

## DAFTAR PUSTAKA

Assaad, Fajar. 2016. Sensus Industri Kreatif Digital Kota Makassar 2014. <https://www.slideshare.net/F474R45544D/sensus-industri-kreatif-digital-kota-makassar-2014> (diakses tanggal 18 Oktober 2018)

Fitriati, Rachma. 2015. *Menguak Daya Saing UMKM Industri Kreatif*. Jakarta. Yayasan Pusat Obor Indonesia.

Laporan Kinerja Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar Tahun Anggaran 2016

Mardani, Endra. 2018. “*Industri Kreatif Makassar Didominasi Sektor Kuliner, Film dan Fashion*”. <https://eljohnews.com>. (diakses tanggal 18 Oktober 2018).

Mia, Maria, dkk. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.

Nuraini, Rifzaldi Nasri. 2017. “*Strategi Pengembangan Industri Kreatif Dengan Pendekatan Triple Helix (Studi Kasus Pada Industri Kreatif Di Tangerang Selatan)*”. Seminar Nasional Riset Manajemen & Bisnis 2017.

Pangestu, ME. 2014. “*Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*”. Indonesia : RURU Corps.

Purnomo, RA. 2016. “*Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia*”. Surakarta: Ziyad Visi Media.



Putra, CN. 2018. Data Statistik dan Hasil Survey Khusus Ekonomi Kreatif..  
<http://www.bekraf.go.id/berita/page/21/data-statistik-dan-hasil-survei-khusus-ekonomi-kreatif> (diakses 20 Oktober 2018)

Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2015-2019

Sitanggang, Nugraha. 2018. “*Ekonomi Kreatif Nasional Semakin Menggeliat*”.  
<https://agribisnis.co.id/ekonomi-kreatif-nasional-semakin-menggeliat/>. (diakses tanggal 5 Oktober 2018).

Utami, AF, Mandra Kitri. 2015. “*Ekonomi Kreatif : Rencana Pengembangan Penelitian dan Pengembangan Nasional*”. Indonesia: PT.Republik Solusi.



*LAPORAN PERANCANGAN*

**PUSAT PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI MAKASSAR**

OLEH:

MUHAMMAD FADEL RUSTAN

D511 14 301



**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2020**





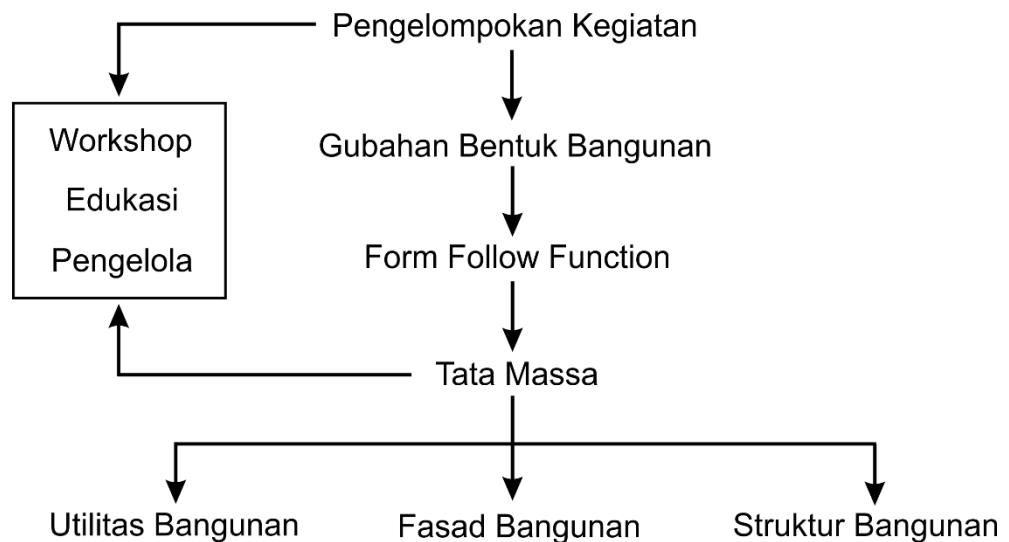
Gambar 1 Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Makassar

### A. Ringkasan Proyek

Nama Proyek : Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Makassar  
 Lokasi Proyek : Kecamatan Tamalate, Kota Makassar  
 Luasan Tapak : ±1,2 Ha

Pusat Pengembangan Industri Kreatif ini merupakan bentuk perencanaan bangunan yang bertujuan untuk memberikan wadah pengembangan kualitas maupun kuantitas pada sektor industri kreatif di kota makassar.

### B. Metode Perancangan



Gambar 2 Skema Proses Berpikir Desain

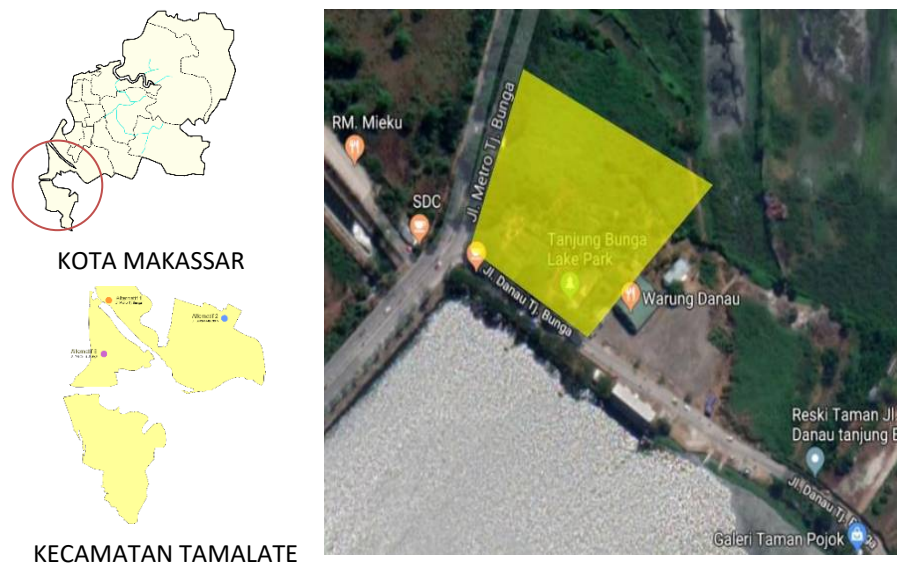


Prinsip yang digunakan pada perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif ini yaitu *form follows function*. Proses berpikir desain pada penulisan skripsi diawali dengan pengelompokan kegiatan-kegiatan yang akan berlangsung pada bangunan, ada tiga kelompok kegiatan yang terbentuk yaitu kegiatan workshop, edukasi, dan pengelola. Prinsip ini menjadi landasan saat proses perancangan untuk menghasilkan tata massa dan gubahan bentuk bangunan yang sesuai dengan hasil analisa tapak serta kebutuhan ruang. Setelah tata massa dan gubahan bentuk yang sesuai telah didapatkan, di lanjutkan dengan penentuan struktur, utilitas, serta fasad bangunan Pusat Pengembangan Industri Kreatif ini.

### C. Perancangan Fisik Makro

#### 1. Lokasi

Lokasi berada di kawasan bisnis dan pariwisata yaitu kecamatan tamalate, Kota Makassar, Indonesia.



Gambar 3 Lokasi Tapak



## 2. Tapak

Tapak terletak di daerah selatan Kota Makassar yang kebanyakan berfungsi sebagai kawasan bisnis dan pariwisata. Disekitar tapak terdapat beberapa bangunan yang memiliki berbagai macam fungsi, diantaranya:

- Sebelah utara terdapat sebuah mall yaitu Trans Studio Mall (TSM)
- Sebelah timur terdapat Ruang Terbuka Hijau (RTH)
- Sebelah selatan terdapat danau tanjung bunga dan Mall GTC
- Sebelah barat terdapat Ruang Terbuka Hijau (RTH)

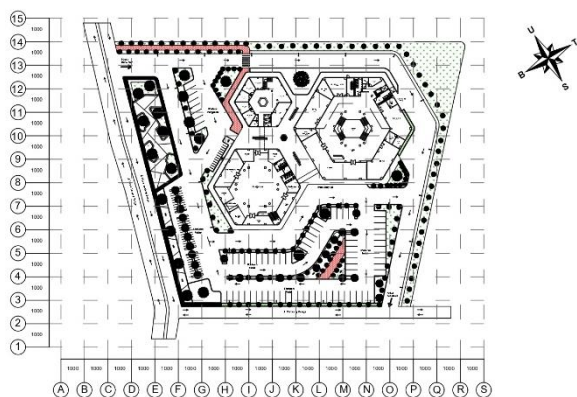


Gambar 4 Rona Awal Tapak

## 3. Rencana Tapak

Dari hasil analisis dan olah desain, akses masuk bangunan ditempatkan di sisi barat tapak dan akses keluar bangunan ditempatkan di sisi selatan tapak. Maka rencana tapak untuk Pusat Industri Kreatif ini sebagai berikut:

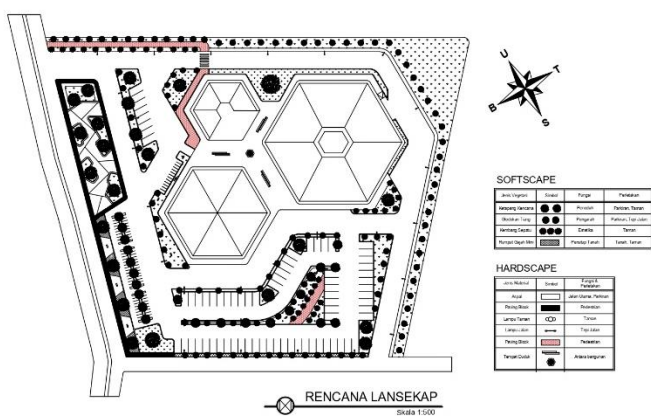




Gambar 5 Rencana Tapak

#### 4. Rencana Eksterior/Lansekap

Rencana Eksterior/Lansekap terbagi atas material *softscape* dan *hardscape*. Material *softscape* meliputi vegetasi terbagi menjadi beberapa macam tanaman sesuai dengan peruntukannya seperti tanaman perdu, tanaman pengarah dan juga tanaman hias. Material *hardscape* meliputi aspal, beton, paving block, tempat duduk juga lampu jalan ditempatkan di beberapa titik pada tapak.



Gambar 6 Rencana Lansekap



## D. Perancangan Fisik Mikro

### 1. Kebutuhan dan Pengelompokan Ruang

No.	Jenis Ruang	Luas Ruang
1	Ruang Pengelola	306.15 m <sup>2</sup>
2	Ruang Pelatihan	2675 m <sup>2</sup>
3	Ruang Komersil	226.2 m <sup>2</sup>
4	Ruang Pameran	2340 m <sup>2</sup>
5	Ruang Service	357.5 m <sup>2</sup>
6	Ruang Penunjang	805 m <sup>2</sup>
<b>Jumlah Luasan</b>		<b>6710 m<sup>2</sup></b>

Tabel 1 Luas yang direncanakan

Selisih perbandingan antara hasil luas bangunan dan hasil luas yang direncanakan tidak boleh melebihi 10%.

$$\begin{aligned}\text{Selisih maksimal} &= 10\% \times \text{Luas Bangunan} \\ &= 10\% \times 7.354 \\ &= 735.4 \text{ m}^2\end{aligned}$$

Luas Bangunan	Luas Yang Direncanakan	Selisih
7.354 m <sup>2</sup>	6.710 m <sup>2</sup>	644 m <sup>2</sup>

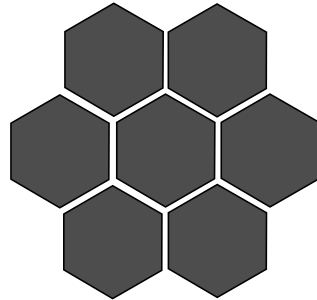
Tabel 2 Selisih Luas Bangunan

Setelah melaksanakan tahap perancangan, besaran ruang hasil rancangan memiliki selisih total luasan sekitar 644 m<sup>2</sup> dengan kebutuhan besaran ruang pada tahap acuan perancangan. Total besaran ruang hasil perancangan yaitu 7.354 m<sup>2</sup> sedangkan kebutuhan besaran ruang pada acuan perancangan sebesar 6.710 m<sup>2</sup>. Selisih yang terjadi pada proses perancangan berasal dari kelompok kegiatan pameran khususnya pada luas ruang pameran yang disesuaikan dengan bentuk bangunan. Ruang-ruang teknis juga memiliki selisih yang besar pada saat desain perancangan.



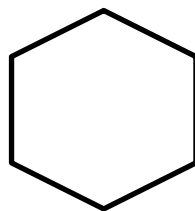


## 2. Bentuk Bangunan



Gambar 7 Transformasi bentuk

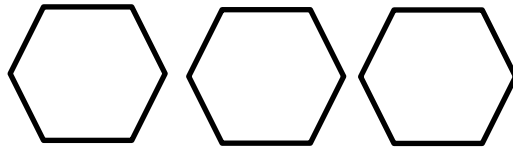
Ditinjau dari teori Vitruvius, yaitu kekuatan, keindahan dan fungsi, bentuk heksagonal merupakan bentuk dengan fungsi maksimal, dimana bentuk heksagonal dapat menampung lebih banyak, dengan tidak adanya ruang yang terbuang. Dari segi kekuatan, bentuk heksagonal juga telah terbukti memberikan daya tahan yang luar biasa bagi bangunan. Dari segi keindahan, bentuk heksagonal juga merupakan bentuk yang indah dan proporsi, bahkan bentuk heksagonal juga dapat dilihat keindahannya dari bentuk-bentuk alami yang tercipta di alam. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa heksagonal merupakan bentuk paling efektif untuk diterapkan, salah satunya pada bangunan.



Gambar 8 Transformasi bentuk

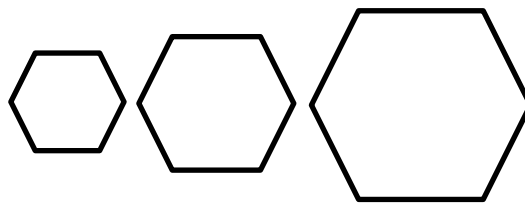
Bentuk bangunan mengambil bentuk dasar hexagon yang kemudian gandakan menjadi 3 buah, dimana nantinya akan ada 3 bangunan, yaitu gedung pengelola, workshop, dan edukasi.





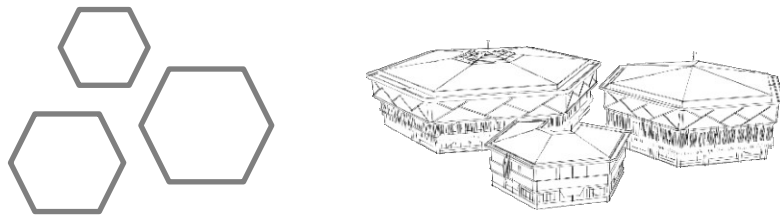
Gambar 9 Transformasi bentuk

Ketiga hexagon kemudian diberi ukuran berbeda sesuai dengan kebutuhan setiap gedung.



Gambar 10 Transformasi bentuk

Ketiganya kemudian disusun secara terpusat namun berjarak, dimana jarak antar bangunan akan membentuk ruang baru yang bisa dimanfaatkan sebagai plaza.



Gambar 11 Rencana Bentuk Bangunan P2Ik

### 3. Sistem Stuktur Bangunan

Terdapat tiga bagian struktur yaitu *sub-structure*, *super-structure*, dan *upper structure*. Sistem struktur yang digunakan pada Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Makassar ini sebagai berikut :

- a. *Sub-structure* (struktur bagian bawah)

Struktur ini menggunakan pondasi tiang pancang dan *foot plat* sesuai dengan kebutuhan bentuk bangunan.



b. *Super-structure* (struktur bagian tengah)

Pada bangunan diaplikasikan struktur rangka beton dengan sistem *grid frame* dan *core*.

c. *Upper-structure* (Struktur bagian atas)

Pada struktur atap digunakan struktur rangka baja.

#### 4. Tata Ruang Dalam

Desain ruang dalam pada perencanaan Pusat Pengembangan Industri Kreatif ini menggunakan konsep yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang berlangsung pada ruangan tersebut.



Gambar 12 Interior Workshop Kayu



Gambar 13 Interior Perpustakaan

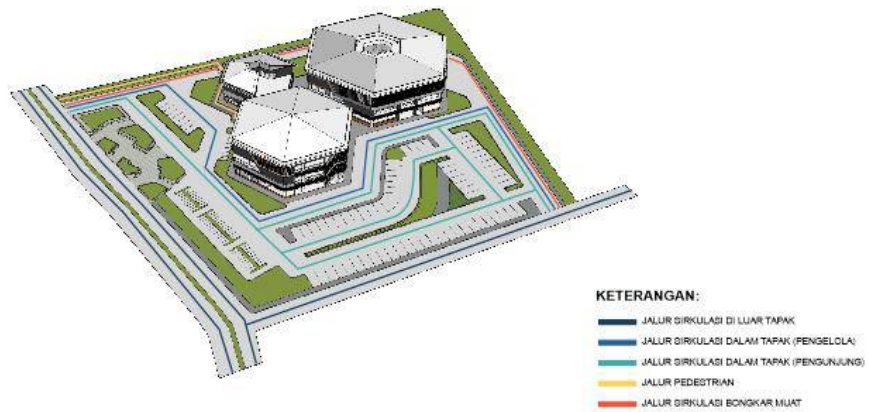




Gambar 14 Interior Ruang Seni

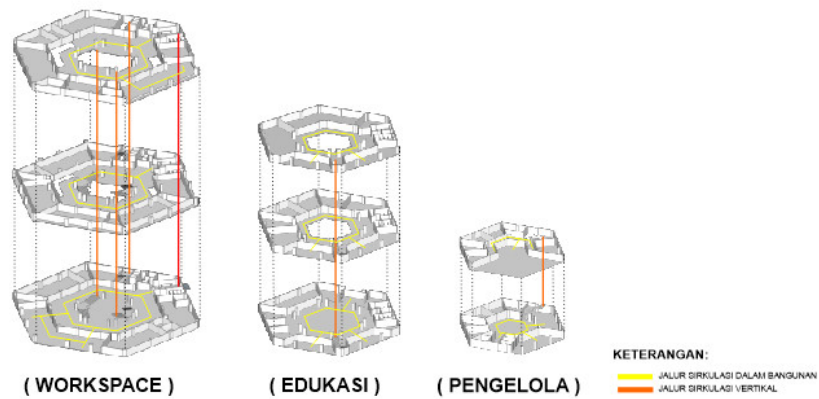
## 5. Sistem Sirkulasi

Sistem sirkulasi terbagi menjadi 2 yaitu sirkulasi makro dan sirkulasi mikro.



Gambar 15 Sirkulasi Makro



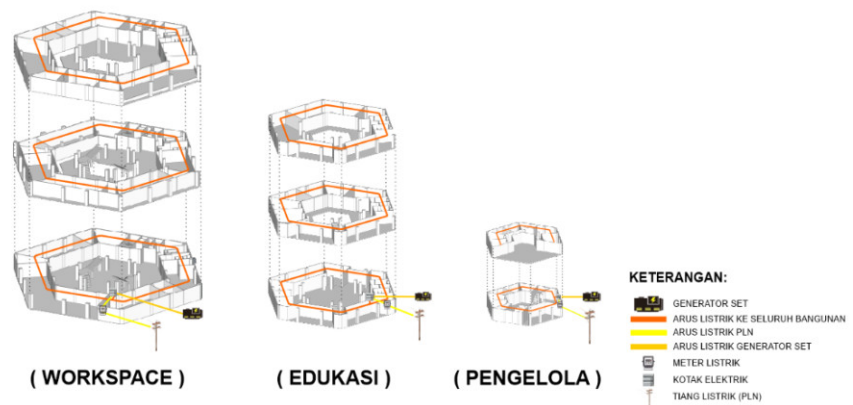


Gambar 16 Sirkulasi Mikro

## 6. Sistem Utilitas

### a. Sistem Mekanikal Elektrikal

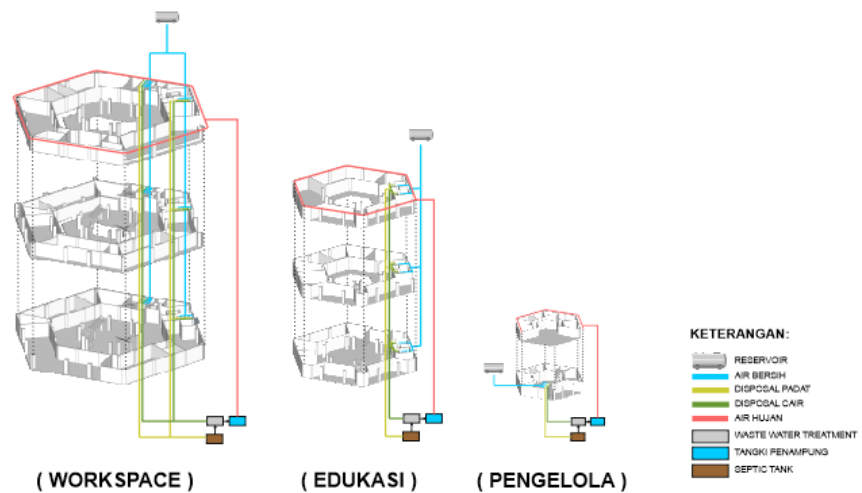
Sumber daya listrik yang digunakan di Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Kota Makassar diperoleh dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan Generator set jika Listrik dari PLN padam.



Gambar 17 Sistem Mekanikal Elektrikal



b. Rencana Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 18 Sistem Air Bersih & Air Kotor

c. Sistem Penghawaan

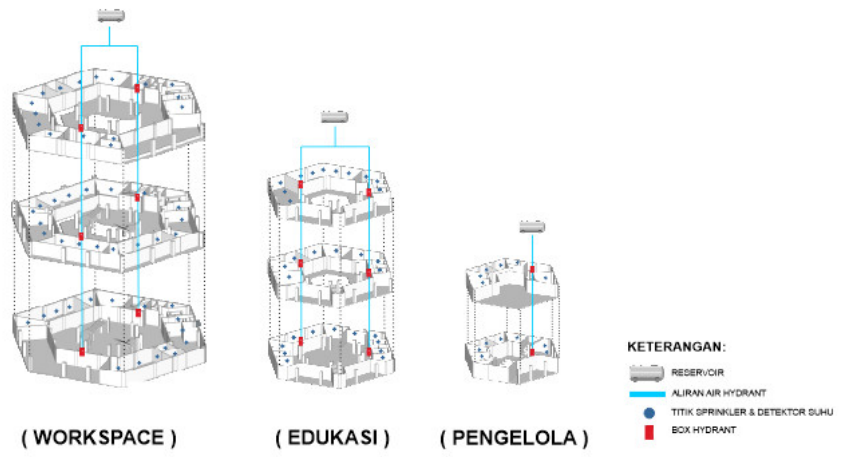
Sistem penghawaan yang diterapkan pada Pusat Pengembangan Industri kreatif ini menggunakan sistem penghawaan buatan berupa AC dan penghawaan alami dengan memperbanyak bukaan pada ruang-ruang di perbesar sehingga sirkulasi penghawaan berjalan dengan baik.

d. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan terbagi dua yaitu sistem pencahayaan alami dengan memperbanyak bukaan jendela disetiap sisi bangunan sehingga cahaya matahari dapat memberikan pencahayaan maksimal dalam bangunan sehingga mengurangi pemakaian listrik. Selain itu bangunan ini juga menggunakan sistem pencahayaan buatan yaitu lampu LED pada ruangan-ruangan yang membutuhkan cahaya lebih untuk menunjang kegiatan.



e. Sistem Penanggulangan Bencana Kebakaran



Gambar 19 Sistem Pencegahan Kebakaran

