

Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur *Modern*

Ahmad Aguswin, S.T, M.T

Dosen Prodi Arsitektur UPB

Lukman Firdaus

Mahasiswa Prodi Arsitektur UPB

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

Email : Lukman.Firda1922@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur, yang memiliki perkembangan industri yang sangat pesat, dan Kabupaten Bojonegoro sendiri memiliki banyak sumber daya alam antara lain tambang minyak bumi, hutan jati, tambang batu onyx, serta hasil pertanian dan perkebunan yang melimpah. Sedangkan perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro juga tidak kalah penting. Banyak pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dan para pemuda di Bojonegoro yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya. Maka dari itu Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* sangatlah penting, selain itu dengan pendekatan konsep *Arsitektur Modern* menjadi daya tarik masyarakat Bojonegoro untuk melangkah lebih maju. Penerapan Konsep *Arsitektur Modern* pada Bojonegoro *Creative Hub* di tandai dengan beberapa bentuk dan simbol yang mengandung unsur *Arsitektur Modern*. Salah satu konsep yang melekat pada Bojonegoro *Creative Hub* ini adalah Sungai Bengawan solo, karena pada zaman dahulu sungai tersebut merupakan sebuah *sarana* yang menopang kegiatan perekonomian masyarakat Bojonegoro, sungai bengawan solo juga menjadi pusat perkembangan budaya yang ada di Bojonegoro. Sehingga atas dasar tersebut sungai bengawan solo menjadi konsep utama bangunan dan kemudian di kemas melalui perkembangan zaman yang *modern*. Dengan adanya Bojonegoro *Creative Hub* maka pencapaian Bojonegoro untuk lebih Produktif dapat tercapai.

Kata Kunci : Bojonegoro, Bengawan Solo, *Arsitektur modern*, dan *Creative Hub*

Abstract

Bojonegoro Regency is one of the districts in East Java, which has a very fast industrial development, and Bojonegoro Regency itself has many natural resources including petroleum mines, teak forests, onyx stone mines, as well as abundant agricultural and plantation products. Meanwhile, the development of the creative economy in Bojonegoro is equally important. Many Micro, Small and Medium Enterprises (UMKM) actors and youth in Bojonegoro are pursuing the creative industry world with limited tools and facilities. Therefore, the planning and design of the Bojonegoro Creative Hub is very important, besides that, the Modern Architecture concept approach is the main attraction of the Bojonegoro people to move forward. The application of modern architectural concepts to the Bojonegoro Creative Hub is marked with several shapes and symbols that contain elements of modern architecture. One of the concepts inherent in the Bojonegoro Creative Hub is the Bengawan Solo River, because in ancient times the river was a means of supporting the economic activities of the Bojonegoro community, the Bengawan Solo River was also the center of cultural development in Bojonegoro. So that on this basis the Bengawan Solo river becomes the main concept of the building and is then packed through the development of modern times. With the existence of the Bojonegoro Creative Hub, the achievement of Bojonegoro to be more productive can be achieved.

Keywords : Bojonegoro, Bengawan Solo, *Arsitektur modern*, dan *Creative Hub*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur, yang memiliki perkembangan industri yang sangat pesat, dan Kabupaten Bojonegoro sendiri memiliki banyak sumber daya alam antara lain tambang minyak bumi, hutan jati, tambang batu onyx, serta hasil pertanian dan perkebunan yang melimpah. Namun saat ini perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro juga tidak kalah penting. Banyak pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) pemuda di Bojonegoro yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya. Selain itu sumber daya manusia di Bojonegoro juga memiliki keterampilan dalam bidang pengembangan

teknologi khusus nya untuk generasi muda. Hal ini di tandai dengan banyak nya pelatihan-pelatihan di SMA/SMK sederajat dalam hal *robotic*.

Creative Hub yang di dukung teknologi dapat meningkatkan produktifitas para pelaku UMKM di Bojonegoro. *Creative Hub* ini hadir sebagai wadah bagi insan kreatif serta wadah bagi pelaku UMKM. Selain dari pada itu *Creative Hub* ini juga dapat sebagai pusat *edukatif* dan *rekreatif* dengan di lengkapi nya ruangan-ruangan tambahan bagi pengunjung yang ingin menikmati pertunjukan-pertunjukan seni dan Kebudayaan yang di miliki Bojonegoro. *Creative Hub* ini memadukan antara teknologi dan seni sebagai unsur pembentuk nya. Maka

Creative Hub ini di desain dengan pendekatan Konsep Arsitektur Modern. Selain daripada itu lokasi yang di rencanakan merupakan daerah perkotaan Bojonegoro maka konsep Arsitektur Modern sangat *adaptative* terhadap lingkungan sekitar nya.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- Kabupaten Bojonegoro belum memiliki sarana atau wadah yang mampu menunjang kegiatan kreatif masyarakat.
- Banyak generasi muda dan pelaku UMKM di Bojonegoro yang menekuni bidang Kreatif dengan menggunakan peralatan tradisional yang sederhana.
- Kurang sadarnya masyarakat dalam memanfaatkan potensi yang dimiliki Kabupaten Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah Sarana yang mampu menunjang potensi di Bojonegoro?
- Bagaimana meningkatkan produktivitas generasi muda dan pelaku UMKM dalam menekuni bidang kreatif ?
- Konsep apakah yang mampu menarik kesadaran masyarakat Bojonegoro ?

1.3 Tujuan

Tujuan Penulisan tugas akhir (skripsi) yaitu sebagai berikut:

- Mendukung potensi-potensi yang saat ini sedang berkembang di Bojonegoro.
- Menciptakan generasi muda dan pelaku UMKM di Bojonegoro untuk lebih produktif.
- Memberikan daya tarik pada generasi pemuda serta mengikuti perkembangan teknologi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Terminologi Judul

Judul dari Jurnal ini adalah “Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Modern” yang merupakan suatu sarana atau fasilitas untuk menunjang potensi-potensi yang ada di Kabupaten Bojonegoro dan juga sebagai wadah untuk masyarakat agar lebih Kreatif, dan Produktif. Dalam judul “Perencanaan dan Perancangan Bojonegoro *Creative Hub* dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Modern” memiliki pengertian sebagai berikut:

A. Perencanaan

Menurut William A. Shrode, 1974, Perencanaan sebagai padanan kata asing “*planning*”, dapat diartikan sebagai suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi-

persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan ke dalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur.

Menurut Paul Davidov, 1982, Perencanaan adalah sebuah proses untuk menetapkan tindakan yang tepat di masa depan melalui pilihan-pilihan yang sistematis.

Menurut Soewondo B. Soetedjo (1990), Merencanakan dalam arsitektur berkaitan dengan penggunaan diagram untuk mengembangkan hubungan antara kebutuhan-kebutuhan.

Berdasarkan definisi di atas, perencanaan adalah gambaran tentang apapun yang akan dilakukan mulai dari penetapan tujuan, strategi untuk mencapai tujuan hingga sistem perencanaan untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh pekerjaan organisasi sehingga tujuan bisa tercapai. Bahwa merencanakan adalah Tindakan awal untuk menuju ke perancangan.

B. Perancangan

Menurut Soewondo b. Soetedjo, 1990, Merancang dalam arsitektur berkaitan dengan penggunaan gambar untuk mengembangkan ruang dan bentuk, Perancangan adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

Menurut Christopher Alexander, 1983, Perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik.

Menurut M.Asimow, 1982, Perancangan merupakan proses penarikan keputusan dari ketidakpastian yang tampak, dengan tindakan-tindakan yang tegas bagi kekeliruan yang terjadi menurut.

Menurut John Wade, 1997, Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan.

Berdasarkan definisi sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi peneliti setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

C. *Creative Hub*

Berdasarkan sumber dari salah satu jurnal *Interior* “Kolase” *Creative Hub* sebagai Upaya pengembangan ekonomi kreatif di Surabaya, *Creative Hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi. Pusat kreatif memiliki berbagai tujuan yaitu :

- Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.

- Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
- Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
- Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

Berdasarkan definisi di atas maka yang dimaksud konsep pada objek perencanaan *Creative Hub* ini adalah Suatu proses yang menggambarkan suasana kondisi bangunan serta mampu mempengaruhi perilaku seseorang ketika mengunjungi objek tersebut, sehingga maksud dan tujuan dari bangunan yang di rencanakan dapat tercapai dengan baik dan teratur.

D. Konsep Arsitektur Modern

Secara etimologis kata “Konsep” berasal dari bahasa latin “*Conceptum*” yang artinya sesuatu yang bisa dipahami. Pengertian konsep lainnya adalah serangkaian pernyataan, ide/ gagasan yang saling terkait tentang berbagai kejadian/ peristiwa dan menjadi dasar/ petunjuk dalam melakukan penelitian.

Menurut Soedjadi pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk melakukan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (lambang bahasa).

Arsitektur modern adalah sebuah sesi dalam perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk di olah. Jika pada masa sebelumnya arsitektur lebih memikirkan bagaimana cara mengolah fasad, ornamen, dan aspek-aspek lain yang sifatnya kualitas fisik. Pada masa arsitektur modern, kualitas non- fisik lebih dipentingkan, seperti gagasan-gagasan ruang yang diolah sehingga membentuk penyusunan elemen-elemen ruang secara nyata. Menurut Rayner Banham pada bukunya yang berjudul “*Age of The Master: A Personal View of Modern Architecture*”, 1978, perkembangan arsitektur modern menekankan pada kesederhanaan suatu desain. Arsitektur modern merupakan *Internasional Style* yang menganut *Form Follows Function* (bentuk mengikuti fungsi). Bentuk *platonik solid* yang serba kotak, tak berdekorasi dan perulangan yang monoton merupakan ciri arsitektur modern.

2.2 Studi Prenseden

A. Bandung Creative Hub

Bandung *Creative Hub* (BCH) berlokasi di jalan Laswi No.7 kota Bandung yang sekaligus merupakan sebuah wadah bagi para seniman untuk berkarya. Bandung *Creative Hub* memiliki ketinggian lima lantai dengan corak warna warni yang memiliki nilai arsitektur ini akan menjadi surga bagi para insan kreatif di kota Bandung. Gedung warna warni ini di rancang untuk menjadi wadah pengembangan dan mengembangkan kreatifitas, edukasi, dan laboratorium untuk sebagai sektor industri kreatif. Bangunan ini menyediakan

sarana dan fasilitas yang lengkap agar anak muda Bandung semakin semangat berkreasi.

Bandung *Creative Hub* dalam perancangannya sangat memperhatikan unsur desain, hal tersebut dapat di lihat dari konsep Bentuk, warna, tekstur, dan penggunaan materialnya. Sedangkan penataan ruang nya juga sangat memperhatikan aksesibilitas pengguna. Adapun fungsi lain dari bangunan *Creative Hub* ini telah mewakili fungsi utama dari bangunan, yaitu sebagai sarana dan fasilitas penunjang bagi pelaku kreatif di kota Bandung.

B. Jakarta Creative Hub

Jakarta *Creative Hub* berlokasi di Graha Niaga Thamrin, Tanah abang - Jakarta pusat. Terciptanya ide pembangunan Jakarta *Creative Hub* adalah karena hal tersebut mampu mendongkrak nilai kreativitas dari masyarakat di DKI khusus nya para pelaku industri kreatif dan pemuda DKI. Di dalam Jakarta *Creative Hub* sendiri terdapat *Rang Co – Working space* yang bisa digunakan untuk tempat bekerja, belajar Bersama, dan kolaborasi seni antara pelaku-pelaku kreatif di Jakarta.

Secara umum bangunan Jakarta *Creative Hub* ini berprioritas pada generasi milenial yang ada di Jakarta saat ini yang sering menciptakan produk-produk baru yang berkualitas. Kemudian kurangnya fasilitas yang ada di Jakarta untuk mendongkrak potensi kreatif maka Jakarta *Creative Hub* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Jakarta *Creative Hub* di lengkapi beberapa ruangan dan fasilitas yang memang sangat diperlukan di area perkotaan sekelas Jakarta.

2.3 Syarat teknis Bangunan

Peruntukan lokasi dapat di ketahui dari ketentuan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW), Rencana Rinci Tata Ruang (RRTR), dan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL). Dalam penyelenggaraan bangunan setiap daerah memiliki peraturan yang terkait dengan Syarat tata bangunan dan lingkungan. Dimana Bangunan yang akan di rencanakan tidak melanggar daripada peraturan yang sudah di tetapkan oleh dinas terkait.

Intensitas Bangunan Gedung yaitu meliputi kepadatan bangunan Gedung yang di atur oleh pemerintah sekitar melalui dinas terkait. Untuk menentukan kepadatan dan ketinggian bangunan di dapatkan dari perhitungan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) Sesuai peraturan yang berlaku di setiap daerah yang telah ditentukan. Selain KDB dan KLB Kepadatan dan ketinggian bangunan juga dapat berpengaruh terhadap Garis Sempadan Jalan (GSJ) dan jarak bebas bangunan.

2.4 Fasad Bangunan

Fasad merupakan salah satu elemen arsitektur yang berperan penting pada penampilan sebuah bangunan. Melalui fasad, penampilan bangunan dapat dilihat melalui eksteriornya dan memiliki dampak keruangan pada bagian interiornya. Selain untuk menunjang penampilan suatu bangunan, fasad memiliki fungsi lain yang berkaitan dengan ruang-ruang di dalamnya. Fasad arsitektur mempengaruhi *view*, pencahayaan, ventilasi, kenyamanan pengguna, aliran beban serta servis pada bangunan (Knaack, 2007:8-9).

Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi fasad terbagi menjadi 2 aspek, yaitu fungsi pada bagian eksterior dan *interior*. Pada lingkup *eksterior*, fasad berfungsi menunjang penampilan bangunan. Pada lingkup *interior*, fasad berfungsi menunjang kenyamanan pengguna yang terdiri dari kenyamanan *thermal*, *visual* dan akustik. Menurut Krier (1988) dalam Suherman (2015) elemen-elemen pembentuk fasad, terdiri dari pintu, jendela, dinding, atap, dan sun shading. Pintu memiliki peranan yang menentukan dalam menghasilkan arah dan makna pada suatu ruang. Ukuran pintu memiliki makna yang berbeda. Sedangkan jendela pada fasad harus memperhatikan *proporsi geometris fasad*, penataan komposisi, serta keharmonisan *proporsi geometri*. *Distribusi* jendela pada fasad memberikan efek tertentu dalam mempertegas fasad. Jendela dapat bergabung dalam kelompok-kelompok kecil atau membagi fasad dengan elemen-elemen yang hampir terpisah dan membentuk simbol tertentu. Dinding pada fasad dapat sebagai tonjolan pada bangunan.

3. TINJAUAN UMUM

Pada kehidupan masa sejarah Indonesia kuno ditandai pengaruh kuat dari kebudayaan hindu yang datang dari India sejak Abad ke-8 Pada Tahun (898-910) yang berkuasa atas wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur adalah masa Pemerintahan Maha Raja Rakai Balitung, kala itu Bojonegoro belum ada dan hanyalah sebuah hutan rimba yang diberi nama Alas Tua, diapit-apit oleh pegunungan kapur sebelah utara dan pegunungan kapur sebelah selatan, serta dialiri oleh sungai Solo dan Kali Brantas. Di hutan ini mulai di diami oleh orang-orang dari Kerajaan Medang Kamulan, setelah di diami beberapa orang imigran dari Jawa Tengah, maka timbullah perkampungan-perkampungan misalnya: perkampungan Gedung, Rahu (sekarang Ngraho), Esdander / Bedander (sekarang Dander), Toja, Adiluwih dll.

Pada tanggal 26 Januari 1828 Belanda dapat memasuki kota Rajekwesi. R.T Sosrodilogo malarikan diri ke arah selatan planturan. Semangat pangikut R.T Sosrodilogo menjadi lemah. Pada tanggal 7 Maret 1828 bisa dikatakan pahlawan rakyat di daerah rembang. Rajekwesi dan lain-lain dianggap rampung. R.T Sosrodilogo bersama saudaranya yaitu Raden Bagus menjadi buronan oleh pihak Belanda. Belanda mengadakan seyembara untuk menangkap kedua orang tersebut. Raden Bagus akhirnya diserahkan kepada bupati setempat R.T Sosrodilogo malarikan diri ke Jawa Tengah dan bergabung dalam peperangan di Ponorogo. Namun akhirnya pada tanggal 3 Oktober 1828 R.T Sosrodilogo menyerah kepada Belanda.

Setelah peperangan usai maka pemerintahan Belanda mengundang R.T Sosrodilogo dan bupati Sedayu menghadiri pesta besar-besaran (suka-suka Bojono) untuk merayakan keberhasilan mengalahkan pasukan Mojorano. Saat itu pula pemerintah Belanda mengangkat R.T Joyonegoro menjadi bupati Bojonegoro. Nama kabupaten Bojonegoro di ambil untuk menggantikan kerajaan Rajekwesi yang sudah hancur. BOJO yang berarti bersenang-senang dalam perayaan tersebut. Sedangkan NEGORO berarti Negara. Saat itu pemerintahan Belanda dipimpin oleh H. Marcus De Kock dengan perangkat Letnan Gubernur Jendral (1826-1830).

Berdasarkan cerita pusat kabupaten Rajekwesi dulunya terletak di daerah Ngumpak Dalem, maka setelah peperangan dipindah ke daerah Boghadung yang terletak di sebelah utara Rajekwesi. Berdasarkan pertimbangan pada pejabat waktu itu. Tidak baik mendirikan Negara di lokasi yang sama dengan alas an Rajekwesi pernah kalah dalam peperangan Mojorano. Desa Boghadung yang terletak sebelah utara Bengawan Solo masih ikut darah Tuban waktu itu. Di tahun 1828 Bengawan Solo sudah terpecah menjadi dua aliran. Desa Boghadung yang tedinya berada di sebelah utara Bengawan. Setelah pindah di Boghadung ini kabupaten Rajekwesi berubah menjadi nama Bojonegoro.

Dari Perkembangan cerita di atas bahwa kata BO dari Bojonegoro diambil dari kata Boghadung yang akhirnya menjadi kata Bojonegoro. Ada pula cerita lain yang mengatkan bahwa Bojonegoro berasal dari kata BOJON yang artinya SUGU atau tanah yang diberikan untuk Negara dari daerah Tuban. R.T Joyonegoro beserta keluarganya pindah ke Bojonegoro dan pensiun menjadi bupati Bojonegoro pada tahun 1844M.

3.1 Geografis Kabupaten Bojonegoro

Kabupaten Bojonegoro, merupakan daerah yang berada di Wilayah Provinsi Jawa Timur, terletak pada posisi 6° 59' sampai 7° 37' Lintang Selatan dan 112° 25' sampai 112° 09' Bujur Timur, dengan jarak ± 110 km dari ibu kota provinsi. Luas wilayah Kabupaten Bojonegoro adalah 230.706 ha dengan jumlah penduduk pada akhir Tahun 2018 1.311.042 jiwa, dan secara administratif memiliki batas wilayah yaitu sebelah Utara Kabupaten Tuban, sebelah Selatan Kabupaten Madiun, Nganjuk dan Jombang, Sebelah Timur Kabupaten Lamongan dan sebelah Barat Kabupaten Ngawi dan Kabupaten Blora (Provinsi Jawa Tengah). Pembagian Wilayah Kabupaten Bojonegoro terdiri dari 28 Kecamatan, meliputi 11 Kelurahan dan 419 desa.

3.2 Demografi Kabupaten Bojonegoro

Populasi Penduduk di Kabupaten Bojonegoro tahun 2016 sebesar 1.306.693 jiwa, tahun 2017 mengalami kenaikan menjadi 1.310.079 jiwa, dan pada Tahun 2018 juga mengalami kenaikan menjadi sebesar 1.311.042 jiwa. Kenaikan dari tahun 2016 ke 2017 sebesar 0,3% dan kenaikan dari tahun 2017 ke 2018 hanya 0,07%. Selama tiga tahun terakhir pertumbuhan penduduk di kabupaten Bojonegoro kurang lebih sekitar 0,37%. Berdasarkan dinas kependudukan dan catatan sipil Kabupaten Bojonegoro, Populasi penduduk Usia Produktif sangatlah tinggi, sehingga kebutuhan lapangan pekerjaan bagi generasi-generasi pemuda sangatlah menjadi prioritas. Daei sekian Banyak mayoritas Penduduk Bojonegoro Bekerja sebagai Petani.

3.3 Sosial dan Budaya Kabupaten Bojonegoro

Di Bojonegoro Mayoritas Penduduk bekerja sebagai petani, secara umum pola kehidupan sosial di Bojonegoro banyak menggunakan sistem gotong royong antara masyarakat satu dengan yang lainnya. Sebagian besar penduduk Bojonegoro menganut agama Islam. Dalam hal toleransi antar umat beragama di Bojonegoro sangat menjunjung tinggi nilai persaudaraan. Sehingga dengan demikian dari segi kenyamanan kehidupan sosial budaya di Bojonegoro sangatlah terjamin. Kondisi social masyarakat

nya yang selalu mengutamakan kesederhanaan hidup, menjadikan Bojonegoro lebih aman dan nyaman. Namun mengingat dengan perkembangan teknologi saat ini di Bojonegoro generasi muda seolah-olah sedang mengalami perkembangan yang signifikan. Dari Pendidikan IT dan Sekolah *Robotic* mulai di ajarkan di Pendidikan jenjang SLTP sampai dengan SLTA.

3.4 Potensi Kabupaten Bojonegoro

Menurut *Myles Munroe* potensi adalah suatu bentuk sumber daya atau kemampuan yang cukup besar namun kemampuan tersebut belum tersingkap dan belum diaktifkan. Secara singkat arti potensi sendiri adalah kekuatan terpendam yang dimiliki suatu wilayah tertentu namun belum dimanfaatkan dengan maksimal. Maka adapun banyak potensi yang terdapat di Bojonegoro belum dapat dimanfaatkan secara maksimal atau belum memberikan hasil yang maksimal untuk suatu wilayah. Beberapa potensi di Bojonegoro yaitu :

- Sumber Daya Alam (SDA)
- Makanan Khas
- Kerajinan Khas
- Seni dan Budaya
- Kreatifitas Berbasis Teknologi

3.5 Peraturan Daerah Kabupaten Bojonegoro

- Kebijakan Penataan Ruang
- Strategi Penataan Ruang Sektor Pertanian
- Strategi Penataan Ruang Sektor Pariwisata
- Strategi Penataan Ruang Sektor Industri

3.6 Peraturan Daerah Kabupaten Bojonegoro

Ketentuan umum zonasi digunakan sebagai pedoman bagi pemerintah dalam menyusun zonasi.

- Ketentuan umum zonasi struktur ruang
- Ketentuan umum zonasi pola ruang
- Ketentuan umum zonasi Kawasan perkotaan

Kawasan perkotaan memiliki intensitas pemanfaatan ruang dengan memperhatikan tingkat pemanfaatan ruang yang diukur dari daerah perencanaan, kepadatan bangunan, KDB (Koefisien Dasar Bangunan) maksimal 60%, KLB (Koefisien Lantai Bangunan) 2.0 , dan KDH (Koefisien Dasar Hijau) 30%.

4. ANALISIS PERANCANGAN

Analisis Perancangan adalah sebuah proses yang di lakukan sebelum merancang sebuah bangunan. Ada beberapa hal yang perlu di analisis dalam sebuah perancangan Bojonegoro *Creative Hub* adalah sebagai berikut :

4.1 Analisa Manusia

Analisa manusia dalam perencanaan Bojonegoro *Creative Hub* dengan pendekatan konsep arsitektur modern mengacu pada hubungan antara pelaku kegiatan, Bangunan dan Lingkungan dengan sistem saling berkesinambungan dan berkelanjutan. Berdasarkan tinjauan pustaka Pada bab dua bagian 4 menjelaskan tentang *Creative Hub* bahwa

bangunan tersebut merupakan wadah bagi para insan kreatif dan merupakan sebuah fasilitas yang mampu mendorong tingkat ekonomi kreatif suatu wilayah. Sedangkan Lingkungan Bojonegoro merupakan wilayah yang saya ambil dalam perencanaan *Creative Hub* ini. Kemudian manusia sebagai pelaku kegiatan yang *me-respon* Bangunan dan lingkungan maka penulis menyimpulkan Analisa sebagai berikut:

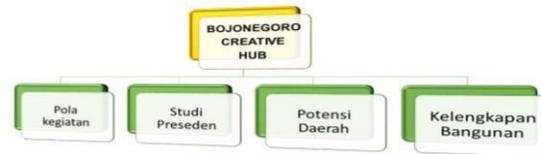
A. Sasaran Pelaku Kegiatan

Analisa sasaran pelaku kegiatan ini bertujuan untuk menentukan sasaran yang di harapkan penulis yang meliputi bangunan. Berikut adalah sasaran pelaku kegiatan yaitu :

- Pengelola : Kepala pengelola, Karyawan Adm, Karyawan Teknik, karyawan reseptionis, pengelola server, cleaning servis
- Pengunjung : Masyarakat Lokal, Masyarakat luar Daerah, Pelajar/Mahasiswa, Pelaku Kreatif

B. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa Kebutuhan ruang bertujuan agar Bojonegoro *Creative Hub* ini mampu mengorganisasi pelaku kegiatan dan lingkungan sekitar, maka dalam Analisa kebutuhan ruang penulis mengacu pada pola kegiatan pelaku, studi preseden, Potensi daerah, dan sistem kelengkapan bangunan atau sarana prasarana. Berikut Analisa penulis untuk menentukan kebutuhan ruang pada Bojonegoro *Creative Hub* :



Gambar 4.3 Sistem Analisa Kebutuhan Ruang (Sumber: Analisa Pribadi)

Berdasarkan Analisa kebutuhan ruang Bojonegoro *Creative Hub* dengan membuat penilaian berdasarkan pola kegiatan, studi preseden, Potensi Daerah, serta kelengkapan bangunan untuk mempermudah pengelompokan ruang maka penulis mengelompokkan ruang menjadi 4 jenis ruangan berdasarkan fungsi dan kegunaan ruang.

Tabel 4.4 Pengelompokan Ruang Pada Bojonegoro *Creative Hub*

PENGELOMPOKAN RUANG				
NO	Publik	Privat	Semi Publik	Semi Privat
1	Area Parkir	Toilet	CO-working	Auditorium
2	Hall Lobby	Kantor manajemen	Perpustakaan	Studio tari
3	caffe	Ruang M E		Studio animasi
4	Musholla	Ruang Genset		Studio rendering
5	Toko desain	Ruang Perlengkapan		Ruang Arsip/gudang
6	Lift dan tangga			Studio fotografi
7	Taman & Roof garden			Ruang kelas
8	Kantin			Studio kriya
9	Amphiteater			Studio fashion
10	Gallery pameran			workshop batik
11	area belanja			workshop kayu
12	Resapan Air			Workshop tataboga
13				Gallery pameran

(Analisa Pribadi, 2020)

C. Analisa Kapasitas Bangunan

Pada Analisa besaran ruang Bojonegoro *Creative Hub* penulis mengacu pada data kependudukan menurut tingkat usia produktif wilayah kabupaten Bojonegoro, serta Kapasitas bangunan sebagai penunjang aktifitas daripada pelaku kegiatan. Berikut ringkasan data kependudukan kabupaten Bojonegoro tahun 2018.

1. Usia 15 – 29 tahun : 208.996 orang
 2. Usia 30 – 44 tahun : 303.663 orang
 3. Usia 45 – 60 tahun : 288.598 orang
- Jumlah keseluruhan: 874.257 orang

Dari data di atas penulis membuat Analisa sebagai berikut:

- Per 1 tahun = 355 hari → (Berdasarkan Kalender Masehi)
- Periode Pengunjung datang sekitar 4 jam/hari → (Analisa Pribadi)
- Waktu Beroperasi = 12 jam/ hari → (Analisa Pribadi)
- Koefisien Pengunjung = ± 93,3 % → (Berdasarkan Hasil tinjauan kuisisioner)

Maka, penulis membuat Analisa perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Pengunjung} &= K. \text{ Pengunjung} \times J. \text{ Penduduk} \\ &= 93,3 \% \times 874.257 \text{ orang} \\ &= 815.681 \text{ Orang} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Pengunjung Per – Hari} &= J\text{Pengunjung} / 1 \text{ Tahun} \\ &= 815.681 \text{ Orang} / 355 \text{ Hari} \\ &= 2.297 \text{ Orang} / \text{Hari} \end{aligned}$$

Jika Jumlah pengunjung perhari adalah 2.297 orang dan periode pengunjung yang datang 4 jam dalam satu hari sedangkan bangunan beroperasi selama 12 jam dalam satu hari. Maka dalam satu hari pengunjung dibagi 3 periode. Dan jumlah kapasitas bangunan minimum yang harus di sediakan adalah :

$$\begin{aligned} \text{Kapasitas Bangunan Minimum} &= \text{Jumlah} \\ \text{Pengunjung per - Hari} : 3 \text{ Periode} \\ &= 2.297 \text{ Orang} \\ / 3 \text{ Periode} \\ &= 765 \text{ Orang} \end{aligned}$$

Kemudian berdasarkan Kelompok pengguna bangunan penulis mengacu pada persentase jumlah dari hasil perhitungan kapasitas pengunjung dalam satu hari sesuai Perhitungan di atas. Pengguna bangunan berdasarkan Analisa pelaku kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Pengelola: 30 orang
2. Pengunjung : 735 orang

Maka Jumlah kapasitas bangunan minimal yang harus di tampung adalah 765 orang / hari.

D. Analisa Besaran Ruang

Untuk mendapatkan besaran ruang maka penulis menggunakan pendekatan acuan sebagai dasar penggunaan standar ruang yaitu:

1. Data Arsitek -Ernst Neufert, 1980 (jilid 1 dan jilid 2) – (D.A)
2. Human Dimension and interior space – Julius panero, AIA, ASID, and Martin Zelnik – (H.D.I.S)
3. Pedoman Teknis Fasilitas Parkir – (P.T.F.P)
4. Peraturan Daerah Kabupaten Bojonegoro –

(P.D.K.B)

Selain menggunakan pendekatan acuan sebagai dasar perencanaan besaran ruang sesuai dengan kebutuhan masing-masing maka harus mengacu pada 3 pertimbangan yaitu :

1. Kapasitas / Jumlah pelaku kegiatan.
2. Besar alur / *flow* Gerak pemakai.
3. Standar gerak dan dimensi perabot.

Namun selain mempertimbangkan 3 hal tersebut ada beberapa ruangan yang perlu di perhitungkan sendiri dengan pengolahan data desain, berikut data mengenai persentase gerak manusia dan perabot :

1. Kebutuhan standar gerak minimum → 10%
2. Kebutuhan gerak untuk sirkulasi → 20%
3. Tuntutan kenyamanan fisik → 30%
4. Tuntutan kenyamanan psikologis → 40%
5. Tuntutan keterkaitan dengan banyak kegiatan → 50% - 100%.

Kemudian berdasarkan acuan tersebut penulis mengelompokkan ruang-ruang yang ada di Bojonegoro *Creative Hub*. Di bawah ini adalah Analisa besaran ruang penulis berdasarkan kelompok ruang :

Tabel 4.12 Rekapitulasi besaran ruang

NO	Ruang	Kapasitas (orang)	Luas (m ²)	Ket
1	Ruang luar atau halaman bangunan	752	2286	Luar Bangunan
2	Ruang umum pengunjung	525	1958	Dalam bangunan
3	Ruang khusus pengelola	44	255	Dalam bangunan
4	Ruang sarana publik	190	878	Dalam bangunan
5	Ruang fasilitas penunjang	110	317	Dalam bangunan
6	Ruang kreatif dan edukatif	375	1280	Dalam bangunan
Jumlah		1244	7109	

(Analisa Pribadi, 2020)

4.2 Analisa Lingkungan

Analisa tapak Bojonegoro *Creative Hub* terdiri dari pemilihan lokasi sebagai lahan yang sesuai dengan Analisa kebutuhan penulis dan peraturan-peraturan daerah

serta tata ruang wilayah. Selain pemilihan tapak Analisa tapak juga meliputi Analisa lingkungan yang berada di sekitar tapak terpilih.

A. Analisa Existing Tapak

Existing tapak terpilih di jl. Rajekwesi, kelurahan jetak, kec. Bojonegoro, kab.Bojonegoro. merupakan tanah kosong yang berada tepat nya di belakang taman rajekwesi Bojonegoro. Dengan luas area kurang lebih 17.000 m2. Batasan lahan *Existing* perencanaan Bojonegoro *Creative Hub* adalah utara di batasi dengan perumahan warga, selatan berbatasan dengan persawahan pasif, timur berbatasan dengan parsawahan pasif, sedangkan timur berbatasan dengan taman rajekwesi sekaligus merupakan *view* yang dapat di ambil sebagai *view* utama bangunan. Berikut adalah ilustrasi gambar tapak.



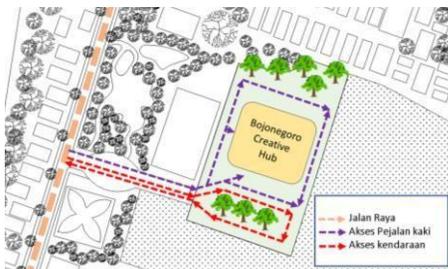
Gambar 4.6 Peta Situasi Tapak Bojonegoro *Creative Hub*
(Sumber : Google maps)

B. Analisa Aksesibilitas Tapak

Analisa *aksesibilitas* tapak Bojonegoro *Creative Hub* dapat di capai menggunakan kendaraan umum atau pun kendaraan pribadi. Karean lokasi tapak berada di jalur segi tiga emas Bojonegoro – Tuban – Lamongan. Pencapaian tapak dari terminal – lokasi berjarak kurang lebih 2 km, sedangkan pencapaian tapak dari stasiun kota Bojonegoro kurang lebih 1,5 km. berikut adalah gambar ilustrasi pencapaian tapak.

C. Analisa Sirkulasi Tapak

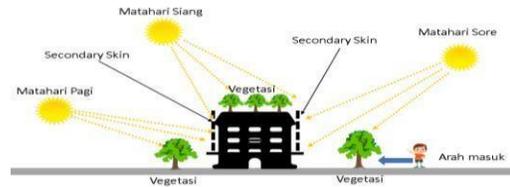
Pada Analisa sirkulasi tapak penulis membagi menjadi 2 bagian yaitu sirkulasi untuk pejalan kaki dan sirkulasi untuk kendaraan. Dengan tujuan memaksimalkan tampak dari bangunan maka pola akses untuk pejalan kaki melingkar mengelilingi bangunan. Sedangkan pola akses untuk kendaraan pada sisi selatan agar tidak mengganggu akses pejalan kaki. Dan pada sisi utara di rencanakan sebagai taman edukatif.



Gambar 4.9 Pola Sirkulasi Bojonegoro *Creative Hub*
(Sumber : Analisa Pribadi)

D. Analisa Orientasi Matahari

Analisa orientasi matahari bertujuan untuk memanfaatkan sinar matahari sebagai pencahayaan alami pada ruanag-ruang yang ada di dalam bangunan. Namun untuk mengantisipasi radiasi panas sinar matahari penulis menerapkan pola desain pada selubung bangunan dengan *secondary skin*. Sehingga mampu mereduksi radiasi panas matahari. Agar di dalam bangunan tetap mendapatkan sinar matahari maka desain *secondary skin* tidak sepenuhnya tertutup. Selain dengan *secondary skin* juga memanfaatkan tanaman vegetasi. Berikut adalah ilustrasi Analisa orientasi matahari.



Gambar 4.10 Orientasi Matahari Tapak Bojonegoro *Creative Hub*
(Sumber : Analisa Pribadi)

E. Analisa Orientasi View Pada Tapak

Orientasi *view* tapak pada Bojonegoro *Creative Hub* bertujuan untuk memanfaatkan lingkungan di sekitar bangunan agar mampu menciptakan keseimbangan tampilan bangunan.

- Sisi Utara bangunan menghadap permukiman padat masyarakat dengan jarak berhimpit dengan batas bangunan.
- Sisi selatan bangunan menghadap persawahan dan permukiman masyarakat dengan jarak pandang kurang lebih 100 meter dari bangunan.
- Sisi barat bangunan menghadap taman rajekwesi, tanggul bengawan dan sungai bengawan solo dengan jarak pandang kurang lebih 200 meter dari bangunan.
- Sisi timur bangunan menghadap persawahan dan permukiman padat masyarakat dengan jarak pandang kurang lebih 150 meter dari bangunan

F. Analisa Arah Angin

Analisa arah angin ini bertujuan untuk memanfaatkan penghawaan alami di dalam bangunan. Berdasarkan tinjauan di lokasi arah angin berhembus dari barat ke timur dan pada musim hujan angin berhembus dengan kecepatan lumayan tinggi. Berikut adalah ilustrasi hembusan angin di sekitar lokasi eksisting.

G. Analisa Tata Suara

Analisa tata suara ini bertujuan untuk mengantisipasi kebisingan yang di akibatkan oleh kegiatan di lingkungan sekitar. Pada Analisa tata suara ini penulis membuat Skema kebisingan yang paling besar ada pada bagian Barat dimana posisi barat merupakan taman yang ramai pengunjung. Kemudian di sebelah utara kebisingan dari kendaraan mampu di redam oleh bangunan di sekitar nya. Sedangkan sebelah Timur dan selatan merupakan tanah lapang. Sehingga semaksimal mungkin kegiatan di dalam

tapak tidak menimbulkan kebisingan di lingkungan. Berikut adalah ilustrasi gambar kebisingan terhadap tapak.

H. Analisa Iklim dan Cuaca

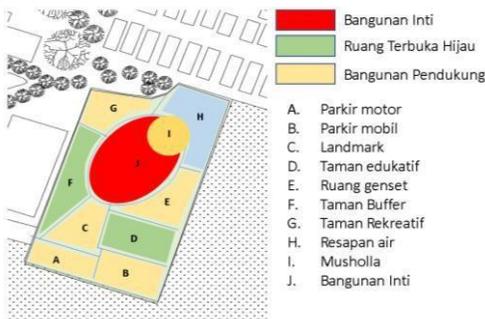
Analisa iklim dan cuaca bertujuan untuk mengantisipasi kemungkinan bencana yang di akibatkan oleh alam. Iklim di wilayah Bojonegoro sendiri beriklim tropis yaitu memiliki musim kemarau dan musim penghujan. Menurut BPBD kabupaten Bojonegoro curah hujan dari tahun 2018 sampai sekarang mencapai rata-rata 151-200 mm. dengan kemungkinan pada musim penghujan intensitas air cenderung sedang. Kemudian pada musim panas suhu rata-rata di Bojonegoro mencapai 30°C-37°C. maka dalam perencanaan Bojonegoro *Creative Hub* mengambil konsep modern sehingga fungsi ruang di dalam bangunan sangat mempengaruhi bentuk bangunan.dengan demikian desain bangunan ini memiliki ciri-ciri khusus untuk menjaga kenyamanan pengguna bangunan yaitu :

- Tampilan dan Orientasi bangunan yang sesuai standar tropis. (*Building orientation*).
- Menggunakan bahan atau bagian pendukung kondisi tropis. (*Window radiation*).
- Memiliki karakter atau ciri khas yang mengekspos bangunan sebagai bangunan tropis, dengan cara menggunakan material yang berbeda atau warna yang berbeda.

I. Analisa Zoning Pada Tapak

Analisa penzoningan pada tapak bertujuan untuk mengelompokkan area-area pelaku kegiatan di dalam tapak agar pencapaian dari pelaku kegiatan dapat terorganisasi secara tertata. Berdasarkan tinjauan massa bangunan penulis membagi menjadi 3 bagian yaitu :

- Bangunan Inti yaitu Bojonegoro *Creative Hub*
- Bangunan pendukung Yaitu Area Prkir, musholla, Resapan air dan Ruang genset
- Ruang terbuka / Taman yaitu ad ataman edukatif kreatif, taman parkir, dan taman yang bersifat sebagai pelindung bangunan / *Buffer*



Gambar 4.16 Ilustrasi penzoningan Tapak Bojonegoro *Creative Hub*

(Sumber : Analisa Pribadi)

J. Analisa Zoning Pada Tapak

tanaman yang memiliki fungsi keunggulan dan kelemahan di atas maka penulis menyimpulkan menjadi 4

jenis taman sebagai lansekap pada bangunan Boconegoro *Creative Hub*, yaitu :

- **Taman Parkir**
Taman Parkir sebagai peneduh area parkir di dominasi dengan tanaman rumput gajah mini, Pucuk merah dan Tabibuia.
- **Taman Edukatif dan Rekreatif**
Taman *Edukatif* dan *Rekreatif* sebagai pusat pengetahuan dan rekreasi di dominasi tanaman khas Bojonegoro yaitu, rumput gajah sebagai lantai, Belimbing sebagai tanaman khas, dan pucuk merah sebagai penanda dan petunjuk arah.
- **Roof Garden**
Roof garden sebagai taman pelindung pada atap serta taman bermain di dominasi rumput gajah sebagai lantai, Philodendron sebagai dekorasi taman, dan tabebuia sebagai peneduh taman atap.
- **Taman Buffer**
Taman *Buffer* berfungsi untuk melindungi bangunan dari radiasi sinar matahari angin, dan gangguan tata suara dari lingkungan bangunan. Terdiri dari bamboo sebagai pelindung tata suara, belimbing sebagai pelindung tiupan angin, rumput gajah sebagai lantai, dan pucuk merah sebagai hiasan dekorasi taman.

4.3 Analisa Fisik Bangunan

A. Analisa Tata Massa Bangunan

Pada Analisa tata massa bangunan penulis membuat 3 titik sebagai as yang saling terhubung satu dengan yang lain nya. Tiga titik tersebut yaitu As parkir, as bangunan utama, dan as sarana taman edukasi. Kemudian dengan kondisi tapak yang tidak memungkinkan untuk di kembangkan ke arah timur – barat maka jalur as sebagai dikembangkan kea rah utara – selatan. Berikut Analisa penulis untuk menentukan tata massa bangunan.

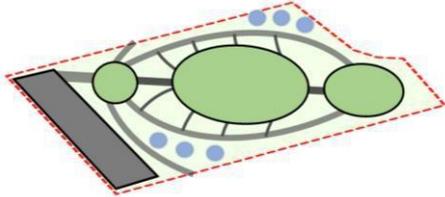


Gambar 4.16 Ilustrasi Tata Massa Bojonegoro *Creative Hub*

(Sumber : Analisa Pribadi)

B. Analisa Bentuk Tapak

Analisa bentuk tapak ini berdasarkan tata massa bangunan terdapat 3 komponen pembentuk tapak yang saling terhubung melalui satu garis as pada tapak, Saling keterkaitan satu dengan yang lain, dan bangunan inti sebagai pusat dari bentuk lingkungan tapak.



Gambar 4.16 Konsep Tapak Bojonegoro *Creative Hub*
(Sumber : Analisa Pribadi)

C. Analisa Gubahan Massa

Analisa Gubahan massa ini bertujuan untuk menentukan Bentuk fisik yang akan di terapkan sebagai dasar acuan untuk desain. Pada Analisa gubahan massa penulis mengambil bentuk dasar dari sumber mata air sungai bengawan solo yang merupakan awal dari sejarah perkembangan kebudayaan di Bojonegoro. Berikut adalah transformasi bentuk dari tapak gubahan massa Bojonegoro *Creative Hub* :



Gambar 4.18 *Transformasi* Bentuk Massa Bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi)

D. Analisa Tema Fasad Bangunan

Analisa tema fasad bangunan bertujuan untuk mendapatkan tampilan yang menarik dan sesuai dengan konsep yang telah di tentukan. Pada penentuan tema fasad penulis mengacu pada tema Arsitektur modern dan menonjolkan nilai karakter daerah yang kreatif dan bervariasi.

Ciri-ciri konsep Arsitektur modern :

1. Kesederhanaan yang mendalam
2. Elemen garis yang simetris dan bersih
3. Kejujuran dalam penggunaan material
4. Rancangan yang terbuka dan banyak elemen kaca
5. Hubungan yang erat terhadap lingkungan

Identitas karakter daerah :

1. Simbol api Abadi (Lidah Api)
2. Motif batik khas daerah (Pari sumilak dan Daun iati)
3. Tari thenoul (Bentuk Gerakan vana kaki)
4. Kota ledra (Makanan khas daerah yang berbahan Pisano)
5. Oklik (alat music berbahan bambu)

E. Analisa Struktur dan Konstruksi Bangunan

Analisa Struktur dan konstruksi ini bertujuan untuk menentukan struktur yang di gunakan untuk Bojonegoro *Creative Hub* dan konstruksinya. Dengan demikian ada beberapa Variabel yang mempengaruhi penggunaan struktur pada bangunan ini. Seperti Kondisi tanah, level tanah, iklim, angin, dan bencana alam sehingga dengan demikian bangunan ini dapat mengantisipasi hal-hal yang sifat nya merugikan pemakai bangunan, lingkungan,

dan bangunan ini sendiri. Analisa Struktur dan konstruksi ini mengacu pada peraturan dan standard yang berlaku yaitu :

- SNI 03-1726-2002 tentang tata cara perencanaan ketahanan gempa untuk rumah dan Gedung.
- SNI 03-1727-1989 tentang tata cara Perencanaan pembebanan untuk rumah dan Gedung.
- SNI 03-1729-2002 tentang tata cara perencanaan bangunan Baja untuk Gedung.
- SNI 03-1734-1989 tentang tata cara perencanaan beton bertulang dan struktur dinding beton bertulang untuk rumah dan Gedung.

Berdasarkan Acuan di atas penulis menyimpulkan struktur dan konstruksi yang akan di pakai adalah sebagai berikut

- Struktur Pondasi Pada Bangunan Utama menggunakan Pondasi Bore pile karena jenis pondasi ini sangat di butuhkan pada existing yang padat akan bangunan di sekitar nya. Dan dapat mendukung kondisi tanah di Bojonegoro yang cenderung kurang stabil. Kemudian untuk bangunan penunjang menggunakan pondasi menerus Batu kali.
- Struktur Kolom dan Balok Pada Bangunan Utama menggunakan Beton Bertulang karena struktur jenis ini sangat mudah untuk di sesuaikan dengan keinginan. Dan proses konstruksinya pun tergolong mudah dan dengan kombinasi baja pada titik-titik tertentu.
- Bahan material dinding Pada bangunan pada sisi luar menggunakan Pasangan bata merah karena di Bojonegoro sangat banyak sekali di jumpai produk-produk bata merah yang berkualitas dan murah. Kemudian untuk Interior bangunan yang fungsinya untuk sekatian antara ruangan menggunakan dinding Partisi.
- Bahan material Lantai Pada Bangunan menggunakan Keramik sesuai dengan modul bangunan. Karena bahan keramik sangat mudah di jumpai dan harganya pun tergolong lebih ekonomis.
- Bahan material Kusen Pintu dan Jendela menggunakan jenis bahan Aluminium karena aluminium selain mudah di bentuk juga memiliki

ketahanan terhadap api, serta juga sangat ringkas dan rapi untuk di jadikan sebagai kusen pintu dan jendela.

- Konstruksi plafon pada bangunan menggunakan jenis bahan PVC pada ruangan-ruangan karena bahan jenis ini pada era sekarang sangat *trending* di Bojonegoro dan Plafon Gypsum pada ruangan-ruang yang memiliki bentuk unik karena bahan gypsum sangat mudah di bentuk sesuai keinginan.
- Bahan material kulit bangunan menggunakan jenis konstruksi yang berbahan *aluminium Composite Panel (ACP)* Karena bahan jenis ini memiliki ketahanan terhadap cuaca dan memiliki warna dan bentuk yang menarik. Serta menggunakan *GRC Secondary skin* pada bagian-bagian tertentu sebagai kombinasi struktur ACP dan GRC.

- Struktur Rangka dan Atap Bangunan di Buat menjadi dua jenis yaitu untuk Atap bangunan biasa dan *Roof Garden*. Pada konstruksi atap menggunakan atap zincalum karena atap jenis ini sangat mudah menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan, sedangkan pada *Roof Garden* menggunakan atap dak beton sehingga dapat di manfaatkan aktifitas pengunjung.
- Struktur Jalan menggunakan struktur beton karena memiliki daya tekan yang cukup baik dan memiliki permukaan rapi. Sedangkan untuk pedestrian sekitar bangunan menggunakan paving blok dengan kombinasi *grassblock* pada titik tertentu sebagai penyerapan air hujan.
- Konstruksi Pagar menggunakan Beton bertulang karena konstruksi jenis ini sangat mudah untuk di bentuk sesuai dengan keinginan dan kuat dalam kondisi cuaca hujan ataupun kemarau.

Struktur Dinding Penahan tanah menggunakan Konstruksi Pasangan Batu belah karena Konstruksi jenis ini memiliki permukaan yang unik dan mudah dalam perawatan apabila terjadi kerusakan pada salah satu titik.

4.4 Analisa Utilitas Bangunan

Analisa Sistem Utilitas Bangunan ini bertujuan untuk menentukan kelengkapan bangunan sesuai dengan kebutuhan pelaku dan bangunan ini sendiri. Pada perancangan sistem utilitas bangunan ini terdiri dari:

A. Sistem Transportasi Bangunan

- Lift
Transportasi lift di gunakan untuk menghubungkan ruangan lantai satu dengan lantai yang lain. Pada perencanaan bangunan ini Lift merupakan transportasi yang sangat di butuhkan untuk penyandang cacat dan untuk bangunan bertingkat tinggi.
- Tangga
Tangga merupakan jenis transportasi bangunan yang menghubungkan antara lantai pada bangunan. Dalam perencanaan bangunan ini terdapat dua tangga yang memiliki fungsi yang berbeda yaitu tangga darurat untuk jalur evakuasi pengguna bangunan ketika terjadi bencana yang tidak di inginkan. Dan tangga utama untuk memudahkan pengunjung bangunan dalam mencapai ruangan-ruangan yang tersedia dalam bangunan.

B. Sistem Penghawaan

- Penghawaan alami pada bangunan ini melalui bukaan-bukaan yang di rencanakan pada sisi samping bangunan. Sistem bukaan yang di rencanakan adalah ventilasi udara dan jendela untuk ruangan tertentu.
- Penghawaan Buatan pada bangunan ini di rencanakan untuk ruangan-ruangan yang kemungkinan tidak mendapatkan penghawaan alami. Sehingga penghawaan buatan di rencanakan pada ruangan-ruangan tertentu.

- Exhauste
Exhauste di rencanakan pada ruangan yang memiliki kapasitas kepadatan yang tinggi. Exhaust ini berfungsi untuk mengeluarkan udara kotor pada ruangan sehingga kesejukan udara dalam ruangan terjaga

C. Sistem Pencegah Bencana Kebakaran

Pencegahan pasif yaitu dengan menyediakan *hidran* di dalam bangunan dan di luar bangunan. Perletakan *hidran* di dalam bangunan memiliki jarak 35 meter dengan Panjang selang hidran 30 meter. Dengan penempatan yang mudah di jangkau serta penyediaan tabung APAR di sisi *hidran*. Selain di dalam bangunan *hidran* juga di tempatkan di sekeliling bangunan dengan jarak antara *hidran* 35 meter dan 20 meter dari bangunan.

D. Sistem Pengamanan Ruang

Sistem pengamanan ruang pada bangunan ini di rencanakan untuk menjaga keamanan pengguna bangunan dari tindak kejahatan yang tidak di inginkan yaitu dengan sistem pemasangan (*CCTV – Closed Circuit Television*) Pada lokasi yang rawan terjadi kejahatan di dalam maupun di luar ruangan.

E. Sistem Penangkal Petir

- Menangkap petir

Dengan cara menyediakan sistem penerimaan (*Air Terminal Unit*) yang dapat dengan cepat menyambut sambaran arus petir, dalam hal ini mampu untuk lebih cepat dari sekelilingnya dan memproteksi secara tepat dengan memperhitungkan besaran petir. Terminal Petir *Flash Vectron* mampu memberikan solusi sebagai alat penerima sambaran petir karena desainnya dirancang untuk digunakan khusus di daerah tropis.

- Menyalurkan Arus Petir

Sambaran petir yang telah mengenai terminal penangkal petir sebagai alat penerima sambaran akan membawa arus yang sangat tinggi, maka dari itu harus dengan cepat disalurkan ke bumi (*grounding*) melalui kabel penyalur sesuai standar sehingga tidak terjadi loncatan listrik yang dapat membahayakan struktur bangunan atau membahayakan perangkat yang ada di dalam sebuah bangunan.

- Menampung Petir

Dengan cara membuat *grounding* sistem dengan *resistansi* atau tahanan tanah kurang dari 5 Ohm. Hal ini agar arus petir dapat sepenuhnya diserap oleh tanah tanpa terjadinya *step potensial*. Bahkan dilapangan saat ini umumnya resistansi atau tahanan tanah untuk instalasi penangkal petir atau anti petir harus dibawah 3 Ohm.

- Proteksi Grounding System

Selain memperhatikan resistansi atau tahanan tanah, material yang digunakan untuk

pembuatan *grounding* juga harus diperhatikan, jangan sampai mudah *korosi* atau karat, terlebih lagi jika di daerah dekat dengan laut. Untuk menghindari terjadinya loncatan arus petir yang ditimbulkan adanya beda potensial tegangan maka setiap titik *grounding* harus dilindungi dengan cara *integrasi* atau *bonding system*.

- **Proteksi Petir Jalur Power Listrik**

Proteksi terhadap jalur dari *power* mutlak diperlukan untuk mencegah terjadinya induksi yang dapat merusak peralatan listrik dan elektronik.

- **Proteksi Petir Jalur PABX**

Melindungi seluruh jaringan telepon dan *signal* termasuk pesawat *faxsimile* dan jaringan data.

- **Proteksi Petir Jalur Elektronik**

Melindungi seluruh perangkat elektronik seperti *CCTV*, mesin dll dengan memasang *surge arrester elektronik*.

F. Sistem Jaringan Air Bersih

Sistem jaringan Air bersih pada bangunan ini di rencanakan sistem penampungan air dalam tanah *GWT Ground Water Tank*. Pada sistem ini *GWT* merupakan tempat penampungan air bersih sementara sebelum di distribusikan ke ruangan-ruangan yang membutuhkan air bersih. Untuk menampung air bersih pada *GWT* berasal dari 2 sumber air, untuk mengantisipasi ketika terdapat salah satu *problem* pada sumber tersebut. Sumber air bersih tersebut berasal dari *PAM* dan air tanah.

G. Sistem Jaringan Pembuangan dan Air Kotor

Sistem jaringan pembuangan dan Air kotor pada bangunan ini di rencanakan terpisah dan terpisah jauh dengan sistem jaringan air bersih. Karena untuk mengantisipasi pencemaran air bersih di sekitar lokasi.

Pembuangan kotoran di buat berdasarkan kapasitas bangunan, sedangkan jarak terhadap sumber mata air bersih adalah minimal 40 meter. Selain itu juga pada sistem pembuangan air kecil terdapat sebuah sedimen pond tertutup. Kemudian dari proses tersebut di tamping pada resapan dan di alirkan ke saluran perkotaan. Kemudian drainase yang di rencanakan pada bangunan ini terbagi menjadi 2 bagian dengan fungsi sebagai drainase induk dan drainase lingkungan.

H. Sistem Energi Listrik

Sistem energi listrik pada bangunan ini terdiri dari dua sumber listrik yaitu sumber listrik primer dan sekunder. Sumber listrik primer adalah sumber listrik dari Perusahaan Listrik Negara (*PLN*) sedangkan sumber listrik sekunder adalah sumber listrik dari *generator set* (*Genset*). Kemudian di alirkan ke ruangan dalam dan luar bangunan melalui panel hubung-bagi yang tersedia dengan daya 5.000 *watt*. Penempatan panel hubung-bagi memusat di ruang *Mechanical* dan *electrical* yang telah di sediakan untuk memudahkan perawatan. Pada sistem pembagian listrik pada bangunan ini berdasarkan kapasitas kebutuhan listrik tiap-tiap lahan atau ruangan. Pada sumber listrik dari *Genset*

menggunakan sistem *Automatic Transfer Swift* (*ATS*) sehingga mencegah bertemunya dua arus listrik dari dua sumber tersebut.

I. Sistem Pengelolaan Sampah

Sistem pengelolaan sampah pada bangunan ini di bedakan menjadi dua sampah kering dan sampah basah. Sampah Kering cenderung memiliki kesan berantakan dalam sebuah bangunan, sedangkan sampah basah cenderung menimbulkan bau yang tidak sedap akibat pembusukan. Maka untuk mengatasi permasalahan sampah pada bangunan ini terdapat tiga proses di antara nya adalah :

- Proses Pengumpulan sampah untuk setiap ruangan dengan radius 20 meter di sediakan dua jenis tempat sampah yang terdiri dari sampah kering dan sampah basah.
- Proses Pengelompokan sampah dimana sampah yang terkumpul akan di kelompokkan pada Tempat Pembuangan sampah sementara yang terdapat di lingkungan bangunan.
- Proses Pembuangan sampah yang sudah dikelompokkan akan di angkut dan di bawa di tempat pembuangan sampah akhir menggunakan truck pengangkut sampah daerah.

Selain tiga proses tersebut kemudian sampah yang terkumpul juga akan di terapkan konsep *3R* (*Reuse, Reduce, dan Recycle*) kepada pengunjung untuk mengurangi dampak yang di timbulkan dari sampah.

- *Reduce* adalah Mengurangi Pemakaian bahan-bahan yang dapat merusak lingkungan.
- *Reuse* adalah memanfaatkan Kembali barang yang sekiranya masih dapat di pergunakan.
- *Recycle* adalah Mendaur ulang sampah menjadi sebuah produk baru yang bermanfaat.

J. Sistem Jaringan Telekomunikasi

Sistem jaringan telekomunikasi pada bangunan di bedakan menjadi dua yaitu sistem telekomunikasi mikro dan sistem telekomunikasi makro. Sistem telekomunikasi mikro pada bangunan menggunakan sebuah *server* untuk mengendalikan sebuah ruang dalam kegiatan *sharing informations*. Sedangkan sistem telekomunikasi makro yaitu mencakup jaringan *Wide Area Network* (*WAN*) dan di bawah nya terintegrasi dengan jaringan *Local Area Network* (*LAN*) sehingga memungkinkan dalam satu bangunan tersebut saling terintegrasi. Selain itu jaringan telekomunikasi untuk aktifitas atau kegiatan darurat pada bangunan juga di lengkapi jaringan telepon. Dengan demikian konektifitas antar ruangan terbentuk dan konektifitas jaringan antar bangunan dan lingkungan pun saling terintegrasi.

5. PERANCANGAN ARSITEKTURAL

5.1 Konsep Perancangan Siteplan



Gambar 5.1 Siteplan Bojonegoro *Creative Hub*
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Siteplan adalah sebuah Rencana awal untuk menempatkan massa bangunan sesuai dengan fungsi dan kegunaan bangunan. Pada perancangan Siteplan ini penulis mengambil konsep bentuk sungai bengawan solo. Kemudian dari segi penataan massa bangunan di kemas sederhana yang mengacu pada 3 Aspek yaitu :

1. Aspek *Linear* (Garis)
Aspek *linear* yang di maksud adalah penyederhanaan bentuk tapak melalui garis As suatu titik ke titik berikut nya. Hal ini di rencanakan penulis agar mendapatkan Acuan dalam proses perancangan bangunan, dan mengunci bangunan supaya tetap pada satu poros as.
2. Aspek *Balance* (Keseimbangan)
Aspek *Balance* yang di maksud adalah Keseimbangan dua bentuk yang sama atau berbeda dengan dasar acuan poros as yang telah di buat pada perancangan sebelum nya. Hal ini di rencanakan penulis untuk mendapatkan hasil desain yang seimbang sehingga bangunan terlihat presisi pada titik tertentu.
3. Aspek *Unity* (Kesatuan)
Aspek *Unity* yang dimaksud adalah Kesatuan dari beberapa massa bangunan dapat saling menunjang, tetapi tidak merubah keseimbangan dan garis as yang telah di terapkan pada perancangan sebelum nya. Kesatuan Pada bangunan terpusat pada massa bangunan utama dan kemudian di sekeliling nya merupakan massa bangunan penunjang.

5.2 Konsep Perancangan Bangunan

Konsep fasad bangunan pada Bojonegoro *Creative Hub* mengacu pada ciri-ciri arsitektur modern. Yang di antaranya banyak menggunakan elemen material kaca, kemudian bentuk yang sederhana, dan bentuk yang menyesuaikan fungsi suatu ruang. Selain itu konsep Arsitektur modern juga memperlihatkan jatidiri kabupaten Bojonegoro dengan menggunakan corak dan warna ciri khas Bojonegoro.



Gambar 5.2 View Eyebird Bojonegoro *Creative Hub* 1
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)



Gambar 5.3 View Eyebird Bojonegoro *Creative Hub* 2
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

5.3 Konsep Perancangan Ruang Luar (*Landscape*)

Berdasarkan Analisa pada bab 4 bagian 1 dan 2 bahwa ruang-ruang yang akan di rancang pada Bojonegoro *Creative Hub* ini terdiri dari Ruang Publik. Kemudian selain itu untuk membedakan fungsi ruang satu dengan ruang yang lain penulis merancang dengan membedakan motif akses jalan, pedestrian ataupun struktur sesuai kapasitas yang di butuhkan. Berikut beberapa Konsep perancangan ruang luar pada Bojonegoro *Creative Hub* :

A. Lahan Parkir

Lahan Parkir merupakan fasilitas bagi pengunjung Gedung untuk memarkir kendaraan sementara, Penyediaan lahan parkir sangat di butuhkan dalam sebuah Gedung. Lahan Parkir pada Bojonegoro *Creative Hub* di bagi menjadi 2 yaitu :

- **Area Parkir Mobil**



Gambar 5.4 Lahan Parkir Mobil
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : 850 m²
Kapasitas: 28 mobil
Konsep : Memanfaatkan pohon trembesi sebagai peneduh, hal ini bertujuan agar sirkulasi mobil lebih efektif.

- **Area Parkir Motor**



Gambar 5.5 Lahan Parkir Motor
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : 650 m²
Kapasitas: 120 motor
Konsep : Memanfaatkan bangunan semi permanen sebagai peneduh, hal ini bertujuan untuk menambah estetika dan nilai seni pada ruangan.

B. Taman

Taman Bermain di rancang untuk memberikan ruang gerak kepada pengunjung yang bersifat *public space*, dan tempat bermain anak-anak.



Gambar 5.7 Taman Bermain
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : 1800 m²
Kapasitas: 80 – 150 orang
Konsep : Memanfaatkan pohon belimbing, trembesi dan tempat duduk sederhana sebagai peneduh dan istirahat, hal ini bertujuan agar kenyamanan sirkulasi orang lebih efektif, dan sirkulasi udara lebih bersih dan alami.

C. Amphiteater

Amphiteater adalah sebuah sarana yang di sediakan untuk meng *expose* seni karya yang bersifat pertunjukan bisa drama, music, dan pertunjukan lain. Di rancang berhimpitan dengan Gedung utama.



Gambar 5.9 Ampitheater Bojonegoro *Creative Hub*
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : 800 m²
Kapasitas: 80 – 150 orang
Konsep : Memanfaatkan view alami dengan konsep melingkar sehingga mendapatkan sudut pemandangan penonton tertuju pada satu titik pertunjukan.

D. Resapan Air

Resapan air di rancang untuk menampung air pembuangan dan air hujan. Dalam perancangan resapan air di bagi menjadi 2 kolam resapan dimana air hujan di tampung untuk menjaga keberadaan sumber air bersih di lingkungan sekitar.



Gambar 5.10 Resapan Air Bojonegoro *Creative Hub*
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : 2000 m²
Kapasitas: 4000 m³
Konsep : Memanfaatkan view alami dengan konsep melingkar sehingga mendapatkan sudut pemandangan penonton tertuju pada satu titik, serta memanfaatkan kolam resapan sebagai open space bagi pengunjung untuk menambah nilai estetika.

E. Pola Pedestrian

Pola Pedestrian di rancang dengan memperhatikan keamanan, kenyamanan, dan keindahan. Sehingga di sediakan 2 jalur disabilitas, serta di susun rapi dan menjadikan jalurpedestrian sebagai titik awal penyambutan pengunjung.



Gambar 5.11 Jalur Pedestrian Bojonegoro *Creative Hub*
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

Luas Lahan : -
Kapasitas: 3 orang per 4 meter
Konsep : Memanfaatkan view inti pada bangunan dengan konsep linear sehingga mendapatkan sudut pemandangan pengunjung tertuju pada satu titik, dan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi bangunan yang akan di capai.

F. Landscape

Komponen *landscape* adalah material yang di susun untuk membentuk bagian-bagian dari *landscape*. Komponen ini sendiri di bagi menjadi 2 yaitu :



Gambar 5.11 *Landscape* Bojonegoro *Creative Hub*
Sumber : (Hasil Desain Penulis, 2021)

- **Softscape**

Softscape adalah komponen lunak dari *landscape* yang terdiri dari elemen kehidupan, *hortikultura*, rumput, bunga, tanaman, dan pohon. Pemanfaatan *softscape* pada Bojonegoro *Creative Hub* di rencanakan menggunakan rumput gajah mini, dan rumput jepang sebagai tanaman pelantai serta peresapan air hujan. Pohon trembesi, belimbing, jambu kristal sebagai tanaman peneduh, Bunga - bunga yang ber- *variative*. Dan pohon Palm raja, palem mini, dan tanaman Bonsai sebagai hiasan *landscape*.

- **Hardscape**

Hardscape adalah komponen lunak dari *landscape* yang terdiri dari elemen keras sebagai pola dan jalur *landscape*. Pemanfaatan *Hardscape* pada Bojonegoro *Creative Hub* di rencanakan beberapa komponen yaitu penggunaan aspal pada jalur kendaraan, batu andesit untuk pola trotoar, paving blok untuk pedestrian sekunder, dan cor beton motif untuk pola pedestrian primer.

5.4 Konsep Perancangan Ruang Dalam (*Interior*)

A. Lobby Utama

Lobby Utama adalah ruangan yang di capai pengunjung pertama kali, yang dalam perancangan nya merupakan pusat penghubung dari semua ruangan yang ada di Bojonegoro *Creative Hub*. Pada ruangan ini terdapat sebuah tempat yang di rencanakan untuk mendata para pengunjung, selain itu *lobby* utama juga di hiasi dengan beberapa *ornament* yang mencirikan tentang sejarah seni dan budaya yang berkembang di Bojonegoro. *Lobby* utama erat hubungannya dengan lift dan tangga yang merupakan transportasi *vertical* bangunan. Berikut adalah contoh desain perancangan *interior lobby* utama.



Gambar 5.17 Ruang Lobby Utama

Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 240 m²

Kapasitas : 75 orang

Spesifikasi: Dinding lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon *drop ceiling*, dan pencahayaan omni light standar.

Konsep: Memanfaatkan *ornament* sederhana dan sedikit furniture, sehingga fungsi ruang dapat di capai dengan sempurna. Pada sisi pojok terdapat *Mini Garden* memberikan kesan sejuk di dalam ruangan.

B. Kantin

Kantin dan *Caffe* adalah sebuah ruangan yang di rencanakan untuk istirahat pengunjung dan menikmati jajanan khas Bojonegoro. Kantin Bojonegoro *Creative Hub* terdapat 3 toko jajanan dan tempat makan yang di bagi menjadi 2 jenis yaitu 1 meja 4 orang dan 1 meja 8 orang. Hal ini di rancang agar hubungan antar pengunjung dapat bertukar pengalaman selama mengunjungi Bojonegoro *Creative Hub*. Pada desain kantin sendiri memiliki banyak pencahayaan dari pencahayaan alami maupun buatan. Berikut adalah contoh desain interior kantin dan *caffe*.



Gambar 5.18 Desain Interior Caffe

Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 380 m²
Kapasitas: 75 orang
Spesifikasi: Dinding lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon drop ceiling motif, dan pencahayaan omni light standar.

Konsep : Memanfaatkan ornamen sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap taman dan pendopo untuk mendapatkan kesan sejuk di dalam ruangan

C. Gallery Pamera

Gallery Pameran merupakan ruang yang di rencanakan untuk mempamerkan hasil kerajinan dan seni yang telah di produksi. Pada ruangan ini di rancang dengan sedikit *ornament* untuk memfokuskan pengunjung pada hasil karya dan seni yang di pameran. Banyak nya pencahayaan yang terpusat pada hasil karya juga di tekankan pada perancangan *interior galeri* pameran. Pada sisi ujung ruang pameran terdapat dinding di lapis dengan cermin untuk mendapatkan kesan luas ruangan. Berikut adalah contoh desain perancangan *interior galeri* pameran.



Gambar 5.21 Desain Interior Gallery Pameran
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

D. Ruang CO-Working

Ruang *CO-Working* adalah ruang yang di sediakan bagi pengunjung yang hendak memanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan tertentu, ruang ini lebih mengarah pada fungsi sehingga dalam perancangan di buat sederhana. Selain itu ruangan ini di lengkapi dengan furniture dan penyekat partisi untuk menjaga kenyamanan dan keamanan ruang. Berikut adalah contoh desain ruang *CO-Working*.



Gambar 5.22 Desain Interior Ruang CO-Working
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 45 m² x 6 ruang
Kapasitas: 8 orang x 6 ruang
Spesifikasi: Dinding lapis wallpaper motif kayu dan batu alam, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan omni light standar.

Konsep : Memanfaatkan ornamen sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap halaman Gedung sehingga tingkat kesejukan dalam ruangan dapat dicapai.

E. Perpustakaan

Perpustakaan adalah ruangan dimana pengunjung dapat belajar menambah wawasan pengetahuan melalui buku-buku yang di sediakan pada ruangan ini. Desain sederhana menjadi prinsip utama ruangan, selain itu ruang perpustakaan juga di lengkapi dengan *furniture* meja dan kursi untuk pengunjung. Di dalam ruang perpustakaan di buat menjadi 2 ruang dimana ruang tersebut di pidah dengan sekat tanaman hias yang di letakan pada pot bunga. Berikut adalah contoh desain ruang perpustakaan



Gambar 5.23 Desain Interior Perpustakaan
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 110 m²
Kapasitas: 50 orang
Spesifikasi : Dinding lapis wallpaper motif batu alam, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu gantung omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornamen sederhana dan banyak furniture meja dan kursi, untuk menampung banyak pengunjung. Pada sisi tepi menghadap halaman Gedung sehingga tingkat kesejukan dalam ruangan dapat dicapai.

F. Kantor Manajemen

Kantor Manajemen adalah ruangan khusus untuk pengelola dimana ruangan ini di bagi menjadi 4 ruang yaitu ruang tamu, ruang direksi, ruang *meeting*, dan ruang kerja. Ruang manajemen di buat berdasarkan kebutuhan pengelola yang terdiri dari *maintenance* Gedung, *server*, dan direksi. Berikut adalah contoh desain *Interior* kantor manajemen.



Gambar 5.24 Desain Interior Kantor Manajemen
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 80 m²
Kapasitas: 20 orang

Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif kayu, lantai geranit, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana dinding pemisah untuk memisahkan fungsi ruang, pada ruang tertentu di lengkapi dengan meja computer dan kursi pegawai. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alami dalam ruangan.

G. Studio Tari

Studio tari adalah ruangan yang di rencanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pelatihan tari untuk para pengunjung. Di desain dengan konsep sederhana tidak menggunakan furniture sehingga ruang gerak untuk para peserta tari lebih leluasa dan di lengkapi fasilitas ruang ganti dan Gudang pada sisi belakang, untuk menunjang fungsi ruang. Berikut adalah contoh desain interior Studio tari.



Gambar 5.25 Desain Interior Studio Tari
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 120 m²

Kapasitas: 20 orang

Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif kayu, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana dinding pemisah untuk memisahkan fungsi ruang, pada ruang tertentu. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

H. Studio Fashion dan Batik

Studio Fashion adalah ruangan yang di rencanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pengolahan batik menjadi pakaian khas dan ruangan ini sangat erat hubungannya dengan ruang studio batik. Di desain dengan konsep sederhana tidak menggunakan banyak furniture sehingga ruang gerak untuk para pengunjung lebih leluasa dan di lengkapi fasilitas meja desain serta meja jahit untuk menunjang keiatan. pada sisi pojok terdapat ruang *show room* busana dan juga sebagai tempat penyimpanan hasil karya pengunjung. Berikut adalah contoh desain interior studio Fashion dan batik.



Gambar 5.27 Desain Interior Studio Batik
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 120 m²

Kapasitas: 30 orang

Spesifikasi : Dinding penyekat partisi lapis wallpaper motif batik, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana tanpa menggunakan dinding pemisah untuk memaksimalkan fungsi ruang. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.



Gambar 5.28 Desain Interior Studio fashion
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 120 m²

Kapasitas: 30 orang

Spesifikasi : Dinding penyekat partisi aluminium composite kaca bening, dinding lapis wallpaper motif batik, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornament sederhana tanpa menggunakan dinding pemisah untuk memaksimalkan fungsi ruang. Sisi pojok menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

I. Ruang Kelas

Ruang kelas adalah ruangan yang di rencanakan pada Bojonegoro Creative Hub untuk menunjang aktifitas pengunjung untuk mengikuti pelatihan-pelatihan khusus mengenai seni dan kreatif. Terdapat 3 ruang kelas yang di sediakan pada Bojonegoro Creative Hub. Setiap kelas di lengkapi dengan meja peserta, meja pengajar dan kursi. Juga sisi kanan dan kiri di lengkapi buku-buku penunjang. Sisi depan menghadap halaman untuk menambah kesan alami dalam ruangan. Berikut adalah contoh desain interior ruang kelas.



Gambar 5.29 Desain Interior Ruang Kelas
Sumber : (Hasil desain penulis, 2021)

Luas Ruang : 60 m² x 3 ruang
Kapasitas: 20 orang x 3 ruang
Spesifikasi : Dinding penyekat partisi, dinding lapis wallpaper motif batu alam dan kayu untuk menampilkan kombinasi antara komponen-komponen alam, lantai karpet motif, plafon standar gypsum, dan pencahayaan lampu omni light standar.
Konsep : Memanfaatkan ornamen sederhana tanpa menggunakan dinding pemisah untuk memaksimalkan fungsi ruang. Sisi belakang menghadap halaman sehingga dapat memberikan kesan alam dalam ruangan dan sebagai sumber pencahayaan alami.

5.5 Kesimpulan

Bojonegoro *creative Hub* adalah Sebuah sarana yang di rencanakan dan di rancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Bojonegoro baik Pelaku UMKM, pengusaha Industri Kreatif, Pelajar, dan Mahasiswa. Selain itu Bojonegoro juga sebagai wadah untuk berkumpul nya para generasi-generasi yang kreatif untuk mewujudkan Bojonegoro agar lebih kreatif di masa yang akan datang. Ide Konsep *Arsitektur Modern* di harapkan mampu untuk menarik para generasi muda agar selalu *update* dalam mengembangkan dunia kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andie, A Wicaksono, Trisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi
- Anette, F, Laksmi K, Taufan Rizki M. (2018). *Interior "Kolase" Creative Hub Sebagai Upaya Perkembangan Ekonomi Kreatif*. Surabaya : Universitas Kristen Petra
- Anonim. (2011). *Peraturan Daerah Bojonegoro nomor. 26 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah*. Bojonegoro : Dinas Pekerjaan Umum dan Cipta Karya
- Anonim. (2009). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 29 Tahun 2009 Tentang Pedoman Syarat teknis Bangunan Gedung*. Jakarta : Kementerian Pekerjaan Umum
- Anonim. (2013). *Peraturan Daerah Bojonegoro Nomor 8 Tahun 2013 Tentang Bangunan Gedung*. Bojonegoro : Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga

- Anonim. (2005). *SNI 03-7065-2005 Tata Cara Perencanaan Sistem Plambing*. Jakarta : Badan Standarisasi Nasional
- Frick, Heinz, Pujo. (2006). *Ilmu Konstruksi dan Utilitas Bangunan 2*. Yogyakarta : Kanisius
- Lippemeier, George. (1980). *Tropenbau Building in the Tropics*. Munchen : Georg D.W Callwey
- Mangunwijaya, Y.B ., (1980). *Pasal-Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta : Gramedia
- Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi. (1997). *Data Arsitek Jilid 1 Vol 33*. Jakarta : Erlangga
- Neufert, Ernst, Sjamsu Amril. (2002). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua*. Jakarta : Erlangga
- Neufert, Ernst, Baiche, B., Williman, N., (2002). *Data Arsitek Jilid 3 Third Edition*. Jakarta : Erlangga
- Satwiko, P. (2004). *Fisika bangunan 1*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada
- Shrode, William, A dan Dan Voich, J. (1974). *Organization and Management:Basic System Concepts*, Irwin Book.Co : Kuala Lumpur
- Szokolay, SV. (1980) *Environmental Science Handbook for Architect dan Builders*. Lancaster England : The Construction Press. Ltd
- Yulianto Sumalyo. (2005). *Arsitektur Modern : Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press