



VENUSTAS
JURNAL ARSITEKTUR, SAINS BANGUNAN, KOTA & PERMUKIMAN

ISSN ONLINE: 2828-1721



<https://ejurnal.unisan.ac.id/index.php/venustas>

GORONTALO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Shafira Nur Kamarullah¹, Amru Siola², Moh. Muhrim Tamrin³

Universitas Ichsan Gorontalo^{1,2,3}

shafirakamarullah@gmail.com¹, amru.ars@unisan.ac.id², muhrim.tamrin@gmail.com³

Informasi Naskah:

Diterima:

21-05-2023

Direvisi:

30-05-2023

Disetujui terbit:

30-10-2023

Diterbitkan:

Online

01-11-2023

Abstract: This research aims to find out: (1) the location or site following the design of the Gorontalo Creative Hub, (2) the concept of Neo-Vernacular architecture based on the design of the Gorontalo Creative Hub building, and (3) the building shape that has an image as Gorontalo Creative Hub building. The method used is the Neo-Vernacular Architecture approach. Neo-Vernacular Architecture is a combination of Traditional Architecture and Modern Architecture. The application still employs existing concepts in the local area and then becomes a more modern work by not ignoring the local culture. Based on the research results from the weighting value, the selected site for the Gorontalo Creative Hub design location is Alternative 3, which is located on Jl. Manggis, Limba B, Kota Selatan Subdistrict, Gorontalo City. The principle of Neo-Vernacular Architecture in the building concept is that the building can show the local characteristics of the region by combining modern elements but not neglecting the existing culture so that the building does not seem monotonous. The shape of the building has an image as a facility that can develop creative industries in Gorontalo City. In addition, the Gorontalo Creative Hub design can open up jobs and improve knowledge for the people of Gorontalo City.

Keyword: creative industry, neo-vernacular architecture, local, modern, Gorontalo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) lokasi atau *site* sesuai dengan perancangan Gorontalo Creative Hub, (2) konsep arsitektur Neo-Vernakular yang sesuai dengan perancangan bangunan Gorontalo Creative Hub, dan (3) bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai bangunan Gorontalo Creative Hub. Metode yang digunakan yaitu pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Arsitektur Neo-Vernakular adalah gabungan dari Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Modern. Pengaplikasiannya tetap memakai konsep yang ada di area lokal kemudian menjadi karya yang lebih modern tanpa melupakan budaya setempat. Berdasarkan hasil penelitian dari nilai pembobotan, *site* yang terpilih untuk lokasi perancangan Gorontalo Creative Hub adalah alternatif 3 yaitu terletak di Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular pada konsep bangunan yaitu bangunan dapat menunjukkan karakteristik lokal dari daerahnya dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada sehingga bangunan tidak terkesan monoton. Bentuk bangunan yang memiliki citra sebagai sarana yang dapat mengembangkan industri kreatif di Kota Gorontalo. Selain itu, dengan adanya perancangan Gorontalo Creative Hub dapat membuka lapangan pekerjaan dan menambah ilmu bagi masyarakat Kota Gorontalo.

Kata Kunci: industri kreatif, arsitektur neo-vernakular, lokal, modern, gorontalo

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dengan gudang kreativitas yang dihasilkan baik tradisional

maupun modern. Kreativitas yang dihasilkan tidak hanya dari kalangan remaja/millennial saja, namun juga orang dewasa bahkan anak-anak dari berbagai suku dan budaya. Beberapa kreativitas hasil

Shafira Nur Kamarullah, Amru Siola, Moh. Muhrim Tamrin :

[Gorontalo Creative Hub dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular] 1

masyarakat yang sudah mendunia saat ini antara lain adalah Tas *Evrwood* yang merupakan salah satu produk lokal berkualitas karya remaja Indonesia, *Game Infectonator* yang merupakan game buatan asli remaja Indonesia, serta Spedagi yaitu sepeda yang terbuat dari bahan bambu menggunakan material alam dan masih banyak lagi kreativitas yang dihasilkan masyarakat Indonesia.

Industri kreativitas di Indonesia semakin mendapat prioritas oleh Presiden Joko Widodo dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Menurut peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) lembaga ini bertanggung jawab atas pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Menurut BEKRAF, Indonesia saat ini memiliki 16 subsektor industri kreatif antara lain adalah kuliner, fashion, musik, televisi dan radio, fotografi, arsitektur, periklanan, kriya, film, aplikasi dan game, penerbitan, seni rupa, seni pertunjukan, desain produk, desain interior, desain komunikasi visual.

Faktor-faktor yang dapat mengembangkan dan mengukur kreativitas sebuah kota antara lain adalah tempat-tempat kreatif diberbagai bagian kota, orang-orang terdidik yang mengekspresikan ide-ide kreatif dan industri yang mencakup kebijakan yang memungkinkan ruang bebas dengan mudah untuk mengembangkan hal-hal kreatif (Landry & Hyams, 2000). Oleh karena itu sehubungan dengan mengembangkan kreativitas suatu kota di Indonesia perlu diimbangi dengan bangunan yang mewadahi kegiatan kreativitas tersebut.

Bangunan pusat kreatif sudah mulai marak dibangun di beberapa daerah di Indonesia seperti Jakarta yang dikenal dengan Jakarta *Creative Hub*, Kota Bandung pun memiliki Bandung *Creative Hub* serta di wilayah Timur Indonesia seperti Papua terdapat Papua *Youth Creative Hub* dan beberapa wilayah lainnya. Yang mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai wadah untuk memajukan sektor industri kreatif dan wadah untuk para pelaku kreatif untuk mengembangkan kreativitasnya.

Provinsi Gorontalo merupakan salah satu Provinsi dari 34 Provinsi di Indonesia, terletak di bagian Utara pulau Sulawesi dan diresmikan pada 5 Desember 2000. Provinsi ini merupakan Provinsi yang penduduknya terpadat dan terbesar di Wilayah Teluk Tomini sehingga menjadikan provinsi ini sebagai pusat ekonomi, jasa dan perdagangan hingga pendidikan. Dilansir dari data Badan Pusat Statistik tahun 2021, Gorontalo berpenduduk 1.171.681 jiwa.

Pertumbuhan ekonomi di Gorontalo tahun 2021 menurut BPS (Badan Pusat Statistik)

mengalami perbaikan meski masih mengalami penurunan yang tercatat -1,98% pada triwulan 1 2021 dengan tingkat penurunan yang lebih baik daripada triwulan IV 2020 sebesar -3,56%. Akan tetapi tingginya pertumbuhan ekonomi di Gorontalo tidak berdampak signifikan terhadap kurangnya tingkat kemiskinan dan pengangguran di Gorontalo. Tingkat kemiskinan di Gorontalo naik tipis senilai 0,02 %. Dari 15,59 % di bulan September 2020 menjadi 15,61 % di bulan Maret 2021. Sedangkan tingkat pengangguran terbuka naik sebesar 4,97 % dari 19.709 pada Februari 2020 menjadi 20.588 pada Februari 2021.

Solusi untuk mengurangi angka kemiskinan dan menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi pengangguran diperlukan upaya dalam peningkatan kinerja pelaku industri kreatif. Industri kreatif dapat memberikan kontribusi terhadap perekonomian suatu daerah. Industri kreatif lahir dari pemanfaatan dan keterampilan masing-masing individu sehingga mampu menciptakan lapangan kerja baru dan kemakmuran daerah. Menurut beberapa orang kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi yang paling penting (Susanto, 2018).

Menurut data yang didapatkan dari Dinas Pariwisata kota Gorontalo, dari 16 subsektor terdapat 5 subsektor yang aktif di kota Gorontalo yaitu 28,5% seni kriya, 14,2 % fotografi, 57% pertunjukan dan musik, 28,5% penerbitan. Sehingga potensi industri kreatif masih terbatas, di lain sisi ketertarikan masyarakat Gorontalo terhadap dunia seni, hiburan, atau keterampilan cukup besar. Dapat dilihat dari banyaknya *event-event* yang sering dibuat dan dipromosi melalui media sosial instagram. *Event-event* tersebut berupa menggelar karnaval karawo yang setiap tahun diadakan, festival kreativitas pemuda tahun 2019 serta *event-event* seni lainnya. Kreativitas yang dihasilkan tidak hanya kerajinan tangan seperti karawo yang merupakan produk lokal tetapi juga berupa musik, tari-tarian, kuliner, fotografi bahkan desain. *Event-event* tersebut sering digelar di lapangan taruna remaja Gorontalo akan tetapi lokasi ini hanya dimanfaatkan pada kegiatan-kegiatan yang bertemakan *outdoor* sedangkan untuk kegiatan kreativitas seperti kegiatan pelatihan membutuhkan ruangan *indoor* sehingga dibutuhkan bangunan Gorontalo *Creative Hub* ini. Berbagai macam minat masyarakat tersebut bukan hanya menjadi suatu kegiatan bersenang-senang tetapi juga bisa diarahkan ke kegiatan positif yang dapat menambah ilmu, menambah penghasilan dan membuka lapangan pekerjaan. Untuk itu Gorontalo membutuhkan wadah untuk meningkatkan industri kreatif tersebut.

Perancangan Gorontalo *Creative Hub* merupakan bangunan kreativitas yang diharapkan

dapat menjadi wadah untuk meningkatkan industri kreatif di Gorontalo, mengarahkan masyarakat berkegiatan positif, serta dapat menjadi tempat untuk menggelar berbagai acara kreativitas lainnya. Bangunan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat menunjang pendidikan, rekreasi dan hiburan. Perancangan ini memakai pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dengan tujuan agar bangunan tidak terkesan monoton dan membosankan. Selain itu, bangunan juga dapat menunjukkan karakteristik lokal dari suatu daerah dengan menggabungkan unsur modern tetapi tidak melupakan budaya yang ada.

TINJUAN PUSTAKA

1. *Creative Hub*

Creative Hub atau wadah kreativitas bisa diartikan sebagai titik awal atau kumpulan kreativitas. Creative Hub memberikan wadah bagi para pelaku kreatif dengan memberikan kesempatan kerja, memperluas layanan pendidikan dan dukungan usaha kepada industri kreatif.

Faktanya, *Creative Hub* hanya memiliki satu pusat. Namun, kegiatan yang terkandung di dalamnya dapat menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin bagi pelaku kreatif.

2. Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu gaya arsitektur post modern yang muncul pada tahun 1960-an melalui protes dan kritiknya para arsitek terhadap bangunan yang monoton atau seragam. Penerapan konsep Arsitektur Neo-Vernakular juga bertujuan untuk merevitalisasi dan mempertahankan kearifan dan budaya lokal. Selain itu juga dapat membawa budaya lokal lebih dekat kepada orang asing.

Pada dasarnya Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan karakteristik lokal suatu daerah dengan menggunakan unsur-unsur modern sehingga bangunan tidak terlihat monoton dan memiliki ciri khas tersendiri.

3. Studi Komparasi Gorontalo *Creative Hub*

a. Bandung *Creative Hub*

Bandung *Creative Hub* adalah Bangunan pusat kreatif yang digunakan untuk aktivitas anak muda di Bandung yang dikenal dengan minatnya yang tinggi terhadap kreativitas. Ada beberapa fasilitas-fasilitas pendukung kreativitas dalam gedung ini antara lain adalah studio musik, studio foto/tv, studio fashion, studio keramik, *store*, museum, perpustakaan, galeri seni, bioskop, kelas, *cafe*, *co-working space* dan tempat nongkrong atau belajar 24 jam.



Gambar. 1 Bandung *Creative Hub*

(sumber: <https://desainggris.com/bandung-creative-hub-wadah-kolaborasi-komunitas-kreatif-di-kota-bandung/>)

b. Surabaya *Creative Hub*

Surabaya *Creative Hub* adalah tempat untuk mewadahi kreativitas anak muda yang ada di Surabaya yang tertarik untuk terjun ke dunia wirausaha dan mengembangkan startup. Memiliki sarana prasarana seperti *co-working space*, *cafe*, lapangan mini, ruang serbaguna, perpustakaan, dan *free wifi*.



Gambar. 2 Surabaya *Creative Hub*

(sumber: <https://www.shutterstock.com/id/image-photo/surabaya-creative-hub-coworking-space-may-1727393218>)

c. National Theatre Malaysia

National theater merupakan bangunan dengan konsep neo vernakular yang berfungsi sebagai sarana kebudayaan. Bangunan ini didesain dengan menggunakan atap yang menyerupai “Sirih junjung” yaitu tanaman tradisional malaysia yang menjadi simbol dalam pernikahan.



Gambar. 3 National Theatre Malaysia

(sumber: <https://en.wikiarquitectura.com/building/malaysian-national-theatre-istana-budaya/>)

d. Rumah Adat Dulohupa

Rumah Adat ini dibentuk berupa rumah panggung yang dibuat dari papan dan atapnya berciri khas Daerah Gorontalo. Rumah adat ini dilengkapi dengan pilar-pilar kayu untuk hiasan.

Atap rumah adat ini dibuat dari jerami terbaik serta berbentuk seperti pelana berupa atap segitiga bersusun dua yang melambangkan syariat dan adat masyarakat Gorontalo. Atap bagian atas menunjukkan kepercayaan masyarakat Gorontalo

terhadap Tuhan yang Maha Esa. Atap bagian bawah melambangkan kepercayaan masyarakat Gorontalo dalam adat dan budaya. Pada bagian puncak atap terdapat dua batang kayu dipasang bersilang yang konon dipercaya bisa mengusir roh jahat.



Gambar. 4 Rumah Adat Dulohupa
(sumber: <https://cerdika.com/rumahadatgorontalo/>)

METODOLOGI PENELITIAN

1. Analisis Kualitatif

Keberadaan Gorontalo *Creative Hub* mempunyai prospek yang cukup baik dan potensial untuk dikembangkan, hal ini mengingat:

- Kota Gorontalo merupakan kota yang berada dalam masa berkembang, hal ini dikarenakan semakin gencarnya pembangunan dan perkembangan di bidang ekonomi, gedung-gedung, perkantoran, pendidikan dan hiburan.
- Dengan adanya perancangan Gorontalo *Creative Hub* memiliki prospek yang cukup baik untuk dikembangkan, dikarenakan selain untuk meningkatkan perkembangan industri kreatif di Gorontalo dapat juga meningkatkan taraf perekonomian masyarakat setempat.

2. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisa kebutuhan ruang yang menyangkut dimensi dan luas ruangan yang dibutuhkan dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub*. Hal ini berpatokan atas standar yang berlaku dalam perbandingan terhadap suatu proyek yang menyerupai atau sejenisnya.

3. Metode Pengumpulan Data & Pembahasan Data Pengumpulan Data

- Observasi atau pengamatan langsung, yaitu dengan mengamati keadaan lapangan di lokasi penelitian. Dengan mengambil gambar (foto), membuat catatan atau membuat sketsa.
- Melakukan *survei* ke perpustakaan dan memperoleh data dengan membaca, mengumpulkan serta menganalisis semua buku yang berkaitan dengan objek perancangan agar dapat membantu menyelesaikan perancangan ini.
- Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang meliputi penyaringan data dan pengumpulan serta sintesis sumber data yang ditulis di jurnal, artikel atau makalah yang berkaitan dengan objek perancangan.

- Studi Komparasi yaitu dilakukan sebagai pembandingan dalam suatu objek rancangan.
- Studi Internet yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data melalui *browsing*, *download* dan *searching* di internet.

Pembahasan Data

1. Data

Pengumpulan data pendukung sebagai sumber untuk meninjau proses perencanaan dan desain yang terdiri dari buku-buku, jurnal, artikel dan lainnya yang berhubungan dengan objek rancangan.

2. Konsep

Setelah mendapatkan hasil data yang dibutuhkan selanjutnya yaitu tahap pembuatan konsep perencanaan dan perancangan.

3. Desain

Proses selanjutnya setelah tahap konsep yaitu ke tahap desain dimana tahap ini akan merancang desain yang sesuai dengan objek rancangan.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Rencana Tata Ruang Wilayah

Menurut Peraturan Daerah Kota Gorontalo Nomor 40, Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Gorontalo Tahun 2010-2030, Kota Gorontalo telah menentukan arah pembangunan daerah melalui wilayah pengembangan (WP). Arah wilayah pengembangan ini terdiri dari 6 wilayah pengembangan (WP) yang masing-masing mempunyai rencana pengembangan dan fungsi sendiri. Bagian Wilayah Kota Gorontalo tersebut antara lain adalah:

a. Wilayah pengembangan I (WP I)

Meliputi wilayah kelurahan bugis, biawu, biawa'o, ipilo, bugis, padebuolo, tamalate, heledulaa, sebagian wilayah kelurahan tenda, heledulaa selatan, moodu, dulomo timur, limba B, limba UI, dan limba UII. Yang di peruntukan untuk: pusat pendidikan, perdagangan/jasa, rekreasi dan simpul transportasi.

b. Wilayah pengembangan II (WP II)

Meliputi kelurahan molosipat W, libu'o, wumialo, dulalowo, dulalowo timur, tuladenggi, buladu, dan tomulabuta'o timur. Yang di peruntukan untuk: simpul transportasi, pusat perdagangan/jasa, pendidikan dan sempadan sungai.

c. Wilayah pengembangan III (WP III)

Meliputi kelurahan liluwo, pulubala, paguyaman, tapa, molosipat U, bulotada'a, dan bulotada'a timur. Yang di peruntukan untuk: pusat pemerintahan, pusat perdagangan/jasa.

d. Wilayah pengembangan IV (WP IV)

Meliputi kelurahan dulomo, dulomo selatan, wongkaditi, wongkaditi barat, moodu, dembe II, dan dembe jaya. Yang di peruntukan untuk: pusat

perkantoran/pemerintahan, layanan kesehatan, pusat perdagangan/jasa, rekreasi dan pendidikan.

e. Wilayah pengembangan V (WP V)

Meliputi kelurahan botu, talumolo, leato, dan leato utara. Yang di peruntukan untuk: pusat pemerintahan, pelabuhan dan penyebrangan, wisata dan pendidikan.

f. Wilayah pengembangan VI (WP VI)

Meliputi kelurahan tanjung keramat, sebagian wilayah kelurahan tenda, pohe, siendeng, donggala, tenilo, buliide, piloodaa, dembe I, dan lekobalo. Yang di peruntukan untuk: pusat kegiatan perikanan, pusat perdagangan/jasa.

Penentuan Tapak/Lokasi

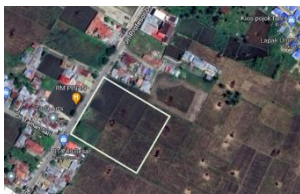
1. Kriteria Penentuan *Site*

- Berada pada daerah dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang memiliki fungsi sesuai dengan peruntukan bangunan
- Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan
- Terjangkau oleh transportasi umum, baik roda dua atau roda empat
- Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
- Jaringan infrastruktur kota yang lengkap
- Topografi dan view yang baik

2. Alternatif Penentuan *Site*

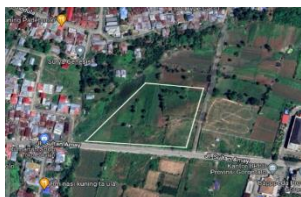
Berdasarkan pertimbangan di atas, maka terdapat 3 (tiga) alternatif *site* yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi lokasi perancangan :

- Alternatif 1: Jl. Profesor DR. H. Aloei Saboe, Kelurahan Moodu, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo.



Gambar. 5 Lokasi Alternatif 1
(sumber: maps.google.co.id. 2 Juni 2022)

- Alternatif 2: Jl. Sultan Amay, Kelurahan Padebuolo, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo



Gambar. 6 Lokasi Alternatif 2
(sumber: (sumber: maps.google.co.id. 2 Juni 2022)

- Alternatif 3: Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo.



Gambar. 7 Lokasi Alternatif 3

(sumber: (sumber: maps.google.co.id. 2 Juni 2022)

Untuk memilih lokasi yang tepat, ketiga alternatif di atas akan dinilai berdasarkan kriteria-kriteria penentuan *site* yang baik seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Pembobotan Pemilihan *Site*

NO.	KRITERIA	NILAI PEMBOBOTAN		
		ALT 1	ALT 2	ALT 3
1.	Berada pada daerah dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) yang memiliki fungsi sesuai dengan peruntukan bangunan.	30	30	30
2.	Sesuai dengan persyaratan yang diterapkan pada perencanaan bangunan.	20	20	30
3.	Terjangkau dengan transportasi umum baik roda dua hingga roda empat	30	20	30
4.	Tersedianya sarana dan prasarana penunjang	20	10	30
5.	Topografi dan view yang baik	20	20	20
6.	Memiliki jaringan utilitas yang memadai	30	30	30
Jumlah		150	130	170

Keterangan : 30 : sangat baik, 20 : baik, 10 : cukup baik.

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Terpilihnya *site* berada pada Jl. Manggis, Kelurahan Limba B, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan fakta tentang kondisi lokasi, yaitu sebagai berikut:

1. Isu masalah:

Kawasan yang terpilih adalah lahan kosong berupa persawahan.

2. Potensi *site*:

- Terletak pada kawasan strategis
- Memiliki lahan yang cukup luas untuk pengembangan
- Berdekatan dengan pusat kota/ dekat dengan tersedianya sumberdaya (bahan baku)
- Memiliki aksesibilitas dan jaringan utilitas yang baik
- Menjangkau sasaran pelaku (dekat dengan aktivitas masyarakat)

3. Tanggapan

Dengan adanya perancangan Gorontalo *Creative Hub* yang berada pada lokasi tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat serta mengurangi beban ekonomi masyarakat sekitarnya.

Pengolahan Tapak

1. Analisa Sirkulasi Kendaraan



Gambar. 8 Analisa Sirkulasi Kendaraan
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

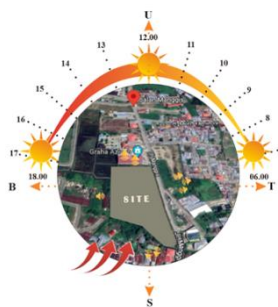
Kawasan ini memiliki jalur kendaraan dua arah yang cukup luas, sehingga sulit terjadi kemacetan.

2. Analisa Batasan-batasan Site



Gambar. 9 Batasan-batasan Site
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

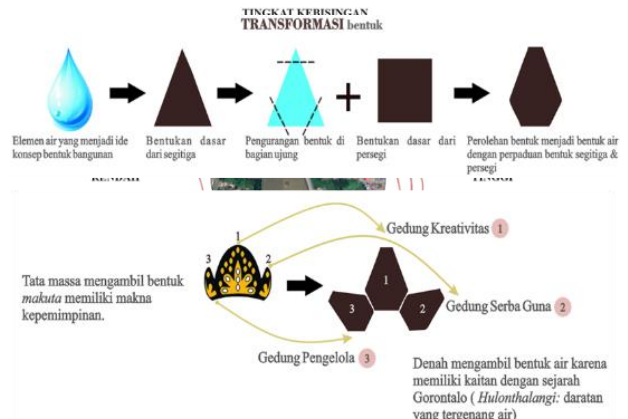
- Sebelah Utara : Terdapat area gedung pernikahan
 - Sebelah Timur : Terdapat akses jalan dan lahan kosong
 - Sebelah Selatan : Terdapat area pemukiman
 - Sebelah Barat : Terdapat lahan kosong
- #### 3. Analisa Orientasi Matahari



Gambar. 10 Analisa Matahari
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Site sudah memiliki orientasi matahari yang baik yang akan tetapi pancaran sinar matahari langsung ke bangunan sehingga diperlukan vegetasi yang melindungi bangunan.

4. Analisa Kebisingan



Tapak berada pada daerah persawahan dan kurang daerah pemukiman sehingga area *site* tidak begitu menimbulkan kebisingan. Kebisingan paling tinggi terletak pada arah Timur karena terdapat akses jalan yang dilalui oleh kendaraan roda dua maupun empat. Pembuatan vegetasi pada area yang memiliki tingkat kebisingan tinggi dan pemanfaatan pagar pembatas untuk mengurangi kebisingan.

5. Analisa Angin



Gambar. 12 Analisa Angin
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Lokasi *site* berada pada daerah persawahan sehingga dapat memanfaatkan penghawaan alami. Angin sejuk yang bertiup dari arah Selatan dapat dijadikan potensi untuk penghawaan alami atau area *outdoor* yang nyaman.

6. Analisa View



Gambar 13. Analisa View
(Sumber : Analisa Penulis, 2022)

- View arah timur cukup menarik karena berada di depan jalan sehingga pengguna dapat mengetahui apa yang terjadi

- b. View arah barat cukup menarik karena terdapat area persawahan yang cukup asri sehingga pengguna merasa lebih santai.
- c. View arah utara dan selatan sudah terdapat area pemukiman.

Besaran Ruang

Rekapitulasi Total Besaran Ruang pada bangunan Gorontalo *Creative Hub*.

Tabel 2. Rekapitulasi Total Besaran Ruang

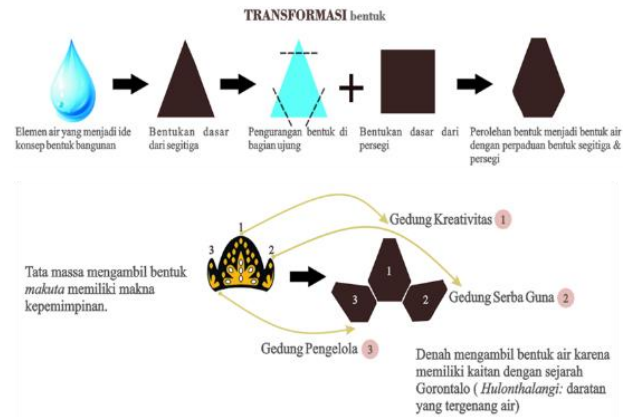
Nama Fasilitas	Besaran
Gedung Kreativitas	2.074.8 m ²
Gedung Serbaguna	1.314.3 m ²
Gedung Pengelola	1.277.9m ²
Area Parkiran	1.202.5 m ²
Jumlah Total	5.869.5 m ²

(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Tata Massa dan Penampilan Bangunan

Pada organisasi penataan ruang Gorontalo *Creative Hub* menggunakan tata massa organisasi radial dan mengambil bentuk baju adat Gorontalo yaitu topi pengantin laki-laki (makuta) yang memiliki makna kepemimpinan. Makna ini menyesuaikan dengan jenis bangunan yang akan dirancang, yaitu *Creative Hub* dimana bangunan ini adalah wadah untuk meningkatkan industri kreatif yang dapat memimpin Gorontalo menjadi kota yang berkembang, selain itu dapat dimaknakan sebagai topi adat di kepala yang digunakan untuk berpikir sehingga menghasilkan ide-ide kreatif di dalam bangunan Gorontalo *Creative Hub*.

Tampilan bangunan yang akan dirancang disesuaikan dengan tema perancangan yaitu Arsitektur Neo-Vernakular. Bentuk dasar tampilan bangunan mengambil bentuk dari air dengan perpaduan dari bentuk segitiga. Air diterapkan dalam tampilan bangunan ini karna selain memiliki makna dinamis, air juga memiliki kaitan dengan sejarah Gorontalo. Nama Gorontalo di ambil dari kata dasar *Hulonthalangi* yang diartikan sebagai daratan yang tergenang air.



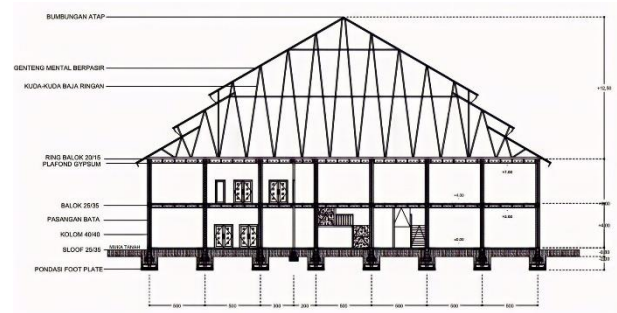
Gambar. 14 Tata Massa & Tampilan Bangunan
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Ide Rancangan dengan Tema Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

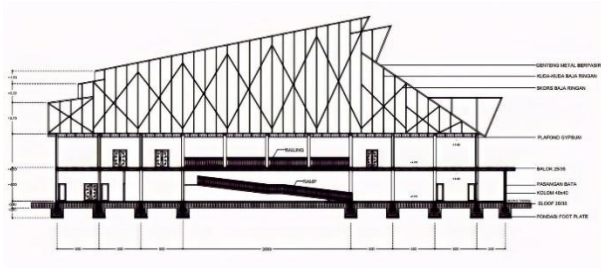


Gambar. 15 Penerapan Tema terhadap bangunan
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Struktur Bangunan



Gambar. 16 Potongan A-A
(sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar. 17 Potongan B-B
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

Struktur atap pada bangunan ini menggunakan konstruksi baja yang dibuat berbentuk segitiga bersusun dua yang merupakan atap dari rumah adat Gorontalo dan dikombinasikan dengan atap plat dak. Struktur pondasi menggunakan pondasi *footplate* dan menerus.

Hasil Perancangan Gorontalo Creative Hub



Gambar. 18 Tampak Site Gorontalo Creative Hub
(sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar. 19 Tampak Depan Gorontalo Creative Hub
(sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar. 20 Tampak Samping Gorontalo Creative Hub
(sumber: Analisa Penulis, 2022)

DAFTAR PUSTAKA

- Adjuh, K. 2017. Pusat Seni Rupa Di Provinsi Gorontalo Perpaduan Arsitektur Lokal Gorontalo dan Arsitektur Modern Terhadap Penampilan Bangunan. Skripsi. Jogjakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Ainurrofik, W Ula. 2021. Perancangan Pusat Pemuda Dan Kreatifitas Di Kota Blitar Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulan Malik Ibrahim.
- Audina, R., & Atman, N. 2019. Peran Bandung Creative Hub Dalam Membentuk City Branding Kota Bandung Sebagai Kota Kreatif. *eProceedings of Management*, 61.
- Badan Ekonomi Kreatif. 2017. Diakses dari <http://www.bekraf.go.id/subsektor>.
- Bekraf. 2018. Badan Eonomi Kreatif Indonesia. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Betari, K. P. J., Arif, A. A., Mirza. 2021. Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Perancangan Kantor Bupati Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*. Vol. 5 No. 1. Februari 2021: 26-30.
- Farandina, Z. A., Hartanti, N. B., Rachmah, N. 2019. Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Fasad Gedung Pusat Seni dan Budaya Jawa Barat. *Jurnal Universtas Trisakti*. Vol. 5 No.1: 293-300.
- Haqqi, H., Wijayanti, Hasna. 2018. Peranan Bekraf Dalam Mendorong Ekspor Produk Ekonomi Kreatif Di Pasar Global. *Jurnal Ilmu – Ilmu Sosial*. Vol . 1 No. 34 Desember 2018: 1-87.
- Kemenperin. 2018. Industri Kreatif Ditunntut Inovatif Agar Produktif. Jakarta: Kementerian Perindustrian.
- Patetu, J., Tungka. A., Tarore, R. 2019. Pusat Kreatif Anak Dan Remaja Di Kota Sorong Arsitektur Perilaku. Vol. 1 No. 1 Hal. 42-56.
- Susanto, Andi. 2018. Studi Presepsi Tentang Perkembangan Industri Kreatif Sub Sektor Kuliner Di Gorontalo. Skripsi. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Tandyo, E Johanna. 2019. Creative Hub Di Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Wibowo, G., Hendra, F. H., Laksmiyanti, D.P.E. 2020. Perancangan Gedung Pusat Badan Ekonomi Kreatif Indonesia Di Surabaya Tema Out Of The Box. *Journal of Design and Creative Industri*. Vol. 5 No.1