

**PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN KREATIVITAS DI KOTA  
BLITAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU  
PERSEPSI**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

WILADATUL ULA AINURROFIK

NIM. 16660073



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN KREATIVITAS DI KOTA  
BLITAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU  
PERSEPSI**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

WILADATUL ULA AINURROFIK

NIM. 16660073

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

### SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah:

NAMA : WILADATUL ULA AINURROFIK  
NIM : 16660073  
PROGRAM STUDI : Teknik Arsitektur  
FAKULTAS : Sains dan Teknologi  
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Kota Blitar  
dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, Tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Blitar, 18 Juni 2021  
Pembuat Pernyataan,



Wiladatul Ula Ainurrofik  
NIM. 16660073



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933

## LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2021

Berdasarkan hasil evaluasi dan Ujian Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji, menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Wiladatul Ula Ainurrofik  
NIM : 16660073  
Judul TA : Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas Di Kota Blitar Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi

Telah melakukan **revisi** sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Sidang Tugas Akhir Tahun 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Sidang Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Sidang Tugas Akhir.

Malang, 17 Juni 2021  
Mengetahui, Tim Penguji

Penguji Utama

Ketua Penguji

**Dr. Yulia Eka Putrie, M. T**  
NIP. 19810705 200501 2 002  
Sekretaris Penguji

**M. Arsyad Bahar, M.Sc**  
NIP. 19870414 20180201 1 247  
Anggota Penguji

**Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T**  
NIP. 19781024 200501 1 003

**Arief Rakhman Setiono, M.T**  
NIP. 1979103 200501 1 005

**PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN KREATIVITAS DI KOTA  
BLITAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU  
PERSEPSI**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**WILADATUL ULA AINURROFIK**

**NIM. 16660073**

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal 17 Juni 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Arief Rakhman Setiono, M.T**

NIP. 1979103 200501 1 005

**Tarranita Kusumadewi, M.T**

NIP. 19790913 2006 2 001

Mengesahkan

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

**Tarranita Kusumadewi, M.T**

NIP 19790913 2006 2 001

**PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN KREATIVITAS DI KOTA  
BLITAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU  
PERSEPSI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

**WILADATUL ULA AINURROFIK**

NIM. 16660073

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan  
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 17 Juni 2021

Menyetujui:

Tim Penguji

PENGUJI UTAMA	<u><b>Aldrin Yusuf Firmansyah, M. T</b></u> NIP. 19770818 200501 1 001	(.....)
KETUA PENGUJI	<u><b>Pudji P. Wismantara, M.T</b></u> NIP. 19731209 200801 1 007	(.....)
SEKRETARIS PENGUJI	<u><b>Tarranita Kusumadewi, M.T</b></u> NIP. 19790913 2006 2 001	(.....)
ANGGOTA PENGUJI	<u><b>Arief Rakhman Setiono, M.T</b></u> NIP. 1979103 200501 1 005	(.....)

Mengesahkan

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

**Tarranita Kusumadewi, M.T**

NIP 19790913 2006 2 001

## ABSTRAK

Ainurrofik, Wiladatul Ula. 2021. *Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Kota Blitar dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi*. Dosen Pembimbing: Arief Rakhman Setiono, M.T. Tarranita Kusumadewi, M.T.

Menyia-nyikan waktu merupakan hal yang sangat tidak dianjurkan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam agama. Hal ini dapat menimbulkan terhambatnya terciptanya penerus bangsa yang bermutu. Di Kota Blitar sendiri sebenarnya terdapat kegiatan kreatif yang rutin dilakukan namun kurang dikembangkan dan diperhatikan, sehingga masih belum terdapat fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif tersebut. Menurut Upi, selaku ketua Blitar *Creative Festival* dan penggiat kreatif di Kota Blitar, terdapat beberapa sektor kreatif di Blitar yang mulai meredup karena tidak memiliki wadah yang jelas dan sebagian yang lain masih terus berjalan serta memiliki potensi untuk dikembangkan.

Oleh karena itu dengan adanya Pusat Pemuda dan Kreativitas ini diharapkan mampu mewadahi kegiatan kreatif pemuda di Blitar serta mampu menunjang pemuda di Blitar untuk memanfaatkan waktunya secara baik dengan kegiatan yang bermanfaat. Sehingga, perancangan ini dirancang untuk mewadahi pemuda dan penggiat kreatif untuk menunjang terciptanya inovasi yang kreatif. Pusat pemuda dan kreatif juga merupakan fasilitas edukatif dengan menghadirkan wadah bagi pemuda dan penggiat kreatif serta juga menambah edukasi bagi pengunjung. Dengan ini, diharapkan mampu memberi dorongan kepada pelaku kreatif di Kota Blitar untuk terus mengembangkan inovasi. Tujuan dari pusat pemuda dan kreatif ini memiliki hubungan latar belakang dimana berkaitan dengan nilai islami yang terkandung dari surat Al-'Ashr ayat 1-3. Nilai islami yang terkandung dalam ayat ini mengacu pada pemanfaatan waktu dengan baik. Dengan integrasikan nilai keislaman yang diterapkan pada rancangan, diharapkan rancangan pusat pemuda dan kreativitas ini mampu mewadahi aktivitas di dalamnya dan juga mampu mengapresiasi kegiatan kreatif di Kota Blitar. Selain itu, perancangan pusat pemuda dan kreativitas ini menggunakan pendekatan perilaku namun terbatas pada perilaku persepsi. Dengan pendekatan perilaku persepsi yang berkaitan dengan psikologi yang dapat dipengaruhi secara inderawi, sehingga menciptakan unsur-unsur berkesinambungan, menginspirasi, dan mengapresiasi.

**Kata Kunci:** Pusat, Pemuda, Kreatif, Persepsi, Blitar

## ABSTRAC

Ainurrofik, Wiladatul Ula. 2021. *Designing the Center for Youth and Creativity in Blitar City with the Perception Behavior Architecture Approach*. Supervisor: Arief Rakhman Setiono, M.T. Tarranita Kusumadewi, M.T.

Wasting time is highly discouraged, both in everyday life and in religion. This can hamper the creation of a quality successor to the nation. In Blitar City, there are creative activities that are routinely carried out but they are not well developed and cared for, so there are still no facilities to accommodate these creative activities. According to Upi, as the head of the Blitar *Creative Festival* and creative activists in Blitar City, there are several creative sectors in Blitar that are starting to fade because they do not have a clear platform and some are still running and have the potential to be developed.

Therefore, the existence of the Youth and Creativity Center is expected to be able to accommodate youth creative activities in Blitar and be able to support youth in Blitar to make good use of their time with useful activities. Thus, this design is designed to accommodate youth and creative activists to support creative innovation. The youth and creative center is also an educational facility by presenting a forum for youth and creative activists as well as adding education for visitors. With this, it is hoped that it will be able to encourage creative actors in Blitar City to continue to develop innovations. The purpose of this youth and creative center has a background relationship which is related to the Islamic values contained in the letter Al-'Ashr verses 1-3. The Islamic value contained in this verse refers to the good use of time. With the integration of Islamic values that is applied to the design, it is hoped that the design of this youth and creativity center will be able to accommodate the activities in it and also be able to appreciate creative activities in Blitar City. In addition, the design of this youth and creativity center uses a behavioral approach but is limited to perceptual behavior. With a perceptual behavioral approach related to psychology that can be influenced by the senses, so as to create sustainable, inspiring, and appreciative elements.

**Keywords:** *Center, Youth, Creative, Perception, Blitar*

## مستخلص البحث

عينوروفيك، ولاية العلا . (٢٠٢١). تصميم مركز الشباب والإبداع في مدينة بليتار بمنهج العمارة الإدراكية السلوكية. المشرف: عارف رحمان سيتيونو الماجستر ، تارانيتا كوسوماديوي الماجيستر .

إن إضاعة الوقت أمر غير محبذ للغاية ، سواء في الحياة اليومية أو في الدين. هذا يمكن أن يعيق إنشاء خليفة عالي الجودة للأمة. في بليتار نفسها ، هناك أنشطة إبداعية يتم تنفيذها بشكل روتيني ولكن لم يتم تطويرها والاهتمام بها ، لذلك لا توجد حتى الآن مرافق تستوعب هذه الأنشطة الإبداعية. وفقاً لأوبي ، بصفته رئيس مهرجان بليتار الإبداعي والناشط الإبداعي في بليتار، هناك العديد من القطاعات الإبداعية في بليتار التي بدأت تتلاشى لأنها لا تملك منتدى واضحاً وبعضها الآخر لا يزال قيد التشغيل ولديه القدرة على يتم تطويرها .

لذلك ، من المتوقع أن يكون وجود مركز الشباب والإبداع قادراً على استيعاب الأنشطة الإبداعية للشباب في بليتار وأن يكون قادراً على دعم الشباب في بليتار للاستفادة الجيدة من وقتهم بأنشطة مفيدة. وبالتالي ، تم تصميم هذا التصميم لاستيعاب الشباب والناشطين المبدعين لدعم إنشاء الابتكارات الإبداعية. كما يعتبر مركز الشباب والإبداع مرفقاً تعليمياً من خلال تقديم منتدى للشباب والناشطين المبدعين بالإضافة إلى إضافة التعليم للزوار مع هذا ، من المأمول أن تكون قادرة على تشجيع الممثلين المبدعين في مدينة بليتار لمواصلة تطوير الابتكار. الغرض من هذا المركز الشبابي والإبداعي له علاقة خلفية تتعلق بالقيم الإسلامية الواردة في سورة العصر الآيات ٣-١. تشير القيمة الإسلامية الواردة في هذه الآية إلى حسن استغلال الوقت. مع تكامل القيم الإسلامية المطبقة على التصميم ، من المأمول أن يكون تصميم مركز الشباب والإبداع قادراً على استيعاب الأنشطة فيه وأيضاً أن يكون قادراً على تقدير الأنشطة الإبداعية في مدينة بليتار. بالإضافة إلى ذلك ، يستخدم تصميم مركز الشباب والإبداع هذا نهجاً سلوكياً ولكنه يقتصر على السلوك الإدراكي. من خلال نهج سلوكي إدراكي متعلق بعلم النفس يمكن أن يتأثر بالحواس ، وبالتالي خلق عناصر مستدامة وملهمة وتقديرية.

**الكلمات المفتاحية:** المركز ، الشباب ، الإبداع ، الإدراك ، بليتار

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Pusat Pemuda dan Kreativitas di Kota Blitar dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Persepsi” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan tugas akhir mahasiswa Arsitektur.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan Proposal Tugas Akhir ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan Proposal Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, ayahanda Ahrofikul Mahsus dan ibunda tercinta Aini Sa’adah yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku rektor UIN Malang, Dr. Sri Harini, M. selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Tarranita Kusumadewi, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang, yang mana telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini.
3. Bapak Arief Rakhman Setiono, M. T dan Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T selaku pembimbing yang telah berupaya keras dalam memberi motivasi, dukungan, bimbingan, arahan serta pengetahuan kepada saya terutama dalam proses penyusunan proposal tugas akhir ini.
4. Kakak Upi selaku ketua Blitar Kreatif Festival dan teman-teman Blitar Kreatif Festival.
5. Teman-teman kontrakan dan teman-teman sepembimbing yang selalu memberi semangat serta dukungan.
6. Teman-teman arsitektur angkatan 2016 yang selalu mendukung dan membantu untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Teman-teman di program studi di Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan semangat.
8. Teman-teman terkhusus yang telah membantu dalam proses pengerjaan.
9. Sahabat-sahabat penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan do’a serta dukungan.
10. Saya ingin berterima kasih kepada saya karena saya telah percaya pada saya. Saya ingin berterima kasih kepada saya karena telah berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Saya ingin berterima kasih kepada saya karena telah menyelesaikan dengan melewati berbagai cobaan ketika pengerjaan. Saya berterima kasih kepada saya karena tidak berhenti.

Penulis menyadari tentunya proposal tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik yang membangun amat diharapkan dari semua pihak. Pada akhirnya penulis berharap agar proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Malang, 16 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR KELAYAKAN CETAK .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRAC .....	viii
مستخلص البحث .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Desain .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Manfaat Desain .....	4
1.4 Batasan-batasan .....	5
1.5 Keunikan Desain .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Objek Desain .....	7
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek .....	7
2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek .....	10
2.1.3 Tinjauan Pengguna (User) .....	19
2.1.4 Studi Preseden.....	20
2.2 Tinjauan Pendekatan Desain .....	25
2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain .....	25
2.2.2 Studi Preseden.....	29
2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan .....	31
2.3 Tinjauan Nilai-nilai Islami .....	32
2.3.1 Tinjauan Pustaka islami .....	32
2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam .....	33
<b>BAB III METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>35</b>
3.1 Tahap Programming .....	35
3.2 Tahap Pra Rancangan .....	36
3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	36
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	37
3.2.3 Teknik Sintesis.....	39
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (tagline) .....	40
3.3 Skema Tahapan Perancangan .....	41
<b>BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIKA PERANCANGAN</b> .....	<b>42</b>
4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan.....	42
4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan .....	42
4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Lokasi Tapak .....	46
4.1.3 Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan .....	47
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak perancangan .....	48
4.1.5 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak .....	50
4.2 Analisis Fungsi.....	50
4.2.1 Analisis Aktivitas dan Pengguna .....	52
4.2.2 Analisis Besaran Ruang .....	59
4.2.3 Diagram Keterkaitan.....	67
4.2.4 Bubble Plan .....	76
4.2.5 Blok Plan .....	80
4.3 Analisis Tapak .....	82
4.3.1 Lokasi Tapak .....	82
4.3.2 Analisis Regulasi, Dimensi, dan Batas .....	83

4.3.3 Analisis Zoning .....	84
4.3.4 Analisis Peletakan Massa .....	86
4.3.5 Analisis Akses dan Sirkulasi .....	87
4.3.6 Analisis Iklim .....	88
4.3.7 Analisis View .....	89
4.3.8 Analisis Kebisingan .....	90
4.4 Analisis Bentuk .....	91
4.5 Analisis Struktur .....	92
4.6 Analisis Utilitas .....	92
<b>BAB V KONSEP .....</b>	<b>93</b>
5.1 Konsep Dasar .....	93
5.2 Konsep Tapak .....	94
5.3 Konsep Ruang .....	95
5.4 Konsep Bentuk .....	96
5.5 Konsep Struktur .....	97
5.6 Konsep Utilitas .....	98
<b>BAB VI HASIL RANCANGAN .....</b>	<b>99</b>
6.1 Konsep Perancangan .....	99
6.1.1 Konsep Dasar .....	99
6.1.2 Konsep Tapak .....	100
6.1.3 Konsep Bentuk .....	102
6.1.5 Konsep Struktur .....	104
6.1.6 Konsep Utilitas .....	105
6.2 Hasil Rancangan .....	106
6.2.1 Hasil Rancangan Tapak .....	107
<b>BAB VII PENUTUP .....</b>	<b>129</b>
6.1 Kesimpulan .....	129
6.2 Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Batasan Lokasi Tapak .....	5
Gambar 2.1 Sorotan Lampu Museum .....	17
Gambar 2.2 Penerangan Ruangan Museum .....	17
Gambar 2.3 Ukuran dan Bukaannya Skylighting Ruangan Museum .....	18
Gambar 2.4 Ruang lukisan dengan bingkai yang tergantung pada dinding .....	18
Gambar 2.5 Sudut Pandang dengan Jarak Pandang Ruang Museum .....	18
Gambar 2.6 bandung Creative Hub .....	21
Gambar 2.7 Showroom Indoestri Makerspace .....	22
Gambar 2.8 Logogram <i>Selfmade</i> Indoestri Makerspace .....	23
Gambar 2.9 <i>Workshop</i> di Indoestri Makerspace .....	23
Gambar 2.10 Kelas di Indoestri Makerspace .....	23
Gambar 2.11 Denah Gedung <i>ARTCOR Creative Center</i> .....	24
Gambar 2.12 Pembagian Fungsi Berdasarkan Lantai .....	24
Gambar 2.13 Conference Hall atau Exhibition Hall.....	25
Gambar 2.14 Gedung <i>ARTCOR Creative Center</i> .....	25
Gambar 2.15 Diagram Pengaruh Lingkungan Gibson (Lang) .....	26
Gambar 2.16 Skema Pendekatan .....	27
Gambar 2.17 Diagram Pendekatan.....	29
Gambar 2.18 Sangkring <i>Art Space</i> .....	29
Gambar 2.19 <i>Artshop</i> (Sangkring <i>Art Space</i> ) .....	30
Gambar 3.1 Skematik Desain .....	35
Gambar 3.2 Skema Tahapan Perancangan .....	41
Gambar 4.1 Sosial Budaya Ekonomi pada Tapak .....	47
Gambar 4.2 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak.....	50
Gambar 4.3 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Co-Working .....	56
Gambar 4.4 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Kreatif .....	57
Gambar 4.5 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Co-Working .....	58
Gambar 4.6 Diagram Keterkaitan Makro .....	67
Gambar 4.7 Diagram Ketekaitan Gedung Apresiasi.....	67
Gambar 4.9 Diagram Ketekaitan Gedung Co-working .....	68
Gambar 4.10 Penerapan Prinsip.....	68
Gambar 4.11 Diagram Keterkaitan Area Ruang Pengelola.....	69
Gambar 4.12 Diagram Keterkaitan Area BLK .....	69
Gambar 4.13 Diagram Area Batik .....	70
Gambar 4.14 Diagram Keterkaitan Kegiatan Gendang .....	70
Gambar 4.16 Diagram Keterkaitan Area Tari.....	71
Gambar 4.17 Diagram Keterkaitan Area Multimedia (Perfilman).....	71
Gambar 4.18 Penerapan Prinsip.....	71
Gambar 4.19 Diagram Keterkaitan Area Produk Lokal .....	72
Gambar 4.20 Diagram Keterkaitan Hall .....	72
Gambar 4.21 Diagram Keterkaitan <i>Exhibition Hall</i> .....	73
Gambar 4.22 Diagram Keterkaitan Area Pertunjukan Outdoor .....	73
Gambar 4.23 Penerapan Prinsip.....	73
Gambar 4.24 Diagram Keterkaitan Area <i>Co-working</i> .....	74
Gambar 4.25 Diagram Keterkaitan Area Café dan Resto .....	74
Gambar 4.26 Diagram Keterkaitan Area <i>Meeting</i> .....	75
Gambar 4.27 Diagram Keterkaitan Mushola .....	75
Gambar 4.28 Penerapan Prinsip.....	75
Gambar 4.29 Macro Bubble Plan .....	76
Gambar 4.30 <i>Bubble Plan</i> Gedung Co-working .....	76
Gambar 4.31 <i>Bubble Plan</i> Gedung Kreatif .....	76
Gambar 4.32 <i>Bubble Plan</i> Gedung Apresiasi.....	77
Gambar 4.33 <i>Bubble Plan</i> Gedung Kreatif Lantai 1.....	77
Gambar 4.34 <i>Bubble Plan</i> Gedung Kreatif Lantai 2.....	77
Gambar 4.35 <i>Bubble Plan</i> Gedung Kreatif Lantai 3.....	78

Gambar 4.36 <i>Bubble Plan</i> Gedung Apresiasi Lantai 1 .....	78
Gambar 4.37 <i>Bubble Plan</i> Gedung Apresiasi Lantai 2 .....	78
Gambar 4.38 <i>Bubble Plan</i> Gedung Apresiasi Lantai 3 .....	78
Gambar 4.39 <i>Bubble Plan</i> Gedung Apresiasi <i>Outdoor</i> .....	78
Gambar 4.40 <i>Bubble Plan</i> Gedung Co-working lantai 1 .....	79
Gambar 4.41 <i>Bubble Plan</i> Gedung Co-working Lantai 2 .....	79
Gambar 4.42 <i>Bubble Plan</i> Gedung Co-working lantai 3 .....	79
Gambar 4.43 <i>Bubble Plan</i> Gedung Co-working Lantai 4 (Mushola) .....	79
Gambar 4.44 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 1 .....	80
Gambar 4.45 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 2 .....	80
Gambar 4.46 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 3 .....	80
Gambar 4.47 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 1 .....	80
Gambar 4.48 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 2 .....	81
Gambar 4.49 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 3 .....	81
Gambar 4.50 Blok Plan Gedung Apresiasi <i>Outdoor</i> .....	81
Gambar 4.51 Blok Plan Gedung Co-working lantai 1 .....	81
Gambar 4.52 Blok Plan Gedung Co-working Lantai 2 .....	81
Gambar 4.53 Blok Plan Gedung Co-working lantai 3 .....	81
Gambar 4.54 Blok Plan Gedung Co-working Lantai 4 (Mushola) .....	82
Gambar 4.55 Lokasi .....	82
Gambar 4.56 Analisis Regulasi dan Dimensi .....	83
Gambar 4.57 Analisis Batas Tapak .....	84
Gambar 4.58 Zoning .....	85
Gambar 4.59 Peletakan Massa .....	86
Gambar 4.60 Analisis Akses dan Sirkulasi .....	87
Gambar 4.61 Analisis Iklim .....	88
Gambar 4.62 View .....	89
Gambar 4.63 Analisis Kebisingan .....	90
Gambar 4.64 Analisis Vegetasi .....	90
Gambar 4.65 Analisis Bentuk .....	91
Gambar 4.66 Analisis Struktur .....	92
Gambar 4.67 Analisis Utilitas .....	92
Gambar 5.1 Konsep Dasar .....	93
Gambar 5.2 Konsep Tapak .....	94
Gambar 5.3 Konsep Ruang .....	95
Gambar 5.4 Konsep Bentuk .....	96
Gambar 5.5 Konsep Struktur .....	97
Gambar 5.6 Konsep Utilitas .....	98
Gambar 6.1 Konsep Dasar .....	100
Gambar 6.2 Pengembangan Konsep Tapak .....	101
Gambar 6.3 Pengembangan Konsep Tapak .....	102
Gambar 6.4 Detail pada Pengembangan Konsep Bentuk .....	102
Gambar 6.5 Pengembangan Konsep Bentuk .....	103
Gambar 6.6 Pengembangan Konsep Ruang .....	103
Gambar 6.7 Pengembangan Konsep Ruang .....	104
Gambar 6.8 Pengembangan Konsep Struktur .....	105
Gambar 6.9 Pengembangan Konsep Utilitas .....	105
Gambar 6.10 Pengembangan Konsep Utilitas Air .....	106
Gambar 6.11 <i>Site plan</i> .....	108
Gambar 6.12 <i>Layout plan</i> .....	108
Gambar 6.13 Tampak Depan Kawasan .....	109
Gambar 6.14 Tampak Belakang Kawasan .....	110
Gambar 6.15 Tampak Samping Utara Kawasan .....	110
Gambar 6.16 Tampak Samping Selatan Kawasan .....	111
Gambar 6.17 Potongan Kawasan A-A' .....	112
Gambar 6.18 Potongan Kawasan B-B' .....	112
Gambar 6.19 Denah <i>basement</i> .....	113

Gambar 6.20 Denah Lantai 1 .....	114
Gambar 6.21 Denah Lantai 1 (Bagian Gedung Apresiasi) .....	114
Gambar 6.22 Denah Lantai 1 (Area Apresiasi Outdoor) .....	115
Gambar 6.23 Denah Lantai 2 .....	115
Gambar 6.24 Denah Lantai 3 .....	116
Gambar 6.25 Denah Lantai 4 .....	116
Gambar 6.26 Tampak Depan Bangunan .....	117
Gambar 6.27 Tampak Belakang Bangunan .....	118
Gambar 6.28 Tampak Utara Bangunan .....	118
Gambar 6.29 Tampak Selatan Bangunan .....	119
Gambar 6.30 Potongan Bangunan A-A' .....	120
Gambar 6.31 Potongan Bangunan B-B' .....	120
Gambar 6.32 Perspektif Kawasan .....	121
Gambar 6.33 Perspektif Kawasan .....	121
Gambar 6.34 Perspektif Kawasan .....	122
Gambar 6.35 Perspektif Eksterior .....	122
Gambar 6.36 Perspektif Eksterior .....	123
Gambar 6.37 Perspektif lanskap .....	123
Gambar 6.38 Perspektif Lanskap .....	124
Gambar 6.40 Perspektif Interior Exhibition .....	125
Gambar 6.41 Perspektif Interior Ruang BLK .....	125
Gambar 6.42 Perspektif Interior Ruang <i>Co-working</i> .....	126
Gambar 6.43 Perspektif Interior <i>Meeting Area</i> .....	126
Gambar 6.44 Detail Arsitektural .....	127
Gambar 6.45 Detail Arsitektural .....	127
Gambar 6.46 Detail Arsitektural .....	128
Gambar 6.47 Detail Arsitektural .....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kebutuhan runag Co-Working.....	11
Tabel 2.2	Kebutuhan ruang Maker Space .....	11
Tabel 2.3	Kebutuhan Ruang Komunitas .....	12
Tabel 2.4	Gambar dan Ukuran Bak Pengawetan .....	12
Tabel 2.5	Alat Membatik .....	13
Tabel 2.6	Kebutuhan ruang kuliner .....	16
Tabel 2.7	Kebutuhan Ruang Studio Tari.....	16
Tabel 2.8	Kebutuhan Ruang Perfilman .....	16
Tabel 2.9	Kategori Informasi Persepsional Menurut Donald Appleyard .....	28
Tabel 2.10	Prinsip perilaku persepsi pada Sangkring Art Space .....	31
Tabel 2.11	Aplikasi Prinsip Pendekatan .....	31
Tabel 2.12	Aplikasi Prinsip Islami .....	34
Tabel 4.1	Pembagian Daerah Ketinggian.....	43
Tabel 4.2	Nama Kecamatan dan Luasnya di Kota Blitar .....	44
Tabel 4.3	Sarana Prasarana Pendukung .....	48
Tabel 4.4	Analisis Aktivitas dan Pengguna Primer .....	52
Tabel 4.5	Analisis Aktivitas dan Pengguna Sekunder .....	53
Tabel 4.6	Analisis Aktivitas dan Pengguna Penunjang .....	55
Tabel 4.7	Analisis Jumlah Pengguna.....	59
Tabel 4.8	Kebutuhan Ruang Gedung Kreatif.....	59
Tabel 4.8	Kebutuhan Ruang Gedung Apresiasi .....	63
Tabel 4.9	Kebutuhan Ruang Gedung Co-Working .....	64
Tabel 4.10	Kebutuhan Ruang Penunjang.....	66

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Remaja di era sekarang telah bangkit dan berusaha untuk menunjang kualitas dan intelektualitas yang maju, namun masih ada hal-hal penting yang harus dibenahi dan diminimalisir sejak dini dengan baik dalam proses perkembangan remaja kedepannya agar supaya tidak menjadi problem yang sangat besar. Misalnya tentang kenakalan anak muda, hal tersebut tidak tabu lagi bagi kita semua karena di masa transisi inilah remaja mencari sosok jati dirinya yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada di Negara kita karena mereka tidak bisa mengendalikan kegoncangan jiwanya. Sehubungan dengan adanya kenakalan yang ditimbulkan oleh perilaku pemuda, Zakiyah Drajat dalam bukunya Ilmu Jiwa Agama mengatakan “kegoncangan jiwa akibat kehilangan pegangan moral telah menimbulkan berbagai eksek, misalnya: kenakalan remaja, penyalahgunaan. Narkotika dan sebagainya”. Penyelamatan generasi muda memang sangat penting karena di tangan pemudalah segala urusan negara dan bangsa berada. Dengan begitu, kita wajib peduli untuk menyelamatkan bangsa dari kepunahan generasi mudanya. Pencegahan itu lebih baik daripada mengobati. Kita semua mempunyai kewajiban untuk menyelamatkannya dalam bentuk apapun dengan teknik dan metode pendekatan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, hal ini sudah barang tentu membutuhkan perhatian yang serius untuk diatasi meskipun di lain pihak masih ada hambatan-hambatan dalam pembinaan moral dan kreatifitas remaja (Summihatul dkk, 2011: 103).

Kreatif penuh daya cipta dan produktif banyak berkarya untuk meraih suatu prestasi hendaknya menjadi cita-cita kita semua. Prestasi dalam bidang apa saja, misalnya kesenian, olahraga, sains, Pendidikan, ekonomi, keterampilan, dan lain-lain. Semua hal itu mensyaratkan adanya kreativitas dan produktivitas. Kreativitas lebih menyangkut aspek kualitas (mutu), sedang produktivitas lebih menyangkut aspek kuantitas (jumlah). Keduanya diperjuangkan secara bersama-sama, saling mengisi, dan melengkapi agar sukses dapat teraih lebih optimal (Mujiyanto, 2017: 1). Selain itu, industri kreatif sebagai seni kreatif, sastra, seni visual dan dianggap bagian dari “budaya” atau industri kreatif juga dapat memengaruhi sektor kebijakan publik, seperti dicatat di depan umum. Seni kreatif, sastra, seni pertunjukan dan seni visual, kadang-kadang dianggap sebagai bagian dari “budaya” atau “industri kreatif”. Dalam pandangan kami, ini berkaitan dengan kelemahan dalam mengkonseptualisasikan budaya dan kreativitas, sesuatu dengan implikasi bagi kebijakan public untuk sektor budaya (Galloway & Dunlop, 2007).

Berkembangnya zaman, teknologi, dan industrialisasi mempengaruhi perilaku pemuda. Banyak pemuda yang salah langkah dalam pergaulan yang diakibatkan dalam penyalahgunaan perkembangan zaman, teknologi, dan industrialisasi. Perkembangan ini

harus diimbangi dengan mengarahkan kebiasaan atau kegiatan remaja kearah yang positif dan remaja terhindar dari melakukan hal yang sia-sia dan lebih terarah ke kegiatan yang bermanfaat seperti melakukan hal-hal yang kreatif.

Pusat kreatif untuk kalangan pemuda belakangan ini semakin mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Sering diadakannya *event-event* atau kegiatan kreatifitas termasuk kreatifitas dalam bidang kesenian sering diadakan di kalangan komunitas pemuda kreatif. Seiring perkembangan teknologi, kreatifitas pemuda semakin bervariasi dan sudah berkembang ke arah modern serta semakin inovatif sesuai berkembangnya teknologi. Pusat kreatif selain menjadi tempat berkembangnya kreatifitas suatu komunitas pemuda juga dapat mejadi sarana edukasi. Sementara itu, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Blitar, pada tahun 2018 pernah memanfaatkan sektor ekonomi kreatif ini dikembangkan sebagai salah satu upaya mendukung kepariwisataan Kota Blitar yang dapat yang pada saat itu memiliki harapan dapat memunculkan industry-industri kreatif di Kota Blitar sebagai salah satu alternative cinderamata atau bahkan sebagai destinasi wisata edukatif baru di Kota Blitar. Menurut *Jatimtimes Blitar*, Pertumbuhan ekonomi kreatif di Blitar berkembang pesat. Banyaknya industry kreatif yang mulai berkontribusi untuk meningkatkan perekonomian Blitar Raya. UMKM terbukti memiliki pengaruh yang cukup besar meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Kegiatan kreativitas di Blitar semakin disorot oleh pemerintah, hal ini terlihat dari kegiatan rutin tahunan yang sekarang selalu diadakan di Kota Blitar yaitu Blitar Creative Festival. Menurut Upi selaku ketua Blitar Creative Festival, kegiatan ini menaungi UMKM serta kegiatan kreatif yang ada di Kota Blitar. Blitar Creative Festival ini dilaksanakan oleh pemuda Kota Blitar yang tergabung dalam Blitar Creative Fusion.

Terdapat perkataan yang dinukil oleh Ibnu Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah berikut, “jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi hal.156)

Dalam kehidupan, ketika waktu senggang tidak diisi dengan kegiatan positif, besar kemungkinan terisi dengan kegiatan negative. Waktu yang kosong minimal akan terisi dengan hal yang sia-sia atau tidak bermanfaat. Pemuda yang memiliki banyak kosong atau senggang harus diarahkan untuk mengisi dengan hal-hal yang positif atau bermanfaat sehingga tidak merusak.

Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang” (HR. Bukhari no. 6412)

Ibnu Baththol mengatakan, “Seseorang tidaklah dikatakan memiliki waktu luang hingga badannya nuga sehat. Barangsiapa yang memiliki dua nikmat ini (yaitu waktu senggang dan nikmat sehat), hendaklah ia bersemangat, jangan sampai ia tertipu dengan meninggalkan syukur pada Allah atas nikmat yang diberikan. Bersyukur adalah dengan melaksanakan setiap perintah dan menjauhi setiap larangan Allah. Barangsiapa yang

luput dari syukur semacam ini, maka dialah yang tertipu.” Banyak pemuda yang tidak memanfaatkan waktu senggangnya dengan baik. Banyak dari banyak pemuda yang menggunakannya untuk hal-hal yang negative, sehingga waktu mereka terbuang sia-sia untuk hal yang tidak bermanfaat. Dari hadits tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan untuk mengisi waktu luang bagi pemuda sangat diperlukan untuk menghindari kegiatan yang tidak bermanfaat.

Kebutuhan untuk mengisi waktu luang pemuda agar tidak menggunakan waktu luangnya untuk kegiatan yang tidak bermanfaat dapat dicegah dengan perancangan ruang kreatif bagi pemuda. Saat ini, wadah untuk kreatifitas untuk pemuda Kota Blitar sangat minim. Selain dapat mewadahi para pemuda agar tidak menggunakan waktu luangnya secara tidak bermanfaat, forum dan organisasi komunitas kreatif dapat membangun dan membangkitkan potensi Kota Blitar. Dalam upaya meningkatkan kreatifitas pemuda, penulis ingin merancang wadah bagi pemuda kreatif di Kota Blitar untuk bekerja secara diskusi atau kolaborasi untuk memperoleh hasil dari kreatifitas pemuda dalam suatu fasilitas yang disebut Blitar Youth and Creative Center. Blitar Youth and Creative Center merupakan ruang bekerja yang dirancang bagi pemuda kreatif untuk menuangkan kreatifitas dan bekerja secara personal maupun kolaborasi dalam sebuah kelompok untuk menciptakan berbagai inovasi dari berbagai ide kreatif pemuda.

Menurut Upi, selaku ketua Blitar *Creative Festival* dan penggiat kreatif di Kota Blitar, terdapat beberapa sektor kreatif yang mungkin dapat dikembangkan dalam rancangan Blitar *Youth and Creative Center* ini, yaitu kriya, khususnya untuk batik tulis khas Blitar dan gendang jimbe, kuliner, tari, dan multimedia atau perfilman yang akhir-akhir ini mulai ramai. Terdapat sektor yang lain, namun sektor kreatif yang lain mulai meredup, seperti melukis.

Dalam perancangan Blitar Youth Creative Center ini bertujuan untuk membangkitkan minat untuk mengisi waktu luang pemuda agar tidak melakukan kegiatan yang negatif, serta membangkitkan rasa menghargai berupa apresiasi bagi para pengunjung terhadap karya hasil kreativitas pemuda. Oleh karena itu, perancangan membutuhkan pendekatan yang tepat untuk mendapatkan rancangan yang sesuai dengan tujuan perancangan. Dari tujuan perancangan, menggunakan pendekatan Perilaku dengan menggunakan teori-teori dari persepsi adalah pilihan yang tepat. Pendekatan ini dapat menghadirkan rasa menghargai dan apresiasi terhadap karya kreatif pemuda, serta membangkitkan semangat untuk menghasilkan karya kreatif karena perasaan dihargai atas hasil kreativitas pemuda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan beberapa masalah yang dapat menjadi tolak ukur perancangan *Blitar Creative and Youth Center*:

1. Bagaimana perancangan *Blitar Creative Youth Center* dapat menjadi wadah bagi komunitas pemuda kreatif di Blitar untuk melakukan hal bermanfaat?
2. Bagaimana rancangan *Blitar Creative Youth Center* yang sesuai dengan pendekatan Perilaku serta sesuai dengan nilai islam?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Desain

#### 1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah didapatkan tujuan perancangan *Blitar Creative and Youth Center*:

1. Menghasilkan rancangan Gedung pusat kreatifitas yang mewadahi kegiatan kreatifitas dan kesenian komunitas pemuda yang ada di Blitar sehingga mengarahkan pemuda-pemuda di Blitar ke kegiatan yang lebih bermanfaat dari pada melakukan sesuatu yang sia-sia.
2. Menghasilkan rancangan yang dapat menjadi kebanggaan komunitas pemuda serta masyarakat di Blitar yang dapat menjadi tempat pemuda menyalurkan kreatifitas sehingga tidak disia-siakan.

#### 1.3.2 Manfaat Desain

1. Bagi Pemuda
  - a) Sebagai wadah untuk menuangkan kreatifitas para remaja yang ada di Blitar.
  - b) Munculnya perasaan dihargai atas apresiasi terhadap karya kreatif yang diciptakan.
  - c) Menambah semangat untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya kreatif karena rasa dihargai.
  - d) Waktu pemuda di Blitar tidak diisi dengan kegiatan negatif.
2. Bagi Masyarakat
  - a) Mengurangi kecemasan masyarakat akan kebebasan pergaulan remaja di zaman yang terus berkembang ini. Perancangan ini dapat mengurangi kegiatan-kegiatan remaja yang kurang bermanfaat.
  - b) Memberikan wacana baru bagi masyarakat, perlunya apresiasi terhadap hasil kreativitas pemuda.
3. Bagi Pemerintah
  - a) Mengurangi persentase kenakalan remaja.
  - b) Dapat menjadi pemasukan pendapatan daerah.
4. Bagi Akademisi
  - a) Sebagai wawasan kepada pelajar pentingnya mengisi waktu dengan kegiatan yang bermanfaat.

## 5. Bagi Ekonomi

- a) Dapat menambah pemasukan daerah serta kelompok maupun individu.

### 1.4 Batasan-batasan

Batasan untuk perancangan *Blitar Youth and Creative Center*, meliputi:

#### a) Batasan Objek

Objek rancangan merupakan rancangan bangunan yang terdiri dari beberapa Gedung dengan masing-masing fungsi untuk mewadahi kegiatan kreatif remaja di kota Blitar. Gedung utama yang terdapat pada rancangan ini yaitu Gedung Kreatif dan Gedung Apresiasi, dan beberapa Gedung lain sebagai penunjang. Gedung Kreatif merupakan tempat dimana kegiatan kreatif remaja dilaksanakan. Sedangkan Gedung apresiasi merupakan Gedung yang dirancang sebagai bentuk apresiasi terhadap karya-karya kreatif remaja dalam bentuk sebuah produk yang ditampilkan dalam sebuah pameran atau pertunjukan.

#### b) Fungsi Subjek

- Komunitas remaja kreatif
- Pengawas atau pelatih komunitas remaja kreatif
- Pengunjung
- Pengelola

#### c) Batasan Lokasi

Di Jalan DR. Wahidin, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur. Dengan batas Utara berupa lahan bisnis, batas timur jalan raya, batas selatan permukiman warga, batas barat berupa sungai. Lokasi dekat dengan pusat kota dan dekat dengan pusat wisata di Blitar yaitu Makam Bung Karno.



Gambar 1.1 Batasan Lokasi Tapak  
(Sumber: Google Earth, 2019)

d) Batasan Skala Layanan

- Skala layanan utama mencakup cabang kreatif yang ada di kota Blitar, yaitu Kriya (batik tulis khas blitar, gendang), kuliner, tari, multimedia (film).
- Skala layanan untuk Gedung apresiasi adalah pengunjung dan dapat juga digunakan sebagai tempat pelaksanaan event-event kreatif.

e) Pengguna

Mewadahi remaja yang ada di Blitar agar melakukan hal yang bermanfaat seperti melakukan hal kreatif. Pengguna yang lain adalah pengunjung yang datang untuk menyaksikan hasil dari kreativitas remaja atau sebagai apresiasi dari hasil tersebut.

### 1.5 Keunikan Desain

Perancangan *Blitar Youth and Creative Center* ini dirancang untuk menjawab permasalahan yang ada di kota Blitar. Permasalahan yang terjawab melalui bangunan ini salah satunya adalah mewadahi remaja yang ada di kota Blitar untuk diarahkan ke hal yang lebih positif. Remaja diarahkan untuk tidak menyia-nyiakan waktu atau lebih memanfaatkan waktu untuk hal yang lebih baik seperti mengisi waktu dengan kegiatan yang menciptakan kreatifitas.

Rancangan ini terfokus untuk mencapai tujuan rancangan ini, yaitu sebagai apresiasi terhadap kegiatan kreatif pemuda serta bentuk apresiasi terhadap hasil kreatif pemuda Kota Blitar. Gedung kreatif dirancang untuk menunjang kreativitas pemuda. Sedangkan Gedung apresiasi sebagai bentuk apresiasi terhadap karya-karya kreatif pemuda yang ada di kota Blitar. Gedung ini menghadirkan karya-karya hasil kreativitas pemuda Kota Blitar. Dengan adanya fasilitas Gedung apresiasi, karya-karya remaja kreatif menjadi lebih dihargai dan memfasilitasi karya tersebut agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Dengan pendekatan perilaku yang mengambil teori persepsi sehingga memunculkan rasa menghargai dan apresiasi terhadap karya pemuda Kota Blitar. Munculnya rasa dihargai tersebut juga memunculkan semangat pemuda di Kota Blitar untuk menghasilkan karya-karya kreatif. Adapun keunggulan dari rancangan ini adalah ruangan pada tiap ruang pada Gedung kreatif dirancang untuk menghadirkan suasana yang mampu mendukung untuk menghasilkan suatu output kreatif yang dapat di tampilkan dan mendapatkan apresiasi. Sedangkan pada Gedung apresiasi, dihadirkan karya-karya hasil dari kreativitas pemuda dengan ruang yang menunjang penunggunj untuk menikmati hasil kreativitas. Gedung dan ruang pada Gedung apresiasi dirancang dengan menghadirkan suasana dan kesan sehingga dapat ditangkap secara inderawi, sehingga muncul ransangan yang ditangkap oleh inderawi sehingga mampu memunculkan persepsi yang menghasilkan apresiasi dan rasa menghargai.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Objek Desain

Objek rancangan merupakan sebuah rancangan bangunan yang merupakan tempat yang berfungsi sebagai wadah pemuda kreatif di kota Blitar. Tidak hanya kegiatan kreatif untuk remaja, rancangan ini juga terdapat Gedung apresiasi sebagai wadah apresiasi dan penghargaan terhadap karya-karya kreatif pemuda di kota Blitar. Gedung kreatif ini juga dapat digunakan untuk fungsi lain seperti event-event tertentu. Objek rancangan ini dapat membantu pemuda di kota Blitar untuk melakukan kegiatan yang lebih positif atau bermanfaat daripada waktu terbuang untuk kegiatan yang sia-sia.

#### 2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

Penjabaran definisi dari objek rancangan dengan judul "*Blitar Youth and Creative Center* dengan pendekatan perilaku".

##### 1. Definisi Youth

*Youth* dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan dengan kb. 1 masa muda. In my y. semsa muda saya, sewaktu masih muda. 2 kaum muda. Y. center balai pemuda, gelanggang remaja. Masa muda atau masa remaja sendiri merupakan waktu dimana setiap individu masih mencari jati diri. Masa muda juga masa dimana individu menuntut sebuah idealisme menjadi sebuah kewajiban. Mayoritas pemuda kurang dapat mengoptimalkan masa muda ini. Pengoptimalan yang dimaksud adalah melakukan atau mengisi waktu dengan hal-hal yang bermanfaat di masa depan kelak yang akan berguna bagi individu remaja. Merujuk pada definisi yang diberikan oleh Wikipedia, dapat ditentukan bahwa masa muda terjadi pada usia 18 tahun hingga 39 tahun dan di bawah 18 tahun merupakan masa remaja.

Pemuda adalah agen perubahan. Pada dasarnya berada pada masa pemuda adalah waktu dimana kondisi fisik seorang manusia mencapai puncaknya. Pemuda adalah waktu dimana individu memiliki pemikiran-pemikiran brilian dan inovatif untuk memecahkan masalah. Seperti yang terdapat pada suatu kutipan terkenal dari Bung Karno, "berikan aku sepuluh pemuda maka akan kuguncang dunia". Pemuda merupakan pewaris dan penerus dari generasi ke generasi. Pemuda sebagai agen perubahan didapatkan melalui pemuda yang selalu berusaha meningkatkan ilmu dan kemampuannya.

Masa muda (remaja) adalah masa yang penuh dengan kontradiksi. Pada fase ini, stabilitas psikis anak muda masih labil dan emosi terkadang tidak terkendali. Sebagian orang mengatakan masa muda adalah masa yang paling indah dan masa yang penuh romantika tapi juga dikatakan sebagai masa badai dan topan. Kita semua telah tahu bahwa masa muda adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Oleh

karena itu, masa muda di tandai oleh ketidakmantapan pemuda itu dengan berpindah-pindah dari perilaku atau norma-norma lama ke norma-norma baru. Dan ketidakmantapan itulah merupakan indikasi belum matangnya kepribadian seseorang. Oleh karenanya, hal yang harus dimiliki oleh remaja adalah keterampilan yang bagus (*good skill*), intelegensia, keberanian, kejujuran, dan selalu berpijak pada nilai-nilai kebenaran. Para “Hukama” menyebut kaula muda adalah pemimpin masa depan dan sesungguhnya di tangan generasi mudalah nasib suatu bangsa itu berada (Mustafa, 1949: 7). Hal ini nampaknya menjadi suatu yang apologis bila pada diri pemuda tidak disiapkan secara dinamik dalam mencapai kematangan. Hal-hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah pembinaan moral dan kreatifitas yang sangat penting untuk diperhatikan adalah pembinaan moral dan kreatifitas yang memadai bagi orang-orang muda, sebab ketergantungan generasi tua untuk meneruskan cita-cita yang luhur menjadi tanggung jawab generasi muda. Oleh sebab itu, remaja harus bermoral tinggi serta mempunyai kemampuan yang kreatif (*creative skill*) dan berkembang. Betapa pentingnya pembinaan remaja dan kreatifitasnya sebagai penerus bangsa (Summihatul dkk, 2011: 102).

## 2. Definisi *Creative*

*Creative* dalam Bahasa Indonesia ks. Memiliki daya cipta. He's a c. individual la manusia yang berdaya cipta. Secara umum, pengertian kreatif adalah suatu kemampuan yang ada pada individu tau kelompok yang memungkinkan mereka untuk melakukan terobosan atau pendekatan-pendekatan tertentu dalam memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Kreatif adalah daya cipta seseorang atau kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil yang relative berbeda. Menurut Wollfolk, kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu (hasil) yang baru atau asli atau pemecahan suatu masalah. Cony Seniman menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk baru.

Berikut merupakan beberapa definisi kreatif menurut para ahli:

### 1. Shadiq (2010)

Menurut Sahdiq (2010), pengertian kreatif adalah gagasan terhadap konsep dan rencana untuk kemajuan, gagasan ini dibutuhkan dalam pemikiran dan juga hasil karya seseorang di dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang sedang berkembang.

### 2. Widyatun

Menurut Widyatun (1999), pengertian kreatif adalah kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah yang memberi kesempatan kepada setiap personal untuk berkreasi untuk memunculkan ide-ide baru/adaptif yang memiliki fungsi dan kegunaan secara menyeluruh untuk berkembang.

### 3. James R. Evans

Menurut James R. Evans (1994) pengertian kreatif adalah kemampuan dalam menemukan hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah mindstream di masyarakat dirubah menjadi suatu konsep yang berbeda.

### 4. Supriadi

Menurut Suoriadi, definisi kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif nereda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesti, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrase antara tahap perkembangan.

### 5. Conny R. Semiawan

Menurut Conny R. semiawan, arti kreatif adalah kemampuan dalam membuat suatu gagasan baru dalam upaya memecahkan masalah.

### 6. Havvel

Menurut Havvel, arti kreatif adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu system atau komposisi yang baru.

### 7. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Menurut KBBI, kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, kretivitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinil.

Kreatifitas dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk, diantaranya:

#### 1. Ide

Pemikiran yang kreatif akan menghasilkan ide yang unik dan tidak terpikirkan sebelumnya. Ide merupakan sesuatu pemikiran yang mensiptakan solusi atas masalah yang ada di masyarakat.

#### 2. Produk (barang/jasa)

Produk yang dihasilkan juga merupakan salah satu wujud dari kreatif. Tanpa adanya proses kreatif tentunya yang dihasilkan tidak dapat memenuhi harapan konsumen.

#### 3. Gagasan

Kreatif dapat juga diwujudkan dalam bentuk gagasan-gagasan dalam mengatasi masalah yang ada. Gagasan dapat dikemukakan secara langsung maupun melalui tulisan pendek, buku, dan lain-lain.

Menurut Deddy Halim (2005: 57) dalam buku Psikologi Arsitektur Kreativitas adalah sautu hal yang kompleks, bersifat mental dan tidak berwujud; Tidak bisa dipegang, tetapi bisa muncul ketika kita berada dlam keramaian. Datangnya tiba-tiba tetapi juga pergi tanpa permissi. Jadi kreativitas bisa hadir bahkan tanpa kita menyadarinya. Kreativitas

melibatkan pikiran dan mempertajam proses pemikiran. Ini semua akan menyadarkan kita, bahwa “bakat” memunculkan ide baru ini tidak sepenuhnya tergantung pada adanya kesempatan. Kita dapat melakukannya jika kita dapat memantapkan pikiran kita. Karena kreativitas memerlukan dedikasi.

### **3. Definisi *Center***

*Center* dalam Bahasa Indonesia adalah pusat. Menurut Kamus Umum Inggris Indonesia, (2011), pengertian *center* adalah:

1. Pokok pangkal yang terdiri dari beberapa macam
2. Tempat yang menjadi pokok kedudukan/kegiatan
3. Sesuatu yang menjadi sasaran perhatian

### **4. Pengertian *Youth and Creative Center***

Dari pengertian-pengertian arti seni dan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. *Youth and Creative Center* adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari pengiat kreatif atau tempat yang mewadahi kegiatan dan aktivitas kreatif serta pengunjung dengan didukung sarana dan prasarana lainnya.
2. *Youth and Creative Center* adalah suatu wadah yang merupakan pusat untuk memamerkan, menginformasikan, dan mengkomunikasikan materi-materi kreatif kepada masyarakat.
3. *Youth and Creative Center* adalah suatu wadah yang merupakan pusat untuk belajar berbagai macam aktivitas kegiatan kreatif dari semua cabang pelajaran industry kreatif untuk usia muda.

## **2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek**

Menjelaskan serta memaparkan standar-standar yang harus diterapkan untuk Gedung kreativitas, Gedung apresiasi, dan Gedung-gedung penunjang rancangan yang ditinjau dari beberapa teori arsitektur.

### **2.1.2.1 Gedung Kreatif**

Gedung kreativitas memerlukan fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan komunitas kreatif remaja. Fasilitas yang memudahahi tergantung dari kebutuhan tiap-tiap komunitas. Seperti ukuran ruang, fasilitas penunjang, dan sarana prasarana pendukung. Aktivitas-aktivitas yang diwadahi pada Gedung ini antara lain adalah kriya (batik tulis khas blitar dan gendang), kuliner, tari, multimedia (film). Seperti ukuran ruang, fasilitas penunjang, dan sarana prasarana pendukung. Gedung kreativitas terbagi atas beberapa ruang, yaitu *co-working space*, *maker space*, ruang komunitas.

a) *Co-working space*

*Co-working space* (ruang kerja bersama) merupakan sebuah ruang yang digunakan secara bersama-sama. Ruang ini dirancang untuk memudahkan komunikasi, kolaborasi, dan kerjasama untuk menciptakan output kreatif antar individu. Seperti definisi *Co-working space* itu sendiri yang berasal dari kata '*coworking*' yang bisa diartikan kerja sama atau berkolaborasi. *Co-working space* pada umumnya mengukung konsep *open space* atau *transparency* membuat setiap individu di dalam *Co-working space* dapat lebih aktif berinteraksi. Sebuah *Co-working space* juga biasanya memiliki suasana yang mendukung semangat dan proses kerja.

Tabel 2.1 Kebutuhan runag Co-Working

Ruang	Sumber	Standart
Ruang bersama	Neufert	4 m <sup>2</sup> / orang
Ruang rapat	Neufert	4 m <sup>2</sup> / orang
Ruang print	Neufert	1 m <sup>2</sup> / orang Perabot 2 m <sup>2</sup>
Resepsionis	NAD	1,2 m <sup>2</sup> / orang
Cafetaria (indoor, outdoor) Coffe shop (indoor, outdoor) Dapur utama Ruang penyimpanan bahan makanan	NAD	1,3 m <sup>2</sup> / orang 1,3 m <sup>2</sup> / orang 15% ruang makan 15% luas dapur
Toilet	NAD	Urinoir (1 m <sup>2</sup> ) WC (3 m <sup>2</sup> ) Wastafel (1,5 m <sup>2</sup> )

b) *Maker Space*

*Maker Space* merupakan tempat pembuatan atau ruang kerja. Ruang kerja ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dibutuhkan tergantung dengan kegiatan kreatif apa yang ada.

Tabel 2.2 Kebutuhan ruang Maker Space

Ruang	Sumber	Standart
Kriya (batik tulis)	TTS	Area kerja 300 m <sup>2</sup> Klin room 60 m <sup>2</sup> Gudang 60 m <sup>2</sup>
Kriya (gendang)	TTS	Area kerja 304m <sup>2</sup> Enmating room 121 m <sup>2</sup> Gudang 91 m <sup>2</sup>
Ruang tari	Asumsi	643,72 m <sup>2</sup>
Studio kuliner	Asumsi	25 m <sup>2</sup> / unit
Studio film	Asumsi	30 m <sup>2</sup> / unit
Ruang peralatan	Asumsi	34,40 m <sup>2</sup>
Ruang control musik	NAD	9 m <sup>2</sup> / unit

c) Ruang komunitas

Ruang komunitas merupakan ruang dengan lingkup yang lebih sempit dibanding *co-working space*. Ruangan ini di sediakan untuk setiap komunitas atau cabang kreativitas

yang berbeda. Karena setiap cabang kreativitas pasti memerlukan diskusi yang berbeda dan lebih intens antar individu dalam satu cabang kreatif yang sama.

Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang Komunitas

Ruang	Sumber	Standart
Ruang per-komunitas	NAD	1,5m <sup>2</sup> / orang
Toilet	NAD	Urinoir (1 m <sup>2</sup> ) WC (3 m <sup>2</sup> ) Wastafel (1,5 m <sup>2</sup> )

d) Ruang Kriya (Batik Tulis Khas Blitar)

Ruang Kriya ini dikhususkan untuk pembuatan batik tulis. Pada ruangan ini disediakan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung kegiatan membatik dengan corak khas Blitar yang identik dengan koi, belimbing, dll. Ruang khusus kriya batik tulis ini pasti diperlukan agar pengguna lebih leluasa dalam suatu kegiatan. Ruangan ini juga sebagai bengkel kerja yang menyediakan bahan setengah jadi untuk diproses yang selanjutnya akan dipamerkan di ruang showroom. Kegiatan yang berkaitan dengan proses produksi membatik, mulai dari proses pembuatan pola pada kain, pewarnaan, sampai proses penjemuran. Proses pembuatan batik tulis:

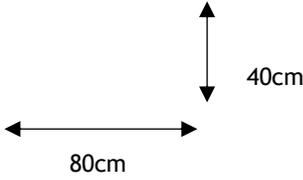
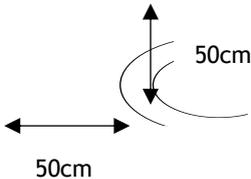
1. Proses pengawetan (*Kettel*)

Kain gulungan dipotong sesuai ukuran dan kebutuhan, kemudian direndam dengan bahan pengawet. Semakin lama direndam, kualitas batik semakin bagus. Setelah direndam, kain dibersihkan dan dijemur, kemudian kain yang sudah kering siap untuk dibatik.

Tempat pengawetan kain mori bermacam-macam bentuk, ada yang berbentuk seperti gentong dan ada yang seperti bak mandi. Selain itu juga ada yang terbuat dari bak plastic non permanen sehingga mudah dipindah-pindah.

Tabel 2.4 Gambar dan Ukuran Bak Pengawetan

Ukuran	Contoh tempat pengawetan
	

Sumber: Perancangan Sentra Batik di Pamekasan, Saadah, Fajriyah)

## 2. Membuat pola dasar

Membuat pola dasar atau motif gambar dengan pensil bagi pembatik pemula, sedangkan bagi yang sudah ahli bisa membuat pola langsung menggunakan malam. Dalam membuat pola dasar ada dua jenis yaitu pola beraturan dan pola bebas.

Tabel 2.5 Alat Membatik

Nama Alat	Gambar
Kompor diameter 25 cm	
Canting batik	



Sumber: Kajian Pustaka, 2019

### 3. Proses Pewarnaan

Kain yang sudah berpola siap untuk diwarnai, pencelupan bahan pewarna pada kain sesuai dengan dengan takarannya. Setelah proses pencelupan, kain dijemur di tempat yang rindang. Tempat pewarnaan kain terbuat dari aluminium 50 cm x 120 cm dengan tinggi 90 cm biasanya dilakukan sambil berdiri. Sedangkan yang terbuat dari kayu berukuran 50 cm x 120 cm biasanya dilakukan sambil duduk, terkadang juga menggunakan bak sebagai tempat pewarnaan.

### 4. Proses Pelorotan

Istilah *pelorotan* adalah istilah dalam dunia batik, yaitu proses perebusan kain di dalam air yang mendidih untuk menghilangkan malam dari kain. Setelah proses pelorotan kain dijemur dan siap untuk diwarnai kembali. Semakin sering dilorot, kain batik semakin mahal. Proses *pelorotan* dilakukan di dalam tong yang berisi air mendidih dengan menggunakan kompor atau tungku serta kayu sebagai alat untuk mengangkat kain yang direbus.

### 5. Penjemuran

Penjemuran merupakan proses yang dilakukan setelah kain diawetkan, diwarnai, dan setelah proses *pelorotan*. Tempat penjemuran ada dua, yaitu langsung dibawah terik matahari dan di tempat yang rindang.

## e) Ruang Kriya Gendang Jimbe

### 1. Pemotongan Kayu

Pertama kali yang harus dilakukan adalah mengukur Panjang kayu dan dipotong sesuai ukuran, mulai dari yang terkecil 10cm, 15cm, 20cm, 30cm, 40cm, 50cm, 60cm, 70cm dan yang paling besar 1,5m. setelah dipotong sesuai ukuran, selanjutnya bagian kayu luar dihilangkan dengan cara dikelupas menggunakan pisau besar sampai bagian putih kayu terlihat.

## 2. Pembubutan

Syarat kayu yang dibubut harus sudah dikelupas dan masih yang agak basah, jika kayu sudah kering tidak bisa dibubut lagi. Proses pembubutan kayu ini menggunakan alat bubt yang dijalankan oleh mesin diesel dan membentuknya menggunakan linggis atau besi besar yang sudah dimodifikasi ujungnya.

Ini adalah proses yang palinh beresiko karena memerlukan tenaga yang cukup besar dan diharuskan sudah terampil dalam membentuk kayu sesuai dengan bentuk jimbe.

## 3. Pengamplasan dan Pewarnaan

Setelah kayu sudah membentuk jimbe kemudian keringkan di bawah sinar matahari. Proses selanjutnya yaitu menghaluskan permukaannya dengan cara diampelas menggunakan mesin yang dijalankan oleh diesel juga. Jika permukaannya sudah benar-benar halus kemudian diberi warna jika ingin warna lain yang bukan natural, setelah warna mengering dilanjutkan dengan memberi plitur agar terlihat mengkilat dan pada campuran plitur tadi diberi obat anti nonol (bubuk kayu) agar tidak muncul lubang-lubang yang menyebabkan kayu keropos.

## 4. Memberi gambar motif

Motif yang dipakai yaitu ada tiga macam, pertama adalah motif dengan teknik ukir. Teknik ini adalah yang paling rumit dan hanya bisa dilakukan oleh orang tertentu. Gambar yang dihasilkan terlihat menonjol dan berefek dua dimensi sampai dititik-titikan pada permukaan jimbe dengan menggunakan alat yang berupa suntik. Sehingga menghasilkan bitnik-bintik warna yang membentuk gambar. Teknik yang ketiga adalah spray atau menggunakan cat yang disemprotkan menggunakan kompresor.

## 5. *Assembling* atau Perakitan

*Assembling* atau perakitan merupakan proses terakhir dari pembuatan jimbe, yaitu pemasangan tali dan kulit. Prosesnya memang agak rumit, namun proses perakitan ini te=rmasuk mudah untuk dipelajari semua orang, karena intinya hanyalah teliti dan telaten. Untuk mengunci dan menyambungkan tali dengan kulit yaitu menggunakan besi yang melingkar sesuai diameter jimbe. Tali yang digunakan adalah tali sepatu dan tali alpin atau rasta. Kulit untuk jimbe berasal dari kulit sapi maupun kulit kambing. Ketika sudah selesai proses merakitnya, kemudian dijemur sebentar agar kulitnya kering dan akhirnya jadilah kendang jimbe yang dibuat melalui banyak proses yang tidak mudah.

## f) Ruang Kreatifitas Kuliner

Ruang kreatifitas untuk kuliner lebih focus terhadap pengemasan. Namun disediakan juga fasilitas untuk melakukan kegiatan kreatifitas untuk mengkreasikan kuliner khas Blitar, namun dengan skala kecil

Tabel 2.6 Kebutuhan ruang kuliner

Kebutuhan Ruang	Sumber	Luasan Ruang
Dapur	NAD	1,5 m <sup>2</sup> / orang
Ruang desain produk	NAD	1,5 m <sup>2</sup> / orang
Ruang ganti	Asumsi	44 m <sup>2</sup>
Ruang loker	Asumsi	45 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	NAD	24,32 m <sup>2</sup>
Toilet pria	NAD	26,4 m <sup>2</sup>
Total luas		147,72 m <sup>2</sup>

g) Studio Tari

Studio tari merupakan ruangan yang disediakan untuk kegiatan latihan tari.

Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang Studio Tari

Kebutuhan Ruang	Luasan Ruang
Studio tari	504 m <sup>2</sup>
Ruang ganti	44 m <sup>2</sup>
Ruang loker	45 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	24,32 m <sup>2</sup>
Toilet pria	26,4 m <sup>2</sup>
Total luas	643,72 m <sup>2</sup>

h) Ruang Multimedia (Perfilman)

Ruang multimedia digunakan untuk pengeditan film. Pembuatan film dapat dilakukan di luar ruangan atau di tempat lain. Gedung hanya menyediakan fasilitas untuk proses pengeditan film.

Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang Perfilman

Kebutuhan Ruang	Sumber	Luasan Ruang
Ruang multimedia	NAD	1,5 m <sup>2</sup> / orang
Ruang rekaman	NAD	30 m <sup>2</sup> / unit
Ruang ganti	Asumsi	3,12 m <sup>2</sup>
Ruang rias	Asumsi	3,12 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	NAD	24,32 m <sup>2</sup>
Toilet pria	NAD	26,4 m <sup>2</sup>
Total luas		85,34 m <sup>2</sup>

### 2.1.2.2 Gedung Apresiasi

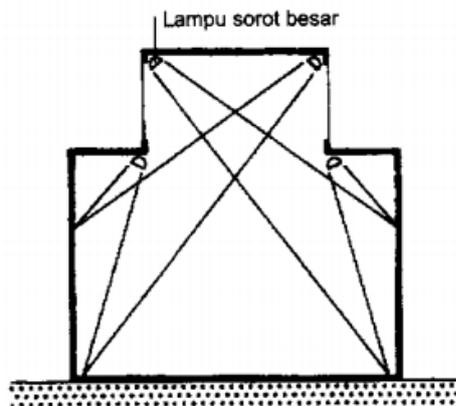
Perancangan Gedung apresiasi merupakan Gedung yang serupa dengan Gedung convention dan museum namun dirancang berbeda untuk mencapai tujuan yaitu rasa apresiasi yang tercipta dari persepsi dalam lingkup perilaku yang didapatkan melalui inderawi yang mendapatkan ransangan. Gedung apresiasi terbagi sesuai dengan output kreativitas yang ditampilkan.

a) Ruang Museum

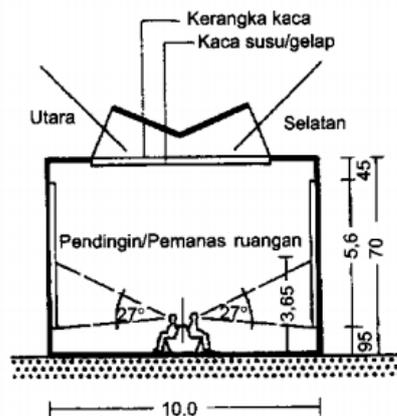
Ruang pameran untuk karya seni haruslah:

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering, dan debu. Kondisi termal harus terjaga
- Mendapatkan cahaya alami yang terang dan peletakan lampu, merupakan bagian yang penting untuk pameran yang baik.

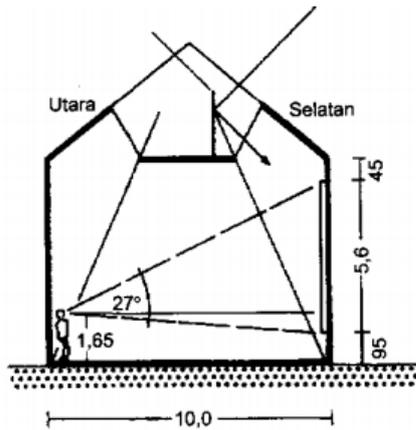
- Tempat penyimpanan lemari untuk lukisan. Ukuran kedalaman lemari 80 cm dan ketinggian 6m.
- Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan.
- Dapat dilihat public tanpa merasa Lelah.
- Sudut pandang normal adalah 16,2. Pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m
- Kebutuhan luas tempat lukisan 3-5 m<sup>2</sup> tempat hiasan gantung.
- Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 9m pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m.



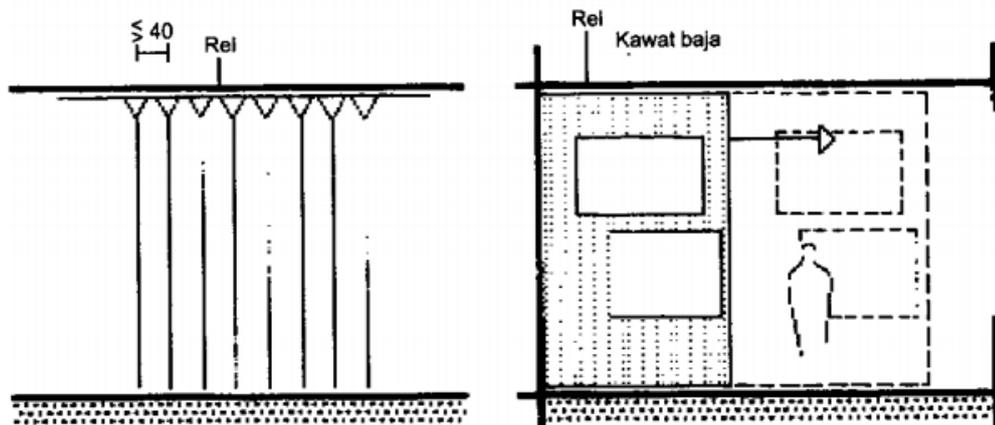
Gambar 2.1 Sorotan Lampu Museum  
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neufferst, Ernst)



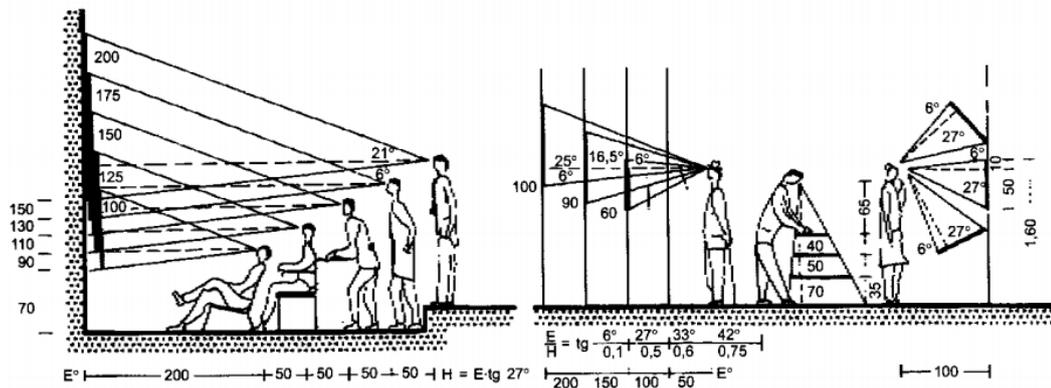
Gambar 2.2 Penerangan Ruangan Museum  
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neufferst, Ernst)



Gambar 2.3 Ukuran dan Bukuan Skylighting Ruang Museum  
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neuffer, Ernst)



Gambar 2.4 Ruang lukisan dengan bingkai yang tergantung pada dinding  
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neuffer, Ernst)



Gambar 2.5 Sudut Pandang dengan Jarak Pandang Ruang Museum  
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neuffer, Ernst)

b) Ruang Auditorium

- Ruang auditorium sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas dan ruang-ruang.
- Ruang persiapan belakang auditorium terpisah harus mempunyai sirkulasi yang luas untuk membawa barang-barang.

- Jalan menuju auditorium terpisah dari tempat penelitian dengan sependek mungkin, dari luar. Bagian dari sisi belakang aula, dengan bangku yang lebih tinggi, di belakang barisan yang paling tinggi.
- Auditorium biasa mempunyai 200 tempat duduk, ketinggian lantai dalam Gedung-gedung institute sekitar 3,50 m.
- Letak duduk dan lorong penonton harus mempunyai sirkulasi dan garis pandang yang baik dan nyaman.
- Tidak ada cahaya alami, system lampu yang mudah digunakan dan fleksible, kaca jendela digelapkan.

### 2.1.3 Tinjauan Pengguna (User)

Adapun pengguna yang nantinya menggunakan Blitar *Creative and Youth Center* diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Pemuda kreatif

Pemuda kreatif merupakan pengguna tetap yang akan menggunakan rancangan ini. Pengguna Gedung kreatif terbagi atas beberapa sektor kreatif:

##### a) Kriya batik tulis khas Blitar

Kegiatan yang dilakukan pada sektor kreatif membuat dibatasi hanya dalam lingkup berapa banyak produksi batik yang dihasilkan. Untuk pembuatan batik dilakukan mulai dari awal hingga akhir, namun hanya dalam skala kecil. Batik yang sudah jadi dapat ditampilkan atau didisplay di galeri dan dapat diperjual belikan secara terbatas. Batik juga dapat dibawa pulang jika yang membuat merupakan pengunjung yang mencoba membuat batik sendiri dan bukan merupakan pengguna tetap Gedung kreatif.

##### b) Kriya gendang jimbe

Kegiatan kreatif pembuatan kendang jimbe hanya dibatasi pada kegiatan pewarnaan, pemberian motif, dan perakitan. Hasil dari kegiatan kreatif ini dapat didisplay di galeri dan dapat diperjual belikan dengan desain yang terbatas dan terbaru atau dapat dibawa pulang oleh pembuat jika pembuat merupakan pengunjung bukan pengguna tetap Gedung kreatif.

##### c) Kuliner

Kegiatan kuliner dibatasi dalam lingkup pengemasan. Bagaimana mendesain kemasan yang menarik hingga menarik konsumen. Hasil dari kreatifitas ini dapat ditampilkan di galeri atau didisplay. Produk dengan pemengemasan yang terbatas dapat menjadi daya tarik baru bagi konsumen maupun produsen. Dapat juga nantinya dibawa pulang oleh pengunjung yang telah membuatnya.

d) Tari

Kegiatan tari yang dilakukan pada Gedung kreatif adalah latihan, dengan penyediaan fasilitas ruang latihan tari. Sedang pada Gedung apresiasi, merupakan fasilitas yang ditujukan untuk menunjukkan hasil latihan yang dilakukan di Gedung kreatif.

e) Perfilman

Kegiatan perfilman hanya dibatasi dalam lingkup produksi atau pengeditan film. Untuk pembuatan film dapat dilakukan di tempat lain atau di luar Gedung kreatif. Hasil dari pembuatan film dapat ditampilkan di ruang auditorium atau disebar luaskan melalui internet atau media masa kini.

2. Pengelola

- Ketua direktur
- Wakil direktur
- Sekertaris
- Karyawan
- Administrasi
- Satpam
- Pekerja kebersihan (OB)

3. Pengunjung

- Wisatawan lokal
- Penggemar kreativitas atsu seni

5. Penjual jasa

Gedung Blitar Youth Creative Center ini digunakan untuk cabang kreatif tertentu yang kini sudah ada di Blitar. Sehingga Gedung ini dapat menunjang dan menaungi kegiatan cabang kreatif tersebut. Cabang kreatif ini sendiri menurut

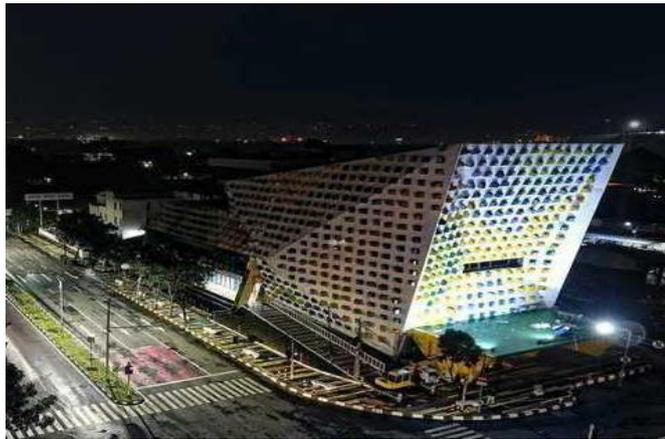
#### 2.1.4 Studi Preseden

1. Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub merupakan Gedung pusat kreatif, sebuah tempat yang digunakan untuk kegiatan kemlompok anak muda kota Bandung yang terkenal memiliki minat serta tingkat kreativitas tinggi. Gedung ini merupakan tempat anak-anak muda Bandung berkarya dan mengerksespresikan kemampuan kreativitasnya. Bandung Creative Hub ini merupakan Gedung pusat kreatif pertama yang didirikan di Indonesia.

Bandung Creative Hub (BCH) ini berdiri di atas sebuah Gedung yang terdiri dari enam lantai bangunan. Gaya atau design arsitektur yang dimiliki Gedung Pusat Kreatifitas di Kota Bandung ini menjadikan salah satu tempat wisata Bandung yang unik. Salah satu contoh uniknya dari Gedung Bandung Creative Hub ini adalah bagian mencolok yang terdapat di sebagian tembok luarnya yang diberi ornament. Hal inilah yang menjadi

pembeda dengan model bangunan gedung-gedung lainnya di Bandung pada umumnya, yang meski secara konsep structural masih sama. Tapi karena Gedung ini merupakan Gedung Kreatif, maka bangunan diberikan sentuhan kreativitas dengan cara menyelimuti bagian luar temboknya dengan extrude atau ornamen. Ornamen atau extrude yang dipasang tersebut selain berfungsi sebagai hiasan, juga diberi lampu di setiap lipatannya. Sehingga ketika malam hari, ornamen atau extrude pada Gedung Bandung Creative Hub ini akan menyala atau memancarkan cahaya. Literature pada bagian Gedung Bandung Creative Hub ini ada yang mengadopsi literature gedung-gedung yang luar negeri seperti Singapura.



Gambar 2.6 Bandung Creative Hub  
(Sumber: [https://tempatwisatadibandung.info/bandung-creative-hub/#Bandung\\_Creative\\_Hub\\_Bandung\\_Creative\\_Center](https://tempatwisatadibandung.info/bandung-creative-hub/#Bandung_Creative_Hub_Bandung_Creative_Center))

Bandung creative Hub yang terdiri dari enam lantai ini memiliki dua puluh ruangan. Untuk memudahkan pengunjung mengakses setiap lantai ini, bangunan Gedung Bandung Creative Hub ini sudah dilengkapi lift dan tangga. Masing-masing ruangan di Gedung Bandung Creative Hub ini memiliki fungsi yang berbeda-beda, disesuaikan dengan kebutuhan. Sehingga, setiap dinding ruangan dalam Gedung ini pun setiap lantainya berbeda. Pada beberapa lantai bangunannya, kita dapat melihat seni gambar mural di dinding. Ruangan Bandung Creative Hub sendiri memiliki ruangan komunitas, fashion, galeri atau museum seperti yang ada di salian art space, nuart sculpture park, kemudian studio tari dan drama, studio music, ruang kelas interaksi seperti yang ada di Saung Angklung Udjo, ICT atau games mungkin juga akan ditambahkan fasilitas escape room seperti di Pandora Experience Bandung atau seperti Game Zone di Champelas Walk dekat Skywalk Cihampelas. Juga terdapat ruang pameran keramik, ruang workshop seni dan innovation room (tidak dimensi printer, laser cutting dan yang lainnya). Pada Gedung ini juga terdapat perpustakaan kreatif hingga fungsi sebagai bioskop di Bandung dengan memiliki kapasitas hingga seratus orang. Pada Gedung ini juga disediakan amphitheater dengan dua big screen yang akan difungsikan sebagai tempat nonton bersama atau acara lainnya.

Gedung Bandung Creative Hub juga terdapat sebuah ruangan yang difungsikan sebagai kantor bersama dan tempat pertemuan lintas sub-sektor industry kreatif seperti Forum Desain Bandung, yang terdiri dari desainer profesional yang telah bergabung dalam asosiasi Aliansi desainer Produk Industri Indonesia (ADPII), Himpunan Desainer Interior (HDII), dan Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI). Pada Bandung Creative Center juga terdapat sebuah runag yang baru pertama kali ada di Indonesai, yaitu, Bandung Design Archive (BDA). Ruangan ini semacam museum desain mini yang memuat berbagai arsip dan dokumentasi desain, terutama Kota Bandung. Kepala Bidang Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tris Avianti menjelaskan sejumlah ruang dan fasilitas yang ada di bandung Creative Hub akan dikelola oleh asosiasi profesi terkait. Di sisi lain, banyak ruang-ruang yang merupakan area yang dapat diakses bebas oleh public, seperti café, perpustakaan, atau galeri.

## 2. Indoestri Makerspace

Indoestri Makerspace adalah studio sebesar 2000 m2 yang menjadi melting pot untuk desainer independent dan para pemilik small business untuk mengembangkan produk-produknya (mostly product design), mulai dari leather, wood working, pottery, metal working sampai 3D printing bisa kita pelajari disini, lengkap dengan semua *equipment*-nya. Lokasi Indoestri Makerspace berada di Jalan Lingkar Luar Barat 36, Jakarta Barat. Indoestri Makerspace terletak di kawasan industry di daerah Jakarta Barat. Gedung ini merupakan Warehouse atau pabrik yang sebagian ruangnya dialih fungsikan menjadi workshop. Suasana Gedung Indoestri sendiri, *clean look, whitespace, industrial* yang menggabungkan lantai dasar dari Indoestri yang terbagia menjadi beberapa beberapa kelas dan *showroom*.



Gambar 2.7 Showroom Indoestri Makerspace  
(Sumber: <http://gearified.net/blog/2014/10/25/indoestri-makerspace>)



Gambar 2.8 Logogram *Selfmade* Indoestri Makerspace  
(Sumber: <http://gearified.net/blog/2014/10/25/indoestri-makerspace>)



Gambar 2.9 *Workshop* di Indoestri Makerspace  
(Sumber: <http://gearified.net/blog/2014/10/25/indoestri-makerspace>)



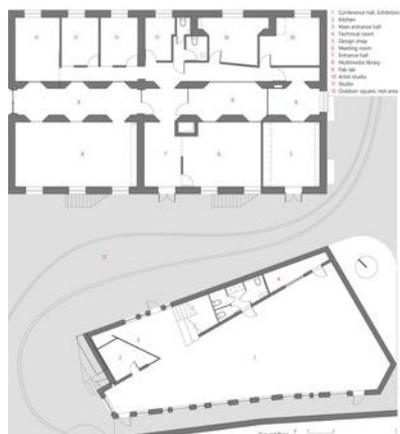
Gambar 2.10 Kelas di Indoestri Makerspace  
(Sumber: <http://gearified.net/blog/2014/10/25/indoestri-makerspace>)

Gedung ini memiliki konsep *selfmade*. Seperti logogram dari Indoestri, bahwa *selfmade* merupakan *spirit and value* dari Indoestri, untuk lebih menghargai proses, kerja keras, dan kreativitas, serta agar memahami bahwa proses manual adalah sebuah

perjalanan Panjang karena butuh ketelitian dan tingkat kesulitannya yang tinggi. Hingga pada akhirnya berbangga dengan hasil karya yang dihasilkan.

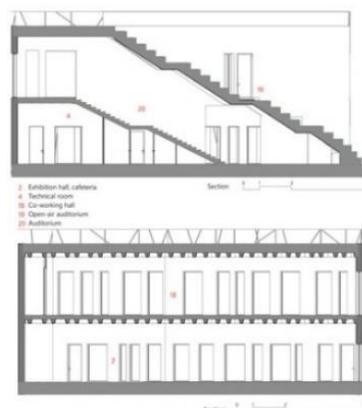
### 3. ARTCOR Creative Center

*Artcor* merupakan pusat industry kreatif yang terletak di pusat bersejarah Chisinau tepatnya di halaman Akademi Seni (AMTAP). Bangunan ini diatur untuk menjadi tempat untuk mengembangkan lingkungan industry kreatif Moldova. *Artcor* menyediakan beragam ruang dan pada lantai dua terdapat ruang *workshop* dan kolaborasi *startup*. Atapnya merupakan teras hijau dengan akses melalui tangga auditorium terbuka yang berorientasi ke monument perumahan Cazimir-Kescho. Bagian kiri dari lantai pertama Gedung mencangkup ruang untuk *workshop*, perpustakaan multimedia, dan ruang rapat. Selain itu, ditambahkan ruang-ruang untuk administrasi, toko buku dan desain.



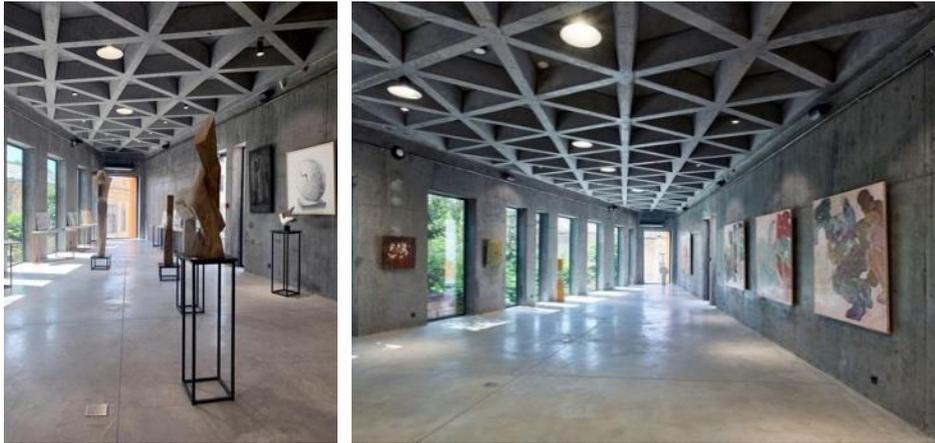
Gambar 2.11 Denah Gedung ARTCOR Creative Center

(Sumber: <https://www.archdaily.com/921208/artcor-creative-center-maxim-calujac>)



Gambar 2.12 Pembagian Fungsi Berdasarkan Lantai

(Sumber: <https://www.archdaily.com/921208/artcor-creative-center-maxim-calujac>)



Gambar 2.13 Conference Hall atau Exhibition Hall  
(Sumber: <https://www.archdaily.com/921208/artcor-creative-center-maxim-calujac>)

Bangunan ini di desain dengan mempertahankan latar belakang sejarah sebanyak mungkin, tetapi juga di sisi lain, tujuannya adalah untuk menciptakan ruang campuran. Bangunan ini di desain agar dapat diakses oleh semua pengunjung, juga membuat bangunan berguna seluruhnya, seperti pada bagian atap yang dapat dieksploitasi.



Gambar 2.14 Gedung ARTCOR Creative Center  
(Sumber: <https://www.archdaily.com/921208/artcor-creative-center-maxim-calujac>)

## 2.2 Tinjauan Pendekatan Desain

### 2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan Desain

Definisi perilaku menurut Clovis Heimsath (1988), dijelaskan bahwa perilaku adalah suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. Sedangkan menurut Notoatmojo (2003), perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Lingkungan fisik berpengaruh terhadap lingkungan secara timbal balik dijelaskan oleh Gibson (Lang) pada diagram berikut:

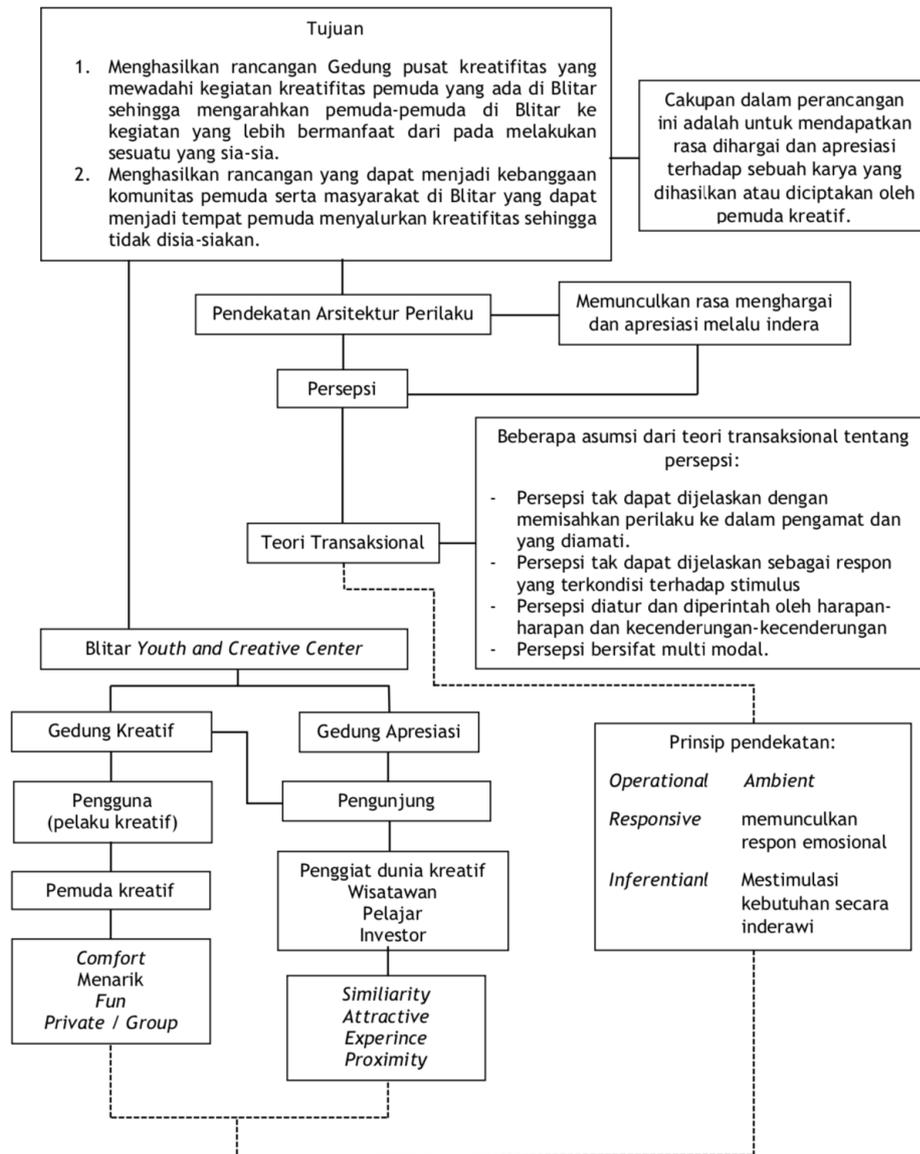


Gambar 2.15 Diagram Pengaruh Lingkungan Gibson (Lang)  
(Sumber: <http://arsibook.blogspot.com/2016/11/arsitektur-perilaku.html>)

Arsitektur perilaku berhubungan dengan psikologi, psikologi adalah ilmu pengetahuan tentang tingkah laku pengetahuan psikis (jiwa) manusia. Sedangkan jiwa diartikan sebagai jiwa yang memateri, jiwa yang meraga, yaitu tingkah laku manusia (segala aktivitas, perbuatan dan penampilan diri) sepanjang hidupnya. Manusia tinggal atau hidup dalam suatu lingkungan sehingga manusia dan lingkungan saling berhubungan dan saling mempengaruhi manusia secara psikologi, adapun hubungan antara lingkungan dan perilaku adalah sebagai berikut:

- a) Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku. Lingkungan fisik dapat membatasi apa yang dilakukan manusia.
- b) Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku. Lingkungan fisik dapat menentukan bagaimana kita harus bertindak.
- c) Lingkungan membentuk kepribadian.
- d) Lingkungan akan mempengaruhi citra diri.

Prinsip-prinsip dalam arsitektur perilaku yang digunakan pada perancangan Blitar Youth and Creative Center menggunakan teori persepsi untuk memunculkan perasaan menghargai dan apresiasi. Persepsi adalah proses dimana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan sekitar. Persepsi merupakan suatu hal yang aktif. Persepsi memerlukan pertemuan nyata dengan suatu benda dan juga membutuhkan proses kognisi serta afeksi. Persepsi seseorang dapat menjelaskan teori tentang desain arsitektur yang mendasarinya. Ada dua dasar teori persepsi. Pertama terfokus pada penerimaan dari pengalaman indera dan yang lainnya pada pikiran sebagai system yang aktif dan saling berhubungan. Terdapat empat teori utama tentang persepsi, yaitu teori Gestalt, teori Steven's Power, teori Transaksional, dan teori Ekologi.



Gambar 2.16 Skema Pendekatan  
(Sumber: Kajian Pustaka, 2019)

Pada perancangan ini teori dari persepsi yang digunakan adalah teori transaksional. Teori ini menjelaskan tentang peranan pengalaman persepsi dan menekankan hubungan dinamis antara manusia dan lingkungan. Persepsi merupakan transaksi dimana lingkungan dan pengamat saling bergantung satu sama lainnya. Menurut William Ittelson (1960), persepsi adalah bagian dari proses yang hidup, di mana setiap orang, dari sudut pandangnya masing-masing menciptakan dunianya, dalam mencapai suatu kepuasan. Teori transaksional membuat beberapa asumsi tentang proses persepsi, beberapa diantaranya adalah:

- Persepsi bersifat multimodal
- Persepsi adalah proses aktif, bukan pasif

- c) Persepsi tak dapat dijelaskan dengan memisahkan perilaku ke dalam pengamat dan yang diamati
- d) Persepsi tak dapat dijelaskan sebagai respon yang terkondisi terhadap stimulus
- e) Hubungan antara manusia-lingkungan adalah dinamis
- f) Citra lingkungan tergantung pada pengalaman masa lalu pengamat, dan juga tergantung pada motif dan sikap masa kini.
- g) Pengalaman masa lalu terproyeksikan ke situasi masa kini dalam hubunannya dengan kebutuhan seseorang
- h) Persepsi diatur dan diperintah oleh harapan-harapan dan kecenderungan-kecenderungan.

Informasi yang didapat seseorang dari lingkungan memiliki properti-properti simbolis yang memberi makna, kualitas *ambient* (tidak kasat mata), memunculkan respon-respon emosional, dan pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan. Seseorang juga menempatkan nilai dan properti estetik terhadap hal tersebut. Karena manusia butuh mengalami lingkungan sebagai sebuah pola hubungan yang penuh makna, maka pengalaman masa lalu membentuk dasar-dasar pemahaman terhadap hal baru. Orang menggambarkan persepsi mereka baik secara terstruktur maupun hanya berdasarkan pengalaman saja. Dalam penjelasan berdasarkan pengalaman terdapat unsur *moods*, perasaan, dan laporan diri (*self-reports*). Sedangkan penjelasan secara terstruktur melibatkan laporan mengenai hasil pengamatan yang actual tentang struktur fisik dan sosial di dunia ini. Kebanyakan arsitek berpikir mengenai dunia secara lebih structural ketimbang orang biasa (Halim, 2005).

Donald Appleyard, seorang arsitek, mencatat apa yang substansial menjadi dasar pandangan para transaksionalis. Dia mengategorikan informasi persepsional ke dalam tiga kategori, yaitu:

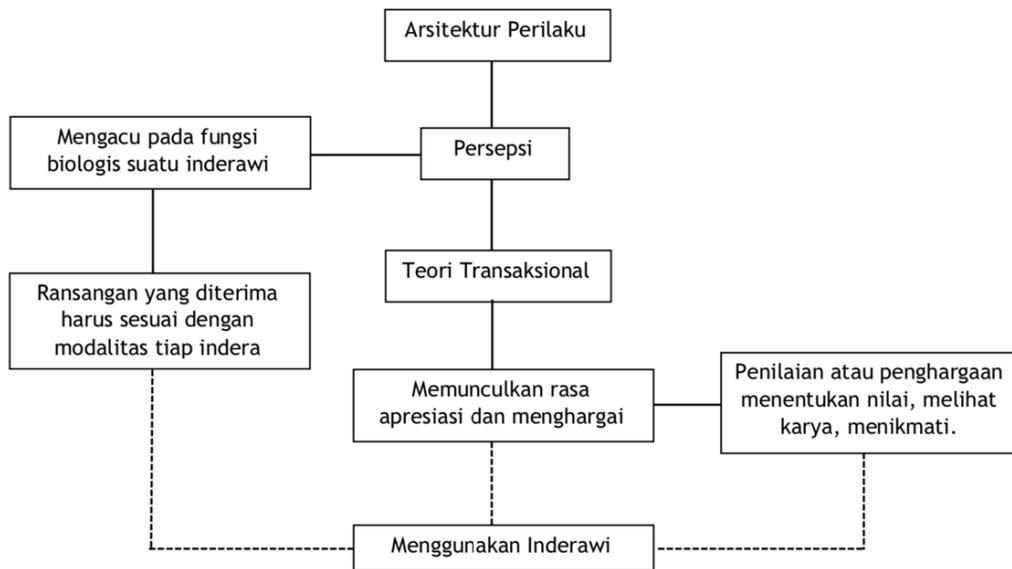
- a) *Operational*, informasi yang dibutuhkan seseorang untuk mencapai tujuannya
- b) *Responsive*, berupa karakteristik-karakteristik yang berbeda dan sangat mengganggu hingga menimbulkan suatu tindakan tertentu
- c) *Inferential*, informasi yang membentuk system *coding* untuk mengenali elemen-elemen yang ada di dunia.

Tabel 2.9 Kategori Informasi Persepsional Menurut Donald Appleyard

Kategori	Keterangan	Prinsip
<i>Operational</i>	Informasi yang dibutuhkan seseorang untuk mencapai tujuannya.	<i>Ambient</i> (tidak kasat mata).
<i>Responsive</i>	Berupa karakteristik-karakteristik yang berbeda dan sangat mengganggu hingga menimbulkan suatu tindakan tertentu.	Memunculkan respon-respon emosional.
<i>Inferential</i>	Informasi yang membentuk system <i>coding</i> untuk mengenali elemen-elemen yang ada di dunia.	Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan.

(Sumber: Psikologi Arsitektur, 2005)

Arsitektur perilaku dengan teori persepsi ini memungkinkan munculnya apresiasi atau rasa menghargai melalui hasil dari proses persepsi tangkapan inderawi.



Gambar 2.17 Diagram Pendekatan  
(Sumber: Kajian Pustaka, 2019)

### 2.2.2 Studi Preseden

Sangkring *Art Space*, Galeri Seni yang berlokasi di Nitripayan RT 01/20 no. 88 Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55182. Dibangun oleh Putu Sutawijaya, pelukis asal pulau Dewata pada 31 Mei 2007 lalu. Sangkring *Art* kini kian memantapkan keberadaannya. Keberadaannya di Nitripayan juga turut mempengaruhi citra daerah ini sebagai ‘kampung kesenian’. Diisi oleh rumah seniman, studio, kantor, kantor maupun galeri seni yang menyebar. Kampung ini seolah menjadi kawasan *edgy* baru di Yogyakarta. Sangkring *Art* yang sudah diakui jadi salah satu galeri seni kontemporer yang mapan jadi salah satu bangunan mencolok di kawasan ini. Nama Sangkring sendiri diambil dari leluhur.



Gambar 2.18 Sangkring *Art Space*  
(Sumber: [www.sangkringartspace.net](http://www.sangkringartspace.net))

Sangkring *Art Space* merupakan salah satu ruang yang dipergunakan sebagai pameran yang ada di Bantul. Sangkring *Art Space* merupakan ruang seni yang didirikan oleh Putu Sutawijaya, seorang seniman visual dan pelukis terkemuka di Indonesia. Selain menyediakan ruang untuk berkembang bagi para seniman lokal, galeri seni yang satu ini juga berkomitmen untuk bertujuan memperkuat identitas seni lokal dalam konteks global. Tercatat ada tiga bangunan yang terdapat di galeri ini, yang masing-masing bagiannya dinamakan Sangkring *Art Space*, Sangkring *Art Project*, dan Bale Banjar (Retno: 2016).

Sangkring *Art Space* berbagai fasilitas lain untuk melengkapi kebutuhan pengguna. Fasilitas-fasilitas tersebut adalah:

1. *Artshop*

*Artshop* merupakan ruang transaksi yang memajang karya-karya *home-grown artist* SAS (Sangkrin *Art Space*), juga berbagai *merchandise*, aksesoris, buku, patung, dan berbagai produk seni lainnya



Gambar 2.19 *Artshop* (Sangkring *Art Space*)  
(Sumber: [www.sangkringartspace.net](http://www.sangkringartspace.net))

2. *Mini library*

Menyediakan koleksi beragam buku tentang seni rupa dan yang lain. Buku-buku di SAS bisa diakses public sebagai bacaan atau referensi tentang dunia seni.

3. *Homestay*

SAS menyediakan tiga kamar penginapan di dalam area SAS yang bisa digunakan sebagai hunian sementara seniman yang sedang residensi atau disewakan untuk umum dengan reservasi terlebih dahulu. Desain dan tata letak kamar yang nyaman akan memberikan pengalaman menginap dengan suasana seni yang kental.

4. *Coffeshop*

Sebuah ruang tamu untuk pegiat seni atau siapapun di SAS yang menyediakan makanan serta minuman dengan suasana *outdoor*.

## 5. Studio musik

Studio musik ini merupakan fasilitas yang melengkapi.

Bagian Sangkring *Art Space* terletak di arena depan galeri. Ruangan ini merupakan galeri seni yang dibangun dengan *style* ala *New York*. Sangkring *Art Space* merupakan ruang pameran khusus berstandar internasional, sedangkan Sangkring *Art Project* merupakan ruang terbuka yang digunakan untuk mendukung ide-ide luar biasa dari seniman. Lain halnya dengan ruangan terakhir yaitu Bale Banjar. Tempat ini merupakan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh para seniman untuk bertukar ide. Selain itu tempat ini masih memiliki berbagai fasilitas menarik lainnya mulai dari *artshop*, *mini library*, *coffeshop*, studio musik hingga *homestay* yang dapat disewa oleh masyarakat luas.

Tabel 2.10 Prinsip perilaku persepsi pada Sangkring Art Space

Fasilitas	Prinsip	Keterangan
<i>Artshop</i>	- <i>Ambient</i> - Memunculkan respon-respon emosional.	<i>Artshop</i> memunculkan respon suatu rasa menghargai atau apresiasi terhadap sebuah karya. Rasa yang muncul akibat respon indrawi yang bersifat <i>ambient</i> .
<i>Mini library</i>	- Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan. - <i>Ambient</i>	Perpustakaan sebagai sumber referensi untuk menciptakan suatu karya secara tidak langsung memotivasi pengguna untuk menciptakan suatu karya.
<i>Homestay</i>	- Memunculkan respon-respon emosional.	Penginapan yang kental dengan karya seni memunculkan perasaan dihargai. Dengan nuansa seni yang kental, secara tidak sengaja memaksa pengguna untuk terus berfikir kreatif dan inovatif.
<i>Coffeshop</i>	- Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan. - Memunculkan respon-respon emosional.	<i>Coffeshop</i> merupakan tempat yang identic untuk memunculkan suatu ide kreatif yang inovatif. Fasilitas <i>coffeshop</i> memaksa pengunjung memunculkan respon terhadap suatu ide gagasan kreativitas.
Studio music	- Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan.	Secara tidak langsung suatu fasilitas akan memotivasi pengguna untuk terus menghasilkan suatu karya.

(Sumber: Kajian Pustaka, 2019)

### 2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan

Pengaplikasian pendekatan didapatkan melalui penyediaan fasilitas yang menunjang serta mendukung kegiatan kreatif pemuda. Prinsip yang digunakan hanyalah untuk mendapatkan tingkat kepuasan para penggemar kreatif. Dengan adanya apresiasi atas karya, diharapkan penggemar kreatif semakin produktif dalam menghasilkan hasil karya yang kreatif.

Tabel 2.11 Aplikasi Prinsip Pendekatan

Prinsip	Aplikasi Pendekatan
<i>Ambient</i>	<i>Ambient</i> bersifat tidak kasat mata, sehingga prinsip ini berhubungan dengan perilaku dalam teori persepsi muncul melalui ransangan inderawi sehingga memunculkan rasa menghargai serta apresiasi terhadap sebuah hasil karya kreatif. Dalam penerapannya, ruangan pada bangunan didesain dengan mempertimbangkan setiap kebutuhan kegiatan kreatif. Bentuk pada rancangan dan ruang pada

	rancangan juga dapat memunculkan suatu perasaan yang bersifat tidak kasat mata.
Memunculkan respon-respon emosional.	Dalam prinsip ini, dapat diaplikasikan dengan konsep ruang atau bentuk bangunan yang memiliki tujuan memaksa penggiat kreatif atau pemuda terus berfikir kreatif serta inovatif untuk menghasilkan suatu output. Dapat dilakukan dengan menempatkan nilai dan property estetika terhadap rancangan, karena suatu lingkungan dapat mempengaruhi suatu pola pikir yang penuh makna serta dapat membentuk dasar-dasar pemahaman terhadap hal baru.
Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan.	Pengalaman membentuk perilaku pada persepsi ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan serta kepada seberapa penting penggunaannya. Dalam pengaplikasian prinsip ini dapat dengan memberikan berbagai fasilitas yang dapat menunjang kegiatan kreatif pemuda. Serta dapat menggunakan elemen-elemen yang terdapat pada lingkungan yang dapat memotivasi untuk memunculkan suatu ide atau gagasan.

(Sumber: Tinjauan Pustaka, 2019)

### 2.3 Tinjauan Nilai-nilai Islami

Tinjauan nilai Islam pada rancangan diambil dari Q.S. Ashr: 1-3 mengenai filosofi waktu yang menjelaskan berharganya sebuah waktu sehingga tidak untuk digunakan secara sia-sia.

#### 2.3.1 Tinjauan Pustaka islami

Mengisi waktu luang dengan sesuatu bermanfaat sangatlah dianjurkan dalam agama untuk menghindari sesuatu yang negative atau sia-sia. Salah satu kegiatan yang bermanfaat dimunculkan dalam perancangan ini. Perancangan ini memaksa penggunaannya untuk melakukan suatu hal yang kreatif untuk menghindari terbuangnya waktu untuk hal yang negatif dan lebih terarahkan ke arah yang positif.

Al- Razi mengatakan dalam *al-Tafsir al-kabir* bahwa waktu itu ajaib, unik dan penuh misteri. Dalam perjalanan waktu manusia, terkumpul berbagai takdir kehidupan yang tidak diketahui siapapun. Di sana ada kebahagiaan dan kesedihan, kemakmuran dan kemelaratan, sehat dan sakit, serta hidup kaya dan miskin. Namun demikian, kedudukan manusia hakikatnya tergantung pada detik-detik terakhir hidupnya. Bisa jadi sepanjang hidupnya dipenuhi dengan kemaksiatan pada Allah, menyusahkan orang lain, gaya hidup yang hedonis, tapi menjelang kematiannya ia bertobat kepada Allah dan menyebarkan cinta kasih kepada sesama sehingga dengan itu ia mendapatkan predikat husnul khatimah (akhir yang baik). Sebagaimana waktu asar (sore hari) adalah saat-saat terakhir siang sebelum berganti malam.

Dalam kata *al-‘ashr* ayat pertama surat Al-‘ashr menurut ulama tafsir bisa berarti waktu atau masa secara mutlak, bisa juga merujuk pada waktu secara spesifik. Adapaun yang menafsirkan sumpah Allah di sini merujuk masa kenabian memaknai surah Al-‘Ashr sebagai penegasan bahwa umat Islam adalah umat akhir zaman. Seakan-akan Allah ingin

memperingatkan pada umat akhir zaman untuk lebih menghargai waktu, jangan sampai merugi dan menyesal ketika kematian telah datang atau ketika kehidupan sudah dicabut dari Bumi ini. Secara kebahasaan, kata 'Ashr bisa juga berarti jus atau perasan. Bila direnungi, ada hubungan secara implisit antara kedua makna ini. Dalam artian, waktu yang selalu silih berganti seakan-akan bertugas untuk menyaring antara orang sukses dan orang gagal, antara negara maju dan negara berkembang, dan antara peradaban yang unggul dan peradaban yang terpuruk.

Pada ayat kedua, Allah menetapkan kerugian pada diri manusia,  
“sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian.”

Menurut M. Quraish Shihab tidak hanya berarti rugi, melainkan juga bisa berarti dalam celaka. Sesat dan hal-hal lainnya yang bermakna negative. Terkait dengan waktu hidup manusia, orang yang umurnya tidak diisi dengan hal yang produktif, maka termasuk golongan yang merugi dan tidak mensyukuri nikmat Allah berupa umur yang telah diberikan. Sebab, modal manusia yang paling berharga adalah waktu. Orang yang mampu mendayagunakan dan memanajemen waktu dengan baik, besar kemungkinan akan sukses di masa mendatang.

Pada ayat terakhir, Allah mengecualikan orang-orang yang tidak termasuk merugi,  
“kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shaleh dan nasihat menasihati supaya mentaati kebenaran dan ansihat menasihati supaya menetapi kesabaran.”

Dari ayat tersebut dipahami bahwa orang-orang yang tidak rugi, sesat dan sengsara dalam menjalani kehidupannya diisyaratkan empat hal. Pertama, beriman terhadap ajaran agama dalam konteks tertentu iman bisa diartikan dengan keyakinan, cita-cita, kepercayaan diri, optimis, dan motif perbuatan. Kedua, amal saleh. Yakni aktualisasi dari iman. Seseorang tidak cukup memiliki keyakinan dalam hati, berfikir positif dan optimis, tapi juga perlu diikuti dengan aksi nyata mewujudkan dan memperjuangkan apa yang diyakini. Ketiga, saling menasihati atau berwasiat dalam hal kebenaran dan kesabaran. Orang Islam tidak semestinya egois hanya memikirkan diri sendiri, tapi juga peduli memikirkan nasib orang lain. Ini diwujudkan dengan saling membantu, saling memberi masukan dan saling memotivasi.

### **2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam**

Penerapan nilai-nilai islami pada Q.S Al-'Ashr mengenai filosofi serta pengelolaan waktu, sehingga waktu tidak untuk disia-siakan dan lebih baik diisi untuk suatu kegiatan yang positif dan bermanfaat.

Tabel 2.12 Aplikasi Prinsip Islami

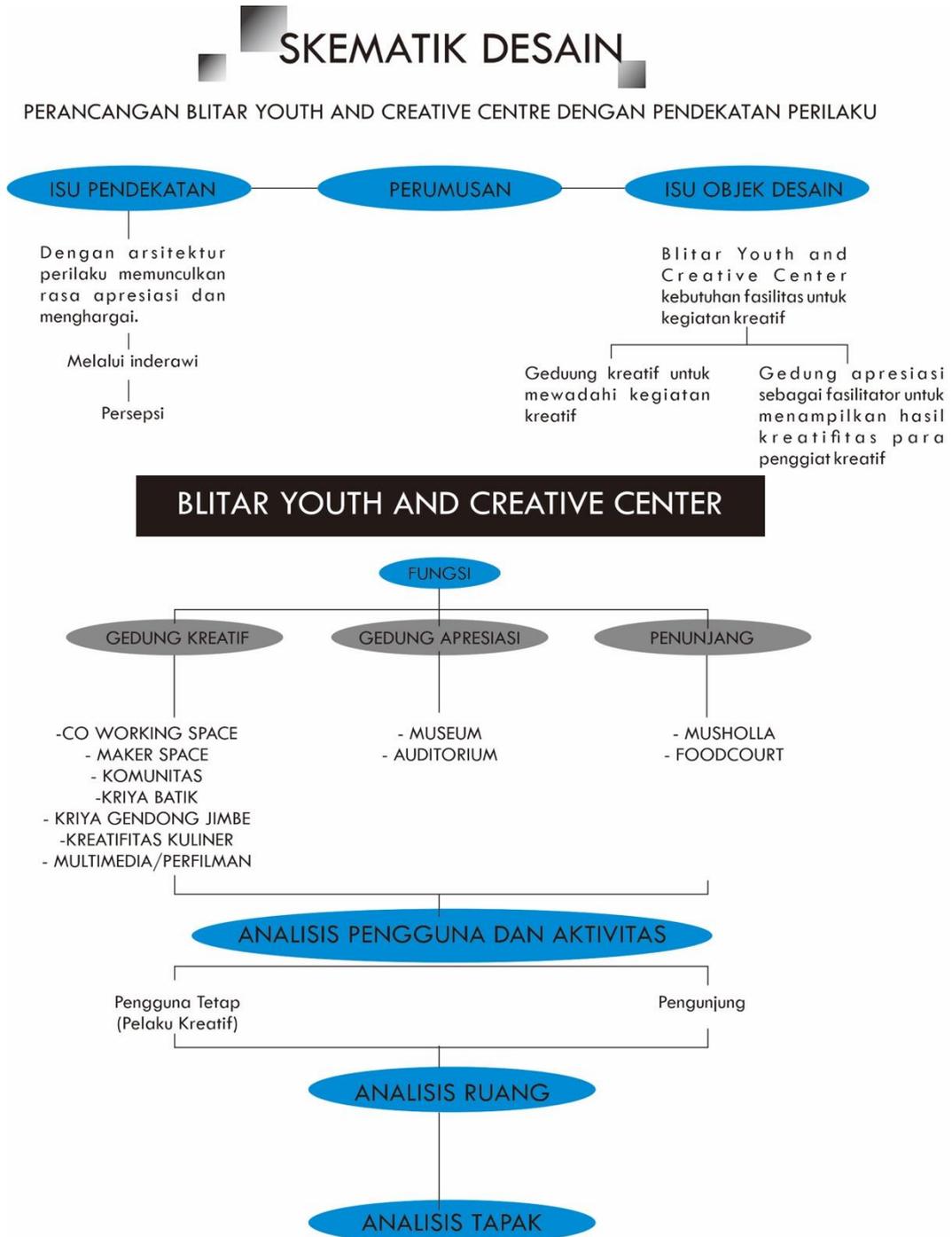
Kutipan Ayat	Prinsip Nilai Islami		Penerapan
<p>Demi masa.                      Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian.                      (QS Al-'Ashr: 1-2)</p>	<p>Produktif</p>		<p>Rancangan dirancang dengan fasilitas yang mendukung serta memotivasi setiap kegiatan kreatif yang dilakukan pemuda. Sehingga pemuda dapat lebih menghasilkan ide gagasan yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan rancangan yang mendukung untuk berinovasi, produktivitas pada suatu karya atau output akan berkembang.</p>
	<p>Mamunculkan respon-respon emosional</p>	<p>Pesan-pesan motivasional yang menstimulasi kebutuhan.</p>	
<p>Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shaleh dan nasihat menasihati supaya mentaati kebenaran dan ansihat menasihati supaya menetapi kesabaran.                      (QS Al-'Ashr: 1)</p>	<p>Kerjasama</p>		<p>Penyediaan <i>co-working space</i> yang mendukung kegiatan penciptaan suatu karya melalui suatu diskusi, bukan secara individual. <i>Co-working space</i> mendukung kolaborasi untuk menciptakan suatu kreativitas yang inovatif antar individu. <i>Co-working space</i> biasanya memiliki suasana yang mendukung serta memilki lebih banyak ruang terbuka.</p>
	<p><i>ambient</i></p>	<p>Mamunculkan respon-respon emosional</p>	

(Sumber: Kajian Pustaka, 2019)

**BAB III**  
**METODE PERANCANGAN**

**3.1 Tahap Programming**

Tahap programming berisi tentang gagasan perancangan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan metode perancangan yang digunakan. Pada pembahasan tersebut dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skematik Desain  
(Sumber: tinjauan Pustaka, 2019)

Metode perancangan merupakan metode untuk mencapai suatu rancangan yang berdasarkan dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan yang menjawab isu yang ada sehingga memudahkan perancang dalam proses merancang suatu rancangan arsitektur. Metode perancangan ini beracu pada pendekatan apresiasi. Rancangan yang memiliki pendekatan apresiasi ini dapat dicapai dengan metode cyclic.

### **3.2 Tahap Pra Rancangan**

Tahap pra rancangan terdiri dari Teknik pengumpulan dan pengolahan data, Teknik analisis perancangan, teknik sintesis, dan perumusan konsep dasar (*tagline*). Pada pembahasan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam perancangan Blitar *Creative Youth Center* untuk mencapai tujuan dari perancangan ini:

##### **3.2.1.1 Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari (Anwar, 2004). Dalam pencarian data primer dapat diperoleh melalui beberapa cara, yaitu:

##### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan suatu data yang kualitatif. Dari pencarian data melalui wawancara, data yang didapat mampu mendukung suatu rancangan yang sesuai dengan sasaran pengguna dalam rancangan. Tahap wawancara dapat dilakukan dengan mewawancarai pemuda, anggota komunitas, dan penduduk yang ada di kota Blitar. Tahapan ini dilakukan untuk mencari isu permasalahan dan fakta pada tapak. Data yang didapatkan dari hasil wawancara kemudian dikaitkan dengan rancangan dan pendekatan yang ada untuk mendukung rancangan agar mencapai tujuan rancangan.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan proses pencarian data dalam bentuk gambar atau catatan yang didapatkan melalui terjun langsung ke tapak. Dokumentasi merupakan bukti penguat suatu data tentang adanya isu permasalahan dan fakta yang ada pada tapak perancangan. Dokumentasi juga sebagai penguat suatu rancangan untuk mencapai tujuan utama suatu rancangan. Dokumentasi dilakukan pada tapak yang akan digunakan untuk merancang yaitu di Jalan DR. Wahidin, Kecamatan Kepanjenkidul, Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur. Dalam proses dokumentasi, data yang diambil berupa fakta yang ada pada tapak dan berbentuk gambar maupun catatan.

### 3. Observasi

Dalam pencarian data melalui observasi dilakukan dengan cara terjun langsung ke tapak objek perancangan. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang berupa fakta pada tapak. Dalam proses pencarian data pada tapak ini, dilakukan agar dapat merasakan langsung tapak serta untuk memudahkan dalam proses analisis. Observasi juga dilakukan pada objek yang serupa dengan objek rancangan. Hal ini dilakukan untuk mencapai rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sehingga rancangan dapat tepat sasaran.

#### 3.2.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, tidak langsung dari penulis (Anwar, 2004). Terdapat beberapa cara untuk menemukan data sekunder, yaitu:

##### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka bersumber dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, internet, dan sumber lain yang dapat memberikan data mengenai perancangan. Data yang didapatkan mengacu pada objek untuk mencapai rancangan sesuai tujuan. Data ini juga sebagai tolak ukur untuk mengkaji rancangan sesuai dengan pendekatan yang digunakan pada objek rancangan.

##### 2. Studi Preseden

Studi preseden atau studi banding berfungsi sebagai telaah objek rancangan berdasarkan dengan objek yang telah ada. Telaah ini berfungsi sebagai acuan dalam mendesain atau merancang objek rancangan. Terdapat dua pembagian dalam studi preseden, yaitu studi preseden objek dan studi preseden pendekatan.

#### 3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Analisis merupakan proses pertimbangan untuk mencapai suatu objek rancangan. Analisis merupakan cara untuk mencapai rancangan yang sesuai dengan penyesuaian terhadap tapak yang ada. Dalam analisis terdapat beberapa pembagian, yaitu:

##### 3.2.2.1 Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan tahap yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Analisis fungsi terbagi menjadi empat bagian, yaitu, fungsi primer, sekunder, penunjang, dan servis. Analisis fungsi berguna untuk mengelompokkan kebutuhan akan ruang pada rancangan *Bitar Creative and Youth Center* sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dihasilkan beberapa klasifikasi kebutuhan yang dapat menunjang kebutuhan pengguna dan ruang di dalam rancangan.

### **3.2.2.2 Analisis Pengguna dan Aktivitas**

Analisis pengguna dan aktivitas berfungsi untuk mengidentifikasi pengguna yang menggunakan rancangan. Analisis ini juga berfungsi untuk mengetahui apa saja kegiatan yang akan dilakukan dalam objek rancangan sehingga dapat menjadi tolak ukur analisis yang selanjutnya. Dalam analisis fungsi semua saling berkesinambungan. Dari analisis pengguna akan ditemukan jenis-jenis aktivitas dan jumlah pengguna terhadap objek rancangan yang dapat mendukung analisis ruang untuk menemukan ukuran ruang yang diperlukan.

### **3.2.2.3 Analisis Ruang**

Analisis ruang berfungsi untuk menganalisis apa saja kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam objek rancangan. Dalam analisis ruang membutuhkan data dari analisis pengguna dan aktivitas yang kemudian data ditinjau ulang untuk diperhitungkan sirkulasi pada ruang hingga mendapatkan ruang yang ideal.

### **3.2.2.4 Analisis Tapak**

Dalam analisis tapak terdapat beberapa aspek yang dapat menentukan tapak yang sesuai untuk objek desain. Dalam analisis tapak kelebihan pada tapak ditinjau ulang dan didapatkan solusi untuk permasalahan yang ada pada tapak tersebut terhadap bangunan. Beberapa aspek yang terdapat pada analisis tapak antara lain:

#### **1. Matahari**

Memperhatikan orientasi matahari yang dapat mempengaruhi objek rancangan.

#### **2. Angin**

Menentukan arah angin yang terdapat pada tapak agar objek rancangan mendapatkan sirkulasi udara yang merata dan baik.

#### **3. Hujan**

Mengukur intensitas hujan yang ada pada tapak, sehingga dapat menentukan perencanaan terhadap kebutuhan drainase serta daerah resapan pada tapak objek rancangan.

#### **4. Sirkulasi**

Menentukan potensi sirkulasi pintu keluar masuk ke dalam tapak dan keluar tapak serta sirkulasi di dalam tapak. Sirkulasi ini meliputi sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.

#### **5. Vegetasi**

Vegetasi dapat mengikuti hasil dari yang lain atau dapat tergantung dari poin analisis yang lain. Vegetasi juga dapat berupa rancangan area terbuka hijau yang disediakan pada tapak.

## 6. Zoning

Zoning berguna untuk menentukan pembagian area atau massa sesuai dengan kebutuhan fungsi primer, sekunder, penunjang, dan servis. Selain itu zoning juga berguna untuk membagi area sesuai dengan privat, semi public, atau public.

### 3.2.2.5 Analisis Bentuk

Menentukan bentuk pada objek dapat ditentukan melalui bagaimana respon bangunan terhadap tapak serta kebutuhan ruang dan fungsi yang ada pada objek rancangan.

### 3.2.2.6 Analisis Struktur

Analisis struktur berfungsi untuk mengetahui kebutuhan struktur untuk menghasilkan bangunan yang kokoh pada objek rancangan. Terdapat beberapa struktur utama yang harus diperhatikan, yaitu pondasi, kolom, balok, dan atap.

### 3.2.2.7 Analisis Utilitas

Analisis utilitas diperlukan untuk mengetahui kebutuhan utilitas untuk objek rancangan serta dalam menentukan letak posisi dan alur siklus utilitas tersebut pada objek rancangan.

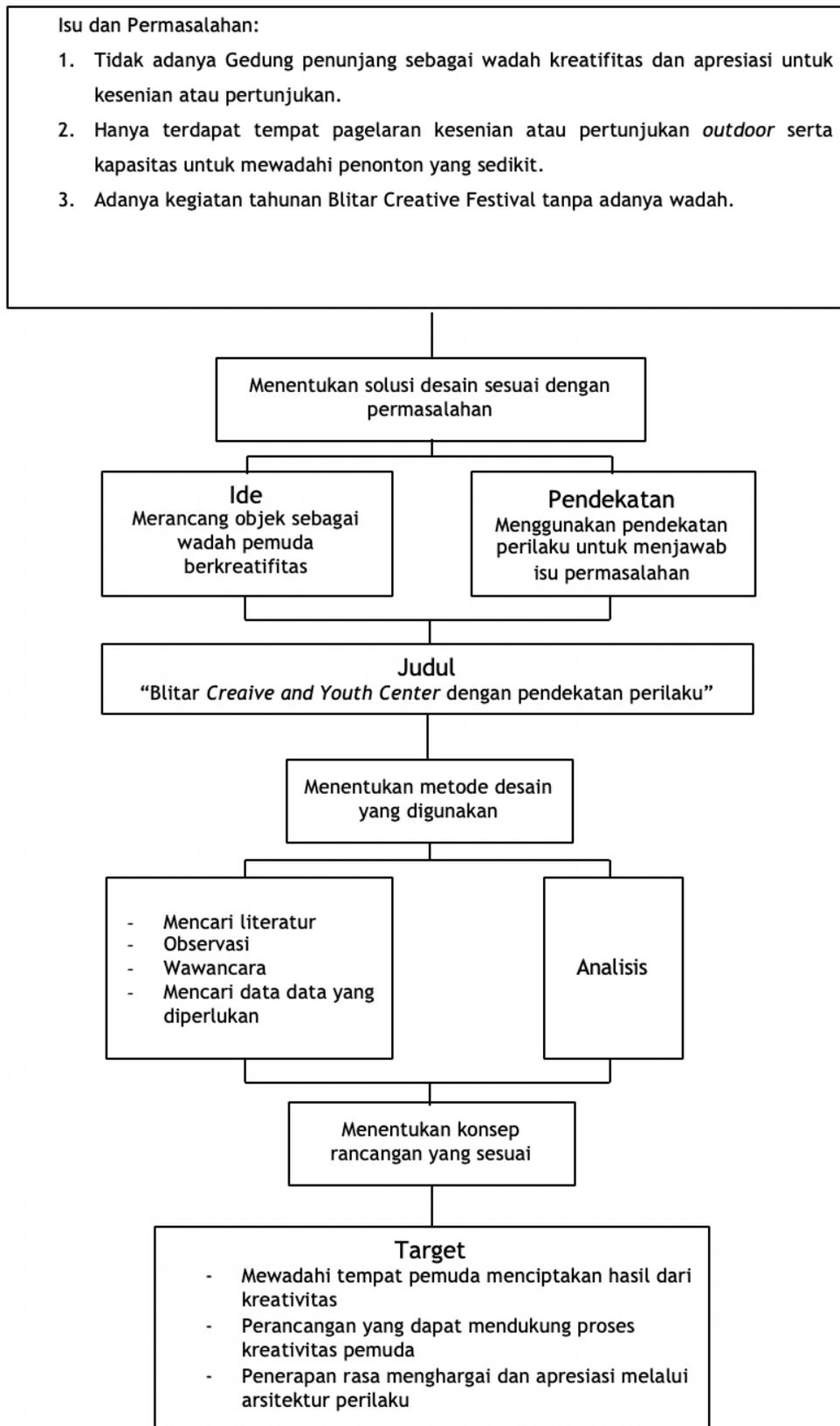
## 3.2.3 Teknik Sintesis

Setelah melalui tahap analisis hingga menemukan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan dengan berbagai pertimbangan yang ada, kemudian dilanjutkan ke tahap sintesis/konsep. Pada tahap ini, rancangan dirancang dengan melakukan penyesuaian terhadap tema yang diambil. Rancangan Blitar *Creative and Youth Center* ini mengambil tema apresiasi. Sehingga, rancangan yang ada dikaji ulang agar berkesinambungan dengan tema yang ada atau tema yang telah dipilih. Dalam tahapan sintesis/konsep terdapat pembagian konsep, yaitu konsep makro (konsep dasar) dan konsep mikro (konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas). Dalam konsep makro, konsep harus diterapkan dalam skala makro dalam bangunan atau secara keseluruhan. Konsep makro atau konsep dasar ini menjadi dasar dari semua konsep yang ada pada rancangan ini. Pada konsep mikro, penerapan konsep diterapkan dalam skala tiap-tiap detail yang ada. Seperti pada konsep tapak, konsep harus diterapkan pada tapak sehingga konsep tidak melenceng serta menghasilkan rancangan yang baik dan sesuai. Begitu pula pada konsep-konsep mikro yang lain.

#### 3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (*tagline*)

Perancangan memunculkan rasa apresiasi atau menghargai yang merupakan sebuah persepsi yang dapat muncul akibat inderawi yang menangkap melalui ransangan sensoris. Ransangan didapatkan melalui modulitas tiap indra, yaitu sifat sensoris dasar dari masing-masing indera manusia. Sifat sensoris tersebut adalah cahaya untuk pengelihatannya, bau untuk penciuman, suhu untuk perasa, bunyi untuk pendengaran, sifat permukaan untuk peraba, dan sebagainya. Pada rancangan ini rasa apresiasi dapat muncul melalui output kreativitas yang dihasilkan oleh pemuda kreatif. Pemuda kreatif dapat menghasilkan suatu output kreatif dengan sarana dan prasarana yang mendukung serta bangunan atau ruang yang dapat mendukung munculnya ide kreativitas. Sehingga, untuk mendukung kegiatan tersebut tagline dari perancangan Blitar *Youth and Creative Center* adalah *Creative Space*.

### 3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar 3.2 Skema Tahapan Perancangan  
(Sumber: tinjauan Pustaka, 2019)

## BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIKA PERANCANGAN

### 4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan

Persyaratan tapak memuat data lokasi yang menjadi acuan awal untuk proses menganalisis. Data tapak memuat peraturan tata guna lahan serta data secara fisik maupun non-fisik tapak.

#### 4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Kota Blitar yang juga dikenal dengan sebutan kota Patria, kota Lahar, dan Kota Plokamator secara legal-formal didirikan pada tanggal 1 April 1906. Dalam perkembangannya kemudian momentum tersebut ditetapkan sebagai hari jadi Kota Blitar. Walaupun status pemerintahannya adalah Pemerintah Kota, tidak sertamerta menjadikan mekanisme kehidupan masyarakatnya seperti yang terjadi di kota-kota besar. Memang ukurannya pun tidak mencerminkan sebuah kota yang masih tergolong antara klasifikasi kota kecil dan kota besar. Secara factual sudah bukan kota kecil lagi, tetapi juga belum menjadi kota besar.

Membicarakan Kota Blitar, tidakkah lengkap kalau tidak menceritakan semangat kejuangan yang tumbuh berkembang dan kemudian terus menggelora serta menjiwai seluruh proses kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di kota ini. Di kota ini tempat tempat disemayamkan Bung Karno, Sang Plokamator, Presiden Pertama RI, ideologi dan pemikir besar dunia yang dikagumi baik oleh masyarakat Indonesia maupun masyarakat dunia. Kota Blitar juga merupakan salah satu tempat bersejarah bagi Bangsa Indonesia, dimana sebelum dicetuskan Proklamasi di tempat ini telah diserukan kemerdekaan Indonesia yang diikuti dengan pengibaran Sang Merah Putih yang kemudian berujung pada Pemberontakan PETA oleh Sudanco Supriyadi.

Masyarakat Kota Blitar sangat bangga sebagai pewaris Aryo Blitar, pewaris Supriyadi dan pewaris Soekarno, yang nasionalistik-patriotik. Pemerintah Kota Blitar sadar akan hal ini, semangat itu dilestarikan dan dikobarkan, dimanfaatkan sebagai modal pembangunan kedepan. Tidak heran kalau akronim PATRIA dipilih sebagai semboyan. Kata PATRIA ini disusun dari kata PETA, yang diambil dari legenda Sudanco Supriyadi yang memimpin pemberontakan satuan Pembela Tanah Air (PETA) di Blitar pada jaman penjajahan Jepang, serta dari kata tertib, rapi, indah, dan aman.

Selain itu, kata PATRIA memang sengaja dipilih karena didalamnya mengandung kata "Cinta Tanah Air". Sehingga dengan menyebut kata PATRIA orang akan terbayang kobaran semangat nasionalisme yang telah ditunjukkan oleh para patriot bangsa yang ada di Kota Blitar melalui roh perjuangannya masing-masing.

#### 4.1.1.1 Geografis

Kota Blitar adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Secara geografis, kota Blitar terletak di sebelah selatan Provinsi Jawa Timur, berada di kaki gunung Kelud dengan ketinggian 156 meter dari permukaan laut, dan bersuhu udara rata-rata cukup sejuk antara 24 - 34 derajat Celsius. Letak astronomis kota Blitar berada pada koordinat 112<sup>o</sup>14' - 112<sup>o</sup>28' Bujur Timur dan 8<sup>o</sup>2' - 8<sup>o</sup>8' Lintang Selatan. Kota Blitar dikelilingi oleh wilayah Kabupaten Blitar, dapun batas-batas wilayahnya dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Sebelah Utara : Berbatasan dengan kecamatan Nglegok dan Kecamatan Garum Kabupaten Blitar
2. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan kecamatan Sanankulon dan Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
3. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kecamatan Sanankulon dan Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
4. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kecamatan Kanigoro dan Kecamatan Garum Kabupaten Blitar.

Kota Blitar terletak diantara 150 - 200 m di atas permukaan laut. Dilihat dari ketinggian tersebut kota Blitar termasuk dalam kategori daerah datar. Sedangkan pembagian daerah ketinggian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pembagian Daerah Ketinggian

Ketinggian	Luas	Persentase dari luas wilayah
175 - 200 meter dpl	605.203 Ha	18.577% dari luas wilayah
150 - 175 meter dpl	1.055.200 Ha	32.359% dari luas wilayah
150 meter dpl	692.234 Ha	21.248% dari luas wilayah

(Sumber: Kota Blitar dalam Angka, 2019)

Sedangkan kemiringan rata-rata kota Blitar adalah antara 0-2% kecuali pada daerah utara kemiringan antara 2-15%. Kedalaman tanah di wilayah ini bervariasi mulai dari 30-90cm yang meliputi 71.5% dari luas wilayah. Urutan selanjutnya dengan kedalaman 60-90cm meliputi 15.5% dan terkecil dengan kedalaman 30-60cm meliputi areal 13%.

#### 4.1.1.2 Administratif

Luas wilayah kota Blitar hanya sebesar 32,58 km<sup>2</sup> atau hanya sebesar 0,068% dari luas keseluruhan Provinsi Jawa Timur. Bahkan seluruh wilayah kota Blitar hampir sama dengan luas wilayah satu kecamatan dalam Kabupaten Blitar. Kota Blitar dapat ditempuh kurang lebih 5-6 jam perjalanan darat dari Ibukota Provinsi. Kota Blitar hanya memiliki tiga kecamatan. Masing-masing kecamatan terbagi kekedalam tujuh Kelurahan. Kecamatan terluas adalah kecamatan Sananwetan dengan luas 12,15 km<sup>2</sup> kemudian Kecamatan Kepanjenkidul seluas 10,50 km<sup>2</sup> dan kecamatan Sukorejo 9,93 km<sup>2</sup>. Kota Blitar

hanya berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Blitar karena posisinya yang berada di tengah-tengah Kabupaten Blitar.

Dari 21 Kelurahan yang ada, Kelurahan terluas adalah Kelurahan Sentul yang terletak di Kecamatan Kepanjenkidul yaitu 2,68 km<sup>2</sup>, sedangkan Kelurahan dengan luasan terkecil adalah Kelurahan Turi Kecamatan Sukorejo yaitu 0,51 km<sup>2</sup>.

Tabel 4.2 Nama Kecamatan dan Luasnya di Kota Blitar

Kecamatan	Kelurahan	Jumlah Luas (Ha)	Persentase (%)
1. Sukorejo	1. Tumpu	1,0153	3,12
	2. Karangsari	0,8824	2,71
	3. Turi	0,5086	1,56
	4. Blitar	1,3321	4,09
	5. Sukorejo	1,4662	4,50
	6. Pakunden	2,2620	6,94
	7. Tanjungsari	2,4581	7,55
2. Kepanjenkidul	1. Kepanjenkidul	0,8670	2,66
	2. Kepanjenlor	0,6133	1,88
	3. Kauman	0,6803	2,09
	4. Bendo	1,5185	4,66
	5. Tanggung	2,2300	6,85
	6. Sentul	2,6830	8,24
	7. Ngadirejo	1,9102	5,86
3. Sananwetan	1. Rembang	0,8443	2,59
	2. Klampok	1,5307	4,70
	3. Plosokerep	1,2481	3,83
	4. Karangtengah	1,7954	5,51
	5. Sananwetan	2,1279	6,53
	6. Bendogerit	1,9552	6,00
	7. Gedog	2,6500	8,13
Jumlah		32,5785	100,00

(Sumber: Kota Blitar Dalam Angka, 2012)

#### 4.1.1.3 Kondisi Fisik

##### 1. Topografi

Kota Blitar mempunyai ketinggian yang bervariasi. Kondisi topografi di Kota Blitar rata-rata adalah 156 meter, dengan rincian untuk wilayah Kota Blitar bagian utara ketinggiannya adalah 245 meter dengan tingkat kemiringan 2-15°, bagian tengah memiliki ketinggiannya rata-rata sebesar 185 meter dengan kemiringan 0-2°, sedangkan untuk wilayah bagian selatan memiliki ketinggian rata-rata sebesar 140 meter dengan tingkat kemiringan 0-2°. Rata-rata ketinggian Kota Blitar dari permukaan air laut sekitar 156 m.

Dengan melihat kondisi ketinggian dari tiap wilayah, baik bagian utara, tengah maupun selatan memiliki perbedaan ketinggian antara 25 meter sampai 50 meter, maka secara keseluruhan dapat dilihat bahwa kondisi topografi wilayah Kota Blitar merupakan daerah dengan dataran rendah atau datar.

Kedalam tanah di Kota Blitar bervariasi mulai dari 30-90 cm yang meliputi 71,5% dari luas wilayah. Urutan selanjutnya dengan kedalaman 60-90 cm meliputi 15,5% dan terkecil dengan kedalaman 30-60 cm meliputi 13% dari luas Kota Blitar.

## 2. Geologi

Jenis tanah di Kota Blitar termasuk dalam jenis tanah latosol dan regosol dengan tingkat kesuburan yang cukup baik akibat pengaruh dari debu vulkanik Gunung Kelud. Jenis tanah regosol berasal dari bahan vulkanis serta batuan endapan kapur, dimana tanah regosol yang ada di Kota Blitar berasosiasi dengan tanah latosol yang berasal dari batuan beku basis sampai intermedier. Tanah regosol coklat kelabu merupakan tanah dengan bahan induk abu atau pasir vulkan masam yang bertekstur kasar dengan kadar pasir lebih baik dari 60%. Tanah ini sesuai untuk penggunaan hutan primer dan sekunder, semak belukar, palawija dan rerumputan.

Jenis tanah latosol ini mempunyai konsistensi gembur, porositas, merupakan tanah mineral yang ketebalannya 20 cm atau kurang, di bawahnya terdapat batuan keras yang terpadu daya tahan untuk menahan air yang baik dan tahan terhadap erosi.

## 3. Hidrologi

Sungai yang melewati Kota Blitar adalah Sungai Lahar yang Panjang  $\pm 7,84$  km. Hulu Sungai Lahar berada di Gunung Kelud menuju Sungai Brantas. Selain Sungai Lahar, ada beberapa sungai-sungai kecil atau anak sungai lain, baik yang berasal dari limpahan mata air ataupun sungai alami lainnya. Dari bentuk topografi Kota Blitar, maka arah aliran air akan menuju ke arah selatan. Kota Blitar jika dilihat secara hidrologis memiliki tiga wilayah DPS (Daerah Pengaliran Sungai), yaitu DPS Lahar, DPS Cari, dan DPA Sumber Nanas.

Penentuan DPS ini berdasarkan dari topografi dimana DPS diambil dari daerah tertinggi serta luas pengaliran yang ada memungkinkan aliran dari saluran induk masuk ke sungai terdekat. Ditinjau dari kondisi fisik kota merupakan dataran rendah dengan aliran utama berupa sungai, maka saluran yang terdapat di Kota Blitar dapat dibagi dua saluran drainase, yaitu makro dan mikro. Wilayah drainase makro meliputi:

- Daerah pengaliran Sungai Lahar melayani tangkapan air hujan di Blitar Utara, Tengah, dan Barat.
- Daerah pengaliran Sungai Cari melayani tangkapan air hujan dari Blitar Utara dan Timur.
- Daerah pengaliran Sungai Sumber Nanas melayani tangkapan air hujan di Blitar Utara dan Barat.

Selain terdapat air permukaan berupa sungai, Kota Blitar juga memiliki beberapa lokasi sumber mata air yang tersebar di seluruh wilayah Kota Blitar dengan jumlah keseluruhan 26 lokasi. Sumber air terbesar yaitu Sumber Wayuh yang memiliki luas areal  $506 \text{ m}^2$  dan Sumber Jaran yang mempunyai luas  $300 \text{ m}^2$ , sedangkan sumber air lainnya memiliki debit air yang cukup kecil.

#### 4. Klimatologi

Sebagaimana wilayah di Indonesia, iklim di Kota Blitar ditandai dengan adanya pergantian musim setiap tahunnya. Kota Blitar yang terletak di sekitar garis khatulistiwa sebagaimana dengan wilayah lainnya di Propinsi Jawa Timur dan wilayah lain di Indonesia yang dipengaruhi dua musim setiap tahunnya, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan terjadi antara Bulan Oktober sampai dengan Bulan April, selebihnya mulai Bulan Mei sampai dengan Bulan September merupakan musim kemarau. Iklim di Kota Blitar meliputi keadaan curah hujan dan intensitas hujan. Kondisi iklim ditandai dengan adanya bulan basah dan bulan kering. Kota Blitar memiliki tipe iklim C-3. Seperti kita ketahui posisi Kota Blitar tidak jauh dari Gunung Kelud dengan ketinggian 156 di atas permukaan laut, sehingga cukup berpengaruh terhadap curah hujan dari hujan.

Pantauan dari lima stasiun pengukur curah hujan yang ada di Kota Blitar, rata-rata hari hujan ditahun 2011 lebih sedikit dibandingkan dengan tahun 2010. Sedangkan puncak musim hujan terjadi pada bulan Januari dengan rata-rata hari hujan mencapai 17 hari dan curah hujan mencapai 24,23 mm per hari.

#### 5. Penggunaan Lahan

Penggunaan lahan menurut jenisnya di Kota Blitar dibagi menjadi dua yaitu, lahan sawah dan lahan bukan sawah atau lahan kering. Lahan sawah di Kota Blitar mempunyai luas 1.141 ha dan lahan kering mempunyai luas 2.115 ha. Berdasarkan penggunaan lahan menurut penggunaannya di Kota Blitar terdiri dari sawah, bangunan atau pekarangan, tegalan atau kebun, kolam atau empang, dan lain-lain. Dari luas lahan Kota Blitar 3.256 ha, paling banyak diusahakan untuk bangunan atau pekarangan adalah 51,12%, sawah adalah 35,04% dan yang diusahakan untuk lain-lain adalah 12,44%.

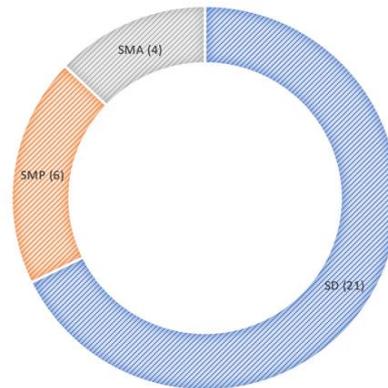
##### **4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Lokasi Tapak**

Lokasi tapak berada di daerah sektor pariwisata religi Makam Bung Karno, terletak di tengah kota, tepatnya pada kecamatan Kepanjenkidul. Lokasi ini dekat dengan stadion dan daerah perekonomian, serta dekat dengan permukiman. Letak tapak yang berada di tengah kota dan mudah diakses sehingga dirasa tepat untuk menempatkan perancangan Blitar *Creative and Youth Center* pada tapak tersebut.

**PETA WILAYAH**  
**KECAMATAN KEPANJENKIDUL**  
*Map Area of Kepanjenkidul Sub District*

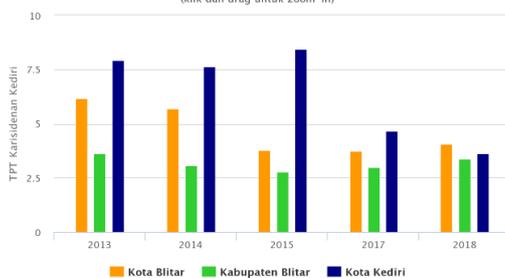


**FASILITAS PENDIDIKAN**



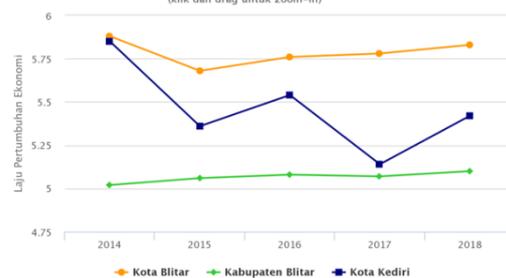
**Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT), 2013–2018**

Kota Blitar, Kabupaten Blitar dan Kota Kediri  
 (klik dan drag untuk zoom-in)

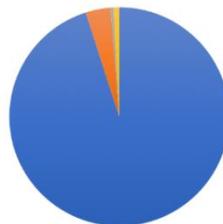


**Laju Pertumbuhan Ekonomi, 2014–2018**

Kota Blitar, Kabupaten Blitar dan Kota Kediri  
 (klik dan drag untuk zoom-in)



**Agama**



■ Islam 95,05% ■ Protestan 3,67% ■ Katolik 0,43% ■ Lainnya 0,84%

Gambar 4.1 Sosial Budaya Ekonomi pada Tapak (sumber: analisis pribadi)

**4.1.3 Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan**

Persyaratan dalam pemilihan tapak untuk perancangan ini merupakan kawasan dengan kegiatan yang terbilang aktif. Tapak dipilih pada daerah pariwisata yang terletak dekat dengan tempat parkir makam Bung Karno. Selain itu, tapak terletak di tengah kota dekat dengan berbagai tempat seperti stadion, warung makanan khas Blitar.

Analisis pertimbangan pemilihan tapak, yaitu:

1. Tapak berada di pusat kota dengan berbagai kegiatan.
2. Berada di kawasan pariwisata religi Makam Bung Karno.
3. Tapak berada dekat dengan kuliner khas Blitar.

Adapun sarana-prasarana pendukung yang ada baik di sekitar maupun di dalam kawasan antara lain:

Tabel 4.3 Sarana Prasarana Pendukung

Sarana Prasarana	Keterangan
Infrastruktur jalan	Jalan pada tapak merupakan jalan yang raya yang sering dilewati bus pariwisata serta kendaraan pribadi. Jalan ini merupakan salah satu jalan utama untuk menuju ke tempat pariwisata religi Makam Bung Karno
Pusat Pariwisata	Area pada tapak merupakan area pariwisata. Yang dia daerah tersebut merupakan tempat pariwisata religi yang sangat ramai, yaitu Makam Bung Karno. Jarak antara tempat parker makam bung karno sekitar 100 meter.
Area bisnis	Dekat dengan area bisnis, baik kuliner khas Blitar maupun kios-kios koi yang juga menjadi ciri khas kota Blitar. Jarak tapak ke kios-kios koi sekitar 200 meter.
Drainase	Pada depan tapak terdapat drainase, serta di bagian belakang tapak juga terdapat sungai. Sehingga system drainase masih alami karena langsung terhubung dengan sungai.
Jaringan listrik	Jaringan listrik pada tapak sudah ada.
Area kuliner	Kuliner khas Blitar adalah pecel. Tapak ini cukup dekat dengan pecel yang terkenal di Blitar, yaitu sekitar 300 meter.
Sarana olahraga	Tapak dekat dengan stadion yang merupakan pusat olahraga, yaitu sekitar 200 meter. Tapak juga cukup dekat dengan sport center yang baru saja dibangun, yaitu sekitar 600 meter dari tapak.
Taman	Kota Blitar memiliki beberapa taman yang disebut <i>Green Park</i> . Pada tapak ini cukup dekat dengan salah satu <i>Green Park</i> yang ada di Blitar. Yaitu sekitar 400 meter dari tapak.

(sumber: hasil obesrvasi, 2019)

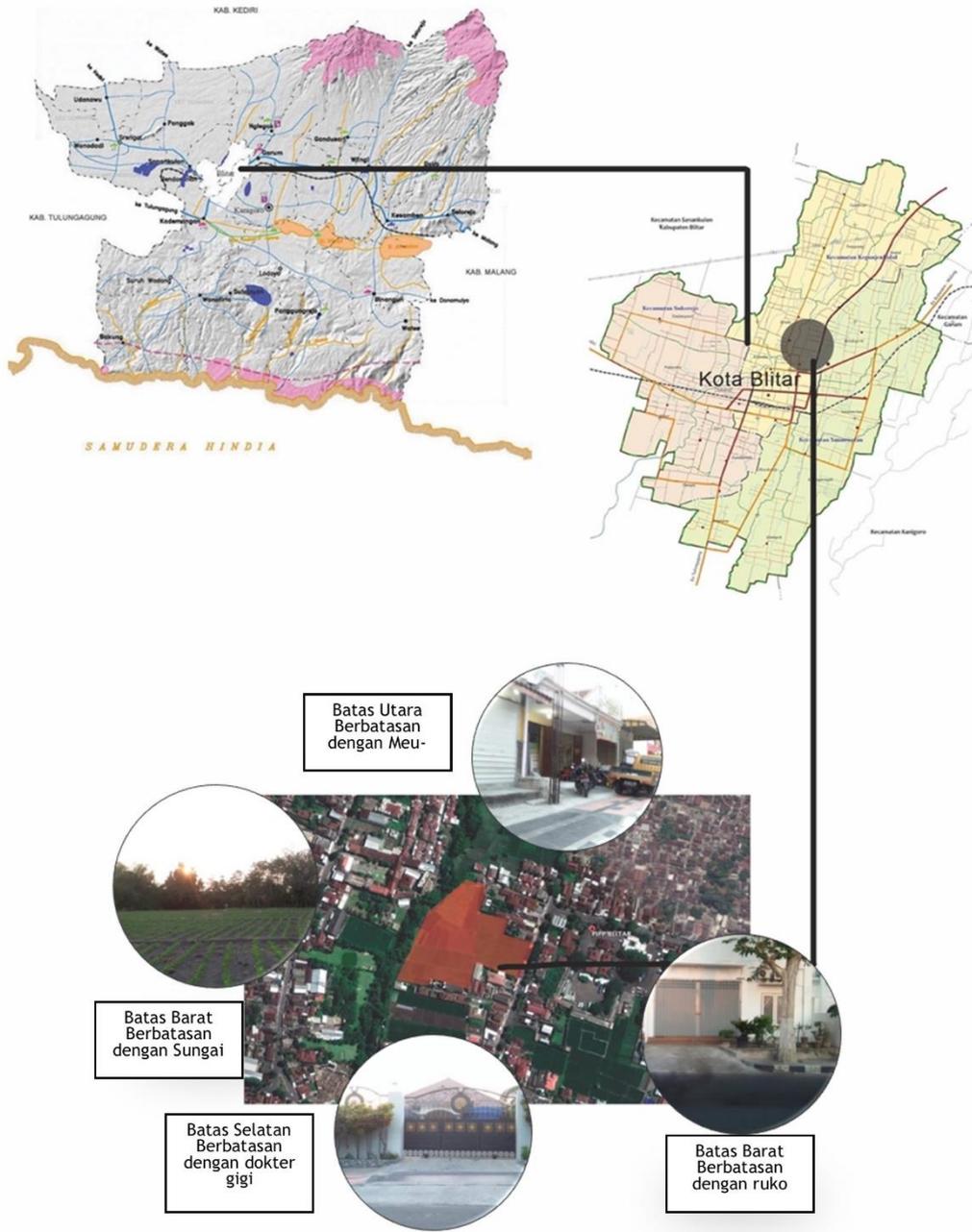
#### 4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak perancangan

Tapak dikelilingi dengan daerah perumahan sehingga ketentuan umum peraturan zonasi pada kawasan perumahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a disusun meliputi:

- a) Pengizinan bangunan fasilitas umum di kawasan permukiman;
- b) Mewajibkan penyediaan prasarana, sarana, dan utilitas umum dalam pembangunan kawasan perumahan dengan proporsi sesuai peraturan perundang-undangan.
- c) Pengisinan pembangunan toko, kantor, usaha lainnya skala kecil dalam bentuk rumah toko, rumah kantor dan rumah usaha lainnya;
- d) Pengizinan secara terbatas perubahan bangunan rumah menjadi bagian bangunan peruntukan lainnya di kawasan perumahan yang berbatasan langsung dengan kawasan peruntukan lainnya;
- e) Intensitas bangunan untuk perumahan kepadatan rendah, ditentukan KDB maksimal 60%, KLB maksimal 1,2, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 10%, dan tinggi bangunan maksimum 14 meter;

- f) Intensitas bangunan untuk perumahan kepadatan sedang, ditentukan KDB maksimal 70%, maksimal 1,4, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 10%, dan tinggi bangunan maksimum 14 meter;
- g) Intensitas bangunan untuk perumahan kepadatan tinggi ditentukan KDB maksimal 80%, KLB maksimal 1,6, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 10%, dan tinggi bangunan maksimum 14 meter;
- h) Intensitas bangunan untuk perumahan pengembang ditentukan KDB maksimal 60%, KLB maksimal 1,2, TLB maksimal 2 lantai, KDH minimum 20%, dan tinggi bangunan maksimum 14 meter, dan
- i) Intensitas bangunan untuk rumah susun, ditentukan KDB maksimal 40%, KLB maksimal 2, TLB maksimal 5 lantai, KDH minimum 30% dan tinggi bangunan maksimum 25 meter.

#### 4.1.5 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak



Gambar 4.2 Peta Lokasi dan Dokumentasi Tapak (sumber: analisis pribadi)

#### 4.2 Analisis Fungsi

Berdasarkan jenis aktivitas yang akan diwadahi di Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar, fasilitas bangunan memberikan pelayanan edukasi, pagelaran, pameran, promosi, apresiasi, pengelolaan, hiburan dan rekreasi, servis, dan diwujudkan dalam penyediaan fasilitas yang dapat mengangkat kegiatan kreatif pemuda Blitar. Analisis fungsi terdiri dari fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang. Adapun analisis fungsi pada perancangan ini yaitu:

## 1. Fungsi Primer

### a. Sarana Maker Space

Fungsi utama pada Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar ini yaitu fungsi yang menunjang kegiatan kreatif untuk menciptakan karya kreatif.

- 1) Fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif
- 2) Mewadahi kegiatan produksi pada industry kreatif yang ada di Blitar, yaitu kriya batik, kriya gendang, tari, kuliner, dan multimedia.

### b. Sarana Apresiasi

Fungsi utama rancangan Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar ini adalah apresiasi terhadap kegiatan kreatif pemuda di Blitar. Apresiasi ini dapat memunculkan kegiatan yang rekreatif, kegiatan-kegiatan tersebut antara lain:

#### 1) Kegiatan pameran

Kegiatan pameran merupakan kegiatan yang berfungsi untuk memamerkan berbagai macam karya atau output kreatif yang dihasilkan oleh kegiatan kreatif pemuda di kota Blitar, seperti lukisan, batik khas kota Blitar, desain produk makanan khas Blitar.

#### 2) Kegiatan Pertunjukan

Kegiatan pertunjukan merupakan kegiatan acara khusus (event) tertentu baik indoor maupun outdoor yang terbuka maupun khusus.

## 2. Fungsi Sekunder

### a. Sarana Edukasi

Fungsi sekunder pada Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar ini yaitu pelayanan edukasi yang mengarahkan pemuda Blitar kegiatan yang bermanfaat. Fungsi ini merupakan fungsi yang mengizinkan pengunjung untuk melihat kegiatan kreatif secara langsung.

### b. Pelayanan Komersil

Kegiatan komersil merupakan fasilitas-fasilitas yang mendukung perkembangan kreatifitas pemuda di Blitar. Pelayanan komersil juga dikaitkan dengan ekonomi kreatif. Hasil kreativitas pemuda nantinya tidak hanya untuk sekedar pertunjukan maupun dipamerkan, namun dapat diperjual belikan.

### c. Kegiatan Pelayanan Pengunjung

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang berfungsi untuk melayani pengunjung, seperti: memberikan fasilitas pendukung, hiburan, ataupun fasilitas penunjang seperti sarana ibadah, restoran, gudang alat, prasaranan, fasilitas parkir, area hijau, kamar mandi atau toilet, ATM.

### d. Kegiatan Pengelola

Kegiatan pengelola meliputi administrasi, pengawasan keamanan, pemeliharaan benda-benda galeri seni, restorasi, pengembangan, maupun mengadakan acara pameran atau pertunjukan lainnya.

### 3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan fungsi yang menunjang seluruh kegiatan pada perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar. Fungsi tersebut antara lain:

- 1) sarana menjaga keamanan
- 2) Utilitas

#### 4.2.1 Analisis Aktivitas dan Pengguna

Adapaun analisis pengguna dan kebutuhan ruang berdasarkan jenis fungsinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis Aktivitas dan Pengguna Primer

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas		Durasi	Jenis Pengguna	Jumlah/kapasitas	Kebutuhan Ruang	
Maker Space	Kegiatan kreatif	Batik	Diskusi	1-2 jam	Pemuda kreatif	30 orang	Ruang diskusi khusus
			Pengawetan kain	1-2 hari	Pemuda kreatif	5 orang	Area bak perendaman Area jemur
			Pembuatan pola dasar	1-2 hari	Pemuda kreatif	10 orang	Area pembuatan pola dasar
			Proses pewarnaan	1-2 jam	Pemuda kreatif	5 orang	Area pewarnaan
				1-2 hari			Area jemur
			Proses pelorotan	1-3 jam	Pemuda kreatif	5 orang	Area pelorotan
			Proses penjemuran	1-2 hari	Pemuda kreatif	5 orang	Area jemur
			Proses packing	10-30 menit	Pemuda kreatif	5 orang	Ruang packing
		Ruang penyimpanan					
		Ruang pajang					
		MCK	3-10 menit	Pemuda kreatif	2 orang	Toilet pria	
						Toilet wanita	
		Kriya Gendang	Diskusi	1-2 jam	Pemuda kreatif	30 orang	Ruang diskusi
			Memberi motif gambar	1-10 jam	Pemuda kreatif	10 orang	Area motif
							Gudang
			Assembling/ perakitan	1-5 jam	Pemuda kreatif	10 orang	Area Assembling/ perakitan
			Proses packing	5-30 menit	Pemuda kreatif	5 orang	Ruang penyimpanan
		MCK					3-10 menit
		Kuliner	Desain Packaging	1-3 jam	Pemuda kreatif	3 orang	Ruang desain produk
			Packing	5-30 menit	Pemuda kreatif	20 orang	
		Tari	Latihan tari	1-5 jam	Pemuda kreatif	50 orang	Studio tari
			Ganti kostum	5-20 menit	Pemuda kreatif	20 orang	Ruang ganti
							Ruang loker
		MCK	3-10 menit	Pemuda kreatif	2 orang	Toilet Pria	
						Toilet wanita	

		Multimedia (perfilman)	Pengeditan film	flexible	Pemuda kreatif	5 orang	Ruang multimedia
			MCK	3-10 menit	Pemuda kreatif	2 orang	Toilet pria Toilet wanita
	Diskusi	Diskusi terbuka		1-3 jam	Pemuda kreatif	50 orang	Area diskusi outdorr Area diskusi indoor Cafe
		Diskusi tertutup		1-3 jam	Pemuda kreatif Pegiat kreatif	50 orang	Ruang Rapat
		MCK		3-10 menit	Pemuda kreatif	2 orang	Toilet pria Toilet wanita
Apresiasi	Pameran	Memanjang/memamerkan hasil kreatif		1-7 hari	Pemuda kreatif	200 orang	Ruang Pameran
		Menyimpan karya yang di pameran		Flexible	Pemuda Kreatif, pengunjung	10 orang	Ruang penyimpanan
		MCK		3-10 menit	Pemuda kreatif	2 orang	Gudang Toilet pria Toilet wanita
	Pertunjukan indoor	Pertunjukan		1-3 jam	Pemuda kreatif	50 orang	Panggung
		Persiapan pertunjukan		1-3 jam	Pemuda kreatif	50 orang	Backstage
		MCK		3-10 menit	Pemuda kreatif Pengunjung Pegiat kreatif	6 orang	Toilet Pria Toilet Wanita
	Pertunjukan outdoor	Pertunjukan		1-3 jam	Pemuda kreatif	500 orang	Panggung
		Persiapan pertunjukan		1-3 jam	Pemuda kreatif	50 orang	Backstage
		MCK		3-10 menit	Pemuda kreatif Pengunjung Pegiat kreatif	6 orang	Toilet pria Toilet wanita

(Sumber: Analisis Pribadi)

Tabel 4.5 Analisis Aktivitas dan Pengguna Sekunder

Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas		Durasi	Jenis Pengguna	Jumlah/kapasitas	Kebutuhan Ruang
Rekreatif	Menyaksikan pengerjaan kreativitas	Batik	10-20 menit	Pengunjung Pegiat kreatif	20 orang	Ruang diskusi pengunjung
					5 orang	Area bak perendaman
					5 orang	Area jemur
					10 orang	Area pembuatan pola dasar
					5 orang	Area pewarnaan
					5 orang	Area pelorotan
					5 orang	Ruang packing
					10 orang	Ruang pajang
		Kriya Gendang	10-20 menit	Pengunjung	20 orang	Ruang diskusi pengunjung

				Penggiat kreatif	10 orang	Area motif
					10 orang	Area <i>assembling</i> // perakitan
	Kuliner	10-20 menit		Pengunjung Penggiat kreatif	10 orang	Ruang pajang
					20 orang	Ruang diskusi pengunjung
	Tari	10-20 menit		Pengunjung Penggiat kreatif	20 orang	Ruang diskusi pengunjung
						Studio tari
	Melihat pameran	1-2 jam		Pengunjung	200 orang	Ruang pameran
	Menonton pertunjukan	1-5 jam		Pengunjung	500 orang	Convention hall
				Penggiat kreatif	500 orang	Panggung outdoor
	Jual beli hasil karya kreatif	1-60 menit		Pengunjung	2 orang	Kantor Administrasi
				Penggiat kreatif		
Sarana berdiskusi, makan, dan minum (café dan resto)	Memesan makanan atau minuman	5-10 mneit		Karyawan Pemuda kreatif Wisatawan Penggiat kreatif	5 orang	Kasir dan pemesanan
	Menyimpan bahan	5-10 mneit		Karyawan Koki	2 orang	Gudang bahan
	Memasak	15-45 menit		Koki	2 orang	Dapur
	Pembuatan minuman	5-30 menit		Koki Karyawan	3 orang	
	Menyajikan minuman dan makanan	5-10 menit		Karyawan Koki	2 orang	pantry
	Mencuci peralatan	15-30 menit		Karyawan	1 orang	Ruang cuci
	Diskusi, Makan dan minum	1-3 jam		Pemuda kreatif Wisatawan Penggiat kreatif	50 orang	Ruang makan dan minum
	Istirahat	30-60 menit		Karyawan Koki	5 orang	Ruang karyawan
					5 orang	Loker
	Membersihkan café dan resto	20-30 menit		Karyawan	5 orang	Seluruh ruang cafe
	Menyimpan peralatan makanan dan minuman	1-5 menit		Karyawan Pelayan Koki	2 orang	Gudang penyimpanan peralatan
MCK		3-10 menit		Pemuda kreatif Wisatawan Penggiat kreatif	2 orang	Toilet pria
						Toilet wanita
Sarana beribadah	Berwudhu	5-10 mneit		Karyawan Wisatawan Pemuda kreatif	20 orang	Ruang wudhu pria
						Ruang wudhu wanita
MCK		3-10 mneit		Karyawan Wisatawan	4 orang	Toilet pria
						Toilet wanita

			Pemuda kreatif		
	Memimpin shalat	15-30 menit	Karyawan	1 orang	Mihrab
	Shalat	15-30 menit	Karyawan Wisatawan Pemuda kreatif	200 orang	Haram
	Duduk menunggu	kondisional	Karyawan Wisatawan Pemuda kreatif	50 orang	Teras atau serambi
	Adzan dan iqomah	5-15 menit	Karyawan	1 orang	Ruang audio
	Membersihkan masjid	15-30 menit	karyawan	3 orang	Seluruh ruang masjid
	Penyimpanan	3-5 menit	Karyawan	1 orang	gudang

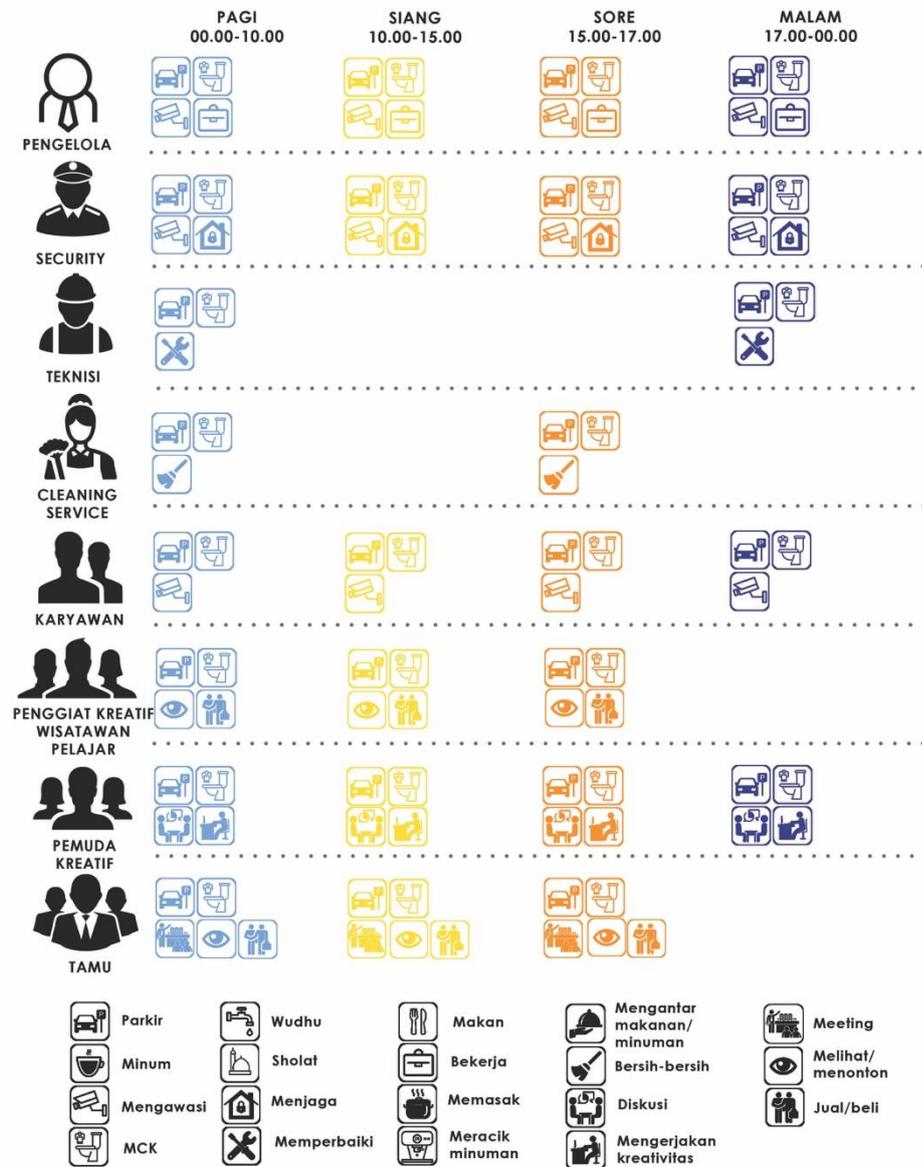
(Sumber: Analisis Pribadi)

Tabel 4.6 Analisis Aktivitas dan Pengguna Penunjang

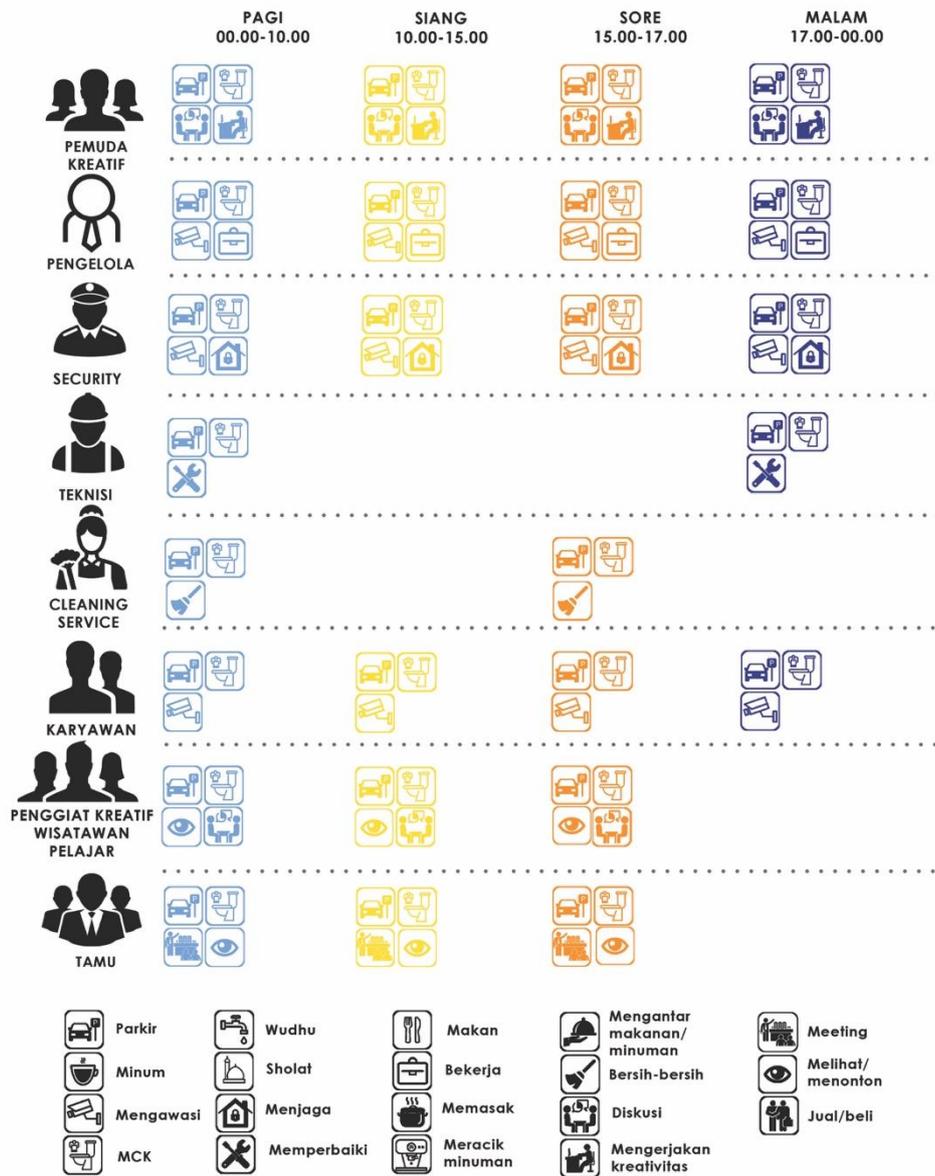
Jenis Fungsi	Jenis Aktivitas	Durasi	Jenis Pengguna	Jumlah/ Kapasitas	Kebutuhan Ruang
Sarana menjaga keamanan	Menjaga keamanan	24 jam	Security	5 orang	Seluruh kawasan
	mengawasi				Ruang cctv Pos Satpam
	Istirahat	30-60 menit	Security	5 orang	Kantor security
	MCK	3-10 menit	security	2 orang	toilet
Utilitas	Mengecek dan mengawasi listrik	Kondisional	Teknisi	5 orang	Ruang mesin
	Mengecek dan mengawasi pumbling	kondisional	Teknisi	5 orang	Tandon Saptictank IPAL

(Sumber: Analisis Pribadi)

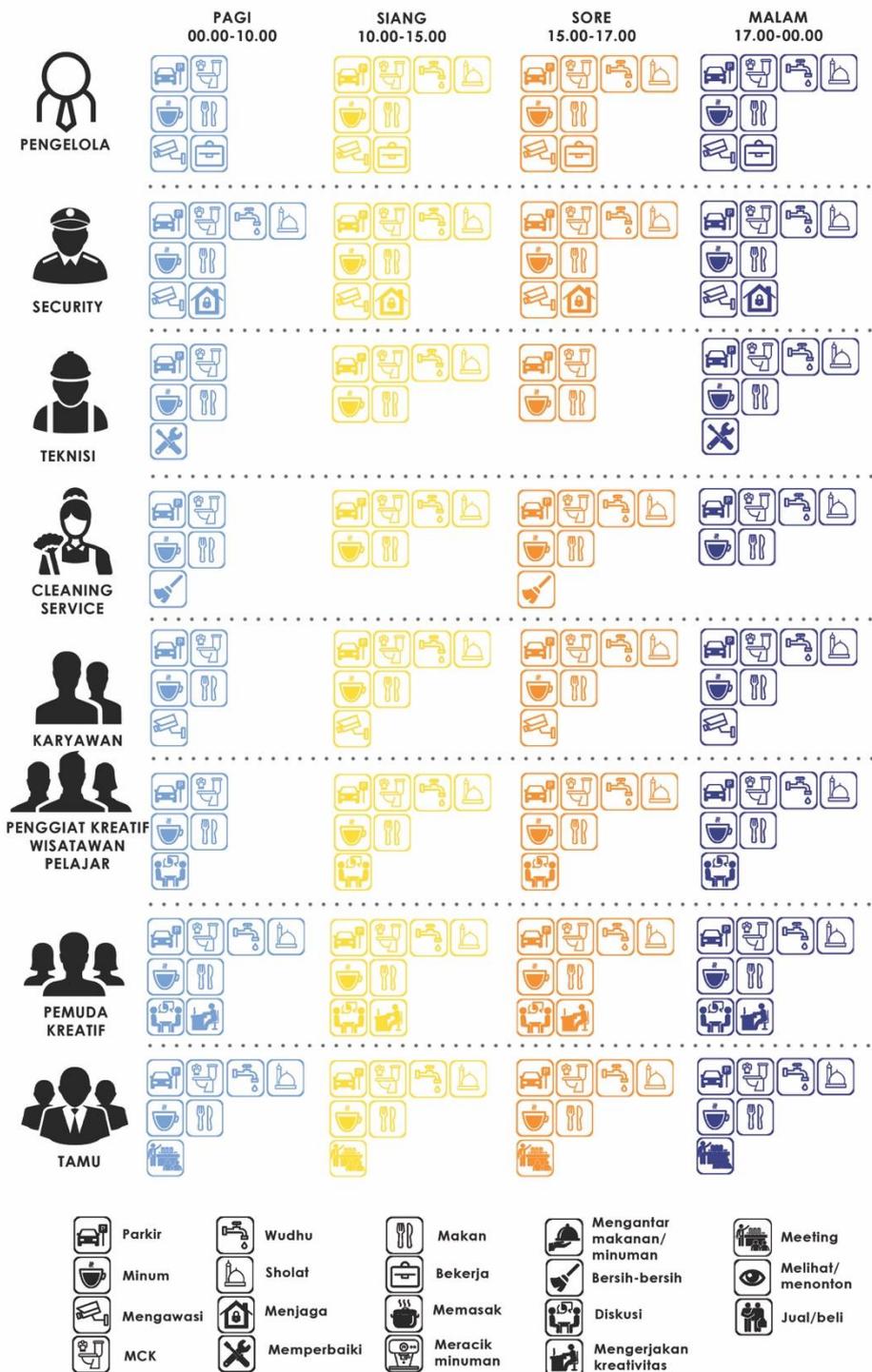
Menurut klasifikasi karakteristik masing masing pengguna, dapat dianalisa aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing pengguna yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.3 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Co-Working (sumber: analisis pribadi)



Gambar 4.4 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Kreatif (sumber: analisis pribadi)



Gambar 4.5 Analisis aktivitas sesuai pengguna Gedung Co-Working (sumber: analisis pribadi)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan, pengguna dalam rancangan terbagi dalam dua jenis yaitu pengguna tetap dan pengguna sementara. Pengguna tetap merupakan pengelola, karyawan, security dan pemuda kreatif.

Sedangkan pengguna sementara merupakan wisatawan atau pengunjung dan penggiat kreatif.

Adapun jumlah pengguna *Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Analisis Jumlah Pengguna

Kelompok Pengguna	Jenis Pengguna		Jumlah Pengguna
Pengguna tetap	Pemuda Kreatif	Batik	50
		Kriya gendang	50
		Kuliner	50
		Tari	100
		Multimedia (perfilman)	50
	Pengelola	Manajer utama	1
		Sekretaris	3
		Asisten manager	3
		Manajer front office	1
		Manajer akuntan	1
		Staf akuntan	3
		Manajer pemasaran	1
		Staf pemasaran	3
		Manajer personalia	1
		Staf personalia	3
		Manajer <i>engineering</i>	1
		Staf <i>engineering</i>	3
		Manajer <i>food and beverage</i>	3
		Karyawan	50
Pengguna tidak tetap	Pengguna Co-Working Space		100
	Wisatawan dan pengunjung		500
	Penggiat kreatif		30
	Pengunjung café dan resto		90
	Tamu kegiatan BLK		200
<b>Total pengguna</b>			<b>1297</b>

(Sumber: Analisis Pribadi)

#### 4.2.2 Analisis Besaran Ruang

Aktivitas dan fasilitas yang diwadahi pada *Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar* memiliki dua fungsi utama, yaitu fungsi sebagai Gedung kreatif dan Gedung apresiasi. Gedung kreatif terdiri dari beberapa fungsi yaitu, beberapa ruang yang terbagi sesuai dengan cabang seni, *co-working space*. Gedung apresiasi dirancang untuk mewadahi hasil dari kreativitas pemuda yang telah dihasilkan dari kegiatan kreatif yang berlangsung di Gedung kreatif. Gedung apresiasi juga dapat disewakan atau digunakan untuk kegiatan lain.

Tabel 4.8 Kebutuhan Ruang Gedung Kreatif

Kebutuhan ruang		Kuantitas (ruang)	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )		Sumber
			Standar	Besaran total	
Ruang pengelola	Ruang Manajer utama	1	10m <sup>2</sup> /orang Orang 1x10=10m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%=5m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang sekretaris	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m <sup>2</sup>	NAD

Ruang Asisten manager	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang Manajer front office	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang Manajer Akuntan	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang staf akuntan	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang Manajer pemasaran	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang staf pemasaran	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang manajer personalia	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang staf personalia	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang manajer engineering	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang staf engineering	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Ruang manajer food and beverage	1	4,46 m <sup>2</sup> /orang Orang 3x4,46=13,38m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,01m <sup>2</sup>	17,39m 2	NAD
Loker	1	0,3m <sup>2</sup> /orang Orang 75x0,3=22,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=6,75m <sup>2</sup>	29,25m 2	ASS
Ruang ganti	2 (pria, wanita)	1,2m <sup>2</sup> /orang Orang 25x1,2=30m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=9m <sup>2</sup>	78m <sup>2</sup>	ASS
Ruang istirahat	1	2m <sup>2</sup> /orang Orang 25x2=50m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=15m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>	ASS
Pantry	1	1,3m <sup>2</sup> /orang Orang 5x1,3=6,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,95m <sup>2</sup>	8,45m <sup>2</sup>	ASS
Ruang rapat	1	2,4m <sup>2</sup> /orang Orang 15x2,4=36m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=10,8m <sup>2</sup>	46,8m <sup>2</sup>	NAD
Ruang rapat/ conference room	1	2,4m <sup>2</sup> /orang Orang 35x2,4=84m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=25,2m <sup>2</sup>	109,2m 2	NAD
Ruang arsip	1	4,3m <sup>2</sup> /orang Orang 2x4,3=8,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=2,6m <sup>2</sup>	11,2m <sup>2</sup>	NAD
Lobby/front office	1	1,6m <sup>2</sup> /orang Orang 100x1,6=160m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=48m <sup>2</sup>	208m <sup>2</sup>	NAD
Resepsionis	1	15% lobby=31,2m <sup>2</sup>	31,2m <sup>2</sup>	NAD
Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,9m <sup>2</sup>	3,9m <sup>2</sup>	NAD

	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2 Sirkulasi 30%=0,72m2	3,12m2	NAD
<b>Total</b>				<b>817,44m2</b>	
Ruang BLK	Ruang bersama	4	4m2/orang Orang 50x4=200m2 Sirkulasi 30%=60m2	260m2	Neufert
	Gudang	1	1,5m2/orang Orang 5x1,5=7,5m2 Sirkulasi 100%=7,5m2	15m2	NAD
	Toilet pria	2	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2 Urinoir 1x0,6=0,6m2 Sirkulasi 30%=0,9m2	3,9m2	NAD
	Toilet wanita	2	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2 Sirkulasi 30%=0,72m2	3,12m2	NAD
<b>Total</b>				<b>282,02m2</b>	
Batik	Ruang utama	1	Orang 30x1,2=36m2	36m2	ASS
	Diskusi	1	Orang 25x1,2=30m2 Meja 21(0,6x0,5)=6,3m2 Kursi 21(0,5x0,4)=4,2m2 Sirkulasi 40%=16,2m2	56,7m2	ASS
	Ruang Pengawetan kain	1	Orang 15x1,2=18m2 Bak pengawetan 2(0,5x0,5)=0,5m2 Sirkulasi 70%=12,95m2	31,45m2	ASS
	Ruang pembuatan pola dasar	1	Orang 20x1,2=24m2 Sirkulasi 150%=36m2	60m2	ASS
	Ruang pewarnaan	1	Orang 15x1,2=18m2 Sirkulasi 200%=36m2	54m2	ASS
	Ruang pelorotan	1	Orang 15x1,2=18m2 Sirkulasi 200%=36m2	54m2	ASS
	Area penjemuran	3	1x2=2m2 Sirkulasi 400%	6m2	SP
	Ruang packing	1	1,2m2/orang Orang 10x1,2=12m2 Sirkulasi 30%=3,6m2	15,6m2	ASS
	Ruang penyimpanan	1	4x3=12m2	12m2	ASS
	Ruang pajang	1	2x3=6m2	6m2	ASS
	Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2	2,4m2	NAD
	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2 Urinoir 1x0,6=0,6m2	3m2	NAD
	<b>Total</b>				<b>337,15m2</b>
Kriya gendang	Ruang utama	1	Orang 30x1,2=36m2	36m2	AS
	Ruang diskusi	1	Orang 25x1,2=30m2 Meja 21(0,6x0,5)=6,3m2 Kursi 21(0,5x0,4)=4,2m2 Sirkulasi 40%=16,2m2	56,7m2	AS
	Ruang motif	1	5x5=25m2	25m2	A

	Ruang perakitan	1	5x5=25m <sup>2</sup>	25m <sup>2</sup>	A
	Ruang packing	1	1,2m <sup>2</sup> /orang Orang 5x1,2=6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,8m <sup>2</sup>	8,8m <sup>2</sup>	A
	Gudang	2	1,5m <sup>2</sup> /orang Orang 5x1,5=7,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=7,5m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup>	2,4m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup>	3m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>146,9m<sup>2</sup></b>	
Kuliner	Ruang utama	1	Orang 30x1,2=36m <sup>2</sup>	36m <sup>2</sup>	AS
	Ruang desain Packaging	1	Meja 10(1,2x0,7)=8,4m <sup>2</sup> Kursi 10(0,6x0,6)=3,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=3,6m <sup>2</sup>	15,6m <sup>2</sup>	SP
	Ruang packing	1	1,2m <sup>2</sup> /orang Orang 5x1,2=6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,8m <sup>2</sup>	8,8m <sup>2</sup>	A
	Gudang	2	1,5m <sup>2</sup> /orang Orang 2x1,5=3m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=3m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>	A
	Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup>	2,4m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup>	3m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>41,8m<sup>2</sup></b>	
Tari	Ruang utama	1	Orang 30x1,2=36m <sup>2</sup>	36m <sup>2</sup>	A
	Studio tari besar	1	1,53m <sup>2</sup> /orang Orang 50x1,53=76,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 70%=53,55	130,05 m <sup>2</sup>	SB
	Studio tari kecil	2	1,53m <sup>2</sup> /orang Orang 20x1,53=30,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 70%=21,42m <sup>2</sup>	52,02m <sup>2</sup>	SB
	Ruang ganti kostum & loker	2	0,3m <sup>2</sup> /orang Orang 75x0,3=22,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=6,75m <sup>2</sup>	29,25m <sup>2</sup>	A
	Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup>	2,4m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup>	3m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>216,72m<sup>2</sup></b>	
Multimedia (perfilman)	Ruang utama	1	Orang 30x1,2=36m <sup>2</sup>	36m <sup>2</sup>	A
	Ruang edit film	1	Meja 10(1,2x0,7)=8,4m <sup>2</sup> Kursi 10(0,6x0,6)=3,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=3,6m <sup>2</sup>	15,6m <sup>2</sup>	SP
	Gudang	1	1,5m <sup>2</sup> /orang Orang 1x1,5=1,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=1,5m <sup>2</sup>	3m <sup>2</sup>	A

	Toilet pria	1	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2	2,4m2	NAD
	Toilet wanita	1	WC 1x1,2=1,2m2 Wastafel 1x1,2m2=1,2m2 Urinoir 1x0,6=0,6m2	3m2	NAD
<b>Total</b>				<b>60m2</b>	

(Sumber: Analisis Pribadi)

Tabel 4.8 Kebutuhan Ruang Gedung Apresiasi

Kebutuhan ruang		Kuantitas (ruang)	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )		Sumber
			Standar	Besaran total	
Lobby		1 (Kapasitas 80 orang)	1,5m2/orang 1,5x80=120m2 Sirkulasi 30%=39m2	169m2	NAD
Area etalase produk lokal	Retail stores	6	Retail sedang 100m2	600m2	SB
	Kasir	3	3m2	9m2	NAD
	Ruang penyimpanan	1	20m2	20m2	AS
	Toilet wanita	2	WC 2x1,2=2,4m2 Wastafel 2x1,2m2=2,4m2	4,8m2	NAD
	Toilet pria	2	WC 2x1,2=2,4m2 Wastafel 2x1,2m2=2,4m2 Urinoir 2x0,6=1,2m2	6m2	NAD
<b>Total</b>				<b>808,8m2</b>	
Hall		1 (kapasitas 500 orang)	1,5m2/orang Orang 500x1,5=750m2 Sirkulasi 30%=225m2	975m2	NAD
Gudang		1	Kapasitas 4 barang 20m2 Sirkulasi 50%=10m2	30m2	NAD
Ruang penyelenggara		1 (kapasitas 5 orang)	1,5m2/orang 1,5x5=7,5m2 Sirkulasi 30%=2,25m2	9,75m2	NAD
Ruang Teknis		1 (kapasitas 5 orang)	1,5m2/orang 1,5x5=7,5m2 Sirkulasi 30%=2,25m2	9,75m2	NAD
Toilet wanita		2	WC 2x1,2=2,4m2 Wastafel 2x1,2m2=2,4m2	4,8m2	NAD
Toilet pria		2	WC 2x1,2=2,4m2 Wastafel 2x1,2m2=2,4m2 Urinoir 2x0,6=1,2m2	6m2	NAD
<b>Total</b>				<b>1035,3m2</b>	
Exhibition Hall		1 (kapasitas 500 orang)	1,5m2/orang 1,5x500=750m2 Sirkulasi 30%=225m2	975m2	NAD
Panggung		1 (kapasitas 50 orang)	1,5m2/orang 1,5x50=75m2 Sirkulasi 30%=22,5m2	97,5m2	NAD
Ruang Teknis		1 (kapasitas 5 orang)	1,5m2/orang 1,5x5=7,5m2 Sirkulasi 30%=2,25m2	9,75m2	NAD
Ruang penyelenggara		6 (kapasitas 5 orang)	1,5m2/orang 1,5x5=7,5m2 Sirkulasi 30%=2,25m2	58,5m2	NAD
Ruang persiapan/ backstage		1 (kapasitas 50 orang)	1,5m2/orang 1,5x50=75m2 Sirkulasi 30%=22,5m2	97,5m2	NAD
Gudang		1	Kapasitas 4 barang	30m2	NAD

			20m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%=10m <sup>2</sup>		
Toilet wanita	2		WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,72m <sup>2</sup>	6,24m <sup>2</sup>	NAD
Toilet pria	2		WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,9m <sup>2</sup>	9,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>1177,04m<sup>2</sup></b>	
Area pertunjukan outdoor	Ruang persiapan/backstage	1 (kapasitas 50 orang)	1,5m <sup>2</sup> /orang 1,5x50=75m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=22,5m <sup>2</sup>	97,5m <sup>2</sup>	NAD
	Panggung	1 (kapasitas 50 orang)	1,5m <sup>2</sup> /orang 1,5x50=75m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=22,5m <sup>2</sup>	97,5m <sup>2</sup>	NAD
	Area penonton	1 (kapasitas 500 orang)	1,5m <sup>2</sup> /orang 1,5x500=750m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=225m <sup>2</sup>	975m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang teknisi	1 (kapasitas 5 orang)	1,5m <sup>2</sup> /orang 1,5x5=7,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=2,25m <sup>2</sup>	9,75m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	2	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,72m <sup>2</sup>	6,24m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet pria	2	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,9m <sup>2</sup>	9,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>1195,79m<sup>2</sup></b>	

(Sumber: Analisis Pribadi)

Tabel 4.9 Kebutuhan Ruang Gedung Co-Working

Kebutuhan ruang	Kuantitas (ruang)	Dimensi Ruang		Sumber
		Standar	Besaran total	
Lobby	1	Kapasitas 10 orang 14m <sup>2</sup>	14m <sup>2</sup>	NAD
Resepsionis	1	15% lobby=2,1m <sup>2</sup>	2,1m <sup>2</sup>	NAD
Co-Working Space	1	Kapasitas 100 orang Meja 100 (0,6x1)=60 m <sup>2</sup> Kursi 100 (0,4x0,5)=20m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%=40m <sup>2</sup>	120m <sup>2</sup>	NAD
Loker area	1	Orang 100(0,6x0,8)=48m <sup>2</sup> Almari 50 (0,4x0,6)=12m <sup>2</sup> Kursi 10(0,4x0,5)=2m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%=31m <sup>2</sup>	93m <sup>2</sup>	NAD
Print area	1	Kapasitas 2 orang 1m <sup>2</sup> /orang=2m <sup>2</sup> Perabot 1m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,9m <sup>2</sup>	3,9m <sup>2</sup>	Neufert
Toilet wanita	2	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,72m <sup>2</sup>	6,24m <sup>2</sup>	NAD
Toilet pria	2	WC 1x1,2=1,2m <sup>2</sup> Wastafel 1x1,2m <sup>2</sup> =1,2m <sup>2</sup> Urinoir 1x0,6=0,6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=0,9m <sup>2</sup>	9,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>249,04m<sup>2</sup></b>

Café dan resto	Outdoor	1	Kapasitas 30 orang 65m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=19,5m <sup>2</sup>	84,5m <sup>2</sup>	NAD
	Indoor	1	Kapasitas 60 orang 130m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=19,5m <sup>2</sup>	149,5m <sup>2</sup>	NAD
	Kasir dan pemesanan	1	Orang 10x1,2=12m <sup>2</sup> Meja kasir 1,2x0,8=9,6m <sup>2</sup> Kursi 2(0,4x0,4)=0,32m <sup>2</sup>	22m <sup>2</sup>	ASS
	Area pembuatan minuman	1	2x3=6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,8m <sup>2</sup>	7,8m <sup>2</sup>	A
	Gudang makanan	1	Kapasitas 4 barang 4x5=20m <sup>2</sup>	20m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang istirahat	1	Orang 10x1,5=15m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup>	NAD
	Dapur	1	Kapasitas 4-5 orang 28m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=8,4m <sup>2</sup>	36,4m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang cuci	1	Kapasitas 2-3 orang 15m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=4,5m <sup>2</sup>	19,5m <sup>2</sup>	NAD
	Gudang alat kebersihan	1	Kapasitas 4 barang 4x5=20m <sup>2</sup>	20m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet pria	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup> Urinoir 2x0,6=1,2m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup>	4,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>389,1m<sup>2</sup></b>	
Meeting	Ruang meeting	3	Kapasitas 20-30 orang Kursi 30 (0,4mx 0,4m)=4,8m <sup>2</sup> Meja Panjang 2m x 6m = 18m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=6,84m <sup>2</sup>	29,64m <sup>2</sup>	NAD
	Area print	1	Kapasitas 3 orang Meja computer & printer 2(1,2x0,8)=1,92m <sup>2</sup> Kursi 0,4x0,4=0,16m <sup>2</sup> Sirkulasi 20%=0,41m <sup>2</sup>	2,49m <sup>2</sup>	A
	Toilet pria	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup> Urinoir 2x0,6=1,2m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet Wanita	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup>	4,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>29,13m<sup>2</sup></b>	
Mushola	Mihrab	1	0,72m <sup>2</sup> /orang Orang 1x0,72=0,72m <sup>2</sup>	0,72m <sup>2</sup>	SP
	Ruang sholat utama	1	0,72m <sup>2</sup> /orang Orang 100x0,72=72m <sup>2</sup>	72m <sup>2</sup>	SP
	Serambi	1	0,72m <sup>2</sup> /orang Orang 50x0,72=36m <sup>2</sup>	36m <sup>2</sup>	SP
	Ruang audio	1	5% luas ruang sholat	3,75m <sup>2</sup>	A
	Gudang	1	4x3=12m <sup>2</sup>	12m <sup>2</sup>	A
	Tempat wudlu wanita	1 (kapasitas 10 orang)	0,6x0,6=0,36m <sup>2</sup> Sirkulasi 200%=0,72m <sup>2</sup>	7,2m <sup>2</sup>	SP

	Tempat wudlu pria	1 (kapasitas 10 orang)	0,6x0,6=0,36m <sup>2</sup> Sirkulasi 200%=0,72m <sup>2</sup>	7,2m <sup>2</sup>	SP
	Toilet pria	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup> Urinoir 2x0,6=1,2m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet wanita	2	WC 2x1,2=2,4m <sup>2</sup> Wastafel 2x1,2m <sup>2</sup> =2,4m <sup>2</sup>	4,8m <sup>2</sup>	NAD
<b>Total</b>				<b>143,19m<sup>2</sup></b>	

(Sumber: Analisis Pribadi)

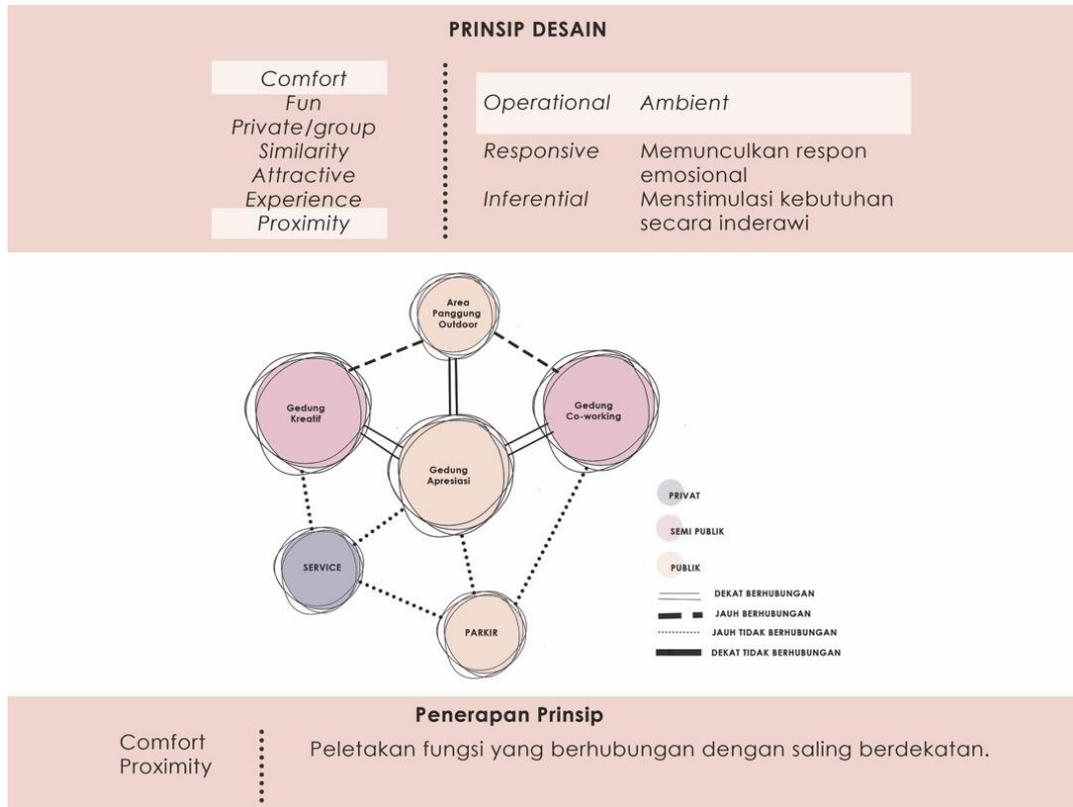
Tabel 4.10 Kebutuhan Ruang Penunjang

Kebutuhan ruang		Kuantitas (ruang)	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )		Sumber
			Standar	Besaran total	
Parkir	Mobil	Kapasitas 50 mobil	2,3x5=11,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=11,5	1150m <sup>2</sup>	DISHUB
	Motor	Kapasitas 200 motor	0,75x2=1,5m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=1,5m <sup>2</sup>	600m <sup>2</sup>	DISHUB
	Sepeda	Kapasitas 50 sepeda	0,75x1,5=1,12m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=1,12m <sup>2</sup>	112m <sup>2</sup>	DISHUB
	Bus	Kapasitas 20 bus	2,5x12=30m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%=30m <sup>2</sup>	1200m <sup>2</sup>	DISHUB
<b>Total</b>				<b>3062m<sup>2</sup></b>	
Ruang trafo		1	50m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=15m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>	SB
Ruang genset		1 (4 generator)	2x3=6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,8m <sup>2</sup>	25,8m <sup>2</sup>	SB
Ruang tandon dan pompa		1	5x6=30m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=9m <sup>2</sup>	39m <sup>2</sup>	ASS
Penampungan sampah		1	9m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%=4,5m <sup>2</sup>	13,5m <sup>2</sup>	ASS
Loading dock		1 (kapasitas 4 truk)	8,6x2,4=20,64m <sup>2</sup> Sirkulasi 100%	165,12m <sup>2</sup>	NAD
Gudang peralatan		1	2x3=6m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=1,8m <sup>2</sup>	7,8m <sup>2</sup>	ASS
Sewage Water Treatment		2	5x6=30m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%=9m <sup>2</sup>	78m <sup>2</sup>	ASS
<b>Total</b>				<b>394,22m<sup>2</sup></b>	

(Sumber: Analisis Pribadi)

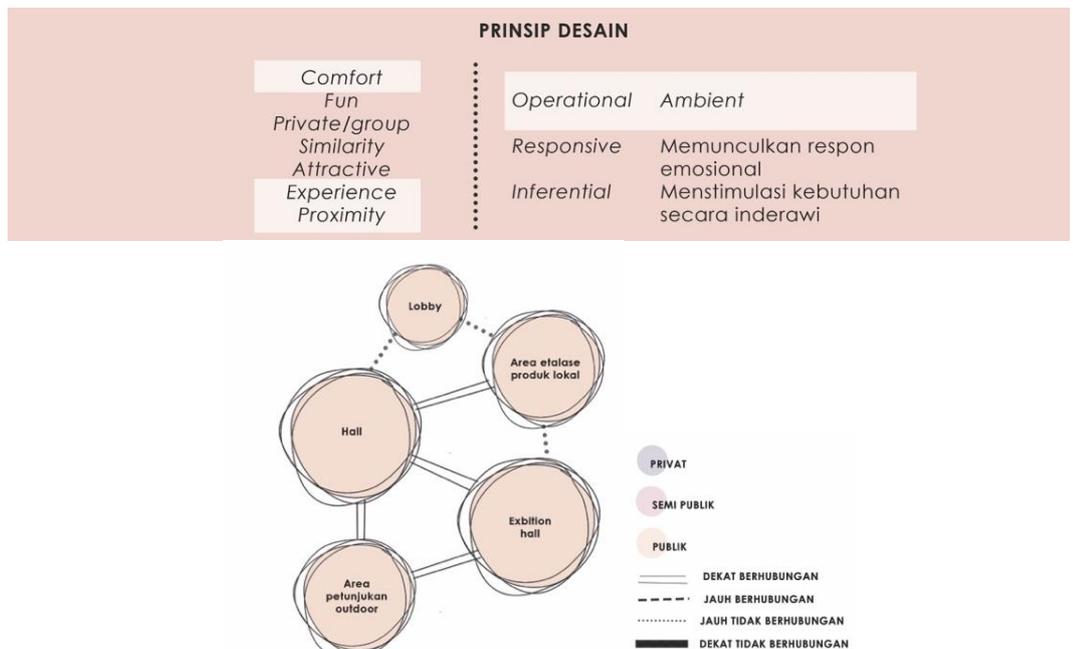
### 4.2.3 Diagram Keterkaitan

#### 1. Diagram Keterkaitan Makro

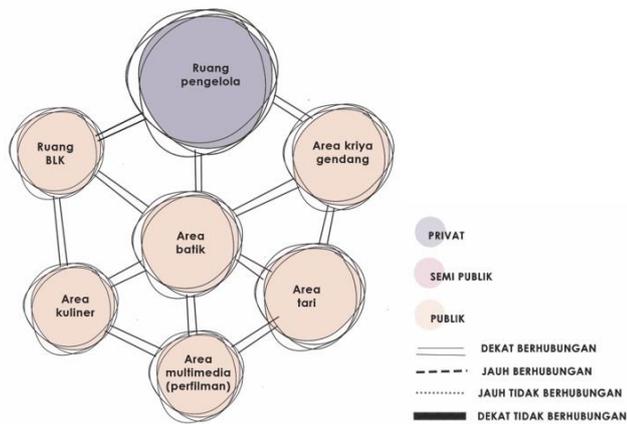


Gambar 4.6 Diagram Keterkaitan Makro (sumber: analisis pribadi, 2020)

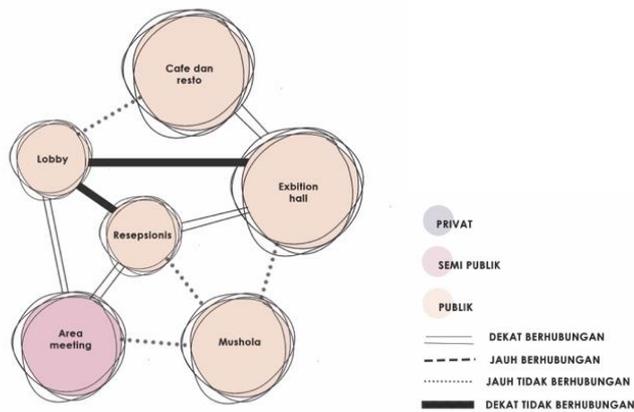
#### 2. Diagram Keterkaitan Mikro



Gambar 4.7 Diagram Ketekaitan Gedung Apresiasi (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.8 Diagram Ketekaitan Gedung Kreatif (sumber: analisis pribadi, 2020)

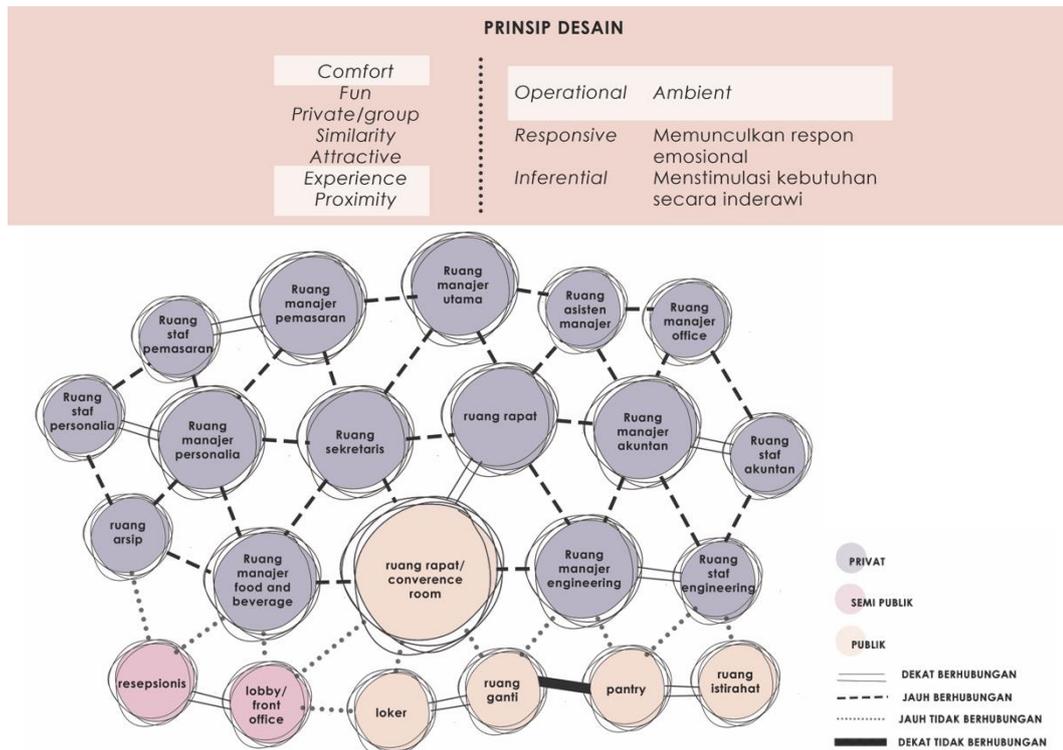


Gambar 4.9 Diagram Ketekaitan Gedung Co-working (sumber: analisis pribadi, 2020)

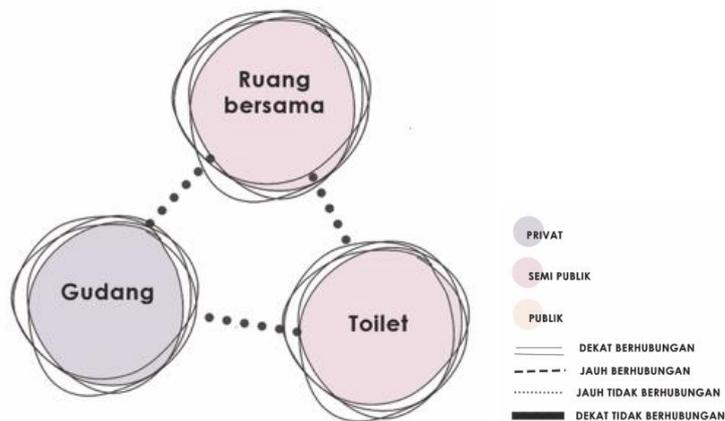
Penerapan Prinsip	
Comfort	Peletakan fungsi yang berhubungan dengan saling berdekatan.
Proximity	
Experience	Peletakan fungsi antar kegiatan kreatif, fungsi apresiasi yang berdekatan sehingga memunculkan pengalaman bagi pengunjung.

Gambar 4.10 Penerapan Prinsip (sumber: analisis pribadi, 2020)

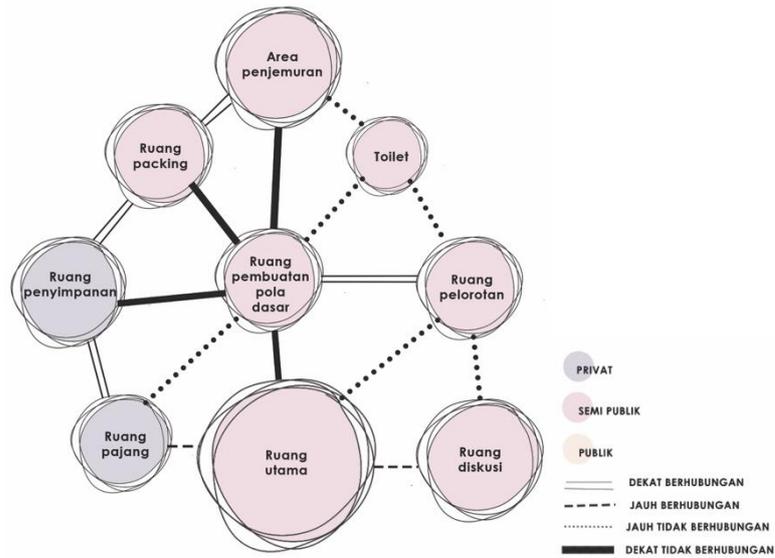
### 3. Diagram Keterkaitan Gedung Kreatif



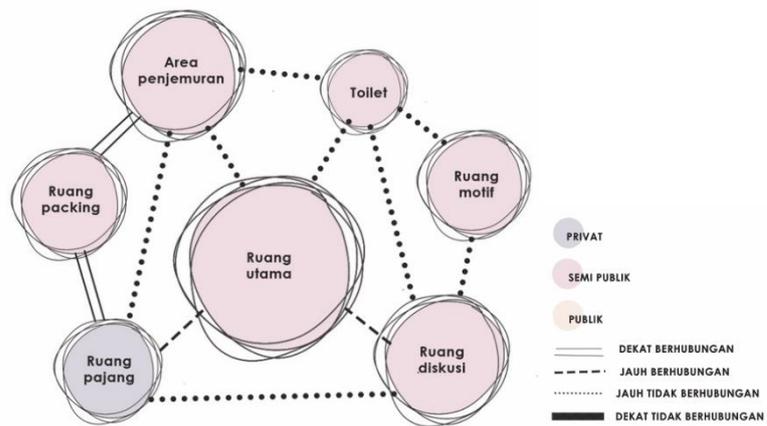
Gambar 4.11 Diagram Keterkaitan Area Ruang Pengelola (sumber: analisis pribadi, 2020)



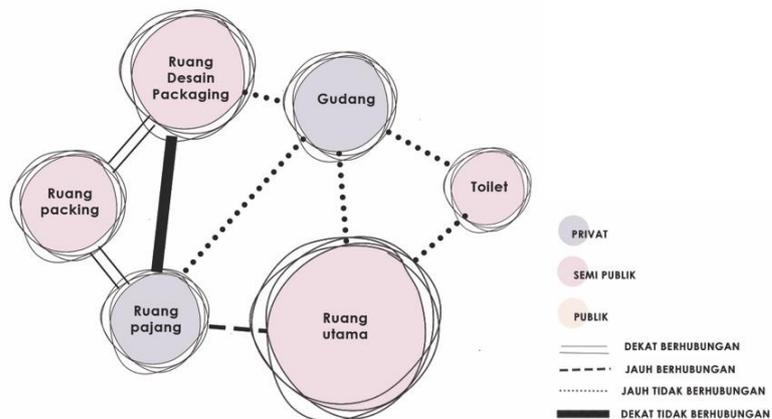
Gambar 4.12 Diagram Keterkaitan Area BLK (sumber: analisis pribadi, 2020)



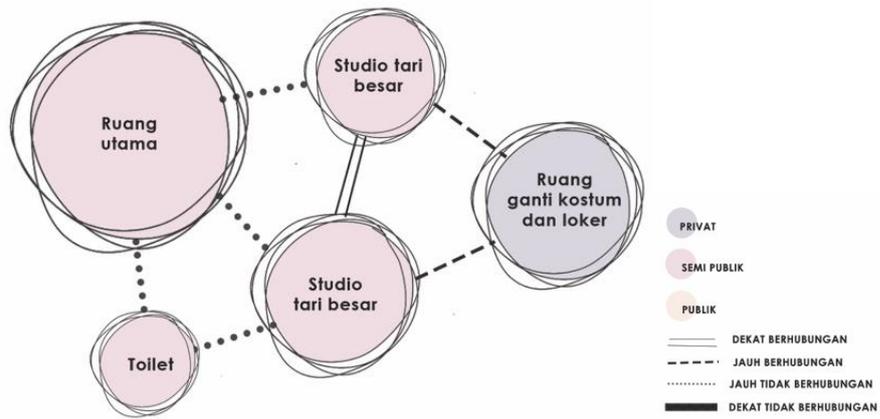
Gambar 4.13 Diagram Area Batik (sumber: analisis pribadi, 2020)



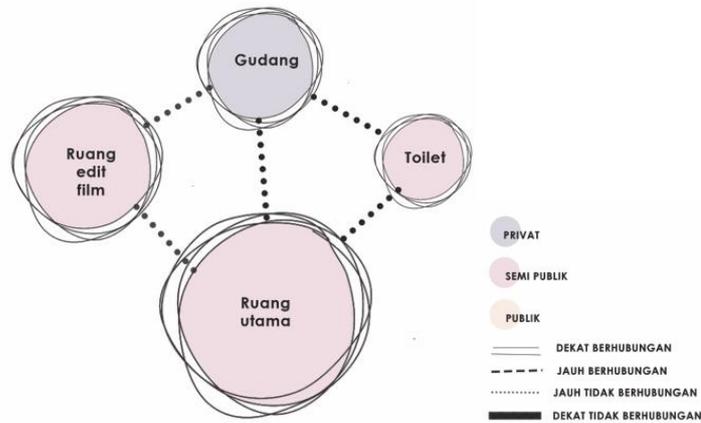
Gambar 4.14 Diagram Keterkaitan Kegiatan Gendang (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.15 Diagram Keterkaitan Kegiatan Kuliner (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.16 Diagram Keterkaitan Area Tari (sumber: analisis pribadi, 2020)

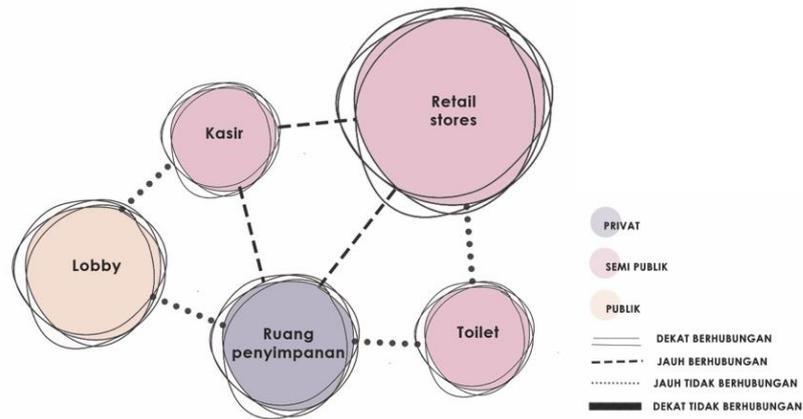
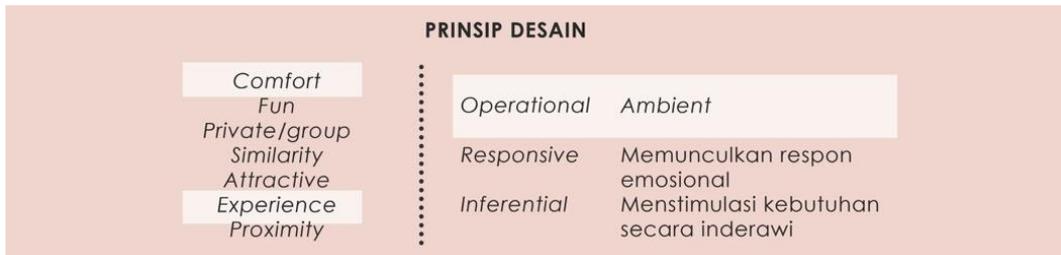


Gambar 4.17 Diagram Keterkaitan Area Multimedia (Perfilman) (sumber: analisis pribadi, 2020)

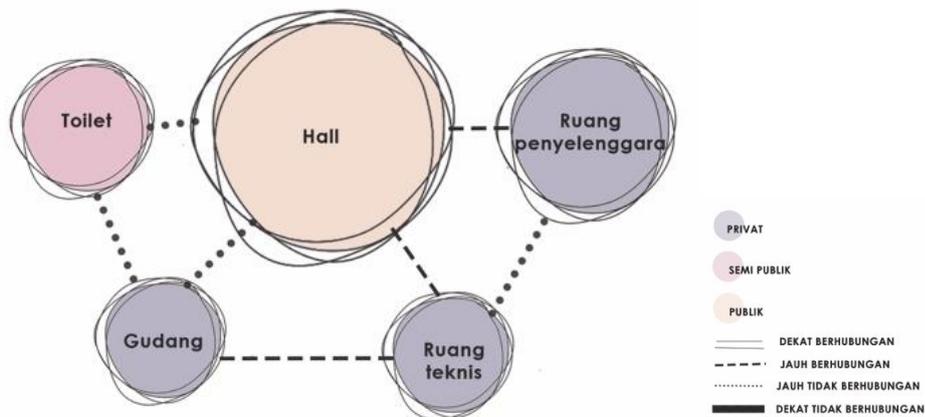
Penerapan Prinsip	
Comfort	Peletakkan fungsi yang berhubungan dengan saling berdekatan.
Proximity	Peletakkan fungsi antar kegiatan kreatif, fungsi apresiasi yang berdekatan sehingga memunculkan pengalaman bagi pengunjung.
Experience	

Gambar 4.18 Penerapan Prinsip (sumber: analisis pribadi, 2020)

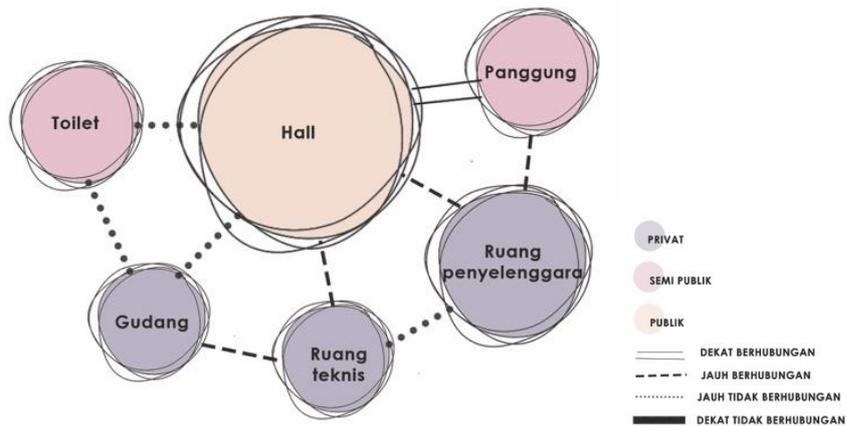
#### 4. Diagram Keterkaitan Gedung Apresiasi



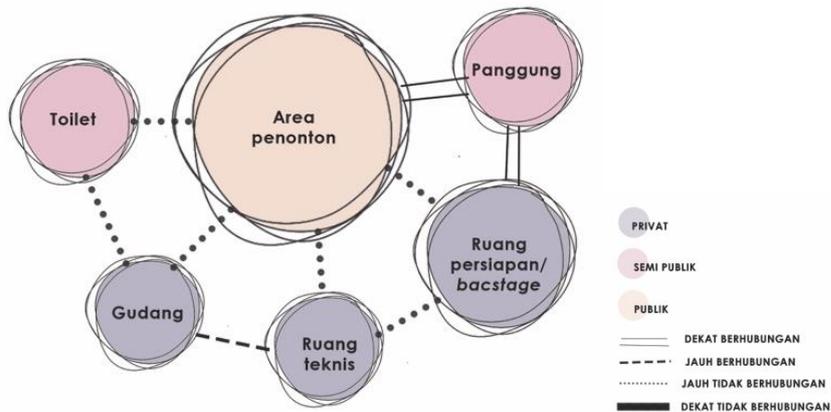
Gambar 4.19 Diagram Keterkaitan Area Produk Lokal (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.20 Diagram Keterkaitan Hall (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.21 Diagram Keterkaitan *Exhibition Hall*  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

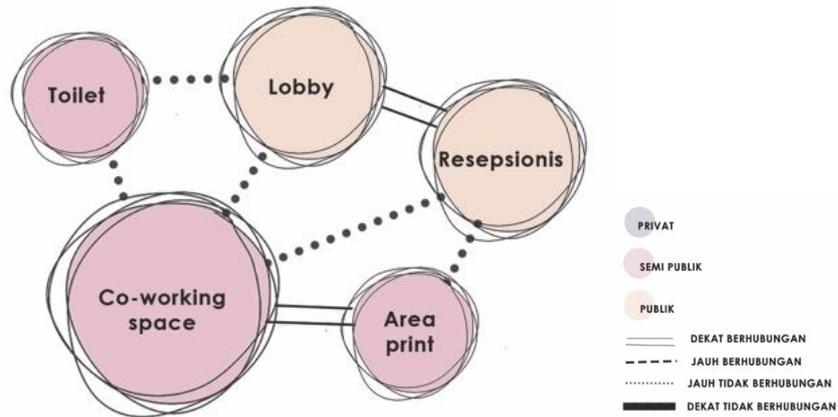
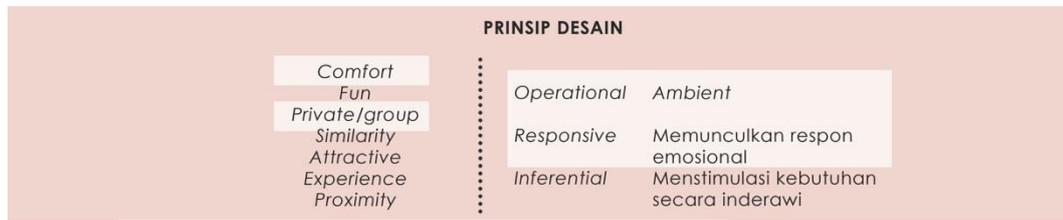


Gambar 4.22 Diagram Keterkaitan Area Pertunjukan Outdoor  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

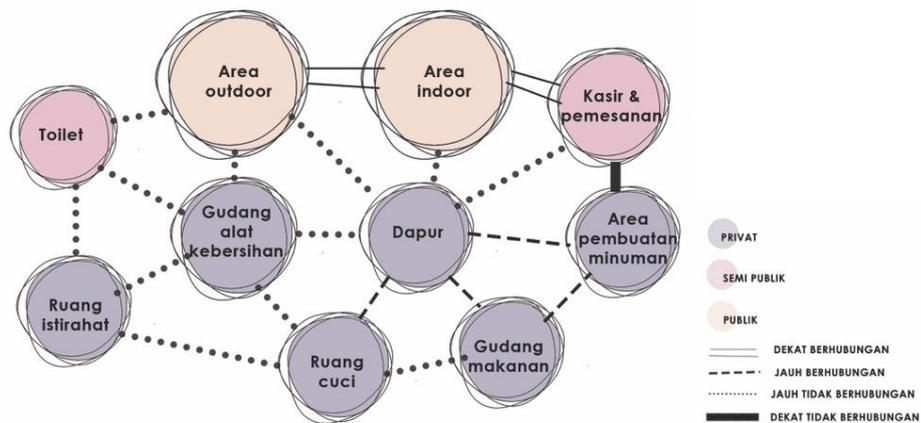
Penerapan Prinsip	
Comfort	Peletakan fungsi yang berhubungan dengan saling berdekatan.
Experience	Peletakan antar fungsi apresiasi yang memunculkan pengalaman bagi pengunjung.

Gambar 4.23 Penerapan Prinsip  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

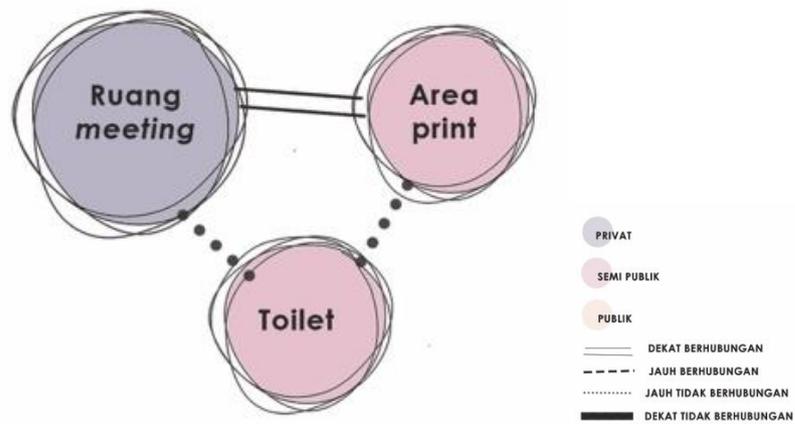
## 5. Diagram Keterkaitan Gedung Co-working



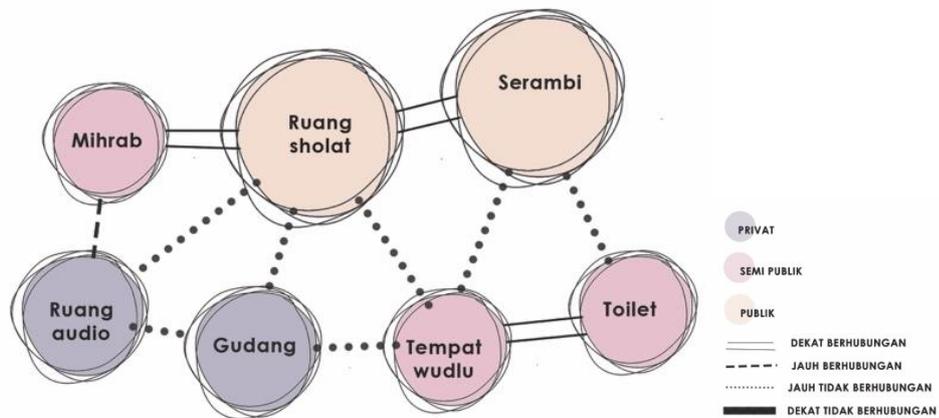
Gambar 4.24 Diagram Keterkaitan Area Co-working (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.25 Diagram Keterkaitan Area Café dan Resto (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.26 Diagram Keterkaitan Area Meeting (sumber: analisis pribadi, 2020)



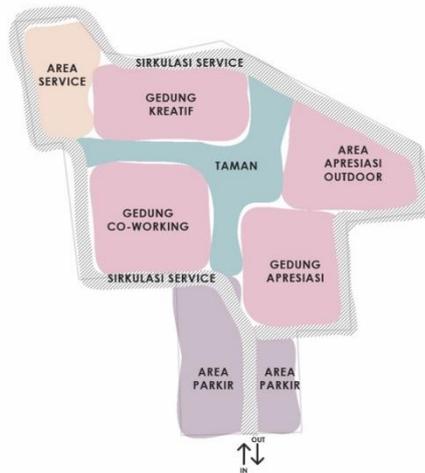
Gambar 4.27 Diagram Keterkaitan Mushola (sumber: analisis pribadi, 2020)

Penerapan Prinsip	
Comfort	Peletakan fungsi yang berhubungan dengan saling berdekatan.
Private/group	Pembagian tiap kebutuhan fungsi yang memerlukan privasi. Seperti pembagian antara area cafe & resto, area meeting, area co-working.

Gambar 4.28 Penerapan Prinsip (sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.2.4 Bubble Plan

##### 1. Bubble Plan Makro



Gambar 4.29 Macro Bubble Plan  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

##### 2. Vertical Bubble Plan



Gambar 4.30 Bubble Plan Gedung Co-working  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

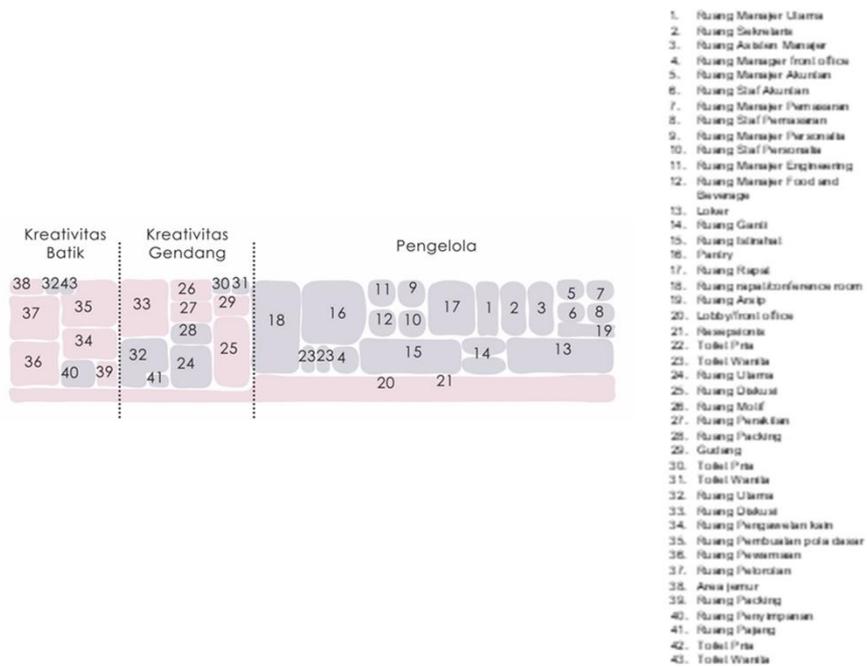


Gambar 4.31 Bubble Plan Gedung Kreatif  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

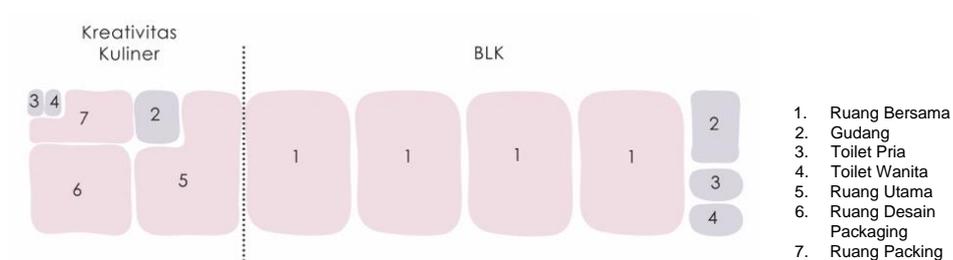


Gambar 4.32 Bubble Plan Gedung Apresiasi (sumber: analisis pribadi, 2020)

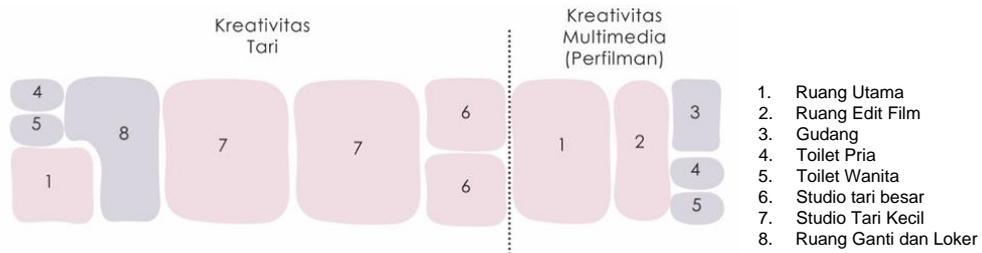
### 3. Bubble Plan Gedung Kreatif



Gambar 4.33 Bubble Plan Gedung Kreatif Lantai 1 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.34 Bubble Plan Gedung Kreatif Lantai 2 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.35 *Bubble Plan* Gedung Kreatif Lantai 3 (sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4. *Bubble Plan* Gedung Apresiasi



Gambar 4.36 *Bubble Plan* Gedung Apresiasi Lantai 1 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.37 *Bubble Plan* Gedung Apresiasi Lantai 2 (sumber: analisis pribadi, 2020)

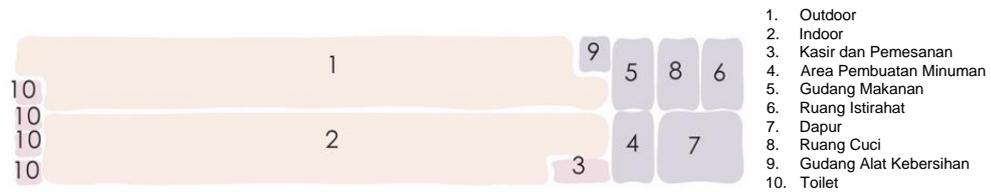


Gambar 4.38 *Bubble Plan* Gedung Apresiasi Lantai 3 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.39 *Bubble Plan* Gedung Apresiasi Outdoor (sumber: analisis pribadi, 2020)

## 5. Bubble Plan Gedung Co-Working



Gambar 4.40 Bubble Plan Gedung Co-working lantai 1  
(sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.41 Bubble Plan Gedung Co-working Lantai 2  
(sumber: analisis pribadi, 2020)



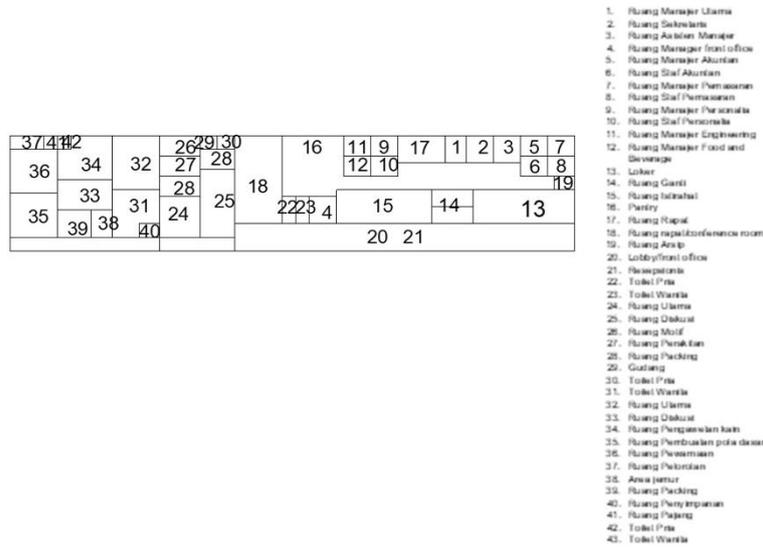
Gambar 4.42 Bubble Plan Gedung Co-working lantai 3  
(sumber: analisis pribadi, 2020)



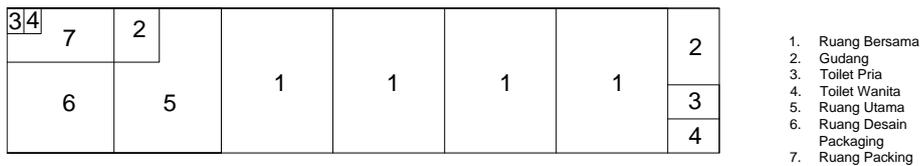
Gambar 4.43 Bubble Plan Gedung Co-orking Lantai 4 (Mushola)  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## 4.2.5 Blok Plan

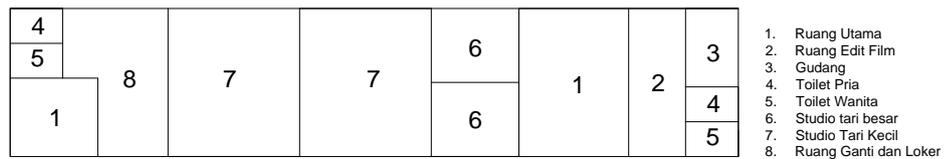
### 1. Blok Plan Gedung Kreatif



Gambar 4.44 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 1 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.45 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 2 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.46 Blok Plan Gedung Kreatif Lantai 3 (sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4. Blok Plan Gedung Apresiasi



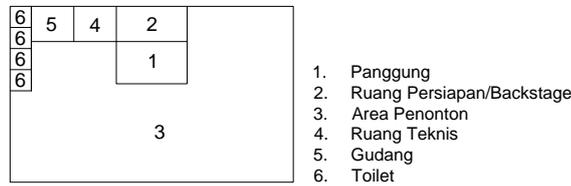
Gambar 4.47 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 1 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.48 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 2 (sumber: analisis pribadi, 2020)

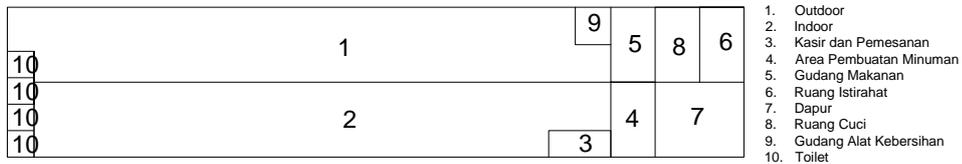


Gambar 4.49 Blok Plan Gedung Apresiasi Lantai 3 (sumber: analisis pribadi, 2020)

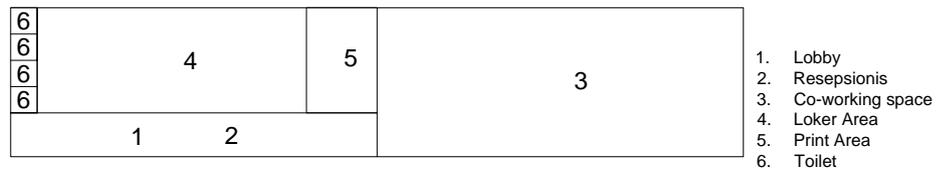


Gambar 4.50 Blok Plan Gedung Apresiasi Outdoor (sumber: analisis pribadi, 2020)

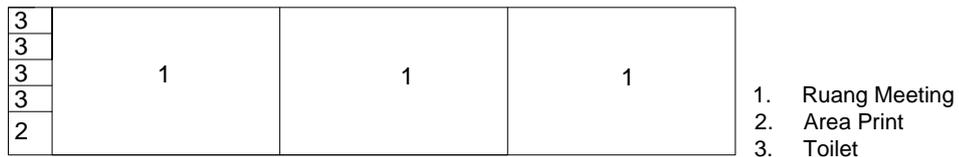
#### 5. Blok Plan Gedung Co-Working



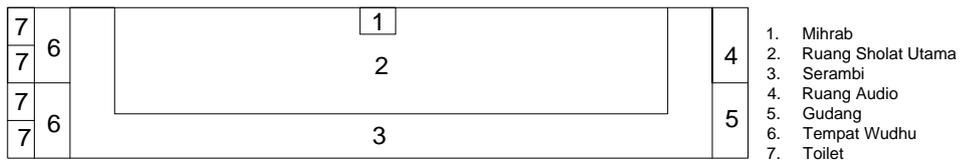
Gambar 4.51 Blok Plan Gedung Co-working lantai 1 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.52 Blok Plan Gedung Co-working Lantai 2 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.53 Blok Plan Gedung Co-working lantai 3 (sumber: analisis pribadi, 2020)



Gambar 4.54 Blok Plan Gedung Co-working Lantai 4 (Mushola)

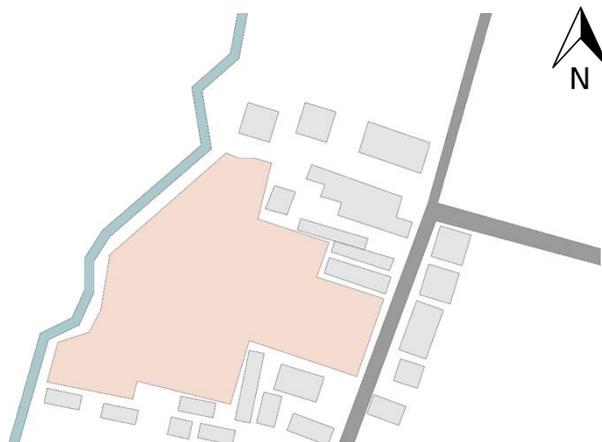
(sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4.3 Analisis Tapak

Setelah didapat kebutuhan ruang dan dimensi bangunan, tahap selanjutnya adalah membawa hasil analisis fungsi ke analisis tapak. Proses analisis tapak Rancangan ini mengacu pada prinsip Arsitektur Perilaku. Proses analisis tapak dimulai dengan zonasi, peletakan massa, sirkulasi, iklim, kebisingan, view, dan terakhir vegetasi.

#### 4.3.1 Lokasi Tapak

Kota : Blitar  
 Kecamatan : Kepanjenkidul  
 Kelurahan : Sentul  
 Alamat : Jl. Dokter Wahidin  
 Luas Tapak : 18180,51 m<sup>2</sup> (1,81 Ha)



Gambar 4.55 Lokasi  
 (sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4.3.2 Analisis Regulasi, Dimensi, dan Batas

#### ANALISIS<sub>Regulasi</sub>

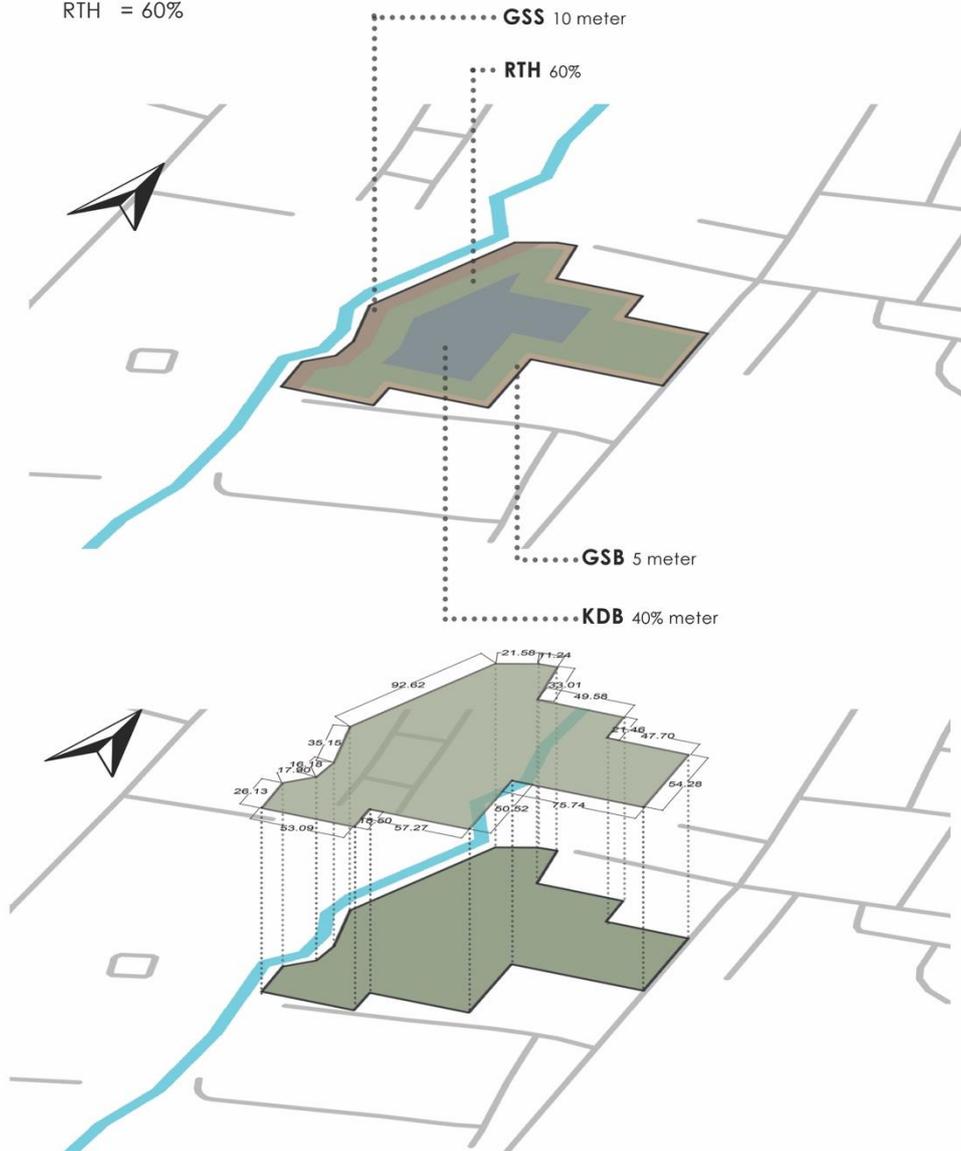
Regulasi yang diperlukan pada tapak antara lain GSB, GSS, KDB, dan RTH. Tapak memiliki luas sekitar 1,8 Ha. Dengan mengacu pada RTRW kota Blitar ditemukan regulasi tapak sebagai berikut:

GSB = 5 meter  
GSS = 10 meter  
KDB = 40%  
RTH = 60%

Sesuai dengan regulasi tersebut, ditemukan:

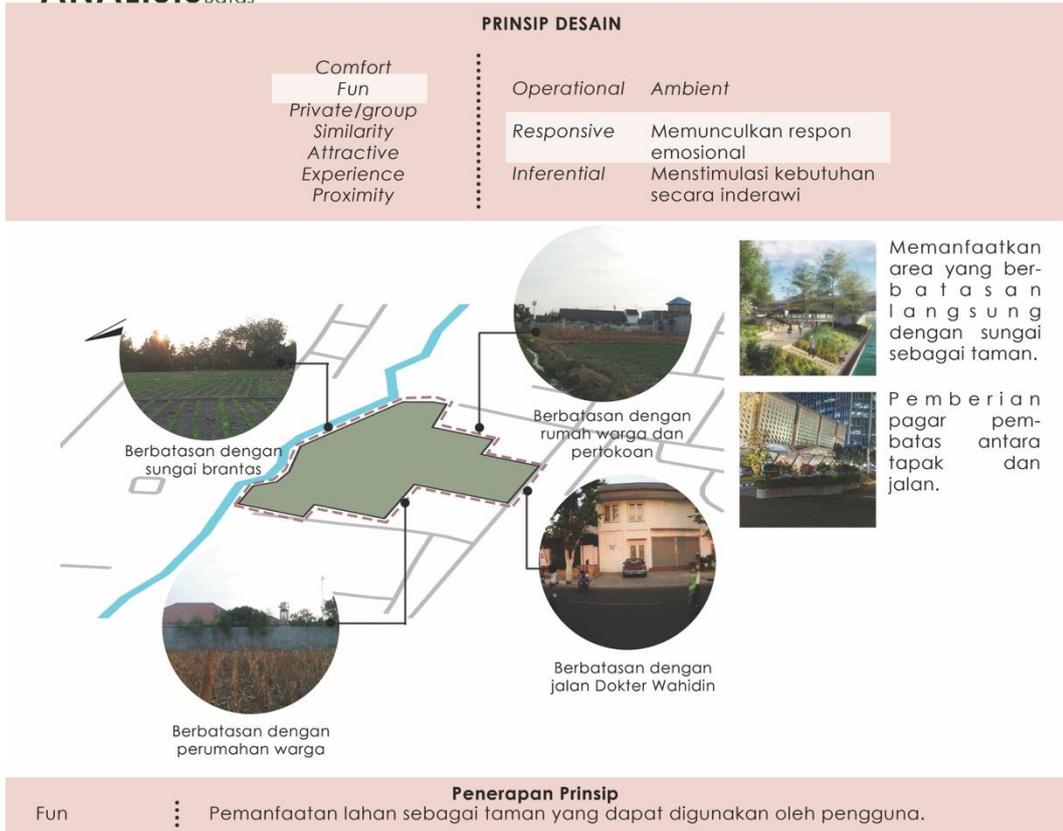
$$\text{KDB} = 40\% \times 12000 = 4800 \text{ m}^2$$

$$\text{RTH} = 60\% \times 12000 = 7200 \text{ m}^2$$



Gambar 4.56 Analisis Regulasi dan Dimensi  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

# ANALISIS Batas

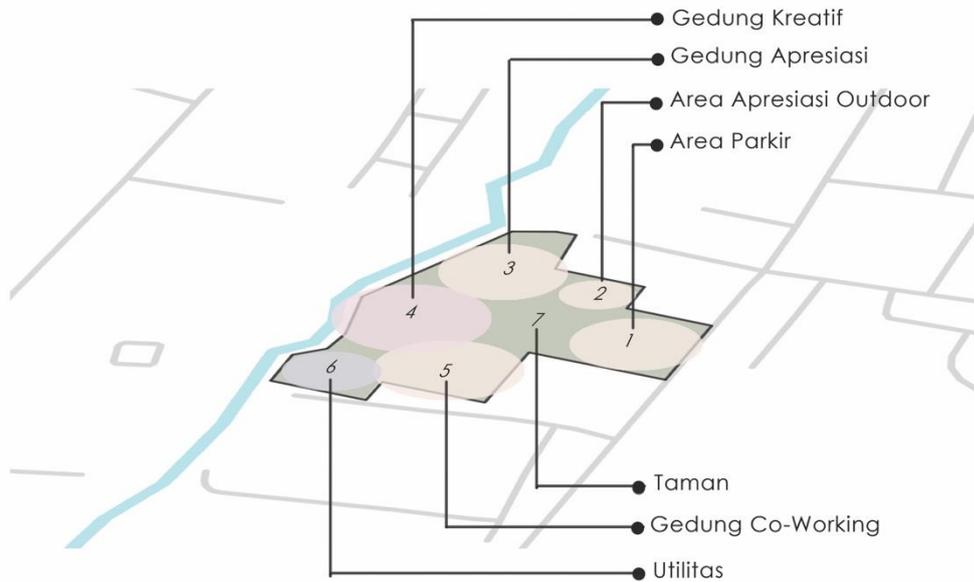
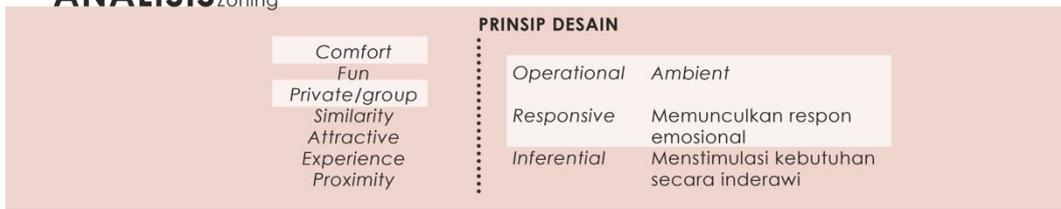


Gambar 4.57 Analisis Batas Tapak (sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4.3.3 Analisis Zoning

Zoning diperoleh berdasarkan keterkaitan antar fungsi bangunan berdasarkan analisis kebutuhan ruang dan berdasarkan prinsip pendekatan perilaku persepsi. Adapun prinsip dari pendekatan perilaku persepsi yaitu pegelompokan bangunan sesuai fungsinya dan kedekatan peletakan antar bangunan dengan fungsi yang saling menunjang.

## ANALISIS Zoning



- Zona 1,7** merupakan zona publik yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun tanpa memiliki keperluan penting dalam kawasan.
- Zona 2,3** merupakan zona semi publik yang dapat diakses oleh pengunjung, pemuda kreatif, penggiat kreatif untuk kegiatan apresiasi (pertunjukan atau kegiatan lain).
- Zona 4** merupakan zona semi publik yang hampir mendekati privat. Zona ini dapat diakses oleh pengelola, pemuda kreatif, serta pengunjung yang melakukan kunjungan terhadap kegiatan kreatif tertentu.
- Zona 5** merupakan zona semi public yang hampir semua ruang dapat diakses oleh pengunjung, kecuali ruang-ruang pegawai. Ruang meeting dan area BLK juga hanya dapat diakses oleh pengunjung tertentu.
- Zona 6** merupakan zona privat yang hanya dapat diakses oleh teknisi dan pengelola.

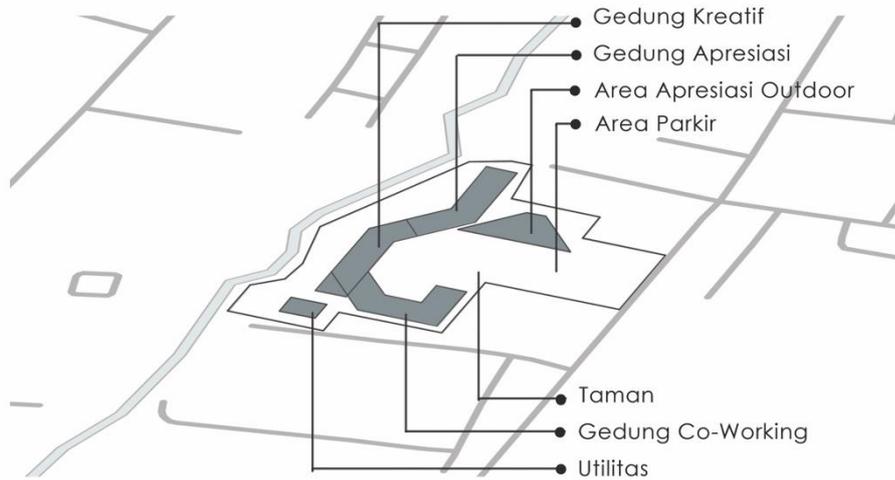


Gambar 4.58 Zoning  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.3.4 Analisis Peletakan Massa

### ANALISIS Peletakan Massa

PRINSIP DESAIN	
Operational	Ambient
Responsive	Memunculkan respon emosional
Inferential	Menstimulasi kebutuhan secara inderawi



Faktor-faktor dalam peletakan massa:

1. Taman diletakkan di tengah tapak dan gedung sebagai area komunal.
2. Gedung Apresiasi dan Area Apresiasi Outdoor diletakkan berdekatan karena memiliki fungsi utama yang sama.
3. Antar gedung dibuat terkoneksi karena kegiatan dari tiap-tiap gedung berkesinambungan.

Penerapan Prinsip	
Comfort	Peletakan antar gedung yang terkoneksi sehingga mempermudah kegiatan.
Proximity	
	Peletakan antar gedung yang berdekatan dan berkesinambungan.

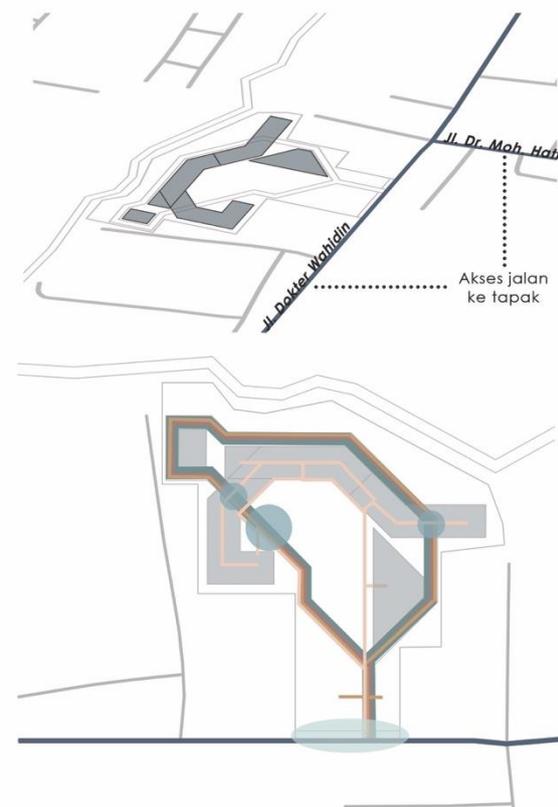
Gambar 4.59 Peletakan Massa  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4.3.5 Analisis Akses dan Sirkulasi

## ANALISIS Akses dan Sirkulasi

**PRINSIP DESAIN**

Comfort Fun Private/group Similarity Attractive Experience Proximity	..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	Operational Responsive Inferential	Ambient Memunculkan respon emosional Menstimulasi kebutuhan secara inderawi
--	--	--	---



**Akses Jalan Utama**

Akses jalan utama yang langsung berhubungan dengan tapak adalah Jl. Dokter Wahidin.

**Akses Utama pada Tapak**

Akses jalan utama pada tapak merupakan jalan yang dapat diakses untuk kendaraan pribadi, service

**Akses Darurat**

Akses darurat didesain agar dapat mencapai keseluruhan tapak dan bangunan untuk mempermudah akses dalam keadaan darurat.

**Akses Pejalan Kaki**

Akses pejalan kaki pada seluruh tapak dan bangunan agar dapat mencapai seluruh bangunan.

**Akses Kendaraan**

Akses jalan untuk kendaraan merupakan akses jalan utama pada tapak. Akses untuk kendaraan juga dihubungkan dengan akses pada area parkir.

**Drop Off Kendaraan Umum**

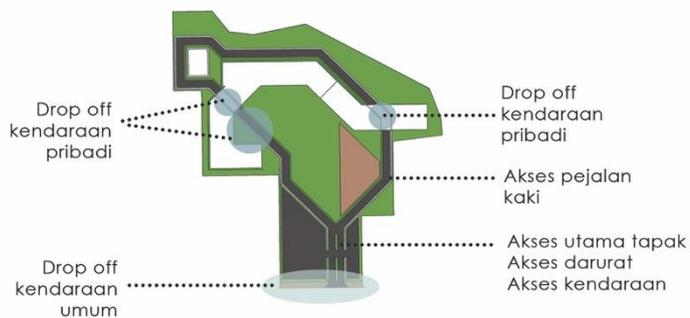
Penyediaan drop off untuk kendaraan umum terletak di depan tapak pinggir jalan raya untuk mempermudah pengunjung mencapai tapak.

**Drop Off Kendaraan Pribadi**

Penyediaan beberapa drop off untuk kendaraan pribadi di dalam tapak agar mempermudah pengunjung mencapai bangunan yang diinginkan.

**Penerapan Prinsip**

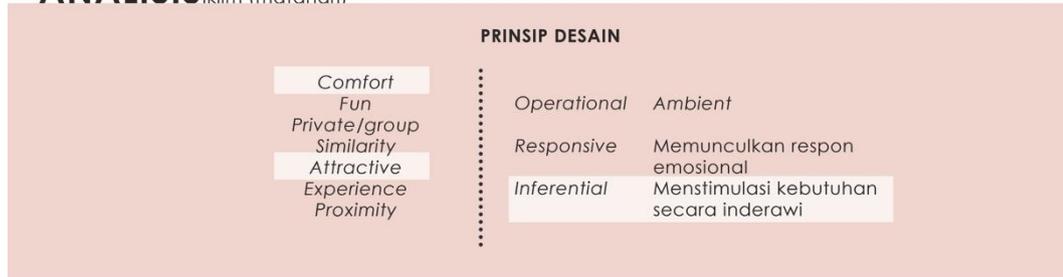
1. Comfort diterapkan pada akses pejalan kaki yang memudahkan untuk mencapai antar gedung dengan gedung yang terkoneksi. penerapan lain terdapat pada drop off yang memudahkan pengunjung.
2. Experience didapatkan dari antar bangunan yang terkoneksi dan mengarahkan pengunjung berjalan dari gedung satu dan gedung lain.
3. Proximity, antar bangunan yang didesain terkoneksi yang memudahkan pengunjung dan pemuda kreatif untuk melakukan kunjungan/kegiatan yang saling berkesinambungan.



Gambar 4.60 Analisis Akses dan Sirkulasi (sumber: analisis pribadi, 2020)

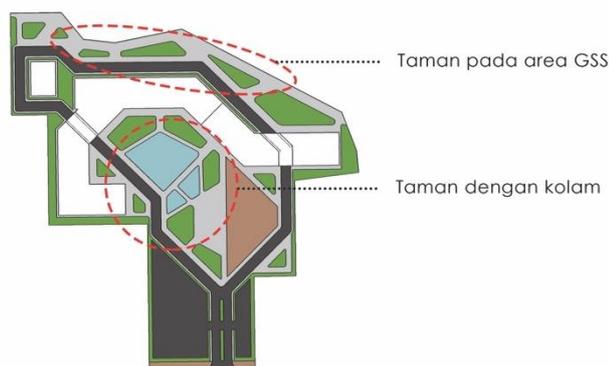
### 4.3.6 Analisis Iklim

## ANALISIS Iklim (matahari)



#### Penerapan Prinsip

1. Comfort diterapkan pada perlindungan ruang dalam gedung dari cahaya matahari dan panas matahari.
2. Atractive didapatkan dengan penerapan secondary skin pada rancangan.



Gambar 4.61 Analisis Iklim (sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.3.7 Analisis View



Gambar 4.62 View  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

View pada bagian utara, timur, dan selatan tapak merupakan perumahan warga, pertokoan, dan perkantoran. View pada bagian barat merupakan sungai Brantas yang sungainya tidak begitu terlihat karena pohon disekitar sungai yang rimbun. Tapak tidak memiliki view yang sangat berpotensi, namun pada bagian barat dapat dijadikan view out tapak.

View in pada tapak dimaksimalkan pada sisi timur tapak yang merupakan entrance tapak. View in pada sisi timur dapat menggunakan permainan tinggi rendah dan peletakan massa agar bangunan terlihat menarik dan terlihat dari luar tapak.

### 4.3.8 Analisis Kebisingan

**ANALISIS** Kebisingan

**PRINSIP DESAIN**

<p>Comfort Fun Private/group Similarity Attractive Experience Proximity</p>	<p>Operational    Ambient</p> <p>Responsive    Memunculkan respon emosional</p> <p>Inferential    Menstimulasi kebutuhan secara inderawi</p>
---	--



**Kebisingan dari Arah Sungai**  
Kebisingan dari arah sungai merupakan kelebihan yang dimiliki tapak sehingga tidak perlu dikurangi atau dihindari.

**Kebisingan dari Jalan Utama**  
Kebisingan dari jalan utama dapat dikurangi dengan peletakan bangunan yang jauh dari jalan.

**Kebisingan Area Pertunjukan Outdoor**  
Peletakan massa area pertunjukan outdoor yang terletak berhadapan langsung dengan gedung sehingga seluruh area tapak dapat langsung menerima suara kegiatan yang berlangsung.

**Penerapan Prinsip**

1. Comfort muncul dengan keberadaan suara gemericik sungai dan alami.
2. Fun. Kebisingan pada seluruh area tapak yang didapatkan dari acara yang digelar akan memunculkan perasaan menyenangkan dan dihargai atas digelarnya acara kreatif tersebut.

Gambar 4.63 Analisis Kebisingan (sumber: analisis pribadi, 2020)

### 4.3.10 Analisis Vegetasi

**ANALISIS** Vegetasi



**Vegetasi Estetis**

- Pohon Tabebuaya
- Pohon Ketapang Kencana

**Vegetasi Pengarah**

- Pohon Glodok Tiang
- Pohon Palembang Botol

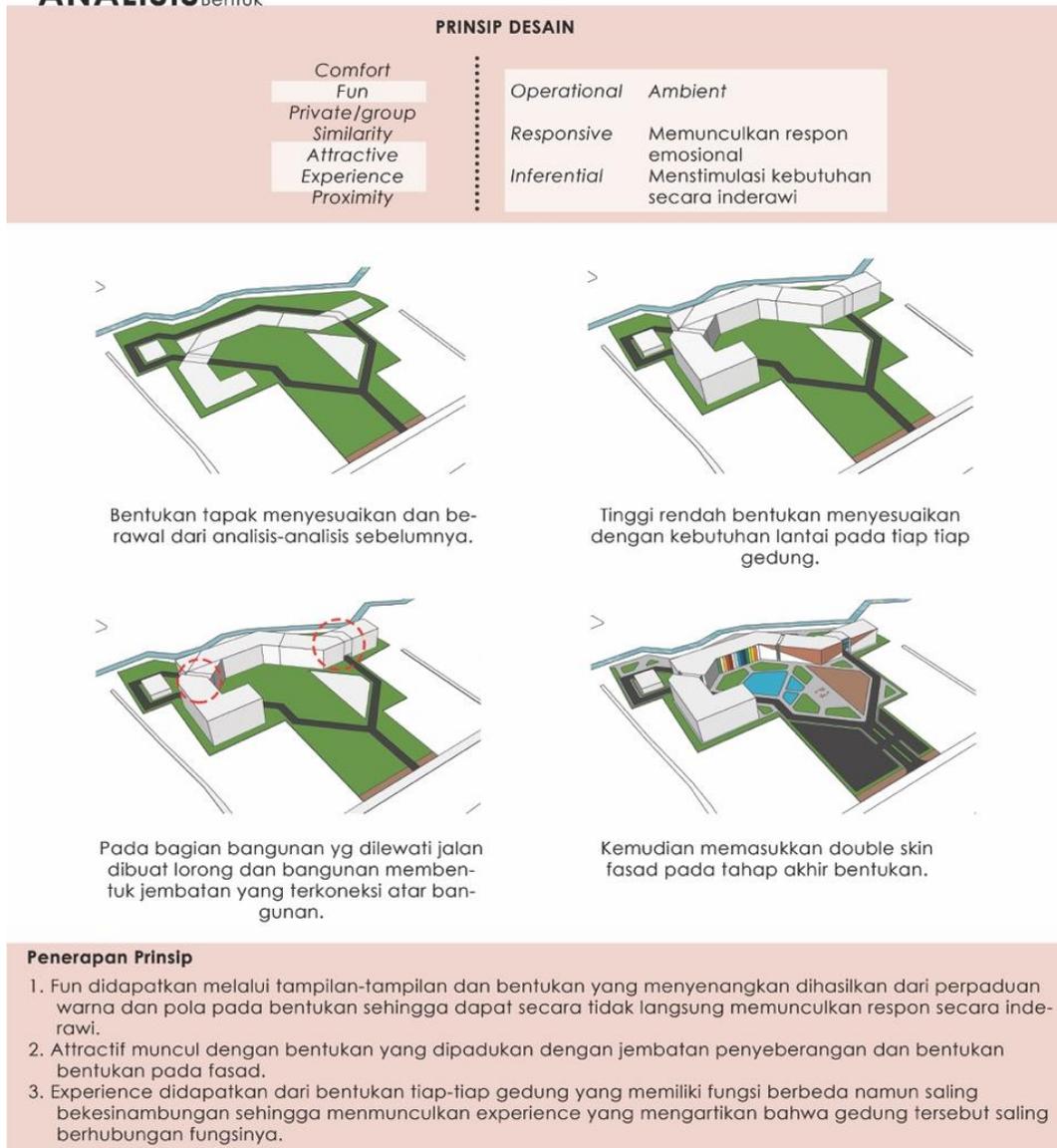
**Vegetasi Peneduh**

- Pohon Tanjung
- Pohon Trembesi

Gambar 4.64 Analisis Vegetasi (sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.4 Analisis Bentuk

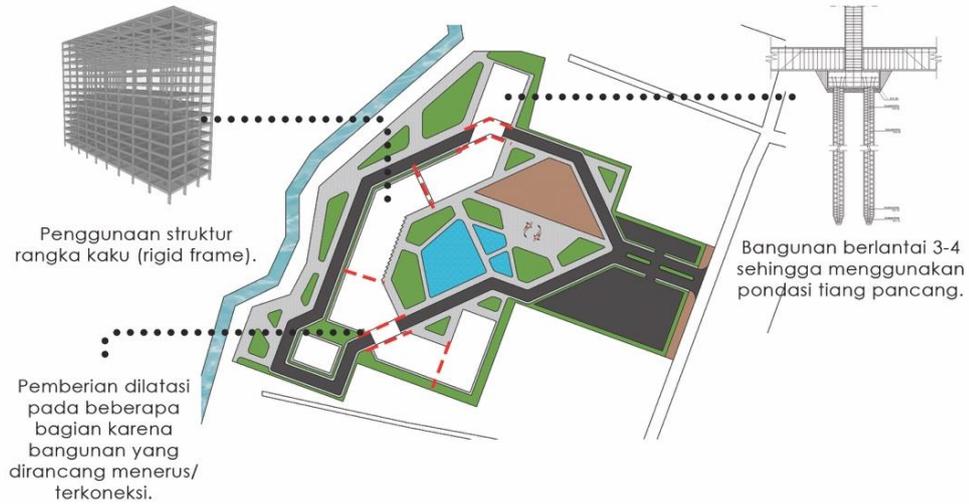
### ANALISIS Bentuk



**Gambar 4.65 Analisis Bentuk**  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.5 Analisis Struktur

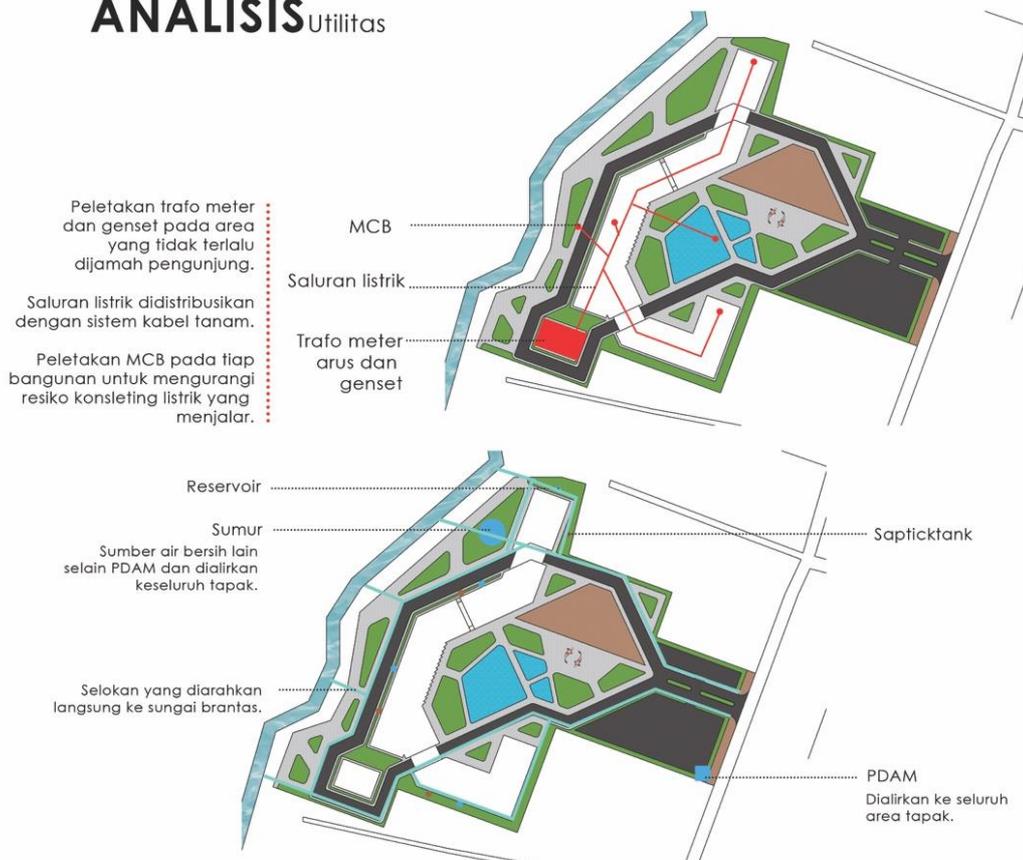
### ANALISIS Struktur



Gambar 4.66 Analisis Struktur (sumber: analisis pribadi, 2020)

#### 4.6 Analisis Utilitas

### ANALISIS Utilitas

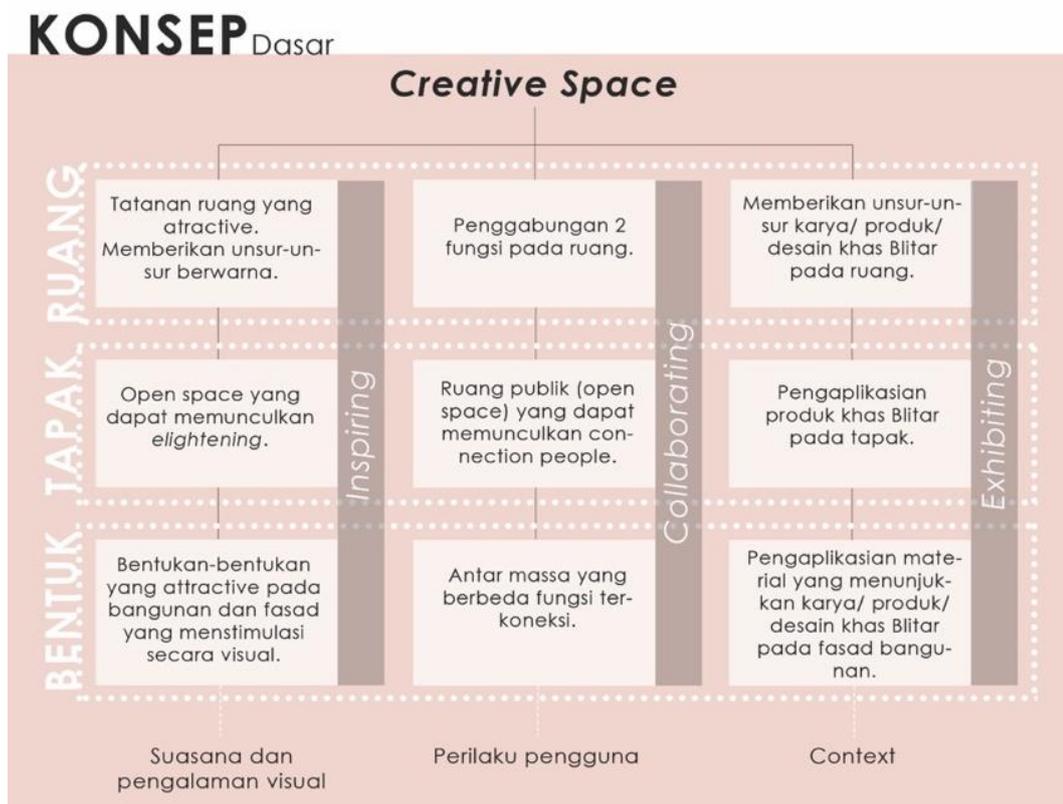


Gambar 4.67 Analisis Utilitas (sumber: analisis pribadi, 2020)

## BAB V KONSEP

### 5.1 Konsep Dasar

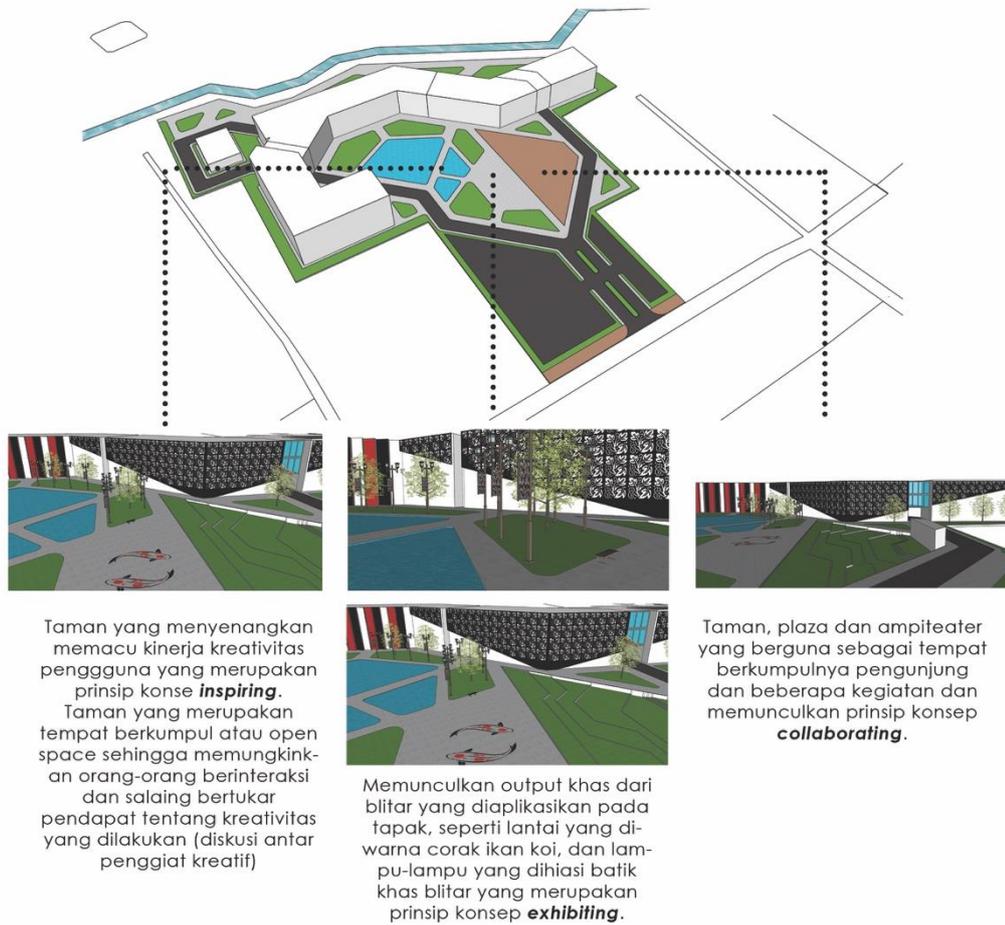
Konsep Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar yaitu *Inspiring Space*. Konsep ini mendukung tagline Apresiasi sehingga kreativitas pengguna dapat terpacu. Konsep *Creative Space* ini memunculkan sebuah ruang yang dapat memacu kreativitas penggunanya.



Gambar 5.1 Konsep Dasar  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## 5.2 Konsep Tapak

# KONSEP<sub>Tapak</sub>



Gambar 5.2 Konsep Tapak  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

### 5.3 Konsep Ruang

## KONSEP Ruang



**Inspiring** dapat diaplikasikan pada area cafe dibuat menarik dan atraktif dengan dengan konsep berwarna sehingga memacu kreativitas pengguna.



**Exibiting** dapat diaplikasikan pada bagian interior seperti penggunaan batik khas blitar sebagai hiasan interior pada tiap-tiap ruang.

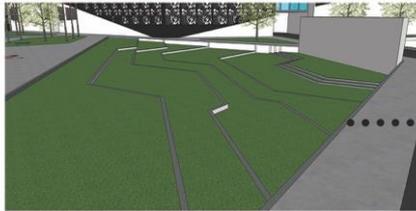


**Collaborating** diaplikasikan pada ruang-ruang gedung co-working memadukan beberapa fungsi kegiatan seperti ruangan pada cafe/resto yang dapat digunakan untuk nugas atau rapat non formal. dan sebaliknya, ruang co-working yang juga dapat digunakan sebagai tempat co-working sekaligus menyantap hidangan cafe/resto.

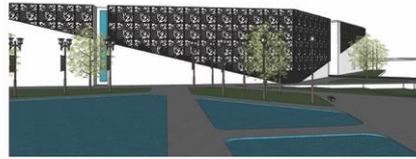
Gambar 5.3 Konsep Ruang  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## 5.4 Konsep Bentuk

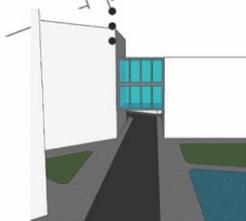
# KONSEP Bentuk



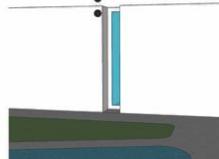
Memunculkan bentukan-bentukan yang atraktif yang dapat memancing inspirasi secara visual (*inspiring*) para pengguna.



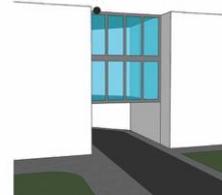
*Exibiting* dapat diaplikasikan dengan pemberian bahan atau material khas atau yang berhubungan dengan blitar pada fasad atau bentukan bangunan. Contohnya penggunaan secondary skin pada fasad dengan pola batik khas blitar.



Jembatan penghubung gedung co-working dan gedung kreatif.



Penghubung antara gedung kreatif dan gedung apresiasi.



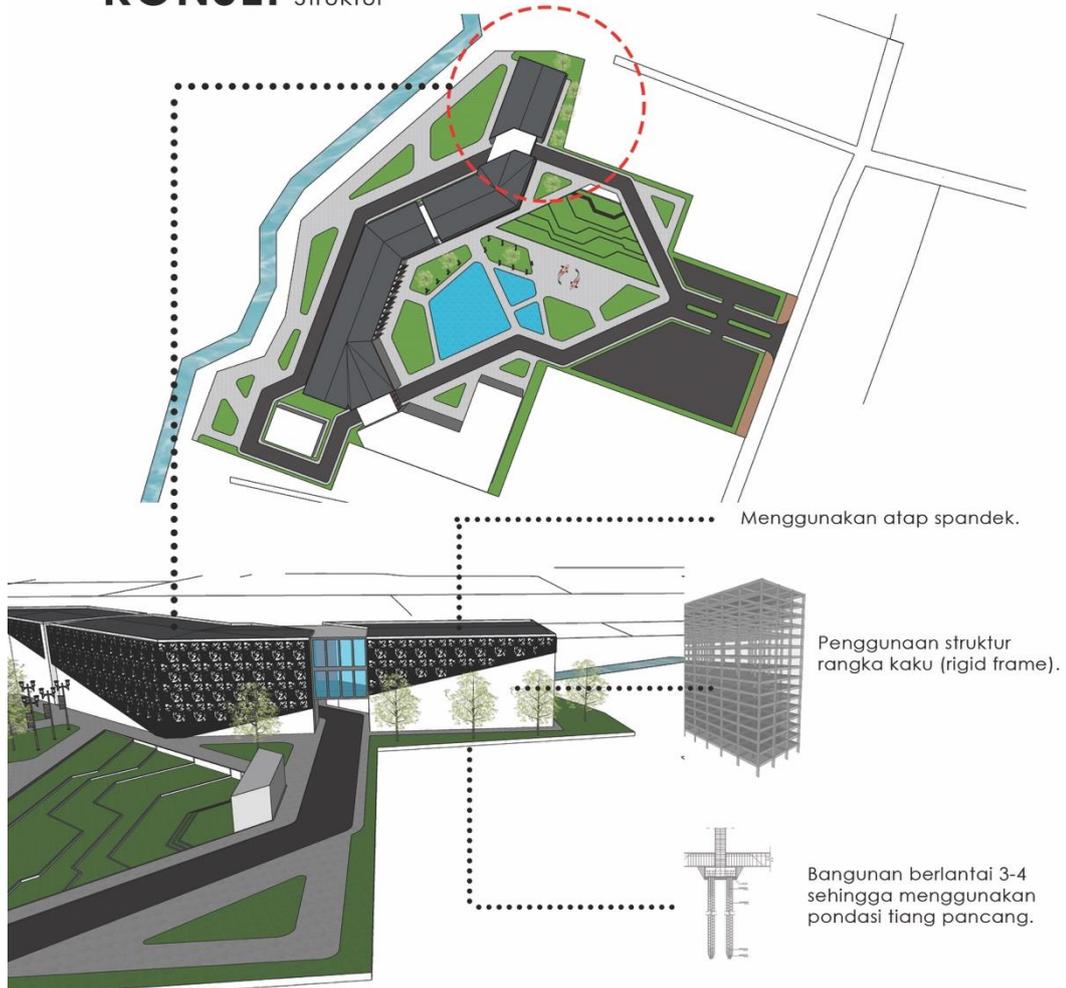
Jembatan penghubung gedung apresiasi.

*Collaborating* diaplikasikan pada ruang-ruang gedung dengan penggabungan atau antar bangunan yang beda fungsi terkoneksi.

Gambar 5.4 Konsep Bentuk  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## 5.5 Konsep Struktur

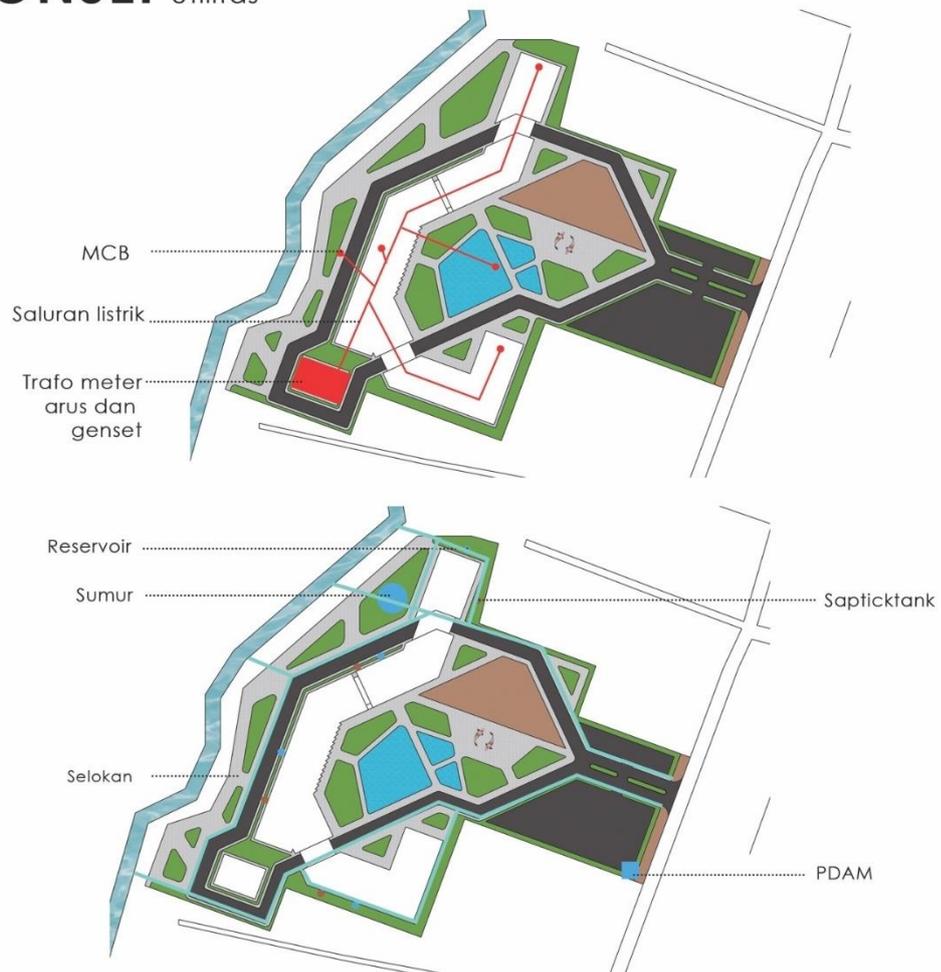
### KONSEP Struktur



Gambar 5.5 Konsep Struktur  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## 5.6 Konsep Utilitas

# KONSEP Utilitas



Gambar 5.6 Konsep Utilitas  
(sumber: analisis pribadi, 2020)

## BAB VI HASIL RANCANGAN

### 6.1 Konsep Perancangan

#### 6.1.1 Konsep Dasar

Konsep Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar yaitu *Creative Space*. Konsep ini mendukung tagline Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar, yaitu Apresiasi. Konsep ini mendukung kegiatan kreativitas yang dapat memacu kinerja secara iderawi secara persepsi. Konsep *Creative Space* ini memunculkan sebuah ruang yang dapat memacu kinerja kreativitas penggunanya.

Pengaplikasian konsep tersebut diterapkan pada beberapa elemen bangunan sebagai berikut:

1. Fasad yang menggunakan *double skin façade* yang diaplikasi kan dengan *attractive*.
2. Bentuk bangunan yang saling menyambung dengan fungsi utama yang berbeda beda.
3. Penggabungan bentuk geometris sebagai simbolis pola pada batik khas Blitar.

Selain terpacu pada konsep yang mampu mewadahi dan mendukung kegiatan kreatif penggunanya, konsep ini juga menerapkan nilai-nilai keislaman, antara lain:

1. Mewadahi kegiatan bermanfaat yang tidak menyia-nyiakan waktu.
2. Tetap sadar terhadap kewajiban sebagai muslim.
3. Tidak merusak ekosistem alam.

Penerapan nilai-nilai islam dalam rancangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Rancangan merupakan sesuatu yang dirancang untuk suatu kegiatan yang bermanfaat yaitu kegiatan kreatif, dari kegiatan tersebut muncul kegiatan yang lain seperti pagelaran kegiatan hasil dari kreatif seperti tari, pameran, dan kegiatan komersil. Rancangan juga mewadahi kegiatan yang mengedukasi.
2. Mushola yang diletakkan pada bagian tertinggi bangunan dan pada tengah tapak merupakan sebagai pengingat kewajiban seorang muslim.
3. Rancangan memperhatikan keseimbangan ekosistem alam dengan menyediakan banyak ruang terbuka hijau dan memberikan garis sempadan sungai yang cukup dan memanfaatkannya juga sebagai lahan terbuka hijau agar sungai tetap terjaga.

Penggambaran pengaplikasian konsep dasar tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

# KONSEP Dasar



Gambar 6.1 Konsep Dasar (sumber: hasil konsep, 2020)

## 6.1.2 Konsep Tapak

Pada konsep tapak terdapat beberapa pengembangan yang menyebabkan beberapa perubahan pada tapak. Beberapa perubahan dan pengembangan tersebut terdapat pada area lahan parkir dan penambahan ruang terbuka hijau. Perubahan area parkir juga mempengaruhi bentuk bangunan. Sedangkan penambahan ruang terbuka hijau berfungsi sebagai area sosialisasi atau ruang untuk berkumpul, pada area ini ditambahkan beberapa fungsi.

Terdapat beberapa pengembangan yang berhubungan dengan pendekatan yang diaplikasikan pada tapak. Pada area komunal ditambahkan beberapa unsur yang dapat ditangkap oleh persepsi secara inderawi. Sehingga pada konsep tapak diaplikasikan beberapa aksesoris yang dapat ditangkap secara inderawi yaitu pengelihatan, pendengaran, dan penciuman. Untuk pengelihatan, bentuk tapak dirancang sedemikian rupa untuk ditangkap oleh indera tersebut. Juga disediakan pendukung panel-panel pada beberapa area yang bertujuan untuk ditangkap oleh indera pengelihatan. Pada indera pendengaran, diaplikasikan pada sistem waterfall filter pada kolam. Gericik air pada kolam tersebut yang diharapkan mampu ditangkap oleh pendengaran. Indera penciuman ditujukan pada aroma bunga yang terdapat pada area tapak.

- Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan konsep tapak, antara lain:
1. Pengembangan area lahan parkir
  2. Pemanfaatan ruang terbuka hijau



Penambahan area lahan parkir bus pada bagian selatan sehingga bentuk massa sedikit berubah pada bagian selatan.

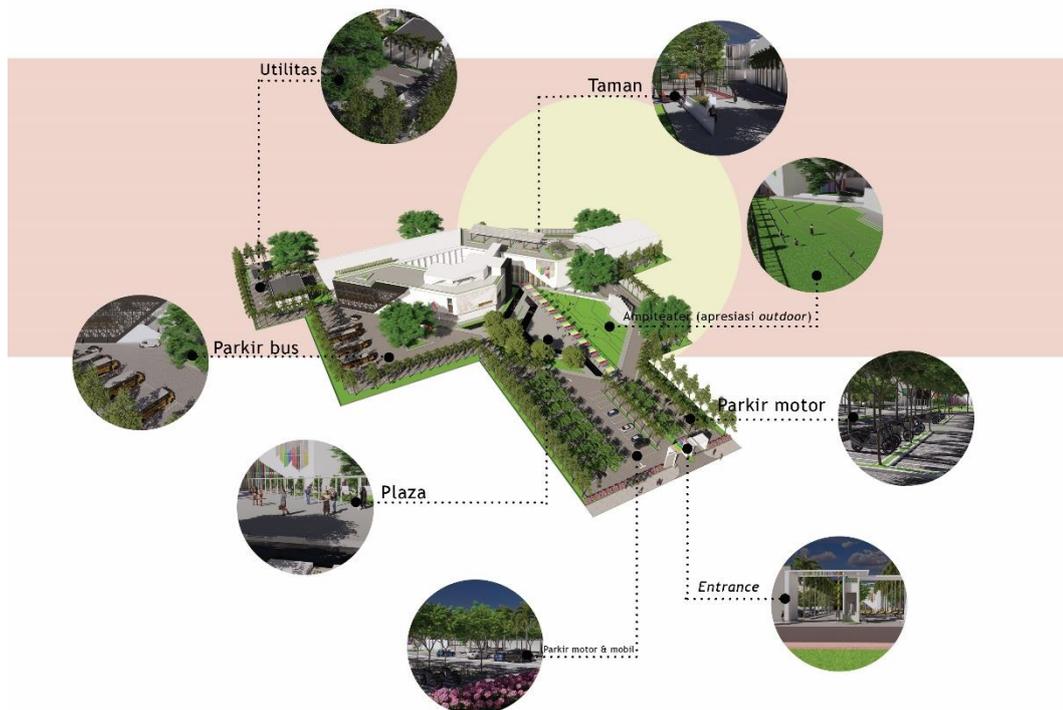


Pemanfaatan garis sempadan sungai pada bagian belakang sungai sebagai taman dan ditambahkan lapakan untuk kegiatan pemuda yang bermanfaat.



Suara air yang dihasilkan oleh filter pada kolam sebagai eksplorasi persepsi terhadap suara.

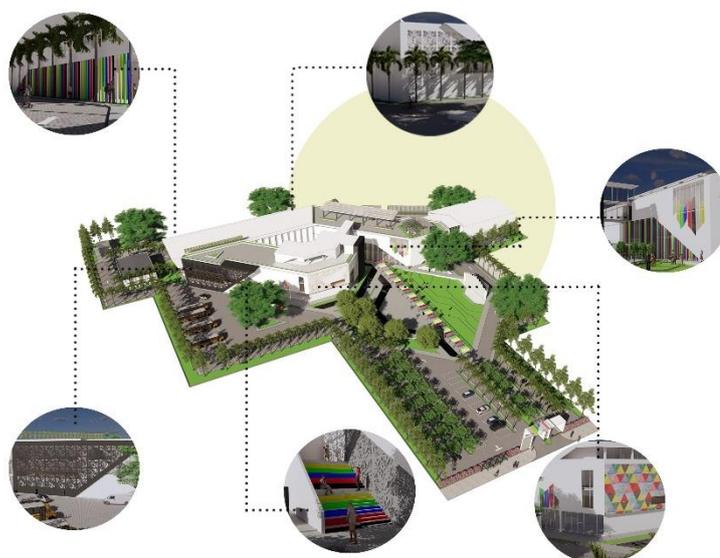
Gambar 6.2 Pengembangan Konsep Tapak  
(sumber: hasil konsep, 2021)



Gambar 6.3 Pengembangan Konsep Tapak  
(sumber: hasil konsep, 2021)

### 6.1.3 Konsep Bentuk

Konsep bentuk mengikuti hasil analisis sebelumnya. Kemudian dikembangkan dari konsep sebelumnya. Hasil yang dikembangkan dari konsep sebelumnya sebagai berikut:



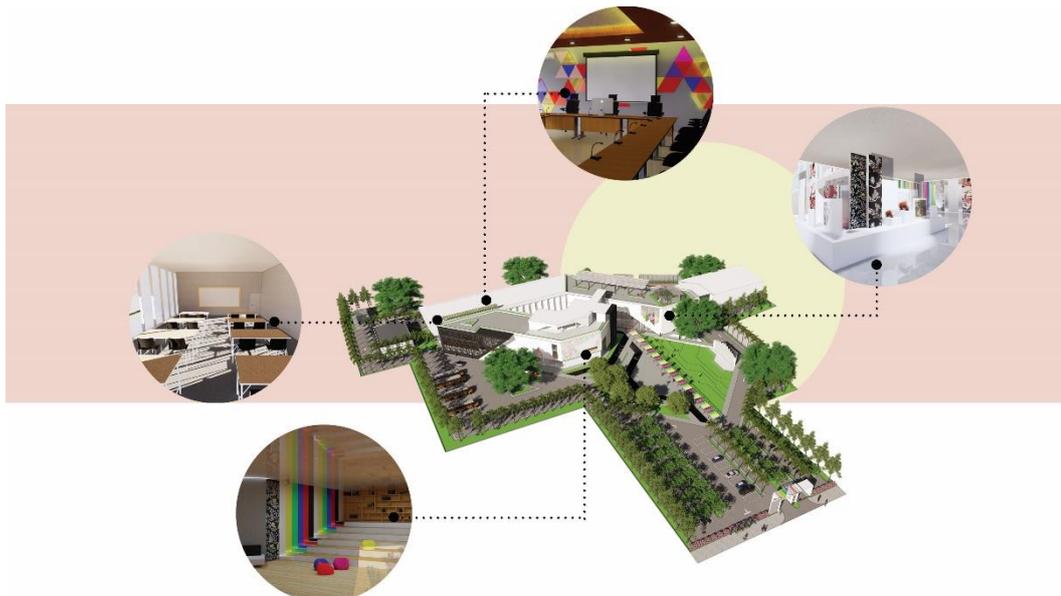
Gambar 6.4 DetailL pada Pengembangan Konsep Bentuk  
(sumber: hasil konsep, 2021)



Gambar 6.5 Pengembangan Konsep Bentuk (sumber: hasil konsep, 2021)

#### 6.1.4 Konsep Ruang

Pada konsep ruang tidak terdapat banyak perubahan dan pengembangan pada rancangannya. Perubahan hanya terdapat pada peletakan beberapa ruangan yang berkembang karena perkembangan pada konsep tapak dan bentuk. Perkembangan lain lebih difokuskan pada penataan furniture dalam ruangan.



Gambar 6.6 Pengembangan Konsep Ruang (sumber: hasil konsep, 2021)



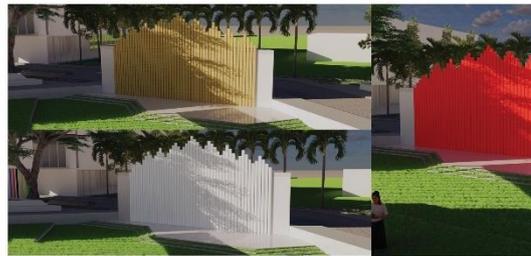
**Exibiting** dapat diaplikasikan pada bagian interior seperti penggunaan batik khas Blitar sebagai hiasan interior pada tiap-tiap ruang.



**Inspiring** dapat diaplikasikan pada ruang dibuat menarik dan atraktif dengan dengan konsep berwarna sehingga memacu kreativitas pengguna.



**Collaborating** diaplikasikan pada penggabungan antara batik dan warna khas Blitar. Warna yang diaplikasikan juga merupakan kolaborasi antara warna-warna atraktif dan warna logo kota Blitar.



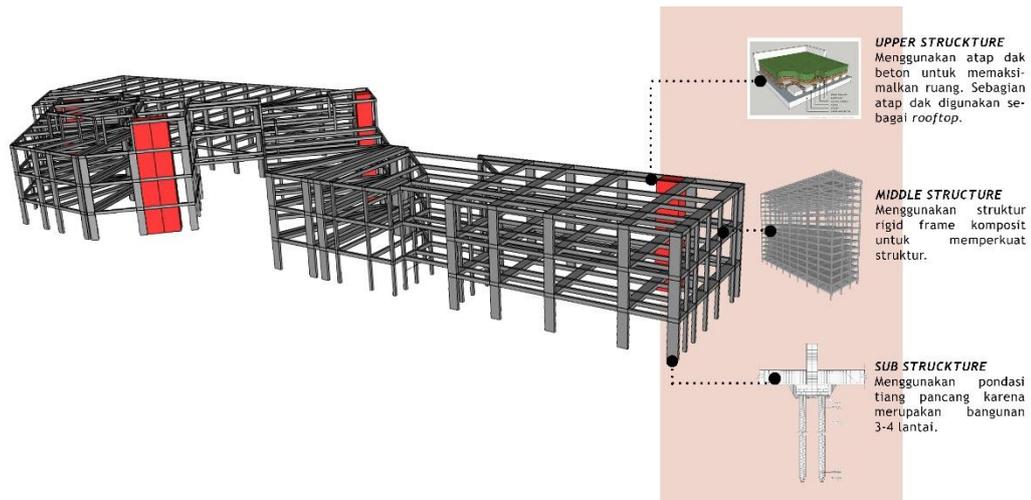
Background pada panggung amfiteater atau area apresiasi outdoor yang berubah ubah setiap waktu dengan sistem layar. Sehingga tema pada background stage dapat menyesuaikan dengan dengan setiap pertunjukan yang ditampilkan.

Gambar 6.7 Pengembangan Konsep Ruang  
(sumber: hasil konsep, 2021)

### 6.1.5 Konsep Struktur

Konsep struktur mengikuti hasil analisis yang sudah dianalisis sebelumnya. Tidak terdapat banyak perubahan pada konsep struktur. Pada konsep struktur hanya konsep struktur yang mengikuti perubahan bentuk konsep bentuk dan tapak yang sudah berkembang.

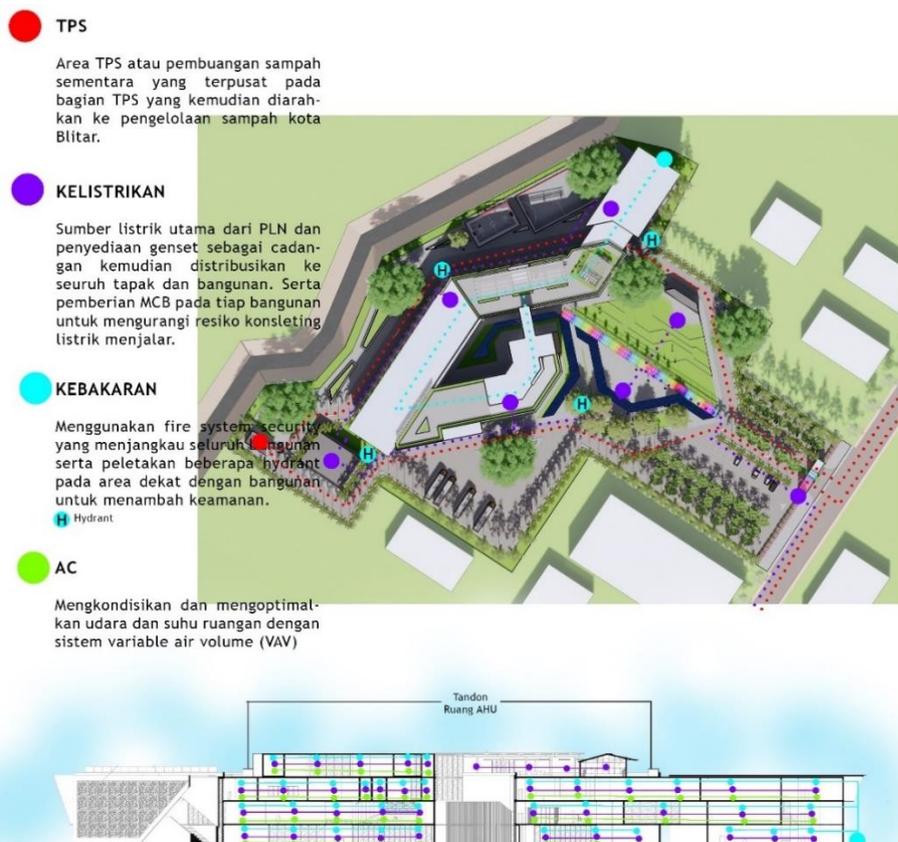
Konsep struktur terbagi menjadi 3 bagian, yaitu *upper structure*, *middle structure*, dan *sub structure*. Pada bagian *upper structure* menggunakan atap dak beton. Penggunaan dak beton ini memaksimalkan area ruang yang dapat digunakan untuk suatu kegiatan. Pada bagian *middle structure* menggunakan struktur rangka kaku (*rigid frame*) yang dipadukan dengan beton komposit untuk memperkuat struktur dan mampu menahan beban karena rancangan merupakan bangunan yang difungsikan untuk banyak pengguna. Pada bagian *sub structure* menggunakan pondasi tiang pancang karena rancangan merupakan bangunan 3-4 lantai.



Gambar 6.8 Pengembangan Konsep Struktur (sumber: hasil konsep, 2021)

### 6.1.6 Konsep Utilitas

Konsep utilitas mengikuti dari hasil analisis utilitas yang sudah dianalisis sebelumnya. Pada konsep utilitas tidak terdapat perubahan dan pengembangan pada rancangan. Pertimbangan lebih diutamakan pada penambahan TPS pada rancangan dan privasi secara visual pada utilitas dari pengguna.



Gambar 6.9 Pengembangan Konsep Utilitas (sumber: hasil konsep, 2021)

**AIR BERSIH**

Sumur bor dan PDAM merupakan sumber air utama yang kemudian di salurkan ke seluruh rancangan.

**AIR LIMBAH**

Air limbah akan diolah dahulu hingga dapat menjadi air bersih menggunakan sistem pengolahan air limbah.

**AIR KOTOR**

Air kotor akan diarahkan ke saptik-tank atau resapan terlebih dahulu sebelum akhirnya diarahkan ke sungai.

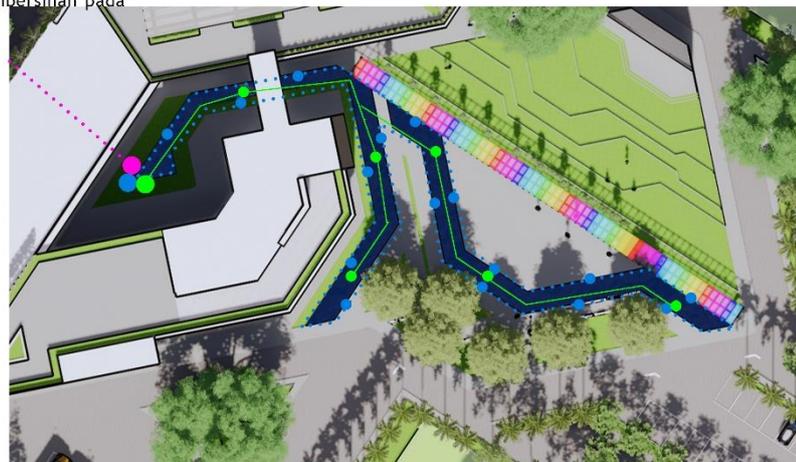
**AIR HUJAN**

Air hujan akan diarahkan langsung ke sungai.

**KOLAM**

Kolam didukun dengan sistem filtrasi. Menggunakan sistem waste tank yang berfungsi ketika melakukan vakum atau pembersihan pada kolam.

- Waterfall filter
- Fortex



Gambar 6.10 Pengembangan Konsep Utilitas Air (sumber: hasil konsep, 2021)

## 6.2 Hasil Rancangan

Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Kota Blitar merupakan sebuah rancangan yang mewadahi kegiatan kreatif dan kegiatan pemuda masyarakat Kota Blitar. Dengan pendekatan perilaku secara persepsi menampilkan rancangan yang mampu memicu terciptanya kreativitas yang terpacu oleh rancangan yang ditangkap secara inderawi.

### 6.2.1 Hasil Rancangan Tapak

Penataan tata massa pada perancangan berdasarkan hasil dari analisis dan konsep yang telah dikembangkan. Pada tapak terdapat tiga gedung dengan fungsi utama yang berbeda yang dijadikan satu gedung yang terkoneksi. Berpacu pada pendekatan perilaku persepsi, gedung yang terkoneksi merupakan sebagai simbolis kegiatan yang terjadi pada gedung merupakan kegiatan yang berbeda namun berkaitan. Terdapat beberapa ruang komunal selain sebagai ruang terbuka hijau tapi juga sebagai sarana untuk saling berinteraksi dan saling bersosialisasi atau bertukar pikiran.

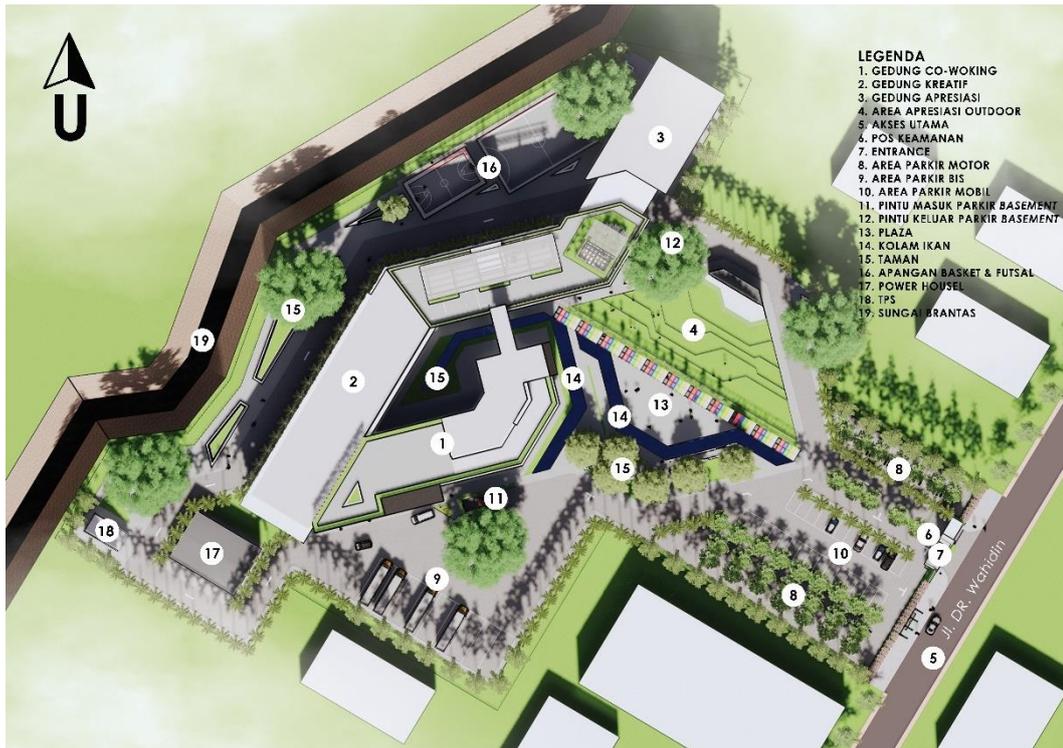
#### 1. *Site plan* dan *Layout plan*

Pada *siteplan* dan *layout*, gedung co-working terletak pada bagian depan karena gedung ini merupakan gedung yang paling public diantara bagian yang lain. Pada gedung co-working juga memiliki ruang-ruang yang digunakan secara umum seperti café dan resto, area co-working, dan ruang rapat. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah menjangkau area ini.

Diantara gedung nomor 1 (gedung co-working) dan gedung nomor 2 (gedung kreatif) disambungkan dengan lobby. Sehingga gedung menyambung dan mudah untuk sirkulasi pengunjung. Gedung kreatif terletak lebih di belakang karena memiliki banyak ruang yang lebih privat dibanding gedung yang lain. Gedung kreatif dan gedung co-work juga disambungkan dengan jembatan penghubung untuk lebih mempermudah pengunjung dan pengguna gedung mencapai tiap gedung.

Gedung nomor 3 (gedung apresiasi) juga terletak pada bagian depan namun lebih kesamping. Gedung apresiasi juga merupakan gedung yang bersifat publik sehingga terletak pada bagian depan. Gedung apresiasi berdekatan langsung dengan area apresiasi *outdoor* atau ampiteater karena memiliki kegunaan dan fungsi yang sama.

Pada garis sempadan jalan yang berhubungan langsung dengan jalan dimanfaatkan untuk area drop off kendaraan umum. Pada bagian entrance berhubungan langsung dengan area parkir. Area parkir diletakkan paling depan dan massa diletakkan pada bagian belakang untuk mengurangi kebisingan pada bangunan sehingga kegiatan pada bangunan tidak terganggu.



Gambar 6.11 Site plan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.12 Layout plan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## 2. Tampak Kawasan

Tampak kawasan memvisualisasikan gambar tampak hasil rancangan seluruh kawasan secara 2D dari beberapa sisi kawasan. Pada tampak kawasan bangunan hampir seluruh bagian pada bangunan terlihat. Namun yang paling terlihat adalah bangunan-bangunan yang bersifat public. Pada bagian depan terlihat beberapa aksen yang menonjol dibagian depan. Aksen warna-warni yang memberi kesan *attractive* namun masih tersekan tenang dengan warna utama putih. Pada bagian selatan terdapat produk batik yang secara simbolis diaplikasikan pada *double skin fasad*.



Gambar 6.13 Tampak Depan Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

Bagian belakang kawasan yang berhubungan langsung dengan sungai, bagian garis sempadan sungai dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau yaitu taman dan lapangan. Lapangan ditambahkan untuk wadah para pemuda berkegiatan dan bersosialisasi dan untuk pemanfaatan area ruang terbuka hijau agar lebih bermanfaat. Pada bagian belakang juga diaplikasikan beberapa aksen warna-warni untuk menambah kesan *attractive* namun tetap tenang dengan warna utama bangunan putih. Pada bagian belakang juga sedikit diaplikasikan aksen batik secara simbolik pada bagian *double skin facade*.



Gambar 6.14 Tampak Belakang Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

Pada bagian samping utara, bukaan diperbanyak untuk memaksimalkan pencahayaan. Pencahayaan bangunan pada bagian ini dimaksimalkan karena pada bagian depan dan belakang lebih tertutup.



Gambar 6.15 Tampak Samping Utara Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

Tampak samping selatan bangunan, aksen batik yang diaplikasikan secara simbolik lebih terlihat. Pada bagian ini juga pencahayaan lebih dimaksimalkan. Pada bagian double skin fasad yang memiliki aksen batik, pencahayaan dapat masuk secara optimal melalui sela-selanya.



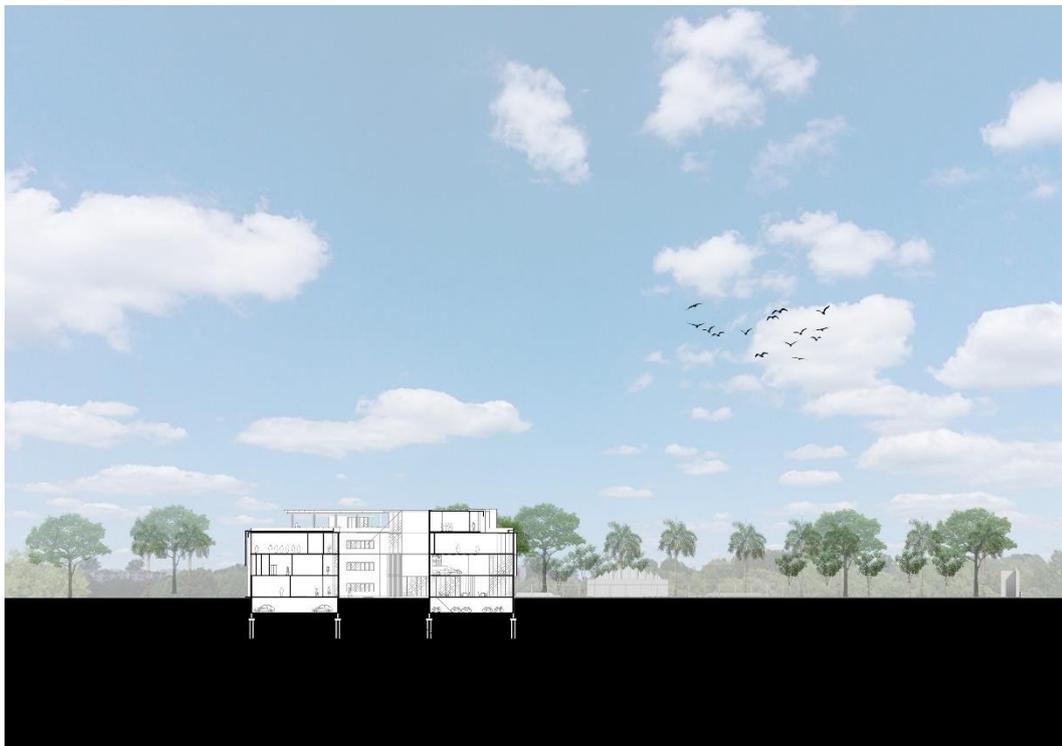
Gambar 6.16 Tampak Samping Selatan Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

### 3. Potongan Kawasan

Potongan kawasan memperlihatkan potongan kawasan rancangan secara menyeluruh. Potongan kawasan memperlihatkan Sebagian interior bangunan dan area dalam tapak. Pada potongan kawasan memperlihatkan bagaimana potongan pada bangunan serta kawasan. Dengan potongan kawasan juga memperjelas bagaimana bentuk bangunan tersebut. Pada potongan bangunan ini juga memperlihatkan terdapat taman yang menyambung dari depan bangunan ke tengah bangunan. Potongan kawasan juga memperjelas potongan pada bangunan serta menunjukkan area basement.



Gambar 6.17 Potongan Kawasan A-A'  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.18 Potongan Kawasan B-B'  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## 6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan

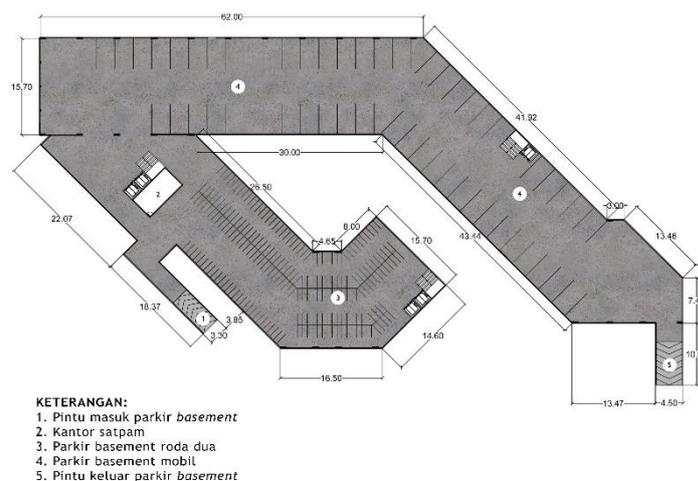
### 1. Denah Bangunan

Denah terbagi menjadi beberapa bagian. Konsep pada denah menyesuaikan dengan kebutuhan, pengelompokan fungsi, dan sifat ruangan. Berikut merupakan denah parkir *basement*. Pada parkir *basement*, pintu masuk terletak pada bagian selatan dan pintu keluar pada sebelah utara. *Basement* diperuntukkan untuk parkir kendaraan mobil dan roda 2.

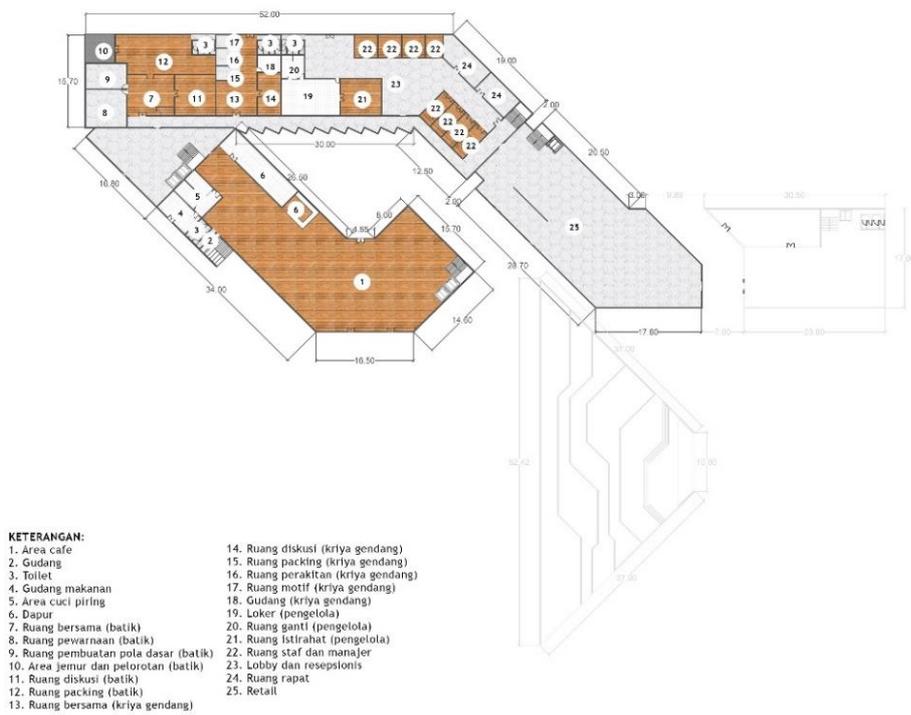
Denah lantai 1 terbagi menjadi 3 bagian yaitu denah lantai 1 yang berisi denah lantai 1 area co-working, denah lantai 1 area pengelola, dan setengah denah lantai 1 area apresiasi. Pada denah lantai 1 apresiasi, area ini dipisahkan oleh jalan pada tapak namun dihubungkan dengan pintu pada area yang terpisah. Sehingga pengunjung tetap dapat mencapai area yang terpisah.

Pada denah lantai 1 juga terdapat denah ampiteater atau area apresiasi outdoor. Area ini berfungsi sebagai kegiatan apresiasi outdoor. Area ini terletak dekat dengan area gedung apresiasi. Apiteater atau area apresiasi outdoor juga dilengkapi dengan ruang backstage. Untuk area penonton berkonsep piknik atau lesehan. Sehingga pengunjung dapat duduk secara santai.

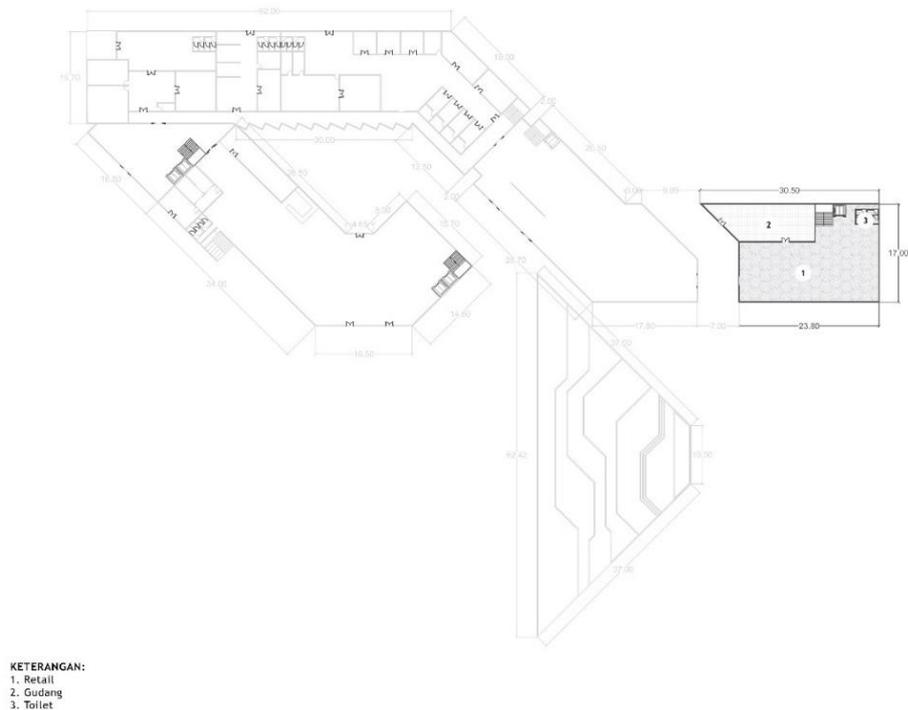
Pada denah lantai 2, terdapat jembatan penghubung antar gedung apresiasi yang terpotong oleh jalan. Pada lantai 3, terdapat jembatan penghubung yang menghubungkan gedung apresiasi dan juga terdapat jembatan penghubung antar gedung co-working dan apresiasi. Jembatan ini memudahkan pengguna untuk mencapai tiap tiap gedung. Pada lantai 4 atau rooftop juga terdapat jembatan penghubung dari gedung co-working dan gedung apresiasi atau rooftop. Jembatan ini mempermudah pengguna untuk mencapai mushola yang berada pada lantai 4 gedung co-working.



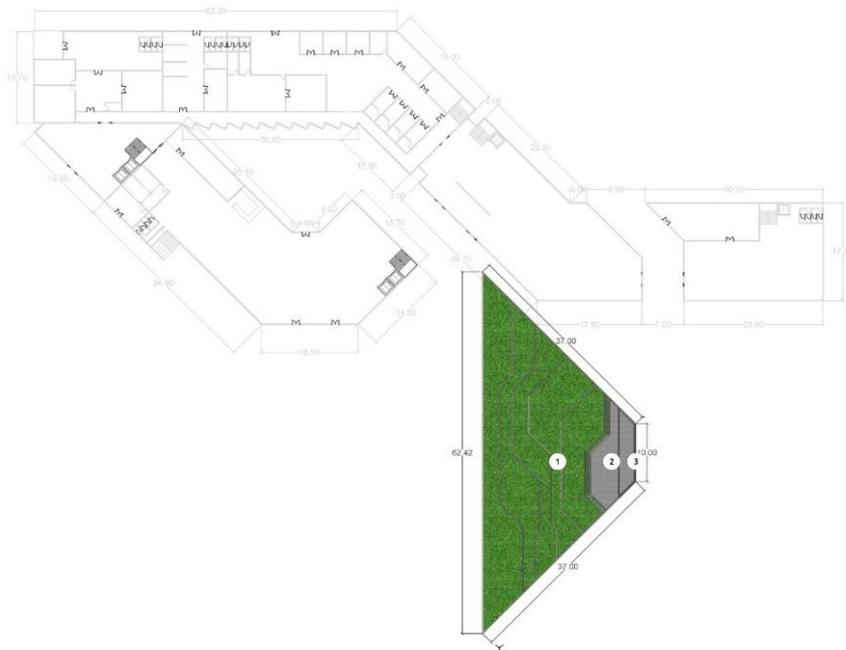
Gambar 6.19 Denah *basement*  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.20 Denah Lantai 1  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

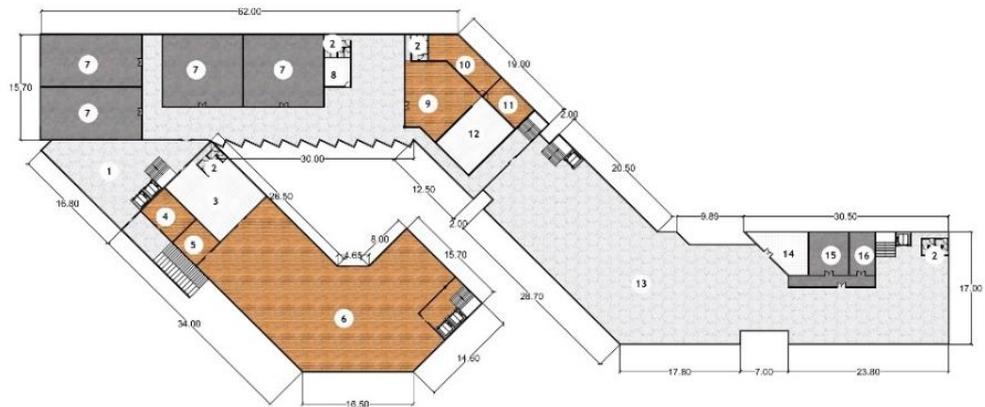


Gambar 6.21 Denah Lantai 1 (Bagian Gedung Apresiasi)  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



**KETERANGAN:**  
 1. Area penonton  
 2. Panggung  
 3. Backstage

Gambar 6.22 Denah Lantai 1 (Area Apresiasi Outdoor)  
 (sumber: hasil rancangan, 2021)



**KETERANGAN:**

1. Lobi dan resepsionis	9. Ruang bersama (packaging)
2. Toilet	10. Ruang packing (packaging)
3. Area loker	11. Ruang desain (packaging)
4. Resepsionis	12. Gudang (packaging)
5. Ruang print	13. Exhibition hall
6. Area co-workin	14. Gudang
7. Ruang BLK	15. Ruang teknis
8. Gudang	16. Ruang penyelenggara

Gambar 6.23 Denah Lantai 2  
 (sumber: hasil rancangan, 2021)



## 2. Tampak Bangunan

Pada tampak bangunan menunjukkan warna-warna khas Blitar. Pada bagian double skin fasad yang terinspirasi dari output khas Blitar yaitu batik menggunakan material GRC. Pada fasad juga diaplikasikan batik yang sudah dikolaborasi dengan warna khas Blitar. Sebagai penunjang juga terdapat layer pada bagian depan atau pada bagian yang berwarna hitam. Pada tampak terlihat kisi yang terdapat pada bangunan yang berwarna-warni menggunakan warna khas Blitar dengan material ACP.

Tampak bangunan juga memperlihatkan bentuk rancangan pusat pemuda dan kreatif ini dari beberapa arah. Tampak ini juga memperjelas bagaimana suasana pada rancangan. Tampak bangunan memperjelas tampak yang terfokus pada rancangan. Pada tampak bangunan ini juga terlihat pada bagian rooftop yang dilengkapi dengan atap, serta dilengkapi dengan greenhouse sebagai penunjang kegiatan pada rancangan.

Pada tampak depan dan belakang, bukaan dibuat seminimal mungkin karena bangunan yang memiliki arah hadap barat dan timur. Pada tampak samping terlihat bukaan dimaksimalkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami. Pada tampak depan dan belakang banyak menggunakan double skin fasad serta kisi sehingga melindungi ruang dari thermal yang berlebihan namun dapat tetap mendapatkan pencahayaan alami.



Gambar 6.26 Tampak Depan Bangunan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.27 Tampak Belakang Bangunan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.28 Tampak Utara Bangunan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

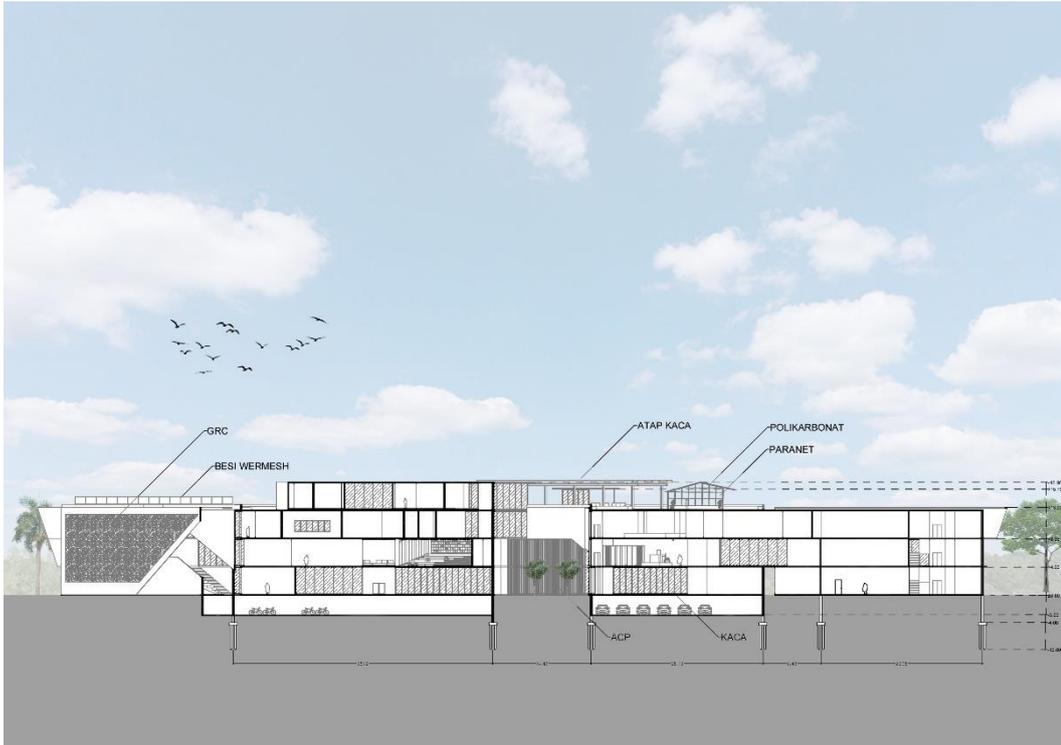


Gambar 6.29 Tampak Selatan Bangunan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

### 3. Potongan Bangunan

Potongan bangunan memperjelas bagian-bagian pada bangunan, seperti area atau bangunan yang terpotong oleh jalan, taman pada bagian tengah bangunan, area parkir basement. Potongan bangunan juga memperjelas ruangan-ruangan pada perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas ini. Potongan bangunan juga memperlihatkan bagian yang bangunan yang memiliki basement serta luas basement. Potongan bangunan menunjukkan tinggi bangunan dan tinggi setiap lantai. Potongan bangunan ini juga memperjelas material yang digunakan pada bangunan dan beberapa diperjelas dengan menggunakan notasi.

Bangunan terdiri atas 3-4 lantai dengan tinggi masing-masing  $\pm 4$  meter tidak termasuk basement. Pondasi menggunakan tiang pancang dengan kedalaman 7 meter. Jarak antar kolom  $\pm 6$  meter. Bangunan menggunakan struktur rigid komposit. Area basement mencangkup seluruh bangunan kecuali bangunan potongan dari gedung apresiasi.



Gambar 6.30 Potongan Bangunan A-A'  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.31 Potongan Bangunan B-B'  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

#### 4. Perspektif Kawasan

Perspektif kawasan menunjukkan perpektif dari sisi mata burung. Dari gambar perspektif kawasan ini memperjelas hasil bentuk tapak yang telah diolah. Gambar ini juga memperlihatkan layout pada bangunan. Gambar perspektif kawasan merupakan sarana untuk memperjelas site plan, lay out plan, tampak, maupun potongan. Gambar memperjelas rancangan pada area-area tertentu seperti *entrance*, peletakan area parkir, tatanan massa, area komunal, dan area lain.



Gambar 6.32 Perspektif Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.33 Perspektif Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.34 Perspektif Kawasan  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

#### 5. Perspektif Eksterior

Gambar perspektif eksterior menunjukkan beberapa sampel eksterior pada rancangan. Seperti perspektif eksterior bangunan dari depan dan dari belakang. Gambar perspektif eksterior juga merupakan sebagai gambaran suasana pada rancangan. Pada gambar perspektif, diambil beberapa sampel pada beberapa bagian bangunan. Seperti pada Gambar 6.35 yang menunjukkan suasana pada area ampiteater dan sekitarnya. Pada perspektif eksterior, juga menunjukkan tampak bangunan secara perpektif. Pada bagian ini menunjukkan warna, bentukan, detail yang diaplikasikan pada fasad secara konseptual.



Gambar 6.35 Perspektif Eksterior  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.36 Perspektif Eksterior  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## 6. Perspektif Lanskap

Gambar perspektif lanskap menunjukkan beberapa lanskap seperti lanskap area taman depan bangunan, lanskap ruang komunal belakang bangunan dan lanskap bagian depan. Pada area-area ini menunjukkan bagian-bagian ruang komunal dan area penunjang yang dilengkapi dengan pedestrian dan tempat duduk yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Pada area belakang juga menunjukkan dilengkapi dengan fasilitas olah raga sebagai tambahan area komunal.



Gambar 6.37 Perspektif lanskap  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.38 Perspektif Lanskap  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.39 Perspektif Lanskap  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## 7. Perspektif Interior

Gambar interior mengambil beberapa contoh interior yang terdapat pada bangunan. Pada perspektif interior tetap menunjukkan contoh pengaplikasian konsep-konsep yang ada serta pendekatan yang digunakan. Pada perspektif ini menunjukkan konsep yang telah diterapkan pada ruangan seperti bentuk dan warna yang atraktif, penggunaan output khas Blitar seperti warna dan batik khas Blitar, penataan sesuai fungsi.

Material pada interior bangunan menyesuaikan fungsi pada ruang tersebut. Pada ruang co-working, ditunjukkan oerspektif bagian area bersama. Area ini merupakan area

yang berfungsi untuk kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Area ini juga didesain secara atraktif dengan perpaduan warna dan level. Untuk area exhibition area ini terkonsep untuk atraktif, namun menunjukkan keeleganan dengan penataan yang tidak biasa. Didukung warna warna yang bersih sehingga tidak mengganggu pandangan pengunjung. Untuk area BLK dibuat sederhana untuk memberikan ketenangan pada pengguna. Pada ruang rapat, diaplikasikan beberapa sentuhan yang sesuai dengan konsep, seperti atraktif pada warna. Namun, tetap didesain untuk menjaga kekhidmatan rapat.



Gambar 6.40 Perspektif Interior Exhibition  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.41 Perspektif Interior Ruang BLK  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.42 Perspektif Interior Ruang *Co-working*  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.43 Perspektif Interior *Meeting Area*  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## 8. Detail Arsitektural

Pada detail arsitektural menampilkan beberapa contoh gambar detail yang terdapat pada bangunan. Seperti detail double skin fasad yang terinspirasi dari output khas Blitar yaitu batik, pengaplikasian warna-warna khas Blitar, dan bentukan-bentukan lain yang terdapat pada bangunan.



Gambar 6.44 Detail Arsitektural  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.45 Detail Arsitektural  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.46 Detail Arsitektural  
(sumber: hasil rancangan, 2021)



Gambar 6.47 Detail Arsitektural  
(sumber: hasil rancangan, 2021)

## BAB VII PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Perancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas di Blitar ini merupakan pusat kegiatan kreatif dan kegiatan apresiasi yang juga merupakan rancangan untuk menunjang kegiatan kreatif dan pemuda di Blitar. Rancangan ini mewadahi kegiatan pemuda serta kegiatan kreativitas yang ada di Blitar yang memiliki tujuan untuk mengarahkan pemuda untuk memanfaatkan waktu dengan kegiatan yang bermanfaat. Perancangan ini dirancang dengan beberapa fungsi utama yaitu gedung kreativitas, gedung co-working, dan gedung apresiasi. Gedung kreatif dirancang untuk menunjang kreativitas pemuda. Sedangkan Gedung apresiasi sebagai bentuk apresiasi terhadap karya-karya kreatif pemuda yang ada di kota Blitar. Gedung ini menghadirkan karya-karya hasil kreativitas pemuda Kota Blitar. Sedangkan gedung co-working merupakan gedung yang berguna sebagai ruang kerja bersama. Gedung ini dapat dimanfaatkan secara umum diluar pengguna utama untuk kebebasan bekerja dalam menjalankan rutinitas sehari-harinya. Tujuan adanya gedung ini adalah untuk meningkatkan produktivitas pengguna dalam melakukan kegiatan kreativitas dan kegiatan rutinitas sehari-hari yang lain. Rancangan Pusat Pemuda dan Kreativitas menjawab permasalahan yang ada di Blitar salah satunya adalah mewadahi remaja yang ada di kota Blitar untuk diarahkan ke hal yang lebih positif sesuai dengan nilai islami dari surat Al-'Ashr yang menjelaskan tentang untuk tidak menyalahgunakan waktu untuk kegiatan yang tidak bermanfaat. Rancangan ini mengarahkan remaja untuk tidak menyalahgunakan waktu atau lebih memanfaatkan waktu untuk hal yang lebih baik seperti mengisi waktu dengan kegiatan yang menciptakan kreatifitas. Tujuan lain dari perancangan ini adalah apresiasi terhadap kegiatan kreativitas di Blitar. Sehingga, gedung apresiasi dirancang sebagai wadah dan bentuk apresiasi terhadap hasil karya-karya kreatif pemuda yang ada di kota Blitar sesuai dengan tagline rancangan yaitu apresiasi. Adanya fasilitas gedung Apresiasi, karya-karya remaja kreatif menjadi lebih terasa dihargai dengan memfasilitasi karya tersebut agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Perancangan pusat pemuda dan kreativitas ini menggunakan pendekatan arsitektur perilaku namun terbatas pada perilaku persepsi. Arsitektur perilaku dapat memengaruhi psikologi melalui inderawi. Batasan arsitektur perilaku pada persepsi yang dituangkan pada bangunan secara bentuk, ruang, suasana yang mampu menstimulasi secara inderawi. Penerapan pendekatan ini diwujudkan dengan penataan massa yang saling berkesinambungan sehingga setiap gedung yang berbeda fungsi saling menyatu sehingga secara tidak langsung akan menjelaskan bahwa setiap kegiatan pada tiap masa merupakan kegiatan yang saling berkesinambungan dan saling mendukung satu sama lain. Penerapan lain diterapkan pada pengaplikasian warna-warna yang dapat menstimulasi

secara inderawi. Warna putih yang dapat menstimulasi psikologis menjadi tenang, namun dipadukan dengan warna-warni sesuai dengan salah satu prinsip yang muncul yaitu *attractive*. Warna-warni yang diaplikasikan diharapkan dapat menstimulasi kreativitas pelaku kreatif secara inderawi karna memiliki kesan yang tidak monoton dan menyenangkan. Dengan adanya bangunan yang nyaman untuk berkegiatan, diharapkan tujuan yang terkait dengan nilai integritas islam pada surat Al-‘Ashr ayat 1-3 dapat tercapai. Fasilitas yang disediakan diharapkan mampu menunjang pemuda serta pelaku kreatif untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat. Manfaat pada gedung ini diharapkan tidak hanya untuk pelaku kreatif namun juga masyarakat serta warga sekitar sebagai sarana edukasi dan juga dapat menumbuhkan ketertarikan terhadap kegiatan yang bermanfaat, salah satunya kegiatan kreatif.

## 6.2 Saran

Saran dan pertimbangan penulis dalam proses perancangan untuk perancang selanjutnya dengan objek dan pendekatan terkait, alangkah baiknya lebih mengkaji objek rancangan, pendekatan, dan integrasi islam secara lebih menyeluruh. Selain itu, mencari preseden terkait dan meninjau lebih detail agar sesuai dengan tujuan rancangan. Dalam pengerjaan laporan alangkah baiknya memperkaya sumber referensi yang terkait pada tapak sehingga rancangan dapat menjawab permasalahan pada daerah tapak tersebut dengan lebih konkrit. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal sesuai dengan kebutuhan diperlukan pertimbangan lebih pada analisis dan konsep dalam proses perancangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Endar, Domita, dkk. "Rancangan Gedung Pertunjukan Kesenian Tradisional di Jombang dengan Pemanfaatan Bambu Sebagai Unsur Dekoratif". Malang.
- Galloway, Susan & Dunlop, Steward. 2007. *Industri Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*.
- Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur*. Jakarta: Grasindo.
- Heimsath, Clovis. 1988. *Behavioral Architecture*. USA: Von Hoffmann Press, Inc.
- Iqlima Gita. 2015. "Perancangan Pusat Pendidikan dan Apresiasi Musik Klasik di Surabaya". Malang.
- Laurents, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Narita, Essy. 2014. "Gedung Pertunjukan Seni di Tepian Sungai Kapuas". 2(2).
- Purwanto, Yedi. 2010. "Seni dalam Al-Qur'an". *Sosioteknologi*. 9(19).
- Ummah, Summihatul. 2011. "Pembinaan Moral dan Kreatifitas Remaja". *Nuansa*. 1(8).
- Heimsath, Clovis. 1988. *Behavioral Architecture*. USA: Von Hoffmann Press, Inc.
- <https://cohive.space/blogs/mengenal-lebih-dalam-apa-itu-coworking-space-cohive>  
(diakses pada tanggal 11 September 2019)
- <http://gearified.net/blog/2014/10/25/indoestri-makerspace>  
(diakses pada 27 September 2019)
- <https://islami.co/tafsir-surat-al-ashr-filosofi-waktu/>  
(diakses pada 6 Oktober 2019)
- <https://m.jatimtimes.com/baca/177396/20180816/191100/gandeng-kelurahan--unisba-blitar-kembangkan-industri-kreatif-bumi-bung-karno/>  
(diakses pada tanggal 25 Juli 2019)
- <https://muslim.or.id/42113-menyia-nyiakan-waktu-lebih-berbahaya-dari-kematian.html>  
(diakses pada tanggal 10 Mei 2019)
- <https://retnoyuniar.wordpress.com/2016/03/29/profil-kota-blitar/>  
(diakses pada tanggal 26 April 2019)
- <https://sangkringart.com> (diakses pada tanggal 28 Mei 2019)
- [https://tempatwisatadibandung.info/bandung-creative-hub/#Bandung\\_Creative\\_Hub\\_Bandung\\_Creative\\_Center](https://tempatwisatadibandung.info/bandung-creative-hub/#Bandung_Creative_Hub_Bandung_Creative_Center)  
(diakses pada 27 September 2019)
- <http://visitblitar.com/berita-pariwisata/detail/pelatihan-pengembangan-ekonomi-kreatif-untuk-mendukung-pariwisata-kota-blitar>  
(diakses pada 25 Juli 2019)



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
 KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

DENAH BASEMENT

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

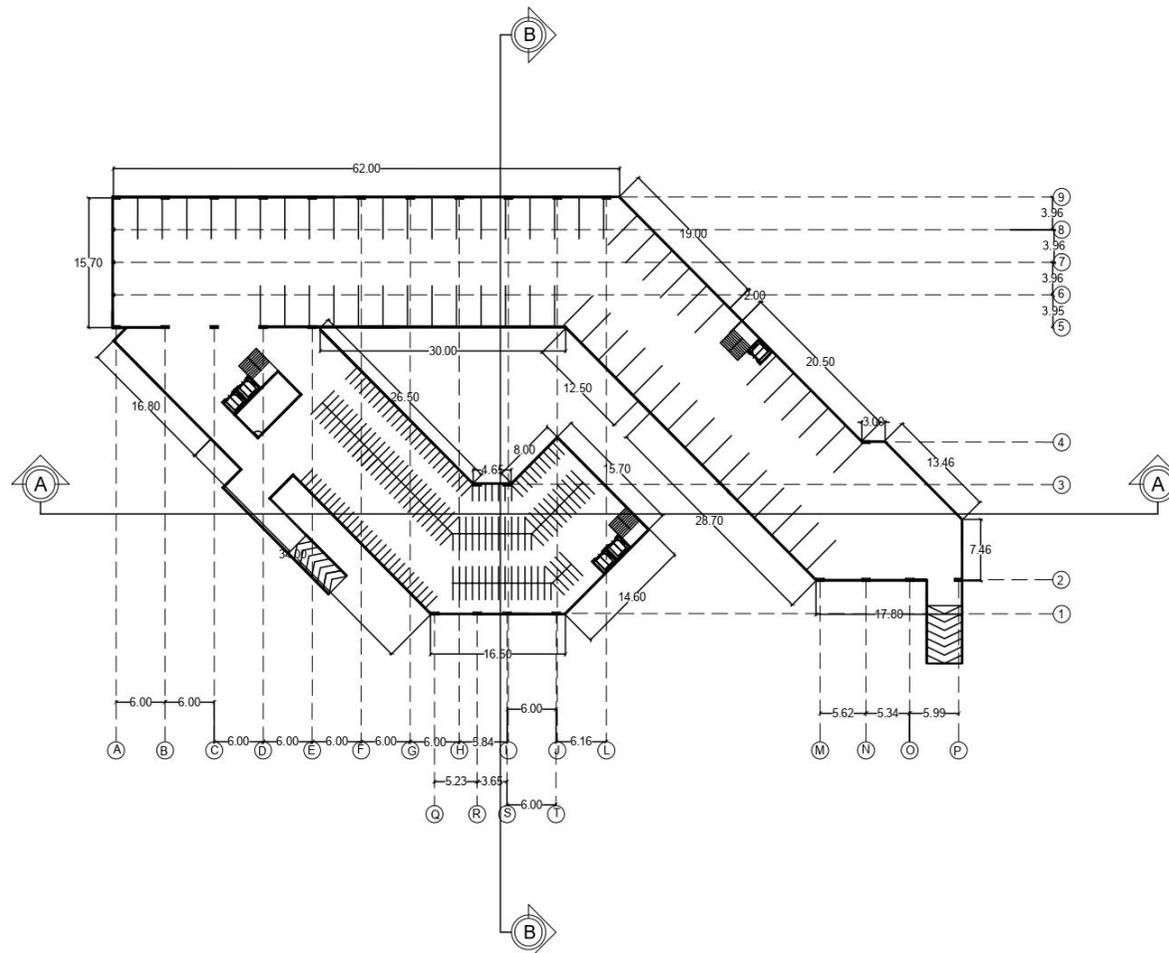
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**1**



**DENAH BASEMENT**  
 Skala 1:900





TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

DENAH LANTAI 1 (APRESIASI)

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

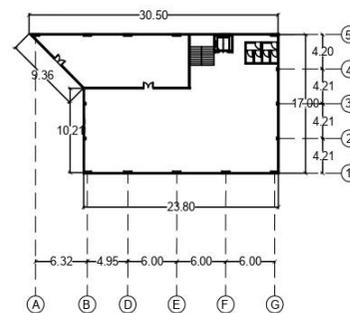
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**3**



**DENAH LANTAI 1 (APRESIASI)**

Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

APRESIASI OUTDOOR

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

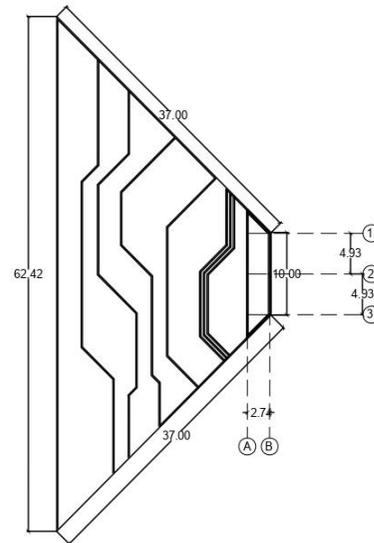
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**4**



**APRESIASI OUTDOOR**

Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

DENAH LANTAI 2

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

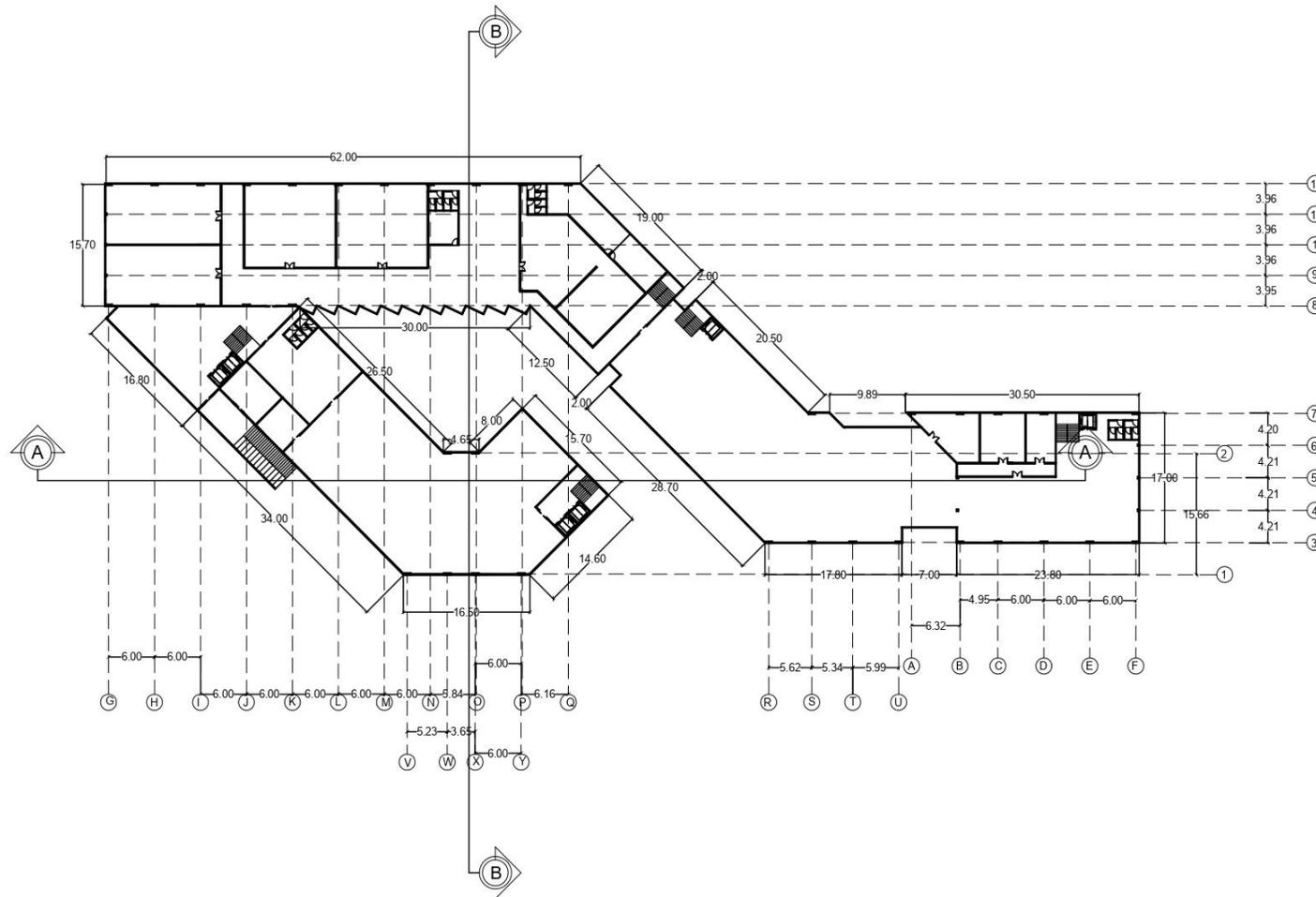
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**5**



**DENAH LANTAI 2**  
Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

DENAH LANTAI 3

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

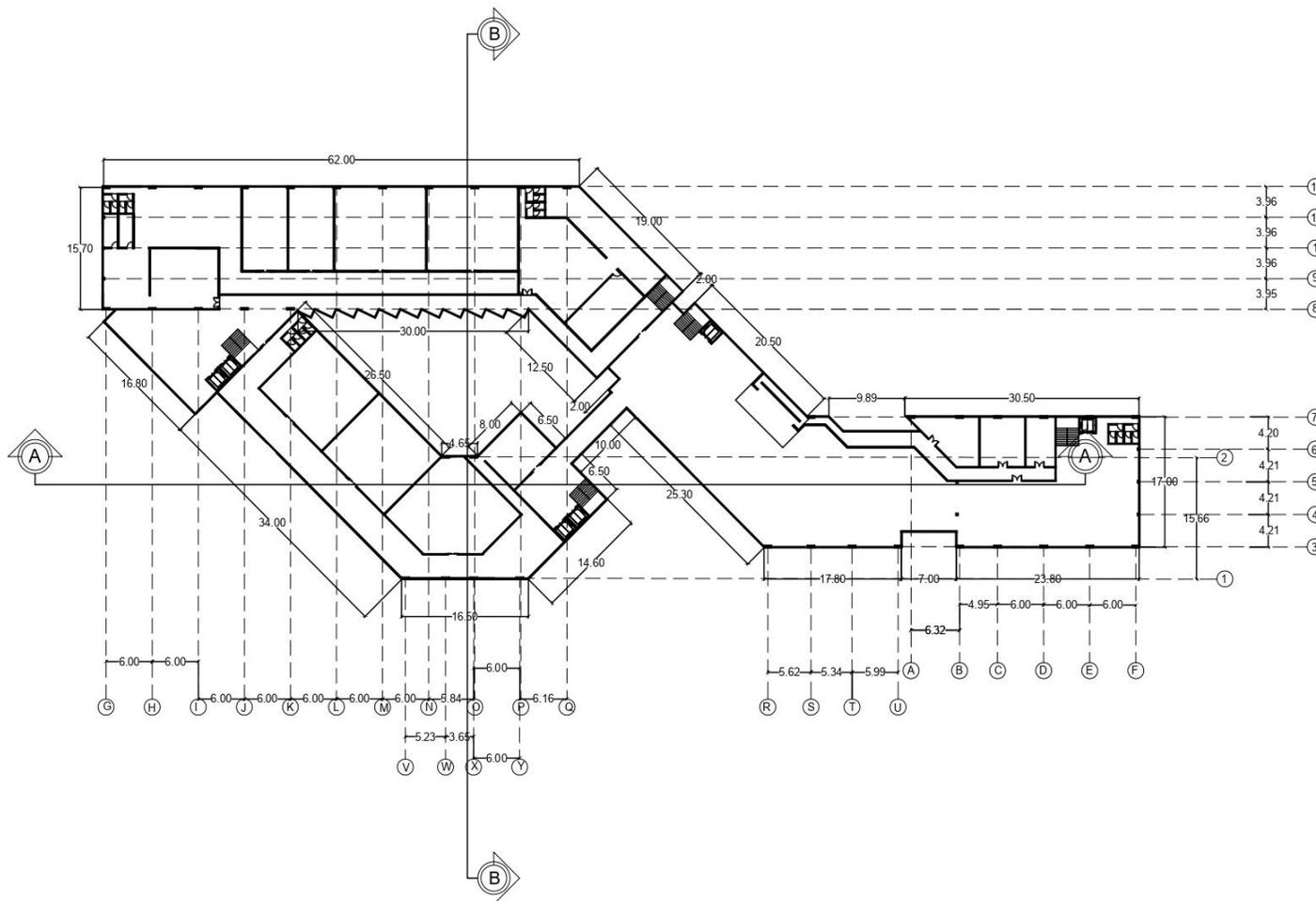
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**6**



**DENAH LANTAI 3**

Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

DENAH LANTAI 4

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

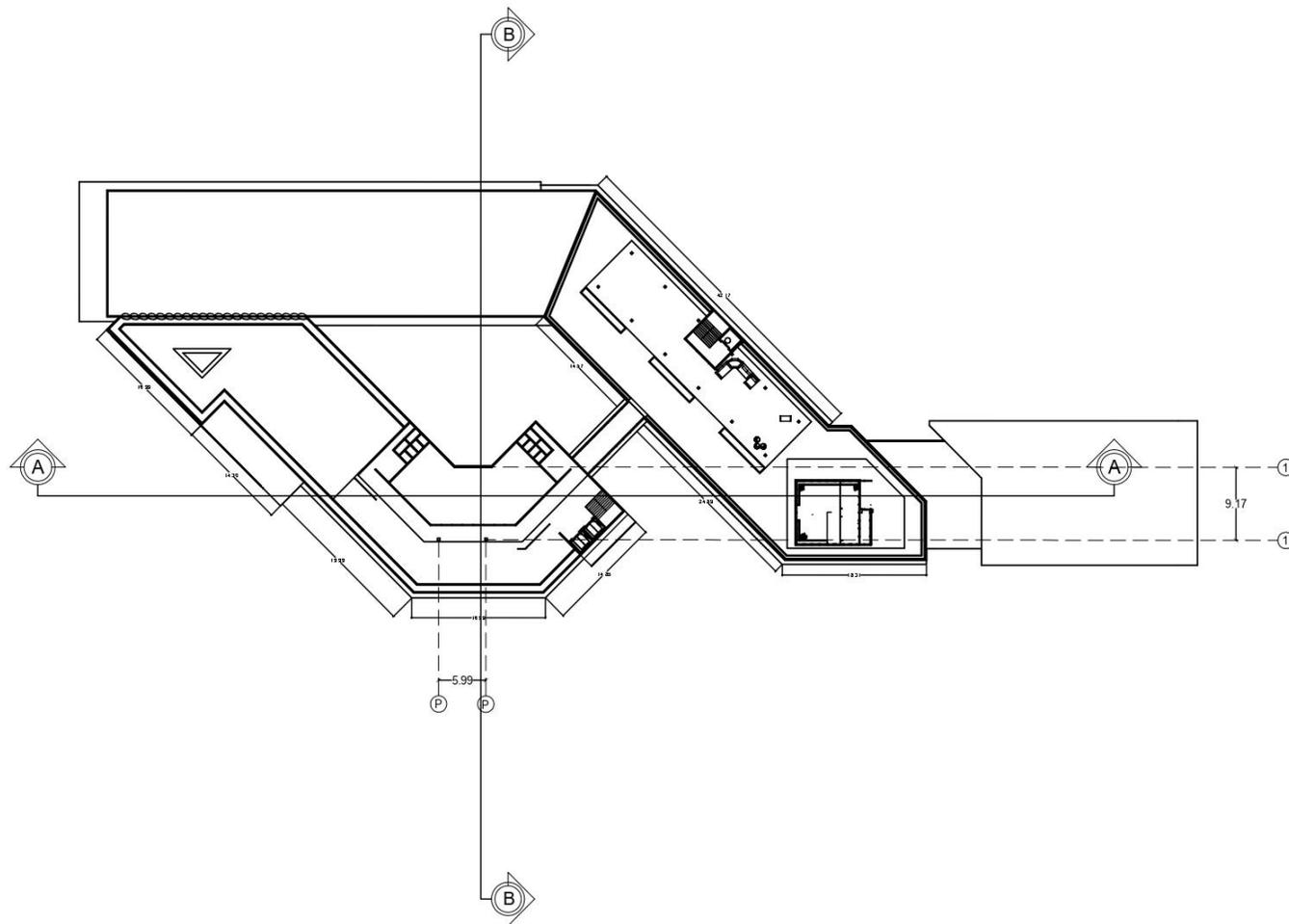
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**7**



**DENAH LANTAI 4**  
Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

TAMPAK DEPAN

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

**SKALA**

1 : 900



**TAMPAK DEPAN**

Skala 1:900

**HALAMAN**

**A4**

**8**



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
 KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

TAMPAK SAMPING

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

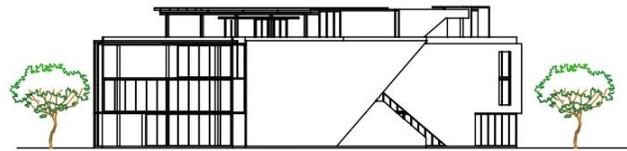
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**9**



**TAMPAK SAMPING**

Skala 1:900



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

POTONGAN BANGUNAN A-A'

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

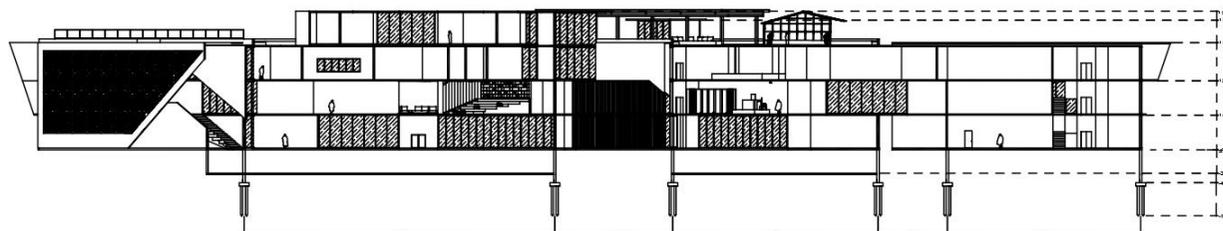
WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

**SKALA**

1 : 900



**POTONGAN BANGUNAN A-A'**

Skala 1:900

**A4**

**HALAMAN**

**10**



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN PUSAT PEMUDA DAN  
KREATIVITAS DI KOTA BLITAR DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PERSEPSI

**JUDUL GAMBAR**

POTONGAN BANGUNAN B-B'

**DOSEN PEMBIMBING 1**

ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

**NAMA MAHASISWA**

WILADATUL ULA AINURROFIK

**NIM**

16660073

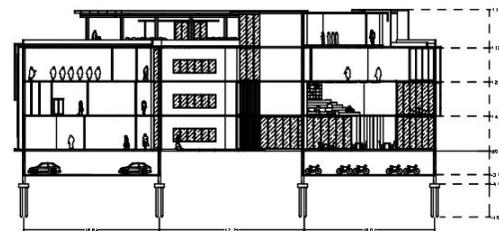
**SKALA**

1 : 900

**A4**

**HALAMAN**

**11**



**POTONGAN BANGUNAN B-B'**

Skala 1:900