



---

**PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR DI KABUPATEN TOLITOLI**

Oleh  
**Dwi Purnomo<sup>1</sup>, Mansur S Pahude<sup>2</sup>**  
Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Madako  
E-mail: [dwi.poernomo.2016@gmail.com](mailto:dwi.poernomo.2016@gmail.com)

**Abstrak**

Indonesia Merupakan negara dengan perekonomian terbesar se asia tenggara.salah satu bidang perekonomian yang aktif di Indonesia yaitu bidang industri kreatif. Ekonomi kreatif telah menjadi salah satu tulang punggung perekonomian nasional dan berhasil menurunkan angka pengangguran nasional. Pemerintah kabupaten Tolitoli sangat memperhatikan pelaku UMKM,hal ini dibuktikan dengan banyaknya program bantuan kepada pelaku UMKM salah satunya program bantuan Sertifikat Hak Atas Tanah (SHAT) Tahun 2021 bagi pelaku UMKM kabupaten Tolitoli. Pada perancangan pusat industri kreatif di kabupaten Tolitoli ini bertujuan meningkatkan sumber daya manusia di Kota Tolitoli melalui pelatihan subsektor industri kreatif unggulan yaitu kuliner,fashion,kriya dan desain produk.dan juga sebagai wadah peningkatan pendapatan masyarakat kota Tolitoli sekaligus menjadi area public yang dapat digunakan oleh semua elemen masyarakat. Pusat Industri kreatif di kabupaten Tolitoli ini didesain dengan konsep Neo Vernakular.dimana arti dari Neo Vernakular sendiri adalah kombinasi konsep modern dan lokalitas kabupaten Tolitoli.hal ini bertujuan untuk menjadikan pusat industri kreatif sebagai ikon kota tolitoli dimasa mendatang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif kualitatif dimana dalam metode ini dilakukan melalui penulsuran masalah terkait fakta-fakta intesitas kegiatan dibidang industry kreatif yang ada di Tolitoli. Data yang telah dikumpulkan kedian dianalisah untuk mengetahui terhadap perlunya perancangan pusat industry kreatif dengan pendekatan arsitektur Neo Vernakular. Pendekatan konsep arsitektur Neo Vernakular pada desain untuk mengakomodir kearifan lokal pada gagasan desain. Dengan konsep Neo Vernacular yang akan di terapkan, hal ini sangat cocok dengan citra yang akan dibangun yaitu menjadikan *Tolitoli creative center* sebagai ikon kota Tolitoli dimasa mendatang.

**Kata Kunci: Pusat Industri kreatif, Arsitektur Neo Vernakular**

**PENDAHULUAN**

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang memiliki potensi kekayaan alam, budaya, dan sumber daya manusia yang jumlahnya sangat besar. Apabila ketiga hal tersebut dipadupadankan dengan kreativitas maka dapat memberikan sumbangsi tidak hanya terhadap perekonomian nasional, tetapi juga dalam penguatan citra dan identitas bangsa. Indonesia akan memiliki kreativitas sebagai sumber daya terbarukan yang tidak ada habisnya. Pengembangan Ekonomi kreatif di Indonesia didasarkan pada aset kekayaan

budaya dan sumber insan kreatif di berbagai daerah. Pemerintah baik pusat maupun daerah sudah memulai langkah awal untuk menyusun konsep pengembangan ekonomi kreatif. Keseriusan Pemerintah dalam mengembangkan ekonomi kreatif ditandai pula dengan keluarnya Inpres No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Disamping itu, berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun 2011 pada 21 Desember 2011, telah dibentuk Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dengan visi untuk mewujudkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat



Indonesia dengan menggerakkan kepariwisataan dan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif di Indonesia saat ini diyakini dapat memberikan kontribusi terhadap perekonomian secara signifikan. Potensi industri kreatif masih begitu besar untuk dapat digarap oleh pelaku bisnis Indonesia.

Setiap tahunnya ekonomi kreatif di Indonesia memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap perekonomian nasional. Badan Pusat Statistik mencatat setiap tahunnya kontribusi ekonomi kreatif terus meningkat dan pada periode 2015-2016 ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian nasional yaitu sebesar Rp 922,59 triliun. Untuk mengembangkan kreatifitas suatu kota, menurut Charles Landry dan Jonathan Hyams (2000) ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan untuk mengukur sebuah kota termasuk kategori kota kreatif. Di antaranya adalah dengan adanya spot kreatif di berbagai sudut kota, kalangan terdidik yang sadar untuk mengekspresikan ide dan kreatifitasnya, serta pemimpin dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif.

Kota Tolitoli sendiri terdapat 197 pelaku usaha ekonomi kreatif (berbadan usaha) disektor kuliner dan lebih dari 58 pelaku usaha ekonomi kreatif (industri kecil dan menengah) yang juga aktif di sektor kuliner, dan terdapat 128 pelaku usaha ekonomi kreatif di sektor kriya dan 18 pelaku usaha ekonomi kreatif (yang berbadan usaha) sektor fashion, dan 11 pelaku usaha ekonomi kreatif (berbadan usaha) disektor percetakan. semua sektor tersebar di 10 kecamatan di Kota Tolitoli belum termasuk kelompok-kelompok komunitas kreatif yang lahir di kampus-kampus. Sehingga melalui berbagai pertimbangan serta isu utama mengenai belum adanya sarana dan prasarana untuk mengembangkan sektor-sektor industri kreatif serta melihat adanya potensi pengembangan

industri kreatif di Kota Tolitoli di masa mendatang, menjadi dasar perencanaan dan perancangan sebuah Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Tolitoli. Sebuah perencanaan pusat pengembangan sektor industri kreatif yang sedang berkembang di Kota Tolitoli dan juga sebagai tempat para pelaku industri kreatif untuk bernaung, berkembang, berinovasi, belajar dan memamerkan serta memasarkan produk-produk industri kreatifnya.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Fasilitas Pusat Industri Kreatif

Menurut *the British Council's Creative Hub Toolkit*, terdapat 6 Fasilitas Pusat Industri Kreatif:

- a. Studio, merupakan kumpulan individu-individu dalam skala kecil dan/atau bisnis kecil yang bekerja dalam suatu co-working space.
- b. Centre, merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas-fasilitas lain seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi (maker space), toko dan ruang pameran.
- c. Network, merupakan kelompok individu-individu atau bisnis-bisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik.
- d. Cluster, merupakan kelompok individu-individu dan bisnis-bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu.
- e. Online platform, merupakan wujud creative hub yang hanya menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam pelaksanaan bisnis kreatif.
- f. Alternative, merupakan wujud creative hub yang fokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru.

Dari keenam Fasilitas Pusat Industri di atas, studio dan centre memiliki wujud fisik, sedangkan network, cluster, online platform dan alternative merupakan yang terbentuk secara tak kasat mata berupa jaringan pelaku



dan bisnis kreatif dalam suatu komunitas kreatif lokal.

Pusat industri kreatif memuat beberapa aktifitas kegiatan yang berkaitan dengan ide dan gagasan, oleh karena itu, pusat industri kreatif harus mempunyai wadah yaitu Marketplace, makerspace, dan co working space.

- a. Marketplace adalah tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk bertukar barang dan jasa dengan uang atau dengan barang dan jasa lain secara nyata.
  - b. Makerspace menurut tweney (march, 2009) makerspace merupakan tempat orang-orang dengan pemikiran yang sama berkumpul untuk mengerjakan proyek masing-masing, dengan berbagai alat dan keahlian yang didapat dari masing-masing orang.
  - c. Co working space menurut leforestier (2009) co working space meliputi penyewaan ruang kerja yang digunakan secara bersama-sama dan terbuka dengan pengguna lainnya dengan penggunaan waktu yang fleksibel. Ruang kerja digunakan oleh orang-orang dengan latar yang berbeda.
2. Persyaratan Aspek Dasar Pembentukan Lingkungan Kreatif.

Pembentukan lingkungan kreatif perlu memenuhi beberapa aspek dasar yang ditetapkan oleh Deputi Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif, yaitu:

- a. Kenyamanan  
Kreativitas dapat muncul apabila pelaku-pelaku kreatif berada dalam kondisi kenyamanan yang tepat. Kenyamanan dalam suatu lingkungan kreatif dikaitkan dengan aspek kebersihan, kebisingan dan keteraturan. Kondisi nyaman dalam ruang publik sebagai lingkungan kreatif dapat dicapai apabila suatu lingkungan bersih, kondusif dan tertata.
- b. Keterbukaan  
Lingkungan kreatif dapat terbentuk dengan adanya unsur keterbukaan pada suatu ruang publik, baik secara fisik maupun nonfisik. Keterbukaan secara fisik berarti lingkungan

kreatif harus memberi nuansa yang terbuka, bebas dan tidak monoton. Di mana pelaku-pelaku kreatif dapat bekerja dengan optimal. Sedangkan keterbukaan secara nonfisik juga terkait dengan aspek toleransi dan keberagaman di mana suatu lingkungan kreatif harus terbuka terhadap siapapun pelaku-pelaku kreatif yang bekerja di dalamnya.

- c. Aksesibilitas  
Aspek aksesibilitas dalam lingkungan kreatif terlihat dari kemudahan masyarakat untuk menjangkau dan menggunakan ruang publik sebagai lingkungan kreatif. Hal ini terkait dengan kedekatan lingkungan kreatif dengan kawasan hunian, perkantoran maupun sarana komersial seperti pasar.
  - d. Toleransi  
Dalam bukunya *Cities and the Creative Class*, Richard Florida menyebutkan bahwa perkembangan ekonomi kreatif dipengaruhi oleh faktor yang disebut 3T: teknologi, talenta dan toleransi. Menurut Richard, toleransi menjadi unsur terpenting karena pelaku-pelaku kreatif bekerja dan menghasilkan ide kreatif jika berada dalam suatu lingkungan kreatif dengan tingkat toleransi yang tinggi. Toleransi terwujud dengan tidak adanya dominasi dan diskriminasi berdasarkan kedudukan atau jabatan tertentu.
  - e. Keragaman  
Aspek keragaman dalam lingkungan kreatif meliputi keragaman aktivitas, latar belakang, budaya, ide dan kedinamisan bagi pelaku-pelaku kreatif agar optimal dalam pemanfaatan lingkungan kreatif.
4. Model Pendekatan Bentuk dan Makna Arsitektur Neo Vernakular
- Erdiono, November 2011, menyatakan bahwa ada empat model pendekatan yang harus diperhatikan terkait dengan bentuk dan makna dalam merancang dan memodernisir bangunan tradisional dalam konteks kekinian, yaitu kecenderungan terjadinya perubahan-perubahan dengan paradigma, yaitu:



- a. Bentuk dan maknanya tetap  
Bentukan dan makna bangunan masih tetap. Bila ada sedikit perubahan dalam material penyusun bangunan itu masih diperbolehkan, sedangkan makna yang dimiliki masih sesuai dengan kosmologi, mitologi, dan genealogi yang ada.
- b. Bentuk tetap dengan makna baru  
Makna yang diambil merupakan makna baru yang didapat dari adopsi budaya dan nilai-nilai asing seperti mengubah makna sakral menjadi makna profan dan juga menghilangkan mitos-mitos yang ada sebelumnya. Namun, bentuk bangunan tetap sama seperti sedia kala.
- c. Bentuk baru dengan makna tetap  
Bentuk baru dengan makna tetap maksudnya adalah sebuah makna lama yang masih sesuai dengan tradisi yang ada namun diinterpretasikan dengan cara yang baru.
- d. Bentuk dan maknanya baru.  
Bentuk dan makna baru biasa terjadi pada masyarakat yang berada pada masa pasca transisi yang mempunyai kebebasan untuk mengolah bentuk dan makna tanpa Batasan konservatif yang mengikat.
5. Kriteria Arsitektur Neo Vernakular  
Menurut Zikri arsitektur neo vernacular memiliki kriteria sebagai berikut: (Ghina Fajrine, 2017)
- a. Bentuk-bentuk arsitektural yang menjawab keadaan budayan lingkungan, dan iklim, seperti tata letak denah, detail, dan ornamen.
- b. Penerapan elemen elemen non fisik setempat seperti pola pikir, kepercayaan, dan tata letak yang mengacu kepada makro kosmos lainnya.
- c. Bangunan neo vernacular menghasilkan sebuah gaya baru yang tidak sepenuhnya menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular.
6. Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular  
Eva mendeskripsikan karakteristik dari Arsitektur neo vernacular adalah sebagai berikut: (Eva Anggraini, April 2016)

- a. Bentuk bangunan. Atap, badan, dan pondasi bangunan pada bangunan neo vernacular semuanya berkembang sesuai dengan kondisi yang terjadi. Perkembangan dapat dimulai dari segi bahan baku penyusun, system konstruksi, atau kebutuhan ruang.
- b. Warna. Biasanya, bangunan yang bergaya arsitektur neo vernacular memilih warna warna yang kontras hingga memberikan kesan yang dinamis untuk menarik pengunjung.
- c. Ornamen. Makna-makna filosofis yang mungkin masih ingin disampaikan dapat disimbolkan dengan ornamen-ornamen yang diletakan di dinding, list plang, kolom, dan tempat-tempat yang mudah terlihat lainnya.
- d. Material. Neo vernacular memungkinkan terjadinya penggabungan antara material lokal dengan material modern.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, dimana penulis melakukan penelitian berdasarkan literatur, dokumen dan karya ilmiah serta sumber-sumber lainnya yang berkenaan dengan obyek yang diteliti. Ini bertujuan untuk mendapatkan informasi data terkait konsep serta teori, sehingga dapat dijadikan landasan dalam melakukan penelitian ini. Metode kualitatif dipakai berfokus pada aspek pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan karakteristik arsitektur neo vernakular yang dipakai pada objek perencanaan serta menjelaskan teori yang berkaitan dengan teknik merancang dalam arsitektur

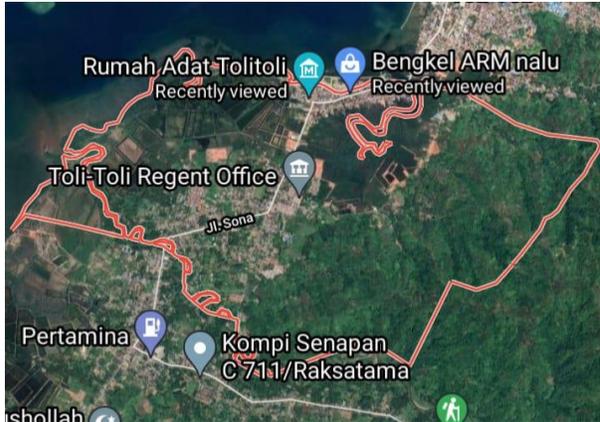
#### **Lokasi Penelitian**

Berdasarkan pembagian wilayah kota didasari fungsi dan cakupan wilayah di Kabupaten Tolitoli, pengembangan industri dan pusat perdagangan berada di Kecamatan Baolan, maka berdasarkan data tersebut, lokasi



penelitian berada di Kawasan Kabupaten Tolitoli Provinsi Sulawesi Tengah, di Kecamatan Baolan tepatnya di Kelurahan Nalu, dengan waktu penelitian Januari sd. selesai.

Gambar 1 Peta Lokasi Penelitian



Sumber: Google maps, 2022

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Pelaku, Aktifitas, dan Kebutuhan Fungsi Ruang

Tabel 1 Analisa Pelaku, Aktivitas dan Kebutuhan Fungsi Ruang

Kategori Kegiatan	Pelaku	Aktivitas	Fasilitas	Sifat Kegiatan
<b>Kegiatan Pengelola</b>				
Kegiatan Unit Pelaksana Teknis	Ka.UPT	-Memberikan Kebijakan Mengenai Pengembangan Usaha -Rapat Dan Berkordinasi Mengenai Pengelolaan Pusat Kreatif	R.Ka.UPT R.Rapat Pengelola R.Tamu VIP	Privat
Kegiatan Administrasi	- Sekretaris Umum - Bendahara Umum - Manager Divisi Kuliner - Manager Divisi Fashion - Manager Divisi Kriya	-Mengatur Administrasi Mengatur Pengelolaan dana yang masuk maupun yang keluar -Bertanggung Jawab Atas pengelolaan divisi masing masing	R.Sekretaris umum R.Bendahara Umum R.Manager Divisi Kuliner R.Manager Divisi Fashion R.Manager Desain Produk R.Manager Divisi Kriya R.Arsip	Privat

	Manager Divisi Desain Produk		R.Informasi R.Pelayanan Keanggotaan	
Kegiatan Teknis Umum (Operasional)	-seksi pelatihan -seksi humas -seksi event	-Mengatur Kegiatan Operasional -mengawasi dan bertanggung jawab atas operasional fasilitas di dalam Gedung -memberi pengarahan penggunaan fasilitas gedung	R.S.humas R.S.event R.S.Pelatihan R.Arsip	Privat
<b>Kegiatan Servis</b>				
Kegiatan Operasional	-Teknisi - Cleaning Service - Security	-Melakukan Perpindahan Tempat Perawatan Dan Menjaga Kebersihan Bangunan - Mengawas, Menjaga Keamanan Dan Keteriban Diluar Dan Didalam Bangunan	R.Genset R.Mesin R.ME R.Cctv R.Pompa Air R.Kontrol Gudang Lift R.Panel Janitor R.Groud Water Tank Ruang STP R.Sampah Sementara R.Trafo R.PABX R.FAN R.S.Pumbling R.Keamanan	Servis
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
Kegiatan Penyampaian Informasi	- Resepsionis	-Menerima tamu -memberikan informasi kepada Pengunjung	Lobby R.Tunggu	Publik
Kegiatan menunjang kegiatan utama	- pengelola - pengunjung - komunitas -tenant UMKM - penyewa	-beribadah -Metabolisme tubuh -Berdiskusi -Bertransaksi -istirahat	mini library auditorium Musholla ATM Center toilet R.Istirahat	Publik



Kegiatan Utama				
Inkubasi bisnis dan edukasi	-Tenant UMKM - Komunitas -Mentor - penyewa	Melakukan Proses Pembelajaran, Pengembangan Dan Pembinaan Umkm	Makerspace (Artwork class -Studio Foto -studio fashion Co working space -studio kriya -studio musik -studio desain - makerspace kuliner)	Publik
Event	- Penyewa - Komunitas -Tenant Umkm - Pengunjung	-Melakukan Kegiatan Workshop -Kegiatan Seminar -Melakukan Kegiatan Pameran	- Auditorium - Exhibition	Publik
Rekreasi	- Penyewa -Tenant Umkm - Pengunjung - Komunitas	-Berbelanja -Makan -Minum	- Marketplace (shouvenir store,cafe,food court,design store,fashion store,dll)	Publik

Sumber:Analisa Penulis 2022

Analisa Besaran Kelompok Ruang

- Standar kapasitas orang dalam 1 ruang kelas menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 tentang standar minimum ruang, adalah 32 orang dengan minimum luas ruang 54 m<sup>2</sup>.
- auditorium berkapasitas 300 orang berdasarkan hasil asumsi penulis yang merupakan gabungan dari 4 subsektor industri kreatif dengan rata rata setiap subsector industri adalah 75 orang.
- Coworking space berkapasitas 50 orang berdasarkan hasil asumsi diambil dari rata rata pengunjung yang datang kesetiap coworking space yang berada di Tolitoli.

Setelah melakukan analisa kebutuhan ruang,maka dalam perencanaan pusat industri kreatif di kabupaten tolitoli dapat mengelompokkan ruang sebagai berikut:

- Kelompok ruang pengelola utama
- Kelompok ruang pengelola divisi kuliner
- Kelompok ruang pengelola divisi fashion
- Kelompok ruang pengelola divisi kriya
- Kelompok ruang pengelola divisi desain produk
- Kelompok ruang front office
- Kelompok ruang utilitas
- Kelompok ruang utama
  - Co working space
  - Marketplace
  - Makerspace
- Kelompok ruang penunjang
- Kelompok ruang servis
- Kelompok ruang parkir

Tabel 2 Luas Keseluruhan Kebutuhan Ruang

No.	Fungsi	Luas(M <sup>2</sup> )	Persentase (%)
1.	Kebutuhan Ruang Kegiatan pengelola utama	218,12 M <sup>2</sup>	1,26 %
2.	Kebutuhan Ruang pengelola divisi kuliner	260,4 M <sup>2</sup>	1,50%
3.	Kebutuhan ruang pengelola divisi fashion	260,4 M <sup>2</sup>	1,50%
4.	Kebutuhan Ruang pengelola divisi kriya	260,4 M <sup>2</sup>	1,50%
5.	Kebutuhan Ruang Pengelola desain produk	260,4 M <sup>2</sup>	1,50%
6.	Kebutuhan ruang front office	137,9 M <sup>2</sup>	0,80%
7.	Kebutuhan ruang utilitas	390,6 M <sup>2</sup>	2,25%
8.	Kebutuhan ruang utama	7.330,4 M <sup>2</sup>	42,36%
9.	Kebutuhan ruang penunjang	285,46 M <sup>2</sup>	1,65%
10.	Kebutuhan ruang servis	733,6 M <sup>2</sup>	4,24%
11.	Kebutuhan ruang parkir	7.164,75 M <sup>2</sup>	41,40%
<b>Total Luas Keseluruhan</b>		<b>17.302,43 M<sup>2</sup></b>	<b>=100%</b>

Sumber: Analisa Penulis 2022

Dari Perhitungan Besaran Ruang diatas,didapat luasan lantai total pada bangunan adalah 17.302,43 M<sup>2</sup>. Maka bangunan harus lebih dari 1 lantai karena telah melebihi batas KDB.

Dari Perhitungan Besaran Ruang diatas,didapat luasan lantai total pada bangunan adalah 17.302,43 M<sup>2</sup>. Maka bangunan harus

lebih dari 1 lantai karena telah melebihi batas KDB.

- Luas Tapak :15.597 M<sup>2</sup>
- KDB :25 %
- KDH :75%

Maka di dapat koefisien:

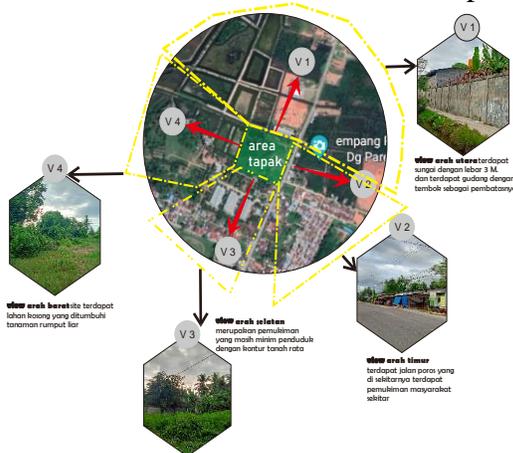
- Luas lantai dasar yang digunakan:  
KDB x Luas lahan = 25 % x 15.597 M<sup>2</sup>  
=3.900 M<sup>2</sup>
  - Luas Kebutuhan Open Space yang digunakan:  
KDH x Luas Lahan 75% x 15.597 M<sup>2</sup> =  
11.697 M<sup>2</sup>
- 1) Kebutuhan Luas Parkir 7.164 M<sup>2</sup>
  - 2) Kebutuhan Luas RTH/RTP 11.697-7.164 = 4.533 M<sup>2</sup>

### Data Fisik Tapak

Batasan Tapak

Utara	:	Gudang
Selatan	:	lahan kosong dan pemukiman
Timur	:	Jl.Trans Sulawesi (Lebar Jalan 8 m)
Barat	:	lahan kosong
Luas lahan	:	15.597 M <sup>2</sup>
Kondisi tanah	:	relatif datar

Gambar 2 Kondisi Sekitar Tapak



### Sarana Dan Prasarana Tapak

#### 1. Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari sambungan PDAM. Air bersih tersebut didistribusikan ke seluruh unit unit rumah masyarakat

sekitar tapak melalui pipa dilokasi perancangan

Gambar 3 Jaringan Air Bersih



Sumber:Dokumentasi Penulis 2022

2. Sumber Listrik, sumber tenaga listrik berasal dari PLN.listrik tersebut disalurkan melalui tiang listrik disekitar tapak, tiang yang menopang kabel jaringan listrik tersebut berjumlah 3 buah tiang listrik.
3. Jaringan Telekomunikasi, jaringan telekomunikasi untuk menghubungkan perangkat komunikasi satu dengan peralatan komunikasi yang lain.pada lokasi perancangan,terdapat jaringan telekomunikasi berupa tiang.
4. Jaringan Drainase, pada lokasi perancangan terdapat drainase untuk mengalirkan air buangan, misalnya air limbah rumah tangga atau air limbah industri yang diteruskan langsung ke sungai sekitar tapak.

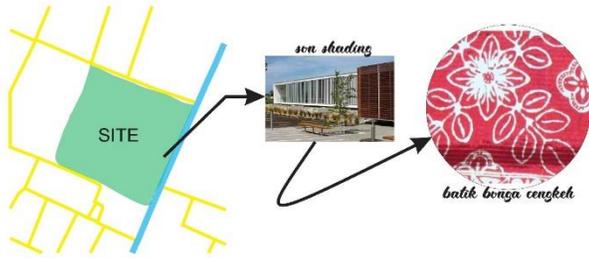
### Konsep Bangunan

Penerapan Tema Pada Bangunan

#### ▪ Fasad Bangunan

Pada perencanaan pusat industri kreatif dikabupaten Tolitoli,pada fasad bangunan,penggunaan sun shading untuk mencegah sinar matahari yang berlebih masuk kebangunan, ukiran batik bunga cengkeh yang diterapkan pada sun shading,hal ini selain berguna untuk memfilter udara juga sebagai estetika dan penerapan konsep lokalitas kabupaten Tolitoli sebagai kota cengkeh

Gambar 4 Tema Fasad Bangunan



Sumber:Analisa Penulis 2022

Replika bentuk Atap Balre Masigi

Pada bangunan pusat industri kreatif dikabupaten Tolitoli, replika bentuk atap akan digunakan pada fasad bangunan hal ini di adopsi dari bangunan lokal kabupaten Tolitoli yaitu atap berundak 5, hal ini untuk memperkuat identitas kota Tolitoli di era 4.0 karena dinilai masih kurangnya bangunan dengan penggunaan konsep lokalitas arsitektur kabupaten tolitoli terutama

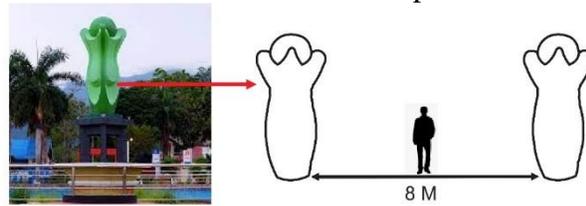
Gambar 5 Bentuk Atap Balre Masigi



Sumber:Analisa Penulis 2022

Gapura, Penggunaan konsep gapura dinilai menjadi faktor penting untuk memperkenalkan identitas daerah terutama pengunjung diluar kabupaten Tolitoli karena merupakan objek pertama yang terlihat untuk memasuki kawasan bangunan, oleh karena itu, dengan penerapan konsep cengkeh dinilai tepat dengan memperkenalkan identitas kota Tolitoli sebagai kota Cengkeh.

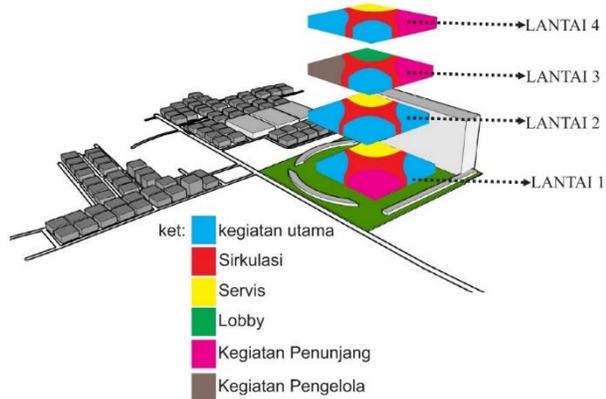
Gambar 6 Rencana Gapura



Sumber:Analisa Penulis 2022

Konsep Zoning Ruang

Gambar 7 Zoning Ruang



Sumber:Analisa Penulis 2022

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa penulis, dalam mewujudkan pusat industri kreatif dikabupaten Tolitoli, industri kreatif merupakan pilar terpenting dalam menyokong perekonomian masyarakat tolitoli. hal ini di buktikan dengan program bupati Tolitoli dalam pembangkitan program bantuan pelaku UMKM. Perancangan pusat industri kreatif dikabupaten Tolitoli di harapkan mampu memberi income untuk kemajuan kota Tolitoli. bangunan juga dirancang sebaik dan senyaman mungkin demi memberikan efek rileks bagi pengguna bangunan dalam melakukan aktivitas kreatifitas.

Dengan konsep Neo Vernacular yang akan di terapkan, hal ini sangat cocok dengan citra yang akan dibangun yaitu menjadikan *Tolitoli creative center* sebagai ikon kota Tolitoli dimasa mendatang.



Beberapa poin pokok yang dapat ditarik menjadi kesimpulan dalam perancangan pusat industry kreatif di Kota Tolitoli:

- Pusat industri kreatif berdiri dibawah naungan Kementrian Perindustrian kemudian diteruskan oleh Dinas Perindustrian Kabupaten Tolitoli.
- Pusat industri kreatif diTolitoli Fokus pada Pengembangan 4 subsektor unggulan yaitu,kuliner,fashion,kriya dan desain produk.

Pusat industri kreatif menyediakan fasilitas fasilitas penunjang seperti,Auditorium,co working space, mini library,musholla,,ATM Center dll.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bariroh, A. (2020). Perancangan Pusat Kreatif Di Ngadiprono Dengan Pendekatan Permakultur.
- [2] Badan perencanaan pembangunan,penelitian,dan

pengembangandaerah (BAPPEDA) Kabupaten Tolitoli Tahun 2020

- [3] Dinas Perindustrian Kabupaten Tolitoli Tahun 2022
- [4] Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kabupaten Tolitoli Tahun 2022
- [5] Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tolitoli Tahun 2021
- [6] Fajrine, G., Purnomo, A. B., Juwana, J. S., Jurusan, M., & Fakultasteknik, A. (2017). Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Stasiun Pasar Minggu. 85–91.
- [7] Fasilitas, B., & Dan, B. (n.d.). Neo – vernacular , Cultural and Entertainment
- [8] Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Tolitoli Tahun 2021-2026
- [9] Suharjanto, G. (2011). Membandingkan Istilah Arsitektur Tradisional Versus Arsitektur Vernakular: Studi Kasus Bangunan Minangkabau dan Bangunan Bali.

