

CREATIVE HUB DI BANJARBARU DENGAN KONSEP LAYERING**Muhammad Gilang Nugroho**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812310003@mhs.ulm.ac.id

J.C. Heldiansyah

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

ABSTRAK

Visi Indonesia menargetkan peningkatan ekonomi yang signifikan bagi bangsa Indonesia. Dalam salah satu poinnya adalah dengan mewujudkan Indonesia sebagai Pusat dari Ekonomi Kreatif dan juga Digital Internasional. Untuk itu, diperlukan sebuah wadah dalam mengembangkan SDM melalui *Creative Space*. Banjarbaru, merupakan Kota yang menjadi Ibukota dari Kalimantan Selatan, namun terdapat sebuah Kawasan perdagangan strategis dalam Kota yang mati. Fungsi *Creative Space* kemudian dapat disuntikkan ke dalam kawasan sebagai bentuk revitalisasi kawasan. Konsep layering digunakan melalui metode superimposisi dengan membagi fungsi-fungsi kawasan ke dalam beberapa lapisan layer, untuk kemudian ditumpukkan kembali sehingga tercipta sebuah wadah untuk aktivitas kreatif yang dinamis, juga pengembalian nilai vitalitas kawasan dengan fungsi yang baru dan juga beragam (*mixed use*).

Kata kunci: *Creative Space*, Layering, Superimposisi.

ABSTRACT

Vision Indonesia 2045 targets a significant economic improvement for the Indonesian nation. One of the points is to realize Indonesia as a World Class Center for Creative and Digital Economy. For this specific reason, a space is needed to develop human resources through Creative Space. Banjarbaru, is a city which is the capital of South Kalimantan, but there is a "dead" strategic zone in the center of the city. The Creative Space function can then be injected into the area as a form of area revitalization. The concept of layering is used through the superimposition method by dividing the area's functions into several layers, which are then stacked again to create a container for dynamic creative activity, as well as restoring the area's vitality value with new and diverse functions (mixed use).

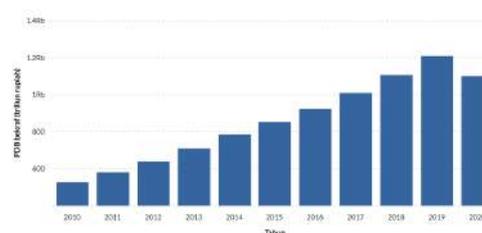
Keywords: *Creative Space*, Layering, Superimposition.

PENDAHULUAN

Pada Tahun 2045, Indonesia dalam sektor ekonomi digadang-gadang akan menjadi negara dengan PDB (Produk Domestik Bruto) terbesar urutan ke 4 (hanya di bawah Amerika Serikat, India, China). PDB sendiri adalah nilai atau *value* dari barang dan juga jasa yang diproduksi dalam sebuah negara pada periode tertentu, diproduksi baik oleh perusahaan yang dimiliki penduduk negara tersebut, maupun penduduk asing yang beroperasi di negara tersebut (Latumaerissa dalam Larasati, 2018). Dalam poin peningkatan ekonomi tersebut, terdapat kata kunci “Ekonomi Kreatif” dengan mewujudkan Indonesia Menjadi Pusat dari Ekonomi Kreatif dan Digital Internasional dengan cara meningkatkan SDM yang kreatif, penyediaan fasilitas untuk berinovasi, dan juga pengembangan *start-up* dengan kualitas internasional, pengembangan industri kreatif yang berorientasi pada ekspor, juga penguatan 10 Kota/Kluster kreatif & digital skala internasional. Program pelaksanaan ini dapat direalisasikan melalui rancangan “*Creative Hub*”.

Creative space merupakan istilah yang baru saja terdengar dalam ranah fungsi ruang. Namun, jika ditinjau dari segi historis, *creative space* sendiri sebenarnya merupakan sebuah ruang bagi penggunanya untuk melakukan sesuatu dan bereksperimen, guna menghasilkan sesuatu. Ruang ini dapat berupa setting furniture, layout ruang maupun secara arsitektur, yang tidak terdefinisi secara baku, dan mampu mengembangkan lingkungan kreatif dan bisnis yang mendukung kreativitas dan inovasi (Thoring, 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat setting khusus untuk *Creative space*, selama pengguna dapat terwadahi untuk berkumpul, berdiskusi dan menghasilkan gagasan dan ide maupun karya kreatif dan inovatif. Jika *Creative Space* identik dengan setting ruang yang digunakan untuk melakukan aktivitas kreatif, maka sebuah pusat atau kumpulan dari setting aktivitas *Creative Space* juga dikenal dengan istilah *Creative Hub*.

Adanya geliat kreatif yang dihasilkan pengguna *Creative Space*, tentunya akan mengembangkan kemampuan dan keterampilan dari pelakunya dalam membuat barang ataupun jasa, yang kemudian menghasilkan bisnis dan membentuk sektor ekonomi, sektor ekonomi inilah yang dikenal sebagai ekonomi kreatif (Hasan, 2018). Ekonomi Kreatif saat ini berada di bawah naungan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF). Dalam kurun waktu 10 tahun (2010-2020), nilai PDB yang disumbangkan oleh sektor ekonomi kreatif terus meningkat secara signifikan mencapai hingga Rp 1.200 Triliun dalam setahun.



Gambar 1. PDB Ekonomi Kreatif Indonesia (2010–2020)

Sumber: Bekraf

Kota Banjarbaru, awalnya merupakan daerah perbukitan di pinggiran pegunungan yang dikenal dengan Gunung Apam, merupakan tempat persinggahan sementara buruh penambang intan di Cempaka untuk beristirahat. Pada tahun 1950 Gubernur dr. Murdjani bersama seorang perencana Kota sekaligus arsitek, Van Der Pijl, menggagas pengusulan Kota Banjarbaru sebagai Ibukota Kalimantan Selatan, diikuti oleh pembangunan area perkantoran dan permukiman di Kota Banjarbaru. Hingga tahun 1999, Rencana Kota Banjarbaru sebagai Ibukota Kalimantan Selatan tak kunjung terealisasi, Kota Banjarbaru kemudian ditetapkan hanya sebagai Kotamadya.

Pada tahun 2022, dibuat UU baru tentang perpindahan Ibukota Provinsi Kalimantan Selatan dari yang semula Kota

Banjarmasin ke Kota Banjarbaru, yang diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia No 8 Tahun 2022 Tentang Provinsi Kalimantan Selatan:

Ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan berkedudukan di Kota Banjarbaru.

Menurut Aufa (2012), Masterplan awal Kota Banjarbaru yang merupakan rancangan oleh Arsitek Hindia Belanda, Van Der Pijl, memiliki kesamaan ide dan gagasan kota pada awal abad 20, dimana terdapat sebuah pemikiran untuk merancang kota yang baru di luar dari kota yang sudah ada, dengan memperhatikan hubungan antara kota (*manmade*) dan lingkungan (*nature*). Konsep ini kemudian juga dikenal dengan konsep Kebun Kota (*Garden City*) yang diprakarsai oleh seorang perancang kota (*Urban Planner*) asal Inggris, Ebenezer Howard.

Seiring berkembangnya waktu, Perencanaan Kota Banjarbaru terhenti dan tidak ada perencanaan lebih lanjut berdasarkan masterplan awal Van der Pijl, yang mengakibatkan terjadinya *Urban Sprawl*. *Urban Sprawl* sendiri adalah suatu fenomena dimana terjadi pembangunan yang tidak direncanakan dengan kepadatan rendah, kemudian menyebar dengan tidak terstruktur yang terjadi di kawasan tepian Kota. Fenomena ini dapat dilihat dengan meningkatnya pembangunan perumahan, yang diikuti dengan aktivitas ekonomi, dan infrastruktur sehingga perkembangan Kota menjadi acak. (Setioko, dalam Hanief dan Dewi, 2019). Akibat dari adanya *Urban Sprawl* ini, gagasan awal Kota Banjarbaru sebagai Kebun Kota (*Garden City*) menjadi bias dan samar, sehingga perlu digaungkan kembali melalui titik-titik katalis Ruang Terbuka Publik.

Salah satu titik katalis ini adalah kawasan Citra Banjarbaru Plaza. Kawasan Citra Banjarbaru Plaza merupakan sebuah kawasan yang terletak di Jl. Mistar Cokrokusumo di Banjarbaru, Kawasan ini terletak dekat dengan Simpang Empat Kota Banjarbaru, Kawasan Pendidikan

(Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru, dan Politeknik Kesehatan Banjarbaru). Di dalam kawasan ini terdapat beberapa bangunan dengan berbagai fungsi seperti pusat perbelanjaan, juga terminal tipe C (gambar 2).



Gambar 2. Eksisting Citra Banjarbaru Plaza
Sumber: Dokumen Penulis (2023)

Seiring berjalannya waktu, aktivitas pada kawasan mulai ditinggalkan oleh masyarakat, akibatnya fungsi ekonomi tidak berjalan pada pusat perbelanjaan, maupun pada terminal. Namun, pada tahun 2019, Menurut RPJMN Indonesia 2015–2019, Banjarbaru termasuk dalam Kawasan Metropolitan Banjarbakula (yaitu Kota Metropolitan yang menghubungkan beberapa Kota dan Kabupaten, dalam hal ini yaitu Kota Banjarbaru, Kota Banjarmasin, Kabupaten Tanah Laut, Kabupaten Barito Kuala, juga Kabupaten Banjar). Dalam bidang transportasi, program Kota Metropolitan ini diwujudkan dengan adanya program Bus Rapid Transit atau yang dikenal dengan BRT Banjarbakula dan teman Bus (Ramadhan, 2022). Trayek ini menghubungkan koridor-koridor antara Kota/Kabupaten yang termasuk dalam wilayah metropolitan Banjarbakula. Dari kedua program BRT (Bus Rapid Transit) di atas, Terminal Simpang Empat Banjarbaru mewadahi kedua program tersebut. Akibat adanya program transportasi massal ini, kawasan tersebut kemudian mulai bangkit kembali nilai vitalnya dan berpotensi menjadi ruang strategis kembali di Kota Banjarbaru.

PERMASALAHAN

Berdasarkan kumpulan latar belakang yang dijabarkan diatas, dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa Creative Hub ini diperlukan untuk dibuat di Banjarbaru, sebagai sarana untuk mengembangkan SDM Pemuda Indonesia di Kota Banjarbaru dan sekitarnya, khususnya dalam sektor ekonomi kreatif. Kota Banjarbaru dipilih karena termasuk dalam 10 Kota Metropolitan pengembangan Kota Kreatif, dipilih menjadi Ibukota Kalimantan Selatan, juga merupakan Kota dengan masyarakat yang heterogen dan dapat menjadi melting pot bagi kota-kota lainnya di Kalimantan Selatan, sedangkan secara spesifik, Kawasan Citra Banjarbaru Plaza dipilih sebagai tapak berkaitan dengan menurunnya fungsi kawasan, meskipun berada di daerah yang strategis, kemudian juga didukung dengan perkembangan terminal tipe C sebagai terminal Bus BRT dan Trans Banjarbakula yang menghubungkan wilayah metropolitan Banjarbakula, juga memiliki potensi keterhubungan dengan kawasan pendidikan (Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru dan Politeknik Kesehatan Banjarbaru) yang mencetak Sumber Daya Manusia unggul di Kalimantan Selatan. Selain fungsi utama kawasan sebagai *Creative Space*, juga disisipkan adanya fungsi Ruang Terbuka publik (RTP) berupa Ruang Terbuka Hijau (RTH), sebagai penghubung ulang gagasan Kota kebun (*Garden City*) yang pernah digagas oleh Van Der Pijl.

Melalui Penjabaran sebelumnya, dapat dirumuskan sebuah permasalahan, yaitu Bagaimana merancang *Creative Hub* yang memfasilitasi keragaman penggunaanya (*mixed use space*) dalam sebuah *Lost Space* di Banjarbaru?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum *Creative Hub*

Menurut *British Council* (dalam Iswari, 2018) *Creative Space* adalah sebuah wadah, baik fisik maupun virtual, yang berfungsi sebagai wadah

bersatunya/berkumpulnya orang-orang pelaku kreatif dengan fasilitas maupun dukungan (*support*) pengembangan relasi, bisnis, maupun kontribusi masyarakat di bidang kreatif, teknologi, dan juga budaya. Sedangkan menurut Dewi (Dalam Rachfa, 2022) *creative space* adalah sebuah wadah untuk mengembangkan berbagai macam ide dan gagasan. Ide ini dapat berupa bisnis, teknologi, seni, dan lainnya. Tempat ini merupakan tempat berkumpulnya insan-insan dengan *background* yang beragam, memiliki tujuan untuk mengembangkan ide juga gagasan kreatif, serta inovatif ke arah yang lebih bermanfaat.

1. Tipologi Ruang *Creative Space*

Menurut Thoring (2019), Tipologi dalam *Creative Space* dapat dibedakan menjadi 2 jenis tipologi, yaitu tipologi berdasarkan "Jenis Ruang" (*Space Type*), dan "Kualitas Keruangan" (*Spatial Quality*) Keduanya dapat dijabarkan masing-masing sebagai berikut:

a). Jenis Ruang atau *Space Type*, antara lain :

Personal Space (ruang personal/sendiri) dimana ruang ini digunakan bagi individu untuk belajar atau bekerja sendiri.

Collaboration Space (Ruang Kolaborasi), yang merupakan ruang untuk bekerja atau belajar Bersama, baik dengan teman, kolega, maupun mentor/pengajar.

Presentation Space (Ruang Presentasi), untuk memberikan pengarahan/presentasi, mendapatkan pelajaran, dan menampilkan sebuah karya yang telah dibuat/digagas.

Making Space (Tempat Pembuatan), dimana tempat ini berfungsi sebagai ruang eksperimental bagi pelaku ruangnya, dimana gagasan/ide yang ada dieksekusi.

Additional Space, yaitu tempat tambahan yang difungsikan selain untuk kegiatan kreatif, seperti kafetaria, Hall, Lobby dan sebagainya, sebuah tempat untuk melakukan jeda/beristirahat

b).Kualitas Keruangan atau *Spatial Quality*, yaitu:

Knowledge Processor, ruang dapat menyimpan, memperlihatkan, dan membantu perpindahan informasi dan pengetahuan.

Indicator of Culture, ruang mengindikasikan kebiasaan atau kegiatan khusus, tertulis maupun tidak tertulis.

Process Enabler, ruang dapat menyediakan sebuah struktur spasial spesifik untuk membantu atau menghalangi sebuah aktivitas.

Social Dimension, Ruang mempengaruhi interaksi sosial, memfasilitasi ruang pertemuan komunal maupun personal.

Source of Stimulation, Ruang memberikan sumber-sumber stimulus melalui view, suara, bau, tekstur, dan sebagainya.

Revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan/kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi kawasan sebelumnya.

Kemudian Berdasarkan Kementerian PUPR, Revitalisasi, khususnya Revitalisasi Kawasan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Kegiatan Penataan dan Revitalisasi Kawasan adalah rangkaian upaya untuk menata kawasan yg mengalami penurunan kemampuan sosial ekonominya untuk melayani masyarakat kota tersebut, ketidakteraturan pemanfaatan ruangnya, penurunan kondisi fisiknya guna mengembalikan vitalitas kawasan yang telah menurun atau meningkatkan vitalitas kawasan yang memiliki potensi dan nilai strategis dan, agar dapat memberikan nilai tambah yang maksimal bagi produktivitas ekonomi, sosial dan budaya kawasan.

Sedangkan menurut Ichwan (2004) Revitalisasi adalah langkah-langkah sebuah program yang berkelanjutan baik dalam jangka pendek maupun panjang berkaitan dengan upaya masyarakat dalam membentuk ruang skala kecil hingga luas untuk memberikan keuntungan dari segi sosial-budaya dan ekonomi.

Revitalisasi diperlukan sebagai suatu tindakan untuk mengembalikan nilai vitalitas kawasan yang menurun. Nilai vitalitas suatu kawasan dapat menurun akibat beberapa faktor, seperti menurunnya kualitas fisik dari arsitektur yang ada, sirkulasi Kawasan yang memburuk akibat perkembangan pembangunan yang tidak dikelola dengan tepat, maupun sarana dan prasarana yang tidak memadai.

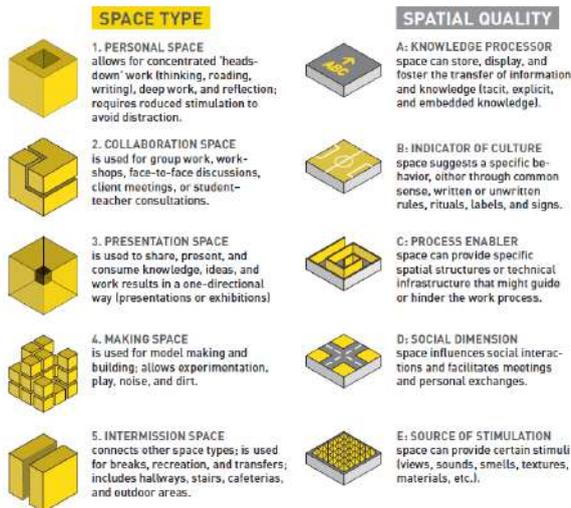


Figure 21. Typology of creative spaces. Overview of space types and spatial qualities.

Gambar 3. Tipologi Ruang-ruang Kreatif
Sumber: K. Thoring (2019)

Tinjauan Revitalisasi Kawasan

Berdasarkan Permen PU Nomor: 18/PRT/M/2010, definisi dari revitalisasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tinjauan Arsitektural Konsep Layering

Konsep *Layering* merupakan sebuah konsep dari metode desain Superimposition, yang secara istilah dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penumpukkan atau tumpang tindih dari kumpulan layer. Penumpukkan layer ini sendiri dalam arsitektur adalah penumpukkan fungsi-fungsi, program-program, ataupun bentuk-bentuk dari hasil fungsi dan program ruang yang

ditumpuk (Wigutomo, Pitana, Wibowo, 2019). Konsep Layering dan metode superimposisi ini dicetuskan pertama kali oleh Bernard Tschumi dalam perancangan *Parc de La Villette*.

Konsep *Layering* ini membagi program ruang yang direncanakan ke dalam beberapa layer yang kemudian ditumpukkan satu dan lainnya sehingga menghasilkan desain dengan kompleksitas dan keragaman fungsi di dalamnya. Pembagian dari layer dapat diorganisir berdasarkan aktivitas dan pergerakan dari manusia di dalamnya. Sehingga setiap layer memiliki aturan dan output yang berbeda, untuk kemudian digabungkan ke dalam sebuah desain final.

Adanya pembagian layer dan penumpukannya kembali, memberikan sebuah desain yang ambigu dan multi-interpretasi sehingga pengguna dapat memiliki persepsi yang berbeda terhadap desain yang ada, dalam konteks kawasan perkotaan, khususnya sebuah ruang publik, desain dengan multi-interpretasi memberikan banyak kemungkinan bagi para penggunanya untuk melakukan aktivitas dalam kawasan tersebut. Hal ini kemudian memberikan kekayaan dari desain dimana pada akhirnya, desain akan “mengalah” dengan menawarkan banyak kemungkinan kejadian yang dapat dilakukan oleh pengguna secara bebas. Sedangkan dalam konteks bangunan, penumpukkan program dapat dilakukan dengan pembebasan fungsi dari ruang-ruang yang ada dalam suatu bangunan, sebuah ruang dapat diinterpretasikan oleh pengguna dalam berbagai macam kemungkinan aktivitas, seperti makan, bekerja, membaca dan belajar di sebuah meja dalam ruang tidur.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi Tapak secara spesifik terletak di Jl. HM Mistar Cokrokusumo, Loktabat Sel., Kec. Banjarbaru Selatan, Kota

Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70714, dengan koordinat titik lokasi -3.445207, 114.847864. Dasar pemilihan lokasi telah dijelaskan secara rinci pada bagian latar Belakang, dimana lokasi merupakan kawasan yang strategis di Kota Banjarbaru, namun mengalami penurunan nilai vital akibat tidak berfungsinya kawasan secara optimal sehingga diperlukan revitalisasi pada kawasan.



Gambar 4. Eksisting Kawasan
Sumber: Penulis (2023)

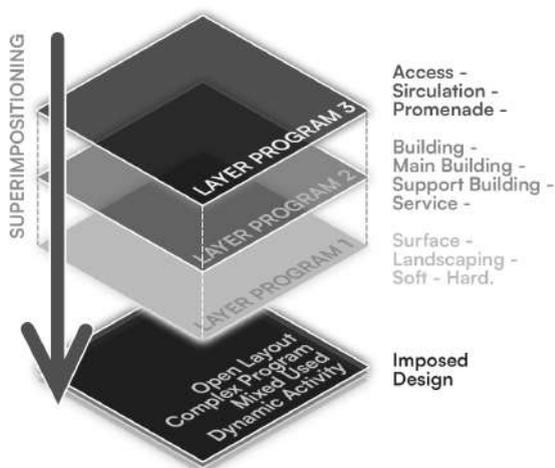


Gambar 5. Batasan Kawasan
Sumber: Penulis (2023)

B. Konsep Desain

Konsep Layering merupakan sebuah konsep yang membagi fungsi ke dalam layer-layer atau lapisan-lapisan independen yang terpisah satu dan lainnya, untuk disatukan dan ditumpukkan kembali menjadi sebuah kesatuan yang baru. Interaksi dari tumpang tindihnya lapisan satu dan lapisan lainnya inilah yang kemudian menciptakan interaksi yang dinamis dalam ruang, menciptakan fungsi ruang yang bertumpuk dan beragam (*mixed use*).

1. Konsep Makro Perancangan Kawasan



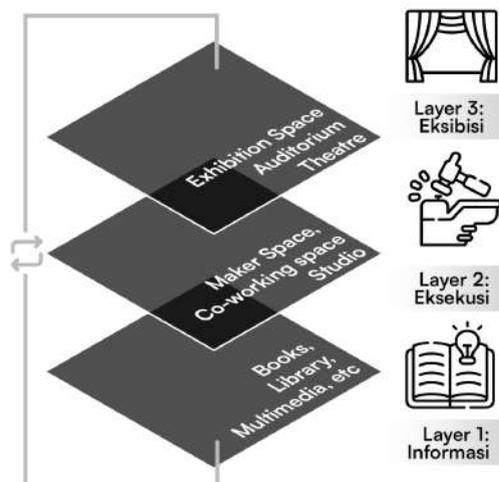
Gambar 6. Konsep Makro Desain
Sumber: Analisis Penulis (2023)

Lapisan pertama (*Layer 1*) merupakan Layer Surface atau Lapisan permukaan, berisi setting permukaan dan zona dalam kawasan, *Landscape* (*hardscape* dan *softscape*). lapisan Kedua (*Layer 2*) merupakan Layer Building atau Lapisan Bangunan, yang memuat bangunan-bangunan dalam kawasan, baik bangunan utama maupun bangunan pendukung, juga bangunan-bangunan tambahan, yang disebar dalam kawasan agar dapat memwadahi pengunjung-pengunjung secara merata

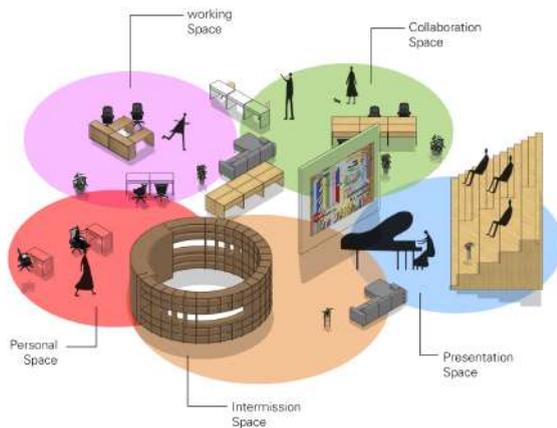
dalam kawasan. Sedangkan lapisan terakhir (*Layer 3*) yaitu *Layer Access* atau lapisan akses penghubung bangunan satu dan bangunan yang lainnya dalam kawasan, dimana lapisan ini memuat bagaimana pengunjung diatur dalam kawasan secara akses.

Ketiga layer yang memiliki program yang berbeda-beda tersebut, kemudian ditumpuk ke dalam sebuah kesatuan, sehingga menimbulkan “gangguan” atau interaksi antara satu layer dengan layer lainnya. Kesatuan dari ketiga layer ini kemudian memiliki dinamika dan hubungan-hubungan yang kaya dan menimbulkan keberagaman fungsi dalam kawasan, sehingga pelaku (A), dapat melakukan aktivitas (B), dalam konfigurasi ruang (C).

2. Konsep Mikro Perancangan *Creative Hub*



Gambar 7. Konsep Mikro Desain
Sumber: Analisis Penulis (2023)



Gambar 8. Tipologi Ruang & Penumpukannya
 Sumber: Penulis (2023) berdasarkan Tipologi Ruang oleh Thoring (2019)

Konsep *layering* kemudian juga diterapkan pada *Creative Space* (gambar 4.2) secara konseptual sebagai lapisan-lapisan atau tahapan-tahapan dalam aktivitas kreatif:

Layer 1: Informasi, merupakan proses pertama yaitu pengumpulan informasi berupa pengetahuan, teori dan sebagainya, pengumpulan informasi ini berguna untuk menambah wawasan pelaku kreatif, memberi latar belakang, inspirasi dan ide untuk sebuah karya yang akan dibuat. Program ruang yang dihasilkan dari layer ini berupa Perpustakaan, Ruang Multimedia, Ruang Diskusi ataupun ruang-ruang lainnya yang dapat menyediakan informasi.

Layer 2: Eksekusi, merupakan proses selanjutnya, dimana setelah terjadi perolehan informasi oleh pelaku kreatif, maka informasi-informasi ini berperan sebagai sebuah landasan untuk menciptakan sebuah karya. Pembuatan karya ini menghasilkan output yang bermacam-macam, seni rupa (Fotografi, Lukisan, Grafis), seni peran (Tari, Teater, dll), ataupun seni kriya modern (melalui penggunaan 3d *printing*) dan tradisional (anyaman purun). Semuanya diwadahi

dalam ruang-ruang seperti Studio, *Makerspace*, *Co-Working Space*, dan lain sebagainya, yang tidak terdefinisi sebagai ruang fisik, melainkan sebuah area terbuka.

Layer 3: Eksibisi, merupakan proses terakhir, yaitu eksibisi atau penampilan. Karya yang telah dihasilkan sebelumnya, perlu dipublikasikan kepada khalayak umum/publik untuk mendapat apresiasi. Karya-karya ini ditampilkan dalam ruang-ruang seperti *Exhibition Space*, *Auditorium*, *Hall*, dan sebagainya.

Dalam desain ruangnya, ketiga layer ini dapat ditumpukkan ke seluruh kawasan, memungkinkan terjadinya aktivitas kejutan yang terjadi di segala area dalam kawasan.

HASIL

Melalui Pembahasan, didapatkan gambaran awal rancangan berupa situasi (gambar 9), dan juga *blockplan* (gambar 10).



Gambar 9. Situasi Rancangan
 Sumber: Penulis (2023)

Dalam *blokplan* dapat dilihat pembagian area yang tersebar ke dalam kawasan, berupa adanya beberapa bangunan yang disebar ke dalam kawasan, yang diantaranya terdapat perantara berupa promenade, maupun Ruang Terbuka Publik. Persinggungan dan pertemuan dalam kawasan ini mengakibatkan kemungkinan

aktivitas baru dalam kawasan. Selain itu, meskipun terdapat fokus yang berbeda dalam tiap-tiap bangunan, tidak ada batasan untuk aktivitas yang mungkin terjadi.



Gambar 10. Blockplan Rancangan
Sumber: Penulis (2023)

Pada gambar 11, merupakan perspektif aerial (*aerial view*) kawasan, dan pada gambar 12, berisi perspektif rancangan awal kawasan.



Gambar 11. Perspektif Aerial (*Aerial View*)
Sumber: Penulis (2023)



Gambar 12. Perspektif Utama Kawasan
Sumber: Penulis (2023)

KESIMPULAN

Rancangan Creative Hub diperlukan dalam menjawab pertumbuhan ekonomi kreatif dalam rangka mendukung Visi Indonesia 2045 dalam bidang ekonomi dan pengembangan Sumber Daya Manusia. Kawasan Citra Banjarbaru Plaza di Kota Banjarbaru sebagai sebuah *Lost Space* berpotensi menjadi lokasi perancangan karena merupakan salah satu destinasi Bus Trans Banjarbakula dan BRT Banjarbakula, yang merupakan program dari RPJMN Indonesia 2020-2024 mengenai 10 Kota Metropolitan di Indonesia, yang mana 10 Kota ini sendiri termasuk ke dalam butir-butir penguatan ekonomi kreatif, mengenai pengembangan 10 kluster Kota Kreatif di Indonesia. Selain itu Kota Banjarbaru sendiri merupakan Ibukota baru Provinsi Kalimantan Selatan, termasuk Kota yang heterogen, dan memiliki jejak perancangan kota dengan konsep "*Garden City*".

Upaya pemecahan masalah di atas kemudian diselesaikan melalui konsep *Layering*, dengan membagi fungsi-fungsi ke dalam *layer-layer* yang mandiri dan terpisah, untuk kemudian disatukan kembali menghasilkan sebuah ruang yang dinamis. Pendekatan yang dilakukan untuk mencapai konsep tersebut adalah dengan metode *Superimposition* dengan penabrakan atau penumpukkan fungsi-fungsi dan aktivitas, dan konfigurasi *Layout Open Plan* berupa *space within space* untuk menggabungkan beberapa aktivitas ke dalam

sebuah ruang sehingga terdapat "kekayaan" kemungkinan program dalam sebuah ruang. Upaya dari kedua metode ini memberikan ruang yang bercampur fungsinya (*mixed use*), juga fleksibel dan tanggap terhadap kemungkinan-kemungkinan akan kebutuhan ruang yang baru di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi melalui Buku dan Jurnal

- Aufa, N., & Anhar, P. (2012). Studi Tata Ruang Kota Rancangan Van Der Pijl, Kasus :Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.
- Darmawan, E. (2007). peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota.
- Hasan, M. (2018). Pembinaan Ekonomi Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan (JEKPEND)* Vol, 1.
- Hanief, F., & Dewi, S.P. (2013). Pengaruh Urban Sprawl terhadap Perubahan Bentuk Kota Semarang ditinjau dari Perubahan Kondisi Fisik Kelurahan Meteseh Kecamatan Tembalang. *Ruang*, 2(1), 41–50.
- Ichwan, R. M. (2004). Penataan dan Revitalisasi sebagai Upaya Meningkatkan Daya Dukung Kawasan Perkotaan. Sekolah Pascasarjana. Institut Pertanian Bogor.
- Indonesia, R. (2020). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020–2024. *Perpres RI*, 303.
- Iswari, A.D., Anwar, H., & Firmansyah, R. (2018). Perancangan Interior Jogja Creative Hub di D.I. Yogyakarta. *eProceedings of Art & Design*, 5(3)
- Jerobisonif, A., Manu, A. K., & Amabi, D. A. (2019). Konsep dan metode desain arsitektur Bernard Tschumi. *GEWANG: Gerbang Wacana dan Rancang Arsitektur*, 1(1), 20–26.
- Kementerian Pekerjaan Umum. (2010). No. 18/PRT/M/2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan.
- Kementerian Pekerjaan Umum. (2009). laporan Akhir Penataan dan Revitalisasi Kawasan, Pencapaian Kurun Waktu 2005–2009.
- Kementerian Pekerjaan Umum. (2009). Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 12/PRT/M/2009 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka non Hijau di Wilayah Kota/Kawasan Perkotaan.
- Larasati, I. S., & Sulasmiyati, S. (2018). Pengaruh Inflasi, Ekspor, dan Tenaga Kerja terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 3(1).
- Lesil, S. M. (2016). Pontianak Waterfront City sebagai Objek Wisata Ruang Terbuka Publik (Doctoral dissertation, UAJY).
- Lync. K. (1964). *The image of The City*. MIT Press
- Memarian. A., & Niazkar, N. (2014). The lost Space of Architecture in the context of Urban Lost Space. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 3(5), 311–321.
- Nasional, M.P.P., & Nasional, K.B.P.P. (2017). *Visi Indonesia 2045*. Disampaikan dalam Sosialisasi Visi Indonesia, 2045.
- Ozkan, O. (2008). Strategic way of design in Rem Koolhaas' Parc de La Villette Project (Master's thesis, Middle East Technical University).
- Rachfa, A. S., & Muchammad, B. N. (2022). Creative Space For People with Mental Disorder in Banjarbaru. *Lanting Journal of Architecture*, 11(2), 115-126.
- Ramadhan, R. I., & Hadinata, I. Y., (2022). Terminal Tipe B di Alalak berbasis Konsep Connectivity. *Lanting Journal of Architecture*, 11(1), 176–188.
- Ramlee, M., Omar, D., Yunus, R. M., & Samadi, Z. (2015). Revitalization of Urban Public Spaces: An Overview. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 201, 360–367.
- Republik Indonesia. (2022). Undang-undang Republik Indonesia No 8 Tahun 2022 tentang Provinsi Kalimantan Selatan.
- Thoring. K. (2019). Designing Creative Space: A Systemic View on Workspace Design and its Impact on the Creative Process.
- Trancik, R. (1991). *Finding Lost Space: theories of urban design*. John Wiley & Sons.
- Trisiana, A., Hanafiah, U. I. M., & Sarihati, T. (2018). Pemanfaatan Konsep Space within a Space dalam Pengolahan Layout pada Interior. *Idealog : Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 1-10.
- Tschumi, B. (1987). *Disjunctions. perspecta*, 108–119.
- .Wigutomo, C. P., Pitana, T. S., & Wibowo, A.K. W. (2019). Konsep Tapak pada Mixed Use Building dengan pendekatan Superimpose di Kota Surakarta. *Senthong*, 2(1).
- Wibawa, R. S., & Shalsabila, I.A. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Pendek “Wedok”. *Teori Komunikasi dalam Praktik*, 1, 53.
- Wongso, J. (2006). Strategi Revitalisasi Kawasan Pusat Kota Bukittinggi. Jurusan Teknik Arsitektur FTSP Universitas Bung Hatta Padang.

Referensi melalui Website

- "AD Classics: Parc de la Villette / Bernard Tschumi Architects" 09 Jan 2011. ArchDaily. Diakses 14 Feb 2023. <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>
- "Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau" 22 Jun 2021. ArchDaily. Diakses 14 Feb 2023. https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- "Seattle Central Library / OMA + LMN" 10 Feb 2009. ArchDaily. Diakses 14 Feb 2023. https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- "Parc de La Villette / Bernard Tschumi Architects"
<https://www.tschumi.com/projects/104>
- "Parc de La Villette / OMA"
<https://www.oma.com/projects/parc-de-la-villette>