

# **BANDA ACEH CREATIVE HUB**

## **TUGAS AKHIR**

**Diajukan Oleh:**

**LUTFI MARYUDI**

**NIM. 150701104**

**Mahasiswa Program Studi Arsitektur  
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-raniry**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UIN AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR  
BANDA ACEH CREATIVE HUB**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry sebagai beban studi untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

**LUTFI MARYUDI**

**NIM. 150701104**

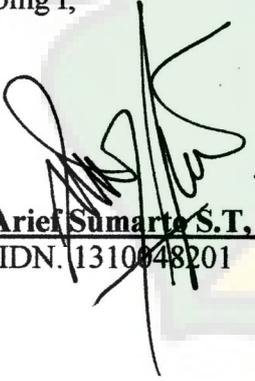
**Program Studi Arsitektur**

**Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Donny Arief Sumarto, S.T, M.T**  
NIDN. 1310048201

  
**Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T, M.U.P.**  
NIDN. 2021058301

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**BANDA ACEH CRATIVE HUB**

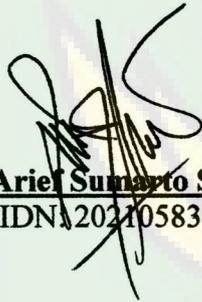
**TUGAS AKHIR**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana(S-1) dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Kamis, 23 Juli 2020  
2 Dzulhijjah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:

Ketua,



**Donny Arief Sumarto S.T., M.T**  
NIDN. 2021058301

Sekretaris,



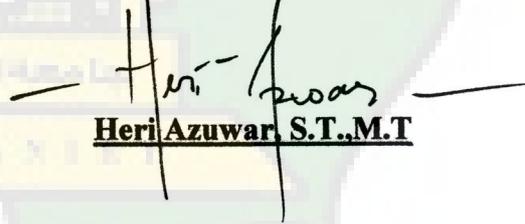
**Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P.**  
NIDN. 2021058301

Penguji I,



**Nurul Fakriah, S.T., M.Arch**  
NIP. 197902202014032001

Penguji II,



**Heri Azuwar, S.T., M.T**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**Dr. Azhar Amsal, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196806011995031004

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfi Maryudi  
NIM : 150701104  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul Skripsi : Banda Aceh *Creative Hub*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi 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 telah 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, 10 Oktober 2020

Yang Menyatakan,



Lutfi Maryudi

## ABSTRAK

Nama : Lutfi Maryudi  
NIM : 150701104  
Program Studi / Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi (FST)  
Judul : Banda Aceh *Creative Hub*  
Tanggal Sidang : 23 Juli 2020 / 2 Dzulhijjah 1441 H  
Pembimbing I : Donny Arief Sumarto, S.T., M.T  
Pembimbing II : Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P.  
Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, Banda Aceh, Creative hub

Kota Banda Aceh adalah salah satu kota yang masyarakatnya memiliki daya kreativitas yang tinggi. Namun seringkali kreativitas tersebut hanya menjadi angan-angan saja, karena terhalang oleh tidak adanya fasilitas yang bisa dipergunakan untuk mewujudkannya. Jika pemerintah lebih teliti dalam memperhatikan perkembangan industri kreatif akan memberikan dampak positif bagi perekonomian kota. Sektor UMKM di Banda Aceh mengalami kenaikan setiap tahunnya, namun masih belum mampu berkontribusi besar bagi perekonomian kota. Untuk mendukung perkembangan ekonomi kreatif maka diperlukan suatu tempat yang mampu mewadahi pegiat ekonomi kreatif. Perancangan Banda Aceh Creative Hub diharapkan mampu memaksimalkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Banda Aceh. Peran Banda Aceh Creative Hub tidak hanya mewadahi kebutuhan pegiat ekonomi kreatif tetapi juga melatih sumber daya manusia di kota Banda Aceh, dan juga membantu proses pemasarannya. Perancangan dilakukan dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular. Tujuan dari penerapan pendekatan ini adalah sebagai simbol eksistensi budaya dan kearifan lokal Aceh. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Sehingga secara tidak langsung dapat membantu proses pemasaran produk-produk kreatif yang telah dihasilkan. Dan dapat berkontribusi penuh terhadap perekonomian daerah.

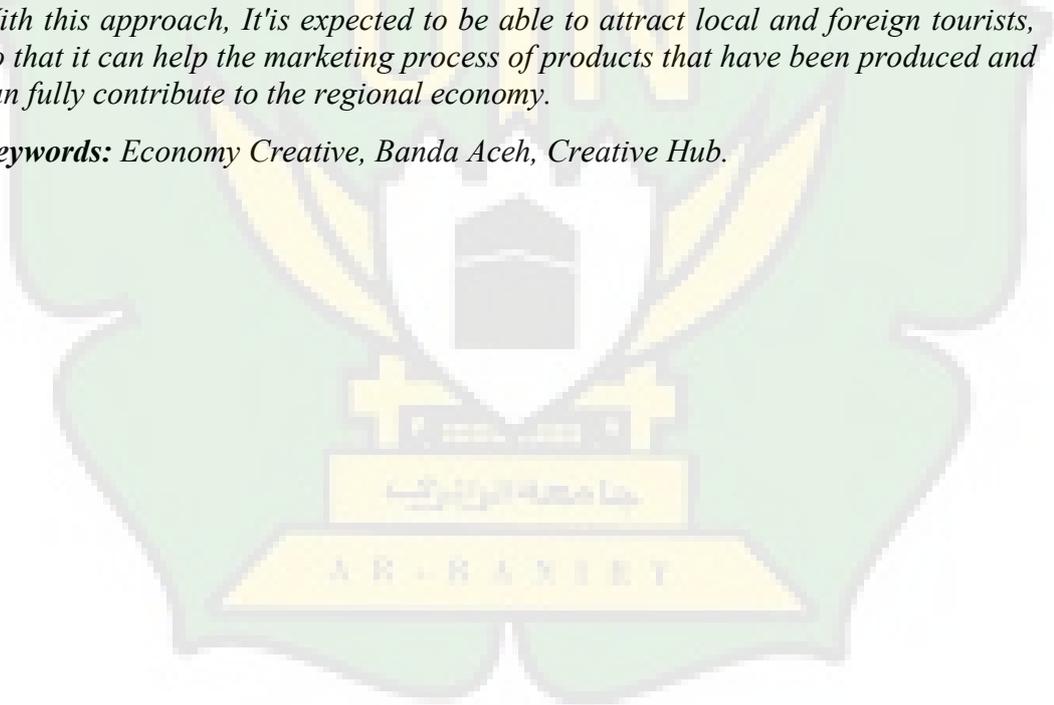
Kata kunci: Ekonomi Kreatif, Banda Aceh, Creative hub

## **ABSTRACT**

*Banda Aceh is one of the cities where people have a high rate of creativity. However, this thing only becomes wishful thinking and useless because of the lack of facilities that can be Used to make it happen. If the government of Banda Aceh would consider being more into expanding the creative industry, it will bring a positive impact on the economy of the city. UMKM sector in Banda Aceh has increased each year, but that doesn't help the growth of the economy. To support economic expansion, Banda Aceh needs a Place to provide all the needs of people who do creative things. It's hoped that Banda Aceh Creative Hub Design will be able to maximize the growth of the creative economy in Banda Aceh. The role of the Banda Aceh Creative Hub is not only to accommodate the needs of creative economy activists but also to train human resources in the city of Banda Aceh, and also to assist in the marketing process. The design will be using the Neo-Vernacular Architecture Approach. The purpose of implementing this approach is to symbolize the existence of Acehnese culture and local wisdom.*

*With this approach, It's expected to be able to attract local and foreign tourists, So that it can help the marketing process of products that have been produced and can fully contribute to the regional economy.*

**Keywords:** *Economy Creative, Banda Aceh, Creative Hub.*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan anugerah karunia dan hidayahNya kepada hambanya tanpa memandang derajat yang telah memberikan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **Banda Aceh Creative Hub** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah terlibat membantu dan memudahkan penyusunan laporan tugas akhir, yaitu kepada:

1. Bapak **Rusydi, S.T., M.Pd** selaku ketua Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry.
2. Ibu **Nurul Fakhriah S.T., M.Arch** selaku koordinator mata kuliah Studio Tugas Akhir.
3. Bapak **Donny Arief Sumarto S.T., M.T** selaku dosen pembimbing I dan Ibu **Fitriyani Insanuri Qismullah S.T., M.U.P.** selaku dosen pembimbing II.
4. Ibu **Nurul Fakhriah S.T., M.Arch** dan Bapak **Heri Azuwar S.T., M.T** selaku dosen penguji dalam sidang akhir.
5. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Banda Aceh yang telah memberikan informasi dalam penyusunan perancangan laporan.
6. Dinas UMKM Provinsi Aceh yang telah mendukung kelengkapan data.
7. Orang tua yang sangat saya cintai yang senantiasa mendukung dan mendoakan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
8. Kepada Teman-Teman seperjuangan di Prodi Arsitektur khususnya yang angkatan 2015 yang telah berbagi ilmu dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.

9. Orang spesial yang selalu memberi dukungan dalam penyusunan laporan ini.
10. Semua pihak yang telah membantu secara moril dan materil yang tidak dapat disebutka satu persatu.

Penulis sangat bangga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **Banda Aceh Creative Hub** ini tepat pada waktu yang telah ditentukan. Penyusunan laporan tugas akhir ini berdasarkan hasil survey lokasi dan observasi serta interview pihak yang bersangkutan. Juga berdasarkan pada teori dan literatur yang berkenaan dengan data Banda Aceh Creative Hub.

Saya menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saya berharap adanya kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi mahasiswa Arsitektur.

Banda Aceh, 11 Oktober 2020  
Penulis,

Lutfi Maryudi

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>         | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>          | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>       | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                              | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                         | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>xvi</b>  |
| <br>   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                            | 1           |
| 1.2 Maksud dan Tujuan Perancangan .....            | 4           |
| 1.3 Identifikasi Masalah.....                      | 4           |
| 1.4 Metode Pendekatan.....                         | 5           |
| 1.5 Batasan Perancangan.....                       | 5           |
| 1.6 Kerangka Berpikir.....                         | 6           |
| 1.7 Sistematika Laporan.....                       | 7           |
| <br>   |             |
| <b>BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN.....</b>     | <b>8</b>    |
| 2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan.....             | 8           |
| 2.1.1 Definisi Judul.....                          | 8           |
| 2.1.2 Jenis-Jenis Creative Hub.....                | 9           |
| 2.1.3 Tahapan Pusat Kreatif .....                  | 10          |
| 2.1.4 Tinjauan Fungsi.....                         | 11          |
| 2.1.4.1 Deskripsi Penggunaan dan Kegiatan.....     | 11          |
| 2.1.4.2 Deskripsi Pengguna.....                    | 11          |
| 2.1.4.2.1 Pelaku ekonomi Kreatif.....              | 12          |
| 2.1.4.2.2 Wisatawan .....                          | 15          |
| 2.1.5 Lingkungan Kreatif.....                      | 15          |
| 2.2 Tinjauan Khusus.....                           | 17          |
| 2.2.1 Lokasi.....                                  | 17          |
| 2.2.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi ..... | 17          |
| 2.2.1.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh.....      | 18          |
| 2.2.1.3 Pemilihan Lokasi .....                     | 20          |
| 2.2.1.4 Lokasi Terpilih .....                      | 23          |
| 2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis.....         | 25          |
| 2.3.1 Jakarta Creative Hub (JCH).....              | 25          |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.3.2 Bandung Creative Hub (BCH).....                          | 32        |
| 2.3.3 Thailand Creative and Design Centre (TCDC).....          | 33        |
| 2.3.4 Kesimpulan Studi Banding .....                           | 36        |
| <b>BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN.....</b>                     | <b>38</b> |
| 3.1 Arsitektur Neo-Vernakular .....                            | 38        |
| 3.1.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular.....                | 38        |
| 3.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular.....                 | 39        |
| 3.1.3 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular.....            | 41        |
| 3.1.4 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular.....                  | 41        |
| 3.1.5 Perbandingan Neo-Vernakular dan Regionalisme.....        | 44        |
| 3.2 Interpretasi Tema.....                                     | 46        |
| 3.3 Studi Banding Tema Sejenis.....                            | 49        |
| 3.3.1 Museum Tsunami Aceh .....                                | 49        |
| 3.3.2 Masjid Raya Sumatera Barat.....                          | 55        |
| 3.3.3 Asakusa Culture Tourist Information Center (ACTIC) ..... | 59        |
| 3.3.4 Kesimpulan Studi Banding Tema .....                      | 62        |
| <b>BAB IV ANALISA.....</b>                                     | <b>63</b> |
| 4.1 Analisa Kondisi Lingkungan .....                           | 63        |
| 4.1.1 Lokasi .....   | 63        |
| 4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak.....                             | 64        |
| 4.1.3 Peraturan Setempat.....                                  | 64        |
| 4.1.4 Potensi Tapak .....                                      | 65        |
| 4.1.5 Analisa Tapak.....                                       | 67        |
| 4.1.5.1 Analisa Pencapaian .....                               | 67        |
| 4.1.5.2 Analisa Sirkulasi .....                                | 70        |
| 4.1.5.3 Analisa Matahari.....                                  | 71        |
| 4.1.5.4 Analisa Angin .....                                    | 73        |
| 4.1.5.5 Analisa Hujan.....                                     | 76        |
| 4.1.5.6 Analisa Kebisingan .....                               | 78        |
| 4.1.5.7 Analisa View.....                                      | 81        |
| 4.1.5.8 Analisa Vegetasi .....                                 | 84        |
| 4.2 Analisa Fungsional.....                                    | 86        |
| 4.2.1 Pelaku.....  | 86        |
| 4.2.2 Pengelompokan Kegiatan.....                              | 89        |
| 4.2.3 Pola Aktivitas.....                                      | 94        |
| 4.2.4 Organisasi Ruang.....                                    | 95        |
| 4.2.5 Program dan Persyaratan Ruang.....                       | 98        |
| 4.2.6 Besaran Ruang.....                                       | 100       |

|  |            |
|--|------------|
| <b>BAB V KONSEP PERANCANGAN.....</b>           | <b>107</b> |
| 5.1 Konsep Dasar.....                          | 107        |
| 5.2 Rencana Tapak.....                         | 109        |
| 5.2.1 Permitakatan.....                        | 109        |
| 5.2.2 Tata Letak.....                          | 110        |
| 5.2.3 Pencapaian.....                          | 112        |
| 5.2.4 Sirkulasi dan Parkir.....                | 112        |
| 5.2.4.1 Sirkulasi.....                         | 113        |
| 5.2.4.2 Parkir.....                            | 113        |
| 5.3 Konsep Bangunan.....                       | 116        |
| 5.3.1 Gubahan Massa.....                       | 116        |
| 5.3.2 Fasad Bangunan.....                      | 117        |
| 5.3.3 Material Bangunan.....                   | 118        |
| 5.4 Konsep Ruang Dalam.....                    | 119        |
| 5.5 Konsep Ruang Luar/Landscape.....           | 122        |
| 5.6 Konsep Struktur & Konstruksi.....          | 125        |
| 5.7 Konsep Utilitas.....                       | 127        |
| 5.7.1 Sistem Distribusi Air Bersih.....        | 127        |
| 5.7.2 Sistem Distribusi Air Kotor.....         | 128        |
| 5.7.3 Sistem Instalasi Listrik.....            | 128        |
| 5.7.4 Sistem Intalasi Sampah.....              | 129        |
| 5.7.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran.....     | 129        |
| 5.7.6 Sistem Penghawaan.....                   | 132        |
| <b>BAB VI HASIL RANCANGAN.....</b>             | <b>133</b> |
| 6.1 Gambar Arsitektur.....                     | 133        |
| 6.1.1 <i>Siteplan</i> .....                    | 133        |
| 6.1.2 <i>Layout Plan</i> .....                 | 134        |
| 6.1.3 Denah Basement.....                      | 135        |
| 6.1.4 Denah Lantai 1.....                      | 136        |
| 6.1.5 Denah Lantai 2.....                      | 137        |
| 6.1.6 Denah Lantai 3.....                      | 138        |
| 6.1.7 Denah Lantai 4.....                      | 139        |
| 6.1.8 Denah Lantai 5.....                      | 140        |
| 6.1.9 Potongan Bangunan B-B.....               | 141        |
| 6.1.10 Potongan Bangunan A-A.....              | 142        |
| 6.1.11 Tampak Depan dan Belakang Bangunan..... | 143        |
| 6.1.12 Tampak Kiri dan Kanan Bangunan.....     | 144        |
| 6.1.13 Denah Kusen Basement.....               | 145        |

|  |     |
|--|-----|
| 6.1.14 Denah Kusen Lantai 1 .....                    | 146 |
| 6.1.15 Denah Kusen Lantai 2 .....                    | 147 |
| 6.1.16 Denah Kusen Lantai 3 .....                    | 148 |
| 6.1.17 Denah Kusen Lantai 4 .....                    | 149 |
| 6.1.18 Denah Kusen Lantai 5 .....                    | 150 |
| 6.1.19 Denah Plafond Basement .....                  | 151 |
| 6.1.20 Denah Plafond Lantai 1 .....                  | 152 |
| 6.1.21 Denah Plafond Lantai 2 .....                  | 153 |
| 6.1.22 Denah Plafond Lantai 3 .....                  | 154 |
| 6.1.23 Denah Plafond Lantai 4 .....                  | 155 |
| 6.1.24 Denah Plafond Lantai 5 .....                  | 156 |
| 6.1.25 Denah Peletakan Tangga Lantai 1 .....         | 157 |
| 6.1.26 Denah Peletakan Tangga Lantai 2 .....         | 158 |
| 6.1.27 Detail Tangga 1-5 .....                       | 159 |
| 6.1.28 Detail Tangga 6 .....                         | 160 |
| 6.1.29 Detail Tangga 7 .....                         | 161 |
| 6.1.30 Detail Tangga Ramp .....                      | 162 |
| 6.1.31 Detail Lift .....                             | 163 |
| 6.1.32 Detail Fasad .....                            | 164 |
| 6.1.33 Detail Fasad .....                            | 165 |
| 6.1.34 Detail Toilet .....                           | 166 |
| 6.1.35 <i>Planting Plan</i> .....                    | 167 |
| 6.1.36 Detail Arsitektural <i>Ramp Gallery</i> ..... | 168 |
| 6.1.37 Detail Arsitektural <i>Ramp Gallery</i> ..... | 169 |
| 6.2 Gambar Struktur .....                            | 170 |
| 6.2.1 Denah Pondasi Tiang Pancang .....              | 170 |
| 6.2.2 Denah Pondasi Menerus .....                    | 171 |
| 6.2.3 Denah Sloof .....                              | 172 |
| 6.2.3 Detail Pondasi Tiang Pancang .....             | 173 |
| 6.2.4 Detail Pondasi Tiang Pancang .....             | 174 |
| 6.2.5 Detail Pondasi Batu Gunung .....               | 175 |
| 6.2.6 Denah Kolom Lantai 1 .....                     | 176 |
| 6.2.7 Denah Balok .....                              | 177 |
| 6.2.8 Denah Balok Lantai Lantai 1 .....              | 178 |
| 6.2.9 Denah Balok Lantai Lantai 2 .....              | 179 |
| 6.2.10 Balok Lantai Lantai 3 .....                   | 180 |
| 6.2.11 Balok Lantai Lantai 4 .....                   | 181 |
| 6.2.12 Balok Lantai Lantai 5 .....                   | 182 |
| 6.2.13 Denah Plat Lantai 1 .....                     | 183 |
| 6.2.14 Denah Plat Lantai 2 .....                     | 184 |

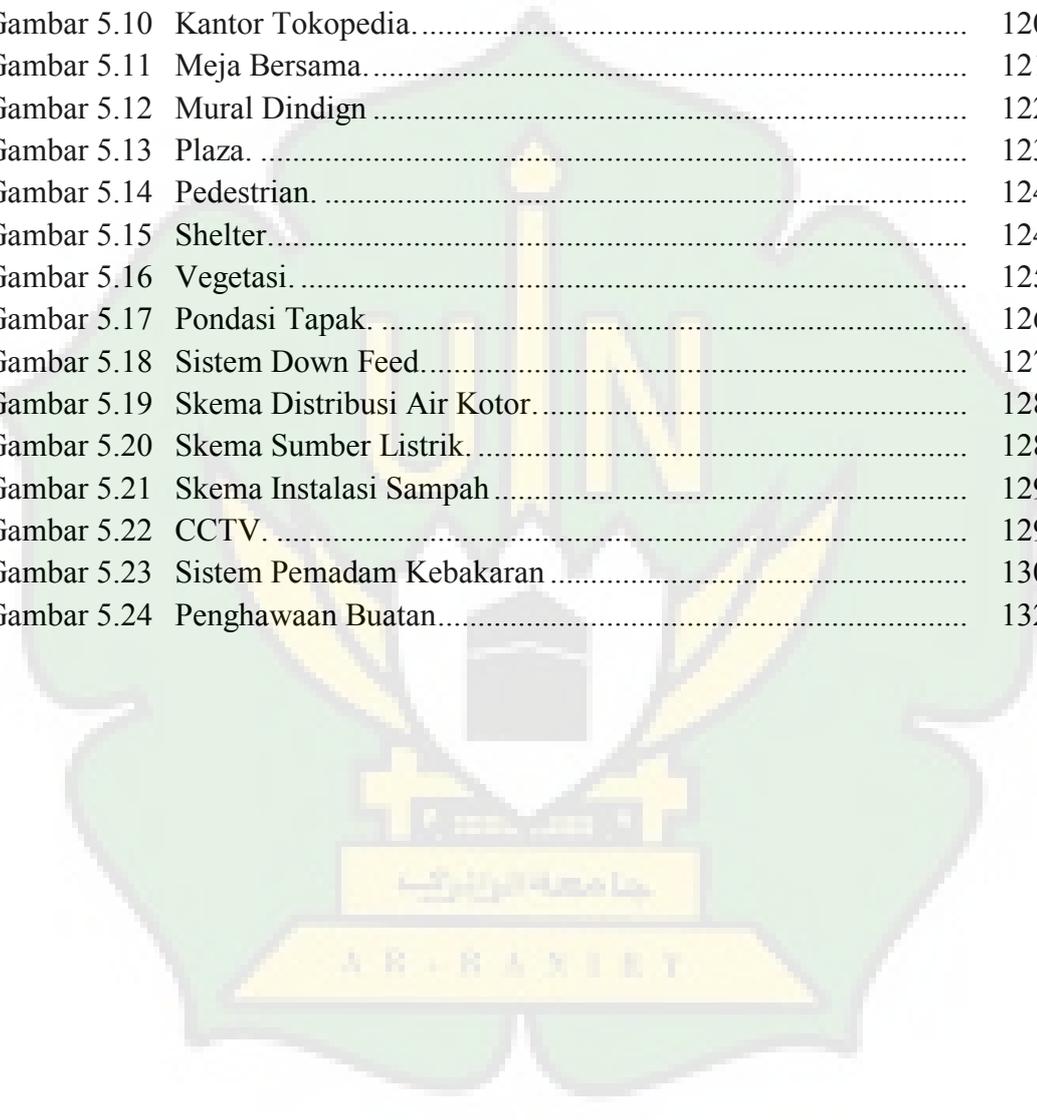
|   |            |
|---|------------|
| 6.2.15 Denah Plat Lantai 3 .....                        | 185        |
| 6.2.16 Denah Plat Lantai 4 .....                        | 186        |
| 6.2.17 Denah Plat Lantai 5 .....                        | 187        |
| 6.2.18 Denah Plat Atap.....                             | 188        |
| 6.2.19 Detail Plat Lantai.....                          | 189        |
| 6.2.20 Denah Plat Atap.....                             | 190        |
| 6.2.21 Denah Plat Atap.....                             | 191        |
| 6.2.22 Denah Plat Atap.....                             | 192        |
| 6.2.23 Detail Pembesian .....                           | 193        |
| 6.2.24 Detail Pembesian .....                           | 194        |
| 6.2.25 Denah Rangka Atap.....                           | 195        |
| 6.2.26 Detail Kuda-kuda Atap.....                       | 196        |
| 6.3 Gambar MEP.....                                     | 197        |
| 6.3.1 Denah Ducting lantai 1 .....                      | 197        |
| 6.3.2 Denah Rencana Titik Lampu .....                   | 198        |
| 6.3.3 Denah Rencana Instalasi Kebakaran .....           | 199        |
| 6.3.4 Denah Instalasi Air Kotor dan Kotoran.....        | 200        |
| 6.3.5 Denah Instalasi Air Hujan .....                   | 201        |
| 6.3.6 Detail Septictank dan Bak Kontrol.....            | 202        |
| 6.4 Perspektif Eksterior .....                          | 203        |
| 6.4.1 Perspektif 1 .....                                | 203        |
| 6.4.2 Perspektif 2 .....                                | 204        |
| 6.4.3 Perspektif 3 .....                                | 205        |
| 6.5 Perspektif Interior.....                            | 206        |
| 6.5.1 Main Lobby Entrance .....                         | 206        |
| 6.5.2 Lobby.....  | 207        |
| 6.5.3 Perpustakaan.....                                 | 208        |
| 6.5.4 Ramp Gallery.....                                 | 209        |
| 6.5.5 Studio Maket .....                                | 210        |
| 6.6 Gambar Spanduk Banda Aceh <i>Creative Hub</i> ..... | 211        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                              | <b>212</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 1.1  | Salah Satu Produk Kreatif di Banda Aceh ..... | 3  |
| Gambar 2.1  | Tahapan Kreatif .....                         | 10 |
| Gambar 2.2  | RTRW Kota Banda Aceh .....                    | 17 |
| Gambar 2.3  | Lokasi 1. ....                                | 20 |
| Gambar 2.4  | Lokasi 2. ....                                | 20 |
| Gambar 2.5  | Lokasi 3. ....                                | 21 |
| Gambar 2.6  | Lokasi Terpilih. ....                         | 23 |
| Gambar 2.7  | Jakarta Creative Hub. ....                    | 24 |
| Gambar 2.8  | Entrance Jakarta Creative Hub. ....           | 25 |
| Gambar 2.9  | Denah Jakarta Creative Hub. ....              | 26 |
| Gambar 2.10 | Kafe di JCH. ....                             | 26 |
| Gambar 2.11 | Information Area. ....                        | 27 |
| Gambar 2.12 | Classroom JCH. ....                           | 27 |
| Gambar 2.13 | Meeting room JCH. ....                        | 28 |
| Gambar 2.14 | Makerspace JCH. ....                          | 29 |
| Gambar 2.15 | Library JCH. ....                             | 29 |
| Gambar 2.16 | Reading Area JCH. ....                        | 29 |
| Gambar 2.17 | Entrance Co-Office JCH. ....                  | 30 |
| Gambar 2.18 | Co-Office JCH. ....                           | 30 |
| Gambar 2.19 | Area Pamer JCH. ....                          | 31 |
| Gambar 2.20 | Logo Bandung <i>Creative Hub</i> . ....       | 31 |
| Gambar 2.21 | Eksterior Bandung <i>Creative Hub</i> . ....  | 32 |
| Gambar 2.22 | TCDC. ....                                    | 33 |
| Gambar 2.23 | Denah TCDC. ....                              | 34 |
| Gambar 2.24 | Situasi TCDC. ....                            | 35 |
| Gambar 2.25 | Interior TCDC. ....                           | 35 |
| Gambar 3.1  | Ukiran Khas Aceh. ....                        | 47 |
| Gambar 3.2  | Museum Tsunami Aceh. ....                     | 49 |
| Gambar 3.3  | Seawaves. ....                                | 50 |
| Gambar 3.4  | Space of Fear. ....                           | 52 |
| Gambar 3.5  | Space of sorrow. ....                         | 53 |
| Gambar 3.6  | Space of confuse. ....                        | 54 |
| Gambar 3.7  | Space of hope. ....                           | 54 |
| Gambar 3.8  | Mesjid Raya Sumatera Barat. ....              | 55 |
| Gambar 3.9  | Ilustrasi Penyelesaian Hajar Aswad. ....      | 57 |
| Gambar 3.10 | Eksterior Masjid Raya Sumatera Barat. ....    | 57 |
| Gambar 3.11 | (a). Kaligrafi (b).Songket Khas Minang. ....  | 58 |
| Gambar 3.12 | Kaligrafi Pada Interior Bangunan. ....        | 58 |

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| Gambar 3.13 | Suasana Interior Masjid.....                            | 59  |
| Gambar 3.14 | ACTIC.....  | 59  |
| Gambar 3.15 | Arsitektur Tradisional Jepang.....                      | 61  |
| Gambar 4.1  | Lokasi Perancangan Banda Aceh <i>Creative Hub</i> ..... | 63  |
| Gambar 4.2  | Landuse Kota Banda Aceh.....                            | 65  |
| Gambar 4.3  | Halte Transkutaraja.....                                | 66  |
| Gambar 4.4  | Eksisting Utilitas.....                                 | 66  |
| Gambar 4.5  | Pedestrian Eksisting.....                               | 67  |
| Gambar 4.6  | Analisa Alternatif Pencapaian.....                      | 68  |
| Gambar 4.7  | Analisa Pencapaian.....                                 | 69  |
| Gambar 4.8  | Tanggapan Pencapaian Kendaraan.....                     | 70  |
| Gambar 4.9  | Tanggapan Sirkulasi Kendaraan.....                      | 71  |
| Gambar 4.10 | Analisa Matahari.....                                   | 72  |
| Gambar 4.11 | Vegetasi Tanggapan Analisa Matahari.....                | 73  |
| Gambar 4.12 | Bukaan Bangunan.....                                    | 73  |
| Gambar 4.13 | Fasad Bangunan.....                                     | 73  |
| Gambar 4.14 | Analisa Angin.....                                      | 75  |
| Gambar 4.15 | Pembelokan Arah Angin.....                              | 75  |
| Gambar 4.16 | Bentuk Bangunan Adaptif.....                            | 76  |
| Gambar 4.17 | Kondisi Eksisting Site.....                             | 77  |
| Gambar 4.18 | Analisa Hujan.....                                      | 77  |
| Gambar 4.19 | Lubang biopori.....                                     | 78  |
| Gambar 4.20 | Analisa Kebisingan Dari Luar Site.....                  | 78  |
| Gambar 4.21 | Analisa Kebisingan Dari Dalam Site.....                 | 79  |
| Gambar 4.22 | Tanggapan Analisa Kebisingan.....                       | 80  |
| Gambar 4.23 | Tanggapan Zonasi Analisa Kebisingan.....                | 80  |
| Gambar 4.24 | Analisa View.....                                       | 81  |
| Gambar 4.25 | Analisa Vegetasi.....                                   | 84  |
| Gambar 4.26 | Penzoningan Vegetasi.....                               | 85  |
| Gambar 4.27 | Skema Organisasi Aktivitas Datang.....                  | 93  |
| Gambar 4.28 | Skema Organisasi Aktivitas Pergi.....                   | 94  |
| Gambar 4.29 | Skema Organisasi Aktivitas Pengelola.....               | 94  |
| Gambar 4.30 | Skema Organisasi Aktivitas Pengguna.....                | 94  |
| Gambar 4.31 | Organisasi Ruang Makro.....                             | 95  |
| Gambar 4.32 | Organisasi Ruang Mikro.....                             | 96  |
| Gambar 4.33 | Co-working.....   | 96  |
| Gambar 4.34 | Co-Office.....  | 97  |
| Gambar 4.35 | Theatre Room.9.....                                     | 97  |
| Gambar 4.36 | Perpustakaan.....                                       | 97  |
| Gambar 5.1  | Permitakatan ruang.....                                 | 110 |

|             |                                 |     |
|-------------|---------------------------------|-----|
| Gambar 5.2  | Tata Letak.....                 | 110 |
| Gambar 5.3  | Konsep pencapaian.....          | 112 |
| Gambar 5.4  | Konsep Struktur Rumah Aceh..... | 116 |
| Gambar 5.5  | Tolak Angin.....                | 117 |
| Gambar 5.6  | Gubahan Massa.....              | 117 |
| Gambar 5.7  | Ornamen Khas Aceh.....          | 118 |
| Gambar 5.8  | Kantor Industrial.....          | 120 |
| Gambar 5.9  | Kantor Tradisional.....         | 120 |
| Gambar 5.10 | Kantor Tokopedia.....           | 120 |
| Gambar 5.11 | Meja Bersama.....               | 121 |
| Gambar 5.12 | Mural Dindign.....              | 122 |
| Gambar 5.13 | Plaza.....                      | 123 |
| Gambar 5.14 | Pedestrian.....                 | 124 |
| Gambar 5.15 | Shelter.....                    | 124 |
| Gambar 5.16 | Vegetasi.....                   | 125 |
| Gambar 5.17 | Pondasi Tapak.....              | 126 |
| Gambar 5.18 | Sistem Down Feed.....           | 127 |
| Gambar 5.19 | Skema Distribusi Air Kotor..... | 128 |
| Gambar 5.20 | Skema Sumber Listrik.....       | 128 |
| Gambar 5.21 | Skema Instalasi Sampah.....     | 129 |
| Gambar 5.22 | CCTV.....                       | 129 |
| Gambar 5.23 | Sistem Pemadam Kebakaran.....   | 130 |
| Gambar 5.24 | Penghawaan Buatan.....          | 132 |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 1.1 Data UMKM Kota Banda Aceh .....   | 2   |
| Tabel 1.2 kerangka berfikir.....  | 6   |
| Tabel 2.1 Sistem Pelayanan Kota Banda Aceh .....                                    | 24  |
| Tabel 2.2 Kriteria Pemilihan Lokasi.....  | 27  |
| Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding.....   | 43  |
| Tabel 3.1 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, Dan Neo-Vernakular. .... | 48  |
| Tabel 3.2 Perbandingan Regionalism Dan Neo-Vernakular. ....                         | 50  |
| Tabel 3.3 Kesimpulan Studi Banding.....   | 69  |
| Table 4.1 Data Arah Angin Kota Banda Aceh.....                                      | 81  |
| Table 4.2 Data Curah Hujan Kota Banda Aceh.....                                     | 84  |
| Tabel 4.3 Tanggapan Analisa View.....   | 89  |
| Table 4.4 Kelompok Pengguna.....  | 95  |
| Tabel 4.5 Kelompok Kegiatan.....  | 96  |
| Tabel 4.6 Persyaratan Ruang. ....   | 106 |
| Tabel 4.7 Besaran Ruang.....  | 109 |
| Tabel 4.8 Rekapitulasi Kebutuhan Ruang.....   | 114 |
| Table 5.1 Pemitakatan Lahan. ....   | 117 |
| Table 5.2 Tata Letak.....   | 119 |
| Table 5.3 Penentuan Satuan Ruang Parkir (Srp).....                                  | 121 |



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Perancangan

Perkembangan ekonomi saat ini terus melakukan inovasi baru yaitu dengan menggunakan konsep ekonomi kreatif dimana yang menjadi penopang utama dalam konsep ini adalah informasi dan kreativitas yang dihasilkan dari sumber daya manusia (SDM).

Konsep ini biasanya akan diwujudkan dan didukung dengan keberadaan industri kreatif. Era kreatif ditandai dengan berkembangnya industri kreatif yang menggunakan ide dan keterampilan individu sebagai modal utama. Jadi industri kreatif tidak lagi sepenuhnya mengandalkan modal besar dan mesin produksi. Menurut John Howkins, dalam bukunya “*The Creative Economy*”, orang-orang yang memiliki ide akan lebih kuat dibandingkan orang-orang yang bekerja dengan mesin produksi, atau bahkan pemilik mesin itu sendiri”. (Amelia, 2016).

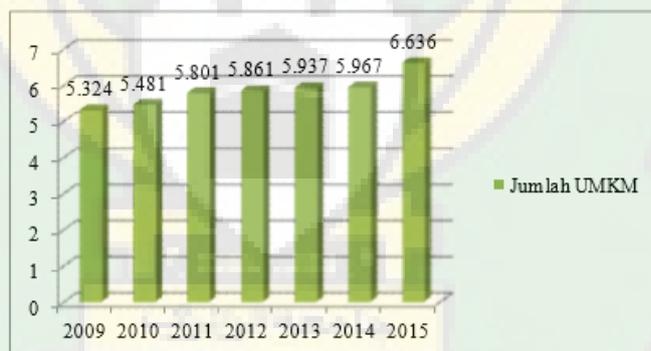
Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa, ekonomi kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Saat keberadaan ekonomi kreatif di Aceh belum terdata secara khusus, namun ekonomi kreatif sudah berkembang cukup baik dalam empat sub-sektor yaitu, *fashion*, kriya, kuliner, dan film. Di sektor *fashion* yang dihasilkan meliputi pakaian, selendang, jilbab, kain sarung, tas, dompet, dan minyak wangi. Dalam bidang kriya atau kerajinan antara lain rencong dan *souvenir* lainnya. Di sektor kuliner berupa makanan khas Aceh yaitu kue Bhoi, kopi Gayo, keumamah, dan bumbu masak kering/instan. Dalam bidang film, Aceh juga sudah menghasilkan karya yang telah mendapatkan

penghargaan di tingkat nasional. Salah satu judul film yang telah mendapat penghargaan dari *Eagle Award Documentary Competition* tahun 2011 adalah *Garamku Tidak Asin Lagi* karya Azhari dan Jamaluddin Phonna, menjadi film Rekomendasi Juri Terbaik EADC 2011.

Di Banda Aceh sendiri pelaku ekonomi kreatif selalu meningkat setiap tahunnya. Namun kebanyakan dari pelaku ekonomi kreatif mengalami kesulitan dalam produksi dan pemasaran produk kreatifnya. Kendati pemerintah secara nyata telah memberikan dukungan terhadap perkembangan UMKM di kota Banda Aceh, namun sepertinya hal tersebut belum mampu untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Banda Aceh. Maka dari itu diperlukan kontribusi optimal yang lebih mampu untuk meningkatkan produktivitas UMKM sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi Kota Banda Aceh.

Tabel 1.1 Data UMKM Kota Banda Aceh



Sumber: Disperdagkopukn Banda Aceh, 2016

Permerintah kota Banda Aceh telah melakukan serangkai usaha untuk memajukan pengembangan di sektor ekonomi kreatif, salah satunya dengan mengadakan pekan UMKM dan pekan kreatif setiap tahun. Dengan terus meningkatnya jumlah UMKM, pemerintah kota Banda Aceh berhasil menurunkan angka pengangguran dari 7,7 % menjadi 7,2% dalam kurun waktu 4 tahun terakhir.

Sampai saat ini diperkirakan jumlah pelaku UMKM di kota Banda Aceh telah mencapai 12000 UMKM. Walikota Banda Aceh Aminullah

Usman menuturkan bahwa kota Banda Aceh harus mampu bangkit dengan ekonomi kreatif. Namun dalam prakteknya masih banyak kekurangan yang harus dilakukan untuk mendukung perkembangan industri kreatif.



Gambar 1.1 Salah satu produk kreatif di Banda Aceh  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Industri kreatif di kota Banda Aceh masih memiliki berbagai kendala, diantaranya sebagai berikut: 1) kurangnya pengembangan sumber daya manusia; 2) kurang kreatifitas dan inovasi; 3) kurangnya pemanfaatan teknologi; 4) kurang pendidikan dan pengalaman; 5) terbatasnya pemasaran; 6) kebijakan pemerintah kurang mendukung.

Potensi SDM di Kota Banda Aceh tidak kalah dari kota lainnya di Indonesia hanya saja belum dimaksimalkan perkembangannya. Kreativitas seringkali terganjal karena keterbatasan fasilitas. Pelaku ekonomi kreatif membutuhkan wadah memungkinkan mereka bertemu dengan pelaku ekonomi kreatif lainnya untuk mengembangkan usaha dan mendukung perkembangan pelaku usaha kecil menengah atau perintis. Wadah berkumpulnya pelaku ekonomi kreatif. Sehingga masyarakat mempunyai alternatif usaha baru yang akan meningkatkan perekonomian daerah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan pusat kreativitas di Banda Aceh yang mampu memfasilitasi pelaku industri ekonomi kreatif sehingga mereka dapat belajar dan mengembangkan kreativitasnya serta membantu mereka dalam memasarkan produk-produk kreatif yang telah mereka hasilkan. Dengan demikian diharapkan hadirnya Banda Aceh Creative Hub dapat mengatasi masalah ekonomi di kota Banda Aceh.

## **1.2 Maksud & Tujuan Perancangan**

Maksud dari perancangan Banda Aceh Creative Hub ini adalah:

1. Menyediakan sarana & prasarana yang mampu mewedahi kebutuhan para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Banda Aceh untuk mengembangkan usahanya.
2. Menghadirkan pusat kreativitas yang mampu meningkatkan kualitas SDM pegiat industri kreatif.
3. Merancang bangunan yang ramah terhadap semua pengguna, karena bangunan juga direncanakan sebagai objek wisata baru.

Berdasarkan maksud perancangan di atas, maka tujuan dari Banda Aceh *Creative Hub* ini adalah untuk:

1. Menyediakan fasilitas yang mampu mewedahi segala kebutuhan pelaku industri kreatif.
2. Merancang pusat kreativitas yang mampu berkontribusi terhadap perekonomian daerah.
3. Menyediakan sarana dan prasarana yang nyaman untuk semua pengguna.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah perancangan antara lain:

1. Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewedahi kebutuhan pelaku industri kreatif?

2. Bagaimana merancang bangunan yang mampu menarik minat wisatawan?
3. Bagaimana merancang bangunan yang ramah bagi semua pengguna?

#### 1.4 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi Lapangan  
Mengumpulkan data awal berupa kondisi lingkungan sekitar dan observasi langsung ke lokasi perencanaan Banda Aceh *Creative Hub*.
- b. Studi Literatur  
Mengumpulkan data dengan cara melakukan survey kepustakaan, internat serta wawancara beberapa instansi yang bersangkutan sebagai penunjang dari proses perencanaan Banda Aceh *Creative Hub*.
- c. Studi Banding Perancangan Sejenis  
Membandingkan objek yang akan dirancang dengan objek yang telah dibangun/sejenis.

#### 1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan meliputi:

- a) Bangunan bermasa tunggal;
- b) Menerapkan universal desain dalam perancangannya;
- c) Pengguna bangunan adalah pelaku industri kreatif di kota Banda Aceh;
- d) Lokasi bangunan berada di wilayah pariwisata;
- e) Tema perancangan menggunakan pendekatan Neo-vernakular.

## 1.6 Kerangka berfikir

Tabel 1.2 Kerangka berfikir



## **1.7 Sistematika Laporan**

Adapun sistematika dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang dari perancangan desa wisata, maksud dan tujuan, sasaran, identifikasi masalah, pendekatan rancangan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN**

Menjelaskan definisi objek perancangan, data mengenai lokasi perancangan, studi banding objek perancangan.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Menjelaskan latar belakang pemilihan dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema, dan studi banding proyek dengan tema sejenis sehingga menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

### **BAB IV ANALISA**

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Tahap penyelesaian masalah yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak, dan konsep perancangan bangunan.

### **BAB VI HASIL PERANCANGAN**

Berisi gambar kerja objek perancangan Tugas Akhir.

## BAB II

### DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

#### 2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan

##### 2.1.1 Definisi Judul

Judul yang akan dijadikan tugas akhir adalah Banda Aceh *Creative Hub*.

- a. Banda Aceh adalah Ibukota Provinsi Aceh yang memiliki jumlah penduduk sebesar 356.983 jiwa dengan luas lahan 61.36 km<sup>2</sup>.
- b. *Creative* atau kreatif dalam bahasa Indonesia menurut KBBI, kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.
- c. Menurut HubKit, *Creative Hub* adalah tempat baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Sebagai pusat kegiatan kreatif, *Creative Hub* mempunyai berbagai tujuan, seperti:

- Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas dan peluang global.
- Memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
- Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan lembaga industri kreatif dan non-kreatif.

- Sebagai media untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak ramai, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil resiko terhadap inovasi.

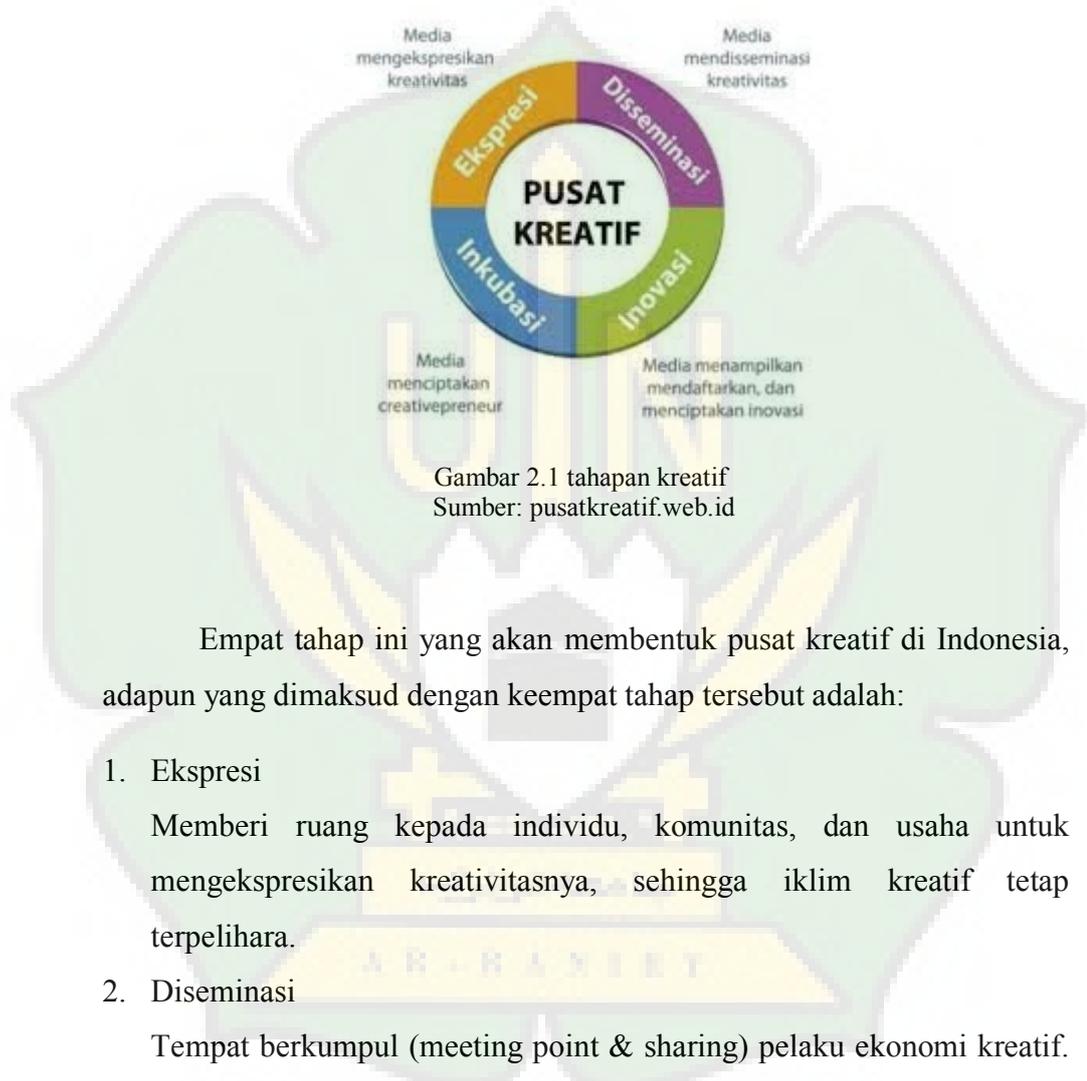
### 2.1.2 Jenis-Jenis Creative Hub

Menurut The Creative Toolkit dari British Council membagi *creative hub* menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. Studio  
Kelompok individu kecil dan/atau usaha kecil dalam sebuah co-working space.
2. Centre  
Bangunan berskala besar yang mungkin memiliki aset lainnya seperti kafe, bar, bioskop, makerspace, took, dan ruang pameran.
3. Network  
Kelompok individu atau bisnis yang disebar – cenderung berupa sektor atau tempat yang spesifik.
4. Cluster  
Individu dan bisnis kreatif yang membagi ruangan di suatu area geografis.
5. Online Platform  
Hanya menggunakan metode online – situs/media social untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.
6. Alternative  
Berkonsentrasi pada eksperimen dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

### 2.1.3 Tahapan Pusat Kreatif

Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) menyiapkan empat tahap untuk membentuk pusat kreatif, yaitu melalui tahap ekspresi, diseminasi, inovasi, dan inkubasi.



Gambar 2.1 tahapan kreatif  
Sumber: pusatkreatif.web.id

Empat tahap ini yang akan membentuk pusat kreatif di Indonesia, adapun yang dimaksud dengan keempat tahap tersebut adalah:

1. Ekspresi  
Memberi ruang kepada individu, komunitas, dan usaha untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga iklim kreatif tetap terpelihara.
2. Diseminasi  
Tempat berkumpul (meeting point & sharing) pelaku ekonomi kreatif. Ide-ide bisnis kreatif baru diyakini akan tumbuh ketika antar pelaku kreatif sering berdiskusi dan sharing.
3. Inovasi
  - Klinik HKI (Hak Kekayaan Intelektual): sosialisasi dan fasilitas pendaftaran HKI
  - Direktori Inovasi: meningkatkan akses pelaku kreatif Indonesia terhadap hasil-hasil inovasi

#### 4. Inkubasi

- Creative Office: fasilitas kantor bersama untuk pemula (*startup*)
- Klinik Konsultasi: pendampingan mengenai kewirausahaan oleh mentor yang tepat.
- Workshop: pelatihan teknis, manajemen dan kewirausahaan.
- Pembiayaan: memfasilitasi peningkatan akses pengusaha, khususnya startup terhadap lembaga pembiayaan.
- Business Connect: pitching pengusaha pemula dengan investor (*angel investor*).

##### 2.1.4 Tinjauan Fungsi

Pada bab ini menjelaskan mengenai bagaimana kegiatan atau aktivitas yang berlangsung pada pusat kreativitas ini dan siapa saja pelaku yang menggunakannya.

###### 2.1.4.1 Deskripsi Penggunaan dan Kegiatan

Kegiatan utama yang dilakukan pada Banda Aceh *Creative Hub* ini adalah merupakan kegiatan edukatif yang berbasis kegiatan kreativitas, berdasarkan sifat kegiatan yaitu:

- Edukatif : bersifat memberikan pengetahuan dan mendidik pengunjung yang datang terkait kreativitas.
- Rekreatif : bersifat rekreasi dengan konteks pengetahuan.
- Kreatif : memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan diri untuk menjadi lebih kreatif.

###### 2.1.4.2 Deskripsi Pengguna

Deskripsi pengguna dan kegiatan merupakan gambaran secara umum terhadap siapa pelaku yang menggunakan proyek rancangan ini, pada Banda Aceh *Creative Hub* ini kelompok pengguna dibagi berdasarkan:

#### **2.1.4.2.1 Pelaku Ekonomi Kreatif**

Jenis kegiatan yang dilakukan pada Banda Aceh *Creative Hub* adalah konten kegiatan yang termasuk kedalam 16 subsektor ekonomi kreatif, yaitu: aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, seni kriya, kuliner, musik, penerbitan periklanan, seni pertunjukan, seni rupa serta televisi dan radio.

Menurut Perpres Nomor 72 tahun 2015 tentang perubahan atas peraturan Presiden nomor 6 tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) telah mengklarifikasi ulang 16 sub-sektor industri kreatif, diantaranya sebagai berikut:

##### **1. Aplikasi dan pengembangan permainan**

Suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objektif) dan aturan.

##### **2. Arsitektur**

Wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia, sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.

##### **3. Desain Interior**

Kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan lingkungan hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

##### **4. Desain Komunikasi Visual**

Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

## **5. Desain Produk**

Layanan professional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai dan menampilkan suatu produk.

## **6. Fashion**

Gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok.

## **7. Film, Animasi & Video**

Film adalah karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.

Perfilman adalah segala elemen infrastruktur dan suprastruktur yang melingkupi dan berhubungan dengan proses produksi, distribusi, ekshibisi, apresiasi, pendidikan film dan pengarsipan.

Animasi adalah tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa,

Video adalah sebuah aktivitas kreatif berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (capture) atau membuat gambar bergerak yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternative yang berdaya saing dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

## **8. Fotografi**

Sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi.

## **9. Kriya**

Kerajinan (kriya) merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan disain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer.

## **10. Kuliner**

Kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal.

## **11. Musik**

Segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.

## **12. Penerbitan**

daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya.

## **13. periklanan**

Bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.

## **14. Seni Pertunjukan**

Cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (performers), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (audiences); baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tari; yang terjadi secara langsung (live) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini.

## **15. Seni Rupa**

Penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

## **16. Televisi dan Radio**

Televisi adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam

format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

Radio adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada public dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

Konsep dasar Banda Aceh *Creative Hub* adalah mewadahi kegiatan yang termasuk kedalam subsektor ekonomi kreatif. Selain sektor ekonomi kreatif Banda Aceh *Creative Hub* juga terbuka bagi masyarakat kota Banda Aceh yang ingin belajar atau berwisata.

#### **2.1.4.2.2 Wisatawan**

Selain sebagai pusat kreativitas, Banda Aceh *Creative Hub* juga terbuka bagi wisatawan yang datang untuk menggunakan fasilitasnya dengan syarat yang berlaku.

#### **2.1.5 Lingkungan Kreatif**

Lingkungan kreatif didefinisikan sebagai lingkungan fisik, sosial, dan budaya di mana aktivitas kreatif terjadi (Sternberg dan Grigorenko, 1997; Harrington, 1999). Ini termasuk zona konsentrasi dan penyerapan. Beberapa penelitian berpendapat bahwa "lebih mudah untuk meningkatkan kreativitas dengan mengubah kondisi di lingkungan daripada dengan mencoba membuat orang berpikir lebih kreatif" (Czikszenmihalyi, 1996:1).

Menurut Borrup dan Evans (2010) lingkungan kreatif merupakan kondisi ideal dimana warga kota bisa saling mempengaruhi, berkolaborasi dan bahkan bersaing untuk melakukan kegiatan kreatif sehingga kegiatan kreativitas menjadi kebiasaan bagi warga kota. Disamping itu lingkungan kreatif juga merupakan perwujudan ruang atraktif dan inspiratif yang mampu menstimulasi kreativitas. Maka dari itu ada beberapa hal yang

diperlukan untuk mewujudkan lingkungan kreatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Kenyamanan

(Evans dkk, 2006) Kreativitas sangat erat kaitannya dengan kenyamanan. Secara sederhana dapat dimengerti bahwa sangat sulit mengeluarkan ide kreatif bila berada pada lingkungan yang kumuh, bising dan tidak tertata. Maka dari itu kenyamanan ruang publik merupakan modal awal dari mewujudkan lingkungan kreatif.

2. Aksesibilitas

Lingkungan kreatif tercermin dari tingginya antusias warga kota dalam memanfaatkan ruang publik. Semakin banyak warga mendapat akses ke ruang publik tentunya akan semakin baik.

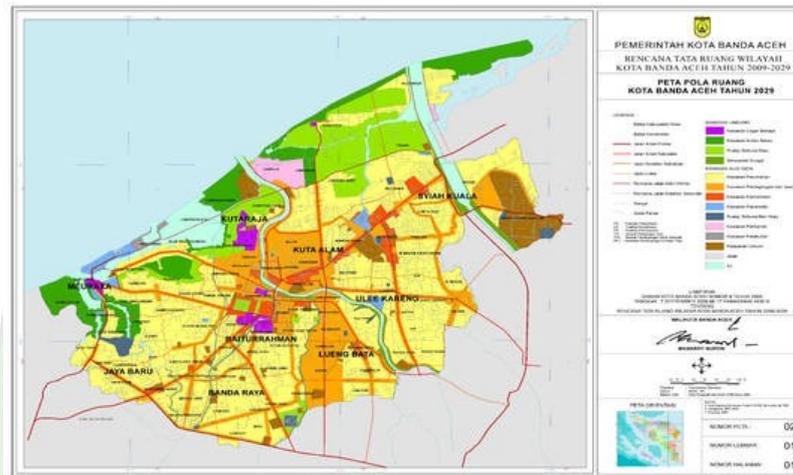
3. Keragaman

Aspek ini menyangkut pada keragaman aktivitas yang bisa dilakukan. Lingkungan kreatif harus mampu menyediakan sarana yang mendukung keragaman aktivitas yang dilakukan. Keberagaman latar belakang, budaya dan ide antar warga kota yang berkumpul (Borup 2010).

## 2.2 Tinjauan Khusus

### 2.2.1 Lokasi

#### 2.2.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi



Gambar 2.2 RTRW Kota Banda Aceh Sumber: RTRW Kota Banda Aceh

Pertimbangan pemilihan lokasi untuk Banda Aceh *Creative Hub* dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

a. Tinjauan terhadap struktur kota

Lokasi diambil pada kawasan yang memiliki rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh sebagai pusat pelayanan sosial kota, seperti halnya pariwisata, Budaya, dan kegiatan lain yang komplementer terhadap fungsi bangunan tersebut.

b. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan ini meliputi beberapa aspek, antara lain :

1. Potensi Tapak

a. Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan kota Banda Aceh dengan ketersediaan lahan yang mampu memenuhi kebutuhan besaran ruang dan pengembangan kegiatan lainnya.

b. Memiliki struktur tanah yang baik untuk konstruksi.

- c. Memiliki fasilitas yang dapat mendukung kegiatan seperti objek wisata, ruang-ruang publik dan sebagainya.
- d. Adanya sarana dan prasarana pendukung seperti bangunan yang fungsinya sejenis dengan rancangan.

## 2. Tata Guna Lahan

- Lokasi bukan merupakan lahan produktif (bukan sawah, kebun, juga bukan lahan pabrik)
- Tidak merusak ekosistem atau lingkungan hidup
- Lokasi terletak pada area peruntukan lahan fasilitas umum

### c. Syarat Aksesibilitas

Syarat aksesibilitas ini menuntut suatu objek harus dapat dengan mudah dilihat, ditemui dan dicapai. Syarat-syarat aksesibilitas antara lain :

- a. Mudah dalam pencapaian
- b. Lokasi berada pada daerah yang memiliki prasarana jalan yang baik
- c. Dekat dengan fasilitas umum

### **2.2.1.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh**

Dalam perencanaan pengembangannya, Kota Banda Aceh akan mengembangkan 4 Wilayah Pengembangan (WP), yaitu :

1. WP Pusat Kota Lama
2. WP Pusat Kota Baru
3. WP Keutapang
4. WP Ulee Kareng

Ke-4 Wilayah Pengembangan tersebut menjadi dasar dalam menentukan Sistem Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh 20 tahun depan, dimana direncanakan 2 Pusat Kota dan 2 Sub Pusat Kota, yaitu :

- a. Pusat Kota Lama Pasar Aceh – Peunayong
- b. Pusat Kota Baru Batoh/Lamdom
- c. Sub Pusat Kota Keutapang

d. Sub Pusat Kota Ulee Kareng

Untuk lebih jelas mengenai sistem pusat pelayanan Kota Banda Aceh dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2.1 Sistem Pelayanan Kota Banda Aceh

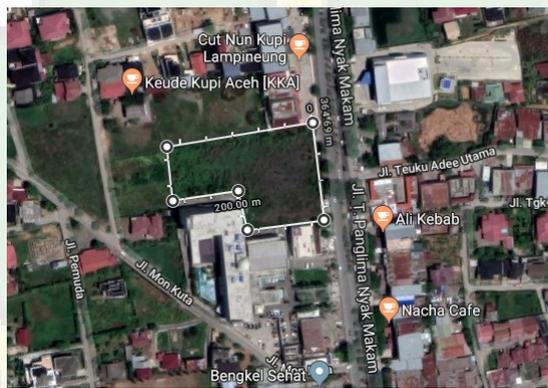
| No.                        | PUSAT PELAYANAN / SUB PUSAT PELAYANAN / UNIT LINGKUNGAN | FUNGSI  | SKALA PELAYANAN  |
|----------------------------|---|---|--|
| <b>A. PUSAT KOTA</b>       |   |   |  |
| 1.                         | PEUNAYONG / KAMPUNG BARU (Pusat Kota Lama)              | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat pemerintahan Kota Banda Aceh</li> <li>▪ Perdagangan dan Jasa</li> <li>▪ Perkantoran</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional &amp; Kota</li> </ul>                          |
| 2.                         | BATOHLAMDOM (Pusat Kota Baru)                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat pemerintahan / perkantoran yang baru</li> <li>▪ Pusat perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional</li> <li>▪ Regional &amp; Kota</li> </ul>      |
| <b>B. SUB PUSAT KOTA</b>   |   |   |  |
| 1.                         | KEUTAPANG   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan Jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional dan Lokal</li> </ul>                           |
| 2.                         | ULEE KARENG   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kota dan lokal</li> </ul>                               |
| <b>C. PUSAT LINGKUNGAN</b> |   |   |  |
| 1.                         | LAMPULO   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelabuhan ikan</li> <li>▪ Galangan kapal</li> <li>▪ Industri pengolahan ikan</li> <li>▪ Perumahan nelayan</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional &amp; Kota</li> </ul>                          |
| 2.                         | JAMBO TAPE/   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat Pemerintahan Prov Aceh &amp; Perkantoran Provinsi Aceh (eksisting)</li> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional</li> <li>▪ Kota dan Lokal</li> </ul>           |
| 3.                         | NEUSU   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kota dan lokal</li> </ul>                               |
| 4.                         | KOPELMA DARUSSALAM                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pendidikan</li> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional</li> <li>▪ Kota dan lokal</li> </ul>           |
| 5.                         | JEULINGKE   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat Pemerintahan Prov Aceh &amp; Perkantoran Provinsi Aceh (eksisting)</li> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional</li> <li>▪ Kota dan Lokal</li> </ul>           |
| 6.                         | LUENG BATA  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kota dan lokal</li> </ul>                               |
| 7.                         | MIBO  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pusat Pemerintahan dan Perkantoran Kota Banda Aceh</li> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kota dan Lokal</li> </ul>                               |
| 8.                         | BLANG OI  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> <li>▪ Perikanan</li> <li>▪ Pelabuhan</li> <li>▪ Wisata</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kota dan lokal</li> <li>▪ Regional dan Lokal</li> </ul> |
| 9.                         | LAMTEUMEN   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perkantoran</li> <li>▪ Perdagangan dan jasa</li> <li>▪ Pemukiman</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regional, Kota dan lokal</li> </ul>                     |

Sumber : RTRW Kota Banda Aceh Tahun (2009-2029)

Kawasan pelayanan umum dikembangkan dengan tujuan untuk menyediakan ruang ruang yang berfungsi untuk menampung fasilitas pelayanan umum dan ruang ruang yang berkembang sebagai dampak pengembangan fasilitas pelayanan umum yang meliputi fasilitas kesehatan, fasilitas pendidikan, fasilitas peribadatan, fasilitas transportasi.

### 2.2.1.3 Pemilihan Lokasi

#### 1. Jalan T. Panglima Nyak makam, Lampineung, Banda Aceh



Gambar 2.3 Lokasi 1  
Sumber: Google Maps

|                     |                                 |
|---------------------|---------------------------------|
| Luas Tapak          | : 6.508 m <sup>2</sup> (0.6 Ha) |
| KDB maksimum        | : 4.55 m <sup>2</sup>           |
| KLB maksimum        | : 15.94 m <sup>2</sup>          |
| GSB Minimum         | : 12 m                          |
| Ketinggian Bangunan | : maksimal 5 lantai             |
| Peruntukan Lahan    | : perdagangan dan jasa          |

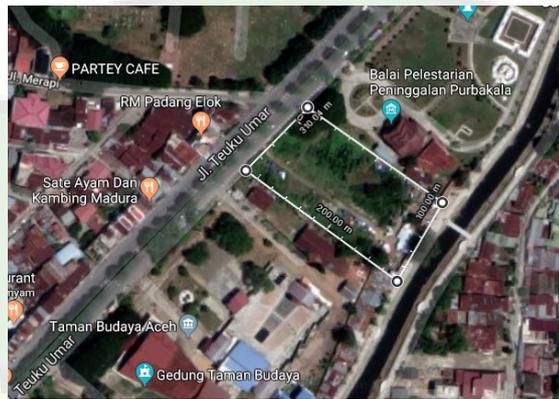
#### 2. Jalan Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Banda Aceh



Gambar 2.4 Lokasi 2  
Sumber: Google Maps

Luas Tapak : 4.800 m<sup>2</sup> (0.4 Ha)  
 KDB maksimum : 2.880 m<sup>2</sup>  
 KLB maksimum : 10.08 m<sup>2</sup>  
 GSB Minimum : 12 m  
 Ketinggian Bangunan : maksimal 4 lantai  
 Peruntukan Lahan : kawasan terbuka hijau

### 3. Jalan Teuku Umar, Sukaramai, Banda Aceh



Gambar 2.5 Lokasi 3  
Sumber: Google Maps

Luas Tapak : 5.328 m<sup>2</sup> (0.5 Ha)  
 KDB maksimum : 4.262 m<sup>2</sup>  
 KLB maksimum : 14.91 m<sup>2</sup>  
 GSB Minimum : 12 m  
 Ketinggian Bangunan : maksimal 4 lantai  
 Peruntukan Lahan : kawasan peruntukan lainnya

### Kriteria Pemilihan Lokasi

Tabel 2.2 Kriteria pemilihan lokasi

| No | Kriteria Lahan   | Nilai Lokasi Site |        |         |
|----|--|-------------------|--------|---------|
|    |  | Alt I             | Alt II | Alt III |
| 1  | <b>Peraturan yang berlaku/RTRW</b>   |                   |        |         |
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Peruntukan lahan</li> <li>Peraturan setempat</li> </ul> | 3<br>5            | 3<br>5 | 5<br>5  |

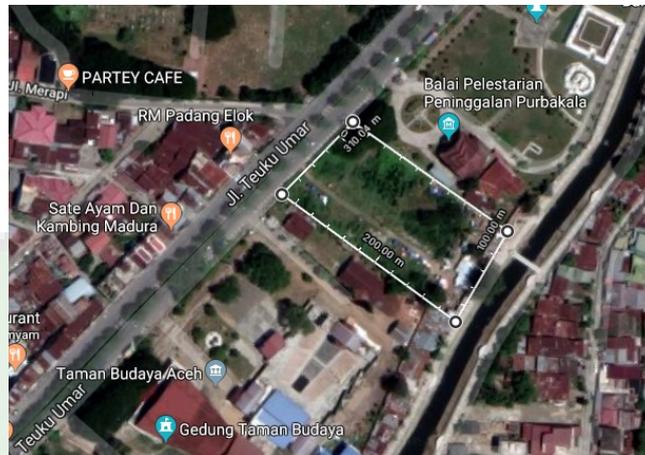
|   |  |             |             |             |
|---|--|-------------|-------------|-------------|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepadatan lahan</li> </ul>  | 3           | 5           | 5           |
| 2 | <b>Aksesibilitas/Pencapaian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana transportasi umum</li> <li>• Kedekatan dengan terminal/bandara</li> <li>• Kemudahan pencapaian dari pusat kota</li> </ul>      | 3<br>3<br>5 | 3<br>5<br>5 | 5<br>5<br>5 |
| 3 | <b>Potensi lokasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dekat dengan kawasan pariwisata</li> <li>• Ketersediaan vegetasi</li> <li>• Terletak pada jalan arteri</li> </ul>                               | 3<br>3<br>5 | 5<br>5<br>5 | 5<br>5<br>5 |
| 4 | <b>Fasilitas lingkungan yang tersedia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas kesehatan terdekat</li> <li>• Fasilitas peribadatan terdekat</li> <li>• Fasilitas perdagangan terdekat</li> </ul> | 5<br>3<br>5 | 5<br>5<br>5 | 5<br>3<br>5 |
| 5 | <b>Prasarana</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan listrik negara induk</li> <li>• Jaringan air bersih induk</li> <li>• Drainase induk</li> </ul>  | 5<br>5<br>5 | 5<br>3<br>5 | 5<br>5<br>5 |
|   | <b>Jumlah</b>  | <b>61</b>   | <b>69</b>   | <b>70</b>   |

(Sumber : Analisa Pribadi)

Keterangan : 5 (baik), 3 (cukup), 1 (kurang)

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, maka lokasi yang terpilih dengan nilai terbanyak adalah lokasi 3 yang terletak pada jalan Teuku Umar, Sukaramai, Banda Aceh.

### 2.2.1.4 Lokasi Terpilih



Gambar 2.6 Lokasi terpilih  
Sumber: Google Maps

Berdasarkan kriteria penilaian lokasi, maka lokasi yang terpilih adalah lokasi yang berada di Kecamatan Sukaramai, Banda Aceh. Lokasi ini tepatnya berada pada jalan Teuku Umar. Tapak pada lokasi ini merupakan lahan kosong yang ditumbuhi oleh semak-semak belukar. Permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan tapak  $\pm 5.328 \text{ m}^2$  (0.5 Ha) dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- Bagian Utara : Cagar budaya Gunongan
- Bagian Timur : Krueng Daroy, perumahan warga
- Bagian Barat : Kherkoff (kuburan Belanda), Pertokoan
- Bagian Selatan: Taman Seni dan Budaya

#### A. Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW Banda Aceh, peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Peruntukan lainnya: Pendidikan (perdagangan dan jasa)
- KDB Maksimum : 60%

- KLB Maksimum : 3,5
- GSB minimum : 12 m
- Ketinggian bangunan : Maksimum 4 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: kdb x luas tapak

$$60\% \times 5.328 \text{ m}^2$$

$$: 3196.8 \text{ m}^2$$

- Luas bangunan maksimum : klb x luas tapak

$$3,5 \times 5.328 \text{ m}^2$$

$$: 18.648 \text{ m}^2$$

#### **B. Kelengkapan Fasilitas**

Disekitar tapak terdapat bangunan-bangunan yang dapat menunjang adanya Banda Aceh *Creative Hub*, seperti :

- Objek wisata seperti: Museum Tsunami, Mesjid Raya Baiturrahman
- Ruang-ruang publik seperti: Taman Bustanussalatin, Taman Putroe Phang

Selain bangunan penunjang, site ini juga sudah dilengkapi dengan sarana utilitas yang baik, seperti :

- Jaringan listrik
- Saluran drainase
- Jaringan telepon
- Saluran air bersih

## 2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis

### 2.3.1 Jakarta Creative Hub (JCH)



Gambar 2.7 Jakarta Creative Hub  
Sumber: Jakarta Creative Hub

#### A. Sejarah JCH

Jakarta *Creative Hub* yang baru diresmikan pada tanggal 1 Maret 2017 ini, merupakan program resmi dari Pemerintah Provinsi DKI Jakarta dalam membantu memajukan perekonomian kreatif yang khususnya berada di wilayah Jakarta. Berlokasi di lantai 1 gedung Graha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat, ini merupakan wadah bagi para pelaku usaha muda industri kreatif untuk membantu mengembangkan kreativitas mereka.

#### B. Kegiatan JCH

Kegiatan JCH dikhususkan bagi para pelaku bidang industri kreatif yang berdomisili di Jakarta, karena JCH merupakan program resmi dari Pemprov DKI Jakarta. JCH mengadakan kelas-kelas khusus sebagai bentuk perhatian pemerintah terhadap kemajuan ekonomi kreatif. Setiap harinya JCH akan mengadakan berbagai kegiatan-kegiatan kreatif seperti, seminar, bedah buku, pameran, dan lain sebagainya.

## C. Fasilitas JCH

### 1. Entrance



Gambar 2.8 Entrance Jakarta Creative Hub  
Sumber: CNN Indonesia

Letaknya di lantai 1 Gedung Graha Niaga Thamrin, disebelah kiri gedung dari arah belakang lift. Dari arah depan JCH ini terlihat pintu masuk disebelah kiri yang mengarah langsung pada map yg (ditandai dengan lingkaran merah) dari JCH itu sendiri, untuk mempermudah pengunjung dalam mencari ruangan-ruangan di JCH.



Gambar 2.9 denah Jakarta Creative Hub  
Sumber: Jakarta Creative Hub

### 2. Kafe

Area kafe ini terletak disebelah kanan dari pintu masuk, berseberangan dengan *classroom A* dan ruang meeting. Kafe ini dikelola sendiri oleh JCH yang system pelayanannya ialah *self-service*.



Gambar 2.10 Kafe di JCH  
(Sumber: Irene mantis, Mei 2018)

### 3. Information/Registration Area

Area ini diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin mengetahui jadwal-jadwal dan informasi seputar kegiatan yang berlangsung di JCH. Area ini terletak disebelah kanan dari arah pintu masuk, berhadapan dengan kafe. Terdapat meja resepsionis panjang dan 3 kursi yang digunakan oleh staff.



Gambar 2.11 Information Area  
Sumber: <http://deodotusalvika.com>

#### 4. Classroom

Jakarta Creative Hub memiliki 3 jenis ruang kelas, yaitu *classroom A*, *classroom B*, dan *classroom C*. Setiap ruang berkapasitas sekitar 50 orang. Fasilitas yang dimiliki setiap ruang terdiri dari kursi, meja, dan proyektor. Ruang kelas digunakan untuk kegiatan pelatihan yang mendukung jalannya industri kreatif.



Gambar 2.12 Classroom JCH  
Sumber: titikdua.co

#### 5. Meeting room

Jakarta *Creative Hub* memiliki meeting room tertutup yang tidak diperuntukkan bagi umum. Salah satu ruang meeting ini memiliki sekat pintu sampai ke classroom A yang dapat terbuka sehingga menyatukan ketiga ruang tersebut untuk memenuhi kebutuhan rapat dalam jumlah peserta yang lebih banyak, dengan kapasitas hingga 30 orang setiap ruangnya.



Gambar 2.13 Meeting room JCH  
Sumber: Dinda Bella, 2017

## 6. Makerspace

Makerspace atau bengkel adalah tempat dimana nantinya peserta atau pengunjung dapat mewujudkan ide kreatifnya dalam bentuk nyata dibantu dengan alat-alat canggih yang sudah tersedia. Diruang ini terdapat 2 ruangan terpisah yang fungsinya disesuaikan dengan peletakan alat-alat atau mesin-mesin yang ada, sebelah kanan ialah ruang konveksi dan sebelah kiri merupakan ruang yang alat-alatnya lebih digunakan pada bidang desain produk. disediakan alat 3D printing, mesin jahit, mesin laser cut dan masih banyak lainnya. Letak ruang ini berada disebelah kiri dari arah pintu masuk, bersebelahan dengan meeting room.



Gambar 2.14 Makerspace JCH  
Sumber: Resti Amalia, 2017

## 7. Library dan Reading Area

Koleksi buku yang ada di perpustakaan Jakarta *Creative Hub* disupport oleh Kinokuniya, adalah bookstore yang menjual buku-buku impor. Area ini terdapat pada bagian ujung dari arah pintu masuk, masih sejajar dengan classroom A, ruang meeting dan makerspace.



Gambar 2.15 Library JCH  
Sumber: TravelOn, wego.co.id



Gambar 2.16 Reading Area JCH  
Sumber: TravelOn, wego.co.id

#### 8. Co-office

JCH memberikan fasilitas co-office ini untuk membantu mereka para pengusaha-pengusaha yang baru akan terjun dalam dunia industri kreatif khususnya berdomisili di daerah Jakarta. Terdapat 12 ruang co-office yang nantinya akan disewakan untuk pengusaha yang baru akan memulai usahanya. Fasilitas yang disediakan hanya ruang kurang lebih berukuran 3x4 m<sup>2</sup>, meja dan kursi.



Gambar 2.17 Entrance Co-Office JCH  
Sumber: TravelOn, wego.co.id



Gambar 2.18 Co-Office JCH  
Sumber: TravelOn, wego.co.id

#### 9. Area Pamer

Area pameran ini terletak ditengah ruang dari JCH. Area ini khusus digunakan untuk memamerkan produk-produk kreatif hasil pelatihan atau bimbingan orang-orang yang memberi pelatihan di JCH.



Gambar 2.19 Area Pamer JCH  
Sumber: TravelOn, wego.co.id

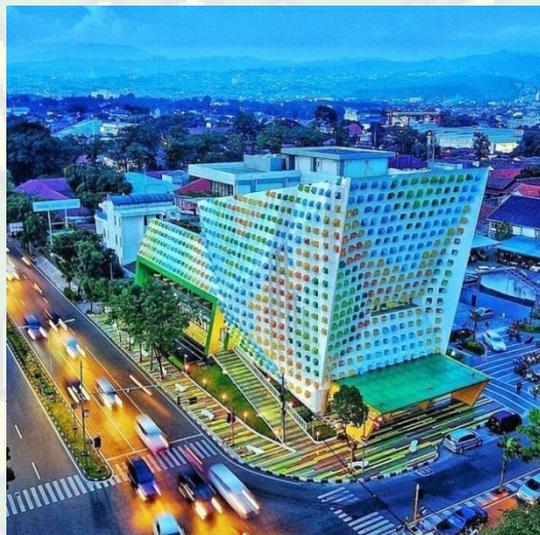
### 2.3.2 Bandung Creative Hub (BCH)



Gambar 2.20 Logo Bandung *Creative Hub*  
Sumber: Bandung *Creative Hub*

#### A. Sejarah Bandung Creative Hub (BCH)

Berawal dari ditetapkannya Bandung sebagai kota kreatif dunia oleh Unesco pada 11 Desember 2015, dibawah kepemimpinan Bapak Ridwan Kamil sebagai Walikota Bandung membangun sebuah wadah bagi pegiat kreatif di Kotanya. Semakin menegaskan bahwa Bandung adalah kota kreatif.



Gambar 2.21 Eksterior Bandung Creative Hub  
Sumber: Aspiratif.wordpress.com

#### B. Kegiatan BCH

Fokus utama kegiatan yang dilakukan di Bandung *Creative Hub* adalah pelaku-pelaku usaha kreatif sesuai sub-sektor ekonomi kreatif.

### C. Fasilitas BCH

Bandung *Creative Hub* dilengkapi dengan fasilitas yang sangat baik untuk mendukung kegiatan pelaku usaha kreatif, seperti auditorium, bioskop, perpustakaan ekonomi kreatif, ruang ICT, perpustakaan kreatif, dan empat ruang kelas. Kemudian didukung oleh kafe yang bisa digunakan untuk bersantai.

BCH mempunyai lebih dari 10 fungsi utama, seperti Studio Inovasi (3D Printer, Laser Cutting, Textile Printer, dll), Studio Fashion, Studio ICT, Studio Foto/TV, Studio Musik, Studio Keramik, Desain Musium, Desain Store, Desain/Art Library, Art Gallery, Desain Studio, Bioskop untuk film ekspreimental, Classroom, Café/Resto, Co-Working Space dan lain-lain.

#### 2.3.3 Thailand Creative and Design Centre (TCDC)



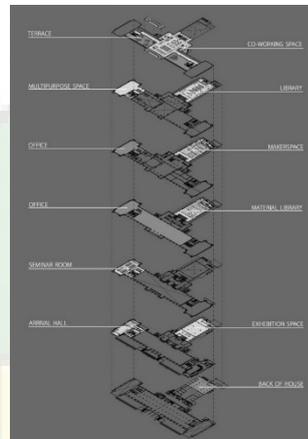
Gambar 2.22 TCDC  
Sumber: Archdaily.com

#### A. Deskripsi TCDC

Thailand Creative and Design Centre (TCDC) adalah lembaga pemerintah dengan tujuan untuk menginspirasi pemikiran kreatif masyarakat dan untuk mendorong kegiatan ekonomi kreatif. TCDC menyediakan berbagai sumber daya dan layanan. Komponen utamanya adalah pustaka desain, pustaka material, dan

ruang kerja bersama. Komponen lainnya termasuk *makerspace*, ruang pameran, dan lokakarya.

## B. Susunan Ruang



Gambar 2.23 Denah TCDC  
Sumber: Archdaily.com

Ruang kreatif tidak hanya dinilai dari tampilannya, tetapi juga ruang yang mampu memberikan inspirasi bagi penggunanya. Menciptakan ruang yang mampu menghubungkan orang-orang, untuk berdiskusi dan bekerja bersama. Tempat untuk menginspirasi satu sama lain. Tempat yang mampu menciptakan sesuatu yang baru dan dapat diprogram ulang. TCDC menyediakan fasilitas perpustakaan konvensional dan digital, serta ruangan pameran diseluruh bangunan.

## C. Fungsi

TCDC dirancang untuk mendorong terjadinya interaksi sosial. Ruangan tidak hanya digunakan untuk satu kegiatan saja, tetapi digunakan untuk banyak kegiatan sehingga memicu terjadinya interaksi dan kerja sama. Sirkulasi utama memotong bagian dalam bangunan yang membuat orang harus melewati fasilitas yang berbeda untuk melihat kegiatan apa saja yang dilakukan di TCDC. Ruangan didesain fleksibel dengan

menggunakan furniture yang juga dapat dipindahkan, sehingga memungkinkan terjadinya proses kreatif yang baru setiap hari.



Gambar 2.24 Situasi TCDC  
Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.25 Interior TCDC  
Sumber: Archdaily.com

Pameran diintegrasikan ke semua ruang dengan sistem rak, sistem dinding, ruang di sepanjang koridor, ruang sudut, ruang

tengah. Ide-ide segar selalu disajikan dalam jangkauan dan selalu mengitari kita untuk inspirasi.

Sistem arsitektur tembus pandang yang membungkus dan memasukkan seluruh fasilitas ini memegang inti dari apa yang diberikan TCDC - inspirasi dan pengetahuan. Ini dirancang untuk memuat semuanya mulai dari buku, majalah, contoh material, media digital, pameran mini, papan brainstorm, pengumuman, dll. Inspirasi berjalan melalui dan mencakup semua ruang kreatif.

### 2.3.4 Kesimpulan Studi Banding

Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding

| No | Analisa                           | Jakarta Creative Hub  | Bandung Creative Hub  | Thailand Creative and Design Centre   |
|----|-----------------------------------|---|---|---|
| 1  | Lokasi                            | Terletak di Pusat Kota  | Berada di daerah perkotaan  | Berada di pusat kota  |
| 2  | Bentuk bangunan dan jumlah lantai | Bentuk bangunan geometris.  | Bentuk bangunan asimetris.  | Bangunan modern.  |
| 3  | Fasilitas                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co-Working</li> <li>• Co-Office</li> <li>• Maker space</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang Pamer, dll.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auditorium</li> <li>• Design Store</li> <li>• Amhiteater</li> <li>• perpustakaan</li> <li>• Ruang pamer</li> <li>• Studio games, dll.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co-Working</li> <li>• Office</li> <li>• Makerspace</li> <li>• Ruang pamer</li> <li>• Aula, dll.</li> </ul> |
| 4  | Lansekap/ Ruang Luar              | Hanya sedikit taman.  | Area lansekap tidak terlalu luas.   | Area lanskap sangat minim.  |

|   |                                 |   |   |  |
|---|---------------------------------|---|---|--|
| 5 | Interior                        | Warna ruang dalam didominasi oleh warnaputih, lebih mengutamakan fungsional.  | Warna ruang dalam dipenuhi oleh mural, semakin menguatkan kesan bangunan kreatif.   | Warna ruang dalam bergaya arsitektur modern yang elegan.   |
| 6 | Skala Bangunan                  | Skala intim   | Skala intim dan monumental  | Skala intim  |
| 7 | Aspek Penerapan dalam Rancangan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bentuk bangunan</li> <li>- Fasilitas</li> <li>- fungsi bangunan</li> <li>- Interior</li> <li>- Material</li> <li>- Hubungan Ruang</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Lansekap/Ruang Luar</li> <li>-exterior</li> <li>-interior</li> <li>-hubungan ruang</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Hubungan Ruang</li> <li>- interior</li> <li>-exterior</li> </ul> |

Sumber: Analisa Pribadi

Berdasarkan studi banding yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa fasilitas utama yang akan diterapkan pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub*. Fasilitas-fasilitas tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. MakerSpace
2. Co-working
3. Co-office
4. Ruang Pameran/*Gallery*, dan
5. Perpustakaan

## BAB III

### PENDEKATAN PERANCANGAN

Ketika merancang suatu lingkungan binaan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan adalah fungsi kawasan atau citra kawasan pada lokasi yang akan direncanakan. Setiap keputusan desain harus mampu beradaptasi dengan citra kawasan yang telah terbentuk, sehingga bangunan akan menyatu dengan lingkungan sekitarnya.

Pada lokasi perancangan yang telah terpilih mempunyai citra kawasan sebagai daerah budaya. Disekitar kawasan banyak bangunan-bangunan bersejarah yang mempunyai nilai sejarah seperti Gunongan, Taman Putroe Phang, Taman Sari dan Museum Tsunami. Oleh karena itu, untuk menciptakan keselarasan dengan lingkungan sekitarnya dan menunjukkan jati diri sebagai bangunan pusat kegiatan kreatif, perencanaan Banda Aceh *Creative Hub* akan menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

#### 3.1 Arsitektur Neo-Vernakular

##### 3.1.1 Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai tanggapan dan kritik atas *modernism* yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi industri. Konsep dasar arsitektur Neo-Vernakular pada prinsipnya adalah mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, budaya lokal, serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Kata *neo* berasal dari bahasa Yunani yang digunakan sebagai fonim yang mempunyai arti baru. Jadi Neo-Vernakular berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru. Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk dan konstruksi) maupun non-fisik (konse, filosofi, tata ruang) dengan tujuan

melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara *empiris* oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai setempat.

Karya arsitektur Neo-Vernakular menggunakan bentuk-bentuk modern namun dalam penerapannya masih menggunakan konsep lama yang ada pada daerah setempat yang dikemas dalam bentuk modern.

### 3.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dari pernyataan Charles Jencks dalam bukunya "*Language of Post-Modern Architecture*" maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut:

#### a. Menggunakan atap bumbungan

Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang di ibaratkan sebagai elemen pelidung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.

#### b. Batu-bata (elemen konstruksi lokal)

Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.

#### c. Proporsi

Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

#### d. kesatuan

Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

**e. Warna**

Menggunakan warna-warna yang kontras dan kuat.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi adalah perpaduan dari keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernakular melalui *trend* akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu-bata sebagai elemen lokal
- Susunan masa yang indah

Unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, seperti berikut ini:

- a) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
- b) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya)

### 3.1.3 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Adapun beberapa prinsip desain arsitektur neo-vernakular secara terperinci, yaitu:

- a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai atau fungsi dari bangunan *modern*.
- b. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

### 3.1.4 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

Tabel 3.1 perbandingan arsitektur tradisional, vernakular, dan Neo-vernakular

| Perbandingan | Tradisional  | Vernacular   | Neo-Vernakular  |
|--------------|--|--|---|
| ideologi     | Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal. | Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur | Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern |

|            |   |   |   |
|------------|---|---|---|
|            |   | tradisional   |   |
| Prinsip    | Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental | Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen. | Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular |
| Ide Desain | Lebih mementingkan fasad atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan   | Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat di dalam  | Bentuk desain lebih <i>modern</i>   |

Sumber: Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo

Dalam hal ini, pengertian vernakular arsitektur sering juga disamakan dengan arsitektur tradisional dan dapat diartikan bahwa secara konotatif kata tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma adat istiadat atau pewaris budaya yang turun temurun dari generasi ke generasi. Arsitektur dan bangunan tradisional merupakan hasil seni budaya tradisional, yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari hidup manusia budaya tradisional, yang mampu memberikan ikatan lahir batin.

Di dunia global, kata tradisional sering digunakan untuk membedakan dengan *modern*. Di Indonesia, sebutan yang berasal dari bahasa Belanda "Traditionell Architectur", istilah ini diberikan untuk karya-karya arsitektur asli daerah di Indonesia, salah satu alasannya adalah

untuk membedakan jenis arsitektur yang timbul dan berkembang dan merupakan karakteristik suku-suku bangsa di Indonesia dari jenis arsitektur yang tumbuh dan berkembang atas dasar pemikiran dan perkembangan arsitektur di Eropa, khususnya arsitektur kolonial Belanda.

Kata tradisional berasal dari kata tradisi yang di Indonesia sama artinya dengan adat, kata adat ini di adopsi dari bahasa Arab. Sehingga seringkali bangunan tradisional disebut dengan “rumah adat”. Pada prinsipnya baik di dunia global dan Indonesia, kata tradisional diartikan sebagai sesuatu yang dilakukan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Selain itu istilah-istilah lain sering bersentuhan arti dan maknanya dengan arsitektur vernakular yaitu arsitektur rakyat (*folk architecture*), arsitektur lokal atau kontekstual (*indigenous architecture*) bahkan ada juga yang kemiripan dengan arsitektur alamiah (*spontaneous architecture*). Secara garis besar, arsitektur rakyat diartikan sebagai arsitektur yang menyimbolkan budaya suatu suku bangsa dengan beberapa atribut yang melekat dengannya. Sementara itu, arsitektur lokal atau kontekstual, adalah arsitektural yang beradaptasi dengan kondisi budaya, geografi, iklim dan lingkungan, dan arsitektur alamiah adalah arsitektur yang dibangun oleh satu masyarakat berdasarkan proses alamiah seperti kebutuhan dasar manusia.

Maka dapat dipahami bahwa pada dasarnya prinsip arsitektur neo-vernakular adalah melestarikan unsur-unsur lokal sehingga bentuk dan sistemnya terutama yang berkaitan dengan iklim setempat, seperti penghawaan, pencahayaan alamiah, antisipasi terhadap regionalisme yang merupakan aspek mendasar. Dalam pendekatan ini arsitektur neo-vernakular yang digunakan adalah arsitektur tradisional Aceh.

### 3.1.5 Perbandingan Neo-Vernakular dan Regionalisme

Tabel 3.2 perbandingan regionalism dan neo-vernakular

| Perbandingan  | Regionalism   | Neo-Vernakular   |
|---------------|---|--|
| Pengertian    | Region adalah daerah dan <i>isme</i> adalah paham, jadi paham bersifat kedaerahan   | Neo berarti baru, masa peralihan dan vernakular adalah Native/asli/bahasa setempat, jadi peralihan dari bentuk setempat  |
| Ideologi      | Menciptakan arsitektur yang kontekstual yang tanggap terhadap kondisi lokal dan senantiasa mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat   | Fokus kepada perenapan elemen arsitektur yang sudah ada dari hasil vernakular dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern   |
| Prinsip       | Mengarah pada pemenuhan kepuasan dan ekspresi jati diri yang mengacu pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang dan masih tergantung pada vernakularisme  | Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern dan kelanjutan dari arsitektur vernakular.  |
| Konsep Desain | Masih cenderung hanya meniru bentuk fisik, ragam dan gayagaya tradisional yang sudah dimiliki oleh masyarakat setempat.   | Bentuk desain lebih modern dan mencoba menampilkan karya baru.   |
| Kriteria      | Menggunakan bahan bangunan lokal dengan teknologi modern. Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat. Mencari makna dan substansi cultural, bukan gaya/style sebagai produk akhir | Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen) Tidak elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religius dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsipprinsip |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilaan visualnya) |
|--|--|---|

Sumber: Aplikasi regionalism dan neo-vernakular dalam desain bangunan. Agus Dharma dan Hasan Sadli, <http://staffsite.gunadharma.ac.id>

Dalam prinsip perancangan Henri M.P, yang mencoba memadukan kekuatan-kekuatan lokal berupa arsitektur, budaya, masyarakat dan alam, dimana pada bangunan yang dirancangnya tidak pernah menemukan suatu karya arsitektur yang dapat mewakili ciri khas budaya dan sosial daerah masing-masing daerah, serta mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh lingkungan di sekitarnya. Dengan teori-teorinya, Henri Maclaime Pont berusaha untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada.

Dalam membangun suatu bangunan, Henri M.P, memegang teguh beberapa filsafat arsitektur yang menginginkan agar keberadaan bangunan dapat menjadi bagian dari lingkungan sekitar bangunan tersebut dengan sangat memperhatikan iklim dan masyarakat sekitar bangunannya. Sehingga dapat memperhatikan adat istiadat dan kepercayaan masyarakat setempat.

Teori Henri M.P, kaidah arsitektur yang pernah ditampilkan pada karya-karyanya adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan pada faktor budaya dan alam dimana ia membangun sehingga karya arsitektural merupakan jawaban dari kebutuhan social
2. Pada setiap karya arsitektural harus dapat tercermin adanya hubungan yang logis antara bangunan dengan lingkungannya.
3. Menggali akar budaya arsitektur klasik, dikaji dan kemudian dipadukan dengan arsitektur modern.

### 3.2 Interpretasi Tema

Tema yang diterapkan pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* adalah arsitektur Neo-vernakular dengan pendekatan arsitektur Aceh. Untuk menerapkan Neo-Vernakular pada bangunan dapat dengan cara mengkombinasikan arsitektur vernakular Aceh dengan adat kebiasaan masyarakatnya.

Pemilihan tema arsitektur Neo-Vernakular disebabkan oleh pemilihan lokasi objek perancangan yang terletak di kawasan cagar budaya. Untuk membuat objek perancangan menyatu dengan lingkungan sekitar dan dengan gaya yang lebih *modern*. Maka dari itu dipilihlah tema arsitektur Neo-Vernakular. Upaya pendekatan tema untuk Banda Aceh *Creative Hub* ini didapat dari objek fisik dan non-fisik kebudayaan setempat, diantaranya:

#### 1. Rumoh Aceh (Objek fisik)

Rumoh Aceh sebagai simbol dari arsitektur tradisional Aceh merupakan referensi utama dalam objek perancangan Banda Aceh *Creative Hub* dengan mengadopsi filosofi-filosofi yang terkandung didalamnya.

Arsitektur rumoh Aceh terbagi menjadi beberapa ruang, diantaranya adalah ruang depan, ruang tengah, ruang belakang, dan ruang bawah.

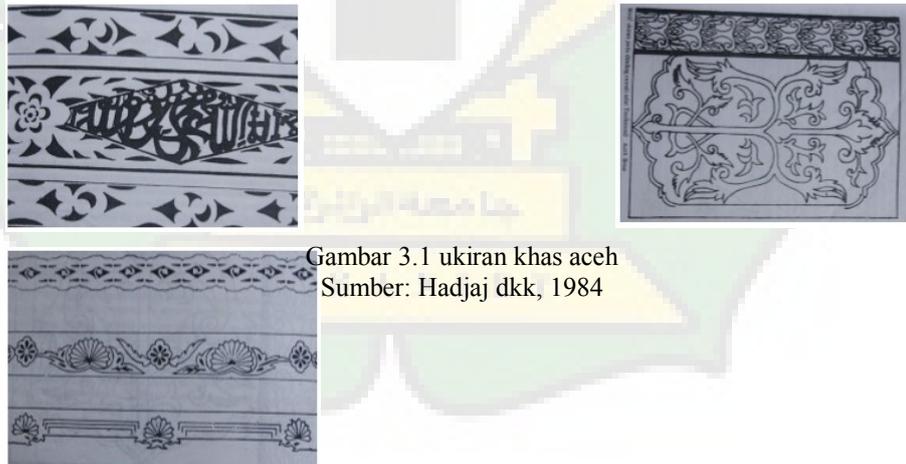
- a. ruang depan, ruangan ini berfungsi sebagai ruang santai dan tempat beristirahat bagi seluruh anggota keluarga. Ruangan ini juga digunakan sebagai tempat menerima tamu.
- b. Ruang tengah, ruangan ini adalah ruang inti dari sebuah rumah adat Aceh (ruang inong) dan di tandai dengan lantai yang lebih tinggi dari ruang depan. Karena termasuk ruang inti, maka ruangan ini termasuk sangat privat. Para tamu yang datang tidak akan pernah diijinkan untuk memasukinya.

- c. Ruang belakang, ruangan ini adalah ruangan yang berfungsi sebagai tempat makan, dapur, dan tempat bercengkrama bagi sesama anggota keluarga.
- d. Ruang bawah, ruang bawah berfungsi sebagai tempat penyimpanan hasil panen dan berfungsi sebagai tempat berkumpul/sosial.

Dari keterangan mengenai rumah Aceh diatas dapat diambil kesimpulan bahwa arsitektur rumah Aceh secara vertikal terbagi menjadi 2 ruang yaitu ruang atas dan ruang bawah. Ruang atas bersifat privat dan ruang bawah bersifat publik.

## 2. Ornamen

Aceh merupakan salah satu daerah dengan identitas melayu, oleh sebab itulah disetiap bangunan atau karya arsitektur selalu memiliki ukiran atau ornamen yang berbeda-beda sesuai dengan daerahnya. Dengan pendekatan analogi budaya, bentuk-bentuk ornamen tersebut akan diadopsi untuk fasad bangunan nantinya.



Gambar 3.1 ukiran khas aceh  
Sumber: Hadjaj dkk, 1984

## 3. Sifat atau karakteristik dari kebiasaan masyarakat Aceh

Menurut majelis adat Aceh bahwa masyarakat Aceh sangat menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman, syariat Islam sudah biasa

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat juga memiliki nilai sosial yang sangat tinggi, kemudian tentang pemisahan antara laki-laki dan perempuan, hingga adat “*peu mulia jamee*”. Sifat-sifat ini akan menjadi pertimbangan dalam proses perancangan Banda Aceh *Creative Hub*.

Pengaplikasian penekanan desain arsitektur Neo-Vernakular pada Banda Aceh Creative Hub adalah:

- a. Konsep pembagian ruang mengadopsi arsitektur rumah Aceh, yaitu ruang atas dan ruang bawah. Ruang atas bersifat privat dan ruang bawah bersifat publik. Jadi pada perancangan Banda Aceh Creative Hub akan mengadopsi pembagian ruang ini, ruang atas akan digunakan sebagai tempat yang hanya bias diakses oleh orang-orang tertentu. Dan ruang bawah akan menjadi sarana yang bisa dikunjungi oleh publik.
- b. Konsep fasad akan menggunakan beberapa adopsi dari ornament-ornamen khas Aceh.
- c. Bentuk dasar bangunan adalah persegi panjang pengadopsian dari bentuk dasar rumah Aceh, hal ini dikarenakan Banda Aceh Creative Hub adalah bangunan komersial yang mengedepankan fungsionalitas.
- d. Pemisahan ruang-ruang tertentu sesuai dengan fungsinya.
- e. Bangunan menggunakan universal desain untuk mewujudkan nilai-nilai keislaman tentang keramah-tamahan. Hal ini bertujuan agar semua pengunjung Banda Aceh Creative Hub merasa nyaman termasuk kaum *difabel*.
- f. Penggunaan warna-warna khas Aceh pada lobi sebagai simbol ke khasan Aceh.

### 3.3 Studi Banding Tema Sejenis

#### 3.3.1 Museum Tsunami Aceh



Gambar 3.2 Museum Tsunami Aceh  
Sumber: tripadvisor.com

##### a. Penjelasan Objek

Museum Tsunami Aceh terletak di pusat kota Banda Aceh tepatnya di jalan Sultan Iskandar Muda. Museum ini merupakan karya dari Dosen Arsitektur ITB yang saat itu juga berperan sebagai Walikota Bandung, yaitu M. Ridwan Kamil. Museum ini dirancang sebagai monument simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami Aceh tahun 2004 silam. Selain sebagai monument, museum ini juga berperan sebagai pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat jika tsunami terjadi. Museum Tsunami Aceh memiliki tiga lantai yang difungsikan sebagai ruang pameran dan peraga, ruang manajemen, ruang pertemuan, ruang storage, ruang perpustakaan, restoran, cafeteria, teater, dan mushalla. Museum ini mencoba untuk merespon beberapa aspek penting dalam perancangan seperti memori terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas sebuah bangunan museum, identitas kultural masyarakat Aceh, dan estetika baru yang bersifat modern dan responsif terhadap konteks urban.

## **b. Konsep**

### **1. Konsep Fisik**

Museum Tsunami Aceh memiliki enam konsep perancangan, diantaranya adalah:

#### **1. Rumah Aceh**

Ide dasar dalam rancangan Museum Tsunami Aceh berasal dari bentuk Rumah Aceh yang berbentuk panggung. Konsep ini diambil untuk menunjukkan contoh arsitektur masa lalu yang memiliki ketahanan tinggi dalam merespon tantangan dan bencana alam. Ide ini juga mengacu pada keadaan Aceh pada zaman dulu yang juga pernah dilanda bencana. Makna yang tersirat dari konsep ini adalah sebagai sebuah bentuk refleksi keyakinan terhadap agama dan adaptasi dengan alam.

#### **2. Escape Building**

Bentuk dari bangunan ini juga menganalogikan bukit penyelamatan yang diterapkan pada bagian atap bangunan sebagai bentuk antisipasi terhadap bahaya di masa yang akan datang.

#### **3. Sea Waves**

Bentuk dari denah merupakan hasil dari analogi episenter sebuah gelombang laut yang berfungsi sebagai pengingat akan tsunami



Gambar 3.3 Seawaves  
Sumber: [share-all-time.blogspot.com](http://share-all-time.blogspot.com)

#### 4. Saman Dance

Bentuk fasad dari bangunan Museum Tsunami Aceh ini merupakan hasil dari analogi tarian khas aceh yang melambangkan kekompakan dan kerja sama masyarakat Aceh, juga mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong-royong dan tolong-menolong.

#### 5. The Light of God

Pada Museum Tsunami Aceh terdapat sebuah ruang berbentuk silinder yang menjulang ke atas menyerupai cerobong kapal, di dalamnya terdapat kumpulan nama-nama korban Tsunami. Ruangan ini menerapkan konsep religius, terlihat pada penggunaan suasana yang gelap dan hanya terdapat satu cahaya yang mengarah ke atas untuk menyorot tulisan arab “Allaha” tujuannya adalah sebagai pengingat bahwa kita sebagai manusia harus selalu berserah diri kepada Allah, Tuhan Semesta Alam.

### 2. Konsep Non-Fisik

Salah satu tujuan pembangunan Museum Tsunami Aceh adalah sebagai monument simbolis yang mengingatkan akan betapa dahsyatnya kejadian Tsunami tahun 2004 silam. Tujuan ini kemudian diwujudkan melalui konsep analogi kejadian saat dan setelah tsunami terjadi. Penerapan dari konsep ini terlihat saat pengunjung memasuki ruang-ruang pameran yang disediakan secara bertahap.

#### c. Ruang

Ruang pameran di dalam Museum Tsunami Aceh menerapkan konsep *storyline* yang dimulai dari saat kejadian tsunami berlangsung hingga rakyat Aceh bangkit kembali pasca tsunami. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman bagi pengguna atau pengunjung bagaimana rasanya berada di posisi korban

Tsunami pada saat kejadian berlangsung. Berikut ruang-ruang yang ada di dalam Museum Tsunami Aceh:

1. *Space of Fear*

Sesuai dengan nama ruangnya, ruangan ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan menakutkan ketika dilewati. Kesan ini diterapkan dengan menggunakan lorong gelap dan sempit sepanjang 30 meter dan tinggi 19-23 meter. Ukuran ruangan tersebut merupakan sebuah visualisasi dari gelombang tsunami tahun 2004 silam. Kemudian saat melewati lorong tersebut, pengguna akan mendengar suara dan merasakan langsung gemericik air yang jatuh di kedua sisi lorong tersebut. Hal ini dibuat untuk menambah kesan takut yang merupakan penggambaran perasaan takut rakyat Aceh saat Tsunami.



Gambar 3.4 Space of Fear  
Sumber: phinemo.com

2. *Space of Memory*

Setelah melewati *space of fear*, pengguna akan menemui ruang *space of memory*. Ruang ini berisi 40 gambar yang berhubungan dengan peristiwa Tsunami Aceh silam yang ditampilkan dalam 26 monitor. Suasana ruangan dibuat hening dengan cahaya ruangan yang redup. Interior ruangan juga menggambarkan seolah-olah sedang berada di dalam laut atau dalam pusaran gelombang laut yang ditandai dengan penggunaan kaca di seluruh ruangan, kemudian 40 monitor yang berbentuk persegi panjang merupakan penggambaran dari batu karang

yang ada di dasar laut. Ruang ini bertujuan untuk memberikan kesan kenangan akan peristiwa Tsunami silam.

### 3. *Space of Sorrow*

Ruangan ini bertujuan untuk memberi kesan betapa kecilnya manusia di hadapan Tuhan. Kesan ini ditandai dengan penggunaan bentuk ruangan berbentuk silinder dengan ketinggian 30 meter, dan hanya memiliki satu sumber cahaya yang berasal dari atas. Kemudian di setiap sisi ruangan tertulis 2000 nama korban Tsunami Aceh, lalu nama-nama tersebut seolah mengarah pada satu sumber cahaya yang bertuliskan nama Allah.



Gambar 3.5 Space of sorrow  
Sumber: mydaypack.com

### 4. *Space of Confuse*

Setelah melewati ruangan yang minim cahaya tadi, pengguna diajak untuk melihat cahaya yang lebih banyak dan terang dengan melewati lorong. Lorong tersebut dibuat dengan sirkulasi melingkar dan terus menanjak sampai ke atas. Lantai yang digunakan juga dibuat tidak rata, tujuannya adalah untuk menggambarkan perasaan kebingungan masyarakat Aceh pasca tsunami karena kehilangan keluarga, sanak saudara dan harta benda. Lantai yang melingkar memberi gambaran langkah tanpa tujuan, namun tetap tidak menyerah untuk berusaha mencari jalan keluar.



Gambar 3.6 Space of confuse  
Sumber: <http://helloacehku.com>

##### 5. *Space of Hope*

Setelah melewati lorong melingkar, pengguna akan diajak melewati jembatan harapan atau *space of hope*. Sesuai dengan namanya, jembatan ini bertujuan untuk memberi pesan bahwa Aceh tidaklah sendirian, karena dunia ikut membantu Aceh untuk bangkit. Terdapat 54 bendera dari 54 negara yang tergantung di langit-langit gedung. Negara-negara tersebut yang turut membantu Aceh untuk bangkit pasca Tsunami. Di setiap bendera terdapat kata damai dengan berbagai bahasa, sebagai refleksi pesan damai untuk Aceh yang sebelum Tsunami diselimuti oleh konflik yang berkepanjangan.



Gambar 3.7 Space of hope  
Sumber: <http://www.cool4myeyes.com>

#### d. Kesimpulan

1. Museum Tsunami Aceh menerapkan konsep analogi dari berbagai macam ide diantaranya adalah, analogi rumah Aceh, analogi kapal, analogi pusaran air, analogi tari saman, analogi *escape building*, dan analogi ketuhanan.
2. Selain berfungsi sebagai objek monument simbolis, Museum Tsunami Aceh juga menyikapi konteks urban. Bangunan di desain agar dapat berfungsi menjadi sebuah taman kota dan ruang publik. Penerapannya terlihat pada penataan landscape yang menarik dan luas sehingga bisa menjadi fasilitas taman kota bagi masyarakat sekitar.

#### 3.3.2 Masjid Raya Sumatera Barat



Gambar 3.8 Masjid Raya Sumatera Barat  
Sumber: ganaislamika.com

##### a. Penjelasan Objek

Masjid Raya Sumatera Barat atau juga dikenal sebagai Masjid Mahligai Minang adalah salah satu masjid terbesar di Indonesia yang terletak di Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat. Masjid ini merupakan hasil rancangan dari arsitek Rizal Muslimin, yaitu pemenang sayembara desain Masjid Raya Sumatera Barat yang diikuti oleh 323 peserta arsitek dari berbagai negara pada tahun 2007.

Masjid ini memiliki tiga lantai yang berkapasitas sekitar 20.000 jamaah, yakni sekitar 15.000 jamaah di lantai dasar dan selebihnya di lantai dua dan tiga. Masjid ini dibangun di lahan seluas sekitar 40.000 meter persegi dengan luas bangunan utama kurang dari setengah luas lahan tersebut, yakni sekitar 18.000 meter persegi, sehingga menyisakan halaman yang luas.

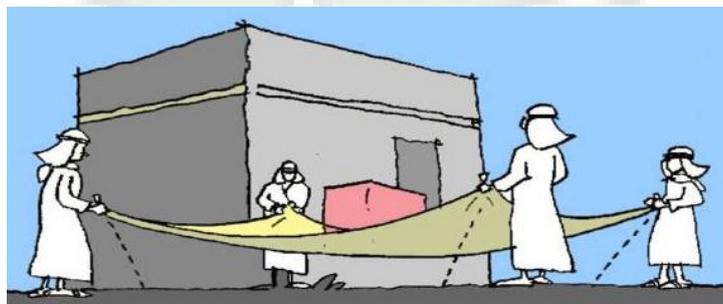
## **b. Konsep**

### **1. Konsep Fisik**

Secara umum, arsitektur masjid ini mengikuti tipologi arsitektur Minangkabau dengan ciri bangunan berbentuk Gonjong, hingga penggunaan ukiran Minang sekaligus kaligrafi pada dinding bagian luar. Selain itu, jika dilihat dari atas masjid ini memiliki 4 sudut lancip yang mirip dengan desain atap rumah gadang, arsitektur masjid ini juga menggambarkan kejadian peletakan batu Hajar Aswad dengan menggunakan kain yang dibawa oleh empat orang perwakilan suku di Mekkah pada setiap sudutnya.

- Menyatunya agama dan adat

Secara fisik tampak luarnya, keempat sisinya bagaikan gonjong yang dimodifikasi dan di tengahnya-tengahnya terdapat kubah masjid. Ini simbol penyelesaian masalah Batu Hajar Aswad, ketika Nabi Muhammad SAW dengan enteng menyelesaikan siapa yang berhak meletakkan batu itu di Ka'bah.



Gambar 3.9 ilustrasi penyelesaian hajar aswad  
Sumber: academia.edu



Gambar 3.10 eksterior masjid Raya Sumatera Barat  
Sumber: academia.edu

Konsep dan filosofi yang kuat memberikan bentuk mesjid seperti itu, selain menggambarkan arsitektur khas Minang bagongjong, juga menggambarkan kejadian peletakan hajar aswad dengan menggunakan kain yang dibawa oleh 4 orang perwakilan suku di Makkah di setiap sisinya sebagai simbolisasi intelektual dan persatuan.

- Kaligrafi dan songket

bagian fasad eksterior masjid terdapat ukiran-ukiran Nama-Nama Allah SWT dan juga ukiran Nabi Muhammad Saw yang mengadopsi pola songket khas Minangkabau. Corak songket yang terbuat dari baja tersebut mengambil dari seluruh corak songket asli Sumatera Barat atau lebih tepatnya warisan budaya Minangkabau.

(a)

(b)



Gambar 3.11 (a). kaligrafi (b) songket khas minang  
Sumber: academia.edu

- Ornamen

Ornamen kaligrafi tidak hanya berfungsi sebagai estetika interior, namun juga sebagai sirkulasi udara atau penghawaan. Dengan motif kaligrafi yang memiliki rongga sehingga memudahkan udara untuk masuk yang berguna sebagai pengganti dari jendela pada umumnya atau sebagai ventilasi dari dalam dan luar masjid. Selain sebagai ventilator udara, langgam tersebut juga memiliki fungsi pencahayaan alami. Dari rongga-rongga ornamentasi pada dinding menimbulkan penyebaran cahaya yang memberi efek dramatisir ruang sholat yang dapat mengesankan akan kekhusukan dalam beribadah.



Gambar 3.12 kaligrafi pada interior bangunan  
Sumber: academia.edu



Gambar 3.13 suasana interior masjid  
Sumber: academia.edu

### c. Kesimpulan

1. Masjid Raya Sumatera Barat menggunakan konsep neo-vernakular. Memadukan unsur agama dan kebudayaan setempat.
2. Selain berfungsi sebagai bangunan peribadatan, Masjid Raya Sumatera Barat juga menjadi bangunan *iconic* dikawasannya.

### 3.3.3 Asakusa Culture Tourist Information Center (ACTIC)



Gambar 3.14 ACTIC  
Sumber: archdaily.com

#### a. Penjelasan Objek

ACTIC adalah bangunan multifungsi yang menaungi pusat informasi turis, ruang konferensi, ruang sebagian, dan ruang pameran. Desain yang diajukan oleh Kengo Kuma & Associates adalah sebuah pusat informasi turis yang terlihat seperti rumah-rumah tradisional Jepang dengan atap miring yang menumpuk ke atas, masing-masing ‘rumah’ merepresentasikan 1 lantai.

## b. Konsep

### 1. Konsep Fisik

Bentuk yang mengkombinasikan struktur dan fasad dengan menggunakan material yang khas untuk memperbesar dampak visual bangunan terhadap lingkungan urban di sekitarnya. Fasad bangunan didominasi oleh material kayu, merujuk pada bangunan tradisional Jepang yang digubah secara kontemporer. Interiornya merepresentasikan esensi estetika ala Jepang, namun keseluruhan ‘tumpukan’ bangunan, dikosongkan isinya dan diisi lagi dengan program ruang yang dibutuhkan. adalah wujud gubahan secara kontemporer lainnya.

- Rumah tradisional Jepang

Kota Asakusa memiliki bangunan yang telah berusia lebih dari 50 tahun dari kota lainnya di Jepang. Fasad bangunan mengadopsi gaya rumah tradisional Jepang yaitu *machiya* (rumah toko), *ageya* (rumah hiburan) dan *nagaya* (rumah deret).



(a)



(b)



(c)

Gambar 3.15 Arsitektur tradisional Jepang (a) machiya (b)ageya (c)nagaya  
Sumber: archdaily.com

### c. Kesimpulan

1. Asakusa Culture Tourist Information Centre memasukkan unsur-unsur budaya, perilaku, dan lingkungan local kedalam bangunannya.
2. Penggunaan teknologi modern dalam perencanaan strukturnya.
3. Menggunakan unsur lokal sebagai fasad bangunan.

### 3.3.4 Kesimpulan Studi Banding Tema

Tabel 3.3 kesimpulan studi banding

| No. | Objek                       | Museum Tsunami Aceh   | Mesjid Raya Sumatera Barat                               | Asakusa Culture Tourist Information Center               |
|-----|-----------------------------|---|--|--|
| 1.  | Fungsi                      | -Museum<br>-Monumen   | -Ibadah  | -Pusat Kebudayaan<br>-pusat informasi                    |
| 2.  | Konsep                      | Neo-Vernakular  | Neo-vernakular   | Neo-vernakular   |
| 3.  | Bentuk bangunan             | Berdasarkan sudut pandang yang berbeda<br>-Kapal (depan)<br>-Pusaran Air (atas) | -Atap Rumah Gadang                                       | -perumahan Tradisional Jepang                            |
| 4.  | Skala                       | -Monumental (eksterior)<br>-Normal (interior)<br>-Intim (interior)              | -Monumental (interior & eksterior)                       | -monumental (eksterior)<br>-normal (interior)            |
| 5.  | Penerapan dalam perancangan | -Aspek budaya<br>-arsitektur tradisional<br>-agama                              | -aspek budaya<br>-aspek agama<br>-arsitektur tradisional | -aspek budaya<br>-aspek agama<br>-arsitektur tradisional |

*Sumber:* analisa pribadi

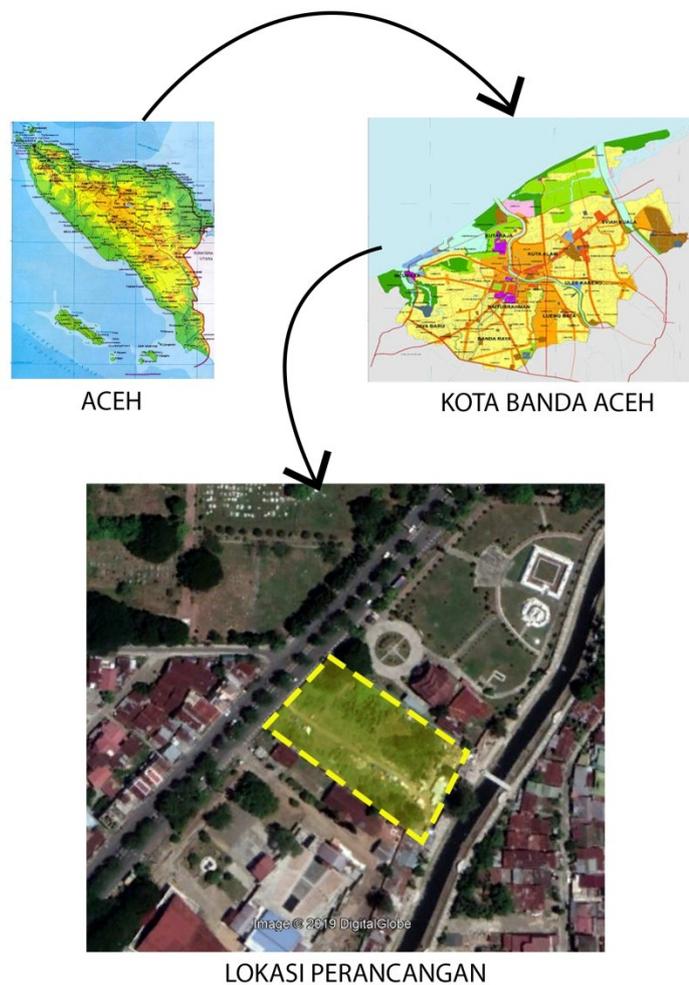
## BAB IV

### ANALISA

#### 4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

##### 4.1.1 Lokasi

Lokasi tapak objek perancangan Banda Aceh *Creative Hub* berada di Jalan Teuku Umar, Sukaramai, Banda Aceh.



Gambar 4.1 Lokasi perancangan Banda Aceh *Creative Hub*  
Sumber: google maps

#### 4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Keadaan tapak pada lokasi terpilih merupakan lahan kosong yang ditumbuhi semak belukar dan tanaman liar. Kondisi permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan sekitar  $\pm 0.5$  hektar dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Utara : Situs cagar budaya Gunongan
- b. Timur : Krueng Daroy
- c. Barat : Pertokoan
- d. Selatan : Taman Seni dan Budaya

#### 4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Banda Aceh, terdapat beberapa peraturan dikawasan ini. Antara lain sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Peruntukan lainnya (Pendidikan: Perdagangan dan jasa)
- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 3.5
- GSB Minimum : 12 m
- Ketinggian Bangunan : Maksimal 4 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum :  $KDB \times \text{Luas Tapak}$   
 $60\% \times 5.328 \text{ m}^2$   
 $= 3,196 \text{ m}^2$
- Luas Bangunan Maksimum :  $KLB \times \text{Luas Tapak}$   
 $3,5 \times 5,328$   
 $= 18.648 \text{ m}^2$

#### 4.1.4 Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi yang dimiliki tapak terpilih ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tata Guna Lahan (*Landuse*)

Peruntukan lahan pada lokasi terpilih adalah kawasan peruntukan lainnya. Kawasan peruntukan lainnya dimaksudkan dalam Qanun pasal 63 meliputi kawasan: militer, keamanan dan keselamatan, peribadatan, kesehatan, pendidikan, transportasi, PLTD, pasar, museum, olahraga, tempat pembuangan akhir, jalan, dan air. Bangunan yang akan dirancang sesuai dengan *Landuse* kawasan terpilih yaitu pendidikan yang dijelaskan dalam Qanun salah satunya melingkupi perdagangan dan jasa.



Gambar 4.2 Landuse Kota Banda Aceh  
Sumber: bappeda.bandacehkota.go.id

##### 2. Aksesibilitas

Lokasi tapak terletak di kawasan yang sangat strategis yaitu pusat kota lama, dan merupakan jalan arteri sekunder. Lokasi tapak bisa diakses dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum. Disekitar lokasi terdapat 2 halte transportasi umum kota Banda Aceh.



Gambar 4.3 Halte Transkutaraja  
Sumber: dokumentasi pribadi

### 3. Utilitas

Di lokasi tapak telah tersedia sarana utilitas yang lengkap, seperti jaringan listrik, saluran drainase, jaringan telepon, dan saluran air bersih yang sangat menguntungkan bagi tapak.



Gambar 4.4 eksisting utilitas  
Sumber: dokumentasi pribadi

### 4. Kondisi Lingkungan

Keadaan disekitar tapak cukup tenang karena sumber kebisingan hanya berasal Jalan Teuku Umar dan sisanya berasal dari Taman Seni dan Budaya namun hanya bersifat *temporary*.



Gambar 4.5 Pedestrian eksisting  
Sumber: dokumentasi pribadi

## 5. Potensi Kawasan

Lokasi tapak terpilih mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang perencanaan Banda Aceh *Creative Hub* yang didesain sebagai lokasi wisata baru. Keunggulan tersebut diantaranya adalah cagar budaya Gunongan, Taman Seni dan Budaya, Taman Putroe Phang, Museum Tsunami, Masjid Raya Baiturrahman, Taman Bustanussalatin dan Taman Krueng Daroy.

### 4.1.5 Analisa Tapak

#### 4.1.5.1 Analisa Pencapaian

##### a) Kondisi Eksisting

Untuk mencapai lokasi, pengunjung mempunyai beberapa pilihan aksesibilitas, diantaranya:

- Jalan Sultan Mahmudsyah, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan pusat kota lama.
- Jalan Nyak Adam Kamil, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui Peuniti.

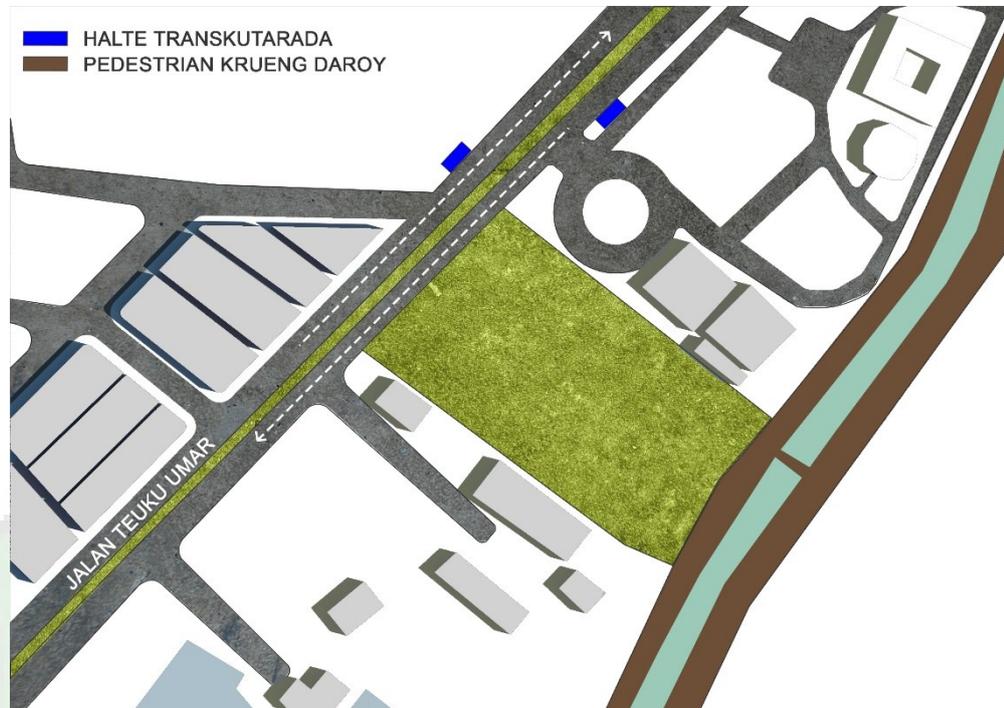
- Jalan Banda Aceh, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan Ulee Lheue
- Jalan Sultan Alaydin Johansyah, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan Neusu.
- Jalan Jendral Sudirman, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan Ketapang dan sekitarnya.
- Jalan Cut Nyak Dhien, jika pengunjung menempuh perjalanan melalui kawasan Lamtemen dan sekitarnya.

Keenam jalan diatas akan berakhir pada jalan Teuku Umar. Pencapaian menuju lokasi terbilang mudah karena jalan ini merupakan jalan arteri sekunder Kota Banda Aceh. Terbagi menjadi dua jalur dan setiap sisinya mempunyai lebar jalan seluas sekitar 7 m.



Gambar 4.6 Analisa Alternatif Pencapaian  
Sumber: google earth & Analisa Penulis

Saat ini jalan Teuku Umar telah dilewati oleh transportasi publik yaitu bus transkutaraja yang akan sangat menguntungkan bagi pengunjung dan juga fungsi bangunan.

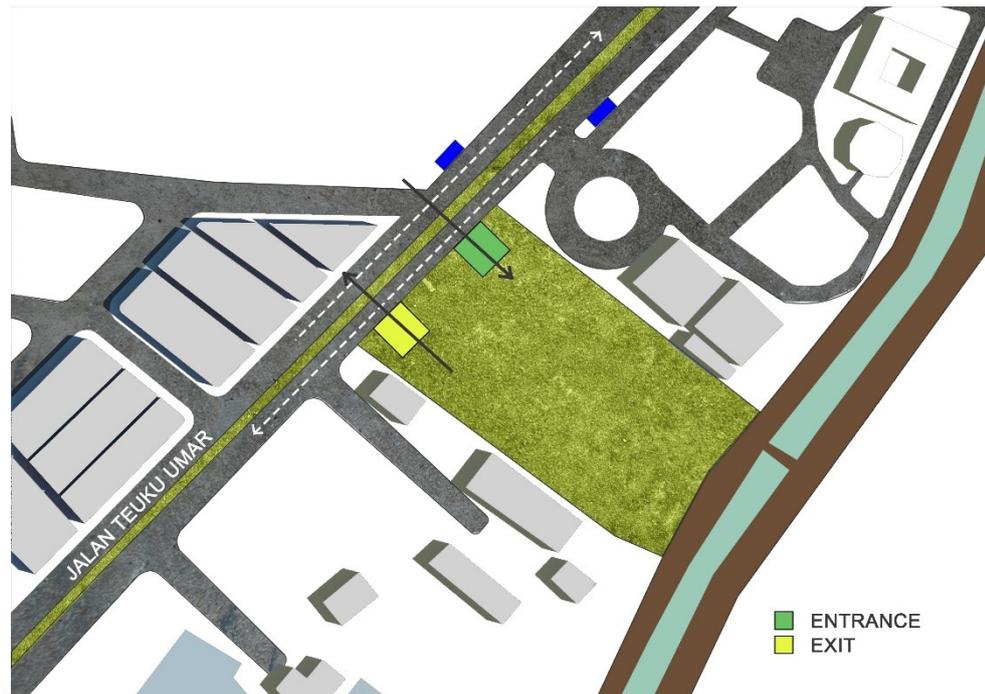


Gambar 4.7 Analisa Pencapaian  
Sumber: Analisa Pribadi

#### b) Tanggapan

Berdasarkan analisa diatas, dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Bukaan untuk menuju kedalam lokasi akan dibuka melalui jalan Teuku Umar karena lokasi perancangan hanya memungkinkan untuk diakses melalui jalan tersebut.
2. Membedakan jalur masuk dan keluar antara kendaraan pribadi dan kendaraan servis untuk memudahkan sirkulasi.
3. Jalur masuk diposisikan pada sisi paling kiri lokasi perancangan, dengan tujuan jika pengunjung tidak menemukan lokasi parkir maka pengunjung bisa memutar kembali kedalam lokasi perancangan.



Gambar 4.8 Tanggapan pencapaian kendaraan  
Sumber: Analisa Pribadi

#### 4.1.5.2 Analisa Sirkulasi

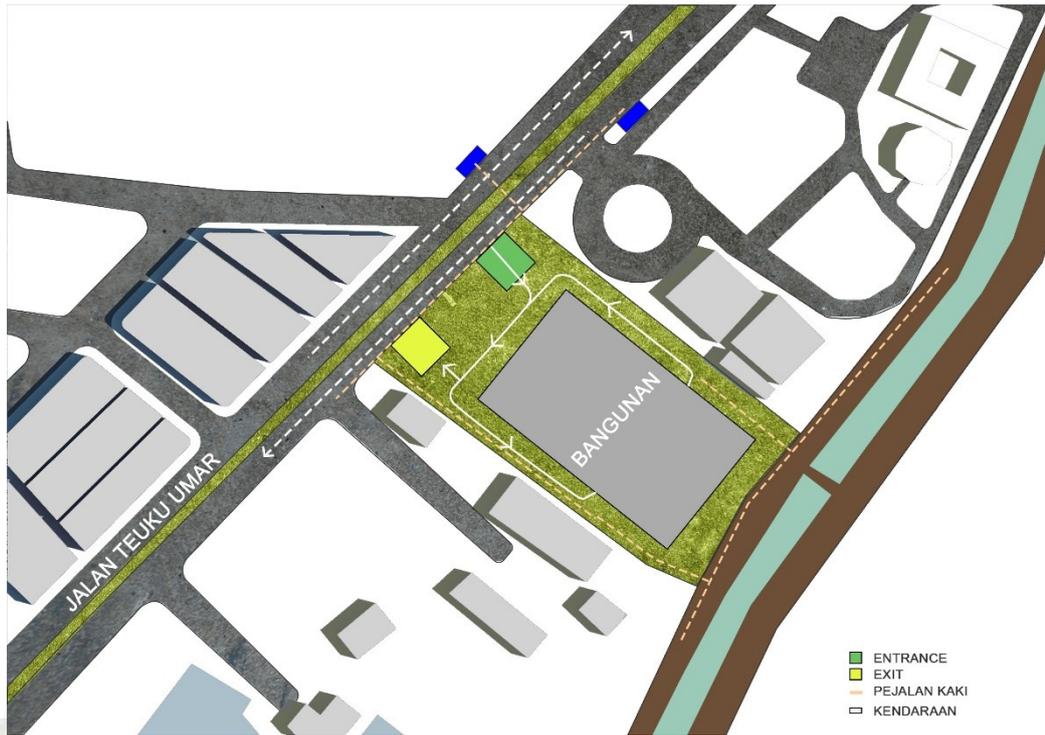
##### a) Kondisi Eksisting

Berdasarkan pengamatan pada analisa pencapaian sebelumnya, didapatkan beberapa informasi yang mendukung analisa sirkulasi, diantaranya:

1. Jalan Teuku Umar menjadi terbagi menjadi dua jalur dan setiap jalurnya mempunyai lebar sekitar 7 m.
2. Pada kawasan jalan Teuku Umar saat ini telah dilalui transportasi publik berupa bus transkutaraja.
3. Kurangnya jalur pedestrian yang nyaman bagi pejalan kaki.

##### b) Tanggapan

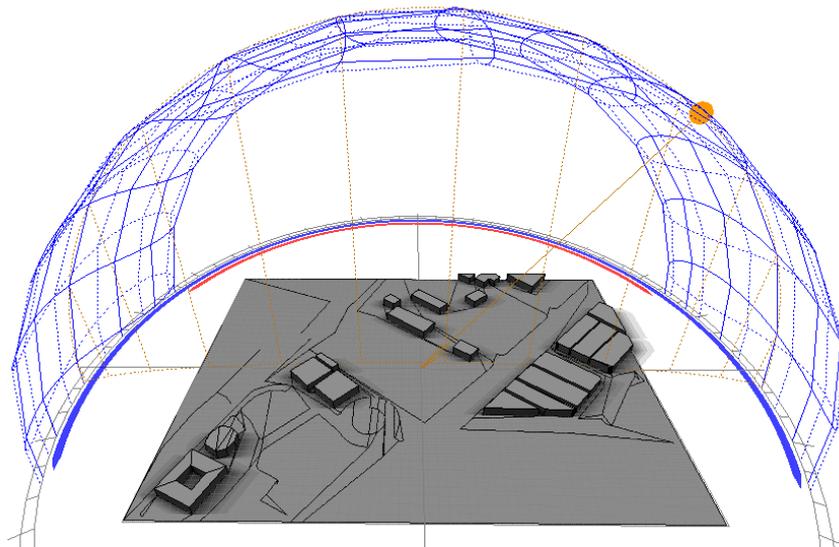
1. Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan.
2. Membuat jalur pedestrian yang nyaman untuk dilalui pengunjung bangunan dan masyarakat sekitar yang menggunakan kendaraan umum.



Gambar 4.9 Tanggapan Sirkulasi kendaraan  
 Sumber: Analisa Pribadi

### 4.1.5.3 Analisa Matahari

#### a) Kondisi Eksisting



Gambar 4.10 Analisa Matahari  
 Sumber: Analisa Pribadi

Dari hasil analisa pribadi penulis, terlihat jelas pembayangan yang dihasilkan bangunan disekitar lokasi. Namun, pembayangan tersebut tidak bisa menutupi keseluruhan lokasi perancangan. Di lokasi perancangan terdapat beberapa peneduh alami berupa pohon-pohon, namun pohon-pohon tersebut tumbuh secara liar sehingga tidak sesuai dengan konsep perencanaan objek perancangan.

#### b) Tanggapan

1. Menambah vegetasi peneduh di lokasi perancangan seperti pohon kiara payung (*felicium decipiens*), pohon tanjung (*mimusops elengi*) dan pohon ketapang kencana (*terminalia mantali*) yang bertajuk lebar sehingga meneduhkan lokasi perancangan. Selain meneduhkan lokasi perancangan, kawasan sekitar juga akan merasakan dampaknya.



Gambar 4.11 Vegetasi tanggapan analisa matahari  
Sumber: dekoruma.com

2. Memasukkan sinar matahari kedalam bangunan dengan menempatkan posisi bukaan pada posisi tertentu sesuai dengan konsep perancangan. Sekaligus sebagai upaya meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan pada objek perancangan.



Gambar 4.12 Bukaan bangunan  
Sumber: pinterest.com

3. Sinar matahari yang datang dimanfaatkan untuk membuat pembiasan didalam ruangan untuk menambah estetika objek perancangan.



Gambar 4.13 Fasad Bangunan  
Sumber: pinterest.com

#### 4.1.5.4 Analisa Angin

##### a) Kondisi Eksisting

Menurut buku Kota Banda Aceh dalam Angka tahun 2018 “*Banda Aceh Municipality in Figures*” arah angin sepanjang 2018 di Kota Banda Aceh didominasi oleh arah tenggara, kemudian arah selatan.

Tabel 4.1 Data arah angin Kota Banda Aceh

| Bulan<br>Month      | Arah Angin Terbanyak<br>Wind Direction | Kecepatan Angin<br>Rata-rata<br>Wind Velocity (Knot) |
|---------------------|--|--|
| (1)                 | (2)                                    | (3)  |
| Januari/January     | 130/SE                                 | 3,3  |
| Februari/February   | 130/SE                                 | 4,4  |
| Maret/March         | 130/SE                                 | 3,6  |
| April/April         | 130/SE                                 | 3,3  |
| Mei/May             | 130/SE                                 | 3,3  |
| Juni/June           | 180/S                                  | 3,8  |
| Juli/July           | 180/S                                  | 5,3  |
| Agustus/August      | 130/SE                                 | 4,1  |
| September/September | 130/SE                                 | 3,5  |
| Oktober/October     | 130/SE                                 | 4,0  |
| November/November   | 130/SE                                 | 3,3  |
| Desember/December   | 130/SE                                 | 2,9  |

Sumber: Statistik Banda Aceh 2017



Gambar 4.14 Analisa Angin  
Sumber: Analisa Pribadi

**b) Tanggapan**

1. Angin yang berhembus didalam lokasi dimanfaatkan untuk penghawaan alami dan diatur pergerakannya menggunakan pohon-pohon.



Gambar 4.15 pembelokan arah angin  
Sumber: Analisa Pribadi

2. Menerapkan bentuk bangunan yang mampu beradaptasi dengan kondisi iklim sekitar.



Gambar 4.16 bentuk bangunan adaptif  
Sumber: Pinterest.com

#### 4.1.5.5 Analisa Hujan

##### a) Kondisi Eksisting

Berdasarkan BMKG Kota Banda Aceh tahun 2017 mengalami penurunan dari tahun sebelumnya. Rata-rata curah hujan pada tahun 2017 adalah 95.5 mm (BMKG Indrapuri, 2017)

Tabel 4.2 Data curah hujan Kota Banda Aceh

| Bulan<br>Month      | Curah Hujan<br>Rainfall (mm) |
|---------------------|------------------------------|
| (1)                 | (2)                          |
| Januari/January     | 259                          |
| Februari/February   | 73                           |
| Maret/March         | 113                          |
| April/April         | 15                           |
| Mei/May             | 135                          |
| Juni/June           | 23                           |
| Juli/July           | 31                           |
| Agustus/August      | 47                           |
| September/September | 127                          |
| Oktober/October     | 40                           |
| November/November   | 147                          |
| Desember/December   | 136                          |

Sumber: Statistik Banda Aceh 2017

Dengan keadaan curah hujan yang cukup tinggi maka keadaan tanah di lokasi perancangan perlu diperhatikan. Dilokasi perancangan telah terdapat drainase kota yang cukup baik. Namun untuk tetap menjaga kandungan air tanah, maka diperlukan *treatment* air hujan dengan membuat lubang biopori.



Gambar 4.17 kondisi eksisting site  
 Sumber: analisa pribadi

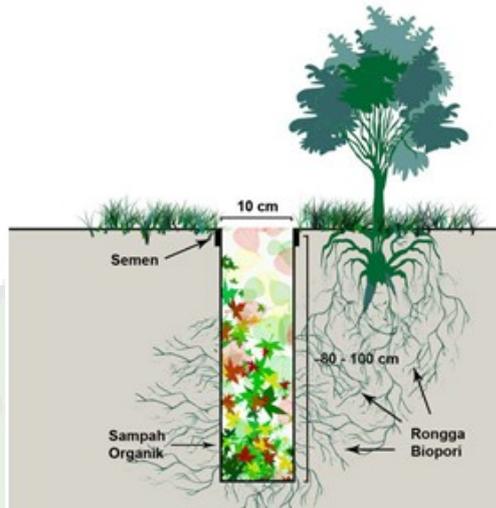
**b) Tanggapan**

1. Menyediakan drainase disekitar lokasi objek perancangan, sebelum akhirnya disalurkan ke drainase kota.



Gambar 4.18 Analisa hujan  
 Sumber: analisa pribadi

2. Menggunakan lubang biopori agar tanah tetap dalam keadaan yang baik dan mengurangi kemungkinan terjadinya banjir.



Gambar 4.19 Lubang biopori  
Sumber: dinolefty.wordpress.com

#### 4.1.5.6 Analisa Kebisingan

##### a) Kondisi Eksisting



Gambar 4.20 analisa kebisingan dari luar site  
Sumber: analisa pribadi

### **Kebisingan dari Luar kedalam Site**

Sumber kebisingan utama pada lokasi perancangan berasal dari arah barat karena berhadapan langsung dengan jalan arteri sekunder, yaitu jalan Teuku Umar. Kebisingan yang terjadi pada lokasi tergolong kedalam intensitas menengah, karena kebisingan hanya terjadi pada saat-saat tentu. Sumber kebisingan lainnya berasal dari Taman Seni dan Budaya namun hanya bersifat *temporary*.

### **Kebisingan dari dalam keluar Site**

Kebisingan yang berasal dari dalam lokasi perancangan diperkirakan akan tergolong kedalam kebisingan yang tinggi karena fungsi bangunan yang akan dirancang adalah sebagai bangunan publik. Terutama aktivitas industry yang dilakukan didalamnya.



Gambar 4.21 analisa kebisingan dari dalam site  
Sumber: analisa pribadi

### **b) Tanggapan**

1. Posisi bangunan diletakkan agak jauh dari sumber kebisingan utama (arah barat).
2. Penempatan vegetasi sebagai *buffer* alami bagi bangunan di sumber-sumber kebisingan.



Gambar 4.22 tanggapan analisa kebisingan  
 Sumber: analisa pribadi

3. Pengaturan ruang-ruang sesuai dengan fungsinya agar terhindar dari kebisingan, seperti ruang-ruang kelas dan ruang *meeting*.



Gambar 4.23 tanggapan zonasi analisa kebisingan  
 Sumber: analisa pribadi

4. Menggunakan material kedap suara pada ruang-ruang kantor.

#### 4.1.5.7 Analisa View

##### a) Kondisi Eksisting

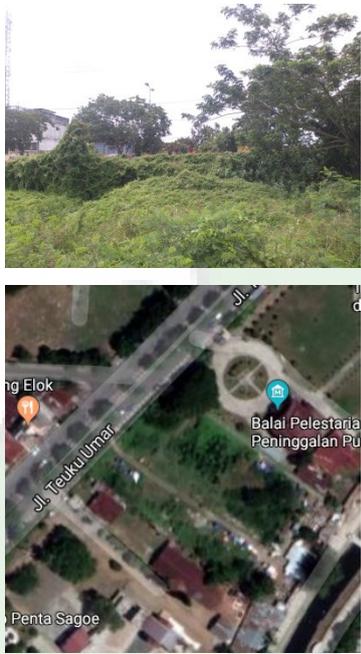


Gambar 4.24 Analisa View  
Sumber: analisa pribadi

Pada lokasi perancangan, view dari barat merupakan yang paling menguntungkan karena *visibilitas* bangunan akan terlihat jelas, karena berbatasan langsung dengan jalan utama disekitar kawasan lokasi perancangan, yaitu jalan Teuku Umar.

## b) Tanggapan

Tabel 4.3 Tanggapan analisa view

| view   | +   | -  |
|--|---|--|
|  <p>View ke barat</p>    | <p>view ke arah barat berhadapan langsung dengan jalan Teuku Umar. Hal ini akan sangat menguntungkan bangunan.</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. orientasi bangunan akan menghadap ke arah barat.</li> <li>2. fasad bangunan akan didesain semenarik mungkin untuk menarik pengunjung.</li> </ol> |  |
|  <p>View ke selatan</p> | <p>Bagian selatan lokasi bersebelahan dengan taman seni dan budaya Kota Banda Aceh, pengguna bangunan bisa melihat kegiatan kebudayaan yang dilaksanakan.</p> <p><b>Tanggapan</b></p>   | <p>Susunan <i>massa</i> bangunan dan tampilan visik taman seni dan budaya tidak terlalu menarik, karena kurangnya perawatan.</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Membatasi view</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>Membuka view kearah taman seni dan budaya agar pengguna bangunan bisa menikmati kegiatan yang sedang berlangsung untuk dapat membangkitkan kreativitas. Kemudian akan diintegrasikan antara objek perancangan dan taman seni budaya.</p>                          | <p>kearah yang kurang menarik pada taman seni dan budaya.</p>   |
|  <p>View ke timur</p> | <p>View menghadap ke Krueng Daroy, sangat menarik. Apalagi saat ini telah selesainya pembangunan pedestrian di sepanjang bantaran sungai.</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Membuat bukaan kearah sungai agar memberi kesan memasukkan unsur alam kedalam bangunan.</p> | <p>Terlihat perumahan warga yang agak kumuh, dan tidak teratur. Sampah juga masih menjadi masalah disungai</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Membatasi view dengan menggunakan kerawang pada fasad bangunan.</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
|  | <p>Sisi utara lokasi perancangan berhadapan langsung dengan situs cagar budaya gunung dan hijaunya taman putroe phang, sangat menarik</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bukaan kearah utara, karena suasananya sangat alami dan pemandangan gunung yang sangat menarik.</li> <li>2. membuat roof top yang mengarah ke utara karena view yang didapat sangat menarik.</li> </ol> |  |
|---|---|--|

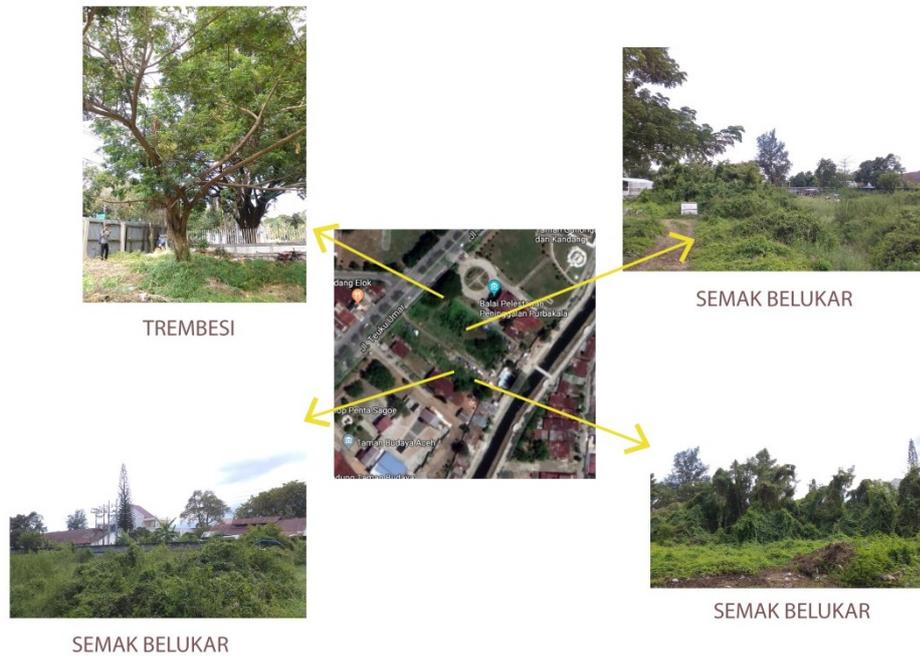
View ke Utara

Sumber: Analisa Pribadi

#### 4.1.5.8 Analisa Vegetasi

##### a) Kondisi Eksisting

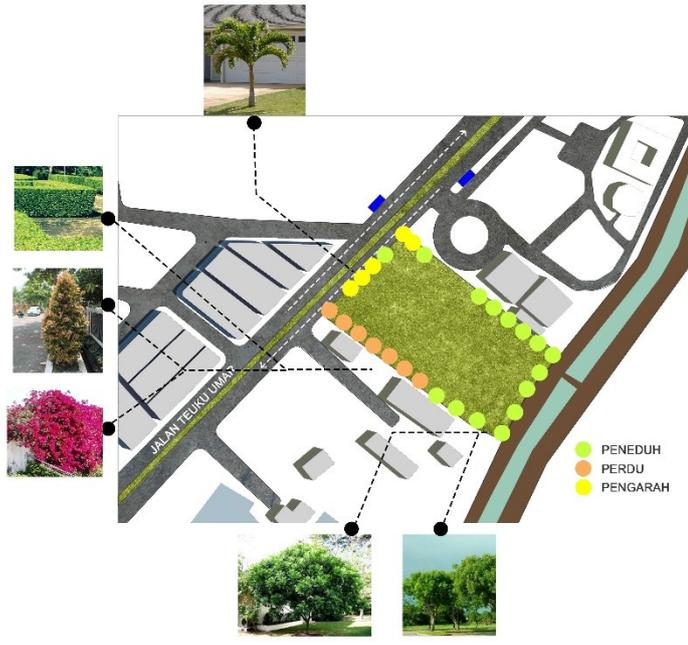
Terdapat beberapa vegetasi pada lokasi perancangan seperti trembesi, semak-semak dan beberapa jenis yang tidak bisa diidentifikasi oleh penulis dikarenakan kondisi tapak yang dipenuhi semak belukar yang tumbuh tidak beraturan.



Gambar 4.25 Analisa Vegetasi  
Sumber: analisa pribadi

#### b) Tanggapan

1. Memanfaatkan vegetasi yang telah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan.
2. Menambah vegetasi peneduh untuk memberikan *shading* dan penghawaan alami bagi bangunan dan lokasi disekitarnya. Selain kedua fungsi tersebut, vegetasi peneduh juga berfungsi sebagai *barrier* terhadap polusi udara. Jenis vegetasi peneduh yang akan digunakan adalah pohon tanjung dan ketapang kencana.
3. Menggunakan vegetasi pengarah untuk mengarahkan pengunjung kedalam bangunan, kemudian juga berfungsi untuk mengarahkan pengguna fasilitas pedestrian di sekitar lokasi perancangan. Vegetasi pengarah yang akan digunakan adalah pohon palem botol.
4. Untuk memberikan estetika pada lokasi perancangan juga menambahkan vegetasi perdu. Jenis vegetasi yang akan digunakan adalah pohon teh-tehan, pucuk merah dan bunga kertas.



Gambar 4.26 Penzoningan Vegetasi  
Sumber: analisa pribadi

## 4.2 Analisa Fungsional

### 4.2.1 Pelaku

Banda Aceh *Creative Hub* merupakan bangunan yang terdiri dari beberapa fasilitas yang kemudian dijadikan satu kesatuan yang kemudian dikelola secara terpusat oleh pihak pengelola bangunan. Pengelolaan bangunan dilakukan oleh instansi swasta yang merupakan pemilik bangunan yang bekerja sama dengan pemerintah kota. Ditinjau dari aktifitas didalam bangunan, Banda Aceh *Creative Hub* dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu: pengelola, pengguna dan pengunjung. Hasil analisa tersebut akan berpengaruh pada proses terciptanya kegiatan, kebutuhan ruang, organisasi ruang dan besaran ruang.

- **Pengelola**

pengelola dalam hal ini adalah pemilik bangunan yang berperan melayani pengguna bangunan. Selain itu juga bertugas mengatur, mengurus dan mengelola seluruh bangunan. Pengelola terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:

1. Bagian Administrasi

Administrasi merupakan kelompok kegiatan yang berhubungan dengan teknis ketatausahaan dalam pekerjaan *operasional*, penyediaan keterangan bagi pimpinan, membantu kelancaran perkembangan organisasi serta melayani administrasi untuk syarat-syarat penyewaan ruang dan fasilitas lain yang tersedia.

2. Bagian Pemasaran

Merupakan kelompok kegiatan yang berfungsi untuk melaksanakan strategi pemasaran dengan memperhatikan *trend* pasar dan sumber daya perusahaan serta merencanakan marketing research yaitu dengan mengikuti perkembangan pasar, terutama terhadap produk yang sejenis.

3. Bagian Operasional Pengawasan

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan pengawasan terhadap fungsi-fungsi yang ada. Baik dari pengaturan sumber daya manusia, kegiatan administrasi, pengelolaan bahan baku, proses produksi, dll.

4. Bagian perawatan/*maintenance*

Kelompok kegiatan yang bertugas melakukan perawatan ataupun memperbaiki peralatan yang digunakan bangunan agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien untuk mendukung kegiatan didalam bangunan.

- **Pengguna**

Pengguna dalam hal ini terbagi menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu:

1. Pelaku Industri Kreatif

Adalah kegiatan memproduksi produk-produk kreatif yang nantinya akan dipasarkan dan diperkenalkan kepada masyarakat luas. Disamping kegiatan produksi, nantinya juga akan ada *workshop*.

2. Peserta

Adalah kelompok kegiatan yang ikut serta dalam pelatihan untuk menambah wawasan di dunia industri kreatif.

3. Pengunjung

Pengunjung dalam hal ini adalah kelompok kegiatan yang melakukan rekreasi kedalam bangunan, dan mengunjungi beberapa fungsi bangunan tertentu.

Untuk memperjelas kelompok pelaku pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Kelompok pengguna

| <b>Kelompok Pelaku</b> | <b>Pengguna</b>             |
|------------------------|-----------------------------|
| <b>Pengelola</b>       | General manager             |
|                        | Manager administrasi        |
|                        | Manager pemasaran           |
|                        | Manager pengawasan          |
|                        | Manager perawatan           |
|                        | karyawan                    |
| <b>Pengguna</b>        | Pelaku industry kreatif     |
|                        | Peserta workshop            |
| <b>pengunjung</b>      | Masyarakat setempat         |
|                        | Wisatawan lokal/mancanegara |
|                        | Siswa SD, SMP, SMA          |
|                        | Mahasiswa                   |
| <b>Service</b>         | Mekanik                     |
|                        | Cleaning Service            |
|                        | Keamanan                    |

Sumber: Analisa Pribadi

#### 4.2.2 Pengelompokan Kegiatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada Banda Aceh *Creative Hub* terbagi menjadi beberapa kelompok, antara lain:

Tabel 4.5 Kelompok kegiatan

| Kategori Kegiatan                    | Aktivitas  | Pelaku   | Fasilitas   | Sifat kegiatan |
|--------------------------------------|--|--|---|----------------|
| <b>Kegiatan Utama</b>                |  |  |   |                |
| Bekerja                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrasi</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Rapat</li> <li>• Brainstorming /mencari ide</li> <li>• Pembuatan karya</li> <li>• Berkolaborasi karya</li> <li>• Beribadah</li> <li>• Makan dan minum</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaku industri kreatif</li> <li>• Staff <i>Creative Hub</i></li> <li>• Pengunjung</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loby dan receptionist</li> <li>• Maker space</li> <li>• Co-working space</li> <li>• Co-office</li> <li>• Pantry</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Gudang penyimpanan</li> <li>• mushola</li> </ul> | Semi-publik    |
| Mengerjakan tugas dan kerja kelompok | <ul style="list-style-type: none"> <li>• mengerjakan tugas</li> <li>• diskusi</li> <li>• kegiatan percetakan</li> <li>• sharing</li> <li>• ibadah</li> <li>• makan dan minum</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• pelajar/mahasiswa</li> <li>• freelancer</li> <li>• pengunjung/wisatawan</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• co-working</li> <li>• cafe</li> <li>• minimarket</li> <li>• mushola</li> </ul>   | Publik         |
| Pelatihan dan pembekalan             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• perkenalan fasilitas maker space</li> <li>• pelatihan pembekalan penggunaan alat.</li> <li>• Pengawasan oleh staff <i>creative hub</i>.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calon pengguna dan pengguna maker space</li> <li>• Instruktur pengguna peralatan</li> <li>• pengawas</li> </ul> | Maker space   | Semi-publik    |
| Bekerja di co-office                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• registrasi</li> <li>• proses desain</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• pelaku industry kreatif</li> </ul>  | Co-Office   | Privat         |

|                           |  |  |  |             |
|---------------------------|--|--|--|-------------|
|                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>karya</li> <li>• brainstorming</li> <li>• diskusi</li> <li>• perancangan strategi pemasaran dan produksi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• start up</li> <li>• penyewa</li> </ul>  |  |             |
| Workshop /seminar         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• pelatihan dan belajar</li> <li>• sharing proses pembuatan karya</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• peserta workshop</li> <li>• pemateri workshop</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ruang kelas</li> <li>• ruang seminar</li> </ul>               | Semi-Publik |
| Pameran karya             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• memamerkan karya</li> <li>• melihat pameran</li> <li>• dokumentasi</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• peserta pameran</li> <li>• masyarakat umum</li> <li>• wisatawan</li> <li>• praktisi</li> <li>• mahasiswa</li> </ul> | Galeri   | publik      |
| <b>Kegiatan Penunjang</b> |  |  |  |             |
| Belajar                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• membaca</li> <li>• sharing</li> <li>• diskusi</li> <li>• brain storming</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• mahasiswa</li> <li>• masyarakat umum</li> <li>• pelaku industry kreatif</li> <li>• start up</li> </ul>              | Perpustakaan   | Publik      |
| Kuliner                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• makan dan minum</li> <li>• penitipan makanan dan minuman</li> </ul>   | Semua pelaku di <i>creative hub</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cafe</li> <li>• Minimarket</li> </ul>                         | publik      |
| Belanja                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk hasil industry kreatif</li> <li>• Transaksi</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Pelaku industri kreatif</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery</li> <li>• Co-office</li> <li>• ATM centre</li> </ul> | Semi-publik |
| Ibadah                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sholat</li> </ul>   | Semua pelaku di  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mushola</li> </ul>  | publik      |

|                                 |  |   |   |        |
|---------------------------------|--|---|---|--------|
|                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tadarus</li> <li>• Majelis ilmu</li> </ul>  | <i>creative hub</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang seminar</li> </ul>   |        |
| <b>Kegiatan pengelolaan</b>     |  |   |   |        |
| Maintenance <i>creative hub</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengawasi seluruh kegiatan yang sedang berlangsung</li> <li>• Bertanggung jawab atas segala kegiatan</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Direktur <i>creative hub</i></li> <li>• Seluruh staff <i>creative hub</i></li> <li>• Pengguna</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang direktur</li> <li>• Ruang arsip</li> <li>• Ruang tunggu</li> </ul> | Privat |
| Direksi dan manajemen           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meyusun dan mengatur <i>jobdesk</i></li> <li>• Melayani tamu/<i>client</i></li> </ul>   | GM (General Manager)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang GM</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Ruang tunggu</li> </ul>       | Privat |
| System operasional              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menangani hubungan internal dan eksternal</li> <li>• Mengelola anggaran <i>creative hub</i></li> <li>• Bertanggung jawab pada kegiatan yang berlangsung</li> <li>• Mengawasi kinerja staff</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operation manager</li> <li>• Communication manager</li> <li>• Event manager</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang OM</li> <li>• Ruang CM</li> <li>• Ruang EM</li> </ul>              | privat |
| Informasi dan pemasaran         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung jawab memberikan segala informasi yang berhubungan dengan <i>creative centre</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan</li> <li>• Marketing tenant</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang marketing</li> </ul>   | Privat |

|                         |   |   |  |             |
|-------------------------|---|---|--|-------------|
|                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu pemasaran tenant yang ada</li> </ul>                                |   |  |             |
| dokumentasi             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengabadikan setiap momen yang berlangsung di <i>creative hub</i></li> </ul> | Videographer  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang editing</li> </ul>  | Semi-privat |
| operasional bangunan    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintenance segala property dan inventaris <i>creative hub</i></li> </ul>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spesialis IT</li> <li>• Teknisi</li> <li>• Cleaning serving</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. genset</li> <li>• R. trafo</li> <li>• R. pompa</li> <li>• R. ME</li> <li>• R. AHU</li> <li>• R. cooling tower</li> <li>• Lift</li> <li>• Ground tank</li> <li>• Roof tank</li> <li>• Gudang</li> <li>• Penampungan sampah sementara</li> <li>• R. cleaning service</li> <li>• R. locker</li> </ul> | Servis      |
| Kegiatan layanan publik |   |   |  |             |
| Pengumuman              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penanganan reservasi</li> <li>• Melayani</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaku industry kreatif</li> <li>• Pengguna</li> <li>• Wisatawan</li> <li>• Staff <i>creative hub</i></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby dan receptionist</li> <li>• Ruang tunggu</li> </ul>   | Publik      |

|           |   |                                      |  |             |
|-----------|---|--------------------------------------|--|-------------|
| Akomodasi | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ibadah</li> <li>• Istirahat</li> <li>• BAB/BAK</li> </ul>  | Seluruh pengguna <i>creative hub</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mushola</li> <li>• Lavatory</li> <li>• Coffee shop</li> <li>• Ruang santai</li> </ul> | Servis      |
| Keamanan  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga keamanan dan ketertiban segala aktivitas di <i>creative hub</i></li> <li>• Melayani pengguna bangunan</li> </ul> | Staff keamanan                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos jaga</li> </ul>   | Semi-publik |

Sumber: Analisa Pribadi

#### 4.2.3 Pola Aktivitas

- pola aktivitas datang



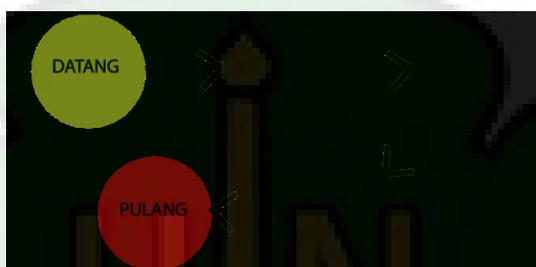
Gambar 4.27 Skema organisasi aktivitas datang  
Sumber: analisa pribadi

- pola aktivitas pergi



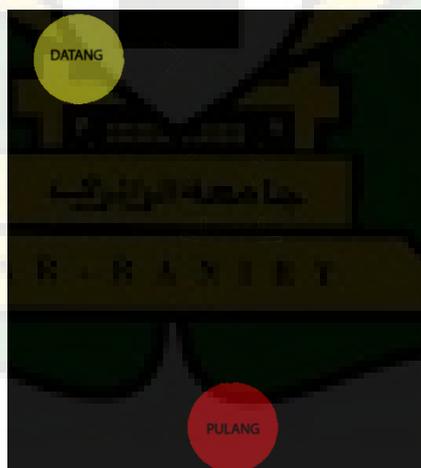
Gambar 4.28 Skema organisasi aktivitas pergi  
Sumber: analisa pribadi

- pola aktivitas pengelola



Gambar 4.29 Skema organisasi aktivitas pengelola  
Sumber: analisa pribadi

- Pola Aktivitas Pengguna

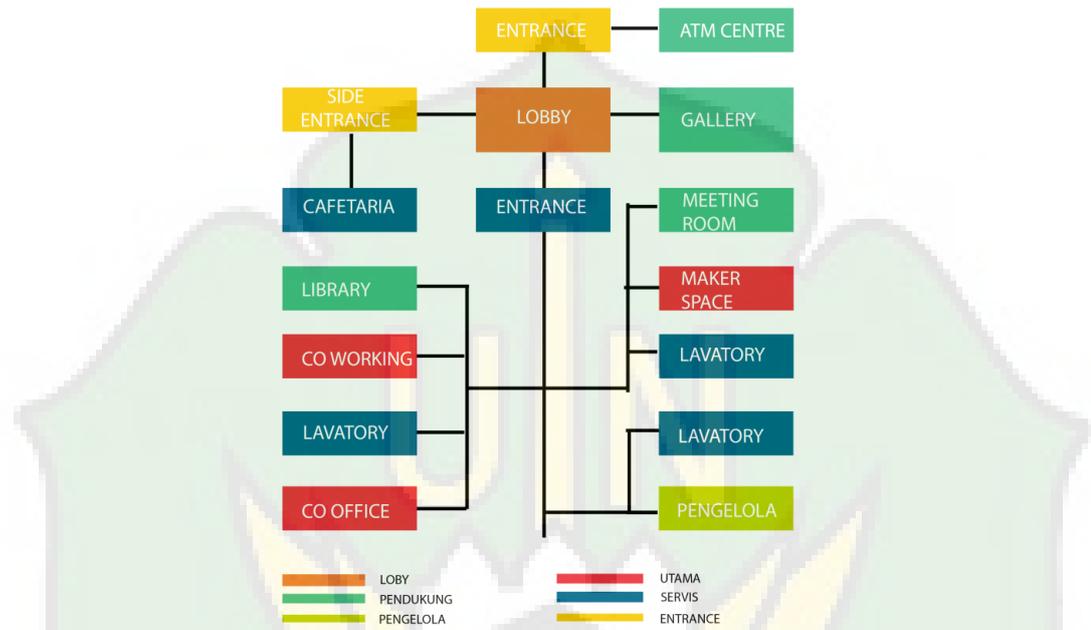


Gambar 4.30 Skema organisasi aktivitas pengguna  
Sumber: analisa pribadi

#### 4.2.4 Organisasi Ruang

Berdasarkan kegiatan dan sifat ruang, dan keterkaitan hubungannya, maka ruang-ruang tersebut dapat dikelompokkan secara makro dan mikro.

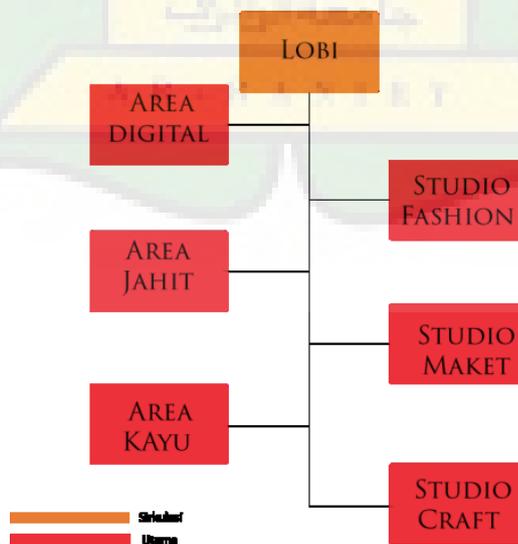
##### 1. Organisasi Ruang Makro



Gambar 4.31 Organisasi ruang makro  
Sumber: analisa pribadi

##### 2. Ruang

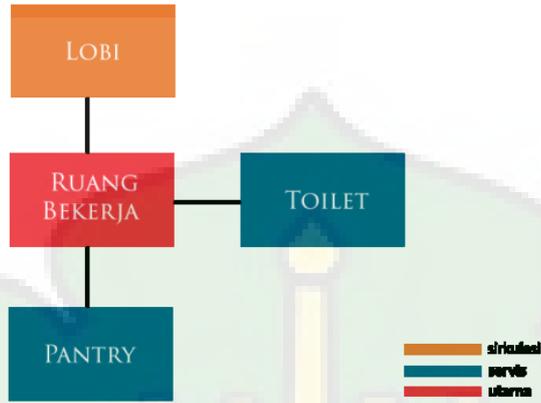
###### a. Maker Space



Organisasi  
Mikro

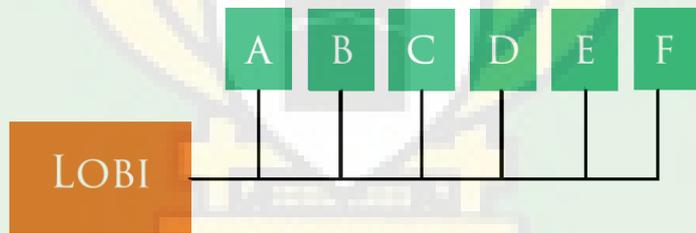
Gambar 4.32 Organisasi ruang mikro  
Sumber: analisa pribadi

b. Co-working



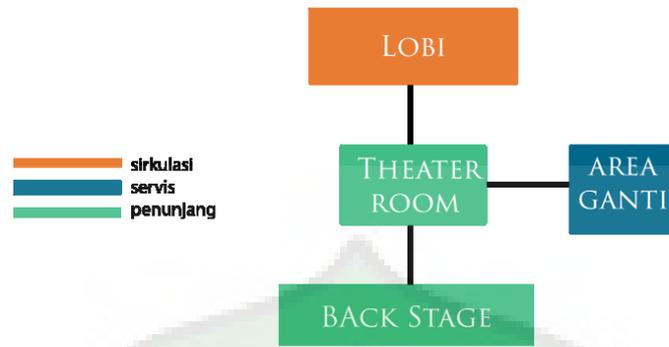
Gambar 4.33 Co-working  
Sumber: analisa pribadi

c. Co-Office



Gambar 4.34 Co-Office  
Sumber: analisa pribadi

d. Theatre room



Gambar 4.35 Theatre room  
Sumber: analisa pribadi

e. Perpustakaan



Gambar 4.36 Perpustakaan  
Sumber: analisa pribadi

#### 4.2.5 Program dan Persyaratan Ruang

Tabel 4.6 Persyaratan ruang

| Ruang                           | Syarat Ruang    |                 |                      |                       |             |
|---------------------------------|-----------------|-----------------|----------------------|-----------------------|-------------|
|                                 | Pencahayaan     | Penghawaan      | Akustik              | View Ke Luar Bangunan | Sifat       |
| <b>Information Center</b>       |                 |                 |                      |                       |             |
| Lobby                           | Alami           | Alami           | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Publik      |
| Receptionist                    | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ticket Box                      | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Dibatasi              | Privat      |
| Lavatory                        | Buatan          | Buatan          | Kedap                | Dibatasi              | Semi Publik |
| <b>Kelompok Ruang Utama</b>     |                 |                 |                      |                       |             |
| Ruang Sirkulasi                 | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Publik      |
| Maker Space                     | Buatan          | Buatan          | Kedap,<br>Efek suara | Dibatasi              | Semi Publik |
| Co working                      | Alami<br>Buatan | Buatan          | Tidak kedap          | Dibatasi              | Semi Publik |
| Co Office                       | Alami<br>Buatan | Buatan          | Tidak Kedap          | dibatasi              | Semi Privat |
| <b>Kelompok Ruang Pengelola</b> |                 |                 |                      |                       |             |
| Receptionist                    | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ruang Staff                     | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ruang Tamu                      | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ruang Direktur                  | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak kedap          | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ruang Rapat                     | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Kedap                | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Ruang Kerja                     | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Kedap                | Tidak dibatasi        | Privat      |
| Lavatory                        | Buatan          | Buatan          | Kedap                | Dibatasi              | Privat      |
| Pantry                          | Buatan          | Buatan          | Kedap                | Dibatasi              | Privat      |
| <b>Kelompok Ruang Penunjang</b> |                 |                 |                      |                       |             |
| Gallery                         | Alami<br>Buatan | Alami<br>Buatan | Tidak Kedap          | Tidak Dibatasi        | Publik      |
| Theatre room                    | Buatan          | Buatan          | kedap                | Dibatasi              | Semi Publik |
| Lavatory                        | Buatan          | Buatan          | Kedap                | Dibatasi              | Semi        |

|                              |                  |                  |                |                   |                 |
|------------------------------|------------------|------------------|----------------|-------------------|-----------------|
|                              |                  |                  |                |                   | Publik          |
| Cofetaria                    | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>Kedap | Tidak<br>Dibatasi | Publik          |
| Dapur                        | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Privat          |
| Staff Room                   | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Privat          |
| Lavatory                     | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Privat          |
| Toko Souvenir                | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>Kedap | Dibatasi          | Publik          |
| Gudang                       | Buatan           | Buatan           | Tidak<br>Kedap | Dibatasi          | Privat          |
| Perpustakaan                 | Alami,<br>Buatan | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Public          |
| Ruang Kelas                  | Alami,<br>Buatan | Alami,<br>Buatan | Tidak<br>kedap | dibatasi          | Semi-<br>publik |
| Studio music                 | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Semi-<br>publik |
| Studio tari                  | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Semi-<br>publik |
| Staff Room                   | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Privat          |
| Lavatory                     | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Privat          |
| Ruang Baca                   | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Kedap          | Tidak<br>Dibatasi | Publik          |
| Ruang Koleksi                | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Kedap          | Tidak<br>Dibatasi | Publik          |
| Ruang Loker                  | Buatan           | Buatan           | Tidak<br>kedap | Tidak<br>Dibatasi | Semi<br>Publik  |
| Lavatory                     | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Semi<br>Publik  |
| <b>Kelompok Ruang Servis</b> |                  |                  |                |                   |                 |
| Pos Parkir                   | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>kedap | Tidak<br>dibatasi | Privat          |
| Parkir<br>Pengunjung         | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>kedap | Tidak<br>dibatasi | Publik          |
| Parkir<br>Pengelola          | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>kedap | Tidak<br>dibatasi | Servis          |
| Parkir Servis                | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>kedap | Tidak<br>dibatasi | Servis          |
| Loading Dock                 | Alami<br>Buatan  | Alami<br>Buatan  | Tidak<br>kedap | Tidak<br>dibatasi | Servis          |
| Ruang Teknisi                | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Servis          |
| Ruang Utilitas               | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Servis          |
| Gudang<br>Penyimpanan        | Buatan           | Buatan           | Kedap          | Dibatasi          | Servis          |

Sumber : Analisa Pribadi

#### 4.2.6 Besaran Ruang

Dalam perencanaan menentukan luas besaran ruang Banda Aceh Creative Hub yang diperlukan penulis menggunakan literature sebagai berikut:

- SBR : Studi Besaran Ruang
- SRK : Studi Ruang Khusus
- SB : Studi Banding
- DA : Data Arsitek
- AS : Asumsi

Perhitungan sirkulasi pada ruangan dan bangunan menggunakan acuan pada buku *Time Saver Standart for Building Types 2<sup>nd</sup> Edition*, perhitungan ditetapkan sebagai berikut:

- 5-10 % : Sirkulasi Minimum
- 20% : Kebutuhan akan keleluasaan sirkulasi
- 30% : Kenyamanan Fisik
- 40% : kenyamanan Psikologis
- 50% : Sirkulasi sesuai dengan spesifik kegiatan
- 70-100% : Sirkulasi dengan banyak kegiatan

Dalam menentukan besaran ruang dengan studi besaran ruang (SBR), untuk mencari sirkulasi menggunakan rumus:

$$X = \frac{(\text{luas ruang yang dibutuhkan} - \text{luas perabot}) \cdot 100\%}{\text{luas perabot}}$$

| Ruang                      | Jumlah Ruang | Sumber | Kapasitas | Analisa   | Sir.                      | Luas ruang m <sup>2</sup> |
|----------------------------|--------------|--------|-----------|---|---------------------------|---------------------------|
| <b>INFORMATION CENTRE</b>  |              |        |           |   |                           |                           |
| Lobby                      | 1            | DA     | 50 org    | Standart 2 m2/orang   | 30%                       | 80 m2                     |
| Ticket box                 | 1            | DA     | 3 org     | Standart 2 m2/orang   | 30%                       | 7.8 m2                    |
| Informati on centre        | 1            | DA     | 2 org     | Standart 2 m2/orang   | 30%                       | 5.2 m2                    |
|                            |              |        |           |   | <b>TOTAL</b>              | 93 m2                     |
|                            |              |        |           |   | Sirkulasi antar ruang 40% | 130.4 m2                  |
| <b>UNIT KEGIATAN UTAMA</b> |              |        |           |   |                           |                           |
| <b>Maker space</b>         |              |        |           |   |                           |                           |
| Digital area               | 1            | SRK SB | 25        | <ul style="list-style-type: none"> <li>•A: 3D Printer Large <b>6.875 m2</b></li> <li>•B: 3D Printer Medium @0,21 (7) = <b>1,47 m2</b></li> <li>•C: 3D Printer Small @0,105 m2 (8) = <b>0,84 m2</b></li> <li>•D: Laser Cutting 1,5 m2</li> <li>Meja E : @2,6 m2 (3) = <b>7,84 m2</b></li> <li>•Kursi E' : @0,2 m2 (10) = <b>2 m</b></li> <li>•Meja display F : @2 m2 (2) = <b>4m2</b></li> <li>•Meja G : @1,2 m2 (9) = <b>10,8 m2</b></li> <li>•Kursi G' @0,39 (7) = <b>2,73 m2</b></li> <li>•Meja sculpture H = <b>6,38 m2</b></li> </ul> <p><b>Total = 42.935 m2</b></p> | 200%                      | 128.8 m2                  |
| Studio Fashion             | 1            | SRK SB | 20        | <ul style="list-style-type: none"> <li>•-A: Mesin Jahit @0,1 m2 (10) = 1 m2</li> <li>•A' Meja mesin jahit @0,75 (5) = 3,75 m2</li> <li>•-B: Mesin Obras @0,14 m2 (5) = 0,7 m2</li> <li>•C: Mesin Gerber Cutter =</li> </ul>   | 200%                      | 130 m2                    |

|              |   |     |               |  |      |                            |
|--------------|---|-----|---------------|--|------|----------------------------|
|              |   |     |               | <p>3 m2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•C' Meja komputer gerber 0,81 m2</li> <li>•D: Meja area rakit @2,4 m2 (5) = 12 m2 Kursi</li> <li>•D' @0,2 (33) = 6,6 m2</li> <li>•Meja komputer DTG @0,81 (3) = 2,43 m2</li> <li>•-Mesin DTG printer @0,83 (3) = 2,49 m2</li> <li>•E' : Meja mesin DTG @2,24 (3) = 6,72 m2</li> <li>•F : area display manequine 2,24 m2</li> <li>•Manequine @0,36 (8) = 2,88 m2</li> <li>•Wardrobe 5,4 m2</li> </ul> <p><b>Total = 42,95 m2</b></p> |      |                            |
| Studio Maket | 1 | SRK | 20 org        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kerja @0,96 (30) = 28,8</li> <li>• Rak lemari karya (3)= 3,2 = 9,6</li> <li>• Kursi @0,25 (30) = 7,5</li> <li>• Meja alat @0,9 (6) = 5,4</li> <li>• Pantry = 1,62</li> </ul> <p><b>Total = 52,92</b></p>   | 200% | 160 m2                     |
| Studio Craft | 1 | SRK | 20 org        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kerja @1,32 (20) = 26,4</li> <li>• Rak lemari karya (2) = 6,4</li> <li>• Kursi @0,25 (20) = 5</li> <li>• Meja alat @0,9 (4) = 3,6</li> <li>• Pantry = 1,62</li> </ul> <p><b>Total = 43,0</b></p>   | 200% | 285 m2                     |
| Co-Office A  | 4 | SRK | 6 org /ruang  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8</li> <li>• Kursi kotak @0,48 (4)= 2,4</li> <li>• Kursi karet bulat @0,4 (2)= 0,8</li> </ul> <p><b>Total = 5</b></p>  | 100% | 10 m2<br>x 4=<br>40 m2     |
| Co-Office B  | 1 | SRK | 10 org /ruang | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja panjang (2) = 0,9 = 1,8</li> <li>• Kursi kotak @0,48 (10)= 4,8</li> <li>• Kursi karet bulat @0,4 (2)= 0,8</li> </ul>   | 100% | 14,8 m2<br>x 1=<br>14,8 m2 |

|                                    |   |          |          |  |     |                          |
|------------------------------------|---|----------|----------|--|-----|--------------------------|
|                                    |   |          |          | <b>Total = 7,4</b>   |     |                          |
| Meeting room<br>1<br>SRK<br>12 org |   |          |          | Meeting room type A<br>• Meja rapat + kursi = 9,6<br>• Proyektor area = 0,5<br>• Bufet & loker = 1,8<br><b>Total = 11,9</b>  | 50% | 18 m2                    |
|                                    |   |          |          | Meeting room type B<br>• Meja rapat + kursi = 6,4<br>• Proyektor area = 0,5<br>• Bufet & loker = 1,8<br><b>Total = 8,7</b>   | 50% | 14 m2                    |
| Co-working                         | 1 | SRK      | 50 org   | • Meja sculpture A = 11,5 m2<br>• Kursi A' @0,629 (20) = 12,58 m2<br>• Meja B @0,65 (18) = 11,7 m2<br>• Kursi B' @0,44 (18) = 7,9 m2<br>• Meja C @0,65 (4) = 2,6 m2<br>• Kursi C' @0,4 (8) = 3,2 m2<br>• Area lesehan 20 m2<br><b>Total = 69,48 m2</b> | 50% | 105 m2<br>x 2<br>=210 m2 |
| Ruang kelas                        | 1 | SRK      | 30 orang | • Panel backdrop = 0,6 m2<br>• Panggung = 4,5 m2<br>• Meja mentor 0,72 m2<br>• Kursi mentor @0,4 m2<br>• Kursi @ 0,5 m2 (30) = 15 m2<br>• Speaker @0,2 m2 (2) = 0,4 m2<br>• Lemari penyimpanan @0,9m2 (2) = 1,8 m2<br><b>Total = 23,42 m2</b>          | 50% | 35 m2<br>x 1<br>=35 m2   |
| <b>TOTAL</b>                       |   |          |          |  |     | 1020.8 m2                |
| Sirkulasi antar ruang 20%          |   |          |          |  |     | 1228.6 m2                |
| <b>UNIT KEGIATAN PENUNJANG</b>     |   |          |          |  |     |                          |
| Perpustakaan                       | 2 | DA<br>AS | 50 org   | • Rak buku @0,6 m2 (6) = 3,6 m2<br>• Kursi @ 0,35 m2 (11) = 3,85 m2<br>• Meja baca @0,7 m2 (10) = 7 m2<br>• Meja petugas perpustakaan 1,9  | 50% | 77x2 m2<br>=154 m2       |

|                |   |                |         |  |      |          |
|----------------|---|----------------|---------|--|------|----------|
|                |   |                |         | m2<br>• Ruang baca = $5 \times 7 = 35$ m2<br><b>Total = 51,35 m2</b>   |      |          |
| ATM galeri     | 1 | DA             | 5 org   | Mesin ATM & pengguna @ 4 m2 (5) = 20 m2  | 20%  | 24 m2    |
| Cafeteria      | 1 | AH<br>AS<br>DA | 100 org | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kursi kap. 2 org @0,98 (7) = 6,86</li> <li>• Meja kursi kap. 4 org @1,96 (9) = 17,64</li> <li>• Kursi @0,18(4) = 0,72</li> <li>• Meja kursi kap. 8 org @3,92 (8) = 7,84</li> <li>• Meja sofa kap. 4 org @3,05(2) = 6,1</li> <li>• Meja sofa kap. 8 org @3,6 = 10,16</li> <li>• Kasir @0,85 (1) = 0,85</li> <li>• etalase @0,85 (2) = 1,7</li> <li>• Pastry Warmer = 1,28</li> <li>• Bar @9,5 (1) = 9,5</li> <li>• Toilet 6,35 • Gudang barang 8,14</li> <li>• Tenant @6 (5) = 30</li> <li>• Dapur coffe shop @16,7 (1) = 16,7 • Area smooking 28,3</li> </ul> <p><b>Total keseluruhan = 152,14</b></p> | 50%  | 230 m2   |
| Ruang printing | 1 | SRK            | 6 org   | <p>Meja komputer &amp; rak printer (2) = <math>10,3 \times 2 = 20,6</math></p> <p>Kursi @0,32 (6) = 1,92</p> <p>Mesin fotocopy @1,5 (2) = 3</p> <p>Mesin printer A0 @1 (2) = 2</p> <p><b>Total keseluruhan = 27,52</b></p>   | 50%  | 42 m2    |
| Galeri         | 1 | SRK            | 40 org  | <p>Stage (2 sofa singe + 1 sofa triple + meja) = 14,7 m2</p> <p>Meja model sculpture <math>0,64 \times 2 = 1,28</math> m2</p> <p>Meja petugas <math>0,6 \times 2 = 1,2</math> m2</p>   | 100% | 41,46 m2 |

|                                |   |           |                 |  |      |                            |
|--------------------------------|---|-----------|-----------------|--|------|----------------------------|
|                                |   |           |                 | Rak model a 0,6x3 + 1.8 m2<br>Rak model b 0,8x2 = 1,6 m2   |      |                            |
| Mushola                        | 1 | DA        | 20              | Sajadah @0,6 m2 (80) = 24 m2 Lemari @0,2 m2 (2) = 0,4 m2 Wudhu pria = 3,6 m2<br>Wudhu wanita = 3,6 m2<br><b>Total = 31,6 m2</b>  | 100% | 62 m2                      |
| Pantry                         | 4 | DA        | 4               | Kitchen set= 1.6 m2  | 200% | 9.6 m2<br>x 4<br>= 38.4 m2 |
| <b>TOTAL</b>                   |   |           |                 |  |      | 591.86                     |
| Sirkulasi antar ruang 30%      |   |           |                 |  |      | 769.42 m2                  |
| <b>UNIT KELOMPOK PENGELOLA</b> |   |           |                 |  |      |                            |
| R. CEO                         | 1 | DA        | 1 org<br>2 tamu | Meja kerja @1,2 m2 (1) = 1,7 m2<br>Kursi @0,25 m2 (3) = 1,3m2<br>sofa @0,56 m2 (3) = 1,2 m2<br>Meja kecil 0,54m2 (1) = 0,36 m2<br>rak panjang @1,2m2 (1) = 1,2 m2 <b>Total = 5,76 m2</b> | 300% | 24 m2                      |
| R.General Manager              | 1 | DA<br>SBR | 1 org<br>2 tamu | Meja kerja @1,2 m2 (1) = 1,7 m2 Kursi @0,25 m2 (3) = 1,3m2<br>sofa @0,56 m2 (3) = 1,2 m2<br>Meja kecil 0,54m2 (1) = 0,36 m2<br>rak panjang @1,2m2 (1) = 1,2 m2 <b>Total = 9 m2</b>       | 300% | 24 m2                      |
| R. sekretaris                  | 1 | SBR<br>AS | 2 org           | Meja kerja 2,5 m2<br>Kursi @ 0,45 m2 (3) = 1,36 m2<br>Rak buku 0,5 m2<br><b>Total = 4,36 m</b>   | 200% | 10.5 m2                    |
| R. bendahara                   | 1 | SBR       | 1 org           | Meja kerja 1 = 2,3 m2<br>Meja kerja 2 = 0,8<br>Kursi @ 0,45 m2 (4) = 1.81 m2 <b>Total = 4,91 m2</b>  | 200% | 15.7 m2                    |

|                                  |   |                 |                 |  |      |                         |
|----------------------------------|---|-----------------|-----------------|--|------|-------------------------|
| R,<br>manager<br>operasion<br>al | 1 | DA<br>SBR       | 1 org<br>2 tamu | Meja kerja + nakas @1,43<br>m2<br>Kursi @ 0,45 m2 (3) =<br>1,81 m2<br>rak 0,45 m2 (1) = 0,45 m2<br><b>Total = 3,15 m2</b>                | 200% | 9.75                    |
| R.<br>Humas                      | 1 | DA<br>SBR       | 1 org<br>2 tamu | Meja kerja + nakas @1,43<br>m2<br>Kursi @ 0,45 m2 (3) =<br>1,81 m2<br>rak 0,45 m2 (1) = 0,45 m2<br><b>Total = 3,15 m2</b>                | 200% | 9.75 m2                 |
| R. Rapat                         | 1 | DA<br>SBR<br>AP | 12 org          | Kursi @ 0,265 m2 (12) =<br>3,18 m2 Meja @0,7 m2<br>(10) = 7 m2<br>lemari 1,78 m2<br>sound (speaker) 0,2 m2<br><b>Total = 12,16 m2</b>    | 200% | 36 m2                   |
| R.<br>teknisi                    | 1 | AS<br>SBR       | 4 org           | Meja kerja @1,9 m2 (2) =<br>3,8 m2<br>Kursi @ 0,45 m2 (4) = 1,8<br>m2<br>Rak dispenser 0,16<br>Rak lemari 1,24 m2<br><b>Total = 7 m2</b> | 100% | 14 m2                   |
| R. CS                            | 1 | AS<br>AN        | 10 org          | 4m x 3m=12 m2  | 100% | 24 m2                   |
| R.<br>CCTV                       | 1 | DA<br>SBR       | 2 org           | Meja kerja @1,5 m2 (1) =<br>3 m2 Kursi @ 0,45 m2 (2)<br>= 0.9 m2 Lemari loker,<br>dispenser @ 0,75 m2<br><b>Total = 4,65 m</b>           | 100% | 10 m2                   |
| <b>TOTAL</b>                     |   |                 |                 |  |      | 177.7 m2                |
| Sirkulasi antar ruang 30%        |   |                 |                 |  |      | 231 m2                  |
| <b>UNIT KELOMPOK SERVIS</b>      |   |                 |                 |  |      |                         |
| R.<br>janitor                    | 4 | DA              | 1               | Lemari @0.6 m2 (4)= 2.4  | 30%  | 4 m2<br>x 4<br>= 16 m2  |
| Lavatori<br>(pria)               | 3 | DA              | 10 org          | Toilet @1,5 m2 (3) = 4,5<br>m2<br>Urinoir @0,96 m2 (3) =<br>2,88 m2 Wastafel @0,6<br>m2 (3) = 1,8 m2 <b>Total =<br/>9,18 m2</b>          | 30%  | 12 m2<br>x 3<br>= 36 m2 |
| Lavatory<br>(wanita)             | 3 | DA              | 10 org          | Toilet @1,5 m2 (3) = 6 m2<br>Wastafel @0,6 m2 (3) =  | 30 % | 9 m2<br>x 3             |

|                           |   |          |   |                              |     |          |
|---------------------------|---|----------|---|------------------------------|-----|----------|
|                           |   |          |   | 1,8 m2 <b>Total = 6,3 m2</b> |     | = 27 m2  |
| Loading Dock              | 1 | AS<br>TS | - | 4m x 4m= 16 m2               | 50% | 24 m2    |
| R. pompa                  | 1 | AS<br>TS | - | 4m x 8m= 32 m2               | 30% | 42 m2    |
| R. AHU                    | 1 | AS<br>TS | - | 4m x 5m= 20 m2               | 30% | 26 m2    |
| R. Genset                 | 1 | AS<br>TS | - | 4m x 8m= 32 m2               | 30% | 42 m2    |
| R. Trafo                  | 1 | AS<br>TS | - | 4m x 4m=16 m2                | 30% | 21 m2    |
| <b>TOTAL</b>              |   |          |   |                              |     | 234      |
| Sirkulasi antar ruang 30% |   |          |   |                              |     | 304.2 m2 |

Tabel 4.7 Besaran ruang  
Analisa Pribadi

### Rekapitulasi kebutuhan ruang

Tabel 4.8 Rekapitulasi kebutuhan ruang

| Kelompok Ruang                    | Jumlah Ruang    | Besaran Ruang                |
|-----------------------------------|-----------------|------------------------------|
| Kelompok Ruang Information Center | 4 ruang         | 140.4 m <sup>2</sup>         |
| Kelompok Ruang Utama              | 19 ruang        | 1071.6m <sup>2</sup>         |
| Kelompok Ruang Pengelola          | 11 ruang        | 231 m <sup>2</sup>           |
| Kelompok Ruang Penunjang          | 11 ruang        | 769.42 m <sup>2</sup>        |
| Kelompok Ruang Servis             | 5 ruang         | 304.2 m <sup>2</sup>         |
| <b>Total</b>                      | <b>50 ruang</b> | <b>2663.62 m<sup>2</sup></b> |

Sumber: Analisa Pribadi

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Banda Aceh *Creative Hub* adalah *Stand Out Fit In* atau dapat diartikan sebagai hal yang sama dengan lingkungan sekitarnya namun memiliki ciri khas tersendiri. Konsep ini adalah gambaran lingkungan sekitar site yang merupakan kawasan cagar budaya. Karena fungsi Banda Aceh *Creative Hub* adalah bangunan komersial, maka dari itu untuk membentuk suatu kesatuan dengan lingkungan sekitarnya Banda Aceh *Creative Hub* dalam perencanaannya akan mengadopsi kebudayaan arsitektur Aceh dan Kebiasaan masyarakat Aceh dengan menggunakan pendekatan neo-vernakular.

Penerapan konsep *stand out fit in* diharapkan membuat Banda Aceh *Creative Hub* menyatu dengan keadaan dilingkungan disekitarnya dan menjadi *vocal point* baru. Selain karena citra kawasan, dengan penerapan konsep ini juga diharapkan mampu menarik minat wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi bangunan. Adapun prinsip-prinsip arsitektur neo-vernakular sebagai berikut:

- Hubungan langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- Hubungan abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- Hubungan lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- Hubungan kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- Hubungan masa depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Konsep *stand out fit in* dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular ini diharapkan menjadi solusi perumusan konsep perancangan Banda Aceh *Creative Hub* dalam meningkatkan perekonomian daerah dan meningkatkan eksistensi kebudayaan serta melestarikan unsur-unsur lokal dan diharapkan mampu mewadahi kebutuhan para penggunanya.

Penerapan konsep *stand out fit in* pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini diantaranya:

1. Zonasi ruang mengadopsi zonasi arsitektur rumah Aceh yaitu area sosial dan area privat agar memudahkan aktivitas bagi pengunjung Banda Aceh *Creative Hub* dan pengguna tetap bangunan.
2. Ruang-ruang didesain fungsional seperti bentuk ruang arsitektur rumah Aceh untuk keefektifan aktivitas didalam bangunan yang merupakan bangunan industri.
3. Konsep gubahan masa diadopsi dari bentuk persegi panjang rumah Aceh, struktur atap rumah Aceh dan tula'ngen yang ada pada rumah Aceh.
4. Fasad bangunan diadopsi dari ornamen-ornamen khas Aceh.
5. Interior bangunan ditekankan pada desain fungsional dan untuk ruang-ruang sosial akan mengaplikasikan langgam khas Aceh: warna, ornamen dan nasehat-nasehat dari leluhur.
6. Menerapkan ornament sebagai kerawang agar bangunan mendapatkan sirkulasi udara yang baik.
7. Sirkulasi antar ruangan akan didesain seefektif mungkin.
8. Memanfaatkan pencahayaan alami pada bangunan untuk mengurangi penggunaan energi pada ruang-ruang tertentu.
9. Membuat ruang sosial didalam dan luar bangunan, mengadopsi sifat masyarakat Aceh yang memiliki tingkat sosial tinggi. Hal ini juga merupakan sebagai salah satu upaya agar terjadinya kolaborasi yang akan menghasilkan ide-ide kreatif.
10. Menerapkan universal desain dalam perancangannya agar memudahkan semua pengguna untuk mengakses keluar-masuk bangunan.

## 5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini tercipta dari konsep perMITAKAN, konsep tata letak ruangan, konsep pencapaian dan konsep sirkulasi dan parkir.

### 5.2.1 PerMITAKATAN

PerMITAKATAN adalah pengelompokan zona-zona kegiatan yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang, sehingga kegiatan yang berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur. Berikut tabel pembagian perMITAKATAN:

Tabel 5.1 PerMITAKATAN lahan

| Zona Privat   | Zona Semi Publik   | Zona Publik   | Zona Servis  |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Kantor pengelola</li><li>• Ruang arsip</li><li>• Ruang rapat</li><li>• Ruang engineer</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Co-office</li><li>• Makerspace</li><li>• Co-working</li><li>• Gallery</li><li>• Perpustakaan</li><li>• Classroom</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Mushola</li><li>• ATM centre</li><li>• Coffee shop</li><li>• Parker</li><li>• Plaza</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• fasilitas servis</li></ul> |

Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 5.1 Permitakatan ruang  
Sumber: analisa pribadi

### 5.2.2 Tata Letak

Konsep tata letak ruang didalam bangunan merupakan hasil dari analisa makro dan mikro yang menghasilkan zonasi-zonasi dan pengelompokan kegiatan serta sirkulasi yang mungkin terjadi, masa bangunan terbagi menjadi beberapa zonasi, yaitu:



Gambar 5.2 Tata Letak  
Sumber: analisa pribadi

Tabel 5.2 tata letak

| Zona pengelola   | Zona Kreatif  | Zona administrasi  | Zona Servis  |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantor pengelola</li> <li>• Ruang arsip</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Ruang engineer</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co-office</li> <li>• Makerspace</li> <li>• Co-working</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallery</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Classroom</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Coffee shop</li> <li>• parkir</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• fasilitas servis</li> </ul> |

Sumber : Analisa Pribadi

- a. entrance utama terletak pada jalan Teuku Umar, karena merupakan satu-satunya jalan yang berhubungan langsung dengan lokasi perancangan.
- b. Ruang administrasi berada didekat main entrance sebagai bangunan yang bersifat publik, sehingga memudahkan pencapaian oleh pengunjung.
- c. Area parkir ditempatkan disebelah selatan bangunan, agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan lain yang ingin masuk menuju zona drop off.
- d. Area terbuka mencakup taman, plaza dan kantin.
- e. Zona pengelola ditempatkan ditengah-tengah agar lebih mudah melakukan pengontrolan jalannya operasional bangunan.
- f. Zona kreatif terletak agak ketengah untuk menghindari terganggunya kinerja pengguna tetap bangunan oleh para pengunjung.
- g. Area servis terletak dibelakang karena terdapat ruang-ruang khusus yang hanya diakses oleh orang tertentu.

### 5.2.3 Pencapaian

Berdasarkan hasil analisa pencapaian, maka dapat disimpulkan:

1. Bukaan untuk menuju kedalam lokasi akan dibuka melalui jalan Teuku Umar karena lokasi perancangan hanya memungkinkan untuk diakses melalui jalan tersebut.
2. Membedakan jalur masuk dan keluar antara kendaraan pribadi dan kendaraan servis untuk memudahkan sirkulasi.
3. Jalur masuk diposisikan pada sisi paling kiri lokasi perancangan, dengan tujuan jika pengunjung tidak menemukan lokasi parkir yang tepat maka pengunjung bisa memutar kembali kedalam lokasi perancangan.



Gambar 5.3 Konsep pencapaian  
Sumber: analisa pribadi

## 5.2.4 Sirkulasi dan Parkir

Banda Aceh Creative Hub adalah jenis bangunan komersial, untuk itu diperlukan sirkulasi dan sistem parkir baik agar mendukung fungsi bangunan.

### 5.2.4.1 Sirkulasi

Sirkulasi dalam perancangan Banda Aceh *Creative Hub* didesain untuk memudahkan pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dibedakan mejadi beberapa jenis:

1. Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan.
2. Membuat jalur pedestrian yang nyaman untuk dilalui pengunjung bangunan dan masyarakat sekitar yang menggunakan kendaraan umum.
3. Membuat jalur masuk melalui krueng daroy
4. Area parkir terbagi menjadi dua yaitu parkir biasa dan *basement*.

### 5.2.4.2 Parkir

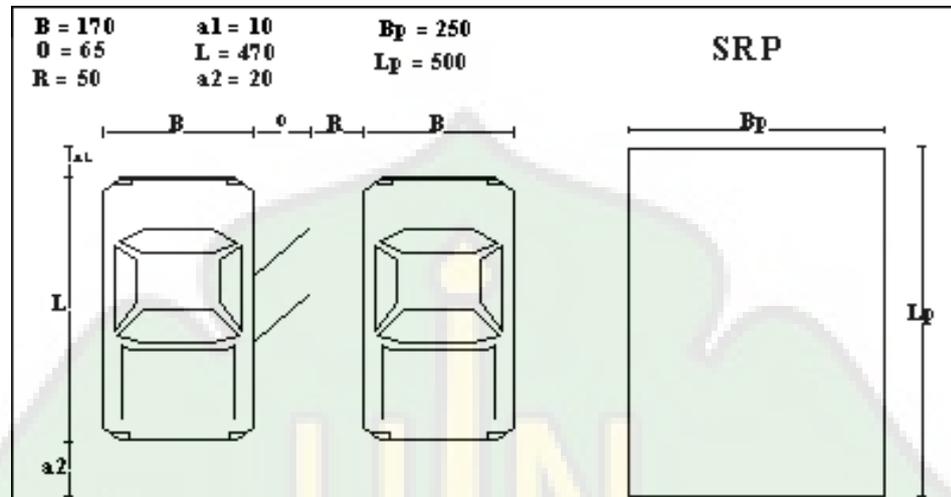
Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat tahun 1999 telah menetapkan aturan tentang ruang parkir, yaitu sebagai berikut.

Tabel 5.3 Penentuan Satuan Ruang Parkir (Srp)  
Dirjen Perhubungan Darat, 1999

| Jenis Kendaraan                      | Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> ) |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| a. Mobil penumpang untuk golongan I  | 2,30 x 5,00                           |
| b. Mobil penumpang untuk golongan II | 2,50 x 5,00                           |
| c. Sepeda motor                      | 0,75 x 2,00                           |

Besaran satuan parkir untuk setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

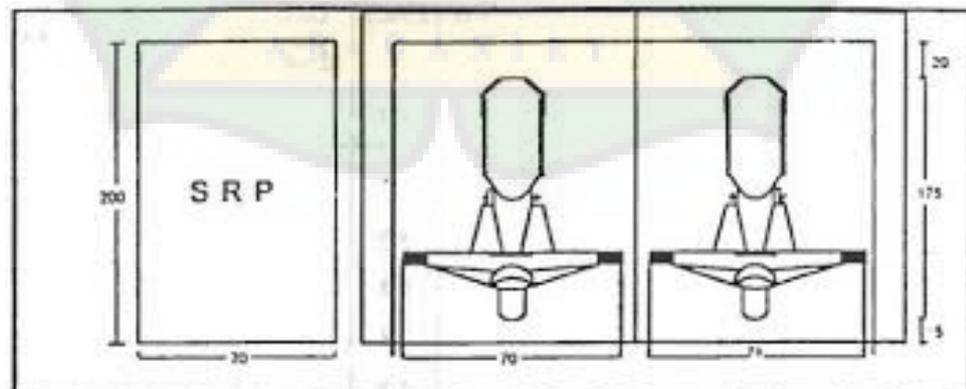
### 1. Ruang Parkir Mobil



Keterangan:

Gol I :  $B = 170$        $a1 = 10$        $Bp = 230 = B + O + R$        $Lp = 500 = L + a1 + a2$   
 $O = 55$        $L = 470$   
 $R = 5$        $a2 = 20$

### 2. Ruang parkir Sepeda Motor



Ruang Parkiran untuk satu sepeda motor adalah 200 x 80 cm.

➤ Okupansi parkir

Merujuk pada peraturan Dinas Perhubungan nomor 272/HK.105/DRJD/96 tentang pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir, Banda Aceh *Creative Hub* merupakan bangunan perkantoran pada bidang pelayanan umum. Berdasarkan hal tersebut, maka diperoleh perhitungan parkir sebagai berikut:

SRP bangunan perkantoran dengan jumlah karyawan 1000 (seribu) orang adalah 288, karna kapasitas Banda Aceh *Creative Hub* adalah 400 orang maka jumlah SRP adalah 144.

Asumsi parkir mobil 20%

$$= 144 \times 20\%$$

$$= 28,8 = 29 \text{ mobil}$$

Asumsi parkir sepeda motor 80%

$$= 144 \times 80\%$$

$$= 115,2 = 115 \text{ sepeda motor}$$

Adapun fasilitas penunjang parkir dalam perancangan *basement* memerlukan:

1. pos petugas,
2. lampu penerangan,
3. pintu keluar dan masuk,
4. alat pencatat waktu elektronik dan
5. Pintu elektronik pada fasilitas parkir dengan pintu masuk otomatis.

## 5.3 Konsep Bangunan

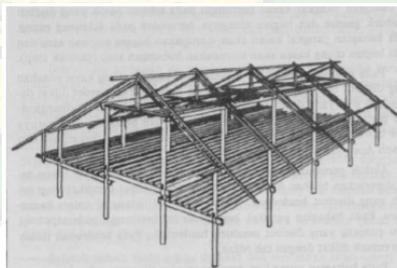
### 5.3.1 Gubahan Masa

Banda Aceh *Creative Hub* menggunakan pendekatan neo-vernakular dalam perancangannya. Berhubungan dengan lokasi perancangan terpilih yang memiliki citra kawasan budaya. Maka dari itu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar bentuk bangunan Banda Aceh *Creative Hub* akan mengadopsi budaya fisik dan non-fisik khas Aceh. Bentuk bangunan akan mengadopsi objek fisik dari arsitektur rumah Aceh. Bagian-bagian yang akan diadopsi adalah denah rumah Aceh yang berbentuk persegi panjang, struktur atap rumah Aceh dan bentuk tulak angen.

- Bentuk dasar yang menjadi gubahan massa adalah bentuk persegi dengan pertimbangan fungsi bangunan dan penyesuaian dengan kondisi tapak.



- Kemudian yang menjadi dasar gubahan massa adalah bentuk atap rumah Aceh yang berbentuk segitiga.



Gambar 5.4 Konsep Struktur rumah Aceh  
Sumber: Hadjad dkk, 1984

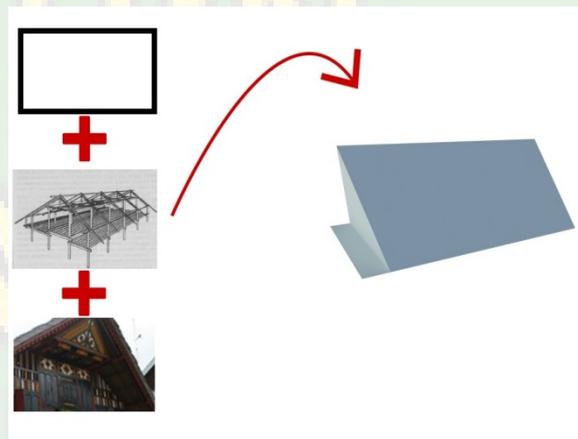
- Dan posisi tolak angen di atap rumah aceh.



Gambar 5.5 Tolak angen  
Sumber: Hadjad dkk, 1984

- **Bentuk gubahan massa:**

Berdasarkan perpaduan bentuk-bentuk diatas, serta pertimbangan dari analisa makro dan mikro maka didapatkan konsep gubahan massa, seperti:



Gambar 5.6 Gubahan Massa  
Sumber: Analisa Pribadi

### 5.3.2 Fasad Bangunan

Fasad adalah sisi luar (eksterior) bangunan, umumnya yang dimaksud adalah bagian depan, tetapi kadang-kadang juga bagian samping dan belakang bangunan. Kata ini berasal dari bahasa Perancis yang berarti “depan”. Oleh karena itu sebagai bangunan pusat kegiatan kreatif, Banda Aceh *Creative Hub* mengadopsi ornament-ornamen khas Aceh dalam desain fasadnya. Selain sebagai estetika, fasad-fasad ini juga difungsikan sebagai

bukaan tambahan agar sirkulasi udara didalam bangunan berjalan dengan baik.

Dalam perancangannya Banda Aceh *Creative Hub* akan mengadopsi ukiran bungong dada johang dan ukiran tapak catoe. Keduanya bermakna sebagai rambu-rambu kehidupan, kehidupan ini merupakan sebuah teka teki banyak cara, banyak pilihan. Maka masyarakat Aceh di didik agar lebih cerdas dalam mengambil langkah, dan dilarang untuk menyerah dalam segala hal apapun, karena mereka yakin bahwa tidak ada yang mustahil dalam hidup jika kita yakin dan berusaha untuk mencapainya.



Gambar 5.7 Ornamen (a) bungong dada johang (b) tapak catoe  
Sumber: dokumentasi pribadi

### 5.3.3 Material Bangunan

Penggunaan material pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini mempunyai beberapa pertimbangan, diantaranya:

- Menggunakan material lokal (batu-bata)
- Material memiliki kualitas tahan lama
- Material memberikan kenyamanan dan keselamatan yang tinggi terhadap pengguna bangunan
- Memberi kesan estetika tanpa melupakan kebutuhan ruang dan jenis aktivitas

Dari pertimbangan-pertimbangan diatas, maka pada bangunan Banda Aceh *Creative Hub* direncanakan menggunakan bahan lokal seperti batu-bata, beton ekspos, baja, bata berongga, kayu dan kaca sebagai material utama bangunan. Adapun material yang digunakan diantaranya meliputi:

- Penutup lantai menggunakan semen polished, keramik, dan parket.
- Perkerasan ruang luar menggunakan grass block, paving block dan top mix permeable.
- Material dinding menggunakan beton, batu-bata, kaca dan lain-lain.
- Plafond menggunakan gypsum, dan kayu yang dapat meredam suara.
- Material eksterior menggunakan beton ekspose, dinding roaster.

#### 5.4 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini berpedoman pada fungsi utama bangunan sebagai bangunan pusat kreativitas pegiat ekonomi kreatif. Untuk memaksimalkan setiap ruang yang ada, desain yang diterapkan harus sefungsional mungkin. Tataan interior bergaya industrial bisa menjadi alternatif yang baik dalam perancangan ruang dalam Banda Aceh *Creative Hub*.



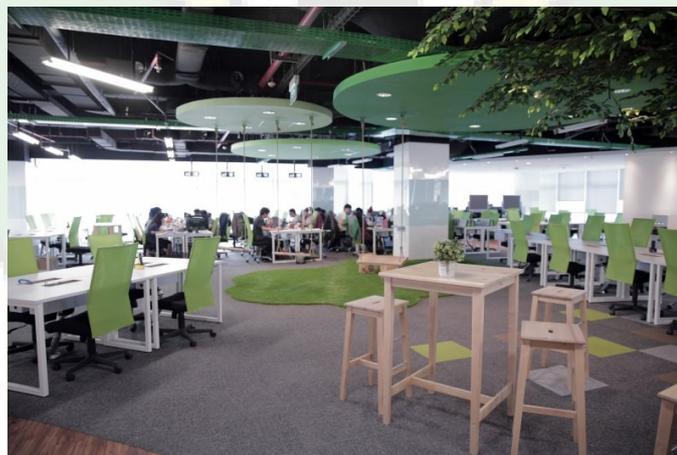
Gambar 5.8 Kantor industrial  
Sumber: pinterest.com

Pada ruang-ruang komunal menggunakan material kayu memberikan kesan tradisional. Serta penggunaan warna-warna khas aceh dan ornamen-ornamen pada bagian-bagian tertentu untuk menegaskan identitas bangunan yang sesungguhnya.



Gambar 5.9 Kantor tradisional  
Sumber: pinterest.com

Untuk meningkatkan kreatifitas memerlukan desain interior yang atraktif. Menghadirkan suasana yang lebih *fresh* sehingga mampu memancing ide-ide kreatif penggunanya.



Gambar 5.10 kantor tokopedia  
Sumber: pinterest.com

Karena berfungsi untuk menghimpun pegiat-pegiat kreatif, maka perlu mempertimbangkan penggunaan *furniture*. *Creative Hub* adalah bagaimana memfasilitasi pegiat kreatif untuk bisa bertukar ide dengan yang lainnya. Penggunaan perabotan yang mengharuskan dipakai bersama adalah salah satu cara untuk “memaksa” pengguna untuk bersosialisasi dengan yang lainnya.



Gambar 5.11 meja bersama  
Sumber: pinterest.com

Seperti rumah Aceh pada umumnya yang mempunyai ukiran-ukiran yang mempunyai makna dan nasehat dari para pendahulu, ruang dalam pada Banda Aceh *Creative Hub* akan mengadopsi ukiran dan memperbaharunya menjadi mural dinding. Mural tersebut akan diisi oleh kata-kata motivasi dan nasehat yang berasal dari narit maja. Hal ini bertujuan untuk menyemangati pengguna bangunan yang sedang berjuang untuk mengembangkan usaha dan kreatifitasnya.



Gambar 5.12 mural dinding  
Sumber: pinterest.com

### **5.5 Konsep Ruang Luar/landscape**

Masyarakat Aceh menyukai hal-hal yang membuat mereka merasa damai, seperti taman yang bisa dinikmati keindahannya. Selain mampu membuat nyaman, taman pada Banda Aceh *Creative Hub* juga harus mengutamakan fungsinya sebagai bangunan komersial. berdasarkan hal tersebut maka plaza adalah solusi yang tepat untuk dihadirkan pada bangunan. Karena mampu membuat suasana nyaman sekaligus mampu mengangkat fungsi bangunan sebagai bangunan komersil.



Gambar 5.13 Plaza  
Sumber: pinterest.com

Ruang luar atau lansekap merupakan area pertama yang akan ditemui pengunjung saat mengunjungi bangunan. Penataan lansekap bergaya modern akan sangat mendukung fungsi objek perancangan sebagai bangunan komersial. Selain efektif namun tetap mempunyai estetika. Untuk itu diperlukan penataan ruang berupa pengolahan elemen, baik elemen keras maupun elemen lunak.

#### 1. Elemen keras

Elemen keras pada ruang luar terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah material alami dan buatan. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen keras yang digunakan adalah material keras buatan. Elemen keras yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- Pedestrian (jalur pejalan kaki), menggunakan grass block dengan menambah ketinggian level permukaan. Pada sisi-sisinya ditanami vegetasi pengarah dan selingi dengan vegetasi peneduh dan dilengkapi dengan sign untuk penyandang tunanetra.



Gambar 5.14 Pedestrian  
Sumber: pinterest.com

- Shelter, sebagai tempat istirahat dan sebagai tempat berteduh jika terjadi hujan.



Gambar 5.15 shelter  
Sumber: pinterest.com

## 2. Elemen lunak

Elemen lunak terdiri dari kombinasi berbagai elemen diantaranya adalah pepohonan, bunga, tanaman perdu, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen lunak yang digunakan adalah:

- Vegetasi: vegetasi yang digunakan adalah perpaduan dari vegetasi peneduh (tanjung dan kiara payung), vegetasi pengarah (palem putri), vegetasi perdu (the-tehan dan pucuk merah), serta tanaman hias (bunga kertas).

- Penutup tanah yang digunakan adalah rumput jepang (*zoysia matrella*)



Gambar 5.16 vegetasi  
Sumber: Analisa pribadi

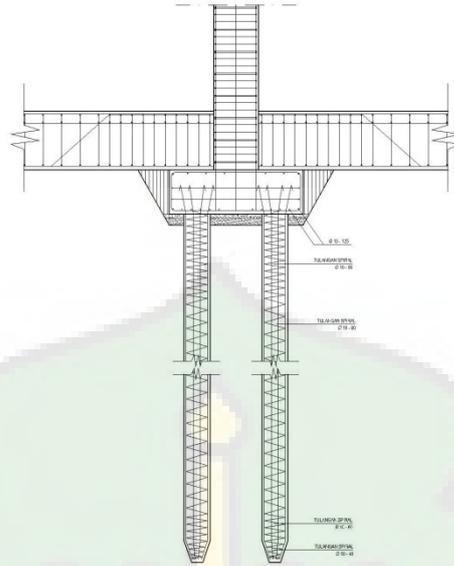
## 5.6 Konsep Struktur & Konstruksi

- **Sistem Struktur**

1. Struktur Bawah

Struktur bawah pada bangunan Banda Aceh *Creative Hub* menggunakan jenis pondasi tiang pancang. Penerapan pondasi akan ditentukan berdasarkan karakter tanah dan lingkungan sekitar. Pondasi harus diperhitungkan untuk dapat menjamin kestabilan bangunan terhadap beban yang diterima bangunan baik itu beban lateral atau beban horizontal. Pondasi tiang pancang mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Mampu menahan beban dengan baik
- b. Bekerja seperti pondasi tapak
- c. Memadatkan tanah pondasi
- d. Menghindarkan dari Erosi



Gambar 5.17 pondasi tiang pancang  
 Sumber: [www.arsindo.com](http://www.arsindo.com)

## 2. Struktur Atas

Struktur atas bangunan adalah kombinasi struktur beton bertulang dan balok konstruksi. Struktur kolom dan balok konstruksi yang digunakan pada bangunan adalah rangka baja. Struktur utama rangka yang terdiri dari komposisi elemen linear (kolom atau balok), elemen bidang (plat lantai) dan elemen ruang (inti core) yang membentuk kerangka yang kaku. Struktur penutup dinding menggunakan kaca dan elemen *secondary skin*.

## 3. Struktur Atap

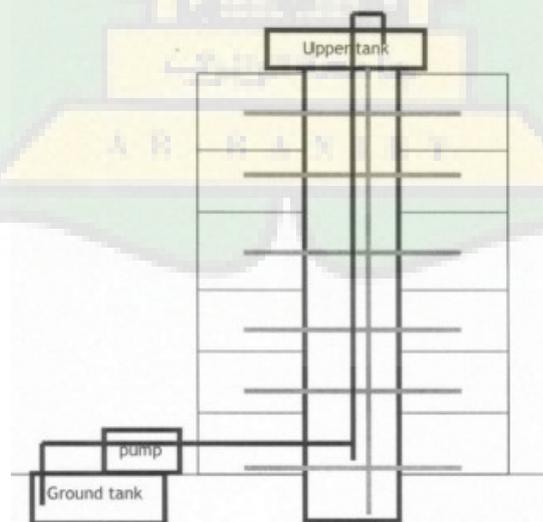
Struktur atap yang dipakai adalah struktur dak beton dan rangka baja. Desain atap dipadukan antara atap miring yang memakai material atap bitumen dengan atap datar dengan dak beton. Untuk atap dak pemakaiannya lebih bebas, disesuaikan dengan bentuk bangunan. Untuk mengatasi masalah hujan dan kebocoran, dapat diatasi dengan membuat kemiringan tertentu, membuat talang air hujan dan untuk mengatasi kebocoran dapat diantisipasi dengan water proofing berupa cat dengan spesi ketebalan yang sesuai.

## 5.7 Konsep Utilitas

### 5.7.1 Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem jaringan air bersih yang digunakan pada Banda Aceh Creative Hub menggunakan system down feed. Sistem ini menampung air terlebih dulu ditangki bawah (ground tank) kemudian dipompa keatas (upper tank) yang biasanya dipasang diatas atap atau dilantai tertinggi bangunan. Selanjutnya, air akan didistribusikan ke seluruh bangunan. Kelebihan dari sistem down feed ini adalah:

- Sistem pompa yang menaikkan air ke tangki atas bekerja secara otomatis dengan cara yang sangat sederhana sehingga kesulitan dapat ditekan.
- Perawatan tangki sangat sederhana dibandingkan dengan tangki tekan.
- Tidak memerlukan pompa otomatis (kecuali untuk sistem pencegah kebakaran seperti hydrant dan sprinkler).
- Pompa tidak bekerja secara terus menerus sehingga lebih efisien dan awet.
- Air bersih selalu tersedia setiap saat.



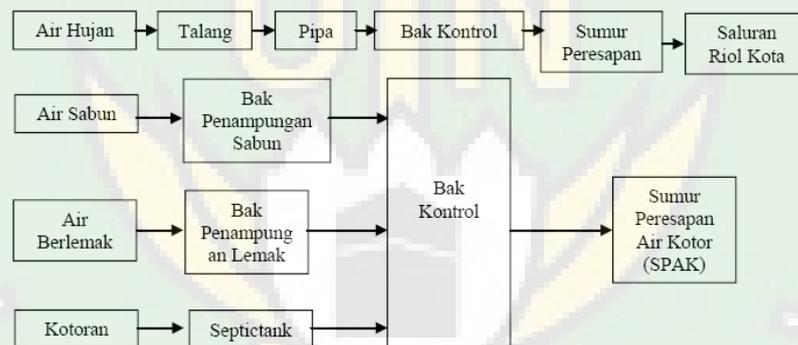
Gambar 5.18 Sistem Down Feed

Sumber: <https://lingkunganitats.wordpress.com/2016/10/26/sistem-penyediaan-air-bersih-pada-bangunan-gedung/>

### 5.7.2. Sistem Distribusi Air Kotor

Sistem distribusi air kotor yang diterapkan pada bangunan diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

- Memanfaatkan air hujan yang jatuh kea tap bangunan, untuk kemudian digunakan sebagai penyiram tanaman.
- Air kotor yang berasal dari urinoir menuju resapan, sedangkan limbah dari kloset disalurkan langsung menuju septictank kemudian disalurkan lagi menuju bak resapan. Air kotor yang berasal dari dapur dan wastafel juga melalui bak resapan sebelum disalurkan ke riol kota.

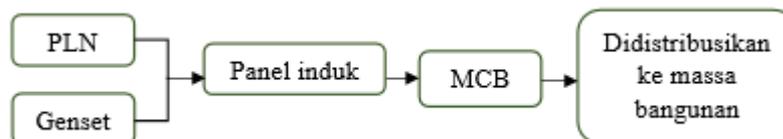


Gambar 5.19 skema distribusi air kotor

Sumber: analisa pribadi

### 5.7.3 Sistem Instalasi Listrik

Sumber utama listrik yang digunakan di lingkungan Banda Aceh *Creative Hub* ini berasal dari PLN dan untuk sumber cadangan listrik menggunakan genset (*generator set*). Aliran listrik dialirkan menuju jaringan kabel ke tiap saluran yang membutuhkan tenaga listrik.



Gambar 5.20 skema sumber listrik

Sumber: analisa pribadi

#### 5.7.4 Sistem Instalasi Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan menggunakan tempat sampa yang ditempatkan disetiap lantai, lalu dibuang menuju tempat pembuangan sementara dilingkungan bangunan dan diangkat oleh truk sampah



Gambar 5.21 skema instalasi sampah  
Sumber: analisa pribadi

#### 5.7.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran

- a. Pada sistem keamanan, Banda Aceh *Creative Hub* akan menggunakan CCTV yang akan dipasang pada sudut-sudut bangunan. Pada ruang-ruang yang menyimpan barang penting. Kamera CCTV yang tersebar didalam dan luar bangunan akan diawasi oleh staff keamanan didalam ruang control.



Gambar 5.22 CCTV  
Sumber: indiamart.com

b. Sistem pemadaman

Pengamanan kebakaran pada Banda Aceh *Creative Hub* dalam prakteknya akan menggunakan tiga tahap, diantaranya:

- Tahap awal, pada tahap ini adalah pencegahan pertama jika terjadi kebakaran pada bangunan, menggunakan *smoke detector*, *heat detector*, *sprinkler* dan *water hydrant*.



Gambar 5.23 sistem pemadam kebakaran  
Sumber: <https://hydrantsprinkler.wordpress.com>

- Tahap kedua, pada tahap ini adalah aturan mengenai peletakan setiap elemen pengamanan kebakaran.

| Alat           | Luas Pelayanan   | Keterangan  |
|----------------|--|---|
| Water Hydrant  | Jarak maks. 30 m <sup>2</sup><br>Luas pelayanan 800 m <sup>2</sup> | Ditempatkan dikoridor, ditaman atau di luar bangunan. |
| Kimia Portable | Jarak maks. 25 m <sup>2</sup><br>Luas pelayanan 200 m <sup>2</sup> | Ditempatkan pada area pelayanan dan servis.           |
| Sprinkler      | Jarak maks. 6-9 m <sup>2</sup><br>Luas pelayanan 25 m <sup>2</sup> | Diletakkan di langit-langit ruangan.                  |

- Tahap ketiga, pada tahap terakhir ini adalah langkah-langkah evakuasi apabila kebakaran sudah tidak dapat ditangani oleh tahap satu dan dua.

| Alat                    | Keterangan   |
|-------------------------|--|
| Tangga Darurat          | Pada setiap 25 m, dilengkapi dengan blower tahan api minimal 2 jam. Lebar pintu 90 cm, lebar tangga minimal 1,5 m. |
| Koridor                 | Lebar minimal 1,8 meter.   |
| Sumber Listrik Cadangan | Bekerja pada saat listrik padam, untuk lampu darurat dan menjalankan pompa hydrant.                                |
| Penerangan Darurat      | Lampu penunjuk pintu darurat ( <i>exit</i> ), tangga darurat dan koridor.  |

#### 5.7.6 Sistem Penghawaan

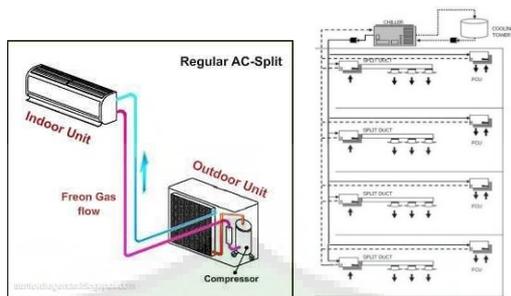
Untuk menjaga kenyamanan pengguna didalam bangunan sangat diperlukan sistem penghawaan ruangan yang baik. Pada Banda Aceh *Creative Hub* menggunakan penghawaan alami dan buatan.

##### a. Penghawaan alami

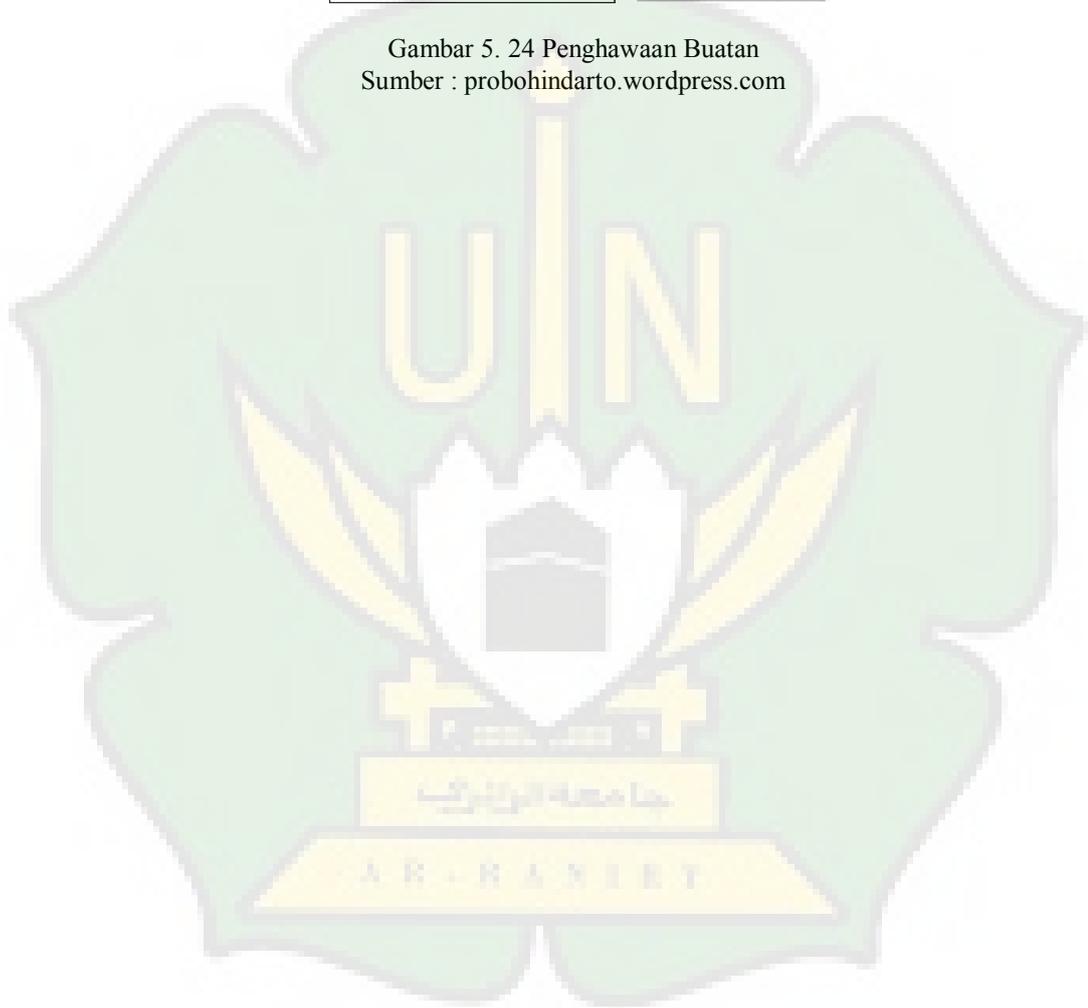
Pada jenis penghawaan ini menggunakan bukaan berupa ventilasi pada ruang-ruang seperti ruang servis dan pelayanan dan beberapa ruang khusus di maker space. Dengan memanfaatkan sistem *cross ventilation* yang memungkinkan terjadinya sirkulasi udara semaksimal mungkin.

##### b. Penghawaan buatan

Banda Aceh *Creative Hub* adalah jenis bangunan yang hampir semua kegiatannya didalam bangunan. Oleh karena itu tidak akan cukup jika hanya mengandalkan penghawaan alami. Diperlukan pengkondisian udara didalam ruangan dengan menggunakan pendingin ruangan berupa *air conditioner* (AC). Pemasangan AC akan menggunakan sistem AC Central dan AC Split.

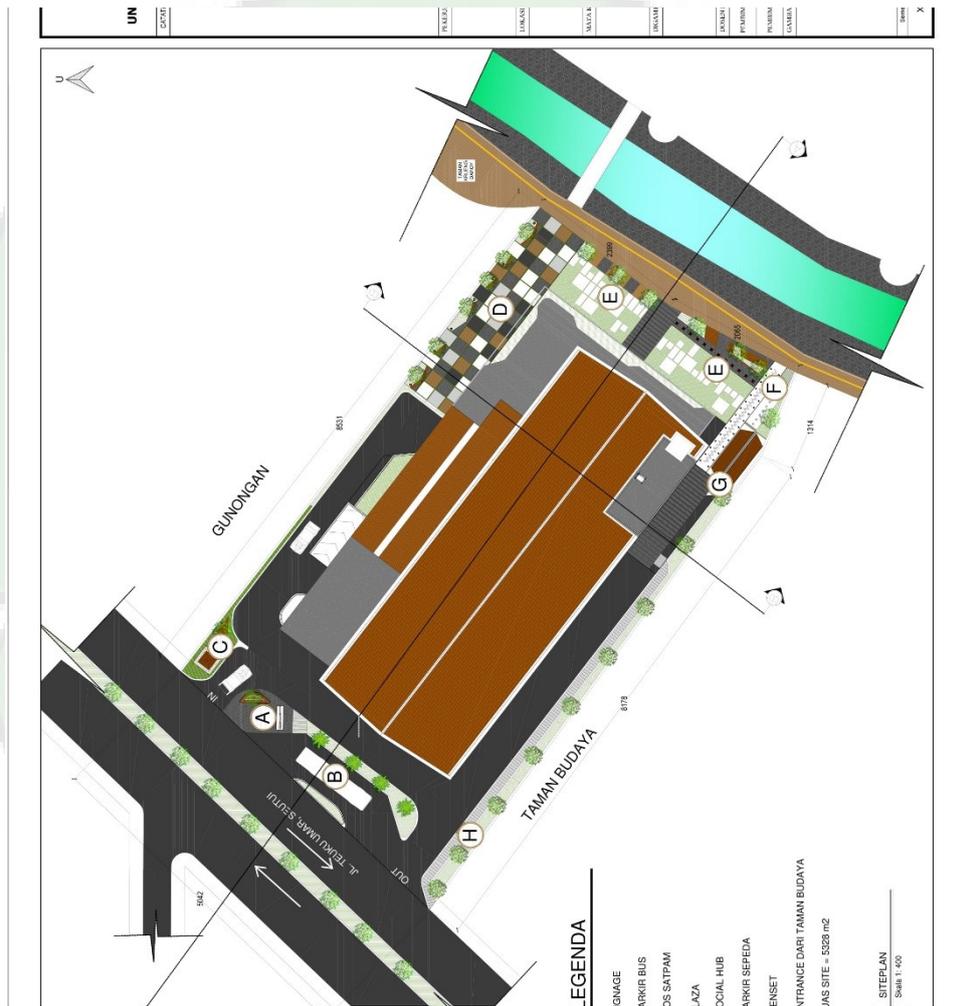


Gambar 5. 24 Penghawaan Buatan  
 Sumber : probohindarto.wordpress.com



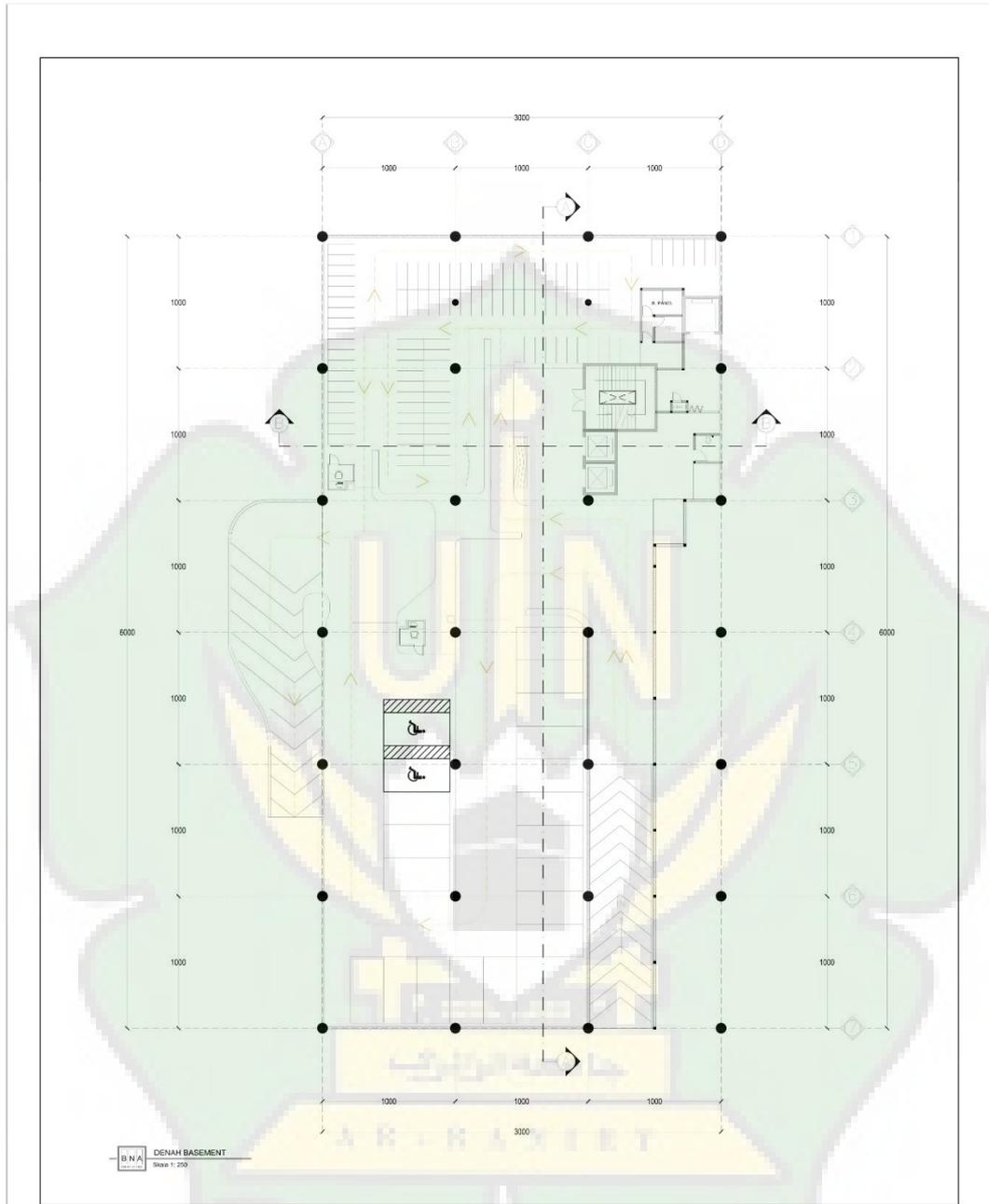
## BAB VI HASIL RANCANGAN

### 6.1 Gambar Arsitektur



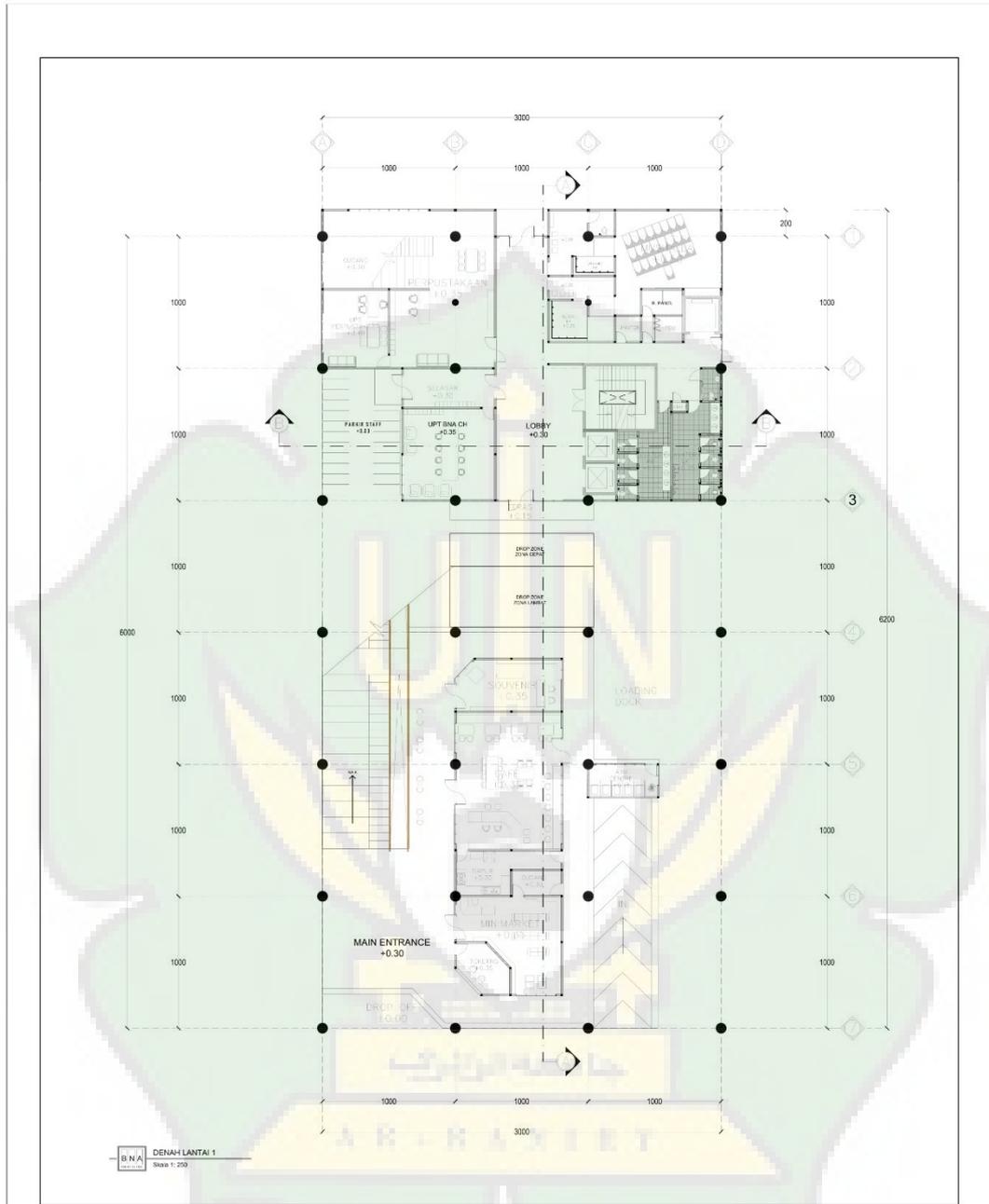


|  |                                   |                                |                    |   |             |            |            |
|--|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------|---|-------------|------------|------------|
| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA                              | PEKERJAAN                      | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR      |            | SKALA      |
|  |                                   | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1312046201           | LAYOUT PLAN |            | 1:300      |
|  | LOKASI                            | ERUJAMBAR                      |                    | PEMBIMBING 2<br><b>Fibrani Insanari Qonowiluh ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012088301 | Semester    | No. Gambar | Jlh Gambar |
|  | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>180710101 |                                |                    | X   | 02          | -          |            |



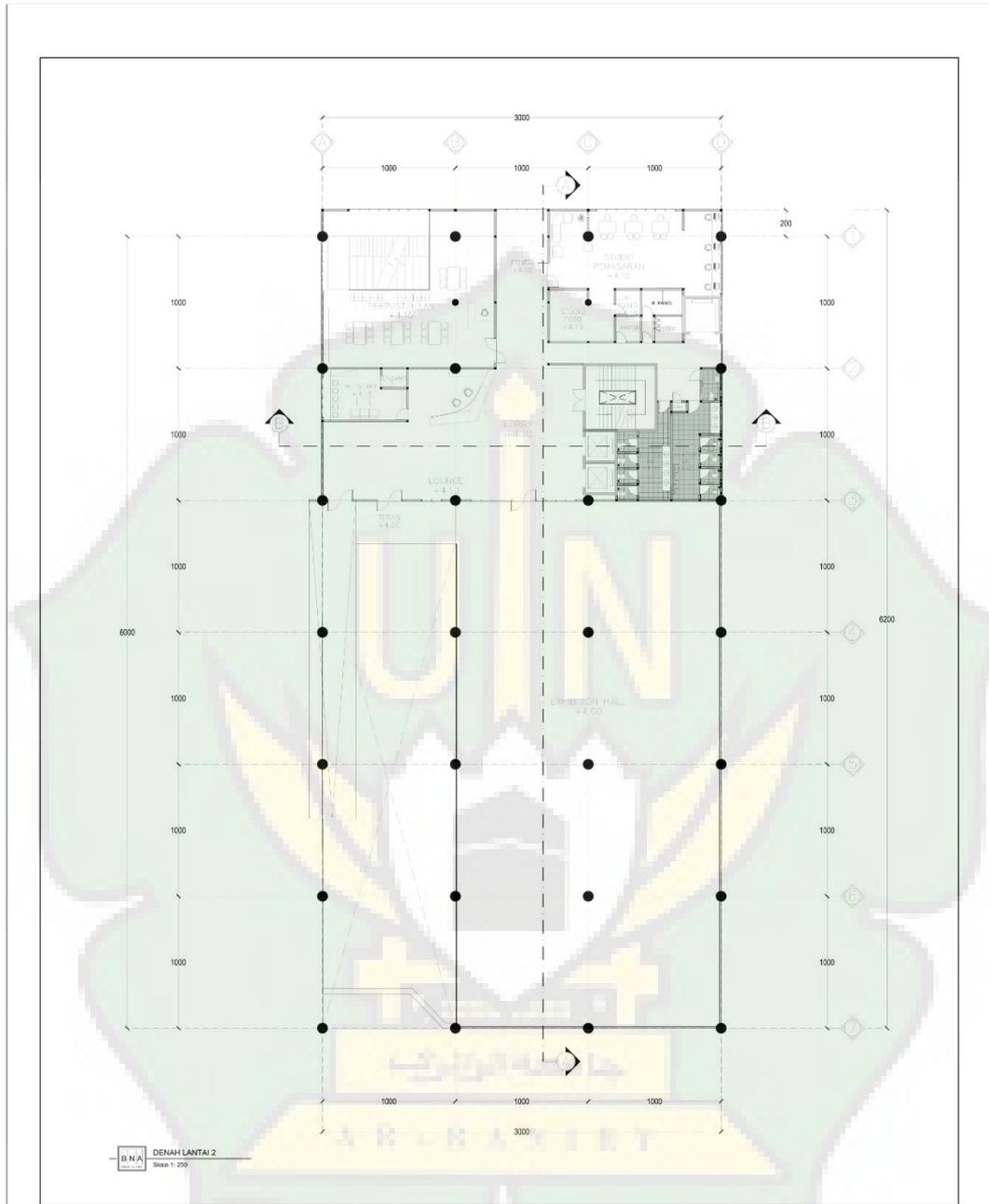
B.N.A DENAH BASEMENT  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN | MATA KULIAH                     | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |                | SKALA     |
|--|------|-----------|---------------------------------|--|---|----------------|-----------|
|  |      |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH BASEMENT |           |
|  |      | LOKASI    | ERUJAMBAR                       | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar     | Jh Gambar |
|  |      |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1802101 |  | X   | 03             | -         |



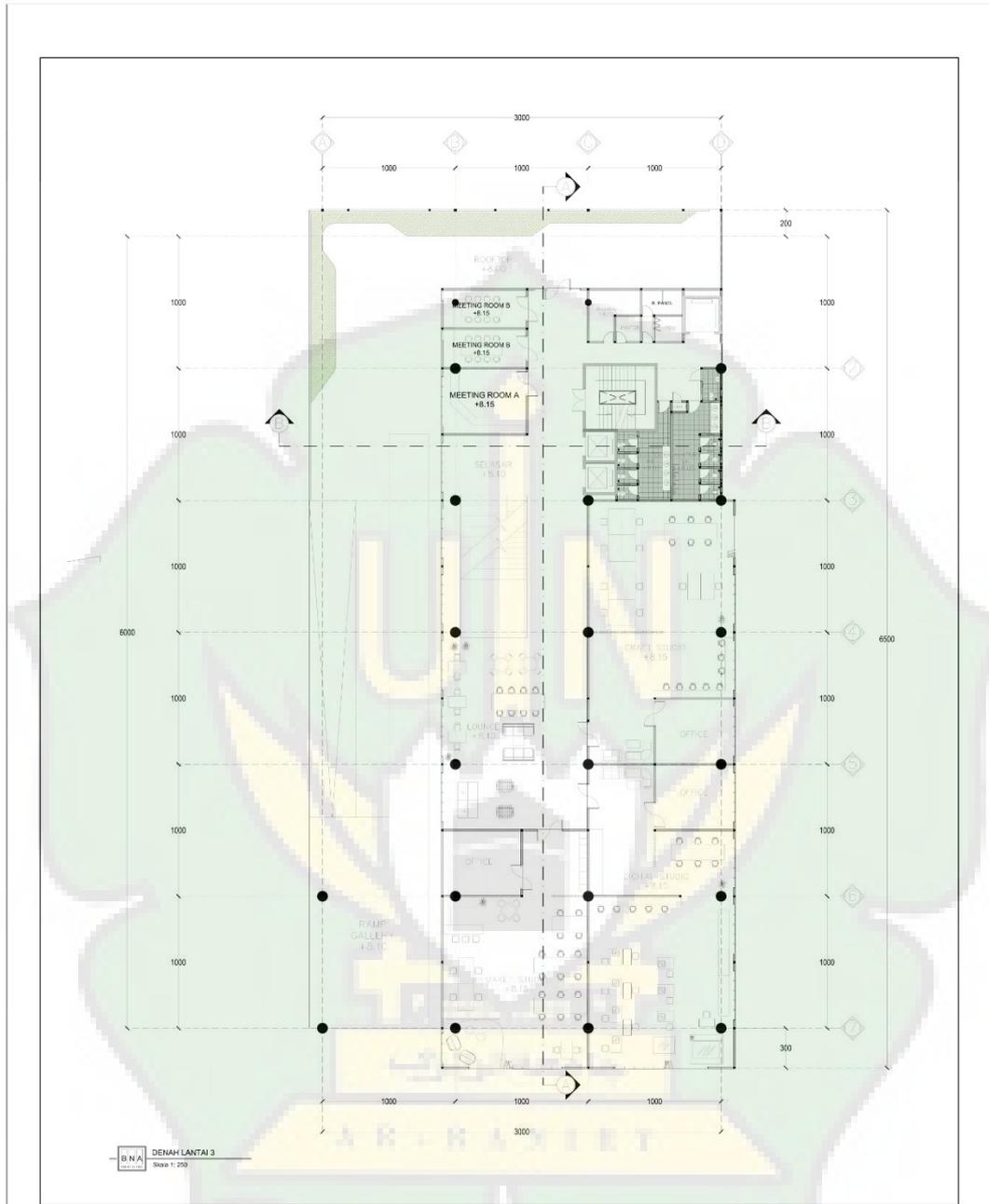
B.N.A DENAH LANTAI 1  
Skala 1:250

| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA   | PEKERJAAN                        | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |            | SKALA      |
|--|--------|----------------------------------|--------------------------------|---|---|------------|------------|
|  |        |                                  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1312046201 | DENAH      |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                        |                                | PEMBIMBING 2<br><b>Fitrani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012258301 | Semester  | No. Gambar | Jlh Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>18021001 |                                |   | X   | 04         | -          |



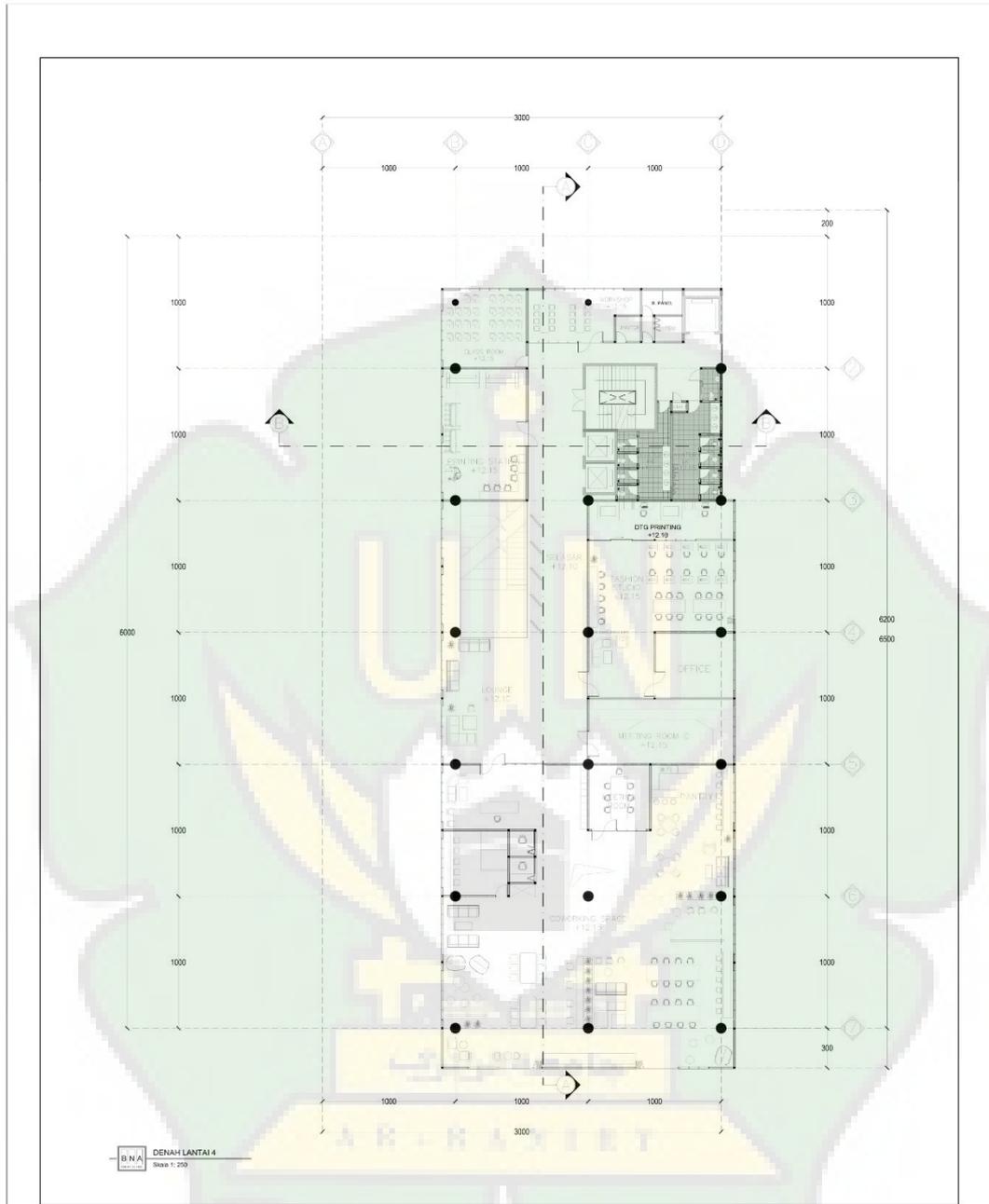
B.N.A. DENAH LANTAI 2  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |            | SKALA     |
|--|------|---------------------------------|--------------------|--|----------|------------|-----------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201              | DENAH    |            | 1:250     |
|  |      | LOKASI                          | ERUJAMBAR          | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidloah ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester | No. Gambar | Jh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    | X  | 05       | -          |           |



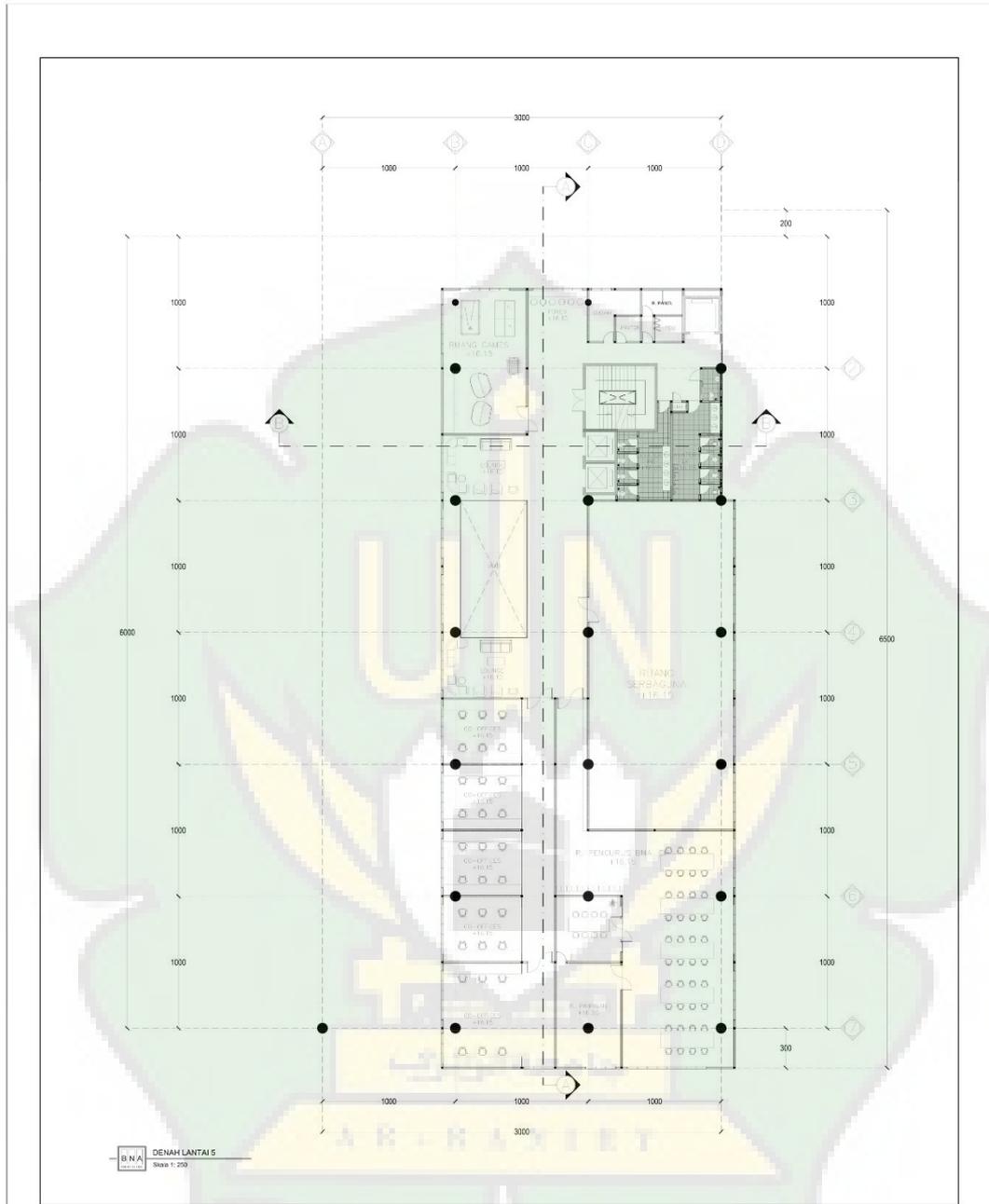
B.N.A. DENAH LANTAI 3  
Skala 1:250

| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR   |            | SKALA     |
|--|------|---------------------------------|--------------------|---|----------|------------|-----------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201             | DENAH    |            | 1:250     |
|  |      | LOKASI                          | DIKUMBAR           | PEMBIMBING 2<br><b>Fibrani Insanari Qonowidloah ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester | No. Gambar | Jh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    | X   | 06       | -          |           |

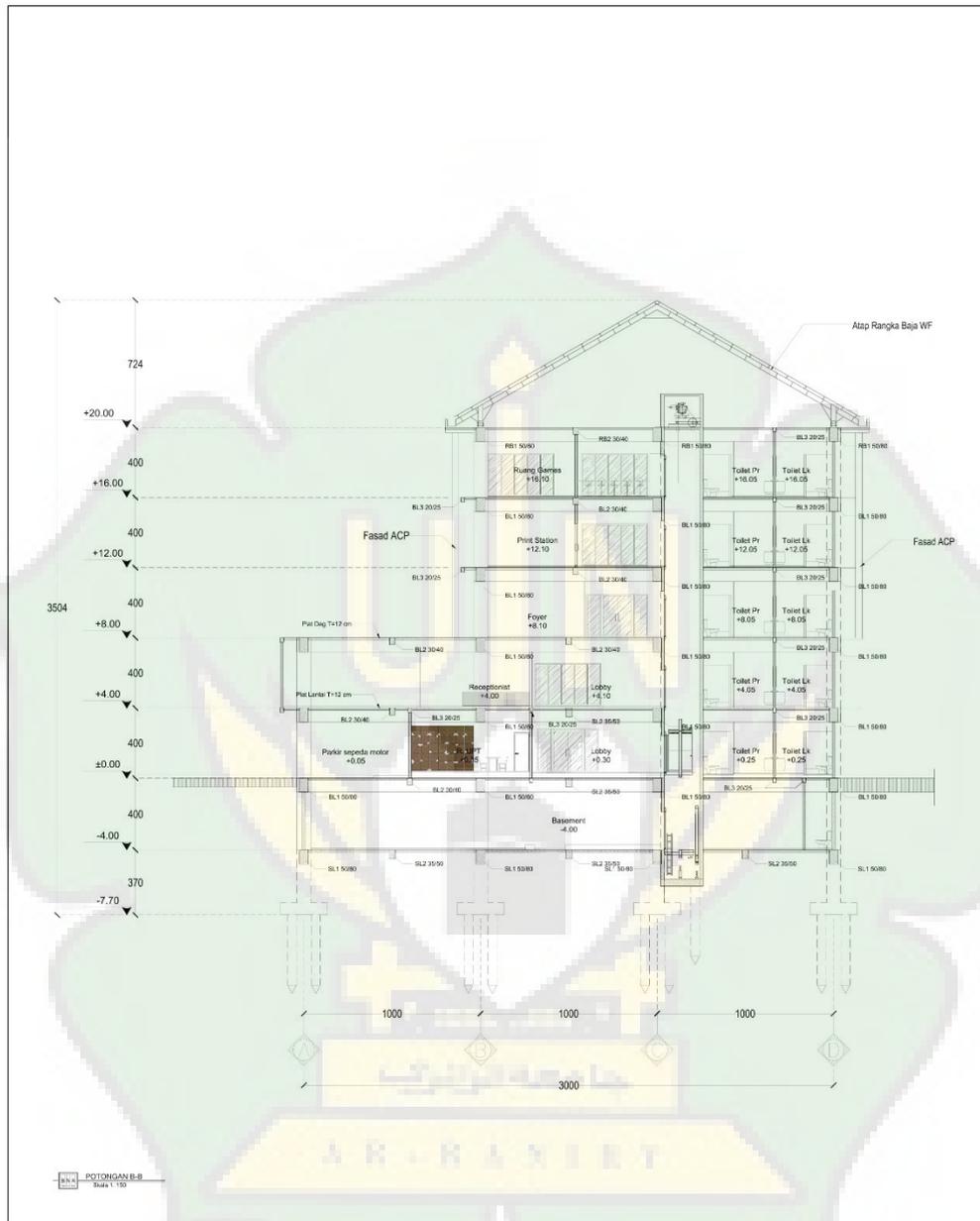


B.N.A DENAH LANTAI 4  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |  | PEKERJAAN                      |                                  | MATA KULIAH               |  | DOKEN PEMBIMBING |   | GAMBAR   |            |            | SKALA |       |
|--|---------|--|--------------------------------|----------------------------------|---------------------------|--|------------------|---|----------|------------|------------|-------|-------|
|  |         |  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> |                                  | <b>STUDIO TUGAS AKHIR</b> |  |                  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201           | DENAH    |            |            |       | 1:250 |
|  |         |  | LOKASI                         |                                  | ERUJAMBAR                 |  |                  | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 201208831 | Semester | No. Gambar | Jh. Gambar |       |       |
|  |         |  |                                | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>18071001 |                           |  |                  | X   | 07       | -          |            |       |       |

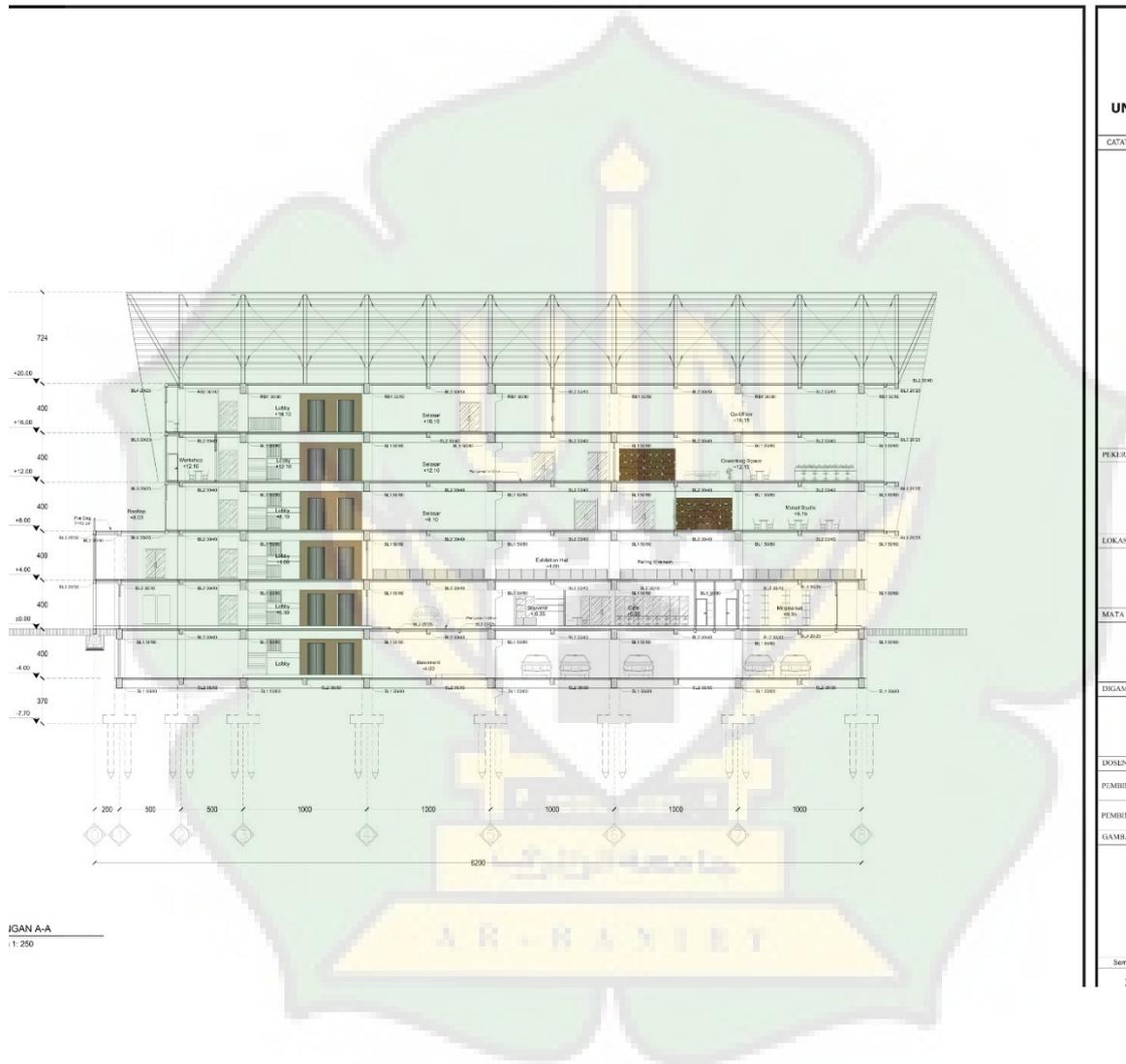


| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                        | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |            | SKALA      |
|---------------------------------------|--------|----------------------------------|--------------------|---|---|------------|------------|
|                                       |        | Banda Aceh Creative Hub          | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | PEMBIMBING 2<br><b>Fibrani Insanari Qonowidlo ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | DENAH      |            |
|                                       | LOKASI | REKAMBAR                         |                    | Semester  |   | No. Gambar | Jlh Gambar |
|                                       |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>18021001 |                    |   | X   | 08         | -          |



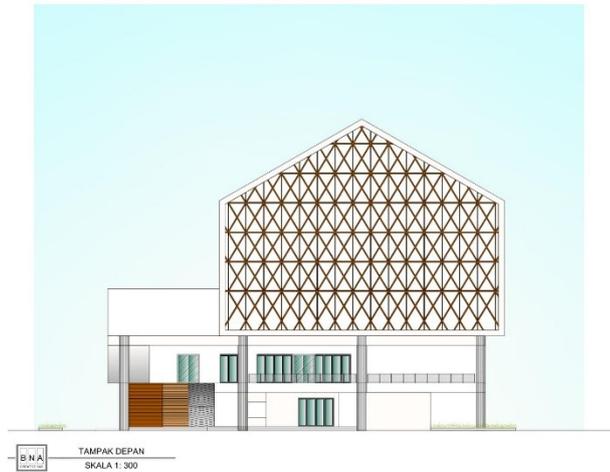
POTONGAN B-B  
Skala 1:150

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |            | SKALA      |
|--|--------|---------------------------------|--------------------|---|---|------------|------------|
|  |        | Banda Aceh Creative Hub         | STUDIO TUGAS AKHIR |   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201 | POTONGAN   |            |
|  | LOKASI | DISAMBAR                        |                    | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qomulaha ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar | Jh. Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                    |   | X   | 12         | -          |

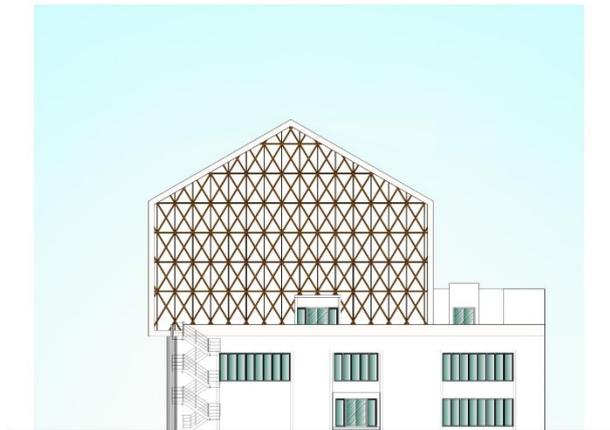


IGAN A-A  
1:250

UN  
CATAN  
PEKUN  
LOKASI  
MATA 3  
DRGAM  
DOSEN  
PEMBIA  
PEMBEK  
GAMBK  
Sem  
>

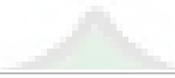


BNA  
TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:300



BNA  
TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1:300

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                         | MATA KULIAH        | DOKSEN PEMBIMBING  | GAMBAR   |            | SKALA      |
|--|------|-----------------------------------|--------------------|--|----------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arif Samarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 139048231            | TAMPAK   |            | 1:300      |
|  |      | LOKASI                            | DISAMBAR           | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Fauzan (Dosenlab ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2020018191 | Semester | No. Gambar | Jf. Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>120121004 |                    | X  | 10       | -          |            |



TAMPAK SAMPIK KIRI  
SKALA 1: 300



TAMPAK SAMPIK KANAN  
SKALA 1: 300

UN

CATAT

PEKERJ

LOKASI

MATA K

DIKAMI

DOSEN I

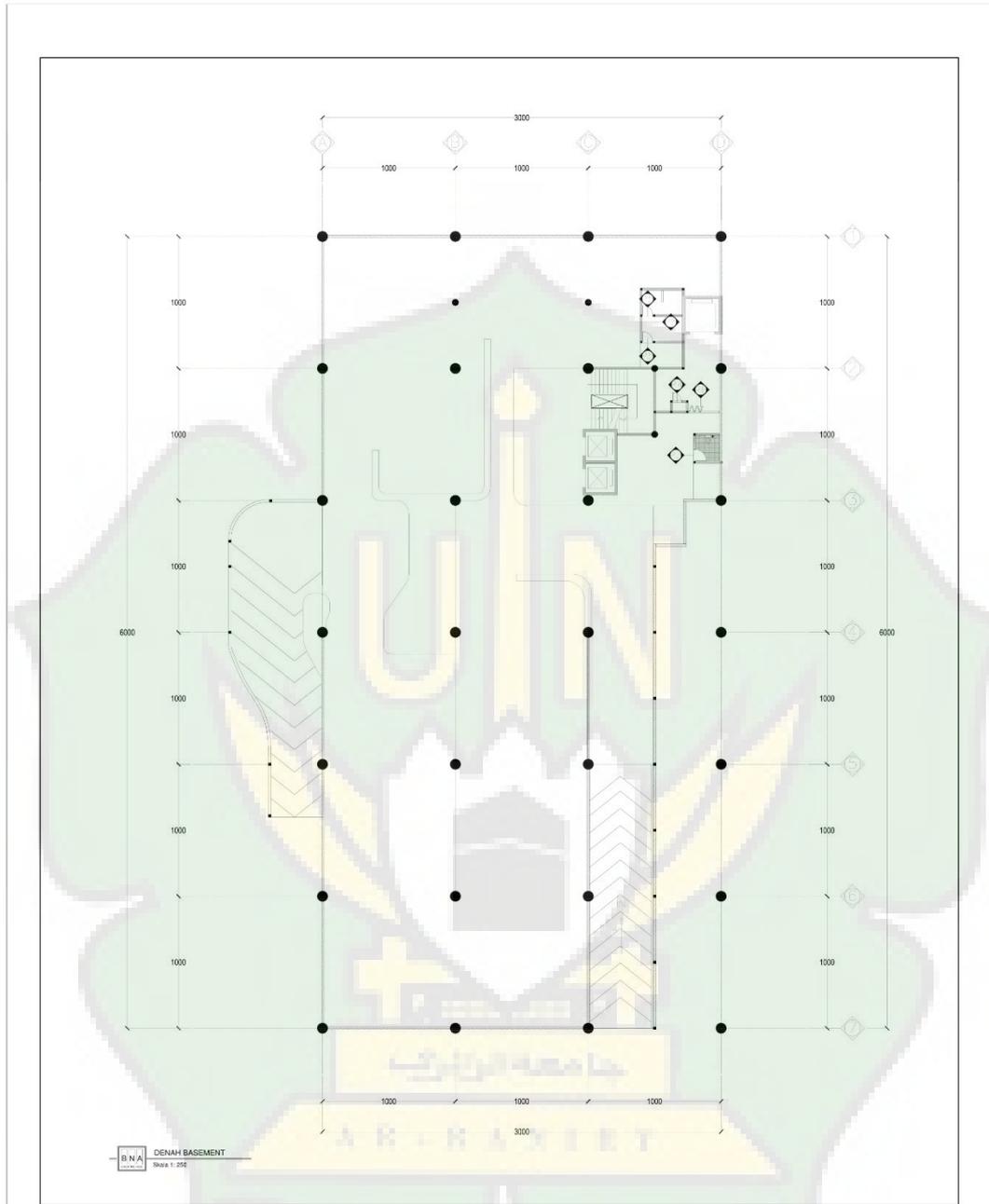
PEMBIM

PEMBIM

GAMBA

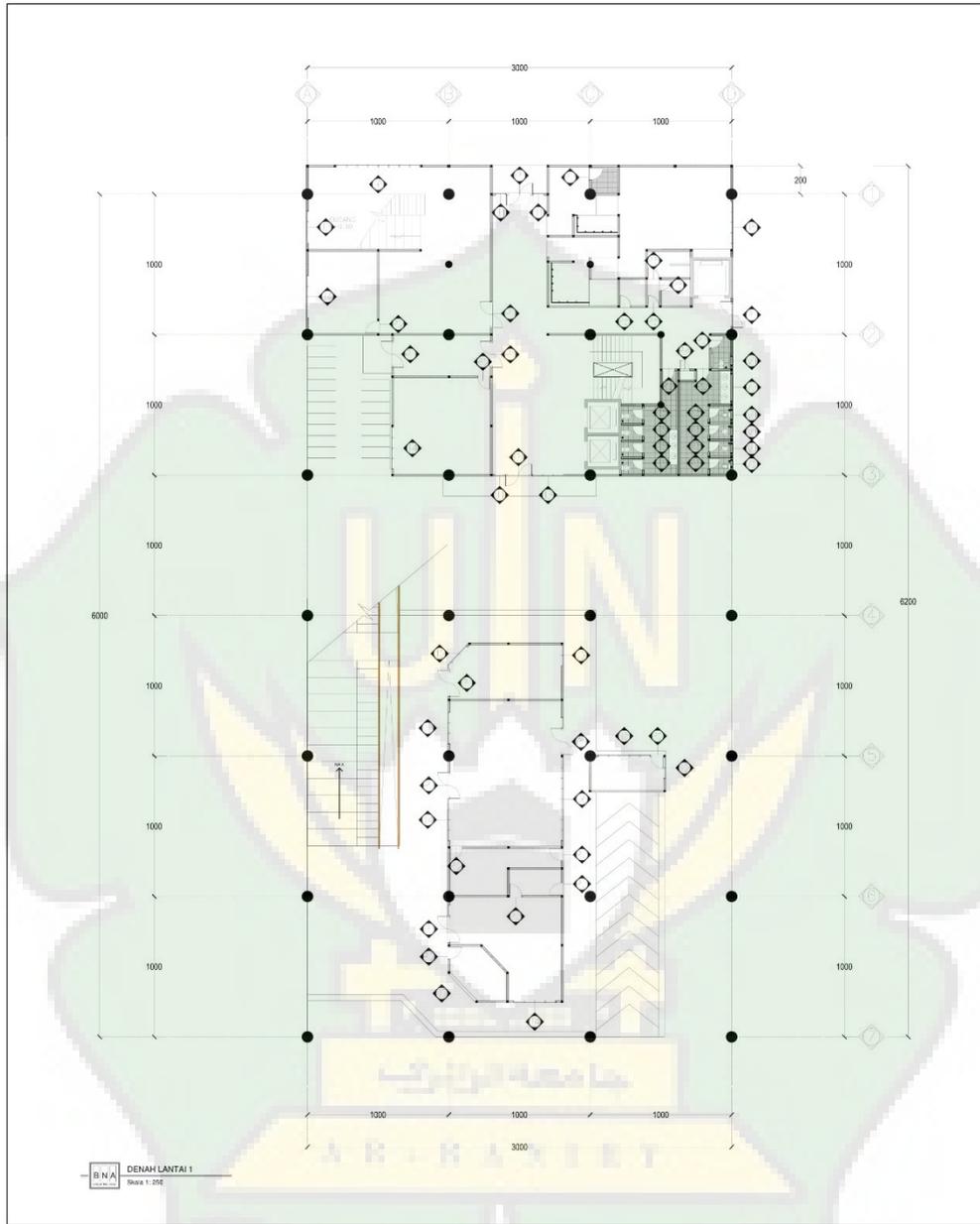
Sema

X



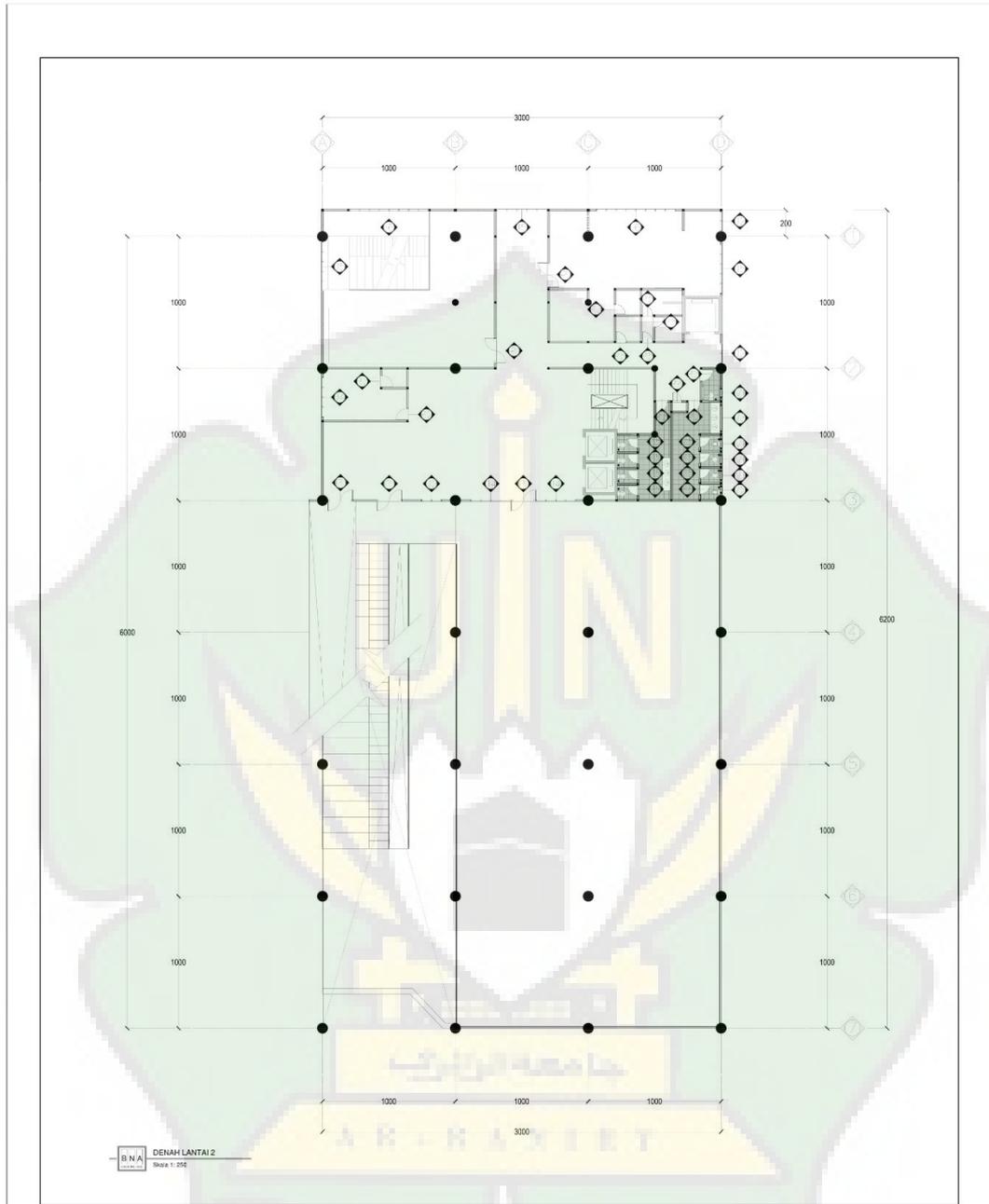
B.N.A DENAH BASEMENT  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |             | SKALA      |
|--|--------|---------------------------------|--------------------------------|--|---|-------------|------------|
|  |        |                                 | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH KUSEN |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                       |                                | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar  | Jl. Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                                |  | X   | 14          | -          |



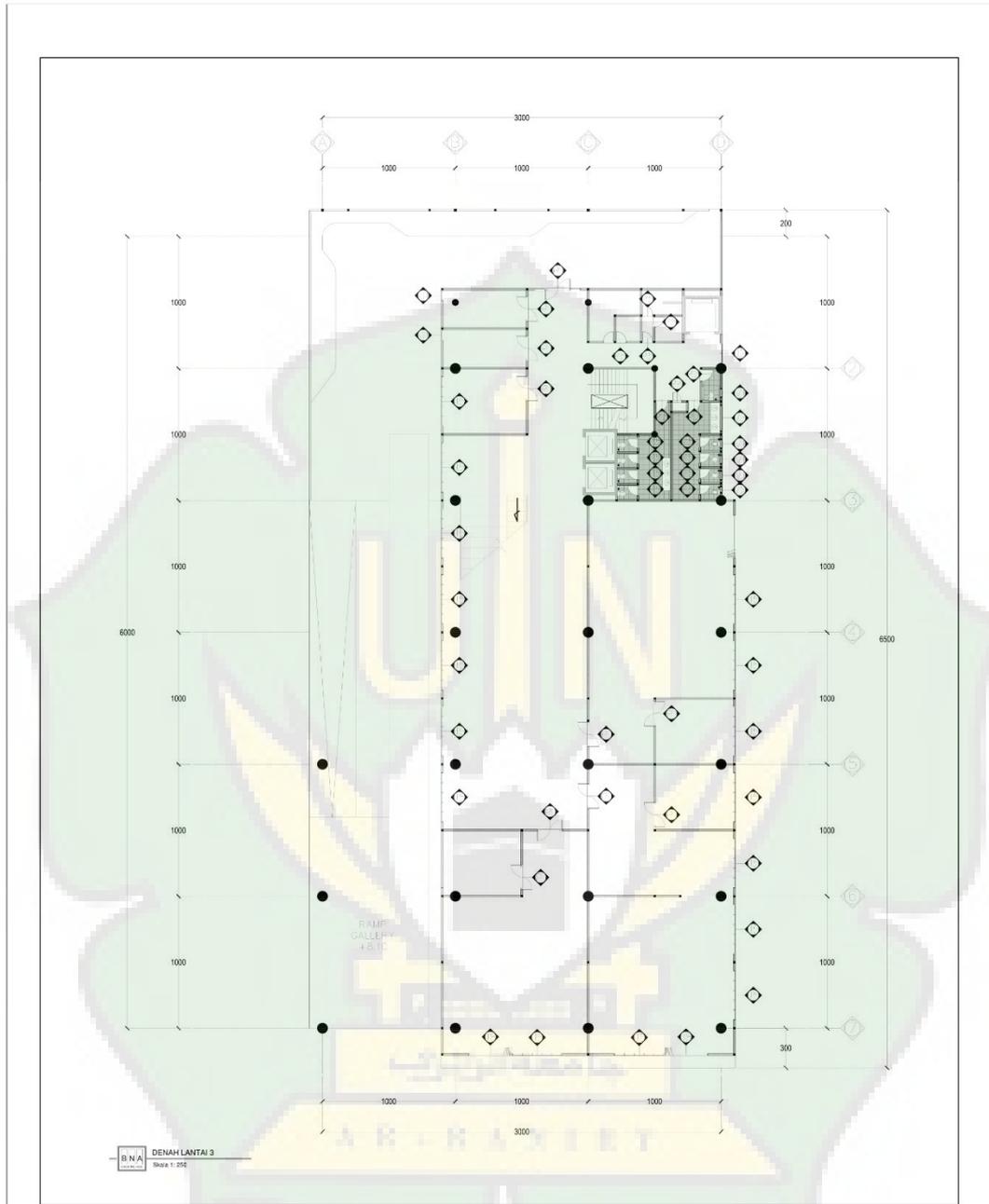
B.N.A DENAH LANTAI 1  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN | MATA KULIAH                     | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |             | SKALA      |
|--|------|-----------|---------------------------------|--|---|-------------|------------|
|  |      |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH KUSEN |            |
|  |      | LOKASI    | ERUJAMBAR                       | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar  | Jl. Gambar |
|  |      |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |  | X   | 15          | -          |



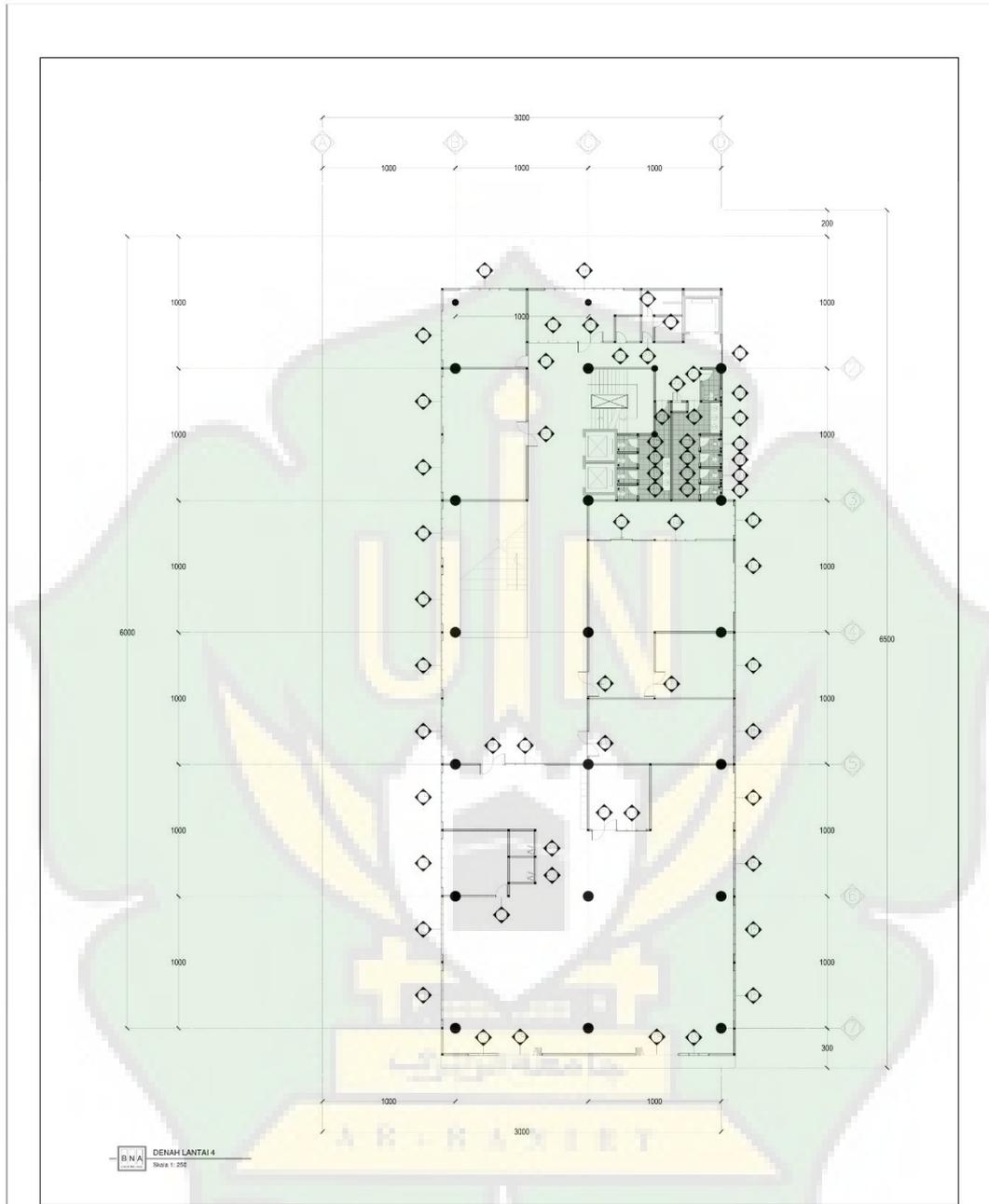
B.N.A DENAH LANTAI 2  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                                      | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR   |             | SKALA      |
|--|--------|--|--------------------------------|---|--|-------------|------------|
|  |        |  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br><small>NIDN. 1312048201</small> | DENAH KUSEN |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                                      |                                | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br><small>NIDN. 2012126831</small> | Semester   | No. Gambar  | Jfl Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br><small>1807101</small> |                                |   | X  | 16          | -          |



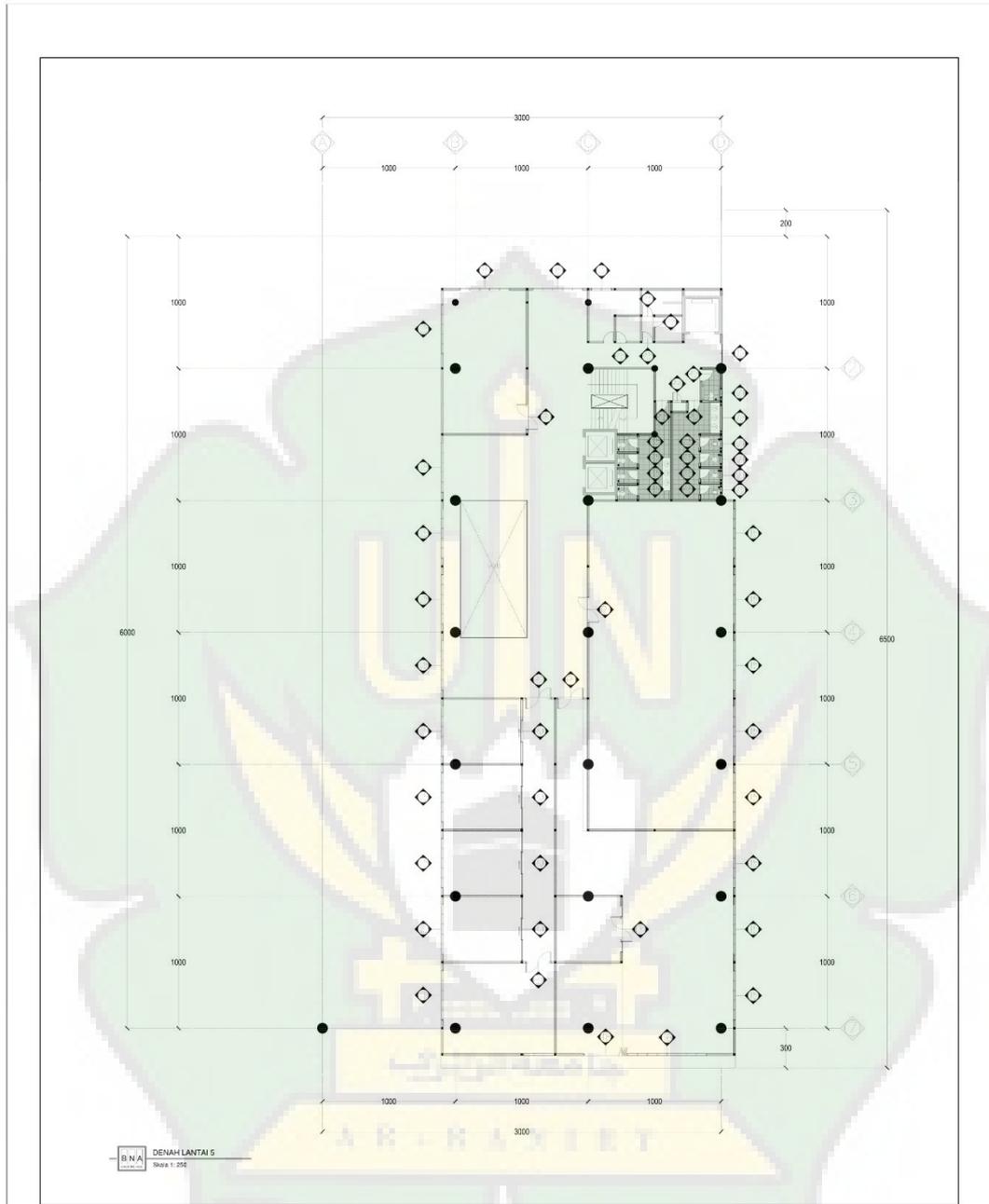
B.N.A DENAH LANTAI 3  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                     | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |             | SKALA      |
|--|--------|-----------|---------------------------------|---|---|-------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH KUSEN |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR |                                 | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar  | Jlh Gambar |
|  |        |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |   | X   | 17          | -          |



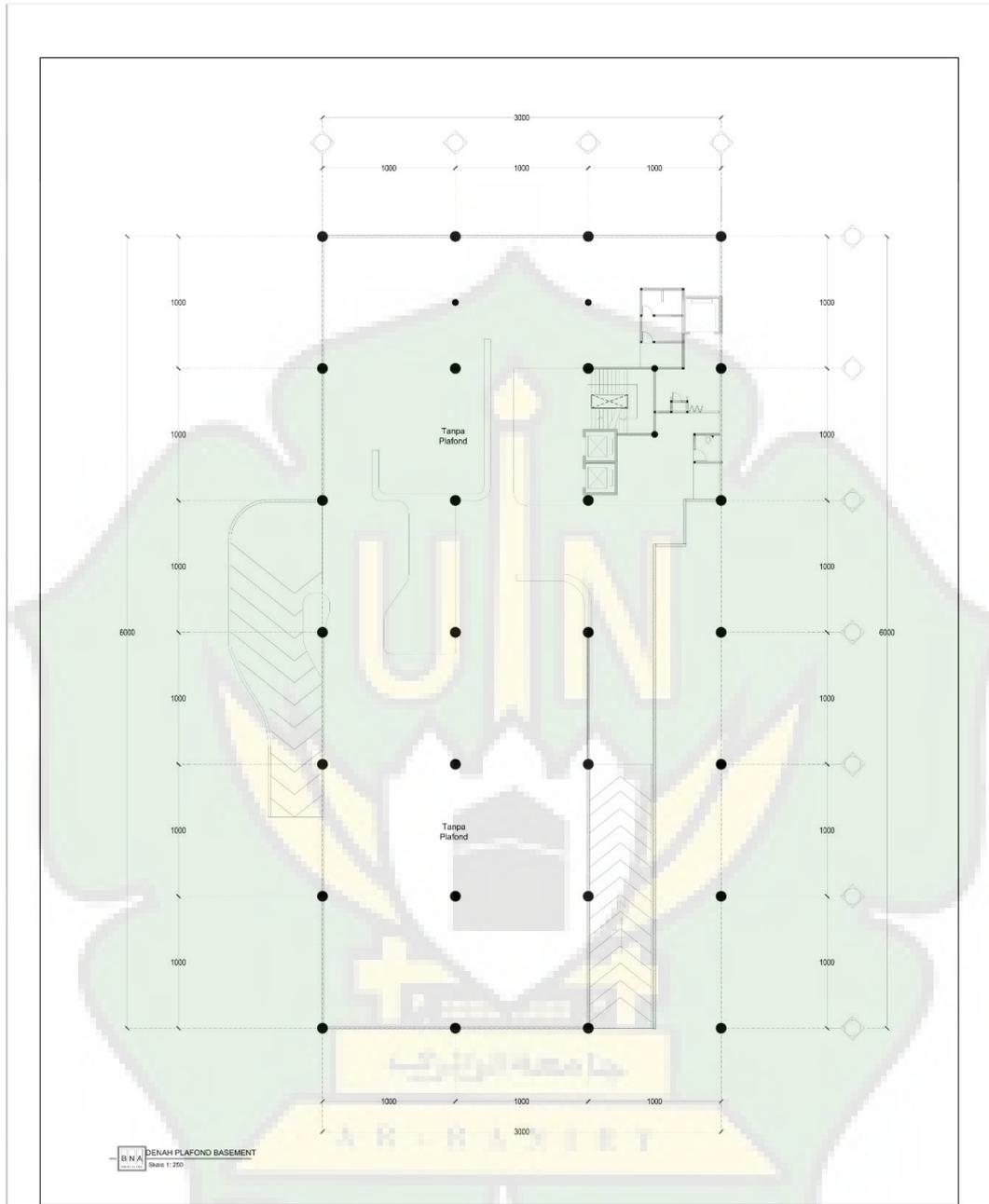
B.N.A DENAH LANTAI 4  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |             | SKALA      |
|--|--------|-----------|--------------------------------|--|--|-------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR                                       | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH KUSEN |            |
|  | LOKASI |           | RUANGSABAR                     | PEMBIMBING 2<br><b>LUTFI MARYUDI</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester   | No. Gambar  | Jlh Gambar |
|  |        |           |                                |  | X  | 18          | -          |

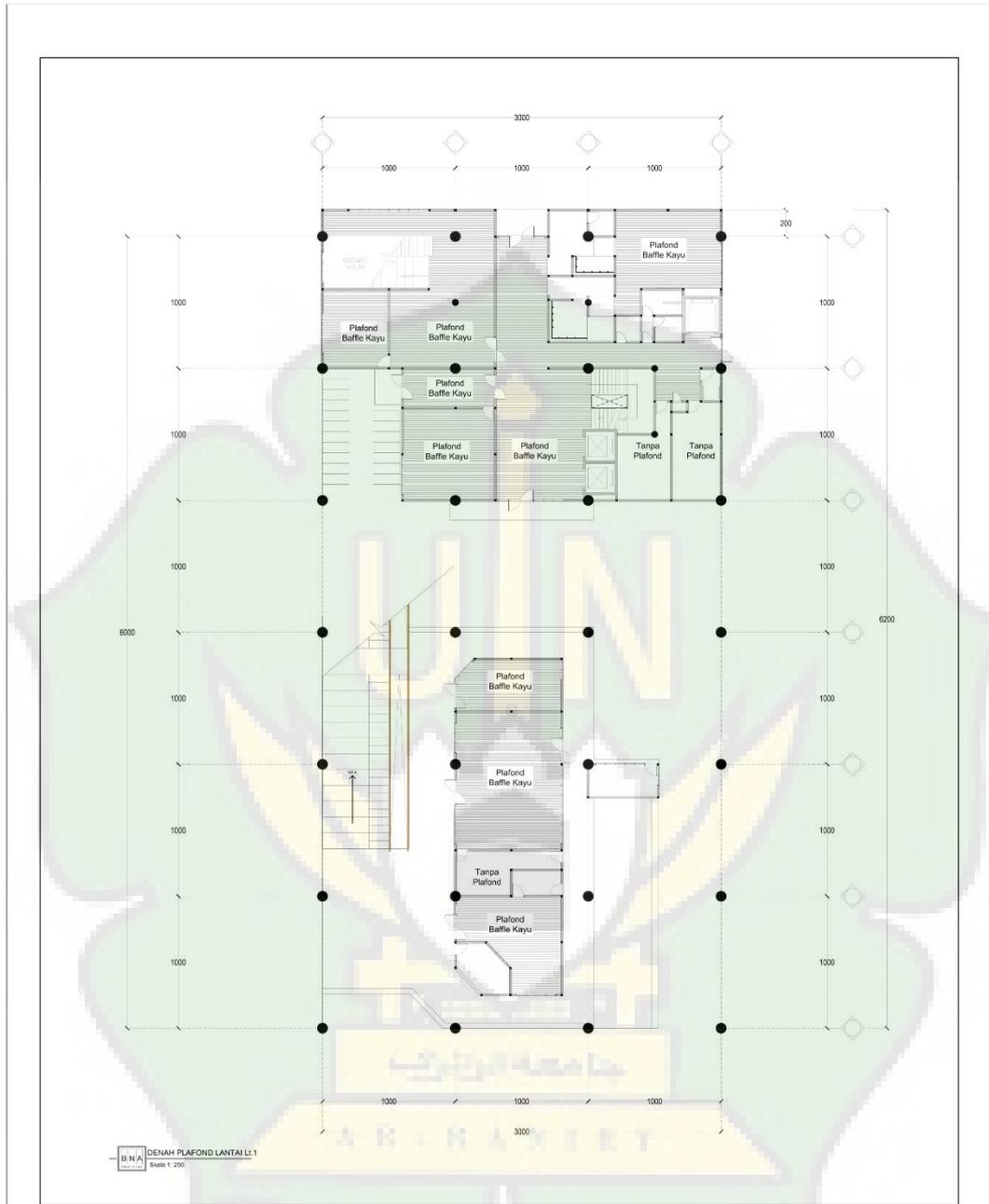


B.N.A DENAH LANTAI 5  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |             | SKALA      |
|--|--------|-----------|--------------------------------|--|--|-------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH KUSEN |            |
|  | LOKASI |           | DEKAMBAR                       | PEMBIMBING 2<br><b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101                    | Semester   | No. Gambar  | Jlh Gambar |
|  |        |           |                                | <b>Fibriani Insanari Qonulatah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | X  | 19          | -          |

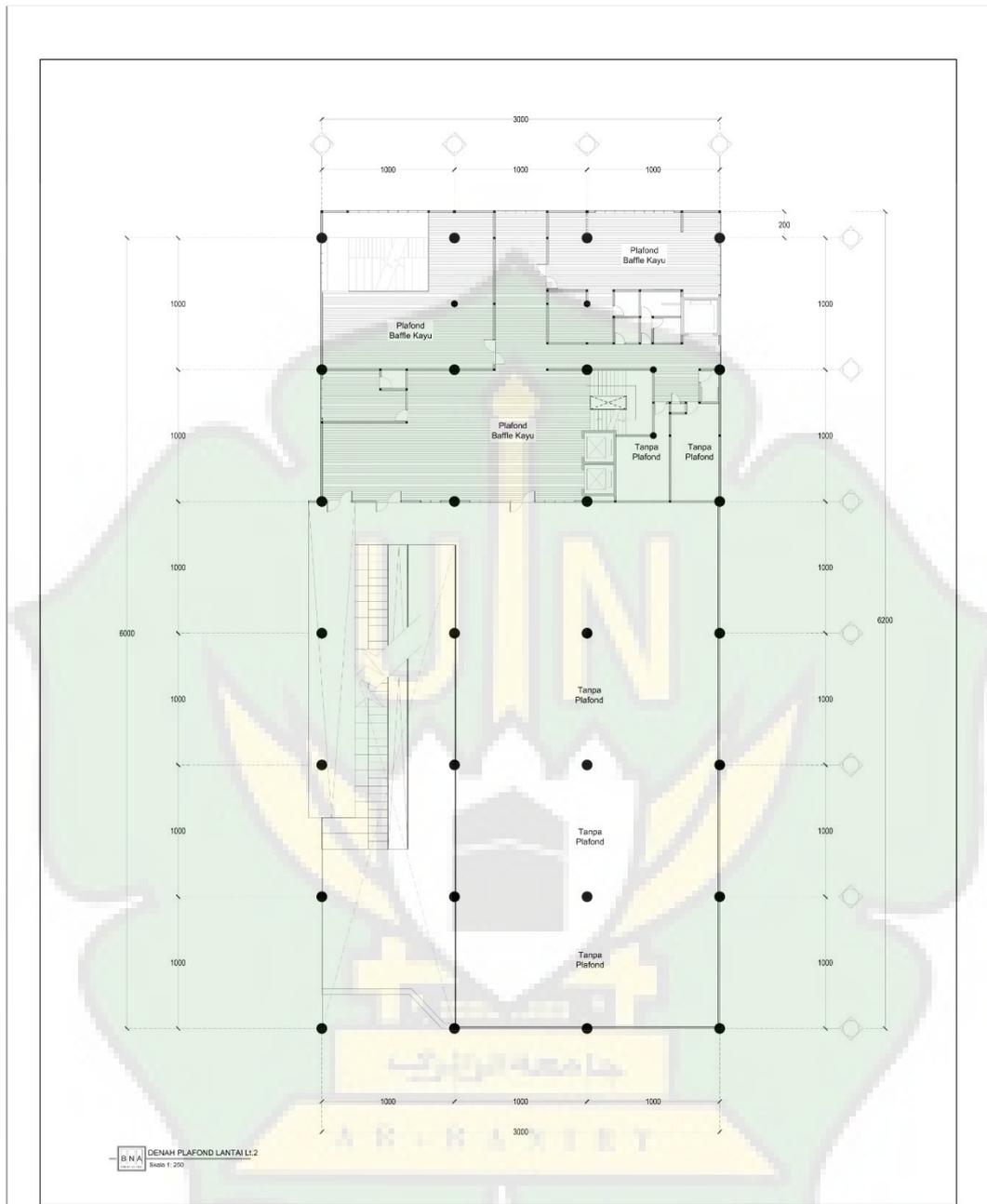


| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                      | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |               | SKALA      |
|--|--------|-----------|----------------------------------|--|---|---------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>   | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH PLAFOND |            |
|  | LOKASI |           | ERUJAMBAR                        | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar    | Jlh Gambar |
|  |        |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>15071101 |  | X   | 38            | -          |

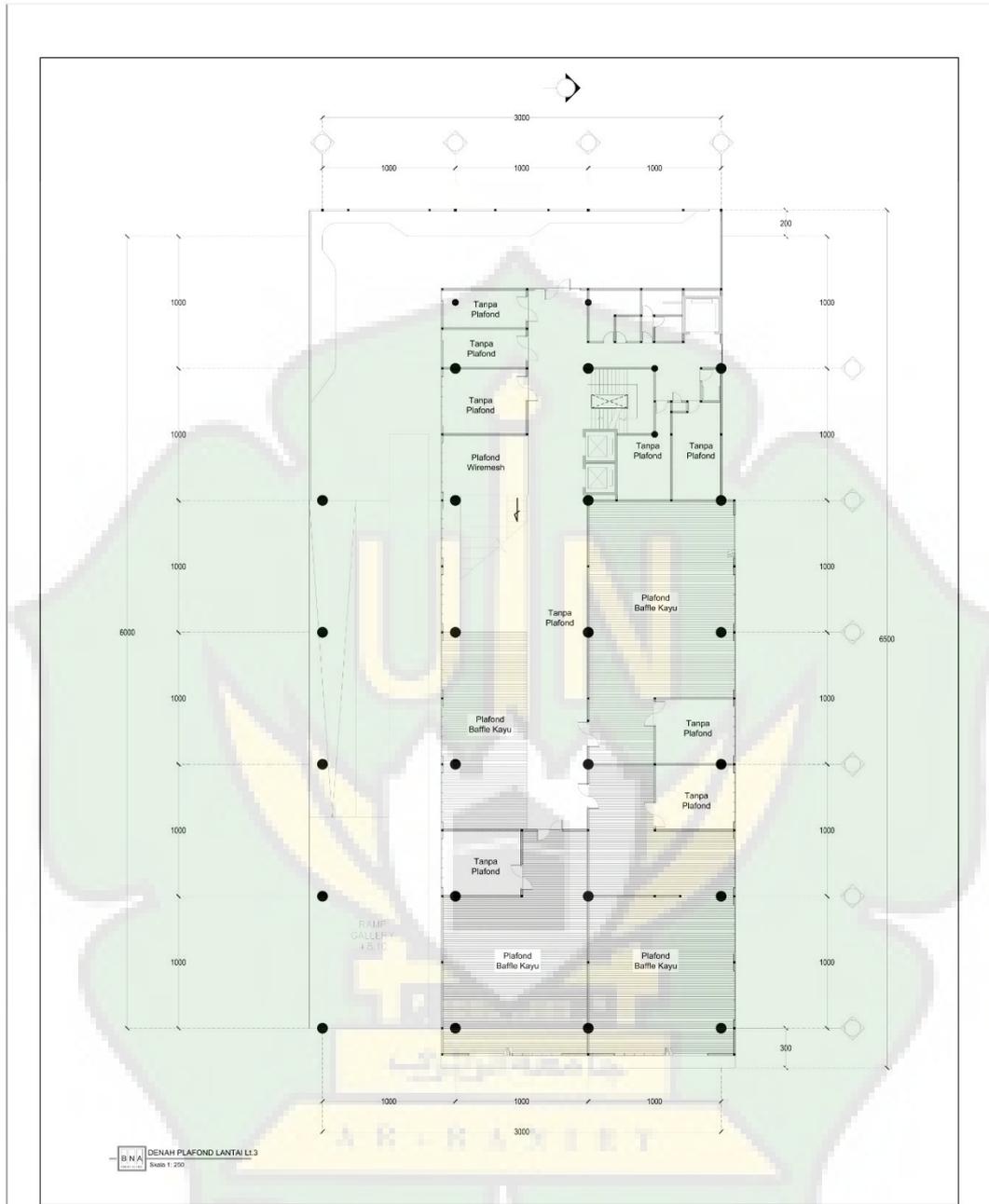


B.N.A. DENAH PLAFOND LANTAI L1  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR        |            | SKALA      |
|--|------|---------------------------------|--------------------|--|---------------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201              | DENAH PLAFOND |            | 1:250      |
|  |      | LOKASI                          | ERUJAMBAR          | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester      | No. Gambar | Jl. Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    | X  | 39            | -          |            |

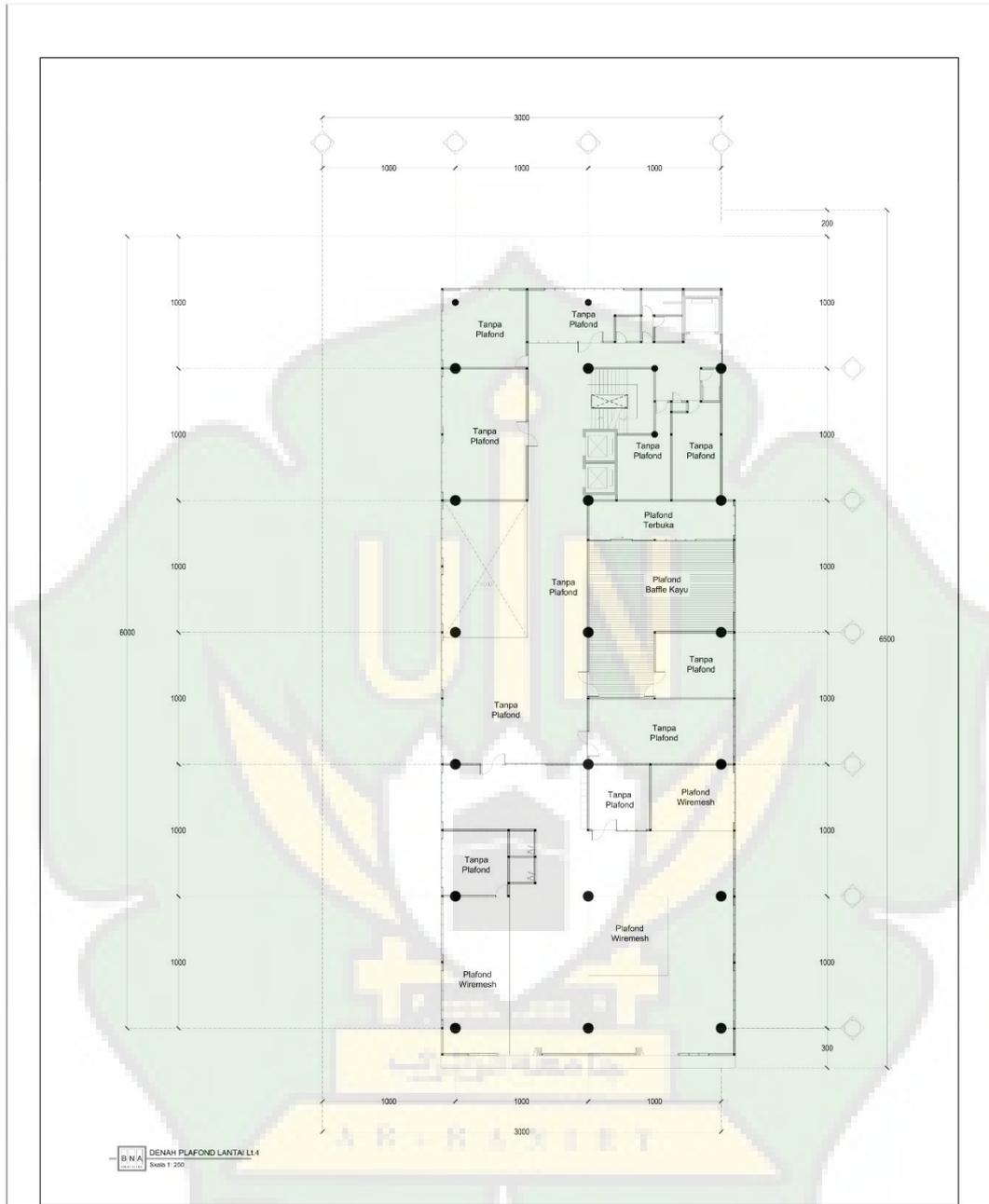


| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR        |            | SKALA      |
|--|------|---------------------------------|--------------------|--|---------------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201            | DENAH PLAFOND |            | 1:250      |
|  |      | LOKASI                          | ERUJAMBAR          | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester      | No. Gambar | Jl. Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                    | X  | 40            | -          |            |



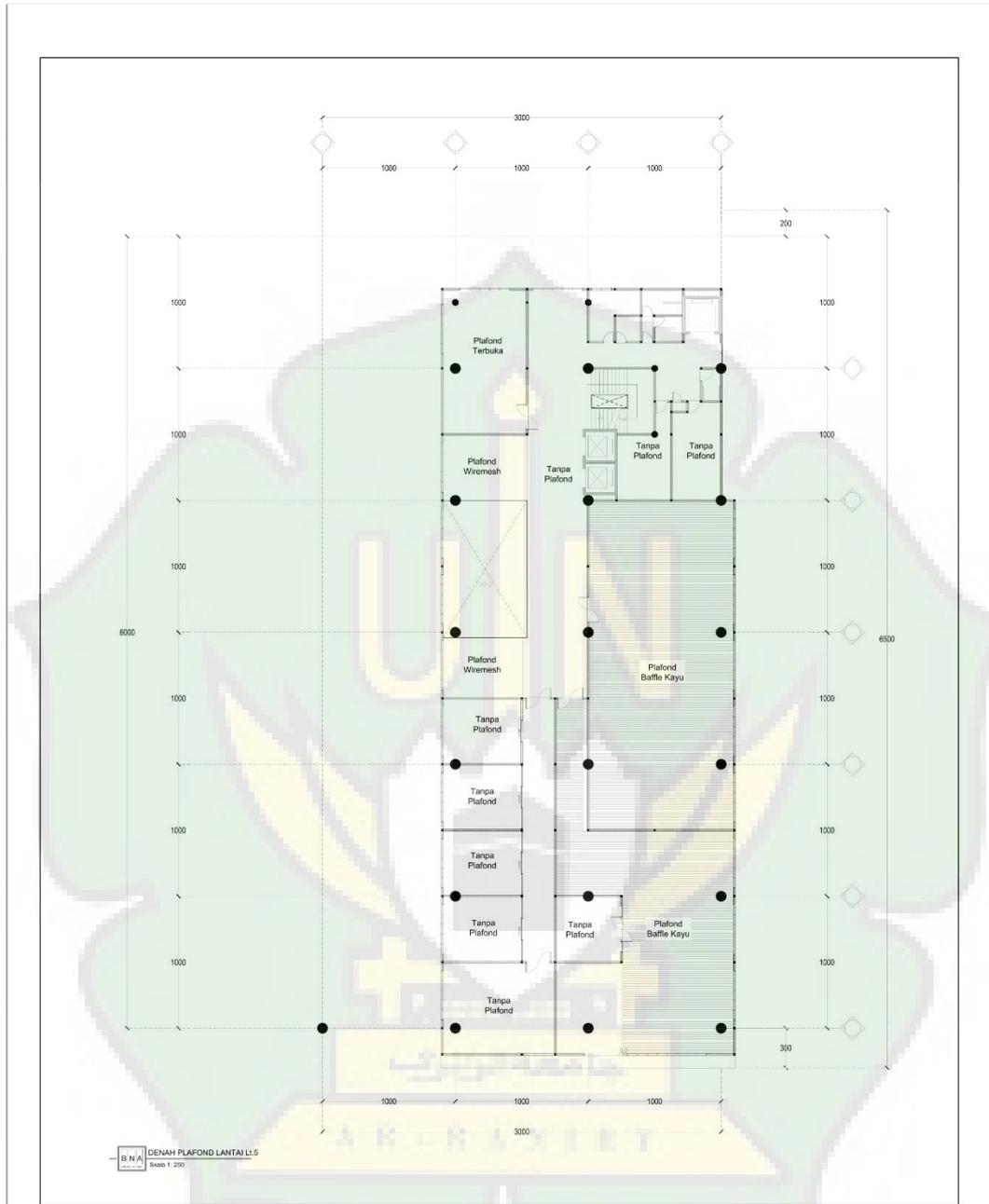
B.N.A. DENAH PLAFOND LANTAI Lt 3  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |  | PEKERJAAN                         | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING | GAMBAR   |               | SKALA      |            |
|--|---------|--|-----------------------------------|--------------------|------------------|--|---------------|------------|------------|
|  |         |  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR |                  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201              | DENAH PLAFOND |            | 1:250      |
|  |         |  | LOKASI                            | ERUJAMBAR          |                  | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester      | No. Gambar | Jlh Gambar |
|  |         |  | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>150710101 |                    |                  | X  | 41            | -          |            |



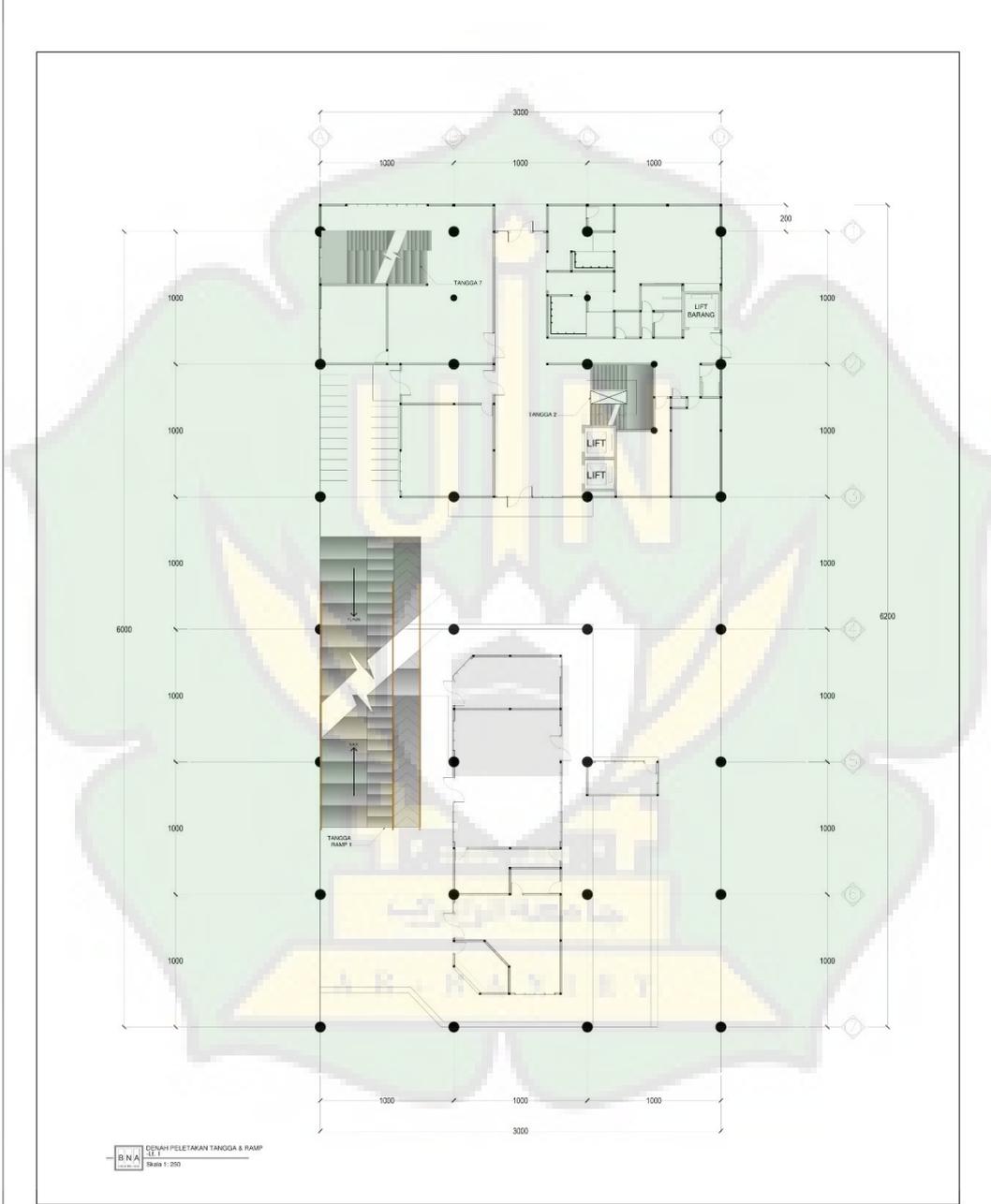
B.N.A. DENAH PLAFOND LANTAI L1-1  
Skala 1 : 250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                         | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR        |            | SKALA     |
|--|------|-----------------------------------|--------------------|--|---------------|------------|-----------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201              | DENAH PLAFOND |            | 1:250     |
|  |      | LOKASI                            | ELUAMBAR           | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester      | No. Gambar | Jh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>150710101 |                    | X  | 42            | -          |           |

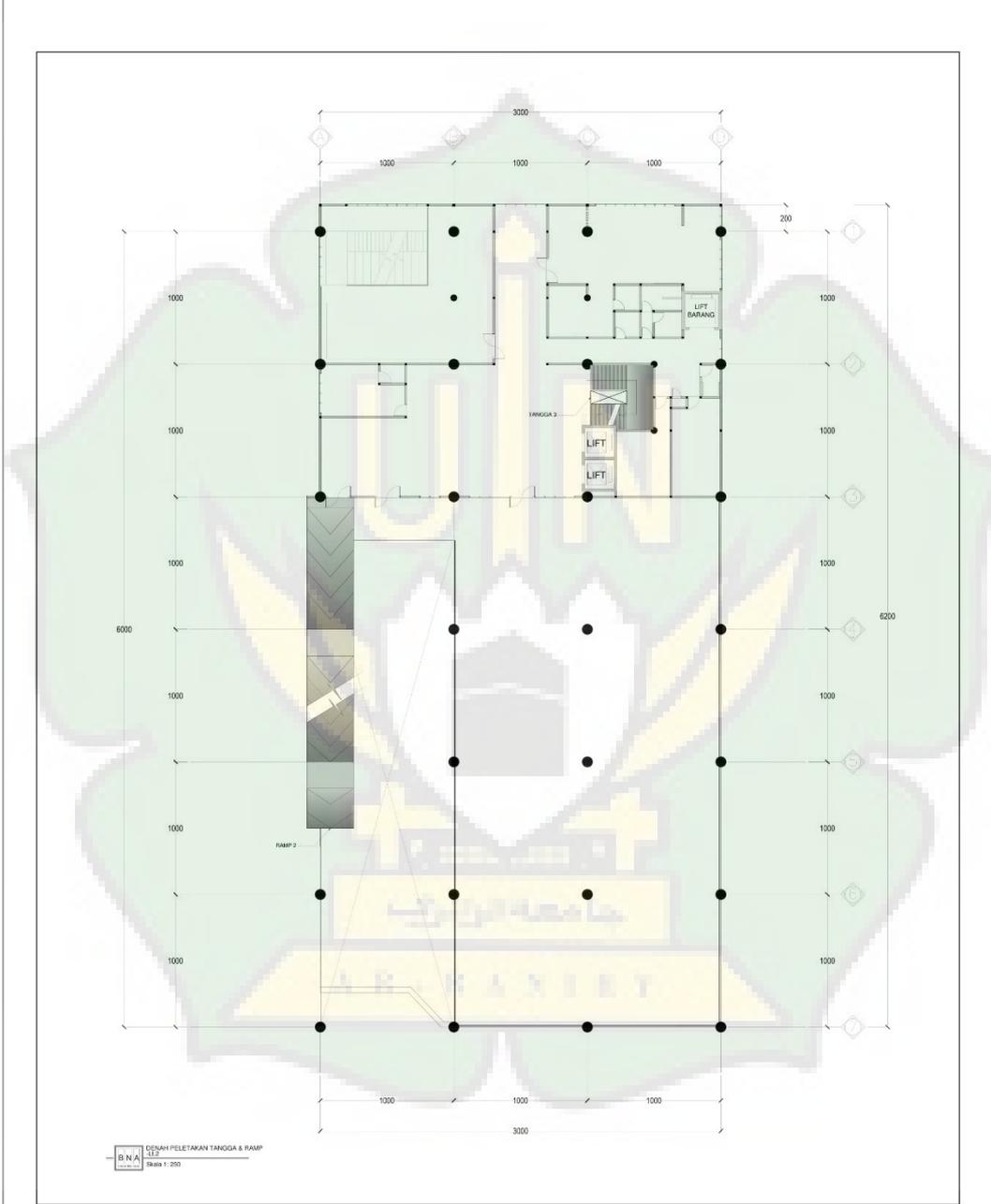


B.N.A. DENAH PLAFOND LANTAI Lt.5  
Skala 1:250

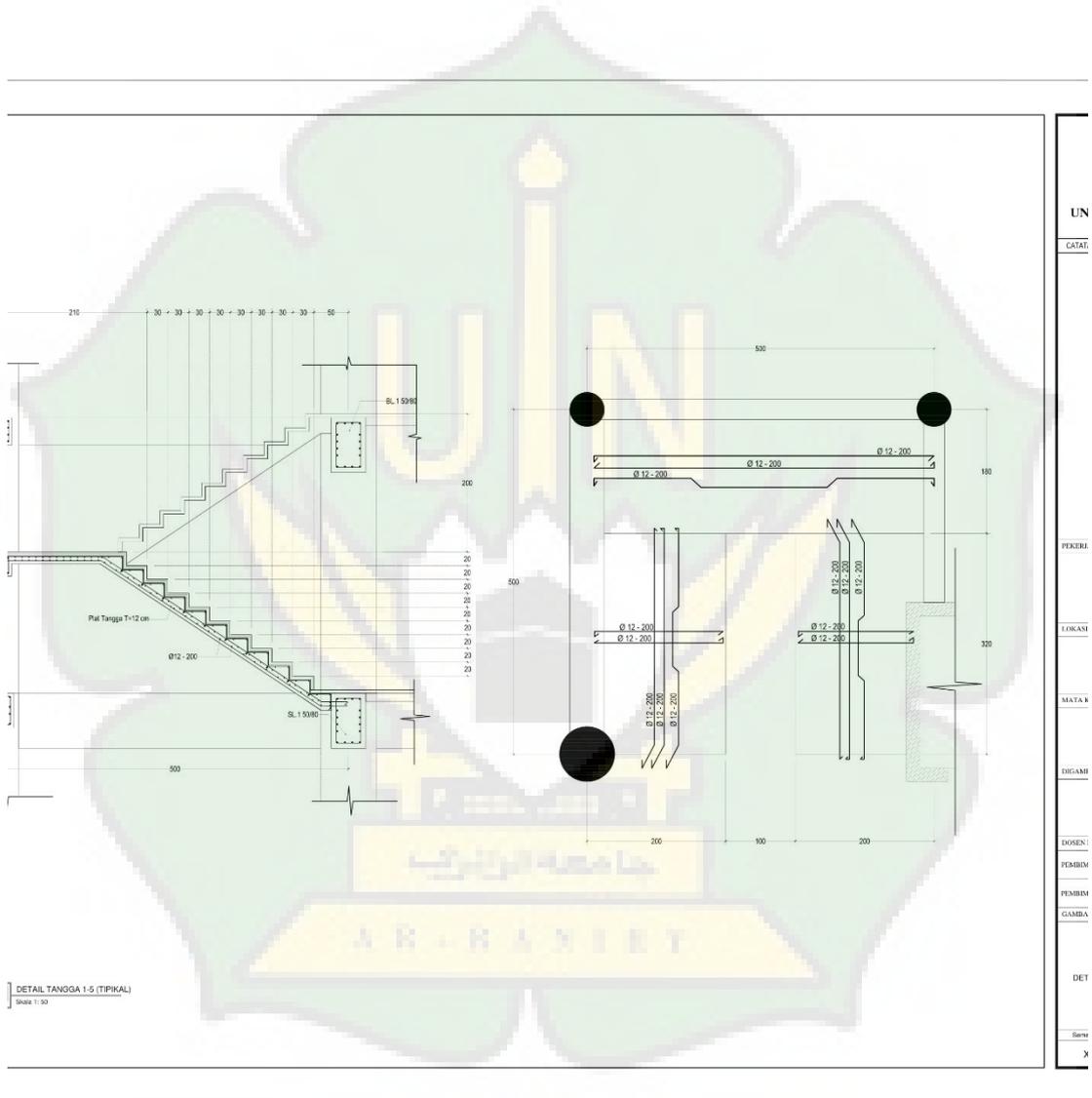
| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |  | PEKERJAAN                 | MATA KULIAH             | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |               | SKALA     |       |
|--|---------|--|---------------------------|-------------------------|--|---|---------------|-----------|-------|
|  |         |  |                           | Banda Aceh Creative Hub | STUDIO TUGAS AHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH PLAFOND |           | 1:250 |
|  |         |  |                           |                         |  |   | LOKASI        | ERUJANSAR |       |
|  |         |  | LUTFI MARYUDI<br>18071001 |                         | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012108031 | X   | 43            | -         |       |



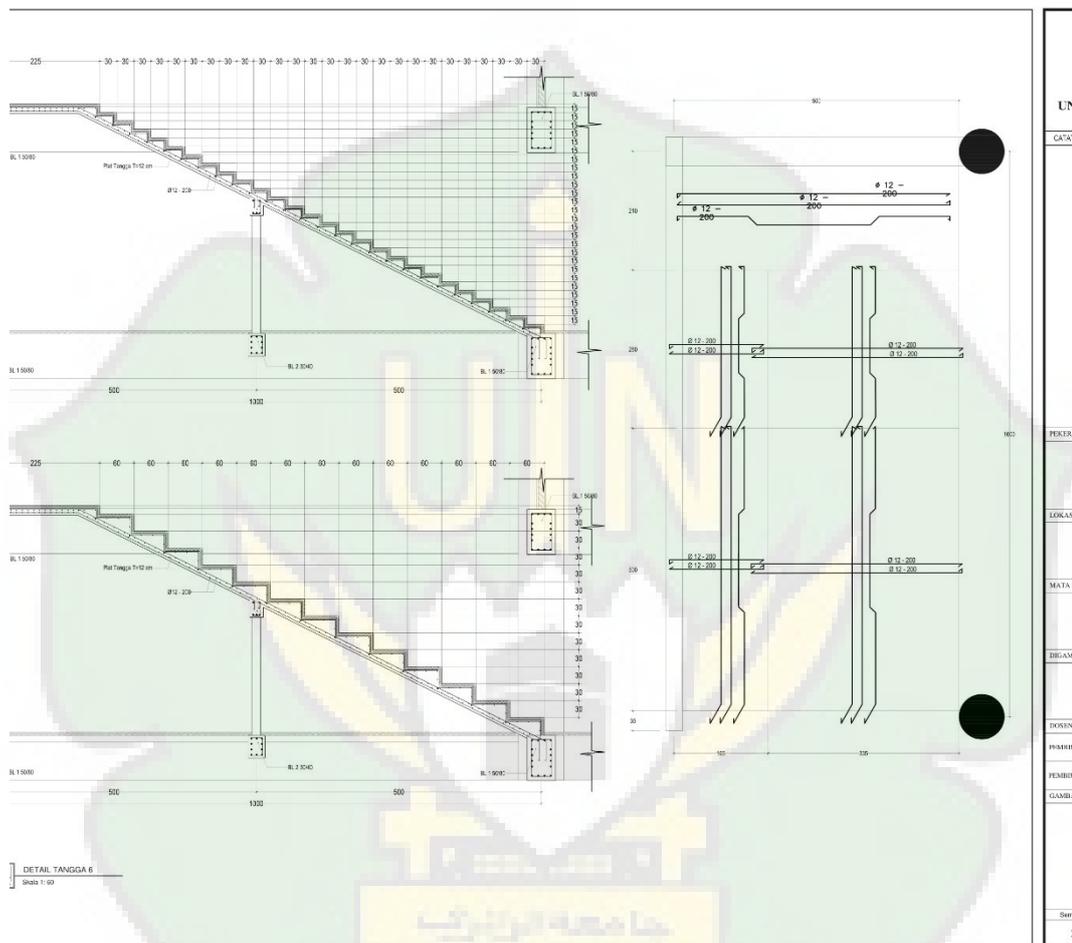
| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATARAN | PEKERJAAN                        | MATA KULIAH                    | DOSEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |                               | SKALA     |
|--|---------|----------------------------------|--------------------------------|--|--|-------------------------------|-----------|
|  |         |                                  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 133646252 | DENAH PELETAKAN TANGGA & RAMP |           |
|  | LOKASI  | DIGAMBAR                         |                                | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanuri Qomuloh ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 202205031 | Semester   | No. Gambar                    | Jh Gambar |
|  |         | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>13075101 |                                |  | X  | 47                            | -         |



| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATARAN | PEKERJAAN | MATA KULIAH                      | DOSEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |                               | SKALA      |
|--|---------|-----------|----------------------------------|--|--|-------------------------------|------------|
|  |         |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>   | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 133646252 | DENAH PELETAKAN TANGGA & RAMP |            |
|  |         | LOKASI    | DIGAMBAR                         | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanuri Qomuloh ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 202205031 | Semester   | No. Gambar                    | Jh. Gambar |
|  |         |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>18075101 |  | X  | 48                            | -          |



|         |
|---------|
| UN      |
| CATAT   |
| PEKERJA |
| LOKASI  |
| MATA K  |
| DIGAMB  |
| DISEN   |
| PEMBIM  |
| PEMBIM  |
| GIAMBA  |
| DET     |
| Seri    |
| X       |



UN

GA'AT

PEKERU

LOKASI

MATA K

DIGAMB

ROSSINI

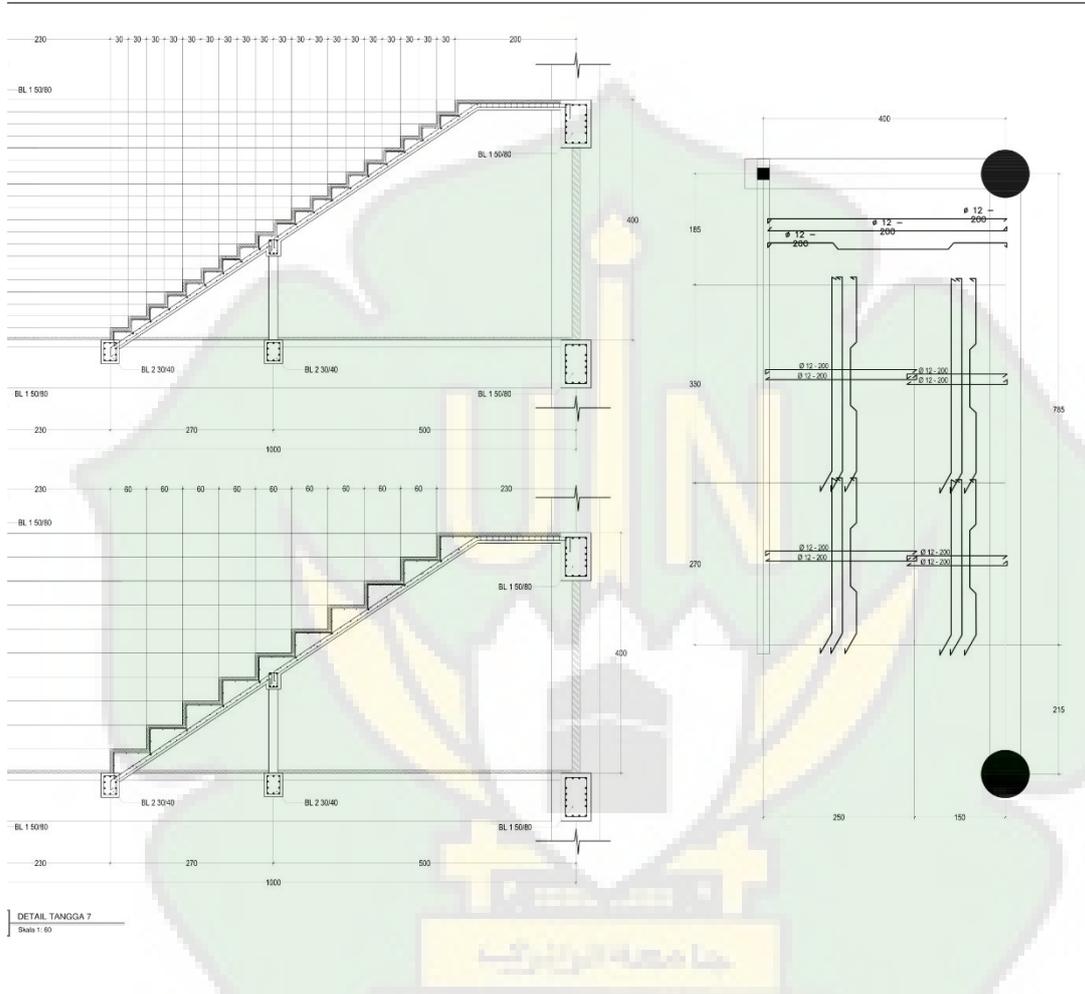
PERBRI

PENBRI

GAMB U

Serie

X



UN

CATATAN

PEKERJA

LOKASI

MATA K

DRAWING

DOKUMEN

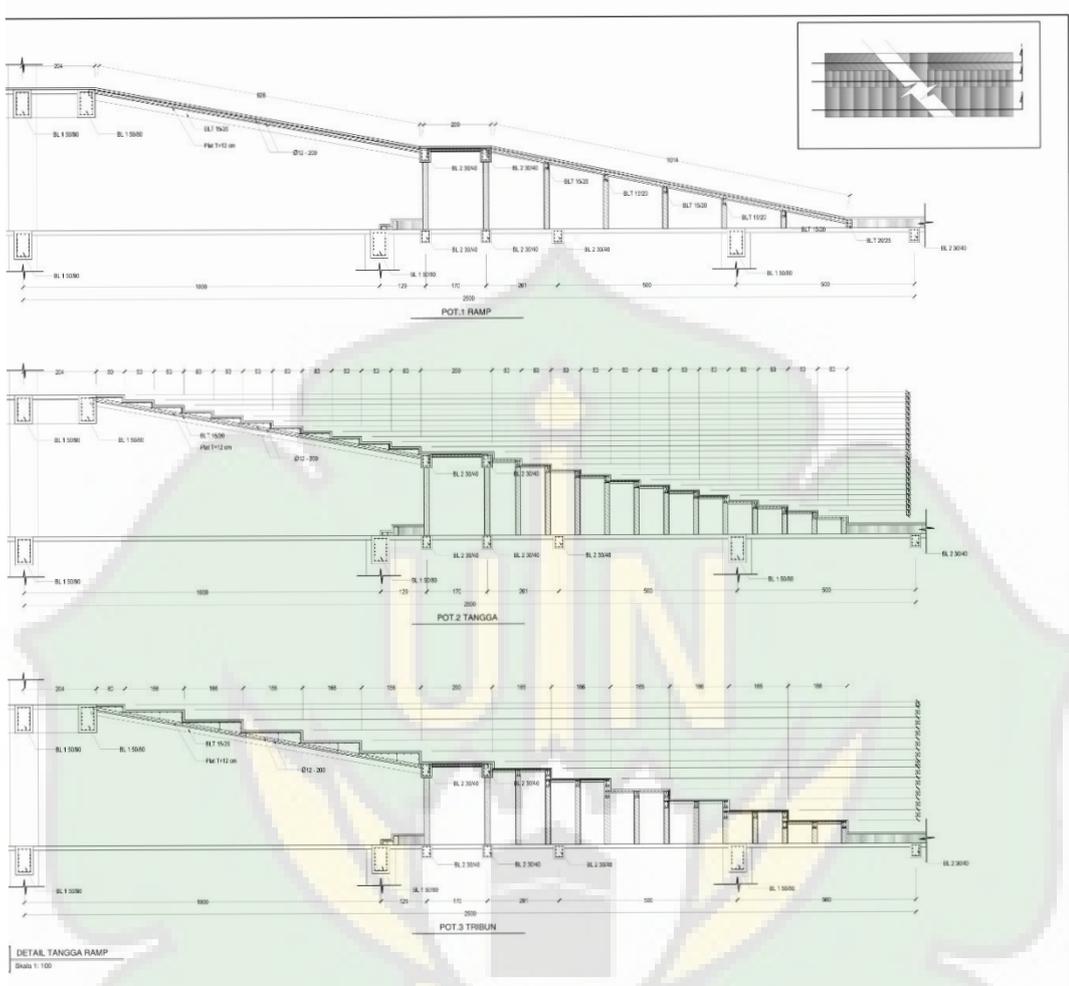
PENYUSUN

PENYUSUN

GAMBAR

Seri

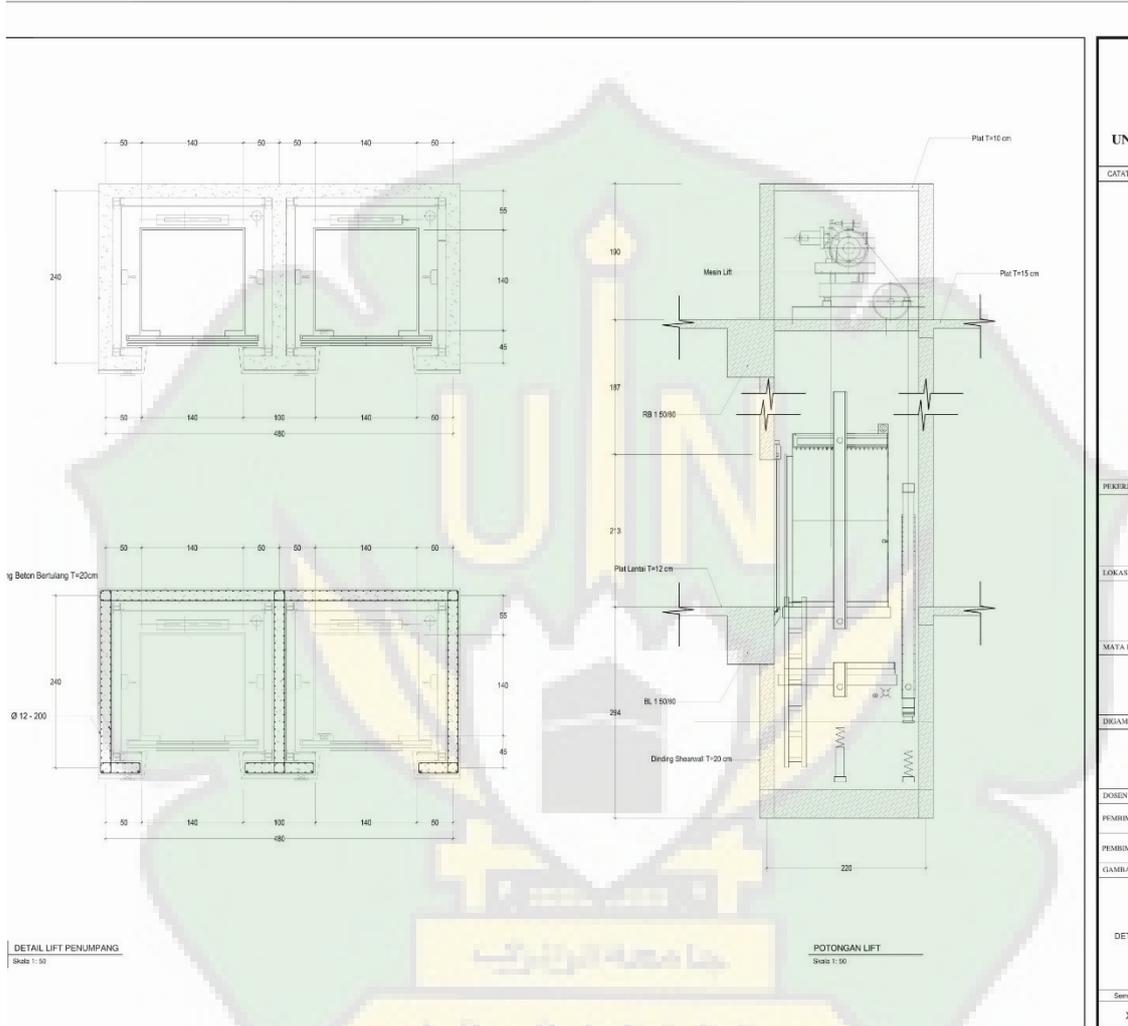
X



UN  
CATAT

PEKERJA  
LOKASI  
MATAK  
DESIAMI  
DOKSEN  
PEMBEN  
PEMBEN  
GAMBAR  
Sera





UN

CATATAN

PEKERJA

LOKASI

MATA K

DRAWING

DOSEN F

PENYUSUN

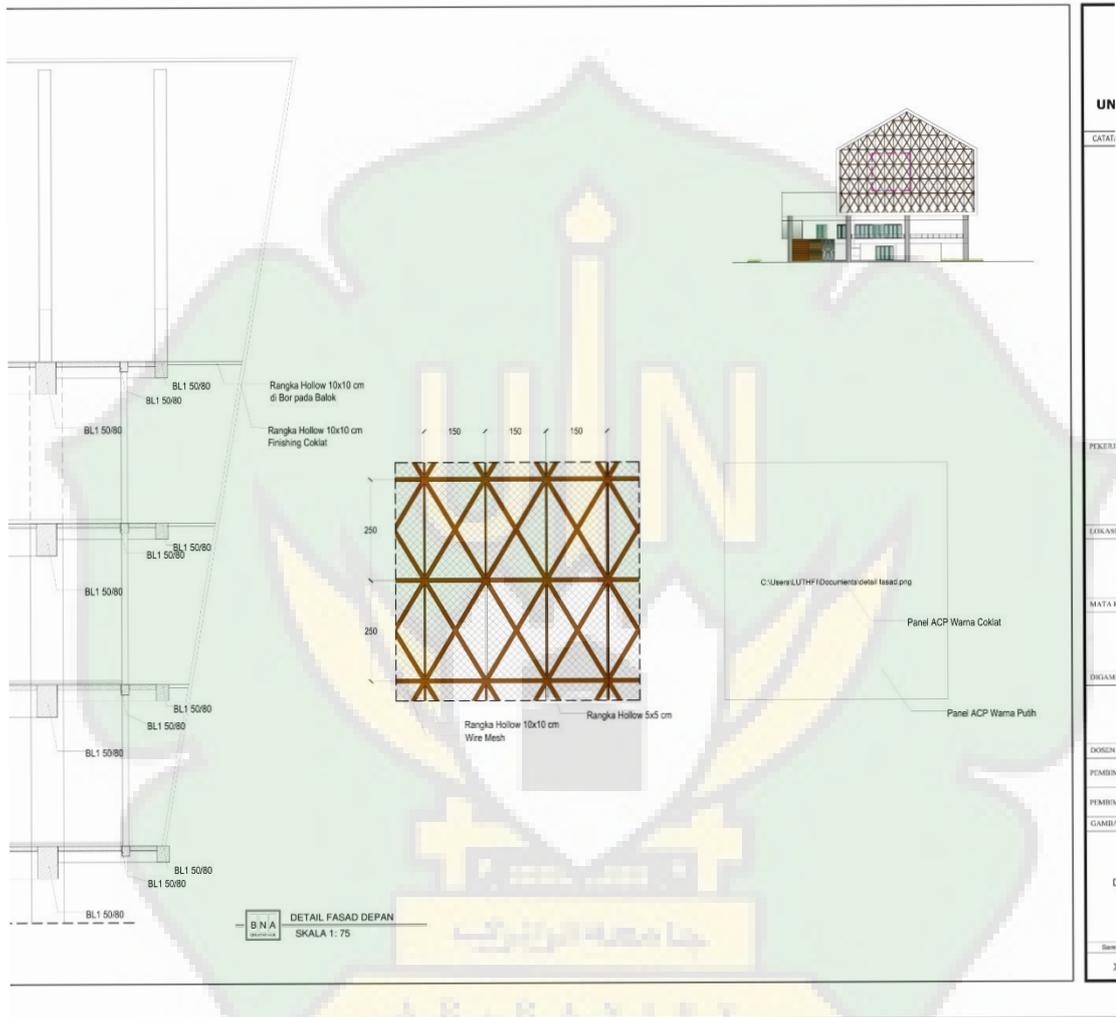
PEMBINA

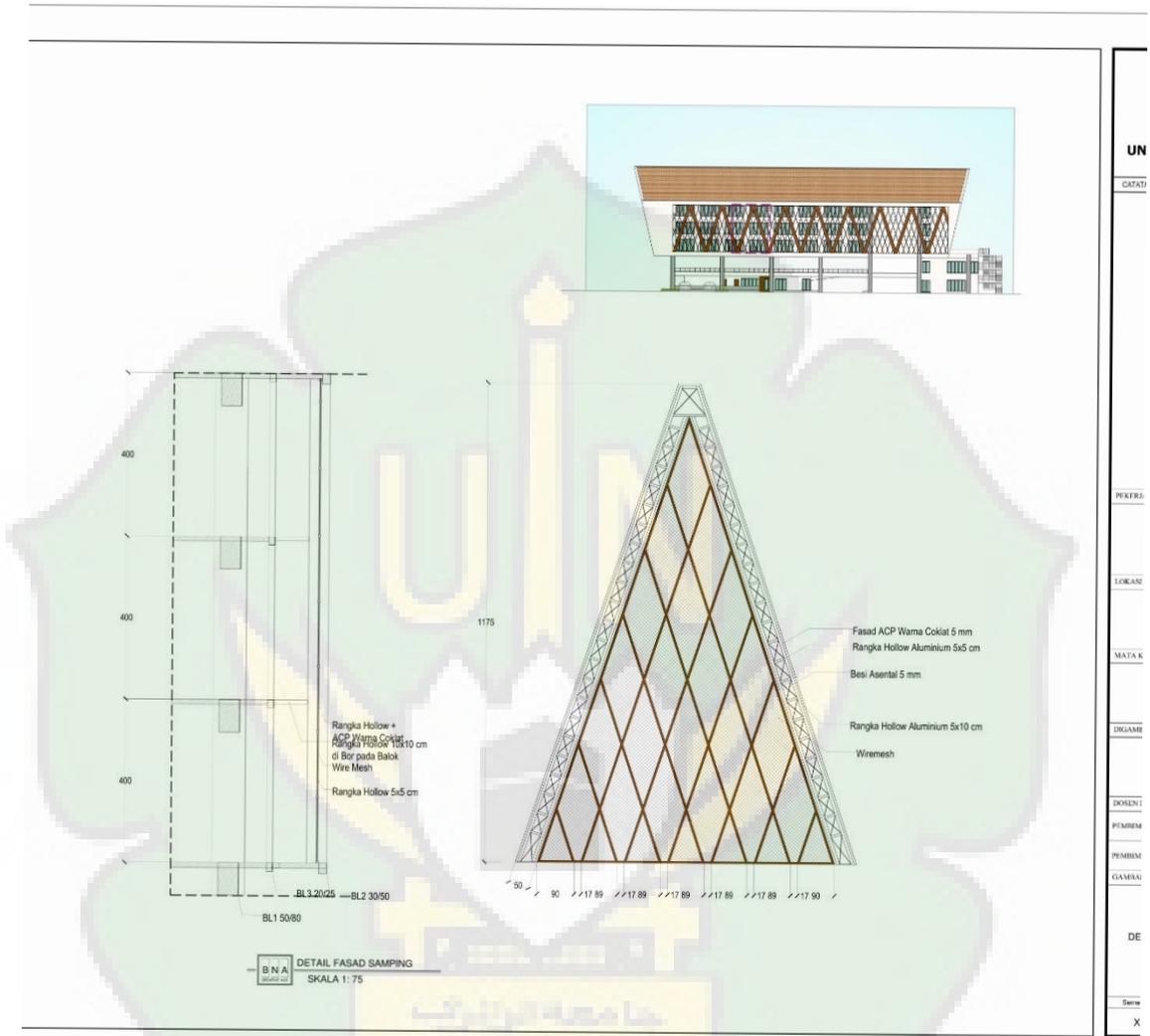
GAMBAR

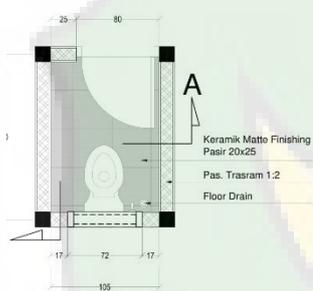
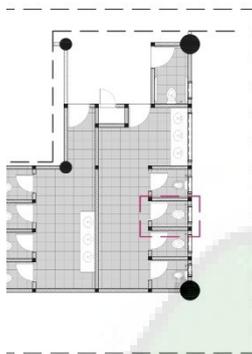
DET

Serie

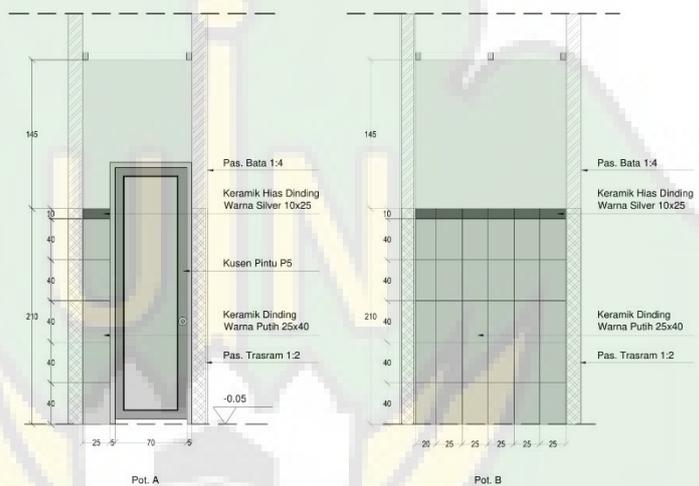
X







DETAIL WC  
Skala 1:30



UN

CATATAN

PEKERJA

LOKASI

MATA K

DIRIGAMI

ROSEN

PEMBIMB

PEMBIMB

GAMBAR

Sem

X

## LEGEND

### PLANTING PLAN

-  TANJUNG (Mimusops Elangi)  
d = 4,37 cm
-  KETAPANG KENCANA (Terminalia Mantaly)  
d = 4,17 cm
-  PALM BOTOL (Hyophorbe Lagenicaulis)  
d = 3,62 - 6,13 cm

### SOFTSCAPE

-  RUMPUT GAJAH MINI  
Rumput Pijakan Kaki
-  RUMPUT GOLF  
Alicia Tanah Area Social Hub

### HARDSCAPE

-  LEMPENGAN BATU KECIL CAT KUNING  
Perkerasan untuk Plaza
-  LEMPENGAN BATU KECIL CAT ABU-ABU  
Perkerasan untuk Plaza
-  SEVEN UNPOLISH  
Perkerasan untuk Area Plaza
-  SEVEN UNPOLISH  
Perkerasan untuk Area Plaza & Social Hub
-  PAVING  
Perkerasan untuk Area Plaza
-  PAVING MOTIV BATA  
Perkerasan Area Pedestrian
-  PAVING MOTIV BATA  
Perkerasan Area Pedestrian
-  ASPAL  
Perkerasan Jalan Utama



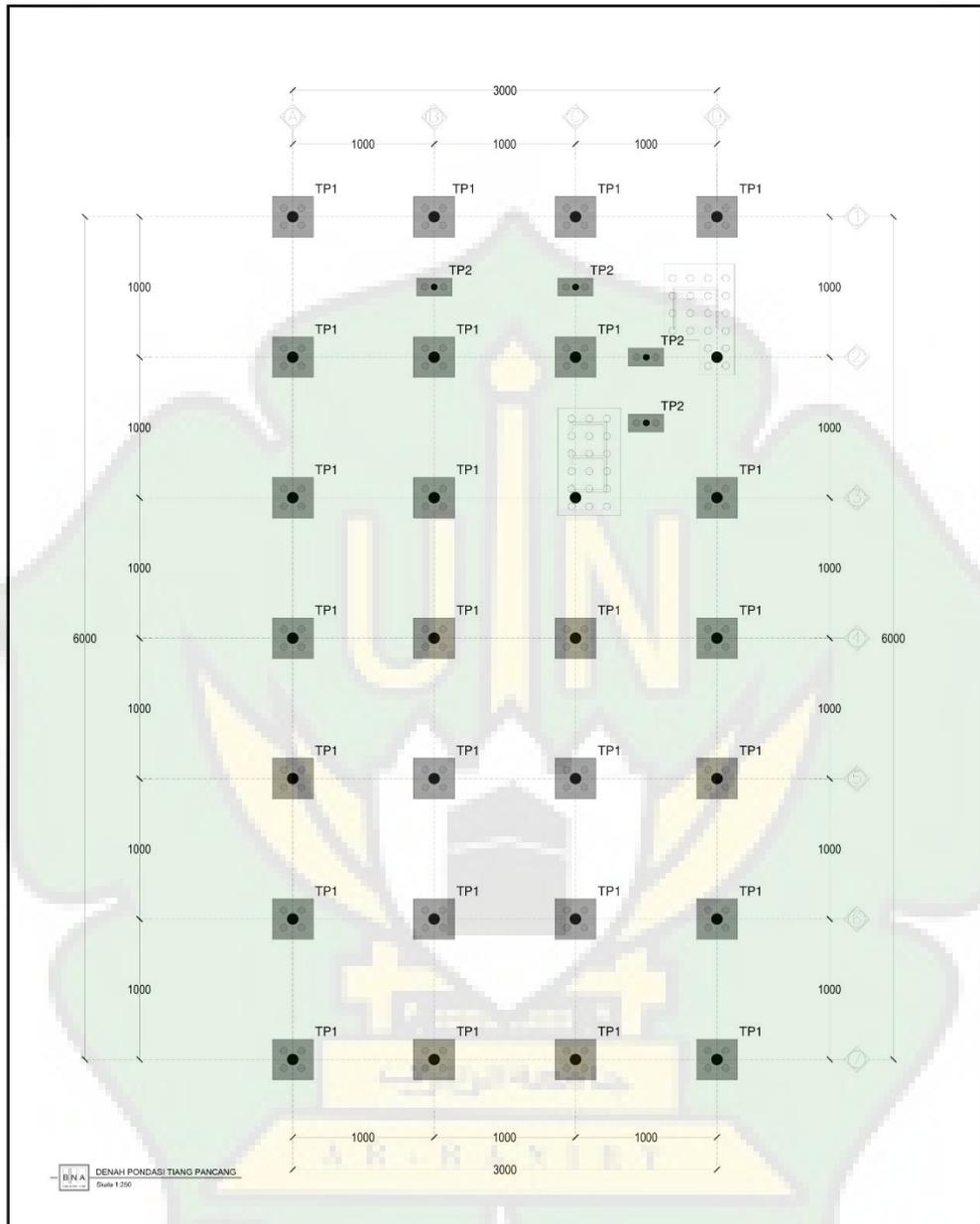
BNA RENCANA LANSEKAP  
Skala 1:350

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                      | MATA KULIAH                     | DOKEN PEMBIMBING | GAMBAR   |                  |            | SKALA     |       |
|--|------|--------------------------------|---------------------------------|------------------|--|------------------|------------|-----------|-------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR              |                  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201            | RENCANA LANSEKAP |            |           | 1:350 |
|  |      | LOKASI                         | DISKUSI                         |                  | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonulatah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester         | No. Gambar | Jh Gambar |       |
|  |      |                                | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                  | X  | 63               | -          |           |       |

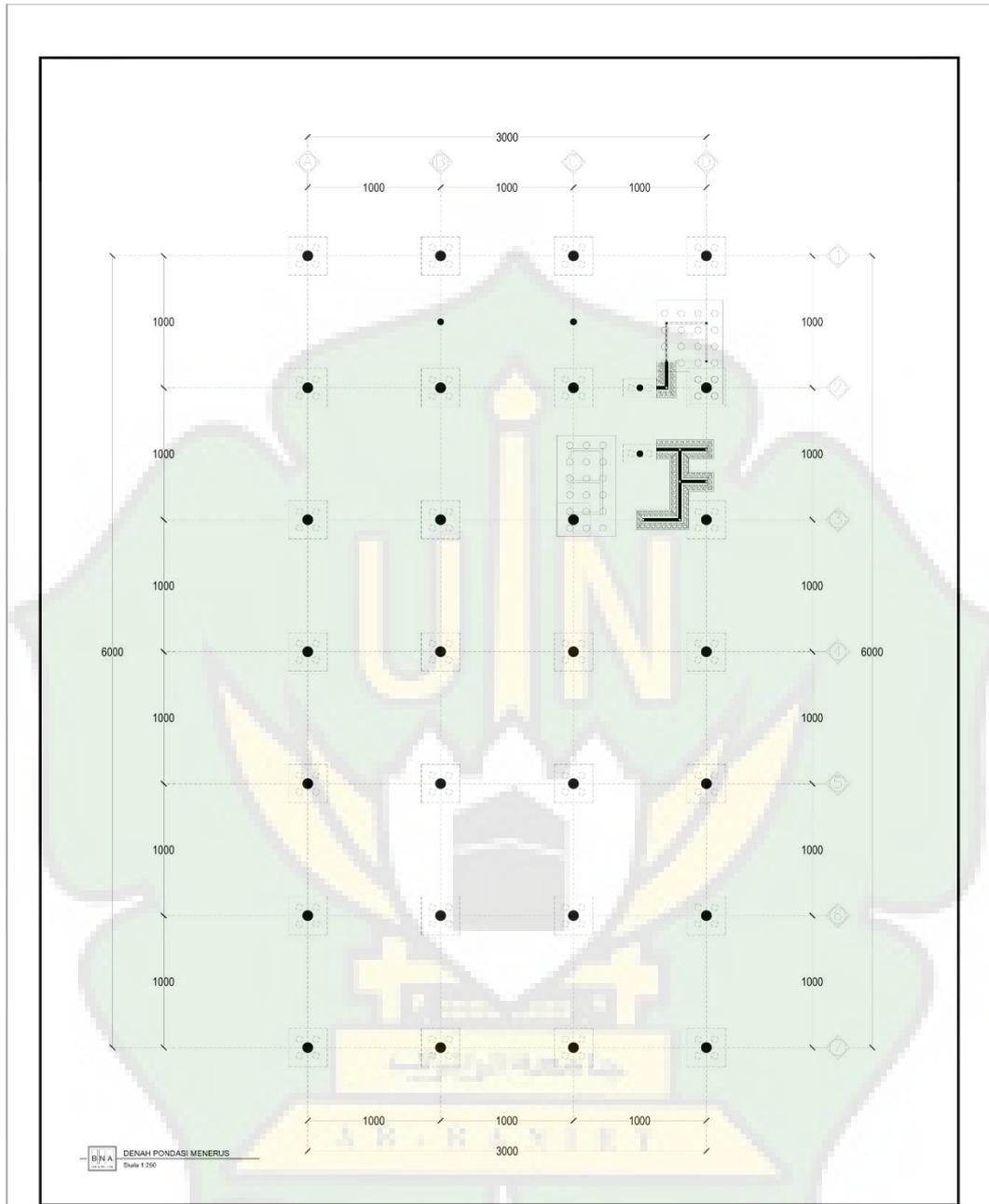




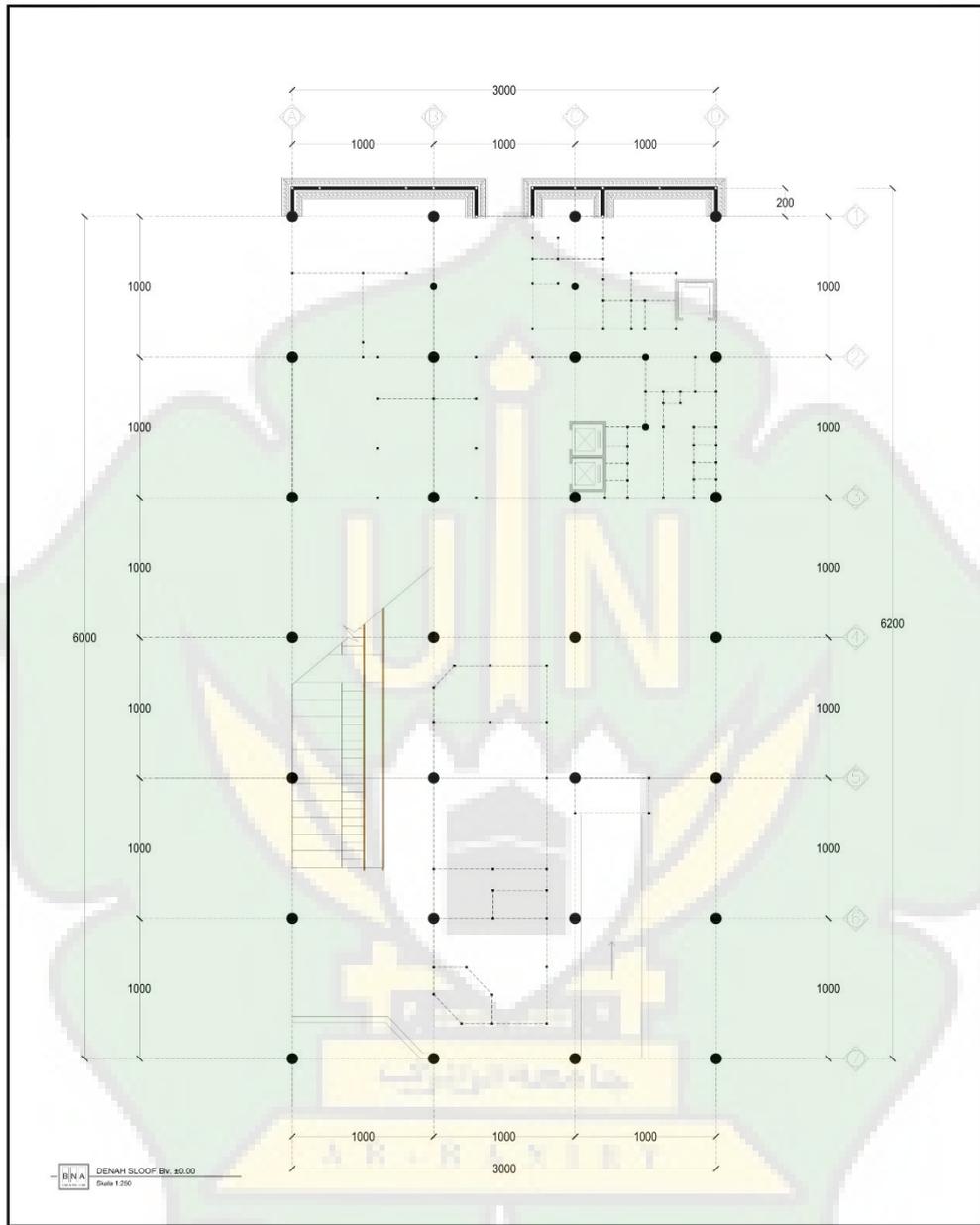
## 6.2 Gambar Struktur



| DATARAN  | PEKERJAAN                                | MATA KULIAH                     | DOSEN PEMBIMBING  | GAMBAR                          |            |            | SKALA |
|--|--|---------------------------------|---|---------------------------------|------------|------------|-------|
|  |  |                                 |   | Semester                        | No. Gambar | Jl. Gambar |       |
| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | <b>Banda Aceh Creative Hub</b><br>LOKASI | STUDIO TUGAS AKHIR<br>EKU/AMBAR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201           | DENAH PONDASI<br>TIANG PANGCANG |            |            | 1:250 |
|  |  | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonuliah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012125831 | X                               | 01         | -          |       |

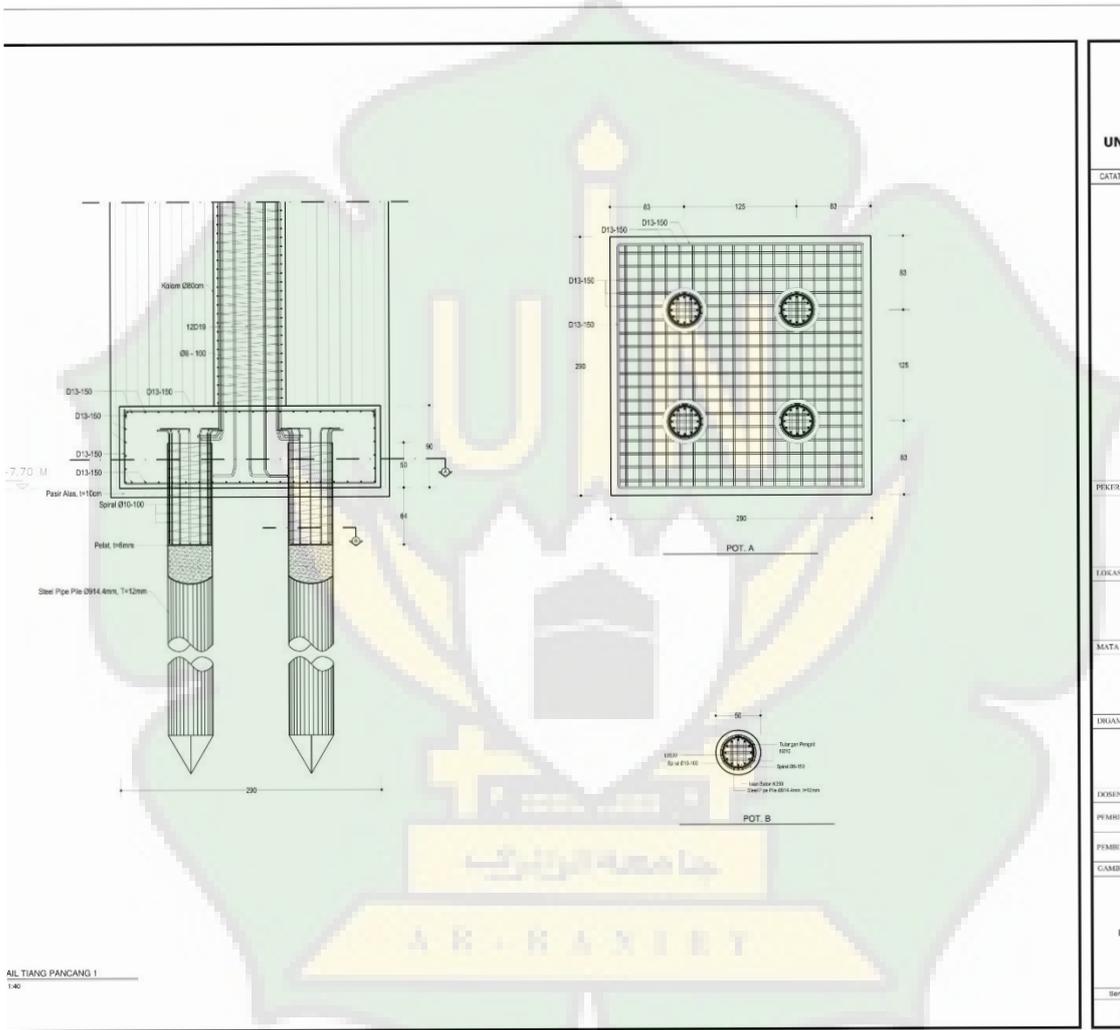


| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN | MATA KULIAH                                    | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |                       | SKALA      |
|--|------|-----------|--|--|--|-----------------------|------------|
|  |      |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>                 | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br><small>NIDN. 1312048201</small> | DENAH PONDASI MENERUS |            |
|  |      | LOKASI    | ERUJAMBAR                                      | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanari Qonowilah ST., M.I.P.</b><br><small>NIDN. 2012258301</small> | Semester   | No. Gambar            | Jfl Gambar |
|  |      |           | <b>LUTFE MARYUDI</b><br><small>1807101</small> |  | X  | 02                    | -          |



BINA DENAH SLOOF Ew. ±0.00  
Skala 1:250

| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH   | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR                   |            | SKALA |
|---------------------------------------|--------|---------------------------------|---|---|--------------------------|------------|-------|
|                                       |        | Banda Aceh Creative Hub         | STUDIO TUGAS AKHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH PONDASI<br>MENERUS |            | 1:250 |
|                                       | LOKASI | ERUJAMBAR                       | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonulillah ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester  | No. Gambar               | Jfl Gambar |       |
|                                       |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |   | X   | 03                       | -          |       |



UN

CATAT

PREKED

LEKAS

MATAI

IRIGAM

DOKEN

PREMBN

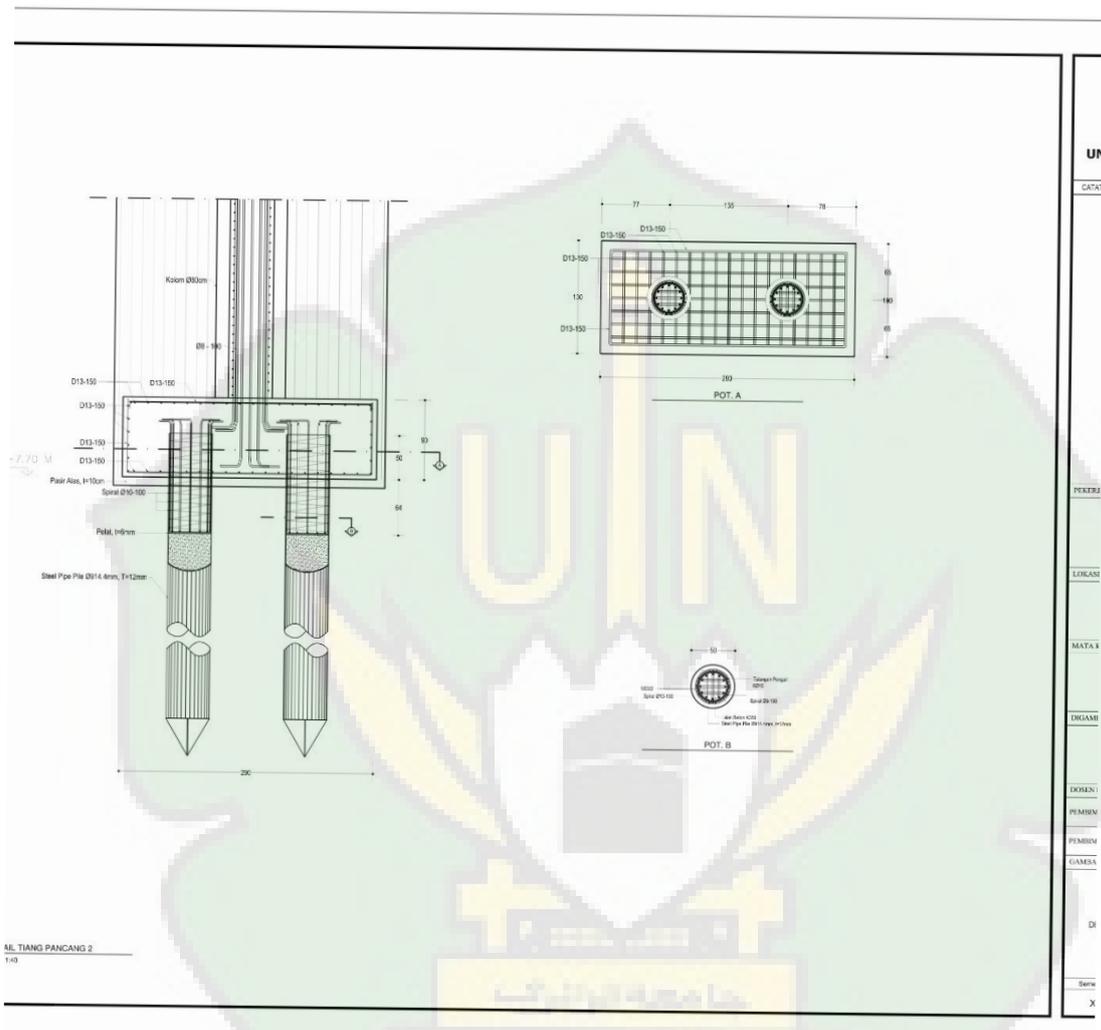
PREMBN

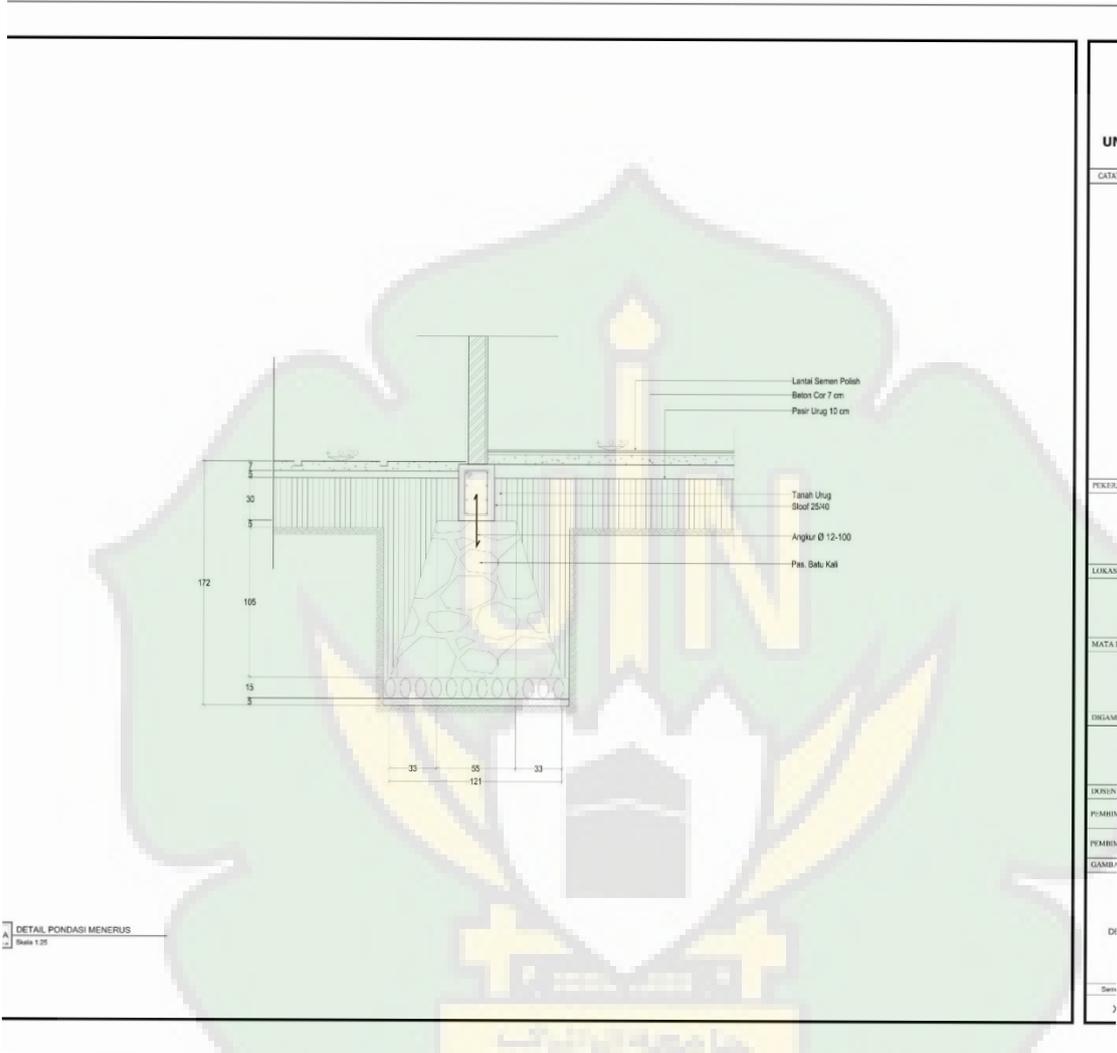
GAMB

D

Sem

>





DETAIL PONDASI MENERUS  
Skala 1:25

UN

CATAT

PERKER

LOKASI

MATA 1

DIGAM

DIRUN

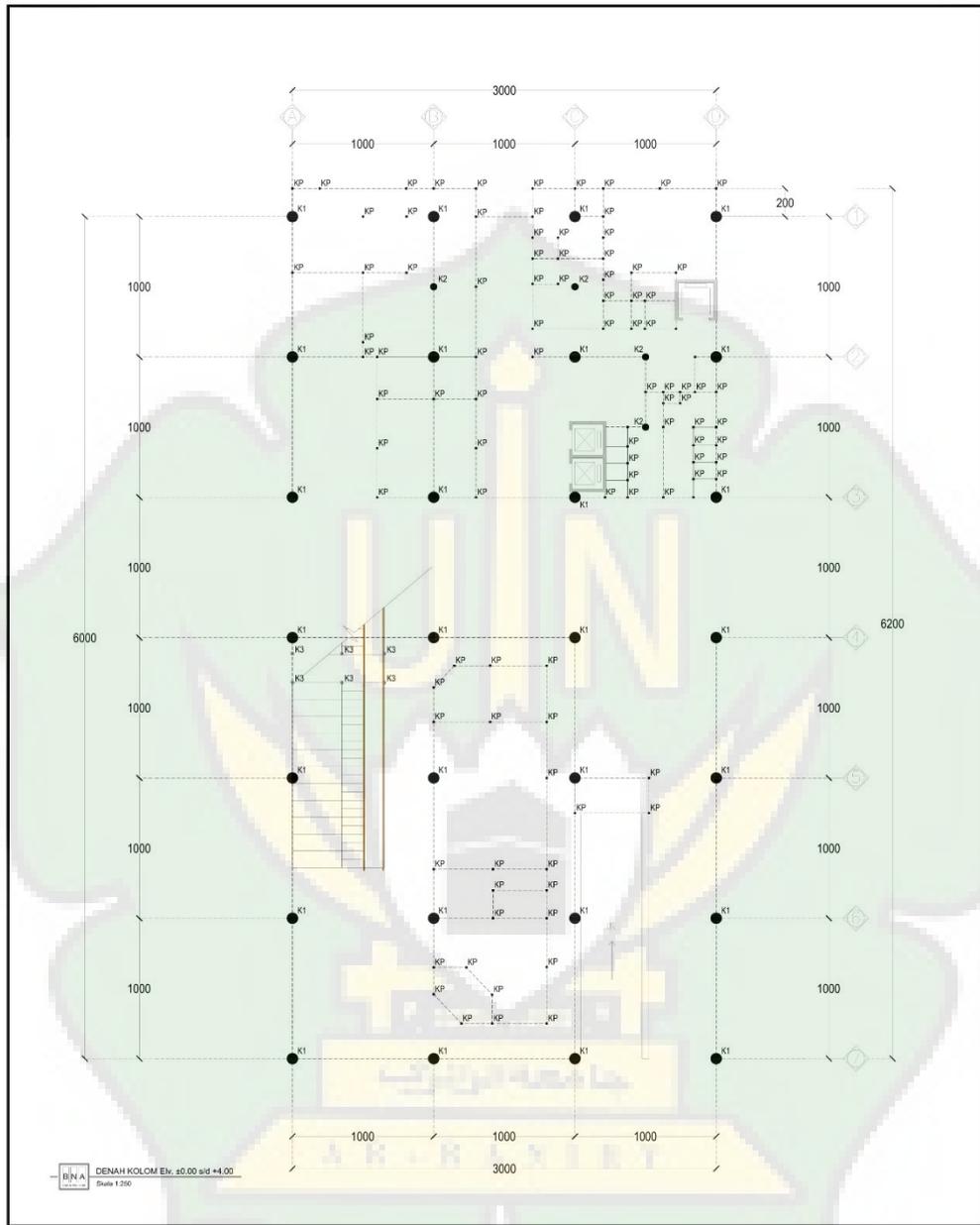
PUNBIS

PERBIA

GAMB 1

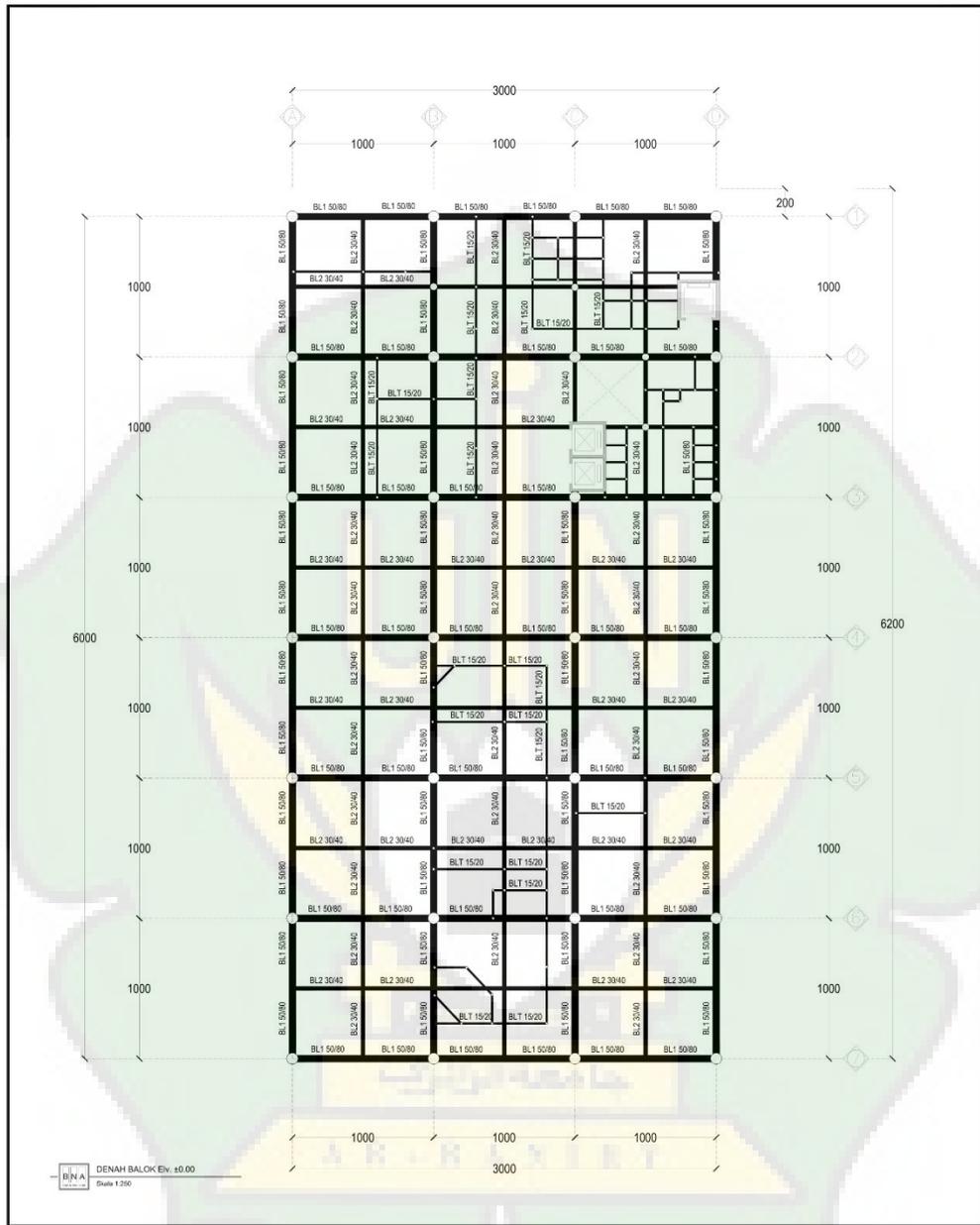
DI

3

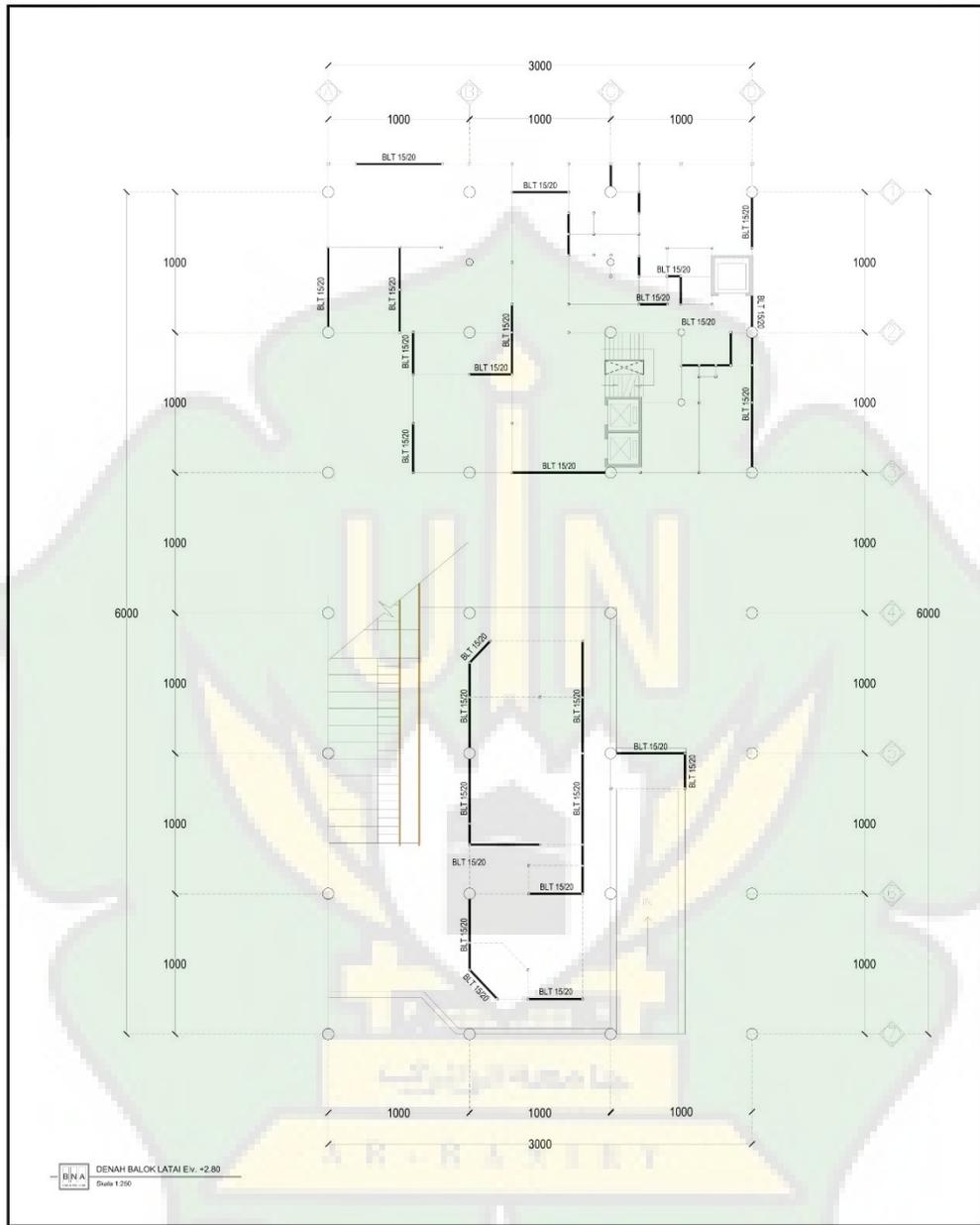


BINA DENAH KOLOM Elev. ±0.00 s/d +4.00  
Skala 1:250

| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |  | PEKERJAAN |                                 | MATA KULIAH        |  | DOSEN PEMBIMBING   |   | GAMBAR      |            | SKALA |
|---------------------------------------|---------|--|-----------|---------------------------------|--------------------|--|--|---|-------------|------------|-------|
|                                       |         |  |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR |  |  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201 | DENAH KOLOM |            | 1:250 |
|                                       |         |  | LOKASI    | ERUJAMBAR                       |                    |  | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012129831 | Semester  | No. Gambar  | Jl. Gambar |       |
|                                       |         |  |           | <b>LUTFE MARYUDE</b><br>1807101 |                    |  | X  | 07  | -           |            |       |

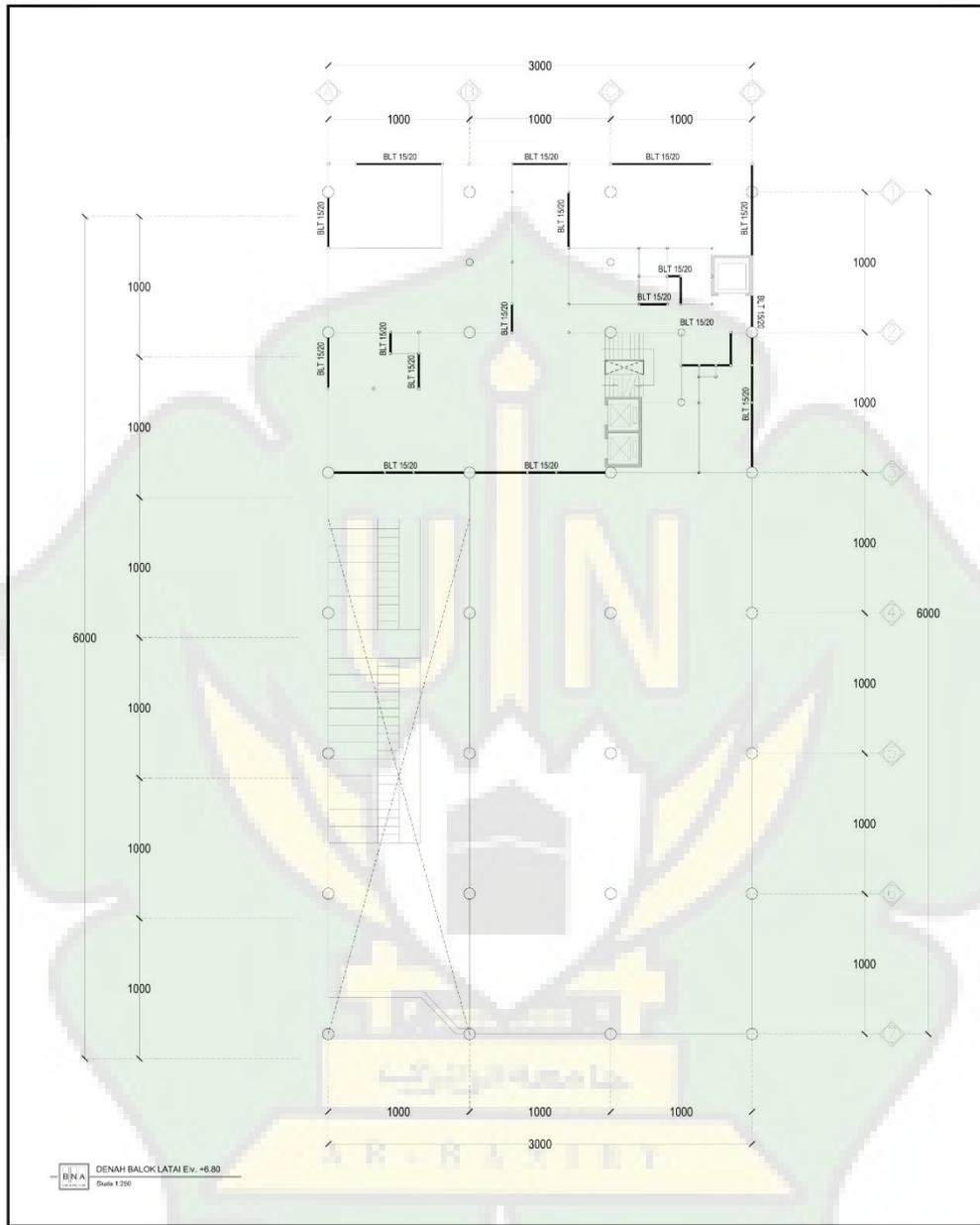


| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA | PEKERJAAN                         | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING | GAMBAR  |             | SKALA      |            |
|--|------|-----------------------------------|--------------------|------------------|---|-------------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR |                  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 13.3046201             | DENAH BALOK |            | 1:250      |
|  |      | LOKASI                            | REKAMBAR           |                  | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonulillah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012208031 | Semester    | No. Gambar | Jh. Gambar |
|  |      | <b>LUTIF MARYUDI</b><br>180710101 |                    |                  | X   | 14          | -          |            |



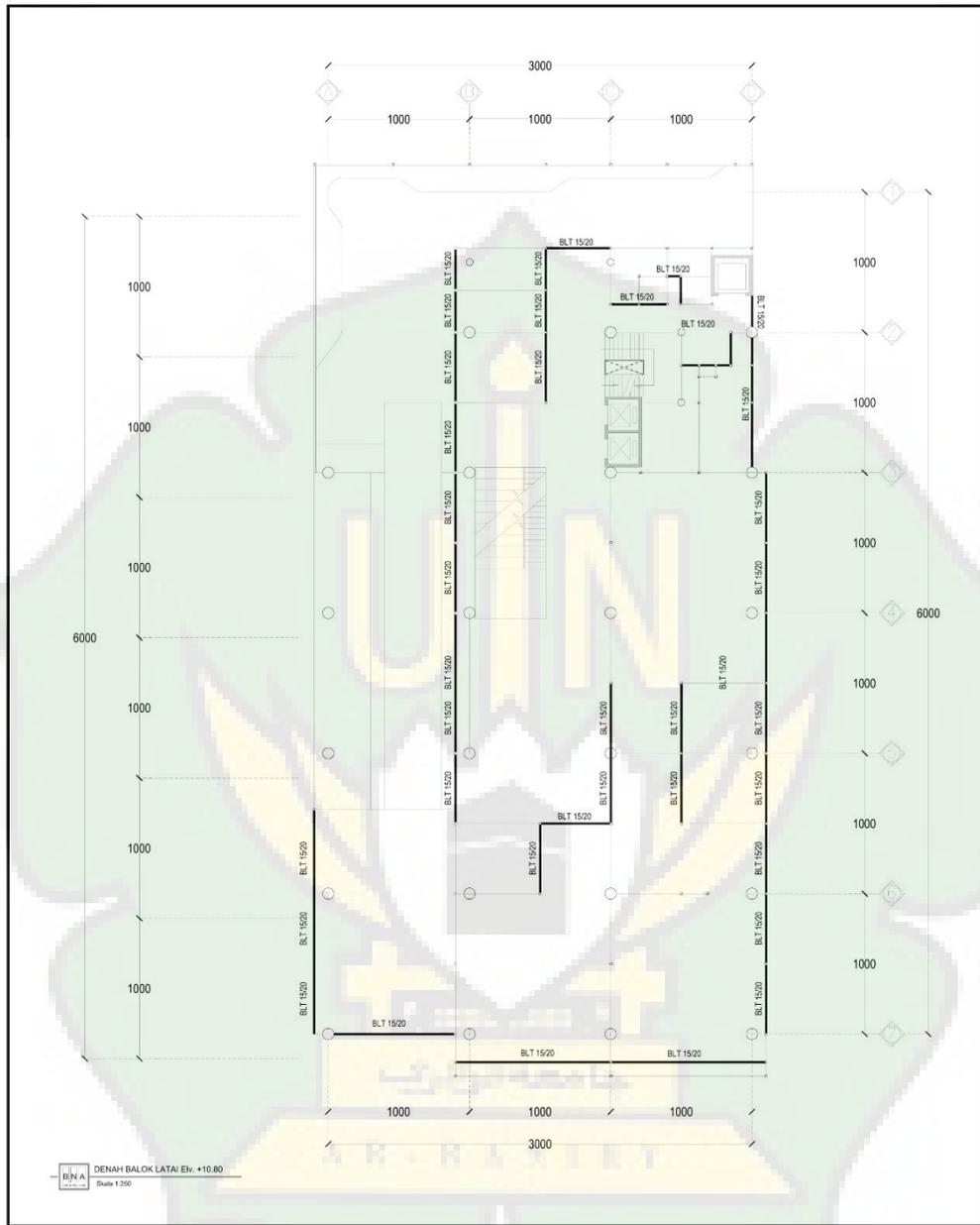
BINA DENAH BALOK LATAI Ev. +2.80  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING | GAMBAR  |                      | SKALA      |            |
|--|------|---------------------------------|--------------------|------------------|---|----------------------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR |                  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201             | DENAH BALOK<br>LATAI |            | 1:250      |
|  |      | LOKASI                          | ERUJAMBAR          |                  | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonulillah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester             | No. Gambar | Jlh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                    |                  | X   | 21                   | -          |            |

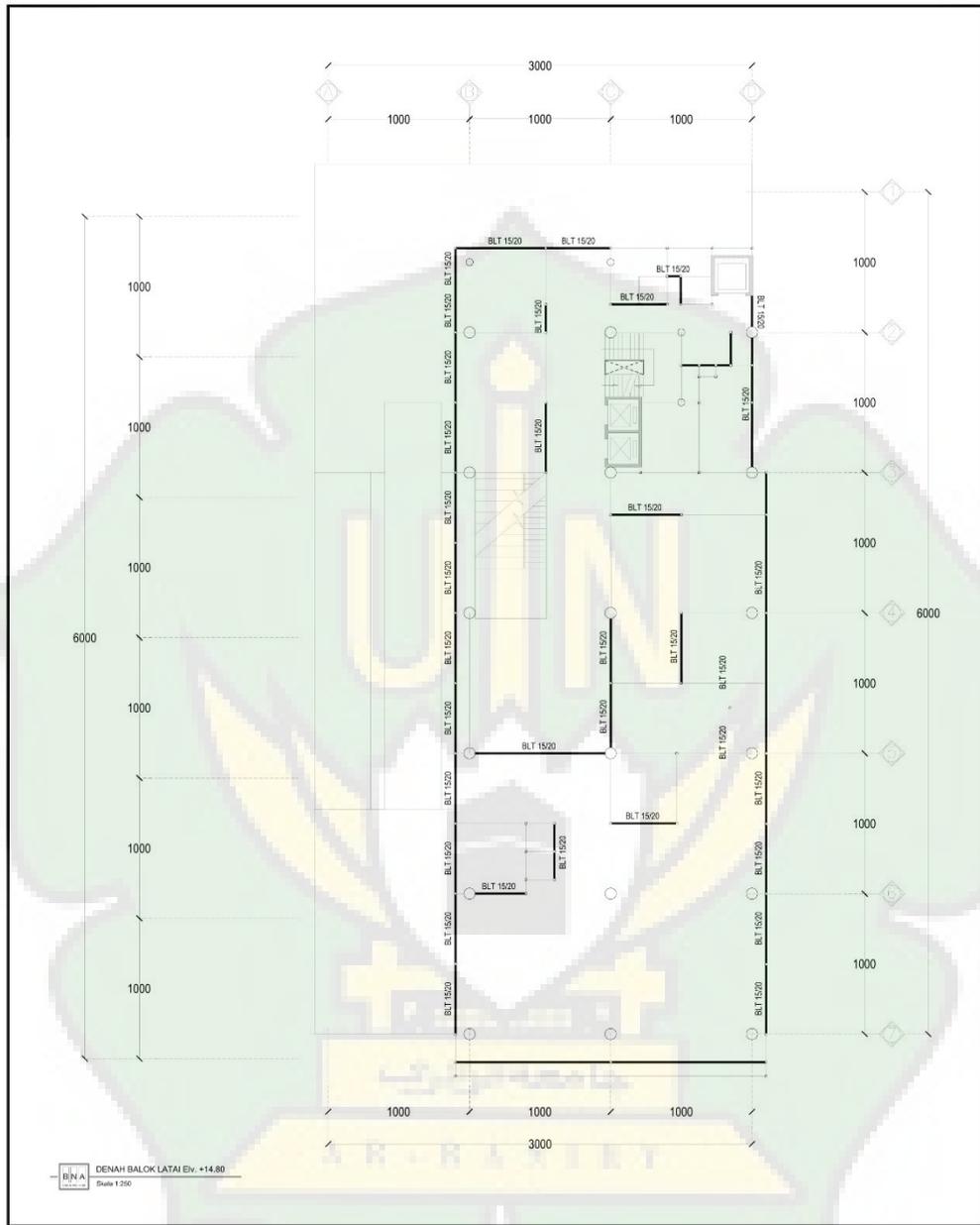


BINA DENAH BALOK LATAI Ev. +6.80  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH       | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR               |            |           | SKALA |
|--|------|---------------------------------|-------------------|--|----------------------|------------|-----------|-------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201            | DENAH BALOK<br>LATAI |            |           | 1:250 |
|  |      | LOKASI                          | ERUJAMBAR         | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonulatah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester             | No. Gambar | Jh Gambar |       |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                   | X  | 22                   | -          |           |       |

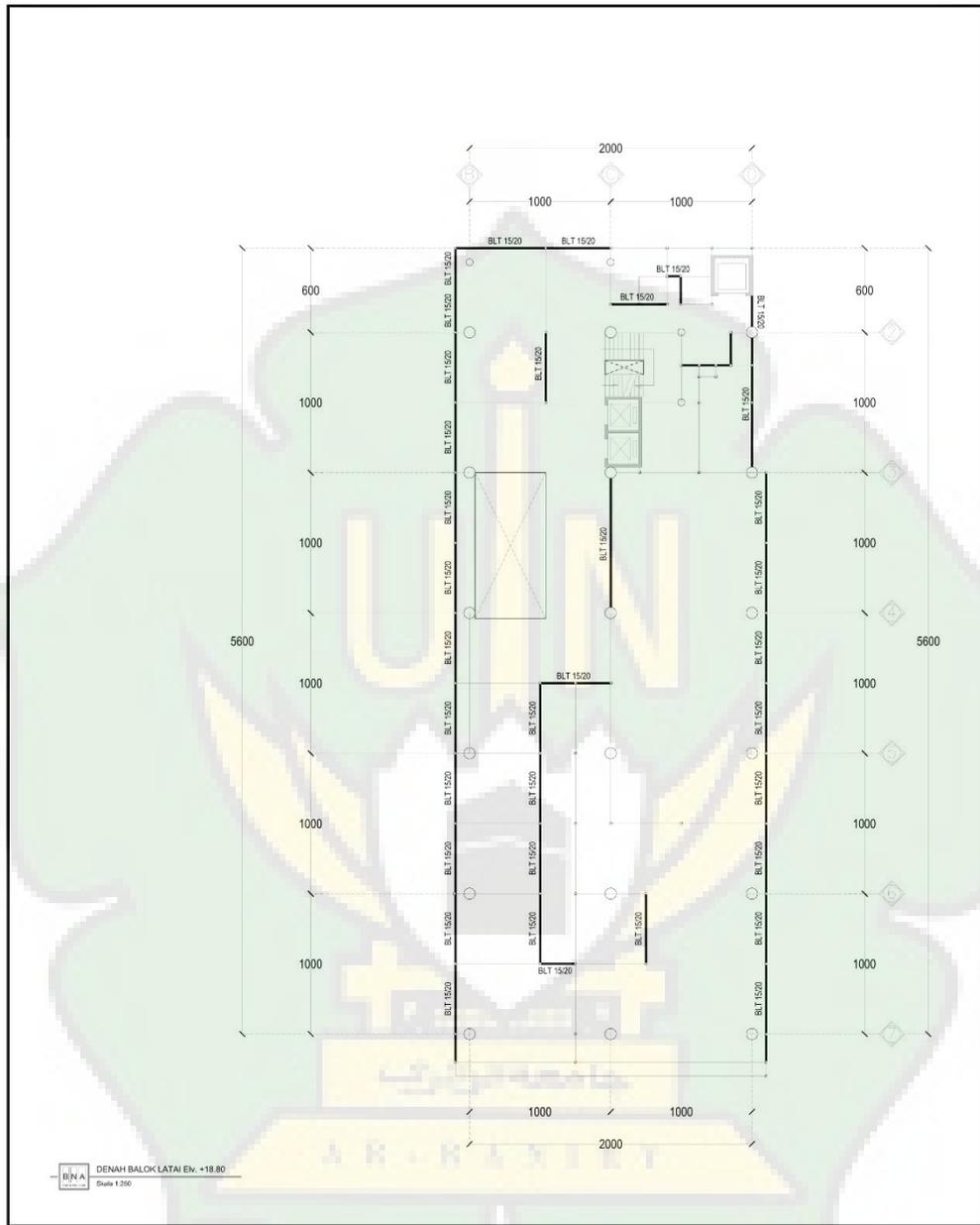


| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR               |            | SKALA     |
|--|------|---------------------------------|--------------------|--|----------------------|------------|-----------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T</b><br>NIDN. 1313048201           | DENAH BALOK<br>LATAI |            | 1:250     |
|  |      | LOKASI                          | DIKUMBAR           | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 201208831 | Semester             | No. Gambar | Jh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    | X  | 24                   | -          |           |



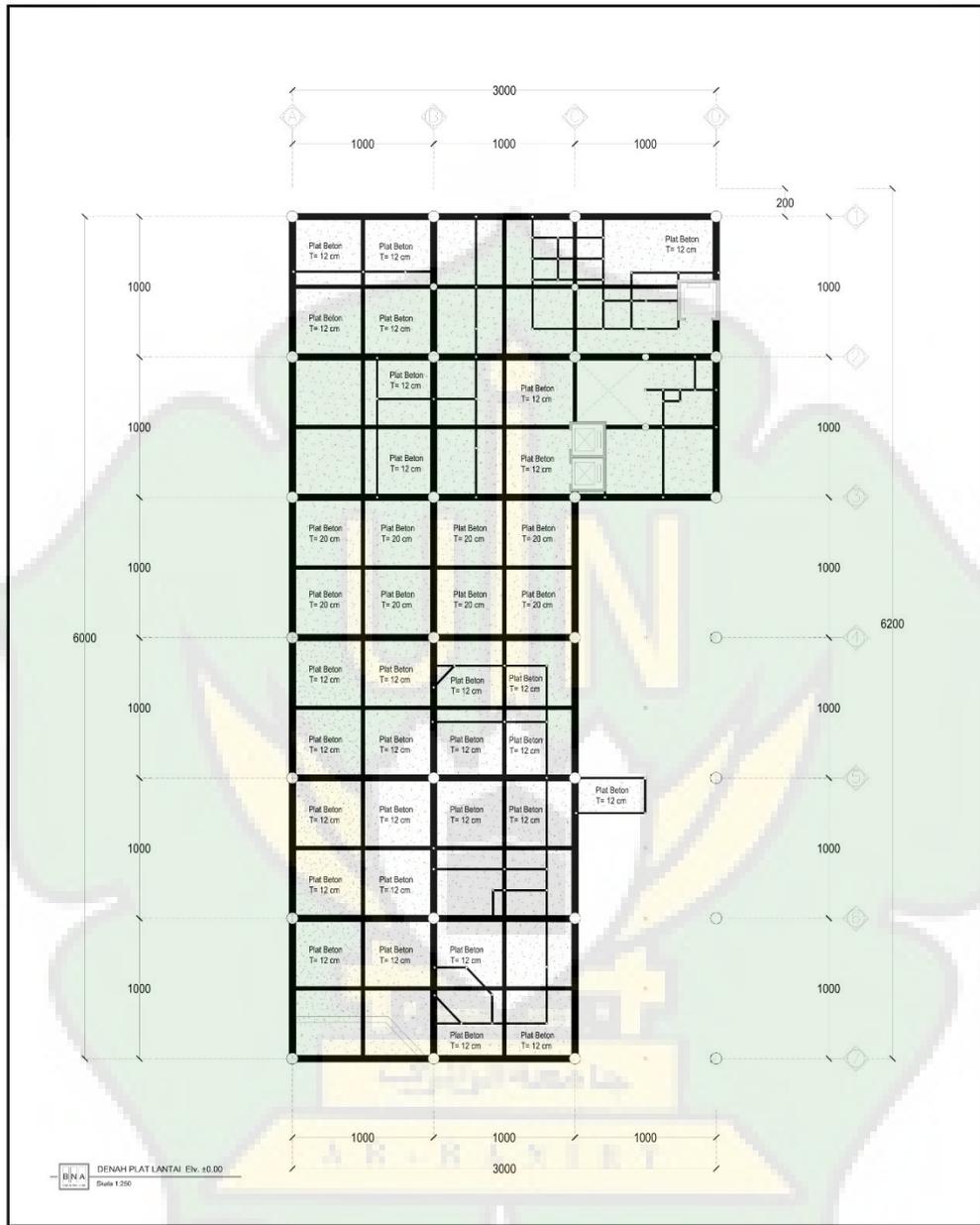
BINA DENAH BALOK LATAI Ev. +14.80  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |                      | SKALA      |
|--|--------|---------------------------------|--------------------------------|---|---|----------------------|------------|
|  |        |                                 | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201 | DENAH BALOK<br>LATAI |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                       |                                | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 201205831 | Semester  | No. Gambar           | Jlh Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101 |                                |   | X   | 20                   | -          |



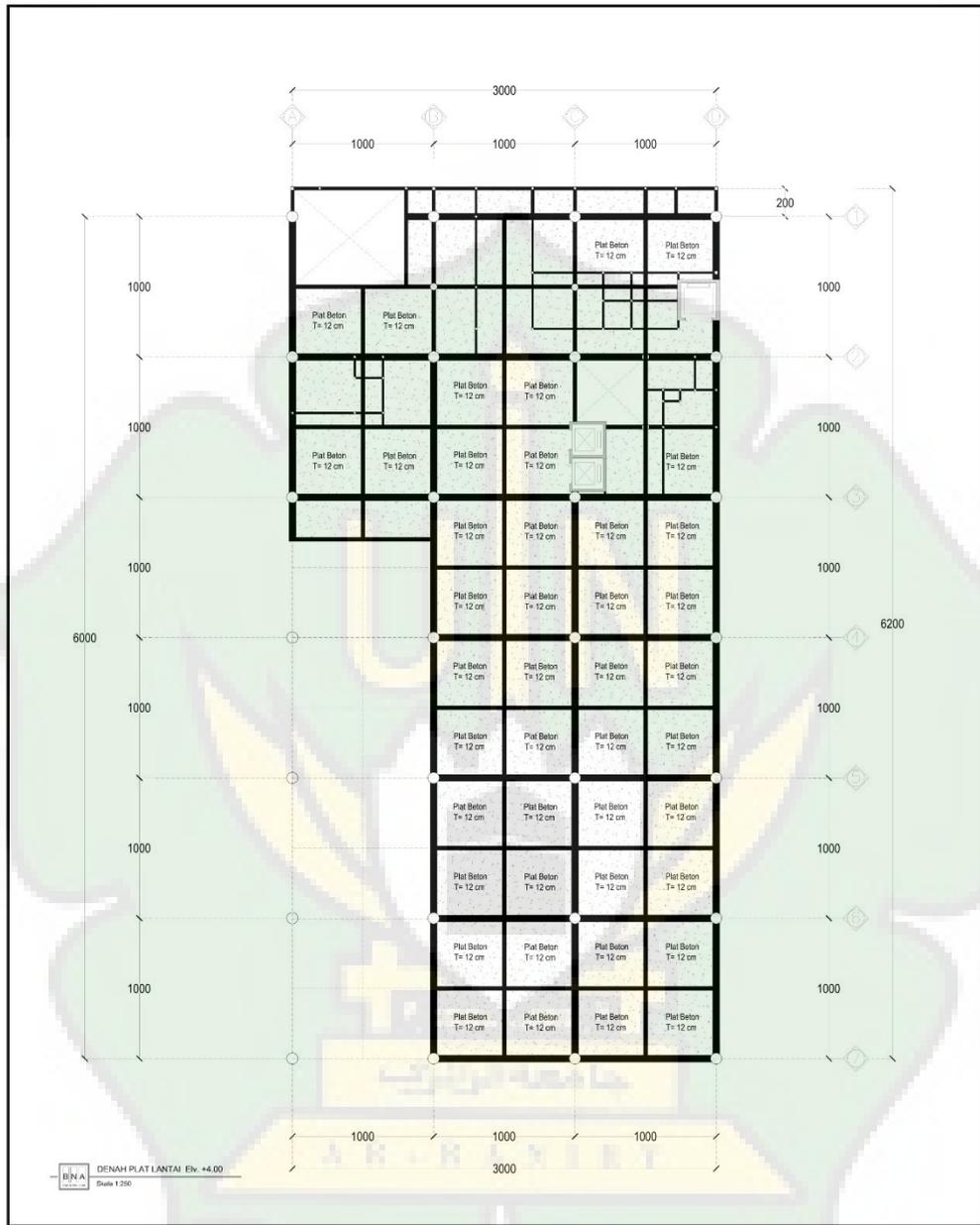
BINA DENAH BALOK LATAI Ev. +18.80  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                                      | MATA KULIAH                    | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |                   | SKALA      |
|--|--------|--|--------------------------------|--------------------|---|-------------------|------------|
|  |        |  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br><small>NIDN. 1313048201</small><br><br>PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowiluh ST., M.U.P.</b><br><small>NIDN. 2012088031</small> | DENAH BALOK LATAI |            |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                                      |                                |                    | Semester  | No. Gambar        | Jlh Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br><small>1807101</small> |                                |                    | X   | 25                | -          |

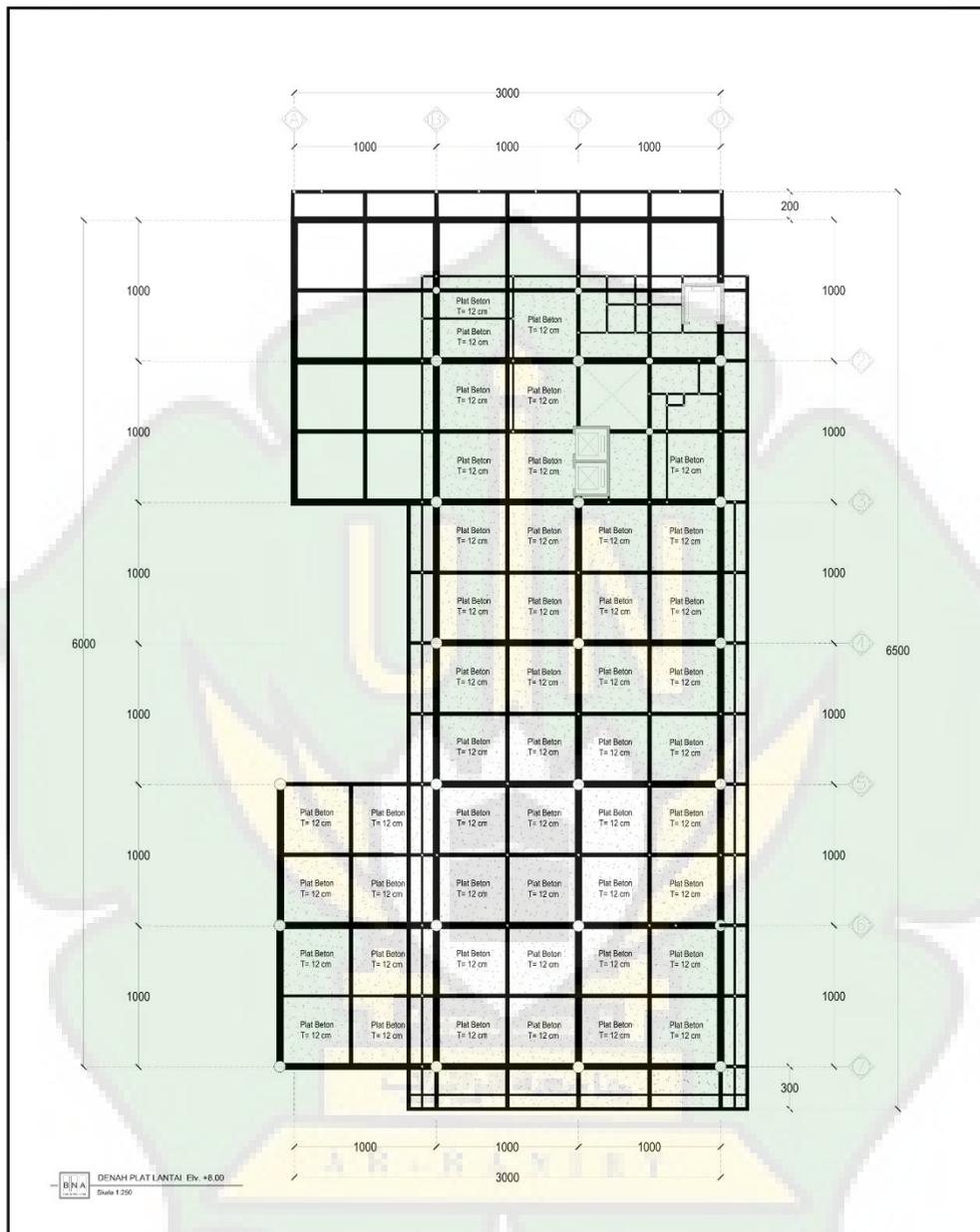


BINA DENAH PLAT LANTAI Elv. ±0.00  
Skala 1:250

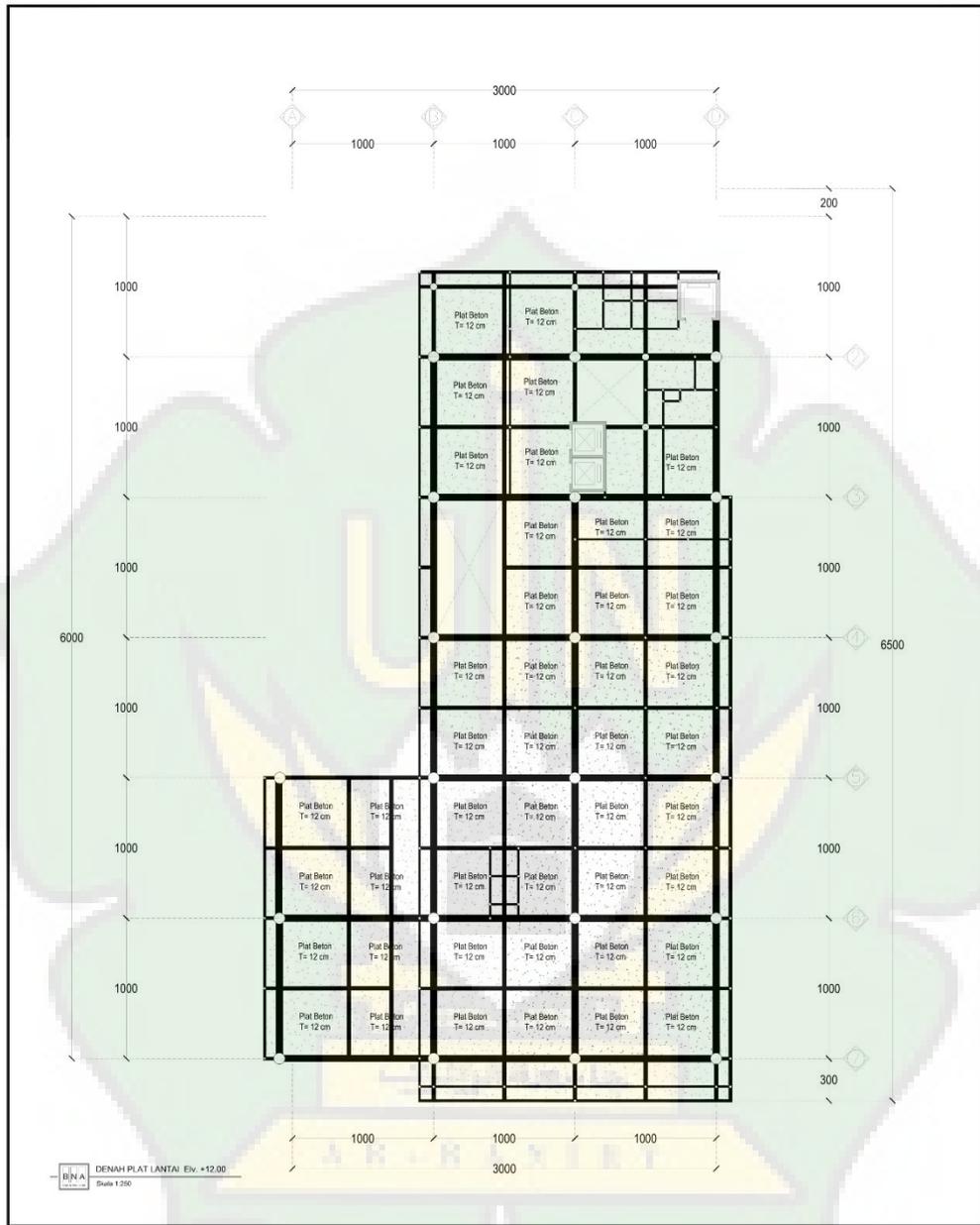
| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |  | PEKERJAAN               |                           | MATA KULIAH        |  | DOSEN PEMBIMBING   |   | GAMBAR            |            | SKALA      |
|--|---------|--|-------------------------|---------------------------|--------------------|--|--|---|-------------------|------------|------------|
|  |         |  | Banda Aceh Creative Hub |                           | STUDIO TUGAS AKHIR |  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201            |   | DENAH PLAT LANTAI |            | 1:250      |
|  |         |  | LOKASI                  |                           | DOKUMEN            |  | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012088301 |   | Semester          | No. Gambar | Jl. Gambar |
|  |         |  |                         | LUTFI MARYUDI<br>18071001 |                    |  |  | X | 26                | -          |            |



| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN                         | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR            |            | SKALA      |
|--|------|-----------------------------------|--------------------|--|-------------------|------------|------------|
|  |      | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201            | DENAH PLAT LANTAI |            | 1:250      |
|  |      | LOKASI                            | DISKUSIBAR         | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester          | No. Gambar | Jlh Gambar |
|  |      | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>180710101 |                    | X  | 27                | -          |            |



| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                     | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |                   | SKALA      |
|--|--------|-----------|---------------------------------|--|--|-------------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T</b><br>NIDN. 1313048201 | DENAH PLAT LANTAI |            |
|  | LOKASI |           | DOSEN PEMBIMBING                | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidlo ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester   | No. Gambar        | Jlh Gambar |
|  |        |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |  | X  | 28                | -          |

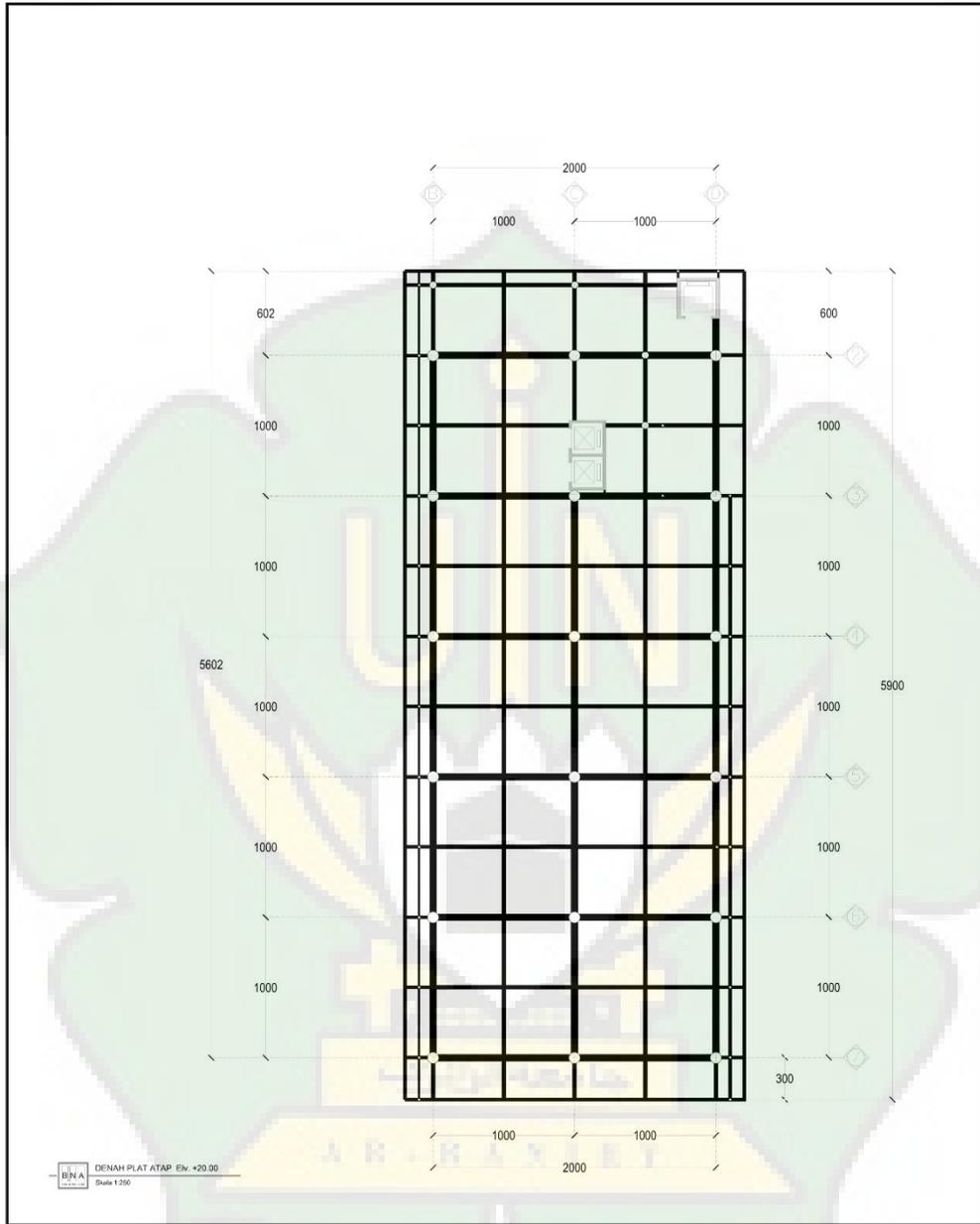


BINA DENAH PLAT LANTAI/ Elev. +12.00  
Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR   |                   | SKALA      |
|--|--------|--------------------------|--------------------|---|--|-------------------|------------|
|  |        | Banda Aceh Creative Hub  | STUDIO TUGAS AKHIR |   | PEMBIMBING 1<br>Dony Arief Sumarto ST., M.T.<br>NIDN. 1313046201 | DENAH PLAT LANTAI |            |
|  | LOKASI | DISKUSIBAR               |                    | PEMBIMBING 2<br>Fitriani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.<br>NIDN. 2012058301 | Semester   | No. Gambar        | Jlh Gambar |
|  |        | LUTFI MARYUDI<br>1807101 |                    |   | X  | 29                | -          |

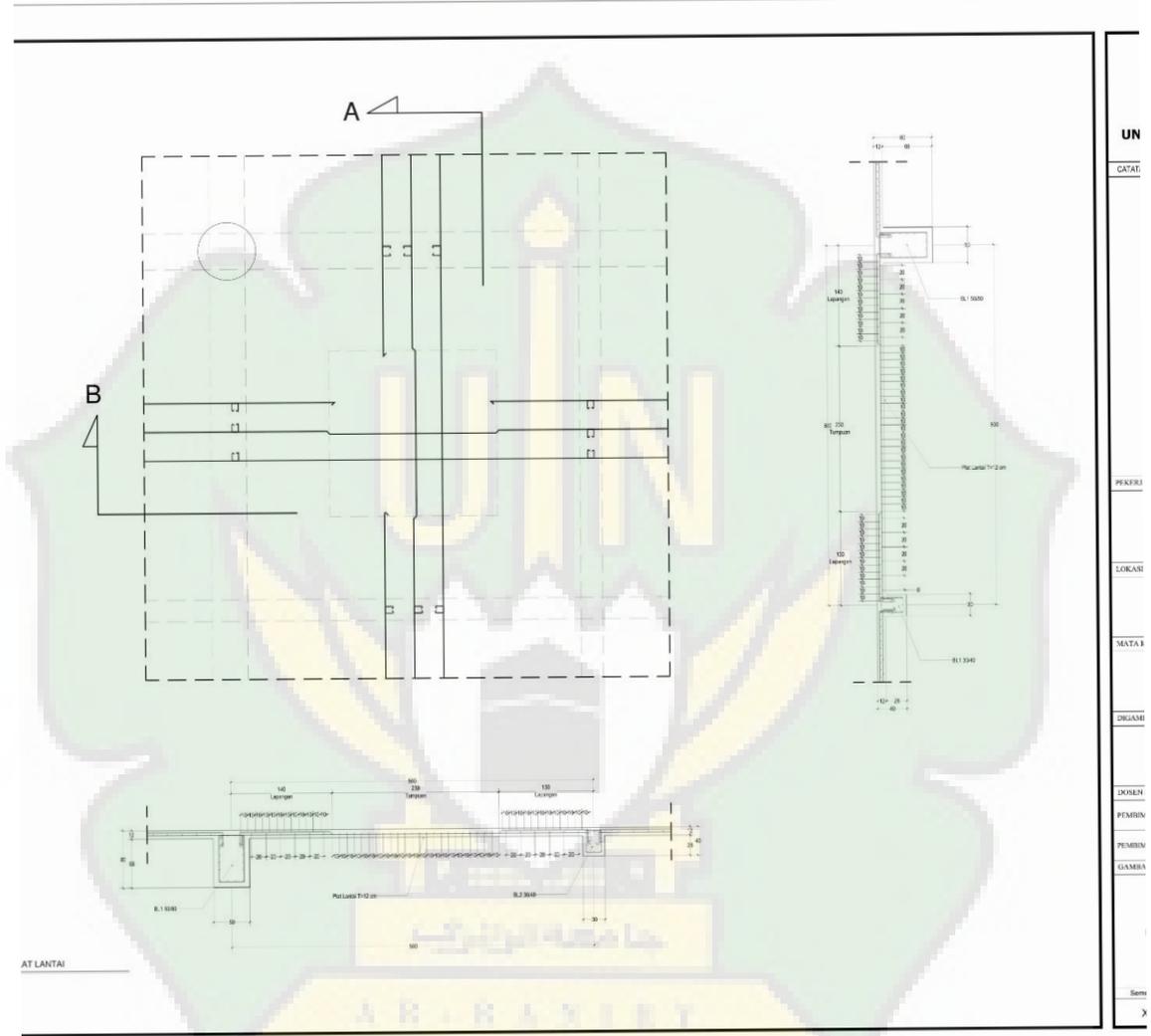


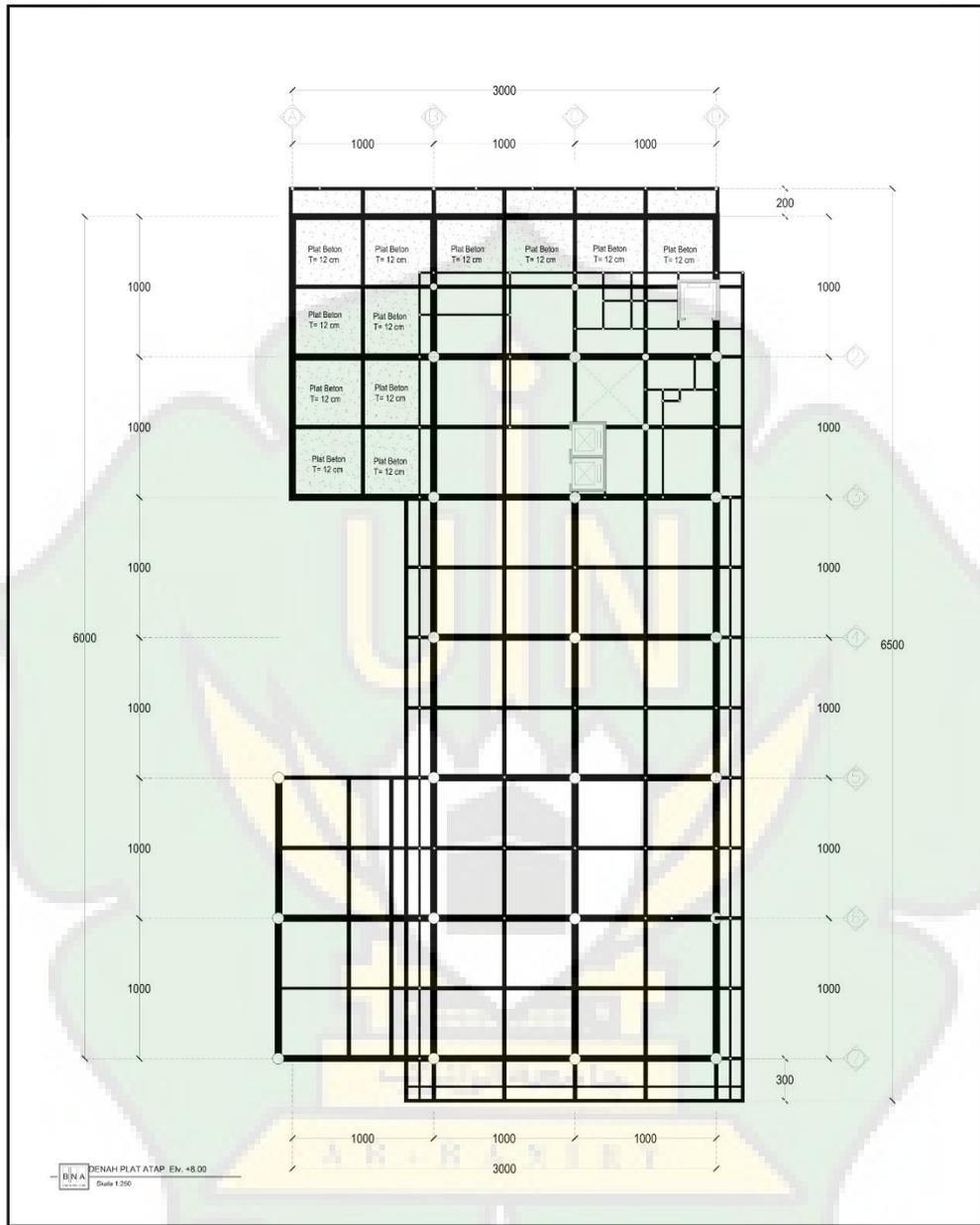
| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATARAN |  | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR            |            |            | SKALA |
|--|---------|--|---------------------------------|--------------------|--|-------------------|------------|------------|-------|
|  |         |  | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201              | DENAH PLAT LANTAI |            |            | 1:250 |
|  |         |  | LOKASI                          | DISKUSIBAR         | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester          | No. Gambar | Jlh Gambar |       |
|  |         |  | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    | X  | 30                | -          |            |       |



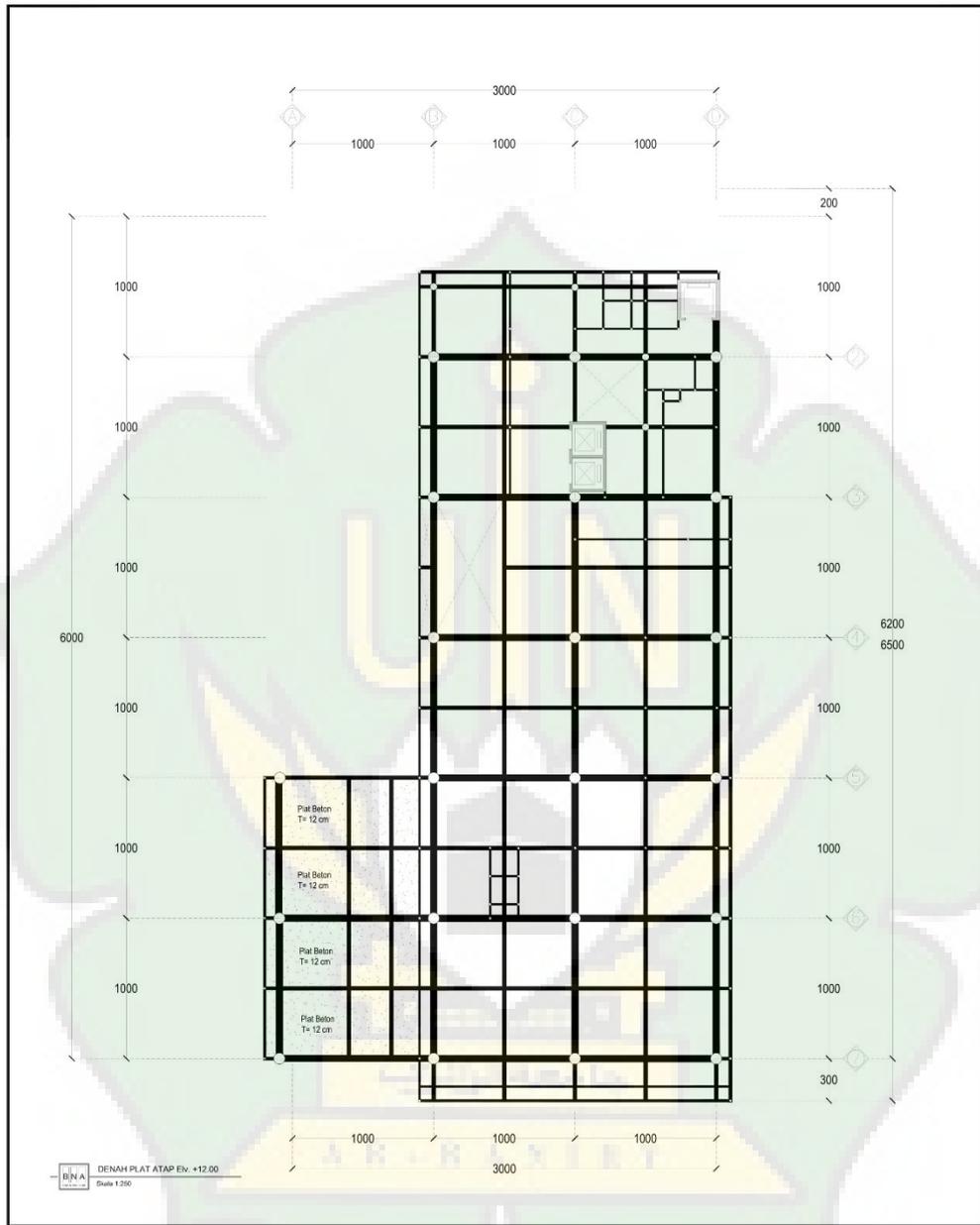

 DENAH PLAT ATAP Elv: +20.00  
 Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN | MATA KULIAH                                     | DOSEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |                   | SKALA      |
|--|--------|-----------|---|--|---|-------------------|------------|
|  |        |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>                  | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T</b><br><small>NIDN. 1313046201</small> | DENAH PLAT LANTAI |            |
|  | LOKASI |           | ERUJAMBAR                                       | PEMBIMBING 2<br><b>Fitrani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br><small>NIDN. 2012058301</small> | Semester  | No. Gambar        | Jl. Gambar |
|  |        |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br><small>15071101</small> |  | X   | 26                | -          |

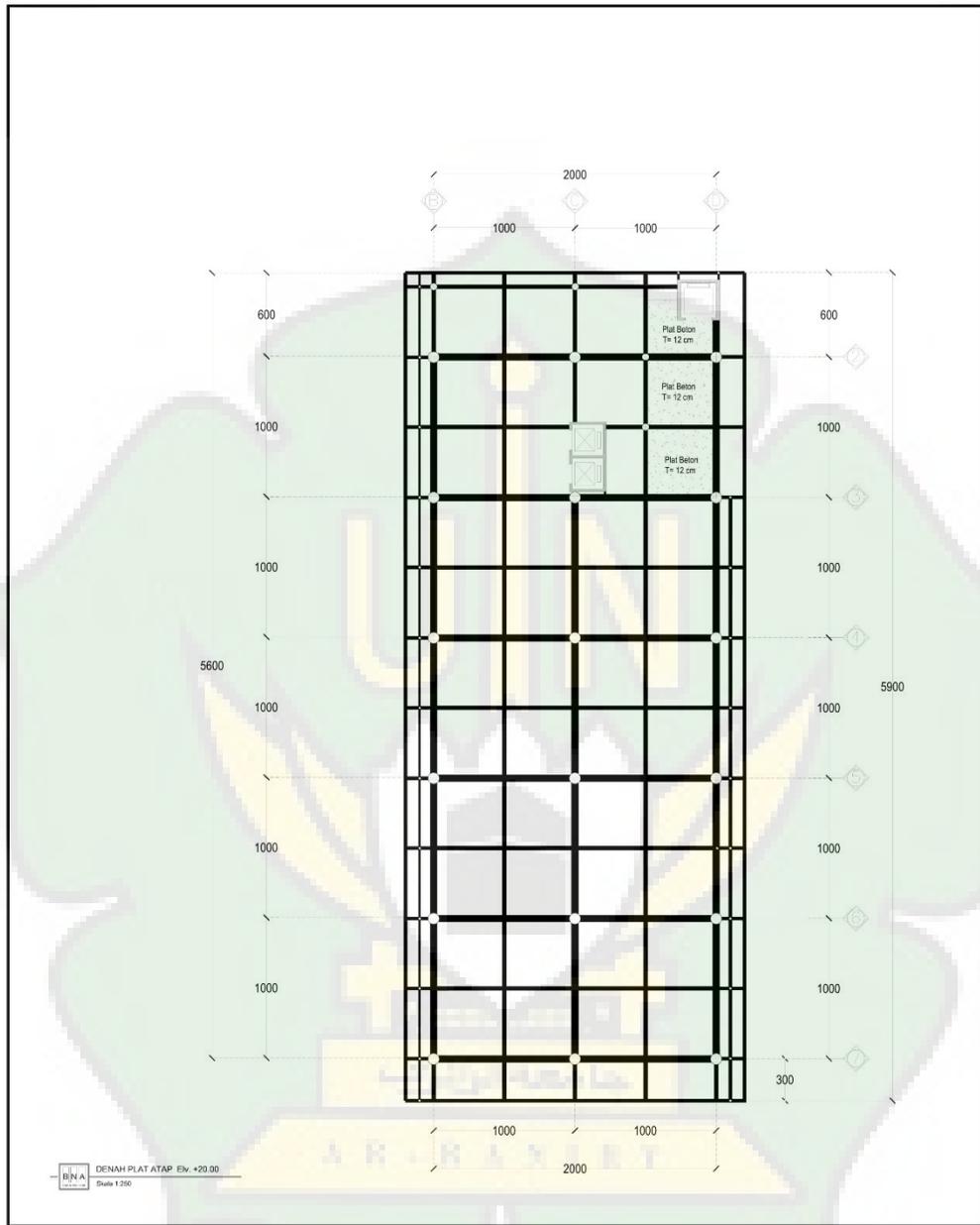




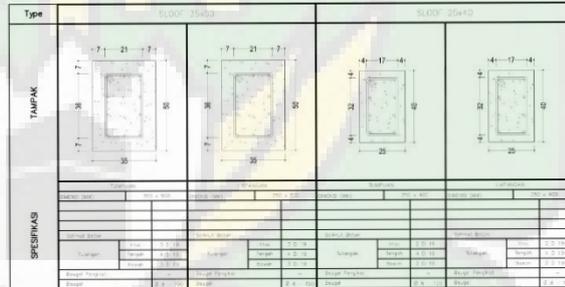
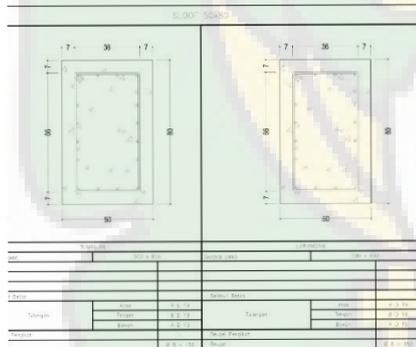
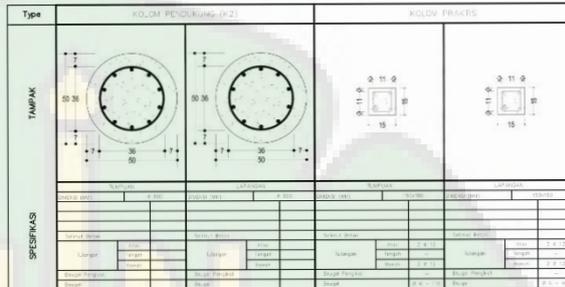
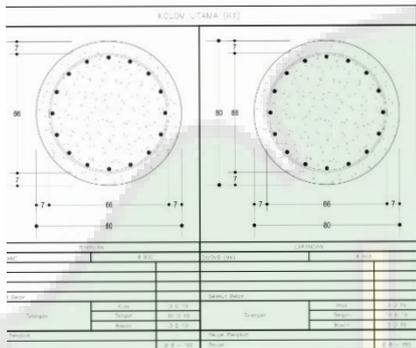
| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA | PEKERJAAN | MATA KULIAH                       | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |                 | SKALA      |
|---------------------------------------|------|-----------|-----------------------------------|--|---|-----------------|------------|
|                                       |      |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>    | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313048201 | DENAH PLAT ATAP |            |
|                                       |      | LOKASI    | ERUJAMBAR                         | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester  | No. Gambar      | Jlh Gambar |
|                                       |      |           | <b>LUTFE MARYUDE</b><br>150210101 |  | X   | 26              | -          |



| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN               | MATA KULIAH  | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR          |            | SKALA      |
|---------------------------------------|--------|-------------------------|--|---|-----------------|------------|------------|
|                                       |        | Banda Aceh Creative Hub | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH PLAT ATAP |            | 1:250      |
|                                       | LOKASI | ERUJAMBAR               | PEMBIMBING 2<br><b>LUTFI MARYUDI</b><br>1507101                    | Semester  |                 | Ns. Gambar | Jh. Gambar |
|                                       |        |                         | <b>Fibriani Insanari Qonowilah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | X   | 27              | -          |            |



| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN | PEKERJAAN                      | MATA KULIAH        | DOSEN PEMBIMBING  | GAMBAR   |            |            | SKALA |
|---------------------------------------|---------|--------------------------------|--------------------|---|--|------------|------------|-------|
|                                       |         |                                |                    |   | Semester   | No. Gambar | Jlh Gambar |       |
|                                       |         | <b>Banda Aceh Creative Hub</b> | STUDIO TUGAS AKHIR | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH PLAT ATAP  |            |            | 1:250 |
|                                       |         | LOKASI                         | ERUJAMBAR          |   | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowidloah ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | X          | 28         |       |



**BNA** DETAIL PEMBESIAN  
Skala 1:20

UN

CATAT

PEKERJA

LOKAS

MATA 1

DIKAM

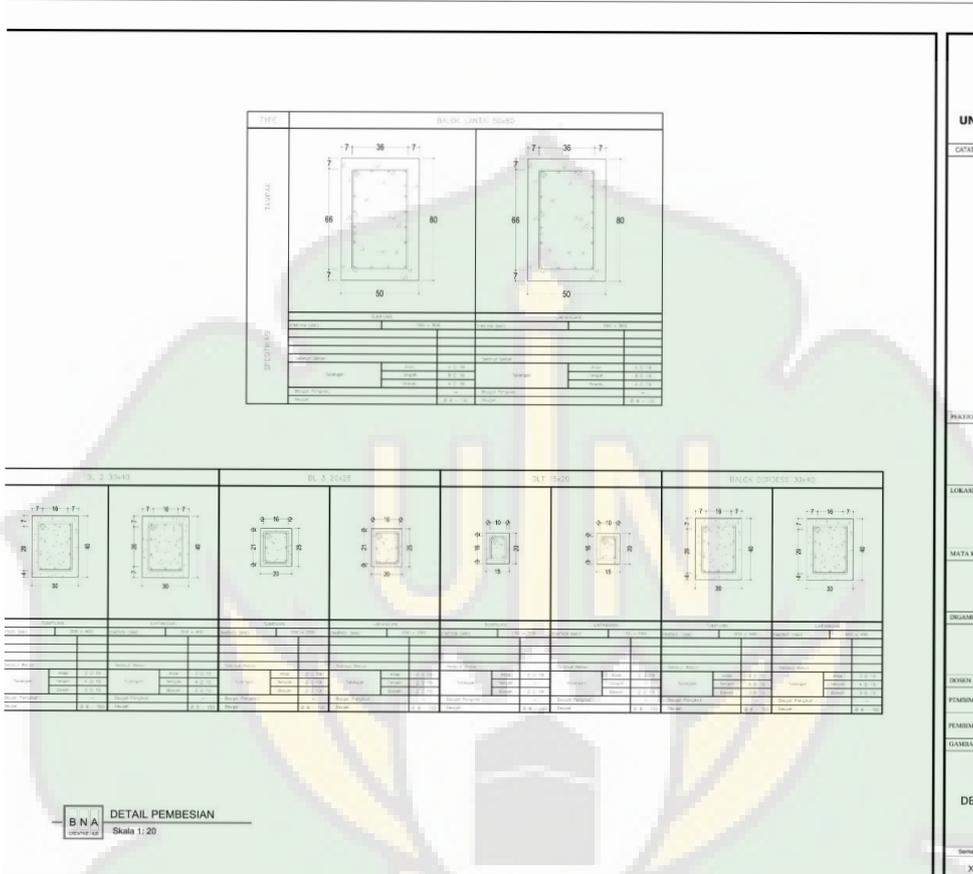
DOKSEN

PUMBIN

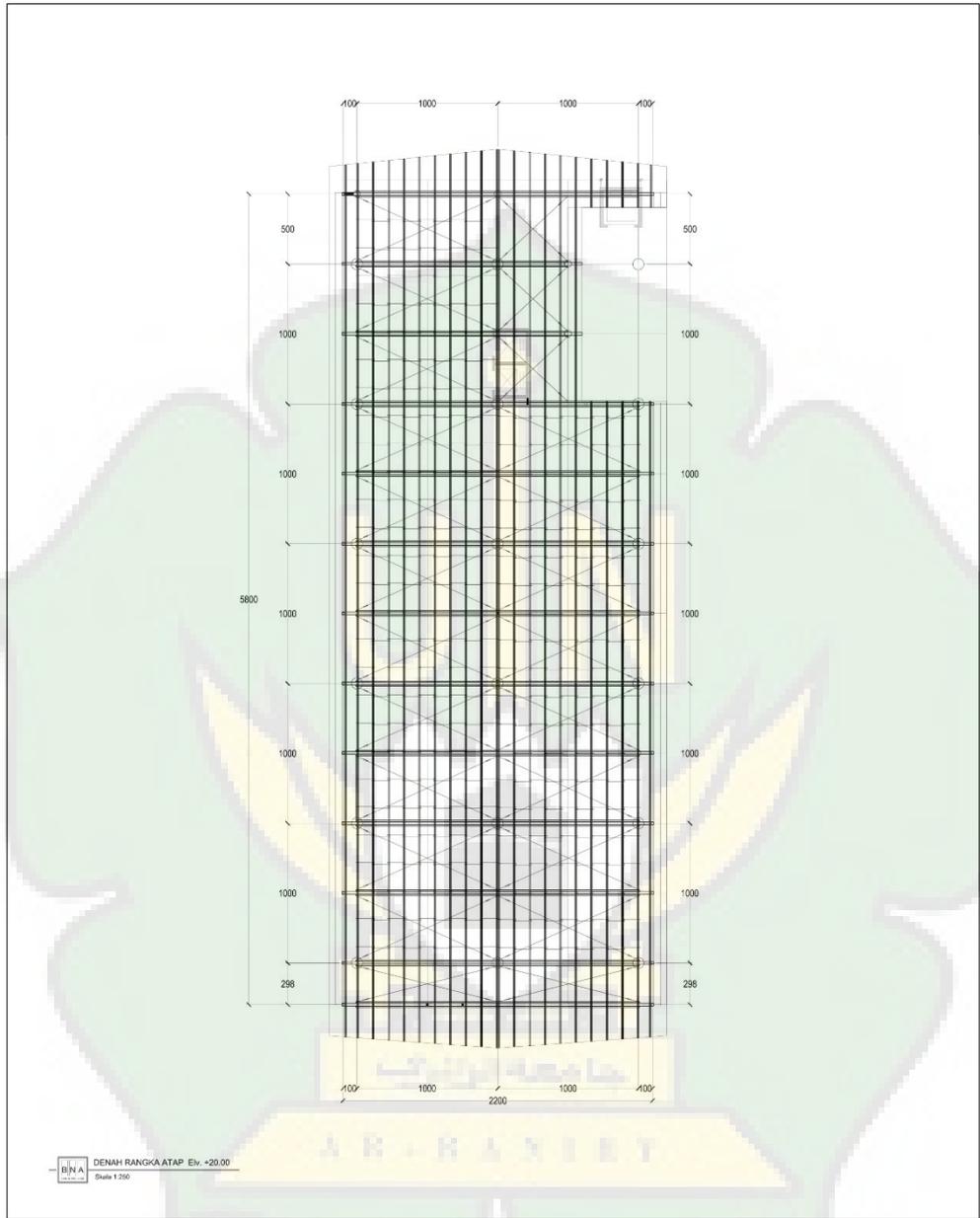
DE

San

>



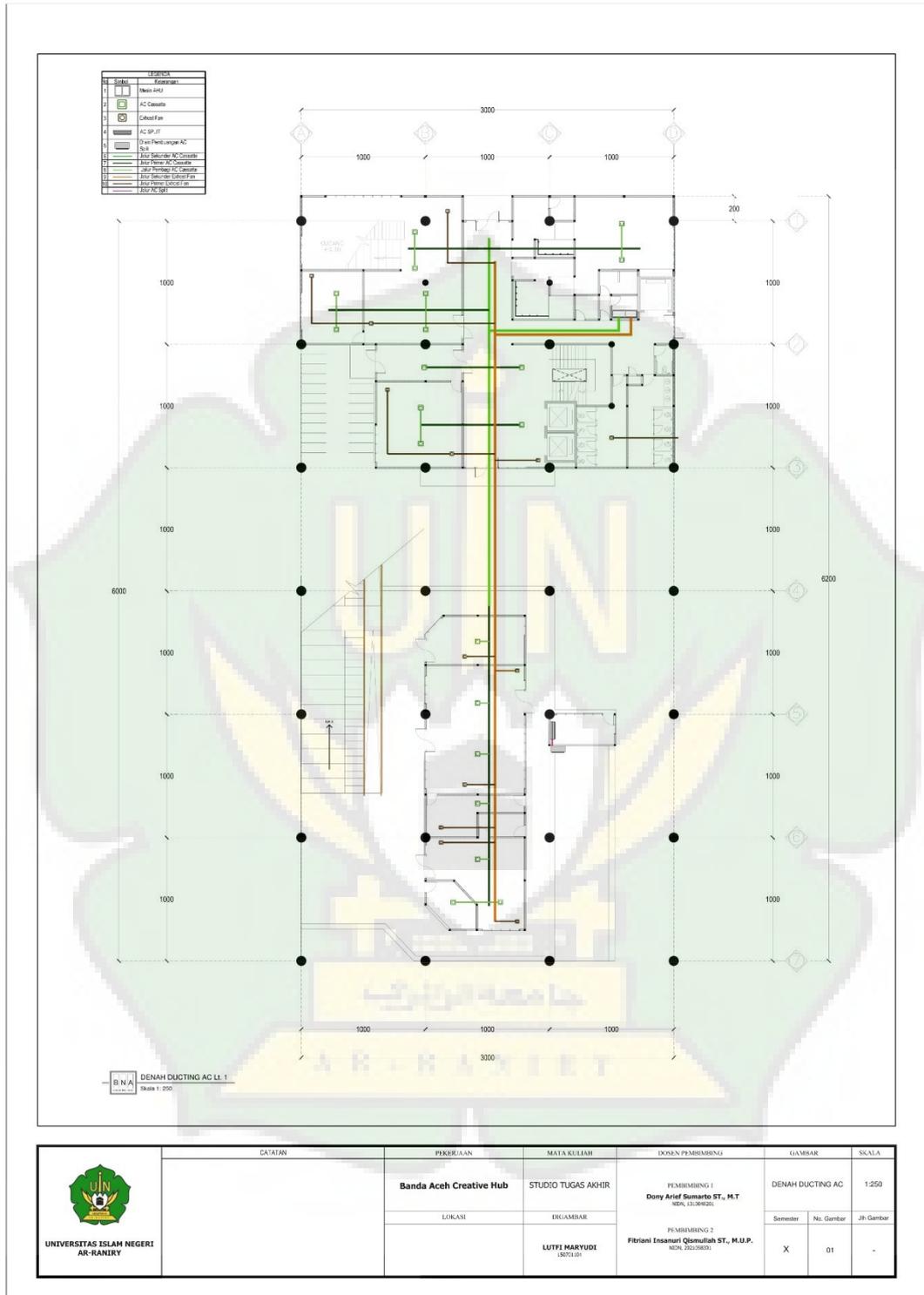
UN  
GANG  
PIKIR  
LAKAN  
MATA  
SUDAM  
KORNI  
PIMIM  
PEMBAN  
HAMBA  
DE  
SUDAM  
X



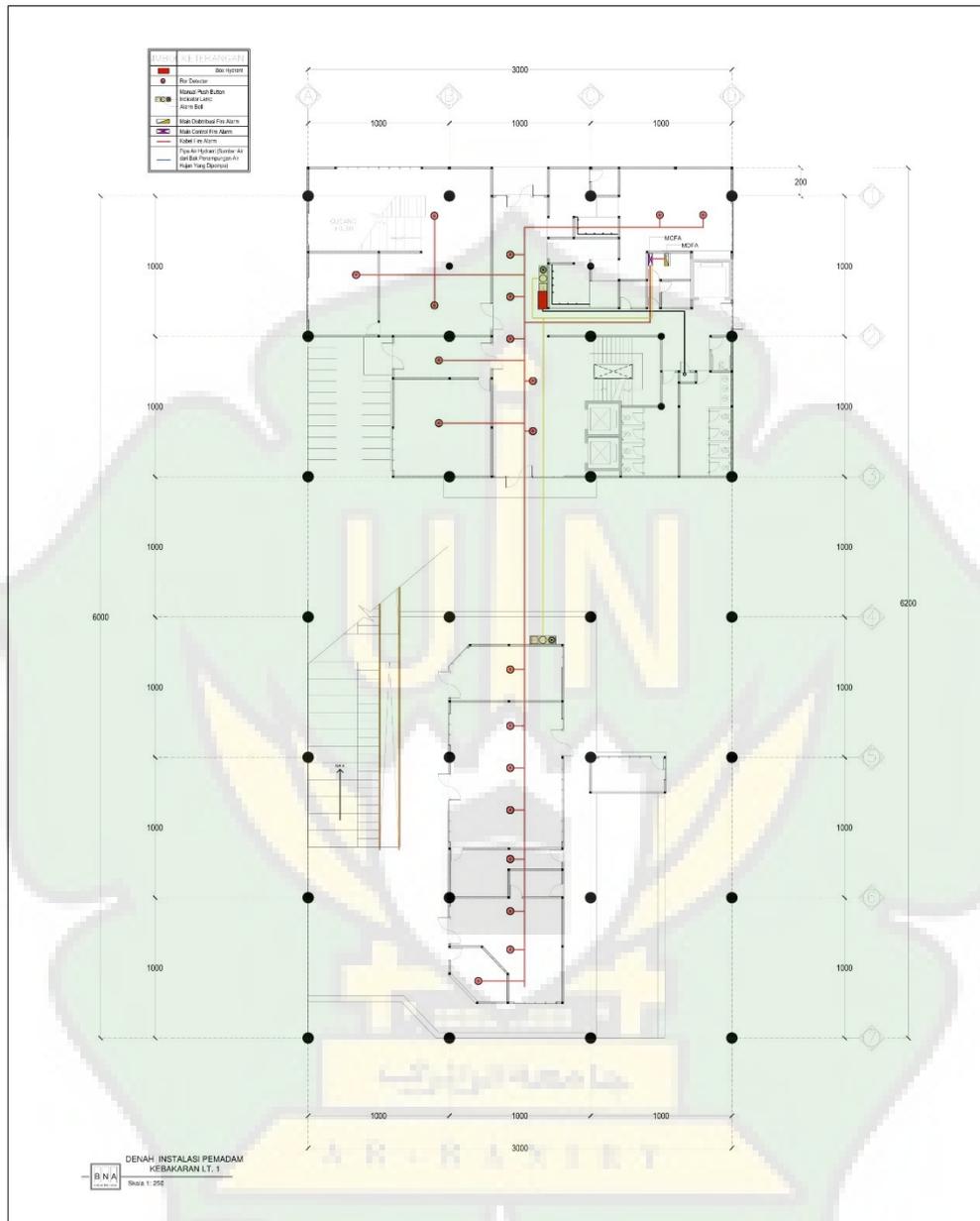
| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATARAN |        | PEKERJAAN                                       | MATA KULIAH        | DOSEN PEMBIMBING  |  | GAMBAR   |                   | SKALA     |
|---------------------------------------|---------|--------|---|--------------------|---|--|----------|-------------------|-----------|
|                                       |         |        | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>                  | STUDIO TUGAS AKHIR |   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br><small>NIDN. 1313046201</small> |          | DENAH RANGKA ATAP |           |
|                                       |         | LOKASI | ERUJAMBAR                                       |                    | PEMBIMBING 2<br><b>Fitriani Insanari Qonowilah ST., M.I.P.</b><br><small>NIDN. 2012158831</small> |  | Semester | No. Gambar        | Jh Gambar |
|                                       |         |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br><small>15021101</small> |                    | X   | 32   |          |                   |           |



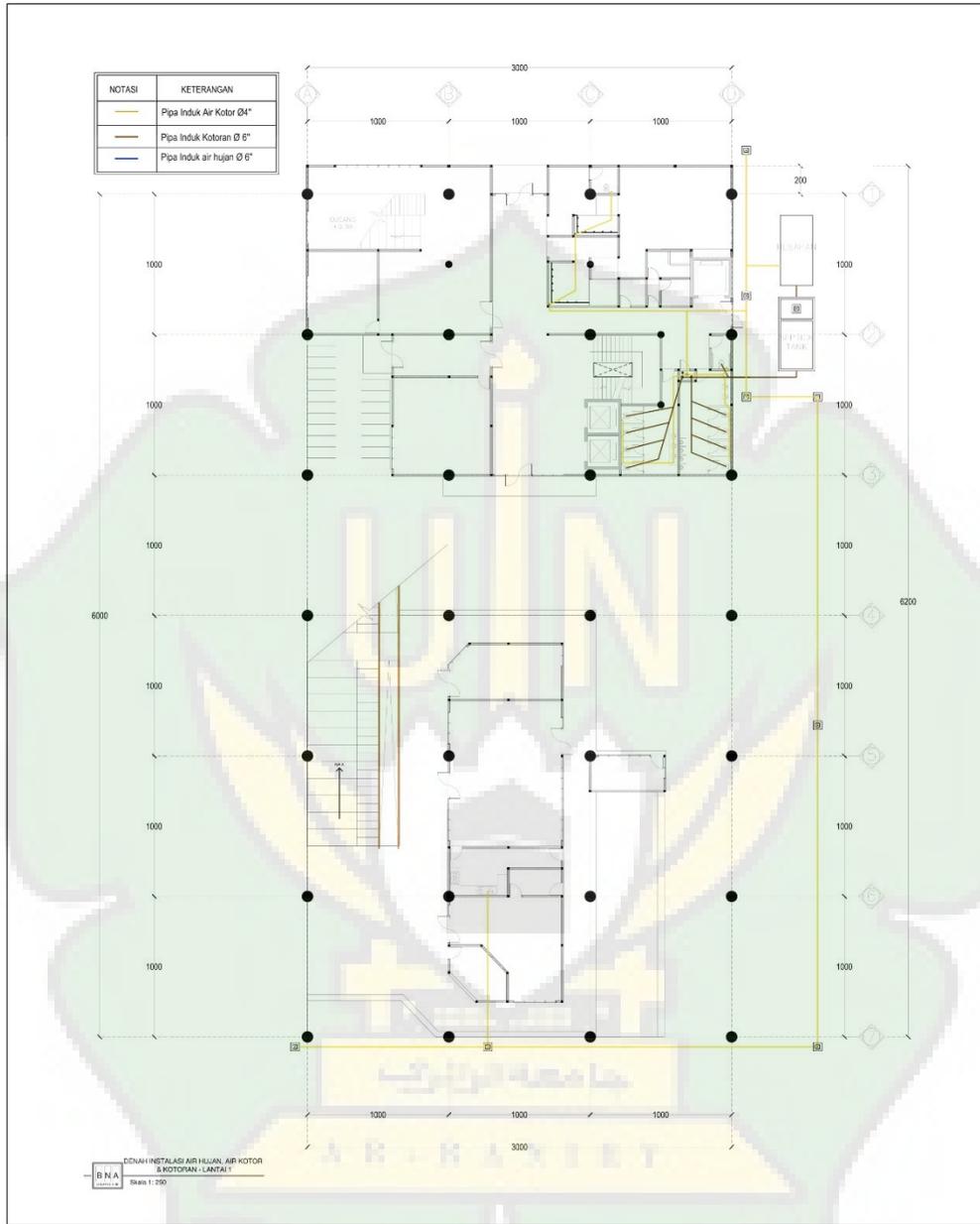
### 6.3 Gambar MEP





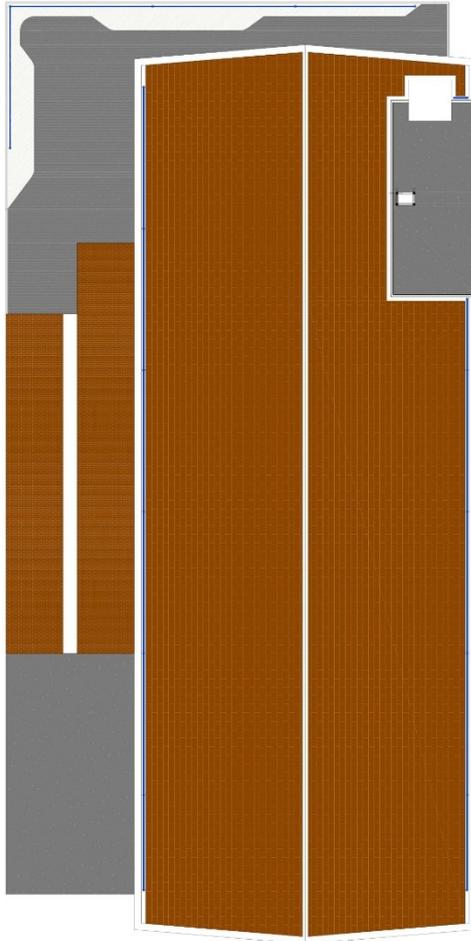


| UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR  |                                   | SKALA      |
|---------------------------------------|--------|---------------------------------|--------------------|--|---|-----------------------------------|------------|
|                                       |        | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR |  | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | DENAH INSTALASI PEMADAM KEBAKARAN |            |
|                                       | LOKASI | ERUJAMBAR                       |                    | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qonowidlo ST., M.I.P.</b><br>NIDN. 2012126831 | Semester  | No. Gambar                        | Jlh Gambar |
|                                       |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    |  | X   | 11                                | -          |



| <br><b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b><br><b>AR-RANIRY</b> | DATA   | PEKERJAAN                       | MATA KULIAH        | DOKEN PEMBIMBING  | GAMBAR  |   | SKALA     |
|--|--------|---------------------------------|--------------------|---|---|---|-----------|
|  |        | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>  | STUDIO TUGAS AKHIR |   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br>NIDN. 1313046201 | <b>DENAH INSTALASI</b><br><b>SANITASI</b> |           |
|  | LOKASI | ERUJAMBAR                       |                    | PEMBIMBING 2<br><b>Firiani Insanari Qonowidlo ST., M.U.P.</b><br>NIDN. 2012058301 | Semester  | No. Gambar                                | Jh Gambar |
|  |        | <b>LUTFI MARYUDI</b><br>1807101 |                    |   | X   | 17  | -         |

| NOTASI  | KETERANGAN                |
|---|---------------------------|
|  | Pipa Induk Air Kotor Ø4"  |
|  | Pipa Induk Kotoran Ø 6"   |
|  | Pipa Induk air hujan Ø 6" |




 DENAH INSTALASI AIR HILJAN, AIR KOTOR & KOTORAN - ATAP  
 Skala 1:250

| <br>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI<br>AR-RANIRY | DAYATAN | PEKERJAAN | MATA KULIAH                                     | DOKEN PEMBIMBING   | GAMBAR   |                          | SKALA     |
|--|---------|-----------|---|--|--|--------------------------|-----------|
|  |         |           | <b>Banda Aceh Creative Hub</b>                  | STUDIO TUGAS AKHIR   | PEMBIMBING 1<br><b>Dony Arief Sumarto ST., M.T.</b><br><small>NIDN. 1313046201</small> | DENAH INSTALASI SANITASI |           |
|  | LOKASI  |           | DOGAJMBAR                                       | PEMBIMBING 2<br><b>Fibriani Insanari Qomulaha ST., M.U.P.</b><br><small>NIDN. 2012088301</small> | Semester   | No. Genitir              | Jh Gambar |
|  |         |           | <b>LUTFI MARYUDI</b><br><small>15071101</small> |  | X  | 22                       | -         |







UN

GAJAT

PERKUR

LOKAS

MATER

TUGAS

DESIGN

REVISI

PERUBA

DAFTAR

2





UN

DATE

REVISI

LOKASI

MATA

URUSAN

DIREKSI

PEMBAWA

PEMBAWA

Desain



## 6.5 Perspektif Interior



UN

GATAT

PEKERJA

LOKASI

MATA

TREKAM

DOSEN

PEMBUAT

PEMBAWA

GAJIB

SAYA

➤



UN

CATAT

RESEPSI

LOKASI

MATA KIR

ZONA

LOKASI

PUNJUK

PERMUK

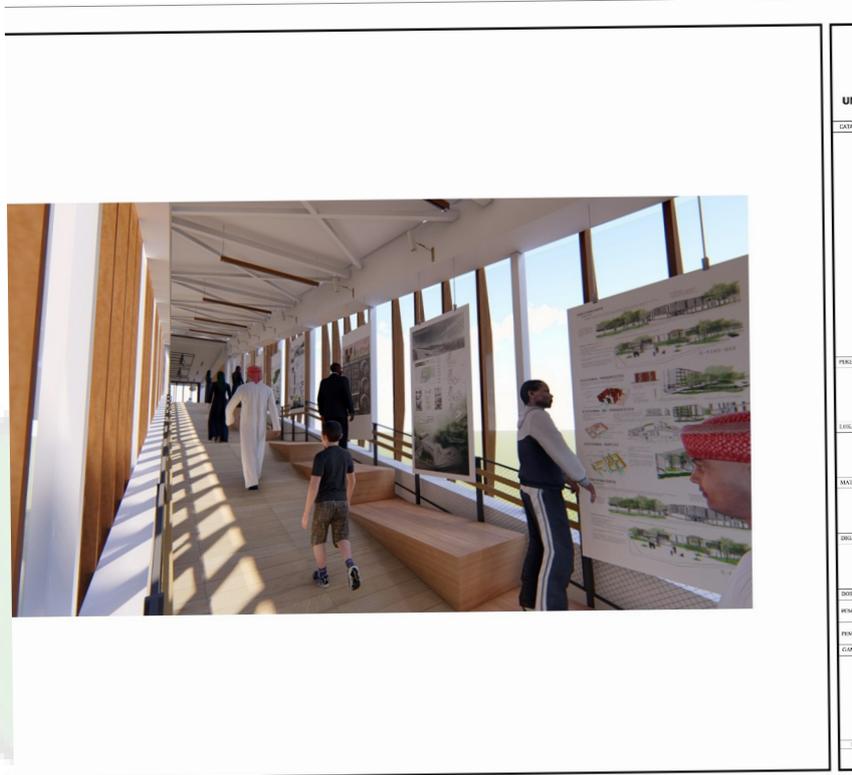
SIKAP

SKALA

X

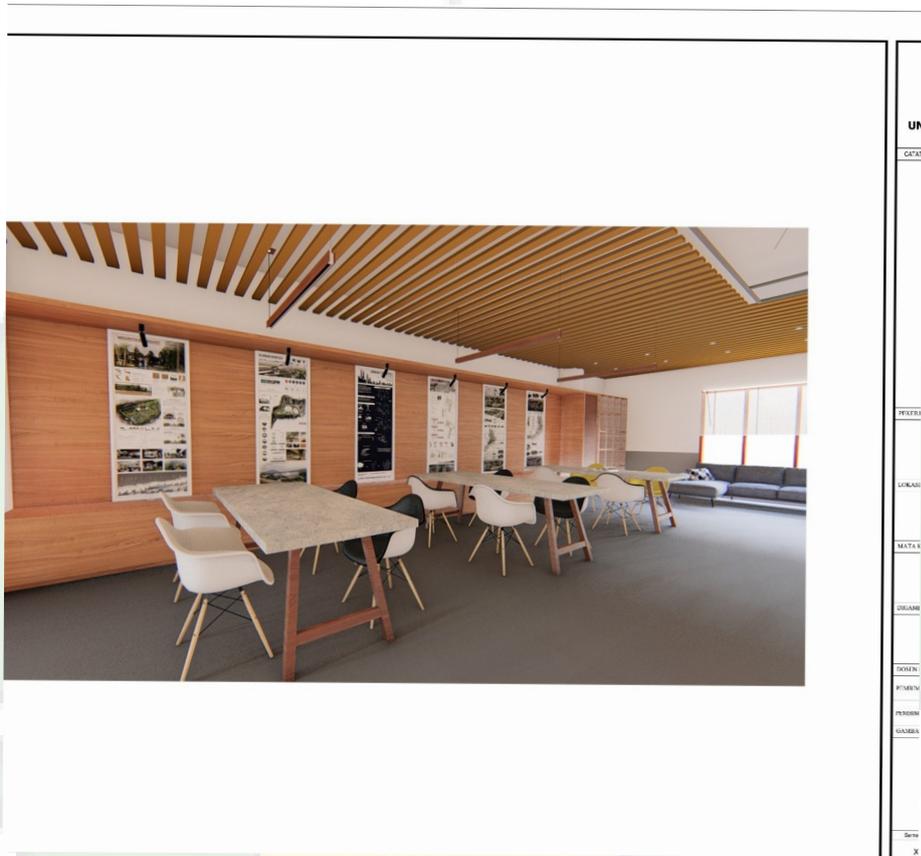






|        |
|--------|
| UN     |
| DATE   |
| PERKHA |
| CEKAS  |
| MATA S |
| DEKAM  |
| DOSEN  |
| PEMBU  |
| PEMER  |
| CIAMBA |
| SAHA   |
| X      |





UN  
 GATE  
 PESTRI  
 LOKASI  
 MATA  
 DIRIAMI  
 DOKUM  
 PUSKES  
 PERUSA  
 GAMBEL  
 Sema  
 X

جامعة البصرة  
 AR-RANJIB



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dharma dan Hasan Sadli, *Aplikasi regionalism dan neo-vernakular dalam desain bangunan*. <http://staffsite.gunadharna.ac.id>
- Anette Firmawan Panghegar: *Interior “KOLASE” Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya*
- Bappeda Aceh: *Pemetaan Kebijakan Pro Rakyat Miskin Di Provinsi Aceh 2007-2011*
- British Council: *connecting creative communities*
- British Council: *Creative Hubkit: Made by hubs for emerging hubs*
- Badan Ekonomi Kreatif: *Data Statistik dan Hasil Survei EKONOMI KREATIF Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik*
- Badan Ekonomi Kreatif: *Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia*
- Domus Academy: *Defining A Creative Hub*
- Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat: *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir*
- Farisa Sabila: *Tipologi Tata Ruang Dalam Rumah Aceh Di Kawasan Mukim Aceh Lhee Sagoe*
- Jancks, Charles: *The languages of postmodern architecture*  
1991
- Muhammad Andyansah Aziz: *Jurnal Perancangan Interior Coworking Space – Jakarta*
- Perpres Nomor 72 tahun 2015 tentang perubahan atas peraturan Presiden nomor 6 tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)

PERMEN PU NO. 12/PRT/M 2009: *Pedoman Penyediaan Dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Non Hijau Di Wilayah Kota/Kawasan Perkotaan*

Putro Arif Wicaksono, 2014: *Arsitektur Vernakular Indonesia*

RTRW Kota Banda Aceh Aceh 2009-2029

Sternberg dan Grigorenko, 1997; Harrington, 1999: creative environment

Tite Juliantine: *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*

T. Sultan Mulia Nurrahman: *Analisis Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umk) Sektor Perdagangan Di Kota Banda Aceh*

Website:

[dlscrib.com\\_pengertian-arsitektur-neo-vernakular.pdf](#)

[dlscrib.com\\_konsep-dan-tema-arsitektur.pdf](#)

[dlscrib.com\\_bangunan-komersialpdf.pdf](#)

[edoc.site\\_standar-ruang-kreative-centerpdf.pdf](#)

<https://ganaislamika.com/masjid-raja-sumatera-barat/>

<https://minangtourism.com/masjid-raja-sumatera-barat/>

[https://www.academia.edu/16462382/TIPOLOGI LANGGAM MASJID MAHL IGAI MINANG](https://www.academia.edu/16462382/TIPOLOGI_LANGGAM_MASJID_MAHL_IGAI_MINANG)

<https://www.archdaily.com/251370/asakusa-culture-and-tourism-center-kengo-kuma-associates>

<http://ruangdalamkata.com/2018/12/asakusa-culture-tourist-information-center-actic-dan-arsitektur-urban-jepang/>