

# PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI TANGERANG SELATAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIJAU

Galih Ristendi<sup>1</sup>, Sri Kurniasih<sup>2</sup>, Putri Suryandari<sup>3</sup>

1. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail: galihristendi2@gmail.com
2. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail: sri.kurniasih@budiluhur.ac.id
3. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Budi Luhur  
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260  
E-mail: putri.suryandari@budiluhur.ac.id

## ABSTRAK

Perancangan pusat industri kreatif dengan pendekatan arsitektur hijau merupakan bangunan dengan fungsi utamanya sebagai sarana atau wadah bagi jenis kegiatan yaitu periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; fesyen; video, film dan fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan piranti lunak; televisi dan radio; dan riset dan pengembangan. Pada perancangan pusat industri kreatif ini merupakan bangunan komersil dengan menerapkan pendekatan arsitektur hijau seperti *conserving energy, working with climate, respect for site, respect for user, limiting new resources*, dan *holistic*. Penerapan prinsip pada bangunan adalah hemat energi yang dihasilkan dari teknologi *Fotovoltaice* yang merubah energi panas matahari menjadi energi listrik secara langsung, bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan, orientasi bangunan terhadap sinar matahari serta dengan material *fasade* adalah kayu ditambah dengan *roof garden* yang berfungsi agar menimbulkan kesan lapang, menurunkan suhu, mengurangi polusi udara serta menurunkan efek rumah kaca. Perancangan pusat industri kreatif ini di Tangerang Selatan karena rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca pandemi serta masih tingginya pengangguran dan tingkat kemiskinan yang menyebabkan rendahnya daya saing industri di Indonesia. Dengan begitu perancangan ini sebagai Langkah nyata yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan.

**Kata kunci:** Pusat Industri Kreatif, Arsitektur Hijau, Tangerang Selatan

## ABSTRACT

*The design of a creative industry center with a green architecture approach is a building for activities, such as advertising; architecture; art and antiques market; craft; design; fashion; video, film and photography; interactive games; music; performing Arts; publication and printing; computer and software services; television and radio; and research and development. The development of this creative industry center is a commercial building by applying green architectural approaches such as energy conservation, working with climate, respecting sites, respecting users, limiting new resources, and being holistic. The application of green architecture principal to buildings is such as energy saving resulting from Photovoltaice technology which converts solar thermal energy into electrical energy, buildings are built elongated and thin to maximize lighting, the orientation of the building to sunlight and with the facade material is wood plus a roof garden that functions so that creates a spacious impression, lowers temperature, reduces air pollution and reduces the greenhouse effect. The design of this creative industry center in South Tangerang is due to the low post-pandemic economic growth as well as the still high activity and poverty rate which has resulted in low industrial competitiveness in Indonesia. That way this arrangement is a real step that comes from the utilization of individual creativity, skills and talents to create prosperity and employment.*

**Keywords:** Creative Industries Center, Green Architecture, South Tangerang

## 1.1 PENDAHULUAN

Istilah ekonomi kreatif sudah membangunkan negara-negara di seluruh Benua untuk menggali serta meningkatkan kemampuan kreatifitas yang dimilikinya, secara sederhana, ekonomi kreatif merupakan konsep ekonomi yang menekankan pada kreatifitas serta informasi. Apalagi ekonomi kreatif sudah didaulat sebagai gelombang ekonomi keempat sehabis masa ekonomi informasi. Sebagian negeri juga secara bertahap melahirkan kota-kota kreatif baru serta sudah jadi yang terdepan dalam kontribusi ekonomi kreatif.

Arus ekonomi kreatif juga sedang melanda Indonesia. Ekonomi kreatif ini diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek seperti: (1) relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 4,5% per tahun); (2) masih tingginya pengangguran (9-10%), (3) tingginya tingkat kemiskinan (16-17%), dan (4) rendahnya daya saing industri di Indonesia.[1]

Sebagai langkah nyata serta komitmen pemerintah guna meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia, sehingga pemerintah telah menerapkan kajian awal untuk memetakan kontribusi ekonomi dari industri kreatif yang merupakan bagian dari ekonomi kreatif. Industri kreatif itu sendiri didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keahlian dan bakat orang untuk menghasilkan kesejahteraan dan juga lapangan pekerjaan dengan menciptakan serta mengeksplorasi energi kreasi dan energi cipta individu tersebut.[2]

Pemerintah Indonesia dalam hal ini Departemen Perdagangan Republik Indonesia menggunakan klasifikasi yang digunakan oleh Howkins, yaitu 14 sektor industri kreatif yang di antaranya adalah periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; Fashion; video, film dan fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan piranti lunak; televisi dan radio; dan riset dan pengembangan. Dari ke-14 subsektor industri kreatif yang tersebut, Departemen Perdagangan Republik Indonesia akan memfokuskan diri untuk mengembangkan Industri kreatif meliputi subsektor: Arsitektur; Film, Video, Fotografi, Fashion, Musik, Kerajinan, dan Desain.[3]

Untuk mengembangkan kreatifitas suatu kota, menurut Charles Landry dan Jonathan Hyams (2000) ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan untuk mengukur sebuah kota termasuk kategori kota kreatif. Di antaranya adalah

dengan adanya spot kreatif di berbagai sudut kota, kalangan terdidik yang sadar untuk mengekspresikan ide dan kreatifitasnya, serta pemimpin dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif. Bekasi Creative Hub dan Depok Creative Hub adalah salah satu wadah yang sudah dibangun untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat disana, dengan memaksimalkan potensi industry kreatif didalamnya.[1]

Lahan yang digunakan sebagai pusat industri kreatif ini milik swasta dikarenakan banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam membuat keputusan fasilitas. Dalam kasus pihak pembangun swasta juga memasukkan faktor karakteristik kebutuhan, pajak, dan biayanya. Kriteria kelayakan erat kaitannya dengan keberhasilan dan hal ini akan berbeda dari satu dan lain sudut pandang kepentingan. Bagi pemilik proyek swasta titik berat keberhasilan diletakkan pada aspek finansial.

Kota Tangerang merupakan kota terbesar di Provinsi Banten serta ketiga terbesar di kawasan Jabodetabek setelah Bekasi dan Depok. Kota Tangerang ini juga memiliki ragam budaya yang sangat berpotensi sebagai inspirasi industri kreatif. Selain itu, keunggulan geografis seperti, wilayah yang terletak di garis khatulistiwa, adanya sungai terpanjang di Indonesia yaitu sungai Cisadane serta Kota Tangerang termasuk sebagai salah satu kota industri, sehingga banyak penduduk dari luar provinsi banten bekerja dan menetap di Tangerang, khususnya Jl. BSD CBD, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15339, Tangerang Selatan.[4]

Penekanan tema dan dasar pemikiran diarahkan pada desain bangunan sebagai Pusat Industri Kreatif dengan konsep arsitektur hijau, yang pada dasarnya adalah konservasi lingkungan agar menghasilkan bangunan yang hemat energi serta ramah lingkungan, dimana kesulitan dalam implementasi penerapan pada bangunan baik dari segi desain, teknik dan perhitungan struktur[5]. Bangunan pusat industri kreatif harus dirancang sedemikian rupa agar setiap fungsi bangunan bisa berjalan dengan baik dan minim gangguan serta memberikan kenyamanan untuk para pengguna. Arsitektur hijau adalah arsitektur yang minim mengkonsumsi sumber daya alam, termasuk energi, air, mineral, serta minim menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan meskipun hijau selalu dihubungkan dengan sebab akibat dan adaptasi (tipologi) bangunan terhadap lingkungan, banyak juga

interpretasi konsep ini dalam tren yang berkembang dalam masyarakat, sebagai penggunaan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru dan tidak merusak lingkungan.

Diharapkan dengan terwujudnya Pusat Industri Kreatif di kawasan Kota Tangerang Selatan akan menjadi tempat yang bisa mewadahi berbagai jenis kegiatan yang mendukung perkembangan industri kreatif di BSD CBD Kota Tangerang.

## 1.2 TUJUAN DAN SASARAN

Adapun maksud dan tujuan dan perencanaan Pusat Industri Kreatif di Tangerang Selatan dengan Pendekatan Arsitektur Hijau ini adalah:

### 1.2.1 Tujuan

- Untuk menciptakan suatu Industri kreatif demi meningkatkan pertumbuhan ekonomi melalui ekonomi kreatif dalam mengandalkan kreatifitas individu, keterampilan serta talenta yang memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja.
- Untuk memperkenalkan Industri Kreatif dengan masyarakat, sehingga Industri Kreatif harus di rancang agar sesuai fungsi yang meliputi 3 kegiatan yaitu pengelolaan, edukasi dan eksibisi serta dapat menciptakan memori dan menarik untuk di kunjungi.

### 1.2.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan Pusat Industri Kreatif di Tangerang Selatan dengan Pendekatan Arsitektur Hijau ini adalah Terwujudnya bangunan sebagai pusat industri kreatif dengan adanya beragam fasilitas dalam satu lahan diharapkan dapat memunculkan kegiatan yang lebih aktif dan kreatif dan memberikan dampak positif pada masyarakat di kota Tangerang Selatan.

## 1.3 PERMASALAHAN ARSITEKTUR

Bagaimana merancang bangunan sebagai Pusat Industri Kreatif dengan pendekatan arsitektur hijau yang memiliki fasilitas menciptakan suasana kondusif sehingga memberikan efek rileks agar dapat berfikir dengan tenang dan berkreatifitas serta menciptakan memori dan menarik untuk di kunjungi.

## 1.4 PEMECAHAN PERMASALAHAN ARSITEKTUR

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, terdapat tiga aspek pendekatan pemecahan permasalahan arsitektur, yaitu:

### a. Aspek Manusia (*Human Issue*)

Membuat analisis program kebutuhan ruang dari masing-masing aktivitas pengguna bangunan, untuk memenuhi kebutuhan ruang bagi pengguna, kapasitas ruang dapat menampung para pengguna dan sirkulasi agar para pengguna bangunan merasa nyaman dan aman.

### b. Aspek Lingkungan (*Environmental Issue*)

Dengan konsep arsitektur hijau diharapkan bisa menjadikan kawasan tersebut sebagai objek baru yang mengutamakan estetika atau keindahan dari area bangunan dan lingkungan disekitarnya.

### c. Aspek Bangunan (*Building Issue*)

Dengan konsep arsitektur hijau dibuatlah besaran ruang yang di desain dengan memenuhi ukuran standar arsitektur yang dibutuhkan dari tiap-tiap jenis kegiatan supaya mendapatkan tingkat kenyamanan dan kelayakan dari segi arsitektural maupun konstruksi.

## 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pembahasan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yaitu analisa dengan cara mengembangkan, menciptakan serta menentukan teori dan konsep yang baru. Pengumpulan data primer diperoleh dari observasi atau survei lapangan, wawancara, dan studi banding. Data sekunder diperoleh dari studi pustaka atau studi literatur.

## 2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

Gambaran umum pada proyek Pusat Industri Kreatif adalah sebagai berikut:

- Judul Proyek: Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Tangerang Selatan Dengan Penerapan Arsitektur Hijau
- Tema: Arsitektur Hijau
- Sasaran: Masyarakat Kota Tangerang Selatan
- Lokasi: Jl. BSD Raya Utama, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15339
- Sifat Proyek: Fiktif
- Luas Lahan: ± 4 Ha
- Pengelola: Swasta
- Fungsi Bangunan: Pusat Industri Kreatif

## 2.2 GAMBARAN TEORITIS JUDUL PROYEK

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, berikut ini penjelasan terarap judul proyek:

Perancangan yaitu proses, penyusunan dan merancang. Industri kreatif merupakan pilar utama dalam pembentukan ekonomi kreatif dan ekonomi kreatif ini sangatlah penting bagi Indonesia karena diyakini ekonomi kreatif akan memberikan dampak positif bagi tatanan kehidupan. Industri kreatif juga merupakan salah satu upaya untuk mendukung terbentuknya ekonomi kreatif yang mencakup enam hal yaitu: kontribusi Ekonomi; Iklim Bisnis; Citra dan Identitas bangsa; Sumber Daya Terbarukan; Inovasi & Kreativitas; dan Dampak Sosial. Kota Tangerang Selatan yang merupakan lokasi perancangan.

Berdasarkan batasan judul yang diberikan pada proyek, "Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Tangerang Selatan Dengan Penerapan Arsitektur Hijau" dapat diartikan sebagai suatu tempat atau bangunan yang ditata, dibangun dan dikelola. Bangunan ini terdiri dari Ruang Perpustakaan, Exhibition Hall, Gallery Room, Management Office & Service, dan Workshop Area.

## 3.1 ARSITEKTUR HIJAU

Arsitektur hijau disebut juga arsitektur ekologis atau arsitektur ramah lingkungan, adalah satu pendekatan desain dan pembangunan yang didasarkan atas prinsip-prinsip ekologis dan konservasi lingkungan, yang akan menghasilkan satu karya bangunan yang mempunyai kualitas lingkungan dan menciptakan kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan. Arsitektur hijau diperlukan untuk menjawab tantangan persoalan lingkungan yang semakin memburuk dan hal ini disebabkan karena pendekatan pembangunan yang terlalu berorientasi pada aspek ekonomi jangka pendek semata.[5]

Bangunan hijau adalah satu pendekatan pembangunan bangunan yang didasarkan atas prinsip-prinsip ekologis. Pendekatan ini dipilih berdasarkan kenyataan bahwa selama ini 50% sumberdaya alam dipakai untuk bangunan dan 40% energi dikonsumsi bangunan. Sementara itu lebih dari 50% produksi limbah berasal dari sektor bangunan. Kenyataan ini menunjukkan adanya ketidak seimbangan lingkungan yang berakibat pada menurunnya kualitas lingkungan dan kehidupan manusia.[5]

## 3.2 PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR HIJAU

Adapun menurut Brenda dan Robert Vale (1991) dalam *green architecture Design of Sustainable Future* sebagai berikut:

### a. *Conserving Energy* (hemat energi)

Pada arsitektur hijau, pemanfaatan energi secara baik dan benar menjadi prinsip utama. Bangunan yang baik harus memperhatikan pemakaian energi sebelum dan sesudah bangunan dibangun. Desain bangunan harus mampu memodifikasi iklim dan dibuat beradaptasi dengan lingkungan bukan merubah kondisi lingkungan yang sudah ada. Berikut ini desain bangunan yang menghemat energi:

- Bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan dan menghemat energi listrik.
- Memanfaatkan energi matahari yang terpancar dalam bentuk energi termal sebagai sumber listrik dengan menggunakan alat photovoltaic yang diletakkan di atas atap. Sedangkan atap dibuat miring dari atas ke bawah menuju dinding timur-barat atau sejajar dengan arah peredaran matahari untuk mendapatkan sinar matahari yang maksimal
- Memasang lampu listrik hanya pada bagian yang intensitasnya rendah. Selain itu juga menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu.
- Menggunakan sunscreen pada jendela yang secara otomatis dapat mengatur intensitas cahaya dan energi panas yang berlebihan masuk ke dalam ruangan.
- Mengelat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.
- Bangunan tidak menggunakan pemanas buatan, semua pemanas dihasilkan oleh penghuni dan cahaya matahari yang masuk melalui lubang ventilasi
- Meminimalkan penggunaan energi untuk alat pendingin (AC) dan lift

### b. *Working with Climate* (memanfaatkan kondisi dan sumber energi alami)

Pendekatan *green architecture* bangunan beradaptasi dengan lingkungannya, hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim dan lingkungan sekitar ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan, misalnya dengan cara:

- Orientasi bangunan terhadap sinar matahari
  - Menggunakan sistem air pump dan cross ventilation untuk mendistribusikan udara yang bersih dan sejuk ke dalam ruangan.
  - Menggunakan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim.
  - Menggunakan jendela dan atap yang sebagian bisa dibuka dan ditutup untuk mendapatkan cahaya dan penghawaan yang sesuai kebutuhan
- c. *Respect for Site* (menanggapi keadaan tapak pada bangunan)

Perencanaan mengacu pada interaksi antar bangunan dan tapaknya. Hal ini bertujuan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar, dengan cara sebagai berikut:

- Mempertahankan kondisi tapak dengan membuat desain yang mengikuti bentuk tapak yang ada.
- Luas permukaan dasar bangunan yang kecil, yaitu pertimbangan mendesain bangunan secara vertikal.
- Menggunakan material lokal dan material yang tidak merusak lingkungan

- d. *Respect for User* (memperhatikan pengguna bangunan)

Antara pemakai dan *green architecture* mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan *green architecture* harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.

- e. *Limitting New Resources* (meminimalkan sumber daya baru)

Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan kembali untuk membentuk tatanan arsitektur lainnya.

- f. *Holistic*

Memiliki pengertian mendesain bangunan dengan menerapkan 5 poin di atas

menjadi satu dalam proses perancangan. Prinsip-prinsip *green architecture* pada dasarnya tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan satu sama lain. Tentu secara parsial akan lebih mudah menerapkan prinsip-prinsip tersebut. Oleh karena itu, sebanyak mungkin dapat mengaplikasikan *green architecture* yang ada secara keseluruhan sesuai potensi yang ada di dalam site.

## 4.1 ANALISA MANUSIA

### 4.1.1 Analisa Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan pada bangunan selalu dipengaruhi oleh manusia yang memakai bangunan tersebut. Pemakai bangunan tersebut dapat di golongkan menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Pemakai

Pemakai bangunan *Exhibition*, Ruang Galeri, dan *Workshop* merupakan orang yang menggunakan dan melakukan kegiatan pada area tersebut.

2. Pengunjung

Pengunjung merupakan masyarakat yang datang atau mengunjungi pasar untuk melakukan aktivitas berbelanja. Berdasarkan tujuannya, pengunjung dibedakan menjadi beberapa, yaitu:

- a. Pengunjung *Exhibition*, Ruang Galeri, dan *Workshop* yang datang memiliki tujuan untuk menikmati acara yang terdapat pada area tersebut.

- b. Pengunjung Kantin, pengunjung yang datang untuk membeli makanan dan minuman pada area food courts.

- c. Tamu pengelola manajemen office dan service, pengunjung yang memiliki kepentingan dan bertemu dengan pihak pengelola pusat industry kreatif.

3. Pengelola

Pengelola pada pusat industry kreatif memiliki tugas untuk mengatur dan mengelola bangunan yang terdapat pada pusat industry kreatif dan memberikan retribusi, servis dan pengawasan. Berikut merupakan struktur pengelola pada pusat industry kreatif:

## 4.2 ANALISA KEBUTUHAN RUANG

### 4.2.1 Analisa Kebutuhan Luas Ruang

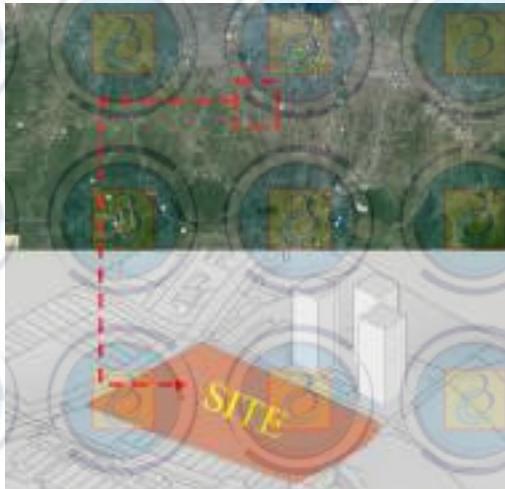
Berikut merupakan besaran ruang yang dibutuhkan untuk membangun pusat industry kreatif di Kota Tangerang Selatan:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	Kelompok Ruang	Jumlah
1	Ruang Pengelola	282 m <sup>2</sup>
2	Exhibition Hall	9,250 m <sup>2</sup>
3	Ruang Gallery	2,622 m <sup>2</sup>
4	Workshop	5,155 m <sup>2</sup>
5	Area Parkir	5,494 m <sup>2</sup>
6	Bangunan kegiatan penunjang	1,510m <sup>2</sup>
7	Food Court	733 m <sup>2</sup>
8	Mushola	128 m <sup>2</sup>
9	Bangunan Servis	622.3 m <sup>2</sup>
Total Jumlah Kelompok Kegiatan		26,268.3 m <sup>2</sup>
<b>DIBULATKAN</b>		<b>26,269 m<sup>2</sup></b>

Sumber: Analisa Pribadi, 2023

### 4.2.2 Analisa Tapak



Gambar 4.2. Peta Google Maps dan 3D Site Kota Tangerang Selatan Kec. Pagedangan

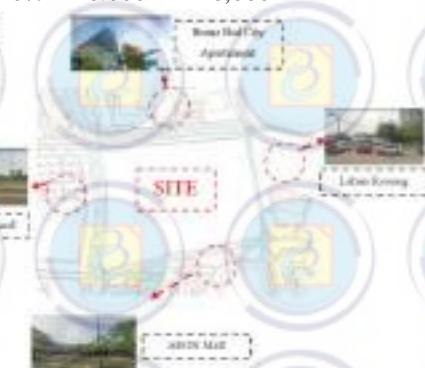
Pada lokai site yang terletak Jalan BSD Grand boulevard Raya No.1, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Tangerang, Banten 15339. Pada lokasi tersebut merupakan kawasan perkotaan dan pemukiman. Terdapat pusat pemerintahan, pemukiman, perdagangan dan jasa. Site perancangan di jalan BSD Grand Boulevard, BSD City, Tangerang ini dipilih karena kriteria

tapak yang merupakan komersil dengan lokasi strategis dan mempunyai luas lahan 4 Ha. Letaknya strategis merupakan potensi yang sangat di butuhkan untuk bangunan komersil karena dapat menunjang aktifitas dan mendukung operasional sebagai Pusat Industri Kreatif yang berada di kawasan Tangerang.

Berdasarkan peraturan rencana penataan dan kawasan bangunan Kabupaten Pagedangan, Tangerang yaitu :

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) =  $60\% \times 40.000 = 24.000$
  - Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 1,2
  - Koefisien Dasar Hijau (KDH) = 20%
  - Garis Sepadan Bangunan (GSB) = As jalan  $\times \frac{1}{2} = 10 \times \frac{1}{2} = 5$  meter
  - Peruntukan = Pusat Industri Kreatif
  - Luas Lahan = 40.000 m<sup>2</sup>
  - Kepemilikan = Pemerintah Daerah
- Perhitungan kebutuhan luas lahan pada perencanaan Pusat Industri Kreatif :

- Luas Dasar Bangunan:  
KDB x Luas Lahan  
 $60\% \times 40.000 \text{ m}^2 = 24.000 \text{ m}^2$
- Luas Total Bangunan:  
KLB x Luas Lahan  
 $1,2 \times 40.000 \text{ m}^2 = 48.000 \text{ m}^2$
- Ruang Terbuka Hijau:  
KDH x Luas Lahan  
 $20\% \times 40.000 \text{ m}^2 = 8.000 \text{ m}^2$



Gambar 4.3 Kondisi Sekitar Tapak

Lokasi Sekitar pada site yang dipilih yaitu sebagai berikut :

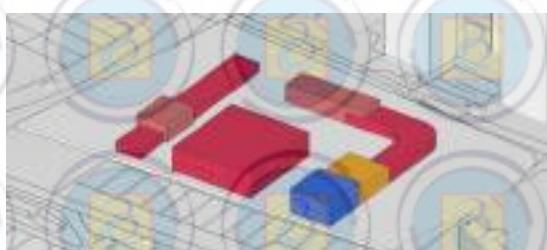
- Bagian Utara: Sebelah utara site terdapat Branz Bsd City Apartement
- Bagian Timur: Sebelah timur site terdapat Lahan Kosong
- Bagian Selatan: Sebelah selatan site terdapat Parkiran lama

- Bagian Barat: Sebelah barat site terdapat Edutown Area Orange Racing School

#### 4.2.3 Analisa Bangunan

Pada perancangan pusat industri di Kecamatan pagedangan dengan penerapan tema dan dasar pemikiran diarahkan pada desain bangunan sebagai Pusat Industri Kreatif dengan konsep arsitektur hijau, yang pada dasarnya adalah konservasi lingkungan agar menghasilkan bangunan yang hemat energy serta ramah lingkungan. Pemilihan konsep arsitektur hijau menekankan fungsional yang dapat berguna bagi pengguna bangunan. Konsep ini diterapkan pada bentuk bangunan, tampilan bangunan, material dan penataan massa bangunan. Penerapan konsep arsitektur hijau pada perancangan pasar diharapkan dapat memajukan suatu daerah atau pusat kota di Kabupaten Pagedangan Tangerang Selatan sebagai icon yang baru dan mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan.

Pada penzoningan Pusat Industri Kreatif dengan penerapan Arsitektur Hijau perlu adanya pola penzoningan yang cukup baik untuk sirkulasi dan juga kenyamanan pengguna pada bangunan, maka hasil dari Analisa penzoningan ini antara lain, yaitu :



Keterangan:

- |                                       |             |
|---------------------------------------|-------------|
| <span style="color: red;">■</span>    | Publik      |
| <span style="color: pink;">■</span>   | Semi Publik |
| <span style="color: blue;">■</span>   | Private     |
| <span style="color: orange;">■</span> | Servis      |

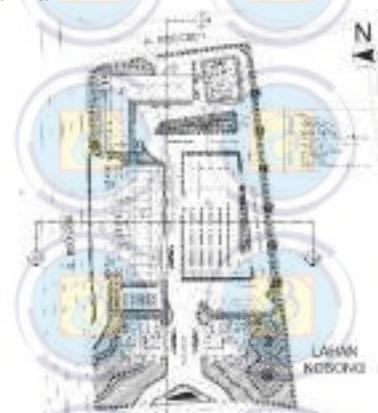
Gambar 4.4 Penzoningan pada Tapak

- a. Area publik di letakan pada bagian depan dekat dengan Main Entrance (ME) agar memudahkan akses pengguna lain.
- b. Area private dan semi private diletakan pada bagian belakang atau ditempat yang memiliki kebisingan rendah guna memberikan ketenangan dan kenyamanan bagi pengguna ruangan.
- c. Area parkir diletakan pada area dekat dengan Main Entrance (ME) dan Side Entrace (SE) untuk memudahkan pengguna jalan Pusat Industri memparkirkan kendaraannya dan dilengkapi dengan pos jaga pada jalan akses masuk dan keluar tapak.

d. Area servis diletakan di dekat area parkir.

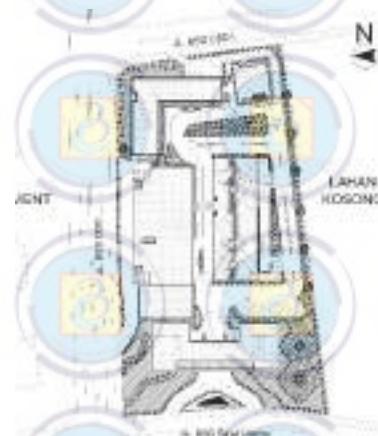
#### 5.1 KONSEP DESAIN

##### A. Site Plan



Gambar 5.1. Site Plan

##### B. Blok Plan



Gambar 5.2. Blok Plan

##### C. Tampak Site



Gambar 5.3. Tampak Site

##### D. Potongan Site A-A dan B-B



Gambar 5.4. Potongan Site A-A



Gambar 5.5 Potongan Site B-B

E. Denah Exhibition dan Food Court

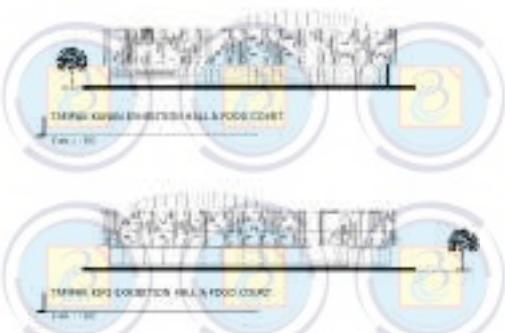


Gambar 5.6 Denah Exhibition dan Food Court

F. Tampak Depan, Belakang, Kiri, dan Kanan Exhibition dan Food Court



Gambar 5.7 Tampak Depan dan Belakang Exhibition dan Food Court



Gambar 5.8 Tampak Kiri dan Kanan Exhibition dan Food Court

G. Potongan A-A dan B-B Exhibition dan Food Court

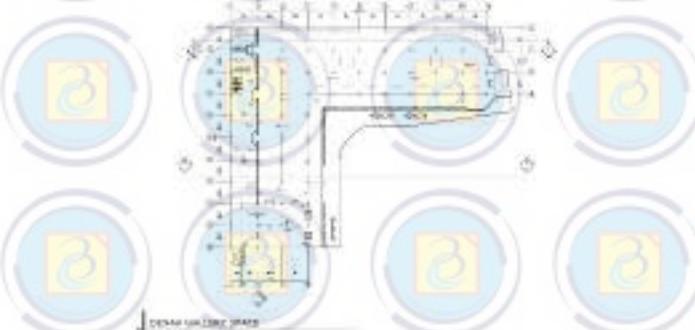


Gambar 5.9 Potongan A-A Exhibition dan Food Court



Gambar 5.10 Potongan B-B Exhibition dan Food Court

H. Denah Gallery Space

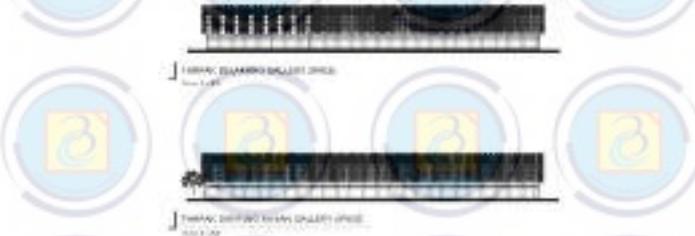


Gambar 5.11 Denah Gallery Space

I. Tampak Depan, Belakang, Kiri, dan Kanan Gallery Space



Gambar 5.12 Tampak Depan dan Samping Kiri Gallery Space



Gambar 5.13 Tampak Belakang dan Samping Kanan Gallery Space

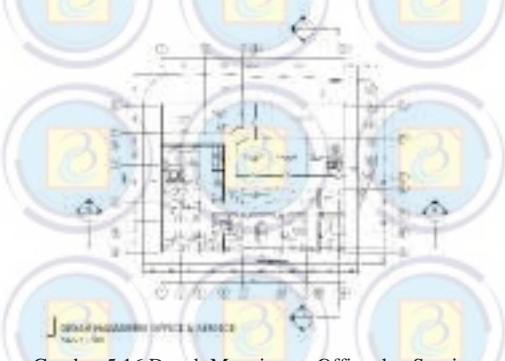
J. Potongan A-A dan B-B Gallery Space



Gambar 5.14 Potongan A-A Gallery Space



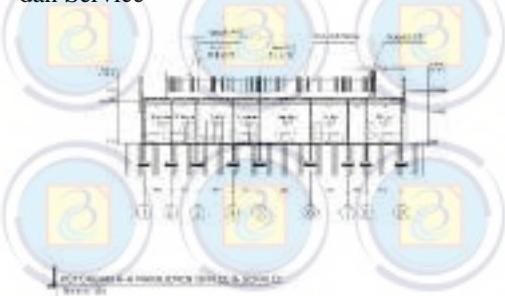
Gambar 5.15 Potongan B-B Gallery Space  
K. Denah Manajemen Office dan Service



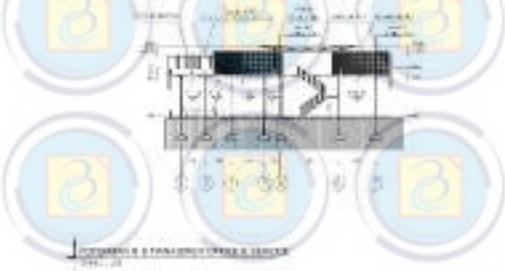
Gambar 5.16 Denah Manajemen Office dan Service  
L. Tampak Depan, Belakang, Kiri, dan Kanan  
Manajemen Office dan Service



Gambar 5.17 Tampak Depan, Belakang, Kiri, dan  
Kanan Manajemen Office dan Service  
M. Potongan A-A dan B-B Manajemen Office  
dan Service

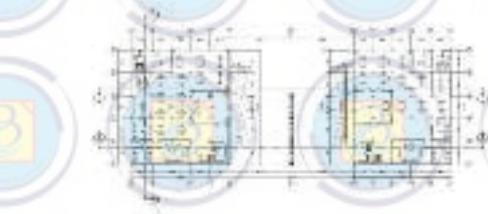


Gambar 5.18 Potongan A-A Manajemen Office dan  
Service

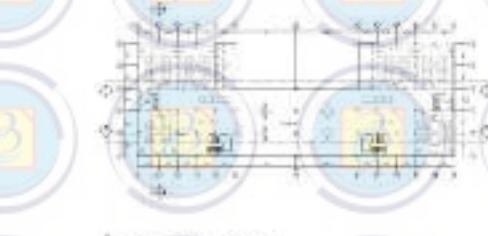


Gambar 5.19 Potongan B-B Manajemen Office dan  
Service

N. Denah Multimedia dan Workshop

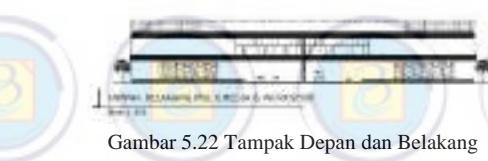


Gambar 5.20 Denah Lantai 1 Multimedia dan  
Workshop



Gambar 5.21 Denah Lantai 2 Multimedia dan  
Workshop

O. Tampak Depan, Belakang, Kiri, dan Kanan  
Multimedia dan Workshop

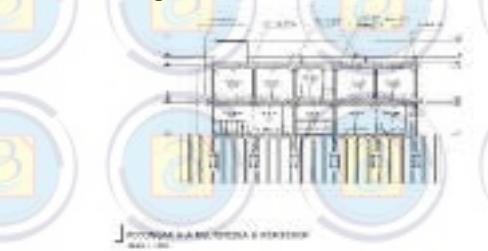


Gambar 5.22 Tampak Depan dan Belakang  
Multimedia dan Workshop

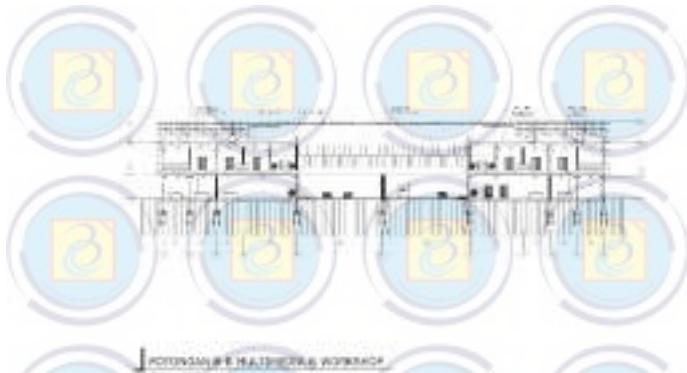


Gambar 5.23 Tampak Samping Kanan dan Kiri  
Multimedia dan Workshop

P. Potongan A-A dan B-B Multimedia dan  
Workshop



Gambar 5.24 Potongan A-A Multimedia dan  
Workshop



Gambar 5.25 Potongan B-B Multimedia dan Workshop

## 5.2 PERSPEKTIF BANGUNAN



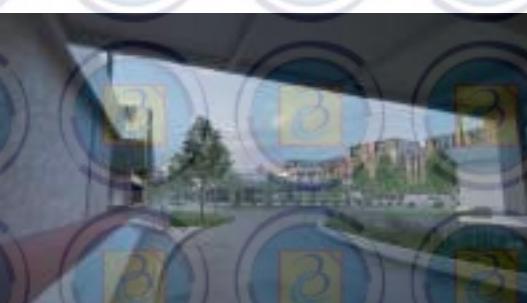
Gambar 5.26 Bird Eye 1



Gambar 5.27 Bird Eye 2



Gambar 5.28 Bird Eye 3



Gambar 5.29 Drop Off



Gambar 5.30 Taman Aktif



Gambar 5.31 Bangunan Pengelola



Gambar 5.32 Public Space



Gambar 5.33 Sky Walk



Gambar 5.34 Bangunan Exhibition dan Food Court



Gambar 5.35 Fotovoltaice pada Atap Bangunan Workshop



Gambar 5.36 Interior Lobby Gallery 1



Gambar 5.37 Interior Lobby Gallery 2



Gambar 5.38 Interior Gallery 1



Gambar 5.39 Interior Gallery 2

## 6.1 KESIMPULAN

Perancangan Pusat Industri Kreatif yang terletak di Kota Tangerang Selatan, merupakan salah satu pilar terpenting dalam pembentukan ekonomi kreatif. Industri kreatif tersebut seharusnya

sudah dikembangkan di tiap-tiap kota di Indonesia. Oleh karena itu, kota harus memiliki spot-spot kreatif untuk merangsang pertumbuhan industri kreatif. Perancangan pusat industri kreatif yang baik adalah yang dapat mendekatkan serta mengenalkan masyarakat dengan industri kreatif. Selain itu, pusat industri kreatif harus dapat menciptakan suasana yang kondusif sehingga dapat memberikan efek rileks agar dapat berpikir dengan tenang dan berkreatifitas. Tujuan utama dari pusat industri kreatif adalah untuk memperkenalkan industri kreatif dengan masyarakat, sehingga harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan memori dan menarik untuk dikunjungi.

Keseluruhan rancangan telah sesuai dengan standar bangunan melalui hasil Analisa yang telah dilakukan. Pada perancangan ini menerapkan konsep arsitektur Hijau yang telah melalui proses Analisa pada tapak terpilih agar sesuai berdasarkan prinsip-prinsip hijau yang dapat memberikan kenyamanan baik untuk kesehatan psikologis penggunanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Prakasa Putra, M. Ridha Alhamdani, and I. Gunawan, ‘Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak’, *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur “Langkau Betang”*, vol. 1, no. 1, 2013.
- [2] H. Abdi, ‘Berikut adalah Upaya Pemerintah dalam Meningkatkan Ekonomi Kreatif Kecuali Merekrut Tenaga Asing’, Mar. 22, 2023. <https://www.liputan6.com/hot/read/5240198/berikut-adalah-upaya-pemerintah-dalam-meningkatkan-ekonomi-kreatif-kecuali-merekrut-tenaga-asing#:~:text=Selain%20itu%20upaya%20pemerintah%20dalam,memberikan%20insentif%20pada%20pelaku%20usaha.> (accessed Apr. 12, 2023).
- [3] A. N. Rahmi, ‘PERKEMBANGAN INDUSTRI EKONOMI KREATIF DAN PENGARUHNYA TERHADAP PEREKONOMIAN DI INDONESIA’, *Seminar Nasional Sistem Informasi*, vol. 9, Apr. 2018.
- [4] WIKIPEDIA, ‘Kota Tangerang’, Apr. 01, 2023.
- [5] Arsitekturlingkungan, ‘ARSITEKTUR HIJAU’, Aug. 27, 2015.