

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustakan berisi sub bab tentang alur pikir dan perkembangan keilmuan yang berkaitan langsung dengan topik yang akan diteliti dan teori-teori pendukung yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

2.1. *Creative Hub*

Menurut Matheson dan Easson (2015) dalam (Salsabila, 2022), *Creative Hub* atau Pusat Kreatif merupakan suatu fasilitas yang berfungsi sebagai wadah bagi para pelaku industri kreatif untuk membangun jaringan, mengembangkan usaha mereka, serta melibatkan partisipasi masyarakat luas dalam bidang budaya, kreativitas, dan teknologi.

Pusat Kreatif mampu menyediakan ruang untuk berbagi aktivitas mulai dari kegiatan kerja, diskusi, pelatihan, lokakarya, proses produksi karya, kegiatan pemasaran, pameran hasil kreasi, hingga penyelenggaraan pertunjukan.

Fungsi-fungsi pusat kreatif meliputi:

- a. Menyediakan wadah pengembangan industri kreatif baik yang bersifat tradisional maupun kontemporer untuk dapat berkembang dan maju.
- b. Memfasilitasi ruang kerja kreatif memberikan tempat bagi para kreator untuk menyelesaikan, mengembangkan, dan mempromosikan hasil karya mereka kepada publik.
- c. Menyelenggarakan program pelatihan mengadakan berbagai kegiatan pembelajaran dan pengembangan kapasitas di bidang industri kreatif.
- d. Menciptakan sinergi antar bidang kreatif menghubungkan dan menyatukan berbagai aktivitas dari sektor-sektor kreatif yang berbeda untuk membentuk ekosistem kreatif yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan memperluas pengetahuan masyarakat umum.

Berdasarkan *Creative Hub Kit* yang diterbitkan British Council, pusat kreatif memiliki variasi bentuk dan skala yang beragam, dengan kategori yang paling sering ditemukan:

- a. Studio, merupakan ruang-ruang berukuran kecil yang bersifat komunal, dapat dimiliki secara individual atau kelompok, dan dikenal juga sebagai ruang kerja bersama (*co-working space*).
- b. Pusat, merupakan bentuk bangunan berskala besar yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang terkait dengan aktivitas kreatif dan saling terintegrasi, serta didukung oleh fungsi pendukung lainnya.
- c. Jaringan, berupa komunitas atau perkumpulan dalam lingkup industri kreatif.
- d. Platform Digital, merupakan jenis *Creative Hub* yang mengandalkan media digital untuk seluruh operasionalnya, seperti situs web dan platform media sosial untuk menjalin koneksi dengan para pelaku industri kreatif lainnya.
- e. Alternatif, kategori *Creative Hub* yang menitikberatkan pada kegiatan eksperimen atau pengembangan bersama komunitas-komunitas.

Berdasarkan laporan *Creative Hub in Indonesia* Oleh British Council (2017) dalam (Rizqy & Safeyah, 2021), pusat kreatif di Indonesia dikalsifikasikan menjadi tiga kategori berdasarkan fungsinya:

1. *Creative Space*

Merupakan wadah untuk mengembangkan gagasan kreatif yang berasal dari individu maupun kelompok komunitas. Tempat ini menjadi titik temu bagi orang-orang dengan latar belakang yang beragam. Kegiatan yang difasilitasi mencakup acara, lokakarya, dan pameran

2. *Coworking Space*

Ruang kerja bersama memiliki perbedaan dengan ruang kreatif. *Coworking* tidak hanya menyediakan area untuk beraktivitas kerja, tetapi juga berfungsi sebagai tempat pertemuan komunitas, membangun jejaring, dan melakukan kolaborasi antar pengguna.

3. *Markerspace*

Markerspace memiliki konsep yang serupa dengan *coworking space*, namun perbedaannya terletak pada fasilitas yang tersedia. *Markerspace* dilengkapi dengan peralatan dan mesin khusus yang dapat dimanfaatkan pengguna untuk memproduksi karya, sedangkan *coworking space* hanya menyediakan perlengkapan kerja standar.

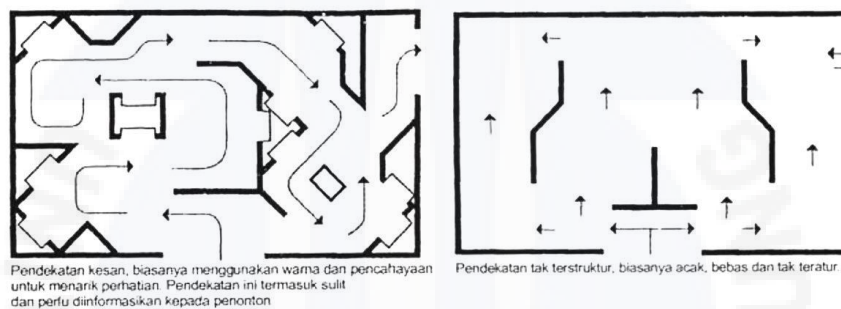
2.1.1. Program Ruang

Standar besaran ruang yang dibutuhkan pada Perancangan Ruang Kreatif Publik dengan pendekatan kontekstual di Kota Pangkalpinang mengacu pada standarisasi berikut:

a. *Creative space*

1. Ruang Galeri

Galeri berfungsi sebagai ruang pameran karya seni dan produk industri kreatif yang memungkinkan pengunjung untuk mengapresiasi, menikmati, serta memahami produk yang dipamerkan. Apresiasi optimal terhadap karya-karya tersebut membutuhkan sirkulasi ruang yang lapang dan fleksibel.

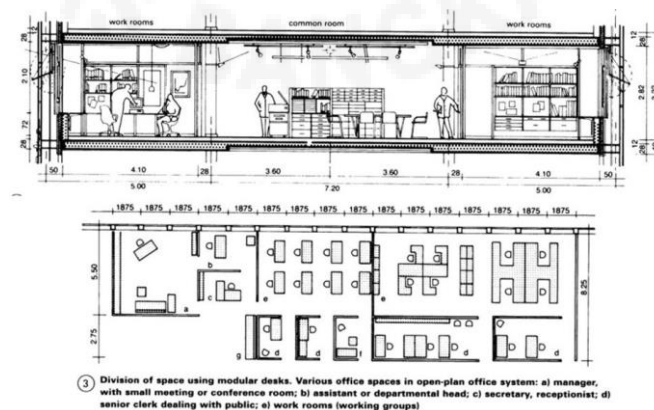


Gambar 2. Sirkulasi Ruang Pameran

Sumber: (Nadi, 2020)

2. Ruang Pelatihan

Ruang pelatihan merupakan fasilitas yang disediakan untuk kegiatan pembelajaran dan pengembangan keterampilan dalam proses pembuatan produk di sektor industri kreatif.

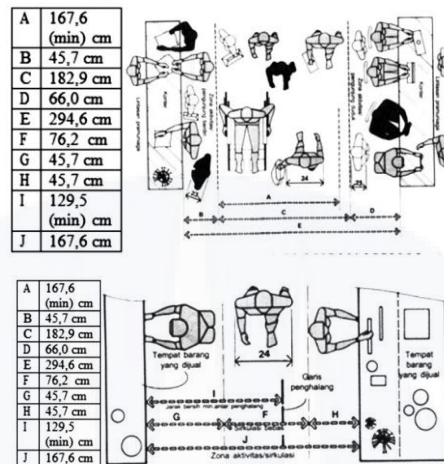


Gambar 3. Standar Persyaratan Ruang Pelatihan

Sumber: (Nadi, 2020)

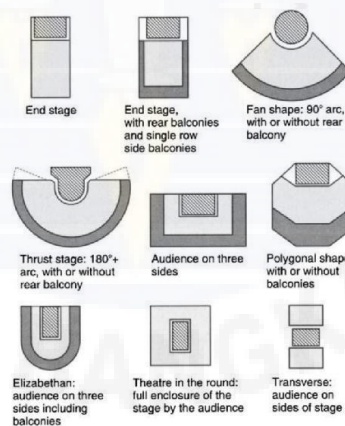
3. Design Store

Design store menjadi wadah penjualan dan promosi karya industri kreatif yang memiliki daya tarik khusus serta fungsi rekreasional. Desain ruang diatur berdasarkan kebutuhan display produk dengan mempertimbangkan kenyamanan sirkulasi pengunjung.



Gambar 4. Antropometrik Lebar Sirkulasi
Sumber: (Nadi, 2020)

4. Ruang Pertunjukan



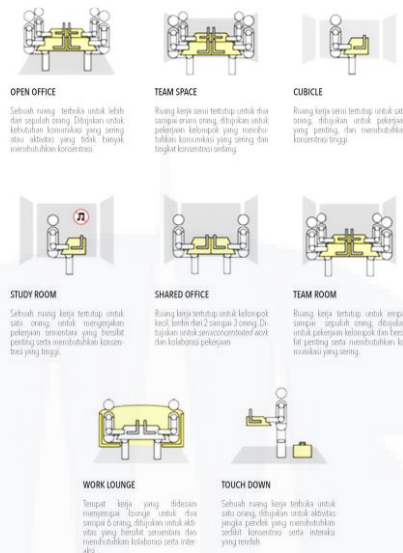
Gambar 5. Macam-macam Bentuk Stage
Sumber: (Institut Teknologi Bandung, 2020)

Ruang pertunjukan merupakan fasilitas untuk aktivitas penampilan yang sekaligus menjadi katalisator pertumbuhan industri kreatif dengan memberikan energi dan kontribusi positif. Aspek kenyamanan visual dan akustik menjadi prioritas desain agar pertunjukan dapat diapresiasi dengan jelas dan nyaman.

b. *Co-working Space*

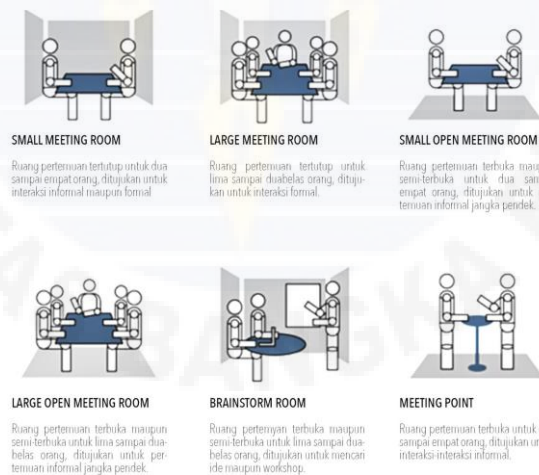
- *Working space*

Working space merupakan ruang untuk berkumpul para pelaku kreatif, berkolaborasi dan bekerja.



Gambar 6. Jenis Ruang Kerja Coworking Spaces
Sumber: (Nadi, 2020)

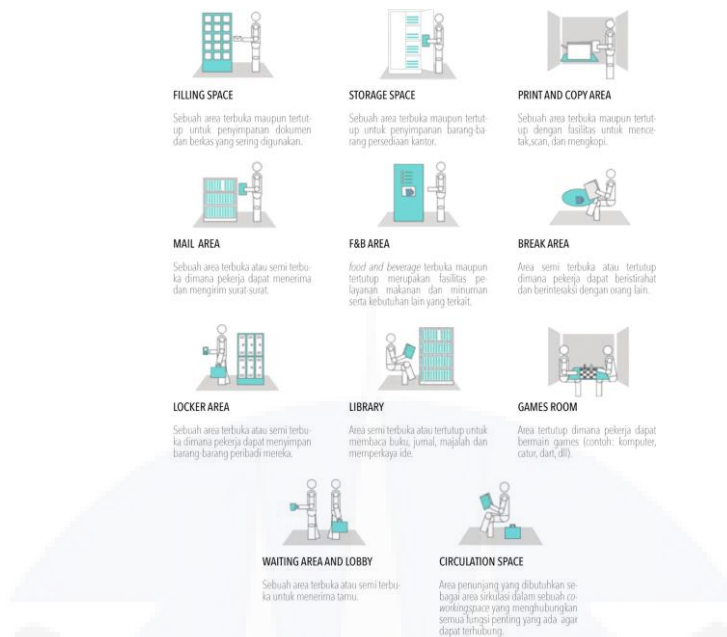
- *Meeting space*



Gambar 7. Jenis Ruang Meeting Coworking Spaces
Sumber: (Nadi, 2020)

Meeting space merupakan ruang yang difungsikan untuk mengakomodasi kegiatan pertemuan, diskusi, dan kolaborasi dalam komunitas kreatif. Konfigurasi ruang dirancang untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi pertukaran ide, pemaparan proyek, dan sinergi antaranggota tim.

- Area pengunjung



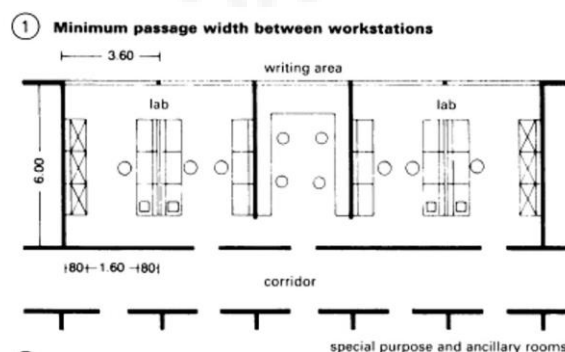
Gambar 8. Jenis Ruang Penunjang *Coworking Spaces*

Sumber: (Nadi, 2020)

Area penunjang merupakan zona yang menyediakan berbagai layanan dan fasilitas pendukung untuk memenuhi kebutuhan operasional dan aktivitas sehari-hari para pelaku kreatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas kerja dan kenyamanan.

c. Marker Space

Ruang produksi merupakan zona yang difungsikan untuk mengakomodasi aktivitas pembuatan, pengembangan, dan inovasi dalam industri kreatif. Fasilitas ini menyediakan akses terhadap berbagai peralatan pendukung untuk proses perancangan dan eksperimen prototipe proyek kreatif.



Gambar 9. Standar Persyaratan Ruang Pengembangan Produk

Sumber: (Nadi, 2020)

Tabel 1. Program Ruang *Creative Hub*

Kelompok ruang	Nama ruang		Luas ruang (m ²)
Fungsi utama	workshop	Studio kriya	288
		Studio busana	288
		Studio tari & teater	288
	Collaborative space	Open space	480
		Ruang rapat	96
Fungsi penunjang	Cafetaria		42
	Mushola		108
	Lobi		108
	Resepsionis		72
	Display		72
Pengelola	Kantor pengelola	Ruang manajer	18
		Ruang rapat	42
		Ruang staff	36
		Ruang cctv	15
		Ruang security	6
		Pantry	24
Servis	Lavitory wanita		51
	Lavitory pria		51
	Gudang		12
	Janitor		2
	Ruang genset		36
	Ruang pompa		36
Outdoor	Ruang penampungan limbah		6
	RTH		
	<i>Drop off</i>		37,5
	Parkir	Mobil	
		Motor	420
		Sepeda	

Sumber: (Salsabila, 2022)

Tabel 2. Program Ruang Kuliner

Fungsi Utama	Restoran dan kafe indoor
	Restoran dan kafe outdoor
	Panggung Pertunjukkan
	Ruang Serbaguna
Fasilitas Pendukung	Toko suvenir
	Kantor Pengelola

Sumber: (Rondonuwu & Tarore, 2019)

2.2. Arsitektur Kontekstual

Menurut (Rakaditya Dantrivani, Hardiyati, 2021) Konsep Arsitektur Kontekstual diperjelas oleh Brent C. Brolin (1980) melalui karyanya *Architecture in Context*, yang memaparkan bahwa Arsitektur Kontekstual merupakan suatu pendekatan dalam perancangan bangunan yang bertujuan untuk menciptakan hubungan antara struktur baru dengan konteks lingkungan di sekelilingnya. Sejalan dengan hal tersebut, Bill Raun (dalam Fudianto, A: 2014) juga menegaskan pentingnya arsitektur kontekstual dalam memastikan bahwa bangunan memiliki koneksi dengan lingkungan sekitarnya. Koneksi ini dapat diwujudkan melalui penerapan kembali berbagai unsur atau elemen yang terdapat pada lingkungan atau bangunan eksisting ke dalam desain bangunan yang baru.

Merujuk pada teori arsitektur kontekstual yang dikemukakan oleh Brolin (1980) dan Bantley (1985) dalam (Serial & Dan, 2024), pendekatan kontekstual dapat dibagi menjadi dua kategori utama: kontras dan harmoni. Pendekatan kontras menghasilkan rancangan yang menonjol dan menciptakan perbedaan yang signifikan dengan karakter bangunan-bangunan di sekelilingnya. Sementara itu, pendekatan harmoni menghasilkan desain yang selaras dan menciptakan keseimbangan dengan identitas bangunan serta karakteristik lingkungan di sekitarnya.

Pendekatan kontras dalam perancangan arsitektur memiliki karakteristik yang mencolok dan berupaya membentuk identitas yang secara substansial berbeda dari konteks lingkungannya. Strategi ini menggali dinamika hubungan antara elemen

baru dan eksisting, seringkali menghasilkan bangunan yang memicu perdebatan dan refleksi mengenai dimensi ruang dan temporal dalam konteks arsitektural. Sebaliknya, pendekatan harmoni berupaya mencari keselarasan dan keterpaduan dengan lingkungan sekitar, berpegang pada prinsip bahwa bangunan baru harus berfungsi sebagai pelengkap dan pengayaan terhadap konteks yang telah ada. Strategi ini menekankan kesatuan baik secara visual maupun fungsional, sehingga memfasilitasi dialog antara bangunan dan lingkungannya melalui penerapan material, proporsi, ritme, dan skala yang seimbang.

Dalam penerapan pendekatan kontekstual pada perancangan arsitektur, terdapat elemen-elemen desain yang perlu dipertimbangkan sebagai dasar dalam merumuskan konsep. Menurut Bentley (1985) dalam karyanya berjudul "*Responsive Environment*", aspek-aspek kontekstual memiliki kriteria yang meliputi:

- a. *Peremeability (Peremeability)*: Mengutamakan kemudahan aksesibilitas dan alur sirkulasi untuk semua pengguna bangunan.
- b. *Variety (Keberagaman)*: Diversitas fungsi yang mampu menghasilkan variasi aktivitas di dalam suatu bangunan.
- c. *Legibility (Keterbatasan)*: Kemudahan dalam mengidentifikasi bangunan serta implementasi elemen visual pada bangunan.
- d. *Robustness (Ketahanan/fleksibilitas)*: Ketersediaan ruang sementara dan ruang multifungsi yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan yang tidak terdefinisi secara tetap. Memiliki sifat adaptif untuk mengakomodasi beragam jenis kegiatan.
- e. *Richness (Kekayaan)*: Upaya untuk membentuk pengalaman visual dan pengalaman ruang yang interaktif.
- f. *Visual Appropriateness (Kesesuaian Visual)*: Kelayakan visual yang mudah dikenali dan sesuai dengan fungsinya.
- g. *Personalization (Personalisasi)*: Mengikutsertakan partisipasi komunitas dan masyarakat dengan menciptakan ruang dan bangunan yang dapat mempresentasikan kebutuhan serta karakteristik lokal dimana bangunan tersebut didirikan.

Tabel 3. Variabel

Judul	Aspek	Kata kunci/ Analisis
Identifikasi Fasad Prinsip Bangunan Pasar Wisata Di Malang dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual (Santoso & Hartanti, 2023).	desain	7 prinsip, <i>permeability</i> (kemudahan akses), <i>Variety</i> (banyak fungsi dalam satu bangunan), <i>Legibility</i> (bentuk yang mudah dikenali), <i>Robustness</i> (ruang temporal yang dapat digunakan digunakan segala aktivitas, <i>Richness</i> (penuh material dan pengalaman), <i>Visual Appropriate</i> (bentuk fisik bangunan), dan <i>Personalization</i> (melibatkan partisipasi personal).
Implementasi Arsitektur Kontekstual dalam Pengembangan Bangunan Cagar Budaya: Studi Kasus Sarinah Dan King Cross Station Pada Perancangan Kbt Pasar Senen (Serial & Dan, 2024).	Prinsip desain	Definisi: Brolin (1980): perancangan yang memperhatikan kontinuitas visual dan keserasian bangunan dengan lingkungan sekitar. Bill Raun, desain harus terkait dengan lingkungan, dengan mengedepankan unsur lama ke bangunan baru. Klasifikasi (Brolin & bentley, 1985) 1. Kontras, desain mencolok, berbeda dengan bangunan sekitar. 2. Harmoni, desain selaras dengan identitas bangunan dan lingkungan.

Prinsip kontekstual

7 prinsip, *permeability* (kemudahan akses), *Variety* (banyak fungsi dalam satu bangunan), *Legibility* (bentuk yang mudah dikenali), *Robustness* (ruang temporal yang dapat digunakan digunakan segala aktivitas, *Richness* (penuh material bentuk fisik bangunan), dan *Personalization* (melibatkan partisipasi personal)

Perancangan Perpustakaan Umum Di Sawahlunto Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual (Wendri, Rahmat S, Mira Daharma Hidayat, 2021).	Prinsip desain	1. Perda Kabupaten Purwakarta No. 9/2006 Pasal 13 ayat 1: bentuk bangunan gedung harus dirancang dengan memperlihatkan bentuk dan karakteristik lingkungan sekitar. 2. Program Bupati Purwakarta Pelestarian budaya Sunda di Purwakarta
Konsep Kontekstual Bangunan Mercure (Septian & Purwantiasning, 2021).	Arsitektur Pada Hotel Batavia & Purwantiasning, 2021).	1. Keterkaitan dengan lingkungan • Bangunan harus memiliki kaitan dengan lingkungan sekitarnya • Keterkaitan dibentuk dengan menghidupkan kembali karakter spesifik dari bangunan lama ke dalam bangunan baru 2. Bentuk Berdasarkan Pengakuan Lingkungan • Kehadiran bentuk bangunan tidak spontan, tetapi berdasarkan

bentuk yang telah diakui masyarakat setempat

Bentuk merupakan pengembangan atau variasi dari kondisi yang telah mapan sebelumnya.

Kajian Arsitektur (Milenia Sejati & Widyati Purwantiasning, 2021)	Penerapan Kontekstual Zhasmin Pertiwi &	Prinsip desain	Definisi: Kontinuitas dan hubungan antara bangunan dengan lingkungannya Dua Kelompok Pendekatan: 1. Kontras 2. Harmonis Prinsip Utama: Bangunan baru "mengada" dengan menghargai dan memperhatikan konteks/lingkungan tempatnya Bangunan baru dan lama bersama-sama menjaga dan melestarikan tradisi yang telah berlaku Kehadiran bangunan baru bersifat menunjang, bukan menyaingi karakter bangunan yang sudah ada Tujuan: Menjaga kesinambungan karakter dan tradisi lingkungan melalui kehadiran bangunan baru yang mendukung konteks eksisting.
Karakteristik Arsitektur Pada (Trisakti, 2024).	Fasad Kontekstual Galeri Seni	Prinsip desain	Koontekstualisme menurut Brent C. Brolin (1980) Definisi: kemungkinan menambah atau memperbaharui bangunan baru dengan

menghubungkannya ke lingkungan sekitarnya

Komponen arsitektur kontekstual:

1. Kontras
2. Harmoni

Prinsip pemahaman desain kontekstual (Melian, 2020)

Arsitektur kontekstual tidak dapat ditinjau hanya dari karakteristik yang terkait dengan lingkungannya

Harus memahami lingkungan sekitarnya terlebih dahulu sebagai dasar perencanaan.

Perancangan	Sistem	Prinsip bentukan:
Perpustakaan Umum	kontruksi	Dibuat selaras dengan bangunan kontekstual lingkungan setempat
Di Sawahlunto Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual (Wendri & Hidayat, 2021)		Bertujuan memperkuat dan menjaga kekhasan bangunan setempat
		Material yang digunakan
		Material utama: beton, kayu, dan kaca
		Material dinding; batu bata merah
		Material lantai: keramik dan grass block (area parkir)
		Material atap: struktur kayu dan baja
		Pemilihan material mendukung konsep kontekstual dengan memadukan material meton, kaca dan tradisional kayu, bata bata merah untuk menciptakan keselarasan dengan lingkungan setempat.

2.3. Aksesibilitas

Menurut (Indonesia, 2006) Prinsip perancangan bangunan yang aksesibel ini dimaksudkan sebagai pedoman dalam aktivitas pembangunan, yang mencakup perencanaan teknis, implementasi konstruksi, serta pemanfaatan bangunan dan lingkungan agar dapat menghasilkan lingkungan terbangun yang ramah dan dapat diakses oleh seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas dan orang lanjut usia.

Aksesibilitas merupakan fasilitas kemudahan yang disediakan untuk penyandang disabilitas dalam rangka mewujudkan kesetaraan peluang di semua dimensi kehidupan dan mata pencaharian. Prinsip-prinsip aksesibilitas meliputi:

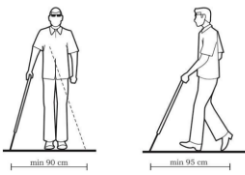
- a. Keselamatan, seluruh bangunan publik dalam lingkungan terbangun wajib mempertimbangkan aspek keamanan bagi semua pengguna.
- b. Kemudahan, setiap individu harus dapat mengakses semua lokasi atau bangunan publik dalam suatu lingkungan.
- c. Kegunaan, setiap individu mampu memanfaatkan semua lokasi atau bangunan publik dalam suatu lingkungan.

Kemandirian, setiap individu harus dapat mengakses, memasuki, dan menggunakan semua lokasi atau bangunan publik dalam suatu lingkungan secara mandiri tanpa bergantung pada bantuan pihak lain

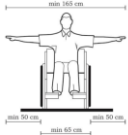
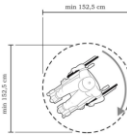
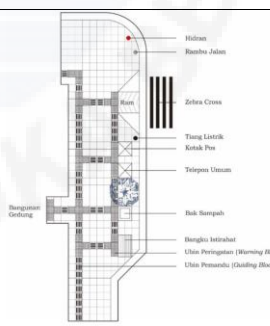
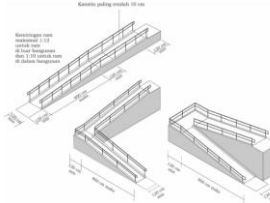
a. Ukuran Dasar Ruang

Penetapan dimensi ruang tiga dimensi mencakup panjang, lebar, dan tinggi yang mengacu pada standar antropometri manusia dewasa, dimensi peralatan aksesibilitas penyandang disabilitas, serta ruang gerak yang dibutuhkan untuk aktivitas.

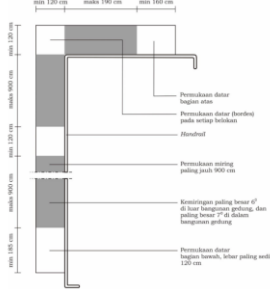
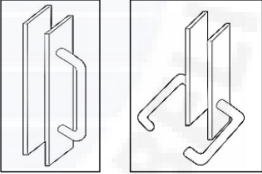
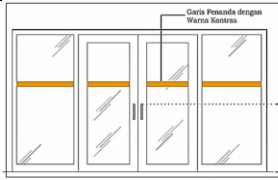
Tabel 4. Aksesibilitas

Aspek	Elemen/ Komponen	Deskripsi/ Standar	Gambar	Sumber
Prinsip Umum Aksesibilitas	Keselamatan	Bangunan wajib mempertimbangkan aspek keamanan bagi seluruh pengguna		(Indonesia, 2006)
	Kemudahan	Semua individu dapat mengakses lokasi/ bangunan publik dengan mudah		(Indonesia, 2006)
	Kegunaan	Semua pengguna dapat memanfaatkan fasilitas dengan optimal		(Indonesia, 2006)
	Kemandirian	Pengguna dapat mengakses, memasuki, dan menggunakan fasilitas tanpa bantuan orang lain		(Indonesia, 2006)
Ukuran Dasar Ruang	Dimensi dasar ruang	Mengacu pada standar antropometri manusia dewasa		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)

dan alat bantu
disabilitas

	Ruang gerak kursi roda	Lebar ruang gerak kursi roda minimal 1,50 m untuk berputar 360°	 	(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Jalur Pemandu	Ubin pengarah	Permukaan memanjang, membantu tunanetra berjalan lurus. Warna kontras (kuning/jingga)	 	(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
	Ubin peringatan	Permukaan titik-titik timbul, tanda berhenti atau waspada di area berbahaya	 	(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Jalur Pedestrian	Trotoar/jalur pejalan kaki	Dirancang aman, mudah, dan nyaman bagi penyandang disabilitas		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Ramp	Kemiringan ramp	Maksimum 1:12; lebar minimum 1,20 m; dilengkapi		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)

pegangan tangan
di dua sisi

Permukaan ramp	Tidak licin dan dilengkapi dengan pengaman minimal 5 cm		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Area Parkir Aksesibilit as	Lokasi parkir Jarak maksimal 60 meter dari pintu masuk utama		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Zona bebas	Disediakan ruang tambahan untuk pengguna kursi roda keluar masuk kendaraan		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Pintu dan pegangan	Pegangan tangan Dipasang pada tinggi ±85–90 cm, dengan bentuk ergonomis dan mudah dijangkau		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)
Pintu	Bukaan minimum 90cm, mudah dibuka dengan satu tangan, permukaan tidak licin		(Parwata & Wirya Sastrawan, 2021)

2.4. Pariwisata

Pariwisata dapat didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilaksanakan oleh perorangan atau kelompok dengan maksud untuk berekreasi, menambah pengetahuan, atau memulihkan kondisi fisik dan mental dalam kurun waktu tertentu. Aktivitas pariwisata ini meliputi beragam bentuk, antara lain wisata yang berbasis budaya, kesehatan, olahraga, perdagangan, industri, kelautan, konservasi alam, serta perjalanan bulan madu. Pada dasarnya, sektor pariwisata berfungsi sebagai media interaksi di bidang sosial, ekonomi, dan budaya yang difasilitasi melalui berbagai sarana dan prasarana dari pemerintah maupun pihak swasta untuk mewujudkan pengalaman berwisata yang berkelanjutan (Rachmad et al., 2021).

Dalam perkembangannya, konsep pariwisata telah mengalami pergeseran makna dari sekadar aktivitas rekreasi atau hiburan semata, menjadi medium untuk memperoleh pengetahuan, berbagi gagasan, dan mengeksplorasi pengalaman yang bersifat kreatif. Wisatawan kontemporer memiliki kecenderungan untuk mencari alternatif wisata yang lebih melibatkan partisipasi aktif dan memberikan nilai substantif, di mana mereka dapat berperan serta secara langsung dalam aktivitas kreatif, memahami kearifan budaya lokal, serta menjalin interaksi dengan komunitas di destinasi wisata (Ginting et al., 2023). Dalam konteks inilah muncul relevansi gagasan tentang *Creative Hub* sebagai ruang yang menghubungkan dunia pariwisata dengan dunia kreatif.

Creative Hub berperan sebagai ruang kolaboratif yang mempertemukan para seniman, pengrajin, desainer, serta pelaku industri kuliner dengan para wisatawan, sehingga menghasilkan pengalaman berwisata yang bersifat edukatif dan memberikan inspirasi (Tyas & Surahman, 2024). Kehadiran *Creative Hub* juga memberikan kesempatan kepada komunitas lokal untuk mengoptimalkan potensi kreatif mereka dan meningkatkan taraf kesejahteraan melalui aktivitas ekonomi yang berbasis pada pemberdayaan masyarakat (Mahmuddin et al., 2024). Dengan demikian, aktivitas pariwisata tidak semata-mata menjadi kegiatan yang bersifat konsumtif, melainkan juga berkembang sebagai gerakan yang mendorong tumbuhnya kreativitas serta memperkuat jati diri budaya lokal (Indrajaya et al., 2019).

2.5. Ekonomi kreatif

Ekonomi kreatif merupakan konsep yang menjadikan kreativitas dan pengetahuan sebagai aset fundamental dalam menggerakkan perekonomian. Howkins (2005) memberikan penjelasan sederhana mengenai ekonomi kreatif yang dapat dirangkum sebagai berikut: Aktivitas ekonomi dalam masyarakat yang mengalokasikan sebagian besar waktunya untuk memproduksi gagasan, bukan sekedar melaksanakan kegiatan yang bersifat rutin dan repetitif. Hal ini dikarenakan bagi masyarakat tersebut, penciptaan ide merupakan kebutuhan esensial untuk mencapai kemajuan. Penelitian terkini mengenai ekonomi kreatif yang dilakukan oleh United Nation Conference on Trade and Development (UNCTAD) pada tahun 2010 merumuskan definisi ekonomi kreatif sebagai: Sebuah konsep yang terus berkembang berdasarkan aset-aset kreatif yang memiliki potensi untuk menghasilkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi (Nurwasya et al., 2022).

Schulpen & Gibbon (2002) dalam Chollisni et al. (2022) mengidentifikasi beberapa karakteristik ekonomi kreatif, antara lain: (1) ide atau gagasan merupakan modal utama bagi pelaku ekonomi kreatif; (2) terdapat unsur kreasi intelektual dalam kegiatan usaha; (3) kegiatan usaha memiliki sifat terbuka dan tidak terbatas; (4) produk yang dihasilkan memiliki nilai kreatif; (5) adanya kolaborasi antarpihak dalam proses produksi; serta (6) konsep ekonomi kreatif bersifat relatif dan dinamis sehingga dapat mengalami perubahan (Chester et al., 2017).

Struktur ekonomi kreatif Kota Pangkalpinang terdiri atas 17 sektor yang telah teridentifikasi dan terdokumentasi. Keempat sektor yang dikategorikan sebagai unggulan meliputi kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fashion. Penetapan keempat sektor tersebut didasarkan pada pertimbangan potensi ekonomi, daya saing, serta kontribusinya terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) daerah ekonomi kreatif di Kota Pangkalpinang dengan empat sektor unggulan antara lain, ada kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fashion (Nurwasya et al., 2022).

2.6. Studi Preseden

2.6.1. Bogor Creative Hub

Tabel 5. Data Bangunan

Nama bangunan	: Bogor <i>Creative Hub</i>
Lokasi	: Bogor (Indonesia)
Tahun selesai	: November 2021
Ukuran dan tapak:	: Tapak 1,3 hektar Luas bangunan 1.564 m ² Tinggi bangunan 9,95 m.
Arsitek pengembang	: <i>Local Architecture Bureau</i> (LAB)

Bogor *Creative Hub* dirancang sebagai wadah bagi insan kreatif di Bogor, pusat kreatif ini bertujuan untuk berbagai aktivitas yang berfungsi sebagai platform terbuka untuk pertukaran, olahraga spontan dan informal, serta ruang-ruang inspiratif. Bangunan ini berdiri pada lahan seluas 1,3 hektar dengan bangunan berusia 200 tahun yang dibangun pada masa kolonial Belanda, meninggalkan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas santai dan tambahan. Kompleks ini meluas sampai ke Taman Hutan Raya Bogor yang lebih luas di istana Kepresidenan Indonesia, menjadikannya sangat menonjol namun tetap dirancang dengan cermat.



Gambar 10. Bogor *Creative Hub*
(Sumber: <https://www.l-a-b.id>)

Pusat kreatif dirancang hanya satu bangunan tunggal, dengan akses berporos dari segala arah, menghubungkan semua ruang terbuka di kompleks dengan mulus untuk aktivitas luar ruangan dan melebar hingga ke taman. Bentuk bangunan yang C ditata dengan menghadap pepohonan besar dan bangunan tua yang ada seolah-olah menutupi dan mengisi kompleks. Fungsi yang ada didalamnya antara lain,

auditorium, ruang kelas, dan galeri. Geometri yang menepati ruang di bawah atap lengkung tunggal dicerminkan oleh ekspresi dominan desain tropis. Semua program dikelilingi oleh teras terbuka yang berfungsi untuk memperluas ruang sebagai area komunal dan meningkatkan aksesibilitas.



Gambar 11. Bogor *Creative Hub*
(Sumber: <https://www.l-a-b.id>)

Adapun beberapa hal yang dapat diambil dari Bogor *Creative Hub* tersebut antara lain:

Fitur dan elemen desain	Tabel 6. Analisis Arsitektur
	Bentuk massa <i>C-form</i> yang menghadap bangunan heritage dan pepohonan.
	<i>Roof</i> melengkung (<i>single sweeping curvy roof</i>), kolom berulang, teras terbuka yang menggabungkan area indoor dan outdoor.
	Ruang auditorium, galeri, kelas, plaza <i>outdoor</i> , sirkulasi ruang luar-dalam.
Kelebihan dan catatan yang bisa diambil	Dsain tropis ventilasi dan pencahayaan natural, koneksi ke taman.
	Bagus untuk desain dengan sensitivitas terhadap konteks historis dan alam sekitar.
	Tipikal tropis yang responsif terhadap iklim lewat teras dan <i>overhang</i> .
	Skala menengah, cocok sebagai model hub komunitas atau kreatif di kota dengan lahan ± 1 ha.

2.6.2. Tasik *Creative and Innovation Center*

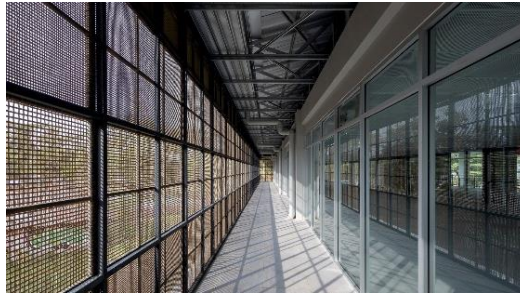
Tabel 7. Data Bangunan Tasik <i>Creative and Innovation Center</i>	
Nama Bangunan	
Lokasi	Tasikmalaya (Indonesia)
Tahun Selesai	2023
Luas Bangunan	1.994 m ²
Arsitek Pengembang	SHAU Indonesia, lead architects, Florian Heinzelmann dan Daliana Suryawinata

Pusat kreatif dan inovasi Tasik dirancang oleh SHAU sebagai contoh strategi desain sosioklimat yang dikembangkan khusus untuk konteks Jawa Barat, Indonesia. Pusat ini ditugaskan oleh mantan Gubernur Ridwan Kamil dengan tujuan untuk mendukung komunitas kreatif dan seniman individu yang sedang berkembang di Tasikmalaya, sebuah kota dinamis dengan sekitar 733.000 penduduk yang terletak 120 km di tenggara Bandung dan dikenal dengan kerajinan tenunnya.



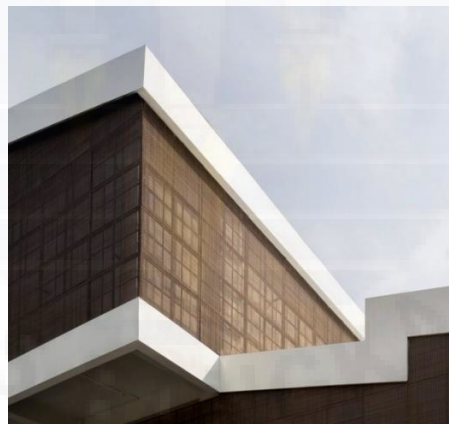
Gambar 12. Tasik *Creative and Innovation Centers*
(Sumber: www.archdaily.com)

Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik dirancang sebagai bangunan budaya tropis dengan menggabungkan balkon, teras, dan ruang semi-terbuka yang didesain untuk mengundang pengunjung masuk dan menjelajah. Untuk menekankan karakter publik bangunan, sebuah rute yang melintasi bangunan dan melewati area pameran telah diperkenalkan. Rute ini dapat diakses kapan saja, sehingga bagian-bagian karya yang dipamerkan atau lokakarya seni yang sedang dibuat dapat dilihat oleh pengunjung kapan saja.



Gambar 13. Tasik *Creative and Innovation Centers*
(*Sumber:* www.archdaily.com)

Elemen fasad anyaman digunakan untuk membungkus volume ruangan yang berfungsi mengurangi panas matahari dan menaungi interior. Pemilihan panel anyaman dan kepadatannya disesuaikan dengan program yang terletak di balik fasad dan pemandangan luar yang ada. Dalam upaya penghematan energi, penggunaan AC hanya diterapkan di auditorium dan ruang pameran utama. Ketika acara lokakarya dan acara lainnya diselenggarakan, ventilasi silang dapat diberikan pada area pameran dengan cara membuka dinding kaca geser, sehingga AC dapat dinonaktifkan.



Gambar 14. Tasik *Creative and Innovation Centers*
(*Sumber:* www.archdaily.com)

Tabel 8 Analisis Arsitektur

Fitur dan elemen desain	Menggunakan strategi socio-climatic (iklim sosial dan iklim fisik) sesuai konteks
	Fasad dengan elemen nyaman yang menahan panas (woven facade)

	element) dan panel yang bisa dikontrol agar mengurangi panas matahari langsung.
	Termasuk balkon, teras, semi-outdoor, ruang pameran, auditorium, ruang kreatif, workshop, dan co-working space.
	AC hanya dipakai di auditorium dan area utama pameran, ruang lainnya bisa cross ventilated.
Kelebihan dan catatan yang bisa diambil	Contoh yang kuat bagaimana desain bisa menghemat energi dan mempertimbangkan kenyamanan di iklim tropis.
	Elemen semi outdoor dan ventilasi silang dapat membantu.
	Fasad sebagai filter terhadap panas dan pencahayaan.
	Pentingnya rancangan yang memperhatikan pengguna dan aktivitas komunitas sejak awal.

2.7. Variabel

Tabel 9. Variabel

Teori/ Sumber	Variabel	Deskripsi
<i>Creative Hub</i> Matheson & Easson (2015) dalam Salsabila (2022)	Definisi <i>Creative Hub</i>	<i>Creative Hub</i> adalah fasilitas yang berfungsi sebagai wadah ekosistem kreatif bagi para pelaku industri untuk melakukan pengembangan jejaring (<i>networking</i>), akselerasi usaha, serta

			pemberdayaan masyarakat dalam konteks budaya, kreativitas, dan teknologi.
Matheson & Easson (2015) dalam Salsabila (2022)	Fungsi <i>Creative Hub</i>	<i>Creative Hub</i>	mengemban sejumlah fungsi strategis, meliputi: pengembangan industri kreatif tradisional dan kontemporer, penyediaan infrastruktur ruang kerja kreatif (<i>creative workspace</i>), penyelenggaraan program pelatihan dan <i>capacity building</i> , serta fasilitasi sinergi kolaboratif lintas subsektor industri kreatif.
British Council (<i>Creative Hub Kit</i>)	Kategori <i>Creative Hub</i>	Tipologi <i>Creative Hub</i>	dapat dibedakan menjadi lima kategori, meliputi: 1. Studio, yaitu ruang komunal berskala kecil atau ruang kerja bersama (<i>co-working space</i>) 2. Pusat (Center), berupa bangunan berskala besar yang dilengkapi dengan fasilitas terintegrasi 3. Jaringan (Network), merupakan komunitas kreatif yang terhubung dalam satu ekosistem 4. Platform Digital, yaitu media berbasis daring yang berfungsi sebagai wadah aktivitas kreatif

5. Alternatif, berupa ruang eksperimental yang berbasis pada komunitas lokal

British Council (2017) dalam Rizqy & Safeyah (2021)	Klasifikasi <i>Creative Hub</i> di Indonesia	Konfigurasi ruang dalam <i>Creative Hub</i> mencakup tiga fungsi utama, antara lain: <i>Creative Space</i>, yaitu ruang yang berfungsi sebagai wadah pengembangan gagasan kreatif dan penyelenggaraan aktivitas publik seperti acara (event), lokakarya (workshop), dan pameran (exhibition). <i>Coworking Space</i>, merupakan ruang kerja bersama yang memfasilitasi kolaborasi dan pembangunan jejaring (networking) antar komunitas kreatif. <i>Makerspace</i>, berupa ruang produksi yang dilengkapi dengan fasilitas peralatan dan mesin khusus untuk mendukung proses manufaktur produk kreatif.
Nadi (2020)	Program Ruang <i>Creative Space</i>	Ruang pendukung dalam <i>Creative Hub</i> mencakup empat fasilitas utama, meliputi: 1. Ruang Galeri (<i>Gallery Space</i>), yaitu area pameran untuk

menampilkan karya seni dan produk kreatif

2. Ruang Pelatihan (*Training Room*), merupakan ruang yang diperuntukkan bagi kegiatan pengembangan keterampilan dan *capacity building*

3. *Design Store*, yaitu ruang yang berfungsi untuk promosi dan pemasaran produk kreatif

4. Ruang Pertunjukan (*Performance Space*), berupa area untuk penyelenggaraan seni pertunjukan dan kegiatan apresiasi publik

Nadi (2020)	Program Ruang <i>Co-working Space</i>	Ruang fungsional dalam <i>Creative Hub</i> terdiri dari tiga kategori, yaitu: pertama, <i>Working Space</i> yang merupakan area kerja bersama untuk mendukung aktivitas kolaborasi; kedua, <i>Meeting Space</i> yang berfungsi sebagai ruang diskusi dan pertemuan komunitas; dan ketiga, Area Pengunjung yang merupakan area pendukung untuk kenyamanan pengguna dan publik.
Nadi (2020)	Program Ruang <i>Makerspace</i>	Ruang Produksi merupakan area yang diperuntukkan bagi kegiatan pembuatan, eksperimen, dan pengembangan prototipe produk kreatif yang

dilengkapi dengan peralatan dan fasilitas lengkap.

	Salsabila (2022)	Standar Program Ruang <i>Creative Hub</i>	Program ruang <i>Creative Hub</i> mencakup distribusi luas pada berbagai fasilitas, yang terdiri dari: ruang workshop (meliputi studio kriya, studio busana, studio tari dan teater), <i>collaborative space</i> , kafetaria, mushola, lobi, resepsionis, ruang pengelola, area servis, serta area luar berupa Ruang Terbuka Hijau (RTH), area parkir, dan <i>drop off</i> . Standar luasan yang diterapkan antara lain: ruang studio 288 m ² , <i>open space</i> 480 m ² , kafetaria 42 m ² , dan mushola 108 m ² .
	Rondonuwu & Tarore (2019)	Program Ruang Kuliner	Fungsi utama bangunan meliputi restoran dengan konsep <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> , panggung pertunjukan, serta ruang serbaguna. Fungsi tersebut didukung oleh fasilitas pendukung berupa toko souvenir dan kantor pengelola.
Arsitektur kontekstual	Brent C. Brolin (1980) dalam Rakaditya Dantrivani & Hardiyati (2021)	Definisi Arsitektur Kontekstual	Desain bangunan baru harus menyatu dengan konteks lingkungan sekitarnya.

Bill Raun (dalam Fudianto, 2024)	Hubungan bangunan–lingkungan	Bangunan baru diharapkan memiliki keterkaitan dengan lingkungan sekitarnya melalui penerapan kembali unsur atau elemen lokal dalam desain arsitektur yang dirancang.
Brolin (1980) & Bentley (1985) dalam Serial & Dan (2024)	Kategori pendekatan	Kontras, yaitu pendekatan desain yang menghadirkan karakter arsitektur mencolok dan berbeda dari konteks lingkungan sekitar untuk membentuk identitas baru serta menciptakan dialog visual antara elemen baru dan eksisting. Harmoni, yaitu pendekatan desain yang mengintegrasikan bangunan baru dengan lingkungan sekitar secara menyatu dan saling melengkapi, dengan menekankan pencapaian keseimbangan visual dan fungsional
Bentley (1985)	Prinsip desain	7 prinsip: permeability, variety, legibility, robustness, richness, visual appropriateness, personalization.
Santoso & Hartanti (2023)	Penerapan prinsip	Fokus pada aksesibilitas, fleksibilitas ruang, dan partisipasi pengguna.
Serial & Dan (2024)	Regulasi	Desain mengikuti aturan daerah dan karakter budaya

	Septian & Purwantiasing (2021)	Ketertarikan bentuk	Bentuk baru dikembangkan dari bentuk lokal yang dikenal masyarakat
	Milenia & Purwantiasing (2021)	Tujuan	Menjaga kelangsungan bangunan lama dan baru agar saling melengkapi
	Trisakti (2024)	komponen	Dua aspek utama desain: kontras dan harmoni
	Wendri & Hidayat (2021)	Material	Gunakan material lokal, seperti kayu, bata, kaca, dan beton untuk keselarasan visual
Aksesibilitas	Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (2006)	Prinsip desain aksesibilitas	Lingkungan ramah untuk semua pengguna. Keselamatan, kemudahan, kegunaan, dan kemandirian.
	Perwata Wirya Sastrawan (2021)	Jalur pemandu	Berdasarkan antropometri dan alat bantu disabilitas, menjamin ruang gerak aman dan nyaman
	Perwata Wirya Sastrawan (2021)	Jalur pedestrian	Ubin pengarah dan peringatan, material kuat, tidak licin, warna kontras
	Perwata Wirya Sastrawan (2021)	Ramp	Bidang miring dengan kemiringan standar untuk pengguna kursi roda
	Perwata Wirya Sastrawan (2021)	Area parkir	Dekat pintu utama kurang lebih 60 meter, ada clearabce zone untuk pengguna kursi roda
	Perwata Wirya Sastrawan (2021)	Pintu pegangan	& Dimensi sesuai standar, dilengkapi pegangan tangan ergonomis

Pariwisata	Rachman et al. (2021)	Definisi pariwisata	Aktivitas perjalanan untuk rekreasi, pengetahuan, dan pemulihan diri, mencakup wisata budaya, alam, industri, kesehatan. Pariwisata sebagai media interaksi sosial, ekonomi, budaya yang berkelanjutan
	Ginting et al. (2023)	Perkembangan konsep	Pergeseran dari rekreasi pasif ke wisata partisipatif dan kreatif, wisatawan mencari pengalaman autentik dan nilai substantif melalui interaksi dengan komunitas lokal
	Tyas Surahman (2024)	& Peran <i>Creative Hub</i>	Ruang kolaboratif antara seniman, desainer, pengrajin, kuliner, dan wisatawan. Menciptakan wisata edukatif dan inspiratif
	Mahmudin et al. (2024)	Dampak sosial ekonomi	<i>Creative Hub</i> mendorong pemberdayaan masyarakat lokal dan meningkatkan kesejahteraan melalui ekonomi kreatif.
	Indarjaya et al. (2019)	Nilai budaya	Pariwisata kreatif memperkuat jati diri budaya lokal dan menjadikan wisata sebagai gerakan kreatif berkelanjutan
Ekonomi Kreatif	Howkins (2005)	Definisi ekonomi kreatif	Aktivitas ekonomi berbasis ide dan kreativitas sebagai aset utama, berfokus pada

		produksi gagasan, bukan rutinitas
UNCTAD (2010) dalam Nurwasya et al. (2022)	Konsep ekonomi kreatif	Konsep yang berkembang dari aset kreatif dengan potensi untuk menciptakan pertumbuhan dan pembangunan dan ekonomi
Schulpen & Gibbon (2002) dalam Chollisin et al. (2022)	Karakteristik ekonomi kreatif	Ide sebagai model utama; ada kreasi intelektual; usaha terbuka dan dinamis; produk bernilai kreatif; kolaboratif; adaptif terhadap perubahan.
Nurwasya et al. (2022)	Konteks regional (pangkalpinang)	Struktur ekonomi kreatif terdiri dari atas 17 subsektor. Empat unggulan, kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fashion. Kontribusi signifikan terhadap PDRB daerah.