

**PERANCANGAN STUDENT CREATIVE HUB DI BANDAR LAMPUNG
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

(Skripsi)

Oleh

NOVANDO GARTIO

1915012016



PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2026

**PERANCANGAN STUDENT CREATIVE HUB DI BANDAR LAMPUNG
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

Oleh

Novando Gartio

1915012016

Skripsi

Sebagai Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA ARSITEKTUR

Pada

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Lampung



PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2026

ABSTRAK
PERANCANGAN *STUDENT CREATIVE HUB* DI BANDAR LAMPUNG
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Oleh
Novando Gartio

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi kreatif mendorong perguruan tinggi untuk berperan lebih aktif sebagai pusat inovasi generasi muda. Kota Bandar Lampung sebagai ibu kota Provinsi Lampung memiliki lebih dari 200.000 mahasiswa aktif yang tersebar di 108 perguruan tinggi, menunjukkan konsentrasi dan keragaman disiplin ilmu yang besar. Meski aktivitas kreatif dan inovatif mahasiswa telah berkembang melalui berbagai kegiatan seperti PKM, lomba karya tulis, pameran penelitian, dan pengembangan rintisan usaha, kegiatan-kegiatan tersebut masih berlangsung secara terpisah dan tidak terintegrasi. Fasilitas yang tersedia umumnya bersifat institusional dan terbatas pada masing-masing kampus, sehingga kolaborasi lintas perguruan tinggi masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara besarnya potensi kreativitas mahasiswa dengan ketersediaan fasilitas yang mampu mendukungnya secara optimal. Penelitian ini bertujuan merancang Student Creative Hub di Bandar Lampung sebagai fasilitas terpadu yang dapat mengakomodasi kebutuhan kolaboratif, kreatif, dan inovatif mahasiswa lintas perguruan tinggi. Pendekatan Arsitektur Kontemporer diterapkan untuk menghadirkan ruang yang adaptif, fleksibel, dan responsif terhadap dinamika aktivitas pengguna. Fasilitas ini dirancang sebagai ruang netral yang mendorong interaksi lintas disiplin, pertukaran pengetahuan, dan sinergi inovasi, sehingga dapat menjadi katalisator ekosistem kreatif mahasiswa di Bandar Lampung. Metode perancangan dilakukan melalui kajian literatur mengenai konsep creative hub, ruang kolaboratif, dan arsitektur kontemporer. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan wadah representatif bagi aktivitas kreatif mahasiswa, sekaligus memperkuat ekosistem inovasi kota dan mendukung kebijakan pengembangan talenta riset dan inovasi nasional periode 2025–2029.

Kata kunci: Student Creative Hub, Arsitektur Kontemporer, Kolaborasi Mahasiswa, Ekosistem Inovasi.

ABSTRACT

DESIGNING A STUDENT CREATIVE HUB IN BANDAR LAMPUNG WITH A CONTEMPORARY ARCHITECTURE APPROACH

By

Novando Gartio

The advancement of science, technology, and the creative economy has encouraged higher education institutions to play a more active role as centers of innovation for the younger generation. Bandar Lampung, as the capital city of Lampung Province, has more than 200,000 active students spread across 108 higher education institutions, reflecting a significant concentration and diversity of academic disciplines. Although students' creative and innovative activities have developed through various programs such as PKM (Student Creativity Program), scientific writing competitions, research exhibitions, and startup development, these activities still take place separately and remain unintegrated. The available facilities are generally institutional in nature and limited to each individual campus, resulting in relatively limited cross-institutional collaboration. This condition reveals a gap between the considerable potential of student creativity and the availability of facilities capable of optimally supporting it. This research aims to design a Student Creative Hub in Bandar Lampung as an integrated facility that can accommodate the collaborative, creative, and innovative needs of students across higher education institutions. A Contemporary Architecture approach is applied to create spaces that are adaptive, flexible, and responsive to the dynamics of user activities. This facility is designed as a neutral space that fosters cross-disciplinary interaction, knowledge exchange, and innovation synergy, positioning it as a catalyst for the student creative ecosystem in Bandar Lampung. The design method involves a literature review on the concepts of creative hubs, collaborative spaces, and contemporary architecture. The design outcome is expected to serve as a solution to the lack of a representative venue for student creative activities, while also strengthening the city's innovation ecosystem and supporting the national policy on research and innovation talent development for the 2025–2029 period.

Keywords: *Student Creative Hub, Contemporary Architecture, Student Collaboration, Innovation Ecosystem.*

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Riset Arsitektur : Perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Nama Mahasiswa : Novando Gartio
Nomor Pokok Mahasiswa : 1915012016
Program Studi : S1 Arsitektur
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Lampung

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



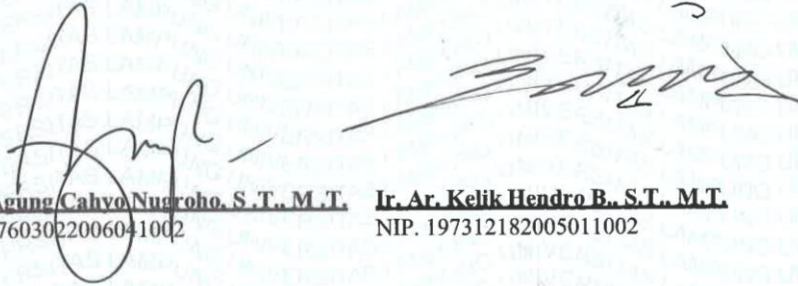
Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP. 198310092019031002

Ar. Puan Jati M. S.Ars., M.Ars
NIP. 199312162024062001

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur

Ketua Program Studi S1 Arsitektur



Ir. Ar Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP. 197603022006041002

Ir. Ar. Kelik Hendro B., S.T., M.T.
NIP. 197312182005011002

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

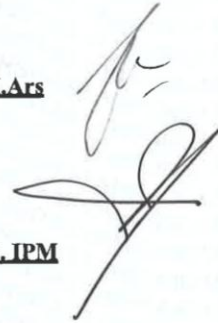
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing 1 : Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc.
NIP. 198310092019031002




Pembimbing 2 : Ar. Puan Jati Megawati S.Ars., M.Ars
NIP. 199312162024062001



Penguji : Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc. IPM
NIP. 198302072008121002

2. Dekan Fakultas Teknik




Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T
NIP. 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian : 15 Juni 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa laporan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN STUDENT CREATIVE HUB DI BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER" dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam pasal 27 peraturan Akademik Universitas Lampung Dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/PP/2010

Bandar Lampung, 2026

Yang Membuat Pernyataan



NOVANDO GARTIO

NPM. 1915012016

RIWAYAT HIDUP

Penulis ini lahir di Gedong Tataan pada tanggal 13 November 1999, anak dari pasangan suami-istri Bapak Sugiarto dan Ibu Emi Yutin. Adapun pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut :

1. Pendidikan di SDN 1 Gedong Tataan, lulus pada tahun 2012
2. Pendidikan di SMPN 1 Gadingrejo, lulus pada tahun 2015
3. Pendidikan di MAN 1 Gadingrejo, lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya sehingga hamba masih diberi kekuatan untuk menyelesaikan laporan ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya, semoga kita tetap istiqamah menjalankan sunnahnya serta mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir kelak

amiin yaa rabbal a'lamiin.

Laporan skripsi ini saya persembahkan kepada

Ibu, Ayah, serta Adik Tercinta

Yang selalu mendoakan, menyayangi, mendukung sepenuh hati untuk kesuksesan dunia dan akhirat. Serta saya persembahkan untuk dosen pembimbing dan rekan-rekan mahasiswa dan tidak lupa almamater tercinta.

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahiim,

Segala syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, yang atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “*Perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer.*” Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana arsitektur Universitas Lampung. Shalawat serta salam tak lupa penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi wa Sallam*, dan semoga mendapatkan syafaatnya di Hari Akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari banyaknya kekurangan, oleh karena kritik dan saran sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini. Penulis juga tidak dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Herison, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung,
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur sekaligus Ketua Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Lampung,
3. Bapak Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc. selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir atas bimbingan dan arahnya dalam penyusunan Skripsi, terutama pada saat proses studio,
4. Bapak Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc. dan Ibu Ar. Puan Jati Megawati, S.Ars., M.Ars selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, ilmu, saran, nasehat dan arahnya selama penulis menyusun skripsi ini,

5. Bapak Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji pada ujian akhir atas segala arahan, saran, ilmu dan nasehat pada saat ujian akhir yang bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini,
6. Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku pembimbing akademik atas nasihat dan arahnya,
7. Teman teman Angkatan 2019 Arsitektur Universitas Lampung yang telah kebersamai lika liku proses perkuliahan di Arsitektur Universitas Lampung.
8. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terimakasih saya atas dukungan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata laporan ini ini masih banyak kesalahan dan jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis sangat berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Amiin yaa Rabbal ‘Alamin.

Bandar Lampung, 2026

Penulis

NOVANDO GARTIO

NPM. 1915012016

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Batasan Masalah	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Kerangka Berpikir	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Mahasiswa	9
2.1.1 Pengertian Mahasiswa	9

2.1.2	Peran dan Fungsi Mahasiswa	10
2.1.3	Kegiatan Aktivitas Mahasiswa	11
2.2	Tinjauan <i>Student creative hub</i>	12
2.2.1	Pengertian <i>Student creative hub</i>	12
2.2.2	Kegiatan dalam Student Creative Hub	13
2.2.3	Standar Ruang	14
2.3	Tinjauan Arsitektur Kontemporer.....	19
2.3.1	Definisi Arsitektur Kontemporer.....	19
2.3.2	Prinsip Arsitektur Kontemporer.....	20
2.3.3	Karakteristik Arsitektur Kontemporer	21
2.3.4	Kriteria dan Penerapan dari Prinsip pada Bangunan	27
2.4	Tinjauan Studi Preseden Bangunan Sejenis	29
2.4.1	Iowa Student Innovation Center.....	29
2.4.2	Gelanggang Inovasi & Kreativitas (GIK) UGM, Yogyakarta.....	35
2.4.3	RMIT Design Hub, Melbourne, Australia	42
2.4.4	Analisis Komparasi Ketiga Preseden	48
BAB III.....		51
METODOLOGI PENELITIAN.....		51
3.1.	Metode Perancangan	51
3.2.	Gagasan Perancangan	53
3.3.	Sumber Data.....	53
3.4.	Metode Pengumpulan Data	53
3.5.	Metode Pengolahan Data.....	54
3.6.	Konsep Perancangan	55
BAB IV		56
ANALISIS PERANCANGAN.....		56
4.1.	Analisa Kontekstual	56

4.1.1.	Analisa Makro.....	56
4.1.2.	Analisis Messo	74
4.1.3.	Analisis Mikro	79
4.2.	Analisis Fungsional	85
4.2.1.	Analisis Fungsi	85
4.2.2.	Analisis Pengguna.....	86
4.2.3.	Analisis Kegiatan.....	87
4.2.4.	Analisis Ruang.....	89
4.3.	Analisis Spasial	93
4.3.1.	Acuan standar perencanaan.....	93
4.3.2.	Besaran Kebutuhan Ruang Parkir	94
4.3.3.	Perhitungan luas kebutuhan ruang	96
4.3.4.	Total Keseluruhan Ruangan.....	99
4.3.5.	Bubble Diagram Ruang	100
BAB V	104
KONSEP PERANCANGAN	104
5.1.	Konsep Dasar.....	104
5.2.	Konsep Perancangan Tapak.....	105
5.2.1.	Konsep Sirkulasi dan Akseibilitas.....	105
5.2.2.	Respon Terhadap Iklim	106
5.2.3.	Konsep Zonasi Tapak	108
5.3.	Konsep Perancangan Bangunan	109
5.3.1.	Gubahan Massa Bangunan	109
5.3.2.	Konsep Fasad.....	110
5.3.3.	Konsep Ruang Dalam (Interior)	112
5.3.4.	Konsep Ruang Luar	115
5.4.	Konsep Struktur.....	117

5.4.1.	Sistem Pondasi	118
5.4.2.	Sistem Struktur tengah	119
5.4.3.	Sistem Struktur Atap	120
5.5.	Konsep Utilitas	122
5.5.1.	Sistem Transportasi	122
5.5.2.	Sistem Pengolahan Air	123
5.5.3.	Sistem Kelistrikan	125
5.5.4.	Sistem Kebakaran	126
5.5.5.	Sistem Pengolahan Sampah	127
5.6.	Hasil Perancangan	128
5.6.1.	Gambar Pra-Rancangan	128
5.6.2.	Integrasi Arsitektur Kontemporer pada Student Crative Hub	138
BAB VI	145
PENUTUP	145
6.1.	Kesimpulan	145
Daftar Pustaka	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Profil Perguruan Tinggi.....	10
Gambar 2. 2 Dimensi ruang kerja berdasarkan jumlah penggunaanya	15
Gambar 2. 3 Ruang gerak minimum di dalam jangkauan ruang baca	16
Gambar 2. 4 Aula 800 tempat duduk	16
Gambar 2. 5 Meeting room	17
Gambar 2. 6 Ruang menggambar.....	17
Gambar 2. 7 Sudut pandang normal pameran	18
Gambar 2. 8 Sudut pandang normal pameran	19
Gambar 2. 9 Geisel Library, San Diego	22
Gambar 2. 10 Twin Durian Convention Centre Singapore.....	22
Gambar 2. 11 Geology Museum / Estudio MMX.....	23
Gambar 2. 12 Second Home London Office / Selgascano.....	24
Gambar 2. 13 The Bicycle Garage Tengbom.....	25
Gambar 2. 14 Iowa Student Innovation Center.....	29
Gambar 2. 15 Denah Student Innovation Center	30
Gambar 2. 16 Ruang Kolaborasi	31
Gambar 2. 17 Koridor	31
Gambar 2. 18 Electronics, Textiles & 3D Printing	32
Gambar 2. 19 Digital Media Studio	32
Gambar 2. 20 Letterpress Lab	32
Gambar 2. 21 Kelas Melingkar	32
Gambar 2. 22 Ruang kelas sedang	32
Gambar 2. 23 Small Meeting Rooms	33
Gambar 2. 24 Launchpad	33
Gambar 2. 25 Eksterior Student Innovation Center	34
Gambar 2. 26 Iowa Student Innovation Center.....	34
Gambar 2. 27 Bird View GIK.....	36
Gambar 2. 28 Fasad GIK	37
Gambar 2. 29 Ruang Publik GIK.....	38
Gambar 2. 30 Denah Lt 1 GIK.....	39
Gambar 2. 31 Tapak RMIT	43

Gambar 2. 32 Denah Basement RMIT.....	44
Gambar 2. 33 Double-skin facade system RMIT.....	45
Gambar 2. 34 Interior RMIT.....	46
Gambar 2. 35 Interior RMIT.....	47
Gambar 3. 1 Alur Perancangan.....	52
Gambar 4. 1 Peta Kota Bandar Lampung.....	57
Gambar 4. 2 Alternatif tapak 1.....	60
Gambar 4. 3 Alternatif tapak 2.....	61
Gambar 4. 4 Alternatif tapak 3.....	62
Gambar 4. 5 Alternatif tapak 3.....	74
Gambar 4. 6 Tata guna lahan sekitar site.....	75
Gambar 4. 7 Fasilitas sekitar site.....	76
Gambar 4. 8 Ukuran Tapak.....	78
Gambar 4. 9 Kontur Tapak.....	79
Gambar 4. 10 Aliran Air.....	80
Gambar 4. 11 <i>Sunpath</i>	81
Gambar 4. 12 Arah Angin.....	81
Gambar 4. 13 Vegetasi sekitar site.....	82
Gambar 4. 14 Kebisingan.....	83
Gambar 4. 15 Sirkulasi.....	84
Gambar 4. 16 Utilitas.....	85
Gambar 4. 17 Pola Kegiatan Co-Working.....	88
Gambar 4. 18 Pola Kegiatan Workshop.....	88
Gambar 4. 19 Pola Kegiatan Inkubasi.....	88
Gambar 4. 20 Pola Kegiatan Mentor.....	89
Gambar 4. 21 Pola Kegiatan Pengelola.....	89
Gambar 4. 22 Pola Kegiatan Pengunjung.....	89
Gambar 4. 23 Bubble Diagram Zona Parkir.....	100
Gambar 4. 24 Bubble Diagram Zona Lantai 1.....	101
Gambar 4. 25 Bubble Diagram Zona Lantai 2.....	102
Gambar 4. 26 Bubble Diagram Zona Lantai 2.....	103

Gambar 5. 1 Konsep Akseibilitas.....	105
Gambar 5. 2 Konsep Sunpath and Wind.....	106
Gambar 5. 3 Orientasi Bangunan, View, dan Kebisingan	107
Gambar 5. 4 Konsep Zonasi Tapak.....	108
Gambar 5. 5 Konsep Gubahan Massa	109
Gambar 5. 6 Kaca Low-E.....	110
Gambar 5. 7 Ruang Kolaborasi Terbuka.....	112
Gambar 5. 8 Aula Serbaguna	112
Gambar 5. 9 Aula Serbaguna	113
Gambar 5. 10 Aula Serbaguna	113
Gambar 5. 11 Aula Serbaguna	114
Gambar 5. 12 Konsep lansekap.....	115
Gambar 5. 13 <i>Bored Pile</i>	118
Gambar 5. 14 <i>Pile Cap</i>	119
Gambar 5. 15 <i>Rigid Frame</i>	119
Gambar 5. 16 <i>Space Frame</i>	120
Gambar 5. 17 <i>Type of truss</i>	121
Gambar 5. 18 Standar ukuran tangga.....	122
Gambar 5. 19 Tangga Iowa.....	122
Gambar 5. 20 Ukuran Lift.....	123
Gambar 5. 21 Skema sistem distribusi air bersih.....	124
Gambar 5. 22 Skema distribusi air kotor	124
Gambar 5. 23 Skema distribusi air kotor	124
Gambar 5. 24 Skema distribusi air hujan.....	125
Gambar 5. 25 <i>Sistem Elektrikal</i>	125
Gambar 5. 26 Smoke Detector	126
Gambar 5. 27 Sprinkler	126
Gambar 5. 28 Fire Alarm	126
Gambar 5. 29 Hydrant Box	127
Gambar 5. 30 Fire Hydrant	127
Gambar 5. 31 Fire Hydrant	127
. <i>Gambar 5. 32 Siteplan</i>	128

<i>Gambar 5. 33 Denah Basement</i>	128
<i>Gambar 5. 34 Denah Lantai 1</i>	129
<i>Gambar 5. 35 Denah Lantai 2</i>	129
<i>Gambar 5. 36 Denah Lantai 3</i>	130
<i>Gambar 5. 37 Potongan A-A & B-B</i>	130
<i>Gambar 5. 38 Potongan C-C</i>	131
<i>Gambar 5. 39 Tampak Depan</i>	131
<i>Gambar 5. 40 Tampak Belakang</i>	131
<i>Gambar 5. 41 Tampak samping kanan</i>	132
<i>Gambar 5. 42 Tampak Samping Kiri</i>	132
<i>Gambar 5. 43 Detail Kanopi</i>	132
<i>Gambar 5. 44 Detail Kursi Aula</i>	133
<i>Gambar 5. 45 BirdView</i>	133
<i>Gambar 5. 46 BirdView</i>	134
<i>Gambar 5. 47 Perspektif Men Eye View</i>	134
<i>Gambar 5. 48 Perspektif Men Eye View</i>	134
<i>Gambar 5. 49 Balkon Lantai 1</i>	135
<i>Gambar 5. 50 Interior Kolaborasi Terbuka</i>	135
<i>Gambar 5. 51 Interior Kantin</i>	135
<i>Gambar 5. 52 Interior Breakout Zone</i>	136
<i>Gambar 5. 53 Eksterior</i>	136
<i>Gambar 5. 54 Eksterior</i>	136
<i>Gambar 5. 55 Eksterior</i>	137
<i>Gambar 5. 56 Eksterior</i>	137
<i>Gambar 5. 57 Entrance</i>	138
<i>Gambar 5. 58 Eksterior</i>	138
<i>Gambar 5. 59 Sirkulasi Lantai 1</i>	139
<i>Gambar 5. 60 Interior Lantai 2</i>	140
<i>Gambar 5. 61 Aula Serba Guna</i>	140
<i>Gambar 5. 62 Interior Breakout Zone</i>	141
<i>Gambar 5. 63 Men View Tampak Depan</i>	141
<i>Gambar 5. 64 Koridor</i>	142

<i>Gambar 5. 65 Interior Lantai 2</i>	142
<i>Gambar 5. 66 Sirkulasi Lantai 1</i>	143
<i>Gambar 5. 67 Bird View</i>	144
<i>Gambar 5. 68 Prespektif</i>	144

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kegiatan Student Creative Hub.....	13
Tabel 2. 2 Kriteria dan Penerapan dari Prinsip pada Bangunan	27
Tabel 2. 3 Informasi Umum.....	29
Tabel 2. 4 Fasilitas Ruang.....	31
Tabel 2. 5 Informasi Umum GIK.....	35
Tabel 2. 6 Zonasi Ruang GIK	40
Tabel 2. 7 Fasilitas Ruang GIK.....	40
Tabel 2. 8 Informasi Umum.....	42
Tabel 2. 9 Ruang RMIT	43
Tabel 2. 10 Ruang RMIT	45
Tabel 2. 11 Analisis Komparasi Preseden.....	48

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan ekonomi kreatif mendorong peran perguruan tinggi sebagai pusat pengembangan inovasi dan kreativitas generasi muda. Mahasiswa tidak lagi hanya diposisikan sebagai peserta didik, tetapi juga sebagai agen perubahan yang mampu menghasilkan gagasan, riset, serta inovasi yang berdampak bagi masyarakat dan industri (Hafizd, 2022). Pemerintah Indonesia sendiri menempatkan pengembangan sumber daya manusia sebagai prioritas pembangunan melalui berbagai kebijakan strategis di bidang pendidikan tinggi, riset, dan teknologi (Kemdiktisaintek, 2025). Dukungan tersebut tercermin dalam kebijakan penguatan ekosistem inovasi dan riset nasional yang menekankan pentingnya integrasi antara pendidikan, penelitian, dan pengembangan industri (Kemdiktisaintek, 2025). Selain itu, melalui Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang manajemen talenta nasional, periode 2025–2029 ditetapkan sebagai tahap penguatan sistem pengembangan talenta riset dan inovasi secara terencana dan berkelanjutan. Perguruan tinggi, komunitas kreatif, dan ruang kolaboratif menjadi elemen penting dalam menciptakan ekosistem kota yang inovatif dan produktif (Etzkowitz, H. et al., 2000).

Dalam mendukung berkembangnya kreativitas dan inovasi mahasiswa, diperlukan lingkungan yang mampu memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan eksplorasi ide secara terbuka (Oganisjana, K.,2015). Aktivitas seperti diskusi lintas disiplin, *workshop* kreatif, pengembangan prototipe, mentoring bisnis, hingga *pitching* ide memerlukan ruang yang fleksibel, terbuka, dan adaptif terhadap berbagai skenario penggunaan (Jemy Partianto, 2026). Keberadaan ruang kolaboratif semacam ini terbukti mampu meningkatkan intensitas interaksi sosial, memperluas jaringan kerja, serta mendorong terciptanya ide-ide inovatif melalui kolaborasi lintas disiplin (Sophie Boutillier et al., 2020).

Oleh karena itu, ketersediaan fasilitas yang mendukung aktivitas kreatif mahasiswa menjadi salah satu faktor penting dalam membangun ekosistem inovasi yang berkelanjutan.

Berdasarkan Pusat Data dan Informasi Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dalam Buku Statistik Pendidikan Tinggi 2024, Provinsi Lampung memiliki lebih dari 200.000 mahasiswa aktif yang tersebar di 108 perguruan tinggi yang terpusat di Bandar Lampung. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa Bandar Lampung memiliki konsentrasi mahasiswa yang cukup tinggi dan beragam secara disiplin ilmu sehingga memiliki potensi besar dalam pengembangan aktivitas kreativitas dan inovasi mahasiswa (Arma resa et al., 2025). Aktivitas inovatif mahasiswa di Bandar Lampung ini dapat dilihat melalui berbagai kegiatan seperti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), lomba karya tulis ilmiah, pameran penelitian, hingga pengembangan rintisan usaha mahasiswa. Beberapa perguruan tinggi juga secara rutin menyelenggarakan expo internal yang menampilkan prototipe, produk inovasi, serta hasil penelitian mahasiswa. Selain kegiatan akademik formal, aktivitas kreatif mahasiswa juga berkembang melalui komunitas diskusi, kegiatan seni dan budaya, festival ekonomi kreatif, serta berbagai kegiatan komunitas yang berlangsung di ruang publik kota. Mahasiswa juga sering memanfaatkan kafe, ruang publik, maupun *coworking space* komersial sebagai tempat berkumpul, berdiskusi, dan mengembangkan ide. Namun demikian, berbagai aktivitas tersebut masih berlangsung secara terpisah dan tidak terintegrasi dalam satu wadah yang mampu menampung berbagai kegiatan kreatif secara terpadu (A. I. Amal, 2020).

Fasilitas yang tersedia umumnya bersifat institusional dan terbatas pada masing-masing kampus, sehingga kolaborasi lintas perguruan tinggi masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kreativitas mahasiswa yang besar dengan ketersediaan fasilitas yang mampu mendukung aktivitas tersebut secara optimal. Keberadaan ruang kolaboratif memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas dan inovasi (Ramadhan, F. et al., 2024). Selain itu, penelitian mengenai desain

ruang kreatif menunjukkan bahwa fleksibilitas ruang, keterbukaan visual, serta integrasi teknologi merupakan elemen penting dalam mendukung aktivitas kolaboratif dan inovatif (Krisbiantoro, R, 2025). Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, *Student Creative hub* menjadi jawaban dan diharapkan tidak hanya menjadi tempat berkegiatan, tetapi juga menjadi katalisator ekosistem kreatif mahasiswa di Bandar Lampung. Fasilitas ini dirancang sebagai ruang netral yang dapat diakses oleh mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, sehingga mendorong terjadinya interaksi lintas disiplin, pertukaran pengetahuan, dan sinergi inovasi (Sugiharto, S. et al., 2024).

Dalam konteks arsitektur, pendekatan desain yang adaptif dan responsif terhadap dinamika aktivitas pengguna dapat menciptakan lingkungan yang mendorong eksplorasi ide dan interaksi sosial (Ibrahim, 2024). Karakter ruang yang adaptif dan tidak kaku sangat mendukung pola kerja kolaboratif dan terus berkembang merepresentasikan semangat kreatif dan progresif generasi muda (Ayça Arslan, 2022). Dengan demikian, bangunan tidak hanya menjadi objek fisik, tetapi juga medium interaksi sosial dan intelektual yang memperkuat identitas kota sebagai pusat pendidikan dan kreativitas. Meskipun kajian mengenai Creative hub telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus membahas perancangan fasilitas Creative hub bagi mahasiswa dalam konteks dan skala kota Bandar Lampung masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penelitian untuk merancang fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan ruang kreatif mahasiswa sekaligus memperkuat ekosistem inovasi di kota berkembang seperti Bandar Lampung, sehingga kendala dalam kolaborasi antar 3 perguruan tinggi dapat diminimalkan dan potensi yang ada dapat berkembang secara lebih optimal. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingginya konsentrasi perguruan tinggi di Bandar Lampung, besarnya potensi kolaborasi mahasiswa lintas universitas, serta terbatasnya wadah representatif untuk aktivitas kreatif dan inkubasi proyek mahasiswa menjadi dasar pertimbangan perancangan fasilitas terpadu. Oleh karena itu, dirumuskan judul skripsi “Perancangan Student Creative hub di

Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer” sebagai upaya menghadirkan ruang yang mampu mengakomodasi kebutuhan kolaboratif, kreatif, dan inovatif mahasiswa.

1.2 Identifikasi masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1. Aktivitas kreativitas mahasiswa masih bersifat terbatas dan cenderung berlangsung secara terpisah di masing-masing perguruan tinggi, sehingga potensi kolaborasi lintas disiplin dan lintas universitas belum berkembang secara optimal.
- 1.2.2. Belum tersedianya ruang kolaboratif yang fleksibel, adaptif, dan representatif yang dapat mengakomodasi berbagai aktivitas mahasiswa seperti diskusi, *workshop*, pengembangan prototipe, inkubasi proyek, serta pameran karya dalam satu fasilitas terpadu.
- 1.2.3. Belum adanya fasilitas yang mampu berperan sebagai pusat ekosistem kreativitas mahasiswa yang dapat mempertemukan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengembangkan ide inovatif secara berkelanjutan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1. Bagaimana merancang sebuah bangunan sebagai wadah terpadu yang mampu mengintegrasikan aktivitas kreatif mahasiswa sekaligus memfasilitasi kolaborasi lintas universitas di Bandar Lampung?
- 1.3.2. Bagaimana menerapkan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur yang dapat menciptakan ruang kolaboratif yang fleksibel, adaptif, dan mampu menampung beragam fungsi dalam satu fasilitas?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian arsitektur ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Merancang fasilitas *Student Creative hub* yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi aktivitas kreatif lintas universitas di Bandar Lampung.
- 1.4.2. Menerapkan pendekatan arsitektur kontemporer dalam perancangan bangunan guna menciptakan ruang yang fleksibel, terbuka, dan dinamis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini:

- 1.5.1. Menjadi referensi akademik mengenai perancangan ruang kolaboratif lintas institusi pendidikan dalam konteks kota berkembang.
- 1.5.2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian arsitektur, khususnya dalam perancangan fasilitas kreatif berbasis mahasiswa dengan pendekatan arsitektur kontemporer.
- 1.5.3. Memperkaya kajian tentang integrasi konsep ruang kreatif, ruang kolaboratif, coworking, dan inkubasi mahasiswa dalam satu tipologi bangunan terpadu.

1.6 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada perancangan bangunan *Student Creative hub* di Kota Bandar Lampung dengan pendekatan arsitektur kontemporer sebagai upaya menjawab keterbatasan fasilitas yang mendukung aktivitas kreatif lintas disiplin mahasiswa secara terpadu, dengan pembahasan yang difokuskan pada aspek perancangan fisik bangunan seperti analisis tapak, tata ruang, zoning, sirkulasi, bentuk dan tampilan bangunan, serta sistem bangunan secara umum, sementara aspek manajemen operasional dan model bisnis tidak dibahas secara mendalam.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman, laporan seminar arsitektur ini disusun dengan susunan sistematis, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan yang melandasi perancangan *Student Creative hub* di Kota Bandar Lampung dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Selain itu, bab ini memuat identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan perancangan, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan sebagai kerangka penyusunan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori dan kajian literatur yang mendukung penelitian dan perancangan *Student Creative hub* di Kota Bandar Lampung dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang didapat dari buku, jurnal, maupun sumber lainnya, serta preseden bangunan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan tentang metode maupun langkah dalam analisis pengumpulan data yang akan digunakan berkaitan dengan penelitian.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis yang dilakukan untuk merancang *Student Creative hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer berupa analisis makro, tapak, fungsional, spasial dan desain.

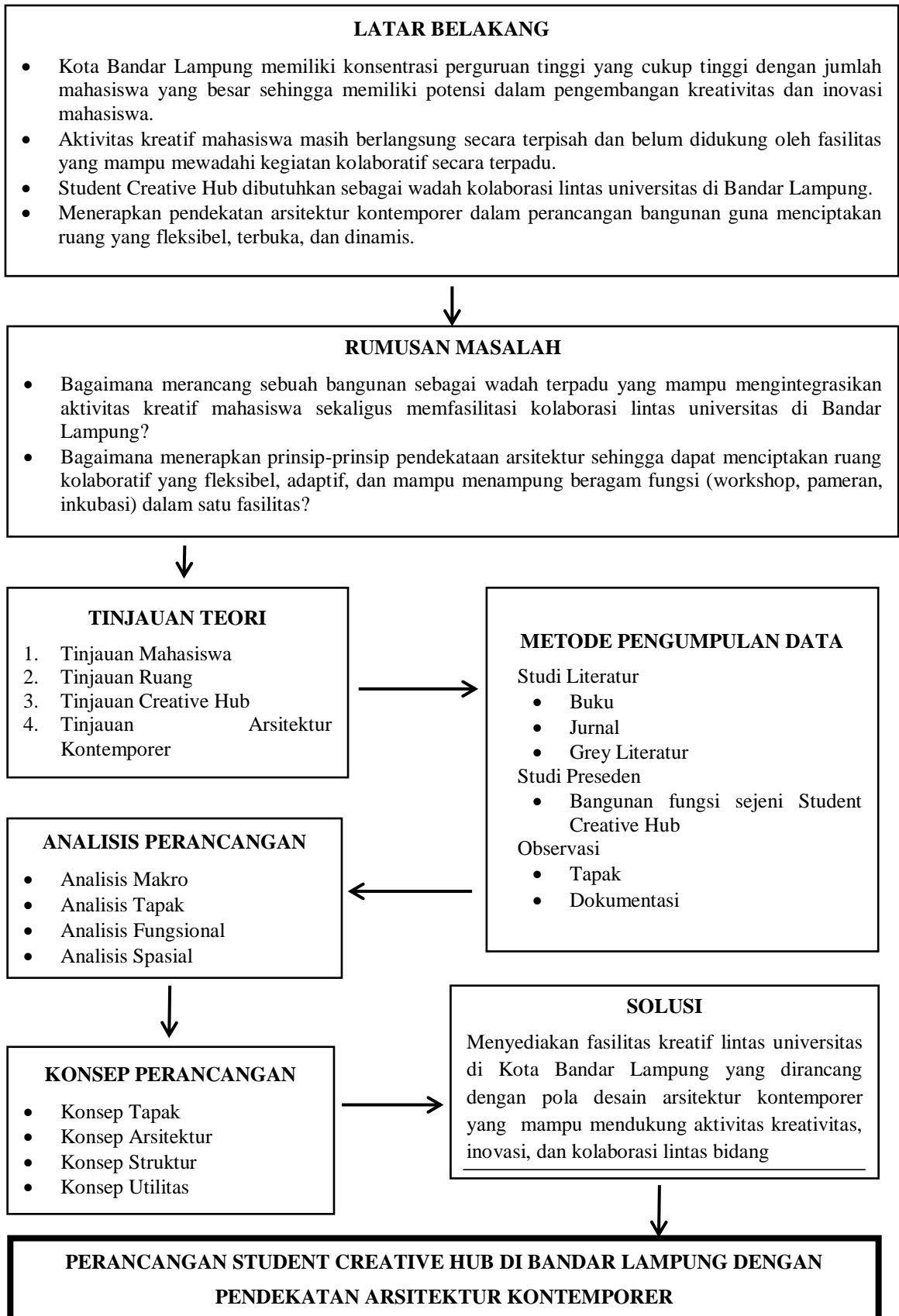
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang penerapan pendekatan arsitektur kontemporer pada *Student Creative hub* berupa konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, struktur dan utilitas

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat setelah melakukan perancangan terkait *Student Creative hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.8 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Mahasiswa

2.1.1 Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, baik pada jenjang diploma, sarjana, maupun pascasarjana. Secara yuridis, pengertian mahasiswa termaktub dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang menyebutkan bahwa mahasiswa merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi. Dalam perspektif yang lebih luas, mahasiswa tidak semata-mata berperan sebagai objek pembelajaran, melainkan juga sebagai subjek aktif yang memiliki kapasitas intelektual, kreativitas, dan potensi inovasi yang dapat berkontribusi bagi pembangunan masyarakat dan bangsa (Hafizd, 2022).

Secara sosiologis, mahasiswa merupakan kelompok sosial yang berada pada fase transisi antara masa remaja dan dewasa awal, yakni rentang usia 18 hingga 25 tahun. Pada fase ini, individu mengalami perkembangan kognitif yang signifikan, ditandai dengan kemampuan berpikir abstrak, kritis, dan kreatif. Erikson (1968) menyebutkan bahwa fase ini merupakan periode pembentukan identitas diri (*identity formation*), di mana individu aktif mengeksplorasi berbagai peran, nilai, dan kemungkinan masa depan. Kondisi psikologis ini mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan sosial, intelektual, dan kreatif sebagai bagian dari proses pencarian jati diri.

Provinsi Province	Lembaga Institutions	Program Study Study Program	Mahasiswa Baru New Entrants	Mahasiswa Terdaftar Enrolled Students	Lulusan Graduates	Dosen Lecturers
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
D.K.I. Jakarta	355	2.709	187.911	807.513	164.659	31.032
Jawa Barat	602	4.265	234.530	1.039.306	214.286	37.557
Banten	152	1.076	294.343	1.767.406	128.838	11.661
Jawa Tengah	343	3.021	207.715	834.230	189.214	25.321
D.I. Yogyakarta	131	1.468	111.819	458.182	106.531	14.283
Jawa Timur	569	4.872	297.276	1.188.832	263.291	40.634
Aceh	128	949	48.403	209.476	38.971	8.749
Sumatera Utara	308	1.995	112.873	490.737	100.865	17.732
Sumatera Barat	121	1.084	61.414	247.932	51.845	9.084
Riau	108	789	45.492	199.766	37.823	6.377
Kepulauan Riau	63	320	15.209	59.192	9.169	2.501
Jambi	58	462	21.925	111.807	20.285	3.936
Sumatera Selatan	129	828	43.194	183.921	36.911	7.104
Bangka Belitung	15	111	5.260	22.689	4.618	839
Bengkulu	26	276	17.614	73.165	16.162	2.523
Lampung	108	822	46.485	207.616	35.435	6.817
Kalimantan Barat	81	456	25.009	111.800	20.901	3.818
Kalimantan Tengah	38	251	12.081	53.219	10.230	2.217
Kalimantan Selatan	72	487	30.131	119.240	27.573	4.400
Kalimantan Timur	75	490	27.456	116.396	22.378	4.369
Kalimantan Utara	13	72	3.314	15.131	2.818	498
Sulawesi Utara	90	525	21.521	111.906	18.289	4.597
Gorontalo	15	269	12.158	58.958	10.510	2.149
Sulawesi Tengah	50	349	20.326	106.524	16.173	3.380
Sulawesi Selatan	231	1.894	103.494	440.424	91.376	16.834
Sulawesi Barat	30	166	6.864	39.046	4.724	1.588
Sulawesi Tenggara	63	477	25.093	124.302	19.258	3.990
Maluku	41	349	15.151	71.458	10.995	3.101
Maluku Utara	31	243	7.957	45.645	7.309	2.039
Bali	72	765	41.808	162.715	35.279	7.360
Nusa Tenggara Barat	90	648	39.636	167.211	31.465	6.675
Nusa Tenggara Timur	82	527	35.970	158.741	25.401	4.944
Papua	89	461	21.688	115.447	16.555	3.154
Papua Barat	39	265	9.419	47.554	4.006	1.804
INDONESIA	4.416	33.741	2.210.539	9.967.487	1.794.243	303.067

Gambar 2. 1 Profil Perguruan Tinggi
 Sumber : Pusdatin Kemdiktisaintek, 2024

Dalam konteks Bandar Lampung, kebutuhan ruang kreatif mahasiswa semakin mendesak mengingat besarnya jumlah mahasiswa aktif yang tersebar di berbagai perguruan tinggi. Berdasarkan data Pusat Data dan Informasi Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dalam Buku Statistik Pendidikan Tinggi 2024, Provinsi Lampung memiliki lebih dari 200.000 mahasiswa aktif yang terpusat di Bandar Lampung dengan 108 perguruan tinggi. Kondisi ini menunjukkan potensi kolaborasi lintas disiplin yang sangat besar, namun belum didukung oleh fasilitas yang memadai.

2.1.2 Peran dan Fungsi Mahasiswa

Mahasiswa memiliki peran strategis yang melampaui sekadar kegiatan akademik formal. Dalam konteks pembangunan nasional, mahasiswa berperan sebagai *agent of change* (agen perubahan), *moral force* (kekuatan moral), *social control* (pengontrol sosial), *iron stock* (generasi penerus), dan *guardian of value* (penjaga nilai-nilai). Kelima peran ini menempatkan mahasiswa sebagai elemen penting

dalam dinamika sosial dan kemajuan suatu bangsa (Suryadi, 2019; Undang-Undang No. 12 Tahun 2012).

Dalam konteks ekonomi kreatif dan inovasi, mahasiswa memiliki peran yang semakin relevan sebagai inkubator ide dan penggerak ekosistem inovasi. Kegiatan riset, pengembangan produk, kompetisi ilmiah, wirausaha mahasiswa, hingga pengembangan startup merupakan wujud nyata dari kontribusi mahasiswa dalam mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge-based economy*). Pemerintah Indonesia melalui berbagai program seperti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Wirausaha Merdeka, dan program beasiswa riset telah mengakui pentingnya peran mahasiswa dalam ekosistem inovasi nasional (Kemdiktisaintek, 2025).

2.1.3 Kegiatan Aktivitas Mahasiswa

Aktivitas mahasiswa mencakup dimensi yang sangat beragam, mulai dari kegiatan akademik formal seperti perkuliahan dan praktikum, hingga kegiatan non-formal seperti diskusi kelompok, pengembangan proyek, kegiatan seni dan budaya, serta kegiatan kewirausahaan. Setiap jenis aktivitas tersebut memiliki tuntutan ruang yang berbeda-beda, baik dari segi kapasitas, konfigurasi, peralatan pendukung, maupun suasana lingkungan.

Oganisjana (2015) mengidentifikasi beberapa kebutuhan utama ruang bagi pengembangan kegiatan kreativitas mahasiswa, yaitu:

1. Ruang yang mendorong interaksi sosial dan pertukaran pengetahuan antardisiplin
2. Ruang yang fleksibel dan dapat dikonfigurasi ulang sesuai kebutuhan aktivitas
3. Ketersediaan peralatan dan teknologi yang mendukung proses kreatif
4. Suasana yang inspiratif dan merangsang munculnya ide-ide baru

5. Aksesibilitas yang terbuka bagi mahasiswa dari berbagai latar belakang dan institusi.

2.2 Tinjauan *Student creative hub*

2.2.1 Pengertian *Student creative hub*

Secara terminologis, istilah Student Creative Hub belum memiliki definisi tunggal yang disepakati secara universal dalam literatur arsitektur maupun manajemen pendidikan. Ia merupakan konsep yang lahir dari pertemuan beberapa gagasan yang sudah lebih dulu matang: Creative Hub, Innovation Hub, Collaborative Learning Space. Memahami masing-masing konsep ini secara individual adalah langkah awal yang perlu dilakukan sebelum kita bisa mensintesiskannya menjadi gambaran SCH yang utuh.

1. Menurut British Council (2019), *Creative hub* adalah ruang fisik atau virtual yang mempertemukan individu dan komunitas kreatif untuk berkolaborasi, berbagi sumber daya, serta mengembangkan proyek secara kolektif. *Creative hub* berfungsi tidak hanya sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai ekosistem yang mendorong pertumbuhan jejaring, inovasi, dan penguatan kapasitas pelaku kreatif. Dalam konteks ini, ruang menjadi medium interaksi sosial yang produktif.
2. Grimaldi, R., & Grandi, A. (2005) menjelaskan bahwa *Innovation hub* merupakan infrastruktur kolaboratif yang mendukung proses inovasi melalui interaksi multidisipliner, mentoring, inkubasi, dan akses terhadap fasilitas bersama. Penekanan utama dari konsep ini adalah keberadaan sistem yang mendukung pengembangan ide secara berkelanjutan, bukan sekadar penyediaan ruang fisik.
3. Vygotsky (1978) melalui teori sosiokultural (yang kemudian dikenal sebagai social constructivism) menegaskan bahwa perkembangan kognitif manusia tidak berlangsung secara individual, melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dan

konteks budaya di mana individu berada. Konsep ini kemudian berkembang dalam desain *Collaborative learning space*, yaitu ruang yang dirancang untuk mendorong diskusi, eksplorasi ide, dan kerja tim secara aktif.

Berdasarkan sintesis ketiga pendekatan tersebut, *Student Creative hub* dapat didefinisikan sebagai fasilitas ruang kolaboratif berbasis mahasiswa yang berfungsi sebagai wadah interaksi lintas disiplin, pengembangan ide kreatif, inkubasi proyek, serta pembentukan ekosistem inovasi dalam lingkungan pendidikan tinggi. Fasilitas ini bersifat netral dan inklusif, memungkinkan mahasiswa dari berbagai universitas untuk berinteraksi dalam satu ruang yang mendukung kreativitas dan kolaborasi.

2.2.2 Kegiatan dalam Student Creative Hub

Penyusunan program kegiatan mengacu pada sintesis tiga konsep bangunan yang menjadi fondasi teori, yaitu: Creative Hub, Innovation Hub, dan Collaborative Learning Center. Setiap konsep memiliki orientasi kegiatan yang khas dan berbeda, namun ketiganya saling melengkapi untuk membentuk spektrum aktivitas yang lengkap dan inklusif.

Tabel 2. 1 Kegiatan Student Creative Hub

No	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Ruang yang Dibutuhkan
KEGIATAN INTI (KOLABORASI DAN KREASI)			
1	Co-Working Space	Aktivitas sehari-hari mahasiswa: mengerjakan tugas, diskusi kelompok, dan bekerja bersama lintas kampus.	Zona coworking terbuka, ruang diskusi kecil (2–6 orang), ruang diskusi sedang (6–12 orang), Ruang diskusi kecil, quiet zone
2	Workshop Kreatif & Pelatihan Keterampilan	Pelatihan hands-on dalam berbagai bidang: desain grafis, fotografi, videografi, coding dasar, pembuatan konten digital.	studio desain, ruang workshop dengan proyektor, studio foto/video, studio rekam
3	Inkubasi Startup Mahasiswa	Program pendampingan 3–6 bulan untuk tim startup terpilih: mentoring bisnis, pengembangan produk, presentasi ide bisnis mahasiswa kepada panel	Unit inkubator, ruang mentor/konsultasi, co-office, Ruang pitching, ruang rapat

		investor dan mentor	
KEGIATAN PENDUKUNG (INOVASI DAN PENGEMBANGAN DIRI)			
4	Hackathon & Innovation Sprint	Kompetisi inovasi 24–48 jam lintas disiplin. Tim dibentuk secara acak untuk mendorong kolaborasi yang tidak biasa antar mahasiswa dari latar belakang berbeda.	Aula serbaguna, zona kolaborasi fleksibel
5	Kuliah Tamu & Guest Lecture Lintas Kampus	Sesi kuliah dari akademisi dan praktisi tamu yang terbuka untuk semua mahasiswa Bandar Lampung, tanpa perlu afiliasi mata kuliah tertentu.	Aula serbaguna, ruang seminar
KEGIATAN KOMUNITAS (SENI, BUDAYA, DAN EKSPRESI)			
6	Pameran Karya Mahasiswa	Menampilkan karya tugas akhir, proyek studio, dan prototipe inovasi kepada publik.	Galeri rotasi, galeri permanen, plaza outdoor
7	Festival Kreatif Mahasiswa	Event berskala kota yang menggabungkan pameran, pertunjukan seni, creative market, dan kompetisi dalam satu platform.	Amphitheater outdoor, aula, plaza, lounge, teras kolaborasi

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

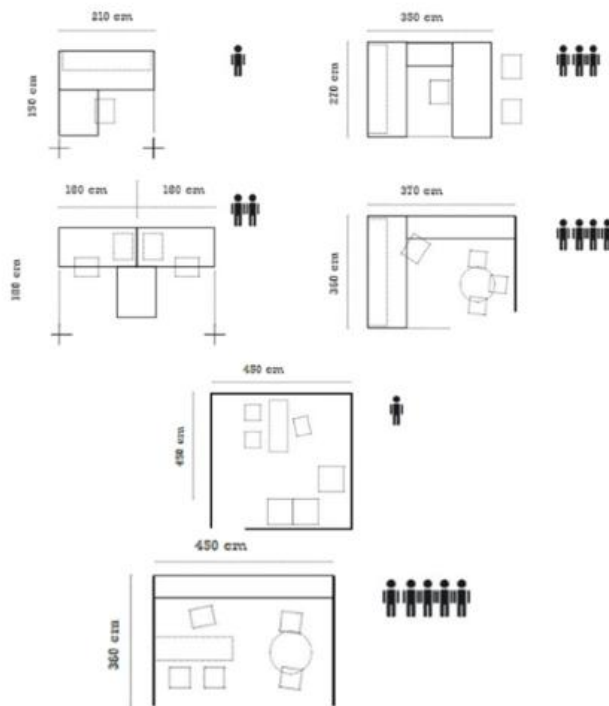
2.2.3 Standar Ruang

A. Zona Kerja dan Kolaborasi (Coworking & Learning)

Fungsi ini merupakan inti dari SCH, di mana minimal 60% total luas bangunan idealnya didedikasikan untuk ruang kolaboratif.

1. Ruang Kerja Individu/Coworking

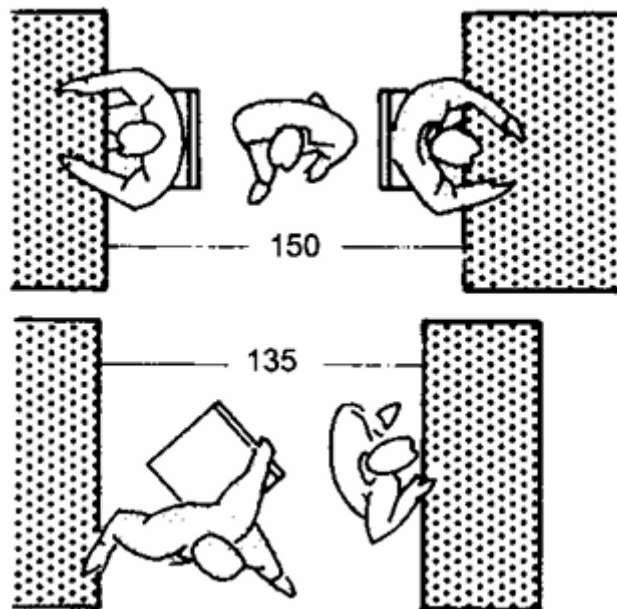
Standar luas untuk posisi duduk yang nyaman adalah 1,80 – 2,00 m² per tempat duduk. Penggunaan meja tulis tunggal membutuhkan jarak minimal 1 meter antar meja untuk fleksibilitas pergerakan.



Gambar 2. 2 Dimensi ruang kerja berdasarkan jumlah
penggunanya
Sumber : Ergin, 2013

2. Ruang Belajar Mandiri (Reading Carrel)

Kebutuhan luas untuk satu bilik baca (*carrel*) adalah sekitar 2,5 – 3,0 m².

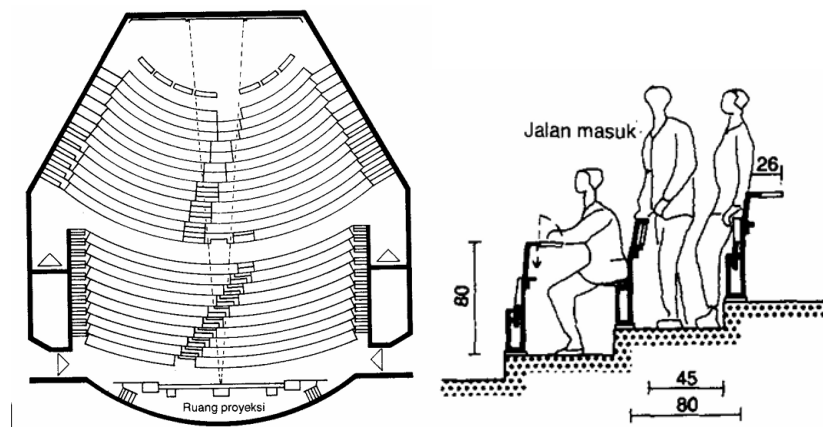


Gambar 2. 3 Ruang gerak minimum di dalam jangkauan ruang baca

Sumber : Ernst Neufert Edisi 33 Jilid 2 hal 3

3. Ruang Seminar/Lecture Suite

Untuk area aula atau ruang kuliah umum, dibutuhkan luas area duduk sekitar $0,5 \text{ m}^2$ per penonton. Jika menggunakan meja, kebutuhan area meningkat menjadi $1,5 - 2,0 \text{ m}^2$ per orang. Bagian sisi belakang aula, dengan bangku yang lebih tinggi, di belakang barisan yang paling tinggi. Kebutuhan aula yang besar bisaterdiri dari: 100, 150, 200, 300, 400, 600, dan 800 tempat duduk, ketinggian lantai dalam gedung-gedung institut sekitar 3,50 m, itu sudah cukup.

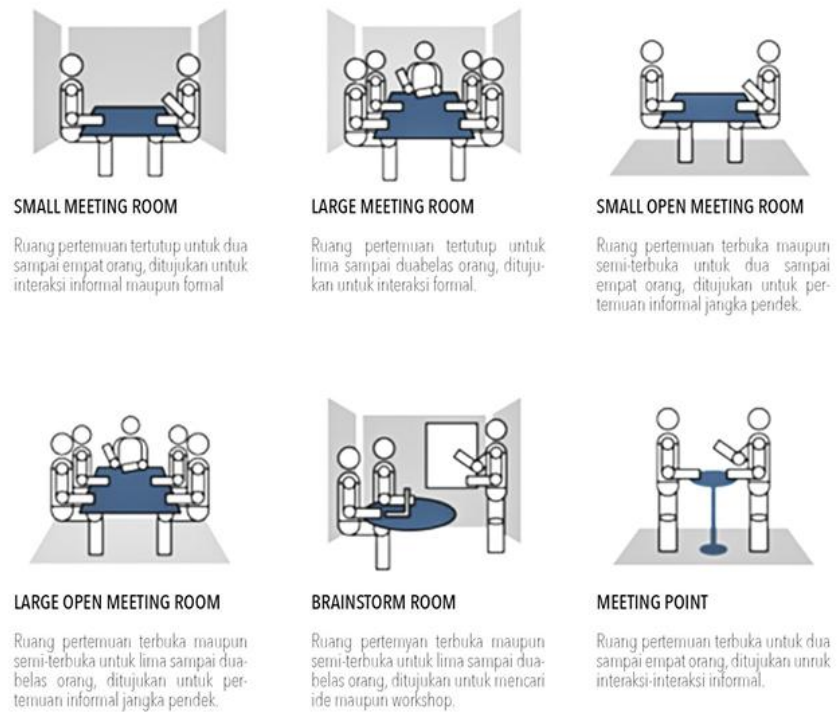


Gambar 2. 4 Aula 800 tempat duduk

Sumber : Ernst Neufert Edisi 33 Jilid 1 hal 266

4. Ruang Rapat/Diskusi Kelompok

merupakan ruang yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan pertemuan, diskusi, dan kolaborasi antara individu atau kelompok di dalam komunitas kreatif. Ruang ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran ide, presentasi proyek, dan kolaborasi tim.



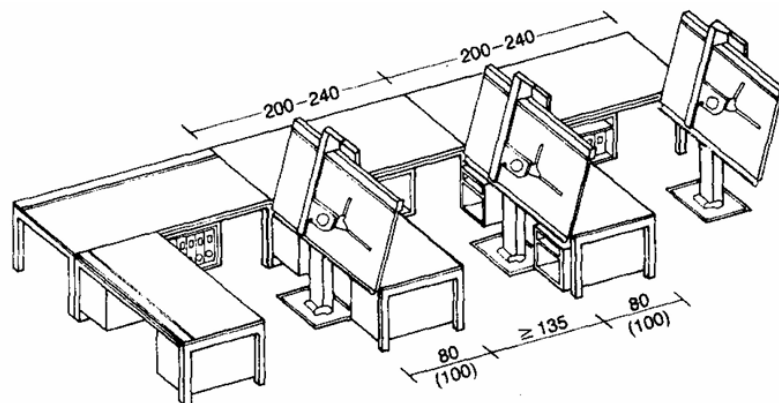
Gambar 2. 5 Meeting room
Sumber : Nadi, 2020

B. Zona Kreatif dan Fabrikasi (Workshop & Studio)

Tuntutan akan ruang yang berbeda, area ini mendukung aktivitas pembuatan karya secara fisik maupun digital.

1. Studio Gambar

Membutuhkan luas 3,5 – 4,5 m² setiap meja gambar dengan pencahayaan yang optimal, disarankan menghadap ke utara untuk cahaya alami yang stabil.



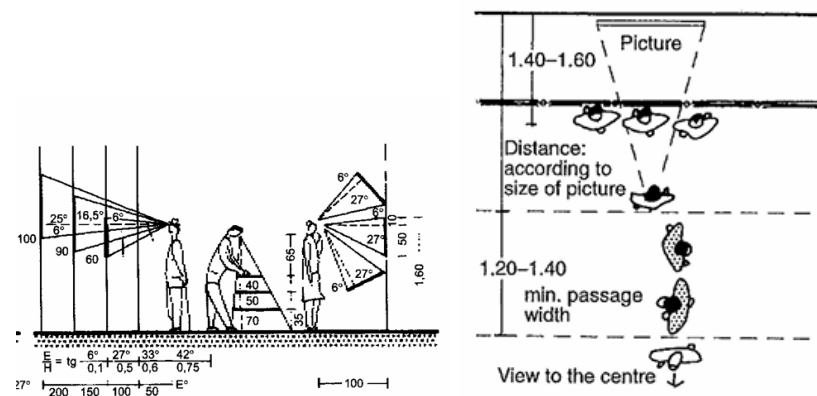
Gambar 2. 6 Ruang menggambar
Sumber : Ernst Neufert Edisi 33 Jilid 1 hal 270

C. Zona Pameran dan Publik (Exhibition & Social)

Area ini berfungsi sebagai wadah apresiasi karya dan interaksi sosial.

1. Galeri/Ruang Pameran

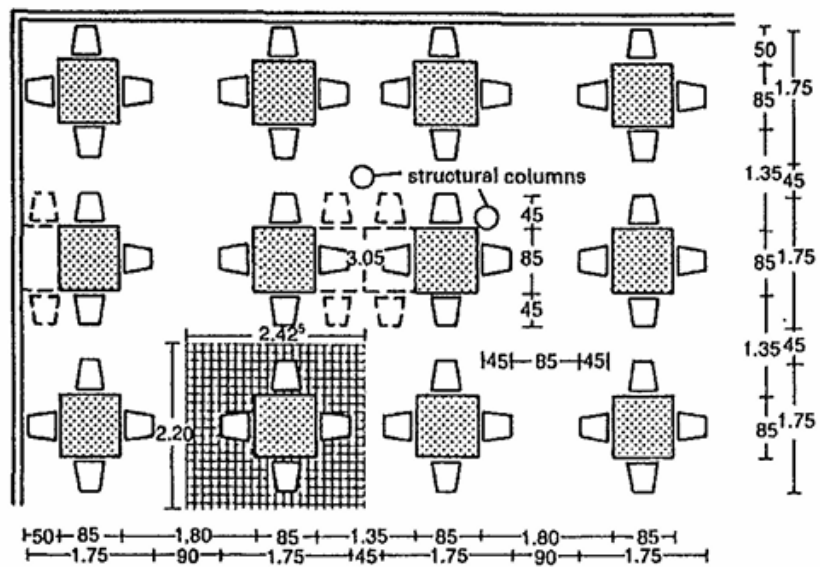
Luas kebutuhan pameran lukisan berkisar 6 – 10 m² bidang dasar dengan standar hiasan gantung 3 – 5 m². Sudut pandang normal adalah 54' atau 27" terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m di atas mata kira-kira 70 cm Lukisan yang kecil tergantung di titik beban lihat gambar



Gambar 2. 7 Sudut pandang normal pameran
Sumber : Ernst Neufert (2012) Hal. 208

2. Kafe/Restoran

Setiap tempat duduk pengunjung membutuhkan luas 1,5 – 2,7 m². Tinggi langit-langit area makan dengan luas lantai >100 m² = 2,50 m, >50 m² = 2,75 m; di atas atau di bawah galeri. Pintu darurat 1,0 m lebar untuk setiap 150 orang yang menggunakannya. Lebar bersih minimum lorong di restoran 0,80 m, pintu 0,90 m.



Gambar 2. 8 Sudut pandang normal pameran
 Sumber : Ernst Neufert (2012) Hal. 175

2.3 Tinjauan Arsitektur Kontemporer

2.3.1 Definisi Arsitektur Kontemporer

Dalam konteks etimologis, istilah "kontemporer" berasal dari bahasa Inggris yang berarti sejaman, seumur, atau pada waktu yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontemporer berarti pada waktu yang sama, semasa, sewaktu pada masa kini. Arsitektur kontemporer telah diakui secara luas sebagai salah satu pendekatan perancangan yang paling dinamis dan relevan dalam dunia arsitektur internasional. Berbeda dengan gaya arsitektur yang terikat pada satu aliran tertentu, arsitektur kontemporer hadir sebagai respons terhadap kebutuhan zaman yang terus berkembang, baik dari sisi teknologi, sosial, maupun estetika. Untuk memahami konsep ini secara menyeluruh, sejumlah ahli telah merumuskan definisinya dari berbagai sudut pandang. Menurut Egon Schimbeck (1988), arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecahan bagi arsitektur hari esok dan situasi masa kini. Definisi ini menekankan bahwa arsitektur kontemporer bukan hanya merespons kebutuhan masa kini, tetapi juga mengantisipasi tantangan masa depan. L. Hilberseimer dalam

Contemporary Architects 2 (1964) mengatakan bahwa arsitektur kontemporer merupakan suatu gaya aliran arsitektur yang pada periodenya mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur.

2.3.2 Prinsip Arsitektur Kontemporer

Menurut Egon Schirmbeck dalam *buku Idea, Form and Architecture: Design Principles in Contemporary Architecture, (1987)*, memiliki 3 prinsip diantaranya sebagai berikut :

A. Prinsip Rasional

Prinsip rasional dalam arsitektur menekankan bahwa setiap elemen bangunan harus dirancang berdasarkan tujuan dan fungsi yang jelas. Prinsip ini tercermin dalam pengaturan tata ruang yang terorganisasi, penggunaan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan dan skala manusia, serta pemilihan sistem struktur yang mendukung fungsi bangunan secara efektif. Prinsip rasional menunjukkan hubungan yang erat antara fungsi bangunan dan metode konstruksi yang digunakan, sehingga desain yang dihasilkan dapat bekerja secara efisien dan logis.

B. Prinsip Simbolis

Prinsip simbolis berkaitan dengan kemampuan arsitektur dalam menyampaikan makna, nilai estetika, dan pengalaman visual kepada pengguna. Prinsip ini mencakup unsur-unsur seperti proporsi, ritme, dimensi, ornamen, warna, pencahayaan, serta hubungan antara ruang dan material. Aspek simbolis berperan dalam menghadirkan “kebenaran artistik” dan memperkuat persepsi pengguna terhadap bangunan. Dalam perkembangan arsitektur kontemporer, perhatian terhadap aspek simbolis semakin meningkat karena dianggap mampu memberikan identitas, karakter, dan makna yang lebih mendalam pada sebuah karya arsitektur.

C. Prinsip Psikologis

Prinsip psikologis menekankan pengaruh desain arsitektur terhadap perilaku, perasaan, dan interaksi sosial pengguna. Prinsip ini muncul sebagai hasil perpaduan antara pertimbangan rasional dan simbolis yang kemudian diarahkan untuk memenuhi kebutuhan sosial manusia. Contohnya adalah perancangan ruang yang mendorong terjadinya interaksi sosial, seperti penempatan jalur pejalan kaki, area berkumpul, atau ruang publik di dalam bangunan. Selain itu, prinsip psikologis juga menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam proses perencanaan dan desain sehingga ruang yang dihasilkan dapat memberikan kenyamanan, kebebasan berekspresi, serta kesempatan bagi pengembangan kreativitas individu.

Prinsip rasional, simbolis, dan psikologis tidak berdiri secara terpisah, melainkan saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain dalam proses perancangan arsitektur. Batas antara ketiga prinsip tersebut bersifat fleksibel sehingga suatu keputusan desain dapat mencerminkan lebih dari satu prinsip sekaligus.

2.3.3 Karakteristik Arsitektur Kontemporer

Menurut Egon Schirmbeck terdapat 7 karakteristik yaitu:

1. Bangunan Yang kokoh

Schirmbeck mengartikan cara untuk mengekspresikan struktur bangunan yang juga berperan dalam estetika. Kokoh di sini memiliki dua dimensi yang tidak terpisahkan yaitu kokoh secara struktural yaitu kemampuan bangunan untuk berdiri, bertahan, dan menopang beban secara teknis, dan kokoh secara visual yaitu bangunan harus tampak solid dan mengkomunikasikan rasa aman kepada siapa pun yang melihat dan menggunakannya. Cara struktur berperan sebagai estetika adalah dengan cara struktur di ekspos sebagai elemen visual dan tidak disembunyikan.



Gambar 2. 9 Geisel Library, San Diego
Sumber : www.flickrriver.com

2. Gubahan yang Ekspresif & Dinamis

Schirmbeck berargumen bahwa arsitektur kontemporer harus berani keluar dari kekakuan geometri simetris yang pasif. Gubahan massa bangunan harus memancarkan gerak, ketegangan, dan kepribadian.



Gambar 2. 10 Twin Durián Convention Centre Singapore
Sumber : <https://livingnomads.com>

Ekspresif berarti bahwa bentuk bangunan mengkomunikasikan sesuatu, baik secara fungsinya, filosofi perancangannya, karakter penggunaannya, maupun semangat zamannya. Dinamis berarti ada dimensi temporal dalam bentuk itu seperti sedang bergerak, berkembang, atau merespons sesuatu, meskipun secara fisik ia diam.

3. Konsep Ruang Terkesan Terbuka

Schirmbeck menganjurkan bahwa tata ruang kontemporer harus melampaui pembatasan dinding yang kaku dan konfigurasi sel-sel ruang yang tertutup dan terpisah.



Gambar 2. 11 Geology Museum / Estudio MMX
Sumber : <https://www.archdaily.com/museo-de-geologia-estudio>

Ruang terbuka memungkinkan fleksibilitas penggunaan seperti satu ruang dapat berfungsi ganda atau berubah seiring waktu, memfasilitasi interaksi sosial yang lebih natural, dan menciptakan pengalaman visual yang lebih kaya karena pandangan dapat menembus lebih jauh.

4. Harmonisasi Ruang Luar & Ruang Dalam

Penolakan terhadap pembagian keras antara ruang dalam dan ruang luar. Dalam arsitektur, dinding adalah batas yang tegas dan mutlak sedangkan dalam arsitektur kontemporer versi

Schirmbeck, dinding menjadi zona transisi sebagai selaput tipis yang mengelola hubungan, bukan tembok yang memisahkan. Schirmbeck menekankan pentingnya konsep harmonisasi yang bersifat menyeluruh. Harmonisasi tersebut tidak hanya terbatas pada keterkaitan visual semata, tetapi juga mencakup keterhubungan secara iklimatis seperti penerapan ventilasi silang serta orientasi bangunan terhadap arah matahari dan angin.



Gambar 2. 12 Second Home London Office / Selgascano
Sumber : <https://www.archdaily.com/second-home-london-office-selgascano>

Selain itu, aspek pengalaman pengguna juga menjadi perhatian utama, di mana individu yang berada di dalam bangunan diharapkan mampu merasakan keterhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya, alih-alih mengalami keterasingan dari konteks luar.

5. Memiliki Fasad Transparan

Schirmbeck melihat transparansi bukan sekadar penggunaan kaca, melainkan sebagai sebuah sikap keterbukaan bangunan yang jujur tentang dirinya sendiri dan mau berkomunikasi dengan dunia sekitarnya. Fasad transparan memiliki beragam fungsi, secara fungsional ia dapat memaksimalkan cahaya alami ke dalam bangunan, mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan,

dan menciptakan koneksi visual dengan lingkungan luar. Secara psikologis ia mampu menciptakan rasa keterbukaan dan kelegaan bagi pengguna di dalam. Secara estetika, ia memungkinkan komposisi fasad yang ringan, elegan, dan modern. Namun Schirmbeck juga sadar akan tantangan transparansi seperti privasi, silau matahari, dan insulasi termal.



Gambar 2. 13 The Bicycle Garage Tengbom
Sumber : www.archdaily.com/965287/the-bicycle-garage-tengbom

Oleh karena itu, istilah transparan dalam konteks ini tidak dimaknai sebagai keterbukaan secara penuh, melainkan sebagai hasil perancangan yang terkontrol dan terencana dengan baik. Transparansi dicapai melalui penggunaan elemen seperti kaca, atau perangkat peneduh lainnya, yang memungkinkan masuknya cahaya alami sekaligus tetap menjaga kenyamanan dan perlindungan bagi pengguna bangunan.

6. **Kenyamanan Hakiki**

Schirmbeck menolak kenyamanan yang lahir semata dari kemewahan dekoratif, dari ornamen-ornamen yang mahal, atau dari tampilan visual yang mewah tanpa substansi fungsi. Kenyamanan hakiki adalah kenyamanan yang lahir dari kualitas desain itu sendiri. Kenyamanan hakiki mencakup empat dimensi utama, yaitu:

- **Kenyamanan termal**, suhu udara dalam ruang yang terjaga, sirkulasi udara yang baik, dan orientasi bangunan yang cerdas terhadap matahari dan angin.
- **Kenyamanan visual**, pencahayaan alami yang memadai tanpa silau, warna dan tekstur yang menenangkan, proporsi ruang yang sesuai skala manusia.
- **Kenyamanan akustik**, tingkat kebisingan yang terkontrol, material yang tepat untuk menyerap atau memantulkan suara sesuai fungsi ruang.
- **Kenyamanan spasial**, sirkulasi yang intuitif, dimensi ruang yang memudahkan aktivitas, dan transisi antar ruang yang tidak membingungkan. Sebaliknya, ruang-ruang harus mengalir, bertransisi secara lembut, dan memberikan kesan kelegaan serta kebebasan bergerak

7. Eksplorasi Elemen Lanskap

Schirmbeck menekankan bahwa arsitektur kontemporer tidak terbatas pada fisik bangunan semata, melainkan mencakup tanggung jawab terhadap keseluruhan pengalaman ruang, termasuk area luar dan lanskap di sekitarnya. Dalam hal ini, pengolahan elemen lanskap perlu dirancang secara terencana, terpadu, dan memiliki makna yang jelas, sehingga mampu memperluas konsep desain bangunan ke dalam konteks lingkungannya. Hal tersebut diwujudkan melalui penataan vegetasi yang sistematis, pengelompokan antara zona keras (*hardscape*) seperti perkerasan, dinding penahan, tangga luar, dan elemen air, serta zona lunak (*softscape*) seperti tanaman, rumput, dan pepohonan. Selain itu, perlu pula dirancang koridor visual dan jalur sirkulasi yang selaras agar tercipta keterpaduan ruang di dalam tapak.

2.3.4 Kriteria dan Penerapan dari Prinsip pada Bangunan

Tabel 2. 2 Kriteria dan Penerapan dari Prinsip pada Bangunan

Prinsip	Kriteria / Karakteristik	Contoh Penerapan di Bangunan
Bangunan yang Kokoh	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur utama terekspos atau terbaca, bukan tersembunyi di balik lapisan dekoratif • Komposisi massa tampak seimbang dan tidak rapuh secara visual • Dimensi kolom, balok, dinding proporsional terhadap skala bangunan • Material dipilih atas dasar ketahanan jangka panjang terhadap iklim dan penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Beton ekspos (<i>exposed concrete</i>) atau baja terekspos terlihat jelas pada fasad atau interior. • Menggunakan material beton bertulang, baja struktural, kaca tempered, batu alam, kayu olahan.
Gubahan Ekspresif & Dinamis	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pergeseran, penonjolan, pengurangan, atau perbedaan ketinggian massa bangunan yang terancang dan bermakna. • Bentuk dinamis mencerminkan karakter fungsi bangunan atau konsep desain yang mendasarinya. • Bangunan memiliki siluet yang mudah dikenali, berpotensi menjadi landmark, dan meninggalkan kesan visual yang kuat bagi pengamat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan ketinggian antar massa menciptakan siluet berkarakter. • Fasad tidak flat sepenuhnya terdapat kedalaman, lekukan, atau step-back.
Konsep Ruang Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • Konfigurasi ruang adaptif terhadap perubahan fungsi tanpa perombakan besar. • Zona fungsional dibedakan melalui level lantai, material, furnitur, atau partisi fleksibel. • Alur gerak pengguna natural, mudah dibaca, tanpa jalan yang membingungkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denah terbuka (<i>open plan</i>) dengan ruang yang mengalir tanpa sekat masif permanen. • Partisi movable, pintu geser besar, atau folding door yang dapat dikonfigurasi ulang.
Harmonisasi Dalam dan Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat ruang perantara fungsional yang menjadi zona penyangga antara dalam dan luar. • Material lantai, dinding, atau elemen desain lain berlanjut dari interior ke eksterior, menciptakan kesatuan visual yang mengaburkan batas. • Pandangan ke lanskap atau kota terancang sebagai bagian dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Teras, beranda, balkon, courtyard, atau void terbuka yang fungsional dan dapat diakses. • Orientasi bangunan menghadap arah yang menguntungkan cahaya dan angin.

	<p>pengalaman interior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi dan bukaan bangunan merespons iklim. 	
<i>Fasad Transparan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rasio area kaca/bukaan terhadap total bidang fasad signifikan, umumnya $\geq 40\%$ dan terancang. • Cahaya alami memadai untuk mengurangi penggunaan lampu di siang hari. • Terdapat shading device atau secondary skin untuk kontrol radiasi matahari 	<ul style="list-style-type: none"> • Curtain wall, jendela floor-to-ceiling, atau jendela pita horizontal pada fasad utama. • Penggunaan louver aluminium, kisi beton, kisi kayu, atau panel perforated sebagai secondary skin. • Penggunaan kaca low-e untuk kontrol panas. • Dari luar dapat terlihat aktivitas di dalam
<i>Kenyamanan Hakiki</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Suhu ruang nyaman tanpa bergantung penuh pada penghawaan buatan. • Distribusi cahaya alami merata dan terkontrol. • Dimensi ruang, ketinggian plafon, lebar koridor, dan proporsi elemen interior sesuai skala manusia. • Kebisingan dari luar dan antar ruang terkontrol melalui pemilihan material dan desain yang tepat sesuai kebutuhan akustik masing-masing ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ventilasi silang alami bekerja efektif sehingga udara segar tanpa AC pada kondisi normal. • Tidak ada silau langsung matahari pada area kerja atau ruang tamu utama. • Panel peredam, material karpet, atau plafon akustik pada ruang sensitif.
<i>Eksplorasi Lanskap Berstruktur</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan lanskap konsisten secara visual dan konseptual dengan desain bangunan. • Perkerasan dan area hijau disusun secara proporsional dan terancang. • Desain mempertahankan atau merespons kontur dan vegetasi asli tapak. • Ruang luar digunakan secara aktif untuk aktivitas manusia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material perkerasan eksterior selaras dengan material fasad atau interior bangunan. • Pepohonan diposisikan strategis untuk naungan pada area yang membutuhkan. • Kontur tapak dipertahankan atau dimanfaatkan sebagai elemen desain. • Pemanfaatan rth sebagai elemen pendukung lanskap di sekitarnya

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

2.4 Tinjauan Studi Preseden Bangunan Sejenis

2.4.1 Iowa Student Innovation Center



Gambar 2. 14 Iowa Student Innovation Center

Sumber : *kierantimberlake.com*

Tabel 2. 3 Informasi Umum

Nama Bangunan	Student Innovation Center (SIC) – Iowa State University
Lokasi	Ames, Iowa 50011, USA (pusat kampus ISU)
Arsitek Desain	KieranTimberlake (Philadelphia) – lead designer: Laurent Hedquist
Arsitek Rekam	Substance Architecture, Ames Iowa
Tahun Selesai	2020 (dibuka resmi)
Luas Total	±13.006 m ² (140.000 SF; 146.323 SF termasuk semua area); 4–5 lantai
Biaya	USD 84 juta (≈ Rp 1,4 triliun pada kurs 2020)
Pengguna	Seluruh 36.000+ mahasiswa ISU dari 9 kolese; open access 24/7

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

A. Konsep bangunan

Iowa State University Student Innovation Center (SIC) menempati posisi strategis di pusat kampus ISU, berhadapan langsung dengan jalur pedestrian utama yang menghubungkan berbagai zona akademik. Posisi ini bukan sekadar kebetulan geografis, melainkan keputusan programatik yang disengaja, dimana bangunan ditempatkan di titik pertemuan aliran mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, sehingga peluang terjadinya interaksi lintas jurusan terbuka secara organik sejak seseorang melewati kawasan ini. Salah satu kebijakan yang berdampak adalah penetapan kebijakan open

access 24 jam sehari, tujuh hari seminggu, tanpa pembatasan departemen atau jurusan. Ini bukan sekadar kebijakan operasional, melainkan pernyataan arsitektur yang diterjemahkan ke dalam desain fisik dimana tidak ada gerbang, checkpoint, atau threshold yang mensyaratkan afiliasi kelembagaan. Mahasiswa teknik, seni, bisnis, dan ilmu sosial dapat hadir dalam satu ruang yang sama, menciptakan kondisi ekologis bagi terjadinya kolaborasi lintas disiplin yang tidak bisa direkayasa dengan program saja. Filosofi perancangan program SIC dapat dirangkum dalam satu kalimat yang menjadi semboyan proyek yaitu *'The Center is flexible as a rule.'* dimana lebih dari 60 persen total luas bangunan didedikasikan sebagai *collaborative space* dalam berbagai konfigurasi, dari zona coworking terbuka yang dapat menampung ratusan orang hingga ruang diskusi dua orang.

B. Zoning Ruang & Massa Bangunan




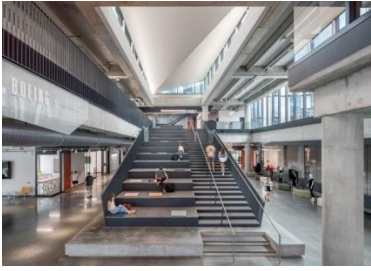
Gambar 2. 15 Denah Student Innovation Center
Sumber : *kt-archdaily-isu-program-11.jpg*




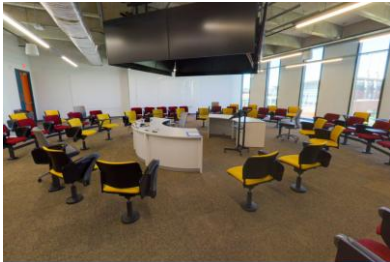

Susunan ruang dalam bangunan ini dirancang bertahap, dari area yang paling terbuka di bagian bawah hingga ruang yang lebih fokus dan spesifik di bagian atas. Lantai dasar menjadi pusat aktivitas sosial, dengan atrium luas yang langsung terhubung ke jalur pedestrian kampus, makerspace utama yang dapat terlihat dari luar

melalui fasad kaca, serta area interaksi santai yang terasa seperti perpanjangan ruang publik kampus. Memasuki lantai dua, suasana menjadi lebih tenang dengan hadirnya courtyard semi-outdoor di tengah bangunan. Area ini berfungsi sebagai “ruang jeda” yang memberi akses pandangan ke langit sekaligus menciptakan rasa lega bagi pengguna yang beraktivitas dalam waktu lama di dalam ruang.

Di lantai tiga, terdapat green roof berupa taman dengan vegetasi prairie khas Iowa yang tidak hanya menjadi ruang terbuka, tetapi juga berperan dalam membantu pendinginan alami bangunan. Sementara itu, lantai paling atas digunakan untuk studio lanjutan dan laboratorium berbasis proyek yang lebih privat dan membutuhkan konsentrasi tinggi.

Tabel 2. 4 Fasilitas Ruang

No.	Nama Ruang	Fungsi Kegiatan
1	<p>Collaborative workspaces</p>  <p>Gambar 2. 16 Ruang Kolaborasi Sumber : Tourmkr.com</p>  <p>Gambar 2. 17 Koridor Sumber : kt-archdaily-isu-program-3.jpg</p>	<p>Lebih dari 60% ruang bangunan ini didedikasikan untuk ruang kolaborasi. Koridor lebar yang dilengkapi furnitur dan sudut-sudut tempat duduk memungkinkan kelas dan kelompok kerja untuk meluap ke ruang terbuka yang terang benderang. Area ini digunakan bebas tanpa reservasi untuk belajar mandiri, diskusi spontan, dan pameran karya mahasiswa. Mendorong interaksi spontan dan pertukaran ide, biasanya bersifat fleksibel tanpa sekat kaku.</p>
2	<p>Makerspace</p>	<p>Delapan makerspace tersedia secara gratis dan terbuka bagi semua mahasiswa, dosen, dan staf (siapa pun yang memiliki email iastate.edu) setelah menyelesaikan pelatihan keselamatan yang diwajibkan. Pelatihan ini mencakup video daring di Canvas dan pelatihan</p>

	 <p>Gambar 2. 18 Electronics, Textiles & 3D Printing Sumber : <i>Tourmkr.com</i></p>  <p>Gambar 2. 19 Digital Media Studio Sumber : <i>Tourmkr.com</i></p>  <p>Gambar 2. 20 Letterpress Lab Sumber : <i>Tourmkr.com</i></p>	<p>langsung di makerspace dengan peralatan yang dipilih. Setelah terlatih, pengguna dapat menggunakan peralatan tersebut kapan saja makerspace buka.</p>
3	<p>Ruang Kelas & Pembelajaran</p>  <p>Gambar 2. 21 Kelas Melingkar Sumber : <i>Tourmkr.com</i></p>  <p>Gambar 2. 22 Ruang kelas sedang Sumber : <i>Tourmkr.com</i></p>	<p>Enam fakultas sarjana memiliki ruang yang ditetapkan di Student Innovation Center. Setiap fakultas bertanggung jawab atas ruang mereka, mengontrol akses, dan menentukan apakah ruang tersebut dapat disewakan atau digunakan oleh pihak lain.</p>
4	<p>Ruang Pertemuan & Konferensi</p>	<p>Selain ruang kolaborasi terbuka, mahasiswa dapat mereservasi</p>

	 <p>Gambar 2. 23 Small Meeting Rooms Sumber : Tourmkr.com</p>  <p>Gambar 2. 24 Launchpad Sumber : Tourmkr.com</p>	<p>ruang pertemuan privat, ruang acara, dan ruang kelas.</p>
--	---	--

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

Sistem struktur pada SIC memadukan rangka baja dan beton bertulang dengan bentang yang lebar, sehingga setiap lantai bisa dibiarkan terbuka tanpa banyak sekat yang membuatnya selaras dengan konsep makerspace yang fleksibel. Salah satu keputusan yang paling terasa dampaknya adalah penggunaan raised access flooring di seluruh bangunan. Dengan sistem ini, semua instalasi seperti listrik, data, hingga pipa ditempatkan di bawah lantai dalam ruang yang tetap bisa diakses. Pendekatan ini membuat area di atasnya benar-benar bebas dari elemen teknis yang biasanya membatasi penataan ruang. Hasilnya, ruang bisa diatur ulang dengan lebih leluasa sesuai kebutuhan dan dalam jangka panjang, bangunan pun menjadi jauh lebih adaptif terhadap perubahan fungsi, tanpa perlu renovasi besar.



Gambar 2. 25 Eksterior Student Innovation Center
Sumber : kt-archdaily-isu-program-2.jpg

Pendekatan keberlanjutan pada SIC dirancang sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Fasad berlipat tidak hanya membantu mengurangi panas matahari yang masuk ke dalam bangunan, tetapi juga memberi karakter visual yang kuat. Di bagian atas, green roof dengan vegetasi prairie khas Iowa berperan mendinginkan bangunan sekaligus menghadirkan identitas ekologis yang kontekstual. Di sisi lain, sistem penampungan air hujan yang ditempatkan di bawah tanah membantu mengurangi beban drainase kota, sambil menjaga area permukaan tetap rapi dan fungsional. Sementara itu, pencahayaan alami dimaksimalkan melalui skylight, clerestory, dan courtyard, sehingga aktivitas di siang hari tetap terang tanpa terlalu bergantung pada lampu buatan.



Gambar 2. 26 Iowa Student Innovation Center
Sumber : kierantimberlake.com

Salah satu kekuatan utama dari pengalaman ruang di SIC terletak pada keterbukaan visual antara aktivitas di dalam bangunan dan lingkungan kampus di sekitarnya. Mahasiswa yang berjalan di jalur pedestrian bisa langsung melihat berbagai kegiatan kreatif yang sedang berlangsung didalamnya, mulai dari printer 3D yang bekerja, proses fabrikasi logam, hingga diskusi kelompok di area kerja bersama. Keterbukaan ini bukan hanya soal transparansi, tetapi juga menjadi semacam undangan yang terasa alami. Melihat aktivitas tersebut dari luar bisa memicu rasa penasaran dan mendorong orang untuk ikut masuk serta terlibat. Dengan cara ini, bangunan seolah memperkenalkan dirinya sendiri melalui apa yang terjadi di dalamnya, tanpa perlu banyak penjelasan.

2.4.2 Gelanggang Inovasi & Kreativitas (GIK) UGM, Yogyakarta

Tabel 2. 5 Informasi Umum GIK

Nama Bangunan	Gelanggang Inovasi & Kreativitas (GIK) Universitas Gadjah Mada
Lokasi	Jalan Pancasila, Caturtunggal, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta
Arsitek	Gregorius Supie Yolodi & Maria Rosantina
Kontraktor	PT Waskita Karya – PT Amarta Karya (KSO)
Tahun Dibangun	Kontrak 21 Juni 2022; selesai dan dibuka resmi Februari 2024
Luas Total	±90.000 m ² GFA (lahan 48.760 m ² , 8 zona bangunan terpisah)
Anggaran	Rp 557 miliar (APBN – Kementerian PUPR)
Pengguna	Seluruh mahasiswa, dosen, dan mitra industri UGM (36.000+ mahasiswa aktif)
Status	Diklaim sebagai Super Creative Hub terbesar di Asia Tenggara

Sumber : Olah Data Penulis, 2026



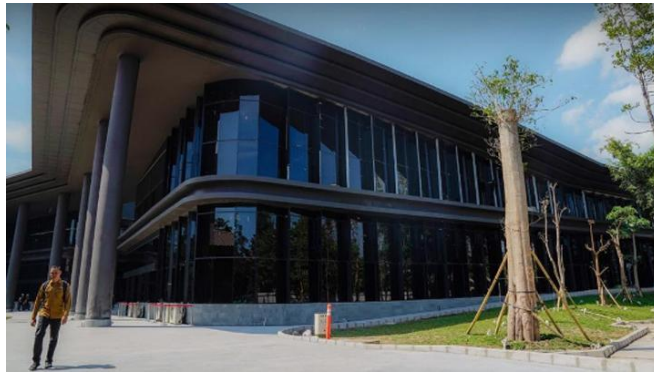
Gambar 2. 27 Bird View GIK
Sumber : gik.ugm.ac.id

Gelanggang Inovasi & Kreativitas (GIK) UGM merupakan proyek infrastruktur pendidikan paling ambisius yang pernah dibangun di lingkungan perguruan tinggi Indonesia. Diarsiteki oleh Gregorius Supie Yolodi dan Maria Rosantina, dibangun menggunakan anggaran APBN sebesar Rp 557 miliar melalui Kementerian PUPR, GIK dirancang untuk memenuhi visi UGM sebagai perguruan tinggi yang tidak hanya menghasilkan lulusan akademis, melainkan juga inovator, wirausahawan, dan pemimpin masa depan yang siap berhadapan dengan tantangan industri nyata.

Misi besar GIK, sebagaimana disampaikan Menteri Sekretariat Negara Prof. Pratikno pada peresmian, adalah menjembatani akademisi dan industri secara fisik dan programatik. GIK dirancang untuk menghadirkan pelaku industri ke dalam kampus, di mana mahasiswa tidak hanya belajar dari dosen, tetapi juga dari praktisi dari 13 BUMN dan berbagai perusahaan swasta yang menjadi tenant dan mitra strategis GIK. Pendekatan ini mencerminkan model ekosistem pentahelix yang mengintegrasikan elemen akademisi, industri, pemerintah, komunitas, dan media dalam satu ekosistem kreatif berbasis kampus.

1. Konsep bangunan

GIK UGM didesain dengan konsep smart, modern, dan green yang terintegrasi. Dari aspek arsitektur smart, bangunan ini dilengkapi dengan sistem AI dan IoT untuk manajemen fasilitas, 22 smart classroom, data center, dan command center yang memungkinkan pengelolaan seluruh kompleks secara terpusat dan efisien.



Gambar 2. 28 Fasad GIK
Sumber : gik.ugm.ac.id

Strategi keberlanjutan GIK dirancang khusus untuk konteks iklim tropis Indonesia. Selubung kaca Low-E adalah lini pertama pertahanan terhadap panas radiasi matahari. Rooftop botanical garden 2,2 hektar berfungsi sebagai isolasi termal aktif yang mendinginkan massa bangunan di bawahnya melalui evapotranspirasi tanaman. Sistem parkir basement mengurangi jejak panas permukaan (*urban heat island effect*) di kawasan tapak. Orientasi dan material bangunan dirancang dengan mempertimbangkan sirkulasi udara alami, sehingga ketergantungan pada sistem pendingin mekanis dapat diminimalkan. Keseluruhan strategi ini mengantarkan GIK pada sertifikasi Bangunan Gedung Hijau Utama, standar tertinggi dalam regulasi bangunan hijau Indonesia.



Gambar 2. 29 Ruang Publik GIK
Sumber : gik.ugm.ac.id

Dari aspek modern, GIK mengintegrasikan elemen vernakular Jawa secara kritis melalui Zona Joglo yaitu sebuah pendopo berarsitektur Jawa tradisional seluas 1.366 m² yang diposisikan sebagai ruang serbaguna komunal di antara zona-zona modern lainnya. Kehadiran Zona Joglo merupakan contoh concrete dari apa yang Frampton (1983) sebut sebagai Critical Regionalism: penggunaan elemen arsitektur lokal yang khas secara strategis untuk mengakar bangunan kontemporer dalam tradisi dan identitas kulturalnya, tanpa terjebak dalam nostalgia historis.

2. Zonasi dan Program Ruang



Gambar 2. 30 Denah Lt 1 GIK

Sumber : gik.ugm.ac.id

GIK merupakan kompleks delapan zona bangunan yang terpisah secara fisik namun terhubung secara programatik, dengan total luas sekitar 90.000 meter persegi yang tersebar di atas lahan hampir lima hektar. Skala ini menjadikan GIK bukan sekadar sebuah bangunan, melainkan sebuah distrik kreatif yang berdiri sendiri di dalam kawasan kampus.

Zona A berfungsi sebagai gerbang komersial dan pengetahuan dimana lantai pertama mengintegrasikan ruang komersial dengan lobby perpustakaan, lantai kedua diisi perpustakaan, dan lantai ketiga menjadi rooftop garden. Zona B menghadirkan fasilitas olahraga dan kesehatan mahasiswa seperti sport hall, gym, dan retail sebagai pengakuan bahwa kesehatan fisik merupakan komponen dari ekosistem kreativitas yang holistik. Zona C adalah inti kegiatan akademik dan kemahasiswaan, mengintegrasikan student center, ruang kelas, dan galeri dalam satu massa. Zona D merupakan jantung co-learning dan kegiatan skala kota, dengan Co-Learning Center, galeri, dan ruang

serbaguna bagi event-event besar. Zona E menyediakan ruang perkantoran bagi mitra industri dan BUMN yang menjadi tenant. Zona F adalah zona pertunjukan dengan amphitheater, plaza, stage outdoor, dan auditorium. Zona BNI mengintegrasikan infrastruktur teknologi mutakhir yaitu data center, command center, dan sistem AI serta IoT untuk pengelolaan seluruh kompleks. Di antara semua zona modern ini, Zona Joglo berdiri sebagai pendopo tradisional yang menjadi threshold budaya bagi seluruh kompleks.

Tabel 2. 6 Zonasi Ruang GIK

Zona	Program Ruang Utama
Zona A	Lt.1: Commercial + Library Lobby Lt.2: Perpustakaan Lt.3: Roof Garden
Zona B	Lt.1: Parkir (76 mobil + 144 motor) + Retail Lt.2: Sport Hall + Gym Lt.3: Roof Garden
Zona C	Lt.1: Student Center + Classroom + Gallery Lt.2: Administrasi + Classroom Lt.3: Roof Garden + Multifunction
Zona D	Basement: Parkir (108 mobil + 333 motor) Lt.1: Co-Learning + Retail + Gallery Lt.2: Perfunction + Office Lt.3: Roof Garden + Serbaguna
Zona E	Lt.1: Retail + Office Lobby Lt.2: Office + Koridor Lt.3: Roof Garden
Zona F	Lt.1: Office Lt.2: Amphitheater + Plaza + Stage + Tiketing Lt.3: Auditorium + Kantor Lt.4: Roof Garden
Zona BNI	Lt.1: Commercial + Power House Lt.2: Perfunction + Office Lt.3: Data Center + Command Center + Ruang Pementasan Lt.4: DADI Office Atap: Roof Garden
Zona Joglo	Bangunan pendopo/joglo tradisional Jawa — elemen kultural ikonik

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

3. Fasilitas Ruang

Tabel 2. 7 Fasilitas Ruang GIK

Kategori	Nama Ruang	Keterangan
Edukasi	Ruang Kelas (23 Ruang)	Kelas modern dan fleksibel untuk kegiatan akademik, workshop, pelatihan mahasiswa dan publik
Kolaborasi	Co-Learning Center	Ruang belajar bersama terbuka untuk kolaborasi lintas disiplin, komunitas, dan industri
Pertunjukan	Grand Auditorium &	Ruang pertunjukan kapasitas besar untuk acara formal, konser,

Kategori	Nama Ruang	Keterangan
	Amphitheater	seminar nasional, dan pameran internasional
Seni & Budaya	Galeri (2 Galeri)	Galeri pameran karya seni, desain, dan inovasi mahasiswa; juga untuk pameran publik eksternal
Olahraga	Sport Hall & Gym	Arena olahraga serbaguna dan pusat kebugaran untuk seluruh sivitas akademika UGM
Kemahasiswaan	Student Center	Pusat kegiatan mahasiswa, kantor organisasi kemahasiswaan, ruang komunitas UGM
Budaya Lokal	Joglo Gelanggang (1.366 m ²)	Bangunan pendopo berarsitektur Jawa sebagai simbol identitas budaya lokal UGM di tengah desain kontemporer
Eksterior	Rooftop Garden (2,2 ha)	Taman botani rooftop terbesar di Asia Tenggara; ikon baru UGM dan Yogyakarta, ruang terbuka hijau kampus
Transportasi	Basement Parkir	Kapasitas 108 mobil dan 333 motor pada lantai basement Zona D
Inovasi	Innovation Hub & Startup Incubator	Ruang inkubator startup, akselerator bisnis mahasiswa, dan kolaborasi industri-akademisi

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

GIK menggunakan beton bertulang sebagai struktur primer dengan total volume sekitar 41.000 meter kubik. Pekerjaan khusus seperti struktur baja, plafond spesial, bekisting kompleks, dan waterproofing ditangani oleh subkontraktor spesialis dengan koordinasi menggunakan Building Information Modeling (BIM), sebuah pendekatan yang masih relatif baru dalam konstruksi bangunan kampus Indonesia namun terbukti meningkatkan efisiensi dan akurasi.

2.4.3 RMIT Design Hub, Melbourne, Australia

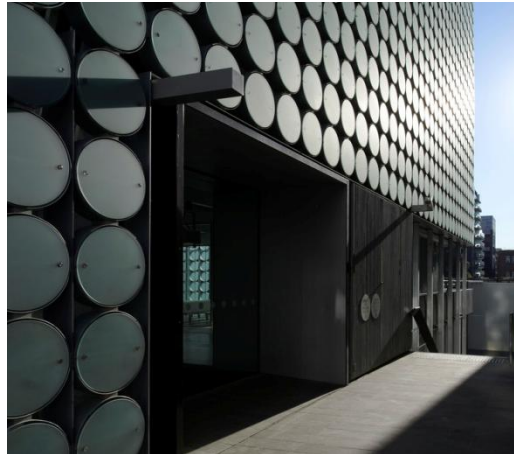
Tabel 2. 8 Informasi Umum

Aspek	Keterangan
Nama Bangunan	RMIT Design Hub (Building 100)
Lokasi	Corner Swanston Street & Victoria Street, Carlton, Melbourne, Victoria 3053, Australia
Arsitek Desain	Sean Godsell Architects — Principal: Sean Godsell; Project Architect: Hayley Franklin
Tahun Perancangan	2006 – 2012
Tahun Selesai	Mei 2012 (dibuka resmi 9 November 2012)
Luas Total	±13.000 m ² (Building Area)
Jumlah Lantai	9 lantai utama + basement + rooftop level 10
Biaya Konstruksi	AUD 126 juta (≈ Rp 1,3 triliun pada kurs 2012)
Tipologi Bangunan	Fasilitas riset, arsip, pameran, dan studio pendidikan tinggi lintas disiplin
Pengguna	Mahasiswa pascasarjana, peneliti, dosen, dan mitra industri RMIT University

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

RMIT Design Hub berdiri di atas lahan bekas pabrik bir CUB Brewery di persimpangan Swanston Street dan Victoria Street sebagai salah satu sudut paling ramai, berisik, dan kompleks di Melbourne. Di titik ini, dua grid jalan kota yang berbeda bertemu secara tidak teratur, menciptakan lingkungan urban yang penuh ketegangan visual dan konflik geometri. Bagi sebagian besar arsitek, konteks seperti ini akan mendorong respons yang dramatis dan agonistis, yaitu sebuah gestur formal yang 'berlomba' dengan kekacauan sekitarnya. Sean Godsell memilih strategi yang sepenuhnya berlawanan, alih-alih mempertemukan kekacauan urban dengan gestur yang sama dramatisnya, ia merancang sebuah kotak yang tenang, terkontrol, dan penuh presisi. Dari kejauhan, Design bangunan tampak seperti benda geometris yang sederhana dan teratur seakan ia berdiri di luar drama sekitarnya dan menolak untuk ikut dalam kekacauan itu. Namun semakin dekat pengunjung menghampirinya, semakin terkuak kekayaan detail yang tersembunyi di balik ketenangan itu. 16.000 cakram bulat dari kaca yang dapat berotasi secara individual menyelimuti seluruh bangunan,

menciptakan permukaan yang hidup dan responsif terhadap arah angin dan cahaya.



Gambar 2. 31 Tapak RMIT

Sumber : RMIT Design Hub / Sean Godsell / ArchDaily

Referensi historis terhadap tapak diekspresikan dengan cara yang halus dan intelligent. Godsell menggunakan bentuk cakram bulat yang secara diam-diam mereferensikan bentuk tong bir (kegs) yang pernah mendominasi lahan ini ketika masih menjadi pabrik bir. Ini bukan nostalgia yang sentimental, melainkan percakapan yang cerdas antara masa kini dan masa lalu tapak, sebagaimana Frampton (1995) rumuskan sebagai Temporalitas dan Memori dalam arsitektur. Kota memiliki memori, dan arsitektur yang baik menghormati memori itu tanpa terperangkap di dalamnya.

1. Fasilitas Ruang

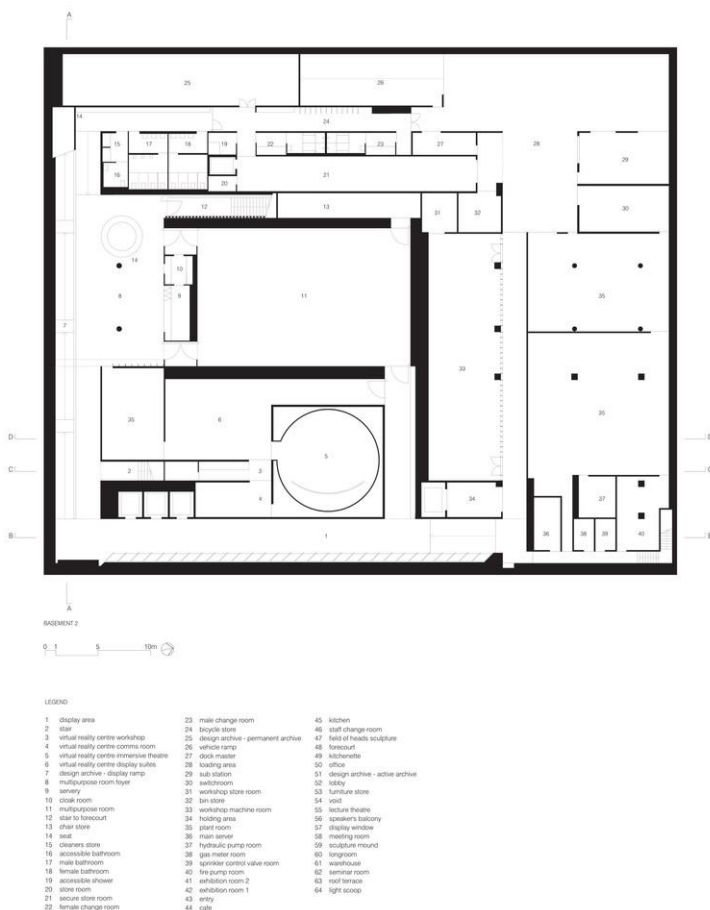
Tabel 2. 9 Ruang RMIT

Kategori	Nama Ruang	Keterangan
Riset	Warehouse Studios (Open-plan)	Ruang studio open-plan fleksibel bagi tim riset pascasarjana: arsitektur, fashion, desain industri, aeronautika, urban design, landscape. Durasi riset 6 bulan – 3 tahun.
Pameran	Ruang Pameran & Galeri	Koridor lebar berfungsi ganda sebagai galeri desain dan ruang display; ruang pameran khusus di ground floor untuk pameran internasional
Arsip	RMIT Design Archives	Arsip desain publik dengan koleksi permanen Frances Burke (tekstil), Prue Acton (fashion), Frederick Romberg (arsitektur), Phillip Zmood (otomotif);

		sebagian terpajang untuk publik
Akademik	Ruang Seminar Lt.10	Ruang seminar eksklusif lantai 10 dengan 'Airport Doors' — pintu bi-folding motorized berlapis VM Zinc; mendukung pendidikan pascasarjana
Publik	Pedestrian Café Ramp	Jalur pejalan kaki berlereng lebar yang dilapisi kafe, menghubungkan Swanston St dan Victoria St, perpanjangan kehidupan kota ke dalam bangunan
Riset Energi	Living Solar Lab (Fasad Utara)	Sebagian fasad utara didedikasikan sebagai laboratorium hidup riset sel surya in-situ, bersama industri dan peneliti RMIT University

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

2. Organisasi dan Zonasi Ruang



Gambar 2. 32 Denah Basement RMIT

Sumber : RMIT Design Hub / Sean Godsell / ArchDaily

RMIT Design Hub mengorganisasi program ruangnya dalam susunan vertikal yang memiliki logika yang sangat jelas, semakin rendah posisi dalam bangunan, semakin publik sifatnya, semakin

tinggi, semakin privat dan intensif penggunaan akademisnya. Sekuens ini menciptakan narasi perjalanan spasial yang bermakna dari ruang kota (*forecourt*) hingga ke puncak bangunan (*rooftop pavilion*).

Tabel 2. 10 Ruang RMIT

Level	Zona/Ruang	Program Utama
B2 (Basement 2)	Workshop Basement	Fabrication workshop, model-making, material storage, loading dock
B1 (Basement 1)	Penghubung & Utilitas	Koneksi antar dua massa bangunan, sistem MEP, ruang utilitas, parkir sepeda
Lt. 1 (Ground)	Lobby & Forecount	Lobby utama, resepsionis, akses masuk ke kedua massa, forecourt publik (pedestrian ramp)
Lt. 1–3 (Low Zone)	Galeri & Arsip	Exhibition Room 1 & 2 (luas & tinggi ≥ 7 m), RMIT Design Archives, ruang koleksi publik
Lt. 2–7 (Mid Zone)	Warehouse Studios	Open plan research studios (warehouses) per lantai, longroom corridors sebagai galeri informal
Lt. 2–7	Longroom Corridors	Koridor lebar (≥ 3 m) yang berfungsi rangkap sebagai gallery walk dan jalur sirkulasi antar ruang
Lt. 8–9	Lecture & Seminar Suite	Lecture theatre, ruang seminar medium, ruang multi-purpose, ruang staf
Lt. 10 (Rooftop)	Seminar Pavilion & Terrace	Ruang seminar pavilion (dengan Airport Doors bi-folding), dek kayu daur ulang (recycled tallowood), teras terbuka

Sumber : Olah Data Penulis, 2026

3. Struktur, Material, dan Utilitas



Gambar 2. 33 Double-skin facade system RMIT
Sumber : RMIT Design Hub / Sean Godsell | ArchDaily

Secara struktural, Main Building menggunakan sistem yang relatif konvensional: kolom beton bertulang yang dilapisi baja (*steel-clad*

concrete columns) mendukung pelat lantai beton sebagian post-tensioned. Dari pelat lantai inilah fasad digantungkan, bukan disangga dari bawah. Pilihan struktural ini memungkinkan ground floor dan lower levels memiliki ruang yang bebas kolom, memaksimalkan fleksibilitas ruang pameran dan studio di level bawah.



Gambar 2. 34 Interior RMIT

Sumber : RMIT Design Hub / Sean Godsell / ArchDaily

Pemilihan material interior RMIT Design Hub adalah deklarasi identitas institusional yang sangat disengaja. RMIT adalah kampus yang lahir dari tradisi industrial dan teknik dimana Godsell menghormati warisan itu melalui penggunaan galvanized steel industrial walkway grating sebagai cladding material dinding di seluruh warehouse. Material yang biasanya tersembunyi di balik finishing interior ini diekspos secara jujur, menciptakan atmosfer industrial yang otentik sekaligus menyatakan bahwa ini adalah ruang untuk bekerja dengan tangan, bukan sekadar ruang untuk berpikir.



Gambar 2. 35 Interior RMIT

Sumber : RMIT Design Hub / Sean Godsell / ArchDaily

Salah satu keputusan teknis paling berdampak pada fleksibilitas operasional RMIT Design Hub adalah penggunaan raised access floors di seluruh area warehouse. Seluruh infrastruktur MEP (*mechanical, electrical, plumbing*), kabel listrik, data, penghawaan UFAD, dan pipa disembunyikan dalam plenum di bawah lantai yang dapat diakses. Implikasinya: tidak ada satu pun partisi, kolom, atau dinding interior yang tidak dapat dipindahkan tanpa merevisi sistem bangunan. Kelompok riset dapat benar-benar menata ulang studio mereka dari nol setiap proyek baru dimulai.

2.4.4 Analisis Komparasi Ketiga Preseden

Tabel 2. 11 Analisis Komparasi Preseden

Keterangan	Iowa Student Innovation Center (SIC), Iowa State University	Gelanggang Inovasi & Kreativitas (GIK), UGM, Yogyakarta	RMIT Design Hub (Building 100), Melbourne, Australia
Lokasi	Ames, Iowa 50011, USA (pusat kampus ISU)	Jalan Pancasila, Caturtunggal, Kabupaten Sleman, D.I. Yogyakarta	Corner Swanston Street & Victoria Street, Carlton, Melbourne, Victoria 3053, Australia
Arsitek Desain	Kieran Timberlake (Philadelphia) – lead designer: Laurent Hedquist	Gregorius Supie Yolodi & Maria Rosantina	Sean Godsell Architects — Principal: Sean Godsell; Project Architect: Hayley Franklin
Luas	±13.006 m ² 4–5 lantai	±90.000 m ² GFA (lahan 48.760 m ² , 8 zona bangunan terpisah)	±13.000 m ² (Building Area)
Pengguna	Seluruh 36.000+ mahasiswa ISU dari 9 kolese	Seluruh mahasiswa, dosen, dan mitra industri UGM (36.000+ mahasiswa aktif)	Mahasiswa pascasarjana, peneliti, dosen, dan mitra industri RMIT University
Fasilitas Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborative workspaces • Makerspace • Ruang Kelas & Pembelajaran • Ruang Pertemuan & Konferensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kelas (23 Ruang) • Co-Learning Center • Grand Auditorium & Amphitheater • Galeri pameran • Sport Hall & Gym • Student Center • Joglo Gelanggang • Rooftop Garden • Basement Parkir • Innovation Hub & Startup Incubator 	<ul style="list-style-type: none"> • Warehouse Studios • Ruang Pameran & Galeri • Ruang Arsip • Ruang Seminar • Pedestrian Café • Living SolarLab
Prinsip			
Bangunan yang Kokoh	Rangka baja-beton bertulang dengan bentang lebar memperlihatkan kejujuran struktural. Fasad pleated kaca menonjolkan komposisi geometris yang tegas	Beton bertulang ±41.000 m ³ sebagai struktur primer yang masif. Massa 8 zona bangunan membentuk komposisi yang kokoh dan	Kolom beton berlapis baja (<i>steel-clad concrete</i>) menunjukkan kejujuran material. Fasad dikomposisi sebagai boks geometris

	dan presisi. Massa bangunan solid dengan aksen vertikal-horizontal yang kuat.	berskala besar. Beton diekspos sebagai elemen visual struktural utama.	tenang yang memancarkan stabilitas di tengah kekacauan urban. Proporsi massa terasa berat, tegas, dan presisi.
Gubahan Ekspresif & Dinamis	Penggunaan fasad kaca berlipat yang menghasilkan ilusi pergerakan pada bangunan. Bentuk ini merepresentasikan semangat inovasi, kolaborasi, dan fleksibilitas ruang yang menjadi konsep utama bangunan. Transparansi tinggi serta permainan cahaya dan bayangan menjadikan bangunan tampil ringan, terbuka, dan responsif terhadap lingkungan.	Delapan massa bangunan terpisah dengan geometri dan orientasi berbeda menciptakan gubahan dinamis skala distrik.	16.000 cakram kaca yang dapat berotasi secara individual menciptakan permukaan yang hidup, selalu berubah mengikuti angin dan cahaya. Ini ekspresivitas yang tersembunyi di balik ketenangan.
Konsep Ruang Terbuka	Lebih dari 60% luas bangunan adalah collaborative space terbuka. Raised access flooring menyembunyikan MEP sehingga lantai bebas dari hambatan teknis dengan furnitur sebagai pemisah zona lunak.	Co-Learning Center sebagai jantung kolaborasi terbuka. Sport hall, amphitheater, dan plaza sebagai ruang terbuka multifungsi. Zona Joglo (1.366 m ²) sebagai pendopo komunal terbuka tanpa sekat. Rooftop garden sebagai ruang terbuka publik.	Warehouse studios open-plan per lantai untuk tim riset yang dapat direkonfigurasi total. Longroom corridors lebar (≥3m) sebagai ruang sirkulasi sekaligus galeri informal. Raised access floors memungkinkan penataan ulang studio dari nol.
Harmonisasi Dalam dan Luar	Makerspace terlihat langsung dari luar melalui fasad kaca sehingga aktivitas dalam bangunan menjadi sebuah undangan visual bagi pejalan kaki. Courtyard semi-outdoor di lantai 2 sebagai ruang jeda yang menghubungkan dalam dan langit. Green roof sebagai perpanjangan ekologi tapak.	Zona Joglo (pendopo) sebagai ruang perantara antara budaya lokal dan modernitas. Rooftop botanical garden menjadi 'ruang luar di atas bangunan'. Plaza outdoor Zona F meneruskan aktivitas dari dalam ke luar. Fasad kaca Low-E menciptakan koneksi visual ke lansekap.	Pedestrian Café Ramp sebagai jalur pejalan kaki lebar yang melintasi bangunan menghubungkan dua jalan kota, menjadikan bangunan bagian dari ruang publik kota. Ground floor terbuka ke forecourt publik. Koridor longroom berfungsi ganda sebagai gallery walk.
Fasad Transparan	Panel kaca pleated dengan secondary skin sengan kaca insulasi di sisi selatan untuk kontrol panas, kaca transparan di sisi lain untuk pemandangan dan cahaya alami terdifusi. Fasad kaca pleated bervariasi sudut menciptakan permukaan berubah tekstur mengikuti sudut cahaya. Fasad berfungsi sebagai filter iklim sekaligus pembungkus estetis.	Selubung kaca Low-E sebagai pertahanan terhadap panas radiasi tropis. Kaca Low-E meminimalkan silau dan perolehan panas sekaligus mempertahankan transparansi visual. Skylight dan bukaan atap pada beberapa zona untuk pencahayaan alami.	Fasad double-skin dengan 16.000 cakram kaca berotasi sebagai secondary skin aktif. Bagian fasad utara difungsikan sebagai Living Solar Lab, yaitu riset sel surya in-situ yang mengubah fasad menjadi laboratorium hidup.
Kenyamanan Hakiki	Kenyamanan termal melalui kaca insulasi, green roof. Kenyamanan visual melalui skylight, courtyard,	Kenyamanan termal melalui Low-E glass, rooftop botanical garden (evapotranspirasi)	Kenyamanan spasial: pengguna studio dapat menata ulang ruang total sebagai

	<p>clerestory maximizing daylight. Kenyamanan spasial melalui sirkulasi intuitif dari zona sosial (bawah) ke privat (atas). Furnitur fleksibel tanpa sekat kaku.</p>	<p>,basement parkir mengurangi urban heat. Kenyamanan smart: AI & IoT untuk manajemen fasilitas terpusat. 22 smart classroom mendukung kenyamanan akademik.</p>	<p>kebebasan tertinggi. Kenyamanan visual melalui daylight melalui fasad kaca lebar. Kenyamanan fungsional: material industrial yang jujur menciptakan atmosfer kerja otentik tanpa kemewahan semu.</p>
<p>Eksplorasi Lansekap Berstruktur</p>	<p>Green roof prairie dengan tallgrass asli Iowa bukan dekorasi, melainkan ekspresi identitas ekologi regional. Sistem penampungan air hujan bawah tanah terintegrasi. Jalur pedestrian kampus sebagai aksial yang menstruktur orientasi bangunan.</p>	<p>Rooftop botanical garden 2,2 hektar yang diklaim terbesar di Asia Tenggara sebagai soft scape terstruktur di atas massa bangunan. Sistem basement parkir sebagai hard scape yang mengurangi panas permukaan. Lansekap plaza dan sirkulasi antar zona terencana.</p>	<p>Pedestrian Café Ramp sebagai hard scape fungsional yang sekaligus menjadi elemen lansekap urban. Rooftop terrace dengan recycled tallwood decking. Forecourt publik sebagai perantara bangunan dan jalan kota yang terancang.</p>

BAB III

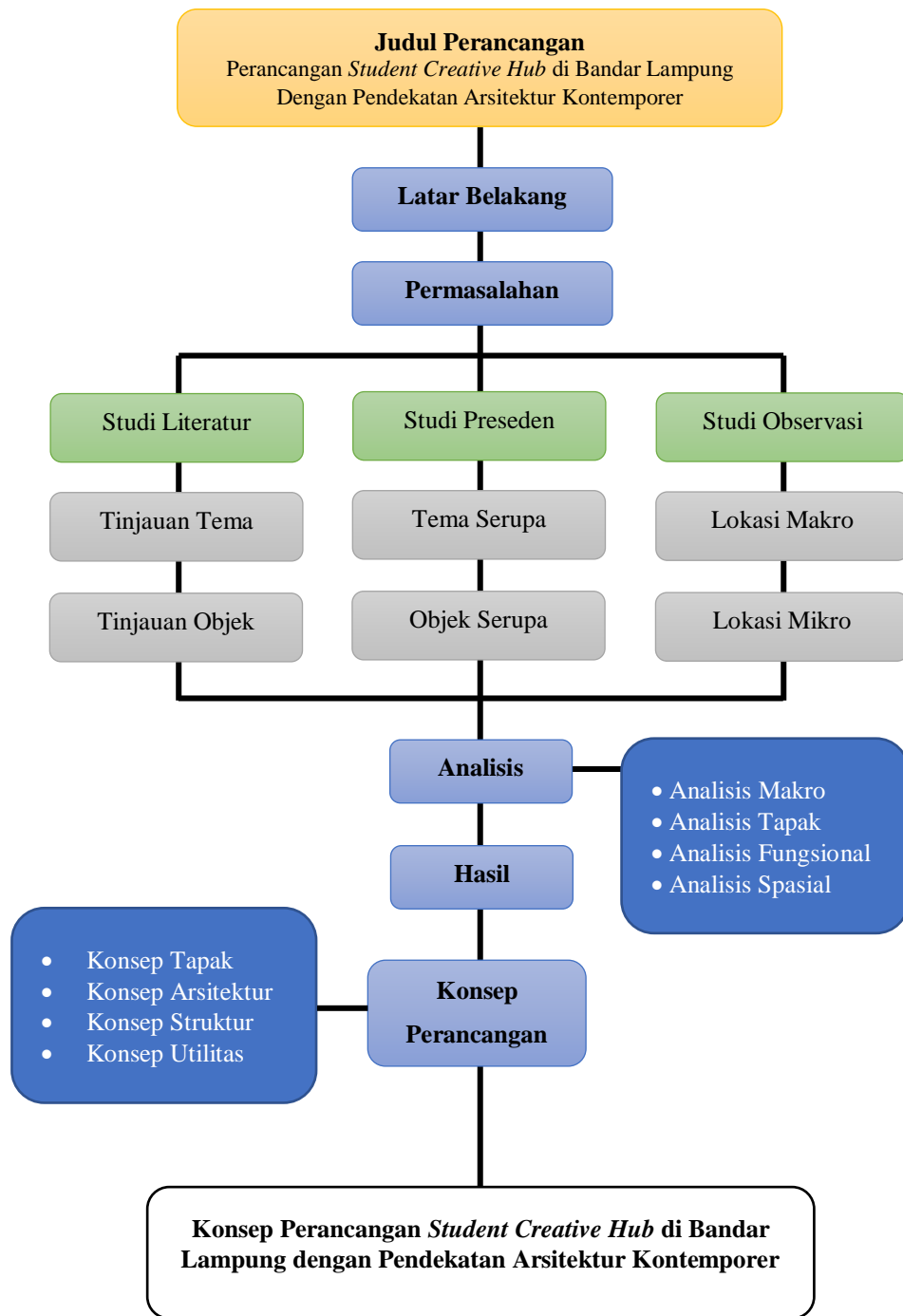
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Perancangan

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan metode penelitian untuk mempermudah penelitian dalam mengumpulkan data, menganalisis dan menelaah lebih dalam terhadap data–data yang didapat. Metode perancangan ini merupakan tahapan–tahap yang akan dilakukan aktivitas merancang dan menjadi tahap perancangan awal dalam mengagaskan ide rancangan. Dalam perancangan bangunan *Student Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer ini menggunakan metode deksriptif. Metode ini didukung oleh analisis dari data kualitatif mengenai teori–teori yang berkaitan dengan ide gagasan yang akan dibawa.

Penggunaan metode dengan analisis kualitatif ini akan mengambil prinsip dan teori yang ada pada teori permasalahan untuk diimplementasikan pada solusi desain melalui perancangan *Student Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer ini.

Perancangan *Student Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer ini memiliki tahap metode perancangannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur Perancangan
Sumber : Ulasan Penulis

3.2. Gagasan Perancangan

Proses kajian yang dilakukan pada perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer diantaranya adalah :

- a. Pencarian gagasan atau ide terkait objek bangunan Student Creative Hub, serta pendekatan desain bangunan yaitu Arsitektur Kontemporer.
- b. Peninjauan mengenai ide perancangan melalui pengumpulan studi literasi dari berbagai pustaka, studi preseden terkait objek bangunan serta pendekatan desain. Selain itu, ditambah dengan metode inventarisasi data berupa primer maupun sekunder.
- c. Pengembangan ide yang telah dianalisis yang dituangkan pada bentuk visual dan juga dalam bentuk narasi.

3.3. Sumber Data

Sumber data dalam penyusunan laporan ini terdiri dari 2 jenis, yaitu:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh penulis. Data primer dapat diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan lain sebagainya yang dilakukan secara langsung oleh penulis.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau dari pihak lain. Data sekunder dapat diperoleh melalui jurnal, buku, artikel dan lain sebagainya.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data (Sugiyono, 2012). Metode pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dari berbagai hasil pencarian data–data baik itu dari sumber tertulis, artikel, jurnal, laman dan juga beberapa dokumen lain yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sehingga harapannya dapat melengkapi informasi dan mendukung penelitian dengan dapat memecahkan isu yang diangkat.

2. Studi Preseden

Menurut Surachmad (1982) studi kasus sebagai pendekatan penelitian yang berfokus dan memperhatikan dengan seksama suatu kasus dengan intensif dan rinci dengan penggalian informasi dan analisa secara mendalam. Menurut Kumar (1999) menjabarkan studi kasus sebagai suatu metode pendekatan dan penelitian sosial yang melakukan analisis suatu kasus dari individu dengan teliti dan lengkap guna mendapatkan hasil analisis yang intensif. mapun internet. Data yang yang diperoleh dapat berupa teori, pendapat ahli, serta peraturan-peraturan ,Buku, artikel, jurnal dan majalah yang dapat berupa fisik mapun non fisik.

3.5. Metode Pengolahan Data

Proses pengolahan data dilakukan setelah mendapat data yang diperlukan telah lengkap. Data tersebut akan diolah dengan analisis – analisis terkait sebagai berikut :

1. Analisis fungsional

Analisis mengenai fungsi bangunan, analisis pengguna, analisis kegiatan dan analisis alur kegiatan.

2. Analisis spasial

Analisis mengenai analisis organisasi dan kebutuhan ruang, analisis hubungan ruang, serta analisis ruang, yang didapatkan dari berbagai sumber terkait standarisasi besaran ruang dan antropometri dari buku data arsitektur dan buku sejenisnya, serta melakukan studi banding dari referensi studi preseden yang telah dipilih.

3. Analisis kontekstual

Analisis mengenai analisis makro tentang profil kota, tata ruang daerah yang dipilih, dan analisis mikro yang meliputi ruang lingkup tapak yaitu analisis iklim, visual, aksesibilitas, faktor alamiah, yang diperoleh melalui metode observasi lapangan atau survey lapangan.

4. Analisis enclosure

Analisis mengenai analisis struktur, penghawaan, efisiensi dan utilitas yang didapat dari proses analisis dan simulasi pengaruh lingkungan terhadap bangunan.

Setelah dilakukannya proses analisis ini, tahap selanjutnya adalah menerjemahkan hasil data ini menjadi suatu rancangan desain dari Perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer.

3.6. Konsep Perancangan

Setelah melewati dari pengolahan data melalui analisis, maka diperoleh konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan hasil penggabungan dari beberapa analisis yang disesuaikan dengan judul yang diusung yaitu bangunan Student Creative Hub di Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Konsep yang telah didapat akan menjadi acuan dalam menyusun perancangan. Adapun beberapa kajian dari konsep perancangan yang meliputi :

1. Konsep Tanggapan Tapak
2. Konsep Fungsi
3. Konsep Pengguna
4. Konsep Kegiatan
5. Konsep Ruang

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses kajian, analisis, dan konsep perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer, dapat ditarik kesimpulan yang menyeluruh sebagai berikut:

1. Perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung bertujuan untuk menyediakan ruang aktivitas kreatif bagi mahasiswa lintas disiplin dan lintas institusi dalam satu wadah yang terpadu, inklusif, dan representatif.
2. Penerapan pendekatan arsitektur kontemporer pada perancangan Student Creative Hub di Bandar Lampung merupakan respons yang tepat dan relevan terhadap tantangan yang dihadapi. Arsitektur kontemporer dalam konteks ini bukan sekadar pilihan gaya, melainkan komitmen untuk menghadirkan bangunan yang benar-benar melayani kebutuhan mahasiswa generasi Z yang kolaboratif dan adaptif, merespon kondisi iklim lingkungan dan ekosistem inovasi kota Bandar Lampung.

6.2. Saran

Berikut merupakan saran yang dapat penulis berikan berdasarkan penulisan laporan tugas akhir ini:

1. Pengambilan data berupa survey pada bangunan sejenis dapat lebih dipersiapkan agar data terkait fungsi dan kebutuhan ruang pada kegiatan mahasiswa menjadi lebih optimal;
2. Melakukan pengembangan lebih lanjut dan mendalam mengenai konsep perancangan serta desain dengan Analisa yang lebih mendalam di kemudian hari dan laporan tugas akhir ini dapat menjadi salah satu referensi untuk acuan maupun contoh yang dapat diperbaiki lagi kedepannya.

Daftar Pustaka

- Hafizd, dkk. *"Implementasi Peran Mahasiswa Sebagai Agent Of Change Melalui Karya Tulis Ilmiah."* Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 4, No. 2. DOI: 10.70095/dimasejati.v4i2.12036
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek). (2025). Rencana Strategis Kemdiktisaintek Tahun 2025–2029.
- Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 108, (2024). tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional
- Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: from national systems and 'Mode 2' to a triple helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), 109–123.
- Oganisjana, K. (2015). Promotion of university students' collaborative skills in open innovation environment. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 1(2), 18.
<https://doi.org/10.1186/s40852-015-0021-9>
- Jemy Partianto(2026) UGM dan ParagonCorp Perkuat Kreativitas Mahasiswa dan Ekosistem Inovasi Berkelanjutan melalui Collab Hub dan Dana Abadi. <https://kemitraan.ugm.ac.id/ugm-dan-paragoncorp-perkuat-kreativitas-mahasiswa-dan-ekosistem-inovasi-berkelanjutan-melalui-collab-hub-dan-dana-abadi/>
- Capdevila, I. (2020). Collaborative spaces promoting creativity and innovation. *Journal of Innovation Economics & Management*.

<https://shs.cairn.info/revue-journal-of-innovation-economics-2020-1-page-1?lang=en>

Arma resa & Rizki Febriansyah, (2025) *Dinamika Demografis Dan Implikasinya Terhadap Pola Workforce: Kajian Kualitatif Di Kota Bandar Lampung.*

<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3041>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA (2025) *STASTISTIK PENDIDIKAN TINGGI 2024*, 5

A. I. Amal (2020). *Bandar Lampung Creative Hub.* Jurnal Poster Pirata Syandana (AMAL), Universitas Diponegoro.

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpps/article/view/9944>

Ramadhan, F., & Faisal, F. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran kolaboratif terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa di era digital.* Prosiding Seminar Nasional Manajemen, 4(1), 554–560. Universitas Pamulang.

<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/article/view/45292>

Krisbiantoro, R., & Fitriyanto, D. A. (2025). *Efektivitas prinsip fleksibilitas ruang sebagai strategi desain creative center.* Jurnal Arsitektur ARCADE, 9(2), 198–208. <https://doi.org/10.31848/arcade.v9i2.4054>

Sugiharto, S., dkk. (2024). *Rancang Bangun Platform Kolaborasi Creative Hub dan Client Berbasis Web dengan Agile dan Scrum.* Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI), 4(12), 565–583.

Ibrahim, A. (2024). *Contemporary architecture styles: evidence of enriched societal intellectual architecture.* Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade. <https://doi.org/10.14571/brajets.v17.nse3.174-199>.

Cinta dwi andayu (2025) *Arsitektur kolaboratif biophilic untuk generasi Z: Collaboration Center di Makassar.* Greenplexresearch Journal. <https://digilib.unismuh.ac.id/dokumen/detail>

- Aly, T., & Lotfi, Y. (2023). Sustainable Architectural Pluralism Through Contemporary Architectural Design. *MSA Engineering Journal*. <https://doi.org/10.21608/msaeng.2023.291870>.
- Celadyn, W., & Celadyn, M. (2024). Architectural Detail in Sustainable Architecture: Formal and Aesthetic Connotations. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16114502>.
- Hafizd, J. A. (2022). Peran Perguruan Tinggi dalam Pengembangan Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tinggi Indonesia*, 7(2), 124-138.
- Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood : Pengembangan Teori Erikson Mengenai Teori Psikososial Pada Abad 21. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(01), 11–20. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i01.1377>
- Suryadi, B. (2019). Peran Mahasiswa dalam Pembangunan Nasional. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 112–125.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 13–14, yang secara eksplisit mengatur peran dan hak mahasiswa dalam sistem pendidikan tinggi Indonesia.
- Oganisjana, K. (2015). Promotion of Students' Collaborative Skills in the Context of Problem-Based Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 2256-2264.
- British Council. (2019). *Understanding Creative Hubs: A Practical Guide*. London: British Council.
- Grimaldi, R., & Grandi, A. (2005). "Business Incubators and New Venture Creation." *Technovation*, 25(2), 111–121.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.

- Pratt, A. C. (2004). The Cultural Economy: A Call for Spatialized 'Production of Culture' Perspectives. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 117–128.
- Comunian, R. (2011). Rethinking the Creative City: The Role of Complexity, Networks and Interactions in the Urban Creative Economy. *Urban Studies*, 48(6), 1157–1179.
- Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The Dynamics of Innovation: From National Systems and 'Mode 2' to a Triple Helix of University–Industry–Government Relations. *Research Policy*, 29(2), 109–123.
- Grimaldi, R., & Grandi, A. (2005). Business Incubators and New Venture Creation: An Assessment of Incubating Models. *Technovation*, 25(2), 111–121.
- Oblinger, D. G. (Ed.). (2006). *Learning Spaces*. EDUCAUSE. Diakses dari <https://www.educause.edu/research-and-publications/books/learning-spaces>
- Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, bentuk, dan arsitektur: Prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer*. Intermatra.
- Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: Its roots and trends*. Paul Theobald.
- Ibrahim, A. O. (2024). Contemporary architecture styles: Evidence of enriched societal intellectual architecture. *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade*, 17(se3), 174–199.
<https://doi.org/10.14571/brajets.v17.nse3.174-199>
- Jencks, C. (1977). *The language of post-modern architecture*. Rizzoli.
- Frampton, K. (1983). Towards a critical regionalism: Six points for an architecture of resistance. In H. Foster (Ed.), *The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture* (pp. 16–30). Bay Press.

- KieranTimberlake. (2022). Iowa State University Student Innovation Center.
Diakses dari <https://kierantimberlake.com/page/student-innovation-center>
- Substance Architecture. (2022). Iowa State University Student Innovation Center.
Diakses dari
<https://substancearchitecture.com/projects/education/iowa-state-university-student-innovation-center/>
- ArchDaily. (2022). Iowa State University Student Innovation Center /
KieranTimberlake. Diakses dari
<https://www.archdaily.com/989413>
- GIK UGM. (2024). Tentang GIK UGM: Super Creative Hub untuk mendorong percepatan inovasi dan kreativitas. Diakses dari
<https://gik.ugm.ac.id/tentang-gik/>
- Kementerian PUPR. (2023). Dukung penguatan SDM, Gelanggang Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa UGM Rampung Februari 2024. Diakses dari <https://pu.go.id>
- Republika. (2023, Desember 22). UGM segera operasikan Super Creative Hub terbesar se-Asia Tenggara. Diakses dari
<https://rejogja.republika.co.id/berita/s61zpe291>
- Architizer. (2020). RMIT Design Hub by Sean Godsell Architects.
<https://architizer.com/projects/rmit-design-hub/>
- Archello. (2012). RMIT Design Hub. Sean Godsell Architects.
<https://archello.com/project/rmit-design-hub>
- Green Building Council of Australia. (2012). RMIT Design Hub: 5 Star Green Star — Education Design v.1 certified project. GBCA.