

**PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF  
DI KOTA PALEMBANG**

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
TA PERIODE 61**

Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Pada  
Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik UM Palembang

Oleh :

**ANNISA MAHARANI PUTRI. A**

**NRP. 14 2019 012**

PEMBIMBING :

**ERFAN M. KAMIL, S.T., M.T.**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

**2024**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Jl. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30623, Telp. (0711) 518764, Fax (0711) 519408  
Terakreditasi B dengan SK Nomor: 483/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama : ANNISA MAHARANI PUTRI A  
NRP : 142019012  
Judul Tugas : **PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KOTA  
PALEMBANG**  
Tema : ARSITEKTUR KONTEMPORER

Telah Mengikuti Ujian Sidang Komprehensif TA AKHIR Periode – 61 Prodi Arsitektur,  
Pada Tanggal Dua Puluh Dua Bulan Februari Tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat.  
Dinyatakan Lulus Dengan Nilai : **B**

Dewan Penguji  
Ketua,

Sisca Novia Angrini, S.T, M.T  
NBM/NIDN : 126747/0215118202

Palembang, 30 April 2024  
Panitia TA Prodi Arsitektur  
Koordinator,

Zulfikri, S.T, M.T  
NBM/NIDN: 985562/0209027402

Menyetujui,  
Pembimbing

Erfan M Kamil, S.T, M.T  
NBM/NIDN : 1126749/0220057003

Mengetahui,  
Dekan  
Fakultas Teknik

Ir A. Junaidi, MT.  
NBM/NIDN : 763050/0202026502

Ketua Prodi  
Teknik Arsitektur

Remy Kartika Sary, ST,M.T  
NBM/NIDN : 1126746 /0228038302

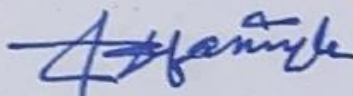
**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF**  
**DI KOTA PALEMBANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**ANNISA MAHARANI PUTRI. A**  
NRP. 14 2019 012

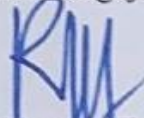
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Februari 2024  
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Pembimbing Pertama,

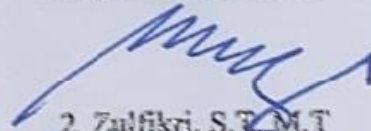


Erfan M. Kamil, S.T. M.T  
NIDN. 0220057003

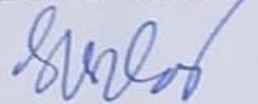
Dewan Penguji:



1. Ridwan, S.T. M.T  
NIDN. 0208047303



2. Zulfikri, S.T. M.T  
NIDN. 0209027402



3. Sisca Novia Angrini, S.T. M.T  
NIDN. 0215118202

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Palembang, 22 Februari 2024



## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Maharani Putri A  
NRP : 142019012  
Judul : Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Palembang  
Program Studi : Arsitektur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- a. seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan, dan gambar desain yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pengarahan dari pada pembimbing yang ditetapkan, bukan hasil plagiasi baik narasi, sketsa dan atau gambar desain,
- b. Sepanjang sepengetahuan saya karya tulis ini asli bukan hasil plagiasi dan tidak terdapat karya tulis lain secara identik, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di Universitas / Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 22 Februari 2024



Annisa Maharani Putri A  
NRP. 14 2019 012

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Maharani Putri A

NRP : 142019012

Judul : "Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Palembang"

Memberikan izin kepada Pembimbing dari Program Studi Arsitektur UM Palembang untuk mempublikasikan Produk Tugas Akhir saya untuk kepentingan akademik apabila diperlukan. Dalam kasus ini saya setuju untuk menempatkan Pembimbing sebagai penulis korespondensi (*corresponding author*).

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, 22 Februari 2024



Annisa Maharani Putri A  
NRP. 14 2019 012

## **RINGKASAN**

### **PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KOTA PALEMBANG**

Annisa Maharani Putri. A; dibimbing oleh Erfan M. Kamil, S.T., M.T.

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UM Palembang

117 halaman, 24 tabel, 87 gambar, 1 lampiran

#### **RINGKASAN :**

Industri kreatif sendiri di definisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Kota Palembang juga memiliki kekayaan budaya yang khas, mulai dari pakaian hingga makanan. Adanya inovasi dan kreativitas membuat industri kreatif mempunyai peran penting dalam pengembangan perekonomian Kota Palembang. Selain kreativitas, pengaruh budaya dan kearifan lokal yang merupakan budaya yang selalu dijalankan secara turun-menurun oleh semua orang sangatlah penting.

Para pelaku industri kreatif di Palembang yang sedang berkembang juga membutuhkan sarana dan prasarana untuk mengembangkan industri kreatif. Para pelaku industri kreatif juga perlu difasilitasi guna menambah pengetahuan mereka serta melihat adanya potensi pengembangan industri kreatif di kota Palembang di masa mendatang, menjadi dasar perencanaan dan perancangan sebuah Pusat Industri Kreatif di Kota Palembang.

**Kata Kunci : Industri Kreatif, Pelatihan, Kreativitas, Budaya, Galeri Karya**

## **SUMMARY**

### **DESIGN OF A CREATIVE INDUSTRY CENTER IN PALEMBANG CITY**

Annisa Maharani Putri. A; supervised by Erfan M. Kamil, S.T., M.T.

Architectural Studies Program of Engineering Faculty UM Palembang

117 pages, 24 tables, 87 pictures, 1 attachments

#### **SUMMARY :**

The creative industry itself is defined as an industry that originates from the use of individual creativity, skills and talents to create prosperity and employment by producing and exploiting the individual's creativity and inventiveness.

The city of Palembang also has a unique cultural richness, from clothing to food. The existence of innovation and creativity makes the creative industry play an important role in the economic development of Palembang City. Apart from creativity, the influence of culture and local wisdom, which is a culture that has always been passed down from generation to generation by everyone, is very important.

The creative industry players in Palembang who are developing also need facilities and infrastructure to develop the creative industry. Creative industry players also need to be facilitated to increase their knowledge and see the potential for creative industry development in the city of Palembang in the future, becoming the basis for planning and designing a Creative Industries Center in Palembang City.

**Keyword : Creative Industry, Training, Creativity, Culture, Art Gallery**

*Motto :*

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.”*

*-Q.S. Al-Insyirah: 5-6*

*Kupersembahkan untuk:*

- *Kedua Orang Tua*
- *Diri Sendiri*
- *Almamater yang ku hormati*
- *Semua orang yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah yang berjudul **“Perancangan Pusat Industri Kreatif di kota Palembang”**.

Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW. yang diutus sebagai penyempurna akhlaq yang mulia. Seiring doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan terutama kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan petunjuk, rahmat, rezeki, kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ayah dan Bunda, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kebutuhan materi dan juga non materi.
3. Keluarga dan Saudara, khususnya Tante Ella, Adik Azzam yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses perkuliahan saya sampai tahap akhir ini.
4. Bapak DR. Abid Djazuli, S.E., M.M Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Bapak Ir. A. Junaidi, M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Ibu Reny Kartika Sary, S.T., M.T. Selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Bapak Erfan M. Kamil, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan ilmu dan membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Ramadisu Mafra, S.T., M.T. Selaku Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan nasihat dan saran selama melaksanakan perkuliahan.

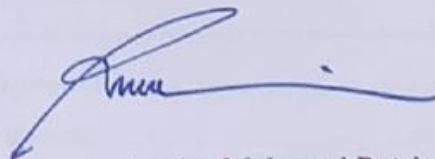
9. Dosen dan Staff, Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang.
10. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2019 dan TA Periode 61.
12. Jodoh Penulis kelak.
13. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Dapat disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan kearah yang lebih baik.

Palembang, Maret 2024

Perencana,



Annisa Maharani Putri. A

NRP.142019012

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan Perancangan</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Batasan Rancangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Metoda Perancangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>
<b>1.7 Alur Perancangan</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PROYEK</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Landasan Teori</b> .....	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Pusat Industri Kreatif .....	<b>7</b>
2.1.2 Sub-Sektor Pusat Industri Kreatif.....	<b>8</b>
2.1.3 Arti Penting Industri Kreatif .....	<b>11</b>
2.1.4 Dasar Fungsi Dalam Pusat Industri Kreatif .....	<b>11</b>
<b>2.2 Tinjauan Desain Interior</b> .....	<b>13</b>
2.2.1 Pengertian Desain Interior .....	<b>13</b>
<b>2.3 Tinjauan Kuliner</b> .....	<b>15</b>
2.3.1 Pengertian Kuliner.....	<b>15</b>
<b>2.4 Tinjauan Fesyen</b> .....	<b>20</b>

2.4.1	Pengertian Fesyen.....	20
2.4.2	Sejarah Fesyen Indonesia.....	21
2.4.3	Proses Desain Fesyen Desainer.....	22
2.4.4	Proses dalam kegiatan Fesyen.....	23
2.4.5	Fashion Show .....	24
<b>2.4</b>	<b>Tinjauan Kriya .....</b>	<b>24</b>
2.4.1	Pengertian Seni Kriya.....	25
2.4.2	Jenis Seni Kriya.....	25
2.4.3	Industri Kerajinan/Kriya di Kota Palembang.....	30
<b>2.5</b>	<b>Tinjauan Pasar Seni .....</b>	<b>33</b>
2.5.1	Pengertian Pasar Seni .....	33
2.5.2	Fungsi Pasar Seni .....	34
2.5.3	Aktivitas Pasar Seni.....	34
<b>2.6</b>	<b>Tinjauan Kebutuhan Ruang Dalam Pusat Industri Kreatif.....</b>	<b>35</b>
2.6.1	Ruang Pelatihan.....	35
2.6.2	Ruang Kelas .....	37
2.6.3	Perpustakaan .....	41
2.6.4	Ruang Pamer .....	44
2.6.5	Cafeteria.....	45
2.6.6	Musholla .....	47
2.6.7	Parkir.....	48
<b>2.7</b>	<b>Tinjauan Lokasi.....</b>	<b>49</b>
2.7.1	Kriteria Pemilihan Lokasi.....	49
2.7.2	Penetapan Lokasi.....	50
2.7.3	Perhitungan Luas Peruntukan Lahan pada Lokasi .....	51
<b>2.8</b>	<b>Tinjauan Tema .....</b>	<b>52</b>
2.8.1	Pengertian Arsitektur Kontemporer .....	52
2.8.2	Teori-teori Tema Arsitektur Kontemporer.....	52
2.8.3	Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer .....	53
2.8.4	Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer .....	53
<b>2.9</b>	<b>Studi Preseden Tema Sejenis .....</b>	<b>55</b>
2.9.1	Museum Tsunami Aceh.....	55

<b>2.10 Studi Preseden Bangunan Sejenis.....</b>	<b>58</b>
2.10.1 Jakarta Creative Hub .....	58
<b>BAB III.....</b>	<b>61</b>
<b>TINJAUAN PROYEK.....</b>	<b>61</b>
<b>3.1 Program Ruang .....</b>	<b>61</b>
3.1.1 Analisa Aktivitas Pengguna .....	61
3.1.2 Analisa Persyaratan Kelompok Ruang.....	71
3.1.3 Analisa Hubungan Kelompok Ruang.....	75
3.1.4 Analisis Sirkulasi Ruang.....	76
3.1.5 Analisa Persyaratan Kelompok Ruang.....	76
3.1.6 Analisa Perhitungan Parkir .....	82
3.1.6 Pola Sirkulasi Ruang .....	83
<b>BAB IV.....</b>	<b>93</b>
<b>KONSEP RUANG DAN TAPAK.....</b>	<b>93</b>
<b>4.1 Konsep Ruang .....</b>	<b>93</b>
<b>4.2 Konsep Tapak .....</b>	<b>93</b>
4.2.1 Orientasi Bangunan.....	93
<b>4.3 Konsep Bentuk (Diagram Bentuk).....</b>	<b>96</b>
4.3.1 Gubahan Massa.....	96
<b>4.4 Konsep Struktur.....</b>	<b>96</b>
4.4.1 Struktur Bawah ( <i>Sub-Structure</i> ) .....	97
4.4.1 Struktur Atas ( <i>Upper-Structure</i> ).....	97
<b>4.5 Konsep Utilitas .....</b>	<b>99</b>
4.5.1 Distribusi Air Bersih .....	99
4.5.2 Distribusi Air Kotor .....	101
4.5.3 Sistem Elektrikal.....	101
4.5.4 Sistem Pencahayaan.....	102
4.5.5 Sistem Pemadam Kebakaran .....	104
<b>HASIL RANCANGAN .....</b>	<b>106</b>
<b>5.1 Desain Gambar.....</b>	<b>106</b>
5.1.1 Site Plan .....	106
5.1.2 Block Plan.....	106

5.1.3 Denah Industri Kreatif Lantai 1 .....	107
5.1.4 Denah Industri Kreatif Lantai 2 .....	107
5.1.5 Denah Industri Kreatif Lantai 3 .....	108
5.1.6 Denah Grand Ballroom.....	108
5.1.7 Tampak Depan dan Belakang Industri Kreatif.....	109
5.1.8 Tampak Samping Industri Kreatif.....	109
5.1.9 Tampak Depan dan Belakang Grand Ballroom .....	110
5.1.10 Tampak Samping Grand Ballroom.....	110
5.1.11 Potongan A-A.....	111
5.1.12 Potongan A-A.....	111
5.1.13 3D Perspektif Kawasan.....	112
5.1.14 3D Perspektif Eksterior.....	112
5.1.15 3D Perspektif Interior .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Proses Desain Furniture .....</i>	14
<i>Gambar 2. 2 Proses Desain Fesyen .....</i>	22
<i>Gambar 2. 3 Catwalk Stage .....</i>	24
<i>Gambar 2. 4 Contoh Seni Kriya Dua Dimensi.....</i>	26
<i>Gambar 2. 5 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Keramik.....</i>	27
<i>Gambar 2. 6 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Logam .....</i>	27
<i>Gambar 2. 7 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Kulit .....</i>	28
<i>Gambar 2. 8 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Kayu.....</i>	28
<i>Gambar 2. 9 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Anyaman .....</i>	29
<i>Gambar 2. 10 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Tekstil.....</i>	29
<i>Gambar 2. 11 Contoh Seni Kriya Dari Bahan Batu.....</i>	30
<i>Gambar 2. 12 Tenun Songket Palembang.....</i>	30
<i>Gambar 2. 13 Kain Jumputan .....</i>	31
<i>Gambar 2. 14 Kain Tajung .....</i>	31
<i>Gambar 2. 15 Kain Blongsong .....</i>	32
<i>Gambar 2. 16 Batik Palembang .....</i>	32
<i>Gambar 2. 17 Ukiran Khas Palembang.....</i>	35
<i>Gambar 2. 18 Skema Ruang Kelas .....</i>	37
<i>Gambar 2. 19 Skema Ruang Ganti .....</i>	37
<i>Gambar 2. 20 Pola Ruang Kelas Berkoridor.....</i>	38
<i>Gambar 2. 21 Pola Gabungan 2 Ruang Kelas.....</i>	38
<i>Gambar 2. 22 Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gergaji .....</i>	39
<i>Gambar 2. 23 Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gergaji .....</i>	39
<i>Gambar 2. 24 Pola Ruang Kelas Yang Disisipkan Ruangan.....</i>	39
<i>Gambar 2. 25 Pola Ruang Berbentuk Hexagon .....</i>	40
<i>Gambar 2. 26 Pola Ruang Yang Dekat Tangga.....</i>	40
<i>Gambar 2. 27 Pola Ruang Dengan Meja Belajar Kelompok .....</i>	40
<i>Gambar 2. 28 Layout Ruang Baca .....</i>	43
<i>Gambar 2. 29 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran .....</i>	44
<i>Gambar 2. 30 Sudut Pencahayaan Alami pada Ruang Pamer .....</i>	45
<i>Gambar 2. 31 Sudut Pencahayaan Alami pada Ruang Pamer .....</i>	45

<i>Gambar 2. 32 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran</i> .....	46
<i>Gambar 2. 33 Standar Sirkulasi dalam Restoran</i> .....	46
<i>Gambar 2. 34 Standar Sirkulasi di Area Layanan</i> .....	47
<i>Gambar 2. 35 Standar dimensi Orang Sholat</i> .....	47
<i>Gambar 2. 36 Standar Dimensi Sepeda dan Motor</i> .....	48
<i>Gambar 2. 37 Standar Dimensi Mobil</i> .....	48
<i>Gambar 2. 38 Standar Dimensi Bus</i> .....	48
<i>Gambar 2. 39 Standar Dimensi Perputaran Kendaraan</i> .....	49
<i>Gambar 2. 40 Standar Ruang Parkir</i> .....	49
<i>Gambar 2. 41 Peta Lokasi</i> .....	50
<i>Gambar 2. 42 Museum Tsunami Aceh</i> .....	55
<i>Gambar 2. 43 Jakarta Creative Hub</i> .....	58
<i>Gambar 2. 44 Denah Jakarta Creative Hub</i> .....	59
<i>Gambar 2. 45 Classroom A</i> .....	59
<i>Gambar 2. 46 Maker Space</i> .....	60
<i>Gambar 3. 1 Analisa Hubungan Kelompok Ruang</i> .....	75
<i>Gambar 3. 2 Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola</i> .....	76
<i>Gambar 3. 3 Lokasi Tapak</i> .....	85
<i>Gambar 3. 4 Kondisi Eksisting Tapak</i> .....	86
<i>Gambar 3. 5 Data Akseibilitas</i> .....	87
<i>Gambar 3. 6 Analisa Akseibilitas</i> .....	88
<i>Gambar 3. 7 Analisa Kesbisingan</i> .....	88
<i>Gambar 3. 8 Analisa View dari Luar ke Dalam</i> .....	89
<i>Gambar 3. 9 Analisa View dari Dalam ke Luar</i> .....	90
<i>Gambar 3. 10 Analisa Klimatologi</i> .....	91
<i>Gambar 3. 11 Modul Vertikal</i> .....	92
<i>Gambar 3. 12 Modul Horizontal</i> .....	92
<i>Gambar 4. 1 Respon Terhadap Matahari</i> .....	94
<i>Gambar 4. 2 Respon Terhadap Angin</i> .....	94
<i>Gambar 4. 3 Respon Terhadap Kebisingan</i> .....	95
<i>Gambar 4. 4 Respon Terhadap View</i> .....	95
<i>Gambar 4. 5 Gubahan Massa</i> .....	96



<i>Gambar 4. 6 Pondasi Bored Pile.....</i>	<i>97</i>
<i>Gambar 4. 7 Pondasi Bored Pile.....</i>	<i>98</i>
<i>Gambar 4. 8 Kaca Sunergy.....</i>	<i>98</i>
<i>Gambar 4. 9 Space Frame.....</i>	<i>99</i>
<i>Gambar 4. 10 Ground Tank.....</i>	<i>100</i>
<i>Gambar 4. 11 Genset Silent.....</i>	<i>102</i>
<i>Gambar 4. 12 Pencahayaan Langsung.....</i>	<i>102</i>
<i>Gambar 4. 13 Pencahayaan Difus.....</i>	<i>103</i>
<i>Gambar 4. 14 Pencahayaan Tidak Langsung.....</i>	<i>103</i>
<i>Gambar 5. 1 Site Plan.....</i>	<i>106</i>
<i>Gambar 5. 2 Block Plan.....</i>	<i>106</i>
<i>Gambar 5. 3 Denah Lantai 1 Industri Kreatif.....</i>	<i>107</i>
<i>Gambar 5. 4 Denah Lantai 2 Industri Kreatif.....</i>	<i>107</i>
<i>Gambar 5. 5 Denah Lantai 3 Industri Kreatif.....</i>	<i>108</i>
<i>Gambar 5. 6 Denah Grand Ballroom.....</i>	<i>108</i>
<i>Gambar 5. 7 Tampak Depan dan Belakang Industri Kreatif.....</i>	<i>109</i>
<i>Gambar 5. 8 Tampak Samping Industri Kreatif.....</i>	<i>109</i>
<i>Gambar 5. 9 Tampak Depan dan Belakang Grand Ballroom.....</i>	<i>110</i>
<i>Gambar 5. 10 Tampak Samping Grand Ballroom.....</i>	<i>110</i>
<i>Gambar 5. 11 Potongan A-A.....</i>	<i>111</i>
<i>Gambar 5. 12 Potongan B-B.....</i>	<i>111</i>
<i>Gambar 5. 13 3D Perspektif Kawasan.....</i>	<i>112</i>
<i>Gambar 5. 14 3D Perspektif Kawasan.....</i>	<i>112</i>
<i>Gambar 5. 15 3D Perspektif Kawasan.....</i>	<i>115</i>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kuliner Khas Palembang .....	15
Tabel 2. 2 Keterangan Kriteria Lokasi.....	51
Tabel 2. 3 Kontemporer .....	53
Tabel 2. 4 Kajian Museum Tsunami Aceh.....	57
Tabel 3. 1 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola .....	61
Tabel 3. 2 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Desain Interior .....	65
Tabel 3. 3 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kriya.....	66
Tabel 3. 4 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kuliner.....	67
Tabel 3. 5 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Fesyen .....	68
Tabel 3. 6 Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pasar Seni .....	69
Tabel 3. 7 Analisa Kebutuhan Ruang Penunjang .....	69
Tabel 3. 8 Kelompok dan Persyaratan Ruang .....	71
Tabel 3. 9 Analisa persyaratan Ruang Pengelola Utama .....	76
Tabel 3. 10 Analisa Besaran Ruang Kegiatan Desain Interior.....	77
Tabel 3. 11 Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kuliner .....	78
Tabel 3. 12 Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kriya .....	78
Tabel 3. 13 Analisa Besaran Ruang Kegiatan Fashion.....	79
Tabel 3. 14 Analisa Besaran Ruang Penunjang .....	79
Tabel 3. 15 Analisa Besaran Ruang Servis .....	80
Tabel 3. 16 Analisa Besaran Ruang Utilitas .....	81
Tabel 3. 17 Total Keseluruhan Besaran Ruang.....	82
Tabel 3. 18 Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP).....	82
Tabel 3. 19 Vegetasi Terpilih .....	82
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Besaran Ruang .....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia telah teridentifikasi sebagai salah satu Negara dengan ekonomi berkembang yang paling menarik dan tumbuh cepat di dunia. Ditambah dengan Indonesia yang terdiri atas 13.000 pulau, ratusan etnis dengan bahasa yang berbeda, warisan budaya yang kaya dan keanekaragaman yang besar, sehingga ada peluang yang menarik bagi industri kreatif. Selain di bidang ekonomi, kemajuan teknologi industri 4.0 banyak memberi dampak positif bagi Negara Indonesia. Berkat kemajuan teknologi industri 4.0, Indonesia banyak mengalami kemajuan, salah satunya di bidang industri kreatif, Fenomena ini terjadi di kota-kota besar, salah satunya di Kota Palembang.

Industri kreatif sendiri di definisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Terlebih di Kota Palembang sudah bermunculan komunitas-komunitas kreatif dan keinginan masyarakat untuk merintis bidang usaha industri kreatif.

Kota Palembang juga memiliki kekayaan budaya yang khas, mulai dari pakaian hingga makanan. Pakaian adat Palembang adalah baju kurung dengan kain songket yang merupakan hasil dari kain tenun. Dan kuliner Palembang yang terkenal adalah pempek.

Adanya inovasi dan kreativitas yang ada, membuat industri kreatif mempunyai peran penting dalam pengembangan perekonomian Kota Palembang. Selain kreativitas, pengaruh budaya dan kearifan lokal yang merupakan budaya yang selalu dijalankan secara turun-menurun oleh semua orang sangatlah penting. Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang dianggap mampu untuk membuka lapangan kerja baru. Selain itu, dengan cara melibatkan nilai budaya dalam industri kreatif dapat digunakan sebagai

praktik penyebaran tradisi kuliner, kerajinan, fashion, yang bertujuan menyebarkan nilai, budaya, dan juga tradisi.

Di Kota Palembang juga sudah banyak industri kreatif dimulai dari subsektor kuliner rata-rata banyak berada di daerah 26 Ilir, subsektor kerajinan tenun songket berada di daerah Tangga Buntung. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah konsep perancangan yang dapat menampung dan menggabungkan banyak fungsi dari industri kreatif sehingga masyarakat dapat belajar dan mengembangkan kreativitas dalam kearifan lokal.

Para pelaku industri kreatif di Palembang yang sedang berkembang juga membutuhkan sarana dan prasarana untuk mengembangkan industri kreatif. Para pelaku industri kreatif juga perlu difasilitasi guna menambah pengetahuan mereka. Dengan begitu, diharapkan industri kreatif di kota Palembang mampu unggul dalam kualitas produk dan berdaya saing tinggi, serta melihat adanya potensi pengembangan industri kreatif di kota Palembang di masa mendatang, menjadi dasar perencanaan dan perancangan sebuah Pusat Industri Kreatif di Kota Palembang. Pusat industri kreatif di kota Palembang diharapkan mampu menjadi ikon bangunan perkembangan zaman dan menyambut perkembangan industri kreatif di masa yang akan datang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Di Kota Palembang belum ada fasilitas yang menjadi pusat kreativitas pelaku industri kreatif untuk mengembangkan produk usaha kreatif.
- b. Belum adanya Pusat industri kreatif di Kota Palembang untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide antar masyarakat.
- c. Belum berkembangnya fasilitas, infrastruktur, dan layanan yang perlu disediakan dalam Pusat Industri Kreatif untuk mendukung perkembangan kreativitas masyarakat di Kota Palembang.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan Perancangan Pusat industri kreatif di Kota Palembang adalah :

- a. Merancang Pusat industri kreatif yang menarik dan memiliki fasilitas yang dibutuhkan untuk membantu masyarakat kota Palembang dalam mengasah kreativitas dan keterampilan mereka yang berkaitan dengan kearifan lokal.
- b. Merancang bangunan untuk mengakomodasi kegiatan pengembangan lebih lanjut, produksi karya, pelatihan, pameran, edukasi, dan kompetisi di bidang industri kreatif di Kota Palembang.

#### **1.4 Batasan Rancangan**

Adapun batasan rancangan Pusat industri kreatif sebagai berikut :

- a. Merancang Pusat industri kreatif yang dapat mewadahi kegiatan pengembangan kreativitas dan mencakup jenis-jenis fasilitas dan layanan yang akan disediakan dalam pusat, seperti ruang kreatif, studio, kelas, pusat pelatihan, dan area kolaborasi.
- b. Perpaduan antara konsep perancangan dengan tema sehingga menghasilkan rancangan Pusat industri kreatif yang sesuai dengan karakteristik masyarakat saat ini.

#### **1.5 Metoda Perancangan**

Kegiatan pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan metode sebagai berikut :

- a. Data Primer
  - Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang solid.
  - Observasi/Survey lapangan, dengan tujuan memperoleh gambaran tentang ruang-ruang yang dibutuhkan, persyaratan ruang dan bangunan, persyaratan khusus pada ruang-ruang tertentu, struktur organisasi dan lain-lain.
- b. Data Sekunder
  - Studi Literatur, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan persyaratan ruang dan persyaratan bangunan pada bangunan Pusat

Industri Kreatif, sebagai landasan teori yang tepat untuk menganalisa data-data yang diperoleh.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Struktur penyajian laporan Pusat industri kreatif di Kota Palembang selengkapnya adalah sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan :

- a. Latar Belakang
- b. Perumusan Masalah
- c. Tujuan dan Sasaran
- d. Batasan Rancangan
- e. Metoda perancangan
- f. Sistematika perancangan
- g. Alur Perancangan

### **2. BAB II TINJAUAN PROYEK**

Pada bab ini terdiri dari :

- a. Definisi, deskripsi, karakteristik, regulasi atau kaidah terkait judul proyek.
- b. Definisi, deskripsi, karakteristik, regulasi atau kaidah terkait tema perancangan.
- c. Penjelasan terkait lokasi, potensi lokasi, dan restriksi lokasi.
- d. Landasan teori yang relevansi terkait judul dan tema proyek perancangan.
- e. Referensi atau studi banding proyek judul dan tema proyek perancangan.

### **3. BAB III PROGRAM RUANG, TAPAK, DAN FASAD**

Pada bab ini menjelaskan tentang :

- a. Program ruang (kebutuhan, besaran, persyaratan, hubungan ruang, penzoningan, sirkulasi dan modul) baik secara teori ataupun referensi.
- b. Program tapak (penzoningan, akses, sirkulasi dalam tapak) baik secara teori ataupun referensi.
- c. Pemilihan sistem struktur (modul, system struktur, dan bahan) baik secara teori ataupun referensi.
- d. Program fasad (elemen estetika dan tematik proyek) baik secara teori ataupun referensi.

#### 4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini menerangkan :

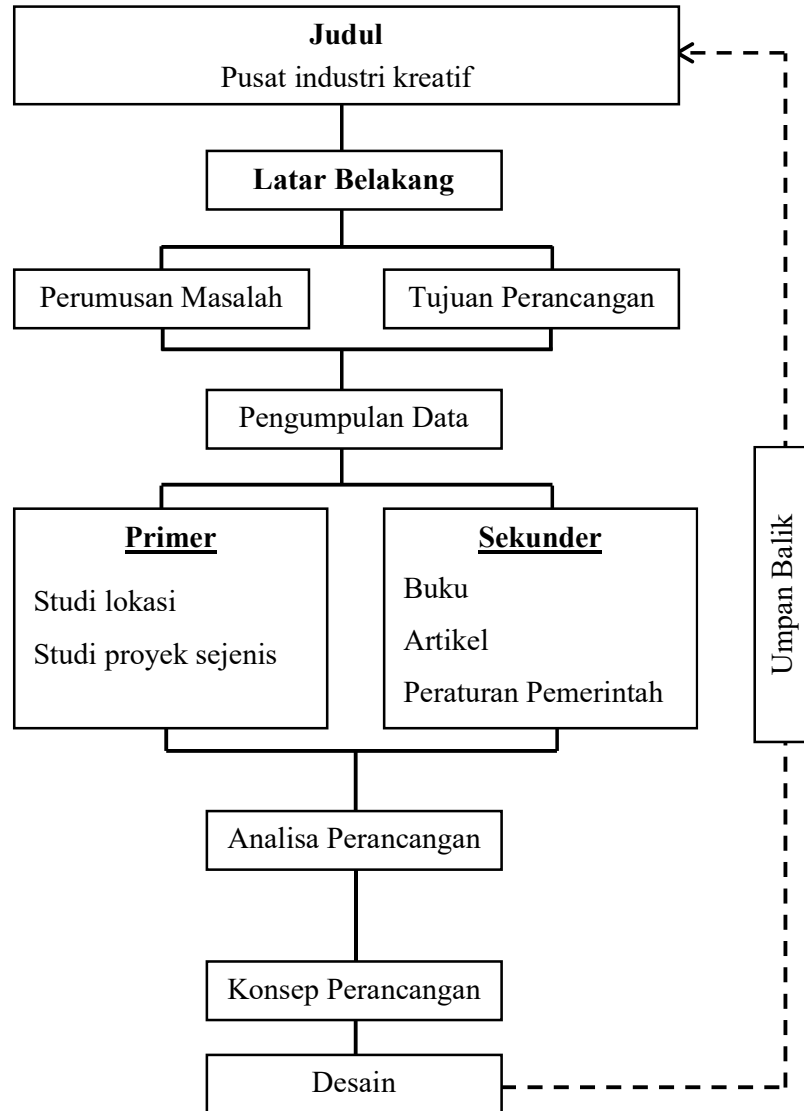
- a. Konsep terkait bangunan (venustas, fermitas, dan utilitas).
- b. Konsep terkait lingkungan binaan.

#### 5. BAB V DESAIN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari hasil perancangan berupa:

- a. Gambar Site Plan skala menyesuaikan
- b. Gambar Block Plan skala menyesuaikan
- c. Denah skala maksimum 1:200
- d. Tampak skala maksimum 1:200
- e. Potongan skala maksimum 1:200
- f. Gambar 3 Dimensi (ekterior dan interior)

## 1.7 Alur Perancangan





## DAFTAR PUSTAKA

Akhya, Rofian Miftakhul. (2016) *Jogja Creative Hub Dengan Teori Self Enclosed Modernity*, Skripsi Thesis, Semarang : Universitas Negeri Semarang.

*Interior Design Centre*. (n.d.).  
<http://www.neraca.co.id/2010/02/06/perkembangan-tren-desain-interior>

Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor  
1098/Kemenkes/SK/VII/2013 Tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi  
Rumah Makandan Restoran.

Marscha Augita, A., Andria Nirawati, M., & Winarto, Y. (2019). *Penerapan Prinsip Arsitektur Kontemporer Dalam Perancangan Ruang Kreatif Di Surakarta*.

Neufert, E. (1991). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Neufert, E. (1992). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 13 Tahun 2004 Tentang Standar  
Pembinaan dan Retribusi Perizinan Bangunan.

Putra, D. P., Ridha Alhamdani, ; M, & Gunawan, I. (n.d.). *Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak*.

Santoso, Vincent. (2015) *Youth Center di Yogyakarta*, Skripsi Thesis, Yogyakarta :  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Subsektor, Badan Ekonomi Kreatif, Online  
(<https://www.kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>,  
diakses pada 28 Oktober 2023).