

SKRIPSI ARSITEKTUR

(AR.8122)

JUDUL

**PUSAT KEGIATAN INDUSTRI KREATIF DI DENPASAR
(DENPASAR *CREATIVE HUB*)**

TEMA

ARSITEKTUR KONTEMPORER



Disusun oleh :

I Putu Wisnu Wira Atmaja

15.22.046

Dosen Pembimbing :

Ir. Gatot Adi Susilo, MT.

Ir. Gaguk Sukowiyono, MT.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2019

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul

PUSAT KEGIATAN INDUSTRI KREATIF DI DENPASAR (DENPASAR
CREATIVE HUB)

Tema

ARSITEKTUR KONTEMPORER

Di susun dan di ajukan sebagai satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S1)

Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh:

I PUTU WISNU WIRA ATMAJA

15.22.046

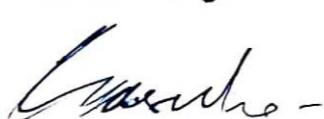
Menyetujui :

Pembimbing I



Ir. Gatot Adi Sosilo, MT.
NIP.Y.1018800185

Pembimbing II



Ir. Gaguk Sukowiyono, MT.
NIP.Y.1028500114

Mengetahui :



PENGESAHAN SKRIPSI

Judul

PUSAT KEGIATAN INDUSTRI KREATIF DI DENPASAR (DENPASAR
CREATIVE HUB)

Tema

ARSITEKTUR KONTEMPORER

Skripsi dipertahankan di hadapan Majelis Pengaji Skripsi jenjang strata satu (S1)

Pada hari : Kamis

Tanggal : 11 Juli 2019

Hasil ujian : A

Di terima untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh Sarjana Arsitektur

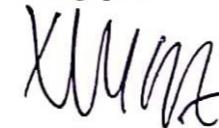
Disusun oleh:

I PUTU WISNU WIRA ATMAJA

15.22.046

Menyetujui :

Pengaji I



Ir. Daim Triwahyono, MSA.
NIP.195603241984031002

Pengaji II



Ghoustanjiwani Adi Putra, ST,MT
NIP.P.1031500513

Ketua Majelis Pengaji



Ir. Hery Setyobudiarso, MSc.
NIP.196106201991031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Putu Wisnu Wira Atmaja

NIM : 1522046

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Institusi : Institut Teknologi Nasional Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya dengan judul:

Pusat Kegiatan Industri Kreatif di Denpasar (Denpasar Creative Hub)

Arsitektur Kontemporer

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan karya orang lain serta tidak mengutip atau manyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan/atau paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sangsi sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 19 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



I Putu Wisnu Wira Atmaja

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan hasil karya tulis yang berbentuk sebuah konsep skripsi dengan judul **Pusat Kegiatan Industri Kreatif di Denpasar (Denpasar Creative Hub)** yang dapat di selesaikan dengan baik sesuai waktu yang telah di rencanakan.

Penyusunan hasil karya tulis ini bertujuan untuk dapat memenuhi tugas – tugas dan syarat – syarat guna dapat memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST) pada kampus Institut Teknologi Nasional Malang (ITN).

Pada penyusunan hasil laporan skripsi ini penulis menyadari bahwa hasil yang di peroleh tidak terlepas dari pada bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah di berikan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kesempatan ini penulis dengan tulus hati yang terdalam mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Alam Semesta
3. Manusia

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya kepada Tuhan yang Maha Esa, saya kembalikan semua urusan dan tugas konsep skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca. Penulis ucapan banyak terima kasih.

Malang, 17 Agustus 2019

Penyusun

PUSAT KEGIATAN INDUSTRI KREATIF DI DENPASAR (DENPASAR CREATIVE HUB)

ARSITEKTUR KONTEMPORER

I Putu Wisnu Wira Atmaja (15.22.046)

Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang

Email : wisnuwiraa@gmail.com

Abstraksi

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia, seiring dengan kondisi sumber daya alam yang semakin. Denpasar, umumnya Bali dikenal dengan potensi pariwisatanya yang dimana perkembangan industri pariwisata di Bali sangat terkait dengan perkembangan industri kreatif. Kedua industri ini berjalan seiring dan saling melengkapi. Contohnya dengan meningkatnya industri pariwisata maka kebutuhan akomodasi seperti penginapan semakin meningkat, yang dimana proses ini membutuhkan bantuan dari sektor kreatif seperti arsitek, DKV, Cindramata, dll. Salah satu permasalahan yang dialami pelaku industri di Bali adalah rendahnya pemahaman terhadap selera pasar. Para pelaku industri kreatif cenderung berjalan secara individual, dan juga kurang acara yang mempertemukan kreator dengan buyer-nya.

Melihat beberapa kendala yang ada dan memaksimalkan potensi, serta merayakan semangat untuk berkarya dan berkolaborasi maka dibutuhkannya sebuah Creative Hub sebagai ruang sharing, kolaborasi, komersil, produksi, dll yang merupakan salah satu solusi untuk menanggapi permasalahan – permasalahan tersebut.

Perancangan didasari oleh konteks yang dimana arsitektur itu berada, dengan konsep tata massa “Sanga Mandala” sebagai dasar awal yang kemudian di selaraskan kembali dengan isu/ fenomena yang ada, fungsi bangunan dan tapak demi menghasilkan sebuah ruang yang nyaman untuk berkolaborasi, berkarya, dan memamerkan karya serta ramah lingkungan.

Kata Kunci : Arsitektur, Denpasar, Industri Kreatif, Creative Hub

DAFTAR ISI		
HALAMAN JUDUL.....	i	2.2.3 Bentuk <i>Creative Hub</i> 10
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii	2.3 Studi Objek Sejenis 10
PENGESAHAN SKRIPSI	ii	2.3.1 Jakarta <i>Creative Hub</i> 10
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii	2.3.2 Bandung <i>Creative Hub</i> 12
KATA PENGANTAR	iv	2.3.3 C2O <i>Library & Collabtive</i> 13
ABSTRAK	iv	2.3.4 Thailand <i>Creative and Design Center</i> 14
DAFTAR ISI	v	2.4 Kajian Arsitektur Kontemporer 16
DAFTAR TABEL	vi	2.4.1 Sejarah Arsitektur Kontemporer 16
DAFTAR GAMBAR	vii	2.4.2 Pengertian Arsitektur Kontemporer 16
BAB I PENDAHULUAN		2.4.3 Karakteristik Arsitektur Kontemporer 16
1.1 Latar Belakang	1	2.4.4 Studi Objek 17
1.2 Tujuan Perancangan	3	2.4.5 Metode Perancangan Pendekatan Arsitektur Kontemporer 19
1.3 Rumusan Masalah	3	2.5 Spesifikasi Denpasar <i>Creative Hub</i> 19
1.4 Lokasi	3	2.5.1 Deskripsi Denpasar <i>Creative Hub</i> 19
1.5 Tema	4	2.5.2 Sub-Sektor Industri Kreatif pada Denpasar <i>Creative Hub</i> 20
1.6 Batasan	4	2.5.3 Kebutuhan Ruang Denpasar <i>Creative Hub</i> 20
BAB II KAJIAN DENPASAR <i>CREATIVE HUB</i>		BAB III PENYUSUNAN PROGRAM RANCANGAN
2.1 Kajian Tapak dan Lingkungan	5	3.1 Pelaku 25
2.2 Kajian <i>Creative Hub</i>	10	3.2 Kebutuhan Ruang 25
2.2.1 Pengertian <i>Creative Hub</i>	10	3.3 Besaran Ruang 27
2.2.2 Tujuan <i>Creative Hub</i>	10	3.4 Organisasi Ruang 32
		3.5 Kelompok dan Persyaratan Ruang 32
		BAB IV ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

4.1 Analisa Ruang	34
4.1.1 Tata Massa	34
4.1.2 Ruang Dalam	38
4.1.3 Ruang Luar	42
4.2 Analisa Bentuk	44
4.3 Analisa Sistem Struktur	45
4.3.1 Struktur Atas	45
4.3.2 Struktur Utama	46
4.3.3 Struktur Bawah	46
4.3.4 Skematik Struktur dan Detail.....	47
4.4 Analisa Utilitas	47
4.5 Konsep Umum	50
4.6 Konsep Ruang	50
4.7 Konsep Bentuk	51
4.8 Konsep Struktur	51
4.9 Konsep Utilitas	51

BAB V VISUALISASI RANCANGAN

5.1 Site Plan	51
5.2 Layout Plan	51
5.3 Denah	51
5.4 Tampak	51
5.5 Potongan	51
5.6 Visualisasi 3D	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

<p>1.1 Kontribusi Per-Sub-Sektor Industri Kreatif di Indonesia</p> <p>1.2 Pelaku Industri Kreatif di Denpasar</p> <p>1.3 Event Industri Kreatif di Denpasar</p> <p>1.4 Pelaku Sektor Kreatif di Denpasar</p> <p>2.1 Jarak Tapak dengan Lokasi Penting</p> <p>2.2 Potensi dan Kendala Tapak Denpasar <i>Creative Hub</i></p> <p>2.3 Potensi dan Kendala Pencapaian Kendaraan Alternatif 1</p> <p>2.4 Potensi dan Kendala Pencapaian Kendaraan Alternatif 2</p> <p>2.5 Potensi dan Kendala Pencapaian Pejalan Kaki Alternatif 1</p> <p>2.6 Potensi dan Kendala Pencapauan Pejalan Kaki Alternatif 2</p> <p>2.7 Kebutuhan Ruang Utama Denpasar <i>Creative Hub</i></p> <p>2.8 Kebutuhan Ruang Penunjang dan Servis Denpasar <i>Creative Hub</i></p> <p>2.9 Fasilitas Makerspace Arsitektur dan Interior</p> <p>2.10 Fasilitas Makerspace DKV</p> <p>2.11 Fasilitas Studio Musik</p> <p>3.1 Kebutuhan Ruang</p> <p>3.2 Besaran Ruang</p> <p>3.3 Rekapitulasi Besaran Ruang</p> <p>3.4 Kelompok dan Persyaratan Ruang</p> <p>4.1 Organisasi Ruang</p> <p>4.2 Organisasi Ruang</p>	<p style="margin-right: 20px;">1</p> <p style="margin-right: 20px;">1</p> <p style="margin-right: 20px;">2</p> <p style="margin-right: 20px;">4</p> <p style="margin-right: 20px;">5</p> <p style="margin-right: 20px;">5</p> <p style="margin-right: 20px;">6</p> <p style="margin-right: 20px;">7</p> <p style="margin-right: 20px;">7</p> <p style="margin-right: 20px;">7</p> <p style="margin-right: 20px;">20</p> <p style="margin-right: 20px;">20</p> <p style="margin-right: 20px;">21</p> <p style="margin-right: 20px;">22</p> <p style="margin-right: 20px;">22</p> <p style="margin-right: 20px;">25</p> <p style="margin-right: 20px;">27</p> <p style="margin-right: 20px;">31</p> <p style="margin-right: 20px;">32</p> <p style="margin-right: 20px;">35</p> <p style="margin-right: 20px;">35</p>	<p>4.3 Pola Sirkulasi</p> <p>4.4 Street Scape</p> <p>4.5 Material Struktur Inti</p> <p>4.6 Sirkulasi</p>	<p style="margin-right: 20px;">36</p> <p style="margin-right: 20px;">42</p> <p style="margin-right: 20px;">46</p> <p style="margin-right: 20px;">48</p>
--	---	--	---

DAFTAR GAMBAR

<p>1.1 Lokasi Tapak Denpasar <i>Creative Hub</i></p> <p>2.1 Bentuk Tapak</p> <p>2.2 Ukuran Tapak</p> <p>2.3 Alternatif Pencapaian Kendaraan</p> <p>2.4 Alternatif Pencapaian Pejalan Kaki</p> <p>2.5 Analisa Kebisingan</p> <p>2.6 Zonasi Berdasarkan Kebisingan</p> <p>2.7 Analisa Iklim</p> <p>2.8 Kerawang</p> <p>2.9 Kerawang</p> <p>2.10 Analisa Lintasan Matahari</p> <p>2.11 Analisa Angin</p> <p>2.12 Bangunan Sekitar Tapak</p> <p>2.13 Layout Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.14 Classroom Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.15 Makerspace Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.16 Fashion Lab Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.17 Co-Office Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.18 Hall Jakarta <i>Creative Hub</i></p> <p>2.19 Co-Working Space Bandung <i>Creative Hub</i></p> <p>2.20 Co-Working Space C2O Libray & Collabtive</p>	<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: right;">7</p> <p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: right;">10</p> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: right;">12</p> <p style="text-align: right;">12</p> <p style="text-align: right;">13</p> <p style="text-align: right;">13</p>	<p>2.21 Ruang Serbaguna C2O Libray & Collabtive</p> <p>2.22 Denah Lampu, Stop Kontak dan AC C2O Libray & Collabtive</p> <p>2.23 Meeting Room C2O Libray & Collabtive</p> <p>2.24 Aksonometri dan Denah Lantai 1 Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.25 Hall Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.26 Denah Lantai 2 dan 3 Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.27 Perpustakaan Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.28 Denah Lantai 4 dan 5 Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.29 Co-Working Space Thailand Creative and Design Center</p> <p>2.30 Metode Arsitektur Kontemporer</p> <p>2.31 Metode Arsitektur Kontemporer</p> <p>2.32 Suasana Co-Working Space</p> <p>2.33 Fasilitas Co-Working Space</p> <p>2.34 Layout Makerspace</p> <p>2.35 Layout Makerspace Fotografi dan Film</p> <p>2.36 Standar Visual Pemajangan Karya</p> <p>2.37 Layout dan Potongan Ruang Audio Visual</p> <p>2.38 Dimensi Layar Proyeksi</p> <p>2.39 Layout Kursi Penonton</p> <p>2.40 Layout Panggung Terbuka</p> <p>3.1 Diagram Organisasi Ruang</p> <p>3.2 Macam Lampu dalam Ruang</p> <p>4.1 Konsep Sanga Mandala</p>	<p style="text-align: right;">14</p> <p style="text-align: right;">14</p> <p style="text-align: right;">14</p> <p style="text-align: right;">15</p> <p style="text-align: right;">16</p> <p style="text-align: right;">16</p> <p style="text-align: right;">19</p> <p style="text-align: right;">19</p> <p style="text-align: right;">20</p> <p style="text-align: right;">21</p> <p style="text-align: right;">21</p> <p style="text-align: right;">22</p> <p style="text-align: right;">23</p> <p style="text-align: right;">23</p> <p style="text-align: right;">24</p> <p style="text-align: right;">24</p> <p style="text-align: right;">24</p> <p style="text-align: right;">32</p> <p style="text-align: right;">34</p> <p style="text-align: right;">34</p>
---	--	--	---

4.2 Zonasi Berdasarkan Sanga Mandala	35	4.25 Sketsa Sistem Struktur	46
4.3 Kualitas Setiap Zona Sanga Mandala	36	4.26 Pondasi Foot Plat	47
4.4 Perletakan Fungsi Sesuai Zona Sanga Mandala	37	4.27 Visualisasi Sistem Struktur Terhadap Bentuk	47
4.5 Pengembangan Tata Massa	37	4.28 Detail Struktur	47
4.6 Blok Plan	37	4.29 Skema Sistem Air Bersih	48
4.7 Sketsa Co-Working Space Alternatif 1	38	4.30 Skema Sistem Air Kotor	48
4.8 Jenis Lampu	38	4.31 Skema Fire Detector	49
4.9 Sketsa Co-Working Space Alternatif 2	39	4.32 Skema Sprinkler	49
4.10 Jenis Lampu	39	4.33 Skema Utilitas Air	49
4.11 Sketsa Makerspace Alternatif 1	40	4.34 Skema Sistem Elektrikal	49
4.12 Sketsa Makerspace Alternatif 2	40	4.35 Skema Sistem Elektrikal	50
4.13 Jenis Lampu	40		
4.14 Sketsa Co-Office	41		
4.15 Jenis Lampu	41		
4.16 Sketsa Ruang Pamer	41		
4.17 Jenis Lampu	42		
4.18 Sketsa Hardscape	43		
4.19 Sketsa Ruang Luar	44		
4.20 Sketsa Ruang Luar	44		
4.21 Sketsa Bentuk	45		
4.22 Baja WF	45		
4.23 Spesifikasi Rangka Atap	45		
4.24 Lapisan Roof Garden	46		