

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
DI BANDA ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

Murfid Khalil Als

NIM: 210701087

**Mahasiswa Program Arsitektur
Fakultas Sains Dan Teknologi UIN AR-RANIRY**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
TAHUN AJARAN 2024 – 2025**

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR MODERN DI BANDA ACEH**

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir/Skripsi dalam
Ilmu/Prodi Arsitektur

oleh:
MURFID KHALIL ALSA
210701087

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



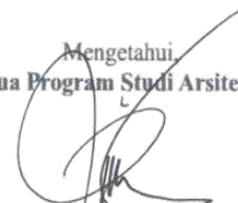
Dr. Zva/Dyena Meutia, S.T., M.T.
NIDN. 2003078701

Pembimbing II,



Reza Maulana Haridhi, S.T.,
M.Arch.
NIDN. 2020028601

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.
NIDN. 2010108801

LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR MODERN DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi/Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan Lulus
Serta diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir/Skripsi
Dalam Ilmu/Prodi Arsitektur

Pada Hari/Tanggal : 21 Agustus 2025

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi/Tugas Akhir

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Zva Dvena Meutia, S.T., M.T.
NIDN. 2003078701


Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch.
NIDN. 2020028601

Penguji I,

Penguji II,

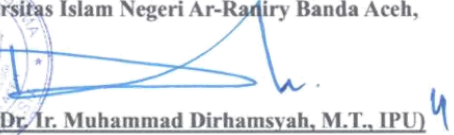

Ar. Heri Azuwar, S.T., M.T., IAI.
NIDN. -


Zia Faizurrahman El Faridy, S.T., M.Sc.
NIDN. 2010108801

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,




(Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU)
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murfid Khalil Alsa
NIM : 210701087
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Creative Hub di Banda Aceh Dengan
Menggunakan Pendekatan Arsitektur Modern

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh,

Menyatakan



(Murfid Khalil Alsa)

ABSTRAK

Nama : Murfid Khalil Alsa
NIM : 210701087
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Creative Hub di Banda Aceh Dengan
Menggunakan Pendekatan Arsitektur Modern
Tanggal Sidang : Rabu, 22 Januari 2025
Jumlah Halaman : 193 Halaman
Pembimbing 1 : Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T
Pembimbing 2 : Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch
Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, *Creative Hub*, Arsitektur Modern,
Volume Geometry, Volumetric Architecture.

Perancangan ***Creative Hub*** di Banda Aceh dengan tema arsitektur modern bertujuan untuk menciptakan tempat yang mendukung kegiatan kreatif, kolaborasi, dan pengembangan ekonomi kreatif. Banda Aceh memiliki potensi besar untuk menjadi pusat kreativitas yang menarik bagi masyarakat lokal dan pengunjung. *Creative Hub* ini dirancang sebagai ruang serbaguna yang menyediakan fasilitas seperti studio seni, ruang kerja bersama (co-working space), galeri pameran, serta area terbuka untuk kegiatan komunitas.

Arsitektur modern digunakan untuk menciptakan desain yang sederhana, fungsional, dan ramah lingkungan. Desainnya juga menggabungkan unsur budaya lokal Aceh, seperti unsur tari sebagai simbol dan ruang yang terbuka untuk semua kalangan.

Creative Hub ini diharapkan menjadi tempat berkumpulnya berbagai komunitas kreatif, mendorong anak muda untuk berkarya, dan membantu pengembangan usaha kreatif. Proyek ini tidak hanya mendukung inovasi, tetapi juga memperkuat identitas budaya Aceh dalam kemasan modern, sehingga dapat meningkatkan daya tarik Banda Aceh sebagai kota kreatif yang maju dan berdayasaing.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, selanjutnya shalawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membawa kita dari kegelapan menuju cahaya ilmu sehingga penulis dapat Menyusun laporan seminar ini dengan judul **“PERANCANGAN CREATIVE HUB DI BANDA ACEH DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN ”**. Adapun tujuan penulisan laporan ini sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S-1 pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Keberhasilan dalam penulisan laporan seminar ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan dorongan rasanya sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Untuk itu dalam laporan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yaitu, Ayahanda Alvino Karosa, Ibunda tercinta Sri Susanti, dan tidak lupa juga adik perempuan yang saya cinta yaitu Nada Fitria Alsa yang mana senantiasa memberikan doa dan dukungannya baik secara moral ataupun material sehingga dapat menyusun laporan ini.
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch selaku ketua program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Alman Faluthi, S.T., M.Sc dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
4. Bapak/Ibu dosen beserta staff pada Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Tidak lupa juga teman-teman seangkatan dengan saya yang telah membantu saya dalam memberikan referensi serta dukungan moral sehingga saya mampu menyelesaikan lamporan akhir ini tanpa ada hambatan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata

sempurna. Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurnakan laporan-laporan pada masa yang akan datang.



Banda Aceh, 2 September 2024

Penulis

Murfid Khalil Alsa

NIM: 210701087

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.5 Pendekatan Perancangan	6
1.6 Batasan Perancangan	6
1.7 Kerangka Berfikir	8
1.8 Sistematika Laporan	9
BAB II.....	10
DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	10
2.1 Tinjauan Umum	10
2.1.1 Komunitas	10
2.1.2 Kreatif	11
2.1.3 Creative Hub	12
2.1.4 Ekonomi Kreatif	15
2.1.5 Pemeran Industri Kreatif	33
2.1.6 Kualitas Ruang Creative Hub	34
2.2 Tinjauan Khusus	38
2.2.1 Kriteria Site	38
2.2.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh	39
2.2.3 Pemilihan Lokasi	44
2.2.4 Lokasi Terpilih	47
2.3 Studi Objek Banding Sejenis	50
2.4 Kesimpulan Analisa Desain	65
BAB III	69
ELABORASI TEMA.....	69
3.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	69

3.2 Pembahasan Tema	70
3.2.1 Pengertian Arsitektur	70
3.2.2 Pengertian Modern.....	70
3.2.3 Pengertian Arsitektur Modern.....	71
3.3 Interpretasi Tema.....	71
3.3.1 Ideologi Arsitektur Modern	71
3.3.2 Tinjauan berdasar Ide Desain.....	72
3.3.3 Tinjauan Berdasarkan Style	73
3.5 Studi Banding Tema Sejenis.....	75
3.6 Kesimpulan Tema	88
BAB IV	90
ANALISA	90
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	90
4.1.1 Lokasi.....	90
4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak	90
4.1.3 Peraturan Setempat	91
4.1.3 Potensi lahan	91
4.2 Analisa Tapak.....	94
4.2.1 Analisa SWOT	94
4.2.2 Analisa Pencapai dan Batasan Site.....	95
4.2.3 Analisa Kontur	97
4.2.4 Analisa angin	98
4.2.5 Analisa Matahari	101
4.2.6 Analisa Hujan.....	104
4.2.7 Analisa Kebisingan	105
4.2.8 Analisa Sirkulasi	107
4.2.9 Analisa Utilitas.....	108
4.3 Analisa Fungsional.....	109
4.3.1 Analisa Pengguna.....	109
4.3.2 Analisa Jumlah Pengguna	110
4.3.3 Analisa Jenis Kegiatan	112
4.3.4 Analisa Aktivitas,Kebutuhan Ruang, dan Sifat.....	113
4.3.5 Besaran Ruang	128
4.3.5 Analisa Zonasi	149
4.3.6 Analisa Ruang Parkir	149
BAB V	153

KONSEP PERANCANGAN	153
5.1 Konsep Dasar.....	153
5.2 Konsep Interior	154
5.3 Konsep Exterior.....	161
5.4 Analisa Struktur dan Kontruksi.....	166
5.5 Konsep Utilitas.....	168
5.5.1 Sistem Distribusi Air Bersih	168
5.5.2 Sistem Pendistribusian Air Kotor	169
5.5.3 Sistem Instalasi Listrik.....	170
5.5.4 Sistem Instalasi Smapah Sampah.....	170
5.5.5 Sistem Keamanan dan Kebakaran.....	171
5.5.6 Sistem Penghawaan.....	173
5.5.7 Transportasi vertikal	175
5.6 Konsep Bangunan/ Gubahan Massa	178
5.7 Blok Plan.....	179
BAB VI	180
HASIL PERANCANGAN	180
6.1 Siteplan	180
6.2 Layout Plan	181
6.3 Denah	182
6.4 Tampak	186
6.5 Potongan	190
6.6 Potongan Site	191
6.7 Denah Balok.....	192
6.8 Denah Kolom.....	194
6.9 Denah Rencana Sloof dan Pondasi	196
6.10 Denah Rencana Kusen	197
6.11 Denah Rencana Elektrikal.....	199
6.12 Denah Rencana Keramik	202
6.13 Rencana Tangga.....	204
6.14 Instalasi Kebakaran.....	205
6.15 Denah Rencana Plafond.....	207
6.16 Denah Distribusi Air Bersih.....	210
6.17 Denah Distribusi Air Kotor dan Kotoran.....	212
6.18 Utilitas Kawasan	214
6.19 Detail Kusen.....	215

6.20 Detail Keramik.....	220
6.21 Rencana Ramp	220
6.22 Detail Pondasi	221
6.23 Tabel Pembesian	221
6.24 Rencana Lift.....	221
6.25 Detail Septic Tank.....	222
6.26 Detail Arsitektural.....	223
6.27 3D Exterior.....	223
6.28 3D Interior.....	224
DAFTAR PUSTAKA	227



Daftar Gambar

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Provinsi Aceh	3
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Bandung Creative Hub.....	14
Gambar 2.2 Data statistik Indikator Makro pariwisata dan ekonomi kreatif.....	16
Gambar 2.3 Tujuan Ekonomi Kreatif.....	17
Gambar 2.4 Peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banda Aceh.....	43
Gambar 2.5 Lokasi Site 1	44
Gambar 2.6 Gambar Lokasi Site 2	45
Gambar 2.7 Lokasi site 3	45
Gambar 2.8 Batasan site.....	48
Gambar 2.9 Tampak Depan Creative Hub Shenzhen, China.....	51
Gambar 2.10 Fasilitas Creative Hub Shenzhen, China.....	52
Gambar 2.11 Kondisi Creative Hub Shenzhen, Chin	53
Gambar 2.12 Denah lantai Creative Hub Shenzhen, Chin.....	54
Gambar 2.13 Denah Atap Creative Hub Shenzhen, Chin.....	54
Gambar 2.14 Potongan Creative Hub Shenzhen, Chin.....	55
Gambar 2.15 Potongan Creative Hub Shenzhen, Chin.....	55
Gambar 2.16 Interior Creative Hub Shenzhen, Chin	56
Gambar 2.17 Jakarta Creative Hub	57
Gambar 2.18 Zonasi Ruang Jakarta Creative Hub.....	58
Gambar 2.19 Zonasi Ruang Jakarta Creative Hub.....	58
Gambar 2.20 Jakarta Creative Hub	59
Gambar 2.21 Diagram Ruang Jakarta Creative Hub.....	60
Gambar 2.22 Bogor Creative Hub	61
Gambar 3. 1 Chicago Skyline	69
Gambar 3. 2 Farnsworth House dan Barcelona Pavilion.	72
Gambar 3. 3 Tech Faru + Naghan Co	75
Gambar 3. 4 Material Tech Faru + Naghan Co.....	76
Gambar 3. 5 Gubahan massa Tech Faru + Naghan Co.....	77
Gambar 3. 6 Atap Tech Faru + Naghan Co	77

Gambar 3. 7 Organisasi Ruang Tech Faru + Naghan Co.....	78
Gambar 3. 8 Buka an Pencahayaan Tech Faru + Naghan Co	79
Gambar 3. 9 Buka an Penghawaan Tech Faru + Naghan Co.....	79
Gambar 3. 10 St Edward's University	80
Gambar 3. 11 Material St Edward's University	80
Gambar 3. 12 Gubahan massa St Edward's University.....	82
Gambar 3. 13 Atap St Edward's University	82
Gambar 3. 14 Atap St Edward's University	83
Gambar 3. 15 Buka an St Edward's University.....	84
Gambar 3. 16 Micro Tower Living.....	85
Gambar 3. 17 Material Micro Tower Living	85
Gambar 3. 18 Gubahan Massa Micro Tower Living	86
Gambar 3. 19 Atap Micro Tower Living	86
Gambar 3. 20 Buka an Micro Tower Living	87
Gambar 4.1 Lokasi Creative Hub Banda Aceh.....	90
Gambar 4.2 Aksesibilitas Creative Hub Banda Aceh.....	92
Gambar 4.3 Analisa Pencapaian dan Batasan Site.....	95
Gambar 4.4 Tanggapan Batasan Site	96
Gambar 4.5 Pencapaian Site	96
Gambar 4.6 Analisa Kontur	97
Gambar 4.7 Tanggapan Analisa Kontur.....	98
Gambar 4.8 Analisa Angin.....	98
Gambar 4.9 Bata Roster	99
Gambar 4.10 Tanggapan Analisa Angin.....	100
Gambar 4.11 Kiara payung	100
Gambar 4.12 Ketapang Kencana.....	101
Gambar 4.13 Tanggapan Analisa Matahari	102
Gambar 4.14Tanggapan Analisa Matahari	102
Gambar 4.15 Roof Garden	103
Gambar 4.16 Lee Kwan Yew.....	103
Gambar 4.17 Curah Hujan Kota Banda Aceh.....	104

Gambar 4.18 Tanggapan Analisa Hujan/Drainase.....	104
Gambar 4.19 Grass Blok.....	105
Gambar 4.20 Biopori.....	105
Gambar 4.21 Kondisi Kebisingan Luar Site	106
Gambar 4.22 Tanggapan Kebisingan.....	106
Gambar 4.23 Jalur Transkuta Raja.....	107
Gambar 4.24 Tanggapan Analisa Sirkulasi.....	108
Gambar 4.25 Jalur Utilitas	108
Gambar 4.26 Zonasi Site.....	149
Gambar 4.27 Satuan Parkir Mobil	150
Gambar 4.28 Satuan Parkir Bus.....	151
Gambar 4.29 Satuan Parkir Bus.....	151
Gambar 5. 1 Maziar Brick House	154
Gambar 5.2 Lee Kwan Yew.....	160
Gambar 5. 3 Palem Bambu	160
Gambar 5. 4 Calathea lutea.....	161
Gambar 5. 5 ACP (Aluminium Composite Panel).....	161
Gambar 5. 6 Grassblock.....	163
Gambar 5. 7 Batu Coral	163
Gambar 5. 8 Paving Block.....	164
Gambar 5 9 Pisang Kipas.....	164
Gambar 5. 10 Rombusa Mini.....	165
Gambar 5.11 Ketapang Kencana.....	165
Gambar 5. 12 Pohon Kiara Payung.....	166
Gambar 5. 13 Pondasi Tapak dan Pondasi bore pile.....	167
Gambar 5. 14 Rangka Rigit (Rigit Frame) Sumber: hesa.co.id	167
Gambar 5. 15 Direct Pump System.....	168
Gambar 5.16 Sistem Distribusi air Kotor.....	169
Gambar 5. 17 Sistem Instalasi Listrik.....	170
Gambar 5.18 CCTV	171
Gambar 5. 19 Hydrant.....	171

Gambar 5. 20 Sprinkler	172
Gambar 5. 21 Smoke Detector	172
Gambar 5. 22 Tanda Pintu Exit.....	173
Gambar 5. 23 AC Split.....	174
Gambar 5. 24 Cross Ventilation.....	174
Gambar 5. 25 Skylight Ventilation	175
Gambar 5. 26 Lift Barang	175
Gambar 5. 27 Lift Pengguna	176
Gambar 5. 28 Tangga.....	176
Gambar 5. 29 Tangga Darurat.....	177
Gambar 5. 30 Ramp	177
Gambar 5. 31 Gubahan Massa	178
Gambar 5. 32 Blok Plan.....	179
Gambar 6. 1 Site Plan.....	180
Gambar 6. 2 Layout Plan	181
Gambar 6. 3 Denah Lantai Basement	182
Gambar 6. 4 Denah Lantai 1	182
Gambar 6. 5 Denah Lantai 2	183
Gambar 6. 6 Denah Lantai 3	184
Gambar 6. 7 Denah Lantai 4	185
Gambar 6. 8 Tampak Depan	186
Gambar 6. 9 Tampak Kanan	187
Gambar 6. 10 Tampak Kiri	188
Gambar 6. 11 Tampak Belakang.....	189
Gambar 6. 12 Potongan A-A.....	190
Gambar 6. 13 Potongan B-B	190
Gambar 6. 14 Denah Balok LT 1	192
Gambar 6. 15 Denah Balok LT 2	192
Gambar 6. 16 Denah Balok LT 3	193
Gambar 6. 17 Denah Balok LT 4	193
Gambar 6. 18 Denah Kolom LT Basement.....	194

Gambar 6. 19 Denah Kolom LT 1	194
Gambar 6. 20 Denah Kolom LT 3	195
Gambar 6. 21 Denah Kolom LT 4	196
Gambar 6. 22 Denah Rencana Sloof dan Pondasi.....	196
Gambar 6. 23 Denah Rencana Kusen LT Basement.....	197
Gambar 6. 24 Denah Rencana Kusen LT 1.....	197
Gambar 6. 25 Denah Rencana Kusen LT 2.....	198
Gambar 6. 26 Denah Rencana Kusen LT 3.....	198
Gambar 6. 27 Denah Rencana Kusen LT 4.....	199
Gambar 6. 28 Denah Rencana Elektrikal LT Basement	199
Gambar 6. 29 Denah Rencana Elektrikal LT 1	200
Gambar 6. 30 Denah Rencana Elektrikal LT 2	200
Gambar 6. 31 Denah Rencana Elektrikal LT 3	201
Gambar 6. 32 Denah Rencana Elektrikal LT 4.....	201
Gambar 6. 33 Denah Rencana Keramik LT Basement	202
Gambar 6. 34 Denah Rencana Keramik LT 1	202
Gambar 6. 35 Denah Rencana Keramik LT 2	203
Gambar 6. 36 Denah Rencana Keramik LT 3	203
Gambar 6. 37 Denah Rencana Keramik LT 4.....	204
Gambar 6. 38 Rencana Tangga	204
Gambar 6. 39 Instalasi Kebakaran LT Basement.....	205
Gambar 6. 40 Instalasi Kebakaran LT 1	205
Gambar 6. 41 Instalasi Kebakaran LT 2	206
Gambar 6. 42 Instalasi Kebakaran LT 3	206
Gambar 6. 43 Instalasi Kebakaran LT 4	207
Gambar 6. 44 Denah Rencana Plafond LT Basement.....	207
Gambar 6. 45 Denah Rencana Plafond LT 1	208
Gambar 6. 46 Denah Rencana Plafond LT 2	208
Gambar 6. 47 Denah Rencana Plafond LT 3	209
Gambar 6. 48 Denah Rencana Plafond LT 4	209
Gambar 6. 49 Denah Distribusi Air Bersih LT 1	210

Gambar 6. 50 Denah Distribusi Air Bersih LT 2	210
Gambar 6. 51 Denah Distribusi Air Bersih LT 3	211
Gambar 6. 52 Denah Distribusi Air Bersih LT 4	211
Gambar 6. 53 Denah Distribusi Air Bersih LT Atap	212
Gambar 6. 54 Denah Distribusi Air Kotor dan Kotoran LT 1	212
Gambar 6. 55 Denah Distribusi Air Kotor dan Kotoran LT 2	213
Gambar 6. 56 Denah Distribusi Air Kotor dan Kotoran LT 3	213
Gambar 6. 57 Denah Distribusi Air Kotor dan Kotoran LT 4	214
Gambar 6. 58 Detail Kusen P1-P3	215
Gambar 6. 59 Detail Kusen P4-P6	215
Gambar 6. 60 Detail Kusen P7-P9	216
Gambar 6. 61 Detail Kusen P10-P1	216
Gambar 6. 62 Detail Kusen P12-P13	217
Gambar 6. 63 Detail Kusen P14	217
Gambar 6. 64 Detail Kusen P15	218
Gambar 6. 65 Detail Kusen P16	218
Gambar 6. 66 Detail Kusen J1-J2	219
Gambar 6. 67 Detail Kusen J3-J5	219
Gambar 6. 68 Detail Keramik	220
Gambar 6. 69 Rencana Ramp	220
Gambar 6. 70 Detail Pondasi	221
Gambar 6. 71 Tabel Pembesian	221
Gambar 6. 72 Rencana Lift	222
Gambar 6. 73 Detail Septic Tank	222
Gambar 6. 74 Detail Arsitektural	223
Gambar 6. 75 3D Exterior	223
Gambar 6. 76 3D Exterior	224
Gambar 6. 77 3D Interior	224
Gambar 6. 78 3D Interior	225
Gambar 6.79 Poster	242

Daftar Tabel

Tabel 1. 1 Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi kreatif 2018 - 2022	2
Tabel 1.2 Pelaku Usaha Sub Sektor Ekonomi Kreatif	3
Tabel 1.3 Pelatihan Sub Sektor Ekonomi Kreatif	4
Tabel 1. 4 Kerangka Berfikir	8
Tabel 2. 1 Rencana Pusat-Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh	43
Tabel 2. 2 Penilaian Site	47
Tabel 2. 3Kesimpulan Analisa Studi Banding Objek	68
Tabel 3. 1 Kesimpulan Karekteristik	75
Tabel 3. 2 Kesimpulan Analisa Tema	89
Tabel 4.1 Analisa SWOT	95
Tabel 4.2 Tabel Pelaku Creative Hub	110
Tabel 4.3 Analisa Kegiatan Sementara	113
Tabel 4.4 Analisa Pelaku dan Pengelola	126
Tabel 4.5 Analisa Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang Servis	128
Table 5.1 Konesep Interior	159
Table 5. 2 Konsep Interior	162
Table 5. 3 Keterangan Peletakan keamanan Kebakaran	172

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia, kebutuhan akan ruang kolaboratif yang dapat mendukung berbagai kegiatan kreatif semakin meningkat. Fasilitas yang dapat menunjang dan mewadahi aktivitas kreatif warganya diperlukan bagi Banda Aceh, kota yang memiliki potensi besar bagi pengembangan industri kreatif. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pembangunan Creative Hub.

Creative Hub merupakan pusat kegiatan yang dirancang untuk menjadi tempat berkumpulnya para pelaku/peminat industri kreatif, seperti seniman, desainer, dan wirausaha kreatif, untuk bekerja sama, berbagi ide, dan mengembangkan inisiatif baru. Creative Hub diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan yang akan mendorong sektor kreatif di Banda Aceh.

Desain *Creative Hub* menggunakan gaya arsitektur modern yang dipilih karena ruangan yang fungsional serta mudah beradaptasi untuk berbagai kegiatan kreatif, selain memberikan tampilan kesan artistik namun juga fungsional dalam penerapannya.

Artinya, pembangunan *Creative Hub* di Banda diharapkan menjadi solusi dalam membantu pertumbuhan sektor kreatif kota tersebut. Gedung ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pusat kerja sama seni serta meningkatkan meningkatkan daya tarik visual kota dan memberikan ruang yang inspiratif bagi para pelaku industri kreatif.

Allah SWT telah berfirman di dalam Al-quran tentang kaitan mengubah Nasib dengan kreativitas

"Sesungguhnya Allah tidak mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri". (Q.S Ar-Ra'd ayat 11).

Maksud dari Q.S Ar-Ra'd ayat 11 ini ialah kreativitas yang di miliki oleh kita bisa merubah kehidupan menjadi lebih dari sebelumnya.

“Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan”. (Q.S Al-Mulk Ayat 15)

Makna dari Q.S Al-Mulk Ayat 15 adalah memerintahkan kepada kaum keturunan adam untuk mencari rezeki di atas bumi

Berikut adalah tabel jumlah tenaga kerja di subsektor ekonomi kreatif.

Subsektor	2018	2019	2020	2021	2022
Arsitektur	57.354	59.153	57.673	58.363	60.837
Desain*	28.462	30.659	28.482	33.047	38.443
Film, Animasi, dan Video	40.962	41.933	66.466	67.131	92.743
Fotografi	73.631	74.771	82.904	86.728	90.751
Kriya	4.065.858	4.081.306	3.704.261	3.968.698	4.103.485
Kuliner	9.203.934	9.657.318	10.670.832	12.451.355	13.435.192
Musik	61.183	63.414	68.619	71.364	95.271
Fesyen	4.306.574	4.468.136	3.844.922	4.259.707	5.004.159
Aplikasi dan Game Developer	45.039	46.990	129.404	130.967	152.930
Penerbitan	508.128	569.437	415.637	425.201	469.611
Seni	45.246	47.562	36.643	45.951	50.572
Televisi dan Radio	78.178	82.173	82.233	83.056	88.951
Seni Pertunjukan	197.160	217.692	155.938	163.413	212.738
Seni Rupa	50.526	53.598	47.732	52.732	86.602
Total	18.762.235	19.494.142	19.391.746	21.897.713	23.982.285

Tabel 1. 1 Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi kreatif 2018 - 2022

Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia

Selanjutnya ada faktor lain yang mendorong diperlukannya Creative Hub di Banda Aceh adalah meningkatnya jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif di provinsi aceh dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dilihat data yang telah di rekap oleh

Kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif di laman statistiknya yang menyebutkan pertumbuhan yang cukup signifikan.



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Provinsi Aceh
Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia

Berikut merupakan table rekap jumlah pelaku sub sektor ekonomi kreatif dari tahun 2021 hingga tahun 2023 yang berada di banda aceh:

No	Sub Sektor	2021	2022	2023
1	Kerajinan	691	788	865
2	Industri Makanan	681	743	906
3	Percetakan	25	28	28
4	Penyiaran	5	9	9

Tabel 1.2 Pelaku Usaha Sub Sektor Ekonomi Kreatif
Sumber: BPS Banda Aceh

Berikut rekap table pelatihan di Banda Aceh

No	Sub Sektor	2021	2022	2023
1	Arsitektur	46	64	160
2	Fashion/Menjahit	129	179	332
3	Industri Makanan/Minuman	98	128	320
4	Video Editor	25	32	32
5	Digital Marketing	10	16	64
6	Desain Grafis	32	48	48
7	Conten Creator	-	48	32

Tabel 1.3 Pelatihan Sub Sektor Ekonomi Kreatif

Sumber: BPS Banda Aceh

Berdasarkan data statistik yang telah di paparkan terjadi peningkatan pada kegiatan subsektor ekonomi kreatif namun tidak di ikutin dengan peningkatan fasilitasnya . Hal ini dapat menghambat potensi perkembangan sektor tersebut, karena keterbatasan fasilitas seperti ruang kerja, infrastruktur, serta pemusatan kegiatan ekonomi kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan maka Pembangunan Creative Hub dengan pendekatan modern di Aceh sangat di perlukan untuk melayani Masyarakat,meningkatkan kemajuan di bidang ekonomi kreatif yang ada di provinsi Aceh, serta menjadi penghubung antar sesama pemeran ekonomi kreatif.

1.1 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah *Creative Hub* yang dapat memenuhi kebutuhan ruang kolaboratif bagi komunitas kreatif di Banda Aceh?

2. Bagaimana pendekatan arsitektur modern dapat diterapkan dalam desain *Creative Hub* untuk menciptakan ruang yang efisien, estetis, dan fungsional terhadap kegiatan kreatif?
3. Bagaimana merancang bangunan yang dapat mengakomodasi berbagai kegiatan kreatif dan mendukung keberlanjutan aktivitas di dalamnya?
4. Bagaimana peran *Creative Hub* dalam meningkatkan kualitas dan daya saing ekonomi kreatif di Banda Aceh hingga di tingkat nasional?

1.2 1.3 Tujuan Perancangan

1. Menciptakan Ruang Kolaboratif yang menyediakan ruang bagi komunitas kreatif untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan inovasi dalam komunitas kreatif di Banda Aceh.
2. Merancang bangunan dengan tata letak yang fleksibel dan adaptif, sehingga dapat mendukung berbagai jenis kegiatan kreatif seperti pameran seni, workshop, seminar, dan pertunjukan.
3. Menyediakan Ruang Multifungsi dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti pameran seni, workshop, seminar, pertunjukan dan plaza sehingga membuka peluang ekonomi.
4. Mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Banda Aceh dengan menyediakan fasilitas yang dapat memperluas akses pelaku kreatif hingga ke pasar nasional.



1.3 1.4 Manfaat Perancangan

1. Meningkatkan Kolaborasi dan Inovasi Dengan adanya ruang kreatif yang dirancang secara optimal, komunitas kreatif dapat lebih mudah berkolaborasi dan mengembangkan ide-ide inovatif.
2. Desain yang adaptif memungkinkan bangunan untuk digunakan dalam berbagai jenis kegiatan, sehingga memaksimalkan fungsi dan keberlanjutannya.
3. Keberadaan *Creative Hub* dapat menciptakan lapangan kerja baru serta memperkuat ekosistem kreatif di Banda Aceh.

4. Meningkatkan citra Banda Aceh sebagai kota kreatif dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan mendukung perkembangan ekonomi kreatif, sehingga kota ini dapat berkembang dan bersaing dengan daerah lain.

1.4 1.5 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang akan di terapkan pada bangunan Creative Hub ini sebagai berikut :

1. Konsep Desain

- Menentukan zona-zona fungsional: ruang kerja kolaboratif, ruang pameran, ruang acara, kafe, dll.
- Hubungan antar zona dan sirkulasi pengunjung.
- Desain fasad yang menarik, mencerminkan identitas bangunan, dan merespons iklim tropis.

2. Pendekatan fungsi ruang

- Fleksibilitas ruang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas.
- Penggunaan elemen alam seperti tanaman, air, cahaya alami, ventilasi alami.
- Meningkatkan kualitas lingkungan dalam ruangan dan kenyamanan pengguna.

3. Pendekatan prinsip *Form Follows Function*

- Mengurangi elemen yang tidak perlu untuk menciptakan kejelasan dan fungsi.
- Memanfaatkan desain sederhana untuk menciptakan ruang inspiratif yang mendukung kegiatan.
- Mengutamakan fungsi tanpa kehilangan estetika.

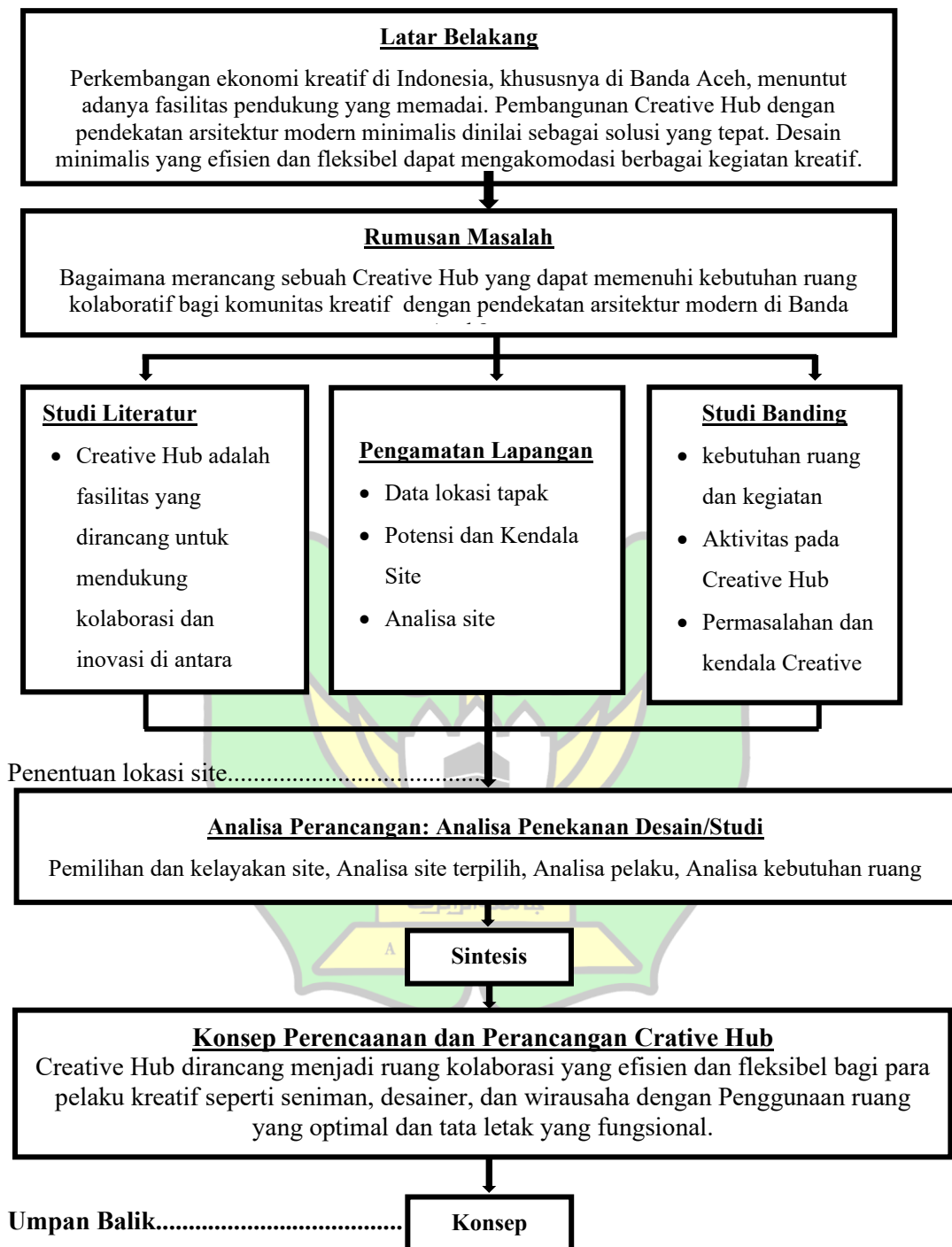
1.5 1.6 Batasan Perancangan

1. Fungsi Bangunan: Creative Hub dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan kreatif dan kolaboratif, seperti ruang kerja bersama (co-working space), ruang pameran, ruang workshop, dan ruang serbaguna.

2. Pendekatan Arsitektur: Fokus pada penerapan prinsip-prinsip arsitektur modern, termasuk penggunaan material, bentuk bangunan, dan tata ruang yang sederhana dan efisien.
3. Site berada pada daerah Lamseupung, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Prov. Aceh



1.6 1.7 Kerangka Berfikir



Tabel 1. 4 Kerangka Berfikir
Sumbe: Analisa Pribadi

1.7 1.8 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang perancangan, maksud dan tujuan dari perancangan, identifikasi dan rumusan masalah, pendekatan perancangan, batasan perancangan, dan kerangka pikir.

BAB II TINJAUAN UMUM

Membahas mengenai tinjauan umum objek perancangan yang didalamnya mencakup studi literatur mengenai objek perancangan, selanjutnya mengenai tinjauan khusus yang didalamnya membahas tentang pemilihan lokasi site, luas site, dan potensi dan dengan 3 alternatif pilihan site, serta pemilihan alternative tapak.

BAB III ELABORASI TEMA

Membahas tentang pengertian, interpretasi tema dan membahas tentang tema yang sejenis yang terdiri dari tiga deskripsi objek yang sama.

BAB IV ANALISA

Membahas tentang beberapa analisa yang diperlukan dalam perancangan, diantaranya analisa kondisi lingkungan, lalu ada analisa fungsional dan yang terakhir ada analisa yang membahas tentang struktur, konstruksi dan utilitas objek perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan konsep perancangan yang terdiri dari konsep dasar, rencana tapak, konsep bangunan/gubahan massa, konsep ruang dalam, konsep struktur, konstruksi dan utilitas, konsep lansekap, dll yang disesuaikan dengan kebutuhan

DAFTAR PUSTAKA

Memuat alamat literatur yang dikutip dan benar-benar digunakan sebagai sumber arsip data penulisan laporan seminar.