

KAJIAN LITERATUR: PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN DI KOTA MEDAN

¹Rizky Amalia, ²Nurlisa Ginting

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara, Medan, 20155. Indonesia
rizkyamalia756@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Industri kreatif Indonesia mengalami pertumbuhan signifikan dan memerlukan wadah berupa creative hub sebagai ruang kolaborasi antar pelaku industri. Dalam konteks ini, pendekatan arsitektur modern menjadi pilihan tepat karena menekankan efisiensi, fungsionalitas, dan kesederhanaan bentuk. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang dan prinsip desain arsitektur modern yang sesuai dalam perancangan creative hub, khususnya di Kota Medan. Metode yang digunakan adalah kajian literatur terhadap buku, jurnal, dan studi kasus bangunan sejenis.

Sejarah Artikel

Submitted: 28 Juni 2026

Accepted: 7 Juli 2026

Published: 8 Juli 2026

Kata Kunci

creative hub, arsitektur modern, industri kreatif, kebutuhan ruang, Kota Medan

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia dalam satu dekade terakhir menunjukkan potensi besar dalam mendukung perekonomian nasional. Data dari Badan Ekonomi Kreatif menyebutkan bahwa kontribusi sektor ini terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai 7,44% dan menyerap lebih dari 17 juta tenaga kerja (Bekraf, 2020). Kota Medan, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki komunitas kreatif yang cukup aktif namun belum sepenuhnya difasilitasi secara infrastruktur, terutama dalam hal penyediaan ruang kolaborasi yang representatif.

Creative hub menjadi salah satu solusi strategis untuk menjembatani kebutuhan ruang kerja, ruang eksplorasi ide, dan ruang produksi dalam satu wadah terpadu. Masalah yang diangkat dalam tulisan ini adalah bagaimana merumuskan kebutuhan ruang dalam perancangan creative hub dengan prinsip arsitektur modern di Kota Medan.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengidentifikasi secara sistematis jenis-jenis ruang yang dibutuhkan dalam sebuah creative hub di serta mengetahui prinsip arsitektur modern yang diterapkan.

2. METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bersumber dari pemikiran teoretis dan kajian pustaka, dengan tujuan menyusun kerangka konseptual mengenai kebutuhan ruang dalam perancangan creative hub dan penerapan pendekatan arsitektur modern.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peran dan Fungsi Creative Hub

Creative hub adalah tempat, yang mempertemukan orang-orang kreatif. Ini berfungsi sebagai fasilitator, menyediakan ruang dan dukungan untuk membangun jaringan, pengembangan bisnis, serta keterlibatan komunitas dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (Pratt et al, 2016). Ada enam komponen yang biasanya terlibat dalam pembentukan creative hub, yaitu: inkubator, pusat layanan untuk perusahaan, platform virtual, agen pengembangan, pusat kerja bersama (co-working centres), dan klaster (Sedini et al., 2013). Menurut Virani dan Malem (2016), creative hub memiliki tiga fungsi utama: (1) menciptakan pengetahuan baru, (2) mentransfer pengetahuan ke tempat-tempat di mana dapat diterapkan; dan (3) menyebarkan

pengetahuan kepada orang lain melalui pendidikan dan pelatihan.

3.1.2 Kebutuhan ruang Creative Hub di Kota Medan

Fasilitas-fasilitas pada Creative Hub menurut *Enable Spaces Mapping Creative Hubs in Indonesia* dibagi menjadi tiga kategori utama:

1. Creative Space adalah sebuah ruang yang bertujuan menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas..
2. Coworking Space tak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja, namun juga menyelenggarakan komunitas dan individu yang mencari kolaborasi dan produksi bersama.
3. Makerspace memiliki karakteristik utama yang sama dengan coworking space, yaitu menyediakan ruang untuk kolaborasi dan berkreasi.

Creative hub adalah tempat yang mempertemukan orang-orang kreatif. Ini berfungsi sebagai fasilitator, menyediakan ruang dan dukungan untuk membangun jaringan, pengembangan bisnis, serta keterlibatan komunitas dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (Pratt et al., 2016). Maka ruang-ruang pada creative hub dibuat menyesuaikan pada komunitas yang ada pada kota medan. Komunitas yang ada di kota Medan seperti;

No	Nama Komunitas	Bidang Kreatif	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang
	1 Gambreng Project	Seni Rupa & Pertunjukan	Komunitas seniman mural, seni instalasi, dan panggung alternatif	Studio seni, ruang pameran, amphitheater
	2 Urban Sketchers Medan	Ilustrasi & Sketsa	Komunitas yang rutin membuat sketsa urban & arsitektur kota	Studio seni, ruang pameran,

	3 Komik Anak Medan	Komik & Ilustrasi	Produksi komik lokal dengan karakter dan cerita khas Medan	Studio seni toko seni , ruang pameran
--	---------------------------	-------------------	--	---------------------------------------

	4 Crafter Medan (KMC)	Kriya & Handmade	Komunitas pengrajin lokal seperti rajut, clay, dan kerajinan tekstil	ruang workshop, galeri produk,
	5 Komunitas Biola Medan	Musik & Seni Suara	Kegiatan latihan, konser mini, dan edukasi musik klasik untuk anak muda	Studio musik, amphitheather
	6 MyFirstSpace	Kewirausahaan Kreatif	Inkubator UMKM brand lokal (kuliner, mode, desain) melalui kelas dan showcase	Ruang inkubasi, ruang pamer, coworking space, ru

8	Taste Medan	Wisata Kuliner & Promosi	Komunitas muda yang mengkampanyekan kuliner khas Medan kepada generasi muda	Ruang kuliner, galeri kuliner,
---	--------------------	--------------------------	---	--------------------------------

9	Medan Menulis	Sastra & Literasi	Komunitas penulis lokal yang aktif membuat karya sastra dan mengadakan diskusi	Ruang baca, ruang diskusi, a ruang literasi dan perpustakaan
10	Medan Arthouse	Kurasi & Seni Kontemporer	Menyediakan ruang pameran, mentoring, dan distribusi karya seni kontemporer	Galeri pameran, ruang mentoring, ruang arsip digital,

Berdasarkan Informasi diatas ruang yang dibutuhkan dalam dibutuhkan dalam Creative Hub dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis utama, yaitu Creative Space, Coworking Space, dan Makerspace. Setiap jenis ruang memiliki fungsi dan fasilitas yang berbeda sesuai dengan aktivitas yang dilakukan di dalamnya. Berikut adalah ruang-ruang yang dibutuhkan;

1. Creative Space

Creative Space menyediakan ruang fisik untuk produksi, pameran, atau penyimpanan

karya seni serta membangun komunitas kreatif. Ruang-ruang yang dibutuhkan dalam kategori ini meliputi:

- a. Ruang Kelas untuk pelatihan dan workshop
- b. Ruang Pameran (Gallery/Exhibition Space) untuk menampilkan hasil karya kreatif
- c. Auditorium untuk presentasi, diskusi, dan pertunjukan seni
- d. Studio tempat kerja bersama bagi individu kreatif yang mencakup; studio seni, studio fotografi dan studio music
- e. Pusat Kreatif, ruang besar dengan fasilitas tambahan seperti toko dan kafe

2. Coworking Space

Coworking Space tidak hanya menyediakan tempat kerja, tetapi juga mendukung kolaborasi dan produksi bersama. Ruang-ruang yang dibutuhkan dalam kategori ini meliputi:

- a. Ruang Kantor untuk pekerjaan individu atau tim kecil
- b. Ruang Meeting untuk diskusi dan pertemuan bisnis
- c. Aula/Conference Room, untuk seminar, diskusi, dan presentasi

3. Makerspace

Makerspace memiliki karakteristik yang mirip dengan coworking space, tetapi lebih berfokus pada produksi dan inovasi dengan alat-alat khusus. Ruang-ruang yang dibutuhkan dalam kategori ini meliputi:

- a. Ruang Workshop untuk pelatihan teknis dan pembuatan prototipe
- b. Laboratorium untuk eksperimen dan inovasi berbasis teknologi
- c. Bengkel Kerja dengan peralatan seperti 3D-printers dan mesin pemotong

3.2 Arsitektur Modern

Istilah 'modern' menunjukkan kombinasi antara fungsionalisme dan estetika melalui gerakan pada abad ke-20 yang menolak aturan tradisional dan historis pada masa itu (Robinson, 2003). Modernisme diterapkan dalam seni dan arsitektur sebagai penolakan terhadap konvensi lama, dengan orientasi pada masa depan dan rasionalitas ilmiah (Zabihi, 2010).

Menurut Ciptaningrum (2019), ciri-ciri dari arsitektur modern antara lain:

1. Satu gaya internasional atau tanpa gaya (seragam), menembus batas budaya dan geografi.
2. Fungsionalisme, bentuk mengikuti fungsi, menghasilkan bentuk yang sederhana.
3. Prinsip "Less is More", kesederhanaan sebagai nilai estetis.
4. Penolakan ornament, dianggap tidak efisien dan bertentangan dengan fungsi.
5. Singularitas, tidak menonjolkan ciri individu dari arsitek.
6. Nihilisme, penekanan pada ruang dengan desain polos, bidang kaca lebar, dan kejujuran material yang diekspresikan tanpa ditutupi.

Prinsip-prinsip ini membentuk dasar dalam menentukan pendekatan arsitektur modern untuk merancang Creative Hub yang sesuai dengan kebutuhan ruang kreatif masa kini. Menurut Jones (2011), Elemen-elemen arsitektur modern meliputi:

1. ketiadaan ornamen, penyederhanaan yang kuat pada cetakan dekoratif, serta desain bangunan yang menonjolkan kesederhanaan. Pertemuan antara permukaan vertikal dan horizontal dibuat tajam dan jelas, garis-garis horizontal dan vertikal membentuk rancangan berbentuk persegi panjang, atap datar, serta sebagian besar denah bangunan memiliki pola satu lantai yang berkelok-kelok.
2. Penggunaan material dan sistem modern diperkenalkan, seperti kolom baja yang

- digunakan secara langsung sebagai elemen utama untuk menunjukkan kesederhanaan dan fungsionalitas. Blok beton digunakan sebagai bahan penyelesaian, sementara rangka baja dengan bentang panjang memungkinkan ruang terbuka tanpa kolom. Sistem pemanas matahari langsung diterapkan untuk memberikan kenyamanan bagi penghuni. Selain itu, bahan tradisional seperti kayu, bata, dan batu tetap digunakan dalam konstruksi dengan cara yang sederhana untuk mencerminkan estetika modern yang sederhana. Semua material dibiarkan dalam karakter alaminya guna mencerminkan kejujuran bahan.
3. Hubungan antara ruang dalam dan luar dijelaskan melalui transparansi jendela besar yang memungkinkan koneksi visual antara bangunan dan lanskap alami di sekitarnya. Salah satu elemen terpenting adalah denah terbuka (open plan), yang memberikan ruang interior luas dalam bangunan. Elemen peneduh juga diterapkan untuk meningkatkan kenyamanan manusia. Bangunan modern dirancang secara efisien.

Karakteristik dari bangunan bergaya Arsitektur Modern (Brunner T., 2013) :

1. Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis
2. Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas dari unsur fungsional, dimana bahan dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan.
3. Bentuk mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monotone karena tidak diolah.
4. Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.
5. Penekanan elemen vertikal dan horizontal masih berhubungan dengan penggunaan ornamen yang dianggap sebagai suatu kejahatan, maka bangunan-bangunan dengan langgam Arsitektur Modern menggunakan penekanan elemen vertikal dan horizontal pada bangunannya sebagai pengganti ornamen, guna menambah estetika dan keindahan bangunan.
6. Ekspresi terhadap struktur sebagai elemen arsitektur yang memberikan bentuk kepada tampak bangunan, sehingga menciptakan ruang pada kulit bangunan. Hal ini lebih dikenal dengan istilah Skin and Bone. Skin and bone merupakan salah satu ide desain dari langgam Arsitektur Modern yang mengedepankan kepolosan dan kesederhanaan dalam olah bentuk bangunan dengan cara menonjolkan struktur
7. bangunan.Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
8. Tidak memiliki suatu ciri individu dari seorang arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya.
9. Jenis bahan/material yang digunakan diekspos secara polos, ditampilkan apa adanya. Terutama bahan yang digunakan adalah beton, baja dan kaca.
10. Nihilism, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa adanya kecuali geometri dan bahan aslinya. Menyederhanakan bangunan sehingga format detail menjadi tidak perlu.
11. Bangunan Arsitektur Modern menganut paham form follow function dimana bentuk yang dihasilkan mengikuti fungsi dari bangunan.

Berdasarkan informasi diatas diketahui bahwa arsitektur modern adalah arsitektur yang memiliki prinsip;

1. Fungsional
2. *form follow function*,
3. tidak memiliki ornament
4. *Honest use of material*
5. sederhana dan simple
6. memiliki bentuk geometris

4. KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa perancangan *creative hub* di Kota Medan memerlukan pemahaman menyeluruh mengenai fungsi ruang, karakter pengguna, dan pendekatan desain yang sesuai. Berdasarkan temuan, kebutuhan ruang dalam *creative hub* sdapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu *creative space*, *coworking space*, dan *makerspace*. Ketiganya memiliki peran spesifik dalam mendukung aktivitas produksi, kolaborasi, pelatihan, hingga pertunjukan, yang disesuaikan dengan komunitas kreatif di Kota Medan dan dengan menerapkan pendekatan arsitektur modern yang menekankan pada efisiensi fungsi dan kesederhanaan bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R., Nugrahini, F., & Marina, N. (2022). *Mapping creative hubs in Indonesia*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif & British Council.
- Carvaganza. (2024, November). Festival UMKM, hiburan, dan kuliner di Daihatsu Kumpul Sahabat Medan 2024.
- Detik.com. (2023, Mei 9). *Medan Arthouse: Ruang distribusi dan mentorship produksi karya seni di Medan*. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6708316>
- Enable Spaces. (2022). *Creative hub classification in Indonesia*. Jakarta. Evans, R., & Jeffery, P. (2005). *The modernist movement in architecture*. Routledge.
- Haloinonesia.co.id. (2018, Mei 3). *Komunitas Medan menulis kekinian*. <https://www.haloindonesia.co.id/komunitas-medan-menulis-kekinian>
- IDN Times Sumut. (2021, Februari 5). *Intip keseruan Komunitas Urban Sketcher Medan kembangkan kreativitas*. <https://sumut.idntimes.com/news/sumut/indah-permatasari-lubis>
- IDN Times Sumut. (2022, April 4). *Komunitas Myfirstspace support brand lokal lewat kelas kreatif*. <https://sumut.idntimes.com/news/sumut/masdalena-napitupulu-1>
- Jones, P. (2011). *Modern architecture and design: The search for order*. Oxford University Press.
- KADIN Medan. (2021, November 20). *Pekan kuliner kondang UMKM Medan*.
- Kompas.id. (2023, Februari 9). *Ruang baru komunitas kreatif masyarakat urban Kota Medan*. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2023/02/09>
- Kompasiana. (2024, Oktober 21). *Komunitas Taste Medan inisiasi kampanye wisata kuliner otentik*.
- Komunita.id. (2016, Juni 1). *Komunitas Biola bina generasi muda yang beminat di bidang musik kreatif lainnya*. <https://komunita.id/2016/06/01>
- Komunita.id. (2017, Juli 17). *Komunitas Crafter Medan (KMC): Terampil berkarya dan berwirausaha*. <https://komunita.id/2017/07/17>
- Komunita.id. (2018, Juli 30). *Komik Anak Medan: Komunitas komik lokal yang tetap eksis*. <https://komunita.id/2018/07/30/92726>

- Le Corbusier. (1927). *Towards a new architecture*. The Architectural Press. Liputan6 Regional. (2021). *Pekan kuliner kondang Medan, digitalisasi UMKM sektor kuliner*.
- Mistar.id. (2023, Mei 21). *Pos Bloc Medan: Tempat nongkrong sekaligus jadi ruang kreatif anak*.
<https://mistar.id/news/medan/pos-bloc-medan-tempat-nongkrong-sekaligus-jadi-ruang-kreatif-anak>
- Mistar.id. (2023, Juni 2). *Komunitas Gambreng jadi pelopor pegiat seni Kota Medan*.
<https://mistar.id/news/lifestyle/komunitas-gambreng-jadi-pelopor-pegiat-seni-kota-medan>
- Napitupulu, M. (2020, November 16). *Komunitas Food Truck Sedekah, aktif berbagi makanan di Kota Medan*. IDN Times Sumut.
- Pemko Medan. (2022, Desember 30). *Gelar street food festival di malam pergantian tahun baru*. Portal Medan.
- Pratt, A. C., et al. (2016). *Creative hubs and cultural economy*. City University London. Virani, T., & Malem, W. (2016). *Global creative hubs report*. British Council. Wadahkuliner.com. (n.d.). *Medan food festival*.
- Wicaksono, A., & Tisnawati, N. (2014). *Desain interior minimalis*. Griya Kreasi.
- Zabihi, H. (2010). Evaluating the effects of modern movement on urban form. *International Journal of Social Science and Humanity*, 2(3), 206–210.
- Hambali, L. (2025, Mei 10). *Inovasi bisnis kuliner di Medan: Sajian rasa dan visual melalui food plating*. Agaranews.com.