

LAPORAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
PERANCANGAN PUSAT KOLABORASI EKONOMI KREATIF DAN WIRUSAHA DALAM MENGATASI PENGANGGURAN TERDIDIK DI KOTA PADANG



Dosen Koordinator :

Ir. Nasril S, M.T. IAI

Wakil Koordinator :

Duddy fajriansyah, ST., M.T

Dosen Pembimbing :

Dr. Jonny Wongso, S.T., M.T.

Rini Afrimayetti, S.T., M.T.

Disusun Oleh :

Muhammad Iqbal Dwicahyo

1910015111028

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
Semester Ganjil 2023/2024


**LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO AKHIR ARSITEKTUR
SEMESTER GENAP TAHUN 2023-2024**

Judul :
**PERANCANGAN PUSAT LOABORASI EKONOMI KREATIF DAN WIRAUSAHA DALAM MENGATASI
PENGANGGURAN TERDIDIK DI KOTA PADANG**


Oleh :
**Muhammad Iqbal Dwicahyo
1910015111028**

Padang, 30 Juli, 2024
Disetujui oleh :



Pembimbing I


**Dr. Jonny Wonso, S.T.,M.T
(NIDN : 1003016901)**

Pembimbing II


**Rini Afrimayetti, S.T., M.T
(NIDN : 1004058101)**


Ketua Program Studi Arsitektur



**Ir. Nasril Sikumbang, M.T., IAI
(NIDN : 0003026302)**

Mengetahui :



Koordinator Studio Akhir Arsitektur


**Duddy Fajriansyah, S.T., M.T
(NIDN : 1023068001)**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023/2024 PADANG**

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Dwicahyo

Npm : 1910015111028

Program Studi : Arsitektur

Dengan Sejujur – jujurnya Saya menyatakan bahwa hasil pekerjaan Studio Akhir Arsitektur, dengan judul:

Pusat Kolaborasi Ekonomi Kreatif dan Wirausaha Dalam Mengatasi Pengangguran Terdidik di Kota Padang

Merupakan hasil karya yang dibuat diri sendiri, bukan jiplakan dari Tugas Akhir Atau pun Hasil Karya Tulis maupun Studio Akhir Arsitektur orang lain, dengan menjunjung tinggi kode-etik akademik di lingkungan ilmiah dan almamater. Jika di kemudian hari ternyata tidak sesuai dengan pernyataan di atas , penulis memohon maaf dan penulis bersedia untuk mempertanggung jawabkannya.

Padang, 19 Agustus 2024



Muhammad Iqbal Dwicahyo

PRAKATA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah S.W.T, Tuhan Yang Maha Esa, Rab pemilik segala kesempurnaan, keagungan, kemuliaan, yang menciptakan sekaligus menjadi penguasa tunggal semesta alam dengan segenap isinya. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur yang berjudul “**Perancangan Pusat Kolaborasi Ekonomi Kreatif Dan Wirausaha Dalam Mengatasi Pengangguran Terdidik di Kota Padang**”

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Terimakasih kepada **Allah SWT**, yang memberikan kelancaran dalam pengerjaan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
2. Terima kasih untuk **diri saya** pribadi karena telah menguatkan mental maupun fisik dalam proses menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini dengan sebaik mungkin.
3. Terimakasih kepada **Kedua Orang Tua** yang selalu memberikan semangat dalam proses pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
4. Ibu **Prof. Dr. Diana Kartika**, selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
5. Bapak **Prof. Dr. Ir. Nasfryzal Carlo, M.Sc.** selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Bung Hatta.
6. Bapak **Ir. Nasril S, M.T. IAI** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Bung Hatta.
7. Bapak **Ir. Nasril S, M.T. IAI** selaku Koordinator Studio Akhir Arsitektur yang telah membimbing dan memberi semangat selama proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
8. Bapak **Duddy Fajriansyah S.T., M.T.** dan ibu **Ariyati, S.T., M.T** selaku Koordinator Studio Akhir Arsitektur yang telah membimbing dan memberi semangat selama proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.
9. Bapak **Dr. Jonny Wongso, S.T., M.T.** selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi semangat selama proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.

10. Ibu **Rini Afrimayetti S.T., M.T.** selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi semangat selama proses penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.

11. **Teman-teman, rekan, sahabat serta orang-orang tercinta** yang selalu memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama proses pembuatan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.

12. Teman-teman **ATLAS'19**, Arsitektur 19 Universitas Bung Hatta.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya Laporan Studio Akhir Arsitektur ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Studio Akhir Arsitektur ini masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya, dikarenakan penulis juga seorang manusia yang tak sempurna dan tak luput dari kesalahan.

Akhir kata penulis mengucapkan selamat membaca. Semoga dapat menambah pengetahuan ilmu yang bermanfaat bagi pembaca terutama penulis sendiri. Aamiin.

Wasalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Padang, 13 Agustus 2024
Penulis,



Muhammad Iqbal Dwicahyo
(1910015111028)

DAFTAR ISI

LAPORAN	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	v
BAB I	7
1.1 Latar Belakang	7
1.1.1 Isu dan Permasalahan	8
1.1.2 Data dan fakta	8
1.2 Rumusan Masalah	10
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural	10
1.2.2 Permasalahan Arsitektural	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Sasaran Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	11
1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Lokasi Kawasan)	11
1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (kegiatan)	11
1.7 Ide Kebaruan	12
1.8 Keaslian Penelitian	12
1.9 Sistematika Pembahasan	13
BAB II TINJAWAN PUSTAKA	14
2.1 Tinjauan Umum	14
2.1.1 Pengertian Wirausaha kreatif	14
2.1.2 Pengertian Center	14
2.1.3 Klasifikasi Kreatif Center	14
2.1.4 Fungsi Pusat Kreatif	14
2.1.5 Tipologi Bentuk Pusat Kreatif	14
2.1.6 Ekonomi kreatif	14
2.2 Tinjauan Teori	16
2.2.1 Pengertian Konsep prinsip Spatial Quality	16
2.2.2 Faktor mempengaruhi pengembangan desain tata ruang	16
2.3 Tinjauan Tema /Penekanan Disain	16
2.3.1 Collaborative Design and Interdisciplinary Approaches	16
2.3.2 Manfaat kolaboratif	17
2.3.3 Tujuan kolaboratif	17
2.3.4 Arsitektur ekspresionis	17
2.4 Review Jurnal (Nasional dan Internasional)	19
Design Principles for Creative Space	22
A generative design of collaborative innovation space	23
2.4.1 Pendidikan 4.0 di era generasi z: tantangan dan solusinya	23
2.4.2 Kriteria Desain	24
2.5 Tanggapan	24
2.6 Review Preseden	25
2.5.2. Prinsip Desain	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan Penelitian	37
3.1.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	38
3.1.2 Diagram Perancangan Penelitian	38
3.2 Alur Pembahasan	38
3.3 Kriteria Pemilihan Lokasi	39
3.3.1 Letak strategis	39
3.3.2 Tingkat kepadatan penduduk	39
3.3.3 Tepat guna lahan	39
3.4 Alternatif Lokasi	39
3.4.1 Alternatif lokasi 1	39
3.4.2 Alternatif lokasi 2	40
3.4.3 Alternatif lokasi 3	40

BAB IV	42
4.1 Deskripsi kawasan.....	42
4.1.1 Potensi kawasan	42
4.1.2 Permasalahan kawasan	42
4.2 Deskripsi tapak.....	42
4.2.1 lokasi	43
4.2.2 Tautan Lingkungan.....	43
4.2.3 Ukuran Dan Tata Wilayah	44
4.2.4 Peraturan	45
4.2.5 Kondisi Fisik Alamiah.....	45
4.2.6 Kondisi Fisik Buatan	46
4.2.7 Sirkulasi	46
4.2.8 Utilitas.....	47
4.2.9 Panca Indera	47
4.2.10 Iklim.....	47
4.2.11 Manusia dan budaya.....	48
BAB V	49
5.1 Analisa Ruang Luar.....	49
5.1.1 Analisa panca indera.....	49
5.1.2 Analisa iklim	50
5.1.3 Analisa sirkulasi	50
5.1.4 Analisa vegetasi alami.....	51
5.1.5 Analisa utilitas	52
5.1.6 Analisa <i>superimpose</i>	53
5.2 Analisa Ruang Dalam.....	53
5.2.1 Data Fungsi	53
5.2.2 Analisa Programatik	53
5.2.3 Analisa Kebutuhan Ruang	56
5.2.4 Analisa Besaran Ruang.....	60
5.2.5 Analisa Hubungan Ruang.....	65
5.2.6 Organisasi Ruang	67
5.3 Analisa Bangunan.....	69
5.3.1 Analisa Bentuk Massa Bangunan	69

5.3.2 Analisa Struktur Bangunan	69
5.3.3 Analisa Utilitas Bangunan	70
BAB VI	71
6.1 Konsep Tapak	71
6.1.1 Konsep Panca Indra	72
6.1.2 Konsep Iklim	72
6.1.3 Konsep aksesibilitas dan Sirkulasi	73
6.1.4 Konsep Vegetasi Alami.....	74
6.1.5 Konsep Utilitas	74
6.2 Konsep Bangunan.....	75
6.2.1 Konsep Masa Bangunan	75
6.2.2 Konsep Ruang Dalam	75
6.2.3 Konsep Struktur Bangunan	77
6.2.4 Konsep Sistem Utilitas Bangunan	77
BAB VII	79
7.1	80
7.2	80
7.3 Draf Site Plan.....	80
BAB VIII	80
8.1 Kesimpulan	81
8.2 Saran	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 rata-rata upah tenaga kerja ekraf tiap subsektor	8
Gambar 1. 2 data ekonomi kreatif kota padang berdasarkan pelaku.....	8
Gambar 1. 3 data jumlah penduduk kota padang berdasarkan umur.....	9
Gambar 1. 4 data tingkat pengangguran terbuka di kota padang	9
Gambar 1. 5 tingkat pengangguran terbuka kota padang berdasarkan pendidikan	9
Gambar 1. 6 sebaran subsektor ekonomi kreatif kota padang tahun 2022	10
Gambar 1. 7 Peta administrasi kecamatan koto tengah.....	11
Gambar 2 .1 Sektor ekonomi kreatif.....	14
Gambar 2 .2 tujuan kolaborasi	17
Gambar 3 .1 Diagram perancangan penelitian	38
Gambar 3 .2 Segment koridor tengah	39
Gambar 3 .3 Alternatif lokasi 1	40
Gambar 3 .4 Alternatif lokasi 2	40
Gambar 3 .5 Alternatif Lokasi 3.....	40
Gambar.4. 1 peta administrasi kota padang.....	42
Gambar.4. 2 Lokasi Tapak	43
Gambar.4. 3 Tautan Lingkungan	44
Gambar.4. 4 data ukuran tapak.....	45
Gambar.4. 5 kondisi Fisik Alamiah.....	46
Gambar.4. 6 Kondisi Fisik Buatan	46
Gambar.4. 7 data sirkulasi site	46
Gambar.4. 8 data utilitas site.....	47
Gambar.4. 9 data view.....	47
Gambar.4. 10 data kebisingan site.....	47
Gambar.4. 11 iklim.....	47
Gambar 5. 1 Analisa View	49
Gambar 5. 2 Analisa Kebisingan.....	49
Gambar 5. 3 Analisa Iklim	50
Gambar 5. 4 Analisa Sirkulasi.....	51
Gambar 5. 5 Analsisa Vegetasi.....	51
Gambar 5. 6 Analsisa Utilitas	52
Gambar 5. 7 Superimpose.....	53

Gambar 6. 1 Konsep tapak	71
Gambar 6. 2 Konsep Panca indra	72
Gambar 6. 3 Konsep Iklim	72
Gambar 6. 4 Konsep Sirkulasi.....	73
Gambar 6. 5 Konsep Vegetasi Alami.....	74
Gambar 6. 6 Konsep Utilitas	74
Gambar 6. 7 Konsep Masa Bangunan	74
Gambar 6. 8 Konsep Struktur Bawah.....	77
Gambar 6. 9 Konsep struktur tengah	77
Gambar 6. 10 Konsep struktur atas	77
Gambar 6. 11 Konsep Distribusi Air Bersih	78
Gambar 6. 12 Konsep Distribusi Listrik.....	78
Gambar 6. 13 Konsep Sistim Pemadam Kebakaran	78
Gambar 6. 14 Konsep sistem Pemadam Kebakaran Aktif.....	78
Gambar 6. 15 Konsep Penangkal Petir	79

DAFTAR TABEL

Tabel .1. 1 Daftar Sekolah Menengah Kejuruan dan Komunitas	9
Tabel .1. 3 Data Jumlah mahasiswa 2022.....	10
Tabel .1. 4. Keaslian Penelitian	12
Tabel .2. 1 Tabel Riview Jurnal Nasional dan Internasional.....	14
Tabel .2. 2 Tabel Riview Preseden.....	25
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	38
Tabel .3.2 tabel pemilihan lokasi	41
Tabel 5. 1 Tabel kebutuhan ruang.....	56
Tabel 5. 2 Analisa Kebutuhan Ruang	59
Tabel 5. 3 Sirkulasi (Flow).....	60
Tabel 5. 4 perhitungan jumlah pengelola.....	60
Tabel 5. 5 besaran ruang	60

**PERANCANGAN PUSAT KOLABORASI EKONOMI KREATIF DAN
WIRUSAHA DALAM MENGATASI PENGANGGURAN TERDIDIK DI KOTA
PADANG**

Muhammad Iqbal Dwicahyo¹⁾, Jonny Wongso²⁾ Rini Afrimayetti³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta

Email: iqbaldwicahyo17@gmail.com, jonnywongso@bunghatta.ac.id,
riniafrimayetti@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Studi ini berfokus pada perancangan Pusat Kolaborasi Ekonomi Kreatif dan Kewirausahaan yang bertujuan untuk mengatasi masalah pengangguran terdidik di Kota Padang. Pusat ini dibayangkan sebagai sebuah hub yang mendorong inovasi, pengembangan keterampilan, dan aktivitas kewirausahaan di kalangan pemuda terdidik. Proses perancangannya melibatkan penelitian mendalam tentang kondisi ekonomi lokal, kebutuhan masyarakat, dan model inisiatif ekonomi kreatif yang berhasil. Fitur utama dari pusat ini mencakup ruang kerja bersama, fasilitas pelatihan, dan program inkubasi yang mendorong kolaborasi dan jaringan di antara calon wirausahawan. Dengan menyediakan sumber daya dan dukungan, pusat ini bertujuan untuk memberdayakan individu dalam menciptakan peluang kerja mereka sendiri, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan berkontribusi pada perkembangan keseluruhan Kota Padang.

Kata kunci: Kolaborasi, Ekonomi Kreatif, Pengangguran Terdidik, Kewirausahaan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 1, “PERENCANAAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KOTA PADANG (ROADMAP EKONOMI KREATIF KOTA PADANG 2021 - 2026),” P. 113, 2021.
- [2] KemenseknegRI, “Peraturan Presiden Republik Indonesia No 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 - 2025,” *Kementeri. Sekr. Negara Republik Indones.*, pp. 1–6, 2018.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki regulasi yang mendorong perdagangan produk berbasis ekonomi kreatif, yaitu UU No 7 Tahun 2014 dan di dukung dengan PP nomor 24 tahun 2022 implementasi ekonomi kreatif dalam rangka mewujudkan infrastruktur dan insentif bagi pelaku ekonomi kreatif. karena industri kreatif akan menjadi salah satu sektor real perkonomian Indonesia. Dibentuknya BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) pada 20 januari 2015 ini merupakan bukti keseriusan Pemerintah indonesia dalam memprioritaskan perkembangan industri kreatif. BEKRAF adalah lembaga diluar kementerian yang bertanggung jawab untuk membantu presiden dalam mengurus berbagai hal di bidang ekonomi kreatif dan untuk membantu para pebisnis di Indonesia dengan dibekali oleh fasilitas program *entrepreneurship* dan *craftmanship* dengan pakar-pakar industri kreatif sebagai pendamping. Kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia (SDM). 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 mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Keuntungan yang di berikan apabila terdaftar dalam BEKRAF antara lain bantuan hukum, daftar hak paten secara gratis dan bantuan dana.

Sebagai salah satu pusat pertumbuhan ekonomi Indonesia, Kota Padang di era digitalisasi ini subsektor yang telah diidentifikasi oleh Badan Ekonomi Kreatif sebagai lokomotif industri kreatif di Kota Padang, yaitu seni pertunjukan dan subsektor yang mendukung dan bisa menjadi sumber pertumbuhan ekonomi di masa yang akan datang, yaitu desain komunikasi visual, aplikasi, film, animasi dan video, dan periklanan. pertumbuhan industri kreatif mengalami peningkatan tenaga kerja pada tahun 2022 sebesar 9,39% lebih besar 5% dari pertumbuhan tenaga kerja nasional yang hanya 3.2% (Kemenparekraf.go.id 2023). Oleh karena itu untuk mendukung potensi kreatif dari generasi muda, diperlukan wadah kreatif yang mampu meningkatkan produktivitas para pelaku kreatif di era digitalisasi serta mendukung terjadinya interaksi sosial antar individu melalui kolaborasi kegiatan.

Kota padang juga sedang berada dalam bonus demografi, dimana penduduk tahun 2020 yang mencapai 909.040 jiwa, dan didominasi oleh kelompok usia pekerja (15-54tahun). Dengan kata lain, di Kota Padang terdapat banyak sumber daya manusia usia produktif, yang siap dan potensial mendukung pembangunan, dengan kualitas yang memadai. Meskipun berada dalam bonus demografi, tingkat pengangguran terbuka menurut BPS di Padang pada tahun 2017-2020 mengalami peningkatan Mayoritas pengangguran memiliki latar belakang pendidikan SMA/SMK (23,31%) di ikuti dengan diploma (13.11%) sarjana (11.27%), Tren ini menunjukkan bahwa banyak lulusan SMA/SMK tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, belum memiliki keahlian yang sesuai dengan dunia kerja, dan kurangnya keterampilan berwirausaha. Tingginya pengangguran terdidik di Kota Padang menjadi masalah yang krusial, karena dampak ekonomis yang ditimbulkannya. Pengangguran terdidik mempunyai dampak ekonomis yang lebih besar dari pada pengangguran tenaga kerja kurang terdidik. (Rahmania,2015). Hal ini merupakan sesuatu yang miris, mengingat lulusan SMA dan SMK tergolong masih cukup muda dan mempunyai potensi yang dapat digali lagi. Menurut roadmap ekonomi kreatif Kota Padang 2021-2026, keberadaan 42 sekolah menengah kejuruan (SMK) negeri dan swasta, serta perguruan tinggi dengan jurusan desain, diharapkan dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi di masa depan.

alah satu tujuan ekonomi kreatif Kota Padang untuk tahun 2026 adalah meningkatkan infrastruktur dan kolaborasi dalam bidang ekonomi kreatif, sesuai dengan Perpres Nomor 142 Tahun 2018 yang merumuskan strategi tahap 2 (2020-2025). Strategi ini mencakup peningkatan kolaborasi antara semua pemangku kepentingan, pemanfaatan teknologi dan inovasi dari hasil riset, serta perluasan akses pendanaan bagi pelaku usaha kreatif. Tujuan ini juga selaras dengan program pembangunan Pemerintah Kota Padang yang terdapat dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Padang Tahun 2019-2024, khususnya misi ke-4 RPJMD Kota Padang, yaitu “Mewujudkan Kota Padang sebagai pusat perdagangan dan ekonomi kreatif.”

Berdasarkan permasalahan di atas untuk memfasilitasi masyarakat kota padang yang ingin menuangkan ide dan memiliki keinginan untuk merintis sebuah usaha, “**Perancangan Pusat Kolaborasi Ekonomi Kreatif Dan Wirausaha Dalam Mengatasi Pengangguran Terdidik di Kota Padang**” yang merupakan suatu wadah atau tempat yang memfasilitasi pertemuan, Inovasi dan kolaborasi antara individu atau kelompok yang bekerja dalam bidang industri kreatif. Prinsip spatial quality merupakan konsep ruang yang cocok menekankan pada cara ruang fisik dan

lingkungan dapat memengaruhi interaksi, kreativitas, dan produktivitas. sebagai fasilitas bagi desainer, freelance, komunitas, mahasiswa dan pelajar untuk menuangkan kreatifitas dan ide. Pusat kolaborasi industri kreatif ini diharapkan nantinya menjadi ruang yang menyediakan lapangan pekerjaan lebih, memperluas layanan pendidikan, kesempatan networking dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi dengan lebih intensif dalam industri kreatif. Serta juga memiliki fungsi pokok yaitu markerspce, co-office, co-working space dan dan juga terdapat fungsi tambahan sebagai pendukung yaitu ruang edukatif dan area pameran seperti emphiteater, gallery, dan lain-lain.

1.1.1 Isu dan Permasalahan

Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Kota Padang tahun 2017-2020 menunjukkan bahwa tingkat pengangguran terdidik di Kota Padang cenderung meningkat. Mayoritas pengangguran memiliki latar belakang pendidikan SMA/SMK (23,31%), diploma (13,11%), dan sarjana (11,27%). Tren ini menunjukkan bahwa banyak lulusan SMA/SMK tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, belum memiliki keahlian yang sesuai dengan dunia kerja, dan kurangnya keterampilan berwirausaha. Faktor-faktor ini dapat disebabkan oleh kekurangan keterampilan atau keterbatasan modal untuk memulai usaha sendiri. meskipun keinginan untuk berusaha sendiri cukup besar, namun usaha tersebut baru sebatas memenuhi perekonomian sendiri. masih terbatas fasilitas, modal, alat, dan skill.

1.1.2 Data dan fakta

A. Data

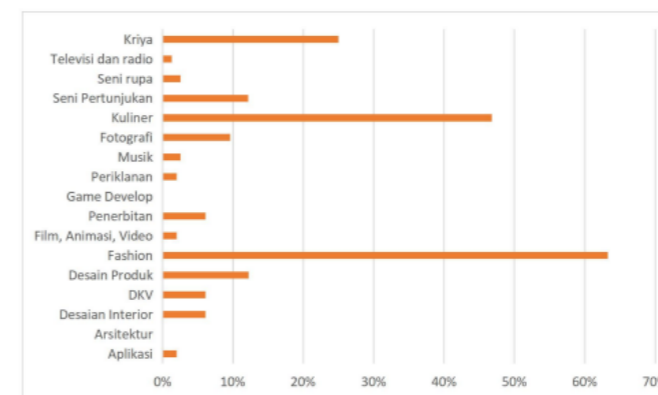
Subsektor yang telah diidentifikasi oleh Badan Ekonomi Kreatif sebagai pendorong utama ekonomi kreatif di Kota Padang mencakup seni pertunjukan, serta subsektor lain yang mendukung dan dapat menjadi sumber pertumbuhan ekonomi di masa depan, yaitu aplikasi, film, animasi dan video, DKV, serta periklanan (Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Padang 2021-2026). Industri kreatif telah mengalami revolusi digital dan globalisasi yang signifikan dan terbagi menjadi tiga subsektor utama, yaitu Desain, Seni dan Budaya, serta Media dan Komunikasi.

subsektor yang berpotensi menjadi sumber pertumbuhan ekonomi kota padang di masa depan menurut dokumen roadmap ekonomi kreatif kota padang 2021-2026 dan juga merupakan subsektor dengan rata-rata upah tertinggi menurut Kemenparekraf yaitu aplikasi dan game developer, arsitektur, DKV, film animasi, vidio.

SUBSEKTOR	RATA-RATA UPAH (Rp) 2019	Mayor sub-sektor
1. Aplikasi dan Geme Developer	6.387.285	Media & Comunication
2. Arsitektur	5.860.667	Design
3. Desain komunikasi visual	5.386.653	Media & Comunication
4. Film, Animasi dan Vidio	5.048.137	Media & Comunication
5. Televisi dan radio	4.598.610	Media & Comunication
6. Seni rupa	4.346.377	Art & Culture
7. Desain interior	3.444.069	Design
8. Desain produk	3.017.004	Design
9. Seni pertunjukan	2.895.413	Art & Culture
10. Fotografi	2.574.413	Media & Comunication
11. Musik	2.496.269	Art & Culture
12. Fesyen	2.407.067	Design
13. Kriya	2.366.819	Design
14. kuliner	2.139.380	Art & Culture

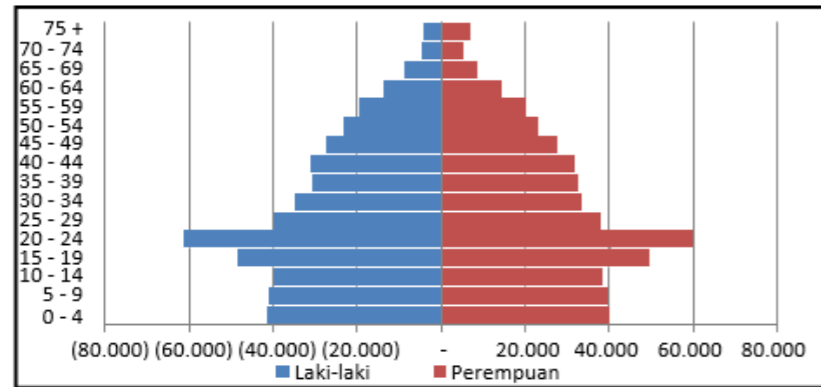
Gambar 1. 1 rata-rata upah tenaga kerja ekraf tiap subsektor
sumber: <https://api2.kememparekraf.go.id/> dan workforce Developmen Agency, 2015.

Rata-rata upah di sektor Ekraf lebih tinggi dari rata-rata upah minimum provinsi. Subsektor ekraf dengan upah tertinggi antara lain sektor aplikasi, vidio dan animasi, desain komunikasi visual, arsitektur, dan desain interior.



Gambar 1. 2 data ekonomi kreatif kota padang berdasarkan pelaku
sumber: <https://api2.kememparekraf.go.id/>

Foto dan vidiografi, film, animasi, desain interior, game develop, arsitektur merupakan subsektor yang masih menempati persentase peringkat terendah yaitu di bawah 10% pada tahun 2022. Serta pada sektor fasion dan kuliner merupakan sektor terbanyak di kota Padang maka dari itu tentunya peminat pada sektor tersebut tentunya juga lebih dominan dari pada sektor yang lain.

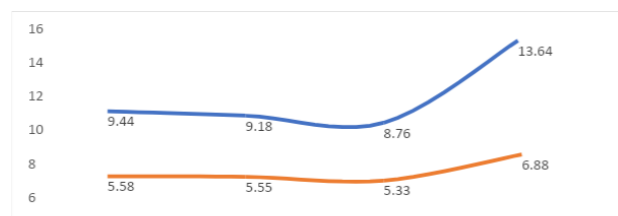


Gambar 1.3 data jumlah penduduk kota padang berdasarkan umur sumber: Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang

Kota Padang merupakan kota dengan jumlah penduduk paling banyak di provinsi. Sumatera Barat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang tahun 2020, kota ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 909.040 jiwa.

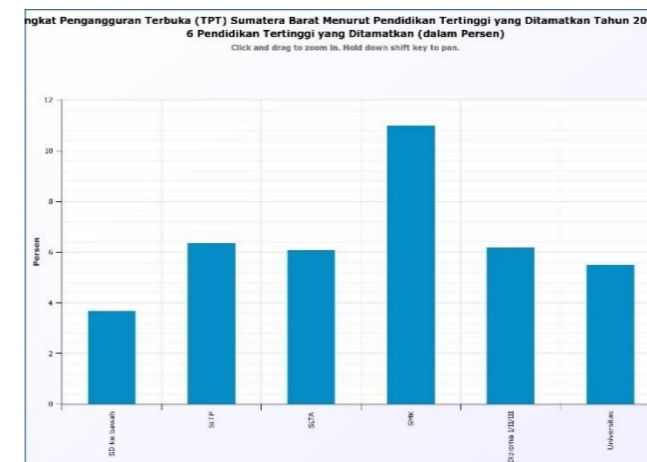
Akan tetapi data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kota Padang, menyatakan Jumlah remaja di Kota Padang (15-29 tahun) tahun 2020. Pada tahun 2020, terjadi kenaikan tingkat pengangguran yang cukup signifikan di Kota Padang.

Berdasarkan tingkat pendidikan, Pengangguran Terbuka (TPT) Kota Padang tahun 2017 - 2020 yang lebih didominasi oleh penduduk lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA dan SMK) (23,31 persen), diploma dan sarjana (24,38 persen). TPT pada kategori ini memperlihatkan tren yang meningkat selama empat tahun terakhir. Relatif tingginya TPT lulusan SMA dan SMK setidaknya mengindikasikan tiga hal. Pertama, kebanyakan siswa yang menamatkan SMA atau



Gambar 1.4 data tingkat pengangguran terbuka di kota padang sumber: <https://bappeda.padang.go.id/2022/roadmap-ekonomi-kreatif-kota-padang-2021-2026>

SMK tidak melanjutkan ke perguruan tinggi. Kedua, keahlian (skill) yang mereka dapatkan selama belajar di sekolah belum mampu memenuhi persyaratan dunia kerja. Ketiga, mereka juga tidak memiliki kemampuan berwirausaha (entrepreneurship) dalam rangka menciptakan usaha sendiri. Ketidakmampuan ini bisa saja disebabkan oleh kurangnya keahlian (skill) yang dimiliki atau tidak memiliki modal untuk berusaha sendiri.



Gambar 1.5 tingkat pengangguran terbuka kota padang berdasarkan pendidikan Sumber: <https://bappeda.padang.go.id/2022/roadmap-ekonomi-kreatif-kota-padang-2021-2026>

Berdasarkan tingkat pendidikan, sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki tingkat pengangguran paling tinggi di kota padang di ikuti SMP, D3 dan SMA.

Daftar sekolah menengah kejuruan dan komunitas yang menekuni bidang desain:

Tabel .1. 1 Daftar Sekolah Menengah Kejuruan dan Komunitas

DKV	VIDIO & ANIMASI	ARSITEKTUR	DESAIN INTERIOR	PHOTOGRAPHY
<ul style="list-style-type: none"> Minang Typer Smkn 1 Padang Smkn 4 Padang Smkn 5 Padang Smkn 1 Sumbar Smk Muhammadiyah 1 Padang Smk Taruna 2 Padang 	<ul style="list-style-type: none"> Smkn 2 Padang Smkn 3 Padang Smkn 4 Padang Smkn 5 Padang Smkn 1 Sumbar 	<ul style="list-style-type: none"> Smkn 1 Padang Smkn 4 Padang Smkn 5 Padang Smkn 1 Sumbar 	<ul style="list-style-type: none"> Smkn 4 Padang Smkn 5 Padang 	<ul style="list-style-type: none"> Minangkabau Fotografer Urbax People Padang Street Photo Hunters Padang Komunitas Photograprer Padang

<ul style="list-style-type: none"> • Smk Td Kosgoro 1 Padang • Smk Teknologi Plus Padang 	<ul style="list-style-type: none"> • Smk Teknologi Plus Padang 	<ul style="list-style-type: none"> • Smk Dhuafa Padang 		<ul style="list-style-type: none"> • Gadgetgrapher Comunity
--	---	---	--	--

Tabel peminat jurusan desain komunikasi visual dan arsitektur di kota Padang:

Tabel .1. 2 Data Jumlah mahasiswa 2022

Asal pendidikan	Jumlah 2021	Jumlah 2022
Prodi arsitektur Universitas Bung Hatta	235	249
Prodi Arsitektur Universitas Ekasakti	155	165
Prodi Arsitektur Universitas Andalas	0	40
Desain komunikasi visual UNP	739	847
Desain komunikasi visual Universitas Putra Indonesia	754	841
TOTAL	1,883	2,142

Universitas yang mempunyai jurusan desain dan arsitektur di kota padang cukup banyak dengan peminat yang meningkat dari tahun 2021 ke tahun 2022. Artinya, di kota Padang terdapat banyak sumber daya manusia usia produktif, yang siap dan potensial mendukung pembangunan, dengan kualitas yang memadai.

B. Fakta

Pada tahun 2021, Kota Padang, Sumatra Barat, mencatat sebanyak 120 ribu usaha dalam sektor ekonomi kreatif. Wali Kota Padang, Hendri Septa, mengungkapkan bahwa usaha-usaha tersebut tersebar dalam 17 sub sektor ekonomi kreatif. Sub sektor-sub sektor tersebut meliputi kriya, seni pertunjukan, desain produk, seni rupa, kuliner, fotografi, musik, arsitektur, desain interior, fesyen, film, animasi dan video, desain komunikasi visual, televisi dan radio, periklanan, penerbitan, aplikasi, serta pengembangan permainan.

3 BESAR KOTA/KABUPATEN



Kota/Kab. lainnya: 42,14%

BERDASARKAN JENIS KELAMIN



Sumber : Data Dinas dan Asosiasi Pariwisata dan ekonomi kreatif dalam rangka Pengumpulan TK Terdampak Covid-19, diolah oleh Pusdatin - Kemenparekraf, 2020

Gambar 1. 6 sebaran subsektor ekonomi kreatif kota padang tahun 2022 (Sumber: Statistik Ekraf 2021)

Dari data di atas pelaku ekonomi kreatif di Sumatera Barat paling banyak berada di kota padang dengan 41,91% dan berdasarkan jenis kelamin yang paling banyak menggeluti sektor ekraf adalah pria dengan 61,55%.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural

1. Bagaimana cara menciptakan interaksi antar pelaku kreatif dengan latar belakang berbeda
2. Bagaimana cara mewadahi dan mengkolaborasikan subsektor ekonomi kreatif
3. Bagaimana meningkatkan kreatifitas anak muda dan mengurangi pengangguran kota padang

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

1. Bagaimana merancang pusat kreatifitas bersama yang kolaboratif dan dapat menciptakan lingkungan kerja yang kreatif dan inovatif.
2. Bagaimana menata ruang sesuai dengan masing-masing subsektor kreatifitas.
3. Bagaimana menambah Fasilitas pendukung sebagai penunjang produktifitas dan kesehatan serta kenyamanan pada kawasan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan-permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk Menciptakan Rancangan Fasilitas bangunan menjadi pusat kegiatan orang yang memulai atau menjual bisnisnya menggunakan ide kreatif dengan bangunan yang memiliki desain yang efektif dan efisien untuk mengembangkan kreativitas pelaku dan menginspirasi dalam menghasilkan produk industri kreatif di kota padang.

1.4 Sasaran Penelitian

1. Terciptanya Dokumen Perancangan fasilitas Pusat Kolaborasi Ekonomi Kreatif Dan Wirausaha.
2. Memfasilitasi pemuda kreatif yang berasal dari berbagai latar belakang untuk berkumpul,
3. berkarya dan berkolaborasi untuk menciptakan karya – karya yang lebih inovatif.
4. Dapat mewadahi generasi muda yang terhambat fasilitas, tempat serta biaya untuk mengembangkan bakat serta mewujudkan ide-ide kreatifitas.
5. Dapat menciptakan fasilitas gedung yang sesuai dengan karakter pengguna (milenial dan gen Z) sehingga dapat menciptakan kenyamanan dan meningkatkan kreatifitas dan inovasi di bidang industri kreatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mencapai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang teori, konsep, ide, dan inovasi yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi yang terbaru bagi penulis dan pembaca dalam menerapkan pendekatan dan teori yang sama dalam penelitian yang serupa.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial (Lokasi Kawasan)

Ruang lingkup spasial adalah daerah air pacah . Dimana lokasi ini menurut RTBL



Gambar 1.7 Peta administrasi kecamatan koto tangah

teletak di kecamatan koto tangah yang merupakan pusat kantor pemerintahan kota, yang di dukung dengan perguruan tinggi serta perdagangan dan jasa. Berdasarkan posisi geografisnya, Kecamatan Koto Tangah memiliki batas wilayah, yaitu:

Berdasarkan posisi geografisnya, Kecamatan ini memiliki batas wilayah, yaitu;

1. sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Padang Pariaman
2. sebelah selatan Kecamatan Padang Utara dan Nanggalo
3. sebelah timur Kabupaten solok
4. sebelah barat Samudera Hidia

Kecamatan ini terletak 00°58' Lintang Selatan dan 99°36'40"- 100°21'11" Bujur Timur. Kecamatan Koto Tangah memiliki luas 232.25 km². Kecamatan Koto Tangah terletak 0-1.600 meter di atas permukaan laut, dengan curah hujan 384,88 mm / bulan.

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial (kegiatan)

Ruang lingkup substansional dari penelitian ini didapatkan dari aktivitas-aktivitas yang mendukung proses pengambilan data primer. Kegiatan tersebut meliputi observasi langsung, wawancara, kuisisioner, menganalisa kebutuhan ruang dan aktivitas pelaku, analisa ruang luar, dan mengembangkan konsep desain.

1.7 Ide Kebaruan

Pada perancangan pusat kreatifitas menerapkan prinsip *spatial quality* yaitu strategi desain untuk mengoptimalkan tujuan dari bangunan, dengan pendekatan arsitektur ekspresionis diharapkan mampu mencerminkan sifat, kepribadian, perasaan dan kebiasaan penggunanya yaitu para perancang desain yang ekspresif, kreatif dan inovatif. Sehingga untuk menciptakan citra bangunan yang kreatif dan ekspresif serta mampu memberi inspirasi desain keberhasilannya di tandai dengan 5 indikator yaitu *Knowledge processor, Indicator of culture, Process enabler, Social dimension, Source of stimulation*.

Dalam prinsip *spatial quality* ruang kreatif di klasifikasikan menjadi lima ruang, yaitu.

1. *Personal space* merupakan ruang dengan tingkat privasi tinggi yang memungkinkan pelaku bekerja lebih terkonsentrasi. penerapannya dengan meminimalisir interaksi sosial, yang terkait dengan prinsip sosial dimension dan indikator of culture, penerapan warna yang mencerminkan ketenangan, memberikan area baca individu yang terkait dengan prinsip source of stimulation.
2. *Collaboration space* merupakan ruang yang digunakan untuk pekerjaan yang melibatkan grup, lokakarya, diskusi tatap muka, dan konsultasi antar fasilitator dan yang difasilitasi. Penerapannya dengan menerapkan open space untuk mempermudah pertukaran ide melalui interaksi, terkait poin sosial of culture memberikan warna yang ceria dan energik sebagai stimulus semangat berkreasi, suara sebagai stimulus audio, dan dekat dengan makerspace sebagai stimulus visual.
3. *Presentation space* merupakan ruang yang digunakan untuk berbagi, presentasi ide, gagasan, maupun karya dalam bentuk satu arah. Dengan penerapan pola layout ruang yang fleksibel sehingga dapat di ubah-ubah sesuai kebutuhan.
4. *Makerspace* merupakan ruang yang digunakan untuk bereksperimen atau modelling serta membuat dan merancang produk terbaru. Penerapannya dengan membagi menjadi beberapa ruang, yaitu studio 3D, studio digital dan studio photography juga menjadwalkan pemakaian fasilitas melalui papan peraturan
5. *Intermission space* merupakan ruang yang menghubungkan jenis ruang lain, digunakan untuk istirahat, rekreasi, dan transisi, seperti lorong, tangga, kafetaria, dan area luar ruangan. Penerapannya dengan meletakkan pada zoning yang terhubung

dengan semua ruang baik fisik ataupun visual, memberikan stimulus visual dari pemandangan atau aktifitas pada kreative hub.

1.8 Keaslian Penelitian

Tabel .1. 3. Keaslian Penelitian

No	Universitas /Tugas Akhir	Nama	Tahun	Judul	Pembahasan
1	Universitas Bung Hatta	Tri Katrika	2018	PERANCANGAN PADANG CREATIVE HUB DI KAWASAN AHMAD YANI	Industri Kreatif, sebagai gelombang keempat dalam perkembangan ekonomi, menjadi sektor penting di masa depan. Kota Padang perlu memiliki Padang Creative Hub sebagai wadah bagi komunitas industri kreatif, untuk belajar dan mengembangkan kreativitas serta memenuhi kebutuhan entrepreneur. Padang Creative Hub memiliki fungsi utama Co-Office, Co-Working, dan Makerspace, dengan tambahan ruang terbuka hijau, Amphiteater, game center, gallery, retail, dan lainnya. Ini mendukung pengembangan 6 sektor industri kreatif: fasion, kerajinan tangan, musik dan seni pertunjukan, foto dan vidiography, percetakan, dan animasi.
2	Universitas Bung Hatta	Kamal Juliandra	2020	PERANCANGAN INHIL CREATIVE HUB DI KOTA TEMBILAHAN	Perancangan Inhil Creative Hub dengan konsep creative programming menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku kreatif sampai pelatihan untuk mengembangkan kreativitas dalam berkarya dan berwirausaha. Dengan demikian creative Hub diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi khususnya di

					Kabupaten Indragiri Hilir. Dan Penerapan tema creative programming dalam perancangan creative hub di Kota Tembilahan diharapkan menjadi creative hub yang baru dengan tema yang baru di Kabupaten Indragiri Hilir. Dan sekaligus meningkatkan ekonomi di indragiri hilir.
3	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	MUSAHA RBI	2021	PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN SMARTBUILDING	Fungsi pada Creative Hub tersebut yaitu pada fungsi objek ini dibagi menjadi 3 bagian ialah primer, sekunder, penunjang, fungsi pada primer objek ini ialah wadah untuk konsultasi, wadah workshop, wadah edukasi, wadah pameran karya. Kemudian pada fungsi sekunder sebagai wadah komersil. Kemudian terakhir sebagai wadah istirahat maupun ibadah.
4	Universitas Telkom	Dwi Purnamasari	2020	PERANCANGAN CREATIVE HUB DI PEKANBARU DESIGNING CREATIVE HUB IN PEKANBARU CITY	Menciptakan Creative Hub yang mendukung kebutuhan subsektor terutama subsektor prioritas, untuk mendukung pengembangan ekraf di Riau serta dapat memaksimalkan komunikasi para pelaku kreatif untuk berkolaborasi dan mencapai inovasi. Menjadi Creative Hub yang eksploratif dan dapat merangsang kreativitas pelaku kreatif untuk pengembangan ide, dan keterampilan. Sehingga senantiasa terwujud iklim kreatif yang terpelihara.

Untuk karya ilmiah yang membahas tentang pusat kreatif, penulis menemukan literatur yang dijelaskan pada tabel di atas. Berdasarkan literatur tersebut, terdapat beberapa aspek yang menjadi pertimbangan dalam perancangan dan analisis manajemen dalam daya tarik sebuah pusat kreatif.

Dalam proses penelitian ini, penulis menerapkan kegiatan yang sama dalam melakukan penelitian. Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan, teori, ide, kebaruan, maksud dan tujuan.

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I

Pendahuluan

Berisi ide-ide dasar yang menginspirasi nama judul. Latar belakang dapat dimulai dengan pernyataan fakta, yang dapat berupa masalah, fenomena, pertanyaan, perkembangan ilmiah, atau penelitian tentang kemungkinan kebutuhan fisik/non fisik atau masa depan manusia, baik arsitektural maupun nonarsitektural.

BAB II

Tinjauan Pustaka

Bab ini memberikan tinjauan teoritis berupa definisi dan ekstrak buku yang terkait dengan penyusunan laporan akhir, serta beberapa tinjauan literatur dalam jurnal per-review dan preseden penelitian.

BAB III

Metode Penelitian

Bab ini berisi gambaran tentang pendekatan penelitian, topik penelitian dan kriteria pemilihan lokasi.

BAB IV

Tinjauan Kawasan Dan Perancangan

Bab ini menjelaskan informasi lokal dari area sekitar di lokasi yang dipilih.

BAB V

Analisa

Bab ini memberikan metode untuk menganalisis data dari ruang luar, ruang di lokasi, dan analisis bangunan dan lingkungan.

BAB VI

Konsep

Bab ini menjelaskan tentang konsep tapak, konsep bangunan dan konsep arsitektur

BAB VII

Perancangan Tapak

Bab ini menjelaskan hasil akhir perancangan eksterior dan zonasi kawasan.

BAB VIII

Kesimpulan

Bab ini menjelaskan solusi atau jawaban untuk rumus masalah