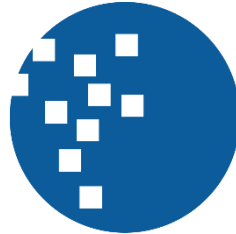


**PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY  
TANGERANG SELATAN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tugas Akhir

**Hendrik Wijaya**

**0000028049**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY  
TANGERANG SELATAN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tugas Akhir

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Arsitektur

**Hendrik Wijaya**

**0000028049**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hendrik Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028049

Program studi : Arsitektur

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY TANGERANG SELATAN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Januari 2023



Hendrik Wijaya

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY TANGERANG SELATAN**

Oleh

Nama : Hendrik Wijaya

NIM : 00000028049

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Seni dan desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 10 Januari 2023

Pembimbing



Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.  
0304029302/074886

Ketua Program Studi Arsitektur



Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY  
TANGERANG SELATAN**

Oleh

Nama : Hendrik Wijaya

NIM : 00000028049

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Seni dan desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 10 Januari 2023

Pukul 08.00 s.d 08.40 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T.,M.Ars.  
0324059102/074885

Penguji



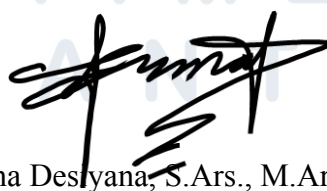
Dian Fitria, S.T., M.Sc.  
0307088206

Pembimbing



Hedista Rani Prarata, S.Ars., M.Ars.  
0304029302/074886

Ketua Program Studi Arsitektur



Irma Deslyana, S.Ars., M.Arch.

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendrik Wijaya  
NIM : 00000028049  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Seni dan desain  
JenisKarya : ~~Tesis~~/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY TANGERANG SELATAN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Januari 2023

Yang menyatakan,



Hendrik Wijaya

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

(Kata Pengantar dapat dikembangkan dan harus meliputi ucapan rasa syukur, tujuan pembuatan tugas akhir, ucapan terima kasih, dan harapan pada hasil Tugas Akhir ini.)

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Penyusunan laporan ini dimulai setelah penulis melaksanakan perkuliahan semester 9 di Universitas Multimedia Nusantara. Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Arsitektur.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bu Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bu Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca dalam melakukan penelitian dan perancangan berdasarkan topik.

Tangerang, 10 Januari 2023



Hendrik Wijaya

## ABSTRAK

Sebagai salah satu kawasan yang mengangkat konsep kota mandiri, *BSD City* berkembang pesat melalui tiga tahap pembangunannya. Hal ini menjadikan *BSD City* berpotensi menjadi *pioneer smart city* yang berbasis teknologi digital berkelanjutan sesuai dengan perencanaan pihak pengembang. Angka pertumbuhan penduduk yang tinggi serta banyaknya sekolah dan prasarana lainnya mendukung *BSD City* menjadi kawasan yang produktif. Namun, tingkat produktivitas penduduknya kurang diwadahi dengan adanya tempat industri kreatif. Perancangan yang akan dilakukan merupakan *Creative Hub* dengan menggunakan pendekatan *Green Building* dengan beberapa aspek yaitu *green features*, *passive design*, dan *secondary skin*. Perancangan ini mendukung konsep kawasan kota BSD kota mandiri yang mampu memfasilitasi warganya dalam semua bidang. Selain itu *creative Hub* di kawasan *BSD City* bertujuan sebagai wadah yang memfasilitasi komunitas-komunitas yang ingin mengembangkan kreativitas, sehingga meningkatkan nilai kawasan melalui bidang pendidikan, ekonomi, dan kreativitas.

Kata Kunci : *BSD City*, *Creative Hub*, *Green Building*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## PERANCANGAN CREATIVE HUB PADA KAWASAN BSD CITY TANGERANG SELATAN



## ABSTRACT

As one of the areas that promotes the concept of an independent city, BSD City is growing rapidly through three stages of its development. This makes BSD City the potential to become a pioneer smart city based on sustainable digital technology according to the developer's plan. The high population growth rate and the many schools and other infrastructure support BSD City to become a productive area. However, the level of productivity of the population is not accommodated by the existence of creative industry places. The design that will be carried out is a Creative Hub using the Green Building approach with several aspects, namely green features, passive design, and secondary skin. This design supports the concept of an independent city BSD city area that is able to facilitate its citizens in all fields. In addition, the Creative Hub in the BSD City area aims to be a forum that facilitates communities who want to develop creativity, thereby increasing the value of the area through the fields of education, economy and creativity.

Keyword : BSD City, *Creative Hub*, *Green Building*.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>5</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b>	<b>6</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>8</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>12</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>15</b>
<b>BAB 1</b>	<b>16</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>16</b>
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Perancangan	19
1.4 Maksud dan Tujuan	19
1.5 Urgensi Perancangan	20
<b>BAB 2</b>	<b>21</b>
<b>KAJIAN TEORI</b>	<b>21</b>
2.1 Tinjauan Umum	21
2.1.1 Creative Hub	21
2.1.2 Workshop	21
2.2 Tinjauan Arsitektural	22
2.2.1 Standar Ukuran	22
2.2.1.1 Ruang Workshop	22
2.2.1.2 Ruang Kantor	23
2.2.1.3 Ruang Pameran	24
2.2.1.4 Ruang Seminar	24
2.2.1.5 Musholla	25
2.2.1.6 Tangga	25
2.2.1.7 Lift	25
2.2.1.8 Toilet	26
2.2.1.9 Parkir	27

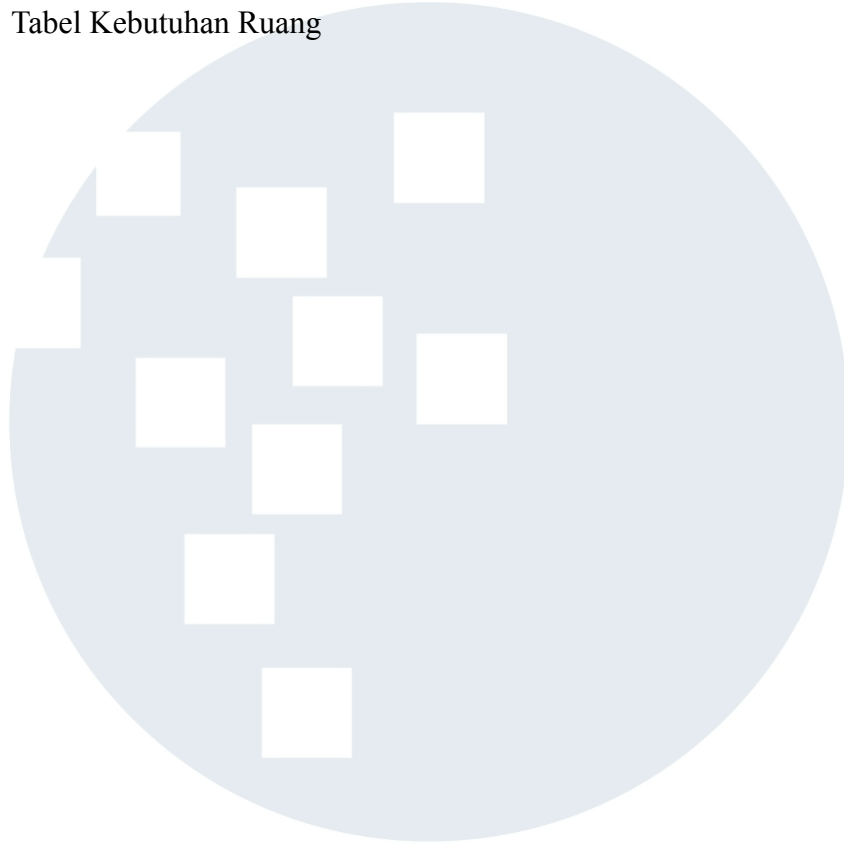
2.2.2 Green Building	28
2.2.2.1 Definisi Green Building	28
2.2.2.1 Aplikasi Green Building	28
2.3 Tinjauan Empiris	29
2.3.1 Preseden Adisaptagram Workshop	29
2.3.1.1 Informasi Umum	29
2.3.1.2 Konsep	29
2.3.1.3 Program Ruang dan Sirkulasi	30
2.3.1.4 Tatahan Massa	31
2.3.2 Tallinn Creative Hub	31
2.3.2.1 Informasi Umum	31
2.3.2.2 Konsep	32
2.3.2.3 Program Ruang dan Sirkulasi	32
2.3.2.4 Tatahan Massa	33
2.3.3 Bogor Creative Hub	34
2.3.3.1 Informasi Umum	34
2.3.3.2 Konsep	34
2.3.3.3 Program Ruang dan Sirkulasi	34
2.3.3.4 Tatahan Massa	36
2.3.4 Kesimpulan Studi Preseden	37
<b>BAB 3</b>	<b>39</b>
<b>METODE PERANCANGAN</b>	<b>39</b>
3.1 Pemilihan Tapak	39
3.2 Metode dan Landasan Perancangan	39
3.3 Tahapan Perancangan	40
<b>BAB 4</b>	<b>41</b>
<b>ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN</b>	<b>41</b>
4.1 Konsep “Collaboration”	41
4.2 Implementasi Konsep “Collaboration”	41
4.3 Analisis Tapak	41
4.3.1 Lokasi	41
4.3.2 Landmark	42
4.3.3 Batasan Tapak	43
4.3.4 Zoning & Path	44
4.3.5 Accessibility	44
4.3.6 Sunpath & Wind	45
4.3.7 Noise	46
4.3.8 Visibility	48
4.3.12 SWOT Analysis	49

4.3.12.1 Strength	49
4.3.12.2 Weakness	49
4.3.12.3 Opportunities	49
4.3.12.4 Threats	49
4.4 Analisis Pelaku	49
4.5 Kebutuhan Ruang	50
4.6 Program Ruang	51
4.7 Konsep Tapak	53
4.8 Gubahan Massa	53
4.9 Utilitas	54
4.9.1 Utilitas Air Bersih	54
4.9.2 Utilitas Air Kotor	55
4.9.3 Utilitas Air Hujan	55
4.9.4 Utilitas Listrik	56
4.9.5 Utilitas HVAC	57
4.10 Green Building	57
<b>BAB 5</b>	<b>60</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
<b>Daftar Pustaka</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>62</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kesimpulan Analisis Preseden	31
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Ruang	45



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

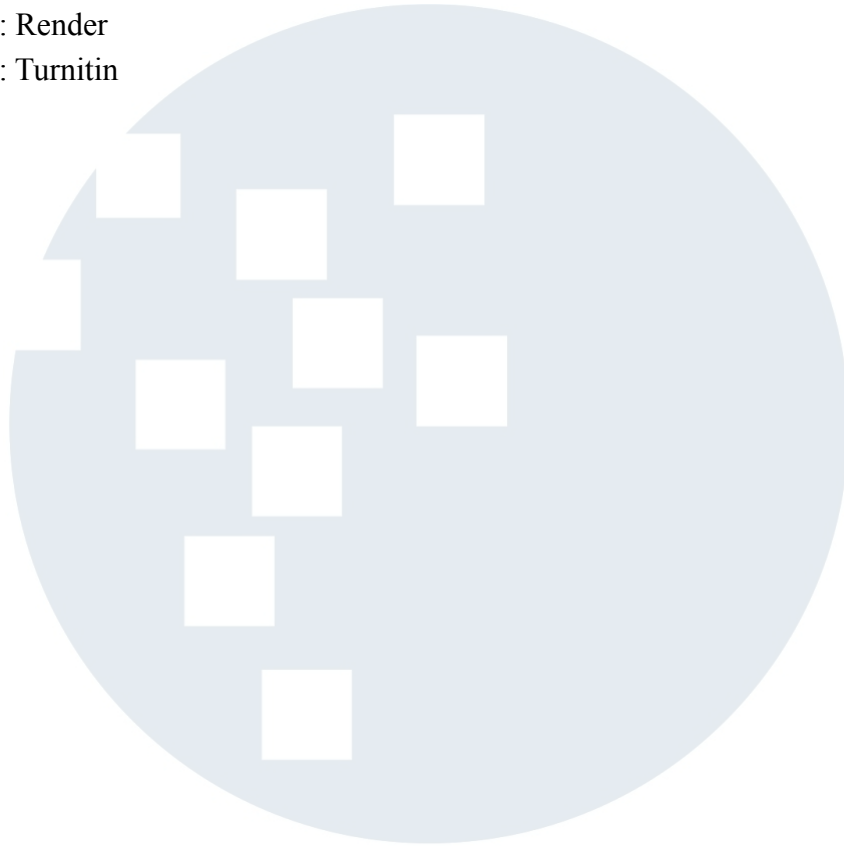
Gambar 1.1 BSD Tahap 1, 2, dan 3	10
Gambar 1.2 Mapping BSD Tahap 2	11
Gambar 1.3 Jumlah Penduduk Kota Tangerang 2020	12
Gambar 1.4 Jumlah Sekolah Tangerang Selatan	12
Gambar 2.1 Furniture Workshop Lukis	16
Gambar 2.2 Furniture Workshop Gambar	17
Gambar 2.3 Dimensi Furniture Ruang Kerja	17
Gambar 2.4 Dimensi Ruang Pameran	18
Gambar 2.5 Layout Ruang Seminar	18
Gambar 2.6 Dimensi Orang Beribadah	19
Gambar 2.7 Dimensi dan Bentuk Tangga	19
Gambar 2.8 Dimensi Lift	20
Gambar 2.9 Layout Toilet Umum	20
Gambar 2.10 Dimensi Toilet Disabilitas	21
Gambar 2.11 Dimensi dan Bentuk Parkiran	21
Gambar 2.12 Adisaptagram Workshop	23
Gambar 2.13 Exterior dan Interior Adisaptagram Workshop	24
Gambar 2.14 Denah Adisaptagram Workshop	25
Gambar 2.15 Axonometric Adisaptagram Workshop	25
Gambar 2.16 Tallinn Creative Hub	26
Gambar 2.17 Denah Tallinn Creative Hub	27
Gambar 2.18 Potongan Tallinn Creative Hub	27
Gambar 2.19 Axonometric Tallinn Creative Hub	28
Gambar 2.20 Bogor Creative Hub	28
Gambar 2.21 Denah Lantai 1 Bogor Creative Hub	29
Gambar 2.22 Denah Lantai 2 Bogor Creative Hub	30
Gambar 2.23 Axonometric Bogor Creative Hub	30
Gambar 2.24 Program Ruang Bogor Creative Hub	31
Gambar 3.1 Lokasi Tapak	36
Gambar 4.1 Penerapan Konsep “Collaboration”	38
Gambar 4.2 BSD City Tahap 2	39
Gambar 4.3 Landmark	40
Gambar 4.4 Batasan Tapak	41
Gambar 4.5 Zoning & Path Kawasan	42
Gambar 4.6 Akses Menuju Tapak	43
Gambar 4.7 Accessibility Response	43
Gambar 4.8 Sunpath & Wind	44
Gambar 4.9 Noise	45
Gambar 4.10 View In to Out	46

Gambar 4.11 View Out to In	46
Gambar 4.12 Diagram Analisis Pelaku	47
Gambar 4.13 Kebutuhan Ruang	48
Gambar 4.14 Program Ruang Makro	50
Gambar 4.15 Program Ruang pada Tapak	51
Gambar 4.16 Konsep Tapak	52
Gambar 4.17 Proses Gubahan Massa	52
Gambar 4.18 Utilitas Air Bersih	53
Gambar 4.19 Utilitas Air Kotor	54
Gambar 4.20 Utilitas Air Hujan	55
Gambar 4.21 Utilitas Elektrikal	55
Gambar 4.22 Utilitas HVAC	56
Gambar 4.23 Green Building	57
Gambar 4.24 Passive Design	57
Gambar 4.25 Secondary Skin	58
Gambar 4.26 Rainwater Harvesting	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A :Gambar Kerja	60
Lampiran B : Render	63
Lampiran C : Turnitin	68



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA