

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA MEDAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEMPORER**

SKRIPSI

OLEH :

SYINDI LESTARI NASUTION

168140019



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 25/3/24

Access From (repository.uma.ac.id)25/3/24

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA MEDAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEMPORER**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Teknik
Universitas Medan Area



OLEH :
SYINDI LESTARI NASUTION
168140019

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 25/3/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)25/3/24

Judul Skripsi : Perancangan *Creative Hub* di Kota Medan dengan Tema

Arsitektur Kontemporer

Nama : Syindi Lestari Nasution

Npm : 168140019

Fakultas : Teknik Arsitektur

Disetujui Oleh :
Komisi pembimbing



Dr. Ir. Ina Triesna Budiani, M.T.

Pembimbing I



Ir. Neneng Yulia Barky, M.T.

Pembimbing II



Apriatno, S.T., M.T.

Dekan Fakultas Teknik



Yunita Syarifitri Rambe, S.T., M.T.

Ka. Program Studi

Tanggal Lulus : 14 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian - bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil dari karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.

Medan, 14 September 2023



Syindi Lestari Nasution
Syindi Lestari Nasution

168140019

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS/UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syindi Lestari Nasution
NPM : 168140019
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KOTA MEDAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR KONTEMPORER** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 14 September 2023



Syindi Lestari Nasution
168140019

ABSTRAK

Creative Hub adalah wadah untuk para pelaku Industri Kreatif untuk berkarya, berperan sebagai tempat pertemuan, pengembangan bisnis, penyediaan ruang dan dukungan memperluas jaringan, serta pengembangan bisnis dalam sektor kreatif. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Medan 70% dari 2.279.894 jiwa penduduk Kota Medan merupakan mereka yang berusia produktif serta 63,49% dari 401.105 jumlah usaha ekonomi kreatif yang ada di Sumatera Utara berasal dari Kota Medan. Terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia yang akan diwadahi yaitu pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, fesyen, kuliner, film animasi dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, kriya, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, dan aplikasi. Hal ini diharapkan membawa industri kreatif kota Medan untuk mampu memberikan nilai kontribusi yang lebih besar pada ekonomi kreatif Indonesia. Bangunan dirancang menggunakan tema Arsitektur Kontemporer yang berdasarkan gaya desain kontemporer yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Hal ini mencerminkan daya kreatifitas manusia yang tidak ada batasnya dan akan terus berkembang.

Kata Kunci: Creative Hub; Industri Kreatif; Kota Medan; Arsitektur Kontemporer

ABSTRACT

Creative Hub is a forum for Creative Industry players to work, acting as a meeting place, business development. Providing space and support to expand networks, as well as business development in the creative sector. According to the Medan City Central Statistics Agency, 70 % of the 2.279.894 residents of Medan City are those of productive age and 63,49% of the 401,105 creative economy business in North Sumatera come from Medan City. There are 17 sub-sectors of the creative economy in the Indonesia that will be accomodated, namely game development, architecture, interior design, music, fine arts, product design, fashion, culinary, animated films and videos, photography, visual comunication design, television and radio, crafts, advertising, performing arts, publishing, and applications. This is expected to bring the creative industry of the city of Medan to be able to provide greater contribution value to Indonesia's creative economy. The building was designed using a Contemporary Architecture theme which is based on a contemporary design style which is always evolving with the times. This reflects the power of human creativity which has no limits and will continue to develop.

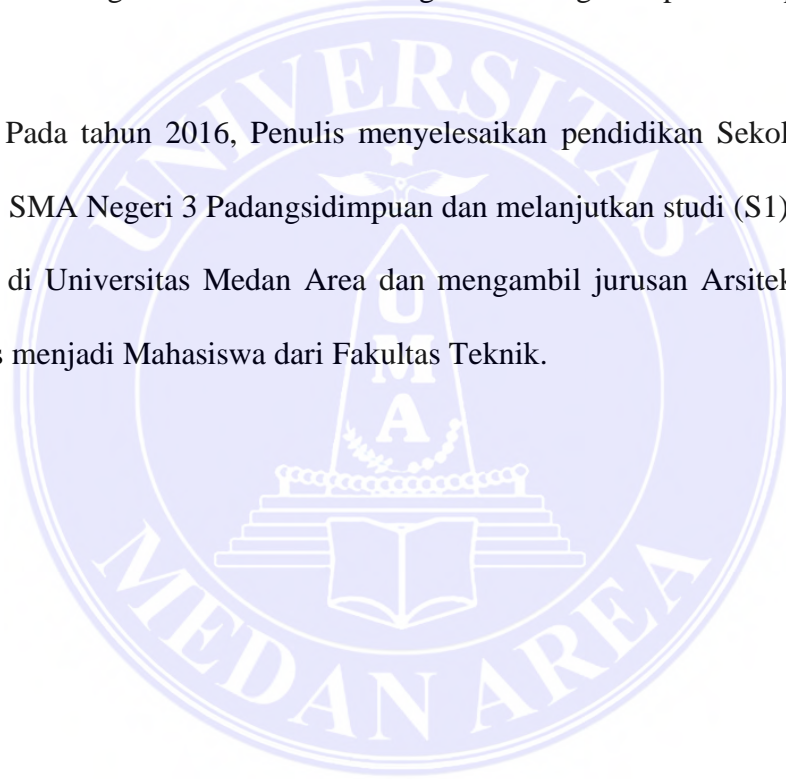
Keywords: *Creative Hub; Creative Industry; Medan City; Contemporary Architecture*

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kota Padangsidimpun, pada tanggal 20 September 1998. Merupakan anak Pertama dari enam bersaudara, pasangan Iskandar Zulkarnain dan Inri Wati Rambe.

Pada tahun 2010, Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 200222 Padangsidimpun. Kemudian, Penulis juga melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Padangsidimpun sampai pada tahun 2013.

Pada tahun 2016, Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Padangsidimpun dan melanjutkan studi (S1) ke Perguruan Tinggi di Universitas Medan Area dan mengambil jurusan Arsitekur, kemudian Penulis menjadi Mahasiswa dari Fakultas Teknik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir yang berjudul “**Creative Hub di Kota Medan dengan tema Arsitektur Kontemporer**” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari pencarian data, perizinan, hingga penyusunan tugas akhir ini tidak bisa terlepas dari berbagai pihak yang turut serta membantu terselenggaranya penelitian ini dengan baik. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. **Dr. Ir. Ina Triesna Budiany, MT**, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I yang juga telah banyak membantu penulis dalam memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat dibutuhkan.
2. **Ir. Neneng Yulia Barkhi, MT**, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II yang juga telah banyak membantu penulis dalam memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat dibutuhkan.
3. **Perpustakaan Universitas Medan Area.**
4. **Kedua Orang Tua dan Keluarga**, yang selalu memberikan semangat untuk tetap berusaha dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
5. **Teman-teman Arsitektur 16 UMA**, yang berjuang bersama agar terselesainya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata, semoga Perencanaan dan Perancangan Arsitektur pada tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis pribadi dan semuanya, Aamiin aamiin yaa Rabbal Aalamiin.

DAFTAR ISI

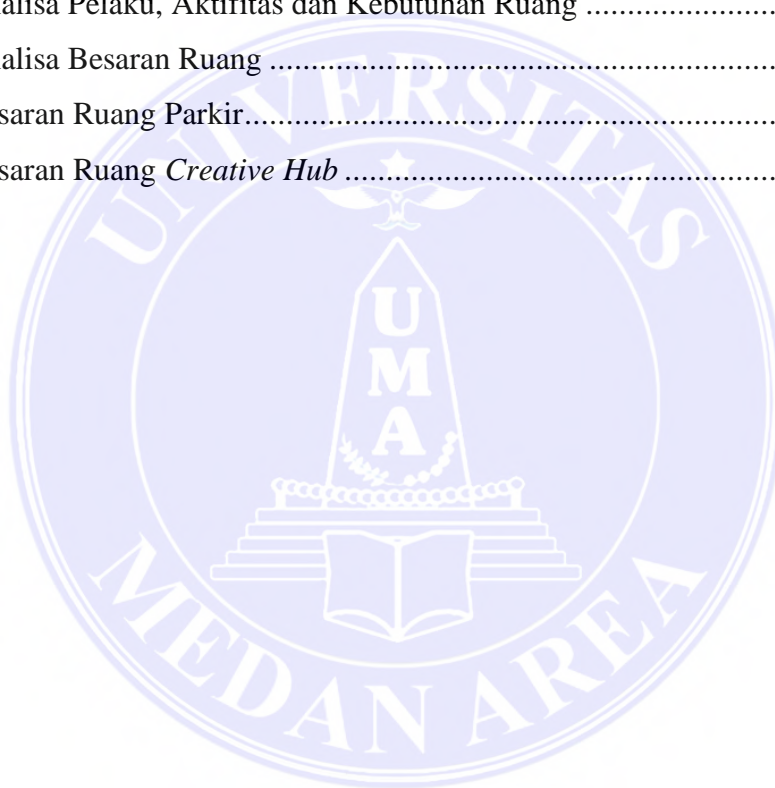
	Halaman
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Batasan Masalah	2
1.6. Kerangka Berfikir	3
1.7. Sistematika Pembahasan	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan <i>Creative Hub</i>	6
2.1.1. Pengertian <i>Creative Hub</i>	6
2.1.2. Fungsi <i>Creative Hub</i>	6
2.2. Tinjauan Industri Kreatif	7
2.2.1. Pengertian Industri Kreatif	7
2.2.2. Subsektor Industri Kreatif	8
2.3. Studi Banding Bangunan <i>Creative Hub</i>	8
2.3.1. Thailand <i>Creative and Design Centre</i>	8
2.3.2. Bandung <i>Creative Hub</i>	11
2.3.3. Jakarta <i>Creative Hub</i>	15
2.3.4. Kesimpulan Studi Banding	16
2.4. Tinjauan Tema (Arsitektur Kontemporer)	17
2.4.1. Pengertian Arsitektur Kontemporer	17
2.4.2. Studi Banding Arsitektur Kontemporer	17
BAB III. METODOLOGI PERANCANGAN	22
3.1. Deskripsi Lokasi	22
3.1.1. Gambaran Umum Kota Medan	22
3.1.2. Kriteria Pemilihan Lokasi	23
3.1.3. Alternatif Lokasi	23
3.2. Metode Penelitian Rancangan	26
3.2.1. Metode Pengumpulan Data	26
3.2.2. Metode Pengolahan Data	27

BAB IV. ANALISA PERANCANGAN	28
4.1. Analisa Lokasi dan Tapak.....	28
4.1.1. Analsia Lokasi	28
4.1.2. Analisa Luasan Tapak.....	29
4.1.3. Analsia Batasan Tapak.....	30
4.1.4. Analisa Eksisting Tapak.....	31
4.1.5. Analisa Aksesibilitas Tapak	34
4.1.6. Analisa Sirkulasi Pada Tapak.....	35
4.1.6.1. Sirkulasi Pejalan Kaki	35
4.1.6.2. Sirkulasi Kendaraan	36
4.1.6.3. Sirkulasi Parkir.....	37
4.1.7. Analisa Kebisingan Tapak	37
4.1.8. Analisa Pandangan (<i>View</i>) Tapak.....	38
4.1.8.1. Analisa Pandangan Dari Tapak Ke Luar	38
4.1.8.2. Analisa Pandangan Dari Luar Ke Dalam	39
4.1.9. Analisa Vegetasi Tapak	40
4.1.10. Analisa Klimatologi Tapak	42
4.1.10.1. Analisa Curah Hujan Tapak.....	42
4.1.10.2. Analisa Angin Pada Tapak	43
4.1.11. Analisa Orientasi Tapak.....	44
4.1.12. Analisa Zoning Tapak.....	46
4.2. Analisa Bangunan.....	47
4.2.1. Analisa Massa Bangunan	47
4.2.2. Analisa Peletakan Tata Massa Bangunan	47
4.2.3. Analisa Bentuk Dasar Bangunan.....	48
4.2.4. Analisa Program Ruang	49
4.2.5. Analisa Besaran Ruang	62
4.2.6. Analisa Penzoningan.....	73
4.3. Analisa Struktur dan Konstruksi	74
4.3.1. Analisa Sistem Modul.....	74
4.3.2. Analisa Sistem Struktur	75
4.4. Analisa Sistem Utilitas	80
4.4.1. Sistem Penyediaan Air Bersih.....	80
4.4.2. Sistem Pembuangan Air Kotor.....	80
4.4.3. Sistem Pencegahan Kebakaran.....	81
4.4.4. Sistem Penghawaan	81
4.4.5. Instalasi Listrik	81
4.4.6. Pencahayaan	81
4.4.7. Sistem Pembuangan Limbah Sampah.....	82
4.4.8. Sistem Transportasi Dalam Bangunan.....	82
BAB V. KONSEP PERANCANGAN.....	83
5.1. Konsep Tapak	83
5.1.1. Deskripsi Tapak Terpilih	83
5.1.2. Konsep Aksesibilitas Tapak	84
5.1.3. Konsep Sirkulasi Tapak	85
5.1.4. Konsep Kebisingan Tapak	86
5.1.5. Konsep Pandangan (<i>View</i>) Tapak.....	86

5.1.6. Konsep Vegetasi Tapak	87
5.1.7. Konsep Klimatologi Tapak	88
5.1.8. Konsep Orientasi Tapak.....	88
5.1.9. Konsep Zoning Tapak.....	89
5.2. Konsep Bangunan	89
5.2.1. Konsep Massa Bangunan	89
5.2.2. Konsep Peletakan Tata Massa Bangunan	89
5.2.3. Konsep Bentuk Dasar Bangunan.....	89
5.2.4. Konsep Besaran Ruang	90
5.2.5. Konsep Penzoningan.....	91
5.3. Konsep Struktur.....	91
5.3.1. Konsep Sistem Modul.....	91
5.3.2. Konsep Sistem Struktur	92
5.4. Konsep Utilitas.....	93
5.4.1. Sistem Penyediaan Air Bersih.....	93
5.4.2. Sistem Pembuangan Air Kotor.....	93
5.4.3. Sistem Utilitas Kebakaran.....	93
5.4.4. Sistem Penghawaan	93
5.4.5. Sistem Distribusi Listrik	93
5.4.6. Sistem Pencahayaan.....	94
5.4.7. Sistem Pembuangan Sampah.....	94
5.4.8. Sistem Transportasi Dalam Bangunan.....	94
BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN	95
6.1. Simpulan	95
6.2. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Bangunan Museum Tsunami Aceh Dikaji Melalui 7 Prinsip Arsitektur Kontemporer Ogin Schirmbeck	17
2. Bangunan Museum Merapi Jogja Dikaji Melalui 7 Prinsip Arsitektur Kontemporer Ogin Schirmbeck	19
3. Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	20
4. Kriteria Pemilihan Lokasi	23
5. Analisa Masing-Masing Potensi Tapak	25
6. Jenis-Jenis Vegetasi	40
7. Analisa Pelaku, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	49
8. Analisa Besaran Ruang	62
9. Besaran Ruang Parkir.....	72
10. Besaran Ruang <i>Creative Hub</i>	90



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	8
2. Potongan Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	9
3. Susunan Ruang <i>Creative And Design Centre</i>	9
4. Denah Lantai 1 Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	9
5. Denah Lantai 2 Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	10
6. Denah Lantai 3 Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	10
7. Denah Lantai 4 Thailand <i>Creative And Design Centre</i>	11
8. Bandung <i>Creative Hub</i>	11
9. Denah Lantai 1 Bandung <i>Creative Hub</i>	13
10. Denah Lantai 2 Bandung <i>Creative Hub</i>	14
11. Denah Lantai 3 Bandung <i>Creative Hub</i>	14
12. Denah Lantai 4 Bandung <i>Creative Hub</i>	15
13. Denah Lantai 5 Bandung <i>Creative Hub</i>	15
14. Jakarta <i>Creative Hub</i>	16
15. <i>Guggenheim Bilbao Museum</i>	20
16. Peta Sumatera Utara dan Kota Medan	22
17. Alternatif Lokasi 1	24
18. Alternatif Lokasi 2	24
19. Lokasi Perancangan	28
20. Kondisi Tapak	29
21. Batas-Batas Tapak	30
22. Eksisting Tapak	33
23. Kondisi Jalan Menuju Tapak	33
24. Aksesibilitas Tapak	34
25. Kondisi Sirkulasi Pejalan Kaki Sekitar Tapak	35
26. Alternatif Sirkulasi Kendaraan Pada Tapak	36
27. Analisa Sirkulasi Parkir	37
28. Analisa Kebisingan Tapak.....	37
29. Analisa Pandangan Dari Tapak Ke Luar	38
30. Analisa Pandangan Dari Luar Ke Tapak	39
31. Curah Hujan Tapak	42

32. Analisa Angin Pada Tapak	43
33. Analisa Pergerakan Matahari.....	44
34. Alternatif 1 Analisa Zoning Tapak	46
35. Alternatif 2 Analisa Zoning Tapak	46
36. Pola Tata Massa Bangunan	47
37. Analisa Penzoningan Bangunan	73
38. Modul Vertikal.....	74
39. Modul Horizontal.....	75
40. Pondasi Setempat (<i>Foot Plat</i>).....	76
41. Pondasi Tiang Pancang	77
42. Struktur Atap Rangka Kaku (<i>space frame</i>).....	78
43. Struktur Atap Baja Ringan	78
44. Atap Dak Beton	79
45. Lokasi Dan Ukuran Tapak	83
46. Konsep Aksesibilitas Tapak.....	84
47. Konsep Sirkulasi Tapak	85
48. Konsep Kebisingan Tapak.....	86
49. Konsep Vegetasi Tapak.....	87
50. Penerapan Lubang Biopori.....	88
51. Konsep Zoning Tapak.....	89
52. Konsep Bentuk Bangunan	90
53. Konsep Zoning Bangunan.....	91
54. Modul Vertikal Bnagunan	91
55. Modul Horizontal Bangunan	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Desain Banner.....	97
2. Site Plan	98
3. Ground Plan	99
4. Denah Basemant	100
5. Denah Lantai 1.....	101
6. Denah Lantai 2	102
7. Denah Lantai 3.....	103
8. Denah Lantai 4.....	104
9. Tampak Depan dan Belakang.....	105
10. Tampak Samping Kiri dan Kanan	106
11. Potongan A-A dan B-B	107
12. Potongan D-D dan C-C	108
13. Ground Plan Instalasi Air Bersih.....	109
14. Instalasi Air Bersih Lantai 1.....	110
15. Instalasi Air Bersih Lantai 2.....	111
16. Instalasi Air Bersih Lantai 3.....	112
17. Instalasi Air Bersih Lantai 4.....	113
18. Instalasi Air Kotor Lantai 1.....	114
19. Instalasi Air Kotor Lantai 2.....	115
20. Instalasi Air Kotor Lantai 3.....	116
21. Instalasi Air Kotor Lantai 4.....	117
22. Instalasi Listrik Lantai 1.....	118
23. Instalasi Listrik Lantai 2.....	119
24. Instalasi Listrik Lantai 3.....	120
25. Perspektif Site.....	121
26. Perspektif Samping Kanan dan Depan.....	122
27. Perspektif Samping Kiri dan Depan	123
28. Perspektif Rooftop dan Taman	124
29. Perspektif Lobby.....	125
30. Perspektif Gallery Space	126

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Menurut Creative HubKit oleh British Council tahun 2016 Pusat Industri Kreatif (*Creative hub*) merupakan tempat, fisik ataupun virtual, dengan menggabungkan dan mempertemukan orang-orang kreatif, sudah tersedia ruang dan jaringan yang mendukung, dengan tujuan untuk pengembangan bisnis dengan adanya keterlibatan dari masyarakat dalam sektor kreatif, budaya maupun teknologi.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Medan tercatat penduduk kota Medan pada tahun 2019 berjumlah 2.229.408 jiwa sedangkan pada tahun 2020 meningkat sebanyak 0.23% dengan jumlah 2.279.894 jiwa. Sementara itu, 70% mereka yang sudah berusia produktif. Ini menjadi petunjuk bahwa adanya potensi penduduk kota Medan sebagai pelaku industri kreatif.

Menurut data oleh Badan Ekonomi Kreatif tahun 2019, Sumatera Utara memiliki jumlah usaha ekonomi kreatif sebanyak 401.105 yang mana 63,49 % dari jumlah tersebut berasal dari Kota Medan selaku Ibukota Provinsi Sumatera Utara yang menjadi poros kegiatan perekonomian Provinsi Sumatera Utara.

Pemilihan desain kontemporer sebagai tema dalam perancangan *Creative Hub* di kota Medan berdasarkan gaya desain kontemporer yang selalu berkembang dengan seiring perkembangan zaman, mencerminkan bahwa kreativitas manusia tidak ada batasnya dan akan selalu berkembang pada bangunan.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *Creative Hub* agar dapat mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan insan kreatif dari komunitas kreatif, pelaku / perintis industri kreatif (UMKM), hingga mahasiswa dan pelajar di kota Medan dengan penerapan tema Arsitektur Kontemporer?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Merancang *Creative Hub* agar dapat mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan insan kreatif dari komunitas kreatif, pelaku / perintis industri kreatif (UMKM), hingga mahasiswa dan pelajar di kota Medan dengan penerapan tema Arsitektur Kontemporer.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

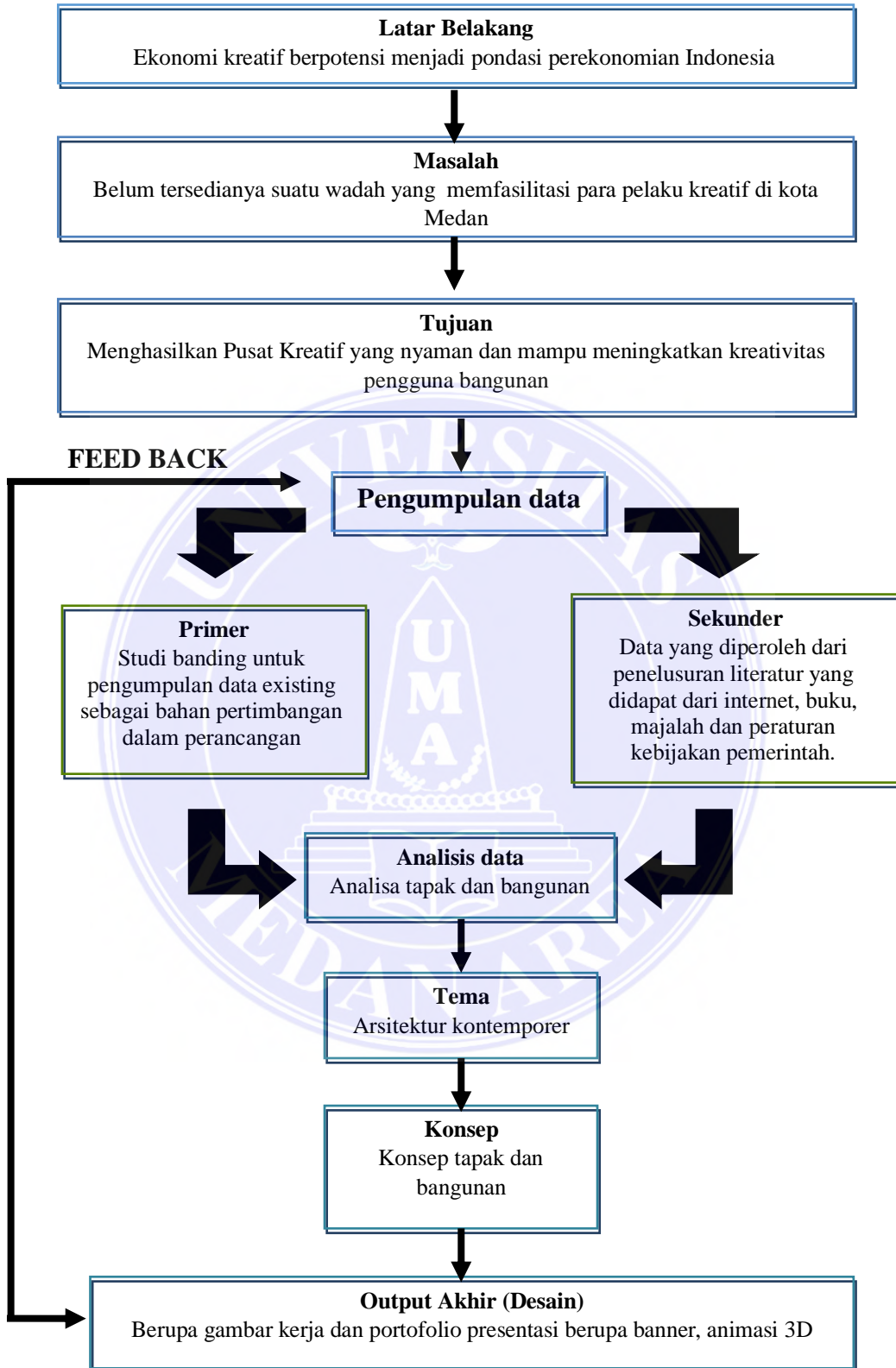
Keberadaan *Creative Hub* di Kota Medan diharapkan sebagai solusi untuk mewadahi dan menghubungkan para pelaku kreatif dalam berkarya serta meningkatkan perekonomian Kota Medan di bidang Industri ekonomi kreatif.

1.5. BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada perancangan *Creative Hub* di Kota Medan ini yaitu:

1. Lingkup kegiatan pada bangunan yaitu edukasi, sosial dan ekonomi dibidang Industri kreatif kota Medan.
2. Penataan ruang dan bentukan bangunan disesuaikan dengan tema yang akan dibuat yaitu Arsitektur Kontemporer menurut teori Ogin Schirmbeck.

1.6. KERANGKA BERFIKIR



Skema 1. Kerangka Berfikir

Sumber : Penulis, 2023

1.7. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan mengenai pendahuluan meliputi, latar belakang, perumusan permasalahan dan persoalan, tujuan dan sasaran, metodologi pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mengemukakan beberapa tinjauan yang berkaitan dengan teori-teori mengenai industri kreatif dan bentuk pewardahannya berupa *Creative Hub*.

Melakukan tinjauan tema Arsitektur Kontemporer yang akan diterapkan terhadap bangunan *Creative Hub* di Kota Medan.

Menentukan alternatif lokasi *Creative Hub* di Kota Medan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi tentang metode yang dilakukan pada perancangan.

BAB IV ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menganalisa kondisi tapak dan lingkungan, bangunan, struktur dan utilitas yang kemudian diberikan alternatif solusi terhadap desain.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Merupakan jawaban dari analisa perancangan yang berupa konsep perancangan, yang dijabarkan dalam beberapa aspek dan bersifat teknis arsitektural.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Mencakup kesimpulan yang diambil oleh penulis dari perancangan serta saran yang diberikan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN *CREATIVE HUB*

2.1.1. Pengertian *Creative Hub*

Menurut Janine Matheson, *Creative Endinburgh and Gillian Eason, Creative Dundee Creative Hubkit*, beberapa tujuan *Creative hub* sebagai berikut:

- 1) Memberikan fasilitas yang mendukung terhadap ide pengembangan dan peluang global.
- 2) Menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi kerja sama dan konektivitas antar komunitas.
- 3) Akses terhadap pusat penelitian dan pengembangan, organisasi, industri kreatif dan non-kreatif.
- 4) Untuk berinteraksi dengan orang lain, kembangkan strategi komunikasi aktif. Mempertahankan dan mengasah bakat-bakat yang muncul.

2.1.2. Fungsi *Creative Hub*

Menurut buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Council*, *creative hub* yang ada di Indonesia dikategorikan menjadi 3 berdasarkan fungsinya yaitu:

- 1) *Creative Space*
- 2) *Coworking Space*
- 3) *Makerspace*

2.2. TINJAUAN INDUSTRI KREATIF

2.2.1. Pengertian Industri Kreatif

Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang timbul dari penggunaan kreativitas, keterampilan serta kemampuan perseorangan untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Kemendag, 2007: 10).

Industri kreatif Menurut Andreas Syah Pahlevi, S.Sn, M.S.n, dalam jurnal Gagasan Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif diartikan sebagai suatu sistem kegiatan manusia, baik kelompok maupun individu, untuk menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, menukar dan mengkonsumsi barang dan jasa yang bersifat artistik, estetik, intelektual dan emosional. Ekonomi kreatif merupakan salah satu cabang perekonomian yang menghasilkan produk maupun jasa yang mempunyai nilai ekonomi melalui pengkajian nilai-nilai budaya serta produksi barang dan jasa berbasis ilmu pengetahuan baik tradisional maupun modern.

John Howkins pertama kali menciptakan istilah ekonomi kreatif dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. John Howkins mengartikan ekonomi kreatif sebagai penciptaan nilai sebagai hasil dari penjabaran ide. John Howkins menjelaskan ekonomi kreatif sebagai “kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian waktunya untuk menghasilkan ide, bukan sekedar melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat, menghasilkan ide adalah hal yang harus dilakukan demi mencapai kesejahteraan.

2.2.2. Subsektor Industri Kreatif

Berdasarkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 subsektor industri kreatif yang berkembang di Indonesia, yaitu kuliner, fesyen, kriya, penerbitan, musik, fotografi, aplikasi, pengembangan permainan, seni pertunjukan, seni rupa, arsitektur, desain interior, film animasi dan video, radio dan televisi, periklanan, desain produk, desain komunikasi visual.

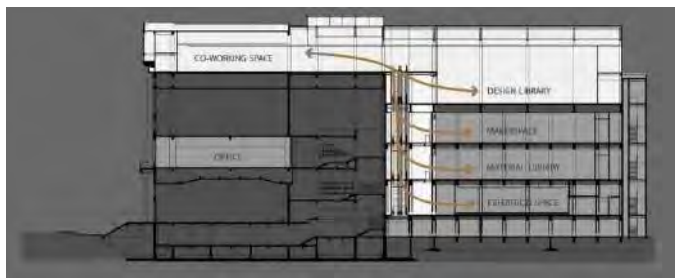
2.3. STUDI BANDING BANGUNAN *CREATIVE HUB*

2.3.1. Thailand *Creative and Design Centre* (TCDC)

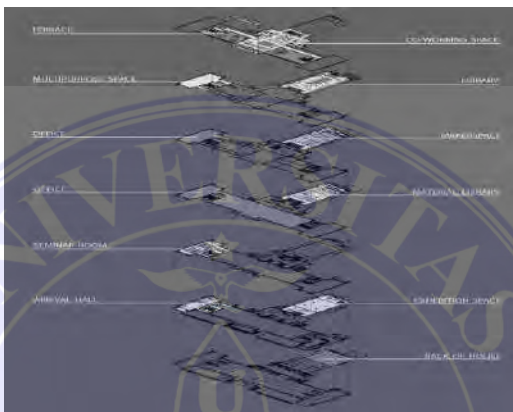


Gambar 1. Thailand *Creative And Design Centre*
Sumber : <https://www.archdaily.com/>, 2023

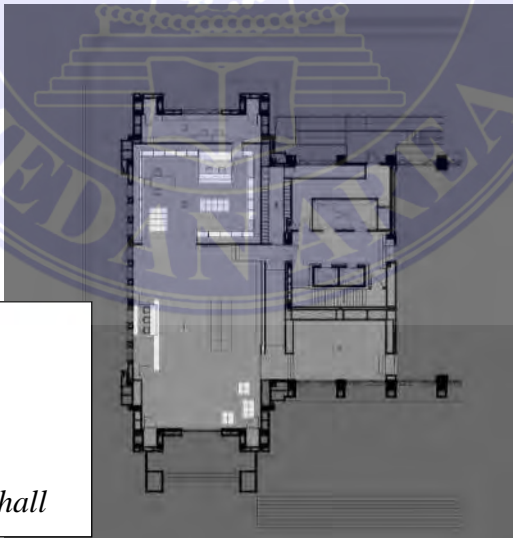
Thailand *creative and design Centre* (TCDC) adalah lembaga pemerintah yang bertujuan meningkatkan kreatifitas pemikiran masyarakat serta mendorong kegiatan ekonomi kreatif Negara Thailand. Adapun komponen-komponen desain bangunan ini yaitu *library*, *material library*, *co-working space*. Ada juga *makerspace*, ruang pameran (*exhibition spaces*), dan *workshop*.



Gambar 2. Potongan Thailand *Creative And Design Centre*
 Sumber : <https://www.archdaily.com/>, 2023

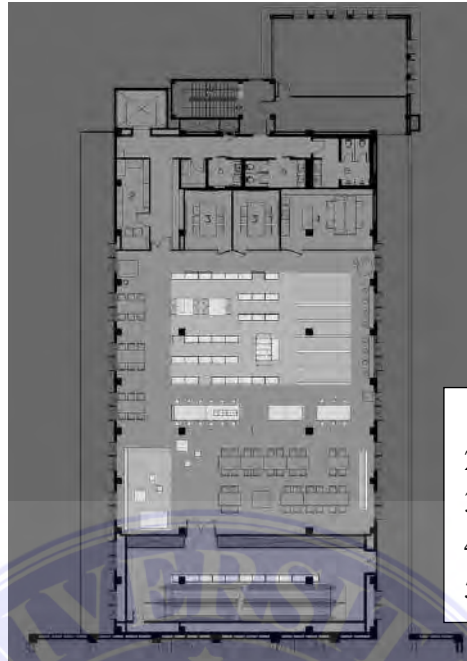


Gambar 3. Susunan Ruang Thailand *Creative And Design Centre*
 Sumber : <https://www.archdaily.com/>, 2023



- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Arrival Hall</i> 2. <i>Shop</i> 3. <i>Shop storage</i> 4. <i>Locker room</i> 5. <i>Multi purpose hall</i> |
|---|

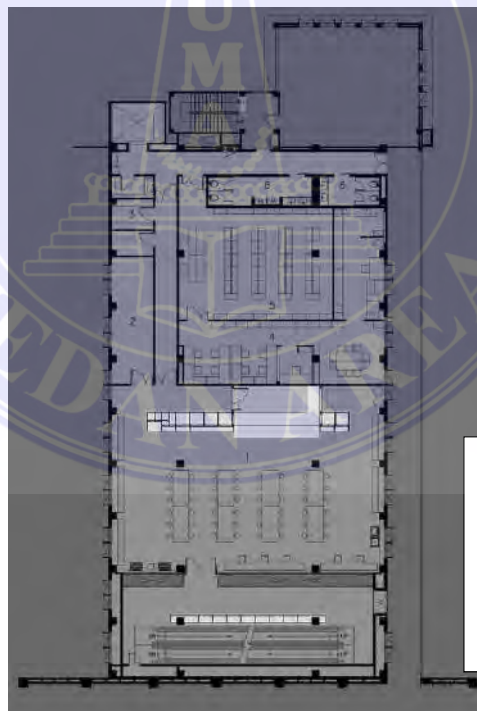
Gambar 4. Denah Lantai 1
 Sumber : <https://www.archdaily.com/878178>, 2023



1. *Material library*
2. *Material storage*
3. *Meeting room*
4. *Director room*
5. *Rest room*

Gambar 5. Denah Lantai 2

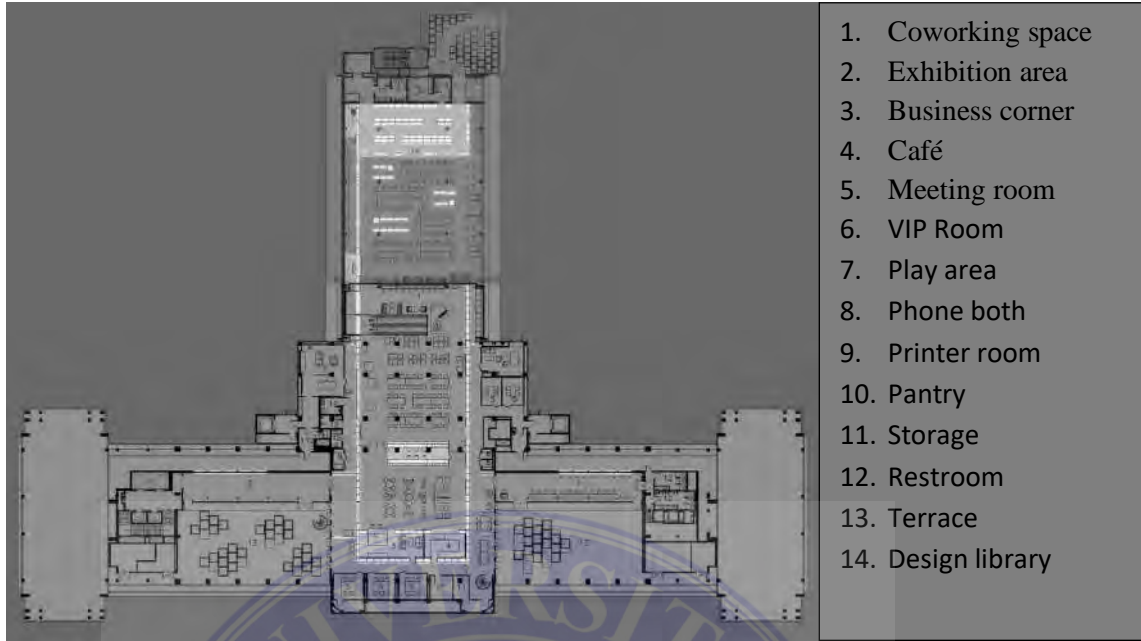
Sumber : <https://www.archdaily.com/878178>, 2023



1. *Makerspace*
2. *Wood workshop*
3. *Storage*
4. *Librarian office*
5. *Book storage*

Gambar 6. Denah Lantai 3

Sumber : <https://www.archdaily.com/878178>, 2023



Gambar 7. Denah Lantai 4
Sumber : <https://www.archdaily.com/878178>, 2023

2.3.2. Bandung *Creative Hub*

2.3.2.1. Deskripsi



Gambar 8. Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://www.sarrahgita.com>, 2023

Bandung *Creative Hub* luas lahan 10.000m². Para pelaku industri kreatif juga dibekali dengan kelas-kelas *workshop* dan kantor sewa. Diresmikan pada 28 Desember 2017 oleh Walikota Bandung Ridwan Kamil.

2.3.2.2. Fasilitas

Adapun fasilitas-fasilitas yang terdapat di Bandung *Creative Hub*, yaitu :

1) Basemant

Dibagian basemant, untuk parkir khusus sepeda motor, ruang kontrol bangunan dan ruang panel. Disebelah bangunan terdapat parkir mobil. Pada lantai basemant juga terdapat studio musik yang dapat digunakan para pelaku industri kreatif.

2) Lantai 1

Terdapat *exhibition hall* yang dapat digunakan sebagai tempat pameran karya. *Amphiteater* terletak di area pintu masuk Bandung *Creative Hub*, dapat digunakan sebagai tempat untuk *mini showcase*, *mini concert* maupun aktifitas lainnya.

3) Lantai 2

Terdapat *co-working space* 1 (ruang kaca), *co-working space* 2 (privat), kafe, musholla, toko desain, dan toilet.

4) Lantai 3

Di bagian lantai 3 terdapat auditorium dengan kapasitas 156 orang sebagai tempat pemutaran karya, *launching product*. Dan juga terdapat studio tari, permainan, animasi, dan render kemudian studio musik.

5) Lantai 4

Di bagian lantai 4 terdapat studio fotografi yang merupakan salah satu fasilitas utama, ruang rapat, ruang kelas yang difungsikan sebagai tempat berbagai aktifitas, dan dibagian luar lantai 4 terdapat taman sebagai tempat istirahat maupun berkumpul dan berdiskusi.

6) Lantai 5

Area lantai 5 digunakan sebagai aula, studio kriya, dan studio *fashion*. Digunakan sebagai *workshop* kerajinan, tempat bagi orang-orang yang bekerja di industri kerajinan kreatif.

2.3.2.3. Susunan Ruang Bandung *Creative Hub*



Gambar 9. Denah Lantai 1 Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023



Gambar 10. Denah Lantai 2 Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023



Gambar 11. Denah Lantai 3 Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023



Gambar 12. Denah Lantai 4 Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023



Gambar 13. Denah Lantai 5 Bandung *Creative Hub*
Sumber : <https://web.facebook.com/UPTBCH>, 2023

2.3.3. Jakarta *Creative Hub*

Didirikan pada tanggal 1 maret 2017. ini merupakan program resmi dari pemerintah Provinsi DKI Jakarta dalam membantu memajukan perekonomian kreatif khususnya berada di wilayah Jakarta.



Gambar 14. Jakarta *Creative Hub*
Sumber : <https://jakarta.go.id>, 2023

Untuk menunjang kegiatan yang dilakukan di Jakarta *Creative Hub*, terdapat beberapa fasilitas yaitu :

- 1) *Classroom*
- 2) *Maker space*
- 3) *Co-office area*
- 4) *Cafe* dan perpustakaan

Jenis usaha industri kreatif yang di fasilitasi berdasarkan visi dari Jakarta *Creative Hub* yaitu Arsitektur, Interior, Desain komunikasi visual, Desain produk, Produksi, Desain kemasan, Fesyen, Kriya, *Branding* dan *digital marketing*.

2.3.4. Kesimpulan Studi Banding Bangunan

Berdasarkan penjelasan dan pengamatan dari beberapa studi banding diatas, ditemukan beberapa fasilitas utama (primer) yang akan diaplikasikan kedalam perancangan *Creative Hub* kota Medan ini. Adapun fasilitas-fasilitas tersebut yaitu *Co-Working Space*, *Co- Office*, *Maker Space*, Ruang Pameran. Adapula penerapan dalam rancangan yang diambil dari ketiga studi banding yaitu pemilihan lokasi, hubungan ruang, dan tata interior.

2.4. TINJAUAN TEMA (ARSITEKTUR KONTEMPORER)

2.4.1. Pengertian Arsitektur Kontemporer

Ogin Schirmbeck dalam bukunya yang berjudul *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur* (1997) mengatakan bahwa arsitektur kontemporer adalah pengembangan gagasan bahwa arsitektur harus mempunyai tujuan dan solusi untuk memecahkan permasalahan saat ini dan masa depan.


Adapun prinsip-prinsip dari arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck yaitu gubahan yang ekspresif, konsep ruang terkesan terbuka, harmonisasi ruang luar dan dalam, memiliki fasad yang transparan, kenyamanan hakiki, eksplorasi elemen lansekap, serta bangunan yang kokoh.

2.4.2. Studi Banding Arsitektur Kontemporer

1) Museum Tsunami Aceh

Museum tsunami diresmikan pada tahun 2009. Bangunan ini menyerupai sebuah kapal dengan cerobong besar ditengahnya dan menggunakan material kaca yang dilapisi oleh cangkang sekunder.

Tabel 1. Bangunan Museum Tsunami Aceh di kaji melalui 7 prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck

Prinsip Kontemporer	Kenyataan	Gambar Bangunan
Bangunan kokoh	Menggunakan material utama dari beton memberikan kesan bangunan terlihat kokoh	
Gubahan ekspresif dan dinamis	Gubahan bangunan berbentuk menyerupai kapal, menggunakan bentuk dasar	




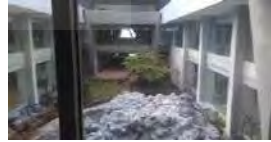

	oval sehingga bangunan terkesan tidak kaku	
Konsep ruang terbuka	Area lantai dasar yang difungsikan sebagai area komunal dan dapat menyatu dengan ruang luar	
Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Terdapat jembatan yang dibawahnya air pada lantai 1 memberikan kesan ruang yang menyatu	
Memiliki fasad yang transparan	Museum tsunami menggunakan fasad yang terbuat dari kaca yang kemudian diberi <i>secondary skin</i>	
Kenyamanan hakiki	Menempatkan ramp pada bagian pintu masuk sehingga memudahkan pengunjung difabel	
Eksplorasi elemen lansekap	Lansekap mengoptimalkan penggunaan vegetasi. Penggunaan <i>roof garden</i> pada atap bangunan yang difungsikan sebagai area komunal	

Sumber: Ogin Schirmbeck, 1997

2) Museum Gunung Api Yogyakarta

Museum Gunung Api Merapi dibuka pada tahun 2010 menjadi salah satu tempat wisata menarik di Hargobinangun, Sleman. Bentuk bangunannya unik, berbentuk trapesium dengan tepi atasnya meruncing membentuk segitiga.

Table 2. Bangunan Museum Merapi Jogja di kaji melalui 7 prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin schirmbeck

Prinsip Kontemporer	Kenyataan	Gambar Bangunan
Bangunan kokoh	Penggunaan material beton pada fasad menjadikan bangunan terlihat kokoh	
Gubahan ekspresif dan dinamis	Bentuk gubahan berasal dari gunung, yang pastinya penggunaan bentuk dasar segitiga.	
Konsep ruang terkesan terbuka	Taman yang terdapat ditengah bangunan memberikan kesan ruang terbuka pada ruang-ruang sekitarnya	
Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Penggunaan kaca pada dinding bangunan memberi kesan ruang yang menyatu dengan <i>courtyard</i> di tengah bangunan	
Memiliki fasad yang transparan	Penggunaan material kaca pada fasad	
Kenyamanan hakiki	Penyediaan ramp, sehingga mempermudah untuk kaum difabel.	

Eksplorasi elemen lansekap	Pada area sekitaran bangunan masih mempertahankan vegetasi asli tapak	
----------------------------	---	--

Sumber : Ogin Schirmbeck, 1997

3) Guggenheim Bilbao Museum

Museum Guggenheim Bilbao dirancang oleh Frank Gehry dan merupakan salah satu daya tarik bangunan modern. Dibangun pada tahun 1991 dan diresmikan pada bulan Oktober 1997. Gedung Museum Guggenheim dibangun di atas lahan seluas 32.000 m², di sepanjang Sungai Neirvion.



Gambar 15. Guggenheim Bilbao Museum
Sumber : <https://www.wallpaperbetter.com>, 2023

4). Sasaran Penerapan Tema Arsitektur Kontemporer

Berdasarkan dari beberapa studi banding tema yang telah dijelaskan maka terdapat beberapa sasaran tema arsitektur kontemporer yang akan diterapkan ke dalam perancangan *Creative Hub* kota Medan ini, yaitu:

Tabel 3. Strategi pencapaian tema Arsitektur Kontemporer

No	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Gubahan yang ekspresif	Bentuk bangunan dapat diambil dari beberapa bentuk dasar.
2	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan

		koridor (dalam bangunan) dan memaksimalkan bukaan
3	Harmonisasi ruang luar dan dalam	Penerapan <i>courtyard</i> sehingga memberikan suasana ruang terbuka di dalam bangunan
4	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang orang untuk datang karena memberikan kesan terbuka
5	Kenyamanan Hakiki	Kenyamanan akan selalu diprioritaskan keseluruhan pengguna salah satunya dengan menggunakan material akustik pada beberapa ruang untuk meredam kebisingan dari ruangan keruangan lain. Penyediaan ramp pada bangunan juga memberi kenyamanan bagi pengguna difabel.
6	Eksplorasi Elemen Lansekap	Menggunakan vegetasi asli tapak jika memungkinkan untuk dipertahankan. Menempatkan vegetasi berdasarkan kegunaannya pada tapak. Vegetasi dipilih sesuai dengan fungsinya.
7	Bangunan yang kokoh	Menggunakan struktur konstruksi yang kuat dan material modern menciptakan kesan kekinian.

Sumber: Ogin Schirmbeck, 1997

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1. DESKRIPSI LOKASI

3.1.1. Gambaran Umum Kota Medan



Gambar 16. Peta Sumatera Utara dan Kota Medan

Sumber: <https://id.m.wikipedia.org>, 2023

Lokasi berada di Ibu kota Provinsi Sumatera Utara, yaitu kota Medan. Letak Geografis kota Medan yang dijadikan sebagai lokasi proyek ini merupakan pusat pemerintahan daerah tingkat I Sumatera Utara yang terletak pada $2^{\circ}27'$ – $2^{\circ}47'$ Lintang Utara dan $98^{\circ} 35'$ – $98^{\circ} 44'$ Bujur Timur memiliki luas daerah sekitar $265,10 \text{ km}^2$ dan berada pada ketinggian 2,5 – 37,5 meter di atas permukaan laut.

3.1.2. Kriteria Pemilihan Lokasi

Tabel 4. Kriteria Pemilihan Lokasi

No	Kriteria	Lokasi
1	Tinjauan Terhadap Struktur Kota	Karena bangunan ditujukan untuk skala kota Medan maka diprioritaskan berada dikawasan dekat pusat kota.
2	Fisik	Topografi yang relatif datar, daya dukung tanah yang baik, bukan daerah rawan bencana.
3	Pencapaian	Dapat diakses dari segala penjuru kota, baik angkutan umum maupun pribadi (oleh karena itu harus berada dijalan besar /arteri kota atau jalan kolektor)
4	Lingkungan	Lingkungan sekitar dapat saling mendukung dengan bangunan yang direncanakan seperti perkantoran, pendidikan, dan perdagangan.
5	Utilitas	Tersedianya jaringan air bersih, listrik, saluran drainase, telekomunikasi, sampah.
6	Peraturan	Untuk kawasan pendidikan, perkantoran dan pemasaran (perdagangan), alternatifnya yaitu, WPP B atau WPP D KDB Bangunan 60% KLB 3-5 lantai

Sumber : Penulis, 2023

3.1.3. Alternatif lokasi

Berdasarkan kebutuhan dan daya dukung tapak untuk proyek Pusat Kreatifitas maka dipilihlah 2 alternatif lokasi site :

1. Alternatif 1

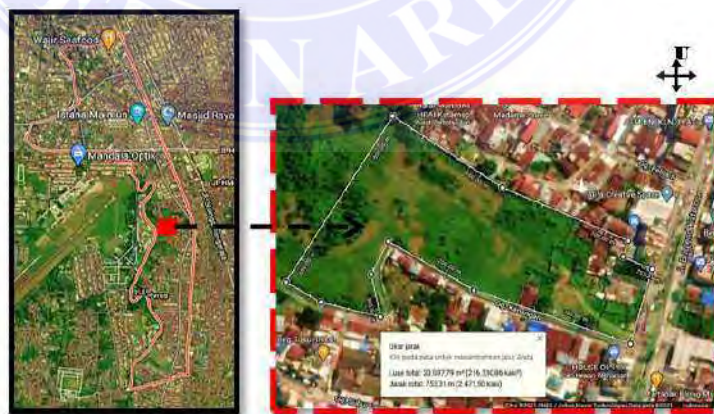
Lokasi berada di Jl. Gatot Subroto dan Jl. Iskandar Muda Baru dengan luas

22.412 m² atau ±2,2 Ha terletak dikawasan Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.



Gambar 17. Alternatif Lokasi 1
Sumber : <https://www.google.com/maps>, 2023

2. Alternatif 2



Gambar 18. Alternatif Lokasi 2
Sumber : <https://www.google.com/maps>, 2023

Lokasi berada di jalan Bridjend Katamso dengan luas lahan 20.097,79 m² atau ±2 Ha terletak di kawasan Kecamatan Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara.

Karena proyek berkaitan dengan pendidikan, perkantoran, dan perdagangan maka perlu diperhatikan konteks komersial. Oleh karena itu, di bawah akan dianalisa lokasi yang dianggap terbaik untuk proyek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Analisa Potensi Masing-Masing Tapak

No	Potensi	Penilaian	
		Jl. Gatot Subroto, Jl. Iskandar Muda Baru	Jl. Bridjend Katamso
1	Tinjauan Terhadap Struktur Kota	3	2
2	Fisik Tapak	3	3
3	Pencapaian	3	3
4	Lingkungan	3	3
5	Utilitas	3	3
6	Peraturan	3	2
Jumlah		18	16

Keterangan: 3 : tinggi, 2: sedang, 1: kecil

Sumber : Penulis, 2023

Dari hasil penilaian berdasarkan Kriteria-kriteria di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa lahan yang paling berpotensi tinggi dan akan digunakan adalah Jl. Gatot Subroto dan Jl. Iskandar Muda Baru.

3.2. METODE PENELITIAN RANCANGAN

Perancangan akan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dilakukan peninjauan terhadap objek penelitian untuk mengetahui objek yang terdapat disekitaran tapak. Hal ini untuk mengetahui dampak yang timbul di lokasi sekitar tapak dalam bentuk data.

3.2.1. Metode Pengumpulan Data

Pencarian data dapat digolongkan dalam dua kategori, yaitu; data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Dalam pencariandata primer digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Survey Lapangan (Observasi)

Jenis data yang dicari adalah kondisi tapak, suasana tapak, keadaan fisik tapak dan kehidupan sosial di sekitar tapak.

- Studi Banding

Jenis data yang dicari adalah bangunan pembanding Pusat Kreatif (*Creative hub*) secara administratif dan juga fasilitas. Selain itu juga data yang dijadikan sebagai acuan bangunan pembanding secara fisik konseptual, hal ini berkait erat dengan tema yang diambil dalam perancangan Pusat Kreatif (*creative hub*) yang bertemakan Arsitektur Kontemporer. Data tersebut diperoleh dari bangunan sejenis.

2) Data Sekunder

Data diperoleh melalui studi pustaka yang tujuannya adalah untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, baik dari teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah yang dapat dijadikan dasar perencanaan sehingga dapat memperdalam analisa. Data yang diperoleh dari penelusuran literatur dapat bersumber dari data internet, buku, majalah, dan peraturan kebijakan pemerintah.

3.2.2. Metode Pengolahan Data

1) Analisis

Dalam perancangan ini, langkah pertama yang diambil adalah menemukan permasalahan-permasalahan yang melatarbelakangi munculnya gagasan awal. Tahapan selanjutnya yaitu menganalisis permasalahan. Adapun beberapa analisis tersebut adalah:

- a. Analisis Tapak
- b. Analisis Bangunan
- c. Analisis Struktur Konstruksi
- d. Analisis Utilitas

2) Konsep Perancangan

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengkaji ulang kesesuaian antara tema pada latar belakang, pemantapan perumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan tinjauan pustaka. Hasil dari evaluasi diharapkan sebagai dasar dalam perencanaan dan perancangan.

3) Rancangan

Proses akhir akan menghasilkan rancangan atau desain.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Tapak

5.1.1. Deskripsi Tapak Terpilih



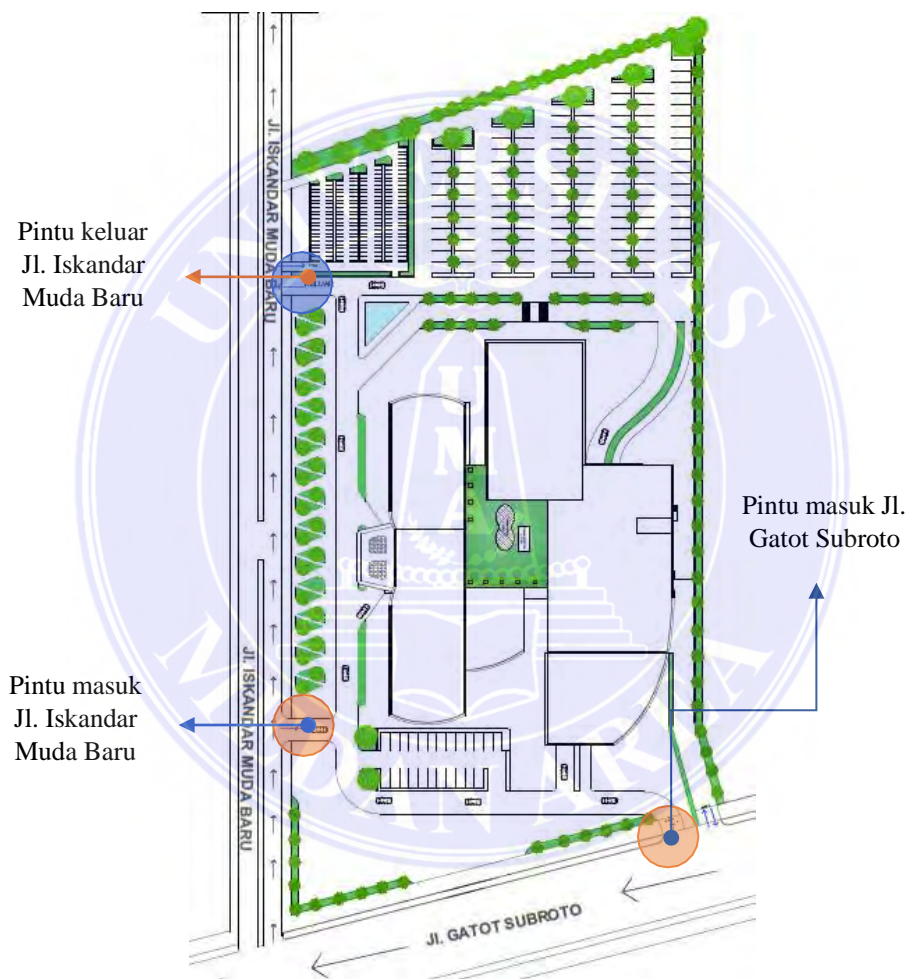
Gambar 45. Lokasi dan ukuran tapak
Sumber: Google, 2023

- 1) Lokasi Tapak : Jl. Gatot Subroto dan Jl. Iskandar Muda Baru Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.
- 2) WPP : E (Sei Kambing)
- 3) Kondisi Tapak : Lahan Kosong
- 11) Luas Tapak : $22.412 \text{ m}^2 = \pm 2 \text{ Ha}$
- 12) GSB : $\frac{1}{2} (n)+1$
 - Utara : 0
 - Timur : 0
 - Selatan : $\frac{1}{2} (20) + 1 = 11 \text{ m}$
 - Barat : $\frac{1}{2} (13) + 1 = 7,5 \text{ m}$

- 13) KDB : 60 % Bangunan, 40 % RTH
- 14) KLB : 3-5 Lantai

5.1.2. Konsep Aksesibilitas Tapak

Pencapaian menuju tapak dapat diakses melalui dua jalur yaitu Jalan Gatot Subroto dan Jalan Iskandar Muda Baru.



Gambar 46. Konsep aksesibilitas tapak
Sumber: Penulis, 2023

Pencapaian ke bangunan memiliki dua akses masuk dan satu akses keluar agar kendaraan dapat bergerak tertib.

5.1.3. Konsep Sirkulasi Tapak

Sirkulasi didalam tapak, terbagi menjadi sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan terdiri atas akses masuk yang terdapat pada Jalan Gatot Subroto dan Jalan Iskandar Muda Baru dan terdapat satu akses keluar pada Jalan Iskandar Muda Baru.

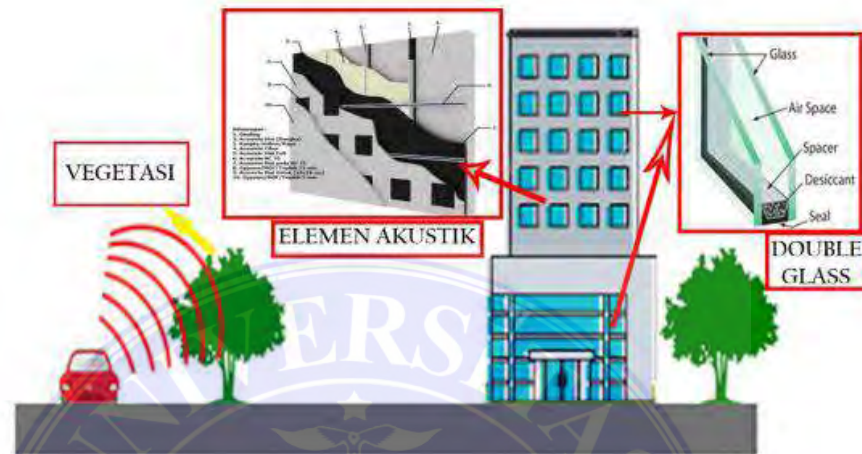


Gambar 47. Konsep sirkulasi tapak
Sumber: Penulis, 2023

Area parkir kendaraan akan dibedakan antara parkiran kendaraan pengunjung dengan parkiran pengelola. Untuk kendaraan servis dibuat sirkulasi dan parkir tersendiri.

5.1.4. Konsep Kebisingan Tapak

Sumber kebisingan tertinggi berasal dari Jl. Gatot Subroto yang berada pada selatan tapak.



Gambar 48. Konsep kebisingan tapak
Sumber: Penulis, 2023

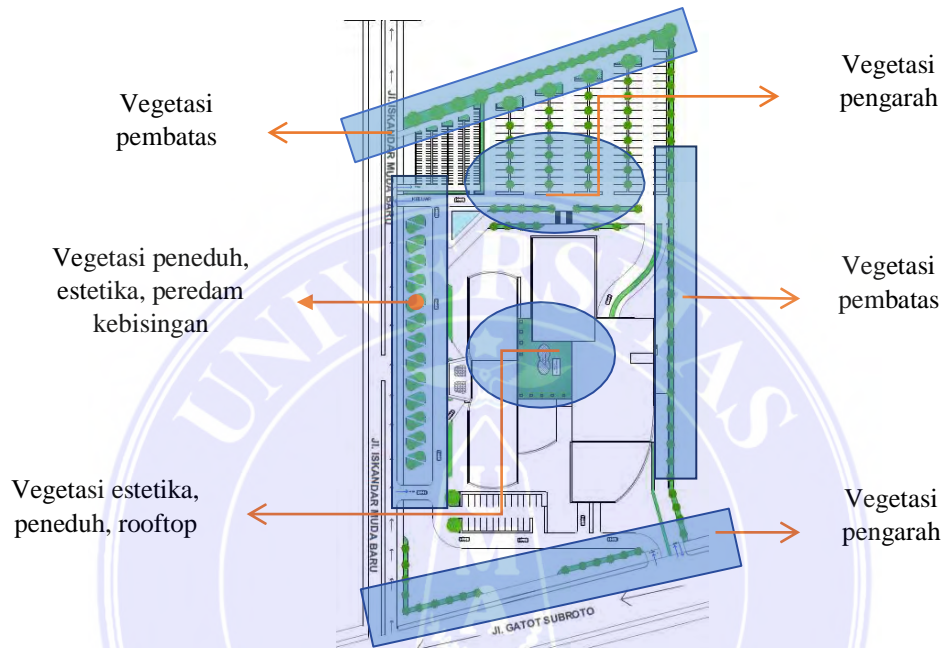
Solusi yang akan diterapkan pada perancangan yaitu penggunaan vegetasi berperan dalam meminimalisir kebisingan yang masuk ke tapak, menempatkan area privasi (bangunan) lebih dalam ke tapak (ke arah timur dan utara) menjauh dari sumber kebisingan, menggunakan elemen akustik sebagai peredam pada bangunan, menggunakan *double glass* untuk meredam kebisingan.

5.1.5. Konsep Pandangan (*view*) Tapak

Tapak memiliki keunggulan yang dapat menjadi daya tarik dengan nilai tertinggi pada posisi arah timur. Bangunan akan dibuat menghadap selatan dan barat karena *view* terbuka ke arah jalan raya sehingga fasad utama bangunan akan berinteraksi langsung dengan pengamat.

5.1.6. Konsep Vegetasi Tapak

Konsep veegetasi menggunakan 6 jenis vegetasi, yaitu vegetasi peneduh, vegetasi peredam kebisingan, vegetasi pengarah, vegetasi pembatas, vegetasi estetika, vegetasi *rooftop*.



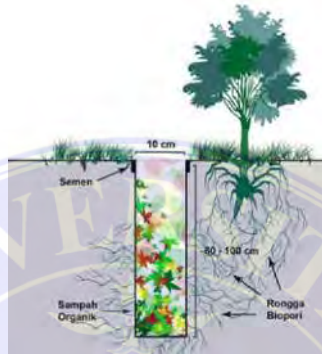
Gambar 49. Konsep vegetasi tapak
Sumber: Penulis, 2023

Vegetasi peneduh diletakkan disepanjang area pedestrian, vegetasi pengarah diletakkan disepanjang jalan kendaraan, sedangkan vegetasi pembatas, vegetasi estetika dan peredam kebisingan diterapkan disekeliling bangunan, area taman serta pedestrian.

5.1.7. Konsep Klimatologi Tapak

5.1.7.1. Konsep Hujan

Pada sekitaran tapak disediakan drainase untuk kemudian disalurkan ke drainase kota. Disediakan Lubang biopori pada tapak untuk menjaga kondisi tanah tetap dalam keadaan baik.



Gambar 50. Penerapan lubang biopori
Sumber: Penulis, 2023

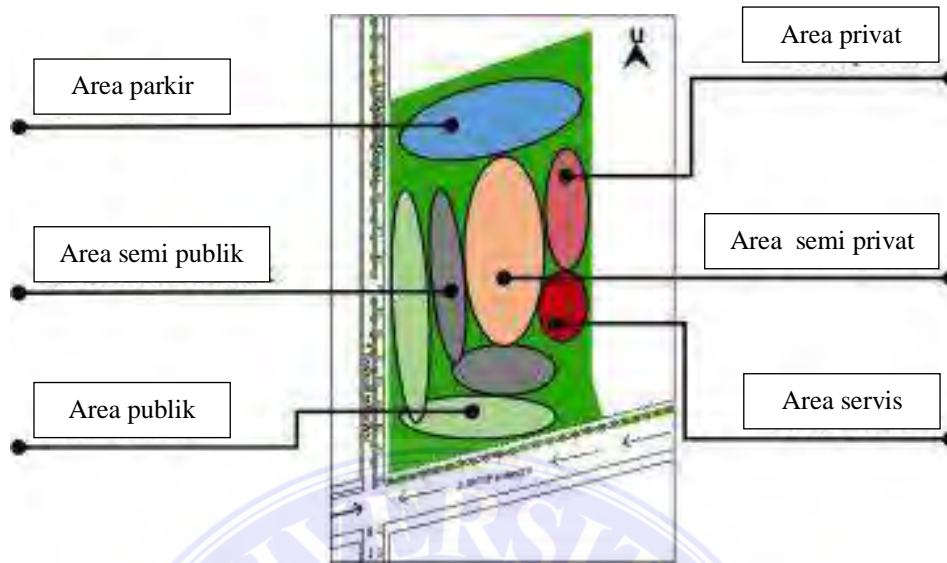
5.1.7.2. Konsep Angin

Vegetasi digunakan sebagai filter debu yang dibawa angin primer dari jalan Gatot Subroto maka dilakukan penempatan vegetasi pada selatan tapak untuk menyaring debu yang dibawa oleh angin dari jalan raya. Dan juga bentuk lengkung pada bangunan akan memecah kekuatan angin yang masuk ke bangunan.

5.1.8. Konsep Orientasi Tapak

Orientasi bangunan menerapkan makna kreativitas yang fleksibel sehingga orientasi bangunan dapat menyesuaikan kondisi tapak. Orientasi bangunan mengarah kejalan utama yang berada pada sebelah selatan tapak yaitu Jalan Gatot Subroto. Bangunan diorientasikan secara horizontal mengikuti bentuk tapak.

5.1.9. Konsep Zoning Tapak



Gambar 51. Konsep zoning tapak
Sumber: Penulis, 2023

5.2. Konsep Bangunan

5.2.1. Konsep Massa Bangunan

Konsep Massa Bangunan Medan *Creative Hub* ini merupakan bangunan bermassa tunggal.

5.2.2. Konsep Peletakan Tata Massa Bangunan

Pola tata massa bangunan dibuat menerapkan pola grid dan pola radial dengan harapan pertimbangan kekuatan organisasi bangunan lebih terlihat dan dapat dipahami dengan sempurna.

5.2.3. Konsep Bentuk Dasar Bangunan

Bentuk dasar bangunan menggunakan gabungan beberapa bentuk persegi yang kemudian ditransformasikan menjadi bentuk yang sesuai berdasarkan fungsi untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna bangunan.



Gambar 52. Konsep bentuk bangunan
Sumber: Penulis, 2023

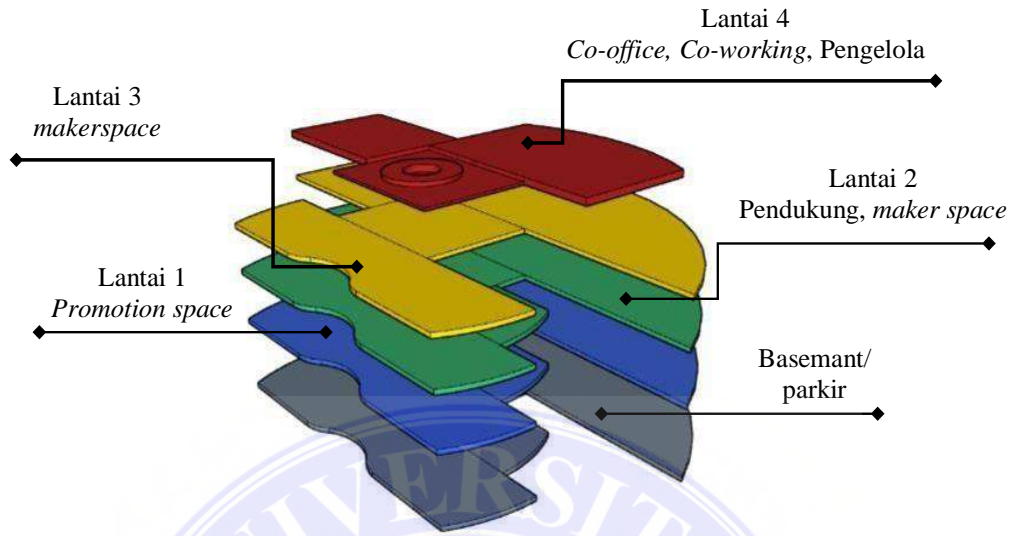
5.2.4. Konsep Besaran Ruang

Tabel 10. Besaran ruang *Creative Hub*

Kategori Ruang	Besaran Ruang (m ²)
Pengelola Utama	665,32
Maker space	6.432,5
Promotion Space	3.417
Penghubung	2.873
Work Space	6.493
Servis	645
Parkir	8.440,25
Jumlah	28.966,07

Sumber: penulis, 2023

5.2.5. Konsep Penzoningan

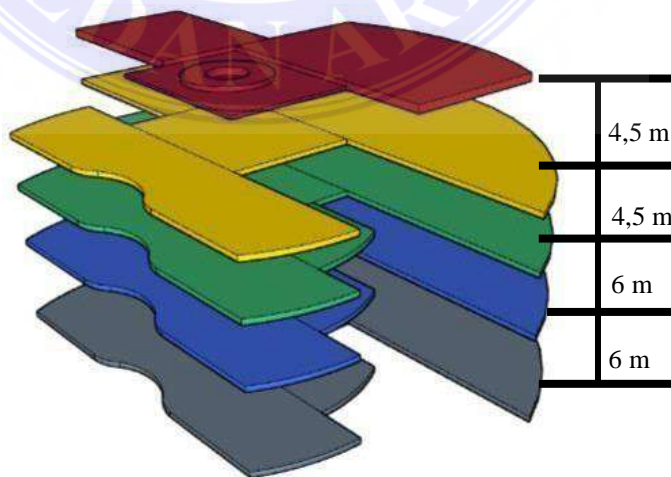


Gambar 53. Konsep zoning bangunan
Sumber: Penulis, 2023

5.3. Konsep Struktur

5.3.1. Konsep Sistem Modul

5.3.1.1. Modul Vertikal

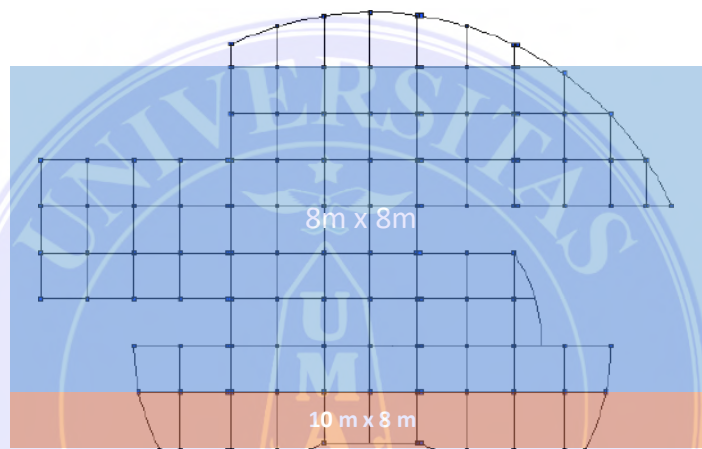


Gambar 54. Modul vertikal bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Modul vertikal bangunan menggunakan ukuran 6 meter untuk jarak lantai 1 ke lantai 2, lantai 2 ke lantai 3, dan juga 4,5 meter untuk jarak lantai 3 ke lantai 4.

5.3.1.2. Modul Horizontal

Adapun sistem modul yang akan digunakan yaitu modul grid dengan pertimbangan efektifitas pada ruangan.



Gambar 55. Modul horizontal bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Modul pada bangunan menerapkan 2 modul ruang yaitu pada bagian depan modul ukuran 10m x 8m serta pada bagian tengah kebelakang ukuran modul 8m x 8m.

5.3.2. Konsep Sistem Struktur

Struktur dalam bangunan dibagi menjadi 3 yaitu struktur bawah, struktur inti dan struktur atas. Untuk struktur bawah yang merupakan pondasi akan menggunakan pondasi tiang pancang *mini pile*. Pada struktur tengah digunakan sistem rangka kaku dan *core*. Adapun struktur atas menggunakan atap dak beton.

5.4. Konsep Utilitas

5.4.1. Sistem Penyediaan Air Bersih

Sumber air bersih utama berasal dari PDAM dan sumur bor sebagai sumber air cadangan. Sistem utilitas air bersih pada bangunan ini menggunakan sistem *shaft* untuk mempermudah proses pemasangan pipa.

5.4.2. Sistem Pembuangan Air kotor

Sistem utilitas air kotor pada bangunan ini dibedakan antara limbah padat dan limbah cair, menggunakan sistem *shaft* agar mudah dalam proses pemasangan pipa. Sistem pembuangan menggunakan sistem konvensional dengan menggunakan *septic tank* sebelum dibuang ke riol kota.

5.4.3. Sistem Utilitas Kebakaran

Sistem kebakaran pada perancangan ini menggunakan beberapa sistem, didalam bangunan menggunakan sensor untuk memberitahu adanya kebakaran, menggunakan APAR untuk memadamkan api kecil, apabila terjadi kebakaran besar pengguna dapat menyelamatkan diri dengan bersegera menuju ruang terbuka atau area titik kumpul dengan melalui tangga dan pintu keluar.

5.4.4. Sistem Penghawaan

Untuk penghawaan alami akan diperoleh dari bukaan yang akan ada pada bangunan. Adapun penghawaan buatan akan menggunakan sistem AC sentral.

5.4.5. Sistem Distribusi Listrik

Sumber listrik utama berasal dari PLN dan genset sebagai tenaga Listrik tambahan. Kedua sumber dikelola dengan sistem ATS (*Automatic Transfer Switch*), yang beroperasi secara otomatis saat terjadi gangguan Listrik.

Listrik pada bangunan ini dialirkan menuju 2 area, yaitu area bangunan dan area luar (taman) sehingga pengontrolan dan pengelolaan lebih mudah.

5.4.6. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan alami akan diperoleh dari bukaan yang lebar. Dan untuk pencahayaan buatan akan digunakan pada ruangan-ruangan yang membutuhkan penerangan lebih ataupun yang memang diharuskan penggunaan lampu seperti auditorium dan ruang musik.

5.4.7. Sistem Pembuangan Sampah

Pengelolaan sampah pada bangunan menggunakan sistem *shaft* yang kemudian diangkat oleh truk sampah dari jalur servis. Sebelumnya akan disediakan fasilitas penampungan sampah di beberapa titik yang pewardahannya akan disesuaikan dengan jenis, sifat, dan cara kelolanya untuk kenyamanan pengguna bangunan.

5.4.8. Sistem Transportasi Dalam Bangunan

Bangunan memiliki 4 lantai dan 1 basemant. Hal ini menjadikan dibutuhkannya transportasi *vertical* pada bangunan. Adapun transportasi yang akan diterapkan yaitu tangga dan lift.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Creative Hub merupakan sebuah wadah bagi para pelaku industri kreatif berkarya dan berkreasi, berkumpul, serta memasarkan karyanya. Adapun pada *Creative Hub* ini akan mewadahi ke-17 subsektor industri kreatif Indonesia. Dalam perancangan ini ditetapkan lokasi perancangan berada di Jl. Gatot Subroto dan Jl. Iskandar Muda Baru. Bangunan dirancang dengan menyesuaikan terhadap permasalahan kondisi tapak dan lingkungannya dengan prioritas aktifitas dan fungsi yang ada didalam bangunan untuk memberikan kenyamanan pada pengguna bangunan nantinya.

Penulis memilih Arsitektur Kontemporer sebagai tema bangunan dikarenakan ciri khas kontemporer yang selalu berkembang mengikuti zaman mencerminkan sisi kreatifitas itu sendiri. Adapun untuk fungsinya, pada *Creative Hub* disediakan fungsi primer yaitu *Coworking Space*, *Maker Space*, dan *Co-office* bagi para penggiat kreatif.

6.2. Saran

Pelaku Industri Kreatif seharusnya memiliki tempat yang tepat untuk dapat berkembang, sebab hal ini akan sangat berdampak terhadap peningkatan perekonomian di kota Medan. Dan dengan perancangan *Creative Hub* ini diharapkan menjadi solusi yang tepat terhadap daya kreatifitas masyarakat kota medan untuk perekonomian kreatif di Medan yang lebih maju.

DAFTAR PUSTAKA

- British Council, 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*, City University of London.
- British Council 2015. Creative HubKit.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Architects' data*. John Wiley & Sons. Watson, D. (2004). *Time-saver standards for Architectural Design*.
- Ching, D.K. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan (Edisi Ketiga)*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Antoniades, ANTHONY C.1990, *Poetics of Architecture*, New York: Van Nostrandt Reinhold
- Nuraini, D.S. (2019). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Perancangan The Orion Hotel and Resort. *Jurnal Tugas Akhir Arsitektur*, IV(2), 3.
- Desi, H., Mauliani, L., Sari, Y. (2020). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Sekolah Model dan Mode Muslim Dian Pelangi, 33.
- Maryudi, B. (2020). Banda Aceh Creative Hub. Diperoleh dari Program Studi Arsitektur, UIN Ar-raniry.
- Lutfi, M. 2020. Banda Aceh Creative Hub. *Tesis*. Sekolah Pascasarjana UIN Ar-Raniry.
- Jhon, F.S. 2020. Medan *Creative Hub* (Arsitektur Kontemporer). *Tesis*. Sekolah Pascasarjana Unuiversitas Sumatera Utara.
- Wikipedia, 2023. Pusat Kreatif dan Desain Thailand (id.wikipedia.org, diakses tanggal 22 Mei 2019).



STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA MEDAN
DENGAN TEMA KONTENPORER



SYINDI LESTARI NASUTION
1561400119



LATAR BELAKANG

Kebutuhan akan wadah dalam mengembangkan industri ekonomi kreatif di Kota Medan agar dapat lebih berkembang dan mampu bersaing dalam skala domestik maupun mancanegara. Selain itu wadah tersebut diharapkan dapat membawa industri kreatif kota Medan untuk berkontribusi pada ekonomi kreatif Indonesia dengan nilai kontribusi lebih besar untuk tahun kedepan.

PENERAPAN TEMA

Arsitektur Kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa kini menandakan kebebasan berekspresi serta keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda (Hilberseimer, 1964).

AKSONOMETRI



Luas Tapak : 22.412 m²
KDB : 60 % (13.440 m²)
RTH : 40 % (8.900 m²)

DESKRIPSI PROYEK

Lokasi Tapak : Jl. Gatot Subroto dan Jl. Iskandar Muda Baru Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.



Tampak Depan



Tampak Belakang



Tampak Kanan



Tampak Kiri

INTERIOR



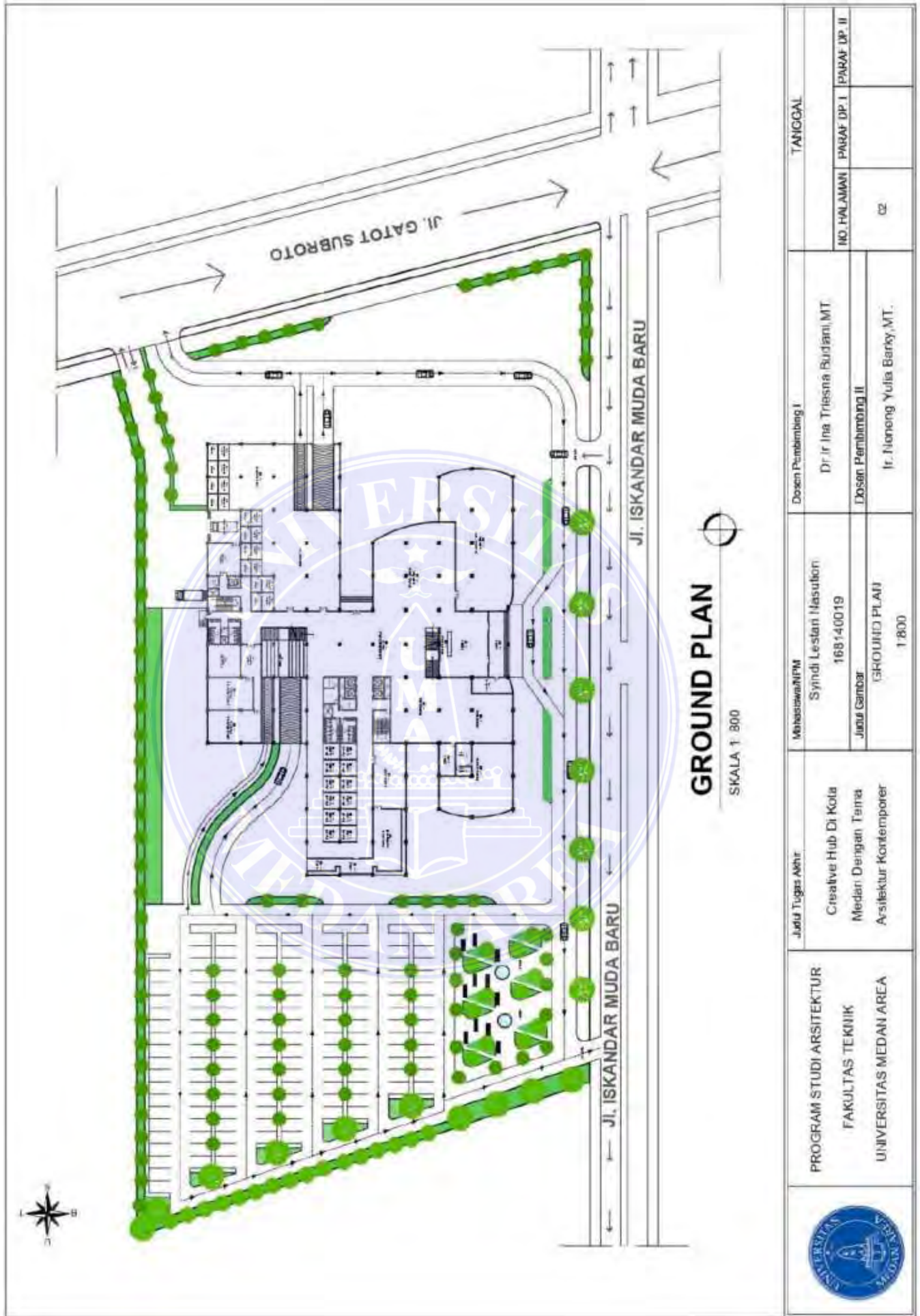


DOSEN PEMBIMBING
DR. IR. IMA TRIESHA BUDIANI, MT
IR. NENENG YULIA BAKRY, MT

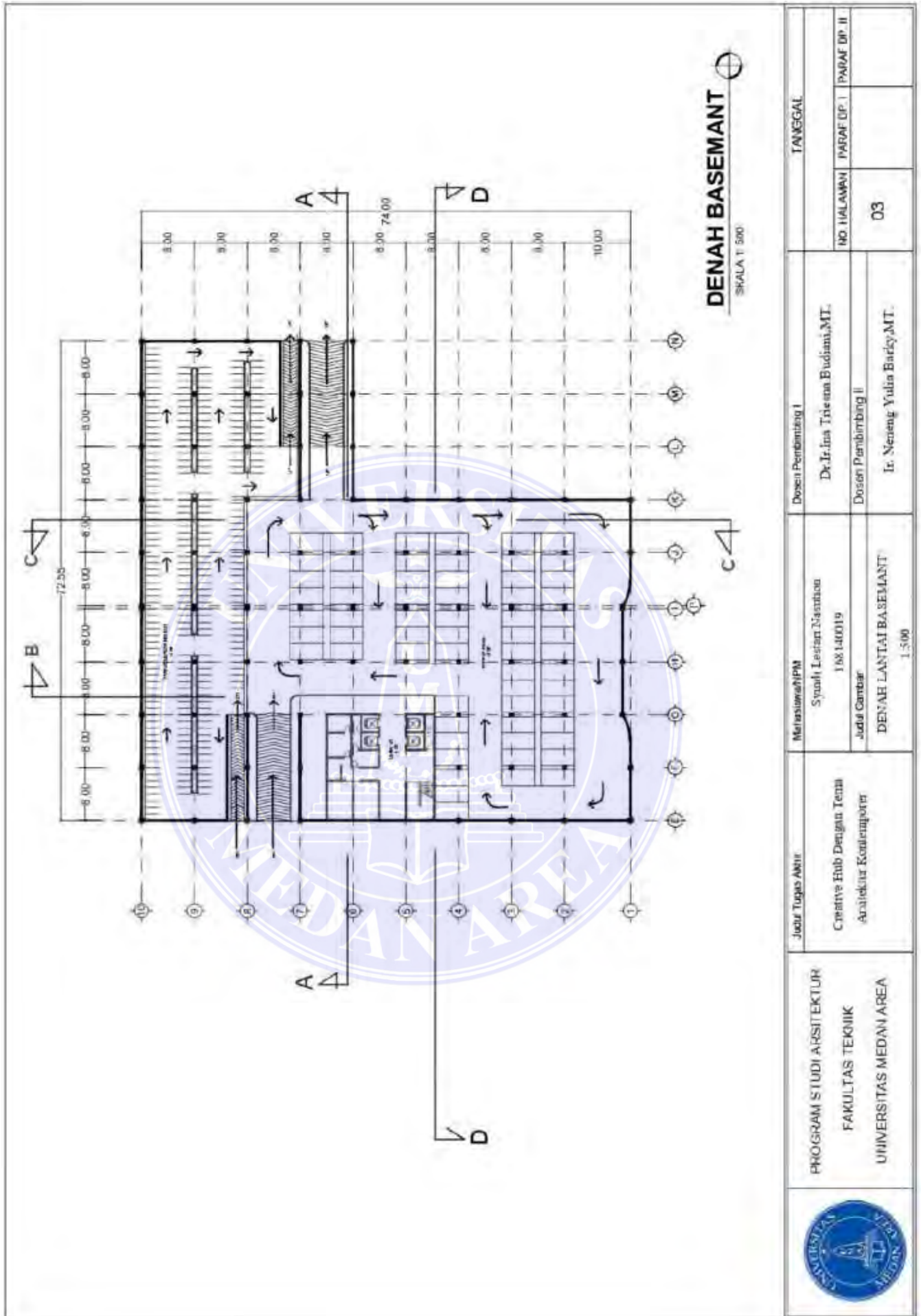
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2023



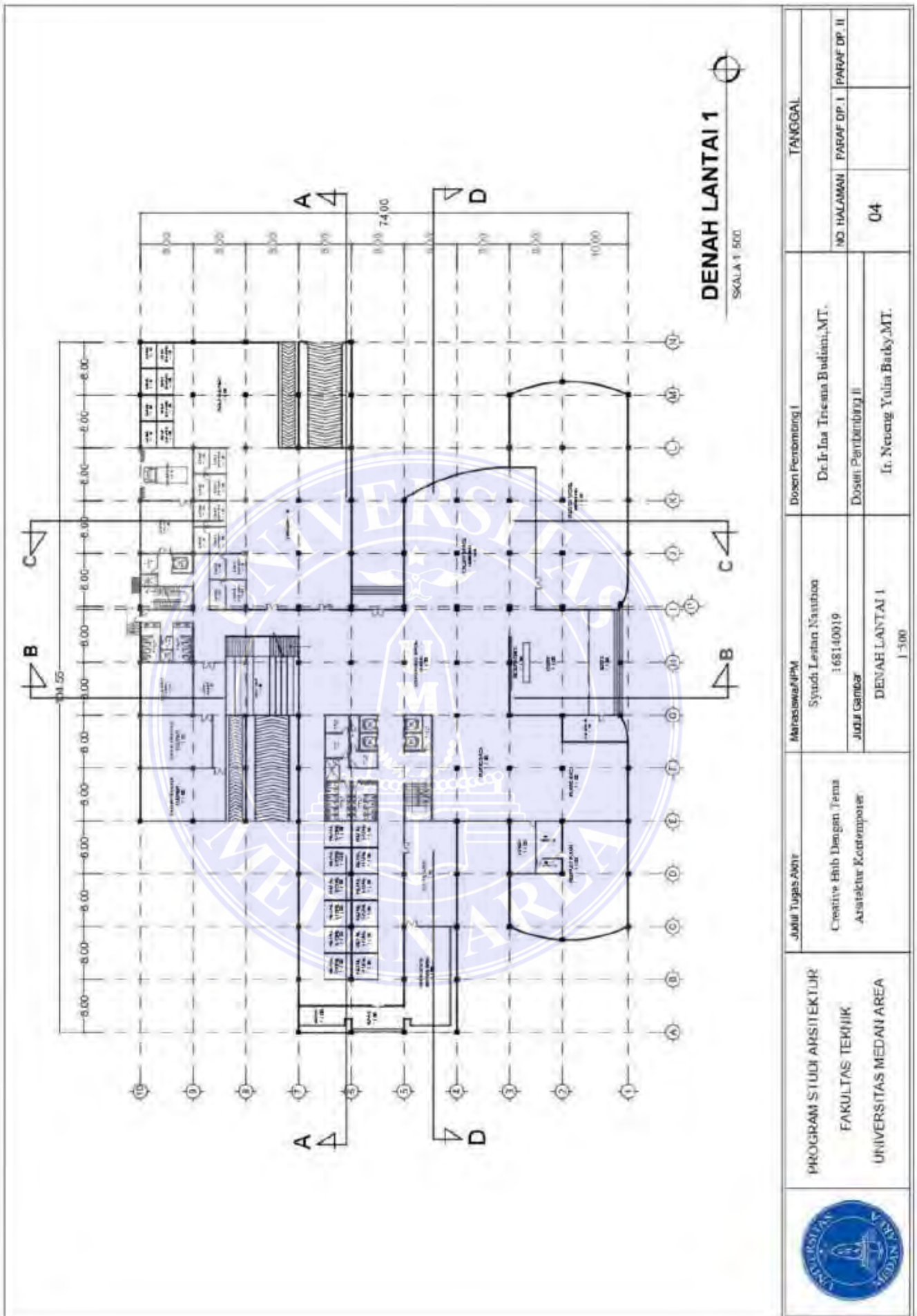
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	JUDUL TUGAS AKHIR Creative Hub Di Kota Medan Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	MANASIKARUHM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judu Gamour	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ino Triessa Budiani MT Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulfa Barky MT	TANGGAL ND HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II 01
	SITE PLAN 1:800				




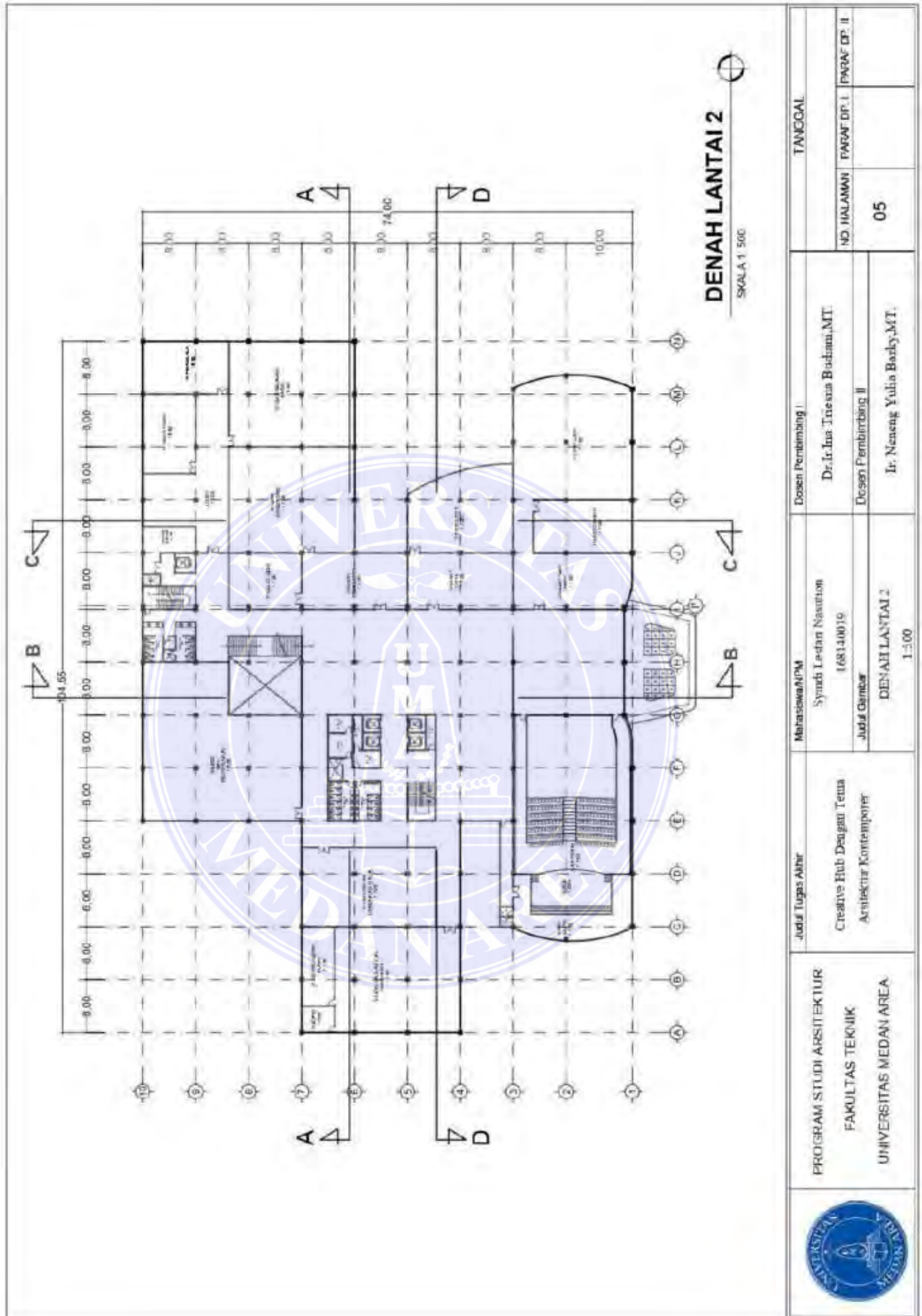
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Di Kota Medan Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar GROUND PLAN 1:800	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triasma Rudiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Hionong Yulia Barisy, MT.	TANGGAL PARAF DP I PARAF DP II
					NO. HALAMAN 02

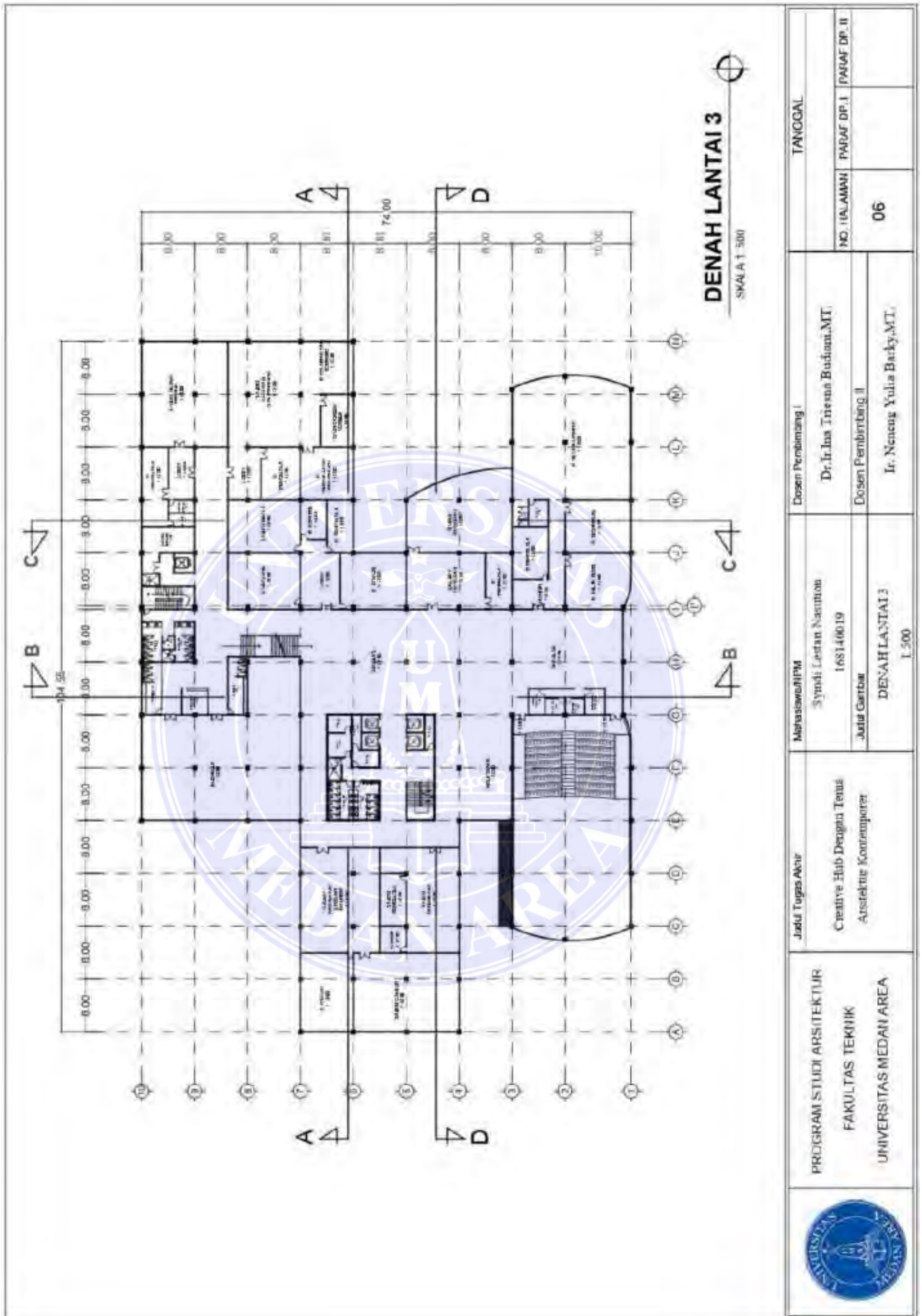


	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir	Melaksanakan/NPM	Dosen Pembimbing I	TANGGAL
		Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar DENAH LANTAI BASEMANT 1:500	Dr. Ir. Ina Triana Budiana, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Barisy, MT.	

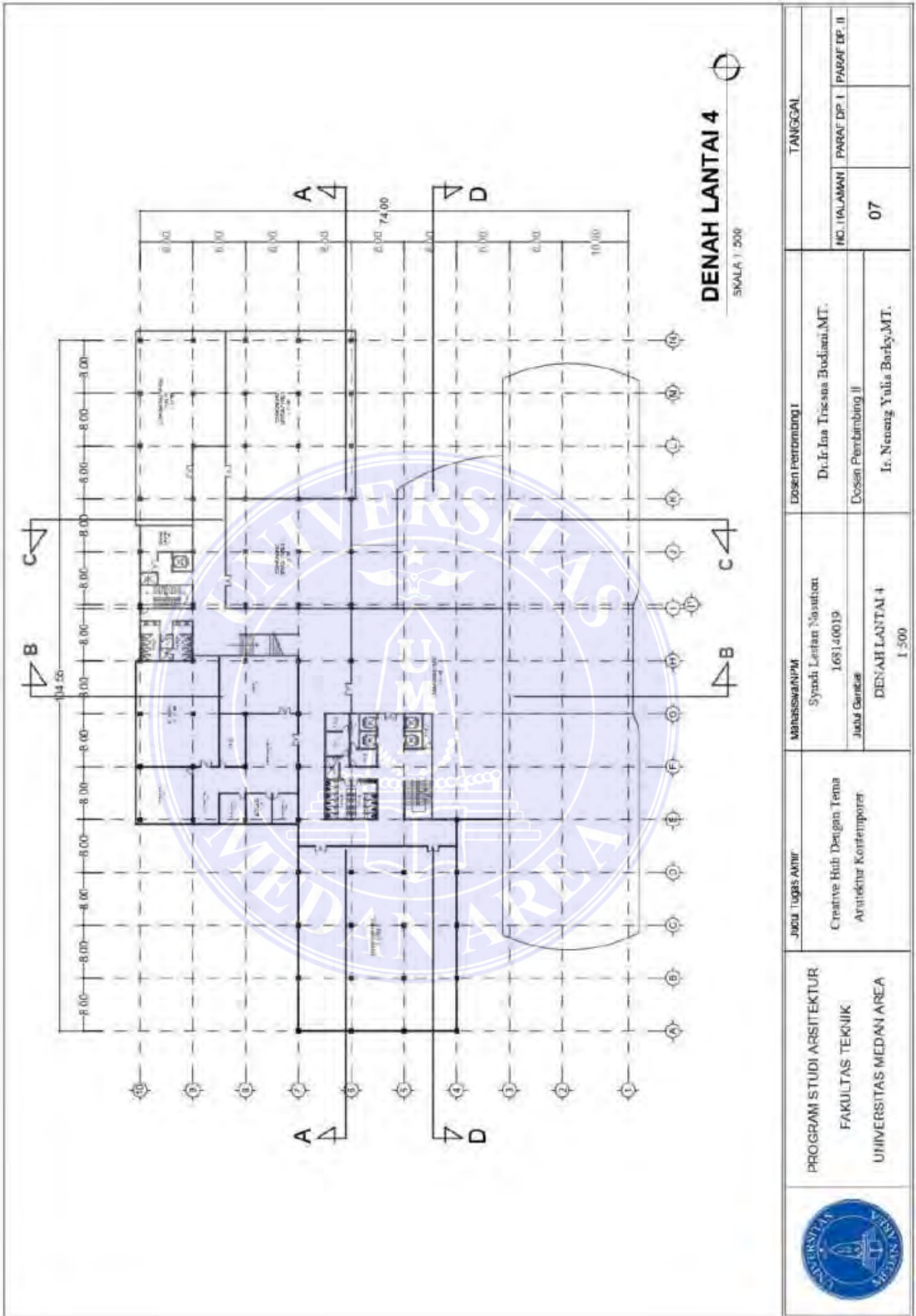



	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hbb Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syudi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar DENAH LANTAI 1 1-500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ida Triana Budiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neuweng Yulia Bady, MT.	TANGGAL	
					NO HALAMAN	PARAF DP. I

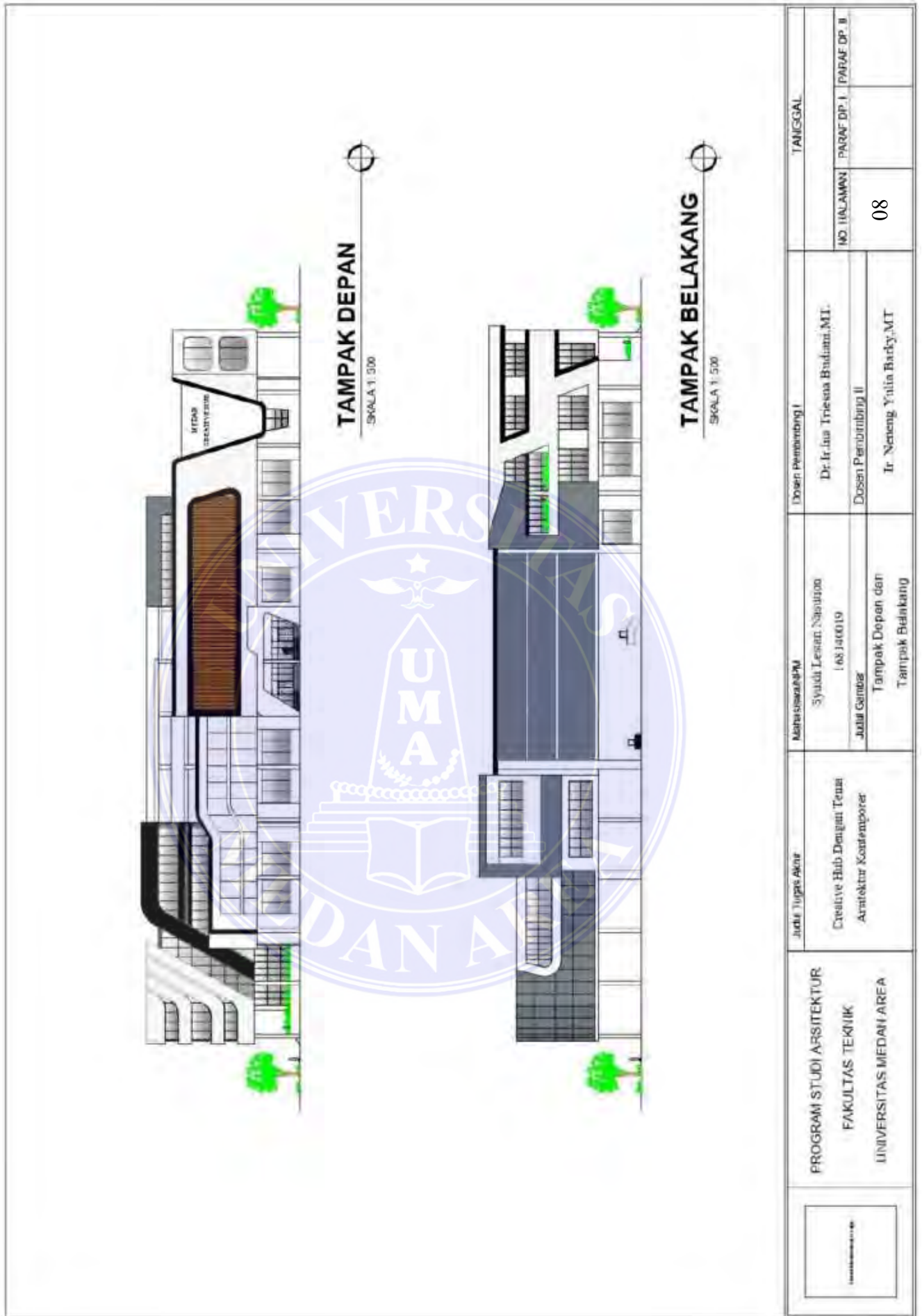




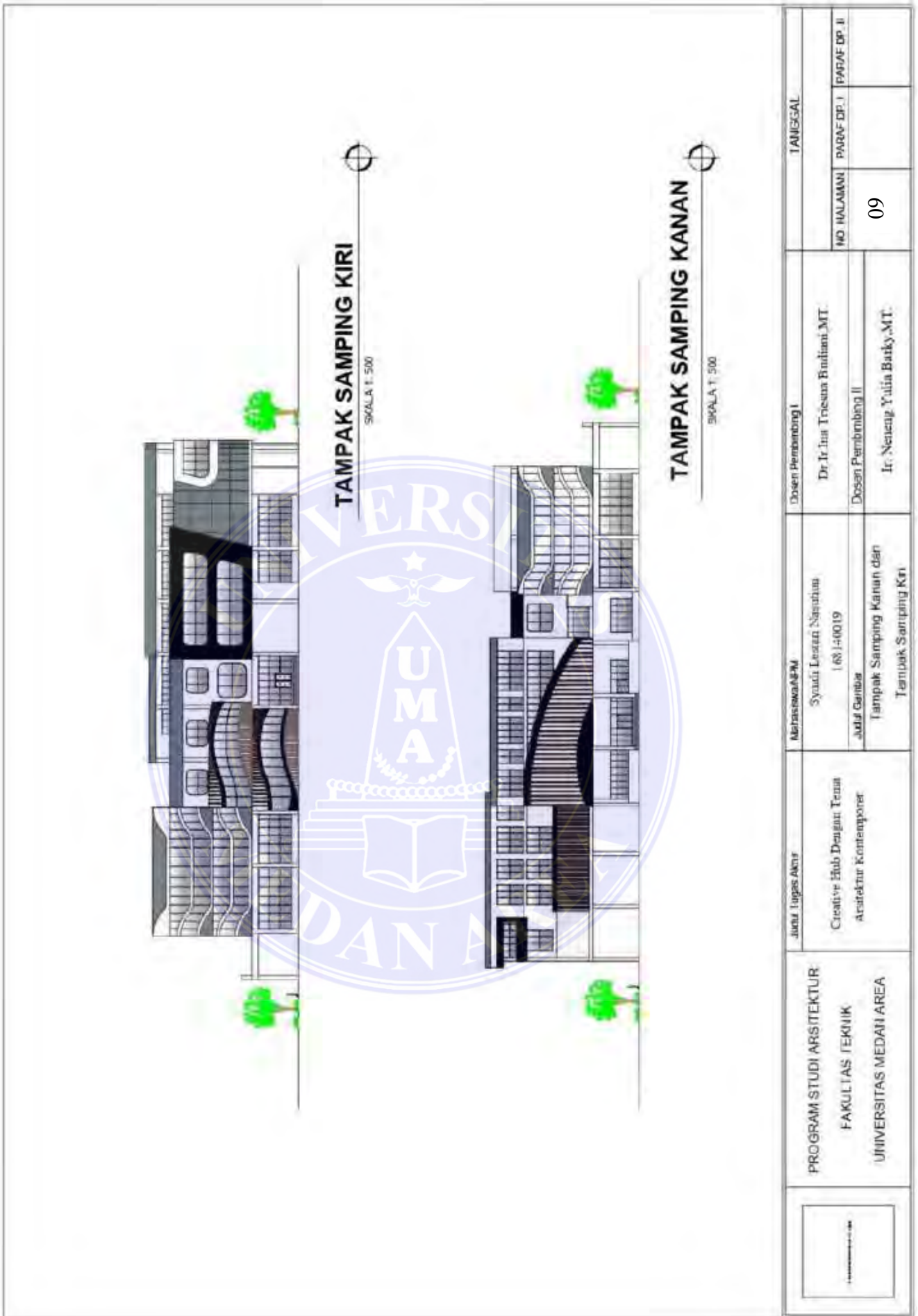
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar DENAH LANTAI 3 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ius Triestha Budioni, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Basky, MT.	TANGGAL	
				NO. HALAMAN	06

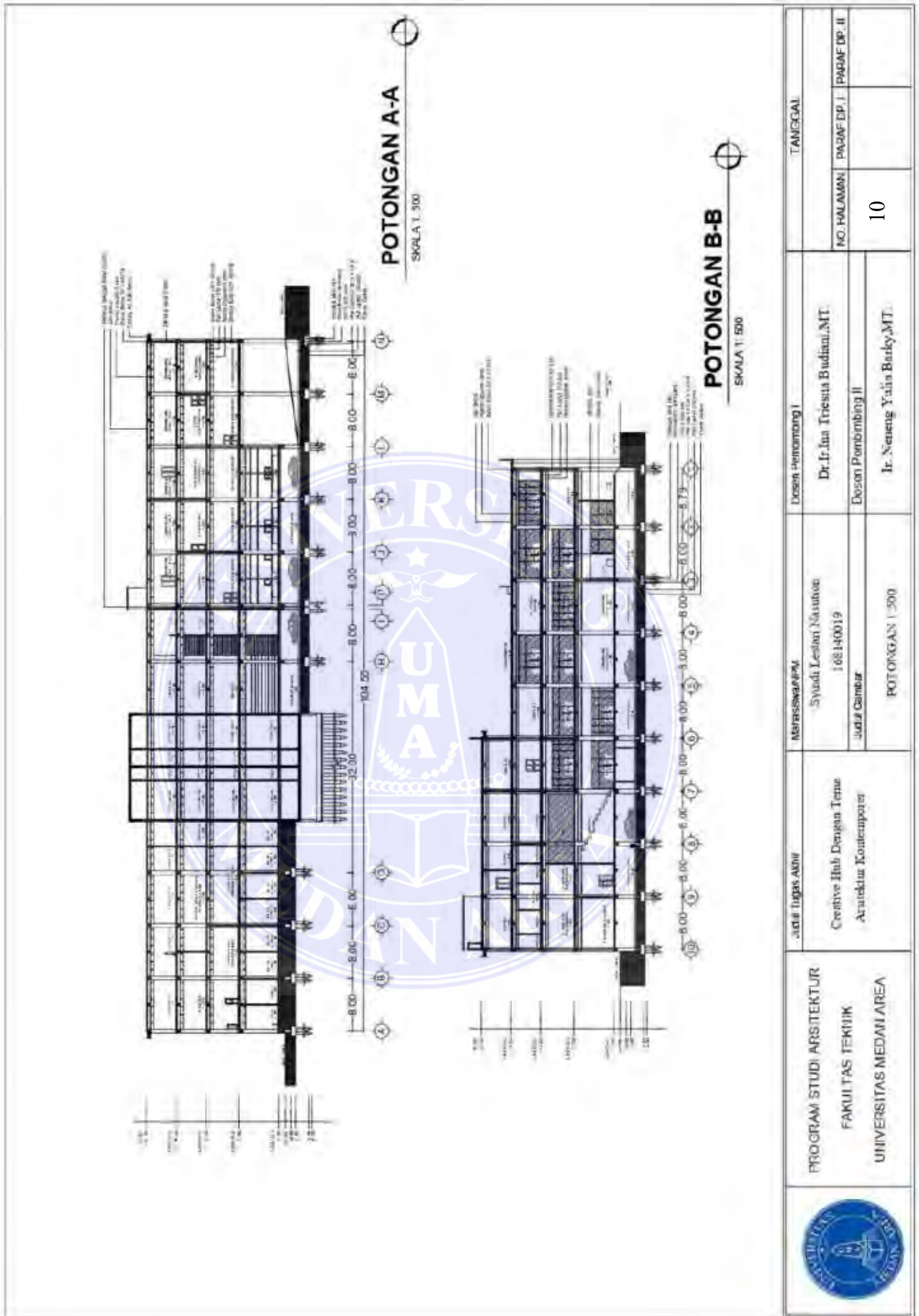



	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	JUDUL TUGAS AKHIR Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	MAHASISWA/PM Syindi Lestari Nasution 168140019 Julia Garcia	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Trisna Budiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Nenseng Yulia Barky, MT.	TANGGAL 07
	DENAH LANTAI 4 1:500		NO. HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II	07	07

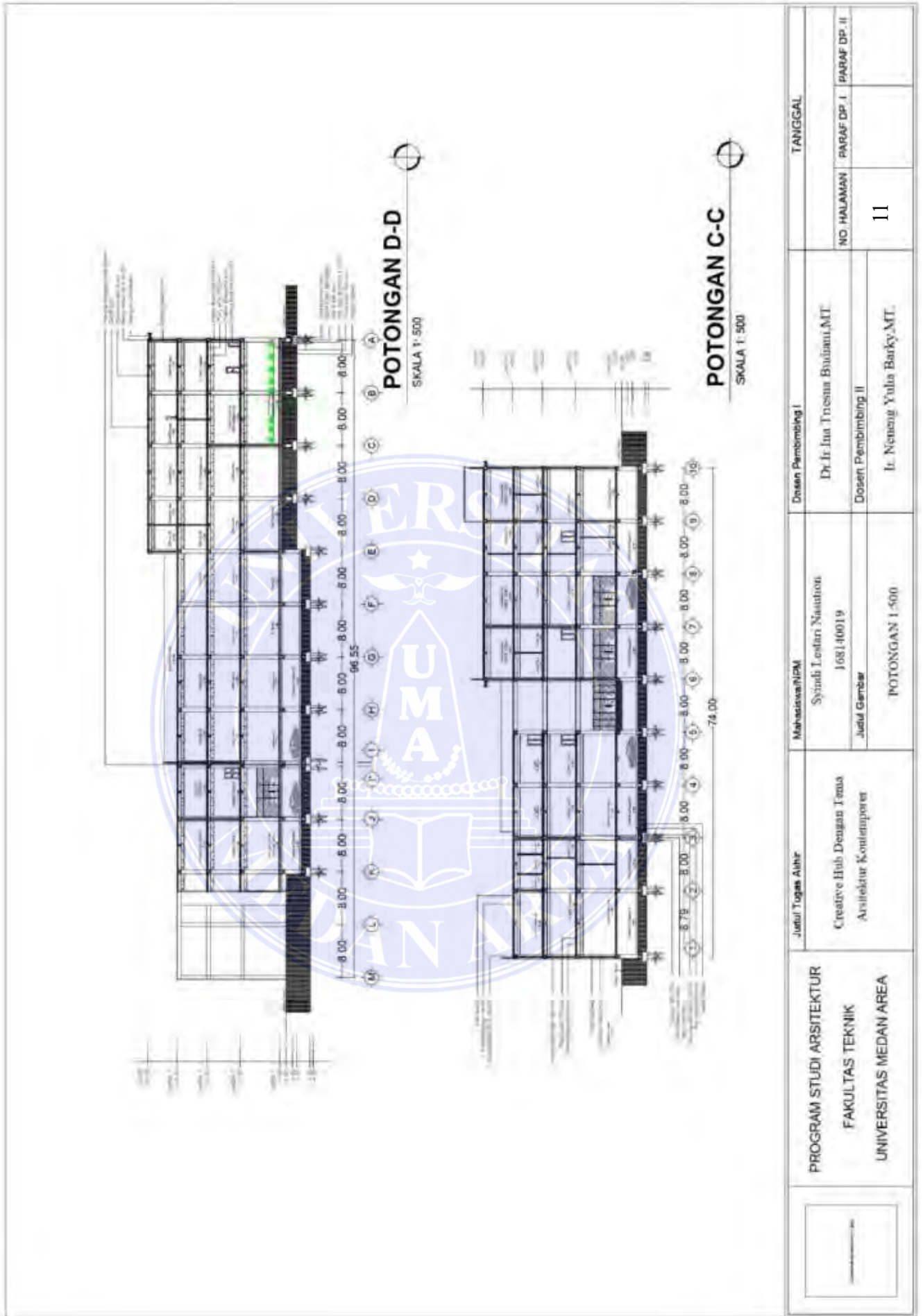


PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/Kelompok Syudi Lestari Nasution 1681406019 Julia Gembir Tampak Depan dan Tampak Belakang	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Iva Triessa Budiani, MT.	TANGGAL	
				NO. HALAMAN 08	PARAF DP. I PARAF DP. II

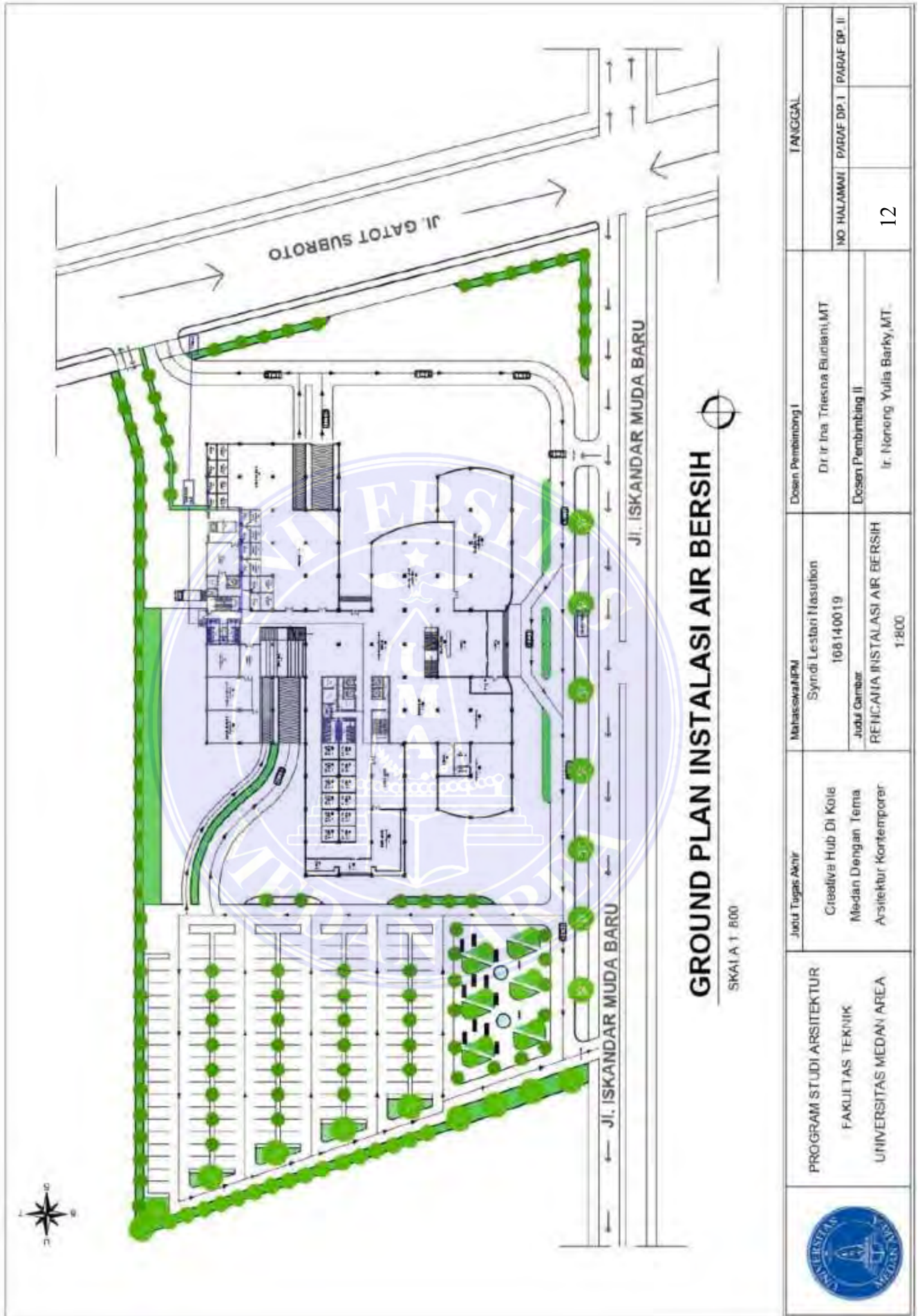




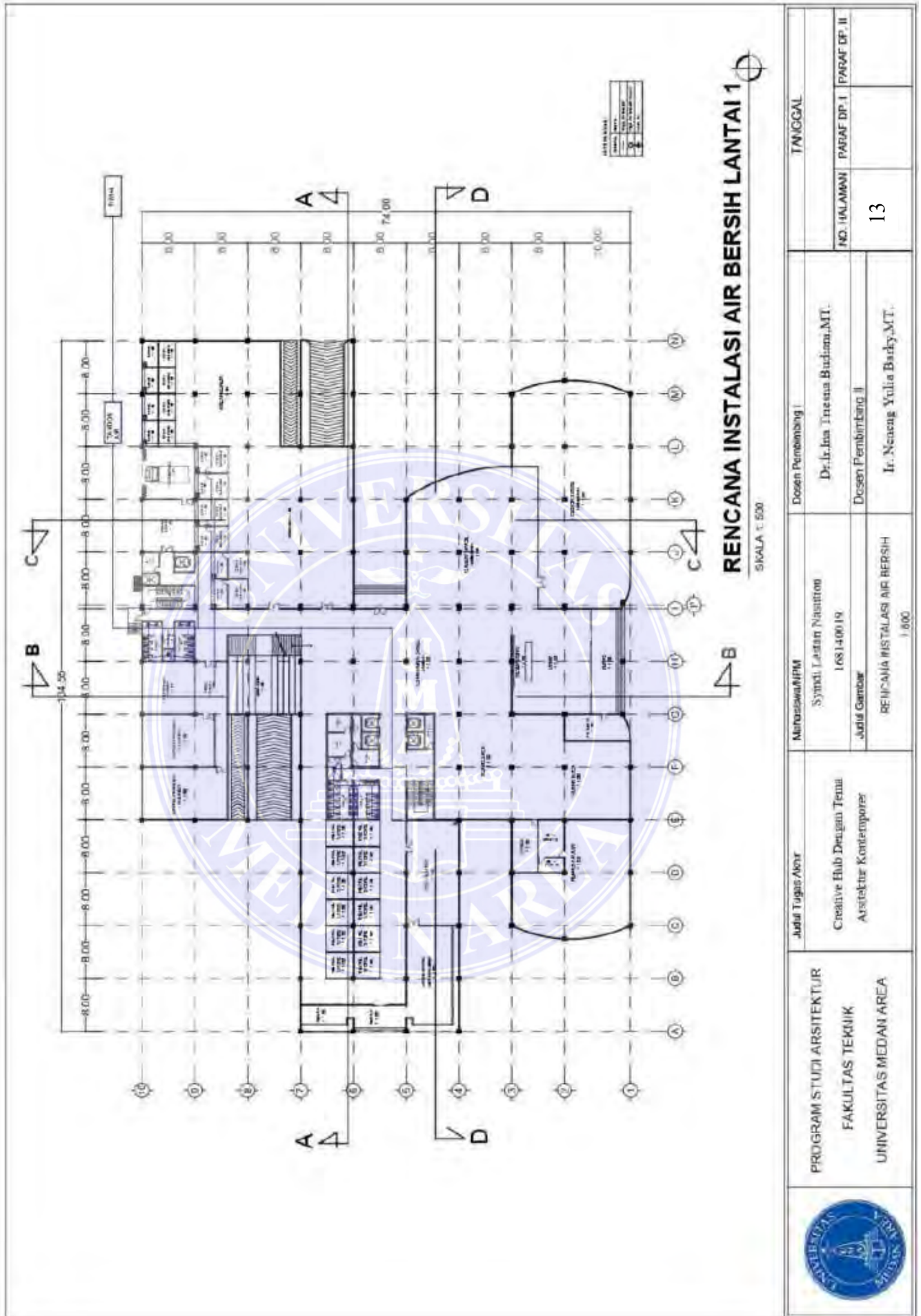
 <p>PROGRAM STUDI: ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA</p>	<p>Instansi Pengasuh</p> <p>Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kompartemen</p>	<p>Mentor/Supervisor</p> <p>Syindi Lestari Nasution 168140019 Jaduf Cembur</p>	<p>Dosen Pembimbing I</p> <p>Dr. Ir. Ika Triestita Budinca, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneug Yalin Banky, MT.</p>	<p>TANGGAL</p>
	<p>NO. HALAMAN</p> <p>10</p>	<p>PADAF DP. I</p>	<p>PADAF DP. II</p>	<p>POTONGAN 1:500</p>

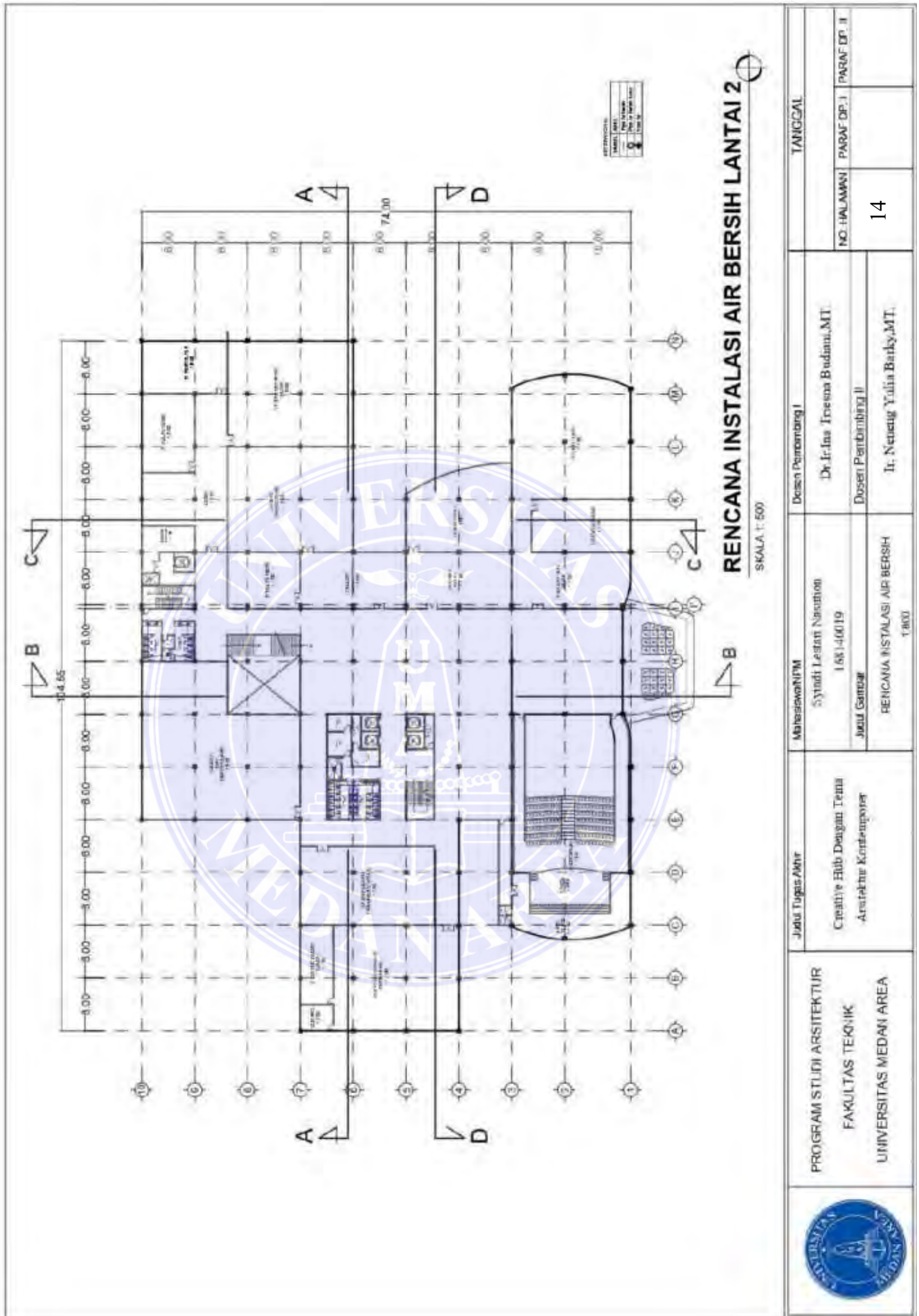


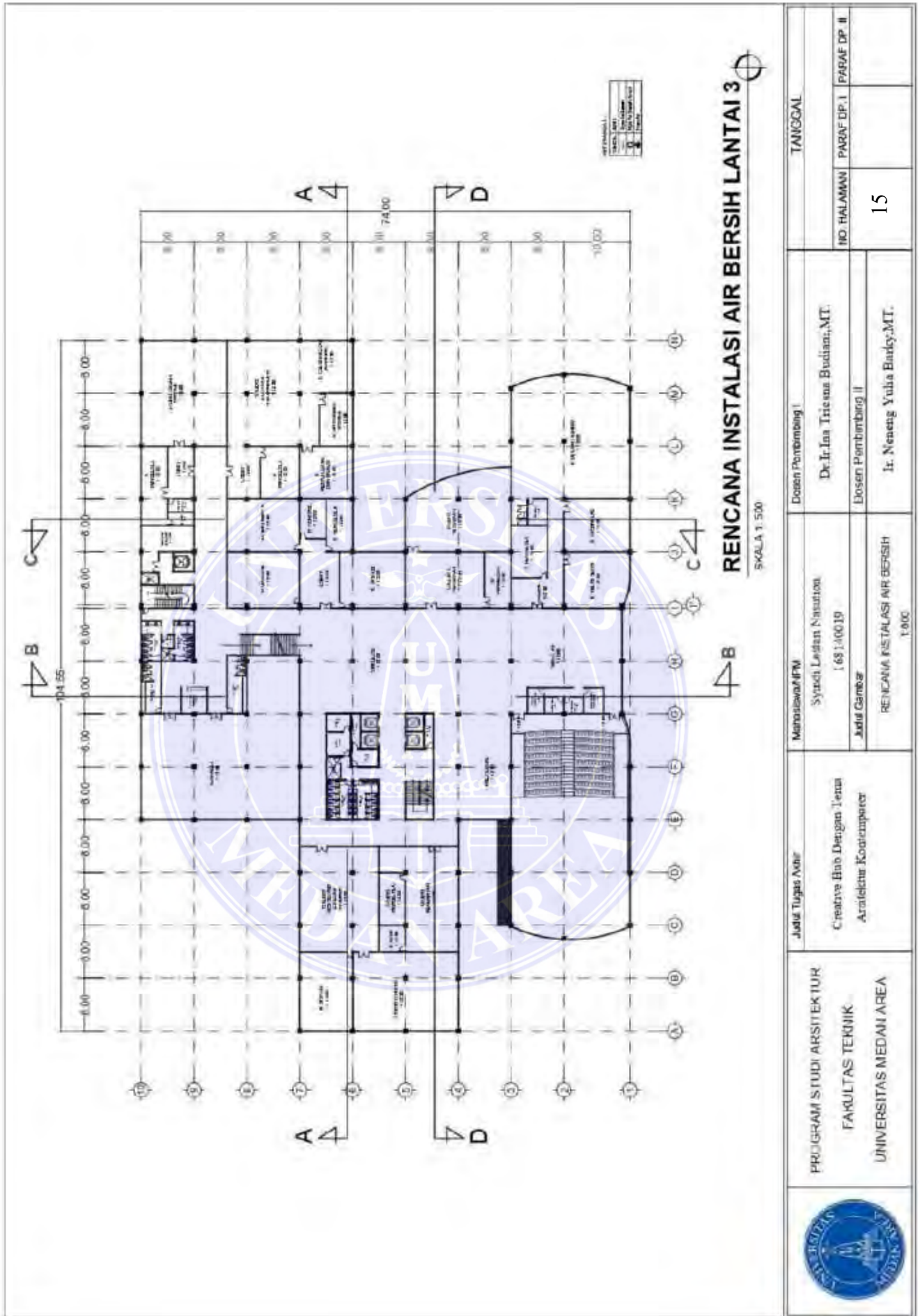
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NIM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar POTONGAN 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Trisnur Budiani, MT		TANGGAL	
			Dosen Pembimbing II Ir. Neneang Yulia Barky, MT.		NO HALAMAN 11	PARAF DP I PARAF DP II

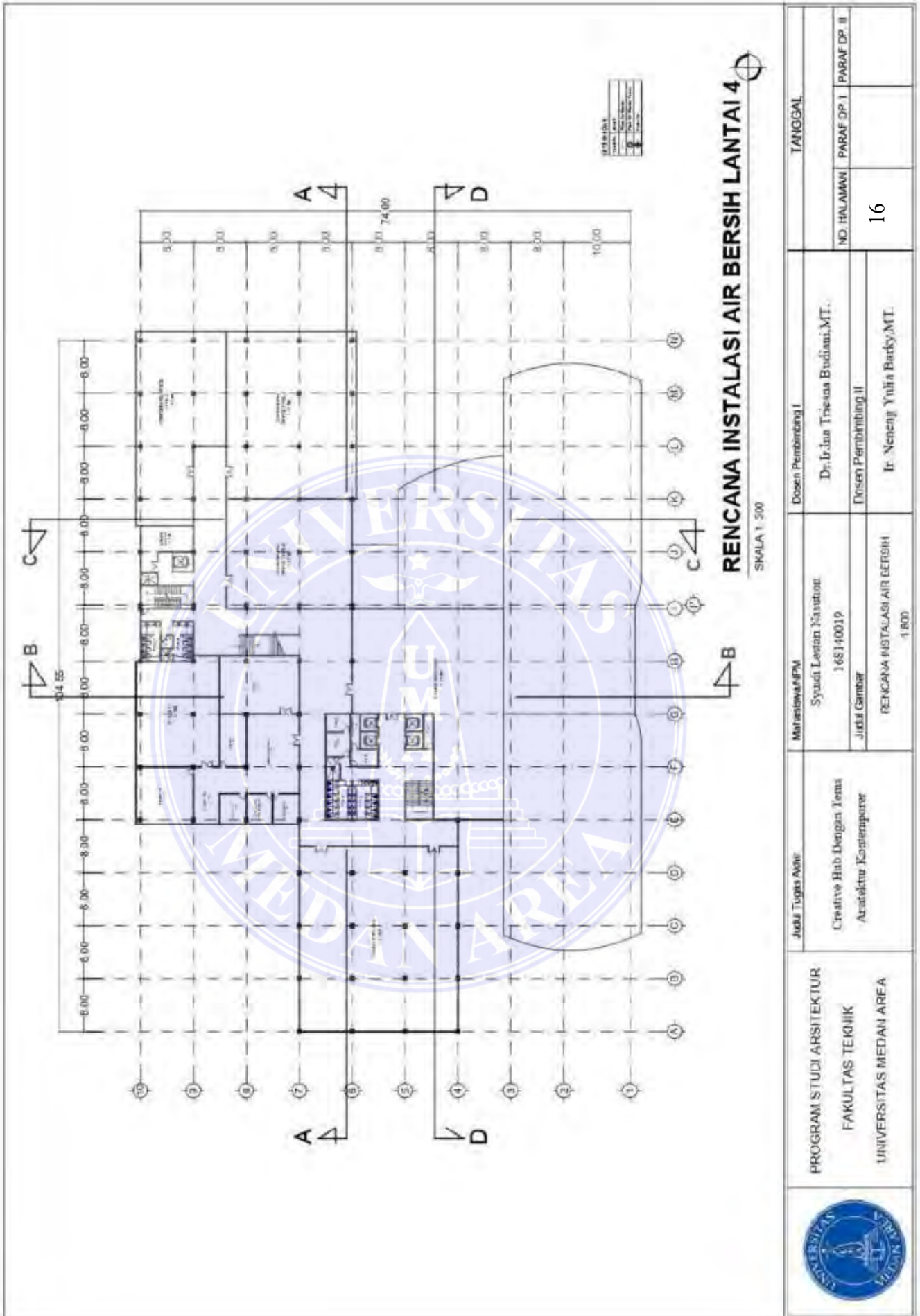


	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creativa Hub Di Kota Medan Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/PM Syindi Lestari Nasution 198140019 Judul Gambar RENCANA INSTALASI AIR BERSIH 1:800	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triesna Budiani, MT Dosen Pembimbing II Ir. Nieng Yulia Barky, MT.	TANGGAL NO HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II
					12

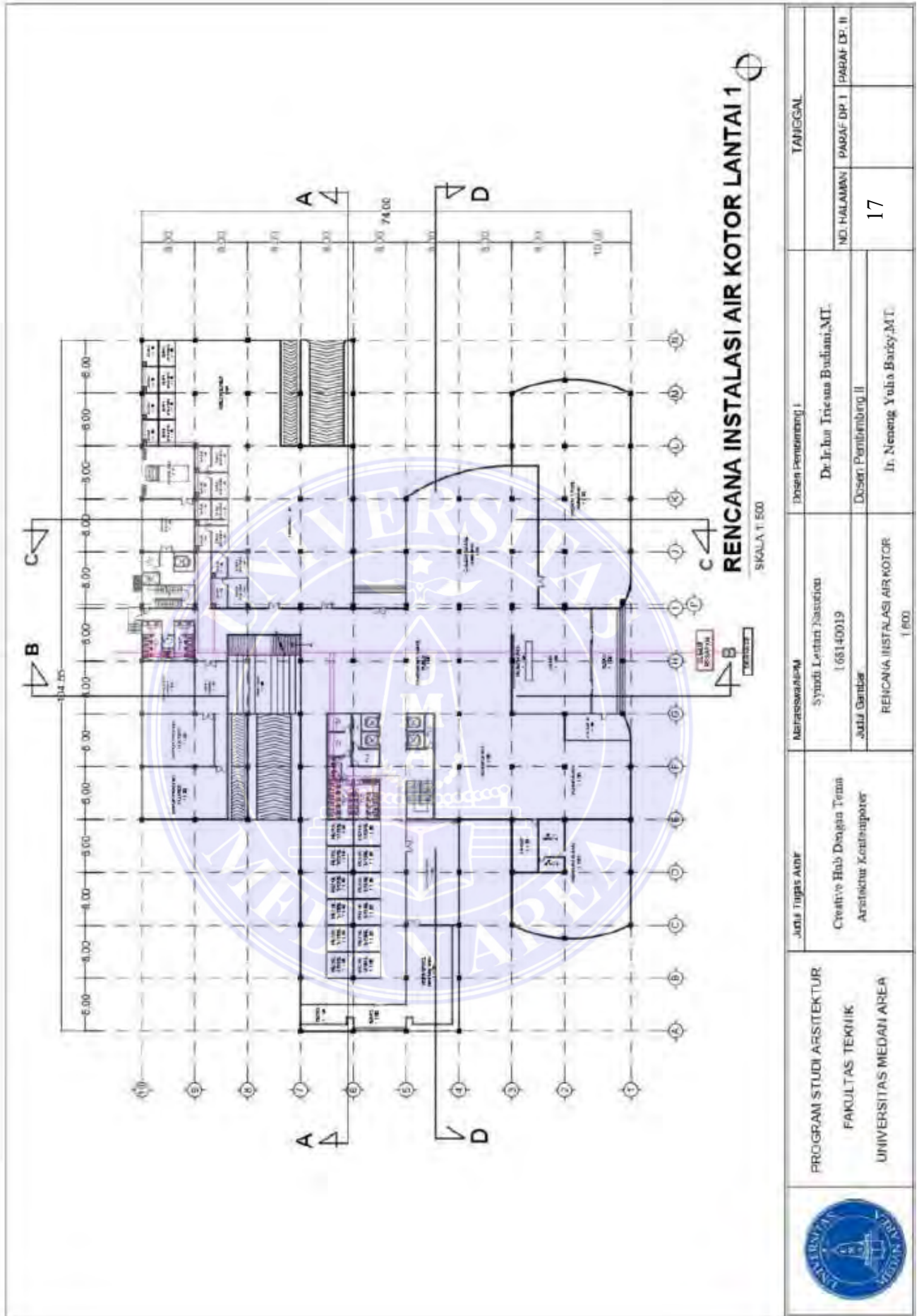




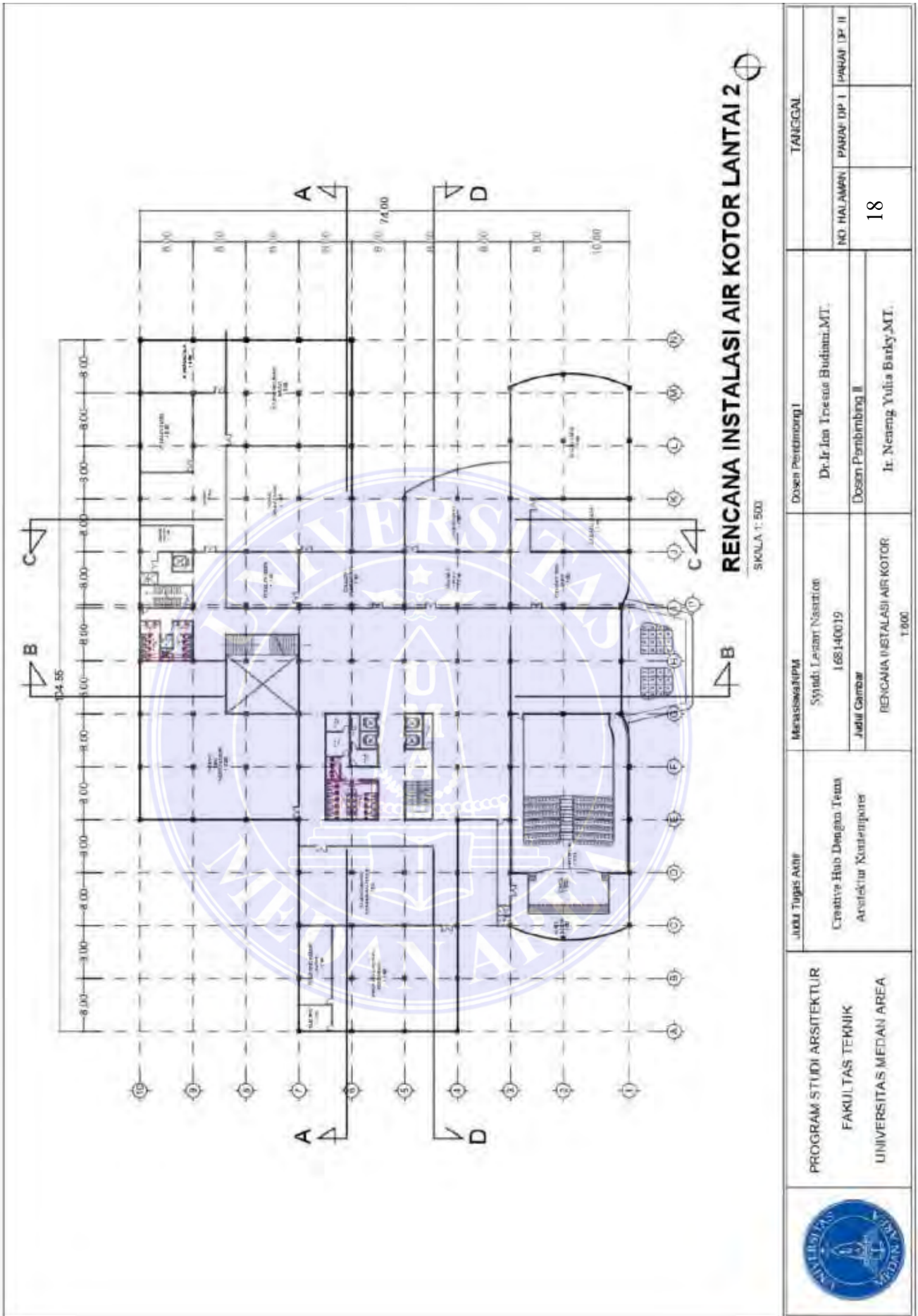




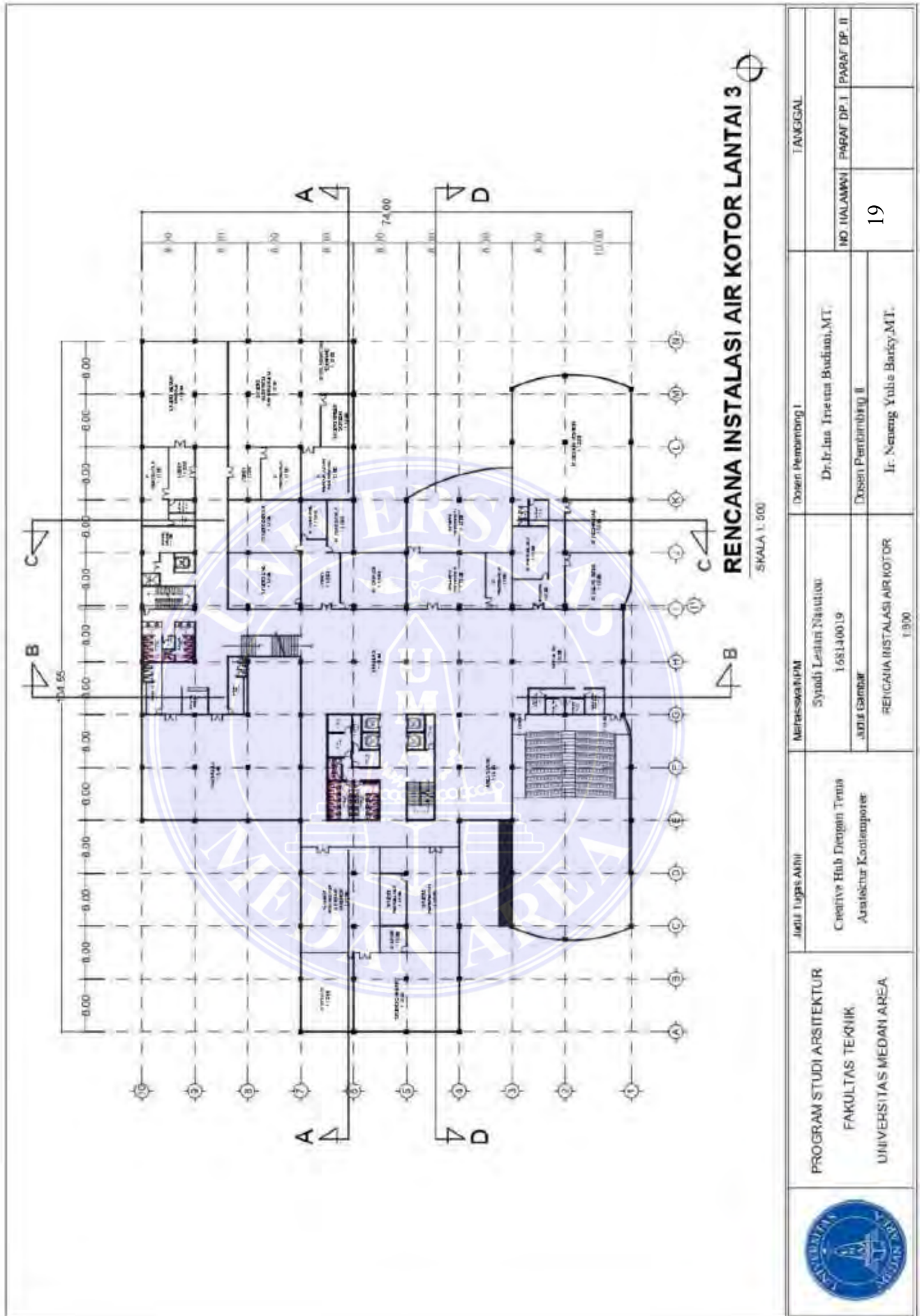
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/IFPM Syindi Lestari Nasution 165140019 Jilid Gambar RENCANA INSTALASI AIR BERSIH 1 BDI	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Iva Trisasa Budiana, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Barky, MT.	TANGGAL	
					NO. HALAMAN	PARAF DP I
					16	




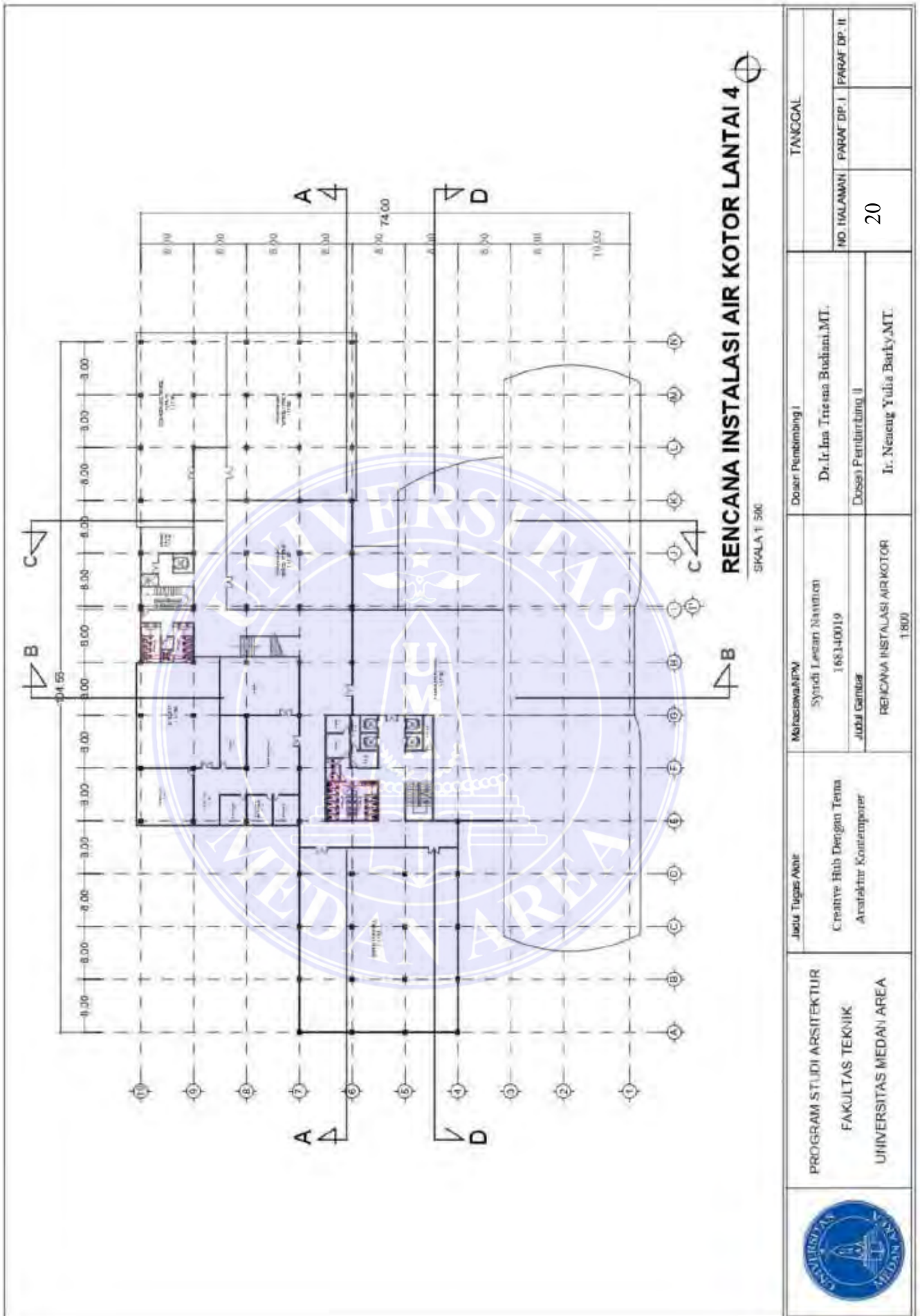
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Juli Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kerasaporer	Mariswalam Syindi Lestari Nasution 168140019 Juli Gantib	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Iriana Budiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neang Yulia Barisy, MT.	TANGGAL NO. HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II 17
	RENCANA INSTALASI AIR KOTOR 1.00				




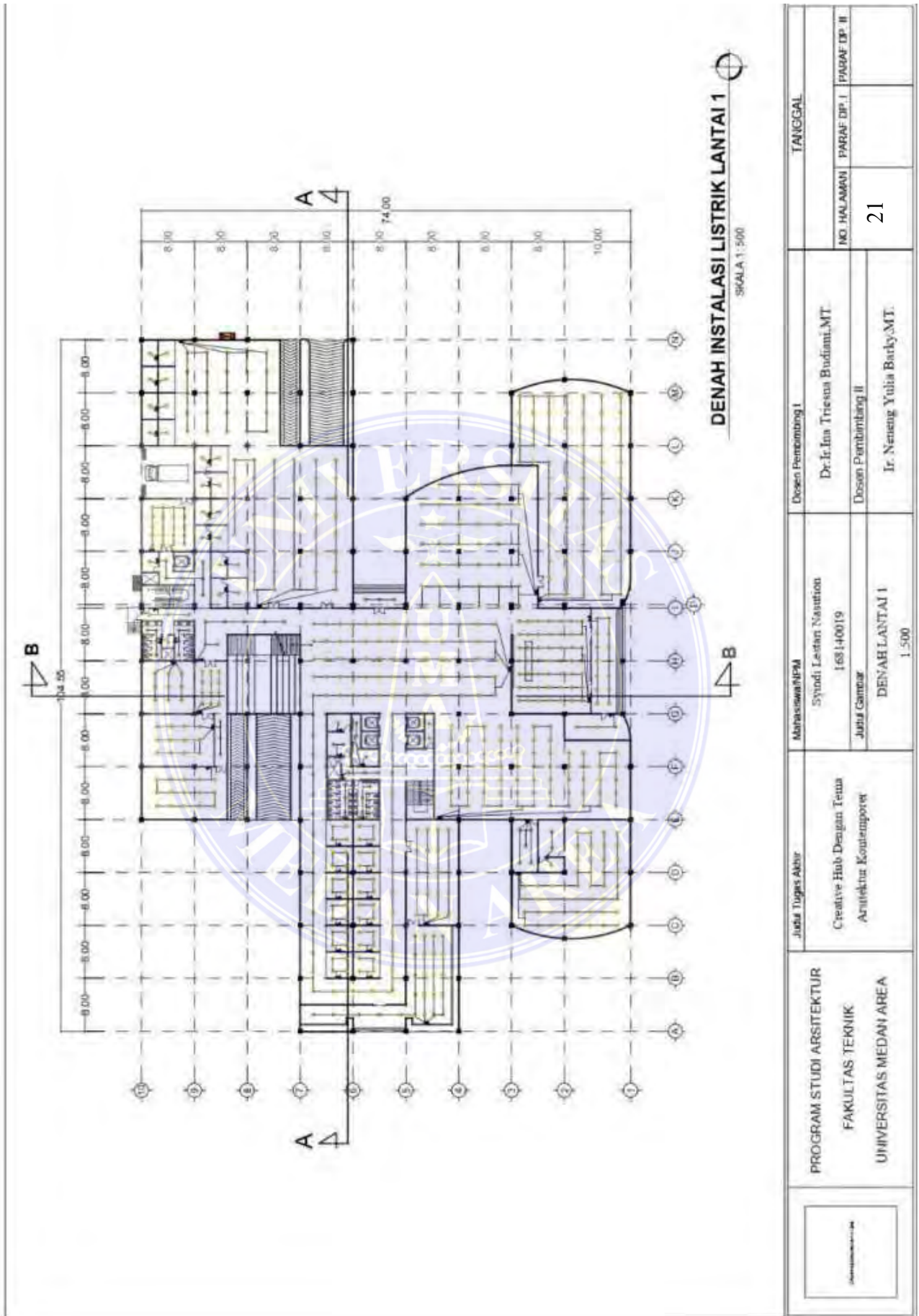
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	JUDUL TUGAS AKHIR Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	MenasawakIPUM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judif Gambar RENCANA INSTALASI AIR KOTOR 1.900	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Jon Treasus Budinzi, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neang Yulia Barisy, MT.	TANGGAL
					NO. HALAMAN PARAF DP I PARAF DP II 18



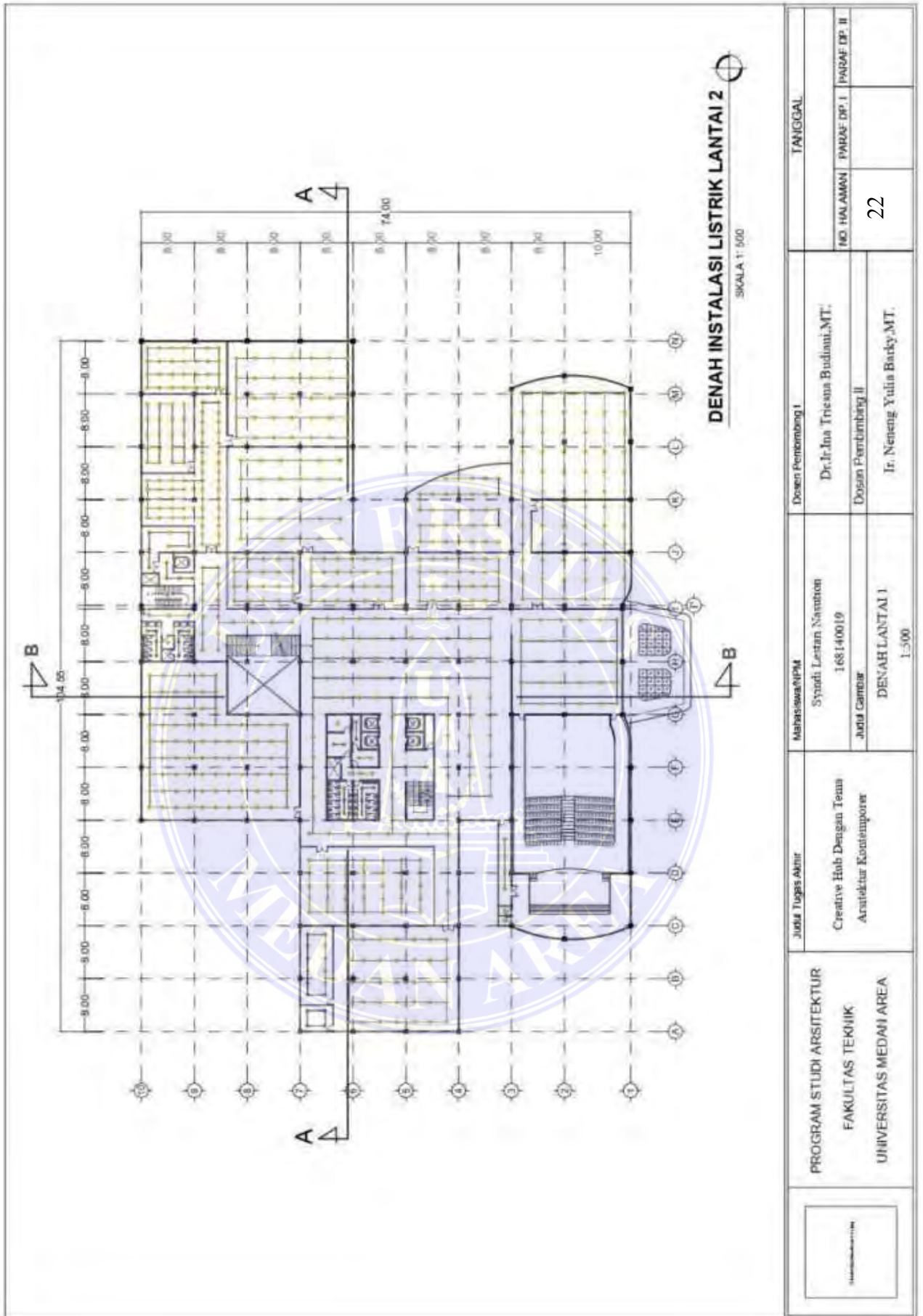
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/PM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar RENCANA INSTALASI AIR KOTOR 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triesta Budiana, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneang Yulis Barsy, MT.	TANGGAL	
					NO. HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II	19



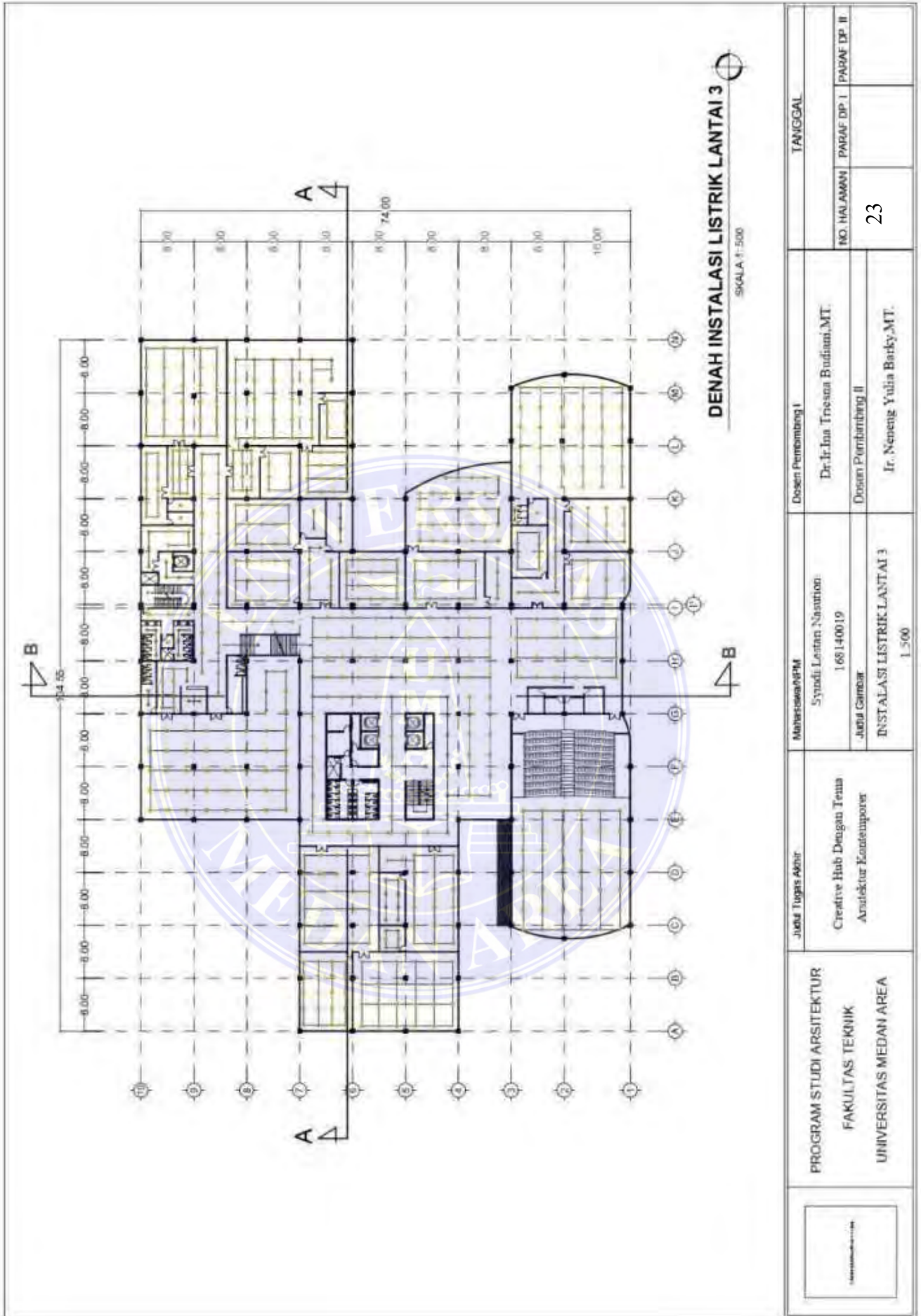
	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir	Mahasiswa/PM	Dosen Pembimbing I	TANGGAL
		Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Syindi Lestari Nasution 165140019 Judul Gambar RENCANA INSTALASI AIR KOTOR 1:500	Dr. Ir. Ida Triana Budiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neucug Yulia Barky, MT.	NO HALAMAN 20 PARAF DP. I PARAF DP. II



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema /Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar DENAH LANTAI 1 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triessa Budianti, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneug Yulia Barky, MT.		TANGGAL
			NO. HALAMAN	PARAF DIP. I	PASAF DIP. II



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judith Tugus Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judith Cantor	Dosen Pembimbing 1		TAHAP
			Dr. Ir. Ina Tricessa Budinai, MT. Dosen Pembimbing II	Dr. Ir. Nenseng Yulia Barky, MT.	
		DENAH LANTAI 1 1:500			22




PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Jukel Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/PM Syindi Lestari Nasution 160140019 Jukel Gambar INSTALASI LISTRIK LANTAI 3 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triana Budiani, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Berky, MT.	TANGGAL
				NO. HALAMAN PARAF DP I PARAF DP II 23





PERSPEKTIF SAMPIING KANAN DAN DEPAN

NON SKALA

	PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/PM Syndi Lestari Nasution 1681-40019 Judul Gambar PERSPEKTIF EKSTERIOR	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triena Budirni, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Barky, MT.	NO. HALAMAN 25	PARAF DP I 	PARAF DP II 	TANGGAL



PERSPEKTIF SAMPING KIRI DAN DEPAN

NONI SKALA



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA

Judul Tugas Akhir

Creative Hub Dengan Tema
Arsitektur Kontemporer

Mahasiswa/NPM

Syindi Lestari Nasution
168140019
Judul Gambar

PERSPEKTIF EKSTERIOR

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Ina Trienna Budiani, MT.

Dosen Pembimbing II

Ir. Nenseng Yulia Barky, MT.


TANGGAL

NO HALAMAN


26

PARAF DP I


PARAF DP II



PERSPEKTIF ROOFTOP
NON SKALA



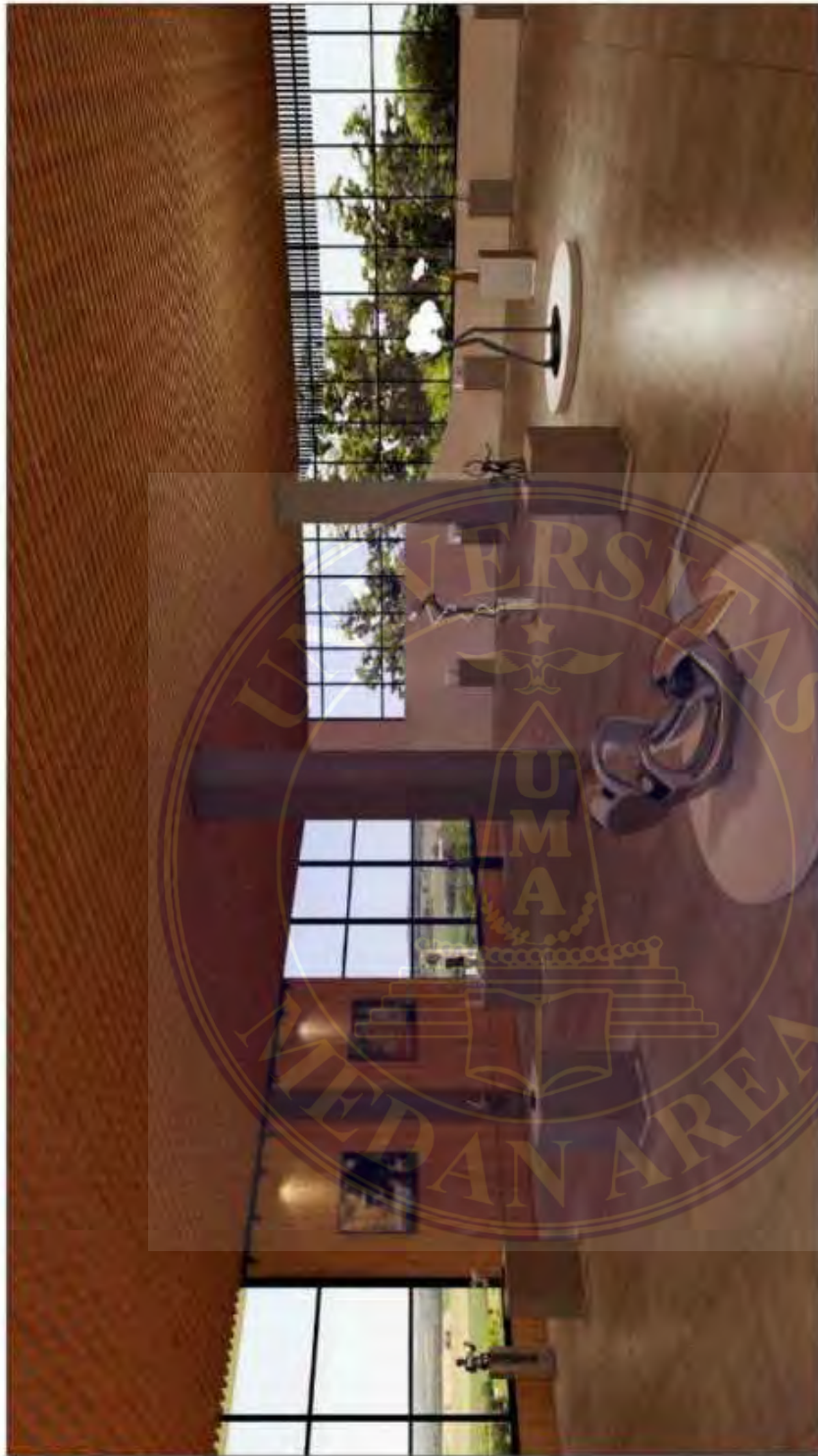
PERSPEKTIF TAMAN
NON SKALA

 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/PM Syindi Lestari Nasution 168140019 Julia Gambar PERSPEKTIF EKSTERIOR	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triessus Budiarti, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neuteng Yulis Barky, MT.	TANGGAL NO HALAMAN 27 PARAF DP. I PARAF DP. II
--	---	---	---	--



PERSPEKTIF LOBBY
NON SKALA

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 168140019 Judul Gambar PERSPEKTIF INTERIOR 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triesta Budiani,MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Barky,MT.	TANGGAL NO. HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II 28
				TANGGAL NO. HALAMAN PARAF DP. I PARAF DP. II 28



PERSPEKTIF GALLERY SPACE

NON SKALA



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MEDAN AREA	Judul Tugas Akhir Creative Hub Dengan Tema Arsitektur Kontemporer	Mahasiswa/NPM Syindi Lestari Nasution 165140019 Judul Gambar PERSPEKTIF INTERIOR 1:500	Dosen Pembimbing I Dr. Ir. Ina Triessa Budiana, MT. Dosen Pembimbing II Ir. Neneng Yulia Barky, MT.	TANGGAL		
				NO HALAMAN	PARAF DP. I	PARAF DP. II
						29