

## **PUSAT EKONOMI KREATIF RIAU**

**Sadli Hartono<sup>1</sup>, Repi<sup>2</sup>, Rika Cherish<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning  
Jl. Yos Sudarso km. 8 Rumbai, Pekanbaru, Telp. (0761) 52324

### **ABSTRAK**

Provinsi Riau selama ini dikenal sebagai daerah yang memiliki potensi sumber daya alam yang besar. Sudah puluhan tahun Riau menikmati manisnya kelimpahan sumber daya alam ini. Namun, semakin berkurangnya potensi sumber daya alam yang ada menuntut masyarakat Riau untuk lebih kreatif dalam mengembangkan perekonomian. Salah satunya dengan mengembangkan ekonomi kreatif. Saat ini ekonomi kreatif di Riau terus berkembang. Salah satunya di Kota Pekanbaru, sektor industri kreatif banyak dimotori oleh anak muda. Dimana ide, gagasan, serta semangat berwirausaha mereka berlomba-lomba masuk ke ceruk bisnis kreatif. Dilakukan secara perseorangan, berkelompok maupun komunitas. Untuk mewujudkan itu semua maka di perlukan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi berbagai kegiatan yang ada di dalam ekonomi kreatif dalam satu wadah yaitu "Pusat Ekonomi Kreatif Riau". Dan selain itu dapat juga menarik wisatawan untuk berkunjung ke Provinsi Riau.

**Kata kunci:** Ekonomi Kreatif, Perencanaan, Provinsi Riau,

### **ABSTRACT**

*Riau Province has been known as an area with great natural resource potential. For decades Riau has enjoyed the sweetness of this abundance of natural resources. However, the diminishing potential of existing natural resources requires the Riau people to be more creative in developing the economy. One of them is by developing a creative economy. Currently, the creative economy in Riau continues to grow. One of them is in Pekanbaru City, where the creative industry sector is driven by many young people. Where their ideas, ideas, and entrepreneurial spirit are competing to enter the creative business niche. Conducted individually, in groups, or in communities. To realize all that, a facility is needed that can accommodate various activities in the creative economy in one place, namely the "Riau Creative Economy Center". And besides that, it can also attract tourists to visit Riau Province.*

**Keywords:** *Creative Economy, Planning, Riau Province*

### **PENDAHULUAN**

Pekanbaru merupakan ibukota Provinsi Riau yang terletak di Pulau Sumatra, Indonesia yang memiliki budaya yang khas, yaitu Budaya Melayu. Sebagai ibukota provinsi, sudah selayaknya Pekanbaru dapat menjadi *ikon* dari Budaya Melayu Riau, dengan mengacu pada visi Pembangunan Jangka Menengah Daerah tahun

2014-2019 dan visi Riau Tahun 2020 yang sama-sama ingin menjadikan Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu.

Visi Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2014-2019 adalah Terwujudnya Provinsi Riau yang maju, masyarakat sejahtera, berbudaya Melayu dan berdaya saing tinggi, menurunnya kemiskinan, tersedianya lapangan kerja serta pematapan aparatur. Sedangkan visi Riau Tahun 2020 adalah "Terwujudnya Provinsi Riau sebagai Pusat Perekonomian dan Kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan bathin, di Asia Tenggara Tahun 2020". (RPJMD, 2014).

Upaya untuk mewujudkan visi Riau tersebut adalah dengan melaksanakan "Strategi dan Arah Kebijakan Pembangunan Provinsi Riau" di mana ada dua strategi penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya Melayu, yaitu strategi melestarikan nilai-nilai budaya Melayu dan mengembangkan sarana dan prasarana seni dan budaya. Selain itu, ada pula strategi untuk mengembangkan destinasi wisata unggulan dan ekonomi kreatif dengan cara peningkatan sarana dan prasarana objek wisata unggulan serta pengembangan ekonomi kreatif.

Dinas ekonomi kreatif provinsi Riau telah berusaha untuk mendukung dan mengembangkan ekonomi kreatif Riau dengan membangun sebuah pusat informasi dan pembinaan ekonomi kreatif Riau sebagai wadah pelatihan dan promosi para pelaku ekonomi kreatif di tiap daerah. Provinsi Riau selama ini dikenal sebagai daerah yang memiliki potensi sumber daya alam yang besar. Sudah puluhan tahun Riau menikmati manisnya kelimpahan sumber daya alam ini. Namun, semakin berkurangnya potensi sumber daya alam yang ada menuntut masyarakat Riau untuk lebih kreatif dalam mengembangkan perekonomian. Salah satunya dengan mengembangkan ekonomi kreatif.

Pengelolaan ekonomi kreatif yang baik tidak saja akan berdampak besar pada pendapatan, penciptaan lapangan kerja serta nilai ekspor. Namun juga berkontribusi penting terhadap kesejahteraan dan pembangunan berkelanjutan. Saat ini ekonomi kreatif di Riau terus berkembang. Salah satunya di Kota Pekanbaru, sektor industri kreatif banyak dimotori oleh anak muda. Dimana ide, gagasan, serta semangat berwirausaha mereka berlomba-lomba masuk ke ceruk bisnis kreatif. Dilakukan secara perseorangan, berkelompok maupun komunitas.

Setiap daerah dapat ditemukan banyak komoditas industri kreatif yang diproduksi oleh industri rumahan. Berikut beberapa industri kreatif yang ada di Provinsi Riau :

- a. Kota Pekanbaru terdiri dari Batik Riau; Pembuat Alat Musik Melayu Riau, Kerajinan Rotan Pekanbaru; Melukis ; Antika Cafe dan Resto; Blackpaint Art; Jenawi Oblong Riau ; Shiro Collection; Lotek Buser ; Kerajinan Koran ; Tenun Siak
- b. Kabupaten Bengkalis terdiri dari : Lempuk Durian; Terasi Meskom ; Kesakralan Nafiri ; Dodol Kedondong
- c. Kabupaten Indragiri Hilir terdiri dari : Batik Indragiri Hilir;
- d. Kabupaten Siak terdiri dari : Alat Musik Melayu; Kopi Lemak Mempura
- e. Kabupaten Pelalawan terdiri dari : Pembuat Gendang Suku Petalangan
- f. Kabupaten Rokan Hulu terdiri dari : Cinok House; Pembuatan Gulo Onou
- g. Kabupaten Rokan Hilir terdiri dari : Kacang Pukul
- h. Kabupaten Kampar terdiri dari : Keripik Nenas
- i. Dumai terdiri dari Kerupuk Cabe
- j. Kuantan Singingi terdiri dari Gelamai dan Kue Pia; Peci Nasional
- k. Kepulauan Meranti terdiri dari Kopi Luwak Dari Ceruk Riau; Latifah Café dan Resto; Kue Putu Piring

Keberadaan pelaku industri kreatif di daerah-daerah tersebut memiliki potensi ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan menjadi industri kreatif yang produktif dan berdaya saing. Hasil kreativitas yang ada di daerah-daerah juga bisa diterima oleh konsumen domestik maupun mancanegara. Inilah potensi besar ekonomi kreatif di Riau yang tidak boleh disia-siakan dan harus terus dikembangkan secara berkelanjutan. Agar kesejahteraan dan perekonomian masyarakat Riau, semakin baik dan berkembang maju.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan *Planning And Programming*, rancangan “Pusat Ekonomi Kreatif Riau”. perancangan *Pusat Ekonomi Kreatif Riau* yakni untuk mawadahi dan memenuhi kebutuhan akan fasilitas untuk mempromosikan karya yang punya daya jual tinggi, sekaligus meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya di Kota Pekanbaru dan daerah-daerah lainnya.

Untuk mewujudkan strategi yang telah dibuat oleh pemerintah maka di perlukan sebuah fasilitas yang dapat memwadah berbagai kegiatan yang ada di dalam ekonomi kreatif dalam satu wadah yaitu “Pusat Ekonomi Kreatif Riau”. Dan selain itu dapat juga menarik wisatawan untuk berkunjung ke Provinsi Riau.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer. Didalam pemaknaan mengenai topik Arsitektur Kontemporer ini, Menurut Charles Jencks di bukunya : *The Rise of Post Modern Architecture* Arsitektur Kontemporer adalah “Pengaruh dan gerakan dari pada Sejarah”. Gaya Kontemporer adalah istilah yang bebas dipakai untuk sejumlah gaya yang berkembang antara tahun 1940-1980an. Gaya kontemporer juga sering diterjemahkan sebagai istilah arsitektur modern (*Illustrated Dictionary of Architecture*, Ernest Burden). Menurut buku *Komposisi Arsitektur Ed.1*. arsitektur kontemporer adalah keyakinan bahwa terdapat suatu hubungan logis antara fungsi dan bentuk sebuah bangunan, atau bahkan bahwa yang terakhir ini merupakan hasil yang sebelumnya. Jadi kesimpulan Arsitektur Kontemporer yaitu “kekinian” ini lebih mengacu pada desain bangunan yang lebih variatif dan inovatif dari segi bentuk maupun tampilan pada bangunan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisa Aspek Manusia**

Analisa aspek manusia merupakan hal yang penting bagi seorang perancang dalam merancang sebuah bangunan karena manusia merupakan pengguna dari pada bangunan tersebut. Diharapkan perancang dapat merancang sesuai dengan kriteria dan kebutuhan manusia sebagai pengguna bangunan.

Adapun pelaku kegiatan yang berada pada ”*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*”, yaitu :

- a. Pengunjung adalah sekelompok atau seseorang yang datang untuk menikmati dan menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia dan melakukan kegiatan - kegiatan yang ada di “*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*”.

- b. Pengelola adalah sekelompok orang yang bekerja dan bertanggung jawab untuk mengelola semua fasilitas yang ada di “*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*” dengan tugas masing masing yang bertugas untuk mengembangkan dan menjalankan fungsi bangunan tersebut.
- c. Penyewa adalah individu atau kelompok yang bertujuan untuk pinjam sewa tempat dalam rangka kunjungan, aktifitas retail, dan semua kegiatan yang terkait dengan “*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*”

**2. Analisa Kebutuhan Ruang**

Analisa kebutuhan ruang, besaran ruang dapat dikelompokkan berdasarkan kelompok kegiatan. Kelompok kegiatan tersebut adalah kelompok kegiatan pengelola dan karyawan, penunjang, service, parkir dan kegiatan utama. Seperti tabel 1 sampai tabel

**Tabel 1. Analisa Besaran Ruang Pengelola**

No	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang	Asumsi		Standar	Jumlah unit	Luas Ruang	Ket	
			Jumlah						
1	2	3	4	5	3x4 x5				
<b>Ruang Pengelola</b>									
1	PUBLIK	Lobby / Hall	200	Org	1,2	m <sup>2</sup>	3	720	A
2	P RIVAT	R.Direktur	3	Org	13,4	m <sup>2</sup>	1	40,2	DA
3		R.Wakil Direktur	3	Org	13,4	m <sup>2</sup>	1	40,2	DA
4		R.K.Bag.Administrasi	2	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	18,6	DA
5		R.K.Bag.Keuangan	2	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	18,6	DA
6		R.K.Bag.Humas	2	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	18,6	DA
7		R.K.Bag.Marketing	2	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	18,6	DA
8		R.Kepala Keamanan	1	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	9,3	DA
9		R.K.Teknisi Dan Service	1	Org	9,3	m <sup>2</sup>	1	9,3	DA
10		R.Rapat	30	Org	2	m <sup>2</sup>	1	60	DA
11		R.Arsip	3	Org	2	m <sup>2</sup>	1	6	DA
12	SEMI	R.Sekretaris	1	Org	6,7	m <sup>2</sup>	2	13,4	DA
13	PRIVAT	R.Staff	4	Org	4,46	m <sup>2</sup>	4	71,36	DA
15		Toilet	4	Org	3,35	m <sup>2</sup>	4	53,6	DA
							(A) SUB JUMLAH	1097,76	
							(B) SIRKULASI 20 %	219,552	
							JUMLAH (A+B)	1317,31	

Tabel 2. Analisa Besaran Ruang Penunjang

No	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah unit	Luas Ruang	Ket
	1	2	3		4		5	3 x4 x5	
<b>Fasilitas Penunjang</b>									
1	PUBLIK	Receptionist	3	Org	2	m <sup>2</sup>	1	6	A
2		Food Court	75	Org	2	m <sup>2</sup>	8	1200	A
3		Retail	2	Org	2,13	m <sup>2</sup>	40	170,4	A
4		Cafetaria	75	Org	2	m <sup>2</sup>	4	600	A
5		Gudang			50	m <sup>2</sup>	2	100	A
6		Musholla	50	Org	1,2	m <sup>2</sup>	1	60	DA
7		T.Wudhu	6	Org	2	m <sup>2</sup>	2	24	A
		Toilet Pria							
8		Urinoir	1	Org	0,66	m <sup>2</sup>	10	6,6	DA
9		WC	1	Org	2,15	m <sup>2</sup>	10	21,5	DA
10		Wastafell	1	Org	1,2	m <sup>2</sup>	10	12	DA
		Toilet Wanita							
11	WC	1	Org	2,15	m <sup>2</sup>	10	21,5	DA	
12	Wastafell	1	Org	1,2	m <sup>2</sup>	10	12	DA	
(A) SUB JUMLAH								2234	
(B) SIRKULASI 20 %								446,8	
JUMLAH (A+B)								2680,8	

Tabel 3. Analisa Besaran Ruang Service

No	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah unit	Luas Ruang	Ket
	1	2	3		4		5	3 x 4 x 5	
<b>Fasilitas Service</b>									
1	PUBLIK	Ruang Keamanan	1	Org	1,2	m <sup>2</sup>	6	7,2	DA
2		Ruang Monitor	2	Org	2	m <sup>2</sup>	1	4	A
3		Ruang Cleaning Service	10	Org	2	m <sup>2</sup>	4	80	A
4		Janitor	3	Org	2	m <sup>2</sup>	4	24	A
5		Pantry	3	Org	5	m <sup>2</sup>	4	20	A
6		Dapur	3	Org	6	m <sup>2</sup>	1	18	A
7		Ruang ME	3	Org	2	m <sup>2</sup>	1	6	A
8		Ruang Genset	1		12	m <sup>2</sup>	1	12	SBT
		Ruang AHU	1		20	m <sup>2</sup>	1	20	SBT
		Water Tank	5000	liter		m <sup>2</sup>	2	100	A
(A) SUB JUMLAH								291,2	
(B) SIRKULASI 20 %								58,24	
JUMLAH (A+B)								349,44	

Tabel 4. Analisa Besaran Ruang Parkir

No	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang	Asumsi Jumlah	Standar	Jumlah unit	Luas Ruang	Keterangan	
	1	2	3	4	5			
<b>Pengunjung</b>								
1	PUBLIK	Motor	360	2	m <sup>2</sup>	1	720	DA
2		Mobil	100	8,1	m <sup>2</sup>	1	810	DA
3		Bus Pariwisata	5	27,5	m <sup>2</sup>	1	137,5	DA
<b>Pengelola</b>								
5	PUBLIK	Motor	60	2	m <sup>2</sup>	1	120	DA
6		Mobil	20	8,1	m <sup>2</sup>	1	162	DA
7		Truk	10	15	m <sup>2</sup>	1	150	DA
						(A) SUB JUMLAH	2099,5	
						(B) SIRKULASI 20 %	419,9	
						JUMLAH (A+B)	2519,4	

Tabel 5. Analisa Besaran Ruang Kegiatan

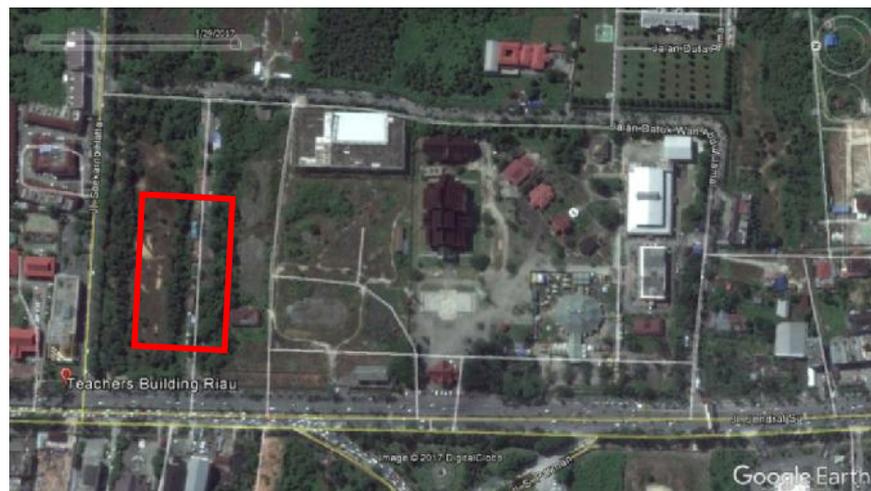
No	Sifat Ruang	Kebutuhan Ruang	Asumsi Jumlah	Standar	Jumlah unit	Luas Ruang	Ket		
	1	2	3	4	5	3 x 4 x 5			
<b>Ruang Edukasi (Role Playing)</b>									
1	(Media)	Ruang Periklanan	8	Org	4,1	m <sup>2</sup>	1	32,8	A
2		Ruang Percetakan	8	Org	4,1	m <sup>2</sup>	1	32,8	A
3	(Budaya)	Ruang TV	4	Org	32	m <sup>2</sup>	1	128	A
4		Ruang Radio	6	Org	5	m <sup>2</sup>	1	30	A
5		Ruang Rekaman	4	Org	6,75	m <sup>2</sup>	1	27	A
6		R.Club Fotografi		Org		m <sup>2</sup>	1		A
7	(Desain)	R. Studio Arsitektur	24	Org	3,6	m <sup>2</sup>	1	86,4	A
8		Ruang Desainer	10	Org	3,5	m <sup>2</sup>	1	35	A
10		R.Menenun	10	Org	3	m <sup>2</sup>	1	30	A
11		R.Bordir	10	Org	3	m <sup>2</sup>	1	30	A
12		R.Membatik	10	Org	3	m <sup>2</sup>	1	30	A
13		Ruang Make UP	10	Org	2,5	m <sup>2</sup>	1	25	A
14		Ruang Catwalk	10	Org	2,5	m <sup>2</sup>	1	25	A
15		Ruang Salon	8	Org	5,12	m <sup>2</sup>	1	40,96	DA
<b>Ruang Promosi &amp; Bisnis</b>									
16	PUBLIK	Hall / Exhibition	500	Org	1,2	m <sup>2</sup>	1	600	DA
17		Ruang Galeri	200	Org	2,75	m <sup>2</sup>	1	550	A
18		Amphiteater	200	Org	3,5	m <sup>2</sup>	1	700	A
						(A) SUB JUMLAH	1702,96		
						(B) SIRKULASI 20 %	340,592		
						JUMLAH (A+B)	2043,55		

**Total Keseluruhan Bangunan:**

<b>Ruang Pengelola</b>	: 1317,31 m <sup>2</sup>
<b>Ruang Fasilitas Edukasi Dan Promosi</b>	: 2043,55 m <sup>2</sup>
<b>Ruang Fasilitas Penunjang</b>	: 3030,24 m <sup>2</sup>
<b>Parkir</b>	: 2519,4 m <sup>2</sup>
<b>Service</b>	: 349,44 m <sup>2</sup>
<hr/>	
<b>Total Luasan</b>	<b>: 9259,94 m<sup>2</sup></b>

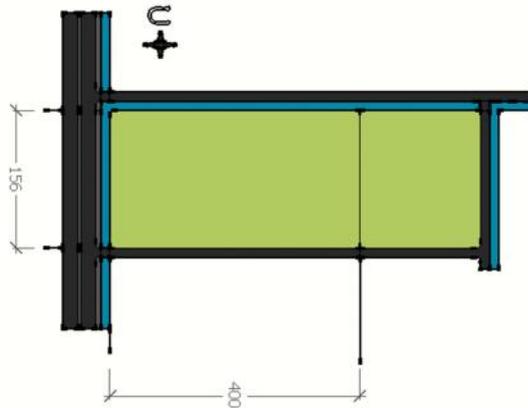
**3. Analisa Kawasan Perencanaan**

Kawasan perencanaan berada di Kecamatan Bukit Raya, tepatnya di Jalan Jendral Sudirman Pekanbaru. Pemilihan kawasan perencanaan karena berada dekat dengan pusat kota dan lokasi perencanaan juga mudah di akses di kota Pekanbaru.



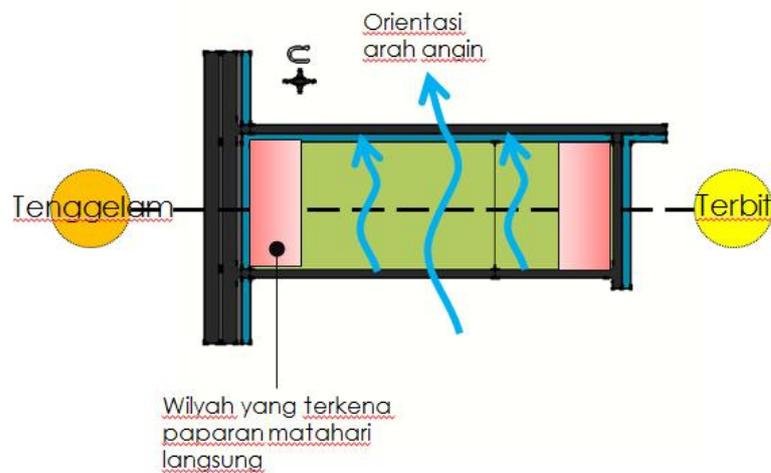
Gambar 1. Lokasi

Site perencanaan Pusat Ekonomi Kreatif Riau berada di Jalan Jendral Sudirman, Lokasi ini merupakan lahan kosong memiliki luas lahan  $\pm 15.000^2$ , kondisi lahan relatif datar. Luasan site pada perancangan Pusat ekonomi Kreatif Riau I adalah  $\pm 15.000 M^2$ .



Gambar 1. Dimensi Tapak

Arah orientasi matahari yang sangat berpengaruh terhadap kondisi lingkungan sekitar maupun aktifitas yang terjadi di dalam bangunan. Arah lintasan orientasi matahari di lokasi ini terletak di sebelah timur Jalan Datuk Wan Abdul Jamal dan sebelah barat berbatasan Jalan Jendral Sudirman.



Gambar 2. Analisa Pencapaian

Lokasi Perencanaan *Pusat Ekonomi Kreatif Riau* berada di Jalan Jendral Sudirman. Sebelah utara site berbatasan dengan Jalan Soekarno Hatta. Pada bagian barat berbatasan dengan Jalan Datuk Wan Abdul Jamal Pada bagian Timur berbatasan dengan Jalan Jendral Sudirman. Berdasarkan hasil pengamatan

terhadap site kondisi tanah relatif datar , berada pada dataran tinggi, dengan jenis tanah adalah tanah keras.

#### **4. Analisa Sirkulasi Kendaraan**

Sirkulasi masuk kendaraan pengunjung berada di jalan Jendral Sudirman kerana merupakan jalan utama site sedangkan sirkulasi keluar pengunjung ada 2 yaitu di Jalan Jendral Sudirman dan Jalan Datuk wan Abdul Jamal. Sirkulasi masuk kendaraan pengelola dan service berada di Jalan Soekarno Hatta dan sirkulasi keluar berada di Jalan Datuk Wan Abdul Jamal. Sirkulasi masuk pejalan kaki berada di Jalan Soekarno Hatta dan sirkulasi keluar berada di jalan Jendral Sudirman.

Pada site, sumber kebisingan yang besar berasal dari sisi Jalan Jendral Sudirman. Hal ini dikarenakan Jalan Jendral Sudirman merupakan jalan protokol yang banyak dilalui oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, sumber kebisingan tingkat sedang berasal dari sisi Jaln Soekarno Hatta.

Vegetasi ditentukan sebagai elemen pendukung untuk memperindah site dan juga dapat menciptakan suasana iklim yang sejuk serta dapat melindungi bangunan dari sengatan sinar matahari. Vegetasi juga bertujuan untuk sebagai pemecah angin dan penghawaan alami. Penetapan pola vegetasi mempunyai fungsi sebagai berikut

- 1) Fungsi estetis : tanaman sebagai memperindah pandangan dan mampu menyatukan massa.
- 2) Fungsi teknis : tanaman sebagai pelindung dan memberikan suasana kesejukan pada bangunan, manusia dan tanah terhadap pengaruh yang berlebihan.
- 3) Fungsi pendukung : sebagai pengarah sirkulasi dan batas pandang.

Jenis – jenis taman yang dapat mendukung fungsi tersebut antara lain :

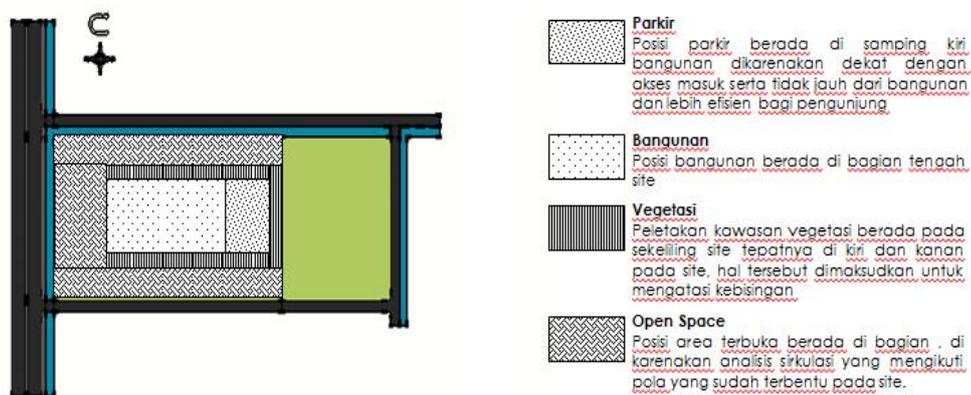
- a) Tanaman Hias mencakup berbagai tumbuhan yang sengaja ditanam sebagai komponen taman. Dalam arsitektur lansekap, bentuk dan penempatan tanaman hias menjadi pertimbangan yang penting.
- b) Tanaman peneduh adalah jenis tanaman berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya lebih dari 2 meter dan dapat memberikan keteduhan dan penahanan silau cahaya matahari bagi pejalan kaki.

- c) Tanaman Sebagai Pengarah dan Pemecah Angin berfungsi sebagai pengendali angin ini berupa tanaman yang tinggi , bentuk, dan jenis kepadatannya lebar, sehingga dapat mengalirkan angin, penahan dan penterap sehingga Menghasilkan iklim mikro
- d) Jenis jenis tanaman sebagai pendukung pada perencanaan antara lain:
  - i. Area parkir menggunakan menggunakan tanaman peneduh dan pengarah.
  - ii. Area main entrance menggunakan tanaman pengarah
  - iii. Area open space menggunakan tanaman hias dan peneduh
  - iv. Area bangunan bagian samping dan belakang sebagai penghalang serta tanaman hias.

Analisa intensitas bangunan ini adalah ketentuan teknis mengenai kepadatan dan ketinggian bangunan yang di persyaratkan pada lokasi untuk kawasan tertentu, yang meliputi koefisien dasar bangunan (KDB), koefisien lantai bangunan (KLB), dan jumlah lantai bangunan. Untuk persyaratan lokasi yang berada di wilayah pengembangan IV, tepatnya terletak di Jalan Jendral Sudirman.

### 5. Analisa Penzoningan

Analisis penzoningan tapak ini berdasarkan pengelompokan kegiatan. Pada bagian belakang diletakkan area parkir, pada bagian samping kiri di letakkan parkir, pada bagian tengah site direncanakan bangunan Pusat Ekonomi Kreati Riau pada bagian depan direncanakan taman dan *open space*.



Gambar 3. Analisa Penzoningan

## **6. Analisa Aspek Bangunan**

Penerapan bentuk dasar bangunan berdasarkan pada aspek kontekstual. Bentuk tersebut mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya bentuk masa bangunan terdiri dari unsur persegi panjang dan unsur lingkaran dan menyesuaikan dengan kondisi tapak . Bentuk persegi merupakan bentuk yang diperuntukan untuk massa bangunan ataupun ruang yang bersifat privat, hal ini dipertimbangkan untuk memaksimalkan fungsi dari bangunan ataupun ruang itu sendiri. Menyesuaikan dengan Topik Arsitektur Kontemporer yang diterapkan pada bangunan.

## **7. Analisa Gubahan Massa**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi gubahan massa yang berkaitan dengan unsur-unsur alam yang berpengaruh terhadap perencanaan.

- a. Topografi tanah/ kontur
- b. View (pemandangan alam yang menarik)
- c. Bentuk fisik lingkungan

Untuk gubahan massa di dalam perancangan Pusat Ekonomi Kreatif Riau ini menggunakan pola gubahan massa linier yang akan digunakan di site.

## **8. Konsep Perancangan**

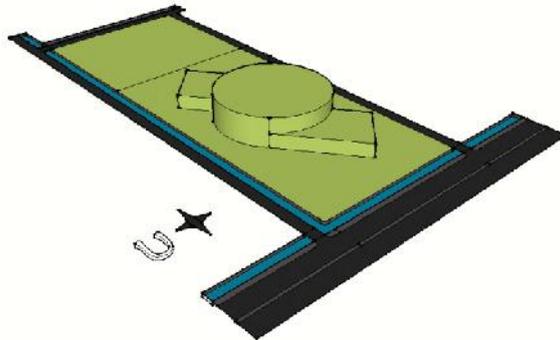
Analisis penzoningan tapak ini berdasarkan pengelompokan kegiatan. Pada bagian belakang diletakkan area parkir, pada bagian samping kiri di letakkan parkir, pada bagian tengah site direncanakan bangunan Pusat Ekonomi Kreatif Riau pada bagian depan direncanakan taman dan open space.

Vegetasi berfungsi sebagai peredam kebisingan dan penetralisir polusi udara dan mengikat CO<sub>2</sub> serta menghasilkan O<sub>2</sub>. Oleh karna itu vegetasi merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah pembangunan, selain menjadi faktor pelengkap vegetasi juga menambah nilai estetika dan visual terhadap bangunan.

## **9. Konsep Gubahan Massa Bangunan**

Konsep Bentuk dan gubahan massa bangunan Pusat Ekonomi Kreatif Riau mengambil bentuk radial, berdasarkan analisis tapak, adapun bentuk radial

merupakan bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah elemen inti yang terletak di tengah dengan cara menyebar dari pusat (*radiatif*)



Gambar 4. Konsep Gubahan Massa

*Sumber : Dokumentasi Pribadi*

## 10. Konsep Struktur

### a. *Sub struktur* (Pondasi)

Pondasi yang digunakan dalam perencanaan bangunan ini adalah Pondasi Tiang Pancang.

### b. *Middle Structure* (kolom,Balok,Plat Lantai)

Merupakan struktur bagian tengah, dibagi menjadi 2 yaitu:

#### 1) *Struktur horizontal*

Struktur horizontal yaitu plat lantai dan balok, yang berfungsi sebagai penahan beban yang ada di atasnya dan beban sendiri yang disalurkan pada struktur vertikal

#### 2) *Struktur Vertikal*

Struktur vertikal yaitu kolom yang berfungsi untuk menyalurkan beban sendiri maupun beban yang ada di atasnya ke pondasi.

### c. *Up Structure* (Atap)

Merupakan struktur rangka atap. Untuk system struktur badan dan atap, nantinya akan di gunakan system struktur rangka dan rangka ruang untuk fasilitas atau ruang-ruang tertentu yang membutuhkan bentangan yang cukup luas nantinya.

## **KESIMPULAN**

“*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*” merupakan suatu wadah yang direncanakan sebagai pusat promosi dan edukasi khususnya dibidang Ekonomi kreatif, dengan adanya Pusat Ekonomi Kreatif Riau ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para calon pengunjung.

Lokasi site perancangan yang sangat strategis, yakni tepat berada di pusat kota pekanbaru yang merupakan potensi untuk menjadikan bangunan “*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*” sebagai icon baru yang ada di kota pekanbaru, karena banyak kegiatan dan aktifitas yang dapat dilakukan didalamnya. Besar harapan dengan adanya “*Pusat Ekonomi Kreatif Riau*” dapat mewadahi kegiatan pelaku industri kreatif yang ada di pekanbaru dan masyarakat luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Rencana Aksi Jangka Menengah Ekonomi Kreatif 2015-2019

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2014-201

Riau Creative Catalogue Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif

Neufert, ernst. 1991. *Data Arsitek edisi 33 jilid 2.*: Erlangga.

D.K. Ching, Francis. 2007. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*, edisi 3. Erlangga. (Bentuk dan Ruang, Sirkulasi, Proporsi dan Skala)

<https://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/>

<http://vraymozeart.blogspot.com/2013/11/struktur-rangka-ruang.html>

<http://rangkaspaceframe.blogspot.com/2014/07/struktur-rangka-space-frame.html>

<https://putraprabu.wordpress.com/2009/01/06/sistem-dan-standar-pencahayaan-ruang/><http://www.teknik-sipil.com/2015/05/pondasi-tiang-pancang.html>

[http://vano-architect.blogspot.com/2011/03/prinsip-dalam-pencahayaan-buatan\\_7943.html](http://vano-architect.blogspot.com/2011/03/prinsip-dalam-pencahayaan-buatan_7943.html)

[http://vano-architect.blogspot.com/2011/03/prinsip-dalam-pencahayaan-buatan\\_7943.html](http://vano-architect.blogspot.com/2011/03/prinsip-dalam-pencahayaan-buatan_7943.html)

*Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer* [www.anneahira.com/arsitektur-kontemporer.htm](http://www.anneahira.com/arsitektur-kontemporer.htm)