

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Studi ini menerapkan pendekatan *mixed methods* yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif secara sistematis. Pemilihan pendekatan ini didasari oleh kemampuannya dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terhadap kondisi sosial, aktivitas komunitas, serta kebutuhan ruang di lokasi penelitian (Parjaman, T., & Akhmad, 2019).

Metode kualitatif diimplementasikan melalui observasi lapangan secara langsung untuk mengidentifikasi karakteristik fisik lokasi, potensi ruang yang tersedia, serta pola perilaku masyarakat yang berkaitan dengan aktivitas kreatif. Sementara itu, metode kuantitatif diterapkan melalui survei kuesioner yang disusun dengan pertanyaan terstruktur dan terukur untuk mengetahui tingkat keterlibatan, kebutuhan akan sarana dan prasarana, serta ekspektasi masyarakat terhadap pembangunan *Creative Hub* di Pangkalpinang.

Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik *convenience sampling*, yakni metode penentuan sampel berdasarkan aksesibilitas dan kemudahan jangkauan peneliti di lokasi penelitian. Teknik ini relevan dengan karakteristik penelitian yang bersifat eksploratif dan bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi umum masyarakat mengenai potensi pengembangan ruang kreatif tanpa penetapan batasan populasi yang ketat.

Data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi di lapangan dan hasil survei kuesioner kepada masyarakat, sedangkan data sekunder bersumber dari literatur akademik, peta zonasi kawasan, dokumen rencana pembangunan, serta data statistik perkotaan. Kedua kategori data tersebut digunakan secara komplementer untuk menghasilkan analisis yang holistik dan menunjang formulasi konsep perancangan.

3.1.1. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan secara langsung di lokasi penelitian dengan metode observasi lingkungan dan interaksi langsung dengan responden.

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Adhyaksa Nomor 9, Kelurahan Kacang Pedang, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan tujuan mencatat kondisi eksisting tapak, pola aktivitas masyarakat, serta potensi ruang yang dapat mendukung pengembangan kegiatan kreatif di kawasan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu enam bulan, dimulai pada Agustus 2025 sampai Februari 2026.



Gambar 15. Site
Sumber: (Penulis, 2025)

Tapak ini ditetapkan berada dalam zona peruntukan lahan kawasan pendidikan, sehingga area ini dinilai sesuai untuk dikembangkan sebagai fasilitas pendidikan, pelatihan, atau fungsi kreatif yang dapat diintegrasikan dengan aktivitas akademik di lingkungan sekitarnya.

Batas tapak yang ditampilkan pada gambar ditandai dengan area blok berwarna merah, yang diapit oleh permukiman padat serta bangunan fasilitas umum disekitarnya. Lingkungan sekitar tapak didominasi oleh bangunan dengan fungsi komersial, perkantoran, serta institusi pendidikan, yang menunjukkan karakteristik kawasan perkantorancampur dengan tingkat aktivitas yang tinggi.

Observasi Lapangan

Observasi langsung dilakukan di Jalan Adhyaksa Nomor 9, Kelurahan Kacang Pedang, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan tujuan mencatat kondisi eksisting tapak, pola aktivitas masyarakat, serta potensi ruang yang dapat mendukung pengembangan kegiatan kreatif di kawasan tersebut.

Berikut beberapa informasi yang didapatkan setelah melakukan observasi ke lapangan:



Gambar 16. *View Site*
Sumber: (Penulis, 2025)

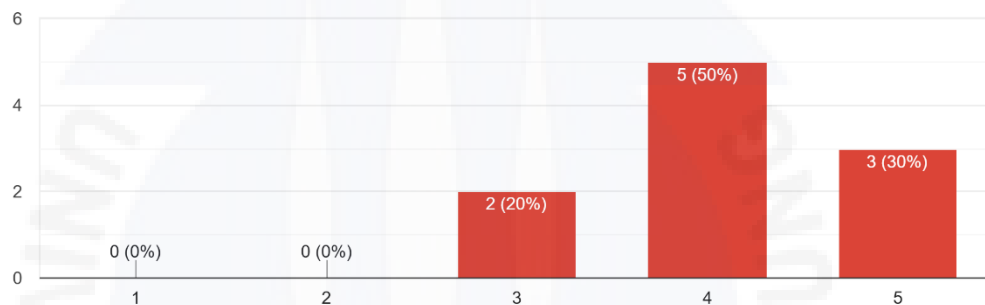
Lokasi objek penelitian memiliki batas-batas wilayah yang terdefinisi secara geografis. Pada bagian utara, wilayah ini berbatasan langsung dengan Jalan Usman Ambon yang merupakan salah satu jalan utama di kawasan tersebut. Adapun batas sebelah timur bersinggungan dengan kompleks Rumah Sakit DKT sebagai fasilitas kesehatan di wilayah tersebut. Sementara itu, pada sisi selatan, area ini dibatasi oleh Jalan Kejaksaan, sedangkan batas barat berbatasan langsung dengan kompleks SMA negeri 1 Pangkalpinang sebagai institusi pendidikan menengah atas di wilayah tersebut.

Kuesioner

Kuesioner, yang disebarakan kepada pelaku dan komunitas kreatif di Pangkalpinang. Pertanyaan kuesioner mencakup jenis aktivitas kreatif, kebutuhan fasilitas, tantangan yang dihadapi, serta harapan terhadap keberadaan *Creative Hub*. Data kuesioner kemudian diolah dalam bentuk persentase dan angka statistik sederhana untuk memperkuat hasil observasi. Berikut list pertanyaan kuisisioner yang disebarakan:

Seberapa penting Creative Hub dirancang dengan memperhatikan budaya dan karakter lokal Pangkalpinang?

10 jawaban

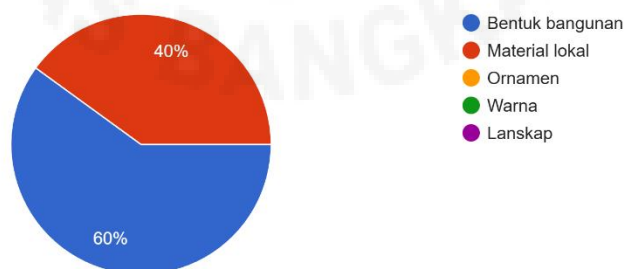


Gambar 17. Hasil Wawancara

Sumber: (Penulis, 2025)

Elemen arsitektur apa yang paling merepresentasikan identitas lokal?

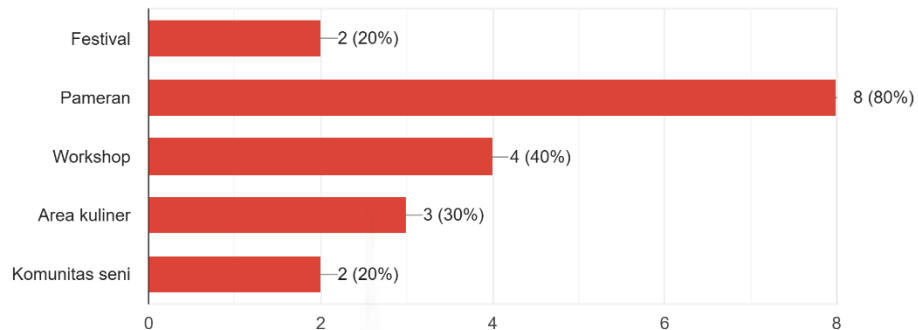
10 jawaban



Gambar 18. Hasil Wawancara

Sumber: (Penulis, 2025)

Aktivitas tambahan apa yang sebaiknya ada di Creative Hub agar menarik bagi masyarakat umum?
10 jawaban



Gambar 19. Hasil Wawancara
Sumber: (Penulis, 2025)

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelaku dan komunitas kreatif di Pangkalpinang menilai *Creative Hub* sangat penting dirancang dengan memperhatikan budaya dan karakter lokal. Identitas lokal paling kuat direpresentasikan melalui bentuk bangunan dan penggunaan material lokal, sehingga aspek arsitektural menjadi elemen utama dalam memperkuat citra daerah.

Dari sisi fungsi, *Creative Hub* diharapkan tidak hanya sebagai ruang kerja kreatif, tetapi juga sebagai ruang publik yang aktif dan inklusif. Pameran menjadi aktivitas yang paling diminati, diikuti oleh workshop dan area kuliner, yang menunjukkan kebutuhan akan ruang apresiasi, edukasi, dan interaksi sosial. Secara keseluruhan, *Creative Hub* di Pangkalpinang perlu dirancang sebagai wadah kolaboratif yang berakar pada identitas lokal serta mampu mengakomodasi kegiatan kreatif dan keterlibatan masyarakat umum.

3.1.2. Data Sekunder

Dalam penelitian ini, pemanfaatan data sekunder menjadi bagian penting untuk memperkuat temuan lapangan serta memberikan landasan konseptual dalam proses perancangan. Data sekunder dipakai sebagai rujukan untuk memahami kondisi makro, kebijakan, serta perkembangan ekonomi kreatif dan pariwisata di Bangka Belitung. Sumber data sekunder yang digunakan mencakup antara lain:

1. Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pangkalpinang dan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, yang menyajikan data mengenai jumlah penduduk, tingkat pertumbuhan ekonomi, sektor unggulan, serta perkembangan sektor pariwisata. Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Bangka Tengah, memuat informasi jumlah penduduk, pertumbuhan populasi.
2. Kajian literatur tentang arsitektur kontekstual, yang memberikan landasan teoritis dalam penerapan desain bangunan agar selaras dengan identitas lokal, budaya, dan lingkungan sekitar.
3. Referensi internasional mengenai konsep *Creative Hub*, seperti *Creative Hub Kit* dari British Council, sebagai panduan dalam memahami fungsi, tipologi, dan pengelolaan *Creative Hub* di berbagai negara.
4. Jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan tugas akhir mahasiswa arsitektur terkait *Creative Hub*, pariwisata, serta ekonomi kreatif, yang digunakan sebagai preseden desain sekaligus pembanding dalam mengembangkan rancangan.
5. Sumber berita, laporan resmi pemerintah, dan publikasi daring (Kompasiana, Detik, dan sumber relevan lainnya) yang memuat informasi terbaru mengenai perkembangan ekonomi kreatif, penetapan Pangkalpinang sebagai Kota Kreatif, serta subsektor unggulan daerah.

3.2. Metode Analisis Data

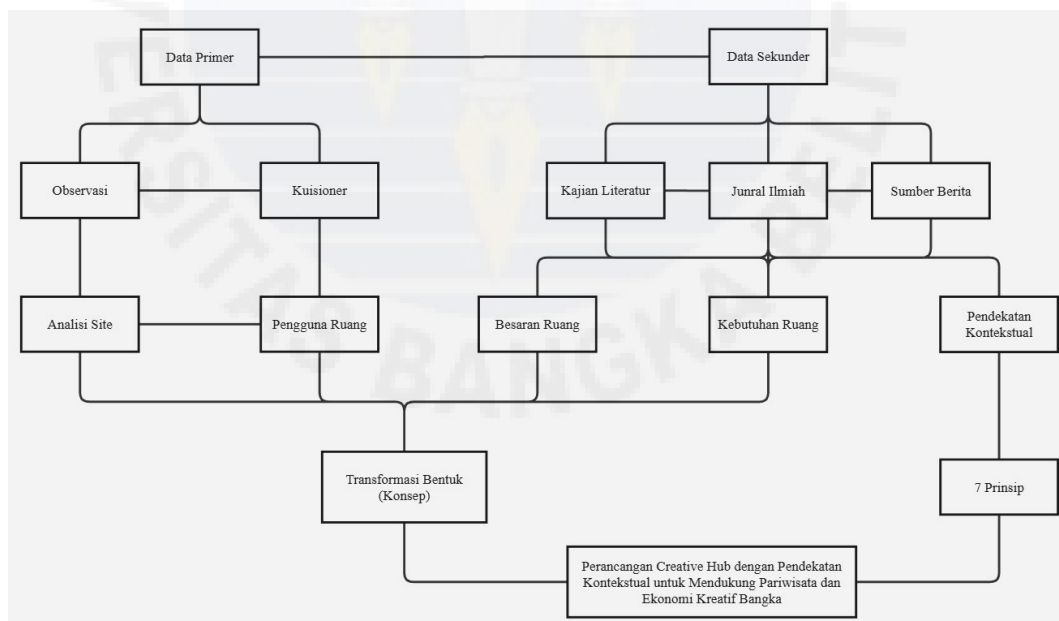
Kerangka skema penelitian pada gambar menunjukkan alur proses perancangan *Creative Hub* yang dirancang dengan pendekatan kontekstual untuk mendukung pariwisata dan ekonomi kreatif di Bangka. Skema ini menggambarkan keterkaitan antara sumber data, tahapan analisis, hingga proses transformasi konsep yang menjadi dasar perancangan arsitektur.

Secara umum, proses perancangan diawali oleh dua sumber data utama, yaitu data primer dan data sekunder, yang saling melengkapi dan berperan penting dalam pembentukan konsep desain. Data primer diperoleh melalui observasi lapangan dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi eksisting tapak yang kemudian diolah menjadi analisis site, mencakup aspek fisik, lingkungan, serta potensi kawasan. Sementara itu, kuesioner ditujukan kepada pengguna ruang guna

mengidentifikasi kebutuhan, aktivitas, dan karakter pengguna *Creative Hub*, yang menjadi dasar pertimbangan dalam perumusan ruang.

Di sisi lain, data sekunder diperoleh melalui kajian literatur, jurnal ilmiah, dan sumber berita yang relevan. Data ini digunakan untuk memperkuat landasan teoritis serta pemahaman terhadap isu-isu kreatif, pariwisata, dan konteks lokal Bangka. Hasil pengolahan data sekunder menghasilkan komponen penting berupa besaran ruang, kebutuhan ruang, serta pendekatan kontekstual yang kemudian dirumuskan ke dalam tujuh prinsip perancangan sebagai pedoman desain.

Seluruh hasil analisis dari data primer dan data sekunder kemudian disintesis dalam tahapan transformasi bentuk (konsep). Tahap ini menjadi proses kunci dalam menerjemahkan kebutuhan fungsional, nilai kontekstual, serta prinsip desain ke dalam bentuk dan tatanan arsitektur *Creative Hub*. Melalui proses tersebut, dihasilkan rancangan *Creative Hub* dengan pendekatan kontekstual yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas kreatif, tetapi juga mampu mendukung pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif Bangka secara berkelanjutan serta selaras dengan karakter lingkungan dan sosial setempat.



Gambar 20. Kerangka Skema Tahapan Penelitian
Sumber: (Penulis, 2025)