

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**ANGGUN ANNISA FATHINA
1855012006**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANGGUN ANNISA FATHINA

Dalam mendukung tercapainya sasaran strategis Badan Ekonomi Kreatif, maka setiap daerah diharuskan mengembangkan ekonomi kreatif sesuai dengan potensi dan kearifan lokal. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika dan Badan Ekonomi Kreatif, terdapat 178.511 usaha ekonomi kreatif di Lampung, dimana jumlah unit usaha terbesar yaitu berada di Bandar Lampung sebesar 36.113 unit usaha. Sebagai pusat pertumbuhan ekonomi Provinsi Lampung, Bandar Lampung memiliki potensi besar untuk pengembangan industri kreatif. Untuk itu, dibutuhkan sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan pengembangan ekonomi kreatif. Hal itu dapat diwujudkan dengan menyediakan sebuah *creative hub* di Kota Bandar Lampung. Dalam mendukung kegiatan kreatif, arsitektur biofilik berpengaruh pada kemampuan seseorang dalam bertindak, berperilaku, dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Desain biofilik menciptakan solusi yang berpusat pada manusia saat pengaplikasian elemen dan proses alami ke dalam bangunan.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mendeskripsikan hasil analisis dari studi literatur dan studi preseden. Metode pengumpulan data yang terdiri dari; studi literatur, studi preseden, survei, dan dokumentasi. Pengolahan data yang dilakukan dengan cara analisis yang terdiri dari analisis tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial yang kemudian dilakukan sintesis sehingga menghasilkan konsep perancangan.

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan pada bangunan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa konsep dasar pada bangunan adalah menghubungkan manusia dengan alam dengan mengintegrasikan alam pada desain bangunan. Arsitektur biofilik sebagai solusi akan ruang kegiatan ekonomi kreatif yang dapat mendukung proses kreatif dan meningkatkan kreativitas pelaku ekonomi kreatif. Pendekatan arsitektur biofilik diterapkan pada bangunan *creative hub* melalui 14 pola desain biofilik melalui konsep perancangan pada gubahan massa bangunan, tata ruang dalam bangunan, tata ruang luar bangunan (lansekap), selubung bangunan, dan sistem utilitas pada bangunan.

Kata kunci: *creative hub*, arsitektur biofilik, kreativitas

ABSTRACT

PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG

By

ANGGUN ANNISA FATHINA

In supporting the achievement of Badan Ekonomi Kreatif's strategic goals, each region is required to develop a creative economy in accordance with the potential and local wisdom. Based on data from Badan Pusat Statistik and Badan Ekonomi Kreatif, there are 178,511 creative economy businesses in Lampung, where the largest number of business units are in Bandar Lampung with 36,113 business units. As the center of economic growth in Lampung Province, Bandar Lampung has great potential for the development of creative industries. For this reason, a forum is needed that can accommodate creative economic development activities. This can be realized by providing a creative hub in the city of Bandar Lampung. In supporting creative activities, biophilic architecture influences a person's ability to act, behave, and carry out activities related to creativity. Biophilic design creates human-centred solutions when it comes to the application of natural elements and processes to buildings.

The method used in this study is a qualitative method by describing the results of analysis from literature studies and precedent studies. Data collection methods consisting of; literature studies, precedent studies, surveys, and documentation. Data processing is carried out by means of analysis which consists of site analysis, functional analysis, and spatial analysis which are then synthesized to produce a design concept.

Based on the results of the analysis and design concepts for creative hub buildings with a biophilic architectural approach in Bandar Lampung, it can be concluded that the basic concept of buildings is to connect humans with nature by integrating nature in building design. Biophilic architecture as a solution for creative economic activity spaces that can support creative processes and increase the creativity. The biophilic architectural approach is applied to creative hub buildings through 14 biophilic design patterns through design concepts on building mass composition, interior layout, outdoor layout (landscape), building envelope, and utility systems in buildings.

Key words: *creative hub, biophilic architecture, creativity*

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

ANGGUN ANNISA FATHINA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

: **PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Anggun Annisa Fathina**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1855012006

Program Studi

: **S1 Arsitektur**

Jurusan

: **Arsitektur**

Fakultas

: **Teknik**



Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.

NIP. 198206242015042001

Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.

NIP. 197312182005011002

2. Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.

NIP. 197603022006041002

MENGESAHKAN

1. Tim penguji

Ketua

: **Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.**
NIP. 198206242015042001

Sekretaris

: **Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.**
NIP. 197312182005011002

Penguji

: **MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.**
(Bukan Pembimbing) NIP. 198108232008121001



2. Dekan Fakultas Teknik



Drs. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.
NIP. 197509282001121002

Tanggal Lulus Ujian : **16 November 2022**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Menyatakan bahwa, Skripsi Tugas Akhir ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan,



ANGGUN ANNISA FATHINA
NPM. 1855012006

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Pringsewu pada tanggal 8 Mei 2000, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Badarsyah dan Rokhsanti. Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

1. SDN 1 Pringsewu Selatan, lulus pada tahun 2012
2. SMPN 1 Pringsewu, lulus pada tahun 2015
3. SMAN 1 Pringsewu, lulus pada tahun 2018

Pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Pada tahun 2022, penulis telah menyusun skripsi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu (S1) Arsitektur.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya yang begitu besar sehingga hamba masih diberi kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabat, semoga kita tetap istiqomah menjalankan sunnahnya serta mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir kelak,
aamiin ya rabbal alamin.

Skripsi ini saya persembahkan kepada

Kedua orang tua saya tercinta, kakak-kakak saya, keluarga, dan teman-teman

Yang selalu mendukung, menyayangi, menyemangati, dan mendoakan dengan tulus ikhlas demi keberhasilanku di dunia dan akhirat.

Dosen pembimbing, rekan mahasiswa Arsitektur Universitas Lampung serta
Almamater tercinta

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir Arsitektur ini dengan judul “Perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Arsitektur di Universitas Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung,
2. Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Arsitektur dan Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Lampung,
3. Ibu Yunita Kesuma, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing Utama atas kesediaan dan dedikasinya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang membangun kepada penulis,
4. Bapak Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing Kedua atas kesediaan dan dedikasinya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang membangun kepada penulis,
5. Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T., selaku Dosen Pengaji atas saran dan kritik yang diberikan sehingga skripsi ini tersusun dengan lebih baik,
6. Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembahas Seminar PraTA dan Dosen Koordinator Studio Tugas Akhir Periode X atas saran dan kritik yang diberikan sehingga skripsi ini tersusun dengan lebih baik,

7. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Lampung atas ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada penulis,
8. Ayah, Mama, Udo Yoga, Uwo Wita, Udo Deka, dan Kaka Devi yang sangat aku sayangi dan selalu memberi dukungan, doa, dan semangat kepada penulis. Keponakan-keponakanku, Adskhan; Rayyanka; Bima, yang selalu mendukung penulis melalui tingkah gemas dan lucunya,
9. Sahabat Seperjuanganku, Andi Ferika Tasya Syawal dan Fathiyah Ramadhani, yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat kepada penulis agar dapat lulus bersama,
10. Sahabat Julitaku, Andini Sukma Ariefiani; Devita Kusmelinda; dan Kartika Hanif Nabila yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat kepada penulis,
11. Partner Spirit Fingers, Nada Zauza, yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat kepada penulis melalui kegiatan spirit fingers,
12. Teman-teman dan Kakak-kakak Studio Tugas Akhir Periode X, atas 51 hari studio yang sangat memorabilia, menyenangkan, dan seru,
13. Teman-teman seperjuangan S1 Arsitektur Angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang memberikan keceriaan, kepedulian serta kebersamaan dengan sangat baik dan tulus sejak memasuki perkuliahan hingga saat ini,
14. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 2022

Penulis



ANGGUN ANNISA FATHINA
NPM. 1855012006

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Perancangan	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	6
1.5. Manfaat Perancangan.....	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
1.7. Kerangka Berpikir.....	8
BAB II TINJAUAN TEORI.....	9
2.1. Tinjauan <i>Creative Hub</i>	9
2.2. Tinjauan Arsitektur Biofilik.....	14
2.3. Tinjauan Ekonomi Kreatif	17
2.4. Studi Preseden <i>Creative Hub</i> dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik	23
2.5. Karakteristik Bangunan Fungsi Sejenis <i>Creative Hub</i>	41
2.6. Kriteria Pola Desain Arsitektur Biofilik pada Bangunan Sejenis <i>Creative Hub</i>	45

BAB III METODE PERANCANGAN.....	54
3.1. Ide Perancangan.....	55
3.2. Tujuan Perancangan.....	55
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	55
3.4. Analisis Perancangan.....	56
3.5. Konsep Perancangan.....	57
3.6. Alur Perancangan.....	59
BAB IV TINJAUAN WILAYAH PERANCANGAN	60
4.1. Gambaran Umum Kota Bandar Lampung.....	60
4.2. Kriteria Pemilihan Tapak.....	62
4.3. Alternatif Pemilihan Tapak.....	64
4.4. Pembobotan Nilai Alternatif Tapak	68
BAB V ANALISIS PERANCANGAN	70
5.1. Analisis Tapak	70
5.2. Analisis Fungsional	84
5.3. Analisis Spasial.....	98
BAB VI KONSEP PERANCANGAN	114
6.1. Konsep Dasar Perancangan	114
6.2. Konsep Makro	114
6.3. Konsep Perancangan Tapak.....	115
6.4. Konsep Perancangan Bangunan	119
6.5. Konsep Sistem Struktur	132
6.6. Konsep Sistem Utilitas	133
6.7. Hasil Perancangan.....	137
BAB VII PENUTUP.....	148
7.1. Kesimpulan	148
7.2. Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Persentase Jumlah Industri Kreatif di Kota Bandar Lampung.....	3
Gambar 2. 1 Grafik kegiatan pada <i>creative space</i>	11
Gambar 2. 2 Grafik kegiatan pada <i>coworking space</i>	12
Gambar 2. 3 Grafik kegiatan pada <i>makerspace</i>	12
Gambar 2. 4 Prinsip desain pada <i>creative space</i>	13
Gambar 2. 5 Subsektor Ekonomi Kreatif.....	19
Gambar 2. 6 Scion Innovation Hub	24
Gambar 2. 7 Sistem Diagrid.....	24
Gambar 2. 8 Sistem selubung bangunan	25
Gambar 2. 9 <i>Entrance</i>	25
Gambar 2. 10 Detail puncak <i>entrance</i>	25
Gambar 2. 11 Plaza	26
Gambar 2. 12 Denah Lantai Dasar	26
Gambar 2. 13 Atrium	26
Gambar 2. 14 <i>Exhibition Space</i>	27
Gambar 2. 15 Café	27
Gambar 2. 16 Resepsionis.....	27
Gambar 2. 17 <i>Open plan Office</i>	27
Gambar 2. 18 <i>Breakout Zone</i>	28
Gambar 2. 19 Denah Lantai 1	28
Gambar 2. 20 Denah Lantai 2	28
Gambar 2. 21 Music Market Cultural Centre.....	29
Gambar 2. 22 Ruang <i>multi-purpose</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Co-working Space</i>	30
Gambar 2. 24 Denah Lantai Dasar	30
Gambar 2. 25 Denah Lantai 1	30
Gambar 2. 26 Ruang edukasi fleksibel	31
Gambar 2. 27 Ruang <i>multi-purpose</i> dan edukasi fleksibel	31
Gambar 2. 28 <i>Bar/Workspace</i>	31
Gambar 2. 29 Springvale Community Hub	31
Gambar 2. 30 Denah lantai 1	32
Gambar 2. 31 <i>Technology Hall</i>	32

Gambar 2. 32 <i>Lounge</i> Perpustakaan.....	33
Gambar 2. 33 <i>Community Hall</i>	33
Gambar 2. 34 <i>Custom Service Hall</i>	33
Gambar 2. 35 <i>Makerspace</i>	33
Gambar 2. 36 Denah lantai 2	34
Gambar 2. 37 Perpustakaan.....	34
Gambar 2. 38 Fasad Barat.....	35
Gambar 2. 39 Fasad Utara.....	35
Gambar 2. 40 Fasad Barat Laut.....	35
Gambar 2. 41 Fasad Selatan.....	35
Gambar 2. 42 PCH International Innovation Hub	36
Gambar 2. 43 Denah Lantai 1	36
Gambar 2. 44 Area Tangga Duduk	37
Gambar 2. 45 Ruang <i>Meeting</i>	37
Gambar 2. 46 Resepsonis.....	37
Gambar 2. 47 <i>Lounge</i>	38
Gambar 2. 48 Ruang Presentasi	38
Gambar 2. 49 Teras	38
Gambar 2. 50 Denah Lantai 2	39
Gambar 2. 51 Denah Lantai 3	39
Gambar 2. 52 Ruang <i>Meeting</i>	40
Gambar 2. 53 Ruang <i>Meeting</i> dan <i>Open Office</i>	40
Gambar 2. 54 <i>Open Office</i>	40
Gambar 2. 55 Laboratorium.....	40
 Gambar 4. 1 Peta Kota Bandar Lampung	61
Gambar 4. 2 Alternatif Tapak 1	64
Gambar 4. 3 Alternatif Tapak 2	65
Gambar 4. 4 Alternatif Tapak 3	66
Gambar 4. 5 Alternatif Tapak 4	67
 Gambar 5. 1 <i>Landuse</i> Tapak	73
Gambar 5. 2 Ukuran Tapak.....	74
Gambar 5. 3 Analisis Matahari	77
Gambar 5. 4 Analisis Angin.....	78
Gambar 5. 5 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas	79
Gambar 5. 6 Analisis Kebisingan	80
Gambar 5. 7 Analisis <i>View</i>	81
Gambar 5. 8 Analisis Kontur	81
Gambar 5. 9 Analisis Drainase.....	82
Gambar 5. 10 Analisis Vegetasi.....	83
Gambar 5. 11 Analisis Utilitas	83
Gambar 5. 12 Pola Kegiatan Pelaku Ekonomi Kreatif	89
Gambar 5. 13 Pola Kegiatan Mahasiswa	89
Gambar 5. 14 Pola Kegiatan Seniman	90

Gambar 5. 15 Pola Kegiatan <i>Startup</i>	90
Gambar 5. 16 Komunitas Kreatif	90
Gambar 5. 17 Pola Kegiatan Pengelola dan Staf	91
Gambar 5. 18 Pola Kegiatan Penyelenggara <i>Event</i>	91
Gambar 5. 19 Pola Kegiatan Pelaku Kegiatan Lain.....	91
Gambar 5. 20 <i>Bubble</i> Diagram Keseluruhan Zona	104
Gambar 5. 21 <i>Bubble</i> Diagram Zona <i>Creative Space</i>	105
Gambar 5. 22 <i>Bubble</i> Diagram Zona <i>Co-Working Space</i>	105
Gambar 5. 23 <i>Bubble</i> Diagram Zona <i>Makerspace</i>	105
Gambar 5. 24 <i>Bubble</i> Diagram Zona Penunjang	106
Gambar 5. 25 <i>Bubble</i> Diagram Zona Pengelola dan Staf	106
 Gambar 6. 1 Jarak GSB pada tapak	115
Gambar 6. 2 Konsep Sirkulasi dan Aksesibilitas	116
Gambar 6. 3 Konsep Orientasi Bangunan.....	117
Gambar 6. 4 Konsep <i>Zoning</i> Tapak	118
Gambar 6. 5 <i>Zoning</i> Tapak Sifat Ruang	118
Gambar 6. 6 Konsep Gubahan Massa Bangunan.....	122
Gambar 6. 7 Konsep Tata Ruang Luar.....	130
Gambar 6. 8 Konsep Selubung Bangunan	131
Gambar 6. 9 Pondasi <i>foot plat</i>	132
Gambar 6. 10 Struktur <i>rigid frame</i>	133
Gambar 6. 11 <i>Skylight Atrium</i>	133
Gambar 6. 12 Sistem Distribusi Air Bersih	134
Gambar 6. 13 Sistem Pembuangan Air Kotor.....	134
Gambar 6. 14 Sistem Pemanfaatan Air Hujan	135
Gambar 6. 15 Sistem Jaringan Listrik.....	135
Gambar 6. 16 Sistem Pengelolaan Sampah.....	137
Gambar 6. 17 <i>Site plan</i>	137
Gambar 6. 18 Denah Lantai Dasar.....	138
Gambar 6. 19 Denah Lantai 1	138
Gambar 6. 20 Denah Lantai 2	139
Gambar 6. 21 Denah Lantai 3	139
Gambar 6. 22 Tampak Depan	140
Gambar 6. 23 Tampak Belakang.....	140
Gambar 6. 24 Tampak Samping Kanan	140
Gambar 6. 25 Tampak Samping Kiri	140
Gambar 6. 26 Potongan A	141
Gambar 6. 27 Potongan B	141
Gambar 6. 28 Potongan C	141
Gambar 6. 29 Detail <i>Secondary Skin</i> Tipe <i>Wood</i>	142
Gambar 6. 30 Detail <i>Secondary Skin</i> Tipe <i>Metal</i>	142
Gambar 6. 31 Detail <i>The Bridge</i>	142
Gambar 6. 32 Detail <i>Wall Cladding</i>	143
Gambar 6. 33 Detail <i>Green Wall</i>	143

Gambar 6. 34 Perspektif <i>Bird-eye View</i>	143
Gambar 6. 35 Suasana Depan Bangunan	144
Gambar 6. 36 Suasana Sisi Kanan Bangunan	144
Gambar 6. 37 Suasana <i>Entrance Tapak</i>	144
Gambar 6. 38 Suasana Sisi Kiri Bangunan	144
Gambar 6. 39 Suasana <i>Drop off & Pick up Area</i>	145
Gambar 6. 40 Suasana Plaza	145
Gambar 6. 41 Suasana <i>Water Feature</i>	145
Gambar 6. 42 Suasana <i>Outdoor Lounge</i>	145
Gambar 6. 43 Suasana <i>Green Area</i>	146
Gambar 6. 44 Lobi (Atrium) dan <i>Lounge</i>	146
Gambar 6. 45 Amphiteater.....	146
Gambar 6. 46 Ruang Pameran	146
Gambar 6. 47 <i>Team Working Space</i>	147
Gambar 6. 48 <i>Open Working Space</i>	147
Gambar 6. 49 Perpustakaan.....	147
Gambar 6. 50 Studio <i>Craft</i>	147

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Komparasi Studi Preseden Bangunan Fungsi Sejenis <i>Creative Hub</i> ...	41
Tabel 2. 2 Komparasi Studi Preseden Bangunan Fungsi Sejenis <i>Creative Hub</i> dengan Pola Desain Biofilik.....	45
Tabel 2. 3 Ruang yang menerapkan Pola Biofilik	52
 Tabel 4. 1 Pembobotan Alternatif Tapak	68
 Tabel 5. 1 Strategi Analisis SWOT Tapak.....	71
Tabel 5. 2 Fasilitas Pendidikan	73
Tabel 5. 3 Fasilitas Komersial.....	73
Tabel 5. 4 Fasilitas Lainnya	74
Tabel 5. 5 Analisis Fungsi.....	84
Tabel 5. 6 Pengelola dan Staf.....	87
Tabel 5. 7 Jumlah Pengguna	88
Tabel 5. 8 Analisis Kegiatan Pengguna dan Ruang	92
Tabel 5. 9 Klasifikasi Zona dan Sifat Ruang	97
Tabel 5. 10 Sumber Standar Besaran Ruang.....	98
Tabel 5. 11 Persentase Besaran Sirkulasi.....	98
Tabel 5. 12 Analisis Kebutuhan Ruang	100
Tabel 5. 13 Total Besaran Ruang.....	104
Tabel 5. 14 Strategi Perancangan Arsitektur Biofilik pada <i>Creative Hub</i>	107
Tabel 5. 15 Penerapan Pola Desain Biofilik pada Ruang	110
 Tabel 6. 1 Penerapan Biofilik pada Interior	123
Tabel 6. 2 Jenis Vegetasi pada Tapak	127
Tabel 6. 3 Sarana Proteksi Kebakaran Aktif.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia secara terstruktur dimulai pada tahun 2007 dengan adanya pemetaan potensi dan membuat pengembangan ekonomi kreatif Indonesia. Pada tahun 2009, Kementerian Perdagangan menyusun rencana pengembangan ekonomi kreatif Indonesia hingga tahun 2025, dengan 14 subsektor ekonomi kreatif periode 2009-2025. Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia semakin diperkuat dengan dikeluarkannya Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Ekonomi kreatif menurut Diktum Pertama Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif: “Kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.” Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi terhadap perekonomian nasional sebesar 7,44% pada tahun 2016 dan terus mengalami peningkatan tiap tahunnya.

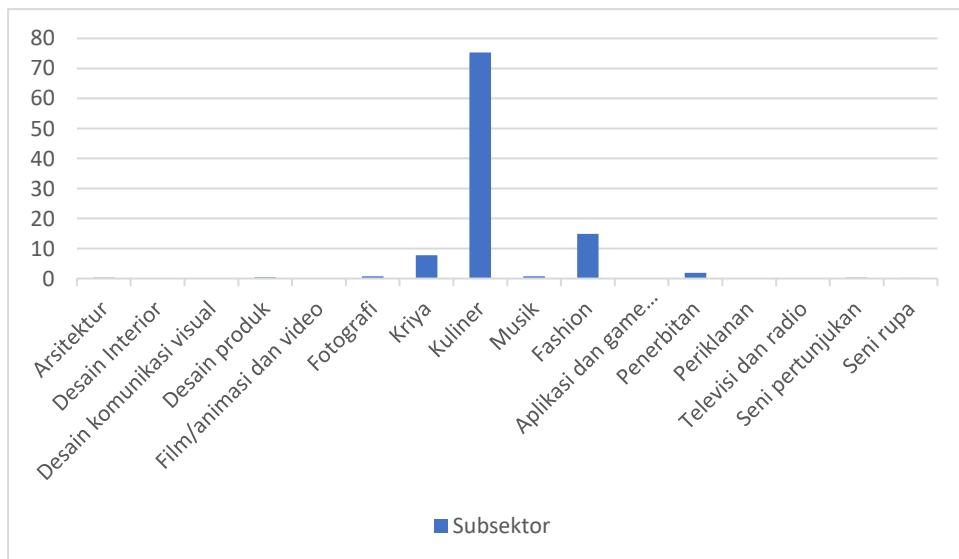
Perkembangan ekonomi wilayah Provinsi Lampung tahun 2020 yang ditunjukkan melalui Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menunjukkan sumber daya ekonomi masih didominasi 4 sektor utama, dimana sektor industri pengolahan memiliki kontribusi yang cukup signifikan sebesar 19,41%. Namun, eksport barang kerajinan berfluktuatif dari tahun ke tahunnya. Hal ini menunjukkan bahwa sektor industri

memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal jika didukung industri kreatif. Dalam mendukung tercapainya sasaran strategis Badan Ekonomi Kreatif, maka setiap daerah di Indonesia diharuskan mengembangkan ekonomi kreatif sesuai dengan potensi dan kearifan lokal, termasuk Provinsi Lampung. Didukung dengan rencana aksi daerah pembinaan dan pengembangan ekonomi kreatif di Provinsi Lampung, yang merupakan kesepakatan bersama antara Badan Ekonomi Kreatif dengan Pemerintah Provinsi Lampung tentang kegiatan pengembangan potensi ekonomi kreatif di Provinsi Lampung. Pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan di Provinsi Lampung sejalan dengan visi misi Pemerintah Provinsi Lampung tahun 2019-2024, yaitu mengembangkan ekonomi kreatif, UMKM, dan Koperasi melalui pengembangan sentra-sentra ekonomi kreatif berbasis sumberdaya dan keunggulan lokal.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika dan Badan Ekonomi Kreatif, terdapat 178.511 usaha ekonomi kreatif di Lampung, dimana jumlah unit usaha terbesar yaitu berada di Kota Bandar Lampung sebesar 36.113 unit usaha, dengan pelaku ekonomi kreatif sebanyak 447 dari total 770. Sebagai pusat pertumbuhan ekonomi Provinsi Lampung, Bandar Lampung memiliki potensi besar untuk pengembangan industri kreatif. Didukung dengan diselenggarakannya beberapa acara terkait ekonomi kreatif, seperti Acara Apresiasi Kreasi Indonesia 2021 di Kota Bandar Lampung. Yang mana kegiatan ini merupakan program pengembangan ekonomi kreatif melalui peningkatan kapasitas (*bootcamp*) dan pameran produk kreatif para pelaku ekonomi kreatif pada subsektor kuliner, kriya, *fashion*, musik, film, animasi, aplikasi, dan permainan. Tak hanya itu, pada tahun 2020 juga diselenggarakan acara Lampung Ekonomi Kreatif Berjaya 2020, yang merupakan upaya dalam penguatan ekonomi kreatif di Kota Bandar Lampung. Sehingga Kota Bandar Lampung merupakan kota yang sangat potensial untuk dikembangkan potensi ekonomi kreatifnya.

Dari 16 subsektor industri kreatif, terdapat tiga subsektor unggulan yang tersebar di Kota Bandar Lampung, yaitu subsektor kuliner sebanyak 26.118 atau 72,32% terletak di Kecamatan Kedaton, kemudian subsektor

fashion sebanyak 5.370 atau 14,87% terletak di Kecamatan Tanjung Karang Pusat, dan subsektor kriya sebanyak 2.819 atau 7,81% terletak di Kecamatan Rajabasa. Dengan begitu, Pemerintah Kota Bandar Lampung dapat membuat strategi dalam pengembangan ketiga subsektor unggulan tersebut.



Gambar 1. 1 Persentase Jumlah Industri Kreatif di Kota Bandar Lampung
Sumber: Badan Pusat Statistik, 2021

Namun, dari ketiga subsektor unggulan tersebut masih memiliki kelemahan atau keterbatasan dalam pelaksanaannya. Seperti rendahnya kualitas produksi, minimnya ketersediaan jalur distribusi dan pemasaran, minimnya jumlah wadah atau asosiasi pelaku usaha, minimnya lembaga pendidikan yang berkaitan dengan bidang pada subsektor unggulan, dan rendahnya kemitraan antar pelaku usaha. Untuk itu, dibutuhkan sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung strategi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Hal itu dapat diwujudkan dengan menyediakan sebuah *creative hub* di Kota Bandar Lampung. *Creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penyelenggara yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Kota Bandar Lampung sebagai kawasan perkotaan besar di Provinsi Lampung, memiliki fungsi sebagai pusat berbagai kegiatan seperti kegiatan

pemerintahan, sosial, politik, pendidikan dan kebudayaan. Letak wilayah yang strategis memberi keuntungan dalam pertumbuhan dan pengembangan Kota Bandar Lampung sebagai pusat perdagangan, industri, dan pariwisata. Perkotaan adalah wujud interaksi antara subsistem sosial, subsistem alam, dan subsistem buatan pada suatu wilayah (Jamaludin, 2017). Lingkungan perkotaan umumnya merupakan lingkungan dengan kebisingan, kepadatan penduduk, suhu panas, dan pencemaran udara yang menyebabkan stres pada penduduk di lingkungan tersebut. Adanya tuntutan hidup yang tinggi dan hiruk pikuk perkotaan menimbulkan rasa jemu, lelah, dan tidak bahagia di lingkungan perkotaan (Nurullah, 2015). Menurut penelitian U.S. Environmental Protection Agency (EPA) dalam Irbah dan Kusumowidagdo (2020), penduduk perkotaan menghabiskan 90 persen waktunya di dalam ruangan, hal ini menyebabkan manusia terisolasi dari lingkungan alam. Menurut Ko (2015), hilangnya hubungan manusia dengan alam tidak hanya berdampak secara fisik namun juga psikologis. Dengan berada di dalam suatu ruangan dalam waktu yang lama, dapat memberi dampak bagi manusia. Dampak jangka pendek berupa hilangnya produktivitas dan dampak jangka panjang seperti stres dan timbulnya penyakit.

Manusia memiliki keterkaitan erat dengan lingkungan sekitarnya, termasuk arsitektur. Desain arsitektur dapat berpengaruh dalam kesehatan mental manusia, sehingga seharusnya arsitektur dirancang dengan memperhatikan efek psikologis manusia (Azizah dan Jaya, 2016). Desain biofilik menciptakan solusi yang berpusat pada manusia saat pengaplikasian elemen dan proses alami ke dalam bangunan. Desain biofilik menghubungkan manusia dengan alam yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan dengan mengintegrasikan alam pada desain bangunan (Stouhi, 2020). Arsitektur biofilik atau desain biofilik dapat menghubungkan kembali manusia dengan alam melalui penerapan pola desain biofilik. Menurut Irbah dan Kusumowidagdo (2020), hal ini dikarenakan adanya rasa pengembalian bentuk hakikat manusia pada alam yang didapat dalam penerapan desain biofilik. Desain biofilik dapat

menjawab permasalahan lingkungan perkotaan dengan menciptakan ruang yang mengintegrasikan alam pada desain ruang tersebut.

Arsitektur biofilik juga berpengaruh pada kemampuan seseorang dalam bertindak, berperilaku, dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas. Menurut Human Space Report: The Global Impact of Biophilic Design in the Workplace, kreativitas seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Elemen alami, khususnya berupa pencahayaan alami dan tumbuhan, dapat meningkatkan kreativitas seseorang sebesar 15 persen dibandingkan dengan yang tidak menerapkan elemen alami. Lingkungan alami sebagai lingkungan fisik pada suatu ruang berdampak positif bagi psikologis manusia, yang dapat meningkatkan kesejahteraan, produktivitas, dan kreativitas.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyediakan ruang yang dapat menampung kegiatan ekonomi kreatif sehingga dapat mendukung proses kreatif dan meningkatkan kreativitas pelaku ekonomi kreatif?
2. Bagaimana merancang *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Bandar Lampung?

1.3. Batasan Perancangan

1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik yang dititikberatkan pada hal-hal prinsip berkaitan dengan ilmu arsitektur. Hal-hal lain di luar ranah arsitektur yang ikut mempengaruhi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi dan dipertimbangkan tanpa pembahasan secara mendalam.

2. Ruang Lingkup Spasial

Perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik yang terletak di Kota Bandar Lampung.

1.4. Tujuan Perancangan

Mewujudkan *creative hub* melalui pendekatan arsitektur biofilik yang dapat mewadahi pelaku ekonomi kreatif dalam menciptakan, mengembangkan, dan menampilkan hasil karya.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Mewujudkan *creative hub* yang menerapkan pendekatan arsitektur biofilik di Bandar Lampung.
2. Memberi wawasan tentang *creative hub* yang menerapkan pendekatan arsitektur biofilik.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan persiapan tugas akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

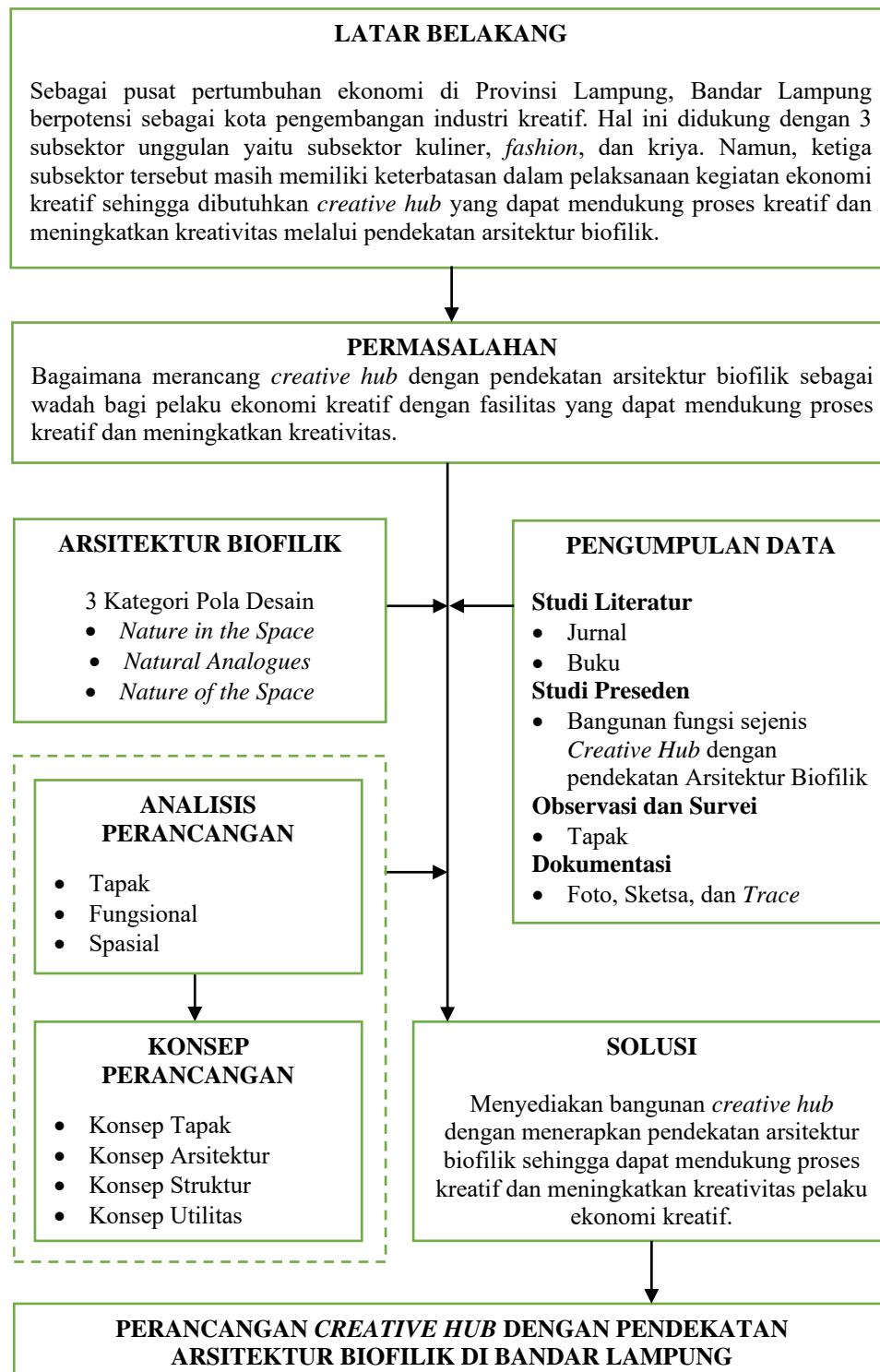
Menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Menguraikan tinjauan tentang *creative hub*, tinjauan tentang pendekatan arsitektur biofilik, dan tinjauan ekonomi kreatif beserta studi preseden.

- 3. BAB III METODE PERANCANGAN**
Menguraikan tentang metode maupun langkah dalam analisis pengumpulan data yang berkaitan dengan penelitian.
- 4. BAB IV TINJAUAN WILAYAH PERANCANGAN**
Menguraikan tentang gambaran umum Kota Bandar Lampung, kriteria pemilihan tapak, alternatif pemilihan tapak, dan pembobotan nilai dari alternatif tapak.
- 5. BAB V ANALISIS PERANCANGAN**
Menguraikan hasil analisis yang meliputi analisis SWOT tapak, analisis makro dan mikro tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial.
- 6. BAB VI KONSEP PERANCANGAN**
Menguraikan konsep dasar perancangan, konsep makro, konsep perancangan tapak, konsep perancangan bangunan, konsep sistem struktur, konsep sistem utilitas, dan hasil perancangan.
- 7. BAB VI PENUTUP**
Menguraikan kesimpulan dan saran terkait perancangan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Bandar Lampung.

1.7. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Pikir
Sumber: Ilustrasi Penulis, 2022

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan *Creative Hub*

1. Definisi *Creative Hub*

Dalam Bahasa Inggris, *creative hub* berasal dari kata *creative* dan *hub*, yang dalam Bahasa Indonesia kata *creative* berarti kreatif yang bermakna memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan kata *hub* berarti pusat yang bermakna pusat kegiatan, wilayah, atau jaringan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebuah *creative hub* merupakan pusat dari kegiatan-kegiatan kreatif dimana terdapat proses penciptaan suatu karya. Menurut The Creative HubKit, sebuah *toolkit* untuk membantu dalam membangun sebuah hub, *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penyelenggara yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

2. Tujuan *Creative Hub*

Menurut The Creative HubKit, tujuan dari *creative hub* antara lain:

- a. Untuk memberikan dukungan dengan cara menyediakan layanan dan/atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis, baik dalam jangka panjang atau jangka pendek, termasuk diantaranya acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas dan peluang global.

- b. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan koneksi diantara komunitasnya.
- c. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non kreatif.
- d. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan masyarakat yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
- e. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul, menjelajahi batasan-batasan praktik kontemporer dan mengambil resiko terhadap inovasi.

3. Klasifikasi *Creative Hub*

Menurut The Creative HubKit, secara umum *creative hub* diklasifikasikan menjadi:

- a. Studio
Kelompok individu kecil dan/atau usaha kecil dalam sebuah *co-working space*.
- b. Centre
Bangunan skala besar yang memiliki fasilitas lainnya seperti café, bar, bioskop, *makerspace*, toko, dan *exhibition space*.
- c. Network
Kelompok individu yang tersebar dan/atau bisnis – cenderung pada sektor dan tempat tertentu.
- d. Cluster
Individu dan bisnis kreatif yang berbagi ruang di suatu area geografis.
- e. Online Platform
Hanya menggunakan metode online/daring seperti website, media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.
- f. Alternative
Fokus kepada percobaan dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

Menurut Enable Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia, jenis *creative hub* khas Indonesia, antara lain:

a. Taman Budaya

Ruang *indoor* dan/atau *outdoor* yang sering digunakan untuk kegiatan seni dan budaya, biasanya diselenggarakan oleh lembaga formal.

b. Sanggar

Serupa dengan bengkel kerja atau *workshop* yang sering digunakan untuk menyelenggarakan kursus, lokakarya, pelatihan atau latihan dan sebagai ruang pertunjukan.

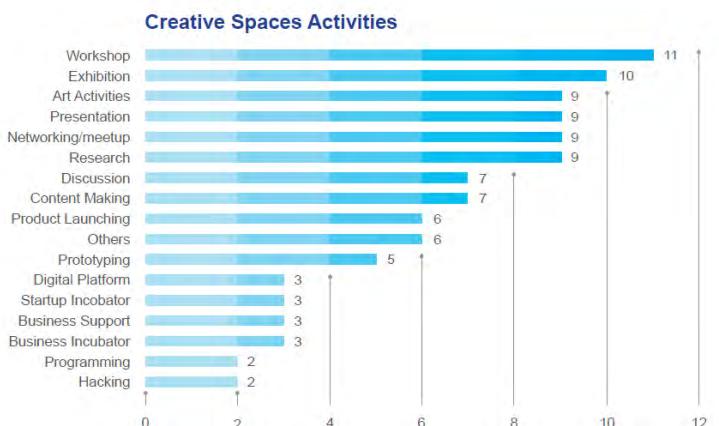
c. Gelanggang Olahraga Remaja

Arena *indoor* yang digunakan untuk acara olahraga dan musik. Digunakan sebagai ruang multi fungsional yang digunakan oleh pemuda.

4. Kegiatan pada *Creative Hub*

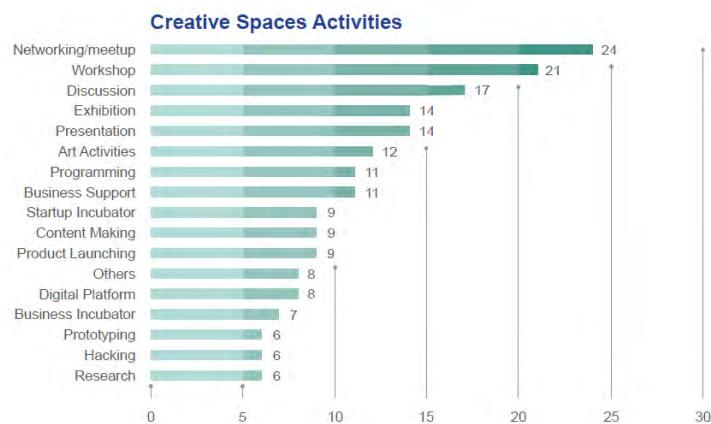
Kegiatan yang beragam pada *creative hub* mencerminkan nilai tiap *creative hub* sehingga hal tersebut tergantung dari sektor yang akan ditekankan pada suatu *creative hub*. Secara umum, berikut merupakan kegiatan yang sering ada pada suatu *creative hub*, yang dibagi menjadi tiga fungsi utama pada suatu *creative hub*, antara lain:

- a. Lima kegiatan teratas dari *creative space* yaitu *workshop*, *exhibition*, kegiatan seni, presentasi, dan berkumpul.



Gambar 2. 1 Grafik kegiatan pada *creative space*
Sumber: Center for Innovation Policy and Governance

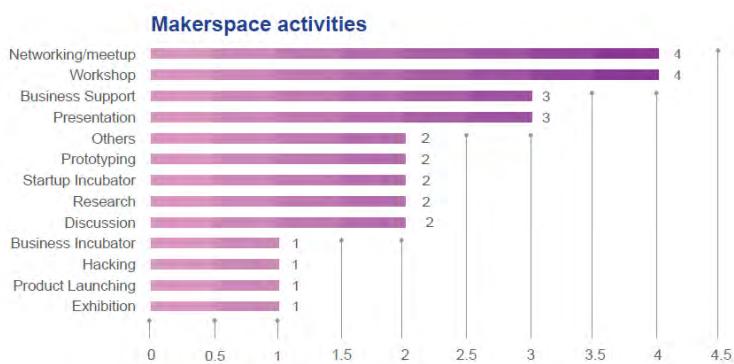
- b. Lima kegiatan teratas dari *co-working space* yaitu berkumpul, *workshop*, diskusi, *exhibition*, presentasi.



Gambar 2. 2 Grafik kegiatan pada *coworking space*

Sumber: Center for Innovation Policy and Governance

- c. Lima kegiatan teratas dari *makerspace* yaitu berkumpul, *workshop*, *business support*, presentasi, lainnya.



Gambar 2. 3 Grafik kegiatan pada *makerspace*

Sumber: Center for Innovation Policy and Governance

Secara umum, kegiatan-kegiatan pada *creative hub* berhubungan dengan sosio-kultural topik. Dimana saling terhubung dengan komunitas dan keadaan sosial sekitar.

5. Fasilitas-Fasilitas pada *Creative Hub*

Menurut Enable Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia, terdapat tiga kategori fasilitas pada *creative hub* berdasarkan fungsinya, yaitu:

- a. Tinjauan Khusus Fasilitas *Creative Space*

Creative space adalah sebuah ruang yang bertujuan menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan

karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas. Jenis-jenis ruang pada fasilitas *creative space* dapat berupa ruang kelas, ruang pameran, auditorium. Menurut Thoring, dkk (2018), terdapat 49 prinsip desain pada *creative space* yang dikelompokan menjadi empat kategori dari skala besar ke kecil yaitu (1) *Neighbourhood*, (2) *Architecture*, (3) *Interior*, dan (4) *Furniture*. Adapun 49 prinsip desain tersebut antara lain:

Overview of Design Principles (from large scale to small scale)			
Neighbourhood	1 Genius Loci	2 The Innovation Hub	3 Field Access
	5 The Supply Store	6 The Landmark	7 The Pavilion
	9 Horizontal Distance	10 View Variations	11 Vistas
	13 The Meeting Stairs	14 Visual Zoning	15 Room-in-a-Room
	17 White Space	18 Empty Space	19 Physical Borders
	21 The Observatory	22 The Reception	23 The Café
	25 Transverse Auditorium	26 The Silencer	27 The Plugin
	29 Visual Privacy	30 The Label	31 Gadget Library
	33 Book Library	34 Visual Inventory	35 The Anchor Point
	37 The Postbox	38 The Bulletin Board	39 The Mystery
	41 The Gym	42 The Greenhouse	43 The Interim Exhibition
	45 The Spare Seat	46 The Chameleon	47 The Trolley
Furniture	49 The Confessional	48 The Communal Desk	4 The Food Truck
			8 Vertical Distance
			12 Visible Structures
			16 The Capsule
			20 Access Control
			24 The Bar Counter
			28 Camouflage
			32 Material Library
			36 Writable Surface
			40 The Playground
			44 The High Seat
			48 The Communal Desk

Gambar 2. 4 Prinsip desain pada *creative space*
Sumber: Thoring dkk (2018)

b. Tinjauan Khusus Fasilitas *Coworking Space*

Coworking space tak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja, namun juga penyelenggara komunitas dan individu yang mencari kolaborasi dan produksi bersama. Jenis-jenis ruang pada fasilitas *coworking space* dapat berupa ruang kantor, ruang *meeting*, dan aula.

c. Tinjauan Khusus Fasilitas *Makerspace*

Makerspace memiliki karakteristik utama yang sama dengan *coworking space*, yaitu menyediakan ruang untuk kolaborasi dan berkreasi dengan cara pada umumnya. Perbedaan utamanya adalah *makerspace* memiliki alat-alat spesifik, seperti 3D-printers, mesin pemotong, dan lainnya, yang merupakan alat-alat produksi, dimana

coworking space hanya menyediakan alat-alat kantor. Hal ini berarti *makerspaces* umumnya memiliki area kerja yang lebih besar dan menyediakan program yang fokus pada produk kerajinan. Jenis-jenis ruang pada fasilitas *makerspace* dapat berupa ruang *workshop*, laboratorium, dan bengkel kerja.

2.2. Tinjauan Arsitektur Biofilik

1. Pengertian Arsitektur Biofilik

Biofilik atau Biophilia adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah ‘biophilia’ pertama kali digunakan oleh psikolog Eric Fromm (*The Anatomy of Human Destructiveness*, 1973), yang menjelaskan bahwa biophilia sebagai “gairah akan kecintaannya pada hidup dan semua yang hidup”. Kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (*Biophilia*, 1984), yang mengemukakan bahwa adanya kecenderungan manusia untuk memusatkan perhatian dan berafiliasi dengan alam dan bentuk lainnya. Biophilia merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan alam dan sistem alam. Istilah biophilia berkembang dari bidang biologi dan psikologi, dan menyesuaikan dengan bidang lainnya. Dalam bidang arsitektur, hal ini dikenal dengan desain biofilik. Desain biofilik menciptakan solusi yang berpusat pada manusia saat pengaplikasian elemen dan proses alami ke dalam bangunan. Desain biofilik dapat mengurangi stres, tingkat tekanan darah, dan tingkat detak jantung yang disaat bersamaan meningkatkan produktivitas, kreativitas, fungsi kognitif dan kesejahteraan.

Menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014), desain biofilik adalah desain yang berlandaskan pada aspek biophilia yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam. Desain biofilik berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia di

lingkungan modern yang memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia (Kellert & Calabrese, 2015). Desain biofilik menjadi strategi dalam mengatasi tekanan pada *workplace*, *student performance*, proses penyembuhan pasien, kekompakan sebuah komunitas, dan tantangan yang berhubungan dengan kesehatan dan kesejahteraan.

2. Pola Desain Biofilik

Dalam 14 *Patterns of Biophilic Design* (Browning, Ryan, & Clancy, 2014), terdapat 14 pola desain biofilik yang terbagi menjadi 3 kategori, yaitu:

a. *Nature in the Space*

Nature in the space membahas tentang kehadiran secara langsung, fisik, dan semu dari alam dalam suatu ruang. *Nature in the space* dicapai melalui penciptaan hubungan langsung dengan unsur-unsur alam, melalui keragaman, gerakan, dan interaksi multi-indera. Termasuk tumbuhan, air, hewan, dan juga hembusan angin, suara, aroma, dan elemen alam lainnya.

[P1]*Visual Connection with Nature* (hubungan visual dengan alam)

Memberi akses akan elemen alam, sistem kehidupan, dan proses alami.

[P2]*Non-Visual Connection with Nature* (hubungan non-visual dengan alam)

Hubungan stimulasi indera pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa dengan alam, sistem kehidupan, dan proses alami.

[P3]*Non-Rhythmic Sensory Stimuli* (stimulus sensor tidak beritme)

Hubungan rangsangan sensorik dengan alam yang dapat dianalisis secara statistik tetapi tidak terprediksi.

[P4]*Thermal & Airflow Variability* (variasi perubahan panas dan udara)

Perubahan temperatur udara, kelembaban, pergerakan angin, dan temperatur sekitar yang meniru lingkungan alami.

[P5]*Presence of Water* (Kehadiran air)

Meningkatkan pengalaman ruang dengan melihat, mendengar, atau menyentuh elemen air.

[P6]*Dynamic & Diffuse Light* (Cahaya dinamis dan menyebar)

Memanfaatkan perbedaan intensitas cahaya dan bayangan yang berubah-ubah untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam.

[P7]*Connection with Natural Systems* (hubungan dengan sistem alami)

Proses alami, khususnya perubahan karakteristik secara musiman dan temporal pada suatu ekosistem.

b. *Natural Analogues*

Natural analogues membahas terkait benda organik, tidak hidup, dan menyerupai secara tidak langsung dari alam. Objek, material, warna, bentuk, susunan dan pola yang ada di alam yang berupa karya seni, ornamen, perabot, dekorasi, dan tekstil.

[P8]*Biomorphic Forms & Patterns* (bentuk dan pola biomorfik)

Referensi simbolik akan kontur, pola, tekstur atau susunan numerik yang ada di alam sebagai elemen struktural maupun dekoratif dalam ruang.

[P9]*Material Connection with Nature* (hubungan material dengan alam)

Menggunakan material dan elemen alami meminimalkan proses pengolahan, mencerminkan lokalitas atau geologi untuk menciptakan rasa akan tempat yang berbeda.

[P10] *Complexity & Order* (kompleksitas dan keteraturan)

Informasi sensorik yang menganut hirarki spasial yang mirip dengan yang ada di alam.

c. *Nature of the Space*

Nature of the space membahas terkait konfigurasi spasial di alam. Termasuk keinginan untuk dapat melihat yang melampaui

lingkungan sekitar, ketertarikan akan hal-hal yang sedikit berbahaya atau hal yang tidak diketahui, pandangan yang tidak jelas dan terkadang bahkan fobia.

[P11] *Prospect* (prospek)

Sebuah pandangan tanpa halangan untuk pengawasan dan perencanaan.

[P12] *Refuge* (tempat perlindungan)

Tempat penarikan kembali, dari kondisi lingkungan atau aktivitas utama, yang mana individu terlindung dari sisi belakang dan sisi atas.

[P13] *Mystery* (misteri)

Informasi yang didapat melalui pandangan yang tidak jelas atau alat sensorik lainnya yang menarik individu untuk menjelajahi lebih dalam ke lingkungan.

[P14] *Risk/Peril* (resiko/bahaya)

Ancaman yang teridentifikasi namun dengan perlindungan yang aman.

2.3. Tinjauan Ekonomi Kreatif

1. Pengertian Ekonomi Kreatif

Dalam Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif 2015-2019, yang dimaksud dengan (1) Kreativitas adalah kapasitas atau daya upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik dan baru serta menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda; (2) Ekonomi Kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis kreativitas; (3) Usaha Ekonomi Kreatif adalah entitas usaha, baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum yang mentransformasikan dan memanfaatkan kreativitas untuk menghasilkan barang dan jasa serta yang diakui memiliki hak kekayaan intelektual baik terdaftar maupun melekat. Menurut Diktum Pertama

Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Ekonomi Kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Sumber daya utama dalam ekonomi kreatif adalah kreativitas yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari pakem. Kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada. Inovasi adalah penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada untuk menghasilkan produk yang lebih baik, bernilai tambah, dan bermanfaat.

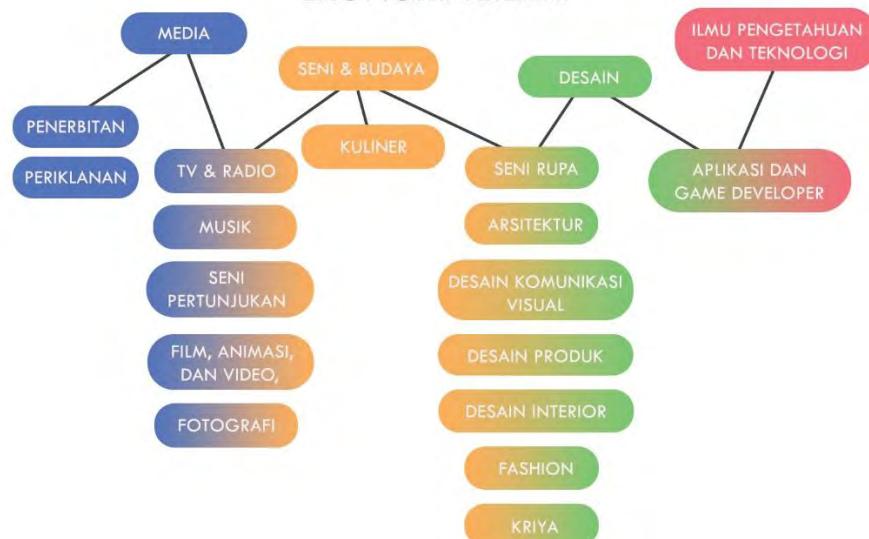
Ekonomi kreatif erat kaitannya dengan industri kreatif, namun ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dari industri kreatif. Ekonomi kreatif merupakan ekosistem yang memiliki hubungan saling ketergantungan antara rantai nilai kreatif; lingkungan pengembangan; pasar dan pengarsipan. Ekonomi kreatif tidak hanya terkait dengan penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga penciptaan nilai tambah secara sosial, budaya dan lingkungan. Industri kreatif merupakan bagian atau subsistem dari Ekonomi Kreatif, yang merupakan penggerak penciptaan nilai ekonomi pada era ekonomi kreatif. Dalam proses penciptaan nilai kreatif, industri kreatif tidak hanya menciptakan transaksi ekonomi, tetapi juga transaksi sosial dan budaya.

Dari berbagai pengertian mengenai ekonomi kreatif, dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang berbasis pada kreativitas sumber daya manusia yang bertujuan menciptakan solusi atas suatu masalah dan menghasilkan sesuatu yang unik yang bernilai ekonomis. Sehingga kreativitas dan sumber daya manusia atau pelaku ekonomi kreatif merupakan faktor utama dalam kegiatan ekonomi kreatif.

2. Subsektor Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia

Substansi dominan ruang lingkup pengembangan ekonomi kreatif yaitu media; seni dan budaya; desain; ilmu pengetahuan dan teknologi. Keempat ruang lingkup tersebut terbagi menjadi 16 subsektor yang dapat berdiri sendiri dan merupakan gabungan antara dua ruang lingkup yang saling berhubungan dengan yang lainnya.

SUBSTANSI DOMINAN PENGEMBANGANAN EKONOMI KREATIF



Gambar 2. 5 Subsektor Ekonomi Kreatif
Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI Tahun 2004

a. Penerbitan

Subsektor Penerbitan merupakan suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk

tulisan, gambar, dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media elektronik, ataupun media daring untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.

b. Periklanan

Subsektor Periklanan merupakan bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.

c. Televisi dan Radio

Televisi merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan. Radio merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

d. Musik

Subsektor Musik merupakan segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.

e. Seni Pertunjukan

Subsektor Seni Pertunjukan merupakan cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (*performers*), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton; baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tarian; yang terjadi secara langsung (*live*) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (*hic et nunc*).

f. Film, Animasi, dan Video

Subsektor Film, Animasi, dan Video merupakan karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audio visual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi. Animasi merupakan tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa. Video merupakan sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing, dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

g. Fotografi

Subsektor Fotografi merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

h. Kuliner

Subsektor Kuliner merupakan kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal; sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

i. Seni Rupa

Subsektor Seni Rupa merupakan penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan

budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

j. Arsitektur

Subsektor Arsitektur merupakan wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.

k. Desain Komunikasi Visual

Subsektor Desain Komunikasi Visual merupakan seni menyampaikan pesan (*art of communication*) dengan menggunakan Bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.

l. Desain Produk

Subsektor Desain Produk merupakan salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau. Desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya. *Industrial Design Society of America* (IDSA) mendefinisikan desain produk sebagai layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik.

m. Desain Interior

Subsektor Desain Interior merupakan kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

n. *Kriya*

Subsektor *Kriya* merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga tematik produknya.

o. *Fashion*

Subsektor *Fashion* merupakan suatu gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok.

p. Aplikasi dan *Game Developer*

Subsektor Aplikasi dan *Game Developer* merupakan suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*).

3. Pelaku Ekonomi Kreatif

Sumber daya manusia atau pelaku ekonomi kreatif merupakan faktor utama dalam kegiatan ekonomi yang berbasis pada kreativitas sumber daya manusia yang bertujuan menciptakan solusi atas suatu masalah dan menghasilkan sesuatu yang unik. Ruang lingkup pengembangan ekonomi kreatif terdiri dari media; seni dan budaya; desain; ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu, pelaku ekonomi kreatif terdiri dari sumber daya manusia yang bekerja pada bidang atau ruang lingkup tersebut, diantaranya seniman, desainer, pengrajin, mahasiswa, penyuluhan, penampil, musisi, dan lain-lain.

2.4. Studi Preseden *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik

Studi preseden pada bangunan dengan fungsi sejenis *creative hub* yang menerapkan pendekatan arsitektur biofilik, antara lain:

1. Scion Innovation Hub, New Zealand



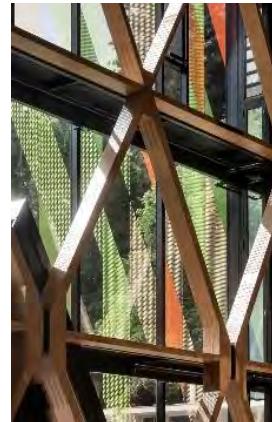
Gambar 2. 6 Scion Innovation Hub
Sumber: archdaily.com

Scion Innovation Hub merupakan sebuah kantor pusat dari Scion, sebuah institusi penelitian pada pengembangan teknologi industri perkebunan, yang terletak di Rotorua, New Zealand. Bangunan yang dibangun tahun 2020 dengan luas 2000m² ini memiliki jumlah 3 lantai, yaitu lantai dasar, lantai 1 dan lantai 2.

Bangunan Scion Innovation Hub menggunakan material lokal berupa kayu glulam yang tidak hanya ditujukan untuk keindahan namun juga berkontribusi terhadap penggunaan *zero-carbon*. Sistem struktur bangunan menggunakan sistem diagrid dengan material kayu yang terekspos pada interior bangunan. Sistem selubung bangunan menggunakan sistem *curtain wall* dengan material kaca yang diberi aksen berwarna hijau dan oren.



Gambar 2. 7 Sistem Diagrid
Sumber: bopbusinessnews.co.nz



Gambar 2. 8 Sistem selubung bangunan
Sumber: archdaily.com

Pada bagian *entrance* terdapat tiga puncak yang merepresentasikan tiga hapu/suku pada daerah tersebut. Tiga puncak tersebut menggunakan material kayu dengan ukiran khas daerah setempat.



Gambar 2. 9 *Entrance*
Sumber: archdaily.com



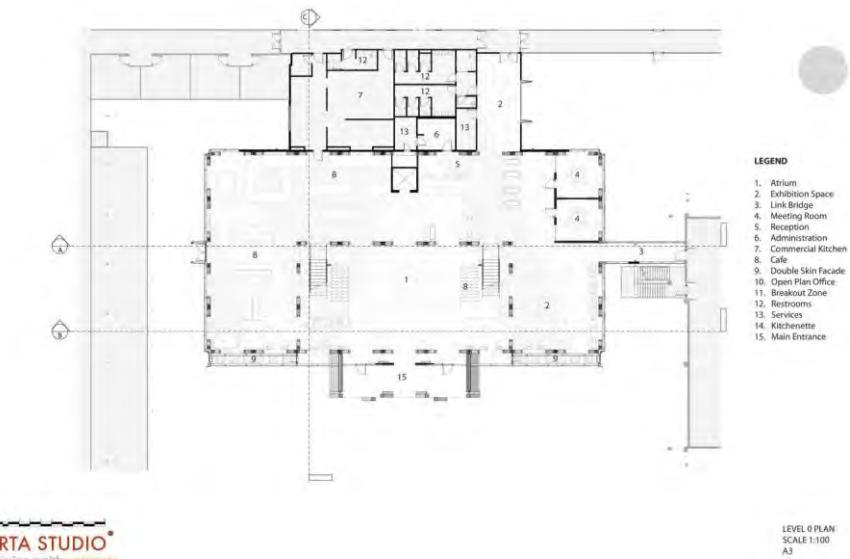
Gambar 2. 10 Detail puncak *entrance*
Sumber: archdaily.com

Sebelum memasuki *entrance*, pengunjung akan melewati sebuah plaza yang berfungsi sebagai area penerimaan. Hal ini dikarenakan area parkir pada bangunan yang terletak agak jauh, yaitu berada di seberang bangunan. Dimana area parkir ini berbarengan dengan area parkir Taman Hutan Whakarewarewa.



Gambar 2. 11 Plaza
Sumber: woodworks.events

Setelah memasuki area *entrance*, pengunjung akan masuk ke dalam ruang atrium yang berfungsi sebagai ruang komunal dan ruang sirkulasi. Pada lantai dasar, fungsi ruang bersifat lebih publik sehingga dapat diakses untuk pengunjung umum. Selain atrium, pada lantai dasar juga terdapat *exhibition space*, ruang resepsionis, ruang *meeting*, dan café.



Gambar 2. 12 Denah Lantai Dasar
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 13 Atrium
Sumber: twitter.com



Gambar 2. 14 Exhibition Space
Sumber: gibson.co.nz



Gambar 2. 15 Café
Sumber: twitter.com



Gambar 2. 16 Resepsionis
Sumber: archdaily.com

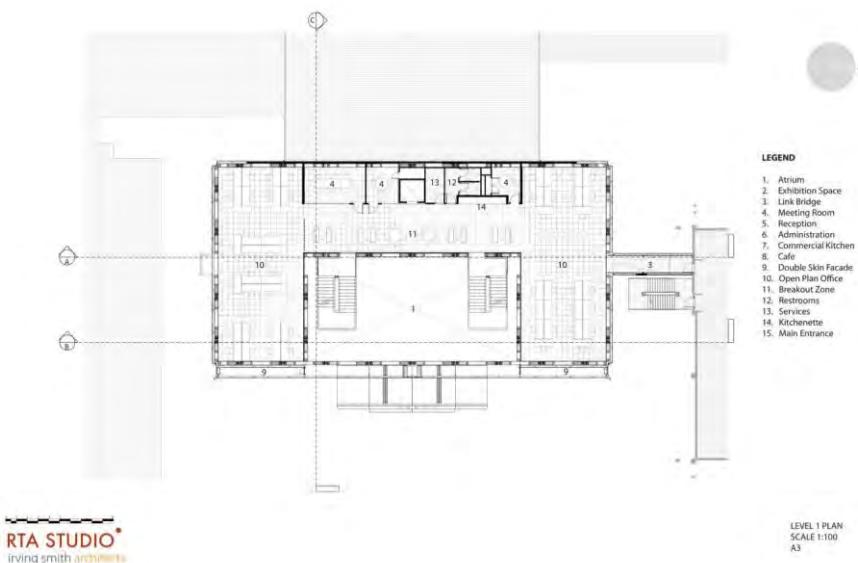
Ruang – ruang pada lantai dua dan tiga memiliki fungsi ruang yang lebih privat, yaitu ruang kantor dengan layout *open-plan*, *meeting*, *breakout zone*, dan ruang servis.



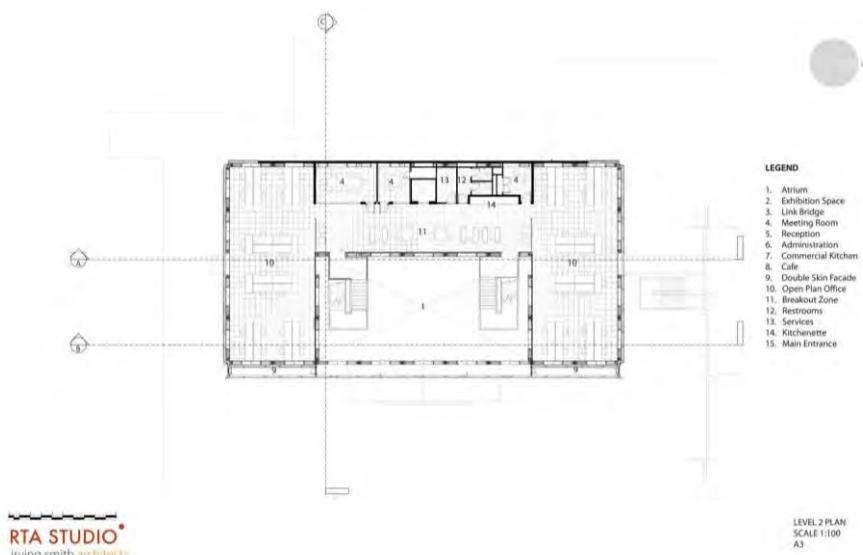
Gambar 2. 17 Open plan Office
Sumber: aspectfurniture.com



Gambar 2. 18 Breakout Zone
Sumber: aspectfurniture.com



Gambar 2. 19 Denah Lantai 1
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 20 Denah Lantai 2
Sumber: archdaily.com

2. Music Market Cultural Centre, Australia



Gambar 2. 21 Music Market Cultural Centre
Sumber: archdaily.com

Music Market Cultural Centre merupakan rumah bagi musik kontemporer di Australia. Bangunan yang difungsikan sebagai wadah bagi kegiatan bekerja, belajar, dan kolaborasi. Hub mengkombinasikan ruang kantor pengembangan Musik Victoria, *co-working*, edukasi, dan ruang pertunjukan dalam menggabungkan musik dan kegiatan usaha.



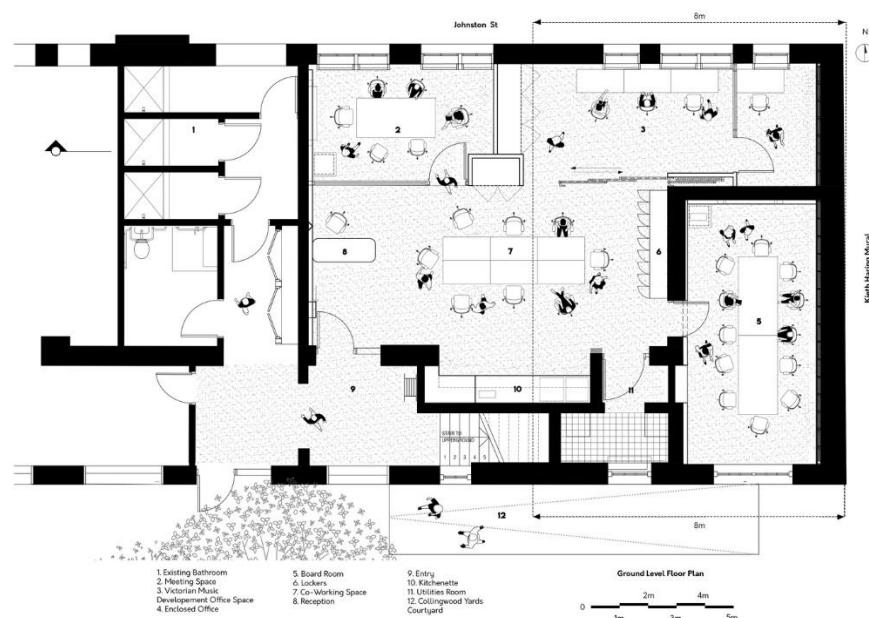
Gambar 2. 22 Ruang *multi-purpose*
Sumber: archdaily.com

Setiap ruang dapat digunakan sebagai ruang pertunjukan, seperti ruang menulis lagu, ruang edukasi, koridor, ruang rapat, dan sudut pertemuan. Hal ini menunjukkan fleksibilitas pada ruang-ruang pada bangunan ini. Tak hanya itu, dinding yang dapat dioperasikan semakin mendukung dalam fleksibilitas ruang. Penggunaan prinsip-prinsip dari harmoni, ritme, tekstur, dan komposisi, membuat pengaturan ruang akustik yang terintegrasi dalam desain sehingga menghasilkan ruang akustik yang berkualitas.



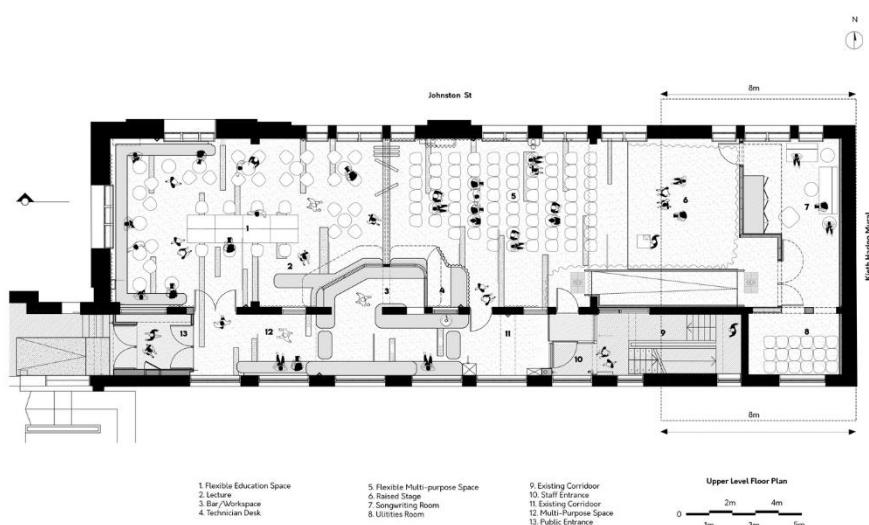
Gambar 2. 23 Co-working Space

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 24 Denah Lantai Dasar

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 25 Denah Lantai 1

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 26 Ruang edukasi fleksibel
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 27 Ruang *multi-purpose* dan edukasi fleksibel
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 28 Bar/Workspace
Sumber: archdaily.com

3. Springvale Community Hub, Australia

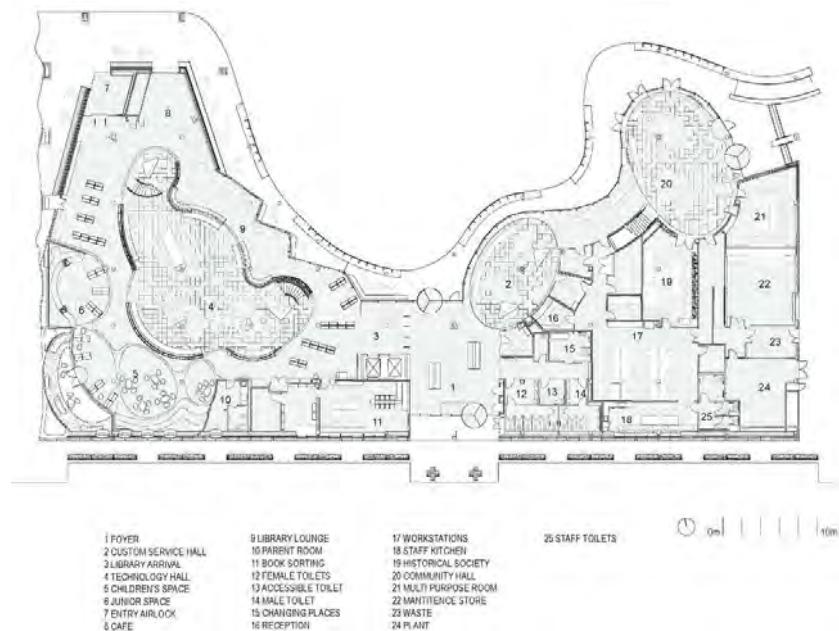


Gambar 2. 29 Springvale Community Hub
Sumber: archdaily.com

Springvale Community Hub merupakan ruang komunitas dengan budaya yang berbeda-beda yang mencerminkan identitas unik setiap

masyarakat maupun lingkungan di Kota Springvale, Australia. Hub mewujudkan pentingnya representasi dan hubungan yang dapat menumbuhkan rasa kepemilikan dengan menerapkan budaya lokal ke dalam bangunan.

Bangunan dengan luas 3.800 m² dengan jumlah 2 lantai ini memiliki foyer sebagai area *entrance*, perpustakaan, dan tiga *hall*, *service hall*, *technology hall*, dan *community hall*, pada lantai satu. Pada lantai satu, ruang-ruang difungsikan untuk kegiatan yang lebih publik seperti ruang pelayanan, ruang anak, dan café. Warna-warna dominan pada tiap ruang, termasuk panel kayu berwarna memberi elemen alam dan budaya dalam bangunan.



Gambar 2. 30 Denah lantai 1

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 31 Technology Hall

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 32 *Lounge* Perpustakaan
Sumber: landezine.com



Gambar 2. 33 *Community Hall*
Sumber: archdaily.com

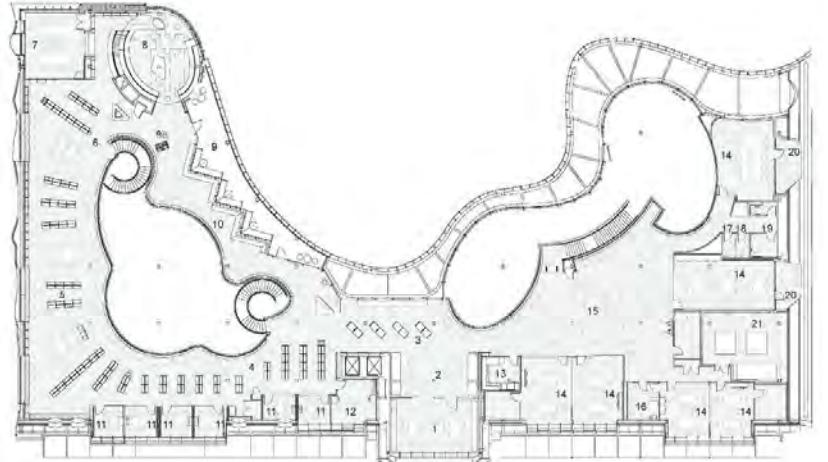


Gambar 2. 34 *Custom Service Hall*
Sumber: landezine.com

Pada lantai dua, ruang-ruang difungsikan untuk kegiatan yang lebih privat, seperti ruang *makerspace* “*The Studio*”, ruang belajar, ruang *multi-purpose*, dan perpustakaan.



Gambar 2. 35 *Makerspace*
Sumber: archdaily.com



1 MAKER'S SPACE
 2 LIBRARY FOYER
 3 LIBRARY FOYER
 4 LIBRARY COLLECTION 3
 5 LIBRARY COLLECTION 2
 6 LIBRARY COLLECTION 1
 7 COMMUNITY STUDY ROOM
 8 YOUTH LOUNGE
 9 READING TERRACE
 10 LIBRARY LOUNGE
 11 MEDIA BOOTH
 12 MULTI FAITH SPACE
 13 KITCHENETTE
 14 MULTIPURPOSE /
 COMMUNITY ROOM
 15 COMMUNITY STUDY
 16 OCCASIONAL CARE TOILET
 17 FEMALE TOILET
 18 MALE TOILET
 19 ACCESSIBLE TOILET
 20 TERRACE
 21 PLANT

Gambar 2. 36 Denah lantai 2

Sumber: archdaily.com

Hub mendapatkan peringkat 6-star *Green Star* dan *carbon-neutral* melalui sistem pengelolaan air hujan, sistem panel surya, sistem pemanas/pendingin, dan aspek desain fasad. Bukaan jendela besar pada seluruh bangunan ke segala arah mengurangi penggunaan energi pada bangunan dan meningkatkan kesejahteraan.



Gambar 2. 37 Perpustakaan
 Sumber: archdaily.com

Fasad utama bangunan difungsikan sebagai beranda dan selubung, sehingga melindungi pengguna di dalam dan menciptakan ruang luar yang terlindungi. Setiap orientasi fasad mencerminkan aspek lokal dari Kota Springvale. Fasad utama pada bagian Barat material batu bata dengan *finishing* warna pelangi secara kontekstual mencerminkan

berbagai bendera yang membentuk demografi Springvale. Fasad bagian Utara berbentuk melengkung mengikuti sungai kuno, Sungai Red Gums. Fasad bagian Barat Laut mencerminkan atap terakota pada pinggiran kota dan fasad bagian Selatan membentang menjadi parkir mobil.



Gambar 2. 38 Fasad Barat

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 39 Fasad Utara

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 40 Fasad Barat Laut

Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 41 Fasad Selatan

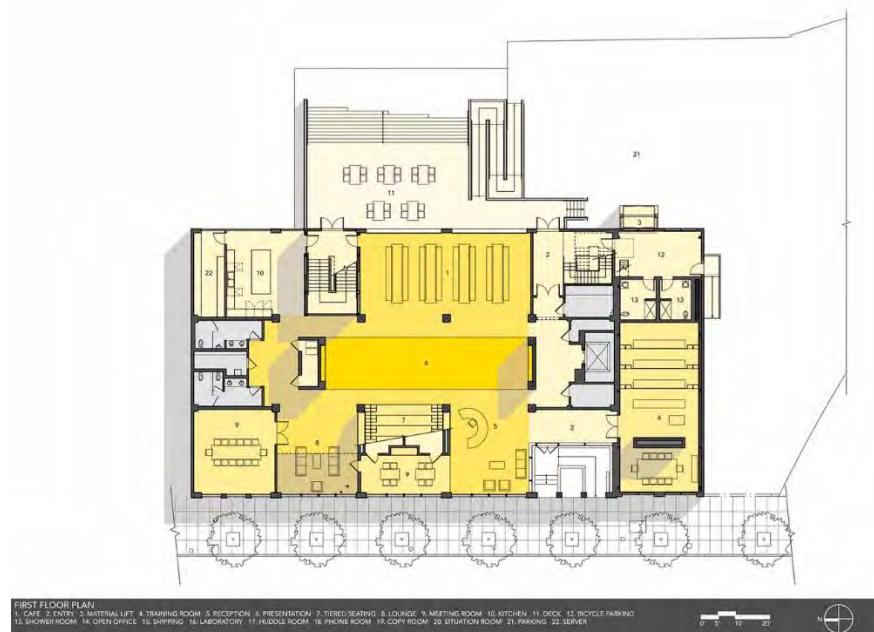
Sumber: landezine.com

4. PCH International Innovation Hub, San Francisco



Gambar 2. 42 PCH International Innovation Hub
Sumber: archdaily.com

PCH International Innovation Hub merupakan sebuah kantor milik PCH International, sebuah perusahaan pengembangan desain produk, yang pusatnya terletak di San Francisco, California, Amerika Serikat. Bangunan PCH International Innovation Hub berada di Jalan Mississippi, mudah terlihat dari Jalan Raya 280 yang menuju Silicon Valley, dan dekat dengan pencipta dan penggerak kreatif kota. Bangunan yang dibangun tahun 2013 sampai 2014 dengan luas 2.787 m² ini memiliki jumlah 3 lantai.



Gambar 2. 43 Denah Lantai 1
Sumber: archdaily.com

Ruang pada lantai 1 difungsikan sebagai ruang yang sifatnya publik, seperti teras, *cafe*, area tangga duduk, ruang presentasi, ruang resepsionis, mezanin, dan *lounge*. Ruang semi publik seperti ruang *meeting* dan ruang pelatihan. Dan ruang penunjang yaitu ruang servis berupa toilet, ruang server, dapur, dan area parkir sepeda.



Gambar 2. 44 Area Tangga Duduk
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 45 Ruang *Meeting*
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 46 Resepsionis
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 47 Lounge

Sumber: archdaily.com

Ruang presentasi mengakomodasi kegiatan berkumpul dan acara dengan jumlah pengunjung yang banyak. Ruang ini memiliki area yang terbuka, *ceiling* yang tinggi, mezanin, dan partisi yang berfungsi sebagai *display*. *Cafe* dapat difungsikan sebagai area duduk jika diadakan suatu acara dan sebagai area makan dan minum bagi staf.



Gambar 2. 48 Ruang Presentasi

Sumber: archdaily.com

Cahaya matahari timur dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami dan penghawaan alami pada lantai 1 dengan penggunaan pintu lipat yang menyatukan interior dengan teras eksterior yang juga merupakan taman.



Gambar 2. 49 Teras

Sumber: archdaily.com

Ruang pada lantai 2 dan 3 difungsikan sebagai ruang yang lebih privat, seperti ruang laboratorium, *open office*, dan ruang *meeting*. Ruang penunjang yaitu ruang servis berupa toilet, ruang pengiriman, dan ruang server.



Gambar 2. 50 Denah Lantai 2
 Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 51 Denah Lantai 3
 Sumber: archdaily.com

Ruang *meeting* pada lantai 2 sebagai ruang *brainstorming* dan kolaborasi antara area desain (*open office*) dan area fabrikasi (laboratorium). Ruang *meeting* didesain dengan terbuka/transparan secara visual dan tertutup/privat secara akustik.



Gambar 2. 52 Ruang *Meeting*
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 53 Ruang *Meeting* dan *Open Office*
Sumber: archdaily.com



Gambar 2. 54 *Open Office*
Sumber: archdaily.com

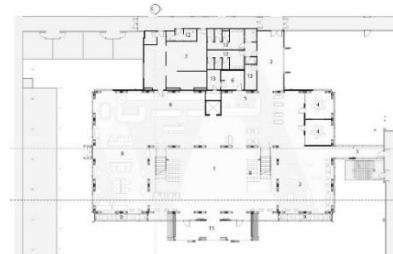
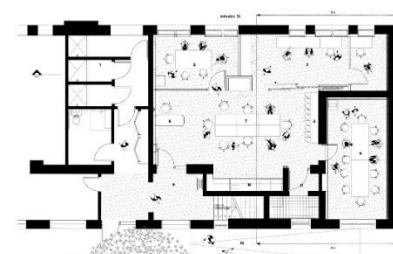
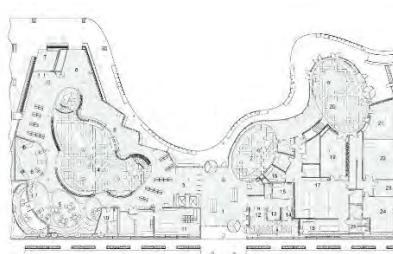
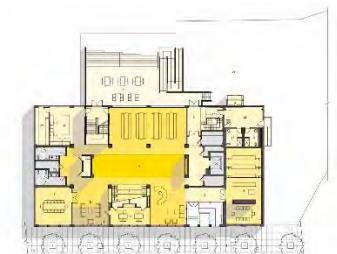
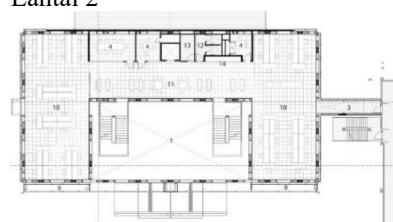
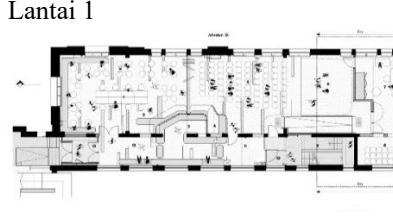
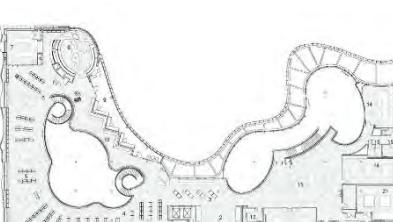
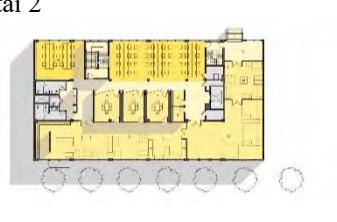


Gambar 2. 55 Laboratorium
Sumber: archdaily.com

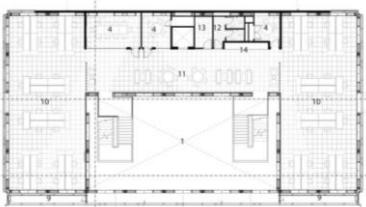
2.5. Karakteristik Bangunan Fungsi Sejenis *Creative Hub*

Berdasarkan komparasi studi preseden pada bangunan fungsi sejenis *creative hub* dengan variabel fungsi, lokasi, luas bangunan, organisasi ruang, sirkulasi, *zoning*, dan kebutuhan ruang, didapatkan karakteristik yang dibutuhkan dalam merancang sebuah bangunan fungsi sejenis *creative hub*, yaitu:

Tabel 2. 1 Komparasi Studi Preseden Bangunan Fungsi Sejenis *Creative Hub*

Variabel	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
Denah	Lantai 1 	Lantai Dasar 	Lantai 1 	Lantai 1 
	Lantai 2 	Lantai 1 	Lantai 2 	Lantai 2 

Tabel 2.1 Lanjutan

Variabel	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
	Lantai 3 			Lantai 3 
Fungsi	- Hub pengembangan teknologi industri perkebunan	- Pusat pengembangan musik kontemporer	- Hub komunitas di Kota Springvale dengan budaya yang beragam	- Hub pengembangan desain produk
Lokasi	- Terletak di perkotaan - Berada di kawasan pendidikan, RTH, dan permukiman	- Terletak di kota budaya - Berada di kawasan <i>heritage</i> dan budaya	- Terletak di pusat pinggiran kota - Berada di kawasan ruang pelayanan publik	- Terletak di perkotaan - Berada di kawasan komersial dan pendidikan
Luas Bangunan	2000 m ²	-	3.800 m ²	2.787 m ²
Organisasi Ruang	- Linier mengikuti atrium yang menjadi hirarki pada tiap lantai	- Lantai dasar: Terpusat Lantai 1: linier	- Linier mengikuti bentuk <i>hall</i>	- Linier
Sirkulasi	- Pencapaian langsung Konfigurasi jalur sirkulasi: linier Hubungan jalur-ruang: menembus ruang. Lantai 1: atrium. Lantai 2: <i>breakout zone</i> Bentuk ruang sirkulasi: tangga, atrium.	- Pencapaian langsung Konfigurasi jalur sirkulasi: linier Hubungan jalur-ruang: menembus ruang <i>co-working space</i> pada lantai dasar. Lantai 1: menembus ruang <i>multi-purpose</i> dan edukasi fleksibel. Bentuk ruang sirkulasi: tangga, ruang <i>co-working</i> , ruang <i>multi-purpose</i> dan edukasi fleksibel.	- Pencapaian langsung Konfigurasi jalur sirkulasi: linier Hubungan jalur-ruang: menembus ruang, yaitu foyer, <i>lounge</i> Bentuk ruang sirkulasi: tangga, foyer, <i>lounge</i> .	- Pencapaian langsung Konfigurasi jalur sirkulasi: linier membentuk koridor Hubungan jalur-ruang: melewati ruang koridor Bentuk ruang sirkulasi: koridor, ruang presentasi, <i>cafe</i> , tangga, lift.
Zoning	- Lantai dasar sebagai zona publik dan servis. Sebagai ruang kegiatan komunal, berkumpul, banyak orang. Ruang atrium, <i>cafe</i> , dan <i>exhibition space</i> .	- Lantai dasar: sifat ruang privat, ruang kantor, <i>co-working space</i> , ruang <i>meeting</i> , <i>board room</i> .	- Lantai 1: Ruang-ruang publik untuk berkumpul seperti <i>hall</i> dan <i>caf�</i> ; Ruang penerimaan seperti foyer, <i>entrance</i> dan <i>lounge</i>	- Lantai 1: ruang bersifat publik sebagai ruang berkumpul seperti ruang presentasi, <i>cafe</i> , teras, <i>lounge</i> , dan area tangga duduk. Ruang semipublik

Tabel 2.1 Lanjutan

Variabel	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	HUB of Seoul
	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai 1 dan 2 sebagai zona privat dan servis. Kegiatan yg lebih khusus untuk pengguna bangunan, <i>office</i> dan ruang yang mendukungnya seperti ruang <i>meeting</i>, <i>breakout zone</i>, dan servis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai 1: sifat ruang publik sebagai ruang komunal seperti ruang <i>multipurpose</i> fleksibel, ruang edukasi fleksibel, <i>stage</i>, <i>multipurpose space</i>, dan <i>bar workspace</i>. Ruang semi privat seperti ruang menulis lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> - perpustakaan; Ruang servis dan ruang pengelola; Ruang anak-anak yang lebih mudah dijangkau. - Lantai 2: Ruang-ruang semi privat yang dikhkusukan untuk melakukan kegiatan di hub seperti <i>makerspace</i>, perpustakaan, ruang belajar, ruang serbaguna, <i>lounge</i> remaja dan ruang servis sebagai penunjang. 	<ul style="list-style-type: none"> - seperti ruang <i>meeting</i> dan ruang pelatihan. Ruang servis berupa toilet, ruang server, dapur, dan parkir sepeda. - Lantai 2 dan 3: ruang bersifat <i>privat</i> seperti ruang <i>open office</i>, laboratorium, ruang <i>meeting</i>, dan didukung ruang servis berupa toilet, ruang pengiriman, dan ruang server.
Kebutuhan Ruang	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai Dasar: <i>main entrance</i>, atrium, resepsionis, ruang administrasi, <i>exhibition space</i>, ruang <i>meeting</i>, <i>café</i>, dapur, ruang servis. - Lantai 2 dan 3: <i>open plan office</i>, <i>breakout zone</i>, ruang <i>meeting</i>, ruang servis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai Dasar: ruang kantor pengembangan musik, <i>co-working space</i>, resepsionis, <i>board room</i>, ruang servis. - Lantai 1: <i>entrance</i> publik, ruang edukasi fleksibel, ruang <i>multipurpose</i> fleksibel, <i>stage</i>, ruang menulis lagu, <i>bar/workspace</i>, ruang <i>multipurpose</i>, ruang servis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai 1: <i>entrance</i>, foyer, resepsionis, <i>hall</i>: <i>service</i>, <i>technology</i>, <i>community</i>, <i>entrance</i> dan <i>lounge</i> perpustakaan, ruang anak-anak, ruang orangtua, area junior, <i>café</i>, ruang kerja, ruang <i>multi-purpose</i>, ruang servis. - Lantai 2: foyer, <i>makerspace</i>, <i>lounge</i> perpustakaan, perpustakaan, teras baca, ruang belajar, <i>youth lounge</i>, ruang <i>multi-purpose</i>, ruang servis. <i>Outdoor</i>: <i>playground</i>, taman, lapangan, <i>water feature</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lantai 1: ruang presentasi, <i>cafe</i>, teras, <i>lounge</i>, area tangga duduk, mezanin, ruang <i>meeting</i>, ruang pelatihan, toilet, ruang server, dapur, parkir sepeda. - Lantai 2 dan 3: <i>open office</i>, laboratorium, ruang <i>meeting</i>, toilet, ruang pengiriman, ruang server.

Tabel 2.1 Lanjutan

Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi Fungsi bangunan hub yang sejenis dengan <i>creative hub</i> menyesuaikan dengan tema bangunan dan kegiatan utama yang akan diterapkan oleh hub tersebut. - Lokasi Lokasi hub menyesuaikan dengan tema fungsi bangunan tersebut. Bangunan terletak di perkotaan dan berada di kawasan yang berkaitan dengan tema fungsi bangunan, seperti kawasan pendidikan, budaya, pelayanan publik, dan komersial. - Luasan Bangunan Luasan bangunan maksimal 4.000 m² dengan luasan tapak minimal 4.000 m². - Organisasi ruang Linier. Mengikuti suatu bentuk ruang atau titik tertentu. - Sirkulasi Pencapaian: langsung menuju <i>entrance</i> Konfigurasi jalur sirkulasi: linier Hubungan jalur-ruang: menembus ruang publik/komunal seperti atrium, <i>breakout zone</i>, foyer, <i>lounge</i>, <i>cafe</i>, ruang presentasi. Melewati ruang sirkulasi seperti koridor. Bentuk ruang sirkulasi: tangga, lift, atrium, ruang <i>multi-purpose</i>, foyer, <i>lounge</i>, <i>cafe</i>, koridor. - Zoning Pembagian <i>zoning</i> berdasarkan sifat ruang tiap lantai. Pada lantai 1 digunakan sebagai ruang yang bersifat publik, difungsikan untuk kegiatan komunal dan berkumpul. Ruang publik seperti ruang atrium, café, ruang <i>multipurpose</i>, <i>hall</i>, foyer, <i>entrance</i>, <i>lounge</i>. Didukung ruang servis sebagai ruang penunjang. Pada lantai di atasnya, lantai 2 maupun 3, digunakan sebagai ruang yang bersifat semi privat dan privat, yaitu kegiatan yang lebih khusus untuk pengguna bangunan. Ruang tersebut seperti ruang kerja, ruang <i>meeting</i>, ruang kantor, <i>makerspace</i> atau laboratorium, perpustakaan, ruang belajar, ruang serbaguna. - Kebutuhan Ruang Ruang utama yang mendukung kegiatan pada hub yaitu kegiatan menciptakan, mengembangkan, dan menampilkan karya/produk: ruang kantor, ruang kerja, ruang <i>meeting</i>, ruang <i>multipurpose</i>, perpustakaan, dan ruang yang berkaitan dengan tema hub tersebut seperti ruang kantor pengembangan musik, ruang <i>makerspace</i>, laboratorium. Ruang pendukung: resepsionis, ruang publik yang berfungsi sebagai ruang komunal seperti atrium, <i>lounge</i>, <i>hall</i>, foyer, café, dan ruang servis.
------------	---

Sumber: Analisis Penulis, 2022

2.6. Kriteria Pola Desain Arsitektur Biofilik pada Bangunan Sejenis *Creative Hub*

Kriteria pola desain arsitektur biofilik pada bangunan fungsi sejenis *creative hub* berdasarkan komparasi preseden dengan variabel 14 pola desain biofilik (Browning, Ryan, & Clancy, 2014), didapatkan kriteria pola desain arsitektur biofilik yang diterapkan dalam merancang sebuah bangunan fungsi *creative hub*, yaitu:

Tabel 2. 2 Komparasi Studi Preseden Bangunan Fungsi Sejenis *Creative Hub* dengan Pola Desain Biofilik

Pola Biofilik	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
[P1]	<ul style="list-style-type: none"> - Vegetasi <i>indoor</i> berupa vegetasi vertikal dan pot pada ruang atrium, <i>cafe</i>, resepsionis, <i>exhibition space</i>, <i>breakout zone</i>, dan <i>open plan office</i> - Jenis vegetasi vertikal yaitu sirih gading, monstera, ivy. Jenis vegetasi pot yaitu palem bambu, peace lily, aglonema, ara biola, paku, dan beringin. - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting</i> dan <i>open plan office</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada <i>multipurpose space</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke taman pada ruang <i>lounge</i> perpustakaan, <i>custom service hall</i>, <i>community hall</i>, teras baca, foyer - Penggunaan warna alam pada pelingkup horizontal dan vertikal pada <i>technology hall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Vegetasi <i>outdoor</i> berupa vegetasi pot pada teras - Jenis vegetasi pot yaitu myrtus - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting</i>, <i>lounge</i>, mezanin, laboratorium
[P2]	<ul style="list-style-type: none"> - Tekstur material kayu glulam pada sistem struktur 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekstur material pada fasad bangunan - Tekstur pelingkup vertikal pada <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, <i>bar/workspace</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekstur material pelingkup vertikal dan horizontal pada <i>hall</i> dan <i>lounge</i> perpustakaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekstur material pada fasad bangunan - Tekstur material ekspos pada struktur bangunan - Tekstur pelingkup vertikal dan horizontal pada ruang <i>meeting</i>
[P3]	<ul style="list-style-type: none"> - Pola bayangan <i>double skin</i> saat terkena sinar matahari pada <i>cafe</i>, <i>exhibition space</i>, <i>open plan office</i>, dan ruang <i>meeting</i>. 	-	-	-

Tabel 2. 2 Lanjutan

Pola Biofilik	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
[P4]	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Double skin</i> pada fasad mengurangi intensitas suhu panas dan dingin pada bangunan - <i>Cross ventilation</i> pada bukaan jendela di sisi utara dan selatan. - <i>Cross ventilation</i> pada ruang <i>meeting, cafe, open plan office</i>. - Ruang atrium sebagai ventilasi alami bangunan. - Atap ruang atrium berventilasi - Void pada ruang <i>breakout zone</i> dan <i>open plan office</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cross ventilation</i> pada bukaan jendela di sisi utara dan selatan. - <i>Cross ventilation</i> pada ruang kantor, ruang <i>meeting, co-working space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace, multipurpose space</i>, ruang menulis lagu 	<ul style="list-style-type: none"> - Fasad dengan ventilasi terbuka pada sisi utara - Void pada <i>hall</i> dan perpustakaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pintu lipat memaksimalkan penghawaan alami pada <i>cafe</i> dan ruang presentasi - <i>Cross ventilation</i> pada ruang <i>meeting</i>
[P5]	-	-	- <i>Water feature</i> berupa air mancur dan kolam pada area <i>outdoor</i>	-
[P6]	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem selubung bangunan menggunakan dinding kaca. - Dinding kaca pada ruang <i>meeting, cafe, exhibition space, open plan office</i>. - <i>Open plan layout</i> pada <i>cafe, breakout zone, open plan office</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bukaan jendela di sisi utara dan selatan fasad bangunan. - Bukaan jendela pada ruang menulis lagu, <i>multipurpose space, flexible multipurpose space, flexible education space</i>, ruang kantor 	<ul style="list-style-type: none"> - Bukaan jendela kaca pada <i>hall, lounge</i> perpustakaan, perpustakaan, <i>makerspace</i> - <i>Open plan layout</i> pada <i>hall, Skylight</i> pada struktur atap 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem selubung bangunan menggunakan dinding kaca. - Dinding kaca pada ruang <i>meeting, lounge, mezanin, area tangga duduk, resepsionis, open office, laboratorium</i> - <i>Open plan layout</i> pada <i>cafe, ruang presentasi, open office, laboratorium</i>
[P7]	- Penerapan <i>sustainable energy</i> melalui <i>double skin</i> , atrium, ventilasi alami, <i>solar shading</i> , dan <i>LED lighting</i> .	-	- Penerapan panel surya, sistem manajemen air hujan, sistem pemanas & pendingin	-
[P8]	<ul style="list-style-type: none"> - Pola <i>double skin</i> mengadaptasi unsur lokal daerah - Bentuk <i>entrance</i> adalah implementasi dari tiga hapu/suku daerah tersebut 	-	- Bentuk fasad yang organik merupakan implementasi lokalitas daerah tersebut	- Bentuk organik untuk menjangkau <i>view</i> yang luas pada resepsionis

Tabel 2. 2 Lanjutan

Pola Biofilik	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
			<ul style="list-style-type: none"> - Tiap orientasi tapak mencerminkan aspek daerah Springvale - Bentuk organik pada <i>hall, lounge</i> perpustakaan, perpustakaan 	
[P9]	<ul style="list-style-type: none"> - Material lokal, kayu glulam, mendukung <i>zero-carbon</i> pada sistem struktur dan <i>entrance</i> - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup horizontal dan vertikal pada ruang <i>meeting, cafe, exhibition space, atrium, breakout zone, open plan office, resepsionis</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup horizontal dan vertikal pada <i>co-working space, bar/workspace, flexible education space, multipurpose space, public entry</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup vertikal fasad bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup horizontal dan vertikal pada ruang <i>meeting, cafe, area tangga duduk, resepsionis, open office, huddle room</i>
[P10]	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem struktur diagrid membentuk pola geometris - <i>Double skin</i> berpola geometris yang beritme - Hirarki pada fasad yaitu area <i>entrance</i> - Struktur dan material ekspos pada atrium, ruang <i>meeting, cafe, exhibition space, breakout zone, open plan office</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Material ekspos pada fasad - Hirarki pada fasad yang beritme - Struktur dan utilitas ekspos pada <i>multipurpose space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace, co-working space</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Penataan pola pada pelingkup horizontal dan vertikal pada <i>hall</i> - Kisi ventilasi berpola geometris yang beritme 	<ul style="list-style-type: none"> - Material ekspos pada fasad - Pola fasad beritme - Struktur, utilitas, dan material ekspos pada <i>cafe, lounge, area tangga duduk, ruang presentasi, resepsionis, mezanin, open office, laboratorium</i>
[P11]	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting</i> dan <i>open plan office</i> - Ruang dengan <i>view</i> luas ke sekelilingnya pada ruang atrium, <i>breakout zone, open plan office</i> - <i>Open plan layout</i> pada ruang <i>open plan office, cafe, breakout zone</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada <i>multipurpose space</i> - Ruang dengan <i>view</i> luas ke sekelilingnya pada <i>co-working space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>lounge</i> perpustakaan, <i>custom service hall, community hall</i>, teras baca, foyer - Ruang dengan <i>view</i> luas ke sekelilingnya pada <i>hall, lounge</i> perpustakaan, perpustakaan - <i>Open plan layout</i> pada <i>hall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting, lounge, mezanin, laboratorium</i> - Ruang dengan <i>view</i> luas ke sekelilingnya pada teras, <i>cafe, lounge, ruang presentasi, area tangga duduk, mezanin, open office, ruang meeting, laboratorium</i>

Tabel 2. 2 Lanjutan

Pola Biofilik	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang dengan <i>ceiling</i> tinggi dan tanpa pelingkup vertikal pada ruang atrium 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Open plan layout</i> pada ruang <i>flexible multipurpose space</i> dan <i>flexible education space</i> 		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang dengan <i>ceiling</i> tinggi dan tanpa pelingkup vertikal pada ruang presentasi - <i>Open plan layout</i> pada ruang <i>open office, cafe, laboratorium</i>
[P12]	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang terlindungi pada <i>entrance</i> - Ruang <i>full enclosure</i> pada ruang <i>meeting</i> - Ruang dengan <i>ceiling</i> rendah pada resepsionis - Penggunaan pelingkup vertikal yang fleksibel pada <i>open plan office</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>full enclosure</i> pada ruang <i>bar/workspace</i> - Penggunaan pelingkup vertikal yang fleksibel pada <i>flexible multipurpose space</i> dan <i>flexible education space</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang dengan <i>ceiling</i> rendah pada <i>makerspace</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang <i>full enclosure</i> pada ruang <i>meeting</i> dan <i>huddle room</i> - Penggunaan pelingkup vertikal yang fleksibel pada teras dan <i>cafe</i>
[P13]	<ul style="list-style-type: none"> - Layout pelingkup vertikal memberi kesan misterius pada <i>exhibition space</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Public entry</i> membentuk ruang koridor dengan kesan misterius 	-	-
[P14]	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang atrium yang tinggi memberi kesan beresiko - <i>Railing</i> tangga transparan pada atrium memberi kesan beresiko 	-	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Railing</i> transparan pada perpustakaan memberi kesan beresiko 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Railing</i> transparan pada mezanin memberi kesan beresiko
Kesimpulan Pola Desain Biofilik	<p>[P1] <i>Visual Connection with Nature</i> [P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i> [P3] <i>Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i> [P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i> [P6] <i>Dynamic & Diffuse Light</i> [P9] <i>Material Connection with Nature</i> [P10] <i>Complexity & Order</i></p> <p>[P8] <i>Biomorphic Forms & Patterns</i> [P9] <i>Material Connection with Nature</i> [P10] <i>Complexity & Order</i></p>	<p>[P1] <i>Visual Connection with Nature</i> [P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i> [P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i> [P6] <i>Dynamic & Diffuse Light</i> [P9] <i>Material Connection with Nature</i> [P10] <i>Complexity & Order</i></p> <p>[P11] <i>Prospect</i> [P12] <i>Refuge</i> [P13] <i>Mystery</i></p>	<p>[P1] <i>Visual Connection with Nature</i> [P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i> [P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i> [P6] <i>Dynamic & Diffuse Light</i> [P7] <i>Connection with Natural Systems</i> [P8] <i>Biomorphic Forms & Patterns</i> [P9] <i>Material Connection with Nature</i> [P10] <i>Complexity & Order</i></p> <p>[P11] <i>Prospect</i> [P12] <i>Refuge</i> [P13] <i>Mystery</i></p>	<p>[P1] <i>Visual Connection with Nature</i> [P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i> [P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i> [P6] <i>Dynamic & Diffuse Light</i> [P8] <i>Biomorphic Forms & Patterns</i> [P9] <i>Material Connection with Nature</i> [P10] <i>Complexity & Order</i></p> <p>[P11] <i>Prospect</i> [P12] <i>Refuge</i> [P14] <i>Risk/Peril</i></p>

Tabel 2. 2 Lanjutan

Pola Biofilik	Scion Innovation Hub	Music Market Cultural Centre	Springvale Community Hub	PCH Innovation Hub
	[P11] <i>Prospect</i> [P12] <i>Refuge</i> [P13] <i>Mystery</i> [P14] <i>Risk/Peril</i>		[P11] <i>Prospect</i> [P12] <i>Refuge</i> [P14] <i>Risk/Peril</i>	
Strategi Penerapan Pola Biofilik	<p>Pola desain biofilik yang selalu ada pada bangunan fungsi sejenis <i>creative hub</i>, yaitu:</p> <p>NATURE IN THE SPACE</p> <p>[P1] <i>Visual Connection with Nature</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberi elemen alam berupa vegetasi vertikal maupun pot di dalam ruang. Ruang-ruangnya antara lain: atrium, <i>cafe</i>, resepsionis, <i>exhibition space</i>, <i>breakout zone</i>, <i>open plan office</i>, teras - Jenis vegetasi vertikal yaitu sirih gading, monstera, ivy. Jenis vegetasi pot yaitu palem bambu, peace lily, aglonema, ara biola, paku, myrtus, dan beringin. - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting</i>, <i>open plan office</i>, <i>multipurpose space</i>, <i>lounge</i> perpustakaan, <i>custom service hall</i>, <i>community hall</i>, teras baca, foyer, <i>lounge</i>, mezanin, laboratorium - Penggunaan warna alam pada pelingkup horizontal dan vertikal pada <i>hall</i> <p>[P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tekstur material ekspos pada sistem struktur - Tekstur material pada fasad bangunan - Tekstur pelingkup vertikal dan horizontal pada <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, <i>bar/workspace</i>, <i>hall</i>, <i>lounge</i> perpustakaan, ruang <i>meeting</i> <p>[P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Double skin</i> pada fasad mengurangi intensitas suhu panas dan dingin pada bangunan - <i>Cross ventilation</i> pada bukaan jendela di sisi utara dan selatan. - <i>Cross ventilation</i> pada ruang <i>meeting</i>, <i>cafe</i>, <i>open plan office</i>, ruang kantor, <i>co-working space</i>, <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, <i>bar/workspace</i>, <i>multipurpose space</i>, ruang menulis lagu - Ruang atrium sebagai ventilasi alami bangunan. - Atap ruang atrium berventilasi - Fasad dengan ventilasi terbuka pada sisi utara - Void pada <i>hall</i>, perpustakaan, ruang <i>breakout zone</i>, <i>open plan office</i> - Pintu lipat memaksimalkan penghawaan alami pada <i>cafe</i> dan ruang presentasi 			

Tabel 2. 2 Lanjutan

Strategi Penerapan Pola Biofilik	<p>[P6] Dynamic & Diffuse Light</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistem selubung bangunan menggunakan dinding kaca. - Dinding kaca pada ruang <i>meeting, cafe, exhibition space, open plan office, lounge, mezanin, area tangga duduk, resepsionis, laboratorium</i> - <i>Open plan layout</i> pada <i>cafe, breakout zone, open plan office, hall, ruang presentasi, laboratorium</i> - Bukaan jendela di sisi utara dan selatan fasad bangunan. - Bukaan jendela pada ruang menulis lagu, <i>multipurpose space, flexible multipurpose space, flexible education space, ruang kantor, hall, lounge perpustakaan</i> - <i>Skylight</i> pada struktur atap <p>NATURAL ANALOGUES</p> <p>[P8] Biomorphic Forms & Patterns</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pola <i>double skin</i> mengadaptasi unsur lokal daerah - Bentuk <i>entrance</i> adalah implementasi dari tiga hapu/suku daerah lokal - Bentuk fasad yang organik merupakan implementasi lokalitas daerah - Tiap orientasi tapak mencerminkan aspek daerah Springvale - Bentuk organik pada <i>hall, lounge perpustakaan, perpustakaan, resepsionis</i> - Bentuk organik untuk menjangkau <i>view</i> yang luas <p>[P9] Material Connection with Nature</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material lokal, kayu glulam, mendukung <i>zero-carbon</i> pada sistem struktur dan <i>entrance</i> - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup vertikal fasad bangunan - Material <i>finishing</i> kayu pada pelingkup horizontal dan vertikal pada ruang <i>meeting, cafe, exhibition space, atrium, breakout zone, open plan office, resepsionis, co-working space, bar/workspace, flexible education space, multipurpose space, public entry, area tangga duduk, huddle room</i> <p>[P10] Complexity & Order</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistem struktur diagrid membentuk pola geometris - <i>Double skin</i> berpola geometris yang beritme - Hirarki pada fasad yaitu area <i>entrance</i> - Material ekspos pada fasad - Hirarki pola pada fasad yang beritme - Penataan pola pada pelingkup horizontal dan vertikal pada <i>hall</i> - Struktur, material, dan utilitas ekspos pada <i>multipurpose space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace, co-working space, atrium, ruang meeting, cafe, exhibition space, breakout zone, open plan office, lounge, area tangga duduk, ruang presentasi, resepsionis, mezanin, laboratorium</i>
---	---

Tabel 2. 2 Lanjutan

Strategi Penerapan Pola Biofilik	<p>NATURE OF THE SPACE</p> <p>[P11] <i>Prospect</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Akses visual ke elemen alam pada ruang <i>meeting</i>, <i>open plan office</i>, <i>multipurpose space</i>, <i>lounge</i> perpustakaan, <i>custom service hall</i>, <i>community hall</i>, teras baca, foyer, <i>lounge</i>, mezanin, laboratorium - Ruang dengan <i>view</i> luas ke sekelilingnya pada ruang atrium, <i>breakout zone</i>, <i>open plan office</i>, <i>co-working space</i>, <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, <i>bar/workspace</i>, <i>hall</i>, <i>lounge</i> perpustakaan, perpustakaan, teras, <i>cafe</i>, <i>lounge</i>, ruang presentasi, area tangga duduk, mezanin, ruang <i>meeting</i>, laboratorium - <i>Open plan layout</i> pada ruang <i>open plan office</i>, <i>cafe</i>, <i>breakout zone</i>, ruang <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, <i>hall</i>, laboratorium - Ruang dengan <i>ceiling</i> tinggi dan tanpa pelingkup vertikal pada ruang atrium, ruang presentasi <p>[P12] <i>Refuge</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang terlindungi pada <i>entrance</i> - Ruang <i>full enclosure</i> pada ruang <i>meeting</i>, <i>bar/workspace</i>, <i>huddle room</i> - Ruang dengan <i>ceiling</i> rendah pada resepsionis, <i>makerspace</i> - Penggunaan pelingkup vertikal yang fleksibel pada <i>open plan office</i>, <i>flexible multipurpose space</i>, <i>flexible education space</i>, teras, <i>cafe</i> <p>[P14] <i>Risk/Peril</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang atrium yang tinggi memberi kesan beresiko - <i>Railing</i> transparan pada tangga atrium, perpustakaan, mezanin memberi kesan beresiko <p>Pola Biofilik yang opsional pada bangunan fungsi sejenis <i>creative hub</i>, yaitu:</p> <p>NATURE IN THE SPACE</p> <p>[P3] <i>Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pola bayangan <i>double skin</i> saat terkena sinar matahari pada <i>cafe</i>, <i>exhibition space</i>, <i>open plan office</i>, dan ruang <i>meeting</i>. <p>[P5] <i>Presence of Water</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Water feature</i> berupa air mancur dan kolam pada area <i>outdoor</i> <p>[P7] <i>Connection with Natural Systems</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Penerapan panel surya, sistem manajemen air hujan, sistem pemanas & pendingin - Penerapan <i>sustainable energy</i> melalui <i>double skin</i>, atrium, ventilasi alami, <i>solar shading</i>, dan <i>LED lighting</i>.
---	---

Tabel 2. 2 Lanjutan

Strategi Penerapan Pola Biofilik	NATURE OF THE SPACE [P13] <i>Mystery</i> - <i>Public entry</i> membentuk ruang koridor dengan kesan misterius - Layout pelingkup vertikal memberi kesan misterius pada <i>exhibition space</i>
---	--

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Berdasarkan kriteria pola desain biofilik pada keempat studi preseden di atas, didapatkan ruang-ruang pada bangunan fungsi sejenis *creative hub* yang menerapkan pola desain biofilik berdasarkan 14 pola desain biofilik (Browning, Ryan, & Clancy, 2014), antara lain:

Tabel 2. 3 Ruang yang menerapkan Pola Biofilik

	Pola Desain Biofilik	Ruang
<i>Nature in the Space</i>	[P1] <i>Visual Connection with Nature</i>	Atrium, <i>cafe</i> , resepsionis, <i>exhibition space</i> , <i>breakout zone</i> , <i>open plan office</i> , teras, ruang <i>meeting</i> , <i>multipurpose space</i> , <i>lounge</i> perpustakaan, <i>hall</i> , teras baca, foyer, <i>lounge</i> , mezanin, laboratorium
	[P2] <i>Non-Visual Connection with Nature</i>	<i>Flexible multipurpose space</i> , <i>flexible education space</i> , <i>bar/workspace</i> , <i>hall</i> , <i>lounge</i> perpustakaan, ruang <i>meeting</i>
	[P3] <i>Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i>	<i>Cafe</i> , <i>exhibition space</i> , <i>open plan office</i> , ruang <i>meeting</i>
	[P4] <i>Thermal & Airflow Variability</i>	Ruang <i>meeting</i> , <i>cafe</i> , <i>open plan office</i> , ruang kantor, <i>co-working space</i> , <i>flexible multipurpose space</i> , <i>flexible education space</i> , <i>bar/workspace</i> , atrium, <i>multipurpose space</i> , <i>hall</i> , ruang menulis lagu, perpustakaan, <i>breakout zone</i> , ruang presentasi
	[P5] <i>Presence of Water</i>	<i>Area outdoor</i>
	[P6] <i>Dynamic & Diffuse Light</i>	Ruang <i>meeting</i> , <i>cafe</i> , <i>exhibition space</i> , <i>open plan office</i> , <i>lounge</i> , mezanin, area tangga duduk, resepsionis, laboratorium, <i>breakout zone</i> , <i>hall</i> , ruang presentasi, ruang menulis lagu, <i>multipurpose space</i> , <i>flexible multipurpose space</i> , <i>flexible education space</i> , <i>lounge</i> perpustakaan, ruang kantor
	[P7] <i>Connection with Natural Systems</i>	Atrium
<i>Natural Analogues</i>	[P8] <i>Biomorphic Forms & Patterns</i>	<i>Entrance</i> , <i>hall</i> , <i>lounge</i> perpustakaan, perpustakaan, resepsionis
	[P9] <i>Material Connection with Nature</i>	<i>Entrance</i> , ruang <i>meeting</i> , <i>cafe</i> , <i>exhibition space</i> , atrium, <i>breakout zone</i> , <i>open plan office</i> , resepsionis, <i>co-working space</i> , <i>bar/workspace</i> , <i>flexible education space</i> , <i>multipurpose space</i> , <i>public entry</i> , area tangga duduk, <i>huddle room</i>

Tabel 2. 3 Lanjutan

Pola Desain Biofilik		Ruang
<i>Natural Analogues</i>	[P10] <i>Complexity & Order</i>	<i>Entrance, hall, multipurpose space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace, co-working space, atrium, ruang meeting, cafe, exhibition space, breakout zone, open plan office, lounge, area tangga duduk, ruang presentasi, resepsionis, mezanin, laboratorium</i>
<i>Nature of the Space</i>	[P11] <i>Prospect</i>	Atrium, breakout zone, open plan office, co-working space, flexible multipurpose space, flexible education space, bar/workspace, hall, lounge perpustakaan, perpustakaan, teras, cafe, lounge, ruang presentasi, area tangga duduk, mezanin, ruang meeting, laboratorium
	[P12] <i>Refuge</i>	<i>Open plan office, flexible multipurpose space, flexible education space, teras, cafe, entrance, ruang meeting, bar/workspace, huddle room, resepsionis, makerspace</i>
	[P13] <i>Mystery</i>	<i>Public entry/entrance, exhibition space</i>
	[P14] <i>Risk/Peril</i>	Atrium, perpustakaan, mezanin

Sumber: Analisis Penulis, 2022

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah tahapan dalam proses perancangan, yang bertujuan memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Dalam mengembangkan ide tersebut, terdapat dua jenis metode penelitian, yaitu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian eksperimen dan survei, sedangkan metode kualitatif yaitu metode naturalistik. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975), metode penelitian kualitatif adalah metodologi yang dimanfaatkan untuk prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Data deskriptif adalah data yang ditulis menggunakan kata-kata secara mendetail. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode naturalistik karena dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), dengan data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan penulis untuk mendeskripsikan hasil analisis dari studi literatur dan preseden untuk mendapatkan persepsi bagaimana merancang *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik di Bandar Lampung. Guna mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan objek rancangan perlu mengikuti langkah-langkah perancangan yaitu, ide perancangan, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, analisis perancangan, konsep perancangan, dan alur perancangan.

3.1. Ide Perancangan

Proses dan tahapan kajian yang dilakukan dalam perancangan pengembangan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik, dijelaskan sebagai berikut:

1. Pencarian ide atau gagasan dengan menyesuaikan informasi tentang pendekatan arsitektur biofilik pada *creative hub*.
2. Pemantapan ide perancangan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik, melalui penelusuran informasi dan data-data arsitektural maupun non-arsitektural dari berbagai pustaka dan media sebagai bahan perbandingan.
3. Pengembangan ide perancangan yang diperoleh, kemudian dituangkan dalam makalah tertulis.

3.2. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yaitu menjawab rumusan masalah yang ada dalam perancangan. Adapun tujuan perancangan yaitu menghasilkan rancangan *creative hub* yang menerapkan pendekatan arsitektur biofilik yang dapat mewadahi pelaku ekonomi kreatif dalam menciptakan, mengembangkan, dan menampilkan hasil karya mereka.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2016 : 225), pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi terkait penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya

hasil wawancara. Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya berupa dokumen, buku, majalah, artikel, dan sebagainya. Metode pengumpulan data merupakan tahapan dalam memperoleh data.

a. Studi Literatur

Metode pengumpulan data Pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah data. Sumber data Pustaka dapat berasal dari jurnal, buku, majalah, artikel ilmiah, atau dokumen yang relevan.

b. Studi Preseden

Metode pengumpulan data dengan mengidentifikasi dan menganalisis bangunan yang sudah ada dengan fungsi sejenis sehingga didapatkan karakteristik bangunan yang meliputi organisasi ruang, sirkulasi, *zoning*, kebutuhan ruang, dan penerapan arsitektur biofilik pada bangunan.

c. Observasi dan Survei

Pengamatan langsung pada lokasi tapak untuk mengetahui kondisi dan suasana tapak secara langsung.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan observasi dan survei didukung dengan dokumentasi lapangan berupa foto, sketsa, maupun *trace/pemetaan* dari kondisi tapak.

3.4. Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan proses pengolahan data dengan cara menguraikan dan menganalisis isu permasalahan untuk menghasilkan solusi atas isu tersebut. Proses analisis meliputi analisis tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial. Semua analisis tersebut berkaitan dengan pendekatan yang digunakan, yaitu arsitektur biofilik.

1. Analisis Tapak

Analisis tapak adalah analisis yang dilakukan pada lokasi tapak dan bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang ada pada tapak perancangan. Analisis ini meliputi analisis SWOT, analisis makro (data umum, *land use*, dan regulasi pada tapak), dan analisis mikro (aksesibilitas, kebisingan, *view* (ke luar dan ke dalam), sirkulasi, matahari, angin, vegetasi, utilitas, kontur, dan drainase).

2. Analisis Fungsional

Analisis fungsional yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntunan aktivitas yang diwadahi oleh ruang. Analisis fungsi bertujuan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam perancangan *creative hub*, dengan mempertimbangkan pelaku, aktivitas, dan kegunaan. Analisis fungsional terdiri dari analisis fungsi, pengguna, kegiatan, kebutuhan ruang, pola sirkulasi pengguna, dan jumlah pengguna.

3. Analisis Spasial

Analisis spasial yaitu analisis untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan, dan besaran ruang dengan mempertimbangkan fungsi dan tatanan ruang. Analisis spasial terdiri dari analisis kebutuhan ruang, *bubble* hubungan ruang, dan penerapan pola desain biofilik pada *creative hub*.

3.5. Konsep Perancangan

Setelah melalui tahapan analisis perancangan, maka didapatkan kesimpulan yang akan dijadikan konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan suatu proses penggabungan dan pemilihan dari beberapa analisis yang disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan, yaitu arsitektur biofilik. Konsep ini akan dijadikan sebagai acuan dalam menyusun

perancangan. Penyajian konsep dipaparkan dalam bentuk narasi dan gambar. Adapun kajian konsep perancangan meliputi, antara lain:

1. Konsep dasar perancangan, berisi konsep yang mendasari bangunan *creative hub* di Bandar Lampung, yaitu melalui pendekatan arsitektur biofilik.
2. Konsep makro, berisi konteks lingkungan kawasan bangunan *creative hub* yang berkaitan dengan fungsi bangunan.
3. Konsep perancangan tapak, berisi rencana sirkulasi, aksesibilitas, orientasi bangunan, dan *zoning*.
4. Konsep perancangan bangunan, berisi konsep gubahan massa bangunan, tata ruang dalam, tata ruang luar, dan sistem selubung bangunan.
5. Konsep perancangan sistem struktur, berisi sistem struktur bawah dan struktur atas pada bangunan.
6. Konsep perancangan sistem utilitas, berisi sistem utilitas berupa utilitas kering dan utilitas basah pada bangunan.

3.6. Alur Perancangan



Gambar 3.1 Alur Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2022

BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan konsep perancangan pada bangunan *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Bandar Lampung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan bangunan *Creative Hub* di Bandar Lampung bertujuan untuk menyediakan ruang yang dapat menampung kegiatan ekonomi kreatif bagi pelaku ekonomi kreatif di Bandar Lampung, sehingga mendukung proses kreatif para pelaku ekonomi kreatif.
2. Perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik digunakan sebagai solusi atas permasalahan lingkungan perkotaan, melihat lokasi perancangan yaitu Kota Bandar Lampung, dengan mengintegrasikan alam melalui pola desain biofilik ke dalam bangunan. Arsitektur biofilik juga berpengaruh dalam mendukung peningkatan kreativitas pelaku ekonomi kreatif melalui penerapan pola desain biofilik dalam bangunan *Creative Hub*.
3. Pendekatan arsitektur biofilik diterapkan pada bangunan *Creative Hub* melalui 14 pola desain biofilik melalui konsep perancangan pada gubahan massa bangunan, tata ruang dalam bangunan, tata ruang luar bangunan (lansekap), selubung bangunan, dan sistem utilitas pada bangunan.

4. Penerapan strategi desain arsitektur biofilik pada perancangan bangunan *Creative Hub* di Bandar Lampung, antara lain:

a. *Nature in the Space*

- 1) Penerapan [P1] *Visual Connection with Nature* yaitu penyediaan vegetasi *indoor* berupa vegetasi vertikal maupun vegetasi pot dan akses visual ke elemen alam.
- 2) Penerapan [P2] *Non-Visual Connection with Nature* yaitu suara dari fitur air dan tekstur material pelempung vertikal maupun horizontal ruang.
- 3) Penerapan [P3] *Non-Rhythmic Sensory Stimuli* yaitu pola dan gerakan bayangan yang terbentuk dari bentuk *secondary skin* dan rangka atap *skylight*.
- 4) Penerapan [P4] *Thermal & Airflow Variability* yaitu penggunaan bukaan jendela, *cross ventilation*, void, ruang atrium, dan *open plan layout*.
- 5) Penerapan [P5] *Presence of Water* yaitu penyediaan *water feature* berupa kolam dan air mancur pada area *outdoor*.
- 6) Penerapan [P6] *Dynamic & Diffuse Light* yaitu dinding kaca, bukaan jendela, *skylight*, dan *open plan layout*.
- 7) Penerapan [P7] *Connection with Natural Systems* yaitu perubahan warna vegetasi pucuk merah dan sistem pengelolaan sampah.

b. *Natural Analogues*

- 1) Penerapan [P8] *Biomorphic Forms & Patterns* yaitu bentuk organik pada massa bangunan, ruang perpustakaan, dan resepsionis. Bentuk adaptasi lokalitas daerah berupa transformasi bentuk pola kain tapis daerah Lampung pada *secondary skin* fasad.
- 2) Penerapan [P9] *Material Connection with Nature* yaitu penggunaan material alami seperti kayu dan batu alam. Penggunaan material alami diterapkan pada *secondary skin*,

tata lansekap tapak, dan *finishing* pada pelingkup horizontal dan vertikal ruang.

- 3) Penerapan [P10] *Complexity & Order* yaitu ritme atau penataan pola pada *secondary skin*, pelingkup horizontal dan vertikal ruang. Hirarki bentuk fasad, rangka atap ruang lobi atrium, ekspos pada struktur dan material pada ruang.

c. *Nature of the Space*

- 1) Penerapan [P11] *Prospect* yaitu akses visual ke elemen alam, ruang dengan *view* luas ke sekelilingnya, *open plan layout*, ruang dengan *ceiling* tinggi dan tanpa pelingkup vertikal.
- 2) Penerapan [P12] *Refuge* yaitu pelingkup vertikal yang fleksibel, ruang *full enclosure*, ruang dengan *ceiling* rendah, ruang terlindungi.
- 3) Penerapan [P13] *Mystery* yaitu pada penataan pelingkup vertikal dan penataan vegetasi pucuk merah dengan kesan misterius.
- 4) Penerapan [P14] *Risk/Peril* yaitu penggunaan *railing* transparan dan struktur sirkulasi ramp yang berupa jembatan memberi perasaan beresiko

7.2. Saran

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

1. Pengambilan data berupa survei pada bangunan *creative hub* dapat lebih dipersiapkan agar data terkait fungsi dan kebutuhan ruang pada bangunan *creative hub* lebih optimal.
2. Melakukan pengembangan perancangan lebih lanjut terhadap perancangan bangunan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur biofilik.

DAFTAR PUSTAKA

- Archdaily. 2015. PCH International Innovation Hub / ChrDAUER Architects. <https://www.archdaily.com/773233/pch-international-innovation-hub-chrdauer-architects>. Diakses pada 20 Juli 2022.
- Archdaily. 2021. Scion Innovation Hub / RTA Studio + Irving Smith Architects. <https://www.archdaily.com/972151/scion-innovation-hub-rta-studio-plus-irving-smith-architects>. Diakses pada 20 April 2022.
- Archdaily. 2021. Springvale Community Hub / Lyons. <https://www.archdaily.com/958384/springvale-community-hub-lyons>. Diakses pada 21 April 2022.
- Archdaily. 2022. Music Market Cultural Center / Sibling Architecture. <https://www.archdaily.com/975398/music-market-cultural-center-sibling-architecture>. Diakses pada 20 April 2022.
- Azizah dan Jaya. 2016. Ruang Publik untuk Kesehatan Mental Masyarakat Perkotaan. Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 5 No. 2.
- Badan Pusat Statistik dan Badan Ekonomi Kreatif. 2019. Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif. Direktorat Riset dan Pengembangan Ekraf. Jakarta.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandar Lampung. 2022. Kota Bandar Lampung dalam Angka 2022. Badan Pusat Statistik. Bandar Lampung.
- Bogdan, Taylor. 1975. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remadja Karya.
- British Council. Tanpa tahun. The Creative Hubkit: Made by Hubs for Emerging Hubs.
- Browning, W.D., dkk. 2014. 14 Patterns of Biophilic Design. New York: Terrapin Bright Green llc.
- Diskominfotik Provinsi Lampung. 2020. Lampung Ekonomi Kreatif Berjaya 2020 Resmi Dibuka. <https://diskominfotik.lampungprov.go.id/detail-post/lampung-ekonomi-kreatif-berjaya-2020-resmi-dibuka>. Diakses pada 23 April 2022.

- Human Space. 2015. Human space: The Global Impact of Biophilic Design in the Workplace.
- Innovation Policy and Governance. 2017. Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia: Jakarta.
- Irbah dan Kusumowidagdo. 2020. Penerapan *Biophilic Design* untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Penduduk Kota. Seminar Nasional Envisi 2020: Industri Kreatif.
- Jamaludin, Adon Nasrullah. 2017. Sosiologi Perkotaan. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kellert, Stephen dan Elizabeth Calabrese. 2015. The Practice of Biophilic Design.
- Kinanti, Jelita Dini. 2020. Tercatat 30 Bisnis Startup di Lampung dari Games hingga Transportasi. <https://lampung.tribunnews.com/2020/06/23/tercatat-30-bisnis-startup-di-lampung-dari-games-hingga-transportasi>. Diakses pada 7 Juni 2022.
- Koo, Miriel. 2015. The Biophilic Office: Reconnecting Nature to the Workforce. Jakarta: Majalah Futurarc. Halaman 17-23.
- Nadi, Riki Fajar. 2020. Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces. Skripsi. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Nurullah, Fitri Afifah. 2015. Hubungan Olahraga Rutin dengan Tingkat Depresi pada Lansia di Kecamatan Coblong Kota Bandung. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Islam Bandung. Bandung.
- Pemerintah Kota Bandar Lampung. 2011. Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 10 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Tahun 2011-2030. Sekretariat Daerah Pemerintah Kota Bandar Lampung. Bandar Lampung.
- Pemerintah Kota Bandar Lampung. 2014. Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 07 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung. Sekretariat Daerah Pemerintah Kota Bandar Lampung. Bandar Lampung.
- Pemerintah Kota Bandar Lampung. 2020. Data Statistik Sektoral Kota Bandar Lampung Tahun 2020. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bandar Lampung. Bandar Lampung.
- Pemerintah Provinsi Lampung. 2014. Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 21 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung. Sekretariat Daerah Provinsi Lampung. Telukbetung.

- Pemerintah Provinsi Lampung. 2020. Penyusunan Pemetaan Ekonomi Kreatif Bandar Lampung, Metro, Lampung Timur, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Lampung.
- Republik Indonesia. 2009. Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Sekretariat Kabinet RI. Jakarta.
- Rukendi, Cecep. 2021. Menparekraf Minta Pelaku Ekraf di Lampung Jangan Berhenti Berinovasi. <https://kemenparekraf.go.id/berita/Siaran-Pers--Menparekraf-Minta-Pelaku-Ekraf-di-Lampung-Jangan-Berhenti-Berinovasi-->. Diakses pada 22 April 2022.
- Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suparta, I. W. 2018. Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*.
- Thoring, dkk. 2018. Design Principles for Creative Spaces. International Design Conference.