

**PERANCANGAN GORONTALO CREATIVE HUB  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-  
VERNAKULAR**

Oleh

**SHAFIRA NUR KAMARULLAH  
T11 18 063**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian  
Guna memperoleh gelar sarjana



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN GORONTALO *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO- VERNAKULAR

Oleh:

SHAFIRA NUR KAMARULLAH

NIM. T11 18 063

#### SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

Guna memperoleh gelar sarjana

Dan telah disetujui dan siap untuk diseminarkan pada tanggal

16 Desember 2022

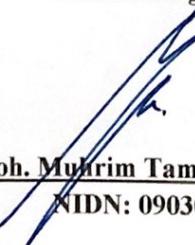
Gorontalo, 12 Desember 2022

Pembimbing 1



Amru Siola, ST.,MT  
NIDN: 0922027502

Pembimbing 2



Moh. Muhrim Tamrin, ST.,MT  
NIDN: 0903078702

## HALAMAN PERSETUJUAN

### PERANCANGAN GORONTALO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO- VERNAKULAR

Oleh

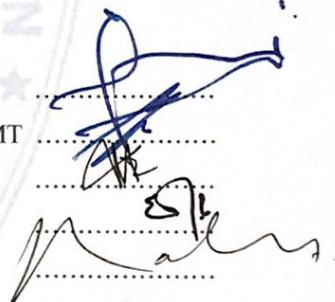
SHAFIRA NUR KAMARULLAH

T11 18 063

Diperiksa Oleh Panitia Ujian Strata satu (S1)

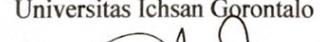
Universitas Ichsan Gorontalo

1. Pembimbing I : Amru Siola, ST.,MT
2. Pembimbing II : Moh. Muhrim Tamrin, ST.,MT
3. Pengaji I : ST. Haisah, ST.,MT
4. Pengaji II : Evi Sunarti Antu, ST.MT
5. Pengaji III : Rahmawati Eka, ST.MT



#### Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Ichsan Gorontalo



AMELYA INDAH PRATIWI, ST.MT  
NIDN : 0907028701

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Fakultas Teknik  
Universitas Ichsan Gorontalo

MOH. MUHRIM TAMRIN, ST., MT  
NIDN : 0903078702

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) dengan judul Perancangan Gorontalo *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Ichsan Gorontalo.
2. Karya tulisan ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Gorontalo, 10 Mei 2023



NIM. T11 18 063

## ***ABSTRACT***

***SHAFIRA NUR KAMARULLAH. T1118063. GORONTALO CREATIVE HUB WITH NEO-VERNACULAR ARCHITECTURE APPROACH***

*This research aims to find out: (1) the location or site following the design of the Gorontalo Creative Hub, (2) the concept of Neo-Vernacular architecture based on the design of the Gorontalo Creative Hub building, and (3) the building shape that has an image as Gorontalo Creative Hub building. The method used is the Neo-Vernacular Architecture approach. Neo-Vernacular Architecture is a combination of Traditional Architecture and Modern Architecture. The application still employs existing concepts in the local area and then becomes a more modern work by not ignoring the local culture. Based on the research results from the weighting value, the selected site for the Gorontalo Creative Hub design location is Alternative 3, which is located on Jl. Manggis, Limba B, Kota Selatan Subdistrict, Gorontalo City. The principle of Neo-Vernacular Architecture in the building concept is that the building can show the local characteristics of the region by combining modern elements but not neglecting the existing culture so that the building does not seem monotonous. The shape of the building has an image as a facility that can develop creative industries in Gorontalo City. In addition, the Gorontalo Creative Hub design can open up jobs and improve knowledge for the people of Gorontalo City.*

*Keywords:* creative industry, neo-vernacular architecture, local, modern, Gorontalo

## **ABSTRAK**

### **SHAFIRA NUR KAMARULLAH. T1118063. GORONTALO *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) lokasi atau *site* sesuai dengan perancangan Gorontalo *Creative Hub*, (2) konsep arsitektur Neo-Vernakular yang sesuai dengan perancangan bangunan Gorontalo *Creative Hub*, dan (3) bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai bangunan Gorontalo *Creative Hub*. Metode yang digunakan yaitu pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Arsitektur Neo-Vernakular adalah gabungan dari Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Modern. Pengaplikasiannya tetap memakai konsep yang ada di area lokal kemudian menjadi karya yang lebih modern tanpa melupakan budaya setempat. Berdasarkan hasil penelitian dari nilai pembobotan, *site* yang terpilih untuk lokasi perancangan Gorontalo *Creative Hub* adalah alternatif 3 yaitu terletak di Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular pada konsep bangunan yaitu bangunan dapat menunjukkan karakteristik lokal dari daerahnya dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada sehingga bangunan tidak terkesan monoton. Bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai sarana yang dapat mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo. Selain itu, dengan adanya perancangan Gorontalo *Creative Hub* dapat membuka lapangan pekerjaan dan menambah ilmu bagi masyarakat Kota Gorontalo.

Kata kunci: industri kreatif, arsitektur neo-vernakular, lokal, modern, gorontalo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul, Gorontalo *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, sesuai dengan yang direncanakan. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan strata satu di fakultas teknik. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat penulis selesaikan. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dra. Juriko Abdussamad, M.,Si, selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Ichsan Gorontalo.
2. Bapak DR. Abdul Gaffar La Tjokke, M.Si, selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo.
3. Ibu Amelya Indah Pratiwi, ST., MT, Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Ichsan Gorontalo.
4. Bapak Amru Siola, ST., MT, selaku Pembimbing I yang telah membantu mengarahkan dan membimbing penulis selama mengerjakan tugas akhir ini.
5. Bapak Moh. Muhrim Tamrin, ST., MT, selaku Ketua Jurusan Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Ichsan Gorontalo dan selaku Pembimbing II yang juga telah membantu mengarahkan dan membimbing penulis selama mengerjakan tugas akhir ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Ichsan Gorontalo yang tidak dapat penulis sebutkan satu per

satu yang telah mendidik dan membimbing penulis dalam menyelesaikan study.

7. Kedua Orang Tua, Kakak dan Keluarga yang telah memberi dukungan, semangat dan doa selama penulis mengerjakan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis, Aigina Soleha, Miftah Ilahude, Elfira Yusuf, Latifa Abdul, Devina Hambali, Shafira Hamzah, Safira Malik, Maghfira Tangkudung, Jeane Kirania, Miya Sunardi, Nahla Alamri yang sudah membantu mendoakan dan memotivasi penulis.
9. Teman seperjuangan bimbingan tugas akhir Nurmala Masry yang telah menemani dan saling memotivasi sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
10. Seluruh Teman-teman Mahasiswa yang berjuang bersama di Fakultas Teknik khususnya Jurusan Teknik Arsitektur Angkatan 2018 yang senantiasa memberi bantuan, dukungan dan semangat.
11. Dan semua yang telah membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Saran dan kritik, penulis harapkan dari Dewan Pengaji dan semua pihak untuk penyempurnaan lebih lanjut, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Gorontalo, 10 Mei 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan / Sasaran Perancangan.....</b>	<b>5</b>
1.3.1 Tujuan Perancangan .....	5
1.3.2 Sasaran Perancangan .....	5
<b>1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Pembahasan.....</b>	<b>6</b>
1.4.1 Ruang Lingkup.....	6
1.4.2 Batasan Pembahasan .....	6
<b>1.5 Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Tinjauan Umum .....</b>	<b>8</b>
2.1.1 Definisi Objek Rancangan .....	8
2.1.2 Tinjauan Judul .....	10
2.1.2.1 Tinjauan <i>Creative Hub</i> .....	10

2.1.2.2 Tinjauan Industri Kreatif .....	12
2.1.2.3 Tinjauan Industri Kreatif di Gorontalo .....	21
2.1.2.4 Kriteria Gedung <i>Creative Hub</i> .....	22
2.1.3 Tinjauan Pengguna.....	29
<b>2.2 Tinjauan Pendekatan Arsitektur .....</b>	<b>29</b>
2.2.1 Pengertian Arsitektur Neo Vernakular.....	30
2.2.2 Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular.....	30
2.2.3 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular .....	33
2.2.4 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular .....	34
2.2.5 Contoh Bangunan Arsitektur Neo-Vernakular .....	34
 <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Deskriptif Objektif.....</b>	<b>38</b>
3.1.1 Kedalaman Makna Objek Rancangan .....	38
3.1.2 Prospek dan Fisibilitas Proyek .....	39
3.1.3 Program Dasar Fungsional.....	40
3.1.4 Lokasi dan Tapak .....	41
<b>3.2 Metode Pengumpulan dan Pembahasan Data.....</b>	<b>42</b>
3.2.1 Pengumpulan Data .....	42
3.2.2 Pembahasan Data .....	43
<b>3.3 Proses Perancangan dan Strategi Perancangan.....</b>	<b>43</b>
3.3.1 Proses Perancangan.....	43
3.3.2 Strategi Perancangan.....	44
<b>3.4 Hasil Studi Komparasi dan Studi Pendukung .....</b>	<b>44</b>
3.4.1 Studi Komparasi.....	44
3.4.2 Kesimpulan Hasil Studi Komparasi .....	51
<b>3.5 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>54</b>
 <b>BAB IV ANALISIS PENGADAAN GORONTALO CREATIVE HUB .....</b>	<b>55</b>
<b>4.1 Analisis Kota Gorontalo sebagai Lokasi Tapak .....</b>	<b>55</b>
4.1.1 Kondisi Fisik Kota Gorontalo .....	55

4.1.2 Kondisi Nonfisik Kota .....	61
<b>4.2 Analisis Pengadaan Fungsi Bangunan .....</b>	<b>61</b>
4.2.1 Pencarian Gagasan .....	61
4.2.2 Kondisi Fisik .....	62
4.2.3 Faktor Penunjang dan Hambatan-hambatan .....	63
<b>4.3 Analisis Pengadaan Bangunan.....</b>	<b>64</b>
4.3.1 Analisis Kebutuhan Gorontalo <i>Creative Hub</i> .....	64
4.3.2 Penyelenggaraan Gorontalo <i>Creative Hub</i> .....	64
<b>4.4 Kelembagaan dan Struktur Organisasi .....</b>	<b>66</b>
4.4.1 Struktur Kelembagaan.....	66
4.4.2 Struktur Organisasi .....	66
<b>4.5 Pola Kegiatan yang Diwadahi .....</b>	<b>67</b>
4.5.1 Identifikasi Kegiatan .....	67
4.5.2 Pelaku Kegiatan .....	67
4.5.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang .....	68
4.5.4 Pengelompokan Kegiatan.....	73
 <b>BAB V ACUAN PERANCANGAN GORONTALO CREATIVE HUB .....</b>	<b>75</b>
<b>5.1 Acuan Perancangan Makro .....</b>	<b>75</b>
5.1.1 Penentuan Lokasi .....	75
5.1.1.1 Kriteria Penentuan Lokasi .....	76
5.1.1.2 Alternatif Penentuan Lokasi .....	77
5.1.2 Penentuan Tapak .....	79
5.1.3 Pengolahan Tapak .....	84
<b>5.2 Acuan Perancangan Mikro .....</b>	<b>90</b>
5.2.1 Jumlah Pengguna .....	90
5.2.2 Kebutuhan Ruang.....	91
5.2.3 Pola Hubungan Ruang dan Tata Display .....	94
5.2.3.1 Sifat Ruang.....	94
5.2.3.2 Hubungan Ruang.....	98
5.2.4 Besaran Ruang .....	100

<b>5.3 Acuan Tata Massa dan Penampilan Bangunan .....</b>	<b>104</b>
5.3.1 Tata Massa .....	104
5.3.2 Penampilan Bangunan.....	106
5.3.3 Penzoningan Tata Letak Massa Bangunan .....	108
5.3.4 Ide Rancangan dengan Tema Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular....	108
<b>5.4 Acuan Persyaratan Ruang .....</b>	<b>109</b>
5.4.1 Sistem Pencahayaan .....	109
5.4.2 Sistem Penghawaan.....	111
5.4.3 Sistem Akustik .....	111
<b>5.5 Acuan Tata Ruang Dalam .....</b>	<b>112</b>
5.5.1 Pendekatan Interior .....	112
5.5.2 Sirkulasi Ruang .....	113
<b>5.6 Acuan Tata Ruang Luar.....</b>	<b>114</b>
<b>5.7 Acuan Sistem Struktur .....</b>	<b>116</b>
5.7.1 Sistem Struktur.....	117
5.7.2 Material Bangunan .....	118
<b>5.8 Acuan Perlengkapan Bangunan .....</b>	<b>120</b>
5.8.1 Sistem Komunikasi .....	120
5.8.2 Sistem Plumbing .....	121
5.8.3 Sistem Keamanan.....	122
5.8.4 Sistem Pembuangan Sampah .....	123
5.8.5 Sistem Jaringan Listrik.....	123
5.8.6 Sistem Pemadam Kebakaran.....	124
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>125</b>
<b>6.1 Kesimpulan .....</b>	<b>125</b>
<b>6.2 Saran .....</b>	<b>126</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Gambaran Studio <i>Creative Hub</i> .....	11
Gambar 2.2 Gambaran <i>Centre Creative Hub</i> .....	11
Gambar 2.3 Gambaran <i>Network Creative Hub</i> .....	11
Gambar 2.4 Gambaran <i>Cluster Creative Hub</i> .....	12
Gambar 2.5 Gambaran <i>Online Platform Creative Hub</i> .....	12
Gambar 2.6 Gambaran <i>Alternative Creative Hub</i> .....	12
Gambar 2.7 Fashion .....	13
Gambar 2.8 Kuliner.....	13
Gambar 2.9 Musik.....	14
Gambar 2.10 Video, Film dan Fotografi .....	14
Gambar 2.11 Periklanan.....	15
Gambar 2.12 Televisi dan Radio.....	16
Gambar 2.13 Kriya.....	16
Gambar 2.14 Aplikasi dan Game .....	17
Gambar 2.15 Pertunjukan ( <i>Showbiz</i> ).....	17
Gambar 2.16 Penerbitan.....	18
Gambar 2.17 Arsitektur.....	18
Gambar 2.18 Desain Interior .....	19
Gambar 2.19 Desain Produk .....	19
Gambar 2.20 Desain Komunikasi Visual.....	20

Gambar 2.21 Seni Rupa .....	20
Gambar 2.22 Kuliner Khas Gorontalo .....	21
Gambar 2.23 Festival Karawo Kota Gorontalo.....	22
Gambar 2.24 Kerajinan Tangan Khas Gorontalo.....	22
Gambar 2.25 Ruang <i>Co-Working</i> .....	23
Gambar 2.26 Ruang <i>Maker Space</i> .....	24
Gambar 2.27 Ruang Komunitas .....	24
Gambar 2.28 Studio Musik .....	25
Gambar 2.29 Studio Rekaman .....	25
Gambar 2.30 Studio Gambar.....	25
Gambar 2.31 Studio Latihan Tari.....	26
Gambar 2.32 Interior Studio Foto .....	26
Gambar 2.33 Dapur Praktek.....	27
Gambar 2.34 Studio Multimedia.....	27
Gambar 2.35 Ruang Pameran .....	28
Gambar 2.36 Ruang Pertunjukan .....	28
Gambar 2.37 Atap Bumbungan Rumah Adat Kalimantan Selatan.....	31
Gambar 2.38 Gabungan Bangunan Bata dan Modern .....	31
Gambar 2.39 Bandara Internasional Minangkabau.....	32
Gambar 2.40 Resort Nihiwatu.....	32
Gambar 2.41 <i>National Theatre Malaysia</i> .....	32

Gambar 2.42 Perbandingan Arsitektur Tradisional,Vernakular, Neo-Vernakular	34
Gambar 2.43 ACTIC .....	35
Gambar 2.44 Atap Bubungan.....	35
Gambar 2.45 Rumah Adat Suku Badui.....	36
Gambar 2.46 Bentuk Bangunan Bandar Udara.....	36
Gambar 2.47 Waiting Room Bandar Udara.....	37
Gambar 3.1 Peta Administrasi Provinsi Gorontalo.....	42
Gambar 3.2 Bandung <i>Creative Hub</i> .....	45
Gambar 3.3 Surabaya <i>Creative Hub</i> .....	46
Gambar 3.4 Interior Surabaya <i>Creative Hub</i> .....	46
Gambar 3.5 Ruangan <i>Tech Talk</i> Kantor Google Mexico.....	47
Gambar 3.6 Kedai Makan Kantor Google Mexico .....	48
Gambar 3.7 Ruang Rapat Informal Kantor Google Mexico .....	48
Gambar 3.8 <i>Malaysia National Theatre</i> .....	49
Gambar 3.9 Rumah Adat Dulohupa.....	50
Gambar 3.10 Ornamen khas Gorontalo .....	50
Gambar 3.11 Ornamen khas Gorontalo .....	50
Gambar 3.12 Kerangka Berpikir .....	54
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kota Gorontalo .....	57
Gambar 4.2 Bagan Struktur Organisasi .....	66
Gambar 5.1 Peta Administrasi Kota Gorontalo .....	75

Gambar 5.2 Peta Wilayah Pengembangan Kota Gorontalo .....	76
Gambar 5.3 3 Alternatif Wilayah Pengembangan di Kota Gorontalo .....	77
Gambar 5.4 Wilayah Pengembangan 1 .....	79
Gambar 5.5 Lokasi Alternatif 1 .....	80
Gambar 5.6 Lokasi Alternatif 2 .....	81
Gambar 5.7 Lokasi Alternatif 3 .....	81
Gambar 5.8 Analisa Sirkulasi Kenderaan .....	84
Gambar 5.9 Batasan-batasan <i>Site</i> .....	85
Gambar 5.10 Analisa Matahari .....	86
Gambar 5.11 Analisa Kebisingan .....	87
Gambar 5.12 Analisa Angin .....	88
Gambar 5.13 Analisa <i>View</i> .....	89
Gambar 5.14 Analisa Hubungan Ruang .....	99
Gambar 5.15 Tata Massa dan Tampilan Bangunan .....	107
Gambar 5.16 Zoning Massa Bangunan.....	108
Gambar 5.17 Penerapan Tema Terhadap Bangunan.....	108
Gambar 5.18 Sistem Pencahayaan Alami .....	109
Gambar 5.19 Sistem Pencahayaan Buatan.....	110
Gambar 5.20 Sistem Penghawaan Alami & Buatan .....	111
Gambar 5.21 Contoh Interior dalam bangunan Gorontalo <i>Creative Hub</i> .....	113
Gambar 5.22 <i>Soft Material</i> .....	115

Gambar 5.23 <i>Hard Material</i> .....	116
Gambar 5.24 Material Lantai .....	119
Gambar 5.25 Material Dinding .....	120
Gambar 5.26 Sistem Jaringan Air Bersih.....	121
Gambar 5.27 Sistem Jaringan Air Kotor.....	122
Gambar 5.28 Sistem Pembuangan Sampah .....	123
Gambar 5.29 Sistem Jaringan Listrik.....	124
Gambar 5.30 Peralatan Proteksi Kebakaran.....	124

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kesimpulan Hasil Studi Komparasi .....	51
Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan Kota Gorontalo,2021.....	56
Tabel 4.2 Kegiatan Pelaku Kreativitas.....	68
Tabel 4.3 Kegiatan Pengunjung .....	71
Tabel 4.4 Kegiatan Pengelola .....	72
Tabel 4.5 Sifat Kegiatan.....	73
Tabel 5.1 Pembobotan Pemilihan Lokasi.....	78
Tabel 5.2 Pembobotan Pemilihan <i>Site</i> .....	82
Tabel 5.3 Jumlah Penduduk Kota Gorontalo .....	90
Tabel 5.4 Kelompok Kebutuhan Ruang Bangunan Kreativitas .....	92
Tabel 5.5 Kelompok Kebutuhan Ruang Bangunan Serba Guna.....	93
Tabel 5.6 Kelompok Kebutuhan Ruang Bangunan Pengelola.....	93
Tabel 5.7 Sifat Bangunan Kreativitas .....	94
Tabel 5.8 Sifat Bangunan Serba Guna .....	96
Tabel 5.9 Sifat Bangunan Pengelola .....	96
Tabel 5.10 Besaran Ruang Gedung Kreativitas .....	100
Tabel 5.11 Besaran Ruang Gedung Serba Guna.....	101
Tabel 5.12 Besaran Ruang Gedung Pengelola.....	102
Tabel 5.13 Besaran Ruang Area Parkir.....	102
Tabel 5.14 Rekapitulasi Total Besaran Ruang .....	103

Tabel 5.15 Konsep Struktur ..... 117

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara dengan gudang kreativitas yang dihasilkan baik tradisional maupun modern. Kreativitas yang dihasilkan tidak hanya dari kalangan remaja/millenial saja, namun juga orang dewasa bahkan anak-anak dari berbagai suku dan budaya. Beberapa kreativitas hasil masyarakat yang sudah mendunia saat ini antara lain adalah Tas *Evrawood* yang merupakan salah satu produk lokal berkualitas karya remaja Indonesia, *Game Infectonator* yang merupakan game buatan asli remaja Indonesia, serta Spedagi yaitu sepeda yang terbuat dari bahan bambu menggunakan material alam dan masih banyak lagi kreativitas yang dihasilkan masyarakat Indonesia.

Industri kreativitas di Indonesia semakin mendapat prioritas oleh Presiden Joko Widodo dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Menurut peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) lembaga ini bertanggung jawab atas pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Menurut BEKRAF, Indonesia saat ini memiliki 16 subsektor industri kreatif antara lain adalah kuliner, fashion, musik, televisi dan radio, fotografi, arsitektur, periklanan, kriya, film, aplikasi dan game, penerbitan, seni rupa, seni pertunjukan, desain produk, desain interior, desain komunikasi visual.

Faktor-faktor yang dapat mengembangkan dan mengukur kreativitas sebuah kota antara lain adalah tempat-tempat kreatif diberbagai bagian kota, orang-orang

terdidik yang mengekspresikan ide-ide kreatif dan industri yang mencakup kebijakan yang memungkinkan ruang bebas dengan mudah untuk mengembangkan hal-hal kreatif (Landry & Hyams, 2000). Oleh karena itu sehubungan dengan mengembangkan kreativitas suatu kota di Indonesia perlu diimbangi dengan bangunan yang mewadahi kegiatan kreativitas tersebut.

Bangunan pusat kreatif sudah mulai marak dibangun di beberapa daerah di Indonesia seperti Jakarta yang dikenal dengan Jakarta *Creative Hub*, Kota Bandung pun memiliki Bandung *Creative Hub* serta di wilayah Timur Indonesia seperti Papua terdapat Papua *Youth Creative Hub* dan beberapa wilayah lainnya. Yang mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai wadah untuk memajukan sektor industri kreatif dan wadah untuk para pelaku kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya.

Provinsi Gorontalo merupakan salah satu Provinsi dari 34 Provinsi di Indonesia, terletak di bagian Utara pulau Sulawesi dan diresmikan pada 5 Desember 2000. Provinsi ini merupakan Provinsi yang penduduknya terpadat dan terbesar di wilayah teluk Tomini sehingga menjadikan provinsi ini sebagai pusat ekonomi, jasa dan perdagangan hingga pendidikan. Dilansir dari data Badan Pusat Statistik tahun 2021, Gorontalo berpenduduk 1.171.681 jiwa.

Pertumbuhan ekonomi di Gorontalo tahun 2021 menurut BPS (Badan Pusat Statistik) mengalami perbaikan meski masih mengalami penurunan yang tercatat -1,98% pada triwulan I 2021 dengan tingkat penurunan yang lebih baik daripada triwulan IV 2020 sebesar -3,56%. Akan tetapi tingginya pertumbuhan ekonomi di Gorontalo tidak berdampak signifikan terhadap kurangnya tingkat kemiskinan dan

pengangguran di Gorontalo. Tingkat kemiskinan di Gorontalo naik tipis senilai 0,02 %. Dari 15,59 % di bulan September 2020 menjadi 15,61 % di bulan Maret 2021. Sedangkan tingkat pengangguran terbuka naik sebesar 4.97 % dari 19.709 pada Februari 2020 menjadi 20.588 pada Februari 2021.

Solusi untuk mengurangi angka kemiskinan dan menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi pengangguran diperlukan upaya dalam peningkatan kinerja pelaku industri kreatif. Industri kreatif dapat memberikan konstribusi terhadap perekonomian suatu daerah. Industri kreatif lahir dari pemanfaatan dan keterampilan masing-masing individu sehingga mampu menciptakan lapangan kerja baru dan kemakmuran daerah. Menurut beberapa orang kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi yang paling penting (Susanto, 2018).

Menurut data yang didapatkan dari Dinas Pariwisata kota Gorontalo, dari 16 subsektor terdapat 5 subsektor yang aktif di kota Gorontalo yaitu 28,5% seni kriya, 14,2 % fotografi, 57% pertunjukan dan musik, 28,5% penerbitan. Sehingga potensi industri kreatif masih terbatas, di lain sisi ketertarikan masyarakat Gorontalo terhadap dunia seni, hiburan, atau keterampilan cukup besar. Dapat dilihat dari banyaknya *event-event* yang sering dibuat dan dipromosi melalui media sosial instagram. *Event-event* tersebut berupa menggelar karnaval karawo yang setiap tahun diadakan, festival kreativitas pemuda tahun 2019 serta *event-event* seni lainnya. Kreativitas yang dihasilkan tidak hanya kerajinan tangan seperti karawo yang merupakan produk lokal tetapi juga berupa musik, tari-tarian, kuliner, fotografi bahkan desain. *Event-event* tersebut sering digelar di lapangan taruna remaja Gorontalo akan tetapi lokasi ini hanya dimanfaatkan pada kegiatan-kegiatan

yang bertemakan *outdoor* sedangkan untuk kegiatan kreativitas seperti kegiatan pelatihan membutuhkan ruangan *indoor* sehingga dibutuhkan bangunan Gorontalo *Creative Hub* ini. Berbagai macam minat masyarakat tersebut bukan hanya menjadi suatu kegiatan bersenang-senang tetapi juga bisa diarahkan ke kegiatan positif yang dapat menambah ilmu, menambah penghasilan dan membuka lapangan pekerjaan. Untuk itu Gorontalo membutuhkan wadah untuk meningkatkan industri kreatif tersebut.

Perancangan Gorontalo *Creative Hub* merupakan bangunan kreativitas yang diharapkan dapat menjadi wadah untuk meningkatkan industri kreatif di Gorontalo, mengarahkan masyarakat berkegiatan positif, serta dapat menjadi tempat untuk menggelar berbagai acara kreativitas lainnya. Bangunan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat menunjang pendidikan, rekreasi dan hiburan. Perancangan ini memakai pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dengan tujuan agar bangunan tidak terkesan monoton dan membosankan. Selain itu, bangunan juga dapat menunjukkan karakteristik lokal dari suatu daerah dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis mengangkat perancangan dengan judul “**Gorontalo *Creative Hub* dengan Menerapkan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menetukan lokasi/site yang sesuai untuk perancangan Gorontalo *Creative Hub* ?
2. Bagaimana menerapkan konsep pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular pada perancangan Gorontalo *Creative Hub* ?
3. Bagaimana rancangan tampilan bangunan dan menentukan struktur, utilitas, serta penataan tata massa bangunan pada Gorontalo *Creative Hub* dengan menerapkan konsep pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular ?

## **1.3 Tujuan / Sasaran Perancangan**

### **1.3.1 Tujuan Perancangan**

1. Untuk mendapatkan lokasi/site yang sesuai dengan perancangan Gorontalo *Creative Hub*.
2. Untuk mendapatkan konsep pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang sesuai dengan perancangan Gorontalo *Creative Hub*.
3. Untuk mendapatkan tampilan bangunan dan sistem struktur, utilitas, dan penataan tata massa bangunan pada perancangan Gorontalo *Creative Hub* dengan menerapkan konsep pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

### **1.3.2 Sasaran Perancangan**

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan ini yaitu mendapatkan konsep desain dan perancangan serta tersusunya perancangan Gorontalo *Creative Hub* sebagai wadah yang meningkatkan industri kreatif di Gorontalo yaitu:

1. Lokasi dan Tapak
2. Kebutuhan ruang, besaran ruang dan pola hubungan ruang
3. Tata massa dan sirkulasi dalam tapak/site
4. Penampilan fisik dengan konsep arsitektur Neo-Vernakular
5. Penentuan sistem struktur
6. Tata ruang luar dan ruang dalam
7. Sistem utilitas dan perlengkapan bangunan dalam tapak/site

## **1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Pembahasan**

### **1.4.1 Ruang Lingkup**

Pembahasan perancangan Gorontalo *Creative Hub* ini berdasarkan terapan-terapan dan disiplin yang ada dalam ilmu arsitektur, yaitu antara lain menyangkut proses perancangan, pemakai, fungsi, kebutuhan, penampilan fisik, penataan elemen ruang luar, pengadaan elemen ruang dalam, material, struktur, kontruksi, potensi lingkungan dan lain sebagainya yang menyangkut tentang arsitektur.

### **1.4.2 Batasan Pembahasan**

Desain rancangan ini berdasarkan tema rancangan yaitu dengan menerapkan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular :

1. Ditekankan pada pola perancangan tapak dan lingkungan yang menyangkut tampilan, fungsi, pola penataan massa dan tata ruang luar dan dalam pada Gorontalo *Creative Hub*.
2. Mengacu pada studi komperasi.

## **1.5 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini mencakup:

**BAB I : Pendahuluan**, Menguraikan gambaran umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, ruang lingkup dan batasan pembahasan.

**BAB II : Tinjauan Pustaka**, Dalam bab ini, dikemukakan beberapa deskripsi pembahasan yang meliputi tinjauan umum dan tinjauan pendekatan arsitektur dari beberapa literatur dan teori-teori mengenai Gorontalo *Creative Hub*.

**BAB III : Metodologi Perancangan**, Berisi deskripsi objektif lokasi, metode pengumpulan dan pembahasan, proses perancangan dan strategi perancangan, hasil studi komparasi dan hasil studi pendukung, dan kerangka berpikir padu. Perancangan Gorontalo *Creative Hub*.

**BAB IV : Analisa Perancangan**, Menjelaskan tentang analisis perancangan Gorontalo *Creative Hub* dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular sebagai objek perencanaan faktor penentu pengadaan yang meliputi analisis lembaga struktur organisasi dan pola kegiatan yang diwadahi.

**BAB V : Acuan Perancangan**, Berisi rekomendasi acuan perancangan Gorontalo *Creative Hub* yang disertai dengan daftar rujukan dan daftar lampiran serta hasil perancangan desain objek yang meliputi acuan perancangan makro & mikro serta kelengkapan bangunan.

**BAB VI : Penutup**, Berisi tentang kesimpulan dan saran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Umum

##### 2.1.1 Definisi Objek Rancangan

Objek yang dipilih dalam perancangan ini adalah “*Gorontalo Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular*” dengan pengertian berikut ini:

###### 1. Definisi *Creative*

*Creative* jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia adalah kreativitas. Kreatif adalah sebuah inspirasi atau usaha yang mendorong seseorang dalam mewujudkan sesuatu yang baru berupa ide atau hasil yang relatif berbeda.

Menurut (Halim, 2010) dalam buku Psikologi Arsitektur Kreativitas adalah suatu hal yang kompleks, berhubungan dengan jiwa, tidak berwujud, tidak dapat diidentifikasi, tetapi dapat tiba-tiba muncul di keramaian. Jadi kreativitas ada di sana tanpa ada yang memperhatikan. Kreativitas merangsang pikiran dan mempertajam proses berpikir.

###### 2. Definisi *Creative Hub*

*Creative Hub* memiliki arti sebagai ‘pusat kreativitas’ dalam bahasa Indonesia. Untuk lebih jelas, *Creative Hub* dapat diartikan sebagai bagian utama yang menjadi kumpulan dalam hal-hal yang memiliki inspirasi atau ide-ide kreativitas.

*Creative Hub* menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin bagi pelaku kreativitas. *Creative Hub* adalah jaringan yang mendorong pertumbuhan industri kreatif di suatu Daerah. *Creative Hub* adalah tempat yang menawarkan lebih

banyak pekerjaan, meningkatkan layanan edukasi, kesempatan membangun jaringan, peningkatan usaha dan menciptakan lebih banyak inovasi di industri kreatif.

### 3. Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan proses kreativitas serta gagasan individu atau kelompok orang yang dapat menghasilkan karya tanpa memanfaatkan sumber daya alam dan menghasilkannya sebagai produk yang ekonomis dan siap diproduksi.

Kreativitas yang dihasilkan dapat menawarkan lebih banyak pekerjaan. Maka dari itu, industri ini adalah salah satu aktivitas yang bisa membantu perekonomian di Indonesia. Apalagi mengingat sumber daya alam di Indonesia semakin menipis.

### 4. Arsitektur *Neo-Vernakular*

Arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan salah satu gaya arsitektur post modern yang muncul pada tahun 1960-an melalui protes dan kritiknya para arsitek terhadap bangunan yang monoton atau seragam. Penerapan konsep Arsitektur *Neo-Vernakular* juga bertujuan untuk merevitalisasi dan mempertahankan kearifan dan budaya lokal. Selain itu juga dapat membawa budaya lokal lebih dekat kepada orang asing.

Pada dasarnya Arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan karakteristik lokal suatu daerah dengan menggunakan unsur-unsur modern sehingga bangunan tidak terlihat monoton dan memiliki ciri khas tersendiri.

## 2.1.2 Tinjauan Judul

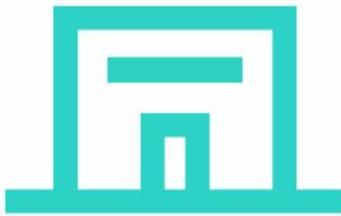
### 2.1.2.1 Tinjauan *Creative Hub*

*Creative Hub* atau wadah kreativitas bisa diartikan sebagai titik awal atau kumpulan kreativitas. *Creative Hub* memberikan wadah bagi para pelaku kreatif dengan memberikan kesempatan kerja dan dukungan usaha kepada industri kreatif. Faktanya, *Creative Hub* hanya memiliki satu pusat. Namun, kegiatan yang terkandung di dalamnya dapat menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin bagi pelaku kreatif. *Creative Hub* adalah tempat yang dinamis untuk menawarkan lebih banyak kesempatan kerja, memperluas layanan pendidikan dan menumbuhkan kreativitas. *Creative Hub* memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan fasilitas untuk mengembangkan industri kreatif Indonesia
- b. Memberikan wadah untuk para pekerja industri kreatif agar terlibat dan mengembangkan kreativitas dan kegiatan bisnis mereka.
- c. Pelaksanaan program pelatihan di setiap subsektor industri kreatif.
- d. Mengintegrasikan seluruh kegiatan sektor kreatif untuk membentuk jaringan kreatif yang dapat memperluas pengetahuan wisatawan Indonesia dan mancanegara tentang produk-produk kreativitas Indonesia.

Menurut *the British Council's Creative Hub Toolkit*, terdapat 6 jenis *Creative Hub* antara lain:

- a. *Studio*, merupakan kumpulan individu-individu atau bisnis dalam skala kecil yang bekerja dalam suatu *co-working space*.



Gambar 2.1 Gambaran Studio Creative Hub

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

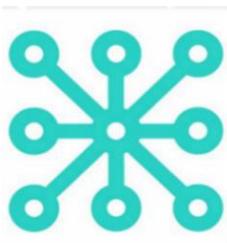
- b. *Centre*, merupakan pusatnya kegiatan kreativitas berskala besar dengan fasilitas pendukung seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi dan ruang pameran.



Gambar 2.2 Gambaran Centre Creative Hub

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

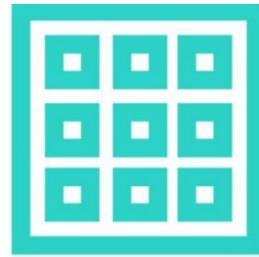
- c. *Network*, merupakan sekelompok individu atau bisnis yang biasanya tersebar, tetapi membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu.



Gambar 2.3 Gambaran Network Creative Hub

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

- d. *Cluster*, merupakan sekelompok individu dan bisnis kreatif yang bekerja di satu area geografis tertentu.



*Gambar 2.4 Gambaran Cluster Creative Hub*

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

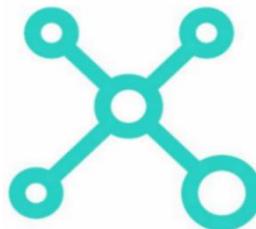
- e. *Online platform*, merupakan jenis *Creative Hub* yang menjalankan bisnis kreatif hanya dengan menggunakan metode online seperti website dan medsos.



*Gambar 2.5 Gambaran Online Platform Creative Hub*

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

- f. *Alternative*, merupakan jenis *Creative Hub* yang berfokus pada eksperimen dengan komunitas, sektor dan model keuangan baru.



*Gambar 2.6 Gambaran Alternative Creative Hub*

(sumber: Dovey dan Pratt, 2016)

#### 2.1.2.2 Tinjauan Industri Kreatif

Menurut BEKRAF, Indonesia saat ini memiliki 16 subsektor industri kreatif.

Berikut subsektor yang termasuk dalam industri kreatif:

### a. Fashion ( Industri Pakaian )

Industri fashion Indonesia, sekarang ini berkembang pesat. Hal ini tercemin dari gaya hidup masyarakat yang sudah sangat modern dan mampu mengikuti gaya trend yang ada. Kegiatan kreatif fashion berkaitan dengan desain pakaian, sepatu dan aksesoris, produksi pakaian dan aksesorisnya, serta saran dan distribusi produk fashion.



Gambar 2.7 Fashion

(sumber: <https://wolipop.detik.com/fashion-news/d-5975003/brand-ri-disebut-tampil-di-off-schedule-paris-fashion-week-ini-maksudnya>)

### b. Kuliner

Subsektor berikutnya adalah industri kuliner. Di tahun 2011, Kementerian Pariwisata industri Kreatif memasukkan seni kuliner kedalam subsektor industri kreatif, karena Indonesia mempunyai warisan budaya pangan yang unik, yang pada dasarnya menjadi sumber keunggulan komparatif Indonesia. Namun, masih ada yang kurang perhatian dalam pengelolaan yang menarik.



Gambar 2.8 Kuliner

(sumber: <https://travel.okezone.com/read/2020/10/29/301/2301113/10-kuliner-khas-indonesia-sering-jadi-santapan-wisatawan-apa-saja>)

### c. Musik

Subsektor berikutnya adalah industri musik. Subsektor ini dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas atau usaha yang menyangkut edukasi, perekaman, promosi, penjualan, pemasaran, serta pertunjukan karya seni musik. Perkembangan industri musik dapat dibagi menjadi beberapa zaman, dimulai dengan zaman industri pertunjukan musik, industri penerbitan musik, industri rekaman musik, dan industri musik digital.



Gambar 2.9 Musik

(sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/29/150000569/bentuk-penyajian-musik-jenis-ansambel?page=all>)

### d. Video, Film dan Fotografi

Subsektor berikutnya adalah video, film dan fotografi. Industri ini setara dengan industri fashion yang sedang berkembang saat ini. Aktivitas kreatif yang terkait dengan industri ini adalah pembuatan film, jasa fotografi, video dan distribusi film. Termasuk dengan penulisan skenario, dubbing film, sinematografi, sinetron, pameran atau festival film.



Gambar 2.10 video, film dan fotografi

(sumber: <https://dafunda.com/movie/situs-download-film-indonesia-terbaru/>)

#### e. Periklanan (*Advertising*)

Subsektor periklanan meliputi iklan display seperti iklan melalui koran dan majalah atau televisi dan radi. Berbagai poster dan postingan gambar, pamflet, brosur dan distribusi media iklan sejenis lainnya.



Gambar 2.11 periklanan

(sumber: <https://www.literasipublik.com/pengertian-iklan-dan-sejarah-perkembangan-periklanan>)

#### f. Televisi dan Radio (*Broadcasting*)

Subsektor televisi dan radio adalah subsektor industri kreatif yang berperan luas dalam penyebaran informasi. Stasiun Radio Republik Indonesia (RRI) diresmikan pada masa revolusi, 11 September 1945. Radio lambat laun dikenal bukan hanya tempat penyebaran informasi, tetapi digunakan sebagai penyebarluasan hiburan.

Sementara itu, perkembangan industri pertelevisian Indonesia dimulai sejak 4 Agustus 1962 dan disiarkan pertama kali pada 17 Agustus 1962, yang bertepatan dengan Hari ke-17 Proklamasi Republik Indonesia. Persaingan konten di era sekarang begitu ketat sehingga pemilik industri TV perlu beradaptasi dengan cermat untuk mencapai inovasi dan peningkatan kreativitas. Melalui BEKRAF, pemerintah mengimbau para pelaku industri pertelevisian Indonesia untuk dapat memberikan tayangan berkualitas tinggi pasca berkembangnya era digital.



Gambar 2.12 televisi dan radio

(sumber: <http://sarifudin.com/penyiaran/index.php/siaran-televisi/1-format-program-televisi>)

g. Kriya

Kriya atau kerajinan tangan merupakan subsektor dengan ciri khas Indonesia yang paling dekat dengan industri pariwisata dan menyerap tenaga kerja yang besar. Usaha kriya juga beragam antara lain kerajinan dari kayu, kulit, kaca, keramik, logam dan tekstil. Potensinya masih besar, dan pemasarannya sangat terbuka.



Gambar 2.13 Kriya

(sumber: <https://www.kanalinfo.web.id/pengertiansenikriya>)

h. Aplikasi dan Game

Mengingat Indonesia adalah salah satu negara yang pangsa pasar gamenya meningkat secara signifikan, maka subsektor aplikasi dan game memiliki kapasitas besar dalam berkontribusi pada ekonomi kreatif negara. Sebagai produsen atau sebagai pemain profesional banyak pilihan yang bisa didalami. Kemenpar akan lebih serius menangani subsektor ini melalui beberapa hal, antara lain

mengintegrasikan elemen game ke dalam lembaga pendidikan, menjaga developer lokal dan membantu mempromosikan karya mereka.



Gambar 2.14 Aplikasi dan Game

(sumber: <https://www.kanalinfo.web.id/pengertiansenikriya>)

i. Seni Pertunjukan (*Showbiz*)

Seni pertunjukan di beberapa daerah sudah tersebar ke seluruh Indonesia. Banyak seni pertunjukan tradisional dan kontemporer yang telah dikembangkan, diciptakan dan dipromosikan yang diakui secara internasional. Untuk itu, sangat dibutuhkan peran pemerintah untuk mendorong perkembangan lebih lanjut subsektor seni pertunjukan ini. Contoh seni pertunjukan antara lain balet, wayang, tari kontemporer, tari tradisional, musik tradisional, drama, musik teater dan opera.



Gambar 2.15 pertunjukan (*showbiz*)

(sumber: <https://www.kompas.com/hype/read/2020/11/23/134000566/lirik-dan-chord-lagu-pilihlah-aku-dari-sheila-on-7>)

j. Penerbitan

Subsektor penerbitan memang tidak sekuat subsektor lainnya, tapi subsektor ini memiliki potensi yang tak kalah jauh. Banyak penerbitan kecil dan besar yang

masih bermunculan untuk meramaikan industri ini. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti tak lepas dari peran industri ini.



Gambar 2.16 Penerbitan

(sumber: <https://kbbi.lektur.id/penerbitan>)

k. Arsitektur

Peran arsitektur di Indonesia sangatlah penting. Secara budaya, keberagaman arsitektur lokal dan regional menunjukkan ciri khas Negara Indonesia yang memiliki budaya yang beragam. Sedangkan di sisi pembangunan, arsitektur berperan dalam merancang dan mengawasi seluruh pembangunan sehingga menjadi suatu bangunan yang utuh. Di Indonesia, peran arsitek dalam membangun sarana dan prasarana tetap sangat penting.



Gambar 2.17 arsitektur

sumber: <https://properti.kompas.com/read/2021/03/10/144023021/ini-10-kampus-top-studi-arsitektur-terbaik-dunia-2021?page=all>)

l. Desain interior

Masyarakat sudah lebih memperhatikan keindahan ruangan. Meningkatnya pemakaian desainer interior untuk menciptakan estetika interior rumah, hotel dan

kantor. Hal ini menunjukkan bahwa potensi industri kreatif di bidang desain interior sangat menjanjikan. Munculnya berbagai lembaga pendidikan, perusahaan, konsultan dan asosiasi di bidang desain interior menunjukkan antusiasme terhadap perkembangan sub industri ini.



Gambar 2.18 Desain Interior

(sumber: <https://properti.kompas.com/read/2020/09/19/120436721/8-prinsip-desain-interior-menarik-yang-perlu-anda-ketahui?page=all>)

#### m. Desain Produk

Perkembangan bidang ini sangat positif. Masyarakat saat ini memiliki apresiasi terhadap produk-produk berkualitas tinggi. Desainer produk dapat meningkatkan pengetahuan lokal dan budaya Indonesia yang beragam dengan setiap karyanya. Beberapa pendekatan yang dapat ditempuh subsektor ini adalah pembentukan design center sebagai pusat lintas subsektor yang bekerja sama dengan berbagai organisasi dalam meningkatkan pemakaian desain produk lokal indonesia.

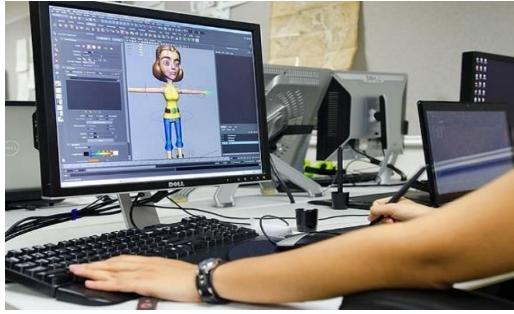


Gambar 2.19 Desain Produk

(sumber: <https://www.itb.ac.id/program-studi-sarjana-desain-produk>)

#### n. Desain Komunikasi Visual

Desain grafis memiliki potensi pasar yang sangat menjanjikan, apalagi jumlah praktisi DKV lokal semakin meningkat dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kondisi pasar, pengetahuan dan nilai-nilai lokal.



Gambar 2.20 Ilustrasi Desain Komunikasi Visual

(sumber: <https://yogya.inews.id/berita/mengenal-jurusan-desain-komunikasi-visual-dan-prospek-kerjanya>)

#### o. Seni Rupa

Seni rupa Indonesia sangat kuat berjejaring di dalam dan luar negeri. Berbagai festival seni yang diakui secara internasional diadakan secara teratur. Hingga saat ini, lebih dari 160 seniman Indonesia telah berpartisipasi dalam forum dan acara internasional. Untuk itu, Pemkot perlu menyediakan berbagai sarana seperti pembangunan ruang seni dan budaya, sehingga menjadikan Indonesia sebagai pusat seni di Asia Tenggara.



Gambar 2.21 seni rupa (showbiz)

(sumber: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20200703/12/1261167/new-normal-pelaku-seni-rupa-diminta-tetap-berkreasi>)

### 2.1.2.3 Tinjauan Industri Kreatif di Gorontalo

Ada beberapa industri kreatif yang sudah disentuh di Kota Gorontalo tetapi masih terbatas antara lain adalah:

a. Kuliner

Salah satu industri kreatif yang berkembang cukup pesat adalah industri sub sektor kuliner dengan melakukan sebuah studi terhadap pemetaan produk makanan olahan khas daerah yang dapat ditingkatkan daya saingnya di pasar ritel maupun internasional. Kota Gorontalo memiliki ciri khas akan kulinernya antara lain adalah kue karawo, pia saronde, dan lain-lain



Gambar 2.22 Kuliner Khas Gorontalo

(sumber: <https://bp-guide.id/AXaDBAyv>)

b. Fashion

Fashion di Kota Gorontalo juga berkembang cukup pesat yang dapat dilihat dengan menggelar acara fashion show Karawo setiap tahunnya. Selain kain karawo terdapat juga beberapa fashion yang bisa dijadikan oleh-oleh khas Gorontalo antara lain adalah kopiah keranjang dan pernak-pernik khas Gorontalo.



Gambar 2.23 Festival Karawo Kota Gorontalo

(sumber: <https://gopos.id/gorontalo-karnaval-karawo-dipaparkan-di-kementerian-pariwisata/>)

c. Kriya

Beberapa potensi kerajinan tangan yang dimiliki di Gorontalo antara lain adalah kerawang yaitu sejenis sulaman kain dengan ragam warna dan motif. Selain sulaman karawo terdapat juga anyaman dari bambu yang akan menghasilkan produk seperti tikar dan keranjang. Dan kerajinan tempurung kelapa yang akan menghasilkan ragam bentuk berupa lampu hias, asbak, pot bunga serta hiasan lainnya.



Gambar 2.24 Kerajinan Tangan Khas Gorontalo

(sumber: <https://senibudayo.blogspot.com/2019/09/kerajinan-tangan-yang-berasal-dari.html>)

#### 2.1.2.4 Kriteria Gedung *Creative Hub*

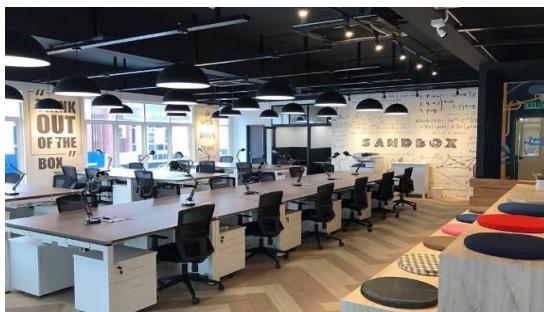
Menjelaskan kriteria yang perlu diterapkan pada Bangunan Kreativitas, Bangunan Apresiasi dan Bangunan Penunjang lainnya.

## 1. Bangunan Kreativitas

Bangunan kreativitas membutuhkan fasilitas yang tepat untuk mendukung kegiatan kreativitas masyarakat. Ruangan kreativitas yang disediakan pada gedung ini adalah co-working space, maker space, ruang komunitas, studio musik, studio gambar dan desain, studio tari, studio video dan fotografi, studio multimedia, studio aplikasi dan game.

### a. *Co-working space*

*Co-working space* adalah ruangan bekerja sama. Ruangan ini dirancang agar mempermudah komunikasi, kolaborasi dan kerjasama untuk menciptakan kreativitas. *Co-working space* biasanya memiliki suasana yang menyenangkan untuk proses kerja dan menambah semangat.



Gambar 2.25 Ruang Co-Warking

(sumber: <https://arvahub.com/keistimewaan-bekerja-di-coworking-space-dan-virtual-office/>)

### b. *Maker space*

*Maker space* adalah tempat produksi atau tempat bekerja. Ruangan ini mencakup area kelas dan ruangan yang memfasilitasi pembelajaran proses yang berkaitan dengan pembuatan produk, manajemen produk dan sistem pemasaran.



*Gambar 2.26 Ruang Maker Space*

(sumber: <https://fithriarizkasirait.wordpress.com/2017/02/18/makerspace-in-library/>)

c. Ruang Komunitas

Ruang komunitas adalah ruang bersama tetapi lebih kecil dari ruang Co-working space. Ruangan ini disediakan untuk setiap komunitas atau cabang kreativitas yang berbeda. Karena semua bidang kreativitas membutuhkan diskusi yang lebih intens.



*Gambar 2.27 Ruang Komunitas*

(sumber: <https://cohive.space/blogs/pilih-mana-kerja-di-coffee-shop-atau-coworking-space/>)

d. Studio musik dan rekaman

Studio musik adalah ruangan yang disediakan untuk berlatih musik. Sedangkan studio rekaman merupakan ruangan pengambilan suara. Seluruh karya remaja direkam dengan aransemen agar kualitas musik yang dihasilkan tetap terjaga.



Gambar 2.28 Studio Musik

(sumber: <https://www.mystudio.co.id/detail-blog-5-studio-musik-keren-versi-mystudio-58.html>)



Gambar 2.29 Studio Rekaman

(sumber: <https://indovoiceover.com/nilah-5-studio-rekaman-voice-over-terbaik-di-jakarta/>)

#### e. Studio Gambar dan Desain

Studio gambar merupakan salah satu lembaga yang bertujuan untuk menyediakan fasilitas khusus untuk menggambar dan segala aktivitas yang mendukung kegiatan menggambar.



Gambar 2.30 Studio Gambar

(sumber: <https://ar.itb.ac.id/en/archives/7763>)

#### f. Studio tari

Studio tari atau sanggar tari adalah tempat untuk kegiatan berlatih.



Gambar 2.31 Studio Latihan Tari

(sumber: <http://wargajogja.net/pendidikan/mila-art-dance-lembaga-kursus-tari-penyezia-semua-genre.html>)

#### g. Studio Fotografi dan Video

Studio fotografi dan video adalah sarana atau media pembelajaran untuk mendokumentasikan dalam bentuk foto. Ada sebagian perlengkapan yang perlu disediakan di studio antara lain adalah kabel release, kepala *flash elektronik*, kabel *syncro*, *receiver trigger*, alat pengukur cahaya (*flash meter atau light meter*), *reflector standar*, payung studio, *soft box*, *background*/layar studio dan lainnya.



Gambar 2.32 Interior Studio Foto

(sumber: <https://www.99.co/blog/indonesia/cara-membuat-studio-foto/>)

#### h. Dapur praktek masak

Ruang latihan yang paling diperlukan dalam desain adalah dapur. Dapur adalah ruang yang penting dan sangat berhati-hati untuk memastikan bahwa seluruh sistem di dalamnya sesuai standar yang nyaman dan aman.



Gambar 2.33 Dapur Praktek

(sumber: <http://herdynakukajuna.blogspot.com/2017/04/pengertian-dasar-tata-boga.html>)

i. Studio Multimedia (perfilman)

Studio multimedia biasa dipakai untuk mengedit film. Dalam proses produksi film bisa dilaksanakan di ruang terbuka atau di tempat lain.



Gambar 2.34 Studio Multimedia

(sumber: <https://www.premiumbeat.com/blog/5-film-trailer-editing-tips/>)

2. Gedung Apresiasi

Gedung apresiasi adalah tempat memamerkan karya kreativitas selain itu pada area ini juga dapat menjadi area pendidikan, kebudayaan dan rekreasi. Pada gedung ini terdapat beberapa ruang yaitu ruang pameran ,ruang pertunjukan, auditorium.

a. Ruang pameran

Area pameran ditampilkan menggunakan etalase. Sedangkan bagian karya yang diciptakan oleh pelaku kreatif nantinya akan ditampilkan pada display yang disediakan, sehingga pengunjung dapat menikmati dan memperoleh pengetahuan mengenai karya yang ditampilkan. Ruang pameran harus terlindungi dari gangguan,

pencurian, kelembapan dan debu serta harus memenuhi kenyamanan termal. Cahaya alami yang terang dan penempatan cahaya yang tepat adalah bagian penting dari pameran yang bagus.



*Gambar 2.35 Ruang Pameran*

(sumber: <https://www.republika.co.id/berita/qsf0dw349/galeri-nasional-indonesia-kembali-buka-until-publik>)

b. Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan merupakan fasilitas yang dapat menampung banyak orang untuk berkumpul dan menyaksikan pertunjukan yang ditampilkan pada pengunjung Gorontalo *Creative Hub*.



*Gambar 2.36 Ruang Pertunjukan*

(sumber: <https://www.pinhomes.id/kamus-istilah-properti/auditorium/>)

c. Ruang Auditorium

Ruang auditorium biasa dipakai untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan dan sebagainya. pencahayaan alami yang kurang, sistem lampu mudah

digunakan dan fleksibel, jendela kaca berwarna gelap. Area bangku dan lorong penonton harus mudah diakses dan garis pandang yang nyaman dan baik.

#### 2.1.3 Tinjauan Pengguna

Tinjauan pengguna adalah orang-orang yang akan melakukan kegiatan dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub* adalah sebagai berikut:

a. Pelaku kreatif

Pelaku kreatif adalah masyarakat atau pelajar yang menjadi pengguna tetap dalam rancangan bangunan ini.

b. Pengelola

Merupakan pengelolah dan pengawasan yang bertanggung jawab dalam kegiatan yang dirancang oleh Gorontalo *Creative Hub*.

c. Pengunjung

Penggemar kreativitas atau Wisatawan lokal

d. Pengusaha atau Enterpreneur dan pelaku industri kreatif

Seseorang yang baru merintis atau memulai usaha dan berkarya secara personal atau berkolaborasi untuk menciptakan inovasi baru dan memperkenalkannya ke umum.

#### 2.2 Tinjauan Pendekatan Arsitektur

Pada perancangan Gorontalo *Creative Hub* menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang dapat memberikan bangunan tidak terlihat monoton atau membosankan. Dan juga menunjukkan karakteristik lokal daerah Gorontalo agar budaya yang ada tidak terlupakan tetapi masih menggunakan unsur-unsur modern.

### 2.2.1 Arsitektur Neo Vernakular

#### 1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah sebuah pemahaman tentang aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon atas kritik terhadap modernism, dengan memprioritaskan nilai-nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi oleh evolusi teknologi industri. Konsep dasar arsitektur Neo-Vernakular pada prinsipnya adalah memperhatikan norma, kosmologis, norma budaya lokal, dan kesesuaian antara bangunan, alam dan lingkungan.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan aplikasi dari elemen arsitektur yang sudah ada, baik fisik (bentuk dan konstruksi) maupun non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang ) dengan elemen lokal yang dibuat berdasarkan pengalaman tradisi yang kemudian menjadi karya yang lebih modern atau progresif tanpa mengorbankan nilai-nilai lokal.

Karya arsitektur Neo-Vernakular menggunakan wujud modern namun tetapi pengaplikasiannya tetap memakai konsep lama yang ada di area lokal, yang dibalut dalam format modern.

### 2.2.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dalam buku “ *Language of Post-Modern Architecture* ” yang ditulis oleh Charles Jencks bisa dijelaskan bahwa ciri-ciri arsitektur Neo-Vernakular adalah berikut ini:

### 1. Menggunakan atap bumbungan

Atap bumbungan menutupi hampir permukaan dasar dinding, sehingga atap dianggap sebagai elemen pelindung dan penyambutan daripada dinding yang digambarkan sebagai elemen pertahanan.



Gambar 2.37 Atap Bumbungan Rumah Adat Kalimantan Selatan

(sumber: <https://www.thejakartapostimages.com/images/view/34704>)

### 2. Batu bata (elemen konstruksi lokal)

Bangunan merupakan budaya dari arsitektur barat yang didominasi oleh penggunaan batu bata Victorian pada abad ke-19.



Gambar 2.38 Gabungan Bangunan Bata dan Modern

(sumber: <https://www.arsitag.com/article/gaya-arsitektur-victorian>)

### 3. Proporsi

Menggunakan kembali bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan rasio yang lebih vertikal.



Gambar 2.39 Bandara Internasional Minangkabau

(sumber: <https://www.fajarharapan.id/2021/03/pintu-masuk-sumbar-via-udara-dijaga.html>)

#### 4. Kesatuan

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

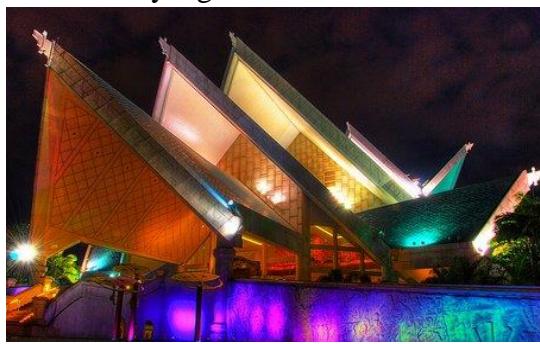


Gambar 2.40 Resort Nihiwatu

(sumber: <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/travelling/17/07/13/ot0e1f-in-dia-hotel-terbaik-di-indonesia-menurut-travelleisure>)

#### 5. Warna

Menggunakan warna-warna yang kontras dan kuat.



Gambar 2.41 National Theatre Malaysia

(sumber: <https://kualalumpur.attractionsinmalaysia.com/img/photoState/kl/NationalTheatre/1.jpg>)

Dari ciri-ciri diatas bisa dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular bertujuan pada kombinasi keduanya, bukan arsitektur modern atau tradisional. Hubungan antara dua bentuk arsitektur diatas secara jelas dan ringkas ditunjukkan oleh Neo-Vernakular melalui trend rehabilitasi dan penggunaan kembali.

#### 2.2.3 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

- a. Hubungan langsung, adalah pengembangan kreatif dan adaptif pada arsitektur lokal yang menyesuaikan dengan nilai dan fungsi bangunan modern.
- b. Hubungan abstrak, termasuk interpretasi bentuk arsitektur yang dapat digunakan melalui analisis tradisi budaya dan warisan arsitektur.
- c. Hubungan lansekap, mencerminkan dan menafsirkan lingkungan dan kondisi fisik seperti topografi dan iklim.
- d. Hubungan kontemporer, termasuk pilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang terkait dengan program konsep arsitektur.
- e. Hubungan masa depan, adalah pertimbangan untuk memprediksi situasi yang akan datang.

## 2.2.4 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

<b>Perbandingan</b>	<b>Tradisional</b>	<b>Vernakular</b>	<b>Neo Vernakular</b>
<b>Ideologi</b>	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 tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
<b>Prinsip</b>	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
<b>Ide Desain</b>	Lebih mementingkan fasat atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Gambar 2.42 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular

(sumber: Arsitektur Neo-Vernakular ([arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com](http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com))

## 2.2.5 Contoh Bangunan Arsitektur Neo-Vernakular

Berikut ini adalah beberapa contoh bangunan dengan penerapan arsitektur Neo-

Vernakular:

### 1. Asakusa Culture Tourist Information Center (ACTIC)

ACTIC adalah gedung multifungsi yang menampung pusat informasi turis, ruang konferensi, ruang serbaguna dan ruang pameran. Desain gedung ini diusulkan oleh *Kengo Kuma & Associates* sebagai sebuah pusat informasi turis yang terinspirasi dari rumah-rumah tradisional Jepang dengan atap miring yang

menumpuk ke atas. Fasad gedung ini didominasi oleh material kayu dan mewakili bangunan tradisional jepang yang telah direnovasi secara kontemporer.



gambar 2.43 ACTIC

(sumber: <https://www.world-architects.com/fr/kengo-kuma-and-associates-tokyo/project/asakusa-culture-tourist-information-center>)

## 2. Bandara Udara Soekarno Hatta

Bandara Soekarno Hatta terletak di Tangerang, Banten. Bandara ini memiliki 2 terminal utama, Terminal 1 dan Terminal 2. Dan memiliki luas 18 km<sup>2</sup>. Bandara ini didesain arsitek *Prancis Paul Andrew*. Bandara ini dibangun dengan gaya yang menonjolkan arsitektur lokal.

Bangunan bandara ini memakai atap bubungan untuk atapnya, dan setiap bangunan lebih didominasi memakai atap bubungan. Namun, di bagian bangunan lainnya, atapnya menggunakan atap dak. Atap bubungan menutupi sekitar 70% bangunan sedangkan atap dak menutupi sekitar 30% bangunan.



gambar 2.44 Atap Bubungan

(sumber: <https://www.alinea.id/bisnis/ketepatan-waktu-penerbangan-di-bandara-soekarno-hatta-capai-bIXer9iRU>)

Bangunan ini juga mengadopsi bentuk atap lokal dengan penggunaan atap pelana, dan letak posisi atap yang berdekatan melambangkan bentuk rumah adat suku Badui.



gambar 2.45 Rumah Adat suku Badui

(sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/23/keunikan-rumah-adat-suku-baduy/>)

Bangunan bandara ini tidak hanya mengadopsi arsitektur rumah adat Suku Badui, tetapi juga mengadopsi atap lokal yaitu atap joglo dan bangunan berbentuk berupa pendopo yang diterapkan pada ruang tunggu keberangkatan bandara.



gambar 2.46 Bentuk Bangunan Bandar Udara

(sumber: <https://pointsgEEK.id/terminal-1-dan-2f-bandara-soekarno-hatta-ditutup-kenapa/>)

Interior bangunan bandara ini menerapkan ruang interior yang terbuka, dan ruangannya dikelilingi oleh material kaca transparan sehingga ruang terbuka terlihat jelas. *Lobby* di dalam gedung menggunakan permukaan kaca besar dan disebelahnya terdapat sebuah taman. Penggunaan kaca berukuran besar dimaksudkan untuk mengintregasikan cahaya alami ke dalam bangunan.



*gambar 2.47 Waiting Room Bandar Udara*

*(sumber: <https://blog.tiket.com/bandara-tersibuk-di-indonesia/>)*

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Deskriptif Objektif**

Perancangan Gorontalo *Creative Hub* yang pemanfaatan utamanya yaitu sebagai wadah untuk mengembangkan industri kreatif di Gorontalo, membantu para pelaku kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya, dapat juga menjadi wadah untuk menggelar berbagai acara kreativitas lainnya dengan berbagai fasilitas di dalamnya.

##### **3.1.1 Kedalaman Makna Objek Rancangan**

Bangunan Gorontalo *Creative Hub* merupakan bangunan yang akan menjadi wadah untuk mengembangkan industri kreatif, dapat juga menjadi wadah untuk menggelar berbagai acara kreativitas lainnya yang akan di gelar di Gorontalo. Gorontalo *Creative Hub* ini memiliki peranan penting dalam pengembangan kreativitas masyarakat daerah Gorontalo yang akan mendapatkan dampak positif yaitu dapat menambah ilmu, membuat banyak *event*, menambah penghasilan dan membuka lapangan pekerjaan. Mengingat para masyarakat cukup menghabiskan waktunya di sekolah atau kampus sehingga dengan merancang bangunan ini masyarakat dapat menyegarkan pikiran mereka dengan berbagai fasilitas dan kegiatan di dalamnya.

### 3.1.2 Prospek dan Fisibilitas Proyek

#### 1. Prospek Proyek

Perancangan Gorontalo *Creative Hub* dilihat dari beberapa aspek yaitu:

##### a. Sosial

Dengan adanya bangunan Gorontalo *Creative Hub* ini masyarakat akan mempunyai wadah untuk mengembangkan kreativitasnya, mempromosikan bisnisnya, dan menggelar acara kreativitas lainnya.

##### b. Ekonomi

Dengan adanya bangunan Gorontalo *Creative Hub* di Gorontalo, akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian daerah. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya industri kreatif di Gorontalo, adanya lapangan pekerjaan baru, bertambahnya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan kreativitas sekaligus tempat rekreasi yang baru.

##### c. Pendidikan

Dengan adanya bangunan Gorontalo *Creative Hub* ini tentu dapat menambah ilmu bagi para pelaku kreatif yang ingin lebih mengembangkan kreativitasnya.

Dan untuk masyarakat umum dapat menjadi sarana alternatif untuk menambah ilmu pengetahuan.

#### 2. Fisibilitas Proyek

Fasibilitas Proyek ini untuk mewadahi masyarakat Gorontalo, khususnya dibidang ilmu pengetahuan seni , hiburan dan olahraga dalam upaya peningkatan industri kreatif, pengembangan kreativitas dan membuka lapangan pekerjaan yang baru. Dan juga sebagai wadah untuk menggelar acara-acara kreativitas lainnya.

### 3.1.3 Program Dasar Fungsional

#### 1. Identifikasi Pelaku dan Aktivitas

Berfungsi sebagai wadah kreativitas dan acara-acara kreativitas lainnya, maka secara umum pelaku yang berkaitan dengan objek adalah berikut ini:

- a. Pengguna yaitu pelaku kreatif yang akan menjadi pengguna tetap untuk menggunakan bangunan ini dan pelajar (siswa atau mahasiswa).
- b. Pengusaha atau Enterpreneur yaitu seseorang yang baru merintis usaha dan berkarya secara personal atau berkolaborasi untuk menciptakan inovasi baru dan memperkenalkannya ke umum.
- c. Pengelola yaitu yang bertugas untuk mengelola, mengawasi, memelihara, menjaga dan mengamankan fasilitas-fasilitas yang ada didalam bangunan serta bertanggung jawab akan kegiatan yang dilakukan didalam bangunan ini.
- d. Pengunjung yaitu masyarakat lokal atau penggemar kreativitas yang datang mengunjungi objek untuk mendapatkan informasi, menambah ilmu dan menikmati fasilitas-fasilitas dan kegiatan yang ditawarkan dan diselenggarakan oleh bangunan ini.

#### 2. Fasilitas

Dari data hasil analisa pelaku dan aktivitasnya maka dapat disimpulkan bahwa Gorontalo *Creative Hub* ini memerlukan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang segala aktivitas dan kegiatan didalam bangunan yaitu tempat parkir, ruang informasi, gedung kreativitas (*co-working space*, ruang pelatihan studio fashion, studio musik, studio video dan fotografi, studio kerajinan dan desain, dapur praktek

masak), gedung serbaguna (ruang pameran, ruang pertunjukan, auditorium), perpustakaan, mushola, *cafetaria* dan sebagainya.

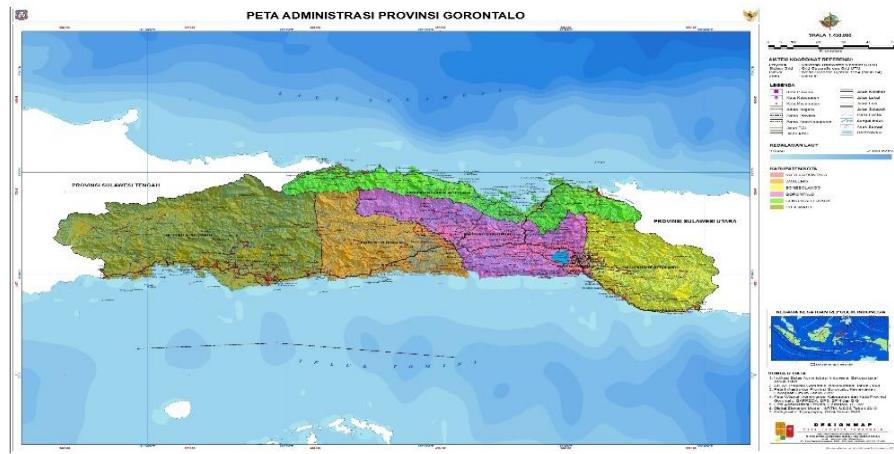
### 3.1.4 Lokasi dan Tapak

Lokasi pembangunan Gorontalo *Creative Hub* terletak di Provinsi Gorontalo lebih tepatnya di Kota Gorontalo. Provinsi Gorontalo memiliki ibu kota yaitu Kota Gorontalo, yang terletak di semenanjung Gorontalo tepat di bagian barat Sulawesi Utara.

Provinsi Gorontalo memiliki luas 11.257.07 km<sup>2</sup> dan berpenduduk 1,19 juta jiwa pada Juni 2021. Secara astronomis, Provinsi Gorontalo terletak di antara garis Lintang 0° 19' - 0° 57' Utara dan Bujur 121° 23' - 125° 14' Timur. Memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Utara : Laut Sulawesi
- b. Timur : Provinsi Sulawesi Utara
- c. Selatan : Teluk Tomini
- d. Barat : Provinsi Sulawesi Tengah

Gorontalo secara administratif terbagi menjadi 6 kota/kabupaten dengan satu ibukota Provinsi yakni Gorontalo, dan 5 Kabupaten yakni, Kabupaten Gorontalo, Bone Bolango, Boalemo, Pohuwato dan Kabupaten Gorontalo Utara. Karena permukaan tanah sebagian besar adalah perbukitan, ada banyak gunung dengan ketinggian yang berbeda-beda, selain itu juga memiliki sungai-sungai.



*Gambar 3.1 Peta Administrasi Provinsi Gorontalo*

(sumber: <https://petatematikindo.files.wordpress.com/.2020>)

### **3.2 Metode Pengumpulan Data & Pembahasan Data**

#### **3.2.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan langsung, yaitu dengan mengamati keadaan lapangan di lokasi penelitian. Dengan mengambil gambar (foto), membuat catatan atau membuat sketsa.
2. Melakukan survei ke perpustakaan dan memperoleh data dengan membaca, mengumpulkan serta menganalisis semua buku yang berkaitan dengan objek perancangan agar dapat membantu menyelesaikan perancangan ini.
3. Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang meliputi penyaringan data dan pengumpulan serta sintesis sumber data yang ditulis di jurnal, artikel atau makalah yang berkaitan dengan objek perancangan.
4. Studi Komparasi yaitu dilakukan sebagai pembanding dalam suatu objek rancangan.

5. Studi Internet yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data melalui browsing, download dan searching di internet.

### 3.2.2 Pembahasan Data

#### 1. Data

Pengumpulan data pendukung sebagai sumber untuk meninjau proses perencanaan dan desain yang terdiri dari buku-buku, jurnal, artikel dan lainnya yang berhubungan dengan objek rancangan.

#### 2. Konsep

Setelah mendapatkan hasil data yang dibutuhkan selanjutnya yaitu tahap pembuatan konsep perencanaan dan perancangan.

#### 3. Desain

Proses selanjutnya setelah tahap konsep yaitu ke tahap desain dimana tahap ini akan merancang desain yang sesuai dengan objek rancangan.

## 3.3 Proses Perancangan dan Strategi Perancangan

### 3.3.1 Proses Perancangan

Pada dasarnya, dalam praktiknya, proses berpikir (*recognition*) perancangan, terutama saat menganalisis dan mengambil keputusan selama penyusunan metode penelitian ini yang nantinya akan berlanjut pada tahap desain. Perancangan ini nantinya akan mengutamakan kenyamanan pengguna dan menciptakan suatu rancangan dengan konsep Arsitektur Neo-Vernakular yang menarik serta menunjukkan karakteristik budaya lokal daerah Gorontalo.

### **3.3.2 Strategi Perancangan**

Dapat berupa penerapan konsep pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular pada rancangan Gorontalo *Creative Hub* yang dalam proses perancangannya membutuhkan analisa yang kuat guna mengetahui kondisi lingkungan di lokasi sehingga dapat diketahui penggunaan bahan dan material yang sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada tanpa menghilangkan kesan Neo-Vernakular terhadap objek rancangan.

## **3.4 Hasil Studi Komparasi dan Studi Pendukung**

### **3.4.1 Studi Komparasi**

Studi Komparasi yang dimaksud adalah untuk menangkap gambaran objek rancangan yang menunjukkan masukan atau gambaran dari sarana atau prasarana, dan kemiripan dengan objek rancangan bangunan, sehingga data yang diperoleh dari studi komparasi dapat digunakan sebagai acuan. Berikut ini adalah contoh studi komparasi yang dapat dijadikan acuan dalam merancang Gorontalo *Creative Hub* adalah:

#### **1. Bandung *Creative Hub***

Bandung *Creative Hub* adalah Bangunan pusat kreatif yang digunakan untuk aktivitas anak muda di Bandung yang dikenal dengan minatnya yang tinggi terhadap kreativitas. Gedung ini merupakan wadah bagi para remaja Bandung untuk berkarya dan mengembangkan kreativitasnya. Bandung *Creative Hub* adalah pusat kreatif pertama di Indonesia.

Bandung *Creative Hub* terdiri dari 6 lantai dan memiliki 20 ruangan. Arsitektur bangunan terlihat sangat modern dengan bentuk poligon dan ornamen warna-warni

trendi. Hal ini membuatnya berbeda dengan model bangunan lainnya di Kota Bandung. Ada beberapa fasilitas-fasilitas pendukung kreativitas dalam gedung ini antara lain adalah studio musik, studio foto/tv, studio fashion, studio keramik, *store*, museum, perpustakaan, galeri seni, bioskop, kelas, *cafe*, *co-working space* dan tempat nongkrong atau belajar 24 jam.

Bandung *Creative Hub* dilengkapi dengan elevator dan tangga untuk memudahkan akses pengunjung ke setiap lantai. Setiap ruangan di Gedung ini mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, dinding setiap ruangan di Gedung ini berbeda-beda di setiap lantainya. Di beberapa lantai bangunan, pengunjung dapat melihat gambar mural di dinding.



Gambar 3.2 Bandung Creative Hub

(sumber: <https://desainggris.com/bandung-creative-hub-wadah-kolaborasi-komunitas-kreatif-di-kota-bandung/>)

## 2. Surabaya *Creative Hub*

Surabaya *Creative Hub* adalah tempat untuk mewadahi kreativitas anak muda yang ada di Surabaya yang tertarik untuk terjun ke dunia wirausaha dan mengembangkan startup. Surabaya *Creative Hub* mampu menampung beragam

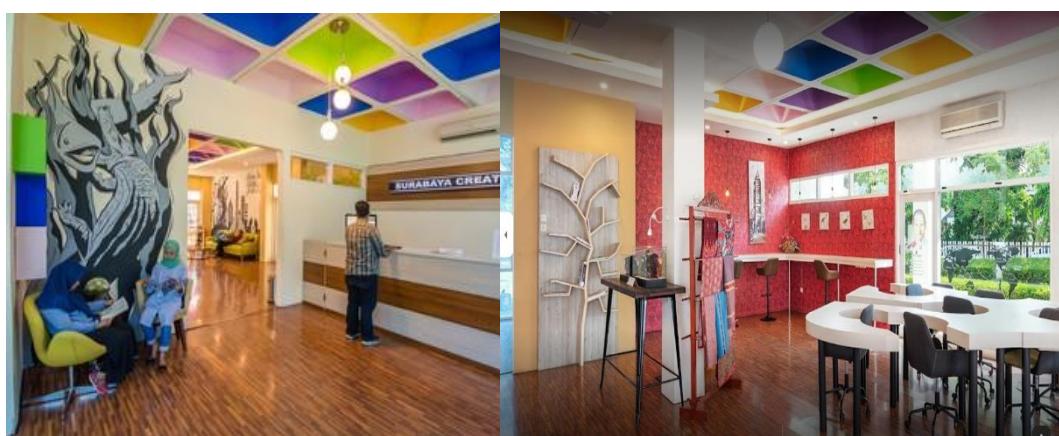
aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif. Kegiatan tersebut antara lain seperti seminar untuk pengembangan startup bagi pemuda kota Surabaya, perkumpulan komunitas baik seni rupa, kriya atau lainnya.

Di dalam Surabaya *Creative Hub* memiliki sarana prasarana seperti *co-working space*, *cafe*, lapangan mini, ruang serbaguna, perpustakaan, dan *free wifi*. Jika dilihat dari *eksterior* bangunan tidak memiliki konsep khusus, tetapi *interior* dari bangunan ini berlanggam *pop art* dengan nuansa *full colour* pada tiap perabotnya.



Gambar 3.3 Surabaya Creative Hub

(sumber: <https://www.shutterstock.com/id/image-photo/surabaya-creative-hub-coworking-space-may-1727393218>)



Gambar 3.4 Interior Surabaya Creative Hub

(sumber: <https://www.shutterstock.com/id/image-photo/surabaya-creative-hub-coworking-space-may-1727393218>)

### 3. Kantor Google Mexico

Kantor Google di Mexico dirancang oleh *Space Arquetecture Mexicana*. *Eksterior* dari kantor ini menampilkan warna-warna yang cerah dan suasana yang menyenangkan. Konsep yang terinspirasi dari pengalaman *browsing web* diterapkan pada proses desain, yaitu menciptakan transisi antara dunia nyata dan ruang *cyber*.

Warna dan lapisan yang berbeda memberikan setiap individu kesan tertentu dan mewakili semangat setiap orang. Warna-warna ini menjadi pilihan setiap orang untuk memulai langkah ke dunia maya atau bekerja.

Kantor Google Mexico memiliki kedai makan yang terletak di tengah kantor. bukan hanya sebagai tempat makan, tapi juga menjadi tempat aktif bagi karyawan untuk bertemu dan hangout. Ada juga ruang pertemuan informal yang terinspirasi oleh taman kota terbesar di *Mexico*, *Chapultepec Park*. Sampai ada danau dan pohon buatan. Ada juga bekas taksi kota Mexico yang di daur ulang menjadi ruang *Conference Call*.



Gambar 3.5 Ruangan Tech Talk kantor Google Mexico

(sumber: <https://rencanamu.id/post/inspirasi/mengintip-salah-satu-kantor-tergokil-di-dunia-google>)



Gambar 3.6 Kedai Makan kantor Google Mexico

(sumber: <https://rencanamu.id/post/inspirasi/mengintip-salah-satu-kantor-tergokil-di-dunia-google>)



Gambar 3.7 Ruang Rapat Informal kantor Google Mexico

(sumber: <https://rencanamu.id/post/inspirasi/mengintip-salah-satu-kantor-tergokil-di-dunia-google>)

#### 4. National Theatre Malaysia

*National theater* merupakan bangunan dengan konsep neo vernakular yang berfungsi sebagai sarana kebudayaan. Bangunan ini didesain dengan menggunakan atap yang menyerupai “Sirih junjung” yaitu tanaman tradisional malaysia yang menjadi simbol dalam pernikahan. Selain itu juga terdapat ornamen ukiran motif khas melayu dengan material kayu. Dinding dari bangunan ini menggunakan material bata dan sebagian dinding lainnya menggunakan material kaca.



Gambar 3.8 Malaysia National Theatre

(sumber: <https://en.wikiarquitectura.com/building/malaysian-national-theatre-istana-budaya/>)

##### 5. Rumah Adat Dulohupa

Rumah adat Dulohupa terletak di Kelurahan Limba, Kecamatan Kota Selatan Gorontalo. Rumah Adat ini dibentuk berupa rumah panggung yang dibuat dari papan dan atapnya berciri khas Daerah Gorontalo. Rumah adat ini dilengkapi dengan pilar-pilar kayu untuk hiasan.

Rumah adat Dulohupa dibangun dalam bentuk rumah panggung melambangkan tubuh manusia. Yaitu atap melambangkan kepala, badan rumah melambangkan badan dan pilar penyangga melambangkan kaki. Ini juga membantu mencegah banjir yang biasa terjadi di Gorontalo saat itu.

Atap rumah adat ini dibuat dari jerami terbaik serta berbentuk seperti pelana berupa atap segitiga bersusun dua yang melambangkan syariat dan adat masyarakat Gorontalo. Atap bagian atas menunjukkan kepercayaan masyarakat Gorontalo terhadap Tuhan yang Maha Esa, dan agama merupakan kepentingan utama. Atap bagian bawah melambangkan kepercayaan masyarakat Gorontalo dalam adat dan budaya. Pada bagian puncak atap terdapat dua batang kayu dipasang bersilang yang konon dipercaya bisa mengusir roh jahat.



Gambar 3.9 Rumah Adat Dulohupa

(sumber: <https://cerdika.com/rumahadatgorontalo/>)



Gambar 3.10 Ornamen khas Gorontalo

(sumber: <http://gorontalo-education.blogspot.com/2013/05/foto-foto-arsitek-bangunan-gorontalo.html>)



Gambar 3.11 Ornamen khas Gorontalo

(sumber: <http://gorontalo-education.blogspot.com/2013/05/foto-foto-arsitek-bangunan-gorontalo.html>)

### 3.4.2 Kesimpulan Hasil Studi Komparasi

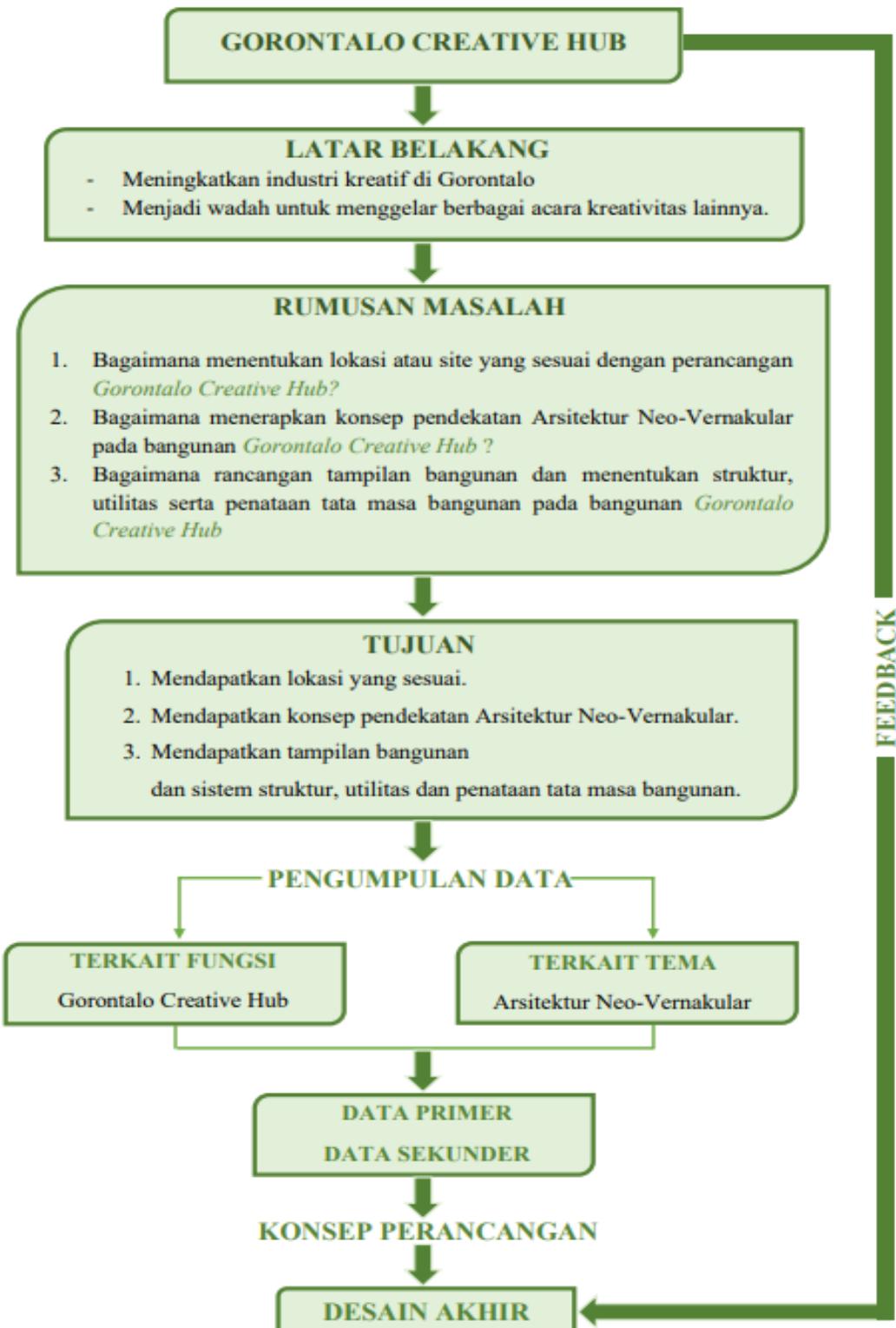
*Tabel 3.1 Kesimpulan Hasil Studi Komparasi*

No	Objek Pembangding	Kajian	Ciri yang diterapkan
1.	Bandung <i>Creative Hub</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat beberapa fasilitas pendukung kreativitas pada gedung ini antara lain studio fashion, studio fotografi, studio musik, studio keramik, studio game, museum, <i>store</i>, perpustakaan, galeri seni, bioskop, kelas, <i>café</i>, <i>co-working space</i> dan tempat nongkrong atau belajar 24 jam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat beberapa fasilitas ruangan yang dapat menunjang kegiatan kreativitas pada bangunan yang akan dirancang.</li> </ul>
2.	Surabaya <i>Creative Hub</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki sarana prasarana seperti <i>co-working space</i>, <i>cafe</i>, lapangan mini, ruang serba guna, perpustakaan dan <i>free wifi</i>. Memiliki interior yang berlanggam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat sarana prasarana yang dapat menunjang kreativitas dan <i>interior</i> di dalam bangunan bernuansa <i>full colour</i>.</li> </ul>

No	Objek Pembangding	Kajian	Ciri yang diterapkan
		<i>pop art</i> dengan nuansa <i>full colour</i> pada tiap perabotnya.	
3.	Kantor Google Mexico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penampilan kantor menerapkan warna-warna yang cerah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain <i>eksterior</i> dan <i>interior</i> menggunakan warna-warna yang cerah.</li> </ul>
4.	<i>National Theater Malaysia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atap bangunan mengadopsi dari atap tradisional atau ikon budaya dari daerahnya yang dimodifikasi menjadi lebih modern.</li> <li>- Penggunaan beberapa ornamen sebagai ragam hias yang menggambarkan keanekaragaman budaya daerahnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain bangunan akan menerapkan bentuk atap khas dari daerah Gorontalo yang dikemas dalam bentuk dan material yang modern.</li> <li>- Ornamen pada fasad bangunan disesuaikan dengan karakteristik Gorontalo</li> </ul>

No	Objek Pembangding	Kajian	Ciri yang diterapkan
5.	Rumah Adat Dulohupa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atap rumah adat berbentuk pelana berupa atap segitiga bersusun dua.</li> <li>- Bangunan menggunakan ornamen khas Gorontalo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain bangunan menerapkan bentuk atap rumah adat Dulohupa.</li> <li>- Menggunakan ornamen-ornamen khas Gorontalo.</li> </ul>

### 3.5 Kerangka Berpikir



Gambar 3.12 Kerangka Berpikir

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

## **BAB IV**

### **ANALISIS PENGADAAN GORONTALO CREATIVE HUB**

#### **4.1 Analisis Kota Gorontalo sebagai Lokasi Tapak**

##### **4.1.1 Kondisi Fisik Kota Gorontalo**

Kota Gorontalo merupakan ibukota dari Provinsi Gorontalo. Menurut data dari Badan Pusat Statistik tahun 2021, luas wilayah Kota Gorontalo adalah  $79,59\text{ km}^2$ . Terdiri dari 9 kecamatan dan 50 kelurahan, dengan kecamatan yang memiliki wilayah terluas kecamatan Kota Barat yakni  $20,22\text{ km}^2$  dan kecamatan dengan wilayah terkecil adalah kecamatan Kota Selatan yakni  $2,83\text{ km}^2$ . Kecamatan yang ada di Kabupaten Gorontalo:

1. Kota Barat : 7 Kelurahan
2. Dungingi : 5 Kelurahan
3. Kota Selatan : 5 Kelurahan
4. Kota Timur : 6 Kelurahan
5. Hulonthalangi : 5 Kelurahan
6. Dumbo Raya : 5 Kelurahan
7. Kota Utara : 6 Kelurahan
8. Kota Tengah : 6 Kelurahan
9. Sipatana : 5 Kelurahan

Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan Kota Gorontalo, 2021.

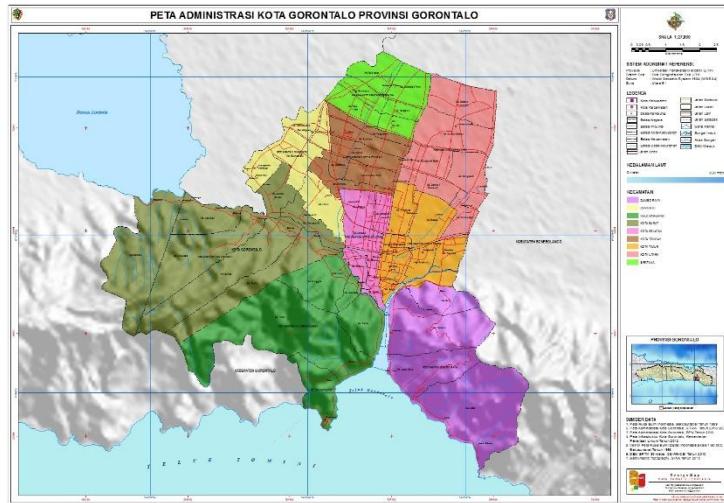
Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Luas	Persentase
		Total Area (km <sup>2</sup> /sq.km)	Terhadap Luas Kota (%)
<b>Kota Barat</b>	Buladu	20,22	25,41
<b>Dungingi</b>	Huangobotu	4,70	5,91
<b>Kota Selatan</b>	Biawu	2,83	3,56
<b>Kota Timur</b>	Moodu	5,36	6,73
<b>Hulonthalangi</b>	Tenda	14,33	18,01
<b>Dumbo Raya</b>	Talumolo	14,14	17,77
<b>Kota Utara</b>	Dulomo Selatan	8,08	10,15
<b>Kota Tengah</b>	Pulubala	4,84	6,09
<b>Sipatana</b>	Molosipat U	5,09	6,39
<b>Kota Gorontalo</b>	Kota Gorontalo	79,59	100,00

(Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Gorontalo tahun 2021)

## 1. Letak Geografis

- Secara astronomis, Kota Gorontalo terletak antara  $00^{\circ} 28' 17''$  -  $00^{\circ} 35' 56''$  Lintang Utara, dan  $122^{\circ} 59' 44''$  -  $123^{\circ} 05' 59''$  Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Gorontalo memiliki batasan-batasan wilayah sebagai berikut :
- a. Batas Utara berbatasan langsung dengan Kecamatan Bulango Utara, Kabupaten Bone Bolango.
  - b. Batas Selatan berbatasan langsung dengan Teluk Tomini.

- c. Batas Barat berbatasan langsung dengan Kecamatan Telaga dan Batuda'a, Kabupaten Gorontalo.
- d. Batas Timur berbatasan langsung dengan Kecamatan Kabilia, Kabupaten Bone Bolango.



*Gambar 4.1 Peta Administrasi Kota Gorontalo*

(sumber: <https://petatematikindo.files.wordpress.com/2020>)

Berdasarkan kondisi topografi Kota Gorontalo merupakan daerah yang dilalui tiga buah sungai yang bermuara di Teluk Tomini. Bagian selatan diapit oleh pegunungan dengan ketinggian dari permukaan laut antara 0 – 470 meter.

## 2. Rencana Tata Ruang Wilayah

Menurut Peraturan Daerah Kota Gorontalo Nomor 40, Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Gorontalo Tahun 2010-2030, Kota Gorontalo telah menentukan arah pembangunan daerah melalui wilayah pengembangan (WP). Arah wilayah pengembangan ini terdiri dari 6 wilayah pengembangan (WP) yang masing-masing mempunyai rencana pengembangan dan fungsi sendiri. Bagian Wilayah Kota Gorontalo tersebut antara lain adalah:

a. Wilayah pengembangan I (WP I)

Meliputi wilayah kelurahan bugis, biawu, biawa'o,



ipilo, bugis, padebuolo, tamalate, heledulaa, sebagian wilayah kelurahan tendu, heledulaa selatan, moodu, dulomo timur, limba B, limba UI, dan limba UII. Yang di peruntukan untuk: pusat pendidikan, perdagangan/jasa, rekreasi dan simpul transportasi.

b. Wilayah pengembangan II (WP II)

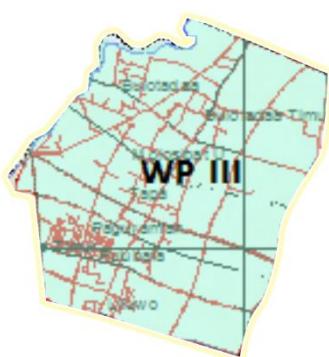
Meliputi kelurahan molosipat W, libu'o, wumialo,



dulalowo, dulalowo timur, tuladenggi, buladu, dan tomulabuta'o timur. Yang di peruntukan untuk: simpul transportasi, pusat perdagangan/jasa, pendidikan dan sempadan sungai.

c. Wilayah pengembangan III (WP III)

Meliputi kelurahan liliwo, pulubala, paguyaman ,



tapa, molosipat U, bulotada'a, dan bulotada'a timur. Yang di peruntukan untuk: pusat pemerintahan, pusat perdagangan/jasa.

#### d. Wilayah pengembangan IV (WP IV)



Meliputi kelurahan dulomo, dulomo selatan, wongkaditi, wongkaditi barat, moodu, dembe II, dan dembe jaya. Yang di peruntukan untuk: pusat perkantoran/pemerintahan, layanan kesehatan, pusat perdagangan/jasa, rekreasi dan pendidikan.

#### e. Wilayah pengembangan V (WP V)



Meliputi kelurahan botu, talumolo, leato, dan leato utara. Yang di peruntukan untuk: pusat pemerintahan, pelabuhan dan penyebrangan, wisata dan pendidikan.

#### f. Wilayah pengembangan VI (WP VI)



Meliputi kelurahan tanjung keramat, sebagian wilayah kelurahan tenda, pohe, siendeng, donggala, tenilo, buliide, piloodaa, dembe I, dan lekobalo. Yang di peruntukan untuk: pusat kegiatan perikanan, pusat perdagangan/jasa.

### 3. Morfologi

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Gorontalo dalam angka 2021, menyebutkan bahwa jumlah penduduk Kota Gorontalo sebanyak 198.539 jiwa, yang terdiri 98.713 jiwa laki-laki dan 99.826 jiwa perempuan dengan tingkat kepadatan penduduk rata-rata adalah  $2\ 494.52/km^2$ .

Sebagian besar populasi penduduk Kota Gorontalo bermukim di Kecamatan Kota Tengah dengan angka persentase sebesar 13.80% (27.398 jiwa) dengan tingkat kepadatan penduduk  $5\ 660.74/km^2$ . Akan tetapi, daerah dengan angka kepadatan penduduk tertinggi di Kota Gorontalo berada di Kecamatan Kota Selatan yakni sebesar  $7\ 168.55/km^2$ . Hal ini disebabkan oleh jumlah penduduk yang tinggal di wilayah tersebut berjumlah 20.287 jiwa sedangkan luas wilayah hanya sebesar  $2.81\ km^2$  atau 3.56% dari luas wilayah Kota Gorontalo.

### 4. Klimatologi

Kota Gorontalo mempunyai dua musim, yaitu musim kemarau dan musim penghujan, keadaan ini berkaitan erat dengan arus angin yang bertiup di wilayah Kota Gorontalo. Pada bulan oktober sampai april arus angin berasal dari barat/barat laut yang banyak mengandung uap air sehingga mengakibatkan musim hujan. Sementara itu, pada bulan juni sampai september arus angin berasal dari timur yang tidak mengandung uap air.

Curah hujan pada suatu tempat dipengaruhi oleh iklim, keadaan geografi dan perputaran/pertemuan arus angin. Tingkat curah hujan di Kota Gorontalo dan sekitarnya cukup tinggi sekitar 2500mm sampai 3000mm/tahun dan beriklim tropis lembab. Suhu udara ditentukan oleh tinggi rendahnya tempat/wilayah tersebut

terhadap permukaan laut dan jaraknya dari pantai, pada tahun 2021, Gorontalo mempunyai suhu udara dengan rata-rata  $27.10^{\circ}$  c sementara rata-rata kelembapan relatif 85%.

#### 4.1.2 Kondisi Nonfisik Kota

##### 1. Tinjauan Ekonomi

Kota Gorontalo memiliki peranan penting dalam strategi terutama pada bidang perekonomian sehingga saat ini pembangunan di berbagai sektor makin meningkat hal ini dapat dilihat dari tingkat pendapatan perkapita penduduk Kota Gorontalo. Pemerintah menilai bahwa Provinsi Gorontalo menjadi salah satu tulang punggung penggerak roda ekonomi, pendidikan dan kebudayaan di kawasan Timur Indonesia.

##### 2. Kondisi Sosial Penduduk

Berdasarkan data BPS ( Badan Pusat Statistik) penduduk Kota Gorontalo pada tahun 2021 sebanyak 198.539 jiwa jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya telah terjadi peningkatan pertumbuhan penduduk sebesar 1.10%. Jumlah penduduk di Kota Gorontalo di dominasi oleh kaum wanita yaitu sebanyak 99.826 jiwa dibandingkan laki-laki yang sebanyak 98.713 jiwa.

## 4.2 Analisis Pengadaan Fungsi Bangunan

### 4.2.1 Pencarian Gagasan

Pencarian gagasan berawal dari keinginan untuk merancang suatu objek arsitektur yaitu Gorontalo *Creative Hub* yang dapat difungsikan sebagai salah satu pusat pengembangan industri kreatif. Selain itu, sebagai salah satu sarana yang

dapat digunakan masyarakat luas untuk menggelar acara kreativitas yang dapat meningkatkan perekonomian daerah.

Maka dari itu, perancangan Gorontalo *Creative Hub* memiliki peranan penting dalam pengembangan kreativitas masyarakat Gorontalo yang berdampak positif yaitu membuka lapangan pekerjaan, menambah ilmu, membuat banyak event dan salah satu alternatif hiburan yang bersifat edukasi.

#### 4.2.2 Kondisi Fisik

Secara umum, kondisi fisik pada suatu bangunan harus memperhatikan perencanaan pada sistem struktur dan konstruksi, karena merupakan salah satu unsur pendukung penting dari fungsi yang ada pada bangunan dari segi keamanan dan kekokohan. Adapun perencanaan sistem struktur dan konstruksi mendapat pengaruh oleh:

1. Keseimbangan, dalam proporsi dan kestabilan agar tahan terhadap gaya yang ditimbulkan oleh gejala alam seperti angin atau gempa bumi.
2. Estetika, struktur merupakan suatu pengungkap bentuk arsitektur yang cocok dan logis.
3. Kekuatan, bagi struktur dalam memiliki beban yang terjadi.
4. Tuntutan dari segi konstruksi, tahan gempa, kebakaran, angin, serta daya dukung tanah yang kuat.
5. Disesuaikan dengan kondisi geografis dan topografi daerah setempat.

#### 4.2.3 Faktor Penunjang dan Hambatan-hambatan

##### 1. Faktor Penunjang

Dalam perancangan Gorontalo *Creative Hub* terdapat faktor-faktor penunjang yang dapat membuat bangunan ini tercipta. Hal tersebut antara lain:

- a. Memberikan nilai tambah dibidang ekonomi terhadap masyarakat Kota Gorontalo.
- b. Memberikan kesempatan kepada masyarakat setempat untuk melakukan kegiatan kreativitas dan mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo.
- c. Dengan adanya pembangunan Gorontalo *Creative Hub* akan menambah ilmu dalam bidang seni, hiburan dan keterampilan.
- d. Terdapat potensi dan daya tarik dari masyarakat.

##### 1. Hambatan-hambatan

Selain faktor pendukung, terdapat pula faktor-faktor yang menjadi hambatan dalam perancangan Gorontalo *Creative Hub* antara lain:

- a. Pengembangan industri kreatif belum optimal terutama disebabkan karena potensi industri kreatif yang sudah disentuh di Gorontalo masih terbatas.
- b. Sebagian masyarakat lebih berminat untuk memasarkan produk kreativitas di tempat mereka sendiri.
- c. Masih kurangnya informasi bagaimana dan apa itu bangunan *Creative Hub* bagi sebagian masyarakat.

### **4.3 Analisis Pengadaan Bangunan**

#### **4.3.1 Analisis Kebutuhan Gorontalo *Creative Hub***

##### **1. Analisis Kualitatif**

Keberadaan Gorontalo *Creative Hub* mempunyai prospek yang cukup baik dan potensial untuk dikembangkan, hal ini mengingat:

- a. Kota Gorontalo merupakan kota yang berada dalam masa berkembang, hal ini dikarenakan semakin gencarnya pembangunan dan perkembangan di bidang ekonomi, gedung-gedung, perkantoran, pendidikan dan hiburan.
- b. Dengan adanya perancangan Gorontalo *Creative Hub* memiliki prospek yang cukup baik untuk dikembangkan, dikarenakan selain untuk meningkatkan perkembang industri kreatif di Gorontalo dapat juga meningkatkan taraf perekonomian masyarakat setempat.

##### **2. Analisis kuantitatif**

Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisa kebutuhan ruang yang menyangkut dimensi dan luas ruangan yang dibutuhkan dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub*. Hal ini berpatokan atas standar yang berlaku dalam perbandingan terhadap suatu proyek yang menyerupai atau sejenisnya.

#### **4.3.2 Penyelenggaraan Gorontalo *Creative Hub***

##### **1. Sistem Pengelolaan**

Pengelolaan bangunan Gorontalo *Creative Hub* meliputi perawatan fasilitas sarana dan prasarana bangunan, pelayanan bagi masyarakat sebagai sarana pendidikan dan hiburan. Calon pengguna bangunan adalah pelaku kreatif seperti

pelajar atau mahasiswa, pengusaha atau entrepreneur dan masyarakat lokal atau penggemar kreativitas. Gorontalo *Creative Hub* bekerja sama dengan sektor pemerintahan dibidang pendidikan dan pariwisata yang bertujuan untuk meningkatkan sektor industri kreatif di Kota Gorontalo.

## 2. Sistem Perluangan

Sistem perluangan pada Gorontalo *Creative Hub* ini adalah sebagai berikut:

### a. Fasilitas Utama

Fasilitas utama merupakan fasilitas yang digunakan sebagai pusat dari kegiatan yang ada pada bangunan yang akan dirancang, seperti *co-working space*, pelatihan studio fashion, musik, video dan fotografi, kerajinan dan desain, kuliner, ruang pameran dan ruang pertunjukan.

### b. Fasilitas Umum

Fasilitas umum merupakan fasilitas yang dapat digunakan oleh seluruh pengunjung, sekaligus tempat bersosialisasi satu sama lain, seperti *lobby*, mushola, parkir.

### c. Fasilitas Penunjang

Merupakan fasilitas yang dapat mendukung jalannya aktivitas yang berlangsung pada bangunan, seperti perpustakaan, *cafetaria*, *market place*.

### d. Ruang Servis

Merupakan ruang yang berfungsi untuk melayani seluruh zona yang ada pada bangunan ruang ME , ruang AHU, ruang genset, *lavatory* dan gudang.

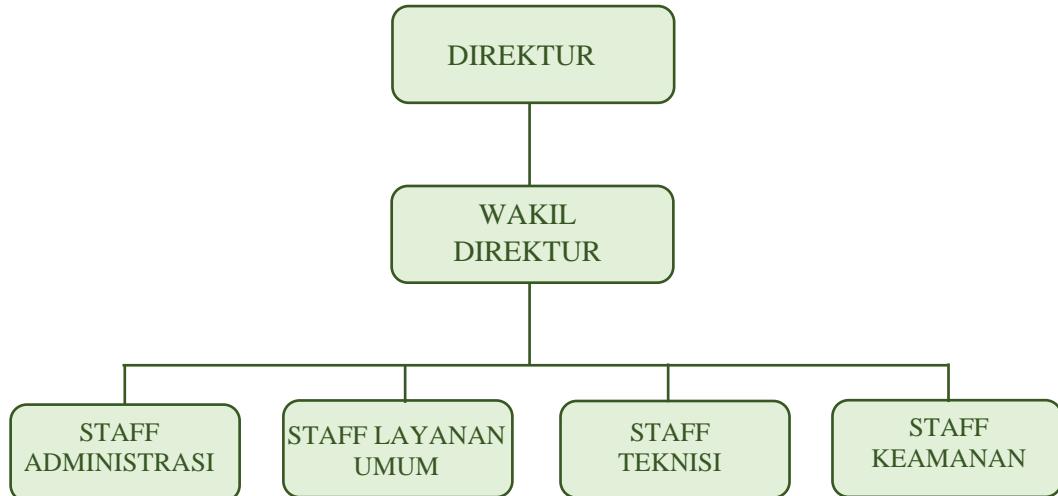
## **4.4 Kelembagaan dan Struktur Organisasi**

### **4.4.1 Struktur Kelembagaan**

Perencanaan Gorontalo *Creative Hub* ini akan membantu pemerintah untuk meningkatkan sektor industri kreatif di Kota Gorontalo, karena diharapkan perencanaan ini mampu meringankan ekonomi dan mampu menarik masyarakat untuk bisa mengembangkan kreativitasnya yang tidak hanya berfokus pada kegiatan bersenang-senang tetapi juga bisa diarahkan ke kegiatan positif seperti menambah ilmu, menambah penghasilan dan membuka lapangan pekerjaan yang dapat menarik masyarakat Gorontalo.

### **4.4.2 Struktur Organisasi**

Sebagai usaha dalam meringankan langkah kerja kegiatan dalam Gorontalo *Creative Hub* agar berjalan dengan lancar sesuai harapan, maka disusunlah organisasi dan manajemen untuk perencanaan ini yaitu:



*Gambar 4.2 Bagan Struktur Organisasi*

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

## **4.5 Pola Kegiatan yang Diwadahi**

### **4.5.1 Identifikasi Kegiatan**

#### **1. Kegiatan Utama**

Merupakan kegiatan pelatihan, pameran, pertunjukan, jual beli yang berhubungan dengan kreativitas yang dihasilkan.

#### **2. Kegiatan Penunjang**

Merupakan kegiatan yang dapat mendukung kegiatan objek sekaligus kegiatan sosialisasi antara pengunjung, seperti *Cafetaria*, Perpustakaan, Mushola dan sebagainya.

#### **3. Kegiatan Pengelola**

Kegiatan pengelola meliputi segala aktivitas yang dilakukan oleh pengelola bangunan. Mulai dari pemberian informasi kepada pengunjung, sampai kepada perawatan sarana dan prasarana bangunan.

### **4.5.2 Pelaku Kegiatan**

1. Pelaku kreativitas adalah pelaku objek yang akan menjadi pengguna tetap untuk menggunakan bangunan ini yang memberikan pelatihan serta mengembangkan kreativitas mereka, melakukan pameran, melakukan pertunjukan, melakukan jual beli yang berhubungan dengan kreativitas yang dihasilkan dan sebagainya.
2. Pengunjung adalah pelaku objek yang mengunjungi Gorontalo *Creative Hub* untuk mendapatkan pelatihan dari pelaku kreativitas, informasi dan edukasi serta dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan.

3. Pengelola adalah pihak yang bertanggung jawab penuh atas pengelolaan dan jalannya aktivitas yang terjadi pada bangunan Gorontalo *Creative Hub* serta mengatur alur proses kegiatan di dalamnya.
4. Petugas *Service* adalah tenaga-tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan seperti petugas kebersihan, keamanan dan sebagainya.

#### 4.5.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas yang ada pada Gorontalo *Creative Hub* dapat ditinjau dari unsur pelaku kegiatan, yaitu:

##### 1. Pelaku Kreativitas

*Tabel 4.2 Kegiatan Pelaku Kreativitas*

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kreativitas Fashion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang &amp; Memakirkan kenderaan</li> <li>• Memberi pelatihan</li> <li>• Mengembangkan kreativitas</li> <li>• Mencoba pakaian</li> <li>• Menyimpan hasil karya</li> <li>• Menyimpan alat &amp; bahan</li> <li>• Mencari literatur</li> <li>• Melakukan Pameran</li> <li>• Menjual hasil karya</li> <li>• Melakukan fashion show</li> <li>• Melakukan kerja sama</li> <li>• Makan &amp; minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Ruang kelas</li> <li>• Studio desain</li> <li>• Ruang ganti</li> <li>• Ruang display</li> <li>• Gudang</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Market place</li> <li>• Ruang pertunjukan</li> <li>• Co-working space</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buang air kecil / besar</li> </ul>	
Kreativitas Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang &amp; memakirkan kenderaan</li> <li>• Beristirahat</li> <li>• Latihan musik</li> <li>• Melakukan rekaman musik</li> <li>• Mengontrol suara</li> <li>• Menyimpan alat</li> <li>• Melakukan pertunjukan</li> <li>• Makan &amp; minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> <li>• Buang air kecil / besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Lobby</li> <li>• Studio musik</li> <li>• Studio rekaman</li> <li>• Ruang control</li> <li>• Gudang</li> <li>• Ruang pertunjukan</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>
Kreativitas Video & Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang &amp; memakirkan kenderaan</li> <li>• Beristirahat</li> <li>• Latihan foto &amp; video</li> <li>• Belajar mengedit foto &amp; video</li> <li>• Menyimpan properti</li> <li>• Menyimpan alat</li> <li>• Mengganti pakaian</li> <li>• Mencari literatur</li> <li>• Melakukan pameran</li> <li>• Menjual hasil karya</li> <li>• Melakukan kerja sama</li> <li>• Makan &amp; minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Lobby</li> <li>• Studio foto &amp; video</li> <li>• Studio DKV</li> <li>• Ruang properti</li> <li>• Gudang</li> <li>• Ruang ganti</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Market place</li> <li>• Co-working space</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buang air kecil / besar</li> </ul>	
Kreativitas Kerajinan & Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang &amp; memparkirkan kenderaan</li> <li>• Menyimpan hasil karya</li> <li>• Mengembangkan kreativitas</li> <li>• Mengganti pakaian</li> <li>• Menyimpan alat &amp; bahan</li> <li>• Mencari literatur</li> <li>• Melakukan pameran</li> <li>• Menjual hasil karya</li> <li>• Melakukan kerja sama</li> <li>• Makan &amp; minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> <li>• Buang air kecil / besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Ruang display</li> <li>• Studio praktek</li> <li>• Ruang ganti</li> <li>• Gudang</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Market place</li> <li>• Co-working space</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>
Kreativitas Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang &amp; memparkirkan kenderaan</li> <li>• Beristirahat</li> <li>• Memberi pelatihan</li> <li>• Mengembangkan kreativitas</li> <li>• Menyimpan alat</li> <li>• Menyimpan bahan makanan</li> <li>• Membersihkan alat &amp; bahan makanan</li> <li>• Mencari literatur</li> <li>• Melakukan pameran</li> <li>• Menjual hasil karya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang kelas</li> <li>• Studio kuliner</li> <li>• Gudang alat</li> <li>• Gudang bahan</li> <li>• Ruang cuci alat &amp; bahan makanan</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Market place</li> <li>• Co-working space</li> </ul>

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kerja sama</li> <li>• Makan &amp; minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> <li>• Buang air kecil / besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

## 2. Pengunjung

Tabel 4.3 Kegiatan Pengunjung

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
<p>Kegiatan Pengunjung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang dan memparkirkan kendaraan</li> <li>• Istirahat</li> <li>• Melihat pameran</li> <li>• Melihat pertunjukan</li> <li>• Mengikuti pelatihan dari pelaku kreativitas</li> <li>• Membaca buku</li> <li>• Membeli hasil karya</li> <li>• Makan dan minum</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Melakukan transaksi keuangan</li> <li>• Buang air kecil/besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Hall/Lobby</li> <li>• Ruang Pameran</li> <li>• Ruang pertunjukan</li> <li>• Pelatihan studio kreativitas</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Market place</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• ATM centre</li> <li>• Lavatory</li> </ul>

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 3. Pengelola

*Tabel 4.4 Kegiatan Pengelola*

Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Direktur, wakil direktur, sekretasi, bendahara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang direktur</li> <li>• Ruang wakil direktur</li> <li>• Ruang sekretaris</li> <li>• Ruang bendahara</li> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Toilet</li> <li>• Ruang rapat</li> </ul>
Staff pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang informasi</li> <li>• Ruang staff administrasi</li> <li>• Ruang registrasi</li> <li>• Ruang staff kreativitas dan layanan pengunjung</li> <li>• Ruang staff bidang teknis</li> <li>• Ruang OB</li> <li>• Lavatori pria &amp; wanita</li> <li>• Ruang tunggu</li> </ul>
Staff Teknisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang ME</li> <li>• Ruang AHU</li> <li>• Ruang genset</li> <li>• Pantry</li> <li>• Pos jaga</li> </ul>

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

#### 4.5.4 Pengelompokan Kegiatan

Agar setiap kegiatan yang berlangsung pada bangunan berjalan secara efisien dan antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya dapat saling mendukung maka diperlukan pengelompokan kegiatan berdasarkan sifat kegiatan dan waktu kegiatan.

##### 1. Sifat Kegiatan

*Tabel 4.5 Sifat Kegiatan*

KELOMPOK KEGIATAN	SIFAT
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kegiatan Utama Kegiatan utama pada bangunan ini yaitu kegiatan memberi &amp; mengikuti pelatihan, pameran, pertunjukan, jual beli yang berhubungan dengan kreativitas yang dihasilkan.</li></ul>	Publik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kegiatan Penunjang Merupakan kegiatan yang dapat mendukung kegiatan objek sekaligus kegiatan sosialisasi antara pengunjung, seperti Cafetaria, Perpustakaan, Mushola dan sebagainya.</li></ul>	Publik
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kegiatan Pengelola</li></ul>	

KELOMPOK KEGIATAN	SIFAT
Kegiatan pengelola meliputi segala aktivitas yang dilakukan oleh pengelola bangunan. Mulai dari pemberian informasi kepada pengunjung, sampai kepada perawatan sarana dan prasarana bangunan	Semi Publik

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

## 2. Waktu Kegiatan

Pada perancangan Gorontalo *Creative Hub* ini memiliki batasan-batasan waktu kegiatan. Hal ini perlu dipertimbangkan oleh pengelola untuk mencapai keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung, serta efisiennya waktu kegiatan yang berlangsung pada bangunan. Batasan-batasan waktu tersebut yaitu:

- Merupakan bangunan yang mengembangkan industri kreatif dan terbuka untuk umum.
- Waktu operasional pada Gorontalo *Creative Hub* dimulai pada pukul 10.00 dan berakhir pada pukul 22.00.
- Kegiatan pelatihan, pameran dan pertunjukan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

## BAB V

### ACUAN PERANCANGAN GORONTALO CREATIVE HUB

#### 5.1 Acuan Perancangan Makro

##### 5.1.1 Penentuan Lokasi

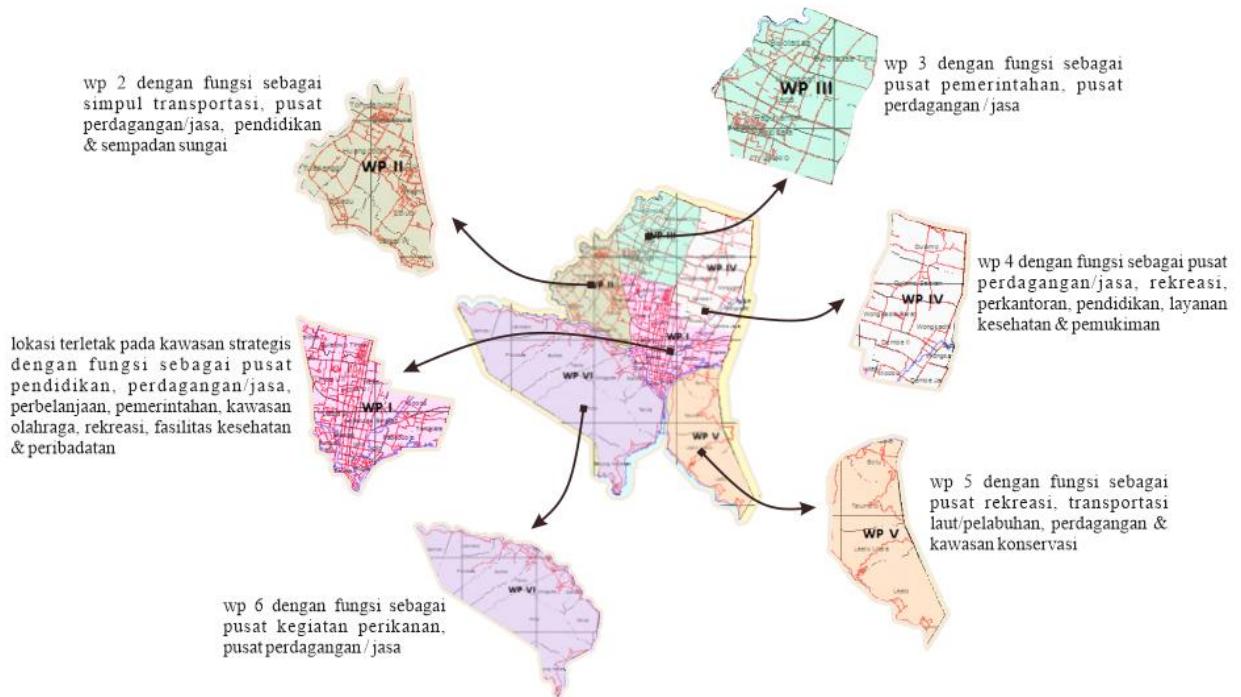
Dalam perancangan Gorontalo *Creative Hub* perlu dilakukan pengamatan terhadap lokasi yang memiliki prospek dan potensi yang baik di waktu yang akan datang. Lokasi bangunan dipertimbangkan melalui pendekatan tentang hal yang menunjang sebagai sarana hiburan dan edukasi.



Gambar 5.1 Peta Administrasi Kota Gorontalo

(sumber: <https://petatematikindo.files.wordpress.com/2020>)

Sebagai ibukota provinsi, Kota Gorontalo dalam rencana tata ruang wilayahnya telah menentukan wilayah pengembangan (WP). Wilayah Pengembangan (WP) di Kota Gorontalo terbagi atas 6 wilayah dengan masing-masing wilayah memiliki rencana pengembangan dan fungsi tersendiri. Ke 6 wilayah tersebut antara lain:



Gambar 5.2 Peta Wilayah Pengembangan Kota Gorontalo

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

#### 5.1.1.1 Kriteria Penentuan Lokasi

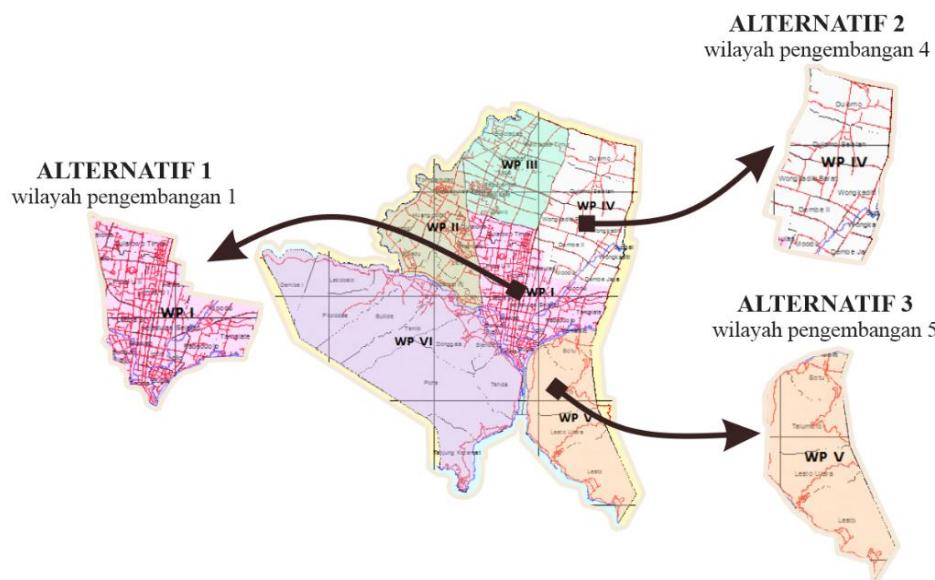
Salah satu hal penting dalam pemilihan lokasi adalah memperhatikan kriteria-kriteria yang baik serta memenuhi syarat dalam pembangunan objek rancangan dari segi fisik, tata lingkungan, dan kebutuhannya. Sesuai dengan data peruntukan WP, adapun kriteria dalam pemilihan lokasi antara lain:

1. Wilayah Pengembangan (WP) yang strategis dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.
2. Sesuai dengan rencana induk kota baik dari segi peruntukan aturan yang mendasarinya.
3. Pencapaian ke WP baik dengan menggunakan fasilitas perhubungan kota.
4. Tersedia infrastruktur dan perhubungan yang baik menuju WP.

5. Memiliki potensi dan fungsi dominan sebagai pusat rekreasi, transportasi laut/pelabuhan, perdagangan/jasa, dan kawasan konservasi serta memungkinkan untuk prospek yang cerah untuk pengembangan ke depan.

#### 5.1.1.2 Alternatif Penentuan Lokasi

Berdasarkan kriteria-kriteria di atas maka terpilihlah 3 (tiga) alternatif yang memiliki potensi untuk dijadikan sebagai lokasi perancangan Gorontalo *Creative Hub* yaitu:



Gambar 5.3 3 Alternatif Wilayah Pengembangan di Kota Gorontalo

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Tabel 5.1 Pembobotan Pemilihan Lokasi

No.	Kriteria	Nilai Pembobotan		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Lokasi site berada pada kawasan peruntukan pendidikan, rekreasi dan perdagangan/jasa	30	30	20
2.	Lokasi site strategis sehingga pencapaian mudah dan dapat dijangkau oleh transportasi umum maupun pejalan kaki	30	30	30
3.	Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan	30	20	20
4.	Tersedianya sarana dan prasarana utilitas seperti air bersih, listrik telepon dan riol kota sehingga dapat menunjang kegiatan dalam bangunan	30	30	30
5.	View yang baik sehingga dapat mendukung kegiatan dalam bangunan	30	20	20
<b>Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>130</b>	<b>120</b>

Keterangan : 10 = cukup baik, 20 = baik, 30 = sangat baik.

Berdasarkan hasil pembobotan diatas diperoleh lokasi yang terpilih adalah lokasi yang berada pada alternatif 1 yaitu Wilayah Pengembangan I ( WP 1 ) yang memiliki peruntukan kawasan sebagai pusat Pendidikan, Rekreasi, Perdagangan/jasa.



Gambar 5.4 Wilayah Pengembangan I

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.1.2 Penentuan Tapak

#### 1. Kriteria Penentuan Tapak

Salah satu hal penting dalam pemilihan site adalah dengan memperhatikan kriteria-kriteria site yang baik dan memenuhi syarat dalam perencanaan objek perancangan yakni dari segi fisik, tata lingkungan dan kebutuhannya. Kriteria-kriteria yang baik tersebut adalah sebagai berikut:

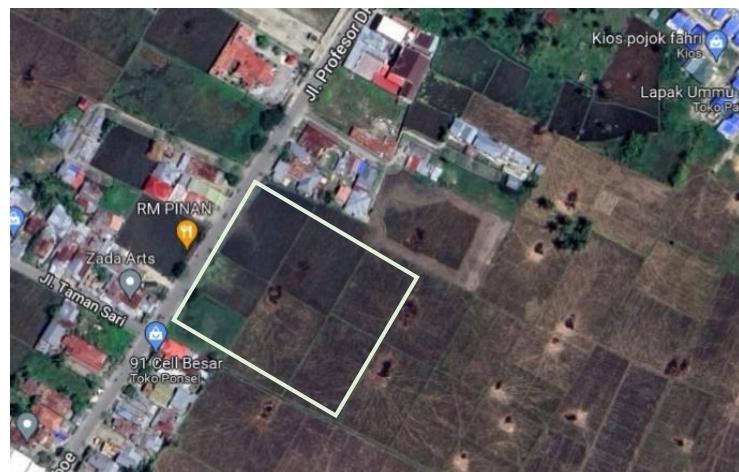
- a. Berada pada daerah dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang memiliki fungsi sesuai dengan peruntukan bangunan
- b. Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan

- c. Terjangkau oleh transportasi umum, baik roda dua atau roda empat
- d. Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
- e. Jaringan infrastruktur kota yang lengkap
- f. Topografi dan view yang baik

## 2. Alternatif Penentuan Site

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka terdapat 3 (tiga) alternatif site yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi lokasi perancangan :

- a. Alternatif 1: Jl. Profesor DR. H. Aloei Saboe, Kelurahan Moodu, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo.



*Gambar 5.5 Lokasi Alternatif 1*

(sumber: [maps.google.co.id](https://maps.google.co.id). 2 Juni 2022)

b. Alternatif 2: Jl. Sultan Amay, Kelurahan Padebuolo, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo.



Gambar 5.6 Lokasi Alternatif 2

(sumber: [maps.google.co.id](https://maps.google.co.id). 2 Juni 2022)

a. Alternatif 3: Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo.



Gambar 5.7 Lokasi Alternatif 3

(sumber: [maps.google.co.id](https://maps.google.co.id). 2 Juni 2022)

### 3. Pembobotan Pemilihan Site

Untuk memiliki lokasi yang tepat, ketiga alternatif di atas akan dinilai berdasarkan kriteria-kriteria penentuan site yang baik seperti pada tabel berikut:

Tabel 5.2 Pembobotan Pemilihan Site

No.	Kriteria	Nilai Pembobotan		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Berada pada daerah dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang memiliki fungsi sesuai dengan peruntukan bangunan.	30	30	30
2.	Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan.	20	20	30
3.	Terjangkau dengan transportasi umum baik roda dua hingga roda empat	30	20	30
4.	Tersedianya sarana dan prasarana penunjang	20	10	30
5.	Topografi dan view yang baik	20	20	20
6.	Memiliki jaringan utilitas yang memadai	30	30	30
<b>Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>130</b>	<b>170</b>

Keterangan : 30 : sangat baik, 20 : baik, 10 : cukup baik.

#### 4. Tinjauan Site Terpilih

Terpilihnya site berada pada Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan fakta tentang kondisi lokasi, yaitu sebagai berikut:

a. Isu masalah:

Kawasan yang terpilih adalah lahan kosong berupa persawahan.

b. Potensi site:

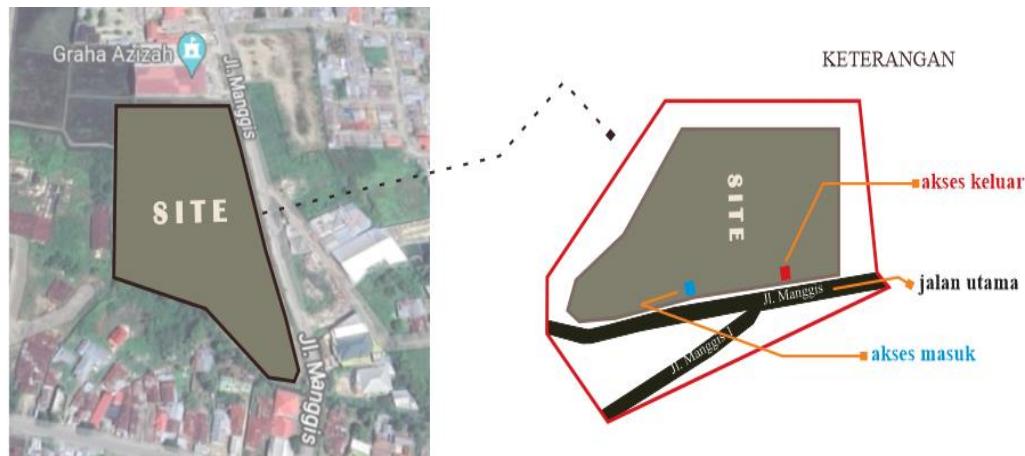
- 1) Terletak pada kawasan strategis
- 2) Memiliki lahan yang cukup luas untuk pengembangan
- 3) Berdekatan dengan pusat kota/ dekat dengan tersedianya sumberdaya (bahan baku)
- 4) Memiliki aksesibilitas dan jaringan utilitas yang baik
- 5) Menjangkau sasaran pelaku ( dekat dengan aktivitas masyarakat )

c. Tanggapan

Dengan adanya perancangan Gorontalo *Creative Hub* yang berada pada lokasi tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat serta mengurangi beban ekonomi masyarakat sekitarnya.

### 5.1.3 Pengolahan Tapak

#### 1. Analisa Sirkulasi Kenderaan



Gambar 5.8 Analisa Sirkulasi Kenderaan

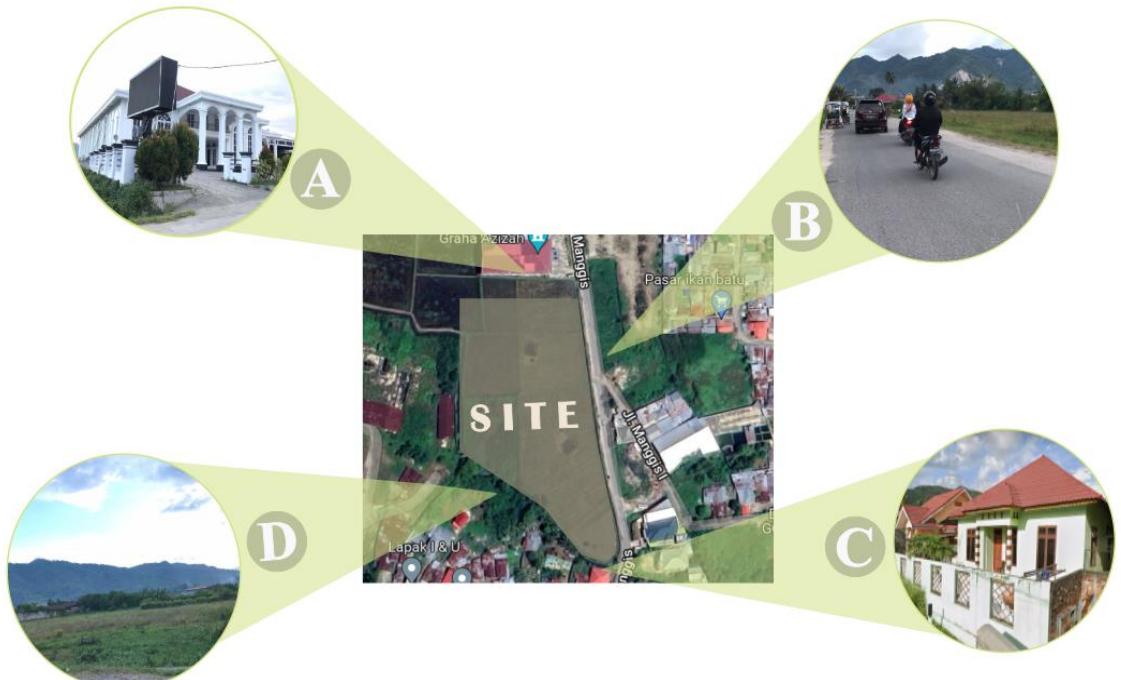
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Potensi : Kawasan ini memiliki jalur kendaraan dua arah yang cukup luas dengan lokasi yang asri.

Masalah : Kondisi jalan utama cukup lebar, sangat sulit terjadi kemacetan.

Tanggapan : Mendesain bangunan dengan memberikan ruangan parkir pada kendaraan pengunjung sehingga tidak terjadi pemedatan kendaraan yang menyebabkan kemacetan.

## 2. Analisa Batasan-batasan Site

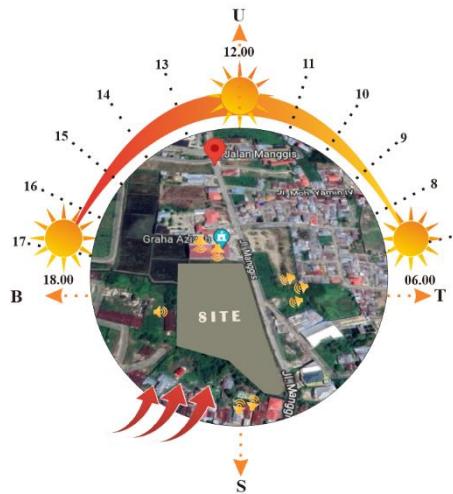


*Gambar 5.9 Batasan-batasan Site*

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

- A. Sebelah Utara : Terdapat area gedung pernikahan
- B. Sebelah Timur : Terdapat akses jalan dan lahan kosong
- C. Sebelah Selatan : Terdapat area pemukiman
- D. Sebelah Barat : Terdapat lahan kosong / area persawahan

### 3. Analisa Orientasi Matahari



*Gambar 5.10 Analisa Matahari*

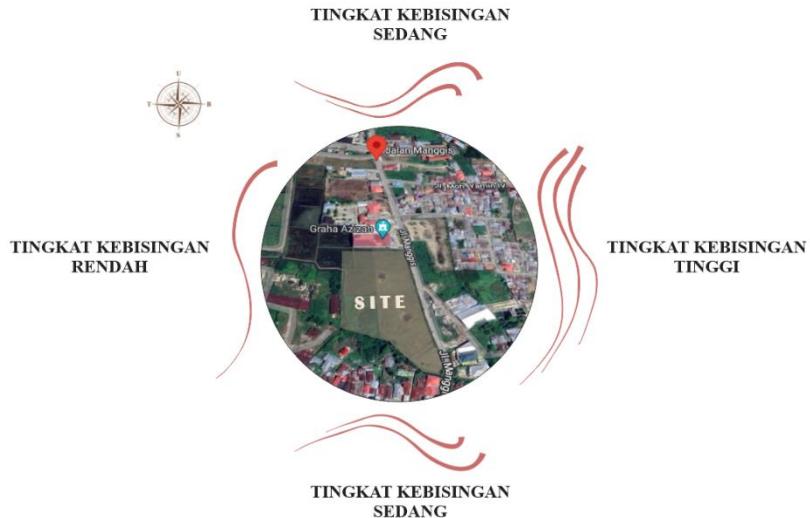
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Potensi : Site sudah memiliki orientasi matahari yang baik akan tetapi pancaran sinar matahari langsung kebangunan sehingga diperlukan vegetasi yang melindungi bangunan.

Masalah : kurangnya vegetasi yang dapat dimanfaatkan sebagai pelindung site dari panas matahari.

Tanggapan : Untuk mereduksi panas matahari terhadap bangunan dengan melakukan penataan vegetasi yang dapat melindungi bangunan dari panas matahari secara langsung.

#### 4. Analisa Kebisingan

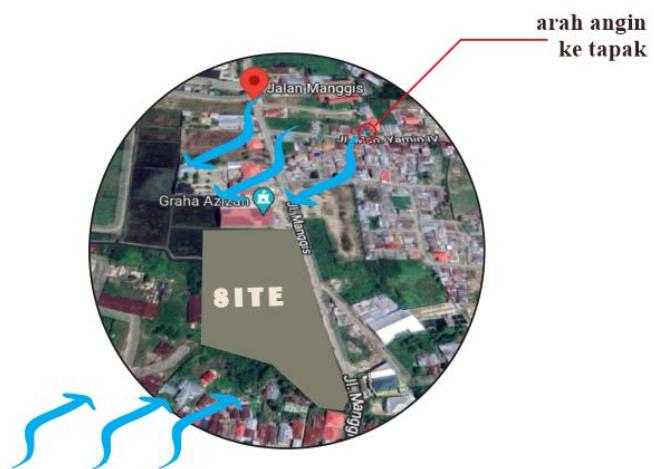


Gambar 5.11 Analisa Kebisingan

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

- Potensi : Tapak berada pada daerah persawahan dan kurang daerah pemukiman sehingga area site tidak begitu menimbulkan kebisingan.
- Masalah : Kebisingan paling tinggi terletak pada arah Timur karena terdapat akses jalan yang dilalui oleh kendaraan roda dua maupun empat.
- Tanggapan : Pembuatan vegetasi pada area yang memiliki tingkat kebisingan tinggi dan pemanfaatan pagar pembatas sehingga dampak kebisingan terhadap bangunan dapat dikurangi.

## 5. Analisa Angin



Gambar 5.12 Analisa Angin

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

- Potensi : Lokasi site berada pada daerah persawahan sehingga dapat memanfaatkan penghawaan alami.
- Masalah : Angin bertiup dari arah yang tidak teratur, angin sejuk bertiup dari arah selatan.
- Tanggapan : Angin sejuk yang bertiup dari arah Selatan dapat dijadikan potensi untuk penghawaan alami atau area outdoor yang nyaman.

## 6. Analisa View

Analisa view atau pandangan termasuk salah satu faktor penting dalam menentukan lokasi dan arah bangunan.



Gambar 5.13 Analisa View

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

- View* arah timur cukup menarik karena berada di depan jalan sehingga pengguna dapat mengetahui apa yang terjadi
- View* arah barat cukup menarik karena terdapat area persawahan yang cukup asri sehingga pengguna merasa lebih santai.
- View* arah utara dan selatan sudah terdapat area pemukiman.

## 5.2 Acuan Perancangan Mikro

### 5.2.1 Jumlah Pengguna

Program pengguna ditentukan jumlah pengunjung pada objek yang didasarkan pada data jumlah penduduk yang ada. Perkiraan khususnya diarahkan hingga pada asumsi pertumbuhan penduduk di tahun 2030.

Berdasarkan data dari BPS ( Badan Pusat Statistik ) tahun 2021 mengenai jumlah Penduduk Kota Gorontalo adalah sebagai berikut:

*Tabel 5.3 Jumlah penduduk Kota Gorontalo*

Jumlah Penduduk Kota Gorontalo	Laki-Laki	Perempuan	Laju Pertumbuhan Penduduk
<b>198.539 Jiwa</b>	<b>98.713 Jiwa</b>	<b>99.826 Jiwa</b>	<b>1,10%</b>

(sumber: Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo dalam angka, 2021)

Perkiraan jumlah penduduk Kota Gorontalo sampai tahun 2030 dengan menggunakan rumus proyeksi bunga ganda :

$$\text{Rumus : } P_n = P_0 (1 + a)^n$$

Keterangan :

P<sub>n</sub> : Jumlah Penduduk pada tahun proyeksi

P<sub>0</sub> : Jumlah Penduduk per tahun patokan

a : Angka Kenaikan Jumlah Penduduk

n : Range Perkiraan

dimana n = selisih tahun 2030-2021 = 9 tahun

$$P_n = P_0 (1 + a)^n$$

$$= 198,539 (1 + 1,10\%)^9$$

$$= 198,539 (1 + 0,011)^9$$

$$= 198,539 (1 + 0,099)$$

$$= 198,539 \times 1,099$$

**= 218,194 Jiwa**

Diperkirakan asumsi pengunjung pada bangunan Gorontalo Creative Hub adalah 35% dari jumlah penduduk.

$$= 218,194 \times 35\%$$

**= 76,368 orang**

Sedangkan jumlah pengunjung yang berasal dari luar Kota Gorontalo diasumsikan sebanyak 15% dari jumlah pengunjung yang berasal dari Kota Gorontalo itu sendiri.

$$= 76,368 \times 15\%$$

$$= 11,455,2$$

$$= 11,455 \text{ orang}$$

Jadi asumsi pengunjung per harinya adalah

$$= (76,368 + 11,455) : 365 \text{ hari}$$

$$= 87.823 : 365$$

$$= 240 \text{ orang / hari}$$

### 5.2.2 Kebutuhan Ruang

Penentuan fasilitas dalam suatu perancangan dapat di pertimbangkan karakteristik lokasi, tuntutan kebutuhan pengguna dan lainnya. Berdasarkan dari kegiatan pemakai, maka dibutuhkan ruang-ruang sebagai berikut :

## 1. Kelompok kebutuhan ruang bangunan kreativitas

*Tabel 5.4 Kelompok Kebutuhan Ruang Bangunan Kreativitas*

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kegiatan Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang Pameran</li> <li>• Co-Working Space</li> <li>• Cafetaria</li> <li>• Mushola</li> <li>• Ruang Informasi</li> <li>• Ruang Staff</li> <li>• Lavatory</li> </ul>
Kreativitas Fashion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Display</li> <li>• Ruang Kelas</li> <li>• Studio Desain</li> <li>• Ruang Ganti</li> <li>• Gudang</li> </ul>
Kreativitas Musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby / Ruang Tunggu</li> <li>• Studio Musik</li> <li>• Studio Rekaman</li> <li>• Ruang Control</li> <li>• Gudang</li> </ul>
Kreativitas Video & Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Display</li> <li>• Studio Foto &amp; Video</li> <li>• Studio Editing</li> <li>• Ruang Ganti</li> <li>• Gudang</li> </ul>
Kreativitas Kerajinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Display</li> <li>• Studio Praktek</li> <li>• Ruang Ganti</li> <li>• Gudang</li> </ul>
Kreativitas Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Display</li> <li>• Ruang Kelas</li> <li>• Studio Kuliner</li> <li>• Ruang Alat &amp; Bahan</li> <li>• Ruang Cuci</li> </ul>

## 2. Kelompok kebutuhan bangunan Serba Guna

*Tabel 5.5 Kelompok Kebutuhan Bangunan Serba Guna*

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kegiatan Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang Pertunjukan</li> <li>• Backstage</li> <li>• Ruang Kontrol</li> <li>• Ruang Rias</li> <li>• Ruang Staff</li> <li>• Gudang</li> <li>• Lavatory</li> </ul>

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

## 3. Kelompok kebutuhan bangunan pengelola

*Tabel 5.6 Kelompok Kebutuhan Bangunan Pengelola*

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Kegiatan Umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Market Place</li> <li>• Ruang Rapat</li> <li>• Lavatory</li> <li>• Pantry</li> </ul>
Direktur, Wakil, Sekretaris, Bendahara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Direktur</li> <li>• Ruang Wakil Direktur</li> <li>• Ruang Sekretaris</li> <li>• Ruang Bendahara</li> <li>• Ruang Tamu</li> <li>• Toilet</li> </ul>
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Informasi</li> <li>• Ruang Staff Administrasi</li> <li>• Ruang Registrasi</li> <li>• Ruang Staff Kreativitas</li> <li>• Ruang Staff Bidang Teknisi</li> <li>• Ruang OB</li> </ul>

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Staff Teknisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang ME</li> <li>• Ruang AHU</li> <li>• Ruang Genset</li> </ul>

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.2.3 Pola Hubungan Ruang dan Tata Display

#### 5.2.3.1 Sifat Ruang

Dasar pengelompokan dan pola ruang pada bangunan dapat dilakukan dengan membaginya ke dalam beberapa sifat yakni publik, semi publik, privat dan juga servis.

*Tabel 5.7 Sifat Ruang Bangunan Kreativitas*

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Lobby				
2.	Ruang display				
3.	Ruang kelas				
4.	Studio desain				
5.	Ruang ganti				
6.	Gudang				
7.	Studio musik				
8.	Studio rekaman				
9.	Gudang alat musik				
10.	Ruang Control				

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
11.	Studio foto & video				
12.	Studio editing				
13.	Ruang properti				
14.	Studio praktek kerajinan				
15.	Ruang kelas teori masak				
16.	Studio praktek masak				
17.	Gudang alat masak				
18.	Gudang bahan masak				
19.	Ruang cuci alat & bahan				
20.	Perpustakaan				
21.	Ruang pameran				
22.	Co-working space				
23.	cafetaria				
24.	mushola				
25.	lavatory				
26.	Ruang Informasi				
27.	Ruang Staff				

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

*Tabel 5.8 Sifat Bangunan Serba Guna*

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Lobby/Hall				
2.	Ruang Pertunjukan				
3.	Backstage				
4.	Ruang Kontrol				
5.	Ruang Rias				
6.	Ruang Staff				
7.	Gudang				
8.	Lavatory				

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

*Tabel 5.9 Sifat Bangunan Pengelola*

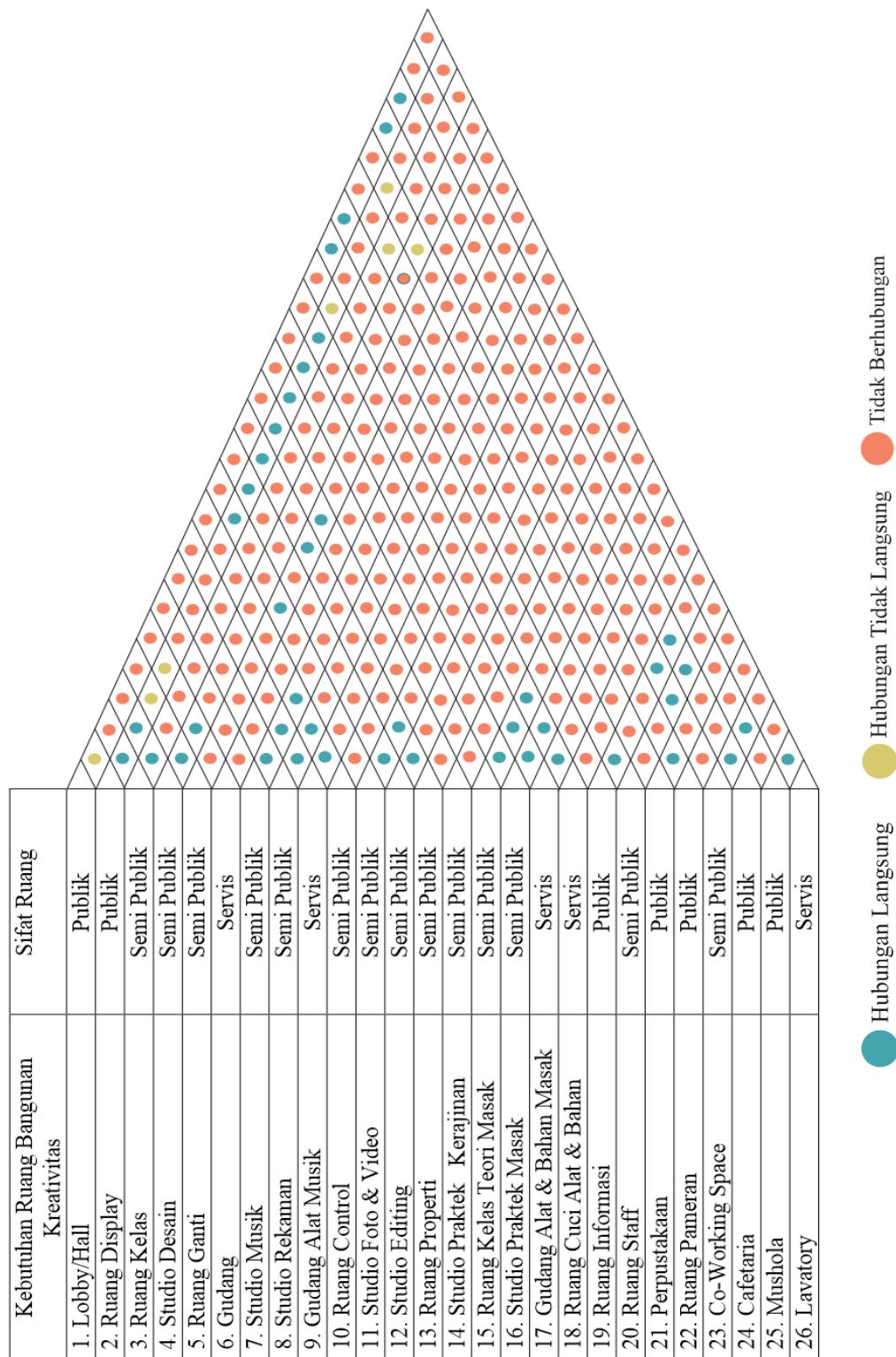
No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
1.	Lobby				
2.	Market Place				
3.	Ruang Rapat				
4.	Ruang direktur				
5.	Ruang wakil direktur				
6.	Ruang sekretaris				
7.	Ruang bendahara				

No.	Nama Ruang	Sifat Ruang			
		Publik	Semi Publik	Privat	Servis
8.	Ruang tamu				
9.	Ruang informasi				
10.	Ruang staff administrasi				
11.	Ruang registrasi				
12.	Ruang staff kreativitas				
13.	Ruang staff bidang teknisi				
14.	R. OB				
15.	Ruang ME				
16.	Ruang AHU				
17.	Ruang Genset				
18.	pantry				
19.	Lavatory				

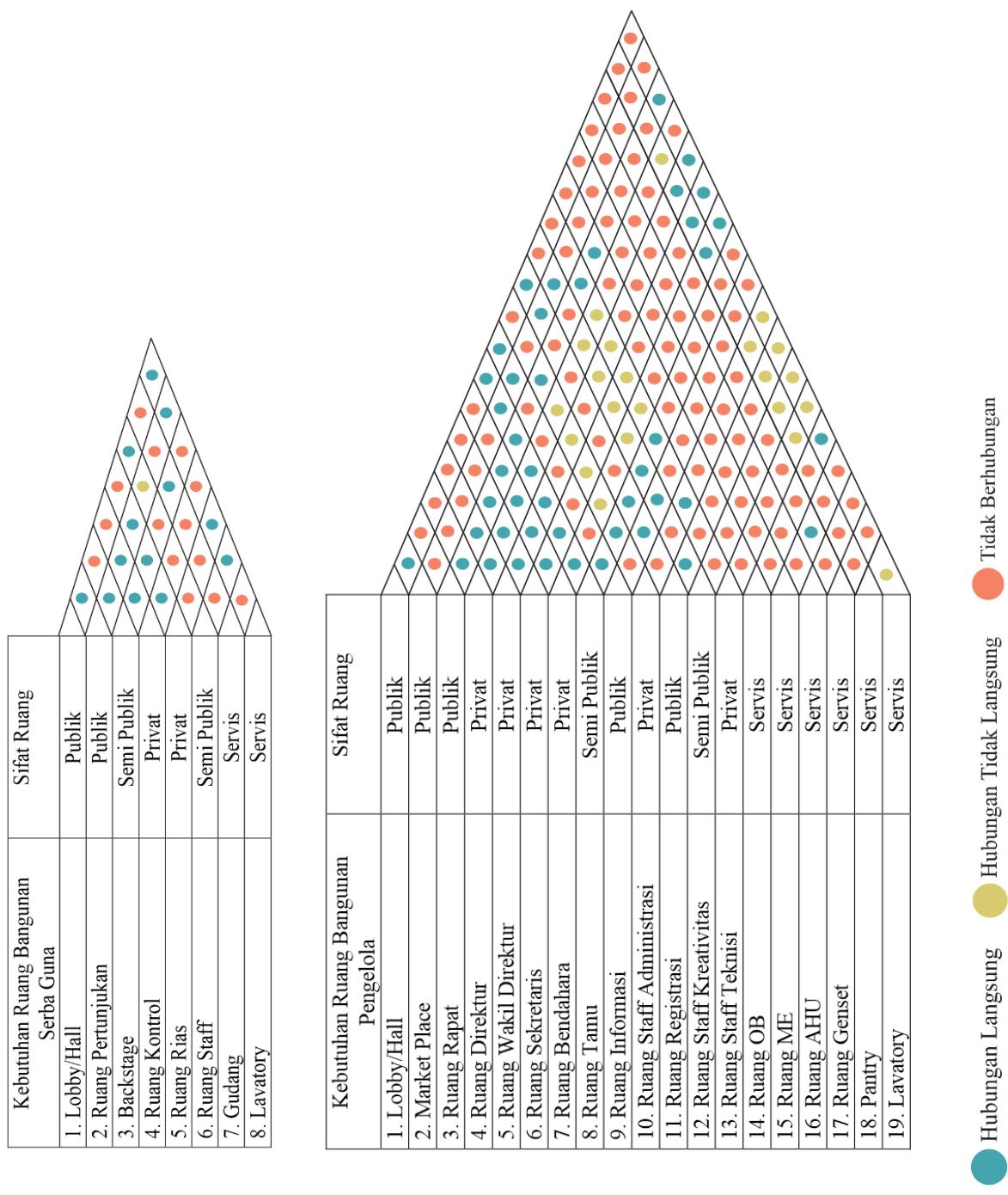
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.2.3.2 Hubungan Ruang

#### 1. Pola Hubungan Ruang Bangunan Kreativitas



## 2. Pola Hubungan Ruang Bangunan Serba Guna & Pengelola



Gambar 5.14 Analisa Hubungan Ruang

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.2.4 Besaran Ruang

Dengan melihat kebutuhan ruang di atas, maka besaran ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Gorontalo *Creative Hub* dapat dirincikan sebagai berikut:

*Tabel 5.10 Besaran Ruang Gedung Kreativitas*

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
Area Fashion	R. kelas teori	2.1 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	NAD	42 m <sup>2</sup>
	Studio desain	3.2 m <sup>2</sup> /orang	30 orang	NAD	96 m <sup>2</sup>
	Ruang ganti	1.3 m <sup>2</sup> /orang	10 orang	NAD	13 m <sup>2</sup>
	Ruang display	44 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	44 m <sup>2</sup>
	Gudang	19 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	19 m <sup>2</sup>
Area Musik	Studio rekaman	36 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	36 m <sup>2</sup>
	Studio musik	58 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	58 m <sup>2</sup>
	Gudang alat	20 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	20 m <sup>2</sup>
	Ruang control	6 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	6 m <sup>2</sup>
	Lobby	20 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	20 m <sup>2</sup>
Area Video & Fotografi	Lobby	60 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	60 m <sup>2</sup>
	Studio editing	3.2 m <sup>2</sup> /orang	30 orang	NAD	96 m <sup>2</sup>
	Studio foto	3.2 m <sup>2</sup> /orang	15 orang	NAD	48 m <sup>2</sup>
	Gudang alat	20 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	20 m <sup>2</sup>
	R. properti	20 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	20 m <sup>2</sup>
Area Kerajinan & Desain	Ruang ganti	1.3 m <sup>2</sup> /orang	10 orang	NAD	13 m <sup>2</sup>
	Studio praktek	3.2 m <sup>2</sup> /orang	35 orang	NAD	115 m <sup>2</sup>
	Gudang	15 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	15 m <sup>2</sup>
	Ruang ganti	1.3 m <sup>2</sup> /orang	8 orang	NAD	10 m <sup>2</sup>
Area Kuliner	Ruang Display	20 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	20 m <sup>2</sup>
	R. kelas teori	2.1 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	NAD	44 m <sup>2</sup>
	Studio praktek	3.2 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	NAD	80 m <sup>2</sup>
	Gudang bahan & alat	50 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	50 m <sup>2</sup>
	Ruang cuci	1.3 m <sup>2</sup> /orang	10 orang	NAD	13 m <sup>2</sup>
Area Kerja	Ruang display	27 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	27 m <sup>2</sup>
	Co – Working Space	4 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	NAD	80 m <sup>2</sup>

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
	Ruang informasi R. staff layanan (pengunjung & pelaku kreativitas)	2 m <sup>2</sup> /orang 2 m <sup>2</sup> /orang	3 orang 7 orang	NAD NAD	6 m <sup>2</sup> 14 m <sup>2</sup>
Area Servis	Toilet pria Toilet wanita Janitor	3 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup>	5 Unit 6 Unit 1 unit	NAD NAD NAD	15 m <sup>2</sup> 18 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup>
Area Penunjang	R. pameran Cafetaria Perpustakaan Mushola Tempat wudhu	250 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup> 1.4 m <sup>2</sup> 18 m <sup>2</sup>	1 unit 28 orang 34 orang 15 orang 2 unit	ASM NAD NAD NAD ASM	250 m <sup>2</sup> 84 m <sup>2</sup> 102 m <sup>2</sup> 21 m <sup>2</sup> 36 m <sup>2</sup>
Total					1.596
Sirkulasi 30%					478.8
Total Fasilitas					2.074.8

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Tabel 5.11 Besaran Ruang Gedung Serba guna

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
Area Pertunjukan	R. Pertunjukan R. rias Backstage Gudang R. Kontrol	760 m <sup>2</sup> 1.3 m <sup>2</sup> /orang 90 m <sup>2</sup> 30 m <sup>2</sup> 18 m <sup>2</sup>	1 unit 25 Orang 2 unit 1 unit 1 unit	ASM NAD ASM ASM ASM	760 m <sup>2</sup> 33 m <sup>2</sup> 180 m <sup>2</sup> 30 m <sup>2</sup> 18 m <sup>2</sup>
Area Kerja	R. staff layanan (pengunjung & pelaku kreativitas)	2 m <sup>2</sup> /orang	25 orang	NAD	50 m <sup>2</sup>
Area Servis	Toilet pria Toilet Wanita	3 m <sup>2</sup> 3 m <sup>2</sup>	5 Unit 5 Unit	NAD NAD	15 m <sup>2</sup> 15 m <sup>2</sup>
Total					1.011
Sirkulasi 30%					303.3
Total Fasilitas					1.314.3

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

*Tabel 5.12 Besaran Ruang Gedung Pengelola*

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
Area Penerima	Lobby	2 m <sup>2</sup>	150	NAD	300 m <sup>2</sup>
	R. Informasi	2 m <sup>2</sup> /orang	Orang	NAD	10 m <sup>2</sup>
	Market Place	100 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	100 m <sup>2</sup>
Area Servis	Gudang	30 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	30 m <sup>2</sup>
	Pantry	10 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	10 m <sup>2</sup>
	R. Me	60 m <sup>2</sup>	1 unit	NAD	60 m <sup>2</sup>
	R.AHU	60 m <sup>2</sup>	1 unit	NAD	60 m <sup>2</sup>
	R. Genset	60 m <sup>2</sup>	1 unit	NAD	60 m <sup>2</sup>
	R. OB	8 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	8 m <sup>2</sup>
	Lavatori Pria	3 m <sup>2</sup>	5 unit	NAD	15 m <sup>2</sup>
	Lavatori Wanita	3 m <sup>2</sup>	6 unit	NAD	18 m <sup>2</sup>
Area Pengelola	R. Direktur	30 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	30 m <sup>2</sup>
	R. Wakil	25 m <sup>2</sup>	1 unit	ASM	25 m <sup>2</sup>
	Direktur,Sekretaris,				
	Bendahara				
	Ruang Rapat	3 m <sup>2</sup> /orang	25 orang	NAD	75 m <sup>2</sup>
	Ruang Staff Admin	2 m <sup>2</sup> /orang	15 orang	NAD	30 m <sup>2</sup>
	R. Staff Teknisi	2 m <sup>2</sup> /orang	12 orang	NAD	24 m <sup>2</sup>
	R. Staff Kreativitas	25 m <sup>2</sup>	5 unit	ASM	125 m <sup>2</sup>
Total					983
Sirkulasi 30%					294.9
Total Fasilitas					1.277.9

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

*Tabel 5.13 Besaran Ruang Area Parkir*

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
Area Parkir Mobil	Mobil Pengunjung	12.5 m <sup>2</sup>	30 Unit	NAD	375 m <sup>2</sup>
	Mobil Staff	12.5 m <sup>2</sup>	10 Unit	NAD	125 m <sup>2</sup>
Area Parkir Motor	Motor Pengunjung	2 m <sup>2</sup>	70 Unit	NAD	140 m <sup>2</sup>
	Motor Staff	2 m <sup>2</sup>	30 Unit	NAD	60 m <sup>2</sup>

Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang
Area Parkis Bus	Bus Pengunjung	45 m <sup>2</sup>	5 Unit	NAD	225 m <sup>2</sup>
Total					925
Sirkulasi 30%					277.5
Total Fasilitas					1.202.5

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Tabel 5.14 Rekapitulasi Total Besaran Ruang

Nama Fasilitas	Besaran
Gedung Kreativitas	2.074.8 m <sup>2</sup>
Gedung Serbaguna	1.314.3 m <sup>2</sup>
Gedung Pengelola	1.277.9m <sup>2</sup>
Area Parkiran	1.202.5 m <sup>2</sup>
Jumlah Total	5.869.5 m <sup>2</sup>

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Luas Bangunan : 5.869.5 m<sup>2</sup>

Luas Lahan : ± 11.000

KDB : 60 %

KLB : 2.1

Luas lahan yang boleh terbangun : Luas lahan x KDB

: 11.000 x 60%

: 6.600

Luas total lantai yang boleh terbangun : KLB x Luas lahan

: 2.1 x 11.000

: 23.100

: KLB / KDB

: 23.100 / 6.600

: 3.5 = maks 3 lantai

Keterangan :

Pasal 91 tentang ketentuan intensitas dan tata massa bangunan diatur sebagai berikut :

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum, koefisien lantai bangunan (KLB) maksimum dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum ditetapkan dengan mempertimbangkan jenis kegiatan pendidikan dan fasilitas yang ditampung serta kebutuhan penyediaan sarana parkir.

NAD : Neufert Architect Data

ASM : Asumsi

### **5.3 Acuan Tata Massa dan Penampilan Bangunan**

#### **5.3.1 Tata Massa**

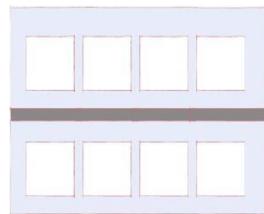
Tata massa adalah elemen tapak yang dapat tersusun dari bentuk massa bangunan dan vegetasi, baik secara individual maupun kelompok yang menjadi dasar pembentuk ruang luar.

Faktor-faktor yang dibutuhkan dalam penentuan tata massa adalah sebagai berikut:

1. Pola bentuk yang dapat mendukung estetika maupun struktur
2. Efisien dalam penggunaan lahan
3. Adanya kejelasan fungsi antar kegiatan
4. Efisien dalam penggunaan ruang

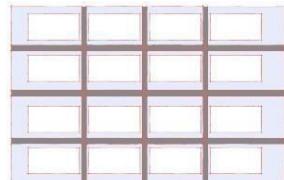
Untuk penataan ruang dalam suatu wilayah atau dalam suatu bangunan sendiri memiliki karakter organisasi masing-masing yaitu:

1. Organisasi *Linear*



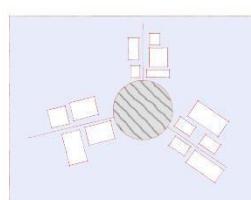
Suatu urutan dalam satu garis dan ruang-ruang yang berulang. *Linear* sendiri berarti garis lurus yang menata ruang berjejer mengikuti arah garis tersebut.

2. Organisasi *Grid*



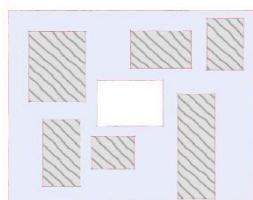
Organisasi yang terbentuk dalam suatu ruang-ruang dalam daerah struktural grid atau struktur tiga dimensi lain.

3. Organisasi Radial



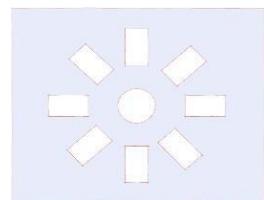
suatu ruang pusat yang menjadi acuan organisasi ruangan linear yang berkembang menurut arah jari-jari.

4. Organisasi *Cluster*



ruangan - ruangan yang dikelompokan berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-

sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.



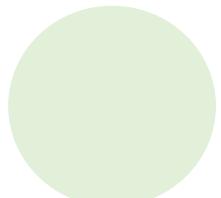
##### 5. Organisasi Terpusat

Suatu ruang yang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.

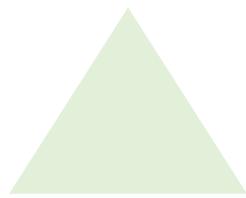
Pada organisasi penataan ruang Gorontalo *Creative Hub* menggunakan tata massa organisasi radial dan mengambil bentuk baju adat Gorontalo yaitu topi pengantin laki-laki (*makuta*) yang memiliki makna kepemimpinan. Makna ini menyesuaikan dengan jenis bangunan yang akan dirancang, yaitu *Creative Hub* dimana bangunan ini adalah wadah untuk meningkatkan industri kreatif yang dapat memimpin Gorontalo menjadi kota yang berkembang, selain itu dapat dimaknakan sebagai topi adat di kepala yang digunakan untuk berpikir sehingga menghasilkan ide-ide kreatif di dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub*.

###### 5.3.2 Penampilan Bangunan

Bentuk dasar terdiri dari beberapa bentuk yaitu sebagai berikut:

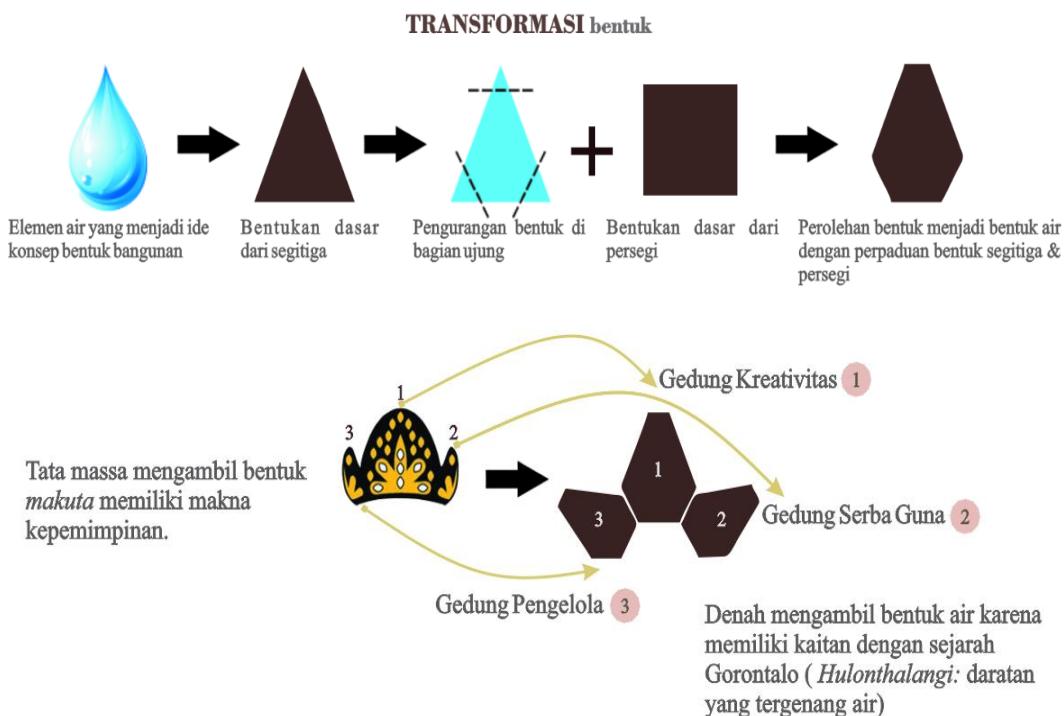


1. Bentuk segiempat berkesan stabil, statis, dan efisien serta mampu menjaga pola kegiatan dengan baik karena patokan arahan jelas
2. Bentuk lingkaran berkesan lembut, menarik serta intim, tetapi tidak mempunyai patokan yang jelas, yang tidak baik untuk pelaksanaan pola kegiatan



3. Bentuk segitiga berkesan dinamis aktif, tetapi kurang stabil. Menegangkan akibat sudut-sudut yang terbentuk.

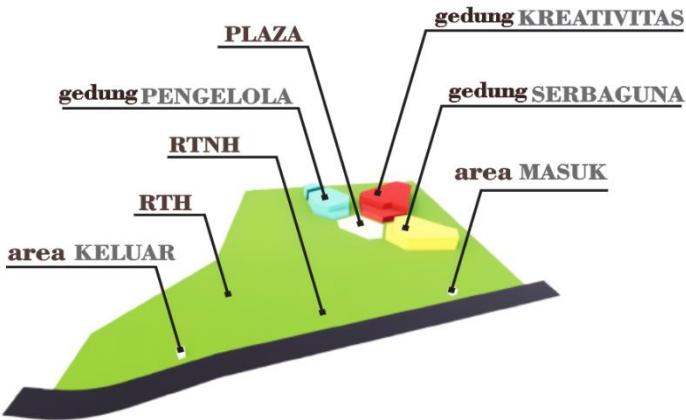
Tampilan bangunan yang akan dirancang disesuaikan dengan tema perancangan yaitu Arsitektur Neo-Vernakular. Bentuk dasar tampilan bangunan mengambil bentuk dari air dengan perpaduan dari bentuk segitiga. Air diterapkan dalam tampilan bangunan ini karna selain memiliki makna dinamis, air juga memiliki kaitan dengan sejarah Gorontalo. Nama Gorontalo di ambil dari kata dasar *Hulonthalangi* yang diartikan sebagai daratan yang tergenang air.



*Gambar 5.15 Tata Massa dan Tampilan Bangunan*

(sumber: Analisa Penulis, 2022 )

### 5.3.3 Penzoninan Tata Letak Massa Bangunan



Gambar 5.16 Zoning Massa Bangunan

(sumber: Analisa Penulis, 2022 )

### 5.3.4 Ide Rancangan dengan Tema Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular



Gambar 5.17 Penerapan Tema terhadap Bangunan

(sumber: Analisa Penulis, 2022 )

## **5.4 Acuan Persyaratan Ruang**

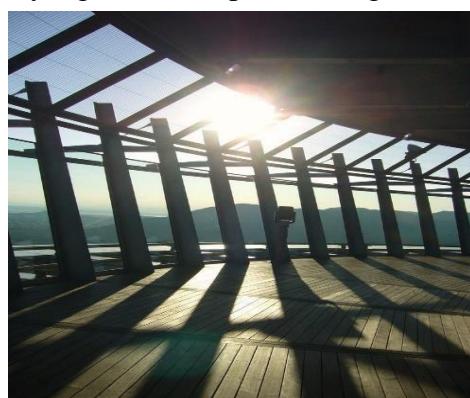
### **5.4.1 Sistem Pencahayaan**

Untuk pencahayaan dilakukan gabungan dari pencahayaan alami dan buatan dimana diolah kedalam nilai-nilai arsitektural dalam arti mempunyai kesejukan penglihatan, kenikmatan dan kepuasan. Berdasarkan hal tersebut dalam pencahayaan yang memungkinkan digunakan adalah:

#### **1. Pencahayaan Alami**

Untuk pencahayaan alami memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber penerangan dalam ruangan pada siang hari tanpa mengabaikan kenyamanan pengguna dalam ruangan karena yang diinginkan hanya cahayanya bukan panasnya.

Untuk mendapatkan cahaya alami pada suatu ruangan maka diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca.



*Gambar 5.18 Sistem pencahayaan alami*

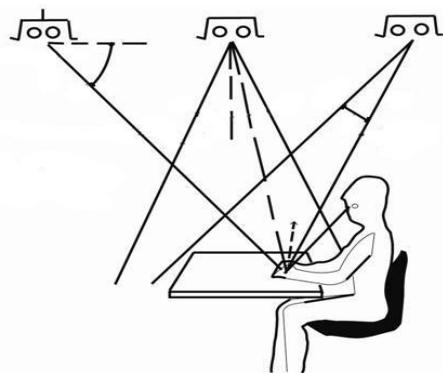
(sumber: [arsitur.com/2015/10/sistem-pencahayaan-alami-dan-buatan](http://arsitur.com/2015/10/sistem-pencahayaan-alami-dan-buatan))

#### **2. Sistem Pencahayaan Buatan**

Merupakan mekanisme cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain dari cahaya alami, namun cahaya tersebut merupakan hasil karya manusia

berupa lampu LED, Halogen dan TL yang memiliki fungsi sebagai pengganti cahaya alami ketika sinarnya tidak ada.

Pencahayaan buatan sangat diperlukan ketika letak ruangan sulit untuk menerima pencahayaan alami ataupun saat cahaya alami tidak mencukupi.



*Gambar 5.19 Sistem pencahayaan buatan*

(sumber: <https://culdesachdmks.files.wordpress.com/2013>)

Secara umum, sistem pencahayaan buatan dapat digolongkan menjadi 3 jenis yakni :

a. Sistem Pencahayaan Merata

Pada sistem ini iluminasi cahaya disebar secara merata ke seluruh ruangan. Sistem pencahayaan ini baik digunakan pada ruangan yang tidak digunakan untuk melakukan tugas visual khusus.

b. Sistem Pencahayaan Terarah

Pada jenis ini, seluruh ruangan mendapatkan cahaya dari salah satu arah tertentu. Sistem pencahayaan ini cocok untuk pameran atau untuk menonjolkan suatu objek karena akan tampak lebih jelas. Selain itu, pencahayaan terarah yang menyorot suatu benda berperan sebagai sumber cahaya sekunder untuk ruang disekitarnya, yakni dengan cara pemantulan cahaya.

### c. Sistem Pencahayaan Setempat

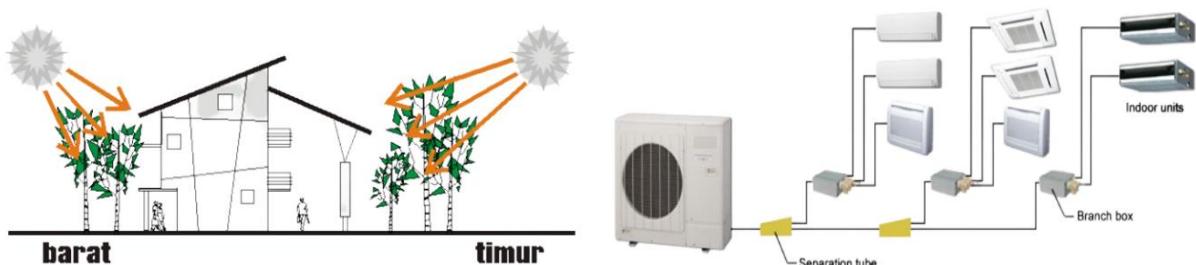
Pada sistem ini, cahaya difokuskan pada suatu objek tertentu seperti tempat kerja yang memerlukan tugas visual.

#### 5.4.2 Sistem Penghawaan

Pendekatan konsep sistem penghawaan adalah kenyamanan suatu ruangan untuk melakukan kegiatan, dengan mempertimbangkan antara lain :

1. Jenis ruang yang membutuhkan penghawaan alami atau buatan
2. Kenyamanan termal ruang sesuai dengan kebutuhan manusia

Sistem penghawaan pada bangunan *Gorontalo Creative Hub* menggunakan dua sistem yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dapat dilakukan dengan meminimalkan bukaan pada sisi timur dan barat dan memaksimalkan bukaan pada sisi selatan. Sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan *Air Conditioner (AC)* dan *Exhaust*. Penggunaan *Exhaust* ditempatkan pada area yang menghasilkan polusi udara seperti pantry dan area servis lainnya.



*Gambar 5.20 Sistem penghawaan alami & buatan*

(sumber: <https://culdesachdmks.files.wordpress.com/2013>)

#### 5.4.3 Sistem Akustik

Akustik merupakan pengendalian bunyi secara arsitektural yang berfungsi untuk menciptakan kondisi mendengar yang ideal di ruang tertutup maupun terbuka. Ruangan yang membutuhkan sistem akustik adalah studio musik, video

dan fotografi serta ruang pertunjukan. Ruangan tersebut akan terisolasi dari kebisingan dengan menggunakan bahan peredam suara dan desain akustik. Bahan peredam suara adalah dinding dan plafon yang menggunakan panel akustik. Sedangkan lantai akan menggunakan karpet peredam.

Ruangan kantor dan studio pelatihan lainnya akan menggunakan panel plafond akustik sehingga kebisingan ruangan akan lebih redup dan tidak keluar dari ruangan.

## **5.5 Acuan Tata Ruang Dalam**

### **5.5.1 Pendekatan *Interior***

Hal-hal yang menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan *interior* adalah :

1. Mendesain *interior* yang nyaman sesuai dengan sifat ruang
2. Menciptakan desain *interior* yang menarik
3. Menciptakan tatanan ruangan baru

Pendekatan *interior* pada perancangan Gorontalo *Creative Hub* menggunakan gaya modern yang didesain simple, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman. Penampilan interior akan menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan mewakili semangat masing-masing penggunanya untuk mengembangkan kreativitas



Gambar 5.21 contoh interior dalam bangunan Gorontalo Creative Hub (sumber: <https://www.flickr.com/photos/eu2017ee/35765925350>)

### 5.5.2 Sirkulasi Ruang

#### 1. Definisi Sirkulasi

Sirkulasi menjadi suatu wadah untuk memfasilitasi dari mana asal kita bergerak dan akan kemana arah kita mengantisipasi tujuan kita. Sehingga fungsi dari sirkulasi adalah untuk menghubungkan ruangan yang satu dengan ruangan lainnya.

#### 2. Bentuk Pola Sirkulasi

- a. Pola sirkulasi *direct* adalah pola sirkulasi yang mengarah langsung dan hanya memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Akses visual yang diterima oleh pengunjung adalah tujuan akhir ke ruang yang dituju.
- b. Pola sirkulasi *curvilinear* adalah garis linear yang berliki-liku halus dan memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Pada pola sirkulasi ini akses visual ke tujuan akhir kurang jelas dan memberi kesan mengalir.
- c. Pola sirkulasi *erractic* adalah pola sirkulasi yang terpatah-patah. Akses visual ke tujuan akhir kurang jelas dan memiliki potensi untuk memberi kejutan-kejutan ruang.

- d. Pola sirkulasi *interrupted* adalah keadaan ruang sirkulasi yang terputusputus pada bagian tertentu dan akses visual ke tujuan akhir kurang jelas.
- e. Pola sirkulasi *looping* adalah pandangan ke arah tujuan akhir disamarkan dan memberi kesan mengalir apa adanya.
- f. Pola sirkulasi *distraction* adalah bentuk sirkulasi dimana pandangan ke arah yang dituju dikacaukan oleh obyek-obyek lain. Fokus visual mengalir bersama dengan waktu tempuh
- g. Pola sirkulasi *obscure* adalah pola sirkulasi dimana lalu lintas sirkulasi yang disembunyikan dari jangkauan umum.
- h. Pola sirkulasi *diverging* adalah bentuk sirkulasi bercabang sehingga akses ke tujuan akhir secara fisik dan visual menjadi tidak jelas.

## 5.6 Acuan Tata Ruang Luar

Rancangan tata ruang luar terlihat modern dan menarik. Unsur penting dalam penataan ruang luar bangunan Gorontalo *Creative Hub* adalah:

### 1. *Soft Material*

Tanaman sebagai elemen penataan ruang luar mempunyai banyak fungsi yang disesuaikan dengan karakteristik tanaman tersebut, yaitu :

- a. *Ground Cover*, bahan penutup tanah yang berfungsi sebagai penutup permukaan tanah yang akan mencegah terjadinya pengikisan tanah serta sebagai elemen estetika.
- b. Semak, berfungsi sebagai pembatas dan pengarah bagi sirkulasi luar.

- c. Pohon, berfungsi sebagai pelindung terhadap panas sinar matahari, mereduksi kelebihan udara panas dan peredam kebisingan.



*Gambar 5.22 Soft Material*

(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

## 2. Hard Material

Yang termasuk perangkat keras ruang luar adalah :

- Pengerasan, berfungsi sebagai pembatas ruang dan elemen pengarah pada ruang luar.
- Biopori
- Lampu parkir
- Lampu Taman.



*Gambar 5.23 Hard Material*

(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

## 5.7 Acuan Sistem Struktur

Secara umum struktur bangunan adalah unsur pendukung fungsi-fungsi yang ada dalam bangunan dari segi kekokohan dan keamanan. Secara khusus struktur juga diharapkan dapat mendukung citra yang ingin ditampilkan oleh massa bangunan. Beberapa pengolahan bentukan struktur seperti plat lantai, atau atap diperlukan sebagai bagian dari pencapaian tujuan akhir hasil rancangan yang fungsional, komunikatif, serasi dengan lingkungan sekitar dan memiliki karakter tersendiri. Struktur juga harus ekonomis, fleksibel terhadap pembentukan ruang, dan mudah dalam perawatan.

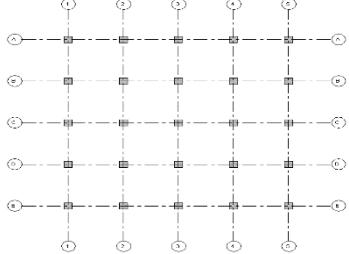
### 5.7.1 Sistem Struktur

Dasar pertimbangan pemilihan struktur adalah

1. Pertimbangan ekonomi, mudah pelaksanaan dan daya dukung tanah.
2. Rasio minimum tinggi terhadap lebar suatu bangunan.
3. Pelayanan terhadap sistem mekanis.
4. Ketahanan terhadap bahaya kebakaran.

*Tabel 5.15 Konsep Struktur*

Sub Structure		
Konsep Pondasi	Keterangan	Alasan
Pondasi <i>Footplate</i> 	Pondasi <i>footplate</i> yang digunakan menggunakan material berupa beton bertulang dan letaknya tepat dibawah kolom tiang dan kedalamannya sampai pada tanah keras.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisa dibangun di atas tanah yang kurang kokoh</li> <li>• Mampu menahan beban bangunan bertingkat</li> <li>• Termasuk pondasi yang tahan lama, tidak mudah runtuh</li> <li>• Biaya pembuatan terbilang cukup terjangkau</li> <li>• Beban bangunan bisa disalurkan secara merata dengan catatan pondasi berdiri di atas tanah keras</li> <li>• Dapat meminimalisir terjadi kebocoran</li> <li>• Tidak mudah terkena jamur, banjir dan segala macam kebocoran lainnya.</li> </ul>
Pondasi Menerus 	Merupakan bagian dari struktur kontruksi bangunan yang berfungsi sebagai penahan beban bangunan yang disalurkan dari struktur atas seperti dinding, atap dan jenis struktur lainnya ke bawah. Pada umumnya pondasi ini digunakan untuk kolom praktis serta pondasi dinding.	

Mid Structure		
Konsep Rangka	Keterangan	Alasan
	Bangunan ini menggunakan rangka Grid. Struktur rangka menggunakan rangka baja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mewakili ekspresi filosofi bentuk bangunan</li> <li>• Pewadahan akan ruang-ruang</li> </ul>
Upper Structure		
Konsep Atap	Keterangan	Alasan
<p>Konstruksi Baja</p> 	Struktur atap yang digunakan berbentuk segitiga bersusun dua yang merupakan atap dari rumah adat Gorontalo. Selain itu juga dikombinasikan dengan atap plat dak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah dalam pemasangan</li> <li>• Kuat dan tahan lama</li> <li>• Anti rayap</li> </ul>
<p>Plat Dak</p> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tergolong atap yang kuat &amp; tidak mudah rusak</li> <li>• Hemat biaya perawatan</li> <li>• Mampu menahan panas matahari</li> </ul>

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.7.2 Material Bangunan

Pemakaian material struktur didasari oleh persyaratan utama yang berhubungan dengan kebutuhan sifat ruang dan menunjang karakter bangunan yang diinginkan. Persyaratan tersebut adalah:

1. Kemudahan memperoleh material
2. Kemudahan dalam pelaksanaan dan perawatan
3. Kuat dan tahan lama
4. Biaya pemeliharaan yang relatif murah
5. Kesesuai material dengan struktur

Berdasarkan persyaratan diatas, maka pemeliharaan bahan/material bangunan adalah sebagai berikut:

a. Lantai

Bangunan akan menggunakan struktur lantai beton bertulang, permukaan material lantai menggunakan keramik dan granit secara keseluruhan. Area ruang pameran dan beberapa studio seni menggunakan lantai *terazzo*, kemudian ruang musik, video & fotografi dan ruang pertunjukan akan ditutup dengan karpet akustik.



Gambar 5.24 Material Lantai

(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

b. Dinding

Bangunan akan menggunakan dinding bata dan sebagian dinding lainnya menggunakan material kaca. Untuk pencahayaan alami menggunakan

material kaca film yang mempunyai sifat dapat meredam panas matahari.

Pada ruangan dengan kebutuhan akustik, akan mengaplikasikan panel akustik dinding. Cat pada dinding disesuaikan dengan bentuk corak.



Gambar 5.25 Material Dinding

(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

### c. Plafond

Bangunan akan menggunakan kalsiboard sebagai bahan plafond untuk ruang-ruang publik karena mudah didapat dan banyak diterapkan di bangunan apapun. Sedangkan ruangan kantor dan studio pelatihan akan menggunakan panel plafond akustik untuk menyerap suara.

## 5.8 Acuan Perlengkapan Bangunan

### 5.8.1 Sistem Komunikasi

1. *Celling speaker*, dipakai dalam ruangan agar mempermudah untuk pemberitahuan bagi setiap pengguna.
2. *Handy talkie*, dipakai oleh satpam agar bisa memudahkan komunikasi jarak jauh.

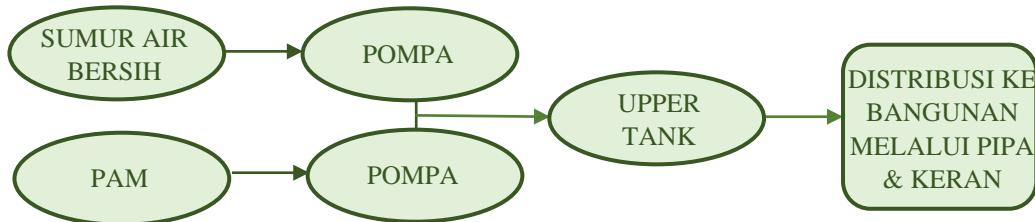
### 5.8.2 Sistem Plumbing

Plumbing adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembangunan, karena itu perancangan sistem plumbing dilakukan bersamaan dan sesuai tahapan-tahapan perancangan bangunan itu sendiri.

#### 1. Sistem Jaringan Air Bersih dan Air Kotor

##### a. Jaringan Air Bersih

Sumber pengadaan air bersih pada Gorontalo *Creative Hub* berasal dari air tanah maupun air hujan, sedangkan terdapat sumber air bersih cadangan melalui PAM. Berikut adalah skema sistem jaringan air bersih pada bangunan Gorontalo *Creative Hub*:



Gambar 5.26 Sistem Jaringan Air Bersih

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Jaringan air bersih menggunakan sistem *Down Feed* dengan disiapkannya *Upper Tank* pada bangunan. Kelebihan menggunakan sistem ini air bersih akan selalu tersedia setiap saat bahkan saat listrik mati dan pompa tidak bekerja secara terus-menerus sehingga lebih awet dan efisien.

##### b. Jaringan Air Kotor

Limbah kotor dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub* dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu limbah cair dan padat. Limbah cair berasal dari

*floor drain* kamar mandi, wastafel, *urinoir* dan lain-lain. Sedangkan limbah padat berasal dari *closet* kamar mandi seperti dalam skema sebagai berikut:

#### Limbah Kotor Cair



#### Limbah Kotor Padat



Gambar 5.27 Sistem Jaringan Air Kotor

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

### 5.8.3 Sistem Keamanan

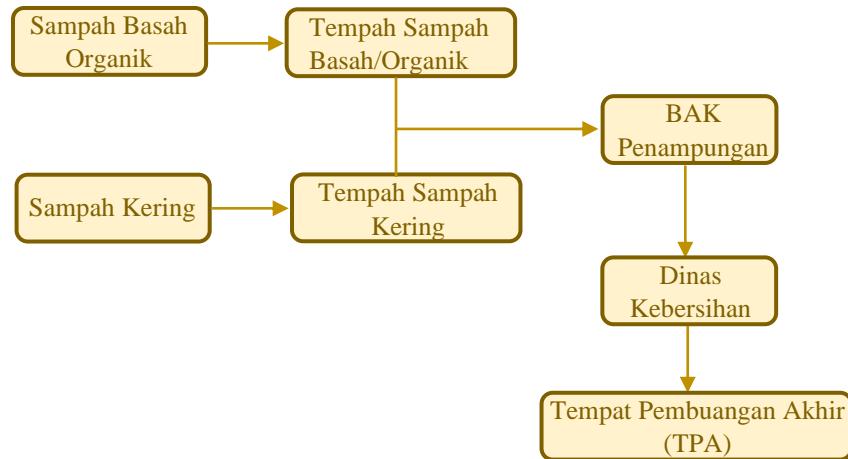
Sistem keamanan merupakan fasilitas yang penting dengan menjaga keamanan dan kenyamanan pemakai gedung, yaitu sebagai berikut :

1. CCTV (*Closed Circuit Television*) adalah penggunaan kamera video untuk mentransmisikan signal video ke tempat spesifik, dalam beberapa set monitor.
2. Alarm secara umum dapat didefinisikan sebagai bunyi peringatan atau pemberitahuan.
3. Pos jaga, petugas yang menjaga keamanan dan kenyamanan.
4. Pagar pembatas

#### 5.8.4 Sistem Pembuangan Sampah

Dengan cara menanggulangi masalah sampah dilakukan dengan sistem pembuangan sampah, yaitu sebagai berikut:

1. Penyediaan tempat sampah pada tempat-tempat umum bangunan yang mudah diangkut dan dibersihkan.
2. Tempat sampah disediakan terpisah, berupa sampah kering dan sampah basah.
3. Penyediaan bak penampungan sampah basah dan sampah kering.
4. Kemudian sampah dikumpulkan dan diangkut ke penampungan yang sudah disediakan untuk sementara sebelum diangkut petugas kebersihan.
5. Diangkut ke tempat pembuangan sampah akhir.



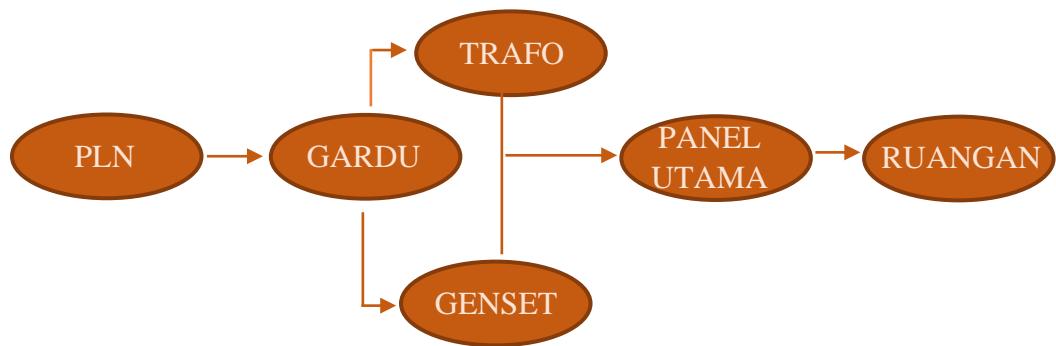
Gambar 5.28 Sistem Pembuangan Sampah

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

#### 5.8.5 Sistem Jaringan Listrik

Perancangan jaringan listrik pada Gorontalo *Creative Hub* membutuhkan sistem penerangan dan peralatan industri yang membutuhkan daya listrik. Sumber

listrik berasal dari PLN ( Perusahaan Listrik Negara ) dan membutuhkan sumber listrik cadangan saat listrik PLN mati yang berasal dari genset. Skema jaringan listrik adalah sebagai berikut:



Gambar 5.29 Sistem Jaringan Listrik

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

#### 5.8.6 Sistem Pemadam Kebaruan

Beberapa komponen proteksi kebakaran yang digunakan dalam Gorontalo *Creative Hub* antara lain *Sprinkler*, *Hydrant*, *Smoke Detector*, Pintu Darurat.



Gambar 5.30 Peralatan Proteksi Kebakaran

(sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Perancangan Tugas Akhir Gorontalo *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular ini dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan Gorontalo *Creative Hub* memiliki tujuan utama sebagai sarana yang dapat mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo. Selain itu dapat juga digunakan oleh masyarakat untuk menggelar acara kreativitas yang dapat meningkatkan perekonomian daerah. Maka dari itu, Perancangan Gorontalo *Creative Hub* memiliki peranan penting dalam pengembangan kreativitas masyarakat Gorontalo yang akan berdampak positif yaitu dapat membuka lapangan pekerjaan, menambah ilmu, membuat banyak *event* dan salah satu alternatif hiburan yang bersifat edukasi.
2. Prinsip Arsitektur Neo Vernakular pada sebuah bangunan dapat memberikan kesan bahwa bangunan tersebut dapat mewakili bentuk dari bangunan yang akan hadir di masa depan. Dengan prinsip tersebut, Gorontalo *Creative Hub* dengan konsep desain Neo Vernakular akan menghasilkan bentuk yang menunjukkan karakteristik lokal dari daerah Gorontalo dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada, sehingga bangunan tidak terkesan monoton dan membosankan.

## **6.2 Saran**

Dengan adanya Gorontalo *Creative Hub*, diharapkan bisa membantu masyarakat Gorontalo menambah ilmu di bidang kreativitas, dapat menambah penghasilan dan membuka lapangan pekerjaan. Selain itu dapat mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adjuh, K. 2017. *Pusat Seni Rupa Di Provinsi Gorontalo Perpaduan Arsitektur Lokal Gorontalo dan Arsitektur Modern Terhadap Penampilan Bangunan.* Skripsi. Jogjakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Ainurrofik, W Ula. 2021. *Perancangan Pusat Pemuda Dan Kreatifitas Di Kota Blitar Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi.* Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim.
- Arianty, N. 2016. *Analisis perbedaan Pasar Modern Dan Pasar Tradisional Ditinjau Dari Strategi Tata Letak (Layout) Dan Kualitas Pelayanan Untuk Meningkatkan Analisis Posisi Tawar Pasar Tradisional.*
- Audina, R., & Atnan, N. 2019. Peran Bandung Creative Hub Dalam Membentuk City Branding Kota Bandung Sebagai Kota Kreatif. *eProceedings of Management*, 61.
- Badan Pusat Statistik. 2021. *Jumlah Penduduk Di Gorontalo.* Gorontalo: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. 2021. *Pertumbuhan Perekonomian Daerah.* Gorontalo: Badan Pusat Statistik.
- Badan Ekonomi Kreatif. 2017. Diakses dari <http://www.bekraf.go.id/subsektor>
- Bekraf. 2018. Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- Betari, K. P. J., Arif, A. A., Mirza. 2021. *Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Perancangan Kantor Bupati Kabupaten Pidie.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan. Vo. 5 No. 1. Februari 2021: 26-30
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2018. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia.* Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia

- Erdiono. 2018. *Arsitektur Modern Neo Vernakular Di Indonesia*. Jurnal Sabua. Vol. 3 No. 3: 32-39
- Farandina, Z. A., Hartanti, N. B., Rachmah, N. 2019. *Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Fasad Gedung Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat*. Jurnal Universtas Trisakti. Vol. 5 No.1: 293-300
- Goldra, G., Prayogi, L. 2021. *Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Bandar Udara Soekarno Hatta dan Bandar Udara Juanda*. Jurnal Linears. Vol. 4 No. 1 Maret, 2021: 36-42.
- Gorontaloprov. 2022. Tentang Gorontalo. Gorontalo: Portal Resmi Pemerintah Provinsi Gorontalo.
- Halim, D. 2010. *Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Jakarta: Grasindo
- Haqqi, H., Wijayanti, Hasna. 2018. *Peranan Bekraf Dalam Mendorong Ekspor Produk Ekonomi Kreatif Di Pasar Global*. Jurnal Ilmu – Ilmu Sosial. Vol . 1 No. 34 Desember 2018: 1-87.
- Harjoko, T. K. 2022. *Perancangan Labuan Bajo Creative And Cultural Center Dengan Pendekatan Neo-Vernakular*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Kemenparekraf. 2022. Badan Ekonomi Kreatif. Jakarta: Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif.
- Kemenperin. 2018. Industri Kreatif Ditunntut Inovatif Agar Produktif. Jakarta: Kementerian Perindustrian.
- Landry, C., Hyams, J. (2012). *The Creative City Index: Measuring The Pulse Of The City, UK: Comedia*.
- Mawu, G., Siregar. F. O. P., Karongkong, H. H. 2017. *Youth Center Di Manado “Arsitektur Regionalisme”*. Jurnal Arsitektur. Vol. 1 No. 1: 152-162

- Musaharbi. 2021. *Perancangan Makassar Creative Hub Dengan Pendekatan Smartbuilding*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Oktavia. 2021. *Perancangan Pusat Kreatifitas Depok Kreatif Center Di Kota Depok Dengan Pendekatan Biophilic*. Skripsi. Tangerang Selatan: Institut Teknologi Indonesia.
- Peraturan Walikota Gorontalo. 2017. *Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Bulotadaa Kota Gorontalo*.
- Patetu, J., Tungka. A., Tarore, R. 2019. *Pusat Kreatif Anak Dan Remaja Di Kota Sorong Arsitektur Perilaku*. Vol. 1 No. 1 Hal. 42-56.
- Pangestu, R A Nugroho. 2017. Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prianggoro, Andre. 2020. *Pusat Industri Kreatif Remaja Di Lubuk Pakam*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Susetyarto, M. B. 2014. *Arsitektur Vernakular Kelanjutan Budaya Di Kampung Flores*. Jakarta: Padepokan Seni Djayabhinangun.
- Santoso, V. 2015. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Youth Creative Center Di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UAJY
- Saputra, R. A. 2020. *Redesain Pasar Tuban Karanganyar Dengan Konsep Neo Vernacular*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sutanto, S., Ratnaningrum, D. 2019. *Pusat Kreatifitas Remaja dan Anak Muda Milenial*. Jurnal Stupa. Vol. 1 No. 2 Oktober 2019: 1565-1574.
- Susanto, Andi. 2018. *Studi Presepsi Tentang Perkembangan Industri Kreatif Sub Sektor Kuliner Di Gorontalo*. Skripsi. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.

Tandyo, E Johanna. 2019. *Creative Hub Di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta:  
Universitas Atma Jaya.

Wibowo, G., Hendra, F. H., Laksmyanti, D.P.E. 2020. *Perancangan Gedung Pusat  
Badan Ekonomi Kreatif Indonesia Di Surabaya Tema Out Of The Box*.  
Journal of Design and Creative Industri. Vol. 5 No.1

# **LAMPIRAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO  
LEMBAGA PENELITIAN (LEMLIT)

Kampus Unisan Gorontalo Lt. 3 - Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Kota Gorontalo  
, Telp: (0435) 8724466, 829975 E-mail: lembagapenelitian@unisan.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 4014/SK/LEMLIT-UNISAN/GTO/XII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rahmisyari, ST.,SE.,MM  
NIDN : 0929117202  
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Shafira Nur Kamarullah  
NIM : T1118063  
Fakultas : Fakultas Teknik  
Program Studi : Teknik Arsitektur  
Judul Penelitian : PERANCANGAN GORONTALO CREATIVE HUB  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO  
VERNAKULAR

Adalah benar telah melakukan pengambilan data penelitian dalam rangka  
Penyusunan Proposal/**Skripsi**.

Gorontalo, 05 Desember 2022  
Ketua,  
  
Dr. Rahmisyari, ST.,SE.,MM  
NIDN 0929117202



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO  
FAKULTAS TEKNIK

SK MENDIKNAS NOMOR 84/D/O/2001  
JL. Ahmad Nadjamuddin No. 17.Telp.(0435) 829975 Fax. (0435) 829976 Gorontalo.

**SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI**  
No. 091/FT-UIG/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT  
NIDN : 0907028701  
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik /Tim Verifikasi Fakultas Teknik

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Shafira Nur Kamarulah  
NIM : T11.18.063  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Perencangan Gorontalo Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi **Turnitin** untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil *Similarity* sebesar **12 %**, berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendekripsi Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ihsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan **BEBAS PLAGIASI** dan layak untuk diujangkan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Dekan,  
  
Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT  
NIDN. 0907028701

Gorontalo, 9 Desember 2022  
Tim Verifikasi,

  
Amelya Indah Pratiwi. ST.,MT  
NIDN. 0907028701

Terlampir :  
Hasil Pengecekan Turnitin

PAPER NAME

**skripsi.pdf**

AUTHOR

**shafira nur kamarullah**

WORD COUNT

**14652 Words**

CHARACTER COUNT

**91480 Characters**

PAGE COUNT

**120 Pages**

FILE SIZE

**5.6MB**

SUBMISSION DATE

**Dec 5, 2022 3:26 PM GMT+8**

REPORT DATE

**Dec 5, 2022 3:28 PM GMT+8**

### ● 12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 12% Internet database
- Crossref database
- 0% Submitted Works database
- 0% Publications database
- Crossref Posted Content database

### ● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Small Matches (Less than 20 words)

## ***ABSTRACT***

### ***SHAFIRA NUR KAMARULLAH. T1118063. GORONTALO CREATIVE HUB WITH NEO-VERNACULAR ARCHITECTURE APPROACH***

*This research aims to find out: (1) the location or site following the design of the Gorontalo Creative Hub, (2) the concept of Neo-Vernacular architecture based on the design of the Gorontalo Creative Hub building, and (3) the building shape that has an image as Gorontalo Creative Hub building. The method used is the Neo-Vernacular Architecture approach. Neo-Vernacular Architecture is a combination of Traditional Architecture and Modern Architecture. The application still employs existing concepts in the local area and then becomes a more modern work by not ignoring the local culture. Based on the research results from the weighting value, the selected site for the Gorontalo Creative Hub design location is Alternative 3, which is located on Jl. Manggis, Limba B, Kota Selatan Subdistrict, Gorontalo City. The principle of Neo-Vernacular Architecture in the building concept is that the building can show the local characteristics of the region by combining modern elements but not neglecting the existing culture so that the building does not seem monotonous. The shape of the building has an image as a facility that can develop creative industries in Gorontalo City. In addition, the Gorontalo Creative Hub design can open up jobs and improve knowledge for the people of Gorontalo City.*

*Keywords:* creative industry, neo-vernacular architecture, local, modern, Gorontalo



## ABSTRAK

### SHAFIRA NUR KAMARULLAH. T1118063. *GORONTALO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) lokasi atau *site* sesuai dengan perancangan *Gorontalo Creative Hub*, (2) konsep arsitektur Neo-Vernakular yang sesuai dengan perancangan bangunan *Gorontalo Creative Hub*, dan (3) bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai bangunan *Gorontalo Creative Hub*. Metode yang digunakan yaitu pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Arsitektur Neo-Vernakular adalah gabungan dari Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Modern. Pengaplikasiannya tetap memakai konsep yang ada di area lokal kemudian menjadi karya yang lebih modern tanpa melupakan budaya setempat. Berdasarkan hasil penelitian dari nilai pembobotan, *site* yang terpilih untuk lokasi perancangan *Gorontalo Creative Hub* adalah alternatif 3 yaitu terletak di Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular pada konsep bangunan yaitu bangunan dapat menunjukkan karakteristik lokal dari daerahnya dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada sehingga bangunan tidak terkesan monoton. Bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai sarana yang dapat mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo. Selain itu, dengan adanya perancangan *Gorontalo Creative Hub* dapat membuka lapangan pekerjaan dan menambah ilmu bagi masyarakat Kota Gorontalo.

Kata kunci: industri kreatif, arsitektur neo-vernakular, lokal, modern, Gorontalo



# CURRICULUM VITAE

## A. Biodata Pribadi



Shafira Nur Kamarullah, lahir di Gorontalo, 18 Oktober 2000. Merupakan anak kedua dari pasangan bapak Heryanto Lakadjo dan ibu Iyam Ibura. Beragama islam, berdomisili di Kelurahan Tomulabutao Selatan, Kecamatan Dungingi, Kota Gorontalo. Terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Teknik Arsitektur dengan Nim T1118063 Fakultas Teknik, Universitas Ichsan Gorontalo.

## B. Riwayat Pendidikan

1. SDN No. 25 Dungingi Tahun 2006-2012
2. MTS Negeri Kota Gorontalo Tahun 2012-2015
3. SMA Negeri 3 Kota Gorontalo tahun 2015-2018
4. S1 Teknik Arsitektur Universitas Ichsan Gorontalo Tahun 2018-2023

## C. Kegiatan Yang Pernah Diikuti

1. Peserta Kerja Kuliah Lapangan (KKLP) Tahun 2021 di Desa Molamahu, Kecamatan Pulubala, Kabupaten Gorontalo.
2. Peserta Magang/Kerja Praktek Profesi (KP) Tahun 2021 pada Konstruksi Pembangunan Rumah Sakit Bhayangkara Tingkat III Polda Gorontalo.