

HALAMAN JUDUL

**PERANCANGAN PALOPO *CREATIVE HUB* DENGAN KONSEP
ARSITEKSTIL**

Disusun dan diajukan oleh :

ANDI NAMIRA AMALIAH A. MASSAKUTA

D051171516



DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

GOWA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Perancangan Palopo *Creative Hub* Dengan Konsep Arsitekstil”

Disusun dan diajukan oleh

Andi Namira Amaliah A. Massakuta
D051171516

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 13 Maret 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Ir. Ria Wikantari Rosalia, M.Arch., PhD.
NIP. 19610915 198811 2 001

Pembimbing II



Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT
NIP. 19690407 199603 1 003

Mengetahui



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANDI NAMIRA AMALIAH A. MASSAKUTA

NIM : D051171516

Program Studi : Strata 1/ Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

PERANCANGAN PALOPO *CREATIVE HUB* DENGAN KONSEP ARSITEKSTIL

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 14 Maret 2023

Yang menyatakan,


Andi Namira Amaliah A. Massakuta

PERANCANGAN PALOPO *CREATIVE HUB* DENGAN KONSEP ARSITEKSTIL

Andi Namira Amaliah A. Massakuta⁽¹⁾, Ria Wikantari⁽²⁾, Mohammad Mochsen⁽³⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Departemen Arsitektur, ⁽²⁾⁽³⁾Dosen Departemen Arsitektur
Universitas Hasanuddin

Email namiraalfatiha@gmail.com

ABSTRAK

Ekonomi kreatif merupakan perekonomian yang mengintensifkan kreativitas dengan mengandalkan ide dan sumber daya manusia (SDM). *Creative Hub* atau Pusat Industri Kreatif merupakan suatu wadah untuk memfasilitasi para generasi kreatif dan para pelaku industri kreatif, hingga masyarakat pada umumnya, yang dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas, *office* dan *maker space*. Kota Palopo salah satu kota di provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Kota Palopo sebelumnya berstatus kota administratif sejak 1986 dan merupakan bagian dari Kabupaten Luwu yang kemudian berubah menjadi kota pada tahun 2002. Kota Palopo kini mengupayakan ekonomi kreatif dengan melibatkan warga untuk Kelola dan mengembangkan wisata dengan baik sebagai daya Tarik wisata Palopo. Arsitekstil merupakan gabungan dari arsitektur dan tekstil. Dimana teknik-teknik tekstil diterapkan kedalam desain arsitektur.

Kata Kunci : *Creative Hub*, Kota Palopo, Arsitekstil

THE DESIGN OF PALOPO CREATIVE HUB WITH AN ARCHITEXTILES CONCEPT

Andi Namira Amaliah A. Massakuta⁽¹⁾, Ria Wikantari⁽²⁾, Mohammad Mochsen⁽³⁾

⁽¹⁾Students of the Department of Architecture of the University of Hasanuddin,

⁽²⁾⁽³⁾Lecturer of the Department of Architecture of the University of Hasanuddin.

Email namiraalfatiha@gmail.com

ABSTRAC

The creative economy is an economy that intensifies creativity by relying on ideas and human resources (HR). The Creative Hub or Creative Industry Center is a place to facilitate creative generations and creative industry players, as well as the general public, which is equipped with supporting facilities for community activities, offices and maker space. Palopo City is one of the cities in the province of South Sulawesi, Indonesia. The City of Palopo previously had the status of an administrative city since 1986 and was part of the Luwu Regency which later turned into a city in 2002. The City of Palopo is now pursuing a creative economy by involving residents to properly manage and develop tourism as a tourist attraction in Palopo. Architextiles is a combination of architecture and textiles. Where textile techniques are applied to architectural designs.

Keywords : Creative Hub, Palopo City, Architextiles

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW sebagai pembawa petunjuk dalam segala aktivitas kita sehingga penyusunan acuan perancangan tugas akhir dengan judul “**Perancangan Palopo Creative Hub dengan konsep Arsitekstil**” ini dapat terselesaikan.

Meskipun berbagai kendala dihadapi dalam penyusunan tulisan ini, namun berkat rahmat Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak, penulisan ini dapat diselesaikan meskipun jauh dari kesempurnaan.

Penulis menyadari dalam penyusunan acuan perancangan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan-tulisan berikutnya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda Andi Besse Amir dan Ayahanda Ir. Abdul Jabbar Syahid sebagai orangtua yang sangat cintai dengan pengorbanan yang luar biasa dan senantiasa memanjatkan do'a untuk kesuksesan anaknya.
2. Bapak Dr. Ir. H. Edward Syarif, S.T.,M.T. selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang senantiasa menanyakan dan memantau perkembangan selama menyusun tugas akhir.
3. Ibu Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus sebagai Kepala Laboratorium Teori Arsitektur FT-UH yang mempunyai andil yang cukup besar terhadap perkembangan saya selama belajar di Laboratorium Teori Arsitektur FT-UH.
4. Bapak Dr. Ir. Moh. Mochsen Sir, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing II

yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.

5. Ibu Nurul Nadjmi selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberi nasehat dan solusi untuk setiap kendala akademik maupun non-akademik yang saya hadapi selama menempuh pendidikan di kampus.
6. Ibu Erni selaku Admin Departemen Arsitektur yang senantiasa membantu pengurusan administrasi saya selama berada di kampus.
7. Segenap dosen dan staf pegawai Departemen Arsitektur FT-UH yang turut menuangkan andil dalam perkembangan saya selama berada di kampus. Baik yang bersifat akademik maupun non-akademik.
8. Keluarga besar SIMETRI 2017 yang telah menjadi teman seperjuangan di dalam maupun di luar kampus.
9. Ariq dkk. yang senantiasa membantu saya dalam pengurusan kegiatan kampus saya.

Gowa, 14 Maret 2023

ANDI NAMIRA AMALIAH A. MASSAKUTA

D051171516

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
1. Non-Arsitektural	5
2. Arsitektural.....	5
C. Tujuan dan Sasaran Perancangan	6
D. Manfaat.....	7
E. Lingkup Pembahasan	8
F. Sistematika Pembahasan.....	8
Bab I Pendahuluan	8
Bab II Tinjauan Pustaka.....	8
BAB III Metode Perancangan	8
Bab IV Pendekatan Konsep Perancangan.....	9
Bab V Konsep Perancangan	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Objek Perancangan	10
B. Pengertian Judul	10
1. Pengertian <i>Creative</i>	10
2. Pengertian <i>Hub</i>	10
3. <i>Creative Hub</i>	10
4. Arsitekstil.....	11
C. Tinjauan Umum Ekonomi Kreatif	11
1. Pengertian Ekonomi Kreatif	11
2. Pokok-pokok ekonomi kreatif	13
3. Peran Ekonomi Kreatif	13
4. Tinjauan Industri Kreatif	14
5. Sejarah Industri Kreatif.....	16
6. Karakteristik Industri Kreatif	18
7. Subsektor Industri Kreatif.....	18
D. Tinjauan Umum Tekstil	21

1.	Sejarah Tekstil	21
2.	Pengertian Tekstil	22
3.	Jenis-jenis Tekstil	23
E.	Tinjauan Umum Arsitekstil	23
1.	Sejarah Arsitekstil	23
2.	Perkembangan Struktur Tekstil Modern	27
3.	Perkembangan Arsitekstil pada abad ke-21	29
4.	Perkembangan Teknologi Material Tekstil	31
5.	Pengertian Arsitekstil Menurut Para Ahli	35
6.	Tekstil sebagai kulit (<i>Textile as skin</i>)	37
7.	Tekstil sebagai pola (<i>Textile as pattern</i>)	40
8.	Tekstil sebagai Material Bangunan	40
9.	Membran Tekstil Arsitektural	43
10.	Arsitektur dan Fashion	44
G.	Studi Banding Pusat Industri Kreatif	46
I.	Kesimpulan Studi Banding	51
BAB III		52
METODE PERANCANGAN		52
A.	Gambaran Umum Lokasi	52
1.	Letak Geografis dan Administrasi Kota Palopo	52
2.	Kondisi Fisik Kota Palopo	54
3.	Kondisi Sosial Kependudukan Kota Palopo	56
4.	Kondisi Perekonomian Kota Palopo	56
5.	Potensi Industri Kreatif di Palopo	60
6.	Tinjauan Demografi	61
7.	Tinjauan Tata Ruang	63
8.	Tinjauan Aksebilitas	64
BAB IV		66
PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN		66
A.	Pendekatan Metode Perancangan	66
1.	Jenis Pembahasan	66
2.	Waktu Pengumpulan Data	66
3.	Pengumpulan Data	66
4.	Teknik Penulisan Data	67
5.	Landasan Konseptual Perancangan	68
B.	Pendekatan Konsep Perancangan Makro	68

1.	Pendekatan Konsep Penentuan Lokasi	68
2.	Pendekatan Konsep Pemilihan Tapak	69
3.	Analisis Penentuan Tapak	70
C.	Pendekatan Konsep Perancangan Mikro	74
1.	Pendekatan Konsep Kegiatan	74
2.	Pendekatan Konsep Kebutuhan Ruang	82
3.	Pendekatan konsep besaran ruang	85
4.	Pendekatan Konsep Kebutuhan Bentuk dan Penampilan	90
6.	Pola Tata Massa	94
7.	Pendekatan Konsep Struktur	96
8.	Pendekatan Konsep Utilitas	100
BAB V	104
KONSEP PERANCANGAN	104
A.	Metode Perancangan.....	104
B.	Konsep Perancangan Makro.....	105
1.	Konsep Penentuan Lokasi/Analisis Kelayakan Lokasi Tapak terpilih.....	105
2.	Eksisting Tapak.....	106
a.	Analisis View dari Tapak.....	107
b.	Akseibilitas.....	108
c.	Kebisingan.....	109
d.	Orientasi Matahari.....	109
3.	Konsep Penataan Ruang Luar.....	110
a.	Pola Tata Massa.....	110
b.	Elemen Lunak (<i>Soft Material</i>).....	110
c.	Elemen Keras (<i>Hard material</i>).....	112
C.	Konsep Perancangan Mikro.....	113
1.	Prediksi Jumlah Pengunjung.....	113
2.	Hubungan Ruang.....	115
3.	Konsep bentuk dan penampilan.....	116
4.	Konsep Struktur dan Konstruksi.....	120
a.	Struktur bawah.....	120
b.	Struktur tengah.....	120
c.	Struktur atas.....	121
5.	Konsep Tata Ruang Dalam Bangunan.....	122
6.	Sistem Utilitas Bangunan.....	127
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Pergerakan Era Perekonomian Dunia.....	17
Gambar 2. Tenda sebagai rumah dengan penutup kulit mamut	24
Gambar 3. Ilustrasi tenda bersejarah kuno.....	24
Gambar 4. Atap tekstil Colosseum, Roma, Italia	24
Gambar 5. Atap tekstil yang dapat ditarik dan dilipat di Colosseum, Roma, Italia.....	25
Gambar 6. Tenda Militer Roman	25
Gambar 7. Tenda Rumah sakit sementara, USA, 1918.....	26
Gambar 8. Munich Olympics Stadium, German, 1972.....	28
Gambar 9. The Hajj Terminal, King Abdulaziz Airport, Jeddah, Saudi Arabia.....	28
Gambar 10. The Hajj Terminal, King Abdulaziz Airport, Jeddah, Saudi Arabia.....	28
Gambar 11. Konstruksi kabel dan tekstil, World Cup Stadion Stuttgart (2006).....	29
Gambar 12. Olympic Watercub, Cina, 2008.....	31
Gambar 13. Centre for Genterology, Jerman, 2004 (membran EFTE berlapis tunggal sebagai kulit kedua)	32
Gambar 14. Dolce Vita Tejo mall, Portugal, 2009 (mengintegrasikal Low-E Coating ke dalam bantalan EFTE)	33
Gambar 15. Tahari Showroom, Newyork.....	37
Gambar 16. Venezuelan Pavillion, Venezuela.....	38
Gambar 17. Gedung Barcelona Construmat Ephemeral Space	38
Gambar 18. WE Hotel Toya, Jepang	39
Gambar 19. WE Hotel Toya, Jepang	39
Gambar 20. Instalasi Shadow Play, Rumah Arsitektur, Coppenhagen.....	40
Gambar 21. Burj Al-Arab Hotel, Dubai, 1999.....	41
Gambar 22. Kantor Penelitian perusahaan furniture Sedus Stoll Ag, Dogern, 2010.....	42
Gambar 23. Mercedes Benz Museum, Stuttgart,2006.....	42
Gambar 24. Dinding dengan tekstur sikat.....	43
Gambar 25. Heydar Alivey Centre, Zaha Hadid	44
Gambar 26. Glove clutch bags.....	45
Gambar 27. Karya Desainer Peter Do.....	45
Gambar 28. Peta Batas Administrasi Kota Palopo.....	54
Gambar 29. Grafik PDRB Per Kapita Kota Palopo Tahun 2014-2017	57
Gambar 30. Presentase Penduduk Miskin Kota Palopo Tahun 2013-2017	58
Gambar 31. Peta Rencana Pola Ruang Kota Palopo Tahun 2012-2031	63
Gambar 32. Bagan Landasan Konseptual Perancangan	68
Gambar 33. Kecamatan Wara	71
Gambar 34. Kecamatan Telluwanua.....	72
Gambar 35. Kecamatan Mungkajang	73
Gambar 36. Pleats.M Wedding Centre, Jepang	91
Gambar 37. Menara Jenga Esque 56, Newyork	91
Gambar 38. Turning Torso Tower, Swedia	92
Gambar 39. Rumah Anyaman	93
Gambar 40. National Museum of African-American History and Culture	93
Gambar 41. High school in the Schillerstrabe, Kufstein	94
Gambar 42. Lokasi Tapak terpilih	106
Gambar 43. Kondisi Eksisting Tapak	106
Gambar 44. Pandangan dari luar ke dalam tapak.....	108
Gambar 45. Pencapaian menuju tapak.....	108
Gambar 46. Analisis Kebisingan pada tapak	109

Gambar 47. Orientasi Matahari dan Analisis Vegetasi	110
Gambar 48. Pola Tata Massa	110
Gambar 49. Hubungan Ruang Palopo Creative Hub	116
Gambar 50. Hubungan Ruang Industri Kreatif	116
Gambar 51. Konsep gubahan bentuk Alternatif 1	117
Gambar 52. Konsep gubahan bentuk Alternatif 2	117
Gambar 53. Konsep gubahan bentuk Alternatif 3	118
Gambar 54. Konsep gubahan bentuk Alternatif 4	118
Gambar 55. Konsep gubahan bentuk Alternatif 5	119
Gambar 56. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 6	119
Gambar 57. Pondasi Poer Plat dan Pondasi garis.....	120
Gambar 58. Struktur Balok dan Sambungan Balok	121
Gambar 59. Struktur atap rangka baja dan plat beton	121
Gambar 60. Material Barrisol	122
Gambar 61. Material Fiberglass.....	123
Gambar 62. Material PVC	123
Gambar 63. Geotekstil.....	123
Gambar 64. Tirai gorden	124
Gambar 65. Material Gypsum	124
Gambar 66. Material Kayu	124
Gambar 67. Beton (Flyslab)	125
Gambar 68. Kain digunakan sebagai pembatas ruang.....	125
Gambar 69. Geotekstil.....	126
Gambar 70. Lantai Granit.....	126
Gambar 71. Karpet Lantai	126
Gambar 72. Lantai tegel	127
Gambar 73. Lantai Kayu	127
Gambar 74. Sistem jaringan listrik	128
Gambar 75. Sumber pencahayaan alami	128
Gambar 76. Sumber pencahayaan buatan	129
Gambar 77. Sumber penghawaan alami	129
Gambar 78. Sistem penghawaan buatan	130
Gambar 79. Sistem jaringan air bersih.....	130
Gambar 80. Sistem jaringan air kotor	131
Gambar 81. Sistem kewanaman kebakaran	131
Gambar 82. Sistem Pengolahan Sampah	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi Industri dimulai pada abad 18 yang membawa pengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa termasuk di Indonesia. Revolusi Industri adalah keadaan dimana banyak aspek kehidupan yang terpengaruh oleh perubahan global tersebut. Dimana proses produksi atau jasa yang mulanya sulit, memakan waktu lama, dan memakan biaya mahal menjadi lebih mudah, lebih cepat, dan lebih murah dalam prosesnya. Dari Industri 1.0 dengan penemuan mesin uap, tenaga listrik, mesin komputer dan robot, hingga saat ini telah memasuki Revolusi Industri keempat atau lebih dikenal dengan istilah Revolusi Industri 4.0 dimana Revolusi Industri 4.0 memiliki perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi begitu cepat dan mengubah banyak bidang kehidupan manusia.

Para ahli meyakini era ini bukan perluasan atau pengembangan dari Revolusi Industri 3.0, melainkan era dari Revolusi Industri 4.0 itu sendiri, dikarenakan terdapat banyak inovasi baru di industri 4.0, diantaranya *Internet of Things (IoT)* suatu konsep dimana objek tertentu punya kemampuan untuk memudahkan proses komunikasi, mentransfer data, sensor melalui jaringan tanpa memerlukan adanya interaksi dari manusia ke manusia secara langsung.

Menurut Kemendikbud (2014) Pendidikan di 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan munculnya industri keempat dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah, menemukan inovasi baru, dan menciptakan Sumber Daya Manusia berkualitas tinggi sebagai nilai tambah.

Era 4.0 telah berada di tengah masyarakat dan terus berkembang. Dengan adanya Revolusi industri ini, generasi millennial harus mentransformasikan diri menjadi mental yang komunikatif, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Mengutip dari laman Amar P.Natasuwarna (2018) Pelajar sebagai pelaku di masa yang

akan datang, hanya 32,5% diantara pelajar yang dapat menjawab beberapa istilah Revolusi industri 4.0. minimnya kesadaran pelajar yang berusaha ditanggulangi dengan literasi baru yang terdiri dari Literasi teknologi, literasi digital, dan literasi manusia. Semakin berkembangnya Revolusi Industri 4.0 yang telah banyak mengubah kehidupan manusia terutama dalam bidang perekonomian, generasi milenial diharapkan mampu membawa perubahan dan mengembangkan diri sebagai generasi yang kreatif dan inovatif. Namun di Indonesia saat ini generasi milenial banyak yang menyimpang dan tidak seperti yang di harapkan sebagai pembawa perubahan bangsa ini. Tentu hal ini perlu di perhatikan dan di tangani dengan cara yang mereka butuhkan. Hal ini menjadikan sebagai penopang untuk mencari alternatif dengan menggerakkan ekonomi kreatif sebagai wadah untuk berkreasi.

Ekonomi kreatif merupakan perekonomian yang mengintensifkan kreativitas dengan mengandalkan ide dan sumber daya manusia (SDM). Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa ekonomi kreatif adalah suatu upaya pembangunan ekonomi berkelanjutan dengan adanya Revolusi Industri 4.0 yang mengubah cara orang bertukar informasi, berdagang dan mengkonsumsi barang dan jasa, pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu yang mampu menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Selain Industri manufaktur dan Industri jasa, Industri kreatif adalah salah satu bidang industri yang memiliki peluang besar untuk berkembang pesat dalam era industri 4.0. Kementerian Perdagangan Republik Indonesia mendefinisikan industri kreatif adalah suatu upaya pembangunan ekonomi berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. (Jambi, 2020).

Menurut Kementrian Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025 menyebutkan bahwa industri kreatif dapat dikelompokkan kedalam 14 sub sektor. Sub sektor

tersebut diantaranya : periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, video (film dan fotografi), permainan interaktif (game), musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak 50 (software), televisi dan radio, dan riset pembangunan.

Beberapa kota di Indonesia sudah mulai mengupayakan perkembangan dari ekonomi kreatif ini, salah satunya adalah Kota Palopo. Kini, Kota Palopo telah mengupayakan ekonomi kreatif dengan melibatkan warga untuk Kelola dan mengembangkan wisata dengan baik sebagai daya Tarik wisata Palopo. Dimana kegiatan ini dinaungi oleh Dinas Pariwisata dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Badan Ekonomi Kreatif Kota Palopo saat ini masih mengedepankan destinasi wisata budaya sebagai daya tarik Kota Palopo, tetapi sementara ini upaya tersebut belum menambah nilai citra Kota Palopo, dimana minimnya generasi milenial yang bergelut di dunia Industri kreatif.

Kota Palopo mengalami evolusi dan mengalami arus besar urbanisasi beberapa tahun ini. Kini, Palopo telah menampung 180 ribu jiwa warga dari tahun 2010-2019 menurut Data Badan Pusat Statistik Kota Palopo. Dan diantaranya 10,32% atau sebanyak 8 ribu orang menganggur, dari jumlah Angkatan kerja di Palopo sebesar 80.564 jiwa. Seiring dengan makin bergairahnya perekonomian di Kota Palopo, dengan memiliki usaha ekonomi kreatif lebih menarik daripada era ekonomi sebelumnya, karena tersedianya media massa, cetak dan online. Dan upaya ini diharapkan mengurangi tingkat pengangguran di Palopo dan menghadirkan generasi kreatif dan inovatif.

Kota Palopo diharapkan menjadi kota yang akomodatif, tetapi tetap dalam pigura etika dan nilai-nilai spiritual. Lahirnya generasi kreatif sektor fashion, musik, teater, radio, hingga perangkat lunak computer, sejatinya mampu diidentifikasi dengan baik. Banyak dari mereka yang membentuk suatu komunitas yang kurang mendapat penguatan kapasitas oleh pemerintah. Maka dalam konteks ini, dibutuhkan untuk mengawinkan pelaku-pelaku kreatif ini dengan pemodal dan pemasar. Di dalam perkawinan ini, dilakukan *business matching* sehingga menjadi

sinergi kuartet pemerintah, kalangan kampus, dan pelaku-pelaku kreatifitas itu sendiri.

Talenta generasi yang hadir tersebut memerlukan salurannya, Dengan adanya ekonomi kreatif ini, Upaya yang dilakukan yaitu dengan menciptakan wadah bagi komunitas produktif untuk menumpahkan kreativitas terutama yang bergelut di bidang kegiatan industri kreatif serta dapat mengangkat citra Kota Palopo melalui karya-karyanya. Maka dari itu, dirancangnya sebuah tempat yang signifikan yaitu perancangan Creative Center / Creative Hub.

Creative Center menjadi wadah untuk memfasilitasi para generasi kreatif dan para pelaku industri kreatif, hingga masyarakat pada umumnya, yang dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas, *office* dan *maker space*. Melihat potensi ekonomi kreatif di Kota Palopo yang masih dapat dikembangkan, namun perkembangannya masih bersifat individual. Jenis Industri kreatif yang berpotensi dikembangkan di kota palopo mencakup bidang fashion, arsitektur, fotografi, dan Desain Komunikasi dan Visual (DKV). Maka dari itu, creative center ini diperlukan untuk menyatukan para pelaku bidang industri kreatif yang nantinya akan saling berinteraksi dan berkolaborasi karya.

Pada Bangunan Palopo *Creative Hub* ini konsep yang diterapkan berdasarkan kegiatan pelaku yaitu, berdiskusi, belajar, berkarya, memproduksi, mencari ide-ide inspirasi dan sebagainya. Selain itu yang menjadi dasar konsep perancangan bangunan yaitu desain bangunan yang dapat dinikmati keindahan dan kenyamanannya, baik bagi pengguna di dalam bangunan dan dari luar bangunan (fasad bangunan).

Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan, tema desain yang sesuai untuk creative center ini yaitu menggunakan konsep *Architextiles*. Teori Herzog, de Mauron, Hani Rashid, Rem Koolhaas, dan ahli estetika lain menyimpulkan bahwa konvensional arsitektur terlalu lambat untuk mengikuti perubahan yang signifikan dalam masyarakat dan budaya. Dalam dunia mode segalanya bergerak lebih cepat daripada arsitektur berpakaian, mengubah diri, memberikan bentuk, menemukan

gaya baru.

Karena itu, tema *Architextiles* pada bangunan ini dipilih untuk mengekspresikan fungsi utama bangunan yaitu sebagai pusat kreatif dimana konsep tersebut memiliki keunikan tersendiri dan mampu mengikuti tren Arsitektur yang terjadi begitu cepat. *Architextiles* yaitu gabungan dari arsitektur dan tekstil, dimana tekstil menawarkan berbagai kemungkinan yang signifikan, unik, dan inovatif. Sejarah, teoritis, visual dan binaan dapat dijadikan sebagai bukti dimana konsep tekstil dapat di realisasikan diranah arsitektur. Bukti juga menunjukkan bahwa arsitektur dan tekstil memberikan hubungan yang unik dan mencerahkan masa kini dan kemungkinan masa depan. Konsep atraktif dengan bentuk yang unik serta permainan warna, Dapat dijadikan Hal-hal yang ditujukan untuk memberikan kenyamanan pengguna didalam bangunan. Selain itu juga, dapat memberikan ketertarikan pad bangunan luar (fasad bangunan) dengan konsepnya yang unik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam perancangan ini adalah:

1. Non-Arsitektural
 - a. Bagaimana upaya pemerintah dalam peningkatan potensi ekonomi kreatif di kota Palopo?
 - b. Bagaimana pengembangan Ekonomi kreatif di kota Palopo sehingga dapat menciptakan generasi yang kreatif dan inovatif?
 - c. Bagaimana cara meningkatkan potensi para pelaku industri kreatif?
2. Arsitektural
 - a. Arsitektural Makro
 1. Bagaimana menentukan aksesibilitas, tata massa, tapak, sirkulasi, dan lokasi strategis mudah dijangkau serta sesuai fungsi dengan kebutuhan sekitar, mudah dicapai, dan sesuai untuk peruntukan lahan.

b. Arsitektural Mikro

1. Bagaimana merancang program kegiatan dan tata ruang bangunan sesuai dengan fungsi.
2. Bagaimana menciptakan bentuk dan penampilan bangunan sesuai dengan konsep *Architextiles*?
3. Bagaimana menentukan sistem struktur, sistem utilitas dan material sesuai dengan konsep *Architextiles*?

C. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1. Tujuan

Menyusun konsep perancangan dan perencanaan *Palopo Creative Hub* dengan ungkapan visual bangunan yang inovatif dengan konsep *Architextiles*. Sehingga dapat mewadahi pengembangan potensi-potensi masyarakat kota Palopo untuk berkreasi dan bergelut di bidang Industri kreatif berbasis ekonomi kreatif.

2. Sasaran

Sasaran akan dibahas lebih lanjut pada pendekatan konsep dasar perancangan yaitu :

a. Makro

Sasaran makro *Palopo Creative Hub* yaitu menentukan lokasi tapak yang strategis, tersedianya jaringan infrastruktur kota, dan mudah dijangkau dengan konsep *Architextiles*.

b. Mikro

Sasaran mikro *Palopo Creative Hub* yaitu menciptakan bentuk dan penampilan bangunan, menentukan program ruang sesuai aktivitas pelaku, menentukan sistem struktur, sistem utilitas, sistem akustik, dan material bangunan dengan konsep *Architextiles*. Menyediakan sarana dan prasarana

terpusat di Kota Palopo sebagai wadah untuk mengembangkan potensi-potensi masyarakat untuk berkreasi dan bergelut di bidang industri kreatif. Menjadi sarana pengembangan diri bagi masyarakat dalam bidang Arsitektur, Desain Komunikasi Visual (DKV), fashion dan fotografi.

D. Manfaat

Adapun manfaat dalam perancangan Palopo Creative Hub ini adalah sebagai berikut:

1. Ranah Ilmu Arsitektur
 - a. Mampu menjadi acuan dasar dalam mendesain rancangan sehingga rancangan selanjutnya lebih baik lagi.
 - b. Sebagai sarana edukasi, pengembangan diri, dan menciptakan generasi yang kreatif dan inovatif dalam bidang industry berbasis ekonomi kreatif.
2. Ranah Praktisi Arsitektur
 - a. Dengan menerapkan konsep *Architextiles*, Palopo Creative Hub dapat menggambarkan bahwa perubahan siklus ekonomi global dan sosial budaya terjadi begitu cepat, oleh karena itu, *Architextiles* hadir dengan kondisi yang menarik dan dapat mengekspresikan dengan lebih efektif dan mengasimilasi perubahan yang begitu cepat dalam gaya hidup. Dimana tekstil menawarkan berbagai kemungkinan yang signifikan, unik, dan berkembang inovasi.
 - b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan arsitektur khususnya penataan ruang, sehingga untuk kedepannya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian sejenisnya.
3. Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan
 - a. Mampu mengembangkan Industri berbasis Ekonomi kreatif dan meningkatkan citra Kota Palopo.

- b. Pengembangan diri dalam bidang Arsitektur, Desain Komunikasi Visual (DKV) ,fashion dan fotografi.

E. Lingkup Pembahasan

Pada pembahasan ini terfokus pada :

1. Perancangan Palopo Creative Hub di Kota Palopo dengan pendekatan Architextiles.
2. Cara pengaplikasian konsep Architextiles terhadap *Palopo Creative Hub*.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa tahap pembahasan antara lain :

Bab I Pendahuluan

Merupakan tahap pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang tinjauan umum dan studi banding kutipan pustaka mengenai pembagian pengertian, fungsi, jenis, kegiatan pokok, dan studi banding dari beberapa *Creative Hub*. Kemudian kutipan akan dikaji untuk memberi kesimpulan, batasan, dan anggapan.

BAB III Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri atas dua pokok pembahasan yaitu pertama menjelaskan pendekatan/tema spesifik perancangan

berdasarkan tinjauan teoritis, kedua membahas tentang tinjauan kota Makassar dan kebutuhan sesuai lokasi berupa data-data fisik dan non- fisik

seperti letak geografi, luas wilayah, serta kebijakan RTRW dan RTBL kota Palopo.

Bab IV Pendekatan Konsep Perancangan

Berisi analisis terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perancangan *Palopo Creative Hub* dengan konsep *Architextiles* di Palopo yang mencakup analisis kegiatan dan ruang, analisa site dan analisa visual bentuk bangunan yang menjadi dasar konsep perancangan.

Bab V Konsep Perancangan

Merupakan kesimpulan mengenai hal-hal yang akan dijadikan sebagai konsep dasar acuan dalam merancang *Palopo Creative Hub*. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai konsep dasar mulai dari konsep bentuk, konsep tata massa, konsep *interior* dan *eksterior*, konsep lansekap, konsep struktur, hingga konsep utilitas dan kelengkapan bangunan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Objek Perancangan

Objek Perancangan adalah *Palopo Creative Hub* sebagai sarana terpusat Ekonomi kreatif di Kota Palopo yang berfungsi untuk mewadahi masyarakat kota Palopo untuk mengembangkan potensi-potensi masyarakat, berkreasi dan bergelut di bidang industri kreatif serta memberikan image positing bagi Kota Palopo.

B. Pengertian Judul

Pengertian dari *Palopo Creative hub* dengan konsep *Architextiles* tersebut dapat diperoleh dari definisi masing-masing kata :

1. Pengertian *Creative*

Creative, Creativity atau Kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan, menciptakan, dan berkreasi untuk menghasilkan ide dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang (*thinking new things*).

2. Pengertian *Hub*

Hub dalam Bahasa Indonesia yaitu pusat kegiatan.

3. *Creative Hub*

Creative Hub adalah tempat mewadahi dan menyatukan orang-orang kreatif, tempat penelitian dan pengembangan diri dengan menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, mengembangkan bisnis dan memberdayakan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Menurut Creative HubKit, *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

(Panghegar, 2018).

Maksud dari perancangan *Palopo Creative Hub* itu sendiri adalah, sebagai wadah untuk menyatukan orang-orang kreatif, menciptakan ide-ide baru, belajar dan berkolaborasi karya antar bidang masing-masing serta memberdayakan masyarakat kota Palopo bergelut dalam bidang industri kreatif.

4. Arsitekstil

Arsitekstil adalah kombinasi antara arsitektur dan tekstil akan dijabarkan dalam suatu strategi implementasi tematik (kompatibilitas material, pencahayaan, dan sebagainya) dengan tujuan menghasilkan suatu kombinasi menarik antara suasana ruang dalam dan ruang luar yang edukatif.

Arsitekstil adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan teknik tekstil, bahan dan ide-ide dalam arsitektur.

C. Tinjauan Umum Ekonomi Kreatif

1. Pengertian Ekonomi Kreatif

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama John Howkins, penulis buku "Creative Economy, How People Make Money from Ideas". John Howkins adalah seorang yang multi profesi. Menurut definisi Howkins, Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan.

Berikut pengertian ekonomi menurut beberapa ahli :

- a. Ekonomi merupakan ilmu secara sistematis mempelajari tingkah laku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang

terbatas guna mencapai tujuan tertentu. **Adam smith** (Ritonga, 2000).

- b. Mendefinisikan ekonomi merupakan suatu studi tentang pemanfaatan sumberdaya yang langka untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas. **Richard G. Lipsey** (Ritonga, 2000).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa adalah ilmu yang mempelajari tentang kebutuhan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup demi tercapainya kemakmuran.

Kreativitas berasal dari bahasa latin, yaitu “creo” yang artinya “menciptakan atau membuat”. Dari sudut pandang ekonomi, kreativitas lebih menunjukkan pada suatu tindakan kreasi manusia. Kreativitas menunjukkan suatu fenomena dimana seseorang menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk produk barang maupun jasa yang memiliki nilai ekonomi.

Berikut ini telah di uraikan beberapa pengertian kreativitas menurut beberapa ahli :

- a. Jophn Howkins mendefinisikan kreativitas adalah ide-ide, gagasan, imajinasi, dan mimpi-mimpi yang dituangkan dalam bentuk produkproduk yang dapat diperdagangkan.
- b. Thedeo Levit mendefinisikan kreativitas adalah berfikir sesuatu yang baru (creativity is thinking new things). Hakikat kreatifivitas adalah menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada atau memperbarui kembali suatu yang telah ada (originality means creating something from nothing or reworking something that already exists).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah ide-ide yang dituangkan dalam penciptaan suatu produk baru ataupun memperbarui kembali yang sudah ada.

Ekonomi kreatif dapat diartikan sebagai kegiatan ekonomi yang

mengutamakan pada kreativitas berfikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda yang memiliki nilai dan bersifat komersial.

2. Pokok-pokok ekonomi kreatif

Kreasi adalah penciptaan dimana daya kreasi merupakan faktor dalam industri kreatif dengan melibatkan segala yang berhubungan dengan cara-cara mendapatkan input, menyimpannya dan mengolahnya. Sehingga daya kreativitas, keterampilan dan bakat, ide adalah faktor suplai yang sangat penting.

Dengan produk yang unik dan berbeda serta orisinal, produk tersebut mampu berkompetensi dengan produk-produk lawanya dengan baik dan berpotensi menciptakan lapangan kerja serta memakmurkan bagi yang memilikinya. Daya kreasi adalah kekuatan yang unik dan berbeda serta orisinal, produk tersebut mampu berkompetisi modal yang sama, namun ada yang mengasahnya menjadikan sebagai pekerjaan.

Industri berbasis kreatifitas menjadi industri yang maju pesat sehingga daya kreasi tidak boleh dianggap sebagai hal yang remeh. Terdapat tiga hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, penemuan dan inovasi antara lain :

a. Kreativitas

Dapat dijabarkan sebagai suatu kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, juga bisa menghasilkan ide baru atau praktis sebagai solusi dari suatu masalah, atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada serta dapat diterima oleh masyarakat umum.

Seseorang yang memiliki kreativitas dan dapat memaksimalkan kemampuannya itu, bisa menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri beserta orang lain.

3. Peran Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif dapat mendorong terciptanya pendapatan, lapangan kerja,

dapat mempromosikan aspek-aspek sosial, kebudayaan, meningkatkan teknologi, mengembangkan sumber daya manusia. Oleh sebab itu, ekonomi kreatif dapat dipandang sebagai penggerak pertumbuhan suatu bangsa.

Ada beberapa alasan kenapa ekonomi kreatif berperan sebagai penggerak pertumbuhan dan pembangunan ekonomi, yaitu sebagai berikut :

- a. Ekonomi kreatif merupakan induk dari industri-industri kreatif.
- b. Ekonomi kreatif dapat memperkuat ekonomi, budaya, dan aspek-aspek sosial yang saling berhubungan dengan teknologi, kekayaan intelektual, dan tujuan wisata.

Menurut Daubarate dan Startine telah menjelaskan tentang ekonomi kreatif akan memiliki peran yang signifikan terhadap perekonomian suatu negara. Dimana peran tersebut diantaranya :

- a. Ekonomi kreatif bisa menurunkan jumlah pengangguran di suatu negara. Ekonomi kreatif telah mampu menciptakan lapangan pekerjaan.
- b. Ekonomi kreatif akan bisa meningkatkan pertumbuhan jumlah ekspor Negara.
- c. Ekonomi kreatif dapat memberikan dampak pada peningkatan
- d. Ekonomi kreatif memberikan kesempatan luas kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan ekonomi.
- e. Ekonomi kreatif memberikan kesempatan pada golongan muda untuk bisa mengeksploitasi kemampuan ide kreatif mereka sehingga bisa lebih meningkatkan .

4. Tinjauan Industri Kreatif

Industri kreatif di Indonesia saat ini tengah menjadi sorotan karena menyumbang cukup signifikan terhadap perekonomian di Indonesia, berdasarkan data BEKRAF, kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestic bruto Indonesia tahun 2017 sebesar 7,28%. Melihat kontribusi yang cukup besar

tersebut, maka perlu kita cermati bersama tentang apa itu industri kreatif menurut beberapa sumber.

Berikut adalah pengertian Industri kreatif menurut para ahli sebagai berikut :

- a. Menurut Departemen Perdagangan RI (2009:5) ,”Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut”.
- b. Menurut Simatupang (2007) , “Industri kreatif yang mengandalkan talenta, keterampilan, dan kreativitas yang merupakan elemen dasar setiap individu. Unsur utama industri kreatif adalah kreativitas, keahlian, dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual”.
- c. Menurut UK DCMS Task Force (1998:4), “Industri kreatif merupakan industri yang berasal dari kreativitas individu, keterampilan, dan bakat yang secara potensial menciptakan kekayaan, dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi dan pembangkitan kekayaan intelektual dan daya cipta individu.”(“Creatives Industries as those which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”).
- d. Menurut UNCTAD dan UNDP dalam Creative Economy Report (2008:4), “Industri kreatif dapat didefinisikan sebagai siklus kreasi, produksi, serta distribusi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai input utama. Industri kreatif terdiri dari seperangkat pengetahuan berbasis aktivitas yang menghasilkan barang-barang riil dan intelektual nonriil atau jasa-jasa artistik yang memiliki kandungan kreatif tersusun dari suatu bidang yang heterogen yang saling mempengaruhi dari kegiatan-kegiatan kreatif yang bervariasi, yang tersusun dari seni dan kerajinan tradisional, penerbitan, musik, visual dan pembentukan seni

sampai dengan penggunaan teknologi yang intensif dan jasa-jasa yang berbasis kelompok, seperti film, televisi, dan siaran radio, serta media baru dan desain.”

5. Sejarah Industri Kreatif

Awal mula kemunculan industri kreatif sebagai dasar dari ekonomi kreatif di dunia tidak terlepas dari era-era ekonomi sebelumnya. Era ekonomi gelombang pertama merupakan era pertanian di mana sumber daya manusia bekerja dan mengandalkan hasil-hasil mentah dari alam sebagai sumber utama kegiatan perekonomiannya.

Era ini kemudian berkembang mengikuti zaman menjadi era industrialisasi, yaitu era di mana sumber daya manusia melakukan kegiatan perekonomian berupa kegiatan pengolahan bahan mentah menggunakan mesin- mesin produksi menjadi produk setengah jadi atau produk jadi (Dumairy, 1996).

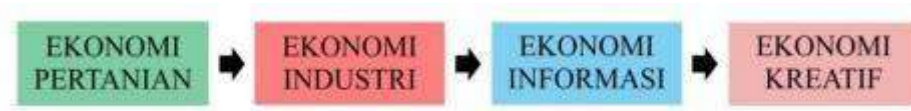
Dalam era industrialisasi ini, efisiensi dan harga murah tercipta dalam produksi, distribusi dan pola kerja akibat adanya penemuan-penemuan baru di bidang teknologi, informasi dan komunikasi, seperti internet, email, short message service (SMS) dan global system mobile communication (GSM).

Penemuan-penemuan baru ini juga mempermudah interkoneksi dan komunikasi antarmanusia sehingga menjadikan manusia semakin produktif dalam melakukan aktivitas (Departemen Perdagangan RI, 2008). (Anonim, 2018)

Penemuan-penemuan teknologi, informasi dan komunikasi membawa era ekonomi baru berupa ekonomi informasi, yaitu era di mana terjadi interaksi sosial yang semakin mudah dan globalisasi di bidang media dan hiburan sehingga mengubah karakter, gaya hidup dan perilaku manusia dan masyarakat menjadi lebih kritis sehingga pasar perekonomian semakin luas dan global, disertai persaingan yang semakin ketat.

Negara-negara Barat mulai disaingi oleh negara-negara Asia seperti China dengan biaya industri yang sangat murah dan Jepang dengan efisiensi industrinya Negara-negara Barat mulai menyadari supremasi di bidang industri mulai tidak bisa diandalkan sebagai kekuatan perekonomian.

Dengan semakin terbentuknya karakter, gaya hidup dan perilaku manusia yang semakin kritis dan produktif, terbentuklah era baru perekonomian yang disebut ekonomi kreatif.



Gambar 1. Skema Pergerakan Era Perekonomian Dunia
Sumber : (Departemen Perdagangan RI, 2008)

Di Indonesia, industri kreatif sudah ada bahkan sejak era ekonomi gelombang pertama yaitu era ekonomi pertanian. Namun, tingkat interaksi sosial dan tingkat kebutuhan manusia pada era tersebut belum memungkinkan berkembangnya industri kreatif seperti pada abad ke-21 saat ini.

Industri kreatif di Indonesia menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam perekonomian sejak tahun 2000 sehingga pada era kepemimpinan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono mulai disusunlah Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 dan Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025.

Arah pengembangan perekonomian Indonesia menjadi ekonomi kreatif dengan pemanfaatan industri kreatif semakin kuat dalam era kepemimpinan Presiden Joko Widodo dengan dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf).

Bekraf merupakan lembaga nonkementrian yang dibentuk untuk bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Dengan demikian, ekonomi kreatif dengan dasar industri kreatif menjadi tumpuan yang memegang masa depan perekonomian Indonesia.

6. Karakteristik Industri Kreatif

Berdasarkan hasil studi pemetaan Industri kreatif yang dilakukan Departemen Perdagangan RI (2007:38), industri kreatif memiliki karakteristik umum sebagai berikut.

- a. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh subsektor industri kreatif.
- b. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah tersebut diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan.
- c. Fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tinggi, tetapi tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan perusahaan.
- d. Memiliki tingkat teknologi dan produktivitas modal yang relatif konstan. Artinya teknologi yang digunakan bukan teknologi tinggi dan bukan industri padat modal (capital intensive).

7. Subsektor Industri Kreatif

Menurut BEKRAF ada 16 subsektor Industri Kreatif di Indonesia, sebagai berikut :

- a. Periklanan : Kegiatan kreatif yang berkaitan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), yang meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan, misalnya : riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau sampels, serta penyewaan kolom untuk iklan.
- b. Arsitektur : kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya instruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (town planning, urban

design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior).

- c. Pasar Barang Seni : Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan.
- d. Kerajinan : Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam,(emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya produksi dalam jumlah yang relatif kecil(bukan produksi massal).
- e. Desain : kegiatan yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.
- f. Fashion : kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode, dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen,serta distribusi produk fesyen.
- g. Video, Film dan Fotografi : kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi vidio, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film.
- h. Permainan Interaktif : kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu

pembelajaran atau edukasi.

- i. Seni pertunjukan : kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal:pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik),desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.
- j. Seni Rupa : Di bidang seni rupa, Indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, maupun potensi pasarnya. Jaringan seni rupa Indonesia juga sangat kuat, baik dalam negeri maupun di luar negeri.
- k. Layanan computer dan Piranti Lunak : Penerbitan dan Percetakan : kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah tabloid, dan konten digital, serta kegiatan,kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus, lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.
- l. Kuliner : ub sektor kuliner mempunyai potensi yang sangat kuat untuk berkembang. Dbuktikan sektor ini memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.
- m. Musik : Industri musik merupakan industri yang cukup menjanjikan. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini. Saat ini semakin banyak platform pembelian musik digital yang murah dan mudah sehingga mengurangi aksi pembajakan.

- n. Televisi dan Radio : kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis ,reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.
- o. Riset dan Pengembangan : kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar, termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni, serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

D. Tinjauan Umum Tekstil

1. Sejarah Tekstil

Tekstil memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari kita, sehingga setiap orang harus mengetahui dasar-dasar pengetahuan mengenai serat atau bahan. Serat tekstil dapat digunakan untuk berbagai macam hal contoh seperti untuk memperoleh suatu kehangatan, kesenangan pribadi, bahkan untuk menampilkan tingkat kekayaannya.

Menurut para peneliti tekstil sudah ada sejak zaman *Neolitikum* atau sejak zaman Batu Baru tahun 2000-8000 SM. Bukti sejarah ini adalah penemuan alat tenun, misalnya gelondong benang atau alat tenun batu, penemuan tersebut, membuktikan ada pemintalan pada zaman tersebut.

Penyebaran tekstil dari timur ke barat, dimulai pada tahun 300 SM. Saat balatentara Iskandar agung membawa pulang ke Eropa benda-benda katun dari wilayah Pakistan. Mereka lantas mengembangkan perdagangan kain secara besar-besaran.

2. Pengertian Tekstil

Tekstil adalah bahan yang berasal dari serat yang diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana dan berbagai produk kerajinan lainnya. Pengetahuan tentang jenis dan sifat serat tekstil merupakan modal dasar bagi yang akan terjun di industri tekstil dan fashion.

Kain merupakan jenis bahan tekstil yang diolah sedemikian rupa dengan menyilangkan benang lusi dan benang pakan. Serat tekstil dapat dikelompokkan atas dua yaitu serat alam dan serat buatan. Untuk serat buatan dibagi menjadi dua yaitu serat setengah buatan dan serat sintetis (Goet Poespo, 2005:9).

Serat tekstil adalah suatu benda yang memiliki perbandingan antara panjang dan diameter sangat besar. Serat dapat digunakan sebagai serat tekstil harus memenuhi persyaratan diantaranya adalah panjang, fleksibel dan kekuatan. (Sunarto, 2008:6).

Tekstil adalah material fleksibel yang terbuat dari tenunan benang. Jenis tekstil dapat diketahui dari perbedaan serat dan permukaan teksturnya. Ada yang berasal dari serat alam tumbuhan dan hewan, serat buatan sintetis, dan serat dari bahan galian asbes dan logam. Serat bahan alam misalnya: katun, wol, sutera.

Serat buatan misalnya: dakron, polyester, dan nilon. Serat dari bahan galian misalnya: brokat, lame, dan songket. Jenis-jenis bahan tekstil ini memiliki sifat yang berbeda-beda yaitu :

- a. Katun : Sifat bahan katun menyerap air higroskopis, mudah kusut, kenyal dan tahan dalam temperatur panas yang tinggi.
- b. Wol : Sifat bahan wol sangat kenyal, tidak mudah kusut, dapat menghantarkan panas, apabila dipanaskan menjadi lebih lunak.
- c. Sutera : Sifat bahan sutera lembut, licin, berkilau, kenyal dan kuat. Bahan sutera banyak mengisap air dan memiliki rasa sejuk apabila digunakan.
- d. Dakron, polyester, dan nilon : Bahan-bahan tekstil ini bersifat lebih tahan

panas, tidak mudah kusut, kuat.

- e. Brokat, lame, dan songket : Sifat bahan tekstil ini kurang menyerap air, mudah berubah warna, tidak mudah kusut, kurang menyerap air, dan tidak tahan dengan panas tinggi.

3. Jenis-jenis Tekstil

Pada umumnya Bahan tekstil dikelompokkan menurut jenis-jenisnya, sebagai berikut :

- a. Berdasar jenis produk/bentuknya : serat staple, serat filamen, benang, kain, produk jadi (pakaian / produk kerajinan dll)
- b. Berdasar jenis bahannya : serat alam, serat sintetis, serat campuran
- c. Berdasarkan jenis warna/motifnya : putih, berwarna, bermotif/bergambar
- d. Berdasarkan jenis konstruksinya : tenun, rajut, renda, kempa. benang tunggal, benang gintir.

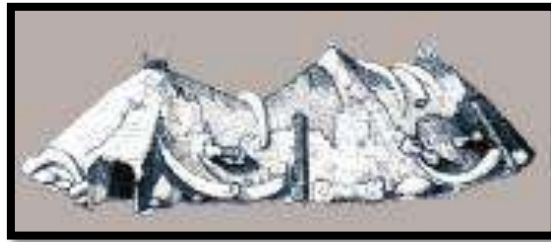
E. Tinjauan Umum Arsitekstil

1. Sejarah Arsitekstil

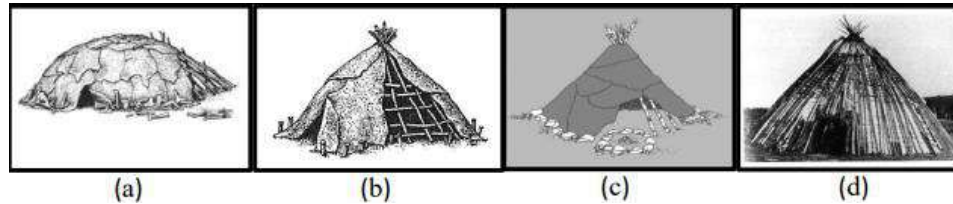
a. Arsitektur Tekstil pada periode Klasik dan Romawi (100 SM-400 SM)

Asal usul struktur tekstil dapat ditelusuri kembali lebih dari 44.000 tahun yang lalu, dari zaman es di Siberia Stepa, dimana sisa-sisa kulit binatang yang telah ditemukan dan diidentifikasi sebagai tempat perlindungan seperti tenda sederhana yang dibuat oleh spesies Neanderthal, Budaya Mousterian yang hidup pada era Paleolitik Tengah, di Eropa.

Tenda dicirikan sebagai tempat perlindungan berkubah rendah yang dibangun dari kulit binatang yang diikat ke rangka kayu batang pohon. Para Arkeolog salah satunya Tom Dillehay telah menemukan situs perumahan musiman di Pinceven Prancis, yang menawarkan bukti tentang tenda yang terbuat dari tiang kayu yang ditutupi dengan kulit Mastodon atau Mamut.



Gambar 2. Tenda sebagai rumah dengan penutup kulit mamut
Sumber :



Gambar 3. Ilustrasi tenda bersejarah kuno
a-tenda berkubah rendah, suku Mousterian (44000 SM)
b-tenda kerucut, Chili (13000 SM)
c-tenda kerucut, Prancis (8000 SM)
d-tenda kerucut, Rusia (4000 SM)
Sumber : (IOP Conference Series)

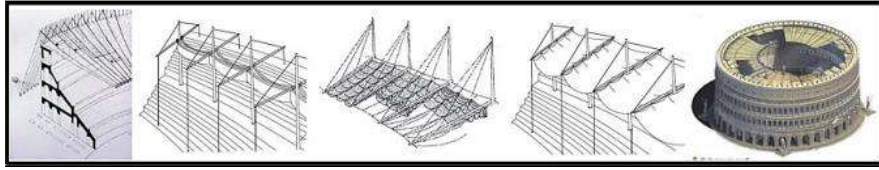
Budaya Nomaden diseluruh dunia, menggunakan kulit binatang sebagai kain untuk menutupi struktur kayu dan membuat tempat perlindungan (tenda tradisinoal), dengan berbagai desain, ukuran, dan bentuk yang muncul diribuan tahun terkini.

Arsitektur tekstil telah berkembang dari waktu ke waktu secara signifikan di Eropa, perkembangan ini berasal dari pengalaman berlayar yang mewakili langkah pertama ke dalam pengembangan struktur kain dalam arsitektur. Ada beberapa contoh untuk struktur kain pada periode 70-80 SM tersebut meliputi :

1. Atap Tekstil *Colosseum* yang dapat di tarik



Gambar 4. Atap tekstil *Colosseum*, *Roma*, *Italia*
Sumber : (issuu.com, 2020)



Gambar 5. Atap tekstil yang dapat ditarik dan dilipat di *Colosseum, Roma, Italia*
 Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

Colosseum yang dirancang oleh Arsitek bernama Chikkipa. Dibangun sekitar 70 M-72 M. *Colosseum* memiliki Velarium atau tenda penutup yang dapat ditarik dan dilipat. Ini dioperasikan oleh pelaut, karena pelaut dipercayai dengan latar belakang mereka dalam pembuatan kapal berlayar dan pelantar, lalu digunakan untuk mengoperasikan Velarium. Velarium menutupi seluruh area tempat duduk dan menyisakan celah ditengah untuk menerangi arena itu sendiri.

2. Tenda Militer, Roman



Gambar 6. Tenda Militer Roman
 Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

Tenda Militer pertama kali dirancang dan dikembangkan oleh orang Romawi untuk memenuhi kebutuhan tentara. Tenda terbuat dari kain atau kulit binatang dengan atap miring. Tenda ini bersifat sementara, portabel yang dapat dirakit dan dibongkar di lokasi.

Struktur portabel tersebut telah diwariskan banyak di bagian Eropa. Para Arkeolog menemukan jenis tenda tersebut melalui gambar, seperti yang diukir di atas kolom Trajan, termasuk "*Papilio Tent*" atau tenda kupu-kupu.

b. Arsitektur Tekstil pada periode *Ottoman* (1299-1923 SM)

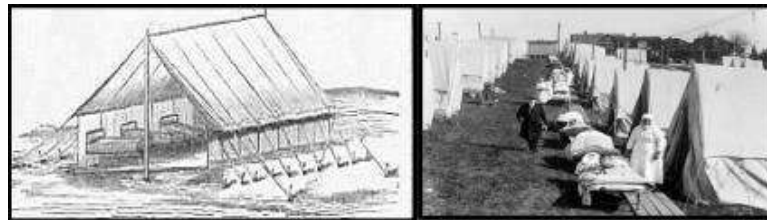
Setelah pengembangan arsitektur tekstil dari tenda sederhana dan tradisional,

bahan tekstil berperan nyata dalam arsitektur abad ke-19. Sebelum periode itu, bahan tekstil tidak diterima sebagai bahan bangunan utama karena, sifatnya yang minim dan sementara.

Pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, tekstil digunakan untuk tujuan kesehatan, meliputi kegiatan sosial, dan untuk peredam akustik dan suara. Serat alam seperti kapas, linen, sutra dan wol, adalah bahan baku utama yang digunakan untuk memproduksi tekstil kain selama ini. Tekstil berlapis pertama kali digunakan pada abad ke-18, dilapisi dengan minyak rami.

Pada abad ke-19, tekstil dengan lapisan minyak rami kemudian diganti dengan karet yang merupakan upaya pertama untuk memproduksi bahan berlapis-lapis dengan sifat tahan cuaca. Salah satu contoh sebagai berikut :

1. *American Hospital Tent, USA, 1918*



Gambar 7. Tenda Rumah sakit sementara, USA, 1918.
Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

Penggunaan struktur tekstil sebagai rumah sakit sementara dimulai pada abad ke 18-19 dan berhasil diterapkan di Eropa dan Amerika Serikat. Penarapan tekstil pada rumah sakit sementara ini digunakan untuk pasien yang terinfeksi Flu Spanyol.

c. Arsitektur Tekstil Abad ke- 20

Arsitektur tekstil mengalami beberapa perkembangan revolusioner selama abad ke-20. Bahan tekstil, polimer, kain, serat dan pelapis baru juga dikembangkan selama setengah abad. Dengan demikian menemukan aplikasi baru di Industri dan Arsitektur. Sejak itu, struktur tekstil ,menjadi lebih besar dan lebih kompleks, dengan berbagai bentuk dan ukuran yang digunakan untuk melingkupi ruang yang

lebih besar.

Perkembangan pesat pada struktur tekstil pada abad ke-20 terutama perkembangan kimia polimer, yang mengarah pada produksi berbagai bahan sintetis, dengan sifatnya yang ringan, berkinerja tinggi, dan efisiensi.

Pada tahun 1947, serat poliester telah diperkenalkan ke dunia industri, kemudian pada akhir tahun 1960-an, bahan *Polynivil Chloride* (PVC) digunakan sebagai bahan dasar dan bahan pelapis untuk struktur tekstil.

Karena meningkatnya kebutuhan untuk membuat membran yang lebih permanen, pada tahun 1970-an, bahan *fiberglass* dilapisi dengan teflon atau *Polytetrafluoroethylene* (PTFE), diproduksi sebagai solusi alternatif yang lebih tahan lama daripada poliester berlapis PVC.

Pada tahun 1990, foil dan film seperti *Ethylene Tetrafluoroethylene* (ETFE) pertama kali digunakan untuk berbagai keperluan arsitektur, dan ETFE sekarang digunakan dalam bentuk bantal foil multi-layer, bukan sebagai membran tunggal lagi yang untuk meningkatkan insulasi matahari dan termal.

2. Perkembangan Struktur Tekstil Modern

Perkembangan struktur tekstil modern diawali dengan pembangunan Stadion Olimpiade Munich, karya seorang Arsitek Frei Otto pada tahun 1972. Dimana bentuk arsitekturnya yang sangat unik. Struktur atap dengan jaringan kabel yang sangat mahal, karena jaringan kabel yang memerlukan penutup atap yang dibuat dari glass acrylic, ikatan dan lintasan kabel sangat beragam dan mahal. Karena itulah setelah atap Olympic Stadion Munich, struktur kabel murni jarang digunakan untuk atap stadion lainnya.



Gambar 8. *Munich Olympics Stadium, German, 1972*
Sumber : (Coliseum news, 2020)

Dari pengalaman tersebut, Horst Berger seorang Insinyur yang dikenal dengan karyanya dengan arsitektur tarik ringan. pada tahun 1980-1990, Horst Berger mengembangkan kombinasi penggunaan struktur kabel dan tekstil ini dengan merancang atap seluas 105-acre ($0,42 \text{ km}^2$) untuk Terminal Haji, Jeddah, Arab Saudi yang dirancang oleh Arsitek Fazlur Rahman Khan, Owings dan Merrill.



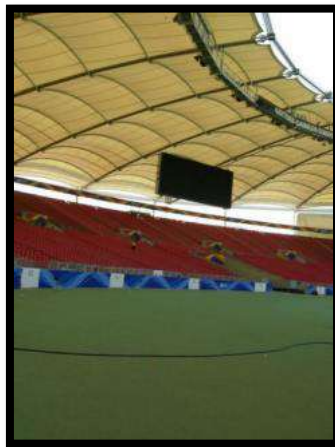
Gambar 9. *The Hajj Terminal, King Abdulaziz Airport, Jeddah, Saudi Arabia*
Sumber : (id.pinterest.com, 2020)



Gambar 10. *The Hajj Terminal, King Abdulaziz Airport, Jeddah, Saudi Arabia*
Sumber : (Agakhan Development Network, 2020)

Pada atap Terminal Haji ini, ditutupi dengan struktur tegangan kain yang mencakup lebih banyak area (40,5 hektar) daripada atap manapun didunia. Struktur tenda yang menggunakan kain fiberglass yang berlapis Teflon dari Owens Corning. Kain mencerminkan 76 persen radiasi matahari, mempertahankan suhu 80-130 derajat dengan nyaman dibawah struktur tenda. Dapat memberikan penerangan yang cukup, tetapi nyaman selama siang hari.

Kombinasi antara tekstil dan kabel ini sangat berkembang, karena seiring dengan kemajuan produksi bahan tekstilnya dalam hal kekuatan dan daya tahan. Struktur kabel dan tekstil ini dikategorikan sebagai struktur ringan.



Gambar 11. Konstruksi kabel dan tekstil, World Cup Stadion Stuttgart (2006)
Sumber : (Seminar dan pameran Haki,2010)

3. Perkembangan Arsitekstil pada abad ke-21

a. Perkembangan Teknologi kontemporer baru

Menurut pengaruh para pionir, Struktur ringan pada pertengahan abad ke 20, banyak perkembangan yang berfokus pada kebutuhan sosial, konteks budaya dan metode desain yang merupakan dorongan oleh arsitek dan desainer untuk mengembangkan bentuk-bentuk baru.

Oleh karena itu, era ini telah menyaksikan berbagai perkembangan di berbagai tingkatan, termasuk meluasnya penggunaan komputer dan program komputasi (CAD) dan perkembangan dalam pembuatan struktur kontemporer, serta

perkembangan teknik dan teknologi material.

b. Perkembangan menggunakan program komputasi

Penggunaan program komputasi untuk menghitung bentuk dan pola struktur tekstil berdasarkan penggunaan persamaan kesetimbangan untuk menentukan gaya tarik dan beban dan gaya lainnya dikenakan pada struktur kain.(CAD/CAM) seperti Testa Architecture Weaver, Tensys' inTENS, Weaver, Rhinoceros, CATIA, dan Maya, telah memberikan kontribusi untuk kemajuan dalam kain tarik dan struktur pneumatik.

Program-program ini memiliki kemungkinan untuk mengembangkan lebih banyak bentuk kompleks yang terinspirasi oleh alam, meminimalkan waktu implementasi dan meningkatkan kualitas dan kinerja.

Teknik tersebut cocok dan sesuai untuk daerah panas lembab dan panas kering, terutama yang berkaitan dengan menstabilkan seluruh struktur dan penggunaan bahan seperti: PVC/poliester, PTFE/kaca, PTFE/silikon, ePTFE (Tenara), HDPE, PVDF dan ETFE.

ETFE adalah bahan tekstil yang terbaik di antara semuanya, dapat menahan panas dan sinar UV yang intens, serta menjadi ringan, (90-95)% tembus cahaya, (100)% dapat didaur ulang, relatif tahan api, dan relatif murah dibandingkan dengan panel kaca. ETFE juga dapat digunakan sebagai membran berlapis tunggal atau sebagai membran berlapis ganda untuk memberikan cahaya atau meningkatkan naungan dan insulasi panas.

Teknik seperti itu sekarang telah digunakan untuk menghasilkan beberapa desain proyek terkenal termasuk Olympic Watercube di Beijing, Cina, 2008.



Gambar 12. Olympic Watercub, Cina, 2008
Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

Seiring waktu, keinginan untuk menggunakan dan membangun struktur tekstil yang merespon lingkungan, ekonomi dan kebutuhan masyarakat yang saat ini semakin meningkat.

4. Perkembangan Teknologi Material Tekstil

Bersamaan dengan penggunaan bahan Polimer, diwakilkan oleh membran kain(textile) dan lapisan(coating), sebagai solusi material arsitektur yang ekonomis dan cepat. Material-material baru seperti “smart textiles” mulai muncul (populer) pada awal dekade abad ke-21, yang menawarkan konstruksi reaktif dan adaptif material konstruksi, material krom, material pengubah fasa, serat optik konduktif, dan material memori bentuk.

Semuanya berkontribusi pada perkembangan arsitekstil saat ini dengan memungkinkan terciptanya struktur bangunan yang lebih cerdas, lebih fleksibel, dan tahan lama, dengan estetika bentuk arsitektur yang cocok untuk ruang terbuka yang besar namun memungkinkan penghematan biaya dan energi.

Seiring perkembangan zaman, berbagai teknik dalam penggunaan material tekstil semakin berkembang pesat di era modern ini, Adapun Beberapa Teknik Inovatif dalam teknologi membran(textile), sebagai berikut :

a. Integrasi *Photovoltaics* Fleksibel

Photovoltaics dengan sifatnya yang fleksibel, sekarang dapat diintegrasikan ke dalam material PTFE, bantalan film/oil ETFE, dan HDPE membran untuk memberikan naungan dan listrik.

b. Membran sebagai fasad kedua

Mengintegrasikan membran ke dalam fasad karena kulit kedua memberikan ventilasi yang ringan dan alami serta mengurangi konsumsi energi.



Gambar 13. *Centre for Gentorology*, Jerman, 2004 (membran ETFE berlapis tunggal sebagai kulit kedua)

Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

c. Lapisan(*Coating*) Fungsional

Pelapis fungsional atau yang disebut “Pelapis selektif”, seperti *Coating Low-e* atau lapisan dengan emisivitas dengan rendah, yang berarti energi panas sulit untuk masuk ke dalam bangunan, memantulkan sinar UV dari matahari untuk menjaga bangunan tetap pada suhu yang sejuk dalam cuaca panas.

d. *Smart Wrap*

Teknik ini menawarkan perkembangan revolusioner dalam industri struktur tekstil berdasarkan penggunaan film satu lapis atau sistem dua lapis yang terbuat dari PET yang dicetak dengan LED yang terintegrasi. Sistem PV organik dengan sifat perubahan fase sebagai selubung bangunan, memberikan transparansi, fleksibilitas, isolasi termal, dan penyimpanan panas energi surya.

e. ETFE (*Ethylene Tetrafluoroethylene*)

EFTE adalah bahan tekstil yang terbaik di antara semuanya, dapat menahan

panas dan sinar UV yang intens, serta menjadi ringan, (90-95)% tembus cahaya, (100)% dapat didaur ulang, relatif tahan api, dan relatif murah dibandingkan dengan panel kaca. ETFE juga dapat digunakan sebagai membran berlapis tunggal atau sebagai membran berlapis ganda untuk memberikan cahaya atau meningkatkan naungan dan insulasi panas



Gambar 14. Dolce Vita Tejo mall, Portugal, 2009 (mengintegrasikan *Low-E Coating* ke dalam bantalan ETFE)
Sumber : (IOP Conference Series, 2020)

f. High clarity ECTFE film/ foil

ECTFE (*Ethylene Chloro TriFluoroEthylene*), adalah fluoropolimer termoplastik juga dikenal sebagai, Film ECTFE Kejelasan Tinggi ". Ini adalah produk yang relatif baru dalam industri arsitektur dan sangat transparan, yang digunakan untuk membangun struktur tekstil. Ini memiliki sifat yang mirip dengan ETFE dengan kejelasan ekstra, transmisi surya (transparansi), ketebalan dan kemampuan mencetak. transmisi surya (transparansi), ketebalan dan kemampuan cetak.

Penemuan serat baru, polimer baru, perekat, dan lapisan laminasi telah membawa kemungkinan baru bagi tekstil dalam menciptakan arsitektur di abad ke-20. Pada pembangunan ruang besar dengan pola kompleks dan kain fungsional yang ditingkatkan.

Pengembangan tekstil *Poly vinyl*, *Polytetraflouroethylene*, dan *Polyvinylidene fluoride* telah meningkatkan daya tahan dan umur panjang kain tekstil. Struktur yang terbuat dari membran kain semacam itu dapat bertahan selama 15 hingga 30 tahun. Selain hanya memberikan kekuatan, kain tekstil memberikan

fitur seperti perlindungan UV, kinerja matahari, perlindungan cuaca, tembus cahaya, pembersihan sendiri, penyaringan, dan sifat tahan api.

Berikut ini adalah beberapa properti yang dibutuhkan tekstil untuk digunakan dalam membangun sebuah struktur :

- Kekuatan tarik tinggi dan kekuatan sobek tinggi adalah persyaratan paling utama. Kemampuan untuk menahan salju, hujan, angin kencang, dan dalam kasus jembatan atau jalan berat diperlukan untuk membuat struktur dengan tekstil.
- Memiliki ketahanan tinggi terhadap keausan mekanis dan kain perawatan rendah seperti EFTE dan serat kaca, yang memiliki sifat tekuk yang baik perlu digunakan.
- Bagian luar kain harus cukup kuat untuk menahan radiasi UV dan keausan mekanis untuk jangka waktu yang lama. Tampil di suhu dan iklim paling ekstrem adalah salah satu kualitas yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan tekstil untuk arsitektur.
- Aspek penting lainnya adalah sifat pencahayaan yang dimiliki kain. Penyerapan, pemantulan, dan transmisi cahaya adalah beberapa faktor yang perlu dinilai untuk mempertahankan iluminasi dan perhatian terkait energi dalam suatu struktur. Misalnya, kain berlapis kaca serat PFTE memantulkan 70 persen cahaya sementara EFTE transparan dapat mencapai 95 persen tingkat transmisi.
- Warna dan cetakan yang digunakan pada tekstil semacam itu juga mempengaruhi pencahayaan dan sifat termal ruang tempat mereka digunakan. Oleh karena itu, kombinasi yang tepat dari semuanya perlu dipertimbangkan.
- Isolasi akustik dan penyeimbangan termal adalah fitur yang sangat vital saat memilih kain untuk membangun arsitektur tekstil. Struktur berlapis-lapis yang memiliki rongga udara di antara mereka untuk sirkulasi adalah salah satu cara untuk memantau energi panas dalam suatu struktur.

- Pembersihan dan perawatan kain terakhir juga diperlukan. Oleh karena itu kain dengan sifat anti-kotoran dan pembersihan sendiri lebih disukai dalam konstruksi tersebut.

Banyak tekstil ‘pintar’ telah digabungkan dalam membuat tekstil arsitektur lebih menarik. Bahan kromik yang berubah warna seperti fotokromik (sebagai reaksi terhadap intensitas cahaya), termokromik (sebagai reaksi terhadap intensitas suhu), dan piezokromik (sebagai reaksi terhadap tekanan) sedang digunakan. Selain itu, bahan pengubah fasa (PCM), serat optik konduktif, dan bahkan bahan memori bentuk (SMM) sedang dikembangkan untuk meningkatkan fungsionalitas dan estetika tekstil yang digunakan dalam struktur.

5. Pengertian Asitekstil Menurut Para Ahli

Hubungan etimologis antara akar tekstil dan arsitektur sangat eksplisit. ‘Tekstil’, ‘teknologi’, ‘teks’, ‘tekstur’, ‘koneksi’ dan ‘konteks’ semuanya merupakan penurunan dari turunan dari Bahasa Proto-Indo-Eropa. ‘Teknologi’ dan ‘tekstil’ juga berasal dari bahasa Latin yang sama dengan ‘texere’ yang artinya menenun, menghubungkan dan membangun.

Kain berasal dari bahasa Latin ‘fabricare’ atau ‘fabre’ yang berarti bekerja atau membuat. Ungkapan Arsitekstil memiliki lebih banyak contoh seperti *urban fabric*, dinding tirai, atap yang memiliki alas berbentuk poligonal, dan *ribbon window*.

Textile arsitektur mewakili titik konversi dalam orientasi desain yang multifungsi. Paradigma dari desain tekstil dan desain arsitektur telah meningkatkan estetika dan memiliki kemampuan untuk mewujudkan berbagai elemen desain yang berkembang, komposit, dan kompleks. Adapun pengertian Arsitekstil menurut para Ahli sebagai berikut :

- “Architextiles adalah konsep multidisiplin yang menggabungkan pendekatan kreatif, material dan struktur integral dari disiplin arsitektur dengan tekstil yang sama untuk mengeksplorasi unsur fertilisasi silang

keduanya”. (Alsop, 2006).

- “Penyatuan arsitektur dan tekstil bukanlah perkembangan baru”. (Macquaid, 2006).
- “Perpaduan tekstil dan arsitektur, termasuk proses, teknik dan bahan yang terlibat, memiliki sejarah yang panjang dan berliku, tetapi sebagian besar diabaikan. Hanya belakangan ini para ahli teori, arsitek, insinyur, desainer tekstil, ilmuwan material dan seniman menyatakan minat baru dalam kemungkinan yang dimungkinkan oleh kombinasi tersebut”. (Coats, 2006).
- “Tekstil selalu menjadi salah satu bahan dengan pengaplikasiannya yang paling menjanjikan dalam arsitektur. Meskipun mereka biasanya direduksi menjadi dekorasi belaka dalam konteks sehari-hari, keserbagunaannya yang luar biasa digabungkan dengan kualitas fisik yang melekat memberikan tekstil potensi arsitektur yang luar biasa, mulai dari solusi sederhana hingga aplikasi futuristik”. (Sarkissan, 2006).
- “Permukaan tekstil membuat ruang arsitektur; kualitas mereka seperti elastisitas, kemampuan lipat, fleksibilitas, opacity dan transparansi adalah bagian penting dari bahasa arsitektur tetapi belum dipelajari sistematis “. (Balmond dan Walker, 2006).
- “Hubungan antara seni tekstil dan arsitektur terus berkembang. Walaupun hubungan antara arsitektur dan tekstil telah diakui lebih dari seabad yang lalu, hubungan antara mereka jarang dieksplorasi oleh sejarawan atau desainer . Dapat dipelajari secara mendalam, dengan memeriksa ide-ide, citra, teknik dan eksekusi yang digunakan oleh seniman dari kedua bidang”. (Garcia Mark, 2006).
- “Tekstil adalah model struktural yang menarik karena kuat, ringan, mudah beradaptasi, dan memberikan kebebasan formal yang besar kepada desainer. Praktik penelitian kontemporer telah menemukan konsep seperti ‘tenun

makro' ”. (Simmonds, 2006).

- “Alih-alih koneksi yang kaku berdasarkan kompresi, struktur tekstil menggunakan tegangan. Pengikatan satu serat ke serat berikutnya dicapai melalui tegangan yang diberikan oleh serat-serat yang berbatasan langsung”. (Beesley dan Hanna, 2008).
- “Tekstil tenunan adalah salah satu dari empat elemen arsitektur, yaitu elemen yang mewakili penutup”. (Gottfried Semper, 1851)

6. Tekstil sebagai kulit (*Textile as skin*)

Tekstil digunakan dalam membangun rumah dan konstruksi disebut *Buildtech* atau *Buildtex*. Tekstil telah meningkatkan penggunaan indoor & outdoor untuk aplikasi permukaan & tersembunyi. Tekstil digunakan secara tradisional di karpet & gorden rumah, tetapi tekstil juga digunakan dalam isolasi akustik & termal, perlindungan bangunan terhadap sinar matahari, angin, api, air.

Serat tekstil digunakan dengan beton untuk memperkaya sifat dan menurunkan biaya serta perlindungan terhadap radiasi UV & elektromagnetik. LED yang terintegrasi tekstil & bahan electroluminescent lainnya yang digunakan untuk penghematan energi & penggunaan lebih banyak sinar matahari.



Gambar 15. Tahari Showroom, Newyork
Sumber : (architonic.com)

Elie Tahari fashion showroom merupakan kreasi seorang Arsitek bernama Gisela Stromeyer. Kain merupakan elemen desain yang digunakan Gisela Stromeyer untuk menambah dan mengubah ruangan yang membosankan tanpa

cahaya matahari menjadi ruang pameran yang elegan.



Gambar 16. Venezuelan Pavillion, Venezuela
Sumber : (architonic.com)

Venezuelan Paviliun yang dirancang oleh seorang arsitek Fruto Vivas, Ketahanan terhadap pelapukan yang ditunjukkan oleh membran yang terbuat dari bahan poliester berlapis PVC ditunjukkan oleh Paviliun ini. Lapisan pelindung memberikan sifat anti-perekat pada permukaan membran PVC-PES, yang berarti bahwa bahan tersebut tetap tahan kotoran selama bertahun-tahun dan mudah dibersihkan. Tergantung pada kondisi iklim, aplikasi individu dan tuntutan yang dibuat pada mereka, mereka dapat bertahan hingga dua puluh tahun.

Berkat kekuatan tarik dan fleksibilitas khusus, PVC-PES dapat diterapkan secara universal, dan digunakan khususnya untuk aplikasi atap dan fasad. Fitur khususnya adalah tingkat transparansi yang relatif tinggi, klasifikasi api yang mudah terbakar, dan ketahanan terhadap kusut.



Gambar 17. Gedung Barcelona Construmat Ephemeral Space
Sumber : (architonic.com)

Seorang arsitek Joseph Ferrando telah mendesain sebuah ruang Auditorium di Gedung Barcelona. Joseph Ferrando menggunakan tekstil sebagai penutup ruangan tersebut yang terbuat hanya dengan menggunakan format geotekstil yang besar yang menentukan batas dan menggantung dari langit-langit dan balok sebagai tempat duduk. Desain ini sebagai pengingat yang elegan akan kebutuhan untuk melestarikan sumber daya bumi yang terbatas.



Gambar 18. WE Hotel Toya, Jepang
Sumber : (architonic.com)



Gambar 19. WE Hotel Toya, Jepang
Sumber : (architonic.com)

Dalam beberapa kasus, tekstil dapat digunakan sebagai fitur desain yang lebih permanen dan stabil. Salah satu contohnya yaitu WE hotel Toya, Jepang

melapisi interior dengan tekstil dan kayu cemara untuk menciptakan suasana yang tenang dan santai. Kain lipit digunakan untuk menciptakan ruang makan berkubah, sementara kain *draping* digunakan di lobi koridor hotel, yang menonjolkan suasana santainya.

7. Tekstil sebagai pola (*Textile as pattern*)

Pola tekstil adalah model yang menarik untuk menciptakan sebuah estetika daripada bangunan-bangunan. Seperti pola menenun, merajut, atau menganyam dengan integritas struktur material dari kain yang dihasilkan.



Gambar 20. Instalasi *Shadow Play*, Rumah Arsitektur, *Copenhagen*
Sumber : (papers.cumincad.org)

Peter Testa dan Davyn Weisser tertantang untuk bekerja dengan logika tekstil yang hadir sebagai tradisi deskripsi material. Mereka ingin menganalisis sirkularitas kompleks struktur berbasis tekstil. Menggunakan “Wrap Frame” atau bingkai lungsin yang terbuat dari serat buatan dan menjadi serangkaian jahitan yang berbentuk loop. kemudian dihubungkan secara diagonal dan menjadi struktur tekstil yang terintegrasi.

8. Tekstil sebagai Material Bangunan

Berikut beberapa contoh bangunan arsitektur yang menggunakan tekstil sebagai material bangunan, sebagai berikut :

- a. Burj Al-Arab Hotel, Dubai, 1999

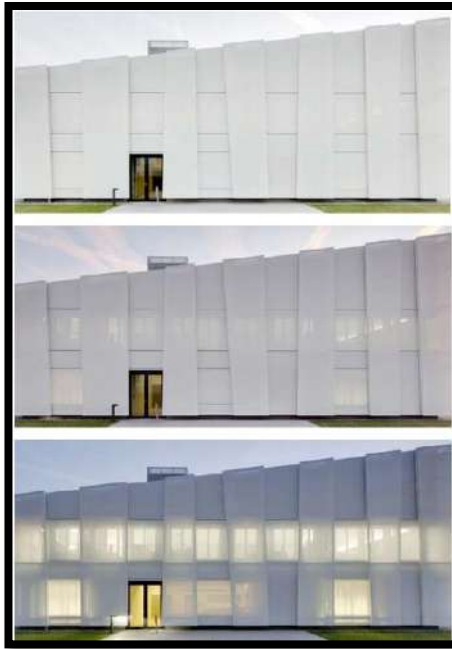


Gambar 21. Burj Al-Arab Hotel, Dubai, 1999
Sumber : (Delft University of technology, 2021)

Desain seorang arsitek Tom Wright ini bertujuan untuk membuat ikon untuk Dubai. Seperti Menara Eiffel untuk Paris dan Gedung Opera untuk Sydney. Hotel Bintang Tujuh ini dibangun di atas Pulau buaatannya sendiri, 280 meter dari pantai.

Denah berbentuk V terbuka memberikan ruang ke atrium yang sangat besar. Penutup kain serat kaca dilapisi PTFE putih setinggi atrium 180 meter. $7.500 m^2$ membran yang diperlukan untuk fasad bangunan ini. Dari luar atrium terlihat tertutup tetapi didalam fasad tembus pandang dan memberikan cahaya. Membran PTFE tahan UV, tidak mudah terbakar, dan dapat bersih dengan sendirinya setiap kali hujan.

b. Forschung Sedus Stoll Ag, Dogern, 2010



Gambar 22. Kantor Penelitian perusahaan furniture Sedus Stoll Ag, Dogern, 2010
Sumber : (Delft University of technology, 2021)

Kantor penelitian untuk perusahaan furniture Sedus Toll Ag ini memiliki *double façade* atau fasad ganda. Fasad luar terbuat dari kain serat kaca berlapis silikon, membran yang tembus pandang ini melindungi bangunan dari sinar matahari dan hujan. Fasad ini mengurangi biaya energi.

c. Mercedes-Benz Museum, Stuttgart 2006



Gambar 23. Mercedes Benz Museum, Stuttgart,2006
Sumber : (Delft University of technology, 2021)

Seorang arsitek ternama, Petra Blaisse dan tim nya diminta untuk mendesain tirai di beberapa tempat di museum. Salah satu gorden itu untuk ruang Bar Espresso di

lanai dasar. Dinding sikat cekung sebagai background untuk dinding beton. Dinding sikat yang menyebarkan gelombang suara, memberikan Bar Espresso untuk akustik yang lebih baik.



Gambar 24. Dinding dengan tekstur sikat
Sumber : (Delft University of technology, 2021)

9. Membran Tekstil Arsitektural

Istilah membran berasal dari kata Latin ‘membrana’ yang artinya kulit. Dalam biologi kulit memiliki fungsi pemisahan. Dalam industri bangunan tekstil bahan tenunan dan juga foil polimer dan lembaran logam semuanya dapat diklasifikasikan sebagai membran.

Dalam penelitian parameternya yaitu menjaga sejumlah fleksibilitas mengklasifikasikan bahan sebagai membran tekstil yang dapat digulung dan dilipat. Membran dimulai dengan serat yang dibuat menjadi kain. Kebanyakan tekstil arsitektur membran membutuhkan pelapis.

Jadi yang dimaksud dengan Arsitekstil adalah kombinasi teknik tekstil ke dalam dunia arsitektural. Dengan sifat tekstil yang lembut, mudah disentuh, feminin, mudah beradaptasi, mudah dibongkar dan dipindahkan, nyaman dan berguna untuk berbagai struktur.

Tekstil merupakan bahan yang kuat tapi dapat digerakkan, tembus cahaya dan ringan. Tekstil tidak memiliki sudut yang lurus dan karena kelembutannya itu mengundang untuk disentuh dan memberi suasana yang berbeda.

10. Arsitektur dan Fashion

Arsitekstil merupakan gabungan dari Arsitektur dan tekstil, dimana tekstil bagian terpenting dari fesyen. Jadi dapat disimpulkan dalam konsep Arsitekstil, Hubungan arsitektur dan fesyen begitu erat. Secara tradisional fashion dan arsitektur melayani gaya hidup manusia. Fashion menyediakan pakaian untuk dipakai, sedangkan arsitektur menyediakan rumah untuk dihuni.

Meskipun hubungan arsitektur dan fashion di masa lalu samar, saat ini banyak perancang busana secara langsung dipengaruhi oleh semangat kreatif arsitek. Terutama dalam event *Avant-garde fashion* dalam beberapa dekade terakhir, Banyak desainer yang mengambil inspirasi dari konstruksi bangunan, seperti Desainer Peter Do dan JW Anderson.

Arsitek Zaha Hadid adalah mendiang arsitek yang menjembatani dunia mode dan arsitektur. Meski menggunakan material keras dalam arsitekturnya, tetapi Hadid membuat karyanya terlihat sangat cair dan lentur. Salah satu contoh karyanya adalah Heydar Aliyev Centre yang memiliki banyak lengkungan. Hadid juga berkolaborasi dengan banyak desainer fashion untuk membuat sepatu dan tas. Barang-barang tersebut jelas terinspirasi dari proyek arsitektur yang pernah dikerjakan Hadid.



Gambar 25. Heydar Alivey Centre, Zaha Hadid
Sumber : (Helene Binet, 2021)






Gambar 26. *Glove clutch bags*
Sumber : (domusweb.it, 2021)




Peter Do adalah salah satu desainer yang sedang naik daun dan cepat mendapatkan popularitas untuk desain androgini dan monokromatiknya. Bahkan dalam biografinya, Peter Do menyebutnya dengan “*Architectural construction*” sebagai aspek penting dari desainnya.







Gambar 27. Karya Desainer Peter Do
Sumber : (pinterest,2021)

G. Studi Banding Pusat Industri Kreatif

No	Judul	Lokasi	Luas Tapak	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
1.	Perancangan Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak	Lokasi perancangan Jl. Khatulistiwa, Kelurahan Siantan Hilir, Kecamatan Pontianak Utara.	0,02 km ² / 2,02 ha.	Perancangan menggunakan <i>Extending Tradition</i> tidak terfokus hanya pada aspek tradisi saja, tapi aspek lain seperti budaya, lingkungan, kenyamanan dengan baik. karakteristik desain Tanjak dengan motif corak insang yang mencerminkan karakteristik kota Pontianak.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>co-working space</i>, sebagai ruang kerja sama 16 subsektor . • Fasilitas Pameran, Hall Pameran Temporer <i>Outdoor</i> • Design store • Riverfront cafe • Kiosk area • Area parkir. 	  

						
						 
2.	Perancangan Galeri kain bentenan di Manado	Jl. Aa Maramis – Jl. Griya Permai Kecamatan Mapanget, kota	6.135 m ²	Perancangan menggunakan tema <i>Architextiles</i> yang berada dalam cakupan konsep Arsitektur yang di		

		Manado.		kombinasikan dengan elemen tekstil.		
						

3.	Perancangan Pusat Kreatif Bandung	Jalan Laswi no 5, Bandung Jawa Barat.	2.867 m ²	<p>Dalam perancangan pusat kreatif bandung ini dengan pendekatan</p> <p>“Connectivity” dimana kata tersebut dimaksudkan ada dua unsur yang sangat berkaitan, yaitu</p> <p>penghubung kawasan heritage dan penghubung potensi industri kreatif yang ada pada kawasan tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran. • Perpustakaan. • Taman • Ruang Teater • Ruang terbuka hijau. 	 
----	-----------------------------------	---------------------------------------	----------------------	--	--	---

--	--	--	--	--	--	--



I. Kesimpulan Studi Banding

Berdasarkan pada studi banding yang telah dilakukan, maka beberapa unsur yang diadopsi dan akan direncanakan dalam perancangan *Palopo Creative Hub* di Palopo, yaitu :

- a. *Palopo Creative Hub* nantinya akan berlokasi di wilayah yang di peruntukkan untuk Pusat Industri Kreatif di Kota Palopo, Sulawesi Selatan.
- b. *Palopo Creative Hub* berfungsi sebagai ruang publik yang mewadahi aktifitas para pelaku industri kreatif ,tempat penelitian dan pengembangan diri dengan menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, mengembangkan bisnis dan memberdayakan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.
- c. *Palopo Creative Hub* memiliki ruang *co-working space* sebagai ruang Kerjasama dengan beberapa subsektor pelaku industri kreatif, ruang Galeri dan Exhibition, Lab digital, workshop, Hall pameran indoor outdoor dan sebagainya.
- d. *Palopo Creative Hub* dapat menjadi Citra baru untuk Kota Palopo dan pengembangan generasi milenial untuk belajar, berkarya, berkolaborasi dan menciptakan ide ide kreatif sehingga meningkatnya perekonomian dan mengurangi tingkat pengangguran di Kota Palopo.
- e. Konsep *Architextiles* pada *Palopo Creative Hub* akan menampilkan sesuatu yang baru dan unik serta mengikuti perkembangan zaman yang sesuai dengan fungsi bangunan tersebut. Dengan konsep ini dapat menambahkan nilai estetika pada bangunan