

PERANCANGAN BANDA ACEH *CREATIVE HUB*

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

ARIEF SYUKRAN SYAHROFI

NIM. 180701026

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

TAHUN 2025/1446 H

PERANCANGAN BANDA ACEH CREATIVE HUB

TUGAS AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Arsitektur**

**Oleh:
ARIEF SYUKRAN SYAHROFI
180701026
Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



**A. Heri Azawar,
S.T., M.T., IAI**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BANDA ACEH *CREATIVE HUB*

TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal: Rabu / 26 Maret 2025
Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

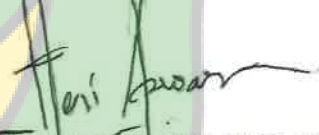
Ketua,



Zia Faizurrahman El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D

NIDN. 2010108801

Sekretaris,



Af. Heri Azuwak, S.T., M.T., IAI

Penguji I,



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

NIDN. 2020028601

Penguji II,



Dr. Zva Dyena Meutia, S.T., M.T.

NIDN. 2003078701

Mengetahui:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU.

NIP. 196210021988111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Syukran Syahrofi
Nim : 180701026
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Banda Aceh *Creative Hub*

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi ini, saya:

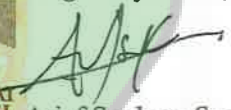
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan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

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat di pertanggung jawabkan 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 20 April 2025

Yang menyatakan,


Arief Syukran Syahrofi

Nim. 180701026

AR-R

B3A4AAMX181482690

ABSTRAK

Nama : Arief Syukran Syahrofi
NIM : 180701026
Program Studi : Arsitektur
Judul : Perancangan Banda Aceh *Creative Hub*
Tanggal Sidang : 26 Maret 2025
Jumlah Halaman : 132 halaman
Pembimbing I : Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D.
Pembimbing II : Ar. Heri Azuwar, S.T., M.T., IAI
Kata Kunci : *Creative hub*, Ekonomi Kreatif, Banda Aceh

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 Ekonomi Kreatif dalam hal ini 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 metafora. Tujuan dari penerapan pendekatan ini adalah sebagai simbol dari kreatifitas yang bersifat dinamis. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan semangat para pegiat kreatif untuk melakukan kegiatan kreatif. Sehingga secara tidak langsung dapat membantu proses pemasaran produk-produk kreatif yang telah dihasilkan. Dan dapat berkontribusi penuh terhadap perekonomian daerah.

Kata kunci: *Creative hub*, Ekonomi Kreatif, Banda Aceh

ABSTRACT

The city of Banda Aceh is a city whose people have high creativity. However, often this creativity is just wishful thinking, because it is hampered by the lack of facilities that can be used to make it happen. If the government is more careful in paying attention to the development of creative industries, it will have a positive impact on the city's economy. The Creative Economy sector, in this case MSMEs in Banda Aceh, experiences an increase every year; but is still unable to contribute significantly to the city's economy. To support the development of the creative economy, a place is needed that can accommodate creative economy activists. The design of the Banda Aceh Creative Hub is expected 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 help with the marketing process. The design was carried out using a metaphorical architectural approach. The purpose of applying this approach is as a symbol of dynamic creativity. With this approach, it is hoped that it will be able to increase the enthusiasm of creative activists to carry out creative activities. So that it can indirectly help the marketing process of creative products that have been produced. And can contribute fully to the regional economy.

Keywords: Creative hub, Creative Economy, Banda Aceh



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum 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 **Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D** selalu ketua Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry.
2. Ibu **Meutia, S.T., M.Sc.** selaku kooordinator mata kuliah Studio Tugas Akhir.
3. Bapak **Zia Faizurrahmani, S.T., M.Sc., Ph.D.** selaku dosen pembimbing I dan Bapak **Ar. Heri Azuwar, S.T., M.T., IAI.** Selaku dosen pembimbing II.
4. Bapak **Reza Maulana Haridhi, S.T., M.Arch.** dan Ibu **Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T.** selaku dosen penguji dalam sidang akhir.
5. Orang tua yang sangat saya cintai yang senantiasa mendukung dan mendoakan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
6. Kepada Teman-teman seperjuangan di Prodi Arsitektur khususnya angkatan 2018 dan 2016 yang telah berbagi ilmu dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Semua pihak yang telah membantu secara moril dan materil yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat bangga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **Banda Aceh *Creative Hub*** tepat pada waktu yang telah ditentukan. Penyusunan laporan tugas akhir ini berdasarkan hasil survey lokasi dan observasi serta wawancara dengan pihak yang bersangkutan, juga berdasarkan 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. Mudah-mudahan laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi mahasiswa Arsitektur.



Banda Aceh, 26 Maret 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arief Syukran Syahrofi'.

Arief Syukran Syahrofi

NIM. 180701026

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Pendekatan Perancangan	4
1.5.1 Pendekatan Tema.....	4
1.5.2 Pengumpulan Data	5
1.6 Batasan Perancangan	5
1.7 Kerangka Berpikir	6
1.8 Sistematika Penulisan Laporan	7
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	9
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	9
2.1.1 Pengertian Creative Hub	9
2.1.2 Jenis-jenis <i>Creative Hub</i>	9
2.1.3 Fungsi Creative Hub	10
2.2 Tinjauan Khusus	11
2.2.1 Lokasi.....	11
2.2.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi	11
2.2.1.2 Alternatif Lokasi Perancangan	14
2.2.1.3 Kriteria Pemilihan Lokasi Perancangan	15
2.2.1.4 Lokasi terpilih.....	16

2.3	Studi Banding Objek Rancangan Sejenis	16
2.3.1	Jakarta <i>Creative Hub</i> (JCH)	16
2.3.2	Bandung <i>Creative Hub</i> (BCH).....	20
2.3.3	Bogor Creative Hub	27
2.3.4	Kesimpulan Studi Banding Objek Rancangan Sejenis	29
BAB III ELABORASI TEMA		31
3.1	Tinjauan Tema Arsitektur Metafora.....	31
3.1.1	Definisi Arsitektur Metafora	31
3.1.2	Jenis-jenis Arsitektur Metafora	31
3.1.3	Prinsip Desain Arsitektur Metafora.....	32
3.1.4	Manfaat Penerapan Arsitektur Metafora	32
1.9	Interpretasi Tema Arsitektur Metafora	32
3.2	Studi Banding Tema Sejenis	33
3.2.1	The Philips Pavilon	33
3.2.2	Nationale Nederlanden.....	34
3.2.3	Jewish Museum Berlin.....	35
3.2.4	Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis	36
BAB IV ANALISIS		37
4.1	Analisis Kondisi Lingkungan	37
4.1.1	Lokasi.....	37
4.1.2	Kondisi Eksisting Tapak.....	37
4.1.3	Peraturan Setempat.....	37
4.1.4	Potensi Tapak	38
4.2	Analisis Tapak	38
4.2.1	Analisis Pencapaian	38
4.2.2	Analisis Sirkulasi	40
4.2.3	Analisis Matahari	41
4.2.4	Analisis Angin.....	42
4.2.5	Analisis Hujan.....	43
4.2.6	Analisis Kebisingan	45
4.2.7	Analisis Vegetasi	46

4.3	Analisis Fungsional	47
4.3.1	Analisis Pelaku dan Kegiatan Pelaku.....	47
4.3.2	Kebutuhan dan Hubungan Ruang	51
4.3.3	Besaran Ruang	55
4.3.4	Organisasi Ruang	61
4.3.5	Analisis parkir	61
4.4	Analisis Struktur dan Konstruksi	62
4.4.1	Struktur Bawah	62
4.4.2	Struktur Badan	63
4.4.3	Struktur Atap	64
4.5	Analisis Pemilihan Material	64
4.6	Analisis Utilitas	65
4.6.1	Jaringan Listrik/Mekanikal Elektrikal.....	65
4.6.2	Distribusi Air Bersih	66
4.6.3	Distribusi Air Kotor	66
4.6.4	Instalasi Sampah.....	67
4.6.5	Pengamanan dan Penanggulangan Bencana	67
BAB V	KONSEP RANCANGAN	69
5.1	Konsep Dasar	69
5.2	Rencana Tapak.....	69
5.2.1	Pemintakatan/Zonasi.....	69
5.2.2	Pencapaian.....	72
5.2.3	Sirkulasi	73
5.2.3.1	Konsep Sirkulasi Ruang Luar.....	73
5.2.3.2	Konsep Sirkulasi Ruang Dalam	74
5.2.4	Parkir	76
5.3	Konsep Bangunan.....	77
5.3.1	Gubahan Massa	77
5.3.2	Fasad Bangunan	78
5.3.3	Material Bangunan	78
5.4	Konsep Ruang Luar/Lansekap	79

5.5	Konsep Struktur dan Konstruksi	80
5.6	Konsep Utilitas	82
5.6.1	Sistem Distribusi Air Bersih	82
5.6.2	Sistem Distribusi Air Kotor.....	82
5.6.3	Sistem Instalasi Listrik.....	83
5.6.4	Sistem Instalasi Sampah.....	84
5.6.5	Sistem Pengamanan dan Penanggulangan Bencana Kebakaran	85
5.6.6	Sistem Penghawaan.....	85
5.6.7	Blok Plan.....	87
BAB VI HASIL RANCANGAN.....		88
6.1	Gambar Arsitektural	88
6.2	Gambar Struktural	101
6.3	Gambar Utilitas	109
6.4	Persepektif Eksterior	117
6.5	Perspektif Interior.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....		121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Banda Aceh 2009-2029	11
Gambar 2. 2	Peta Struktur Ruang dan Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh 2009-2029	12
Gambar 2. 3	Lokasi terpilih	16
Gambar 2. 4	Pusat Informasi JCH	17
Gambar 2. 5	Galeri Seni JCH.....	17
Gambar 2. 6	Classroom JCH.....	18
Gambar 2. 7	Ruang produksi kayu dan tekstil	18
Gambar 2. 8	Ruang produksi digital	19
Gambar 2. 9	Perpustakaan JCH	19
Gambar 2. 10	Co-office JCH	19
Gambar 2. 11	Café JCH	20
Gambar 2. 12	Pusat Informasi BCH	20
Gambar 2. 13	Pameran seni BCH	21
Gambar 2. 14	Pameran produk BCH	21

Gambar 2. 15 Retail produk BCH.....	22
Gambar 2. 16 Classroom BCH	22
Gambar 2. 17 Ruang menjahit BCH	23
Gambar 2. 18 Studio tari BCH.....	23
Gambar 2. 19 Studio musik BCH	24
Gambar 2. 20 Perpustakaan BCH	24
Gambar 2. 21 Co-working space BCH	25
Gambar 2. 22 Cafe BCH	25
Gambar 2. 23 Auditorium BCH	26
Gambar 2. 24 Amfiteater BCH	26
Gambar 2. 25 Basement BCH.....	27
Gambar 2. 26 Layout Bogor Creative Hub	27
Gambar 2. 27 Auditorium BGR Creative Hub.....	28
Gambar 3. 1 Philips Pavilion	34
Gambar 3. 2 Nationale Nederlanden.....	34
Gambar 3. 3 Jewish Museum Berlin.....	35
Gambar 4. 1 Analisa Alternatif Pencapaian	39
Gambar 4. 2 Tanggapan pencapaian	40
Gambar 4. 3 Grafik vektor arah angin Kota Banda Aceh	42
Gambar 4. 4 Grafik vektor peluang presipitasi hujan di Kota Banda Aceh.....	44
Gambar 4. 5 Grafik vektor rata-rata curah hujan bulanan di Kota Banda Aceh	45
Gambar 4. 6 Analisa Kebisingan.....	45
Gambar 4. 7 Proyeksi penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin 2023 ..	49
Gambar 4. 8 Diagram front office Sumber: analisa penulis.....	51
Gambar 4. 9 Diagram Co-working space Sumber: Analisa pribadi.....	52
Gambar 4. 10 Diagram Maker space Sumber: Analisa pribadi.....	53
Gambar 4. 11 Diagram Creative Space Sumber: Analisa pribadi	53
Gambar 4. 12 Diagram Service area Sumber Analisa Pribadi	54
Gambar 4. 13 Tabel hubungan ruang Banda Aceh Creative Hub Sumber: Analisa pribadi	55
Gambar 4. 14 Tabel Besaran Ruang Unit Pengelola Sumber: Analisa pribadi	57
Gambar 4. 15 Gambar Tabel Besaran Ruang Creative Spaces Sumber: Analisa pribadi	57
Gambar 4. 16 Gambar Tabel Besaran Ruang Co-Working Spaces Sumber: Analisa pribadi	58
Gambar 4. 17 Gambar Tabel Besaran Ruang Maker Spaces Sumber: Analisa pribadi	59
Gambar 4. 18 Gambar Tabel Besaran Ruang Servis & Tabel Total Luas Bangunan Sumber: Analisa pribadi.....	60

Gambar 4. 19 Organisasi-organisasi linier Sumber: Buku Arsitektur: bentuk, ruang, & tatanan	61
Gambar 5. 1 Konsep zonasi pada tapak Sumber: Analisa pribadi	69
Gambar 5. 2 Diagram Skematik Tata Letak Sumber: Analisa Pribadi.....	70
Gambar 5. 3 Diagram Skematik Tata letak	71
Gambar 5. 4 Diagram Skematik Tata Letak.....	71
Gambar 5. 5 Diagram Skematik Tata Letak.....	72
Gambar 5. 6 Diagram Skematik Pencapaian Sumber: Analisa Pribadi	73
Gambar 5. 7 Konsep Sirkulasi Ruang Luar Sumber: Analisa Pribadi	73
Gambar 5. 8 Konsep parkir Sumber: Analisa pribadi	76
Gambar 5. 9 Konsep gubahan massa Sumber: Analisa pribadi	77
Gambar 5. 10 Material bangunan Sumber: Analisa pribadi.....	78
Gambar 5. 11 Pedestrian Sumber: Pinterest.com.....	79
Gambar 5. 12 Elemen lunak Sumber: Analisa pribadi.....	80
Gambar 5. 13 Elemen lunak Sumber: Analisa pribadi.....	80
Gambar 5. 14 Pondasi tiang pancang.....	80
Gambar 5. 15 Struktur beton bertulang dan balok konstruksi.....	81
Gambar 5. 16 Struktur baja ringan	81
Gambar 5. 17 Skema sistem distribusi air bersih.....	82
Gambar 5. 18 Diagram sistem distribusi air kotor	83
Gambar 5. 19 Skema sistem instalasi listrik	84
Gambar 5. 20 Skema sistem pembuangan sampah	85
Gambar 5. 21 Skema sistem pengamanan dan penanggulangan bencana kebakaran	85
Gambar 5. 22 Skema sistem penghawaan.....	86
Gambar 5. 23 Blok plan Sumber: Analisa pribadi	87
Gambar 2. 32 Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Banda Aceh 2009-2029 Sumber: RTRW Kota Banda Aceh	
Gambar 5. 24 Blok plan Sumber: Analisa pribadi	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kerangka Berfikir.....	6
Tabel 2. 1 Alternatif Lokasi Perancangan	14
Tabel 2. 2 Kriteria Pemilihan Lokasi	15
Tabel 2. 3 Tabel Kesimpulan Studi Banding Objek Rancangan	29
Tabel 3. 1 Kesimpulan Studi Banding Tema.....	36
Tabel 5. 1 Permintakatan/Zonasi.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Banda Aceh merupakan salah satu dari 5 kota dan 18 kabupaten yang ada di Provinsi Aceh. Berdasarkan Perpres Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif, pengembangan ekosistem usaha di bidang Ekonomi Kreatif dan Undang-undang (UU) Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif dilaksanakan pada 17 subsektor yakni, (1) aplikasi, (2) arsitektur, (3) desain interior, (4) desain komunikasi visual, (5) desain produk, (6) fesyen, (7) film, animasi dan video, (8) fotografi, (9) kriya, (10) kuliner, (11) musik, (12) penerbitan, (13) periklanan, (14) seni pertunjukan, (15) seni rupa, (16) pengembangan permainan, dan (17) televisi dan radio. Di Kota Banda Aceh ada beberapa subsektor industri kreatif yang sedang berkembang dan mengalami pertumbuhan, hal ini dapat dilihat dari banyaknya UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang bermunculan di Banda Aceh.

DISKOPUKMDAG (Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan) mencatat jumlah total UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang ada di Kota Banda Aceh pada tahun 2023 sebanyak 34.428 yang tersebar di setiap kecamatannya yang berjumlah 9 kecamatan. Pada Kecamatan Kuta Raja dengan jumlah terkecil sebanyak 1.968 UMKM, Kecamatan Ulee Kareng sebanyak 2.465 UMKM, Kecamatan Banda Raya sebanyak 3.036 UMKM, Kecamatan Lueng Bata sebanyak 3.212 UMKM, Kecamatan Jaya Baru sebanyak 3.517, Kecamatan Syiah Kuala sebanyak 3.706 UMKM, Kecamatan Meuraxa sebanyak 4.366, Kecamatan Baiturrahman sebanyak 5.720 UMKM, dan Kecamatan Kuta Alam dengan jumlah UMKM terbesar sebanyak 6.438 UMKM.

Kemudian dari banyaknya UMKM yang ada di Kota Banda Aceh, menurut Hidayati Sulfida, Azis Daska (2024) memaparkan data pemetaan persebaran UMKM Khas Aceh di Kota Banda Aceh, terdapat sebanyak 62 UMKM produk khas Aceh yang tersebar di beberapa kecamatan, baik berupa usaha kuliner, kerajinan tangan, pakaian, dan lain sebagainya. UMKM produk khas Aceh terbanyak di Kecamatan Kuta Alam

dengan jumlah 20 UMKM, Baiturrahman 18 UMKM, dan yang paling sedikit di Kecamatan Banda Raya 2 UMKM, Jaya Baru 2 UMKM khas Aceh. Selanjutnya berdasarkan data statistik ekonomi kreatif tahun 2020 oleh Kementerian Pariwisata dan ekonomi kreatif, ekonomi kreatif di Kota Banda Aceh disusun menjadi tiga subsektor ekonomi kreatif yang menjadi unggulan. Tiga subsektor ini bergerak di subsektor kuliner sebanyak 21,49%, subsektor seni pertunjukan sebanyak 17,03%, dan subsektor musik sebanyak 12,67%, sementara subsektor lainnya sebanyak 48,81%. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan subsektor industri kreatif yang sedang berkembang dan bertumbuh di Banda Aceh dikategorikan menjadi 5 subsektor yaitu, subsektor kuliner, seni pertunjukan, musik, kerajinan tangan/kriya, dan subsektor pakaian/fesyen.

Banyaknya UMKM yang bermunculan di Kota Banda Aceh ini tidak hanya menciptakan peluang-peluang baru, namun juga menciptakan permasalahan-permasalahan seperti tidak terarahnya pemberdayaan UMKM produk khas Aceh, belum ada wadah khusus untuk mewadahi para pelaku UMKM khas Aceh yang ingin mengembangkan usahanya.

Perancangan *creative hub* ini menjadi penting karena sesuai dengan isi qanun nomor 4 tahun 2018 tentang pembangunan kepemudaan, menyediakan prasarana dan sarana pembangunan kepemudaan serta memfasilitasi kreativitas dan inovasi pemuda menjadi kewajiban pemerintah Aceh. Perancangan bangunan *creative hub* nantinya selain menjadi wadah untuk memfasilitasi pelaku kreatif melakukan kegiatan-kegiatan kreatif, juga dapat menumbuhkan semangat sekaligus meningkatkan kesadaran kepada pelaku kreatif dalam hal ini UMKM dan *startup* pentingnya bersama-sama membangun sektor Ekonomi Kreatif, kemudian ini juga merupakan bagian dari upaya meningkatkan partisipasi generasi muda dalam pembangunan Aceh di masa mendatang. Peluang-peluang dan pemasalahan yang telah diuraikan diatas membuat penulis ingin merancang Banda Aceh *Creative Hub* dengan pendekatan tema Arsitektur Metafora. Metafora yang digunakan dalam perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini adalah metafora *intangible* (tak berwujud) yang di representasikan atau diwujudkan melalui bentuk fasad bangunan yang dinamis (*geometric facade*) dimana fasad

dirancang dengan bentuk geometri yang berubah dan membentuk pola motif pucuk rebung mencerminkan sifat yang dinamis dan tidak terbatas dari kreativitas.. Metafora yang digunakan ini bertujuan untuk memberikan karakteristik yang khas terhadap bangunan Banda Aceh Creative Hub sebagai pusat berlangsungnya kreatifitas. Kemudian metafora tak berwujud diterapkan melalui konsep ruang dalam bangunan yakni *blending space* (ruang campuran), yang dapat mempertemukan setiap pengguna bangunan dengan minat yang berbeda-beda untuk menciptakan kolaborasi diantara pengguna. Filosofi tersebut diterapkan melalui ruang yang didesain dengan pintu penghubung, seperti runag studio menjahit dan studio fesyen, kemudian juga dengan menciptakan *lounge area* dan *open working space*. Dengan demikian bangunan Banda Aceh *Creative Hub* dapat direpresentasikan sebagai tempat bertemunya beragam ide dan dapat menjadi wadah untuk berkolaborasi antara pelaku kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewadahi kebutuhan pelaku usaha di sektor industri kreatif?
2. Bagaimana merancang bangunan yang mampu mengangkat nilai budaya Aceh?
3. Bagaimana merancang bangunan yang tanggap bencana dan ramah terhadap semua pengguna?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini adalah:

1. Merancang bangunan dengan sarana dan prasarana yang mampu mewadahi kebutuhan pelaku usaha di sektor industri kreatif yang ada di Kota Banda Aceh untuk mengembangkan usahanya.
2. Menghadirkan motif-motif khas Aceh untuk mengangkat nilai budaya pada bangunan.

3. Merancang bangunan yang tanggap bencana dan ramah terhadap semua pengguna.

1.4 Manfaat Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang terlampir di atas, penulis menuliskan beberapa manfaat dalam perancangan Banda Aceh *creative hub*, yaitu:

1. Bagi penulis, dapat mengerti dengan jelas bagaimana merancangan sebuah bangunan pusat kreatif (*Creative hub*) dengan fasilitas yang telah ditentukan.
2. Bagi Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, dapat menjadi kajian dan referensi dalam perancangan bangunan pusat kreatif (*Creative hub*) dengan pendekatan tema Arsitektur Metafora, maupun dengan tema dan konsep yang berbeda.
3. Bagi pembaca, diharapkan laporan ini dapat menjadi ilmu yang mendukung serta menjadi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.
4. Bagi generasi muda Aceh, diharapkan dapat meningkatkan semangat untuk berwirausaha.
5. Bagi UMKM dan *startup*, diharapkan dapat mewadahi pelaku industri kreatif Banda Aceh dalam berkolaborasi, juga untuk memberikan edukasi dan sosialisasi kepada pelaku usaha kreatif sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan peluang membuka lapangan pekerjaan.
6. Bagi pemerintah daerah, diharapkan dapat meningkatkan perekonomian Kota Banda Aceh, kemudian dapat mempromosikan budaya Aceh melalui peningkatan produksi ekonomi kreatif.

1.5 Pendekatan Perancangan

1.5.1 Pendekatan Tema

Pendekatan tema merupakan pemilihan tema yang akan diterapkan pada perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini yaitu menggunakan tema Arsitektur Metafora.

1.5.2 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan Banda Aceh *Creative Hub* ini adalah:

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, internet, serta wawancara dengan 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 sejenis yang telah dibangun.

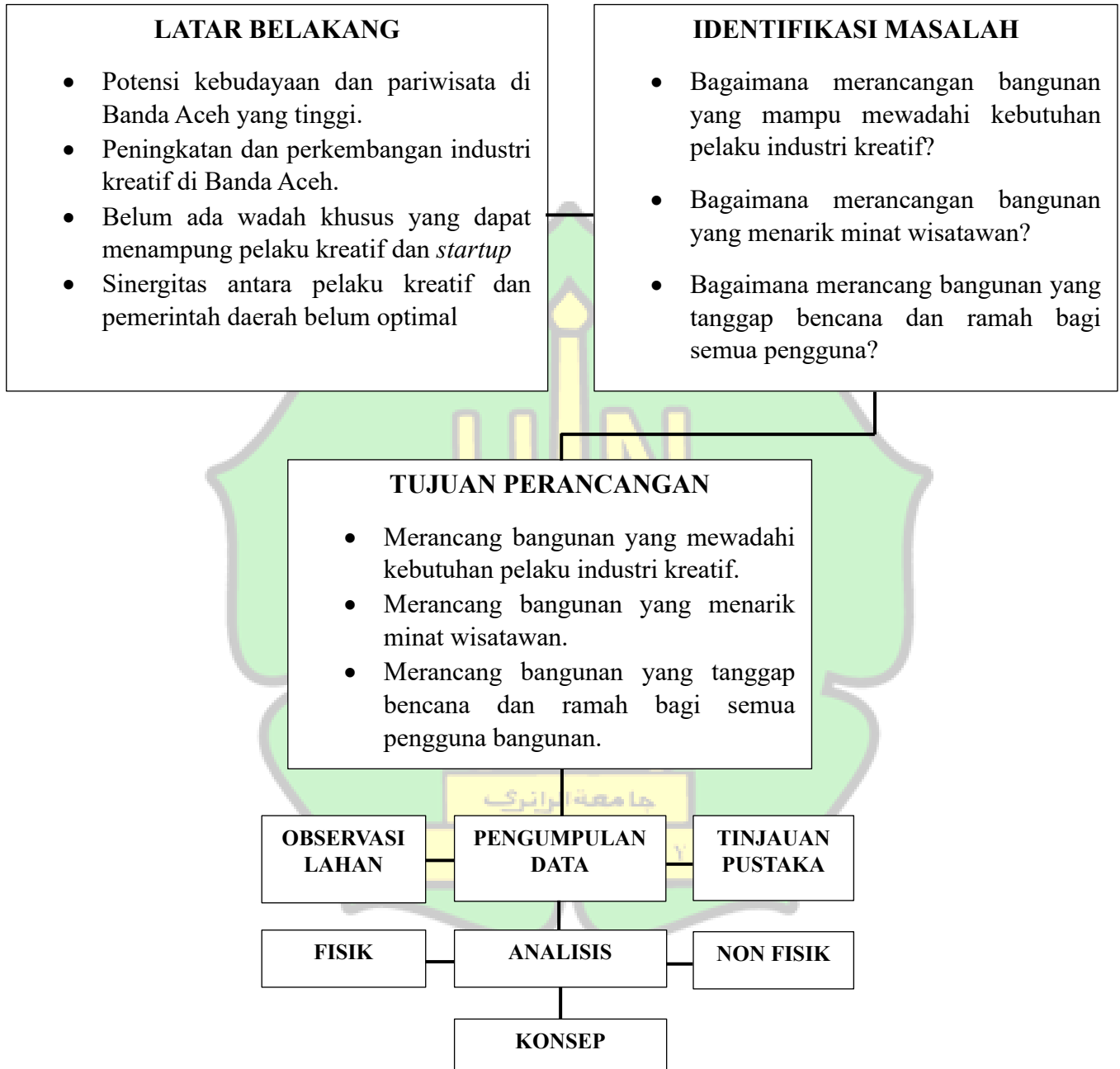
1.6 Batasan Perancangan

Batasan perancangan meliputi:

1. Bangunan bermassa tunggal;
2. Mengacu pada 16 subkategori industri kreatif;
3. Pengguna bangunan adalah pelaku UMKM di sektor ekonomi kreatif;
4. Lokasi bangunan berada di Kota Banda Aceh.

1.7 Kerangka Berpikir

Tabel 1. 1 Kerangka Berfikir



1.8 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi atau rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, pendekatan perancangan, batasan perancangan, kerangka pikir, sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

Bab ini berisi tinjauan umum objek perancangan, tinjauan khusus, dan studi banding objek perancangan sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Bab ini berisi penjelasan tema yang akan digunakan dalam proses perancangan (Tinjauan tema), selanjutnya berisi pemahanan yang dimiliki terkait tema yang telah dipilih (Interpretasi tema), kemudian berisi analisis terhadap tiga objek studi banding tema sejenis (Studi banding tema sejenis).

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisi analisis terhadap aspek tapak, aspek fungsional, aspek struktur dan konstruksi serta aspek lain yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan dan fungsi bangunan. analisis juga dilengkapi dengan tanggapan/ide penulis sehingga menghasilkan konsep perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dasar perancangan, rencana tapak yang terdiri dari: konsep zonasi, tata letak, pencapaian, sirkulasi dan parkir. Selanjutnya menampilkan konsep gubahan massa, konsep ruang dalam dan konsep ruang luar. Kemudian memaparkan konsep struktur dan konstruksi, terdiri dari: konsep struktur bawah, konsep struktur badan, konsep struktur atas. Konsep utilitas, terdiri dari: konsep mekanikal elektrik, konsep jaringan air bersih, konsep jaringan air kotor dan kotoran. Pada bagian akhir menampilkan *block plan* rancangan dan lain lain sesuai kebutuhan.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi gambar hasil rancangan, terdiri dari: gambar arsitektural, gambar struktural, gambar skematik utilitas, perspektif eksterior dan interior, serta gambar detil.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar-daftar referensi atau sumber kajian kepustakaan yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir/skripsi.

