



**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU**

**LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054
ERNANING SETIYOWATI, M.T
SUCI SENJANA, M.A**

Prodi Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
2022

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

Oleh:

LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

Laporan tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji tanggal 22 April 2022 :

1. Ernaning Setiyowati, MT (Sekretaris Penguji)
NIP. 19810519 200501 2 005

2. Suci Senjana, M.A (Anggota Penguji)
NIP. 19900407 201903 2 012

Mengetahui:
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Nunik Junara, MT
NIP. 19710426 200501 2 005

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan tugas akhir ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji tugas akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh:

LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

Judul Tugas Akhir : Perancangan Hallyu Entertainment Center Berbasis Arsitektur Perilaku

Tanggal Ujian : 22 April 2022

Disetujui oleh:

1. Dr. Yulia Eka Putrie, MT (Ketua Penguji)
NIP. 19810705 200501 2 002
2. Ernaning Setiyowati, MT (Sekretaris Penguji)
NIP. 19810519 200501 2 005
3. Sukmayati Rahmah, MT (Anggota Penguji)
NIP. 19780128 200912 2 002
4. Suci Senjana, M.A (Anggota Penguji)
NIP. 19900407 201903 2 012

Mengetahui:

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Nunik Junara, MT
NIP. 19710426 200501 2 005

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Laily Septa Qhumairoh

NIM Mahasiswa : 17660054

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 02 Mei 2022

yang membuat pernyataan,



Laily Septa Qhumairoh

NIM. 17660054

KATA PENGANTAR

Assamulaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Hallyu Entertainment Center Berbasis Arsitektur Perilaku” dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan membutuhkan penyempurnaan. Oleh karena itu, diperlukan banyak penelitian yang berkelanjutan sesudahnya untuk memberikan sumbangan pengetahuan. Tidak dapat disangkal bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa batuan dan dukungan dari banyak pihak. Sebagai rasa syukur, terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Zainuddin, MA., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. Sri Harini, M.Si, selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Nunik Junara, M.T, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Elok Mutiara, M.T, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan serta nasehat hingga semester akhir.
5. Ibu Ernaning Setiyowati, M.T, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Suci Senjana, M.A, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh praktisi, dosen, dan karyawan Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Kedua orang tua penulis, Bapak Samsul Arif dan Ibu Ika Fransiska, yang telah memberikan doa, dukungan, serta motivasi dalam setiap langkah penulis sehingga mencapai titik ini.

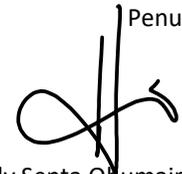
9. Teman – teman Werkudara (Teknik Arsitektur Angkatan 2017), yang senantiasa menemani penulis dalam masa perkuliahan.
10. Lee Soo-Man, Yang Hyun-Suk, Park Jin-Young, dan Bang Si-Hyuk, selaku produser dalam dunia Hallyu yang telah menjadi inspirasi dalam tugas akhir penulis melalui karya para artis yang mereka didik.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, semoga segala kebaikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassamualaikum Wr.Wb.

Malang, 02 Mei 2022

Penulis,



Laily Septa Qhumairoh

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

Nama Mahasiswa : Laily Septa Qhumairoh
Nim : 17660054
Pembimbing I : Ernaning Setiyowati, M.T
Pembimbing II : Suci Senjana, M.A

ABSTRAK

Perkembangan fenomena *hallyu* (istilah yang digunakan dalam fenomena tersebarnya popularitas budaya dan hiburan asal Negara Korea Selatan) di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya, begitu juga di Kota Malang. Dampak positif dari fenomena tersebut adalah adanya kegiatan *gathering* yang diadakan oleh komunitas penggemar *hallyu*, yang digunakan untuk menanggapi dampak negatif dari fenomena tersebut, yaitu maraknya pertikaian antar individu atau kelompok penggemar *hallyu*. Sayangnya, tidak adanya wadah khusus bagi komunitas penggemar *hallyu* untuk melaksanakan kegiatan *gathering*. Berdasarkan isu tersebut, perancangan Hallyu Entertainment Center bertujuan untuk memberikan wadah bagi komunitas penggemar *hallyu* dalam melakukan kegiatan *gathering*. Perancangan ini menjadikan arsitektur perilaku sebagai pendekatan, dimana terdapat prinsip-prinsip yang sejalan dengan tujuan perancangan. Hallyu Entertainment Center memiliki beberapa fasilitas yang menunjang kegiatan *gathering*, diantaranya adalah Galeri Hallyu, *Mini Hall*, *Foodcourt*, *Store*, serta area terbuka yang mencakup *Performing Area*, stand makanan, serta spot foto. Bentuk serta tampilan dalam rancangan Hallyu Entertainment Center ini menghadirkan suasana *hallyu* bagi para pengguna.

Kata kunci : *Hallyu, Gathering, Entertainment, Arsitektur Perilaku*

THE DESIGN OF HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BASED ON BEHAVIORAL ARCHITECTURE

Name : Laily Septa Qhumairoh
Student Identity Number : 17660054
Supervisor : Ernaning Setiyowati, M.T
Co-Supervisor : Suci Senjana, M.A

ABSTRACT

The development of the *hallyu* phenomenon (a term used in the phenomenon of the spread of the popularity of culture and entertainment from South Korea) in Indonesia has increased every year, as well as in Malang City. The positive impact of this phenomenon is the existence of *gathering* activities held by the *hallyu* fan community, which are used to respond to the negative impact of this phenomenon, the rise of disputes between individuals or groups of *hallyu* fans. Unfortunately, there is no special space for the *hallyu* fan community to carry out *gathering* activities. Based on these issues, the design of the Hallyu Entertainment Center aims to provide a forum for the *hallyu* fan community to conduct *gathering* activities. This design makes behavioral architecture an approach, where there are principles that are in line with the design objectives. Hallyu Entertainment Center has several facilities that support *gathering* activities, including the Hallyu Gallery, *Mini Hall*, *Foodcourt*, *Store*, as well as *Open Space* that include *Performing Area*, food stands, and photo spots. The shape and appearance in the Hallyu Entertainment Center design presents a *hallyu* atmosphere for users.

Keywords : *Hallyu, Gathering, Entertainment, Behavioral Architecture*

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

أسم الطالب	:	Laily Septa Qhumairoh
عدد الطلاب معرف	:	17660054
مشرفة واحد	:	Ernaning Setiyowati, M.T
مشرفة الثاني	:	Suci Senjana, M.A

ABSTRAK

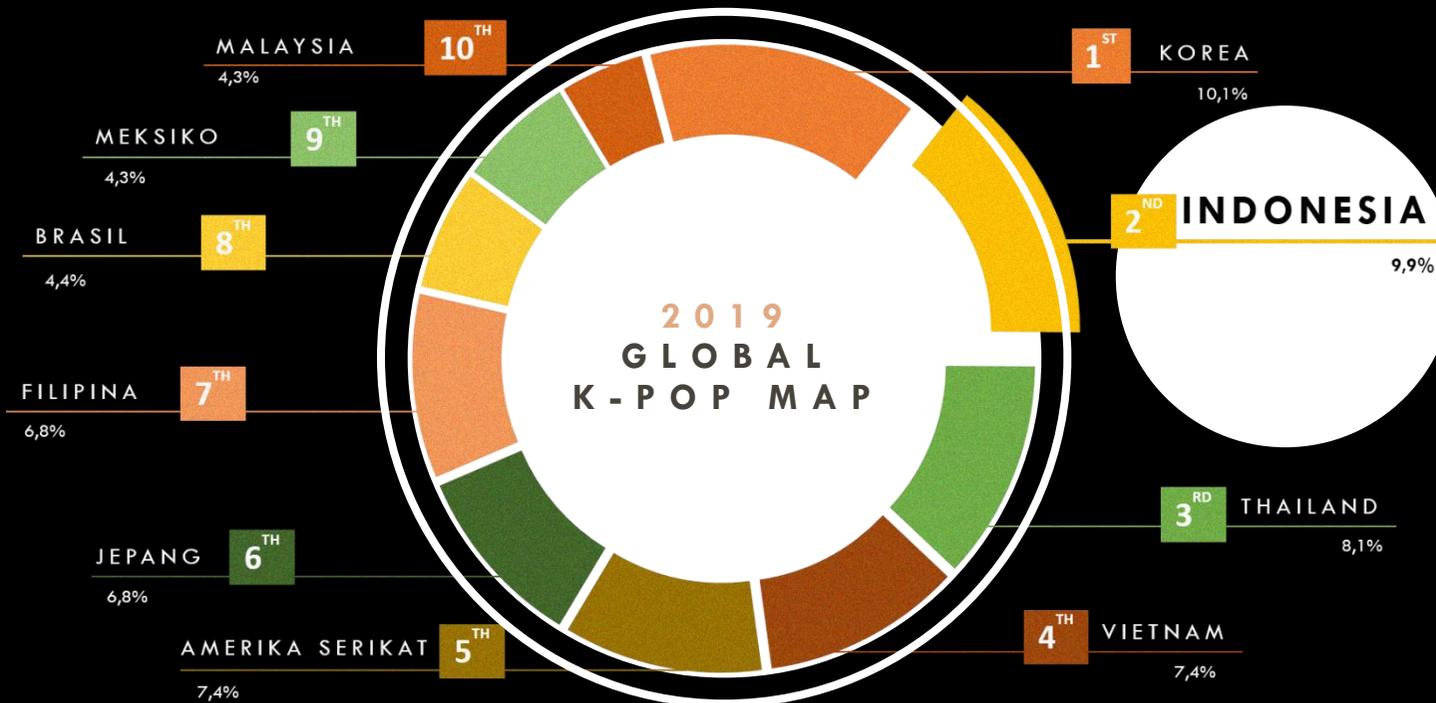
يتزايد تطور ظاهرة هاليو (مصطلح يستخدم في ظاهرة انتشار شعبية الثقافة والترفيه من كوريا الجنوبية) في إندونيسيا كل عام ، وكذلك في مدينة مالانج. التأثير الإيجابي لهذه الظاهرة هو وجود أنشطة تجمع أقامها مجتمع معجبين هاليو ، والتي يتم استخدامها للرد على التأثير السلبي لهذه الظاهرة ، وهو تزايد الخلافات بين الأفراد أو مجموعات مشجعي هاليو. لسوء الحظ ، لا يوجد منتدى خاص لمجتمع معجبين هاليو للقيام بأنشطة التجمع. بناءً على هذه المشكلات ، يهدف تصميم مركز ترفيهي هاليو إلى توفير منتدى لمجتمع معجبين هاليو لإجراء أنشطة التجميع. هذا التصميم يجعل العمارة السلوكية نهجًا ، حيث توجد مبادئ تتماشى مع أهداف التصميم. يحتوي مركز هاليو الترفيهي على العديد من المرافق التي تدعم أنشطة التجمع ، بما في ذلك معرض هاليو ، وقاعة صغيرة ، و محكمة الغذاء، والمتجر ، بالإضافة إلى المناطق المفتوحة التي تشمل مناطق الأداء ، وأكشاك الطعام ، ومواقع التصوير. يقدم الشكل والمظهر في تصميم مركز ترفيهي هاليو أجواء هاليو للمستخدمين.

العمارة السلوكية, وسائل الترفيه, تجمع هاليو : الكلمات الدالة



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		KONSEP	56
LEMBAR PENGESAHAN	ii	KONSEP DASAR	56
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv	KONSEP TAPAK	58
KATA PENGANTAR	v	KONSEP RUANG	63
ABSTRAK	vii	KONSEP BENTUK	68
DAFTAR ISI	ix	KONSEP STRUKTUR DAN TAMPILAN	69
PENDAHULUAN	1	KONSEP SISTEM BANGUNAN DAN UTILITAS	70
STUDI AWAL	1	HASIL RANCANGAN	71
TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN	4	KONSEP PERANCANGAN	71
RUANG LINGKUP DESAIN	4	HASIL RANCANGAN TAPAK	72
DATA	5	HASIL RANCANGAN BANGUNAN	73
REFERENSI OBJEK DESAIN	6	HASIL RANCANGAN RUANG	74
REFERENSI PENDEKATAN DESAIN	12	DETAIL	76
REFERENSI KEISLAMAN DESAIN	14	PENUTUP	79
STUDI PRESEDEN	15	KESIMPULAN	79
DATA KAWASAN	26	SARAN	79
DATA TAPAK	28	DAFTAR PUSTAKA	80
PROSES DESAIN	31	LEMBAR PERNYATAAN CETAK	81
SKEMA PROSES DESAIN	31	LAMPIRAN	
IDE DASAR DESAIN	32		
PRINSIP DESAIN	34		
INTEGRASI ISLAM	35		
ANALISIS	36		
ANALISIS FUNGSI	36		
ANALISIS AKTIVITAS PENGGUNA	37		
ANALISIS RUANG	41		
ANALISIS TAPAK	48		
ANALISIS BENTUK	53		
ANALISIS STRUKTUR DAN TAMPILAN	55		



Negara dengan fans k-pop terbesar berdasarkan jumlah viewer pada youtube
(koreaboo, 2019)

PENDAHULUAN

STUDI AWAL

Hallyu atau yang biasa disebut dengan *Korean Wave* (*K-Wave*,) merupakan istilah yang digunakan dalam fenomena tersebarnya popularitas budaya dan hiburan asal Negara Korea Selatan secara signifikan di berbagai negara sejak tahun 1990-an. *Hallyu*

mengalami perubahan secara signifikan seiring perkembangan teknologi dan media sosial. (Yong Jin, 2011)

Korean Wave berhasil memperkenalkan budaya Korea Selatan secara global ke berbagai negara di dunia, termasuk beberapa Negara di Asia. Tersebarnya fenomena *Hallyu* di berbagai negara Asia, termasuk

Negara Indonesia semakin mudah dengan adanya platform seperti Youtube, Facebook, dan Twitter. (Nusyirwan, 2018)



KOREAN DRAMA

Hallyu masuk melalui drama korea yang tayang di televisi Indonesia



MUSIC

Musik asal korea selatan mulai diminati, begitu juga dengan *boy band* dan *girl band* semakin dikenal.



FANDOM

Penggemar hallyu / *fandom* semakin meningkat di Indonesia.

Perkembangan *Hallyu* atau *Korean wave* di Indonesia, terutama di bidang musik (k-pop) mengalami peningkatan yang signifikan di kalangan pemuda. Perkembangan tersebut mendorong para penggemar hallyu bersama-sama mengadakan suatu kegiatan yang disebut *gathering*.

Gathering diisi dengan berbagai macam kegiatan, seperti *dance cover*, *sing cover*, pameran, hingga jual beli barang-barang yang berhubungan dengan k-pop. Kegiatan *Gathering* memiliki dampak positif tersendiri bagi penggemar hallyu, seperti memperluas lingkaran pertemanan, mengasah kreatifitas, serta memperkaya wawasan mengenai *Korean wave*. (Simanjong, 2018)

Gathering seringkali hanya dilakukan oleh satu *fandom* (kelompok penggemar sebuah grup) saja. Kurangnya perkumpulan atau pertemuan antar *fandom* seringkali menyebabkan *fanwar* (perselisihan antar fandom) melalui media sosial.

Seringkali ditemukan suatu *fandom* atau kelompok penggemar yang tidak lagi hanya mendukung grup idola mereka, melainkan juga merendahkan grup atau fandom lain karena suatu perbedaan pemahaman. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab terjadinya pertikaian antar fandom atau yang biasa disebut dengan *fanwar*. (Tinaliga, 2018)

Menanggapi perihal *fanwar*, komunitas penggemar k-pop di Kota Malang telah mengadakan *event gathering* untuk berbagai fandom di beberapa tempat. Dapat dilihat pada tahun 2013, komunitas penggemar k-pop mengadakan *gathering* dengan tema “culture make us one” yang mengartikan persaudaraan dari satu hal yang sama, yaitu hallyu.

Pada tahun 2017, salah satu komunitas penggemar k-pop di Kota Malang juga mengadakan *event gathering* di Dom UMM. Kegiatan *gathering* yang dilakukan berupa

kompetisi *dance cover* dan *sing cover* yang dibuka untuk semua fandom, tidak hanya untuk satu fandom tertentu. Tidak hanya kompetisi, *Gathering* juga diisi dengan kegiatan jual beli barang seputar dunia *hallyu*.

Kegiatan *gathering* tetap berlanjut dan tidak hanya dilakukan oleh satu komunitas saja. Pada Januari 2020, beberapa komunitas penggemar k-pop di Kota Malang bekerja sama untuk mengadakan mini *gathering*. Mini *gathering* yang dilaksanakan berupa penampilan *dance cover* yang diisi oleh anggota komunitas tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan di area publik, yakni di podium Cyber Mall Kota Malang yang dapat disaksikan oleh umum.

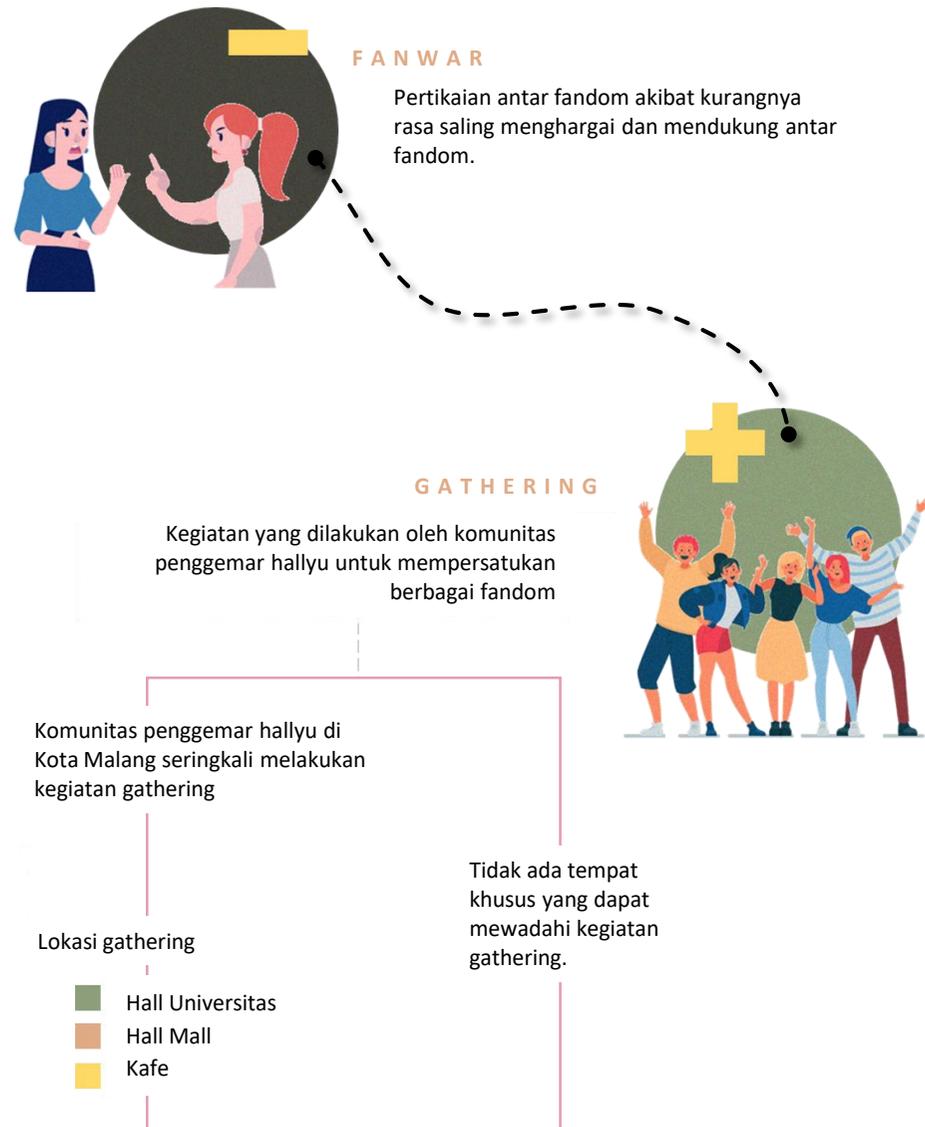
Kegiatan *gathering* yang diadakan oleh komunitas penggemar hallyu di Kota Malang, selalu berhasil menarik perhatian banyak fandom yang berada di Kota Malang. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan *gathering* yang tetap berlanjut dari tahun ke tahun. Sayangnya, kegiatan komunitas penggemar hallyu ini kurang didukung oleh sarana prasarana di Kota Malang. Tidak ada tempat khusus yang dapat mewadahi kegiatan *gathering* untuk berbagai fandom tersebut.

Dengan meningkatkan kesadaran setiap fandom mengenai kelebihan dan kekurangan pada setiap grup, penggemar hallyu berharap fanwar yang terjadi dapat berkurang, terutama di Indonesia sendiri. Akan lebih baik jika fanwar berubah menjadi saling menghargai dan saling mendukung antar fandom. (Purnamasari, 2019)

Saling menghargai dan mendukung antar fandom, selaras dengan ajaran agama islam. Agama islam mengenal istilah *Hablum minallah, hablum minannas, dan hablum minal alam*. *Hablum minannas* memiliki arti perintah untuk menjaga hubungan baik dengan sesama manusia.

Lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku fandom dan hubungan interaksi antar fandom. Hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungannya juga telah dibahas dalam dunia arsitektur, yakni dalam konteks arsitektur perilaku. Arsitektur perilaku mempelajari bagaimana cara menganalisis, menjelaskan, meramalkan, dan jika perlu mempengaruhi hubungan perilaku dengan penggunanya. Oleh karena itu, hasil perancangan desain arsitektur dapat mempengaruhi perilaku penggunanya.

Berdasarkan potensi perkembangan *hallyu* di Kota Malang dan tidak adanya wadah bagi komunitas penggemar hallyu, penulis mengangkat objek *Hallyu Center* di Kota Malang. Dilihat dari isu fanwar dan nilai islami *hablum minannas*, penulis mengangkat arsitektur perilaku sebagai pendekatan perancangan. Hal tersebut menjadi landasan konseptual untuk tugas akhir “Perancangan Hallyu Entertainment Center berbasis Pendekatan Arsitektur Perilaku” yang diintegrasikan pada nilai keislaman *hablum minannas*.



TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN

TUJUAN

Tujuan Perancangan Hallyu Entertainment Center adalah untuk memberikan wadah bagi para penggeamar hallyu untuk melakukan kegiatan gathering. Perancangan Hallyu Entertainment Center menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, hal ini diitujukan untuk mempengaruhi pola perilaku penggemar hallyu dalam sikap toleransi, dengan menghadirkan ruang yang dapat menciptakan rasa kebersamaan bagi penggunanya.

KRITERIA DESAIN

Perancangan Hallyu Entertainment Center memiliki beberapa kriteria dalam desainnya. Hallyu Entertainment Center memiliki sifat mengarahkan, menghibur, dan nyaman untuk membentuk kesan kebersamaan dalam ruang. Untuk mewujudkan hal tersebut, perancangan Hallyu Entertainment Center memperhatikan pola tata ruang yang mengarahkan sirkulasi pengguna serta menghadirkan suasana 'Hallyu' dalam rancangan. Hal ini ditujukan untuk memberikan pengalaman tersendiri bagi penggunanya.

RUANG LINGKUP DESAIN

LOKASI

Lokasi perancangan Hallyu Entertainment Center berada di Kota Malang.

PENGGUNA

Perancangan Hallyu Entertainment Center ditujukan untuk para penggemar hallyu yang mayoritas berusia remaja hingga dewasa. Dilihat dari kegiatan gathering, dapat diketahui target pengguna berasal dari dalam kota.

FUNGSI

Perancangan Hallyu Entertainment Center memiliki fungsi utama sebagai tempat gathering yang menunjang kegiatan di dalamnya.

- Sebagai tempat untuk melakukan event atau project suatu fandom,
- Sebagai tempat untuk pertunjukkan dance cover atau sing cover,
- Sebagai tempat untuk memamerkan barang – barang seputar hallyu.

TUJUAN

Mempengaruhi pola perilaku penggemar hallyu

KRITERIA DESAIN

- Tata ruang mengarahkan sirkulasi pengguna
- Suasana 'Hallyu'
- Pengalaman pengguna

LOKASI

Kota Malang

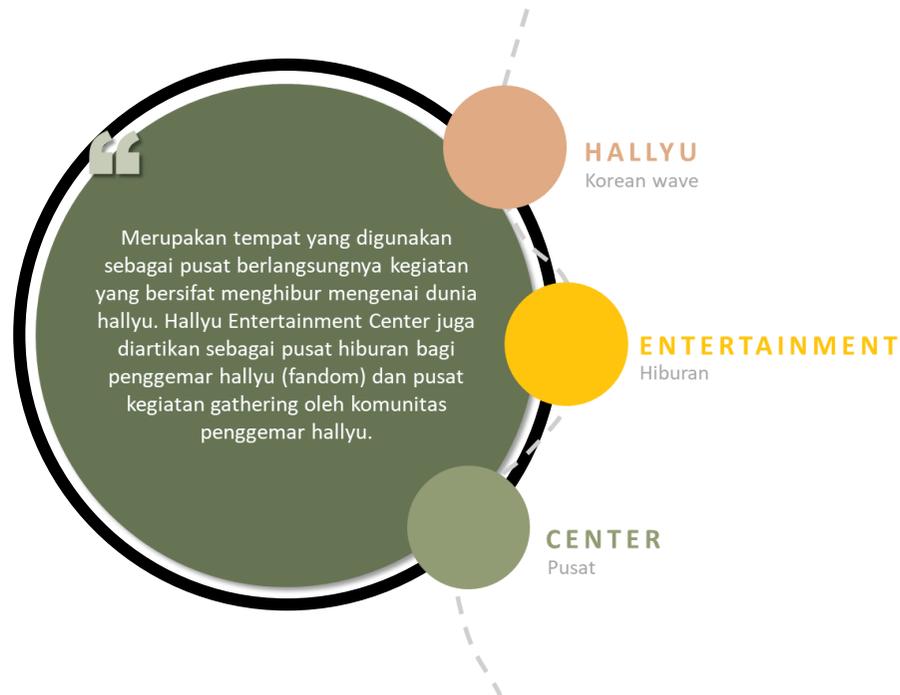
PENGGUNA

- Penggemar Hallyu Kota Malang
- Remaja – Dewasa

FUNGSI

Sebagai wadah untuk kegiatan gathering penggemar hallyu, yakni:

- Sing cover / dance cover
- Event oleh suatu fandom
- Pameran hallyu



DATA

REFERENSI OBJEK DESAIN

Definisi objek perancangan dapat ditinjau dari nama perancangan, yakni “Hallyu Entertainment Center”. Terdapat tiga kata yang dapat diartikan secara terpisah, hallyu, entertainment, dan center.

Hallyu atau yang biasa disebut dengan *Korean Wave (K-Wave)* merupakan istilah yang digunakan dalam fenomena tersebut popularitas budaya dan hiburan asal Negara Korea Selatan secara signifikan di berbagai negara sejak tahun 1990-an. Dalam dunia hallyu dikenal sebutan fandom, yakni kelompok penggemar hallyu. (Yong Jin, 2011)

Entertainment adalah istilah bahasa inggris yang memiliki arti hiburan. Dapat diartikan sebagai pertunjukan yang digunakan untuk menghibur

seseorang. *Entertainment* juga memiliki arti sebagai tindakan yang dapat menghibur seseorang. (oxford learners dictionaries, 2008)

Center juga merupakan istilah bahasa inggris yang memiliki arti pusat. *Center* memiliki pengertian sebagai titik tengah atau bagian dari sesuatu. Dapat diartikan juga sebagai tempat untuk suatu aktivitas tertentu. (oxford learners dictionaries, 2008)

Dari penjabaran setiap definisi nama perancangan, maka dapat disimpulkan bahwa “Hallyu Entertainment Center” merupakan tempat yang digunakan sebagai pusat berlangsungnya kegiatan yang bersifat menghibur mengenai dunia hallyu. Hallyu Entertainment Center juga diartikan sebagai pusat hiburan bagi penggemar hallyu (fandom) dan pusat kegiatan gathering oleh komunitas penggemar hallyu.

Hallyu Entertainment Center digunakan sebagai wadah kegiatan gathering, maka dari itu dibutuhkan gambaran

mengenai kegiatan serta perilaku dalam kegiatan Gathering yang dilakukan oleh penggemar hallyu sebagai landasan dalam perancangan Hallyu Entertainment Center.



Gathering K-Pop

<https://www.youtube.com/watch?v=pdnpYUW9Fx8>

Dalam kegiatan gathering terdapat penampil juga penonton. Penampil yang menampilkan dance cover ataupun sing cover berasal dari penyelenggara acara gathering sendiri. Sedangkan penonton hanya datang dan menikmati penampilan yang ditampilkan.

Berbeda dengan penonton *live music*, penonton *dance cover* ataupun *sing cover* memiliki perilaku lebih tenang. Kegiatan yang dilakukan oleh mereka adalah menonton sambil mendokumentasikan penampilan, dapat dengan duduk ataupun berdiri. Selain mendokumentasikan, para penonton juga kompak melakukan *fanchant* atau menyanyikan bait lagu yang sedang ditampilkan.

Terdapat perbedaan pada kegiatan gathering yang diadakan oleh komunitas untuk berbagai fandom, dengan kegiatan gathering yang diadakan oleh sebuah fandom untuk suatu event. Kegiatan ini biasa dilakukan dalam mini hall tertutup atau kafe, karena gathering ini lebih fokus untuk sekedar berkumpul. Berkumpul di sini bukan hanya sekedar duduk sambil berbincang, melainkan melakukan sebuah permainan ringan, berbagi barang – barang seputar hallyu, atau menonton bersama.

Hallyu Entertainment Center yang digunakan sebagai wadah kegiatan gathering memiliki dua hal yang menegaskan fungsinya yang didasarkan pada sifat gathering yang telah dilakukan oleh komunitas penggemar hallyu. Dalam pelaksanaannya, Komunitas penggemar Hallyu membagi kegiatan gathering menjadi dua jenis, yaitu kegiatan gathering yang bersifat tertutup dan kegiatan gathering yang bersifat terbuka.

- **Kegiatan Gathering Tertutup**



K-Pop Event

<https://www.youtube.com/watch?v=IF6xaJDx1Zc>

Kegiatan Gathering yang bersifat tertutup diadakan dalam ruang tertutup oleh sebuah fandom k-pop untuk mengadakan suatu *event* dengan jumlah terbatas dan berbayar. Agenda dalam kegiatan ini diatur oleh penyelenggara kegiatan.

Selain untuk *event* sebuah fandom, kegiatan gathering tertutup juga diadakan oleh komunitas penggemar hallyu yang berasal dari berbagai fandom. Kegiatan ini juga dilaksanakan dalam area tertutup dan berbayar. Terdapat dua agenda utama dalam kegiatan ini, yakni *Dance Cover* dan *Sing Cover*. Selain dua agenda tersebut, penyelenggara juga memberikan pameran kecil seputar hal yang akan ditampilkan.

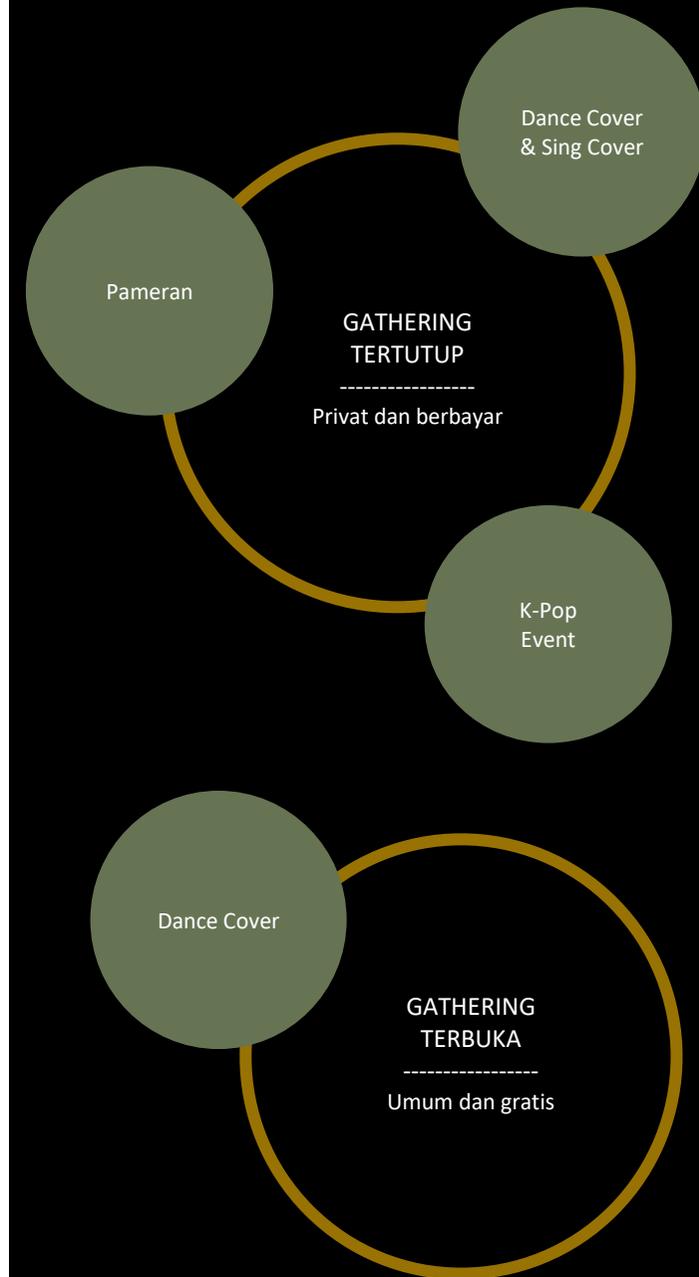
- **Kegiatan Gathering Terbuka**



Dance In Public

<https://www.youtube.com/watch?v=WoyJjuWEDL4>

Kegiatan Gathering yang bersifat terbuka diadakan di ruang publik. Kegiatan ini diselenggarakan oleh sebuah komunitas ataupun beberapa komunitas yang bekerja sama untuk melakukan *Dance Cover* di depan publik secara gratis. Berbeda dengan yang bersifat tertutup, kegiatan gathering ini bersifat lebih santai karena tidak terikat oleh jadwal acara dan fleksibel terhadap waktu.

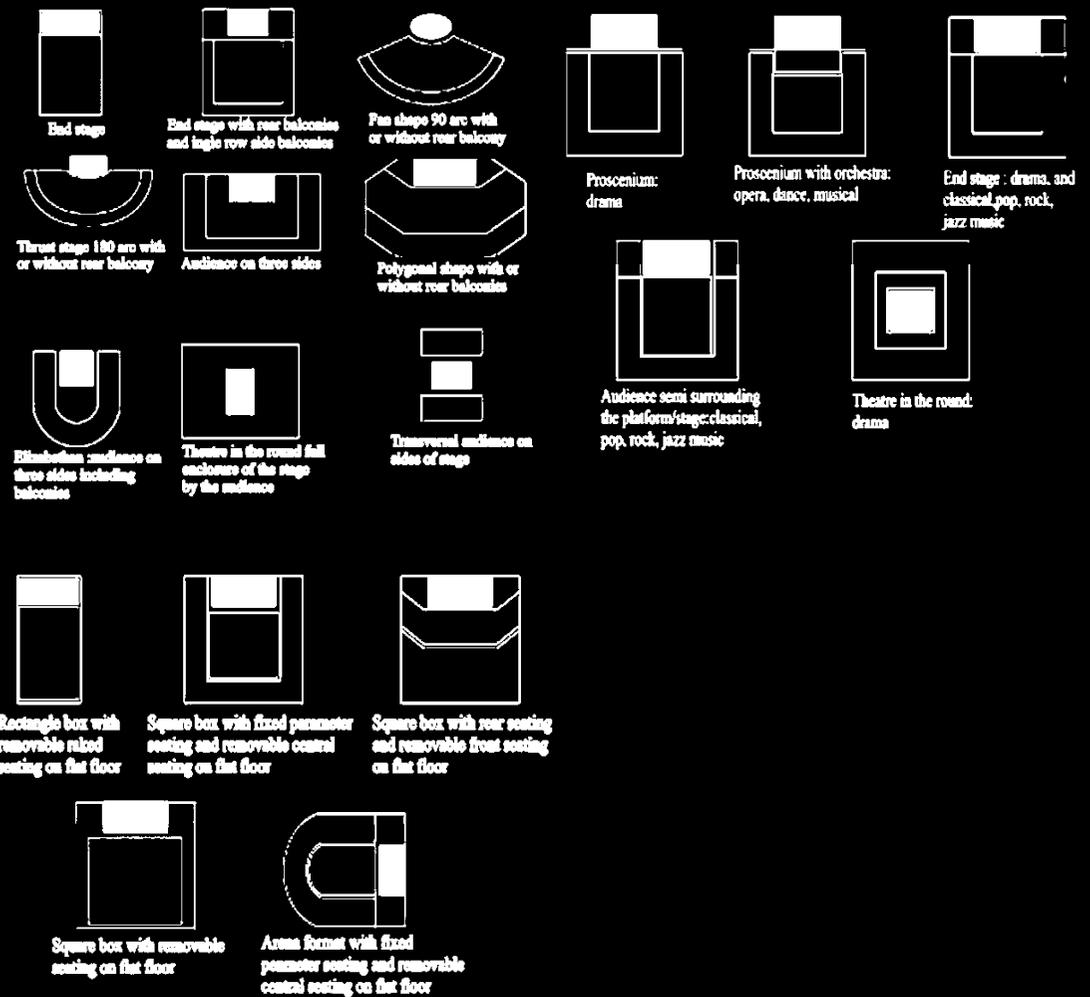


PERFORMING AREA

Performing merupakan istilah bahasa Inggris yang berasal dari kata '*perform*' yang berarti kegiatan untuk menghibur penonton, seperti musik. Sedangkan area memiliki makna bagian dari suatu tempat. (Oxford Learners Dictionaries, 2008)

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa performing area merupakan tempat untuk melakukan suatu pertunjukan seperti musik. Pertunjukan dapat dilakukan oleh suatu kelompok atau individu.

Berdasarkan bentuknya, performing area dibedakan menjadi indoor dan outdoor. (Roderick, 1972)



Jenis performing area dibedakan berdasarkan bentuk dan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya.

(Appleton, 1996)

STAGE, SEATING, BACKS STAGE

STAGE

Panggung merupakan tempat untuk mengekspresikan suatu penampilan kepada penonton. Panggung memiliki karakter yang berbeda pada tiap jenisnya, tergantung pada fungsi panggung. Panggung untuk penampilan musik akan berbeda dengan panggung untuk penampilan drama.

Tata panggung diletakkan satu arah dengan arah penonton, dimana penonton hanya terkunci pada satu arah pandang saja. Pada panggung jenis ini, terdapat sebuah kesan yang teatral dalam presentasi musik pop dan rock, sehingga panggung berkembang dengan lighting, sound effect, dan dipadukan dengan latar visual. Sehingga dibutuhkan, side stage atau back stage. (Appleton, 2008)

SEATING AREA

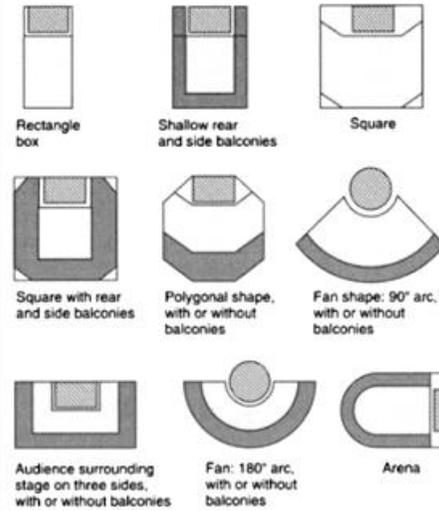
Ruang Penonton

Seating Geometry

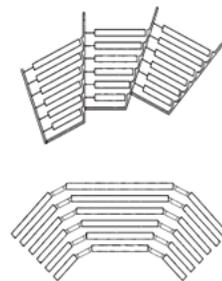
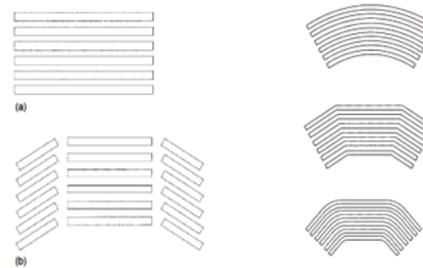
Gangways

Sightline / Sudut Pandang

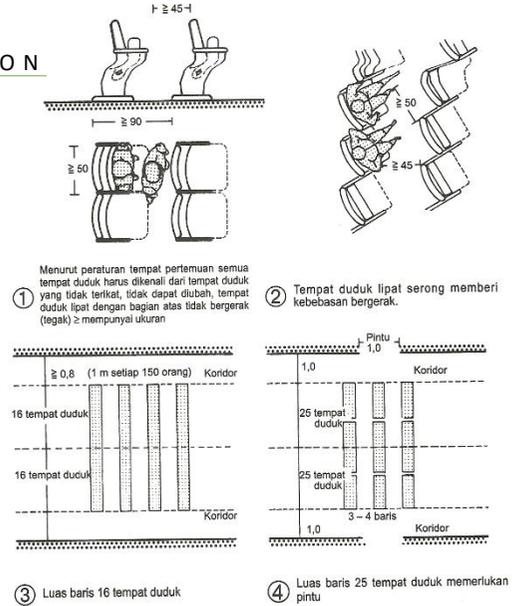
STAGE



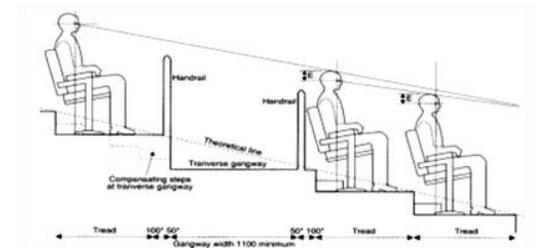
SEATING GEOMETRY



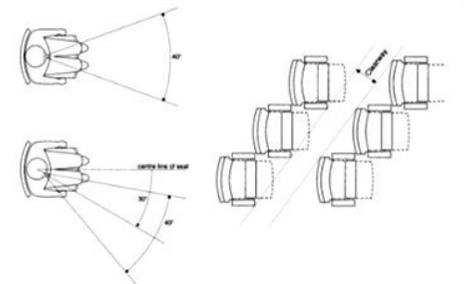
RUANG PENONTON

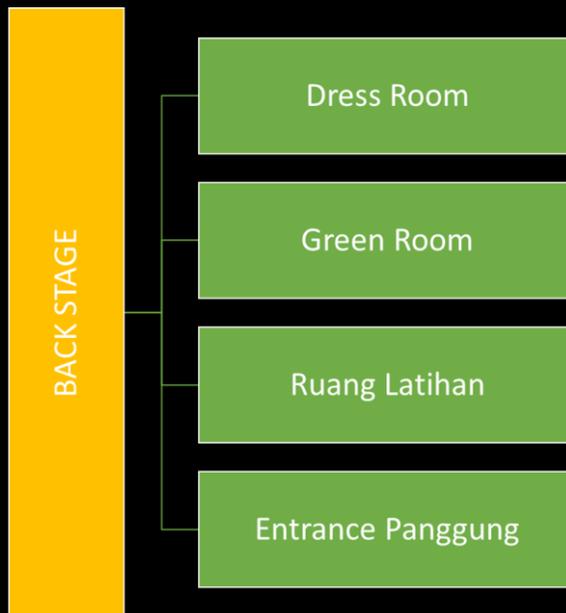


GANGWAYS



SIGHTLINE





BACK STAGE

Back stage merupakan ruang pendukung yang digunakan untuk mempersiapkan acara.

Dress room / ruang ganti

- **Single Room**

Merupakan ruang ganti tunggal yang digunakan oleh artis utama. Memiliki kapasitas untuk 1-2 orang dengan fasilitas relaksasi, TV, kamar mandi dalam, dan make up. Memiliki luasan minimal 15 m²

- **Shared Room**

Merupakan ruang ganti dengan pengguna 4 orang. Terdapat meja, kursi, lemari pakaian, dan lain lain di dalamnya. Juga memiliki kamar mandi untuk tiap orang. Memiliki luasan ruang mencapai 18 m²

- **Communal Room**

Merupakan ruang ganti dengan maksimal 20 orang. Memiliki fasilitas seperti shared room, dan 1 kamar mandi untuk 4 orang. Kombinasi antara 2 communal room dapat membuat ruang yang lebih besar sebagai ruang pemansan dan meeting room.

Green Room

Green room merupakan ruang yang digunakan oleh pengisi acara untuk berktivitas sosial, istirahat, dan hiburan. Besar ruangan tergantung pada jumlah pengisi acara, kecuali terdapat penggunaan tertentu seperti meeting, rehearsal, dan ruang ganti ekstra. (appleton, 2008)

Ruang Latihan

Ruang latihan digunakan oleh pengisi acara untuk berlatih sebelum acara dimulai. Luas ruang untuk musisi dan penyanyi adalah 15 m² dilengkapi dengan piano. Sedangkan untuk penari, minimal luas ruangan adalah 100 m² dengan dilengkapi cermin. (Appleton, 2008)

Entrance / pintu panggung

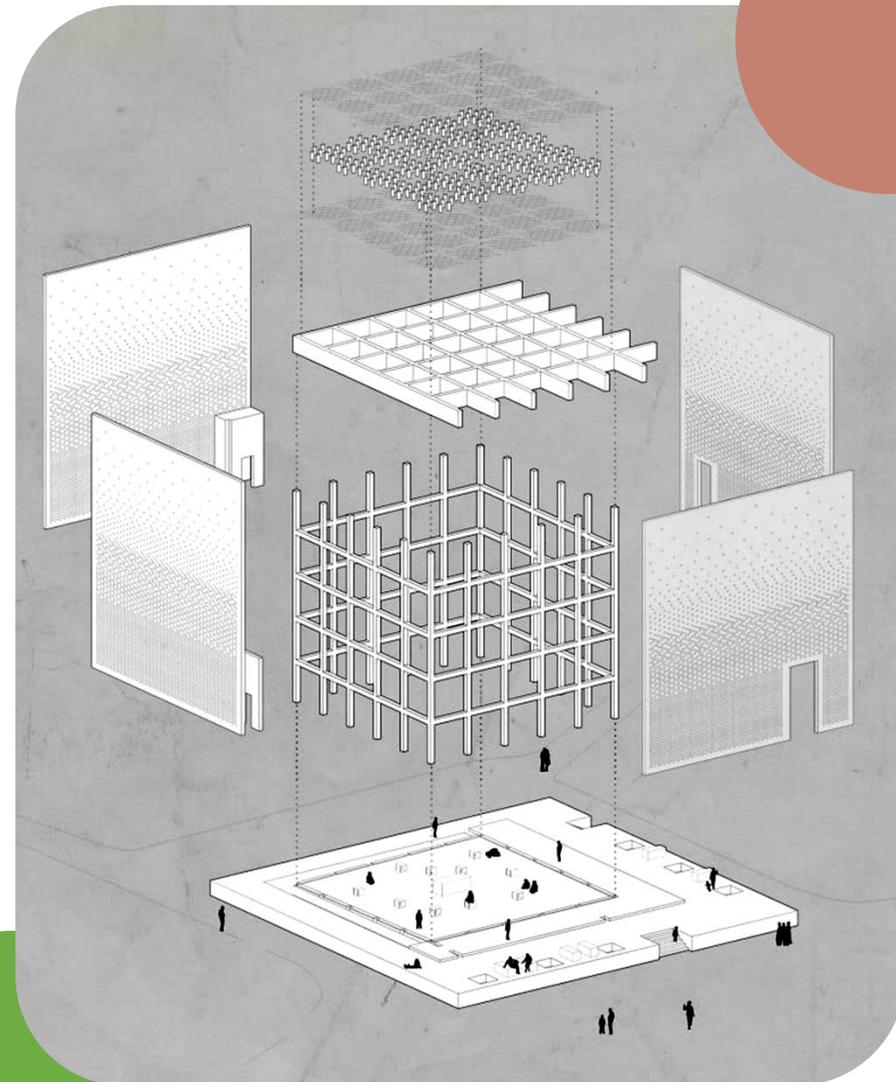
Syarat yang harus diperhatikan adalah terdapat akses langsung menuju panggung, tanpa melalui ruangan lainnya, terdapat akses masuk menuju ruang latihan dan green room, terdapt stand security yang dipantau oleh control room. (Appleton, 2008)

EXHIBITION HALL

Exhibition merupakan istilah bahasa Inggris yang berarti pameran atau suatu kegiatan yang menyajikan atau mengkomunikasikan suatu karya seni untuk diapresiasi. Sedangkan Hall memiliki arti berupa ruang terbuka yang luas dalam suatu bangunan.

Dapat ditarik arti exhibition hall adalah ruang luas yang digunakan untuk kegiatan penyajian suatu karya seni. Exhibition hall juga disebut sebagai multi purpose hall atau hall serba guna.

Bentuk hall pada umumnya berupa kubus atau balok dengan meminimalkan jumlah kolom. Bentuk hall memiliki pertimbangan dalam memaksimalkan kapasitas ruang dan kemudahan perletakan ruang.



GALERI HALLYU

Galeri merupakan sebuah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya (KBBI, 2020)

Sebuah galeri memiliki beberapa fasilitas, antara lain : exhibition room, workshop, stock, restoration room, auction room. Dalam sebuah galeri, terdapat tiga jenis **display** suatu karya seni. (Adler, 1979)

- In showcase
- Free standing on the floor or plinth or supports
- On wall or panels

Sirkulasi ruang dalam galeri dibagi dalam beberapa tipe, antara lain; sequential circulation, random circulation, ring circulation, dan linear bercabang. (De Chiara and Calladar, 1973)



Display Free Standing On The Floor Or Plinth Or Supports

Sumber :

<https://brattleborohistoricalsociety.org/news/2015/01/free-winter-lecture-series-textiles-fashion-early-america/>



Display In Showcase

Sumber : <https://www.astexhibits.com/st-thomas-university-exhibits-library-museum/>

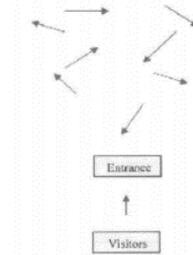


Display On Wall Or Panels

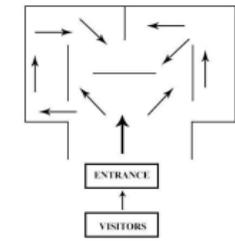
Sumber :

<https://id.pinterest.com/pin/118571402666484347/>

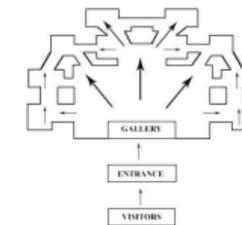
SIRKULASI



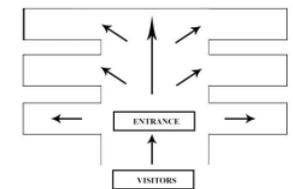
Sirkulasi Linear Bercabang



Ring Circulation



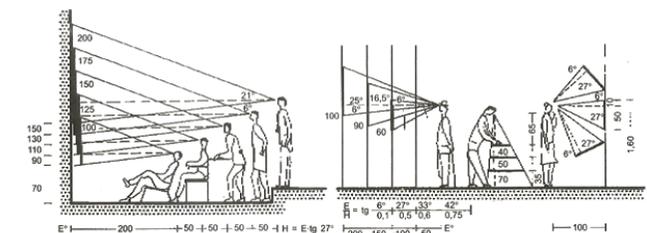
Random Circulation



Sequential Circulation

JARAK SUDUT Pandang

(neufert edisi 33 jilid 2,2002)



⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang = -Tinggi/luas dan jaraknya

REFERENSI PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain dalam perancangan hallyu entertainment center adalah arsitektur perilaku, dimana hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungannya dibahas. Penekanan arsitektur perilaku pada desain adalah memberikan lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku fans.

ARSITEKTUR PERILAKU

Arsitektur adalah ruang fisik untuk aktivitas manusia, yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan tekanan antara ruang dalam bangunan dan ruang luar. Namun, bentuk arsitektur juga ada karena persepsi dan imajinasi manusia.

Perilaku memiliki arti yang mencakup perilaku kasat mata seperti makan menangis, bekerja, dan perilaku yang tidak kasat mata seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi pada waktu seseorang diam. (Laurens,2004)

Dapat ditarik bahwa arsitektur perilaku memiliki arti dalam hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungannya. Arsitektur perilaku mempelajari bagaimana cara menganalisis, menjelaskan, meramalkan, dan jika perlu mempengaruhi hubungan perilaku dengan penggunaannya. Sehingga, hasil perancangan dapat mempengaruhi perilaku penggunaannya. (Laurens,2004)

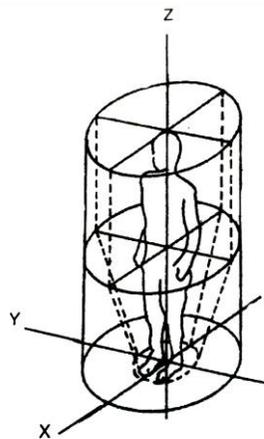
PERSONAL SPACE SEBAGAI SALAH SATU PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Manusia memiliki kepribadian individual dan merupakan makhluk sosial. Perilaku sosial manusia dalam lingkungannya dapat dilihat dari :

- Fenomena perilaku-lingkungan
- Kelompok - kelompok pemakai
- Tempat terjadinya aktivitas

Fenomena tersebut menunjukkan pola perilaku pribadi yang berkaitan dengan lingkungan fisik yang ada, terkait dengan perilaku sosial manusia. Perilaku sosial manusia meliputi beberapa hal, salah satunya adalah ruang personal (Personal Space) (Laurens, 2004)

RUANG PERSONAL

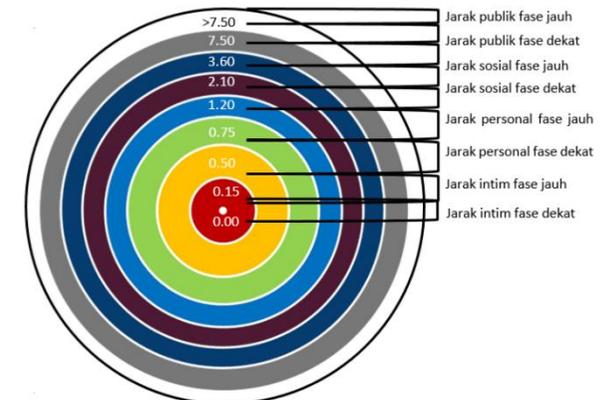


Ruang personal didefinisikan sebagai suatu area dengan batas maya yang mengelilingi diri seseorang dan orang lain tidak diperkenankan masuk (Sommer, 1969)

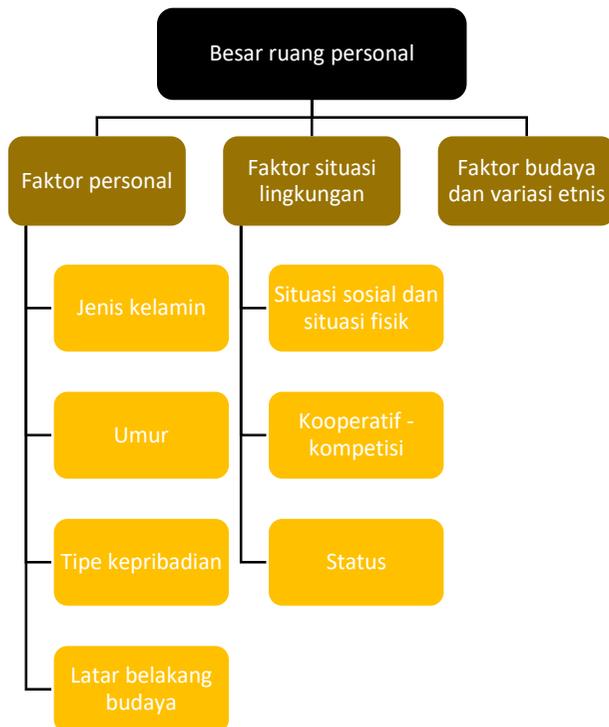
Ruang personal dapat digambarkan sebagai tabung yang menyelubungi individu dan membatasi jarak dengan yang lain. Tabung tersebut dapat membesar dan mengecil tergantung dengan siapa yang diahadapi.

Ruang personal juga dapat diartikan sebagai suatu jarak berkomunikasi. Jarak komunikasi dibedakan menjadi empat jenis,

- Jarak intim
Tidak diperlukan usaha keras untuk berkomunikasi.
- Jarak personal
Jarak untuk percakapan, diperlukan gerakan tangan untuk berkomunikasi normal.
- Jarak sosial
Jarak dalam hubungan bersifat formal seperti bisnis dan sebagainya.
- Jarak publik
Jarak dalam hubungan yang lebih formal lagi, seperti penceramah dengan hadirinnya.



Kualitas hubungan antar manusia dipengaruhi oleh beberapa factor yang mempengaruhi besarnya ruang personal.



RUANG PERSONAL DAN ARSITEKTUR

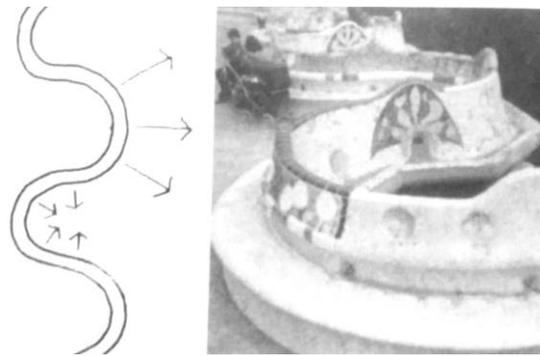
Ruang personal tidak dapat menjadi pedoman bagi arsitek untuk merancang tatanan ruang yang baik, tetapi dapat melengkapi informasi bagi arsitek agar lebih peka terhadap kebutuhan ruang penggunaannya.

Sejumlah penelitian telah memusatkan pengamatannya pada peran ruang personal dalam arsitektur. Pengamatan yang dilakukan mencakup tatanan perabot, terutama di ruang publik.

Tatanan yang baik bergantung pada interaksi sosial yang diharapkan terjadi di lingkungan tersebut. Namun, ada

faktor lain seperti kepribadian tiap individu yang juga akan mempengaruhi proses bersosialisasi. Seperti, tatanan tempat duduk yang dibuat berhadapan, tidak selalu berarti akan terjadi percakapan di dalamnya. Hal tersebut dikarenakan kepribadian penggunanya. (Gifford, 1981)

Interaksi juga dipengaruhi oleh kedekatan pada pengelompokan ruang. Interaksi dapat dihidupkan melalui penataan ruang sosiopetal.



RUANG SOSIOPETAL

Istilah sosiopetal merujuk pada tatanan yang mampu memfasilitasi interaksi sosial. Tatanan sosiopetal yang paling umum adalah tatanan perabot. Selain tatanan perabot, pembentukan ruang juga berperan dalam keberhasilan ruang sosiopetal.

Sebuah gagasan yang dikemukakan oleh Lang (2010) mengenai Ruang sosiopetal, di mana bentuk ruang yang dapat mengundang orang untuk berkumpul / bersosialisasi di dalam ruang dan menghubungkan suatu komunitas.

Lang menyebutkan terdapat lima hal untuk mencapai ruang sosiopetal, yaitu:

- *place that meets psychological needs;*
psychological needs atau kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar untuk bertahan hidup.
- *safety and security needs;*
kebutuhan akan rasa aman dari berbagai macam gangguan yang bersumber baik dari factor alam maupun factor lingkungan sekitar, juga rasa aman secara psikologis.
- *provides a sense of belonging;*
Menekankan pada kebutuhan manusia untuk saling mencintai dan rasa saling memiliki. Dalam hal ini mencakup aspek yang luas, dapat berupa rasa perhatian, kedekatan, serta kebutuhan diterima oleh sekitar.
- *an environment in which users can feel competent (self-esteem);*
Kebutuhan akan harga diri, baik adanya rasa percaya diri ataupun penghargaan dari orang lain dalam bentuk apresiasi.
- *an aesthetic that fits that context.*
Kebutuhan akan keinginan untuk menikmati serta mempromosikan keindahan diri pada orang lain. Setiap orang didorong untuk mencintai dan menghargai setiap keindahan seperti seni, musik, bunga, dan yang digambarkan dalam lingkungan manusia.

RUANG SOSIOFUGAL

Ruang sosiofugal merupakan tatanan yang mampu mengurangi interaksi sosial. Tatanan sosiofugal dapat ditemukan pada ruang tunggu, dimana pengguna saling duduk melatar belakang

REFERENSI KEISLAMAN DESAIN

Perancangan Hallyu Entertainment Center di Kota Malang didasarkan dari fenomena perkembangan hallyu yang terjadi di Kota Malang. Perkembangan hallyu yang pesat memicu munculnya kelompok penggemar hallyu yang disebut sebagai fandom.

Rasulullah SAW. memang merupakan tuntunan dalam agama islam, tetapi bukan berarti harus menutup diri terhadap fenomena yang ada. Fenomena hallyu merupakan fenomena yang sedang terjadi saat ini.

Islam memperbolehkan mengambil suatu hal yang baik dari fenomena yang ada, dan meninggalkan sesuatu yang buruk dari fenomena tersebut (Maulana, 2019)

Sejalan dengan ajaran islam dalam mengambil nilai positif dari fenomena yang ada, kegiatan gathering merupakan kegiatan positif yang dilakukan oleh suatu fandom dalam menanggapi fenomena hallyu.

Kegiatan gathering adalah salah satu bentuk upaya mengurangi pertikaian antar fandom yang biasa disebut dengan *fanwar*. Hal ini sejalan dengan ajaran agama islam yang dikenal dengan istilah *hablum minannas*, yang mengajarkan untuk menjaga hubungan baik antar manusia.

Arstiektur perilaku sendiri diambil berdasarkan fenomena fanwar yang terjadi. Fanwar seringkali timbul karena sikap fanatik penggemar dan adanya kesalahpahaman antar fandom.

Rasa suka terhadap sesuatu merupakan fitrah dari Allah yang diberikan kepada manusia. Rasa suka yang dimiliki oleh manusia tentu tidak boleh dilakukan secara berlebihan, begitu pula dalam dunia fandom yang mengidolakan bintang Hallyu. (Bagir, 2019)

Tidak berlaku berlebihan dalam menyukai dan membenci sesuatu telah dijelaskan dalam sebuah hadis. Hadis riwayat At-Tirmidzi no. 1997 dan dishahihkan Syaikh Al-Albani dalam Shahih Al-Jami' no. 178

“Cintailah orang yang kau cintai sekadarnya, bisa jadi suatu hari ia akan menjadi orang yang kau benci. Dan bencilah orang yang kau benci sekadarnya bisa jadi suatu hari ia menjadi orang yang kau sayangi”

Perbedaan pemahaman antar fandom menyebabkan suatu fandom enggan untuk menghargai serta memahami fandom lain, bahkan merendahkan idola atau fandom lainnya melalui dunia maya.

Dalam islam diajarkan untuk memilih antara dua perkara, yakni berkata yang baik atau diam. Islam juga mengajarkan untuk tidak menghina seseorang dan melarang untuk meremehkan atau menjatuhkan orang lain. (Mumtazah, 2019)

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan

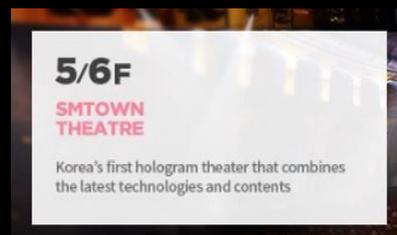
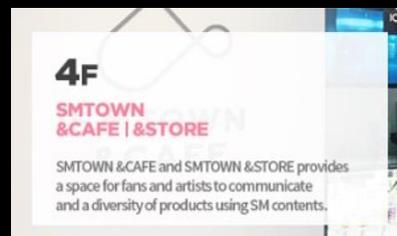
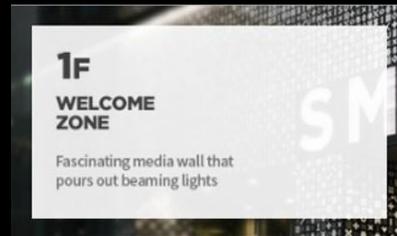
orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik.” (QS. Al Hujurat: 11)

Sekian banyak riwayat yang dikemukakan para mufasir menyangkut asbabun nuzul ayat ini. Misalnya ejekan yang dilakukan oleh bani Tamam terhadap Bulal, Suhaib, dan Ammar yang merupakan orang-orang yang tidak punya. Ada lagi yang mengatakan bahwa ayat ini turun berkenaan dengan ejekan yang dilontarkan oleh Tsabit bin Qiyas, seorang sahabat Nabi SAW yang tuli. Tsabit melangkahi sekian orang untuk data duduk di dekat Rasul agar dapat mendengar wejangan beliau. Salah seoraang menegurnya, tetapi Tsabit marah sambil memakinya dengan menyatakan bahwa yakni dia anak si Anu – (seorang wanita yang pada masa Jahiliyah dikenal memiliki aib). Orang yang di ejek ini merasa diremehkan maka turunlah ayat tersebut. (Shihab, 2009)

Ayat diatas menjelaskan sikap toleransi antar sesama. Ayat tersebut berisikan larangan untuk merendahkan yang lain karena bisa jadi yang direndahkan itu lebih baik dari yang merendahkan. (bahrudin, 2017)

Rasa saling menghargai dari sikap toleransi dapat dibangun melalui tatanan lingkungan yang baik, hal ini selaras dengan nilai islami yang telah dijelaskan. Dimana, Integrasi nilai islam dalam arsitektur dapat didukung dengan menyediakan ruang yang memfasilitasi terjadinya interaksi antar pengguna dengan menerapkan arsitektur perilaku pada perancangan Hallyu Entertainment Center di Kota Malang.





STUDI PRESEDEN OBJEK

SM TOWN COEX ARTIUM

Type : Cultural Center, Commercial

Use : Complex Cultural Space

Built : 2015

Size : 9290.304 m2

Project Team : Jaewoo Lee, Ilhyun Hwang, Kijun Hahn

SM Town Coex Artium merupakan entertainment center yang didirikan oleh SM Entertainment dengan slogan “The Newest and The Most Amazing Way to Meet Celebrities”. SM Town Coex Artium berlokasi di 513 Yeongdong-daero, Samseong 1(il)-dong, Gangnam-gu, Seoul, Korea Selatan.





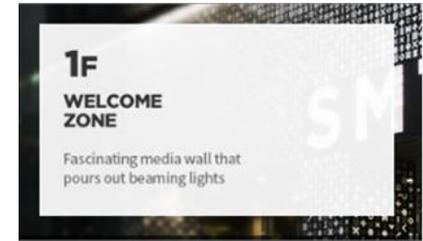
ENTRANCE

SM Town Coex Artium dapat diakses dari bebarbagai arah. Hal ini terwujud dengan memiliki tiga entrance, yakni entrance utara, timur, dan selatan.

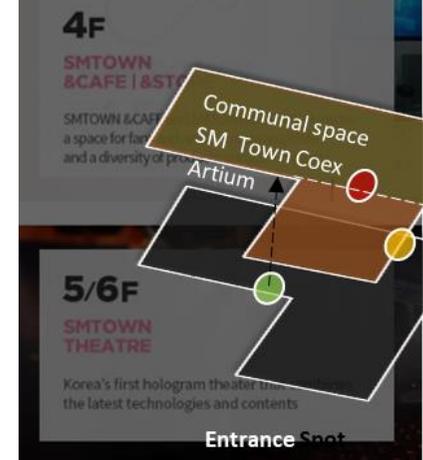
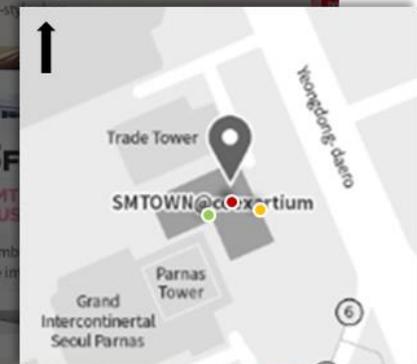
Entrance utara merupakan entrance utama dan dapat diakses dari communal space gedung tersebut. Communal space SM Town Coex Artium, dimana terletak di lantai dasar gedung (1F).

Entrance timur merupakan akses dari jalan utama. Untuk mencapai entrance timur, pengunjung diharuskan melalui communal space berupa taman terbuka.

Entrance selatan merupakan akses dari kawasan retail Coex. Entrance selatan berupa eskalator yang terhubung dengan communal space SM Town Coex Artium.



1F Keyword :
Eyecatching, characteristic, interesting, accessible, communal space, performing area



1F - Welcome Zone | Eksterior

1F - Welcome Zone | Escalator



Screen Wall Exterior

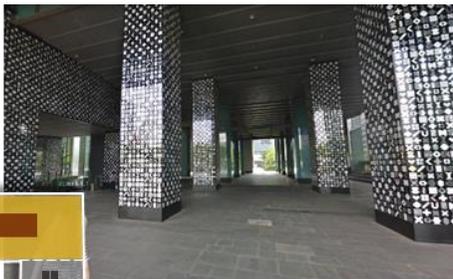
1F - Welcome Zone | Escalator

Lantai pertama gedung SM Town Coex Artium terdapat escalator yang menghadap entrance utara. Di antara escalator, terdapat dinding brupa screen wall yang menyajikan gambar dan video dari SM entertainment.

1F - Welcome Zone | Communal Space

Communal space pada gedung ini berada di depan entrance sebelah utara. Communal space berupa ruang kosong tanpa dinding, sehingga dapat diakses dari segala arah.

Terdapat performing area bersifat terbuka pada communal space tersebut. Performing area hanya ditandai dengan perbedaan perkerasan pada communal space.



Motif Dinding Eksterior

1F - Welcome Zone | Eksterior

Sebagai 'Welcome Zone', SM Town Coex Artium memiliki desain eksterior yang menarik dan menonjol. Screen wall dan motif khas pada dinding gedung menjadi ciri khas gedung.

SM Town Coex Artium juga menggunakan permainan lampu pada eksteriornya. Tidak hanya eksterior bangunan, kawasan di sekitar gedung juga di desain dengan lampu sehingga dapat menarik pengunjung.

Taman yang berada di depan gedung, juga dihiasi dengan permainan cahaya lampu. Lampu dengan berbagai warna ditata sedemikian rupa pada jalan, sehingga menambah estetika taman dan kenyamanan pengguna.

1F - Welcome Zone | Communal Space



Taman, Depan Gedung

F2 | SMTown &Store

SMTown &Store pada lantai 2 merupakan area yang dikhususkan untuk menjual barang – barang yang berhubungan dengan artis dari SM Entertainment.

SMTown &Store dibatasi oleh dinding kaca. Penggunaan dinding kaca ditujukan agar pengunjung dapat melihat ruangan dari luar. Hal tersebut juga ditujukan agar pengunjung tertarik untuk memasuki ruangan tersebut.

Barang – barang pada SMTown &Store ditata sesuai dengan grup / artis masing masing. Hal ini mempermudah pengunjung yang datang ketika membeli suatu barang.

Penggunaan warna dasar putih pada interior ruang menjadikan ruang terkesan luas dan bersih. Warna putih juga membantu dalam memantulkan cahaya dari lampu dalam ruangan. Hal tersebut meningkatkan rasa nyaman pada penggunaan ruang SMTown &Store.



Entrance SMTown &Store F2



Interior SMTown &Store F2

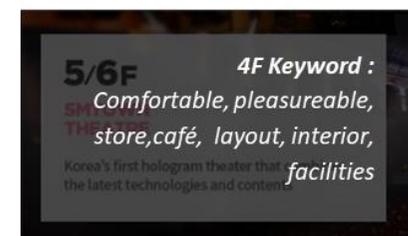


SMTown &Store F4

F4 | SMTown &Store

SMTown &Café &Store berada pada lantai 4. Café dan Store tidak dipisahkan oleh dinding full, sehingga café dan store terkesan menyatu satu sama lain. Pemisah ruang dibatasi oleh perbedaan perabot yang digunakan antara store dan café.

Berbeda dengan store pada lantai 2, store pada lantai 4 tampak memiliki ruang ruang tersendiri. Ruang dipisahkan berdasarkan barang apa yang ditawarkan didalamnya.



4F Keyword :
*Comfortable, pleasureable,
store,café, layout, interior,
facilities*

F4 | SMTown &Cafe

SMTown &Café memiliki warna dasar putih, sama dengan ruang lainnya. Pada ruang ini tidak hanya terdapat kasir, meja, dan kursi untuk tempat makan. Sesuai dengan tema, ruang dilengkapi rak dengan album musik dari artis SM ent. dan juga gambar berbingkai pada dinding.

Desain ruang pada SMTown &Café memberikan kesan nyaman pada penggunaannya. Hal tersebut terlihat pada penggunaan perabot pada ruangan.

Berbeda dengan kafe pada umumnya, SMTown &Café tidak hanya menyediakan kursi dan meja. SMTown &Café juga dilengkapi dengan sofa, meja, serta karpet. SMTown &Café juga memiliki buku-buku tentang dunia SM yang dapat dibaca oleh pengunjung.

SMTown &Café tidak hanya memperhatikan desain ruangan untuk memberikan kesan 'entertainment center'. SMTown &Café juga memperhatikan makanan yang dijual, makanan memiliki ciri khas dengan dilengkapi desain yang melambungkan masing-masing artis. Tentu saja hal ini dapat menambah pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung.



F4 | SMTown &Cafe



Dinding SMTown &Café



Interior SMTown &Café



1F
WELCOME
ZONE

Fascinating media wall that
pours out beaming lights

2F

SMTOWN
&STORE
Celebrity suggested Unique
life-style shop

3F

SMTOWN
MUSEUM
Combined cultural space
the images and traces of SM

4F

SMTOWN
&CAFE | &STORE
SMTOWN &CAFE and SMTOWN &STORE provides
a space for fans and artists to communicate
and a diversity of products using SM contents.

5/6F

4F Keyword :
Comfortable, pleasureable,
store,café, layout, interior,
facilities
Korea's first hologram theater that
the latest technologies and contents



Ticketing Area



Recording Studio



SR Photo With Artist



MCN Studio



Dreams Come True With NCT



Museum Shop



Special Exhibition



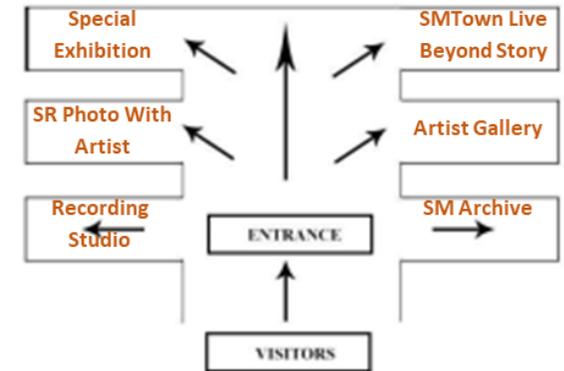
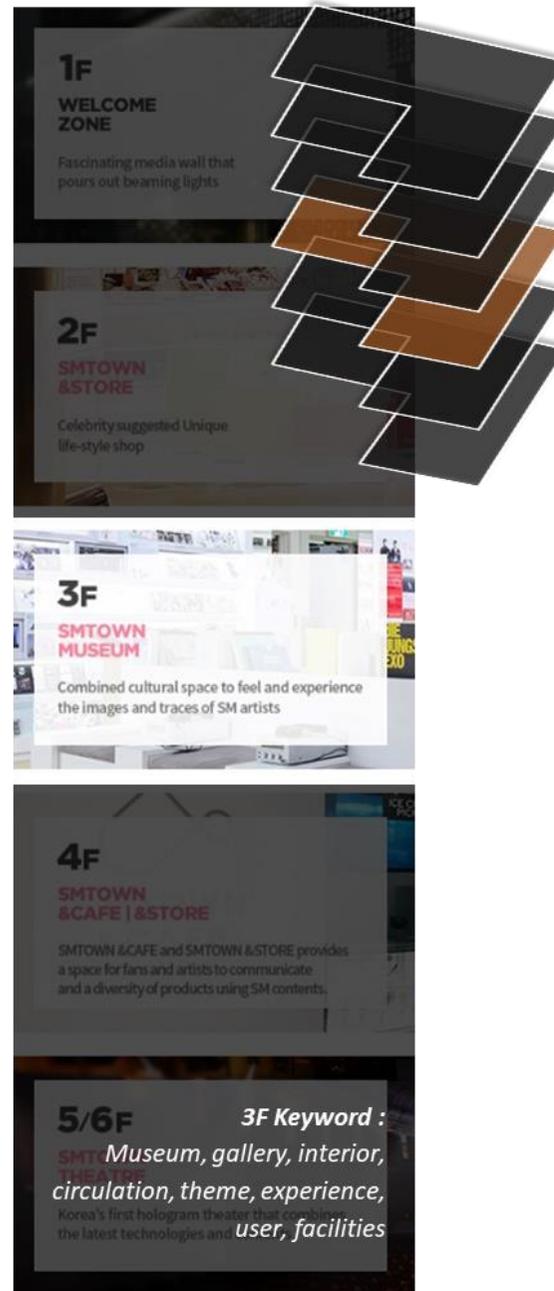
SMTown Live Beyond Story



SM Archive



Artist Gallery



Ilustrasi Sirkulasi SMTown Museum

F3 | SMTown Museum

Area SMTown Museum berada pada lantai 3. SMTown Museum merupakan area berbayar, dimana pengunjung yang datang diharuskan membayar untuk menikmati beberapa fasilitas tertentu.

SMTown Museum menggunakan sirkulasi ruang bentuk 'Linear Bercabang'. Sirkulasi ruang linear bercabang mengarahkan jalannya pengunjung, sekaligus memberi pilihan pada pengunjung untuk memasuki ruang dalam museum.

SMTown Museum memberikan pengalaman pada pengunjung tidak hanya melalui display 2D dan 3D. Pengunjung menerima suatu pengalaman yang ditawarkan oleh SMTown Museum. Melalui beberapa fasilitas ruang, seperti MCN Studio, SR Photo With Artist, Dreams Come True With NCT, dan Recording Studio, pengunjung juga dapat berperan aktif di dalamnya.



Girls Generation Gallery



NCT Gallery



1F
WELCOME
ZONE

Fascinating media wall that
pours out beaming lights

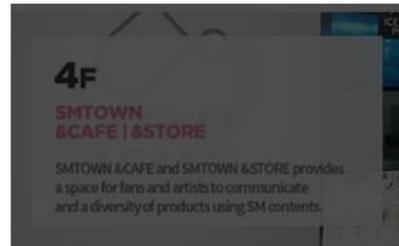
2F
SMTOWN
&STORE

Celebrity suggested Unique
life-style shop



3F
SMTOWN
MUSEUM

Combined cultural space to feel and experience
the images and traces of SM artists



4F
SMTOWN
&CAFE | &STORE

SMTOWN &CAFE and SMTOWN &STORE provides
a space for fans and artists to communicate
and a diversity of products using SM contents.



5/6F **3F Keyword :**
SMTOWN MUSEUM, gallery, interior,
circulation, theme, experience,
Korea's first hologram theater that combines
the latest technologies and user, facilities

Ruang dalam SMTown Museum dibedakan sesuai fungsi ruang dengan menggunakan partisi antar ruang. Setiap ruang memiliki desain yang berbeda, sesuai dengan tema ruang tersebut. Dalam Artis Gallery, terdapat berbagai tema dalam ruang. Hal tersebut disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut, seperti ruang galeri Girls Generation yang berbeda dengan ruang galeri NCT.

F5 | SMTown Theatre

SMTown Theatre dibagi menjadi dua area pada setiap lantai. Lantai 5 digunakan sebagai area FOH.

Fasilitas yang disediakan berupa ticket box dan dilengkapi dengan 'fun item'.

Fun Item pada lantai 5 antara lain adalah SMTown Gallery, memiliki bentuk booklet berukuran besar yang terpasang pada dinding. 3D Printing, yakni spot yang dilengkapi mini figure dari artis SM ent.

Photo box, dimana memberikan pengalaman kepada pengunjung untuk berfoto dengan artis SM melalui teknologi.

Kemudian, Hand printing, yakni display hand print para artis SM ent. yang ditempel pada dinding.

Juga waiting area berupa Panavision, yakni layar berukuran 15m pada dinding dan dilengkapi dengan kursi yang dapat dipindahkan. Tidak jarang susunan kursi ditata untuk membentuk suatu kata.



3d Printing



Photo Box



Hand Printing



Ticket Box



Waiting Area



SM Town Gallery



F6 | SMTown Theatre

Lantai 6 SMTown Coex Artium merupakan area berbayar, SMTown Theatre. SMTown Theatre merupakan 'Multi-functional Theatre' yang dapat menampilkan berbagai pertunjukan dari artis SM ent. Pertunjukan yang ditampilkan berupa live dan juga menggunakan hologram.

SMTown Theatre memiliki ruang teater yang dengan 730 tempat duduk. Area duduk untuk penonton dibagi menjadi dua lantai, 550 kursi pada lantai pertama, dan 180 kursi pada lantai kedua teater.

Tata ruang pada performing area SMTown Theatre mengikuti bentuk 'Fan Shape'. Area penonton terletak pada 90o menghadap panggung.

Dinding pada ruangan dimanfaatkan sebagai layar untuk hologram. Pada pertunjukan hologram, layar akan mengelilingi area penonton pada 270o. Hal tersebut memberikan pengalaman lebih pada pengguna teater.



Hologram musical / concert



Live Musical / Play



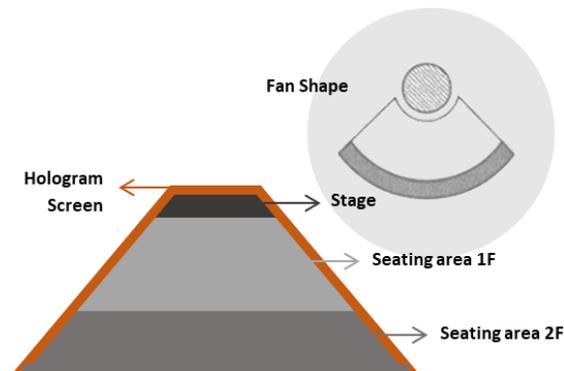
3D Mapping Contents



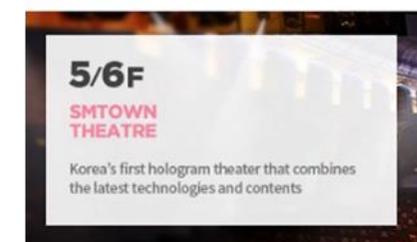
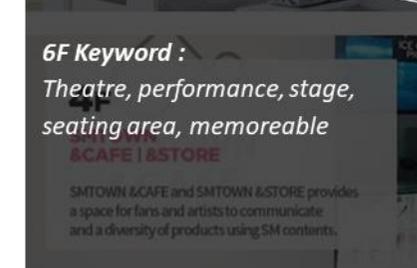
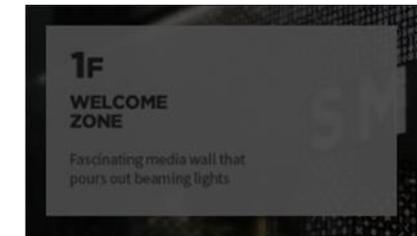
Fan Meeting / Showcase



SMTown Theatre Room



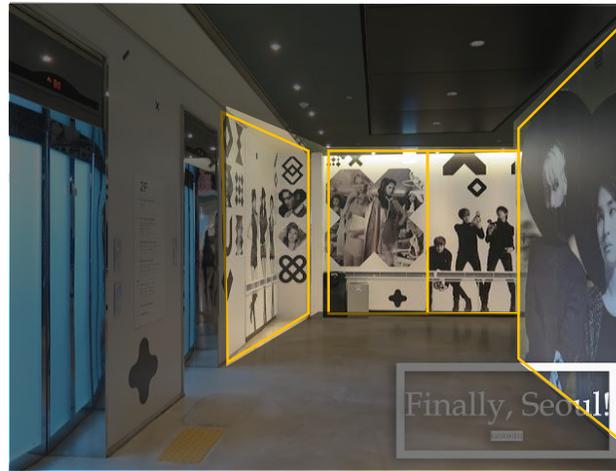
SMTown Theatre Room Illustration





SM Town & Store

Sumber : <https://kumparan.com/acehkini/acehkini-jalan-jalan-berkunjung-ke-sm-town-surganya-penggemar-k-pop-1553913700991951358>



Lorong SM Town Coex Artium

Sumber : <http://www.kaoskakibau.com/2016/10/Deg-degan-Masuk-SMTOWN-COEX-Artium-Part-1.html>



Lorong SM Town Coex Artium

Sumber : <https://kumparan.com/acehkini/acehkini-jalan-jalan-berkunjung-ke-sm-town-surganya-penggemar-k-pop-1553913700991951358>

STUDI PRESEDEN PENDEKATAN

SM Town Coex Artium

SM Town Coex Artium merupakan bangunan yang berada di bawah naungan SM Entertainment. SM Entertainment menghasilkan beberapa artis yang setiap artis memiliki fandom tersendiri, hal tersebut menjadi poin utama dalam desain SM Town Coex Artium.

SM Town Coex Artium memiliki desain yang mampu memfasilitasi berbagai fandom dengan dengan kesan hangat. Dimana setiap fandom memiliki karakteristik yang berbeda – beda. Selain perbedaan karakteristik, sebuah fandom juga rentan terhadap perilaku fanwar. (Ronzy, 2017)

SM Town Coex Artium memiliki perhatian pada sirkulasi dan tata ruang dalam desainnya. Hal tersebut berdasarkan pada tujuan utama setiap ruang, dan mempengaruhi setiap fandom untuk saling mengerti.

Sirkulasi pengunjung diatur untuk melewati lorong setelah eskalator sebelum ke ruang utama. Lorong memiliki desain seperti mini galeri para artis. Apa yang ditampilkan pada lorong berbeda setiap lantainya.

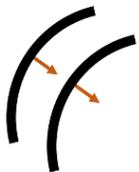
Dinding lorong tidak hanya menampilkan satu artis saja. Desain dinding ditujukan untuk memberikan gambaran setiap artis pada setiap fandom. Gambar tersebut secara tidak sadar akan mempengaruhi setiap fandom untuk memiliki perhatian pada artis lainnya.



Ruang Sosiopetal oleh Pengguna



Ruang Sosiopetal pada SMTown &Café



Ruang Sosiofugal pada SMTown Theatre

Pada lorong lantai berikutnya, tidak hanya berupa gambar pada dinding. Lorong juga dijadikan sebagai area display. Terdapat display yang menunjukkan penghargaan yang telah diraih oleh setiap artis. Hal tersebut ditujukan untuk memberikan pengertian mengenai setiap artis SM Ent, kepada berbagai fandom yang berkunjung.

Display yang ditunjukkan pada setiap lorong, memfasilitasi interaksi jangka pendek kepada pengunjung. Dimana pengunjung membentuk ruang sosiopetalnya sendiri untuk mengapresiasi para artis.

SM Town Coex Artium juga membentuk ruang sosiopetal pada penatan perabot dalam SMTown &Café. Perabot dipilih dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi jangka panjang antar pengguna dengan nyaman. SMTown &Café tidak hanya memberikan meja dan kursi untuk makan, melainkan menyediakan sofa serta dilengkapi dengan buku – buku mengenai artis SM Ent.

Selain ruang sosiopetal, SM Town Coex Artium juga memperhatikan ruang sosiofugal pada desain. SMTown Museum dan SMTown&Store sebagai ruang untuk singgah dalam waktu singkat dan tidak menetap. Sehingga tidak terjadi interaksi jangka panjang. Hal tersebut yang menjadi dasar dalam tata ruangnya.

Tata display pada SMTown Museum dan SMTown &Store berbeda dengan tata display pada lorong. Pada SMTown Museum dan SMTown &Store dikelompokkan berdasarkan artisnya, bukan hanya berdasarkan jenisnya. Hal tersebut ditujukan untuk memfokuskan dan

mempermudah pengunjung dalam mendapatkan keinginannya.

Dalam ruang sosiofugal yang dibentuk pada SMTown Museum, desain memberikan sirkulasi yang unik. Pengguna diarahkan untuk melalui galeri satu artis untuk menuju artis lainnya. Dimana setiap galeri juga menyajikan perjalanan karir setiap artis, sejak awal terbentuk hingga mereka memperoleh penghargaan.

Hal tersebut secara tidak sadar akan mempengaruhi pengguna untuk memperhatikan dan mengerti setiap artis yang ada. Dengan memperhatikan artis lain, rasa saling memahami antar fandom akan meningkat.

Pada ruang tunggu SMTown Theatre, terdapat kegiatan jual beli dan menunggu yang tidak memerlukan interaksi jangka panjang. Menanggapi hal tersebut, kursi ditata dengan saling melatar belakang. Tetapi tidak menutup kemungkinan tetap terjadinya interaksi antar pengunjung, sehingga kursi yang dipilih adalah kursi tanpa sandaran. Hal tersebut memberikan ruang gerak yang lebih bebas kepada pengguna.



DATA KAWASAN

KOTA MALANG merupakan salah satu kota yang terletak di Jawa Timur dengan lima kecamatan. Kecamatan Lowokwaru adalah salah satu kecamatan di Kota Malang.

LUAS WILAYAH KOTA MALANG

Kota Malang memiliki luas 110,06 Km²

POPULASI (2021)

933.739 jiwa

BATAS KAWASAN KOTA MALANG

Sebelah Utara : Kecamatan Singosari dan Kec. Karangploso Kabupaten Malang.

Sebelah Timur : Kecamatan Pakis dan Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

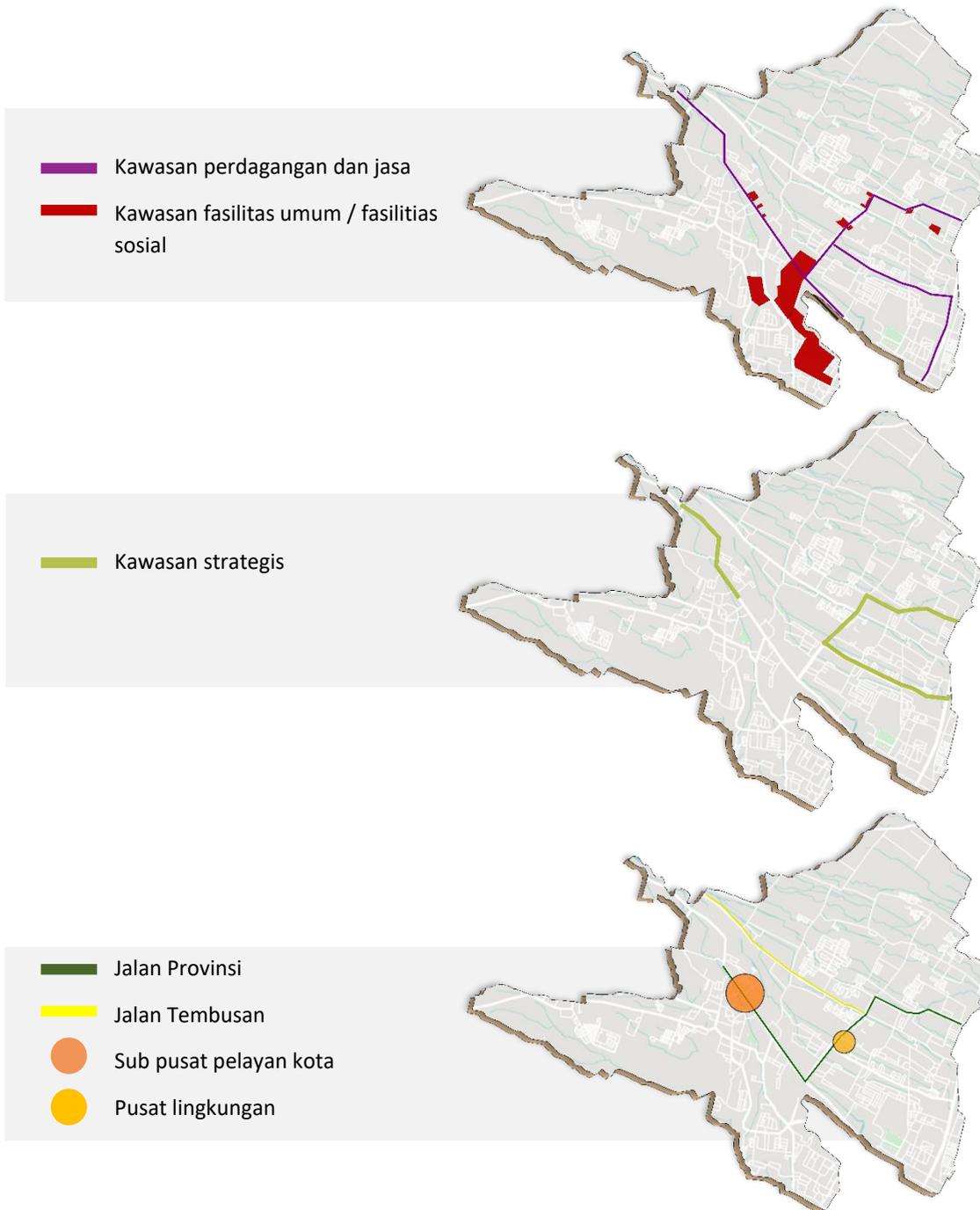
Sebelah Selatan : Kecamatan Tajinan dan Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang.

Sebelah Barat : Kecamatan Wagir dan Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

KOTA PARIWISATA

PERDA NOMOR 4 TAHUN 2011 TENTANG RTRW KOTA MALANG TAHUN 2010 – 2030 | Pasal 2

Pembangunan Kota Malang diarahkan menuju visis "Terwujudnya Kota Malang sebagai Kota Pendidikan yang Berkualitas, Kota Sehat dan Ramah Lingkungan, Kota Pariwisata yang Berbudaya, Menuju Masyarakat yang Maju dan Mandiri."



KECAMATAN LOWOKWARU

LUAS WILAYAH

2,089,5 Ha

BATAS KAWASAN KOTA MALANG

- **Sebelah Utara** : Kec. Karangploso, Kabupaten Malang.
- **Sebelah Timur** : Kec. Blimbing
- **Sebelah Selatan** : Kec. Klojen
- **Sebelah Barat** : Kec. Dau, Kabupaten Malang

PERDA NOMOR 4 TAHUN 2011 TENTANG RTRW KOTA MALANG TAHUN 2010 – 2030 | PASAL 20 (b)

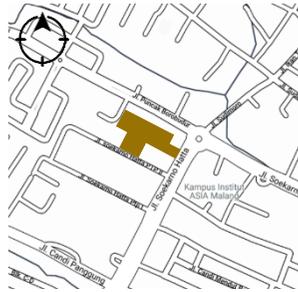
Kecamatan Lowokwaru merupakan sub pusat pelayanan kota bagian utara dengan fungsi pelayanan primer dan pelayanan sekunder. Pelayanan primer meliputi pendidikan, perdagangan dan jasa, industri besar/menengah dan kecil serta wisata budaya. Sedangkan pelayanan sekunder meliputi perumahan, perkantoran, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau.

RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MALANG TAHUN 2010-2030

- Merupakan kawasan fasilitas umum / fasilitas sosial
- Merupakan kawasan perdagangan dan jasa
- Merupakan kawasan strategis
- Dilalui Jalan Provinsi

DATA TAPAK

LOKASI



Jl. Soekarno Hatta,
Blimbing, Kec.
Lowokwaru, Kota Malang,
Jawa Timur 65142

JL. SOEKARNO HATTA

Tapak terletak pada area strategis dan mudah ditemukan, yakni di kawasan Jl. Soekarno Hatta. Serta tidak jauh dengan pusat kota, dan merupakan jalan penghubung antar kota. Jl. Soekarno Hatta merupakan kawasan fasilitas umum dan komersial yang terkenal di kalangan anak muda, dimana anak muda adalah sasaran pengguna utama.

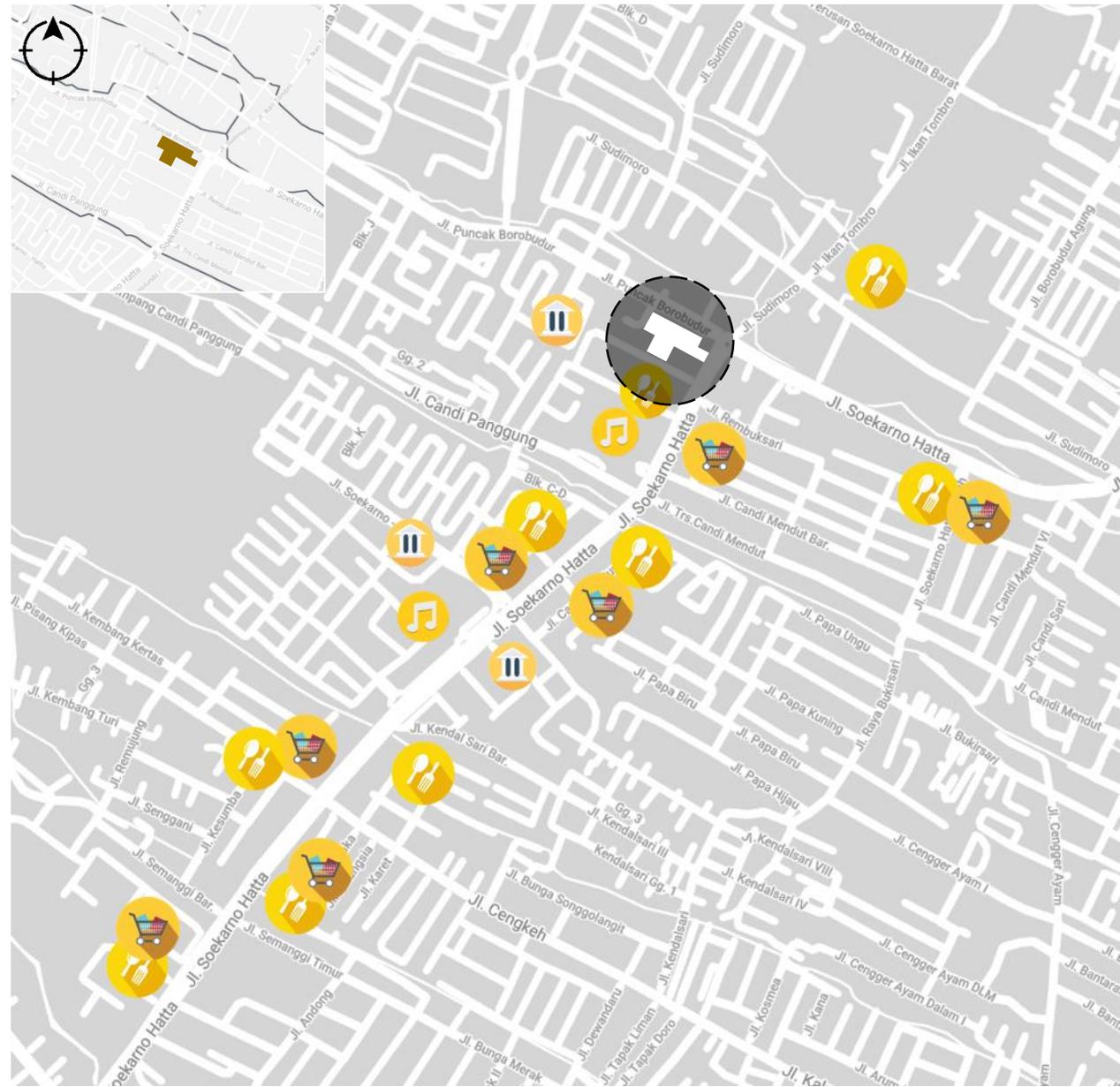
PERTIMBANGAN TAPAK

Kawasan Soekarno Hatta dipilih dengan pertimbangan sebagai berikut,

Merupakan kawasan yang ramai akan pengguna, dan mudah ditemukan

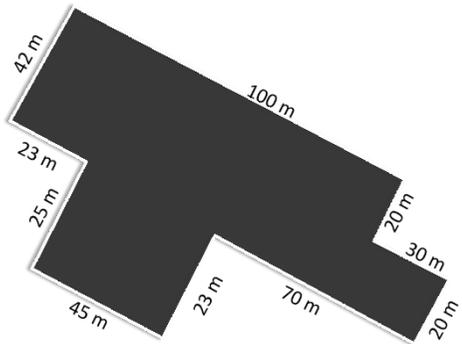
Dekat dengan kawasan fasilitas umum dan komersial, seperti kafe dan distro

Digunakan sebagai tempat berkumpul anak-anak muda.



DATA TAPAK

DIMENSI TAPAK

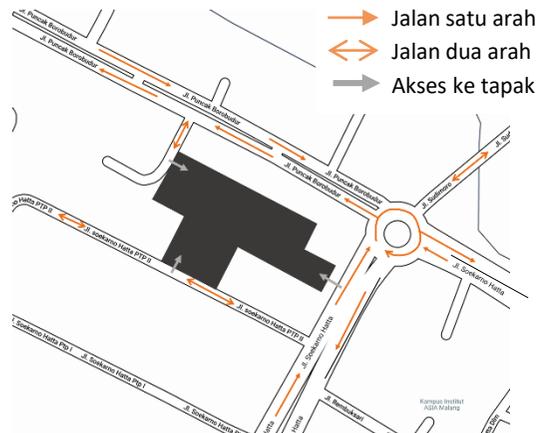


LUAS TAPAK

6.150 m²

SIRKULASI DAN AKSESIBILITAS

Tapak dapat diakses melalui Jl. Soekarno Hatta, Jl. Puncak Borobudur, dan Jl. Soekarno Hatta PTP II. Jl. Soekarno Hatta merupakan akses utama menuju tapak.



BATAS TAPAK



a

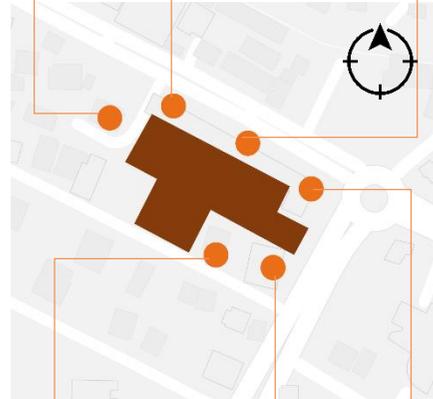


c



b

- a. permukiman -Jl. Soekarno Hatta ptp II
- b. retail
- c. retail



e

- d. permukiman - Jl. Puncak Borobudur
- e. retail
- f. retail



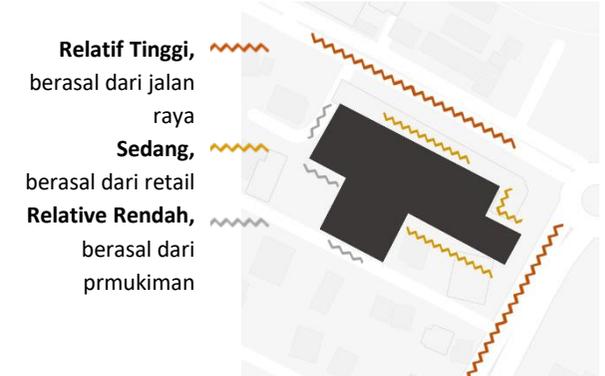
d



f

KEBISINGAN

Kebisingan bersumber dari jalan raya, area retail, dan area permukiman.



LISTRIK

Tapak berada di kawasan mudah mendapatkan listrik. Tapak dikelilingi oleh aliran listrik dari PLN.



DRAINASE

Tapak dikelilingi oleh saluran pembuangan air kotor



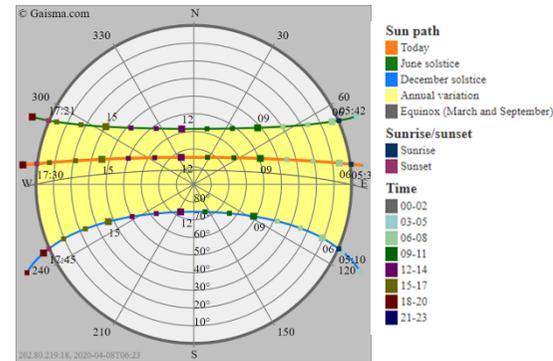
VEGETASI

Seluruh tapak dipenuhi dengan vegetasi semak / rumput liar. Tapak juga memiliki vegetasi pohon pisang. Pada bagian tapak yang bersebelahan dengan Jl. Soekarno hatta, terdapat vegetasi peneduh tepi jalan.



MATAHARI

Posisi matahari condong ke selatan pada bulan desember – maret, september – desember. Posisi matahari condong ke utara pada bulan april – juni, juni-agustus. Dapat ditarik kesimpulan, seluruh tapak mendapat sinar matahari setiap tahunnya.



Sun Path Kota Malang

Sumber :

<https://www.gaisma.com/en/location/malang.htm>

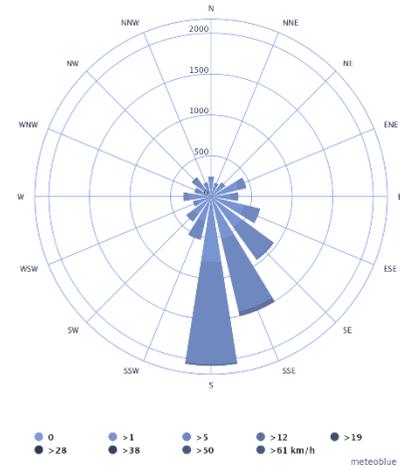
REGULASI

Tapak berada di kecamatan lowokwaru dengan ketentuan intensitas bangunan sebagaimana dijelaskan pada **PERDA NO.4 TAHUN 2011 TENTANG RTRW PASAL 69 AYAT 3(B)**. Bangunan untuk kegiatan fasilitas umum di luar pusat kota ditentukan sebagai berikut,

- **KDB = 50% – 60% → 3.075 m² – 3.690 m²**
- **KLB = 0,5 – 1,8 → 3.075 m² – 11.070 m²**
- **TLB = 1 – 4 Lantai**

ANGIN

Mayoritas angin di Kota Malang berhembus dari arah selatan. Sedangkan pada tapak, angin berhembus secara acak karena terpecah oleh bangunan di sekitarnya.



Wind Rose Kota Malang

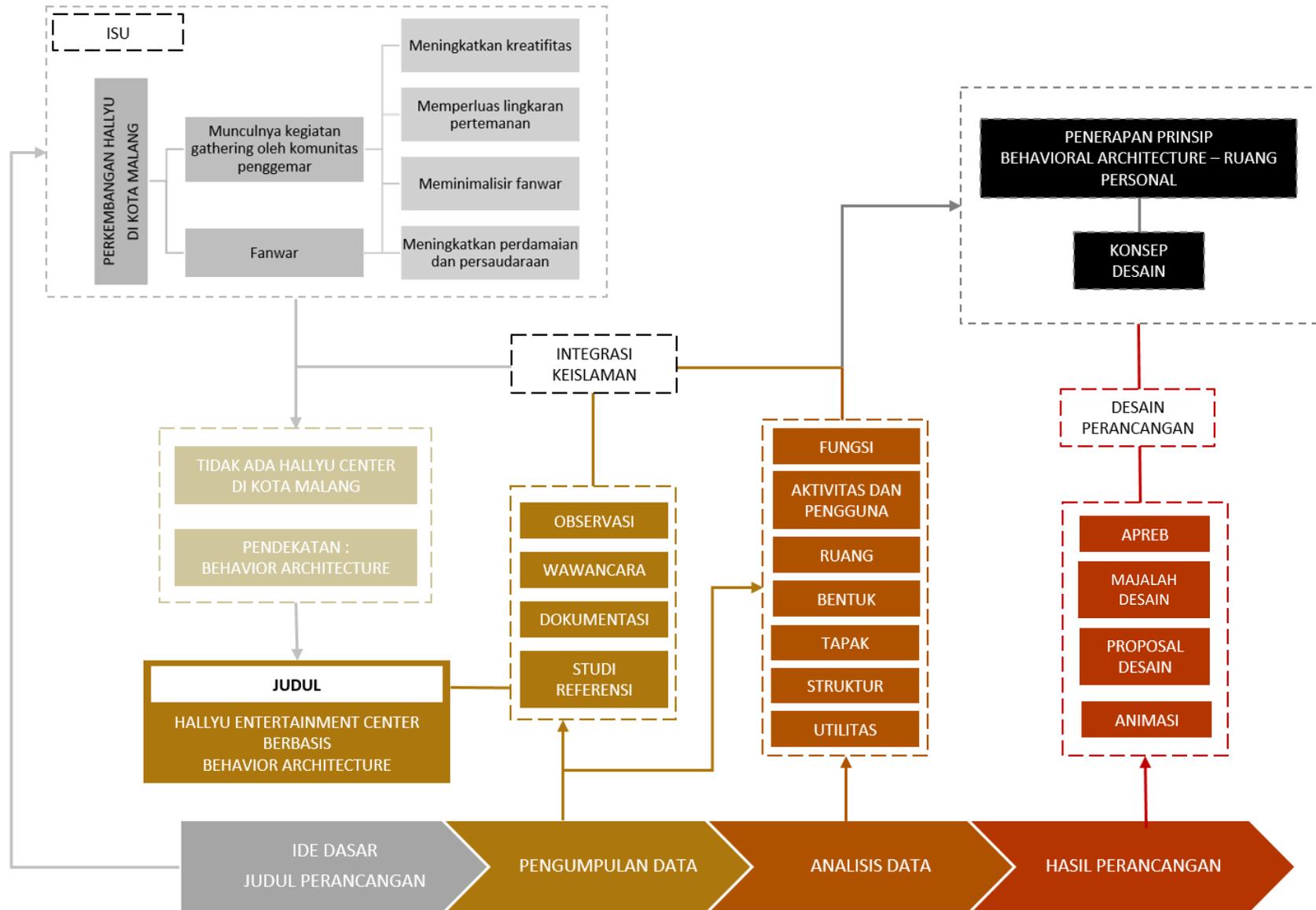
Sumber :

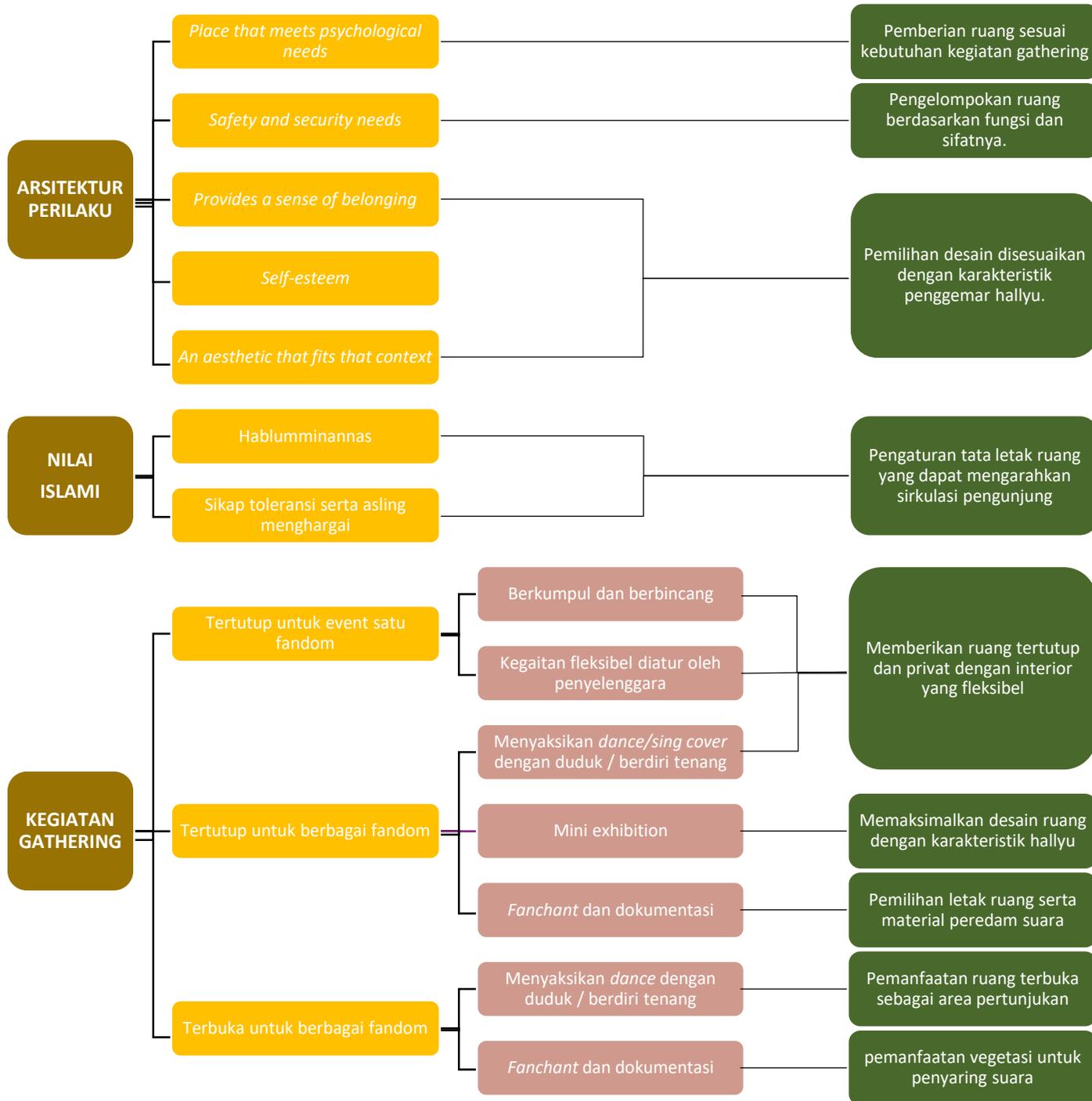
https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/malang_indonesia_16367

22

PROSES DESAIN

SKEMA DESAIN



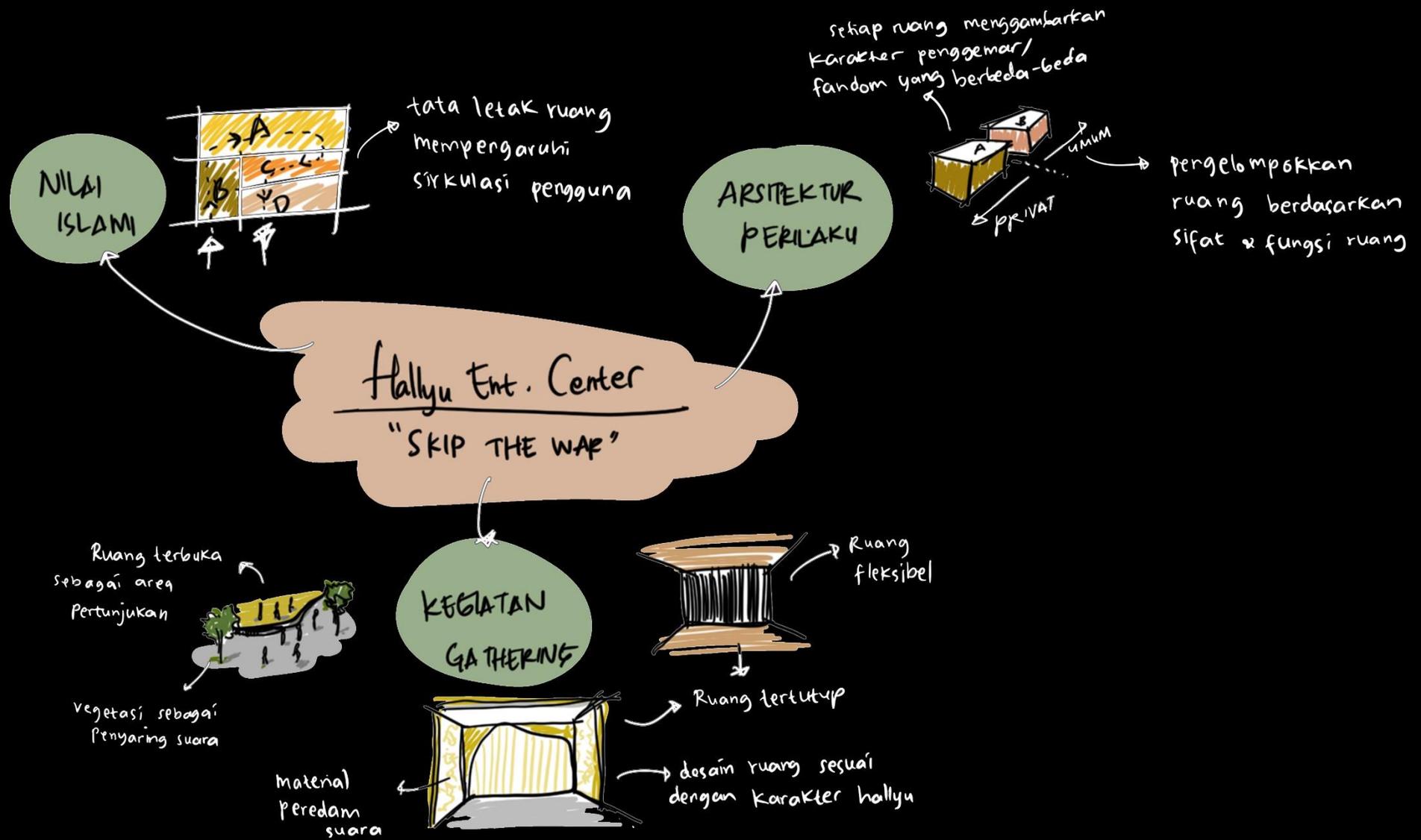


IDE DASAR DESAIN

Perancangan Hallyu Entertainment Center mengambil beberapa poin penting yang diambil dari Arsitektur perilaku, nilai islami, serta kegiatan gathering sebagai ide dasar dalam desain.

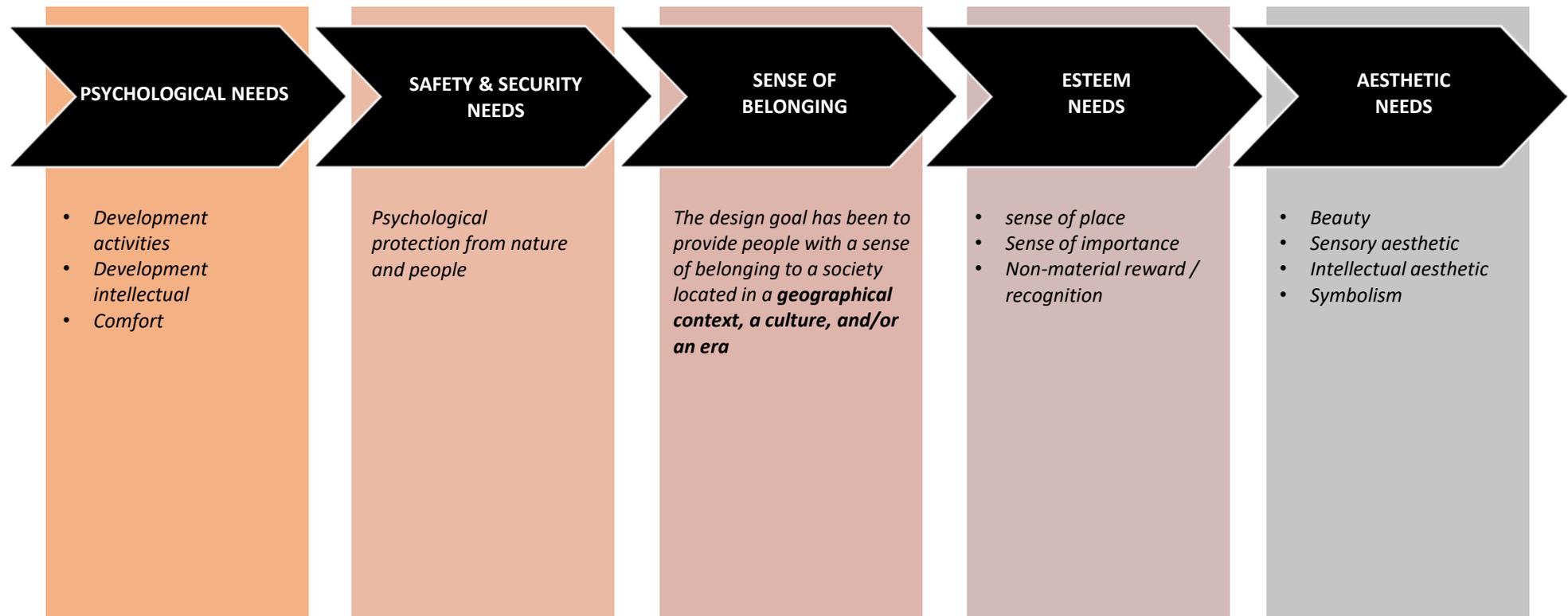
Penggabungan beberapa poin dalam ide dasar dapat diringkas dalam satu tagline, yakni "Skip The War." Tagline dipilih juga untuk menanggapi isu fanwar dalam hallyu yang diminimalisir dengan kegiatan gathering. "Skip The War" memiliki makna kebersamaan dan damai. Dimana Hallyu Entertainment Center menjadi tempat yang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar penggunanya yang berasal dari fandom yang berbeda-beda.

Ide dasar tersebut akan diterapkan dalam proses perancangan berikutnya, yakni proses analisis hingga hasil desain akhir.

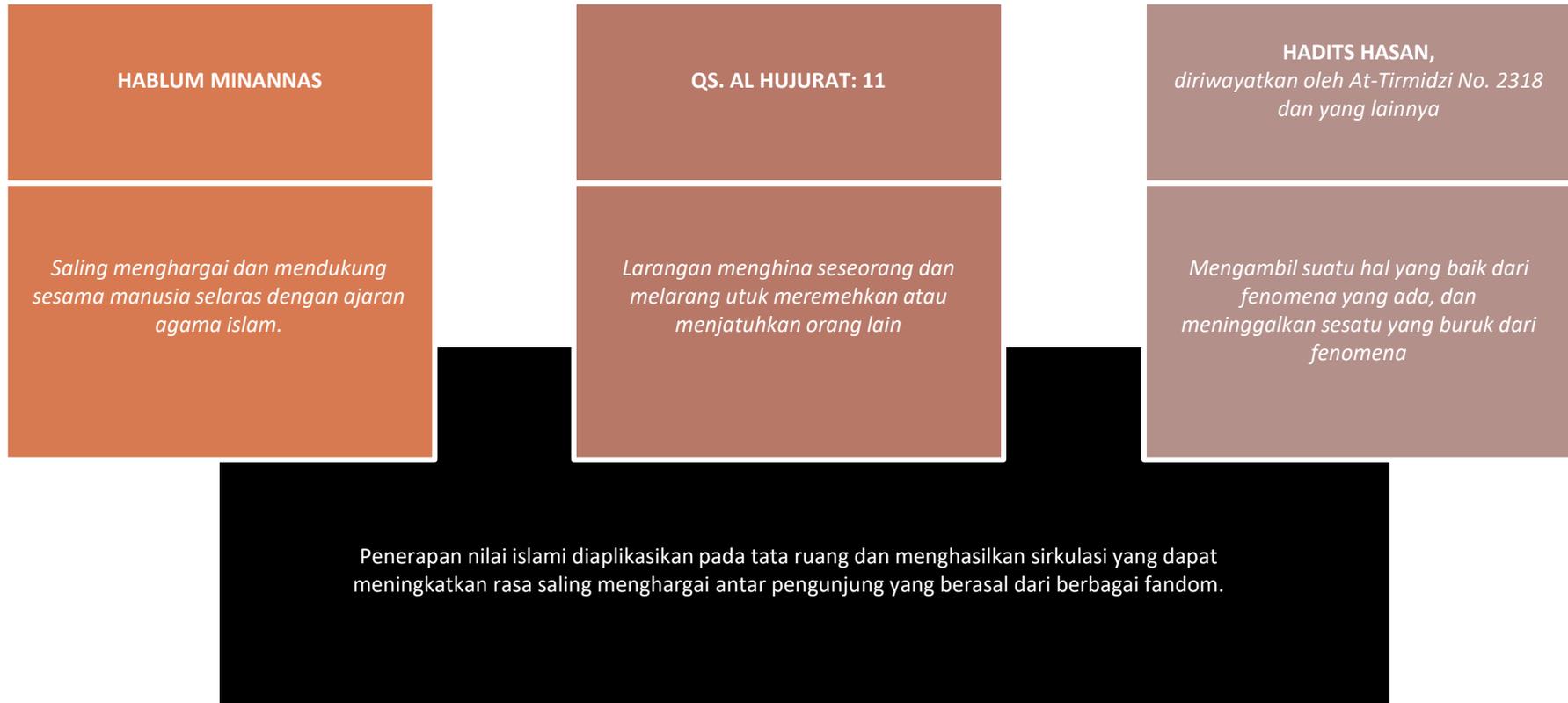


RUANG PERSONAL dan ARSITEKTUR
Ruang Sosiopetal — Ruang Sosiofugal

Jon Lang, 2010



INTEGRASI ISLAM



ANALISIS FUNGSI

Analisis fungsi dibagi menjadi fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang yang difokuskan sebagai wadah untuk kegiatan gathering

PRIMER
- Fungsi Apresiasi -

Hallyu Entertainment Center memiliki fungsi utama, yakni fungsi apresiasi yang bersifat memberikan hiburan kepada pengguna mengenai dunia *hallyu* selama kegiatan gathering, baik kegiatan gathering terbuka ataupun tertutup.

Sebagai wadah kegiatan Gathering tertutup berupa *dance cover* dan *sing cover*

Sebagai wadah kegiatan gathering untuk *project event* suatu fandom

Sebagai wadah untuk kegiatan gathering terbuka

SEKUNDER
- Fungsi Komersial -

Untuk menunjang fungsi primer, *Hallyu Entertainment Center* memiliki fungsi sekunder, yakni fungsi komersial. Disamping mendapat hiburan, pengguna juga dapat membeli barang bertema *hallyu*.

Tempat untuk mencoba makanan khas Korea Selatan

Tempat untuk jual beli barang— barang yang berkaitan dengan *hallyu*

PENUNJANG
- Fungsi Penunjang -

Fungsi penunjang difungsikan untuk menunjang fungsi primer dan sekunder

Pengelolaan dan pemeliharaan serta melayani pengunjung

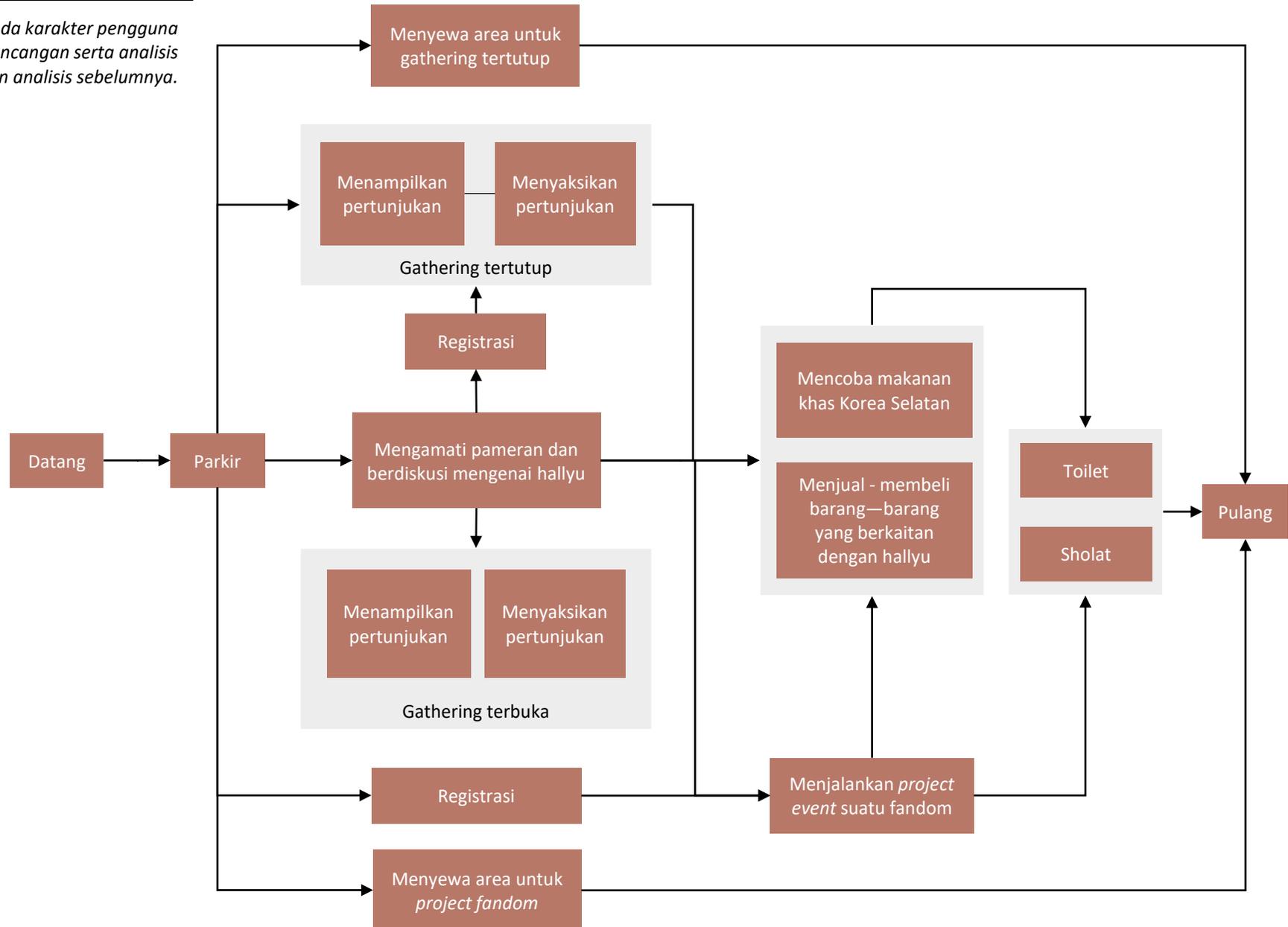
FUNGSI	AKTIVITAS	PENGGUNA	USIA	
FUNGSI PRIMER Fungsi apresiasi	Gathering Tertutup	Melakukan registrasi	Remaja - Dewasa	
		Menampilkan pertunjukan <i>Dance Cover</i> dan <i>Sing Cover</i>		
		Menyaksikan pertunjukan		
		Menjalankan <i>project event</i> suatu fandom		
	Gathering Terbuka	Menampilkan pertunjukan <i>Dance Cover</i>		Pengunjung - <i>Penggemar Hallyu</i> -
		Menyaksikan pertunjukan		
	Gathering tertutup dan terbuka	Menikmati pameran hallyu		
		Berdiskusi mengenai hallyu		
	FUNGSI SEKUNDER Fungsi komersial	Melakukan kegiatan jual – beli makanan		
Melakukan kegiatan jual – beli barang <i>hallyu</i>				
FUNGSI PENUNJANG	Beribadah		Pengelola	
	Mengelola dan menyediakan pelayanan			

ANALISIS AKTIVITAS PENGGUNA

Analisis aktivitas pengguna dilakukan untuk memetakan aktivitas dan pengguna dalam objek perancangan. Pemetaan aktivitas dan pengguna didasarkan pada analisis fungsi sebelumnya, serta karakter dari pengguna utama, yakni penggemar hallyu yang mengambil nilai positif dari fenomena hallyu yang semakin berkembang. Hal ini sejalan dengan nilai islami untuk mengambil suatu hal yang baik dari fenomena yang ada.

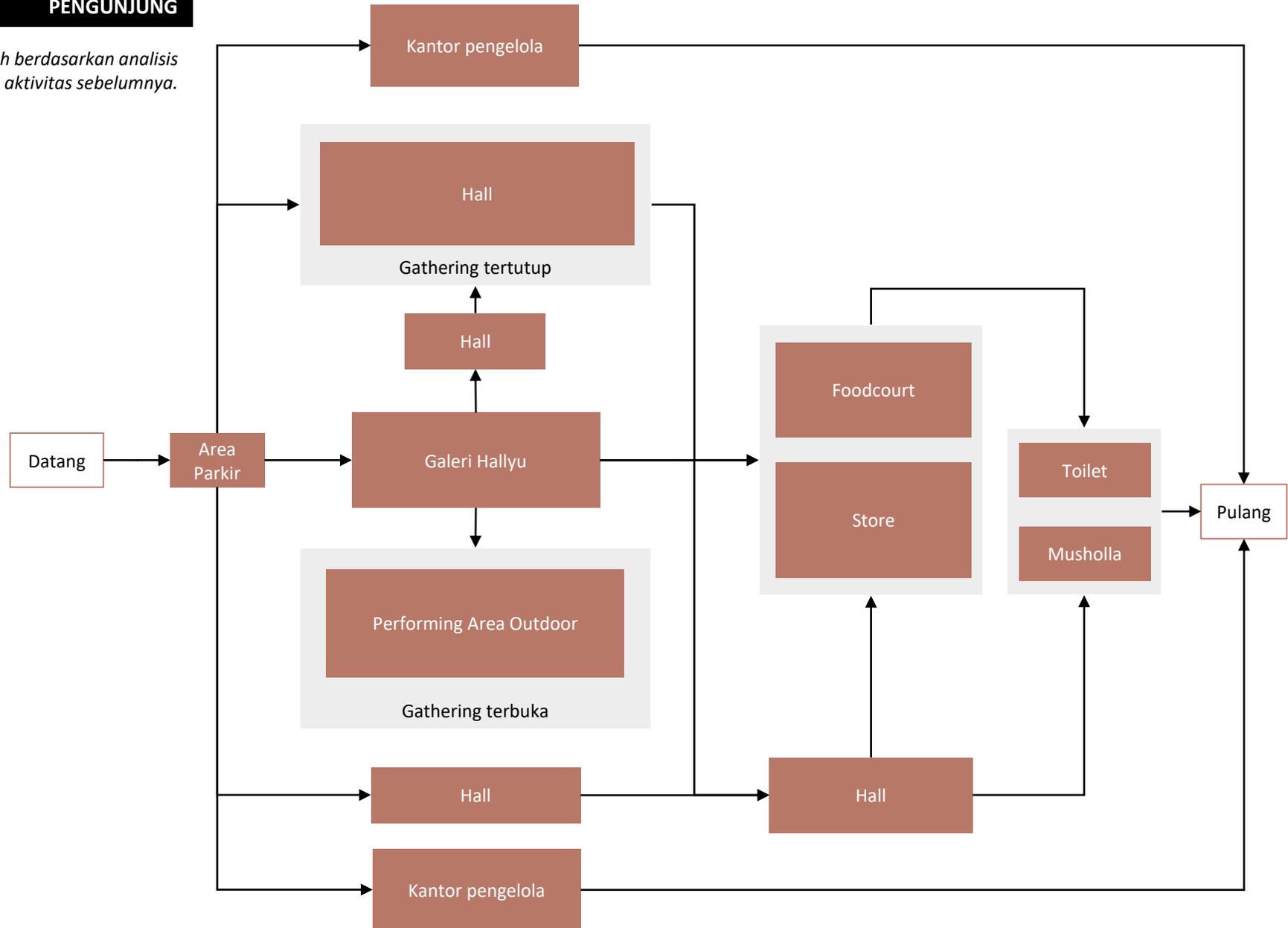
POLA AKTIVITAS PENGUNJUNG

Berdasarkan pada karakter pengguna objek perancangan serta analisis pengguna dan analisis sebelumnya.



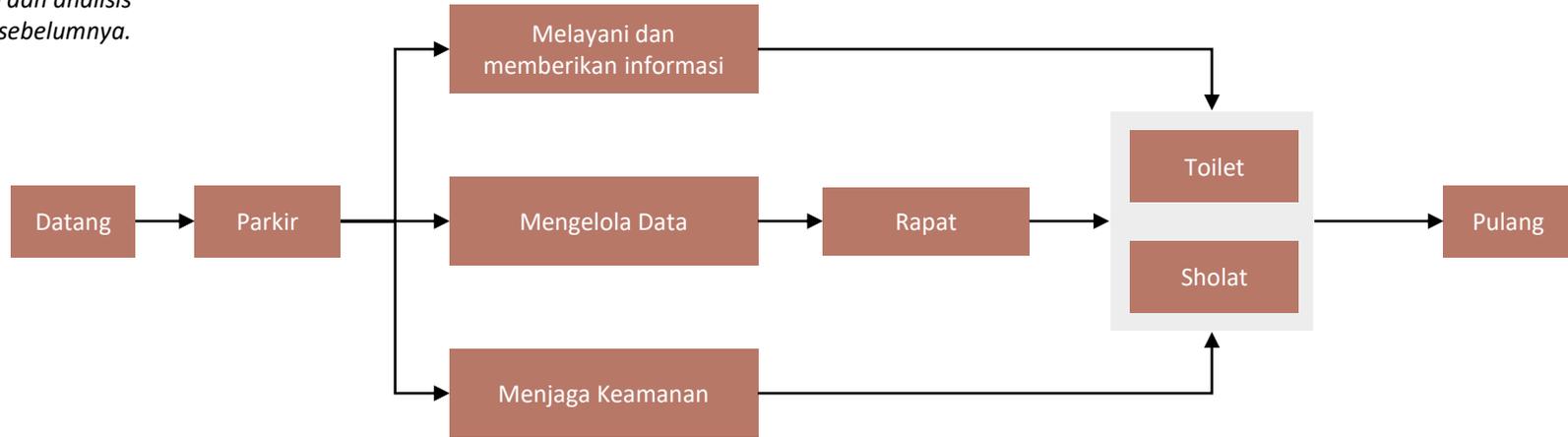
KEBUTUHAN RUANG PENGUNJUNG

*Diperoleh berdasarkan analisis
aktivitas sebelumnya.*



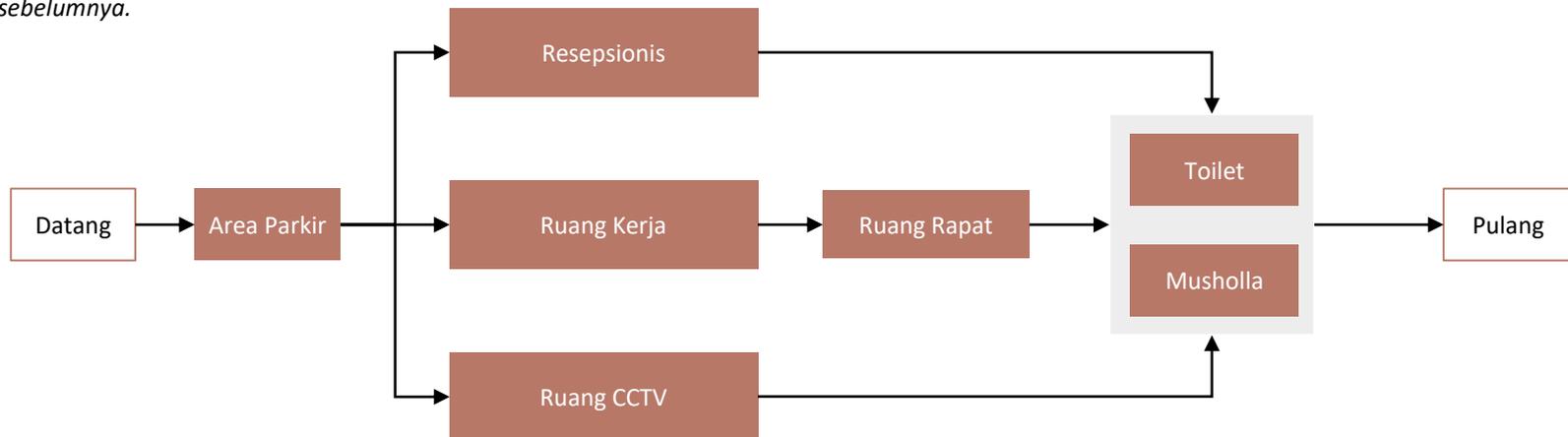
POLA AKTIVITAS PENGELOLA

Berdasarkan pada karakter pengguna objek perancangan serta analisis pengguna dan analisis sebelumnya.



KEBUTUHAN RUANG PENGELOLA

Diperoleh berdasarkan analisis aktivitas sebelumnya.



BESARAN RUANG

Berdasarkan kebutuhan ruang yang diperoleh dari analisis sebelumnya, perhitungan ruang yang dilakukan berdasarkan pada standar luasan umum yang dipakai, yaitu Neufert Architect Data (NAD) dan Asumsi (A)

Kebutuhan Ruang		Standar ruang	Pendekatan				Luasan	Sumber	
Gallery Hallyu	Ruang Display	125 M2 / zona	125	X	1	X	5	625 m2	A
	Pusat Informasi	0,5 m2 / orang	0,5	X	2	X	1	1 m2	NAD
	R. Keamanan	0,65 m2 / orang	0,65	X	3	X	1	2 m2	NAD
	Gudang		5	X	5	X	1	25 m2	A
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	4	10 m2	NAD
	Jumlah							663 m2	
Sirkulasi 100%							663 m2		
Total							1.326 m2		
Hall	Ruang Bersama	0,5 m2 / orang	1	X	200	X	1	200 m2	NAD
	R. Kontrol	0,65 m2 / orang	0,65	X	2	X	1	1 m2	NAD
	Gudang		5	X	5	X	1	25 m2	A
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	6	15 m2	NAD
Jumlah							241 m2		
Sirkulasi 100%							241 m2		
Total							483 m2		
Performing Area Outdoor	Panggung	0,5 m2 / orang	0,5	X	10	X	2	10 m2	NAD
	Area Penonton	0,5 m2 / orang	0,5	X	30	X	2	30 m2	NAD
	R. Ganti dan persiapan	0,65 m2 / orang	0,5	X	10	X	2	10 m2	NAD
Jumlah							50 m2		
Sirkulasi 100%							50 m2		
Total							100 m2		
Foodcourt	Dapur	2m x 1,2m / unit	2	X	1,2	X	8	19 m2	NAD
	Ruang Makan	0,15 m2/ orang	0,15	X	60	X	1	9 m2	NAD
	Kasir	4 m2 / orang	4	X	1	X	8	32 m2	NAD
	Area Cuci		2	X	1,2	X	2	5 m2	A
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	6	15 m2	NAD
Jumlah							80 m2		
Sirkulasi 30%							24 m2		
Total							104 m2		
Store	Ruang Display		9	X	9	X	1	81 m2	A
	Kasir	4 m2 / orang	4	X	1	X	1	4 m2	NAD
	Gudang		3	X	3	X	1	9 m2	A
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	4	10 m2	NAD
Jumlah							104 m2		
Sirkulasi 30%							31 m2		
Total							135 m2		
Musholla	Ruang Sholat		0,8	X	1,2	X	100	96 m2	A
	Tempat Wudhu	0,9 m2 / orang	0,9	X	8	X	2	14 m2	NAD
	Gudang		3	X	3	X	5	45 m2	A
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	4	10 m2	NAD
Jumlah							165 m2		
Sirkulasi 30%							50 m2		
Total							215 m2		

Kantor Pengelola	customer service	0,65 m2 / orang	0,65	X	2	X	1	1 m2	NAD
	waiting room	0,65 m2 / orang	0,65	X	5	X	1	3 m2	NAD
	Ruang Kerja	0,65 m2 / orang	0,65	X	10	X	10	65 m2	NAD
	Ruang Rapat	0,65 m2 / orang	0,65	X	10	X	10	65 m2	NAD
	Ruang Penyimpanan		3	X	3	X	1	9 m2	A
	Ruang CCTV	0,65 m2 / orang	0,65	X	3	X	1	2 m2	NAD
	Toilet	2,25 m2 / orang	2,52	X	1	X	6	15 m2	NAD
Jumlah								161 m2	
Sirkulasi 30%								48 m2	
Total								209 m2	
Ruang Servis	Pos keamanan		2	X	2	X	1	4 m2	A
	Ruang utilitas		5	X	5	X	1	25 m2	A
Jumlah								29 m2	
Sirkulasi 30%								9 m2	
Total								38 m2	
Parkir	Motor	2 m2 / motor	2	X	70%	X	300	420 m2	NAD
	Mobil	12,5 m2 / mobil	12,5	X	5%	X	300	188 m2	NAD
	Pengelola dan Staff	12,5 m2 / mobil	12,5	X	10%	X	300	375 m2	NAD
	Kendaraan Umum	2 m2 / motor	2	X	5%	X	300	30 m2	NAD
			0	X	10%	X	300	0 m2	A
Jumlah								1.013 m2	
Sirkulasi 20%								203 m2	
Total								1.215 m2	
Luas Total								3.825 m2	

BESARAN RUANG

SAFETY & SECURITY NEEDS

Menanggapi luas total kebutuhan ruang terhadap peraturan daerah kota malang tentang RTRW

PERHITUNGAN

PERDA NOMOR 4 TAHUN 2011 TENTANG RTRW

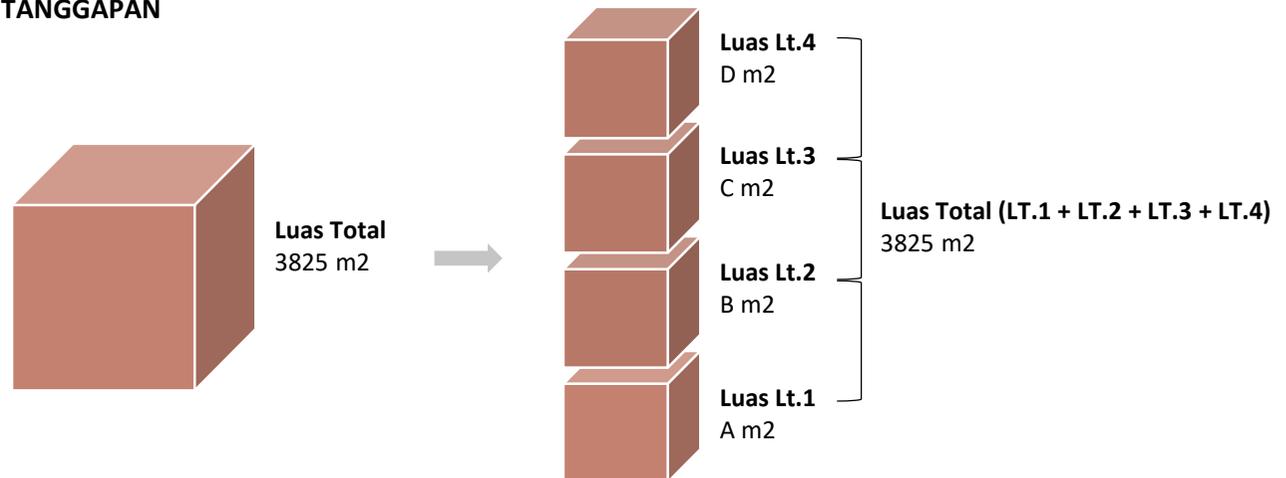
Pasal 69 ayat 3(b)

$$\begin{aligned} \text{Luas Lantai Dasar (KDB 60\%)} \\ \text{Luas Lahan x KDB} &= 6150 \text{ m}^2 \times 60\% \\ &= \mathbf{3690 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas Total lantai (KLB 0,5 - 1,8)} \\ \text{KLB x Luas Lahan} &= 0,5 \times 6150 &= 1,8 \times 6150 \\ &= \mathbf{3075 \text{ m}^2} &= \mathbf{11070 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi Lantai Bangunan} \\ \text{TLB} &= \mathbf{1 - 4 \text{ Lantai}} \end{aligned}$$

TANGGAPAN



Luas total bangunan yang diperlukan melebihi batas KDB

Perluasan tinggi bangunan maksimal 4 lantai, sehingga luas lantai dasar yang terbangun tidak melebihi KDB

KETERKAITAN RUANG MAKRO

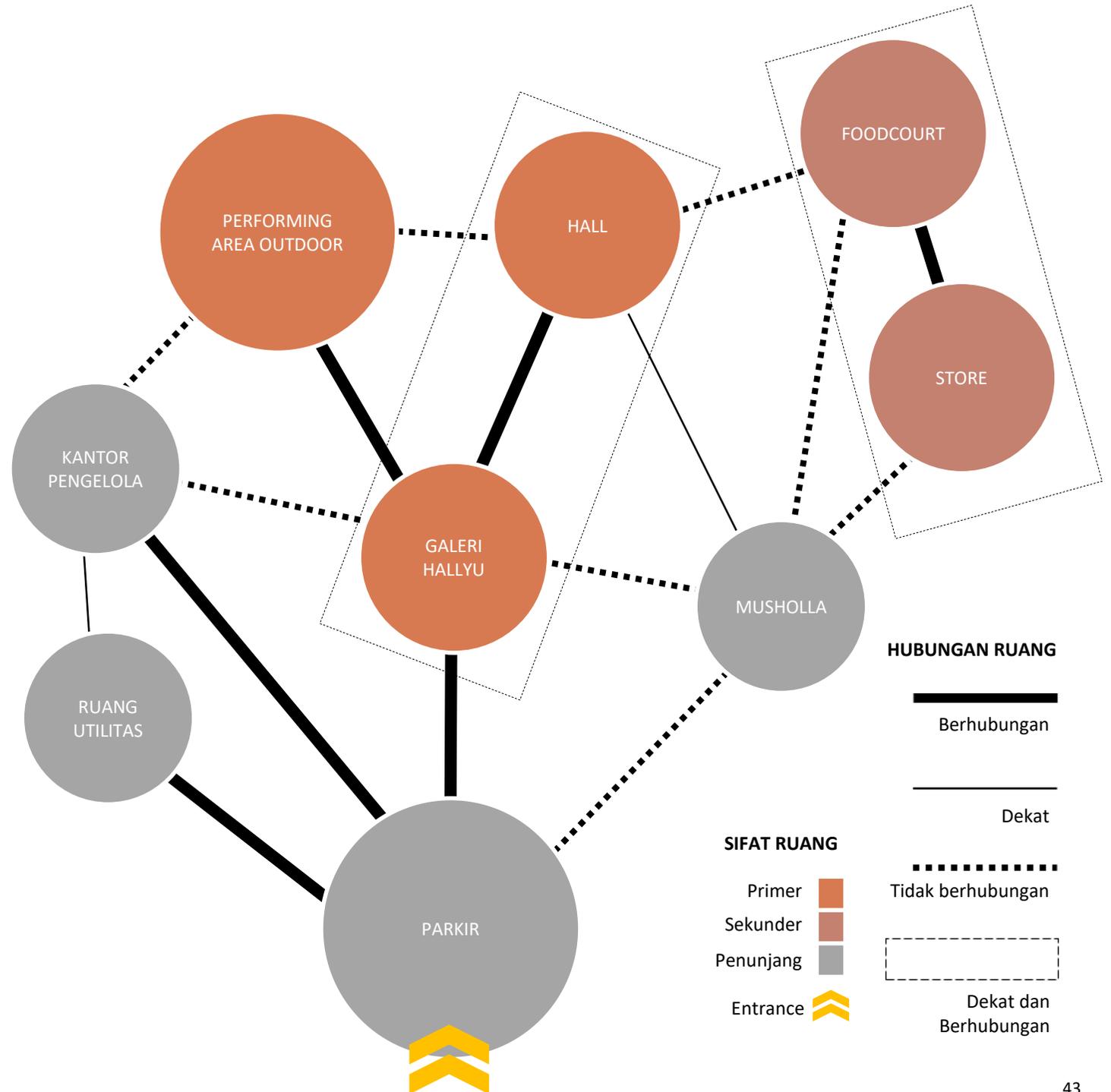
PSYCHOLOGICAL NEEDS

PERFORMING AREA

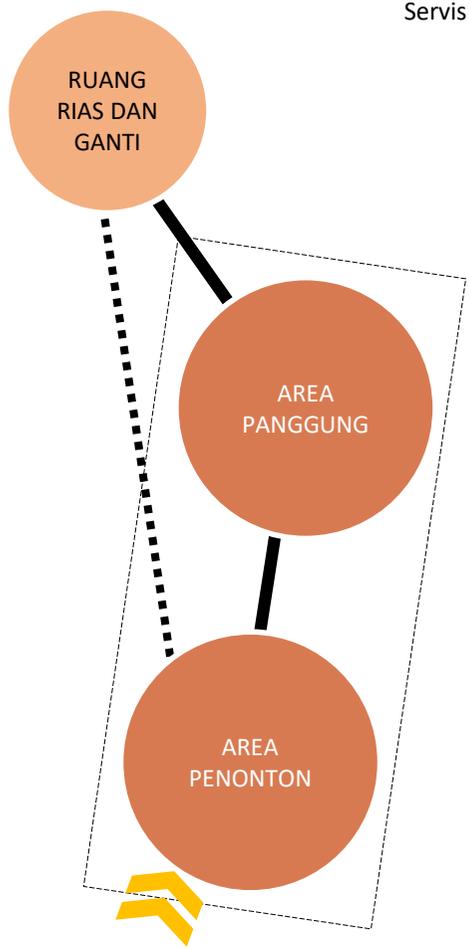
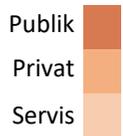
Menjadikan Performing Area sebagai area open space yang bersifat outdoor dan public. Hal ini ditujukan untuk memberi ruang sosiopetal dalam skala besar dengan kesan 'hallyu' berdasarkan karakter perilaku pengguna, yakni '*kpop in public*'.

SIRKULASI

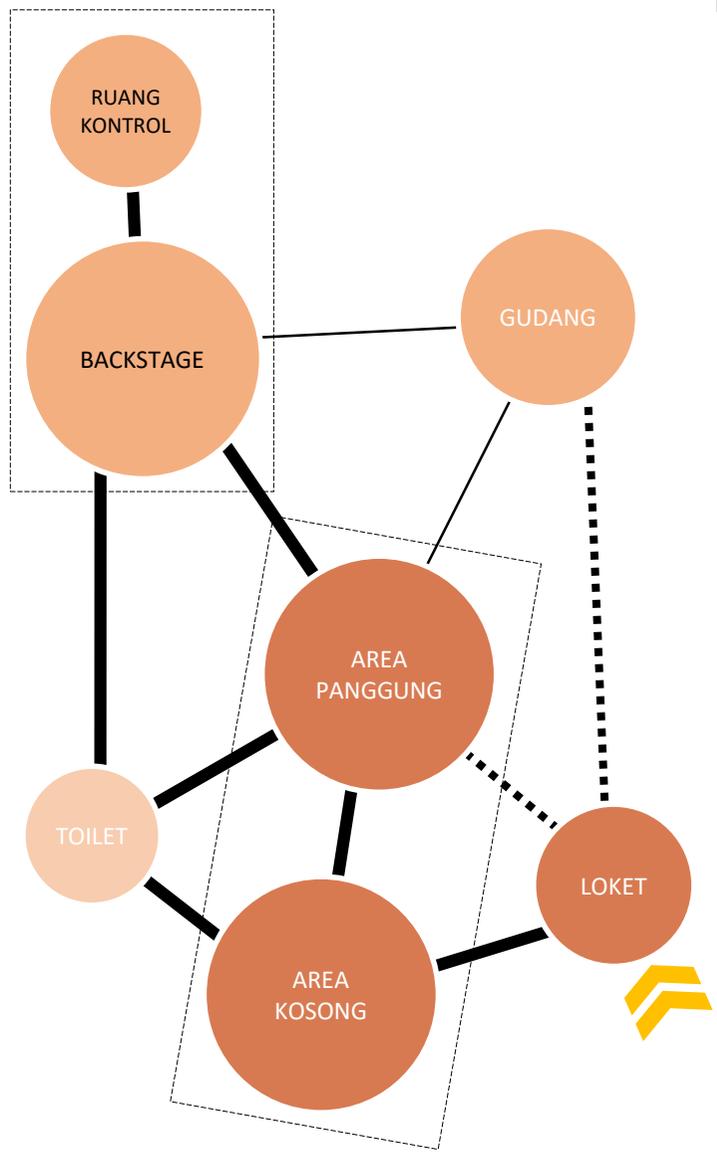
Sebelum menuju Hall untuk sebuah event project atau menikmati pertunjukkan di performing area, pengguna diarahkan untuk melalui galeri hallyu. Galeri Hallyu diharapkan menjadi ruang sosiopetal dimana terjadi interaksi jangka pendek antar pengguna yang berasal dari berbagai fandom. Interaksi yang terjadi merupakan salah satu bentuk hubungan baik antar pengguna yang sejalan dengan nilai keislaman, yaitu *habluminannas*.



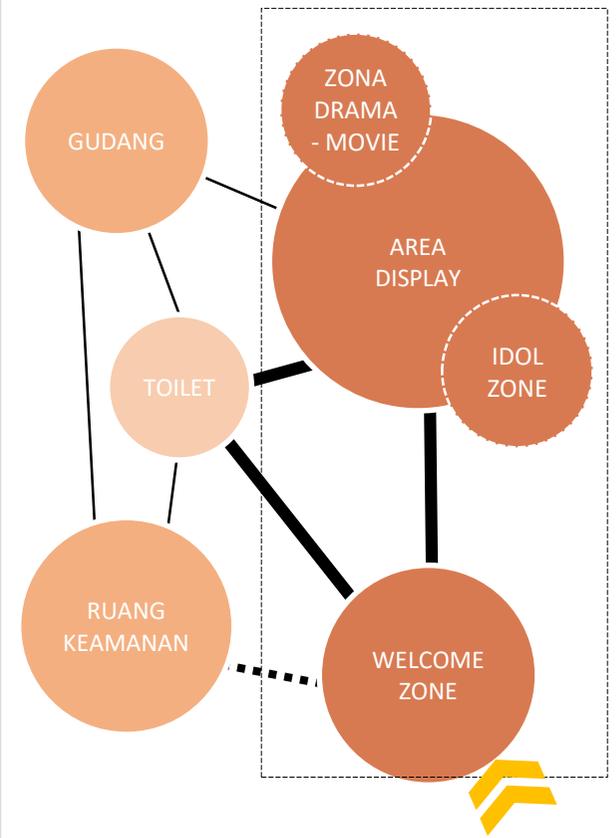
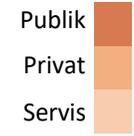
KETERKAITAN RUANG MIKRO



**OUTDOOR
PERFORMING AREA**

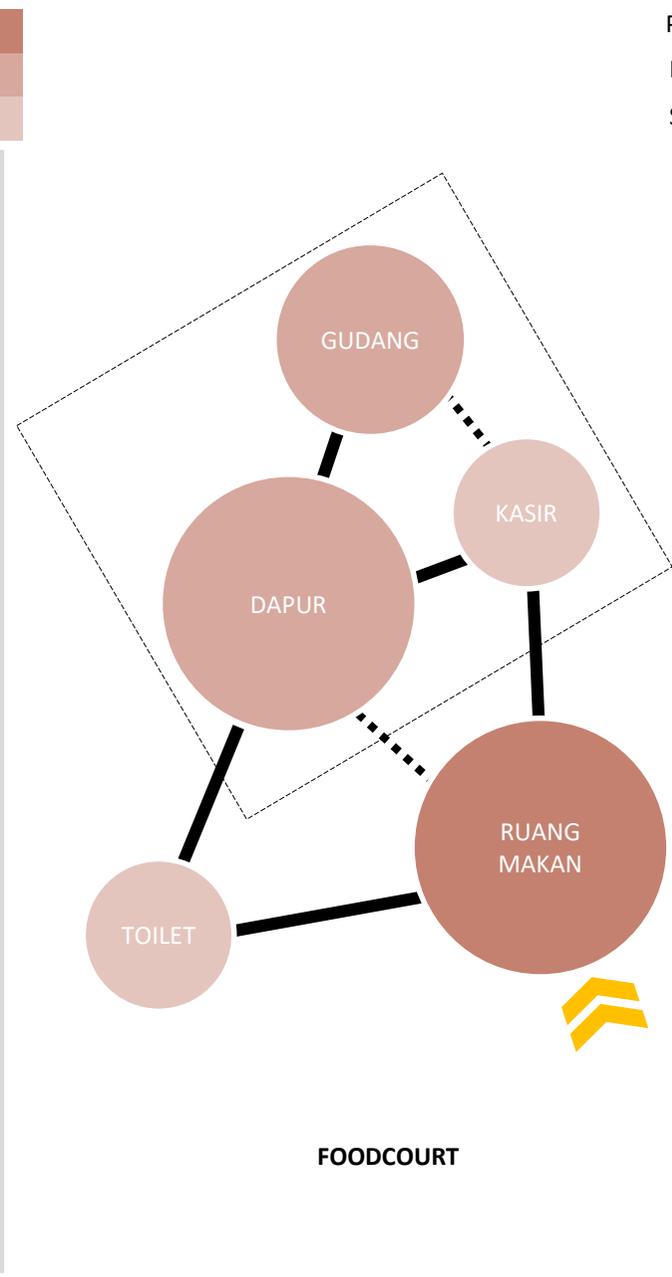
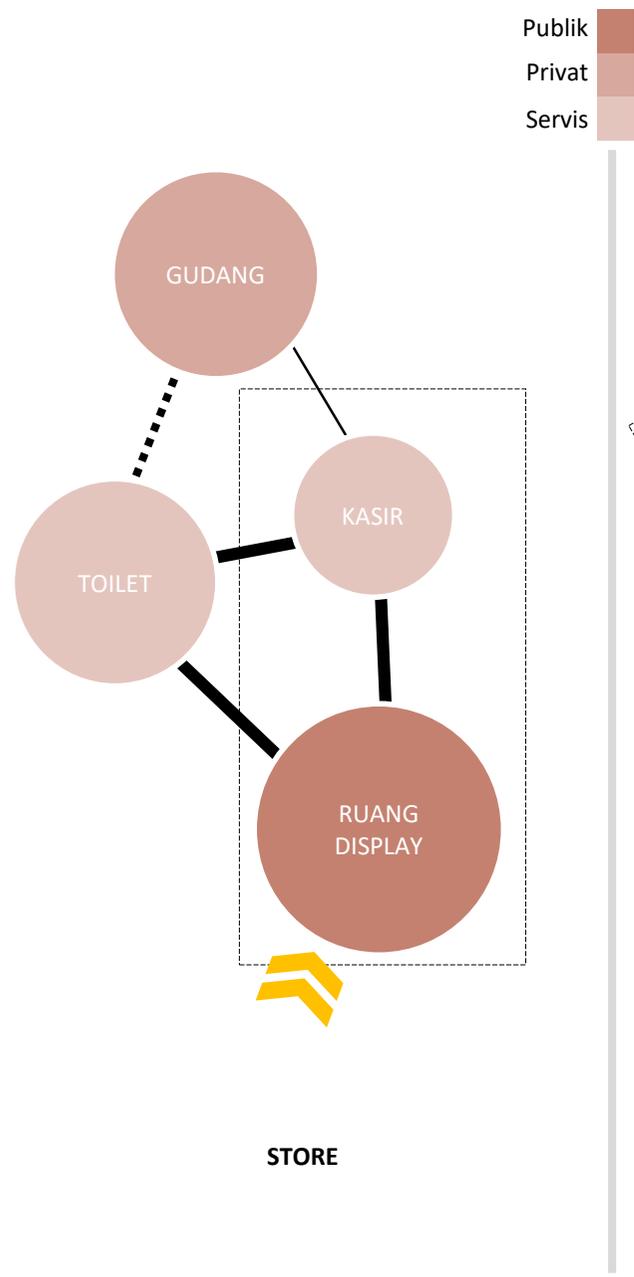


HALL



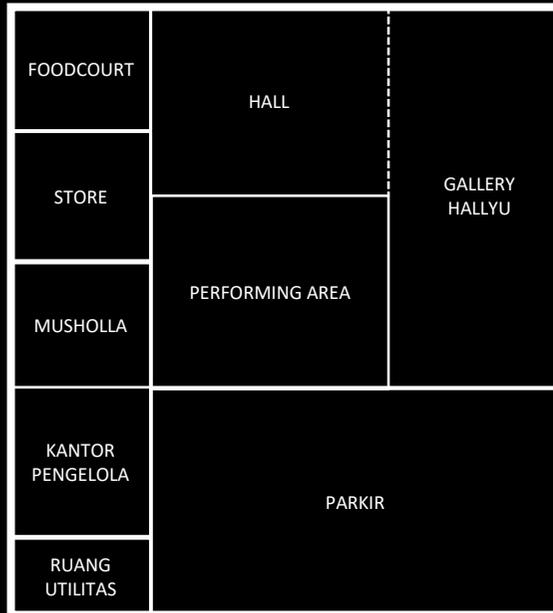
GALERI HALLYU

KETERKAITAN RUANG MIKRO



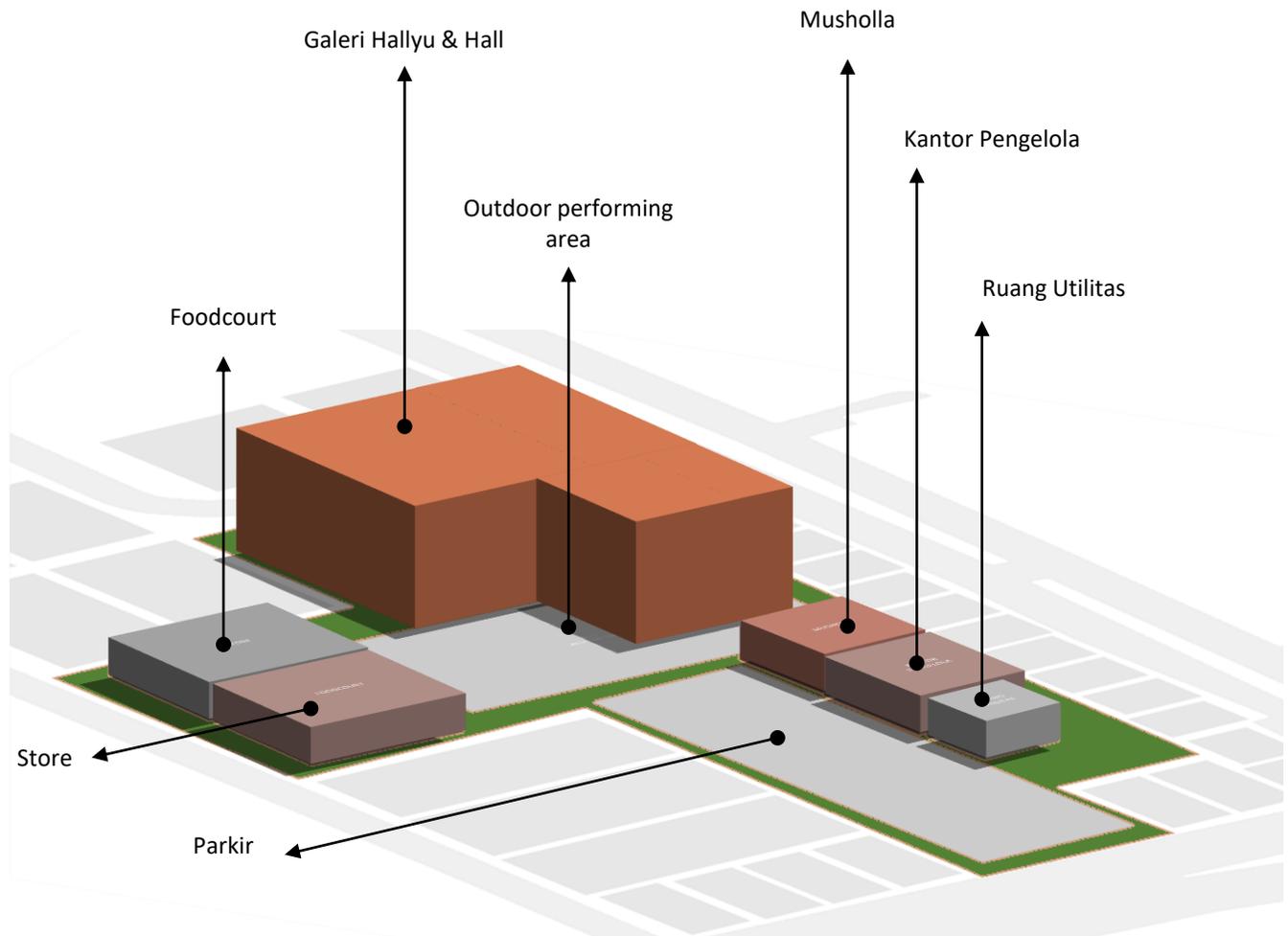
BLOCKPLAN MAKRO

Blockplan diperoleh berdasarkan analisis hubungan antar ruang Hallyu Entertainment Center yang telah dilakukan sebelumnya.



ZONEPLAN

Zoneplan didasarkan pada analisis sebelumnya yang telah disesuaikan dengan bentuk tapak.

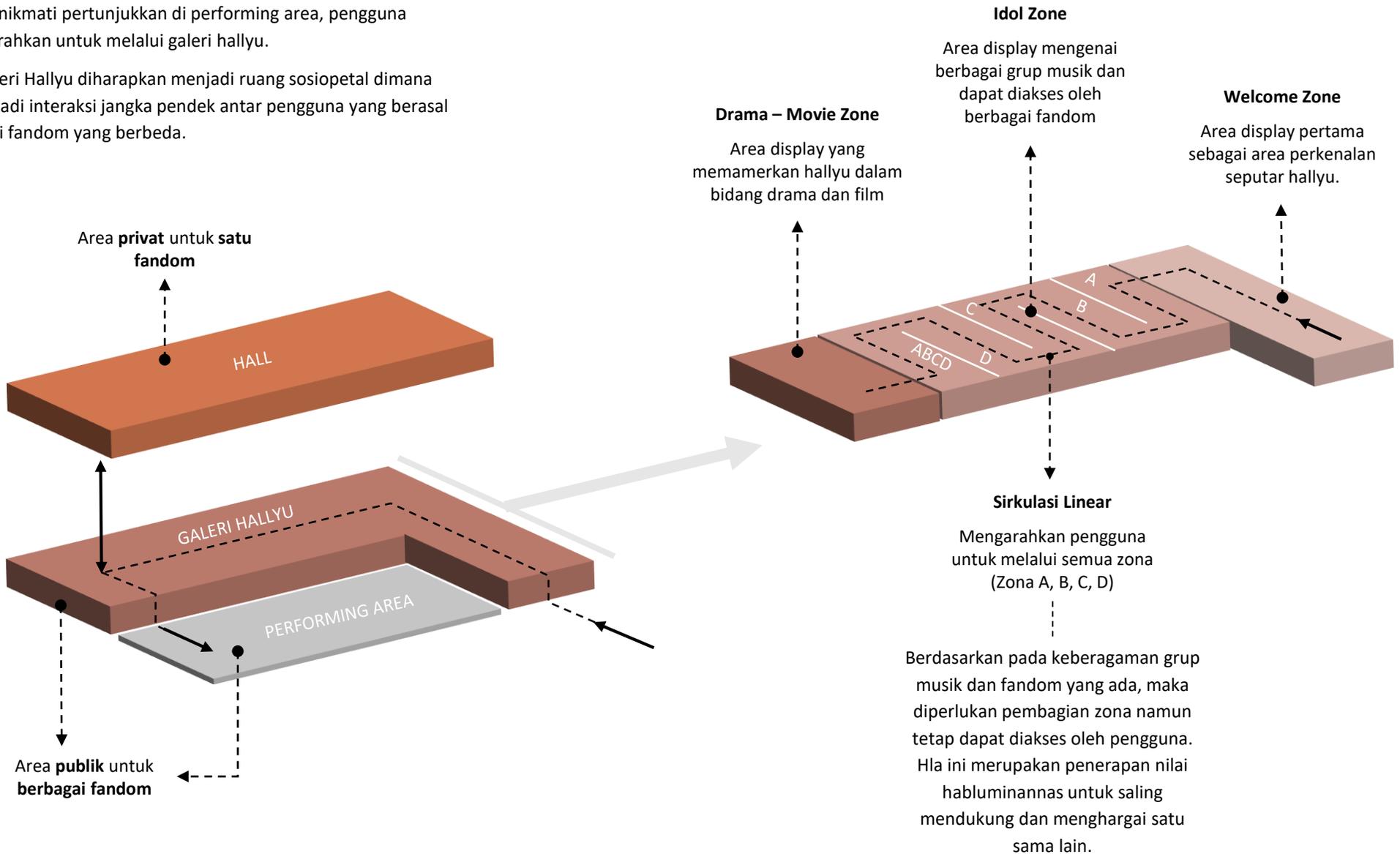


ZONEPLAN

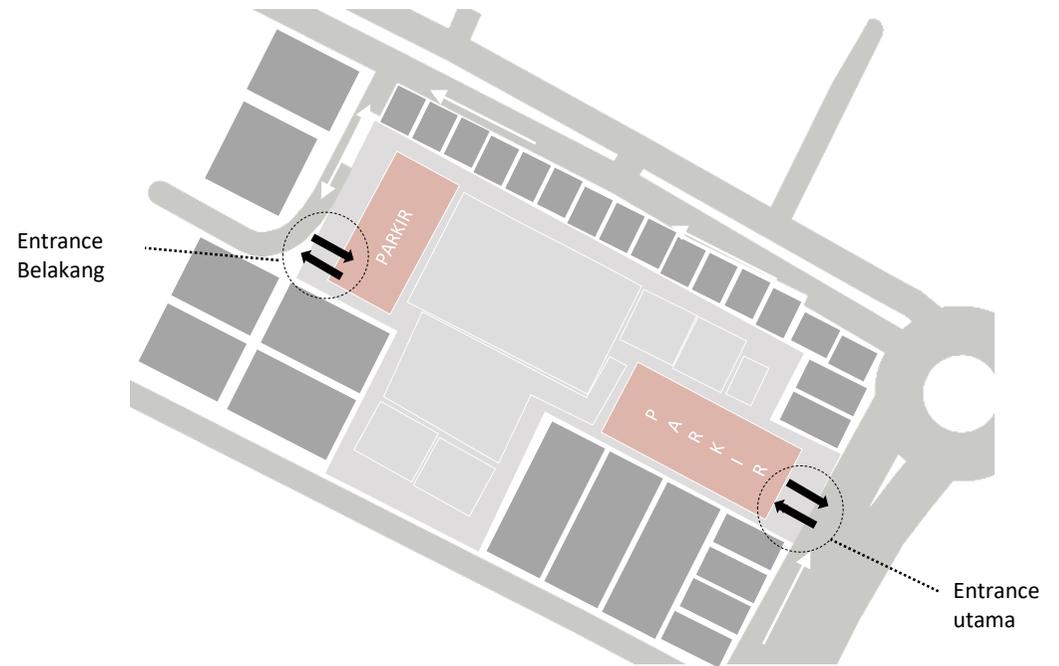
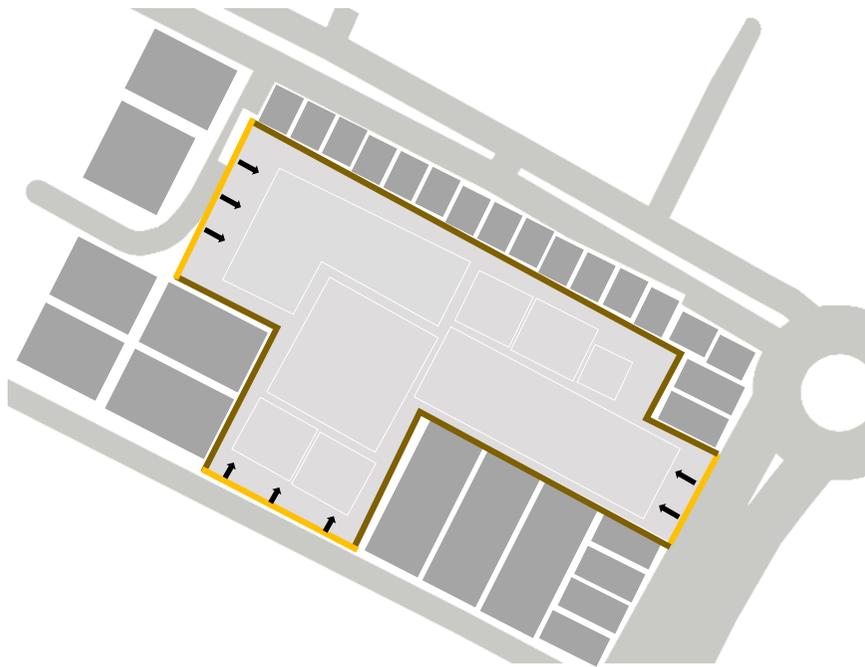
PERFORMING AREA – GALERI HALLYU - HALL

Sebelum menuju Hall untuk sebuah event project atau menikmati pertunjukkan di performing area, pengguna diarahkan untuk melalui galeri hallyu.

Galeri Hallyu diharapkan menjadi ruang sosiopetal dimana terjadi interaksi jangka pendek antar pengguna yang berasal dari fandom yang berbeda.



ANALISIS TAPAK



DIMENSI & REGULASI

SAFETY & SECURITY NEEDS

Tapak terpotong KDB dan GSB. Tapak juga berada di antara bangunan, menanggapi hal tersebut maka diberikan jarak antar bangunan agar tidak saling berdempetan.

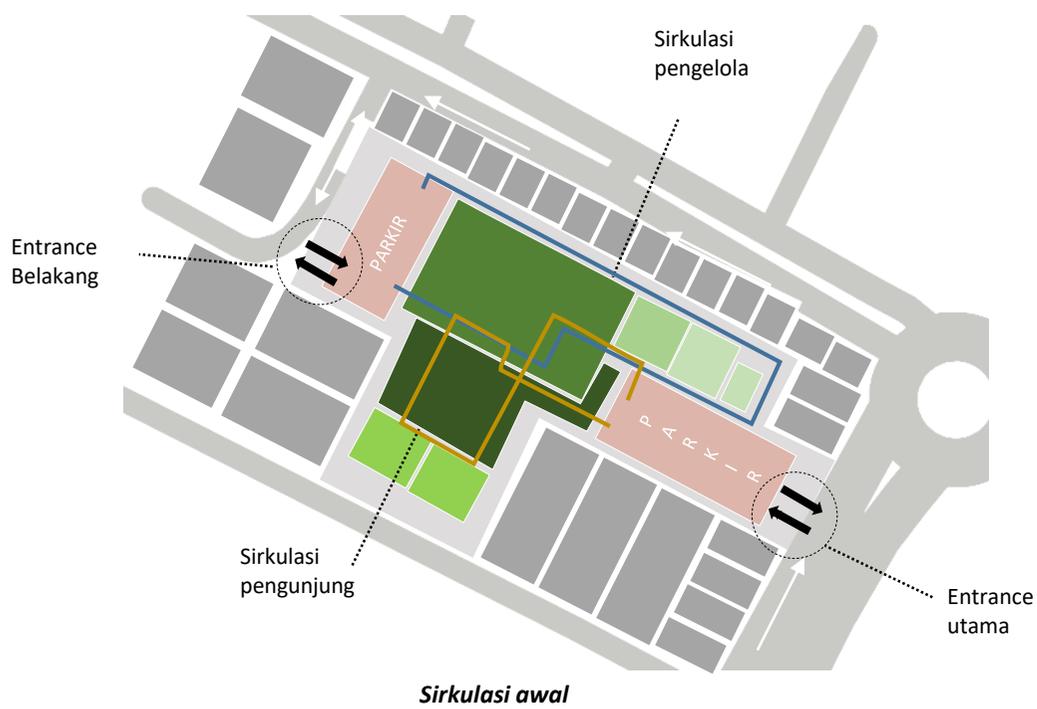
AKSESIBILITAS

SAFETY & SECURITY NEEDS

Area parkir dibagi menjadi dua bagian, menanggapi akses entrance pada tapak.

- Entrance utama dari **Jl. Soekarno Hatta** diutamakan untuk pengunjung
- Entrance belakang dari **Jl. Puncak Borobudur** diutamakan untuk pengelola.

ANALISIS TAPAK



SIRKULASI

PSYCHOLOGICAL NEEDS

Sirkulasi yang diharapkan pada rancangan adalah sebagai berikut:

- **Pengunjung**

Parkir Utama—Ruang Terbuka—Galeri Hallyu—Area/Hall—store/
Foodcourt / Musholla—Exit

- **Pengelola**

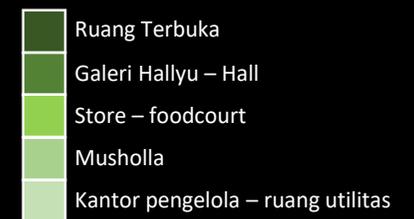
Parkir—Kantor Pengelola/Ruang Utilitas—Foodcourt/Musholla—Exit

Berdasarkan alur sirkulasi di atas, permasalahan yang terjadi adalah pola alur sirkulasi yang tidak beraturan dan berpotensi terjadi tabrakan antara pengguna.

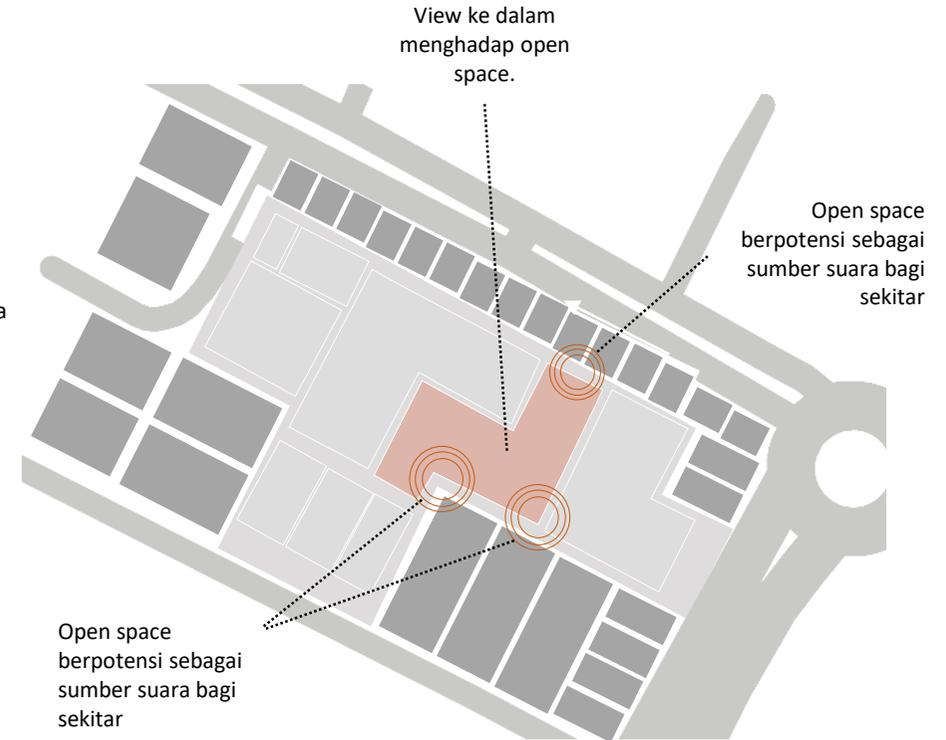
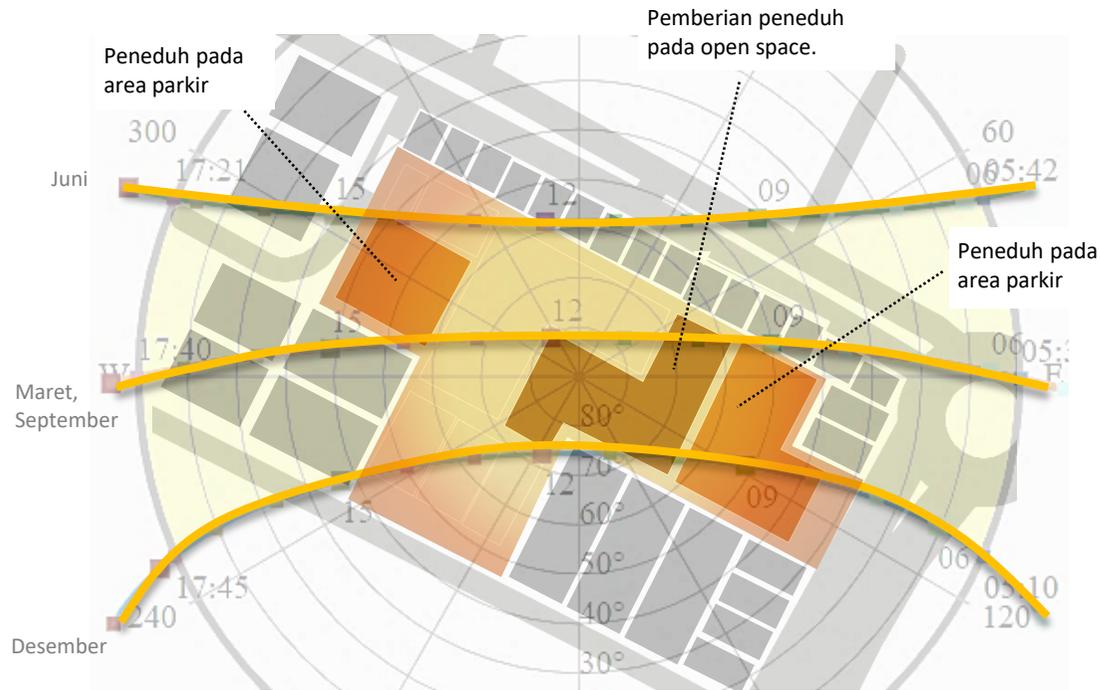
TATA MASSA

PSYCHOLOGICAL NEEDS

Tata massa berubah menanggapi kenyamanan aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak, tata massa juga berubah berdasarkan pengelompokan area berdasarkan fungsinya.



ANALISIS TAPAK



MATAHARI

SAFETY & SECURITY NEEDS

Area terbuka berpotensi besar terkena paparan panas matahari secara langsung dalam jumlah yang besar, maka dari itu dibutuhkan peneduh sebagai perlindungan dari sinar matahari

SENSORI

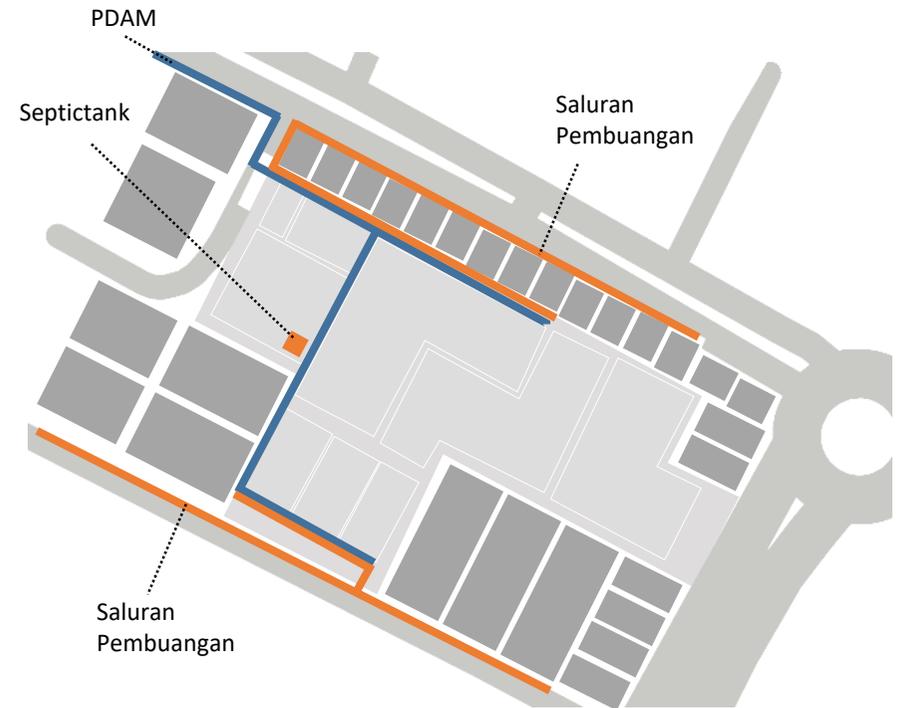
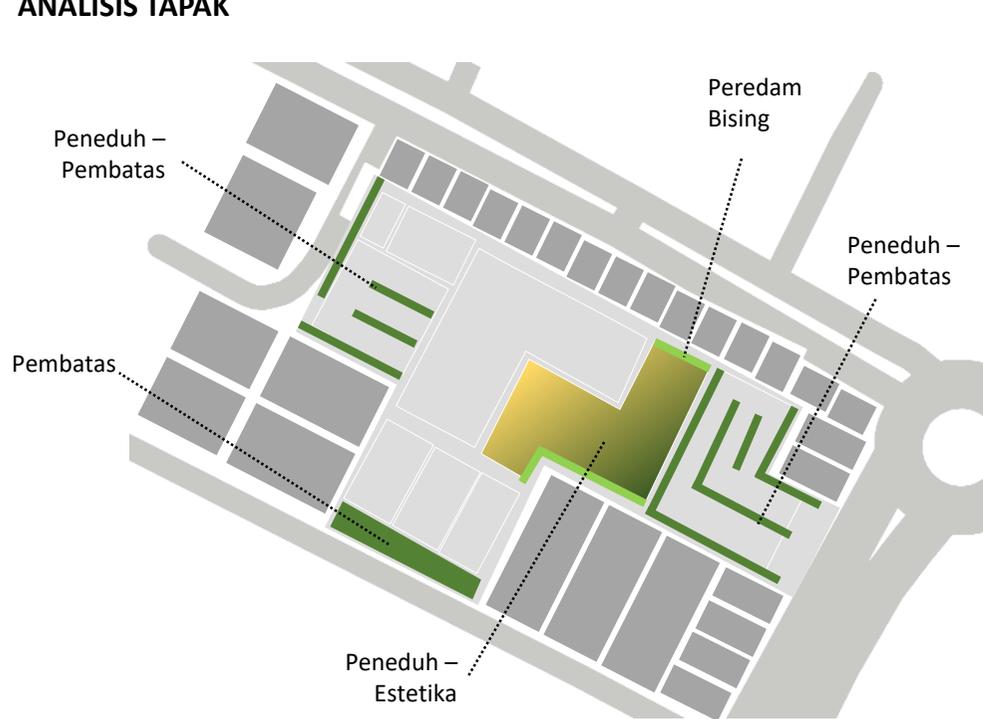
SAFETY & SECURITY NEEDS

Dibutuhkan peredam bising sebagai peredam suara dari outdoor performing area pada open space. Untuk area outdoor, vegetasi dapat dijadikan sebagai peredam bising.

AESTHETIC NEEDS

Letak tapak yang dikelilingi oleh gedung, maka dibutuhkan view buatan dalam tapak. Untuk itu, view dalam tapak dipusatkan pada open space. Hal ini juga dilakukan untuk menciptakan ruang sosiopetal, dimana pengguna dapat berapresiasi dan berdiskusi.

ANALISIS TAPAK



VEGETASI

SAFETY & SECURITY NEEDS, AESTHETIC NEEDS

Pemberian vegetasi didasarkan pada vegetasi matahari dan sensori sebelumnya. Pemberian vegetasi pada rancangan dibagi berdasarkan keperluan pada setiap area, yakni vegetasi peneduh, vegetasi pembatas, dan vegetasi untuk estetika.

UTILITAS

SAFETY & SECURITY NEEDS

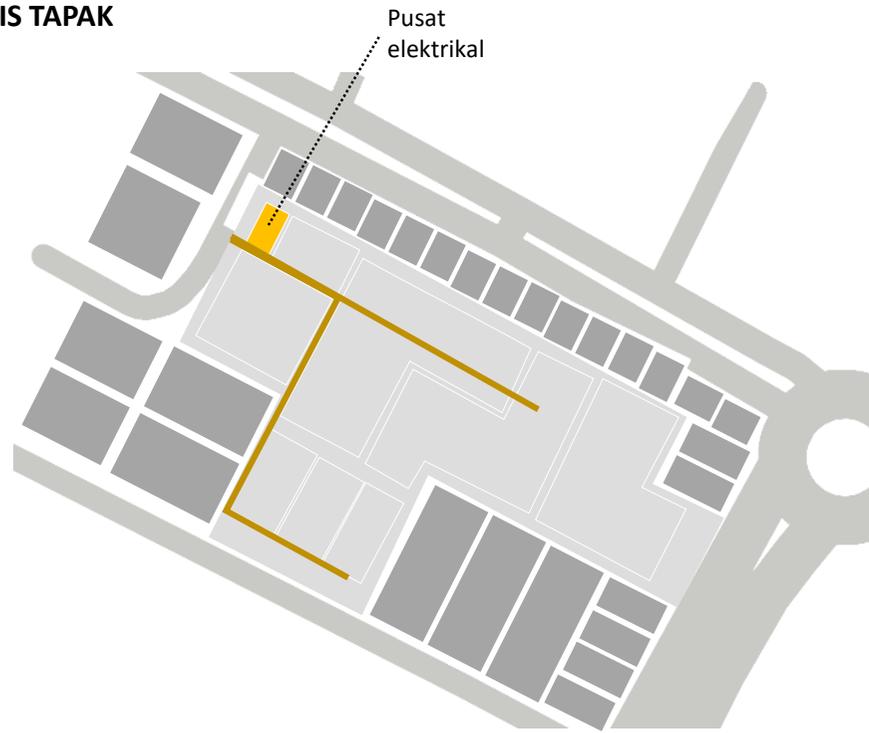
AIR BERSIH

Saluran air bersih pada tapak berasal dari PDAM yang akan ditampung pada ruang utilitas, kemudian disalurkan ke seluruh area.

AIR KOTOR

Saluran air kotor yang dihasilkan akan disalurkan ke saluran pembuangan kota yang berada di sekitar tapak. Selain itu juga dilakukan penampungan pada septictank yang terletak di area terbuka.

ANALISIS TAPAK



UTILITAS

SAFETY & SECURITY NEEDS

ELEKTRIKAL

Listrik yang dihasilkan pada rancangan diperoleh dari PLN. Pusat listrik pada rancangan di letakkan di ruang utilitas dan kemudian disalurkan ke seluruh area.

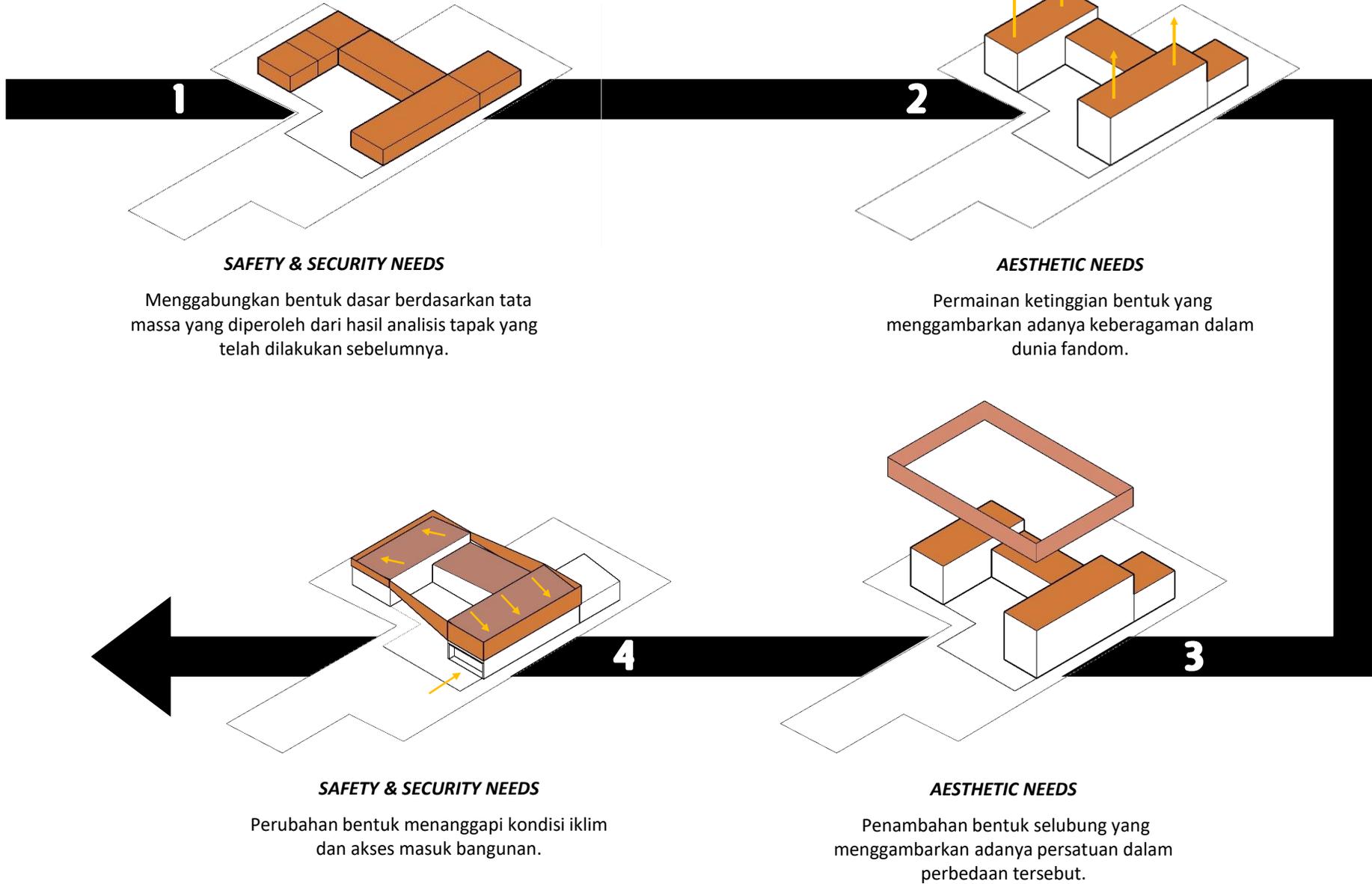
UTILITAS

SAFETY & SECURITY NEEDS

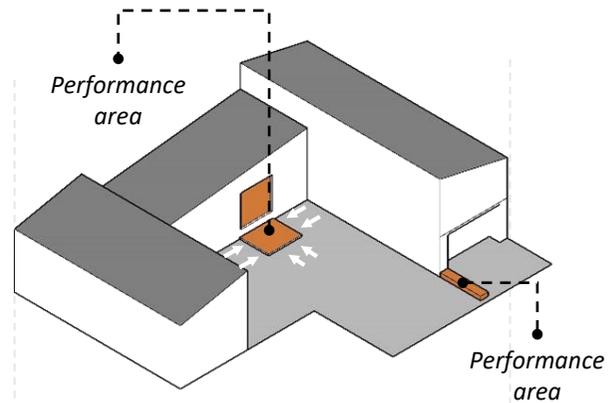
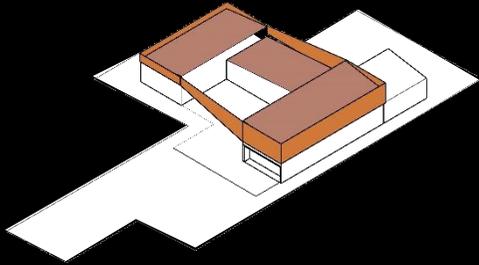
SAMPAH

Distribusi sampah melalui jalur tersendiri dan dikumpulkan di tempat penampungan sampah yang nantinya akan diangkut ke TPA kota.

ANALISIS TRANSFORMASI BENTUK

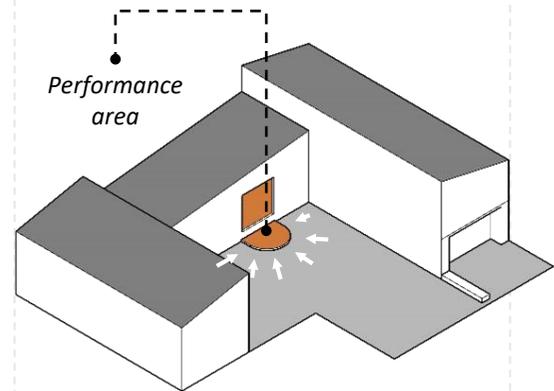


ANALISIS TRANSFORMASI BENTUK

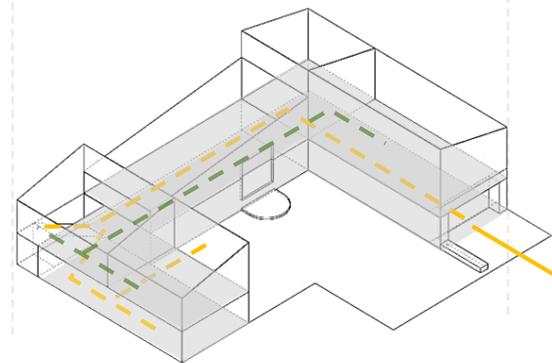


Pemberian sekat pada area sebagai pemisah jalan masuk dan keluar. Hal ini ditujukan untuk mengarahkan sirkulasi pengguna.

Performance area sebagai pusat perhatian yang dapat dilihat lebih dari satu sisi.



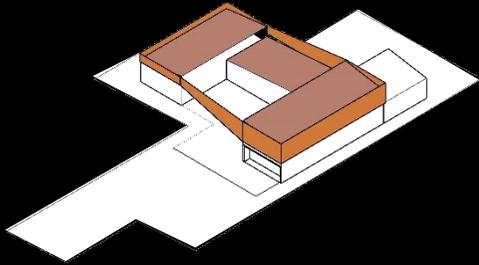
Performance area dengan bentuk lengkung dipilih untuk lebih memusatkan perhatian penonton pertunjukkan dan memperluas jarak pandang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan rasa saling menghargai antar pengguna yang sejalan dengan nilai islami habluminannas.



BENTUK - RUANG

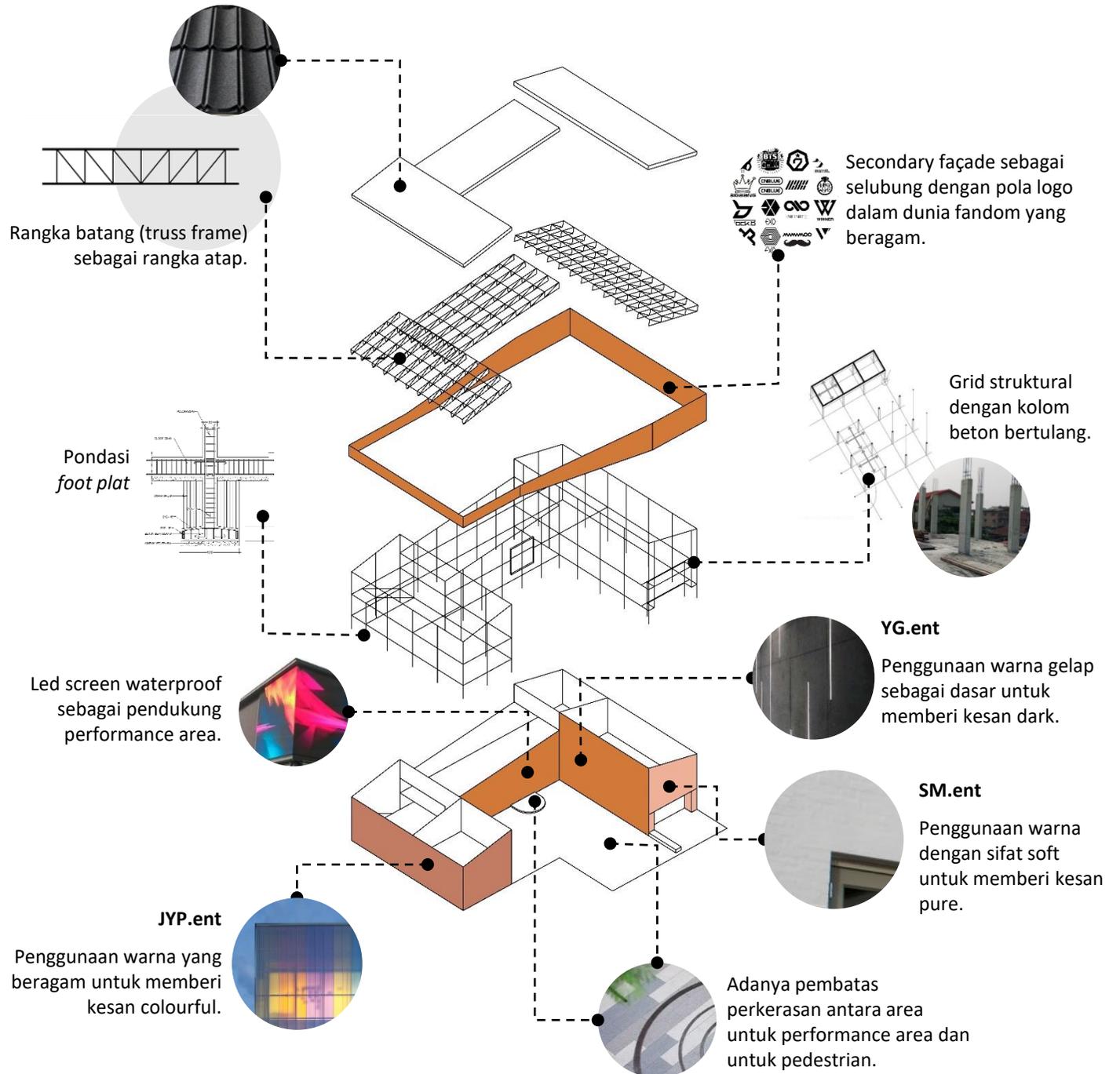
Berdasar pada analisis konektivitas ruang sebelumnya dan mengarahkan sirkulasi pengguna.

ANALISIS STRUKTUR & TAMPILAN



“Tampilan didasarkan pada stereotype style grup idola pada ‘BIG 3’ – 3 agensi k-pop, yakni :

- **SM.ent** – elegant, pure
- **YG.ent** – dark, swag, charismatic
- **JYP.ent** – uplifting, colorful



KONSEP

UNITY IN DIVERSITY

Menciptakan rasa kebersamaan dengan saling berinteraksi dan saling menghargai antar fandom melalui Hallyu Entertainment Center.

KONSEP INTERAKSI

Mengatur terjadinya interaksi jangka panjang atau jangka pendek antar pengguna yang berasal dari berbagai fandom ataupun fandom yang sama.

Konsep ini menerapkan **prinsip desain** :

PSYCHOLOGICAL NEEDS

Prinsip yang menekankan pada kebutuhan dasar manusia, dimana interaksi sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial

SENSE OF BELONGING

Prinsip yang menekankan pada kebutuhan manusia untuk mencintai dan dicintai serta rasa saling memiliki

NILAI ISLAMI

Prinsip Habluminannas, dimana interaksi sebagai salah satu bentuk hubungan baik

KONSEP APRESIASI

Memberikan lingkungan yang dapat menumbuhkan rasa apresiasi antar pengunjung, dimana pengunjung yang berasal dari berbagai fandom dapat saling mengenal dan saling berapresiasi.

Konsep ini menerapkan **prinsip desain** :

ESTEEM NEEDS

Prinsip yang berfokus pada kebutuhan akan harga diri. Baik berasal dari diri sendiri yakni rasa percaya diri maupun penghargaan dari orang lain.

AESTHETIC NEEDS

Prinsip yang menekankan pada penonjolan suatu ciri khas yang dimiliki untuk diapresiasi

NILAI ISLAMI

Prinsip Habluminannas, dimana interaksi sebagai salah satu bentuk hubungan baik. Serta larangan menghina dan meremehkan sebagaimana dalam QS. Alhujurat : 11

KONSEP PRIVASI

Memperhatikan rasa privasi pada setiap pengguna, baik pengunjung maupun non pengunjung. Diterapkan dengan memberikan pembatas secara langsung atau tidak.

Konsep ini menerapkan **prinsip desain** :

SAFETY & SECURITY NEEDS

Prinsip yang berfokus pada rasa aman terhadap lingkungan maupun manusia. Juga rasa aman secara psikologis dan rasa memiliki kendali atas lingkungannya

PSYCHOLOGICAL NEEDS

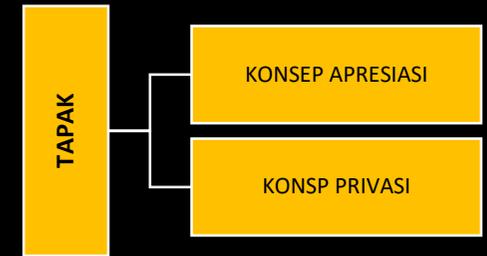
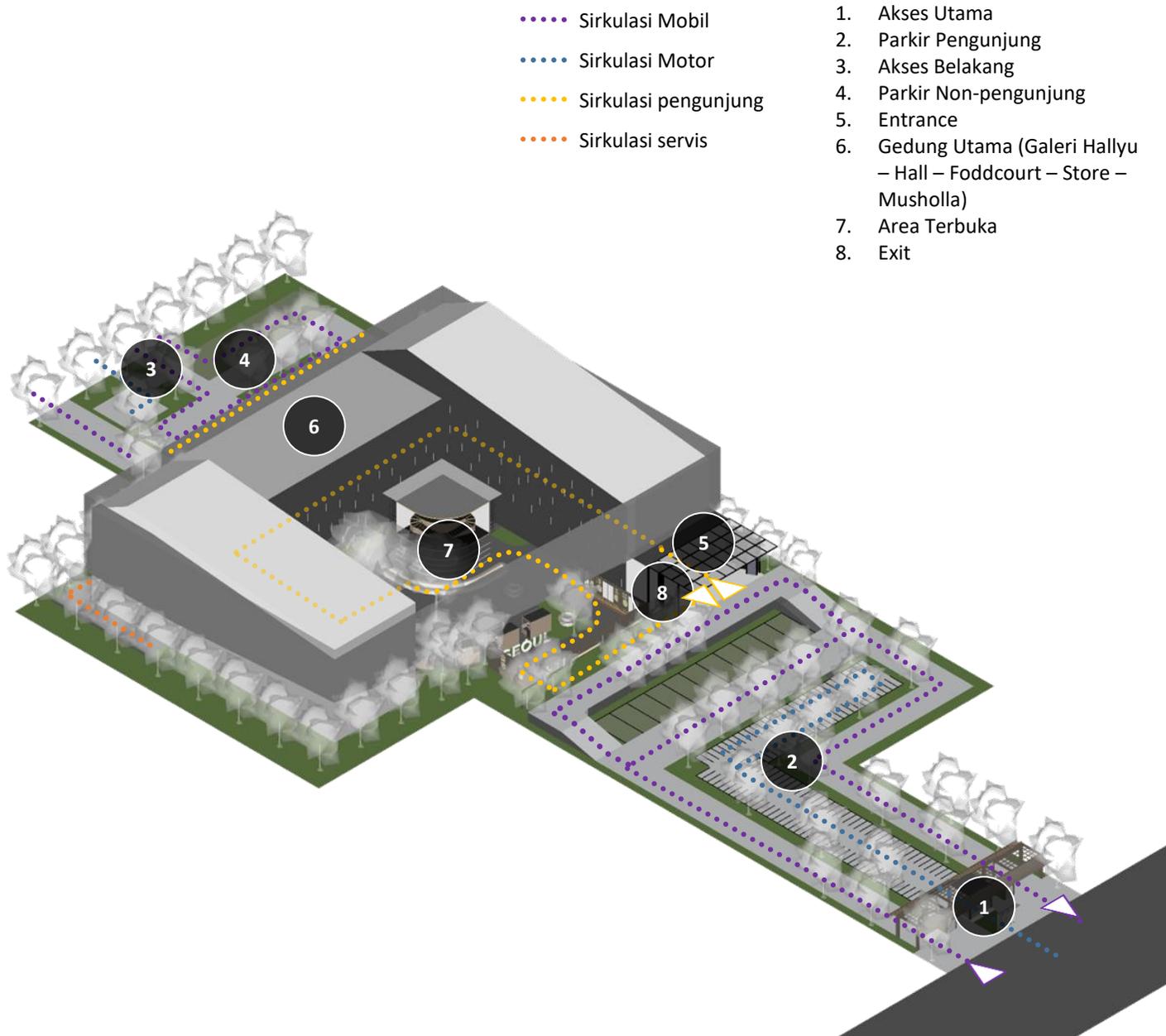
Prinsip yang berfokus untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna.

NILAI ISLAMI

Prinsip untuk saling menghargai sesama manusia sebagaimana diajarkan dalam islam

KONSEP

PENERAPAN KONSEP DALAM DESAIN	KONSEP INTERAKSI	<ul style="list-style-type: none">Galeri HallyuPerformance AreaFoodcourtArea Terbuka
	KONSEP APRESIASI	<ul style="list-style-type: none">SirkulasiGaleri HallyuPerformance AreaHallBentuk dan Tampilan Bangunan
	KONSEP PRIVASI	<ul style="list-style-type: none">Akses dan Sirkulasi Tapak (Pengunjung Dan Servis)Zonasi RuangStore



TAPAK

• KONSEP APRESIASI

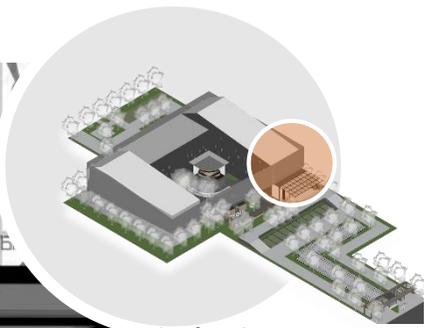
Sirkulasi manusia pada tapak diatur untuk melalui entrance kemudian menuju bangunan utama yang di dalamnya terdapat area galeri, dan berakhir pada area terbuka yang di dalamnya terdapat performing area.

Hal ini dimaksudkan agar pengguna dapat mengenal berbagai grup dan fandom yang ditunjukkan dalam galeri hallyu sebelum menikmati dan mengapresiasi penampilan pada area performing area.

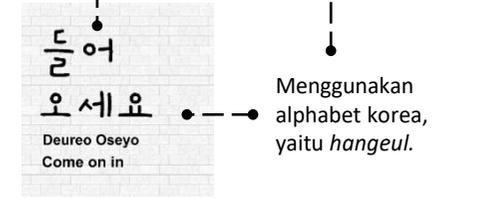
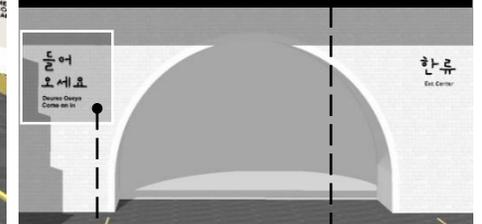
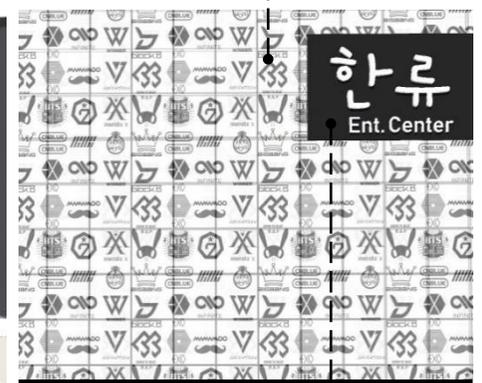
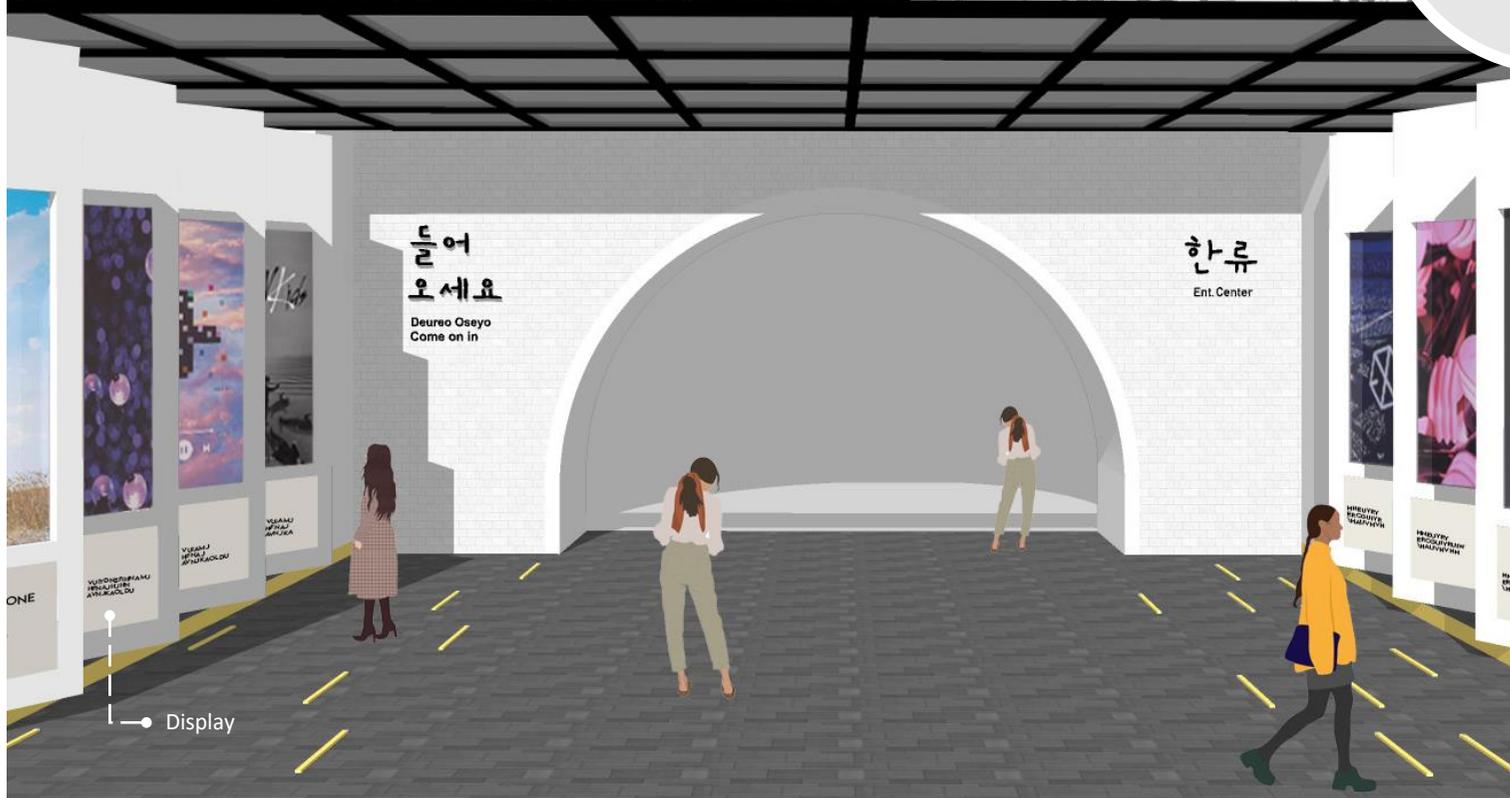
Sirkulasi pengujung yang diarahkan untuk meningkatkan rasa saling mengenal dan menghargai juga sejalan dengan nilai islami, habluminannas.

• KONSEP PRIVASI

Mengatur **sirkulasi kendaraan** dengan diberikannya **dua akses** pada tapak, yakni akses utama dan akses belakang. Akses utama difokuskan bagi pengunjung, sedangkan akses belakang untuk selain pengunjung utama, seperti penampil, pengelola, dan kebutuhan servis.



Skin façade menunjukkan keberagaman logo dalam dunia fandom



Menggunakan alphabet korea, yaitu *hangeul*.

ENTRANCE

KONSEP APRESIASI

Pada area entrance, terdapat display yang menunjukkan berbagai hal, baik mengenai grup musik dalam dunia hallyu maupun fandom. Hal tersebut juga ditampilkan sebagai fasad bangunan.

Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa apresiasi pengunjung ketika mulai memasuki kawasan hallyu entertainment center. Selain itu, setiap display juga menonjolkan suatu idol/fandom yang berbeda antar satu dan lainnya.

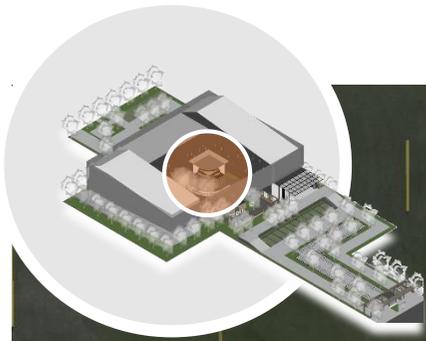


ENTRANCE

KONSEP PRIVASI

Para penampil diberikan akses tersendiri menuju area panggung di area terbuka. Hal ini untuk mempermudah penampil untuk langsung menuju performing area atau hall.

Untuk memberikan pengalaman mengenai hallyu bagi pengguna. Area ini didesain dengan menghadirkan fasad rumah tradisional Korea selatan, yakni rumah Hanok yang mengagip jalan.



AREA TERBUKA

KONSEP INTERAKSI

Area terbuka difungsikan sebagai ruang sosiopetal di mana pengunjung dapat berinteraksi secara bebas. Pada area terbuka terdapat fasilitas area duduk, performance area, stand makanan, juga area photobooth

yang dapat meningkatkan terjadinya interaksi antar pengguna. Selain sebagai penunjang interaksi, area duduk juga dijadikan sebagai pemisah ruang dengan area performance.



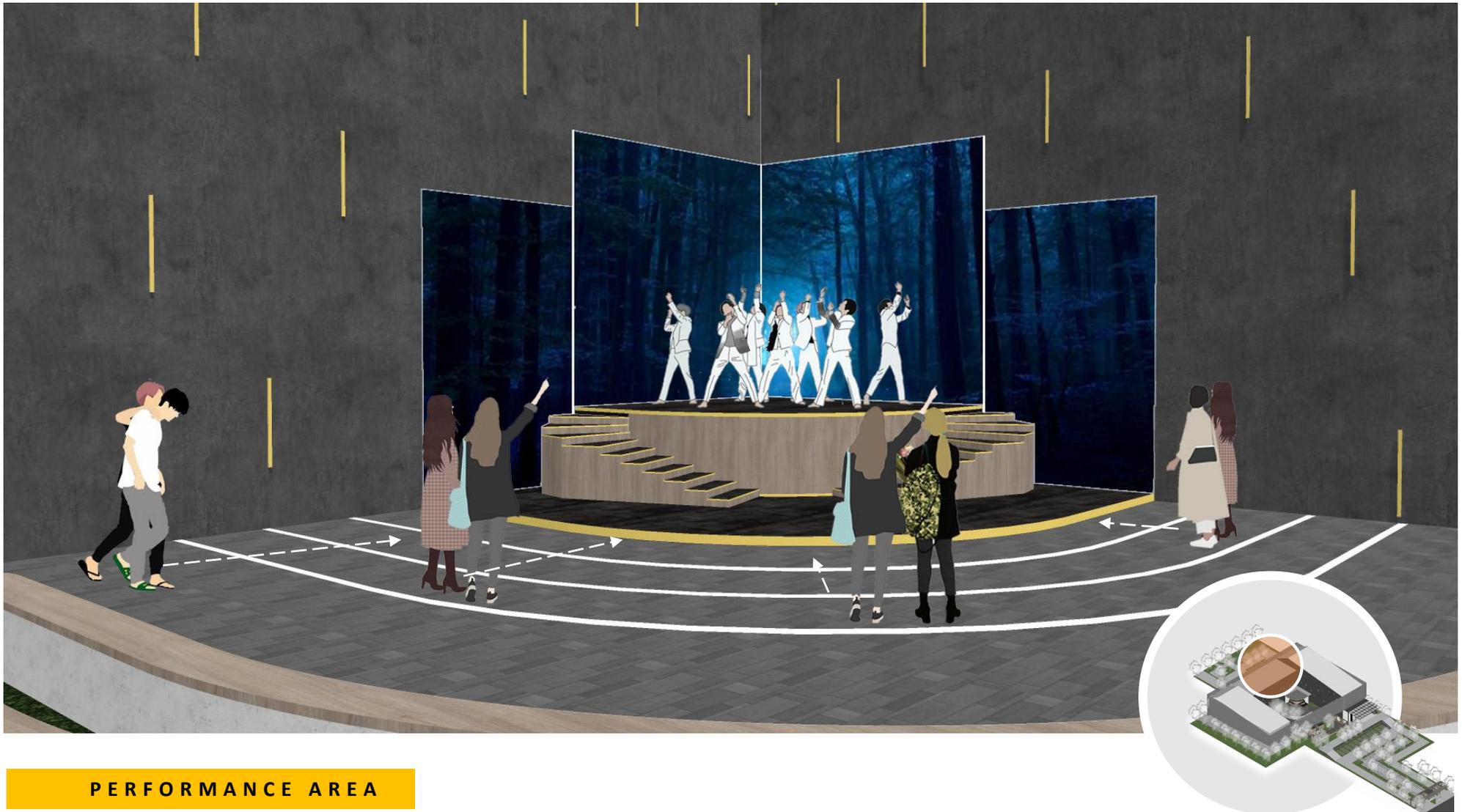
STAND MAKANAN

Pada area terbuka terdapat beberapa stand makanan yang menjual street food. Hal ini dimaksudkan untuk memberi pengalaman pada pengguna untuk menikmati street food sekaligus menikmati sebuah pertunjukan, sebagaimana street food dan street performance yang ada di Korea Selatan.



PHOTO BOOTH

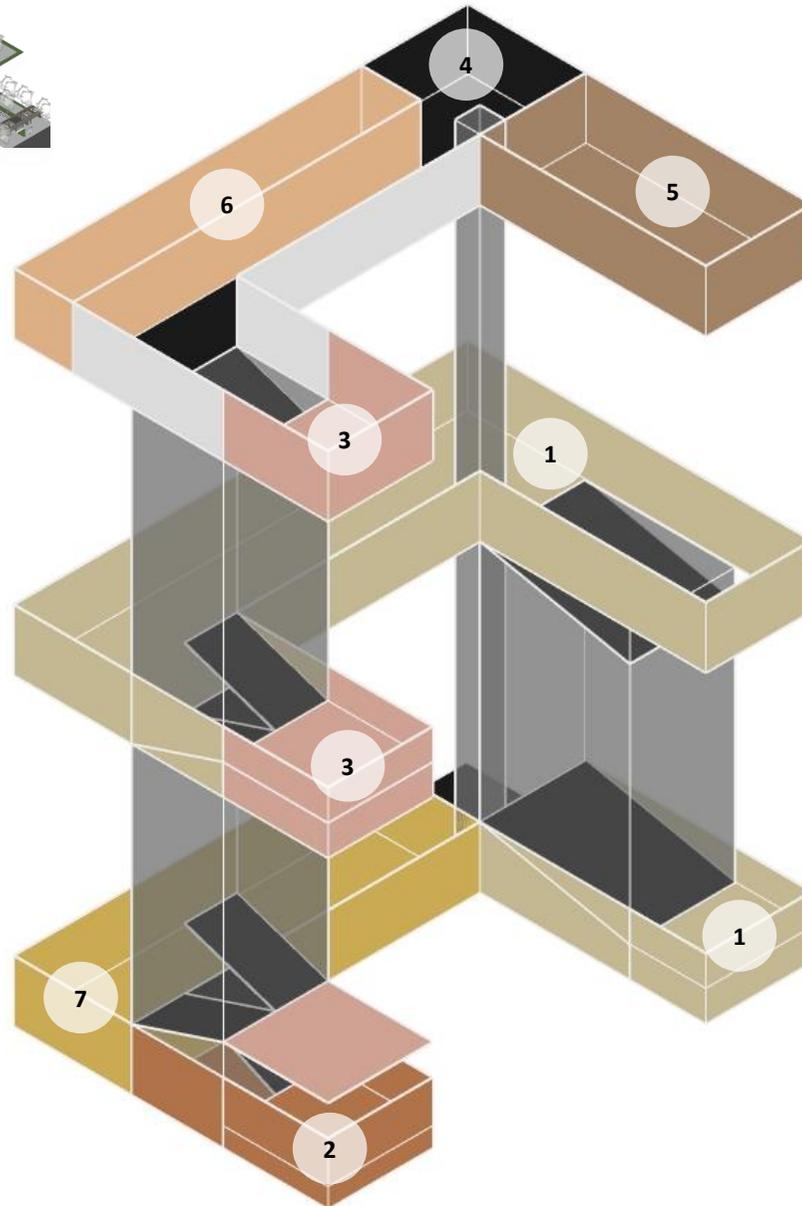
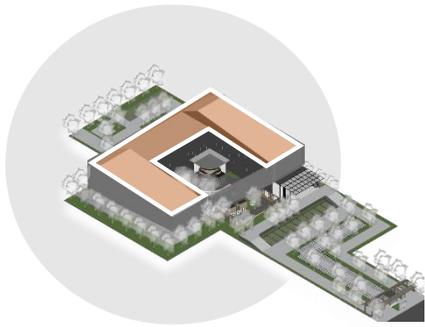
Dinding pembatas untuk area terbuka didesain dengan mengambil fasad rumah hanok di Korea Selatan. Selain sebagai pembatas, juga dijadikan sebagai photobooth untuk pengguna. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman suasana 'hallyu' bagi pengunjung.



PERFORMANCE AREA

KONSEP APRESIASI

Performance area yang dapat digunakan oleh pengguna dari berbagai fandom, menerapkan konsep **apresiasi** dengan membentuk ruang sosiopetal yang terpusat pada panggung. Dimana hal ini dapat memberikan kesempatan untuk berapresiasi mengenai apa yang ditampilkan.



KETERANGAN :

1. Galeri Hallyu
2. Foodcourt
3. Store
4. Ruang bersama
5. Hall
6. Musholla
7. Kantor pengelola

TATA RUANG / ZONASI

• **KONSEP APRESIASI**

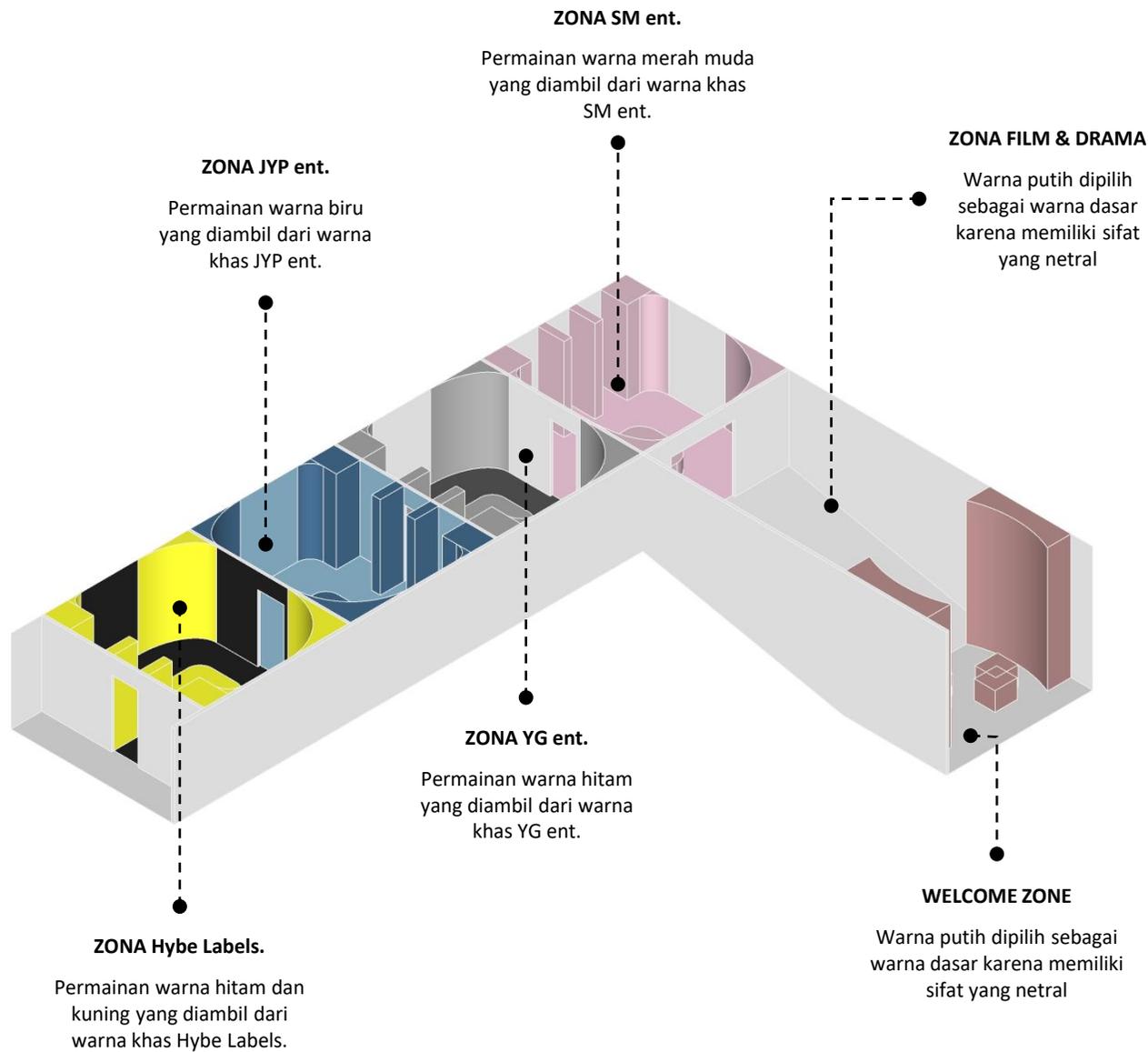
Ruang galeri hallyu terhubung dengan ruang lainnya, dimana bersifir menerus dari lantai dasar hingga ke lantai dua. Ruang galeri hallyu dijadikan sebagai ruang utama yang akan dilalui oleh pengguna sebelum melanjutkan ke ruang berikutnya.

• **KONSEP PRIVASI**

Menyesuaikan kebutuhan pengguna, dimana lantai tiga sebagai area untuk ruang yang bersifat privat.

Pada lantai tiga terdapat musholla sebagai area ibadah dan juga hall. Hall bersifat privat karena digunakan untuk fandom tertentu ketika mengadakan suatu project.

Musholla dan hall dipisahkan oleh ruang bersama di antara keduanya. Ruang ini juga dapat digunakan sebagai area tunggu sementara, sebelum memasuki hall ketika acara berlangsung.



GALERI HALLYU

KONSEP APRESIASI

Galeri yang dibagi menjadi beberapa zona fandom dan idol dengan desain tematik yang berbeda. Penggunaan warna dan sebagai simbol yang menonjolkan ciri khas tersendiri pada setiap zona.



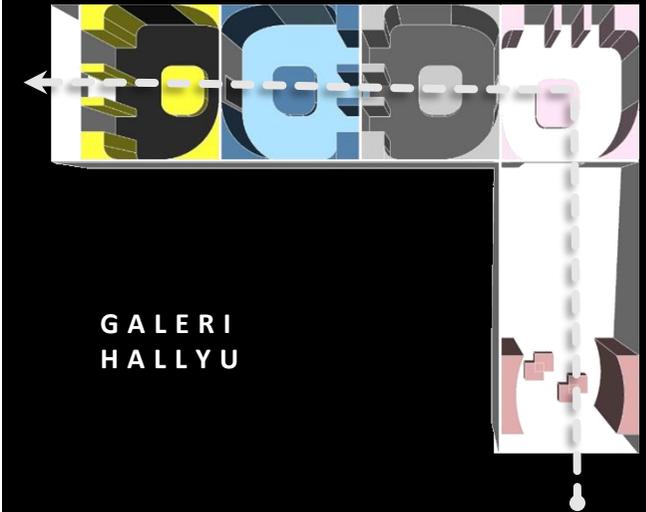
Ramp digunakan sebagai penghubung antar lantai sekaligus dimanfaatkan sebagai zona film dan drama



ZONA SM ent.



ZONA HYBE Labels.



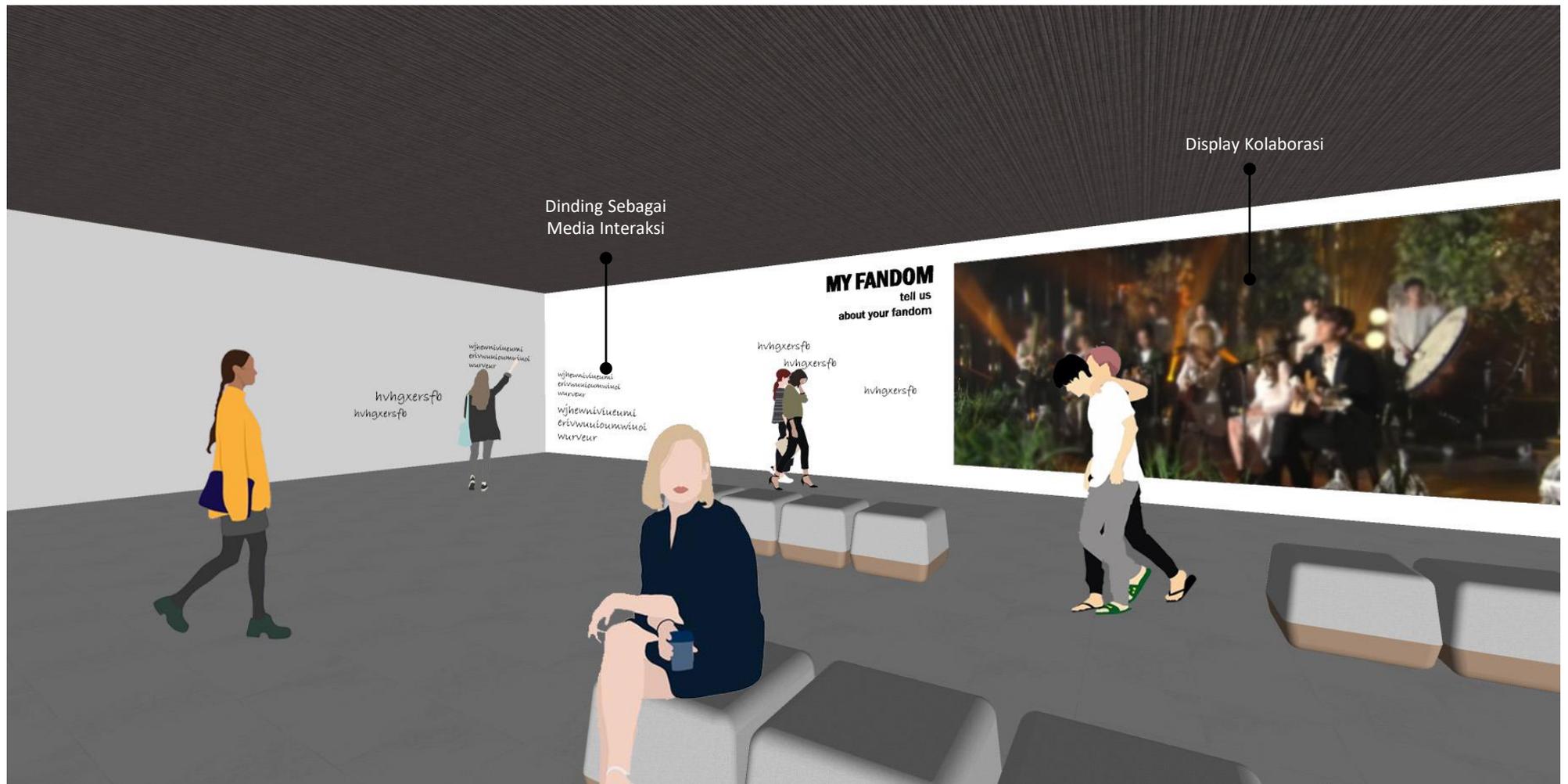
GALERI HALLYU

KONSEP APRESIASI

Menggunakan sirkulasi linier yang memungkinkan pengunjung untuk melewati semua zona, sehingga berpotensi sebagai wadah untuk saling mengenal dan berapresiasi.

KONSEP INTERAKSI

Memberi ruang yang memfasilitasi terjadinya interaksi jangka pendek antar pengguna. Bentuk dinding display yang melengkung sebagai bentuk ruang sosiopetal, sehingga mendukung terwujudnya interaksi antar pengunjung mengenai apa yang dilihat dalam galeri.



GALERI HALLYU

KONSEP INTERAKSI

Memberi ruang yang memfasilitasi terjadinya interaksi antar pengguna. Memanfaatkan dinding sebagai media interaksi antar pengguna. Pengguna diberikan kesempatan untuk menuliskan berbagai hal mengenai fandom mereka masing – masing yang nantinya dapat dibaca oleh pengguna lain yang berasal dari fandom berbeda.

KONSEP APRESIASI

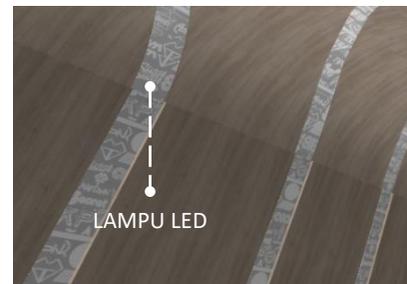
Ruang bersama juga dijadikan sebagai ruang tunggu sebelum masuk hall. Dalam ruang bersama, terdapat layar display yang menunjukkan kolaborasi antar grup musik. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan rasa apresiasi antar pengguna.



HALL

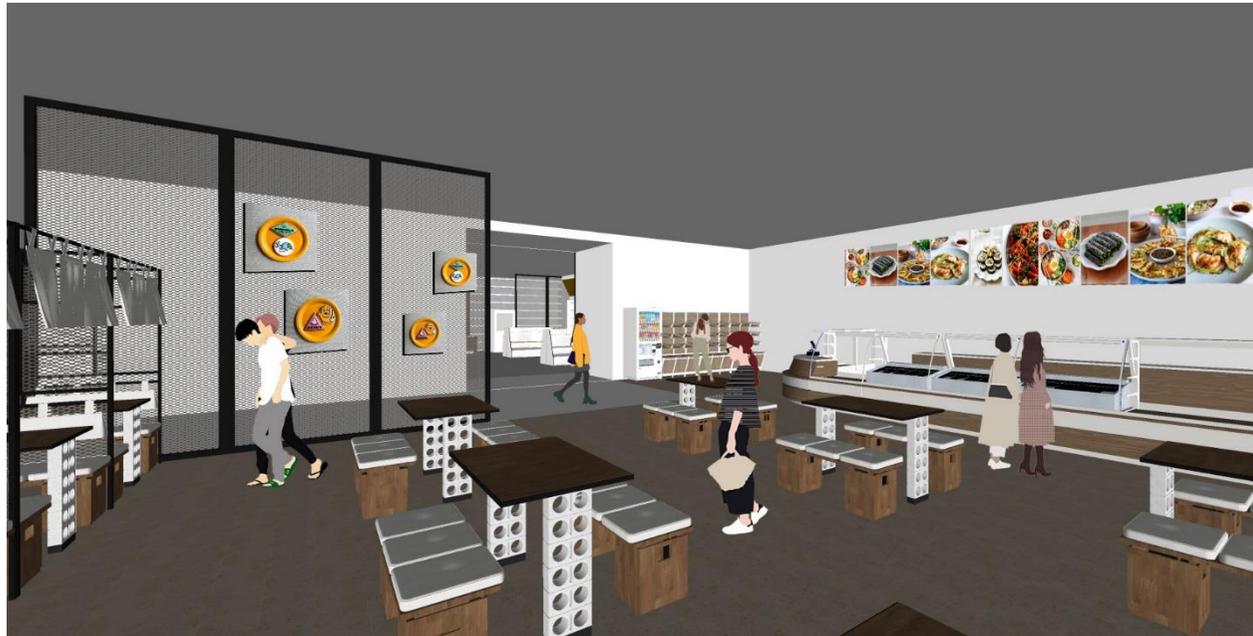
KONSEP PRIVASI

Hall dijadikan sebagai ruang tertutup yang bersifat pribadi. Pengguna hall dapat menggunakan hall sesuai kebutuhan kegiatan gathering.



KONSEP APRESIASI & INTERAKSI

Dinding Hall digunakan juga sebagai media yang meningkatkan interaksi antar pengguna di dalamnya



FOODCOURT

KONSEP INTERAKSI

Penataan kursi ditujukan untuk memfasilitasi terjadinya interaksi antar pengguna. Pada dinding foodcourt juga terdapat display gambar makanan, hal ini ditujukan untuk mempermudah pengunjung dalam memilih makanan, dan dapat sebagai pendukung terwujudnya interaksi antar pengunjung mengenai apa yang dilihat.



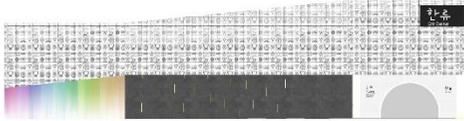
STORE

KONSEP PRIVASI

Barang display dipisahkan berdasarkan grup idol. Hal ini ditujukan untuk memberikan ruang bagi setiap fandom agar dapat mendapat apa yang dituju secara langsung.

Barang yang tersedia pada rak sesuai dengan display gambar yang terdapat di atasnya. Hal ini untuk memudahkan pengunjung dalam menemukan tujuannya.

BENTUK



KONSEP APRESIASI

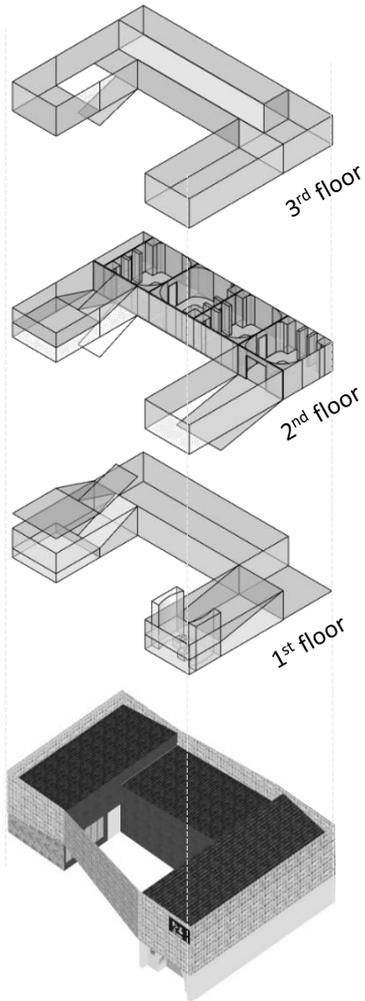
BENTUK

Permainan ketinggian pada satu bentuk menggambarkan perbedaan yang dimiliki setiap idol grup dan fandom yang disatukan

STRUKTUR & SELUBUNG

Penggunaan warna pada fasad menggambarkan setiap konsep idol yang berbeda beda namun dapat menjadi satu kesatuan.

Begitu juga dengan skin façade yang melambangkan keberagaman dunia hallyu yang ditampilkan untuk diapresiasi



STRUKTUR & SELUBUNG

Secondary façade dengan material decorative panel berpola membentuk logo grup musik dalam dunia hallyu



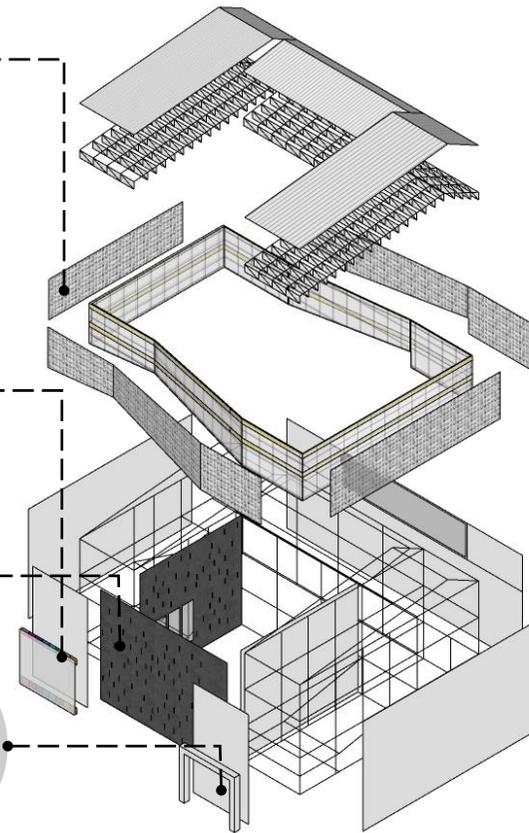
Menggambarkan **JYP Ent** dengan sifat *colourful*. Menggunakan material polycarbonate yang dipadukan dengan lampu sebagai façade.



Menggambarkan **YG Ent** dengan sifat *dark*. Menggunakan warna gelap dan permainan lampu sebagai estetika



Menggambarkan **SM Ent** dengan sifat *pure dan elegant*. Menggunakan warna putih dengan pola bata, serta bentuk lengkung.

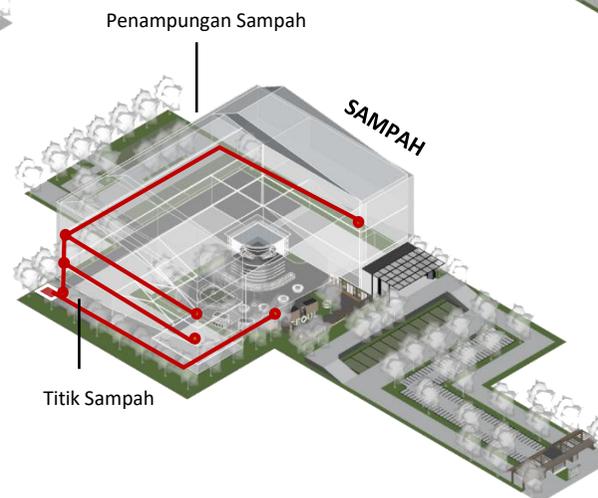
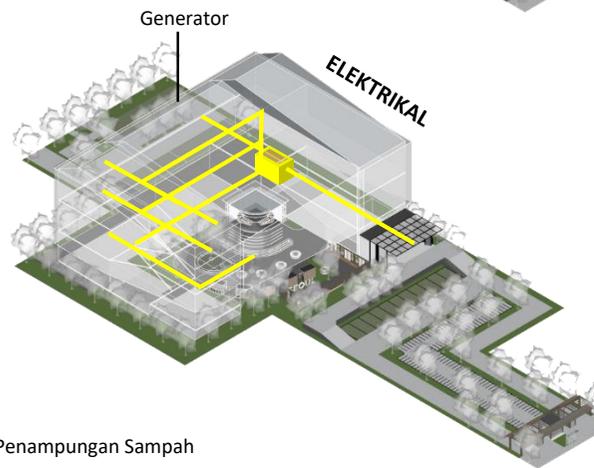
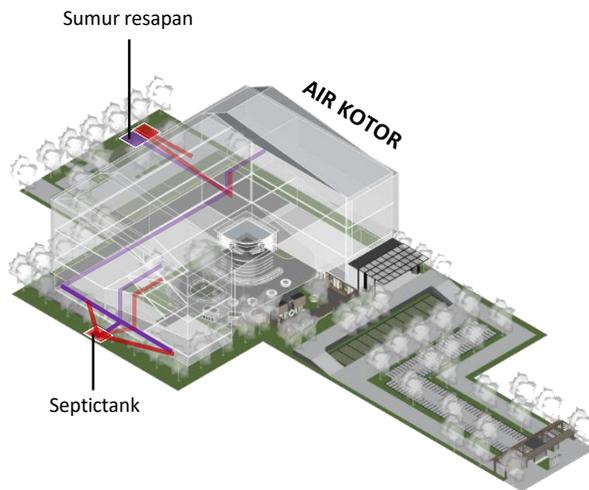
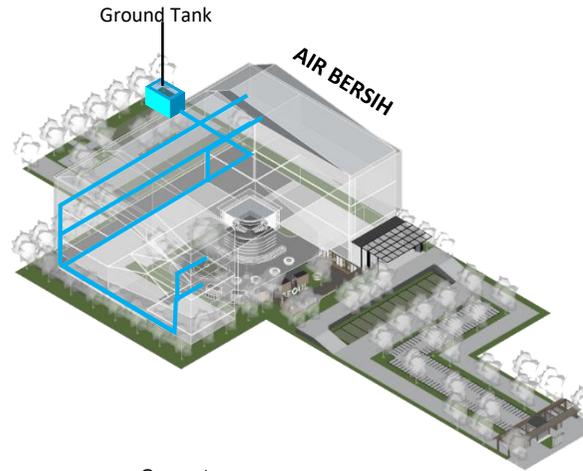
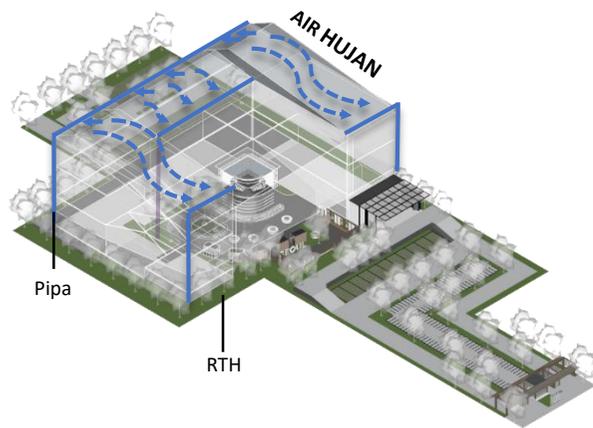


Atap dengan alderon putih

Rangka batang sebagai rangka atap

Secondary façade sebagai selubung

Kolom beton bertulang sebagai struktur



UTILITAS

- **AIR HUJAN**

Dalam merespon air hujan, perkerasan tanah menggunakan paving sehingga air hujan tetap dapat diserap. Kemiringan atap juga diarahkan ke arah RTH yang juga digunakan sebagai area resapan.

- **AIR BERSIH**

Air bersih berasal dari PDAM dan disalurkan ke bangunan.

- **AIR KOTOR**

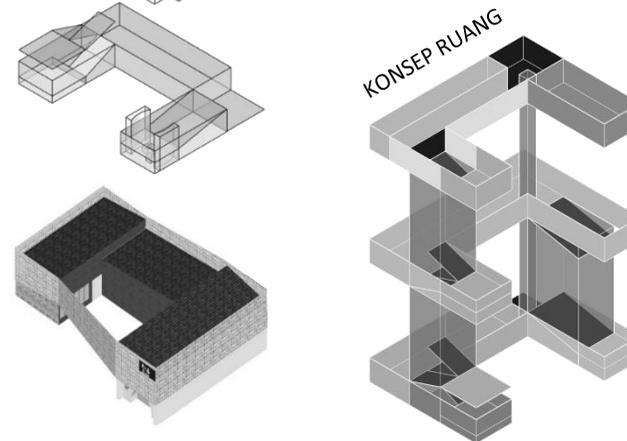
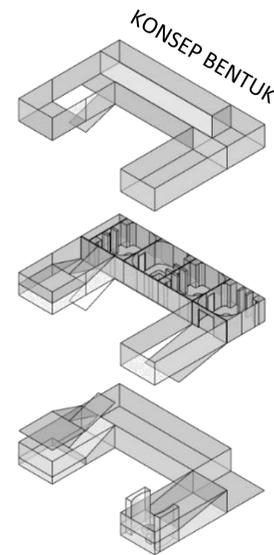
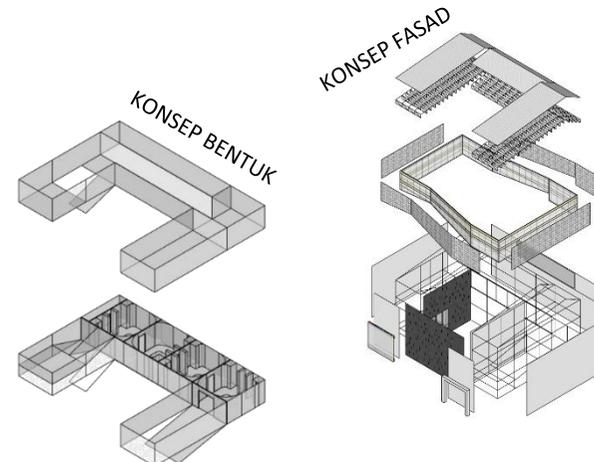
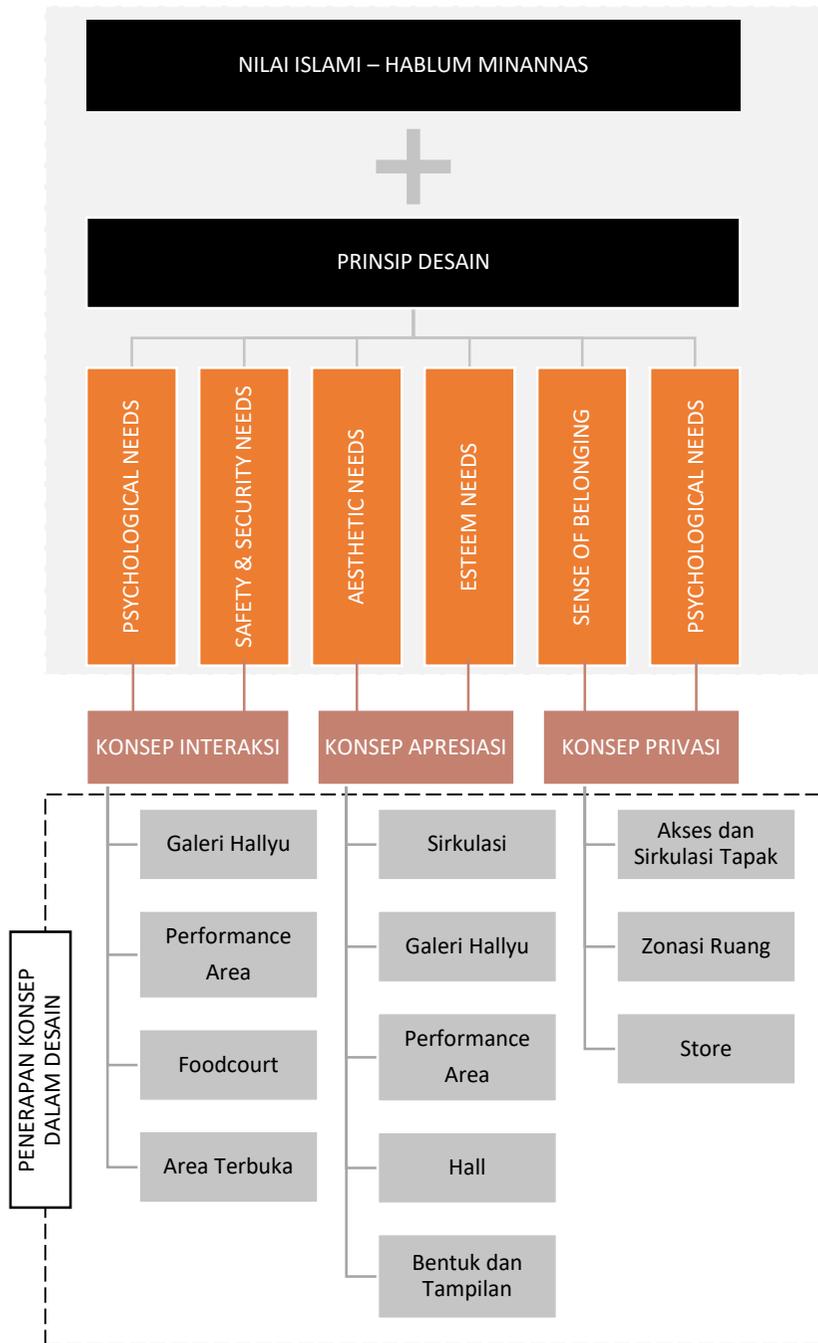
Pembuangan air kotor dari bangunan disalurkan ke septictank dan sumur resapan yang kemudian disalurkan ke pembuangan kota.

- **ELEKTRIKAL**

Aliran listrik berasal dari PLN yang disalurkan ke generator dan kemudian disalurkan ke seluruh bangunan.

- **SAMPAH**

Terdapat beberapa titik sampah yang tersebar kemudian disatukan pada area penampungan untuk diangkut ke TPA kota.



HASIL RANCANGAN

Hasil rancangan merupakan pengembangan dari konsep perancangan yang diperoleh dari tahap analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

KONSEP PERANCANGAN

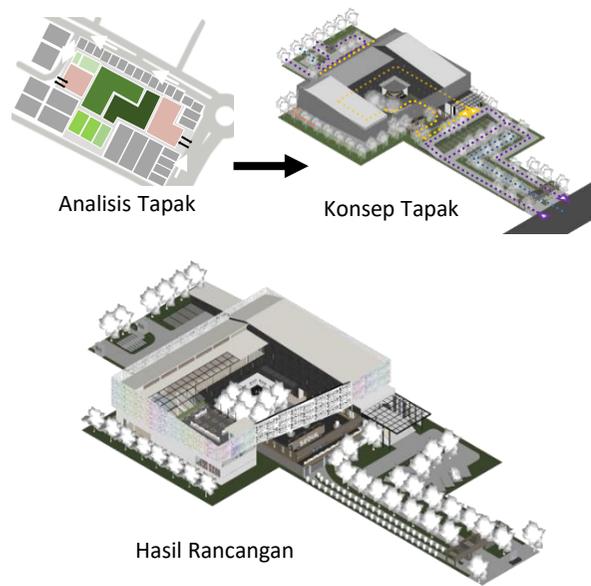
Perancangan Hallyu Entertainment Center memiliki konsep “Unity in Diversity” dengan harapan dapat menciptakan rasa kebersamaan dengan saling berinteraksi dan saling menghargai antar fandom melalui Hallyu Entertainment Center.

Unity in Diversity dibagi menjadi tiga poin konsep, yaitu konsep interaksi, konsep apresiasi, dan konsep privasi. Tiga poin tersebut merupakan konsep penerapan dari prinsip desain ruang sosiopetal dan ruang sosiofugal pada arsitektur perilaku, serta penerapan nilai islami yang berfokus pada hablumminannas.

HASIL RANCANGAN TAPAK

Terdapat dua akses pada tapak untuk mengatur sirkulasi kendaraan, yakni akses utama dan akses belakang. Akses utama difokuskan bagi pengunjung, sedangkan akses belakang untuk selain pengunjung utama, seperti penampil, pengelola, dan kebutuhan servis.

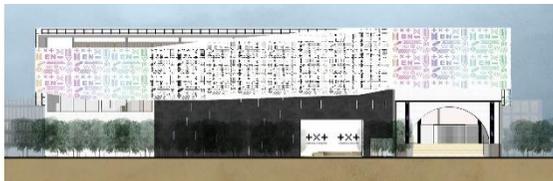
Selain sirkulasi kendaraan, sirkulasi manusia pada tapak juga diatur untuk melalui entrance kemudian menuju bangunan utama yang di dalamnya terdapat area galeri, dan berakhir pada area terbuka yang di dalamnya terdapat performing area.



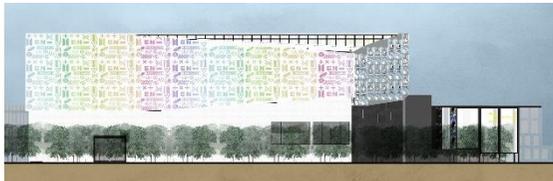
HASIL RANCANGAN BANGUNAN

Fasad pada bagian luar menggunakan warna putih yang melambangkan SM Ent, sedangkan fasad pada bagian ruang terbuka berwarna hitam, melambangkan YG Ent. Sedangkan lambang JYP Ent ditampilkan pada penggunaan lampu LED pada skin fasad. Hal ini merupakan pengembangan dari konsep untuk menggabungkan ciri khas tiga agensi besar pada dunia hallyu ke dalam fasad bangunan. Menggunakan permainan lampu pada fasad serta skin façade berupa decorative panel dengan motif logo grup musik dalam dunia hallyu, difungsikan sebagai penambah nilai estetika sekaligus ciri khas bangunan.

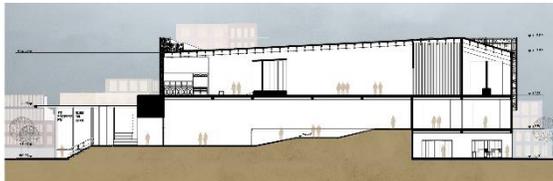
Tampak Depan



Tampak Samping



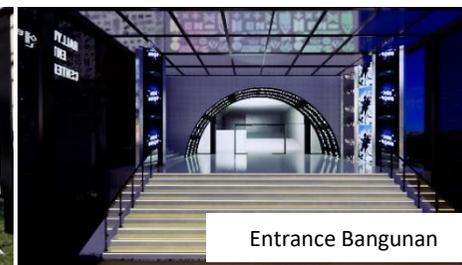
Potongan A - A



Potongan B - B



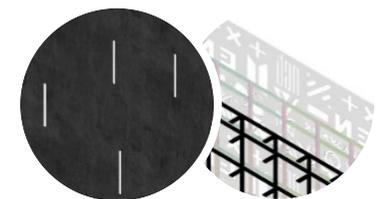
Potongan C - C



Entrance Bangunan



Skin Facade



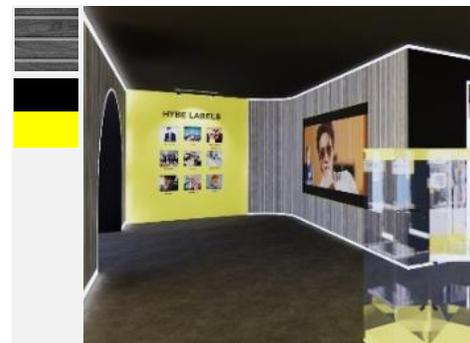
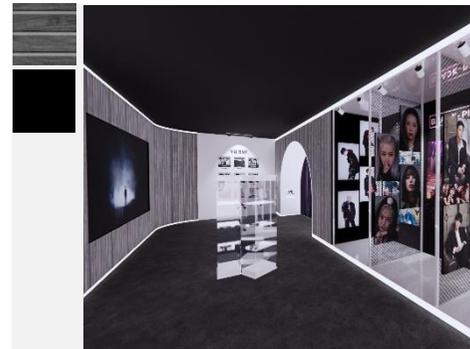
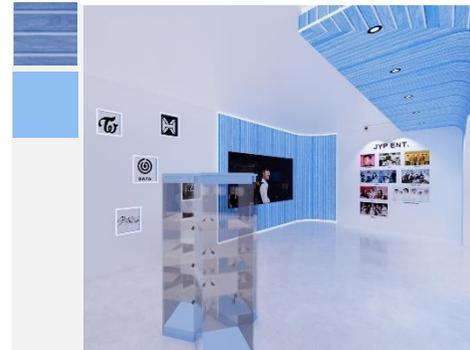
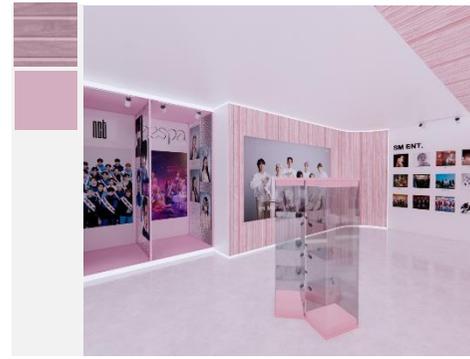
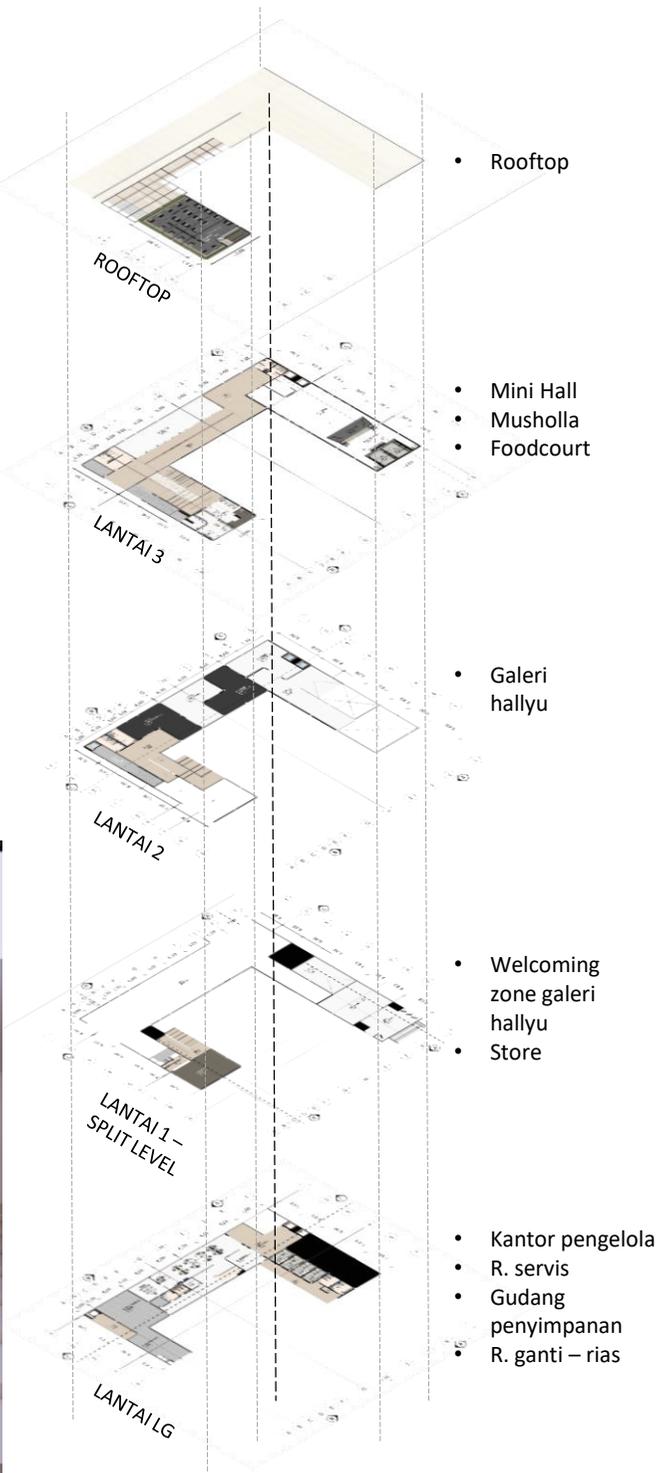
Detail Skin Facade

HASIL RANCANGAN RUANG

Lantai LG sebagai ruang yang hanya bisa diakses oleh pengelola serta penampil pada hallyu entertainment center. Sedangkan pengunjung dapat mengakses gedung melalui lantai 1 yang bersifat split level, dimana lebih tinggi dari Lantai LG dan tersambung dengan galeri hallyu di lantai 2.

Galeri Hallyu bersifat menerus dari lantai 1 ke lantai 2. Setelah galeri, pengunjung dapat menuju ke mini hall di lantai 3 juga dapat memilih untuk ke foodcourt, store, atau ke performance area di area terbuka.

Lantai 3 merupakan lantai dengan ruang yang bersifat lebih privat, yaitu mini hall, dimana tempat gathering secara tertutup dilakukan.



HASIL RANCANGAN RUANG

Ruang terbuka sebagai ruang terakhir yang dapat dituju. Pada ruang terbuka terdapat performance area terbuka, tempat duduk, stan makanan, serta photobooth, sekaligus sebagai area exit.

Pada ruang terbuka terdapat vegetasi peneduh yang difungsikan sebagai peneduh untuk pengunjung.



Tangga pada area terbuka dilengkapi dengan lampu sebagai penambah nilai estetika, terutama ketika malam hari.



**OPEN SPACE AREA -
PERFORMANCE AREA**

TRIBUN PENONTON

Diberikan tribun sebagai area penonton yang menghadap panggung sebagai ruang sosiopetal yang bersifat jangka pendek.

Lampu LED pada tangga tribun.

AREA PANGGUNG

Panggung sudut sebagai pusat pertunjukan yang bersifat sementara dilengkapi dengan lighting dan led screen

LED screen outdoor

Panggung

Lampu LED pada tangga panggung

LANDSCAPE

Vegetasi peneduh pada bagian belakang tribun dimanfaatkan sebagai peneduh area tribun, sekaligus pembatas dan estetika.

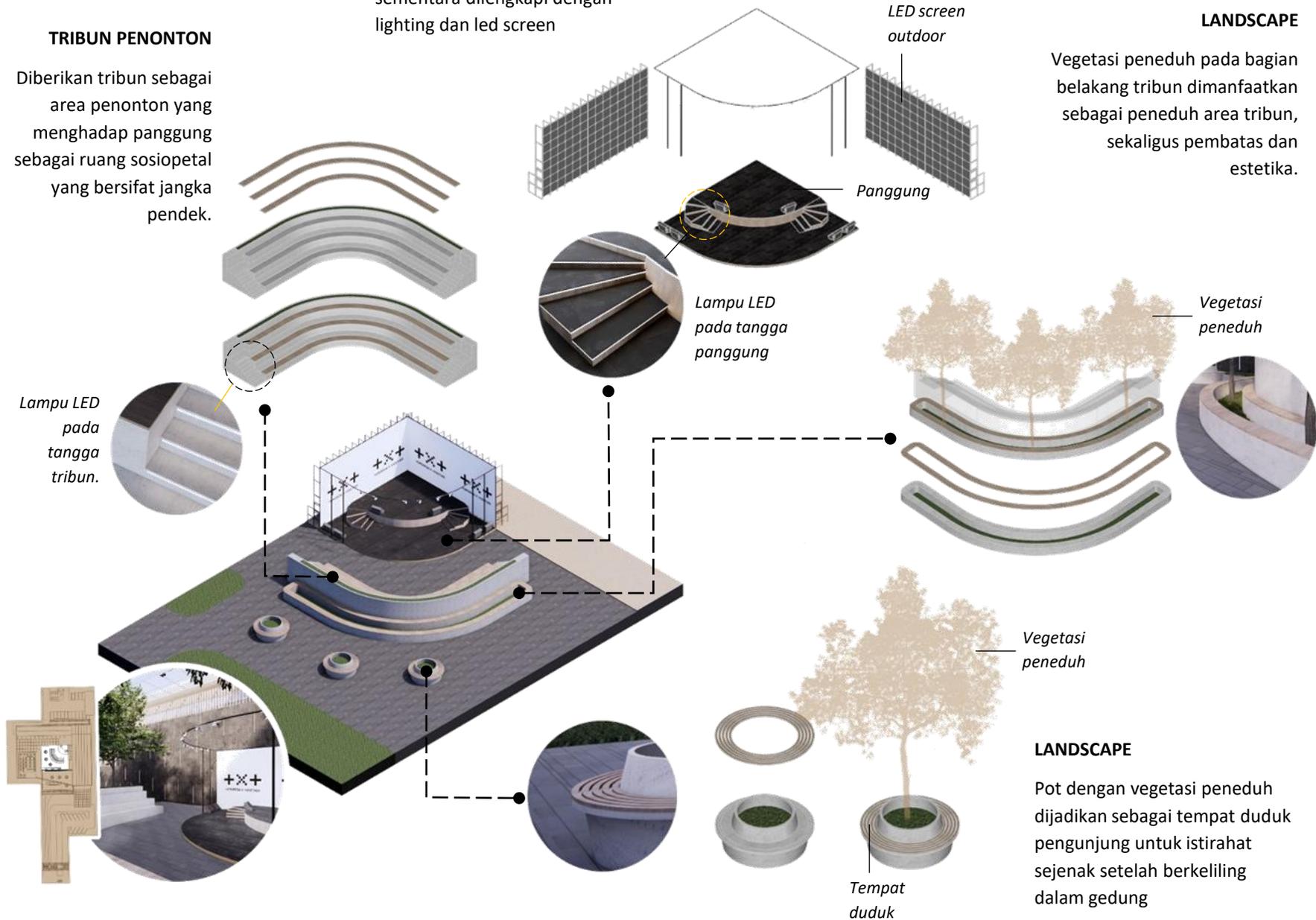
Vegetasi peneduh

Vegetasi peneduh

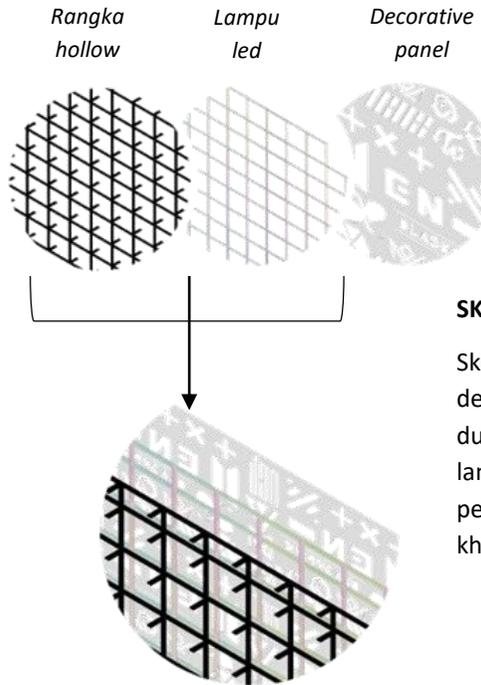
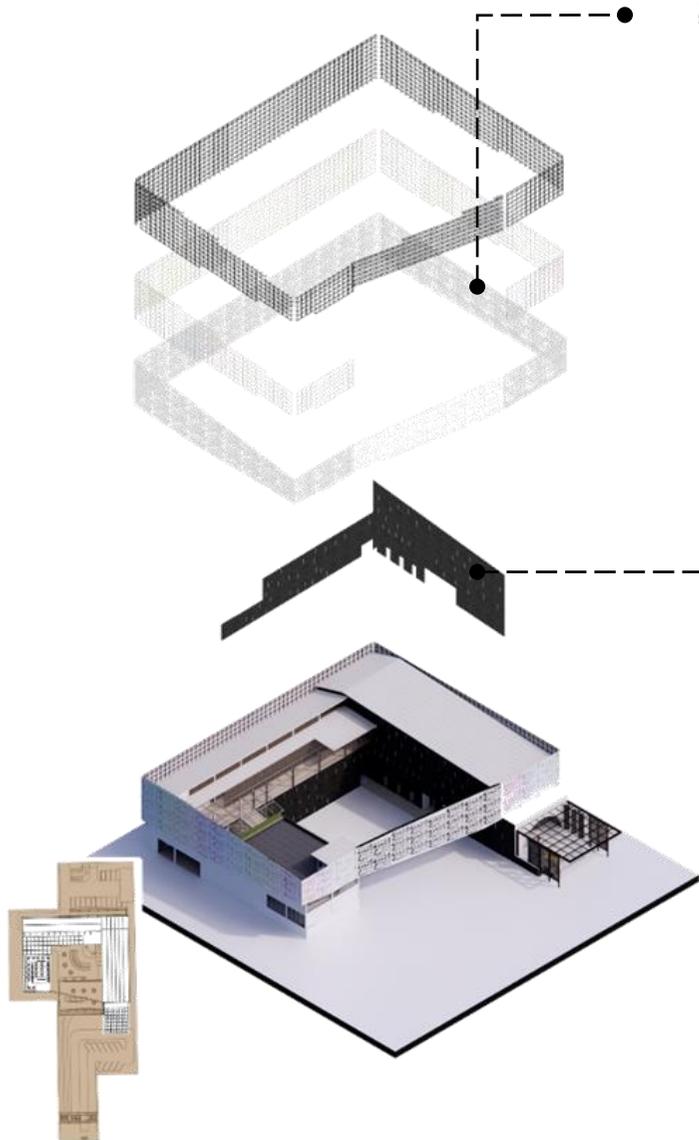
LANDSCAPE

Pot dengan vegetasi peneduh dijadikan sebagai tempat duduk pengunjung untuk istirahat sejenak setelah berkeliling dalam gedung

Tempat duduk



**EKSTERIOR
SKIN FACADE**



SKIN FACADE

Skin façade berupa decorative panel dengan motif logo grup musik dalam dunia hallyu yang dilengkapi dengan lampu led. Hal ini digunakan sebagai penambah nilai estetika sekaligus ciri khas bangunan.



Day view

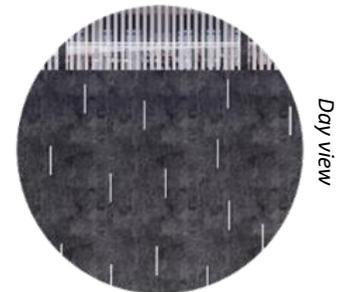
Skin façade



Night view

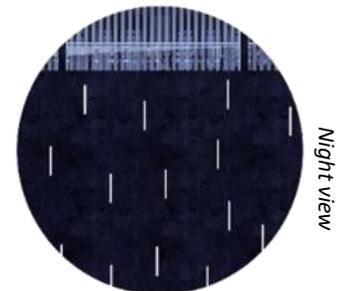
DINDING

Dinding eksterior pada bagian open space, berwarna gelap dengan tambahan lampu led. Dimanfaatkan sebagai cahaya buatan ketika malam hari, sekaligus penambah nilai estetika



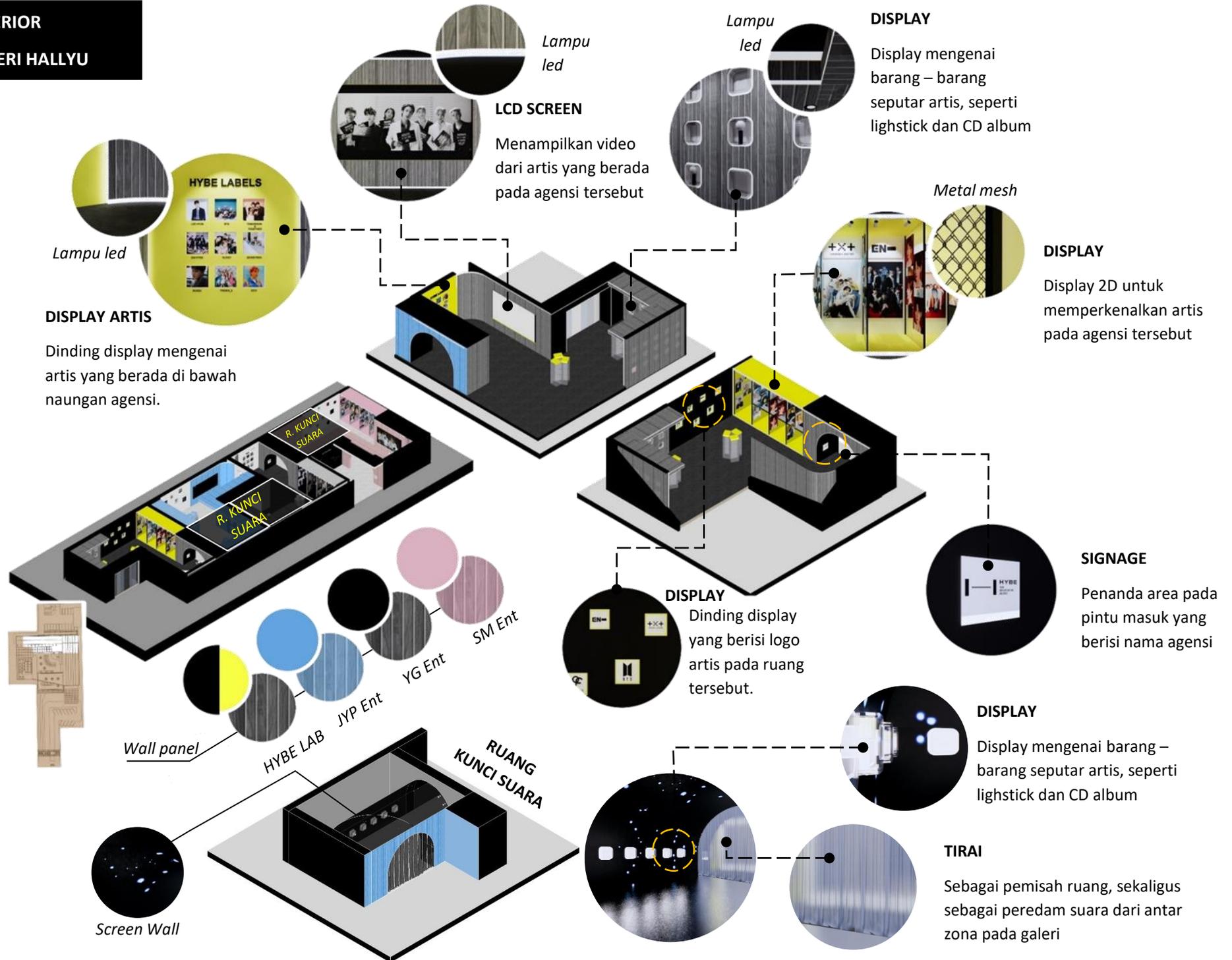
Day view

Dinding eksterior



Night view

**INTERIOR
GALERI HALLYU**



PENUTUP

KESIMPULAN

Fenomena perkembangan Hallyu di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Salah satu fakta yang terlihat adalah maraknya penggemar hallyu di bidang musik yang biasa disebut dengan fandom. Fandom sendiri terbagi berdasarkan grup idol yang diidolakan. Tidak jarang terjadi pertikaian antar fandom (*fanwar*) karena suatu kesalahpahaman. Menanggapi hal tersebut, komunitas penggemar hallyu seringkali mengadakan kegiatan gathering untuk saling mengenal satu sama lain, tidak terkecuali komunitas yang berada di Kota Malang. Namun, tidak ada tempat khusus yang mewadahi kegiatan tersebut.

Maka dari itu, Perancangan Hallyu Entertainment Center dengan pendekatan Arsitektur Perilaku di Kota Malang diharapkan dapat menjadi solusi untuk isu tersebut. Dengan desain yang menerapkan prinsip Arsitektur Perilaku yang berfokus pada pengaturan ruang sosiopetal dapat meningkatkan rasa kebersamaan antar fandom.

SARAN

Dalam proses pengerjaan Perancangan Hallyu Entertainment Center dengan pendekatan Arsitektur Perilaku masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, pola perilaku penggemar hallyu dapat digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan demi tercapainya desain yang dapat memenuhi kebutuhan juga berpengaruh pada pola perilaku penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Appleton, Ian. 2008. *Buildings For The Performing Arts : A Design And Development Guide 2nd ed.* London: Architectural Press.
- [2] David, Adler. 1979. *Metric Handbook Planning and Design Data.* Oxford: Architectural Press.
- [3] De Chiara, Joseph, dan John Callender. 1973. *Time-Saver Standards For Building Types 2nd Edition.* New York: Mc Graw – Hill Book Company.
- [4] Farrar, Lara. 2010. 'Korean Wave' of pop culture sweeps across Asia, (Online), (<http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/12/31/korea.entertainment/index.html>, diakses 3 Maret 2020).
- [5] Ham, Roderick. 1972. *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation.* London: The Architectural Press.
- [6] Islam Itu Indah - Ada Apa Dengan K-Pop. 18 Februari 2019. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fFyvymJ2Fb0>. 24 Maret 2020
- [7] Islam Itu Indah - Mudahnya Kita Menghina. 24 Februari 2020. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2uswutuNHXQ>. Diakses 24 Maret 2020.
- [8] Koreaboo. 2019. *These Ten Nations Are The Biggest K-Pop Stans Of 2019, Based On YouTube Views*, (Online), (<https://www.koreaboo.com/lists/ten-nations-biggest-idol-stans-2019-kpop-radar-youtube-views/>, diakses 3 Maret 2020).
- [9] Korean Culture and Information Service. 2011. *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon.* Sejong: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- [10] Nanghiloo, Fatemeh dan Mohammad Sadegh F. 2006. *The Effect of Environmental Factors on Sociopetality of Urban Spaces*, (Online), Vol. 5, No. 4, (<http://european-science.com/eojnss/article/view/4761>, diakses 17 April 2020).
- [11] Neufert, Ernest. Tanpa tahun. *Data arsitek edisi 33 jiid 2*, terj. Sunarto Tjahadi dan Ferryanto Chaidir. 2002. Jakarta: Erlangga.
- [12] Nusyirwan, Halimah. 2018. *Perkembangan Korean Wave di Indonesia*, (Online), (<http://kinibisa.com/news/read/perkembangan-korean-wave-di-indonesia>, diakses 3 Maret 2020).
- [13] Pickard, Quentin. 2002. *The Architects' Handbook.* Oxford: Blackwell Publishing Company.
- [14] Purnamasari, Deti M. 2019. *Resolusi Kpopers 2019: No Fan War-Fan War Club*, (Online), (<https://www.jawapos.com/entertainment/01/01/2019/resolusi-kpopers-2019-no-fan-war-fan-war-club/>, diakses 3 Maret 2020).
- [15] Shihab, M. Quraish. 2009. *Tafsir al-Misbah : Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an Volume 13.* Jakarta: Lentera Hati.
- [16] Dehkordi, Shahram T. dan Milad Heidari S. 2017. *From sociopetal to sociofugal: a reverse procedure of Tehran urban spaces*, (Online), Vol.3, No.7, (<https://www.urbandesignmentalhealth.com/journal-3---sociopetal-spaces-in-iran.html>, diakses 17 April 2020)
- [17] Simanjong, Septriana A. 2018. *Mengenal Komunitas Penggemar Kpop, Hobi yang Bisa Hasilkan Uang*, (Online), (<https://medan.tribunnews.com/2018/07/01/mengenal-komunitas-penggemar-kpop-hobi-yang-bisa-hasilkan-uang?page=all>, diakses 3 Maret 2020)
- [18] SM Entertainment. 2014. *SMTOWN Theme Park In The City*, (Online), (<https://www.smtownland.com/index.php>, diakses pada 25 Maret 2020)
- [19] Tennistensai. 2018. *SMTOWN Coexartium – Guide and how to get there*, (Online), (<https://hellovacation.wordpress.com/2018/11/22/smtown-coexartium-guide-and-how-to-get-there/>, diakses pada 6 April 2020).
- [20] Tennistensai. 2019. *SMTOWN Museum @SM COEX Artium- Guide and how to get there.* (Online), (<https://hellovacation.wordpress.com/2019/09/24/smtown-museum-coex-artium/>, diakses pada 6 April 2020)
- [21] Tinaliga, Brittany. 2018. *At War for OPPIA and Identity: Competitive Performativity among Korean-Pop Fandoms.* Tesis tidak diterbitkan. San Fransisco: The University of San Francisco Fakultas Seni dan Sains.
- [22] Yong Jin, Dal. 2011. "Hallyu 2.0: The New Korean Wave in the Creative Industry". *International Institute Journal.* 2 (1): 3-7.

LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertandatangan di bawah ini:

1. Dr. Yulia Eka Putrie, MT (Ketua Penguji)
NIP. 19810705 200501 2 002
2. Ernaning Setiyowati, MT (Sekretaris Penguji)
NIP. 19810519 200501 2 005
3. Sukmayati Rahmah, MT (Anggota Penguji)
NIP. 19780128 200912 2 002
4. Suci Senjana, M.A (Anggota Penguji)
NIP. 19900407 201903 2 012

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Laily Septa Qhumairoh

Nim Mahasiswa : 17660054

Judul Tugas Akhir : Perancangan Hallyu Entertainment Center Berbasis Arsitektur
Perilaku

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi siding tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2022. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
SITE PLAN

SKALA:
0 10 20

NO. GAMBAR:
01

LEGENDA

- A. GATE ENTRANCE UTAMA
- B. AREA PARKIR
 - B1. PARKIR R2
 - B2. PARKIR R4
- C. DROP OFF
- D. GEDUNG HALLYU ENT. CENTER
- E. AREA OUTDOOR
 - E1. PERFORMANCE AREA
 - E2. STAN
 - E3. SPOT FOTO
 - E4. SECONDARY ENTRANCE
- F. ENTRANCE BELAKANG (STAFF DAN PENAMPIL)
- G. LOADING DECK





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
LAYOUT PLAN

SKALA:
0 10 20

NO. GAMBAR:
02

LEGENDA

- A1. ENTRANCE UTAMA
- A2. ENTRANCE BELAKANG (STAFF & PENAMPIL)
- B. BACKSTAGE
- C. GALERI HALLYU
- D. KANTOR
- E. RUANG PENYIMPINAN
- F. STORE
- G. TANGGA
- H. LIFT BARANG
- I. PANGGUNG OUTDOOR
- J. AREA PENONTON
- K. EXIT





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
TAMPAK DEPAN KAWASAN

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
3





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

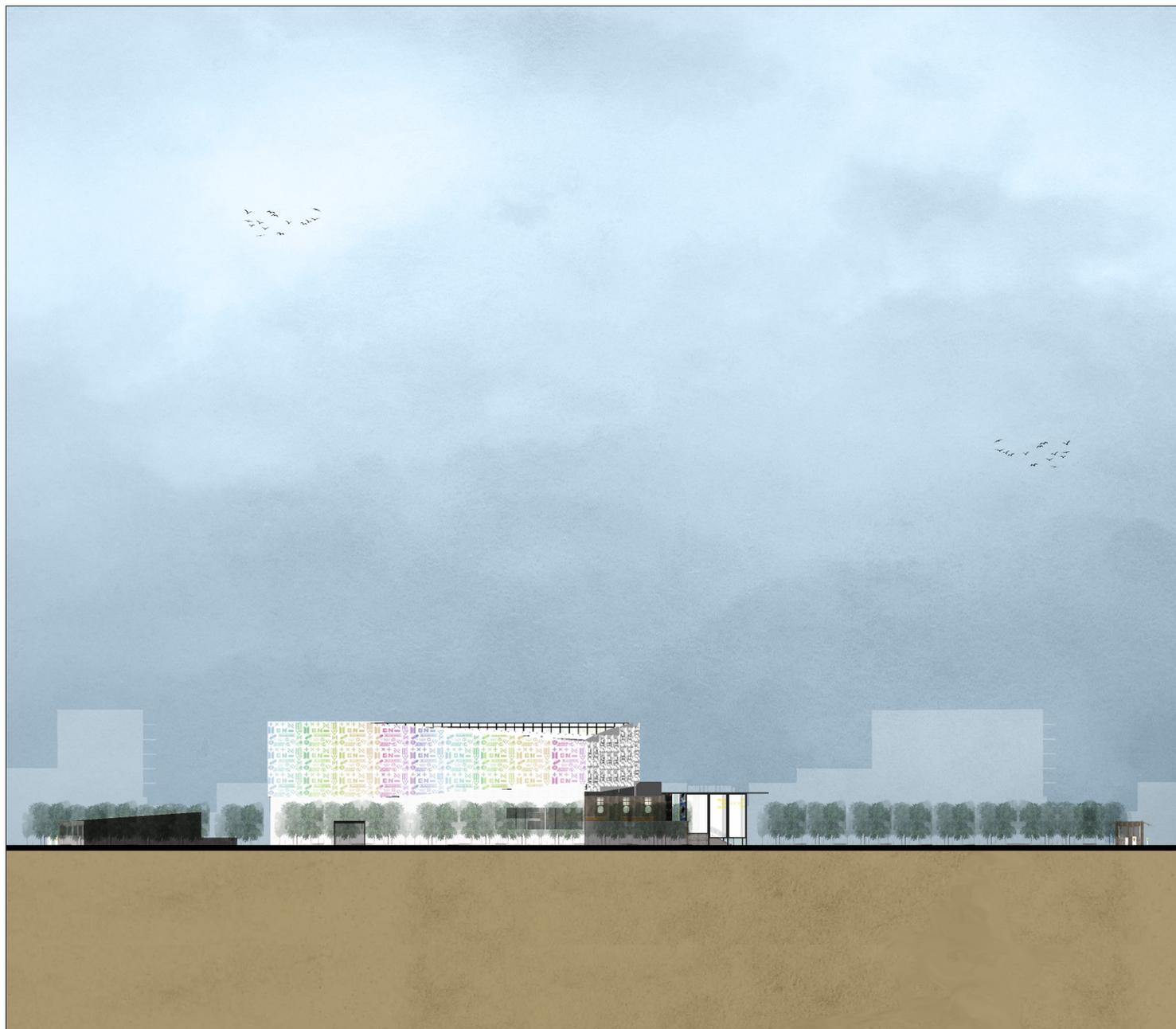
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
TAMPAK SAMPIING KAWASAN

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
4





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

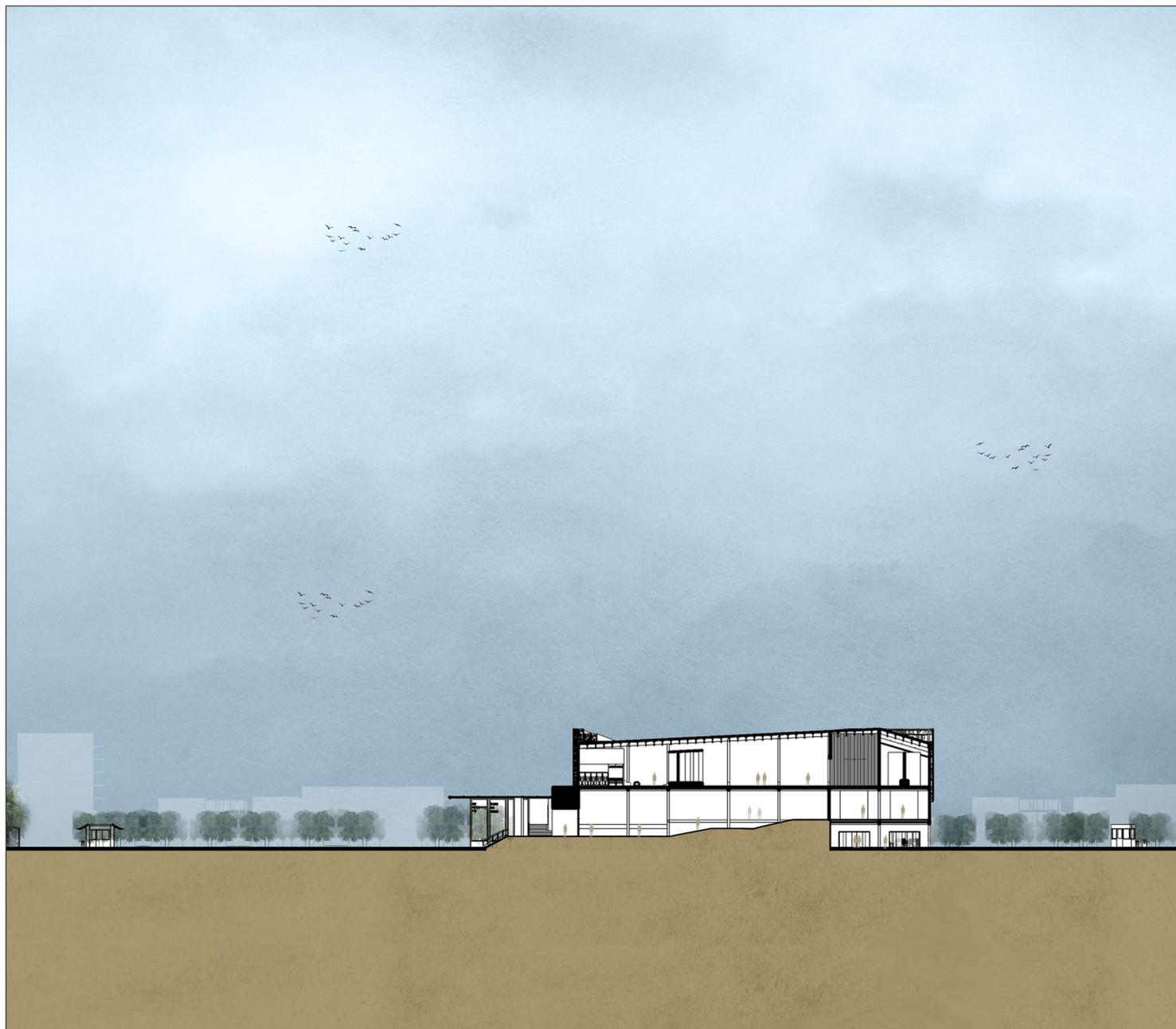
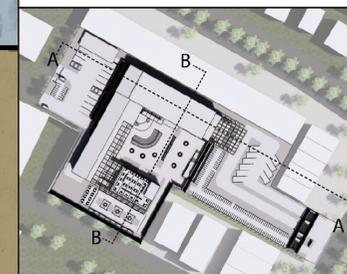
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN KAWASAN A-A

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
5





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

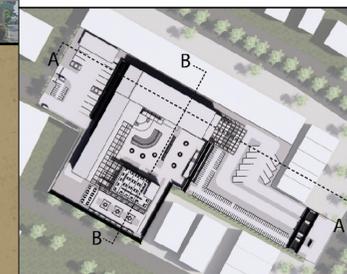
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN KAWASAN B-B

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
6





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:

KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:

LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:

ERNANING SETIYOWATI, M.T

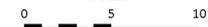
DOSEN PEMBIMBING 2:

SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:

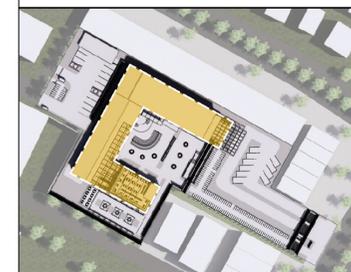
DENAH LG

SKALA:



NO. GAMBAR:

7





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

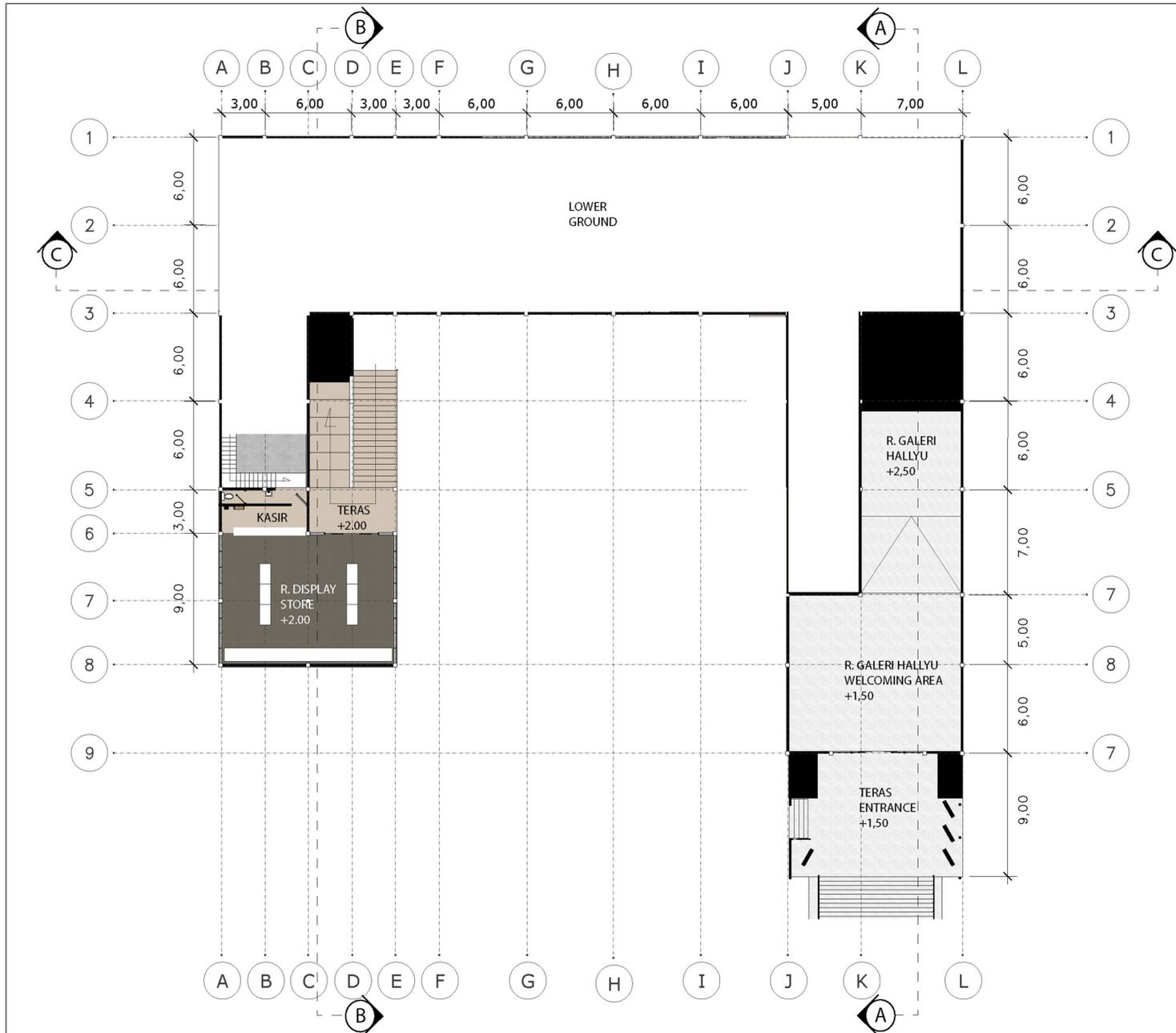
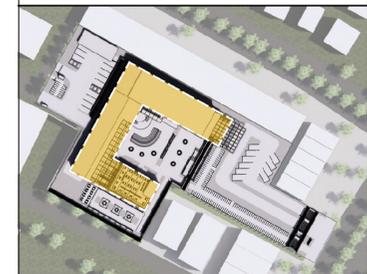
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L1

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
8





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

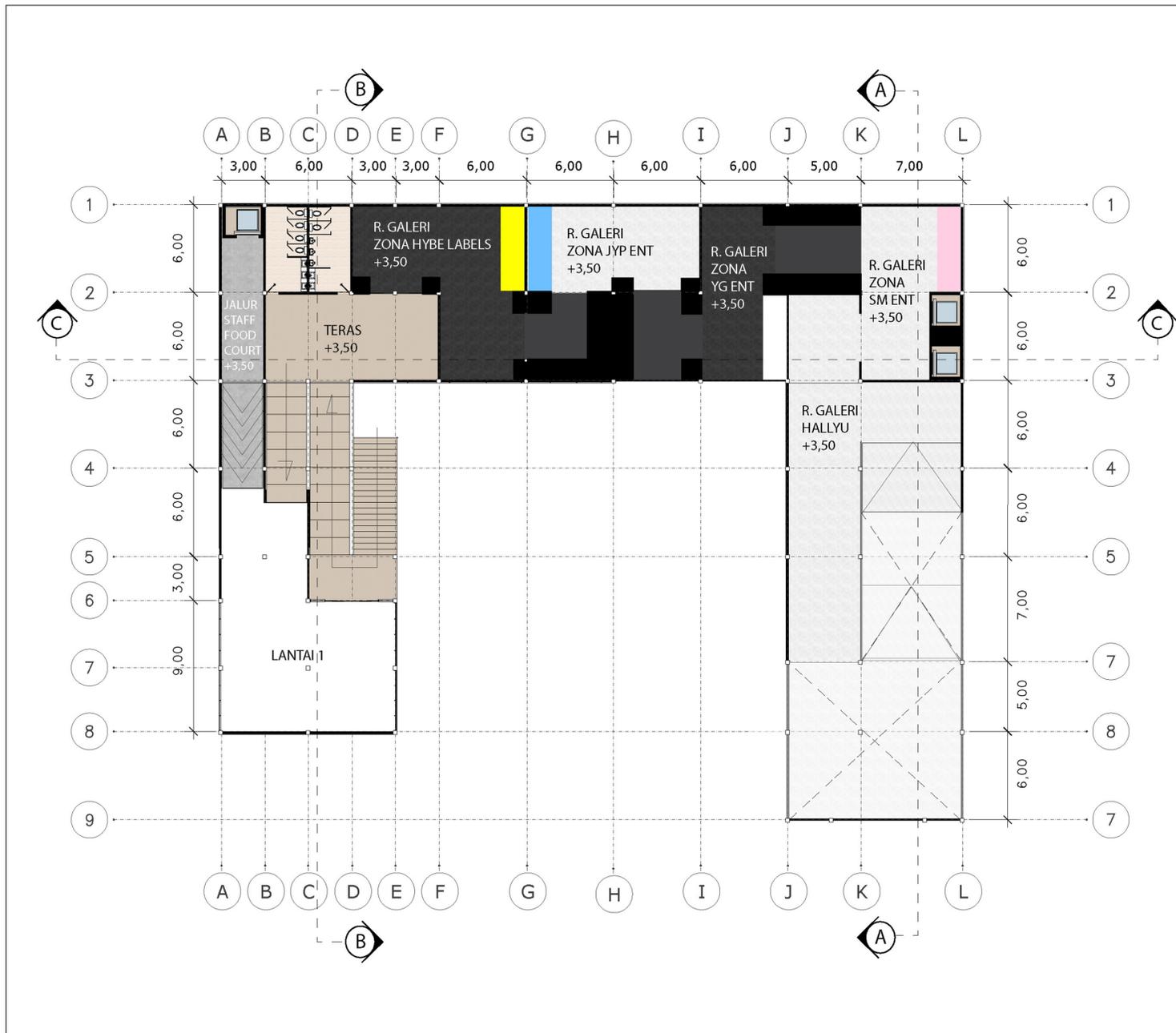
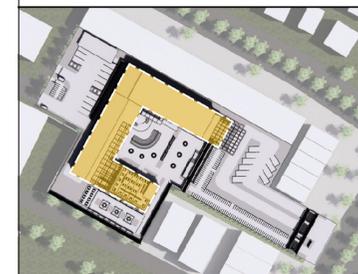
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L2

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
9





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

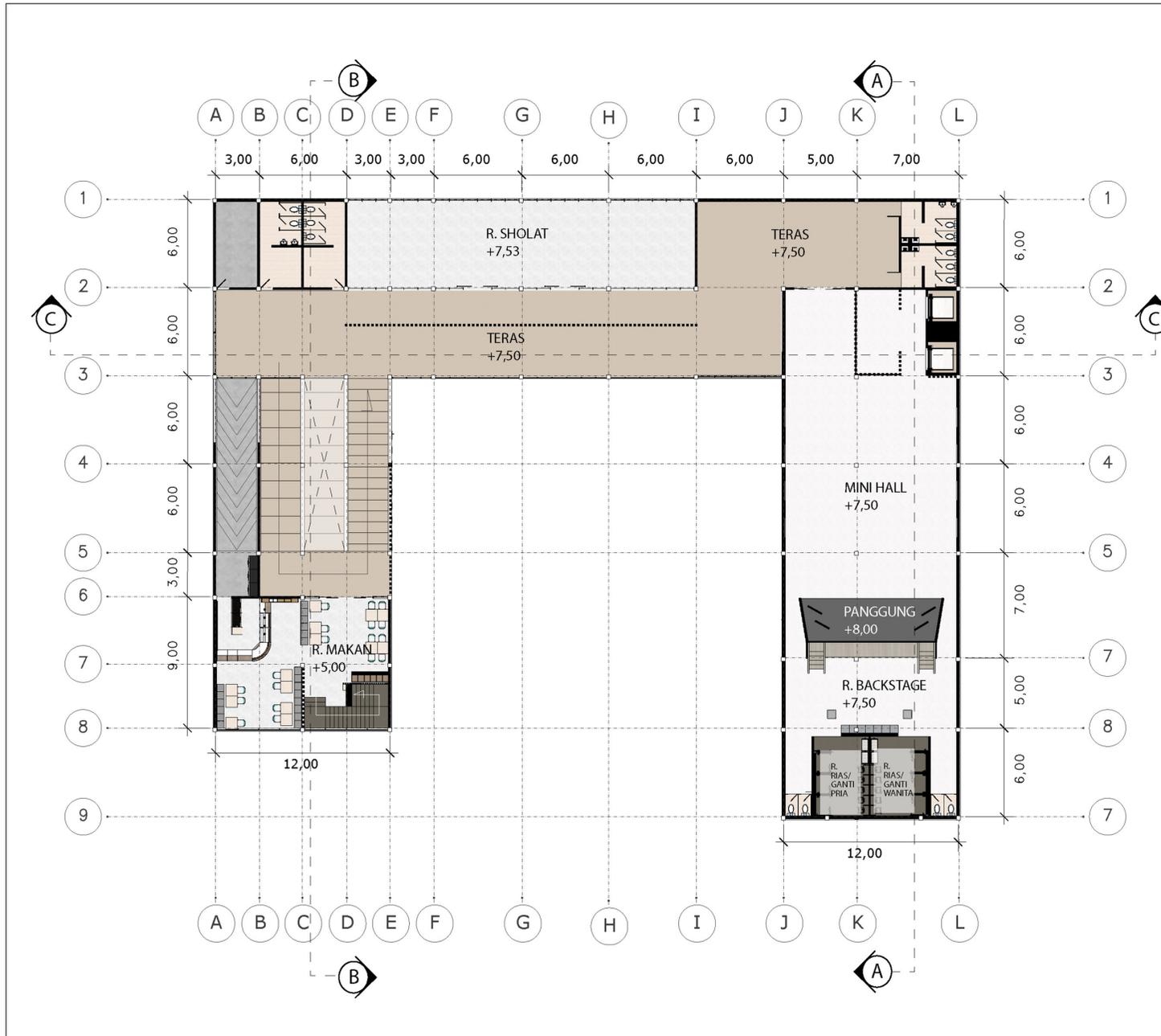
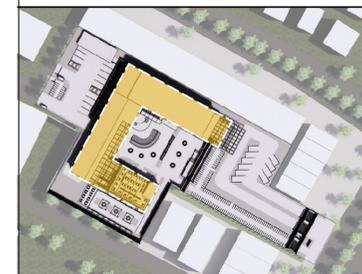
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L3

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
10





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

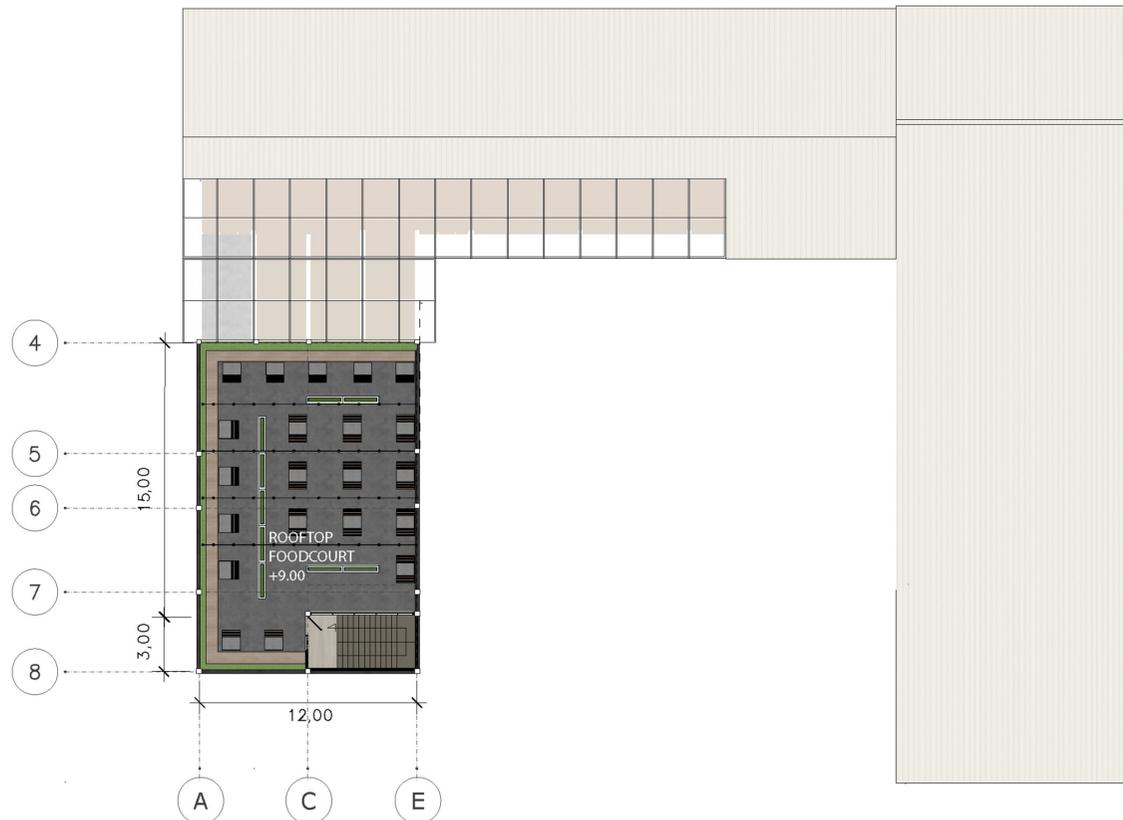
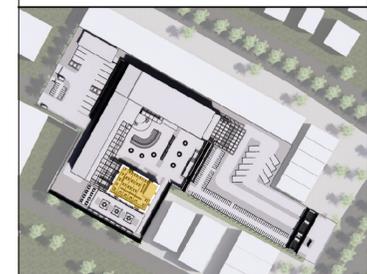
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH ROOFTOP

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
11





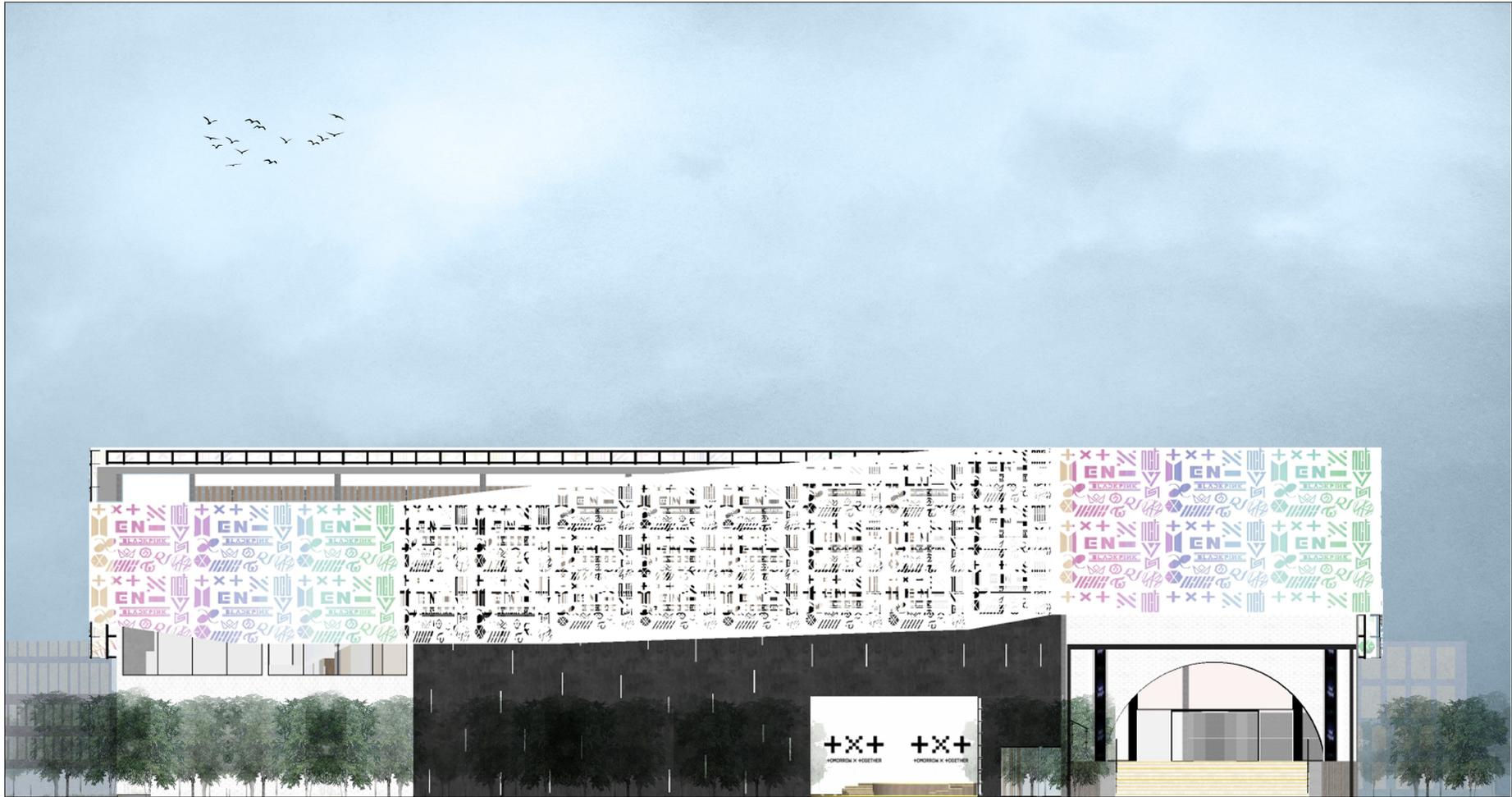
	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN:</p> <p>PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA:</p> <p><u>LAILY SEPTA QHUMAIROH</u> 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1:</p> <p>ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2:</p> <p>SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR:</p> <p>POTONGAN BANGUNAN A-A</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN:</p> <p>KOTA MALANG</p>				<p>SKALA:</p> <p>0 2.5 5</p>
		<p>NO. GAMBAR:</p> <p>12</p>				



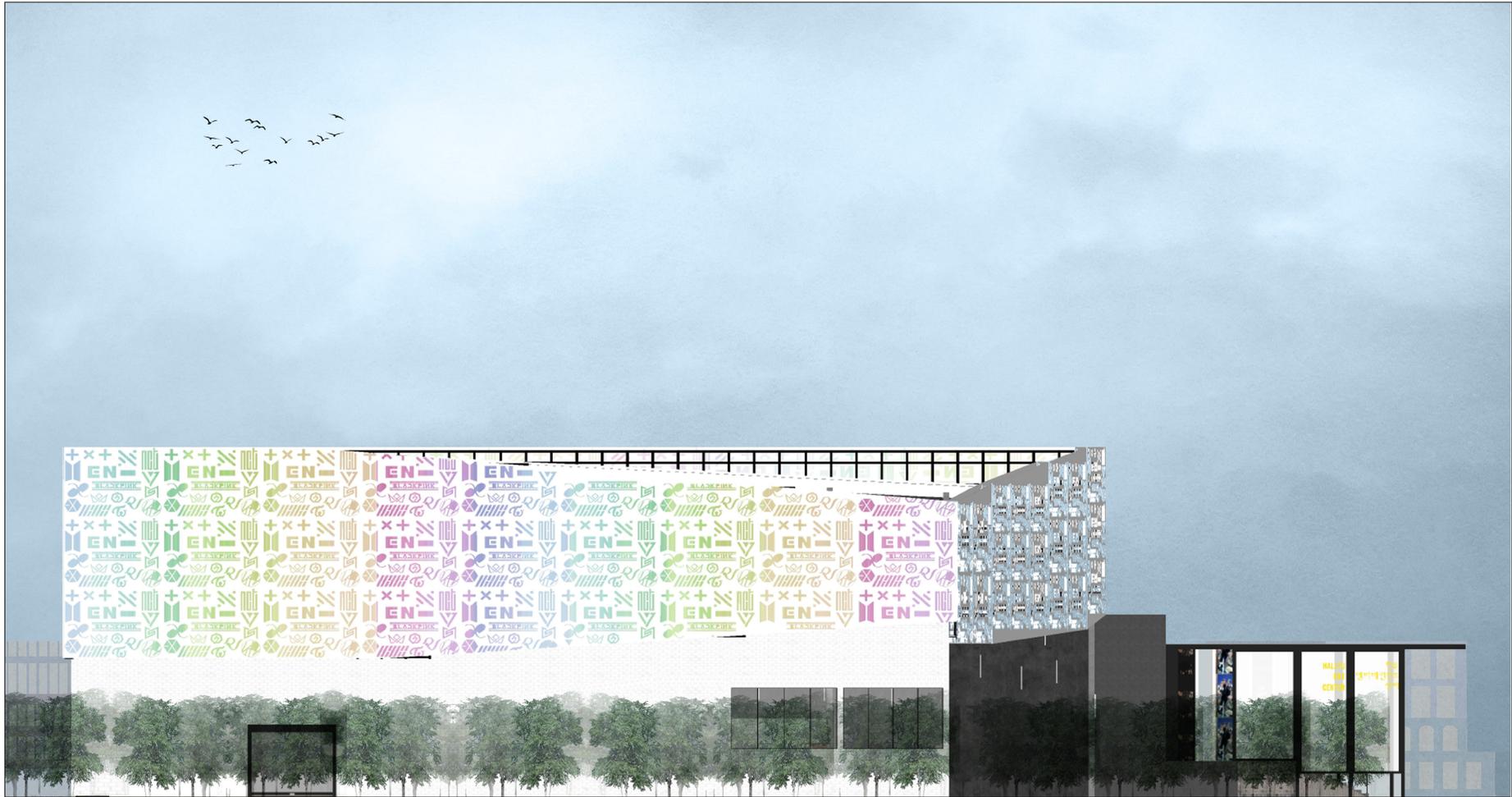
	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: LAILY SEPTA QHUMAIROH 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: POTONGAN BANGUNAN B-B</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>	<p>SKALA: 0 2.5 5</p>	<p>NO. GAMBAR: 13</p>		



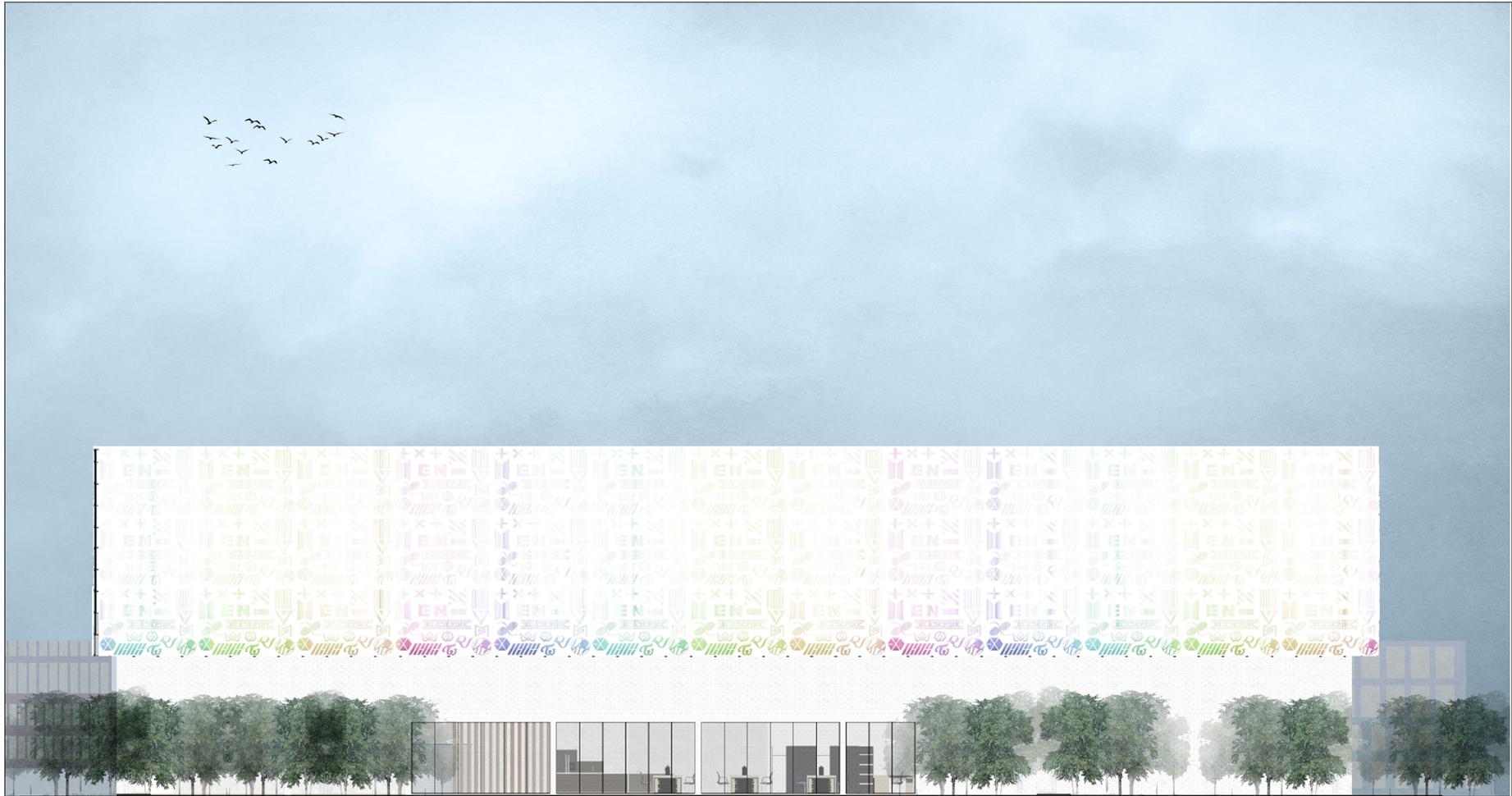
	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: <u>LAILY SEPTA QHUMAIROH</u> 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: POTONGAN BANGUNAN C-C</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>	<p>SKALA: 0 2.5 5</p>	<p>NO. GAMBAR: 14</p>		



 <p>ARSITEKTUR UIN MALANG</p>	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: LAILY SEPTA QHUMAIROH 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: TAMPAK DEPAN</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>				<p>SKALA: 0 2,5 5</p>
		<p>NO. GAMBAR: 15</p>				



	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: LAILY SEPTA QHUMAIROH 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: TAMPAK SAMPIING</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>				<p>SKALA: 0 2.5 5</p>
		<p>NO. GAMBAR: 16</p>				



 <p>ARSITEKTUR UIN MALANG</p>	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: <u>LAILY SEPTA QHUMAIROH</u> 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: TAMPAK BELAKANG</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>				<p>SKALA: 0 2.5 5</p>
		<p>NO. GAMBAR: 17</p>				



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

JUDUL PERANCANGAN:
 PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
 BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
 KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
 17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
 SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:

AERIAL

SKALA:

NO. GAMBAR:

18





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:

KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:

LAILY SEPTA QHUMAIRQH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:

ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:

GATE ENTRANCE

SKALA:

NO. GAMBAR:

19





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

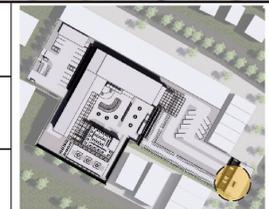
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF SIGNAGE

SKALA:

NO. GAMBAR:
20





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

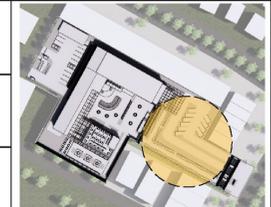
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF AREA PARKIR

SKALA:

NO. GAMBAR:
21





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

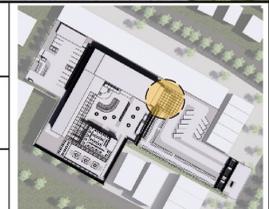
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
22





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

23





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

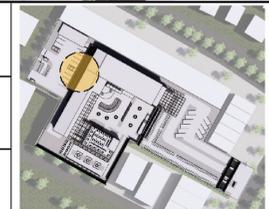
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

24





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
25





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

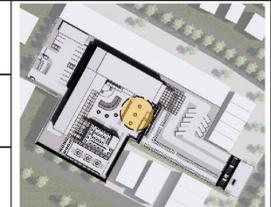
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
26





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
27





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
28





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF OUTDOOR

SKALA:

NO. GAMBAR:
29





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

JUDUL PERANCANGAN:
 PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
 BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
 KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
 17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ERNANING SETIYOWATI, M.IT

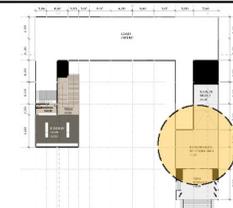
DOSEN PEMBIMBING 2:
 SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
 PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:

30





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

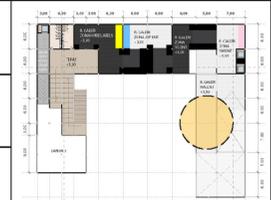
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

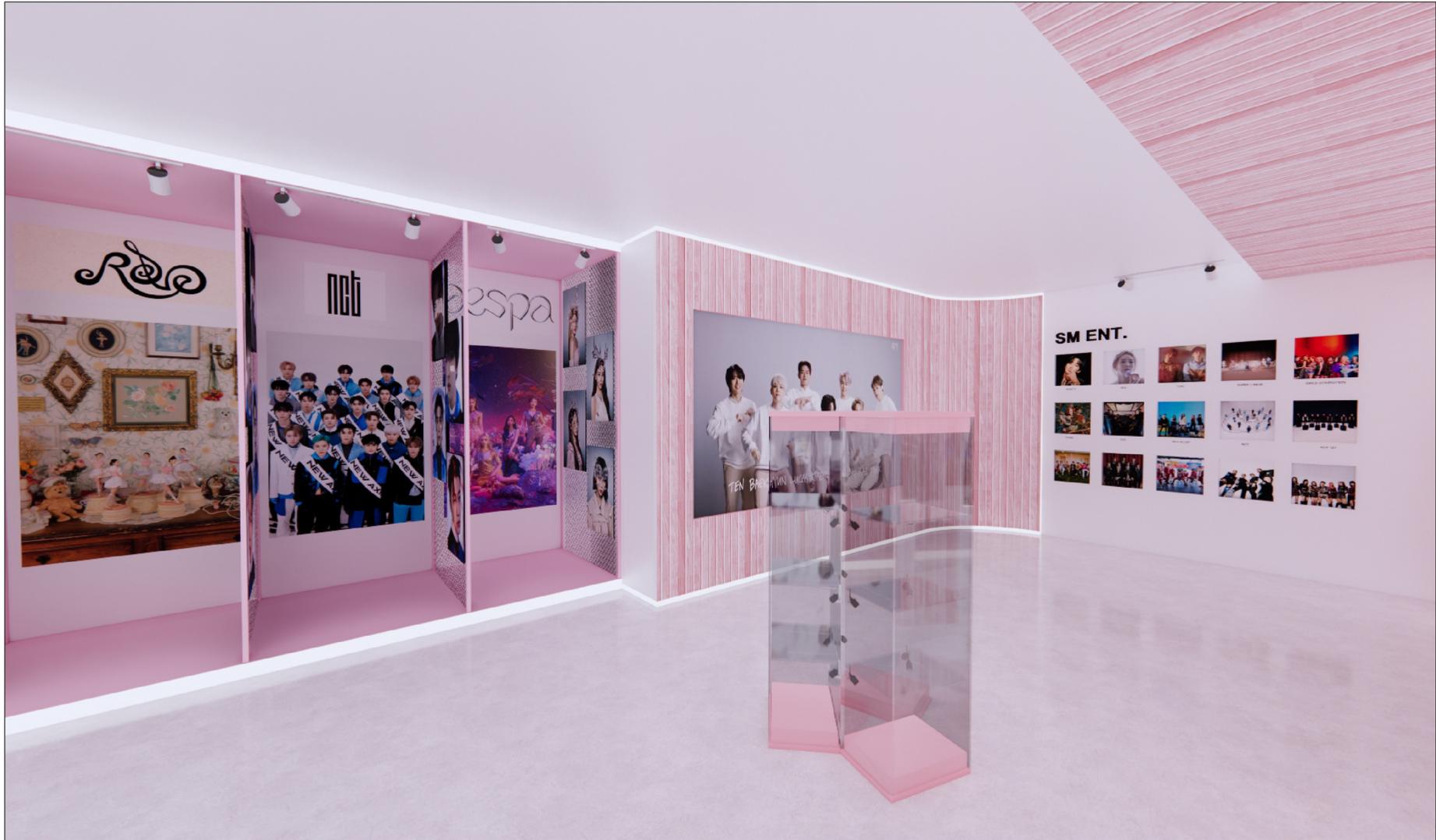
JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:

31





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

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:

KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:

LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:

ERNANING SETIYOWATI, M.IT

DOSEN PEMBIMBING 2:

SUCI SENJANA, M.A

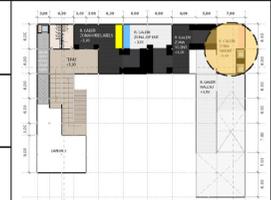
JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:

32





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

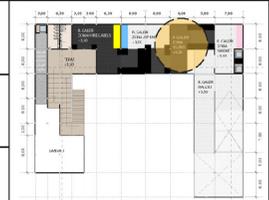
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:
33





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

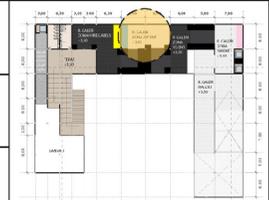
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:
34





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

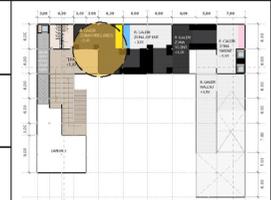
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

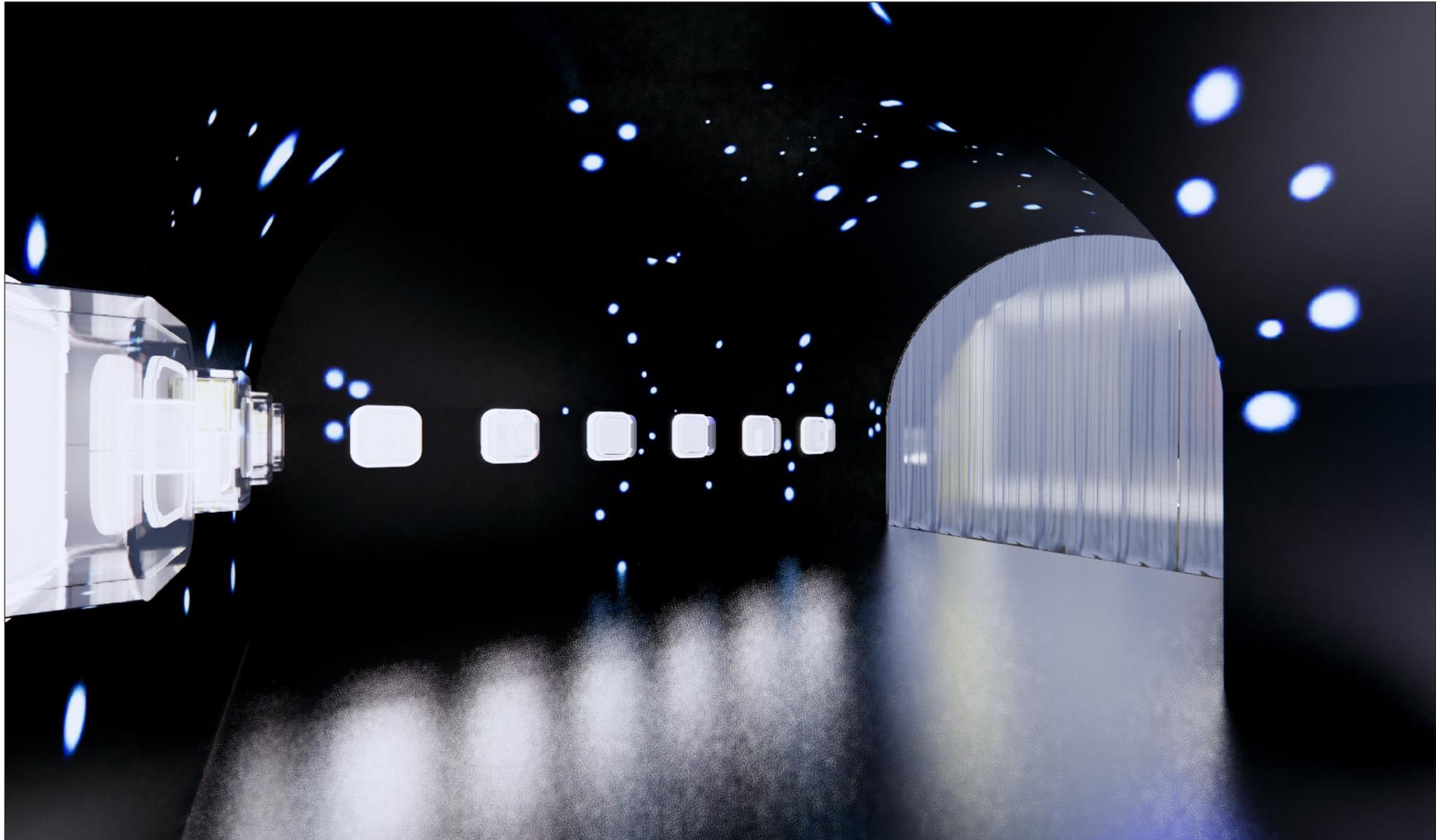
JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:

35





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

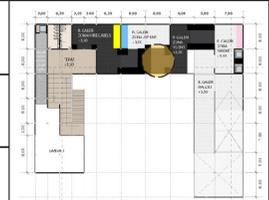
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF GALERI HALLYU

SKALA:

NO. GAMBAR:
36





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

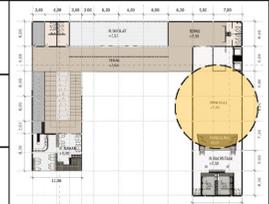
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF HALL

SKALA:

NO. GAMBAR:

37





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF HALL

SKALA:

NO. GAMBAR:
38





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF FOODCOURT

SKALA:

NO. GAMBAR:

39





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF FOODCOURT

SKALA:

NO. GAMBAR:

40





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

JUDUL PERANCANGAN:
 PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
 BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
 KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
 17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ERNANING SETIYOWATI, M.T

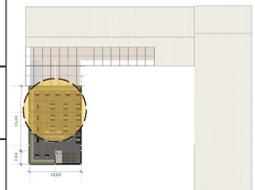
DOSEN PEMBIMBING 2:
 SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
 PERSPEKTIF FOODCOURT

SKALA:

NO. GAMBAR:

41





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

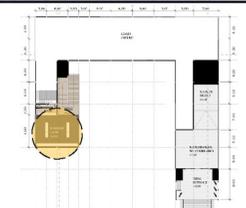
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF STORE

SKALA:

NO. GAMBAR:

42





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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.IT

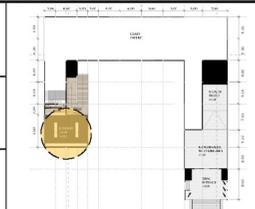
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF STORE

SKALA:

NO. GAMBAR:

43





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

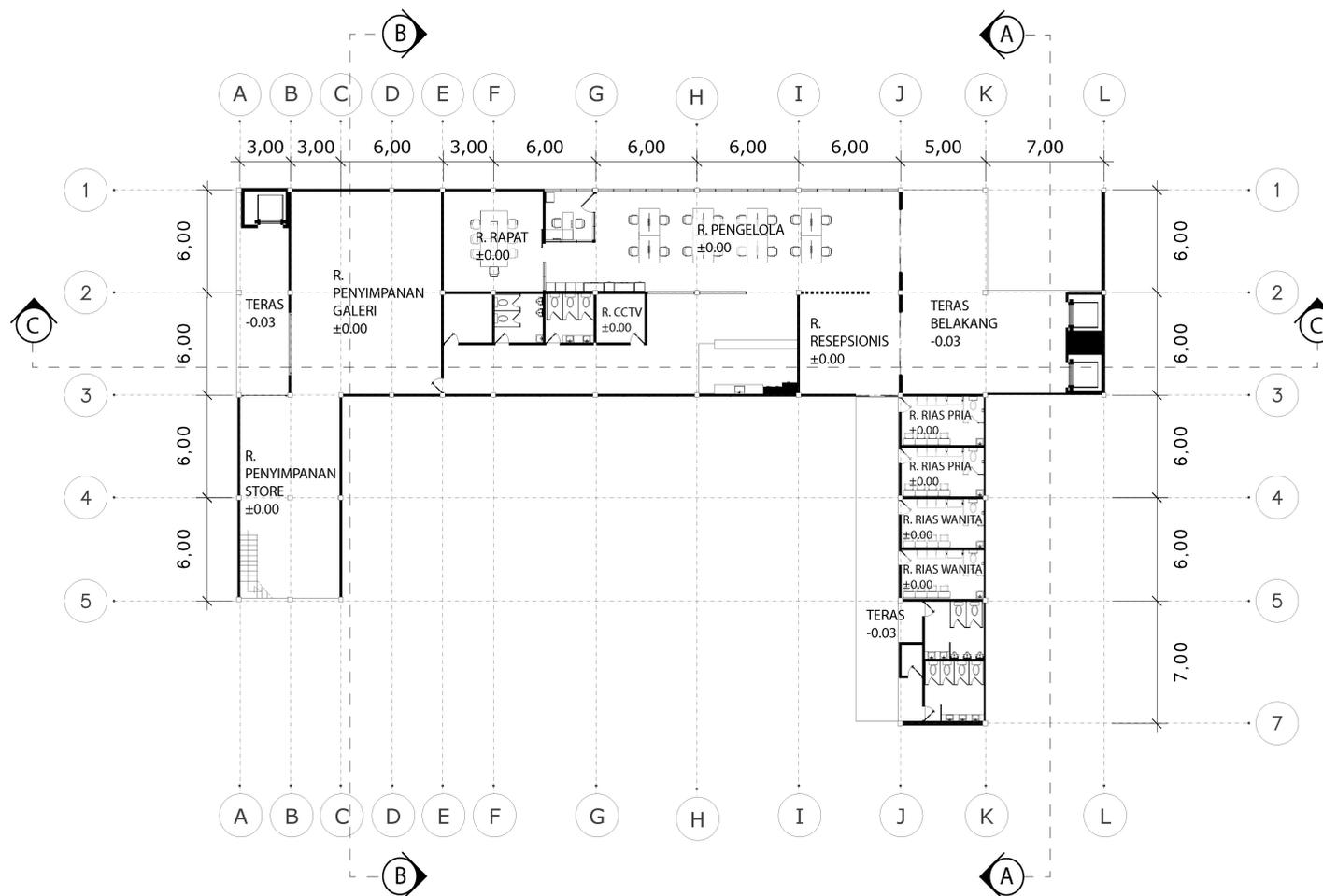
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH LG

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
01





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

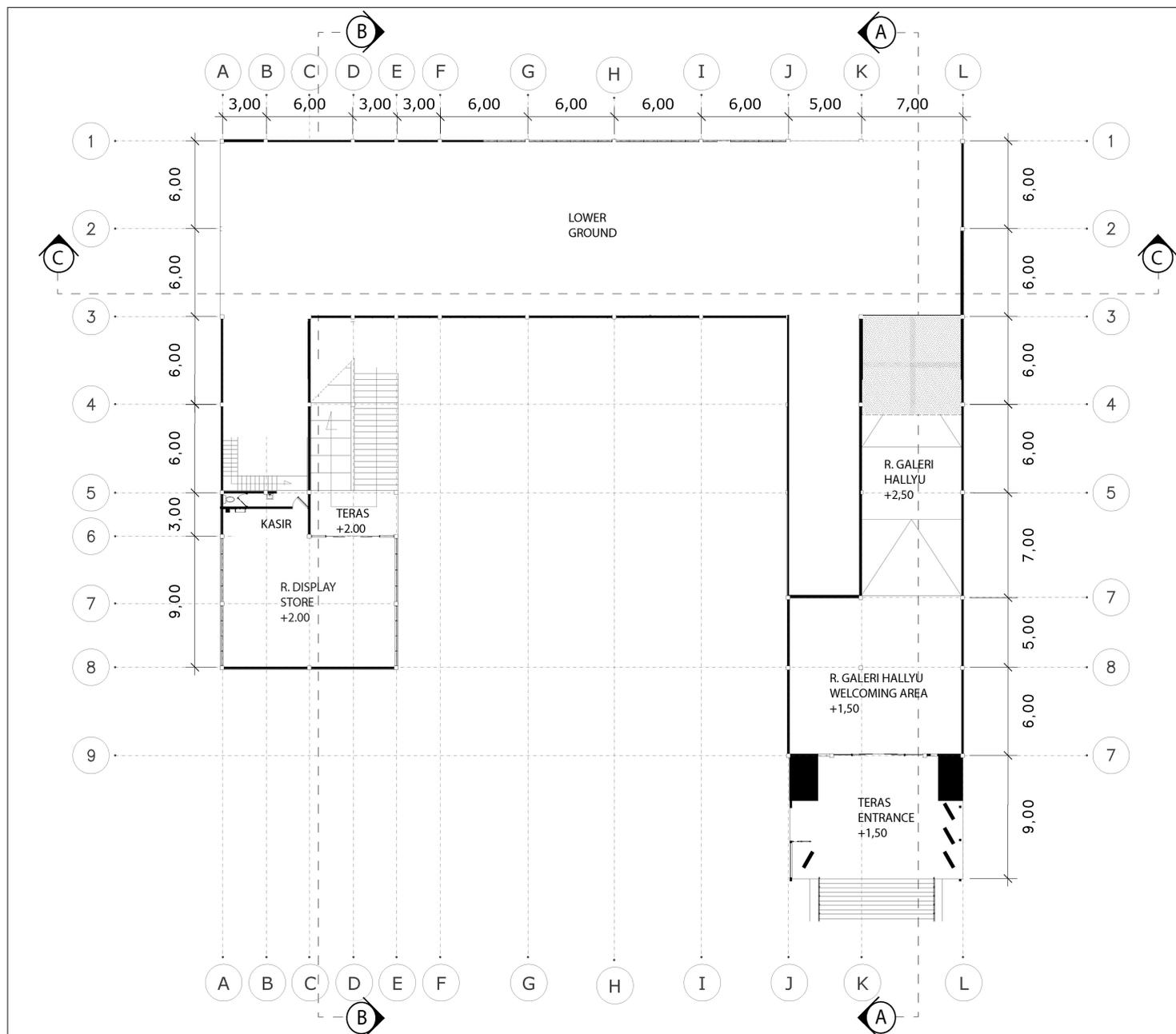
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L1

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
02





ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

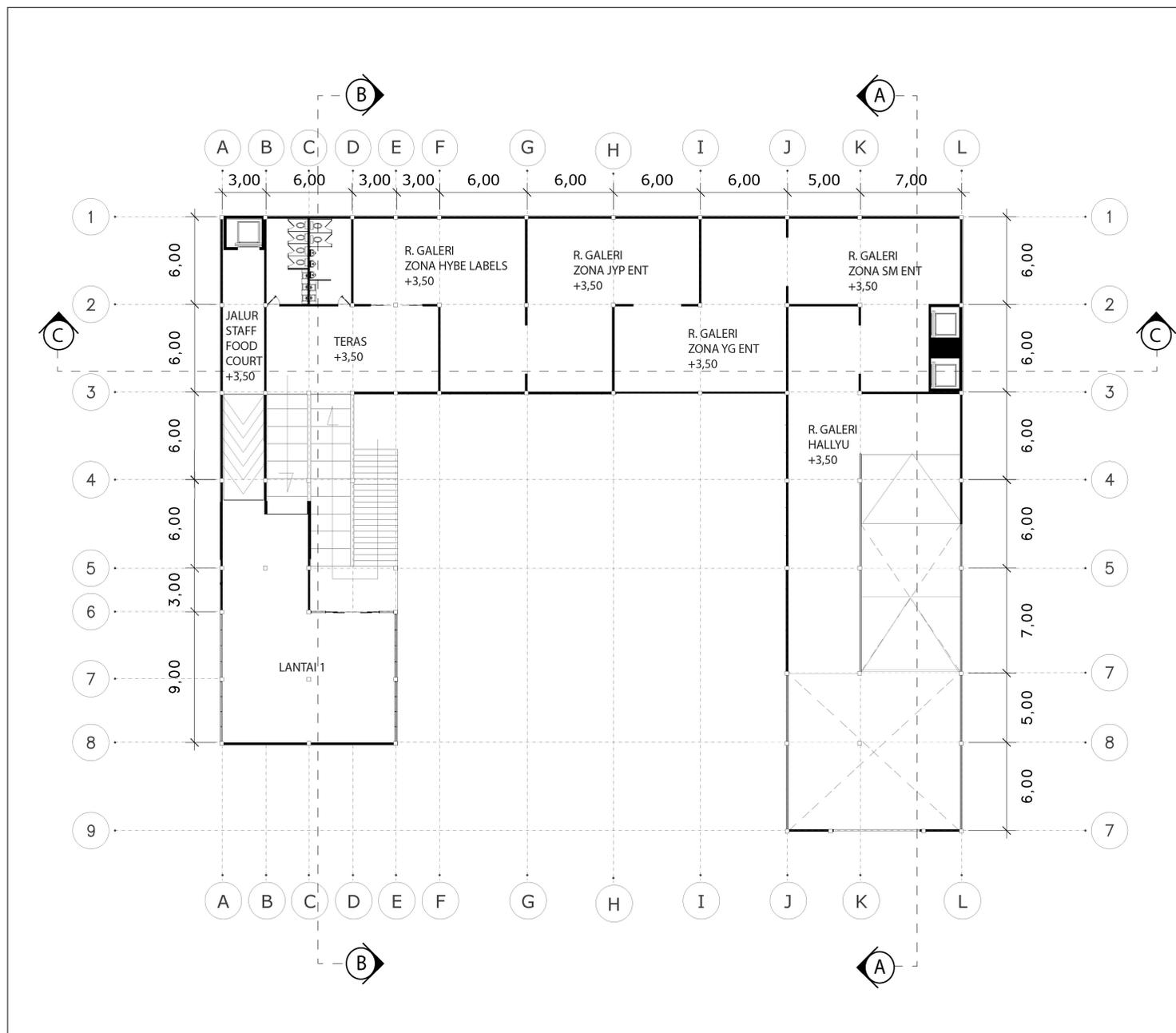
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L2

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
03





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

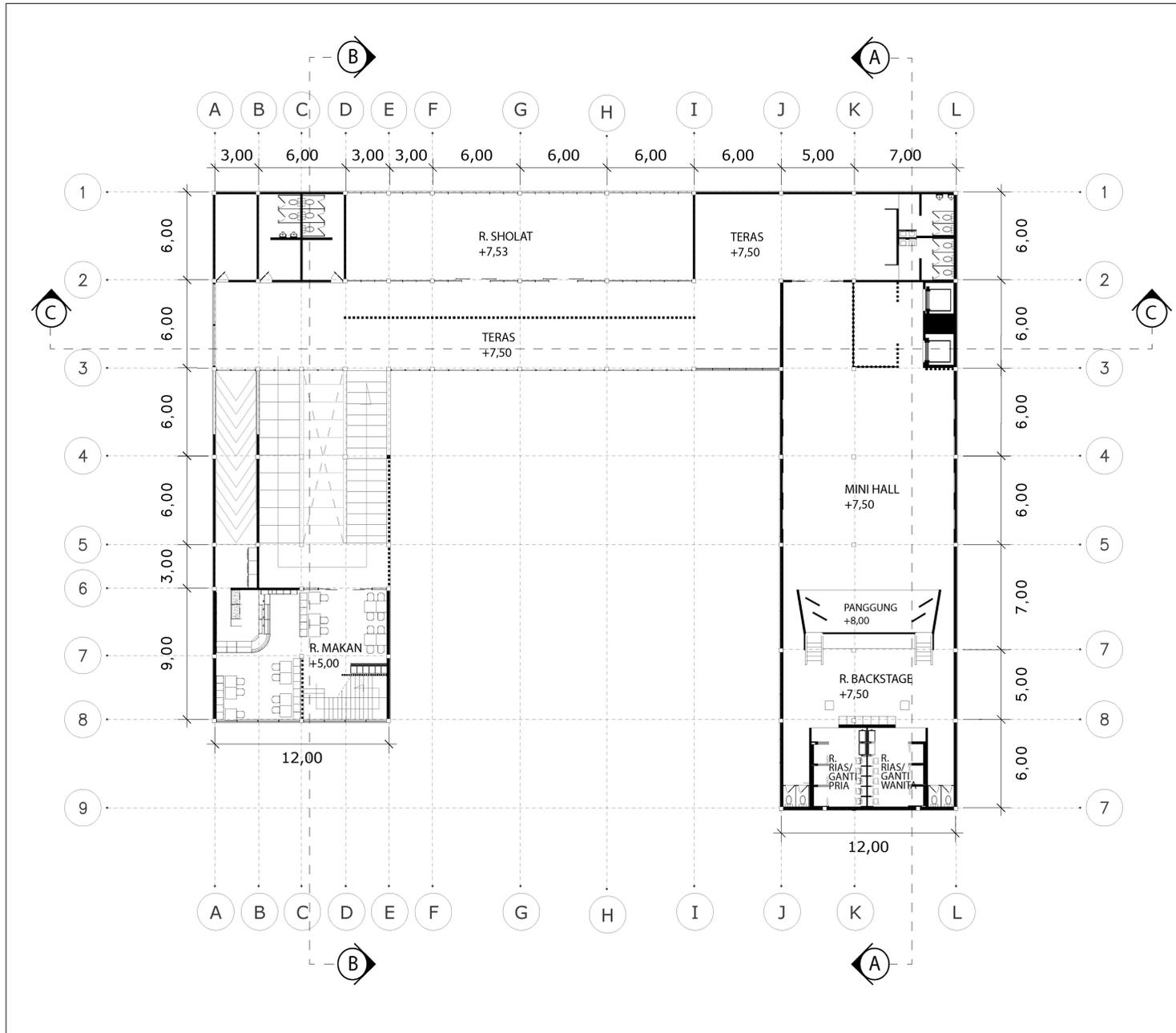
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

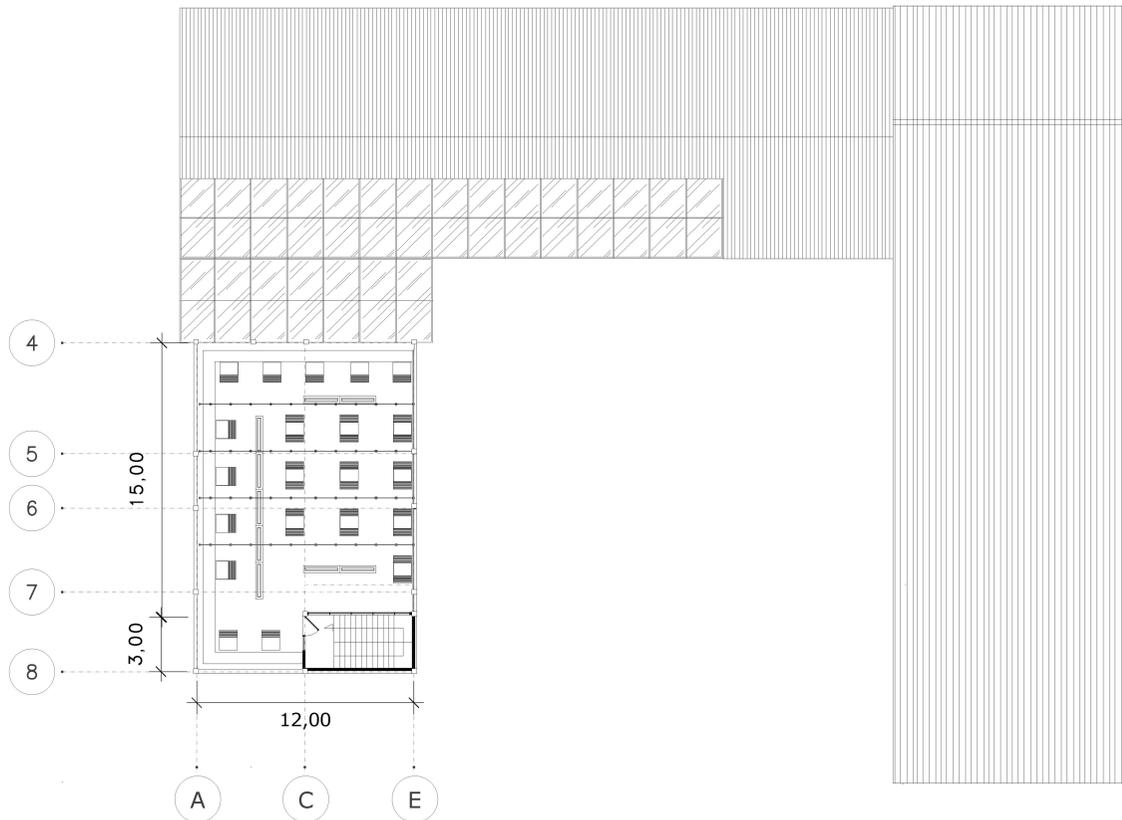
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
DENAH L3

SKALA:
0 5 10

NO. GAMBAR:
04





ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

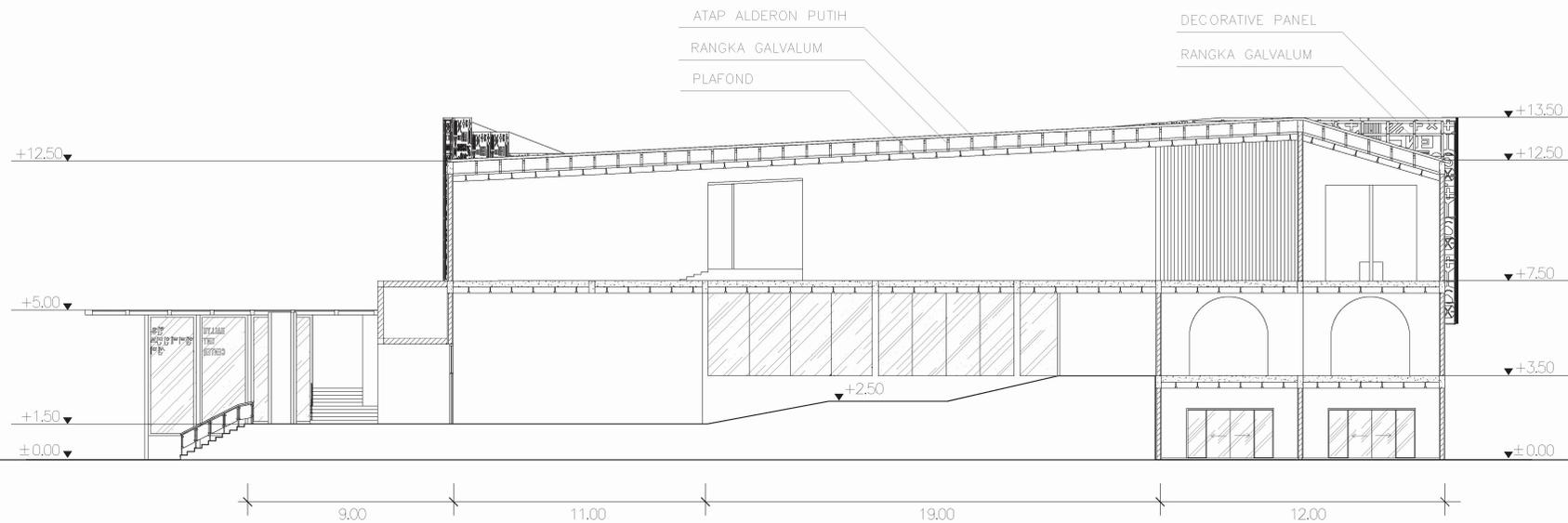
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

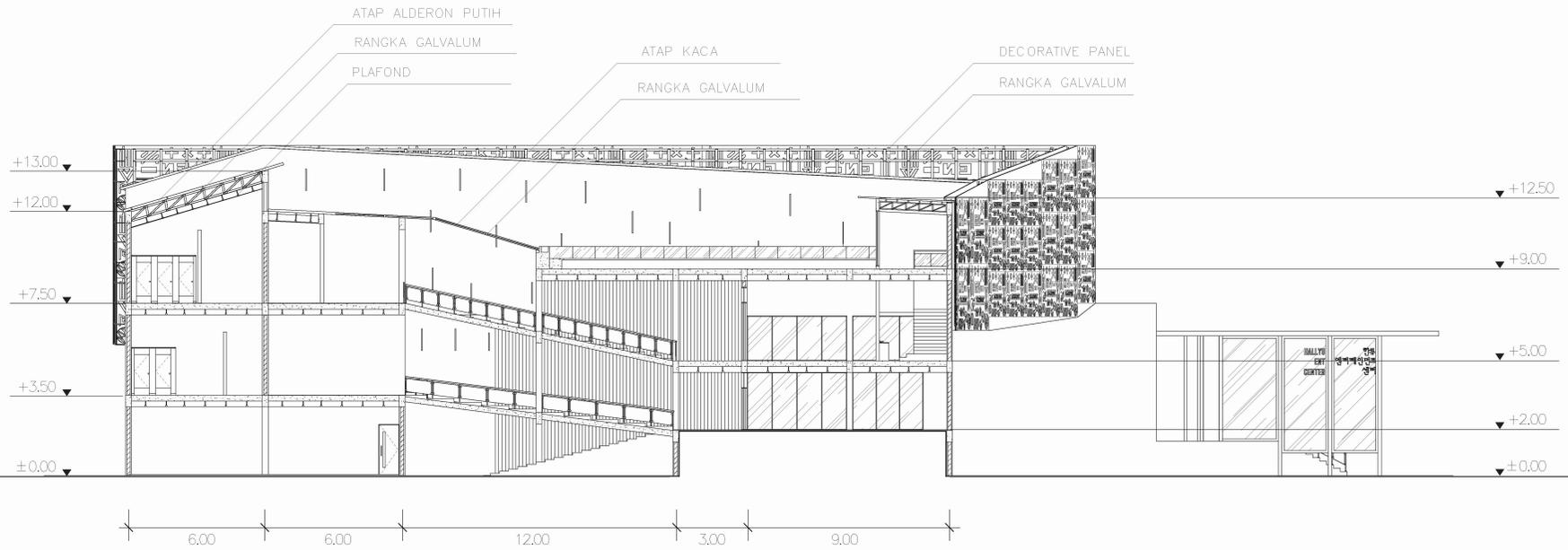
JUDUL GAMBAR:
DENAH ROOFTOP



NO. GAMBAR:
05



	<p>PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	<p>JUDUL PERANCANGAN: PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU</p>	<p>NAMA MAHASISWA: LAILY SEPTA QHUMAIROH 17660054</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 1: ERNANING SETIYOWATI, M.T</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING 2: SUCI SENJANA, M.A</p>	<p>JUDUL GAMBAR: POTONGAN BANGUNAN A-A</p>
		<p>LOKASI PERANCANGAN: KOTA MALANG</p>			<p>SKALA: 0 2,5 5</p>	
				<p>NO. GAMBAR: 06</p>		



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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

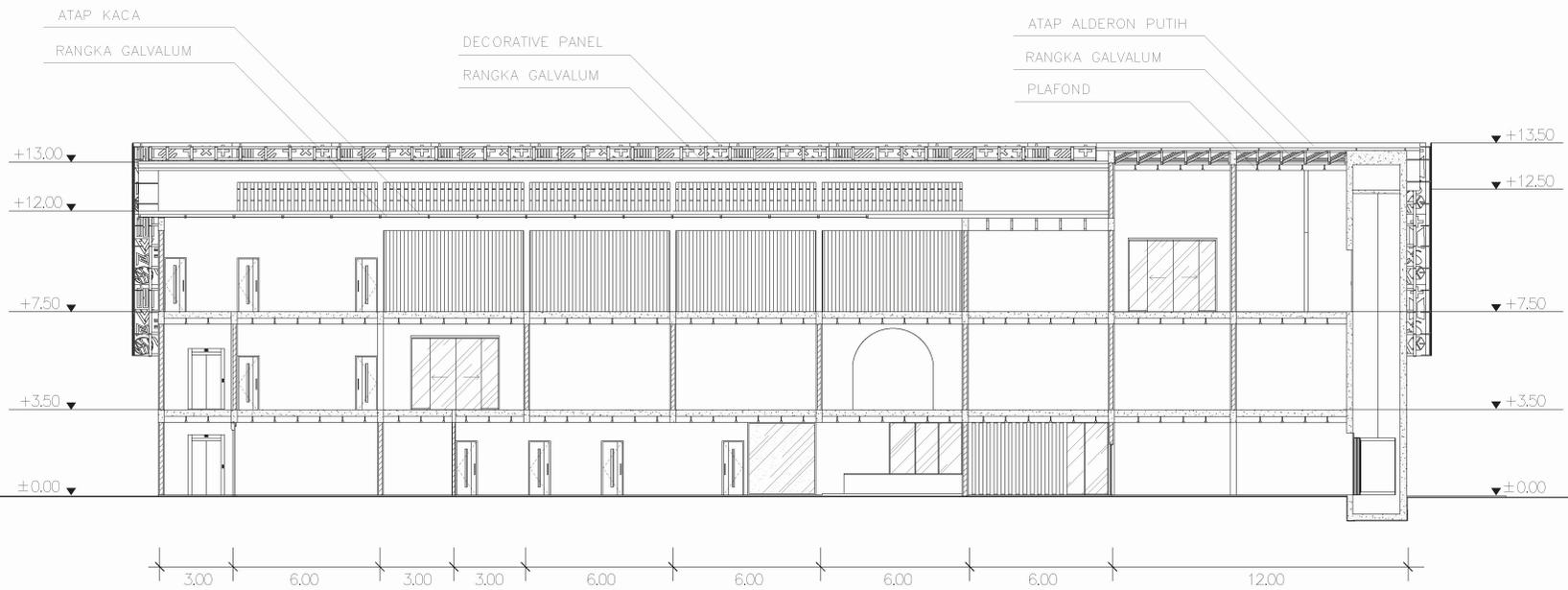
DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN BANGUNAN B-B

SKALA:
0 2,5 5

NO. GAMBAR:
07



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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI, M.T

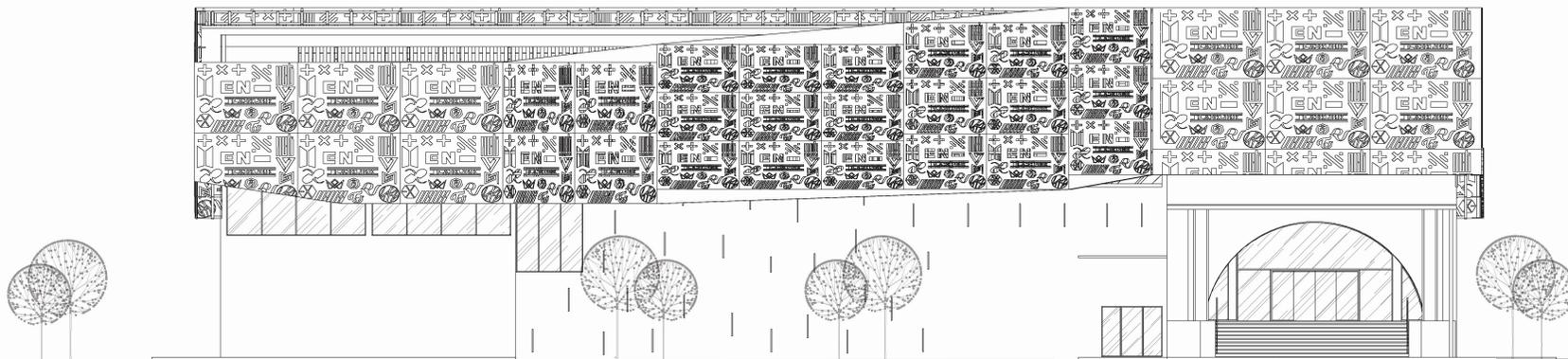
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
POTONGAN BANGUNAN C-C

SKALA:
0 2.5 5

NO. GAMBAR:

08



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

JUDUL PERANCANGAN:
 PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
 BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
 KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
 LAILY SEPTA QHUMAIROH
 17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ERNANING SETIYOWATI,M.T

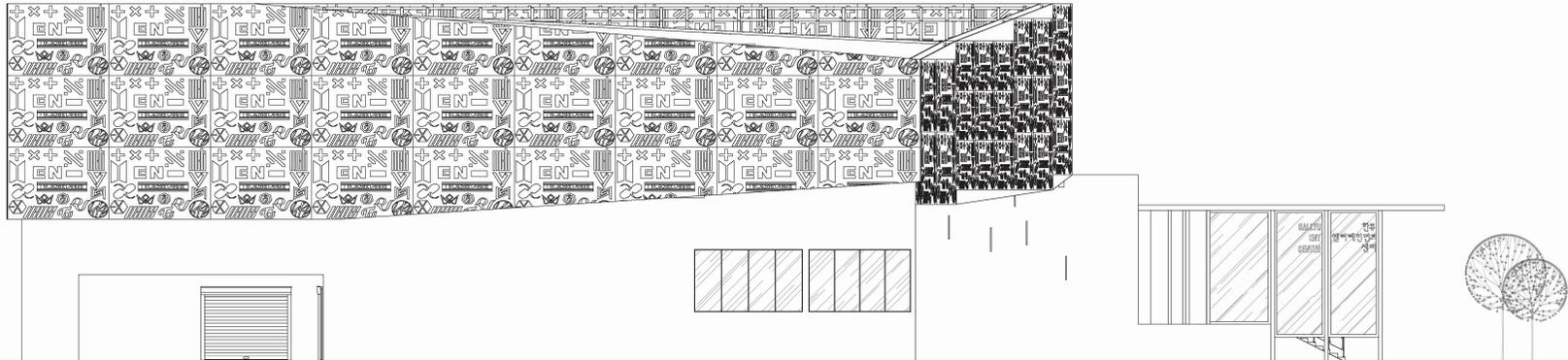
DOSEN PEMBIMBING 2:
 SUCI SENJANA,M.A

JUDUL GAMBAR:
 TAMPAK DEPAN

SKALA:
 0 2.5 5

NO. GAMBAR:

09



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

JUDUL PERANCANGAN:
 PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
 BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
 KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
 17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ERNANING SETIYOWATI, M.T

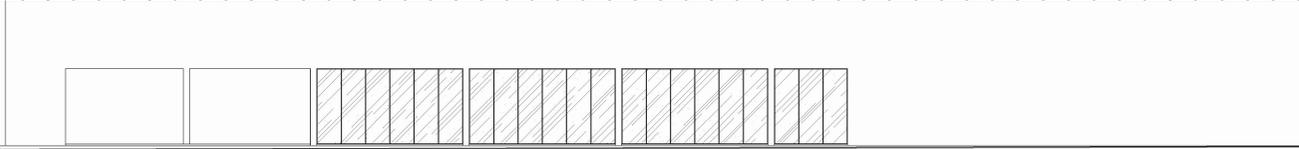
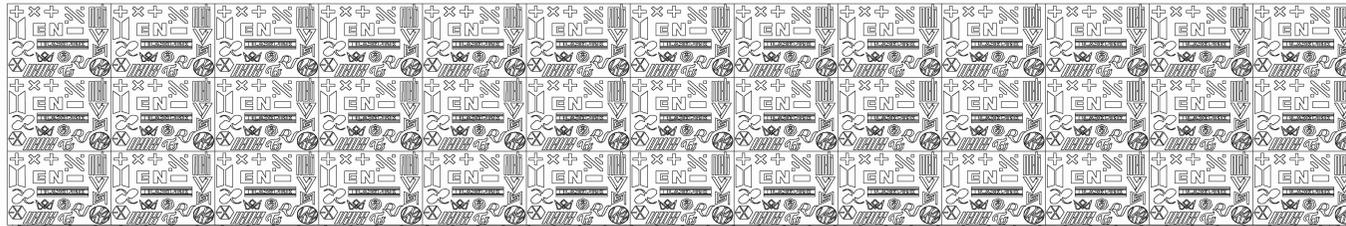
DOSEN PEMBIMBING 2:
 SUCI SENJANA, M.A

JUDUL GAMBAR:
 TAMPAK SAMPING

SKALA:
 0 2.5 5

NO. GAMBAR:

10



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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN HALLYU ENTERTAINMENT CENTER
BERBASIS ARSITEKTUR PERILAKU

LOKASI PERANCANGAN:
KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
LAILY SEPTA QHUMAIROH
17660054

DOSEN PEMBIMBING 1:
ERNANING SETIYOWATI,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA,M.A

JUDUL GAMBAR:
TAMPAK BELAKANG

SKALA:
0 2,5 5

NO. GAMBAR:

11