

# PERENCANAAN INHIL *CREATIVE HUB* DI KOTA TEMBILAHAN

Kamal Juliandra<sup>1)</sup>, Al Busyra Fuadi<sup>2)</sup>, Duddy Fajriansyah<sup>3)</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta

Email: [kamaljuliandra@gmail.com](mailto:kamaljuliandra@gmail.com), [albusyrafuadi@bunghatta.ac.id](mailto:albusyrafuadi@bunghatta.ac.id), [duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id](mailto:duddyfajriansyah@bunghatta.ac.id)

## PENDAHULUAN

Perkembangan Ekonomi kreatif merupakan sektor yang menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia, dan menjadi sektor penting untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru. Perkembangan ekonomi kreatif ditandai dengan peningkatan PDB atau Produk Domestik Bruto setiap tahunnya (Yanuar, 2020). Seiring dengan kondisi sumber daya manusia yang menjadi prioritas pengembangan, dan potensi sumber daya alamnya, Kabupaten Indragiri Hilir berpotensi untuk meningkatkan perkembangan ekonomi kreatif. Saat ini ekonomi kreatif di Kabupaten Indragiri Hilir lebih unggul dalam subsektor yang bersifat nondigital dan digital. Namun para pelaku ekonomi kreatif yang berada di Kabupaten Indragiri Hilir memiliki permasalahan dalam mengembangkan kreativitasnya, karena tidak mempunyai wadah atau ruang bersama untuk menampung kegiatan kreatif dari pelatihan dan berkreasi.

*Creative Hub* menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku kreatif sampai pelatihan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya maupun berwirausaha. Dengan demikian *creative Hub* diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi khususnya di Kabupaten Indragiri Hilir.

Perancangan ini menerapkan konsep pendekatan tema *creative programming* pada perancangan *creative hub* di Kabupaten Indragiri Hilir merupakan sebuah konsep transparansi antara aktivitas para pelaku kreatif. Konsep *creative programming* akan menekankan pada 3 konsep 3C, yaitu *Connecting*, *Colaboration* dan *Community*. Ketiga konsep tersebut diaplikasikan kedalam konsep zoning, konsep ruang dan aktivitas pada perencanaan *creative hub* di Kabupaten Indragiri Hilir.

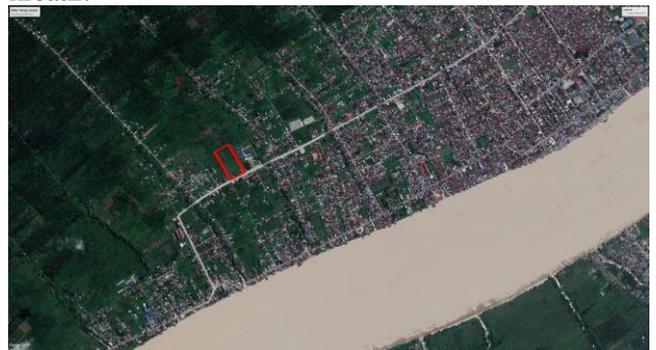
## METODE

Metode pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif dan kualitatif. Sebuah metode yang bertujuan untuk menggambarkan tentang *creative Hub*, latar belakang dan isu yang terjadi serta pemecahan masalah yang dilakukan dan studi kasus

dengan didukung kegiatan kajian pustaka dan survey lapangan. Sumber dan jenis data dalam penelitian ini didapatkan dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer dari penelitian ini diperoleh dari data survey lapangan. Adapun data sekunder dari penelitian ini diperoleh dari Instansi terkait, studi literatur berupa jurnal dan preseden yang terkait dengan judul dan tema penelitian. Adapun pengumpulan dan pengolahan data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini berupa, observasi lapangan dan dokumentasi eksisting. Pengolahan data dilakukan dengan pengumpulan data dari dokumentasi dan observasi lapangan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah (*Problem Solving*) berupa konsep rancangan. Pengolahan tersebut menghasilkan analisa ruang luar dan dan analisa ruang dalam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

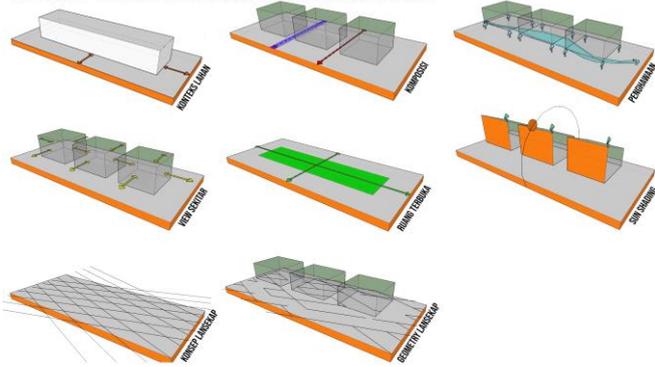
Lokasi penelitian berada di Jl. Baharuddin Yusuf, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau. Dengan luasan tapak 3,69 Ha. Perencanaan ini berfokus pada kegiatan ataupun wadah bagi para pelaku kreatif. Pada konsep bentuk massa terdapat 2 massa yang mewadahi pelaku kreatif dari sektor digital dan non-digital. Konsep bentuk massa pelaku kreatif menggunakan konsep *creative programming* yang merupakan sebuah konsep transparansi antara aktivitas para pelaku kreatif. Konsep bentuk massa bangunan lahir dari konsep *creative programming* dengan aktivitas manusia diluar bangunan, bagaimana mendesain bangunan yang menarik perhatian manusia yang berada diluar dengan menerapkan jendela kisi-kisi transparan pada area display atau pameran pada sektor-sektor industri kreatif.



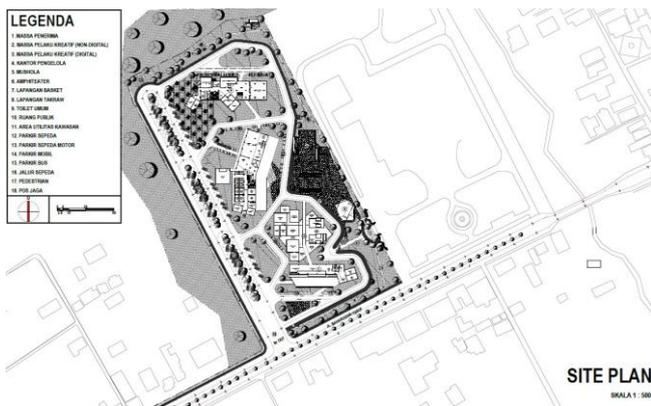
Gambar 1. Lokasi Tapak

sekaligus memacu pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Indragiri Hilir.

## KONSEP MASSA BANGUNAN RESPON TERHADAP TAPAK



Gambar 2. Konsep massa bangunan



Gambar 3. Site Plan



Gambar 4. Perspektif Kawasan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Inhil *Creative Hub* dengan konsep *creative programming* menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku kreatif sampai pelatihan untuk mengembangkan kreativitas dalam berkarya dan berwirausaha. Dengan demikian *creative Hub* diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi khususnya di Kabupaten Indragiri Hilir. Dan Penerapan tema *creative programming* dalam perencanaan *creative hub* di Kota Tembilahan diharapkan menjadi *creative hub* yang baru dengan tema yang baru di Kabupaten Indragiri Hilir. Dan

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Yanuar, E. R. (2020, November 15). Buka IdeaFest 2020, Jokowi Puji Perkembangan Industri Kreatif Indonesia. Retrieved from medcom.id:  
<https://www.medcom.id/hiburan/film/yNL4QE9>  
 N-buka-ideafest-2020-jokowi-puji-perkembangan-industri-kreatif-indonesia

## Jurnal

Tandyo, E. J. (2019). CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA. *e-journal.uajy.ac.id*, 17.

Dzikri Prakasa Putra, M. A. (2013). Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur "Langkau Betang"*

## Skripsi/ Tesis/ Disertasi:

Albusyra Fuadi, Duddy Fajriansyah, Tri Kartika. (2018). Perancangan Padang *Creative Hub* di Kawasan Ahmad Yani. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta, Padang

Jonny Wongso, Ariyati Ariyati, Mishbahul Fikri. (2018). Perancangan "*Creative Hub*" dikawasan Batang Arau Padang. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta, Padang

Elfida Agus, Red Savitra Syafril, Rizki Aditya Pangestu. (2019). Perancangan Gedung Student Center Dikampus 2 Universitas Bung Hatta dengan Pendekatan Teori *Creative Programming*. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta, Padang

Nasril Sikumbang, Yaddi Sumitra, Apria Astuti. (2019). Perancangan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Padang. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta, Padang