

# PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOPHILIC DI KOTA SERANG

**Ziyan Afkar Rosyada; Alpha Febela Priyatmono**

**Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta**

## **Abstrak**

Selama pascapandemi Covid-19 melanda, ekonomi kreatif menjadi sektor andalan dalam pemulihan ekonomi nasional. Saat ini pemerintah mendukung penuh akan pertumbuhan ekosistem ekonomi kreatif di Indonesia, mulai dari anggaran yang diberikan hingga program/kebijakan terkait Ekonomi Kreatif itu sendiri, salah satunya adalah dengan mendirikan sebuah creative hub atau creative center sebagai wadah bagi para pelaku ekonomi di kreatif masing-masing daerah. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Kota Serang sebagai ibukota Provinsi Banten berada di peringkat kedua tertinggi dari empat kota lainnya (Jakarta Pusat, Bandung, Semarang, dan Surabaya) yang merupakan ibukota provinsi yang ada di pulau Jawa. Kota Serang kerap dinilai masih belum ideal jika dikatakan sebagai sebuah ibukota provinsi. Namun, disamping itu Kota Serang sendiri memiliki potensi ekonomi kreatif, namun potensi ini masih belum bisa dimanfaatkan lebih baik. Salah satu cara untuk mengatasi isu-isu permasalahan diatas adalah dengan melibatkan ekosistem ekonomi kreatif di dalam Kota Serang dan merencanakan proyek arsitektur yang bertujuan untuk memberdayakan ekonomi kreatif dan menambah apresiasi masyarakat terhadap berbagai macam subsektor ekonomi kreatif di kota Serang. Pendekatan yang diambil adalah pendekatan creative hub dan biophilic design. Desain biofilik sendiri dirumuskan agar dapat meningkatkan kinerja, inspirasi, dan produktivitas para penggunanya dengan membangun sebuah ruang yang seimbang dengan alam. Hal ini juga bersinggungan dengan bangunan yang penuh dengan kegiatan produktivitas dan kreatif tinggi seperti lingkungan binaan Creative Hub. Tapak terletak di tengah kota Serang yaitu daerah Sumurpecung, Kec. Serang, Kota Serang. Daerah ini dipilih berdasarkan pada letaknya yang berada di area perkotaan Kota Serang, selain letaknya yang berada di dekat dengan komunitas-komunitas ekonomi kreatif yang ditujukan, disekitar site terdapat bangunan-bangunan yang mendukung terciptanya Creative Hub, seperti halnya terdapat fasilitas pendidikan, fasilitas ekonomi dan lain-lainnya.

**Kata Kunci:** Ekonomi Kreatif, Kota Serang, Creative Hub, Desain Biofilik.

## **Abstract**

During the aftermath of the Covid-19 pandemic, the creative economy became a mainstay sector in national economic recovery. Currently the government fully supports the growth of the creative economy ecosystem in Indonesia, starting from the budget provided to programs/policies related to the Creative Economy itself, one of which is by establishing a creative hub or creative center as a forum for creative economic actors in each area. The Open Unemployment Rate (TPT) in Serang City as the capital of Banten Province is ranked second highest of the four other cities (Central Jakarta, Bandung, Semarang and Surabaya) which are provincial capitals on the island of Java. The city of Serang is often considered still not ideal if it is considered a provincial capital. However, apart from that, the city of Serang itself has creative economic potential, but this potential cannot yet be utilized better. One way to overcome the issues above is to involve the creative

economy ecosystem in the city of Serang and plan architectural projects that aim to empower the creative economy and increase public appreciation for various sub-sectors of the creative economy in the city of Serang. The approach taken is a creative hub and biophilic design approach. Biophilic design itself was formulated to increase the performance, inspiration and productivity of its users by building a space in balance with nature. This also intersects with buildings full of high productivity and creative activities such as the Creative Hub built environment. The site is located in the center of Serang city, namely the Sumurpecung area, Kec. Serang, Serang City. This area was chosen based on its location in the urban area of Serang City, apart from being located close to the targeted creative economy communities, around the site there are buildings that support the creation of a Creative Hub, such as educational facilities, economic facilities and others.

**Keywords:** Creative Economy, Serang City, Creative Hub, Biophilic Design.

## 1. PENDAHULUAN

Kota Serang merupakan salah satu kota dan sekaligus ibu kota dari Provinsi Banten. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Kota Serang berada di peringkat kedua tertinggi dari empat kota lainnya (Jakarta Pusat, Bandung, Semarang, dan Surabaya) yang merupakan ibukota provinsi yang ada di pulau jawa dengan besaran nilai 8,17 persen, hal ini menunjukkan bagian dari angkatan kerja di Kota Serang yang tidak terserap ke dalam pasar kerja. Angka ini mengalami kenaikan sebesar 0,15% dari tahun sebelumnya. Sebagai ibu kota Provinsi Banten, memang masih jauh dari kata ideal sebagaimana layaknya kedudukan ibu kota Provinsi (Trisnahadi, 2022). Disamping itu, Kota Serang sendiri dinilai memiliki potensi ekonomi kreatif terlebih pada 3 subsektor unggulan yaitu kuliner (pecak bandeng & sate bandeng), kriya (kerajinan tangan dan kriya kayu) dan fesyen (sentra batik banten) dan ditambah 1 subsektor potensi unggulan yaitu sektor seni pertunjukan.

Tabel 1. jumlah komunitas dan sebaran subsektor ekonomi kreatif kota seran  
(Sumber: BPS & BPPD Kota Serang, 2022)

| Subsektor                       | Jumlah |
|---------------------------------|--------|
| <b>1. Kuliner</b>               |        |
| Pecak bandeng                   | 30     |
| Sate bandeng                    | 23     |
| <b>2. Kriya</b>                 |        |
| Kerajinan tangan dan kriya kayu | 19     |
| <b>3. Fesyen</b>                |        |
| Sentra Batik Banten             | 1      |
| <b>4. Seni Pertunjukan</b>      |        |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Seni tari             | 39 |
| Seni suara/ Karawitan | 73 |
| Pertunjukan rakyat    | 82 |
| Drama                 | 11 |

Namun, potensi-potensi yang ada masih belum bisa dimanfaatkan lebih baik dan kerap mengalami staganasi ekonomi. Berdasarkan isu-isu diatas, guna mengatasi isu-isu yang ada adalah dengan melibatkan ekosistem ekonomi kreatif di dalam Kota Serang.

Selama pascapandemi Covid-19 melanda, ekonomi kreatif menjadi sektor andalan dalam pemulihan ekonomi nasional. Dalam outlook 2021/2022 yang dibuat oleh KEMENPAREKRAF (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) (Permanasari et al., 2022), disebutkan bahwa nilai ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan yang sangat baik di mana tercatat nilai ekspor ekonomi kreatif mencapai US\$ 23,9 Miliar pada tahun 2021, dimana ekonomi kreatif menyumbang sekitar 10% terhadap ekspor nasional pada tahun tersebut. Berdasarkan trend positif ini, pemerintah pusat berupaya pengembangan ekonomi kreatif nasional dengan mengembangkan potensi dan pelaku ekonomi kreatif lokal. Tumbuhnya industri kreatif di berbagai daerah Indonesia merupakan bentuk upaya pengembangan ekonomi kreatif saat ini. Tumbuhnya industri kreatif di berbagai daerah Indonesia merupakan bentuk upaya pengembangan ekonomi kreatif saat ini, salah satunya adalah dengan mendirikan sebuah creative hub atau creative center sebagai wadah bagi para pelaku ekonomi di kreatif masing-masing daerah, karena sebagian besar akan menganggap normal untuk dapat mengakomodasi berbagai jenis ide kreatif dari penghibur ekonomi kreatif di sekitar.

Kebiasaan merubah penggunaan fungsi lahan dan eksploitasi alam secara berlebihan tanpa memikirkan cara untuk mengembalikannya, mengakibatkan dunia mengalami krisis ekologi, yang mana saat ini dampaknya sudah dirasakan oleh manusia (Veronica & William, 2009). Di tengah maraknya pembangunan di Kota Serang, sering kali ditemukan bangunan yang masih mengadopsi pendekatan desain yang tidak fungsional, dimana lebih mementingkan tampilan atau keindahan ruang dan bangunan dibanding memprioritaskan kesejahteraan penggunanya. Salah satu solusinya adalah dengan menghadirkan alam atau unsur-unsur alam kedalam ruang dan bangunan. Sangat penting bagi lingkungan binaan yang ingin meningkatkan kinerja, inspirasi, dan produktivitas para penggunanya dengan membangun sebuah ruang yang seimbang dengan alam. Hal ini juga bersinggungan dengan

bangunan yang penuh dengan kegiatan produktivitas dan kreatif tinggi seperti lingkungan binaan Creative Hub. Beberapa studi dan penelitian udah dilakukan guna mengetahui keterkaitan desain biofilik berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas para penggunanya, salah satunya adalah studi yang dilakukan dan diterbitkan oleh Human Space (Gastoldi, 2023), dimana ditemukan bahwa pengguna yang bekerja didalam ruang yang menggunakan konsep biofilik 15% lebih kreatif serta produktif dan mensejahterakan 15% lebih tinggi. Berdasarkan hal itu dapat diketahui bahwa desain biofilik tidak hanya bak untuk kesehatan saja, akan tetapi desain biofilik juga dapat meningkatkan aktivitas operasional para pengguna yang ada didalamnya.

## **2. METODE**

Menurut Danial dan Warsiah (2007), Studi literatur adalah penelitian yang dipimpin oleh para ahli dengan mengumpulkan berbagai buku, majalah yang berhubungan dengan masalah dan sasaran pemeriksaan. Sebagai acuan dalam membahas temuan penelitian, metode ini bertujuan untuk mengungkap berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

Menurut Sanjaya (2015), Studi Perbandingan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi beberapa perbedaan antara dua kelompok peserta penelitian.

Menurut Sugiyono (2010), Analisis data adalah proses mencari data, menyusun data hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi secara sistematis, mengorganisasikan data ke dalam kategori, memecahnya menjadi unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memutuskan mana yang penting dan akan dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami orang lain. Perumusan Konsep Desain. Setelah data dianalisis, diolah menjadi sebuah konsep yang akan digunakan dalam perancangan Creative Hub di Kota Serang.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Gagasan Perancangan**

*Serang Creative Hub* merupakan sebuah perencanaan lingkungan binaan yang difungsikan sebagai wadah bagi para pelaku ekonomi di kreatif lokal, nantinya diharapkan dapat menampung berbagai macam ide kreatif para pelaku ekonomi kreatif lokal, meningkatkan sumberdaya manusia, membuka lapangan kerja baru serta mengurangi angka pengangguran yang ada di Kota Serang. Berikut beberapa gambaran terkait gagasan rancangan pada perencanaan lingkungan binaan *Serang Creative Hub*, diantaranya:

#### **a. Tata Letak**

Objek rancangan harus memiliki aksesibilitas yang mudah dan memiliki pembagian zonasi yang sesuai dengan fungsinya.

b. Bangunan

Desain bangunan perlu mempertimbangkan terkait kondisi pencahayaan dan penghawaan ruang, guna terciptanya sebuah bangunan yang sehat dan mensejahterkan bagi para pengguna dan lingkungan di sekitarnya.

c. Zoning

Peletakan zona-zona dilakukan dengan cara vertikal maupun horizontal dan menerapkan konsep area publik, semi publik, dan privat dalam merancang bangunan dan lanskap

d. Fasilitas Utama

Terdapat fasilitas utama yang difungsikan sebagai penunjang kegiatan-kegiatan pengembangan ekonomi kreatif.

e. Fasilitas Pendukung

Objek rancangan juga memerlukan fasilitas pendukung yang digunakan untuk menunjang promosi serta edukasi ekonomi kreatif dan kebudayaan lokal.

f. Konsep Perancangan

Objek rancangan memiliki fungsi utama sebagai wadah untuk menunjang perkembangan ekonomi kreatif lokal. Konsep arsitektur *biophilic* digunakan sebagai konsep perancangan, dimana nantinya akan diterapkan dalam proses desain bentuk dan zonifikasi pada bangunan dan lanskap.

### 3.2 Lokasi Site

Banyak faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih site perancangan creative hub ini. Pada penilaian ini dilakukan dengan beberapa aspek yang dianggap penting. Fungsi Tata Guna Lahan, Luas Lahan, Kondisi Tapak, Aksesibilitas, Fasilitas pendukung *creative hub*. Terdapat 3 alternatif lokasi tapak yang berada di kawasan ekonomi perdagangan dan jasa Kota Serang. Pemilihan lokasi tapak menyesuaikan dengan bobot nilai tertinggi. Berdasarkan kriteria yang sudah dijelaskan sebelumnya, masing-masing usulan lokasi tapak memiliki kelebihan dan kekurangan sesuai dengan karakteristik keadaan tapak eksisting. Penilaian dilakukan dengan kriteria bobot sebagai berikut:

- a. Tidak mendukung : 0 point
- b. Kurang mendukung : 1 point
- c. Cukup mendukung : 2 point
- d. Mendukung : 3 point

- e. Sangat mendukung : 4 point



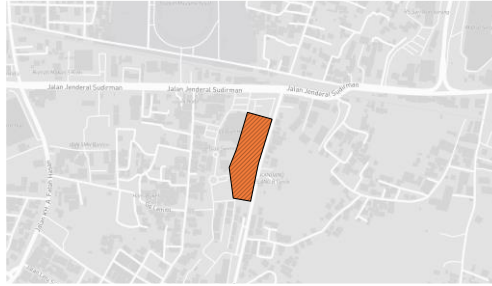
Gambar 1. Alternatif site lokasi perencanaan Serang Creative Hub

Tabel 2. Komparasi Site

| Kriteria Pemilihan                      | Site 1 | Site 2 | Site 3 |
|-----------------------------------------|--------|--------|--------|
| <b>Fungsi Tata Guna Lahan</b>           | 4      | 2      | 4      |
| <b>Luas Lahan</b>                       | 4      | 3      | 4      |
| <b>Kondisi Tapak</b>                    | 4      | 2      | 2      |
| <b>Aksestabilitas</b>                   | 3      | 3      | 2      |
| <b>Fasilitas pendukung creative hub</b> | 3      | 3      | 2      |
| <b>Jumlah</b>                           | 18     | 13     | 14     |

Berdasarkan hasil komparasi terhadap penilaian site, lokasi site yang terpilih adalah alternatif site 1, dengan jumlah poin 18. Lokasi tapak juga memiliki berbagai keuntungan dimana mempunyai akses yang strategis karena berada di samping salah satu jalan kolektor sekunder kota Serang dan juga berada di lingkungan yang dekat area permukiman dan dekat dengan fasilitas pendukung creative hub seperti fasilitas pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya.

Lokasi alternatif site 1 sendiri berada di Jl. Bhayangkara, Sumurpecung, Kec. Serang, Kota Serang, dengan luas site  $\pm 1.05$  ha. Berdasarkan pada fungsi tata guna lahannya, site ini berada di dalam kawasan kategori ekonomi perdagangan dan jasa, sehingga sejalan dengan perencanaan *Serang Creative Hub*.



Gambar 2. Site Lokasi Perencanaan Serang Creative Hub

### 3.3 Pengguna dan Kebutuhan Ruang

- Pelaku Ekonomi Kreatif Lokal, Kelompok ini merupakan kumpulan orang-orang yang memiliki kreativitas yang terbagi kedalam 17 subsektor dan dikembangkan agar menjadi sebuah nilai ekonomi, beberapa kegiatan yang dilakukannya adalah mengembangkan bakat, bersosialisasi antar anggota, serta berkolaborasi antar sesama pelaku industri kreatif.
- Pengunjung, Kelompok pengunjung dibagi menjadi dua yaitu pengunjung terbatas dan tak terbatas. Pertama, pengunjung terbatas merupakan pengunjung yang *Serang Creative Hub* yang memiliki kegiatan hanya saat menghadiri acara yang sedang berlangsung, seperti pertunjukan, peserta workshop, dan lain sebagainya. Kedua, pengunjung tak terbatas merupakan pengunjung yang datang setiap hari ke *Serang Creative Hub* walaupun sedang tidak ada acara yang sedang berlangsung, seperti pengunjung perpustakaan, coworking space, café dan lain sebagainya.
- Pengelola, Kelompok pengelola merupakan pengguna ruang yang memiliki wewenang atau tanggung jawab atas aktifitas dalam ruang, sarana, prasarana, serta keadaan pada lingkungan binaan *Serang Creative Hub*.
- Petugas Servis, Kelompok petugas servis memiliki peranan dalam memberikan pelayanan terhadap keseluruhan pengguna *Serang Creative Hub*.

Tabel 3. Kebutuhan Ruang

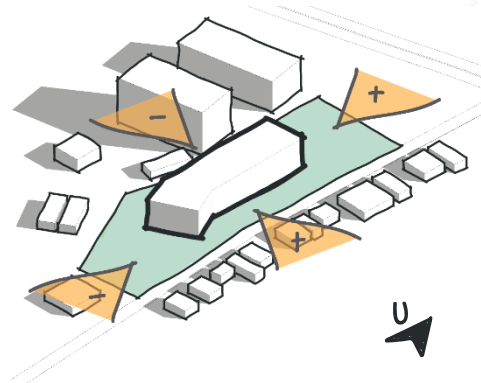
| Kelompok Ruang                 | Kebutuhan Ruang               |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Primer                         | - Private Office Room         |
| (pengembangan ekonomi kreatif) | - Co Working                  |
|                                | - Meeting room                |
|                                | - Studio Digital Creative Lab |
|                                | - Studio Workshop Kriya kayu  |
|                                | - Studio Seni Rupa            |

| Kelompok Ruang          | Kebutuhan Ruang                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studio Musik dan Rekaman</li> <li>- Studio Seni Pertunjukan</li> <li>- Lab Fesyen</li> <li>- Kuliner Studio</li> <li>- Ruang Pelatihan</li> <li>- Galeri Seni</li> <li>- Theater</li> </ul>                           |
| Sekunder<br>(pengelola) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lobby</li> <li>- Ruang Direktur Pengelola</li> <li>- Ruang Wakil Direktur Pengelola</li> <li>- Ruang Manager</li> <li>- Ruang Staff Divisi</li> <li>- Pantry</li> <li>- Meeting Room</li> <li>- Ruang Tamu</li> </ul> |
| Penunjang               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perpustakaan</li> <li>- Cafeteria and foodcourt</li> <li>- Local economy creative market</li> <li>- Mushalla</li> <li>- Ruang servis dan utilitas</li> <li>- Mushalla</li> <li>- Area parkir</li> </ul>               |

### 3.4 Respon Analisa Tapak

#### a. Respon analisa view

Berdasarkan data yang ada, maka lokasi tapak yang menghadap utara dan timur memiliki view yang baik untuk pengguna publik, kemudian view yang menghadap timur menjadi view utama bangunan pada tapak. Pada sisi yang menghadap barat dan selatan memiliki view yang sempit,

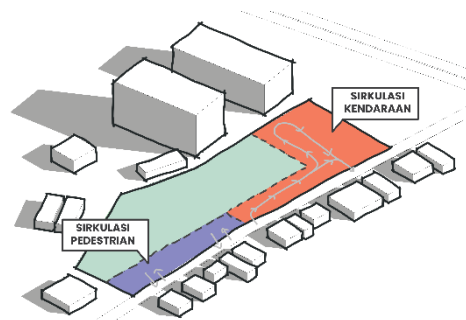


Gambar 3. Respon analisa view  
Sumber: (Penulis, 2023)

tetapi masih baik untuk dipandang.

b. Respon analisa sirkulasi

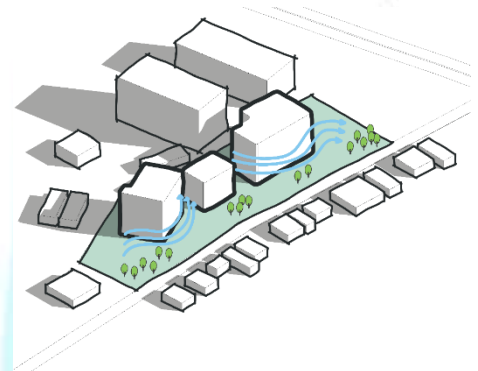
Berdasarkan data yang ada maka perlu untuk membuat sirkulasi baru pada tapak, mulai dari alur masuk dan keluar kendaraan pengguna bangunan hingga alur pedestrian pengguna bangunan. Sirkulasi kedalam dan keluar site berada pada sisi sebelah timur karena pada sisi ini besebelahan dengan jalan raya.



Gambar 4. Respon analisa sirkulasi  
Sumber: (Penulis, 2023)

c. Respon analisa penghawaan

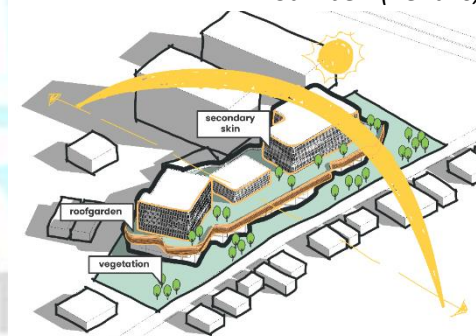
Orientasi bukaan bangunan dihadapkan dengan arah datangnya angin. Hal ini dilakukan karena angin dapat menimbulkan pelepasan panas dari permukaan kulita bangunan, Semakin besar kecepatan angin, semakin besar pula panas yang hilang. Kemudian massa bagunan dipecah atau dipisahkan agar sirkulasi bisa lebih menyeluruh.



Gambar 5. Respon analisa penghawaan  
Sumber: (Penulis, 2023)

d. Respon analisa pencahayaan matahari

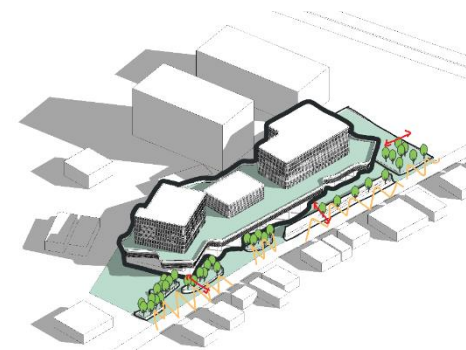
Berdasarkan data yang ada, maka sisi bangunan terlebih yang mengdap ke arah timur dan barat sangat memerlukan secondary skin pada area bukaannya untuk menghindari radiasi panas matahari namun cahayanya masih bisa dimanfaatkan sebagai daylighting. Kemudian pemberian vegetasi dan roofgarden juga diperlukan, guna mengurangi panas matahari pada tapak.



Gambar 6. Respon analisa pencahayaan matahari  
Sumber: (Penulis, 2023)

e. Respon analisa kebisingan

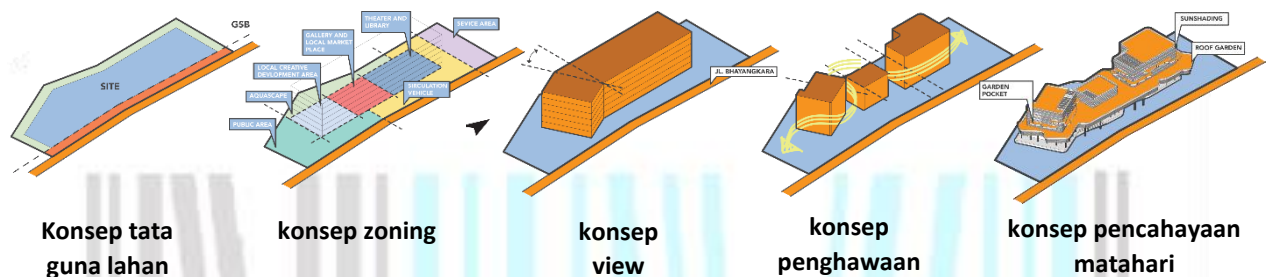
Untuk mengurangi kebisingan pada tapak bisa dengan menempatkan vegetasi pada taman berbukit yang diletakkan dekat dengan sumber kebisingan. Kemudian dengan memberi jarak antara massa bangunan dan sumber kebisingan.



Gambar 7. Respon analisa kebisingan  
Sumber: (Penulis, 2023)

### 3.5 Konsep Gubahan Massa Bangunan

Analisis terkait gubahan massa bangunan untuk perancangan *Serang Creative Hub* dipertimbangkan berdasarkan analisis pada tapak yang sudah dilakukan, hal ini bertujuan agar bentuk bangunan dapat menjawab isu-isu yang ada pada lokasi tapak.

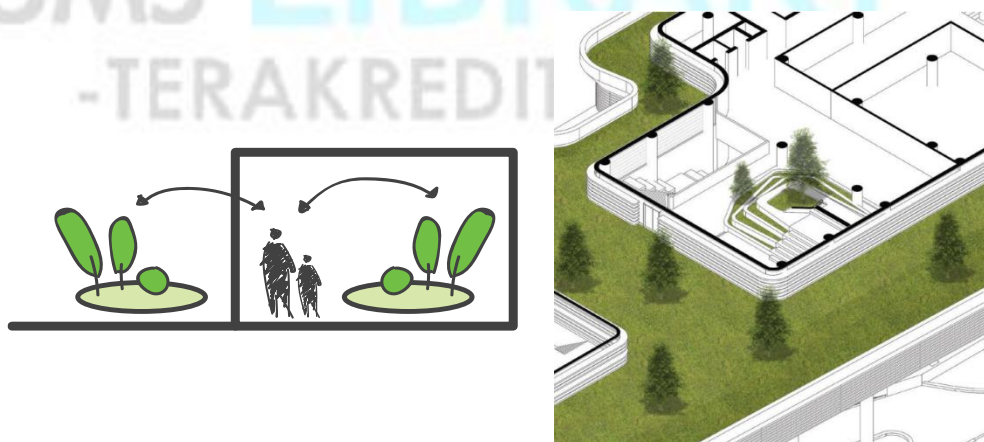


Gambar 8. Gubahan massa  
Sumber: (Penulis, 2023)

### 3.6 Konsep Penekanan Arsitektur *Biophilic*

#### a. Konsep *Connection with Nature*

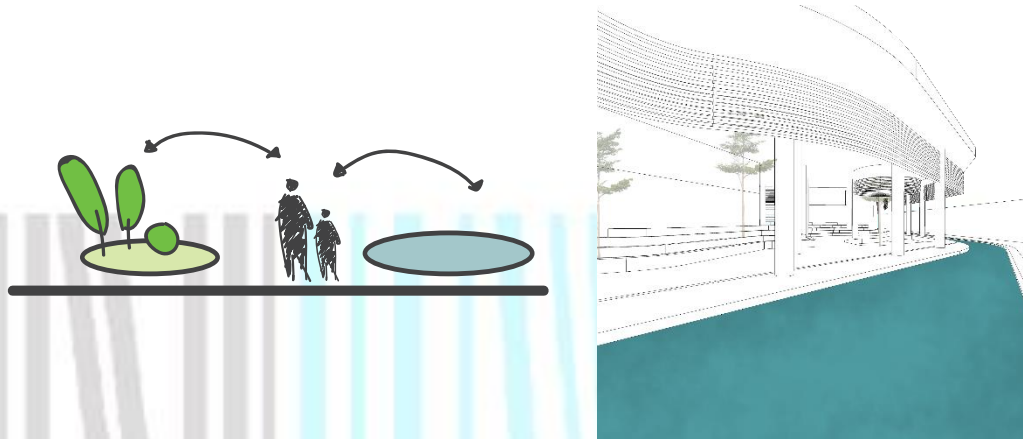
Konsep ini berkaitan dengan penambahan pengalaman ruang dimana pengguna dapat merasakan seperti beraktivitas didalam alam. Penerapannya adalah dengan membuat taman atau greenery baik di dalam maupun di luar ruangan.



Gambar 9. Konsep dan penerapan Connection with Nature  
Sumber: (Penulis, 2023)

b. Konsep Relation with Water

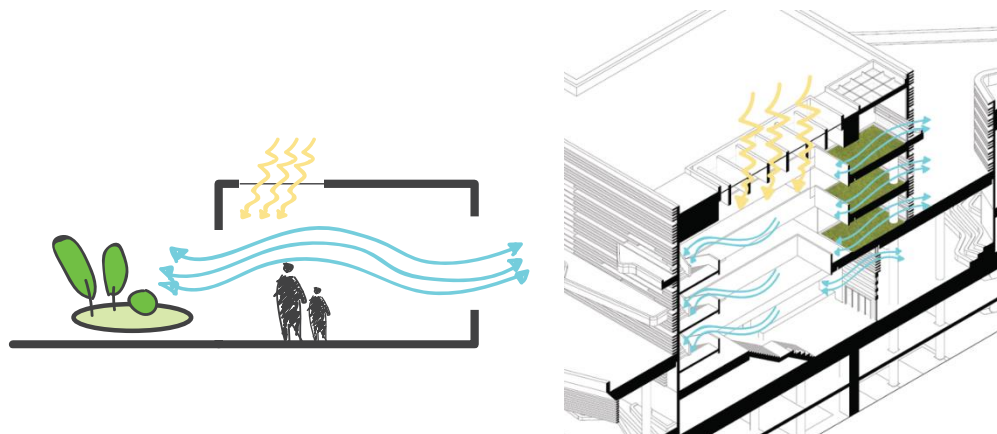
Konsep ini berkaitan dengan memanfaatkan unsur air pada bangunan guna memberikan suasana menenangkan dan nyaman kepada pengguna pada bangunan. Penerapannya adalah dengan membuat aquascape yang cukup massif di area belakang dan langsung terkoneksi dengan plaza outdoor serta bangunan, sehingga pengguna dapat merasakan kehadiran air secara langsung maupun tidak langsung. (**Biophilic Pattern: P5. Presence of water**)



Gambar 10. Konsep dan penerapan Relation with Water  
Sumber: (Penulis, 2023)

c. Konsep Optimization Natural Lighting & Ventilation

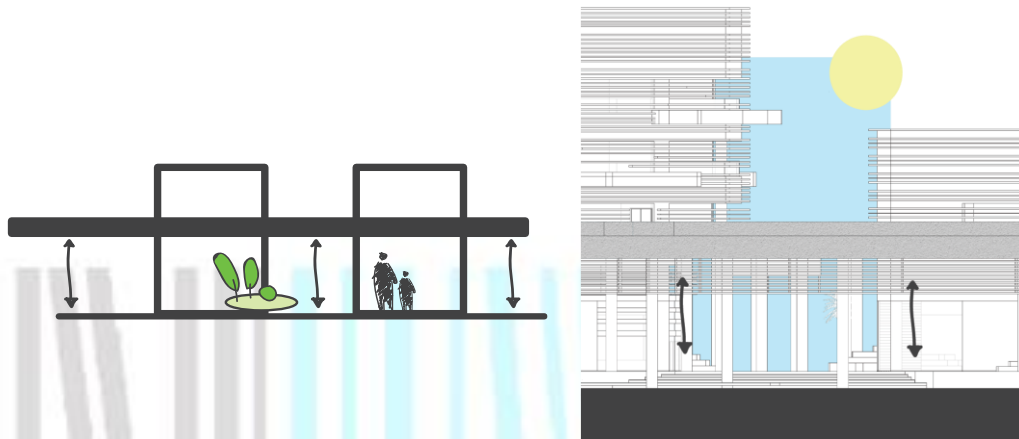
Konsep ini berkaitan dengan pengalaman pencahayaan dan penghawaan alami untuk memberikan stimulus positif pada pengguna untuk merasakan kenyamanan, kesejahteraan dan produktivitas yang tinggi. Penerapannya adalah dengan membuat skylight dan secondary skin untuk pencahayaan alaminya dan membuat cross ventilation untuk penghawaan alaminya. (**Biophilic Pattern: P4. Thermal & Airflow Variability, P6. Dynamic & Diffuse Light**)



Gambar 11. Konsep dan penerapan Optimization Natural Lighting & Ventilation  
Sumber: (Penulis, 2023)

d. Konsep Interaction between Nature & Composition of Spatial

Konsep ini berkaitan dengan menciptakan pengalaman komposisi ruang alam pada bangunan. Salah satu komposisi ruang alam yang diterapkan adalah komposisi refuge/ perlindungan. Penerapannya dengan membuat garden roof yang sangat massif sehingga pengguna yang berada dibawahnya merasa seperti berlindung didalam gua terbuka.



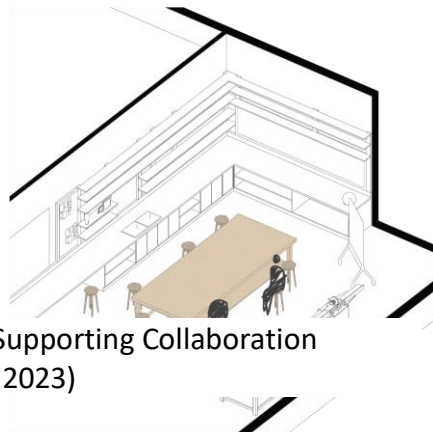
Gambar 12. Konsep dan Penerapan Interaction between Nature & Composition of Spatial  
Sumber: (Penulis, 2023)

(Biophilic Pattern: P12. Refuge)

### 3.7 Konsep Creative Hub

a. Konsep *Supporting Collaboration*

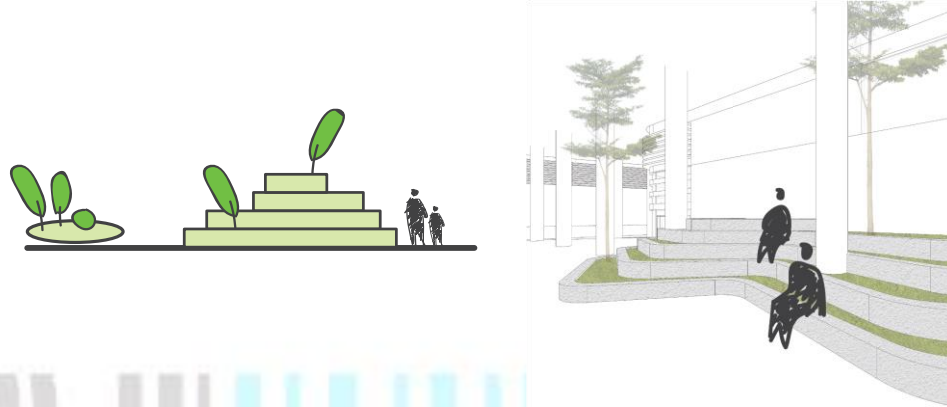
Guna mewadahi para pelaku kreatif untuk menambah relasi dan mengembangkan ekraf, maka diperlukan fasilitas dan strategi desain yang mendukung kegiatan berkolaborasi



Gambar 13. Konsep dan penerapan Supporting Collaboration  
Sumber: (Penulis, 2023)

### b. Konsep *Third Space*

Selain berfungsi sebagai pusat pengembangan ekraf, creative hub ini juga berfungsi sebagai ruang ketiga bagi masyarakat sekitarnya. maka diperlukan banyak ruang-ruang untuk masyarakat berkumpul, beristirahat ataupun bekerja.



Gambar 14. Konsep dan penerapan Third space  
Sumber: (Penulis, 2023)

## 3.8 Konsep Tampilan Arsitektur

Konsep tampilan arsitektur dalam perancangan Serang Creative Hub dilakukan dengan mengadaptasi dan menekankan pada 3 prinsip utama dalam konsep biophilic design dengan menyesuaikan pola pola yang ada pada konsep tersebut.

### a. Nature in the space

Prinsip ini berkaitan dengan memberikan kesan kehadiran alam baik secara langsung maupun tidak langsung. Strateginya adalah dengan membuat secondary skin dan membuat kantung-kantung taman pada fasad bangunan.



Gambar 15. Penerapan strategi prinsip nature in the space

### b. Natural analogues

Prinsip ini berkaitan dengan menjadikan material-material alam sebagai material tampilan eksterior. Strateginya adalah dengan menggunakan material alami pada fasad bangunan berupa material kayu bengkirai pada desain secondary skin.



Gambar 16. Penerapan strategi prinsip natural analogues  
Sumber: (Penulis, 2023)

c. Nature of the space



Gambar 17. Penerapan strategi prinsip nature of the space  
Sumber: (Penulis, 2023)

Prinsip ini berkaitan dengan memberikan kesan yang meniru dan menerapkan konfigurasi spasial pada alam. Strateginya adalah dengan menggunakan warna alam pada bangunan dan memberikan roof garden yang massif agar pengguna merasa terlindungi seperti salah satu komposisi spasial yang ada di alam yaitu komposisi spasial perlindungan atau terlindungi.

### 3.9 Konsep Tampilan Interior

Konsep tampilan Interior mengacu pada konsep biophilic design. Penggunaan dan pemilihan material setiap ruangnya dibuat berbeda-beda menyesuaikan dengan fungsinya, sehingga aspek kenyamanan ruang terpenuhi.

a. Elemen lantai

Penggunaan material pelingkup lantai yang mampu membuat pengguna merasa nyaman, sehingga pemilihan lantai setiap ruangnya berbeda-beda menyesuaikan dengan fungsinya. Penerapannya, material lantai banyak menggunakan material conwood dan concret ekspos tile.

b. Elemen dinding

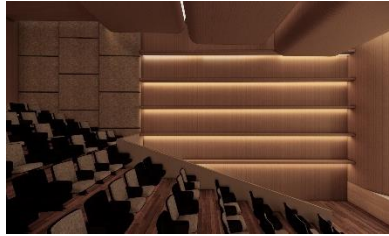
Material dan warna dinding dapat memengaruhi mood serta persepsi terhadap suatu ruang, sehingga material dan warna yang digunakan menyesuaikan fungsi ruangnya. Salah satu penerapannya adalah dengan menggunakan dinding panel kayu sebagai dinding acoustic di ruang theater

c. Elemen furniture

Pemilihan dan penggunaan furniture disesuaikan atas fungsi ruangnya, dimana memepertimbangkan juga terkait kenyamanan, aman, atraktif dan fungsional. Pada konsepnya, furniture dengan material kayu akan dominan digunakan, hal ini menyesuaikan dengan konsep *Biophilic Design* yang dipilih.



Gambar 19. Material lantai  
Sumber: (Penulis, 2023)



Gambar 20. Material dinding  
Sumber: (Penulis, 2023)



Gambar 18. Konsep furniture  
Sumber: (Penulis, 2023)

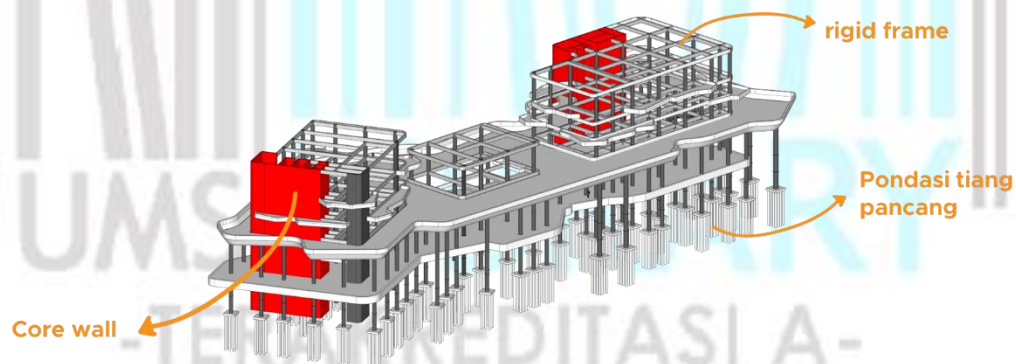
### 3.10 Konsep Struktur

#### a. Upper structure (kolom & balok)

Dalam perencanaan sistem struktur kolom dan baloknya, bangunan Serang Creative Hub menggunakan sistem struktur Rigid Frame & Core Wall dengan kolom dan balok beton bertulang.

#### b. Substructure (pondasi & sloof)

Berdasarkan beban, berat dan tinggi bangunan Serang Creative Hub yang mencapai 4-5 lantai, maka pondasi yang tepat adalah dengan menggunakan **pondasi tiang pancang**.



Gambar 21. Gambar perencanaan struktur serang creative hub  
Sumber: (Penulis, 2023)

## 4. PENUTUP

Perancangan serang creative hub ini bertujuan untuk memberikan sarana prasarana yang memadai untuk masyarakat untuk menambah jaringan relasi, pengembangan dalam sektor bisnis dan keterlibatan komunitas atau masyarakat dalam sektor kreatif dan teknologi melalui kegiatan kesenian dan kebudayaan guna meningkatkan pembangunan ekonomi, mendorong perubahan sosial yang berkelanjutan, dan memperbaiki lingkungan fisik di Kota Serang. Lingkungan binaan direncanakan menggunakan pendekatan arsitektur *biophilic*

sebagai solusi dalam mengakomodasi kebutuhan manusia untuk tinggal dan bekerja di tempat yang dapat menjamin kesehatan dan kesejahteraan yang lebih baik untuk komunitas atau masyarakat di Kota Serang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Danial dan Wasriah. (2009). Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.

Gastoldi, M. (2023). Why Biophilic Design Is Crucial in the Workplace and Beyond. Gensler.

Permanasari, D., Swesti, W., Asthu, A., Kusuma, N., Pajriyah, A., Wirayodha, A., Fitri, C., & Novieta, F. (2022). Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif Indonesia 2022. KEMENPAREKRAF.

Sanjaya. (2015). Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Trisnahadi, A. S. (2022, August). Pancadasa Ibukota Provinsi Banten: Kota Serang Jadi Kota Kreatif Mungkinkah? KOMPASIANA.

Veronica, A. K., & William, M. N. (2009). Cara Pandang Penyelenggaraan Pemerintah dan Krisis Ekologi Berkelanjutan. EKOTON, Vol. 9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/ekoton/article/view/280>

