

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA JAMBI DENGAN KONSEP PLACEMAKING



DISUSUN OLEH:

WIDYA VERONICA PASARIBU
61190433

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA JAMBI DENGAN KONSEP PLACEMAKING

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
, sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur disusun oleh :

WIDYA VERONICA PASARIBU

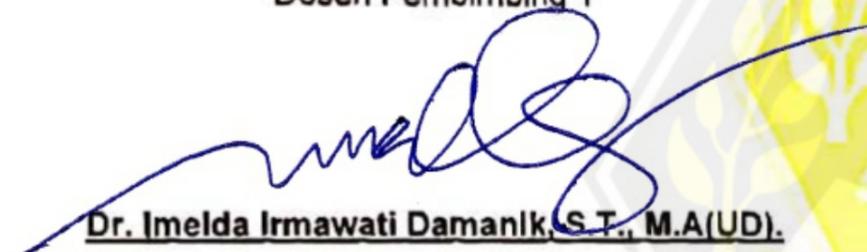
61190433

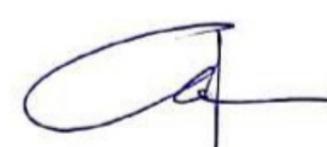
Diperiksa di
Tanggal

: Yogyakarta
: 24 Oktober 2023

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).


Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc

Mengetahui

DL Ketua Program Studi IA



Linda Octavia, S.T., M.T.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASILUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Veronica Pasaribu
NIM : 61190433
Program studi : Arsitektur
Fakultas : FAD
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA JAMBI DENGAN KONSEP PLACEMAKING”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 30 Oktober 2023

Yang menyatakan



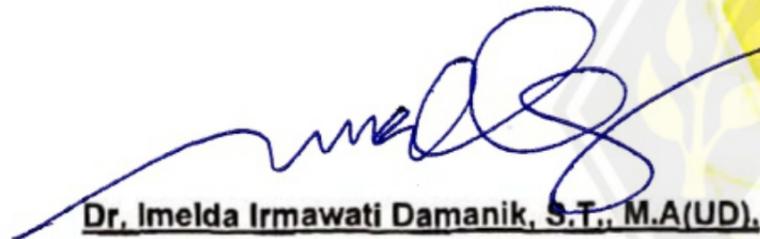
(Widya Veronica Pasaribu)
61190433

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA JAMBI DENGAN KONSEP PLACEMAKING
Nama Mahasiswa : **WIDYA VERONICA PASARIBU**
NIM : 61190433
Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888
Semester : Ganjil **Tahun** : 2023/2024
Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

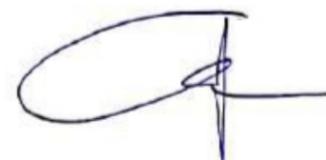
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :
Yogyakarta, 19 Oktober 2023

Dosen Pembimbing 1



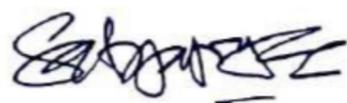
Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Dosen Pembimbing 2



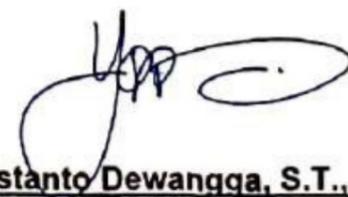
Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc

Dosen Penguji 1



Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji 2



Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA JAMBI DENGAN KONSEP PLACEMAKING

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Oktober 2023


Widya Veronica Pasaribu

61190433

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ Perancangan Creative Hub di Kota Jambi Dengan Konsep Placemaking ”.

Karya ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi dalam proses pengerjaannya mengandung makna dan membuat wawasan dan pola pikir yang lebih berkembang dalam mendesain. Laporan Tugas Akhir ini berisi hasil tahap programing dan studio. Hasil pada tahap programing berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk pada tahap studio, kemudian hasil dari studio berupa gambar kerja 2D, maket studi dan poster yang berisi konsep desain dan hasil desain yang ditampilkan dengan gambar 2D & 3D.

Pada kesempatan ini, perkenankan saya akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Secara khusus saya sampaikan ucapan terimah kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberi kesempatan dan kekuatan untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak, Mamak, adek Aan, adek Dinda, adek Yabes dan keluarga besar yang memberi dukungan baik doa maupun materi.
3. Ibu Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,M.A(UD). Selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing dan menuntun selama proses TGA
4. Bapak Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc Selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan menuntun selama proses TGA
5. Alm. Bapak Ir.Eko Agus Prawoto, M.Arch Selaku dosen penguji I sudah memberikan banyak saran pada proses ujian tahap Programming berlangsung.
6. Bapak Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc. Selaku dosen penguji I yang sudah memberikan banyak saran pada proses ujian tahap Studio berlangsung.
7. Bapak Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. Selaku dosen penguji II yang sudah memberikan banyak saran pada proses ujian berlangsung.
8. Widya, Micheal, Andrew, Cerlina, Aryn, Edit, dan teman – teman nugas bareng lainnya.
9. Komunitas SAGI dan The Girls House of Zion
10. Bapak/Ibu Dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing dan berbagai ilmu.
11. Keluarga besar Persekutuan Mahasiswa Kristen Arrow Generation UKDW
12. Teman – teman Arsitektur 2019

Dalam tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun diskusi yang lebih berkembang kedepannya. Atas perhatiannya penulis mengucapkan trimakasih, Tuhan Yesus memberkati, Shalom.

Yogyakarta, 24 Oktober 2024



Widya Veronica Pasaribu
(Penulis)

01 PENDAHULUAN

Halaman Judul	i
Halaman Pengajuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Skripsi	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Abstrak	vii

02 BAB 1

Latar Belakang	1 - 3
----------------	-------

03 BAB 2

Studi Literatur	4 - 10
Studi Preseden	11 - 15

04 BAB 3 & 4

Tinjauan & Analisis	16 - 23
Program Ruang	24 - 31

05 BAB 5

Konsep Desain	32 - 38
Daftar Pustaka	39

06 LAMPIRAN

Poster
Gambar Kerja
Lembar Keterangan Selesai Revisi

ABSTRAK

Perancangan Creative Hub dengan mengangkat 3 potensi industri kreatif di kota Jambi yang berfokus pada Sub-sektor Musik, Fotografi dan Kuliner dan fungsi ruang publik semakin penting dalam meningkatkan Ekonomi Kreatif dan mendukung produktifitas kerja pelaku kreatif terutama Komunitas pada ketiga sub-sektor tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang master plan perancangan Creative Hub di Kota Jambi dengan penekanan pada aspek kolaborasi dan kreatifitas bangunan.

Dengan menggunakan pendekatan yang terintegrasi antara kehidupan sosial, edukasi, kreatif sebagai fungsi terpadu Creative Hub dengan lingkungan yang kreatif. Fokus Kreatif adalah rancangan Creative Hub yang memperhatikan kehidupan pelaku kreatif dengan ruang komunal berupa amphitheater sebagai vokal poin pada site yang mendukung interaksi dan kolaborasi antar komunitas maupun pelaku kreatif. Selain itu, Creative Hub ini didesain dengan fasilitas profesional dan kreatif untuk mendukung kegiatan produksi dan karya pelaku kreatif. Dalam konteks Placemaking, masterplan ini memberikan pengalaman meruang pada area publik maupun dalam bangunan, dengan desain bangunan yang industrial, dan penataan lansekap. Selain itu, skywalk sebagai ruang interaksi publik yang menunjukkan kreatifitas dan placemaking.

Diharapkan bahwa integrasi master plan perancangan Creative Hub ini dapat menjadi panduan bagi peningkatan ekonomi kreatif dan produktifitas pelaku kreatif yang mendukung kehidupan sosial, edukasi, kreatif, dan fungsi Creative Hub lainnya dengan memperhatikan aspek kreatifitas dan Placemaking di Kota Jambi. Implementasi dari masterplan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan ruang publik yang kreatif, produktif, memfasilitasi produktifitas dan kreatifitas pelaku kreatif, dan berkontribusi pada placemaking secara keseluruhan.

Kata kunci: Creative Hub, Kreatif, Kolaborasi, Placemaking, Musik, Fotografi, Kuliner.



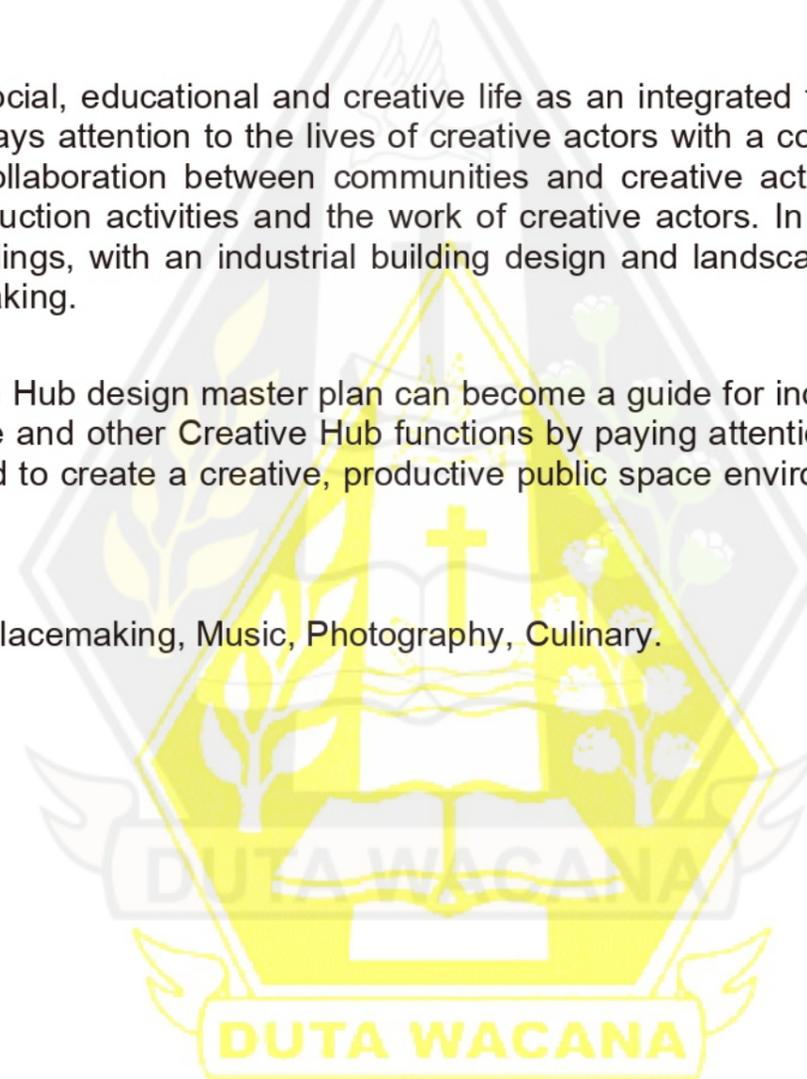
ABSTRACT

Designing a Creative Hub by highlighting 3 creative industry potentials in the city of Jambi which focuses on the Music, Photography and Culinary sub-sectors and the function of public spaces is increasingly important in improving the Creative Economy and supporting the work productivity of creative actors, especially communities in these three sub-sectors. This research aims to design a master plan for designing a Creative Hub in Jambi City with an emphasis on aspects of collaboration and building creativity.

By using an integrated approach between social, educational and creative life as an integrated function of the Creative Hub with a creative environment. Kreafit's focus is the Creative Hub design which pays attention to the lives of creative actors with a communal space in the form of an amphitheater as a vocal point on the site that supports interaction and collaboration between communities and creative actors. Apart from that, the Creative Hub is designed with professional and creative facilities to support production activities and the work of creative actors. In the context of Placemaking, this master plan provides a spatial experience in public areas and inside buildings, with an industrial building design and landscape arrangement. Apart from that, the skywalk is a public interaction space that shows creativity and placemaking.

It is hoped that the integration of the Creative Hub design master plan can become a guide for increasing the creative economy and productivity of creative actors who support social, educational, creative life and other Creative Hub functions by paying attention to aspects of creativity and placemaking in Jambi City. The implementation of this master plan is expected to create a creative, productive public space environment, facilitate the productivity and creativity of creative actors, and contribute to overall placemaking.

Keywords: Creative Hub, Creative, Collaboration, Placemaking, Music, Photography, Culinary.





LATAR BELAKANG

- Menurut Pemerintah, Ekonomi Kreatif menjadi Tulang punggung ekonomi Daerah melalui Industri Kreatif
- 3 Besar potensi Subsektor Industri kreatif yang dimiliki oleh Provinsi Jambi (Musik, Fotografi & Kuliner)
- Kota jambi merupakan peringkat pertama sebagai daerah yang memiliki potensi subsektor industri kreatif



FENOMENA

- Sebaran Jumlah komunitas dan pelaku yang aktif bergerak mendukung ekonomi kreatif ddi bidang (Musik, Fotografi & Kuliner)
- Fasilitas Ruang Kreatif kurang mewadahi sub sektor ekonomi kreatif yang ada di kota jambi
- Ruang kreatif belum proporsional untuk mewadahi berbagai fungsi dan Subsektor



PERMASALAHAN

FUNGSIONAL

- Bagaimana perancangan Prasarana fisik mampu menyatukan dan berbagai subsektor (musik, fotografi & Kuliner)
- Bagaimana mengintegrasikan fungsi bangunan menjadi Fasilitas ruang kreatif yang proporsional dan mendukung sarana pengembangan industri kreatif

ARSITEKTURAL

- Bagaimana penerapan konsep pengolahan site dalam meningkatkan kualitas ruang yang berkarakter dan memberi makna baru secara fisik dan psikologis bagi pengunjung dalam



PENDEKATAN IDE SOLUSI

- Pengadaan wadah atau fasilitas yang mampu mendukung pengembangan kegiatan ekonomi kreatif
- Menggunakan Konsep Placemaking sebagai bentuk respon yang mengarah kepada sebuah tempat yang berkelanjutan, memiliki identitas serta mencerminkan kehidupan.
- Hal ini menjelaskan bahwa dengan menciptakan ruang atau sebuah tempat yang saling terhubung antar fungsi ruang yang ada memungkinkan terciptanya ruang publik kreatif yang berkualitas.



METODE

PRIMER

- Observasi
- Dokumentasi
- Studi Kasus

SEKUNDER

- peraturan daerah Kota Jambi
- RTRW Kota Jambi 2013-2033
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia
- Dinas pariwisata Kota Jambi
- Literatur, Internet.



STUDI LITERATUR

- Creative Hub
- Industri Kreatif
- Placemaking

STUDI PRESEDEN

- Bandung Creative Hub
- Dilli Haat, New Delhi India
- LinGang Community Shopping Center



TINJAUAN PUSTAKA



- Analisis Kawasan
- Kriteria Pemilihan Site
- Profil Site
- Analisis Site



ANALISIS SITE



- Tinjauan Ruang
- Tinjauan Pelaku
- Aktivitas dan kebutuhan Ruang
- Hubungan Antar Ruang
- Besaran Ruang



PROGRAMMING



- Konsep Gubahan Massa
- Konsep Zonasi
- Konsep Sirkulasi
- Konsep vegetasi
- Konsep Utilitas
- Konsep Ruang Utama Industri Kreatif (Musik, Fotografi & Kuliner)



KONSEP DESAIN





BAB 1

PENDAHULUAN



- ARTI JUDUL
- LATAR BELAKANG
- FENOMENA
- RUMUSAN MASALAH
- PENDEKATAN PERMASALAHAN & SOLUSI
- METODE
- PENDEKATAN PERANCANGAN

Arti Judul :

PERANCANGAN

Sebuah proses untuk mendefinisikan suatu hak yang hendak dikerjakan dengan variasi teknik serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur beserta detail komponen dan keterbatasan yang akan ditemui pada proses. (Hidayat dan Faisal, 2019)

CREATIVE HUB

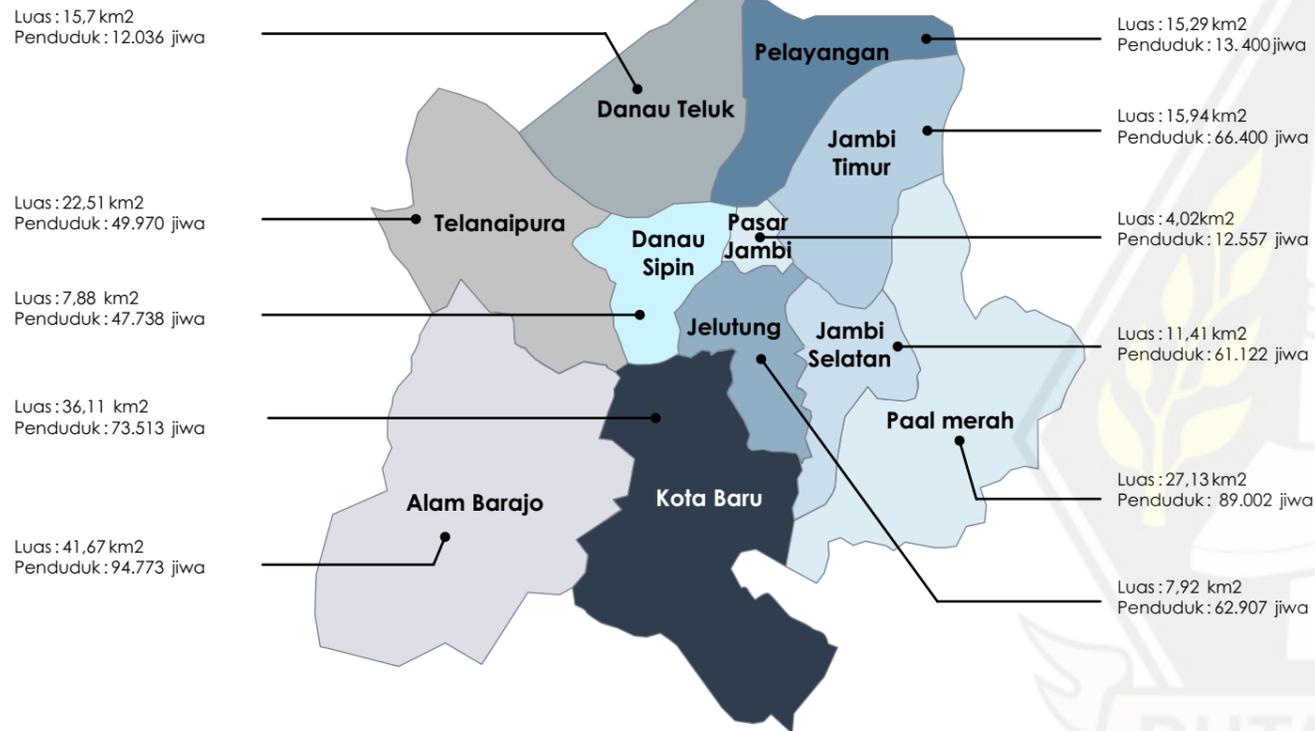
Creative hub membentuk suatu jaringan yang menggerakkan pertumbuhan industri kreatif dalam level lokal, yang kemudian berlanjut ke level regional. Creative hub menjadi ruang dinamis yang menyediakan lapangan pekerjaan lebih, memperluas layanan pendidikan, kesempatan networking dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi dengan lebih intensif dalam industri kreatif.

PLACEMAKING

Suatu cara menciptakan sesuatu yang spesial baik dari dalam atau luar ruang.

Latar Belakang :

Kota Jambi merupakan ibukota provinsi Jambi dengan luas wilayah ± 205.38 km². Kota jambi merupakan wilayah dengan jumlah penduduk paling banyak di privinsi jambi yaitu ± 621.365 jiwa pada tahun 2021. Kota jambi terdiri atas 11 kecamatan , diantaranya:



Kota yang terdiri dari 11 kecamatan ini memiliki potensi dan pengaruh besar di bidang jasa dan perdagangan di provinsi jambi. Potensi yang besar ini dapat dikembangkan melalui ekonomi ekonomi kreatif yang menjadi salah satu faktor kuat perkembangan ekonomi masa depan.

Menurut data kemenparekraf ekonomi Kreatif tahun 2020, Berikut 3 besar potensi sub-sektor industri kreatif yang ada di provinsi Jambi:

Gambar 1.5. Logo Kemenparekraf, 2020

17 Sub-sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia menurut Kemenparekraf

1. Arsitektur
2. Desain Produk
3. Desain Interior
4. Kriya
5. Fashion
6. Seni Pertunjukan
7. Seni Rupa
8. Kuliner
9. Musik
10. Desain Komunikasi visual
11. Video, Film, Animasi
12. Game
13. Fotografi
14. Penerbitan
15. Periklanan
16. Televisi dan Radio
17. Aplikasi

Sumber : Statistik Ekonomi Kreatif

Gambar 1.5. Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif, 2020

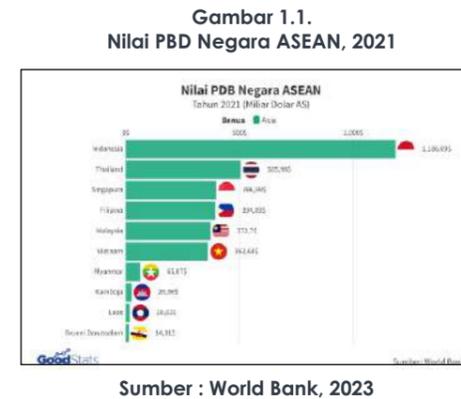
3 BESAR SUBSEKTOR EKRAF	3 BESAR KOTA/KABUPATEN
1. Musik 22,16%	1. Kota Jambi 50,92%
2. Fotografi 19,39%	2. Kab. Muaro Jambi 9,69%
3. Kuliner 14,78%	3. Kab. Tanjung Jabung Barat 6,28%

Subsektor lainnya: 43,67% Kota/Kab. lainnya: 33,12%

Sumber : Kemenparekraf

Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia

Indonesia merupakan negara dengan **perekonomian terbesar se-Asia tenggara (ASEAN) saat ini**. Salah satu bidang perekonomian yang aktif di Indonesia yaitu bidang **industri kreatif** dengan kontribusi sebesar 7,44% , (2018). Ekonomi Indonesia berhasil meningkat sebesar **3,7 %** pada akhir tahun 2021ekonomi Indonesia diproyeksikan meningkat sebesar **5,1%** pada tahun 2022 dan naik lagi menjadi **5,3 %** pada tahun 2023.



“ Era Ekonomi Kreatif : Ekonomi Kreatif menjadi Tulang Punggung Ekonomi Indonesia”

Dalam sambutan Joko widodo ketika membuka acara temu Kreatif Nasional pada Selasa (4/8) di Tangerang selatan, banten. Presiden Joko Widodo optimis bahwa **ekonomi kreatif** kelak menjadi tulang punggung perekonomian di Indonesia.

Gambar 1.2. Acara temu Kreatif Nasional, 2015

“ Era ekonomi kreatif ”
→ harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia ”

Sumber : Kominfo, 2023

Kondisi Ekonomi Kota Jambi

Perekonomian provinsi Jambi mengalami pertumbuhan sebesar 3,94%. Untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang konsisten, **industri kreatif diharapkan** dapat menjadi salah satu **pilar** yang menjadi pendukung pertumbuhan ekonomi di Jambi.

Sebagian besar pertumbuhan ekonomi di kota jambi berasal dari UMKM. Kepala bidang **UMKM** pada dinas tenaga Kerja, Koperasi dan UMKM Kota Jambi, Iman Bastian di Jambi, Kamis mengatakan dari 10.736 usaha yang terdata, sekitar **4.634 diantaranya adalah usaha pada bidang kuliner**.

Gambar 1.4. Pertumbuhan Ekonomi (persen) 2019 - 2021

Wilayah	Laju Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jambi menurut Kabupaten/Kota (Persen)		
	2019	2020	2021
PROVINSI JAMBI	4,35	-0,44	3,66
KERINCI	4,23	3,86	4,16
MERANGIN	4,25	0,83	5,09
SAROLANGUN	4,26	-0,25	6,61
BATANGHARI	5,07	-0,39	4,74
MUARO JAMBI	4,79	0,27	4,08
TANJUNG JABUNG TIMUR	4,21	-3,92	0,13
TANJUNG JABUNG BARAT	5,01	-0,60	1,36
TEBO	4,76	-0,02	4,32
BUNGO	4,19	-0,44	5,12
KOTA JAMBI	4,73	-3,96	3,94
KOTA SUNGAI PENUH	5,01	-0,16	3,67

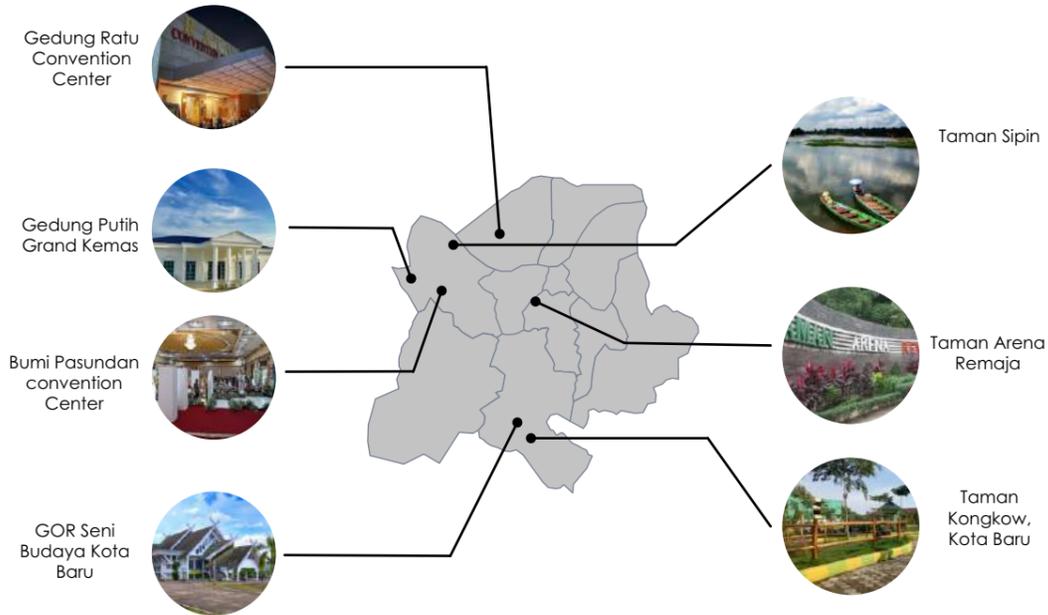
2019 : Angka sementara 2020 : Angka sangat sementara Data disajikan termasuk rijsas

Sumber : BPS Provinsi Jambi, 2023

Fenomena :

Potensi Wisata Provinsi Jambi

Tersedia beberapa potensi wisata dan public Space di kota jambi yang menjadi objek pendukung ketertarikan wisatawan.



Jumlah Komunitas & Ruang Kreatif di bidang Musik, Fotografi & Kuliner

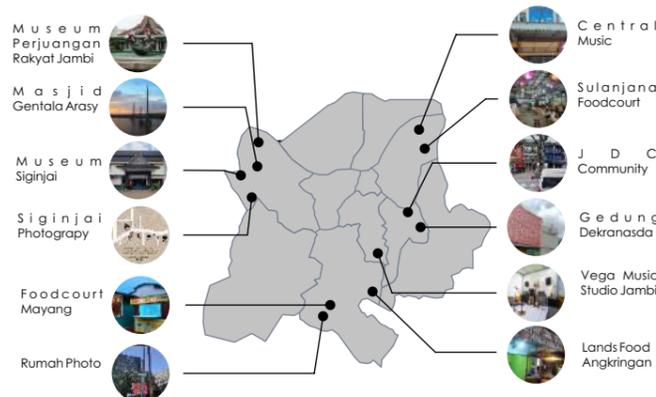
Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Jambi, berikut rekapitulasi jumlah ruang kreatif yang terdapat di kota Jambi

No	Tahun	Sub sektor	Jumlah
1	2022	Fotografi	42
2	2022	Kuliner	1049
3	2022	musik	37

Ruang Kreatif di Kota Jambi

Berikut sebaran ruang kreatif yang mewadahi industri kreatif pada subsektor Musik, fotografi dan Kuliner yang ada di Kota Jambi, diantaranya berupa:

- Museum
- Studio Musik
- Studio Foto
- Foodcourt
- Pusat Budaya



Ruang kreatif yang tersedia belum proporsional dan belum memberikan pengalaman meruang

MUSIK



- Latihan
- Pertunjukan
- Recording

FOTOGRAFI



- Pameran
- Pemotretan
- Editing

KULINER



- Mengadakan Event
- Retail UMKM
- Foodcourt



KOMUNITAS MUSIK BAND KOTA JAMBI



Jambi Blues Society

- Berdiri pada 22 juni 2014
- Saat ini memiliki 20 orang anggota (18-30) tahun
- Kerap meramaikan panggung musik yang ada di Kota Jambi.



Semiotika Band

- Berdiri pada tahun 2014
- 3 pemuda Jambi
- Genre POP



KOMUNITAS FOTOGRAFI KOTA JAMBI



- Jambi Digital Camera Community (JDCC)
- APFI Provinsi Jambi
- Jambi Seberang fotografi (JSF)
- APFI Pengcab. Tanjung Jabung Barat
- Batanghari Camera Community (BCC)
- Komunitas Photographer Kerinci (KOMPAK)
- Asal Jepret Kerinci (ASJEKI)



UMKM & KOMUNITAS KULINER



Kuliner Bunda Jambi (KBJ)

- KBJ memiliki anggota 80 orang
- Kegiatan dalam komunitas dan grup biasanya berbagi resep dan mengikuti serta mengadakan event.

Kepala bidang UMKM pada dinas tenaga Kerja, Koperasi dan UMKM Kota Jambi, Iman Bastian di Jambi, Kamis mengatakan dari 10.736 usaha yang terdapat, sekitar 4.634 diantaranya adalah usaha pada bidang kuliner.

Gambar 1.6. Jenis makanan lokal (kuliner) Jambi



Sumber : BPKP Jambi, 2023

Beberapa Brand Lokal Jambi

- JKov Coffee,
- ASKI,
- KPSJ,
- Dwipanada,
- Soyme,
- Angkringan Siginjai,
- SHIRAI,
- COCH,
- Funrock,
- Hugen,
- Egenlict production,
- Carnival Market CRC Jambi,

- Ruang Kreatif subsektor musik banyak ditemui berupa Studio Musik dimana hanya boleh digunakan ketika disewa dalam waktu tertentu dan tidak ada tempat nge-jam bareng dengan komunitas musik lainnya (interaksi)
- Ruang Kreatif subsektor fotografi banyak ditemui berupa usaha studio Foto dimana hanya dapat menggunakan jasa dan terdapat beberapa komunitas fotografi, dimana setiap anggota harus memiliki kamera, sehingga tidak adanya kesempatan orang lain untuk belajar tanpa memiliki fasilitas yang berkaitan dengan fotografi
- Kuliner dapat di kota jambi ditemui pada foodcourt dimana sebagian besarnya berasal dari usaha UMKM sehingga jarang ditemui makanan Khas Jambi.



PERMASALAHAN

FUNGSIONAL

- Prasarana fisik yang ada, belum menyesuaikan 3 besar subsektor ekraf kota jambi (musik, fotografi dan Kuliner)
- Wadah komunitas yang menyatukan 3 besar subsektor yang ada di kota jambi
- Fasilitas yang mendukung kebutuhan pelaku kreatif belum lengkap

ARSITEKTURAL

- Strategi perancangan yang belum memberikan pengalaman ruang yang menjadikan pengunjung berpikir dan menjadi kreatif
- Lokasi Tipologi bangunan menjadi penentu perkembangan ekonomi daerah kota
- Belum tersedia ruang komunitas produktif yang berkualitas dan berkarakter secara fisik dan psikologis.

Dengan melihat potensi wisata serta potensi komunitas pada 3 besar sub-sektor; Pengalaman meruang yang mengajak untuk berpikir kreatif belum tersedia dan kebutuhan yang mendukung belum lengkap di Kota Jambi, maka perlu dibuat sebuah **Creative Hub** di Kota Jambi.



PENDEKATAN IDE SOLUSI

- Perancangan Ruang kreatif perlu strategi yang memungkinkan terciptanya ruang publik yang berkualitas dan berkarakter, yang mengajak pengunjung ikut berpikir kreatif.
- Akses yang mudah dijangkau dengan alur yang jelas sesuai dengan jenis kegiatan
- Dengan memanfaatkan potensi lokal yang tujuannya meningkatkan citra Daerah.

Pendekatan Konsep Placemaking

Menggunakan konsep Placemaking sebagai bentuk Responsif yang mengarah kepada sebuah tempat yang berkelanjutan, memiliki identitas atau citra serta mencerminkan kehidupan. Hal ini menjelaskan bahwa dengan menciptakan ruang atau sebuah tempat yang saling terhubung antar fungsi ruang yang ada memungkinkan terciptanya ruang publik kreatif yang berkualitas.

RUMUSAN MASALAH

“Bagaimana merancang Creative Hub di Kota Jambi yang mampu menyediakan fasilitas untuk menunjang kegiatan komunitas pada subsektor musik, fotografi dan Kuliner, menggunakan Pendekatan Konsep Placemaking?”



M E T O D E

PRIMER

- Survei Site
- Dokumentasi

SEKUNDER

- Peraturan, RTRW
- Studi Literatur
- Studi Preseden
- Teori Pendekatan
- Internet

PENDEKATAN PERANCANGAN Konsep Placemaking

Placemaking adalah pendekatan multi-segi untuk perencanaan, desain, dan pengelolaan ruang publik. Placemaking memanfaatkan aset, inspirasi, dan potensi **Komunitas lokal**, dengan maksud untuk menciptakan ruang publik yang meningkatkan vitalitas perkotaan dan meningkatkan kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat. Placemaking memfasilitasi pola penggunaan yang kreatif untuk **menginspirasi** orang agar secara kolektif menata ulang dan menemukan kembali ruang publik, memperkuat hubungan antara orang dan tempat yang mereka bagikan.

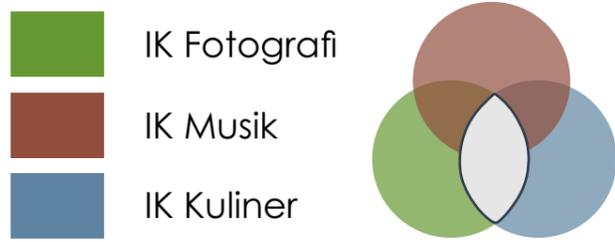


- Kriteria Utama Placemaking**
- Access & linkage (Kemudahan Akses)
 - Uses & Activities
 - Comfort & Image
 - Sociability

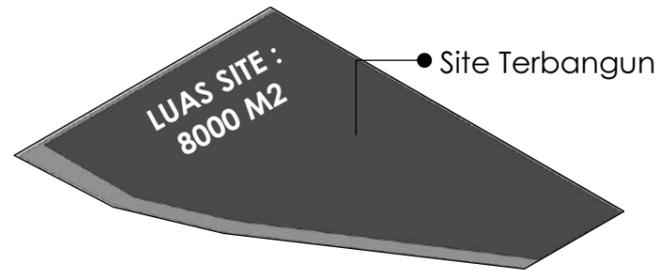
BAB 5 KONSEP DESAIN

- GUBAHAN MASA
- ZONASI
- SIRKULASI
- VEGETASI
- UTILITAS
- KARAKTER RUANG UTAMA (INDUSTRI KREATIF MUSIK, FOTOGRAFI & KULINER)

Gubahan Masa (Comfort & Image)



Menyatukan ketiga industri Kreatif dalam satu titik pusat, sehingga setiap sub-sektor saling berinteraksi dan kolaborasi.



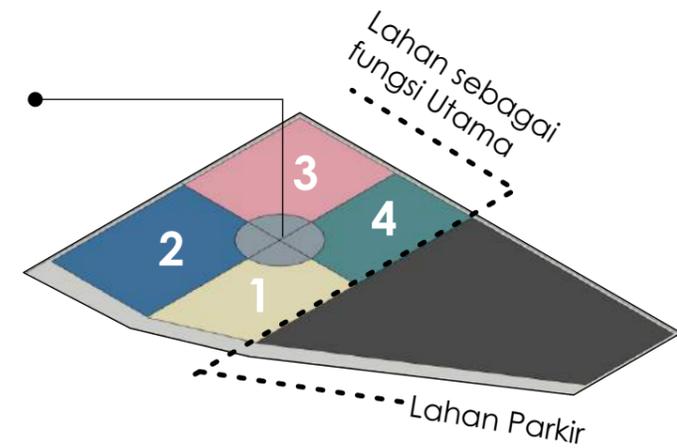
BATAS SITE

Peraturan Luas Site yang Dapat Dibangun adalah 6.396 m2.
 Besaran ruang Dalam : 3.099,6 m2.

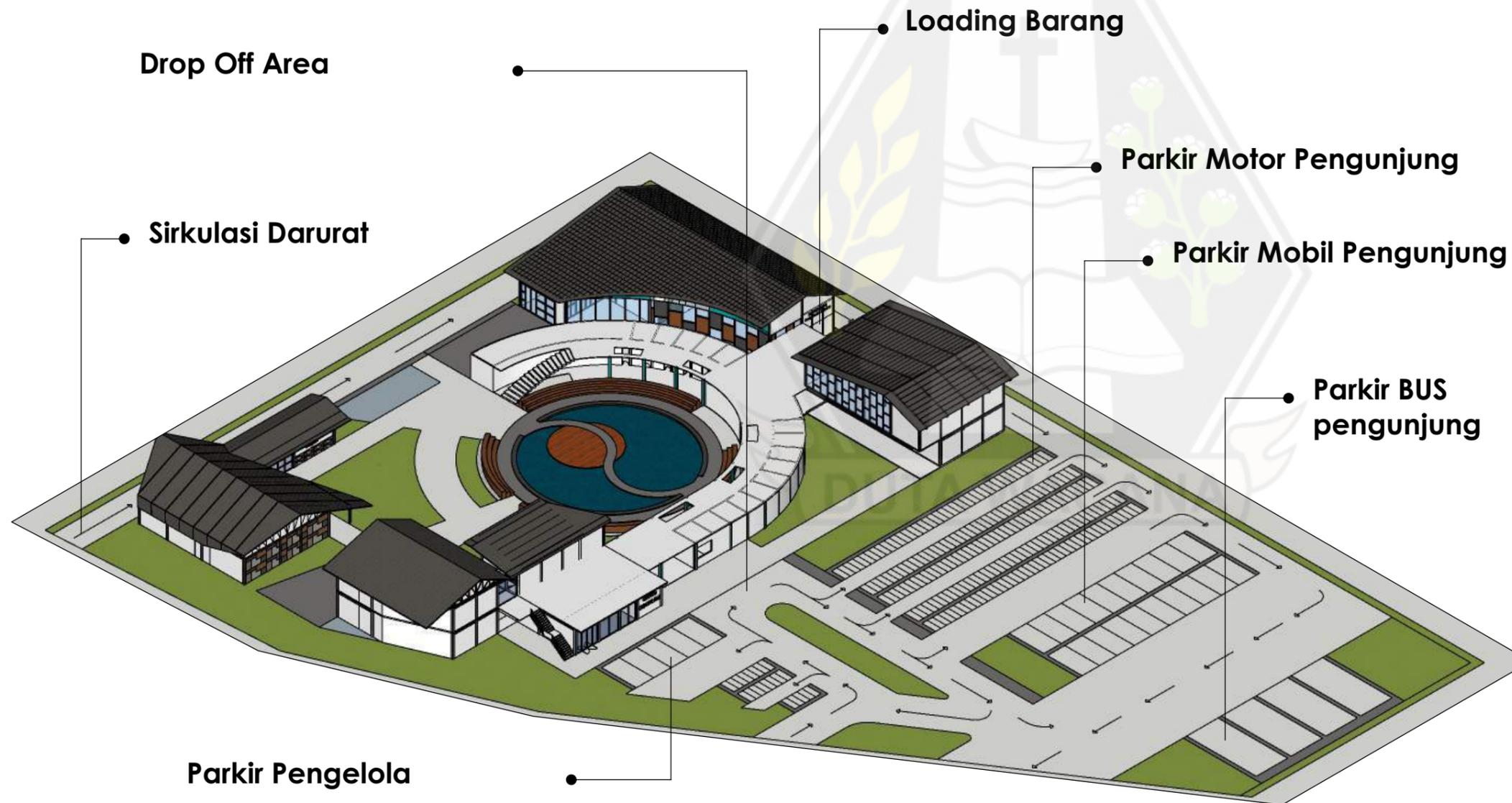
Lahan fungsi Utama disusun secara terpusat, dimana pusat utama sebagai Ruang Publik (Amphitheater)

PENATAAN MASSA

- Dibagi menjadi 4 massa, diantaranya:
- Pengelola Area & Co Working Space
 - I.K MUSIK
 - I.K FOTOGRAFI
 - I.K KULINER



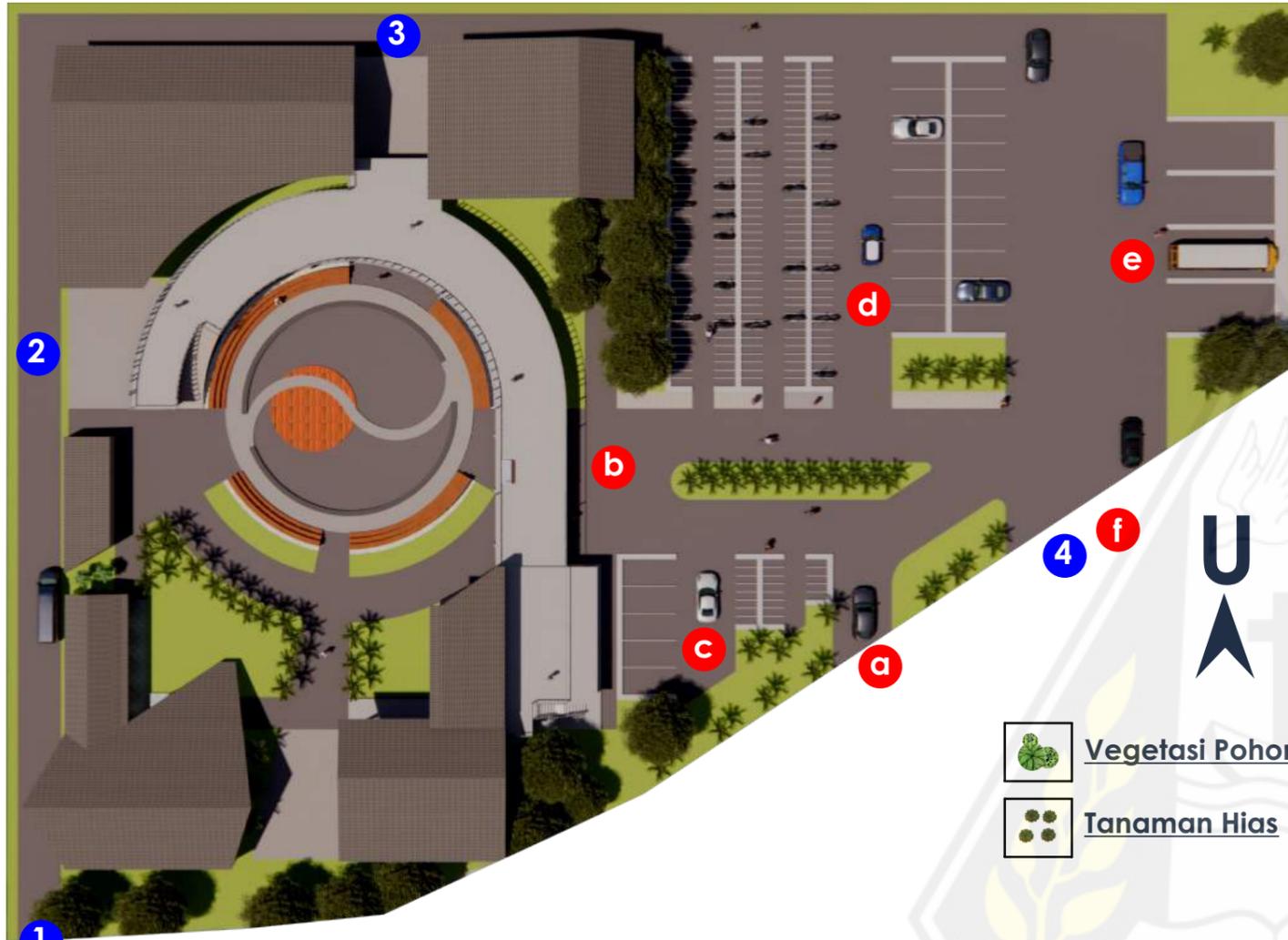
Zonasi (Uses & Activities)



SIRKULASI UTAMA

- Parkir dibuat terpisah untuk kepentingan fungsi dan kegiatan bangunan.
- Pembuatan akses loading barang untuk pengguna foodcourt
- Dalam keadaan darurat, jalur darurat dapat digunakan sewaktu-waktu

● Konsep Sirkulasi kendaraan



(Accessibility & Linkage)

- Akses Jalan Utama memiliki lebar badan jalan 10 meter. Masuk kedalam Site lebar jalan dikurangi menjadi 7 meter untuk kepentingan area hijau dan fungsi lain
- Gate IN dan Gate OUT berada pada sisi selatan Site, dimana tepat dekat dengan jalan Utama
- Lahan yang digunakan sudah sesuai dengan arahan RTRW Kota Jambi



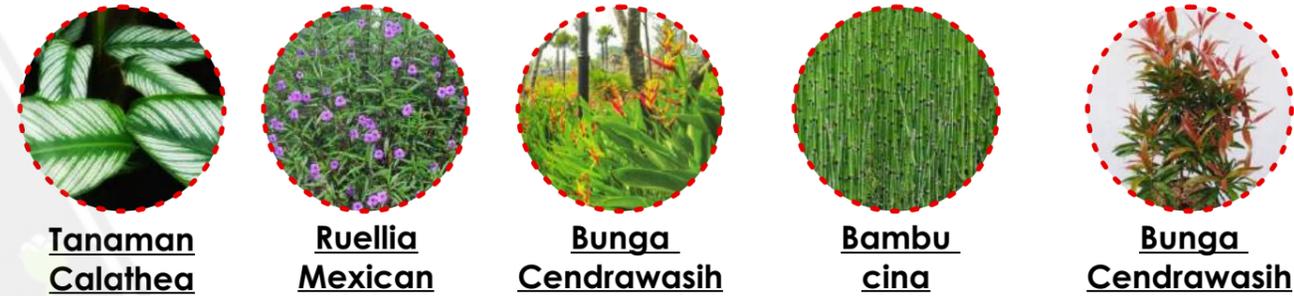
● Konsep Vegetasi Site

(Comfort & Image)

SEBAGAI PENEDUH



SEBAGAI HIASAN

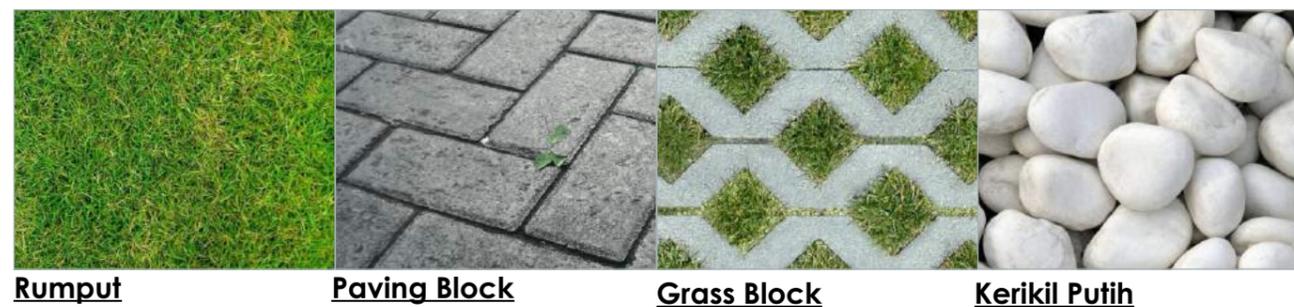


(Uses & Activites)

FASILITAS



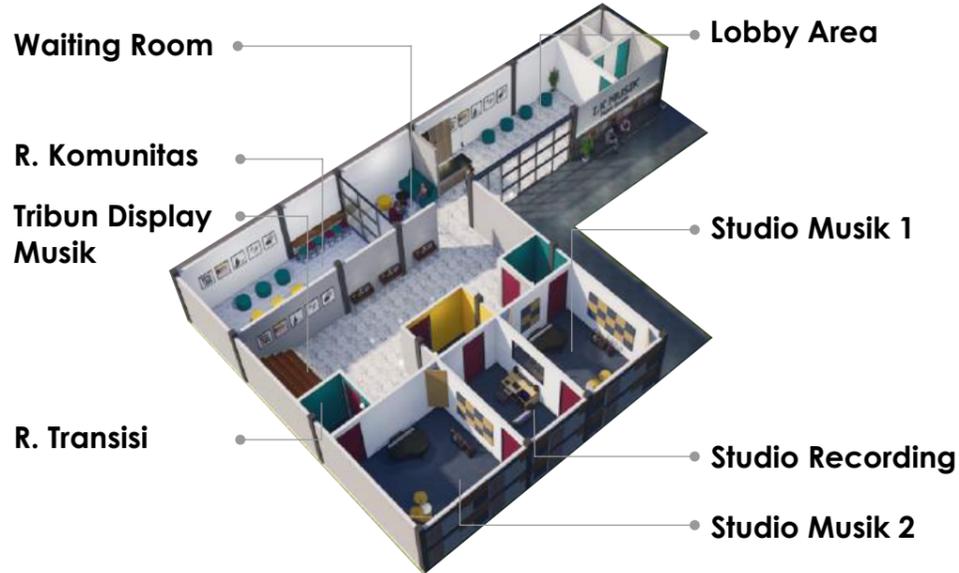
MATERIAL



Karakteristik Bangunan I.K Musik

Musik

Studio musik merupakan salah satu fasilitas yang dibutuhkan sebuah grup band untuk mengembangkan kemampuan dalam bermusik. Sarana tersebut tentu berperan penting dalam memfasilitasi mereka sehingga dapat menunjukkan eksistensi band-band yang ada di daerah-daerah.



Material Dalam Ruang (Akustika)

DINDING

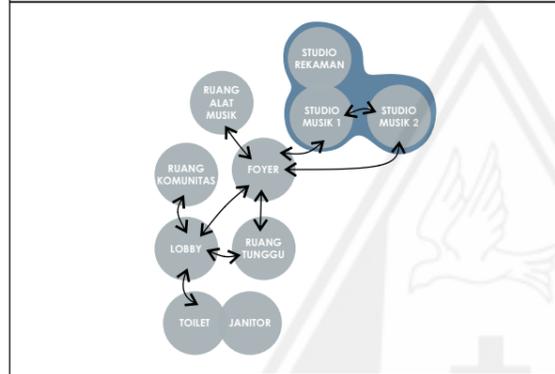
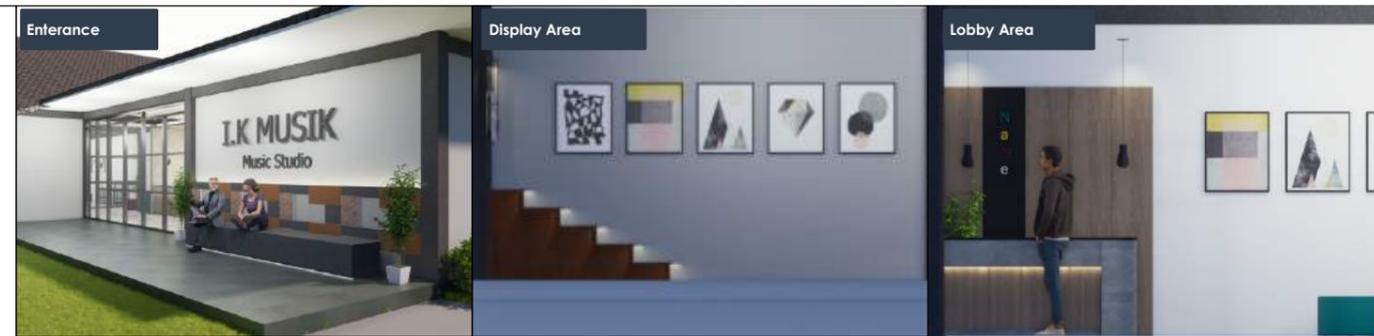
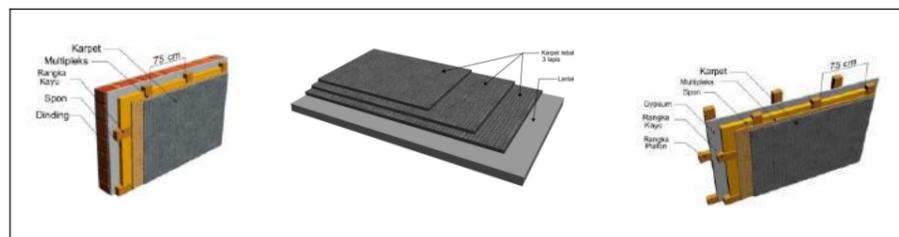
Finishing dinding dilakukan dengan bahan lunak yang menyerap bunyi, seperti acoustic tile, softboard ataupun karpet yang ditempelkan pada dinding

PLAFON

Rangka plafon menggunakan baja, selanjutnya ditutup dengan multipleks, dan dilapisi dengan acoustic tile dan dipasang papan penyerap berupa panel

LANTAI

Lantai utama dari material beton, kemudian disusun dari rangka besi atau kayu, ditutup dengan multipleks tebal, selanjutnya dilapisi dengan karpet.



STUDIO MUSIK



Penghawaan

- Pemasangan penghawaan buatan pada ruang studio yaitu dengan menggunakan AC.
- peletakan Lubang ventilasi (exhaust fan)



Peralatan dan properti

NAMA	GAMBAR	FUNGSI
Komputer		Sebagai Alat yang akan memproses audio rekaman, mengedit rekaman dan sebagai sarana saat melakukan mixing
Audio Interface		Sebuah alat yang akan digunakan untuk menghubungkan komputer dengan alat musik yang digunakan
Microfon		sebagai komponen audio yang digunakan untuk merekam suara atau vokal, sinyal audio, instrumen akustik dan sebagainya
Headphone		Digunakan oleh pengisi suara atau pembuat lagu berfungsi untuk mengecek kualitas suara
Speaker Studio Monitor		Speaker Studio monitor bisa digunakan sebagai alat bantu membuat musik yang nantinya akan dihubungkan melalui laptop atau komputer
Stand Mic		berfungsi sebagai tempat mic ketika bermain alat musik ataupun tidak
Amplifier Besar		Pengeras Suara yang menghasilkan suara output pada sumber suara dengan kontrol yang dapat diatur sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan
Efek gitar		menentukan Output dai suara yang gitaris inginkan
Kabel		kabel akan dibutuhkan untuk disambungkan pada komputer dan berbagai sambungan lainnya

RUANG KOMUNITAS



DISPLAY MUSIK



Pencahayaan

- pada ruang studio menggunakan pencahayaan buatan, dengan menggunakan lampu
- Pencahayaan Alami bersumber dari jendela dengan model kaca ganda untuk



Alat Musik dalam Studio Musik

Studio Musik berfokus pada musik band



1. Pencahayaan alami



• **DINDING**
Didominasi menggunakan keramik putih yang dipadukan dengan cat warna warni yaitu merah, biru, kuning, hijau memberi kesan kreatif pada Ruang.

• **PLAFON**
Material yang digunakan untuk plafon adalah gypsumboard dengan finishing cat berwarna putih

• **LANTAI**
lantai Keramik dan material batu yang tahan api dan mudah dibersihkan cocok untuk di dapur

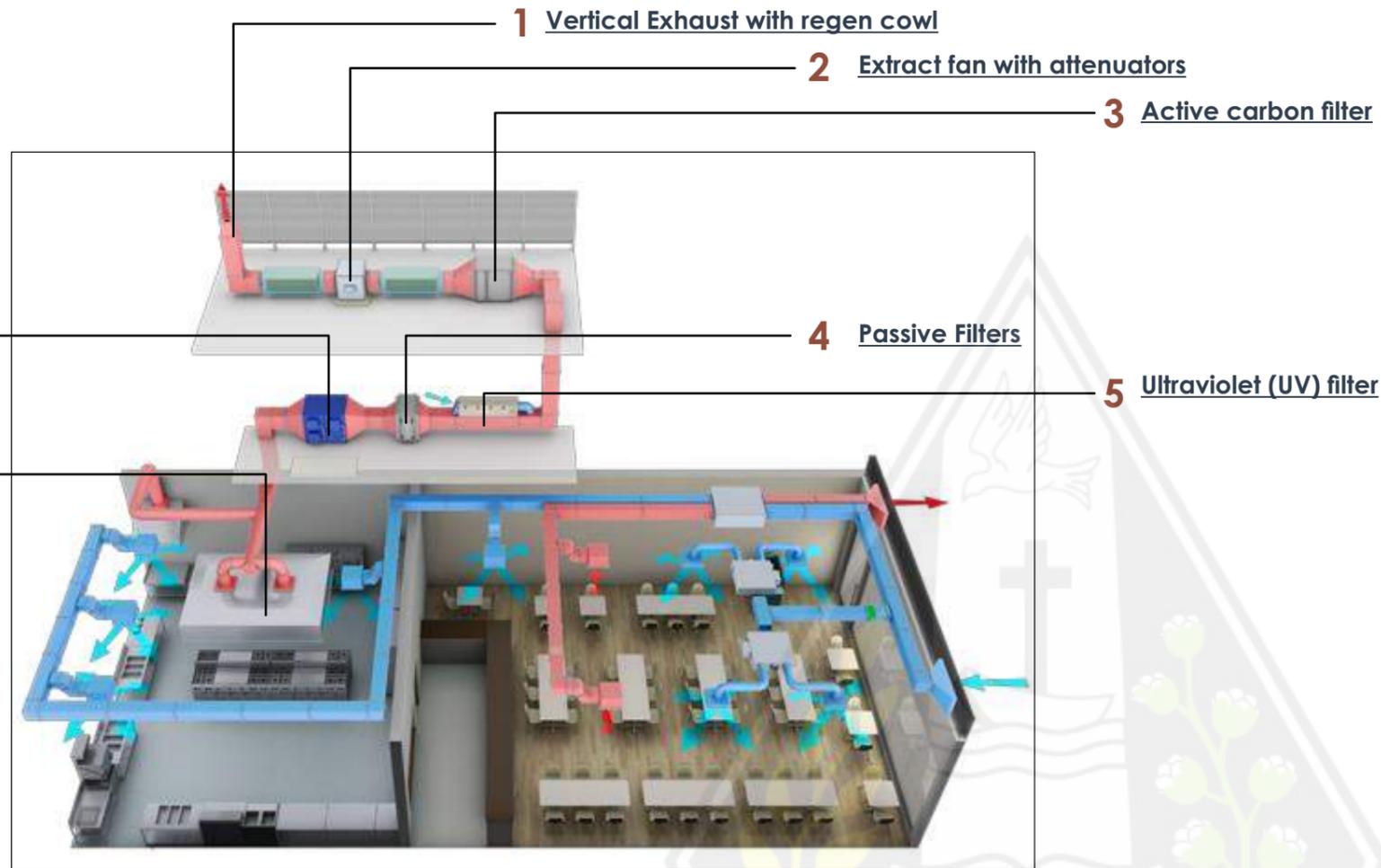
• **PARABOT**
Parabot pada perancangan ini memiliki ciri khas yang sama yaitu sebagian besar didominasi dengan stainless dan finishing kayu (ramah Lingkungan)



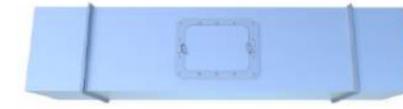
NAMA ALAT	GAMBAR	KRITERIA		
Rack 4 Tiers		Terbuat dari stainless steel sehingga Tidak Mudah Karat Mudah Dibersihkan	Chest Freezer	Suhu mencapai -25 derajat celsius Untuk membekukan bahan makanan lebih tahan lama Sedikit Energi dan tahan lama saat listrik padam 56 x52 x 85 cm dengan kapasitas 100liter
Stove Burner 4 Tungku		1500mm x 500mm x 1550mm 4 Tungku Tungku kompor mempunyai knob dan regulator sendiri	Work table with water boiler	Meja dengan 2 wadah merebus Material Stainless 137cm x 61cm x 85cm
Gas grill		75cm x 75cm x 850cm Tahan Karat Perangkat diatur ke LPG 40cm x 60cm x 80cm Mudah Dibersihkan	Spice Table Stainless	Kapasitas 8 Kotak bumbu Bahan Stainless (Mudah dibersihkan & higienis) Tahan lama
Double Sink		Terbuat dari baja tahan karat Tahan Korosi Back splash stainless tinggi 15 cm washing Area 40cm x 40cm x 30cm Back splash	Deep Fryer	ukuran rak dengan lebar 35 - 60 cm Untuk Penggorengan dengan saringan (basket) 2 bak celup menggunakan Gas / LPG Kapasitas Tank 6 Liter 58 x 48 x 50 cm
Work table w/2 Shelf		2 Rak Bawah Baja Tahan Karat 110cm x 60cm x 80cm	Exhaust Hood	Dilengkapi dengan Grease filter oil lampu Penerang Power push button Penampung minyak
Double Kwali range		Tungku 2 ring 32x32 cm Handle gas multifungsi (dapat dengan lutut kaki) Saluran Air bersih lengkap dengan kran dan pipa air Air plate menahan panas 120cm x 75cm x 80cm	Upright Glass	Chiller Display 3 pintu kaca tegak 650 W dengan suhu 2-10 °C Volume 1500 L 180 x 80 x 200 cm
			Oven Konveksi	Penyesuaian Suhu 0-400 °C Kapasitas besar 2 lapis panel cormin, tahan lembab, & mudah dibersihkan 12 kW 131 x 84 x 57 cm



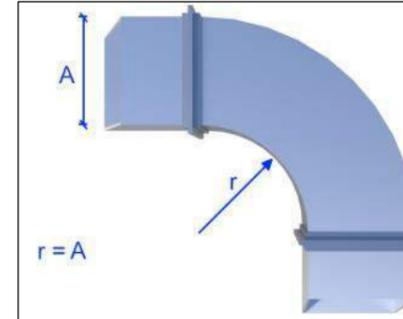
Pengaturan ventilasi dapur untuk dapur dengan peralatan gas atau listrik



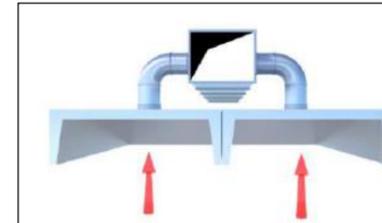
Berikut menunjukkan instalasi saluran kerja yang umum untuk sistem ventilasi dapur dan memberikan contoh instalasi yang dapat diterima. Spesifikasi standar kinerja yang ditetapkan:



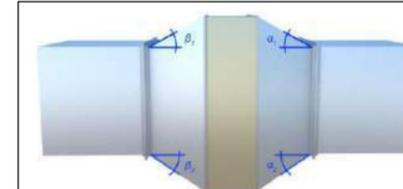
Panel akses dipasang di sisi saluran, setidaknya 40mm di atas bagian bawah saluran, untuk memungkinkan akses yang sesuai untuk pembersihan saluran.



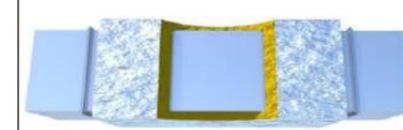
Radius tikungan yang dibengkokkan sesuai dengan yang akan digunakan.



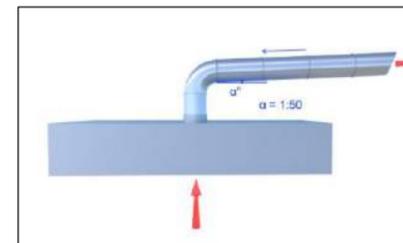
Sambungan saluran kaku ke kanopi akan digunakan.



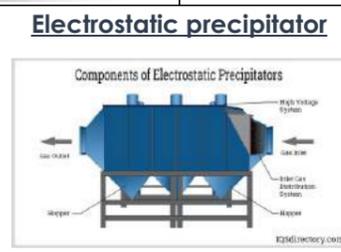
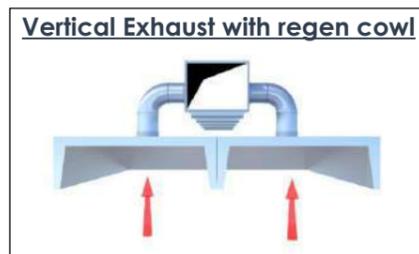
Sambungan saluran memiliki sudut pendekatan rendah 15 derajat untuk mendorong pemerataan aliran udara melalui unit filter.



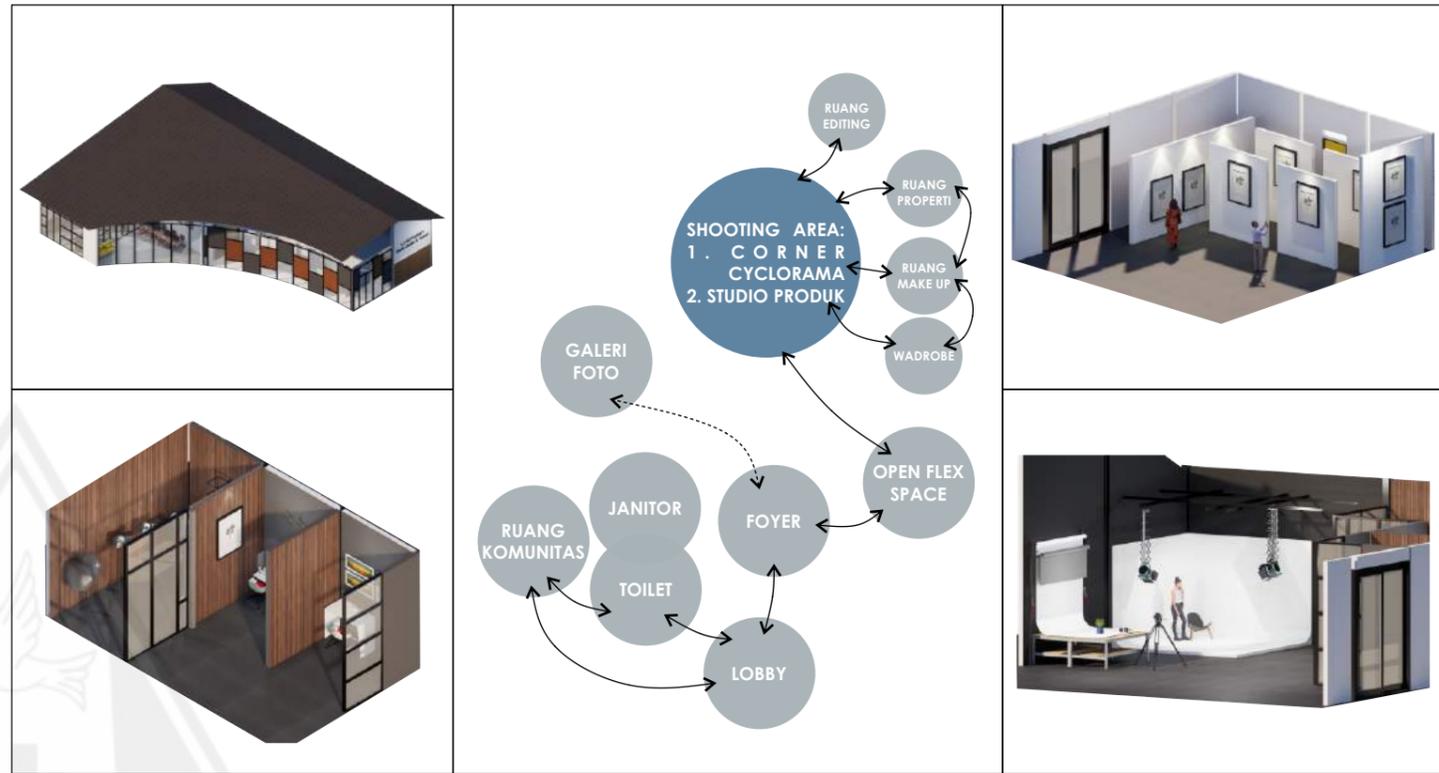
Saluran kerja kedap api yang tahan api akan digunakan di mana pun saluran kerja melewati kompartemen api.



Sambungan saluran ke kanopi kabut air akan dipasang pada ketinggian 1:50, ke kanopi



Karakteristik Bangunan I.K Kuliner



Jenis Objek Fotografi

Fotografi yang akan disediakan di jambi creative Hub dibagi menjadi 2 :

- Foto Product : suatu cara bagaimana kita mengambil gambar dari suatu produk
- Foto Fashion : dibuat khusus untuk memperlihatkan pakaian, aksesoris, dan dokumentasi dari berbagai hal yang berkaitan dengan penjualan pakaian.

fotografi ini bersifat komersial yang berarti hasil yang dipamerkan bertujuan untuk menghasilkan profit bagi fotografer dan mampu berkolaborasi dengan kuliner dan musik



KONSEP DESAIN

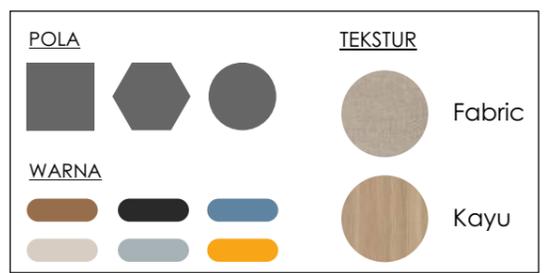
DINAMIS
Bersifat Fleksibel, aktif dan semangat/cheerful

KOLABORATIF
Bersifat membaur, interaktif dan kolaboratif

Material Dalam Ruang



POLA, TEKSTUR & WARNA
Menekspose tekstur kayu dan fabric ada beberapa interior ruang. Penggunaan beberapa Pola seperti segi enam pada lebah, Segitiga dll. Didominasi dengan warna coklat, putih hitam, dengan warna lainnya biru orange dan abu-abu



Peralatan dan properti

Penyediaan fasilitas alat yang dapat mendukung aktivitas produksi fotografi dan dilengkapi dengan properti untuk mendukung objek yang akan difoto.

NAMA	GAMBAR	FUNGSI
Softbox / difuser		Fungsinya untuk memberikan efek cahaya bayangan yang halus dan tidak terlalu keras (kontras), tetapi cahaya yang dihasilkan lebih terarah, karena cakupan cahaya softbox bersifat terbatas.
Umbrella		Payung pemantul (reflecting umbrella) untuk memantulkan cahaya sehingga lebih keras dan merata. Payung transparan (translucent umbrella) untuk menyaring cahaya sehingga lebih lunak dan merata. Hasilnya kurang lebih mirip dgn softbox
Reflector		Pemantul cahaya berbentuk lingkaran yang berfungsi untuk menerima cahaya yang kemudian dipantulkan sesuai dengan arah yang diinginkan
Fluflight		Jenis lampu studio berukuran besar, bentuknya segi 4 berisi lampu neon berkekuatan tinggi. Cahaya yang dihasilkan bersifat terus-menerus (continues) sehingga mempermudah pemotretan,
Tripot		Alat penyangga kamera berkaki tiga, yang berfungsi menjaga kestabilan dan presisi kamera agar tidak terjadi getaran/shake
Background		latar Belakang pada studio dengan berbagai macam warna, motif, tekstur, sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan kreativitas
Mono Flash		Lampu yang dihubungkan langsung ke stop kontak. Setiap lampu monoflash dilengkapi dengan built in slave yang berfungsi membuat lampu menyala bersamaan ketika ada flash lain yang menyala.
Spotlight Studio		Photobox pada dasarnya adalah sistem Studio Photo Otomatis yang kompak atau dibuat berbentuk box. Digunakan untuk mengambil foto produk

Contoh Shooting Area



Properti



Penghawaan

Area ekspresi fotografi hanya dilakukan di dalam ruangan sehingga Sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan dengan menggunakan AC di seluruh ruangan bangunan.



Keamanan & Proteksi

- Keamanan : CCTV & Akses Kunci
- Kebakaran : Smoke Detector & APAR



PUSAT DATA DAN SISTEM INFORMASI KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/ BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF R. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif. (2020) . Jakarta Pusat : Kemenparekraf

Wyckoff (2014). The Four Types (2020)

Neuferst, E. (2002). Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga

Badan Pusat Statistika Kota Jambi. (2022). Kota Jambi dalam Angka 2022 .

Data Satu (2021). "Rekapitulasi data Ekonomi Kreatif di Kota Jambi".(2023).

Chellia ,Hedy ,dkk.(2017). Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra. (2017) Perancangan Interior Masterchef Junior School. Surabaya : Universitas Kristen Petra. JURNAL INTRA Vol. 5, No. 2, (2017) 35-44 35

Wijayanto, Ghazali .(2015). Rencana Pengembangan fotografi Nasional 2015-2019. jakarta : PT REPUBLIK SOLUSI

Arya, Glan.(2022). PERANCANGAN SOLO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN MOSULAR DESIGN DI KOTA SURAKARTA. Yogyakarta:Universitas Kristen Duta Wacana

Raeynaldo.(2022).PERANCANGAN PARIWISATA EDUKASI PETERNAKAN SAPI PERAH DAN PENGOLAHAN PRODUK TURUNAN SUSUS DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING. Yogyakarta : unoversitas Kristen Duta Wacana

Firdaus, Lukman.(2020). Perencanaan dan perancangan bojonegoro *Creative Hub* dengan Pendekatan konsep Arsitektur Modern. Universitas Pelita Bangsa,jawa Barat : Universita pelita Bangsa

Irawan, Andri.(2015). ekonomi Kreatif sebagai suatu solusi Mensejahterakan Masyarakat dalam Meningkatkan tingkat Perekonomian, Cimahi: SNEB

Jhon, Andy, dkk.(2016). The Creative Hubs. London: University of West of England

Dewi, Darmawan, dkk.(2021).Pendekatan Antropometri pada Ruang Bangun Panti Sosial Lansia, Badung Bali: Universitas Warmadewa

Eka, mulyani, dkk.(2018).Korelasi Bentuk dan Fasad terhadap Fungsi bangunan Bandung *Creative Hub* . Bandung: Institut Teknologi Nasional

lembaran daerah kota Jambi Nomor 9 Tahun 2013, Jambi: Sekretariat Daerah Kota Jambi

Archdaily. (2014). Dilli Haat New Delhi, India. India: Archdaily

Pinterest