

**KONSEP PERANCANGAN *DIGITAL CREATIVE CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *ADAPTIVE ARCHITECTURE*
DI BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Ade Juniarto

2115012015



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

**KONSEP PERANCANGAN *DIGITAL CREATIVE CENTER* DENGAN
PENDEKATAN *ADAPTIVE ARCHITECTURE*
DI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Ade Juniarto

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

KONSEP PERANCANGAN *DIGITAL CREATIVE CENTRE* DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE ARCHITECTURE* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

ADE JUNIARTO

Perkembangan teknologi digital di Indonesia mendorong pertumbuhan industri kreatif nasional, namun sektor digital di Bandar Lampung masih belum berkembang secara optimal dibanding subsektor kuliner, fashion, dan kriya yang mendominasi kontribusi PDB daerah. Keterbatasan sumber daya manusia, infrastruktur, dan kebijakan publik menjadi kendala utama dalam penguatan ekosistem kreatif digital. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *Digital Creative Center* sebagai wadah inklusif yang mendukung aktivitas pelatihan, produksi, kolaborasi, serta pameran karya digital. Pendekatan arsitektur adaptif digunakan untuk mewujudkan bangunan yang fleksibel terhadap perubahan fungsi dan kebutuhan pengguna, baik secara spasial maupun fungsional. Melalui studi literatur, preseden, observasi, dan analisis kontekstual, rancangan ini menghasilkan konsep ruang yang dinamis, terbuka, dan kolaboratif guna menumbuhkan potensi pelaku kreatif digital di Bandar Lampung.

Kata Kunci : Teknologi Digital, Industri Kreatif, Arsitektur Adaptif, Fleksibilitas

ABSTRACT

DESIGN CONCEPT FOR A DIGITAL CREATIVE CENTER WITH AN ADAPTIVE ARCHITECTURE APPROACH IN BANDAR LAMPUNG

By

ADE JUNIARTO

The rapid development of digital technology in Indonesia has significantly contributed to the growth of the national creative industry. However, in Bandar Lampung, the digital sector remains underdeveloped compared to other subsectors such as culinary, fashion, and crafts, which contribute to the regional GDP. Limitations in human resources, infrastructure, and public policy have hindered the establishment of an integrated digital creative ecosystem. Therefore, the design of a Digital Creative Center is proposed as an inclusive facility that supports training, production, collaboration, and the exhibition of digital works. The adaptive architecture approach is applied to create a flexible building capable of responding to changes in user needs and functions, both spatially and programmatically. Through literature studies, precedent analysis, field observation, and contextual-spatial analysis, the design emphasizes dynamic, open, and collaborative spaces that aim to foster creativity and enhance digital skills among creative communities in Bandar Lampung.

Keywords : Digital Technologi, Creative Industry, Adaptibility Architecture, Flexibility

Judul Skripsi

**:KONSEP PERANCANGAN *DIGITAL CREATIVE*
CENTER DENGAN PENDEKATAN *ADAPTIVE*
ARCHITECTURE DI BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Ade Juniarto

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2115012015

Program Studi

: S1 Arsitektur

Jurusan

: Arsitektur

Fakultas

: Teknik

MENYETUJUI

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc.

Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T.

NIP. 1983062072008121002

NIP. 198909192020122015

MENGETAHUI

Ketua Jurusan S1 Arsitektur

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

NIP. 197603022006041002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing 1 : Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc.
NIP. 198302072008121002

Pembimbing 2 : Fadhillah Rusmiati, S.T., M.T.
NIP. 198909192020122015

Penguji

: Dona Jhonnata, S.T., M.T.
NIP. 198609172019031011

2. Dekan Fakultas Teknik

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Desember 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ade Juniarto

NPM : 2115012015

Program Studi: S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Konsep Perancangan *Digital Creative Center* dengan Pendekatan *Adaptive Architecture* di Bandar Lampung

Menyatakan bahwa Skripsi/Laporan Pra 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.

Bandar Lampung, 03 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Ade Juniarto
NPM. 2115012015

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Natar, 02 Juni 2003, merupakan anak kedua dari dua bersaudara, yang terlahir dari pasangan Bapak Kasirun dan Ibu Sumini. Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

1. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Al-Mardiyah diselesaikan pada tahun 2009.
2. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Nasional 5 Merak Batin, diselesaikan pada tahun 2015.
3. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Budi Karya Natar, diselesaikan pada tahun 2018.
4. Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 1 Natar, diselesaikan pada tahun 2021.
5. Dilanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung.

Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Kemudian pada tahun 2025 penulis melakukan penelitian serta menyusun skripsi dan tugas akhir yang berjudul “Konsep Perancangan *Digital Creative Center* dengan Pendekatan *Adaptive Architecture* di Bandar Lampung” sebagai syarat kelulusan untuk mencapai gelar Strata 1 Arsitektur.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Aalamiin.

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT.

*yang telah memberikan begitu banyak rezeki dan nikmat kepadaku Sholawat
serta salam saya junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai mana hari
ini penulis telah menyelesaikan Laporan Skripsi dengan atas ridho-Mu,
melalui ujian-Mu, dan menyelesaikan melalui pertolongan-Mu*

*Terima Kasih kepada kedua orang tua saya tercinta Yang telah, membimbing,
berkorban, dan mendoakan dengan tulus ikhlas demi keberhasilan dan masa
depanku dunia dan akhirat,*

Juga tak lupa,

kepada dosen-dosen Arsitektur,

*serta civitas akademik Fakultas Teknik Universitas Lampung, Serta rekan-rekan
seperjuangan Mahasiswa Arsitektur dan Almamater tercinta*

MOTTO

“No matters what happens, Always be your own best friend.”

SANWACANA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan kemampuan, kekuatan, serta keberkahan baik waktu, tenaga, maupun pikiran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Konsep Perancangan *Digital Creative Center* dengan Pendekatan *Adaptive Architecture* di Bandar Lampung”** dengan lancar dan tanpa halangan.

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng., Helmy Fitrawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Ar. Agung Cahyo N, S.T. M.T. selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Universitas Lampung.
3. Bapak Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur, Universitas Lampung.
4. Bapak Ir. Panji Kurniawan, S.T., M. Sc., IPM. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi serta bimbingan untuk melaksanakan kegiatan ini.
5. Ibu Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi serta bimbingan untuk melaksanakan kegiatan ini.
6. Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku dosen penguji seminar proposal serta seminar hasil. Penulis berterima kasih atas masukan, saran serta kritik yang telah diberikan selama proses seminar dilaksanakan sehingga menyempurnakan isi dari skripsi ini.
7. Bapak Dona Jhonnata, S.T., M.T. selaku dosen penguji kompre Penulis berterima kasih atas pelajaran, saran serta kritik yang telah diberikan selama proses seminar dilaksanakan sehingga menyempurnakan isi dari skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf Program Studi S1 Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran dan pengalaman yang penulis terima.

9. Kepada orangtua dan kakak saya, yang sangat saya cintai. Terimakasih atas semua dukungan, kasih sayang, kerja keras dan semua pengorbanan yang tidak pernah terputus dan keluarga yang memberikan banyak dukungan.
10. Sahabat yang senantiasa membantu penulis dalam proses akademik dari awal hingga akhir, Abisena Maftudain, Sidik Kurniawan, Desvian Dwi Saputra, Fachreza Agusta, dan Nabil Hidayat.
11. Teman – teman Studio Tugas Akhir Arsitektur periode 20, Andika Listo P, Audy Nadhifa S, Azyumara Gumanti, Berneta Rendiana D, Farhani Fareska, Fatimah Mahfudhah, Ica Azzahra P, Monica Alda S, Muhammad Tulus T, Reni Sugiyatmi, dan Sayida Asih, yang telah memberi keceriaan, kehangatan, kebahagiaan, dan momen-momen terbaik yang tak akan pernah terlupakan, selamanya.
12. Teman – teman S1 Arsitektur angkatan 2021 serta semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Tidak semua hal dapat penulis deskripsikan dengan sempurna di dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bisa membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bisa berguna serta menambah wawasan bagi pembaca dan dapat menjadi referensi bagi pihak berkepentingan. Demikian dan apabila terdapat banyak kesalahan pada skripsi ini penulis mohon maaf sebesar-besarnya.

Bandar Lampung, 03 Februari 2026

Penulis,

Ade Juniarto
NPM. 2115012015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Batasan Masalah.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Kerangka Berpikir	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pusat Kreatif Digital	7
2.1.1 Pengertian Dan Definisi Kreatif.....	7

2.1.2	Pengertian dan Definisi Digital	12
2.2	Tinjauan Pendekatan Arsitektur Adaptif	15
2.2.1	Pengertian Dan Definisi Arsitektur Adaptif.....	16
2.2.2	Prinsip – Prinsip Arsitektur Adaptif.....	16
2.2.3	Tingkat Responsivitas Teknologi.....	18
2.2.4	Teknologi yang Menghadirkan Nilai Fleksibilitas Arsitektur	19
2.3	Studi Preseden.....	23
2.3.1	Google Bay View, California.....	23
2.3.2	Second Home, London.....	25
2.3.3	Station F. Paris	26
2.3.4	Bund Finance Centre.....	28
2.3.5	Studi Komparasi.....	29
2.3.6	Kesimpulan Studi Komparasi	30
BAB III.....		31
METODE PERANCANGAN.....		31
3.1	Ide Perancangan	31
3.2	Pendekatan Perancangan	31
3.3	Sumber Data	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data	32
3.5	Teknik Pengolahan Data	32
3.6	Konsep Perancangan	33
3.7	Alur Perancangan	34
BAB IV.....		35
ANALISIS PERANCANGAN.....		35
4.1	Lokasi Perancangan	35
4.1.1	Profil Makro	35
4.1.2	Profil Messo	36
4.1.3	Kriteria Pemilihan Lokasi	37
4.1.4	RTRW Kota Bandar Lampung	37
4.2	Alternatif Pemilihan Tapak.....	38
4.2.1	Alternatif Tapak A	38

4.2.2	Alternatif Tapak B.....	39
4.2.3	Alternatif Tapak C.....	41
4.2.4	Penilaian Alternatif Tapak	41
4.3	Tinjauan Analisis Tapak Terpilih	42
4.3.1	Analisis Mikro.....	42
4.3.2	Ukuran dan Peraturan Wilayah	43
4.3.3	Fasilitas Penunjang Sekitar Site	43
4.3.4	Analisis Site	44
4.4	Dasar Perancangan.....	55
4.5	Analisis Program Ruang	55
4.5.1	Analisis Fungsional.....	55
4.5.2	Analisis Pengguna.....	57
4.5.3	Analisis Pola Kegiatan Pelaku	57
4.5.4	Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	59
4.5.5	Analisis Rekapitulasi Ruang	62
4.5.6	Analisis Besaran Ruang	64
4.5.7	Rekapitulasi Besaran Ruang	69
4.5.8	Analisis Pola Hubungan Ruang	70
BAB V.....		75
KONSEP PERANCANGAN.....		75
5.1	Konsep Dasar.....	75
5.1.1	Rencana Implementasi Prinsip Arsitektur Adaptif	75
5.2	Konsep Penerapan Prinsip Arsitektur Adaptif.....	75
5.2.1	Tata Ruang Dalam.....	76
5.2.2	Tata Ruang Luar.....	78
5.3	Konsep Perancangan Tapak.....	79
5.3.1	Konsep Iklim.....	79
5.3.2	Konsep Solusi Kebisingan dan Orientasi View	80
5.3.3	Konsep Vegetasi dan pemanfaatn RTH	82
5.3.4	Konsep Zonasi dan Sirkulasi.....	82
5.4	Konsep Arsitektur	83
5.4.1	Gubahan Massa	83

5.4.2	Fasad Dan Sun Shading	83
5.4.3	Material Bangunan	84
5.4.4	Tata Ruang Dalam.....	86
5.4.5	Tata Ruang Luar.....	88
5.5	Konsep Stuktur	89
5.5.1	Struktur Vertikal Dan Horizontal.....	89
5.6	Konsep Utilitas	91
5.6.1	Sistem Jaringan Air Bersih	91
5.6.2	Sistem Jaringan Air Kotor.....	92
5.6.3	Sistem Li strik Dan Pencahayaan.....	93
5.6.4	Sistem Penghawaan Buatan	94
5.6.5	Sistem Transportasi Vertikal Dan Horizontal.....	95
5.6.6	Sistem Keamanan.....	95
5.6.7	Sistem Kebakaran.....	96
5.6.8	Sistem Penangkal Petir.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mekanisme gerak partisi geser	20
Gambar 2.2 Ilustrasi Raise Floor pada Kantor	20
Gambar 2.3 Detail Raise floor.....	21
Gambar 2.4 Detail Raise floor.....	21
Gambar 2.5 Fasad Kinetik.....	22
Gambar 2.6 Ilustrasi kerja telescopic bleachers	22
Gambar 2.7 Kursi pertunjukan The Shed, New York City	23
Gambar 2.8 Google Bay View	23
Gambar 2.9 Google Bay View	24
Gambar 2.10 Interior Second Home.....	25
Gambar 2.11 Interior Second Home.....	26
Gambar 2.12 Station F. Paris.....	27
Gambar 2.13 Station F. Paris.....	27
Gambar 2.14 Bund Finance Centre	28
Gambar 4.1 Peta Provinsi Lampung.....	35
Gambar 4.2 Peta Kota Bandar Lampung.....	36
Gambar 4.3 Kawasan Transmart Carefour Lampung.....	39
Gambar 4.4 Kawasan UIN Raden Intan Lampung.....	40
Gambar 4.5 Kawasan UIN Raden Intan Lampung.....	41
Gambar 4.6 Analisis Matahari.....	44
Gambar 4.7 Rata-rata penyinaran matahari.....	45
Gambar 4.8 Analisis sirkulasi angin	46
Gambar 4.9 Analisis sirkulasi kendaraan	47
Gambar 4.10 Analisis sirkulasi pejalan kaki	48
Gambar 4.11 Analisis kebisingan	49
Gambar 4.12 Analisis vegetasi	50
Gambar 4.13 Analisis eksisting drainase.....	52
Gambar 4.14 Analisis jaringan listrik dan telekomunikasi	52
Gambar 4.15 Kontur tapak	53
Gambar 4.16 Potongan Kontur Tapak.....	53

Gambar 4.17 Analisis view	54
Gambar 4.18 Skema aktivitas manajemen pengelola.....	58
Gambar 4.19 Skema aktivitas pengguna regular	58
Gambar 4.20 Skema aktivitas pengunjung	58
Gambar 4.21 Skema aktivitas kelompok teknisi teknologi dan infrastruktur	59
Gambar 4.22 Skema aktivitas ruang pendukung.....	59
Gambar 4.23 Analisis pola hubungan ruang manajemen pengelola	70
Gambar 4.24 Analisis pola hubungan ruang pengguna regular	71
Gambar 4.25 Analisis pola hubungan ruang pengunjung	71
Gambar 4.26 pola hubungan ruang teknisi teknologi.....	72
Gambar 4.27 pola hubungan ruang teknisi infrastruktur dan utilitas	73
Gambar 4.28 pola hubungan ruang parkir	73
Gambar 4.29 pola hubungan ruang pendukung.....	74
Gambar 5.1 Konsep Pemanfaatan Paparan Sinar Matahari dan Udara	80
Gambar 5.2 Konsep Kebisingan dan Orientasi View	81
Gambar 5.3 Konsep Vegetasi dan RTH tapak.....	82
Gambar 5.4 Konsep Zonasi dan sirkulasi tapak	83
Gambar 5.5 Gubahan massa	83
Gambar 5.6 Secondary Façade	84
Gambar 5.7 Pola linear	86
Gambar 5.8 Pola clustered.....	87
Gambar 5.9 Pola grid.....	87
Gambar 5.10 Instalasi air bersih	91
Gambar 5.11 Alur Instalasi air bersih.....	92
Gambar 5.12 <i>instalasi air kotor</i>	92
Gambar 5.13 Alur instalasi air kotor	93
Gambar 5.14 Ilustrasi pengolahan air hujan	93
Gambar 5.15 Alur instalasi pengolahan air hujan	93
Gambar 5.16 Ilustrasi jaringan listrik	94
Gambar 5.17 Alur instalasi pengolahan air hujan	94
Gambar 5.18 AC central dan AC split.....	95
Gambar 5.19 Transportasi vertikal dan horizontal	95

Gambar 5.20 Ilustrasi sistem jaingan CCTV	96
Gambar 5.21 Instalasi hydrant.....	96
Gambar 5.22 Sistem penangkal petir.....	97
Gambar 5.23 Siteplan, Hardscape dan Softscape.....	98
Gambar 5.24 Denah Gedung A lantai 1	98
Gambar 5.25 Denah gedung A lantai 2.....	99
Gambar 5.26 Denah gedung A lantai 3.....	99
Gambar 5.27 Denah gedung B lantai 1	99
Gambar 5.28 Denah gedung B lantai 2.....	100
Gambar 5.29 Denah Studio Fotografi.....	100
Gambar 5.30 Denah Exhibition Digital Interactive	100
Gambar 5.31 Denah Ruang Modular	101
Gambar 5.32 Tampak depan dan belakang.....	101
Gambar 5.33 Tampak Kanan dan kiri.....	102
Gambar 5.34 Potongan A-A Gedung A dan B	102
Gambar 5.35 Potongan B-B Gedung A dan B.....	102
Gambar 5.36 Exhibition Digital Creative dan Breakout Area.....	103
Gambar 5.37 Open Space Workstation dan Ruang Modular.....	103
Gambar 5.38 Studio Podcast dan Radio rekaman studio.....	103
Gambar 5.39 Studio Siaran TV dan Bird Eye View	103
Gambar 5.40 Bird Eye View.....	104
Gambar 5.41 Suasana luar ruang	104
Gambar 5.42 Suasana luar ruang	104
Gambar 5.43 Suasana Luar Ruang.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sub-sektor industri kreatif.....	8
Tabel 2.2 sub-sektor digital	9
Tabel 2.3 unit usaha dan komunitas di Bandar Lampung	9
Tabel 2.4 Sub-sektor kreatif digital broadcast.....	10
Tabel 2.5 sektor kreatif digital Desain grafis dan editing	11
Tabel 2.6 Sub-sektor kreatif aplikasi dan game development.....	11
Tabel 2.7 Aktivitas sub-sektor kreatif digital	15
Tabel 2.8 Komponen dan fungsi raised floor	21
Tabel 2.9 komparasi studi preseden	29
Tabel 2.10 Komparasi studi preseden terhadap prinsip arsitektur adaptif	29
Tabel 4.1 Alternatif site	38
Tabel 4.2 Alternatif site	39
Tabel 4.3 Alternatif site	41
Tabel 4.4 penilaian alternatif tapak	41
Tabel 4.5 Analisis SWOT	42
Tabel 4.6 Fungsi fasilitas sekitar site	44
Tabel 4.7 Rata-rata penyinaran matahari (Jam/hari)	45
Tabel 4.8 Rata-rata suhu udara di Bandar Lampung pada tahun 2025	46
Tabel 4.9 Standar kenyamanan thermal	47
Tabel 4.10 Rencana penggunaan jenis vegetasi	50
Tabel 4.11 Klasifikasi kemiringan lereng	53
Tabel 4.12 analisis pengguna ruang	57
Tabel 4.13 Kebutuhan Ruang Digital Creative Centre.....	62
Tabel 4.14 Kebutuhan dan sifat ruang.....	62
Tabel 4.15 Analisis besaran ruang manajemen pengelola.....	64
Tabel 4.16 Analisis besaran ruang pengguna regular.....	65
Tabel 4.17 Analisis besaran ruang pengunjung.....	67
Tabel 4.18 Analisis besaran ruang teknisi teknologi.....	67
Tabel 4.19 Analisis besaran ruang teknisi infrastruktur dan utilitas	67
Tabel 4.20 Analisis besaran ruang parkir	68

Tabel 4.21 Analisis besaran ruang pendukung.....	68
Tabel 4.22 Rekapitulasi besaran ruang.....	69
Tabel 5.1 Penerapan prinsip-prinsip arsitektur adaptif.....	75
Tabel 5.2 Integrasi fungsi dan program ruang	76
Tabel 5.3 Integrasi sistem utilitas.....	77
Tabel 5.4 Integrasi kenyamanan dan interaksi pengguna.....	77
Tabel 5.5 Integrasi fasad bangunan	78
Tabel 5.6 Integrasi tapak dan publik komunal	78
Tabel 5.7 Penggunaan material pada desain.....	84
Tabel 5.8 Pemanfaatan berbagai jenis vegetasi pada tapak.....	88
Tabel 5.9 Konsep sistem struktur	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital di era saat ini berkembang semakin pesat, dan banyak memberikan dampak disetiap aspek kehidupan di seluruh dunia. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang memanfaatkan momentum perkembangan teknologi digital saat ini. Salah satunya ialah dengan dampak akselerasi nilai Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional melalui distribusi Ekonomi Kreatif yang cukup menjanjikan. Menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) sebelum digitalisasi pesat atau saat pandemi Covid-19 pada tahun 2019 menghasilkan sebesar Rp1.100 Triliun atau menyumbang sekitar 7,44% PDB nasional dan pada tahun 2023 saat momentum digitalisasi melesat, nilai PDB nasional mencapai Rp1.300 Triliun dan meningkatkan jumlah lapangan kerja mencapai 22 juta pekerja yang sebelumnya menyerap lebih dari 17 juta tenaga kerja, yang sebagian besar didominasi oleh usia muda produktif (Badan Pusat Statistik, 2020).

Sebagai pusat pertumbuhan ekonomi Provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung memiliki potensi besar dalam mengembangkan industri kreatif. Berdasarkan Bekraf, Bandar Lampung merupakan salah satu kota penyumbang jumlah unit usaha sekaligus pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Lampung, yaitu sebesar 20,23% atau 36.113, dari total 178.511 unit usaha ekonomi kreatif, dengan pelaku ekonomi kreatif 58,05% atau 447 dari total 770. Pelaku ekonomi kreatif didominasi oleh mahasiswa yaitu 43,29% dari 770 total pelaku ekonomi kreatif. Data dari BPS, 2021 menegaskan bahwa pelaku di sektor industri kreatif yang terdiri dari 16 sub-sektor didominasi oleh kuliner sebesar 26.118 pelaku usaha (72,32%), kriya 5.370 (14,87%), dan *fashion* sebesar 2.819 (7,81%).

Sedangkan Berdasarkan data hasil sensus ekonomi yang dilakukan oleh BPS sub-sektor digital di Kota Bandar Lampung yang mencakup desain komunikasi visual hanya 2 pelaku (0,02%), film, animasi dan video 5 (0,01%), fotografi 272 (0,75%), aplikasi dan pengembang 55 (0,15%), periklanan 18 (0,05%), serta Televisi dan *broadcast* 21 (0,06%). Pengembangan disub-sektor

digital belum cukup meningkat karena hingga saat ini menurut kepala bidang ekonomi kreatif dinas pariwisata Kota Bandar Lampung, masih belum ada gambaran arah kebijakan dan strategi yang konkret dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Bandar Lampung.

Meskipun data pelaku usaha sub-sektor digital yang dipaparkan cukup rendah namun kondisi lapangan menunjukkan statistik lebih progresif dibanding angka resmi. Beberapa komunitas berkembang aktif di Bandar Lampung, seperti Lampung Dev Tech yang menaungi ratusan penggiat olah kreatif perangkat lunak dan start-up lokal (LampungDevTech, 2024), komunitas fotografi Satu Lensa yang merekrut 100 anggota baru dalam satu kegiatan (Charta.id, 2025), kemudian Macro Lampung salah satu komunitas fotografi bertema alam yang sudah didirikan sejak tahun 2014 serta berbagai komunitas internal perguruan tinggi seperti Komunitas Rumah Film UIN yang aktif dalam ranah film atau videografi dan komunitas Fotografi Zoom Universitas Lampung yang secara konsisten menyelenggarakan pameran karya fotografi secara terbuka (IDN Times, 2023).

Kehadiran berbagai komunitas tersebut menunjukkan bahwa meskipun secara statistik jumlah pelaku industri kreatif digital terhitung kecil, namun potensi perkembangan dan partisipasi masyarakat di sektor kreatif digital relatif tinggi. Adanya gap antara data resmi dan kondisi lapangan memperlihatkan pentingnya wadah yang mampu menampung, mengembangkan, dan menghubungkan para pelaku kreatif digital di Bandar Lampung. Hal ini sejalan dengan kebutuhan remaja dan generasi muda untuk memiliki ruang yang adaptif, kolaboratif, dan relevan dengan perkembangan subsektor digital seperti aplikasi, desain komunikasi visual, film/animasi, fotografi, hingga *digital marketing*.

Sehingga Pembangunan *Digital Creative Center* menjadi salah satu solusi tepat untuk mengurai masalah sekaligus mengembangkan potensi industri kreatif di Bandar Lampung. *Digital Creative Center* sebagai wadah pengembangan dan dukungan penggiat teknologi digital untuk kemudahan akses fasilitas dan mampu memberikan ruang inklusif pada masyarakat. Menggunakan pendekatan arsitektur adaptif yang relevan terhadap kebutuhan fungsi kegiatan kreativitas di dalam ruang yang menuntut fleksibilitas tinggi dan interaktif.

Menurut Schneider & Till (2007), pendekatan adaptif memiliki strategi desain fleksibilitas ruang yang memungkinkan dapat diubah menyesuaikan kebutuhan, selain itu Kolarevic (2015), menuturkan arsitektur adaptif mendukung integrasi teknologi dan sistem pintar yang menggunakan sensor dan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk menyesuaikan kondisi ruang, kemudian modularitas dan sistemik terhadap komponen bangunan yang bisa diganti sesuai kebutuhan tanpa membongkar total, serta adaptasi sosial dan kultural terhadap budaya dan perilaku pengguna seperti ruang yang bisa diaktivasi sesuai kegiatan komunitas.

Dengan demikian *Digital Creative Center* diharapkan menjadi wadah terpadu dalam mengembangkan potensi industri kreatif digital di Bandar Lampung, bersama dengan arsitektur adaptif sebagai strategi desain yang relevan untuk mendukung keberlangsungan kegiatan kreativitas yang membutuhkan fleksibilitas, inklusif dan interaktif. Sehingga dapat meningkatkan *resources* mumpuni dan menghasilkan potensi perkembangan ekonomi lokal di Kota Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Menjadi salah satu sektor dengan tingkat perkembangan rendah dalam bidang industri kreatif di Bandar Lampung.
2. Pesatnya perkembangan teknologi digital harus diikuti oleh kualitas sumber daya manusia dan inklusifitas infrastruktur.
3. Kurangnya wadah inklusif untuk mendukung kegiatan kreatif dalam pengembangan inovasi, keterampilan, pelatihan, dan kolaborasi antar masyarakat pelaku industri kreatif digital di Bandar Lampung.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain *digital creative centre* yang mumpuni dalam berbagai kegiatan teknologi digital?
2. Bagaimana penerapan pendekatan arsitektur adaptif kedalam desain untuk menciptakan ruang yang fleksibel dalam mendukung aktivitas kreatif digital?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis berbagai tantangan dari aktivitas pengembangan di bidang digital untuk memahami kebutuhan fasilitas dalam proses kegiatan kreatif digital.
2. Merancang fasilitas yang mengintegrasikan konsep arsitektur adaptif pada perancangan *digital creative center* untuk menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas kreatif dengan teknologi digital.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi sarana pengetahuan dan keterampilan dalam merancang pusat kreatif digital yang inovatif dan dinamis terhadap pengguna dengan menggunakan pendekatan arsitektur adaptif, serta dapat memahami korelasi antara desain ruang arsitektur terhadap kebutuhan aktivitas kreatif digital.
2. Diharapkan mampu menjadi suatu fasilitas yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi pelaku industri kreatif digital dengan memaksimalkan Digital Creative Center untuk berinovasi, berkolaborasi, dan mempublikasikan suatu karya.

1.6 Batasan Masalah

1. Lingkup spasial penelitian ini mencakup wilayah Bandar Lampung dengan pertimbangan lokasi yang strategis dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas, keterjangkauan, relevansi, dan keterkaitan dengan lingkungan sekitar untuk mendukung proses kegiatan pada rancangan industri kreatif seperti sekolah menengah, perguruan tinggi, dan ruang publik.
2. Fungsi fasilitas
Fasilitas yang mewadahi kolaborasi kreatifitas teknologi digital, dan inovasi individu juga komunitas, serta menyediakan pelatihan keterampilan berbasis teknologi digital.
3. Strategi desain dengan menerapkan bangunan yang adaptif untuk kebutuhan pengguna yang fleksibel.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Batasan Perancangan, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berpikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori terkait industri kreatif digital mencakup definisi, fungsi, karakteristik dan fasilitasnya. Tinjauan pendekatan arsitektur adaptif terkait pemahaman melalui prinsip desain, mempelajari studi preseden dan mendeskripsikan keseluruhan data-data studi banding.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang metode dan langkah penulis dalam mengumpulkan informasi dan data yang berhubungan dengan penelitian.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Menjelaskan tentang subkriteria untuk pemilihan site, penilaian terhadap site berdasarkan kriteria pemilihan site, serta data site.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

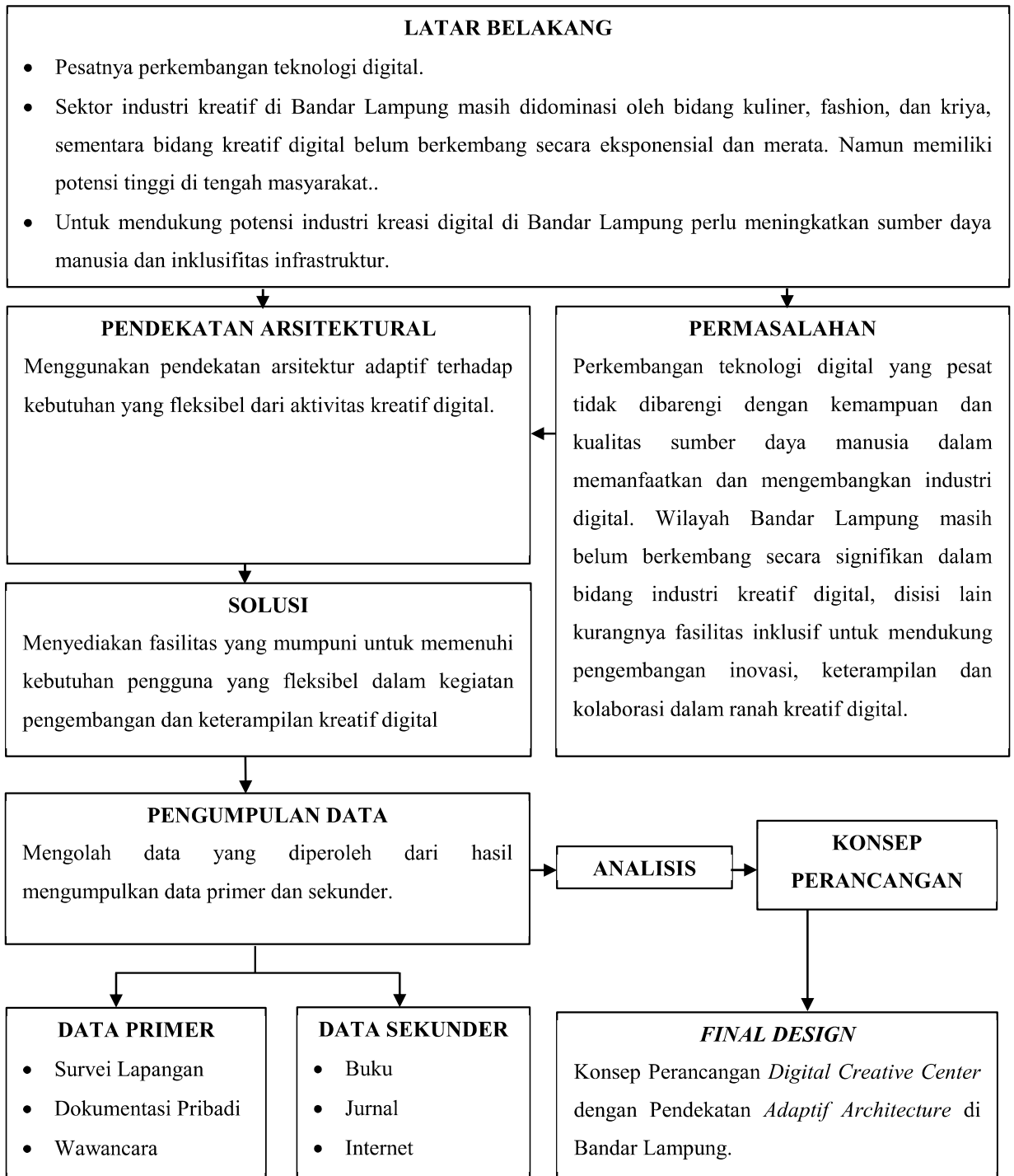
Menguraikan konsep yang digunakan berdasarkan hasil analisis tapak, gubahan massa, orientasi dan tata letak massa bangunan, pola organisasi ruang yang digunakan, hingga sistem struktur bangunan yang digunakan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Uraian kriteria desain yang dapat menjawab rumusan masalah pada bab 1, dan menguraikan saran tentang apa yang belum penulis gapai di laporan ini, dan kebutuhan pendalaman yang dapat dilakukan oleh peneliti lain di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

1.8 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pusat Kreatif Digital

Objek perancangan di dalam penulisan ini adalah fasilitas industri kreatif dengan fokus kegiatan penggunaan media digital. Berikut merupakan pengertian industri kreatif berdasarkan definisi yang dijelaskan secara umum kemudian ditarik sebuah kesimpulan mengenai objek perancangan secara menyeluruh.

2.1.1 Pengertian Dan Definisi Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Industri Kreatif adalah penggabungan kata dari “Industri” dan “Kreatif”. Industri artinya kegiatan dalam memproses atau pengolahan barang dengan menggunakan alat maupun jasa, sedangkan Kreatif artinya kemampuan individu dalam daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Seperti yang dituturkan oleh Setiono dan Redyantanu (2021) industri kreatif merupakan suatu proses kreatifitas, pemikiran, keterampilan dan kemampuan fundamental dari individu sehingga menghasilkan suatu karya baik berupa fisik maupun digital. Sedangkan menurut Departmen Perdagangan Indonesia (2008) Industri kreatif berasal dari pemanfaatan kreatifitas maupun keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan peluang dan lapangan pekerjaan dari hasil daya kreasi dan daya cipta individu itu sendiri.

Unsur utama dari industri kreatif adalah kreatifitas, keterampilan, dan potensi diri, yang mencakup kegiatan individu atau kelompok dalam memproses dan menciptakan suatu karya baik berupa fisik maupun non-fisik. Industri kreatif juga merupakan bagian dalam ekosistem ekonomi kreatif, yang secara luas memiliki arti yang sama karena keduanya mengandung kegiatan yang berbasis kreatifitas dan juga berpengaruh terhadap perekonomian dan kesejahteraan masyarakat. Industri kreatif cukup mempengaruhi ekonomi di Indonesia dan menjadi sektor yang dibutuhkan seperti yang diutarakan oleh Setiono dan

Redyantanu (2021) bahwa industri kreatif menjadi salah satu sektor yang berkembang pesat dapat dilihat dari kota yang memiliki potensi bisnis dalam bidang kreatif. Industri kreatif bisa dikembangkan menjadi sektor yang mampu berkontribusi tinggi dalam aspek ekonomi di Indonesia jika dikelola dan diregulasi dengan baik oleh pemangku kebijakan.

A. Subsektor Industri Kreatif

Melihat sektor industri yang berkembang pesat dan dinilai berpengaruh tinggi terhadap ekonomi Indonesia, seperti yang dijabarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), bahwa hanya berjarak 4 tahun industri kreatif dapat menyumbang PDB sebesar 200 triliun atau sekitar 7,44% PDB Nasional. Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2008 menjelaskan terdapat 16 sub sektor industri kreatif Indonesia. Antara lain sebagai berikut.

Tabel 2.1 Sub-sektor industri kreatif

No	Sub-sektor	Keterangan
1	Kriya	Batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur.
2	Musik	Distribusi reproduksi media rekaman, manajemenrepresentasi-promosi (agensi) musik, jasa komposer, jasa pencipta lagu dan jasa penyanyi.
3	Arsitektur	Desain bangunan, pengawasan konstruksi, perencanaan kota
4	Periklanan	Proses kreasi, produksi dan distribusi
5	<i>Fashion</i>	Kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya.
6	Seni rupa	Kegiatan kreatif yang menghasilkan seperti seni lukis, patung, instalasi seni.
7	Aplikasi dan pengembangan permainan	Fitur aplikasi elektronik, Permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi
8	Film, animasi, dan video	Produksi video, film, dan animasi, serta distribusi rekaman video, film dan hasil animasi
9	Fotografi	Produksi dan distribusi seni fotografi
10	Desain Komunikasi Visual	Desain grafis, desain industri.
11	Desain interior	Desain interior dalam ranah arsitektur yang lebih spesifik
12	Penerbitan	Pembuatan, produksi, hingga distribusi baik berupa buku fisik maupun <i>e-book</i>
13	Seni pertunjukan	Pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik-tradisional, musikteater, dan seni pertunjukan lainnya
14	Televisi dan Radio	Produksi dan pengemasan, penyiaran jurnalisme, dan transmisi televisi dan radio.
15	Kuliner	Produksi dan distribusi makanan khas ataupun inovasi

		makanan terkini
16	Desain produk	Proses kreatif yang memfokuskan pada perancangan dan pengembangan suatu produk

Sumber : Kemenparekraf

B. Komunitas Sub-Sektor Industri Kreatif

Sementara itu dilansir dari sensus Badan Pusat Statistik yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2021, terdapat peta persebaran kegiatan kreatif bidang digital di Kota Bandar Lampung, antara lain sebagai berikut.

Tabel 2.2 sub-sektor digital

No	Sub-sektor Utama	Wilayah Persebaran	Jumlah Unit Kegiatan
1	Fotografi dan videografi	Kedaton, Enggal, Kemiling, Panjang, Kedamaian, Tanjung Karang, dan Rajabasa	17
2	Broadcast (Film, televisi, dan penyiaran radio)	Enggal, Kemiling, Panjang, Kedamaian, dan Tanjung Karang	24
3	Desain grafis, <i>advertising</i> dan <i>software editing</i>	Kedamaian, Kedaton, Rajabasa, Teluk Betung dan Tanjung Karang	25
4	Aplikasi dan <i>game development</i>	Kedamaian, Kemiling, Sukarame, Tanjung Karang, dan Teluk Betung	6

Sumber : Dinas Parekraf tahun 2021

Tabel 2. 3 unit usaha dan komunitas di Bandar Lampung

Fotografi dan Videografi		
No	Unit Usaha / Komunitas	Alamat
1	Studio Indah Foto	Jl. Sadewo Bawah No.65, Sawah Lama, Kec. Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35125
2	Raja Photo Studio	Jl. Kartini No.21, Durian Payung, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35116
3	4 People	Jl. Kacaping No.17, Pahoman, Kec. Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35213
4	Surya_Maxima_Photo-graphy	Jl. Cut Mutia No.12, Gulak Galik, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35000
5	Sensen Photography	Jl. Salim Batubara No.38 C, Kupang Teba, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35221
6	Kenanga Foto Studio	Kenanga Computer, Jl. Mr. Gele Harun No.28, Rw. Laut, Engal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213
7	Hendra Fotografi	Jl. Raden Intan No.78 B, Pelita, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213
8	Nice Photo Studio	No.63 I-J, Jl. Cut Nyak Dien, Palapa, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35116
9	Planet Photo Studio	Jl. Urip Sumoharjo No.179a, Gn. Sulah, Way Halim, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132

10	Niagara Photostudio	Jl. Wolter Monginsidi No.142, Sumur Putri, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35224
11	Mix Photostudio	Jl. Cut Mutia No.12, Gulak Galik, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35000
12	Vortex	Dipo TKP Jl. Dhipo (Teuku Umar) Rt.015 Lk.II Gg. Masjid Al Arham, Kel, Gn. Sari, Enggal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35112
13	Dell Production	Jl. Bakau No.47E, Tj. Raya, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35227
14	D'lenz	Jl. Cendana 1, Jl. Perum BKP No.90, Kemiling Permai, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung 35152
15	Wedding Art Studio	Jl. Mangkubumi Residence, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111
16	Tiara Production	Panjang Utara, Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35241
17	Creative Studio	Jl. A Yani, No. 02, Gotong Royong, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35214

Sumber : Dinas parekrافت tahun 2021

Tabel 2.4 Sub-sektor kreatif digital broadcast

<i>Broadcast</i> (Film, televisi, dan penyiaran radio)		
No	Unit Usaha / Komunitas	Alamat
1	Vortex	dipo TKP Jl. Dhipo (teuku umar) Rt.015 Lk.II Gg. Masjid Al Arham, Kel, Gn. Sari, Enggal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35112
2	Dell Production	Jl. Bakau No.47E, Tj. Raya, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung 35227
3	D'lenz	Jl. Cendana 1, Jl. Perum BKP No.90, Kemiling Permai, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung 35152
4	Wedding Art Studio	Jl. Mangkubumi Residence, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35111
5	Tiara Production	Panjang Utara, Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35241
6	Creative Studio	Jl. A Yani, No. 02, Gotong Royong, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35214
7	D Radio Lampung	Jl. KS Tubun 12 Rawa Laut Enggal Lampung
8	Rri Bandar Lampung	Jl. Gatot Subroto 26 Enggal Bandar Lampung
9	Radio Kharisma Fm	Jl.Hos Cokroaminoto 79 Rawa laut Bandar Lampung
10	Radio Batara Fm Lampung	Jl.Terusan Enim Sumur Batu Bandar Lampung 35228
11	A-Radio 101,1	Jalan Jauhari Wahid, Rajabasa, Kota Bandar Lampung
12	Sonora	Jl. Zainal Abidin Pagaralam No.83 Kel.Gedung Meneng Kec Rajabasa
13	Tegar Tv Lampung	Jl. ZA. Pagar Alam No.12/14, Gedong Meneng
14	Radar Tv	Jl. Sultan Agung No.18, Sepang Jaya, Kec. Kedaton
15	Kompas Tv Lampung	Langkapura Kemiling, Jl. Darussalam No.64, Langkapura
16	Net.Tv Lampung	Jalan Letjen Jl. Urip Sumoharjo, Gn. Sulah, Kec. Sukrame
17	Siger Tv	Jl. H. Agus Salim No.9, Sukadana Ham, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35215
18	Trans Tv Lampung	Sukadana Ham, Tanjungkarang Barat
19	Radio Suara Wajar	Jl. Tj. No.5-15, Rw. Laut, Kec. Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35213
20	Radio Nadaswara	Jl. Raden saleh raya 25, bandar lampung

21	Beoli	Jl. Hos Cokroaminoto No.79, Rw. Laut, Engal
22	La Nugraha	Kedaton, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung
23	ANTV Tv Lampung	Sukadana Ham, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung
24	Mnc Tv Lampung	Jl. H. Hamim RJP No.39, Sukadana Ham, Kec. Tj. Karang Bar

Sumber : Dinas parekraf tahun 2021

Tabel 2.5 sektor kreatif digital Desain grafis dan editing

Desain Grafis, Advertising, Dan Software Editing		
No	Unit Usaha / Komunitas	Alamat
1	Gema Perkasa Abadi	Jl. Rambutan No. 1A, Pasir gantung kec. Tj . Karang pusat
2	Elanggratika	Jl. Rusa Jl.kav . Raya No.25/52 sukamenanti kec. Kedaton
3	Utama Advertising	Jl. M. husni thamrin No. 56, Gotong Royong , Kec Tj. Karang Pusat
4	Diza Virtual	Jl. Hayam Wuruk No.42, Tj. Baru Kedamaian
5	Kelana Advertising	Jl. Imam bonjol, No 170, Suka Jawa Kec. Tj. Karang Barat
6	Reklame Dan Huruf Timbul	Jl. Gatot subroto, pecoh raya, kec. teluk betung kota bandar lampung
7	Diaz Promosi	Jl. ZA. Pagar alam No. 16, labuhan ratu, kec. Kedaton bandar lampung
8	Cv. Visualindopromo Advertising J	Jl. S. parman No. 16-30D, Tanjung karang pusat, pelita, enggal bandar lampung
9	Yuma's Design	Jl. Pagar alam, segala mider, kec.kedaton bandar lampung
10	ETC 3D Design	Jl. Rasuna said No.1, pengajaran kec. Teluk betung utara
11	ABM Design Grafis	Jl. Ratu di balau Gg. Cemp. No.3, way kandis TJ. Seneng
12	Jago Design Grafis	Jl. Beringin 7 No. 28 , beringin raya kec. Kemiling
13	Ruang Grafis	Jl. Harimau 2 No.25 , sukamenanti, kedaton
14	Agus Design Grafis	Gading Rejo, kec, gading rejo kab. Pringsewu
15	Fauzi Design	Jl. Lintas perbukitan, sumber agung ambarawa kab. Pringsewu
16	Jasa Design Grafis Haris	Jl. Cut nyak dien imopuro, kec. Metro, kota metro
17	Lp3i Lampung	Jl. Gajah mada No. 9 A kota baru kec. TJ. Karang timur
18	Alibison Design	penengahan pios buah berak kec. Kalianda kab. Lampung selatan
19	Fa Design	komplek ponpes DQH, Kota baru Kab. Ogan komering
20	Cv. Match Media Creative	Jl. Wolter monginsidi No.159 A, pengajaran, kec. Teluk betung utara
21	Creative Advertising	Jl. P. Emir Moh. Noer, Pengajaran, Kec. Tlk. Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 35211
22	Jaya Reklame Advertising	Jl. Kota Raja No.14, Gn. Sari, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35111
23	Putra Advertising	Jl. W. R. Supratman, Tlk. Betung, Kec. Telukbetung Selatan, Kota Bandar Lampung, Lampung 35221
24	Teladan Reklame	JL. Cut Nyak Dien Gg Rukun 41, Rawa Laut, Tanjung Karang Timur
25	Arul Huruf Timbul	Jl. Sisingamangaraja Gg. Nuri No.115, Gedong Air, Kec. Tj. Karang Bar., Kota Bandar Lampung, Lampung 35151

Sumber : Dinas parekraf tahun 2021

Tabel 2.6 Sub-sektor kreatif aplikasi dan game development

Aplikasi dan game development		
No	Unit Usaha / Komunitas	Alamat
1	Prototype PC Game	Jl. Ki Maja No..39 Way Halim B.lampung
2	Half Life PC Gam	Gedong Meneng B. Lampung
3	Sigma Game	Jl. Gunung Rajabasa Raya No. 8 B. Lampung
4	Antoro Games	Jl. P. Antasari No..46 Kedamaian B.Lampung
5	Game Spot	Jl. Ki Maja No. 121 B.Lampung
6	Sektor Games	Jl. Endro Suratmin Sukarame B. Lampung
7	rental game kayu manis	Jl. Kayu manis B. Lampung
8	Fantasi Game J	Jl. Cut nyak Dien No..62 b. Lampung
9	The Red Game Shop	Jl. Ki Maja No. 20 kedaton

Sumber : Dinas parekrافتahun 2021

2.1.2 Pengertian dan Definisi Digital

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Digital memiliki dua pengertian. Pertama, berhubungan dengan angka-angka atau bilangan untuk menunjukkan sistem dalam perhitungan tertentu. Kedua, berkaitan dengan atau menggunakan komputer atau internet. Secara etimologis kata “digital” berasal dari Bahasa Yunani, yakni “*digitus*” yang berarti jari jemari. Jari jemari manusia terdiri dari 10, dan angka 10 terdiri dari *radix* 1 dan 0. Sehingga digital merupakan kumpulan bilangan biner 1 dan 0 yang memiliki serangkaian perhitungan. Dan semua komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya yang istilahnya disebut Bit (*Binary Digit*). Digital merujuk pada teknologi yang menggunakan komputer dan internet untuk menyimpan dan memproses suatu informasi dalam bentuk digital.

A. Fitur Dan Alat

Secara umum perangkat digital terdiri dari beberapa komponen untuk memproses dalam pengoperasian suatu data informasi yang terdiri dari perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan Manusia (*Brainware*). Adapun penjelasan mengenai komponen tersebut menurut Azhar Susanto (2013) dalam (Sinta Harini A, et al 2019) sebagai berikut.

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras merupakan komponen fisik dalam media digital yang membentuk sistem komputer yang bisa dilihat, diraba, dan dirasakan secara langsung.

2. Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan kumpulan dari berbagai program yang menjalankan aplikasi tertentu pada komputer. Sedangkan program merupakan kumpulan dari sistem komputer yang tersusun secara sistematis.

3. Manusia (*Brainware*)

Sumber daya manusia yang memerintahkan suatu tugas melalui perangkat keras sebagai alat dan perangkat lunak sebagai sistem yang memprogram intruksi terhadap komputer.

B. Permasalahan Aktivitas Penggunaan Teknologi Digital

Komputer terdiri dari serangkaian komponen perangkat fisik dan salah satu utamanya adalah layar monitor sebagai *unit output device* yang berperan dalam menerjemahkan intruksi antara pengguna dengan komputer (Nur Alifah, et al., 2023). Layar monitor terdiri dari kata-kata dan gambar yang dihasilkan dari kombinasi titik-titik cahaya dalam layar atau biasa disebut sebagai pixel (Heiting, 2017). Sementara itu kombinasi permasalahan penglihatan yang terkait dengan penggunaan komputer, termasuk desktop, laptop, tablet, *smartphone*, dan *e-reader* disebut *Computer Vision Syndrome* (CVS)

Berdasarkan data yang dihimpun oleh *National Institute for Occupational Safety and Health* Amerika Serikat, bahwa sekitar 90% orang yang menghabiskan tiga jam atau lebih sehari di komputer dapat mengakibatkan CVS. (Beck, 2010). Gejala CVS dibagi menjadi empat kelompok, yaitu *asthenopia* (mata menjadi tegang, lelah dan nyeri), gangguan permukaan okuler (mata kering, merah, iritasi, mata berair berlebihan dan panas), gangguan penglihatan/visual (penglihatan kabur, penglihatan ganda, presbiopia, terlambat dalam perubahan fokus dan sensitivitas cahaya) dan gangguan *ekstraokuler* (sakit kepala, sakit leher dan punggung). Gejala yang terjadi tidak menyebabkan kerusakan mata permanen, tetapi dapat menurunkan kualitas hidup dan produktivitas serta meningkatkan kesalahan kerja (Jailkhani S, C RS, 2019).

Komputer dapat memberikan serangkaian manfaat oleh pengguna namun menimbulkan permasalahan kesehatan jika tidak digunakan dengan cermat. Pengguna komputer yang terbiasa terpapar layar monitor dalam waktu yang lama harus memperhatikan kesehatan dengan menerapkan metode-metode yang direkomendasikan dalam penggunaan monitor komputer. Sebagaimana yang dilansir oleh *Occupational Safety and Health Association* (OSHA, 2011) dalam aktivitas menggunakan komputer, jarak antara mata dan layar yang disarankan sekurang kurangnya adalah 20-40 inci atau 50-100 cm.. Hal ini serupa seperti yang disampaikan oleh *Computer Workstation Ergonomics New Brunswick* (2020) bahwa jarak ergonomis antara layar monitor dengan pengguna komputer adalah 50-100 cm.

Pencegahan yang dapat dilakukan agar tidak mengalami kejadian CVS adalah dengan melakukan istirahat dengan ritme 20-20-20, maksudnya beristirahat setiap 20 menit, kemudian melihat objek sejauh 20 kaki atau 6 meter, atau dengan cara memejamkan mata, lalu dilakukan selama 20 detik (Anggrainy P, et al., 2020).

C. Jenis – Jenis Kegiatan Kreatif Digital

Berikut ini merupakan jenis-jenis aktivitas pada penggunaan media digital yang berfungsi sebagai alat untuk memproses intruksi dari pengguna melalui perangkat keras dan lunak. Berdasarkan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) sub-sektor yang termasuk kedalam industri kreatif digital adalah sebagaiberikut.

Tabel 2.7 Aktivitas sub-sektor kreatif digital

No	Sub-sektor utama	Kegiatan	Platform
1	Fotografi dan videografi	Produksi konten visual statis dan bergerak	Ruang yang dapat di set-up fleksibel sesuai dengan kebutuhan kegiatan
2	Broadcast (Film, televisi, dan penyiaran radio)	Mencakup seluruh proses produksi dan penyiaran konten melalui media massa	Kedap suara dari luar ruang, dan set- up property untuk setiap broadcasting.
3	Desain grafis, advertising dan software editing	Pembuatan elemen visual untuk berbagai media, Mempromosikan produk, jasa, atau ide kepada audiens.	UI/UX untuk aplikasi website atau mobile, Copywriting, campaign planning dan software editing
4	Konten digital	Pembuatan dan pengelolaan berbagai jenis konten untuk platform online	Content creation, Content management, dalam platform media sosial
5	Aplikasi dan game development	Memproduksi aplikasi dan mengembangkan game	Aplikasi, software dan perangkat komputer canggih
6	Pameran digital	Menampilkan karya dari inovasi digital kreatif yang dapat memberikan experience secara langsung pada pengunjung.	Ruang terbuka dengan partisi yang dapat di set-up sesuai dengan produk karya yang dihasilkan.
7	Workshop media	Kegiatan berupa pelatihan singkat atau 8sesi berbagi pengetahuan	Ruang yang dapat menampung banyak orang
8	Bootcamp Digital Academy	Kegiatan pelatihan intensif dan terstruktur deng	Kelas komprehensif multimedia, teknologi digital, dan Artificial Intelligence (AI), serta mentoring

Sumber : Dinas Parekraf & Analisis penulis, 2025

Fasilitas ruang media digital memiliki berbagai fungsi untuk mendukung kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan, adapun fasilitas ruang kreatif digital sebagai berikut.

A. Fungsi Utama

Fasilitas utama ruang media digital difokuskan sebagai ruang Produksi, studio rekaman, pameran media digital, *workshop* dan *bootcamp*.

B. Fungsi Pengelola

Digunakan sebagai fasilitas ruang pengelola, parkir, dan ruang servis pada bangunan.

C. Fungsi Pendukung

Berfungsi sebagai sarana dan prasarana kegiatan utama, seperti café, ruang rekreatif digital, taman, dan perpustakaan.

2.2 Tinjauan Pendekatan Arsitektur Adaptif

2.2.1 Pengertian Dan Definisi Arsitektur Adaptif

Arsitektur adaptif merupakan suatu pendekatan desain arsitektur yang memungkinkan adanya perubahan kebutuhan, fungsi, dan kondisi lingkungan serta teknologi yang menyesuaikan diri terhadap pengguna atau ruang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian adaptif menekankan pada kemampuan sesuatu dalam menyesuaikan (diri) dengan keadaan. Adaptif dapat diartikan sesuatu yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan atau kondisi baru. Arsitektur adaptif dapat membaca perilaku manusia dan dapat beradaptasi terhadap respon yang sesuai (Lehman, 2016). Arsitektur adaptif dibangun, digunakan, kemudian disesuaikan secara optimal dari waktu ke waktu. Adaptasi bangunan dapat terjadi dengan meningkatkan keterhubungan antara bangunan dengan penghuninya (Raudina Q., et, al. 2022). Sementara itu menurut Hansen & Soiland (2019) menuturkan bahwa arsitektur adaptif merupakan hunian fleksibel yang dapat merespon berbagai perubahan yang ada. Bangunan dikatakan fleksibel jika dirancang hingga memungkinkan terjadinya perubahan fisik pada bangunan tersebut atau memungkinkan penggunaan bangunan untuk tujuan yang berbeda. Menurut Becker dan Steel (1995) fleksibilitas dapat diimplementasikan pada level layout bangunan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk berbagai macam kegiatan sosial tanpa merubah struktur bangunan. Sehingga arsitektur bukan lagi bangunan statis, namun bersifat *fluid* dalam perilakunya. Arsitektur adaptif dapat beradaptasi dalam jangka waktu lama sebagai bentuk fluiditas arsitektur dalam pengaturan yang terkonfigurasi oleh manusia, lingkungan, dan teknologi yang meliputinya (Raudina Q., et, al. 2022). Perencanaan penggunaan ruang pada arsitektur adaptif dapat memungkinkan adanya fleksibilitas dan kemudahan modifikasi.

Fleksibilitas dapat digunakan sebagai aspek strategi desain yang dapat diwujudkan melalui perancangan maupun penggunaan sesuai kebutuhan dari waktu ke waktu. Dengan demikian arsitektur adaptif merupakan pendekatan desain yang bertujuan menciptakan optimalisasi dan keberlanjutan bangunan tanpa adanya transfigurasi signifikan dari waktu ke waktu dengan perilaku manusia sebagai faktor utamanya.

2.2.2 Prinsip – Prinsip Arsitektur Adaptif

Penerapan arsitektur adaptif pada bangunan diperlukan strategi yang tepat dalam kemampuan adaptabilitas bangunan terhadap pengguna ruang, sehingga mampu mengakomodasi pengguna ruang dalam bangunan secara maksimal. Adapun strategi yang dipaparkan oleh Doreen Steven Mlote et al. dalam *Adaptability of Buildings : A Systematic Review Of Current Research*, (2024) sebagai berikut.

A. Perubahan fungsi (*Convertibility*)

Konversibilitas merujuk pada kemampuan suatu bangunan untuk mengubah fungsi dan penggunaannya (Kelly et al., 2011). Bangunan yang menerapkan strategi konversibilitas dapat menyesuaikan perubahan fungsi ruang tanpa harus mengubah atau merenovasi dalam skala besar.

B. Perluasan area (*Expandability*)

Ekspansibilitas dengan kata lain *Upgradability* merupakan kemampuan suatu bangunan yang dapat berubah sesuai dengan meningkatnya kinerja seiring waktu (Schmidt, et al., 2010). Ekspansibilitas dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna dalam menjalankan aktivitas yang memungkinkan adanya penambahan ruang.

C. Modular (*Modularity*)

Modularitas merujuk pada penggunaan komponen yang dapat dirakit dan dibongkar untuk menciptakan konfigurasi ruang yang berbeda (Geraedts, 1998). Penggunaan modularitas diaplikasikan terhadap ruang terbuka atau *open plan* seperti yang dijelaskan oleh Geraeds (1998) bahwa open plan didesain sebagai ruang yang tidak terikat erat satu sama lain. Strategi modularitas tersebut menggunakan teknologi prefabrikasi yang melibatkan penggunaan komponen bangunan yang diproduksi sebelumnya kemudian dapat dirakit di lokasi untuk menciptakan ruang lengkap. Seperti yang dituturkan oleh Alhalim et al., (2010) bahwa strategi konstruksi ini dapat meningkatkan fleksibilitas bangunan dengan kemungkinan perubahan cepat dan efisien secara biaya pada *lay out* dan infrastruktur bangunan.

D. Ruang Terbuka (*Open Building*)

Konsep open building merupakan sebuah *system* terbuka yang dapat berkembang dan bertransformasi seiring perkembangan kebutuhan sosial,

ekonomi, dan pengguna (Habraken, 1998). Dalam konteks fleksibilitas, open plan merupakan instrument utama dalam mendukung adaptivitas bangunan. Habraken (1998) menjelaskan bahwa *Open Building* bekerja melalui dua lapisan sistem, yaitu “*support*” dan “*infill*”. Support merupakan bagian struktur bangunan yang bersifat permanen dan menjadi kerangka dasar seperti kolom, lantai, sirkulasi vertikal, serta jaringan utilitas utama. Sementara itu, *infill* adalah lapisan interior dan elemen sekunder yang bersifat fleksibel, seperti partisi, tata ruang, dan instalasi tambahan yang dapat diubah atau diganti tanpa mengganggu kestabilan struktur utama. Pembagian ini memungkinkan terjadinya perubahan fungsi ruang secara berulang dalam satu siklus bangunan, tanpa memerlukan perombakan struktural yang signifikan. Open plan merujuk kepada desain ruang tanpa sekat struktural tetap yang memberikan kebebasan penggunanya untuk menyesuaikan, mengatur, mengonfigurasi sesuai dengan kebutuhan.

2.2.3 Tingkat Responsivitas Teknologi

Arsitektur adaptif memungkinkan bangunan dapat mengakomodasi beragam fungsi ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam upaya mencapai nilai bangunan dan fungsi ruang adaptif, terdapat serangkaian *responsive* teknologi yang bisa diintegrasikan dengan fleksibilitas bangunan. Berdasarkan Lelieveld C.M.J.L., et al., tahun 2007, dalam Koniegczna, D. *Modern Trends in The formation of Adaptif Architecture*, tahun 2018, yaitu sebagai berikut.

A. Flexibility

Fleksibilitas merupakan level paling dasar dari adaptivitas, yang berfokus pada kemampuan ruang untuk berubah fungsi melalui solusi non-mekanik seperti partisi geser, modul ruang, dan furnitur mobile. Pada tingkatan ini, respons berupa rekomposisi manusia sentris (pergerakan sistem manual) sehingga satu ruang dapat menampung berbagai fungsi sesuai kebutuhan pengguna.

B. Aktif

Pada level aktif, bangunan mulai dilengkapi teknologi mekanik dan elektronik yang memungkinkan elemen bangunan bergerak atau berubah sesuai input sensor lingkungan sederhana. Contoh implementasi adalah fasad dengan

louvers bermotor, jendela otomatis dengan aktuator, sistem ventilasi mekanis adaptif, atau *shading* yang dikendalikan sensor cahaya dan suhu. Pada bangunan Al-Bahar Towers (2012) menggunakan elemen fasad kinetik dengan tingkat aktif yang dapat membuka dan menutup fasad sesuai dengan intensitas cahaya matahari.

C. Dinamis

Pada tingkat dinamis, sistem dapat mengubah komponen bangunan secara otomatis dengan melibatkan teknologi komputerisasi. Sistem tingkat dinamis dapat merespon beberapa stimulus sekaligus seperti suhu, cahaya, angin dan aktivitas manusia. Bangunan The Shed, New York menggunakan sistem dinamis pada bagian struktur eksterior besar yang dapat mengubah fungsi ruang.

2.2.4 Teknologi yang Menghadirkan Nilai Fleksibilitas Arsitektur

Arsitektur adaptif memprioritaskan aspek fleksibilitas bangunan terlebih pada penggunaan elemen ruang dan furniture. Berikut ini beberapa contoh furnitur fleksibel pada ruang-ruang dalam bangunan sebagai bagian dari prinsip fleksibilitas arsitektur adaptif.

A. Partisi geser

Menurut Pireksi Asia, (2025) Partisi geser atau dinding partisi ringan yang dapat digeser sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Partisi geser terbuat dari material rockwool atau glasswool dan yang dapat meredam suara bising dan material HPL (High Pressure Laminate). Partisi geser digerakkan dengan menggunakan sistem roda yang terikat dengan rel yang terletak di langit-langit ruang. Rel digunakan sebagai jalur lintasan partisi bergerak sedangkan roda digunakan sebagai penggerak yang menghubungkan panel partisi dengan rel.



Gambar 2.1 Mekanisme gerak partisi geser

Sumber : Pireksi Asia, 2025

B. Raised Floor

Menurut Infradcx, (2019) Lantai terangkat atau *Raise Floor* merupakan sistem tambahan lantai yang memberikan ruang kosong dibawah panel raise floor. Fungsi dari raise floor sebagai ruang instalasi listrik dan perkabelan. Material panel raised floor terdiri dari 3 tipe yakni tipe wooden yang terbuat dari partikel board serbuk kayu, tipe calcium sulphate yang terbuat dari zat kapur dengan kepadatan tinggi dan tipe light concrete yang terbuat dari material semen dan beton ringan. Sedangkan untuk *cover* atau penutup panel raise floor terdiri dari 2 macam yakni, HPL (High Pressure Laminate) dan Bare. Keduanya biasa digunakan di ruang kerja kantor dan data center, namun perbedaannya HPL dilapisi oleh lapisan Vinyl dengan material Anti Statis dan Bare tidak dilapisi Vinyl HPL yang diganti dengan lapisan tile karpet dan sejenisnya.



Gambar 2.2 Ilustrasi Raise Floor pada Kantor

Sumber : Foxwoll

Berikut ini merupakan komponen pada sistem *raised floor*.

Tabel 2.8 Komponen dan fungsi raised floor

Komponen	Fungsi	Ilustrasi
Pedestal	Sebagai tiang penyangga berbahan galvanis, yang dipasang dibawah Panel <i>Raised Floor</i>	
Stringer	frame penyangga berbahan galvanis, fungsinya untuk menyangga Panel <i>Raised Floor</i> pada 4 sisi, yang bertumpu diatas Pedestal	
Solid panel	Berbentuk square atau empat persegi yang berukuran 60x60cm, dengan ketebalan Panel 3.5cm	
Ramp way dan step tangga	memudahkan orang dan Trolley masuk. Terbuat dengan konstruksi Besi Siku, dan disambung dengan Las Listrik, Top penutupnya menggunakan Multiplex dan difinishing dengan Rubber Anti Slip	
Insulasi	Lapisan Penahan Panas pencegah kondensasi, dengan komposisi Rubber berbahan khusus, dan difinishing menggunakan Alumunium Sheet diatasnya. Fungsi Insulasi sebagai penahan panas, karena perbedaan suhu pada ruang dibawah Raised Floor dengan ruang diatas Ceiling pada lantai dibawahnya.	
Lem perekat	Lem Epoxy digunakan untuk membuat ikatan yang kuat, antara Bottom Pedestal terhadap lantai tempat berdirinya <i>Understructure</i> Rasied Floor.	
Tile lifter / double cup lifter	Tool untuk mengangkat dan memindahkan Panel <i>Raised Floor</i> , yang digunakan untuk kebutuhan Pengontrolan, Troubleshooting atau saat melakukan Instalasi Tambahan Cabling Systems yang ada dibawah Raised Floor, agar Panel <i>Raised Floor</i> mudah diangkat, dibuka dan ditutup Kembali dengan mengguakan metode vacum	Gambar 2.3 Detail Raise floor Sumber : <i>Infradcx</i> Gambar 2.4 Detail Raise floor Sumber : <i>Infradcx</i>

Sumber : *Infradcx*, 2019

C. Fasad Kinetik

Fasad merupakan tampilan yang tampak pertama kali oleh publik dari sebuah bangunan yang menciptakan Kesan tertentu terhadap bangunan yang diamati (Sastra, 2013). Menurut Tensaflek.com (2024) fasad merupakan kombinasi antara perspektif estetika, fungsional arsitektur dan teknologi rekayasa. Sistem fasad tersebut memungkinkan berbagai gerakan mengikuti pengaruh lingkungan maupun kendali system pada bangunan.



Gambar 2.7 Kursi pertunjukan The Shed, New York City

Sumber : Archdaily.com

2.3 Studi Preseden

Studi preseden merupakan referensi yang sudah ada terkait objek bangunan dan pendekatan secara arsitektur yang sejenis. Berikut ini merupakan studi preseden yang dipilih berdasarkan relevansi penelitian.

2.3.1 Google Bay View, California

Google Bay View terletak di California, Amerika Serikat. Dirancang oleh BIG (Bjarke Ingels Group) & Heatherwick Studio dan selesai pada tahun 2022, bangunan ini berfungsi sebagai kantor pusat perusahaan teknologi, pusat riset pengembangan teknologi, kolaborasi digital, dan laboratorium inovasi.



Gambar 2.8 Google Bay View

Sumber : Archdaily

Arsitek	BIG (Bjarke Ingels Group) & Heatherwick Studio
Lokasi	California, Amerika Serikat
Tahun	2022
Luas Area	102.193 m2

1. Massa bentuk

Massa bentuk bangunan Google Bay View berbentuk lengkung berskala besar, bagian atap melengkung hingga menyatu dengan lanskap. Google Bay View terdiri dari 3 massa bangunan, masing-masing bangunan memiliki desain menyerupai “*Dragonscale*” dan dilengkapi oleh 5000 panel surya yang menghasilkan energi sebesar 7 megawatt.

2. Tata ruang

Tatanan ruang disusun dengan konsep *open-plan*, ruang kerja kolaboratif, area breakout menyatu dengan fleksibel dan sirkulasi menjadi lebih efisien. Ruangan menggunakan sekat partisi yang bisa di ubah sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Sehingga dinding pembatas ruang dapat dikonfigurasi menjadi lebih fleksibel



Gambar 2.9 Google Bay View

Sumber : Archdaily

3. Struktur dan Material

Struktur utamanya menggunakan struktur baja, menyediakan sistem grid fleksibel untuk tata ruang yang bersifat *open-plan*, dapat diubah tanpa mengganggu struktur utama. Bentuk atap berbentuk lengkung lebar, dan struktur pendukung *space-frame* baja dengan bentang lebar tanpa kolom di tengah bangunan.

4. Fungsi bangunan

Berbagai aktivitas di bangunan Google Bay View mencakup semua spektrum kegiatan kreatif digital, mulai dari riset dan pengembangan, kolaborasi antar individu dan tim, interaksi sosial, dan inovasi peluncuran project teknologi.

Semua didukung sesuai dengan kebutuhan Google sebagai perusahaan teknologi global.

2.3.2 Second Home, London

Second Home merupakan fasilitas *co-working space* yang dirancang untuk mewadahi kegiatan kreatif seperti penggiat seni, startup digital, dan ruang inkubasi bisnis. *Second Home* terletak di London, Inggris. Dirancang oleh José Selgas dan Lucía Cano dan selesai pada tahun 2014 yang berfungsi sebagai wadah *co-working space*, inkubator startup, ruang kreatif, dan komunitas



Gambar 2.10 Interior Second Home

Sumber : Archdaily

Arsitek	José Selgas dan Lucía Cano
Lokasi	London, Inggris
Tahun	2014
Luas Area	2400 m2

1. Massa bentuk

Bangunan *Second Home* terbentuk menyerupai geometri persegi panjang dan terkesan kaku namun pada area dalam bangunan didesain sangat kontras, lebih *fluid* dan menggunakan banyak elemen melengkung untuk memberikan kesan ramah dan santai.

2. Tata ruang

Terdiri dari ruangan *co-working space* untuk startup digital dan agensi kreatif, ruang kerja outdoor, ruang privat kecil untuk kantor startup, dan ruang event untuk menyelenggarakan *talkshow* dan pelatihan. Fungsi ruang dapat digunakan berbeda dalam waktu tertentu, seperti *co-working space* pada pagi hari dan ruang komunitas pada malam hari.



Gambar 2.11 Interior Second Home

Sumber : Archdaily

3. Struktur dan Material

Struktur utama bangunan Second Home menggunakan rangka baja dengan material dinding berupa kaca untuk meningkatkan pencahayaan alami. Serta lantai dan *furniture* modular yang terbuat dari kayu daur ulang.

4. Fungsi bangunan

Memiliki beragam kegiatan yang dilakukan di dalam bangunan *Second Home*, mulai dari kegiatan diskusi formal dan non-formal, presentasi inovasi produk, dan kegiatan konvensi.

2.3.3 Station F. Paris

Station F-Paris merupakan bangunan dengan fungsi inkubator bisnis terbesar di Dunia. Bangunan ini membentang luas 34.304 m² dengan fasilitas inkubasi bisnis yang masif. Station F-Paris dirancang oleh Wilmotte & Associés (Jean-Michel Wilmotte) sebagai arsitek, diresmikan dan mulai beroperasi pada tahun 2018 di kota Paris, Prancis. Pendekatan *adaptive re-use* digunakan pada bangunan Station F-Paris untuk mempertahankan kesan monumental pada struktur industrial meskipun beralih fungsi menjadi pusat inovasi yang dinamis dan modern.



Gambar 2.12 Station F. Paris

Sumber : Willmote

Arsitek	Wilmotte & Associés (Jean-Michel Wilmotte)
Lokasi	Paris, Prancis
Tahun	2018
Luas Area	34.304 m2

1. Massa bentuk

Bentuk bangunan Station F. membentang lebar membentuk persegi panjang dan massif dengan atap lengkung tersusun secara horizontal. Wilmotte mempertahankan bentuk dasar ini, untuk menciptakan kesan ruang yang megah dan terbuka.

2. Tata ruang

Memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan bisnis seperti ruang kolaborasi, ruang konferensi, *open space*, ruang rapat, ruang kerja privat, ruang event dan *coworking space*, *maker space* serta lab teknologi. Selain itu terdapat fasilitas pendukung, yaitu restoran dan ruang santai.



Gambar 2.13 Station F. Paris

Sumber : *Dispatches europe*

3. Struktur dan Material

Bangunan didominasi oleh material ekspos atau tampilan jujur dari material beton, baja, dan kaca yang menempati ruang interior dan eksterior. Station F-Paris memanfaatkan material beton kasar, logam kontainer bekas dan furnitur-furnitur sederhana yang menjadikannya sebagai identitas estetika ruang.

4. Fungsi Bangunan

Station F-Paris terdiri dari 3 bagian ruang bangunan, area tengah sebagai jantung kegiatan. Ruang terbuka luas yang menyediakan ruang serbaguna dan aktivitas komunitas, sedangkan dibagian samping menampung 24 area (8 ruang per tingkat). Setiap area menawarkan berbagai layanan seperti dapur, kotak skype, ruang rapat, dan lain-lain serta ruang kerja bersama terbuka yang dilengkapi dengan meja modular dan terhubung. Serta ruang santai berupa restoran.

2.3.4 Bund Finance Centre

Terletak di tepi laut Shanghai, Bund Finance Center memiliki luas area 420.000 m². Pusat ini berdiri tegak sebagai titik penghubung antara kota tua dan distrik keuangan baru. Fasad kinetik bangunan ini dikembangkan bekerja sama dengan para insinyur lokal di Universitas Tongji. Fasad ini disusun sepanjang tiga jalur yang terdiri dari 675 lapisan "rumbai" paduan magnesium dengan panjang yang bervariasi. Setiap jalur bergerak secara independen, dan tirai berputar dengan rumbai-rumbai yang saling tumpang tindih, menghasilkan efek visual dan tingkat opasitas yang berbeda.



Gambar 2.14 Bund Finance Centre

Sumber: Novatr

2.3.5 Studi Komparasi

Kesimpulan hasil studi preseden dari ketiga objek bangunan dengan berbagai fungsi kreatif kolaboratif dan penekanan pada prinsip-prinsip adaptif sebagai berikut.

Tabel 2.9 komparasi studi preseden

Kriteria	Google Bay View	Second Home	Station F-Paris
Lokasi	California, Amerika Serikat	London, Inggris	Paris, Prancis
Massa bangunan	Terdiri dari 3 massa bangunan yang melengkung berskala besar, dengan atap melengkung menyelimuti keseluruhan badan bangunan.	Membentuk geometri persegi panjang namun tetap <i>fluid</i> di dalam bangunan dengan <i>layout</i> di setiap ruang.	Membentuk persegi panjang membentang lebar dengan atap-atap lengkung.
Tata ruang	Modular, <i>configurable interior</i>	Organik, <i>fluid</i> , partisi yang fleksibel	Modular, <i>open hall</i> , dapat beralih-alih fungsi
Struktur dan material	Menggunakan panel dan struktur baja yang diimplementasikan pada atap dan dibentuk menyerupai <i>dragonscale</i>	Menggunakan material transparan (plastik ETFE), kayu, dan tanaman, dengan sedikit sentuhan industrial	Ekspos beton dan baja asli, dikombinasikan dengan elemen modern seperti kaca dan furniture ruang
Fungsi bangunan	Kampus korporat dengan fokus pada inovasi, kolaborasi, dan keberlanjutan	Ruang kerja dan komunitas kreatif, berfokus pada kolaborasi pengguna	Sebagai inkubator start-up terbesar di dunia. Berfokus pada skala dan kolaborasi komunitas

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Adapun komparasi studi preseden terhadap prinsip-prinsip pendekatan arsitektur adaptif sebagai berikut.

Tabel 2.10 Komparasi studi preseden terhadap prinsip arsitektur adaptif

Prinsip	Google Bay View	Second Home	Station F-Paris
<i>Flexibility</i> (Fleksibel)	Open-plan dan partisi fleksibel, dapat menyesuaikan dengan berbagai skenario kerja	Ruang interior <i>fluid</i> , tanpa hierarki dan organik	Hall menggunakan sistem modular sehingga sangat mudah diubah fungsi untuk kegiatan lain
<i>Convertibility</i> (Perubahan)	Interior mudah dikonversi sesuai dengan kebutuhan kerja	Beberapa ruang zona kerja dapat dialihkan menjadi lounge dan berbagai event fasilitas	Fasilitas berubah dari gudang kereta menjadi ruang inkubator bisnis
<i>Expandibility</i> (Perluasan)	Dengan struktur modular memungkinkannya ekspansi dan integrasi teknologi baru	Memiliki penambahan fungsi yakni kafe dan perpustakaan tanpa gangguan besar	Modul ruang dapat ditambahkan kedalam hall bangunan
<i>Modularity</i>	Terdapat grid modul di ruang besar dengan fungsi ruang kerja bersama.	Interior bangunan menjuru pada fluiditas ruang, layout ruang-ruang cair dan tidak kaku seperti grid modular	Area kerja menggunakan modul-modul ruang besar, seperti kontainer yang tersusun sepanjang luas bangunan
<i>Open plan</i>	Ruang besar yang	Secara keseluruhan interior	Pada bagian tengah

	dipenuhi oleh grid modular sepanjang bangunan	ruang tidak dibatasi oleh dinding tertutup, namun dibatasi oleh sekat transparan dengan material kaca	bangunan didesain terbuka sebagai aktivitas komunal
--	---	---	---

Sumber : Analisis Penulis, 2025

2.3.6 Kesimpulan Studi Komparasi

Berdasarkan komparasi dari beberapa studi preseden yakni *Station-F* di Paris, merupakan sebuah bangunan hasil revitalisasi gudang kereta api Freyssinet yang diubah menjadi kampus startup terbesar di dunia. Penerapan arsitektur adaptif terlihat jelas melalui konsep *adaptive reuse*, di mana struktur beton bertulang yang telah ada tetap dipertahankan dan diperkuat agar dapat menampung aktivitas modern.

Kemudian bangunan *Second Home* di London, menunjukkan interpretasi arsitektur adaptif melalui pendekatan sosial dan ekologis. Bangunan ini menekankan fleksibilitas ruang dengan tata letak organik yang cair, memungkinkan pergeseran fungsi secara cepat dari ruang kerja individu menjadi ruang komunitas atau acara publik. Sedangkan *Google Bay View* di California, merepresentasikan arsitektur adaptif dalam skala besar dengan orientasi keberlanjutan dan teknologi masa depan. Dengan teknologi yang digunakan seperti partisi ringan yang membentuk modular ruang, sehingga dapat dikonfigurasi ulang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pengguna.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Pendekatan arsitektur adaptif yang digunakan sebagai strategi desain perancangan, penulis ingin membuat Digital Creative Center menjadi wadah kegiatan produktif bagi pelaku seni kreatif khususnya dalam bidang digital. Fasilitas mengakomodasi sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas kreatif, mulai dari *brainstorming*, ruang produksi, pameran, sampai pelatihan bagi semua kalangan yang ingin berkecimpung di industri digital. Ide perancangan tersebut dapat diwujudkan melalui :

1. Merencanakan fasilitas terpadu untuk mengakomodasi para pelaku kreatif digital dan pemberdayaan berupa pelatihan dan *workshop* mulai dari pelaku seni kreatif hingga individu awam.
2. Mengintegrasikan ruang kebutuhan kegiatan yang mampu menumbuhkan produktifitas setiap pengguna disemua lini bangunan yang mencakup prinsip-prinsip pendekatan arsitektur adaptif.

3.2 Pendekatan Perancangan

Arsitektur adaptif merupakan pendekatan yang digunakan dalam perancangan digital creative center. Pendekatan ini diyakini mampu memberikan relevansi terhadap kebutuhan pengguna dalam aktivitas kreatif yang menuntut fleksibilitas ruang, baik dari aspek fungsionalitas dan efisiensi

3.3 Sumber Data

Terdapat 2 sumber data dalam memproses penelitian dalam penulisan ini.

1. Data primer

Data primer merupakan sumber data yang didapatkan secara langsung oleh penulis, mulai dari tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi dan lain sebagainya.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang didapat secara tidak langsung, seperti studi literatur, media internet, jurnal, artikel ilmiah, buku, dan lain sebagainya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penulisan Perancangan Digital Creative Center dengan Pendekatan Arsitektur Adaptif di Bandar Lampung, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain sebagai berikut.

1. Observasi
2. Data Kuesioner
3. Wawancara
4. Dokumentasi
5. Studi Pustaka

3.5 Teknik Pengolahan Data

Metode pengolahan data dilakukan melalui hasil analisis agar memperoleh konsep perancangan *Digital Creative Center* di Bandar Lampung dengan objektif. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui dan memahami keadaan sebenarnya terkait hal-hal yang diperlukan dalam perancangan fasilitas. Adapun analisis yang terlibat antara lain.

1. Analisis Kontekstual. Berkaitan dengan analisis makro, meso, mikro, profil wilayah dan lokasi, pemilihan tapak, analisis SWOT, tata wilayah, aksesibilitas, visual, iklim, dan utilitas.
2. Analisis Tapak. Meliputi gambaran kondisi eksisting yang ada di tapak kemudian memberikan tanggapan analisis yang menghasilkan alternatif desain. Analisis tapak meliputi beberapa hal seperti potensi, tautan lingkungan, ukuran wilayah, kontur, sirkulasi, view, utilitas, iklim serta integrasi antara tapak dan lingkungan sekitarnya.
3. Analisis Spasial. Analisis spasial merupakan proses analisis kebutuhan ruang pada bangunan yang akan dirancang yang meliputi, besaran ruang, karakteristik ruang, jumlah ruang, hubungan ruang serta kondisi dalam ruang.

4. Analisis Pengguna. Analisa fungsi, pengguna, jumlah pengguna, dan pola aktivitas pengguna

3.6 Konsep Perancangan

Hasil akhir dari analisis yang dilakukan yaitu berupa konsep perancangan yang disesuaikan dengan pendekatan arsitektur adaptif. Konsep perancangan yang digunakan yaitu :

1. Konsep Dasar.

Meliputi berbagai hal dalam penerapan pendekatan arsitektur industrial pada bangunan *Digital Creative Center* di Bandar Lampung.

2. Konsep Perancangan Tapak.

Meliputi rencana zonasi, tata letak massa bangunan, aksesibilitas, sirkulasi dan penataan lanskap ruang terbuka hijau.

3. Konsep Perancangan Arsitektur.

Meliputi konsep gubahan massa, tata ruang dalam dan ruang luar, dan sebagainya.

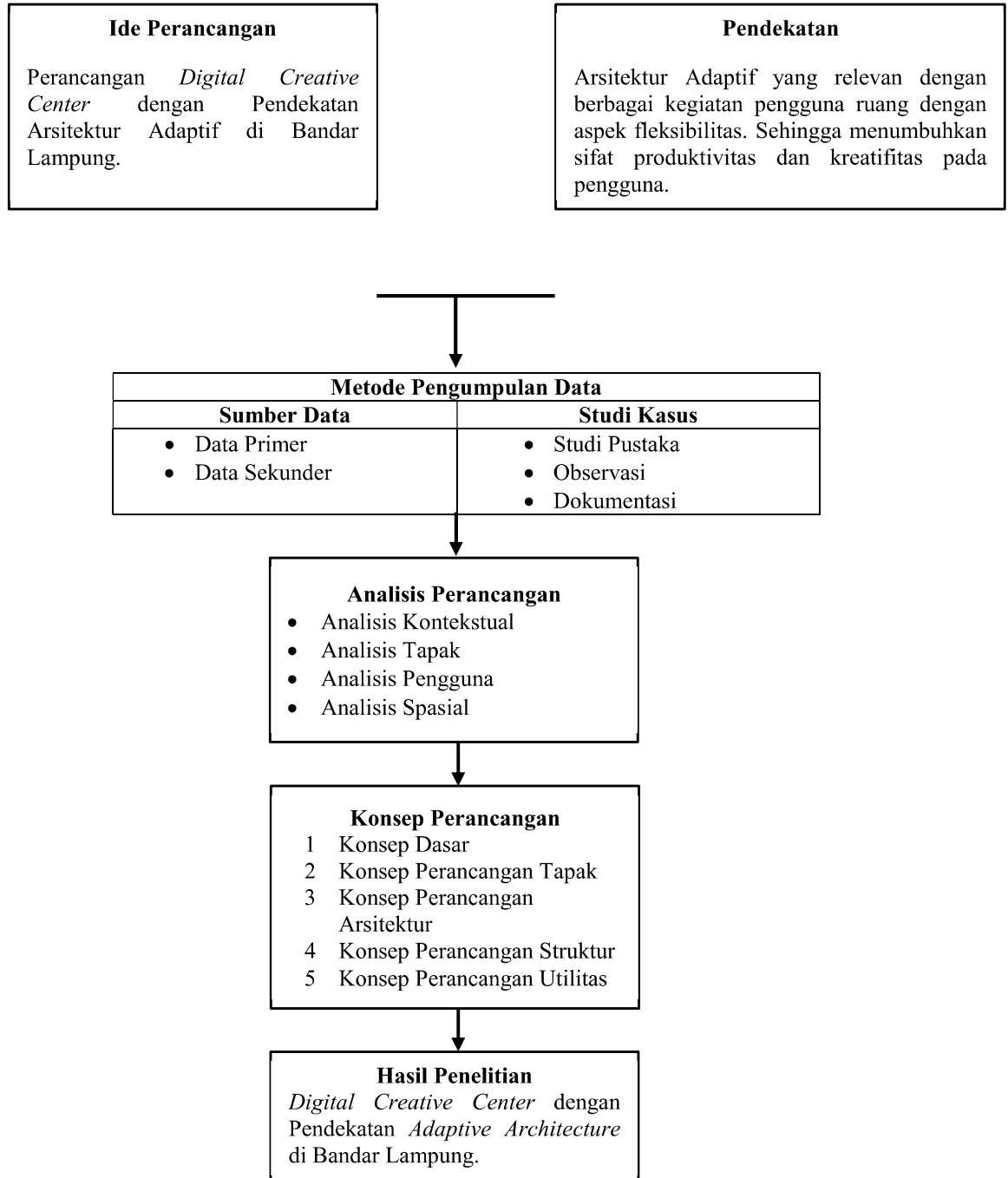
4. Konsep Perancangan Struktur.

Elemen-elemen penting yang membentuk bangunan meliputi sistem struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas, yang saling berkaitan dengan konsep arsitektural.

5. Konsep Perancangan Utilitas.

Meliputi kelengkapan fasilitas bangunan berupa sistem sanitasi, plumbing, mekanikal elektrik, tata udara, pemadam kebakaran, dan sebagainya.

3.7 Alur Perancangan



BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Lokasi Perancangan

4.1.1 Profil Makro

Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera. Berdasarkan BPS Provinsi Lampung (Badan Pusat Statistik), Provinsi Lampung memiliki luas wilayah daratan sebesar 33.575,41 km². Adapun batas-batas wilayah provinsi Lampung sebagai berikut.

- Utara : Provinsi Sumatera Selatan dan Bengkulu
- Selatan: Laut Jawa
- Timur : Selat Sunda
- Barat : Samudra Hindia



Gambar 4.1 Peta Provinsi Lampung
Sumber : Peta Tematik Indonesia

Provinsi Lampung merupakan wilayah yang berkembang pesat dalam sektor perdagangan, jasa, dan teknologi digital. Secara geografis, provinsi lampung memiliki topografi yang beragam, mulai dari wilayah pesisir hingga perbukitan dan memiliki jumlah penduduk yang bertambah dan didominasi oleh penduduk usia produktif atau kalangan remaja. Kondisi tersebut memberikan

potensi pengembangan kawasan berbasis industri kreatif dan mendukung komunitas startup dan inovasi bisnis.

Perkembangan infrastruktur juga mendukung konektivitas antar wilayah, terutama dengan adanya akses mudah yang menghubungkan wilayah ini dengan daerah lain. Selain itu perkembangan infrastruktur digital dan jaringan komunikasi yang memadai dapat memudahkan penduduk mengakses layanan dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan untuk berbagai kebutuhan. Sehingga provinsi Lampung cukup strategis untuk mendukung pengembangan bisnis secara lebih efektif secara lokasi dan terstruktur secara infrastruktur fisik maupun digital.

4.1.2 Profil Messo

Kota Bandar Lampung merupakan ibu kota dari Provinsi Lampung yang terletak di Teluk Lampung bagian selatan Pulau Sumatera. Kota ini memiliki luas wilayah sebesar 197,22 km² yang terdiri dari 20 kecamatan dan 126 kelurahan. Secara geografis, Kota Bandar Lampung berada pada koordinat 5°20' – 5°30' Lintang Selatan dan 105°28' – 105°37' Bujur Timur. Berikut batas-batas wilayah Kota Bandar Lampung secara geografis.

- Utara : Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan
- Timur : Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan
- Selatan: Teluk Lampung
- Barat : Kecamatan Gedung Tataan dan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran



Gambar 4.2 Peta Kota Bandar Lampung

Sumber : Peta Tematik Indonesia

Kota Bandar Lampung memiliki potensi besar dalam industri kreatif, khususnya pada subsektor kuliner, *fashion*, dan kriya, namun perkembangan *startup* digital dan bisnis berbasis teknologi masih belum optimal karena keterbatasan fasilitas, pembinaan, dan ekosistem pendukung. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan kehadiran Pusat Kreatif Digital sebagai pusat pelatihan pendidikan terpadu yang menyediakan layanan seperti mentoring, pelatihan, pengembangan, dan kolaborasi antar pelaku sektor teknologi. Dengan posisi strategis sebagai pintu gerbang Pulau Sumatera, Pusat Kreatif Digital ini dapat menjadi simpul konektivitas pengembangan dan pendidikan non-formal, sekaligus menjadi investasi jangka panjang dalam membangun ekosistem bisnis kreatif digital inovatif di daerah kota Bandar Lampung.

4.1.3 Kriteria Pemilihan Lokasi

Perancangan bangunan Pusat Kreatif Digital memiliki beberapa kriteria pemilihan tapak. Kriteria ini akan menjadi acuan dalam mewujudkan hasil akhir yang optimal dan sesuai dengan fungsinya, kriteria-kriteria tersebut meliputi :

1. Tata guna lahan (*land use*) objek perancangan berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW Kota Bandar Lampung) sesuai dengan peruntukan lahan yang telah ditetapkan pemerintah;
2. Kemudahan aksesibilitas bagi pengguna bangunan dan dapat terlihat dengan jelas sehingga dapat memudahkan pengunjung mengakses dan menemukan bangunan;
3. Tersedianya jaringan infrastruktur kota seperti jaringan listrik PLN, air bersih PDAM, sistem drainase lingkungan, dijangkau oleh jaringan internet, dan akses jalan baik kendaraan maupun pejalan kaki;
4. Tersedianya potensi alami maupun buatan yang dapat difungsikan dan dikembangkan menjadi sesuatu yang berguna bagi bangunan dan kawasan perancangan.

4.1.4 RTRW Kota Bandar Lampung

Dalam Peraturan Daerah (Perda) Kota Bandar Lampung Nomor 4 Tahun 2021 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Tahun 2021-2041 pada lingkup perencanaan dikembangkan menjadi 5 (lima) Wilayah Perancangan (WP)

dimaksud dalam pasal 4 ayat 1 (b) WP II memiliki fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi serta simpul utama transportasi darat yang meliputi beberapa wilayah berikut.

1. Kecamatan Sukarame
2. Kecamatan Tanjung Senang
3. Kecamatan Rajabasa
4. Kecamatan Labuhan Ratu

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandar Lampung, maka lokasi perancangan Pusat Kreatif Digital ini ditentukan 3 lokasi alternatif tapak antara lain sebagai berikut :

1. Jl. Letjen Alamsyah Ratu Prawiranegara 8, Way Halim Permai, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35133
2. Jl. Endro Suratmin 110, Sukarame, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35131
3. Jl. Pulau Sebesi, Sukarame, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35131

4.2 Alternatif Pemilihan Tapak

Berdasarkan kriteria pemilihan tapak, terdapat 3 alternatif tapak yang dapat dijadikan pertimbangan sebagai lokasi perancangan yang tepat dan sesuai dengan bangunan Pusat Kreatif Digital, antara lain sebagai berikut.

4.2.1 Alternatif Tapak A

Tabel 4.1 Alternatif site



Gambar 4.3 Kawasan Transmart Carefour Lampung
Sumber : Google Earth.com

Kriteria Perancangan	Keterangan	
Lokasi	Jl. Letjen Alamsyah Ratu Prawiranegara 8, Way Halim Permai, Kec. Sukrame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35133	
Kecamatan	Sukrame	
Batas Tapak	Utara	Transmart Carrefour
	Selatan	Pemukiman penduduk
	Timur	Lahan kosong
	Barat	Perdagangan dan jasa
Luas Wilayah	1,5 Ha	
Fungsi Kawasan	Memiliki fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi serta simpul utama transportasi darat, industri dan pemukiman.	
Ketersediaan Utilitas, Sarana dan Prasarana	- Tersedia jaringan internet - Tersedia jaringan listrik dan air - Memiliki jaringan drainase	
Ketersediaan Aksesibilitas	Lokasi dapat diakses melalui jalan Letjen Alamsyah Ratu Prawiranegara 8, Way Halim Permai, Sukrame.	
Jarak dengan Pusat Kota	± 3,7 Kilometer	
GSB	-	
Lebar Jalan	16 meter	
Potensi Tapak	Topografi tapak	

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.2.2 Alternatif Tapak B

Tabel 4.2 Alternatif site



Gambar 4.4 Kawasan UIN Raden Intan Lampung

Sumber : Google Earth.com

Kriteria Perancangan	Keterangan	
Lokasi	Jl. Endro Suratmin 110, Sukarama, Kec. Sukarama, Kota Bandar Lampung, Lampung 35131	
Kecamatan	Sukarama	
Batas Tapak	Utara	Perdagangan dan jasa
	Selatan	Lahan kosong
	Timur	SLBN PKK Provinsi Lampung
	Barat	Kantor Pemancar RRI
Luas Wilayah	1,5 Ha	
Fungsi Kawasan	Memiliki fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi serta simpul utama transportasi darat, industri dan pemukiman.	
Ketersediaan Utilitas, Sarana dan Prasarana	- Tersedia jaringan internet - Tersedia jaringan listrik dan air - Memiliki jaringan drainase dan area jalur pedestrian	
Ketersediaan Aksesibilitas	Akses menuju lokasi dapat diakses melalui Jalan Endro Suratmin 110, Sukarama	
Jarak dengan Pusat Kota	± 5 Kilometer	
GSB	-	
Lebar Jalan	8 meter	
Potensi Tapak	Dekat dengan kawasan pendidikan	

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.2.3 Alternatif Tapak C

Tabel 4.3 Alternatif site

 Gambar 4.5 Kawasan UIN Raden Intan Lampung <i>Sumber : Google Earth.com</i>		
Kriteria Perancangan	Keterangan	
Lokasi	Jl. Pulau Sebesi, Sukarama, Kec. Sukarama, Kota Bandar Lampung, Lampung 35131	
Kecamatan	Sukarama	
Batas Tapak	Utara	Lahan kosong
	Selatan	Pemukiman penduduk
	Timur	Pemukiman, perdagangan dan jasa
	Barat	Lahan kosong
Luas Wilayah	1,5 Ha	
Fungsi Kawasan	Memiliki fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi serta simpul utama transportasi darat, industri dan pemukiman.	
Ketersediaan Utilitas, Sarana dan Prasarana	- Tersedia jaringan internet - Tersedia jaringan listrik dan air - Memiliki jaringan drainase dan jalur pedestrian	
Ketersediaan Aksesibilitas	Lokasi dapat diakses melalui jalan Pulau Sebesi, Sukarama.	
Jarak dengan Pusat Kota	± 6,3 Kilometer	
GSB	-	
Lebar Jalan	8 meter	
Potensi Tapak	Topografi tapak	

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.2.4 Penilaian Alternatif Tapak

Tabel 4.4 penilaian alternatif tapak

No	Kriteria	Alternatif A	Alternatif B	Alternatif C
1	Lokasi			
	- Lokasi tapak yang sesuai dengan bangunan	+++	+++++	+++
	- Topografi tapak	+++	++++	++++
2.	Peraturan			
	- Fungsi RTRW	++++	++++	++++
3.	Aksesibilitas			

	- Pelayanan transportasi umum	++++	++++	++++
	- Strategis dan mudah di capai	+++	++++	++++
	- Pencapaian bagi kendaraan	+++++	+++++	++++
	- Pencapaian bagi pejalan kaki	++++	++++	++++
4.	Lingkungan			
	- Bebas dari kebisingan, asap, dan gangguan lain	+++	++++	++
Total		29	34	29

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Keterangan :

- (++++++) : Sangat baik
- (+++++) : Baik
- (+++)
- (++) : Kurang
- (+)
- : Sangat kurang

4.3 Tinjauan Analisis Tapak Terpilih

4.3.1 Analisis Mikro

- Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan panduan analisis untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, potensi dan tantangan pada wilayah yang dikaji. Dalam hal ini lokasi yang terpilih berlokasi di Jl. Endro Suratmin 110, Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung.

Tabel 4.5 Analisis SWOT

Analisis SWOT	Strenght (S)	Weakness (W)
S+W	- Tapak sangat ideal karena cukup luas dengan topografi bersahabat - Terletak di sisi jalan utama arteri sekunder dengan traffic ramai lancar - Lokasi tapak dekat dengan fasilitas pendidikan - Lokasi tapak memiliki infrastruktur yang memadai	- Pada waktu-waktu tertentu terjadi pemadatan lalu lintas - Tidak tersedianya jalur penyebrangan untuk pejalan kaki - Pedestrian tidak tersedia secara optimal hanya tersedia ruang tanpa perkerasan jalan
Opportunities	(S+O)	(W+O)

- Tapak sesuai dengan fungsi RTRW - Dekat dengan kawasan pendidikan - Lokasi tapak dapat dilalui oleh transportasi umum dan pribadi - Ketersediaan drainase yang memadai	- Dapat dioptimalkan dengan menambahkan berbagai fasilitas yang menarik khalayak umum - Pengolahan tapak dengan bangunan yang ideal sebagai daya tarik utama - Penempatan area outdoor dan zoning area untuk kawasan terbuka public sehingga menarik banyak minat pengunjung pada bangunan	- Kebisingan dari traffic kendaraan dapat diatasi dengan penempatan vegetasi disekitar bangunan - Memaksimalkan desain dengan orientasi view yang layak - Penataan jalur pedestrian dengan eksisting sekitar tapak
Treats	(S+T)	(W+T)
- <i>Land use</i> didominasi oleh kawasan pendidikan, komersial dan pemukiman - Traffic kendaraan yang ramai lancar - Tingkat kebisingan cukup tinggi dari jalan utama arteri dan cukup rendah dari pemukiman penduduk	- Memaksimalkan visibilitas bangunan agar lebih menonjol - Menjadikan fasilitas yang mampu menghadirkan aktivitas kreatif yang nyaman ditengah pendidikan, industri dan pemukiman	- Penataan sirkulasi pada tapak - Menyediakan area drop-off untuk pengunjung - Menyediakan fasilitas untuk mengoptimalkan berbagai fungsi kegiatan

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.3.2 Ukuran dan Peraturan Wilayah

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 4 tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah tahun 2021-2041 pada BAB II lingkup wilayah perencanaan pasal 4, Kecamatan Sukarame masuk ke dalam WP II yang memiliki fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi serta simpul transportasi darat dan fungsi tambahan sebagai kawasan peruntukan industri, pemukiman perkotaan, infrastruktur perkotaan, serta perdagangan dan jasa skala kawasan.

Kecamatan Sukarame yang termasuk sebagai WP II dengan wilayah tapak yang akan dirancang sebesar 15.000 m². Pada ketentuan zonasi fasilitas umum dan fasilitas sosial terdapat aturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 70%, Koefisien Dasar Hijau minimal 30%, dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sebesar 7.

4.3.3 Fasilitas Penunjang Sekitar Site

Selain termasuk pusat kegiatan pendidikan tinggi, lokasi tapak yang terletak di Jl. Endro Suratmi, No. 110. Sukarame memiliki berbagai fasilitas

pendukung seperti komersial, badan hukum, maupun pusat keamanan, diantaranya terlampir dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Fungsi fasilitas sekitar site

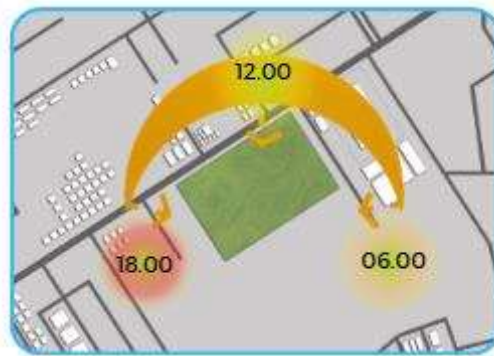
Kategori	Fasilitas	Jarak
Pendidikan	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN)	350 meter
	Sport Center UIN	450 meter
	Institut Teknologi Sumatera (ITERA)	3.15 kilometer
	Universitas Lampung	6.55 kilometer
Pusat kesehatan	Rumah Sakit Urip Sumoharjo	2.76 kilometer
Badan hukum	Kantor pemerintah Kota Bandar Lampung	6.75 kilometer
	Mall Pelayanan Publik (MPP)	6.75 kilometer
	Kantor Notaris/Advokat	3.20 kilometer
Pusat keamanan	Polsek Sukarame	2.50 kilometer
	Koramil/kodim Rajabasa	2.90 kilometer

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.3.4 Analisis Site

1. Analisis Matahari

Analisis arah lintas matahari bertujuan mengidentifikasi kondisi intensitas penyinaran matahari sehingga dapat merespon dampak pergerakan matahari di lokasi tapak, terutama pada penerapan desain pasif. Hasilnya berupa penyesuaian pencahayaan alami, mengolah paparan sinar matahari, dan memanfaatkan energi dengan efisien.



Gambar 4.6 Analisis Matahari

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Berikut ini intensitas penyinaran matahari pada tahun 2023 di Kota Bandar Lampung berdasarkan stasiun meteorology raden intan II Bandar Lampung dalam BPS Provinsi Lampung.

Rata-rata Penyinaran Matahari	
2023	
Bulan	
Januari	4,30
Februari	3,00
Maret	5,30
April	6,80
Mei	6,50
Juni	4,30
Juli	5,00
Agustus	7,00
September	8,10
Oktober	8,40
November	4,90
Desember	5,10

Keterangan Data :
 Sumber: Stasiun Meteorology Raden Intan II Bandar Lampung;
 *Sampai tahun 2021 : satuannya persen
 **Tahun 2022,2023 : satuannya jam/hari

Gambar 4.7 Rata-rata penyinaran matahari

Sumber : BPS Bandar Lampung, 2023

Tabel 4.7 Rata-rata penyinaran matahari (Jam/hari)

Bulan	Tahun 2022	Tahun 2023
Januari	3,50	4,30
Februari	4,70	3,00
Maret	4,30	5,30
April	5,50	6,80
Mei	4,40	6,50
Juni	3,10	4,30
Juli	5,20	5,00
Agustus	5,20	7,00
September	4,70	8,10
Oktober	4,20	8,40
November	4,30	4,90
Desember	1,40	5,10
Rata-rata	4,23	5,63

Sumber : BPS 2024

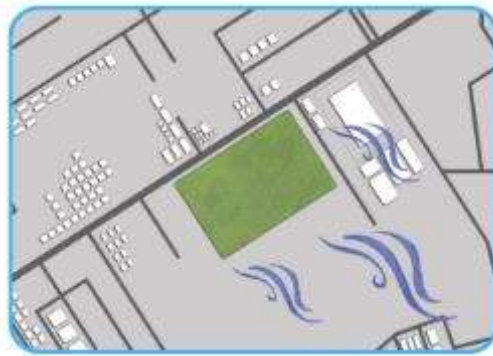
Rata-rata penyinaran matahari dari tahun 2022-2023 meningkat dan suhu rata-rata panas matahari terjadi pada pukul 12.00 – 14.00, bangunan sekitar site merupakan bangunan tingkat rendah sehingga penyinaran matahari kedalam site terjadi sepanjang hari. Berdasarkan analisis tersebut tanggapan yang dapat diterapkan pada desain yaitu.

- Memaksimalkan kegiatan di sisi selatan karena posisi bangunan tidak terkena paparan sinar matahari berlebih.
- Memanfaatkan area timur site sebagai taman karena paparan sinar matahari pagi tidak memberikan efek paparan panas berlebih daripada sisi barat

- Meminimalisir paparan matahari langsung dari sisi barat bangunan dengan penggunaan *secondary skin* atau fasad.

2. Analisis Arah Angin

Analisis arah angin bertujuan untuk mengetahui laju arah sirkulasi angin, sehingga dapat memahami tingkat suhu dan kelembapan untuk merespon dampak yang terjadi pada lokasi tapak.



Gambar 4.8 Analisis sirkulasi angina

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Arah angin lebih didominasi dari arah timur tenggara. Bangunan disekitar site merupakan jenis bangunan tingkat rendah, sehingga memungkinkan sirkulasi udara kedalam site akan optimal sepanjang hari. Berikut ini merupakan rata-rata kecepatan, suhu, dan kelembapan udara di Kota Bandar Lampung pada tahun 2023 berdasarkan Stasiun Meteorology Raden Intan II Bandar Lampung dalam BPS Provinsi Lampung.

Tabel 4.8 Rata-rata suhu udara di Bandar Lampung pada tahun 2025

Bulan	Suhu udara minimum (° celcius)	Suhu udara maksimum (° celcius)	Rata-rata suhu udara
Januari	23.8	30	26.5
Februari	23.8	30	26.5
Maret	23.8	30.5	26.5
April	24.5	31	27
Mei	24.5	31	27
Juni	23.8	30.5	26.5
Juli	23	30.5	26.5
Agustus	22.8	30.5	26.5
September	23	31	26.5
Oktober	23.8	31.5	27

November	23.8	31	26.5
Desember	23.8	30	26.5

Sumber : Weathersparks, 2025

Tabel 4.9 Standar kenyamanan thermal

Keterangan	Temperatur (° celcius)
Sejuk nyaman	20,5 – 22,8
Nyaman optimal	22,8 – 25,8
Hangat nyaman	25,8 – 27,1

Sumber : Kamaruddin & Eran, 2023

Berdasarkan skala Beaufort dan data rata-rata kecepatan angin di Bandar Lampung, kecepatan angin yang tercatat termasuk dalam kategori “kecepatan sangat lemah”. Kecepatan ini berada pada kisaran 1–3 knot, yang umumnya ditandai dengan gerakan angin ringan yang hanya mampu menggerakkan asap secara vertikal atau sedikit menggerakkan daun-daun kecil. Sedangkan berdasarkan weathersparks rata-rata temperature udara di Bandar Lampung berada pada 26.6° C dan termasuk kedalam kategori hangat nyaman. erdasarkan hasil analisa tersebut tanggapan yang dapat diterapkan pada desain yaitu, setting ruang tetap perlu diperhatikan untuk mempertahankan kenyamanan termal pengguna bangunan.

3. Analisis Sirkulasi Tapak

Analisis sirkulasi tapak bertujuan untuk mengetahui aksesibilitas yang ditempuh oleh kendaraan maupun pedestrian ke lokasi tapak. sehingga dapat merespon sirkulasi untuk kemudahan akses keluar dan masuk kendaraan maupun pedestrian.

A. Aksesibilitas Kendaraan

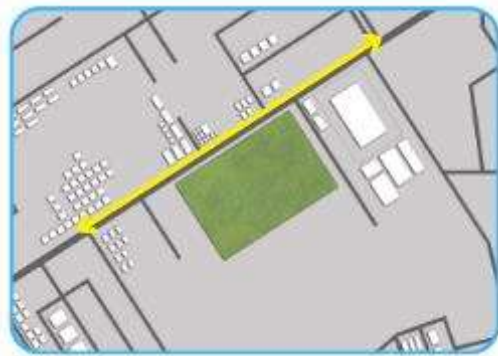


Gambar 4.9 Analisis sirkulasi kendaraan

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Aksesibilitas kendaraan dapat ditempuh melalui Jl. Endro Suratmin 110, Sukarama. Akses jalan utama memiliki 2 jalur selain itu kondisi jalan cukup baik. Lebar masing-masing jalur jalan utama selebar 4 meter, sehingga memudahkan kendaraan mengakses lokasi. Kondisi lalu lintas sekitar tapak ramai lancar pada jam-jam tertentu.

B. Aksesibilitas Pedestrian



Gambar 4.10 Analisis sirkulasi pejalan kaki

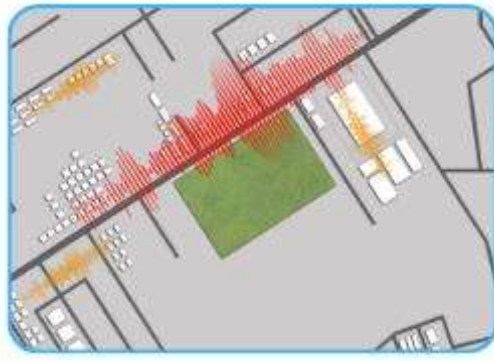
Sumber : Analisis Penulis, 2025

Akses pejalan kaki dapat ditempuh sepanjang Jl. Endro Suratmin No. 110, Sukarama. Meskipun tersedia bahu jalan selebar 2 meter, namun fasilitas pejalan kaki masih belum terpenuhi karena tidak adanya trotoar perkerasan di sepanjang jalan. Berdasarkan hasil analisa tersebut tanggapan yang dapat diterapkan pada desain yaitu:

- Memberikan ruang untuk area pejalan kaki.
- Memberikan drop off area di dalam site untuk meminimalisir kemacetan saat menurunkan penumpang yang hendak mengakses site.

4. Analisis Kebisingan

Analisis kebisingan bertujuan untuk mengidentifikasi sumber suara yang dihasilkan di sekitar tapak. Kebisingan terdiri dari 2 tingkat intensitas suara, yakni tingkat kebisingan rendah dan tingkat kebisingan tinggi.



Gambar 4.11 Analisis kebisingan

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Tingkat kebisingan tinggi berada di barat laut dan utara karena aktivitas kendaraan sepanjang hari. Sementara tingkat kebisingan rendah terletak dari arah timur karena aktivitas pendidikan dan perkantoran. Berdasarkan hasil analisa tersebut tanggapan yang dapat diterapkan pada desain yaitu:

- Menentukan pembagian zoning ruang, area yang dekat dengan kebisingan tingkat tinggi digunakan sebagai ruang publik atau semi publik dan ruangan yang berada dekat kebisingan rendah difungsikan sebagai area semi semi publik atau privat.
- Mempertimbangkan peletakan massa bangunan dengan sumber kebisingan tertinggi.
- Zoning massa bangunan semakin tinggi maka semakin privat.
- Memberikan vegetasi peredam kebisingan di dekat sumber kebisingan

5. Analisis Vegetasi

Analisis vegetasi bertujuan untuk mengetahui kondisi eksisting tanaman dan pepohonan di sekitar tapak.



Gambar 4.12 Analisis vegetasi

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Kondisi vegetasi di lokasi tapak cukup beragam, seperti pohon mangga, pohon pisang, pohon trembesi dan didominasi oleh tanaman liar yang tumbuh tidak beraturan. Terdapat beberapa vegetasi yang dipertahankan dan ada beberapa yang ditata ulang atau diganti menjadi vegetasi dengan fungsi peneduh, rerumputan dan estetika. Penataan ulang vegetasi ini bertujuan untuk membuat vegetasi di dalam site menjadi lebih tertata dan rapi.

Tabel 4.10 Rencana penggunaan jenis vegetasi

Jenis tumbuhan	Tinggi (m)	Diameter	Tajuk (m)	Keterangan
Tanaman peneduh				
Pulai (Alstonia scholaris)	± 40	± 60	6-8	Tajuk rimbun, cepat tumbuh, cocok untuk jalur hijau dan area parkir
Trembesi (Samanea saman)	± 21	60-80	20-30	Tajuk sangat lebar, ideal untuk area terbuka luas.
Mahoni (Swietenia macrophylla)	± 21	50-70	8-10	Tajuk simetris, batang lurus, cocok untuk peneduh jalan.
Tanaman hias				
Pucuk Merah (Syzgium oleana)	2 -4	5-10	1-2	Daun muda berwarna merah, cocok untuk tanaman pagar.

Bougainvillea (Bougainvillea spp.)	1-3	2-5	1-2	Bunga berwarna cerah, cocok untuk pagar
Lili Paris (Chlorophytum comosum)	0.3-0.5	-	0.5-1	Tanaman hias daun, cocok untuk pembatas taman atau interior
Lavender (Lavandula angustifolia)	0.3-0.6	-	0.3-0.5	Aroma menenangkan, cocok untuk area relaksasi
Melati (Jasminum sambac)	1-2	2-5	1-2	Aroma khas, cocok untuk taman
Rosemary (Rosmarinus officinalis)	0.5-1.5	1-3	0.5-1	Aroma segar, dapat digunakan sebagai bumbu dapur
Rumput				
Rumput Gajah Mini (Pennisetum purpureum cv. Mott)	10-15	-	-	Daun halus, cocok untuk area bermain anak.
Rumput Jepang (Zoysia japonica)	5-10	-	-	Tumbuh rapat, cocok untuk area terbuka
Rumput Manila (Zoysia matrella)	5-10	-	-	Tahan injakan, cocok untuk area lalu lintas tinggi.

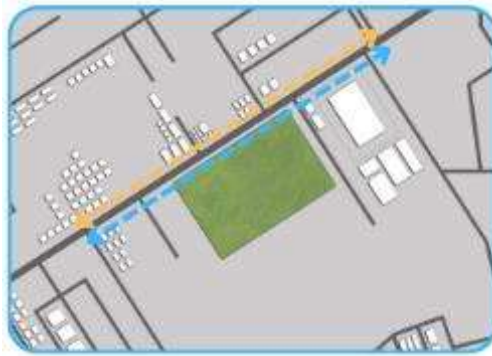
Sumber : Olah data dan analisis penulis, 2025

6. Analisis Utilitas

Analisis utilitas bertujuan untuk mengidentifikasi keberadaan drainase, jaringan listrik, penerangan lampu jalan yang sudah ada di lokasi tapak.

A. Drainase

Saluran drainase cukup baik dan terletak di sebelah utara tapak sepanjang Jl. Endro Suratmin No. 110 dan di sebelah timur tapak.



Gambar 4.13 Analisis eksisting drainase

Sumber : Analisis penulis, 2025

B. Listrik dan penerangan jalan

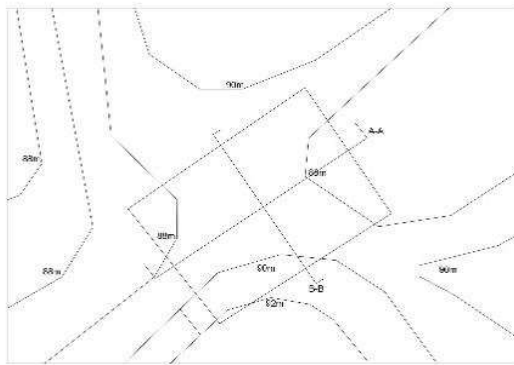
Kondisi jaringan listrik dan penerangan lampu jalan terpasang sepanjang Jl. Endro Suratmin No. 110 sebelah utara lokasi tapak.



Gambar 4.14 Analisis jaringan listrik dan telekomunikasi

Sumber : Analisis Penulis, 2025

7. Analisis Kontur



Gambar 4.15 Kontur tapak

Sumber : Analisis penulis, 2025



Gambar 4.16 Potongan Kontur Tapak

Sumber : Analisis penulis, 2025

Rumus kemiringan lereng (%) :

$$\text{Kemiringan (\%)} = (\Delta h : d) \times 100\%$$

Keterangan : Δh = Selisih ketinggian

d = Jarak horizontal

Perhitungan :

- Kemiringan A-A

$$\Delta h = 90 - 88 = 2 \text{ meter}$$

$$d = 150 \text{ meter}$$

$$\text{Kemiringan lereng A-A} = (2 : 150) \times 100\% = 1,33 \%$$

- Kemiringan B-B

$$\Delta h = 90 - 88 = 2 \text{ meter}$$

$$d = 100 \text{ meter}$$

$$\text{Kemiringan lereng B-B} = (2 : 100) \times 100\% = 0,02 \%$$

Tabel 4.11 Klasifikasi kemiringan lereng

No	Kemiringan Lereng	Klasifikasi Kemiringan
1	0°-2°	Datar
2	2°-4°	Landai
3	4°-8°	Miring

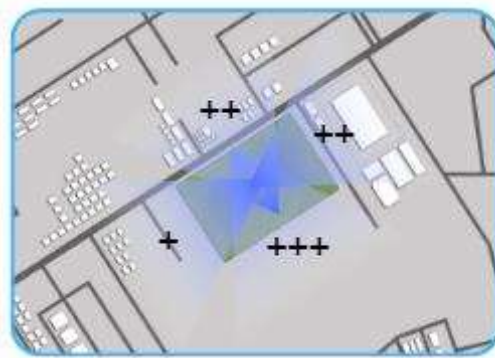
4	8°-16°	Agak curam
5	16°-35°	Curam
6	35°-55°	Sangat Curam
7	7 > 55°	Terjal

Sumber : Klasifikasi Van Zuidam

Berdasarkan perhitungan tersebut, kondisi lereng kontur potongan a-a sekitar 1.33° dan potongan b-b sekitar 0.02°. Sehingga keduanya termasuk kedalam kategori datar.

8. Analisis View

Analisis view terbagi menjadi 3 klasifikasi tingkat kualitas orientasi view. +++ melambangkan view sangat baik, ++ baik, dan + kurang. Orientasi view yang mengarah ke utara menghadap langsung ke wilayah komersial perdagangan dan jasa serta jalan utama Endro Suratmin, No. 110 Sukarame. Sedangkan orientasi ke arah timur menghadap ke fasilitas pendidikan sekolah menengah dan cukup baik karena orientasi matahari dari timur tidak menimbulkan paparan sinar yang panas dibanding view yang mengarah ke barat, akibat paparan sinar sore hari. Orientasi view yang menghadap ke selatan merupakan view terbaik, karena memperlihatkan lahan kosong memberikan view terbuka hijau.



Gambar 4.17 Analisis view

Sumber : Analisis penulis, 2025

Berdasarkan hasil analisa tersebut, tanggapan yang dapat diterapkan pada rancangan desain sebagai berikut.

- Memaksimalkan *focal point* bangunan yang menghadap ke Jl. Endro Suratmin, 110. sehingga dapat menarik perhatian dan bersifat monumental bagi pengguna jalan yang melewati bangunan

- Memaksimalkan bukaan dan kegiatan komunal yang menghadap ke view dengan kualitas sangat baik, sehingga peserta pemberdayaan dapat melakukan kegiatan sekaligus menikmati view alami yang tersedia.
- Massa bangunan dibuat 3 sampai dengan 4 lantai untuk menjangkau view secara maksimal.

4.4 Dasar Perancangan

Dasar pendekatan yang digunakan dalam menyusun program perancangan adalah dengan faktor-faktor penentu kebutuhan sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan fungsi dan tujuan dari bangunan itu sendiri. Faktor-faktor yang dimaksud yaitu.

1. Pendekatan Fungsional, menganalisis data termasuk dari kesimpulan, batasan, dan anggapan untuk menentukan pelaku, aktivitas, kebutuhan ruang, kebutuhan kelompok ruang, standar besaran ruang, kapasitas ruang yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan;
2. Pendekatan Kontekstual, menganalisis keadaan tapak dan luar bangunan;
3. Pendekatan Arsitektural, meliputi massa bangunan, pendekatan desain yang digunakan, serta tata ruang;
4. Pendekatan Teknis, menganalisis struktur dan bahan bangunan yang akan digunakan; dan
5. Pendekatan Kinerja, menganalisis utilitas yang akan digunakan pada bangunan.

4.5 Analisis Program Ruang

4.5.1 Analisis Fungsional

Analisis Fungsional berhubungan dengan kebutuhan non-fisik yang bertujuan untuk mengetahui fungsi objek perancangan, termasuk pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, program ruang dan massa bangunan. *Digital Creative Center* di Bandar Lampung memiliki empat bagian fungsi yaitu, fungsi utama, fungsi pengelola, dan fungsi pendukung.

1. Fungsi Primer mencakup fasilitas bootcamp, produksi karya, workshop dan seminar, galeri pameran, kolaborasi antar pelaku kreatif.

- Produksi karya mencakup kegiatan proses pembuatan, pengeditan, dan menghasilkan suatu karya dari bentuk media digital. fasilitas tersebut terdiri dari ruang privat dan ruang terbuka baik itu bersifat modular atau partisi ringan yang dapat diolah sesuai dengan *layout* kebutuhan pengguna.
 - Fasilitas bootcamp mewadahi kegiatan pelatihan pada teknologi multimedia dan *Artificial Intelligence* (AI). Memberikan ruang privat mentoring yang memberikan kesan pelatihan komprehensif.
 - Workshop dan seminar sebagai salah satu kegiatan utama untuk memberikan *insight* terbaru dan terkini terhadap perkembangan seputar teknologi digital
 - Galeri pameran menjadi fasilitas untuk memperlihatkan dan menunjukkan suatu karya kepada pengunjung secara inklusif. Menghadirkan ruang digital interaktif yang dapat memberikan experience secara langsung pada pengunjung
 - Dan ruang kolaborasi mencakup ruang kerja bersama, dalam hal ini terdapat pada sistem *open plan*. Sehingga pengguna dapat berkolaborasi, berdiskusi, terhadap ide dan inovasi teknologi digital
2. Fungsi Sekunder mencakup fasilitas kantor kerja dalam aktivitas administrasi, kemudian manajemen pemeliharaan gedung maupun teknologi keamanan komputer, serta manajemen operasional secara keseluruhan.
 3. Fungsi Tersier mencakup fasilitas cafeteria, ruang rekreasi digital, perpustakaan dan taman.
 - Cafeteria bukan hanya sebagai ruang makan dan minum, bersantai dan istirahat, namun berperan juga sebagai ruang inkubator dan *networking* antar pelaku kreatif digital
 - Menyediakan restoran untuk kenyamanan pengguna bangunan sehingga tidak perlu meninggalkan gedung saat ingin mengisi energy dan bersantai.
 - Ruang rekreasi digital mencakup ruang dengan teknologi mutakhir sebagai tempat hiburan sekaligus memperkenalkan inovasi-inovasi produk digital yang dihasilkan oleh para pelaku kreatif.

- Perpustakaan dan taman dihadirkan sebagai pelengkap dari fasilitas kreatif untuk memahami ilmu, *brainstorming*, dengan kesan santai.

4.5.2 Analisis Pengguna

Analisis pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi kelompok kebutuhan, karakteristik, dan aktivitas yang memengaruhi tata letak ruang, dan rancangan pendekatan desain secara keseluruhan ruang.

Tabel 4.12 analisis pengguna ruang

Kelompok pengguna	keterangan	karakteristik
Sektor manajemen pengelola	Mengelola baik secara administratif, maupun pelayanan publik dan mengatur seluruh manajemen operasional bangunan	• Otoritas • Penyedia layanan • Informatif • Sistem • Komunikatif
Sektor pengguna regular	Mendapatkan fasilitas ruang produksi, brainstorming, kolaboratif, ruang privat dan open plan kerja, dan mengikuti pelatihan pada bootcamp yang tersedia	• Inovatif • Kolaboratif • Kreatif • Fleksibel • Fokus • Santai
Sektor pengunjung	Pelaku baik individu, kelompok atau komunitas untuk menikmati berbagai karya pameran atau sekadar mencari hiburan dalam ranah teknologi yang disediakan.	• Observatif • Datang tidak menentu • Membutuhkan informasi cepat
Sektor teknisi teknologi dan infrastruktur atau utilitas	Mengelola kelancaran operasional teknologi sistem digital dan memelihara infrastruktur fisik bangunan	• Ahli • Problem solver • Sigap
Sektor pendukung	Menyediakan sarana rekreatif dan hiburan agar memberikan kenyamanan dan menarik banyak pengunjung	• Santai • Menghibur • Interaktif

Sumber : Analisis penulis, 2025

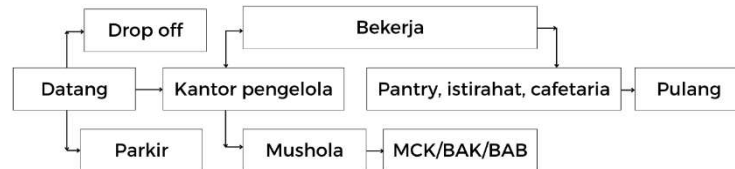
4.5.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku

Berdasarkan jenis kegiatan pengguna fasilitas *Digital Creative Center*, terdapat 2 karakteristik pelaku berdasarkan sifat aktivitas yang dilakukan, yakni.

1. Aktivitas statis, kegiatan yang butuh fokus tinggi dan cenderung aktivitas di tempat tetap dalam waktu yang lama.
2. Aktivitas dinamis

Aktivitas dinamis melibatkan mobilitas tinggi dan interaksi intens dengan fokus pada kolaborasi dan komunikasi terbuka. Contohnya adalah presentasi, workshop, mengolah ide, berjejaring. Kegiatan ini dilakukan oleh semua pengguna fasilitas, baik dari peserta maupun pengunjung.

- Skema aktivitas kelompok manajemen pengelola



Gambar 4.

Gambar 4.18 Skema aktivitas manajemen pengelola

Sumber : Analisis penulis, 2025

- Skema aktivitas kelompok pengguna regular

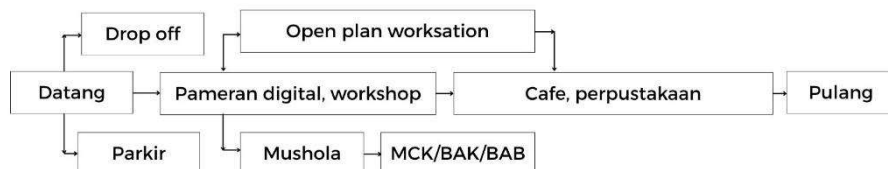
Pengguna regular



Gambar 4.19 Skema aktivitas pengguna regular

Sumber : Analisis Penulis, 2025

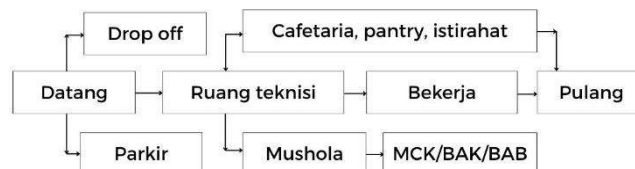
- Skema aktivitas kelompok pengunjung

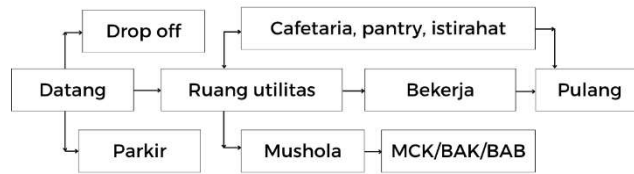


Gambar 4.20 Skema aktivitas pengunjung

Sumber : Analisis Penulis, 2025

- Skema aktivitas kelompok teknis

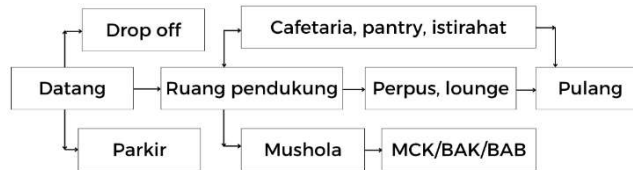




Gambar 4.21 Skema aktivitas kelompok teknisi teknologi dan infrastruktur bangunan

Sumber : Analisis penulis, 2025

- Skema aktivitas kelompok ruang pendukung



Gambar 4.22 Skema aktivitas ruang pendukung

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.5.4 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Digital Creative Center terdiri dari berbagai aktivitas aktif dalam fasilitas utama, pengelola, pendukung dan penunjang. Berikut ini kebutuhan ruang pada bangunan *Digital Creative Center*.

No	Kategori Fungsi Ruang	Kebutuhan Ruang		Aktivitas	Pengguna
1	Manajemen pengelola	Kepala	Ruang kepala	Datang, parkir, absensi, dan aktivitas bekerja	Jajaran tinggi manajemen
			Toilet		
		Sekretaris	Ruang sekretaris		Karyawan <i>back</i> dan <i>front office</i>
		Manajer	Ruang manajer		
		Staff	Ruang kerja staff	Rapat dan problem solving	Jajaran tinggi manajemen dan Karyawan <i>back</i> dan <i>front office</i>
		Rapat	Rapat departement	Kebersihan privasi, makan dan minum, menyimpan dan mencetak dokumen pemberkasan, serta menerima tamu	Jajaran tinggi manajemen dan Karyawan <i>back</i> dan <i>front office</i>
			Penunjang		
		Pantry			
		Loker room			
		Ruang print dan arsip			
Ruang tamu pengelola					
2	Pengguna regular	Workstation			
		Fotografi dan videografi	Ruang studio produksi modular	Memproduksi karya foto dan video, <i>editing process</i> , dan menyimpan	
			Ruang kerja privat dan editing		

			Ruang penyimpanan alat	alat/ <i>property</i>	
		Broadcast (TV, Film, dan Radio)	Ruang studio produksi	Produksi siaran podcast, tv, rekaman, editing post-production, screening room atau preview room	
			Ruang lab komputer		
			Auditorium mini		
		Desain grafis, advertising, dan software editing	Ruang kerja privat	Aktivitas kerja fokus, brainstorming tim kreatif, pitching dan workshop ide	
			Ruang kerja open plan		
			Ruang kolaboratif		
		Ruang konten digital	Ruang studio produksi	Produksi konten digital, berdiskusi inovasi dan menemukan ide	
			Ruang kolaboratif		
			Ruang tunggu		
		Aplikasi dan game development Galeri pameran	Ruang kerja privat	Coding, testing, riset game, aplikasi, VR dan AR, tempat penyimpanan data pada server dan infrastruktur digital	
			Ruang kerja open plan		
			Ruang lab komputer		
			Ruang server		
			Exhibition room dan ruang digital interaktif	Memamerkan karya digital dengan ruang interaktif, <i>launching</i> produk dan presentasi karya	
			Taman outdoor		
		Workshop media	Auditorium	Seminar terkait teknologi, isu terkini, sharing session, dan networking	
			Ruang departemen		
		Bootcamp multimedia dan AI	Training class	Pelatihan intensif, mentoring, seminar, <i>pitching</i> , presentasi karya, dan <i>teamwork</i> saat bootcamp	
			Ruang kerja open plan		
			Auditorium		
		Pelayanan	Ruang registrasi dan informasi	Mendapatkan informasi dan pendaftaran untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia	
			Ruang loker		
			Ruang tunggu		
		Pendukung	Lavatory	Membersihkan diri, bersantai makan dan minum	
			Cafetaria		
3	Pengunjung	Komunal	Galery pameran	Mengikuti pameran dan workshop teknologi, melihat karya inovasi teknologi	Pengunjung, pembuat karya, teknis pengelola
			Auditorium		
		Pelayanan	Pusat informasi	Mendapatkan informasi	Staff front office, dan pengunjung maupun pelaku regular
		Pendukung	Lavatory	Membersihkan diri, beribadah, bersantai makan dan minum	
			Mushola		
			Cafetaria		
4	Teknisi sistem	Infrastruktur it	Ruang back, front end & server	Pemrograman sistem komputer	Teknis pengelola infrastruktur

	teknologi	Perangkat lunak dan keras	Ruang maintenance		Memperbaiki dan memelihara perangkat	digital dan department teknis	
		Teknisi support lab	Ruang lab komputer		Membantu proses setup perangkat		
		Teknisi system cyber	Ruang lab komputer		Pemrograman sistem keamanan komputer		
		Pendukung	Ruang kerja teknisi		Tempat penyimpanan alat pemeliharaan, membersihkan diri, bersantai makan dan minum		
			Gudang alat				
	Toilet teknisi						
		Pantry					
5	Teknisi infrastruktur gedung	Keamanan dan parkir	Pos satpam		Mengatur lalu lintas parkir, menjaga keamanan barang, dan memantau aktivitas gedung	Teknis pengelola infrastruktur bangunan, dan department teknis	
			Penitipan barang				
				Cctv dan kontrol			
		Kebersihan	Ruang cleaning service				Pembersihan gedung dan penyimpanan alat kebersihan
			Ruang janitor				
		Teknisi mep	M	Ruang ac/hvac			Mengelola sistem mekanikal gedung
				Ruang pompa			
				Ruang genset			
				Ruang ups (listrik darurat)			
			E	Ruang panel listrik			Mengelola sistem elektrik al gedung
				Ruang transformator			
				Ruang kabel			
				Ruang server			
		P	Ruang plumbing		Mengelola sistem plumbing gedung		
			Ruang pengolahan air				
			Ruang sistem kebakaran				
		Logistik	Ruang penyimpanan makanan		Menyimpan bahan makanan, dan keluar masuk barang		
			Loading dock				
			Lift barang				
		Teknisi lift dan akses vertikal	Ruang mesin lift		Akses sirkulasi vertikal, dan memelihara kondisi lift		
			Ruang akses lift				
6	Parkir	Parkir pengelola	Mobil		Memarkirkan kendaraan	Pengunjung, pelaku regular, dan pengelola	
			Motor				
		Parkir pengunjung	Mobil				
			Motor				
			Bus				
		Parkir emergency	Pemadam kebakaran		Problem solving		Jajaran tim darurat
Ambulan							
7	Ruang terbuka hijau	Taman	Taman outdoor		Bersantai dan berkumpul berinteraksi	Pengunjung, teknis pengelola, pembuat karya	
8	Penunjang	Cafetaria	Ruang makan		Bersantai, makan dan minum, membayar tagihan	Pengunjung, pelaku regular, department teknis	
			Ruang dapur dan kasir				

		Perpustakaan	Ruang baca berkumpul	Membaca, bersantai, dan meminjam maupun mengembalikan buku
			Ruang baca privat	
			Ruang informasi dan registrasi	
		Penyewaan alat	Ruang katalog	Menyediakan alat sewa, mendapatkan pelayanan
			Ruang penyimpanan	
			Ruang pelayanan	
		Rekreasi digital	Dinding interaktif	Memanfaatkan teknologi interaktif
		Pendukung	Mushola	Beribadah, membersihkan diri, dan menunggu informasi, aksesibilitas gedung
			Lavatory	
			Lounge	
			Main lobby	
			Lift penumpang	
			Lift barang	
			Tangga	
			Tangga darurat	
Bongkar muat				
Mushola utama				
Lavatory disabel				

Tabel 4.13 Kebutuhan Ruang Digital Creative Centre

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.5.5 Analisis Rekapitulasi Ruang

Rekapitulasi ruang membahas secara rinci kebutuhan-kebutuhan ruang untuk mengakomodasi aktivitas pengguna yang mengacu pada analisis perilaku. Berdasarkan analisis kebutuhan ruang, *Digital Creative Center* memiliki ruang yang diklasifikasi menjadi beberapa kelompok utama yaitu.

Tabel 4.14 Kebutuhan dan sifat ruang

No	Kategori Fungsi Ruang	Kebutuhan Ruang		Sifat Ruang
1	Manajemen pengelola	Kepala	Ruang kepala	Privat
			Toilet	Servis
		Sekretaris	Ruang sekretaris	Privat
		Manajer	Ruang manajer	Privat
		Staff karyawan	Ruang kerja staff	Privat
		Rapat	Rapat pimpinan	Privat
			Rapat departement	Privat
		Penunjang	Toilet pengelola	Servis
			Pantry	Servis
			Loker room	Servis
			Ruang print dan arsip	Servis
			Ruang tamu pengelola	Semi publik
2	Pengguna regular	Workstation		
		Fotografi dan videografi	Ruang studio produksi modular	Semi publik
			Ruang kerja privat dan editing	Privat

No	Kategori Fungsi Ruang	Kebutuhan Ruang		Sifat Ruang	
			Ruang penyimpanan alat	Servis	
		Broadcast (TV, Film, dan Radio)	Ruang studio produksi	Semi publik	
			Ruang lab komputer	Semi publik	
			Auditorium mini	Publik	
		Desain grafis, advertising, dan software editing	Ruang kerja privat	Privat	
			Ruang kerja open plan	Semi publik	
			Ruang kolaboratif	Publik	
		Ruang konten digital	Ruang studio produksi	Semi Publik	
			Ruang kolaboratif	Publik	
			Ruang tunggu	Publik	
		Aplikasi dan game development	Ruang kerja privat	Privat	
			Ruang kerja open plan	Semi Publik	
			Ruang lab komputer	Semi Publik	
			Ruang server	Servis	
		Galeri pameran	Exhibition room dan ruang digital interaktif	Publik	
			Taman outdoor	Publik	
		Workshop media	Auditorium	Publik	
			Ruang departement	Semi Publik	
		Bootcamp multimedia dan AI	Training class	Privat	
			Ruang kerja open plan	Semi Publik	
			Auditorium	Publik	
		Pelayanan	Ruang registrasi dan informasi	Servis	
			Ruang loker	Servis	
			Ruang tunggu	Servis	
		Pendukung	Lavatory	Servis	
			Cafetaria	Publik	
3	pengunjung	Komunal	Galery pameran	Publik	
			Auditorium	Publik	
		Pelayanan	Pusat informasi	Servis	
		Pendukung	Lavatory	Servis	
			Mushola	Servis	
			Cafetaria	Publik	
4	Teknisi sistem teknologi	Infrastruktur it	Ruang back, front end & server	Privat	
		Perangkat lunak dan keras	Ruang maintenance	Privat	
		Teknisi support lab	Ruang lab komputer	Privat	
		Teknisi system cyber	Ruang lab komputer	Privat	
		Pendukung	Ruang kerja teknisi	Privat	
			Gudang alat	Servis	
			Toilet teknisi	Servis	
			Pantry	Servis	
5	Teknisi infrastruktur gedung	Keamanan dan parkir	Pos satpam	Servis	
			Penitipan barang	Servis	
			Cctv dan kontrol	Privat	
		Kebersihan	Ruang cleaning service	Servis	
			Ruang janitor	Servis	
		Teknisi mep	M	Ruang ac/hvac	Servis
				Ruang pompa	Servis
				Ruang genset	Servis

No	Kategori Fungsi Ruang	Kebutuhan Ruang			Sifat Ruang	
				Ruang ups (listrik darurat)	Servis	
				E	Ruang panel listrik	Servis
					Ruang transformator	Servis
					Ruang kabel	Servis
			Ruang server		Servis	
			P	Ruang plumbing	Servis	
				Ruang pengolahan air	Servis	
				Ruang sistem kebakaran	Servis	
		Logistik	Ruang penyimpanan makanan		Servis	
			Loading dock		Servis	
		Teknisi lift dan akses vertikal	Lift barang		Servis	
			Ruang mesin lift		Servis	
			Ruang akses lift		Servis	
6	parkir	Parkir pengelola	Mobil	Semi Publik		
			Motor			
		Parkir pengunjung	Mobil	Publik		
			Motor	Publik		
			Bus	Publik		
		Parkir emergency	Pemadam kebakaran		Servis	
			Ambulan		Servis	
7	Ruang terbuka hijau	Taman	Taman outdoor		Publik	
8	Penunjang	Cafetaria	Ruang makan		Servis	
			Ruang dapur dan kasir		Servis	
		Perpustakaan	Ruang baca berkumpul		Publik	
			Ruang baca privat		Privat	
			Ruang informasi dan registrasi		Servis	
		Penyewaan alat	Ruang katalog		Publik	
			Ruang penyimpanan		Servis	
			Ruang pelayanan		Servis	
		Rekreasi digital	Dinding interaktif		Publik	
		Pendukung	Mushola		Servis	
			Lavatory		Servis	
			Lounge		Servis	
			Main lobby		Publik	
			Lift penumpang		Servis	
			Lift barang		Servis	
			Tangga		Servis	
			Tangga darurat		Servis	
Bongkar muat			Servis			
Mushola utama			Servis			
Lavatory disabel		Servis				

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.5.6 Analisis Besaran Ruang

Tabel 4.15 Analisis besaran ruang manajemen pengelola

Kategori Manajemen Pengelola							
Kebutuhan Ruang	Standar Besaran	Sumber	Kapasitas/ unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total

		Ruang (m2)						(m2)
Kepala	Ruang kepala	15/orang	DA	1 orang	1	15	30%	19.5
	Toilet	2	DA	1 orang	1	2	30%	2.6
Sekretaris	Ruang sekretaris	10	DA	1 orang	1	10	30%	13
Manajer	Ruang manajer	10	DA	1 orang	8	80	30%	104
Staff	Ruang kerja staff	40	NAD	4 orang	1	40	30%	52
Rapat	Rapat pimpinan	15	NAD	10 orang	1	15	30%	19.5
	Rapat departement	15	NAD	10 orang	1	15	30%	19.5
Penunjang	Lavatory pengelola	15	DA	1 unit	2	30	30%	39
	Pantry	10	DA	1 unit	4	40	30%	52
	Loker room	1.8	DA	1 unit	1	1.8	30%	2.34
	Ruang print dan arsip	12	SL	2 unit	1	12	20%	14.4
	Ruang tamu pengelola	2.5	DA	8 orang	1	20	30%	26
Total keseluruhan								363.84

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.16 Analisis besaran ruang pengguna regular

Kategori Pengguna Regular								
Kebutuhan Ruang		Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas/ Unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkula si	Luas Total (m2)
Fotografi dan videografi	Ruang studio produksi modular	120/unit	DA	1	2	240	30%	312
	Ruang kerja privat dan editing	2.5/unit	DA	1	10	250	30%	325
	Ruang penyimpanan alat	120/unit	DA	Alat dan property	1	120	30%	156
Broadcast (TV, Film, dan Radio)								
Auditorium mini		100/unit	DA	120	1	100	30%	130
Ruang editing lab. komputer		180/unit	DA	35	1	180	30%	234
Podcast	Studio rekaman	15/unit	AS	4	4	60	30%	78
	Backstage	20/unit	AS	8	1	20	30%	26
Tv	Studio rekaman	15/unit	AS	4	4	60	30%	78
	Backstage	20/unit	AS	8	1	20	30%	26
Radio	Studio rekaman	15/unit	AS	4	4	60	30%	78
	Backstage	20/unit	AS	8	1	20	30%	26
Desain grafis, advertising, dan software editing	Ruang kerja privat	2.5/unit	DA	1	15	37.5	30%	48.75
	Ruang kerja open plan	80/unit	DA	120	1	80	30%	104
	Ruang kolaboratif	300/unit	DA	200-250	1	300	30%	390
Ruang konten digital	Ruang studio produksi	75/unit	SL	20	4	300	30%	390
	Ruang kolaboratif	300/unit	DA	200-250	1	300	30%	390

Aplikasi dan game development	Ruang kerja privat	2.5/unit	SL	1	15	37.5	30%	48.75	
	Ruang kerja open plan	40/unit	SL	1	1	40	30%	52	
	Ruang diskusi kecil interaktif	25/unit	DA	4	6	150	30%	195	
	Ruang server	16/unit	DA	Rak server	1	16	30%	20.8	
Galeri pameran	Exhibition hall	0.8/orang	CCE	350	1	280	30%	364	
	Ruang digital interaktif	50/unit	DA	30	1	50	30%	65	
Workshop media	Aula auditorium	0.8/orang	NAD	150	1	120	30%	156	
Bootcamp multimedia dan AI	Regular class	1.2/unit meja dual komputer	SL	14	1	144.25	30%	187.5	
		0.8/unit meja single komputer	SL	1					
		0.45/unit kursi komputer	SL	25					
	Studio class	5.76/unit meja kolaboratif	SL	3	1	49.38	30%	64.19	
		0.8/unit meja single komputer	SL	30					
		0.45/unit kursi komputer	SL	18					
	Aula	0.8/orang	NAD	75	1	60	30%	78	
	Pelayanan	Ruang registrasi dan informasi	1.5/orang	NAD	40	1	60	30%	78
		Ruang loker	1.8/unit	NAD	10	1	1.8	10%	1.98
		Ruang tunggu	1.5/orang	DA	8	1	12	30%	15.6
Pendukung	Lavatory pria	1.6/unit wastafel	NAD	2	1	3.2	10%	3.52	
		1.8/unit kloset		3	1	5.4	10%	5.94	
		0.6/unit urinoir		2	1	1.2	10%	1.32	
	Lavatory wanita	1.6/unit wastafel	NAD	2	1	3.2	10%	3.52	
		1.8/unit kloset		4	1	7.2	10%	7.92	
	Cafetaria	1.5/orang	NAD	35	1	52.5	30%	15.75	
	Ruang tunggu	1.5/orang	DA	8	1	12	30%	15.6	
	Ruang mentoring	9/unit	AS	12	2	9	30%	11.7	
	Total keseluruhan								4.183.8

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.17 Analisis besaran ruang pengunjung

Kategori Pengunjung								
Kebutuhan Ruang		Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas/ Unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Komunal	Galery pameran	0.8/orang	CCE	500	1	400	30%	520
	Auditorium	0.8/orang	NAD	500	1	400	30%	520
Pelayanan	Resepsionis	1.5/orang	NAD	40	1	60	30%	78
Pendukung	Lavatory	2.4/orang	NAD	8	1	19.2	30%	24.96
	Mushola	1/orang	AS	40	1	40	30%	52
	Cafetaria	1.5/orang	NAD	35	1	52.5	30%	15.75
Total keseluruhan								1.210

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.18 Analisis besaran ruang teknisi teknologi

Kategori Teknisi teknologi								
Kebutuhan Ruang		Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas/ Unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Infrastruktur IT	Ruang back, front end & server	35/unit	DA	8	1	35	30%	45.5
Perangkat lunak dan keras	Ruang maintenance	20/unit	SL	8	1	20	30%	26
Teknisi support lab	Ruang lab komputer	180/unit	SL	20	1	180	30%	234
Teknisi system cyber	Ruang lab komputer	80/unit	SL	8	1	80	30%	104
Pendukung	Ruang kerja teknisi	35/unit	SL	20	1	35	30%	10.5
	Gudang alat	120/unit	DA	Alat, staff	1	120	20%	144
	Toilet teknisi	15/unit	DA	1	2	15	30%	4.5
	Pantry	10/unit	DA	1	1	10	30%	13
Total keseluruhan								581.5

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.19 Analisis besaran ruang teknisi infrastruktur dan utilitas

Kategori Teknisi Infrastruktur Dan Utilitas									
Kebutuhan Ruang			Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas/ Unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Keamanan dan parkir	Pos satpam		9/unit	AS	2	2	9	30%	11.7
	Penitipan barang		9/unit	AS	1	1	9	20%	10.8
	Cctv dan kontrol		15/unit	NAD	4	1	15	30%	19.5
Kebersihan	Ruang cleaning service		9/unit	NAD	Alat, staff	3	9	30%	11.7
	Ruang janitor		6/unit	NAD	Alat	3	6	20%	7.2
Teknisi	M	Ruang AC/HVAC	30/unit	NAD	1 lantai	1	30	20%	36

MEP		Ruang pompa	30/unit	NAD	Sistem	1	30	20%	36
		Ruang genset	30/unit	NAD	Sistem genset	1	30	20%	36
		Ruang UPS	30/unit	NAD	Sistem dan kontrol	1	30	20%	36
	E	Ruang panel listrik	15/unit	NAD	Panel dan Sistem	1	15	20%	18
		Ruang transformator	15/unit	NAD	Sistem	1	15	20%	18
		Ruang kabel	15/unit	NAD	Perkabelan	1	15	20%	18
		Ruang server	15/unit	NAD	Server	1	15	20%	18
	P	Ruang kontrol plumbing	10/unit	NAD	Sistem kontrol	1	10	20%	12
		Ruang pengolahan air	10/unit	NAD	Sistem kontrol	1	10	20%	12
		Ruang sistem kebakaran	10/unit	NAD	Sistem kontrol	1	10	20%	12
Logistik		Ruang penyimpanan makanan	40/unit	AS	Penyimpanan besar	1	40	20%	48
		Loading dock	60/unit	AS	1 truck besar + alat	1	60	20%	72
		Lift barang	10/unit	SL	1	1	10	20%	12
Teknisi lift dan akses vertikal		Ruang mesin lift	15/unit	SL	1	1	15	20%	18
		Ruang akses lift	6/meter shaft	SL	1	1	6	20%	7.2
Total keseluruhan									470.10

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.20 Analisis besaran ruang parkir

Kategori Parkir								
Kebutuhan Ruang		Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Parkir pengelola	Mobil	12.5/unit	SRP	20	1	250	10%	275
	Motor / sepeda	1.5/unit	SRP	30	1	45		49.5
	Drop-off	12.5/unit	SRP	1	1	12.5		13.75
Parkir pengunjung	Mobil	12.5/unit	SRP	60	1	750		825
	Motor / sepeda	1.5/unit	SRP	100	1	150		165
	Bus	42.5/unit	SRP	3	1	127.5		140.25
	Drop-off	12.5/unit	SRP	1	1	12.5		13.75
Parkir emergency	Pemadam kebakaran	42.5/unit	SRP	1	1	42.5		46.75
	Ambulan	12.5/unit	SRP	1	1	12.5		13.75
	Truk	42.5/unit	SRP	1	1	42.5	46.75	
Total keseluruhan								1.589.5

Sumber : Analisis penulis, 2025

Tabel 4.21 Analisis besaran ruang pendukung

Kategori Pendukung								
Kebutuhan Ruang		Standar Besaran Ruang (m2)	Sumber	Kapasitas/ Unit	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Cafetaria	Ruang makan	1.5/orang	NAD	30	1	45	30%	58.5
	Ruang barista dan kasir	6.71/unit	SL	1	1	6.71	20%	8.05
Perpustakaan mini	Rak 60x500	36/unit	NAD	6 rak buku	3	36	30%	46.8
	Ruang baca berkumpul	1,5/orang	NAD	50	3	75	30%	97.5
	Ruang baca privat	0.75/orang	NAD	15	1	11.25	30%	14.62
	Ruang informasi dan registrasi	1.5/orang	NAD	1	1	1.5	20%	1.8
Penyewaan alat	Ruang katalog	1.5/orang	AS	1	1	50	30%	65
	Ruang penyimpanan	4/unit	AS	1	1	4	20%	4.8
	Ruang pelayanan	2.9/unit	SL	1	1	2.9	20%	3.48
Rekreasi digital	Dinding interaktif	0.8/orang	AS	50	5	200	30%	260
Pendukung	Mushola utama	1/unit area sholat	NAD	40	1	40	30%	52
		0.8/unit area wudhu		10		8		10.4
		3/unit toilet		4		12		15.6
	Lavatory pria	1.6/unit wastafel	NAD	2	1	3.2	10%	3.52
		1.8/unit kloset		3	1	5.4	10%	5.94
		0.6/unit urinoir		2	1	1.2	10%	1.32
	Lavatory wanita	1.6/unit wastafel	NAD	2	1	3.2	10%	3.52
		1.8/unit kloset		4	1	7.2	10%	7.92
	Lounge	1.5/orang	DA	35	3	157.5	30%	204.75
	Main lobby	1/orang	NAD	175	1	175	100%	350
	Lift penumpang	4.40/shaft	SL	1	1	4.40	-	4.40
	Lift barang	10.33/shaft	SL	1	1	10.33	-	10.33
	Tangga	21/unit	AS	1	2	42	-	42
	Tangga darurat	21/unit	AS	1	2	42	-	42
	Bongkar muat	45/unit	NAD	3	1	45	100%	90
	Lavatory difabel	3.5/unit	NAD	1	2	7	30%	9.10
Total keseluruhan								1.413,35

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.5.7 Rekapitulasi Besaran Ruang

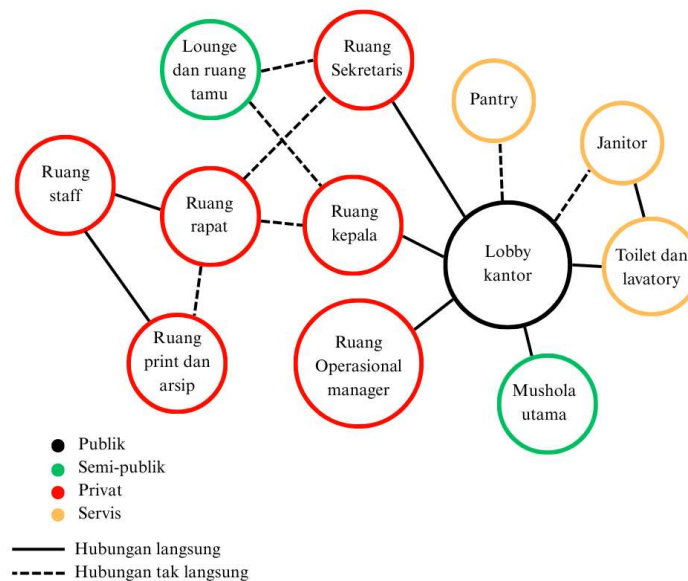
Tabel 4.22 Rekapitulasi besaran ruang

No	Kategori Ruang	Luas Total (m2)
1	Manajemen pengelola	363.84
2	Pengguna regular	4.183.8
3	Pengunjung	1.210
4	Teknisi teknologi	581.5
5	Teknisi infrastruktur dan utilitas	470.10
6	Parkir	3.018
7	Pendukung	1.743.21
Total keseluruhan		11.240,63 m2

Sumber : Analisis penulis, 2025

4.5.8 Analisis Pola Hubungan Ruang

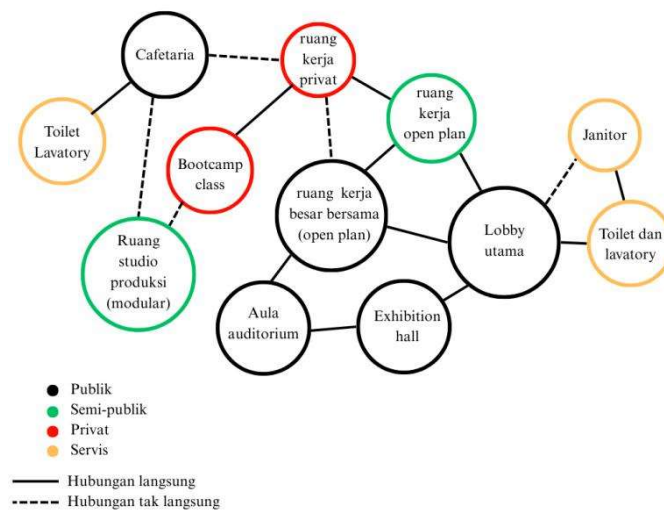
1. Analisis pola hubungan ruang manajemen pengelola



Gambar 4.23 Analisis pola hubungan ruang manajemen pengelola

Sumber : Analisis Penulis, 2025

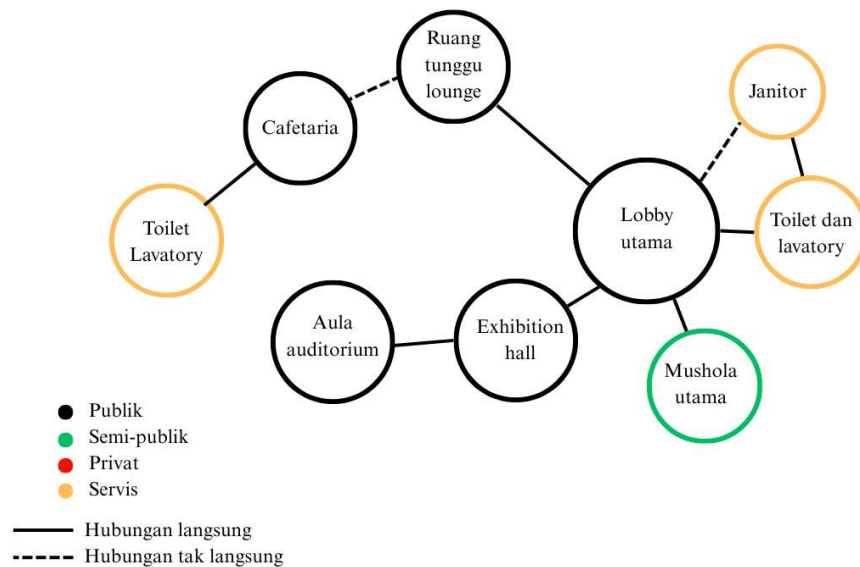
2. Analisis pola hubungan ruang pengguna regular



Gambar 4.24 Analisis pola hubungan ruang pengguna regular

Sumber : Analisis Penulis, 2025

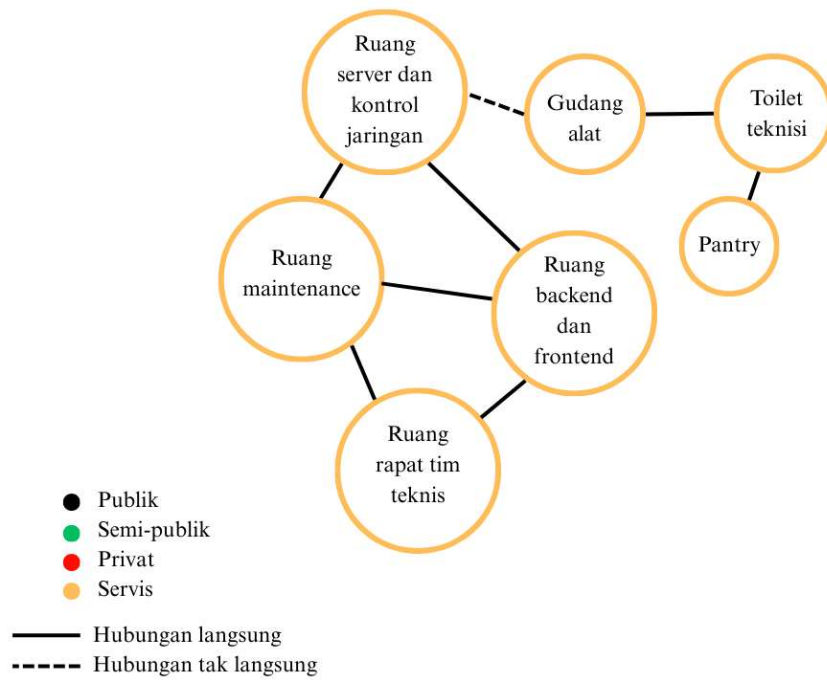
3. Analisis pola hubungan ruang pengunjung



Gambar 4.25 Analisis pola hubungan ruang pengunjung

Sumber : Analisis Penulis, 2025

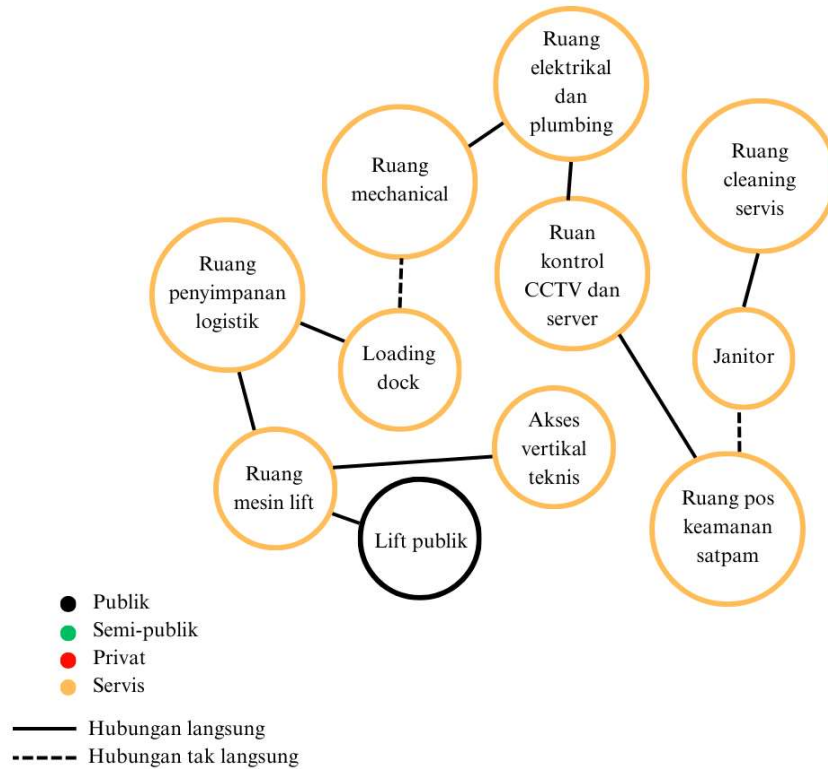
4. Analisis pola hubungan ruang teknisi teknologi



Gambar 4.26 pola hubungan ruang teknisi teknologi

Sumber : Analisis Penulis, 2025

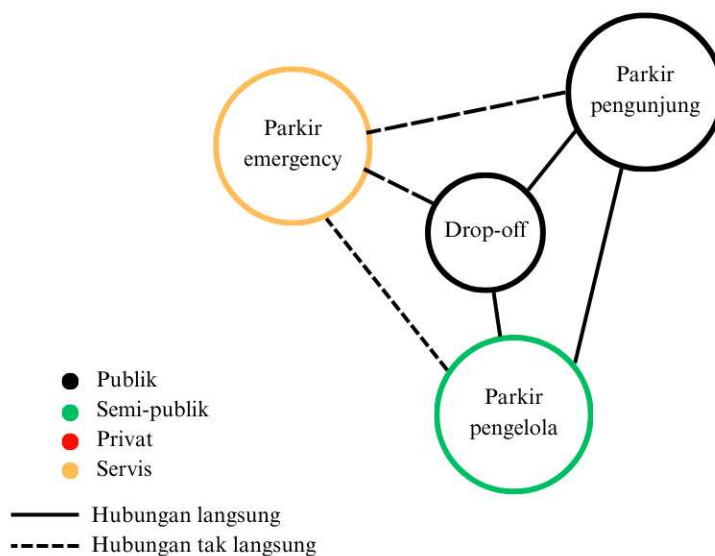
5. Analisis pola hubungan ruang teknisi infrastruktur dan utilitas



Gambar 4.27 pola hubungan ruang teknisi infrastruktur dan utilitas

Sumber : Analisis Penulis, 2025

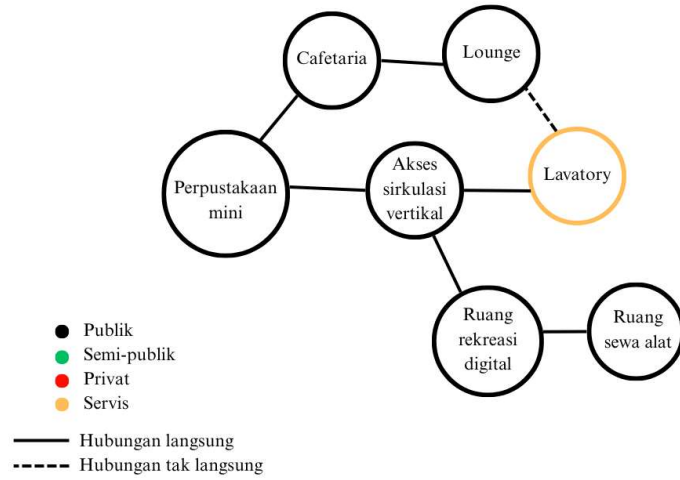
6. Analisis pola hubungan ruang parkir



Gambar 4.28 pola hubungan ruang parkir

Sumber : Analisis Penulis, 2025

7. Analisis pola hubungan ruang pendukung



Gambar 4.29 pola hubungan ruang pendukung

Sumber : Analisis Penulis, 2025

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Permasalahan inklusifitas terkait kegiatan kreatif digital di Bandar Lampung serta dukungan fasilitas infrastruktur kurang memadai di tengah perkembangan pesat teknologi digital, hal itu menjadikan perancangan *Digital Creative Center* sebagai upaya dalam memberikan solusi atas masalah tersebut. Perancangan *Digital Creative Center* berupaya memahami dan memenuhi kebutuhan kegiatan kreatif khususnya dalam bidang digital agar masyarakat dapat mengembangkan ide dan inovasinya secara kolaboratif pada wadah yang terpadu. Selain memberikan ruang untuk memproduksi karya dan berkolaborasi, *Digital Creative Center* memfasilitasi pelatihan berupa Bootcamp Academy Digital yang bertujuan untuk mengenalkan dan memperdalam *skills* dalam bidang digital pada semua kalangan masyarakat di Bandar Lampung. Serta dapat dijadikan sebagai ruang yang fleksibel dengan berbagai macam fungsi kegiatan dengan tetap terkoneksi oleh ruang terbuka publik.

Menggunakan pendekatan arsitektur adaptif cukup relevan terhadap tuntutan fleksibilitas ruang *Digital Creative Center*. Arsitektur adaptif menciptakan ruang dinamis yang dapat dikonfigurasi, beralih fungsi dan keleluasaan ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang tersebut. Berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur adaptif, berbagai macam ruang *Digital Creative Center* memiliki sifat fleksibel dalam adaptivitas kegiatan yang menggunakan teknologi digital. Sehingga memberikan kenyamanan dan peningkatan produktivitas pengguna dalam aktivitas kreatif, inovatif, dan kolaboratif.

Dengan demikian perancangan *Digital Creative Center* diharapkan dapat mewadahi kegiatan teknologi digital secara inklusif yang didukung oleh fasilitas

ruang-ruang fleksibel dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna kegiatan. Sehingga dapat meningkatkan potensi perkembangan teknologi digital di Bandar Lampung dengan infrastruktur terpadu dan sumber daya manusia yang mumpuni dalam dunia industri kreatif digital pengguna kegiatan. Sehingga dapat meningkatkan potensi perkembangan teknologi digital di Bandar Lampung dengan infrastruktur terpadu dan sumber daya manusia yang mumpuni dalam dunia industri kreatif digital.

6.2 Saran

Berdasarkan proses dalam penyusunan laporan skripsi dengan judul “Konsep Perancangan *Digital Creative Center* dengan Pendekatan Arsitektur Adaptif di Bandar Lampung” penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut.

1. Diperlukan sinergi antar sektor (Arsitek, otoritas kebijakan, dan publik masyarakat) agar desain dapat aplikatif dan adaptif terhadap keperluan dan dinamika sosial pengguna.
2. Disarankan agar memperhatikan pembagian zona ruang, tepatnya pada ruang-ruang yang beririsan dengan fungsi sejenis. Agar fleksibilitas ruang dapat berjalan efektif dan efisien terhadap konfigurasi ulang ruang.
3. Sebagai bangunan yang memiliki fungsi pendidikan teknologi digital, diperlukan jaringan infrastruktur teknologi terbaru seperti layanan internet berkecepatan tinggi, sistem *smart building*, dan teknologi interaktif lain untuk mendukung keberlanjutan fungsionalitas bangunan *Digital Creative Center*.

DAFTAR PUSTAKA

- Allahaim,F.,Alfaris,A., andLeifer,D. (2010). *Theadaptablebuildingsdesign (ABD) framework*
- Azhar Susanto (2013) *Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresifitas Remaja Pemain Point Blank (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*
- Badan Pusat Statistik, (2020) *Kontribusi Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional*
- Badan Ekonomi Kreatif, (2021) *Data pelaku sub-sektor ekonomi kreatif Bandar Lampung*
- Beck (2010) *Becoming a Squinter Nation: Glasses Can Correct Near and Far, but What About Those Screens in Between? The Wall Street Journal*
- Becker, F. D., & Steele, F. (1995). *Workplace by design: Mapping the high-performance workscape. Jossey-Bass*
- Charta.id (2025) *Komunitas Satu Lensa Gaet 100 Anggota Baru, Siap Majukan Dunia Digital Lampung*
- Kementerian Perdagangan Indonesia (2008). *Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia. Jakarta: Kementerian Perdagangan RI*
- Dinas Parekraf (2021) *Perkembangan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung*
- Doreen Steven Mlote, Michael Budig and Lynette Cheah (2024) *Adaptibility of Buildings : A Systematic Review Of Current Research*
- Fisher Dash Associates (2025) *Theatre planning & design*
- Geraedts, R. P. (1998). *Open Building and Flexibility; an assessment method. Matching demand and supply for flexibility*
- Habraken, N. J. (1998). *The structure of the ordinary: form and control in the built environment*
- IDN Times (2025) *Pameran foto UKM Zoom Unila*
- Infradcx (2019) *Manfaat penggunaan raise floor*

- Jailkhani S, C RS. (2019) *Prevalence and Associated Risk Factors of Computer Vision Syndrome among the Computer Science Students of an Engineering College of Bengaluru-A Cross-Sectional Study*. *Galore Int J Heal Sci Res*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2025) *Definisi Industri Kreatif*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2025) *Pengertian Digital*
- Kelly, G., Schmidt III, R., Dainty, A., Story, V. (2011). *Improving the design of adaptable buildings through effective feedback in use*
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (2021) *Pengertian Arsitektur Adaptif*
- Kolarevic & Vera Parlac (2015) *Building Dynamic : Exploring Architecture of Change*
- Koniegczna, D. (2018). *Modern Trends in The formation of Adaptif Architecture*
- Lampung Dev Tech (2024) *Komunitas teknologi lampung start-up*
- Lehman, M. L. (2016). *Adaptive Sensory Environments*. Routledge
- Lelieveld C.M.J.L., Voorbij A.I.M., Poelman W.A., (2007) *Adaptable architecture, Building Stock Activation*
- Nur Alifah, Gelen Veranda Deanda, Juniwan, Didik Aribowo (2023) *Peran Teknologi Input dan Output dalam Pengembangan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer*
- Pemerintah Provinsi Lampung Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif (2021) *Laporan Penyusunan Pemetaan Ekonomi Kreatif Bandar Lampung, Metro, Lampung Timur, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat*
- Pirekiasia.id (2025) *Jenis dan mekanisme partisi geser*
- Putri Anggraini, Rodiah Rahmawaty Lubis, Taufik Asha (2020) *The effect of trick intervention 20-20-20 on computer vision syndrome incidence in computer workers*
- Raudina Qisthi Pramantha, Firda Febritha, Berti Dara Suryani, Alya Agustina (2022) *Folding sebagai Desain Adaptif untuk Lingkungan Bertinggal*
- Setiono & Redyantanu (2021) *Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya*
- Schmidt III, R., Eguchi, T., Austin, S., & Gibb, A. (2010). *What is the meaning of adaptability in the building industry? In J. Chica, P. Elguezabal, S. Meno & A. Amundarain*

- Søiland, E., & Hansen, G. K. (2019). *Ideas or reality? Flexible space – flexible people? Intelligent Buildings International*
- Till & Schneider (2007) *Flexible housing. London Architectural Press*