



ARSITEKTUR
UIN MALANG



MALANG CREATIVE CENTER

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEMPORER

Andria Meydiana Safitri
15660073

Agus Subaqin, MT
Suci Senjana, MA

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
KONTEMPORER

Oleh:

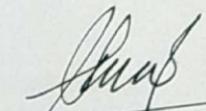
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
NIM. 15660073

Laporan tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji tanggal 17 Juni 2022

1. Agus Subagin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006


(Pembimbing 1)

2. Suci Senjana, M.A
NIP. 19900407 201903 2 012


(Pembimbing 2)



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:

ANDRIA MEYDIANA SAFITRI

NIM. 15660073

Judul Tugas Akhir : Perancangan Malang Creative Center dengan Pendekatan
Arsitektur Kontemporer

Tanggal Ujian : 17 Juni 2022

Disetujui Oleh:

1. Pudji Pratitis Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007

(Ketua Pengaji)

2. Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006

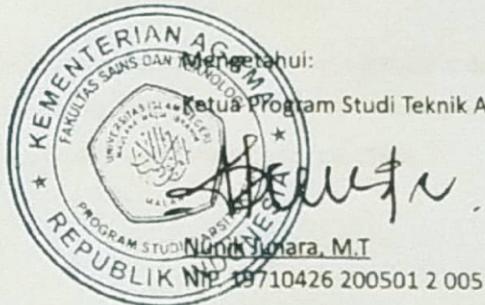
(Sekretaris Pengaji)

3. Ach. Gat Gautama, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009

(Anggota Pengaji)

4. Suci Senjana, M.A
NIP. 19900407 201903 2 012

(Anggota Pengaji)



Nenik Jolara, M.T

NIP. 19710426 200501 2 005

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Andria Meydiana Safitri

NIM Mahasiswa : 15660073

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan
Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

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, 23 Juni 2022
yang membuat pernyataan;



Andria Meydiana Safitri
NIM. 15660073

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT karena telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan mengambil studio Tugas Akhir Teknik Arsitektur. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah di utus Allah SWT sebagai penyempurna akhlak di dunia.

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 demi kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan dari penulis untuk semua pihak yang berpartisipasi membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Adapun pihak-

p i h a k t e r s e b u t a n t a r a l a i n :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Saintek UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Nunik Junara, M.T, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Agus Subaqin, M.T, dan Suci Senjana, M.A, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan selama penyusunan laporan tugas akhir.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Arsitektur Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta Ayah, Ibu dan kakak penulis yang memberikan dukungan dan motivasinya, serta tiada pernah terputus do'anya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik dan lancar.
7. Terima kasih untuk teman-teman (Yosi, Nila, Ariyati, Hanrini) yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 23 Juni 2022

Andria Meydiana Safitri

PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Nama Mahasiswa : Andria Meydiana Safitri
NIM Mahasiswa : 15660073
Pembimbing I : Agus Subaqin, M.T
Pembimbing II : Suci Senjana, M.A

ABSTRAK

Kota Malang merupakan kota yang mendapat predikat sebagai salah satu kota kreatif. Selain itu, Kota Malang juga dikenal sebagai kota pendidikan yang pelajarannya berasal dari berbagai macam daerah. Hal ini tentu banyak potensi bakat dan kreatifitas dari para pelajar tersebut, sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan lapangan pekerjaan yang semakin ketat persaingannya. Namun fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif di Kota Malang tidak banyak. Oleh karena itu, Perancangan Malang Creative Center merupakan salah satu upaya pengembangan kegiatan kreatif melalui fasilitas dan lokasi. Perancangan tersebut berada di daerah dalam proses pembangunan. Terdapat fasilitas kebutuhan workspace, studio serta fasilitas lain. Perancangan ini di dukung dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang memiliki prinsip kekinian sesuai dengan objek bangunan. Selain itu, juga didukung nilai islami untuk tetap mengedepankan kelestarian lingkungan melalui pemanfaatan alam yang ada dengan sebaik-baiknya.

Keyword : Kota Malang, Creative center, Arsitektur Kontemporer

DESIGNING MALANG CREATIVE CENTER WITH CONTEMPORARY ARCHITECTURE APPROACH

Nama Mahasiswa : Andria Meydiana Safitri
NIM Mahasiswa : 15660073
Supervisor : Agus Subaqin, M.T
Co-Supervisor : Suci Senjana, M.A

ABSTRACT

Malang city is a city that gets the title as one of the cities creative. In addition, Malang City is also known as the city of education whose students are come from a wide variety of regions. This is certainly a lot of potential talent and the creativity of these students, as an alternative to creating jobs that are increasingly fierce competition. But facilities there are not many creative activities in Malang. Therefore, The design of Malang Creative Center is one of the development efforts creative activities through facilities and locations. The design is located in area in the process of development. There are facilities for workspace needs, studios as well as other facilities. This design is supported by an Architectural approach Contemporary that has contemporary principles in accordance with the object of the building. Besides that, also supported by Islamic values to continue to prioritize environmental sustainability through the best use of existing nature.

Keyword : Malang city, Creative center, Contemporary Architecture

تصميم مركز مالانج البداعي مع نهج معماري معاصر

اسم الطلبة : أندريا ميديانا سافيرت
نيل م ن الطلاقا : لا ١٥٦٠٠
مستشار الأول : أجو س سويفيزلا م د
مستشاره الثانية انتى : سوس ي سينج اذا ماج ستير

ABSTRACT

مدينة مالانج هي المدينة التي حصلت على اللقب كواحدة من المدن البداعية بالإضافة إلى ذلك ، تعرف مدينة مالانج أيضًا بأنها مدينة تعليمية يذهب طلابها من مناطق مختلفة. هذاب التأكيد الكبير من المواهب والبداع المحتملين من هؤلاء الطلاب ، أبديوا لحنة فرصة فردية متزداد فيها المنافسة الشرسة. ومع ذلك ، لا توجد العديد من المرافق التي تستوعب الانشطة البداعية في مدينة مالانج لذلك ، فإن تصميم مركز مالانج البداعي هو أحد الجهود المبذولة لتطوير الانشطة البداعية من خلال المرافق والمواقع. التصميم في المنطقة قيد الإنشاء. هناك مرافق ل tertiary احتياجات مساحة العمل والاستوديوهات وغيرها من المرافق. يتم دعم هذا التصميم من خلال نهج العمارة المعاصرة التي لديها بادئ معاصرة وفقاً لكلٍّ من البناء. بالإضافة إلى ذلك، تدعيمها القيم الإسلامية لمواصلة إعطاء الأولوية للاستدامة للبنية من خلال الاستخدام الأمثل للطبيعة الموجة.

الكلمة الرئيسية : مدينة مالانجا المركز البداعي لا العمارة المعاصرة

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
Studi Awal.....	2
Tujuan dan Kriteria Desain.....	4
Ruang Lingkup Desain.....	5
II. DATA.....	6
Referensi Objek Desain.....	7
Referensi Pendekatan Desain.....	11
Referensi Keislaman Desain.....	12
Studi Preseden.....	13
Data Kawasan.....	15
Data Tapak.....	17
III. POLA PIKIR DESAIN DAN IDE DASAR.....	19
Skema Proses Desain.....	20

Ide Dasar Desain.....	21
IV. ANALISIS DAN SISTEMATIK RANCANGAN.....	22
Analisis Kawasan.....	23
Analisis Fungsi.....	25
Analisis Ruang.....	35
Analisis Bentuk.....	53
Analisis Tapak.....	54
Analisis Utilitas.....	61
Analisis Struktur.....	62
V. KONSEP PERANCANGAN.....	63
Konsep Dasar.....	64
Konsep Bangunan.....	65
Konsep Tapak.....	66
Konsep Ruang.....	68
Konsep Utilitas.....	69
Konsep Struktur.....	71
VI. HASIL RANCANGAN.....	72
Konsep Rancangan.....	73
Desain Rancangan.....	78
VII. PENUTUP.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Pelaku Industri Kreatif.....	2	Gambar 2.27 Area Perpustakaan.....	13
Gambar 2.1 Kuliner.....	7	Gambar 2.28 Bogor Creative Hub.....	13
Gambar 2.2 Tembikar.....	7	Gambar 2.29 Frontyard Bogor Creative Hub.....	13
Gambar 2.3 Desain Grafis.....	7	Gambar 2.30 Fasilitas Bogor Creative Hub.....	13
Gambar 2.4 Fashion.....	7	Gambar 2.31 Casa Munita Gonzalez.....	14
Gambar 2.5 Game.....	7	Gambar 2.32 Peta Kota Malang.....	15
Gambar 2.6 Co-Working Space.....	8	Gambar 2.33 Peta Pola Ruang Kota Malang.....	16
Gambar 2.7 Standar ukuran meja.....	8	Gambar 2.34 Kawasan Lokasi Tapak.....	17
Gambar 2.8 Standar ruang kelas.....	8	Gambar 2.35 Batas-batas Tapak.....	18
Gambar 2.9 Ukuran meja rapat.....	8	Gambar 3.1 Bentuk Bangunan Dinamis.....	21
Gambar 2.10 Ruang Meeting.....	8	Gambar 4.1 Kawasan Lokasi Tapak.....	23
Gambar 2.11 Cloud Kitchen.....	8	Gambar 4.2 Analisis Kawasan.....	24
Gambar 2.12 Studio Kriya.....	9	Gambar 4.3 Analisis Fungsi.....	25
Gambar 2.13 Studio DKV.....	9	Gambar 4.4 Sirkulasi Pengguna.....	34
Gambar 2.14 Studio Fashion.....	9	Gambar 4.5 Diagram Keterkaitan Makro.....	42
Gambar 2.15 Standar meja kerja.....	9	Gambar 4.6 Diagram Keterkaitan Mikro.....	43
Gambar 2.16 Standar bentuk aula.....	9	Gambar 4.7 Diagram Keterkaitan Creative Center Lt.1 & Lt.2.....	44
Gambar 2.17 Galeri Pameran.....	9	Gambar 4.8 Diagram Keterkaitan Creative Center Lt.2.....	45
Gambar 2.18 Standar ukuran rak buku	9	Gambar 4.9 Bubble Diagram Creative Center Lt.1.....	46
Gambar 2.19 Café.....	10	Gambar 4.10 Bubble Diagram Creative Center Lt.2.....	47
Gambar 2.20 Standar tempat makan.....	10	Gambar 4.11 Bubble Diagram Makro & Aksometri.....	48
Gambar 2.21 UMKM store.....	10	Gambar 4.12 Blockplan Creative Center Lt.1.....	49
Gambar 2.22 Standar sholat.....	10	Gambar 4.13 Blockplan Creative Center Lt.2.....	50
Gambar 2.23 Standar parkir.....	10	Gambar 4.14 Blockplan Makro Creative Center Lt.1.....	51
Gambar 2.24 The Guggenheim Museum Bilbao/Frank Gehry.....	11	Gambar 4.15 Blockplan Makro Creative Center Lt.2.....	52
Gambar 2.25 Ruang Kelas dan Makerspace.....	13	Gambar 4.16 Analisis Bentuk.....	53
Gambar 2.26 Co-office.....	13	Gambar 4.17 Analisis Tata Massa.....	54

Gambar 4.18 Analisis Batas Tapak.....	55
Gambar 4.19 Analisis Hujan & Kebisingan.....	56
Gambar 4.20 Analisis Angin & Matahari.....	57
Gambar 4.21 Analisis View, Aksesibilitas & Sirkulasi.....	58
Gambar 4.22 Analisis Vegetasi.....	59
Gambar 4.23 Analisis Lanskap.....	60
Gambar 4.24 Analisis Utilitas.....	61
Gambar 4.25 Analisis Struktur.....	62
Gambar 5.1 Konsep Dasar.....	64
Gambar 5.2 Konsep Bangunan.....	65
Gambar 5.3 Konsep Tapak.....	66
Gambar 5.4 Konsep Tapak.....	67
Gambar 5.5 Konsep Ruang.....	68
Gambar 5.6 Konsep Utilitas Plumbing.....	69
Gambar 5.7 Konsep Utilitas Elektrikal.....	70
Gambar 5.8 Konsep Struktur.....	71
Gambar 6.1 Konsep Rancangan 1.....	74
Gambar 6.2 Konsep Rancangan 2.....	75
Gambar 6.3 Konsep Rancangan 3.....	76
Gambar 6.4 Konsep Rancangan 4.....	77
Gambar 6.5 Siteplan.....	78
Gambar 6.6 Layout Plan.....	79
Gambar 6.7 Denah Creative Center lt.1.....	80
Gambar 6.8 Denah Creative Center lt.2.....	81
Gambar 6.9 Denah Creative Center lt.3.....	82
Gambar 6.10 Tampak Kawasan.....	83
Gambar 6.11 Potongan Kawasan.....	84
Gambar 6.12 Tampak Bangunan.....	85
Gambar 6.13 Potongan Bangunan.....	86
Gambar 6.14 Eksterior Bangunan & Suasana Kawasan.....	87
Gambar 6.15 Interior.....	88
Gambar 6.16 Eksterior Kawasan.....	89
Gambar 6.17 Detail Arsitektur.....	90
Gambar 6.18 Detail Lansekap.....	91
Gambar 6.19 Denah Creative Center lt.1.....	92
Gambar 6.20 Denah Creative Center lt.2.....	93
Gambar 6.21 Denah Creative Center lt.3.....	94
Gambar 6.22 Tampak.....	95
Gambar 6.23 Potongan.....	96
...	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Pencapaian Prinsip Pendekatan.....	11
Tabel 2.2 Aplikasi Nilai Islam dalam Rancangan.....	12
Tabel 2.3 Aplikasi Prinsip Pendekatan pada Rancangan	14
Tabel 2.4 Jumlah Sekolah di Kota Malang	15
Tabel 2.5 Jumlah Penduduk menurut Jenis Kelamin.....	15
Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Pengguna Primer.....	26
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Pengguna Sekunder.....	27
Tabel 4.3 Analisis Aktivitas Pengguna Penunjang.....	30
Tabel 4.4 Analisis Kuantitatif.....	35
Tabel 4.5 Analisis Kualitatif.....	39

PENDAHULUAN

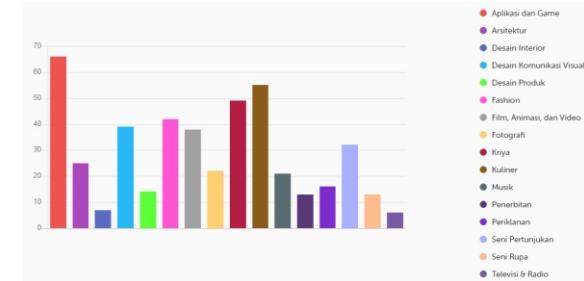
STUDI AWAL

Pada masa kini, perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang pesat menyebabkan persaingan global pada kehidupan masyarakat. Masyarakat dituntut untuk berpendidikan karena merupakan suatu elemen yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas. Namun banyaknya lulusan sekolah maupun perguruan tinggi yang banyak tidak sebanding dengan pekerjaan yang tersedia. Hal tersebut mendorong pemerintah untuk menciptakan alternatif untuk mendongkrak kemampuan masyarakat yang produktif dan kreatif.

Salah satu kota pendidikan yaitu Kota Malang yang sekaligus mendapat predikat sebagai kota kreatif, namapaknya julukan tersebut juga belum membawa pengaruh yang signifikan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa angka pengangguran terbuka saat ini masih relatif tinggi. Kepala BPS Kota Malang menjelaskan bahwa angka didominasi oleh tingkat pendidikan menengah ke atas dan perguruan tinggi (jatimtimes.com). Salah satu faktor yaitu persaingan yang ketat harus memaksa masyarakat untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Hal tersebut dapat menjadi acuan untuk mendorong masyarakat menumbuhkan potensi, bakat, kreativitas dan produktivitas sebagai salah satu alternatif untuk dapat menyuburkan ekonomi kreatif.

Menurut DCMS Creative Industries Task Force, ekonomi kreatif merupakan industri yang berasal dari kreativitas, keahlian serta bakat seseorang dan memiliki potensi mendapatkan kekayaan serta membuka lapangan pekerjaan melalui eksplorasi kekayaan intelektual dan konten. Adapun subsektor ekonomi kreatif menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yaitu aplikasi dan pengembangan permainan; arsitektur; desain produk; fashion; desain interior; desain komunikasi visual; seni pertunjukan; film, animasi dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; penerbitan; periklanan; seni rupa; televisi dan radio. Ekonomi kreatif ini juga didukung oleh Bekraf yang bertujuan untuk memfasilitasi dan mendongkrak kemampuan masyarakat untuk kemajuan ekonomi kreatif yang baik. Salah satu fasilitas yang di dukung yaitu Creative Center yang dibangun di berbagai daerah di Indonesia termasuk di Kota Malang.

Pembangunan Malang Creative Center merupakan salah satu program rencana pemerintah Kota Malang. Wali Kota Malang Sutiaji berharap komunitas kreatif di Kota Malang nanti dapat memanfaatkan peluang, kesempatan dan fasilitas yang telah diupayakan Pemerintah Kota Malang ini. Dengan begitu, Kota Malang akan ada pusat aktivitas dan pusat interaksi para pelaku ekonomi kreatif dan berpotensi agar dapat saling berkolaborasi. (kumparan.com)



Gambar 1.1 Statistik Pelaku Industri Kreatif
(Sumber : mcf.or.id)

Berdasarkan data statistik pelaku industri kreatif Kota Malang, ada beberapa sektor yang sedang berkembang di Kota Malang. Menurut Wali Kota Malang, beberapa sektor harus di pilih. Kota Malang memiliki skala-skala prioritas seperti aplikasi dan game yang menjadi komitmen visi misi yang dikembangkan (nasional.tempo.co). Dari data tersebut, lima sektor dengan minat tertinggi di pilih untuk dikembangkan dalam perancangan.

Keterkaitan Malang Creative Center terhadap potensi lokal Kota Malang menjadi acuan dalam perancangan. Yaitu sebagai kota pendidikan, Kota Malang memiliki kalangan akademisi yang berpotensi menciptakan aset kreatif. Kemudian, sebagai kota wisata, Kota Malang memiliki tempat dengan potensi alam yang indah. Dapat memberikan stimulasi untuk inspirasi dan kenyamanan dalam berkarya. Selain itu juga dapat berkontribusi untuk ajang pameran hasil karya.

Pada perancangan Malang *Creative Center* ini bertujuan untuk memberikan fasilitas ruang terpusat dan terintegrasi yang mewadahi kreativitas, keterampilan, serta bakat para pelaku industri kreatif di Kota



Malang sekaligus juga menjadi tempat untuk berkumpul, berinteraksi, berkolaborasi dan menunjukkan karyanya kepada publik. Selain itu perancangan Malang *Creative Center* ini juga diharapkan dapat menumbuhkan dan berkontribusi dalam meningkatkan ekonomi kreatif daerah dan masyarakat sekitar.

INTEGRASI KEISLAMAN

Dari 'Ashim Ibn 'Ubaidillah dari Salim dari ayahnya, ia berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda: "Sesungguhnya Allah menyukai orang mukmin yang berkarya." (HR. Al-Baihaqi)

Berdasarkan Hadist di atas memiliki makna bahwa *entrepreneur* harus memiliki kreativitas dan inovasi untuk menciptakan kegiatan usaha. Kreativitas merupakan skill untuk menciptakan dan mengembangkan bisnis. Sedangkan inovasi merupakan kemampuan melakukan pembaruan dalam bisnis sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Dalam perancangan Malang *Creative Center* dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer memiliki fungsi mewadahi bakat, kreativitas, dan keterampilan dengan mengedepankan perancangan yang kekinian, mengikuti zaman pada bentuk dan ekspresi serta kemajuan teknologi, ramah lingkungan, hemat energi dan tidak merusak lingkungan sesuai dengan nilai keislaman sehingga dapat mengurangi adanya hal yang merugikan bagi lingkungan sekitar sesuai dengan QS. Al-a'raf ayat 56 sebagai berikut.

Artinya: janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akanditerima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat kepada orang-orang yang berbuat baik. (QS. Al-A'raf [7]: 56)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menciptakan alam semesta ini dengan penuh rahmat supaya manusia dapat mengolah dan memanfaatkan dengan alam dengan sebaik-baiknya.

FAKTA

1. Jumlah lulusan yang banyak tidak sebanding dengan pekerjaan yang tersedia
2. Banyaknya UMKM lokal yang belum belum berkembang
3. Kawasan lokasi dalam masa pembangunan yang belum merata dan relatif lambat
4. Kawasan memiliki banyak lahan yang belum terbangun

ISU

1. *Creative Center* merupakan salah satu rencana pembangunan program pemerintah Kota Malang pada tahun 2021
2. Sumber Daya Manusia berupa kreativitas dan keterampilan belum didukung dengan adanya tempat untuk pengembangan
3. Merancang *Creative Center* sesuai dengan bentuk dan teknologi masa kini
4. Rancangan bangunan yang ekspresif dan peka terhadap lingkungan
5. Memiliki rancangan yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman

POTENSI

1. Kota Malang memiliki banyak akademisi dari berbagai daerah
2. Memiliki jumlah wisatawan dari berbagai daerah yang meningkat setiap tahun
3. Pembangunan *Creative Center* mengurangi tingkat pengangguran dan mendukung potensi masyarakat dalam hal bakat, kreativitas dan keterampilan
4. Daerah rancangan merupakan kawasan pendidikan dan industri

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana Perancangan Malang *Creative Center* sebagai tempat yang memiliki fungsi mewadahi bakat, kreativitas serta keterampilan ?
2. Bagaimana penerapan pendekatan Arsitektur Kontemporer dalam perancangan Malang *Creative Center* ?
3. Bagaimana integrasi nilai islami dalam penerapan perancangan Malang *Creative Center* ?

TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN

TUJUAN DESAIN

Perancangan Malang Creative Center di desain dengan fasilitas dan fungsi yang ada melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer yang bertujuan untuk :

1. Menghasilkan rancangan *Creative Center* sebagai tempat yang memiliki fungsi mewadahi bakat, kreativitas, dan keterampilan.

2. Menerapkan pendekatan Arsitektur Kontemporer dalam perancangan Malang *Creative Center*

3. Menghasilkan integrasi nilai islami dalam penerapan Perancangan Malang *Creative Center*

KRITERIA DESAIN

Perancangan Malang *Creative Center* menerapkan pendekatan tema Arsitektur Kontemporer sebagai acuan dalam perancangan yang menampilkan bangunan dengan bentuk kekinian, teknologi struktur yang kokoh, ekspresif dan peka terhadap lingkungan sebagai poin utama, sehingga perancangan tidak hanya memikirkan pengguna namun juga lingkungan sekitar sesuai dengan nilai keislaman. Selain itu, bentuk yang ekspresif dijadikan sebagai nilai estetika sebagai view utama. Pendekatan tema Arsitektur Kontemporer merupakan bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi pada masa kini, yang mencirikan kebebasan bereksresi, dengan gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi. Hal ini sesuai dengan perancangan Malang *Creative Center* yang menerapkan pendekatan tema Arsitektur Kontemporer, karena dalam perancangannya membutuhkan kemajuan teknologi dalam perancangan untuk dapat mengekspresikan suatu objek. Berikut prinsip-prinsip berkaitan dengan desain bangunan melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki
7. Eksplorasi elemen laskap area yang berstruktur

RUANG LINGKUP DESAIN

Batasan Objek

Kebutuhan ruang dari Malang Creative Center meliputi Co-working space, auditorium, galeri pameran, co-office, ruang baca, cafe, umkm store, ruang kelas, ruang meeting, dan juga studio kreatif yang meliputi studio kriya, studio Desain Komunikasi Visual, studio fashion , dan Aplikasi dan game.

Batasan Pengguna

Pengguna dari Malang Creative Center merupakan para pelaku industri kreatif di Kota Malang

Batasan Fungsi

Fungsi dari Malang Creative Center adalah untuk mewadahi kreativitas, keterampilan, serta bakat para pelaku industri kreatif di Kota Malang dimana juga menjadi tempat untuk berkumpul, berinteraksi, berkolaborasi, atau menunjukkan hasil karyanya kepada publik.

Batasan Lokasi

Objek rancangan terdapat di daerah selatan Kota Malang. Lokasi objek berada di jalan Mayjend Sungkono, Buring, Kedungkandang, Kota Malang. Berada di antara kawasan pendidikan, perkantoran, perindustrian dan perdagangan. Lokasi objek memiliki tanah yang datar karena merupakan lahan pertanian.

PROGRAM KEGIATAN

Malang Creative Center juga memiliki fungsi sebagai tempat pelatihan untuk mengembangkan usaha dan ide para pelaku industri kreatif berupa inkubator bisnis. Hal ini juga akan berdampak pada keberlangsungan usaha para pelaku industri kreatif sendiri untuk kemajuan industri kreatif di Kota Malang.

JENIS KEGIATAN

1. Pelatihan Ekonomi Kreatif

Para pelaku akan mendapatkan pelatihan-pelatihan terkait ekonomi kreatif dan dapat mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang berasal dari produk industri kreatif yang mereka ciptakan

2. Sosialisasi dan Seminar

Melalui sosialisasi dan seminar para elaku industri kreatif dapat memperkenalkan dan membahas mengenai produk yang diciptakan.

3. Kegiatan Pameran

Kegiatan acara pameran merupakan kegiatan untuk memamerkan hasil yang diciptakan melalui galeri pameran khususnya pada sektor kriya, f a s h i o n , d a n d e s a i n k o m u n i k a s i v i s u a l

4. Pemasaran Produk

Pemasaran produk untuk memperkenalkan dan promosi produk atau layanan bisnis kepada konsumen. Kegiatan pemasaran dan jual beli di dukung dengan fasilitas yang ada di Mlang Creative Center seperti UMKM store

5. Kegiatan Pendukung

Kegiatan pendukung ditujukan kepada para pengunjung Malang Creative Center dengan sarana dan pra sarana sebagai berikut :

- a. Kegiatan edukasi dengan fasilitas perpustakaan, galeri pameran dll
- b. Kegiatan hiburan dengan fasilitas café, UMKM store, galeri pameran
- c. kegiatan kuliner dengan fasilitas café dan UMKM store
- d. Kegiatan berkumpul dengan fasilitas public space



DATA

REFERENSI OBJEK DESAIN

DEFINISI OBJEK

1. Creative

Menurut KBBI, (1990 : 456) Creative atau kreatif merupakan suatu kemampuan untuk dapat menciptakan atau daya cipta, kreativitas tersebut juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan juga orisinil yang tercipta, sebab kreativitas merupakan suatu proses mental yang unik untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, serta orisinil.

2. Center

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), center atau pusat merupakan tempat yang letaknya di tengah, pokok atau pangkal yang menjadi pempuan berbagai hal, urusan dan sebagainya.

Berdasarkan definisi di atas, Creative Center merupakan tempat atau ruang terpusat yang untuk mewadahi kreativitas, ketrampilan serta bakat para pelaku industri kreatif di Kota Malang.

PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA

Salah satu peneliti dari bekraf yakni Sugiyantoro mengatakan bahwa perkembangan ekonomi kreatif Kota Malang cukup bagus. Dengan potensi yang ada, pemerintah dan segenap pelaku kreatif diharapkan potensi yang ada dapat dipetakan untuk dikembangkan.

Menurut Bekraf Kota Malang ditetapkan sebagai salah satu dari sepuluh nominator kota/kabupaten kreatif. Berbeda dari daerah lain, Kota Malang masuk pada subsector aplikasi dan game.

Tingkat pengangguran terbuka Kota Malang cenderung di sumbang oleh lulusan perguruan tinggi yang tidak kembali ke daerahnya dan menetap serta beraktivitas di Kota Malang. Menurut Loli Amalia Abdullah, Deputi Infrastruktur Bekraf Keberadaan ekonomi kreatif khususnya komunitas startup atau game developers mampu mewadahi sarjana dari berbagai disiplin ilmu. (malangkota.go.id)

Melihat dari isu dan potensi yang ada, maka perancangan Malang Creative Center merupakan salah satu tempat yang dapat mewadahi dan memfasilitasi para pelaku kreatif untuk mengembangkan potensinya tersebut serta dapat menekan angka pengangguran.

MACAM-MACAM SEKTOR CREATIVE CENTER

Kuliner



Gambar 2.1 Kuliner
(Sumber : berita.kedirikab.go.id)

Kriya



Cabang seni rupa yang menghasilkan kerajinan (craft) yang bernilai seni

Desain Komunikasi Visual



Gambar 2.3 Desain Grafis
(Sumber : rencanamu.id)

Fashion

Ekspresi estetika yang popular pada waktu, masa,tempat tertentu dan dalam konteks tertentu, terutama pada pakaian, alas kaki, gaya hidup, aksesoris, make-up, gaya rambut dan proporsi tubuh.



Gambar 2.4 Fashion
(Sumber : accurate.id)

Aplikasi & Game



Gambar 2.5 Game
(Sumber : ids.ac.id)

Sesuatu yang digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan.

KOMPONEN MALANG CREATIVE CENTER

1. Daya tarik

Daya tarik disebut objek yang memiliki potensi untuk mendorong pengunjung mengunjungi tempat tersebut. Umumnya daya tarik dari suatu tempat dapat berdasar pada lokasi, sarana prasarana (fasilitas penunjang), serta aksesibilitas yang tinggi untuk dapat dikunjungi.

2. Fasilitas

Fasilitas sarana maupun prasana harus memenuhi kebutuhan pengguna untuk membantu pengguna menikmati sekaligus menjadi daya tarik.

- Fasilitas *Creative Center*

- Co-working space, ruang kelas, ruang meeting

- Fasilitas Studio Kreatif

- Cloud kitchen, studio kriya, studio desain komunikasi visual, studio fashion, dan studio aplikasi dan game

- Fasilitas Penunjang

- Auditorium, galeri pameran, perpustakaan, cafe, umkm store, pelayanan informasi, musholla, restroom, parkir

3. Aksesibilitas dan Sirkulasi

1. Sistem sirkulasi mengutamakan aksesibilitas pejalan kaki dan *diffable*.

2. Infrastruktur

3. Menggunakan sirkulasi yang bersifat linier untuk memudahkan pengguna

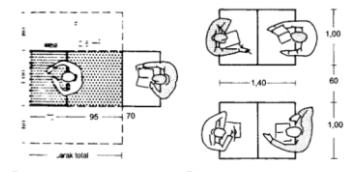
PERSYARATAN CREATIVE CENTER

1. Co-Working Space



Gambar 2.6 Co-Working Space
(Sumber : panturapost.com)

Co-Working Space adalah ruang yang digunakan untuk bekerja, menghasilkan karya secara bekerjasama baik antar individu maupun perusahaan yang memiliki latar usaha berbeda.

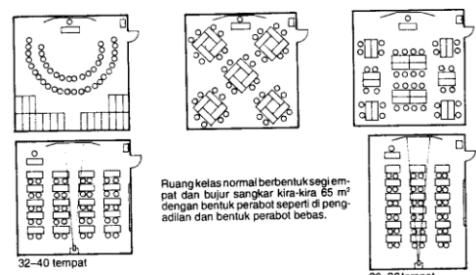


Gambar 2.7 Standar ukuran meja
(Sumber : Neufert (2002:3))

Standar kebutuhan ruang gerak orang dewasa 16-24 m³.

2. Ruang Kelas

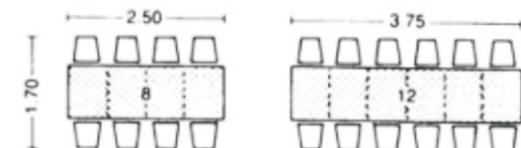
Ruang kelas berfungsi sebagai kegiatan tatap muka dalam proses kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2.8 Standar ruang kelas
(Sumber : Neufert (1996:258))

3. Meeting Room

Meeting Room merupakan suatu ruangan penting untuk berdiskusi dan menyelesaikan suatu permasalahan



Gambar 2.9 Ukuran meja rapat
(Sumber : Neufert (2002:455))



Gambar 2.10 Ruang Meeting
(Sumber : uptown.id)

Fasilitas Studio Kreatif

1. Cloud Kitchen

Cloud Kitchen digunakan untuk memfasilitasi pengusaha kuliner dengan tujuan menciptakan dan mengembangkan bisnis kuliner.



Gambar 2.11 Cloud Kitchen
(Sumber : kompas.com)

2. Studio Kriya

Studio kriya digunakan sebagai fasilitas para pengrajin untuk belajar dan mengembangkan bakatnya.



Gambar 2.12 Studio Kriya
(Sumber : viva.co.id)

3. Studio Desain Komunikasi Visual (DKV)

Studio DKV digunakan sebagai fasilitas para desainer untuk belajar dan mengembangkan bakatnya.



Gambar 2.13 Studio DKV
(Sumber : rencanamu.id)

4. Studio fashion

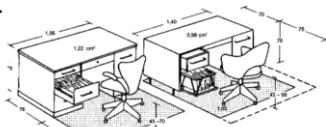
Studio fashion digunakan sebagai tempat untuk memfasilitasi para perancang busana untuk mengembangkan bakatnya.



Gambar 2.14 Studio Fashion
(Sumber : accurate.id)

5. Studio Aplikasi dan Game

Studio aplikasi dan pengembang game digunakan untuk para pelaku kreatif dalam bidang aplikasi dan game sebagai tempat belajar dan mengembangkan bakatnya.

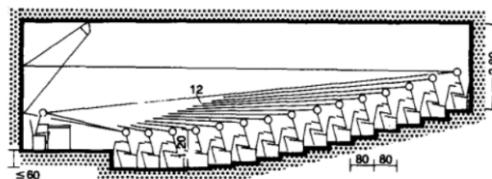


① Meja tulis dengan laci untuk ukuran standar sesuai DIN 4549/1
② Meja tulis organisasi dengan kursi putar beroda. Perbedaan lantai bolong antara ① dengan ② ada pengaturan tinggi 0,5 m.
Gambar 2.15 Standar meja kerja
(Sumber : Neufert (2002:21))

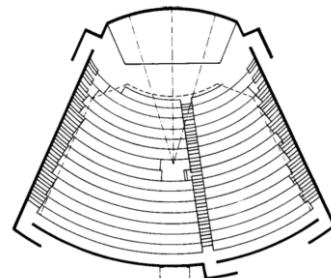
Fasilitas Penunjang

1. Auditorium

Auditorium adalah sebuah ruangan besar yang berfungsi sebagai tempat seminar, pertemuan umum, pertunjukan, dll.



④ Bentuk Normal Aula



② Aula bentuk Trapesium, 400 tempat duduk

Gambar 2.16 (1)(2)Standar bentuk aula
(Sumber : Neufert (2010:315-316))

2. Galeri Pameran

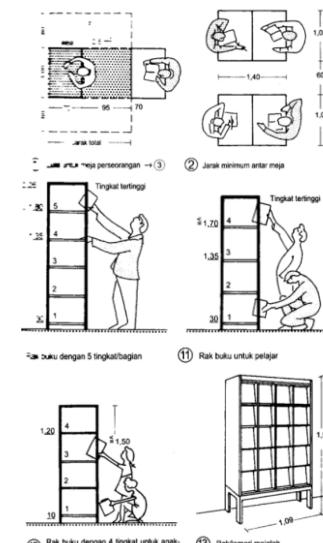
Galeri Pameran merupakan sebuah ruang yang ditujukan untuk memamerkan hasil karya.



Gambar 2.17 Galeri Pameran
(Sumber : travelingyuk.com)

3. Perpustakaan

Perpustakaan berguna untuk hiburan, relaksasi, yang bersifat menambah ilmu pengetahuan dan merupakan kebutuhan hakiki manusia.



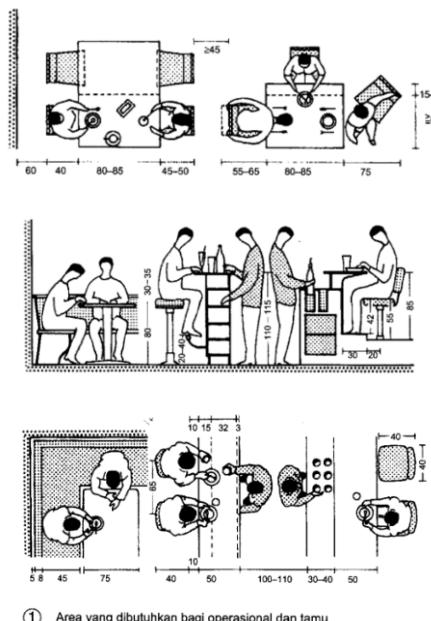
Gambar 2.18 (1)(2)(3)Standar ukuran rak buku
(Sumber : Neufert (2002:3))

4. Café



Gambar 2.19 Café
(Sumber : celebes.co)

Café merupakan tempat makan yang menawarkan berbagai makanan dan minuman. Café adalah salah satu fasilitas penunjang yang digunakan untuk kebutuhan bagi pengguna.



Gambar 2.20 (1)(2)(3) Standar tempat makan
(Sumber : Neufert (2002:119))

5. UMKM Store

UMKM Store merupakan suatu wadah untuk memasarkan produk-produk secara konvensional maupun digital bagi pelaku UMKM yang tergabung dalam komunitas. Tujuannya yaitu untuk menarik minat beli konsumen dan membantu produk pelaku UMKM agar bisa dikenal oleh masyarakat luas.



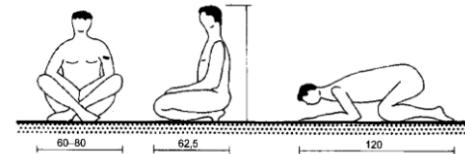
Gambar 2.21 UMKM Store
(Sumber : facebook.com)

6. Pusat Informasi

Pusat Informasi digunakan sebagai pelayanan yang membantu pengguna atau pengunjung untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan.

7. Musholla

Musholla merupakan tempat ibadah bagi muslim berupa sholat maupun mengaji baik dilaksanakan sendiri ataupun berjamaah.



① Pada saat sholat

Gambar 2.22 Standar sholat
(Sumber : Neufert (2010:585))

8. Restroom

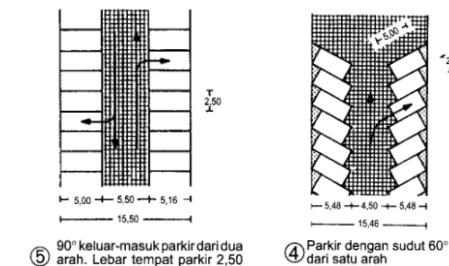
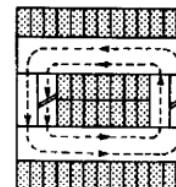
Restroom adalah fasilitas penunjang yang menyediakan ruang istirahat, toilet dan kamar kecil di ruang publik.

9. Parkir

Lahan parkir merupakan fasilitas yang harus diperhatikan dalam perancangan guna untuk kenyamanan bagi pengguna. Selain memperhatikan sirkulasi pengguna juga memerlukan kondisi lingkungan sekitar yang berkaitan dengan kebutuhan ruang ada.

Penempatan lahan parkir harus sesuai dan tidak mengganggu sirkulasi lain, sehingga system parkir yang tepat akan mempermudah pengguna dalam mengaksesnya.

Bagan → ⑨



⑤ 90° keluar-masuk parkir dari dua arah. Lebar tempat parkir 2,50 m

④ Parkir dengan sudut 60° hanya dari satu arah

Gambar 2.23 (1)(2)(3)Standar parkir
(Sumber : Neufert (2010:437))

REFERENSI PENDEKATAN DESAIN

DEFINISI ARSITEKTUR KONTEMPORER

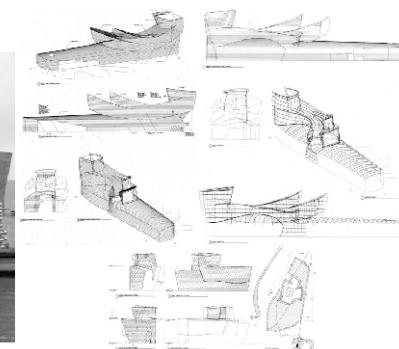
Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. (L. Hilberseimer, Contemporary Architects 2 (1964))

Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.(Konnemann, World of Contemporary Architecture XX)

Menurut Shirmbeck, arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu membuat perubahan dan pemecahan bagi arsitektur masa sekarang dan akan datang. Gaya arsitektur kontemporer menampilkan bentuk-bentuk yang unik, atraktif, dan kompleks. permainan tekstur dibutuhkan dan diciptakan, misal pemilihan material alami yang memiliki tekstur yang khas, sepertikayu. (Shirmbeck, E. Gagasan, Bentuk dan Arsitektur : Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer (1988)). Dari beberapa definisi tersebut, terdapat keterkaitan pernyataan pada definisi arsitektur kontemporer. Arsitektur Kontemporer merupakan arsitektur dengan gaya yang tidak terikat dengan era tertentu menampilkan sesuatu yang berbeda yang menunjukkan kebebasan ekspresi pada bangunan & penggunaan teknologi maju yang mewakili kekinian.

Prinsip pendekatan Arsitektur Kontemporer Menurut Egon Schirmbeck (1988)

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang yang terkesan terbuka
4. Fasad Transparan
5. Kenyamanan hakiki
6. Eksplorasi elemen lanskap area yang berstruktur



Gambar 2.24 The Guggenheim Museum Bilbao/Frank Gehry
(Sumber : Archdaily.com)

Tabel 2.1 Strategi Pencapaian Prinsip Pendekatan

No	Prinsip Pendekatan	Strategi Pencapaian
1	Bangunan yang kokoh	Sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta material modern sehingga memberi kesan kekinian
2	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar untuk memberikan kesan ekspresif dan dinamis
3	Konsep ruang yang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan untuk memberi kesan terbuka dan tidak masif
4	Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar	Menerapkan courtyard untuk memberi suasana ruang terbuka di dalam bangunan. Pemisahan ruang luar dengan ruang dalam dengan menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai
5	Memiliki fasad transparan	Penggunaan material bangunan transparan pada fasad bangunan memberi kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang
6	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan akses dapat dirasakan oleh semua orang termasuk disabilitas. Misal penggunaan ramp untuk akses.
7	Eksplorasi elemen lanskap area yang berstruktur.	Mempertahankan eksisting vegetasi yang tidak mengganggu sirkulasi di luar maupun dalam site. Penerapan vegetasi yang diperlukan dalam rancangan sehingga memberi arti dan manfaat pada rancangan tersebut

(Sumber : arsimedia.com)

REFERENSI KEISLAMAN DESAIN

Dalam Perancangan Malang *Creative Center* tetap berpegang teguh dengan nilai islami Al-Qur'an dan As-Sunnah, sehingga tercipta desain yang baik dan tepat. Salah satu pemahaman dalam islam yaitu bahwa Islam adalah agama yang Rahmatan lil 'alamin, artinya memberikan rahmat, berkah, maslahat, dan manfaat bagi alam semesta. Karena dalam berarsitektur mestinya juga mampu menjadikan hasil rancangan sebagai arsitektur rahmatan lil 'alamin bagi lingkungan dimana bangunan berdiri dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan yang mengakibatkan rusaknya ekosistem di lingkungan tersebut. Hadist riwayat Imam Muslim menyatakan bahwa:

"jikalau akan melakukan suatu urusan, pertimbangkanlah manfaat dan mudharatnya, kalau urusan itu bermanfaat kerjakanlah akan tetapi jikalau urusan itu banyak mudharatnya tinggalkanlah."

Pada dasarnya arsitektur di desain dengan tujuan yang tepat dan berguna. Akan tetapi beberapa faktor memungkinkan arsitektur kurang mencapai guna yang maksimal seperti yang diharapkan. Keberhasilan arsitektur bukan hanya dinilai dari hasil desainnya, melainkan keberhasilannya memberikan pengaruh positif terhadap penghuni serta lingkungan sekitar bangunan.

Konsep dalam perancangan Malang *Creative Center* mengacu pada nilai islami supaya terciptanya arsitektur yang bermanfaat yang memberikan maslahat bagi masyarakat.

Tabel 2.2 Aplikasi Nilai Islam dalam Rancangan

No	Prinsip Nilai Islam	Penerapan dalam Perancangan
1	Fungsi	Arsitektur harus fungsional dan bermanfaat secara maksimal, menghindari kemubadiran.
2	Bentuk	Bangunan memiliki bentuk yang bermakna dan estetis namun tidak berlebihan sesuai dalam Surat Shad ayat 27, "Dan kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah..." .
3	Teknik	Bangunan harus mempunyai struktur yang kokoh dan kuat sehingga tidak membahayakan bagi pengguna di dalamnya. Serta kemajuan teknologi juga berpengaruh pada kemajuan teknik struktur untuk memaksimalkan material yang ramah pada lingkungan.
4	Kenyamanan	Memberikan kenyamanan bagi pengguna melalui pencahayaan dan sirkulasi udara yang lancar dan alami.
5	Konteks	Karya arsitektur mampu menyatu dengan lingkungan sekitar dan tidak merusak lingkungan alam dan lingkungan buatan.
6	Efisiensi	Bangunan mengedepankan efisiensi dalam perancangannya, melalui prinsip 'Luxurious in Simplicity', yang bermakna mewah tetapi tidak berlebihan.

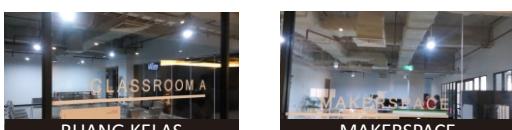
(Sumber : researchgate.net (Konsep arsitektur islami))

STUDI PRESEDEN BERDASARKAN OBJEK

A. JAKARTA CREATIVE HUB

Jakarta *Creative Hub* merupakan bangunan yang dibangun oleh pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang digunakan untuk mengembangkan industri kreatif di Jakarta. Di bangun dengan luas 1500 m², bangunan ini dapat digunakan oleh kalangan muda di Jakarta yang memiliki jiwa seni dan usaha. JCH berlokasi di lantai 1 gedung perkantoran, diantara kawasan bundaran HI dan Tanah Abang.

Jakarta *Creative Hub* memiliki 5 bidang yang di dukung yaitu kriya, *fashion*, desain komunikasi visual, arsitektur, dan produk desain. Kelima bidang tersebut dipilih karena merupakan bidang yang sedang berkembang pesat di Jakarta. Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas 3 ruang kelas, makerspace yang meliputi mesin produksi, *co-office*, perpustakaan, *meeting room*, amphitheater, dan kafe.



Gambar 2.25 (1)Ruang Kelas (2)Makerspace
(Sumber : travel.wego.com)

Ruang kelas di JCH memiliki 3 ruang yaitu A,B, dan C. Kapasitas ruang antara 50-80 orang.

Pusat Kreativitas memiliki ruang yang tidak begitu luas, tetapi tata ruang sangat efisien dengan desain minimalis modern.



CO-OFFICE
Gambar 2.26 (1)(2)Co-office
(Sumber : travel.wego.com)

Kantor bersama disediakan untuk *startup* di Jakarta. terdapat 12 unit kantor dengan luas 3x6 meter dibagi di dua lorong berbeda.



AREA PERPUSTAKAAN

Gambar 2.27 (1)(2) Area Perpustakaan
(Sumber : travel.wego.com)

Area perpustakaan dengan pencahayaan yang tidak begitu terang menciptakan suasana sunyi dan nyaman.

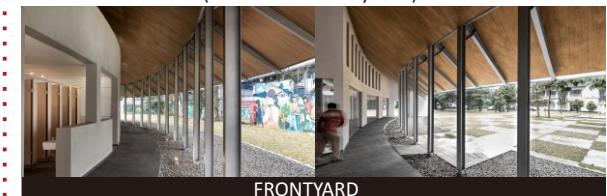
B. BOGOR CREATIVE HUB

Arsitek : Local Architecture Bureau
Luas : 1600 m²
Tahun : 2021
Lokasi : Jl. Ir. H. Juanda No 4 RT. 03/ RW. 01
Pabaton, Kec. Bogor tengah, Kota
Bogor, Jawa Barat

Bogor Creative Hub dirancang sebagai generator bagi orang-orang kreatif di Bogor, bertujuan sebagai platform terbuka untuk pertukaran, spontan, latihan informal & ruang inspirasi. Di rancang dengan menyelaraskan antara bangunan sejarah & hutan hijau yang sederhana, tidak provokatif namun fleksibel untuk semangat kreatif.



Gambar 2.28 Bogor Creative Hub
(Sumber : archdaily.com)



FRONTYARD

Gambar 2.29 (1)(2)Frontyard Bogor Creative Hub
(Sumber : archdaily.com)

Aksesibilitas berpori dari segala arah, menghubungkan semua ruang terbuka & meluas ke taman. Menyediakan lingkungan inklusif antara pendidikan, rekreasi & pertunjukkan luar ruangan.



AUDITORIUM

Gambar 2.30 (1)(2)Fasilitas Bogor Creative Hub
(Sumber : archdaily.com)



FASILITAS

Memiliki fasilitas auditorium, ruang kelas, galeri yang menempati geometri yang berbeda di bawah atap melengkung yang mencerminkan ekspresi dominan desain tropis

STUDI PRESEDEN BERDASARKAN PENDEKATAN

CASA MUNITA GONZALEZ, CHILE



Gambar 2.31 Casa Munita Gonzalez
(Sumber : archdaily.com)

Nama bangunan : CASA MUNITA GONZALEZ

Arsitek : Arias Arquitectos,
Surtierra Arquitectura

Luas bangunan : 275 m²

Tahun : 2010

Rumah Munita Gonzalez terletak di daerah pinggiran kota Santiago, Batuco, Lampa. Rumah ini memiliki luas 275 m² yang terletak di sebidang datar seluas 5000 m². Salah satu elemen material utama rumah adalah dinding rammed earth yang terbuat dari tanah liat dengan warna berbeda yang memisahkan dapur dari ruang tamu. Semua pintu dan jendela terbuat dari kayu pohon ek daur ulang dengan termanipel jenis kaca. Material lantai juga terbuat dari kayu daur ulang.

Tujuan proyek ini adalah memberikan dampak minimal terhadap lingkungan dan penggunaan energi pasif secara maksimal. System konstruktif didasarkan pada terra-panel untuk memastikan efisiensi termal dari perumahan yang terdiri dari wire mesh yang di las dari baja lipat, diisi dengan tanah ringan pada struktur utama.

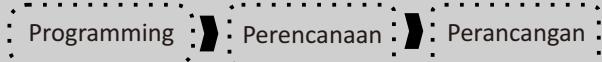
Desain arsitektur rumah ditentukan dalam hal privasi kenyamanan termal. Perumahan ini menghadirkan citra yang kontemporer dalam desain dan spasial, menjadi contoh tata keabsahan bumi sebagai bahan bangunan kontemporer.

Tabel 2.3 Aplikasi Prinsip Pendekatan pada Rancangan

No	Prinsip Pendekatan	Aplikasi pada rancangan
1	Bangunan yang kokoh	 <p>Material struktur dan konstruksi menggunakan baja terlihat sangat kokoh</p>
2	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	 <p>Atap melengkung untuk memaksimalkan pencahayaan terlihat dinamis</p>
3	Konsep ruang yang terkesan terbuka	 <p>Memaksimalkan bukaan untuk pencahayaan</p>
4	Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar	 <p>Lantai frontyard memakai material dari bebatuan menyatu dengan hamparan rumput di luar</p>
5	Memiliki fasad transparan	 <p>Memaksimalkan bukaan pada fasad memberi kesan terbuka</p>
6	Kenyamanan hakiki	 <p>Material yang senada terlihat dinamis dan mengalir sangat nyaman secara visual</p>
7	Eksplorasi elemen lanskap area yang berstruktur.	 <p>Hamparan rumput dan beberapa tanaman tidak berlebihan terlihat menyatu dengan bangunan</p>

(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

Metode perancangan yang digunakan pada bangunan mengacu pada tahapan menurut John Wade (1997), yaitu:



DATA KAWASAN



Gambar 2.32 Peta Kota Malang
(Sumber : petatematikindo.wordpress.com)

GEOLOGI

Jenis tanah di wilayah Kota Malang ada 4 Macam, antara lain :

1. Alluvial kelabu kehitaman dengan luas 6,930,267 Ha
2. Mediteranian coklat dengan luas 1.225.160 Ha
3. Assosiasi latosol coklat kemerahan grey coklat dengan luas 1.942.160 Ha
4. Asosiasi andosol coklat dan grey humus dengan luas 1.765,160 Ha

Kebijakan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang tahun 2010-2030, terjadi ketidaksesuaian yaitu perkembangan Kecamatan Kedungkandang yang relatif lambat. Faktor pendukung dari implementasi RTRW di Kecamatan Kedungkandang adalah adanya peraturan daerah tentang RTRW itu sendiri dan ketersediaan lahan belum terbangun yang cukup luas. Namun, pembangunan ruang di wilayah Kecamatan Kedungkandang berdasarkan struktur dan pola pemanfaatan fungsi ruang dan pola telah berkembangsesuai RTRW. Menurut Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007 pembagian Kota Malang hingga tahun 2029, Kecamatan Kedungkandang memiliki fungsi utama yaitu perkantoran, terminal, industri dan sarana olahraga.

PERATURAN DAERAH

Bangunan untuk kegiatan perkantoran di luar pusat kota :

KDB : 40% - 60%

KLB : 0,4 - 1,2

TLB : 3 - 10 Lantai

Intensitas bangunan untuk kawasan perkantoran :

KDB : 50% - 60%

KLB : 0,5 - 1,8

TLB : 1 - 4 Lantai

SOSIAL BUDAYA

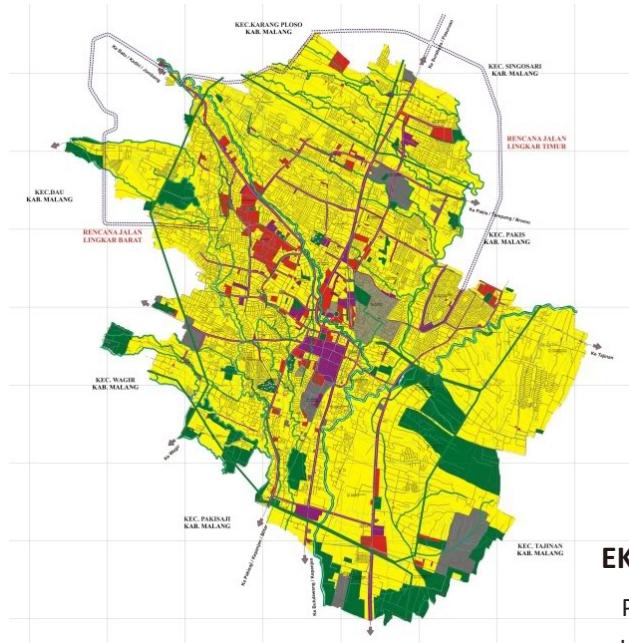
Jumlah Peribadahan

Jumlah musholla : 489 (2020)
Jumlah masjid : 158 (2020)
Jumlah Gereja : 10 (2020)
Jumlah Kgenteng : 1 (2020)
Jumlah Pura : 1 (2020)

Jumlah sarana Pendidikan

No.	KECAMATAN	SD Sederajat			SMP Sederajat			SMA Sederajat			SMK			TOTAL
		N	S	JML	N	S	JML	N	S	JML	N	S	JML	
	TOTAL	197	142	339	29	115	144	13	55	68	13	43	56	607
1	Kec. Kedungkandang	45	29	74	7	26	33	3	10	13	3	7	10	130
2	Kec. Sukun	43	38	81	3	19	22	0	9	9	3	9	12	124
3	Kec. Klojen	20	30	50	9	23	32	6	17	23	2	8	10	115
4	Kec. Blimbing	44	21	65	4	21	25	0	5	5	2	9	11	106
5	Kec. Lowokwaru	45	24	69	6	26	32	4	14	18	3	10	13	132

(Sumber : referensi.data.go.id)



Gambar 2.33 Peta Pola Ruang Kota Malang
 (Sumber : Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang tahun 2010-2030)

DEMOGRAFI

Tabel 2.5 Jumlah Penduduk menurut Jenis Kelamin

Kecamatan di Kota Malang	Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin di Kota Malang (Jiwa)								
	Laki-Laki			Perempuan			TOTAL		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
Kedungkandang	95 662	96 684	97 650	96 654	97 657	98 648	192 316	194 341	196 298
Sukun	96 516	97 194	97 813	97 805	98 465	99 104	194 321	195 659	196 917
Klojen	48 833	48 571	48 277	53 751	53 447	53 133	102 584	102 018	101 410
Blimbing	89 209	89 570	89 871	90 895	91 235	91 555	180 104	180 805	181 426
Lowokwaru	96 858	97 397	97 872	99 935	100 462	100 967	196 793	197 859	198 839
KOTA MALANG	427 078	429 416	431 483	439 040	441 266	443 407	866 118	870 682	874 890

(Sumber : malangkota.bps.go.id)



EKONOMI

Potensi pertanian di Kecamatan Kedungkandang menyumbang sebagian besar perekonomian daerah. Jumlah lahan di Kecamatan Kedungkandang seluas kurang lebih 1.898 Ha atau 48% dari luas wilayah Kecamatan yaitu 3.989 Ha. Jumlah lahan pertanian terdiri dari sawah seluas 604 Ha dan tegal seluas 1.294 Ha.



HIDROLOGI

Di wilayah Kecamatan Kedungkandang mengalir 3 sungai, yaitu:

1. Sungai Brantas
2. Sungai Bango
3. Sungai Amprong

GEOGRAFIS

Ketinggian : 440 - 460 mdpl

Luas Wilayah : 3.989 Ha

Batas Wilayah :

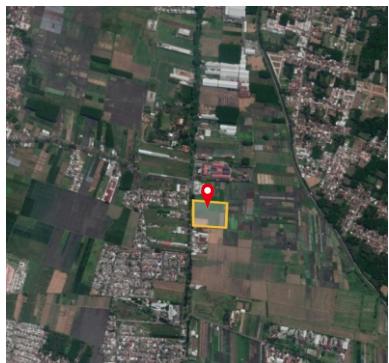
Utara : Kec. Pakis

Timur : Kec. Tumpang dan Kec. Tajinan

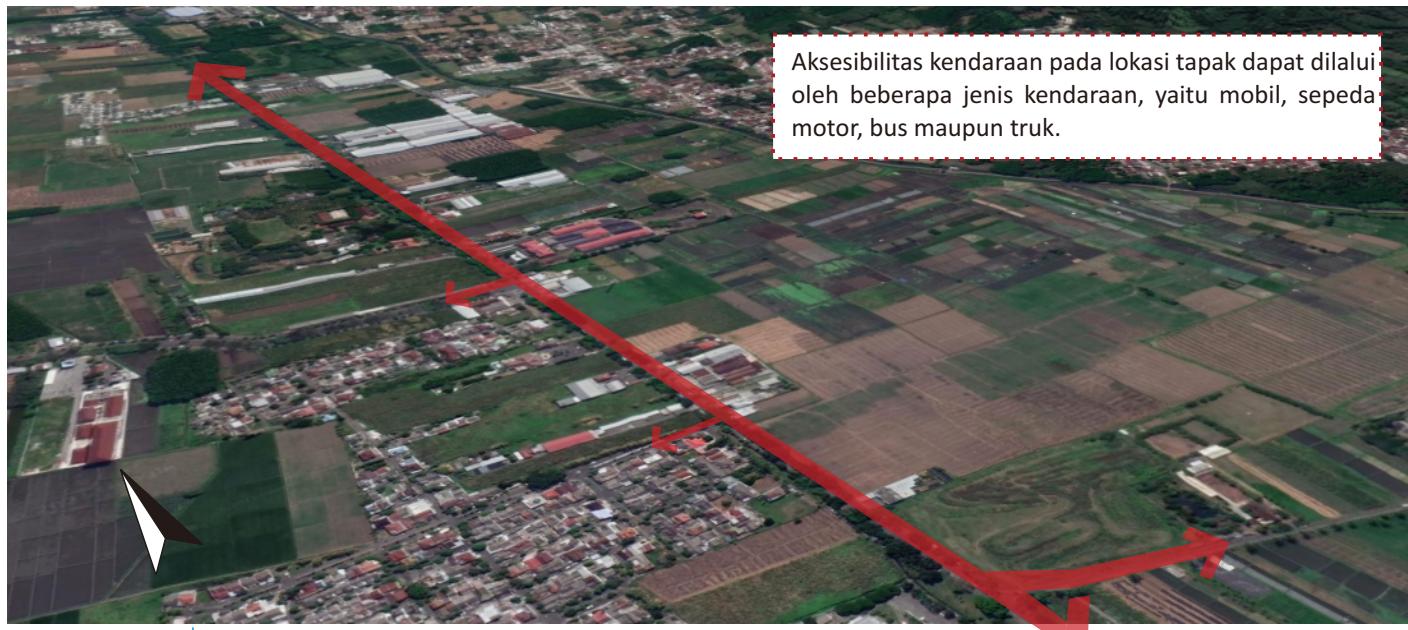
Selatan : Kec. Tajinan dan Kec. Pakisaji

Barat : Kec. Sukun, Kec. Klojen, Kec.Blimbing

DATA TAPAK



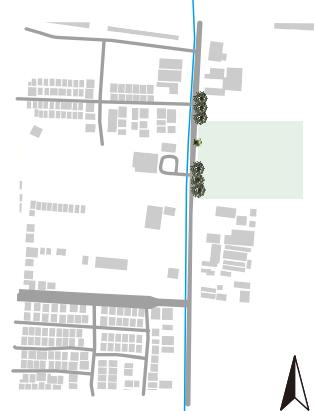
Lokasi tapak berada di jalan Mayor Jendral Sungkono, Buring, Kedungkandang, Kota Malang



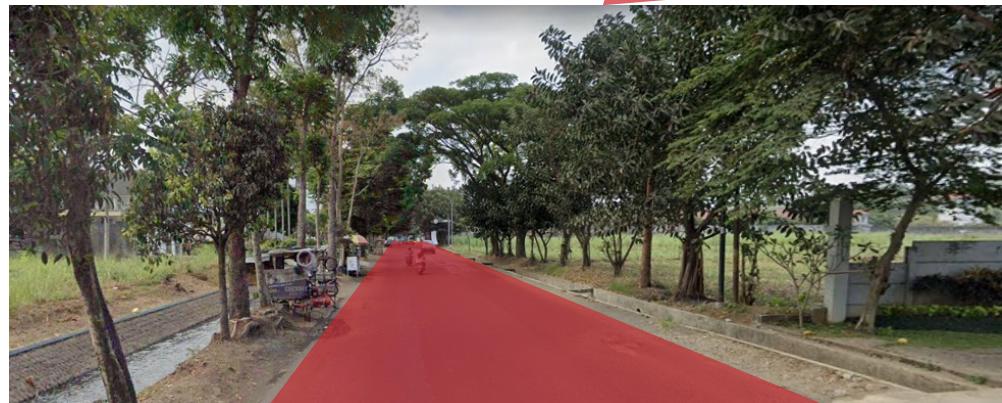
AKSESIBILITAS LOKASI



Aksesibilitas dari pusat kota Tugu Kota Malang menempuh waktu 15 menit dengan jarak 6.8 km, melalui jalan Mayjend Sungkono.



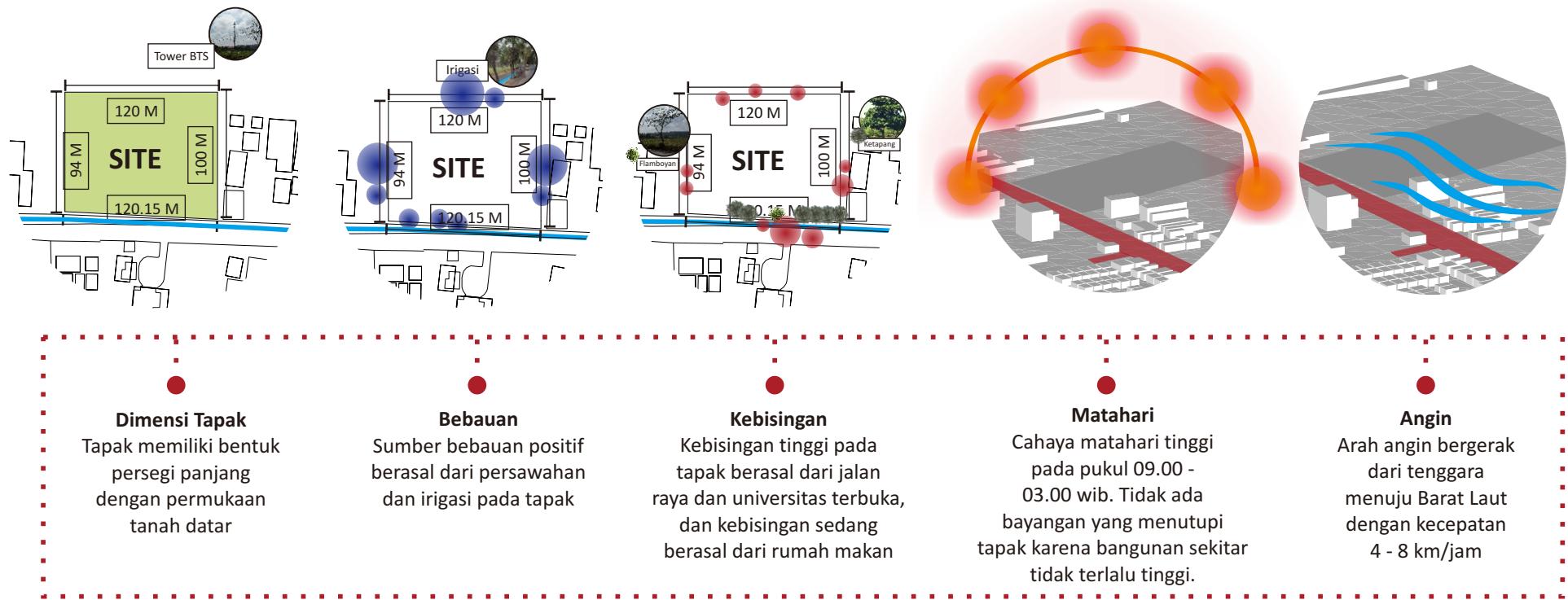
Dimensi Tapak
Keliling tapak : 434,15 m
Luas Tapak : 11.640 m²



Jalan utama pada tapak memiliki lebar 6.5 meter

Gambar 2.34 Kawasan lokasi tapak
(Sumber : Google Earth)

DATA TAPAK



BATAS TAPAK



Batas Barat
Persawahan



Batas Timur
Universitas Terbuka,
Pemukiman warga



Batas Selatan
Rumah Makan, PT. Berkas
Sukses Makmur Sejahtera



Batas Utara
Persawahan, Pertokoan

Gambar 2.35 Batas-batas Tapak
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2021)

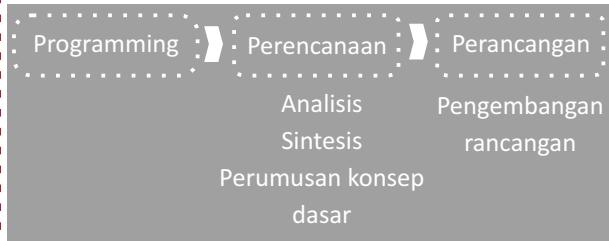


POLA PIKIR DESAIN DAN IDE DASAR

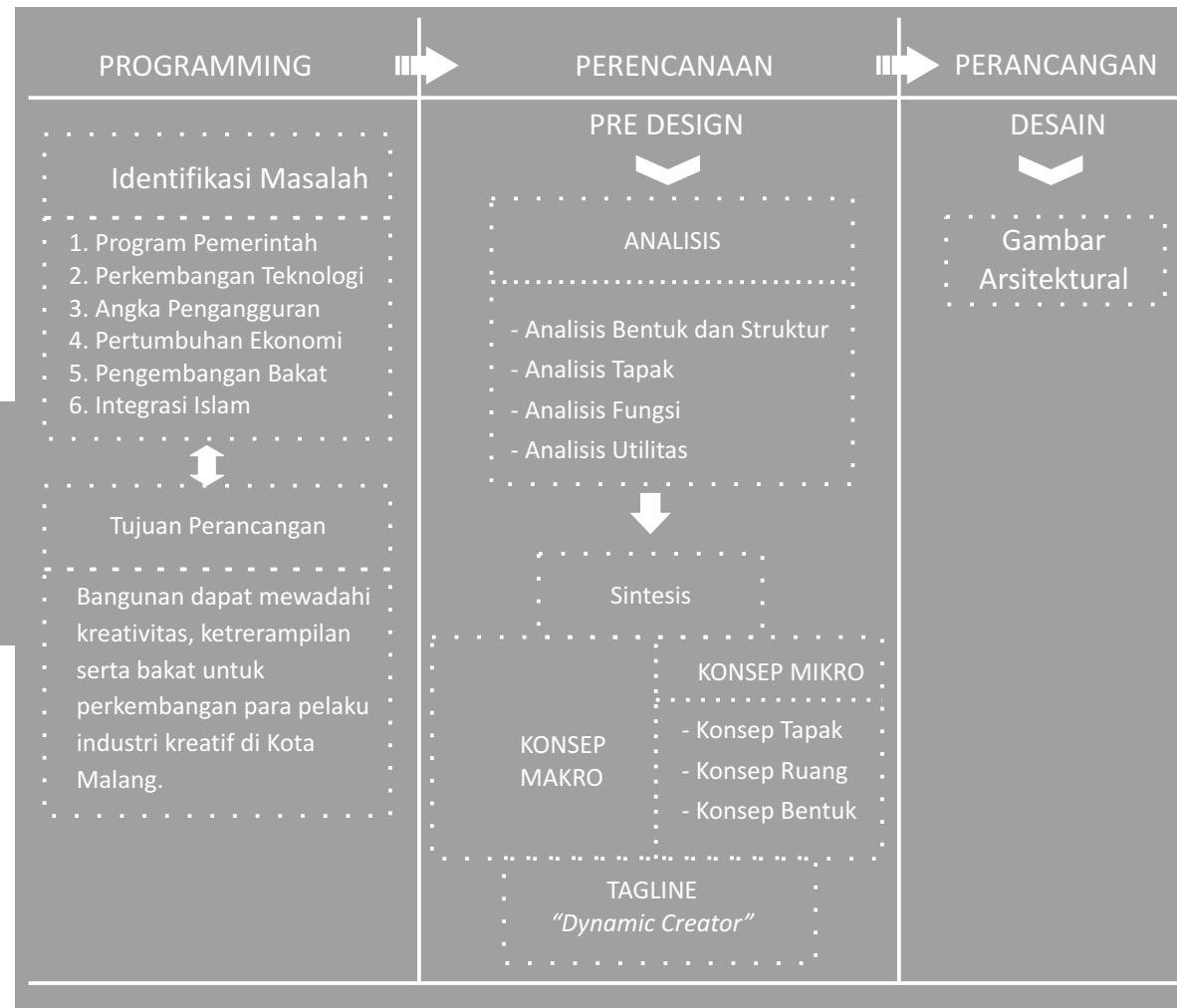
METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangan dibutuhkan metode atau langkah-langkah merancang untuk memudahkan perancangan dalam mengembangkan ide. Metode merupakan strategi atau cara yang dapat mempermudah dalam mencapai tujuan.

Dalam proses perancangan Malang Creative Center mengacu pada tahapan berdasarkan metode linier menurut John Wade (1997) yaitu:



SKEMA PROSES DESAIN



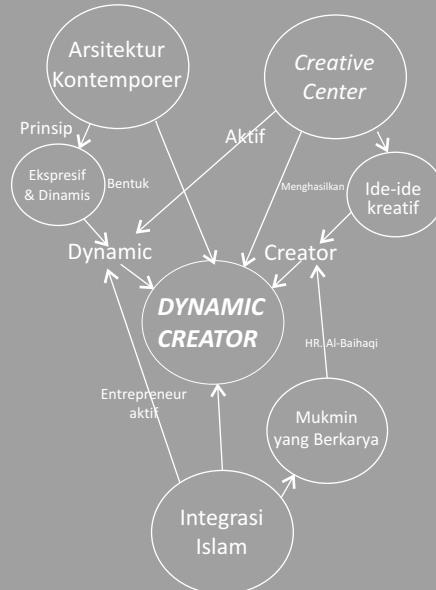
IDE DASAR DESAIN

Perumusan ide dasar berdasarkan kesimpulan yang dipertimbangkan dari objek rancangan, pendekatan dan integrasi keislaman maka konsep dasar perancangan ini adalah :

“DYNAMIC CREATOR”

Dynamic (Dinamis) : mendeskripsikan dari prinsip pendekatan arsitektur kontemporer sebagai bentuk dari rancangan

Creator (Pencipta) : pendeskripsi dari pengguna objek rancangan sebagai pelaku industri kreatif yang menciptakan ide-ide kreatif



Gambar 3.1 Bentuk bangunan dinamis
(Sumber : dekoruma.com)

ANALISIS

ANALISIS KAWASAN



Gambar 4.1 Kawasan lokasi tapak
(Sumber : Google Earth)

Kawasan sekitar tapak di kelilingi dengan lahan kosong atau persawahan

POTENSI

Lokasi perancangan berada di kawasan industri, pendidikan dan perkantoran.

Wilayah Kedungkandang merupakan wilayah dalam masa pembangunan. Memiliki lahan tak terbangun yang luas.

Akses menuju lokasi perancangan mudah dicapai melalui kendaraan roda 2 maupun roda 4 dan transportasi umum.



Luas Tapak : 11.640 m² / 1.1 ha

PERATURAN DAERAH

Bangunan untuk kegiatan perkantoran di luar pusat kota :

KDB : 40% - 60%

KLB : 0,4 - 1,2

TLB : 3 - 10 Lantai

Intensitas bangunan untuk kawasan perkantoran :

KDB : 50% - 60%

KLB : 0,5 - 1,8

TLB : 1 - 4 Lantai



Batas Utara
Persawahan, Pertokoan



Batas Timur
Universitas Terbuka,
Pemukiman warga



Batas Barat
Persawahan



Batas Selatan
Rumah Makan, PT. Berkas
Sukses Makmur Sejahtera

BATAS WILAYAH KELURAHAN BUMIAYU

Batas utara : Kelurahan Mergosono

Batas Timur : Kelurahan Buring & Wonokoyo

Batas Selatan : Kelurahan Arjowinagun

Batas Barat : Kelurahan Gadang

ANALISIS KAWASAN



Gambar 4.2 Analisis kawasan
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

IKLIM

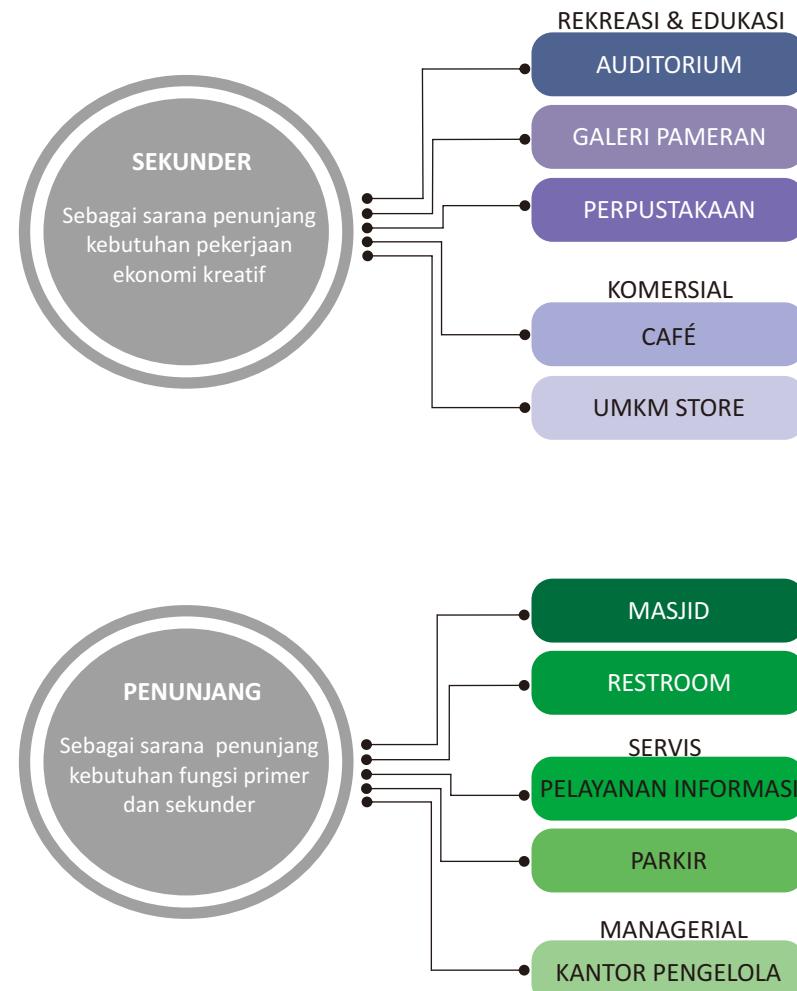
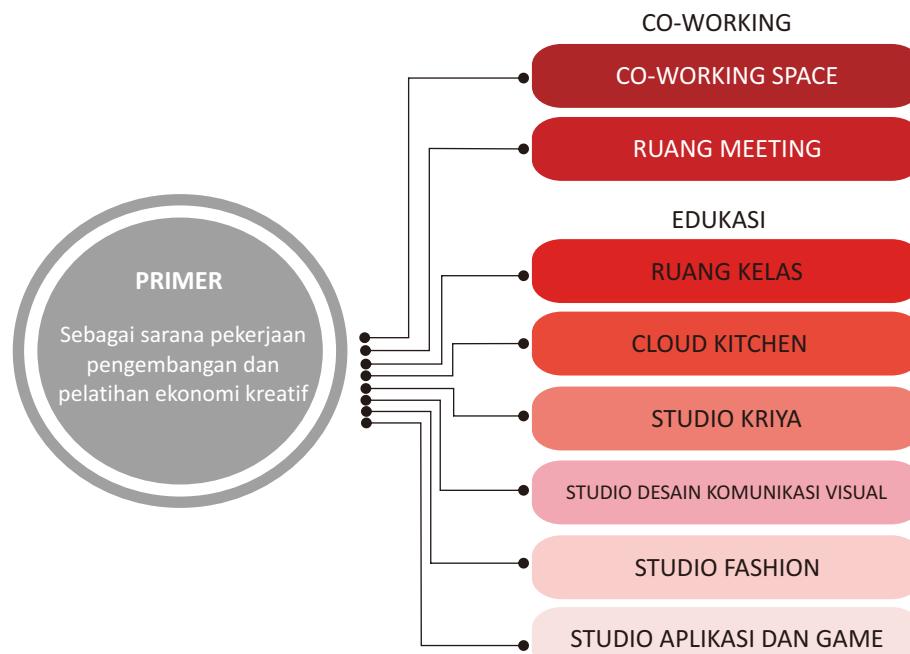
Suhu Rata-rata : 20°C - 28°C
Kelembaban : 7,26 %
Curah Hujan : 2.279 mm
Kelembaban Udara : 73 %
Kecepatan Angin : 2 - 13 Km/h

GEOGRAFIS

Ketinggian : 440 - 460 mdpl
Luas Wilayah : 3.989 Ha
Batas Wilayah :
Utara : Kec. Pakis
Timur : Kec. Tumpang dan
Kec. Tajinan
Selatan : Kec. Tajinan dan
Kec. Pakisaji
Barat : Kec. Sukun, Kec.
Klojen, Kec.Blimbing

ANALISIS FUNGSI

Dalam perancangan memiliki analisis fungsi yang menjelaskan karakteristik ruang meliputi fungsi primer, sekunder dan penunjang. Kemudian dilanjut dengan analisis aktivitas dan pengguna, kebutuhan ruang kualitatif dan kuantitatif, diagram keterkaitan, dan block plan. Berikut proses analisis fungsi dari perancangan Malang Creative Center.



Gambar 4.3 Analisis fungsi
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS PENGGUNA

ANALISIS AKTIVITAS

Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Pengguna Primer

JENIS AKTIVITAS	POLA AKTIVITAS	PENGGUNA	PERILAKU BERAKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
Co working	Bekerja	Pekerja	Pekerja menyiapkan peralatan dan bekerja	Co-working space	Semi Publik
	Berdiskusi	Pekerja	Pekerja berdiskusi dengan pekerja lain	Co-working space	Semi Publik
	Beristirahat	Pekerja	Pekerja beristirahat, makan & minum, mengobrol santai, melihat TV	Ruang Komunal, Ruang Istirahat, pantry	Semi Publik
	Menyimpan barang	Pekerja	Menyimpan barang-barang kerja	Loker	Privat
Pelatihan (Ruang Kelas, Studio)	Mendaftar	Pekerja	Pekerja datang mengantri dan mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
	Mendengarkan materi	Pekerja	Pekerja mendengarkan materi dari pemateri	Ruang kelas, Studio	Semi Publik
	Menyampaikan materi	Pemateri/pelatih	Pemateri menyiapkan materi, menyampaikan materi, berinteraksi dengan peserta.	Ruang kelas, Studio	Semi Publik
	Mempraktekkan	Pekerja	Pekerja praktek membuat karya dan berinteraksi.	Ruang kelas, Studio	Semi Publik
	Beristirahat	Pemateri/pelatih, peserta pelatihan	Pemateri/pelatih, peserta pelatihan beristirahat	Ruang kelas, Studio	Semi Publik
	Buang hajat	Pemateri, peserta pelatihan	Buang air kecil/besar, cuci muka	Toilet	Privat
	Menyimpan perlengkapan kegiatan	Staf	Menata dan menyimpan peralatan kegiatan	Gudang	Semi Privat
Meeting	Berkumpul	Pekerja	Pekerja datang dan berkumpul untuk rapat	Meeting room	Privat
	Menyampaikan presentasi	Presenter (pekerja)	Presenter menyiapkan dan menyampaikan presentasi	Meeting room	Privat
	Berdiskusi	Pekerja	Pekerja melakukan diskusi dengan	Meeting room	Privat
	Istirahat	Pekerja	Pekerja beristirahat, mengobrol santai, makan/minum	Meeting room	Semi Privat

(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS PENGGUNA

Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Pengguna Sekunder

JENIS AKTIVITAS	POLA AKTIVITAS	PENGGUNA	PERILAKU BERAKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
Seminar (Auditorium)	Mendaftar	Peserta (Pekerja)	Peserta datang mengantri dan mendaftar	Resepsonis	Publik
	Mendengarkan materi	Peserta (Pekerja)	Peserta mendengarkan materi dari pemateri	Podium	Semi Publik
	Menyampaikan materi	Pemateri	Pemateri menyiapkan materi, menyampaikan materi, berinteraksi dengan peserta.	Panggung	Semi Publik
	Beristirahat	Pemateri, Peserta (Pekerja)	Pemateri/pelatih, peserta beristirahat	Ruang komunal	Semi Publik
	Menyimpan perlengkapan kegiatan	Staf	Menata dan menyimpan peralatan kegiatan	Gudang	Semi Privat
	Mengontrol Utilitas	Staf	Mengecek, memperbaiki sistem utilitas	Ruang servis	Privat
Rekreasi dan Edukasi (Galeri Pameran)	Datang	Pengunjung	Pengunjung datang untuk melihat dan menikmati pameran di exhibition hall	Lobby Galeri	Publik
	Registrasi	Pengunjung	Pngunjung melakukan registrasi masuk dalam galeri	Resepsonis	Publik
	Melihat karya seni kriya	Pengunjung	Pengunjung berjalan-jalan dan melihat karya seni kriya	Exhibition hall	Privat, kondisional
	Melihat karya desain grafis	Pengunjung	Pengunjung berjalan-jalan dan melihat karya seni desain komunikasi visual	Exhibition hall	Privat, kondisional
	Melihat karya fashion/busana	Pengunjung	Pengunjung berjalan-jalan dan melihat karya fashion/busana	Exhibition hall	Privat, kondisional
	Beristirahat	Pengunjung	Pengunjung beristirahat di area komunal dalam galeri pameran	Ruang Komunal	Privat
		Staff	Staf beristirahat di ruang istirahat	Ruang Istirahat	Privat
	Buang hajat	Pengunjung	Buang air kecil/besar, cuci muka, wudhu	Toilet pengunjung	Privat
		Staff	Buang air kecil/besar, cuci muka, wudhu	Toilet staff	Privat

ANALISIS PENGGUNA

	Beribadah	Pengunjung, staff	Shalat sendiri, berjamaah	Musholla	Publik, semi privat
	Mengawasi galeri pameran melalui cctv	Staff	Staf mengawasi dan mengontrol galeri pameran melalui cctv	Ruang server/cctv	Semi privat
	Mengontrol dan mengecek system utilitas	Staff	Kontrol dan cek system utilitas galeri pameran	Ruang servis	Privat
	Menyimpan peralatan berkaitan dengan karya	Staff	Menyimpan peralatan dan bahan yang berkaitan dengan hasil karya	Gudang penyimpanan	Semi privat
Rekreasi dan Edukasi (Perpustakaan)	Datang	Pengunjung, Pekerja	Pengunjung, pekerja datang untuk relaksasi diri dan menambah ilmu melalui membaca buku, meyimpan barang bawaan	Perpustakaan, loker	Publik
	Mencari, mengambil buku	Pengunjung, pekerja	Pengunjung, pekerja mencari dan mengambil buku koaksi perpustakaan	Ruang penyimpanan	Privat
	Membaca buku	Pengunjung, pekerja	Pengunjung, pekerja membaca buku	Ruang baca	Privat
	Fotokopi buku	Pengunjung, pekerja	Mengkopi bagian buku melalui resepsonis, menerima hasil fotokopi, mengembalikan buku ke rak	Resepsonis	Semi publik
		staff	Melayani fotokopi bagian buku	Respsonis	Semi publik
	Mengontrol system utilitas	staff	Mengontrol dan memperbaiki sistem utilitas	Ruang servis	Privat
	Menyimpan peralatan perpustakaan	Staff	Menyimpan dan menata peralatan perpustakaan	Gudang	Semi privat
Komersial (Café)	Datang	Pengunjung, pekerja, Pengelola	Pengunjung datang menuju café	Entrance	Publik
	Menuju lokasi	Pengunjung, pekerja, pengelola	Memasuki café, duduk di tempat yang disediakan	Café	Publik
	Memilih makanan/minuman	Pengunjung, pekerja, Pengelola	Memesan makanan/minuman, menunggu, mengobrol	Counter pemesanan	Publik

ANALISIS PENGGUNA

	Membayar	Pengunjung, pekerja, Pengelola	Membayar makanan/minuman yang di pesan	Kasir	Semi publik
	Memasak	Juru masak	Juru masak memasak, menyiapkan makanan/minuman pesanan	Dapur	Semi privat
	Mengantar makanan	Karyawan/staf	Mengantar makan, meletakan pesanan di meja pemesan	Café	Semi privat
	Makan dan/ minum	Pengunjung, pekerja, Pengelola	Pengunjung, pekerja makan dan/ minum makanan yang di pesan	Café	Semi public
	Buang hajat	Pengunjung, pekerja, Pengelola, staf	Buang air kecil/besar, cuci tangan / muka	Toilet	Privat
	Mengontrol system utilitas	Staff	Mengontrol dan memperbaiki system utilitas ruangan	Ruang servis	Privat
Komersial (UMKM store)	Datang	Pengunjung	Pengunjung datang menuju UMKM store	Entrance	Publik
	Belanja	Pengunjung, pedagang	Berbelanja hasil karya ekonomi kreatif, berjalan keliling, melihat-lihat, duduk istirahat, keluar dari store	UMKM store/stan-stan	Publik
	Menjual	Pedagang, pengunjung	Menjual barang kepada pengunjung UMKM store	UMKM store/stan-stan	Publik
	Buang hajat	Pengunjung, pedagang	Buang air kecil/besar, cuci tangan / muka	Toilet	Privat

(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS PENGGUNA

Tabel 4.3 Analisis Aktivitas Pengguna Penunjang

JENIS AKTIVITAS	POLA AKTIVITAS	PENGGUNA	PERILAKU BERAKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
Beribadah	Wudhu	Pekerja, staff, pemateri/pelatih, pengelola, pengunjung, juru masak, pedagang	Menuju ruang wudhu untuk mensucikan diri dari hadast	Tempat wudhu	Privat
	Peminjaman peralatan shalat	Pekerja, staff, pemateri/pelatih, pengelola, pengunjung, juru masak, pedagang	Meminjam, menggunakan peralatan sholat untuk beribadah, mengembalikan ke tempat semula	Tempat peminjaman	Semi privat
	shalat	Pekerja, staf, pemateri/pelatih, pengelola, pengunjung, juru masak, pedagang	Shalat dilakukan sendiri / berjamaah	Ruang shalat	Public, semi privat
	Buang hajat	Pekerja, staf, pemateri/pelatih, pengelola, pengunjung, juru masak, pedagang	Buang air kecil / besar	Toilet	Privat
Pelayanan informasi	Memberikan informasi	Staf, pengunjung, pekerja	Memberikan pelayanan informasi kepada pekerja, pengunjung	Resepsionis	Publik
	Menunggu	Pengunjung	Menunggu, duduk di lounge, berdiri	Lounge	Semi privat
	Buang hajat	Pengunjung, staf	Buang arir kecil / besar, cuci tangan/muka	Toilet	Privat
	Istirahat	Staf	Duduk istirahat, makan dan minum	Ruang istirahat	Semi privat
Managerial (pengelola)	Mengatur administrasi seluruh Creative Center	Pengelola	Mengatur system administrasi creative center	Kantor pengelola	Semi privat
Servis System utilitas (Ruang teknisi)	Mengontrol dan memperbaiki utilitas bangunan	Staf	Mengatur teknisi utilitas bangunan, berdiskusi, memperbaiki kekurangan / kesalahan teknis	Ruang teknisi	Privat
	Menyimpan	Staf	Menyimpan dan menata perlatan teknisi	Gudang	Semi privat

ANALISIS PENGGUNA

	perlengkapan				
Servis System utilitas (keamanan)	Menjaga keamanan bangunan	Penjaga keamanan	Menjaga pintu masuk, berkeliling bangunan	Pos jaga	Semi privat
	Mengontrol keamanan melalui cctv	Penjaga keamanan	Duduk, melihat layar computer	Ruang cctv	Privat
Servis system utilitas (ruang kebersihan)	Membersihkan, merawat seluruh bangunan	Petugas kebersihan	Menyapu, mengepel, membersihkan kaca, meyiram tanaman, memotong rumput, membuang sampah	Creative Center	Semi public
	Menyimpan peralatan	Petugas kebersihan	Menggunakan, menyimpan peralatan kebersihan	Gudang	Semi privat
	Istirahat	Petugas kebersihan	Istirahat, duduk, makan/minum, mengobrol santai, tidur	Ruang istirahat	Semi privat
	Buang hajat	petugas kebersihan	Buang air kecil/besar, wudhu	Toilet,tempat wudhu	privat
	Beribadah	Petugas kebersihan	Melakukan shalat sendiri/berjamaah	Ruang shalat	Public, semi privat
Kamar mandi	Mandi, cuci tangan/wajah	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak, pedagang	Datang, masuk, membersihkan badan, tangan/wajah	Kamar mandi, Wastafel, cermin	Privat
	Buang air	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak, pedagang	Buang air kecil/besar	Toilet	Privat
Memarkir kendaraan roda dua	Datang	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak,	Datang ke tempat parkir mengendarai roda dua menuju tempat parkir	Parkir roda dua	Publik

ANALISIS PENGGUNA

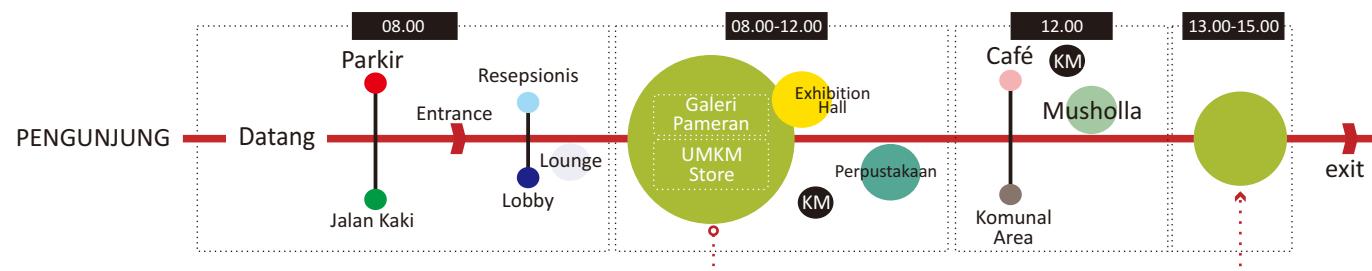
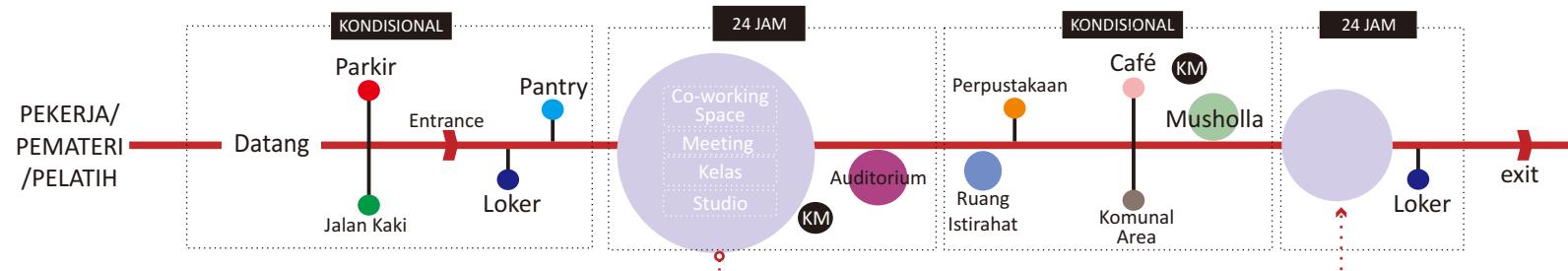
		pedagang			
	Memarkir kendaraan roda dua	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak, pedagang	Memarkir kendaraan ke tempat parkir	Parkir roda dua	Publik
Memarkir kendaraan roda empat (mobil)	Datang	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak, pedagang	Datang ke tempat parkir mengendarai roda empat menuju tempat parkir	Parkir roda empat	Publik
	Memarkir kendaraan roda empat	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, juru masak, pedagang	Memarkir kendaraan ke tempat parkir	Parkir roda empat	Publik

(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

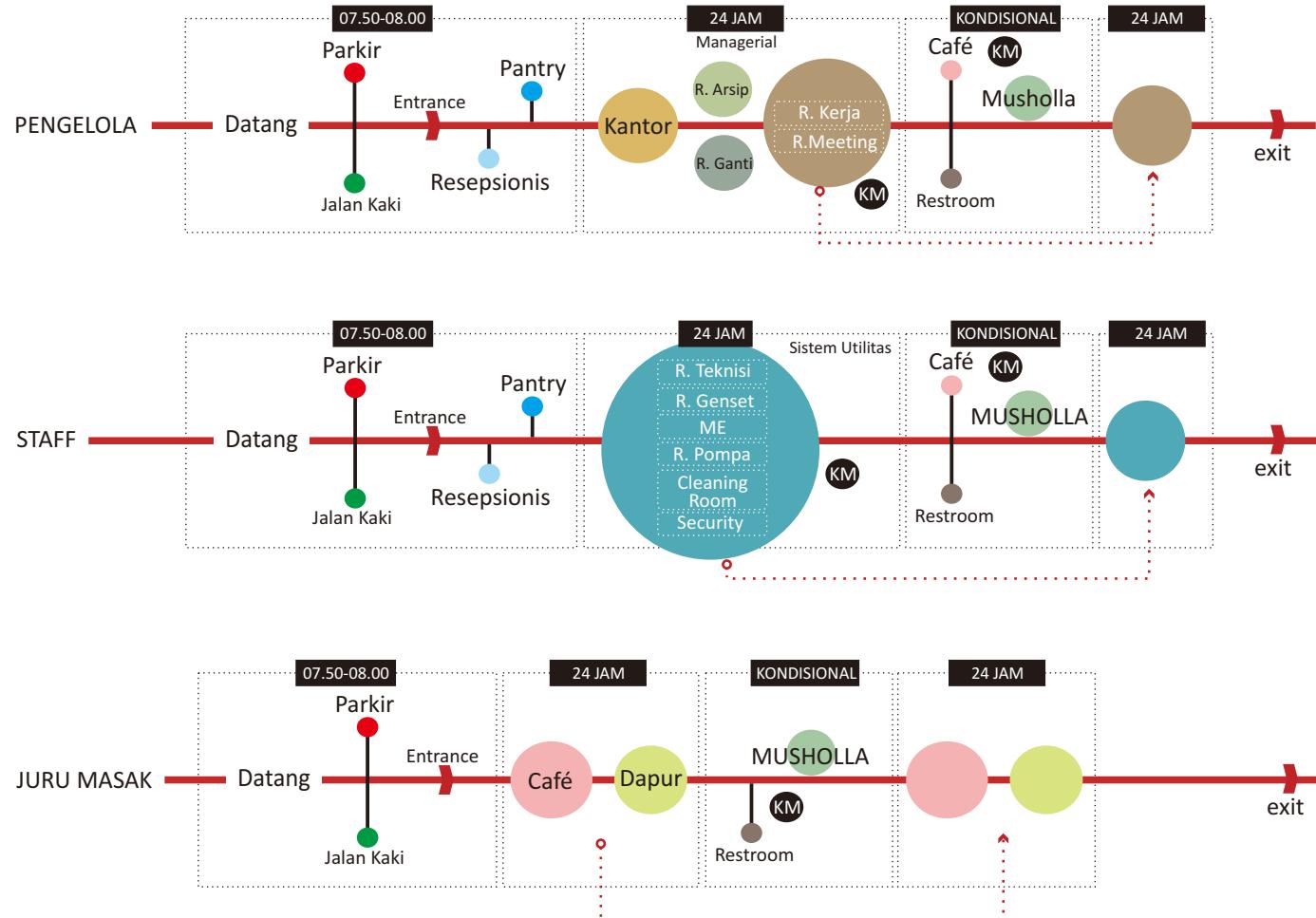
ANALISIS PENGGUNA

SIRKULASI PENGGUNA

PENGGUNA	PEKERJA/PEMATERI/PELATIH	PENGUNJUNG	PENGELOLA	STAFF
	Co-Working Space Meeting Room Ruang Kelas Studio Seni Kriya	Studio DVK Studio Fashion Studio Aplikasi & game Dapur Bersama	Galeri Pameran UMKM Store JURU MASAK Café	R. Kerja R. Meeting R. Arsip
				R. Teknisi R. Genset ME R. Pompa Cleaning Room Security



ANALISIS PENGGUNA



Gambar 4.4 Sirkulasi Pengguna
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

ANALISIS KUANTITATIF

Tabel 4.4 Analisis Kuantitatif

FUNGSI PRIMER								
KELOMPOK RUANG	JENIS RUANG	KAPASITAS RUANG (ORANG/UNIT)	JUMLAH RUANG (UNIT)	STANDAR (ORANG/M ²)	LUAS RUANG (M ²)	SIRKULASI	TOTAL	SUMBER
Co-working space	Co-working space	50 Meja	1	0.72	36	40%	64.96	ASM
		50 Kursi	1	0.16	8			
		Loker	1	2.4	2.4			
	Ruang Komunal	3 sofa, 1 meja	1	4	4	40%	5.6	ASM
	Ruang Istirahat	2 sofa, 1 meja	1	4	4	40%	5.6	ASM
	Pantry	1 set pantry	1	2.75	2.75	20%	3.3	NAD
	Toilet	2	2	1.5	6	20%	17.92	NAD
		2	2	2.8	11.2			
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
						97,32		
Ruang Kelas	Kelas	20 meja	1	0.275	5.5	40%	16	NAD
		20 kursi	1	0.25	5			
		1 meja pengajar	1	0.72	0.72			
		1 kursi pengajar	1	0.20	0.20			
	3 Kelas					48		
Studio	Kriya	4 meja	2	1.6	12.8	40%	24.64	NAD
		8 kursi	2	0.25	4			
		Rak	2	0.4	0.8			
		Gudang	1	3	3	30%	3.9	ASM
	DKV	15 meja	1	0.24	3.6	40%	8.96	NAD
		15 kursi	1	0.16	2.4			
		Rak	1	0.4	0.4			
		Gudang	1	3	3	30%	3.9	ASM
	Desain/fashion	15 meja jahit	1	0.45	6.75	40%	64.19	NAD
		15 kursi jahit	1	0.16	2.4			
		5 meja pola	1	4.5	22.5			
		15 kursi	1	0.16	2.4			
		3 Meja setrika	1	0.6	1.8			
		2 Rak	1	0.4	0.8			
		10 Manekin	1	0.2	2			
		15 Meja tracing	1	0.48	7.2			

ANALISIS RUANG

		Gudang	1	3	3	30%	3.9	ASM
Aplikasi dan game	15 meja	1	0.24	3.6	40%	8.96	NAD	
	15 kursi	1	0.16	2.4				
	Rak	1	0.4	0.4				
	Gudang	1	3	3	30%	L	ASM	
	Lemari atas & bawah	1	1.5	1.5	20%	1.8	NAD	
Cloud Kitchen	6 Meja kompor listrik	1	1.2	7.2	40%	10.08	NAD	
	Oven pasang	1	0.35	0.35	20%	0.42	NAD	
	Lemari es	1	0.36	0.36	20%	0.43	NAD	
	Lemari pendingin	1	0.49	0.49	20%	0.68	NAD	
	Gudang	1	6	6	40%	8.4	ASM	
						144.16		
	Ruang meeting	Meja dan 11 kursi	2	8.13	8.13	20%	19.52	NAD
Meeting							19.52	
	FUNGSI SEKUNDER							
KELOMPOK RUANG	JENIS RUANG	KAPASITAS RUANG (ORANG/UNIT)	JUMLAH RUANG (UNIT)	STANDAR (ORANG/M ²)	LUAS RUANG (M ²)	SIRKULASI	TOTAL	SUMBER
Auditorium	Auditorium	50 kursi	1	0.6	30	40%	49.28	ASM
		Podium	1	5.2	5.2			
	Resepsiionis	Meja, kursi, rak	1	10.56	10.56	30%	13.73	NAD
	Ruang komunal	2 sofa, 1 meja	1	6	6	40%	8.4	ASM
	Gudang		1	6	6	20%	7.2	ASM
	Ruang servis		1	6	6	20%	7.2	ASM
							85.81	
Galeri Pameran	Lobby	50	1	0.65	3	40%	45.5	NAD
	Resepsiionis	Meja, kursi, rak	1	10.56	10.56	30%	13.79	NAD
	Exhibition hall	100		0.65	65	80%	117	NAD
	Ruang komunal	3 sofa, 1 meja	1	4	4	40%	5.6	ASM
	Ruang istirahat		1	9	9	30%	11.7	ASM
	Toilet pengunjung	4	2	2.8	22.4	20%	27.74	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
	Toilet staff	2	2	1.5	6	20%	8.06	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
	Ruang servis		1	6	6	20%	7.2	ASM
	Ruang cctv		1	6	6	20%	7.2	ASM

ANALISIS RUANG

	Gudang		1	9	9	20%	10.8	ASM
Perpustakaan	Rak penyimpanan	Rak buku		24	24	30%	31.2	ASM
	Ruang baca	40		0.875	35	30%	45.5	ASM
	resepsionis	Meja, rak kursi	1	10.56	10.56	30%	13.79	NAD
		Area fotokopi	1	5	5	20%	6	ASM
	Loker		2	1.25	2.5	20%	3	ASM
	Ruang servis		1	6	6	20%	7.2	ASM
	Gudang		1	9	9	20%	10.8	ASM
							117.49	
Café	Area meja makan	20		4	80	100%	160	ASM
	Entrance	20		0.65	13	30%	16.9	ASM
	Counter			6	6	20%	7.2	ASM
	Dapur			15	15	20%	18	ASM
	Toilet	2	2	1.5	6	20%	8.06	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
	Ruang servis		1	6	6	20%	7.2	ASM
							282.16	
UMKM Store	Entrance	20		0.65	13	30%	16.9	ASM
	Stan	10		12	120	30%	156	ASM
	Toilet	2	2	1.5	6	20%	8.06	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
							180.96	
FUNGSI PENUNJANG								
KELOMPOK RUANG	JENIS RUANG	KAPASITAS RUANG (ORANG/UNIT)	JUMLAH RUANG (UNIT)	STANDAR (ORANG/M ²)	LUAS RUANG (M ²)	SIRKULASI	TOTAL	SUMBER
Musholla	Tempat wudhu	15	2	0.875	26.25	20%	31.5	ASM
	Peralatan shalat		2	6	12	20%	14.4	ASM
	Ruang shalat		1	87.5	87.5	20%	105	ASM
	Toilet	2	2	1.5	6	20%	8.06	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
							158.96	
Pusat informasi	Respsionis		1	10.56	10.56	30%	13.79	NAD

ANALISIS RUANG

	Lobby	40	1	0.65	26	40%	53.2	ASM
		Lounge	1	12	12			
	Toilet	1	2	1.5	3	20%	4.46	NAD
		Wastafel 2	2	0.12	0.48			
		Urinoir 2	1	0.12	0.24			
	Ruang istirahat		1	6	6	30%	7.8	ASM
							79.25	
Kantor pengelola	Ruang kerja		1	40	40	20%	48	ASM
	Ruang arsip		1	9	9	20%	10.8	ASM
	Ruang meeting		1	15	15	20%	18	ASM
	Ruang ganti		2	4	8	40%	11.2	ASM
							88	
Restroom	Ruang istirahat		1	9	9	30%	11.7	ASM
	Kamar mandi			6.72	6.72	20%	8.06	NAD
							19.76	
Servis	R. Teknisi	2 set meja dan kursi	1	1.4	2.8	30%	3.64	NAD
	R. Genset		1	12	12	20%	14.4	ASM
	ME		1	12	12	20%	14.4	ASM
	R. pompa air		1	12	12	20%	14.4	ASM
	Gudang		1	80	80	20%	96	ASM
	Cleaning service		1	39	39	20%	46.8	ASM
	Pantry	Set pantry	1	2.75	2.75	20%	3.3	NAD
	Security (keamanan)		1	24	24	20%	28.8	ASM
	Tangga		4	5.7	22.8	20%	27.36	ASM
	Parkir mobil	50		12.5	625	40%	875	NAD
	Parkir motor	150		2	300	50%	450	NAD
							1574.1	

(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

ANALISIS KUALITATIF

Tabel 4.5 Analisis Kualitatif

RUANG	AKSESIBILITAS	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		KETENANGAN	SANITASI
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	IN	OUT		
CO-WORKING									
Co-working Space	+++	++	++	++	++	++	++	++	----
Ruang Komunal	+++	++	++	++	++	++	++	----	----
Ruang Istirahat	++	++	++	++	++	++	++	++	----
Pantry	++	++	++	++	++	++	---	----	++
Toilet	++	----	++	----	+++	----	----	----	+++
RUANG KELAS									
Kelas	+++	++	++	++	++	++	++	++	----
STUDIO									
Studio Seni Kriya	+++	++	++	++	++	++	++	++	----
Studio DKV	+++	++	+++	++	++	++	++	++	----
Studio aplikasi & game	+++	++	+++	++	++	++	++	++	----
Studio Fashion	+++	++	+++	++	++	++	++	++	----
Cloud Kitchen	+++	----	+++	----	+++	----	----	----	+++
RUANG MEETING									
Ruang Meeting	++	++	++	++	++	++	++	+++	----
AUDITORIUM									
Auditorium	+++	++	+++	++	++	++	---	++	----
Resepsiionis	+++	++	++	++	++	++	++	----	----
Ruang komunal	+++	++	++	++	++	++	++	----	----
Gudang	++	----	++	----	++	----	----	----	----
Ruang servis	++	----	++	----	++	----	----	----	----
GALERI PAMERAN									
Lobby	+++	++	++	++	++	++	++	---	----
Resepsiionis	+++	++	++	++	++	++	++	----	----
Exhibition hall	+++	++	+++	++	++	+++	++	++	----
Ruang komunal	+++	++	++	++	++	++	++	----	----
Ruang istirahat	++	++	+++	++	++	----	----	----	----
Toilet pengunjung	++	----	++	----	+++	----	----	----	+++

ANALISIS RUANG

Toilet staff	++	----	++	----	+++	---	---	---	+++
Musholla	++	++	++	++	++	---	---	+++	---
Ruang servis	++	----	++	----	++	---	---	---	---
Ruang cctv	++	----	++	----	++	---	---	---	---
Gudang	++	----	++	----	++	---	---	---	---
PERPUSTAKAAN									
Rak penyimpanan	+++	++	+++	++	+++	++	++	++	---
Ruang baca	++	++	+++	++	++	++	++	+++	---
Resepsionis	+++	++	++	++	++	++	++	---	---
Loker	++	++	++	++	---	++	++	---	---
Ruang servis	++	----	++	----	++	---	---	---	---
Gudang	++	----	++	----	++	---	---	---	---
CAFÉ									
Area meja makan	+++	++	++	++	++	++	++	---	+++
Entrance	+++	++	++	++	++	+++	+++	---	---
Counter	+++	++	++	++	++	---	---	---	---
Dapur	++	----	+++	----	+++	----	----	----	+++
Toilet	++	----	++	----	+++	----	----	----	+++
Ruang servis	++	----	++	----	++	---	---	----	---
UMKM STORE									
Entrance	+++	++	++	++	++	+++	+++	---	---
Stan	+++	++	++	++	++	++	++	---	---
Toilet	++	----	++	----	+++	---	---	---	+++
MUSHOLLA									
Tempat wudhu	++	----	+++	----	+++	---	---	---	+++
Peralatan shalat	++	----	++	----	----	----	----	----	----
Ruang Shalat	++	++	++	++	++	----	----	+++	----
Toilet	++	----	++	----	+++	----	----	----	+++
PUSAT INFORMASI									
Resepsionis	+++	++	++	++	++	++	++	---	---
Lobby	+++	++	++	++	++	++	++	---	---
Toilet	++	----	++	----	+++	----	----	----	+++
Ruang istirahat	++	++	+++	++	++	---	---	---	---
KANTOR PENGELOLA									

ANALISIS RUANG

Ruang kerja	++	++	++	++	++	++	++	++	---
Ruang arsip	++	---	+++	---	+++	---	---	++	---
Ruang meeting	++	++	++	++	++	++	++	+++	---
Ruang ganti	++	---	+++	---	++	---	---	---	---
RESTROOM									
Ruang istirahat	++	++	+++	++	++	---	---	---	---
Toilet	++	---	++	---	+++	---	---	---	+++
SERVIS									
R. Teknisi	++	---	++	---	++	---	---	---	---
R. Genset	++	---	++	---	++	---	---	---	---
ME	++	---	++	---	++	---	---	---	---
R. Pompa air	++	---	++	---	++	---	---	---	---
Cleaning servis	++	---	++	---	++	---	---	---	---
Security (keamanan)	++	---	++	---	++	---	---	---	---
Gudang	++	---	++	---	++	---	---	---	---
Tangga	++	++	++	++	---	---	---	---	---
Ramp	++	++	++	++	---	---	---	---	---
Parkir mobil	+++	+++	---	+++	---	---	---	---	---
Parkir motor	+++	+++	---	+++	---	---	---	---	---

(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

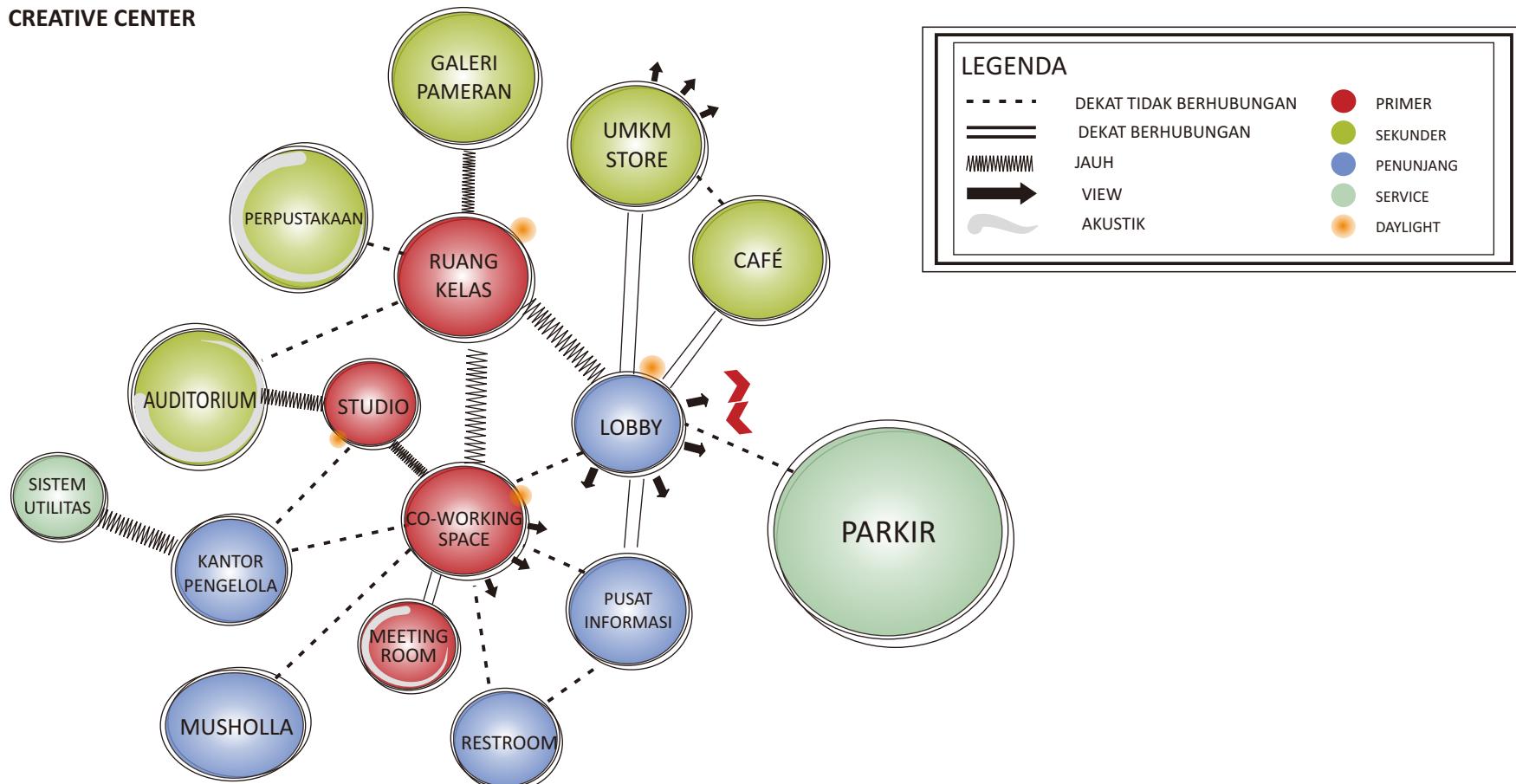
KETERANGAN :

- +++ : Sangat diperlukan
- ++ : Diperlukan
- : Tidak diperlukan

ANALISIS RUANG

DIAGRAM KETERKAITAN MAKRO

CREATIVE CENTER



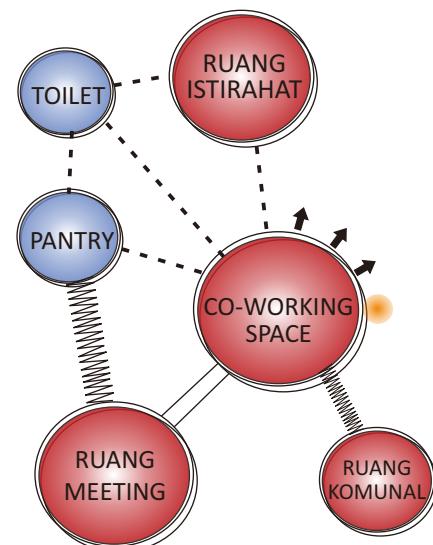
Gambar 4.5 Diagram Keterkaitan Makro
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

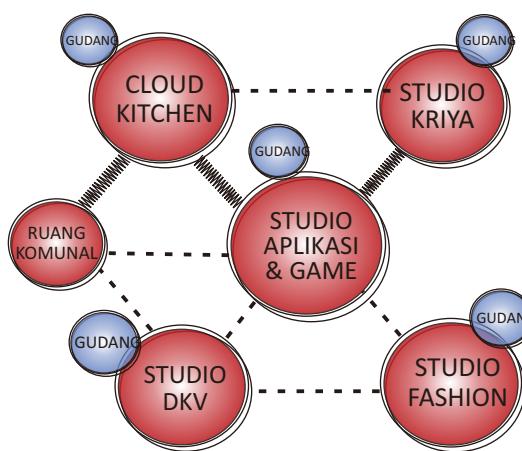
DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

CREATIVE CENTER LT.1

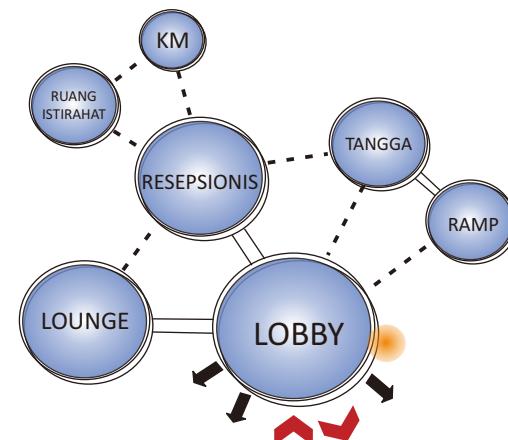
CO-WORKING SPACE



STUDIO



LOBBY



LEGENDA

	DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN		PRIMER
	DEKAT BERHUBUNGAN		SEKUNDER
	JAUH		PENUNJANG
	VIEW		SERVICE
	AKUSTIK		DAYLIGHT

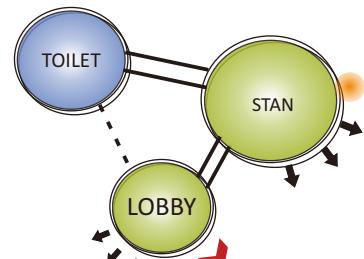
Gambar 4.6 Diagram Keterkaitan Mikro
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

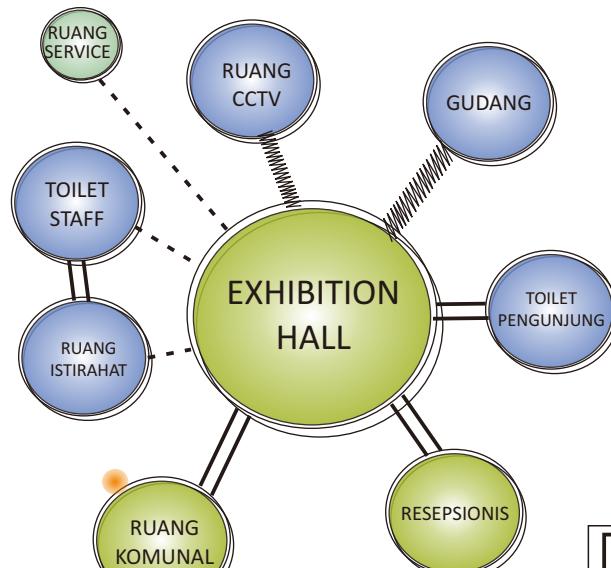
CREATIVE CENTER LT.1

UMKM STORE

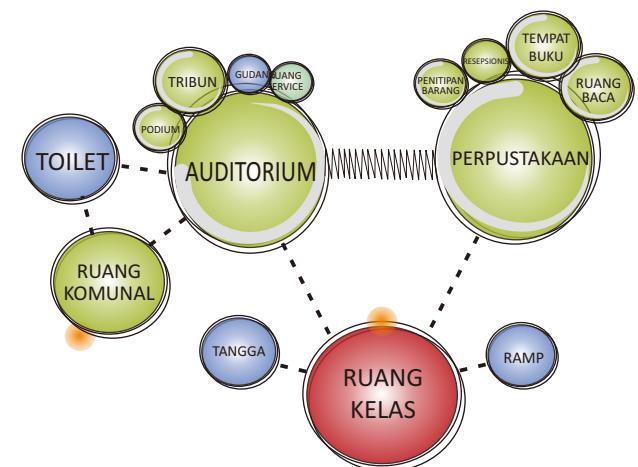


CREATIVE CENTER LT.2

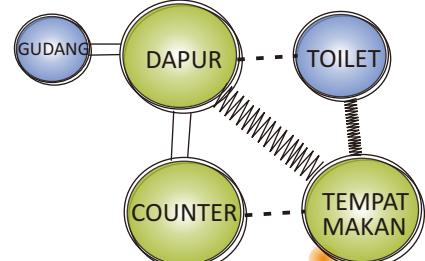
GALERI PAMERAN



EDUKASI



CAFÉ



LEGENDA

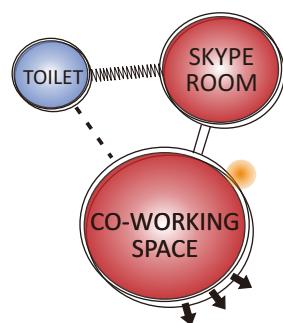
- | | |
|-------|-------------------------|
| ----- | DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN |
| ===== | DEKAT BERHUBUNGAN |
| | JAUH |
| → | VIEW |
| ↔ | AKUSTIK |
| ● | PRIMER |
| ● | SEKUNDER |
| ● | PENUNJANG |
| ● | SERVICE |
| ● | DAYLIGHT |

Gambar 4.7 Diagram Keterkaitan Creative Center Lt. 1 & Lt. 2
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

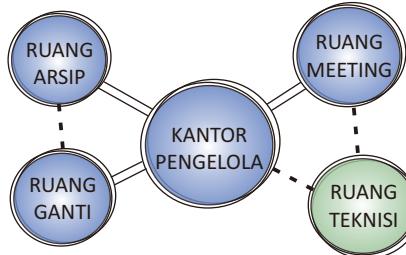
ANALISIS RUANG

DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

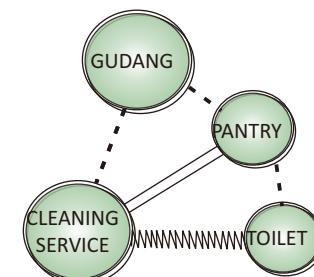
CREATIVE CENTER LT.2 CO-WORKING SPACE



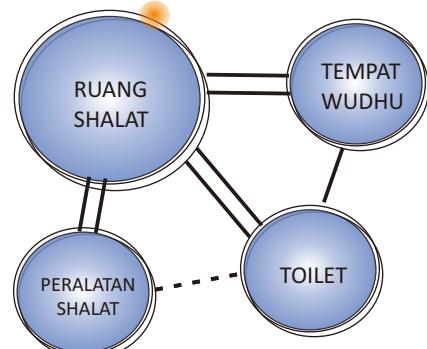
KANTOR PENGELOLA & SERVICE KANTOR PENGELOLA



SERVICE



MUSHOLLA



LEGENDA

- | | |
|--|-------------------------|
| | DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN |
| | DEKAT BERHUBUNGAN |
| | JAUH |
| | VIEW |
| | AKUSTIK |

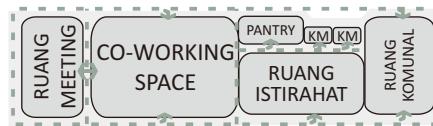
Gambar 4.8 Diagram Keterkaitan Creative Center Lt. 2, Pengelola & Servis
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

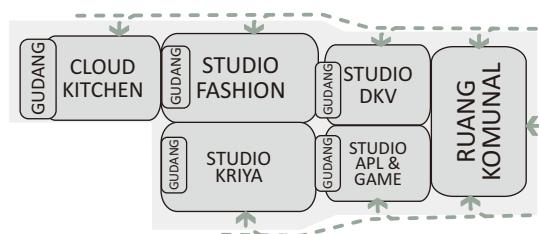
BUBBLE DIAGRAM

CREATIVE CENTER LT.1

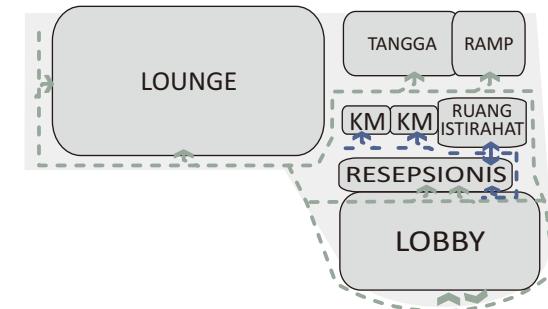
CO-WORKING SPACE



STUDIO



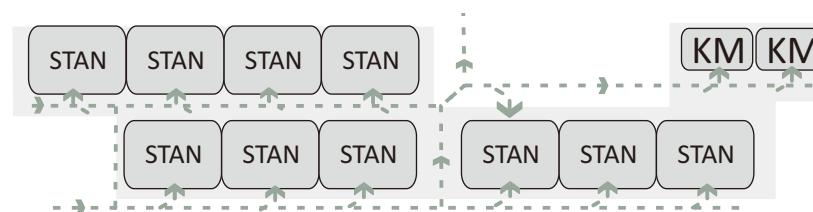
LOBBY



CAFÉ



UMKM STORE

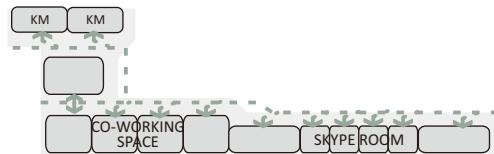


— SIRKULASI PENGUNJUNG
— SIRKULASI STAF

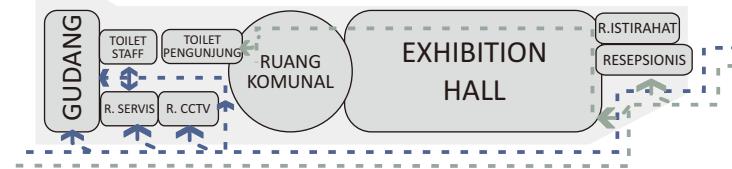
Gambar 4.9 Bubble Diagram Creative Center Lt.1
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

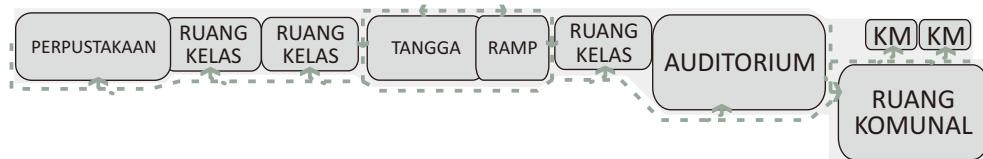
CREATIVE CENTER LT.2
CO-WORKING SPACE



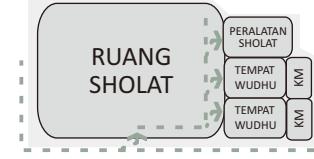
GALERI PAMERAN



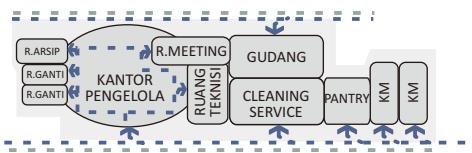
EDUKASI



MUSHOLLA



PENGELOLA & SERVICE

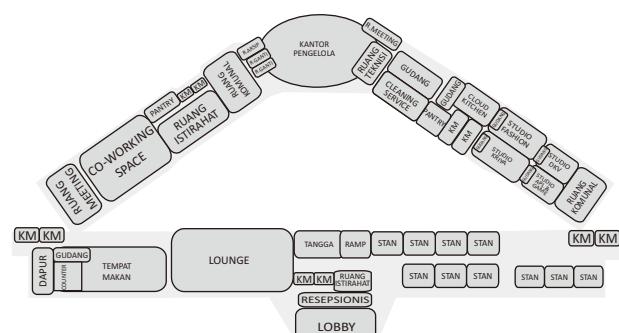


Gambar 4.10 Bubble Diagram Creative Center lt. 2, Pengelola & Servis
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS RUANG

BUBBLE DIAGRAM MAKRO

CREATIVE CENTER LT.1



CREATIVE CENTER LT.2

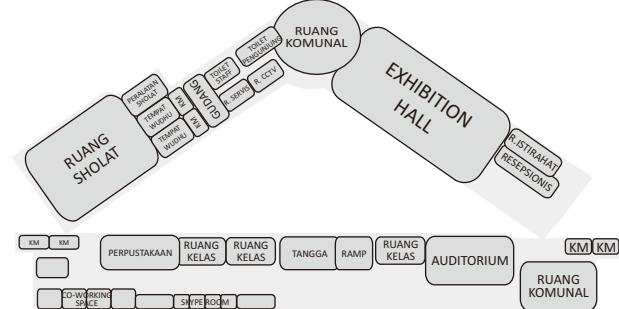
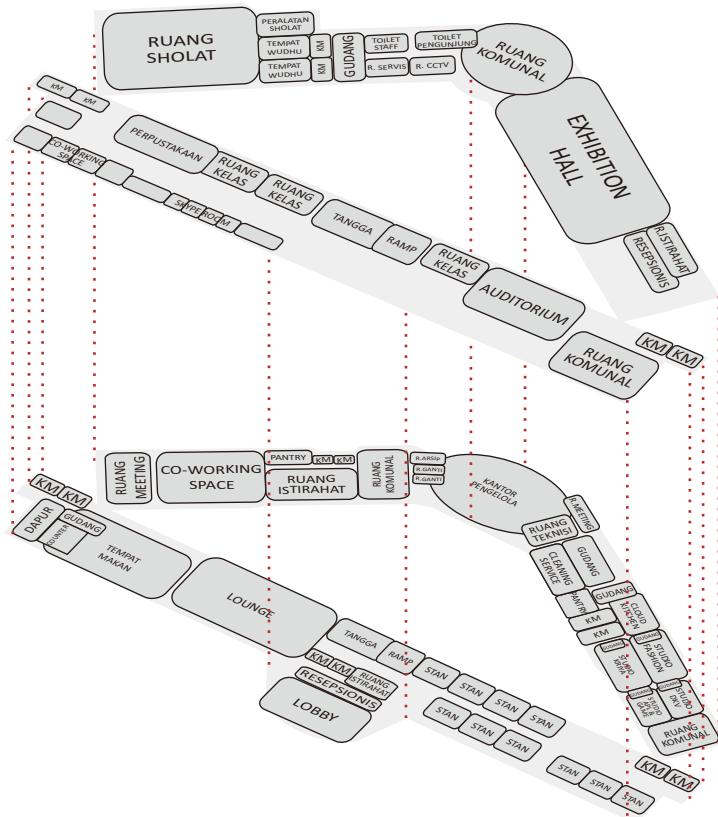


DIAGRAM AKSONOMETRI

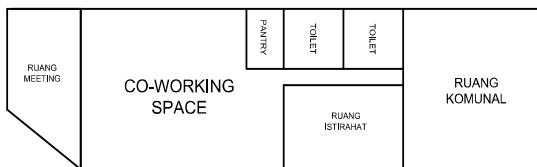


Gambar 4.11 Bubble Diagram Makro & Diagram Aksonometri
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

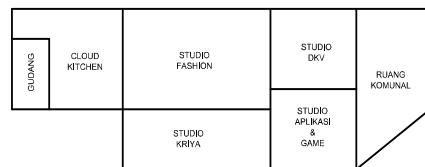
BLOCKPLAN

CREATIVE CENTER LT.1

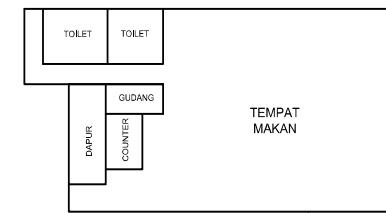
1. CO-WORKING SPACE



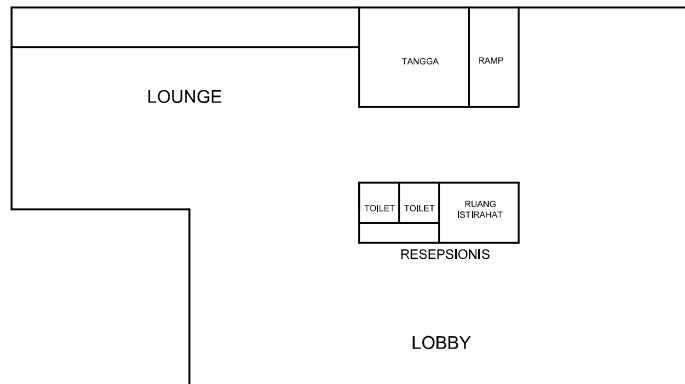
2. STUDIO



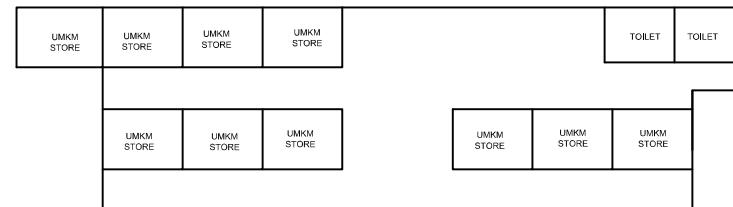
3. CAFÉ



4. LOBBY



5. UMKM STORE

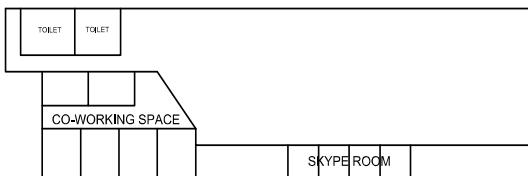


Gambar 4.12 Blockplan Creative Center LT. 1
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

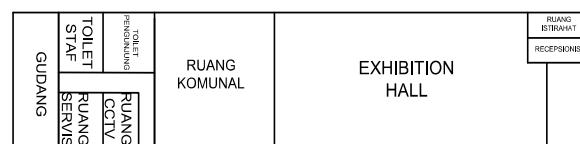
BLOCKPLAN

CREATIVE CENTER LT.2, PENGELOLA & SERVIS

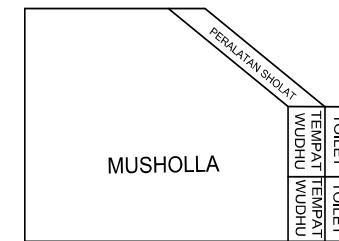
6. CO-WORKING SPACE



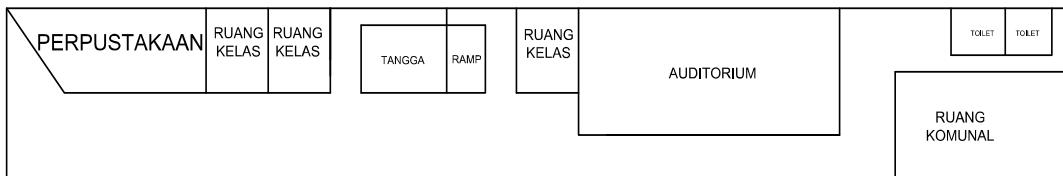
7. GALERI PAMERAN



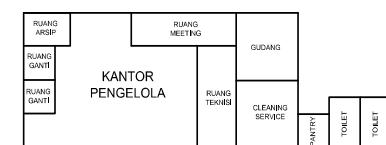
8. MUSHOLLA



9. EDUKASI



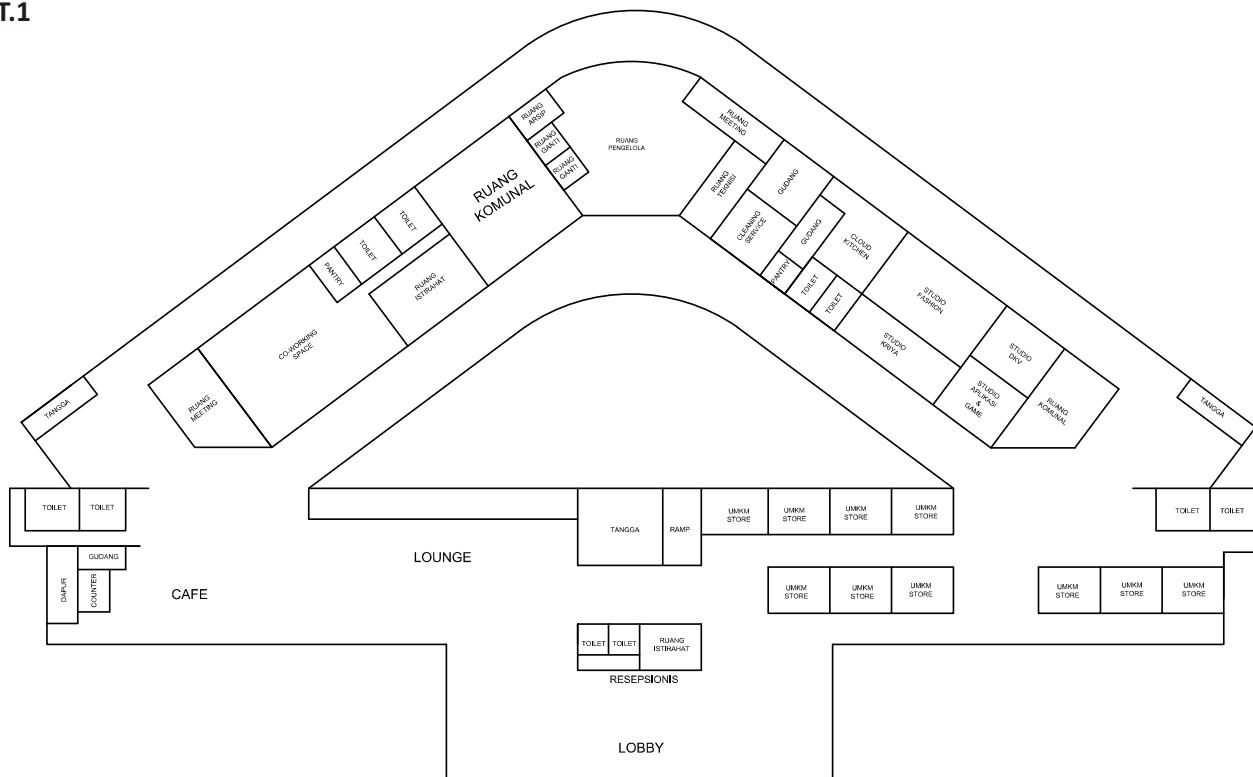
10. PENGELOLA & SERVIS



Gambar 4.13 Blockplan Creative Center LT. 2, Pengelola & Servis
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

BLOCKPLAN

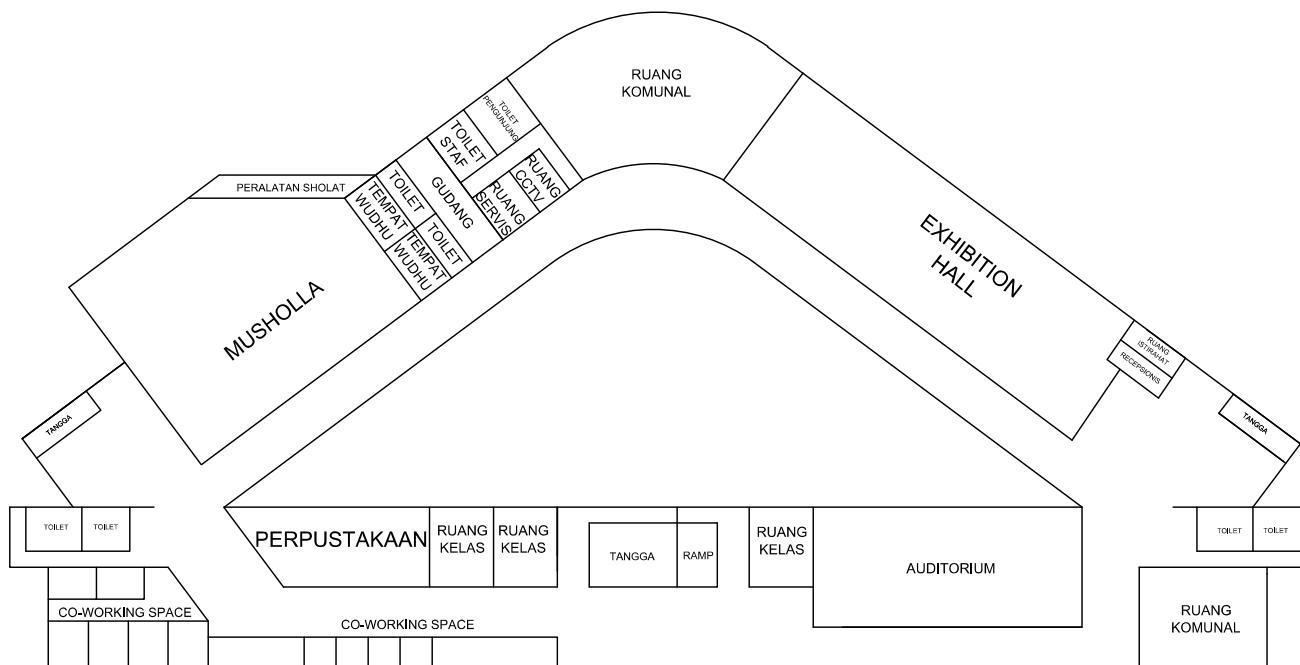
BLOCKPLAN MAKRO CREATIVE CENTER LT.1



Gambar 4.14 Blockplan Makro Creative Center LT. 1
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

BLOCKPLAN

BLOCKPLAN MAKRO CREATIVE CENTER LT.2



Gambar 4.15 Blockplan Makro Creative Center LT. 2
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS BENTUK

ANALISIS BENTUK

BENTUK MASSA

Analisis bentuk mengambil bentuk dasar dari analisis blockplan.

Dari blockplan di extrude ke atas

Bentuk bangunan memadukan garis lurus dan lengkung sehingga lebih dinamis dan ekspresif

Bentuk atap belakang mengalami improvisasi sesuai dengan bentuk bangunan

PRINSIP PENDEKATAN

BANGUNAN YANG KOKOH

Material menggunakan teknologi masa ini yaitu baja ringan sebagai penopang atap

GUBAHAN YANG EKSPRESIF DAN DINAMIS

Bentuk bangunan menyesuaikan dari fungsi yang memadukan bentuk dasar persegi dan segitiga, garis lurus dan lengkung sehingga lebih dinamis

KENYAMANAN HAKIKI

Bentuk struktur bangunan simple namun terlihat kuat dan kokoh menciptakan rasa aman dan nyaman bagi pengguna

KONSEP RUANG YANG TERKESAN TERBUKA

Penggunaan material transparan pada fasad untuk pengguna dapat melihat lingkungan luar

BENTUK ATAP

Gubahan atap menggunakan bentuk dasar dari bangunan sekitar yaitu atap pelana

Transformasi bentuk disesuaikan dengan bentuk massa yang memadukan garis lengkung dan lurus sehingga tidak masif

Bentuk atap terbuka diambil dari ciri pendekatan arsitektur kontemporer untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam bangunan

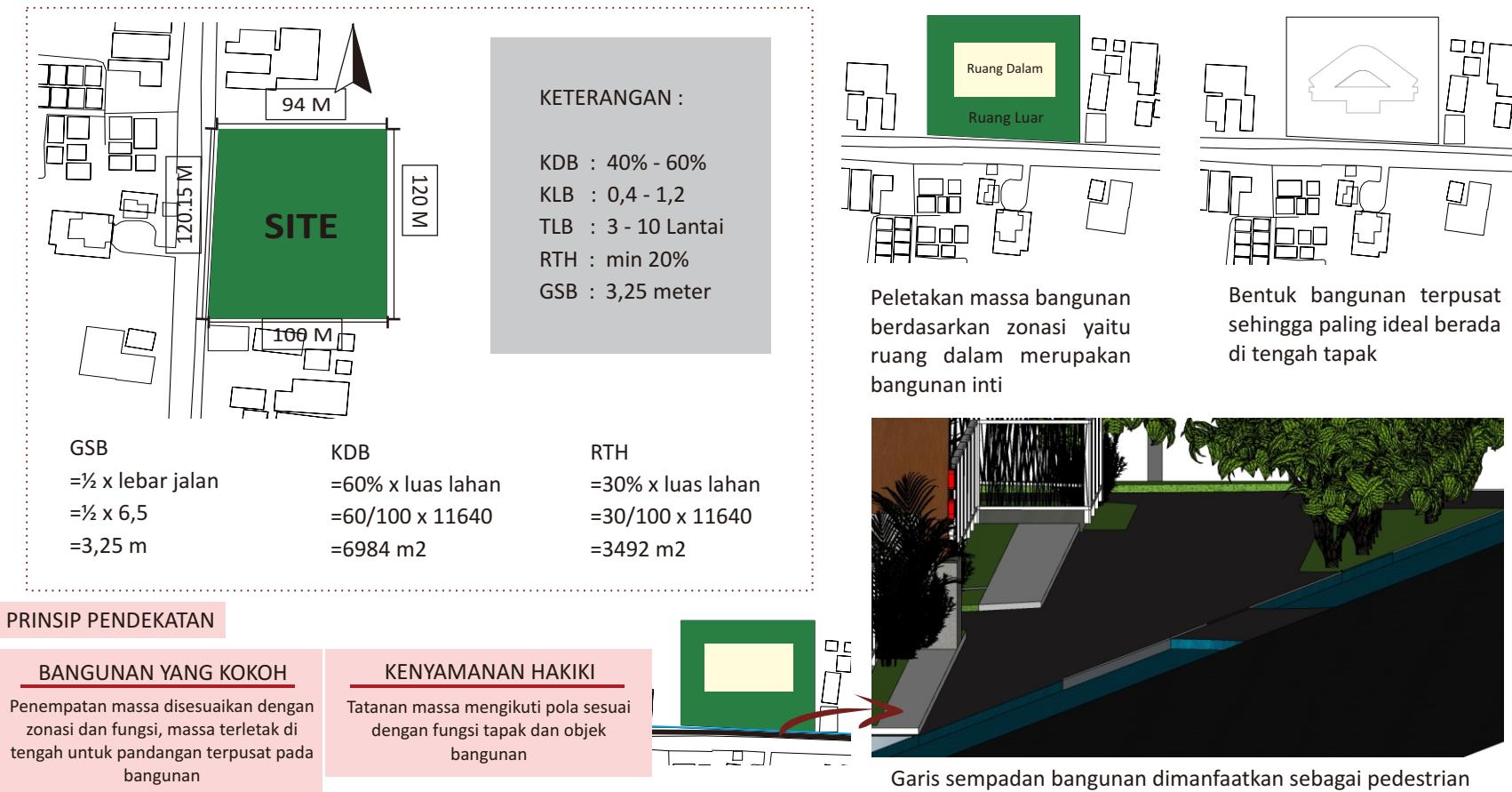
Penggunaan struktur atap pada bangunan menggunakan struktur baja ringan

Gambar 4.16 Analisis Bentuk
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS TAPAK

ANALISIS TAPAK

1. TATA MASSA



Gambar 4.17 Analisis Tata Massa
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS TAPAK

2. BATAS TAPAK

BATAS-BATAS TAPAK



Batas Timur



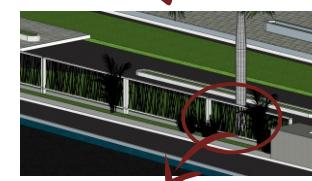
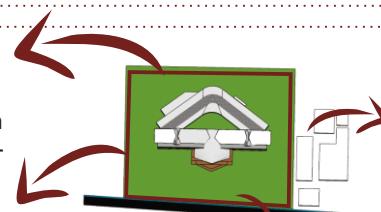
Batas timur dan utara menggunakan pagar dan pepohonan sebagai view sekaligus pemecah angin kencang dari lahan kosong.

- + Batas utara, timur dan barat memadukan pagar dan tanaman menambah nilai estetika
- Pagar terbuka dan rendah di sisi utara tidak sepenuhnya dapat meredam kebisingan dari jalan raya



Pagar dengan tinggi 1.2 meter

Batas utara



Batas selatan di batasi pagar dengan perdu karena merupakan area parkir dan berada dekat jalan utama



Batas selatan tapak merupakan rumah makan, maka dibutuhkan vegetasi yang dapat meredam kebisingan untuk memperoleh kenyamanan.



Rumah makan memiliki dinding pembatas cukup tinggi

KENYAMANAN HAKIKI

Penempatan parkir sebagai batas area bising dengan bangunan

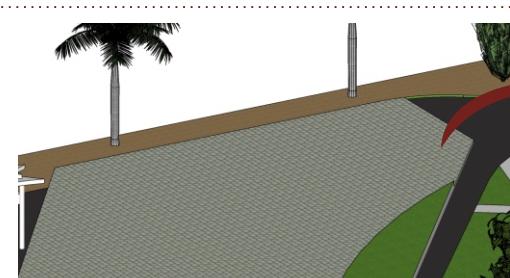
KONSEP RUANG YANG TERKESAN TERBUKA

Penggunaan pagar dan tanaman sebagai batas tidak masif dan terkesan terbuka

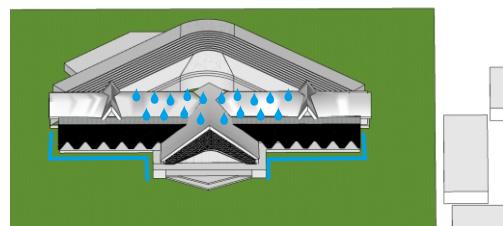
Gambar 4.18 Analisis Batas Tapak
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS TAPAK

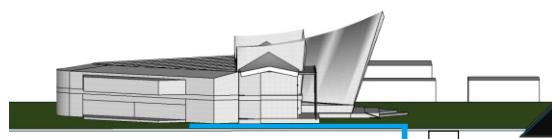
3. AIR HUJAN



Pengaplikasian grass block sebagai resapan air hujan membuat pijakan tidak keras dan rumput tidak rusak sebab area merupakan exhibition outdoor.



Bentuk atap berundak ke dalam bangunan untuk memperlambat aliran air hujan



Aliran air hujan dari atap dialirkan ke resapan yang dapat digunakan untuk menyiram kembali tanaman

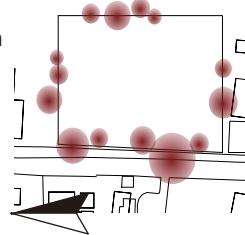
- + Hemat penggunaan air untuk penyiraman taman
Mengalirkan hujan ke dalam resapan
- Penampungan air dalam sumur terbatas

Gambar 4.19 Analisis Hujan & Kebisingan
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

4. KEBISINGAN

UTARA

Tingkat kebisingan sedang dari persawahan dan pertokoan



BARAT

Tingkat kebisingan tinggi dari jalan raya



TIMUR

tingkat kebisingan rendah dari persawahan

SELATAN

Tingkat kebisingan sedang dari rumah makan



Area dengan kebisingan sedang dan tinggi digunakan sebagai area sirkulasi pengelola/servis dan lahan parkir

PRINSIP PENDEKATAN

KENYAMANAN HAKIKI

Penempatan parkir sebagai batas area bising dengan bangunan

BANGUNAN YANG KOKOH

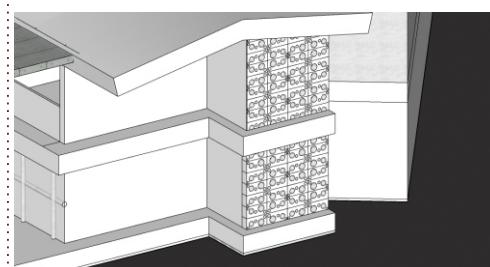
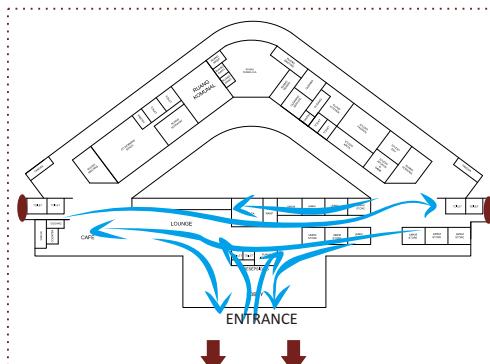
Penggunaan struktur atap baja ringan yang mudah dibentuk lebih dinamis

HARMONISASI RUANGAN MENYATU DENGAN LUAR

Memaksimalkan penggunaan material alami pada bangunan yang ramah lingkungan

ANALISIS TAPAK

5. ANGIN



Pengaplikasian roster dari arah berlawanan menyebabkan cross ventilation agar ruangan tidak lembab

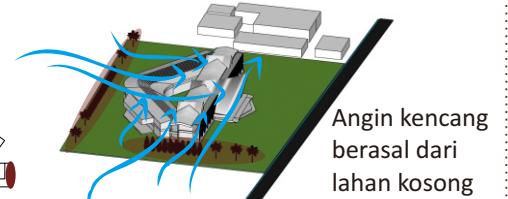
PRINSIP PENDEKATAN

KENYAMANAN HAKIKI

Aplikasi secondary skin meminimalkan cahaya langsung masuk

FASAD TRANSPARAN

Penggunaan material kaca pada fasad untuk pengguna dapat melihat lingkungan luar



Penempatan vegetasi seperti cemara lilin dapat memecah angin sehingga angin yang masuk dapat di minimalisir

- + Menerapkan cross ventilation**
- + Ekspos ruang dalam**
- + Corak indah**
- Berpotensi membawa debu**

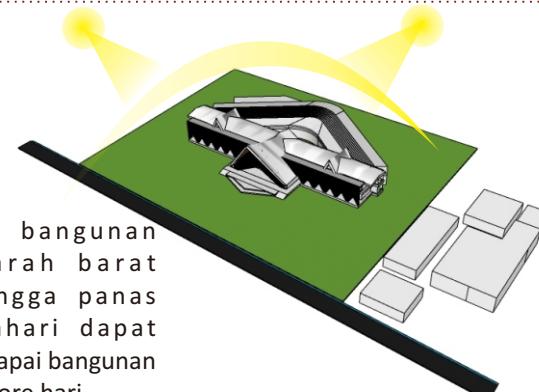
KONSEP RUANG YANG TERKESAN TERBUKA

Penggunaan roster membiarkan cahaya dan udara masuk untuk stabilitas thermal

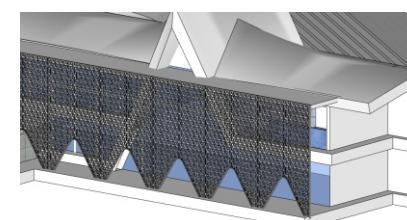
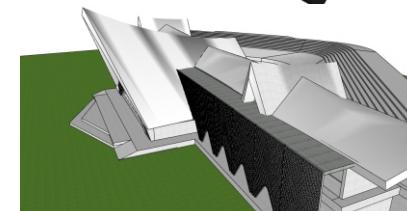
GUBAHAN YANG EKSPRESIF DAN DINAMIS

Bentuk lengkung bangunan terkesan lebih dinamis dan berfungsi untuk memecah angin

6. MATAHARI



Arah bangunan ke arah barat sehingga panas matahari dapat mencapai bangunan saat sore hari

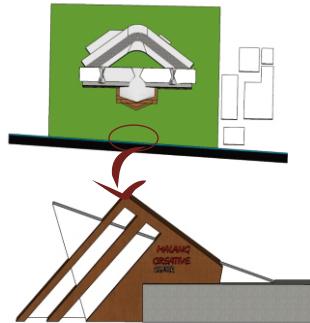


- + Reduksi paparan cahaya matahari**
- + Memiliki nilai estetika**
- -**

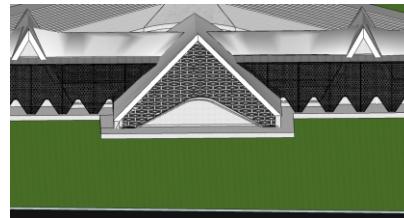
Gambar 4.20 Analisis Angin & Matahari
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS TAPAK

7. VIEW IN

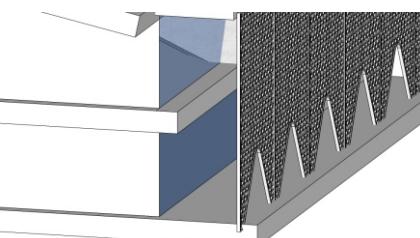


Signage sebagai penanda tempat memudahkan untuk dicari

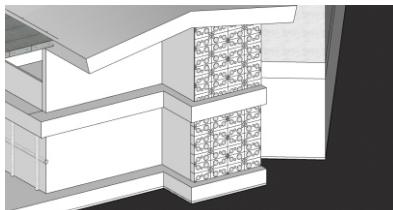


Penggunaan roster sebagai second skin mengurangi cahaya matahari masuk

8. VIEW OUT



Penggunaan material transparan (kaca) sebagai view keluar



Roster memiliki dua sisi view dari dalam dan luar

PRINSIP PENDEKATAN

KENYAMANAN HAKIKI

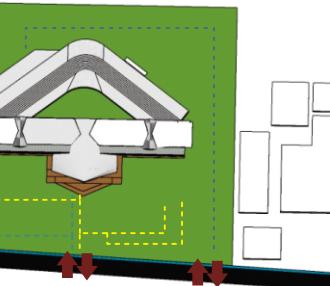
Aplikasi secondary skin meminimalkan cahaya langsung masuk

FASAD TRANSPARAN

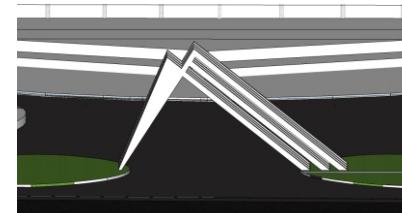
Penggunaan material kaca pada fasad untuk pengguna dapat melihat lingkungan luar

KONSEP RUANG YANG TERKESAN TERBUKA

Penggunaan roster membiarkan cahaya dan udara masuk untuk stabilitas thermal



Sirkulasi pengguna dibedakan untuk mempermudah mobilitas



Penggunaan gate untuk menunjukkan jalan masuk ke tapak



Penambahan selasar untuk sirkulasi pengguna

EKSPLORASI ELEMEN LANSEKAP

Penambahan selasar dan pedestrian dengan material paving untuk sirkulasi pengguna

Gambar 4.21 Analisis View, Aksesibilitas & Sirkulasi
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

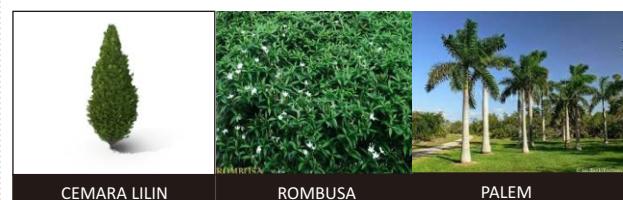
ANALISIS TAPAK

10. VEGETASI

Creative center menggunakan pohon, perdu dan ground cover pada tapak yang dapat menambah nilai estetika objek perancangan.



Tanaman peneduh dapat mencapai tinggi + 10 meter



Tanaman sebagai pengarah jalan



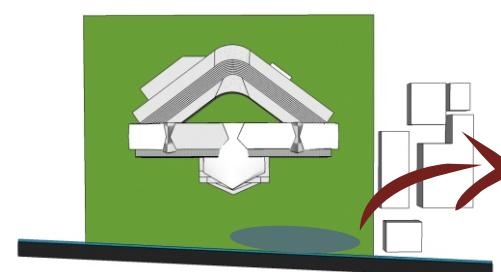
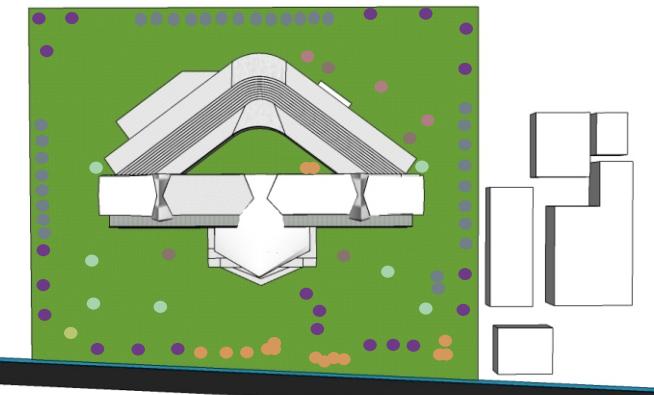
Ground cover sebagai penyerap air hujan

- TABEBUYA
- TREMBESI
- KETAPANG KENCANA
- CEMARA LILIN
- RUMPUT GAJAH MINI
- ROMBUSA
- PALEM
- RUMPUT GAJAH MINI

EKSPLORASI ELEMEN LANSEKAP

Mempertahankan beberapa eksisting tanaman yang tidak mengganggu rancangan

PLANTING



PRINSIP PENDEKATAN

KENYAMANAN HAKIKI

Penambahan pohon dengan tajuk lebar pada area terbuka untuk peneduh

Beberapa eksisting vegetasi dipertahankan karena sebagai batas dari jalan juga tidak mengganggu mobilitas tapak

Gambar 4.22 Analisis Vegetasi
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS TAPAK

LANSEKAP

Menambahkan ruang komunal sebagai tempat berkumpul dan bersantai dapat menambah variasi pada lanskap

PARKIR PENGELOLA MASSA BANGUNAN
PARKIR PENGUNJUNG EXHIBITION OUTDOOR PARKIR MOBIL PARKIR MOTOR

Pola lanskap terbentuk melalui zoning area tapak

Menerapkan perkerasan untuk pijakan dengan grass block yang dapat meresap air sehingga lebih ramah lingkungan

HARD SCAPE

Mengaplikasikan elemen air pada tapak untuk memperkaya lanskap sebagai nilai estetika

Pola lanskap di buat mengikuti bentuk massa bangunan yang terpusat

Penambahan selasar dan pedestrian dengan material paving untuk sirkulasi pengguna

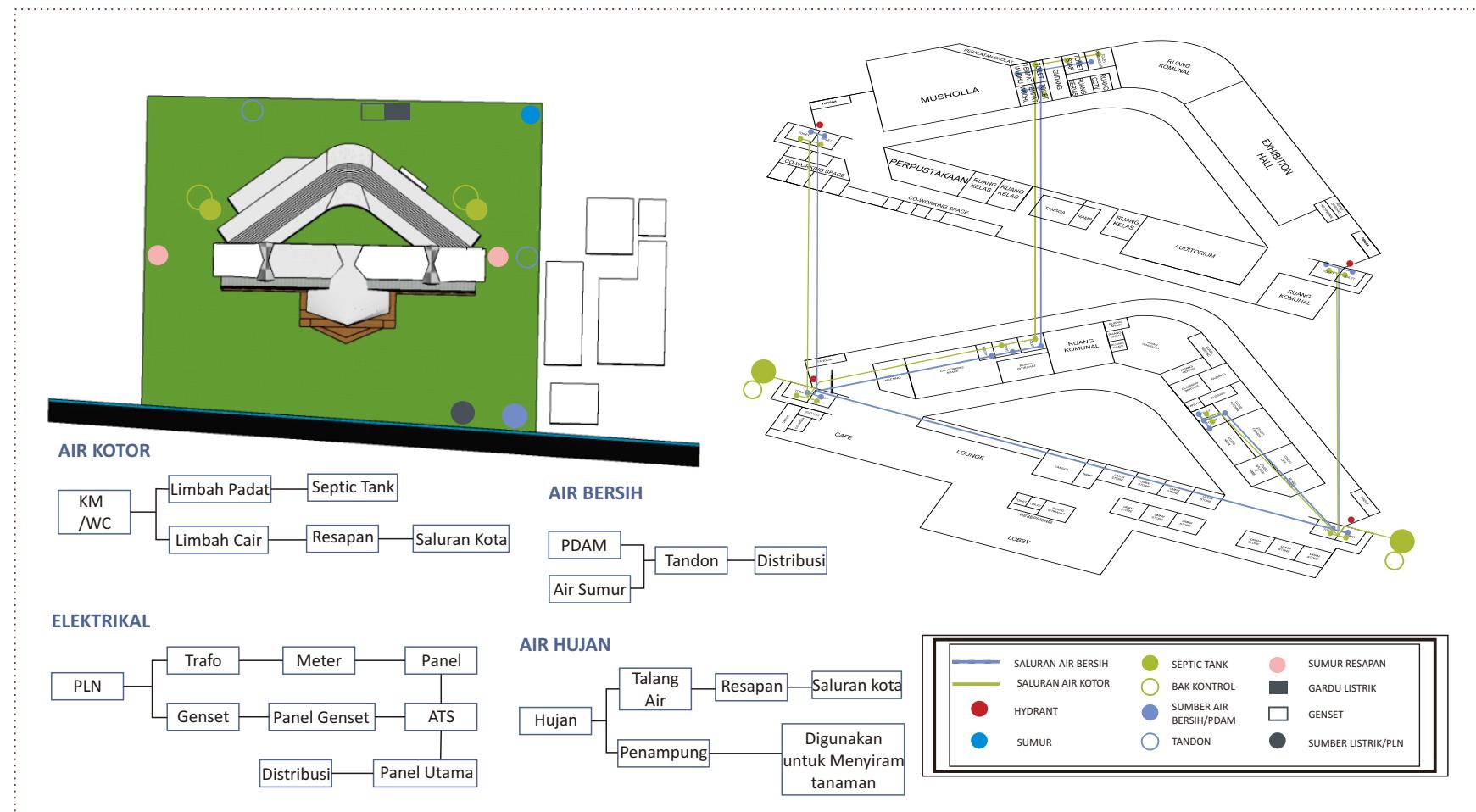
Menggunakan tanaman rendah / perdu pada batas jalan raya agar tidak menghalangi view

Gambar 4.23 Analisis Lansekap
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ANALISIS UTILITAS

ANALISIS UTILITAS

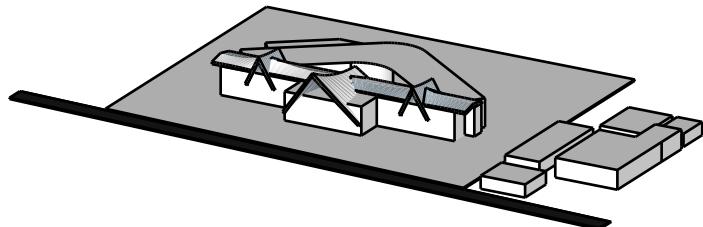
CREATIVE CENTER



Gambar 4.24 Analisis Utilitas
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

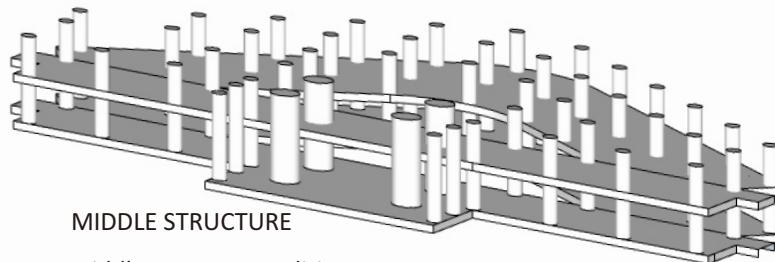
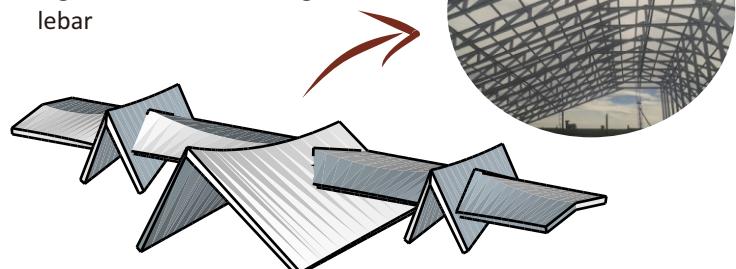
ANALISIS STRUKTUR

ANALISIS STRUKTUR



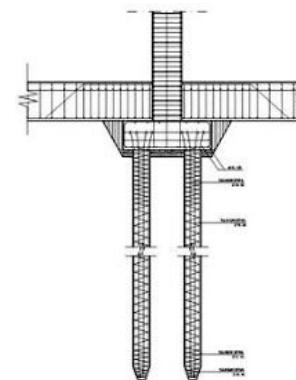
UP STRUCTURE

Struktur atap menggunakan baja ringan yang dapat digunakan untuk bentang lebar



MIDDLE STRUCTURE

Middle structure terdiri dari kolom dan balok. dengan jarak kolom 8 meter



SUB STRUCTURE

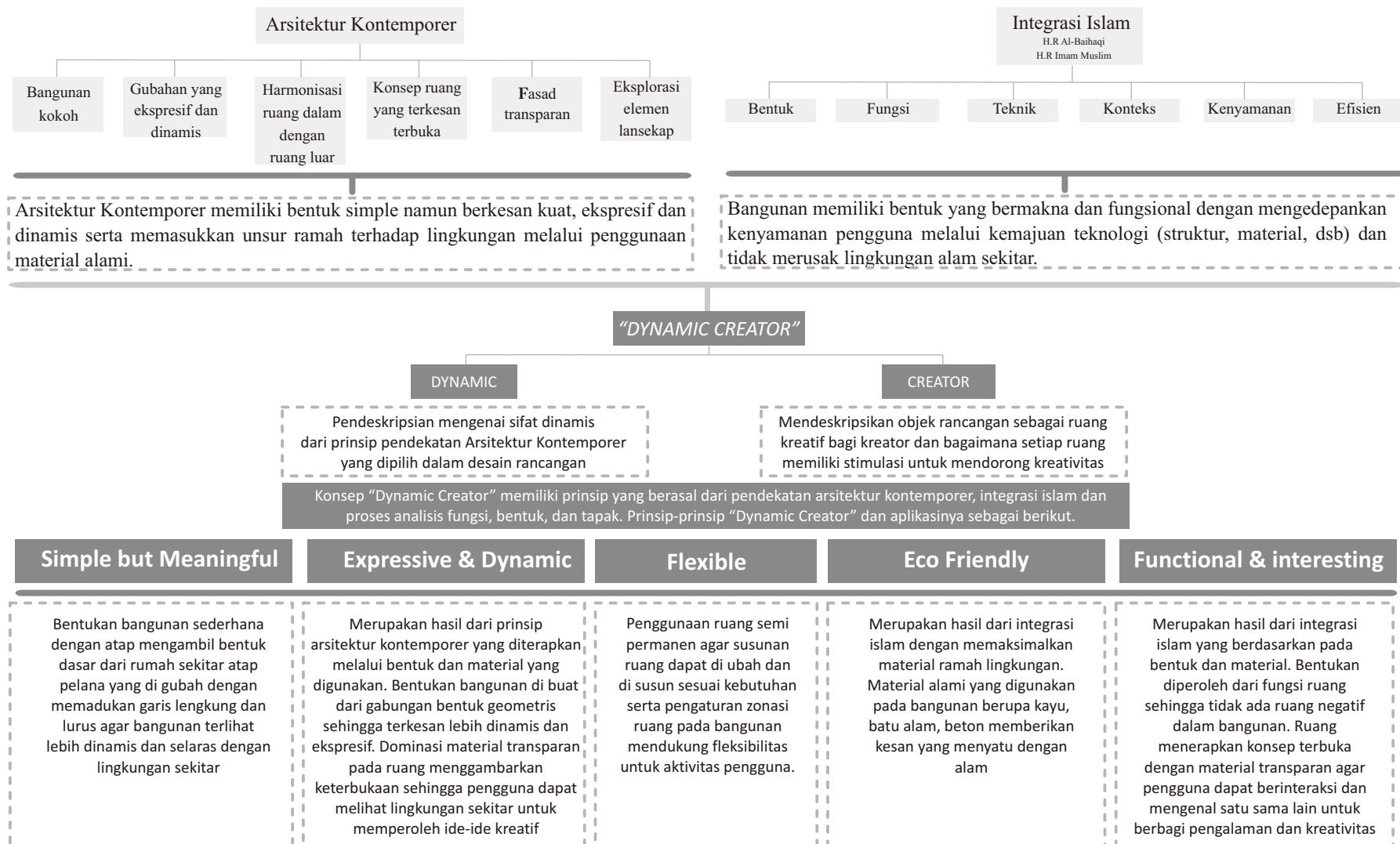
Pondasi tiang pancang digunakan pada tanah keras untuk menopang bangunan yang memiliki bentang lebar

Gambar 4.25 Analisis Struktur
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

KONSEP

KONSEP DASAR

Konsep dasar di peroleh melalui tagline (berasal dari pendekatan arsitektur kontemporer dan integrasi islam) dan keyword dari hasil analisis objek, bentuk, fungsi, tapak dan analisis lainnya yang kemudian diterapkan ke dalam konsep-konsep pada rancangan. Berikut detail penjelasan konsep dasar sebagai berikut.



Gambar 5.1 Konsep Dasar
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

KONSEP BANGUNAN

Simple but Meaningful

Bentuk atap bangunan berasal dari bentuk dasar atap pelana yang terlihat selaras dengan lingkungan sekitar namun tetap menarik dari gubahan dan tingginya atap

Flexible

Entrance pengguna dan servis dibedakan dan terdapat ramp untuk memudahkan akses seluruh pengguna

Eco Friendly

Pemanfaatan void bangunan untuk ruang terbuka hijau dan ruang komunal sebagai sarana menambah suasana bagi kreator untuk memperoleh ide-ide kreatif

Expressive & Dynamic

Bangunan dari bentuk dasar persegi dan segitiga yang menyatu menggambarkan dari banyak ide-ide acak kreator namun terarah dituangkan dalam bentuk yang menggabungkan garis lurus dan lengkung sehingga lebih dinamis dan ekspresif

Functional and Interesting

Fasad bangunan menggunakan material kaca dan secondary skin untuk pengguna dapat melihat lingkungan sekitar dan intensitas cahaya masuk tidak berlebihan



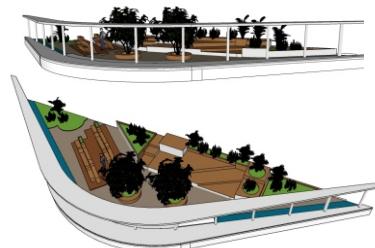
Entrance mengaplikasikan tangga dan ramp untuk kenyamanan semua pengguna termasuk penyandang disabilitas



Penambahan secondary skin sebagai reduksi paparan cahaya matahari secara langsung dan juga memiliki nilai estetika digunakan sebagai fasad

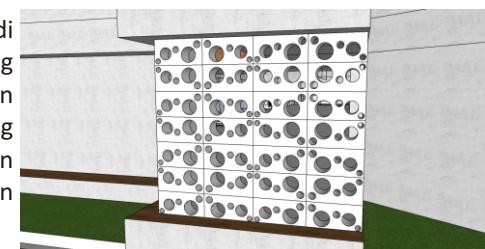
Bentuk bangunan sesuai dengan fungsi dan analisis blockplan

Pemanfaatan ruang terbuka di tengah bangunan digunakan sebagai courtyard sesuai dengan konsep ruang yang terbuka



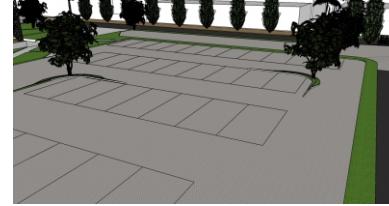
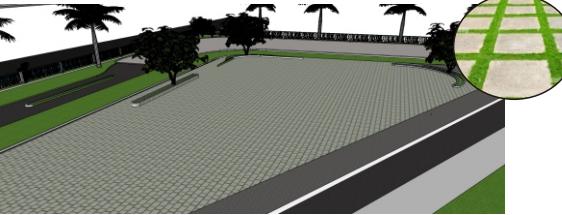
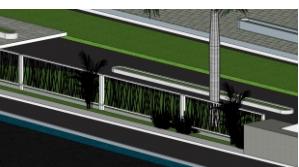
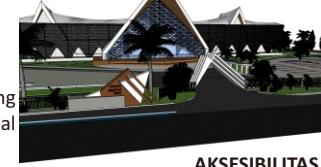
Akses masuk untuk pengelola & servis loading dock dibedakan dengan akses masuk pekerja dan pengunjung untuk mempermudah mobilitas

Pengaplikasian roster di dua sisi bangunan yang berlawanan menciptakan cross ventilation yang membuat ruangan tidak lembab dan nyaman secara termal



Gambar 5.2 Konsep Bangunan
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

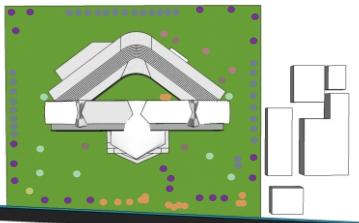
KONSEP TAPAK

Simple but Meaningful	Expressive & Dynamic	Functional and Interesting
Sirkulasi pengguna dan servis dibedakan untuk mempermudah mobilitas kegiatan masing-masing dengan akses ditandai dengan gate yang mencerminkan brand dari bangunan	Pola tapak sekitar bangunan dengan aplikasi pedestrian berbentuk terpusat yang menggambarkan pengguna/kreator menemukan tempat tujuan untuk menciptakan hasil karyanya. Pola tersebut mengikuti bentuk bangunan yang melengkung sehingga terlihat lebih dinamis.	Batas-batas tapak menggunakan pagar sederhana dengan aplikasi vegetasi agar terlihat lebih menarik bagi pengguna
		
	Menambahkan courtyard sebagai ruang terbuka memberikan kesan menyatu dengan alam	
Menghadirkan ruang komunal outdoor sebagai tempat untuk membuat suasana kerja dan berkumpul yang berbeda		Area parkir menggunakan grass block untuk resapan air hujan
		
Area exhibition outdoor di lengkapi dengan penutup tanah grass block untuk resapan air hujan		Akses pengelola, pekerja dan pengunjung dibedakan untuk mempermudah operasional dalam Malang Creative Center
Exhibition outdoor merupakan area yang fleksibel untuk kegiatan promosi dengan pemasangan tenda yang dapat ditata sesuai keinginan		
	Penggunaan perpaduan pagar dan tanaman untuk batas terlihat tidak masif sebagai peredam kebisingan dan meminimalisir polusi kendaraan.	Signage dan gate digunakan sebagai petunjuk tempat dan entrance MCC yang didesain dari gubahan bentuk bangunan
		
		AKSESIBILITAS & SIRKULASI
		Sirkulasi pengunjung dan pekerja mengikuti penataan alur Malang Creative Center, terdapat pedestrian dari material paving atau batu sebagai jalur sirkulasi pengguna
		
		Sirkulasi pengelola dan servis diarahkan langsung menuju tempat kerja untuk mempermudah mobilitas

Gambar 5.3 Konsep Tapak
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

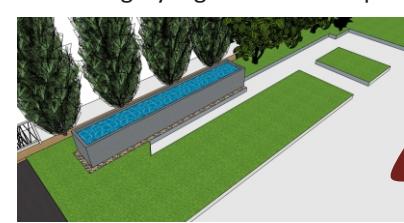
KONSEP TAPAK

Pemberian vegetasi pada lanskap sesuai fungsi yang dibutuhkan tapak



TABEBUYA	ROMBUSA
TREMBESI	PALEM
KETAPANG KENCANA	RUMPUT GAJAH MINI
CEMARA LILIN	

Penambahan ornamen kolam pada lanskap untuk memperkaya konsep lanskap dengan menambah elemen air



Pembentukan pola jalan setapak berpusat disesuaikan dengan bentuk bangunan sehingga menciptakan struktur lanskap yang terpusat



Penambahan ruang komunal pada lanskap untuk berkumpul dan bersantai dengan pepohonan tinggi sebagai peneduh




Menghadirkan pohon ketapang kencana di kawasan parkir dan exhibition outdoor sebagai peneduh



Mempertahankan eksisting vegetasi karena tidak mengganggu mobilitas kegiatan yang ada



HARD SCAPE



SOFT SCAPE



Eco Friendly

Area tapak memaksimalkan ruang hijau dan penggunaan material green paving sebagai resapan air agar pengguna nyaman aksesnya

Flexible

Area Exhibition di buat luas dan kosong untuk stan-stan kreator yang dapat diatur sesuai keinginan dan kebutuhan

Gambar 5.4 Konsep Tapak
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

KONSEP RUANG

Expressive & Dynamic
Penggunaan material transparan memberi kesan terbuka yang sesuai dengan pengguna untuk menciptakan suasana berkumpul dan menyatu

CO-WORKING SPACE



AKSESIBILITAS & SIRKULASI

Menambahkan vegetasi dalam ruang sebagai view, batas, serta sirkulasi pengguna



VIEW OUT

Terlihat courtyard secara langsung melalui dinding transparan

Flexible
Penggunaan tatanan ruang semi permanen yang dapat disusun dan diatur sesuai keinginan agar menciptakan suasana baru bagi kreator untuk menghasilkan ide

Functional and Interesting

Konsep open plan diterapkan dengan mengaplikasikan sedikit partisi dan material kaca agar pengguna dapat mengenal dan berinteraksi satu sama lain

Eco Friendly
Material yang digunakan pada ruang merupakan material alami dari kayu, batu alam, beton, untuk membuat kesan menyatu dengan alam

Simple but Meaningful

Konsep ekspos material diterapkan untuk menampilkan struktur yang kokoh supaya memberi kesan aman dan nyaman pada pengguna



REST ROOM

INTERIOR

Menambahkan objek permainan untuk membuat psikologis pekerja rileks dan fresh



INTERIOR

Menambahkan vegetasi hias untuk memperkaya ruang sebagai view untuk penyegaran

OPEN PLAN

Menggunakan dinding terbuka seperti partisi dan kaca untuk membuat ruang menyatu dengan lingkungan sekitar

Bagian atas tidak menggunakan plafon sehingga dapat terlihat struktur bangunan dan terkesan natural

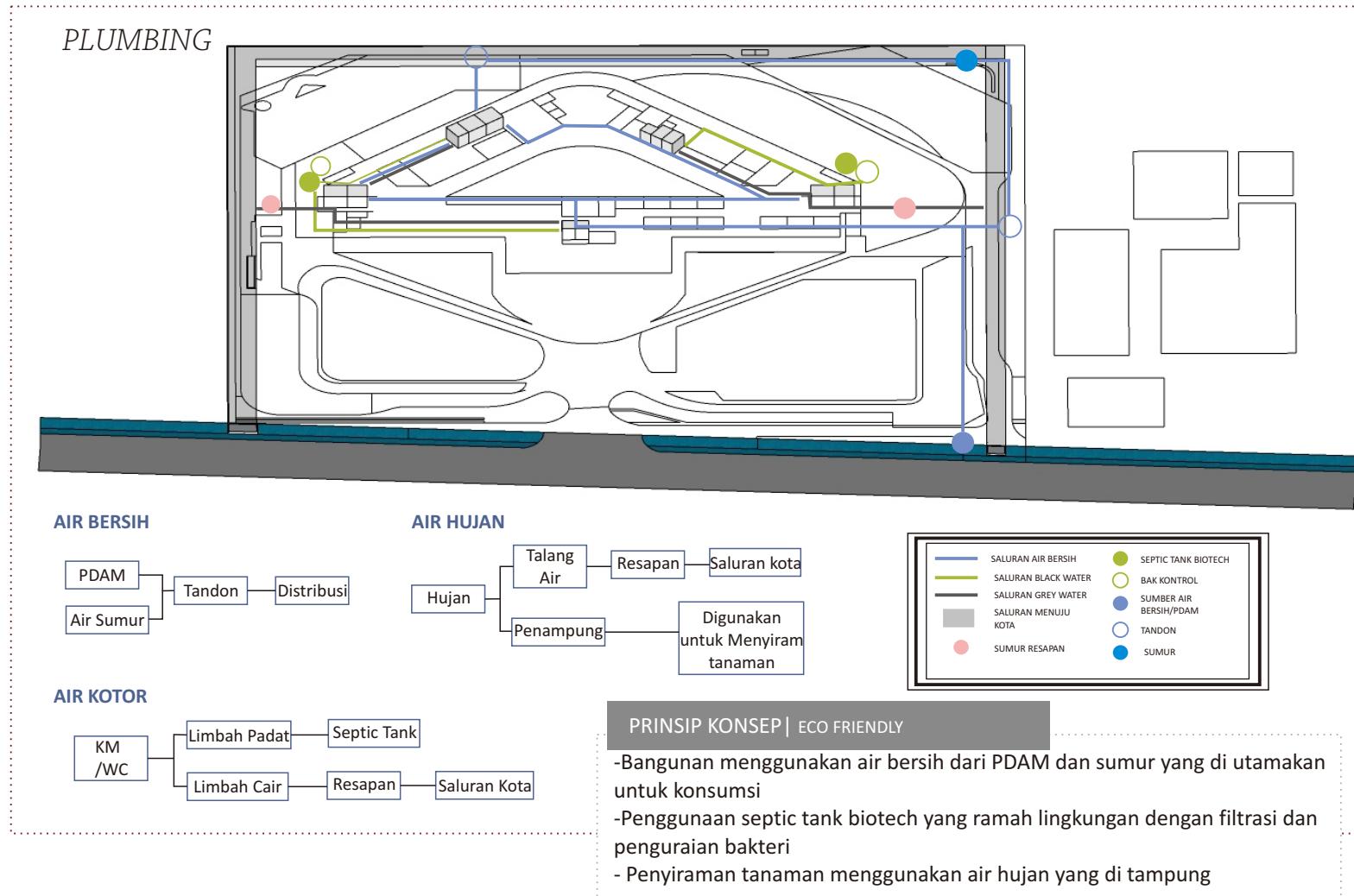


SIGNAGE

Memberi ruang signage untuk memudahkan pengguna mencari tempat tujuan

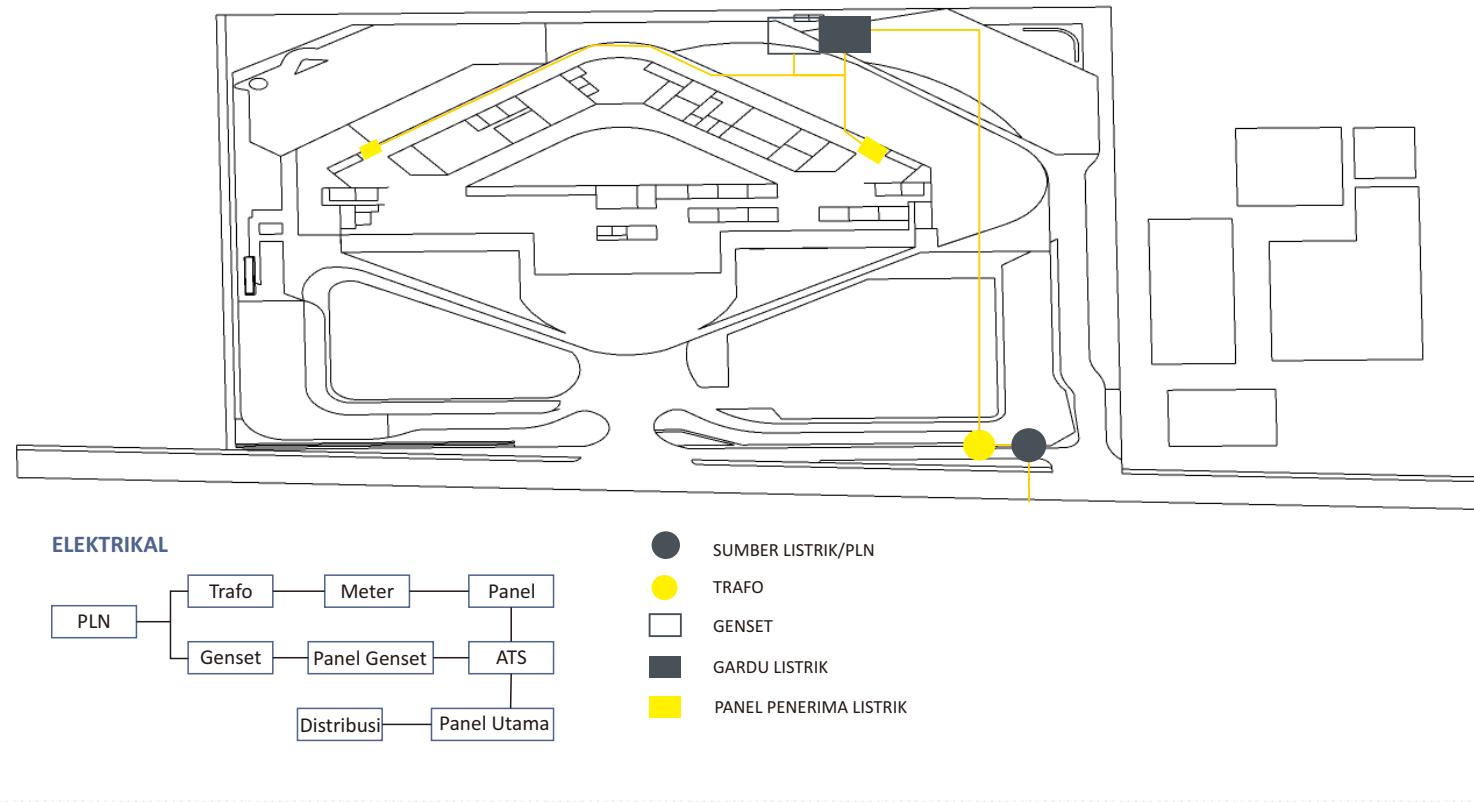
Gambar 5.5 Konsep Ruang
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

KONSEP UTILITAS



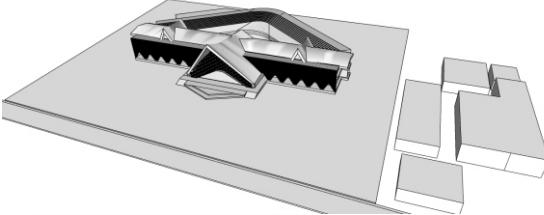
Gambar 5.6 Konsep Utilitas Plumbing
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

ELEKTRIKAL



Gambar 5.7 Konsep Utilitas Elektrikal
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

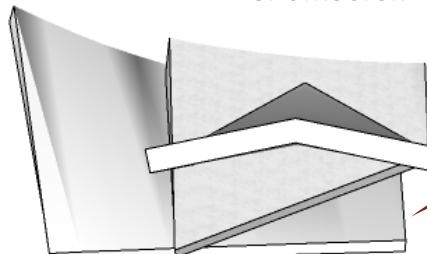
KONSEP STRUKTUR



MIDDLE STRUCTURE



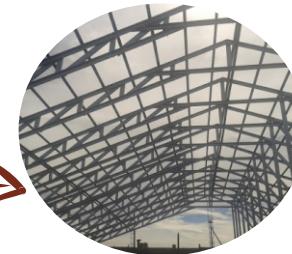
Penggunaan bebas kolom di tengah bangunan dan dengan bentang lebar membuat pengguna lebih fleksibel



UP STRUCTURE



Detail atap bangunan bagian depan melengkung dan terbuka



Baja ringan digunakan sebagai struktur atap bangunan karena fleksibel dan mudah dibentuk



Penutup atap menggunakan material batu alam yang kuat dan perawatan mudah

Functional and Interesting

Ruang memiliki bentang lebar dengan jarak kolom 8 meter/+ untuk sirkulasi yang lebih luas dan fleksibel

Simple but Meaningful

Kolom tegak lurus diaplikasikan supaya tidak mengambil banyak ruang, terlihat fleksibel dan kokoh

Eco Friendly

Penutup atap menggunakan material batu alam yang tahan terhadap cuaca panas ataupun hujan dan terkesan menyatu dengan alam

Expressive & Dynamic

Mengekspresikan struktur pada interior menampilkan kesan kokoh dan kuat agar pengguna merasa aman dan nyaman

Flexible

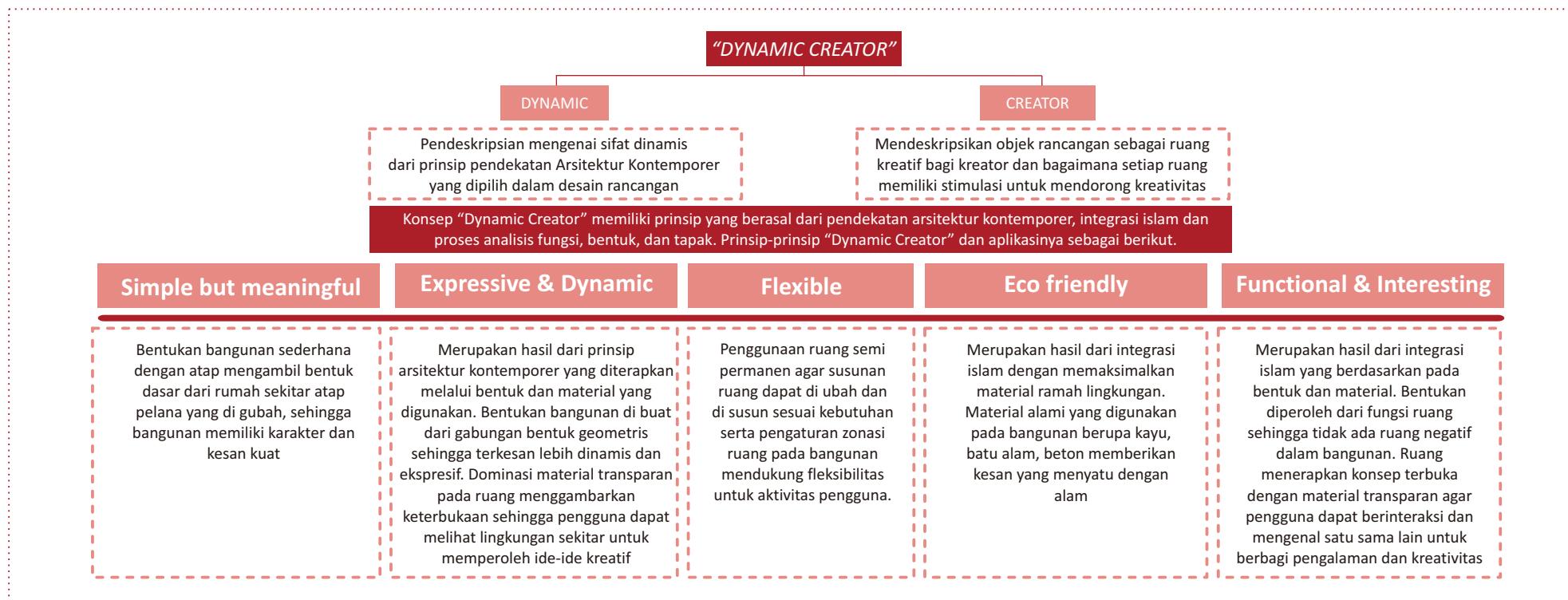
Struktur atap menggunakan teknologi masa kini yaitu baja ringan yang mudah dibentuk, ringan namun kuat terlihat lebih fleksibel

Gambar 5.8 Konsep Struktur
(Sumber : Analisis pribadi, 2021)

KONSEP PERANCANGAN

KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan Creative Center di Malang dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang digunakan sebagai proses perancangan ditunjukkan pada struktur, bentuk dan material yang digunakan. Selain itu, hasil dari proses analisis rancangan menghasilkan tagline “Dynamic Creator” yang berasal dari pendekatan dan objekbangunan. Berikut penjelasan hasil perancangan Creative Center.



Konsep desain yang digunakan untuk perancangan Malang Creative Center adalah “Dynamic Creator”. Konsep ini diambil dari prinsip pendekatan arsitektur kontemporer dan objek rancangan. Konsep “Dynamic Creator” ini lebih menekankan pada tampilan bangunan dengan gubahan atap yang berasal dari gaya atap lokal untuk menerapkan bangunan yang tidak monoton dan memiliki kesan / image yang kuat kontras dengan sekitar yang ditonjolkan sebagai daya tarik. Serta implementasi fasad dengan material kaca/transparan memberi kesan yang terbuka, dan perpaduan material-material eksterior agar terkesan lebih ekspresif sesuai dengan pendekatan Arsitektur kontemporer.

KONSEP RANCANGAN

KONSEP BANGUNAN |



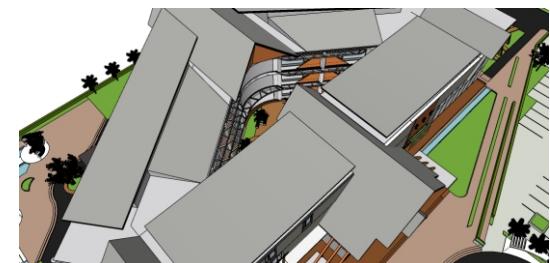
Ruang terbuka pada bangunan memanfaatkan angin dari luar untuk kenyamanan termal dalam bangunan



Fasad memiliki bentuk kombinasi geometris yang menampilkan kesan dinamis pada bangunan sesuai dengan prinsip dinamis kontemporer



Material pada fasad menggunakan material alam seperti batu alam, kayu, dan tanaman untuk membuat bangunan terlihat lebih ekspresif serta kaca dan logam yang ditambahkan sebagai salah satu material modern dari konsep kontemporer



Penggunaan kaca pada bagian fasad memperlihatkan keterbukaan dan transparansi yang memiliki fungsi pencahayaan alami

Fasad bangunan menggunakan kaca memanfaatkan pencahayaan alami dan ruang terbuka di tengah bangunan untuk kenyamanan termal sesuai dengan nilai islam Al-A'raf tentang pemanfaatan alam

Bagian tengah massa bangunan yang terbuka untuk menghadirkan cahaya yang optimal memberikan kesan dinamis seiring dengan perubahan cahaya matahari setiap waktunya

Gambar 6.1 Konsep Rancangan 1
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

KONSEP RANCANGAN

KONSEP TAPAK |



Kolam air di sekitar bangunan dapat memantulkan cahaya dan dapat mereduksi panas matahari sehingga udara tampak sejuk dan lembab



Penambahan ramp untuk kemudahan pengguna merupakan salah satu nilai islam tentang kenyamanan



In out pengelola & servis untuk mempermudah akses bagi pengelola dan servis/loading dock



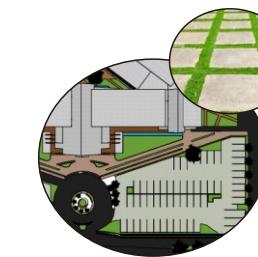
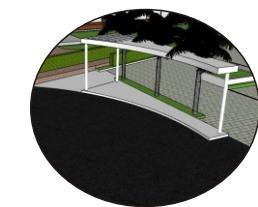
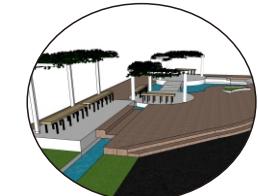
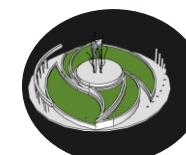
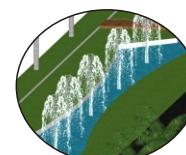
Memaksimalkan material grass block pada tapak untuk resapan air hujan yang dapat digunakan kembali menerapkan sistem berkelanjutan



Penempatan tanaman rindang mengelilingi bangunan terlihat sejuk dan sehat bagi kehidupan sekitar



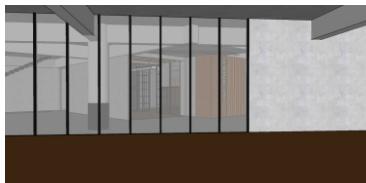
Penambahan boulevard mempermudah sirkulasi kendaraan



Gambar 6.2 Konsep Rancangan 2
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

KONSEP RANCANGAN

KONSEP RUANG |



Dominasi material kaca pada ruang supaya lebih terbuka sehingga pengguna dapat lebih aktif mengenal dan saling berinteraksi



Memberi ruang signage untuk memudahkan pengguna mencari t e m p a t t u j u a n

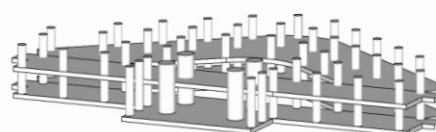


Pemilihan material yang digunakan berasal dari batu alam, kayu, beton untuk membuat ruang terlihat nyaman dan menenangkan dengan pemilihan warna yang mengalir

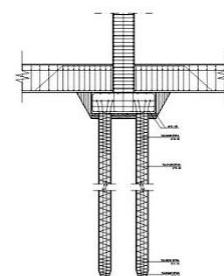
KONSEP STRUKTUR |



Baja ringan dan dak beton digunakan sebagai struktur atap bangunan karena fleksibel dan mudah dibentuk

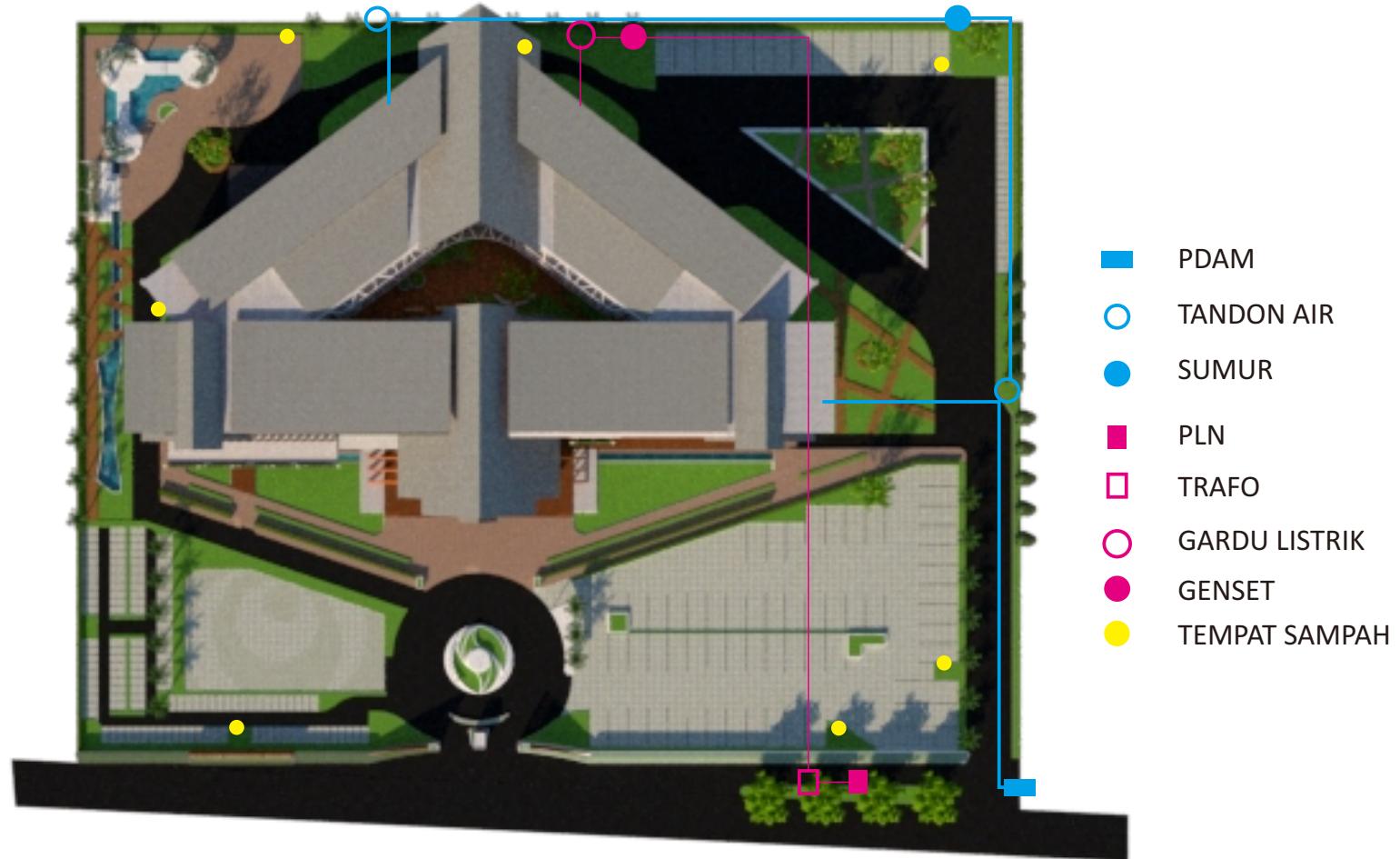


Struktur kolom menggunakan bentang lebar dengan jarak 8 m untuk dimensi ruang yang lebih luas

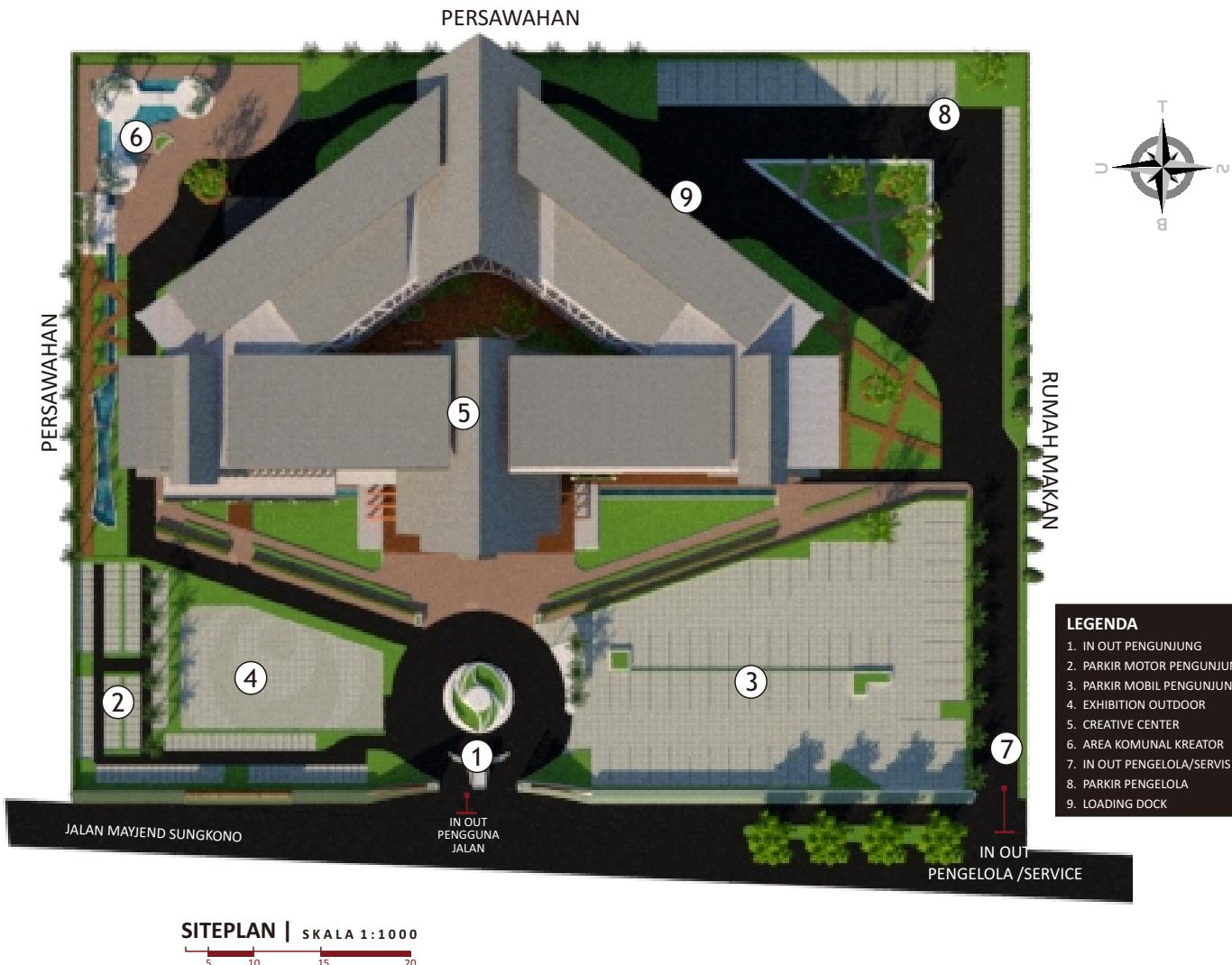


Bangunan Creative Center menggunakan pondasi tiang pancang dengan jarak kolom 8 m

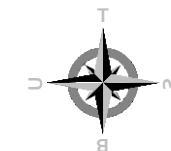
Gambar 6.3 Konsep Rancangan 3
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



Gambar 6.4 Konsep Rancangan 4
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



Gambar 6.5 Siteplan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

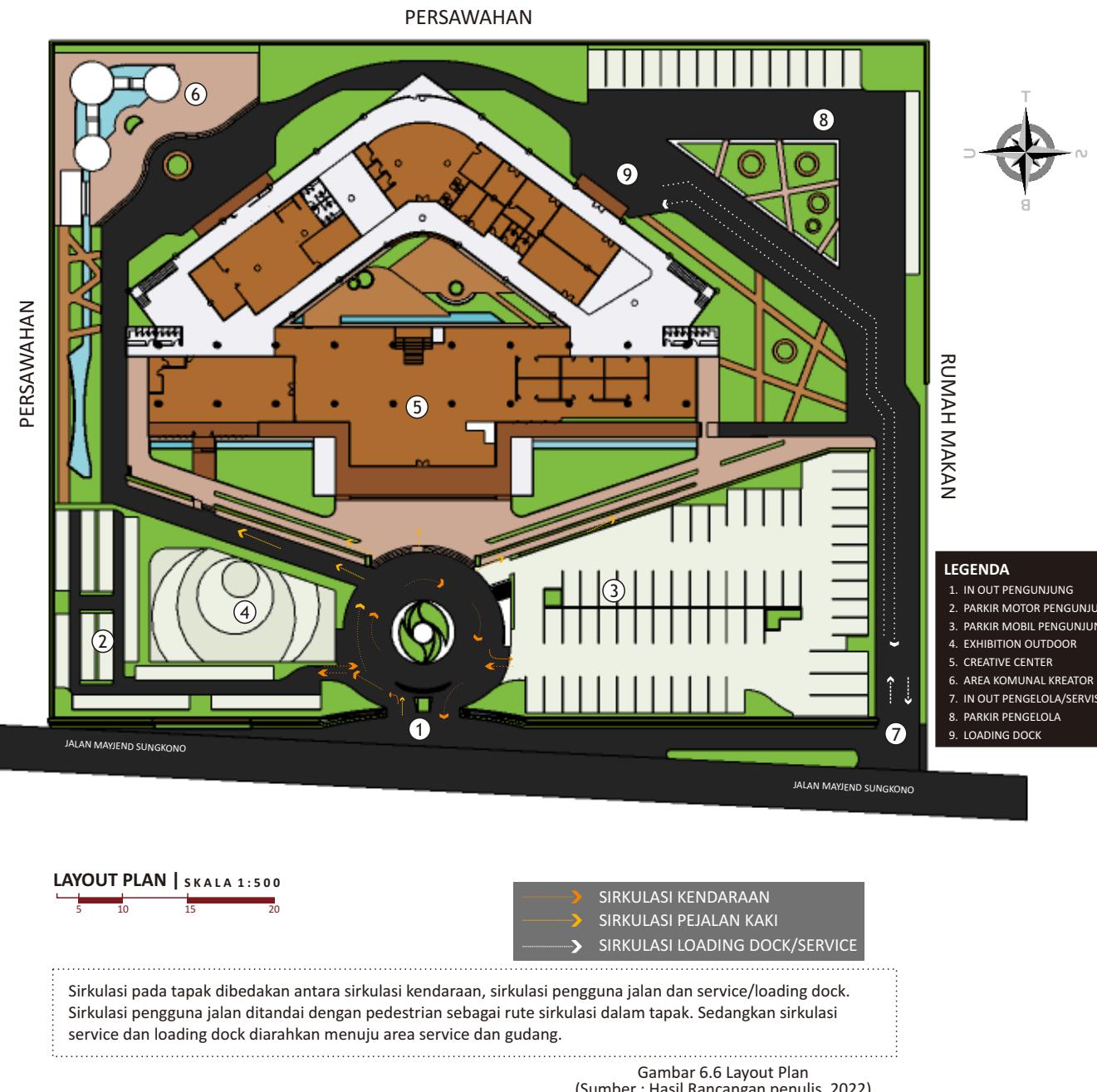
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
SITEPLAN

SKALA :
1:1000

NO. GAMBAR:
1



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

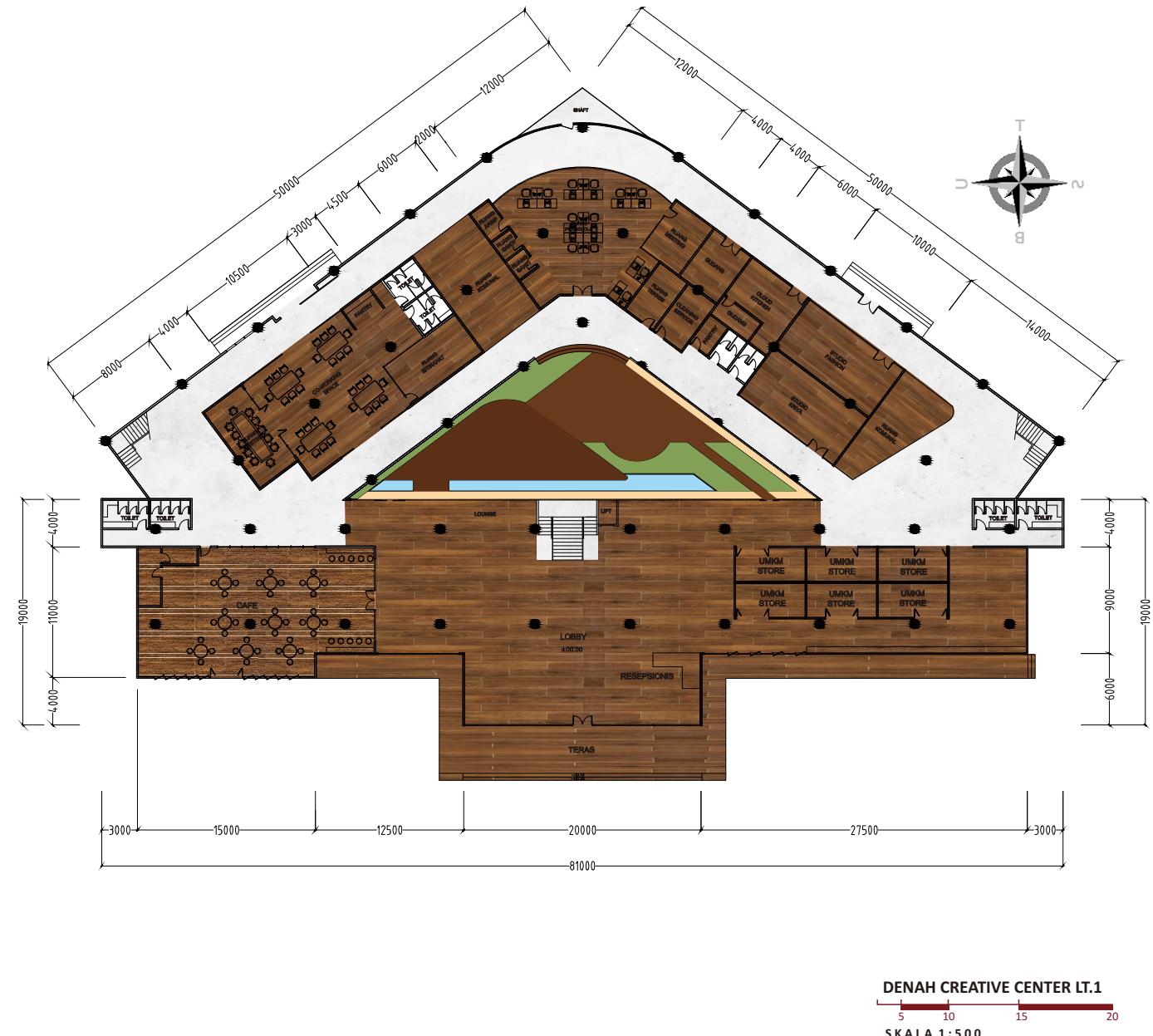
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
LAYOUT PLAN

SKALA :
1:1000

NO. GAMBAR:
2



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

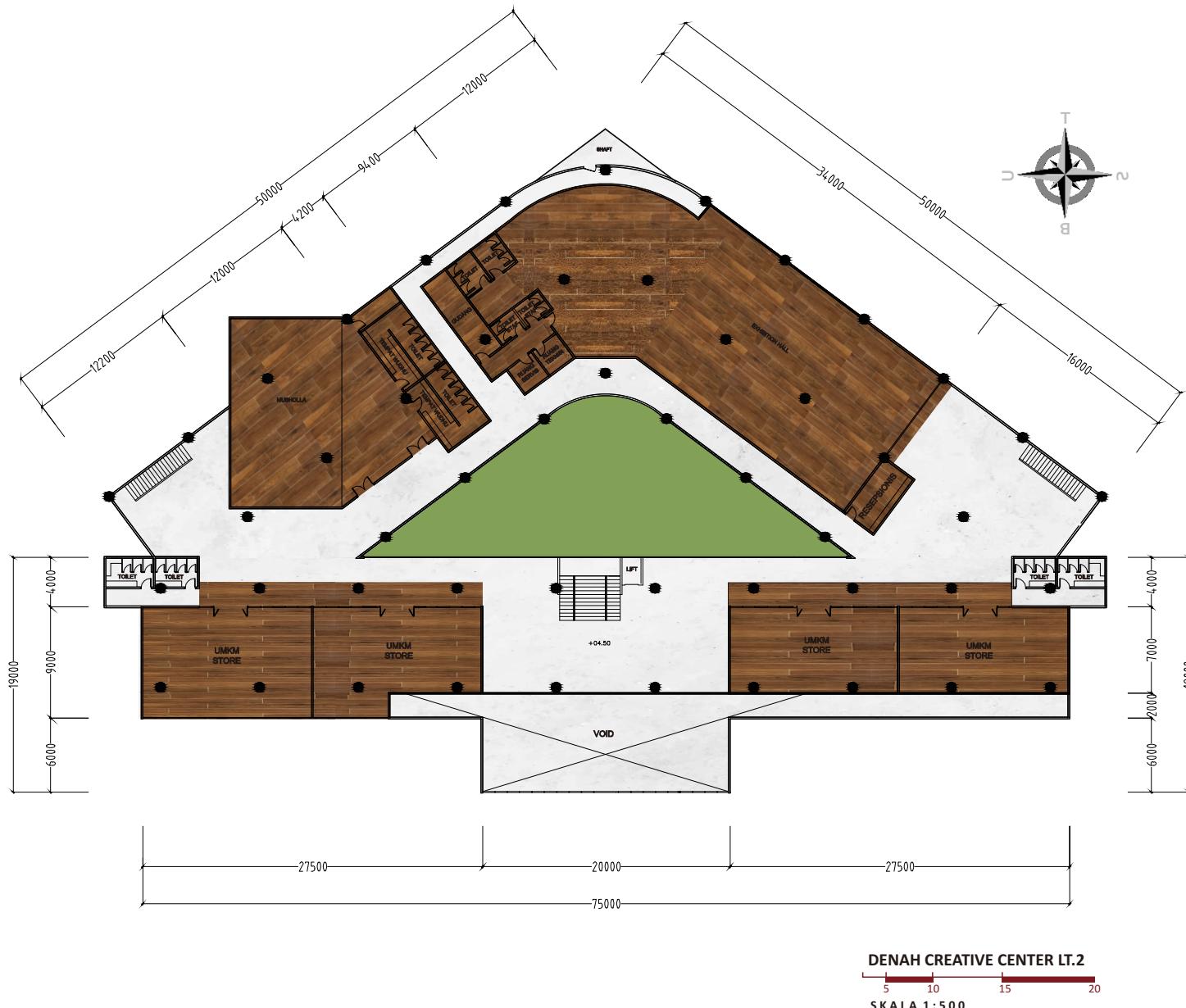
DOSEN PEMBIMBING
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH CREATIVE CENTER

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
3



Gambar 6.8 Denah Creative Center Lt. 2
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH CREATIVE CENTER

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
4



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

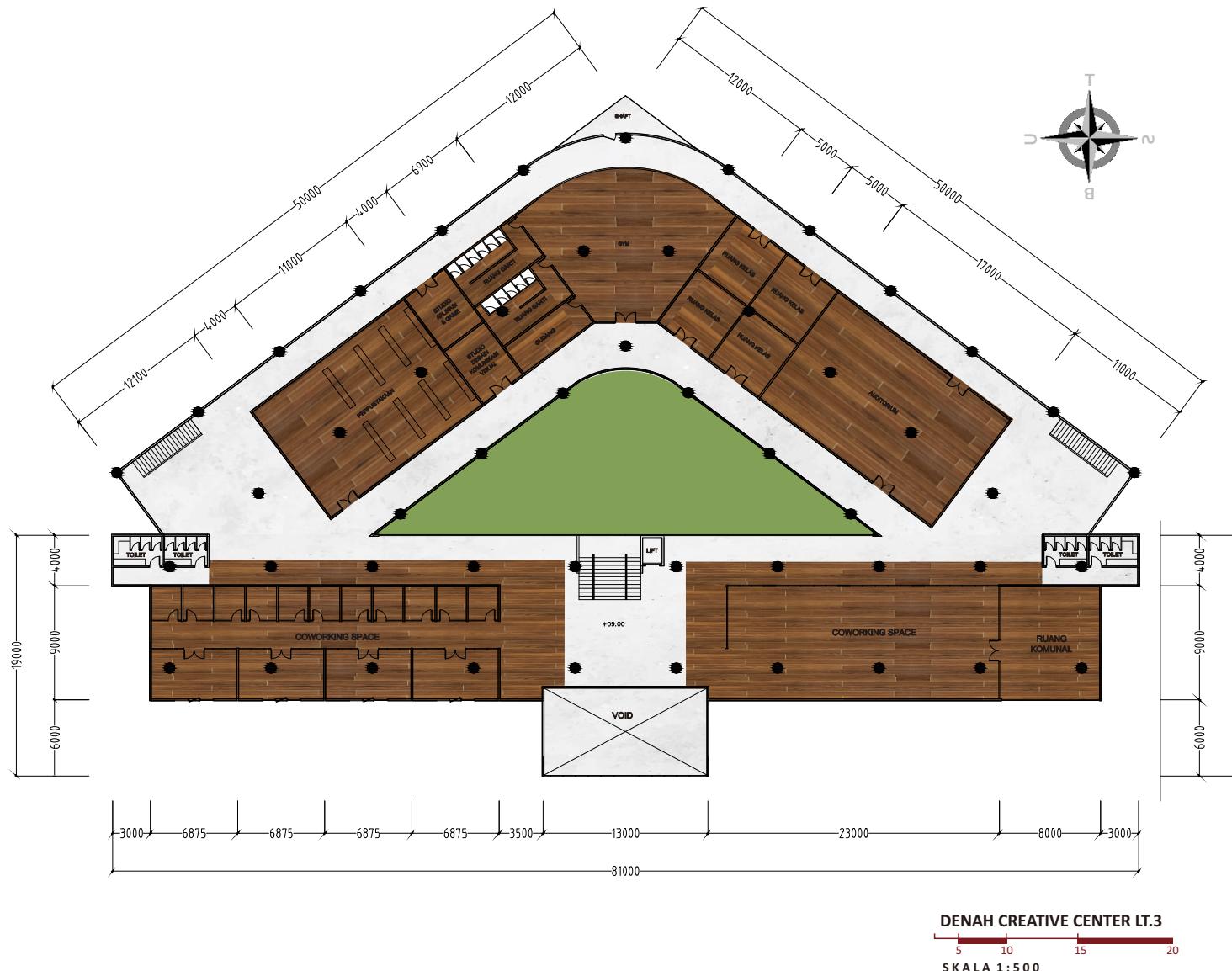
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH CREATIVE CENTER

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
5



Gambar 6.9 Denah Creative Center Lt. 2
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURUNG
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR
TAMPAK KAWASAN

TAMPAK KAWASAN UTARA
SKALA 1:1000

SKALA
1:1000

NO. GAMBAR:
6



Gambar 6.10 Tampak Kawasan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR UIN MALANG



POT. KAWASAN AA'
SKALA 1:1000



POT. KAWASAN BB'
SKALA 1:1000

Gambar 6.11 Potongan Kawasan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
POTONGAN KAWASAN

SKALA :
1:1000

NO. GAMBAR:
7



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
TAMPAK BANGUNAN

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
8



TAMPAK BANGUNAN DEPAN
SKALA 1:500



TAMPAK BANGUNAN SAMPING
SKALA 1:500

Gambar 6.12 Tampak Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
POTONGAN BANGUNAN

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
9



Gambar 6.13 Potongan Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



EKSTERIOR BANGUNAN

5 10 15 20



Gambar 6.14 Eksterior Bangunan & Suasana Kawasan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
EKSTERIOR BANGUNAN & SUASANA KAWASAN

SKALA :

SUASANA KAWASAN

5 10 15 20

NO. GAMBAR:
10



CO-WORKING SPACE



RUANG MEETING



RUANG ISTIRAHAT

Gambar 6.15 Interior
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

INTERIOR
5 10 15 20



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
INTERIOR

SKALA :

NO. GAMBAR:
11



Gambar 6.16 Eksterior Kawasan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
EKSTERIOR KAWASAN

SKALA :

EKSTERIOR KAWASAN
5 10 15 20

NO. GAMBAR:
12



Material pada fasad bangunan menggunakan material alam batu alam, kayu dan tanaman



Penyangga atap pada bangunan sebagai struktur dan estetika bangunan



Secondary skin dari material kayu dan tanaman rambat memanfaatkan elemen alam untuk fungsi dan estetika

Gambar 6.17 Detail Arsitektur
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

DETAIL ARSITEKTUR



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

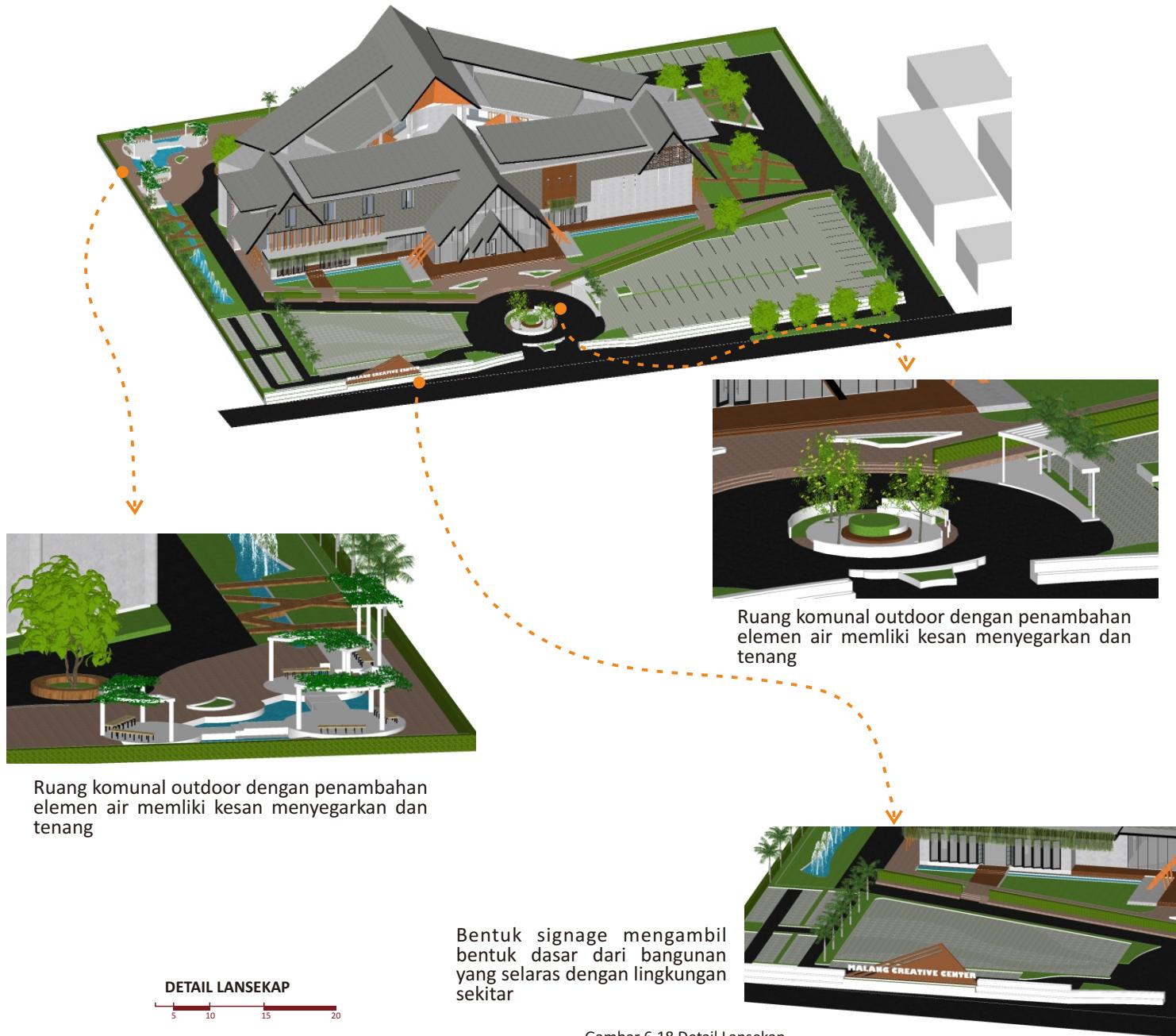
DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DETAIL ARSITEKTUR

SKALA :

NO. GAMBAR:

13



ARSITEKTUR UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR
DETAIL LANSEKAP

SKALA

NO. GAMBAR:
14



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

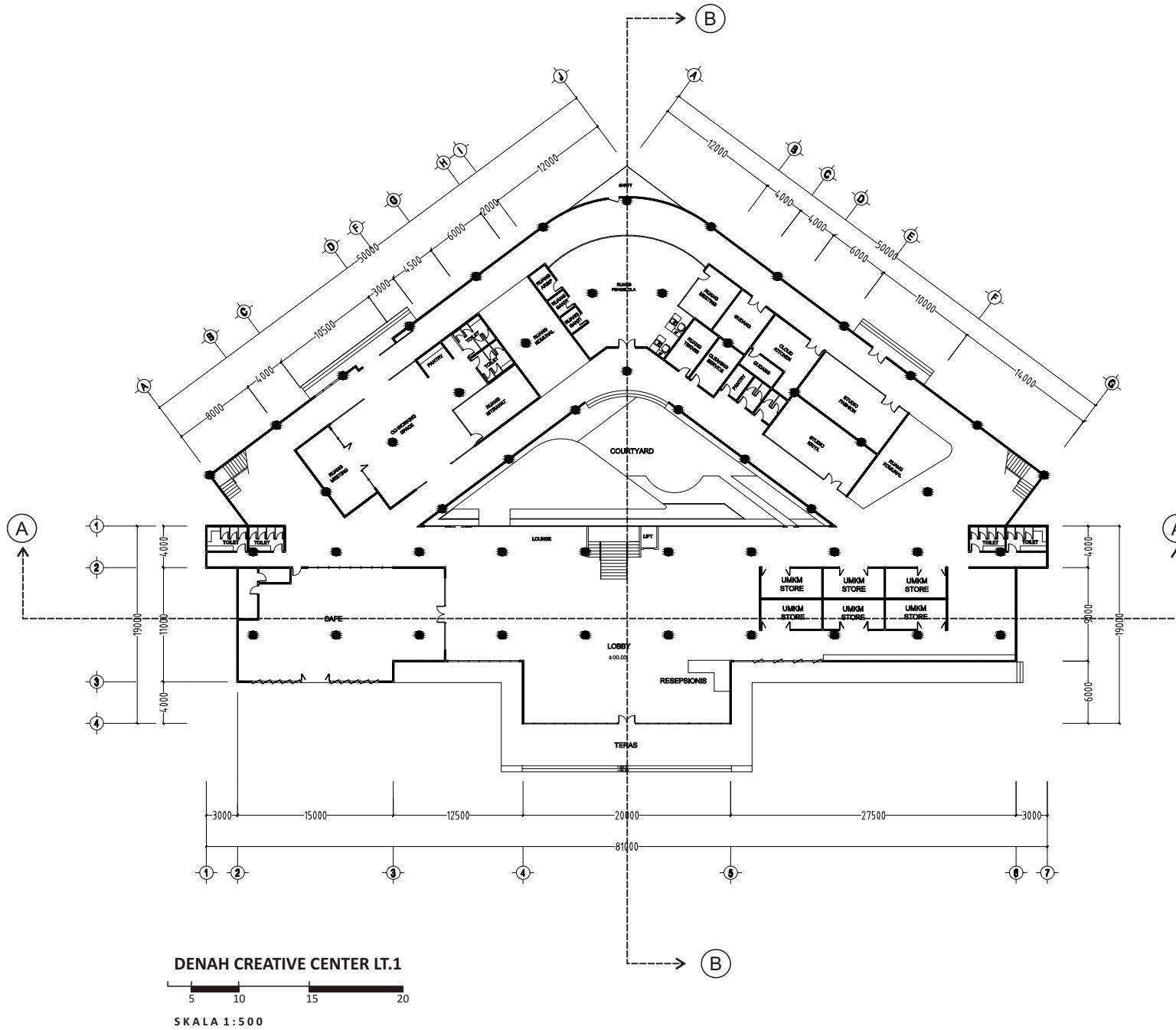
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
1



Gambar 6.19 Denah Creative Center Lt.1
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH

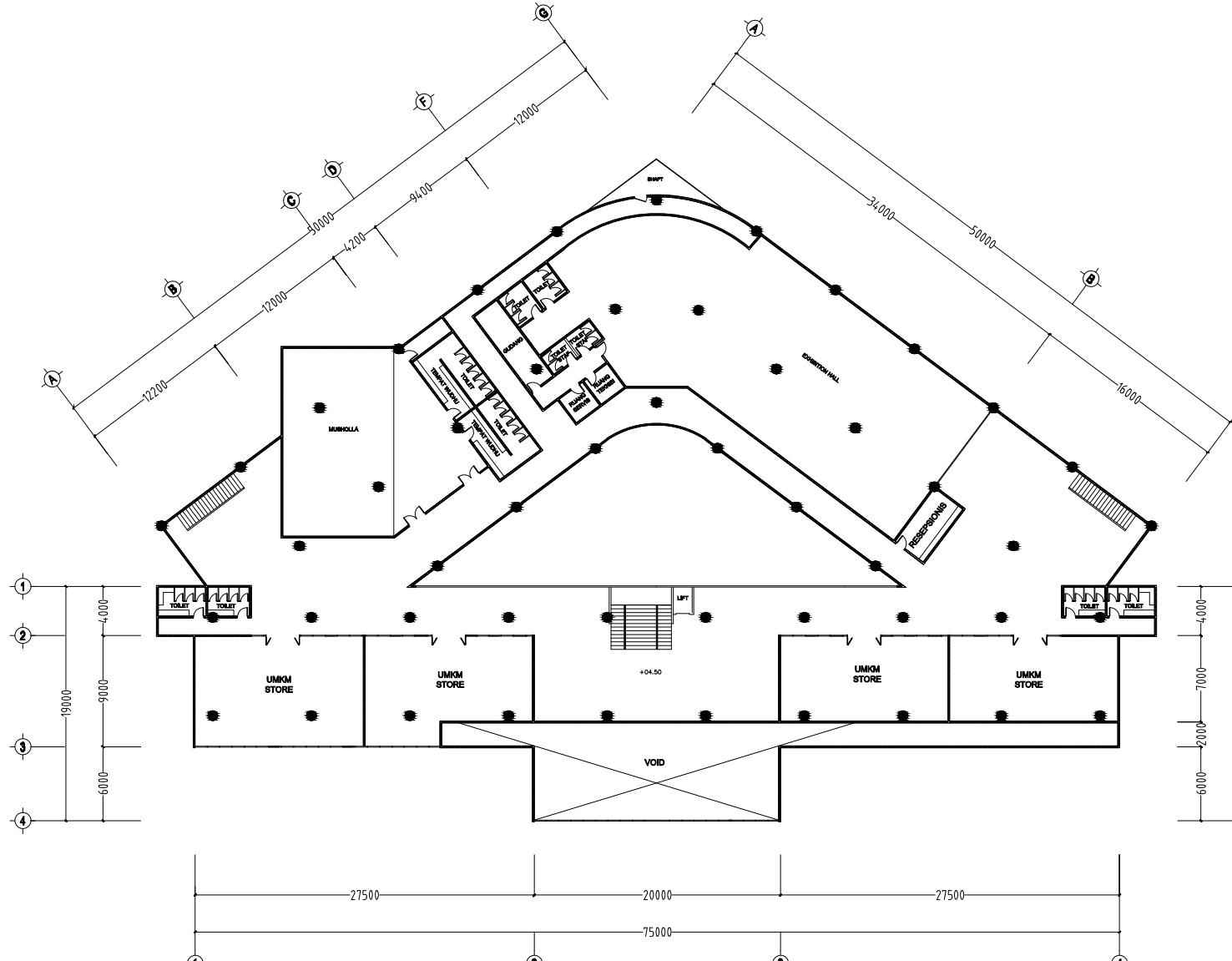
SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
2

DENAH CREATIVE CENTER LT.2

SKALA 1:500

Gambar 6.20 Denah Creative Center Lt.2
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)





ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

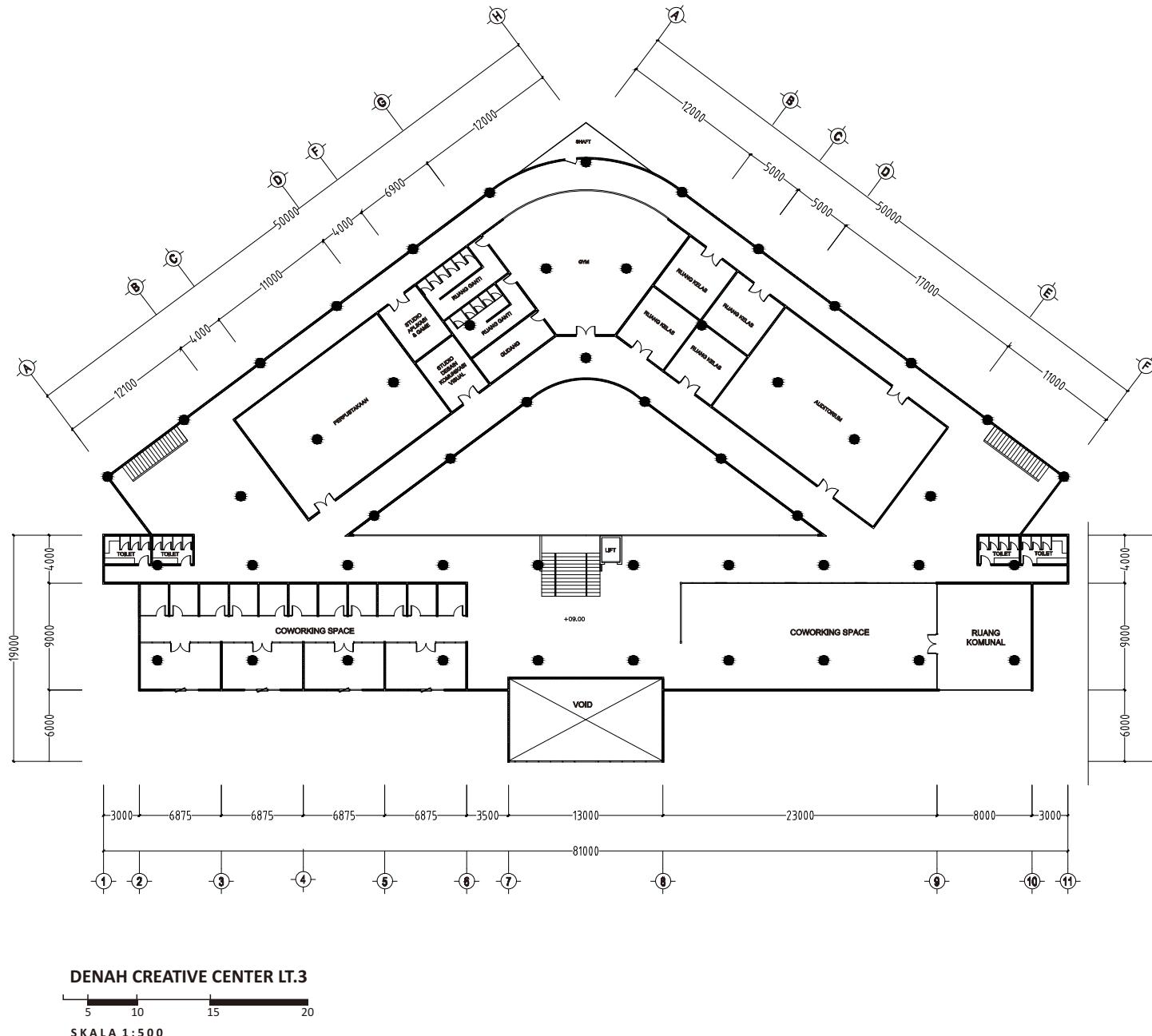
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
DENAH

SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
3



Gambar 6.21 Denah Creative Center Lt.3
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

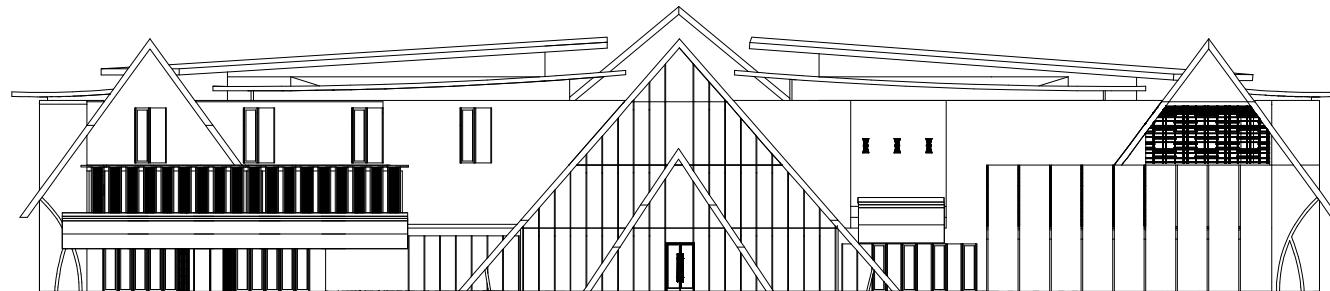
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
TAMPAK

SKALA :
1:500

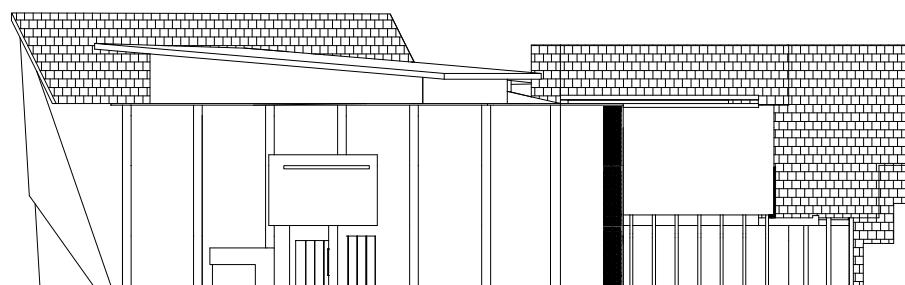
NO. GAMBAR:
4



TAMPAK DEPAN

5 10 15 20

SKALA 1:500



TAMPAK SAMPING

5 10 15 20

SKALA 1:500

Gambar 6.22 Tampak
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)



ARSITEKTUR

UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER
DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MAYJEND SUNGKONO, BURING
KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

NAMA MAHASISWA:
ANDRIA MEYDIANA SAFITRI
15660073

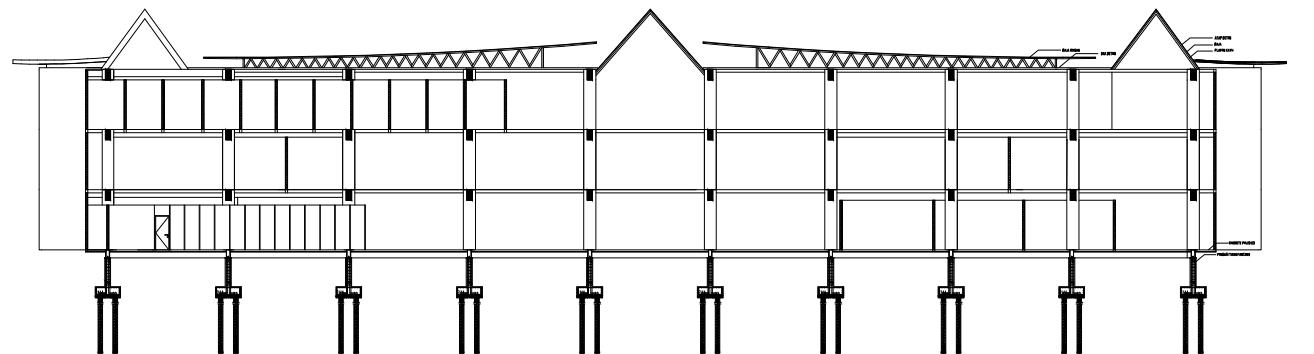
DOSEN PEMBIMBING 1:
AGUS SUBAQIN, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
SUCI SENJANA, MA

JUDUL GAMBAR :
POTONGAN

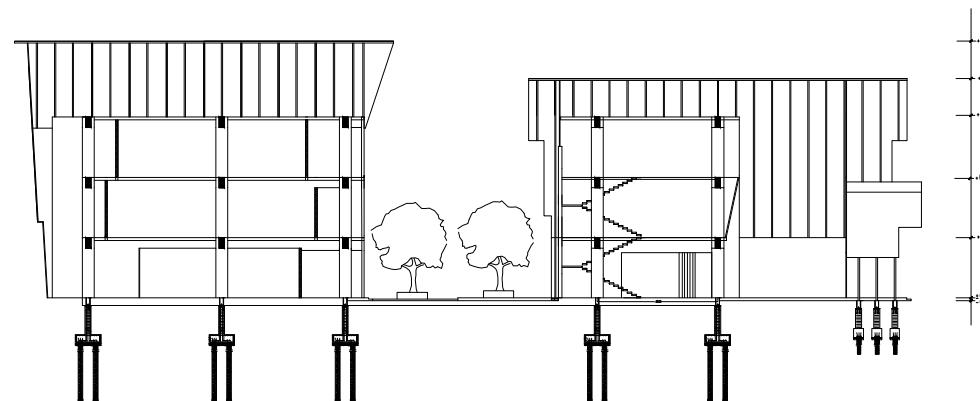
SKALA :
1:500

NO. GAMBAR:
5



POTONGAN BANGUNAN A'A

SKALA 1:500



POTONGAN BANGUNAN B'B

SKALA 1:500

Gambar 6.23 Potongan
(Sumber : Hasil Rancangan penulis, 2022)

PENUTUP

KESIMPULAN

Perancangan Malang Creative Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer merupakan sebuah perancangan untuk memfasilitasi UMKM, melalui daya tarik, fasilitas, lokasi dan aksesibilitas menjadi pertimbangan penulis. Selain itu, perancangan Malang Creative Center ini menggunakan pendekatan Arsitektur Kontemporer sebagai konsep yang mengedepankan kekinian sesuai dengan objek perancangan. Setelah melalui beberapa tahapan analisis objek, analisis bentuk, analisis fungsi, analisis tapak, analisis utilitas dan analisis struktur berdasarkan prinsip dari pendekatan Arsitektur Kontemporer didapatkan tagline konsep dasar “Dynamic Creator” sebagai poin utama yang kemudian diaplikasikan ke dalam objek bangunan berupa hasil konsep bangunan, konsep tapak, konsep ruang, konsep struktur dan utilitas.

SARAN

Dari beberapa kesimpulan yang dilakukan pada proses penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Malang Creative Center dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer” masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran untuk penelitian pada masa mendatang dalam mengembangkan perancangan lebih lanjut. Dalam perancangan Malang Creative Center konsep dan prinsip Arsitektur Kontemporer yang harus diperdalam penerapan pada rancangan sehingga menghasilkan desain yang sesuai dengan prinsip dan konsep Arsitektur Kontemporer.

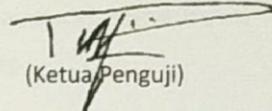
DAFTAR PUSTAKA

- Admin, Casa Munita Gonzalez / Arias Arquitectos + Surtierra Arquitectura, Archdaily, 31 Mei 2013, [Online]. Tersedia : <https://www.archdaily.com/379734/casa-munita-gonzalez-arias-arquitectos-surtierra-arquitectura/> [Diakses 22 Agustus 2021]
- Admin, Gambaran Umum Kecamatan Kedungkandang Kota Malang, Pemerintah Kota Malang Kecamatan Kedungkandang, 26 Juli 2016, [Online]. Tersedia : <https://keckedungkandang.malangkota.go.id/p-r-o-f-i-l/gambaran-umum/> [Diakses 25 Agustus 2021]
- Arsimedia, Memahami Konsep Desain Arsitektur Kontemporer, Arsimedia, 5 Juni 2019, [Online]. Tersedia : <https://www.arsimedia.com/2019/06/pengertian-konsep-desain-arsitektur.html/> [Diakses 23 Agustus 2021]
- Bidang Komunikasi dan Informasi Publik, Kota Malang Punya Potensi Ekraf Luar Biasa, Pemerintah Kota Malang, 12 Juli 2021, [Online]. Tersedia : <https://malangkota.go.id/category/berita/ekonomi-kreatif/> [Diakses 23 Agustus 2021]
- Cerver, Francisco Asensio, *The world of Contemporary Architecture*. New York : Koenmann. 2000.
- Hana Abdel, Bogor Creative Hub Local Architecture Bureau, Archdaily, 22 Juni 2021, [Online]. Tersedia : <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau/> [Diakses 21 Agustus 2021]
- Hilberseimer, L, *Contemporary Architects 2*. Chicago : Paul Theobald and Co, 1964.
- Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi. *Data Arsitek*, Jilid 1 Vol 33. Jakarta : Erlangga, 1997.
- Neufert, Ernst, Sjamsu Amril. *Data Arsitek*, Jilid 2 Edisi Kedua. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Neufert, Ernst, Baiche, B., William, N *Data Arsitek*, Jilid 3 Third Edition. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Schirmbeck, O. *Gagasan, Bentuk dan Arsitektur : Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*. Bandung : Intermatra, 1988
- Sumalyo, Yulianto. *Arsitektur Modern : Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1997

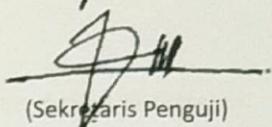
LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

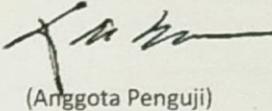
1. Pudji Pratitis Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007


(Ketua Penguji)

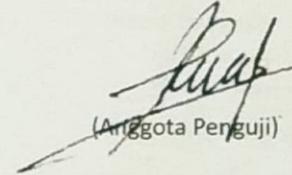
2. Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006


(Sekretaris Penguji)

3. Ach. Gat Gautama, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009


(Anggota Penguji)

4. Suci Senjana, M.A
NIP. 19900407 201903 2 012


(Anggota Penguji)

dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : ANDRIA MEYDIANA SAFITRI

NIM Mahasiswa : 15660073

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MALANG CREATIVE CENTER DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEMPORER

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan

LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2022, Demikian pernyataan layak
cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.