

BAB IV
PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
BANDAR LAMPUNG CREATIVE HUB

Pendekatan program perencanaan dan perancangan arsitektur merupakan sebuah usaha untuk melakukan pendekatan pada acuan merencanakan dan merancang sehingga diharapkan dalam perancangan “Bandar Lampung Creative Hub” ini dapat mendekati kelayakan untuk memenuhi persyaratan pembangunan sebuah wadah produktif pelaku ekonomi kreatif.

Adapun beberapa dasar pendekatan yang diperhatikan adalah :

1. Pendekatan Aspek Kontekstual

Dasar pendekatan aspek kontekstual adalah untuk memahami lokasi yang dibutuhkan serta menganalisa tata ruang luar bangunan dan ruang terbuka hijau sehingga bangunan tersebut dapat dibangun pada lokasi yang sesuai dan strategis.

2. Pendekatan Aspek Fungsional

Pendekatan dalam aspek fungsional merupakan perincian apa dan siapa saja pelaku di dalam ruangan dan bermanfaat untuk menentukan kapasitas sehingga dapat ditemui besaran ruang yang dibutuhkan.

3. Pendekatan Aspek Kinerja

Pendekatan dalam aspek kinerja menganalisis tentang utilitas bangunan yang akan menunjang

kinerja dari sebuah bangunan dalam memenuhi kebutuhan fungsi ruangnya. Aspek ini memiliki

tujuan untuk mencapai unsur kenyamanan, kemudahan dan mobilitas dari bangunan tersebut.

4. Pendekatan Aspek Struktur

Pendekatan aspek struktur berkaitan dengan teknis pembangunan gedung seperti menganalisis

struktur bangunan yang akan digunakan sehingga akan dibahas masalah struktur.

5. Pendekatan Aspek Arsitektural

Pendekatan aspek arsitektural memiliki kaitan dengan konsep bangunan, karakter bangunan dan penekanan desain yang digunakan.

4.1. Pendekatan Aspek Kontekstual

Lokasi Site Tapak masuk kedalam arahan kawasan pendidikan, industri dan perdagangan. Creative Hub memiliki keterkaitan dengan sektor industri dan pendidikan/edukasi sehingga mendukung pemilihan site berikut.



- Lokasi : Jl. ZA. Pagar Alam, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung
- Batas Utara : Balai Veteriner Lampung dan Dinas Peternakan dan Kesehatan Hewan
- Batas Selatan : Sekolah Darma Bangsa
- Batas Timur : Kawasan Industri dan UBL
- Batas Barat : Kawasan Pendidikan
- Luas Lahan : 5983,65 m²
- Peraturan : -
- Tata Guna Lahan : Perdagangan, Edukasi, Industri
- Kontur : Rata
- Pencapaian : Dapat dilalui kendaraan bermotor, dilalui transportasi umum

4.2. Pendekatan Aspek Fungsional

4.2.1. Pendekatan Fungsi

Bandar Lampung Creative Hub memiliki fungsi sebagai wadah untuk berkumpulnya para pelaku kreatif, dari komunitas kreatif, pelaku / perintis industri kreatif (UMKM), hingga mahasiswa dan pelajar untuk berkumpul dan berkolaborasi sehingga diharapkan mampu menciptakan kegiatan produktif lintas profesi dan membuka potensi untuk mengkoneksikan penggiat kreatif,. Bandar Lampung Creative Hub juga memiliki fungsi sebagai tempat pelatihan untuk mengembangkan usaha atau ide kreativitas para pelaku industri kreatif dan para perintis industri kreatif berupa inkubasi bisnis, yang nantinya juga akan berimbas kepada keberlangsungan usaha para pelaku dan perintis industri kreatif itu sendiri dan kemajuan industri kreatif di kota Bandar Lampung.

4.2.2. Pendekatan Pelaku Aktifitas

Pada perencanaan Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi yang terbagi lagi dalam 4 sub sektor bidang App & Game Development, Fesyen, Kriya, dan Kuliner, pelaku dikelompokkan menjadi sebagai berikut:

- a. **Pengelola**
Pengelola merupakan satu kesatuan yang erat kaitannya dalam pelaksanaan pengelolaan pusat industri kreatif yang mengontrol setiap kegiatan dari sub sektor industrf kreatif App & Game Development, Fesyen, Kriya, dan Kuliner.
- b. **Pengunjung**
 - Para pelaku industri kreatif atau start up yang ingin mengembangkan produk usahanya dan diberikan kesempatan itu berkegiatan industri kreatif.
 - Masyarakat umum yang berminat mengikuti pelatihan, seminar, melihat pameran inovasi, dan memberi produk kreatif yang di adakan di pusat industri kreatif
- c. **Petugas Servis**
Petugas servis, merupakan kelompok pelaku kegiatan operasional Bandar Lampung Creative Hub yang terdiri dari:
 - Petugas kebersihan
 - Petugas keamanan
 - Petugas parkir

4.2.3. Pendekatan Kelompok Kegiatan

Pengelompokkan kegiatan berdasarkan atas analisa pelaku yang melakukan kegiatan dalam pusat industri kreatif/ creative hub. Dalam analisa pelaku kegiatan, maka menghasilkan pengelompokkan ruang sebagai berikut :

- a. **Kegiatan Pengelola**
- b. **Kegiatan Fesyen**
 - Inkubasi Bisnis
 - Pendidikan
 - Event
 - Kompetisi dan Penghargaan
 - Pameran
- c. **Kegiatan Kriya**
 - Inkubasi Bisnis
 - Pendidikan
 - Event
 - Kompetisi dan Penghargaan
 - Pameran
- d. **Kegiatan Kuliner**
 - Inkubasi Bisnis

- Pendidikan
 - Event
 - Kompetisi dan Penghargaan
 - Pameran
- e. Kegiatan App & Game Development
- Inkubasi Bisnis
 - Pendidikan
 - Event
 - Kompetisi dan Penghargaan
 - Pameran
- f. Kegiatan Pasar Seni/ Pameran
- g. Kegiatan Penunjang

4.2.4. Analisis Aktivitas Pelaku dan Kebutuhan Ruang

a. Kegiatan Utama

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

| Pelaku Aktifias | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|--|--|-------------------------|
| Kepala UPT | Memberikan kebijakan mengenai pengembangan dan usaha perusahaan | Ruang Kepala UPT |
| Kabag Keuangan | Melakukan pengelolaan terhadap dana yang diterima maupun dikeluarkan | Ruang Kabag Keuangan |
| Kabag Teknis Umum | Bertanggung jawab terhadap operasional kegiatan dari awal hingga akhir | Ruang Kabag Teknis Umum |
| Divisi App & Game Development | | |
| Manajer Divisi | Mengatur semua kegiatan dalam bidang App & Game Development | Ruang Manager |
| Sekretaris | Membantu manager menyiapkan kegiatan sehari hari | Ruang Sekretaris |
| Seksi Pelatihan | Mengelola setiap kegiatan pelatihan App & Game Development | Kantor Divisi |
| Seksi Event | Mengelola setiap kegiatan event App & Game Development | |
| Seksi Pameran | Mengelola setiap Kegiatan Pameran / Simulasi produk App & Game Development | |
| Divisi Fesyen | | |
| Manajer Divisi | Mengatur semua kegiatan dalam bidang Fesyen | Ruang Manager |
| Sekretaris | Membantu manager menyiapkan kegiatan sehari hari | Ruang Sekretaris |
| Seksi Pelatihan | Mengelola setiap kegiatan pelatihan Fesyen | Kantor Divisi |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| Seksi Event | Mengelola setiap kegiatan event Fesyen | |
| Seksi Pameran | Mengelola setiap Kegiatan Pameran Fesyen | |
| Divisi Kuliner | | |
| Manajer Divisi | Mengatur semua kegiatan dalam bidang Kuliner | Ruang Manager |
| Sekretaris | Membantu manager menyiapkan kegiatan sehari hari | Ruang Sekretaris |
| Seksi Pelatihan | Mengelola setiap kegiatan pelatihan Kuliner | Kantor Divisi |
| Seksi Event | Mengelola setiap kegiatan event Kuliner | |
| Seksi Pameran | Mengelola setiap Kegiatan Pameran / Simulasi produk Kuliner | |
| Divisi Kriya | | |
| Manajer Divisi | Mengatur semua kegiatan dalam bidang Kriya | Ruang Manager |
| Sekretaris | Membantu manager menyiapkan kegiatan sehari hari | Ruang Sekretaris |
| Seksi Pelatihan | Mengelola setiap kegiatan pelatihan Kriya | Kantor Divisi |
| Seksi Event | Mengelola setiap kegiatan event Kriya | |
| Seksi Pameran | Mengelola setiap Kegiatan Pameran / Simulasi produk Kriya | |
| Divisi Pasar Seni | | |
| Manager Divisi | Mengatur semua kegiatan dalam bidang pasar seni | Ruang Manager |
| Seksi Pemasaran | Memasarkan kegiatan yang ada di pasar seni | Kantor Divisi |
| Seksi Event | Mengelola setiap kegiatan event pasar seni | |
| Administrasi dan Keuangan | Mengelola keuangan pasar seni | |
| Staff Gudang | Menyeleksi masuknya barang ke dalam gudang Mendata barang dalam gudang | Loker Karyawan Ruang Istirahat |
| Housekeeping | | |
| Office Boy | - Membersihkan area pusat industri kreatif - Menjaga keindahan ruangan - Menyiapkan peralatan | - Loker Karyawan - R. Istirahat |
| Gardener | - Merawat taman - Menjaga keindahan lingkungan | |
| Teknisi | - Menangani masalah yang berkaitan dengan bangunan, elektrik, dan mesin | - R. Genset - Seluruh Pusat Industri Kreatif |
| Front Office | | |
| Resepsionis | - Menerima Tamu - Memberikan informasi kepada | Lobby |

| | | |
|-----------------|---|-----------------|
| | pengunjung | |
| Security | | |
| Kepala Security | - Menjaga keamanan - Mengkordinasikan dengan anggota | Kantor Keamanan |
| Satpam | - Menjaga keamanan | Pos Satpam |

Sumber : Analisa Penulis , 2020

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan App & Game Development

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|------------------------|------------------------------------|-------------------------------|
| Inkubasi Bisnis | | |
| Start Up/ UKM | Pengembangan dan pembinaan startup | Co- office |
| | | Kelas Coding |
| | | Lab Komputer Studio |
| | | Auditorium |
| Event | | |
| Start Up/ UKM | Konferensi | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Pameran Produk | Galeri/ Lab Komputer Simulasi |
| | Workshop | Ruang Workshop |

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Fesyen

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|----------------------------------|------------------------------------|--|
| Inkubasi Bisnis | | |
| Start Up/ UKM | Pengembangan dan pembinaan startup | Co- office |
| | | Kelas Desain |
| | | Maker Space -Lab Material -Lab Jahit -Studio Fesyen |
| | | Auditorium |
| Pendidikan | | |
| Masyarakat Umum | Mendesain | Kelas Desain |
| | Membuat pa | Maker Space |
| | Memilih material | -Lab Material |
| | Teknik menjahit | -Lab Jahit -Studio Fesyen |
| | Membaca | Perpustakaan |
| Event | | |
| Start Up/ UKM | Konferensi | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Pameran Produk | Galeri/ Lab Komputer Simulasi |
| | Workshop | Ruang Workshop |
| Kompetisi dan Penghargaan | | |
| Start Up | Kompetisi | Auditorium |
| | Workshop | |
| Pameran | | |
| Start Up | Memamerkan produk | Galeri |
| | | Auditorium |

| | | |
|-----------------|--------------------------|---------------|
| Masyarakat Umum | Melihat pameran | Galeri |
| | | Auditorium |
| Pengelola | Mengontrol seluruh aspek | Ruang Kontrol |

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kriya

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|----------------------------------|------------------------------------|---|
| Inkubasi Bisnis | | |
| Start Up/ UKM | Pengembangan dan pembinaan startup | Co- office |
| | | Kelas Desain |
| | | Maker Space -Lab Komputer -Lab Purwarupa -Studio Kriya |
| | | Auditorium |
| Pendidikan | | |
| Masyarakat Umum | Mendesain | Kelas Dsain |
| | 3D Modelling | Maker Space |
| | Memilih material | -Lab Komputer |
| | Produksi dan Purwa eupa | -Lab Purwarupa -Studio Kriya |
| | Membaca | Perpustakaan |
| Event | | |
| Start Up/ UKM | Konferensi | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Pameran Produk | Galeri |
| | Workshop | Ruang Workshop |
| Kompetisi dan Penghargaan | | |
| Start Up | Kompetisi | Auditorium |
| | Workshop | |
| Pameran | | |
| Start Up | Memamerkan produk | Galeri |
| | | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Melihat pameran | Galeri |
| | | Auditorium |
| Pengelola | Mengontrol seluruh aspek | Ruang Kontrol |

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kuliner

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|------------------------|------------------------------------|---|
| Inkubasi Bisnis | | |
| Start Up/ UKM | Pengembangan dan pembinaan startup | Co- office |
| | | Kelas Desain |
| | | Maker Space - Dapur -Storage - Plating |
| | | Auditorium |
| Pendidikan | | |
| Masyarakat Umum | Pemilihan Bahan | Maker Space |

| | | |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| | Memasak | - Dapur |
| | Menyusun penyajian | -Storage |
| | Membaca | - Plating |
| | | Perpustakaan |
| Event | | |
| Start Up/ UKM | Konferensi | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Pameran Produk | Galeri/ Lab Komputer Simulasi |
| | Workshop | Ruang Workshop |
| Kompetisi dan Penghargaan | | |
| Start Up | Kompetisi | Auditorium |
| | Workshop | |
| Pameran | | |
| Start Up | Memamerkan produk | Galeri |
| | | Auditorium |
| Masyarakat Umum | Melihat pameran | Galeri |
| | | Auditorium |
| Pengelola | Mengontrol seluruh aspek | Ruang Kontrol |

Sumber : Analisa Penulis, 2020

Tabel Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pasar Seni/ Pameran

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|-----------------|------------------------------------|-----------------|
| Pengelola | Mengontrol seluruh aspek kegiatan | Ruang Kontrol |
| Start Up | Pengembangan dan pembinaan sart up | Kios |
| | Menjual produk | Gudang |
| Masyarakat Umum | Membeli produk | Kios |
| | Memakai jasa | |
| | Makan dan minum | Area makan |

Sumber : Analisa Penulis, 2020

b. Kegiatan Penunjang

| Pelaku | Aktifitas | Kebutuhan Ruang |
|------------|--------------------------------|-----------------|
| Pengunjung | Datang (tanpa/ bawa kendaraan) | Pedestrian |
| | | Plaza |
| | | Drop Off |
| | | R Parkir Mobil |
| | | R Parkir Motor |
| | Menunggu/ mencari informasi | Lobby |
| | | R Resepsionis |
| | | R Tunggu |
| | | R Merokok |
| | Istirahat | Taman |
| | | R Rekreasi |
| | | Lounge |
| | | Food Court |
| Beribadah | Mushola | |
| | | |
| Pengelola | Datang (tanpa/ bawa kendaraan) | Pedestrian |
| | | Plaza |

| | | |
|--|--|--------------------------|
| | | Drop off |
| | | R Parkir Mobil |
| | | R Parkir Motor |
| | Rapat dengan karyawan | R meeting |
| | Istirahat | Taman |
| | | R Rekreasi |
| | | Lounge |
| | | Food Court |
| | Beribadah | |
| | Menyeleksi Start Up | R Seleksi |
| | Menyimpan barang lama atau baru | Gudang |
| | Menerima barang baru | Loading dock |
| | Penyimpanan barang karyawan | Loker |
| | Ruang penyimpanan listrik dengan voltase tinggi dari PLN | R Genset |
| | Ruang tempat pembuangan sampah semena | R Sampah |
| | Penampungan air | R Penampungan air bersih |
| | Memompakan air dari penampungan air | R Pompa |
| | Ruang perbaikan mesin-mesin rusak | Bengkel |

Sumber : Analisa Penulis, 2020

4.2.5. Analisis Persyaratan Kelompok Ruang

Setelah melakukan analisis kebutuhan ruang, maka dalam perencanaan bandar Lampung Creative Hub dapat mengelompokkan ruang menjadi sebagai berikut:

- a. Kelompok ruang pengelola utama
- b. Kelompok ruang App dan Game Development
- c. Kelompok ruang fesyen
- d. Kelompok ruang kriya
- e. Kelompok ruang kuliner
- f. Kelompok ruang pasar seni
- g. Kelompok ruang penunjang
- h. Kelompok ruang servis
- i. Kelompok ruang parkir
- j. Kelompok ruang utilitas

Setelah mendapatkan kelompok ruang, untuk selanjutnya adalah melakukan analisa persyaratan ruang dari setiap kelompok ruang.

4.2.6. Analisis Besaran Ruang

Pendekatan besaran ruang dilakukan dengan melihat standar besaran ruang dan kapasitas dari ruang- ruang yang ada. Standar besaran ruang yang digunakan dalam perencanaan diperoleh dari beberapa sumber, yaitu sebagai berikut :

- a. Ernest Neufert. 1992. Data Arsitek jilid 1 dan 2. Erlangga: Jakarta (DA)
- b. Metric Handbook: Planning and Design Data 5th Edition, David Adler, New York(2015) (MH)
- c. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 tentang standar minimum ruang (PM)
- d. Standart Nasional Indonesia (SNI)
- e. Studi Kasus (SK)
- f. Asumsi Penulis (AP)
 - Standar kapasitas orang dalam 1 ruang kelas menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 tentang standar minimum ruang, adalah 32 orang dengan minimum luasruang 54 m²
 - Kapasitas 300 orang untuk auditorium melalui asumsi penulis yang merupakan gabungan dari 4 subsektor industri kreatif dengan rata rata setiap subsector industri adalah 75 orang.
 - Coworking space berkapasitas 30 orang diambil dari rata rata pengunjung yang datang kesetiap coworking space yang berada di Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub.

- Untuk parkir kendaraan, asumsi diambil dari studi pengunjung yang datang ke Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub dengan rata rata 100 orang per hari. Dan 2 orang per hari dari setiap start up x 5 start up per sektor x 4 sektor adalah 40 orang

Tabel Analisa Besaran Ruang Pengelola Utama

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m ² /orang) | Sumber | Luas (m ²) | Jumla Luas (m ²) |
|---------------------|---------------------|-------------|---------------------------------------|--------|------------------------|------------------------------|
| R Ka UPT | 1 | 1 | 25 m ² /orang | DA | 25 | 25 |
| R Kabag Keuangan | 1 | 1 | 20 m ² /orang | DA | 20 | 20 |
| R Kabag Teknis Umum | 1 | 1 | 20 m ² /orang | DA | 20 | 20 |
| Sirkulasi | | | | | 30% | 20 |
| Total | | | | | | 85 |

Tabel Analisa Ruang Kegiatan Bidang Fesyen

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m ²) | Sumber | Luas (m ²) | Jumla Luas (m ²) |
|--------------------|---------------------|-------------|---------------------------------|--------|------------------------|------------------------------|
| R Manager | 1 | 1 | 20 /orang | DA | 20 | 20 |
| R Sekretaris | 1 | 1 | 16 /orang | DA | 16 | 16 |
| Kantor Divisi | 5 | 1 | 4 /orang | DA | 20 | 20 |
| Co-Office | 4 | 5 | 4 / orang | DA | 16 | 80 |
| Kelas Desain | 32 | 1 | 2 /orang | PM | 64 | 192 |
| (Maker Space) | | | | PM | | |
| Lab Cetak | | | 60 /ruang | | 60 | 60 |
| Lab Material | | | 60 /ruang | | 60 | 60 |
| Lab Jahit | 32 | 3 | 4 /orang | | 128 | 384 |
| Studi Fesyen | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Perpustakaan | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Galeri | 1 | 1 | 100/ruang | SK | 100 | 100 |
| R Workshop | 1 | 1 | 48/ruang | AP | 48 | 48 |
| Make Up Room | 1 | 1 | 20 /ruang | SK | 20 | 20 |
| Dressing Room | 1 | 1 | 24 /ruang | AP | 24 | 24 |
| Catwalk Stage | 1 | 1 | 36 /ruang | AP | 36 | 36 |
| Stage Audiens | 1 | 1 | 120 /ruang | PDN | 120 | 120 |
| R Kontrol | 1 | 1 | 15 /ruang | SK | 15 | 15 |
| Gudang Penyimpanan | 1 | 1 | 15 /ruang | AP | 15 | 15 |
| Sirkulasi 30% | | | | | | 373 |
| Total | | | | | | 1.245 |

Tabel Analisa Ruang Kegiatan Bidang Kriya

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m ²) | Sumber | Luas (m ²) | Jumla Luas (m ²) |
|--------------------|---------------------|-------------|---------------------------------|--------|------------------------|------------------------------|
| R Manager | 1 | 1 | 20 /orang | DA | 20 | 20 |
| R Sekretaris | 1 | 1 | 16 /orang | DA | 16 | 16 |
| Kantor Divisi | 5 | 1 | 4 /orang | DA | 20 | 20 |
| Co-Office | 4 | 5 | 4 / orang | DA | 16 | 80 |
| Kelas Desain | 32 | 1 | 2 /orang | PM | 64 | 192 |
| (Maker Space) | | | | PM | | |
| Lab Komputer | 32 | | 4 /orang | | 128 | 128 |
| Lab Material | | | 60 /ruang | | 60 | 60 |
| Lab Purwarupa | 32 | 2 | 4 /orang | | 128 | 256 |
| Studi Desain | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Perpustakaan | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Galeri | 1 | 1 | 100/ruang | SK | 100 | 100 |
| R Kontrol | 1 | 1 | 15 /ruang | SK | 15 | 15 |
| Gudang Penyimpanan | 1 | 1 | 15 /ruang | AP | 15 | 15 |
| Sirkulasi (30%) | | | | | | 299 |
| Total | | | | | | 997 |

Tabel Analisa Ruang Kegiatan Bidang Kuliner

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m2) | Sumber | Luas (m2) | Jumla Luas (m2) |
|--|---------------------|-------------|------------------------|--------|-----------|-----------------|
| R Manager | 1 | 1 | 20 /orang | DA | 20 | 20 |
| R Sekretaris | 1 | 1 | 16 /orang | DA | 16 | 16 |
| Kantor Divisi | 5 | 1 | 4 /orang | DA | 20 | 20 |
| Co-Office | 4 | 5 | 4 / orang | DA | 16 | 80 |
| Kelas Desain | 32 | 1 | 2 /orang | PM | 64 | 192 |
| (Maker Space) R Penyimpanan Bahan Makanan Alat | | 1 1 | 54 /ruang 36 /orang | SK | 60 128 | 60 36 |
| Studi Fesyen | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Perpustakaan | 1 | 1 | 40 /ruang | SK | 40 | 40 |
| Galeri | 1 | 1 | 100/ruang | SK | 100 | 100 |
| R Kontrol | 1 | 1 | 15 /ruang | SK | 15 | 15 |
| Gudang Penyimpanan | 1 | 1 | 15 /ruang | AP | 15 | 15 |
| Sirkulasi (30%) | | | | | | 241 |
| Total | | | | | | 805 |

Tabel Analisa Ruang Kegiatan Bidang App & Games

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m2) | Sumber | Luas (m2) | Jumla Luas (m2) |
|--------------------|---------------------|-------------|--------------------|--------|-----------|-----------------|
| R Manager | 1 | 1 | 20 /orang | DA | 20 | 20 |
| R Sekretaris | 1 | 1 | 16 /orang | DA | 16 | 16 |
| Kantor Divisi | 5 | 1 | 4 /orang | DA | 20 | 20 |
| Co-Office | 4 | 5 | 4 / orang | DA | 16 | 80 |
| Kelas | 32 | 1 | 2 /orang | PM | 64 | 192 |
| Lab komputer | 20 | 1 | 4/orang | SK | 80 | 80 |
| R Kontrol | 1 | 1 | 15 /ruang | SK | 15 | 15 |
| Gudang Penyimpanan | 1 | 1 | 15 /ruang | AP | 15 | 15 |
| Sirkulasi (30%) | | | | | | 131 |
| Total | | | | | | 438 |

Tabel Analisa Ruang Kegiatan Pameran/ Pasar Seni

| Nama Ruang | Kapasitas/Kebutuhan | Jumlah unit | Standar Ruang (m2) | Sumber | Luas (m2) | Jumla Luas (m2) |
|------------|---------------------|-------------|--------------------|--------|-----------|-----------------|
| Kios | 2 | 20 | 4 /orang | AP | 8 | 160 |
| Panggung | 1 | 1 | 48 /ruang | AP | 48 | 48 |
| R Kontrol | 1 | 1 | 15 /orang | SK | 15 | 15 |

| | | | | | | |
|------------------|---|---|-----------|----|----|-----|
| Gudang | 1 | 1 | 15 /orang | AP | 15 | 15 |
| Sirkulasi (100%) | | | | | | 238 |
| Total | | | | | | 238 |

| No. | Nama ruang | Sumber | Standar Ruang | Kapasitas / Kebutuhan | Luas Ruang (M ²) |
|-----|-----------------------------------|--------|--|--|---------------------------------|
| 1 | Parkir Pengunjung Parkir Motor | NAD | 2 m ² / motor | 50 orang peserta x 4 sektor = 200 + 100 peserta tetap + Asumsi 100 penunjang bukan peserta = 400 motor | 800 m ² |
| | Parkir Mobil | NAD | 12,5 m ² / mobil / 3 orang | 30 orang peserta x 4 sektor = 120 + 60 peserta tetap + Asumsi 60 pengunjung bukan peserta | 1000 m ² |

| | | | | | |
|--------|----------------------------------|-----|--|--|-------------------------|
| | Parkir Bus | NAD | 38,5 m ² / bus | = 240 / 3 = 80 mobil 3 bus | 115,5 m ² |
| 2 | Parkir Pengelola Parkir Motor | NAD | 2 m ² / motor | 50 orang = 50 motor | 100 m ² |
| | Parkir Mobil | NAD | 12,5 m ² / mobil / 3 orang | 60 orang / 3 = 20 mobil | 250 m ² |
| 3 | Plaza | AS | | ½ dari total lahan parkir pengelola dan penunjang | 1.132,75 m ² |
| 4 | Drop Off | NAD | 12,5 m ² / mobil | 2 mobil | 25 m ² |
| Jumlah | | | | | 3.423,25 m ² |

| Kelompok Ruang | Besaran Ruang | Jumlah Total |
|------------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| Kel Ruang Pengelola Utama | 85 m ² | 6.645,1 m ² |
| Kel Ruang Fesyen | 1618 m ² | |
| Kel Ruang Kriya | 1296 m ² | |
| Kel Ruang Kuliner | 1046 m ² | |
| Kel Ruang App & Game Dev | 569 m ² | |
| Kelompok Ruang Pasar Seni | 476 m ² | |
| Kel Ruang Servis | 369,6 m ² | |
| Kel Ruang Penunjang | 1090,5 m ² | |
| Kel Ruang Utilitas | 96 m ² | |
| Kl Ruang Parkir | 6846.5 m ² | |
| Luas Total | | 13.491,5 m² |

Dari perhitungan besaran ruang diatas, didapat luasan lantai total pada bangunan adalah 13.491,5 m². Dari ketentuan RTRWK bandar Lampung, lokasi tapak memiliki KDB 60 % yaitu 3.589 m². Sehingga dari jumlah luas total program ruang tersebut , bangunan harus lebih dari 1 lantai karena telah melebihi batas KDB.

Bangunan akan dibuat 4 – 5 lantai dengan penempatan ruang sebagai berikut :

- Ruang penunjang dan pengelola diletakkan di lantai 1, berada di bagian depan atau samping dari bangunan agar mudah pencapaian.
- Kegiatan utama dibagi menjadi 3 lantai dengan spesifik :
 1. Kegiatan kuliner dan pasar seni diletakkan di lantai 1 untuk memudahkan memasukan stok bahan.
 2. Kegiatan fesyen diletakkan dilantai 2 karena pada kegiatan ini menggunakan alat alat yang cukup besar.
 3. Kegiatan Kriya dan App & Games diletakkan dilantai 3-4 karena tidak terlalu membutuhkan alat produksi yang besar.
- Kegiatan servis diletakkan di lantai 1 bagian belakang dari bangunan.
- Kegiatan Utilitas diletakkan di lantai 1 bagian belakang karena menghasilkan bau dan suara yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung,

4.3. Pendekatan Kinerja

a. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang dipilih ada dua macam untuk Bandar Lampung Creative Hub, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan guna mendapatkan efisiensi energi. Untuk mengurangi kelebihan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan, bisa menggunakan sun shading, sedangkan untuk mengatasi kurangnya cahaya matahari yang masuk, dapat menggunakan light shelves yang dapat merefleksikan cahaya matahari agar masuk ke dalam ruangan.

b. Sistem Penghawaan

Untuk memfasilitasi penghawaan alami, diperoleh dari bukaan yang ada dari ruangan. Meskipun ada banyak ruangan yang memanfaatkan penghawaan buatan dari AC, namun tetap dibutuhkan pergantian udara alami.

c. Sistem Jaringan Air Bersih dan Air Kotor

1) Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber jaringan air bersih berasal dari PDAM dan sumur yang ditampung dalam bak penampungan sebelum nantinya didistribusikan. Penggunaan air bersih akan dibagi menjadi dua, yaitu penggunaan untuk kebutuhan pencegahan kebakaran dan untuk kegiatan operasional toilet dan dapur.

2) Sistem Jaringan Air Kotor

Pembuangan air kotor dari bangunan dapat dilakukan dengan pembagian Limbah padat yang berasal dari makanan nantinya akan diolah terlebih dahulu sebelum akhirnya dibuang ke riol kota, sedangkan untuk limbah padat yang berasal dari toilet akan disalurkan ke septic tank. Untuk air kotor berupa air hujan maupun air dari wastafel dapat di-treatment untuk nantinya dapat dimanfaatkan kembali

d. Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik dari Bandar Lampung Creative Hub enter diperoleh dari PLN dan genset. Namun untuk menghemat penggunaan listrik, bangunan ini juga menggunakan energi matahari sebagai energi alternatif dengan menggunakan panel photovoltaic, dengan sistem menyimpan energi di dalam baterai untuk digunakan ketika malam hari. Sedangkan untuk genset menggunakan Silent Type 250 KVA.

e. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah dilakukan dengan pengumpulan sampah di setiap lantai dan kemudian sampah di setiap lantai akan dihubungkan dengan shaft untuk diturunkan ke lantai dasar yang sudah dipisahkan menjadi beberapa kategori sebelum akhirnya dibuang ke pembuangan akhir.

f. Sistem Pencegahan Kebakaran

1) Proteksi kebakaran aktif

Fire Detection, berguna untuk mengetahui timbulnya api sejak awal yang terdiri dari: detektor asap (Smoke Detector), detektor panas (Heat Detector) dan detektor nyala (Flame Detector). Fire Protection, sistem fire protection yang dipilih untuk digunakan pada Bandar Lampung Creative Hub adalah sistem sprinkler dan Fire extinguisher. Namun, untuk ruang-ruang tertentu seperti ruang di area perpustakaan menggunakan foam kelas A untuk meminimalisir kerusakan pada koleksi buku perpustakaan. Penggunaan Hydrant box cabinet penempatannya sekitar bangunan dengan radius jangkauan 30 meter

2) Proteksi kebakaran pasif

Sistem proteksi kebakaran pasif merupakan sistem pengamanan kebakaran yang terdapat pada bangunan secara pasif seperti: perencanaan material bangunan, jalur evakuasi pada bangunan, perencanaan tangga darurat dan manajemen sistem penanggulangan kebakaran.

g. Sistem Komunikasi

1) Sistem Komunikasi Internal

Digunakan untuk komunikasi dalam gedung yang dapat melalui speaker, jaringan LAN (local Area network) dan telepon.

2) Sistem Komunikasi External

Digunakan untuk komunikasi keluar Bandar Lampung Creative Hub yang dapat melalui jaringan telepon maupun jaringan internet.

h. Sistem Keamanan

Sistem pengamanan dilakukan dengan cara menggunakan CCTV di setiap wilayah Bandar Lampung Creative Hub dan juga thief detector pada area perpustakaan untuk menghindari pencurian dan pengrusakan koleksi.

i. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal digunakan sebagai penghubung antar lantai pada Bandar Lampung Creative Hub yang terdiri dari lift, tangga dan ramp. Tangga harus mudah dijangkau setiap 25m dan dengan lebar minimal setara dua orang berjalan atau 1.5m. Sedangkan ramp digunakan untuk penyandang difabel pada titik titik tertentu.

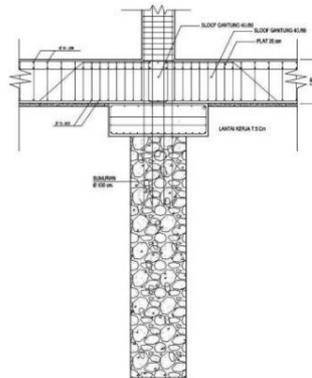
4.4. Pendekatan Struktur

Pendekatan sistem struktur Bandar Lampung Creative Hub didasarkan pada bentuk arsitektur bangunan, jenis tanah, kondisi topografi lahan, efisiensi waktu pengerjaan, serta pertimbangan minimalis kerusakan lingkungan. Berikut pendekatan sistem konstruksi pada Bandar Lampung Creative Hub:

- Substructure, digunakan untuk menentukan sistem sub struktur/ pondasi yang akan digunakan yaitu dengan mempertimbangkan ketinggian bangunan yang akan direncanakan, daya dukung tanah dan kondisi hidrologis, serta kekakuan dalam menghadapi gaya lateral. Sehingga dalam perencanaan bangunan akan digunakan pondasi yang baik serta mampu menahan beban yang berada di atasnya.

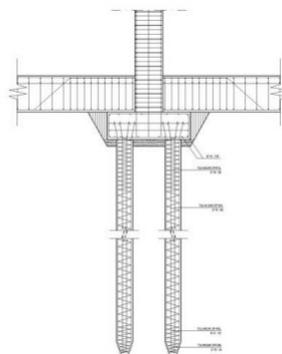
Struktur baw atau sub structure merupakan bagian struktur yang mempunyai fungsi meneruskan bebas kedalam tanag pendukung. Bangunan struktur baw berfungsi ntuk menerima atau menelan beban beban yang disalurkan dari beban struktur atas, dan kemudian beban beban tersebut disalurkan ke pondasi.

a. Pondasi Sumuran



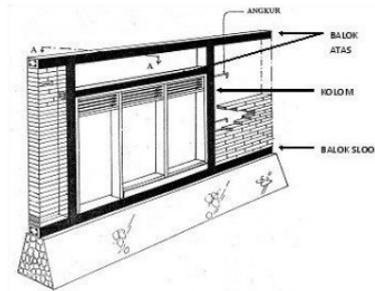
Pondasi sumuran merupakan jenis pondasi dalam yang dicor di tempat dengan menggunakan komponen beton dan batu belah sebagai pengisinya. Disebut sumuran karena pondasi ini dimulai dengan penggalian tanah berdiameter 60-80 cm seperti menggali sumur. Kedalaman pondasi sumuran dapat mencapai 8 m.

b. Pondasi Mini Pile



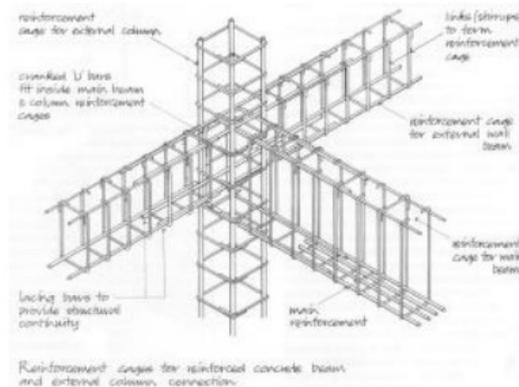
Pondasi tiang pancang merupakan suatu konstruksi pondasi yang mampu menahan gaya ortogonal ke sumbu tiang dengan cara menyerap lenturan. Pondasi mini pile merupakan pondasi tiang pancang dengan ukuran yang lebih kecil.

- Mid Structure



Mid Struktur adalah struktur bagian tengah bangunan yang terdiri atas, struktur rangka kaku (ring frame structure) dan struktur dinding rangka geser (frame shear wal structure).

- Upper Structure



Upper structure adalah seluruh bagian structure dari bangunan yang ada diatas permukaan tanah, yaitu kerangka kerangka pemikul bangunan tersebut (structure part). Dalam hal ini kerangka kerangka beton bertulang, beton praktekan, ataupun kerangka baja dari suatu bangunan.

4.5. Pendekatan Aspek Arsitektural

Massa bangunan Bandar Lampung Creative Hub akan dibuat bermassa tunggal sesuai dengan fungsi utamanya namun didalamnya terdapat beberapa fasilitas pendukung. Tampak bangunan terdiri dari massa dengan pengaturan yang berkesinambungan antar massa bangunan sekitar.

Orientasi bangunan mempertimbangkan arah datangnya sinar matahari untuk mendapatkan penghawaan dan pencahayaan yang optimal, sehingga mengupayakan orientasi ke arah Utara maupun Selatan dengan tetap mempertimbangkan orientasi terhadap jalan utama.