

## RANCANGAN CREATIVE HUB DI BANJARBARU

**Muhammad Adrian Firdaus**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[2010812310001@mhs.ulm.ac.id](mailto:2010812310001@mhs.ulm.ac.id)

**Bani Noor Muchamad**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[bani.nm@ulm.ac.id](mailto:bani.nm@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam industri kreatif, khususnya di sektor digital. Kota Banjarbaru menunjukkan potensi sebagai pusat industri kreatif digital. Namun, masih kurangnya fasilitas menjadi hambatan. Artikel ini membahas permasalahan: merancang *Creative Hub* yang mendukung kolaborasi di industri kreatif digital. Menggunakan metode *Blurring Architecture*, yang menghapuskan batas antara ruang dan aktivitas, menciptakan ruang fleksibel. Sejarah *Creative Hub* menunjukkan pentingnya konsep ini dalam mendukung ekonomi dan komunitas kreatif. Ini mengusulkan solusi arsitektural untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif di Banjarbaru melalui *Creative Hub* yang mengadopsi *Blurring Architecture*, memungkinkan kolaborasi dan inovasi, memaksimalkan potensi kreatif generasi muda Indonesia.

**Kata kunci:** *Creative Hub, Blurring Architecture, Industri Kreatif Digital, Industri Kreatif Indonesia, Banjarbaru, Sejarah Creative Hub*

### ABSTRACT

*Indonesia is experiencing rapid growth in the creative industry, especially in the digital sector. The city of Banjarbaru shows potential as a center for digital creative industries. However, the lack of facilities is still an obstacle. This article discusses the problem: designing a Creative Hub that supports collaboration in the digital creative industry. Using the Blurring Architecture method, which eliminates the boundaries between space and activity, creates flexible space. The history of the Creative Hub shows the importance of this concept in supporting the creative economy and community. This proposes an architectural solution to support the growth of the creative industry in Banjarbaru through a Creative Hub that adopts Blurring Architecture, enabling collaboration and innovation, maximizing the creative potential of Indonesia's young generation.*

**Keywords:** *Creative Hub, Blurring Architecture, Digital Creative Industry, Indonesian Creative Industry, Banjarbaru, History of Creative Hub*

### PENDAHULUAN

Indonesia memiliki peluang besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi nasional melalui pengembangan industri kreatif. Entitas ekonomi di sektor industri kreatif merupakan bagian terbesar dari

seluruh kegiatan ekonomi penduduk Indonesia. Indonesia juga akan mengalami bonus demografi pada tahun 2035 dan diperkirakan memiliki lebih dari 60 persen penduduk usia kerja pada tahun 2030, dimana 27 persen di antaranya adalah kaum

muda berusia 16-30 tahun Anak-anak muda Indonesia ini memiliki bakat kreatif dan potensi untuk menggerakkan dinamika ekonomi, sosial, dan budaya (Yahya, 2015).

Gelombang Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan mendasar pada banyak aspek tatanan kehidupan dunia. Hal ini ditandai dengan meningkatnya perkembangan kreatif dan inovasi melalui pemanfaatan teknologi informasi, mendisrupsi berbagai aspek kehidupan global, termasuk persaingan di bidang ekonomi (Marzal, 2019).



Gambar 1.1 Pertumbuhan Pesat 4 Subsektor Kreatif Ekonomi

Sumber:

<https://disparpora.sijunjung.go.id/perkembangan-ekraf-di-indonesia/>



Gambar 1.2 Pertumbuhan Pesat 4 Subsektor Kreatif Ekonomi

Sumber: <http://www.bekraf.go.id/>

Berdasarkan data di atas pertumbuhan pesat banyak di bagian industri digital, yang memerlukan kreativitas yang tinggi. Tingginya kreatif dan inovasi kreator kreatif Indonesia telah memberikan kontribusi yang signifikan bagi pembangunan ekonomi dan identitas budaya negara.

Sebagai salah satu kota berkembang di Indonesia, Kota Banjarbaru berpotensi menjadi pusat kegiatan industri kreatif digital cikal bakal Banjarbaru sebagai pusat industri kreatif digital terlihat dari munculnya

berbagai industri desain, digital, dan seni visual. Dengan demikian Banjarbaru akan menjadi kota yang sangat potensial untuk pengembangan industri kreatif. Pembangunan *Creative Hub* di kota-kota besar Indonesia menjadi tolok ukur dalam perkembangan industri kreatif. Selama ini hanya ada satu *Creative Hub* di Banjarbaru tetapi *Creative Hub* tersebut hanya Mewadahi subsektor kriya saja.

Berdasarkan Hasil Survei, terdapat beberapa jenis industri kreatif yang bergerak di bidang kreatif digital yaitu.

### DATA KREATIF DIGITAL



Gambar 1.3 Data Kreatif Digital di Banjarbaru

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Terdapat pertumbuhan industri kreatif digital yang pesat di Banjarbaru khususnya di bidang hiburan, film, dan musik yang dalam beberapa tahun terakhir mendapatkan pengakuan dan popularitas baik di pasar domestik maupun internasional. Pertumbuhan industri kreatif yang tinggi tidak dibarengi dengan fasilitas yang memadai sehingga pertumbuhan

kreatif tersebut tidak maksimal tetapi semakin banyak inovasi yang dikembangkan sehingga perlu didukung dengan fasilitas yang tepat. Salah satunya adalah penyediaan ruang khusus seperti *Creative Hub*.



Gambar 1.4 Ilustrasi Creative Hub

Sumber:

<https://architectureassociates.net/projects/adelaide-creative-hub/>

*Creative hub* adalah tempat atau lingkungan di mana individu atau kelompok kreatif berkumpul, berkolaborasi, dan berinovasi. Sejarah *Creative Hub* menunjukkan bagaimana konsep ini berkembang seiring berjalannya waktu. Awalnya, pusat kreatif sering kali muncul secara organik di lingkungan perkotaan, tempat sekelompok seniman, musisi, penulis, dan individu kreatif lainnya berkumpul di wilayah tertentu untuk bertukar ide, berkolaborasi, dan mengembangkan seni dan budaya. Diantaranya adalah studio seniman, kafe, galeri seni, dan *co-working space*. (Tandyo, 2019) Pada abad ke-20, beberapa kota besar di dunia mulai menyadari nilai ekonomi dan budaya komunitas seni dan kreatif. Mereka mulai

membantu mendirikan pusat kreatif yang lebih formal. Contoh awal dari hal ini adalah *Chelsea Arts Club* di London. Klub ini didirikan pada tahun 1891 dan masih eksis hingga saat ini sebagai klub swasta bagi seniman dan pencipta (Morgan, 1994).



Gambar 1.5 Chelsea Arts Club di London

Sumber:

<https://www.instagram.com/p/CbXcyrps3V1/>

Dalam beberapa dekade terakhir, konsep *creative hub* menjadi semakin penting bagi pembangunan ekonomi regional dan global. Pemerintah, organisasi nirlaba, dan sektor swasta telah berinvestasi dalam membangun dan mengelola pusat kreatif untuk mendorong inovasi, pertumbuhan ekonomi, dan pengembangan masyarakat. Keberadaan ruang ini bertujuan untuk membuka jaringan dan memfasilitasi pemangku kepentingan sektor kreatif untuk mengembangkan kegiatan dan usaha kreatifnya. Selain itu, seluruh kegiatan akan diintegrasikan untuk menciptakan komunitas atau ekosistem yang dapat meningkatkan keluaran produk kreatif Indonesia.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik suatu permasalahan arsitektural yaitu “Bagaimana rancangan

*creative hub* yang dapat berkolaborasi di bidang industri kreatif digital sehingga dapat mendukung daya kreativitas pekerja industri kreatif?”

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. TINJAUAN *CREATIVE HUB*

#### a. Pengertian Umum *Creative Hub*

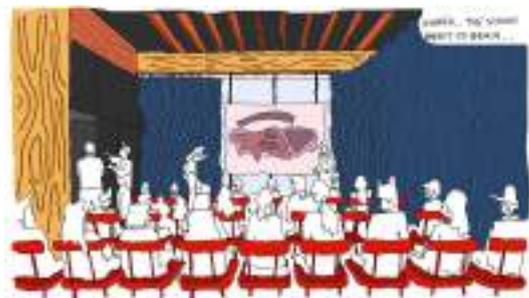
Menurut *Creative HubKit British Council* (Dewi, 2016: 29), ruang kreatif diartikan sebagai wadah, yang keberadaannya dapat berwujud nyata (fisik), atau komunitas virtual (bukan fisik) yang dapat dikumpulkan oleh wadah ini dan orang-orang kreatif di luar sana. Ruang untuk mengembangkan ide di berbagai bidang. Di bidang bisnis, budaya, teknologi dan kegiatan kreatif lainnya. Di samping itu, menurut Dewi (2016), ruang kreatif adalah kembangkan berbagai jenis ide seperti ide bisnis, teknologi, seni, dan ide lainnya. Di sinilah orang dan komunitas berkumpul pekerjaan dan latar belakang kami berbeda, tetapi minat kami sama kami berbagi ide yang sama dan ingin mengembangkannya lebih jauh ke arah yang lebih bermakna.

*Creative Hub* menyediakan lingkungan yang merangsang kreativitas dan kolaborasi dengan menyediakan berbagai fasilitas, seperti studio seni, studio musik, ruang coworking, ruang pameran, dan fasilitas rekaman. Selain itu, *Creative Hub* juga berperan dalam mendukung pengembangan komunitas kreatif, mengadakan berbagai program pelatihan dan workshop, serta memberikan akses ke sumber daya dan peralatan yang dibutuhkan oleh para kreator. (<https://publication.petra.ac.id/>)



Gambar 2.1 Ilustrasi merangsang kreativitas dan Kolaborasi  
Sumber: [ninjapres.com](http://ninjapres.com)

Dengan menghadirkan ruang yang mendukung kegiatan kreatif dan memberdayakan komunitas kreatif, *Creative Hub* berperan penting dalam menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan dan inovasi dalam industri kreatif.



.52

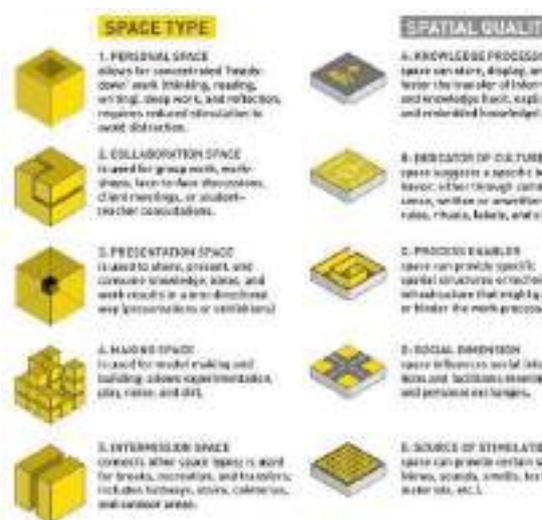
Gambar 2.2 Ilustrasi *Creative Hub*  
Sumber:

<https://architectureassociates.net/projects/adelaide-creative-hub/>

Dalam Lingkungan jenis spasial, ruang kreatif, juga ada *Spatial Quality*;

1. **Penyimpan pengetahuan**, di mana auditorium bisa dipakai menjelang menyimpan, menyambut dan memotivasi peralihan kepandaian dan pengetahuan;
2. **Penanda budaya**, auditorium bisa berperan stimulan terciptanya kebiasaan, adab dan budaya;

3. **Process enabler**, auditorium bisa memotivasi pengguna melintas pasokan infrastruktur; bagian sosial, auditorium bisa mencengap dedikasi tingkah laku personal maupun interaksi komunitas;
4. **Sensori**, mencengap *view*, pencahayaan, penghawaan, kebisingan, bau, tekstur, dan *material*. Chaw (2020) menjelmakan makerspace bagian dalam kantor lembaga tutorial bangun berperan kekefuran esa auditorium standar yang bagian dalam teknik kreatif bangun.



Gambar 2.15 Tipologi ruang kreatif, tipe ruang (kiri) dan kualitas spasial (kanan),  
Sumber: Thoring, 2019 dalam Sari (2022)

5. Dapat diakses langsung dari pintu masuk, dan tidak langsung, yang harus melalui beberapa ruang.

## B. TINJAUAN INDUSTRI KREATIF

### a. Pengertian Industri Kreatif

Industri kreatif didefinisikan sebagai “industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.” (Departemen Perdagangan RI, 2008).

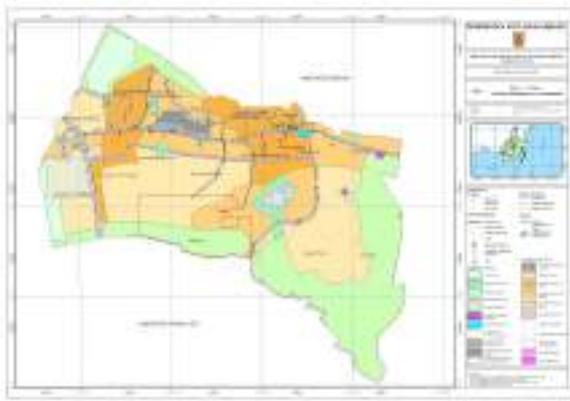
### b. Klasifikasi Industri Kreatif

Industri kreatif adalah kelompok industri yang terdiri dari berbagai jenis industri dan masing-masing memiliki hubungan yang mendalam proses menciptakan nilai ekonomi tinggi dengan menggunakan ide dan kekayaan hal ini dapat menciptakan kemakmuran dan lapangan kerja. Berdasarkan hasil survei Badan Industri Kreatif (Bekraf) dan lembaga Badan Pusat Statistik (BPS) yang mengategorikan industri kreatif ke dalam 17 sektor. (<https://api2.kememparekraf.go.id/>)

## C. DATA

### a. Kota Banjarbaru

Kota Banjarbaru adalah salah satu kota yang terletak di Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota ini merupakan bagian dari wilayah metropolitan Banjarmasin, yang juga mencakup Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar. Kota Banjarbaru memiliki luas wilayah sekitar 437,37 kilometer persegi dan terletak sekitar 25 kilometer di sebelah utara Kota Banjarmasin. (kata.kreatif.kememparekraf)



Gambar 3.1 Gambar Peta Banjarbaru  
 Sumber: <https://dispupr.banjarbarukota.go.id/>

**b. Kriteria pemilihan tapak**



Gambar 3.2 Lokasi Perancangan  
 Sumber: google maps

Lokasi pada Komplek Cahaya Ratu Elok di Jalan Dahlina Raya dan dekat dengan Jalan Haruan site berukuran 22,636.29 meter atau 2.2 ha, site berbatasan dengan jalan dahlina dan rumah Warga.

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Kota Banjarbaru didapatkan data - data teknis dalam lokasi perancangan, yaitu:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB): maksimal 60%

2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB): maksimal 3.5%
3. Koefisien Dasar Hijau (KDH): minimal 10%
4. Garis Sempadan Bangunan (GSB):
  - Utara : 3 meter
  - Selatan: 3 meter
  - Timur : 7 meter
  - Barat : 7 meter

**D. ANALISIS**

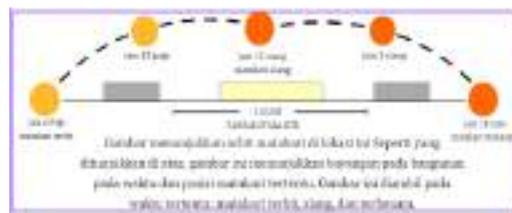
Untuk menyelesaikan permasalahan kreativitas dan kolaborasi maka diperlukan analisis eksternal dan internal. Oleh karena itu dilakukannya analisis berdasarkan apa yang diperlukan untuk mencapai kreativitas dan kolaborasi berikut data analisis tersebut:

**1. Analisis Matahari**

- a. Data orbit matahari

Orbit Matahari adalah gerakan Matahari yang mengelilingi pusat massa tata surya, yaitu matahari itu sendiri. Analisis matahari adalah salah satu jenis analisis yang bertujuan untuk: Sirkulasi pergerakan matahari memungkinkan kita mengetahui bagian medan mana yang terpengaruh paparan sinar matahari sedang hingga kuat. Jika kita mengetahuinya, kita mengetahuinya respon mana yang cocok untuk desain kita.

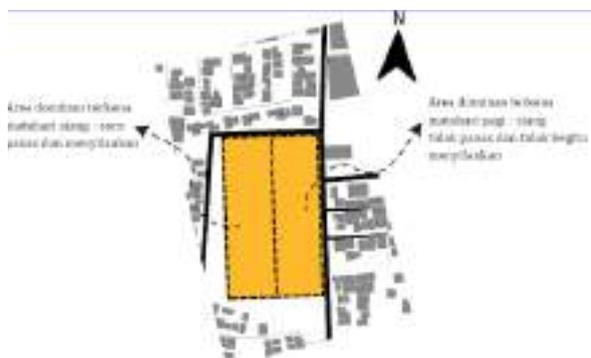
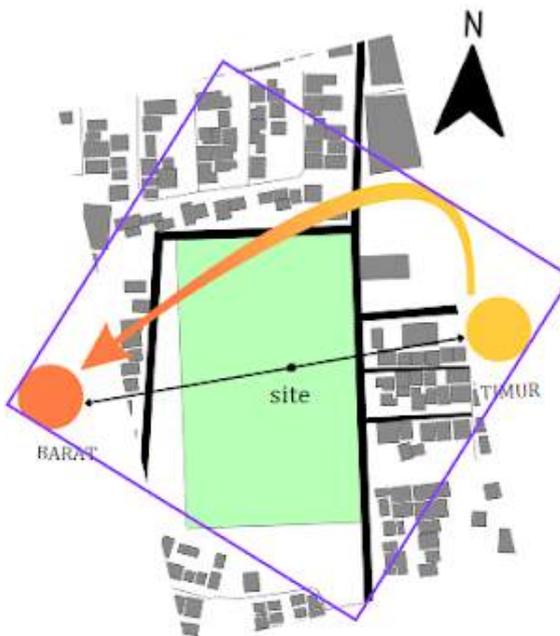
- b. Analisis



Gambar 3.3. Posisi Matahari pada Waktu Tertentu

Sumber: 3d Sun Path dan Analisis Penulis, 2023

Gambar menunjukkan orbit matahari di lokasi ini Seperti yang ditunjukkan di atas, gambar ini menunjukkan bayangan pada bangunan pada waktu dan posisi matahari tertentu. Gambar ini diambil pada waktu tertentu: matahari terbit, siang, dan terbenam. Sehingga mendapatkan analisa pada gambar dibawah ini:

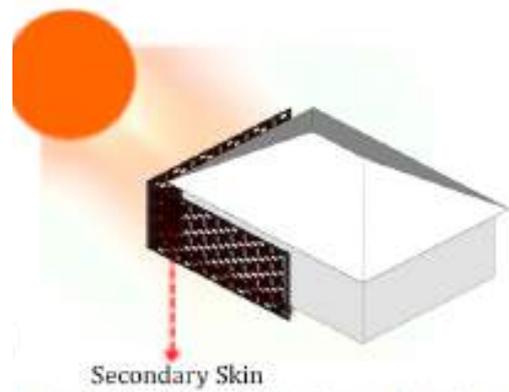


Gambar 3.4 Analisis Matahari  
Sumber: Analisis Penulis, 2023

c. Respon

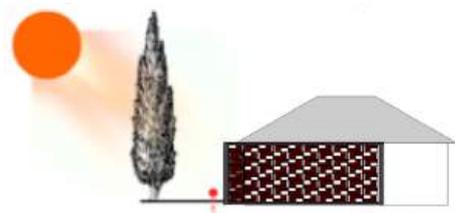
i. Respon terhadap matahari barat

1. Penggunaan sistem fasad, sebagai penghalang sinar matahari barat yang langsung masuk ke dalam bangunan dapat digunakan sistem fasad berupa *secondary skin*.



Gambar 3.5 Respon terhadap panas  
Sumber: Analisis Penulis, 2023

2. Penggunaan vegetasi sebagai filter dan pemantulan terhadap matahari barat dan memberikan kesejukan.

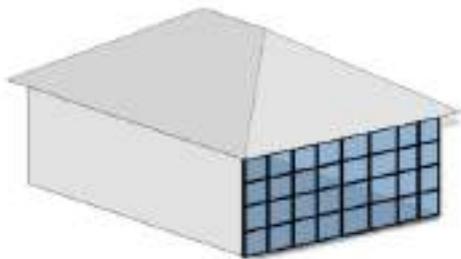


Gambar 3.6 Respon terhadap panas  
Sumber: Analisis Penulis, 2023

Pohon cemara tumbuh cepat dan sangat baik sebagai pagar tanaman.

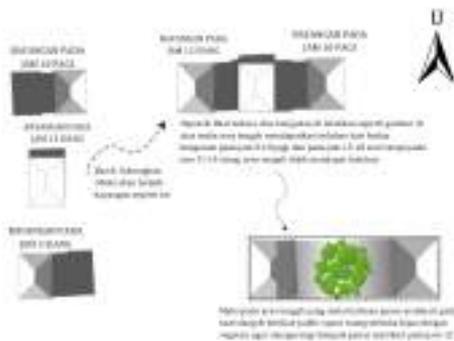
Tumbuhannya padat dan dapat mencapai ketinggian 5 hingga 15 meter, yang direncanakan mengambil jenis pohon cemara angin.

- ii. Respon terhadap matahari timur  
 Memanfaatkan cahaya alami masuk dengan memberi jendela atau bukaan di bagian timur.



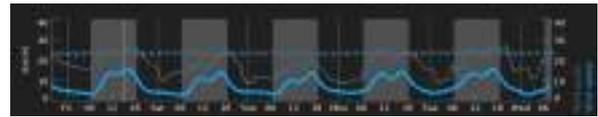
Gambar 3.7 Respon terhadap cahaya matahari timur  
 Sumber: Analisis Penulis, 2023

- iii. Respon terhadap bayangan dari matahari



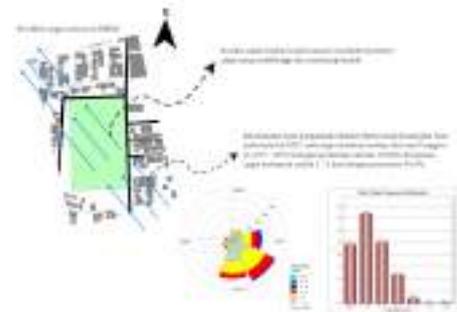
Gambar 3.8 Respon terhadap bayangan matahari  
 Sumber: Analisis Penulis, 2023

**2. Analisis kecepatan dan arah masuk angin**



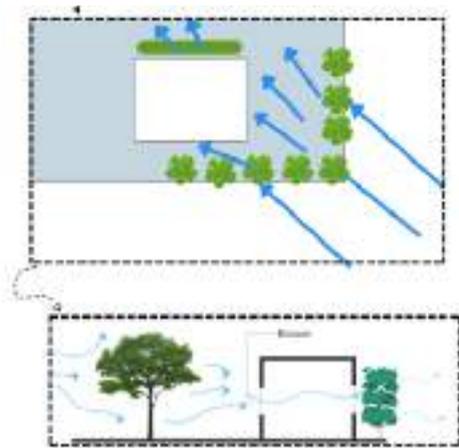
Gambar 3.9 Analisis kecepatan angin  
 Sumber: <https://www.meteoblue.com/>

Terlihat dari data di atas bahwa kecepatan angin mencapai 10-15 km/jam pada jam, 12 siang sehingga banyaknya udara panas yang akan memasuki site pada jam 12 siang.



Gambar 3.10 Analisis masuk angin ke site  
 Sumber: BMKG

- a. Respon arah masuk angin  
 Angin masuk dari arah tenggara site untuk mencegah panas dan ruangan maka memberikan banyak bukaan atau celah celah lubang pada jendela yang berorientasikan di arah timur dan supaya angin masuk bukan angin panas maka bukaan berorientasikan timur dimanfaatkan sebagai tempat vegetasi atau penghijauan yang dapat menyejukkan udara sekitar.



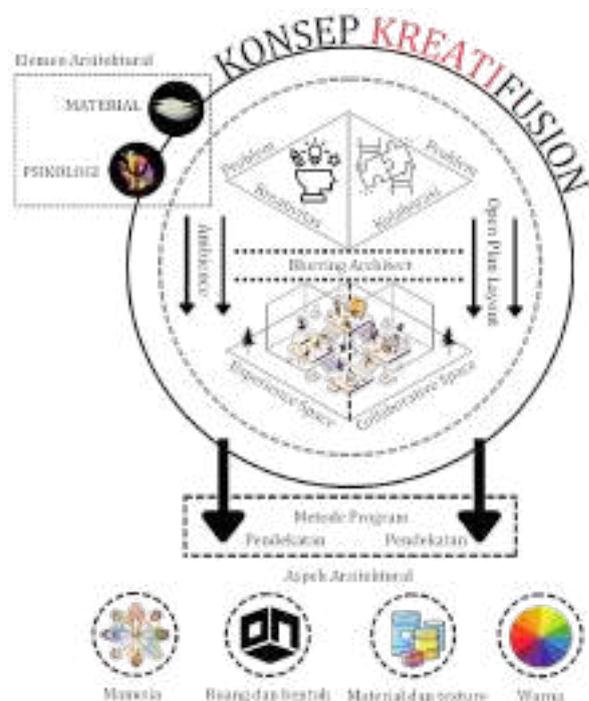
Gambar 3.11 Respon Analisis Angin  
 Sumber: Analisis Penulis, 2023

## KONSEP

### A. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan arsitektural, yaitu Bagaimana rancangan *creative hub* yang dapat berkolaborasi di bidang industri kreatif digital sehingga dapat mendukung daya kreativitas pekerja industri kreatif? Dari permasalahan tersebut terdapat dua prinsip utama yaitu kreativitas dan kolaborasi. Untuk mencapai kreativitas dapat digunakan pendekatan indra-indra manusia yang meliputi indra visual, indra pendengaran, indra penciuman, dan indera 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.

Untuk menerapkan kolaborasi yang dapat mendukung daya kreativitas pekerja maka diperlukannya menggabungkan antara kedua prinsip utama tersebut menjadi satu kesatuan maka didapatkannya konsep *Kreatifusion*. *Kreatifusion* sendiri menggabungkan dua kata kunci yaitu, "kreatif" dan "fusion". Ini menunjukkan bahwa rancangan ruang kolaborasi mampu mendorong suatu ruang menjadi tidak monoton dan memicu efek terhadap pelaku agar semakin kreatif. Maka dipilihlah konsep *Kreatifusion*.



Gambar 4.1 Konsep program  
 Sumber: Analisis Penulis, 2023

Konsep *Kreatifusion* yang dipilih untuk menangani permasalahan arsitektural tersebut memiliki fokus pada dua prinsip utama, yaitu *experience space* (ruang pengalaman) dan *collaborative space* (ruang kolaboratif). Kedua prinsip ini diintegrasikan untuk menciptakan

ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menarik dan mendorong kolaborasi serta kreativitas.

Dua prinsip utama konsep *Kreatifusion* akan menjadi relevan dengan permasalahan arsitektural. Pecahan dari prinsip utama dari *Kreatifusion* meliputi aspek psikologi dan material, Untuk mencapai prinsip *experience space* dapat digunakan pendekatan indra-indra manusia yang meliputi indra visual, indra pendengaran, indra penciuman, dan indera 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 keterkaitan sistem. Dengan demikian konsep *Kreatifusion* 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.

## **B. Konsep Desain**

### **1. Ruang Yang Harmonis**

Konsep desain adalah ide atau gagasan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan sebuah bangunan. Konsep desain arsitektur memandu semua aspek dari proses perancangan, termasuk pemilihan bentuk, material, tata letak, ruang, dan fungsi bangunan. Maka Terdapat beberapa konsep design yaitu.

### **2. Ruang Kolaborasi yang Terbuka**

Ruang Kolaborasi yang Terbuka merupakan salah satu elemen penting dalam konsep desain yang bertujuan untuk mendorong interaksi dan pertukaran ide antara pengguna ruang. Ruang kolaborasi terbuka adalah area di dalam *creative hub* yang dirancang untuk memfasilitasi pertemuan, diskusi, dan kerja tim secara langsung. Ruang ini biasanya memiliki desain yang terbuka dan luas, memungkinkan untuk berbagai jenis aktivitas kolaboratif.

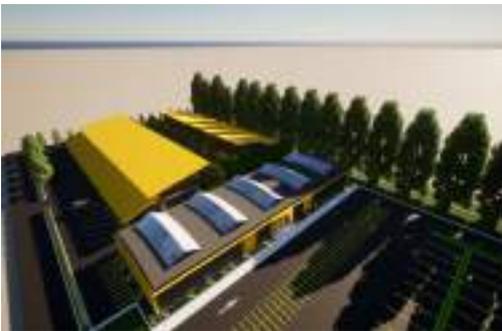
### **3. Fasilitas yang Nyaman**

Ruang kolaborasi ini dilengkapi dengan fasilitas yang nyaman dan mendukung produktivitas, seperti meja-meja yang cukup besar untuk menampung beberapa orang, kursi-kursi ergonomis, dan area penyimpanan untuk peralatan kerja. Desainnya mengutamakan kenyamanan dan kepraktisan agar pengguna dapat fokus pada pertukaran ide tanpa terganggu (Saleh 2015).

### **4. Fleksibilitas dan Adaptabilitas**

Ruang kolaborasi terbuka juga harus dirancang dengan fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai. Ini memungkinkan pengguna untuk mengatur ulang ruang sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka, misalnya dengan menggeser meja atau memindahkan kursi-kursi agar sesuai dengan ukuran tim atau kegiatan tertentu (Saleh 2015).

### C. Rancangan Awal



Gambar 4.9 Perspektif mata burung  
Sumber: Analisis Penulis, 2023



Gambar 4.9 Perspektif  
Sumber: Analisis Penulis, 2023



Gambar 4.10 Rencana interior  
Sumber: Analisis Penulis, 2023



Gambar 4.11 Ilustrasi rencana interior  
Sumber: Analisis Penulis, 2023

### KESIMPULAN

Indonesia memiliki peluang besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif. Gelombang Revolusi Industri 4.0 telah meningkatkan kreativitas dan inovasi. Kota Banjarbaru memiliki potensi sebagai pusat industri kreatif digital, tetapi diperlukan *Creative Hub* untuk mendukung pertumbuhannya. Metode *Blurring Architecture* dapat digunakan untuk merancang *Creative Hub* yang mendukung kolaborasi dalam industri kreatif digital. Ini akan memungkinkan pertumbuhan ekonomi dan inovasi yang lebih besar.

Dalam merancang *Creative Hub* di Banjarbaru, metode perancangan *Blurring Architecture* muncul sebagai solusi yang tepat. Metode ini diperkenalkan oleh arsitek terkenal Jepang, Toyo Ito, dan bertujuan untuk menciptakan ruang yang mengaburkan batas antara fungsi dan aktivitas dalam arsitektur. *Blurring Architecture* mengedepankan fleksibilitas dengan menghilangkan keterbatasan

program arsitektur tradisional, seperti batasan ruang luar, elemen interior, penataan ruang, sirkulasi, aktivitas, struktur, dan material. Dengan menerapkan metode *Blurring Architecture*, *Creative Hub* dapat menjadi tempat yang dinamis dan mendukung kreativitas serta kolaborasi. Ini memungkinkan pengguna ruang untuk menjalankan berbagai jenis aktivitas dan memungkinkan berbagai fungsi yang berbeda untuk bekerja bersama, menciptakan kesetaraan antara berbagai fitur dalam satu kesatuan yang terhubung. Metode ini membantu memenuhi tujuan dari *Creative Hub* yang memprioritaskan kreativitas dan kolaborasi dalam pengembangan industri kreatif di Banjarbaru.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### References

- Aysa, I. R. (2020). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Digital Studi Kasus Zydnaa Edukasi Jombang. *JURNAL AT-TAMWIL*, 123-125.
- disnakerpmpmsp. (2021, januari Rabu). *disnakerpmpmsp*. Retrieved from Meningkatkan Kreativitas Lokal Melalui Creative Hub: <https://disnakerpmpmsp.malangkota.go.id/?p=7314>
- Disporabudpar. (2017, Agustus Kamis). *Peta Kalimantan Selatan*. Retrieved from Kalimantan Selatan: [disporabudpar.banjarbarukota.go.id](http://disporabudpar.banjarbarukota.go.id)
- FELITA, H., & HARTONO, S. (2018). Studio Pembuatan Film di Surabaya. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR Vol. VI, No. 2*, 4-5.
- FIRMAWAN, A. (2018). Interior "KOLASE" Creative Hub sebagai. *JURNAL INTRA Vol. 6, No. 2*, 639.
- Hasan, M., Pubra, B., Syam, A., & Faried, A. I. (2022). *EKONOMI KREATIF*. Makassar: ResearchGate.
- HERLINDA, V. (2018). CREATIVE HUB BANJARMASIN. *skripsi*, 3-2, 43-44.
- Indonesia, D. P. (2010). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 ( Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009 - 2015 )*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Kesehatan, M. (2016, oktober senin). *PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA*. Retrieved from STANDAR KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA PERKANTORAN: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/113097/permenkes-no-48-tahun-2016>
- Komunikasi, K. B. (2019). *PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL DI INDONESIA*. JAKARTA: Puslitbang Aptika dan IKP.
- Nadi, R. F. (2020). Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta . *PROYEK AKHIR SARJANA*, 1-8.
- Nugroho, M. G. (2023). CREATIVE HUB DI BANJARBARU DENGAN KONSEP LAYERING. *SKRIPSI*, 37-46.
- Pangestu, M. E. (2014). *EKONOMI KREATIF ; KEKUATAN BARU MENUJU INDONESIA 2025*. JAKARTA: KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF RI.
- parpodinas. (2020, maret kamis). *10 SEKTOR PELAKU EKRAF*. Retrieved from 10 SEKTOR PELAKU EKRAF: <https://disparpora.sijunjung.go.id/10-sektor-pelaku-ekraf/>
- parpodinas. (2020, maret kamis). *SEKILAS TENTANG EKONOMI KREATIF*. Retrieved from SEKILAS TENTANG EKONOMI KREATIF: <https://disparpora.sijunjung.go.id/sekilas-tentang-ekonomi-kreatif/>
- parporadinas. (2020, Maret Kamis). *FAKTOR PENDUKUNG EKRAF*. Retrieved from FAKTOR PENDUKUNG EKRAF:

- <https://disparpora.sijunjung.go.id/faktor-pendukung-ekraf/>
- Pradani, R. F. (2021). EKONOMI KREATIF MELALUI SOSIAL MEDIA. *EKONOMI KREATIF*, 64-65.
- Putri, I. P., Nuraeni, R., Christin, M., & Syahriar, M. (2017). INDUSTRI FILM INDONESIA SEBAGAI BAGIAN DARI INDUSTRI KREATIF. *JURNAL LISKI*, 27-28.
- Sari, M. G. (2022). PEMANFAATAN RUANG OLEH MAHASISWA. *SKRIPSI*, 169-171.
- Sasono, E. (2022). Mengukur Kapasitas Ekonomi Industri Film. *Jurnal Film Economy*, 94-95.
- SEPTIANDANI, A. K. (2019). PERPUSTAKAAN ANAK DI BANJARBARU. *936\_STA62\_12035\_AGAM*, 5.
- Statistik, B. P. (2023). *Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Triwulan I-2023*. Jakarta: BPS.