PERANCANGAN *PADANG CREATIVE HUB* DI KAWASAN AHMAD YANI

Tri Kartika[1], Al Busyra Fuadi[2], Ika Mutia[2]
[1]Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta
[2]Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta
Jalan Sumatera Ulak Karang, Padang 25133, Telp. (0751)7051678
E-mail: trikartika7@gmail.com, albusyrafuadi@bunghatta.ac.id, ikamutiajerry@gmail.com

Abstrak

Industri Kreatif merupakan gelombang keempat dalam tahapan pembangunan ekonomi setelah ekonomi pertanian, industri, informasi yang akan menjadi sektor ekonomi yang penting pada masa depan. Industri kreatif memiliki peran meningkatkan perekonomian sebuah negara secara global. Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan peningkatan kebutuhan masyarakat saat ini, kota Padang belum memiliki wadah kreatifitas yang menampung berbagai subsektor industri kreatif. Harapannya kota Padang memiliki wadah untuk para komunitas industri kreatif dengan memberikan ruang pembelajaran dan ruang mengembangkan kreatifitas. Oleh sebab itu, dengan membahas pentingnya industri kreatif yang juga merupakan suatu peradaban yang perlu difasilitasi dan pentingnya memberi ruang untuk belajar dan menuangkan berbagai inspirasi dalam berbisnis, serta memenuhi harapan *enterpreneur* untuk memiliki wadah untuk bekerja yang menyenangkan maka sebuah *"Padang Creative Hub"* merupakan solusi yang tepat.untuk menjawab permasalahan dan harapan yang ada dengan fungsi pokok *Co-Office, Co-Working,* dan *Makerspace*. Terdapat juga fungsi tambahan yang mendukung untuk menjawab kebutuhan / harapan memiliki ruang bermain yang edukatif maka di beri fungsi tambahan seperti ruang terbuka hijau dengan fungsi *Emphiteater,game center, gallery,* retail dan lain-lain. Pada Perencanaan *Padang Creative Hub* ini memfasilitasi untuk pengembangan 6 sektor industri kreatif yaitu dalam bidang fasion, kerajinan tangan, musik dan seni pertunjukan, foto dan vidiography, percetakan, dan animasi.

Kata Kunci: Industri Kreatif, Co-working, Co-office, Makerspace, Creative Hub.

DESIGN PADANG CREATIVE HUB AT AHMAD YANI AREA

Tri Kartika[1], Al Busyra Fuadi[2], Ika Mutia[2]
[1]Student Departement of Architecture Civil Engineering and Planning Faculty Bung Hatta University
[2]Lecturer Departement of Architecture Civil Engineering and Planning Faculty Bung Hatta University
Sumatera street, Ulak Karang, Padang 25133, Telp. (0751)7051678
E-mail: trikartika7@gmail.com, albusyrafuadi@bunghatta.ac.id, ikamutiajerry@gmail.com

Abstract

Creative industry is the fourth wave in the stages in the economic development phase after the agricultural economy, industry, information that will become an important economic sector in the future. The creative industry has a role to improve the economy of a country globally. In conjunction with the development of creative industries and the increasing needs of today's society, Padang city doesn't yet have a room of creativity that accommodates various sub-sectors of creative industries. The community hope Padang city has a container (room) for the creative industry community by providing space for learning and space to develop creativity. Therefore, by discussing about the importance of the creative industry that too a civilization that needs to be facilitated and the importance of giving space to learn and pouring various inspirations in business, and fulfill the expectations of entrepreneurs to have a container(room) for a fun work then a "Padang Creative Hub" is a solution to answer the problems and meet expectations that exist with the main functions of

Co-Office, Co-Working, and Makerspace. There are also additional functions that support to answer the needs / expectations have an educative playroom then given additional functions as green open space with Emphiteater function, game center, gallery, and others. In Planning Padang Creative Hub is facilitating for the development of six creative industry sectors in the field of fasion, handicrafts, music and performing arts, photography and vidiography, film and animation, and culinary.

Key words: *Industri Kreatif, Co-working, Co-office, Makerspace, Creative Hub.*

Pendahuluan

Industri Kreatif merupakan gelombang ke empat dalam tahapan dalam tahapan pembangunan ekonomi setelah ekonomi pertanian, industri, informasi yang akan menjadi sektor ekonomi yang penting pada masa depan. Di Indonesia Industri kreatif sedang berkembang dengan cepat, para ahli dan pakar ekonomi menyatakan bahwa pedapatan negara sebagian disumbang oleh industri kreatif yang terus bertumbuh dan berkembang pada setiap saat. Industri kreatif sendiri menurut Kementrian Perdagangan Indonesia adalah industri yang berasal dari pemanfaatan aktifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengekploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Industri kreatif saat ini memang memiliki peranan yang sangat penting pada perekonomian suatu negara, bukan hanya di negara berkembang seperti Indonesia. Hal ini tidak bisa dipisahkan karena industri kreatif memiliki peran meningkatkan perekonomian sebuah negara secara global. Industri kreatif erat hubunganya dengan tingkat kreativitas manusia sebagai sumber daya utama penggerak roda perekonomian. Banyaknya sektor industri kreatif yang tercipta adalah sebagai buah dari kreativitas dan inovasi yang dikembangkan oleh seseorang, *(Yamdu.2014).*

Pemerintah Provinsi Sumatra Barat memprioritaskan pengembangan 9 subsektor dari 15 subsektor industri kreatif yang digarap Badan Ekonomi Kreatif, guna meningkatkan pertumbuhan UKM kreatif di daerah. Karnalis Kamaruddin, Sekretaris Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sumbar menyebutkan 9 subsektor itu fasion, kuliner, kerajinan tangan, musik, seni pertunjukan, fotografi, desain, animasi, dan film, agar mendapatkan pengembangan lebih lanjut. Terdapat beberapa komunitas dengan latar belakang yang berbeda terus tumbuh di kota yang berkembang ini. Sejumlah omunitas ini memiliki benang merah yang sejalur yaitu kreatifitas, *(Faisal hari,2016).*

Namun seiring dengan perkembangan industri kreatif dan peningkatan kebutuhan masyarakat saat ini, kota Padang belum memiliki wadah kreatifitas yang menampung berbagai subsektor industri kreatif. Padahal banyak

pelaku seni dan industri kreatif, hanya saja mereka belum memiliki wadah yang jelas, mereka hanya dikumpulkan saat ada festival, selain itu hanya melakukan industri kreatif secara individiual. Harapannya kota Padang memiliki wadah untuk para komunitas industri kreatif dengan memberikan ruang pembelajaran dan ruang mengembangkan kreatifitas seperti ruang kantor sewa (*Co-office)* yang dibutuhkan oleh para pekerja yang belum memiliki tempat bekerja, ruang bekerja santai *(Co-working)* yang dibutuhkan oleh para pekerja dan komunitas kreatif untuk mengerjakan kerjaan dengan santai dan dapat dipakai oleh umum,serta ruang membuat barang kreatif *(Makerspace)* yang dibutuhkan oleh para *enterpreneur* untuk mewujudkan ide-idenya.

Oleh sebab itu, dengan membahas pentingnya industri kreatif yang juga merupakan suatu peradaban yang perlu difasilitasi dan pentingnya memberi ruang untuk belajar dan menuangkan berbagai inspirasi dalam berbisnis, serta memenuhi harapan *enterpreneur* untuk memiliki wadah untuk bekerja yang menyenangkan maka sebuah *"Padang Creative Hub"* merupakan solisi yang tepat.untuk menjawab permasalahan dan harapan yang ada dengan fungsi pokok *Co-Office, Co-Working,* dan *Makerspace*. Terdapat juga fungsi tambahan yang mendukung untuk menjawab kebutuhan / harapan memiliki ruang bermain yang edukatif maka di beri fungsi tambahan seperti ruang terbuka hijau dengan fungsi *Emphiteater,game center, gallery,* retail dan lain-lain. Pada *Padang Creative Hub* ini memfasilitasi untuk pengembangan 6 sektor industri kreatif yaitu dalam bidang fasion, kerajinan tangan, musik dan seni pertunjukan, foto dan vidiography, percetakan, dan animasi.

Perancangan *Padang Creative Hub* ini menggunakan beberapa teori dan konsep yang diterapkan pada pengengembangan desain bangunan yaitu teori perilaku, teori Penzoningan, teori Ruang Publik dan Interaksi, teori Sirkulasi, teori *Co-working, Co-office* dan teori *Makerspace*. Sedangkan konsep yang diterapkan adalah konsep yang dihasilkan dari analisa tapak, analisa pelaku/pengguna, konsep bangunan lebih mengarah akan dijadikan sebagai landmark kawasan.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metote deskriptif yang merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan fenomena-fenomena lain. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode survey dan wawancara. Subjek dalam penelitian adalah para penduduk kota padang yang memiliki pekerjaan namun

tidak memiliki ruang yang layak, mahasiswa, dan para remaja yang memiliki keinginan untuk mengeksplore pekerjaanya dalam bidang teknologi. Jenis data yang didapat adalah dta primer dan data sekunder yang kemudian dikumpulkan dan diolah dengan cara menganalisis data-data tersebut yang bertujuan untuk menghasilkan beberapa hal seperti:

a. Untuk mengetahui karakteristik tapak, terlebih dahulu menganalisa lingkungan sekitar lokasi seperti mencari tahu batasan dan luas lokasi.
b. Menganalisa kebijakan pemerintah dengan cara melihat RTRW untuk mengetahui fungsi atau kegunaan lokasi tersebut.
c. Menganalisa permasalan yang ada disekitar lokasi, agar memudahkan peneliti untuk mencari solusi yang akan di selesaikan dari hasil penelitian yang dilakukan.
d. Menarik kesimpulan atau rangkuman setelah melakukan analisa terhadap data yang telah di dapat, agar peneliti dapat mencai solusi dan menentukan konsep yang sesuai dengan karakteristik dan permasalahan yang ada di lokasi, untuk pemecahan masalaha yang ada di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Berawal dari isu adanya Pemerintah Provinsi Sumatra Barat dalam memperioritaskan pengembangan 9 subsektor dari 15 subsektor industri kreatif yang digarap Badan Ekonomi Kreatif, guna meningkatkan pertumbuhan UKM kreatif di daerah. Karnalis Kamaruddin, Sekretaris Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sumbar menyebutkan 9 subsektor itu fasion, kuliner, kerajinan tangan, musik, seni pertunjukan, fotografi, desain, animasi, dan film, agar mendapatkan pengembangan lebih lanjut. Sehingga saya dibuatlah sebuah ruang untuk para *entrepreneur* di bidang industry kreatif bekerja secara bersama yang di realisasikan dengan bentuk ruang yang disebut dengan *Padang Creative Hub*.

Setelah menemukan judul, penulis membuat analisa-analisa yaitu analisa fungsi dan analisa site. Analisa fungsi berfungsi untuk menemukan kebutuhan ruang dan besaran ruang yang dibutuhkan.

Teori-Teori

1. Teori *Co-office*

Co-offfice merupakan singkatan dari *Company Office* yang artinya Kantor Perusahaan.(*Kamus Bahasa Inggris, 2017).* Difungsingkan sebagai kantor sewa bagi para *Company* maupun

Communitas yang membutuhkan ruang kantor untuk mengembangkan pekerjaan nya.

Co-office Merupakan ruang kantor sewa yang di sewa kan kepada para *Enterpreneur* untuk mengembangkan industri kreatif yang dapat disewa perbulan. Kantor sewa dibedakan bedasarkan jenis perusahan maupun jenis komunitas. Dengan kebutuhan jenis ruangan yang berbeda-beda. Terdapat beberapa jenis ruang kantor sewa yang berbeda pada bangunan ini yaitu pada ukuran kebutuhan untuk para penyewa yang dibedakan.

2. Teori *Co-Working*

Co-working dalam arti dari bahasa inggris yang memiliki arti bekerja bersama. Kerja bersama adalah cara bekerja dengan tempat kerja yang saling berbagi, biasanya di sebuah kantor dan kegiatan indepeden. Berbeda dengan lingkungan kerja pada umumnya, peserta kerja bersama biasanya bukan dari organisasi yang sama. (*Aditya Wibawa Putra, 2015*)

3. Teori *Makerspace*

Makerspace adalah wadah untuk para *Maker* saling berkolaborasi dalam membentuk sebuah produk. Tempat ini biasanya memiliki fasilitas yang dibutuhkan para Maker untuk dapat mengembangkan produk bersama. Nantinya produk yang akan dikembangkan dalam Makerspace ini akan bersinggungan dengan seni, ilmu pengetahuan (*Aditya Wibawa Putra, 2015*).

Analisa Ruang Dalam

1. Pengguna dan Aktivitas

Pengguna pada bangunan *Padang Creative Hub* ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu pengguna umum, Khusus, dan pengelola.

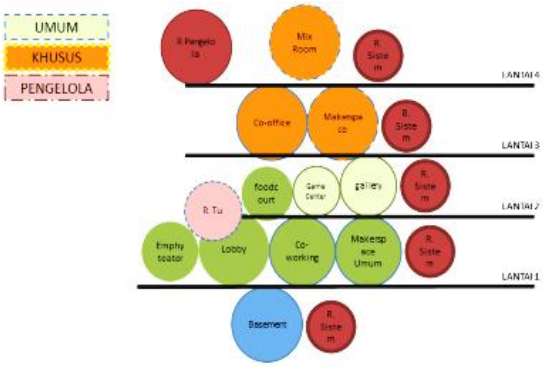
PENGGUNA	AKTIFITAS	RUANG
Pengunjung Biasa	Parker kendaraan	R. parkir (basement)
	Berkumpul di forum bersama komunitas	Co-working
	Menunggu rekan bekerja	Ruang tunggu
	Melihat rekan bekerja / display	Masuk ke dalam ruang kerja tertentu , raung display
	Menonton theater/film	Emphyteater
	Isoma	Mushola,toilet,foodcourt
Pengunjung Khusus		
Fashion		
Penjahit	Parker kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**R.menjahit**
	Mengambil bahan	**Gudang Bahan**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	Display	r.display / r.bersama
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game

Penyablon	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**R.sablon**
	Mengambil bahan	**Gudang Bahan**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	Display	r.displa/ r.bersama
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game
Disainer	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**Kantor + ruang jahit**
	Mengambil bahan	**Gudang Bahan**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	Display	r.display/ r.bersama
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game
Patung dan lukisan	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**R.kerajinan tangan**
	Mengambil bahan	**Gudang Bahan**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	Display	r.displa/ r.bersama
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game
Musik (band)	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**Studio musik**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	Ruang penampilan	**Emphyteater**
Pertunjukan teater dan drama	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**R.latihan**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	R. penampilan	**Emphyteater**
Foto dan vidiography	Parker kendaraan	R.parkir (bestment)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Berdiskusi dengan para komunitas	**Co-working / Co-office**
	Mencetak gambar	**R.cetak**
	display	R.serba guna
	Isoma	Mushola,toilet,foodcourt

	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game
Animasi dan erfilman	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mendaftar	R.pendaftaran
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menunggu	R.tunggu
	Mebayar sewa dll	R. administrasi dan TU
	Bekerja	**Co-office**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Berkumpul dengan komunitas	Co-working / r.bersama
	R. penampilan	**Emphyteater**
Direktur	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menerima tamu	**R.tamu**
	Bekerja	**R.pemimpin**
	Rapat	**R.Rapat**
	berkas	**r.arsip**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game, display
sekertaris	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menerima tamu	**R.tamu**
	Bekerja	**R.pemimpin**
	Rapat	**R.Rapat**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game, display
TU	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Mencari informasi	Resepsionis
	Menerima tamu	**R.tamu**
	Bekerja	**R.TU**
	Rapat	**R.Rapat**
	Ishoma	Mushola,toilet,foodcourt
	Menikmati fungsi tambahan	Emphyteater, game, display
System servis	Parkir kendaraan	R.parkir (basement)
	Bekerja	**R.servis**
	Ishoma	Mushola,toilet,

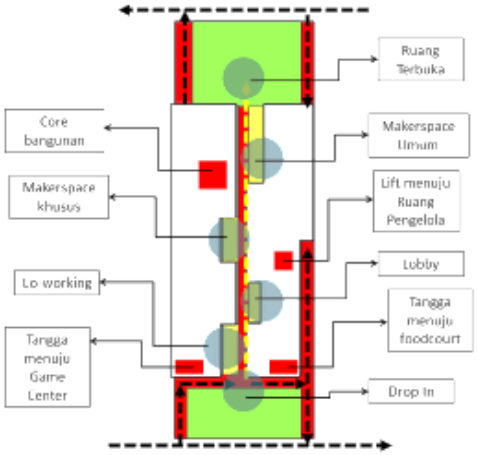
(Tabel 1: Analisa Pengguna)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Dari tabel aktivitas tersebut maka dapat disimpulakan bahwa ruang-ruang yang sering di akses dan bersifat publik maka diletakan di lantai 1 dan lantai 2 dengan syarat dapat langsung di akses tanpa melewati ruang yang kusus maupun privat. Berikut adalah bubble-bubble ruang dalam.



(Gambar 1: Analisa Pengguna)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

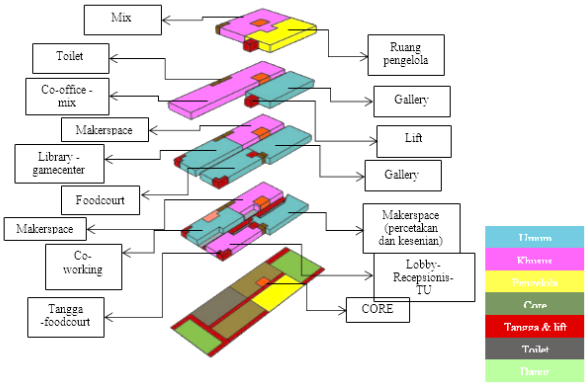
Sirkulasi ruang luar menggunakan konsep sirkulasi linier yang memusat pada ruang terbuka *(emphyteater)* yang berada di ujung sirkulasi, hal ini dikarenakan ruang terbuka harus mampu di akses oleh semua orang secara umum, sehingga untuk menuju emphyteater pengguna idak perlu melalui ruang-ruang lain, namun karena ruang terbuka *(emphyteater)* bukanlah fungsi utama pada bangunan ini, maka *emphyteater* tersebut terletak dibagian belakang.



(Gambar 2: Sirkulasi Aktifitas)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

2. Zoning Ruang Dalam

Zoning yang dihasilkan dari analisa ruang dalam adalah sebagai berikut:



(Gambar 3: Zoning Ruang Dalam)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Analisa Ruang Luar

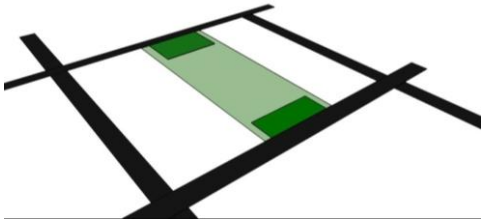
1. Analisa lokasi dan peraturan

Ukuran Site adalah 60 m x 130 m = 7800 m2. Dengan peraturan-peraturan yang harus ditepati adalah:

GSB: 5 m

KDB: 60% - 75% = Luas Bangunan =4680

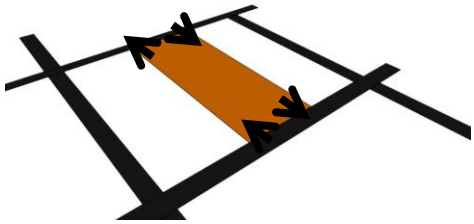
35% - 40% = Luas Lahan yang tidak dibangun.



(Gambar 4: Site)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

2. Analisa Pencapaian Tapak

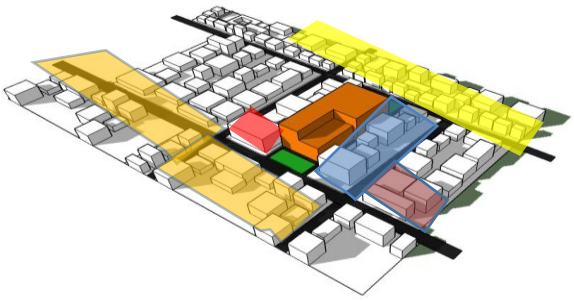
Pencapaian Ke Tapak site dapat diakses dari Jl. Ahmad Yani dan Jl. Padang Pasir II**.** Sehingga pencapaian kedalam tapak sangat baik jika dapat di lalui dari kedua jalan tersebut. Untuk dapat dicapai dari kedua jalan tersebut maka, dapat dengan cara sirkulasi seperti ini:



(Gambar 5: Analisa pencapaian Tapak)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

3. Tautan Lingkungan

Kawasan Jalan Ahmad Yani merupakan kawasan komersial dan didalam nya terdapat berbagai fungsi bangunan yaitu:



(Gambar 6: Analisa Tautan Lingkungan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Keterangan:

Kuning: Kawasan perumahan

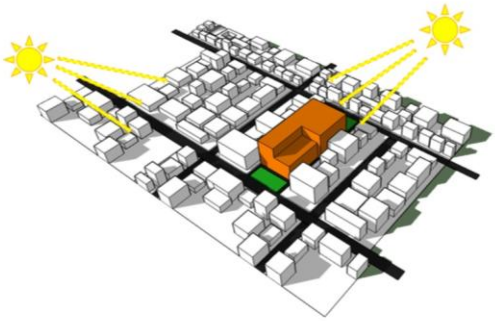
Biru: Perkantoran

Merah: Rumah Sakit Silaghuri

Jingga: Kuliner

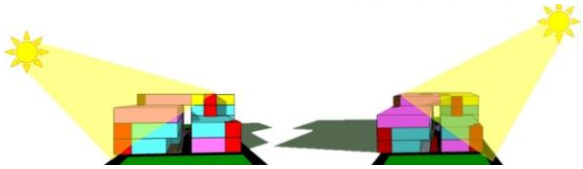
4. Analisa Matahari

Cahaya matahari pada pagi hari dan sore hari merupakan cahaya yang baik untuk memasukin dalam ruangan namun tetap memerlukan penyaring cahaya pada sore hari dikarenakan terlalu silau.



(Gambar 7: Analisa Matahari)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Untuk memaksimalkan cahaya matahari masuk kedalam bangunan maka pada bangunan akan diberikan bukaan seperti sebagai berikut:

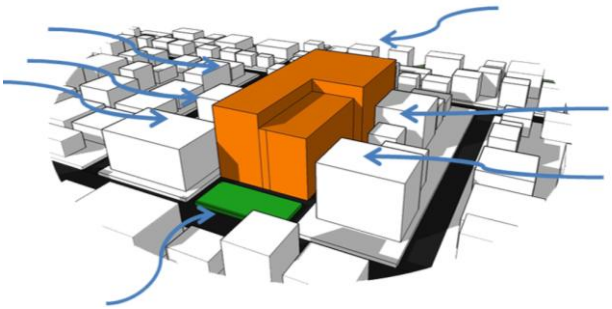


(Gambar 8: Analisa Matahari)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

5. Analisa Angin

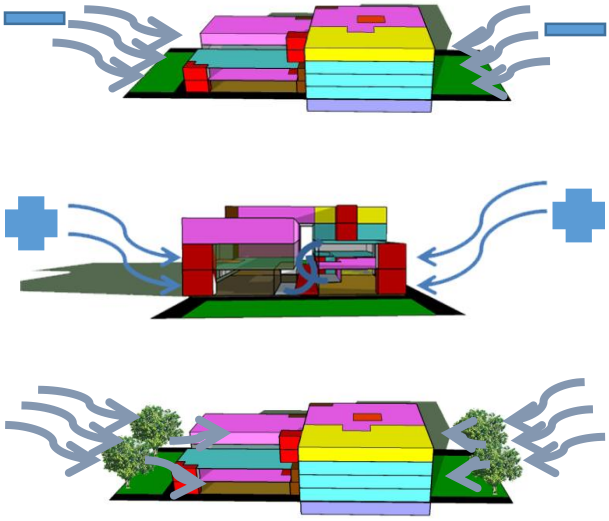
Keaadaan angin pada kawasan tersebut tidak terlalu kencang, drata-rata dalam keadaan sedang. Berikut adalah arah angin yang berhembus pada kawasan.

angin kencang: berasal dari arah barat - timur
angin sedang: berasal dari timur - barat berasal dari selatan - utara
angin bersih: berasal dari timur - barat dan sebaliknya
angin dg polusi: berasal dari selatan -utara dan sebaliknya



(Gambar 9: Analisa Angin)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

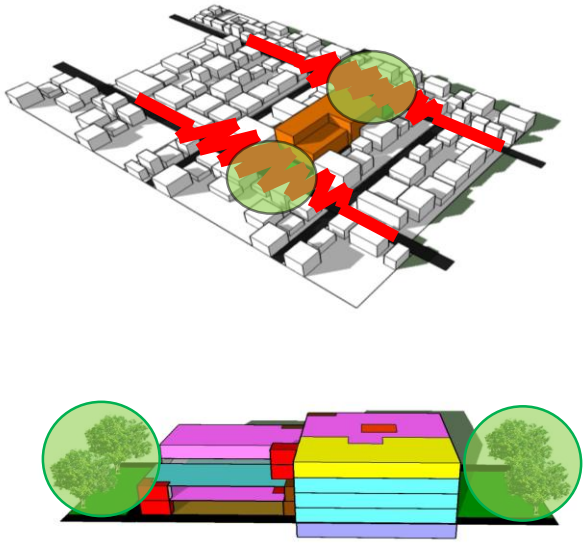
untuk memaksimalkan dan mengkondisikan udara hingga kedalam ruangan, salah satunya dengan memanfaatkan udara pada ruang atas, memecah bangunan juga dapat menjadi pengalir udara yang baik.



(Gambar 10: Analisa Angin)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

6. Analisa Kebisingan

Kebisingan pada site menentukan dan berpengaruh pada penempatan ruang, ruang publik, semi publik, maupun prifat. Yang disesuaiakan dengan kebutuhan. Kebisingan berat berasal dari arah selatan (jl.ahmad yani), dan kebisingan ringan berasal dari arah utara (jl. Padang Pasir 2). Namun pada analisa ruang dalam yang menghasilkan zoning. Zoning ruang depan dan belakang merupakan ruangterbuka, hal tersebut juga daapat menjadi solusi akan kebisingan dari arah jalan tersebut.



(Gambar 11: Analisa Kebisingan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

7. Analisa Vegetasi

Terdapat beberapa pohon disekitar dan di dalam site, disekitaran site terdapat pohon mahoni sebagai pelindung pedestrian dan didalam site terdapat 2 pohon besar di tengah-tengah site, dan sebagian site ditumbuhi semak belukar.

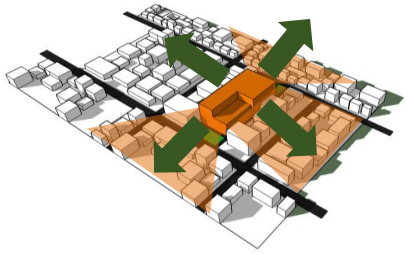
(Gambar 12: Analisa Vegetasi)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Vegetasi pada site tetap dipertahankan sebagaimana mestinya, dan di beri tambahan taman dan beberapa pohon sebagai filtrasi

kesbisingan, polusi dan peneduh dari sinar matahari.

8. Analisa View

View keluar site kurang menarik karena disekitar site hanya ada bangunan yang kurang menarik, kecuali dengan ketinggian tertentu maka akan memiliki view keluar bangunan yang baik.

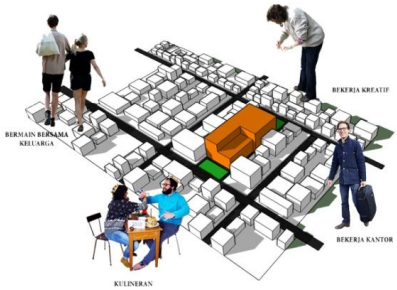


(Gambar 13: Analisa View)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Untuk mendapatkan view yang baik maka akan merubah view yang baik menuju kedalam bangunan/site.

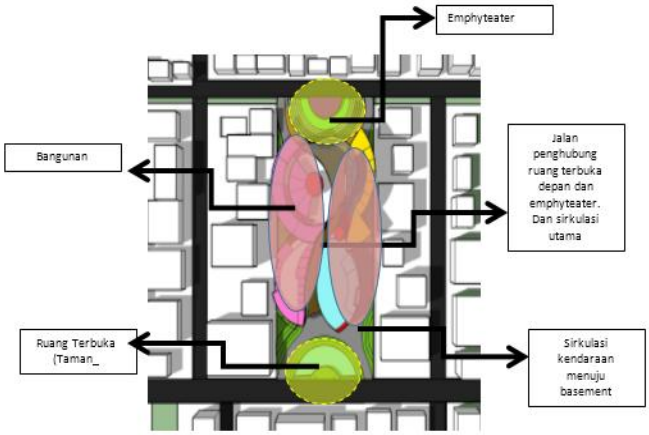
9. Analisa Sosial Budaya

Penduduk pada kawasan tersebut merupakan penduduk tetap dan ada pula yang pendatang dengan berbagai aktifitas seperti perkantoran, berdagang, dll. Kebanyakan di kawasan Jl.Ahmad Yani anak muda senang nongkrong di KFC, dan McD, karena restoran *junkfood* tersebut buka 24 jam, dan banyak para *enterpreneur* muda menggunakannya sebagai *co-office.*



(Gambar 14: Analisa Sosial Budaya)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Zoning Ruang Luar

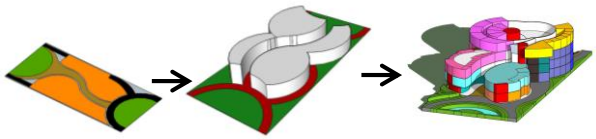


(Gambar 15: Zoning Ruang Luar)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Konsep

Konsep Bangunan

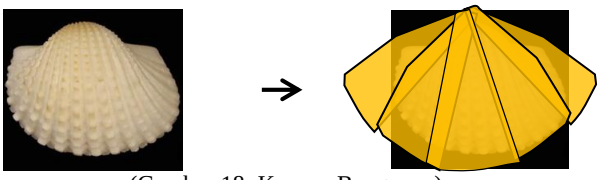
Konsep yang dihasilkan dari analisa tapak adalah sebagai berikut:



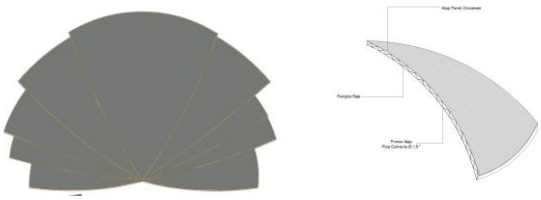
(Gambar 17: Konsep Bangunan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Konsep atap yang terispirasi dari kerang, karena kerang memfilosofikan sebuah ruang

kosong yang diisi oleh kerang tersebut untuk berkembang. Hal tersebut sama dengan ruang kerja kreatif (*Padang Creative Hub)* ini.

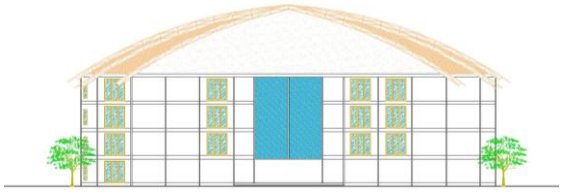


(Gambar 18: Konsep Bangunan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

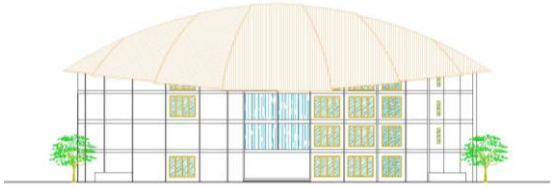


(Gambar 19: Bentuk Atap Bangunan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

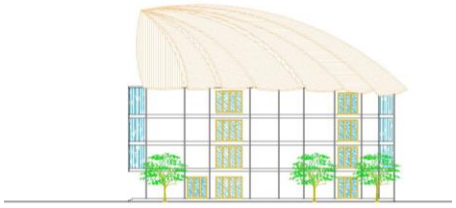
Bentuk kerang tersebut dapat terlihat pada blokplan dan tampak bangunan.



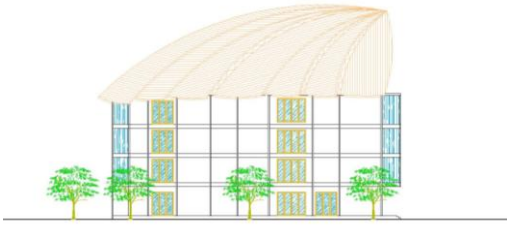
(Gambar 20: Tampak Depan Gedung Inti)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018



(Gambar 21: Tampak Belakang Gedung Inti)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018



(Gambar 22: Tampak Samping Kanan Gedung Inti)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018



(Gambar 23: Tampak Samping Kiri Gedung Inti)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Kesimpulan

Dari isu industri kreatif yang terus berkembang hingga menjadikan sebuah kebutuhan baru dan issu kepentingan mengembangkan industri kreatif menjadi daya tarik utama untuk mengambil judul *Padang Creative Hub* ini. Dari beberapa keadaan yang ada di kota padang mengenai industri kreatif yang juga sedang berkembang pesat menjadi kekuatan judul ini. Hal-hal tersebut merupakan faktor utama kenapa dibutuhkannya sebuah ruang untuk belajar dan bekerja dalam bidang industri kreatif diantaranya Fashion,kerajinan tangan, musik dan seni pertunjukan, foto dan vidiography, percetakan dan animasi(desain).

Setelah mendapatkan beberapa isu, keadaan dan kebutuhan tersebut barulah melakukan perancangan *Padang Creative Hub* ini dengan fungsi utama sebaga tempat belajar dan mengembangkan industri kreatif tersebut. Dengan beberapa fungsi ruang didalamnya yaitu *Co-office, Co-working, Makerspace, Emphyteater* dan beberapa

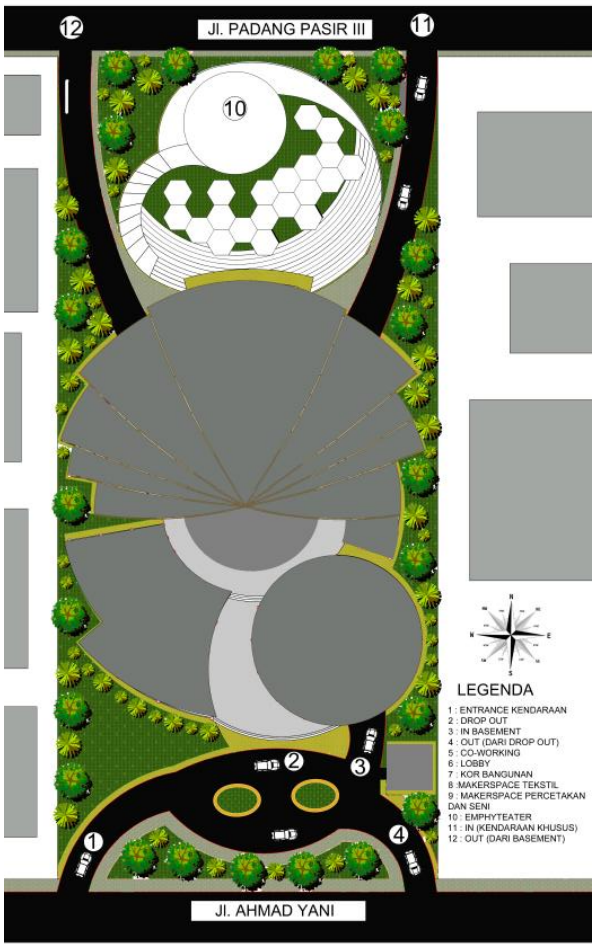
tambahan seperti RTH, *Game Center*, *workshop*. Pendekatan konsep yang digunakan adalah konsep bedasarkan superimpose dari tapak, dan konsep lain yaitu transformasi bentuk dari kerang yang diransformasikan dengan metode pembagian dan membedakan kettinggian tiap bagian yang dapat terlihat pada bagian atap.

Gambar Kerja

Siteplan

(Gambar 24: Siteplan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Blokplan

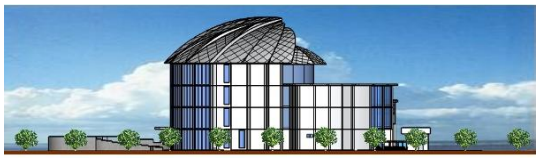


(Gambar 25: Blokplan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Tampak Site

(Gambar 26: Tampak Site Depan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

(Gambar 27: Tampak Site Belakang)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018



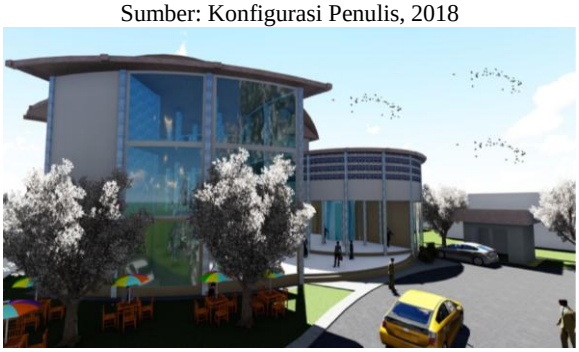
(Gambar 28: Tampak Site Samping Kanan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

(Gambar 29: Tampak Site Samping Kiri)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Ektreior

(Gambar 30: Eksterior bangunan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

(Gambar 31: Eksterior Emphyteater)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018



(Gambar 32: Eksterior Bangunan)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Interior

(Gambar 33: Interior Co-working)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

(Gambar 34: Interior Ruang Bersama)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

(Gambar 35: Interior Co-office)
Sumber: Konfigurasi Penulis, 2018

Daftar Pustaka

Ari Saputra, 2017 Pengertian *Creative Hub*

Ari Saputra, 2017 , Teori co-office

Ari Saputra, 2017 ,Teori makerspace

Aditya Wibawa Putra, 2015, Teori co-working

Aditya Wibawa Putra, 2015, Pengertian Makerspace.

DCMS (2001), Creative Industries Mapping Document 2001 (2 ed.), London, UK: Department of Culture, Media and Sport

Enny Zuhni Khayati ,2015 ,Teori kurikulum pembelajaran nonformal

Faisal hari, 2016, tentang Industri Kreatif.

Foertsch, Carsten (2011-01-13). "The Coworker's Profile" , pengertian co-working

Florida, Richard, *The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life*, Basic Books

Hesmondhalgh, David (2002) *The Cultural Industries*, SAGE

Howkins,John,*The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, Penguin

Hesmondhalgh, David (2002), The Cultural Industries, SAGE

Kamus Bahasa Inggris,2015 Pengertian Co-office

Kamus Bahasa Indonesia, 2017, Pengertian Kantor Sewa.

Kamus Bahasa Inggris, 2015, Pengertian Co-working

Mandalamaya.com, 2014. Pengertian *Hub*

Sumberpengertian.com, Pengertian Ruang Interaksi

Waksita chandra, *2016.* Pengertian industri Kreatif

Yamdu.com, 2014, Issu tentang Industri Kreatif.