

BANDAR LAMPUNG CREATIVE HUB

AZAM IHSANUL AMAL*,

BUDI SUDARWANTO, SUKAWI, R. SITI RUKAYAH

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*azamihsanulamal@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Sebagai pusat pertumbuhan ekonomi Provinsi Lampung, Bandar Lampung memiliki potensi besar untuk pengembangan industri kreatif. Hal ini dibuktikan dengan perhatian pemerintah Indonesia lewat program Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang menjadikan Bandar Lampung sebagai kota pertama (kick off) dalam rangkaian BEKRAF Developer Day 2019, selain itu juga BEKRAF ikut mendorong pertumbuhan programmer Lampung dengan mengadakan pelatihan programming bekerja sama dengan PT. Kolaborasi Ide Kreatif (Kolla Space) menyelenggarakan Coding Mum di Rumah Kreatif BUMN Lampung, Tanjungkarang Pusat, Bandar Lampung.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Bandar Lampung menjadi kota dengan kontribusi jumlah unit usaha sekaligus pelaku ekoomi kreatif terbanyak di Propinsi Lampung, yaitu sebanyak 20,23% atau 36.113 dari total 178.511 unit usaha ekonomi kreatif, dengan pelaku ekonomi kreatif 58,05% atau 447 dari total 770. Pelaku ekonomi kreatif didominasi oleh mahasiswa yaitu 43,29% dari 770 total pelaku ekonomi kreatif.

Ada beberapa masalah utama yang dihadapi para pelaku ekonomi kreatif di Bandar Lampung, yaitu sudah punya ide usaha tapi tidak punya ruang untuk memproduksi, memasarkan dan mengelola usahanya, tidak memiliki fasilitas yang menunjang produk usaha maupun keterbatasan dalam adanya pengetahuan dalam mengoperasikan peralatan produksi, serta kurang adanya ruang bersama untuk menampung kegiatan jika terdapat program dan pelatihan entrepreneurship & craftsmanship rutin dengan pakar-pakar industri kreatif sebagai pengajar, pendamping, dan kuratornya.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi eksisting, perkiraan jumlah pengunjung, serta kegiatan-kegiatan yang diwadai dalam ingkungan eksisting. Diharapkan daerah pengembangan memiliki kesinambungan dengan kawasan di Kota Bandar Lampung.

Mengusung konsep Bangunan Gedung Hijau dengan mengaplikasikan 3 dari 6 aspek pokok Bangunan Hijau menurut PERMEN PUPR No.2 Tahun 2015 Tentang Bangunan Gedung Hijau. Meliputi pengelolaan tapak (Orientasi Bangunan, aksesibilitas/sirkulasi, RTH, jalur pedestrian, & lahan parkir), efisiensi energi (Selubung bangunan, sistem ventilasi, pengondisian udara, pencahayaan) dan efisiensi air (penggunaan peralatan sanitier hemat air & pemanfaatan air hujan).

KAJIAN PERANCANGAN

DATA TAPAK

Lokasi : Jl. ZA. Pagar Alam No.89, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung

Luas Tapak : 5.982 m²

KDB : 60% Ket. max : 7 Lantai

Batas U : Dinas Peternakan

B : Sektor Pendidikan (Universitas Bandar Lampung)

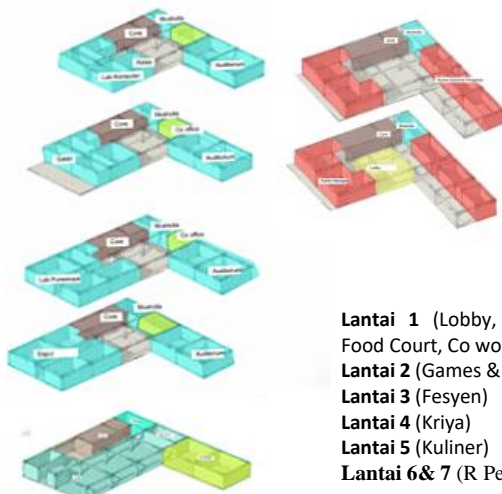
S : Sektor Pendidikan (UNILA)

T : Sektor Industri



GUBAHAN MASSA + ZONING MIKRO

Gubahan massa menyesuaikan dengan layout luar tapak, dengan mempertimbangkan ketebalan bangunan.



Lantai 1 (Lobby, Front Office, Food Court, Co working)
Lantai 2 (Games & App Dev)
Lantai 3 (Fesyen)
Lantai 4 (Kriya)
Lantai 5 (Kuliner)
Lantai 6 & 7 (R Pengelola)

PENERAPAN PADA DESAIN

Pengembangan Kawasan Soropadan dengan mempertimbangkan aspek *Green Architecture*

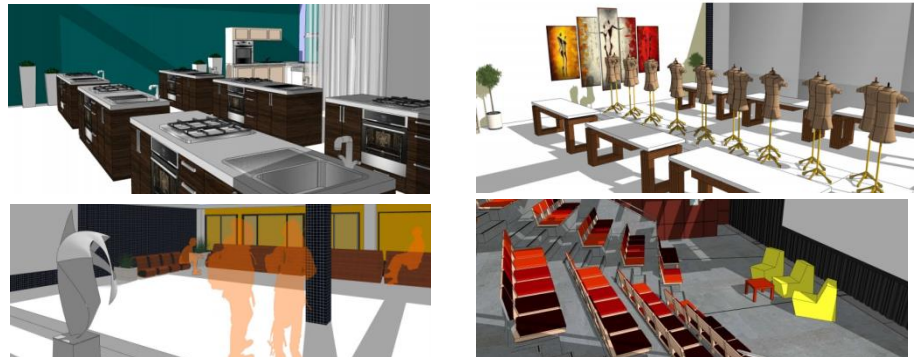
Untuk kawasan, memiliki RTH ±40%, Area parkir, dan jalur pedestrian.



Posisi bukaan ditentukan berdasarkan arah matahari, Barat Timur, sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan alami, juga mereduksi panas dari matahari. Pemakaian secondary skin dimaksudkan agar dapat menutupi serta memberi space untuk ME yang tertempel di luar bangunan.

Dominasi secondary skin jenis Polyester (PE) dikarenakan bobot ringan,, daya tahan tinggi terhadap perubahan cuaca dan iklim, ramah lingkungan, hampir 85% bahan dasar ACP terbuat dari aluminium yang didaur ulang

PERSPEKTIF BANGUNAN



KESIMPULAN

Bandar Lampung Creative Hub akan menjadi wadah kegiatan subsektor ekraf yang memiliki peran dalam produksi, pemasaran, dan pengelolaan usaha, dengan pembekalan program pendampingan, diharapkan kota yang tadinya hanya mengandalkan sektor ekspor migas dan non migas, bisa memanfaatkan potensi alam, seni budaya khususnya di propinsi Lampung yang hidup dan berkembang menjadi sebuah kota/daerah kreatif dengan masyarakat yang mampu memaksimalkan sumber daya yang dimiliki untuk menghasilkan karya karya kreatif berbasis seni, budaya dan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Akhy, Rofian Miftakhul. (2016) Jogja Creative Hub Dengan Teori Self Enclosed Modernity, Skripsi Thesis, Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif. Jakarta. 2019.Badan Pusat Statistika dan BEKRAF.
- The British Council's Creative Hub Toolkit
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek, Jilid 1, (diterjemahkan oleh : Dr. Ing Sunarto Tjahjadi; Dr. Ferryanto Chaidir)*. Jakarta: Erlangga.