



LAPORAN TUGAS AKHIR
**THE CREATIVE HUB:
SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF
DI KABUPATEN MALANG DENGAN
PENDEKATAN KONTEKSTUAL**

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026

DEWI ROFIFATUN N A - 220606110004
Prof. Dr . AGUNG SEDAYU, M.T
SUKMAYATI RAHMAH, M.T

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk masuk Studio Tugas Akhir di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
DEWI ROFIFATUN NUR AFİYANTI
220606110004

Judul Tugas Akhir: The Creative Hub: Sentra komunitas dan pelatihan digital kreatif di
Kabupaten Malang dengan Pendekatan Kontekstual
Tanggal Ujian : Rabu, 10 Juni 2026

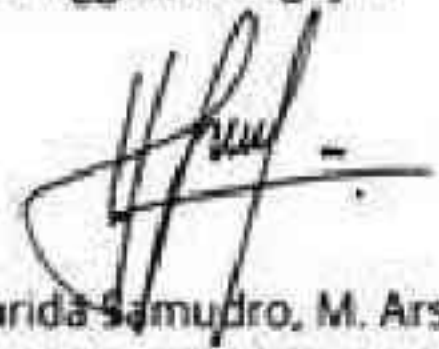
Disetujui oleh:

Ketua Penguji



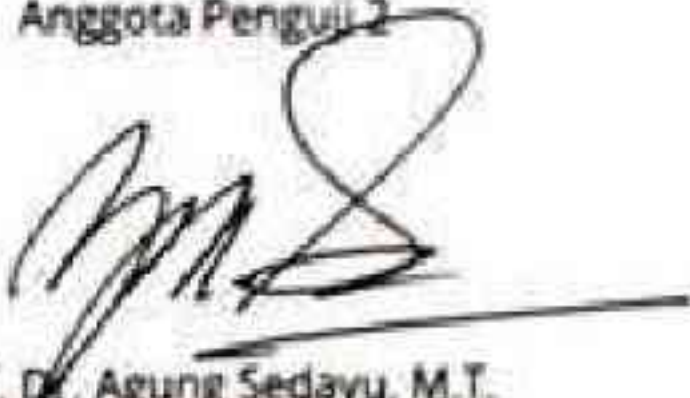
Aisyah Nur Handryant, M. Sc.
NIP. 198711242019032016

Anggota Penguji 1



Harida Samudro, M. Ars.
NIP. 198610282020121 001

Anggota Penguji 2



Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 197810242005011003

Anggota Penguji 3



Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 197801282009122002



Dr. Agus Subaqin, M.T.
NIP. 197408252009011006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Dewi Rofifatun Nur Afianti

NIM : 220606110004

Judul Tugas Akhir : The Creative Hub: Sentra Komunitas dan Pelatihan Digital Kreatif
di Kabupaten Malang dengan Pendekatan Kontekstual

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

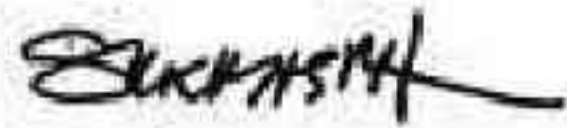
Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 197810242005011003

Pembimbing 2



Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 197801282009122002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dewi Rofifatun Nur Afianti
NIM : 220606110004
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

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

The Creative Hub: Sentra komunitas dan pelatihan digital kreatif di Kabupaten Malang dengan Pendekatan Kontekstual

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, 26 November 2025
Yang membuat pernyataan,



Dewi Rofifatun Nur Afianti
220606110004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul "The Creative Hub: Sentra Komunitas dan Pelatihan Digital Kreatif di Kabupaten Malang dengan Pendekatan Kontekstual" ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Karya ini disusun dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu arsitektur, khususnya pada penciptaan ruang kreatif yang tetap berpijak pada nilai-nilai kontekstualitas lingkungan.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam proses ini.
2. Ibu dan Ayah, atas doa yang tiada henti, kasih sayang, serta dukungan emosional yang menjadi kekuatan utama penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
3. Kakak dan Adikku atas semangat dan perhatian, serta waktu yang diluangkan di tengah kesibukan untuk memberikan dorongan semangat secara langsung.
4. Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan yang intensif, arahan teknis maupun konseptual yang mendalam, serta dedikasi yang luar biasa selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Ibu Sukmayati Rahmah, M.T, selaku dosen pembimbing II, atas kesabaran dan ketelatenannya dalam memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga.
6. Ibu Aisyah Nur Handriyant, M.Sc selaku dosen penguj, atas evaluasi dan masukan konstruktif yang sangat berarti.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, atas ilmu dan bimbingan selama masa studi, yang menjadi bekal penting dalam penulisan tugas akhir ini dan dalam menghadapi dunia kerja profesional nanti.
8. Teman-teman terdekat, khususnya Fitria atas kebersamaan, semangat, dan dukungan selama proses belajar ini.
9. Diri sendiri, atas keberanian untuk terus melangkah, bangkit dari keterpurukan, dan meyakinkan diri bahwa setiap proses akan selesai dan berbuah hasil yang baik.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu kontribusi kecil dalam praktik arsitektur yang humanis, islami, dan berwawasan lingkungan.

Malang, 12 Mei 2026



Dewi Rofifatun Nur Afiyanti

DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUANG LINGKUP.....	6
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN.....	8
1.4 TINJAUAN PRESEDEN.....	9
1.5 KAJIAN PENDEKATAN.....	12
1.6 STRATEGI PERANCANGAN.....	15
2. PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN	
2.1 SKEMA PROSES DESAIN	17
2.2 ANALISIS TAPAK	18
2.3 ANALISIS FUNGSI, AKTIVITAS, DAN RUANG	24
2.4 ANALISIS STRUKTUR.....	34
2.5 ANALISIS UTILITAS.....	35
2.6 KONSEP DESAIN.....	36
3. PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL RANCANGAN	
3.1 PROFIL RANCANGAN	43
3.2 RANCANGAN TAPAK	44
3.3 RANCANGAN RUANG	47
3.4 RANCANGAN BENTUK DAN FASAD	52
3.5 RANCANGAN STRUKTUR	53
3.5 RANCANGAN SISTEM UTILITAS	53
4. EVALUASI HASIL RANCANGAN	
4.1 REVIEW EVALUASI RANCANGAN	56
4.2 HASIL PENYEMPURNAAN RANCANGAN	57
5. PENUTUP	
5.1 KESIMPULAN	61
5.2 SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
GAMBAR ARSITEKTURAL	
ARCHITECTURE PRESENTATION BOARD	
MAJALAH	
MAKET	

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di Indonesia mengalami peningkatan pesat, namun pemanfaatannya belum merata di wilayah semi-pedesaan. Kecamatan Gondanglegi di Kabupaten Malang memiliki potensi ekonomi kreatif yang berkembang melalui aktivitas seni, kriya, dan produksi kostum komunitas. Akan tetapi, kegiatan tersebut masih berlangsung secara terpencar dan belum didukung oleh fasilitas ruang yang mampu mengintegrasikan proses produksi, pembelajaran, serta kolaborasi komunitas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kreativitas lokal dengan perkembangan teknologi digital yang lebih berkembang di wilayah perkotaan. Perancangan Creative Community Hub ini bertujuan menghadirkan pusat komunitas yang mampu menjembatani kreativitas lokal dengan ekosistem kreatif digital melalui ruang produksi, pelatihan digital nonformal, serta ruang komunal untuk interaksi sosial dan pameran karya. Pendekatan arsitektur kontekstual diterapkan dengan mengintegrasikan teori harmoni dan kontras Brent C. Brolin serta prinsip Responsive Environment dari Ian Bentley. Hasil perancangan menghasilkan ruang komunitas kreatif yang mendukung kolaborasi, inovasi, dan pengembangan ekonomi kreatif lokal sekaligus memperkuat identitas seni masyarakat Gondanglegi.

Kata kunci: Pusat Komunitas Kreatif, Ekonomi Kreatif, Arsitektur Kontekstual, Literasi Digital.

ABSTRACT

Digital technology in Indonesia has seen rapid growth, yet its adoption remains uneven in semi-rural areas. The Gondanglegi subdistrict in Malang Regency possesses a growing creative economy potential through arts, crafts, and community costume production. However, these activities remain scattered and lack dedicated spaces capable of integrating production processes, learning, and community collaboration. This situation highlights a gap between local creative potential and the more advanced digital technology development found in urban areas. The design of this Creative Community Hub aims to create a community center capable of bridging local creativity with the digital creative ecosystem through production spaces, informal digital training, and communal spaces for social interaction and exhibitions of creative works. A contextual architectural approach was applied by integrating Brent C. Brolin's theory of harmony and contrast and Ian Bentley's principle of the Responsive Environment. The design results in a creative community space that supports collaboration, innovation, and the development of the local creative economy while strengthening the artistic identity of the Gondanglegi community.

Keywords: Creative Community Hub, Creative Economy, Contextual Architecture, Digital Literacy.

المخلص

شهدت التكنولوجيا الرقمية في إندونيسيا نموًا سريعًا، إلا أن استخدامها لا يزال متفاوتًا في المناطق شبه الريفية. تتمتع منطقة غوندانغليجي في مقاطعة مالانغ بإمكانيات اقتصادية إبداعية متنامية من خلال الفنون والحرف اليدوية وإنتاج الملابس التقليدية. ومع ذلك، لا تزال هذه الأنشطة متفرقة وتفتقر إلى مساحات مخصصة تجمع بين الإنتاج والتعلم والتعاون المجتمعي. يُبرز هذا الوضع الفجوة بين الإمكانيات الإبداعية المحلية والتطورات التكنولوجية الرقمية المتقدمة في المناطق الحضرية. يهدف تصميم هذا المركز الإبداعي المجتمعي إلى إنشاء مركز مجتمعي يربط الإبداع المحلي بالنظام البيئي الإبداعي الرقمي من خلال مساحات إنتاجية، وتدريب رقمي غير رسمي، ومساحات مشتركة للتفاعل الاجتماعي وعرض الأعمال الإبداعية. وقد طُبّق نهج معماري سياقي، يدمج نظرية برنت سي. برولين للتنغم والتباين ومبادئ إيان بنتلي للبيئة التفاعلية يُنتج التصميم الناتج مساحة مجتمعية إبداعية تدعم التعاون والابتكار وتنمية الاقتصاد الإبداعي المحلي، مع تعزيز الهوية الفنية لمجتمع غوندانغليجي.

الكلمات المفتاحية: مركز إبداعي مجتمعي، اقتصاد إبداعي، عمارة سياقية، محو الأمية الرقمية

A photograph of a modern building with a large, multi-level staircase and a fountain in the foreground. The building has a light-colored facade and a balcony. The fountain is made of concrete and has several water jets. The background shows some trees and a clear sky.

1

PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Ruang Lingkup
- 1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan
- 1.4 Tinjauan Preseden
- 1.5 Kajian Pendekatan
- 1.6 Strategi Perancangan

1.1

LATAR BELAKANG

FAKTA DAN ISU YANG MELATARBELAKANGI OBJEK PERANCANGAN

Perkembangan teknologi digital di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat, ditandai dengan semakin meluasnya akses internet di berbagai lapisan masyarakat. Berdasarkan laporan *We Are Social 2025*, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 220 juta orang atau sekitar 80% dari total populasi [1]. Pengguna internet yang terus meningkat menunjukkan peran penting teknologi digital. Namun, di balik perkembangan positif, masih ada kesenjangan literasi digital yang membuat teknologi belum dimanfaatkan secara merata.



Provinsi **JAWA TIMUR**

46,07

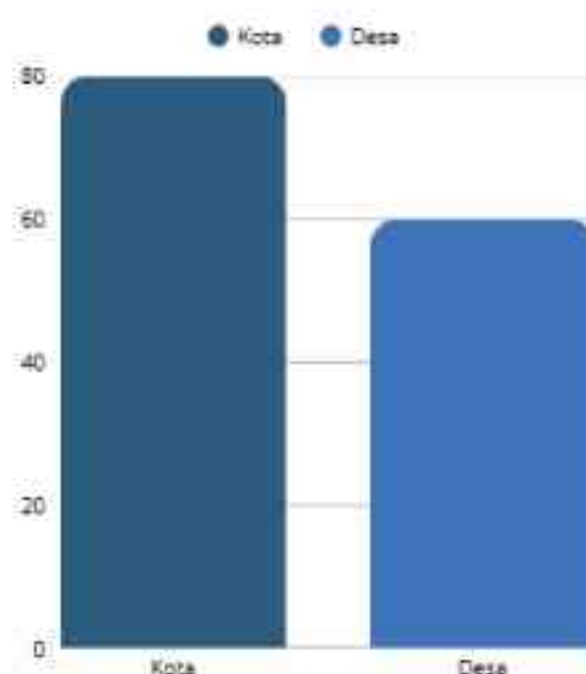
Menurut Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2024, Provinsi Jawa Timur tercatat skor 46,07 dengan kategori cukup [2].

Sementara Kota Malang meraih skor 52,64 dengan kategori sangat tinggi, berbeda dengan wilayah kabupaten Malang.



Kabupaten/Kota	Indeks Masyarakat Digital 2024	Indeks Masyarakat Digital 2023	Indeks Masyarakat Digital 2022	Indeks Masyarakat Digital 2021	Nilai IMDI 2022 - 2024	Kategori IMDI 2024
KOTA MALANG	52,64	48,43	46,35	40,74	48,97 - 52,64	Sangat Tinggi

- Akses fasilitas dan pendampingan di kota jauh lebih tinggi (80%) dibanding kabupaten (< 60%) [3].
- Literasi digital masyarakat kota lebih maju, sedangkan di desa masih rendah.



Kesenjangan tersebut tidak hanya berkaitan dengan akses teknologi, tetapi juga ketersediaan ruang fisik yang mampu mendukung interaksi, dan kolaborasi. Hingga saat ini, kegiatan kreatif dan edukatif di wilayah kabupaten banyak berlangsung secara informal di ruang publik atau ruang domestik yang tidak dirancang untuk aktivitas kreatif. Kondisi ini membatasi potensi kolaborasi, pertukaran pengetahuan, serta pengembangan ide secara kolektif.

Di Kabupaten Malang, potensi ekonomi kreatif tercatat tumbuh sebesar 5,92% pada tahun 2025, yang didorong oleh tingginya populasi usia produktif. Namun, terdapat keterbatasan ruang kolaboratif yang representatif di wilayah kabupaten [4].

PERATURAN DAERAH KABUPATEN MALANG NOMOR 1 TAHUN 2024

Gondanglegi ditetapkan sebagai Pusat Kegiatan Lokal (PKL) dengan fungsi pendidikan, perdagangan, jasa, serta dukungan infrastruktur [4].

- (18) Perwujudan Kawasan Permukiman Perdesaan sebagaimana dimaksud pada ayat (16) huruf b meliputi:
- a. pengembangan Kawasan Permukiman Perdesaan;
 - b. pembangunan dan pengembangan fasilitas pendidikan dan pelatihan; dan
 - c. pengembangan RTH paling sedikit 30% (tiga puluh persen) dari luas kawasan permukiman.

Potensi ini diperkuat oleh fakta bahwa Gondanglegi memiliki ekosistem ekonomi kreatif yang aktif, khususnya pada subsektor fashion dan kriya [5]. Aktivitas produksi karya kreatif, termasuk pembuatan kostum dan produk kriya, umumnya dilakukan secara mandiri dan tersebar di berbagai lokasi, seperti rumah tinggal atau ruang sementara. Pola aktivitas yang terpencar ini menyebabkan proses belajar, produksi, dan presentasi karya belum terintegrasi secara optimal, baik dari segi ruang, fasilitas, maupun pemanfaatan teknologi digital.

FAKTA DAN ISU YANG MELATARBELAKANGI PENDEKATAN

Menghadirkan fungsi Creative Hub yang kental dengan teknologi tinggi di area sub-urban Kabupaten Malang memiliki tantangan visual dan sosial. Isu utama dalam perancangan ini adalah risiko bangunan menjadi objek yang asing terhadap lingkungan sekitarnya. Bangunan modern yang hanya mengedepankan estetika futuristik cenderung kurang memperhatikan karakter fisik tapak dan tatanan sosial masyarakat lokal.

Kekayaan Budaya Lokal & Ekonomi Kreatif: Identitas lokal Gondanglegi terlihat dari kegiatan budaya Pesona Gondanglegi yang melibatkan kolaborasi antardesa, serta kreativitas masyarakat dalam mengelola perlengkapan seni sebagai potensi ekonomi kreatif [6]

Potensi Demografi: Sebagian besar penduduk Gondanglegi berada pada usia produktif, menjadi modal penting bagi pengembangan daerah, yang juga memiliki potensi wisata alam dan sejarah [7].



Identitas Agraris & Religius: Kecamatan Gondanglegi memiliki karakter sosial budaya yang agamis dan agraris, di mana mayoritas penduduknya bekerja di sektor pertanian dan perkebunan [6].

Di tengah berbagai potensi tersebut, ketersediaan sentra komunitas yang mendukung literasi dan kolaborasi digital masih minim. Padahal, keberadaannya penting untuk menjembatani tradisi lokal dengan kebutuhan masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan fakta dan isu yang telah dipaparkan, **pendekatan kontekstualisme** dipilih agar perancangan tidak hanya menghadirkan wadah literasi digital, tetapi juga selaras dengan identitas sosial budaya Gondanglegi sebagai wilayah budaya lokal dan kreatif.

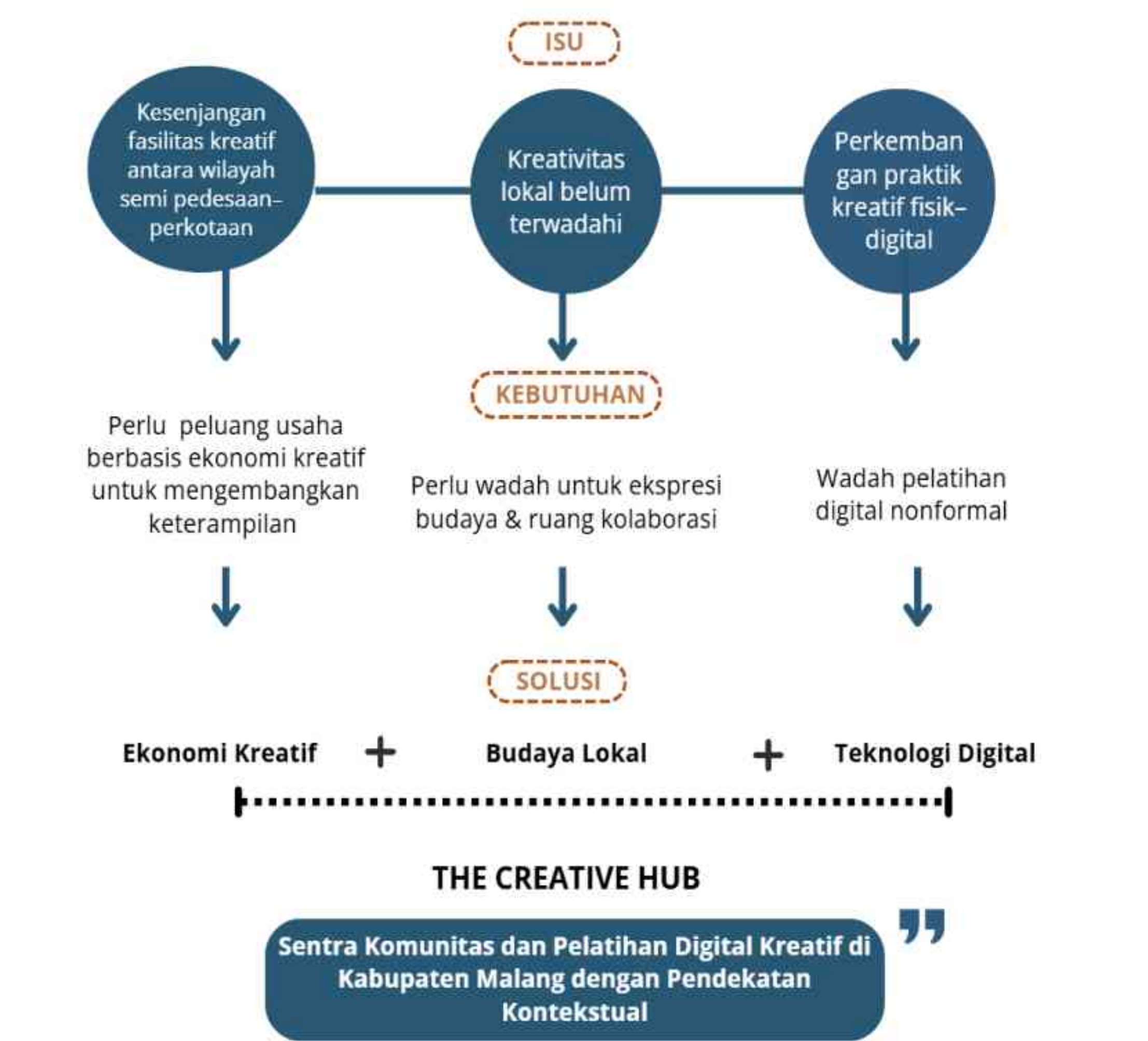
SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF YANG SEPERTI APA?

Fasilitas ekonomi kreatif

Sentra Komunitas dan Pelatihan Digital Kreatif merupakan wujud dari fasilitas ekonomi kreatif, yaitu wadah yang mendukung masyarakat untuk menyalurkan kreativitas, berkolaborasi, serta mengembangkan peluang usaha berbasis inovasi dan keterampilan digital.

- Menyalurkan kreativitas lokal
- Mengembangkan peluang usaha
- Mengembangkan keterampilan digital

Oleh karena itu, Pendekatan Arsitektur Kontekstual digunakan untuk menjembatani dualitas tersebut. Melalui teori harmoni dan kontras, pendekatan ini berupaya menyelaraskan kemajuan digital dengan identitas lokal Kabupaten Malang. Dengan merespons iklim mikro, materialitas setempat, dan pola perilaku komunitas, Arsitektur Kontekstual memastikan bahwa The Creative Hub tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga diterima secara sosial dan estetika sebagai bagian dari pertumbuhan lingkungan binaan yang berkelanjutan.



INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN



Q.S AL-'ALAQ: 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝
 إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا
 لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Perintah "Iqra'" bermakna luas sebagai ajakan untuk meneliti dan mengkaji segala hal baik wahyu maupun alam semesta dengan menyebut nama Allah Sang Pencipta. Allah memuliakan manusia yang asalnya lemah dengan anugerah kemampuan belajar, mengajar, dan menulis yang menegaskan bahwa seluruh ilmu bersumber dari-Nya [8].

Dalam konteks era digital, perintah "Iqra'" tidak hanya bermakna membaca secara tekstual, tetapi juga mengkaji, meneliti, serta memanfaatkan berbagai sumber ilmu pengetahuan yang tersedia melalui teknologi digital. Era digital membawa tantangan baru, seperti banjir informasi, hoaks, dan rendahnya literasi digital di kalangan pelajar [9].

Q.S AL-A'RAF: 199

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Artinya: Jadilah pemaaf, perintahkanlah (orang-orang) pada yang makruf, dan berpalinglah dari orang-orang bodoh.

Menurut Kholid Azzab, sebagaimana dikutip oleh Yulianto, istilah makruf (al-'urf) yang paling berpengaruh adalah setiap desain, cara membangun, dan bahan bangunan yang menjadi selera serta berlaku luas di suatu masyarakat selama tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan Sunnah Nabawiyah [10].

Pemahaman ini menegaskan bahwa rancangan arsitektur perlu memperhatikan nilai-nilai yang hidup di masyarakat, sehingga desain The Creative Hub nantinya tidak hanya fungsional, tetapi juga kontekstual dengan budaya lokal Gondanglegi yang agamis dan kreatif.

IMPLEMENTASI ARSITEKTURAL BERDASARKAN NILAI KEISLAMIAN

AYAT DAN TAFSIR	KEYWORS & NILAI-NILAI YANG DIAMBIL	IMPLEMENTASI LINGKUP ARSITEKTUR
Q.S. Al-'Alaq ayat 1-5 (iqra' dan tholabul ilmi)	Kata kunci: Pengalaman dan interaksi. Iqra' tidak hanya membaca teks, tetapi mengkaji, meneliti, dan belajar secara aktif. Ilmu diperoleh melalui proses, pengalaman, dan interaksi [8].	• Penyediaan ruang belajar nonformal yang fleksibel (kelas terbuka, ruang diskusi). • Ruang pelatihan tidak kaku seperti sekolah formal, tetapi interaktif dan adaptif. • Transparansi visual antar ruang belajar dan produksi untuk menunjukkan proses belajar yang berlangsung terus-menerus.
Q.S. Al-'Alaq: 1-5 (Ilmu sebagai proses)	Kata kunci: bertahap dan berkembang. Ilmu tidak instan, tetapi bertahap dan berkembang [8].	• Sirkulasi yang mengalir dan berurutan, mencerminkan proses belajar dari eksplorasi hingga produksi. • Zonasi ruang dari publik → semi publik → produksi sebagai narasi perjalanan ilmu.
Q.S. Al-'Araf: 199 (Ma'ruf / al-'urf)	Ma'ruf bermakna kebiasaan dan nilai yang hidup di masyarakat selama tidak bertentangan dengan syariat [9].	• Pendekatan kontekstual terhadap budaya lokal Gondanglegi (kriya, kostum, kegiatan seni). • Ruang komunitas yang mendukung kebiasaan berkumpul, bekerja bersama, dan gotong royong.
Q.S. Al-'Araf: 199 (Sosial & ukhuwah)	Islam mendorong hubungan sosial, kebersamaan, dan empati antar manusia [9].	• Penyediaan ruang komunal seperti plaza, atrium, dan area pameran sebagai titik temu sosial. • Minim sekat masif untuk mendorong interaksi antar pengguna.

Prinsip keislaman melalui hadis:

حَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ
Artinya: "Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya" (HR. Thabrani).

Secara arsitektural, perluasan makna "manfaat" dan "inklusivitas" berdasarkan kajian para ulama diwujudkan melalui penyediaan wadah edukasi gratis, ruang produksi penunjang ekonomi, serta plaza terbuka yang ramah untuk semua kalangan. Berdasarkan visual pada image_066fc8.jpg, konsep Interwoven Growth sukses mengintegrasikan seluruh elemen tersebut ke dalam gubahan massa yang fungsional, sehingga bangunan ini tidak hanya bernilai estetis melainkan menjadi infrastruktur sosial yang membawa kemaslahatan nyata bagi umat.

Nilai keislaman dalam perancangan ini tidak diwujudkan secara simbolik, melainkan diterjemahkan melalui prinsip pembelajaran berkelanjutan (Iqra') dan keselarasan dengan kebiasaan masyarakat (Ma'ruf), sehingga bangunan berfungsi sebagai ruang komunitas yang hidup, inklusif, dan bermanfaat.

1.2

RUANG LINGKUP

TIPE PROYEK

Proyek ini merupakan perancangan sebuah bangunan publik dengan fungsi utama sebagai Sentra Komunitas Kreatif dan edukasi. Perancangan ini direncanakan pada skala bangunan kompleks massa banyak.

LOKASI DAN KONTEKS



Tapak berada di Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang, dengan akses langsung ke jalan arteri sehingga mudah dijangkau dari berbagai kecamatan sekitar.



Jl Raya Ketawang, Kec. Gondanglegi, Kab. Malang

SASARAN PENGGUNA

Pelaku/Komunitas Kreatif Lokal

Produksi dan perakitan karya kriya & fashion



Pelaku UMKM Kreatif Digital

Kegiatan komunitas dan pameran publik



Pelajar dan Masyarakat Umum

Pembelajaran non formal dan edukasi



Tapak memiliki akses langsung ke jalan arteri sehingga mudah dijangkau dari berbagai kecamatan sekitar.

LUAS TAPAK

1,75 ha

REGULASI

- KDB 30%
- TLB 1-4 lantai
- KDH 50 %



Batas Utara
Lahan tebu



Batas Selatan
Entrance gate SMAN 1
Gondanglegi



Batas Timur
Gedung Sekolah dan
lahan tebu



Batas Barat
Yayasan Al-Rifai

LINGKUP DESAIN

Fokus

- Perancangan difokuskan pada aspek arsitektural, meliputi pengolahan tapak, tata massa bangunan, perancangan ruang dalam dan ruang luar, sirkulasi, serta hubungan antar ruang berdasarkan karakter aktivitas komunitas.
- Sirkulasi dan Tata Ruang : Perancangan akan berfokus pada alur sirkulasi internal yang efektif, serta pengelompokan ruang (zoning) berdasarkan fungsi utama dan fungsi pendukung.
- Perancangan Arsitektur: Perancangan pada bentuk, fasad, denah, potongan, dan detail interior bangunan.

LINGKUP TEORITIS

Kajian akan mencakup pendekatan arsitektur kontekstual yang mengintegrasikan teori harmoni dan kontras Brent C. Brolin dengan prinsip-prinsip desain Ian Bentley, untuk menciptakan sebuah Creative Community Hub yang selaras dengan kearifan lokal Gondanglegi namun tetap merefleksikan fungsi modern dan dinamisnya.

BATASAN DESAIN

Unfokus

- Tidak membahas infrastruktur atau layanan digital di luar tapak (jaringan internet regional, limbah industri).
- Desain ini harus bebas dari fungsi yang berpotensi memicu perilaku tidak sesuai dengan nilai-nilai keislaman.

BATASAN RUANG

PRIMER

(Produksi-publikasi)

Inti dari aktivitas Creative Hub yang mewadahi proses penciptaan karya (Produksi) hingga penyajiannya kepada publik (pameran). Fungsi ini dibagi ke dalam dua klaster utama:

1. Klaster Kreatif Lokal: Mewadahi alur proses kreatif tradisional meliputi tahap ide, galeri material, produksi, dan display.
2. Klaster Digital Kreatif : Mewadahi aktivitas pelatihan dan produksi konten digital yang mendukung kreatif lokal, meliputi: studio fotografi, videografi, desain grafis, dan galeri digital.

SEKUNDER

(Interaksi)

memfasilitasi pertemuan antar komunitas kreatif serta menjadi jembatan antara pelaku kreatif dengan masyarakat luas.

1. Node communal
2. Plaza
3. Toko retail dan display



PENUNJANG

(Zona Administrasi dan Servis)

Mendukung kelancaran operasional dan kebutuhan dasar di dalam kawasan.

1. Massa administrasi : Ruang pengelola, ruang staf, ruang rapat, dan kantor administrasi.
2. Fasilitas Umum & Servis: Mushola, toilet, area parkir, ruang utilitas (MEP), gudang, dan area loading dock.

1.3

MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

MAKSUD PERANCANGAN

Maksud perancangan ini adalah mewujudkan ruang arsitektur sebagai ruang Iqra modern, di mana perintah membaca dan mengkaji ilmu diperluas ke dalam konteks teknologi digital.

Dengan pendekatan kontekstual berlandaskan prinsip Makruf, proyek ini ditujukan untuk menjembatani kesenjangan literasi digital sekaligus mengembangkan potensi ekonomi kreatif masyarakat semi-pedesaan Kabupaten Malang.

TUJUAN PERANCANGAN

Menghasilkan rancangan arsitektur yang merefleksikan nilai-nilai Islami (Iqra', Masalahah, Ukhuwah) sebagai fondasi moral dan etika desain, sehingga menghasilkan ruang yang bermanfaat dan berorientasi pada kemaslahatan umat.

Menghasilkan arsitektur kontekstual yang selaras dengan iklim, lanskap, dan budaya semi-pedesaan Gondanglegi.



Mendukung program pemerintah dalam transformasi digital dan penguatan ekonomi kreatif lokal melalui penyediaan ruang edukasi dan pendampingan.



1.4

TINJAUAN PRESEDEN



<https://www.archdaily.com/972151/scion-innovation-hub-rta-studio-plus-irving-smith-architects>

BOGOR CREATIVE HUB

Keyword: Community, Heritage

Arsitek: Biro Arsitektural Lokal

Luas : 1600 m²

Tahun : 2021

Bogor Creative Hub dipilih sebagai preseden karena relevan di konteks Indonesia dan mengusung pendekatan heritage-respecting, sejalan dengan tema Kontekstualisme serta nilai masalah yang ingin diterapkan.

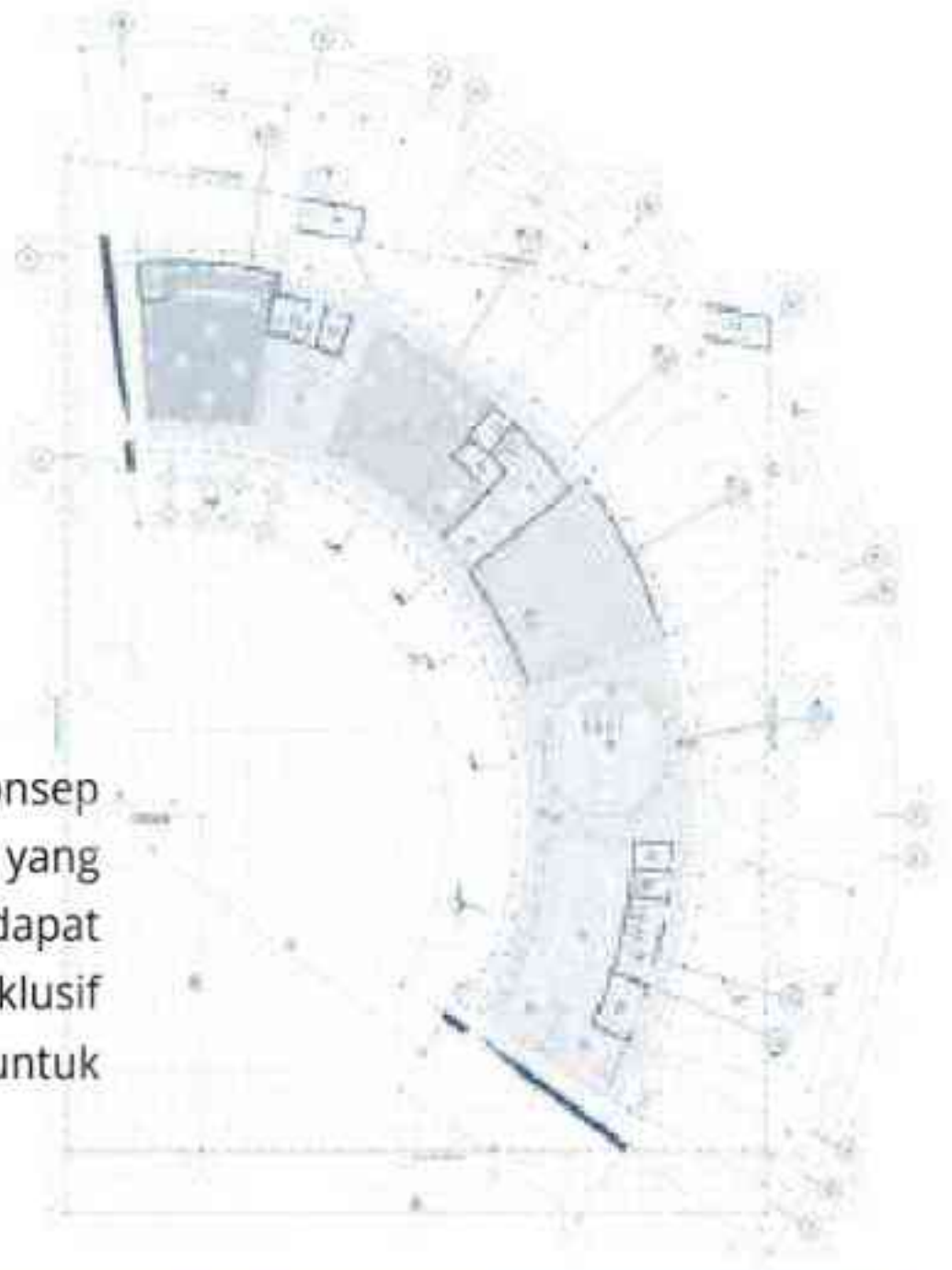
Dirancang dengan konsep *Respecting the Existing Heritage*, yang menunjukkan respons arsitektur terhadap warisan budaya di sekitarnya.

Pendekatan ini diwujudkan dengan menciptakan sebuah bangunan tunggal yang terbuka (porous) dan berorientasi ke arah ruang publik, yaitu taman dan plaza [12].

Key takeaways:

Respons terhadap Konteks: Desain tidak harus menjiplak, tetapi bisa dengan merespons lingkungan dengan menciptakan interaksi ruang dalam dan luar yang luwes.

Single-Massa Terbuka: Konsep bangunan tunggal yang berpori dan terbuka dapat menciptakan suasana inklusif dan transparan, sesuai untuk sebuah pusat komunitas.



Bangunan ini memiliki satu massa dengan atap melengkung tunggal yang menyatukan semua fungsi di bawahnya. Aksesibilitas bangunan dibuat sederhana dan terbuka dari berbagai arah, menghubungkan ruang dalam dengan ruang luar. Galeri, ruang pameran, dan co-working space disusun secara linear, dengan area terbuka di antaranya yang berfungsi sebagai ruang pementasan atau acara.

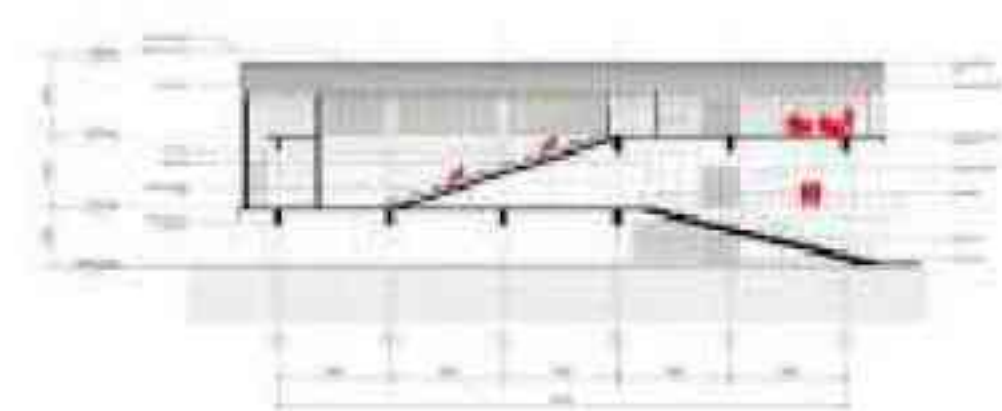


TASIK CREATIVE AND INNOVATION CENTER - INDONESIA

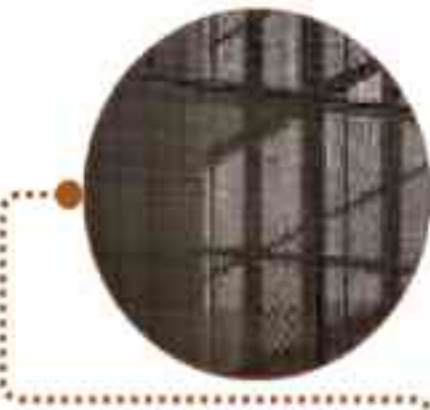


Keywords: Cultural Architecture, Educational Architecture

Tasik Creative and Innovation Center menerapkan strategi socio-climatic yang merespons iklim tropis dan budaya lokal, dengan fasad terinspirasi motif tenun serta ruang fleksibel untuk mendukung aktivitas komunitas [13].



Sirkulasi dibuat mengalir, dengan tangga utama yang luas menghadap ke plaza publik, menciptakan ruang komunal semi-outdoor yang menjadi area interaksi utama.



Fasad bangunan dirancang dengan pola tenun yang berfungsi ganda sebagai peneduh.



Key Takeaways:

Fleksibilitas Ruang: Desain yang mengangkat bangunan (elevated) menciptakan ruang publik semi-outdoor yang menjadi area interaksi utama, sangat cocok untuk sebuah hub kreatif.

Interpretasi Budaya: Elemen lokal seperti motif tenun dapat diolah menjadi fasad yang berfungsi ganda (estetika dan solar shading). Ini adalah contoh konkret untuk mengaplikasikan nilai-nilai lokal ke dalam desain.

KESIMPULAN OBJEK PRESEDEN SESUAI DENGAN PENDEKATAN

Aspek Arsitektural	Bogor Creative Hub	Tasik Creative and Innovation Center
Lokasi	Terletak di pusat kota, dekat dengan Kebun Raya Bogor, Istana Kepresidenan, dan bangunan bersejarah kolonial.	Terletak di dalam kompleks olahraga Dadaha, di pusat Kota Tasikmalaya.
Fungsi Utama	Ruang kolaborasi untuk komunitas kreatif.	Wadah untuk kebutuhan ruang kerja bersama, pelatihan, dan inkubasi bisnis kreatif.
Luas Area	1.600 m ²	1.994 m ²
Massa Bangunan	Bangunan tunggal.	Bangunan tunggal.
Pendekatan	Heritage-Respecting: Menghormati bangunan bersejarah dan alam sekitar.	Socio-Climatic: Merespons iklim tropis dan budaya lokal (tenun)
Karakter Desain	Terbuka & Berpori: Satu massa bangunan dengan atap tunggal yang terintegrasi dengan ruang luar.	Struktur bangunan diangkat dengan fasad bertekstur.
Hubungan dengan Lingkungan	Berdialog dengan bangunan kolonial dan lingkungan hijau.	Merespons kebutuhan komunitas dan kearifan lokal (tenun dan kerajinan).
Fasilitas	Co-working space, ruang pameran, workshop, dan area diskusi.	Ruang kerja bersama, pelatihan digital, dan inkubasi bisnis.
Elemen Khas	Atap tunggal melengkung, material bata, dan bukaan yang besar.	Fasad berongga yang terinspirasi tenun, tangga publik, dan area semi-outdoor.

Bogor Creative Hub dan Tasik Creative and Innovation Center sama-sama merupakan bangunan tunggal yang berfungsi sebagai wadah kreatif dan inovasi. Perbedaan utamanya terletak pada pendekatan kontekstual yang digunakan. Bogor Creative Hub berfokus pada harmoni dengan warisan historis di sekitarnya, sedangkan Tasik Creative and Innovation Center memilih pendekatan sosio-klimatik dengan menginterpretasi budaya tenun lokal ke dalam desainnya.

1.5

KAJIAN PENDEKATAN

KONTEKSTUAL

PENGERTIAN

Arsitektur Kontekstual merupakan pendekatan perancangan yang menekankan keterkaitan bangunan baru dengan lingkungan spesifik tempatnya berdiri [14].

MENGAPA PENDEKATAN INI DIPILIH?

Pendekatan ini dipilih untuk menjawab kebutuhan ruang kreatif digital di Gondanglegi yang tetap berakar pada identitas lokal, sehingga menjadi jembatan antara masa lalu (budaya) dan masa depan (teknologi).

Identitas lokal



Kebutuhan ruang kreatif digital

LANDASAN TEORI

BRENT C BROLIN (1980)

Dalam bukunya "Architecture in Context"

Harmoni

Menyerap unsur lingkungan atau bangunan lama (material, tipologi, filosofi) ke dalam desain baru.

Kontras

Menghadirkan unsur baru yang berbeda secara visual, sehingga bangunan memiliki identitas tersendiri.

IAN BENTLEY (1985)

Dalam bukunya "Responsive Environment"

Permeability

Kemudahan akses dan sirkulasi

Legibility

Kemudahan identifikasi bangunan dan orientasi

Richness

Kekayaan pengalaman material dan visual

Variety

Keberagaman fungsi

Robustness

Ruang yang fleksibel untuk berbagai kegiatan

Visual Appropriateness

Bentuk yang mudah dipahami sesuai fungsi

Personalization

Partisipasi komunitas dalam desain

Pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Kontekstual, dengan **mengkombinasikan** teori Brent C. Brolin (Architecture in Context, 1980) dan Ian Bentley (Responsive Environments, 1985).

Penggunaan multi-teori ini bertujuan untuk menghadirkan kerangka yang utuh: Brolin memberi arah konseptual (harmoni dan kontras), sedangkan Bentley menyediakan prinsip praktis yang dapat diturunkan menjadi kriteria desain [15].

Kombinasi teori Brolin dan Bentley diterjemahkan dalam tabel berikut, yang menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip Bentley diolah melalui pola harmoni-kontras Brolin. Tabel ini menjadi kriteria desain sekaligus alat bantu pengambilan keputusan dalam proses perancangan.

TABEL PENERAPAN PRINSIP IAN BENTLEY DALAM HARMONI DAN KONTRAS

: Penemu Teori : Kriteria Prioritas : Prinsip dari Teori : Kriteria Pendukung

IAN BENTLEY	BRENT C BROLIN	
	Harmoni	Kontras
Permeability (akses & sirkulasi)	Sirkulasi terbuka dan akses mudah untuk masyarakat sekitar.	Akses khusus yang ditujukan hanya untuk pengguna spesifik.
Variety (keberagaman fungsi)	Menyediakan fungsi umum dan terdapat di kalangan masyarakat.	Menyediakan fungsi baru yang belum ada di sekitar, namun membawa manfaat.
Legibility (kemudahan orientasi)	Menggunakan tipologi, bentuk bangunan dan material lokal yang sudah dikenal masyarakat.	Menghadirkan bentuk arsitektur dan material yang berbeda dari bangunan sekitar sehingga mudah dikenali
Robustness (fleksibilitas ruang)	Menyediakan area terbuka multifungsi yang dapat dimanfaatkan secara bebas oleh masyarakat.	
Richness (kekayaan material & visual)	Menghadirkan kualitas ruang yang kaya secara visual maupun pengalaman dengan memanfaatkan potensi elemen lokal.	Menghadirkan pengalaman ruang yang lebih kaya dengan memasukkan unsur-unsur baru yang belum banyak ditemukan di sekitarnya.
Visual Appropriateness (kesesuaian bentuk & fungsi)	Fasad yang jelas menunjukkan fungsi sebagai bangunan publik (ikon buku, simbol islami, keterbukaan).	Fasad unik dengan bentuk futuristik (geometri dinamis, panel digital) yang membedakannya dari bangunan sekitar.
Personalization (partisipasi komunitas)	Menyediakan ruang yang mendorong partisipasi, interaksi, dan keterlibatan antara komunitas dan masyarakat sekitar.	

KONSEP INTI YANG AKAN DITERAPKAN



TAUTAN TERHADAP PRESEDEN

Tasik Creative and Innovation Center

Menjadi preseden terpenting bagi perancangan ini karena keberhasilannya dalam mengaplikasikan arsitektur kontekstual secara menyeluruh. Proyek ini tidak hanya sebatas merespons lingkungan fisik, tetapi juga berhasil mengintegrasikan konteks budaya lokal (tenun), konteks sosial (komunitas kreatif), dan konteks iklim (socio-climatic) secara harmonis.

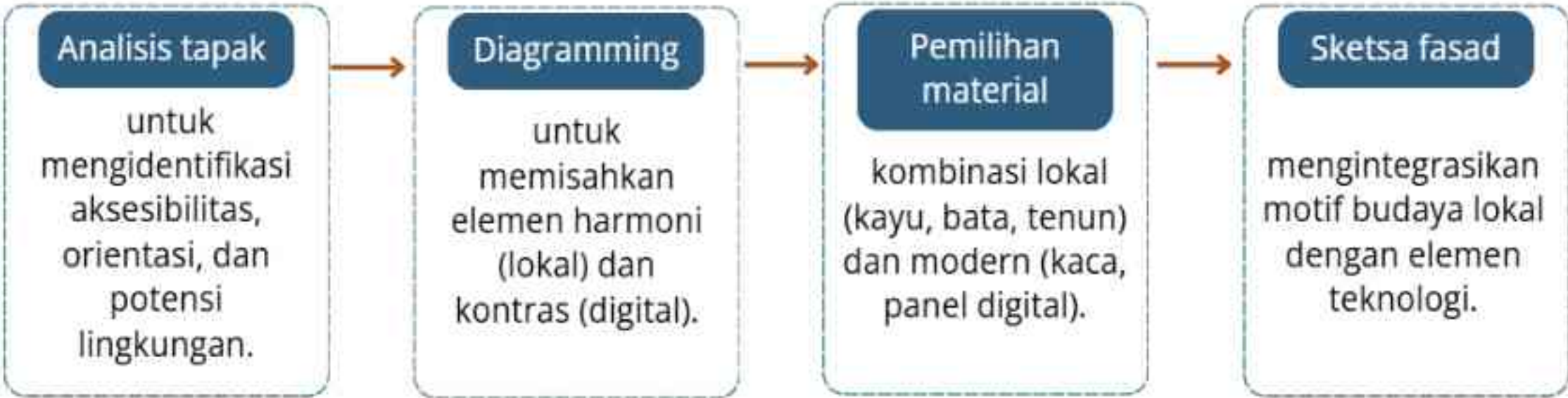
- = Interpretasi Budaya
- = Respons Sosial
- = Respons Iklim



Bangunan ini menunjukkan bahwa arsitektur modern dapat merefleksikan identitas lokal, menjembatani masa lalu melalui budaya tenun dan masa depan lewat fungsi inovatif, sekaligus menjadi landmark otentik dan inspiratif bagi komunitas.

METODE PENERAPAN

Penerapan pendekatan ini dilakukan melalui:



1.6

STRATEGI PERANCANGAN

ISU DAN FAKTA

KEBUTUHAN

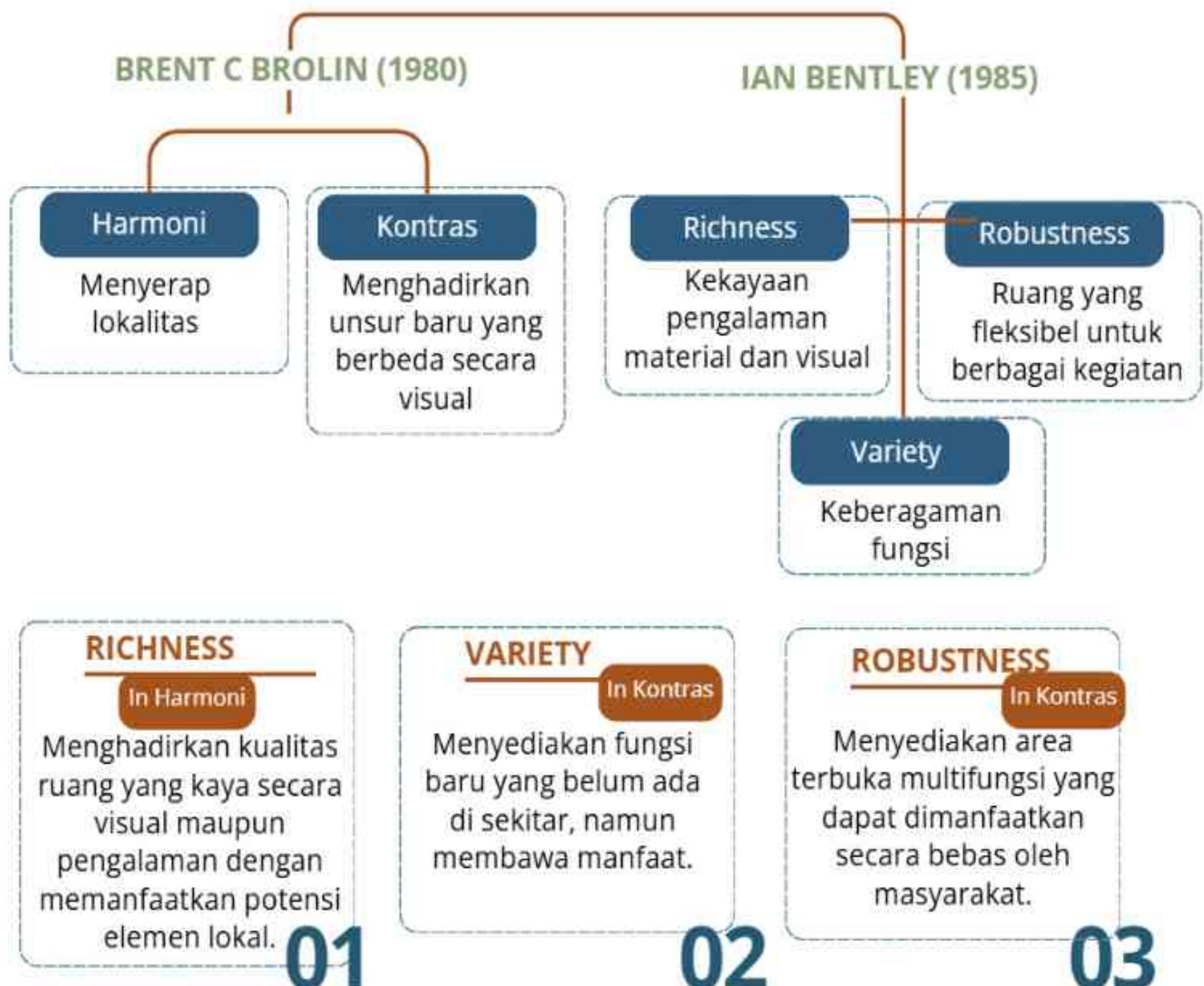
OBJEK DESAIN

PENDEKATAN

STRATEGI



THE CREATIVE HUB





STRATEGI	01 RICHNESS	02 VARIETY	03 ROBUSTNESS
	Harmoni	Kontras	Kontras
NILAI ISLAM	Menciptakan pengalaman visual dan sentuhan yang kaya melalui penggunaan material ekspos seperti batu bata dan kayu yang mewakili kesan agraris. Mengadopsi pola geometris Islami pada fasad atau elemen interior.	Mengakomodasi beragam fungsi modern dalam satu wadah, seperti co-working space, laboratorium digital, ruang kelas, studio kreatif, dan ruang pameran. Keragaman ini menciptakan kontras dengan bangunan tradisional di sekitarnya.	Merancang ruang yang adaptif dan dapat diubah fungsinya sesuai kebutuhan di masa depan. Misalnya, menggunakan partisi geser, furnitur modular, atau sistem ruang terbuka.
	IQRA' Proses belajar dan pencarian ilmu	UKHUWAH Membangun hubungan sosial dan kebersamaan	MASLAHAH Memberi manfaat luas dan berkelanjutan
IMPLEMENTASI	• Transparansi ruang workshop & produksi • Keterbacaan zonasi dan alur ruang • Detail, tekstur, dan material yang menampilkan proses	• Ruang komunal dan plaza sebagai pusat aktivitas • Sirkulasi terbuka yang mendorong pertemuan • Ruang kolaborasi tanpa batas kaku	• Ruang fleksibel multi-fungsi • Penggunaan material lokal • Desain adaptif untuk berbagai skenario kegiatan



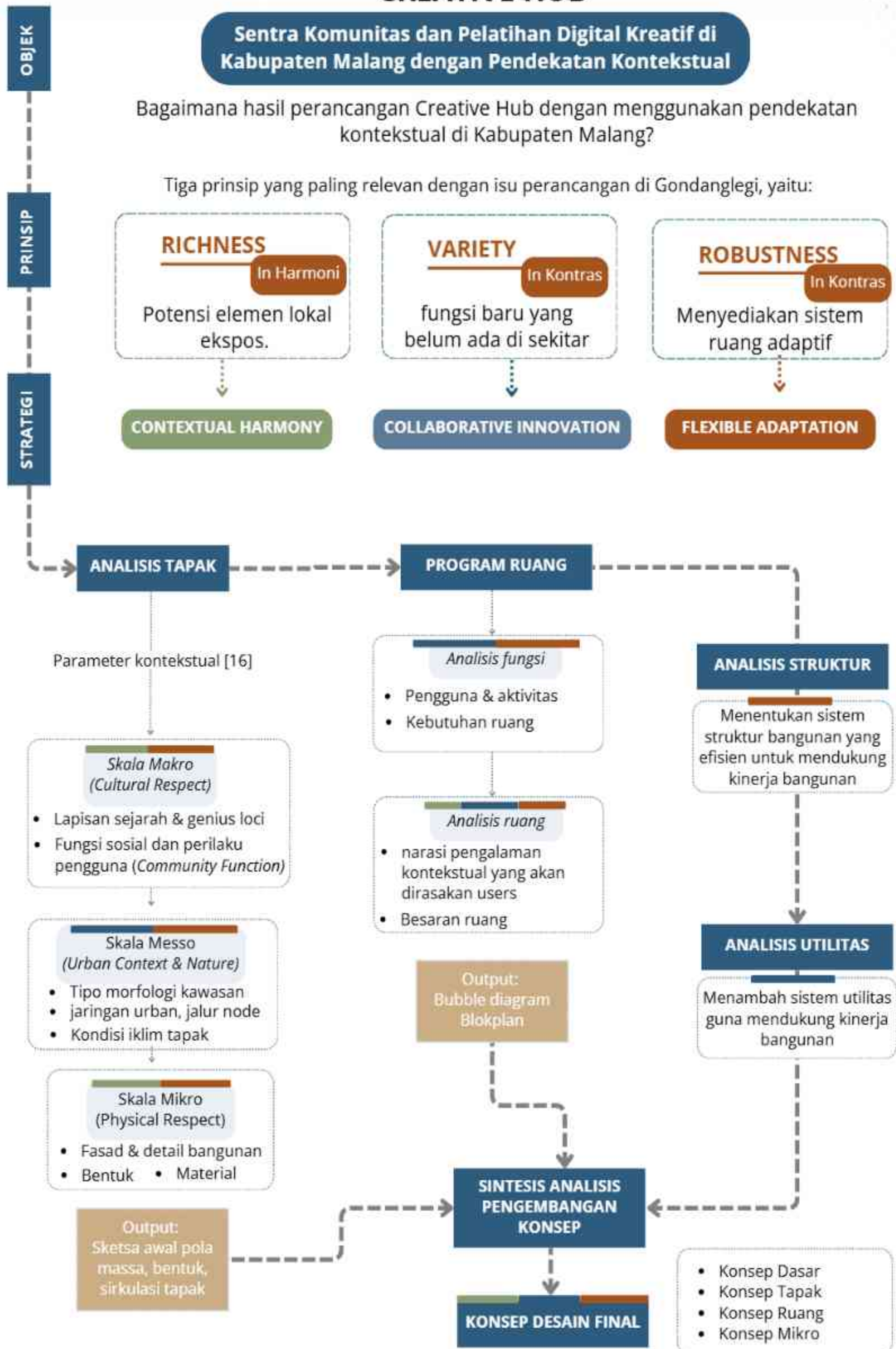
2

PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

- 2.1 Skema Proses Desain
- 2.2 Analisis Tapak
- 2.3 Analisis Fungsi, Aktivitas dan Ruang
- 2.4 Analisis Struktur
- 2.5 Analisis Utilitas
- 2.6 Konsep Desain

2.1 SKEMA PROSES DESAIN

CREATIVE HUB



2.2 ANALISIS TAPAK

MAKRO (CULTURAL RESPECT)

Fokus pada identitas, nilai-nilai lokalitas, dan perilaku masyarakat.

S

- Kawasan agraris dan produktif
- Kehidupan sosial yang komunal dan religius

W

- Kurangnya ruang publik representatif untuk kegiatan
- Risiko banjir dan penurunan kualitas udara di beberapa titik.

O

- Berpeluang sebagai identitas infrastruktur berbasis sosial budaya dan Islam.
- Meningkatnya minat wisata edukatif dan budaya

T

- Alih fungsi lahan pertanian menjadi permukiman bisa mengubah karakter kawasan.
- Perubahan pola hidup masyarakat muda akibat modernisasi cepat

Legenda Mbah Sogol, tokoh ulama penyebar islam di Malang Selatan



Situs Watu Gilang, peninggalan kerajaan Singhasari



Pohon gondang adalah asal mula nama "Gondanglegi"



Masjid Gondanglegi sebagai simbol sejarah dan identitas masyarakat gondanglegi

Karakter Sosial

Aktivitas masyarakat di sekitar tapak banyak berlangsung di ruang luar, seperti halaman rumah, teras, dan area sekitar warung. Pola perilaku ini menegaskan pentingnya ruang sosial terbuka yang fleksibel dan mudah diakses.

Energi sosial



Kreativitas Lokal

Pesona Gondanglegi, event gelar budaya yang dilaksanakan 1 tahun sekali



nongkrong/srawung

Mayoritas bekerja sebagai petani.

Gotong royong masih dilakukan namun ada beberapa kendala karena kesenjangan stratifikasi sosial.

Fokus pada fungsi sosial dan perilaku pengguna (*community function*)

Data UMKM Ekonomi Kreatif di Kabupaten Malang sub sektor fashion dan kriya

Kabupaten Malang memiliki pelaku ekonomi kreatif yang cukup signifikan pada subsektor fashion dan kriya, yang berkembang dalam bentuk UMKM dan produksi berbasis rumah tangga.



Kekosongan fasilitas

Belum terdapat fasilitas publik yang secara khusus mewadahi proses belajar, produksi, dan presentasi karya kreatif secara terpadu.

Konteks Sosial-Budaya

Gondanglegi memiliki karakter kawasan dengan aktivitas kreatif berbasis **event dan kostum**, di mana proses produksi sering berlangsung secara kolektif dan tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Budaya kerja ini membentuk pola aktivitas yang terbuka, fleksibel, dan berbasis kebersamaan, terutama pada momen-momen persiapan acara dan karnaval.

Pola aktivitas eksisting

Aktivitas produksi masih tersebar dan dilakukan secara mandiri di ruang domestik, sehingga belum tercipta ekosistem kolaborasi yang terfasilitasi.

Data kegiatan budaya/Event

Kegiatan budaya lokal yang melibatkan penggunaan kostum dan kriya menunjukkan adanya kebutuhan produksi dan perakitan karya berskala besar.

IMPLIKASI DESAIN

Contextual Harmony

Memadukan budaya komunal dan proses kreatif tradisional dengan praktik produksi kreatif digital melalui pengalaman ruang yang berlapis dan berurutan.

Zona Publik Komunal dan teras terbuka sebagai ruang sosial.



Selasar terbuka meniru karakter rumah tradisional Jawa sebagai ruang transisi.



Sirkulasi terbuka

Flexible Adaptation

Ruang terbuka publik dirancang adaptif dan multifungsi. Dapat menampung kegiatan seni, diskusi, hingga bazar ekonomi kreatif sesuai dinamika masyarakat.

Sintesis:

Tapak memerlukan ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas masyarakat, budaya sawung, serta proses produksi kostum secara kolektif, dengan ruang terbuka sebagai elemen pengikat antar kegiatan komunitas.



ANALISIS MESSO

(URBAN CONTEX)

Fokus pada keterhubungan tapak dengan konteks lingkungannya

LOCAL CONTEXT



Connections
1:15000

- Primary Roads
- Secondary Roads
- River



Building Uses
1:15000

- Residential
- Commercial
- Education



Building Heights
1:15000

- 1 Storey
- 2 Storeys
- 3 Storeys
- 4 Storeys



SITE PLAN 1: 15000

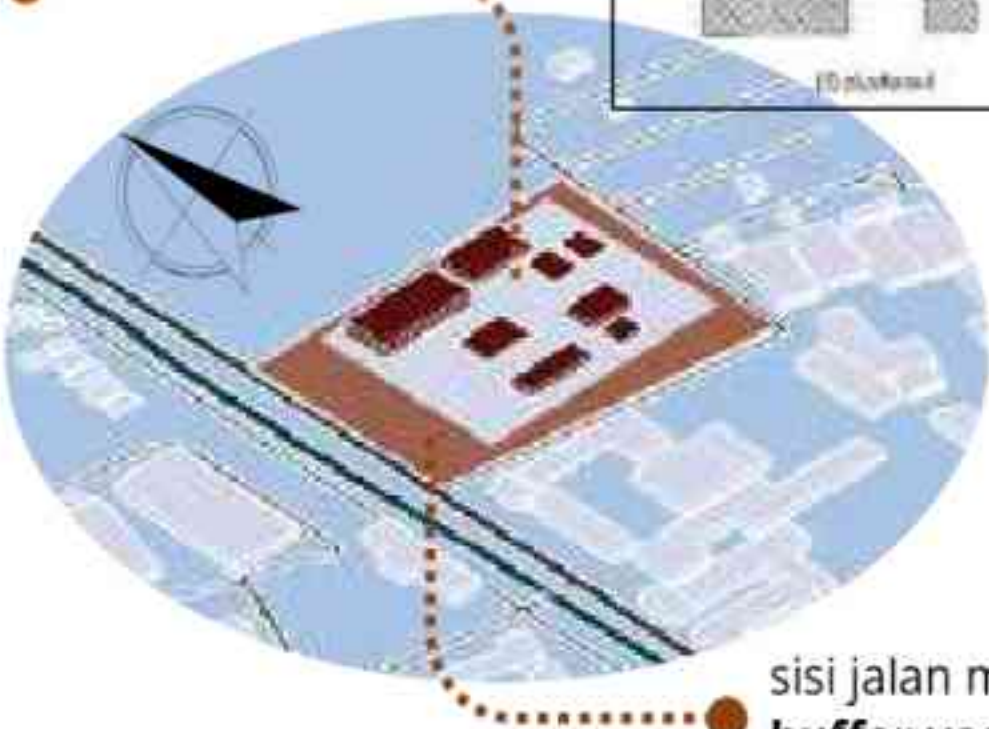
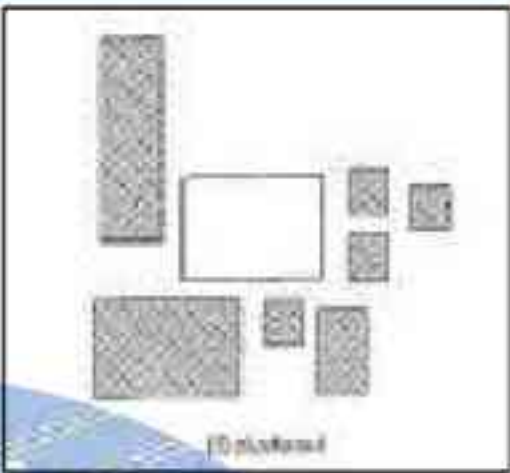
- Node: titik kumpul pelajar dan masyarakat

IMPLIKASI DESAIN

Collaborative Innovation

Menghadirkan creative hub berkarakter lokal dengan skala harmonis dan ekspresi modern yang merefleksikan inovasi dan kolaborasi.

Node pertemuan utama ditempatkan di tengah tapak sebagai titik temu lintas arah



sisi jalan menjadi **buffer vegetatif**



Pola massa **clustered** ini merupakan perwujudan fisik dari karakter sosial Gondanglegi yang komunal dan mengedepankan tradisi srawung (berinteraksi) dan gotong royong.
(+) membentuk ruang sosial terpusat (core) sebagai wadah interaksi

REGULASI

Berdasarkan RDTR & RTRW Kabupaten Malang (2024-2044), Gondanglegi termasuk zona Perdagangan dan Jasa (Kawasan Campuran) – meliputi kegiatan ekonomi kreatif, jasa, pendidikan, dan fasilitas publik.

Luas Lahan	Keliling
1,75 Ha	535 meter
KDB 60 %	KDH 30 %
maksimum 1,2 Ha	minimum 0,51 Ha
GSB	RTH 20 %
minimum 3,5 meter	minimum 0,38 Ha



AKSESIBILITAS & SIRKULASI TAPAK

Contextual Harmony

Pola aksesibilitas tapak dirancang dengan menyesuaikan karakter jaringan jalan dan aktivitas di sekitarnya. Akses utama, jalur pejalan kaki, dan sirkulasi servis ditempatkan berdasarkan hubungan tapak dengan jalan arteri, kawasan pendidikan, serta permukiman warga.

- Jalur publik utama**
akses kendaraan pengunjung umum dan drop off
- Pengunjung**
Gerbang → Drop Off → Parkiran → Ruang Terbuka → Lounge → Keluar

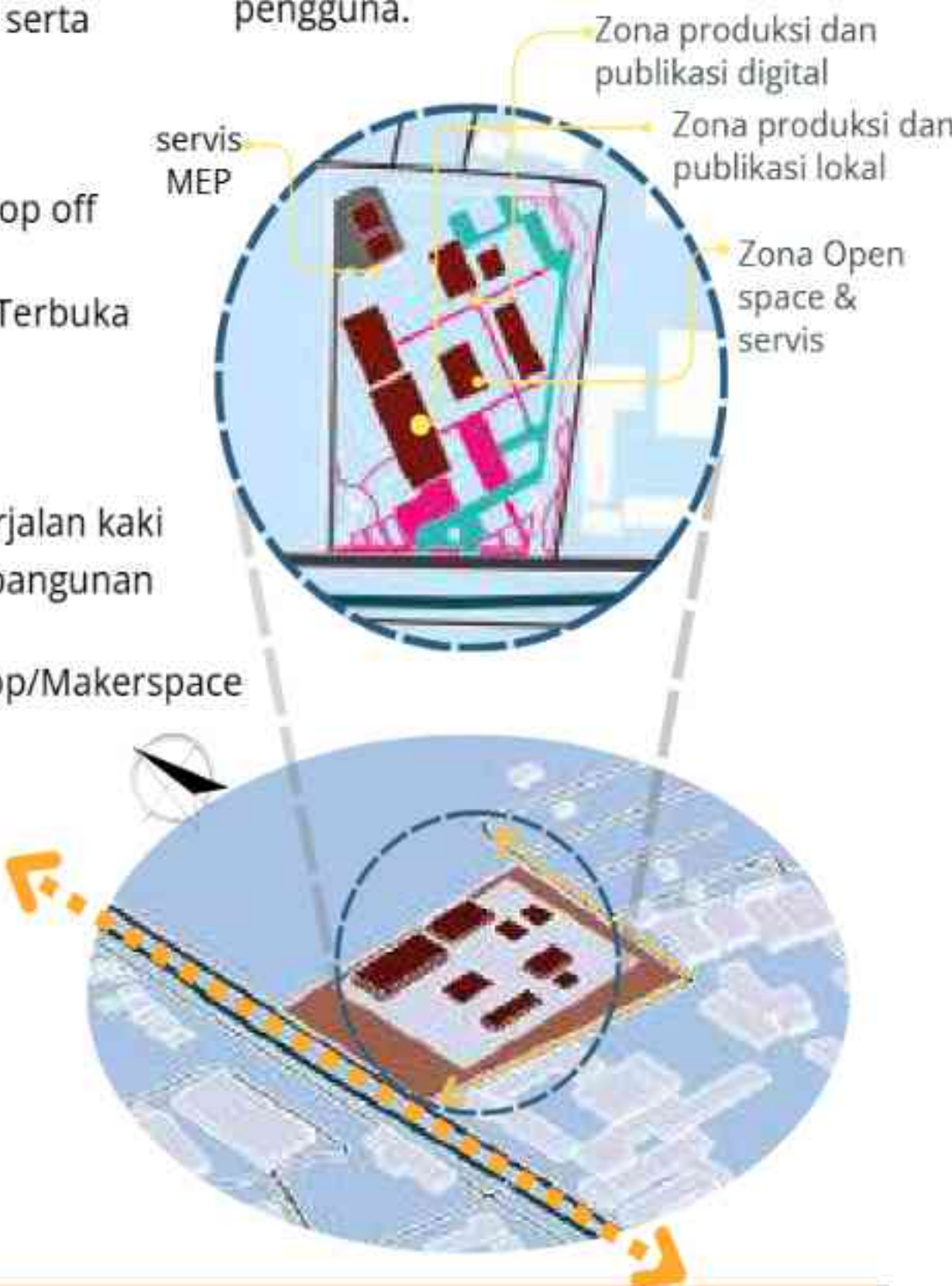
- Jalur pejalan kaki**
Akses pelajar atau komunitas ekraf yang berjalan kaki
Jalur ini dapat mengarah keseluruh massa bangunan
- Komunitas**
Side Entrance → Ruang terbuka → Workshop/Makerspace → Studio → Diskusi → Keluar

- Jalur Servis**
akses servis dan akses warga sekitar
- Servis**
Akses Servis → Loading Dock → Storage

■ ■ ■ ■ ■ : Jalan Raya Arteri Primer
..... : Jalan Tersier

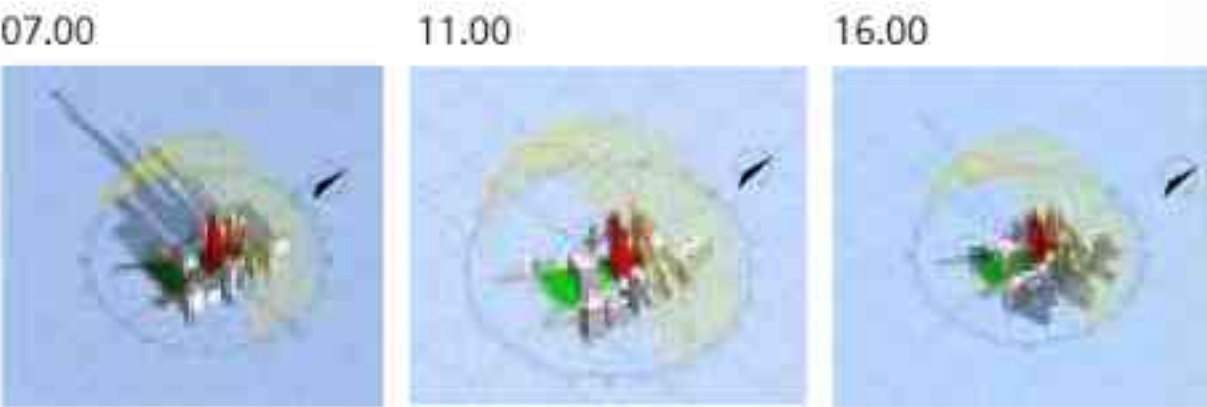
Collaborative Innovation

Sirkulasi pejalan kaki di dalam tapak dirancang sebagai penghubung antar fungsi dan ruang luar yang mendorong interaksi serta kolaborasi antar pengguna.

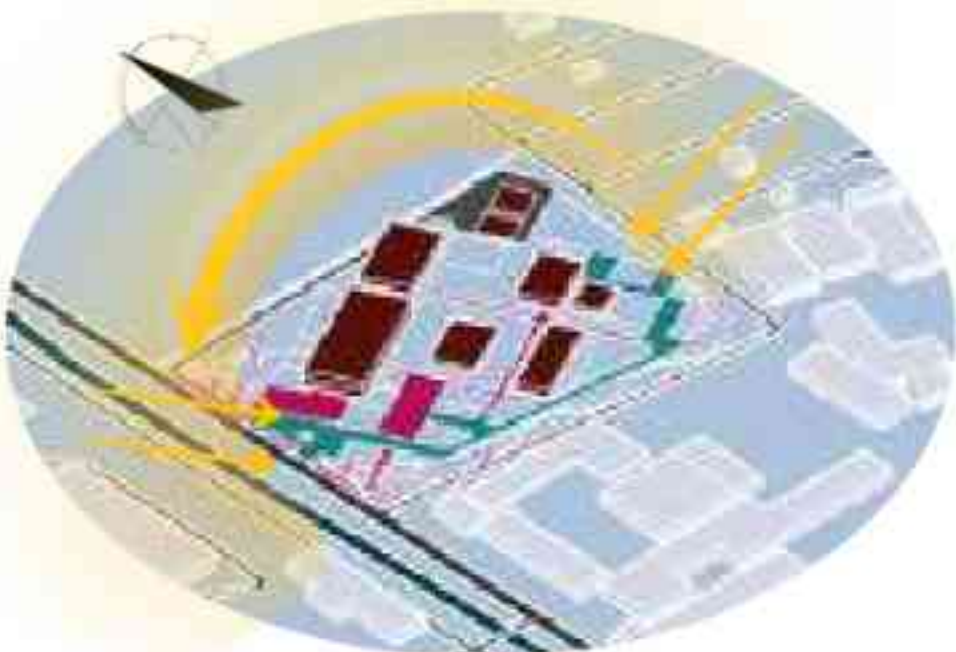


MATAHARI

06.03 -18.23 ☀ Matahari : Penyinaran penuh



Paparan terkuat dari Barat (sore) dan Timur (pagi). Suhu maksimum sering mencapai 30°C.



IMPLIKASI DESAIN

Massa bangunan mengalami transformasi dari bentuk solid menjadi lebih dinamis sebagai respon terhadap kondisi iklim pencahayaan alami.

Massa bangunan diputar sekitar 26° ke arah selatan untuk mengurangi paparan sinar matahari sore dari arah barat.

Contextual Harmony

Fasad barat menggunakan secondary skin berupa batu bata ekspos dan disusun menjadi roster dengan pola geometris.

Menggunakan elemen vertikal seperti sirip vertical fins dengan pola anyaman kriya lokal.



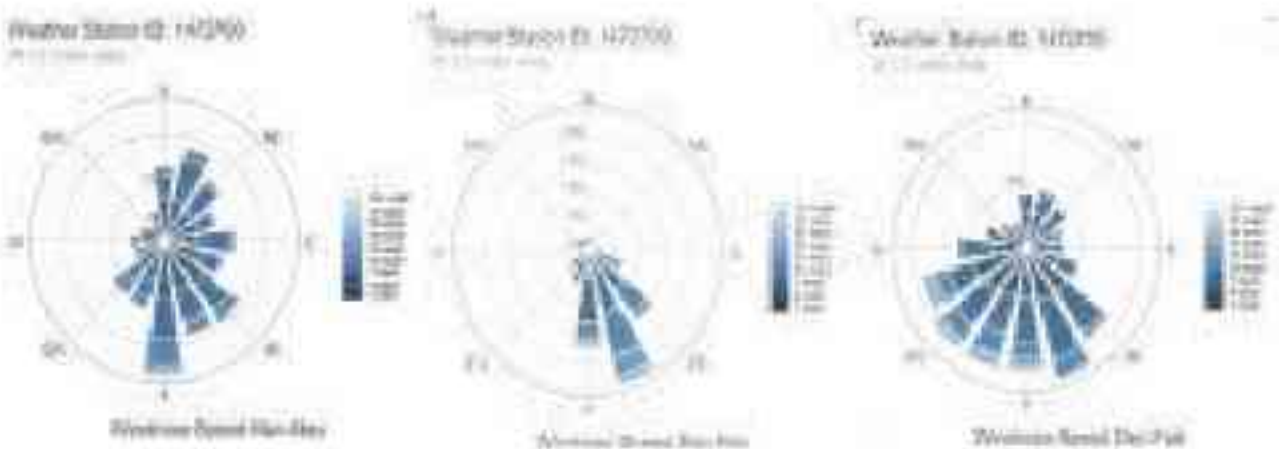
(+) memfilter cahaya matahari



ANGIN

8,8-11,1 m/s 🌀

Angin paling sering bertiup dari selatan selama 5,5 bulan. dari timur selama 3,7 bulan. Arah dari barat selama 2,7 bulan.

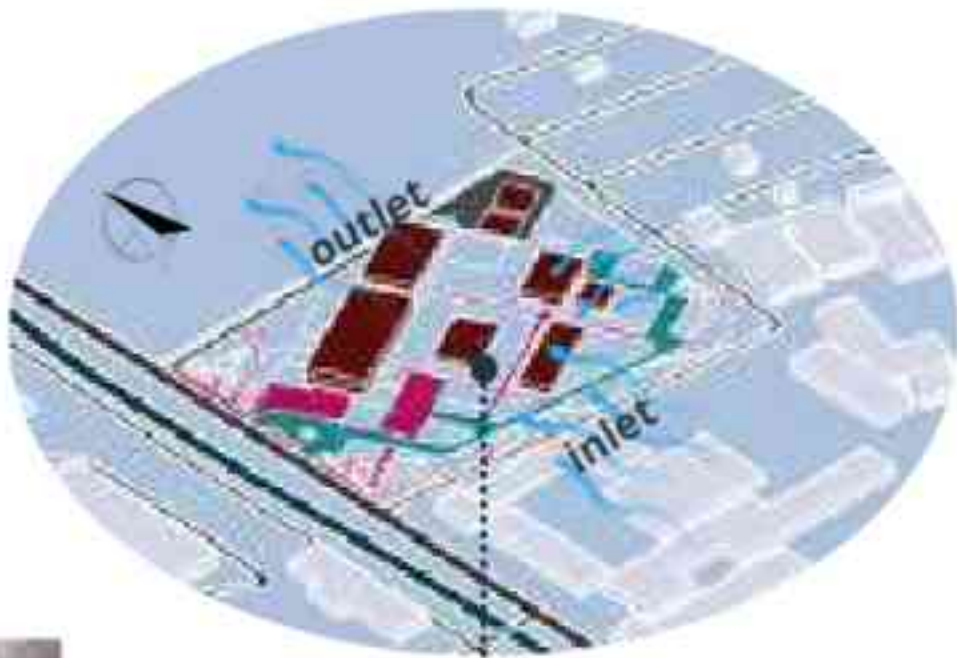


IMPLIKASI DESAIN

Flexible Adaptation

Memaksimalkan ventilasi silang cross-ventilation di setiap ruang

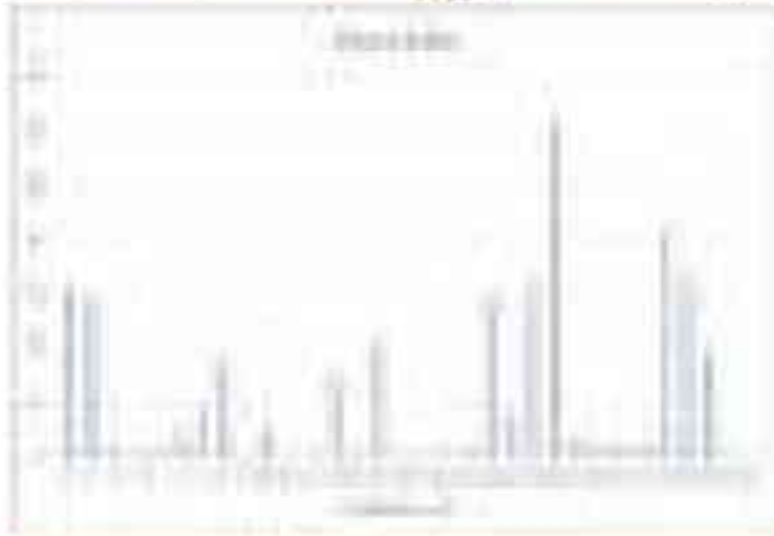
Atrium terbuka yang berfungsi sebagai cerobong angin (Stack Effect).



Udara dingin bergerak dari bawah dan udara panas dilepaskan melalui puncak Atrium

HUJAN

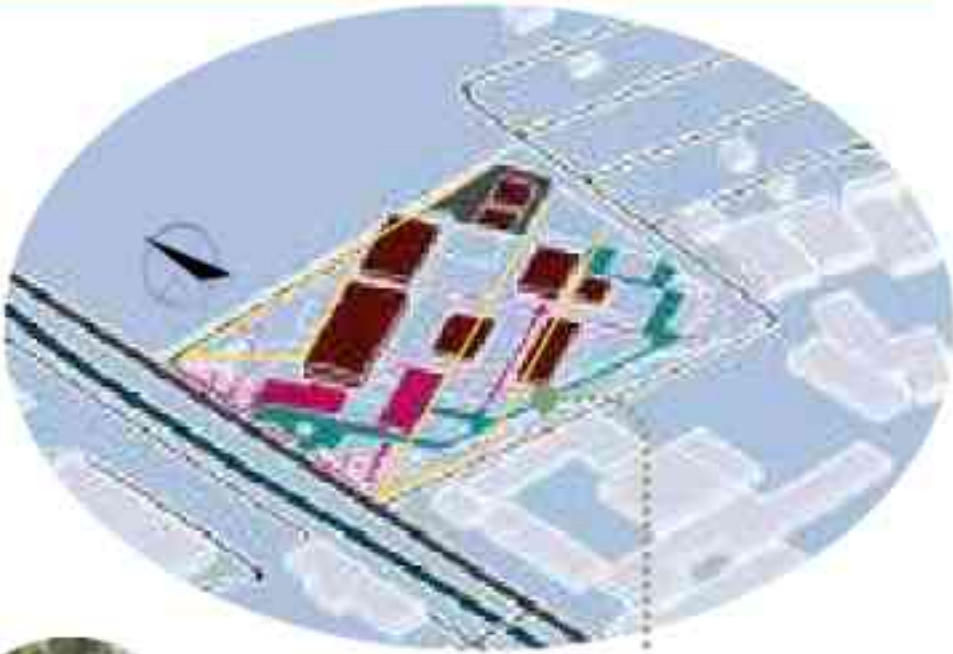
43,6-496,11 mm  Curah Hujan : Relatif tinggi



IMPLIKASI DESAIN

Flexible Adaptation

Rain garden, bioswale, dan cekungan ditempatkan di sela massa sebagai ruang duduk dan aktivitas saat kering, serta area penahan air saat hujan. Penerapan ini menjaga ruang luar tetap aman, aktif, dan adaptif sambil memanfaatkan air sebagai elemen desain pendukung kreativitas.



- Area terbuka harus menggunakan perkerasan permeable (aspal berpori)
- Jalur drainase tapak mengikuti arah aliran air dalam tapak.

ANALISIS MIKRO

(PHYSICAL RESPECT)

Fokus pada elemen fisik dan lingkungan sekitar untuk menciptakan hubungan visual kontekstual serta menghadirkan inovasi ruang dan teknologi.

Collaborative Innovation

Pola massa dan fasad dibentuk untuk mendorong interaksi serta kolaborasi antar pengguna melalui area terbuka dan konektivitas visual antar massa.

Fasad

Fasad berlapis (secondary skin) yang berpori, merespons matahari dan memungkinkan visual tembus. Layer fasad merepresentasikan proses kreatif yang bertahap dan saling terjalin.



Material

Plywood sebagai secondary skin → modular, ringan, kontekstual.
Logam/baja → struktur dan jembatan sebagai simbol koneksi.
Kaca → transparansi proses.
Perforated metal/kisi → kontrol iklim sekaligus ritme visual.

Contextual Harmony

Bentuk dan fasad bangunan dirancang menyatu dengan karakter lingkungan sekitar melalui skala horizontal, dan material lokal.



Bentuk

Elemen jembatan, railing, tangga, dan selasar diekspose sebagai elemen penghubung visual. Detail struktur dan sambungan menjadi bagian dari ekspresi proses.



2.3 ANALISIS FUNGSI

01 PRIMER

Zona produksi

Zona publikasi

Berperan sebagai penggerak utama aktivitas bangunan dengan menekankan proses produksi fashion lokal, publikasi karya, serta interaksi komunitas kreatif secara terbuka dan kolaboratif.

02 SEKUNDER

Presentasi

Interaksi Publik

Mewadahi kegiatan pelatihan digital kreatif dan pengembangan kapasitas yang mendukung fungsi produksi dan interaksi komunitas kreatif.



03 PENUNJANG

Open space

Servis

Menyediakan fasilitas pendukung seperti ruang terbuka publik, kafe, food cart dan area servis untuk kenyamanan serta kelancaran operasional di kawasan.

Kreatif Lokal

- Ruang resepsionis
- Ruang Tunggu
- Lounge Komunitas
- Galeri Ide
- Atrium Pameran
- Area Display
- Store
- Kafe
- Retail
- Loading Dock
- Gudang
- Makerspace Kostum
- Workshop Batik
- Multishare Workshop

Kreatif Digital

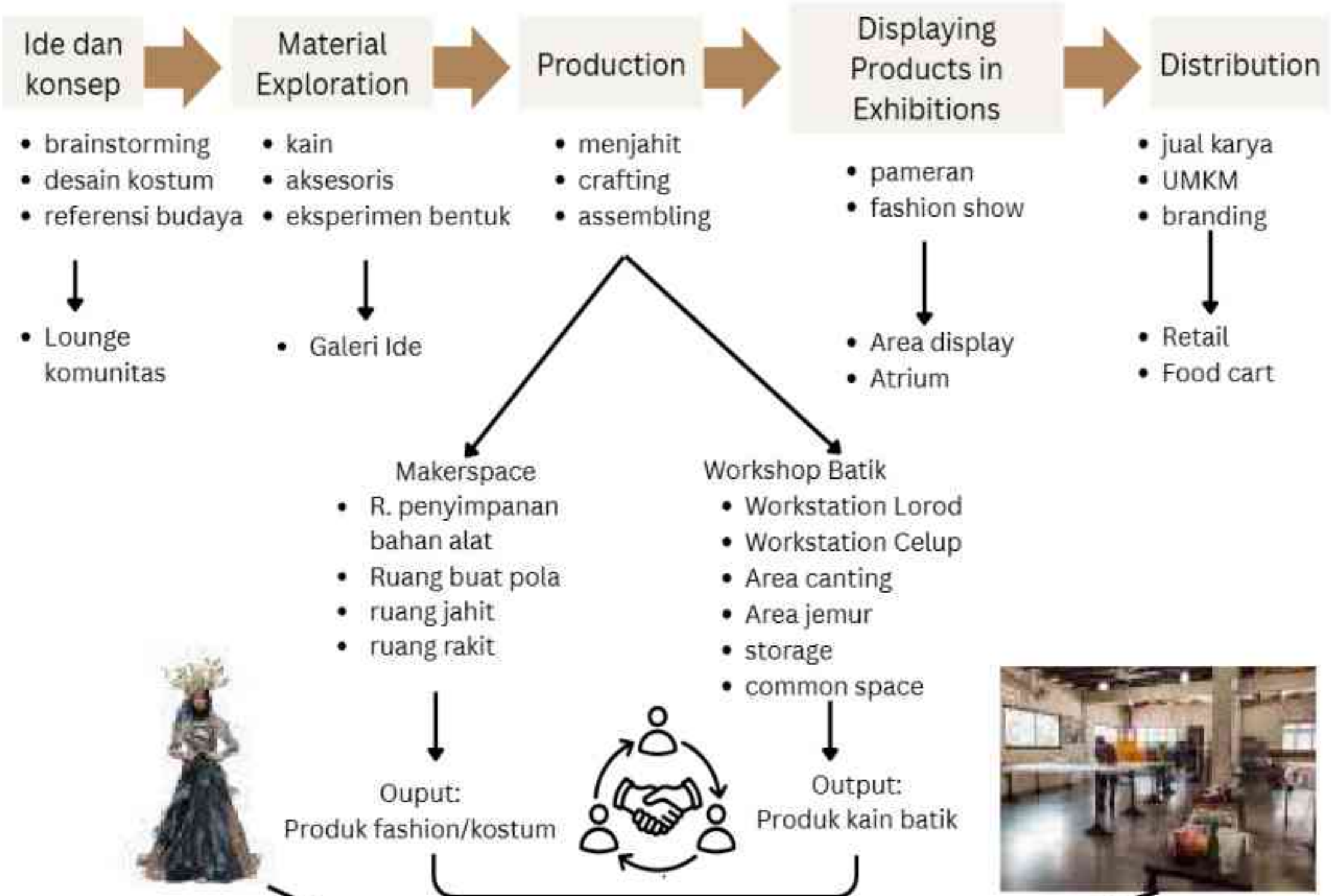
- Resepsionis
- Ruang Tunggu
- Open Digital Gallery
- Function Hall
- Studio Fotografi
- Studio Videografi
- R. Foto Produk
- R. Fitting
- Common Space
- Multi Share Facility
- Ruang Kelas Desain Grafis
- Lab 3D Printing

Penunjang

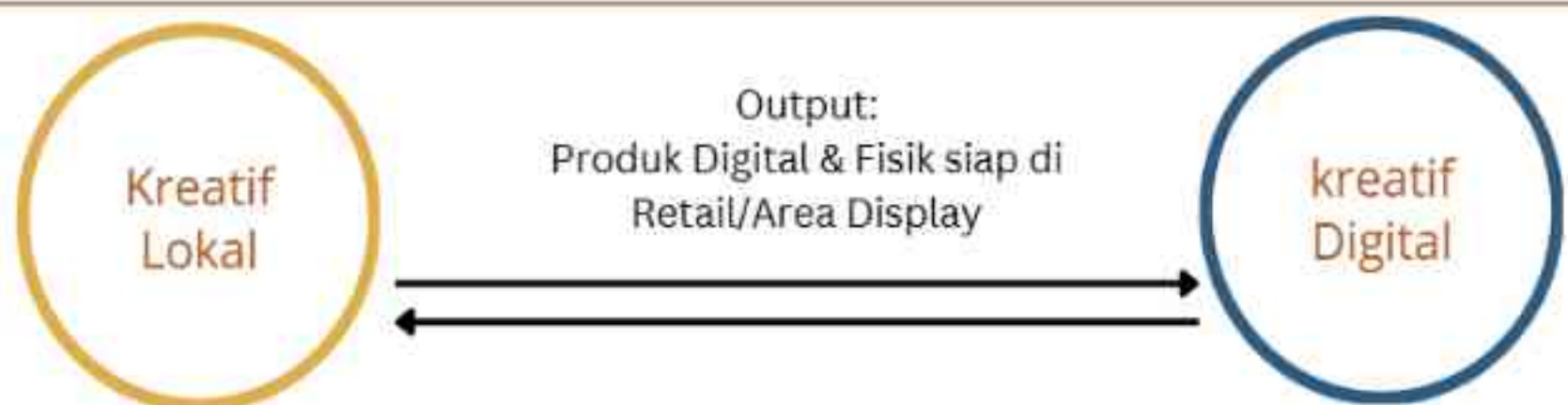
- Zona open space
- Taman
- Kafe
- Zona servis
- Mushola
- R. kesehatan
- R. staf
- Ruang rapat
- Gudang
- R. Utilitas
- R. kontrol
- Ruang Loading barang
- Area Parkir
- Toilet

ALUR RUANG DAN AKTIVITAS

Alur Proses Kreatif Lokal



Alur Proses Kreatif Digital
(Digital Value -added Process)



Sistem ruang pada Creative Hub ini dirancang dengan alur Digital Value-Added. Setiap produk fisik yang dihasilkan di Klaster Kreatif Lokal (Massa 10) tidak langsung dipasarkan, melainkan masuk ke dalam ekosistem digital di Massa 11. Proses diawali dengan Visual Capture di Studio Fotografi untuk mendapatkan aset digital, kemudian diolah melalui Branding & Graphic Design. Alur ini bertujuan untuk mengintegrasikan potensi lokal dengan jangkauan pasar global, sehingga fasilitas digital berfungsi sebagai akselerator ekonomi bagi komunitas lokal.

KLASIFIKASI PENGGUNA



Pelaku Kreatif fashion dan kriya



Komunitas Ekraf lokal



Pelaku UMKM



Pengunjung umum



Mitra edukasi



Mentor



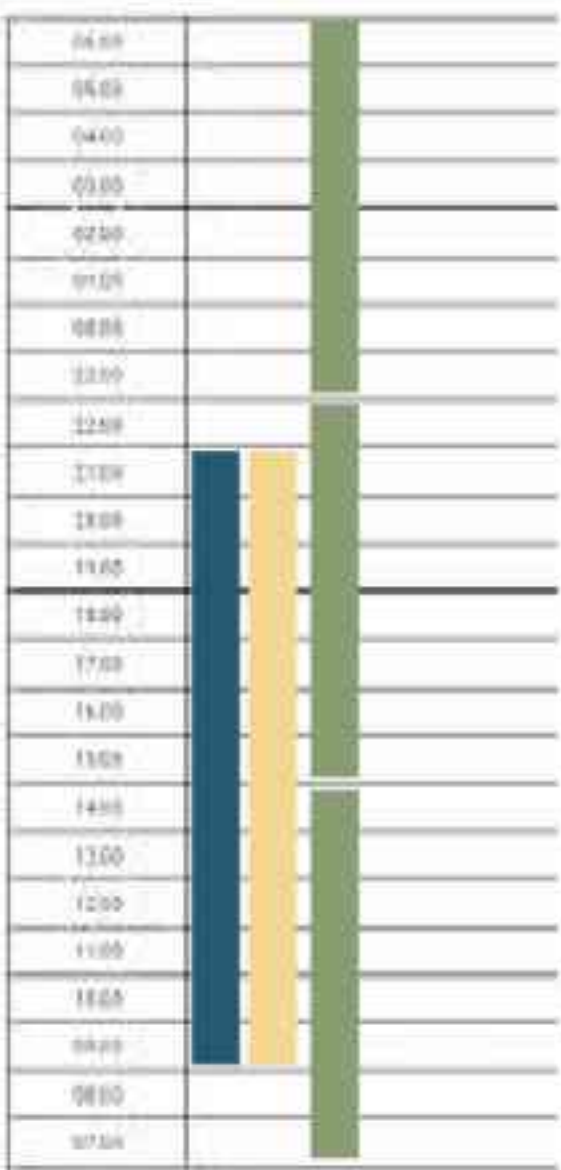
Staff operasional



Pelajar/ Mahasiswa

- Massa Kreatif Lokal

WAKTU PENGGUNA



PENGELOLA

Manajer Operasional

Mengatur dan mengawasi seluruh kegiatan dan operasional creative hub.

Staff Administrasi

Mengelola data, keuangan, dan jadwal kegiatan.

Fasilitator Kelas

Membimbing peserta dalam pelatihan dan kegiatan kreatif.

Keamanan

Menjaga ketertiban dan keselamatan area.

Kebersihan

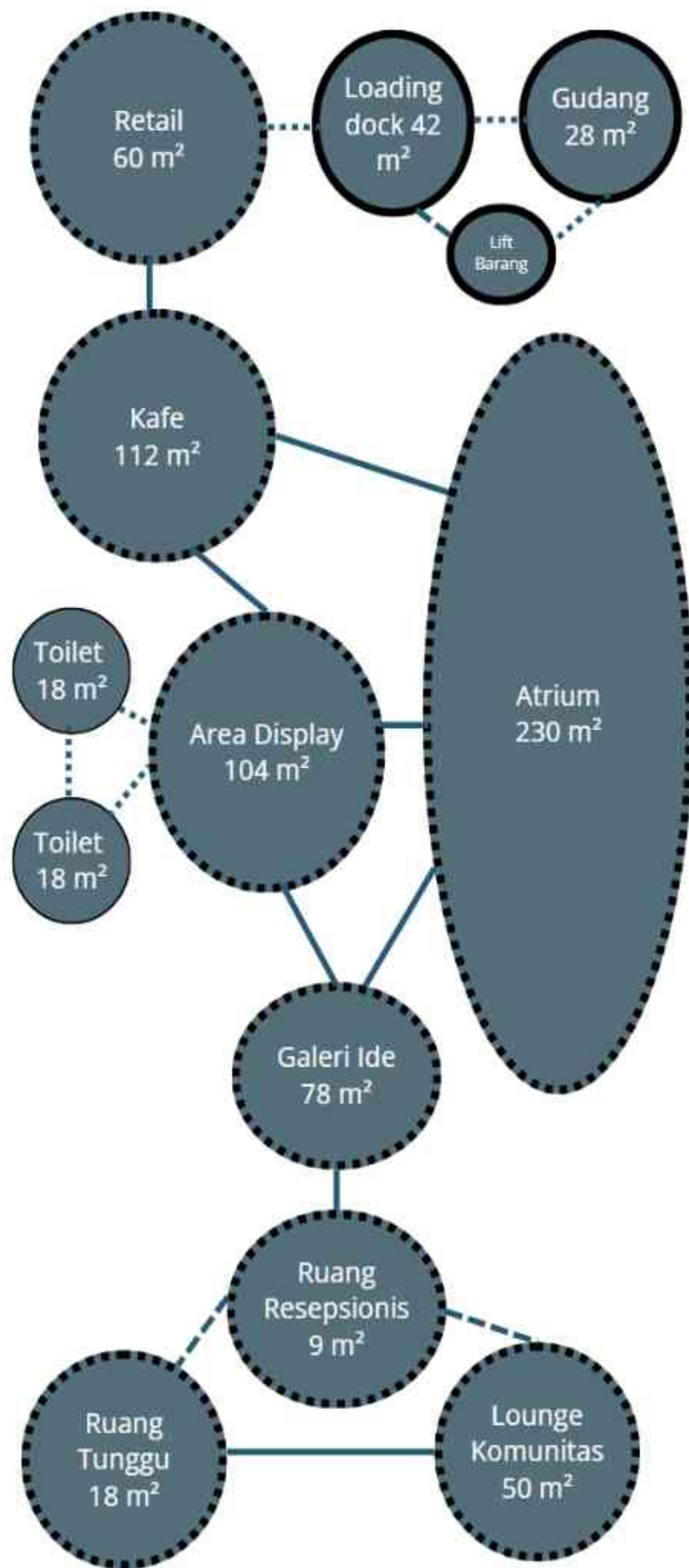
Menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan.

(BESARAN RUANG)

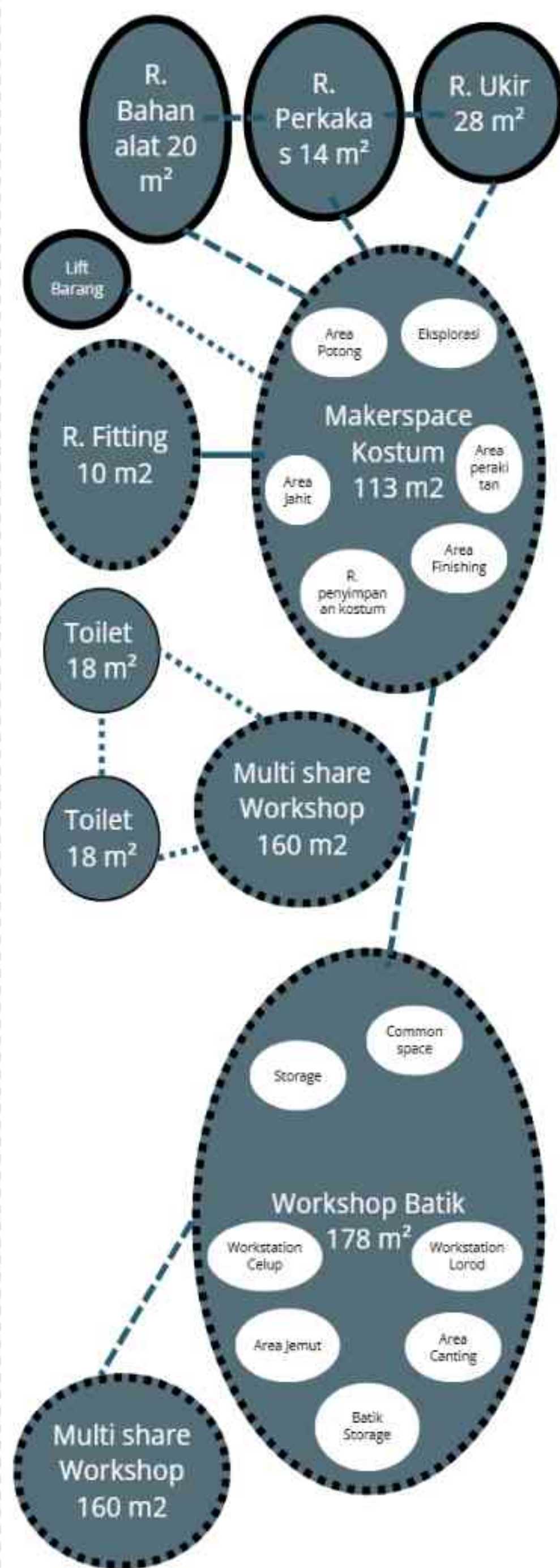
NAMA RUANG	DIMENSI STANDART			SUM BER	UNIT	BESARAN
	KAPASITAS ORANG	FURNITURE	SIRKULASI			
Ruang Tunggu	10 orang x 1,5m ² = 15 m ²	Bangku modular 1,8x0,45 m (10 unit)= 8 m ²	20% = 3 m ²	NAD	1	18 m ²
Resepsionis	2 staf x 2,5 m ² = 7,5 m ²	Meja konter melingkar, kursi kerja, loker	20% = 1,5 m ²	NAD	1	9 m ²
Lounge Komunitas	25 orang x 1,6 (ruang duduk)= 40 m ²	Meja komunal, kursi, colokan lantai	25% = 10 m ²	NAD	1	50 m ²
Galeri Ide	30 orang x 2 m ² = 60 m ²	Panel konsep, prototype display, proyektor	30% = 18 m ²	NAD	1	78 m ²
Atrium	150 orang x 1,2 m= 180 m ²	Area kosong untuk pameran event, tangga	30% = 50 m ²	NAD	1	230 m ²
Area Display	40 orang x 2 m ² = 80 m ²	Manekin, podium produk kain, partisi pameran	30% = 24 m ²	NAD	1	104 m ²
Toilet	1,5 m ² per orang 1,5 (2)= 3 m ²	Kloset, urinoir, wastafel	3 bilik x 4 m ² = 12 m ²	NAD	2	18 (2)= 36 m ²
Kafe	60 orang x 1,5 m ² = 90 m ²	Set meja makan, kursi, konter bar, mesin kopi	25% = 22,5 m ²	NAD	1	112,5 m ²
Retail	48 m ²	Rak gantung batik, lemari display kaca, kasir	25%= 12 m ²	NAD	1	60 m ²
Retail	48 m ²	Rak gantung batik, lemari display kaca, kasir	25%= 12 m ²	NAD	1	60 m ²
Loading dock	4 orang x 8 = 32 m ²	Meja bongkar 2x1 m (1), troli (2), ramp, rolling door 3 m= 10 m ²	20% = 10 m ²	NAD	1	42 m ²
Gudang	Volume barang = 25 m ²	Rak besi heavy duty, palet kayu	15% = 3,75 m ²	NAD	1	28 m ²
Lift Barang	3.000-5.000 kg			NAD	1	4,5 m
Total Luas Zona Publikasi (Lantai 1)						996 m ²

NAMA RUANG	DIMENSI STANDART			SUM BER	UNIT	BESARAN
	KAPASITAS ORANG	FURNITURE	SIRKULASI			
Multi share Workshop	1,5 m ² per orang x 30= 45 m ²	Meja = 2x1,5 m ² =3 Kursi = 1x0,6 m ² =1,6	30%= 13,5 m ²	NAD	2	58,5 ~60 (2)= 120 m²
Workshop Batik						
Common Space	15 orang x 1,5m ² = 22,5 m ²	Meja diskusi kain, kursi	20% x 22,5 = 4,5 m ²	NAD	2	27 m²
Storage	Volume material= 12 m ²	Lemari tertutup untuk kain polos & lilin	15% x 12 =1,8 m ²	NAD	1	13,80 ~14 m²
Workstation Lorod	6 orang x 3 m = 18 m ²	Bak pelorodan lilin, kompor gas besar	25% x 18 = 4,5 m	NAD	1	22,50 ~24 m²
Workstation Celup	6 orang x 3 m = 18 m ²	Bak pencelupan warna, meja	25% x 18 = 4,5 m	NAD	1	22,50 ~24 m²
Area Canting	6 orang x 3 m = 18 m ²	Gawangan bambu, kompor	30% x 45 = 13,5 m	NAD	1	58,5 m²
Batik Storage	Volume material= 12 m ²	Rak kayu khusus kain batik setengah jadi	15% x 10 =1,5 m	NAD	1	11,5 m ² ~12 m²
Area Jemur	Luas gantungan = 16 m ²	Tiang jemuran stainless, saluran pembuangan	20% x 16 = 3,2 m	NAD	1	19,2 m ² ~19 m²
Makerspace Kostum						
Ruang Eksplorasi	10 orang x 1,8m ² = 18 m ²	Meja sketsa pola, papan pin ide	20% x 18 = 3,6 m ²	NAD	1	19,2 m ² ~20 m²
Area Potong	4 orang x 3,5 m ² = 14 m ²	Meja potong panjang rata	20% x 14 = 2,8 m ²	NAD	1	16,8 m ² ~17 m²
Area Jahit	12 orang x 2,5 m ² = 30 m ²	12 unit mesin jahit industri, kursi kerja	25% x 30 = 7,5 m ²	NAD	1	37,5 m ² 38 m²
Area Perakitan	6 orang x 3 m ² = 18 m ²	Manekin, meja rakit aksesoris	25% x 18 = 4,5 m ²	NAD	1	23 m²
R. Penyimpanan Kostum	Volume barang: 20 m ²	Lemari	15% x 20 = 3 m ²	NAD	1	23 m²
Area Finishing	4 orang x 3 m ² = 12 m ²	Meja setrika uap, mesin packing	20% x 12 = 2,4 m ²	NAD	1	14,40 m ² ~15 m²
Ruang Fitting	10 orang x 1,5m ² = 15 m ²	Cermin besar, tirai, gantung baju	15% x 8 = 1,2 m ²	NAD	1	9,2 m ² ~10 m²
Ruang Bahan dan Alat	10 orang x 1,5m ² = 15 m ²	Lemari material, laci katalog kancing/benang	15% x 16 = 2,4 m ²	NAD	1	18,4 m ² ~20 m
Ruang Perkakas	10 orang x 1,5m ² = 15 m ²	Panel gantung obeng, palu, mesin gerinda	15% x 12 = 1,8 m ²	NAD	1	13,8 m ² ~14 m
Ruang Ukir	10 orang x 1,5m ² = 15 m ²	Meja kerja kayu solid	25% x 28 = 7 m ²	NAD	1	35 m²
Toilet	1,5 m ² per orang 1,5 (2)= 3 m ²	Kloset, urinoir, wastafel	3 bilik x 4 m ² = 12 m ²	NAD	2	18 (2)= 36 m²
Total Luas Zona Produksi (Lantai 2)						549,5 m²

BUBBLE DIAGRAM LANTAI 1



BUBBLE DIAGRAM LANTAI 2



ket.

- Berhubungan langsung
- - - Berhubungan Tidak Langsung
- berjauhan

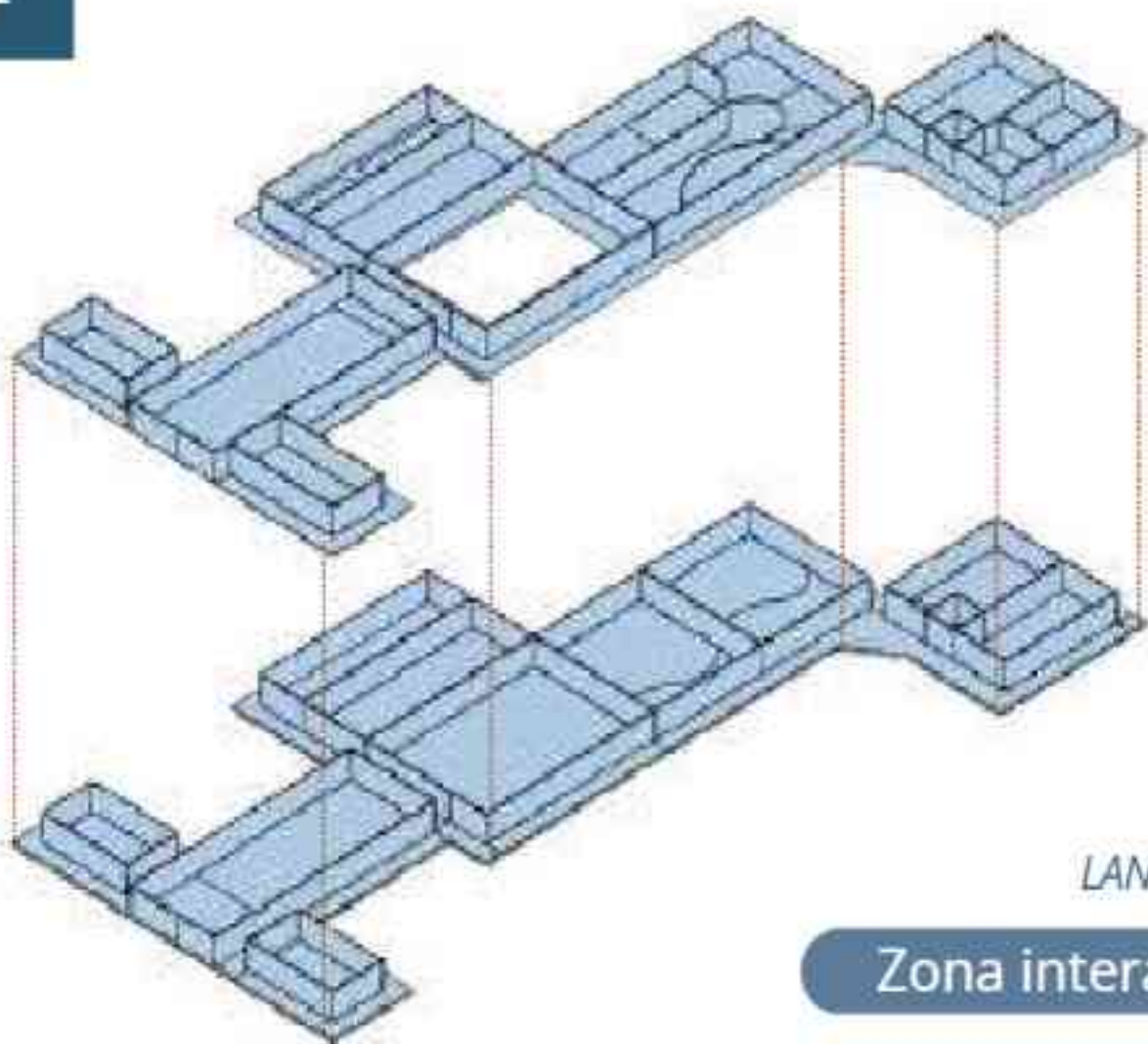
- privat
- semi privat
- publik

BLOKPLAN MASSA KREATIF LOKAL

Total Besaran = 1.545,5 m²

LANTAI 2
Zona Produksi

LANTAI 1
Zona Publikasi



LANTAI 1
Zona interaksi

• Massa Kreatif Digital

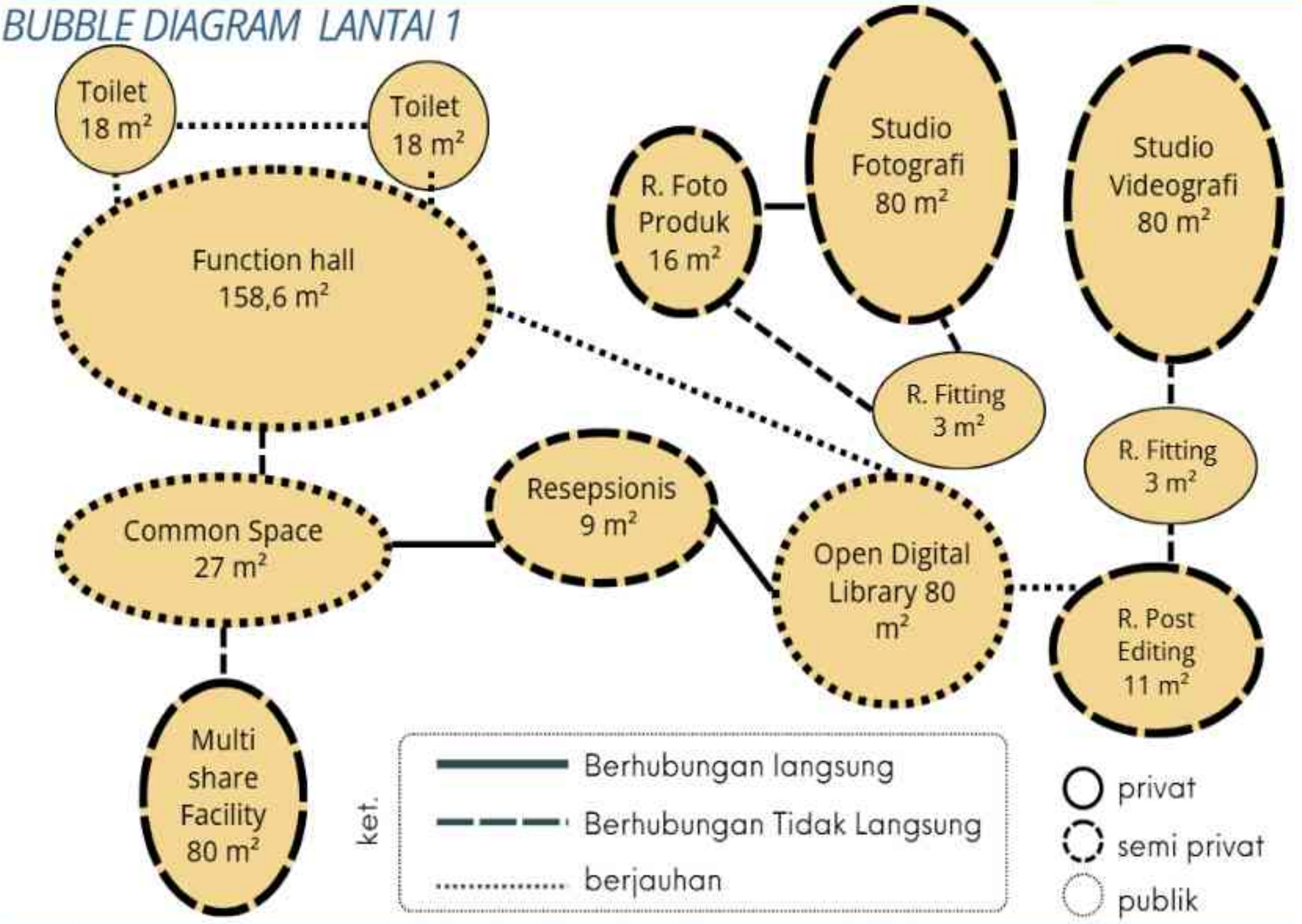
(BESARAN RUANG)

NAMA RUANG	DIMENSI STANDART			SUMBER	UNIT	BESARAN
	KAPASITAS ORANG	FURNITURE	SIRKULASI			
Resepsionis	2 staf x 2,5 m² = 7,5 m²	Meja konter melingkar, kursi kerja, loker	20% = 1,5 m²	NAD	1	9 m²
Ruang Tunggu	10 orang x 1,5m² = 15 m²	Bangku modular 1,8x0,45 m (10 unit)= 8 m²	20% = 3 m²	NAD	1	18 m²
Open Digital Library	1,5 m² per orang x 10= 15 m²	Meja = 2x1,5 m²=3(10)=30 Kursi = 1x0,6 m²=1,6(10)=16	30%=61 x 0,3 =18,3	NAD	1	61+18,3 = 79,3 ~80 m²
Common Space	15 orang x 1,5m² = 22,5 m²	Bangku modular 1,8x0,45 m (10 unit)= 8 m²	20% x 22,5 = 4,5 m²	NAD	2	27 m²
Multi Share Facility	10 orangx 1,5 = 15 m²	Meja diskusi 2x1 m (2)= 8 m²	25% = 15 m²	NAD	1	83 m²
Function Hall	1,5 m² per orang x 20= 30 m²	Meja = 2x1,5 m²=3(20)=60 Kursi = 1x0,6 m²=1,6(20)=32	30%	NAD	1	158,6
Studio fotografi	1,5 m² per orang =10x1,5=15	Meja 2x1,5 m²=3(10)=30 Kursi 1x0,6 m²=1,6(10)=16	30%= 61 x 0,3 =18,3	NAD	1	61+18,3 = 79,3 ~80 m²
Studio videografi	1,5 m² per orang x 8 orang	Meja 2x1,5 m²=3(10)=30 Kursi 1x0,6 m²=1,6(10)=16	30% =43.8x0,3 =13,14	NAD	1	61+18,3 = 79,3 ~80 m²
Toilet	1,5 m² per orang 1,5 (2)= 3 m²	Kloset, urinoir, wastafel	3 bilik x 4 m² = 12 m²	NAD	2	18 (2)= 36 m²
Ruang Foto Produk	1,5 m² per orang x 2 orang	Meja 2x1,5 m²=3(10)=30 Kursi 1x0,6 m²=1,6(10)=16	30% =43.8x0,3 =13,14	NAD	1	16,14 ~16 m²

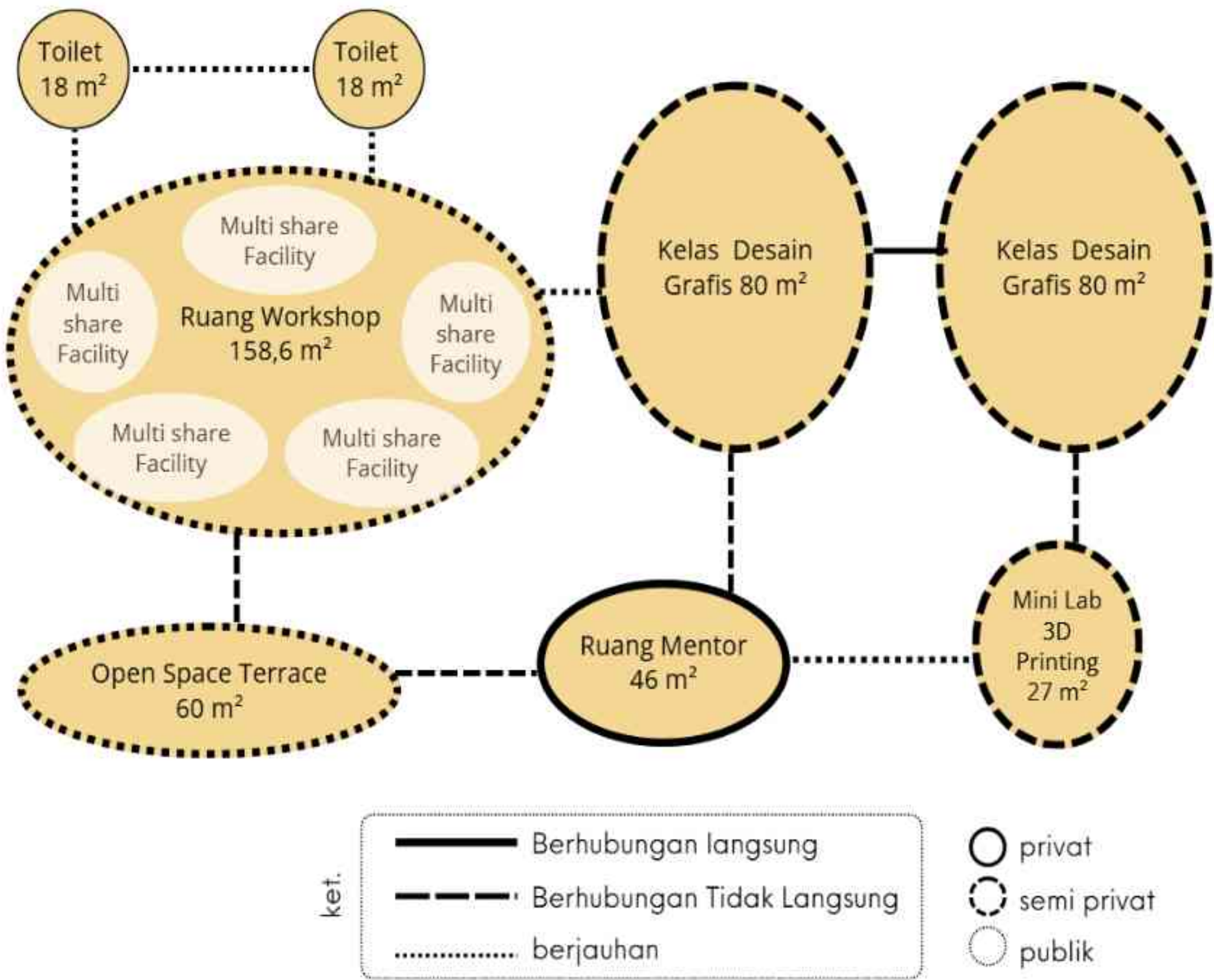
Ruang Fitting	1 orang x 3 = 3 m ²	Meja rias lampu LED, cermin besar, gantungan baju	20% (9) = 1,8 m	NAD	2	3 m ²
Ruang Post Editing	2 orang x 3 m= 6 m ²	2 Unit PC High-End dual monitor, headphone, meja	20% (6) = 1,2 m	NAD	1	7,2 m ² ~11 m ²
Total Luas						601,6 m ²

NAMA RUANG	DIMENSI STANDART			SUMBER	UNIT	BESARAN
	KAPASITAS ORANG	FURNITURE	SIRKULASI			
Ruang Kelas Desain Grafis	1,5 m ² per orang =12x1,5=18	Meja 2x1,5 m ² =3(10)=30 Kursi 1x0,6 m ² =1,6(10)=16	30%= 61 x 0,3 =19,2	NAD	2	61+18 = 79 ~80 m ² (2)= 160 m ²
Mini lab 3D printing	10(1,5 m ²)= 15 m ²	Meja mesin 3D printer, rak filamen, komputer	30% = 11,3	NAD	1	26,3 m ² ~27 m ²
Ruang Mentor	4(1,5 m ²)= 6 m ²	Meja = 2x1,5 m ² =3(8)=24 Kursi = 1x0,6 m ² =1,6(8)=4,8	30% =34,8 x 0,3 =10,44	NAD	1	34,8+10,44 = 45,24 ~46 m ²
Multi share Facility	1,5 m ² per orang x 20= 30 m ²	Meja = 2x1,5 m ² =3(20)=60 Kursi = 1x0,6 m ² =1,6(20)=32	30%	NAD	5	158,6
Open Space Terrace	1,5 m ² per orang x 20= 30 m ²	Meja = 2x1,5 m ² =3(20)=60 Kursi = 1x0,6 m ² =1,6(20)=32	30%	NAD	1	60 m ²
Toilet	1,5 m ² per orang 1,5 (2)= 3 m ²	Kloset, urinoir, wastafel	3 bilik x 4 m ² = 12 m ²	NAD	2	18 (2)= 36 m ²
Total Luas						586,2 m ²

BUBBLE DIAGRAM LANTAI 1



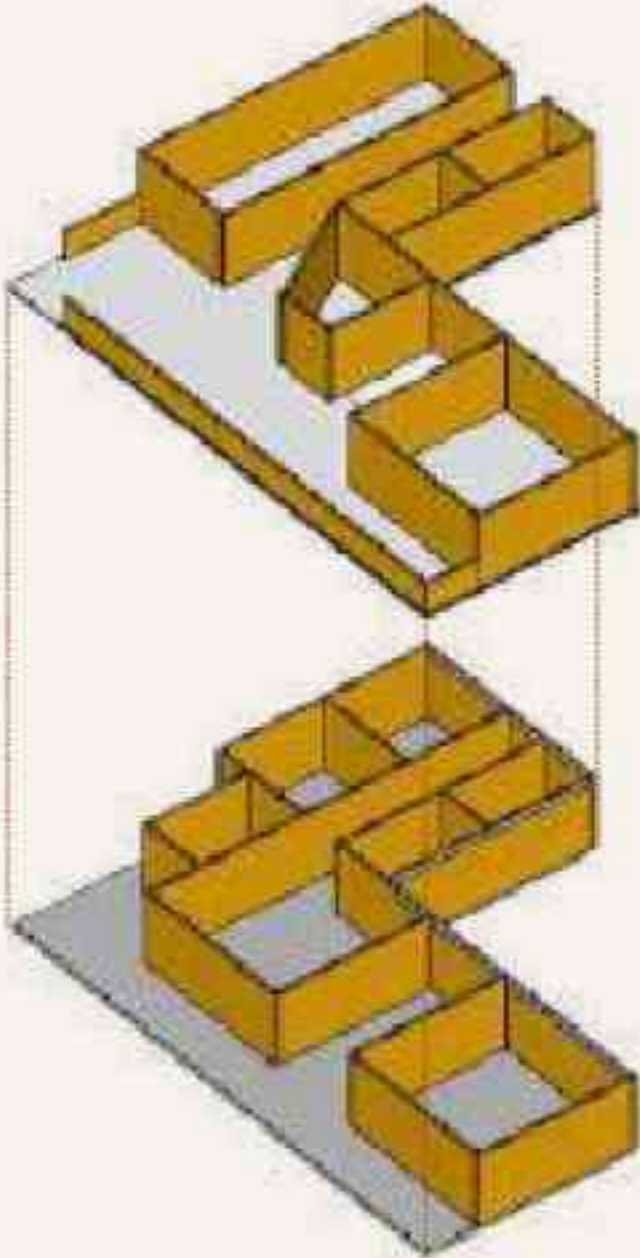
BUBBLE DIAGRAM LANTAI 2



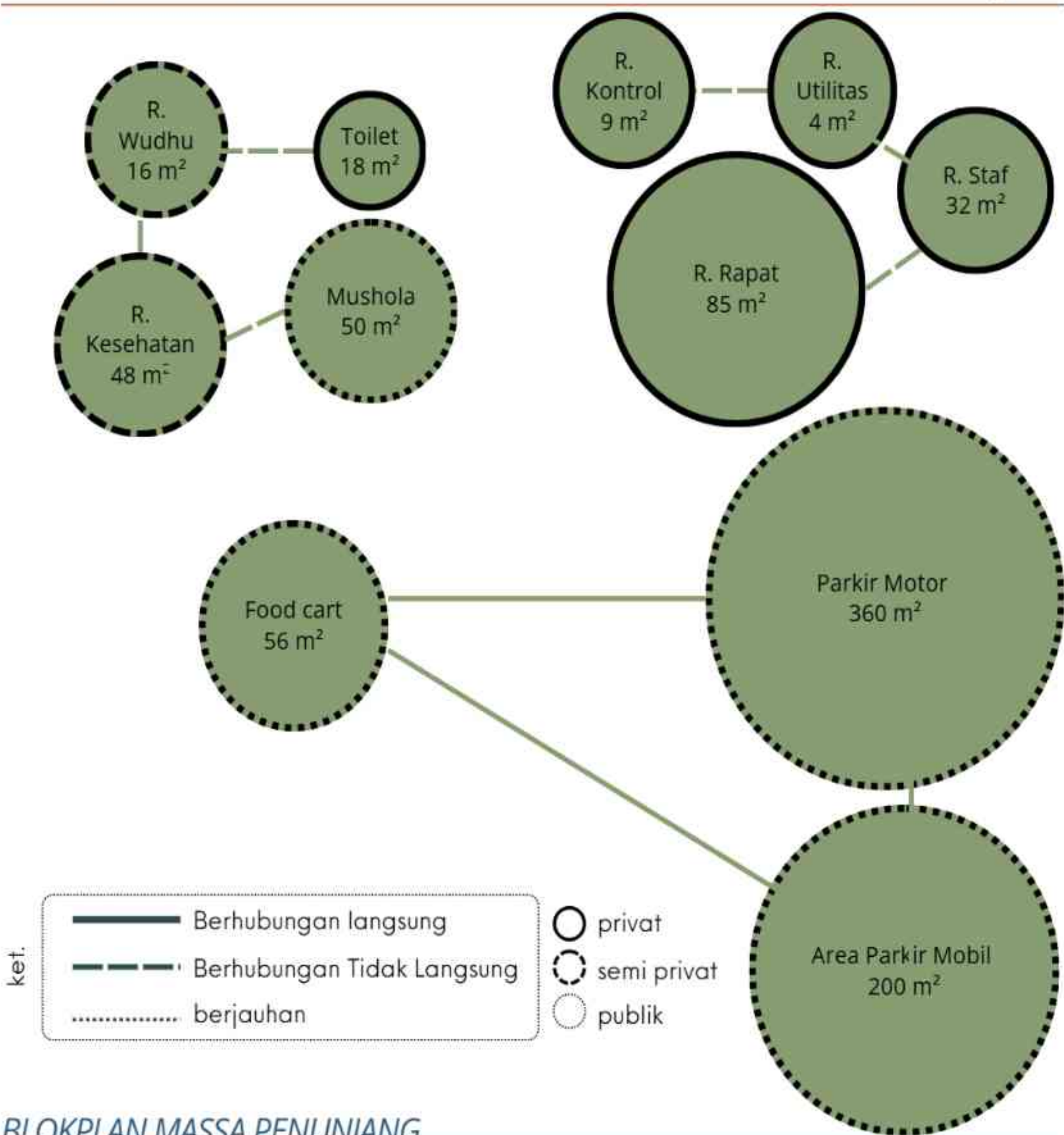
BLOKPLAN MASSA KREATIF DIGITAL

Fungsi Sekunder = 660 m²

Zona edukasi

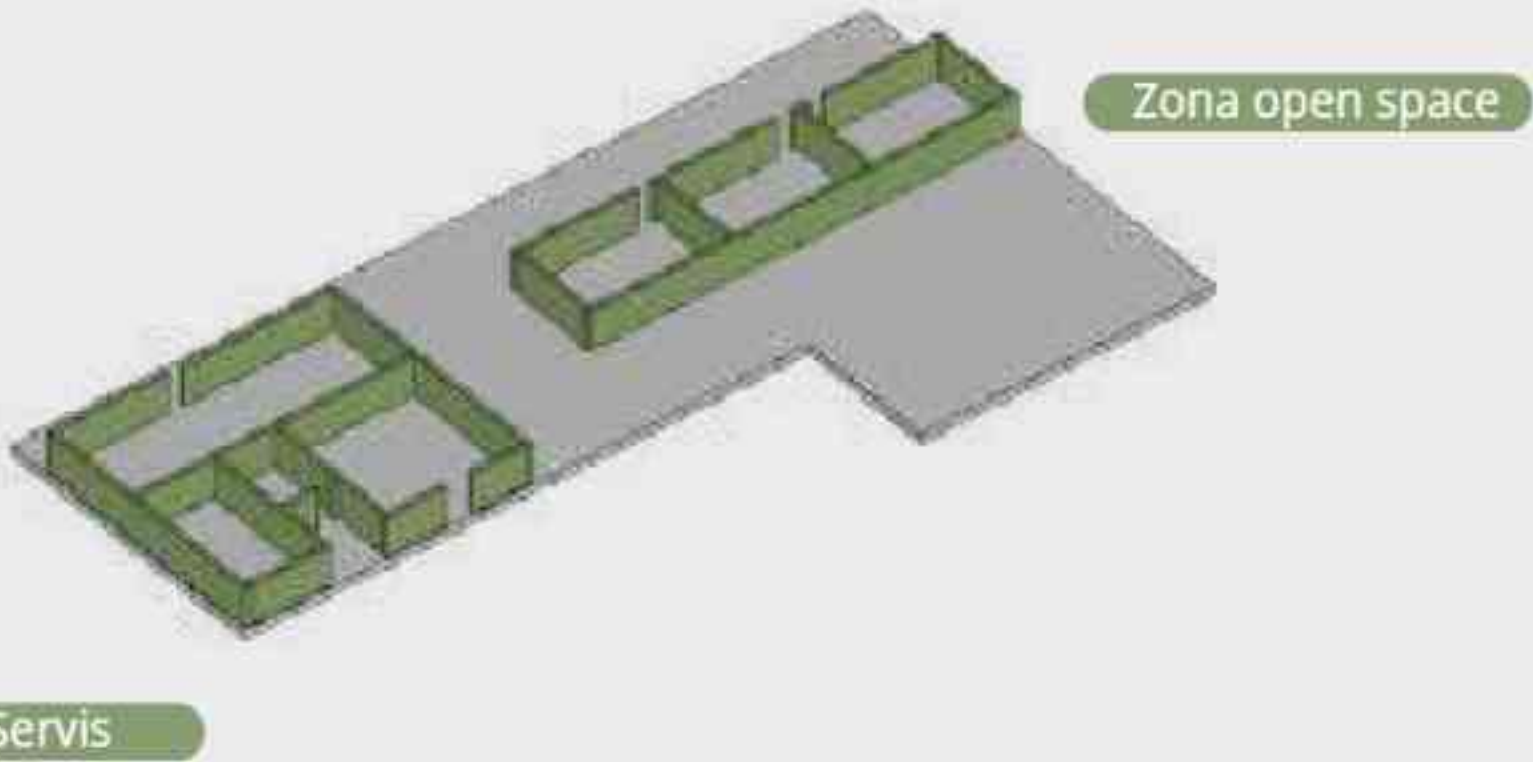


NAMA RUANG	DIMENSI STANDART			SUMBER	UNIT	BESARAN
	KAPASITAS ORANG	FURNITURE	SIRKULASI			
Food cart	1,5 m ² per orang x 3= 4,5	Meja = 2x1,5 m ² =3 Kursi = 1x0,6 m ² =1,6	30%	NAD	7	8 m ² (7) = 56 m ²
Mushola	1 m ² per orang = 50 orang			NAD	1	50 m ²
Ruang Wudhu	m ² 8			NAD	2	16 m ²
R. kesehatan	6 m ² per unit =3 org(6)	18 m ²	18 m ² +sirkulasi 30%	NAD	1	48 m ²
R. staf	4 (1,5 m ²)= 6 m ²	Meja 2x1,5 m ² =3(4)=12 = Kursi 1x0,6 m ² =1,6(4)=6,4 =	30% =24,4x0,3 =7,03	NAD	1	32 m ²
Ruang rapat	85 m ²	1,2 m ²		NAD	1	85 m ²
R. Utilitas	4m ² per orang	4 m ²			1	4 m ²
R. kontrol	9 m ²			NAD	1	9 m ²
Area Parkir Mobil	5 m ² per unit	40 unit		NAD	1 ruan g	200 m ²
Parkir Motor	3 m ² per unit	120 unit		NAD	1 ruan g	360 m ²
Toilet	1,5 m ² per orang 1,5 (2)= 3 m ²			NAD	4	18 m ²
TOTAL LUAS ZONA OPEN SPACE & SERVIS						1.149 m ²



BLOKPLAN MASSA PENUNJANG

Fungsi Penunjang = 1.224 m²



ANALISIS BENTUK

Collaborative Innovation
Hubungan antar massa membentuk koridor dan ruang antar-bangunan yang mendorong interaksi komunitas serta proses kreatif kolaboratif.

Contextual Harmony
penggunaan geometri lokal (atap Jawa) dan susunan massa yang mengikuti karakter tapak serta pola visual sekitar



1.Contextual Block
Hasil analisis tapak dan konteks iklim sebagai dasar orientasi dan skala massa.



2.Mass Articulation
Pemecahan massa berdasarkan zonasi fungsi utama dan pendukung.



3.Interwoven Connectivity
Penghubung ruang berupa selasar dan jembatan terbuka sebagai representasi keterjalanan aktivitas.



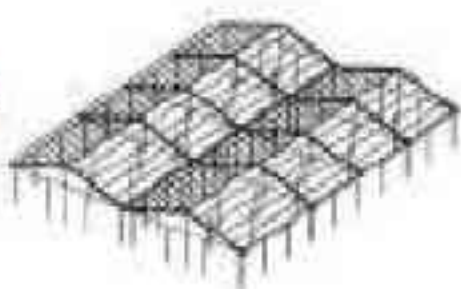
4.Integrated Form
Sirkulasi terintegrasi membentuk alur pengalaman kreatif yang berkesinambungan.



5.FINAL INTERWOVEN FORM
Node komunal sebagai titik temu yang mengikat seluruh massa dalam satu kesatuan ekosistem kreatif.

2.4 ANALISIS STRUKTUR

Up structure



Atap segitiga yang terinspirasi dari bentuk rumah Jawa menggunakan struktur **rangka baja ringan** dengan dimensi batang utama **C 100 × 50 × 15 × 1.6 mm**

Middle structure



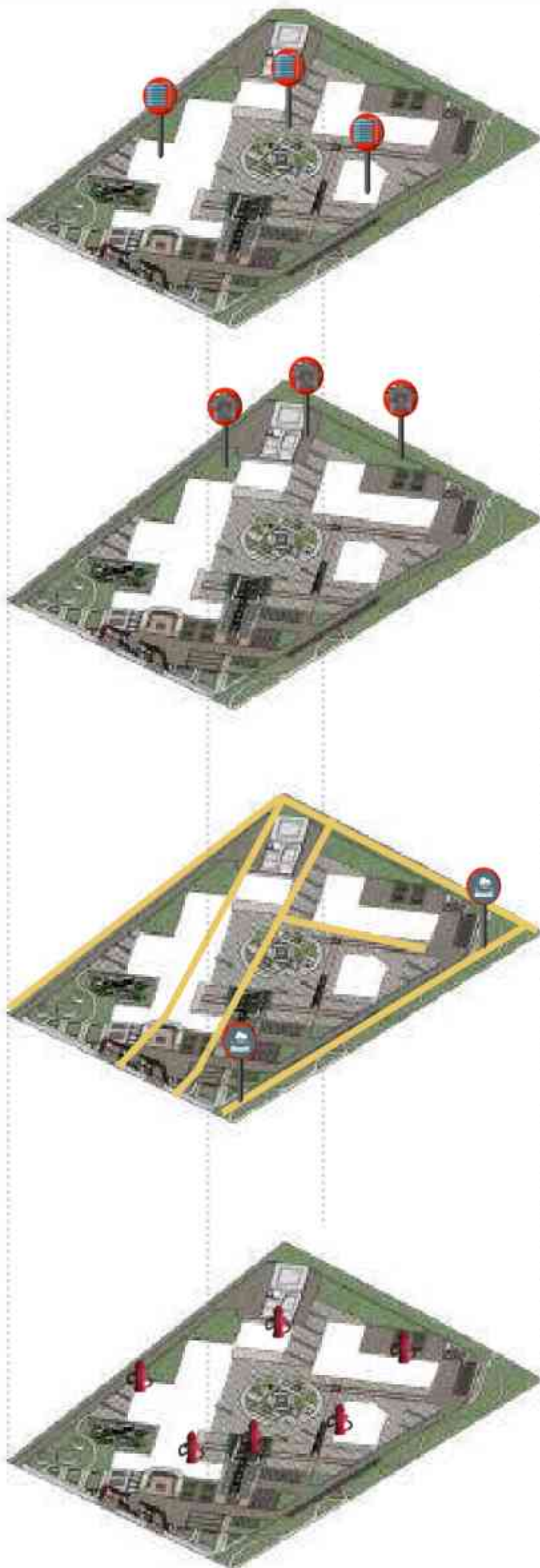
Struktur utama memakai sistem **kolom-balok beton bertulang**, dengan kolom berukuran **40 × 40 cm** untuk modul 6 × 6 m, sehingga mampu menopang beban atap dan bentang ruang yang fleksibel. Balok utama berukuran **30 × 50 cm**, dirancang untuk mendukung bentang menengah tanpa mengganggu fleksibilitas ruang dalam creative hub.

Sub structure



Bangunan menggunakan modul **struktur grid 6 × 6 m**, sehingga sistem pondasi yang digunakan adalah **pondasi foot-plat** ukuran 1,8 × 1,8 m dengan tebal ± 60-70 cm, menyesuaikan jenis tanah Gondanglegi yang cenderung datar dan stabil.

2.5 ANALISIS UTILITAS



Air Bersih

Ground tank ditempatkan di zona servis belakang. Distribusi menggunakan pipa uPVC yang ditanam mengikuti koridor servis. Air naik melalui shaft utilitas ke massa utama lalu menyebar ke massa sekelilingnya.

Air Kotor

Air kotor dari toilet, pantry, dan workshop dialirkan melalui pipa PVC AW menuju shaft belakang, lalu ke septic tank biofilter yang berada di area servis. Limbah workshop melewati bak pra-olah sebelum masuk sistem utama untuk mencegah kontaminasi.

Air Hujan dan Drainase

Air hujan dari atap segitiga dialirkan melalui talang metal → pipa PVC → diarahkan ke bioswale, rain garden, dan area cekungan sebagai retensi alami. Permukaan luar menggunakan paving berpori untuk infiltrasi sebelum tersambung dengan drainase tepi tapak.

— : Jalur drainase



: Penampungan air hujan

Emergensi dan Evakuasi

Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.

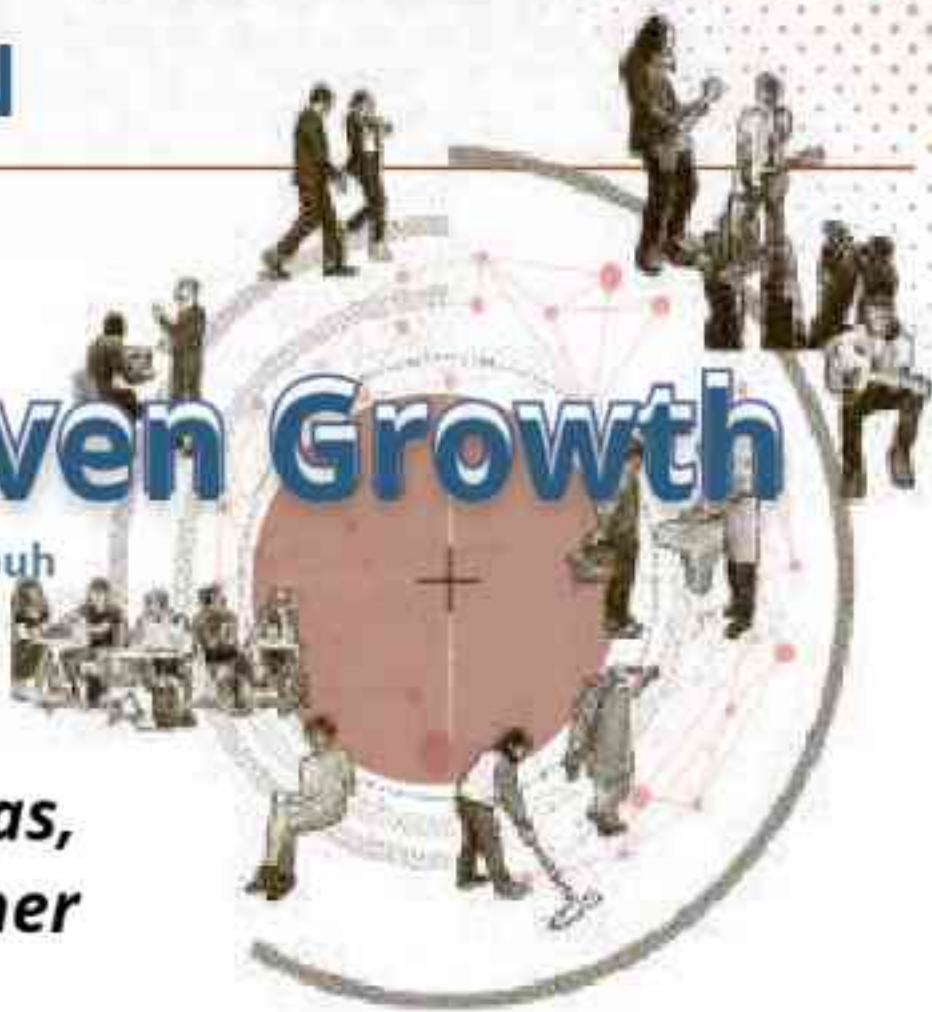
2.6 KONSEP DASAR DESAIN



Interwoven Growth

Keterjalinan yang Bertumbuh

Tagline:
**Connecting Ideas,
Growing Together**



"Interwoven" menggambarkan hubungan antar fungsi dan komunitas (digital, seni, sosial)
"Growth" menegaskan proses pembelajaran dan inovasi yang bertumbuh dari lokal ke global

Merepresentasikan keterjalinan antara **manusia, ruang, dan konteks lokal** yang membentuk jaringan kreativitas yang terus tumbuh. Setiap massa bangunan, jalur, dan ruang terbuka saling terhubung layaknya jaringan ide yang dinamis, menciptakan ekosistem belajar dan berinovasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

NILAI KEISLAMAMAN

QS. Al-'Alaq Ayat 1-5 —
Semangat Literasi &
Pertumbuhan Ilmu

Al-A'raf Ayat 199 —
Menghormati Adat &
Kearifan Lokal

PENJABARAN PRINSIP DESAIN	
Contextual Harmony	Menyatukan arsitektur dengan konteks sosial dan budaya Gondanglegi.
Collaboration Innovation	Menghasilkan ruang interaktif untuk kolaborasi lintas komunitas
Flexible Adaptation	Menghasilkan ruang fleksibel yang dapat bertransformasi sesuai kegiatan
Tapak & Massa	Massa majemuk (clustered) yang membentuk jaringan terhubung dari massa primer dan penunjang menuju area publik.
Ruang	Ruang yang dinamis, terbuka untuk interaksi spontan dan mampu beradaptasi pada berbagai skala aktivitas. Plaza publik, jalur pejalan kaki, dan ruang bersama sebagai titik temu antara pelajar, seniman, dan masyarakat.
Bentuk & Fasad	Dinamis, berlapis, terbuka terhadap cahaya dan udara alami (simbol pertumbuhan dan adaptasi).
Material	Kombinasi material alami dan digital (bata ekspos, kayu, metal perforated) menggambarkan harmoni tradisi dan inovasi.
Sirkulasi	Jalur pejalan kaki berirama menyilang, simbol keterhubungan ide dan komunitas.

ASPEK PENERAPAN PRINSIP

Tapak & Massa Massa bangunan disusun secara majemuk (clustered) menjadi beberapa massa utama dan penunjang. Susunan ini membentuk jaringan ruang yang terbuka dan memungkinkan keterhubungan antar fungsi secara bertahap menuju area publik.

STRATEGI PENATAAN MASSA

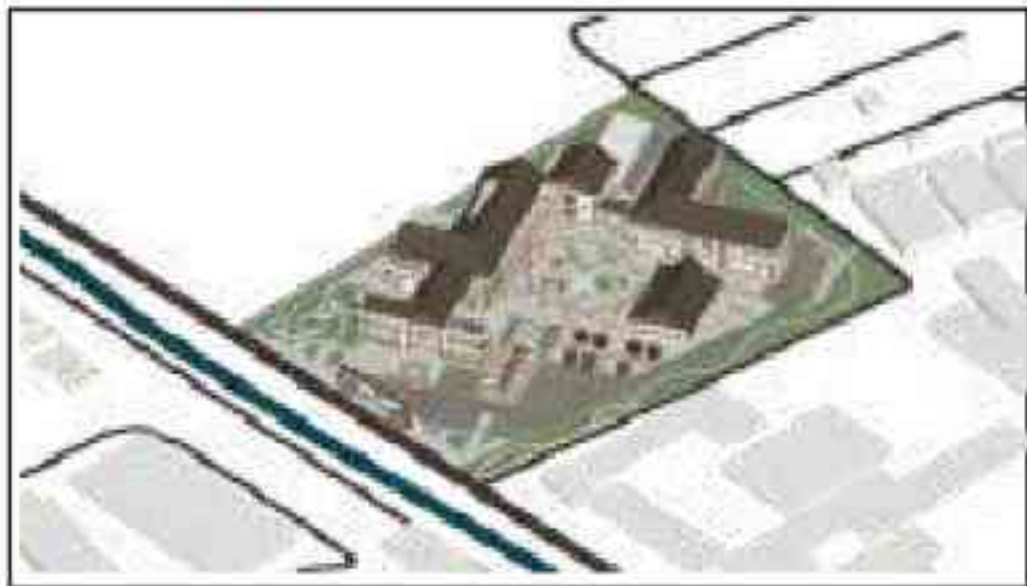
Strategi penataan tapak merespons konteks sekitarnya yang didominasi oleh lingkungan pendidikan dan lanskap agraris.

sisi utara yang berbatasan dengan perkebunan tebu dimanfaatkan sebagai dimanfaatkan sebagai buffer hijau yang berfungsi sebagai peredam panas dan zona tenang.

Zona publik dan edukatif diarahkan ke sisi selatan dan barat untuk memperkuat keterhubungan dengan aktivitas sekolah di sekitarnya



- 1 Zona Primer : Ekonomi Kreatif dan Publikasi
- 2 Zona Sekunder: Edukasi Digital
- 3 Zona Servis dan Komunal



INTERWOVEN MASS STRATEGY

Massa bangunan disusun secara terfragmentasi dan dihubungkan melalui ruang komunal terbuka. Pola sirkulasi tapak dirancang linear dan berpusat pada satu titik temu sebagai poros utama, dari mana pergerakan menyebar ke berbagai zona fungsi.



STRATEGI SIRKULASI TAPAK

Keterjalinan dalam konsep Interwoven Growth pada skala tapak diwujudkan melalui relasi antar massa, titik temu, dan jalur sirkulasi luar yang memungkinkan pertemuan aktivitas dan interaksi komunitas terjadi secara alami.

BRIDGE VIEW

Jembatan antar massa berperan sebagai elemen pengikat ruang dengan variasi ketinggian, lebar, dan arah pergerakan menciptakan pengalaman ruang yang dinamis.

Hardscape

Aspal di jalur kendaraan

Paving Block berpori untuk jalur pedestrian

Aspal berpori untuk area parkir

Softscape

Vegetasi Edible: (Jeruk, Jambu, Alpukat)

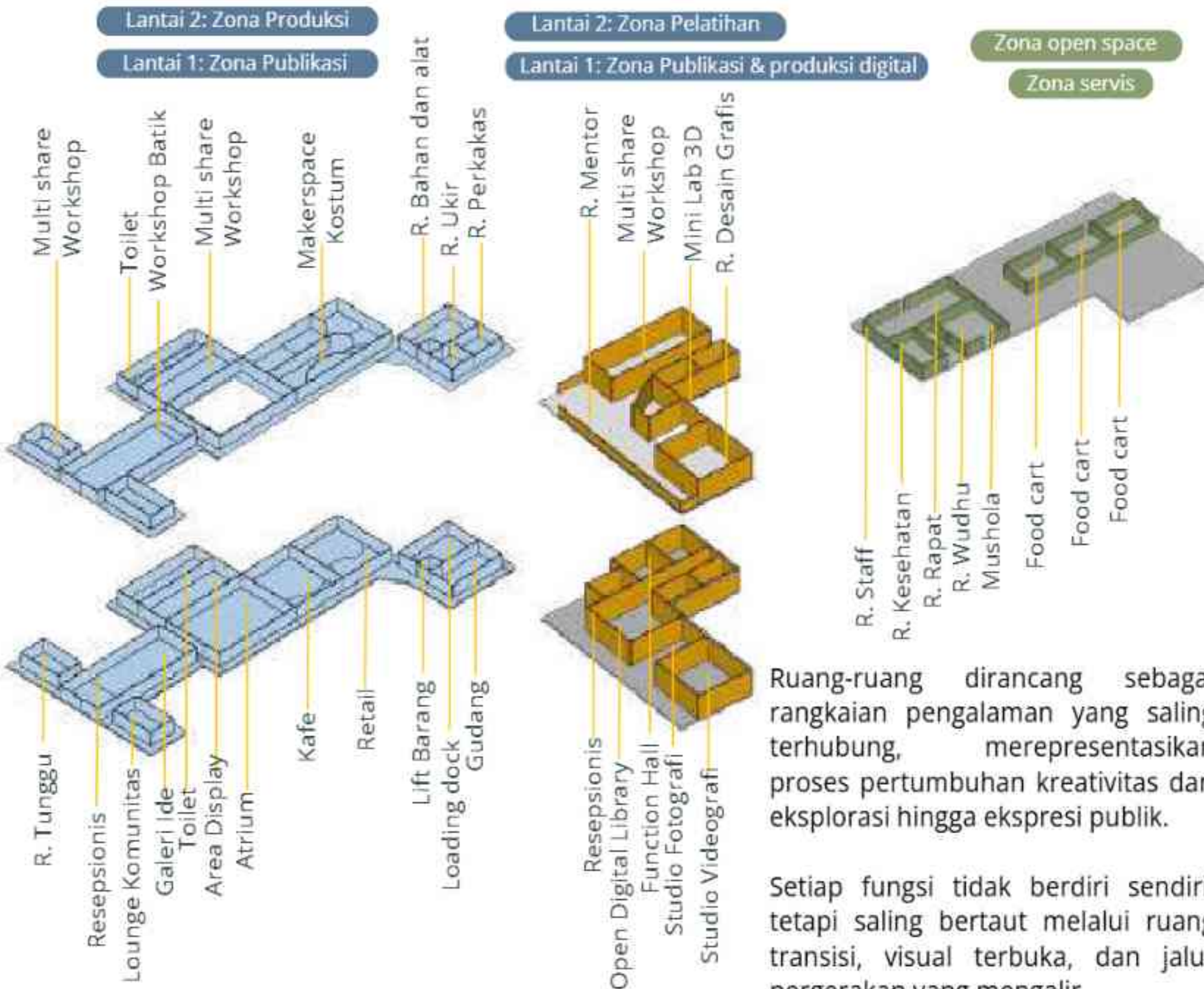
Tanaman Groundcover Penyerap Air

Peneduh: Pohon trembesi

Vegetasi endemik : Pohon Gondang

KONSEP RUANG

Ruang Ruang yang dinamis, terbuka untuk interaksi spontan dan mampu beradaptasi pada berbagai skala aktivitas. Plaza publik, jalur pejalan kaki, dan ruang bersama sebagai titik temu antara pelajar, seniman, dan masyarakat.



Ruang-ruang dirancang sebagai rangkaian pengalaman yang saling terhubung, merepresentasikan proses pertumbuhan kreativitas dari eksplorasi hingga ekspresi publik.

Setiap fungsi tidak berdiri sendiri, tetapi saling bertaut melalui ruang transisi, visual terbuka, dan jalur pergerakan yang mengalir.

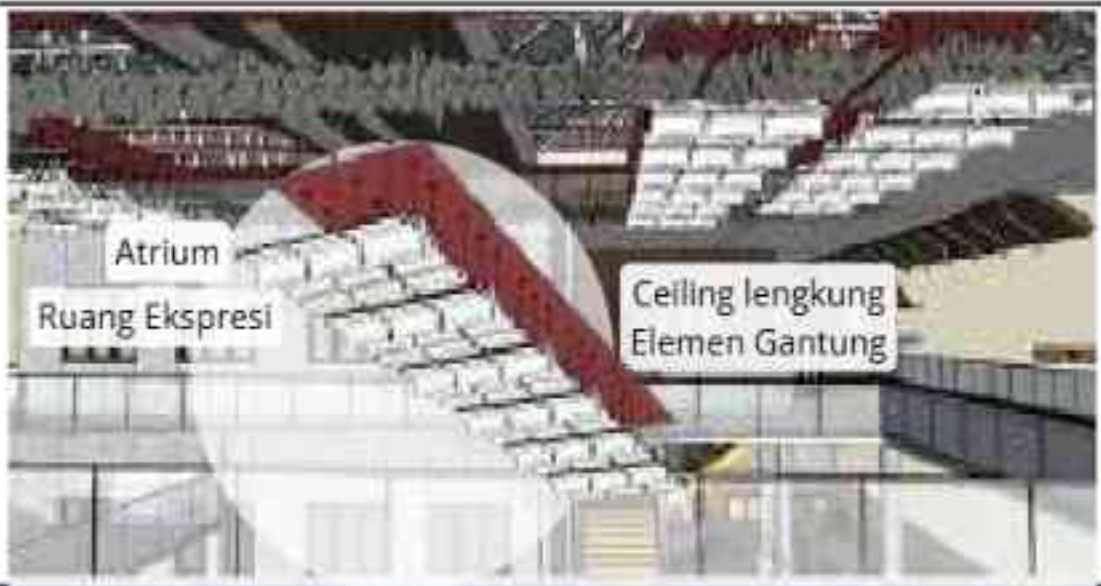
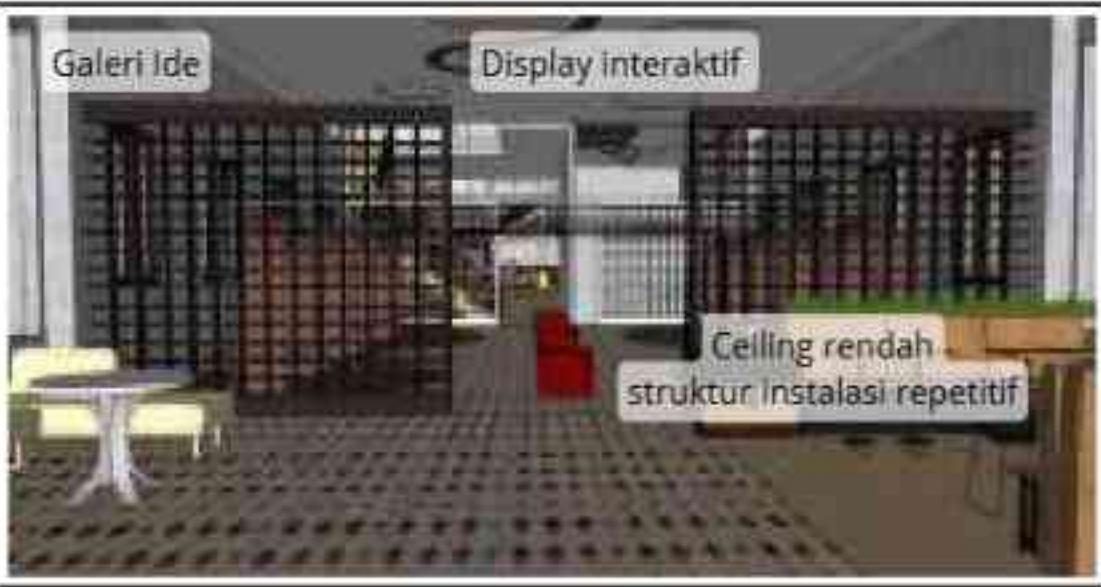


Ruang

Ruang dirancang sebagai hasil ekstraksi dari struktur kostum karnaval (benang, kawat, dan kain) yang bekerja sebagai keterjalinan membentuk volume, bukan sebagai elemen dekoratif.

URUTAN PENGALAMAN KONTEKSTUAL YANG AKAN DIRASAKAN USERS

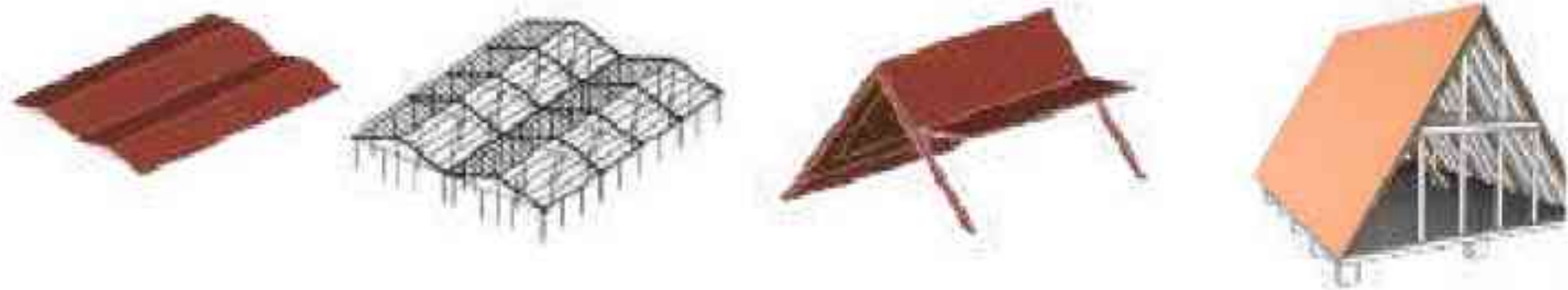
Zona	Ruang		Makna
penyambutan/ arrival	Resepsionis Ticketing / QRIS	Manekin kinetik / instalasi bergerak	Ruang transisi yang membuat pengunjung berhenti sejenak, sadar bahwa mereka akan memasuki ruang kreatif.
Ide (Eksplorasi)	Galeri ide Display proses Media interaktif	- Struktur terlihat rapi dan repetitif - Garis Tipis - Jarak renggang - Ceiling rendah	Ide sebagai benang awal yang masih longgar dan terbuka.
Produksi	Workshop kostum Area semi-terbuka (visual connection)	- Rangka instalasi dari material baja - Struktur ekspos - Ceiling lebih tinggi	Kerangka kostum mulai dibentuk
Ekspresi (Klimaks)	Runway / performance Pameran utama Void / double height	- Ceiling lengkung - Layering - Cahaya dramatis - Skala ruang paling besar	Titik klimaks keterjalinan ide, proses, dan publik.
Komunal (Refleksi)	Plaza komunal Foodcourt / retail Area duduk santai	- Garis linear memanjang - Elemen gantung	Ruang melepas ketegangan, refleksi, dan interaksi sosial.



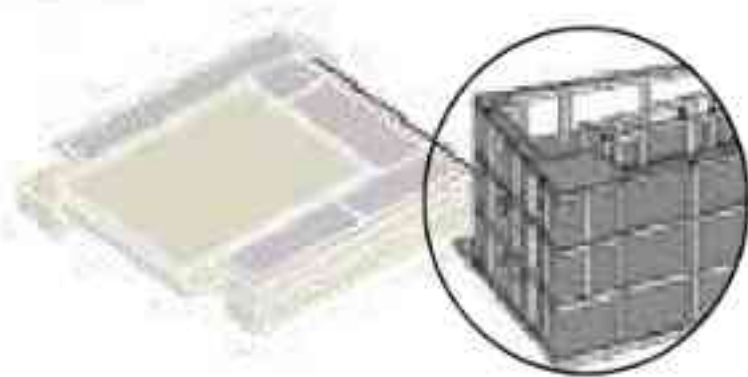
KONSEP STRUKTUR

Strategi:
Rangka utama: kolom-balok modular (rasional & fleksibel)
Elemen pengikat: jembatan, balok lengkung, rangka atap
Ekspresi struktur: terlihat pada interior & fasad

Up structure



Middle structure



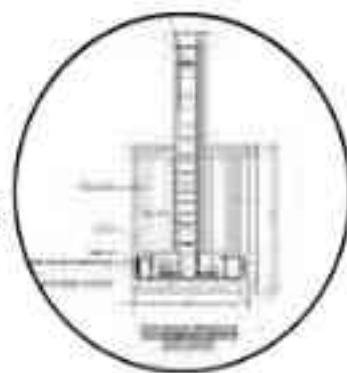
Atap segitiga yang terinspirasi dari bentuk rumah Jawa menggunakan struktur **rangka baja ringan** dengan dimensi batang utama **C 100 × 50 × 15 × 1.6 mm**

Struktur utama memakai sistem **kolom-balok beton bertulang**, dengan kolom berukuran **40 × 40 cm** untuk modul 6 × 6 m, sehingga mampu menopang beban atap dan bentang ruang yang fleksibel. Balok utama berukuran **30 × 50 cm**, dirancang untuk mendukung bentang menengah tanpa mengganggu fleksibilitas ruang dalam creative hub.

Sub structure



Bangunan dengan 2 lantai menggunakan modul **struktur grid 13 × 13 m**, sehingga sistem pondasi yang digunakan adalah **pondasi straus pile** dengan kedalaman 2 meter



Bangunan dengan 1 lantai menggunakan modul **struktur grid 8 × 8 m**, sehingga sistem pondasi yang digunakan adalah **pondasi foot-plat** ukuran 1,8 × 1,8 m dengan tebal ± 60–70 cm, menyesuaikan jenis tanah Gondanglegi yang cenderung datar dan stabil.

KONSEP BENTUK DAN FASAD

Collaborative Innovation

Pola massa dan fasad dirancang untuk mendorong interaksi melalui ruang-ruang terbuka dan konektivitas visual antar bangunan.

Contextual Harmony

Bentuk dan fasad bangunan dirancang menyatu dengan karakter lingkungan sekitar melalui skala horizontal, dan material lokal.



Material

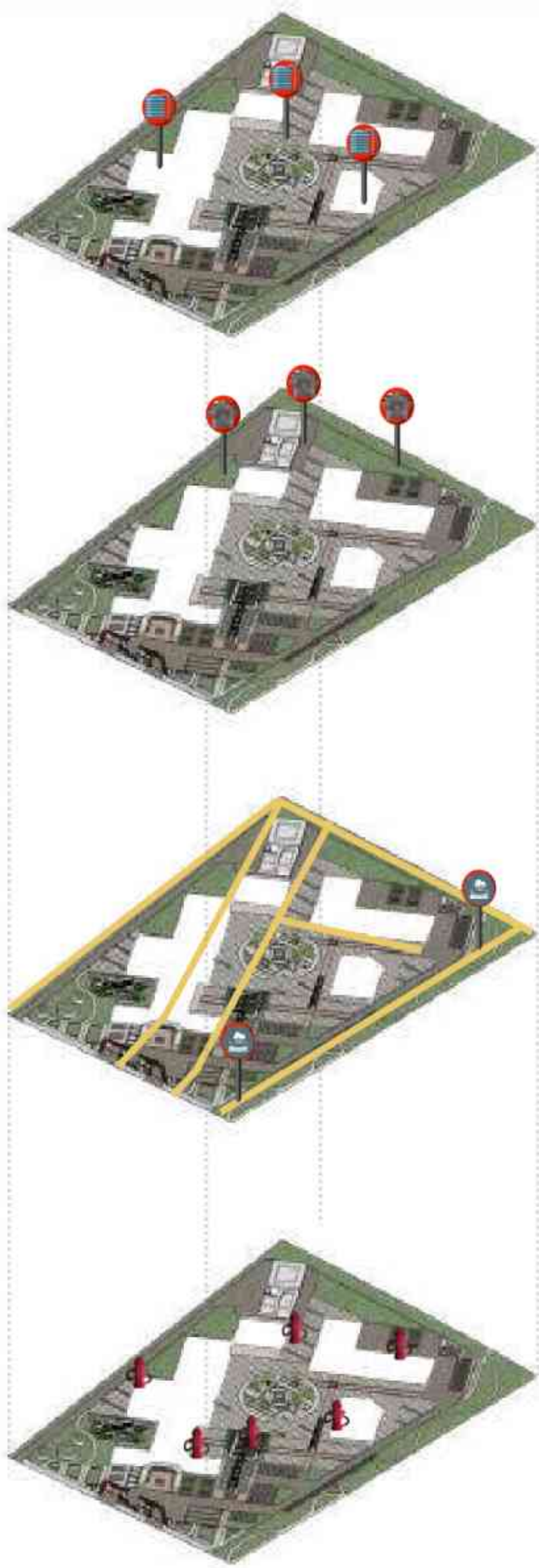
Kombinasi material alami dan digital (bata ekspos, kayu, metal perforated) menggambarkan harmoni tradisi dan inovasi.



Bentuk massa memanfaatkan ritme atap segitiga yang saling terhubung, menciptakan komposisi dinamis yang merepresentasikan keterjalinan fungsi. Variasi elevasi dan struktur kaki miring memperkuat kesan pertumbuhan dan keterbukaan, sekaligus mempertahankan skala horizontal yang kontekstual.

Fasad dirancang sebagai lapisan berpori yang merespons iklim, konteks, dan aktivitas di dalam bangunan. Pola garis dan layering berfungsi mengontrol cahaya, ventilasi, dan keterhubungan visual antara ruang dalam dan luar.

KONSEP UTILITAS



Air Bersih

Ground tank ditempatkan di zona servis belakang. Distribusi menggunakan pipa uPVC yang ditanam mengikuti koridor servis. Air naik melalui shaft utilitas ke massa utama lalu menyebar ke massa sekelilingnya.

Air Kotor

Air kotor dari toilet, pantry, dan workshop dialirkan melalui pipa PVC AW menuju shaft belakang, lalu ke septic tank biofilter yang berada di area servis. Limbah workshop melewati bak pra-olah sebelum masuk sistem utama untuk mencegah kontaminasi.

Air Hujan dan Drainase

Air hujan dari atap segitiga dialirkan melalui talang metal → pipa PVC → diarahkan ke bioswale, rain garden, dan area cekungan sebagai retensi alami. Permukaan luar menggunakan paving berpori untuk infiltrasi sebelum tersambung dengan drainase tepi tapak.

- : Jalur drainase
- : Penampungan air hujan

Emergensi dan Evakuasi

Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.



3 KONSEP DAN PENGEMBANGAN RANCANGAN

3.1 Profil Perancangan

3.2 Rancangan Tapak

3.3 Rancangan Ruang

3.4 Rancangan Bentuk

3.5 Rancangan Fasad

3.6 Rancangan Struktur

3.7 Rancangan Utilitas



3.1 PROFIL RANCANGAN

GONDANGLEGI CREATIVE WEAVE HUB

Community Function?



Pusat Komunitas Kreatif dirancang sebagai ruang dinamis guna mewadahi pertumbuhan ide, proses, dan ekspresi kreatif masyarakat, termasuk pertemuan antara proses kreatif tradisional dengan praktik kreatif digital.

Bagaimana proses kreatif bermula?

Proses lahirnya kreativitas

Berfungsi sebagai ruang aktivitas kreatif, produksi, serta pertemuan antara individu, komunitas, dan karya dalam alur yang saling terhubung.

SOLUTION



EDUCATION + ECONOMY + CULTURE

ISSUES

- Keterbatasan ruang kolaboratif dan representatif bagi komunitas kreatif lokal di wilayah kabupaten.
- Perlunya integrasi aktivitas kreatif fisik dan digital dalam satu ekosistem ruang yang saling terhubung.
- Pentingnya ruang kreatif yang fleksibel dan adaptif terhadap beragam skala aktivitas, kolaborasi, dan pameran.

CONCEPT: INTERWOVEN GROWTH

Konsep Interwoven Growth memaknai arsitektur sebagai ruang tumbuh kolektif, di mana alur ruang dan pengalaman spasial merepresentasikan keterjalinan proses kreatif lokal dan digital dalam satu ekosistem yang saling terhubung.

CONTEXTUAL HARMONY



Penggunaan material lokal seperti plywood dan logam, dikombinasikan dengan sistem ruang fleksibel, menghadirkan ekspresi arsitektur yang kontekstual, adaptif, serta merepresentasikan pertumbuhan kreativitas dari tradisi menuju inovasi.

COLLABORATIVE INNOVATION

FLEXIBLE ADAPTATION



Struktur, jembatan, dan fasad berpori membentuk keterhubungan visual antar aktivitas, memungkinkan proses produksi, pembelajaran, dan kolaborasi terbaca secara terbuka.

3.2 RANCANGAN TAPAK

Tapak & Massa

Massa bangunan disusun secara majemuk (clustered) menjadi beberapa massa utama dan penunjang. Susunan ini membentuk jaringan ruang yang terbuka dan memungkinkan keterhubungan antar fungsi secara bertahap menuju area publik.

STRATEGI PENATAAN MASSA

Strategi penataan tapak merespons konteks sekitarnya yang didominasi oleh lingkungan pendidikan dan lanskap agraris.

sisi utara tapak yang berbatasan dengan perkebunan tebu dimanfaatkan sebagai dimanfaatkan sebagai *buffer* hijau yang berfungsi sebagai peredam panas dan zona tenang.

Penempatan Zona Kreatif Digital dan Pelatihan diatur pada area belakang tapak (sisi timur), dengan orientasi bangunan yang mengarah ke sisi selatan dan barat demi mengoptimalkan konektivitas fungsional serta merespons aktivitas persekolahan di kawasan sekitar



- 1 Zona Primer : Ekonomi Kreatif dan Publikasi
- 2 Zona Sekunder: Edukasi Digital
- 3 Zona Servis dan Komunal

INTERWOVEN MASS STRATEGY

Massa bangunan disusun secara terfragmentasi dan dihubungkan melalui ruang komunal terbuka. Pola sirkulasi tapak dirancang tidak linear, melainkan berpusat pada satu titik temu sebagai poros utama, dari mana pergerakan menyebar ke berbagai zona fungsi.



STRATEGI SIRKULASI TAPAK

Keterjalinan dalam konsep Interwoven Growth pada skala tapak diwujudkan melalui relasi antar massa, titik temu, dan jalur sirkulasi luar yang memungkinkan pertemuan aktivitas dan interaksi komunitas terjadi secara alami.



BRIDGE VIEW

Jembatan (Personalization): Menghubungkan antar massa dan mendorong interaksi antar zona.

Hardscape



Aspal di jalur kendaraan



Paving Block berpori untuk jalur pedestrian



Decking Kayu (WPC)

Softscape



Vegetasi Edible: (Nangka, jeruk Jambu, Alpukat)



Tanaman Groundcover Penyerap Air



Peneduh: Pohon trembesi



Vegetasi endemik : Pohon Gondang



Hardscape

- Beton Precast white-grey
- Wood Plastic Composite
- Agregat Halus/Batu Koral

Softscape

- Rumput Gajah Mini
- Sansevieria Cylindrica/ Lidah Mertua
- Pennisetum setaceum/ rumput ekor kucing
- Pucuk Merah
- Pohon Tabebuia Rosea

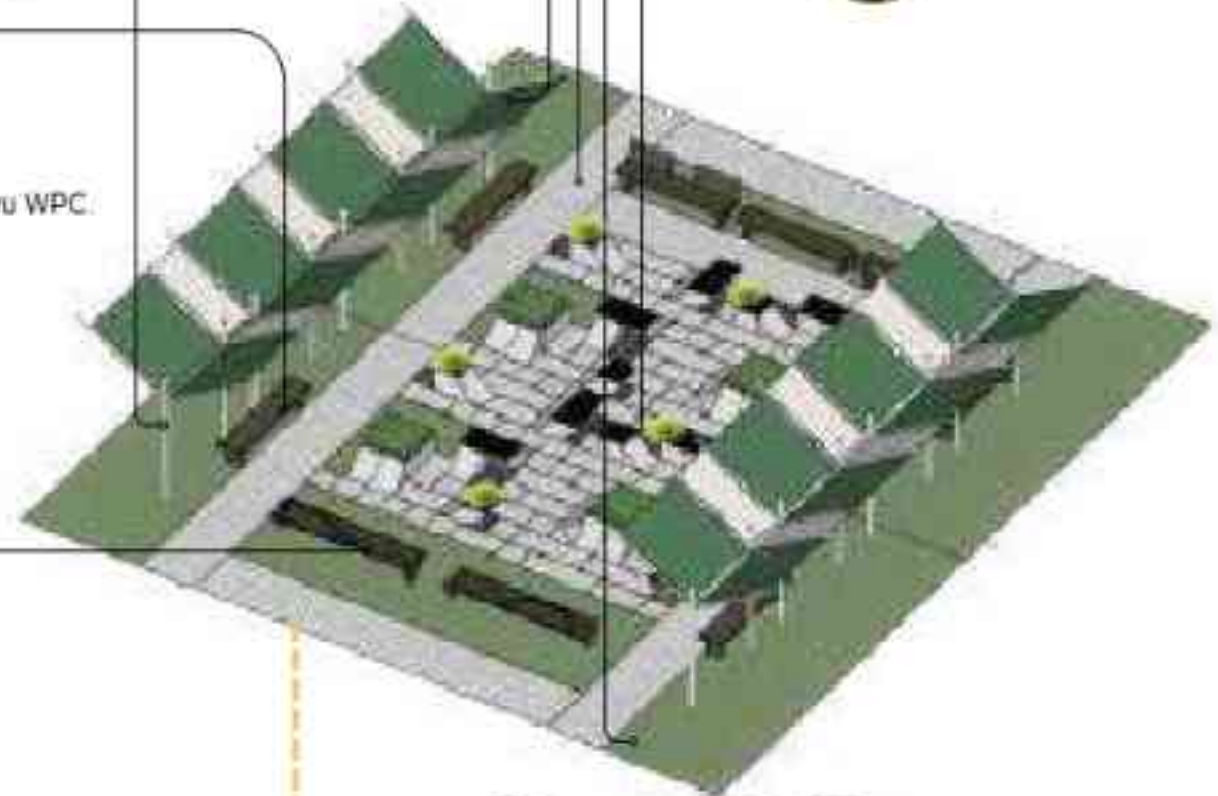


Hardscape

- Beton Precast white-grey
- Peripheral Seating
- Peripheral Seating Rangka beton dengan top seat kayu WPC
- Tensile Membrane
- Pipa baja galvanis finishing powder coating putih

Softscape

- Rumput Jepang atau Zoysia Matrella
- Lili Paris



ENTRANCE

- Richness harmony
- area entrance punya nilai sosial, bukan hanya memiliki nilai fungsi.
- Permeability tinggi kemudahan



Entrance dirancang sebagai ruang transisi yang terbuka, mengundang pengguna untuk bereksplorasi secara spontan. Persinggungan jalur sirkulasi dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial di area transisi, mengubah fungsi entrance dari sekadar akses masuk menjadi ruang pengalaman yang terbuka dan adaptif.

RAMP

- Area Bawah (Robustness): Ruang publik adaptif untuk pop-up event dan aktivitas masyarakat yang inklusif.

Jembatan dirancang sebagai elemen pengikat yang bersifat dinamis yang mengikat massa bangunan lintas fungsi.

Area under-bridge dioptimalkan sebagai ruang publik adaptif guna memfasilitasi aktivitas komunitas dan event pop-up aktivitas masyarakat sesuai kebutuhan.



3.3 RANCANGAN RUANG

Ruang disusun berdasarkan urutan pengalaman kreatif, mulai dari zona ideasi, eksplorasi, produksi, hingga ekspresi. Setelah mencapai titik puncak pada ruang pameran, pengunjung diarahkan menuju ruang pasca-ekspresi berupa node komunal yang berfungsi sebagai ruang refleksi, interaksi, dan konsumsi, sehingga pengalaman tidak terhenti melainkan berlanjut secara sosial.



Social Interaction

Interaksi antar pengguna yang terjadi secara spontan maupun terencana dalam ruang komunal. node lingkaran, plaza, dan jalur pedestrian



Local Creative Production

Aktivitas produksi karya kreatif sebagai inti utama bangunan. makerspace, Studio, dan Multi Share Workshop



Digital Creative Production

Aktivitas produksi, pengembangan, dan publikasi karya berbasis teknologi digital yang mendukung pengolahan serta distribusi karya kreatif lokal.



Exhibition

ruang presentasi, promosi, dan apresiasi karya kreatif sebagai media interaksi antara pelaku kreatif dan masyarakat.

- galeri dan food Cart

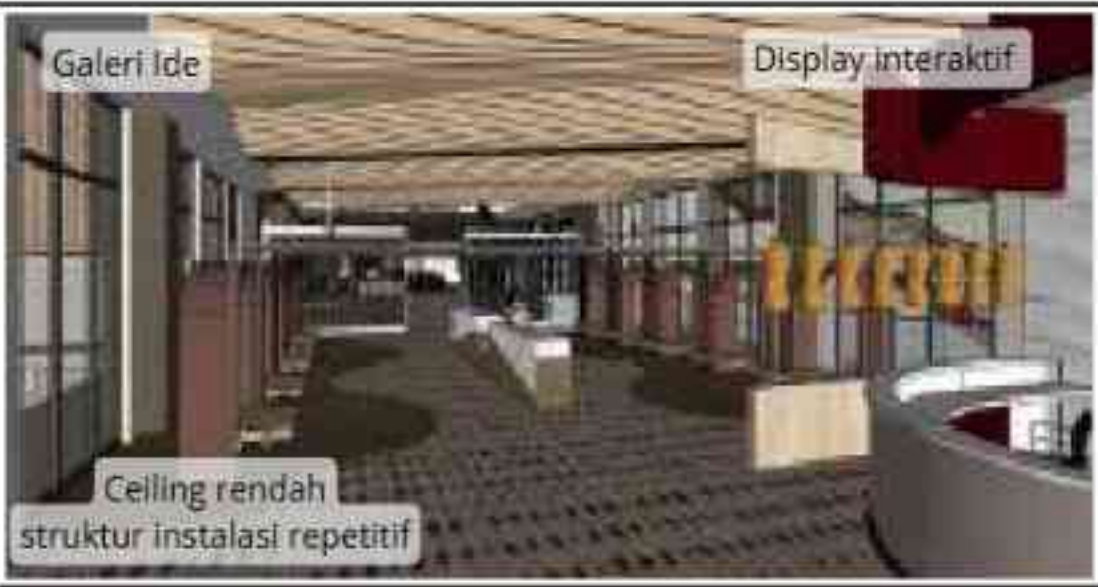


Ruang

Ruang dirancang sebagai hasil ekstraksi dari struktur kostum karnaval (benang, kawat, dan kain) yang bekerja sebagai keterjalinan membentuk volume, bukan sebagai elemen dekoratif.

URUTAN PENGALAMAN KONTEKSTUAL YANG AKAN DIRASAKAN USERS

Zona	Ruang	Elemen	Makna
penyambutan/ arrival	Resepsionis Ticketing / QRIS	Manekin kinetik / instalasi bergerak	Ruang transisi yang membuat pengunjung berhenti sejenak, sadar bahwa mereka akan memasuki ruang kreatif.
Ide (Eksplorasi)	Galeri ide Display proses Media interaktif	- Struktur terlihat rapi dan repetitif - Garis Tipis - Jarak renggang - Ceiling rendah	Ide sebagai benang awal yang masih longgar dan terbuka.
Produksi	Workshop kostum Area semi-terbuka (visual connection)	- Rangka instalasi dari material baja - Struktur ekspos - Ceiling lebih tinggi	Kerangka kostum mulai dibentuk
Ekspresi (Klimaks)	Runway / performance Pameran utama Void / double height	- Ceiling lengkung - Layering - Cahaya dramatis - Skala ruang paling besar	Titik klimaks keterjalinan ide, proses, dan publik.
Komunal (Refleksi)	Plaza komunal Foodcourt / retail Area duduk santai	- Garis linear memanjang - Elemen gantung	Ruang melepas ketegangan, refleksi, dan interaksi sosial.



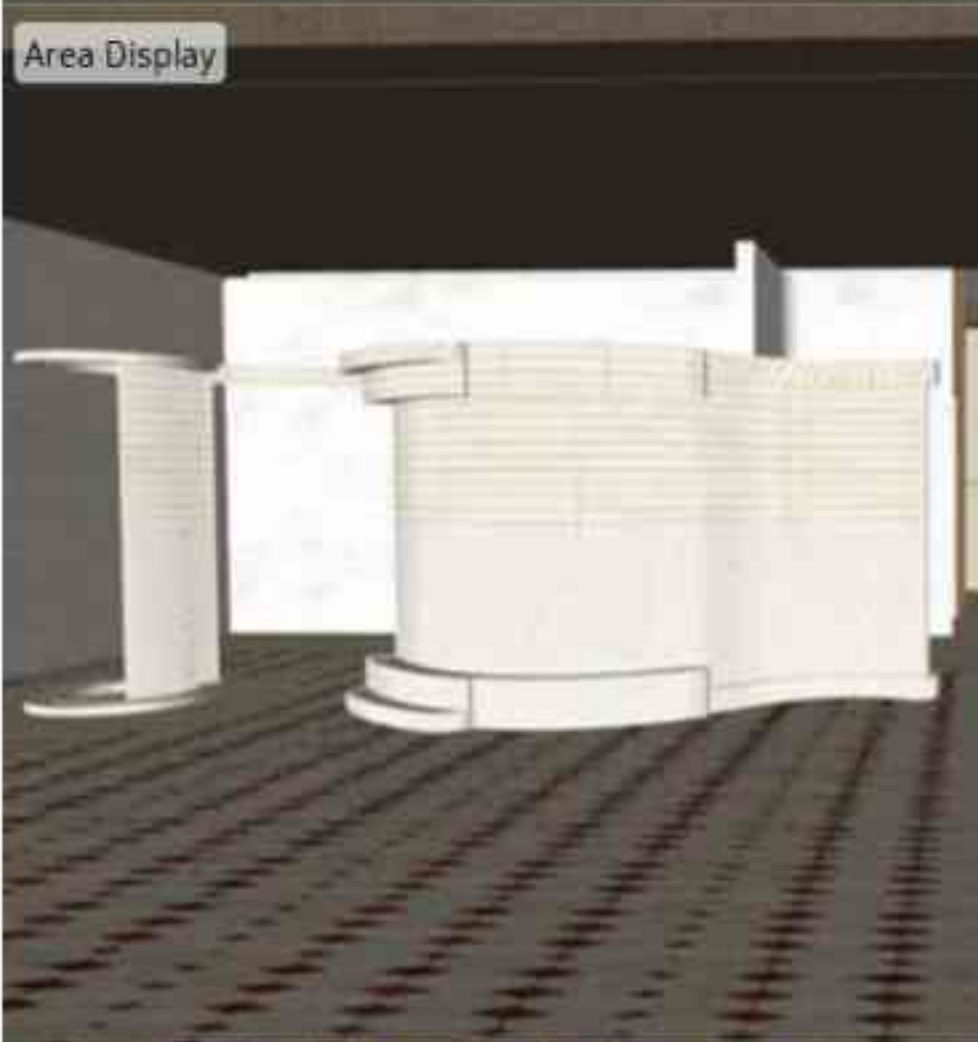
Ruang Tunggu



Lounge Komunitas



Area Display



Store



Workshop Batik



Workshop Batik





Batik Storage



Common Space



Multi Share Workshop



Makerspace kostum



Makerspace kostum



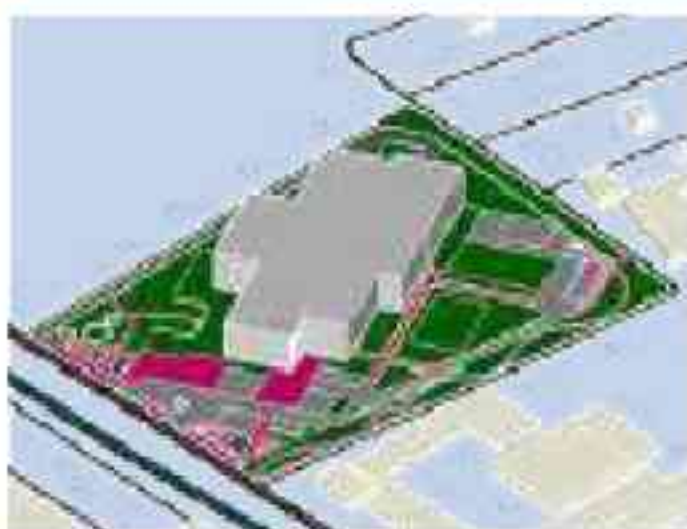
R. Perkakas



R. Ukir



3.4 RANCANGAN BENTUK



1. Contextual Block

Hasil analisis tapak dan konteks iklim sebagai dasar orientasi dan skala massa.



2. Mass Articulation

Pemecahan massa berdasarkan zonasi fungsi utama dan pendukung.



3. Interwoven Connectivity

Penghubung ruang berupa selasar dan jembatan terbuka sebagai representasi keterjalinan aktivitas.



4. Integrated Form

Sirkulasi terintegrasi membentuk alur pengalaman kreatif yang berkesinambungan.



5. FINAL INTERWOVEN FORM

Node komunal sebagai titik temu yang mengikat seluruh massa dalam satu kesatuan ekosistem kreatif.

3.5 RANCANGAN FASAD

Collaborative Innovation

Pola massa dan fasad dirancang untuk mendorong interaksi melalui ruang-ruang terbuka dan konektivitas visual antar bangunan.

Contextual Harmony

Bentuk dan fasad bangunan dirancang menyatu dengan karakter lingkungan sekitar melalui skala horizontal, dan material lokal.



Material

Kombinasi material alami dan digital (bata ekspos, kayu, metal perforated) menggambarkan harmoni tradisi dan inovasi.



Bentuk massa memanfaatkan ritme atap segitiga yang saling terhubung, menciptakan komposisi dinamis yang merepresentasikan keterjalinan fungsi. Variasi elevasi dan struktur kaki miring memperkuat kesan pertumbuhan dan keterbukaan, sekaligus mempertahankan skala horizontal yang kontekstual.

Fasad dirancang sebagai lapisan berpori yang merespons iklim, konteks, dan aktivitas di dalam bangunan. Pola garis dan layering berfungsi mengontrol cahaya, ventilasi, dan keterhubungan visual antara ruang dalam dan luar.

3.6 RANCANGAN STRUKTUR



Up structure



Material penutup atap:
**Atap Bitumen Onduline
Onduvilla**

Atap segitiga yang terinspirasi dari bentuk rumah Jawa menggunakan struktur **rangka baja ringan** dengan dimensi batang utama **C 100 × 50 × 15 × 1.6 mm**

Middle structure

Struktur utama memakai sistem **kolom-balok beton bertulang**, dengan kolom berukuran **70 × 70 cm** untuk modul **10x12 m**, sehingga mampu menopang beban atap dan bentang ruang yang fleksibel. Balok utama berukuran **60 × 80 cm**, dirancang untuk mendukung bentang menengah tanpa mengganggu fleksibilitas ruang dalam creative hub.

Sub structure

Bangunan dengan 1 lantai menggunakan modul **struktur grid 8 × 8 m**, sehingga sistem pondasi yang digunakan adalah **pondasi foot-plat** ukuran **1,8 × 1,8 m** dengan tebal ± 60–70 cm, menyesuaikan jenis tanah Gondanglegi yang cenderung datar dan stabil.

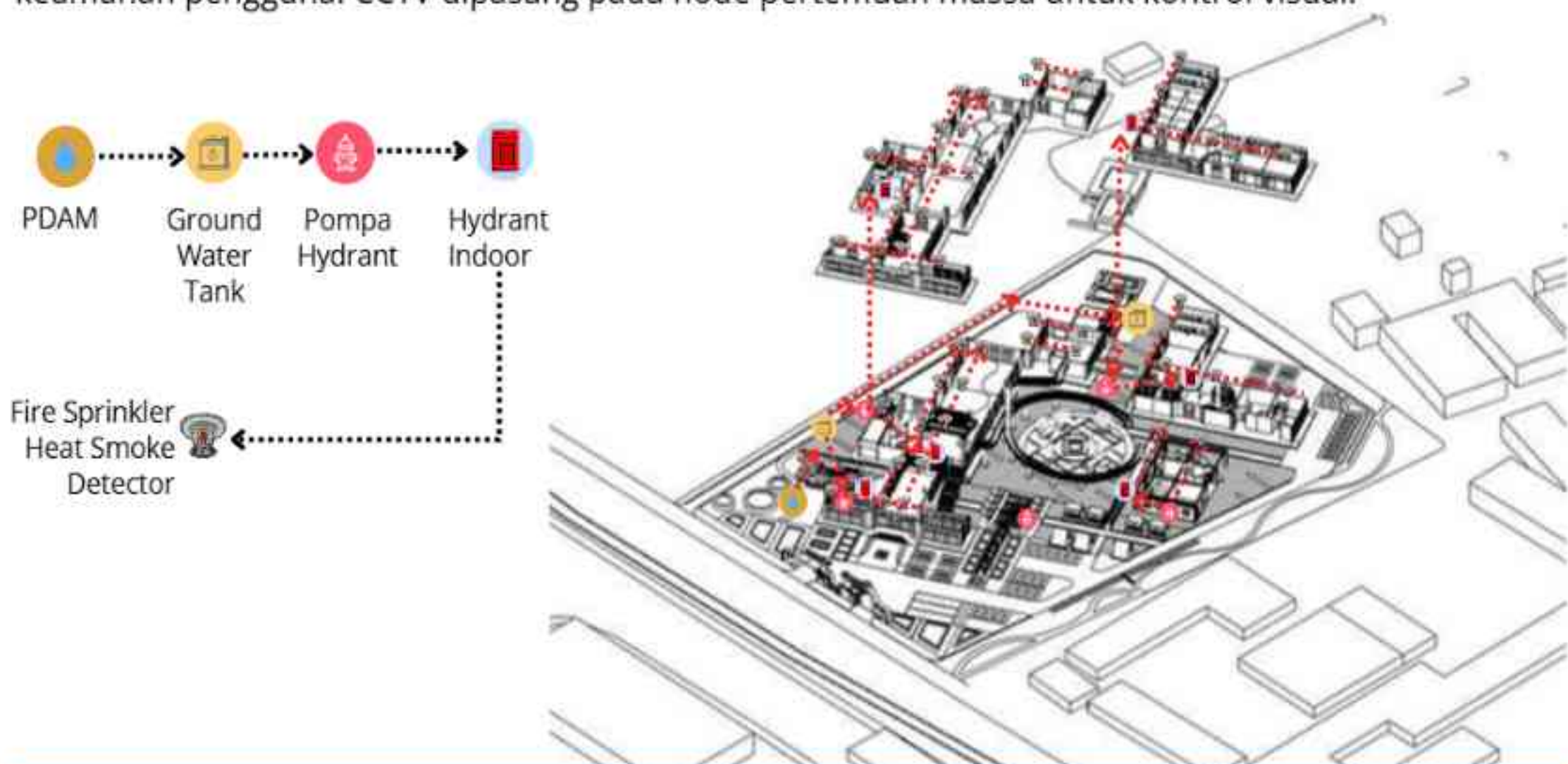
Bangunan dengan 2 lantai menggunakan modul **struktur grid 10 × 12 m** untuk massa kreatif lokal dan **8 x10 m** untuk massa kreatif digital, sehingga sistem pondasi yang digunakan adalah **pondasi straus pile** dengan kedalaman 2 meter.

3.7 RANCANGAN UTILITAS

Skema Penanggulangan Kebakaran

Emergensi dan Evakuasi

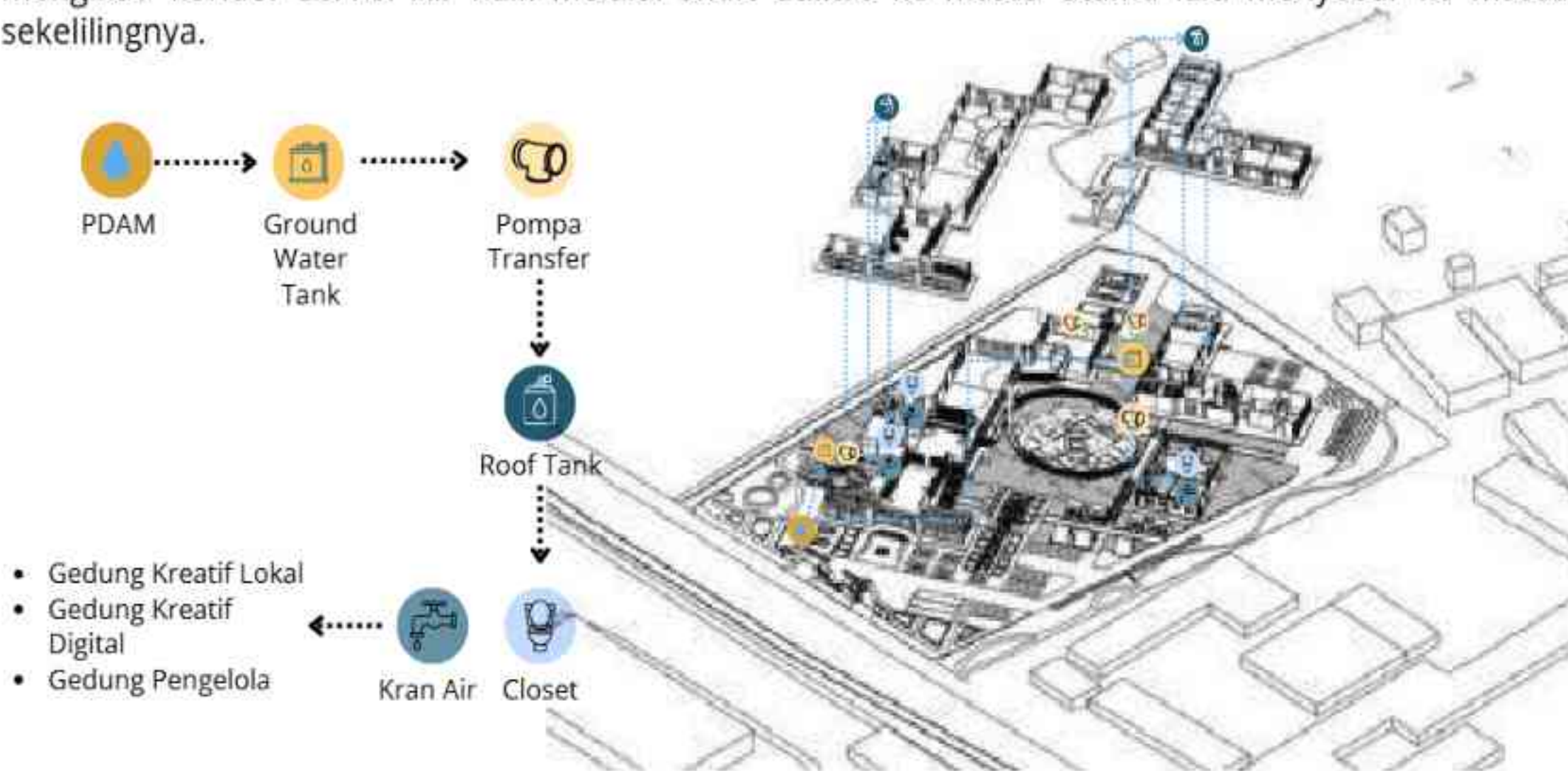
Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.



Skema Utilitas Air Bersih

Air Bersih

Ground tank ditempatkan di zona servis belakang. Distribusi menggunakan pipa uPVC yang ditanam mengikuti koridor servis. Air naik melalui shaft utilitas ke massa utama lalu menyebar ke massa sekelilingnya.

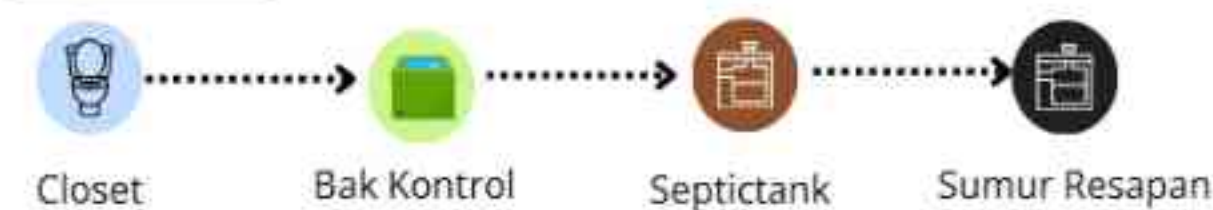


Skema Utilitas Air Limbah

Air Kotor

Air kotor dari toilet, pantry, dan workshop dialirkan melalui pipa PVC AW menuju shaft belakang, lalu ke septic tank biofilter yang berada di area servis. Limbah workshop melewati bak pra-olah sebelum masuk sistem utama untuk mencegah kontaminasi.

Black Water



Grey Water



Skema Utilitas Air Hujan dan Drainase

Emergensi dan Evakuasi

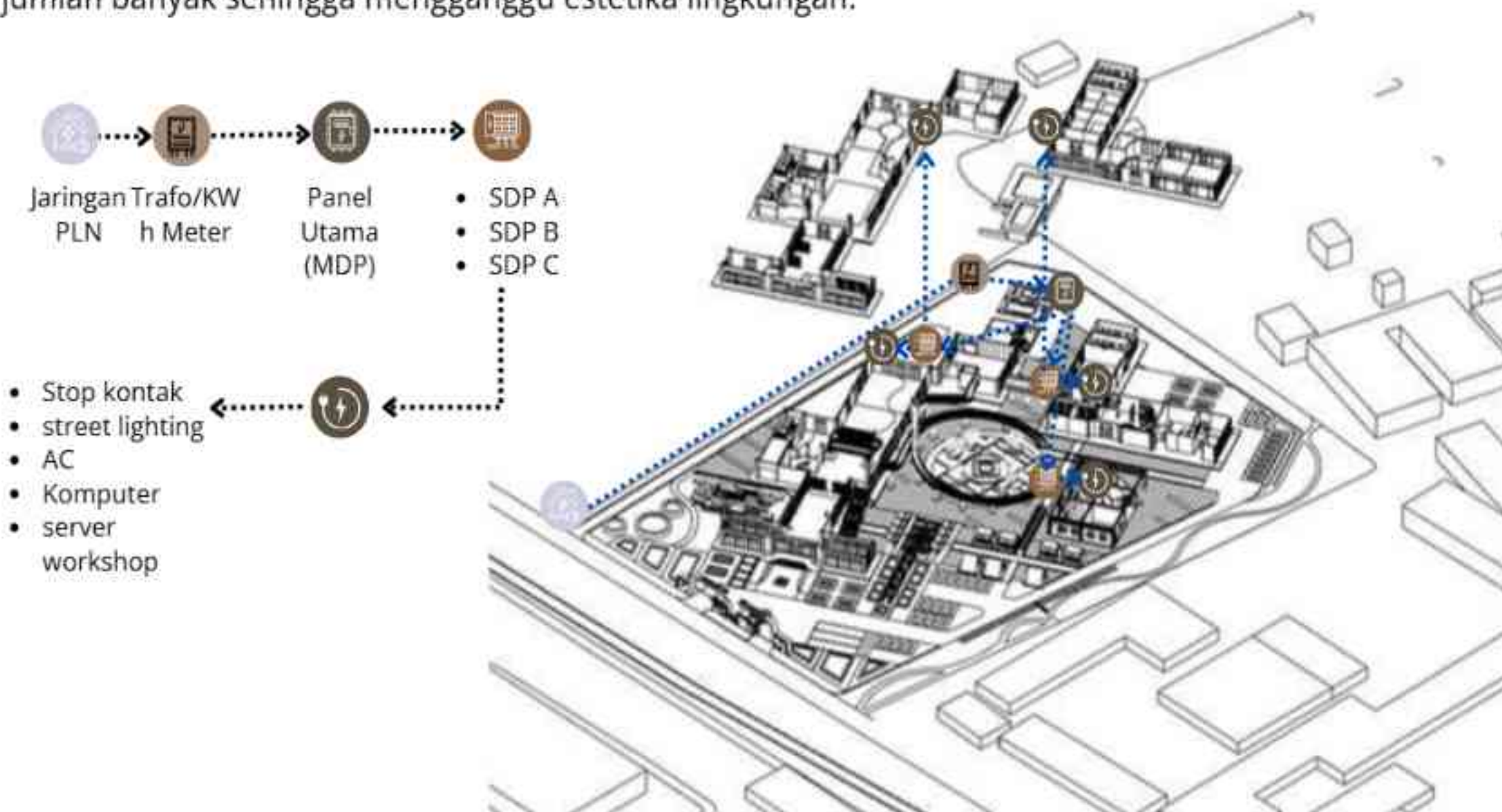
Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.



Skema Utilitas Elektrikal

Elektrikal

Penempatan jaringan listrik dirancang menggunakan sistem bawah tanah sebagai upaya menjaga kualitas visual kawasan. Pertimbangan ini dilakukan karena penggunaan saluran listrik di atas tanah sering menimbulkan kesan semrawut, terutama ketika kabel dan tiang saling berpotongan dalam jumlah banyak sehingga mengganggu estetika lingkungan.





4

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Review Evaluasi Rancangan

4.2 Hasil Penyempurnaan Rancangan



KONFIRMASI HASIL RANCANGAN

Perubahan 1



Gambar. Site Plan

Perubahan 2



Gambar. Site Plan

Perubahan 1



Gambar. Tampak Kawasan

Perubahan 2



Gambar. Tampak Kawasan

Alasan perubahan:

1. Aksesibilitas mobil yang tidak memudahkan
2. Pemisahan akses servis
3. Letak parkir yang lebih ditata lagi
4. Alur ruang kurang disesuaikan dengan fungsinya
5. Bentuk atap talang kantong

Solusi desain berdasarkan poin perubahan:

1. **Optimasi Aksesibilitas Kendaraan & Drop-off:** Sistem sirkulasi kendaraan roda empat diubah dari jalur dua arah yang berpotensi macet menjadi sistem sirkulasi terarah dengan pemisahan gerbang masuk dan gerbang keluar secara tegas demi kelancaran area drop-off.
2. **Zonasi Parkir Berbasis Grid:** Peletakan area parkir ditata ulang mengikuti sistem koordinat grid tapak. Area parkir dipecah menjadi dua kantong parkir (area depan dan belakang) untuk mendekatkan jarak capai pengunjung menuju bangunan tujuan, khususnya Massa Kreatif Digital.
3. **Pemisahan Jalur Servis:** Jalur logistik dan servis dipindahkan ke sisi utara tapak. Pemisahan jalur ini bertujuan untuk mengisolasi sirkulasi kendaraan berat (bongkar muat) agar tidak bersinggungan dengan sirkulasi pejalan kaki maupun kendaraan publik.
4. **Penyempurnaan Alur Ruang,** khususnya ruang makerspace. Alur hubungan ruang diatur ulang agar linier dengan proses produksi fisik menuju digital
5. **Teknis Atap:** bentuk struktur atap yang awalnya menggunakan talang kantong diubah untuk meminimalisir risiko kegagalan teknis (kebocoran) pada bangunan.

4.1 REVIEW EVALUASI RANCANGAN

1 TAPAK

Catatan:

- Aksesibilitas drop off tidak memudahkan
- Letak parkir
- Penambahan parkir bus
- Penambahan bangunan utilitas

RANCANGAN AWAL



Gambar. Site Plan

RANCANGAN AKHIR



Gambar. Site Plan

- Optimasi Aksesibilitas Kendaraan & Drop-off: Sistem sirkulasi kendaraan diubah dari jalur dua arah yang kurang memudahkan menjadi sistem sirkulasi satu arah dengan pemisahan gerbang masuk dan gerbang keluar kelancaran area drop-off.



- Penataan Parkir: Peletakan area parkir ditata ulang mengikuti grid tapak. Area parkir dipecah menjadi dua kantong parkir (area depan dan belakang) untuk mendekatkan jarak capai pengunjung menuju bangunan tujuan, khususnya Massa Kreatif Digital.



- Pemisahan Jalur Servis: Jalur logistik dan servis dipindahkan ke sisi utara tapak. Pemisahan jalur ini bertujuan untuk mengisolasi sirkulasi kendaraan berat (bongkar muat) agar tidak bersinggungan dengan sirkulasi pejalan kaki maupun kendaraan publik.

REVIEW EVALUASI RANCANGAN

2

MASSA

Penataan massa

Rancangan ini menerapkan strategi pemiringan massa bangunan sebagai respons terhadap karakteristik tapak serta kondisi iklim setempat. Pendekatan ini mempertimbangkan orientasi matahari dan arah pergerakan angin sebagai dasar dalam menentukan posisi dan orientasi bangunan. Dengan demikian, strategi tersebut bertujuan untuk meminimalkan paparan panas berlebih akibat radiasi matahari sekaligus mengoptimalkan penghawaan alami guna meningkatkan kenyamanan termal bangunan.



3

ATAP

Catatan:
Desain atap lebih di explore.
Hindari atap dengan talang kantong.

RANCANGAN AWAL



RANCANGAN AKHIR



Teknis Atap: bentuk struktur atap yang awalnya menggunakan talang kantong diubah untuk meminimalisir risiko kegagalan teknis (kebocoran) pada bangunan.



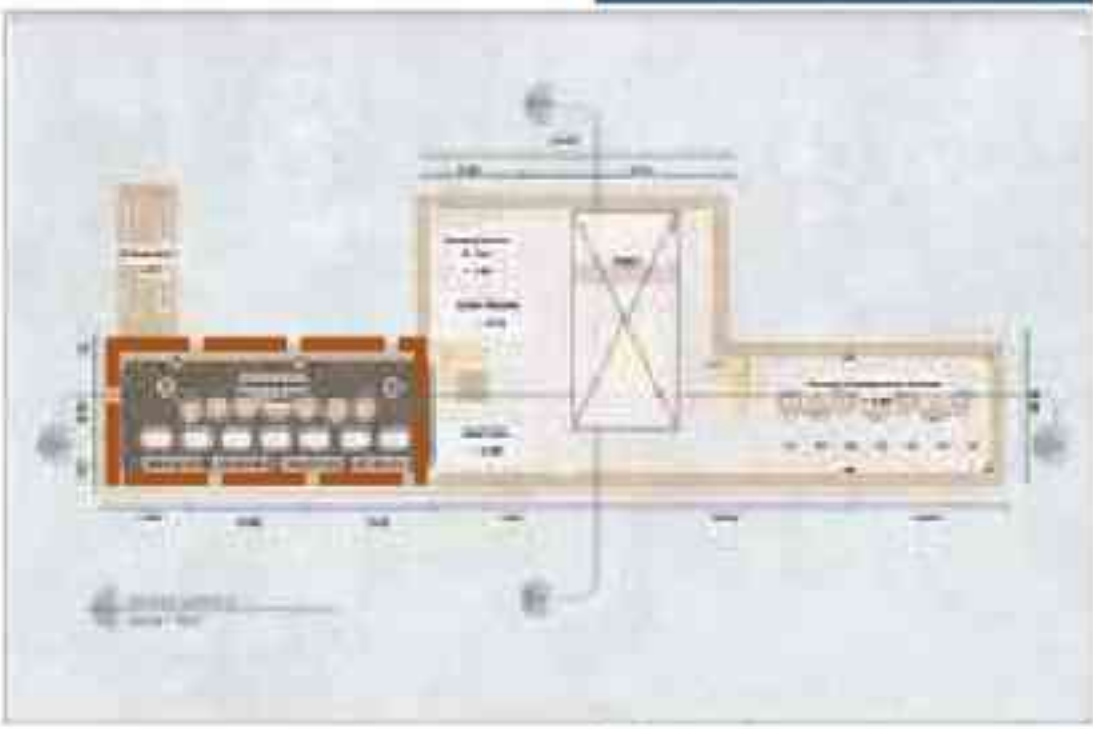
Secara visual, atap miring memperkuat karakter arsitektur bangunan dan menyelaraskan skala massa dengan konteks lingkungan sekitar. Penerapan sudut kemiringan yang tepat juga memudahkan pembersihan mandiri saat hujan serta meminimalkan biaya perawatan jangka panjang.

REVIEW EVALUASI RANCANGAN

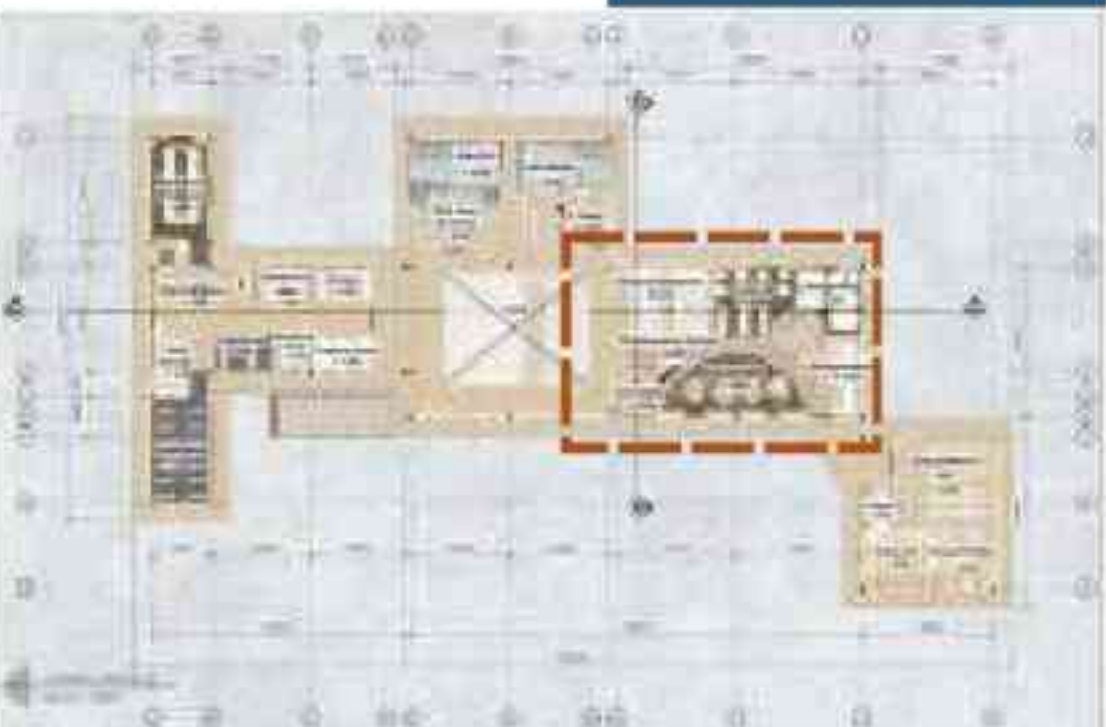
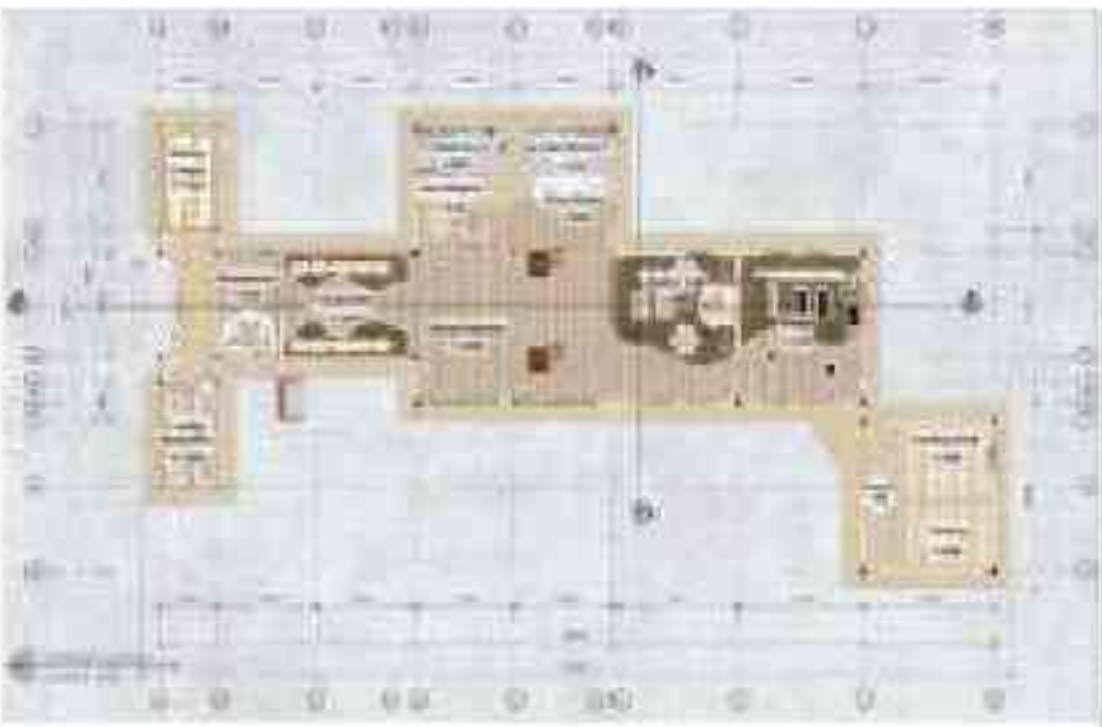
3 RUANG

Catatan:
Alur ruang sesuaikan dengan fungsinya
Makerspace lebih di detailkan bukan hanya makerspace tapi ada ruang alat menunjang aktivitasnya.

RANCANGAN AWAL



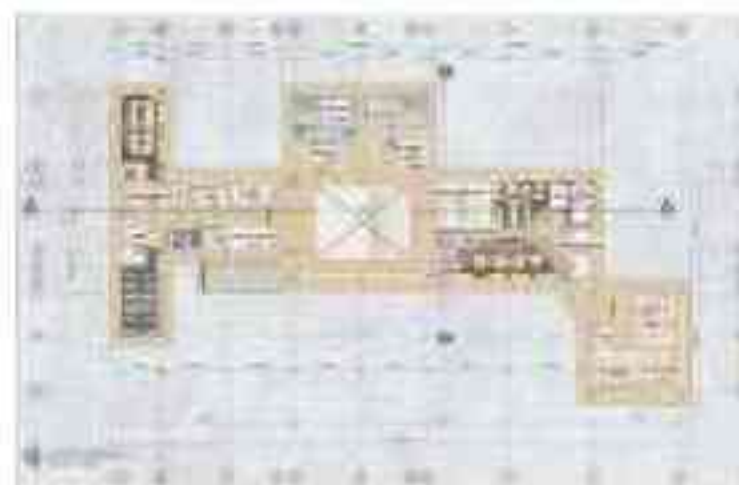
RANCANGAN AKHIR



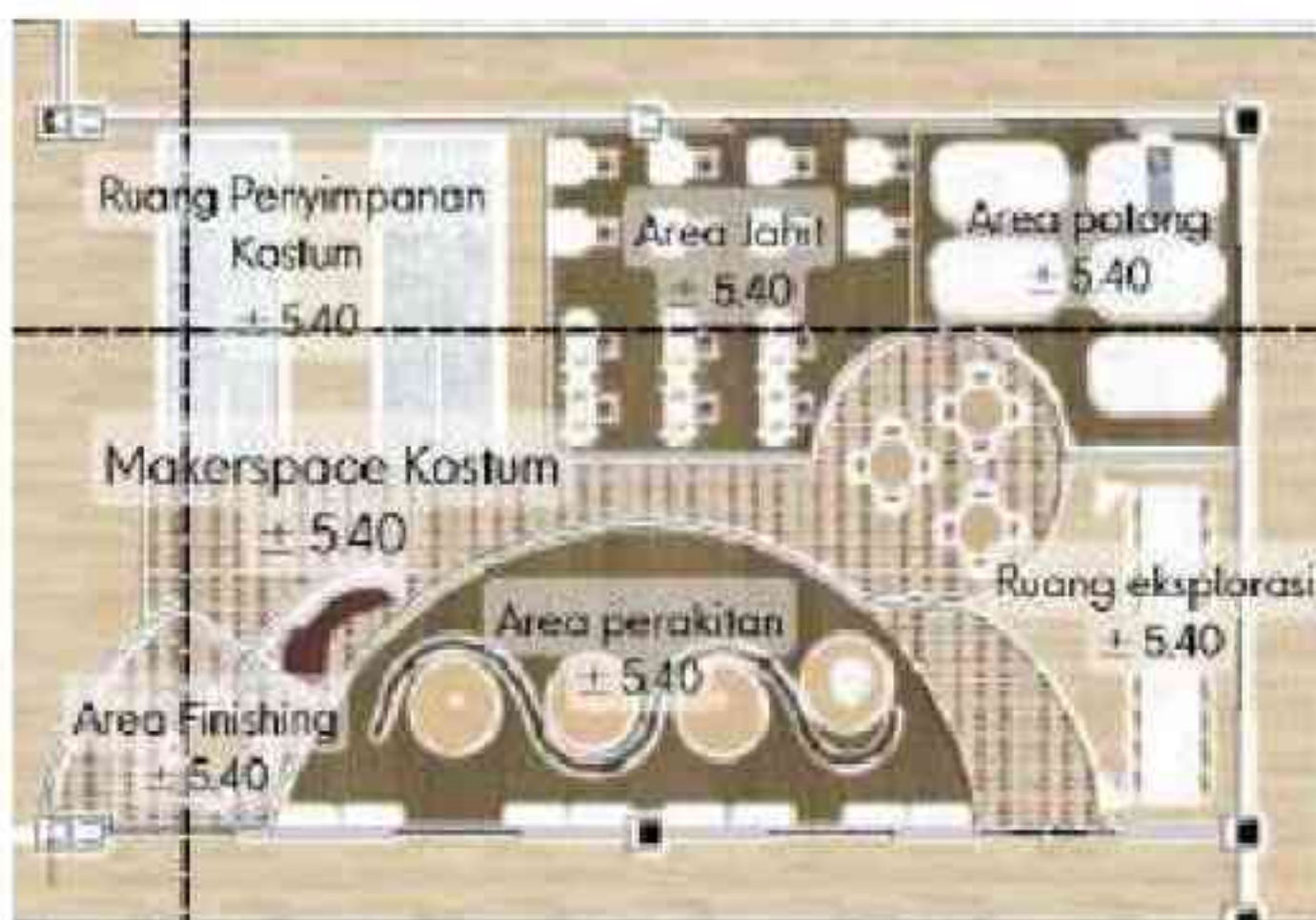
Penyempurnaan Alur Ruang Makerspace

Pada rancangan awal, ruang makerspace masih dirancang sebagai ruang umum tanpa pembagian fungsi yang spesifik. Pada rancangan akhir, ruang makerspace disempurnakan dengan pembagian ruang yang lebih detail berdasarkan alur produksi fisik agar proses kerja menjadi lebih linier dan terarah. Penyusunan ruang meliputi:

- Ruang eksplorasi ide
- Area potong
- Area jahit
- Area rakit
- Penyimpanan kostum
- Ruang fitting



Pengelompokan ruang tersebut bertujuan untuk menciptakan alur kerja yang lebih terstruktur sehingga proses produksi dapat berlangsung secara efektif.



Penambahan Workshop Batik

Ruang workshop pada rancangan akhir juga dikembangkan dengan menyediakan workshop batik. Penambahan fungsi ini didasarkan pada hasil analisis tapak yang menunjukkan bahwa kawasan Gondanglegi memiliki potensi lokal berupa batik tulis yang cukup dikenal. Kehadiran workshop batik diharapkan dapat menjadi wadah pelatihan, pelestarian budaya lokal, serta pengembangan kreativitas berbasis potensi daerah.

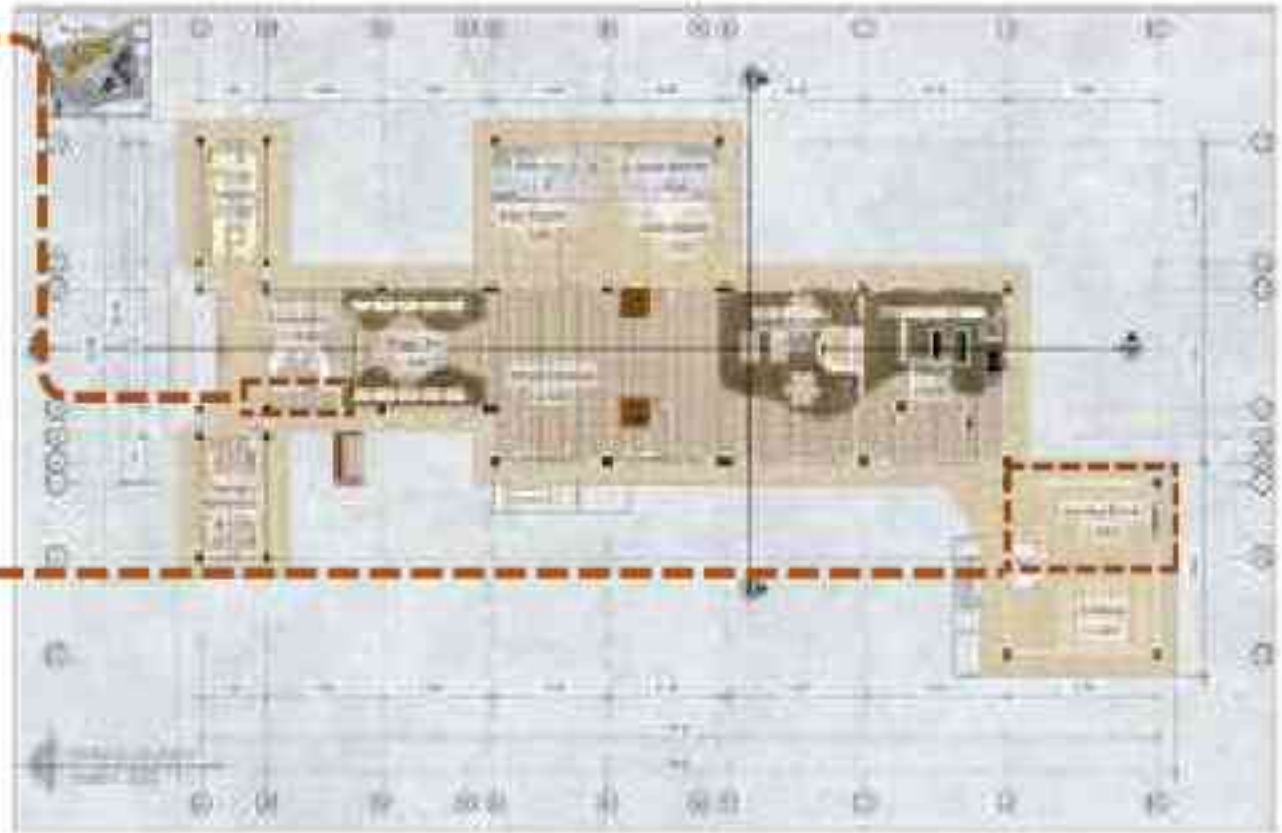


HASIL PENYEMPURNAAN RANCANGAN

Massa Kreatif Lokal

Penambahan ruang unit pengelola operasional yang diletakkan secara terpadu berdampingan dengan area meja resepsionis (front desk) pada lobby utama guna meningkatkan efisiensi kontrol sirkulasi dan pelayanan pengunjung.

Penataan perabot interior pada ruang loading dock guna memperlancar alur sirkulasi bongkar-muat logistik bahan baku kriya hulu-ke-hilir tanpa mengganggu sirkulasi utama.



Massa Kreatif Digital

Sebelum:



Optimalisasi bukaan horizontal (curtain wall) pada lantai atas untuk memaksimalkan potensi orientasi pandangan (view) pengguna langsung menuju ke arah node komunal (plaza tengah) sebagai pusat orientasi tapak.

Penerapan visual yang kontras pada selubung bangunan (secondary skin) menggunakan material modern guna menciptakan identitas massa yang tegas dan membedakannya secara instan dari Massa Kreatif Lokal.

Sesudah:



Massa Penunjang

Penyediaan zonasi ruang kerja khusus yang lebih privat dan representatif bagi Manajer Utama atau jajaran pengelola tingkat tinggi demi mendukung fungsi manajerial dan iklim kerja operasional Creative Hub yang profesional.

Sebelum:



Sesudah:





5 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

4.2 Saran



KESIMPULAN

Perancangan *The Creative Hub*: Sentra Komunitas dan Pelatihan Digital Kreatif di Kabupaten Malang ini dilatarbelakangi oleh tingginya potensi sumber daya manusia di bidang ekonomi kreatif yang belum terwadahi oleh fasilitas yang representatif. Dengan pendekatan arsitektur kontekstual, rancangan ini tidak hanya menjawab permasalahan kurangnya ruang kolaborasi dan sarana pelatihan bagi pegiat digital, tetapi juga berperan aktif dalam memperkuat identitas lokal kawasan Kabupaten Malang. Konsep *interwoven Growth* dirancang untuk berfungsi ganda, yaitu sebagai wadah pengembangan skill digital terkini serta sebagai ruang publik bagi komunitas kreatif. Desain ini mengintegrasikan elemen kontekstual seperti penggunaan material lokal, respons terhadap iklim, serta transformasi bentuk arsitektur tradisional yang disederhanakan secara modern. Pendekatan kontekstual dalam desain juga diperkuat dengan penyediaan ruang-ruang terbuka komunal yang mendukung interaksi sosial sesuai karakter masyarakat setempat. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan mampu menciptakan katalis ekonomi kreatif yang tidak hanya memenuhi fungsi teknis digital, tetapi juga menjadi ikon kebanggaan masyarakat Malang yang harmonis dengan lingkungan dan budaya lokal.

SARAN

Dalam pengembangan tema perancangan berbasis arsitektur kontekstual, khususnya untuk tipologi bangunan modern seperti Creative Hub, diperlukan kajian yang lebih mendalam terkait keseimbangan antara kebutuhan teknologi tinggi (high-tech) dengan penerapan material dan teknik bangunan lokal (high-touch). Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih luas mengenai bagaimana fleksibilitas ruang digital dapat diadaptasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur yang sangat terikat pada konteks tapak tertentu, sehingga bangunan tidak hanya menjadi objek visual yang selaras, namun juga mampu beroperasi secara efisien dalam jangka panjang di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dip Strategy, "Statistik Menarik Industri Digital di Indonesia Tahun 2025," Dip Strategy. [Online]. Tersedia: <https://dipstrategy.co.id/blog/statistik-menarik-industri-digital-di-indonesia-tahun-2025>. [Diakses: 17 Sep. 2025].
- [2] SDM Digital, Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2024. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital, 2024. [Online]. Tersedia: https://imdi.sdmdigital.id/publikasi/02122024_Buku%20IMDI_BAB%201-5_V6_compressed.pdf. [Diakses: 28 Agu. 2025].
- [3] Kelola KIM, "Ketimpangan Akses Digital Desa," Kelola KIM. [Online]. Tersedia: <https://kelola.kim.id/~350721200301/berita/read/ketimpangan-akses-digital-desa>. [Diakses: 28 Agu. 2025].
- [4] <https://malangkab.bps.go.id/id/pressrelease/2026/02/27/254/ekonomi-kabupaten-malang-tahun-2025-tumbuh-5-92-persen.html>. [Diakses: 28 Agu. 2025].
- [5] Pemerintah Kabupaten Malang, "Produk Ekraf," MATIC. [Online]. Tersedia: <https://matic.malangkab.go.id/kategori/produk-ekraf>. [Diakses: 28 Agu. 2025].
- [6] "Profil Kecamatan Gondanglegi," Scribd. [Online]. Tersedia: <https://id.scribd.com/document/360971138/Profil-Kecamatan-Gondanglegi>. [Diakses: 17 Sep. 2025].
- [7] Badan Pusat Statistik, "Web API BPS." [Online]. Tersedia: <https://web-api.bps.go.id/>. [Diakses: 28 Agu. 2025].
- [8] M. Q. Shihab, Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an, Jil. 15. Jakarta: Lentera Hati.
- [9] "Al-'Alaq: 1-5 dalam menjawab tantangan menuntut ilmu, 'Iqra' tidak hanya bermakna membaca secara tekstual," Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam. [Online]. Tersedia: <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/460>. [Diakses: 22 Agu. 2025].
- [10] Yulianto, Fikih Arsitektur Islam. Malang: Penerbit UIN-Maliki Press, 2021.
- [11] RTA Studio + Irving Smith Architects, "Scion Innovation Hub," ArchDaily. [Online]. Tersedia: <https://www.archdaily.com/972151/scion-innovation-hub-rta-studio-plus-irving-smith-architects>. [Diakses: 7 Sep. 2025].
- [12] Local Architecture Bureau, "Bogor Creative Hub," ArchDaily. [Online]. Tersedia: <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau>. [Diakses: 7 Sep. 2025].
- [13] SHAU Indonesia, "Tasik Creative and Innovation Center," ArchDaily. [Online]. Tersedia: <https://www.archdaily.com/1012814/tasik-creative-and-innovation-center-shau-indonesia>. [Diakses: 7 Sep. 2025].
- [14] S. P. Budiarto dkk., "Andra Matin: Pendekatan Kontekstual," Jurnal Arsitektur Zonasi, vol. 7, no. 1, hlm. 59-74, 2024.
- [15] R. Dantrivani, Hardiyati, dan Sumaryoto, "Penerapan Arsitektur Kontekstual Pada Community Learning Center untuk Anak Putus Sekolah di Kapuk, Jakarta Barat," Senthong: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur, vol. 4, no. 1, hlm. 240-249, Jan. 2021.
- [16] Alhamdani, M, Ridha. (2010). Strategi dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano (Thesis).



LAMPIRAN

Gambar Arsitektural
Architecture Presentation Board
Majalah
Maket



A R C H I T E C T U R A L

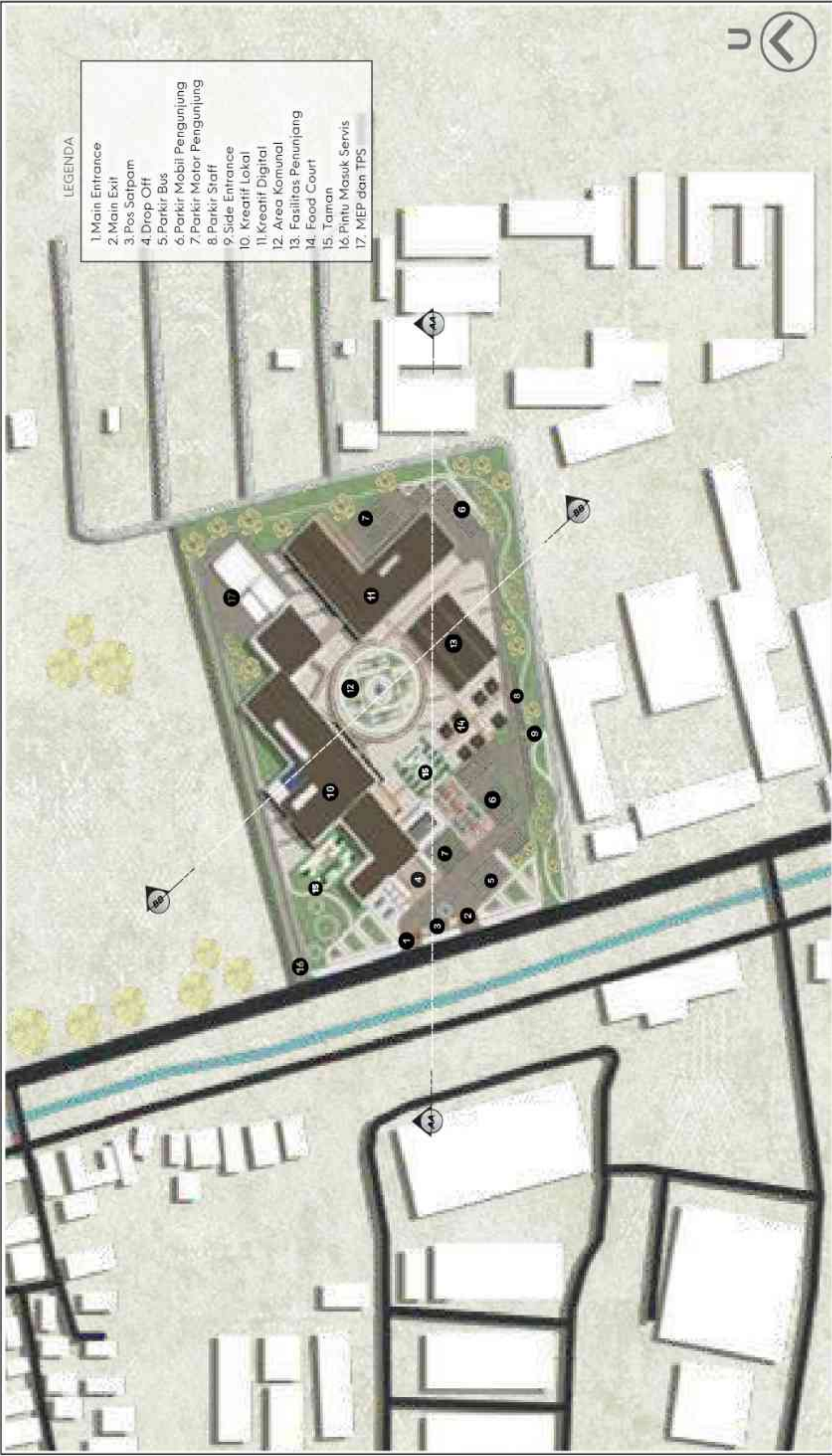
DRAWINGS

THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN
DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN
PENDEKATAN KONTEKSTUAL

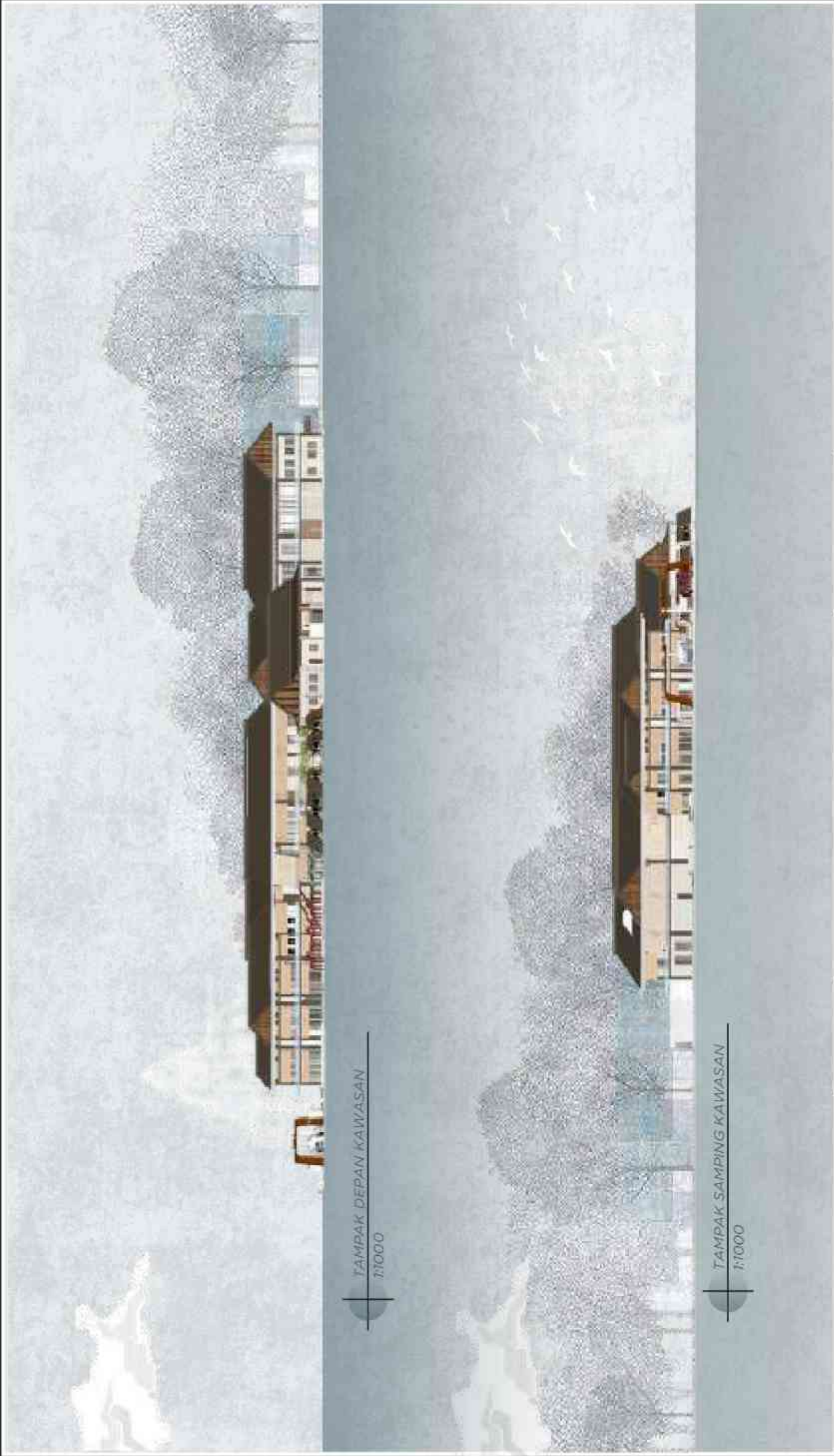
DEWI ROFIFATUN N A - 220606110004

Dosen Pembimbing 1: Prof. Dr . AGUNG SEDAYU, M.T

Dosen Pembimbing 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: SITE PLAN SKALA 1:2000	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004	PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAWATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 1	47 Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK KAWASAN
---	---	---	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar POTONGAN KAWASAN SKALA 1:2000	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 4 47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 5 47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	--	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	6 47 Nomor Lembar Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAWATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 7 Jumlah Lembar 47
---	--	---	--	---	--	---



DENAH LANTAI 1
Skala 1:300



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
URIP MALLABU MALIK, BERANEM MALANG



JURUSAN BANGUNAN
THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
Studio Tugas Akhir Semester Group 2005/2026

Gambar:
DENAH LANTAI 1
KREATIF LOKAL
SKALA 1:300

NAMA MAHASISWA
DEWI ROFIATUN NUR A 220606110004
NIM:
PEMERIKSA 1: PIRI OF AGUNG SEDAYU, M.T
PEMERIKSA 2: SURABAYATI RAHMAN, M.T



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK KREATIF LOKAL SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004	Nomor Lembar 10 47 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN KREATIF LOKAL SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004		Nomor Lembar 11 47 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T		

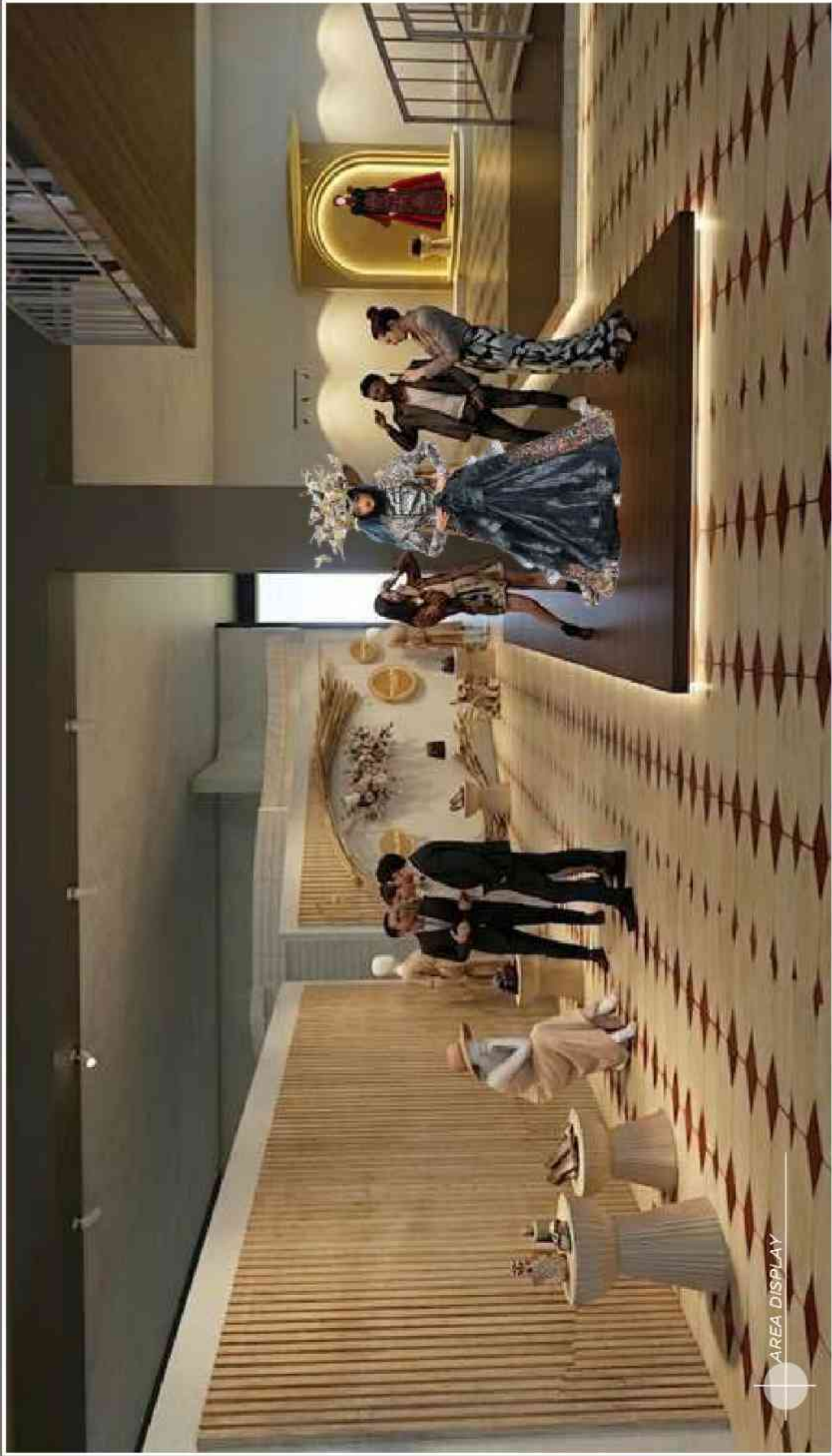


RUANG RESEPSIONIS

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR RUANG RESEPSIONIS	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 2206061110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 12 Jumlah Lembar 47
---	--	---	--	---	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PRESPEKTIF INTERIOR RUANG GALERI IDE	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004	Nomor Lembar 13	Jumlah Lembar 47
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T		



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR AREA DISPLAY	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 2206061110004	PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 14	Jumlah Lembar 47



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN
MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
INTERIOR
MULTISHARE
WORKSHOP**

NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIATUN NUR A NIM: **220606110004**

PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T

Nomor Lembar
16

Jumlah Lembar
47



COMMON SPACE



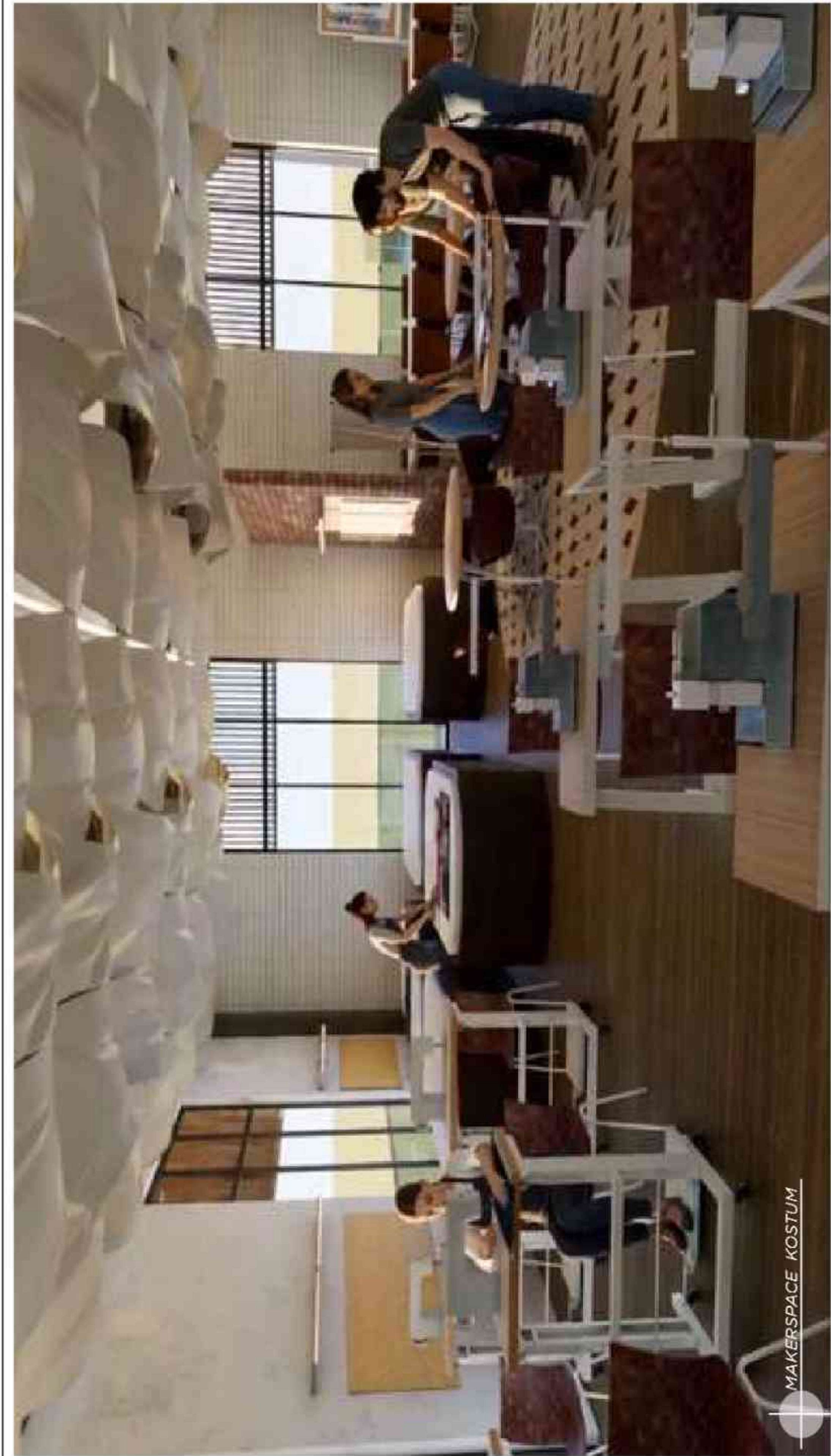
PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN
MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
INTERIOR
COMMON
SPACE**

NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIFATUN NUR A NIM:
220606110004
PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T

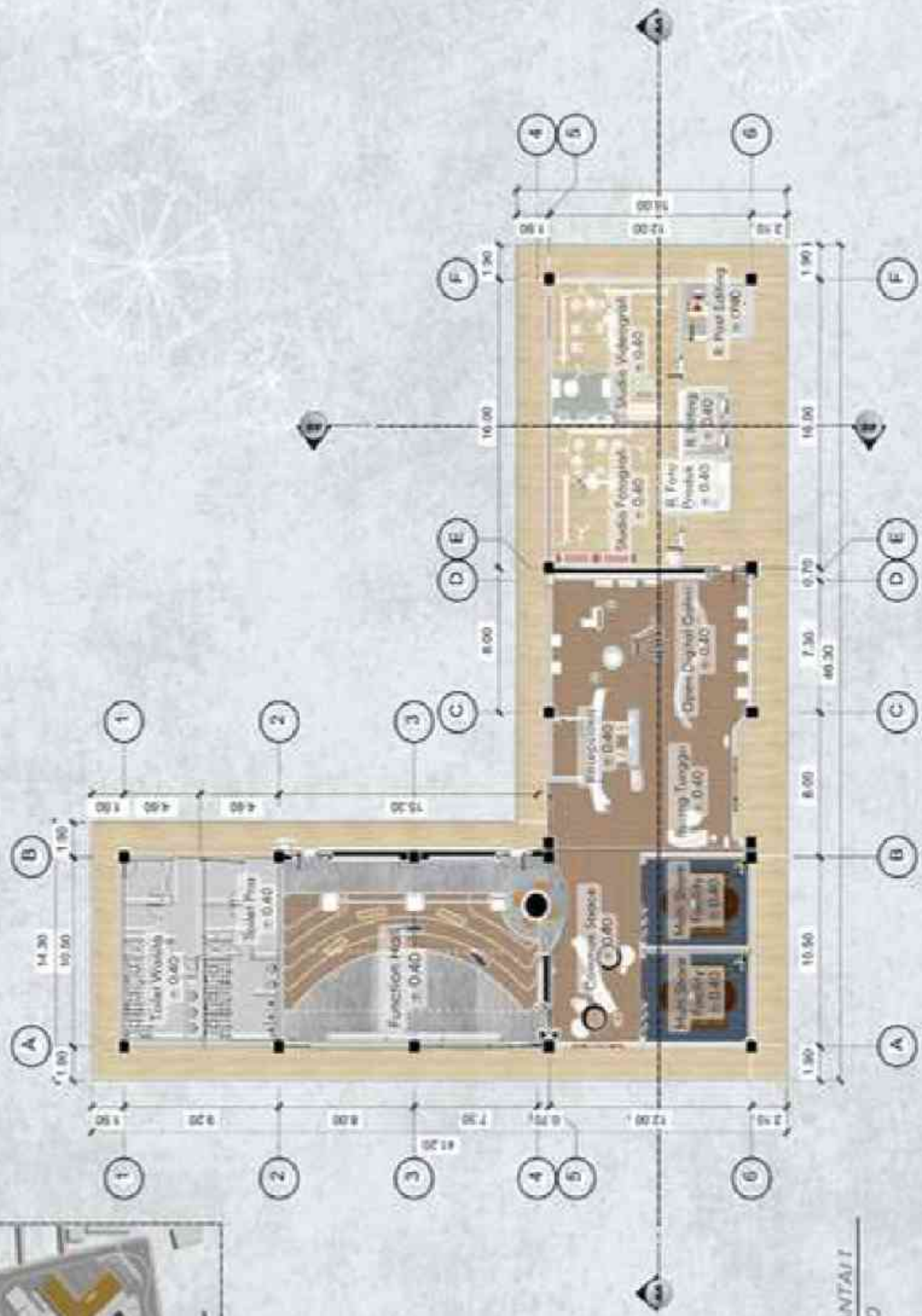


MAKERSPACE KOSTUM

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar PERSPEKTIF INTERIOR MAKERSPACE KOSTUM	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 19 Jumlah Lembar 47
---	--	---	--	--	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar PERSPEKTIF INTERIOR KAFE DAN RETAIL	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 20 Jumlah Lembar 47
---	--	---	--	--	--	--



DENAH LANTAI 1
SKALA 1:250



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
URB MALIKARUA MALIK, BERARUM MALANG



JUDUL BANGUNAN
THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2023/2024

Gambar:
**DENAH LANTAI 1
KREATIF DIGITAL**
SKALA 1:250

NAMA MAHASISWA
DEWI ROFIATUN NUR A 220606110004
NIM
PEMERIKSA 1: PIRI DR. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMERIKSA 2: SURABAYATI RAHMANA, M.T





PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UN MAJALANGA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN
MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**
Studio Tugan Azha Semester Genap 2025/2026

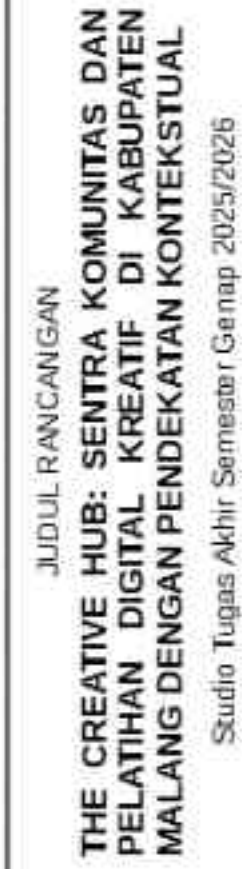
Gambar
**TAMPAK DEPAN
KREATIF DIGITAL**
SKALA 1:250

NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIFATUN NUR A 220606110004
PEMBIMBING 1: **Prof. Dr. AGUSNO SETIYONO, M.P.**
PEMBIMBING 2: **SURABAYATI DAMARUJI, M.P.**

23
47
Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK SAMPING KREATIF DIGITAL SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	24 Nomor Lembar	47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	--	---------------------------------------	--



NAMA MAHASISWA: NIM:
DEWI ROFIATUN NUR A 220606110004

PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T

47





	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN BB KREATIF DIGITAL SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 26	47 Jumlah Lembar
---	---	---	---	--	--	---------------------------	----------------------------



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR Open Digital Gallery	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004		PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T
					27 / 47 Jumlah Lembar		



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR Studio Videografi	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004	28 47 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR Studio Fotografi	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	29 47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	---



RUANG KELAS DESAIN GRAFIS



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
PERSPEKTIF INTERIOR
Ruang Kelas Desain Grafis

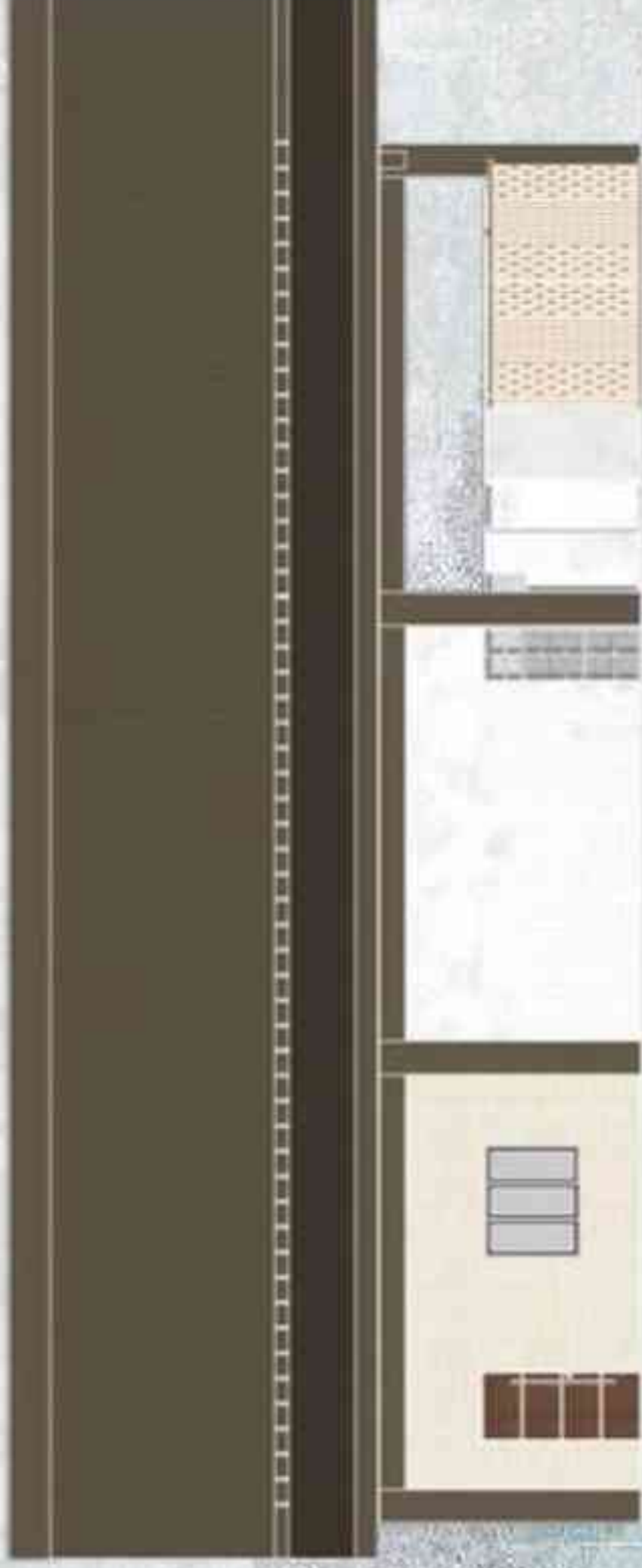
NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIFATUN NUR A NIM:
220606110004
PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T



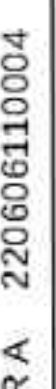


TAMPAK DEPAN
Skala 1: 200

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar TAMPAK -BANGUNAN SERVIS SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 33 Jumlah Lembar 47
---	--	---	--	--	---	--

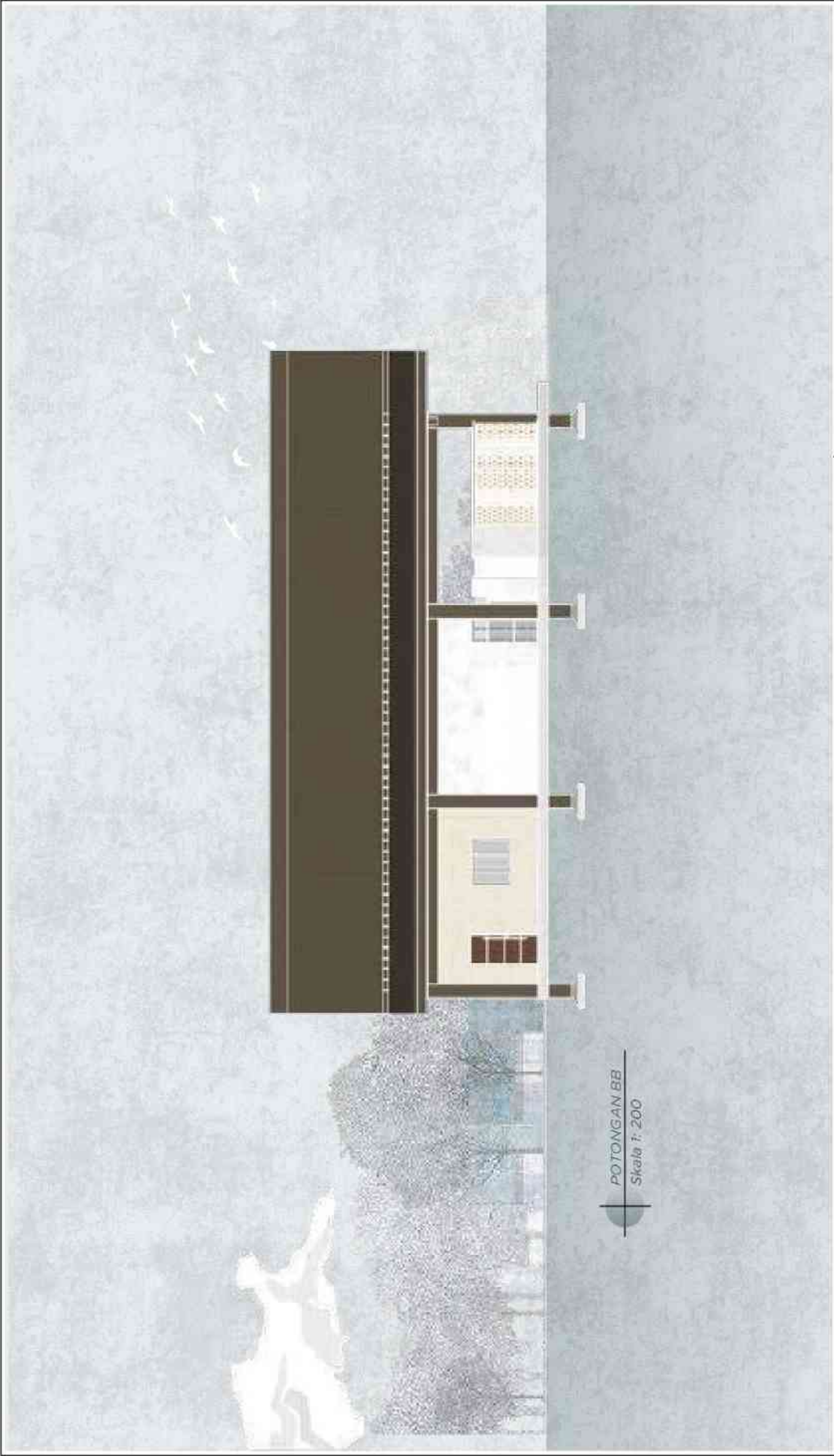


TAMPAK SAMPING KANAN
Skala 1: 200

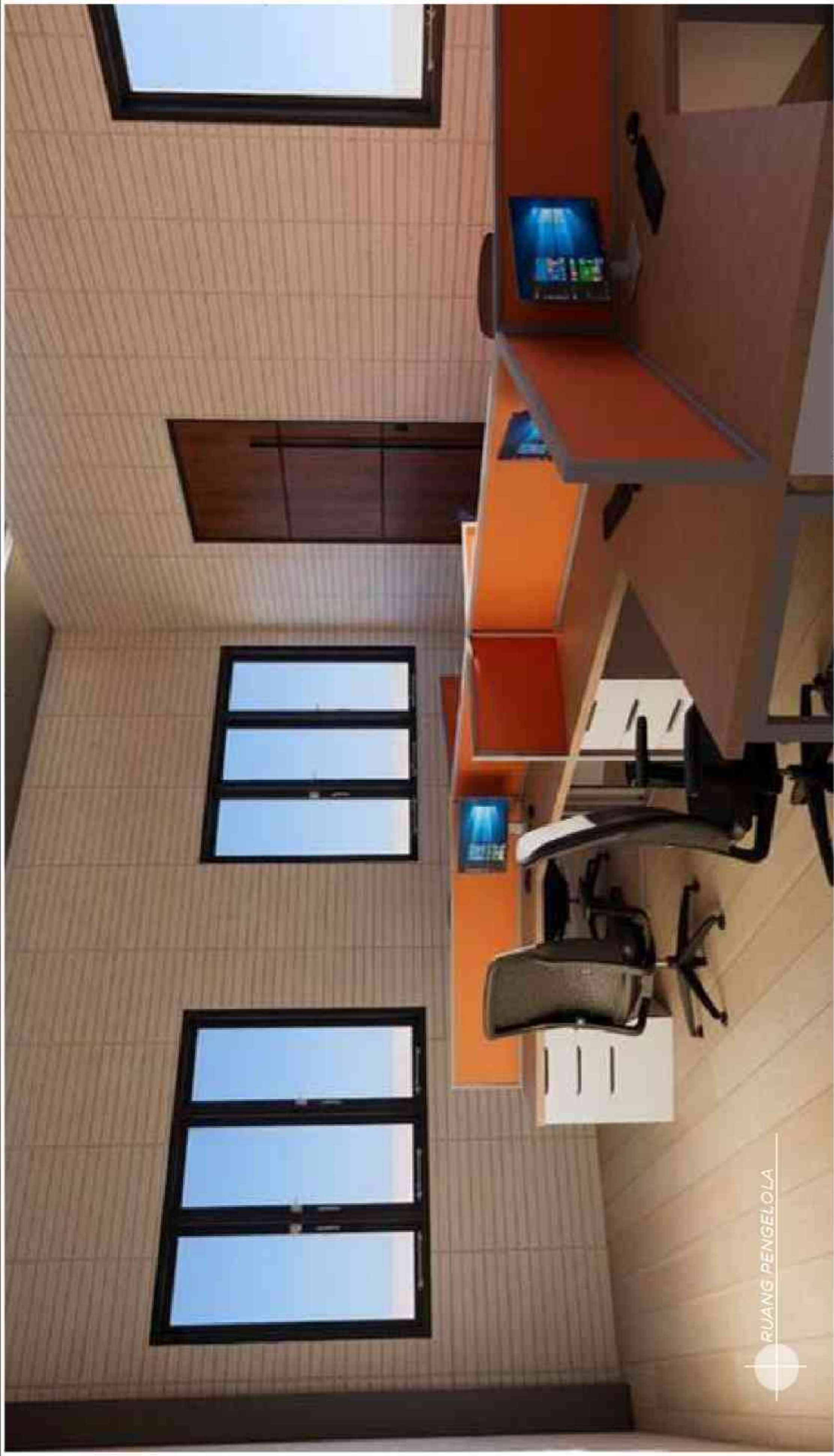
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar TAMPAK -BANGUNAN SERVIS SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.IT PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.IT	Notori Lembar 34 47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	--



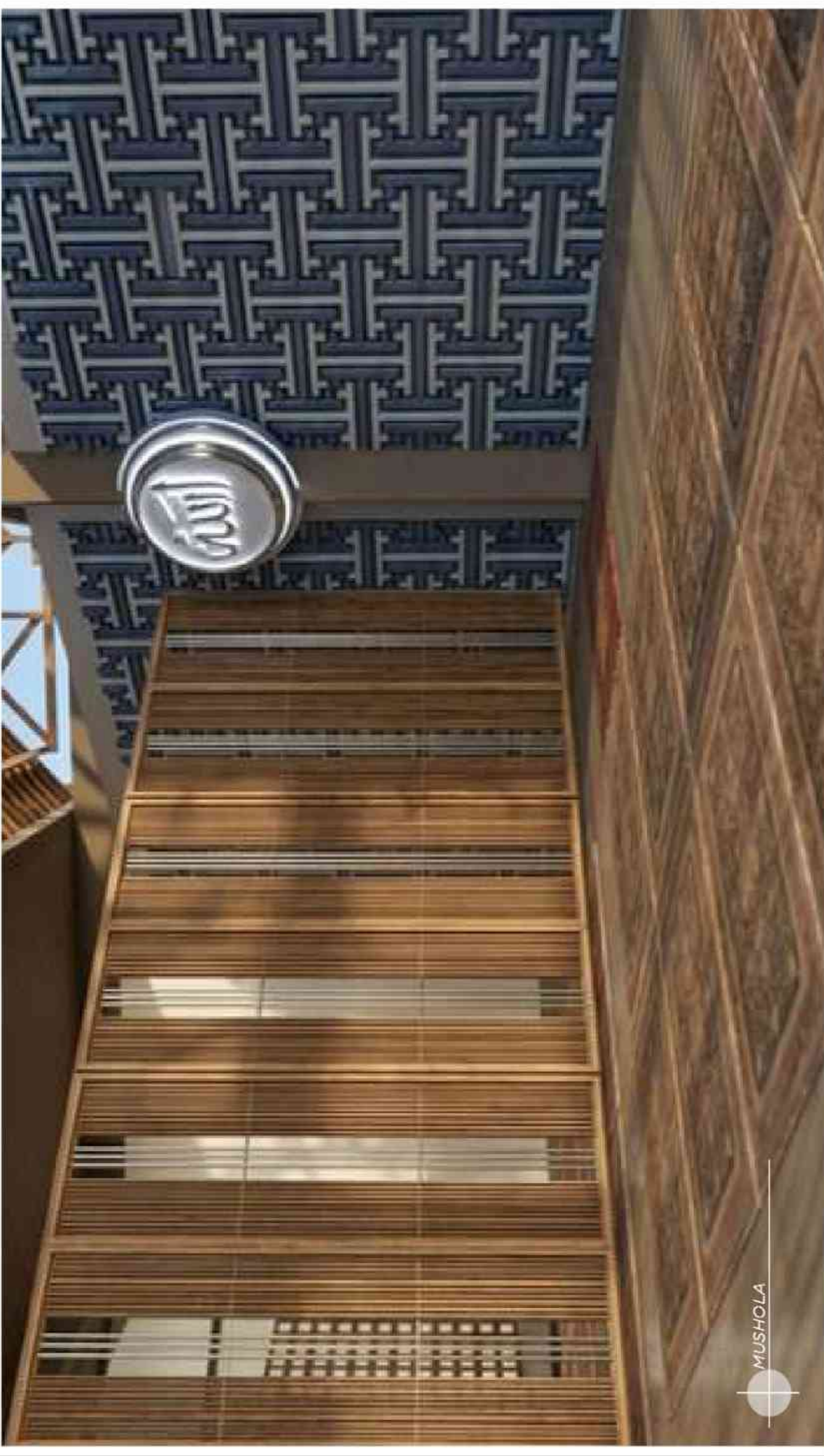
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN -BANG SERVIS SKALA 1:100	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	35 47 Nomor Lembar Jumlah Lembar
---	---	---	---	--	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN -BANG SERVIS SKALA 1:100	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004 PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T	Nomor Lembar 36 47 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	--	--

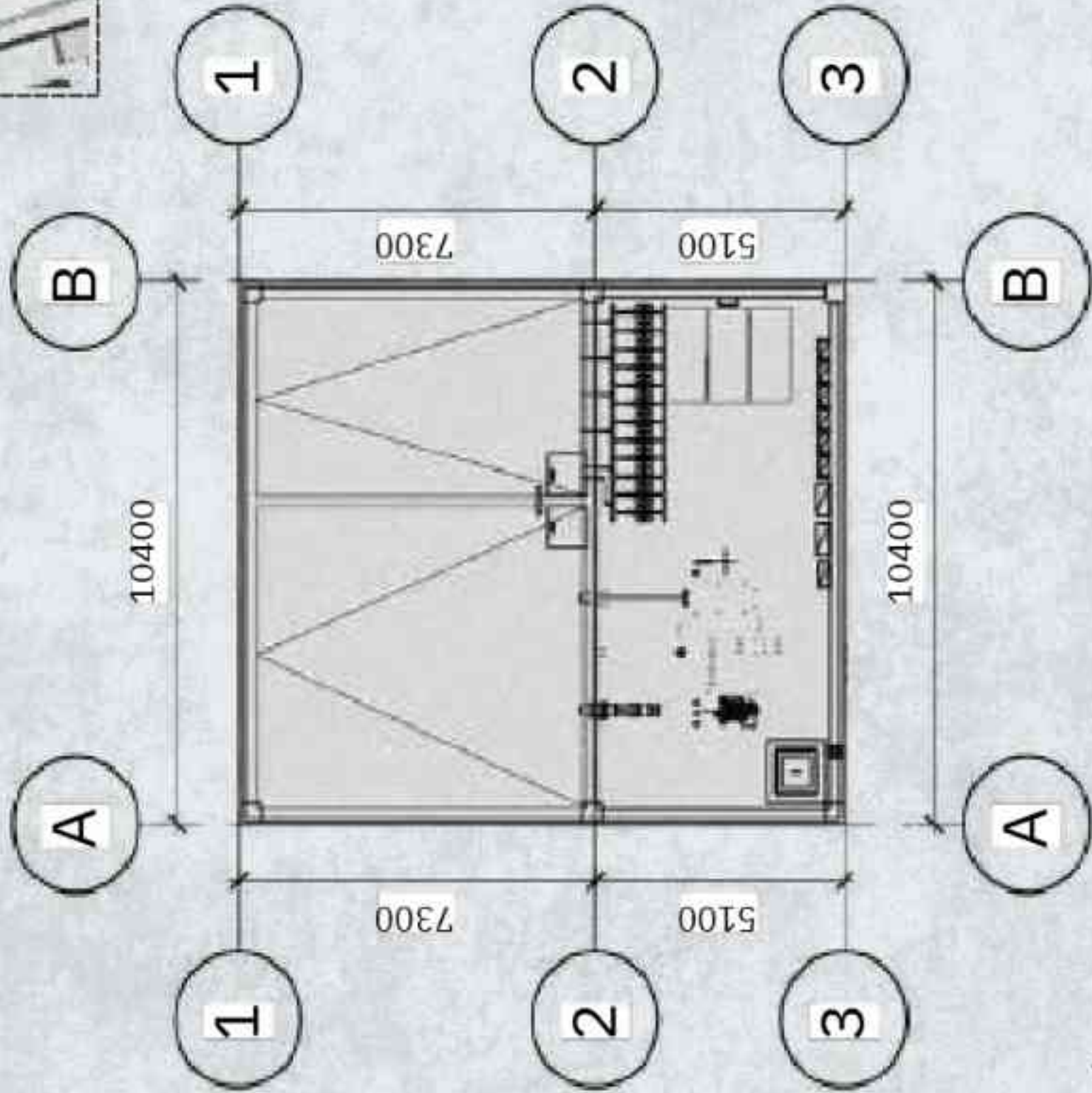


	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR Ruang Pengelola	<table><tr><td colspan="2">NAMA MAHASISWA:</td><td>NIM:</td></tr><tr><td colspan="2">DEWI ROFIFATUN NUR A</td><td>220606110004</td></tr><tr><td colspan="2">PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T</td><td></td></tr><tr><td colspan="2">PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T</td><td></td></tr></table>	NAMA MAHASISWA:		NIM:	DEWI ROFIFATUN NUR A		220606110004	PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T			PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T			<table><tr><td>37</td><td>47</td></tr><tr><td colspan="2">Jumlah Lembar</td></tr></table>	37	47	Jumlah Lembar	
NAMA MAHASISWA:		NIM:																				
DEWI ROFIFATUN NUR A		220606110004																				
PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T																						
PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T																						
37	47																					
Jumlah Lembar																						

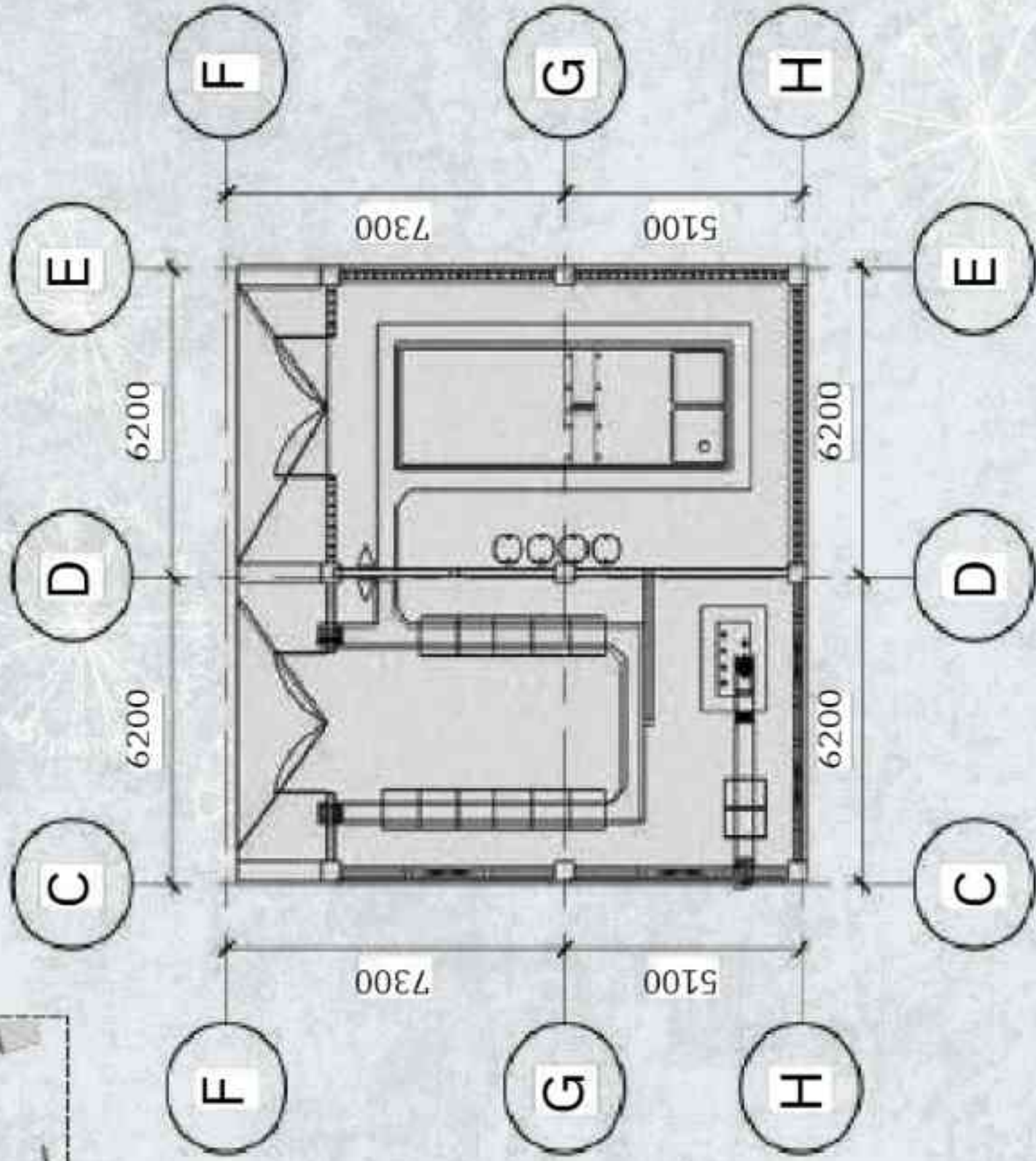


MUSHOLA

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar PERSPEKTIF INTERIOR Mushola	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 2206061110004	PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T	38	47 Jumlah Lembar



DENAH UTILITAS STP
Skala 1: 150



DENAH UTILITAS MEP
Skala 1: 150



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

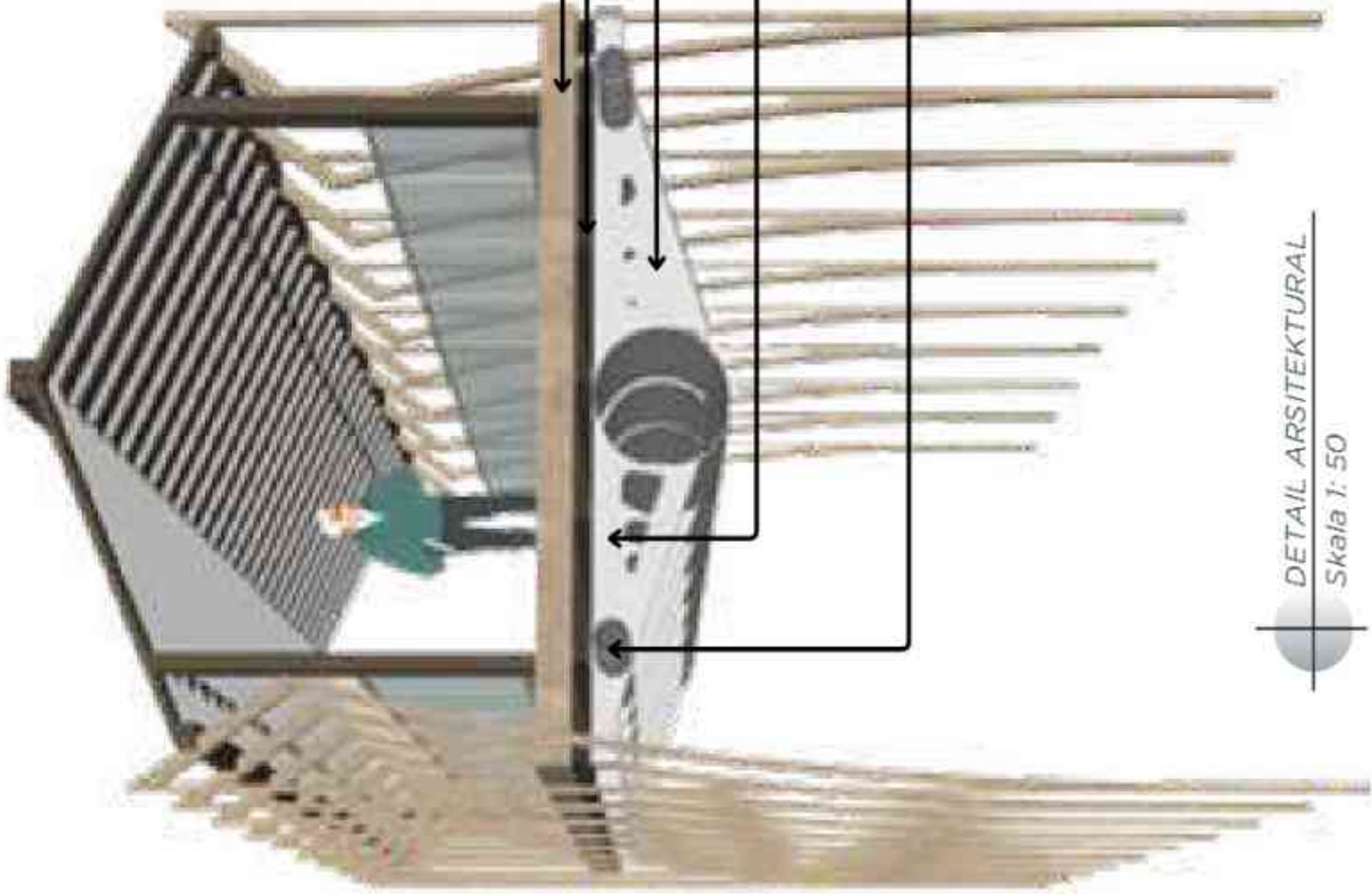


JUDUL RANCANGAN
**THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN
MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DENAH UTILITAS
SKALA 1:150

NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: **220606110004**
PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T

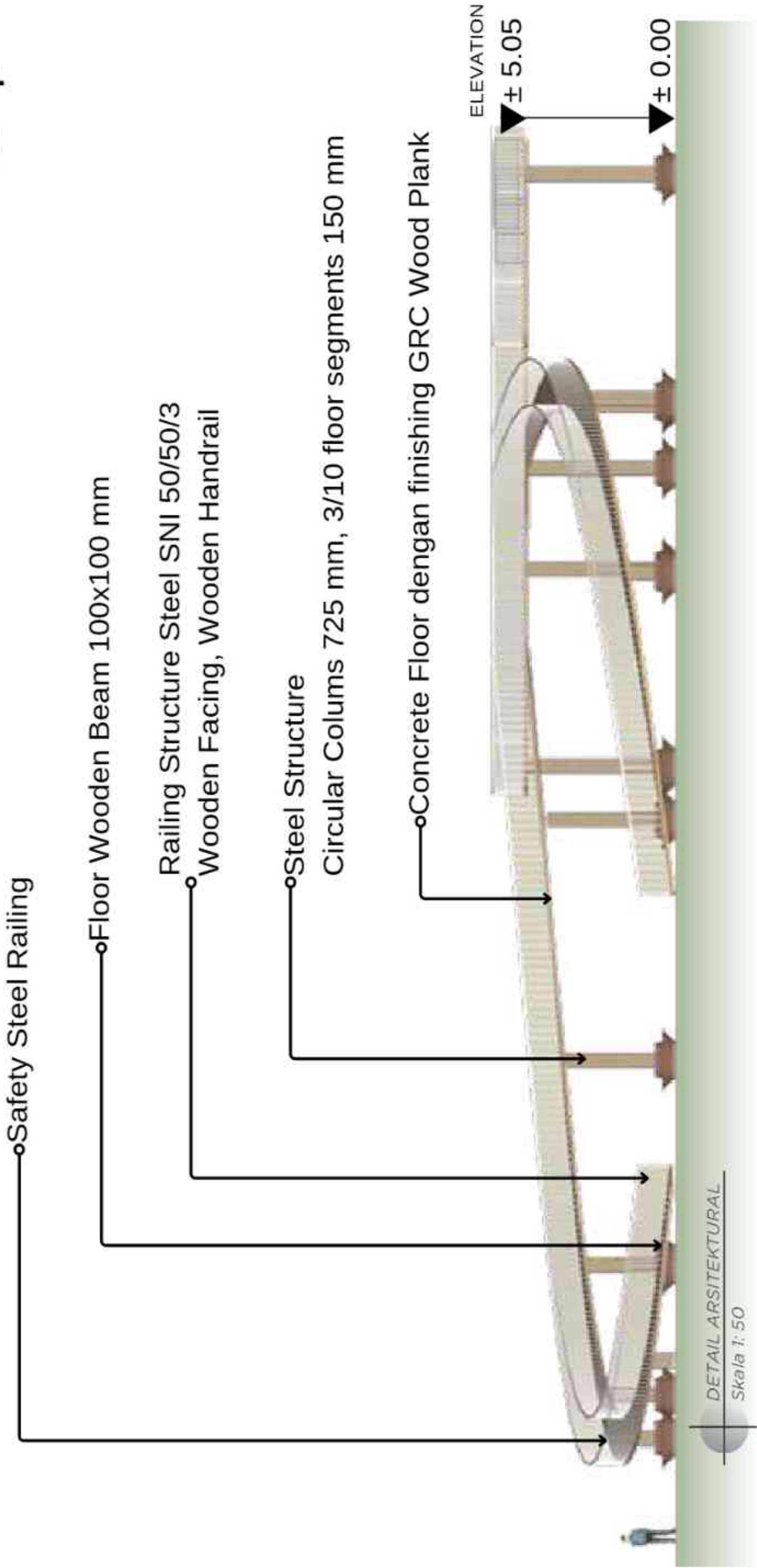
Detail Arsitektural Bangunan



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DETAIL ARSITEKTURAL SKALA 1:100	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIMI: 220606110004		Nomor Lembar 39	Jumlah Lembar 47
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T			

Detail Arsitektural Bangunan

Ramp



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DETAIL ARSITEKTURAL SKALA 1:100	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004		40	47	Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T				

Hardscape



Beton Precast white-grey



Tensile Membrane



Peripheral Seating



Pipa baja galvanis
finishing powder coating putih



Peripheral Seating
Rangka beton dengan top seat kayu WPC.

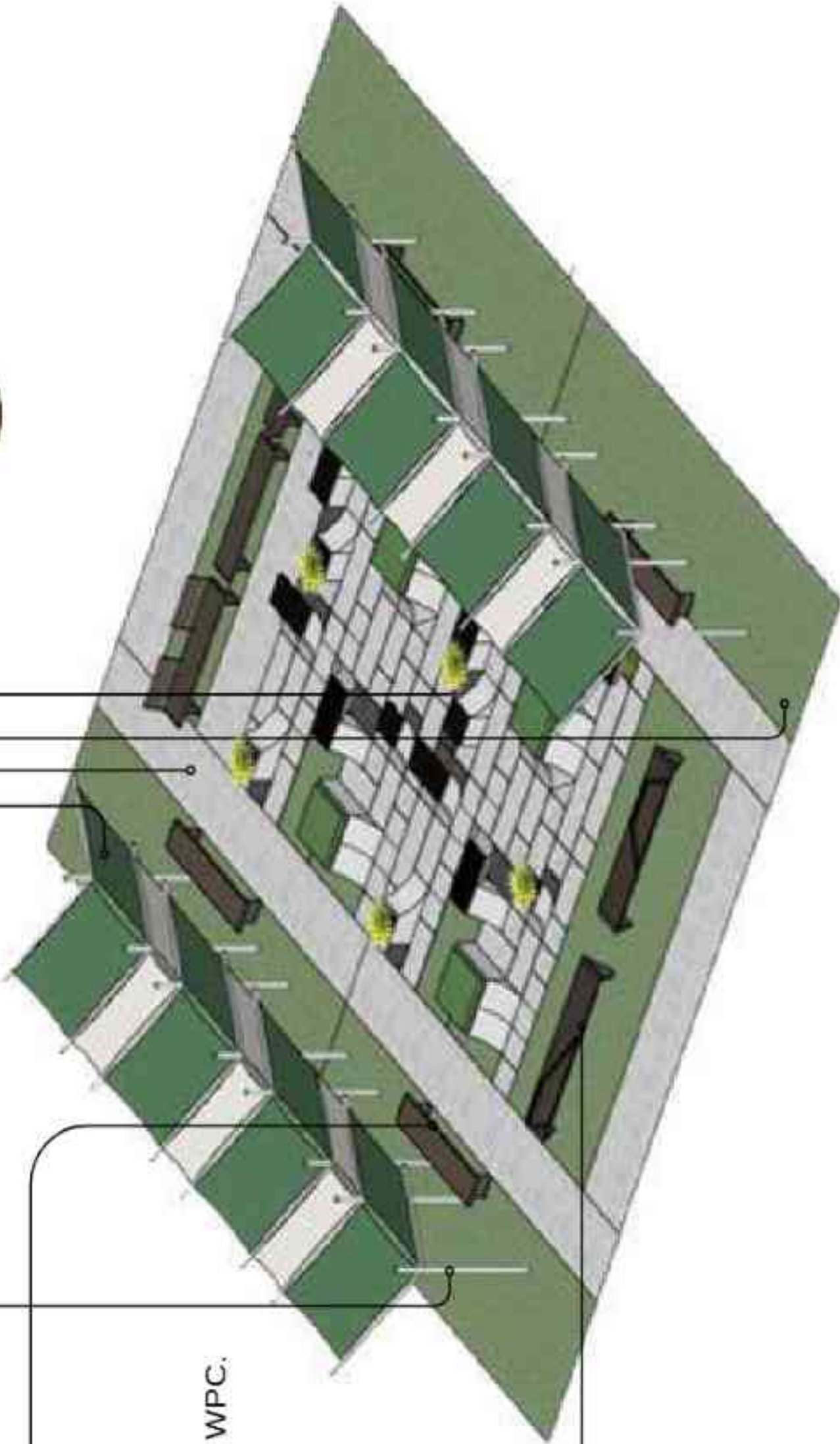
Softscape



Rumput Jepang atau Zoysia Matrella.



Lili Paris



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN
PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN
MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
DETAIL LANSKAP
SKALA 1:100

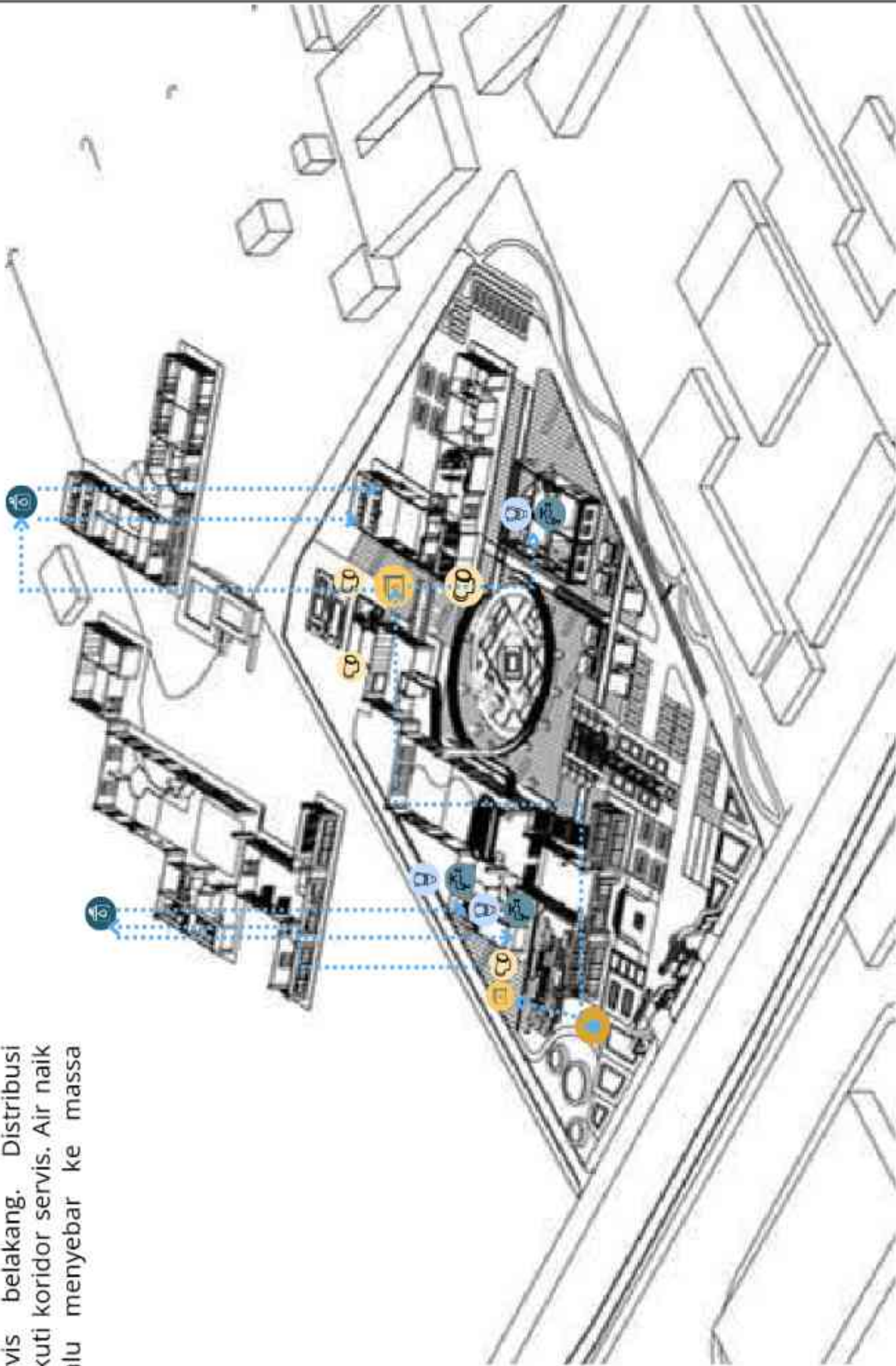
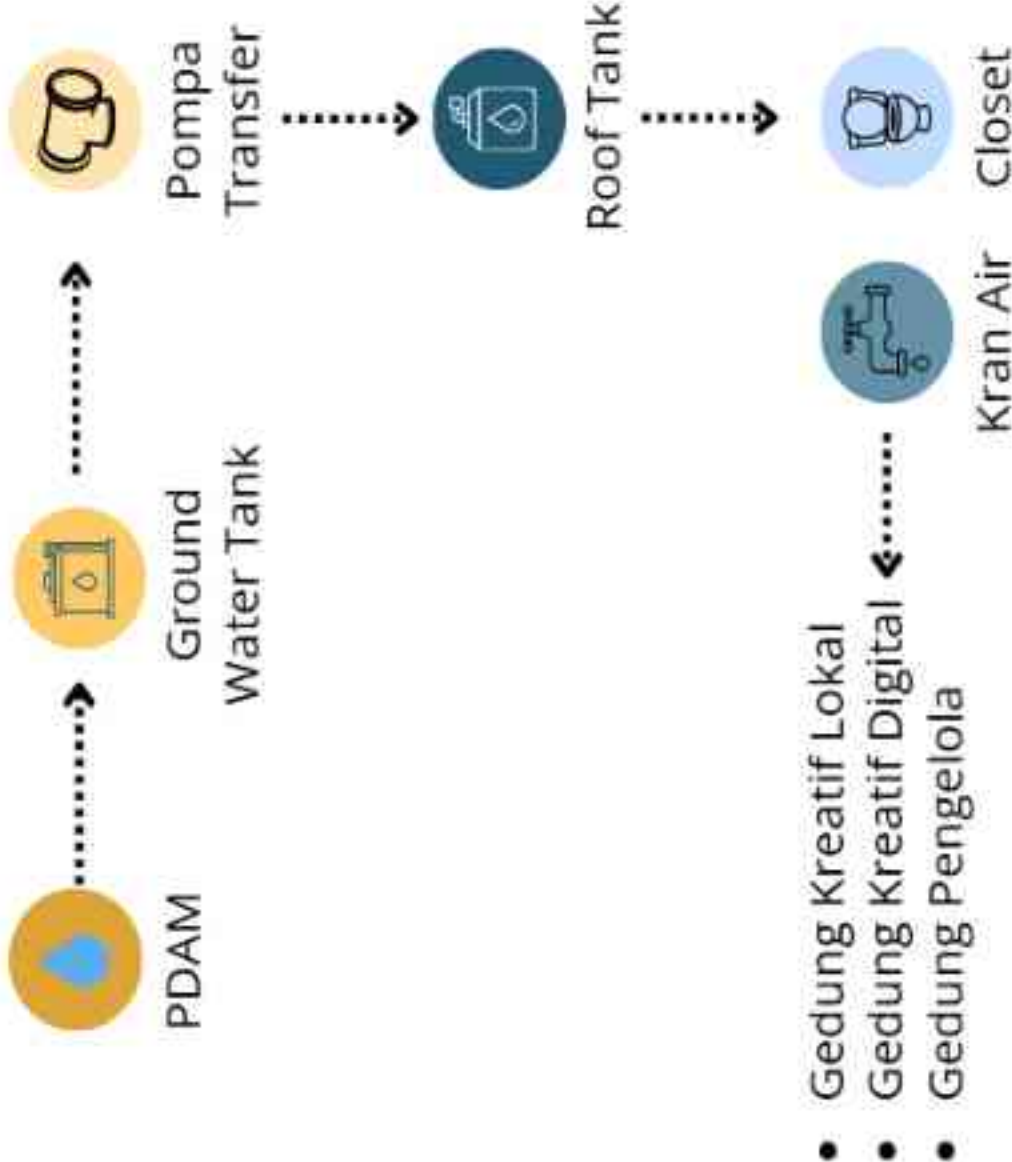
NAMA MAHASISWA:
DEWI ROFIFATUN NUR A NIM:
220606110004
PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
PEMBIMBING 2: SUKMAYATI RAHMAH, M.T

Nomor Lembar
42
Jumlah Lembar
47

Skema Utilitas Air Bersih

Air Bersih

Ground tank ditempatkan di zona servis belakang. Distribusi menggunakan pipa uPVC yang mengikuti koridor servis. Air naik melalui shaft utilitas ke massa utama lalu menyebar ke massa sekelilingnya.



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: UTILITAS Air Bersih	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIATUN NUR A NIM: 220606110004	Nomor Lembar 43	Jumlah Lembar 47
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMAWATI RAHMAH, M.T		

Skema Utilitas Air Limbah

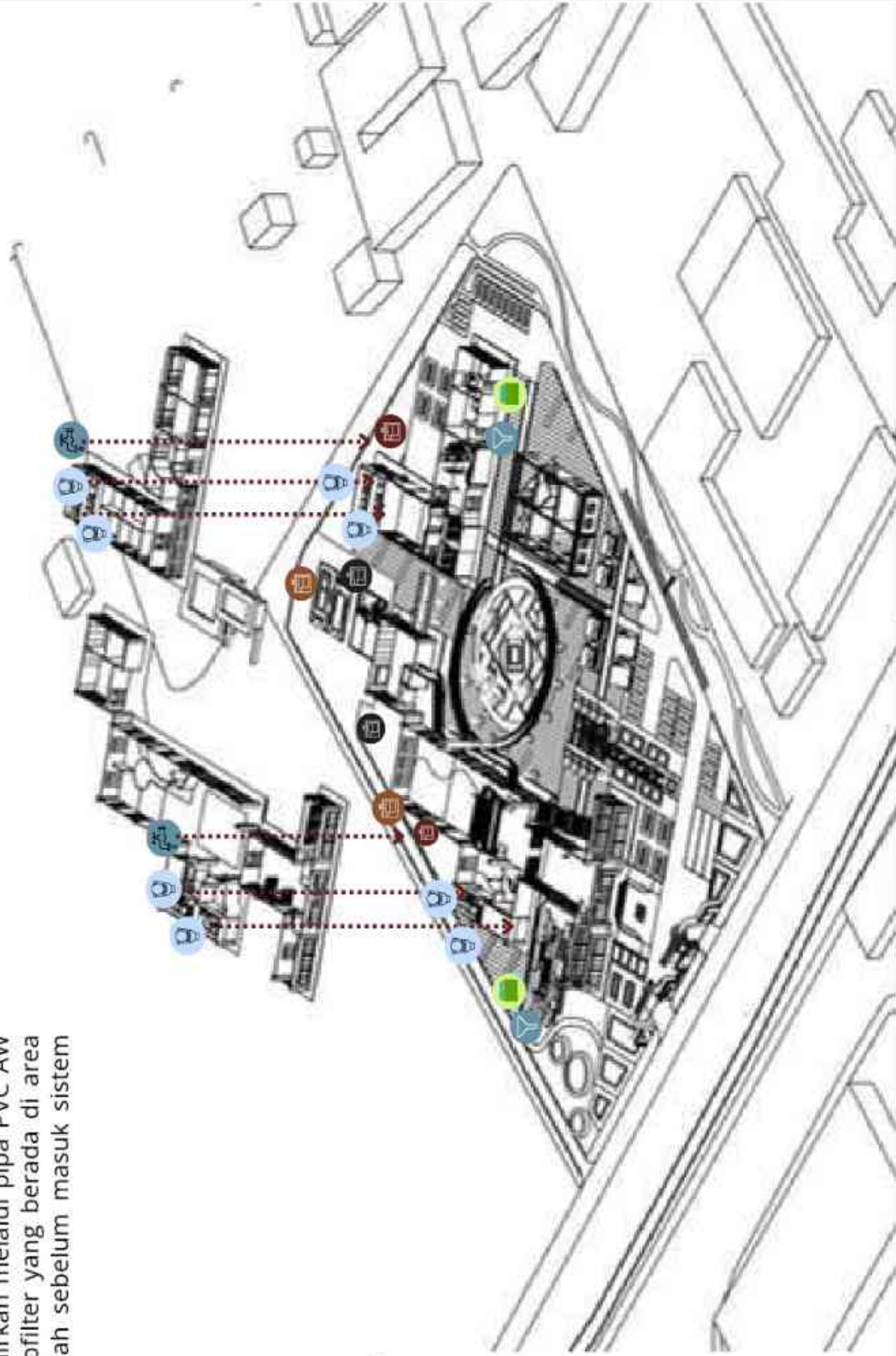
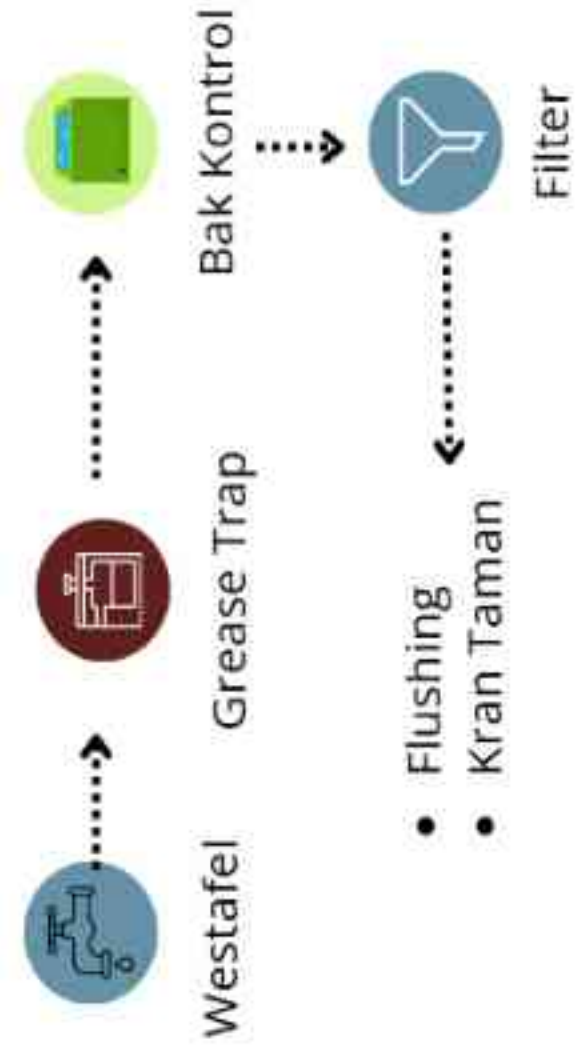
Air Kotor

Air kotor dari toilet, pantry, dan workshop dialirkan melalui pipa PVC AW menuju shaft belakang, lalu ke septic tank biofilter yang berada di area servis. Limbah workshop melewati bak pra-olah sebelum masuk sistem utama untuk mencegah kontaminasi.

Black Water



Grey Water

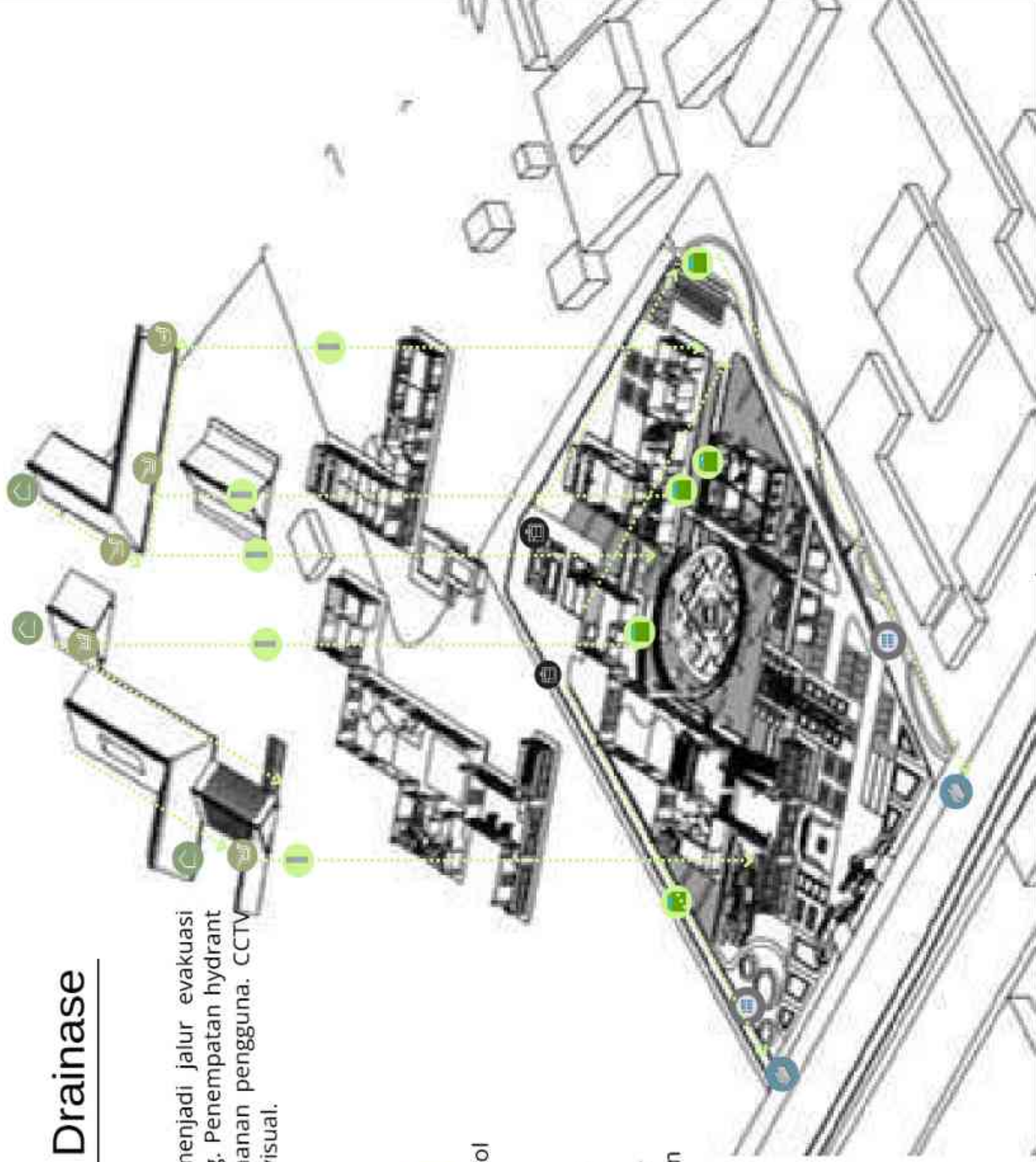
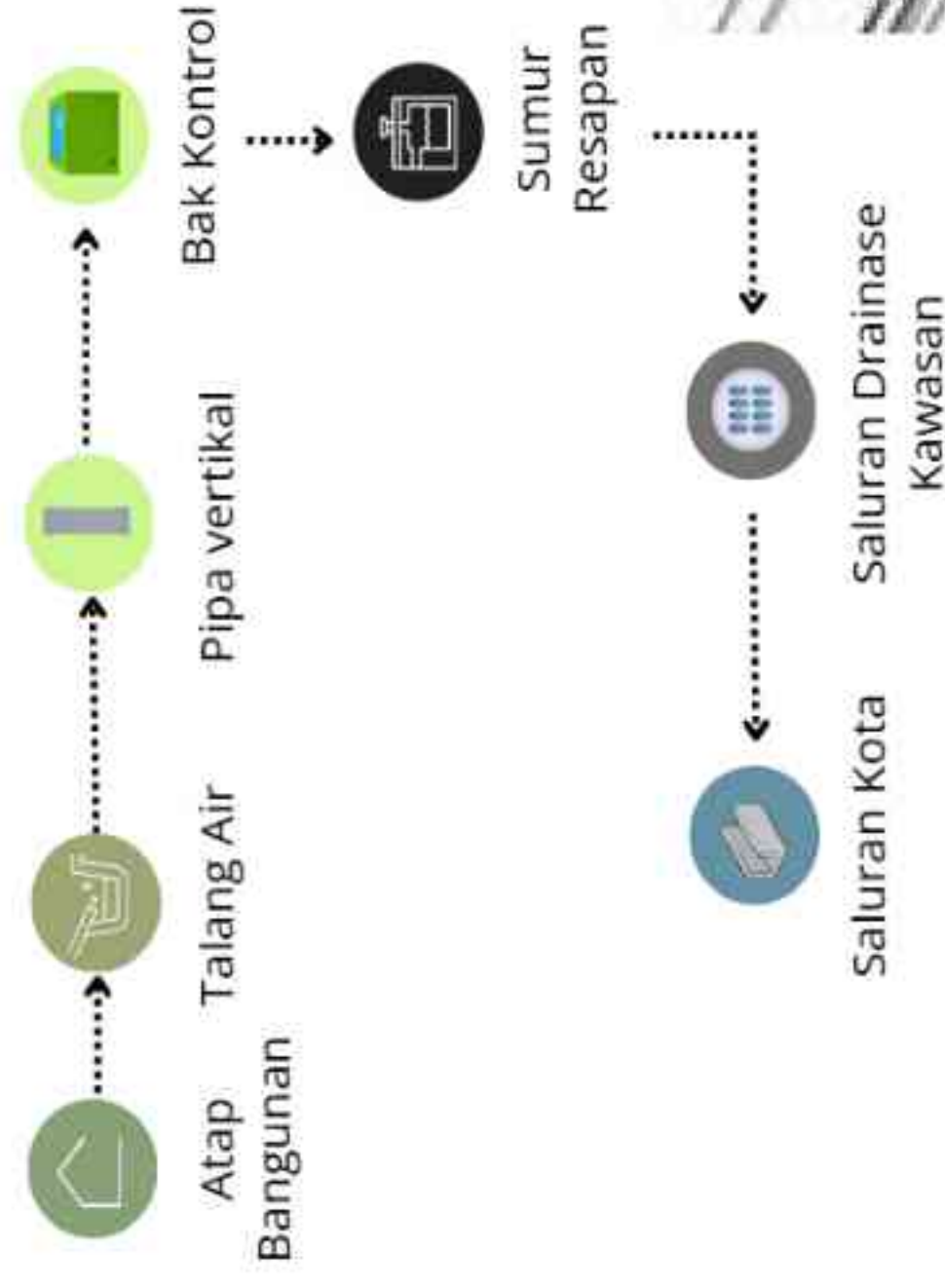


	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN THE CREATIVE HUB: SENTRA KOMUNITAS DAN PELATIHAN DIGITAL KREATIF DI KABUPATEN MALANG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: UTILITAS Air Limbah	NAMA MAHASISWA: DEWI ROFIFATUN NUR A NIM: 220606110004	Nomor Lembar 44	Jumlah Lembar 47
					PEMBIMBING 1: Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T PEMBIMBING 2: SUKMA YATI RAHMAH, M.T		

Skema Utilitas Air Hujan dan Drainase

Emergensi dan Evakuasi

Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.

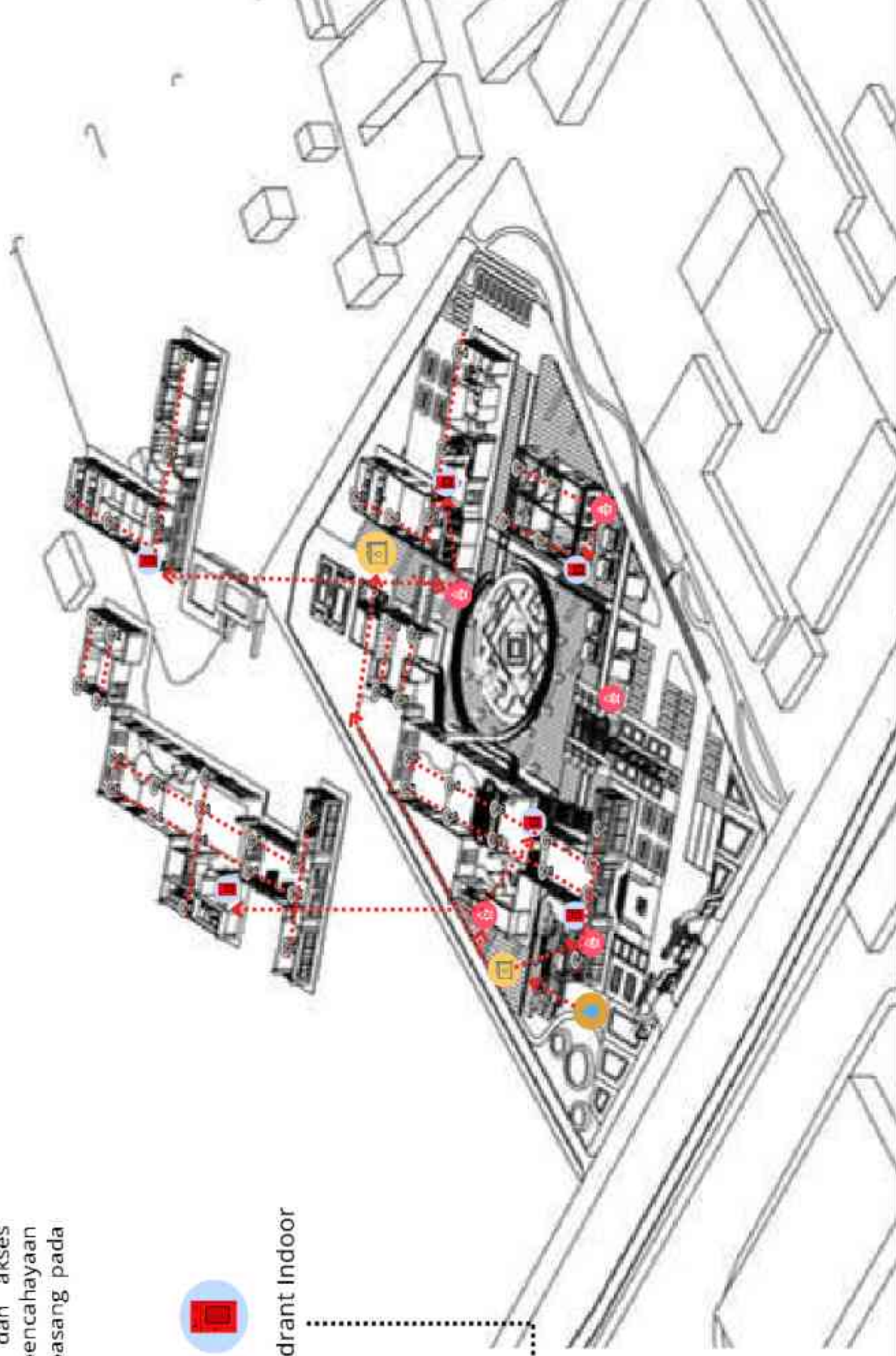
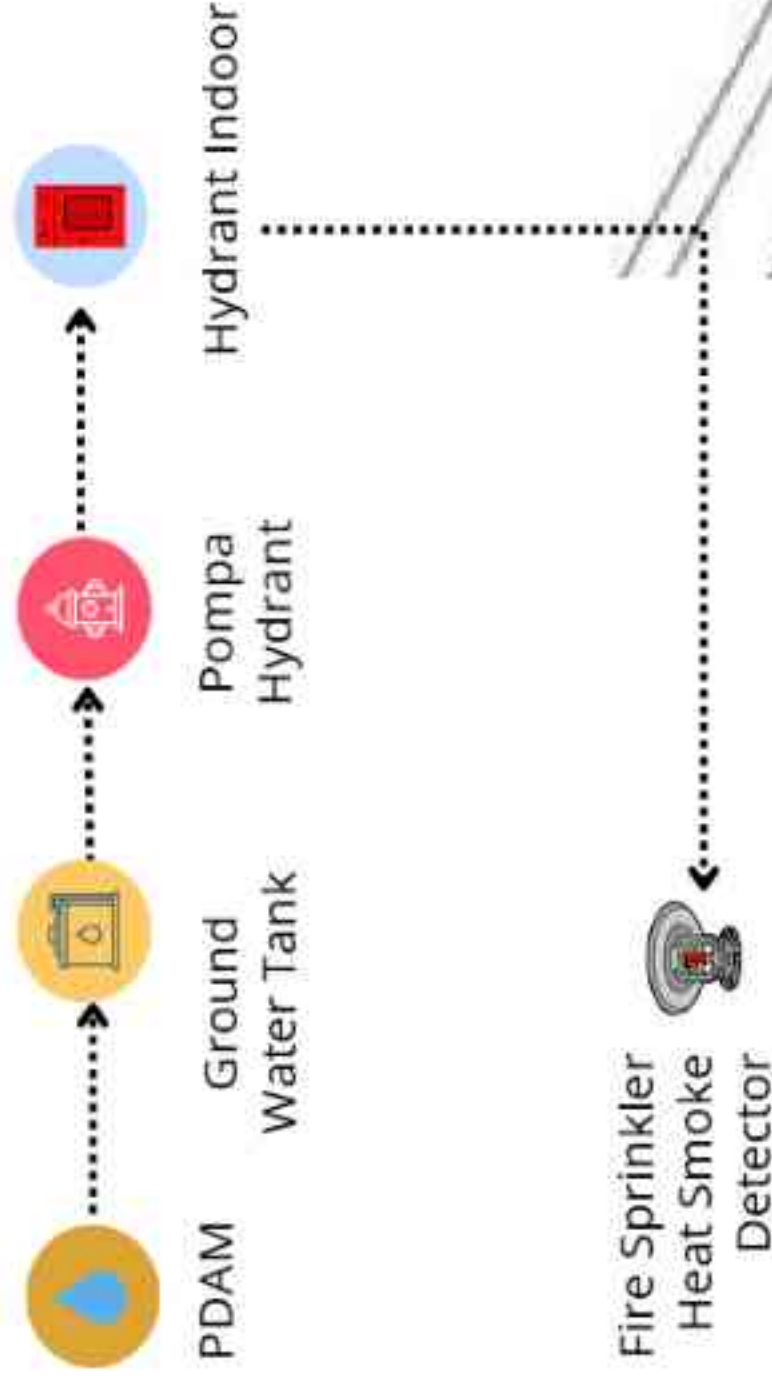


Skema Utilitas Elektrikal

Skema Penanggulangan Kebakaran

Emergensi dan Evakuasi

Koridor luar yang menghubungkan antar massa menjadi jalur evakuasi utama menuju plaza publik depan dan akses samping. Penempatan hydrant box, APAR, dan pencahayaan darurat menjaga keamanan pengguna. CCTV dipasang pada node pertemuan massa untuk kontrol visual.



Gondanglegi Creative Weave Hub

Fostering Gondanglegi's Artistry in the Digital Era

VISION:

Pusat Komunitas Kreatif dirancang sebagai ruang dinamis guna mewadahi pertumbuhan ide, proses, dan ekspresi kreatif masyarakat, termasuk pertemuan antara proses kreatif lokal dengan praktik kreatif digital. Bangunan ini berfungsi sebagai ruang aktivitas kreatif, produksi, pameran serta pertemuan antara individu, komunitas, dan karya dalam alur yang saling terhubung. Melalui penyediaan ruang pelatihan, makerspace, ruang pameran, dan plaza komunal, perancangan ini mendukung pengembangan potensi kreatif sekaligus memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi. Dengan pendekatan kontekstual yang merespons karakter dan kebutuhan komunitas kreatif setempat, konsep Interwoven Growth diterapkan untuk merepresentasikan proses kreatif sebagai rangkaian pertumbuhan yang berkelanjutan dari gagasan hingga ekspresi publik.

Community Function?



TARGET CLIENT & COLLABORATORS



Komunitas Kreatif Lokal seperti Malang Design Wafe (MDW) dan Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) Malang, 5 komunitas Kota Malang



Malang Creative Center (MCC), pusat kolaborasi industri kreatif di Kota Malang.
Malang Creative Center

ISSUES

- Keterbatasan ruang kolaboratif dan representatif bagi komunitas kreatif lokal di wilayah kabupaten.
- Perlunya integrasi aktivitas kreatif fisik dan digital dalam satu ekosistem ruang yang saling terhubung.
- Pentingnya ruang kreatif yang fleksibel dan adaptif terhadap beragam skala aktivitas, kolaborasi, dan pameran.

WHY IMPORTANT?

Kesenjangan fasilitas kreatif antara wilayah semi pedesaan-perkotaan

Perkembangan praktik kreatif fisik-digital

Dinamika dan perubahan aktivitas ekonomi kreatif

CONCEPT: INTERWOVEN GROWTH

Konsep Interwoven Growth memaknai arsitektur sebagai ruang tumbuh kolektif, di mana alur ruang dan pengalaman spasial merepresentasikan keterjalinan proses kreatif lokal dan digital dalam satu ekosistem yang saling terhubung.

DESIGN APPROACH

CONTEXTUAL DESIGN



SITE BOUNDARIES



SOLUTION

EDUCATION + ECONOMY + CULTURE

Sebagai wadah penguatan ekosistem kreatif lokal yang berkelanjutan.

Bangunan ini mewadahi proses belajar melalui fungsi edukasi. Aktivitas produksi dan distribusi mendukung keberlanjutan ekonomi.

Buang pelibatan dalam identitas lokal. Seluruh fungsi terintegrasi dalam satu sistem ruang yang saling mendukung.

KEY PLAN

LOCATION PLAN

SITE ANALYSIS

SITE PLAN 1:10000

SITE VIEW

Site Circulation



Sun Orientation



Air Ventilation





LOCAL CONTEXT

Connections
1:15000

- Primary Roads
- Secondary Roads
- River

Building Heights
1:15000

- 1 Storey
- 2 Storeys
- 3 Storeys
- 4 Storeys

Building Uses
1:15000

- Residential
- Commercial
- Education

Point Node
1:15000

gathering point node

MASSING DEVELOPMENT

1. Contextual Block

Hasil analisis tapak dan konteks iklim sebagai dasar orientasi dan skala massa.

2. Mass Articulation

Pemecahan massa berdasarkan zonasi fungsi utama dan pendukung.

3. Interwoven Connectivity

Penghubung ruang berupa selasar dan jembatan terbuka sebagai representasi keterjalanan aktivitas.

4. Integrated Form

Sirkulasi terintegrasi membentuk alur pengalaman kreatif yang berkesinambungan.

5. FINAL INTERWOVEN FORM

Node komunal sebagai titik temu yang mengikat seluruh massa dalam satu kesatuan ekosistem kreatif.



ENTRANCE

- Richness harmony
- area entrance punya nilai sosial, bukan cuma nilai fungsi
- Permeability tinggi kemudahan

Entrance dirancang sebagai ruang transisi yang terbuka, mengundang pengguna untuk bereksplorasi secara spontan. Persinggungan jalur sirkulasi dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial di area transisi, mengubah fungsi entrance dari sekadar akses masuk menjadi ruang pengalaman yang terbuka dan adaptif.

RAMP

- Jembatan(Personalization): Merajut antar massa dan mendorong interaksi antar zona.
- Ruang Publik (Adaptif): Merajut antar massa dan mendorong interaksi antar zona.

Jembatan dirancang sebagai elemen pengikat yang bersifat dinamis yang mengikat massa bangunan lintas fungsi. Area under-bridge dioptimalkan sebagai ruang publik adaptif guna memfasilitasi aktivitas komunitas dan event pop-up aktivitas masyarakat sesuai kebutuhan.

PERSPEKTIF NODE KOMUNAL

FACADE

- Visual Appropriateness

Fasad dirancang sebagai lapisan berpori yang merespons iklim, konteks, dan aktivitas di dalam bangunan. Pola garis dan layering merepresentasikan proses keterjalanan ide dan aktivitas kreatif, sekaligus berfungsi mengontrol cahaya, ventilasi, dan keterhubungan visual antara ruang dalam dan luar.





Gondanglegi Creative Weave Hub dirancang sebagai ruang temu antara kreativitas lokal dan praktik kreatif digital dalam naungan pengelolaan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Bekraf). Berangkat dari budaya kolektif produksi kostum karnaval, konsep Interwoven Growth menitikberatkan pada sektor Produksi Kostum dan Kriya yang diintegrasikan dengan Digital Kreatif (Desain Grafis, Fotografi, dan Videografi) sebagai penggerak utama. Melalui program yang diselaraskan dengan karakter lokal, objek ini memfasilitasi siklus edukasi hingga inkubasi bagi sektor dominan tersebut. Sementara itu, sektor kreatif lainnya seperti UMKM kuliner diwadahi melalui ruang publik penunjang yang adaptif, seperti area terbuka dan pop-up event guna memastikan ekosistem yang inklusif namun tetap fokus pada potensi unggulan kawasan.

SPATIAL PROGRAM



- Social Interaction**
Interaksi antar pengguna yang terjadi secara spontan maupun terencana dalam ruang komunal, node lingkaran, plaza, dan jalur pedestrian
- Local Creative Production**
Aktivitas produksi karya kreatif sebagai inti utama bangunan, makerspace, Studio, dan Multi Share Workshop
- Digital Creative Production**
Aktivitas produksi, pengembangan, dan publikasi karya berbasis teknologi digital yang mendukung pengolahan serta distribusi karya kreatif lokal.
- Exhibition**
ruang presentasi, promosi, dan apresiasi karya kreatif sebagai media interaksi antara pelaku kreatif dan masyarakat, galeri dan food Cart

LOCAL CREATIVE PRODUCTION SPACE



DIGITAL CREATIVE PRODUCTION



EXHIBITION



TAMPAK KAWASAN





RUANG DESAIN GRAFIS



FUNCTION HALL



MUSPOLA



SEKELPAK PERSEKALA



MULTISHARE WORKSHOP



COMMON SPACE

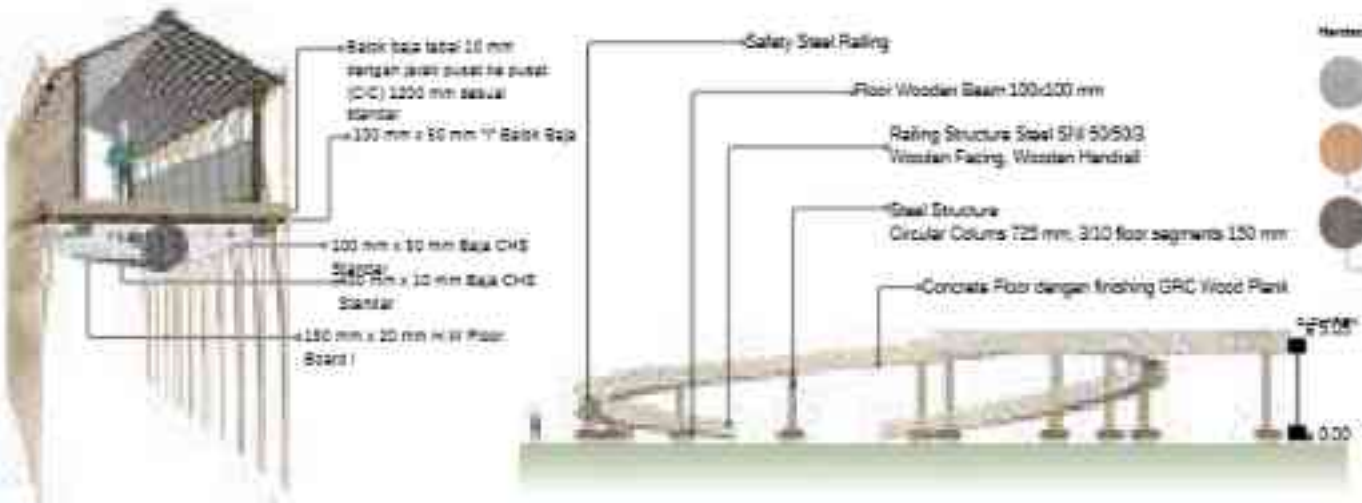


GALERI IDE

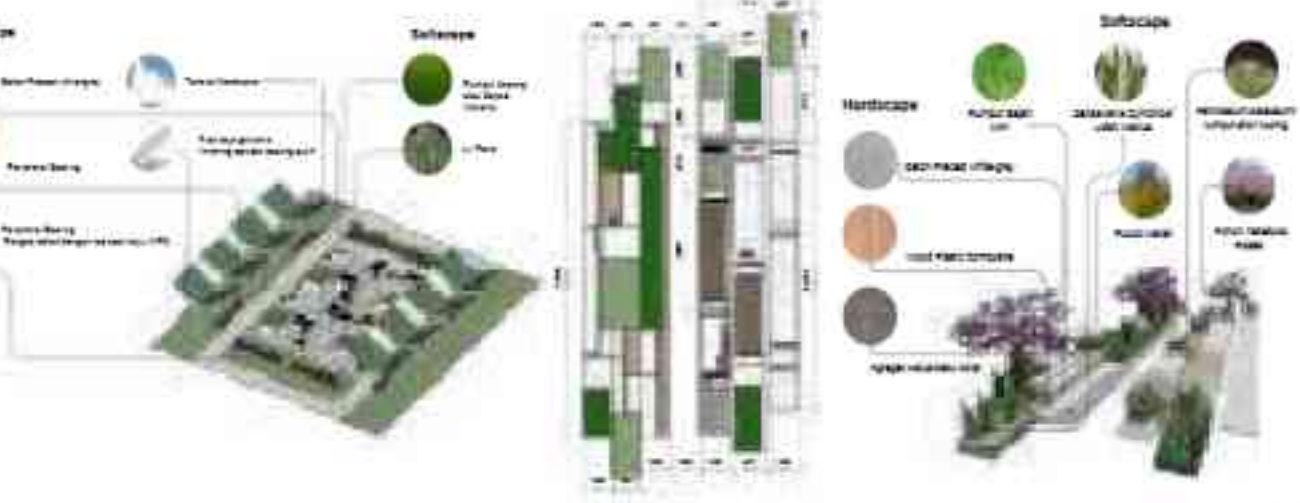
AXONOMETRI



DETAIL ARSITEKTURAL



DETAIL LANSKAP



SECTION



KONTEKSTUAL FEATURES

Keterbukaan Visual sebagai Keterhubungan Aktivitas

Fitur desain:

- Workshop & makerspace terbuka
- Bukakan visual & fasad berpori
- Jembatan/koridor yang memungkinkan observasi aktivitas

Titik Temu sebagai Simpul Pertumbuhan Komunitas

Fitur desain:

- Node komunal di perpotongan sirkulasi
- Plaza & ruang antara massa
- Tangga duduk & ruang transisi aktif

Sirkulasi adaptif sebagai Representasi Dinamika Kreatif

Fitur desain:

- Pengguna memiliki pilihan alur dengan ruang yang saling terhubung
- Ruang Penghubung antar massa

Material Berlapis sebagai Representasi Proses

Fitur desain:

- Secondary skin berlapis
- Kombinasi material ringan dan ekspos
- Grid modular untuk fleksibilitas ruang

Ruang Dalam-Luar yang Cair

Fitur desain:

- Ruang semi-outdoor
- Selasar terbuka
- Plaza sebagai perpanjangan ruang dalam

POTONGAN KAWASAN



The Creative Hub: Sentra Komunitas dan Pelatihan Digital Kreatif di Kabupaten Malang dengan Pendekatan Kontekstual

Nama		: Dewi Rofifatun Nur Afiyanti
Pembimbing	1	: Prof. Dr . Agung Sedayu, M.T
Pembimbing	2	: Sukmayati Rahmah, M.T
Tipologi Bangunan		: Bangunan Publik
Lokasi		: Jl Raya Ketawang, Kec. Gondanglegi, Kab. Malang
Luas Tapak		: 1,75 ha

Pusat Komunitas Kreatif dirancang sebagai ruang dinamis guna mewadahi pertumbuhan ide, proses, dan ekspresi kreatif masyarakat, termasuk pertemuan antara proses kreatif lokal dengan praktik kreatif digital. Bangunan ini berfungsi sebagai ruang aktivitas kreatif, produksi, pameran serta pertemuan antara individu, komunitas, dan karya dalam alur yang saling terhubung.

Melalui penyediaan ruang pelatihan, makerspace, ruang pameran, dan plaza komunal, perancangan ini mendukung pengembangan potensi kreatif sekaligus memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi. Dengan pendekatan kontekstual yang merespons karakter dan kebutuhan komunitas kreatif setempat, konsep Interwoven Growth diterapkan untuk merepresentasikan proses kreatif sebagai rangkaian pertumbuhan yang berkelanjutan dari gagasan hingga ekspresi publik.



CONCEPT: INTERWOVEN GROWTH

Konsep Interwoven Growth memaknai arsitektur sebagai ruang tumbuh kolektif, di mana alur ruang dan pengalaman spasial merepresentasikan keterjalinan proses kreatif lokal dan digital dalam satu ekosistem yang saling terhubung.



CONTEXTUAL DESIGN

CONTEXTUAL HARMONY

Menghadirkan kualitas ruang yang kaya secara visual maupun pengalaman dengan memanfaatkan potensi elemen lokal.

COLLABORATIVE INNOVATION

Menyediakan fungsi baru yang belum ada di sekitar, namun membawa manfaat.

FLEXIBLE ADAPTATION

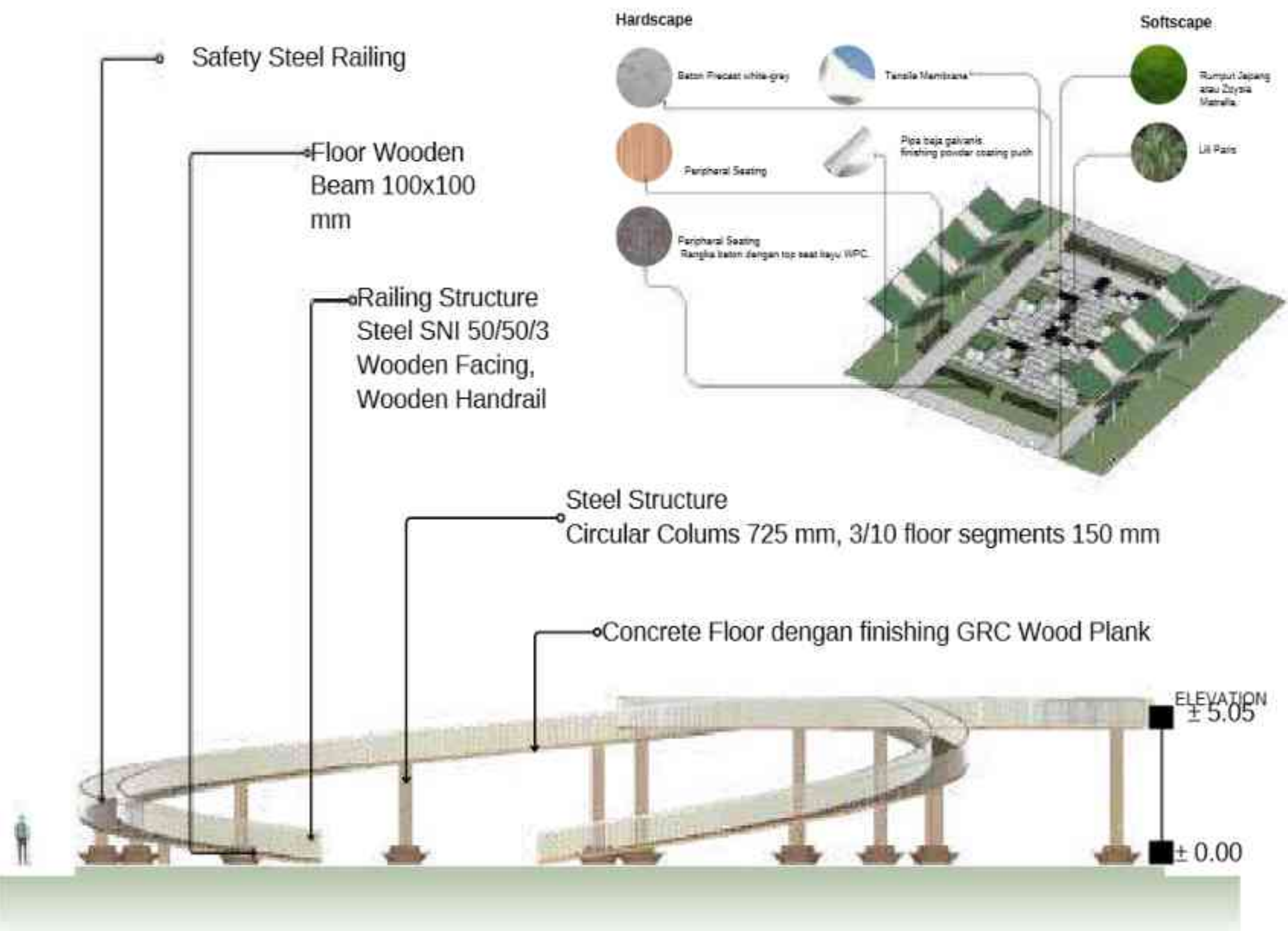
Menyediakan area terbuka multifungsi yang dapat dimanfaatkan secara bebas oleh masyarakat.





Entrance dirancang sebagai ruang transisi yang terbuka, mengundang pengguna untuk bereksplorasi secara spontan. Persinggungan jalur sirkulasi dirancang untuk menstimulasi interaksi sosial di area transisi, mengubah fungsi entrance dari sekadar akses masuk menjadi ruang pengalaman yang terbuka dan adaptif.

Jembatan dirancang sebagai elemen pengikat yang bersifat dinamis yang mengikat massa bangunan lintas fungsi. Area under-bridge dioptimalkan sebagai ruang publik adaptif guna memfasilitasi aktivitas komunitas dan event pop-up aktivitas masyarakat sesuai kebutuhan.



Gondanglegi Creative Weave Hub dirancang sebagai ruang temu antara kreativitas lokal dan praktik kreatif digital dalam naungan pengelolaan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Bekraf). Berangkat dari budaya kolektif produksi kostum karnaval, konsep Interwoven Growth menitikberatkan pada sektor Produksi Kostum dan Kriya yang diintegrasikan dengan Digital Kreatif (Desain Grafis, Fotografi, dan Videografi) sebagai penggerak utama. Melalui program yang diselaraskan dengan karakter lokal, objek ini memfasilitasi siklus edukasi hingga inkubasi bagi sektor dominan tersebut. Sementara itu, sektor kreatif lainnya seperti UMKM kuliner diwadahi melalui ruang publik penunjang yang adaptif, seperti area terbuka dan pop-up event guna memastikan ekosistem yang inklusif namun tetap fokus pada potensi unggulan kawasan.





