

CREATIVE HUB BANJARBARU

Rizqy Frakhesty Islamy Lesmana

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812110001@mhs.ulm.ac.id

Irwan Yudha Hadinata

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irwan.yudha@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan *creative hub* di Banjarbaru ini dilatar belakangi dari melihat kesukaan anak muda sekarang dengan pekerjaan yang kreatif dan berkolaborasi. *Creative hub* ini bertujuan untuk menjadi suatu wadah pembinaan karakter, tempat produktif, tempat pelarian yang mampu memberikan manfaat, tempat perkumpulan untuk saling berbagi ide-ide kreatif, pengembangan, membangun relasi dan sebagainya sehingga mampu memberikan efek persatuan suatu kelompok anak muda yang dirancang menggunakan metode program arsitektur didampingi dengan konsep *in motion*. Konsep program memiliki dua prinsip utama yaitu *experience space* yang mengandalkan visual pelaku terhadap *physical properties* dan prinsip *collaborative space*. Metode dan prinsip konsep akan mengarahkan pada rancangan dengan kesan ruang tidak monoton dan mendorong pelaku menjadi kreatif dan kolaboratif melalui pengalaman ruang.

Kata kunci: Kreatif, Kolaborasi, Program, Anak Muda.

ABSTRACT

The design of the creative hub in Banjarbaru was motivated by seeing the preferences of today's youth with creative and collaborative work. This creative hub aims to be a place that can be a place for character building, a productive place, a place of escape that can provide benefits, a place for gatherings to share creative ideas, develop, build relationships and so on so as to be able to give a united effect to a group of young people. which is designed using the architectural program method accompanied by the concept of in motion. The program concept has two main principles, namely experience space, which relies on visual actors on physical properties and collaborative space principles. Conceptual methods and principles will lead to designs with a non-monotonous impression of space and encourage actors to be creative and collaborative through spatial experience.

Keywords: Creative, Collaboration, Program, Youth.

PENDAHULUAN

Jumlah penduduk Indonesia menurut BPS Indonesia jika dilihat berdasarkan generasi usianya saat ini didominasi oleh generasi muda usia produktif. Fakta ini merupakan sebuah peluang bagi anak muda

untuk menjadi aktor pembangunan masa depan (BPS Indonesia, 2021). Generasi muda sekarang merupakan generasi yang *connected, confident*, dan *creative*. Hal ini merupakan dampak dari internet dan teknologi yang berhubungan erat dengan kehidupan generasi muda sekarang. Situasi

tersebut juga memberikan pengaruh dimana generasi muda dinilai memiliki perasaan lebih malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena teknologi dirasa internet dan teknologi lebih menarik (Larasati,2019).

Sudut pandang lain, generasi muda sebenarnya cenderung membutuhkan dan ingin berinteraksi antar sesama secara langsung (Indeed.com, 2021). Kebebasan dan kreativitas menjadi dua kata kunci yang mampu menggambarkan kesukaan atau ketertarikan generasi muda zaman sekarang. Kata kunci tersebut mendorong seseorang ingin berbagi ide dan pendapat dengan orang lain tanpa batasan usia dan pengalaman. Hal ini membuktikan jika pengaruh perkembangan teknologi yang mengasumsikan bahwa anak muda zaman sekarang lebih individualis tidak selalu tepat. Perkembangan teknologi sebenarnya dapat berperan menjadi pendukung anak muda untuk lebih bebas berkreaitivitas dan berkolaborasi.

Fenomena ini jika dilihat di skala daerah kota Banjarbaru,Kalimantan Selatan juga terjadi. Hal pertama yang diselaraskan dengan fenomena secara umum yaitu setengah jumlah penduduk Kalimantan Selatan diisi oleh generasi muda dengan usia produktif. Jika dihubungkan dengan kajian dari BPS Indonesia yang menyebutkan bahwa generasi sebagai aktor dan menjadi peluang dalam pembangunan, maka kajian nasional tersebut menjadi relevan juga dengan situasi di Banjarbaru. Hal ini menjadi peluang untuk menciptakan sebuah wadah untuk perkumpulan anak muda secara individu atau lingkup komunitas seperti *creative hub*. Wadah yang disebut *creative hub* ini berfungsi sebagai tempat perkumpulan untuk eksplorasi, belajar, pengembangan, dan membangun relasi. *Creative hub* ini sebagai respon untuk mewadahi kebutuhan anak muda yang suka melakukan pekerjaan kreatif serta di sisi pembangunan ruang ini sebagai fasilitas untuk membantu mengembangkan potensi dari anak-anak muda Banjarbaru.

PERMASALAHAN

Mengacu pada pendahuluan mengenai potensi anak-anak muda serta kesukaan anak muda sekarang terhadap hal-hal kreatif, dimana di Banjarbaru sendiri belum ada tempat yang mewadahi hal tersebut. Padahal di sisi lain, jika disediakan suatu wadah untuk mewadahi hal tersebut akan sangat bermanfaat. Wadah itu bisa menjadi suatu wadah pembinaan karakter, tempat produktif, tempat pelarian yang mampu memberikan manfaat, tempat perkumpulan untuk saling berbagi ide-ide kreatif, pengembangan, membangun relasi, dan sebagainya sehingga mampu memberikan efek persatuan suatu kelompok anak muda. Atas hal itu, dapat disimpulkan rumusan masalah berupa bagaimana rancangan *creative hub* yang memberikan pengalaman ruang kreatif dan kolaboratif terhadap pengguna?

TINJAUAN PUSTAKA

A.Tinjauan Umum *Creative Hub*

1. Pengertian Umum *Creative Hub*

Creative Hub menurut Council (dalam Wardani,2020) merupakan ruang kumpul fisik/virtual untuk orang-orang kreatif. *Creative Hub* menurut Bariroh (2020) merupakan ruang edukasi dan rekreasi yang disediakan untuk komunitas kreatif. *Creative hub* menjadi wadah yang memberikan kesempatan untuk *networking* antar individu ataupun kelompok.

2. Tinjauan Fungsi *Creative Hub*

Menurut Bariroh (2020) sebuah *creative hub* memiliki beberapa fungsi dasar yang terdiri dari:

- Sebagai ruang untuk pelaku kreatif
- Sebagai tempat untuk program pelatihan bidang industri kreatif.
- Sebagai konektor sesama pelaku industri kreatif.
- Sebagai pengembangan untuk industri kreatif.

3. Tinjauan Terhadap Kegiatan Umum di *Creative Hub*

Menurut Bariroh (2020) terdapat 3 kegiatan utama yang terjadi di sebuah *creative hub* yang terdiri dari:

- Kegiatan *workshop*
Kegiatan untuk mengajarkan suatu keterampilan kepada peserta dengan efisien dan efektif.
- Kegiatan seminar dan diskusi
Kegiatan saling berdiskusi, bertukar pendapat, kolaborasi antara pelaku kreatif secara individu atau kelompok.
- Kegiatan pameran
Kegiatan oleh para pelaku kreatif untuk menampilkan sebuah karya kreatif.

4. Klasifikasi *Creative Hub*

Creative Hub menurut Wandoko, Mandaka, Mardianto (2020) diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yang terdiri dari:

- *Creative Hub* yang berdasarkan pelayanan dan kepemilikan terdiri dari *creative hub* swasta dan pendidikan.
- *Creative hub* berdasarkan pendidikan kreatif yang terdiri dari *creative hub* umum dan khusus.
- *Creative hub* berdasarkan usia pengguna terdiri dari *creative hub* anak, remaja, dan pengunjung umum.

5. Indikator *Creative Hub*

Menurut Renata (2020), sebuah *creative hub* mempunyai beberapa indikator yang perlu diperhatikan di dalam sebuah *creative hub* yang terdiri dari:

- *Sustainability*, yaitu program berkelanjutan yang ada di *creative hub*.
- *Local development*, yaitu efek keberadaan *creative hub* terhadap ekonomi lokal.
- *Inclusion, empowerment and competence development*, yaitu kemampuan memberdayakan dan menjangkau suatu kelompok.

- *Cooperation and connection building*, yaitu kemampuan menghubungkan dan mengembangkan program dari komunitas, warga lokal, dan pemerintah.

6. Tinjauan Terhadap Pelaku di *Creative Hub*

Pelaku di *creative hub* disebut aktor kreatif. Menurut Tandyo (2019) membagi aktor kreatif menjadi 4 yang terdiri dari:

1. Pemerintah pusat maupun daerah yang berperan sebagai penyedia suprastruktur dan infrastruktur.
2. Komunitas atau kelompok sosial dengan berbagai latar belakang lingkungan.
3. Akademisi selaku aktor yang berhubungan dengan pendidikan.
4. Bisnis selaku aktor yang menjual jasa atau barang.

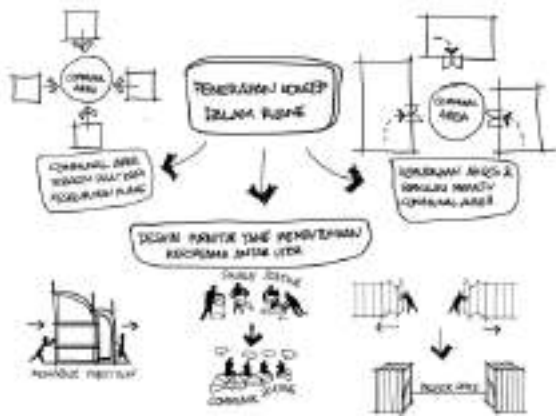
B. Tinjauan Arsitektural

1. Tinjauan Terhadap Persyaratan Ruang Fisik yang Kreatif

Menurut Tandyo (2019) pembentukan lingkungan yang kreatif bertujuan membentuk suasana yang ideal untuk melakukan kegiatan kreatif. Menurut Deputi Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif (dalam Tandyo, 2019) menetapkan beberapa aspek dasar dalam membentuk lingkungan kreatif yang terdiri dari:

- Kenyamanan dalam aspek kebersihan, kebisingan dan keteraturan
- Keterbukaan fisik sehingga menciptakan suasana ruang yang tidak monoton.
- Keterbukaan non fisik sehingga terjadi toleransi terhadap keragaman pelaku.
- Aksesibilitas yang mudah.

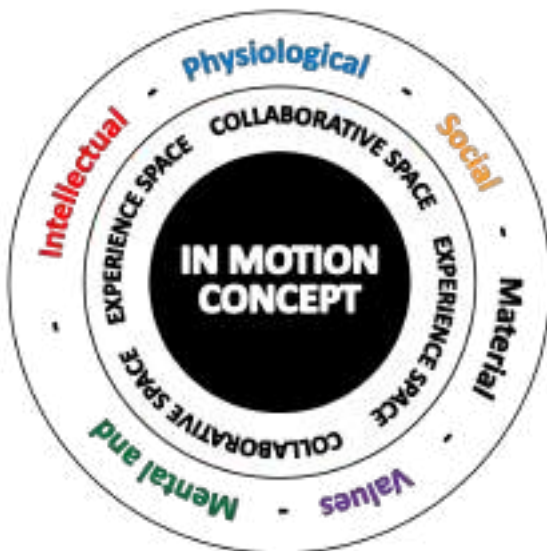
Pembentukan ruang kreatif menurut Renata (2020) juga bisa dengan menggunakan konsep *open plan* dan menggunakan material kaca untuk meningkatkan visibilitas.



Gambar 1. Skematik Perletakan Area Komunal
Sumber: Renata (2020)

Gambar 1 merupakan skematik perletakan area komunal dari *creative hub*. Ruang komunal menjadi ruang yang berfungsi sebagai penghubung antar ruang. Pola spasial yang ideal untuk dipakai menurut Renata (2020) yaitu meletakkan ruang komunal menjadi pusat ruang. Posisi yang berada di pusat mendorong dan menciptakan interaksi antar pelaku di *creative hub* secara sengaja maupun tidak sengaja. Pola spasial seperti ini juga memudahkan akses dan sirkulasi antar spasial maupun ruang.

2. Tinjauan Konsep *In Motion*



Gambar 2. Diagram Konsep *In Motion*
Sumber: Diadopsi dari AECOM, 2022

Gambar 2 merupakan skematik konsep *in motion*. Konsep *in motion* merupakan konsep yang dipopulerkan oleh

AECOM. Konsep ini bermula untuk menciptakan satu lingkungan kerja yang umum, sehingga memunculkan suasana lingkungan yang aktif dan tidak monoton. Konsep ini sangat berhubungan dengan si pelaku atau pengguna. Prinsip utama dari konsep *in motion* ini ada dua menurut AECOM, yaitu:

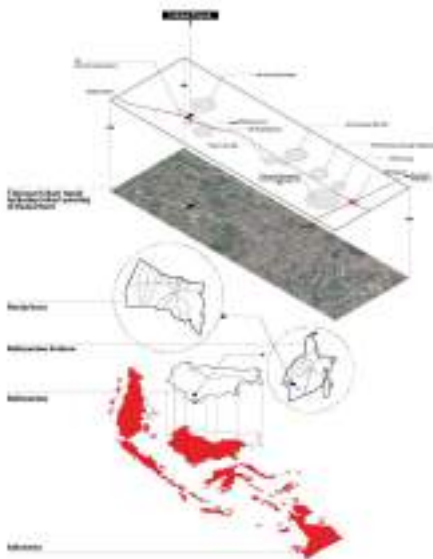
- *Experience space*, yaitu rangsangan kepada pelaku arsitektur untuk merasakan pengalaman ruang yang ada melalui visual dan indra lainnya. Aspek ini mengarah pada psikologi pelaku.
- *Collaborative space*, yaitu mengarah pada ruang-ruang untuk kolaborasi.

Tujuan utama dari konsep *in motion* ini yaitu mampu memberikan ruang basis komunitas dan virtual fisik yang nyaman, kreatif, produktif, serta memberikan kepuasan pada pengguna. AECOM juga memberikan desain strategi dalam perancangan sebuah *workplace*, yaitu:

- Menyediakan ruang kolaborasi di setiap lantai
- Konfigurasi *layout* yang tidak teratur atau multifungsi
- Membawa unsur lingkungan atau budaya untuk merangsang sisi kreatif.

PEMBAHASAN

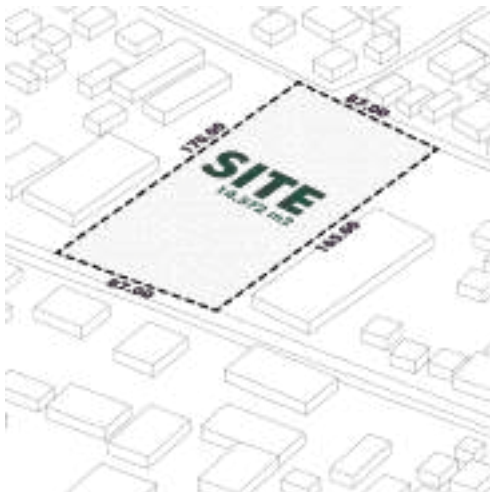
A. Lokasi



Gambar 3. Posisi Tapak

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Lokasi perancangan dari *Creative Hub* Banjarbaru berada di Jalan A.Yani, Guntung Payung, Kecamatan Landasan Ulin, Banjarbaru, Kalimantan Selatan Indonesia dengan titik koordinat $3^{\circ}26'42.8''S$ $114^{\circ}48'38.9''E$. Site berada tepat di pinggir jalan A.Yani Banjarbaru pada sisi selatan dan juga berada di pinggir Jalan Latek pada sisi utara. Ukuran dari tapak pada sisi barat sepanjang 170 m, sisi timur 165 m, sisi utara 87 m dan sisi selatan 87 m.



Gambar 4. Dimensi Tapak

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Pemilihan tapak di lokasi pinggir Jalan A.Yani berdasarkan melihat dari RTRW Kota Banjarbaru 2021-2041 yang mengarahkan arah perkembangan kota Banjarbaru. *Creative Hub* Banjarbaru merupakan bangunan dengan fungsi jasa dan perdagangan, sehingga jika melihat dari pemetaan di RTRW Banjarbaru, untuk bangunan sektor jasa dan perdagangan terdapat di sepanjang jalan A.Yani Kota Banjarbaru.



Gambar 5. Rencana Pola Ruang Banjarbaru

Sumber: RTRW Kota Banjarbaru 2021-2041

Selain karena melihat dari RTRW Kota Banjarbaru, dengan posisi tapak yang berada tepat di jalan raya utama akan memudahkan masyarakat melihat keberadaan bangunan. Posisi tapak juga masih berada di sekitaran pusat kota Banjarbaru sehingga tapak ini cocok dengan fungsi bangunan.

B. Pelaku



Gambar 6. Analisis Pelaku

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Target pelaku utama dari *creative hub* Banjarbaru ini menarget anak-anak muda dengan rentang usia 16 sampai 30-an tahun, seperti para pekerja kreatif dan mahasiswa/pelajar yang mana pada usia ini sedang berada dalam usia yang produktif. Walaupun ditargetkan untuk anak-anak muda, tidak menutup kemungkinan untuk bisa digunakan juga orang-orang di luar kategori tersebut. Target pelaku kedua yaitu

komunitas-komunitas untuk wadah berkumpul dengan dilengkapi fasilitas yang mendukung. Adapun komunitas ini dibagi lagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- Komunitas foto
- Komunitas musik
- Komunitas tari
- Komunitas pelukis

C. Ruang

Pengelompokan ruang dibagi menjadi beberapa zona yaitu terdapat zona ruang luar, zona publik, zona pengelola, zona *service*, zona *co working space*, dan zona komunitas. Kemudian dari pembagian zona tersebut, ruang-ruang ditentukan sifatnya dengan pembagian sifat ruang yaitu publik, semi publik, *private*, dan *service*. Penjabaran pembagian zona ruang tersebut dijabarkan pada tabel berikut:

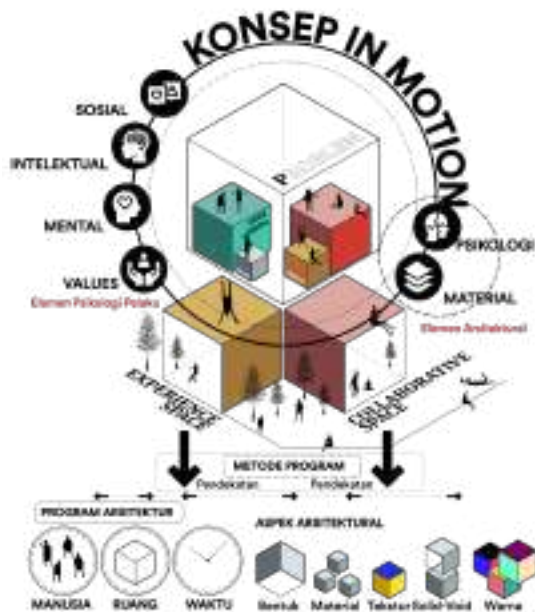
Tabel 1. Analisis Zona dan Sifat Ruang

Zona Ruang Luar		
NO	Nama Ruang	Sifat Ruang
1	Parkir roda 2 publik	Publik
2	Parkir roda 2 pos security	Publik
3	Parkir roda 4	Publik
4	Parkir logistik	Publik
5	Ruang terbuka hijau	Publik
Zona Publik		
1	Area cuci tangan	Publik
2	Lobi utama	Publik
3	Area informasi	Publik
4	Area nongkrong indoor	Publik
5	Area nongkrong outdoor	Publik
6	Ruang diskusi	Publik
7	Ruang meeting	Publik
8	Ruang workshop	Semi Publik
9	Ruang locker	Publik
10	Bookshare	Publik
11	Musholla (area sholat)	Publik
12	Kafe	Publik
13	Area makan	Publik
14	Reflexing area	Publik

15	Ruang exhibition	Publik
16	Toilet umum	Service
Zona Pengelola		
1	Area cuci tangan	Publik
2	Ruang Kepala	Private
3	Ruang kerja staff	Private
4	Ruang kerja administrasi	Private
5	Ruang diskusi publik	Publik
6	Ruang meeting internal	Private
7	Ruang tunggu	Publik
8	Ruang print/fotocopy	Private
9	Pantry	Private
10	Area makan	Private
11	Area istirahat/santai indoor	Semi Publik
12	Area istirahat/santai outdoor	Semi Publik
13	Bookshare	Private
14	Ruang arsip	Private
15	Ruang CCTV	Private
16	Ruang bermain billiard	Private
17	Toilet	Service
Zona Service		
1	Ruang security	Semi Publik
2	Gudang	Service
Zona Co Working Space		
1	Area co working space	Publik
Zona komunitas		
1	Studio foto	Publik
2	Studio musik	Publik
3	Studio lukis	Publik
4	Studio tari	Publik

Sumber: Analisis Penulis (2022)

D. Konsep Rancangan



Gambar 7. Skematik Konsep Program
Sumber: Penulis, 2022

Konsep yang digunakan pada perancangan adalah konsep *in motion*.. Konsep *in motion* memiliki dua prinsip utama, yaitu *experience space* dan *collaborative space*. Dua prinsip utama konsep *in motion* akan menjadi relevan dengan permasalahan arsitektural untuk menimbulkan pengalaman ruang yang kreatif dan kolaboratif.

Untuk mencapai prinsip *experience space* dapat digunakan pendekatan indra-indra manusia yang meliputi indra visual, indra pendengaran, indra penciuman, dan indra peraba terhadap *physical properties*. Lebih lanjut, *physical properties* yang dimaksud jika ditinjau secara arsitektural berbicara mengenai aspek material, tekstur, warna, bentuk, *solid-void*, eksplorasi, *enticement*, dan *movement*.

Untuk mencapai prinsip *collaborative space* dapat digunakan pendekatan yang sama dengan metode perancangan yaitu program arsitektur. Pendekatan ini menggunakan strategi desain terhadap ruang, elemen, dan konsep. Jika dihubungkan antara kedua prinsip *experience space* dan *collaborative space*, keduanya memiliki keterikatan sistem. Dengan demikian konsep *in motion* ini akan menjadi konsep yang mampu mendorong suatu

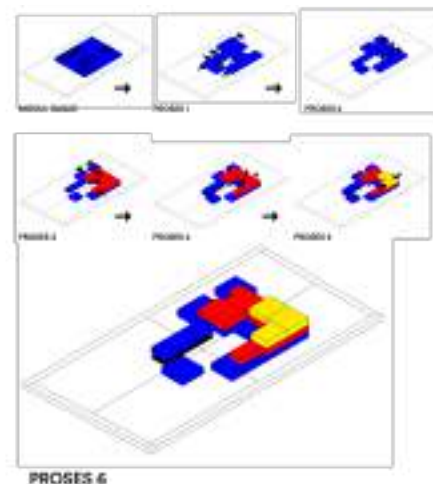
ruang menjadi tidak monoton dan memicu efek terhadap pelaku agar semakin kreatif. Hal ini menjadi relevan dengan permasalahan arsitektural.

1. Konsep Program Tata Massa



Gambar 8. Konsep Dasar Penyusunan Program Tata Massa
Sumber: Penulis, 2022

Penyusunan dasar program tata massa diawali membuat batasan atau deliniasi tapak dengan area hijau dilanjutkan dengan membuat modul-modul pada tapak yang disusun dari garis tengah sumbu x dan sumbu y tapak. Modul-modul pada tapak ini berfungsi untuk mempermudah pembagian zonasi dan tata massa pada tapak. Tata massa lalu dilakukan dengan menggunakan modul area 15 x 15 m yang disusun dari sumbu tengah tapak. Modul massa ini lalu disusun memenuhi modul tapak yang sebelumnya telah dibuat serta disusun secara simetris.

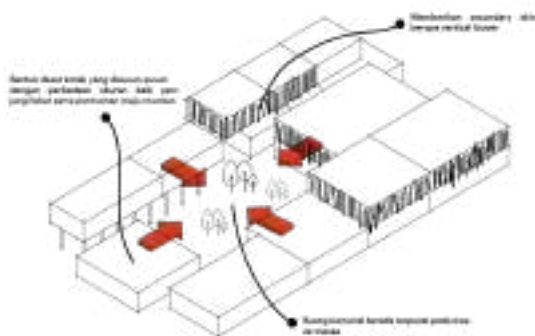


Gambar 9. Program Eksplorasi Tata Massa
Sumber: Penulis, 2022

Setelah menentukan konsep dasar program tata massa, kemudian program dasar tersebut dimodifikasi. Salah satu hal yang mempengaruhi kotak-kotak mana saja yang dihapus yaitu merespon dari analisis tapak pada bagian orientasi matahari serta analisis *view* ke luar tapak dengan membuat area kosong pada bagian barat dan timur tapak untuk area *greenery*. Respon berikutnya yaitu membuat satu ruang terbuka di pusat atau tengah modul massa. Hal ini sebagai respon karena *view* ke luar tapak cenderung negatif, sehingga bisa diselesaikan dengan membuat suatu suasana tersendiri pada tapak. Menyediakan ruang komunal dengan pola terpusat menjadi pilihan yang bertujuan keseluruhan massa dapat mempunyai akses *view* ke ruang terbuka tersebut.

Program konsep tata massa juga dikonsep berdasarkan pada karakter anak muda yang dinamis. Hal ini diimplementasikan pada olah kembali program modul tata massa dengan menggeser atau memindah-mindah modul dasar tata massa yang telah dibuat. Dengan cara memainkan posisi modul massa, hal ini membuat suasana tata massa lebih dinamis dan tidak monoton.

2. Konsep Bentuk

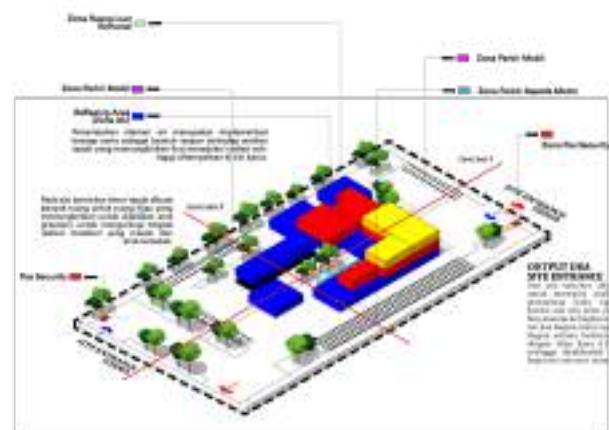


Gambar 10. Program Konsep Bentuk
Sumber: Penulis, 2022

Setelah didapatkan konsep tata massa, kemudian dikembangkan menjadi konsep bentuk. Bentuk yang dipakai merupakan bentuk dasar kotak namun dikombinasikan dengan penyusunan bentuk dasar kotak dengan berbagai ukuran baik panjang atau lebar. Selain itu permainan kombinasi juga diperlihatkan dengan maju

mundur kotak. Kotak-kotak itu juga ditambahkan dengan *secondary skin* berupa *vertical louvre* sebagai respon untuk mengurangi radiasi matahari yang masuk ke dalam bangunan.

3. Konsep Program Zonasi Tapak



Gambar 11. Program Zonasi Tapak
Sumber: Penulis, 2022

Konsep program zonasi tapak mengarahkan pada posisi *site entrance* dan perletakan zona-zona parkir di tapak. *Site entrance* didasarkan pada respon analisis pencapaian ke tapak, dimana ada dua jalan yaitu di sisi selatan berbatasan dengan jalan raya dan di sisi utara tapak berbatasan dengan jalan lingkungan. Kondisi ini memungkinkan untuk direspon dengan menyediakan dua *site entrance* dengan di sisi selatan yang berbatasan dengan Jalan A. Yani sebagai *site entrance* utama sedangkan pada sisi utara sebagai *site entrance* kedua. Posisi parkir dari jalan masuk utama dikonsepkan seperti disembunyikan menggunakan area pepohonan. Selain itu posisi parkir dominan ditaruh di samping-samping bangunan. Hal ini untuk memberikan kesan menyembunyikan kendaraan sehingga tidak terlihat secara langsung dari *site entrance*.

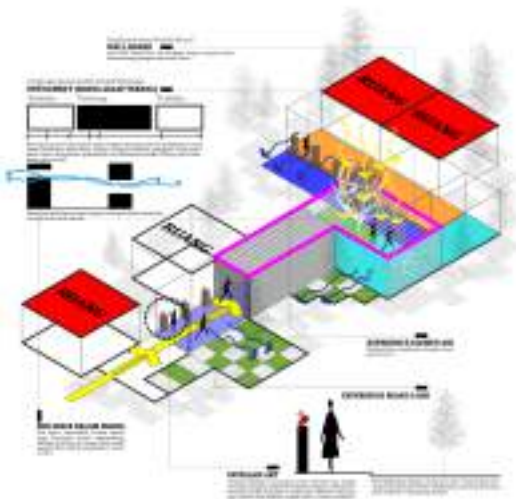
4. Konsep *Movement* dan Sirkulasi



Gambar 12. Konsep Program Dasar Sirkulasi Ruang Luar

Sumber: Penulis, 2022

Program pertama yaitu konsep sirkulasi ruang luar. Konsep material penutup lanskap terdiri dari batu kerikil, perkerasan, batu templek, *grass block*, rerumputan, serta kombinasi. Berbagai jenis material penutup ini memberikan efek tekstur yang lunak dan keras. Jenis-jenis material tersebut juga mampu merangsang indra pendengaran manusia, dimana jika dipijak berbagai material tersebut mampu memberikan efek suara tertentu. Misalnya pada material kerikil, jika dipijak maka akan menimbulkan bunyi yang cenderung berisik beda halnya dengan jika memijak pada area rerumputan dimana cenderung bunyi yang dihasilkan tidak terlalu ada.



Gambar 13. Konsep Program Dasar Sirkulasi Ruang Dalam

Sumber: Penulis, 2022

Program pertama yaitu konsep sirkulasi ruang dalam dengan mengkonsepkan *solid-void* pada jalur sirkulasi. Kondisi program ini juga menimbulkan efek *enticement* atau perasaan transisi ruang gelap dan ruang terang. Dengan demikian, pengguna akan mendapat sebuah pengalaman penekanan ruang melalui cahaya. Gelap terangnya ruang ini dipengaruhi oleh tipe dinding serta bukaan terhadap ruang luar. Sehingga program konsep ini, cahaya alami menjadi elemen penting program konsep. Setiap sirkulasi ruang dalam juga dikonsepskan terdapat area area-*zen space* sebagai bentuk cara memasukkan ruang luar ke ruang dalam.

5. Konsep *Ambience* Ruang Dalam

Konsep perancangan ruang dalam dibagi menjadi 4 konsep *ambience* ruang dalam yang dilakukan yaitu *ambience* menyenangkan, kreatif, fleksibel, serta program respon terhadap indra visual, indra pendengaran, indra penciuman, serta indra peraba manusia.

A. *Ambience* Menyenangkan



Gambar 14. Konsep Ruang Dengan *Ambience* Menyenangkan

Sumber: Penulis, 2022

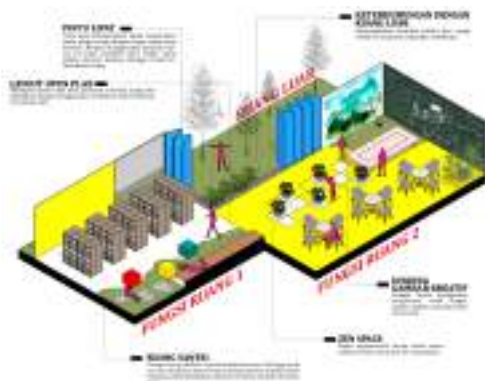
Ambience menyenangkan diprogramkan untuk merespon kejenuhan pada situasi kolaborasi kerja atau pekerjaan tertentu. Oleh karena itu, salah satu respon utamanya yaitu menyediakan fasilitas permainan sederhana seperti meja *billiard* dan ayunan. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan pelaku untuk melepas lelah sejenak melalui permainan yang sederhana namun

B. *Ambience* Kreatif



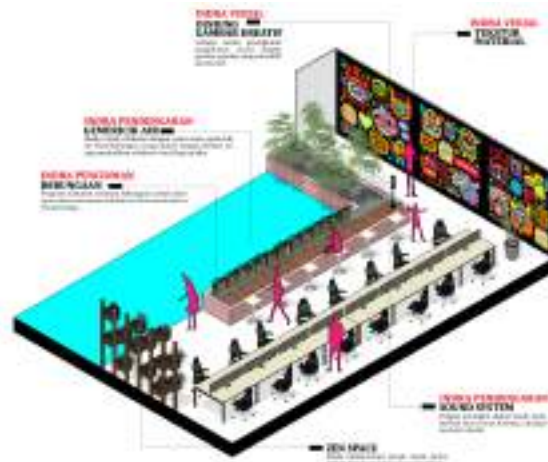
Sumber: Penulis, 2022

C. *Ambience* Fleksibel



Sumber: Penulis, 2022

D. *Ambience* Respon Indra Manusia



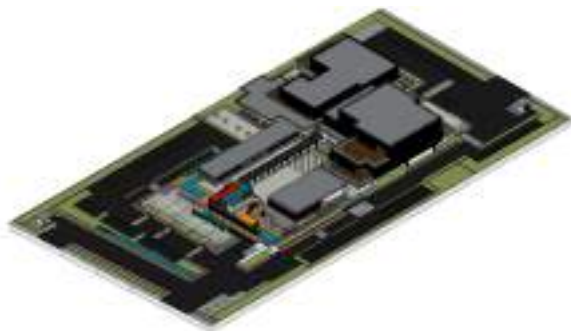
Sumber: Penulis, 2022

Respon indra penglihatan cenderung terlihat pada semua program, namun lebih spesifik dapat diarahkan pada pembuatan lukisan atau gambar-gambar kreatif pada dinding. Respon indra pendengaran diprogramkan menggunakan elemen air melalui suara gemericik air. Selain itu, disediakan *sound system* sebagai media elektronik untuk menstimulasi indra pendengaran dengan cara misalkan memutar musik, dan sebagainya. Respon terhadap indra peraba ditunjukkan pada penggunaan material dengan teksturnya. Sedangkan untuk respon indra penciuman

diprogramkan dari turunan *zen space* dengan menampilkan tanaman bebunga. Tanaman bunga dipilih karena dapat menimbulkan bau-bau harum yang dapat dicium pelaku saat beraktivitas di dalam ruang.

HASIL

Berdasarkan pembahasan, kemudian di dapatkanlah hasil berupa desain dari *creative hub* Banjarbaru untuk menjawab permasalahan arsitektural dengan desain seperti gambar berikut:



*Gambar 18. Isometrik
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 19. Eksterior Bangunan Utama
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 20. Eksterior Bangunan Utama
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 21. Eksterior Bangunan Area Event
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 22. Eksterior Bangunan Area Event
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 23. Eksterior Area Coffee Shop
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 24. Eksterior Bangunan Pengelola
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 28. Interior Studio Musik
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 25. Eksterior Bangunan Pengelola
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 29. Interior Studio Foto
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 26. Interior Community Space
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 30. Interior Area Event
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 27. Interior Studio Lukis
Sumber: Penulis, 2022*



*Gambar 31. Interior Community Space
Sumber: Penulis, 2022*

KESIMPULAN

Perancangan *creative hub* ini menggunakan metode program arsitektur didampingi dengan penggunaan konsep *in motion*. Penggunaan konsep dari *in motion* secara garis besar memiliki 2 prinsip yaitu *experience space* (berhubungan dengan *physical properties* seperti aspek material, tekstur, warna, bentuk, *solid-void*, *enticement*) dan *collaborative space*. Dengan menggabungkan metode program arsitektur dengan prinsip-prinsip konsep *in motion* pada akhirnya akan menghasilkan suasana dan pengalaman ruang untuk mendorong pengguna atau pelaku menjadi lebih kreatif dan saling kolaboratif.

Creative hub Banjarbaru merupakan gagasan untuk mewadahi perkumpulan anak-anak muda baik secara individu maupun lingkup komunitas. *Creative hub* ini juga menjadi upaya untuk membantu mengembangkan potensi dari anak muda yang dikatakan menjadi tumpuan atau aktor pembangunan negara Indonesia di masa depan dari sisi pembangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Larasati, J. (2019). *Generasi Millennial Dalam Komunitas Sosial*.
Tandyo, J. (2019).
Wardianto, Mandaka, Wandoko. (2020). *Pusat Kreatif Pemuda di Jakarta*.
Renata. (2020). *Nilai-nilai Gotong Royong Dalam Interior Ruang Creative Hub di Yogyakarta*.
Bariroh. (2020). *Perancangan Pusat Kreatif di Ngadiprono*.

Website

- Hasil Sensus Penduduk 2020*. (2021, Januari 21). Diakses pada 31 Januari 2022, dari [Badan Pusat Statistik \(bps.go.id\)](https://bps.go.id)
Who is Gen Z and How Will They Impact the Workplace? (2021, Februari 17). Diakses Pada 4 Februari 2022, dari [Who is Gen Z and How Will They Impact the Workplace? \(wgu.edu\)](https://www.wgu.edu)

- 11 Generation Z Characteristic to Highlight* (2021, Desember 9). Diakses Pada 4 Februari 2022, dari [11 Generation Z Characteristics to Highlight | Indeed.com](https://www.indeed.com)
All About Generation Z (2021, Juni 23). Diakses Pada 4 Februari 2022, dari [All About Generation Z | Indeed.com](https://www.indeed.com)
Gen Z vs Millennials in the Workplaces: What are the Differents? (2021, Oktober 28). Diakses Pada 4 Februari 2022, dari [Gen Z vs Millennials in the Workplace: What Are the Differences? | Indeed.com](https://www.indeed.com)