



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

**ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA NOOR ALAM
-210606110104**

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh : Zufar Dzulfikar Qotrunnada Noor Alam
NIM : 210606110104

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

Tanggal Ujian : Jum'at, 13 Juni 2025

Disetujui oleh:

Ketua Penguji



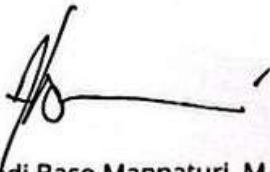
Dr. Aulia Fikriarini M., M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

Anggota Penguji 1



M. Imam Faqihuddin, M.T.
NIP. 19910121 202203 1 001

Anggota Penguji 2



Andi Baso Mappaturu, M.T.
NIP: 19780630 200604 1 001

Anggota Penguji 3



Moh. Arsyad Bahar, M.Sc.
NIP: 19871414 201903 1 007

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Nurul Huda Junara, MT
NIP. 19740426 200501 2 005

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Zufar Dzulfikar Qotrunnada Noor Alam
NIM : 210606110104
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR IKONIK

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang tugas akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

Pembimbing 2



Moh. Arsyad Bahar, M.Sc.
NIP: 19871414 201903 1 007

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zufar Dzulfikar Qotrunnada Noor Alam
NIM : 210606110104
Mahasiswa Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

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

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

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, Tanggal 20 Desember
Yang membuat pernyataan;

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the text '1000 RUPIAH', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '28CD8AMX373349172'.

Zufar Dzulfikar Qotrunnada Noor Alam
210606110112

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya kami tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan sebagai tugas akhir dari mata kuliah Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK".

Penulis tentu menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk makalah ini, supaya proposal ini nantinya dapat menjadi makalah yang lebih baik lagi. Demikian, dan apabila terdapat banyak kesalahan pada proposal ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

ABSTRAK (Indonesia)

Perancangan ruang publik kreatif di kawasan Bumi Serpong Damai (BSD) ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan ruang interaksi yang mampu mewadahi ekspresi, aktivitas, dan identitas komunitas urban secara inklusif. Kawasan BSD sebagai kota mandiri dengan pertumbuhan pesat memiliki potensi besar untuk pengembangan ruang publik yang lebih dari sekadar fungsi rekreasi, tetapi juga sebagai ruang tumbuhnya kreativitas dan budaya perkotaan.

Proyek ini mengusung pendekatan arsitektur ikonik untuk menciptakan landmark baru yang tidak hanya menonjol secara visual, tetapi juga memiliki makna simbolik terhadap aktivitas komunitas. Konsep utama yang diterapkan adalah "Urban Canvas", yaitu bangunan dan ruang sebagai kanvas hidup yang merepresentasikan dinamika lima komunitas utama di BSD: mural, skateboard, BMX, parkour, dan street workout.

Perancangan difokuskan pada integrasi bentuk arsitektur yang ekspresif dengan kebutuhan fungsional masing-masing komunitas, menciptakan ruang-ruang tematik yang fleksibel, terbuka, dan mendukung kolaborasi. Proyek ini diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan kreatif, memperkuat identitas lokal, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kota berbasis komunitas dan budaya urban.

Kata Kunci : Ruang Publik Kreatif, Ikonik

ABSTRAK (Inggris)

The design of this creative public space in Bumi Serpong Damai (BSD) stems from the growing need for an interactive area that accommodates expression, activity, and urban community identity in an inclusive manner. As a rapidly developing self-contained city, BSD holds great potential for public spaces that go beyond recreation—serving as a platform for creativity and urban culture.

This project adopts an iconic architectural approach to establish a new landmark that is not only visually striking but also symbolically connected to community activities. The main concept is “Urban Canvas”, where the building and surrounding spaces act as a living canvas reflecting the energy and diversity of five key communities in BSD: mural art, skateboarding, BMX, parkour, and street workout.

The design focuses on integrating expressive architectural forms with the functional needs of each community, creating thematic, flexible, and open spaces that foster collaboration. The project aims to become a hub for creative activities, strengthen local identity, and contribute positively to community-based urban development.

Keywords: Creative Public Space, Iconic

ABSTRAK (Arabic)

يهدف تصميم هذا الفضاء العام الإبداعي في منطقة بومي سيربونغ داماي (BSD) إلى تلبية الحاجة المتزايدة إلى مساحة تفاعلية تستوعب التعبير والأنشطة والهوية المجتمعية الحضرية بطريقة شاملة. باعتبارها مدينة متكاملة وسريعة النمو، تمتلك BSD إمكانات كبيرة لتطوير فضاءات عامة تتجاوز مجرد الترفيه، لتصبح منصة للإبداع والثقافة الحضرية.

يعتمد هذا المشروع على نهج العمارة الأيقونية لإنشاء معلم جديد لا يتميز فقط من الناحية البصرية، بل يحمل أيضًا دلالة رمزية تتعلق بأنشطة المجتمع. وتتمثل الفكرة الرئيسية في "اللوحة الحضرية"، حيث تصبح المباني والمساحات المحيطة بها بمثابة لوحة حيّة تعكس طاقة وتنوع خمس مجتمعات رئيسية. الباركور، والتمارين البدنية في الشارع، BMX، فن الجرافيتي، التزلج، الدراجات: BSD في

يركز التصميم على دمج الأشكال المعمارية التعبيرية مع الاحتياجات الوظيفية لكل مجتمع، مما ينتج فضاءات موضوعية مرنة ومفتوحة تعزز التعاون. ويهدف المشروع إلى أن يكون مركزًا للأنشطة الإبداعية، يعزز الهوية المحلية، ويساهم بشكل إيجابي في تنمية حضرية قائمة على المجتمع والثقافة

الكلمات المفتاحية: الفضاء العام الإبداعي، الأيقوني

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN CATATAN DOSEN PEMBIMBING	
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Pertumbuhan dan Kebutuhan Kota BSD	2
1.1.2 Pemilihan Tapak	3
1.1.3 Relevansi	3
1.1.4 Teori Pendekatan	4
1.1.5 Potensi Aspek Inovatif	5
1.1.6 Tinjauan Keislaman	6
1.2 Ruang Lingkup	8
1.2.1 Hasil Rancangan	8
1.2.2 Batasan Masalah	9
1.2.3 Pendekatan	10
1.2.4 Lokasi Perancangan	10
1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan	11
1.3.1 Tujuan Perancangan	11
1.3.2 Fungsi Perancangan	12
1.3.3 Sasaran Perancangan	12
1.4 Studi Preseden Berdasarkan Objek	13
1.4.1 Jakarta Creative Hub	13
1.4.2 M Bloc Space	14
1.5 Kajian Pendekatan	15
1.5.1 Pengertian Arsitektur Ikonik	15
1.5.2 Prinsip Arsitektur Ikonik	15
1.5.3 Studi Kasus Praktis	15
1.6 Strategi Perancangan	16
1.6.1 Permasalahan Latar Belakang	16
1.6.2 Permasalahan Arsitektural	16
1.6.3 Teori & Referensi	16
1.6.4 Strategi Perancangan	16
1.6.5 Fokus Perancangan	16

BAB 2 PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN	
2.0 Analisis Perancangan.....	17
2.1 Analisis Tapak.....	18
2.1.1 Data Tapak.....	18
2.1.2 Analisis Fisiografik	21
2.1.3 Analisis Aksesibilitas	22
2.1.4 Analisis Iklim Matahari	23
2.1.5 Analisis Iklim Angin.....	24
2.1.6 Analisis Bentuk	25
2.2 Kajian Fungsi, Aktivitas, dan Pengguna.....	26
2.2.1 Analisis Fungsi.....	26
2.2.2 Analisis Sirkulasi Pengguna.....	27
2.2.3 Analisis Aktivitas, Pengguna, dan ruang	28
2.2.4 Diagram Keterkaitan Makro.....	32
2.2.5 Diagram Keterkaitan Mikro.....	33
2.2.6 Block Plan.....	35
2.2.7 Persyaratan Ruang	36
2.3 Konsep Desain.....	38
2.3.1 Konsep Desain.....	38
2.3.2 Konsep Desain 2	39
2.3.3 Konsep Tapak.....	40
2.3.4 Konsep Bentuk.....	41
2.3.5 Konsep Ruang	42
2.3.6 Konsep Utilitas	43
 BAB 3 KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN	
3.1 Tangline.....	45
3.2 Bentuk	47
3.3 Tapak	48
3.4 Rancangan Tapak	49
3.4.1 Ruang Luar.....	49
3.4.2 Ruang Dalam	50
3.5 Konsep Bentuk.....	51
3.6 Konektifitas Rancangan	52

BAB 4 PENERAPAN KONSEP & HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan	17
4.2 Program Ruang dan Kebutuhan Komunitas	18
4.2.1 Tabel Program Ruang	18
4.2.2 Prinsip Penyusunan Program ruang	21
4.2.3 Kebutuhan Komunitas Secara Spesifik	22
4.2.4 Ruang Pendukung	23
4.3 Zoning dan Pengolahan Tapak	24
4.3.1 Pembagian Zona Ruang	25
4.3.2 Sirkulasi dan Aksesibilitas	26
4.4 Konsep Bentuk dan Arsitektur Ikonik	26
4.4.1 Pendekatan Arsitektur Ikonik	27
4.4.2 Integrasi Keislaman	28
4.4.3 Strategi Pembentukan Bentuk	32
4.4.4 Elemen Ikonik Yang Di Tekankan	33
4.5 Konsep Material dan Tampilan Visual	35
4.5.1 Prinsip Pemilihan Material	36
4.5.2 Karakter Visual Yang Ingin Dicapai	38
4.5.3 Material Utama yang Digunakan	38
4.6 Visualisasi Desain	39
4.6.1 Perspektif Zona Komunitas	40
4.6.2 Tampilan Fasade Bangunan	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kota Sejuta Prestasi	1
Gambar 1.2 BSD City.....	2
Gambar 1.3 Presentasi Penduduk Kota	2
Gambar 1.4 Lokasi Tapak.....	3
Gambar 1.5 Gedung Opera Sydney	4
Gambar 1.6 rumah belah ketupat	4
Gambar 1.7 Batas Utara.....	8
Gambar 1.8 Batas Selatan.....	8
Gambar 1.9 Batas Timur	8
Gambar 1.10 Batas Barat.....	8
Gambar 1.11 Teater Kecil.....	9
Gambar 1.12 Teater Besar	9
Gambar 1.13 Fasad Gedung Kesenian Jakarta.....	10
Gambar 1.14 Taman Werdhi Budaya Denpasar Bali.....	11
Gambar 1.15 Layout Plan Taman Werdhi.....	12
Gambar 1.16 Kalangan Ratna Kanda dan Kalangan Ayodya.....	13
Gambar 1.17 Panggung Terbuka Ardha Candra.....	14
Gambar 1.18 Gedung Ksirarnawa.....	15



BAB 1 **PENDAHULUAN**

1.1 LATAR BELAKANG

Serpong adalah sebuah kecamatan di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia. Di kecamatan ini terletak kota terencana ternama yang bernama Bumi Serpong Damai atau sering kali disingkat dengan "BSD" (kini disebut sebagai BSD City). Kota baru BSD City ini diresmikan pada 16 Januari 1984 dan merupakan salah satu kota satelit dari Jakarta yang ditujukan untuk menjadi kota mandiri, dimana semua fasilitas disediakan di kota tersebut mulai dari perkantoran, perdagangan, pendidikan, wisata, sekaligus perumahan.

Dalam Rancangan Peraturan Daerah Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW), Pemerintah Kota Tangerang Selatan akan memfokuskan pembangunan jangka panjang wilayah Kota Tangerang Selatan tahun 2011 sampai 2030 yang akan menjadi target pemukiman dan tujuan pendidikan bagi warga di sekitar Jakarta dan kota penyangganya, Jabodetabekjur (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Bekasi dan Cianjur). Dapat dipastikan bahwa BSD City, yang notabene berada di Kota Tangerang Selatan, yang mayoritas penduduknya adalah warga pendatang atau kaum urban diprediksi akan terus meningkat pula hingga tahun 2035 dan tentunya komunitas-komunitas yang ada di kota ini pun akan semakin beragam. Oleh karena itu, dengan semakin bertambahnya penduduk BSD, kebutuhan masyarakat pun makin beragam sehingga selain dibutuhkannya fasilitas-fasilitas publik untuk menampung aktivitas-aktivitas mereka yang beragam, diperlukan juga suatu fasilitas yang memadai untuk mewadahi komunitas-komunitas yang berada di dalamnya.



Gambar 1.1 Kota Sejuta Prestasi
Sumber: <https://www.kompasiana.com/>

Menyadari hal ini, dirasa perlu adanya Ruang Publik Kreatif untuk memfasilitasi aktivitas masyarakat dan komunitas yang berkembang di dalamnya. Hal ini dikarenakan belum adanya fasilitas rekreatif dan edukatif yang dapat menggabungkan berbagai komunitas di BSD City. Banyak komunitas-komunitas yang berkembang di BSD seperti salah satu contohnya komunitas skateboard, namun mereka tidak memiliki tempat untuk menyalurkan bakat-bakat mereka.

Berikut komunitas-komunitas yang akan di fokuskan pada perancangan ruang publik kreatif yaitu:



Skateboarding



BMX Riders



Seni Mural



Parkour



Street Workout

PERTUMBUHAN DAN KEBUTUHAN KOTA BSD



Gambar 1.2 BSD City
Sumber: BSD City

BSD City, yang terletak di Tangerang Selatan, telah mengalami pertumbuhan pesat sejak akhir 1980-an. Kawasan ini berkembang pesat dengan penambahan perumahan, perkantoran, pusat perbelanjaan, dan fasilitas rekreasi, yang menarik minat keluarga dan profesional muda untuk menetap. Pembangunan infrastruktur seperti jalan raya dan sistem transportasi mendukung mobilitas dan meningkatkan kualitas hidup, sementara pertumbuhan ekonomi terlihat dari hadirnya banyak pusat bisnis dan perbelanjaan. Aktivitas sosial dan budaya juga meningkat, dengan berbagai acara komunitas yang sering diadakan.

Namun, pertumbuhan pesat ini menimbulkan beberapa kebutuhan mendesak. Salah satunya adalah kebutuhan akan ruang publik berkualitas yang dapat mendukung aktivitas sosial dan rekreasi, karena ruang yang ada saat ini sering kali kurang memadai dalam hal fasilitas dan desain. Selain itu, terbatasnya ruang terbuka hijau memerlukan perhatian, karena area hijau yang memadai penting untuk kesehatan dan kenyamanan penduduk. Kebutuhan lainnya mencakup fasilitas komunitas seperti pusat seni dan ruang pertemuan, pengelolaan transportasi yang efisien untuk mengurangi kemacetan, serta layanan kesehatan dan kesejahteraan sosial yang memadai. Keterlibatan aktif masyarakat dalam perencanaan ruang publik juga penting untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan warga.



Gambar 1.3 Presentasi Penduduk Kota
Sumber: <https://www.kompasiana.com/>

Pertumbuhan penduduk di Kota Tangerang dinilai berjalan secara stabil. Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kota Tangerang mengacu pada Indikator Makro Kota Tangerang Tahun 2022-2023 yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Tangerang pada akhir tahun kemarin mencatat, terdapat total 1,950 juta jiwa pada tahun 2023.

“Banyaknya penduduk juga tercatat terdistribusi hampir secara merata di seluruh kecamatan yang ada, sehingga tidak ada ketimpangan antar wilayah di Kota Tangerang,” tambahnya.

PEMILIHAN TAPAK

Lokasi yang diambil dalam perancangan Ruang Publik Kreatif yaitu di Jl. Cilenggang Raya, Lengkong Gudang, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia. Lokasi tapak sangat strategis karena berada dikawasan perkantoran dan dekat dengan beberapa restoran siap saji dan mall seperti mc. donals dan mall teras kota BSD dan juga lokasi tapak tepat berada di persimpangan jalan besar BSD sehingga tapak memiliki akses yang ramai dan mudah di jangkau.



Gambar 1.3 Lokasi Tapak
Sumber: <https://earth.google.com/>

RELEVANSI

Desain yang Kurang Inovatif

Banyak ruang publik di BSD yang ada saat ini cenderung menggunakan desain yang standar dan kurang menarik. Desain yang monoton dan tidak berfungsi secara optimal dapat mengurangi daya tarik dan fungsionalitas ruang tersebut, sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan kreatif dan sosial masyarakat. Ruang publik perlu didesain secara inovatif untuk mendorong interaksi sosial, kreativitas, dan keterlibatan komunitas.

Keterbatasan Fasilitas Komunitas

Kurangnya fasilitas komunitas yang mendukung kegiatan sosial dan budaya adalah masalah lain yang perlu diatasi. Fasilitas seperti pusat seni, ruang pertemuan, dan area olahraga sering kali tidak memadai atau tidak tersedia, sehingga menghambat aktivitas komunitas dan kreativitas warga. Penyediaan fasilitas yang sesuai sangat penting untuk mendukung berbagai kegiatan masyarakat.

Pengelolaan Transportasi dan Aksesibilitas

Pertumbuhan penduduk dan aktivitas ekonomi yang cepat telah meningkatkan tekanan pada sistem transportasi dan mobilitas di BSD. Kemacetan lalu lintas dan aksesibilitas yang terbatas ke ruang publik dapat mengurangi kenyamanan dan kemudahan bagi penduduk untuk menggunakan fasilitas yang ada.

Keberlanjutan dan Pemeliharaan

Aspek keberlanjutan dan pemeliharaan jangka panjang juga merupakan tantangan. Desain ruang publik harus mempertimbangkan penggunaan bahan yang ramah lingkungan dan metode pemeliharaan yang efisien. Tanpa perhatian terhadap keberlanjutan, ruang publik bisa cepat mengalami penurunan kualitas dan tidak dapat berfungsi secara optimal dalam jangka waktu panjang.



Keterbatasan Ruang Terbuka Hijau

Salah satu masalah utama dalam perancangan ruang publik kreatif di BSD adalah keterbatasan ruang terbuka hijau. Dengan pesatnya urbanisasi dan pembangunan infrastruktur, ruang hijau yang tersedia semakin berkurang. Hal ini mengakibatkan kurangnya tempat bagi masyarakat untuk beraktivitas di luar ruangan, yang dapat berdampak negatif pada kualitas hidup dan kesehatan fisik serta mental penduduk.

TEORI PENDEKATAN

Pendekatan Ikonik adalah sebuah usaha untuk memunculkan kemampuan bangunan arsitektur menjadi sebuah penanda (sign). Ikon yang dihasilkan dapat memunculkan identitas bagi bangunan yang bersangkutan. Dalam skala yang lebih besar, keberhasilan sebuah bangunan ikonik dapat menjelma menjadi landmark sebuah kawasan, memberikan identitas tidak hanya kepada dirinya sendiri, tetapi juga pada kawasan disekitarnya. Contoh bangunan ikonik:



Gambar 1.4 Gedung Opera Sydney
Sumber: <https://www.kompasiana.com/>



Gambar 1.5 rumah belah ketupat
Sumber: <https://www.dekoruma.com/>

Dengan pendekatan arsitektur ikonik, perancangan ruang publik kreatif bertujuan untuk mencapai kombinasi dari fungsi, estetika, dan makna yang dapat menciptakan lingkungan yang berdaya tarik tinggi, dan memberikan dampak positif yang tahan lama bagi masyarakat.

Ciri-ciri Bangunan Ikonik atau Arsitektur Ikonik:

1. letak atau lokasi yang strategis –sehingga mudah dilihat/ dikenali oleh lingkungan sekitar,
2. pemilihan bentuk yang cenderung ‘menarik’ sehingga mudah dijadikan ‘tanda’ atau ‘ikon’ dari lingkungan sekitar,serta
3. memiliki unsur kekuatan atau kekokohan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang.

Kesimpulannya Arsitektur Ikonik adalah dimana letak atau lokasi bangunan yang strategis dengan memiliki skala bangunan yang relatif besar dan megah sehingga mudah dilihat dan dikenali atau diingat oleh lingkungan sekitar, pemilihan bentuk yang cenderung menarik sehingga mudah dijadikan tanda atau ikon dari lingkungan sekitar selain

POTENSI ASPEK INOVATIF

Desain Bentuk dan Struktur yang Unik

Pendekatan arsitektur ikonik memungkinkan penggunaan bentuk dan struktur yang tidak konvensional untuk menciptakan ruang publik yang menonjol dan mudah dikenali. Desain yang berbentuk geometris, organik, atau berstruktur futuristik dapat menarik perhatian dan menciptakan landmark yang membedakan BSD dari kawasan lainnya.

Misalnya, penggunaan struktur berkelanjutan atau desain modular yang dapat diubah sesuai kebutuhan acara atau kegiatan khusus.

Integrasi Teknologi Canggih

Mengintegrasikan teknologi canggih dalam desain ruang publik bisa menjadi aspek inovatif yang signifikan. Ini termasuk penggunaan pencahayaan LED yang dinamis, sistem interaktif berbasis sensor, atau layar digital untuk menampilkan informasi dan seni. Teknologi Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR) juga dapat digunakan untuk memberikan pengalaman interaktif yang mendalam bagi pengunjung.

Material dan Teknik Konstruksi Ramah Lingkungan

Penggunaan material ramah lingkungan dan teknik konstruksi inovatif bisa menjadi bagian dari desain ikonik. Misalnya, penerapan bahan daur ulang, panel surya, atau teknologi pemanenan air hujan dapat meningkatkan keberlanjutan ruang publik. Desain ikonik yang memanfaatkan material lokal atau inovatif dapat juga mendukung keberlanjutan dan memberikan identitas lokal pada ruang publik.

Pengalaman Sensorik yang Memukau

Desain ikonik dapat mencakup elemen yang menciptakan pengalaman sensorik yang unik, seperti pencahayaan yang berubah warna, suara ambient yang menenangkan, atau elemen tekstur yang menarik. Aspek ini dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dengan cara yang inovatif, membuat ruang publik lebih menyenangkan dan menarik untuk digunakan.

Fasilitas Multifungsi dan Adaptif

Pendekatan arsitektur ikonik dapat mencakup desain yang memungkinkan ruang publik berfungsi secara multifungsi dan adaptif. Ini dapat meliputi area yang dapat diubah-ubah untuk berbagai acara, seperti pasar, konser, atau pameran seni. Desain yang fleksibel dan modular memungkinkan ruang publik untuk beradaptasi dengan kebutuhan komunitas yang terus berubah.



TINJAUAN KEISLAMAN

Islam Mengajarkan Olahraga untuk Menjaga Kesehatan Jasmani dan Rohani

Dalam Islam, menjaga kesehatan tubuh merupakan bagian dari ibadah, karena tubuh adalah amanah dari Allah yang harus dijaga. Rasulullah SAW menganjurkan umatnya untuk aktif secara fisik, dan beberapa olahraga bahkan secara langsung disebutkan dalam hadits.

"Seorang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah."
(HR. Muslim)

Tubuh manusia adalah amanah dari Allah SWT yang harus dijaga kesehatannya agar mampu menjalani kehidupan secara optimal. Oleh karena itu, perancangan ruang publik ini menyediakan berbagai zona aktivitas fisik seperti area street workout, parkour, dan BMX, sebagai bentuk implementasi prinsip Hifdz al-Nafs (menjaga jiwa/tubuh).

Selain itu, aktivitas olahraga juga menjadi sarana untuk mempererat hubungan sosial dalam Islam, melalui kerja sama, kebersamaan, dan semangat sportif. Desain ruang publik ini mendorong interaksi yang sehat dan positif antar komunitas, sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong umatnya untuk kuat secara fisik, mental, dan sosial.

Kesederhanaan adalah Bagian dari Akhlak Rasulullah

Islam mendorong umatnya untuk hidup dalam kesederhanaan — tidak berlebih-lebihan dalam hal bentuk, gaya hidup, maupun tampilan. Dalam konteks arsitektur, ini bisa diterapkan melalui bentuk yang jujur, tidak berlebihan, dan mengutamakan fungsi.

"Kesederhanaan adalah bagian dari iman."
(HR. Abu Dawud)

- Penggunaan material ekspos seperti beton, baja, dan kayu alami → menunjukkan jujur pada struktur dan material
- Desain tidak fokus pada ornamen, tetapi pada fungsi dan ekspresi bentuk
- Tata ruang yang efisien, tidak luas secara berlebihan, tetapi cukup untuk kebutuhan komunitas



Aplikasi Nilai Islam dalam Rancangan

NO	Prinsip Nilai Islam	Penerapan dalam Perancangan
1	Fungsi	Arsitektur harus fungsional dan bermanfaat secara maksimal, menghindari kemubadziran
2	Bentuk	Bangunan memiliki bentuk yang bermakna dan estetik 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 asitektur mampu menyatu dengan lingkungan sekitar dan tidak merusak lingkungan alam dan lingkungan buatan
6	Efisien	Bangunan mengedepankan efisiensi dalam perancangannya, melalui prinsip 'Luxurious in Simplicity', yang bermakna mewah tetapi tidak berlebihan.

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

1.2 RUANG LINGKUP

Lokasi Tapak : Jl. Cilenggang Raya, Lengkong Gudang, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten

Luas : 13,233.64 m²/1,3 ha

Batas Utara : Jalan raya yang bersebrangan dengan pusat perbelanjaan Giant.

Batas Selatan : Perkebunan warga

Batas Timur : Jalan raya yang bersebrangan dengan Pom Pertamina

Batas Barat : Lapangan Sunburst

Kepemilikan Publik: Proyek ini dapat dianggap sebagai ruang publik yang dikelola oleh pemerintah daerah Kota BSD, yang bertujuan untuk menciptakan wadah bagi para pekerja kreatif untuk aktivitas berkumpul sebagai bagian dari gaya hidup. untuk meningkatkan kualitas hidup, mendukung aktivitas budaya dan sosial, serta mengembangkan ekonomi lokal.

Profit: Dirancang untuk menghasilkan pendapatan melalui penyewaan fasilitas, penyelenggaraan event besar, atau keanggotaan.

Sifat Proyek:

1. Sosial: Memberikan akses kepada masyarakat untuk nongkrong, kulineran, belanja aksesoris, mengikuti event kreatif, olahraga, hingga berfoto-foto di spot menarik
2. Komersial: Terdapat elemen bisnis dalam proyek, seperti toko, kafe, atau fasilitas sewaan.
3. Public Service: Berfungsi sebagai fasilitas umum untuk memberikan layanan publik seperti skate park, spot foto menarik, dan tempat berjualan untuk masyarakat.
4. Simbolis: Menggunakan bentuk, material, atau pola yang memiliki makna khusus bagi komunitas BSD. Contohnya, desain yang terinspirasi oleh motif lokal atau struktur yang mengingatkan pada ikon budaya setempat.



Gambar 1.6 Lokasi Tapak
Sumber: <https://earth.google.com/>



Gambar 1.7 Batas Utara



Gambar 1.8 Batas Selatan



Gambar 1.9 Batas Timur



Gambar 1.10 Batas Barat

Sumber: <https://earth.google.com/>

Perancangan akan dibatasi oleh beberapa **Peraturan dan Regulasi** yaitu:

- Peraturan zonasi dan tata ruang wilayah Tangerang Selatan (RDTR/RTRW)
- Rancangan Peraturan Daerah tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah
- Peraturan Daerah No. 1 Tahun 2021

Dengan adanya regulasi tersebut, diharapkan Tangerang Selatan dapat menjadi kota yang lebih ramah bagi masyarakat dan mendukung pertumbuhan sektor kreatif secara efektif.

HASIL RANCANGAN

Rancangan ruang publik kreatif di BSD akan menghasilkan berbagai fasilitas dan elemen yang mendukung kreativitas, interaksi sosial, dan edukasi, sambil memperkuat identitas lokal dan keberlanjutan lingkungan.

- Studio Seni dan Ruang Workshop: Deskripsi: Fasilitas ini akan menyediakan ruang bagi seniman, pengrajin, dan kreator untuk bekerja dan berkolaborasi. Dapat mencakup studio seni visual, dan ruang workshop untuk kegiatan komunitas kreatif.
- Galeri dan Pameran Seni: Deskripsi: Ruang pameran untuk menampilkan karya seni lokal, instalasi seni, dan pameran temporer. Dapat mencakup ruang tertutup dan area terbuka.
- Taman bermain : Deskripsi: Taman atau ruang terbuka dengan memperhatikan kebutuhan Komunitas berupa skate arena, dan parkour area.



- Area Pertunjukan dan Event: Deskripsi: Ruang terbuka atau amphitheater untuk pertunjukan musik, teater, festival, dan acara komunitas.
- Fasilitas Umum dan Rekomendasi Kegiatan: Deskripsi: Fasilitas seperti toilet umum, area parkir, jalur pejalan kaki, dan fasilitas aksesibilitas untuk semua pengguna.



- Skate park: Deskripsi: untuk memudahkan anak muda untuk berolahraga skateboard
- Ruang Hijau dan Taman: Deskripsi: Area hijau seperti taman, kebun komunitas, dan ruang terbuka dengan vegetasi lokal dan fitur air.
- Program Komunitas dan Partisipasi: Deskripsi: Program dan kegiatan yang melibatkan komunitas dalam acara, proyek seni, dan pengelolaan ruang.



BATASAN MASALAH

Lingkup Desain dan Fungsionalitas:

Fungsi utama

- Batasan: Ruang publik ini akan difokuskan pada penciptaan area yang mendukung aktivitas kreatif, seni, dan edukasi, serta interaksi sosial. Ini berarti ruang tersebut tidak akan mencakup fungsi-fungsi yang tidak berkaitan langsung dengan kreativitas, seperti fasilitas olahraga berat atau pusat belanja besar.
- Ruang Lingkup: Fasilitas yang dirancang termasuk studio seni, ruang pameran, taman literasi, dan area untuk pertunjukan publik.

Kapasitas ruang

- Batasan: Tidak akan dirancang sebagai ruang komersial utama atau pusat perbelanjaan besar. Fokus utama adalah pada aspek kreatif dan sosial, bukan pada fungsi komersial atau utilitarian.
- Ruang Lingkup: Desain harus mampu menampung berbagai aktivitas tanpa mengabaikan kualitas ruang hijau dan fasilitas umum.

Regulasi dan Kebijakan:

Kepatuhan pada peraturan

- Batasan: Desain harus mematuhi semua peraturan dan kebijakan lokal terkait perencanaan kota, konstruksi, dan penggunaan ruang publik.
- Ruang Lingkup: Semua elemen desain harus dirancang dengan mematuhi standar keselamatan, aksesibilitas, dan regulasi lingkungan yang berlaku.

Izin dan Persetujuan:

- Batasan: Proses perancangan dan konstruksi harus melewati persetujuan dari otoritas lokal dan mungkin memerlukan perubahan desain berdasarkan masukan dari pihak berwenang.
- Ruang Lingkup: Perencanaan harus menyertakan waktu dan proses untuk memperoleh izin yang diperlukan.

Keterbatasan Ruang dan Lokasi:

Ukuran dan bentuk tapak

- Batasan: Desain harus disesuaikan dengan ukuran dan bentuk tapak yang ada. Jika tapak terbatas, desain harus memaksimalkan penggunaan ruang yang ada tanpa mengorbankan fungsionalitas.
- Ruang Lingkup: Penggunaan ruang vertikal dan solusi desain kreatif akan diprioritaskan untuk mengoptimalkan fungsi.

Kondisi lingkungan

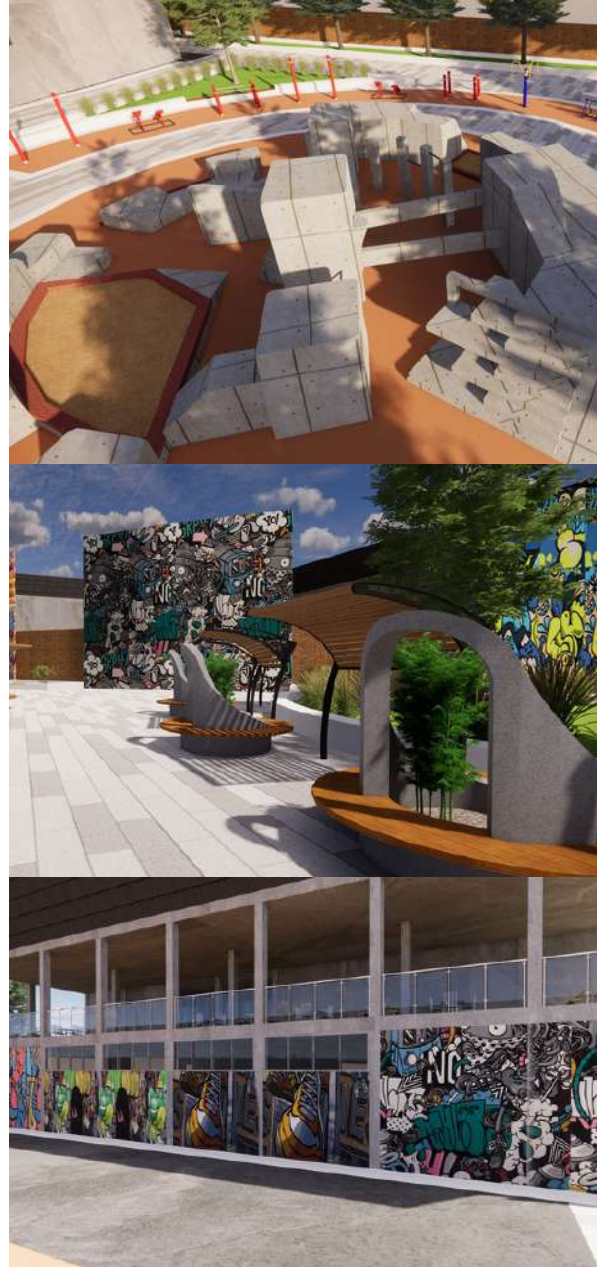
- Batasan: Desain harus menanggapi kondisi lingkungan yang ada, termasuk topografi, iklim, dan infrastruktur sekitar.
- Ruang Lingkup: Menghindari desain yang tidak sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada atau yang memerlukan perubahan besar pada infrastruktur yang ada.

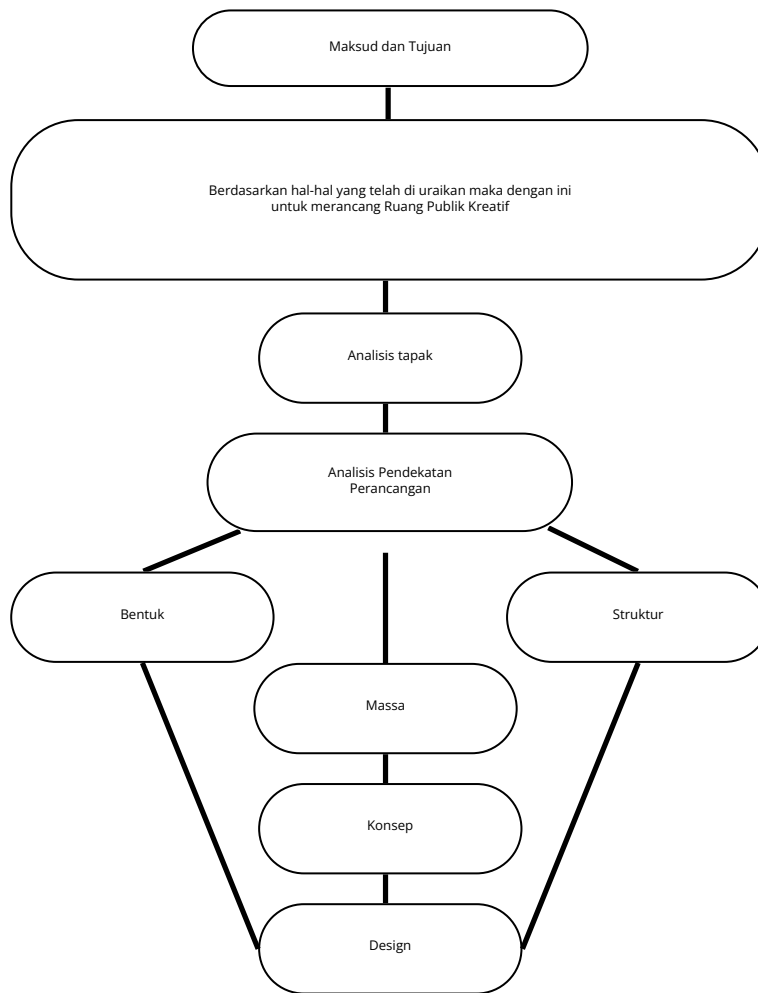
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

Perancangan ruang publik kreatif di BSD bermaksud untuk menciptakan area yang menjadi pusat interaksi sosial bagi masyarakat. Dengan menyediakan ruang di mana individu dapat berkumpul, berkomunikasi, dan berkolaborasi, desain ini diharapkan dapat memperkuat rasa komunitas dan kebersamaan. Selain itu, ruang publik yang dirancang dengan pendekatan ikonik akan menjadi landmark visual yang mencerminkan identitas lokal BSD, menarik perhatian baik dari masyarakat setempat maupun pengunjung. Melalui integrasi elemen seni dan budaya, perancangan ini juga bertujuan untuk mendorong kreativitas dan inovasi, menjadikan ruang tersebut sebagai wadah bagi kegiatan seni, pertunjukan, dan berbagai inisiatif kreatif lainnya.

TUJUAN

- **Tempat Berkumpul:** Ruang yang nyaman dan menarik bagi anak muda untuk bersosialisasi, berbagi ide, dan membangun jaringan pertemanan.
- **Wadah Kreativitas:** Menyediakan area untuk mengekspresikan diri, seperti galeri seni, panggung pertunjukan, dan ruang untuk workshop kreatif.
- **Kegiatan Inovatif:** Menawarkan berbagai acara, seperti festival musik, bazaar kreatif, dan kompetisi, yang dapat merangsang kreativitas dan inovasi.
- **Ruang Hijau:** Menciptakan lingkungan yang sejuk dan nyaman, dengan taman dan area terbuka yang ideal untuk bersantai, berolahraga, atau bekerja dengan laptop.
- **Aksesibilitas Digital:** Mengintegrasikan teknologi, seperti Wi-Fi gratis dan instalasi seni interaktif, untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung.
- **Partisipasi Aktif:** Mengajak anak muda untuk terlibat dalam proses perancangan dan pengembangan ruang, sehingga mereka merasa memiliki dan berkontribusi.
- **Dukungan bagi Komunitas:** Mendorong kolaborasi antara komunitas kreatif lokal, memberikan ruang bagi usaha kecil dan inisiatif sosial yang digerakkan oleh anak muda.





SASARAN PERANCANGAN

Sasaran yang utama adalah para anak muda atau Gen Z dan juga sebagai berikut:

1. Masyarakat Umum
 - Pengunjung Lokal dan Asing: Menciptakan ruang yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik penduduk setempat maupun wisatawan.
2. Komunitas Kreatif
 - Seniman dan Budayawan: Menyediakan platform bagi seniman lokal untuk menampilkan karya mereka dan mengadakan pertunjukan seni.
3. Pengusaha Lokal
 - Pedagang dan Usaha Kecil: Memberikan ruang untuk usaha lokal, seperti pasar kreatif, yang mendukung ekonomi masyarakat setempat.
4. Pemuda dan Mahasiswa
 - Wadah Kreativitas dan Inovasi: Menyediakan tempat bagi generasi muda untuk berkolaborasi, berinovasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial.
5. Penyandang Disabilitas
 - Aksesibilitas untuk Semua: Memastikan desain memenuhi kebutuhan penyandang disabilitas, menciptakan ruang yang inklusif.

1.4. STUDI PRESEDEN BERDASARKAN OBJEK

JAKARTA CREATIVE HUB



Gambar 1.11 M Bloc Space

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

TIPOLOGI

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.



Makerspace

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

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



Ruang Kelas



CO-Office

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

M BLOC SPACE



Gambar 1.11 M Bloc Space

Nama Proyek: M Bloc Space

Lokasi: Jalan Panglima Polim No. 37, Melawai, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan
Selesai: 26 September 2019

Luas Tapak: 6.500 meter persegi

Luas Bangunan: 4.437 meter persegi

Jumlah Lantai: 2

TIPOLOGI

Pertumbuhan ruang-ruang publik ini sangat jelas terasa, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta. Salah satu dari ruang kreatif publik yang cukup diminati beberapa waktu belakangan adalah M Bloc Space.

Menjadi sebuah ruang kreatif publik, M Bloc Space seolah ingin menghadirkan rasa nostalgia kepada generasi-generasi terdahulu, sekaligus memberikan suasana baru bagi para milenial yang haus akan konsep-konsep unik. M Bloc Space muncul dengan mengangkat pola creative hub dimana tempat ini tidak hanya sekedar berfungsi sebagai sebuah public space, tetapi juga bisa sekaligus memberdayakan pengunjungnya, terutama bagi anak muda.

Kawasan Blok M yang pada tahun 1980-an memang sudah terkenal sebagai kawasan populer bagi muda-mudi, kini seolah dihidupkan kembali dengan konsep yang lebih fresh sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Handoko, salah satu inisiator project ini, M Bloc Space merupakan jawaban dari upaya membangun sebuah ruang yang benar-benar bisa bermanfaat bagi lingkungan, terutama karena lokasinya yang strategis.

KONTEKS

Konservasi Bukan Preservasi



Gambar 1.12 Site Plan M Bloc Space

1. Area Belanja
2. Area Creative
3. Area Terbuka untuk nongkrong



Placemaking yang diterapkan di dalam Kawasan bangunan M Bloc Space ternyata sesuai dengan definisi placemaking menurut (Wyckoff, 2010) yang menuliskan bahwa "Placemaking adalah suatu proses menciptakan tempat yang berkualitas dimana di dalamnya terjadi proses hidup, bekerja, bermain, dan belajar". Berdasarkan tulisan (Wyckoff, 2010) tentang jenis placemaking yang terbagi menjadi 4 jenis, placemaking yang diterapkan di M Bloc Space masuk ke dalam jenis creative placemaking yang dalam prosesnya melibatkan partner dari pihak publik, privat, non-profit, dan masyarakat untuk menciptakan suatu karakter fisik dan sosial yang menguntungkan. Selain itu, jika placemaking pada M Bloc Space ini ditinjau berdasarkan komponen-komponen pembentuk placemaking menurut Project for Public Space (PPS) maka komponen pembentuk placemaking terbagi menjadi 4 yaitu aktivitas pengguna, sosial, akses, serta citra dan kenyamanan.

1.5 KAJIAN PENDEKATAN

PENGERTIAN

Arsitektur ikonik merupakan salah satu tren arsitektur kontemporer yang muncul pada pergantian abad ke-21. Arsitektur ikonik mengacu pada bangunan yang melambangkan suatu zaman, tempat, lingkungan perkotaan, wilayah, atau bahkan negara. Perkembangan arsitektur di zaman modern menyebabkan banyak bermunculan bangunan-bangunan ikonik di suatu wilayah tertentu, serta berkembangnya pusat-pusat pertumbuhan ekonomi. Bangunan ikonik tersebut biasanya diperuntukkan sebagai fasilitas umum bagi pengunjung. Bangunan terkenal bersifat permanen dan tidak boleh dirusak. Bangunan yang direncanakan menyerupai tempat tersebut dengan tujuan jangka panjang dan permanen harus diketahui, meskipun bangunan tersebut telah lama beroperasi. Pasalnya, arsitektur ikonik dapat mencerminkan wajah kota di setiap negara tempat dibangunnya

PRINSIP

1. Bentuk yang Unik dan Atraktif Bangunan ikonik harus memiliki bentuk yang unik dan atraktif.
2. Skala Bangunan yang Megah dan monumental membuat bangunan ikonik menonjol di lingkungan sekitarnya. Tinggi bangunan yang jauh lebih tinggi dari manusia juga merupakan ciri visual ikonik.
3. Struktur yang Kuat merupakan salah satu kriteria penting untuk sebuah bangunan ikonik. Penggunaan material yang kuat seperti batu kapur atau kayu yang dipadukan dengan material buatan manusia dapat meningkatkan kekuatan struktur.
4. Fasad yang Menarik Fasade bangunan yang menarik dan memiliki elemen berulang dapat meningkatkan kesan ikonik. Desain fasade yang simetris dan memiliki ritme visual juga memperkuat identitas bangunan.
5. Dimensi dan Warna Dimensi bangunan yang spesifik dan warna yang menarik dapat berhubungan dengan pesan atau makna spesifik bangunan. Warna dan dimensi yang dipilih harus mencerminkan identitas dan fungsi bangunan.
6. Posisi dan Orientasi bangunan yang strategis juga merupakan ciri visual ikonik. Orientasi penempatan arah bangunan dapat mempengaruhi estetika.
7. Proporsi dan Skala yang Sempurna membuat bangunan lebih menarik dan ikonik.

STUDI KASUS PRAKTIS

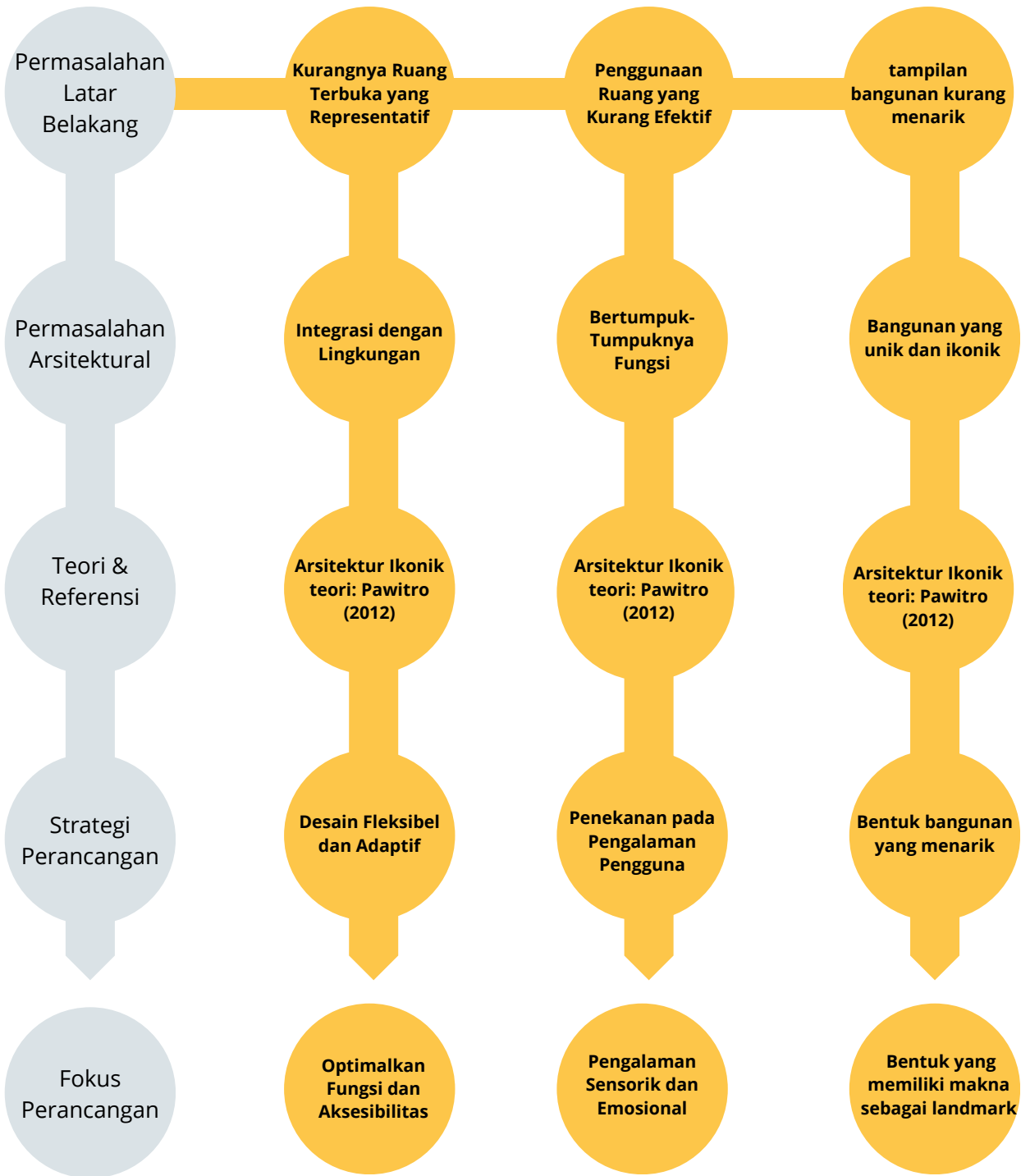
The High Line, New York City, AS

High Line adalah taman linear yang dibangun di atas rel kereta api yang tidak digunakan lagi. Desainnya mengubah struktur industri menjadi ruang publik hijau yang inovatif. High Line tidak hanya menyediakan ruang hijau, tetapi juga menjadi landmark urban yang ikonik. Desainnya memanfaatkan elemen industri yang ada dengan tambahan desain lanskap yang modern dan kreatif, menciptakan identitas baru untuk area tersebut.



Analisis: High Line menunjukkan bagaimana desain ikonik dapat mengubah persepsi ruang dan meningkatkan nilai sosial dan estetika area perkotaan. Penggunaan material yang melengkapi struktur asli dan penataan lanskap yang unik menjadikannya contoh penting dari ruang publik kreatif dengan pendekatan arsitektur ikonik.

1.6. STRATEGI PERANCANGAN





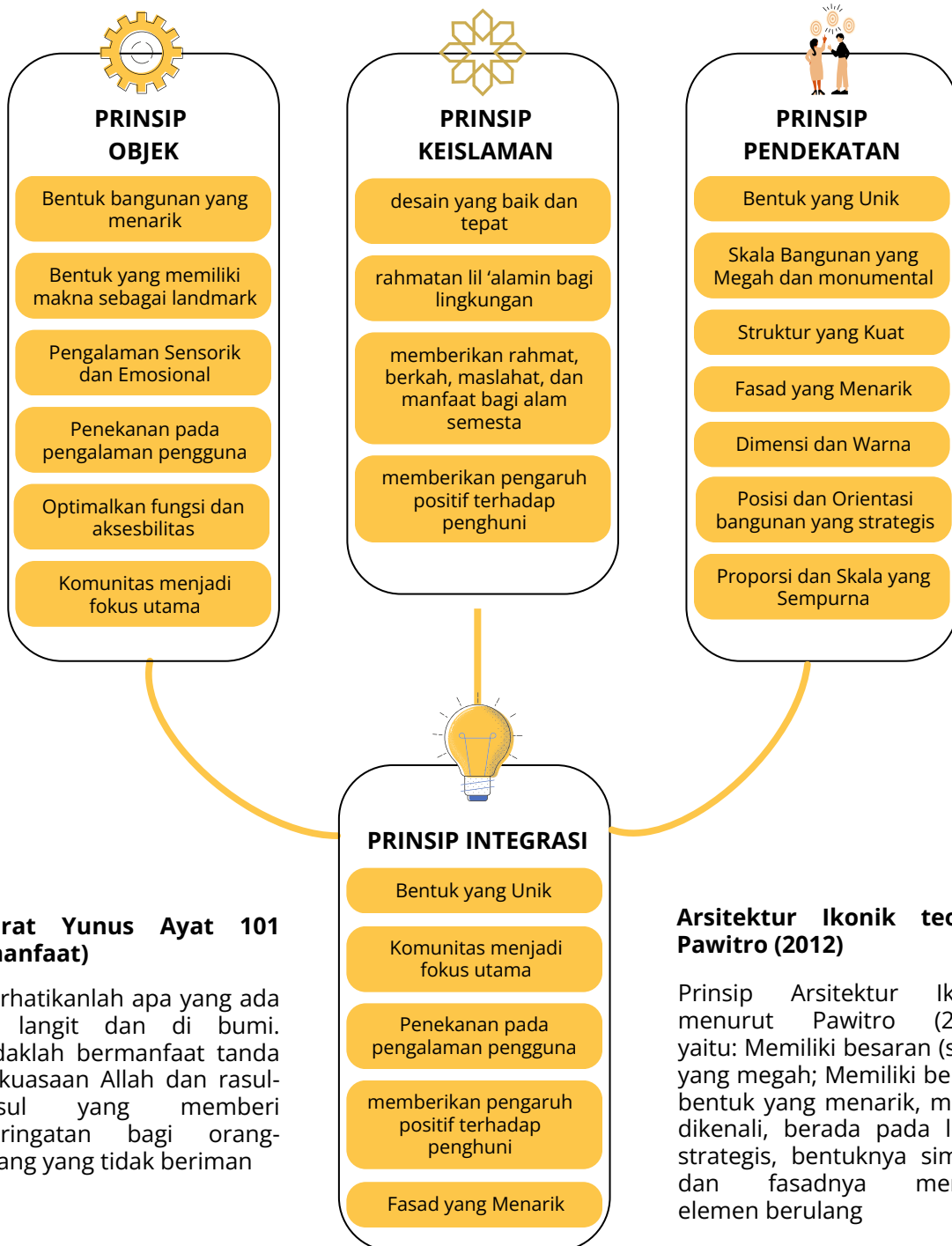
BAB 2

PENELUSURAN KONSEP

PERANCANGAN

2.0 ANALISIS PERANCANGAN

Analisis perancangan dibutuhkan untuk menemukan aspek-aspek penting tentang kondisi lingkungan, sosial, budaya dan objek pada bangunan yang akan digunakan sebagai analisis perancangan bangunan, Perancangan Ruang Publik Kreatif di BSD ini berpedoman pada nilai-nilai integrasi islam terhadap objek yang menggunakan pendekatan *Arsitektur Ikonik*

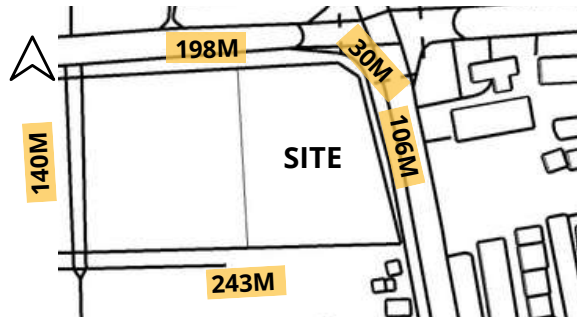
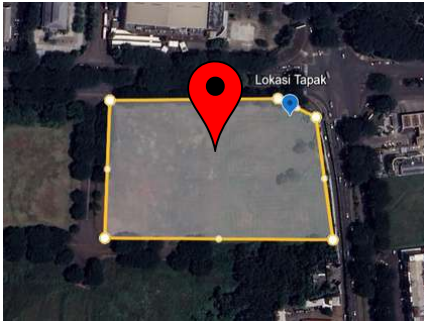


2.1 ANALISIS TAPAK

2.2.1 DATA TAPAK

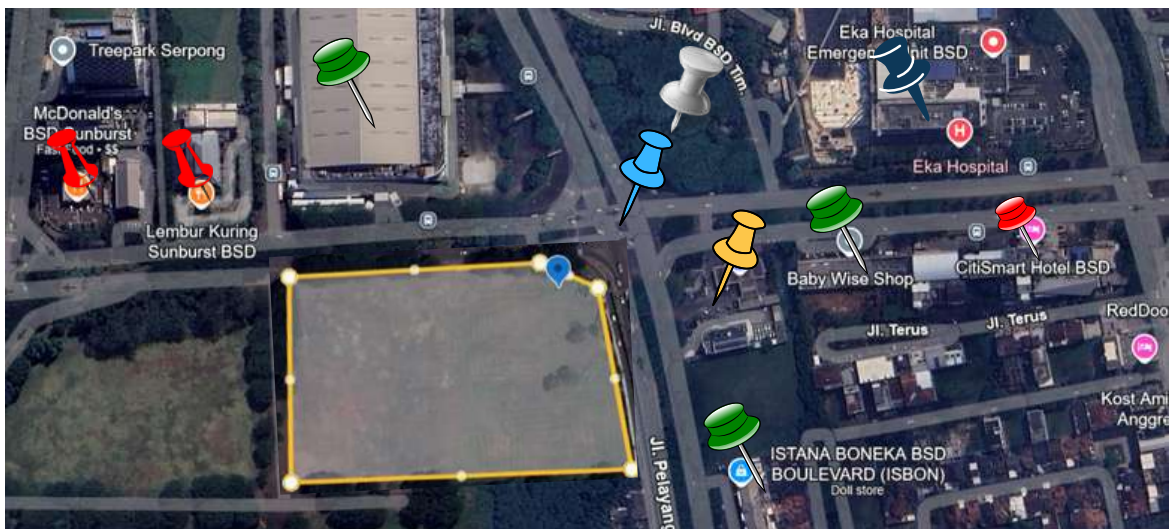
Lokasi Tapak : Jl. Cilenggang Raya, Lengkong Gudang, Kec. Serpong,
Kota Tangerang Selatan, Banten

Luas : 29,275,07 m²/2,9 ha



POTENSI

Lokasi tapak sangat strategis karena berada dikawasan perkantoran dan dekat dengan beberapa restoran siap saji dan mall seperti mc. donals dan mall teras kota BSD dan juga lokasi tapak tepat berada di persimpangan jalan besar BSD sehingga tapak memiliki akses yang ramai dan mudah di jangkau.



Gambar 1.3 Lokasi Tapak
Sumber: <https://earth.google.com/>



Restoran
Siap Saji



Pusat
Perbelanjaan



Rumah Sakit



Penginapan



SPBU



Taman Kota



Lampu merah
perempatan besar



Provinsi Banten

TANGERANG SELATAN



BSD

IKLIM

- Suhu di Tangerang Selatan berkisar antara 23°C hingga 33°C sepanjang tahun.
- Tingkat kelembaban rata-rata cukup tinggi, yaitu sekitar 70-90%.
- Curah hujan tahunan rata-rata sekitar 2000-3000 mm.
- Kecepatan angin rata-rata di Tangerang Selatan biasanya berkisar antara 5-15 km/jam.
- Kota ini mendapatkan sinar matahari sekitar 6-8 jam per hari
- Tingkat tekanan udara biasanya stabil di sekitar 1010-1015 hPa.

GEOGRAFIS

- Koordinat: 6°17'S (Lintang Selatan) dan 106°40'E (Bujur Timur)
- Terletak di bagian selatan Provinsi Banten, Indonesia.
- Berbatasan dengan:
 1. Utara: Kota Tangerang dan Jakarta Selatan
 2. Timur: Jakarta Selatan dan Kabupaten Bogor
 3. Selatan: Kabupaten Bogor
 4. Barat: Kabupaten Tangerang
- Luas total Tangerang Selatan adalah sekitar 164,85 km².

BATAS TAPAK

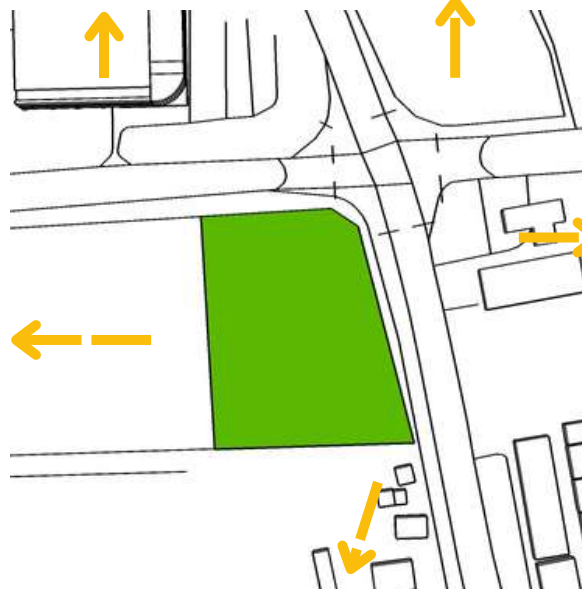
Batas Utara



Batas Barat



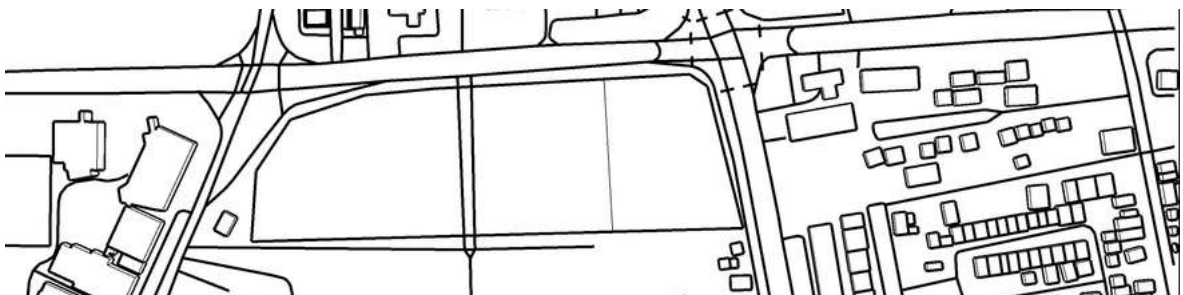
Batas Timur



Batas Selatan

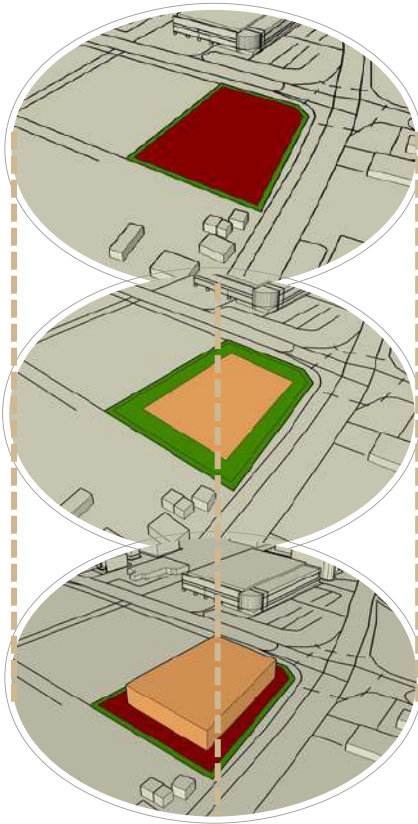
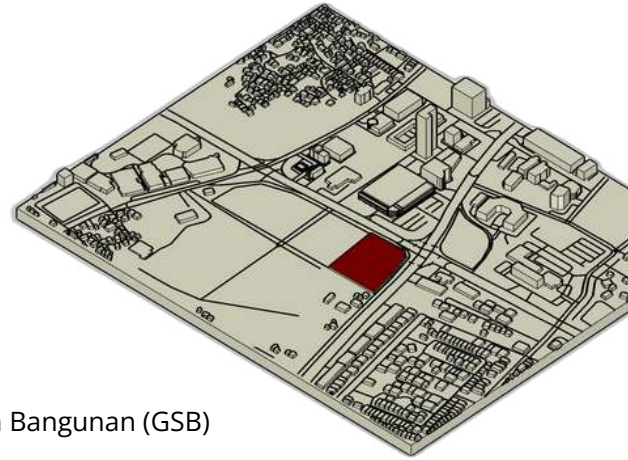


- Batas Utara : Jalan raya yang bersebrangan dengan pusat perbelanjaan Giant dan di sebelahnya ada taman kesehatan BSD
- Batas Selatan : Perkebunan warga
- Batas Timur : Jalan raya yang bersebrangan dengan Pom Pertamina
- Batas Barat : Lapangan Sunburst



2.1.2 ANALISIS FISIOGRAFIK

Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Tangerang: RTRW menetapkan ketentuan mengenai penggunaan lahan dan zonasi, termasuk persentase KDB, KDH, dan KLB berdasarkan jenis peruntukan lahan (komersial, residensial, publik, dan sebagainya). RTRW ini menjadi acuan dasar bagi tata ruang di seluruh wilayah Kabupaten Tangerang, termasuk BSD.



Garis Sempadan Bangunan (GSB)
 $= \frac{1}{2} \times \text{lebar jalan}$
 $= \frac{1}{2} \times 10$
 $= 5 \text{ m}$

Koefisien Dasar Hijau (KDH)
 $= 30\% \times \text{luas lahan}$
 $= 30/100 \times 13.233 \text{ m}^2$
 $= 3.969 \text{ m}^2$

Koefisien Dasar Bangunan (KDB)
 $= 60\% \times \text{luas lahan}$
 $= 60/100 \times 13.233 \text{ m}^2$
 $= 7.939 \text{ m}^2$

KETERANGAN :

- KDB: 40%-60%,
- KDH: 30%.
- GSB: 5-10 meter,
- KLB: 2,5- 4

BATASAN

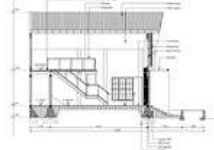


Batasan tapak menggunakan pagar dan pepohonan sebagai view sekaligus pemecah angin kencang sebagaimana dengan prinsip **Memberikan pengaruh positif terhadap penghuni** sehingga tapak dapat mendapatkan view dari jalan dan mendapatkan angin yang pas.

ZONASI

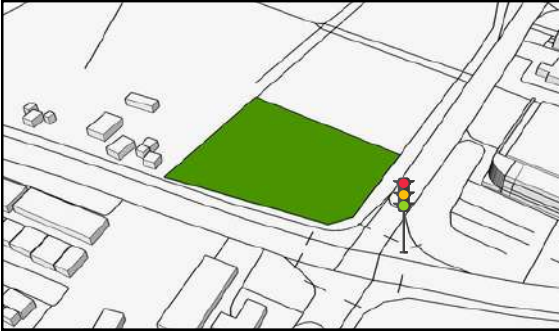
Zoning pada tapak mengikuti hasil analisis fungsi sebagaimana dengan prinsip **Komunitas menjadi fokus utama**

TOPOGRAFI



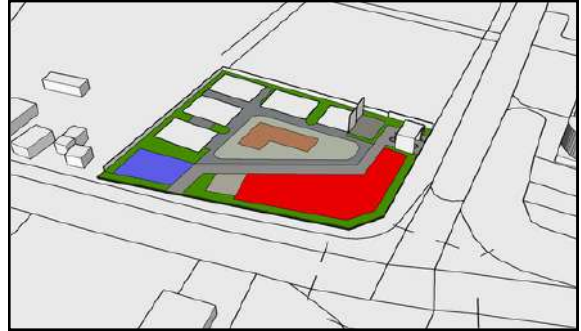
Topografi pada tapak landai karena berada di dataran rendah, namun sebaiknya perlu menambahkan elevasi tanah sebagai respon untuk meminimalisir banjir perlu penambahan sekitar 0,5-1m dari permukaan tanah selain itu dapat membuat bangunan terlihat lebih tinggi

2.1.3 ANALISIS AKSESIBILITAS



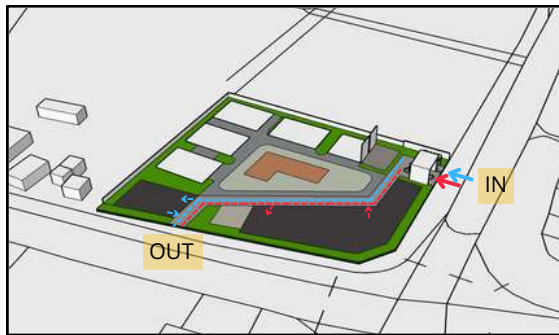
Akses dan Sirkulasi Tapak

Berada tepat di persimpangan lampu merah yang merupakan jalan besar BSD



Akses Parkiran

Area parkir memiliki 2 zonasi didalam tapak, yaitu parkir Mobil (merah) dan parkir Motor (biru)



Akses Keluar dan Masuk kendaraan

Akses masuk kendaraan ada 2, Yaitu akses Mobil (merah) dan Motor (biru)



Akses Pejalan kaki

Pejalan kaki mempunyai area di sekeliling tapak dan untuk masuk ke area tapak memiliki 2 akses yaitu dari arah pintu masuk dan pintu keluar

GATE AND SIGNAGE

Pada pintu masuk memakai gerbang yang cukup megah agar dapat menimbulkan pengalaman menarik saat baru masuk site untuk menunjukkan prinsip **Penekanan pada pengalaman pengguna** dibandingkan dengan hanya memakai tempat loket pengambilan karcis parkir.

ORIENTASI BANGUNAN

- Saat masuk kedalam site langsung melihat tembok besar yang penuh gambar milik Komunitas Mural yang menunjukkan prinsip **Komunitas menjadi fokus utama**
- Juga menerapkan prinsip **Fasad yang menarik** saat pertama masuk kedalam site area

Alternatif 1



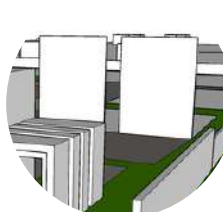
Alternatif 2



KAIDAH KEISLAMAN

Penempatan parkir sebagai batas area bising dengan bangunan yang **memberikan pengaruh positif terhadap penghuni**

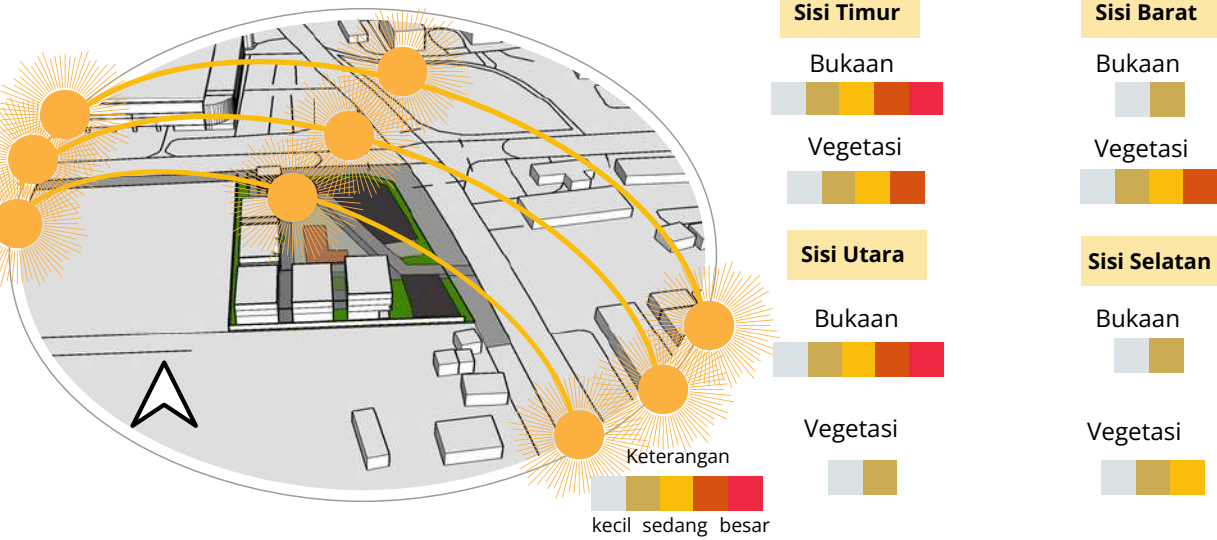
Alternatif 1



APPROACH

Penekanan pada pengalaman pengguna
Fasad menarik yang
Komunitas menjadi fokus utama

2.1.4 ANALISIS IKLIM



Hasil Analisis Matahari

Ditujukan untuk menilai mana bagian yang akan menerima bukaan lebih atau sedikit sehingga penumpang yang ada di dalamnya dapat merasakan kenyamanan thermal dengan baik



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 1



Alternatif 2



Fasad yang menarik

Memaksimalkan pencahayaan Matahari dengan menggunakan material kaca dan penambahan secondary skin untuk mengurangi intensitas cahaya yang masuk sekaligus sebagai fasad bangunan

Bentuk yang unik

Membuat orientasi bangunan bertumpuk tetapi tidak sejajar agar tidak pas sejajar dengan arah datangnya sinar matahari pada saat siang/sore hari

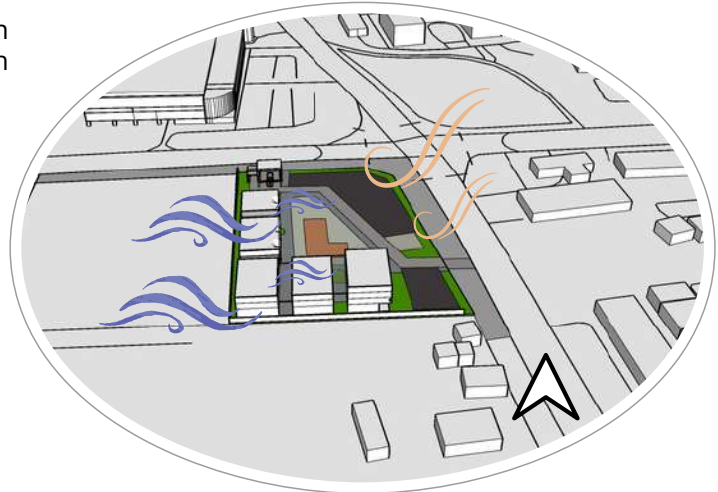
KAIDAH KEISLAMAN

Mengimplementasikan ilmu arsitektur untuk pencahayaan, orientasi bangunan, dan lain sebagainya ke dalam bangunan sebagai desain yang baik dan tepat

memberi beberapa vegetasi penyejuk di dekat bangunan agar bangunan tidak terlalu panas saat siang hari yang menunjukkan prinsip **memberikan pengaruh positif terhadap penghuni**

Arah angin terkuat di Tangerang Selatan (termasuk BSD) biasanya dipengaruhi oleh pola angin musiman di Indonesia, yaitu:

- Musim Timur (Juni-September): Angin timur atau tenggara dominan, biasanya berasal dari Australia. Angin ini sering membawa udara kering.
- Musim Barat (Desember-Maret): Angin barat atau barat laut dominan, berasal dari Asia atau Samudra Hindia. Angin ini lebih lembab dan sering membawa hujan deras.



Angin kencang berasal dari lahan kosong di sisi barat

Angin kencang juga berasal dari sisi Jalan raya yang berada di utara dan timur tapak

Hasil Analisis Angin

Ditujukan untuk menilai mana bagian yang akan menerima bukaan lebih atau sedikit sehingga penghuni yang ada di dalamnya dapat merasakan Penghawaan alami yang baik dalam ruangan

- Menggunakan jendela yang dapat dibuka dan ditutup secara otomatis untuk merespon penghawaan yang masuk ke dalam ruang baik intensitas yang rendah maupun tinggi
- memberikan kisi-kisi pada bagian fasad bangunan untuk meminimalisir angin yang masuk ke dalam bangunan sekaligus sebagai estetika sesuai dengan prinsip **Fasad yang menarik**



Alternatif 1

Penghawaan Alami



Menggunakan AC sebagai pendingin ruangan buatan yang memiliki 3 jenis ac tergantung tempat yang di perlukan dan luas ruangan yang memberikan **Pengaruh positif terhadap penghuni**



Alternatif 2

Penghawaan Buatan



Dipasang berdiri di dalam ruangan indoor yang lebih kecil, jenis pendingin ini mudah dipindah sewaktu-waktu dan tidak memiliki tempat yang khusus

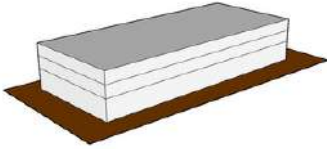
KAIDAH KEISLAMAN

Memberikan kenyamanan dan pengaruh positif terhadap penghuni yang ada termasuk dalam kaidah keislaman yang menyinggung tentang manfaat

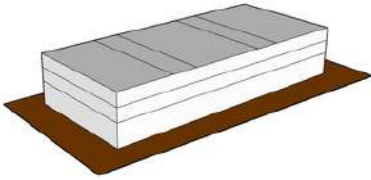
2.1.5 ANALISIS BENTUK

Transformasi Bentuk

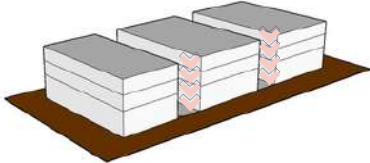
Alternatif 1



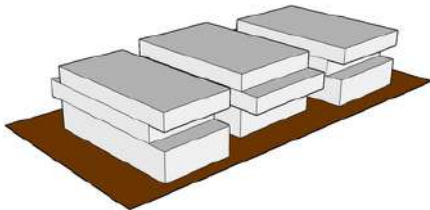
berawal dari bentuk sederhana yang sudah di siapkan untuk menjadi 3 lantai



Kemudian bagian atas di potong menjadi 3 bagian dengan ukuran yang sama



Selanjutnya di turunkan sampai ke bawah sehingga menjadi 3 bangunan



Terakhir memberikan orientasi bertumpuk tetapi tidak sejajar untuk membangun prinsip bentuk yang unik

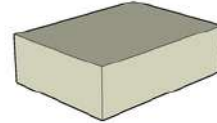
Kelebihan :

- Optimalisasi penggunaan lantai bangunan yang memungkinkan peningkatan jumlah ruang dalam bangunan tersebut.
- sudah ada permainan bentuk , jauh lebih memunculkan kesan indah

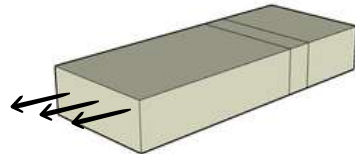
Kekurangan :

- Masa bangunan utama menyebabkan terhalangnya pencahayaan alami dan aliran udara pada bangunan-bangunan di sekitarnya

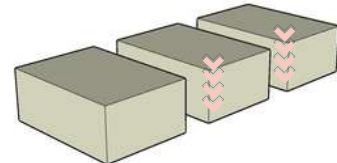
Alternatif 2



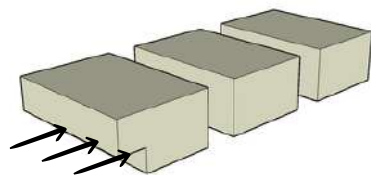
berawal dari bentuk sederhana persegi yang di tarik ke atas menjadi sebuah kubus



Kemudian di tarik ke bagian depan agar menjadi persegi panjang atau balok



Selanjutnya di turunkan sampai ke bawah sehingga menjadi 3 bangunan



Terakhir memundurkan satu potongan agar bagian atas menjadi menonjol yang akan di fungsikan sebagai fasad depan sebagai prinsip fasad yang menarik

Kelebihan :

- Optimalisasi penggunaan lantai bangunan yang memungkinkan peningkatan jumlah ruang dalam bangunan tersebut.

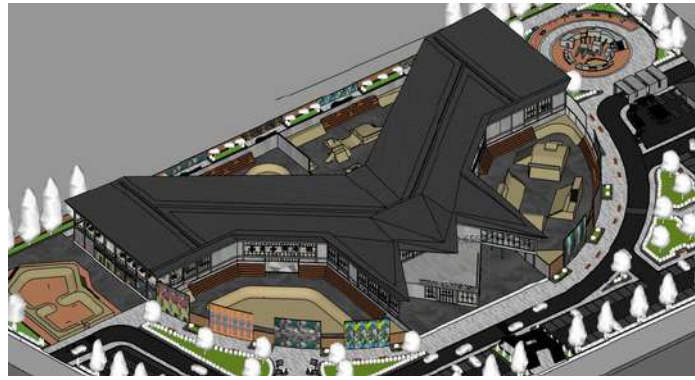
Kekurangan :

- Kondisi sirkulasi yang tidak memadai dalam bangunan ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam distribusi aliran udara yang optimal

2.2 KAJIAN FUNGSI, AKTIVITAS, DAN PENGGUNA

2.2.1 ANALISIS FUNGSI

Dalam perancangan memiliki analisis fungsi yang menjelaskan karakteristik ruang meliputi fungsi primer, sekunder dan penunjang. Kemudian di lanjut dengan analisis sirkulasi, analisis aktifitas, ruang, pengguna, diagram keterkaitan makro dan mikro, block plan, dan persyaratan ruang. Berikut proses analisis fungsi dari perancangan Malang Creative Center.



Primer

Fungsi utama dari perancangan ini sendiri adalah untuk mewadahi komunitas-komunitas yang ada di kota BSD

Skatepark

BMX Park

Street Workout Area

Mural Wall

Parkour Area

Secunder

Fungsi sekunder dari perancangan ini adalah memfasilitasi kebutuhan dari fungsi primer dan pekerja ekonomi kreatif

Co-working Space

Amphitheater atau Area Pertunjukan

Gallery/Exhibition Space

Graffiti Training Walls

Viewing Deck atau Area Penonton

Workshop Space atau Kelas Pelatihan

Penunjang

Fungsi penunjang dari perancangan ini yaitu untuk menunjang atau melengkapi fungsi primer dan sekunder

Kafe atau Food Court

Mushalla

Area duduk

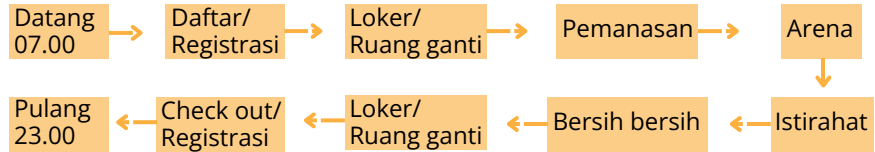
Locker Room

Toilet

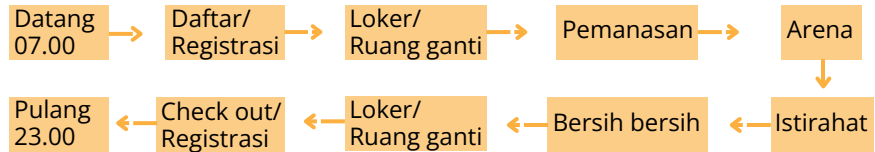
Parkir

2.2.2 ANALISIS SIRKULASI PENGGUNA

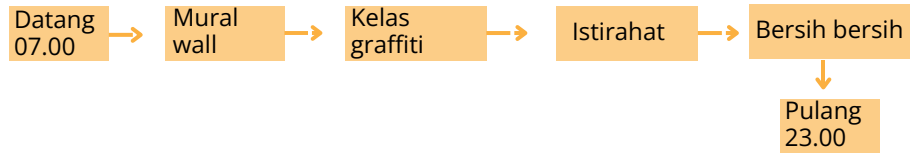
Skateboard



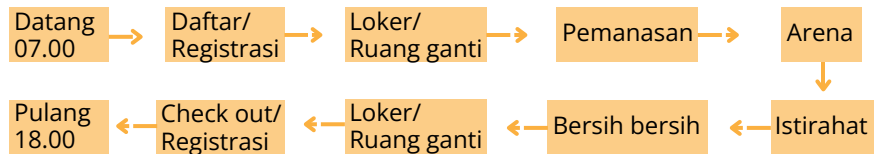
BMX



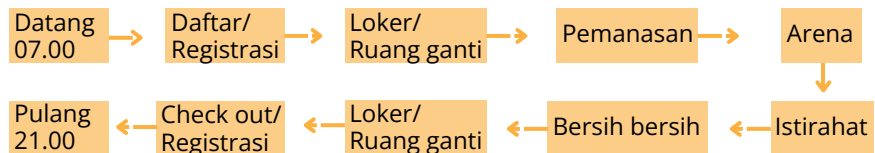
Mural & Graffiti



Parkour



Street workout



2.2.3 ANALISIS AKTIVITAS, PENGGUNA, DAN RUANG

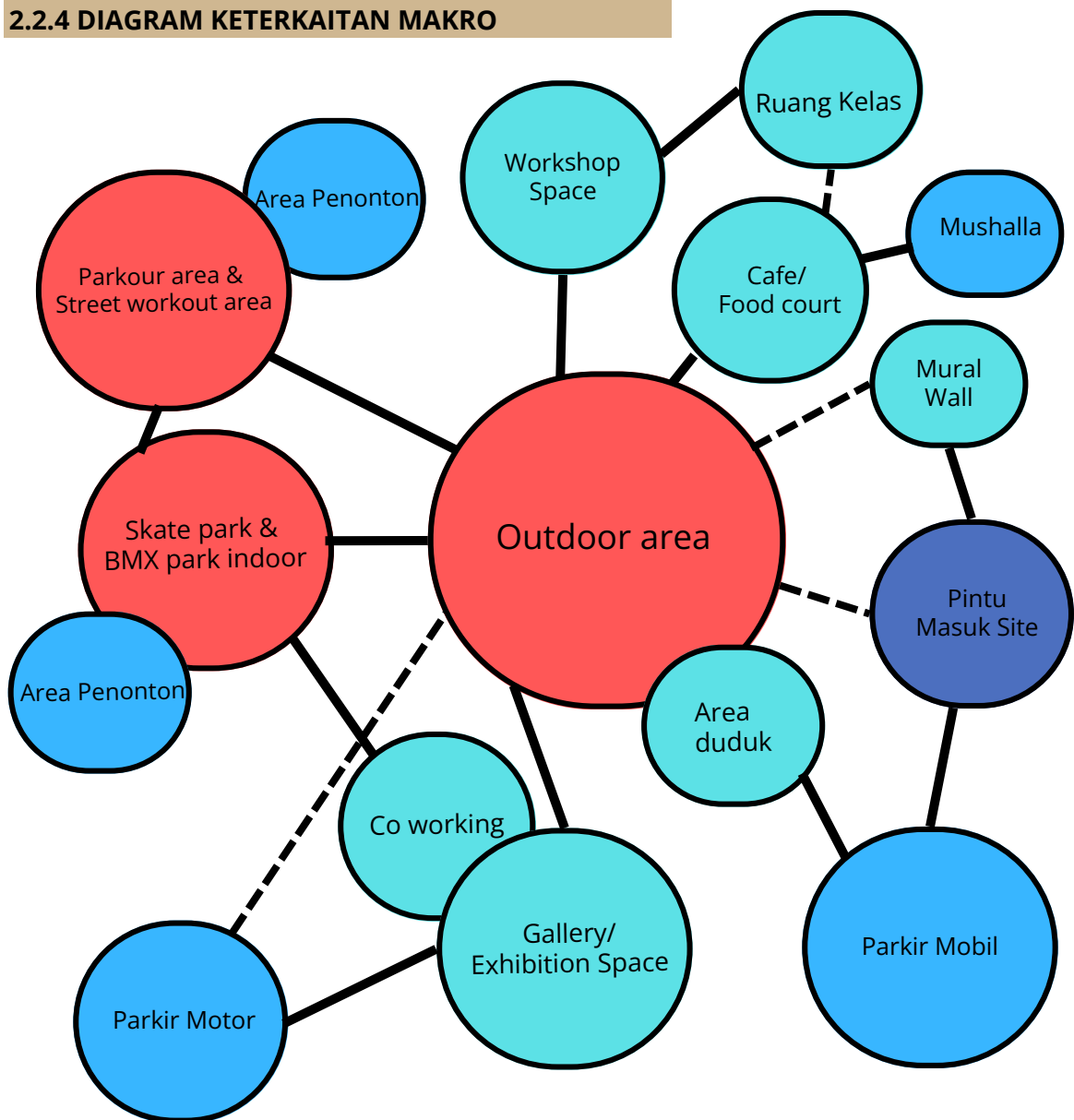
JENIS AKTIVITAS	PENGGUNA	DESKRIPSI KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
FUNGSI CO WORKING				
Co working	Pekerja	Bekerja	Co-working space	Semi Publik
		Berdiskusi	Co-working space	Semi Publik
		Beristirahat	Ruang Komunal, Ruang, Istirahat, pantry	Semi Publik
		Menyimpan barang	Locker Room	Privat
FUNGSI HIBURAN (REKREASI)				
Olahraga, Permainan	Pengunjung, Komunitas	Skateboard	Skatepark	Publik
		bike motocross	BMX Park	Publik
		Street Workout	Street Workout Area	Publik
		Mural	Mural Wall	Publik
		Parkour	Parkour Area	Publik
Skateboard	Pengunjung, Komunitas, Peserta Lomba	Datang	Lobby	Publik
		Mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
		Bersiap-siap	Locker Room	Semi Publik
		Bermain	Skatepark	Publik
		Beristirahat	Area duduk	Publik
Bike Motocross	Pengunjung, Komunitas, Peserta Lomba	Datang	Lobby	Publik
		Mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
		Bersiap-siap	Locker Room	Semi Publik
		Bermain	BMX Park	Publik
		Beristirahat	Area duduk	Publik

JENIS AKTIVITAS	PENGUNA	DESKRIPSI KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
Street Workout	Pengunjung, Komunitas, Peserta Lomba	Datang	Lobby	Publik
		Mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
		Bersiap-siap	Locker Room	Semi Publik
		Bermain	Street Workout Area	Publik
		Beristirahat	Area duduk	Publik
Mural	Pengunjung, Komunitas, Peserta Lomba	Datang	Lobby	Publik
		Mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
		Bersiap-siap	Locker Room	Semi Publik
		Bermain	Mural Wall	Publik
		Beristirahat	Area duduk	Publik
Parkour	Pengunjung, Komunitas, Peserta Lomba	Datang	Lobby	Publik
		Mendaftar	Ruang pelayanan	Publik
		Bersiap-siap	Locker Room	Semi Publik
		Bermain	Parkour Area	Publik
		Beristirahat	Area duduk	Publik
FUNGSI REKREASI & EDUKASI				
Rekreasi dan Edukasi (Pertunjukan)	Pengunjung, Peserta (Pekerja)	Datang	Lobby Amphitheater	Publik
		Registrasi	Ruang pelayanan	Publik
		Melihat pertunjukan	Amphitheater	Publik
		Beristirahat	Ruang Komunal	Privat, kondisional
Rekreasi dan Edukasi (Galeri Pameran)	Pengunjung, Staf (Pekerja)	Datang	Lobby Galeri	Publik
		Melihat karya seni kriya	Exhibition Space	Privat, kondisional
		Melihat karya desain grafis	Exhibition Space	Privat, kondisional

JENIS AKTIVITAS	PENGGUNA	DESKRIPSI KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
Rekreasi dan Edukasi (Galeri Pameran)	Pengunjung, Staf (Pekerja)	Melihat karya fashion /busana	Exhibition Space	Privat, kondisional
		Belanja	Cashier	Publik
		Beristirahat	Ruang Komunal	Privat, kondisional
Pelatihan Gambar	Pengunjung, Guru gambar (Pekerja),	Datang	Lobby	Publik
		Belajar menggambar	Graffiti Training Walls	Privat, kondisional
		Beristirahat	Ruang Komunal	Privat, kondisional
FUNGSI KOMUNAL				
Bersantai, Berkumpul	Pengunjung	Datang	Lobby	Publik
		Berkumpul (menonton)	Viewing Deck	Publik
		Dufuk duduk	Area Duduk	Publik
		Beristirahat	Ruang Komunal	Privat, kondisional
Beribadah	Pekerja, staff, pemateri/pelatih, pengelola, pengunjung, pedagang	Wudhu	Tempat wudhu	Privat
		Peminjaman peralatan shalat	Tempat peminjaman	Semi privat
		shalat	Ruang shalat	Public, semi privat
		Buang hajat	Toilet	Privat
Toilet	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, pedagang	Mandi, cuci tangan/ wajah	Kamar mandi, Wastafel, cermin	Privat
		Buang hajat	Toilet	Privat

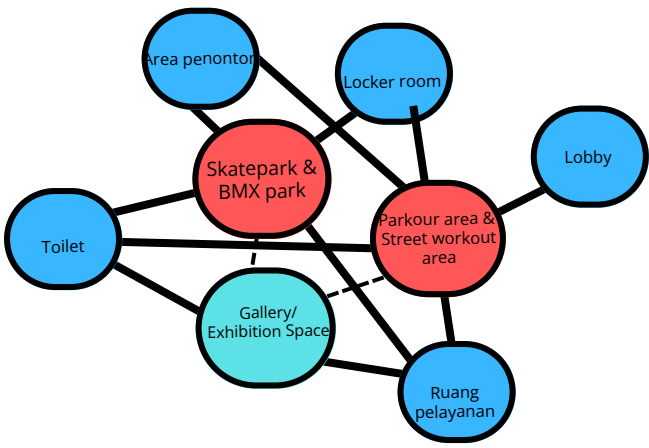
JENIS AKTIVITAS	PENGGUNA	DESKRIPSI KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT AKTIVITAS
FUNGSI KOMERSIAL				
Komersial (food court)	Pengunjung, pedagang	Datang	Entrance	Publik
		Belanja makan	store/stanstan	Publik
		Menjual	store/stanstan	Publik
		Buang hajat	Toilet	Privat
Komersial (cafe)	Pengunjung, Pedagang	Datang	Entrance	Publik
		Membeli	store	Publik
		Menjual	store	Publik
		Buang hajat	Toilet	Privat
FUNGSI SERVICE				
Pelayanan informasi	Staf, pengunjung, pekerja	Memberikan informasi	Resepsionis	Publik
		Menunggu	Lounge	Semi privat
		Buang hajat	Toilet	Privat
		Istirahat	Ruang istirahat	Semi privat
Memarkir kendaraan	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, pedagang	Datang	Parkiran	Publik
		Memarkir kendaraan roda dua	Parkiran motor	Publik
		Memarkir kendaraan roda empat	Parkiran mobil	Publik
Kamar mandi	Pekerja, pengunjung, pemateri/pelatih, pengelola, staf, pedagang	Mandi, cuci tangan/ wajah	Kamar mandi, Wastafel, cermin	Privat
		Buang hajat	Toilet	Privat

2.2.4 DIAGRAM KETERKAITAN MAKRO

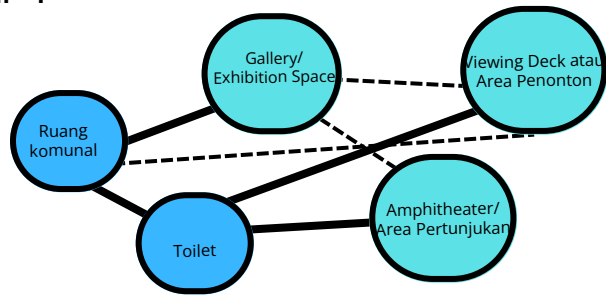


2.2.5 DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

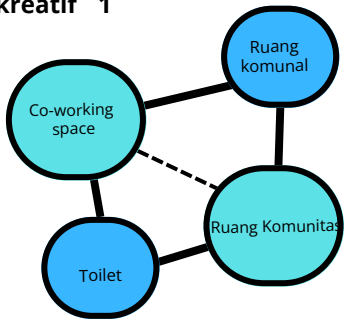
Bangunan kreatif 1
It.1



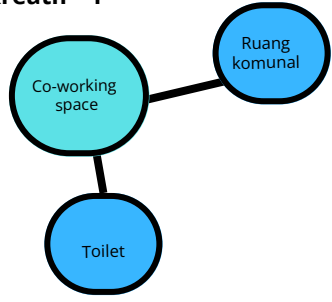
Bangunan kreatif 1
It.2



Bangunan kreatif 1
It.3



Bangunan kreatif 1
It.4



Primer

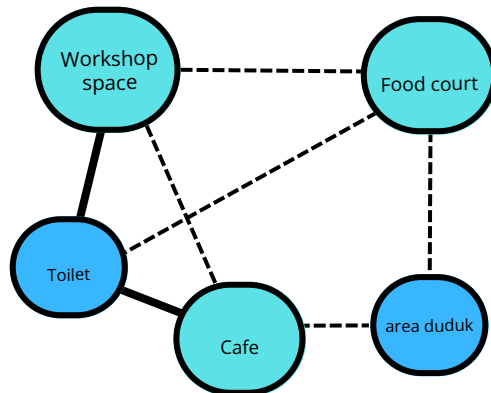
Penunjang

Secunder

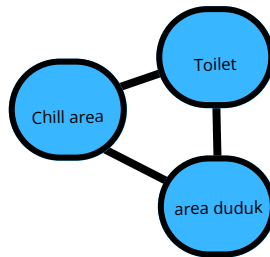
DEKAT BERHUBUNGAN

DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN

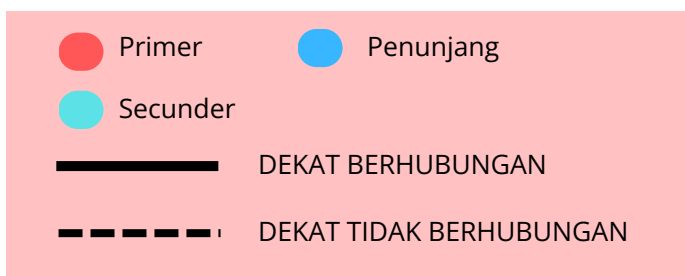
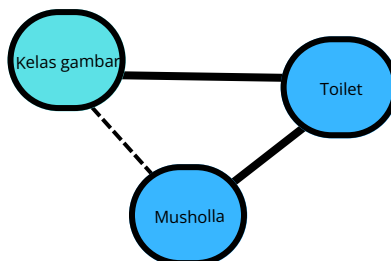
Bangunan kreatif 2
It.1



Bangunan kreatif 2
It.2

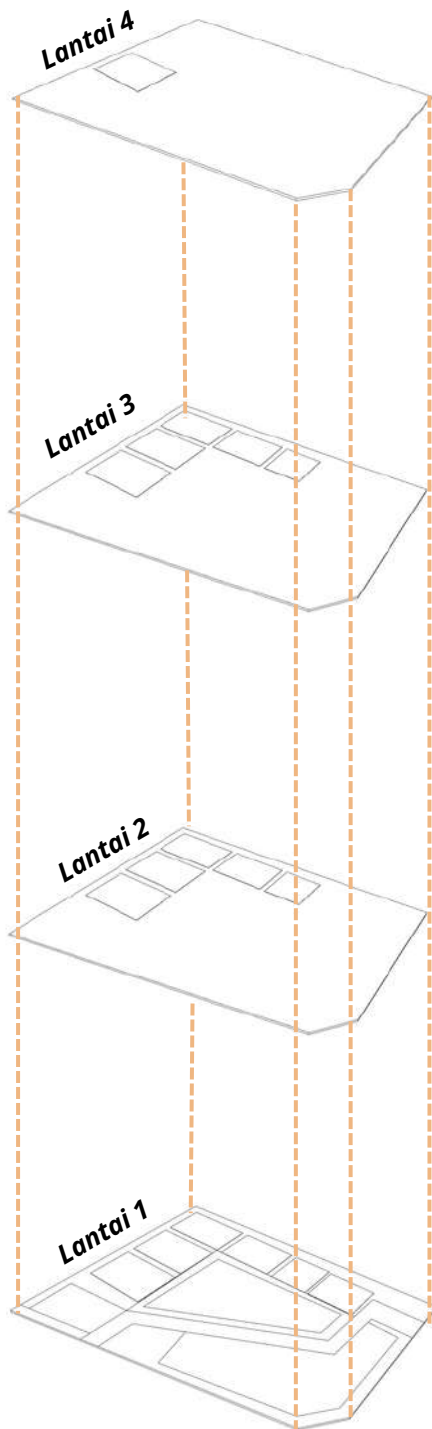


Bangunan kreatif 2
It.3

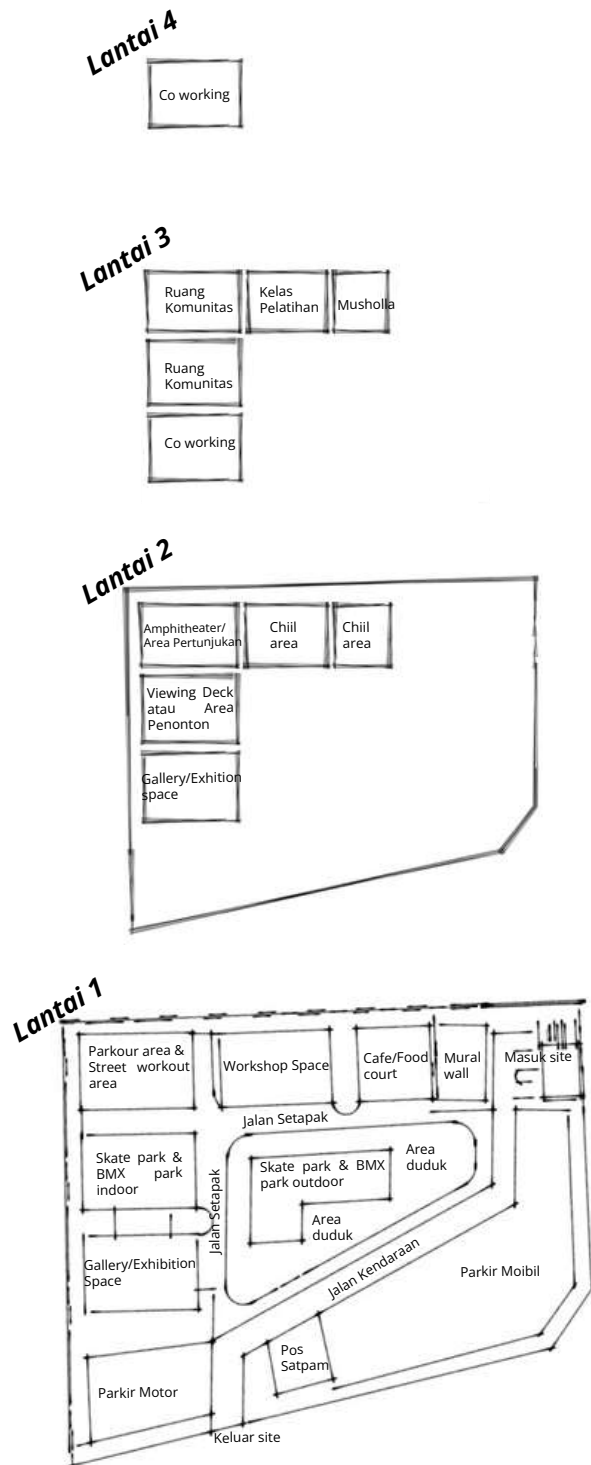


2.2.6 BLOCK PLAN

DIAGRAM AKSONOMETRI



BLOCK DIAGRAM MAKRO



2.2.7 PERSYARATAN RUANG

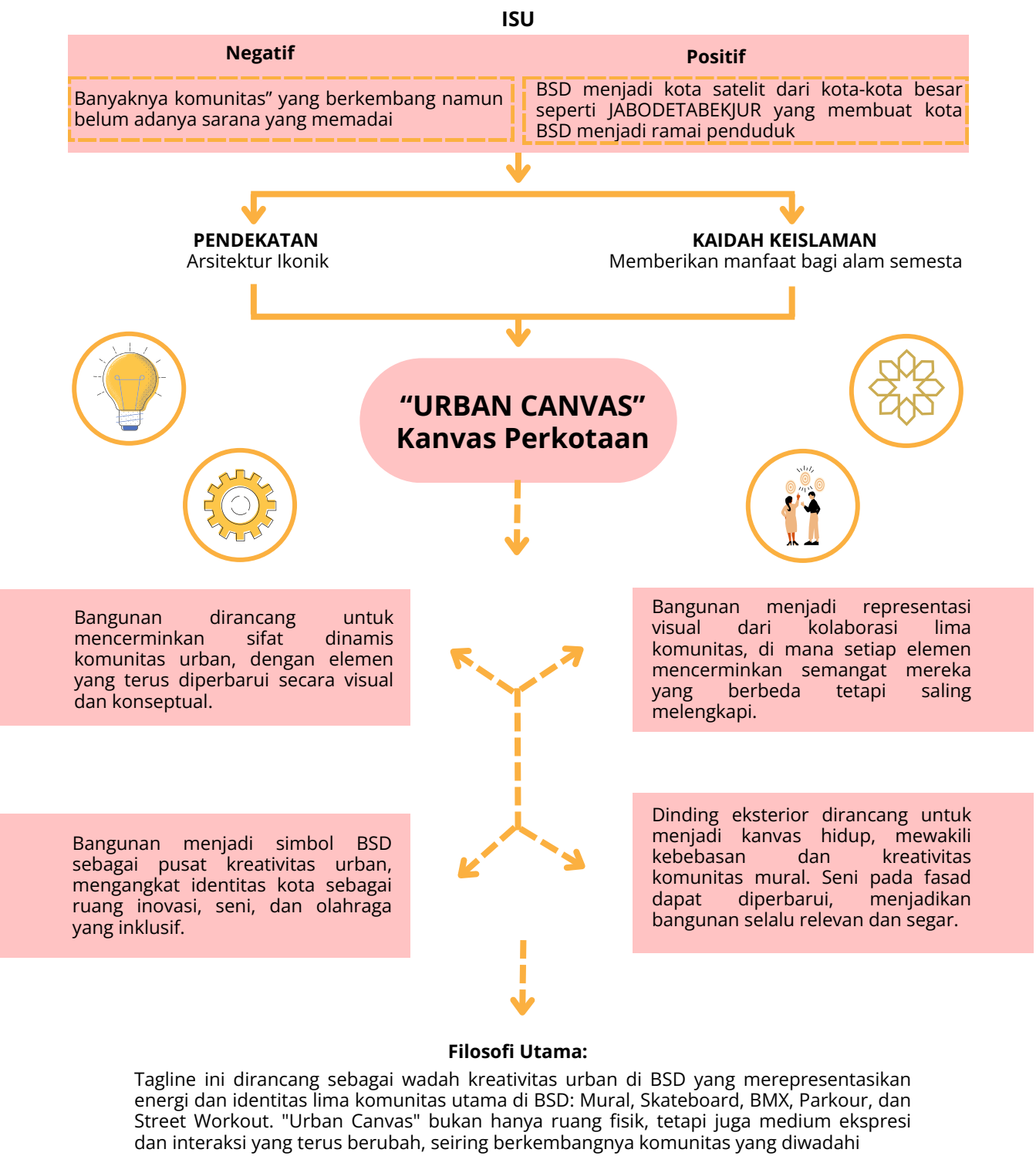
Dalam menentukan kebutuhan ruang tentunya juga harus memperhatikan persyaratan atau karakteristik ruang tersebut berikut merupakan perincian karakteristik ruang-ruang yang ada dalam Ruang Publik Kreatif di BSD

NO	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		AKUSTIK
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
1	In Gate	High intensity	High intensity	High intensity	-	High
2	Parkir Mobil	High intensity	lampu sorot LED (High Intensity)	High intensity	-	High
3	Mural Wall	High intensity	Lampu Lentera 50watt (High intensity)	High intensity	-	High
4	Area Outdoor	High intensity	lampu sorot LED (High Intensity)	High intensity	-	High
5	Pos Satpam	Middle intensity	Lampu TL 25 watt (high intensity)	High & Middle intensity	AC Split & Kipas angin	High
6	Parkir Motor	High intensity	lampu sorot LED (High Intensity)	High intensity	-	High
7	Gallery/Exhibition Space	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Low intensity	AC Central	Middle
8	Skate Park	Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low intensity	AC Central	High
9	BMX Park	Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low intensity	AC Central	High
10	Parkour Area	Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low intensity	AC Central	High
11	Street Workout area	Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low intensity	AC Central	High
12	Workshop Space	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Middle intensity	AC Central	Middle
13	CO Working	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Low intensity	AC Central	Middle

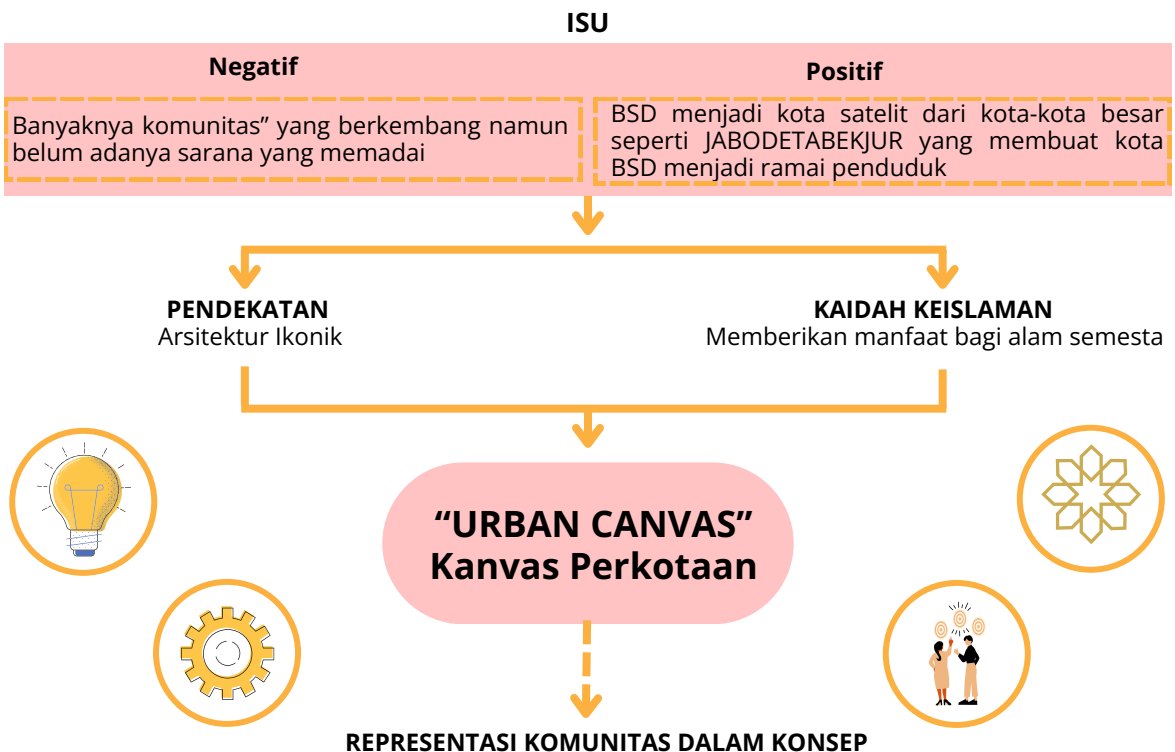
NO	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		AKUSTIK
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
14	Foof Court	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Middle intensity	Kipas Angin	Middle
15	Kelas Pelatihan Gambar	Middle intensity	Lampu gantung 25 watt (Middle Intensity)	Middle intensity	AC Split	Middle
16	Ruang Komunitas Skate	High dan Middle intensity	Lampu gantung 25 watt (Middle Intensity)	Middle intensity	AC Split	High
17	Ruang Komunitas BMX	High dan Middle intensity	Lampu gantung 25 watt (Middle Intensity)	Middle intensity	AC Split	High
18	Amphitheater	High dan Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low intensity	AC Central	High
19	Viewing Deck	High dan Middle intensity	Downlight 50 watt (High intensity)	Low dan Middle intensity	AC Central	High
20	Ruang Santai	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Low intensity	AC Split	Middle
21	Cafe	Middle intensity	Downlight 25 watt (Middle intensity)	Middle intensity	AC Split	High
22	Mushalla	Middle intensity	Lampu TL 25 watt (Middle Intensity)	High intensity	Kipas Angin	Low
23	Toilet	Low intensity	Lampu TL 25 watt (Middle Intensity)	Low intensity	-	Middle

2.3 KONSEP DESAIN

2.3.1 KONSEP DESAIN



2.3.2 KONSEP DESAIN 2



Komunitas Mural: Simbol Ekspresi Bebas

Bangunan sebagai "kanvas raksasa" mencerminkan kebebasan seni mural untuk mengekspresikan identitas, opini, dan budaya urban BSD.

Komunitas Skateboard: Gerakan dan Keberanian

Skateboard merepresentasikan eksplorasi tanpa batas, melampaui rintangan, dan bermain dengan gravitasi.

Komunitas BMX: Energi dan Teknologi

BMX menggabungkan fisik yang kuat dengan keterampilan teknis, mencerminkan adaptasi urban terhadap lingkungan yang terus berkembang.

Komunitas Parkour: Dinamika dan Kebebasan Bergerak

Parkour mencerminkan hubungan antara manusia dan ruang, menggunakan elemen arsitektur sebagai bagian dari gerakan kreatif.

Komunitas Street Workout: Kekuatan Kolektif

Street workout melambangkan kekuatan, disiplin, dan solidaritas komunitas urban.

Narasi Ikonik: Bangunan sebagai Kanvas Hidup

“Tempat ini bukan cuma bangunan—tapi seperti kanvas kosong yang siap diisi cerita. Di sini, tembok bukan sekadar pembatas, tapi ruang bebas untuk mural dan karya seni jalanan. Lantainya jadi lintasan gerak bagi skateboard dan BMX, sementara area terbukanya jadi panggung buat parkour dan street workout. Setiap sudut punya peluang buat diekspresikan. Ruang ini terus berubah, tumbuh, dan hidup bareng komunitas yang mengisinya. Jadi bukan cuma tempat kumpul, tapi ruang kreatif yang mencerminkan semangat kota dan orang-orang di dalamnya.”

2.3.3 KONSEP TAPAK



Keterangan

1. Signage Masuk Mobil
2. Signage Masuk Motor
3. Parkir Mobil
4. Pos Security
5. Parkir Motor
6. Taman
7. Ruang Outdoor
8. Mural Wall
9. Bangunan 1
10. Bangunan 2
11. Signage keluar

Pada pintu masuk memakai gerbang yang cukup megah dan fasilitas pengambilan tiket parkir agar dapat menimbulkan pengalaman menarik saat baru masuk site untuk menunjukkan prinsip **Penekanan pada pengalaman pengguna**



Saat masuk kedalam site langsung melihat tembok besar yang penuh gambar milik Komunitas Mural yang menunjukkan prinsip **Komunitas menjadi fokus utama**



memberi beberapa vegetasi seperti semak perdu dan pepohonan lainnya untuk meredam kebisingan yang tinggi dari area jalan raya yang **memberikan pengaruh positif terhadap penghuni** yang berada di dalam site

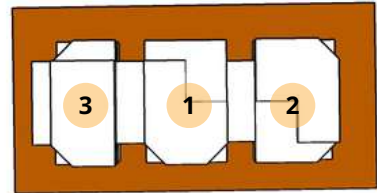
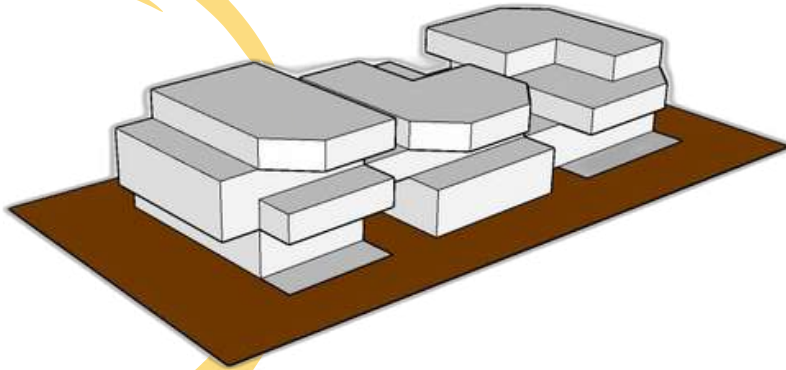


Bagian tengah tapak di fungsikan untuk area outdoor berupa taman bermain dan tempat berkumpul yang disitu di berikan beberapa vegetasi sesuai dengan kaidah keislaman yaitu **rahmatan lil 'alamin bagi lingkungan**



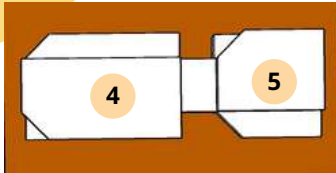
2.3.4 KONSEP BENTUK

Bangunan 1



Keterangan

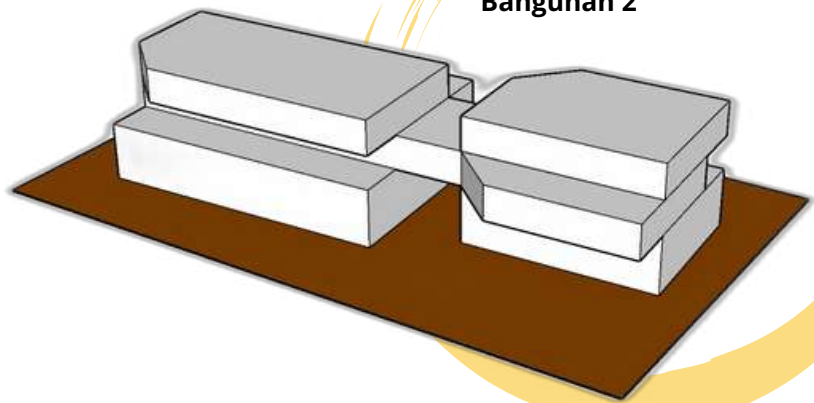
1. Ruang khusus komunitas skate dan BMX
2. Ruang khusus komunitas Parkour dan Street workout
3. Ruang untuk Gallery dan Co Working



Keterangan

4. Ruang Workshop dan kelas-kelas pelatihan
5. Food court, Cafe, dan Musholla

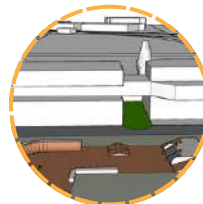
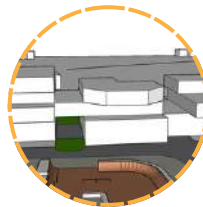
Bangunan 2



Konsep bangunan yang di pakai adalah **Bangunan sebagai Kanvas Hidup** jadi hampir di setiap sudut bangunan ada spot yang bisa di gambari oleh komunitas mural dan yang lainnya yang berfungsi mewakili kebebasan dan kreativitas komunitas mural. Seni pada fasad dapat diperbarui, menjadikan bangunan selalu relevan dan segar.

Bangunan 1 di rancang khusus untuk area Primer seperti ruang-ruang komunitas dan penunjangnya juga di tambahkan area Co-Working untuk para pekerja kreatif

Bangunan 2 di rancang sebagai penunjang seperti area perbelanjaan, cafe, food court, dan juga kelas-kelas kecil yang di butuhkan



APPROACH

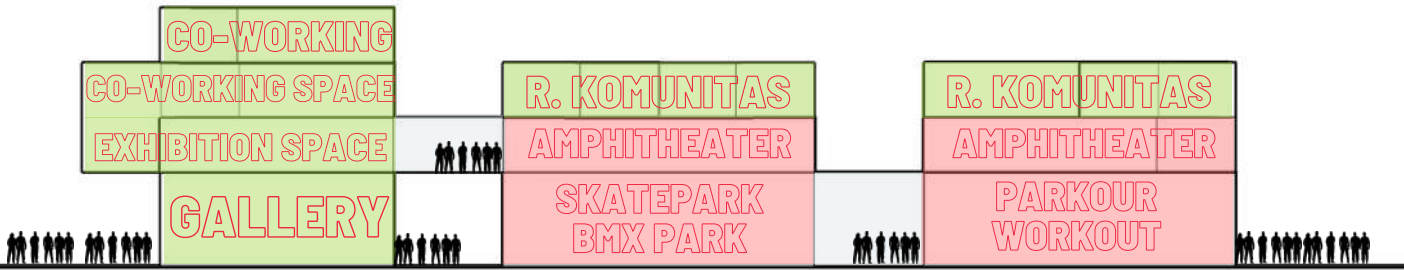
Mencoba sebisa mungkin untuk menghadirkan prinsip **Bentuk yang unik** dan **Fasad yang menarik**

Beberapa bagian diberikan coakan yang berfungsi sebagai pengaliran angin agar memenuhi kaidah keislaman **memberikan pengaruh positif terhadap penghuni**

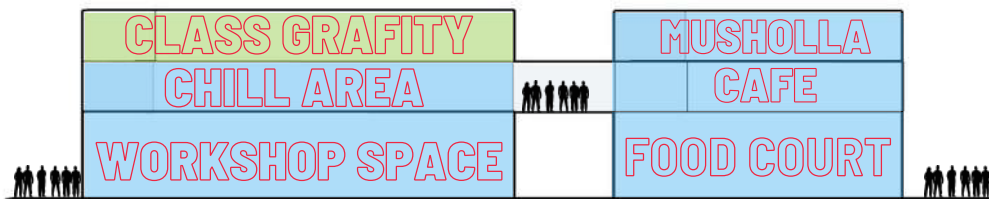
2.3.5 KONSEP RUANG

Diagram Pemrograman

Bangunan 1



Bangunan 2



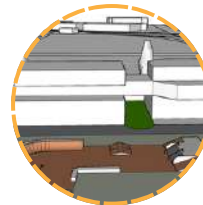
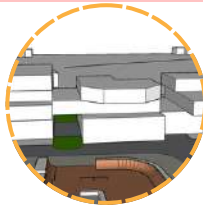
Bangunan 1 di rancang khusus untuk area Primer seperti ruang-ruang komunitas dan penunjangnya juga di tambahkan area Co-Working untuk para pekerja kreatif

Bangunan 2 di rancang sebagai penunjang seperti area perbelanjaan, cafe, food court, dan juga kelas-kelas kecil yang di butuhkan

Perbedaan level lantai1 dan lantai lainnya di karenakan butuh ruang lebih untuk para penonton di arena dan juga fasilitas lainnya

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

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



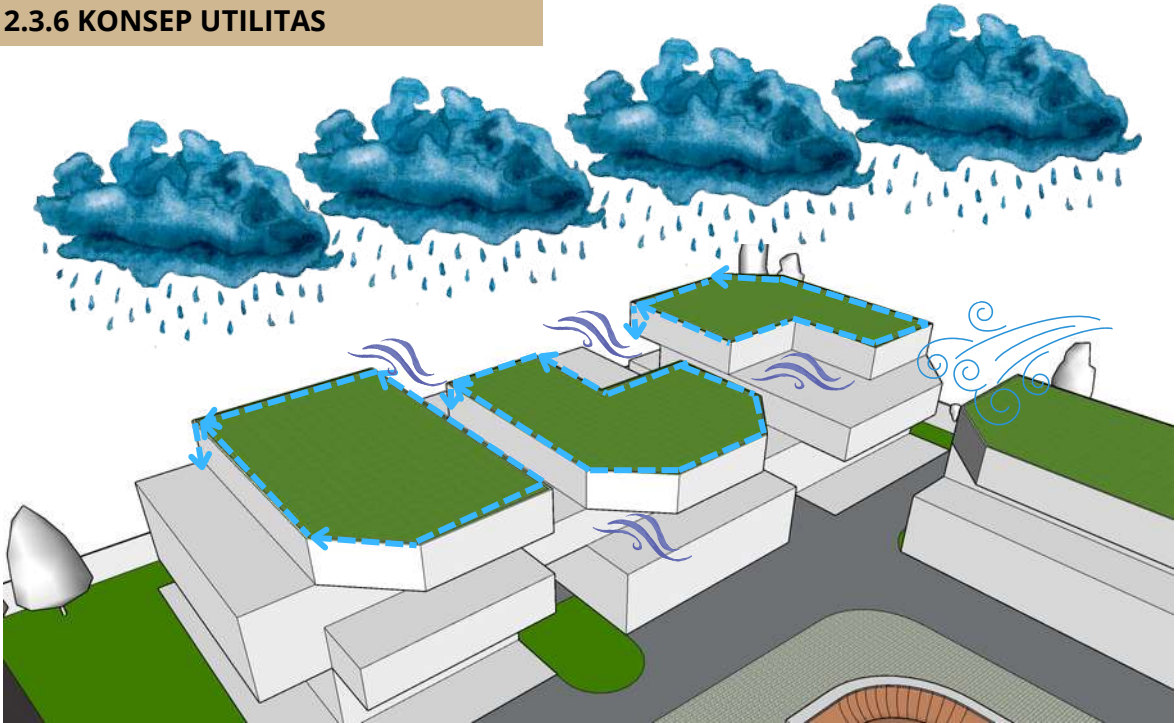
Zoning pada tapak mengikuti hasil analisis fungsi sebagaimana dengan prinsip **Komunitas menjadi fokus utama**

APPROACH

Khusus bagian primer ruang akan lebih besar karna kebutuhan ruang dan memaksimalkan **Penekanan pada pengalaman pengguna**

memberikan pengaruh positif kepada penghuni

2.3.6 KONSEP UTILITAS



Atap bangunan memakai konsep green roof yang membuat bangunan terkesan lebih indah dan bermanfaat supaya bangunan terasa lebih adem di saat cuaca sedang panas seperti kaidah keislaman **memberikan rahmat, berkah, maslahat, dan manfaat bagi alam semesta**



KAIDAH KEISLAMAN

memberikan rahmat, berkah, maslahat, dan manfaat bagi alam semesta

rahmatan lil 'alamin bagi lingkungan

Agar aliran air tidak menggenang di atap maka di berikan talang air untuk mengalirkan air hujan ke belakang bangunan yang airnya nanti bisa masuk ke sumur resapan yang ada di belakang bangunan ini juga akan memenuhi prinsip kaidah keislaman **rahmatan lil 'alamin bagi lingkungan**



APPROACH

Bentuk yang unik

memberikan positif pengaruh terhadap penghuni

bangunan sengaja di beri banyak rongga kosong di bagian tengah berfungsi sebagai aliran angin supaya dapat keluar masuk mencapai seluruh sisi bangunan dan memenuhi prinsip integritas **Bentuk yang unik**





BAB 3

KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN



"URBAN CANVAS" Kanvas Perkotaan

Tagline ini dirancang sebagai wadah kreativitas urban di BSD yang merepresentasikan energi dan identitas lima komunitas utama di BSD: Mural, Skateboard, BMX, Parkour, dan Street Workout. "Urban Canvas" bukan hanya ruang fisik, tetapi juga medium ekspresi dan interaksi yang terus berubah, seiring berkembangnya komunitas yang diwadahi

REPRESENTASI KOMUNITAS DALAM KONSEP

Komunitas Mural: Simbol Ekspresi Bebas

Bangunan sebagai "kanvas raksasa" mencerminkan kebebasan seni mural untuk mengekspresikan identitas, opini, dan budaya urban BSD.



Komunitas Skateboard: Gerakan dan Keberanian

Skateboard merepresentasikan eksplorasi tanpa batas, melampaui rintangan, dan bermain dengan gravitasi.



Komunitas BMX: Energi dan Teknologi

BMX menggabungkan fisik yang kuat dengan keterampilan teknis, mencerminkan adaptasi urban terhadap lingkungan yang terus berkembang.



Komunitas Parkour: Dinamika dan Kebebasan Bergerak

Parkour mencerminkan hubungan antara manusia dan ruang, menggunakan elemen arsitektur sebagai bagian dari gerakan kreatif.



Komunitas Street Workout: Kekuatan Kolektif

Street workout melambangkan kekuatan, disiplin, dan solidaritas komunitas urban.



Bangunan dirancang untuk mencerminkan sifat dinamis komunitas urban, dengan elemen yang terus diperbarui secara visual dan konseptual.

Bentuk bangunan yang memakai bentuk segitiga dengan abstrak agar bangunan terlihat lebih dinamis sesuai dengan representasi dari komunitas Parkour

Bangunan menjadi simbol BSD sebagai pusat kreativitas urban, mengangkat identitas kota sebagai ruang inovasi, seni, dan olahraga yang inklusif.

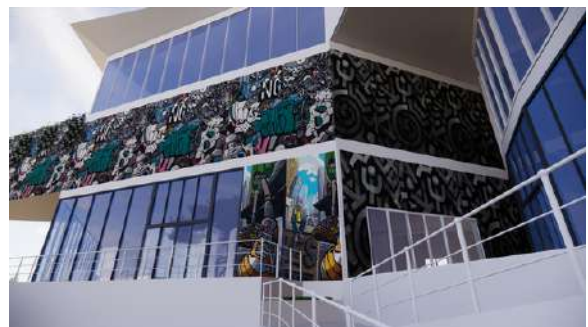
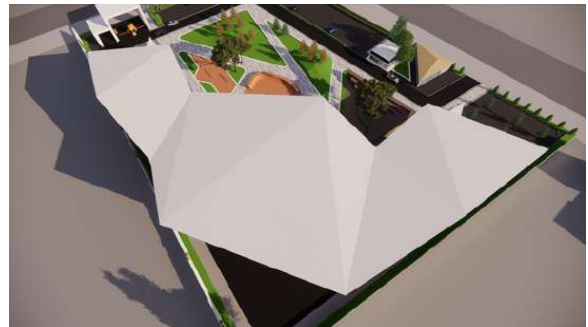
Sebagai simbol saya memakai tulisan besar bertuliskan "URBAN CANVAS BSD" di atas bangunan agar setiap orang yang lewat dapat melihat dan langsung mengetahuinya

Bangunan menjadi representasi visual dari kolaborasi lima komunitas, di mana setiap elemen mencerminkan semangat mereka yang berbeda tetapi saling melengkapi.

Seperti bentuk bangunan atap juga memakai bentuk segitiga yang abstrak di tujukan untuk keunikan dan merepresentasikan 5 komunitas

Dinding eksterior dirancang untuk menjadi kanvas hidup, mewakili kebebasan dan kreativitas komunitas mural. Seni pada fasad dapat diperbarui, menjadikan bangunan selalu relevan dan segar.

Setiap sisi bangunan sudah di siapkan kanvas untuk komunitas mural yang akan mewujudkan narasi ikonik yaitu Bangunan Sebagai Kanvas Hidup

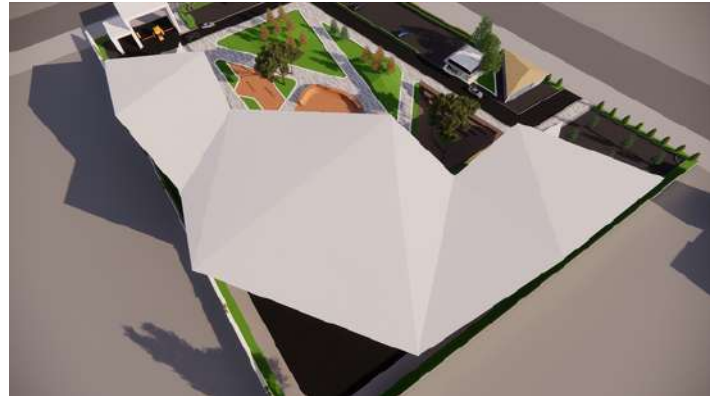


BENTUK



Bentuk bangunan yang berubah rubah dari lantai 1 sampai 3 yang merupakan salah satu dari representasi komunitas dalam konsep yaitu **dinamika dan keberanian**

Bentuk atap yang sekilas seperti kelelewar bermula dari segitiga yang disusun abstrak menunjukan tentang **kebebasan bergerak dan kekuatan kolektif**



Bentuk yang juga sama bagian kanan bangunan dan kiri bangunan tetapi berbeda di bagian **fasad** agar menimbulkan kesan **menarik dan dinamis**

TAPAK

Ingin memberikan **vibes wah keren bgt** dari awal masuk gate disambut dengan 3 tembok besar penuh graffiti milik komunitas mural hingga memasuki lay out taman

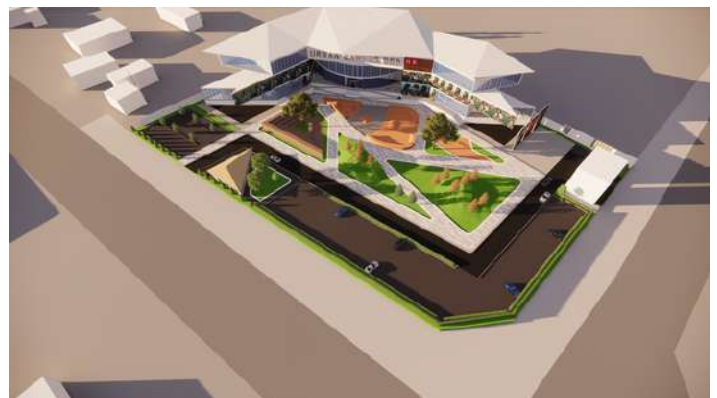


Lay out taman tidak dibuat full lurus agar membuat para penghuni tidak mudah bosan dan tidak monoton



Parkir mobil dan motor di tempatkan dekat dengan jalan agar meminimalisir kebisingan yang masuk untuk memberikan kenyamanan pada penghuni

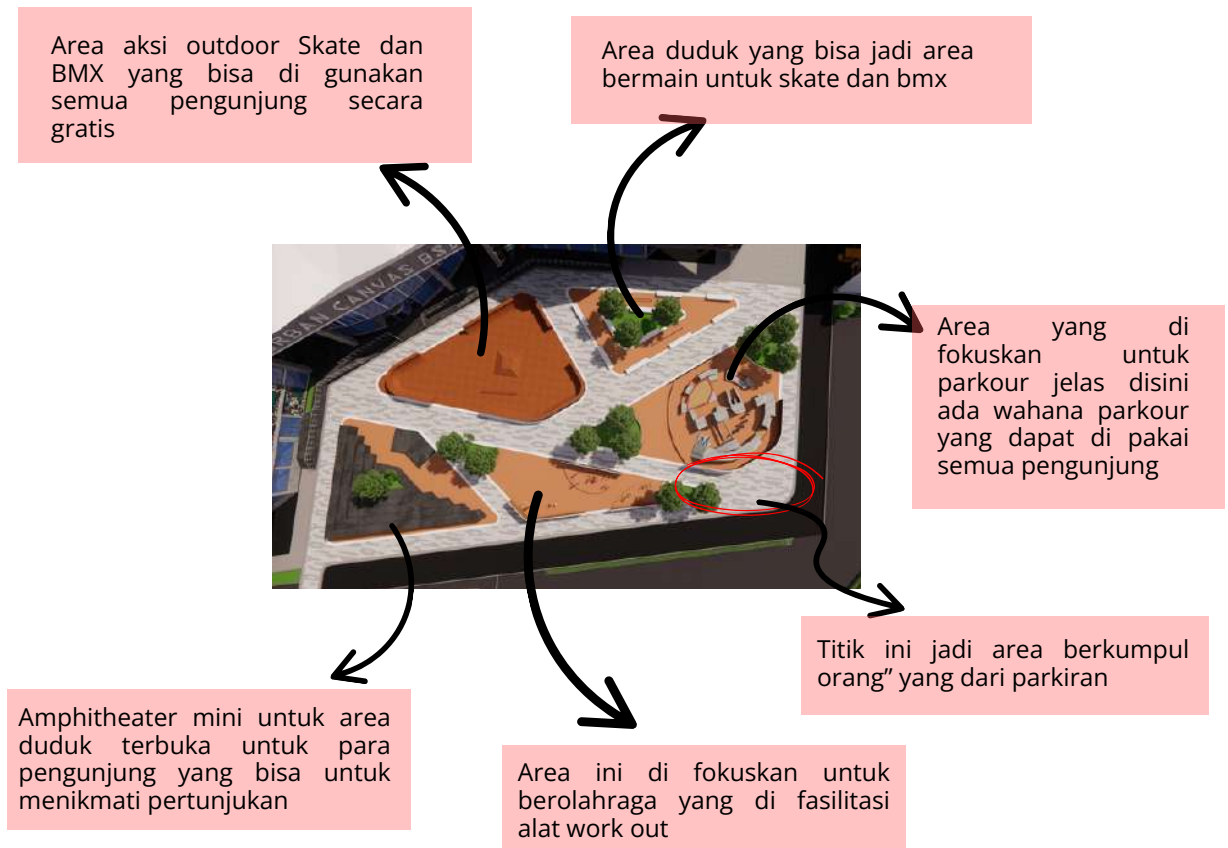
Bangunan mengarah ke arah terbit matahari agar dapat memaksimalkan pencahayaan alami dan Bangunan utama menghadap ke arah jalan untuk memaksimalkan view in out bagi pengguna sekitar



RANCANGAN TAPAK

RUANG LUAR

Area luar di tujukan kepada para komunitas yang ada, dan juga memperhatikan kenyamanan sirkulasi manusia dan pengendara. Di bagian luar terdapat beberapa wahana yang bisa di akses dengan gratis berupa taman tematik yang berisi amphitheater mini, area aksi skate dan bmx, taman parkour, dan area street work out yang mudah di akses.



RANCANGAN TAPAK

RUANG DALAM

Ruang dalam bangunan di bedakan beberapa fungsi yaitu fungsi Primer, Secunder, dan Tersier.

Bagian tengah sini merupakan bangunan yang memiliki fungsi primer yang di dalamnya terdapat ruang" untuk kebutuhan komunitas seperti area aksi bmx dan skate, area olahraga workout, dll

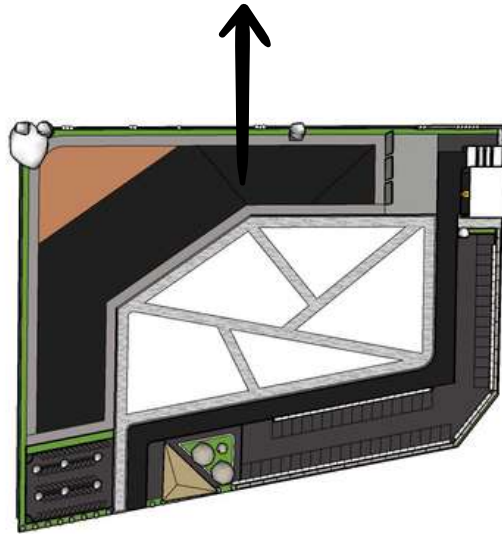


Bagian kiri sini merupakan bangunan yang memiliki fungsi Secunder yang di dalamnya terdapat ruang untuk kebutuhan" secunder seperti tempat workshop, exhibition space, co working, dll

Bagian kanan bangunan yang memiliki fungsi Tersier yang di dalamnya terdapat Cafe, Musholla, dll

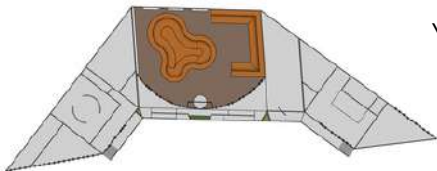
KONSEP BENTUK

Bentuk bangunan berawal dari mencari garis” dari yang di butuhkan tapak seperti sirkulasi jalan, sirkulasi jalan, dan taman yang besar hingga dapat lah bentuk awalan tapak yang seperti ini

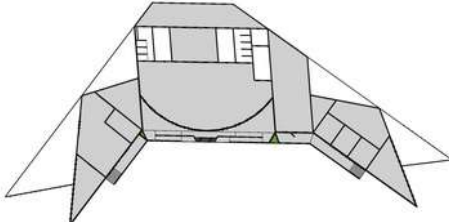


Yang selanjutnya di kombinasikan dengan bentuk” yang berbeda di setiap lantainya

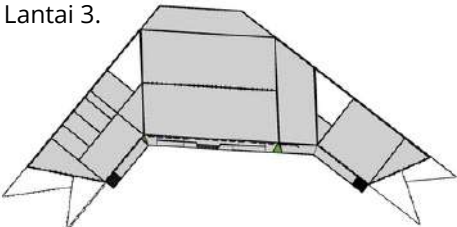
Lantai 1.



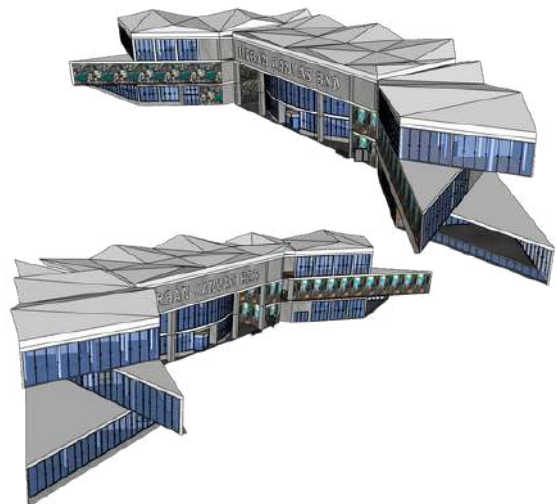
Lantai 2.



Lantai 3.



Yang akhirnya bisa membentuk bangunan yang cukup unik



IKONIK

Pendekatan arsitektur ikonik menuntut sebuah rancangan yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang, tetapi juga sebagai penanda visual dan identitas kawasan. Keekonomisan dirancang untuk menarik perhatian, membangun karakter tempat, serta menciptakan daya tarik yang kuat bagi masyarakat. Dalam proyek ruang publik kreatif di BSD dengan konsep Urban Canvas, pendekatan ini diterapkan untuk mewadahi berbagai aktivitas komunitas sekaligus menjadikan ruang publik sebagai simbol ekspresi urban yang dinamis. Beberapa elemen utama yang dirancang untuk memperkuat karakter ikonik tersebut antara lain:



Tulisan “URBAN CANVAS BSD” yang besar menjadi signage utama yang akan memberitahukan orang tentang “tempat apa sih ini”

3 Tembok Besar Graffiti yang akan langsung menyambut pengunjung yang datang dari gate masuk, yang membuat kesan ikonik untuk pengunjung baru.

Titik kumpul untuk para pengunjung yang baru datang dari parkir yang akan di sambut dengan tembok khas penuh graffiti dan signage yang ada.

Taman tematik yang bertema 5 komunitas yang di dalamnya terdapat parkour area, work out area, pump track, dan amphitheater mini untuk menonton sebuah pertunjukan atau hanya sekedar duduk”.



BAB 4

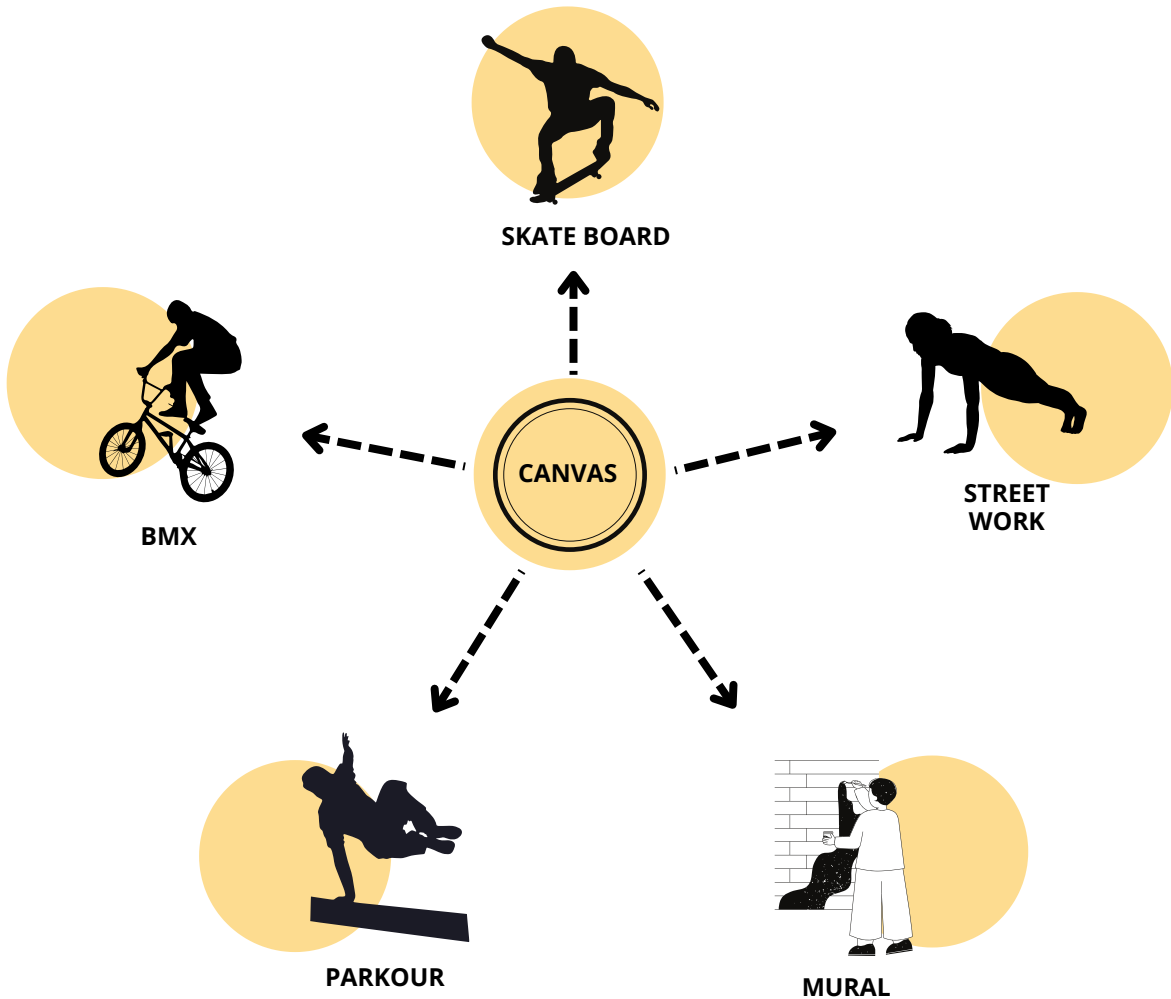
EVALUASI HASIL PERANCANGAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan yang diterapkan dalam proyek saya adalah Urban Canvas, yaitu pendekatan desain yang memposisikan ruang publik sebagai kanvas ekspresi bagi komunitas urban.

Urban Canvas dimaknai sebagai wadah terbuka yang menerima berbagai bentuk ekspresi visual dan aktivitas gerak. Dalam konteks ini, ruang publik tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi antarindividu melalui seni dan aktivitas fisik.

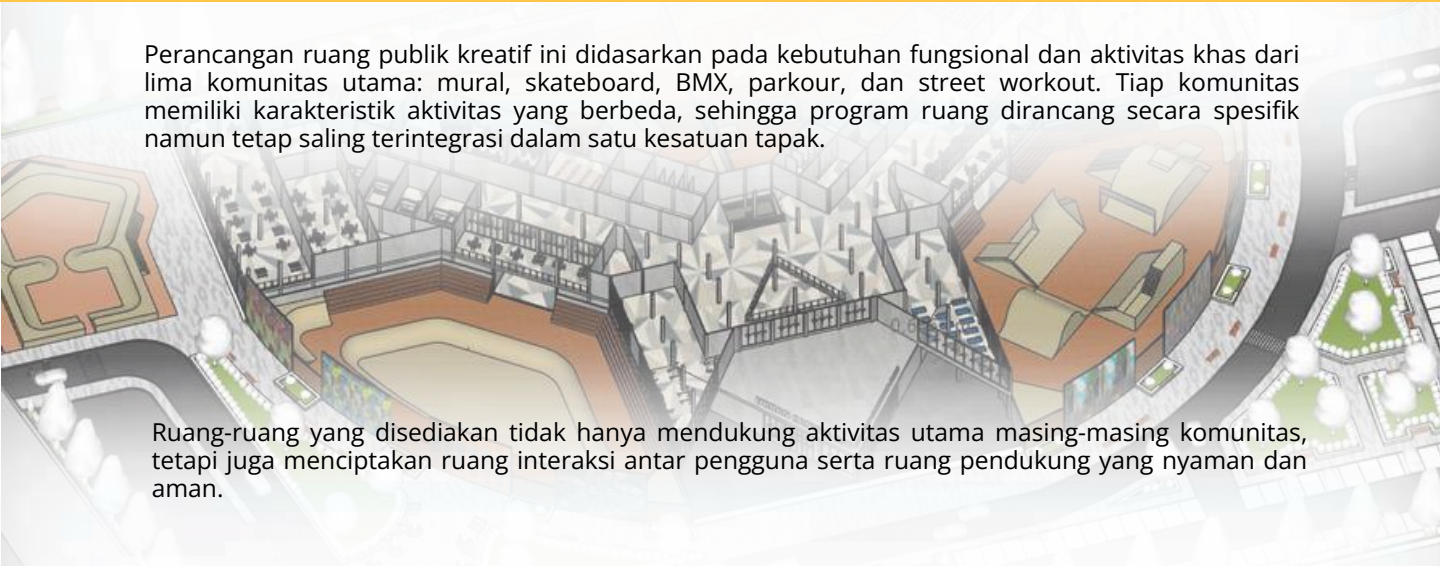
Penerapan konsep Urban Canvas direalisasikan melalui lima komunitas utama, yaitu:



Ruang Publik Kreatif ini mengadopsi pendekatan Arsitektur Ikonik yang bertujuan untuk menciptakan bangunan atau elemen ruang yang memiliki daya tarik visual tinggi dan mudah dikenali oleh masyarakat.

Dengan menggabungkan pendekatan arsitektur ikonik dan konsep Urban Canvas, ruang publik ini diharapkan dapat menjadi landmark komunitas kreatif yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga membentuk ikatan emosional antara pengguna dan ruang.

4.2 PROGRAM RUANG DAN KEBUTUHAN KOMUNITAS



Perancangan ruang publik kreatif ini didasarkan pada kebutuhan fungsional dan aktivitas khas dari lima komunitas utama: mural, skateboard, BMX, parkour, dan street workout. Tiap komunitas memiliki karakteristik aktivitas yang berbeda, sehingga program ruang dirancang secara spesifik namun tetap saling terintegrasi dalam satu kesatuan tapak.

Ruang-ruang yang disediakan tidak hanya mendukung aktivitas utama masing-masing komunitas, tetapi juga menciptakan ruang interaksi antar pengguna serta ruang pendukung yang nyaman dan aman.

TABEL PROGRAM RUANG

No.	Ruang/Area	Luas (m ²)*	Komunitas Terkait	Fungsi Utama
1	EXHIBITION SPACE	500 m ²	Semua Komunitas	Mempertunjukan hasil karya komunitas yang ada di ruang publik kreatif.
2	ART SHOP	100 m ² X 2 200 m ²	Mural	Penjualan karya” Seni
3	SKATE PARK INDOOR NEWBIE	400 m ²	Skate Board	Pelatihan Skate Board untuk pemula
4	SKATE PARK INDOOR BEGINNER	400 m ²	Skate Board	Pelatihan Skate Board untuk yang sudah Beginner
5	BMX PARK INDOOR NEWBIE	400 m ²	BMX	Pelatihan BMX untuk pemula
6	BMX PARK INDOOR NEWBIE	400 m ²	BMX	Pelatihan BMX untuk yang sudah Beginner
7	R. KELAS	100 m ² X 8 800 m ²	Semua Komunitas	Untuk Pembelajaran Tertulis
8	R. KOMUNITAS	120 m ² X 5 600 m ²	Semua Komunitas	Ruang berkumpul khusus komunitas

No.	Ruang/Area	Luas (m ²)*	Komunitas Terkait	Fungsi Utama
9	R. KESEHATAN	100 m ² X 2 200 m ²	Skate Board dan BMX	memberikan pertolongan pertama dan layanan kesehatan kepada pengunjung yang sakit atau mengalami cedera.
10	R. GANTI	50 m ² X 4 200 m ²	Skate Board, BMX, Street Workout, Parkour	Ruang untuk mengganti pakaian sebelum dan sesudah berolahraga
11	SERVICE CORNER	80 m ² X 2 160 m ²	Skate Board , dan BMX	Tempat jual beli dan service alat bermain
12	TOILET	50 m ² x 4 200 m ²	Umum	Tempat buang air atau cuci tangan
13	WORKOUT AREA / GYM	140 m ²	Street Workout	Untuk pelatihan kekuatan
14	AREA ZUMBA & POUNDFIT	140 m ²	Parkour	Untuk pelatihan ketangkasan
15	STREACHING AREA	150 m ² X 2 300 m ²	Street Workout, dan Parkour	Area untuk pemanasan sebelum berolahraga
16	R. AKSI PARKOUR INDOOR	800 m ²	Parkour	Ruang untuk aktifitas parkour
17	R. PENGELOLA	50 m ² X 2 100 m ²	Service	Ruang untuk pengelola bangunan
18	GUDANG	50 m ²	Street Workout, Parkour, Mural	Ruang penyimpanan
19	FOOD COURT / CAFE	50 m ² X 5 250 m ²	Umum	Tempat jual beli makan dan minum
20	CO-WORKING SPACE	220 + 140 360 m ²	Umum	Tempat Untuk belajar, bekerja, dan bersantai
21	MUSHOLA & R. WUDHU	100 + 50 150 m ²	Umum	Tempat Ibadah

PRINSIP PENYUSUNAN PROGRAM RUANG

Penyusunan program ruang mengikuti prinsip:

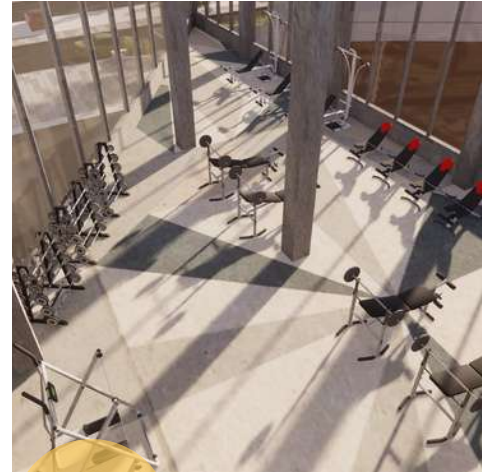
Spesifik pada kebutuhan tiap komunitas



Area BMX park indoor bagian newbie tidak memakai banyak rintangan hanya jalan datar yang berbelok belok.



Area Skate park indoor bagian newbie tidak memakai banyak rintangan yaitu memakai jalan lurus dan beberapa alat untuk pemula



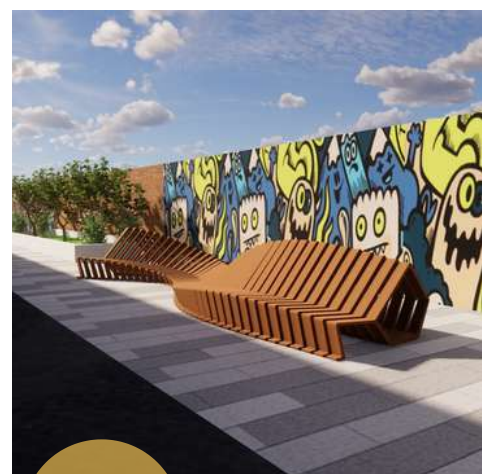
Area Workout dan GYM menyediakan peralatan GYM lengkap untuk memenuhi kebutuhan pengguna



Tembok besar milik Komunitas Mural yang menambah estetika dan ikoniknya ruang publik ini



Area Parkour Outdoor yang bisa di akses siapa saja dengan gratis menambah pengalaman baru bagi para pengunjung



Taman Belakang yang banyak hasil graffiti dari Komunitas Mural bisa menambah ketertarikan para pengunjung untuk singgah dan berfoto

KEBUTUHAN KOMUNITAS SECARA SPESIFIK



♦ Komunitas Mural

- Dinding luas dan tinggi untuk karya berskala besar
- Akses cahaya alami & perlindungan dari hujan (kanopi)
- Area pameran / galeri temporer
- Memiliki area duduk menarik



♦ Komunitas Skateboard & BMX

- Obstacle permanen dan modular
- Permukaan halus dan tahan cuaca
- Ruang aman dari lalu lintas dan pedestrian umum
- Spot duduk/tribun bagi penonton



♦ Komunitas Parkour

- Struktur modular dengan berbagai ketinggian dan celah
- Permukaan tahan banting, non-slip
- Area dengan kombinasi vertikal-horizontal
- Jalur lintasan bebas yang menyatu dengan elemen lanskap



♦ Komunitas Street Workout

- Tiang pull-up, dip bar, monkey bar, gym ring
- Lantai empuk / rubber
- Area terbuka tapi nyaman (teduh, aman)

RUANG PENDUKUNG

Untuk mendukung operasional dan keberlanjutan kegiatan komunitas, disediakan:



- Ruang serbaguna: untuk workshop, diskusi, atau acara komunitas
- Co working area untuk tempat nugas, kerja, dan meeting
- Kafe/Foodcourt: area komersial kecil untuk pengunjung dan pengguna
- Area duduk, mushola, toilet, dan penyimpanan alat



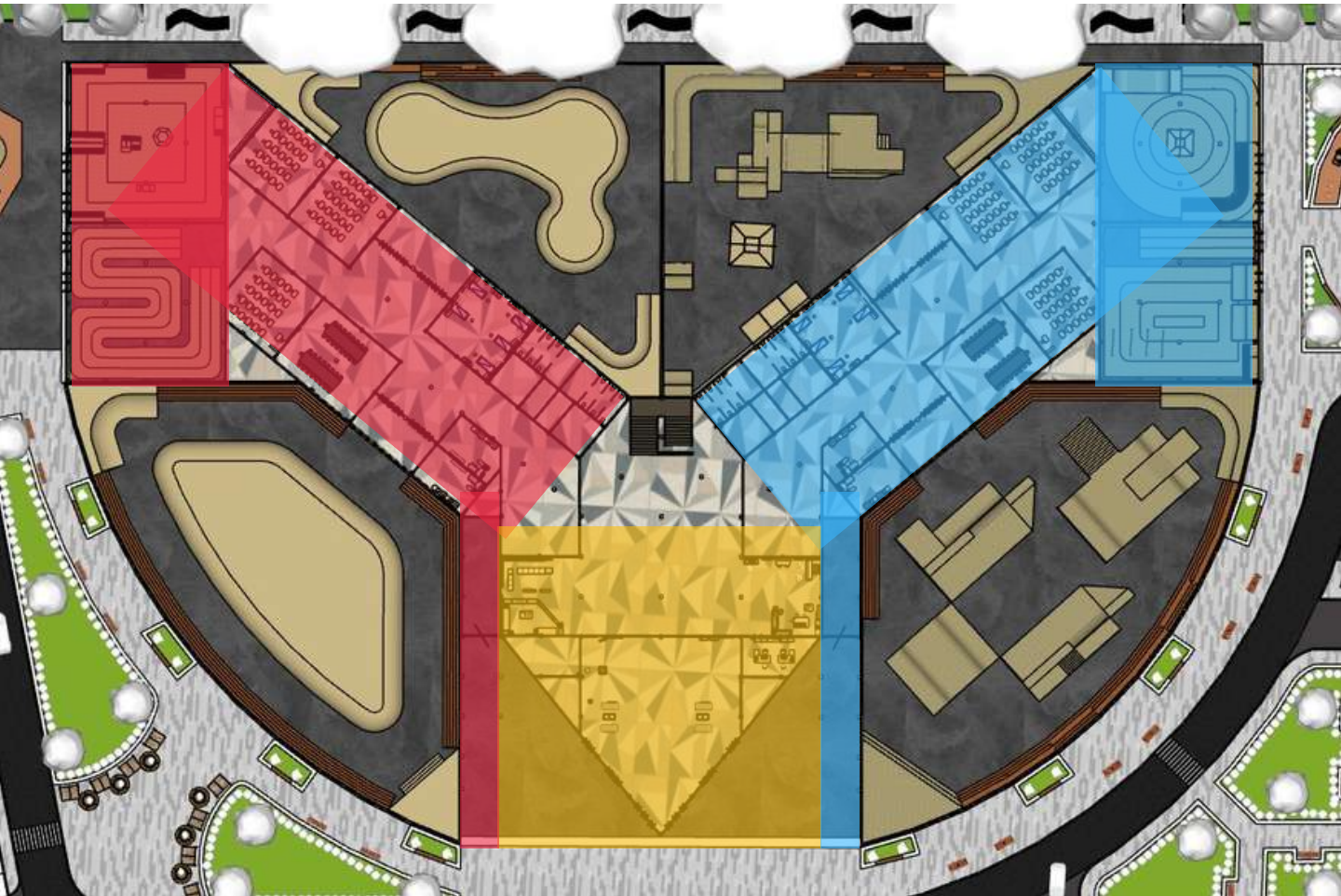
4.3 ZONING DAN PENGOLAHAN TAPAK

PEMBAGIAN ZONA RUANG

Tapak dibagi menjadi beberapa zona :

- Zona Komunitas BMX
- Zona Komunitas Skate Board
- Zona Exhibition
- Zona Komunal
- Zona Komunitas Mural, Street Workout, dan Parkour
- Zona Olahraga
- Zona Bermain
- Zona Perlombaan

LT.1



ZONA KOMUNITAS BMX

Zona Komunitas BMX yang meliputi ruang” penunjangnya seperti Lobby, Servis Corner, R. Kelas, R, Komunitas BMX, Ruang Ganti, dan Toilet

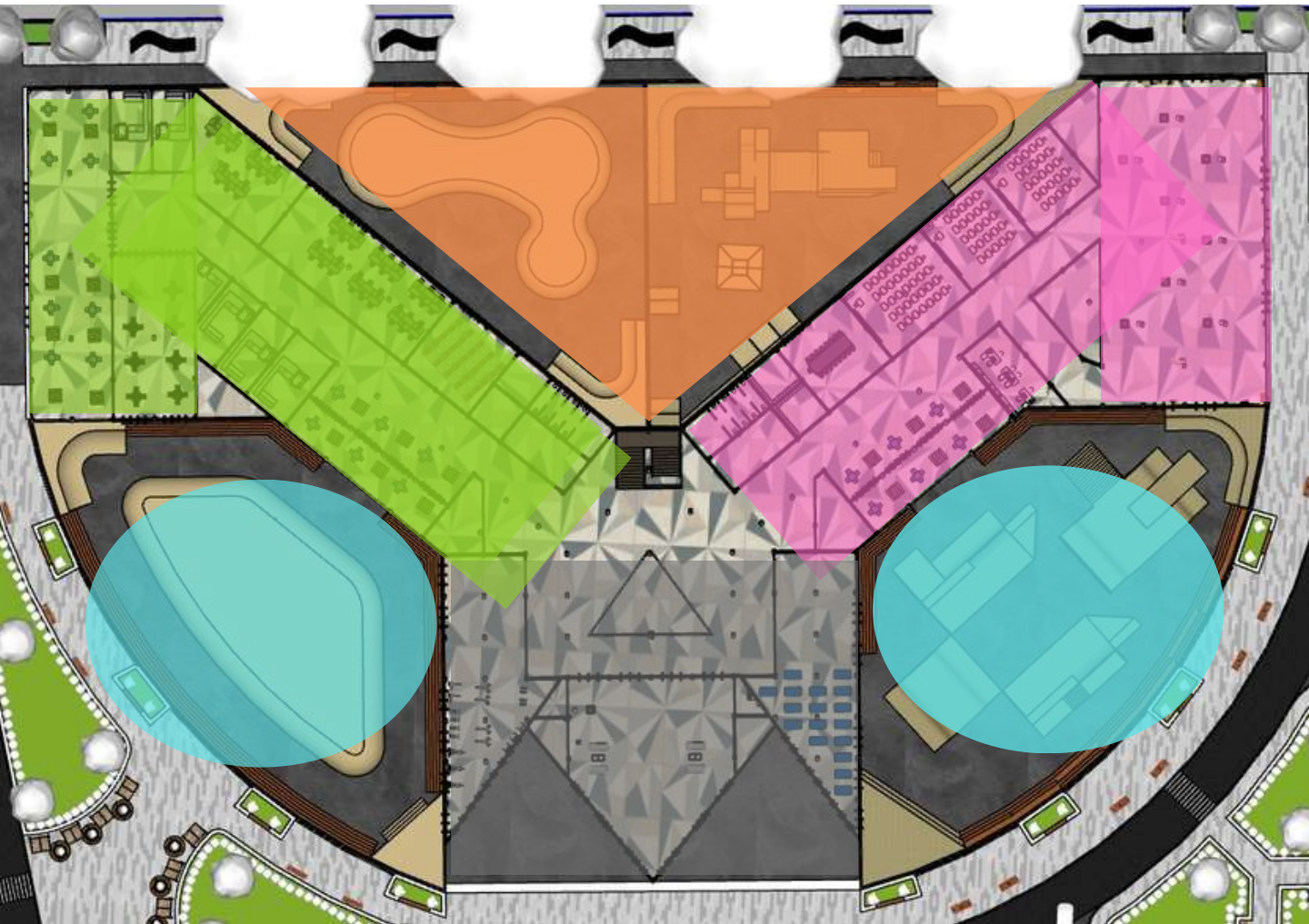
ZONA KOMUNITAS SKATE BOARD

Zona Komunitas Skate Board yang meliputi ruang” penunjangnya seperti Lobby, Servis Corner, R. Kelas, R, Komunitas Skate Board, Ruang Ganti, dan Toilet

ZONA EXHIBITION

zona Exhibition sendiri memiliki kepentingan memperkenalkan semua komunitas yang ada dengan memamerkan karya” Komunitas.

LT.2



ZONA KOMUNAL

Zona hijau yaitu zona sekunder yang berisikan Cafe, Food court, Ruang Co-Working, dan Mushola

ZONA OLAHRAGA

Zona Olahraga yang berfokus dengan Komunitas Street Workout, dan Parkour yang juga memiliki lobby di setiap komunitas

ZONA KOMUNITAS MURAL, STREET WORKOUT, DAN PARKOUR

Zona ini diisi oleh banyak kelas” dan R. Komunitas dan juga sebagai Ruang Aksi Parkour Indoor.

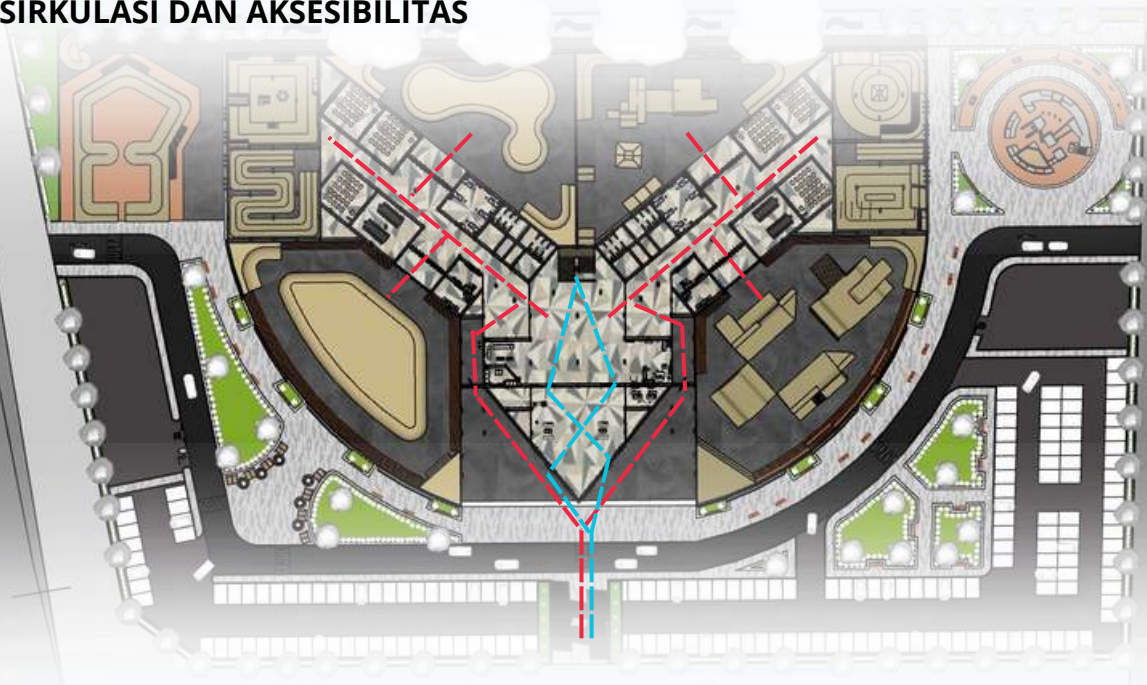
ZONA BERMAIN

Zona ini di Khususkan untuk Komunitas Skate Board dan BMX yang sudah handal

ZONA PERLOMBAAN

Zona ini di khususkan untuk acara perlombaan Skate Board dan BMX

SIRKULASI DAN AKSESIBILITAS

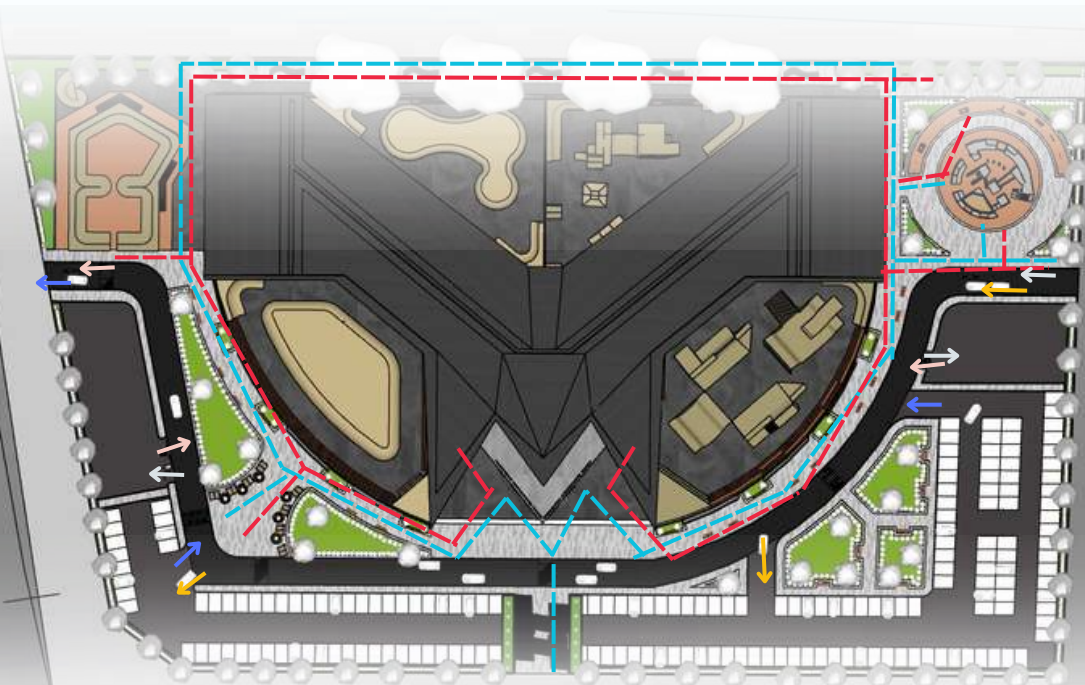


Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi Kendaraan

- : Sirkulasi pengunjung UMUM
- : Sirkulasi pengunjung KOMUNITAS

- : Sirkulasi Masuk Mobil
- : Sirkulasi Keluar Mobil
- : Sirkulasi Masuk Motor
- : Sirkulasi Keluar Motor



4.4 KONSEP BENTUK DAN ARSITEKTUR IKONIK

PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

Proyek ini mengadopsi pendekatan arsitektur ikonik sebagai cara untuk:

- Menciptakan identitas visual yang kuat bagi ruang publik kreatif di BSD
- Menjadikan bangunan dan elemen ruang sebagai simbol ekspresi komunitas
- Menarik perhatian masyarakat luas dan memperkuat daya tarik kawasan
- Ruang publik ini diharapkan dapat menjadi landmark komunitas kreatif yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga membentuk ikatan emosional antara pengguna dan ruang

URBAN CANVAS BSD

Arsitektur tidak hanya sebagai wadah fungsi, tetapi menjadi “kanvas tiga dimensi” yang menggambarkan energi, dinamika, dan karakter setiap komunitas yang terlibat.

INTEGRASI KEISLAMAN

Islam Menganjurkan Olahraga untuk Menjaga Kesehatan Jasmani dan Rohani

Dalam Islam, menjaga kesehatan tubuh merupakan bagian dari ibadah, karena tubuh adalah amanah dari Allah yang harus dijaga. Rasulullah SAW menganjurkan umatnya untuk aktif secara fisik, dan beberapa olahraga bahkan secara langsung disebutkan dalam hadits.

"Seorang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah."
(HR. Muslim)

Kesederhanaan adalah Bagian dari Akhlak Rasulullah

Islam mendorong umatnya untuk hidup dalam kesederhanaan — tidak berlebih-lebihan dalam hal bentuk, gaya hidup, maupun tampilan. Dalam konteks arsitektur, ini bisa diterapkan melalui bentuk yang jujur, tidak berlebihan, dan mengutamakan fungsi.

"Kesederhanaan adalah bagian dari iman."
(HR. Abu Dawud)

"وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ"

"Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan..."
(QS. Al-Baqarah: 195)

Menjaga kesehatan dan keselamatan diri merupakan bagian dari perintah agama, sehingga olahraga dapat dipandang sebagai bagian dari ikhtiar untuk tidak membinasakan diri.

- Penggunaan material ekspos seperti beton, baja, kaca dan besi hollow
- Desain tidak fokus pada ornamen, tetapi pada fungsi dan kesederhanaan
- Tata ruang yang efisien, luas secara kebutuhan, tetapi cukup untuk kebutuhan komunitas
- Menyediakan fasilitas olahraga terbuka seperti area street workout, parkour, skate dan BMX yang tidak hanya sebagai sarana fisik, tetapi juga sebagai ruang ekspresi positif dan produktif bagi anak muda.
- Menyediakan tempat wudhu dan musala di bangunan agar seimbang jasmani dan rohani tetap terjaga.

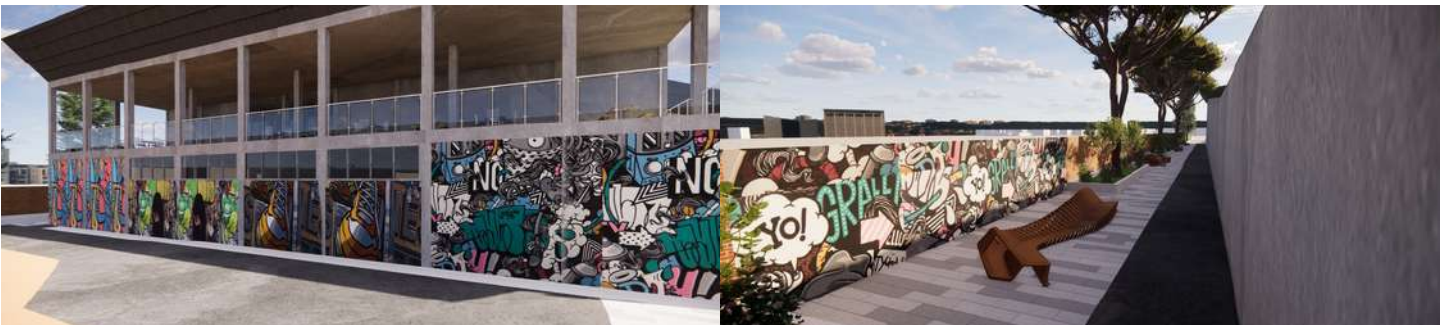


STRATEGI PEMBENTUKAN BENTUK

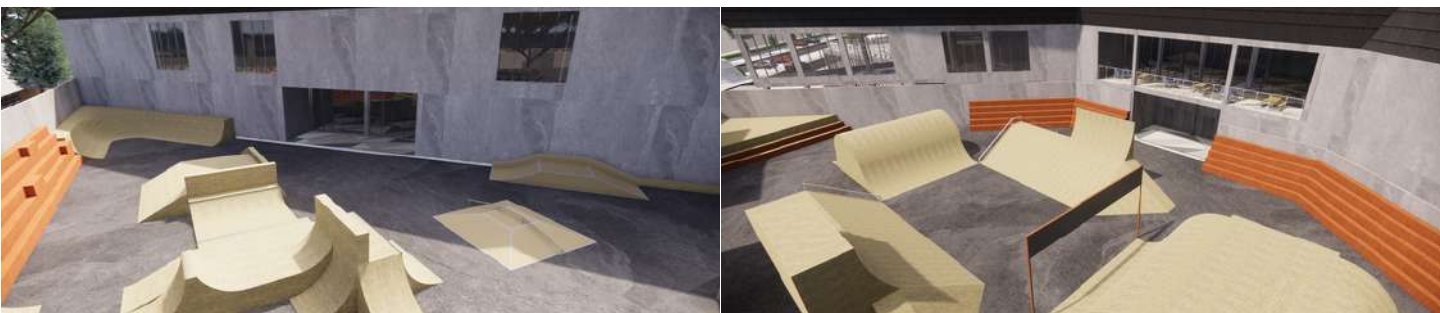
Konsep bentuk didasarkan pada interpretasi artistik dan gerakan dari lima komunitas utama. Strategi yang digunakan antara lain:



- ◆ Gestur Dinamis
 - Penggunaan garis miring, lengkung, dan bentuk asimetris untuk menangkap kesan gerak dari aktivitas seperti skate, parkour, dan BMX
 - Elemen vertikal tinggi (misal: dinding mural, menara) sebagai penyeimbang visual



- ◆ Fasade sebagai Kanvas
 - Permukaan bangunan dirancang sebagai media ekspresi visual, terbuka untuk mural atau proyeksi visual art
 - Penggunaan material yang dapat berubah: misalnya fasade yang bisa dicat ulang, panel LED, atau layar semi-transparan



- ◆ Tegangan Kontras Material
 - Kombinasi antara material industrial (beton ekspos, baja, wire mesh) dengan aksen warna cerah dan artistik
 - Menciptakan kontras antara kesan “kasar” dan “ekspresif”

ELEMEN IKONIK YANG DITEKANKAN

Elemen Ikonik	Deskripsi
Tulisan "URBAN CANVAS BSD"	Di tempatkan di pintu masuk utama agar orang yang datang dapat langsung tau mereka sedang berada dimana.
Tembok Besar Komunitas Mural	Tembok besar yang penuh karya dari komunitas mural menjadi pengalaman yang tidak bisa di lupakan bagi pengunjung yang di tempatkan di area depan bangunan, yang juga dapat terlihat dari jalan raya.
Memiliki Tempat Perlombaan Khusus untuk Komunitas BMX dan Skate Board	Menjadi daya tarik pengunjung di saat ada event perlombaan dari Nasional sampai Internasional
Bentuk Bangunan yang Unik	Bentuk bangunan yang cukup unik berbeda dari bangunan" di sekitar yang memiliki ciri khas lancip di bagian depan.



4.5 KONSEP MATERIAL DAN TAMPILAN VISUAL

PRINSIP PEMILIHAN MATERIAL

Material dipilih berdasarkan prinsip:

- Keterbukaan terhadap ekspresi visual (dapat dilukis, diwarnai, atau diproyeksikan)



- Kekasaran dan kejujuran material sebagai representasi karakter komunitas urban



- Ketahanan dan kemudahan perawatan untuk ruang publik terbuka

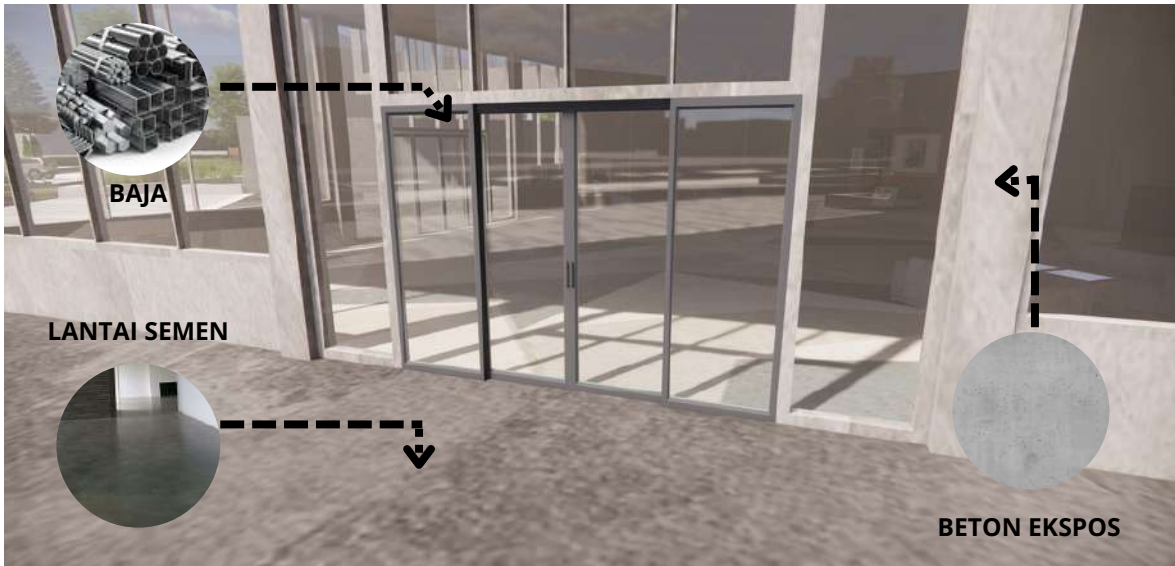


- Ruang tidak hanya dinikmati secara fungsional, tetapi juga secara visual dan sentuhan,



KARAKTER VISUAL YANG INGIN DICAPAI

- Industrial urban: tampilan jujur dan kasar seperti kota, dengan beton ekspos dan baja



- Transformabel: beberapa elemen tampak bisa berubah sesuai konteks acara (Arena perlombaan, Mural Challenge)



- Artistik dan ekspresif: tampilan berani, penuh warna, dan berubah-ubah sesuai aktivitas komunitas

MATERIAL UTAMA YANG DIGUNAKAN

ELEMEN BANGUNAN	MATERIAL UTAMA	Alasan Pemilihan / Karakteristik Visual
Fasade Bangunan	Beton ekspos + cat outdoor	Permukaan kasar untuk mural, memberi kesan kokoh
Struktur	Beton Kolom	Tampil jujur, mendukung kesan industrial
Dinding Interior	Beton Ekspos	Mendukung kesan industrial
Lantai Outdoor	Batu Andesit	dalam konstruksi dan desain. Keunggulan utama batu ini adalah tahan terhadap cuaca, air, dan memiliki tampilan yang elegan.
Area duduk / tribune	Kayu bekas + beton pracetak	Memberi kesan hangat di antara dominasi beton
Atap	Bitumen	Daya tahan yang baik, ringan, tahan air, dan kedap suara
Lighting	LED strip / spotlight RGB	Mewarnai tampilan malam, mendukung tampilan fasade

PENDEKATAN WARNA

- Dominan: netral seperti abu-abu, putih kusam, dan hitam
- Aksen: warna-warna komunitas coklat kayu dan semen untuk membedakan zona
- Fasade mural: dapat berubah sesuai program komunitas → warna tidak tetap

4.6 VISUALISASI DESAIN

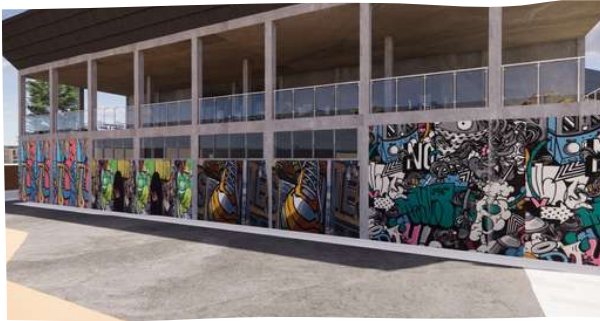
Visualisasi desain merupakan representasi grafis dari hasil penerapan konsep Urban Canvas dalam perancangan ruang publik kreatif ini. Gambar-gambar ini memperlihatkan bagaimana rancangan mengakomodasi kebutuhan lima komunitas utama (mural, skateboard, BMX, parkour, street workout) sekaligus mencerminkan pendekatan arsitektur ikonik yang menonjolkan bentuk ekspresif dan identitas visual yang kuat.

PERSPEKTIF TAPAK SECARA KESELURUHAN



PERSPEKTIF ZONA KOMUNITAS

- ZONA MURAL & WALL OF EXPRESSION
- ZONA SKATEBOARD & BMX



Tembok Bagian Samping



Tembok Taman Belakang



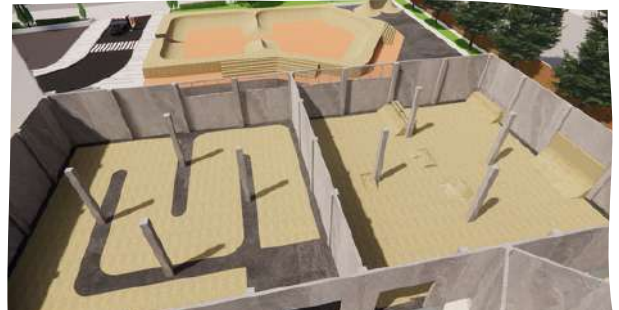
Tembok Besar depan bangunan



Area Bermain



Area Perlombaan



Area Pembelajaran

- ZONA PARKOUR & STREET WORKOUT



WORKOUT AREA / GYM



AREA ZUMBA & POUNDFIT



AREA AKSI PARKOUR

- ZONA SIGNAGE



PINTU MASUK BANGUNAN



GERBANG MASUK GATE



GATE MASUK PEJALAN KAKI

TAMPILAN FASADE BANGUNAN





BAB 5

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [HTTPS://ID.SPRAYEDPAINT.COM/BLOG/ARTIKEL/BAGAIMANA-KOTA-MENGINSPIRASI-SENI-JALANAN-GRAFITI-POP-KANVAS-PERKOTAAN](https://id.sprayedpaint.com/blog/artikel/bagaimana-kota-menginspirasi-seni-jalanan-grafiti-pop-kanvas-perkotaan)
- [2] [HTTPS://BERITA.UPI.EDU/MURAL-ESTETIKA-KOTA-DAN-KUASA/](https://berita.upi.edu/mural-estetika-kota-dan-kuasa/)
- [3] [HTTPS://THESTREETBUDDHA.COM/THE-ROLE-OF-STREET-ART-IN-BEAUTIFYING-URBAN-SPACES-A-CANVAS-FOR-CREATIVITY-AND-COLOR/](https://thestreetbuddha.com/the-role-of-street-art-in-beautifying-urban-spaces-a-canvas-for-creativity-and-color/)
- [4] [HTTPS://UPMAG.COM/THE-HIDDEN-SIDE-OF-BARI/](https://upmag.com/the-hidden-side-of-bari/)
- [5] [HTTPS://EJOURNAL.UNESA.AC.ID/INDEX.PHP/VA/ARTICLE/VIEW/13976/12749](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/13976/12749)
- [6] [HTTPS://WWW.PINTEREST.COM/SAATCHIART/URBAN-CANVAS-STREET-ART/](https://www.pinterest.com/saatchiart/urban-canvas-street-art/)
- [7] [HTTPS://WWW.URBANCANVAS.MELBOURNE/](https://www.urbancanvas.melbourne/)
- [8] [HTTP://BERITA.UPI.EDU/MURAL-ESTETIKA-KOTA-DAN-KUASA/](http://berita.upi.edu/mural-estetika-kota-dan-kuasa/)
- [9] [HTTPS://THESTREETBUDDHA.COM/STREET-ART-AND-ITS-INFLUENCE-ON-CONTEMPORARY-ART-TRENDS-REDEFINING-THE-URBAN-CANVAS/](https://thestreetbuddha.com/street-art-and-its-influence-on-contemporary-art-trends-redefining-the-urban-canvas/)
- [10] [HTTPS://ARSNET.ARCHITECTURE.UI.AC.ID/INDEX.PHP/OJS/ARTICLE/DOWNLOAD/67/30/481](https://arsnet.architecture.ui.ac.id/index.php/ojs/article/download/67/30/481)
- [11] [HTTPS://WWW.FRESHWATERCLEVELAND.COM/FEATURES/PUBLICARTEXPANDSCANVAS101713.ASPX](https://www.freshwatercleveland.com/features/publicartexpandscanvas101713.aspx)
- [12] [HTTPS://JOURNAL.UNTAR.AC.ID/INDEX.PHP/JSTUPA/ARTICLE/DOWNLOAD/8519/6354/26537](https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/download/8519/6354/26537)
- [13] [HTTPS://WWW.UNARTHODOX.COM/MIAMI/URBAN-CANVAS/](https://www.unarthodox.com/miami/urban-canvas/)
- [14] [HTTPS://WWW.CATFOOTWEAR.CO.ZA/BLOG/POSTS/BEHIND-THE-URBAN-CANVAS-WITH-NICCI-SWARTZ?SRSLTID=AFMBOOPFVAKSA-E_VK_O-78UK0JU5PXNKH4RB0OQ4QXNL_1C66IX_I](https://www.catfootwear.co.za/blog/posts/behind-the-urban-canvas-with-nicci-swartz?srsltid=AFMBOOPFVAKSA-E_VK_O-78UK0JU5PXNKH4RB0OQ4QXNL_1C66IX_I)



LAMPIRAN



ARSITEKTUR
UINMALANG

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

URBAN CANVAS BSD

OLEH : ZUFAR DZULFIKAR QOUTRUNNADA NOOR ALAM

NIM : 210606110104



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR OOTRUINNADA
NOOR ALAM

NIM

2710606710104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

SITEPLAN KAWASAN

SKALA NO. GAMBAR

1 : 1000 1



KEYPLAN

SITEPLAN

SKALA 1 : 1000

1. GERBANG MASUK
2. GERBANG KELUAR PENGUNJUNG
3. GERBANG MASUK PELAJAN KAKI
4. PARKIR MOTOR SERVIS DAN SEPEDA
5. PARKIR MOBIL PENGUNJUNG
6. LOBBY
7. RUANG SERBAGUNA
8. RUANG KOMUNITAS
9. TEMPAT LATIHAN SKATE OUTDOOR
10. TEMPAT LATIHAN BMX OUTDOOR
11. TEMPAT PERLOMBAAN SKATE
12. TEMPAT PERLOMBAAN BMX
13. AREA PARKOUR
14. AREA BERMAIN SKATE DAN BMX
15. AREA WORK OUT
16. TROTTOAR PELAJAN KAKI
17. TROTTOAR PRJALAN KAKI



1. GERBANG MASUK

2. GERBANG KELUAR PENGUNJUNG

3. GERBANG MASUK PEJALAN KAKI

4. PARKIR MOTOR DAN SERVIS

5. PARKIR MOTOR PENGUNJUNG

6. PARKIR MOBIL PENGUNJUNG

7. LOBBY

8. EXHIBITION SPACE

9. RUANG SERBAAGUNA

10. ARENA PELATIHAN SKATE OUTDOOR
11. ARENA PELATIHAN BMX OUTDOOR

12. ARENA PERLOMBAAN SKATE

13. ARENA PERLOMBAAN BMX

14. ARENA PELATIHAN BMX DAN SKATE INDOOR (NEWBIE)

15. ARENA PELATIHAN BMX DAN SKATE INDOOR (Beginner)

16. LOBBY BMX

17. LOBBY SKATE

18. SERVICE CORNER
19. RUANG KOMUNITAS

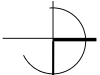
20. RUANG KELAS

21. RUANG KESEHATAN

22. RUANG GANTI DAN TOILET

24. AREA PENJUALAN

25. TANGGA



LAYOUTPLAN

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR

UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR OOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
2710606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
LAYOUTPLAN

SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
2



KEYPLAN



ARSITEKTUR
JINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN KASAVAN

SKALA
1 : 1000
NO. GAMBAR
3



KEYPLAN



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR OOTRUUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING KAWASAN

SKALA
1 : 1000
NO. GAMBAR
4



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRURNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

POTONGAN KAWASAN A-A

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

5



POTONGAN KAWASAN A-A
SKALA 1 : 1000



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BS
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIS

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR OOTRUUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
POTONGAN KAWASAN B-B

SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
6



KEYPLAN



POTONGAN KAWASAN B-B
SKALA 1 : 1000



**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

**LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG**

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
21060610104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

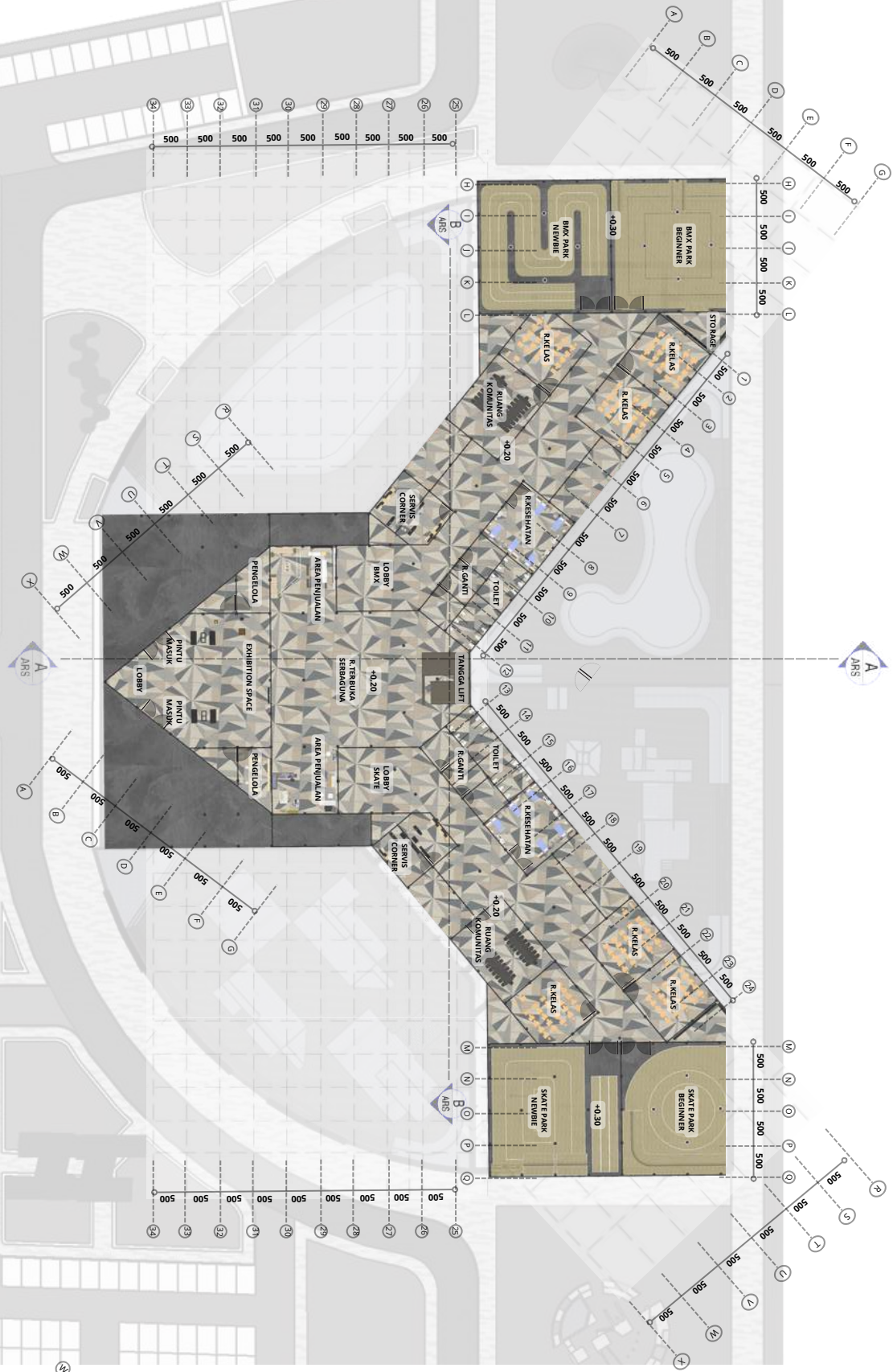
JUDUL GAMBAR

DENAH BANGUNAN LANTAI 1

SKALA 1 : 1000	NO. GAMBAR 7
-------------------	-----------------



KEYPLAN



DENAH BANGUNAN LANTAI 1

SKALA 1:1000



MALANG

PERANCANGAN

TANGKAPAN

NAMIA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

NIP: 19780630 200604 1 001

DOSÉN PEMBIMBING 2

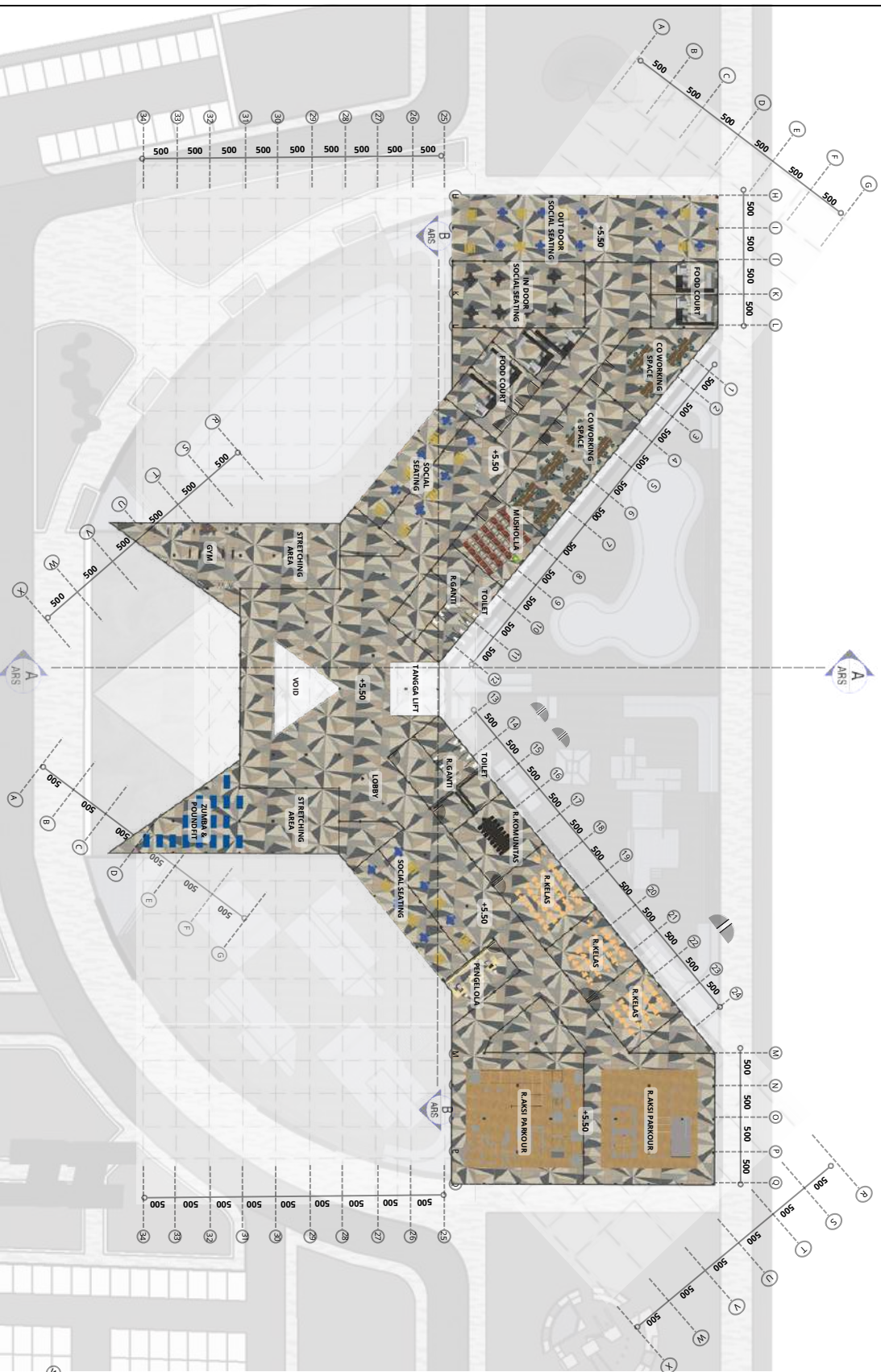
JUDUL GAMBAR

DENAH BANGUNAN LANTAI 2

SKALA	NO. GAMBAR
-------	------------



KEYPLAN



DENAH BANGUNAN LANTAI 2

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR OOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN BANGUNAN

SKALA

1 : 700

NO. GAMBAR

8



KEYPLAN

TAMPAK DEPAN BANGUNAN

SKALA 1 : 700





**ARSITEKTUR
UINMALANG**

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

JUDUL

**PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

LOKASI

**PERANCANGAN
TANGERANG**

NAMA MAHASISWA

**ZUFAR DZULFIKAR QOTRURNADA
NOOR ALAM**

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

**ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001**

DOSEN PEMBIMBING 2

**MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007**

JUDUL GAMBAR

TAMPAK SAMPIING BANGUNAN

SKALA

1 : 700

NO. GAMBAR

9



TAMPAK SAMPIING BANGUNAN

SKALA 1 : 700



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

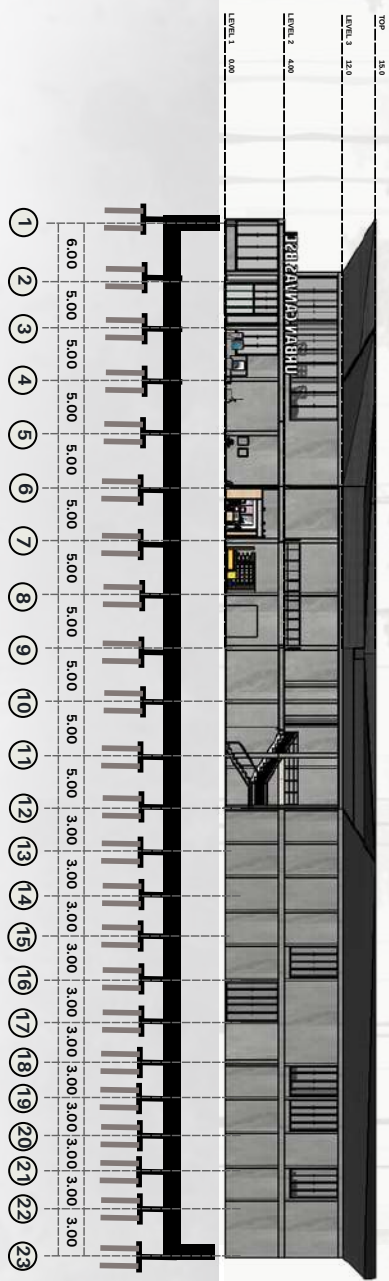
JUDUL GAMBAR
POTONGAN A-A

SKALA
1 : 700

NO. GAMBAR
10



KEYPLAN



POTONGAN A-A
SKALA 1:700



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
POTONGAN B-B

SKALA
1 : 700

NO. GAMBAR
11



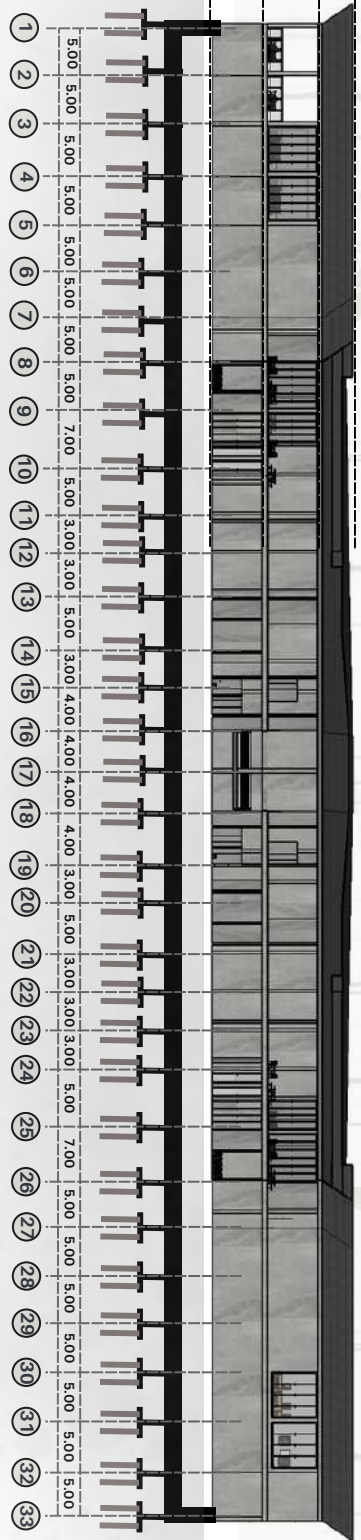
KEYPLAN

TOP 15.0

LEVEL 3 12.2

LEVEL 2 4.00

LEVEL 1 0.00



POTONGAN B-B

SKALA 1:700



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

ISOMETRI KAWASAN

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

12





**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

JUDUL

**PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

LOKASI

**PERANCANGAN
TANGERANG**

NAMA MAHASISWA

**ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM**

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

**ANDI BASO MAPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001**

DOSEN PEMBIMBING 2

**MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007**

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF KAWASAN

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

13



KEYPLAN



ISOMETRI KAWASAN

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
14



KEYPLAN

PERSPEKTIF BANGUNAN EKSTERIOR

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
15



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606101014

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

16



KEYPLAN



PERSPEKTIF BANGUNAN EKSTERIOR

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL	PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK	
LOKASI	PERANCANGAN
TANGERANG	
NAMA MAHASISWA	
ZUFAR DZULFIKAR QOTRURNADA	
	NOOR ALAM
NIM	
210606110104	
DOSEN PEMBIMBING 1	
ANDI BASO MAPPATURI, M.T	
	NIP. 19780630 200604 1 001
DOSEN PEMBIMBING 2	
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.	
	NIP. 19871414 201903 1 007
JUDUL GAMBAR	
PERSPEKTIF EKSTERIOR	
SKALA	NO. GAMBAR
1 : 1000	17



KEYPLAN



PERSPEKTIF BANGUNAN EKSTERIOR

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIMI
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

18



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

19



KEYPLAN



PERSPEKTIF BANGUNAN INTERIOR

SKALA 1 : 1000



PERSPEKTIF BANGUNAN INTERIOR

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

20



KEYPLAN



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA

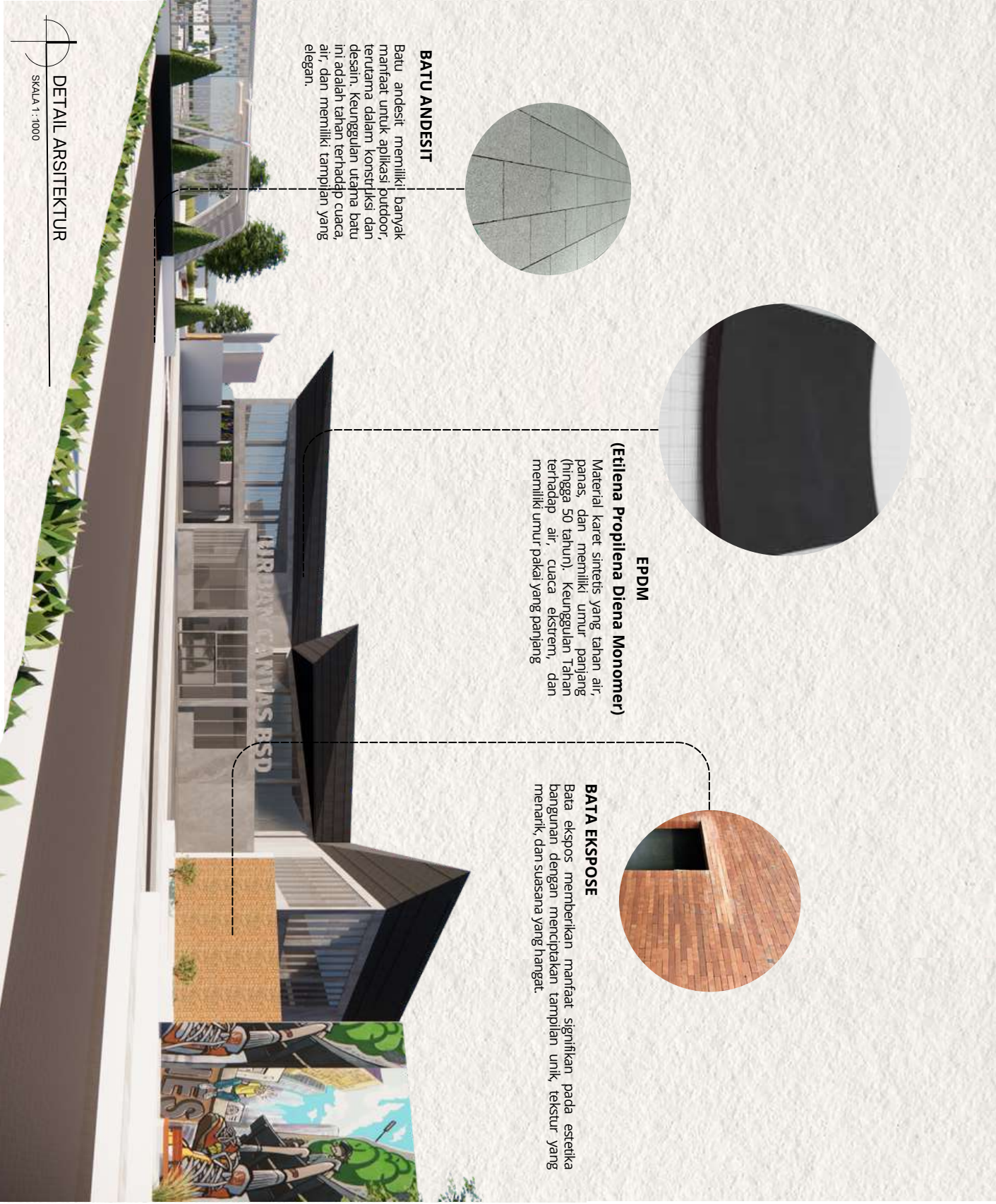
1 : 1000

NO. GAMBAR

21



KEYPLAN



BATU ANDESIT

Batu andesit memiliki banyak manfaat untuk aplikasi outdoor, terutama dalam konstruksi dan desain. Keunggulan utama batu ini adalah tahan terhadap cuaca, air, dan memiliki tampilan yang elegan.



EPDM

(Etilena Propilena Diena Monomer)

Material karet sintetis yang tahan air, panas, dan memiliki umur panjang (hingga 50 tahun). Keunggulan Tahan terhadap air, cuaca ekstrem, dan memiliki umur pakai yang panjang



BATA EKSPOSE

Bata ekspos memberikan manfaat signifikan pada estetika bangunan dengan menciptakan tampilan unik, tekstur yang menarik, dan suasana yang hangat.



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONIK

LOKASI

PERANCANGAN

TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA

NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

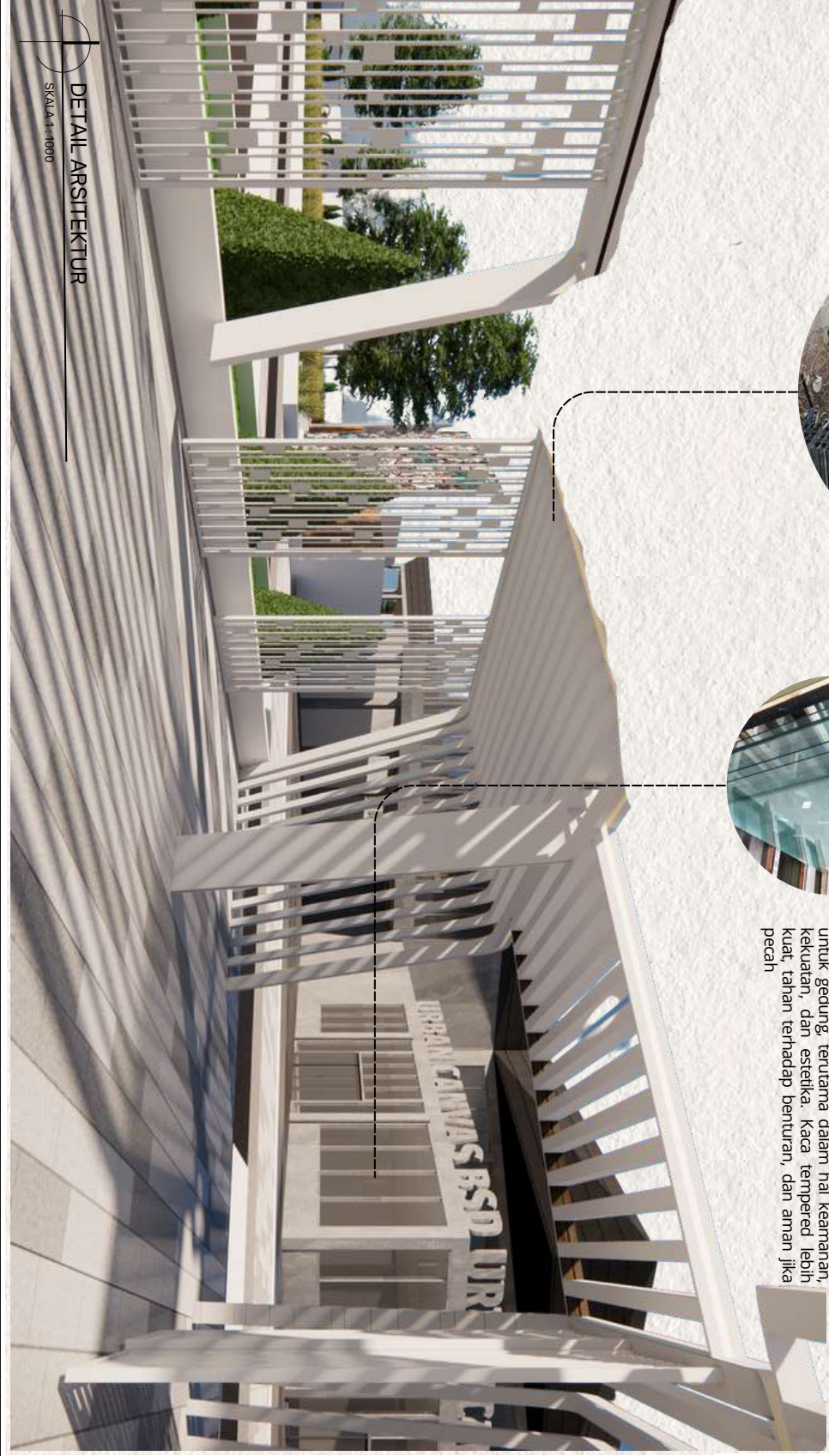
22



KEYPLAN

DETAIL ARSITEKTUR

SKALA 1 : 1000



DETAIL ARSITEKTUR

SKALA 1 : 1000



BESI HOLLOW

Besi hollow memiliki banyak manfaat dalam konstruksi bangunan, terutama sebagai rangka atap, kanopi, pagar, dan railing. Selain itu, besi hollow juga dapat digunakan untuk pembuatan furnitur dan berbagai komponen bangunan lainnya.



KACA TEMPERED

Kaca tempered menawarkan banyak manfaat untuk gedung, terutama dalam hal keamanan, kekuatan, dan estetika. Kaca tempered lebih kuat tahan terhadap benturan, dan aman jika pecah



ARSITEKTUR
UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM
NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA
1 : 1000
NO. GAMBAR
23



KEYPLAN



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRU>NNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

24



KEYPLAN



POHON CEMARA

Pohon cemara memiliki beberapa fungsi penting bagi bangunan, terutama dalam hal lingkungan dan estetika. Pohon cemara dapat membantu mengurangi kebisingan, menyediakan penebuh yang rindang, dan bahkan digunakan sebagai bahan konstruksi tertentu

POHON TANJUNG KETAPANG

Pohon ketapang sangat efektif sebagai penebuh karena memiliki kanopi yang lebar dan rimbun seperti payung, sehingga dapat memberikan naungan yang nyaman dan teduh. Pohon ini sering ditanam di pinggir jalan, taman, atau halaman rumah untuk memberikan kesejukan.



DETAIL LANSKAP

SKALA 1 : 1000





ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM
210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
DETAIL LANSKAP

SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
25



KEYPLAN

TANAMAN HIAS TEH-TEHAN

Tanaman teh tehan (*Acalypha siamensis*) memiliki beberapa fungsi yang bermanfaat bagi bangunan dan lingkungan sekitarnya. Fungsinya meliputi sebagai pagar hidup, filter udara, penyerang suara, dan penyerapan polutan.



TANAMAN PAGAR

Pohon pagar, atau pagar tanaman hidup, memiliki beberapa fungsi penting dalam pagar bangunan, meliputi: pembatas lahan, menjaga privasi, memberikan kesejukan, menyerang udara dan suara, serta mempercantik tampilan. Selain itu, pagar tanaman juga bisa berfungsi sebagai penghalang angin dan limpasan air, serta melindungi tanah dari erosi.



DETAIL LANSKAP

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIMI
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN
RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR OOTRUINNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP: 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP: 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA

1 : 1000

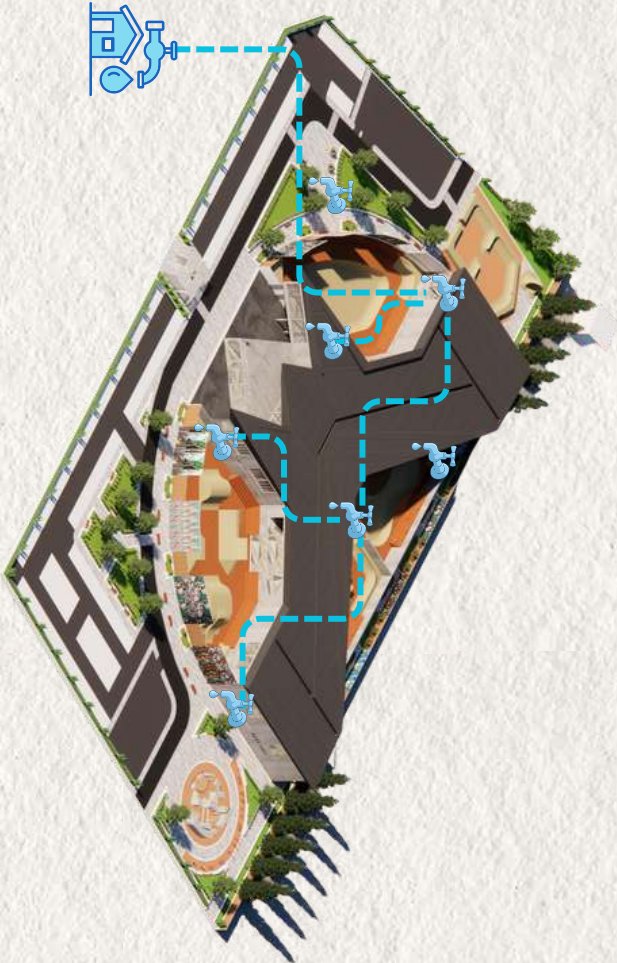
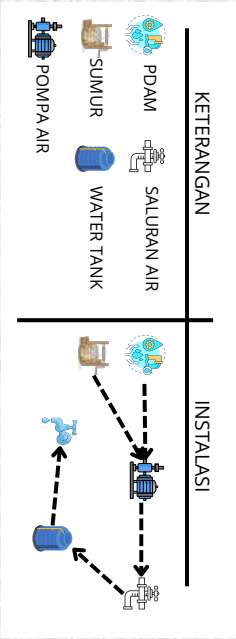
NO. GAMBAR

26

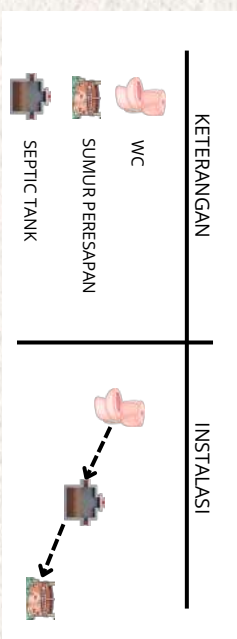


KEYPLAN

INSTALASI AIR BERSIH



INSTALASI AIR KOTOR



SKEMATIK INSTALASI

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL

PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI

PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA

ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM

NIM

210606110104

DOSEN PEMBIMBING 1

ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

MOH. ARSYAD BAHAR, M.SC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA

1 : 1000

NO. GAMBAR

27



KEYPLAN

INSTALASI PENGELOLAAN SAMPAH

KETERANGAN	INSTALASI
AKSES TRUK SAMPAH	
PEMILAHAN SAMPAH	
AKSES PENGGUNA	

Penempatan titik tempat sampah tersebar di setiap sudut bangunan untuk memudahkan pengguna dalam membuang sampah ke tempat yang telah disediakan.

INSTALASI KEBAKARAN

KETERANGAN	INSTALASI
AKSES PEMADAM	
FIRE HYDRANT	

Penempatan titik fire hydrant tersebar di sisi yang bisa dijangkau oleh mobil pemadam untuk memudahkan proses pemadaman, terutama pada akses jalan utama.



SKEMATIK INSTALASI

SKALA 1 : 1000



ARSITEKTUR UINMALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN
PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF BSD
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

LOKASI
PERANCANGAN
TANGERANG

NAMA MAHASISWA
ZUFAR DZULFIKAR OOTRUINNADA
NOOR ALAM

NIM
2710606710104

DOSEN PEMBIMBING 1
ANDI BASO MAPPATURI, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2
MOH. ARSYAD BAHAR, MSC.
NIP. 19871414 201903 1 007

JUDUL GAMBAR
DETAIL LANSKAP

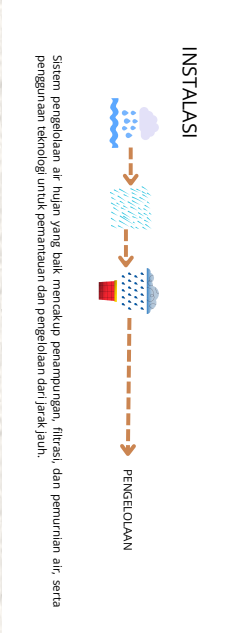
SKALA
1 : 1000

NO. GAMBAR
28

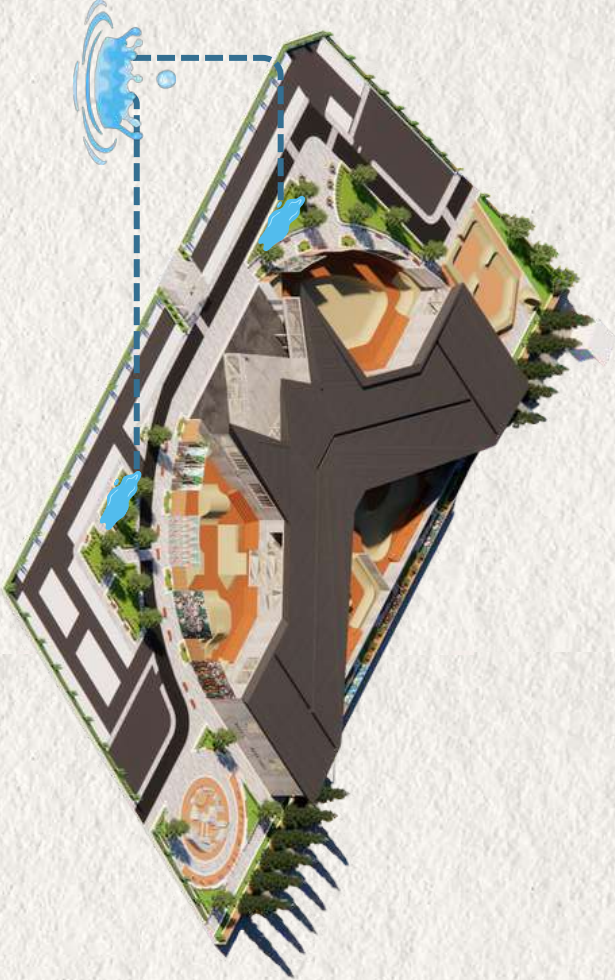
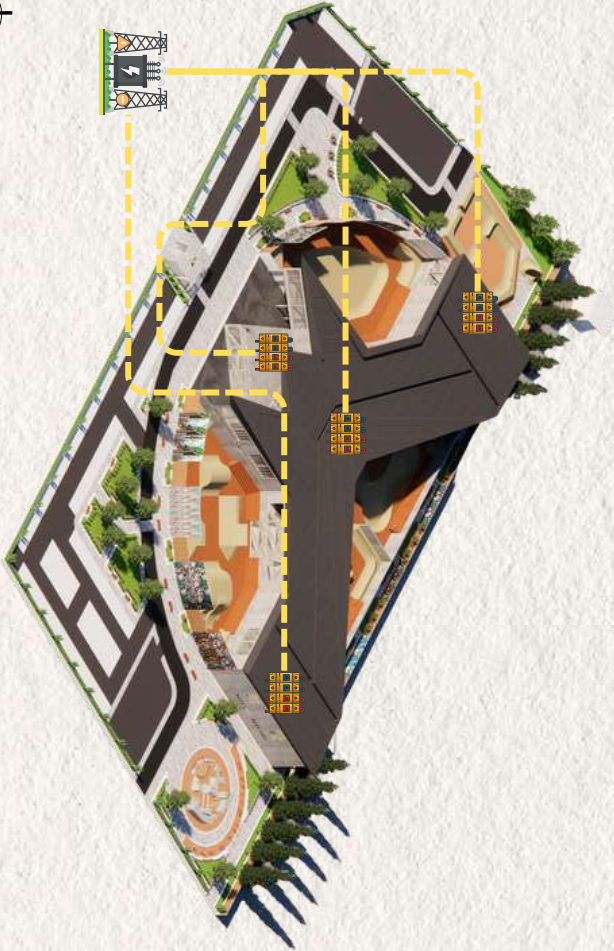
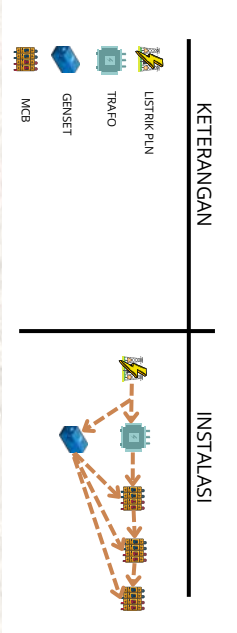


KEYPLAN

INSTALASI PENGELOLAAN AIR



INSTALASI LISTRIK



SKEMATIK INSTALASI

SKALA 1 : 1000

URBAN CANVAS BSD

MERAYAKAN EKSPRESI KOMUNITAS URBAN DI BSD

SITE DATA & CONTEX



PROVINSI BANTEN



TANGERANG SELATAN



BSD

Lokasi tapak sangat strategis karena berada di BSD yang merupakan kota satelit dari kota-kota besar seperti JABODETABEKJUR yang membuat kota BSD menjadi ramai penduduk.



LUAS LAHAN : 2,9 Ha

Tapak tepat berada di persimpangan jalan besar BSD sehingga tapak memiliki akses yang ramai dan mudah di jangkau.



Lapangan Sunburst



Perlebunan warga

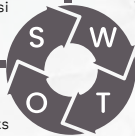


pusat perbelanjaan



Pom Pertamina

"Strength" pada konteks tapak adalah potensi positif yang merupakan Lokasi strategis.



"Weakness" merujuk pada kendala internal dari tapak yaitu Tapak bising karena dekat jalan raya besar.

"Opportunity" dalam konteks tapak adalah potensi eksternal atau tren positif dari lingkungan yaitu Tumbuhnya komunitas urban anak muda di BSD

"Threat" pada konteks tapak adalah faktor eksternal yang bisa membahayakan Isu sosial seperti vandalisme, ketertiban, dll.

Lokasi Tapak : Jl. Cilenggang Raya, Lengkong Gudang, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten

IDE DESAIN

ISSUE

Banyaknya komunitas" yang berkembang namun belum adanya sarana yang memadai

BSD menjadi kota satelit dari kota-kota besar seperti JABODETABEKJUR yang membuat kota BSD menjadi ramai penduduk

FAKTA

Banyak sekali berita penyalahgunaan tempat seperti skatepark di jadikan tempat bermain anak kecil, vandalisme ke gedung" dan pemukiman warga

Area padat Perkantoran dan perumahan elite

KRITERIA DESAIN

- Bangunan megah dan mencolok
- Memberikan ruang-ruang untuk komunitas yang dikaji
- Visualisasi yang mudah di ingat
- Meskipun ramai penduduk tapi tidak membuat macet di area luar tapak

KONSEP URBAN CANVAS

KONSEP URBAN CANVAS: MERAYAKAN EKSPRESI KOMUNITAS URBAN DI BSD

Kanvas kota sebagai ruang terbuka untuk kreativitas komunitas mural, skateboard, BMX, parkour, dan street workout.



SKATE BOARD



BMX



PARKOUR



MURAL

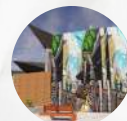


STREET WORKOUT

Dengan menggabungkan pendekatan arsitektur ikonik dan konsep Urban Canvas, ruang publik ini diharapkan dapat menjadi landmark komunitas kreatif yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga membentuk ikatan emosional antara pengguna dan ruang.

PENDEKATAN IKONIK

4 PRINSIP ARSITEKTUR IKONIK YANG DI HARAPKAN

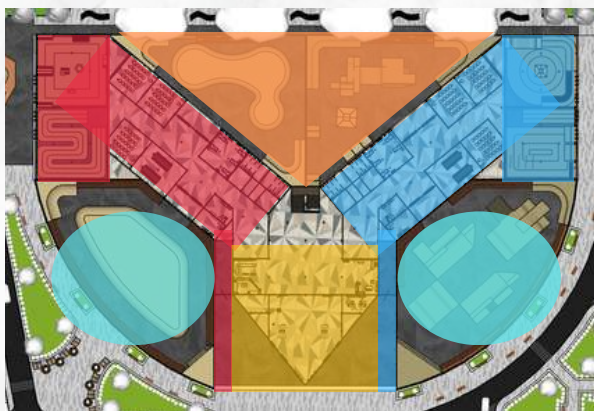


- Menciptakan identitas visual yang kuat bagi ruang publik kreatif di BSD
- Menjadikan bangunan dan elemen ruang sebagai simbol ekspresi komunitas
- Menarik perhatian masyarakat luas dan memperkuat daya tarik kawasan
- Ruang publik ini diharapkan dapat menjadi landmark komunitas kreatif yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga membentuk ikatan emosional antara Komunitas dan Pengunjung



PEMBAGIAN ZONA

LANTAI 1



LANTAI 2



- ZONA KOMUNITAS BMX
- ZONA KOMUNITAS SKATE BOARD
- ZONA EXHIBITION
- ZONA PERLOMBAAN
- ZONA BERMAIN
- ZONA KOMUNAL
- ZONA OLAHRAGA
- ZONA KOMUNITAS MURAL, STREET WORKOUT, DAN PARKOUR

KONSEP BENTUK

Konsep bentuk didasarkan pada interpretasi artistik dan gerakan dari lima komunitas utama.

- Komunitas Mural (Street Art)
Gerakan: Bebas, ekspresif, penuh warna, ekspansi mendatar
- Komunitas Skateboard
Gerakan: Lincih, meluncur, melompat, berputar



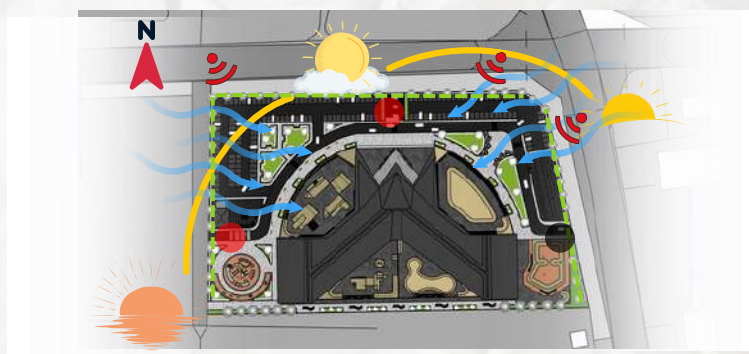
- Komunitas BMX
Gerakan: Aksi udara, putaran, kecepatan, trek looping
- Komunitas Parkour
Gerakan: Lompatan vertikal-horizontal, perpindahan antar level



- Komunitas Street Workout
Gerakan: Statis-dinamis, kekuatan tubuh melawan gravitasi

KONSEP TAPAK

Tapak proyek yang berada di kawasan terbuka BSD memberikan potensi besar untuk menciptakan ruang publik yang interaktif dan inklusif. Bentuk massa dikembangkan berdasarkan pola aktivitas komunitas dan keinginan untuk menciptakan sirkulasi yang cair antar zona. Inspirasi bentuk berasal dari gerakan bebas komunitas urban – menghasilkan massa yang dinamis, terbuka, dan memiliki karakter ikonik.



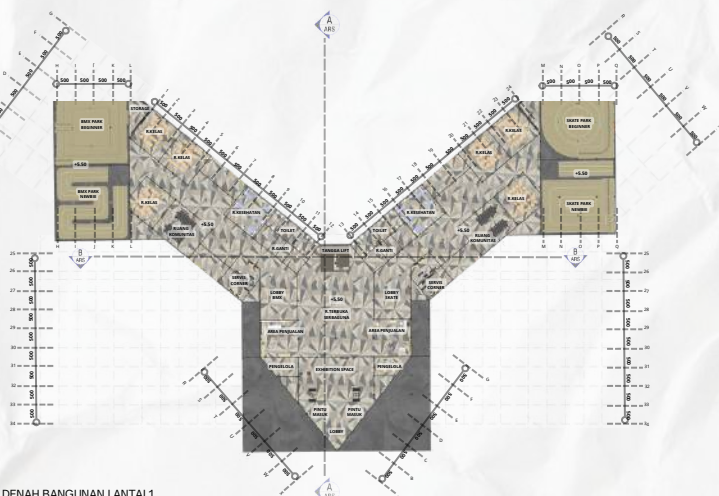
- Akses masuk utama
- Akses keluar
- Matahari Terbit
- Matahari Terbenam
- Arah angin
- Batas tapak yang diisi vegetasi
- Sumber Kebisingan

LEGENDA

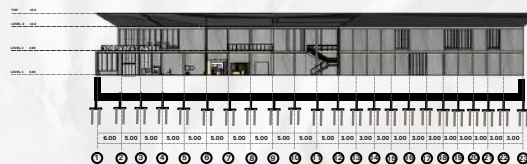
1. GERBANG MASUK
2. GERBANG KELUAR PENGUNJUNG
3. GERBANG MASUK PEJALAN KAKI
4. PARKIR MOTOR SERVIS DAN SEPEDA
5. PARKIR MOTOR
6. PARKIR MOBIL PENGUNJUNG
7. LOBBY
8. RUANG SERBAGUNA
9. RUANG KOMUNITAS
10. TEMPAT LATIHAN SKATE OUTDOOR
11. TEMPAT LATIHAN BMX OUTDOOR
12. TEMPAT PERLOMBAAN SKATE
13. TEMPAT PERLOMBAAN BMX
14. AREA PARKOUR
15. AREA BERMAIN SKATE DAN BMX
16. AREA WORK OUT
17. TROTOAR PRJALAN KAKI

LEGENDA

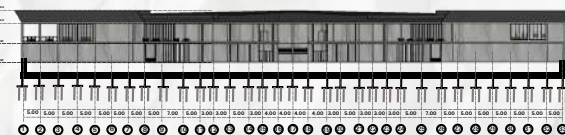
1. GERBANG MASUK
2. GERBANG KELUAR PENGUNJUNG
3. GERBANG MASUK PEJALAN KAKI
4. PARKIR MOTOR DAN SERVIS
5. PARKIR MOTOR PENGUNJUNG
6. PARKIR MOBIL PENGUNJUNG
7. LOBBY
8. EXHIBITION SPACE
9. RUANG SERBAGUNA
10. ARENA PELATIHAN SKATE OUTDOOR
11. ARENA PELATIHAN BMX OUTDOOR
12. ARENA PERLOMBAAN SKATE
13. ARENA PERLOMBAAN BMX
14. ARENA PELATIHAN BMX DAN SKATE INDOOR (NEWBIE)
15. ARENA PELATIHAN BMX DAN SKATE INDOOR (Beginner)
16. LOBBY BMX
17. LOBBY SKATE
18. SERVICE CORNER
19. RUANG KOMUNITAS
20. RUANG KELAS
21. RUANG KESEHATAN
22. RUANG GANTI DAN TOILET
24. AREA PENJUALAN
25. TANGGA



DENAH BANGUNAN LANTAI 1
SKALA 1:800



POTONGAN A-A
SKALA 1:800



POTONGAN B-B
SKALA 1:800



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1:1000



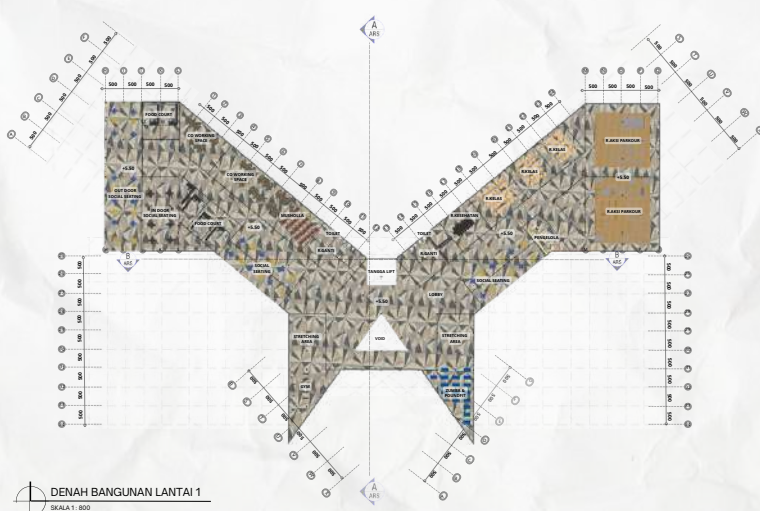
TAMPAK SAMPING KAWASAN
SKALA 1:1000



POTONGAN KAWASAN A-A
SKALA 1:1000



POTONGAN KAWASAN B-B
SKALA 1:1000



DENAH BANGUNAN LANTAI 1
SKALA 1:800

URBAN CANVAS BSD

MERAYAKAN EKSPRESI KOMUNITAS URBAN DI BSD



PERSPEKTIF TEMBOK BESAR KOMUNITAS MURAL



• Perspektif mata burung



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF AREA KOMUNAL



• Perspektif mata manusia



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF PARKOUR AREA INDOOR



• Perspektif mata manusia



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF EXHIBITION SPACE



• Perspektif mata manusia



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF SKATE PARK & BMX PARK OUTDOOR



• Perspektif mata burung



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF AREA PERLOMBAAN



• Perspektif mata burung



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF TEMPAT LATIHAN SKATE PARK INDOOR



• Perspektif mata manusia



• Perspektif mata manusia

PERSPEKTIF TEMPAT LATIHAN BMX INDOOR



• Perspektif mata manusia



• Perspektif mata manusia

Foto Maket



Dokumentasi Sidang



Link Video Animasi 3D

Klik disini.



Perancangan Ruang Publik Kreatif DI BSD Dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik

Nama : Zufar Dzulfikar Qotrunnada Noor Alam
Pembimbing 1 : Andi Baso Mappaturi, M.T.
Pembimbing 2 : Moh. Arsyad Bahar, M.Sc.
Tipologi Bangunan : Ruang Publik Kreatif
Lokasi : BSD - Tangerang Selatan
Luas Tapak : 2.9 ha

BSD City merupakan kawasan urban yang terus berkembang, namun belum menyediakan ruang publik yang memadai bagi komunitas kreatif seperti mural, skateboard, BMX, parkour, dan street workout. Kurangnya ruang ekspresi dan interaksi ini memunculkan kebutuhan akan sebuah tempat yang fungsional, estetis, dan memiliki identitas kuat. Untuk itu, diperlukan perancangan ruang publik yang mampu menjadi wadah kreativitas sekaligus ikon baru di tengah kota.

Lokasi terletak di area strategis BSD, dekat dengan zona pendidikan, residensial, dan komersial. Akses yang mudah dan lingkungan yang terbuka menjadikan lahan ini ideal untuk menghadirkan ruang publik yang inklusif dan dinamis. Dengan pendekatan arsitektur ikonik dan konsep Urban Canvas, tempat ini diharapkan mampu menghidupkan semangat kolaborasi dan ekspresi komunitas.



KONSEP URBAN CANVAS

KONSEP URBAN CANVAS: MERAYAKAN EKSPRESI KOMUNITAS URBAN DI BSD

Kanvas kota sebagai ruang terbuka untuk kreativitas komunitas mural, skateboard, BMX, parkour, dan street workout.



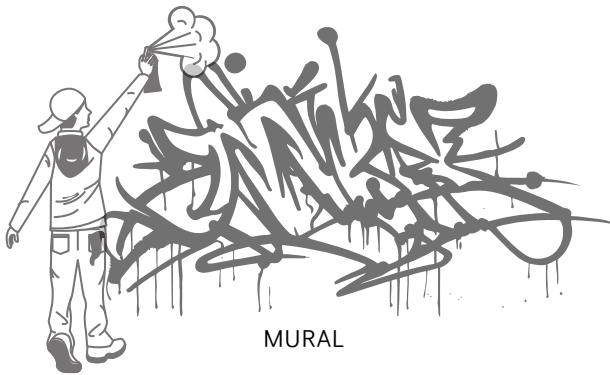
SKATE BOARD



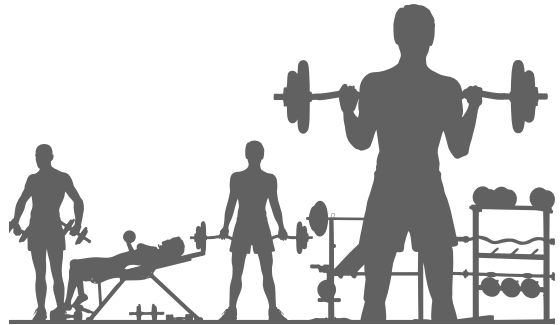
BMX



PARKOUR



MURAL



STREET WORKOUT

Dengan menggabungkan pendekatan arsitektur ikonik dan konsep Urban Canvas, ruang publik ini diharapkan dapat menjadi landmark komunitas kreatif yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga membentuk ikatan emosional antara pengguna dan ruang.



Perspektif Mata Manusia

IDE DESAIN

ISSUE

FAKTA

Banyaknya komunitas yang berkembang namun belum adanya sarana yang memadai

BSD menjadi kota satelit dari kota-kota besar seperti JABODETABEKJUR yang membuat kota BSD menjadi ramai penduduk

Banyak sekali berita penyalahgunaan tempat seperti skatepark di jadikan tempat bermain anak kecil, vandalisme ke gedung dan pemukiman warga

Area padat Perkantoran dan perumahan perumahan elite

KRITERIA DESAIN

- Bangunan megah dan mencolok
- Memberikan ruang-ruang untuk komunitas yang dikaji
- Visualisasi yang mudah di ingat
- Meskipun ramai penduduk tapi tidak membuat macet di area luar tapak



Islam Mengajukan Olahraga untuk Menjaga Kesehatan Jasmani dan Rohani

Dalam Islam, menjaga kesehatan tubuh merupakan bagian dari ibadah, karena tubuh adalah amanah dari Allah yang harus dijaga. Rasulullah SAW menganjurkan umatnya untuk aktif secara fisik, dan beberapa olahraga bahkan secara langsung disebutkan dalam hadits.

"وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ"

"Dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan..."
(QS. Al-Baqarah: 195)

Menjaga kesehatan dan keselamatan diri merupakan bagian dari perintah agama, sehingga olahraga dapat dipandang sebagai bagian dari ikhtiar untuk tidak membinasakan diri.

- Penggunaan material ekspos seperti beton, baja, kaca dan besi hollow
- Menyediakan fasilitas olahraga terbuka seperti area street workout, parkour, skate dan BMX yang tidak hanya sebagai sarana fisik, tetapi juga sebagai ruang ekspresi positif dan produktif bagi anak muda.
- Desain tidak fokus pada ornamen, tetapi pada fungsi dan kesederhanaan
- Menyediakan tempat wudhu dan musala di bangunan agar seimbang jasmani dan rohani tetap terjaga.
- Tata ruang yang efisien, luas secara kebutuhan, tetapi cukup untuk kebutuhan komunitas



Perspektif Interior



Perspektif Area Duduk Taman Belakang



Perspektif Mata Burung Area Bermain Skate & BMX



Gambar Musholla

**ZUFAR DZULFIKAR QOTRUNNADA
NOOR ALAM
210606110104**

**PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI BSD DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR IKONIK**



2025

