



LAPORAN TUGAS AKHIR

***NEURO COLLAB: INCLUSIVE
COLLABORATION SPACE FOR YOUTH
CREATIVITY***

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

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA - 220606110019
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

LEMBAR PENGESAHAN

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

Oleh:

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
220606110019

Judul Tugas Akhir : Neuro Collab: Inclusive Collaboration Space for Youth Creativity
Tanggal Ujian : Rabu, 20 Mei 2026

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji



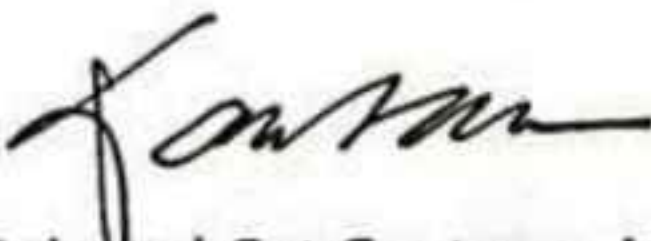
Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.
NIP. 19810705 200501 2 002

Anggota Penguji 1



Aisyah, M.Ars., GP
NIP. 19940103 202012 2 003

Anggota Penguji 2



Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

Anggota Penguji 3



Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Agus Subaqin, M.T.

NIP. 19740825 200901 1006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Syahda Anzila In'amil Maula

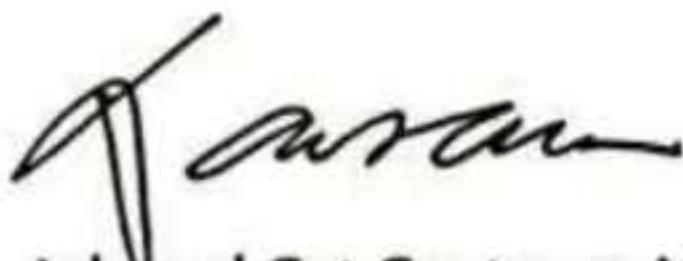
NIM : 220606110019

Judul Tugas Akhir : Neuro Collab: Inclusive Collaboration Space for Youth Creativity

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

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1



Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

Dosen Pembimbing 2



Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Syahda Anzila In'amil Maula
NIM : 220606110019
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

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

Neuro Collab: Inclusive Collaboration Space for Youth Creativity

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, 19 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Syanda Anzila In'amil maula
220606110019

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	01
1.1 LATAR BELAKANG	02
1.2 RUANG LINGKUP	09
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN	15
1.4 TINJAUAN PRESEDEN	17
1.5 KAJIAN PENDEKATAN	
1.6 STRATEGI PERANCANGAN	
BAB II PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN	18
2.1 ANALISIS PROGRAM DAN AKTIVITAS MENDALAM	19
2.2 ANALISIS TAPAK DAN KONTEKS MENDALAM	29
2.3 SINTESIS ANALISIS DAN PENGEMBANGAN KONSEP	38
2.4 KONSEP	39
BAB III PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
KONSEP TAPAK	50
KONSEP BENTUK	51
KONSEP RUANG	52
KONSEP LANSKAP	55
KONSEP STRUKTUR	57
KONSEP UTILITAS	58
BAB IV EVALUASI HASIL PERANCANGAN	59
EVALUASI HASIL PERANCANGAN SETELAH PRE-VIEW	60
EVALUASI HASIL PERANCANGAN SETELAH SIDANG AKHIR	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul:

“NEURO COLLAB: Inclusive Collaboration Space for Youth Creativity”

yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Tugas akhir ini berangkat dari kepedulian terhadap kebutuhan ruang yang inklusif bagi generasi muda untuk berkolaborasi, berkreasi, dan mengembangkan potensi diri. Melalui pendekatan desain yang mengedepankan inklusivitas, kreativitas, serta interaksi sosial yang positif, proyek ini diharapkan dapat menjadi wadah yang mendukung pertumbuhan ide, inovasi, dan kesejahteraan pengguna dalam lingkungan yang nyaman, adaptif, dan bermakna.

Dalam proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini, penulis telah menerima banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Achmad Gat Gautama, M.T.**, selaku dosen pembimbing 1 yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta memberikan banyak masukan selama proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini.
2. Bapak **Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.**, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berharga bagi penulis.
3. **Seluruh dosen dan staf** Program Studi Teknik Arsitektur yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta dukungan selama masa perkuliahan.
4. **Orang tua tercinta dan seluruh keluarga**, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral maupun material yang tiada henti. Tanpa dukungan mereka, perjalanan akademik ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.
5. **Teman-teman seperjuangan**, yang selalu memberikan semangat, bantuan, serta kebersamaan selama proses penyusunan tugas akhir. Terima kasih atas setiap pengalaman, diskusi, dan dukungan yang telah diberikan. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. **Diri sendiri**, atas ketekunan, kesabaran, dan keberanian untuk terus melangkah menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan tugas akhir. Terima kasih telah bertahan dan berusaha hingga tahap ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Besar harapan penulis agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pengembangan ilmu arsitektur, khususnya dalam perancangan ruang kolaboratif yang inklusif dan mendukung kreativitas generasi muda.

Malang, 16 Juni 2025
Syahda Anzila In'amil Maula

NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

Nama : Syahda Anzila In'amil Maula
NIM : 220606110019
Dosen Pembimbing 1 : Achmad Gat Gautama, M.T.
Dosen Pembimbing 2 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

ABSTRAK

Remaja merupakan kelompok usia yang sedang mengalami perkembangan identitas, kemampuan sosial, dan kreativitas. Namun, keterbatasan ruang publik yang inklusif, minimnya fasilitas kolaborasi, serta kurangnya wadah ekspresi kreatif menyebabkan potensi remaja belum terfasilitasi secara optimal. Di Kota Blitar, belum terdapat fasilitas yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas kreatif, edukatif, dan sosial dalam satu lingkungan yang mendukung interaksi serta keberagaman pengguna. Oleh karena itu, dirancang *Youth Collaboration Center* sebagai ruang kolaboratif yang mewadahi kegiatan belajar, berkarya, berkomunitas, dan berekreasi bagi remaja. Pendekatan yang digunakan adalah *Inclusive Architecture* berbasis *Neurocognitive*, yang tidak hanya memperhatikan aksesibilitas fisik bagi seluruh pengguna, tetapi juga mempertimbangkan cara manusia memahami, merasakan, dan berinteraksi dengan ruang. Pendekatan ini diterapkan melalui prinsip *Path of Clarity*, *Symphony of Nature*, *Language of Light*, dan *Journey of Belonging* untuk menciptakan lingkungan yang mudah dipahami, nyaman secara sensorik, mendukung kreativitas, serta menumbuhkan rasa memiliki. Metode perancangan dilakukan melalui analisis pengguna, aktivitas, kebutuhan ruang, tapak, sirkulasi, dan kondisi lingkungan. Hasil perancangan berupa bangunan dengan organisasi ruang yang terbagi menjadi *Creative Space*, *Spotlight Space*, *Public Space*, dan *Leisure Space* yang terhubung melalui sirkulasi inklusif dan ruang komunal. Bentuk bangunan dikembangkan dari konsep keterhubungan dan kolaborasi melalui massa yang mengelilingi *courtyard* sebagai pusat aktivitas sosial. Diharapkan *Youth Collaboration Center* dapat menjadi wadah pengembangan potensi remaja sekaligus menciptakan lingkungan yang inklusif, kreatif, dan mendukung kesejahteraan kognitif serta sosial pengguna.

Kata Kunci: *Youth Collaboration Center*, Remaja, *Inclusive Architecture*, *Neurocognitive*, Kolaborasi, Kreativitas.

NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

Name : Syahda Anzila In'amil Maula
Student ID : 220606110019
Supervisor 1 : Achmad Gat Gautama, M.T.
Supervisor 2 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

ABSTRACT

Adolescents are an age group undergoing significant development in identity formation, social skills, and creativity. However, the limited availability of inclusive public spaces, inadequate collaborative facilities, and the lack of platforms for creative expression have hindered the optimal development of their potential. In Blitar City, there is currently no facility capable of accommodating various creative, educational, and social activities within a single environment that supports interaction and user diversity. Therefore, a Youth Collaboration Center is proposed as a collaborative space that facilitates learning, creative production, community engagement, and recreational activities for adolescents. The design adopts an Inclusive Architecture approach based on Neurocognitive principles, which not only emphasizes physical accessibility for all users but also considers how people perceive, understand, and interact with space. This approach is implemented through the principles of Path of Clarity, Symphony of Nature, Language of Light, and Journey of Belonging to create an environment that is easy to navigate, sensorially comfortable, supportive of creativity, and capable of fostering a sense of belonging. The design process involves analyses of users, activities, spatial requirements, site conditions, circulation systems, and environmental factors. The resulting design consists of spatial zones categorized into Creative Space, Spotlight Space, Public Space, and Leisure Space, all interconnected through inclusive circulation and communal areas. The building form is developed from the concept of connectivity and collaboration, expressed through building masses arranged around a courtyard that serves as the center of social activities. The proposed Youth Collaboration Center is expected to function as a platform for adolescent development while creating an inclusive, creative environment that supports the cognitive and social well-being of its users.

Keywords: Youth Collaboration Center, Adolescents, Inclusive Architecture, Neurocognitive Design, Collaboration, Creativity.

NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

الاسم : شَهِدَة أَنْزِيلَا إِيْرَعْمِل مَوْلى
رقم الطالب : ٢٢٠٦٠٦١١٠٠١٩
المشرف الأول : أحماد غات غوتاما، ماجستير في الهندسة
المشرف الثاني : ألدرين يوسف فرمانشاه، ماجستير في الهندسة

الملخص

يُعَدُّ المراهقون فئةً عمريةً تمرُّ بمرحلةٍ مهمةٍ من تطور الهوية والمهارات الاجتماعية والإبداعية. إلا أن محدودية الفضاءات العامة الشاملة، وقلة المرافق الداعمة للتعاون، ونقص المساحات المخصصة للتعبير الإبداعي، قد أدت إلى عدم استثمار إمكانات الشباب على النحو الأمثل. وفي مدينة بليتار، لا توجد حتى الآن منشأة قادرة على استيعاب مختلف الأنشطة الإبداعية والتعليمية والاجتماعية ضمن بيئة واحدة تدعم التفاعل وتراعي تنوع المستخدمين. ومن هذا المنطلق، تم تصميم مركز تعاون الشباب بوصفه فضاءً تعاونياً يوفر بيئة مناسبة للتعليم والإبداع والعمل المجتمعي والأنشطة الترفيهية للمراهقين. يعتمد التصميم على منهج العمارة الشاملة القائمة على المبادئ العصبية المعرفية (Neurocognitive)، والتي لا تقتصر على مراعاة سهولة الوصول المادي لجميع المستخدمين فحسب، بل تأخذ أيضاً في الاعتبار كيفية إدراك الإنسان للفراغات المعمارية وفهمها والتفاعل معها. وقد تم تطبيق هذا المنهج من خلال مبادئ وضوح المسار (Path of Clarity)، وتناغم الطبيعة (Symphony of Nature)، ولغة الضوء (Language of Light)، ورحلة الانتماء (Journey of Belonging)، بهدف إيجاد بيئة يسهل فهمها والتنقل فيها، وتتميز بالراحة الحسية، وتدعم الإبداع، وتعزز الشعور بالانتماء. وقد تم تنفيذ عملية التصميم من خلال تحليل المستخدمين والأنشطة والاحتياجات الفراغية والموقع والحركة والظروف البيئية. وأسفرت عملية التصميم عن مبنى يتكون من تنظيم فراغي مقسّم إلى المساحات الإبداعية (Creative Space)، ومساحات العروض والأنشطة (Spotlight Space)، والمساحات العامة (Public Space)، ومساحات الترفيه (Leisure Space)، والتي ترتبط فيما بينها عبر مسارات شاملة ومساحات مجتمعية مشتركة. كما تم تطوير الشكل المعماري انطلاقاً من مفهوم الترابط والتعاون، من خلال كتل بنائية تحيط بفناء داخلي (Courtyard) يُشكّل مركزاً للأنشطة الاجتماعية. ويُتوقع أن يساهم مركز تعاون الشباب في تنمية قدرات المراهقين وإمكاناتهم، إلى جانب توفير بيئة شاملة ومبدعة تدعم الرفاه المعرفي والاجتماعي لمستخدميه.

الكلمات المفتاحية: مركز تعاون الشباب، المراهقون، العمارة الشاملة، العصبية المعرفية (Neurocognitive)، التعاون، الإبداع.

1 BAB

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

Generasi muda sangat berperan penting sebagai generasi penerus bangsa. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Ir. Soekarno sebagai *founding father* Indonesia, beliau mengatakan

“Berikan aku 10 pemuda, niscaya akan kuguncangkan dunia”

Kalimat tersebut menegaskan pentingnya peran generasi muda untuk melanjutkan cita-cita bangsa. Wajah suatu bangsa ditentukan oleh karakter generasi muda. Generasi muda yang memiliki karakter buruk akan memberikan citra buruk terhadap nama bangsa.

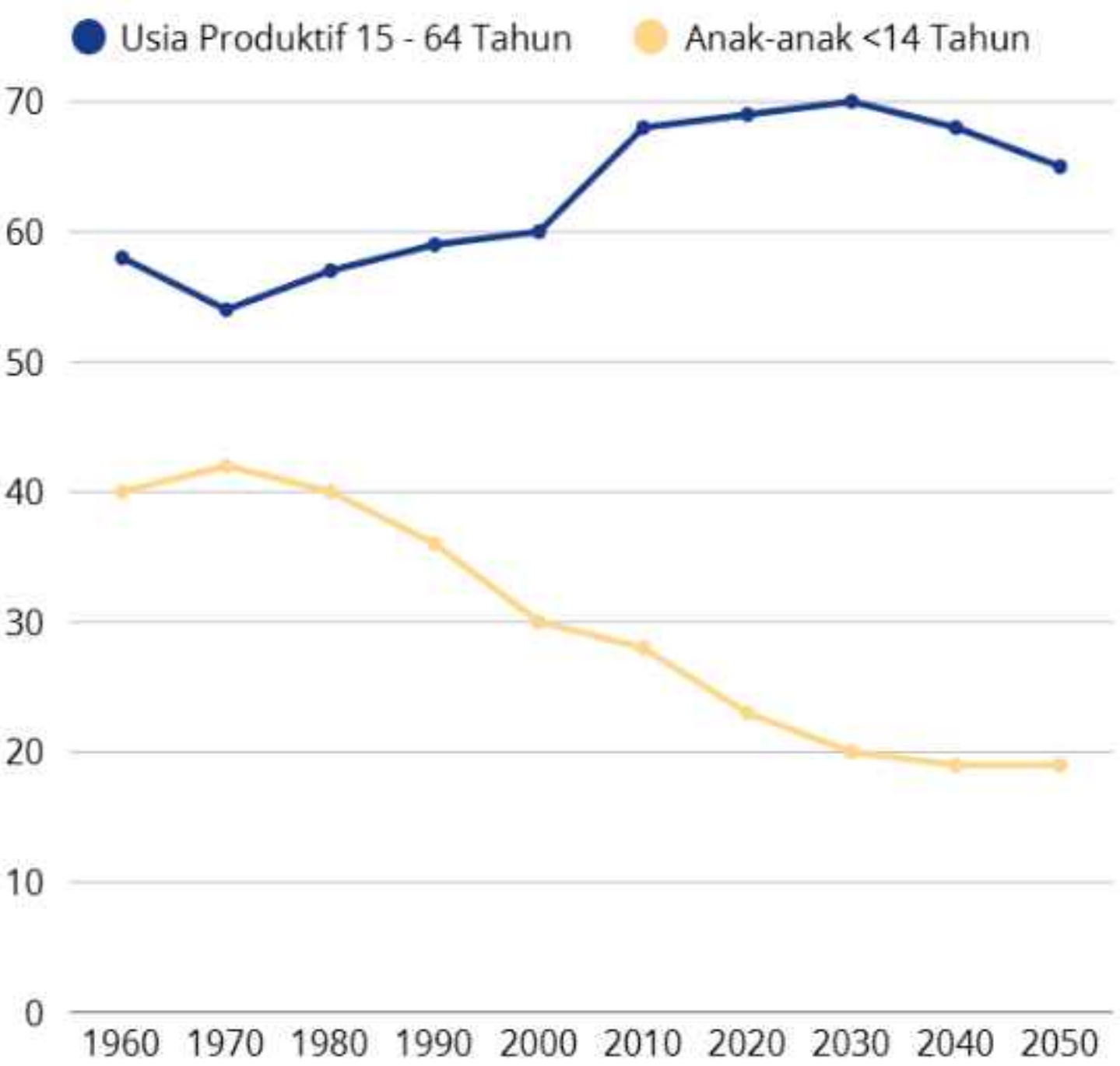


Setiap generasi muda akan mengalami fase remaja. WHO (*World Health Organization*) menyatakan bahwa remaja memiliki rentang usia 10-19 tahun. Didukung oleh UNICEF yang menyatakan bahwa remaja memiliki rentang usia 10-19 tahun. Sedangkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyatakan bahwa remaja memiliki rentang usia 10-24 tahun. **Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kelompok remaja memiliki rentang usia 10-24 tahun.** [1]

Berbagai kasus kenakalan remaja di Indonesia menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Data BNN tahun 2023 mencatat prevalensi penyalahgunaan narkoba di Indonesia mencapai 1,73% atau sekitar 3,33 juta orang usia 15-64 tahun, dengan sekitar 312 ribu di antaranya adalah remaja usia 15-25 tahun. [2] Pada tahun 2024, tercatat 7.319 pelajar dan mahasiswa terjerat kasus narkoba, sementara hanya dalam Januari 2025 saja sudah terdapat 821 pelajar/mahasiswa yang dilaporkan terlibat kasus serupa. [3] Selain itu, hingga Februari 2025 dilaporkan 437 anak terlibat kasus pencurian, 460 anak kasus penganiayaan/pengeroyokan, dan 349 anak kasus narkoba. [4] Data ini menegaskan bahwa remaja masih menghadapi tantangan besar dan memerlukan wadah yang mampu menyalurkan energi serta kreativitas mereka ke arah yang lebih konstruktif.

Dilihat dari rentang usia remaja, diketahui bahwa usia remaja masuk ke dalam usia produktif saat berada pada rentang 15-24 tahun. Hal ini sesuai dengan pernyataan Badan Pusat Statistik yang menyatakan bahwa usia produktif memiliki rentang usia 15-64 tahun. Jumlah kelompok usia produktif setiap tahunnya terus mengalami peningkatan. Pada tahun 1971 jumlah usia produktif adalah 53,39% dan pada tahun 2020 menjadi 70,72%. Bappenas memperkirakan bahwa pada tahun 2030 dapat terjadi bonus demografi dimana jumlah usia produktif yang didalamnya mencakup kelompok remaja dapat mencapai lebih dari 64% dari total jumlah penduduk Indonesia. [5]

Kondisi serupa juga terjadi di Kota Blitar. Berdasarkan data BPS Kota Blitar tahun 2023, tingkat pengangguran terbuka tercatat 4,12%, dengan kontribusi besar dari lulusan SMA/SMK. Bahkan, tercatat sekitar 3,9 ribu lulusan SMA/SMK di Kota Blitar masih menganggur. [6] Sementara itu, jumlah remaja di Blitar cukup besar, diperkirakan mencapai ±47 ribu jiwa, yang sebagian di antaranya aktif dalam berbagai komunitas seni, literasi, olahraga, maupun kewirausahaan. [7] Namun banyak komunitas ini belum memiliki wadah permanen, sehingga aktivitasnya sering berpindah-pindah memanfaatkan ruang publik atau fasilitas sementara.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Populasi Berdasarkan Kelompok Umur [5]

Di sisi lain, Kota Blitar memiliki potensi demografi yang besar dengan. Tercatat lebih dari 50 sekolah negeri dan swasta jenjang SMA/SMK dan 7 perguruan tinggi . [8] Keberadaan sekolah dan perguruan tinggi, memperkuat potensi lahirnya komunitas dan aktivitas kepemudaan. Namun, potensi ini tidak teroptimalkan akibat minimnya infrastruktur pendukung pemuda yang inklusif dan berkelanjutan.



Selain faktor sosial dan demografis, pemilihan tapak juga menjadi elemen penting. Pemilihan tapak perancangan di kawasan strategis yang dikelilingi oleh Kampus 3 UM, ruko, hotel, dan permukiman warga menjadikan proyek ini semakin relevan. Tapak ini berpotensi menjadi simpul aktivitas karena mampu menghubungkan komunitas pendidikan, ekonomi, dan masyarakat dalam satu kawasan. Kedekatannya dengan pusat pendidikan membuatnya mudah diakses oleh pelajar dan mahasiswa, sementara keberadaan ruko dan hotel membuka peluang kolaborasi dengan sektor ekonomi kreatif dan pariwisata. Kehadiran permukiman di sekitarnya menjadikan pusat ini lebih inklusif karena juga dapat dimanfaatkan masyarakat umum. Dengan posisi yang strategis, pusat kolaborasi ini berpotensi besar menjadi ruang interaksi baru yang memperkuat hubungan sosial, ekonomi, dan budaya di Kota Blitar.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah wadah fisik berupa *Youth Collaboration Center* yang inklusif, fleksibel, dan mampu menghubungkan berbagai kalangan. Pusat ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga menjadi ruang kolaborasi yang mempertemukan komunitas, dunia pendidikan, sektor ekonomi kreatif, dan masyarakat umum. Dengan adanya wadah ini, remaja Blitar diharapkan dapat menyalurkan energi dan kreativitasnya ke arah yang lebih positif, sekaligus berkontribusi dalam membangun citra Blitar sebagai kota bersejarah yang ramah bagi generasi muda dan berorientasi pada masa depan.



ISLAMIC INTEGRATION:

QS. AL-KAHFI AYAT 10 & QS. AN-NAHL AYAT 90

إِذْ أَوَى الْفِتْيَةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِن لَّدُنكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا

Artinya: (Ingatlah) ketika para pemuda itu mencari tempat berlindung ke dalam gua, lalu mereka berdoa, "Ya Tuhan kami, berikanlah rahmat kepada kami dari sisi-Mu dan sempurnakanlah petunjuk yang lurus bagi kami dalam urusan kami."

Ayat ini menceritakan kisah para pemuda beriman yang berlindung ke dalam gua untuk menyelamatkan agama mereka dari kesyirikan dan para penganutnya. Mereka berdoa kepada Allah untuk meminta rahmat dan petunjuk dalam urusan mereka, baik urusan duniawi maupun ukhrawi. Ayat ini menekankan pentingnya bersandar pada Allah dan mencari perlindungan-Nya saat menghadapi kesulitan, serta meminta petunjuk agar dapat melakukan hal yang benar. [9]

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya: "Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran."

Perintah Allah untuk berlaku adil (qisth), berbuat ihsan (kebaikan), dan memberikan hak kepada kerabat, serta melarang perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan, agar manusia dapat mengambil pelajaran dan mewujudkan masyarakat yang harmonis. [10]

INTEGRATION INTO THE DESIGN

Integrasi ajaran Islam dari tafsir QS. Al-Kahfi ayat 10 dan QS. An-Nahl ayat 90 dalam desain arsitektur dapat sangat relevan dengan pendekatan Inklusif Architecture. Dalam konteks ini, prinsip doa para pemuda Ashabul Kahfi yang memohon rahmat dan petunjuk Allah menunjukkan pentingnya ruang perlindungan yang aman, menenangkan, dan mendukung perkembangan pemuda. Sementara QS. An-Nahl ayat 90 menekankan nilai keadilan, kebaikan, dan keberagaman sosial sebagai landasan terciptanya masyarakat yang harmonis.

Dengan merancang ruang yang mampu menyatukan berbagai latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi, arsitektur inklusif mengakomodasi kebutuhan kolaborasi, kreativitas, serta partisipasi yang setara bagi seluruh pengguna. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan wadah interaksi yang terbuka, tetapi juga menghadirkan lingkungan yang menumbuhkan toleransi, solidaritas, dan keberagaman sebagai kekuatan bersama.

Sejalan dengan nilai-nilai Islam, integrasi inklusif ini mendukung terciptanya ruang yang adil, penuh makna, serta mampu membentuk ekosistem sosial yang kolaboratif. Dengan demikian, desain *Youth Collaboration Center* tidak hanya berfungsi sebagai pusat kegiatan anak muda, tetapi juga sebagai representasi harmoni sosial yang menyatukan berbagai kelompok masyarakat di Blitar.

1.2 RUANG LINGKUP

TIPE PROYEK:

Youth Collaboration Center ini berfokus pada pengembangan potensi, kreativitas, dan kolaborasi remaja di Kota Blitar. Proyek ini diklasifikasikan sebagai layanan publik yang bertujuan untuk menyediakan wadah inklusif bagi generasi muda dalam bidang pendidikan non-formal, kewirausahaan, seni, serta kegiatan komunitas.

Pusat ini akan menghadirkan ruang belajar, berkolaborasi, dan berinovasi yang aman, dinamis, dan fleksibel, sehingga dapat menjadi titik temu antara mahasiswa, pelajar, komunitas lokal, hingga pelaku UMKM kreatif.



LOKASI & SKALA TAPAK

Youth Collaboration Center ini berlokasi di Blitar, tepatnya di Jalan S. Supriadi No.5, Bendogerit, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur. Dengan lahan seluas 10.000 m². Lokasi ini dipilih karna letaknya yang strategis, yaitu di antara tengah kota. Dengan pertimbangan jarak-jarak antar pusat pendidikan di Blitar yang menyebar. Sehingga lokasi ini mudah di jangkau oleh kalangan remaja.



PENGGUNA



REMAJA

- Remaja usia 19 - 22
- Pengguna utama karena berada dalam fase eksplorasi dan pengembangan potensi.
- Mereka membutuhkan ruang belajar, berkreasi, berkolaborasi, dan membangun jejaring lintas bidang.



KOMUNITAS

- Komunitas kreatif, literasi, seni, kewirausahaan, teknologi, dan sosial.
- *Youth Centre* berfungsi sebagai wadah bersama untuk mengadakan acara, diskusi, workshop, hingga kolaborasi proyek lintas komunitas.



ORANG TUA & KELUARGA

- Orang tua berperan dalam memberikan dukungan moral, sosial, dan motivasi bagi remaja.
- Dapat ikut terlibat dalam program keluarga, seminar parenting, atau kegiatan sosialisasi yang membangun komunikasi sehat antara orang tua dan anak.



PENDIDIK & PRAKTISI

- Dosen, guru, mentor, pelatih, hingga praktisi profesional yang membimbing remaja dalam bidang akademik, kewirausahaan, maupun keterampilan kreatif.
- Kehadiran mereka memberikan transfer pengetahuan, pengalaman, dan inspirasi langsung kepada generasi muda.



MASYARAKAT UMUM & PENGUNJUNG

- Terbuka bagi masyarakat umum, baik sebagai pengunjung kegiatan, peserta program, maupun kolaborator eksternal.
- Sebagai ruang inklusif yang menghubungkan berbagai elemen kota: kampus, hotel, ruko, dan pemukiman.

Untuk menjaga keberlanjutan program, Youth Collaboration Center akan menjalin kerja sama rutin dengan sekolah dan perguruan tinggi di Blitar. Kolaborasi ini diwujudkan melalui kegiatan school visit, program magang, lomba desain, hingga proyek lintas kampus-komunitas. Selain itu, kegiatan juga dikembangkan dalam format community residency, agar setiap semester ada rotasi aktivitas baru dari mitra sekolah, sehingga pusat tetap aktif dan relevan.

PROGRAM FUNGSIONAL

Proyek ini akan mencakup berbagai ruang dan fasilitas yang mendukung aktivitas edukatif, kreatif, kolaboratif, dan kewirausahaan remaja. Yaitu terdapat coworking space, ruang diskusi komunitas, ruang kelas fleksibel, ruang workshop dan pelatihan, ruang pameran dan galeri seni, auditorium, area outdoor kreatif, ruang literasi dan perpustakaan, kafe, serta kantor pengelola.

JANGKA WAKTU

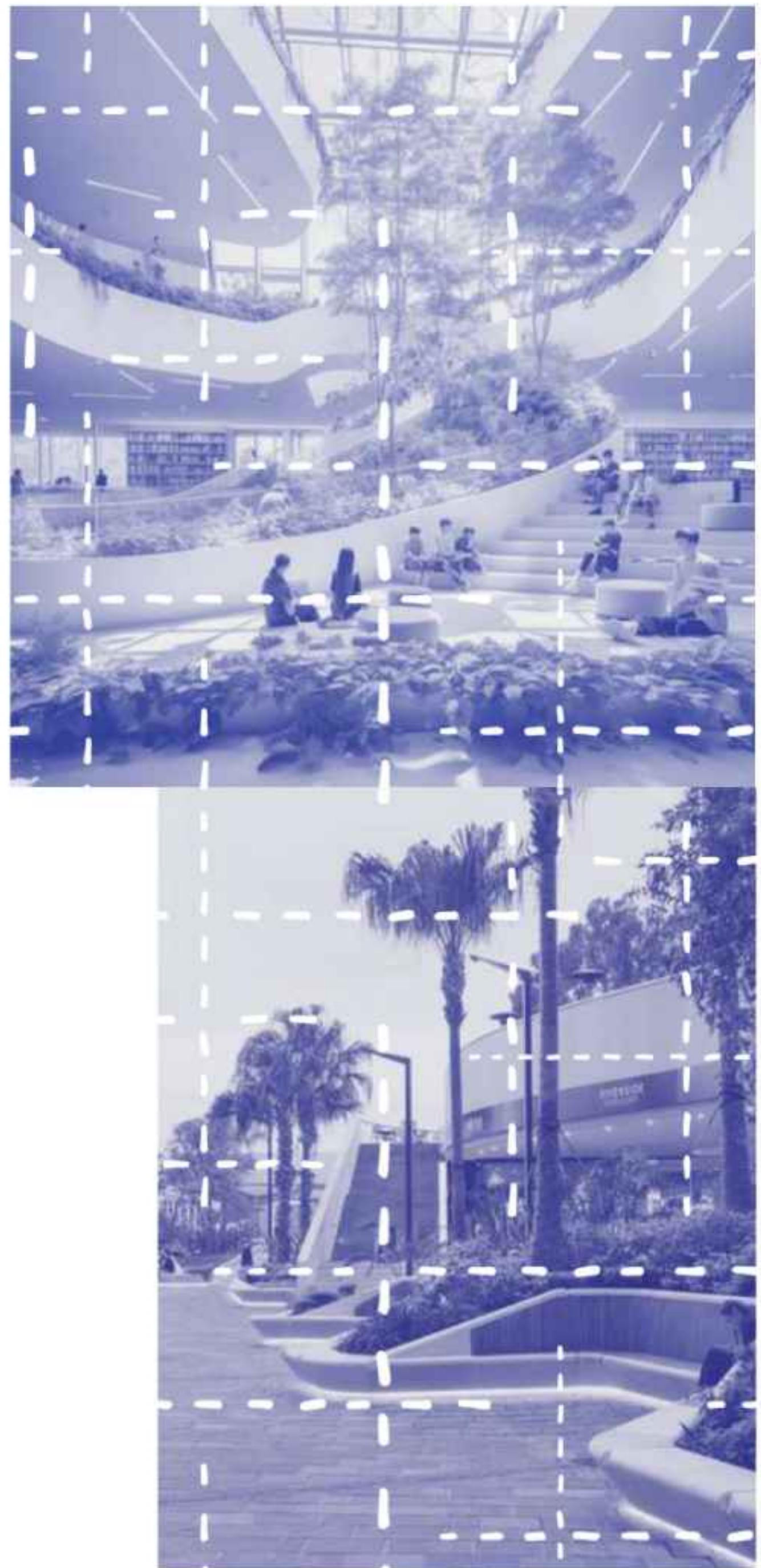
Proses desain akan berlangsung kurang lebih selama 9-10 bulan, meliputi tahapan pengumpulan data lapangan, analisis kebutuhan pengguna, pengembangan konsep arsitektural, desain skematik, dan visualisasi akhir.

BATASAN DESAIN

Desain ini akan difokuskan pada penyediaan ruang publik kreatif dan kolaboratif bagi remaja. Tidak ada fasilitas untuk fungsi komersial murni berskala besar (seperti pusat perbelanjaan atau perkantoran penuh), melainkan ruang yang fleksibel dan adaptif bagi komunitas, mahasiswa, dan pelajar. Aspek teknis detail struktural dan perhitungan finansial tenant tidak menjadi bagian utama. Serta analisis kelayakan finansial konstruksi dan studi dampak lingkungan (AMDAL) mendetail tidak termasuk dalam ruang lingkup tugas akhir ini.

PERTIMBANGAN LINGKUNGAN

Desain *Youth Collaboration Center* memprioritaskan pencahayaan alami, sirkulasi udara silang, ruang hijau, dan penggunaan material ramah lingkungan. Zonasi ruang akan mempertimbangkan koneksi dengan lingkungan sekitar, termasuk keterhubungan dengan Kampus 3 Universitas Negeri Malang dan hotel terdekat sehingga mendukung interaksi produktif pemuda dan pengunjung luar kota.



1.3

MAKSUD & TUJUAN

MAKSUD PERANCANGAN

Maksud dari proyek ini adalah merancang *Youth Collaboration Center* sebagai ruang inklusif bagi generasi muda untuk menyalurkan kreativitas, memperluas jejaring, dan mengembangkan potensi di berbagai bidang melalui aktivitas edukatif, kreatif, kewirausahaan, dan interaksi lintas komunitas. Perancangan ini difokuskan pada aspek arsitektural seperti konsep, zoning, sirkulasi, pengalaman ruang, dan penerapan prinsip inklusif. Desain *Youth Collaboration Center* difokuskan pada empat kelompok kegiatan utama, yaitu:

Edukasi non-formal

kelas keterampilan, mentoring, literasi

Kreativitas & seni

pameran, pertunjukan, seni rupa, desain, musik

Kolaborasi & wirausaha muda

coworking, inkubasi proyek, market kreatif

Kegiatan sosial inklusif

volunteering, kampanye sosial, ruang diskusi lintas komunitas

TUJUAN PERANCANGAN:

Tujuan Fungsional

Menyediakan ruang dengan program kegiatan yang variatif (komunitas, seni, edukasi, wirausaha) dengan target minimal 10 jenis aktivitas produktif dapat difasilitasi setiap minggunya seperti workshop seni, pelatihan, diskusi komunitas, kelas publik, dan pertunjukan kecil sehingga bangunan tetap hidup namun tidak padat. Hal ini menjamin ruang tidak hanya sekadar inklusif secara fisik, tetapi juga fungsional untuk mendukung keberagaman kebutuhan remaja.

1

2

Tujuan Sosial

Menciptakan wadah yang memungkinkan minimal 70% komunitas remaja lokal di Blitar terakomodasi untuk berpartisipasi, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Fokusnya pada inklusi sosial (akses & kesempatan setara), bukan hanya aksesibilitas fisik.

Tujuan Kontekstual

Mengoptimalkan tapak agar berfungsi sebagai simpul penghubung aktivitas kota, dengan indikator 80% area transisi (koridor, plaza, ruang terbuka) terintegrasi dengan arus kegiatan sekitar (kampus, ruko, pemukiman). Jadi tapak berfungsi sebagai katalis interaksi, bukan sekadar bangunan yang berdiri sendiri.

3

4

Tujuan Arsitektural

Menerapkan prinsip arsitektur inklusif dengan menyediakan jalur aksesibel hampir 100% untuk penyandang disabilitas, mencapai 80% pencahayaan alami di area sirkulasi utama, dan menciptakan minimal 5 variasi tipe ruang (sunyi, semi-privat, privat, sosial, kolaboratif) untuk mendukung berbagai kepribadian.

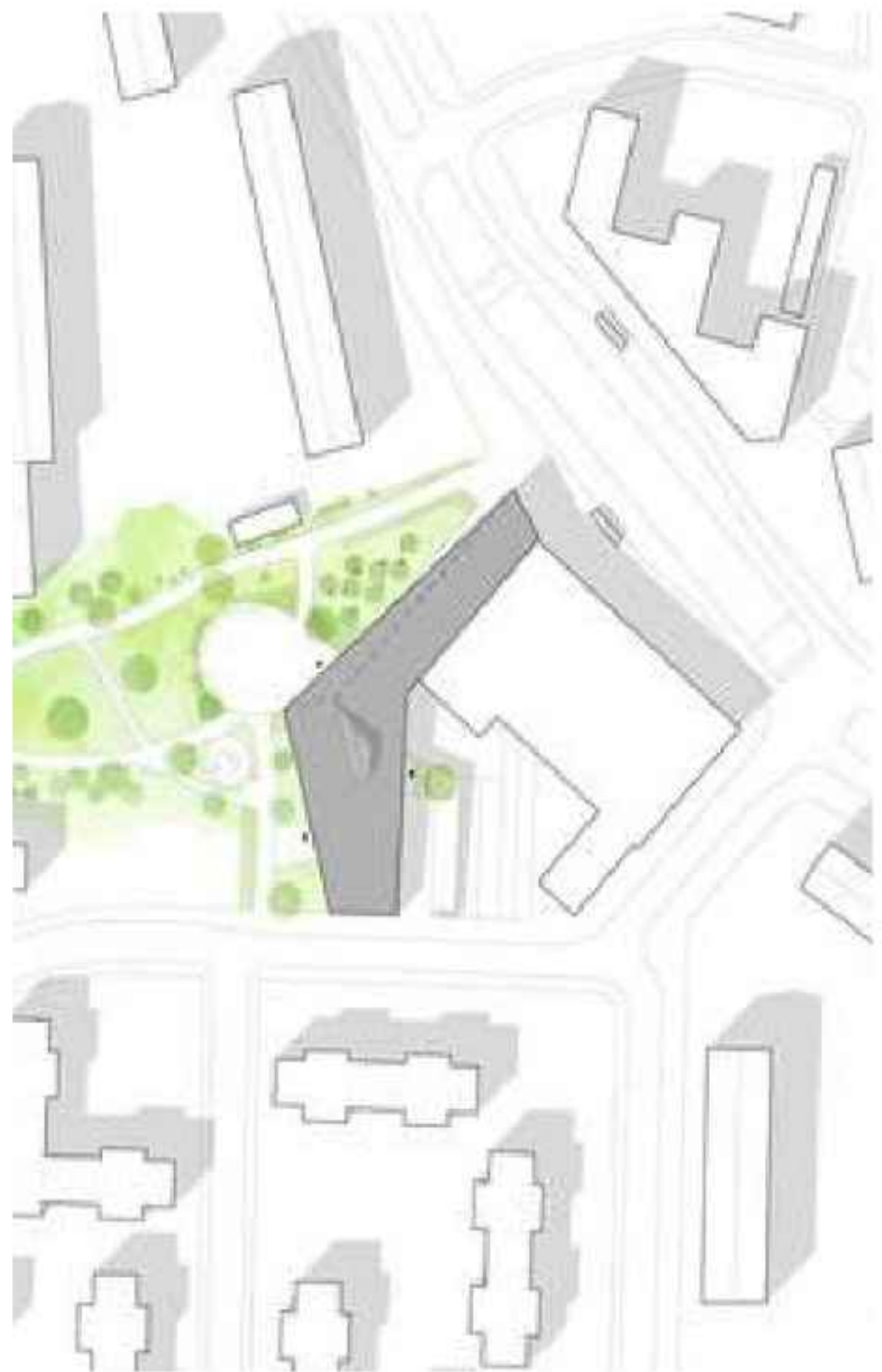
1.4 TINJAUAN PRESEDEN



- Architects: K2S Architects
- Area: 3100 m²
- Year: 2017

PROFILE

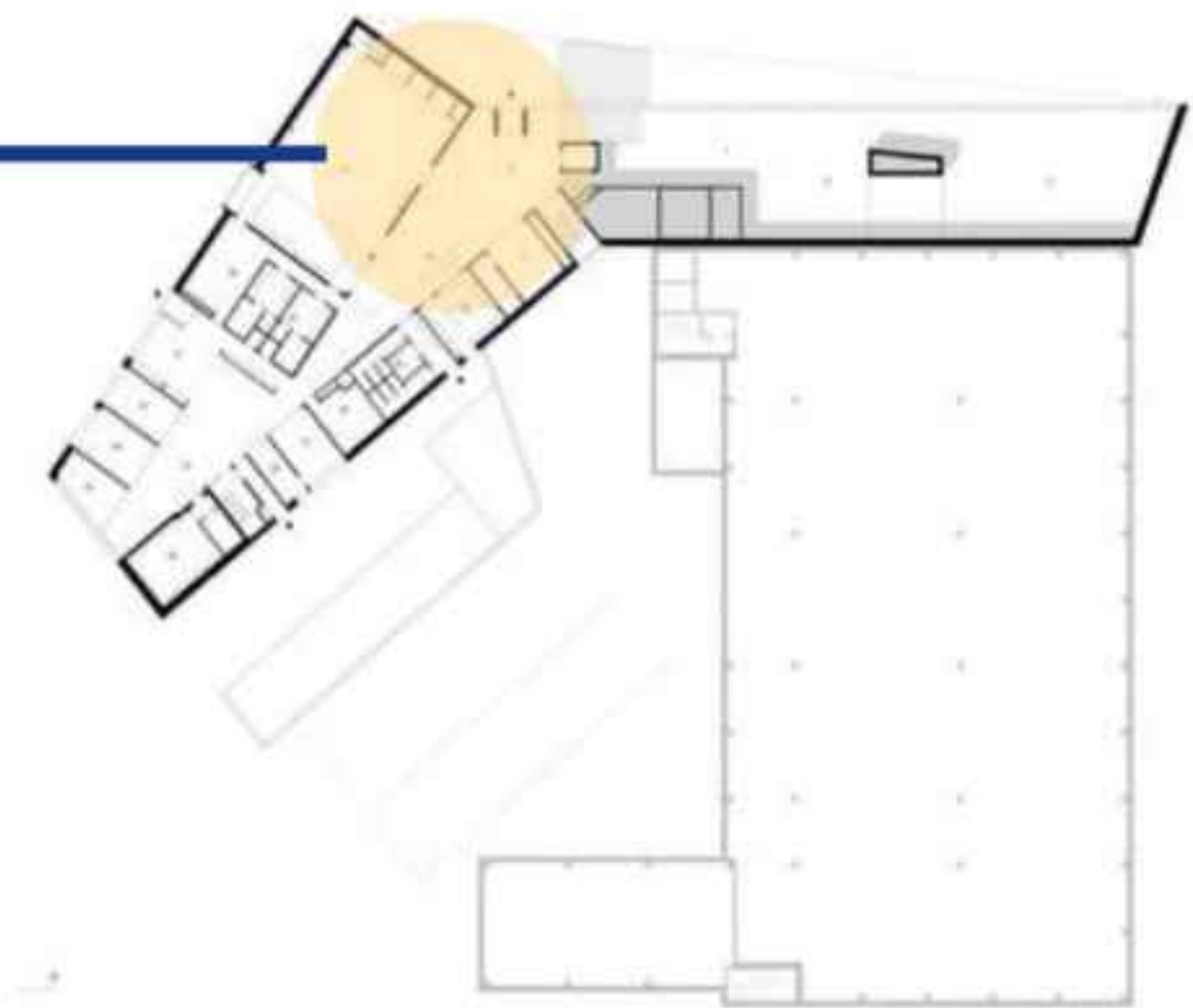
Maunula House adalah pusat komunitas multifungsi yang menggabungkan perpustakaan, ruang pembelajaran, pusat remaja, serta area pertunjukan dan kafe dalam satu bangunan. Proses perancangannya melibatkan partisipasi aktif masyarakat sehingga setiap ruang benar-benar mencerminkan kebutuhan komunitas. Bangunan ini dipilih sebagai preseden karena menampilkan peran pentingnya sebagai simpul sosial yang menyatukan berbagai fungsi publik sekaligus memperlihatkan pendekatan partisipatif dalam desain. Kehadirannya yang strategis, berdekatan dengan taman dan pusat perbelanjaan, menjadikannya tempat interaksi sehari-hari yang alami.



KONSEP DESAIN

Sirkulasi Terpusat

Ruang-ruang bersama (lobby utama, aula Metsäpuro, kafe pemuda) ditempatkan di sekitar pintu masuk tengah, menciptakan sirkulasi yang intuitif dan pusat gravitasi sosial



Cahaya Alami

Skylight berwarna kuning keemasan di atas lobi atas (lantai atas) memperluas ruang visual dan menciptakan atmosfer hangat pada ruang lobi

Fasad Transparan

Ruang-ruang bersama (lobby utama, aula Metsäpuro, kafe pemuda) ditempatkan di sekitar pintu masuk tengah, menciptakan sirkulasi yang intuitif dan pusat gravitasi sosial





Material Lokal

Penggunaan bata berwarna terang dipadukan dengan kayu, serta kaca sebagai fasad menciptakan harmoni dengan bangunan komersial sekitar.

Ceiling Kayu

Langit-langit kayu yang *"folding"* berlanjut dari interior hingga ke eksterior, menyatukan elemen visual dan memperkuat kontinuitas desain



STRATEGI YANG DIADOPSI

- Mengintegrasikan ruang bersama di pusat sirkulasi sebagai titik gravitasi sosial yang mendorong interaksi lintas pengguna.
- Memanfaatkan material lokal untuk memperkuat identitas sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap bangunan.

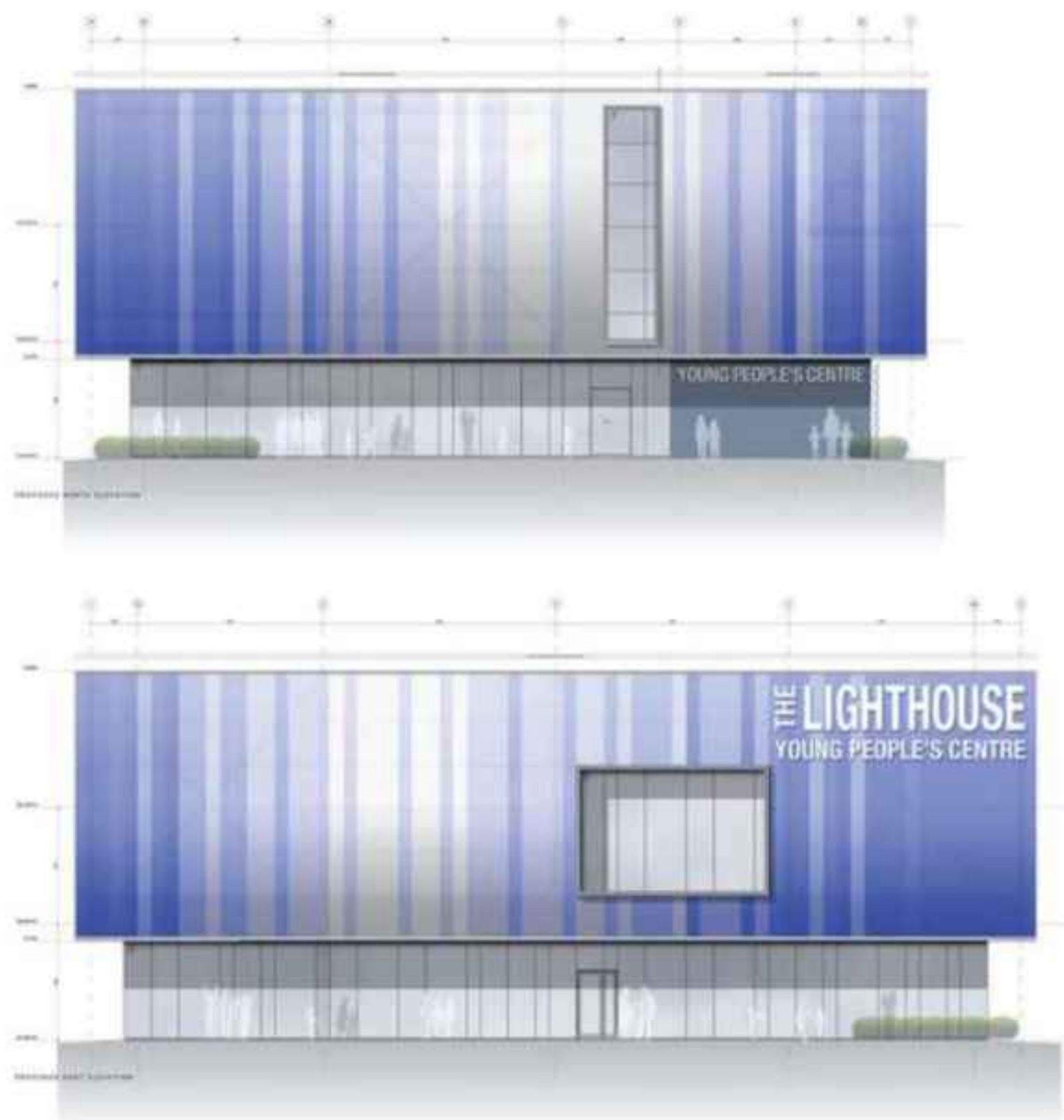


The Lighthouse Young People's Centre

- Architects: Associated Architects
- Area: 1930 m²

PROFILE

The Lighthouse Young People's Centre adalah fasilitas pusat komunitas yang melayani pemuda usia 13–19 tahun dari kawasan Aston, Lozells, dan Newtown di Birmingham. Bangunan ini dipilih sebagai preseden karena fungsinya sebagai pusat regenerasi kota—menghadirkan citra modern sekaligus inklusif dalam lingkungan yang sebelumnya kurang terlayani. Terletak strategis di sisi jalan utama menuju pusat kota, bangunan ini dirancang untuk menjadi landmark visual dan simbol harapan dalam komunitas.



KONSEP DESAIN

Strategi Sirkulasi & Tata Cahaya Alam

Bidang fasad lantai dasar seluruhnya transparan menggunakan full height glazing yang tidak hanya memudahkan visibilitas ke dalam maupun luar, tetapi juga menciptakan hubungan langsung antara sirkulasi horizontal dan interaksi publik. Kotak volume atas menggunakan cladding polikarbonat semi transparan berwarna yang memungkinkan cahaya alami masuk ke ruang olahraga di siang hari. Saat malam, sistem pencahayaan LED membuat bangunan berubah menjadi “mercusuar” visual yang mencolok di lingkungan



Tata Ruang & Interaksi Spontan

Lantai dasar dirancang sebagai ruang fleksibel publik (*group rooms, IT rooms, café, advice centre*), sedangkan ruang lebih khusus seperti *sports hall, dance studio, ruang musik, dan recording studio* ditempatkan di lantai atas. Terdapat beragam tipe ruang kerja dari informal (*public/social area*), *semi-private (group rooms)*, hingga *privat (offices, studios)* untuk mengakomodasi aktivitas berbeda dan tingkat keterlibatan yang berbeda.

STRATEGI YANG DIADOPSI

- Mengadopsi prinsip keterbukaan visual dengan fasad transparan untuk menciptakan hubungan antara aktivitas dalam bangunan dan kehidupan kota di sekitarnya.
- Menyediakan ruang publik fleksibel di lantai dasar agar mudah diakses dan menjadi area interaksi utama remaja.
- Menerapkan zoning vertikal yang jelas (ruang sosial di bawah, ruang kreatif di atas) untuk mendukung keragaman aktivitas dalam satu wadah kolaboratif.

1.5 KAJIAN PENDEKATAN

Inclusive Design

Universal Accessibility

Social Integration



Inclusive Design adalah pendekatan arsitektur yang menekankan pada perancangan ruang yang mampu mengakomodasi keberagaman pengguna tanpa diskriminasi, serta membangun empati agar setiap individu merasa diterima, dihargai, dan dapat berpartisipasi secara penuh di dalam lingkungan terbangun.

THEORY OF INCLUSIVE DESIGN

Teori Inclusive Design berangkat dari gagasan bahwa arsitektur harus memberikan akses, rasa memiliki (*sense of belonging*), dan kenyamanan bagi semua orang, termasuk kelompok rentan seperti penyandang disabilitas, lansia, anak-anak, perempuan, maupun komunitas.

Buku *Desain Inklusif: Pendekatan Arsitektur yang Berempati* menekankan pentingnya empati dalam proses desain, yaitu kemampuan arsitek untuk memahami pengalaman pengguna yang berbeda dan mentransformasikannya ke dalam solusi ruang yang adil, ramah, serta tidak eksklusif.

Prinsip dasarnya adalah "*design for all*", di mana bangunan tidak hanya aksesibel secara teknis (*ramp, lift, signage*), tetapi juga inklusif secara emosional dan sosial (menumbuhkan rasa diterima, aman, dan dihargai).



ALASAN PEMILIHAN PENDEKATAN

Arsitektur inklusif tidak berhenti pada penyediaan ramp atau toilet difabel, tetapi menciptakan pengalaman ruang yang adil dan nyaman bagi semua kalangan termasuk gender, ekonomi, maupun tingkat sosial. Dengan kata lain, inklusif tidak hanya *accessible physically*, tetapi juga *emotionally and socially inclusive*. Dalam proyek ini, konsep inklusif diterjemahkan melalui ruang kolaborasi lintas usia, area interaksi netral (tanpa hierarki), dan tata cahaya alami yang merata agar setiap individu merasa diterima.

INCLUSIVE DESIGN CRITERIA

Menurut Cleckley (2022), ada tiga kualitas utama dalam pendekatan desain inklusif:

Accessibility

Kemudahan akses untuk semua pengguna, tanpa hambatan fisik maupun sosial. Seperti jalur landai, pencahayaan ramah mata, signage universal, ruang terbuka yang ramah difabel dan anak.

Empathy

Desain mampu mencerminkan pengalaman emosional pengguna. Seperti ruang tenang untuk refleksi, area sosial yang ramah, furnitur adaptif.

Belongingness (Rasa Memiliki)

Lingkungan yang memungkinkan setiap orang merasa diterima dan menjadi bagian dari komunitas.

Contoh: ruang kolaborasi terbuka, ruang seni komunitas, lanskap inklusif yang mendukung interaksi sosial.

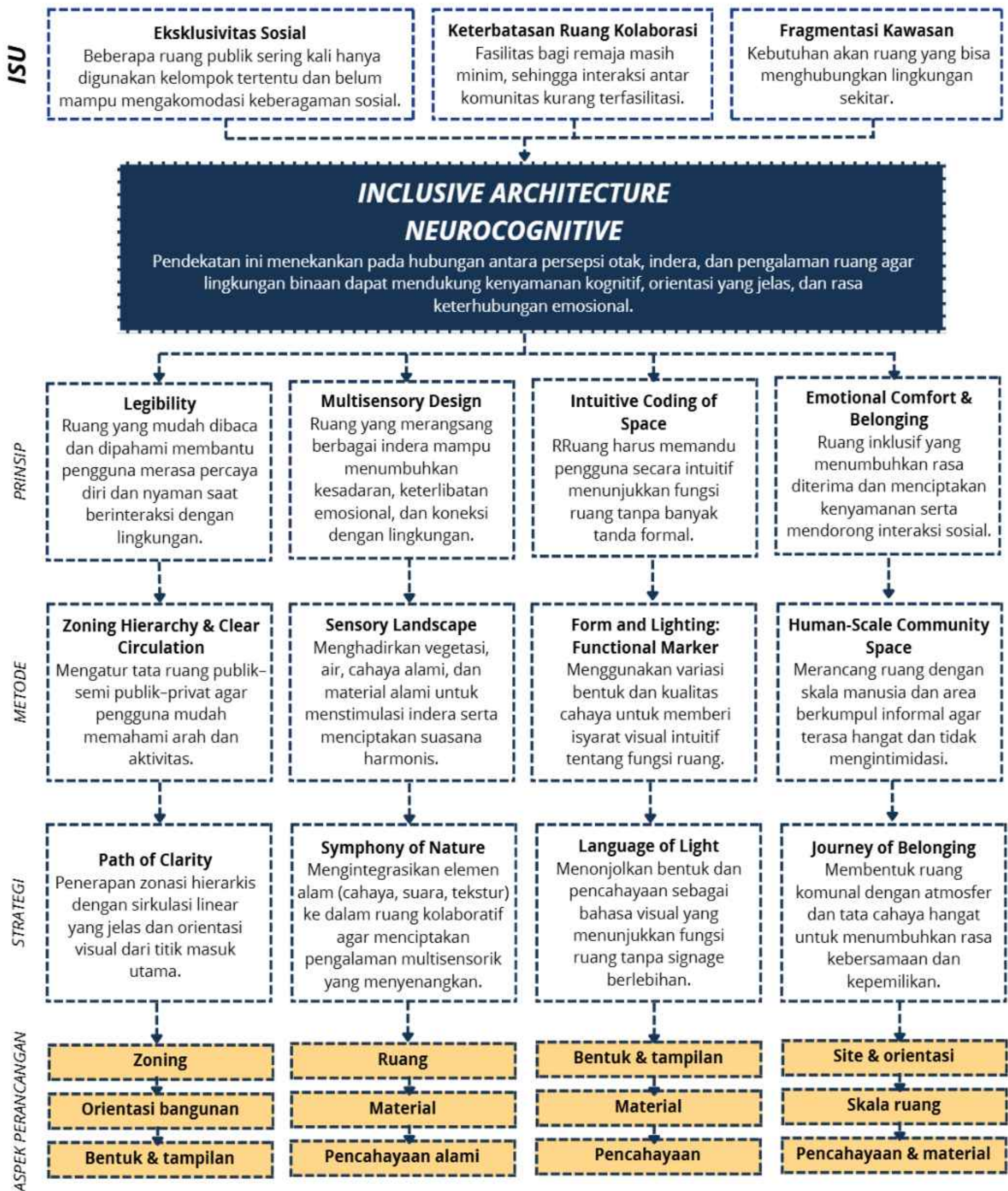
INCLUSIVE DESIGN APPLICATION

- **Accessibility for All:** Merancang jalur sirkulasi, fasilitas, dan furnitur yang dapat digunakan semua orang termasuk difabel, tanpa hambatan fisik maupun sosial.
- **Flexible & Adaptive Spaces:** Menyediakan ruang dengan tata letak fleksibel (*open-plan, movable partitions*) yang dapat diubah sesuai kebutuhan kegiatan (diskusi kecil, workshop, pertunjukan, pameran).
- **Inclusive Social Hubs:** Menciptakan area komunal netral seperti *main hall*, café terbuka, dan ruang hijau yang mendorong pertemuan spontan, interaksi lintas komunitas, serta pertukaran ide egaliter.

PRESEDEN PENDUKUNG

- The Lighthouse, Birmingham: Menjadi contoh bagaimana sebuah pusat pemuda dapat tampil ikonik sekaligus inklusif dengan fasad transparan, sirkulasi terbuka, dan zonasi ruang fleksibel yang mendukung interaksi serta pengawasan non-intrusif.
- Maunula House, Helsinki: Menunjukkan bagaimana pusat komunitas lintas generasi dapat diciptakan melalui ruang fleksibel, transparansi visual, serta atmosfer hangat yang ramah, sehingga berfungsi sebagai *living room of the community*.

1.6 STRATEGI PERANCANGAN



2 BAB

PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

1.1 ANALISIS PROGRAM & AKTIVITAS MENDALAM

1.2 ANALISIS TAPAK & KONTEKS MENDALAM

**1.3 SINTESIS ANALISIS DAN PENGEMBANGAN
KONSEP**

1.4 KONSEP



2.1

ANALISIS PROGRAM & AKTIVITAS MENDALAM

ANALISIS FUNGSI

PRIMER

Inti aktivitas Youth Collaboration Center, tempat interaksi, kreativitas, dan kolaborasi berlangsung langsung.



Co-working Space



Studio Creative



Learning Center



R. Forum



Gallery

SEKUNDER

Fungsi pendukung yang memperkaya pengalaman pengguna dan memperkuat jejaring sosial antar ruang utama. Berperan dalam mewujudkan prinsip connectivity, participation, dan experiential design.



Café



Amphitheater



Library

PENUNJANG

Menjaga operasional, kenyamanan, dan keberlanjutan bangunan agar aktivitas utama berjalan optimal.



R. Admin



Zona Servis



Toilet

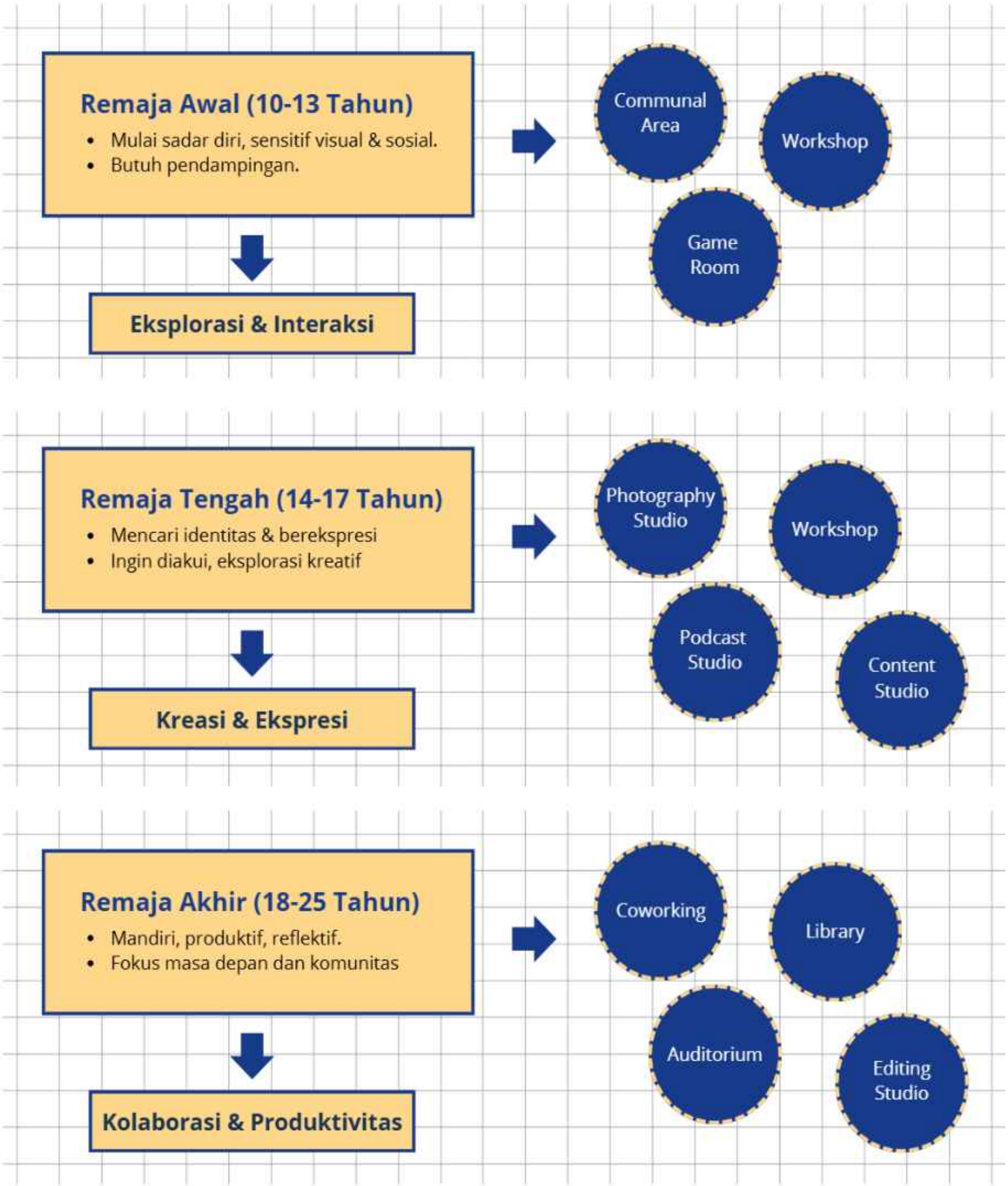


Mushola



Zona Parkir

ANALISIS PENGGUNA
KARAKTERISTIK REMAJA



ANALISIS PENGGUNA

PENGGUNA UTAMA

Tujuan utama remaja adalah untuk mengembangkan potensi diri, berkolaborasi, dan menyalurkan kreativitas dalam lingkungan yang inklusif, terbuka, dan mendukung interaksi sosial lintas komunitas.



PENGUNJUNG

Tujuan pengunjung adalah untuk mengikuti kegiatan sosial, melihat pameran, dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas yang mendorong kolaborasi antar generasi dan berbagi pengetahuan.

PENGELOLA

Pengelola adalah tim administrasi dan manajemen operasional yang bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan, memfasilitasi komunitas, dan menjaga keberlanjutan fasilitas agar pusat kolaborasi berjalan efektif.



Staf Mentor



Staf Administrasi



Staf Keamanan



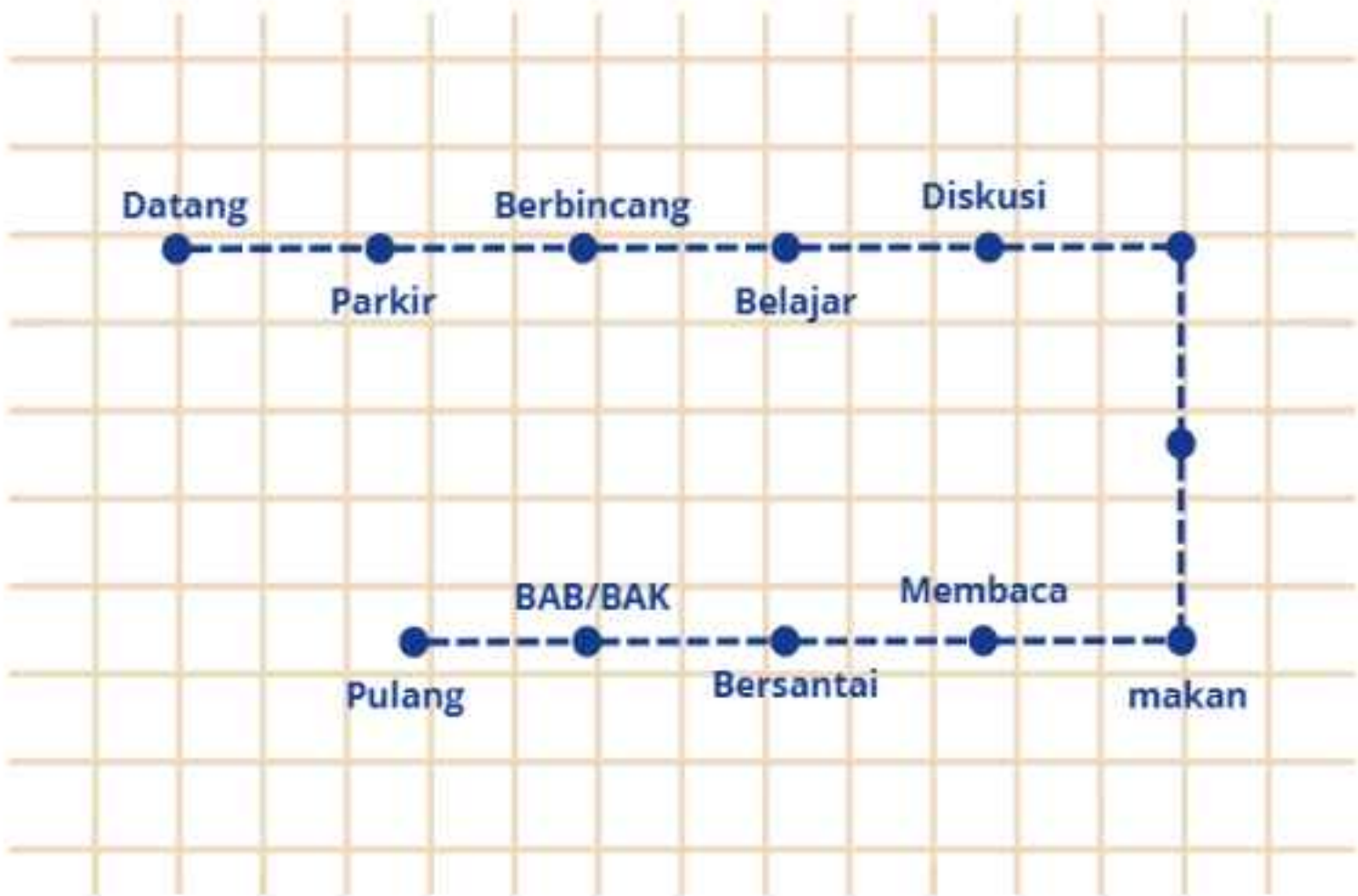
Staf
Cleaning Service

ANALISIS AKTIVITAS

PENGGUNA UTAMA



Pengguna Utama
Remaja



PENGUNJUNG



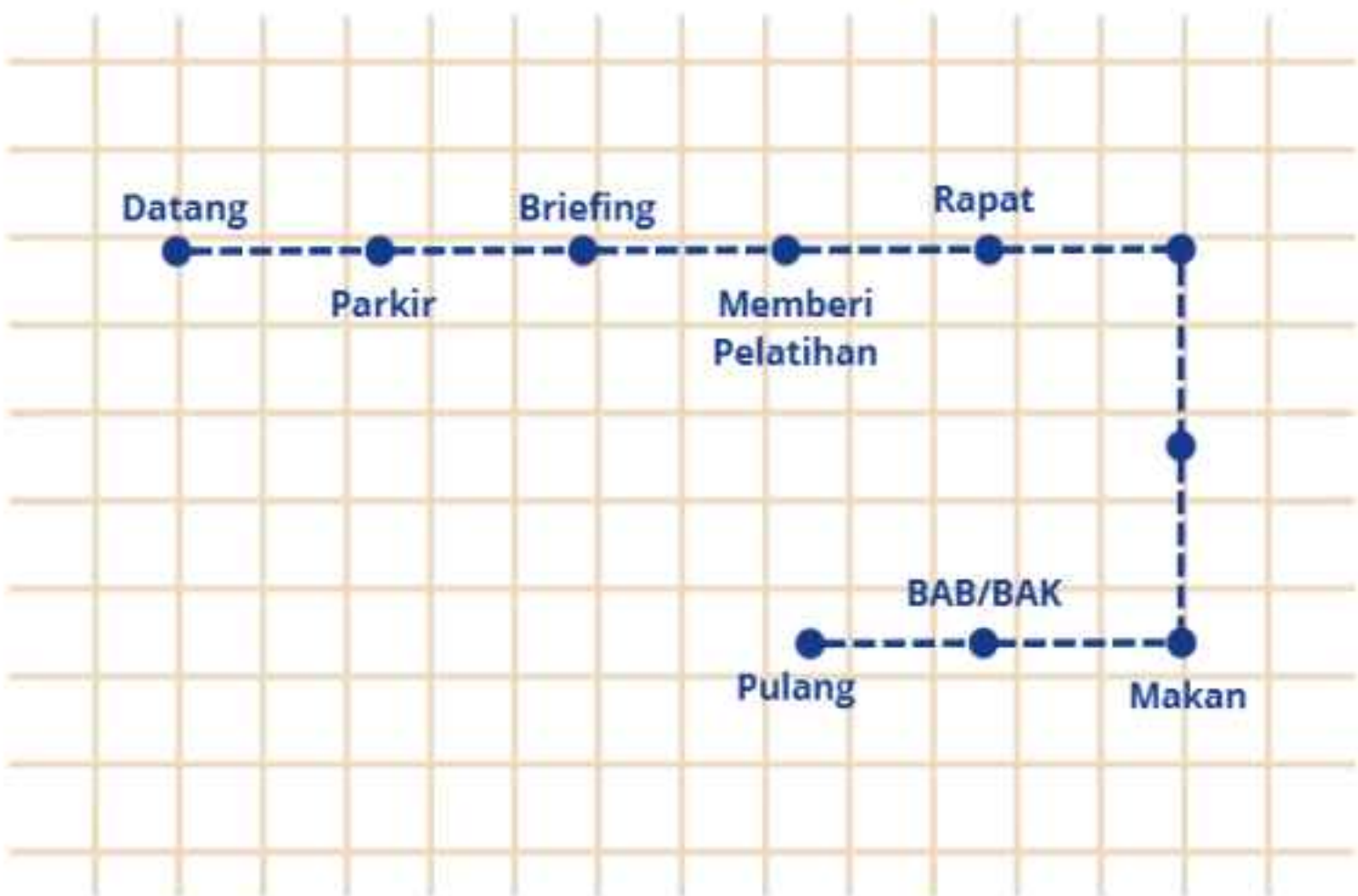
Pengguna Umum
Orang tua, Keluarga,
Masyarakat umum



PENGELOLA



Staf Mentor

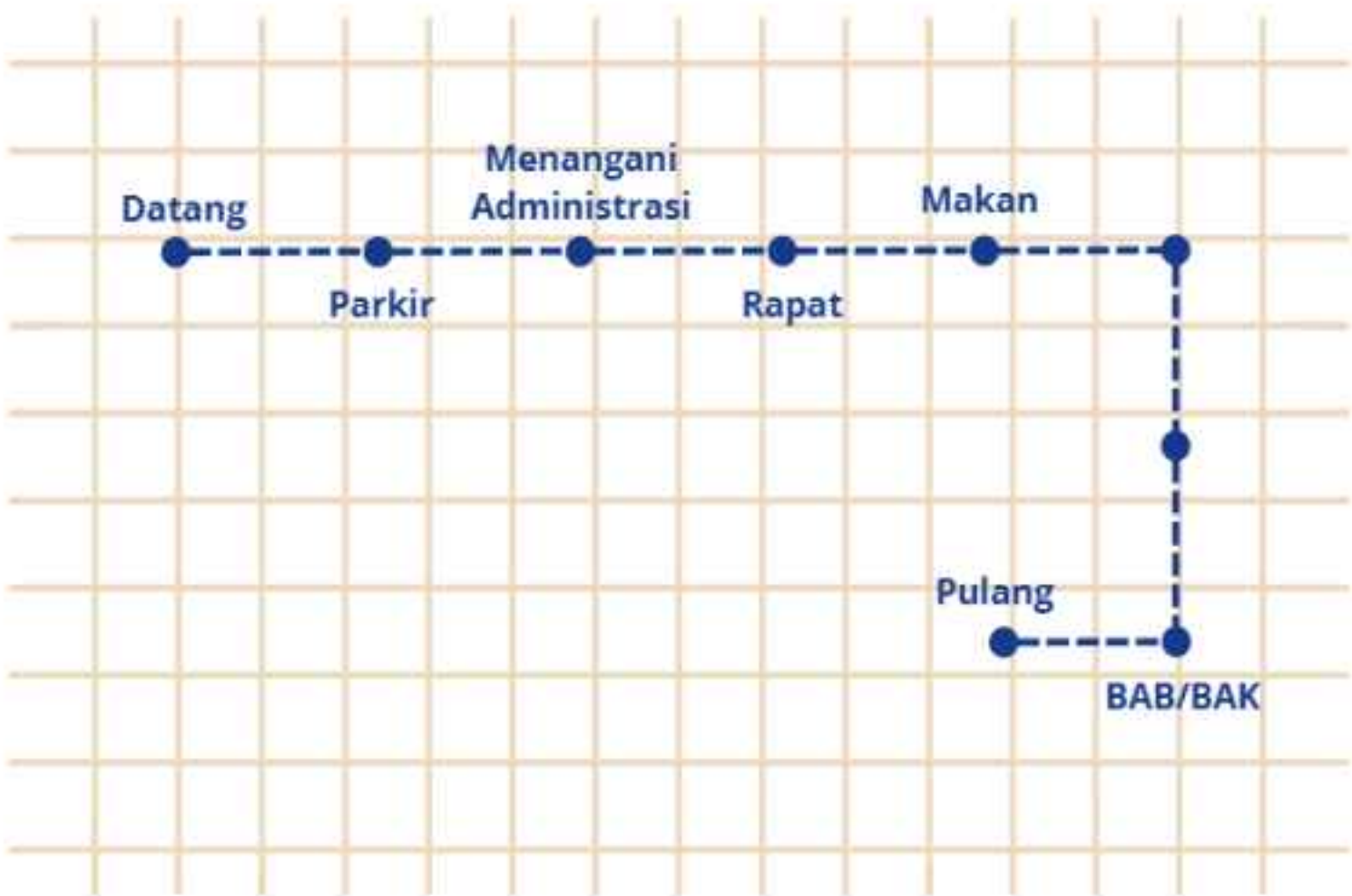


ANALISIS AKTIVITAS

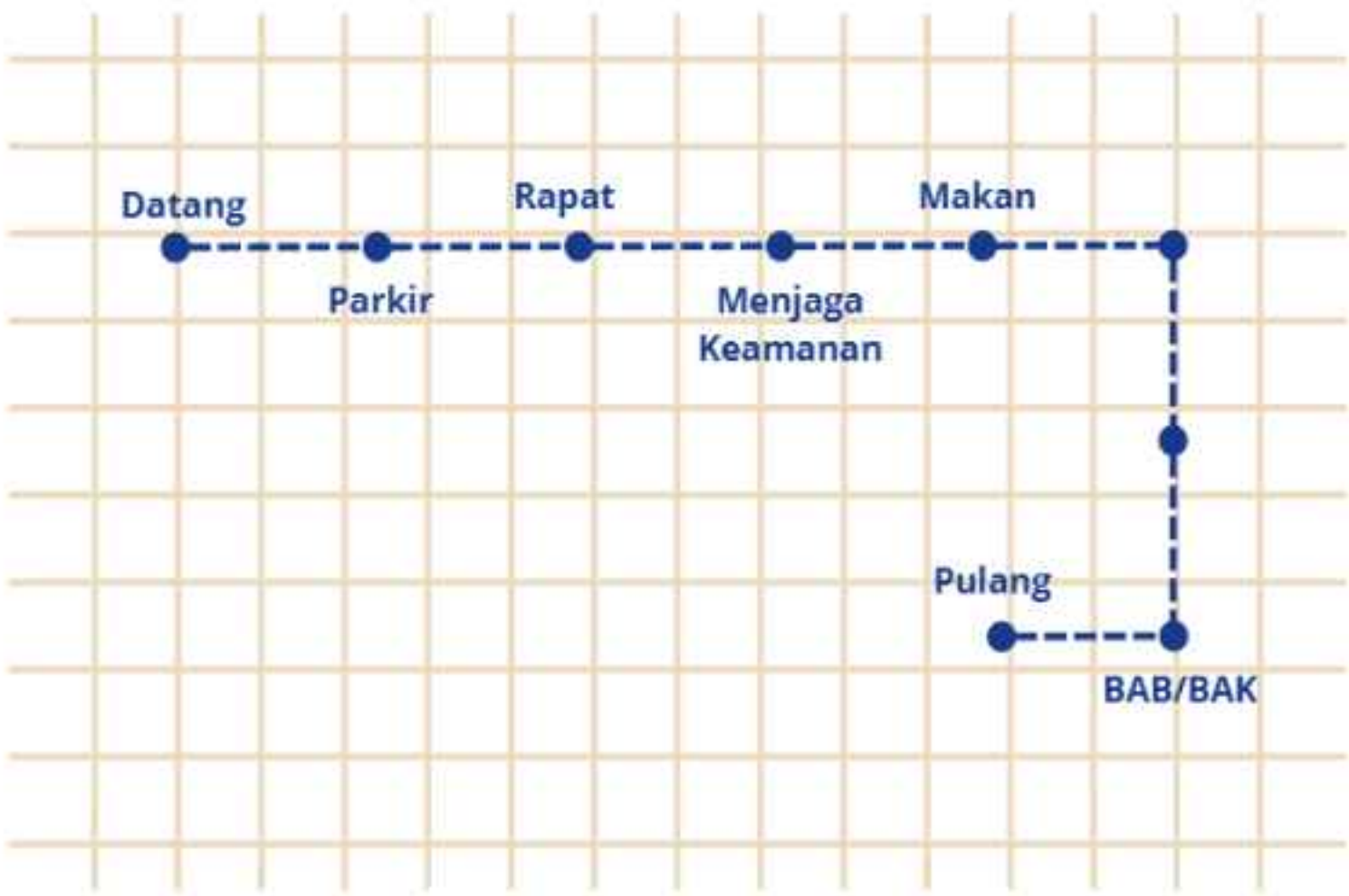
PENGELOLA



Staf Administrasi



Staf Keamanan



Staf Cleaning Service



WAKTU KEGIATAN
OPERASIONAL

JENIS KEGIATAN	HARI	JAM OPERASIONAL																
		07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Layanan Informasi & Pendaftaran	Senin - Minggu																	
Coworking Space	Senin - Sabtu																	
Learning Center	Senin - Sabtu																	
Studio Creative	Senin - Minggu																	
Gallery	Senin - Minggu																	
Amfiteater	Senin - Minggu																	
Cafe	Senin - Minggu																	
Perpustakaan	Senin - Sabtu																	
Event Publik	Sesuai Jadwal																	
Area Terbuka	Senin - Minggu																	
Area Hijau	Senin - Minggu																	
Diskusi Komunitas	Senin - Jumat																	
Pengelola	Senin - Sabtu																	
Servis	Senin - Minggu	24 JAM																

Keterangan:

Waktu operasional Youth Collaboration Center disusun menyesuaikan aktivitas mahasiswa dan komunitas. Area publik seperti café dan amfiteater aktif hingga malam hari, sementara area belajar dan kolaborasi difokuskan pada jam produktif siang-sore. Area pengelola dan servis beroperasi penuh untuk menjaga keberlangsungan kegiatan selama 7 hari.

SENSITIVITAS SOSIAL RELIGIUS

HR. Bukhari & Muslim

“Tidaklah seorang laki-laki berduaan dengan seorang perempuan kecuali yang ketiga adalah setan.”

Implikasi desain:

- Ruang diskusi dibuat terbuka
- Partisi kaca
- Aktivitas malam bersifat komunal

ANALISIS RUANG

LEGIBILITY

Konsep Ruang

Ruang dirancang dengan tata letak yang mudah dipahami, orientasi visual yang jelas, serta transisi ruang publik, semi publik dan privat yang logis.

Tujuan

Memberikan kejelasan arah dan keterbacaan ruang agar pengguna merasa nyaman, aman, dan percaya diri saat beraktivitas.

Warna



putih dan abu-abu terang sebagai dasar keteraturan



Aksen warna biru muda dan hijau muda untuk membantu orientasi dan diferensiasi zona.

Pencahayaan

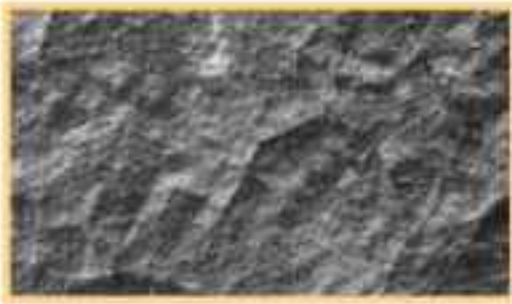


Cahaya alami maksimal di area sirkulasi utama.



Penggunaan downlight lembut di area transisi untuk mempertegas arah pergerakan.

Material



Kayu dan batu alam dengan tekstur halus untuk memperkuat koneksi alami.

Ruang yang termasuk

Lobby, café, plaza kolaborasi, dan jalur sirkulasi utama.

MULTISENSORY DESIGN

Konsep Ruang

Menciptakan ruang yang merangsang pengalaman multisensorik melalui integrasi elemen alam, cahaya, suara, dan material alami.

Tujuan

Menumbuhkan kesadaran ruang dan koneksi emosional dengan lingkungan untuk mendukung proses kolaboratif dan ide kreatif.

Warna



Warna natural (hijau zaitun, coklat muda, krem) untuk suasana tenang dan alami.



Aksen oranye lembut untuk menambah energi dan kreativitas.

ANALISIS RUANG

Pencahayaan



Pencahayaan alami dari clerestory window dan skylight.

Material



Kombinasi kayu, bata ekspos, dan panel serat alami.



Sentuhan vegetasi interior (vertical garden, pot alami).

Ruang yang termasuk

Coworking space, studio komunitas, workshop room, amphitheater indoor.

INTUITIVE CODING OF SPACE

Konsep Ruang

Ruang menunjukkan fungsinya melalui bentuk, pencahayaan, dan urutan ruang yang intuitif — pengguna dapat memahami arah tanpa signage berlebih.

Tujuan

Menciptakan alur pergerakan alami dan memperjelas hierarki fungsi ruang.

Warna



Dominan putih dengan aksen warna khas tiap fungsi (kuning untuk ruang kerja, biru untuk ruang baca).

Pencahayaan



Cahaya diarahkan untuk menonjolkan area aktivitas utama.

Material



Permukaan dinding matte untuk menghindari refleksi tinggi.

Ruang yang termasuk

Learning center, ruang baca, koridor antar zona, area orientasi dan signage alami.

ANALISIS RUANG

EMOTIONAL COMFORT & BELONGING

Konsep Ruang

Ruang berskala manusia dengan atmosfer hangat, memfasilitasi interaksi informal dan rasa kebersamaan antar pengguna.

Tujuan

Menumbuhkan rasa memiliki (sense of belonging) dan koneksi emosional terhadap tempat serta komunitas.

Warna



#fdc591



#6f4d38



#e7ded0

Warna hangat (oranye muda, coklat kayu, krem) menambah keakraban.

Pencahayaan



Cahaya alami dari bukaan besar di siang hari.



Cahaya buatan lembut (warm-white) saat malam, menciptakan atmosfer hangat.

Material



Material lokal seperti kayu jati, batu andesit, dan motif tradisional. Furnitur bertekstur lembut untuk kenyamanan fisik.

Ruang yang termasuk

Amphitheater, ruang komunal outdoor, café, dan area pameran karya komunitas.

BESARAN RUANG

Sumber:

- SNI → ruang publik, sanitasi, teknis
- Neufert & Time-Saver → ukuran ruang standard arsitektural
- WELL → ruang kerja kolaboratif & booth
- Standar studio film → ruang kreatif digital
- IFLA/AAM → exhibition & auditorium

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
CREATIVE SPACE	Editing Studio	15 m²
	Photography Studio	60 m²
	Film Studio	150 m²
	Workshop Room	120 m²
	Mini Content Studio	12 m²
	Podcast Studio	20 m²
	Multipurpose Room	200 m²
	Meeting Room	50 m²
	Workstation	200 m²
	Private Office Pod	5 m²
	Communal Area	120 m²
	Craft Studio	40 m²
	Art Studio	100 m²
	Fashion Studio	80 m²
	Private Booth	3 m²
	Coworking Space	250 m²
	Study Booth	6 m²
	Music Studio	40 m²
	Library	400 m²
JUMLAH		1.871 m²

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
SPOTLIGHT SPACE	Lobby	300 m²
	Main Exhibition	500 m²
	Mini Exhibition	100 m²
	Multipurpose Room	250 m²
	Auditorium	600 m²
JUMLAH		1.750 m²

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
COMMERCIAL AREA	Restaurant	300 m²
	Cafe	150 m²
	F&B Retail	40 m²
	Retail	50 m²
JUMLAH		540 m²

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
LEISURE SPACE	Courtyard	300 m²
	Multi-sport Court	500 m²
	Amphitheater	150 m²
	Game Room	50 m²
JUMLAH		1.000 m²

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
MANAGEMENT AREA	Storage	40 m²
	Office Pantry	20 m²
	Employee Lockers	30 m²
	Management Office	120 m²
	AHU Room	30 m²
	Electrical	25 m²
JUMLAH		265 m²

JENIS RUANG	RUANG	LUAS
UTILITY AREA	Toilet	30 m²
	Toilet Difabel	4,5 m²
	MEP Room	12 m²
	Driver Lounge	20 m²
	Musholla	100 m²
JUMLAH		166,5 m²

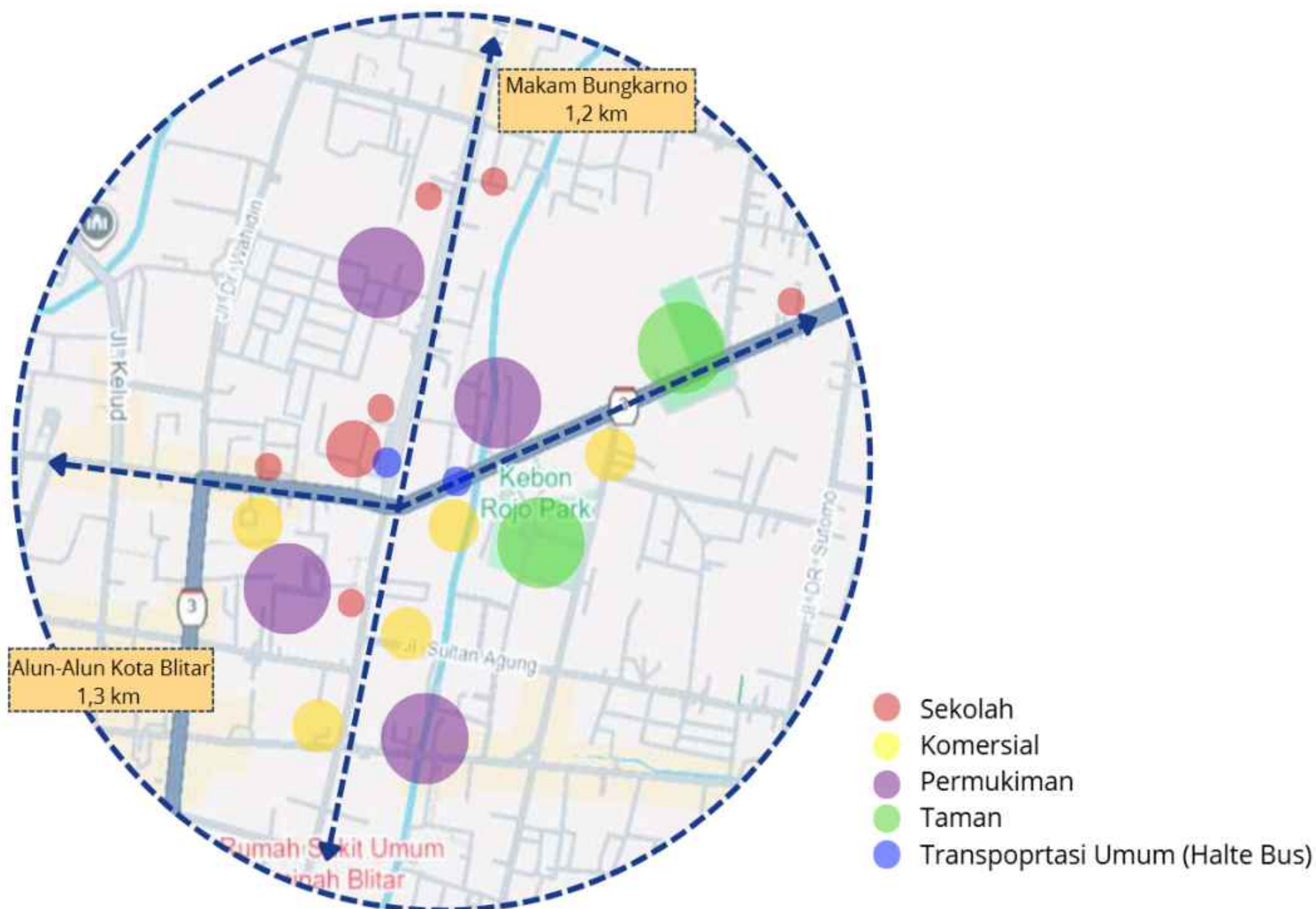
TOTAL	4.592,5 m²
+ SIRKULASI (30%)	5.970.25 m²

PARKIR
Pengguna = Luas Bangunan / Standar dan Ruang Gerak Manusia
Pengelola = 5.970.25 / 9
= 664 orang

TOTAL	664 m²
+ SIRKULASI (20%)	796 m²

2.2 ANALISIS TAPAK & KONTEKS MENDALAM

ANALISIS KAWASAN



BATAS TAPAK

Utara : Hotel Santika
Selatan : Ruko
Timur : Permukiman
Barat : Universitas Malang Kampus 3

AREA PEMBATAS

Barat & Selatan: Area sekeliling dibatasi dengan pedestrian, serta terdapat vegetasi sepanjang pedestrian.
Utara & Timur: Area tersebut dibatasi dengan tembok pembatas yang memisahkan lahan dengan permukiman.



Luas : 1 ha
Lokasi : Jalan S. Supriadi No.5, Bendogerit, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur.

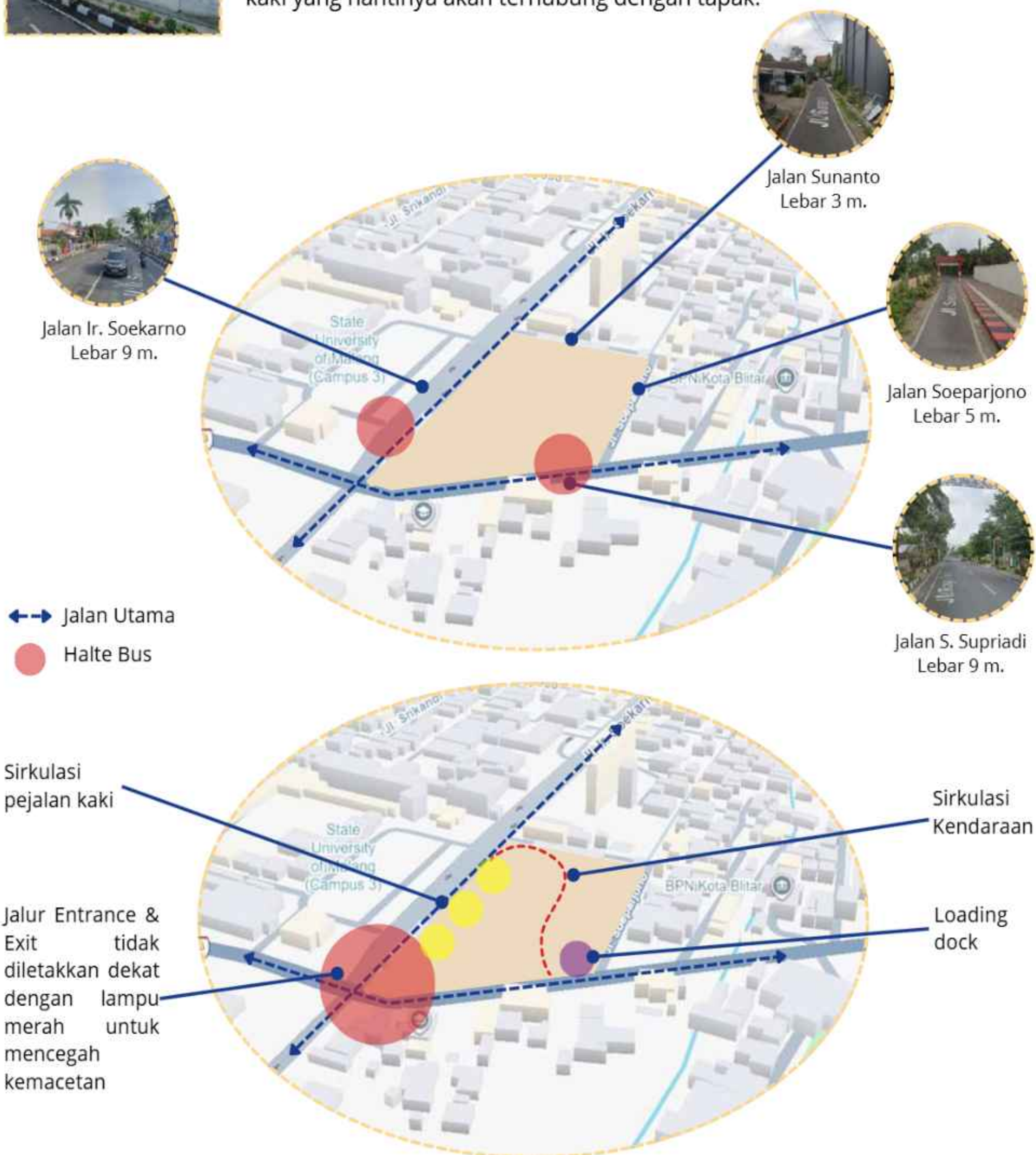
ANALISIS TAPAK AKSESIBILITAS



Di sepanjang jalan utama menuju tapak terdapat pepohonan peneduh yang menciptakan kenyamanan visual dan termal bagi pengguna jalan.



Tapak mudah dijangkau kendaraan umum serta aman bagi pejalan kaki dan pengguna kursi roda, karena sudah tersedia pedestrian bagi pejalan kaki yang nantinya akan terhubung dengan tapak.

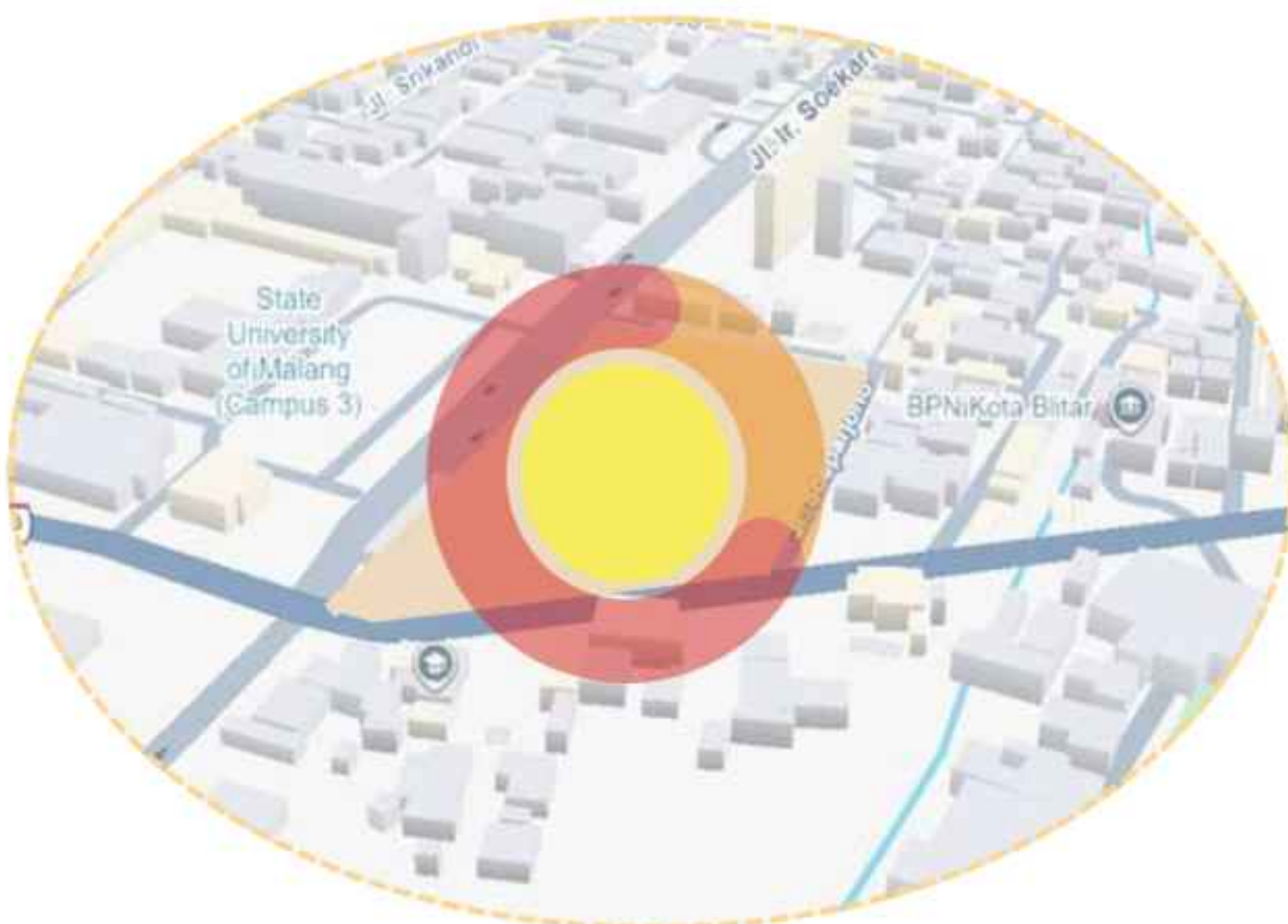


REKOMENDASI DESAIN

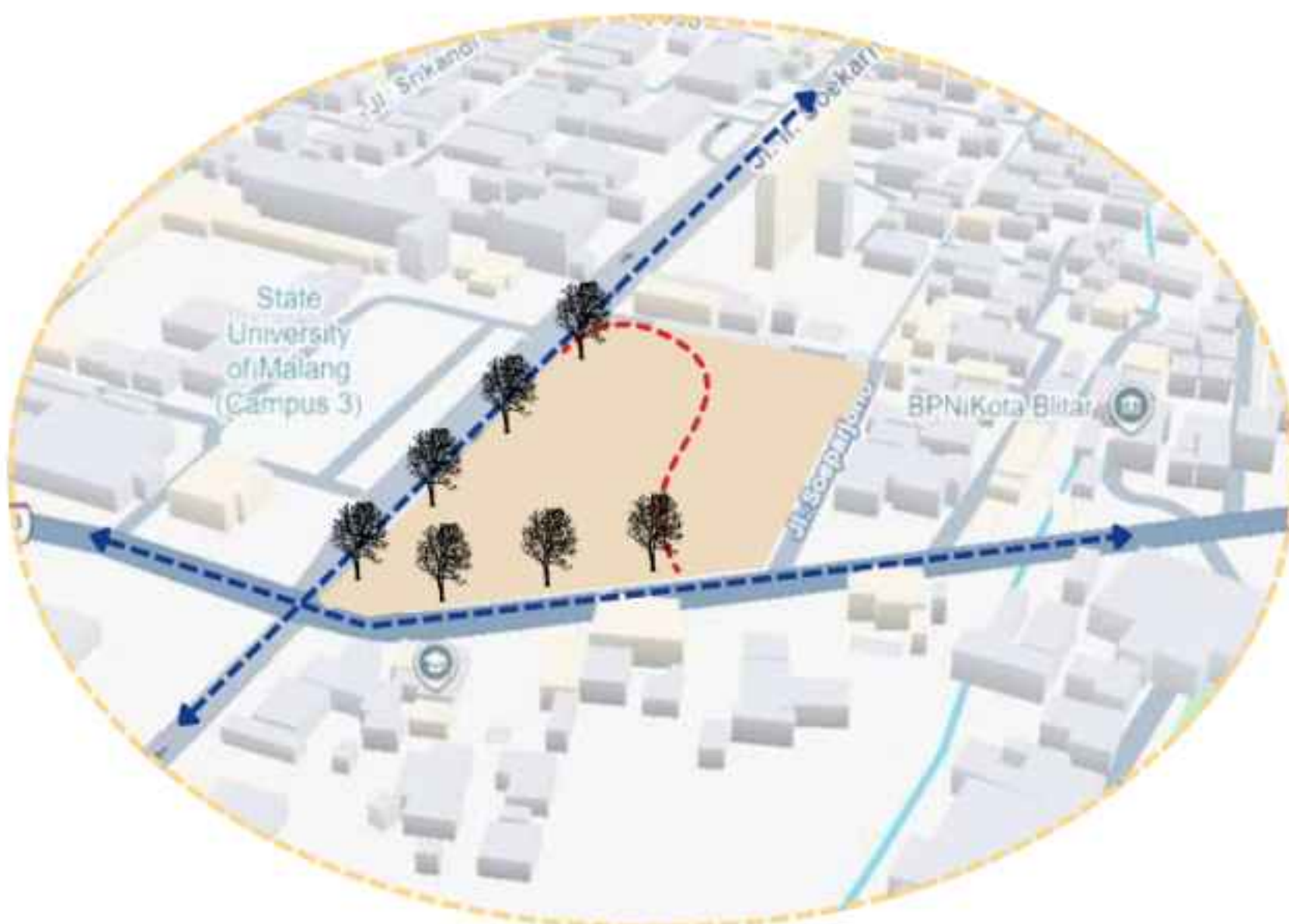
Sirkulasi masuk dan keluar dapat ditempatkan pada bagian **barat** dan **selatan** tapak. Karena merupakan jalan utama sehingga mudah dijangkau.

ANALISIS TAPAK

KEBISINGAN



- Kebisingan tertinggi** berada di 2 titik yaitu lampu lalu lintas dan SD - SMP Laboratorium UM.
- Kebisingan Sedang** berada di jalan permukiman yaitu disebelah utara dan timur tapak.
- Kebisingan terendah** berada di dalam tapak



REKOMENDASI DESAIN

Penggunaan buffer zone alami seperti:

- Vegetasi berdaun rapat (pohon lebat, vegetasi tinggi).

- Dinding hijau (green barrier).



Pengaplikasian pada dinding bangunan sebagai vegetasi peredam kebisingan serta dapat menjadi estetika pada bangunan.

- Vertical Garden



Pohon Ketapang Kencana



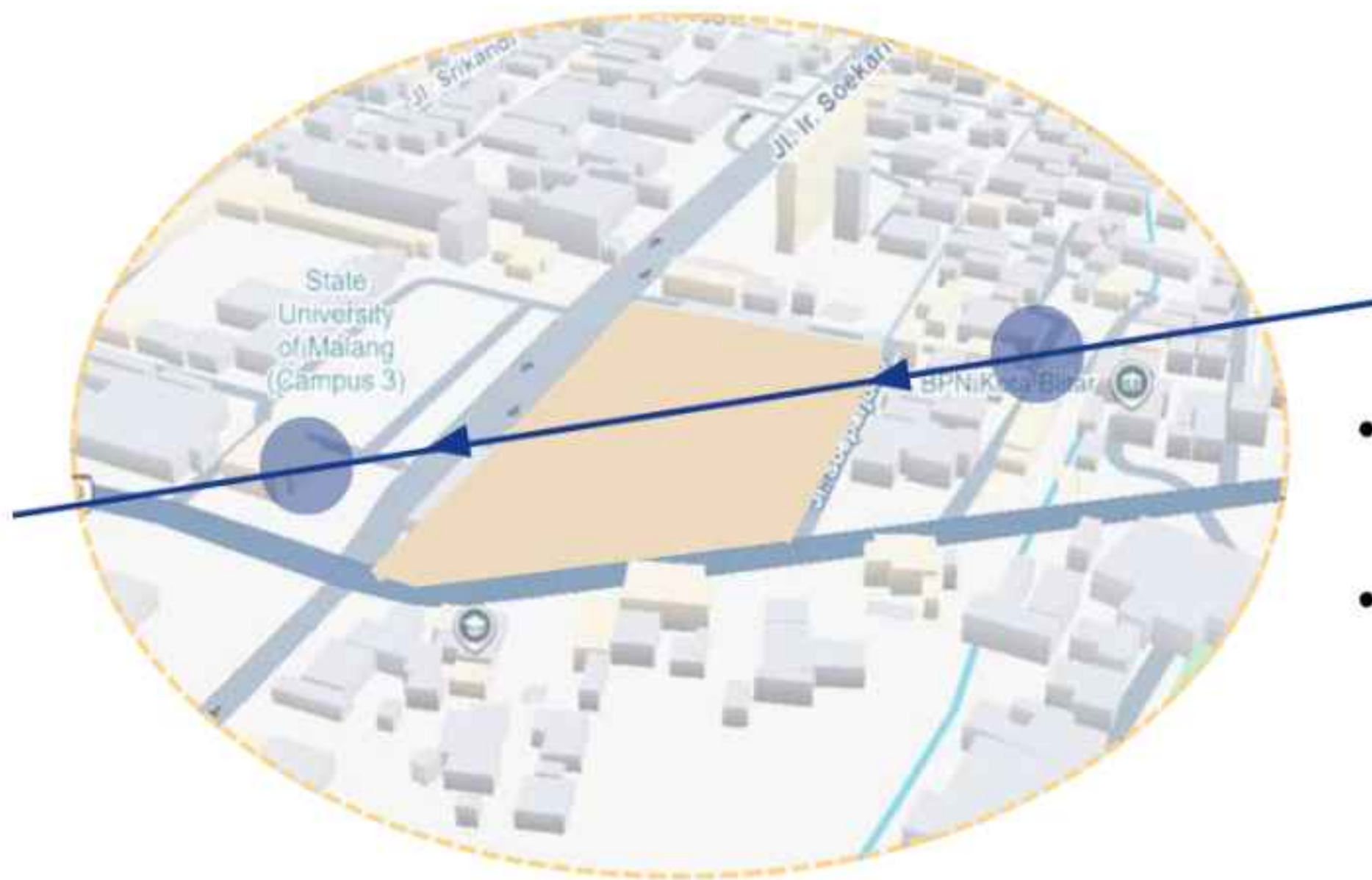
Ficus Benjamina



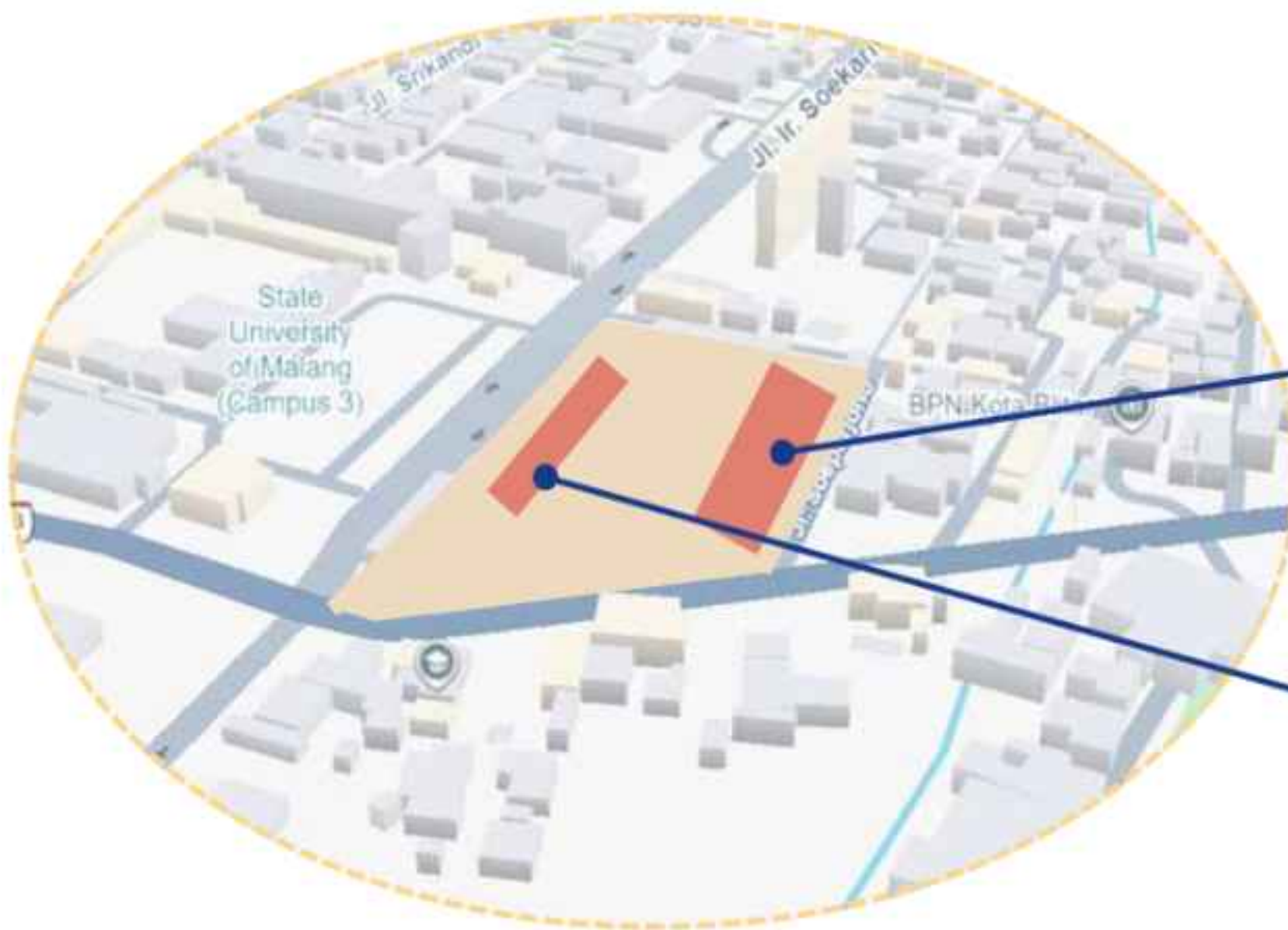
Pucuk Merah

Pengaplikasian pada area dengan tingkat kebisingan tinggi.

ANALISIS TAPAK MATAHARI



- Sisi timur mendapat sinar matahari pagi yang lembut dan ideal.
- sisi barat mendapat sinar matahari sore dengan intensitas tinggi.



Creative Space



shading devices

REKOMENDASI DESAIN

- Bangunan Creative Space di tempatkan di sisi timur tapak untuk memaksimalkan pencahayaan alami pagi.
- Buka an bangunan sisi timur diberikan tambahan shading devices untuk mengurangi panas serta bias cahaya di sore hari.

ANALISIS REGULASI



TLB
Tinggi bangunan di kawasan ini antara 2-9 lantai.

KDB
Dalam RTRW kota Blitar telah disebutkan bahwa untuk pembangunan fasilitas umum diizinkan 60% dari luas lahan.
60% x 10.000 = 6.000m²

KLB
KLB pada area ini adalah 2
2 x 10.000 = 20.000m²

GSB
Tapak berbatasan langsung dengan jalan utama dengan lebar 8m.

50% jalan = 8 x 50% = 4m

RTH
Kawasan ini harus menyisakan 30% dari total luas lahan sebagai RTH. 30% x 10.000 = 3.000m²



- Commercial Area berada pada area depan dengan sifat publik, spotlight, creative dan leisure space berada pada area tengah bangunan sebagai area semi publik dan privat.
- Parkir dibedakan menjadi 2, parkir kendaraan pengunjung dan staff, dengan pertimbangan staff akan bersinggah lebih lama di lokasi.
- Sirkulasi kendaraan hanya dapat mengakses pada area depan tapak sampai area parkir.
- Sirkulasi pejalan kaki di hadapan bisa menjangkau ke seluruh tapak.

ANALISIS BENTUK



Bentuk awal menyesuaikan sirkulasi pada tapak serta bentuknya mengikuti garis pada tapak dengan memperhatikan view dari bundaran jalan utama.



Menambahkan lantai sesuai dengan kebutuhan ruang dengan mempertimbangkan view yang akan didapatkan.



Memberikan sirkulasi antara entrance public dengan plaza.



Pengurangan sebagai sirkulasi outdoor.

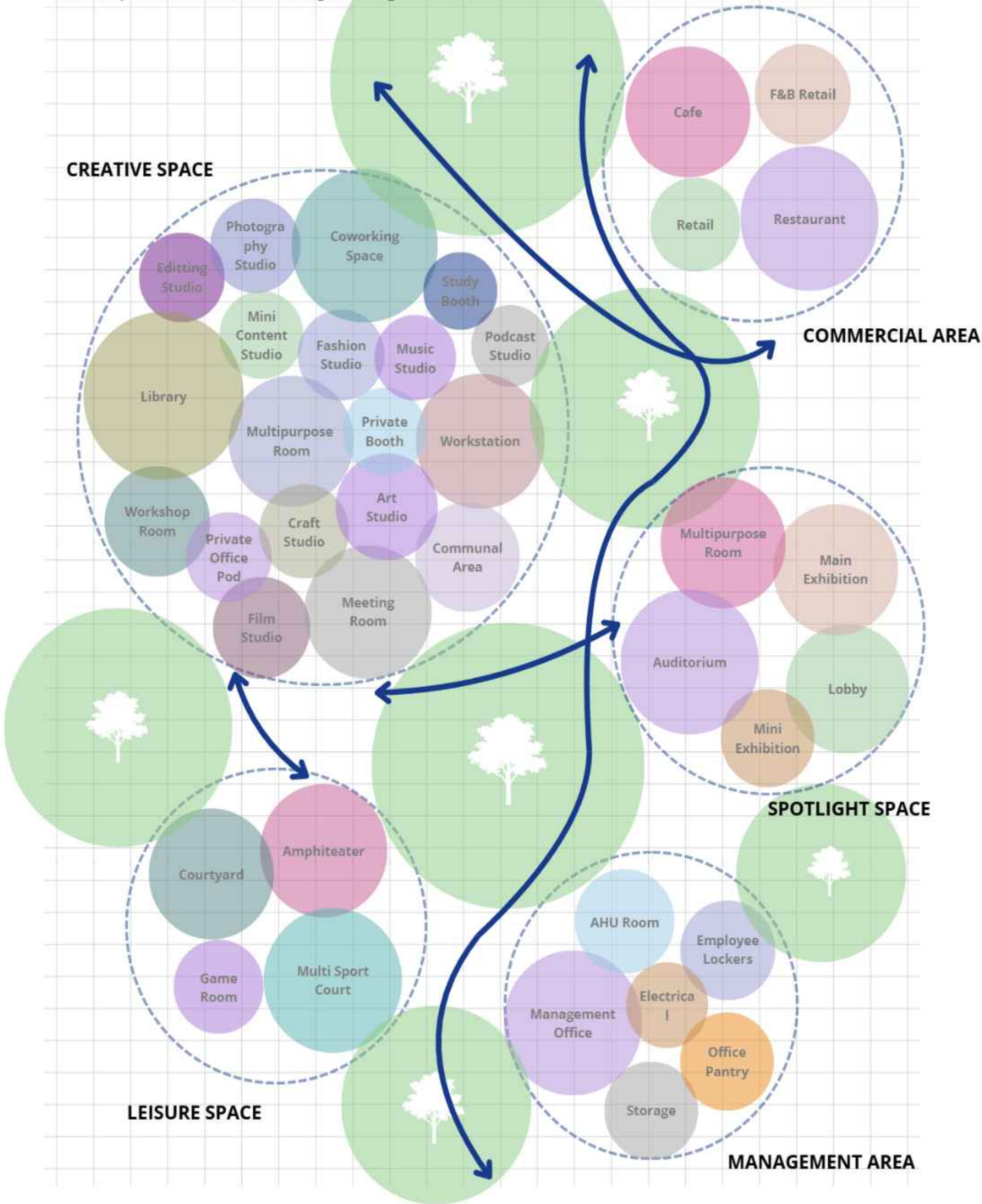


Penambahan tangga sebagai area penghubung antar lantai pada outdoor.

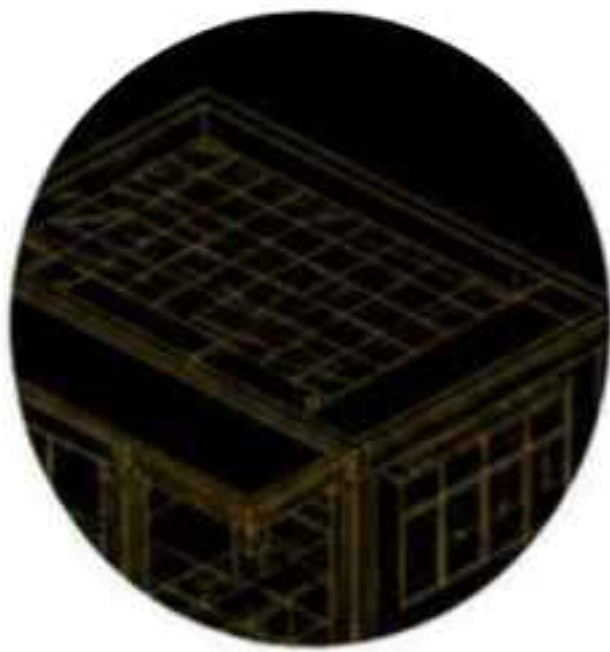
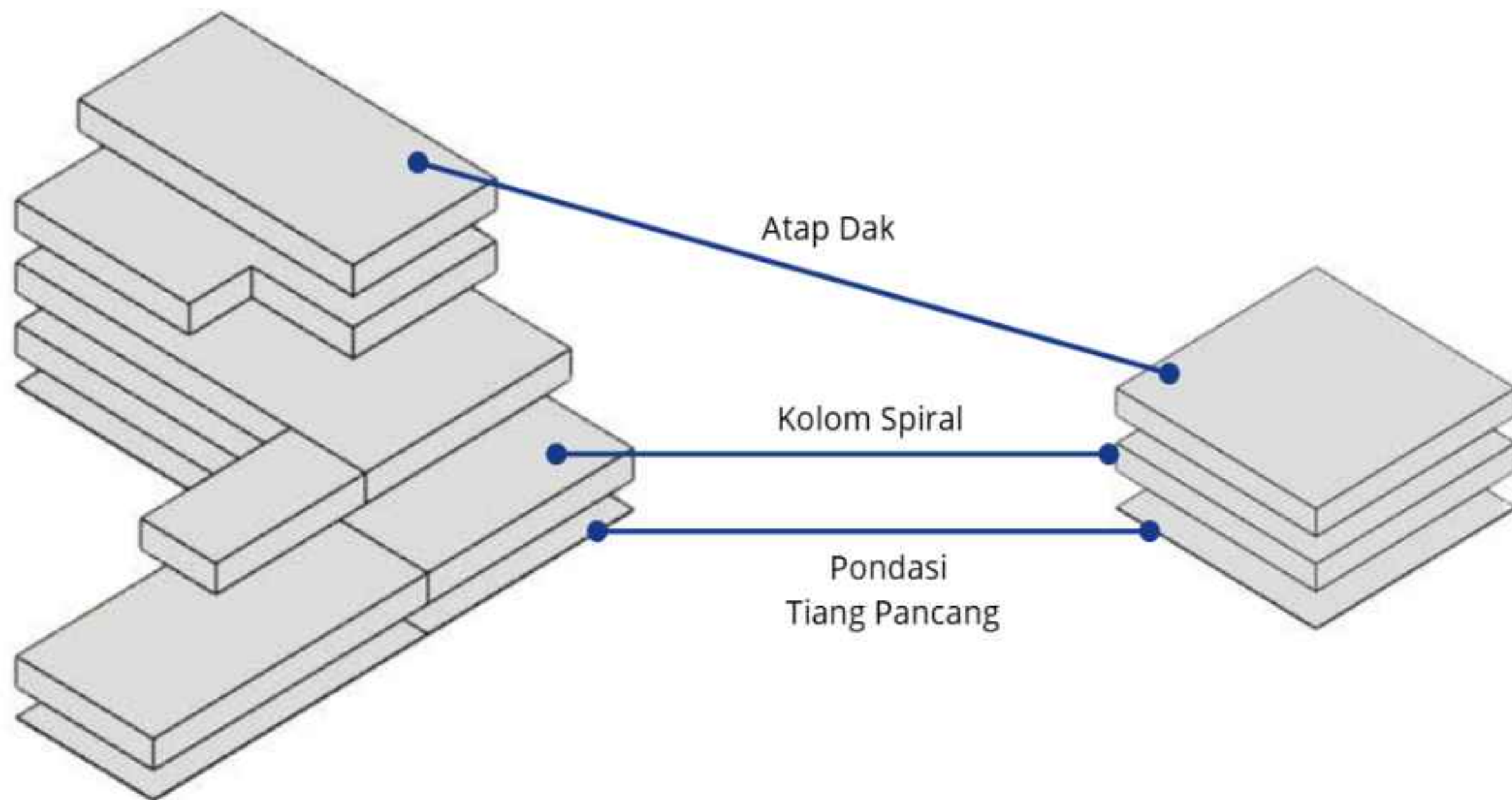
Ide utama bentuk bangunan ini adalah menciptakan pusat orientasi berupa plaza sebagai ruang temu dan interaksi bersama. Massa bangunan dirancang mengelilingi plaza sehingga tercipta hubungan ruang yang terbuka, terhubung, dan mudah dipahami oleh pengguna. Amphitheater pada area depan entrance berfungsi sebagai ruang transisi yang mengundang pengunjung untuk masuk, berkumpul, berinteraksi, dan menikmati berbagai aktivitas sosial maupun kreatif secara terbuka.

DIAGRAM KETERKAITAN RUANG

Diagram keterkaitan ruang menggambarkan alur aktivitas remaja yang dimulai dari zona commercial sebagai ruang interaksi awal, berlanjut ke zona creative sebagai pusat produksi dan kolaborasi, kemudian menuju zona spotlight sebagai ruang apresiasi dan ekspresi publik, dan diakhiri pada zona leisure sebagai ruang relaksasi.



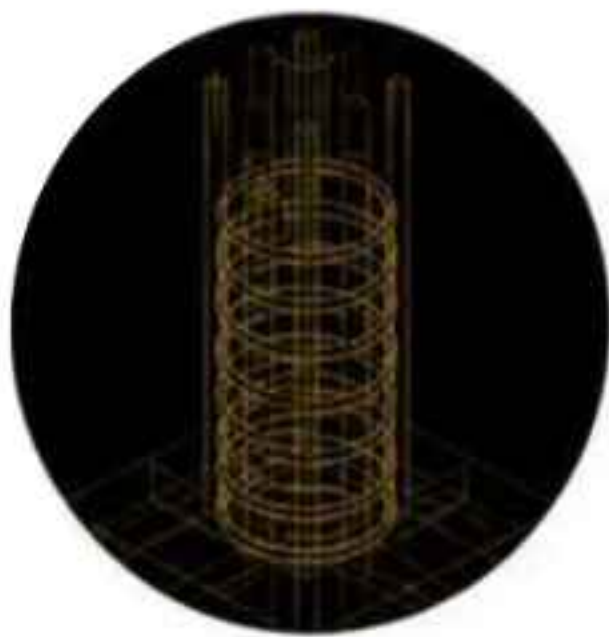
ANALISIS STRUKTUR



ATAP DAK

Atap datar dari konstruksi beton betulang yang berfungsi sebagai penutup bangunan sekaligus struktur penahan beban.

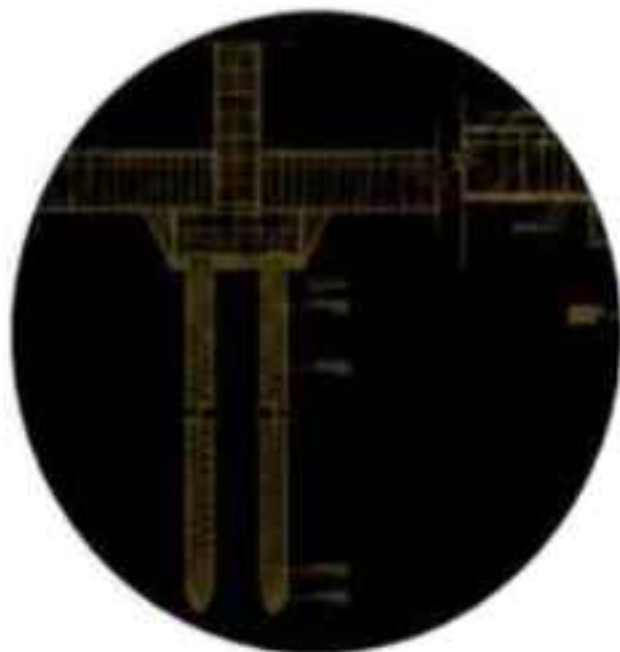
Alasan: dipilih karena lebih kuat, tahan lama, perawatan mudah, serta dapat difungsikan sebagai ruang tambahan seperti rooftop, area komunal atau taman.



KOLOM SPIRAL

Kolom beton betulang yang tulangan utamanya diikat dengan tulangan spiral melingkar secara terus-menerus mengelilingi tulangan utama.

Alasan: digunakan karena bentang lebar sehingga memberikan kekuatan tekan yang lebih tinggi, daktilitas yang baik, dan ketahanan gempa yang lebih optimal, serta memberikan estetika bentuk kolom yang lebih modern.



PONDASI TIANG PANCANG

Pondasi yang ditanam jauh didalam tanah untuk menyalurkan beban struktur ke lapisan tanah yang lebih dalam dan lebih kuat.

Alasan: dipilihnya pondasi tiang pancang karena kondisi tanah pada kawasan perkotaan memerlukan pondasi yang mampu menyalurkan beban bangunan bertingkat ke lapisan tanah yang lebih kuat dan stabil, sehingga struktur menjadi lebih aman, kokoh, dan mampu mengurangi risiko penurunan tanah.

ANALISIS UTILITAS

AIR BERSIH

- Sistem air bersih harus mendukung kebutuhan harian seluruh fasilitas
- Sistem distribusi harus terhubung dengan sumber air kota atau sumur bor, dilengkapi dengan pompa berkapasitas cukup untuk menjaga tekanan air yang stabil.
- Pemanfaatan teknologi water recycling untuk irigasi taman hijau.

AIR KOTOR

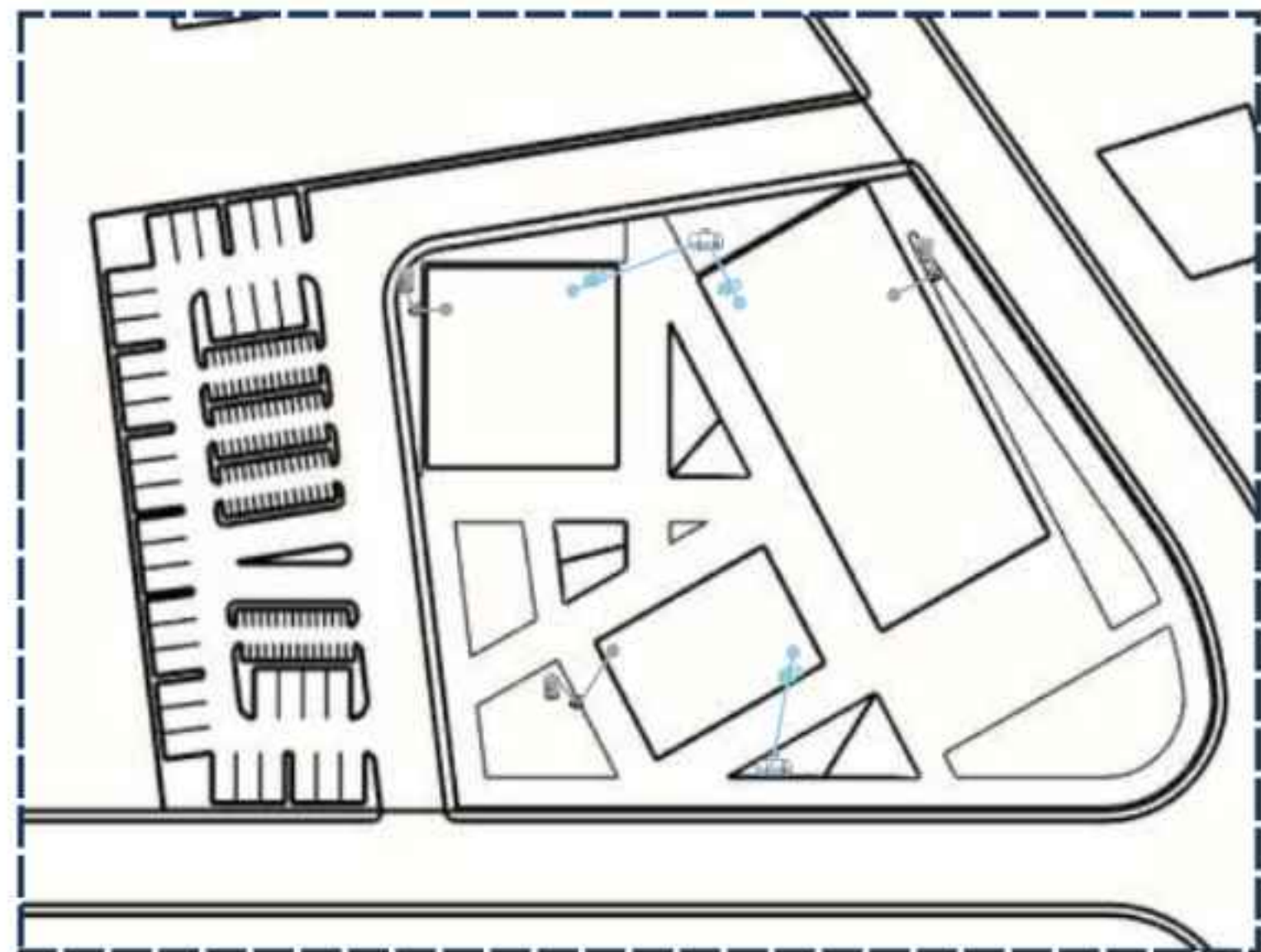
- Klasifikasi air limbah
- Dilengkapi dengan septic tank atau sistem pengolahan limbah kota untuk limbah domestik.
- Septic tank dan sumur resapan yang diletakkan bersebelahan karena merupakan bagian integral dan sistem pengolahan limbah.

EMERGENSI & EVAKUASI

- Penempatan titik kumpul yang aman dan mudah diakses, dan jauh dari potensi bahaya seperti area parkir atau tangki bahan bakar.
- Menggunakan detektor kebakaran otomatis diseluruh bangunan.
- Jarak Hydrant pillar dari bangunan utama: 10-15 meter untuk memastikan keselamatan dari potensi panas api.
- Hydrant Box ditempatkan didinding sepanjang koridor, dekat dengan pintu keluar darurat atau tangga evakuasi. Dan dekat dengan titik pilar hydrant untuk mendukung proses pemadaman kebakaran eksternal.

PENGELOLAAN SAMPAH

- penyediaan tempat sampah terpisah untuk organik, anorganik, disetiap zona bangunan.

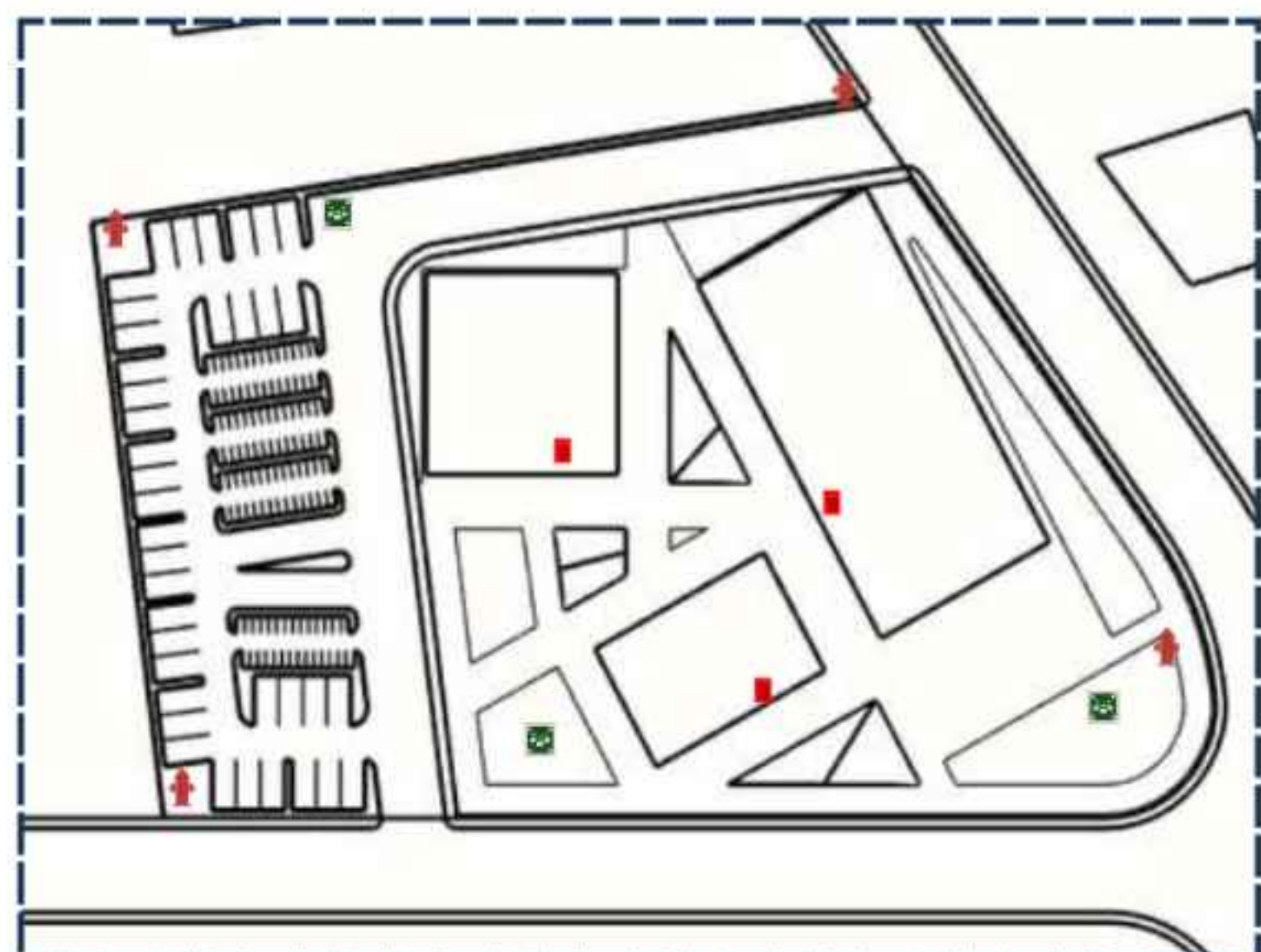


ALIRAN AIR BERSIH
ALIRAN AIR KOTOR

GROUND TANK
POMPA AIR
SEPTIC TANK
SUMUR RESAPAN

HYDRANT PILLAR
Di tempatkan pada 4 titik kawasan depan dan belakang.

TITIK KUMPUL
menyebar dalam tapak untuk mempermudah akses kumpul dari berbagai bangunan.



HYDRANT BOX
Di tempatkan di dinding koridor dekat dengan pintu keluar dan terdapat pada setiap bangunan.

2.3 SINTESIS ANALISIS & PENGEMBANGAN KONSEP

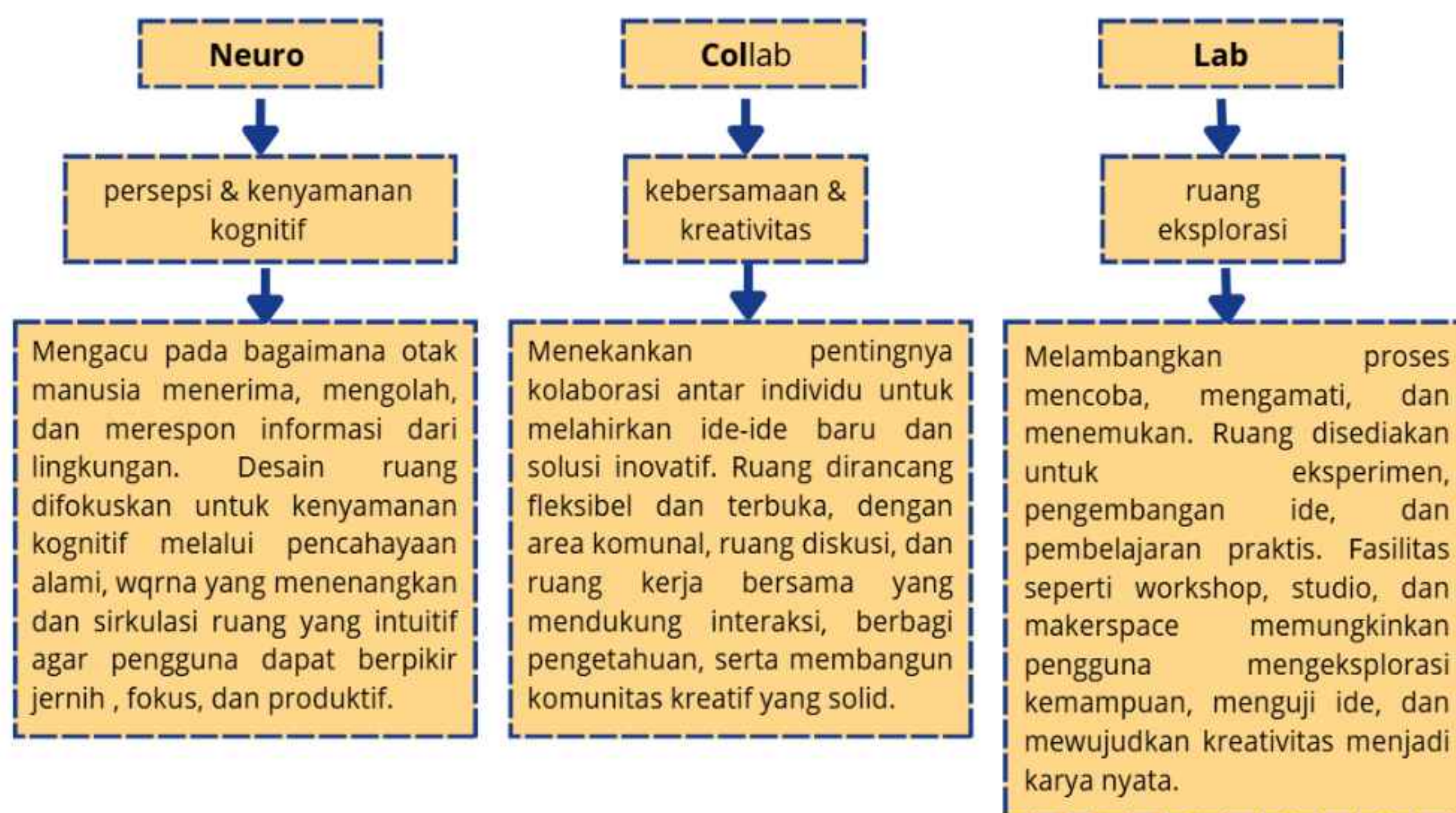
Reevaluasi strategi perancangan dilakukan sebagai proses sintesis antara hasil analisis dan arah pengembangan konsep desain. Strategi yang dirumuskan tidak hanya merespons aspek fisik dan fungsional, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan neurokognitif remaja sebagai pengguna utama Youth Collaboration Center.

KATEGORI	STRATEGI BAB 1	HASIL	ALASAN
Pengguna (Remaja)	Journey of Belonging	Perancangan ruang komunal dengan atmosfer hangat dan pencahayaan lembut untuk mendorong interaksi sosial yang aman dan inklusif bagi remaja.	Berdasarkan analisis karakter remaja yang berada pada fase pencarian identitas dan kebutuhan akan penerimaan sosial, diperlukan ruang yang mampu menumbuhkan rasa memiliki dan keterikatan emosional terhadap lingkungan.
Aktivitas & Pola Kegiatan	Symphony of Nature	Integrasi elemen alam seperti pencahayaan alami, tekstur material, dan suara lingkungan ke dalam ruang kolaboratif dan kreatif.	Analisis aktivitas menunjukkan dominasi kegiatan kreatif, eksploratif, dan kolaboratif yang membutuhkan stimulasi sensori seimbang agar mendukung fokus, kenyamanan, dan ekspresi remaja tanpa overstimulasi.
Tapak & Konteks Lingkungan	Language of Light	Pembentukan massa dan bukaan bangunan yang memanfaatkan cahaya sebagai penanda fungsi ruang dan respon terhadap konteks sekitar.	Hasil analisis tapak menunjukkan potensi cahaya alami yang kuat, sehingga cahaya digunakan sebagai bahasa visual untuk memperjelas karakter ruang sekaligus memperkuat hubungan bangunan dengan lingkungan sekitar.
Sirkulasi & Aksesibilitas	Path of Clarity	Penerapan zonasi hierarkis dengan sirkulasi linear yang jelas, orientasi visual kuat dari titik masuk utama, serta jalur yang mudah dipahami tanpa ketergantungan signage.	Berdasarkan analisis sirkulasi dan aksesibilitas, pengguna membutuhkan sistem orientasi yang intuitif dan inklusif agar semua pengguna, termasuk difabel, dapat bergerak dengan nyaman dan tanpa kebingungan.
Kenyamanan & Psikologis	Symphony of Nature + Journey of Belonging	Penciptaan lingkungan yang menenangkan secara kognitif melalui keseimbangan elemen alam, cahaya, dan ruang sosial yang ramah.	Analisis kenyamanan dan psikologis menunjukkan bahwa remaja sensitif terhadap overstimulasi dan tekanan sosial, sehingga ruang perlu mendukung rasa aman, stabil, dan diterima secara emosional.

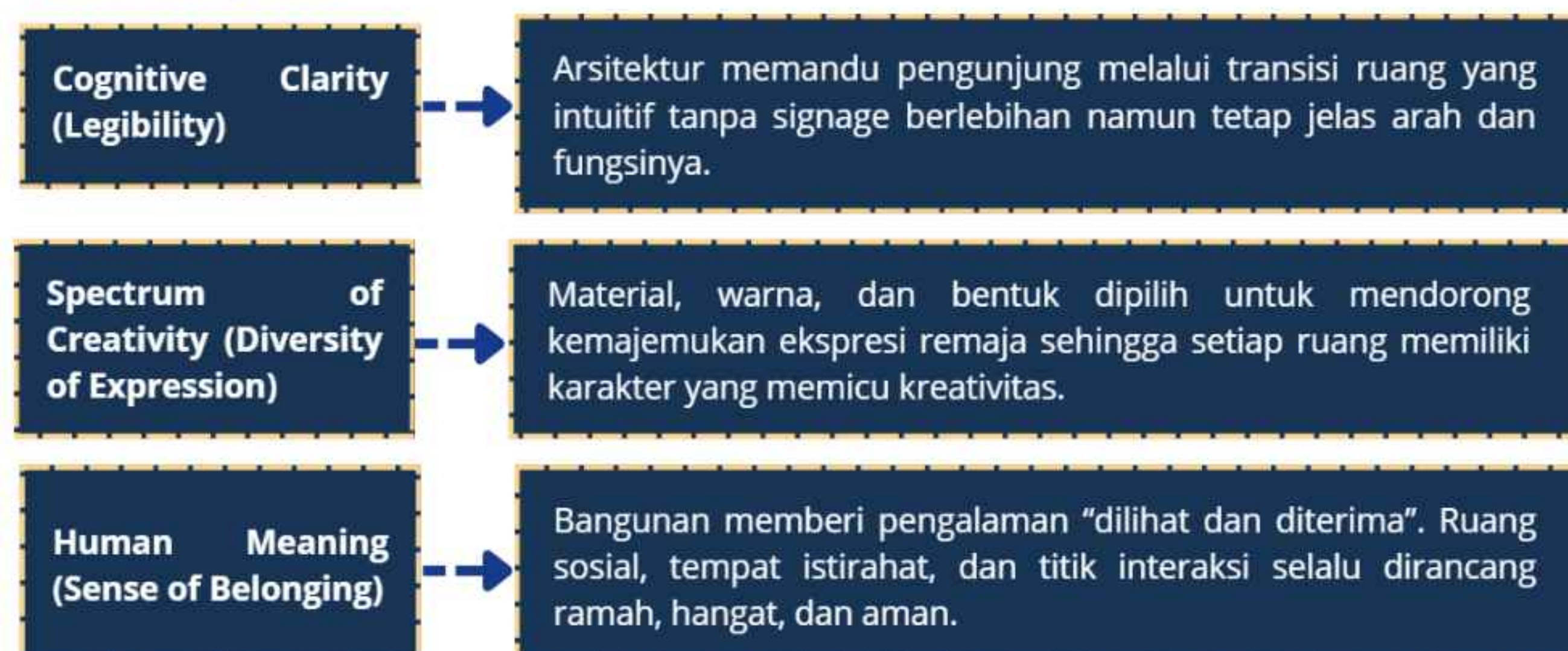
2.4 KONSEP

KONSEP DASAR

NEURO-COLLAB



ARSITEKTURAL



KEISLAMAMAN

Cognitive Clarity (Legibility)

Islam mengajarkan kemudahan, keteraturan, dan kenyamanan dalam kehidupan manusia. Ruang yang tertata baik membantu manusia menjalankan aktivitas dengan lebih efektif dan tidak menimbulkan kebingungan.

"Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu." (QS. Al-Baqarah: 185)

Spectrum of Creativity (Diversity of Expression)

Islam mendorong manusia untuk berpikir, berkarya, dan mengembangkan potensi diri selama memberikan manfaat dan tidak bertentangan dengan nilai kebaikan.

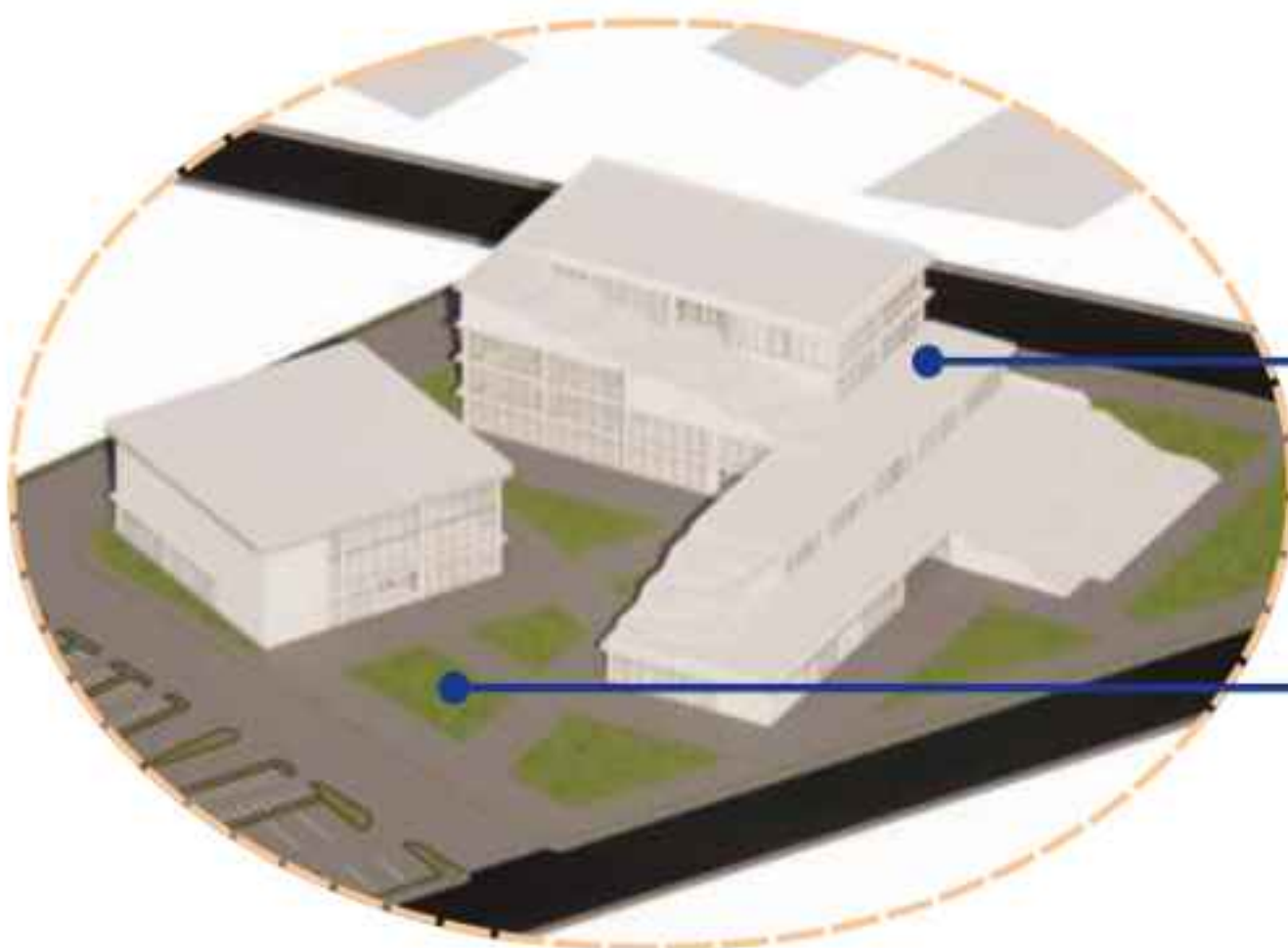
"Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" (QS. Az-Zumar: 9)

Human Meaning (Sense of Belonging)

Konsep ini selaras dengan nilai ukhuwah dan ta'awun dalam Islam yang mengajarkan pentingnya hubungan sosial, kebersamaan, dan saling membantu antar manusia.

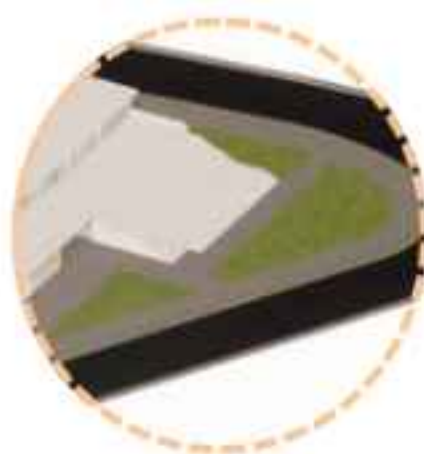
"Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa." (QS. Al-Maidah: 2)

KONSEP BENTUK



Teras pada setiap lantai menciptakan ruang luar yang dinamis, mendukung interaksi, serta memperkuat karakter eksploratif.

Massa dihubungkan dengan sirkulasi terbuka dan bukaan antar massa untuk menciptakan transisi ruang yang intuitif dan jelas arah.



- Visual connection antar ruang
- Pencahayaan alami dan orientasi jelas.

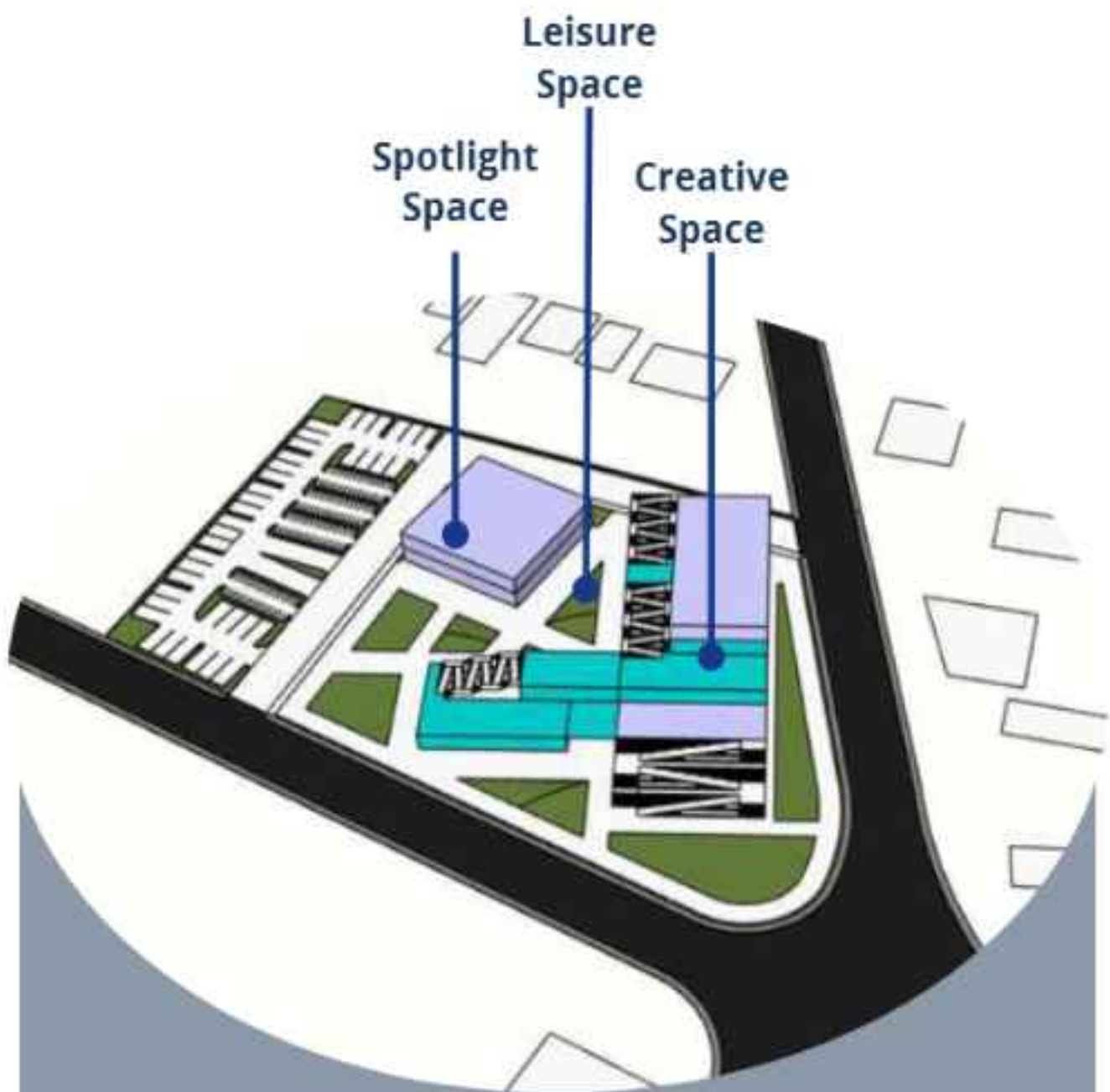
Setiap massa dan ruang saling terhubung melalui sirkulasi dan visual.

Bentukan massa dan ruang terbuka yang menyambut aktivitas dan interaksi.

Berfokus pada kenyamanan, keamanan, dan pengalaman pengguna. seperti:

- Area komunal dan ruang transisi yang nyaman.
- Ruang hijau dan tempat berkumpul.

KONSEP TAPAK

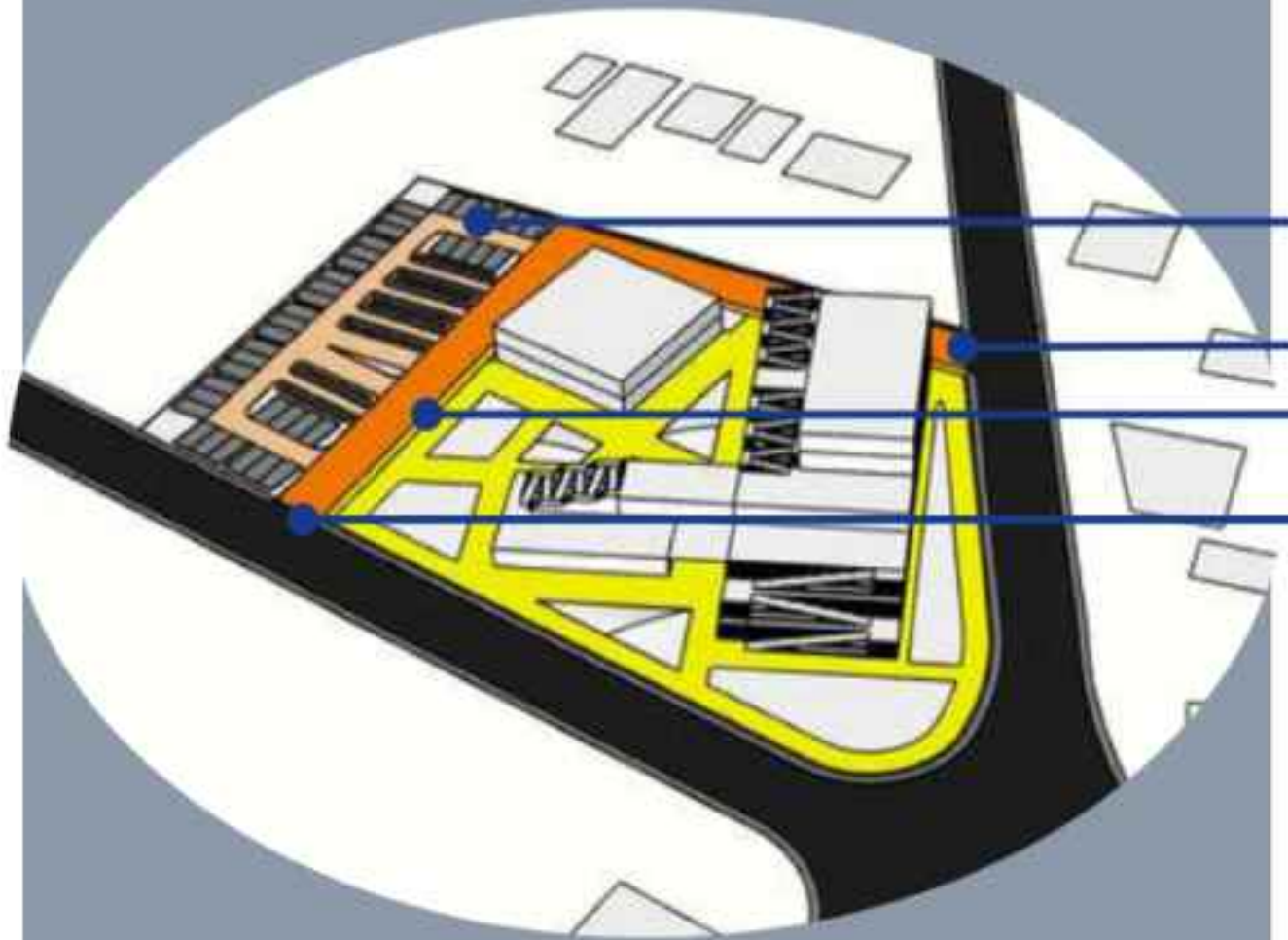


ZONA PUBLIK
Ruang ini diciptakan untuk menjadi titik temu antara remaja, komunitas, dan masyarakat umum.

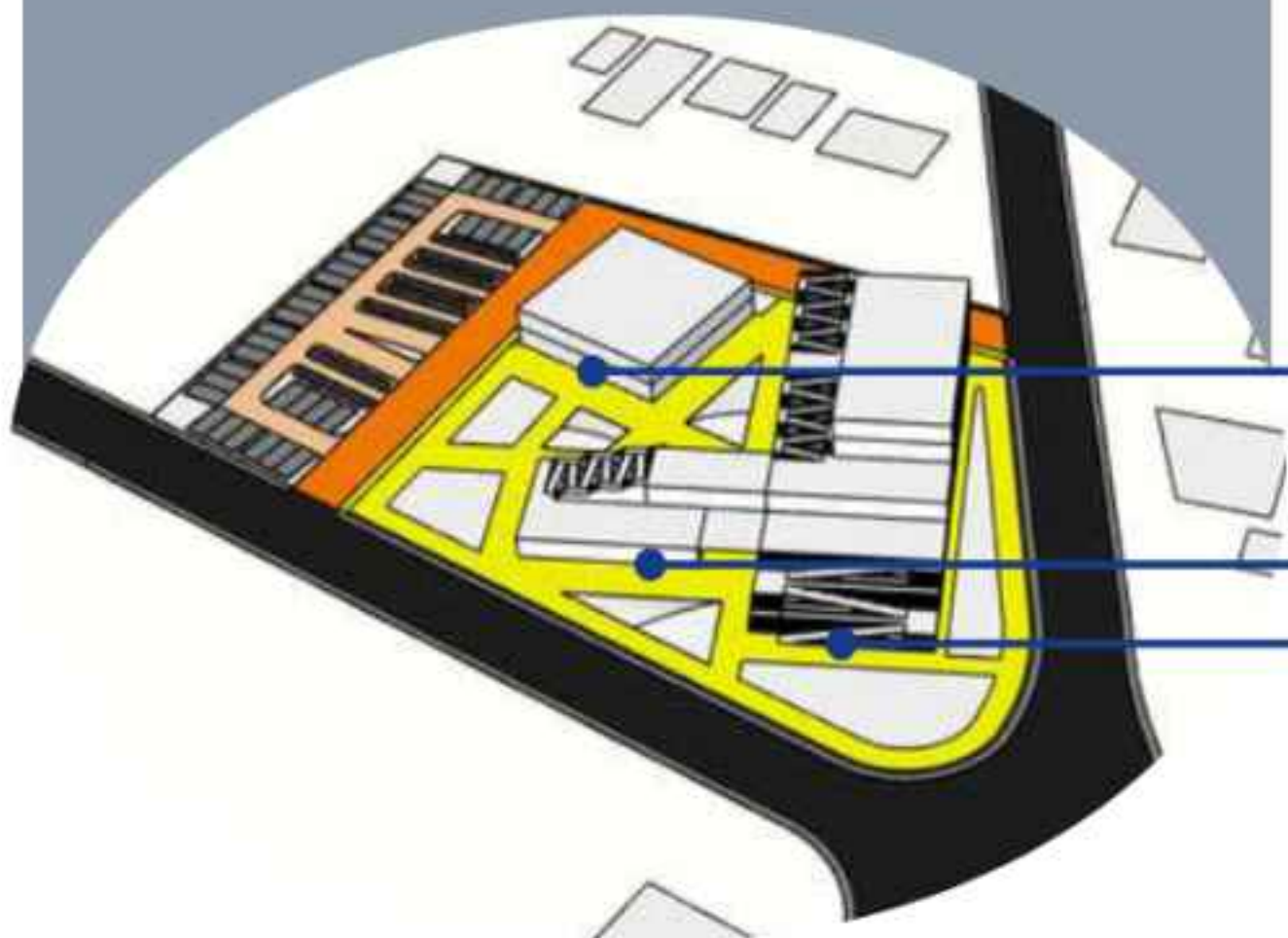
ZONA SPOTLIGHT
Zona Spotlight menjadi ruang di mana karya, ide, dan perjalanan remaja ditampilkan dan dirayakan. Area ini dirancang untuk memberikan ruang bagi mereka menunjukkan pencapaian, menguji gagasan, dan merasakan apresiasi dari komunitas.

ZONA LEISURE
Zona Leisure difokuskan untuk membantu remaja mengatur keseimbangan emosional dan fisik melalui aktivitas pemulihan dan rekreasi. Ruang-ruang ini berfungsi sebagai area “bernapas” tempat di mana remaja dapat berhenti sejenak dari tekanan aktivitas kreatif atau akademik.

ZONA KREATIF
Zona Kreatif merupakan inti dari Youth Collaboration Center tempat di mana remaja mewujudkan ide menjadi karya nyata. Setiap ruang dirancang untuk mendukung proses kreatif yang beragam: bekerja, membuat, bereksperimen, dan berkolaborasi.

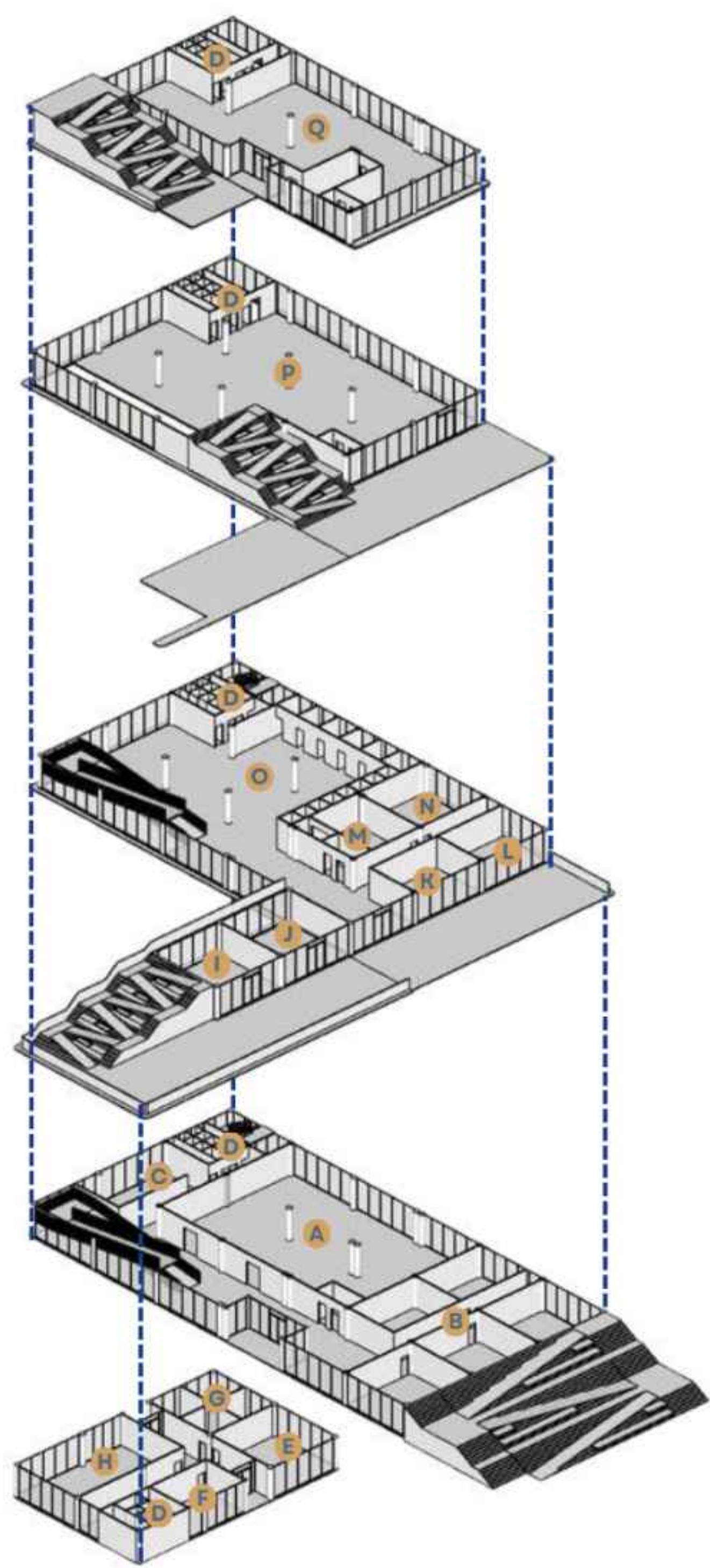


- Tempat parkir
- Exit
- Drop off
- Entrance

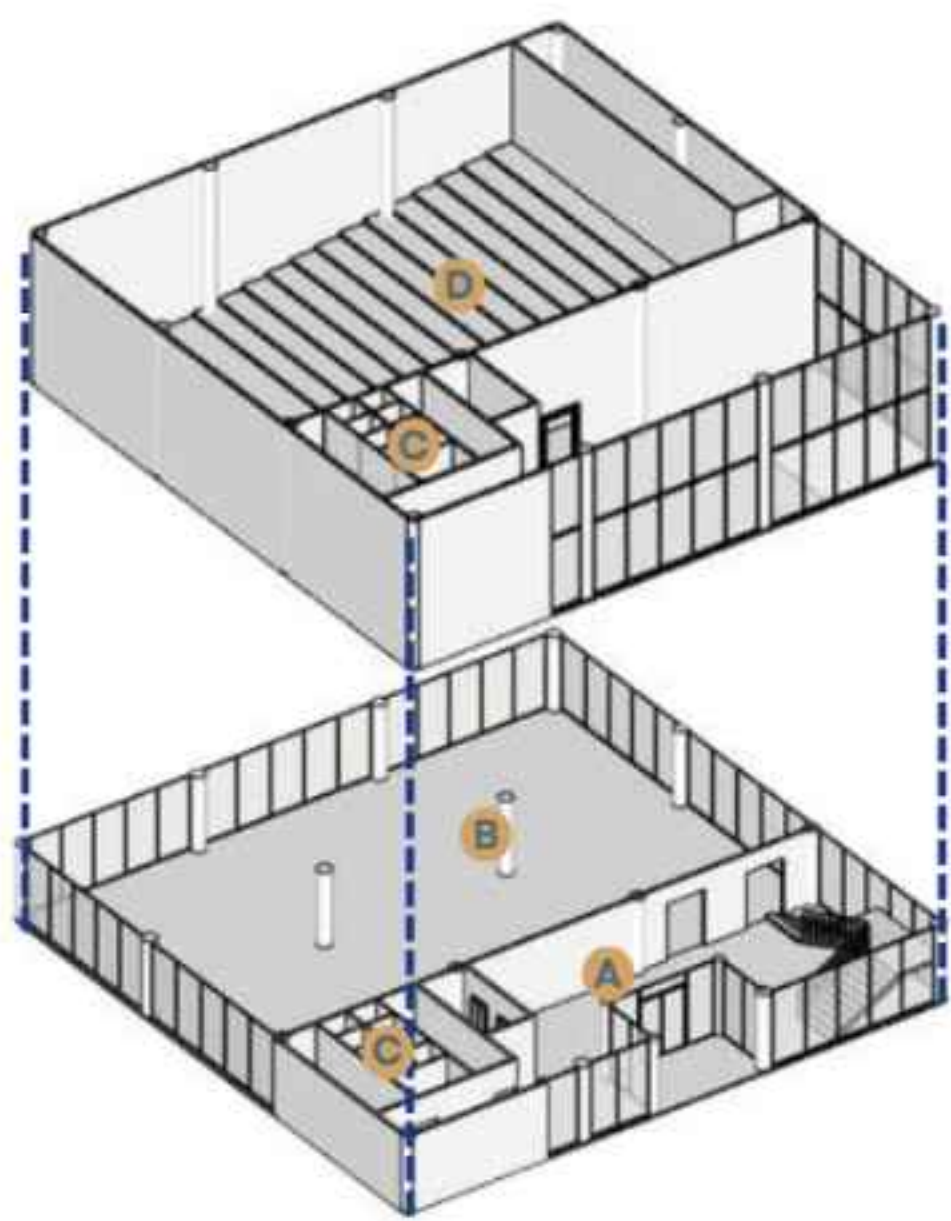


- SIRKULASI PEJALAN KAKI**
- Entrance Spotlight
 - Entrance Creative Space
 - Entrance Creative Space

KONSEP RUANG MAKRO



- A. Exhibition
- B. Workshop
- C. Musholla
- D. Servis
- E. Podcast Studio
- F. Editing Studio
- G. Conten Studio
- H. Film Studio
- I. Art Studio
- J. Fashion Studio
- K. Photography Studio
- L. Craft Studio
- M. Music Studio
- N. Dance Studio
- O. Coworking
- P. Library
- Q. Cafe



- A. Lobby
- B. Exhibition
- C. Servis
- D. Auditorium

KONSEP RUANG MIKRO (LANTAI 1)

F&B RETAIL

Warna terang netral dengan pencahayaan fokus pada produk membuat area ini langsung terbaca sebagai tempat penjualan makanan. Rak, display, dan alur sirkulasi pendek menjadi penanda fungsi ruang secara intuitif.

CAFE

Warna netral hangat seperti cream atau soft brown menciptakan suasana nyaman dan santai. Area duduk yang lebih bebas dan dominasi counter kopi menjadikan ruang mudah dikenali sebagai tempat bersantai.

RETAIL

Warna netral bersih seperti white-grey memberikan ruang visual bagi produk untuk menjadi pusat perhatian. Tata letak display yang repetitif dan terbuka membuat pengguna langsung mengenali fungsi ruang sebagai area belanja.

RESTAURANT

Warna hangat lembut seperti earthy beige atau terracotta memberi rasa ramah dan mengundang. Pola ruang dengan area duduk yang teratur dan orientasi menuju area servis membuat fungsi restoran langsung terbaca tanpa signage.

(LANTAI 2)

MINI EXHIBITION

Warna lembut netral dengan pencahayaan terarah menegaskan ruang sebagai area pameran berskala kecil. Proporsi ruang yang lebih intim dan alur sirkulasi pendek menjadikannya mudah terbaca sebagai ruang display tambahan.

MAIN EXHIBITION

Warna netral bersih seperti putih dan krem menjaga fokus pada karya. Ruang luas tanpa banyak elemen visual membuat pengguna langsung memahami fungsi ruang sebagai area pameran utama begitu melihat pola ruang dan arah sirkulasinya.

MULTIPURPOSE ROOM

Warna netral fleksibel seperti light grey atau off-white memungkinkan berbagai aktivitas berlangsung tanpa konflik visual. Ruang luas dan mudah dimodifikasi memberi sinyal intuitif bahwa ruang ini bersifat serbaguna.

LOBBY

Warna netral terang seperti putih atau beige membuat ruang terasa terbuka dan mudah dipahami sejak masuk. Area tanpa sekat dengan arah sirkulasi yang jelas membuat pengguna langsung mengenali bahwa ini adalah titik penerima dan orientasi awal bangunan.

KONSEP RUANG MIKRO (LANTAI 3)

CONTENT STUDIO

Warna netral bersih seperti putih dan light beige memberi fleksibilitas untuk membuat berbagai konten visual. Ruang terbuka dengan area latar yang jelas menunjukkan fungsi ruang tanpa perlu signage.

PODCAST STUDIO

Warna hangat gelap menciptakan rasa intim dan privat. Peredaman suara dan bentuk ruang kecil otomatis memberi isyarat bahwa ruang digunakan untuk rekaman suara.

WORKSHOP

Warna netral hangat dengan sedikit aksen memberi rasa aman dan memicu eksplorasi. Layout ruang yang lapang dan mudah diakses membuat fungsi sebagai ruang kerja kreatif langsung terbaca.

WORKSTATION

Warna netral hangat dengan sedikit aksen memberi rasa aman dan memicu eksplorasi. Layout ruang yang lapang dan mudah diakses membuat fungsi sebagai ruang kerja kreatif langsung terbaca.

COMMUNAL AREA

Warna cerah lembut dan area terbuka tanpa sekat menandakan ruang berkumpul secara intuitif. Arah sirkulasi yang melewati tengah ruang menjadikannya orientasi sosial yang mudah dikenali semua pengguna.

PHOTOGRAPHY STUDIO

Warna netral gelap dan kontrol cahaya membuat pengguna langsung memahami bahwa ruang ini untuk mengambil gambar tanpa distraksi. Pola ruang yang sederhana, arah cahaya, dan backdrop menjadi penanda alami fungsi ruang tanpa signage.

EDITING STUDIO

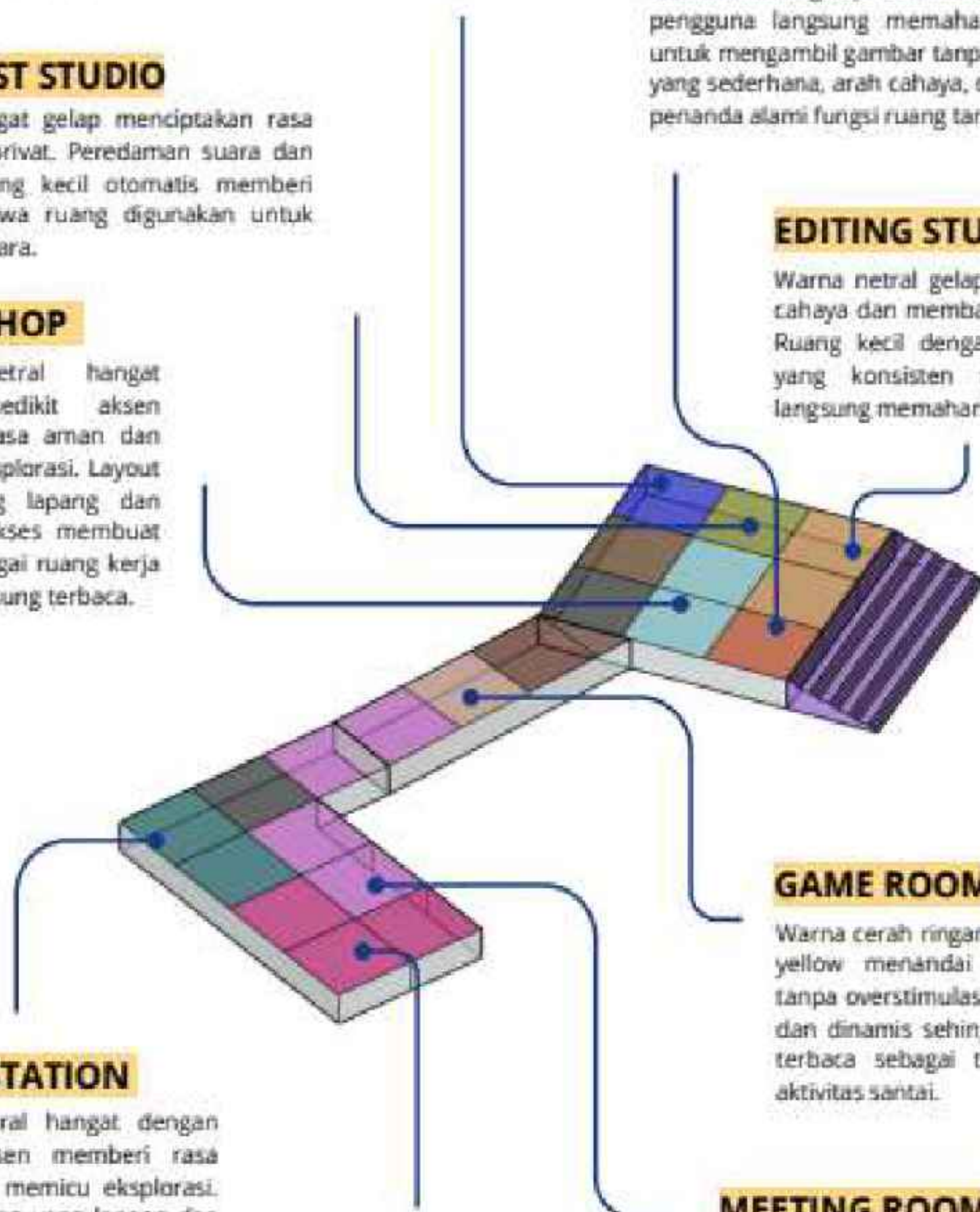
Warna netral gelap mereduksi pantulan cahaya dan membantu fokus pada layar. Ruang kecil dengan posisi workstation yang konsisten membuat pengguna langsung memahami fungsinya.

GAME ROOM

Warna cerah ringan seperti teal atau soft yellow menandai ruang yang playful tanpa overstimulasi. Ruang lebih terbuka dan dinamis sehingga fungsinya mudah terbaca sebagai tempat interaksi dan aktivitas santai.

MEETING ROOM

Warna lembut seperti soft grey atau beige menciptakan suasana fokus namun tetap hangat. Ruang tertutup dengan satu titik orientasi meja rapat membuat fungsi ruang mudah dikenali begitu masuk.



KONSEP RUANG MIKRO (LANTAI 4)

FASHION STUDIO

Penggunaan warna netral terang memberi akurasi visual untuk kain dan pola. Elemen khas seperti deretan meja pola, area mannequin, dan pencahayaan merata dari atas membuat ruang mudah diidentifikasi tanpa perlu signage.

WORKSHOP

Warna abu terang memberi kesan stabil pada ruang teknis. Penataan area kerja yang linear, rak alat terbuka, dan material keras seperti plywood ekspos menjadikan karakter ruang mudah dikenali secara instan.

CRAFT STUDIO

Palet warna earthy lembut membantu fokus pada detail kerajinan. Ruang dibuat jelas dengan zoning meja kerja yang berulang dan pola lantai yang mengarahkan alur, sehingga pengguna langsung mengenali fungsi ruang hanya dari pengaturan dan teksturnya.

ART STUDIO

Warna netral hangat memberi dasar visual yang tenang, ditambah aksen lembut untuk menstimulasi kreativitas tanpa overstimulasi. Identitas ruang diperjelas lewat cahaya alami dari satu arah, tekstur material khas studio seni, dan bukaan besar yang langsung menunjukkan fungsi ruang, sehingga mudah dikenali tanpa signage.

MUSHOLLA

Warna putih krem memberi rasa teduh dan aman. Ruang mudah dikenali lewat orientasi kiblat yang tegas, pencahayaan lembut, serta transisi ruang yang lebih sunyi dibanding area lainnya.

MUSIC STUDIO

Warna gelap lembut mengurangi stimulasi visual agar fokus pendengaran meningkat. Karakter ruang terlihat dari panel akustik dan bentuk ruang yang lebih tertutup, sehingga pengguna otomatis memahami fungsi ruang tanpa signage.

AUDITORIUM

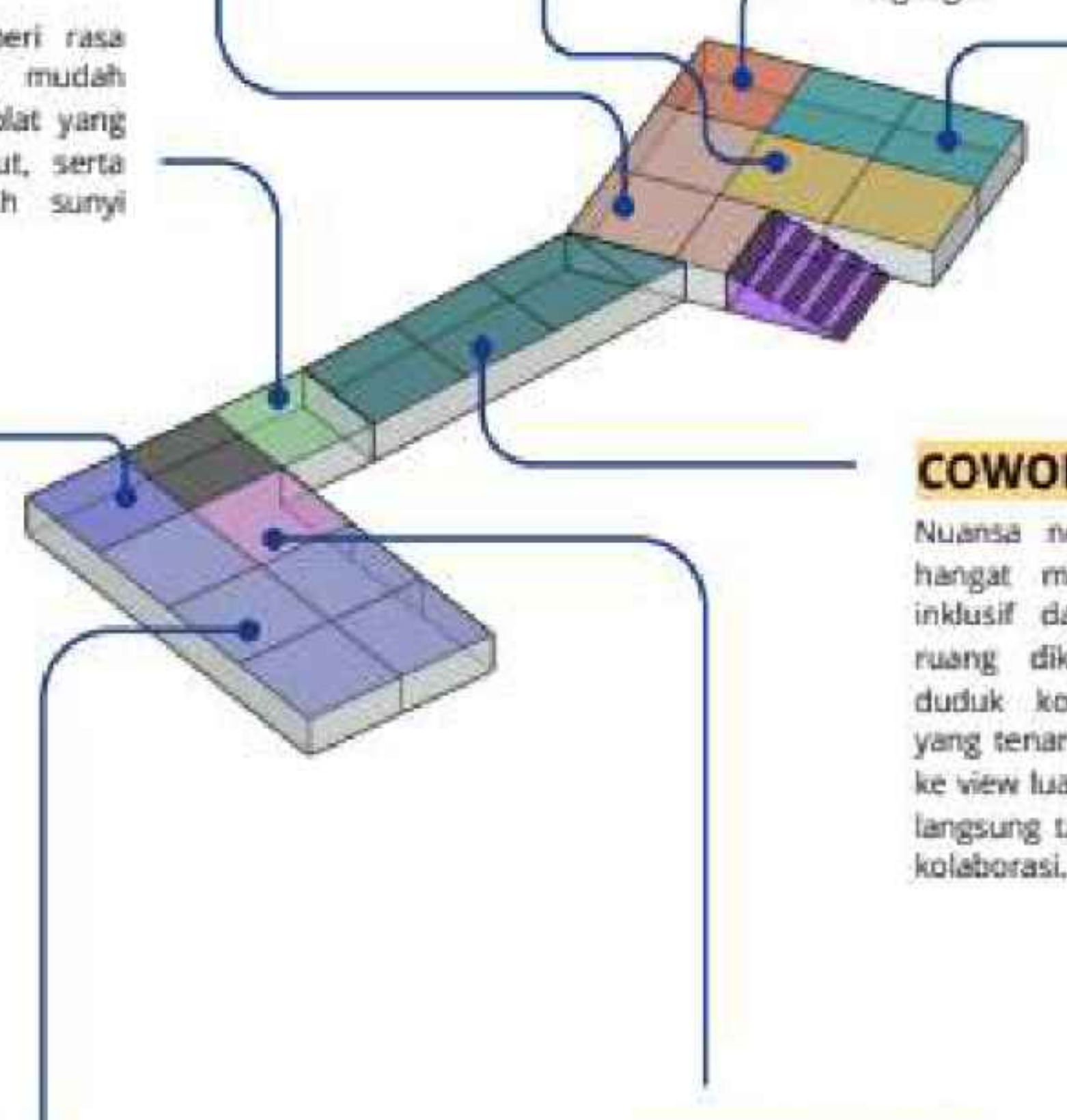
Warna gelap lembut seperti charcoal atau navy menurunkan distraksi dan memusatkan perhatian ke arah panggung. Bentuk ruang yang mengarah satu orientasi, area tempat duduk bertingkat, dan suasana cahaya yang redup langsung mengkomunikasikan fungsi ruang sebagai tempat presentasi atau pertunjukan tanpa memerlukan signage.

DANCE STUDIO

Warna netral terang memberi rasa lapang, ditambah cermin besar sebagai ciri kuat ruang gerak. Pola cahaya yang merata dan lantai kayu elastis langsung mengkomunikasikan fungsi ruang secara intuitif.

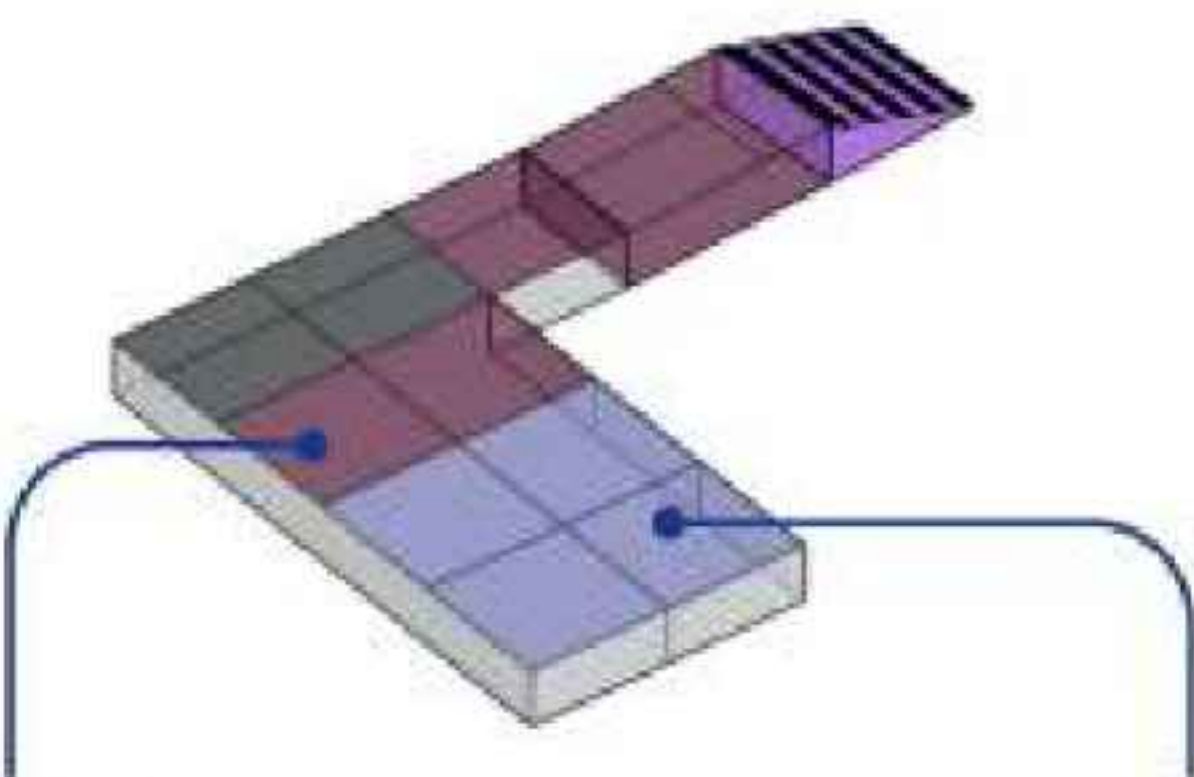
COWORKING SPACE

Nuansa netral dengan aksen hangat menciptakan suasana inklusif dan ramah. Identitas ruang dikuatkan lewat pola duduk komunal, area fokus yang tenang, dan bukaan lebar ke view luar sehingga pengguna langsung tahu bahwa ini ruang kolaborasi.



KONSEP RUANG

MIKRO (LANTAI 5)



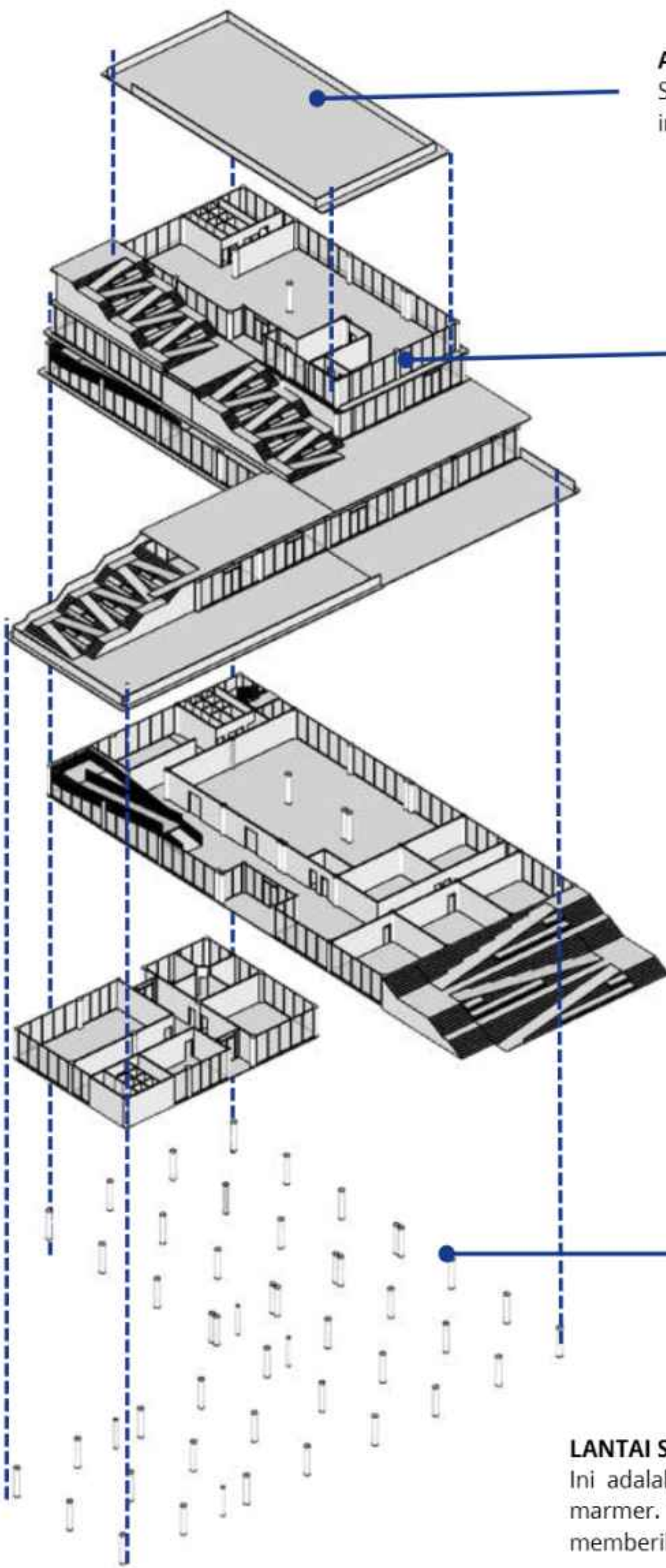
AUDITORIUM

Warna gelap lembut seperti charcoal atau navy menurunkan distraksi dan memusatkan perhatian ke arah panggung. Bentuk ruang yang mengarah satu orientasi, area tempat duduk bertingkat, dan suasana cahaya yang redup langsung mengkomunikasikan fungsi ruang sebagai tempat presentasi atau pertunjukan tanpa memerlukan signage.

LIBRARY

Warna netral terang seperti putih lembut dan beige membantu menciptakan ketenangan visual agar otak tetap stabil dan fokus. Ruang dirancang dengan sirkulasi jelas, zona baca yang berulang, serta bukaan cahaya alami yang konsisten sehingga pengguna dapat mengenali fungsi ruang tanpa perlu signage. Persepsi "ruang tenang untuk membaca" terbentuk dari ritme ruangnya sendiri.

KONSEP STRUKTUR



ATAP DAK
Selain lebih kuat, tahan lama dan perawatannya mudah, atap ini dimanfaatkan sebagai rooftop.

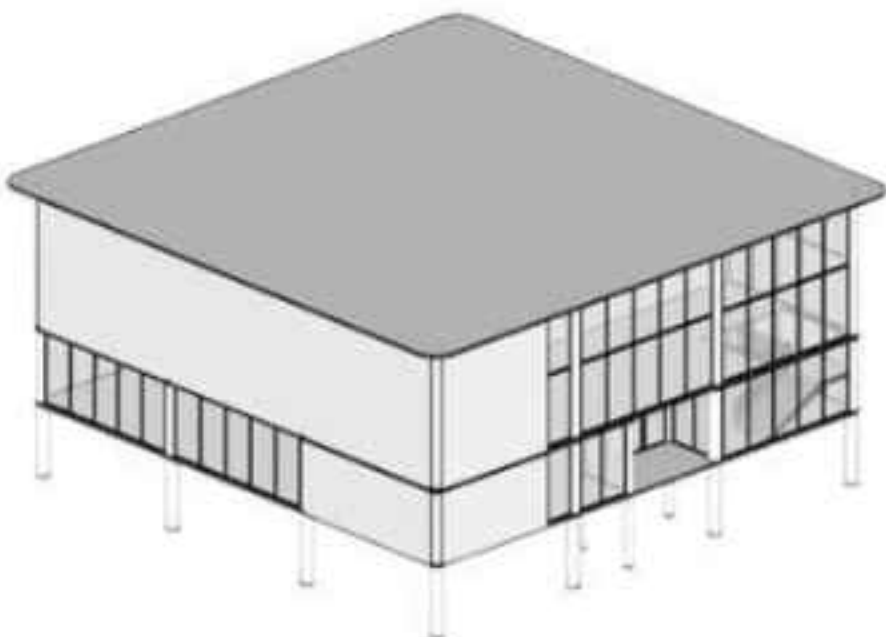
KOLOM SPIRAL
Di gunakan karena bentang lebar sehingga memberikan kekuatan tekan yang lebih tinggi, daktilitas yang baik, dan ketahanan gempa yang lebih optimal, serta memberikan estetika bentuk kolom yang lebih modern.

DINDING
Ketebalan dinding dibuat 20cm untuk mengurangi kebisingan dari area luar.

PONDASI TIANG PANCANG
pondasi tiang pancang karena kondisi tanah pada kawasan perkotaan memerlukan pondasi yang mampu menyalurkan beban bangunan bertingkat ke lapisan tanah yang lebih kuat dan stabil, sehingga struktur menjadi lebih aman, kokoh, dan mampu mengurangi risiko penurunan tanah.

LANTAI STONE & MARBLE EFFECT TILES
Ini adalah jenis ubin yang secara visual menyerupai batu alam dan marmer. Tekstur, warna, dan pola urat pada ubin ini dirancang untuk memberikan kesan alami dan mewah seperti batu alam asli.

LANTAI SPC MOTIF KAYU
Untuk memberikan nuansa alam pada ruangan.



KONSEP UTILITAS

SISTEM PENYEDIAAN AIR BERSIH

- Sumber Air: Menggunakan sumber air dari PDAM dan sumur bor sebagai cadangan. Distribusi:
- Sistem distribusi air menggunakan tangki air di atas (overhead tank).
- Pengolahan: Sistem penyaring air untuk menjamin kualitas air.

SISTEM PEMBUANGAN AIR LIMBAH

- Jenis Limbah: Limbah domestik dari area toilet, pantry, dan dapur.
- Pengolahan: Menggunakan sistem septic tank ramah lingkungan dengan biofiltrasi. Air limbah non-biologis dapat dialirkan ke sistem drainase kota melalui sistem filtrasi tambahan.

SISTEM DRAINASE

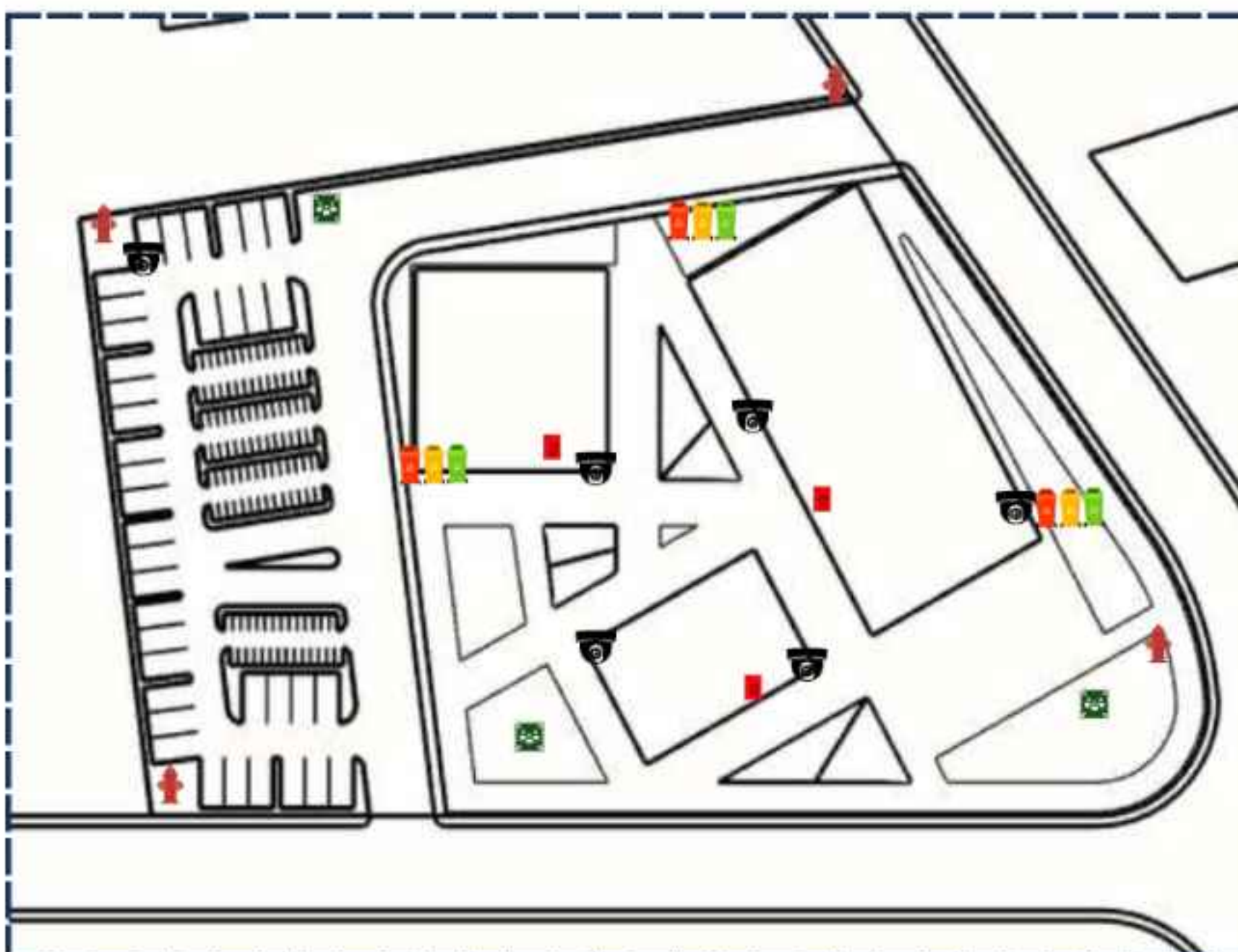
- Drainase Permukaan: Saluran air hujan didesain untuk meminimalkan genangan dengan sistem resapan (biopori, sumur resapan).
- Pengendalian Air Hujan: Menggunakan rainwater harvesting untuk mengurangi beban drainase sekaligus memanfaatkan air hujan untuk irigasi taman.

SISTEM PENGELOLAAN SAMPAH

- Pemilahan Sampah: Disediakan tempat sampah terpisah (organik, non-organik) di setiap area strategis.
- Pengolahan Sampah: Sampah organik diolah menjadi kompos untuk taman. Sampah non-organik dikelola dengan sistem daur ulang atau pengangkutan rutin.

SISTEM KEAMANAN

- Keamanan Aktif: - CCTV di area strategis seperti pintu masuk, parkir, dan koridor. - Sistem alarm kebakaran dan kebocoran gas.
- Keamanan Pasif: - Penggunaan pagar tanaman untuk batas area tanpa mengurangi estetika. - Pengelolaan sirkulasi yang jelas untuk memudahkan evakuasi.



3 BAB

PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

KONSEP TAPAK

KONSEP BENTUK

KONSEP RUANG

KONSEP LANSKAP

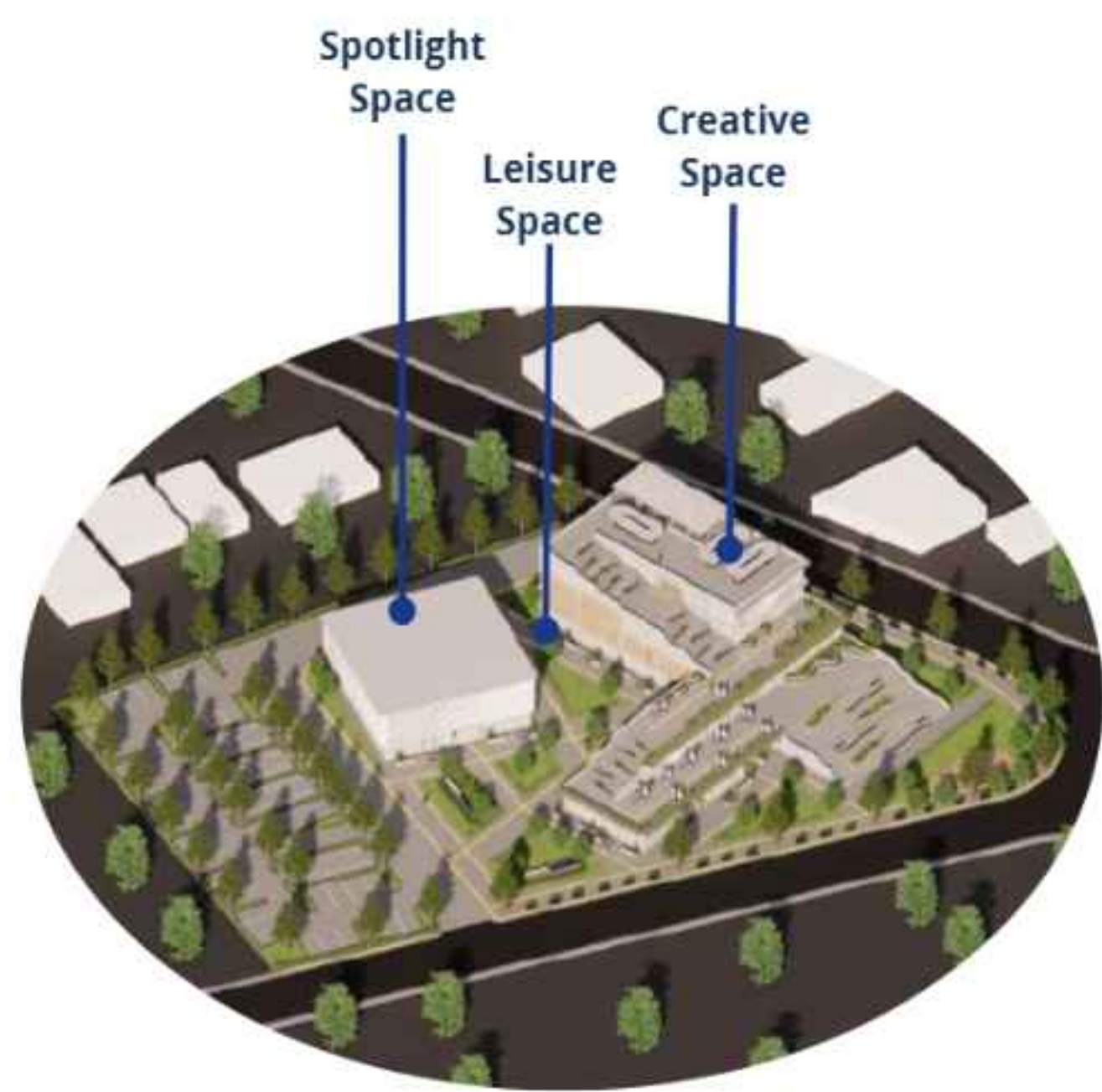
KONSEP STRUKTUR

KONSEP UTILITAS



TAPAK

Zonasi pada tapak dirancang berdasarkan tingkat privasi, hubungan antar fungsi ruang, aksesibilitas, kebisingan, orientasi matahari, serta kenyamanan pengguna untuk menciptakan sirkulasi yang efektif dan ruang yang saling terhubung. Pembagian zona juga mempertimbangkan konsep Neuro-Collab yang menekankan kenyamanan kognitif, kolaborasi, dan eksplorasi sehingga tercipta lingkungan kreatif yang terbuka, interaktif, dan mendukung aktivitas pengguna secara optimal.



ZONA SPOTLIGHT

Zona Spotlight menjadi ruang di mana karya, ide, dan perjalanan remaja ditampilkan dan dirayakan. Area ini dirancang untuk memberikan ruang bagi mereka menunjukkan pencapaian, menguji gagasan, dan merasakan apresiasi dari komunitas.

ZONA LEISURE

Zona Leisure difokuskan untuk membantu remaja mengatur keseimbangan emosional dan fisik melalui aktivitas pemulihan dan rekreasi. Ruang-ruang ini berfungsi sebagai area “bernapas” tempat di mana remaja dapat berhenti sejenak dari tekanan aktivitas kreatif atau akademik.

ZONA KREATIF

Zona Kreatif merupakan inti dari Youth Collaboration Center tempat di mana remaja mewujudkan ide menjadi karya nyata. Setiap ruang dirancang untuk mendukung proses kreatif yang beragam: bekerja, membuat, bereksperimen, dan berkolaborasi.

VEGETASI



KETAPANG

Memiliki bentuk tajuk yang rapi dan mampu memberikan keteduhan sehingga menciptakan suasana ruang luar yang nyaman dan sejuk.



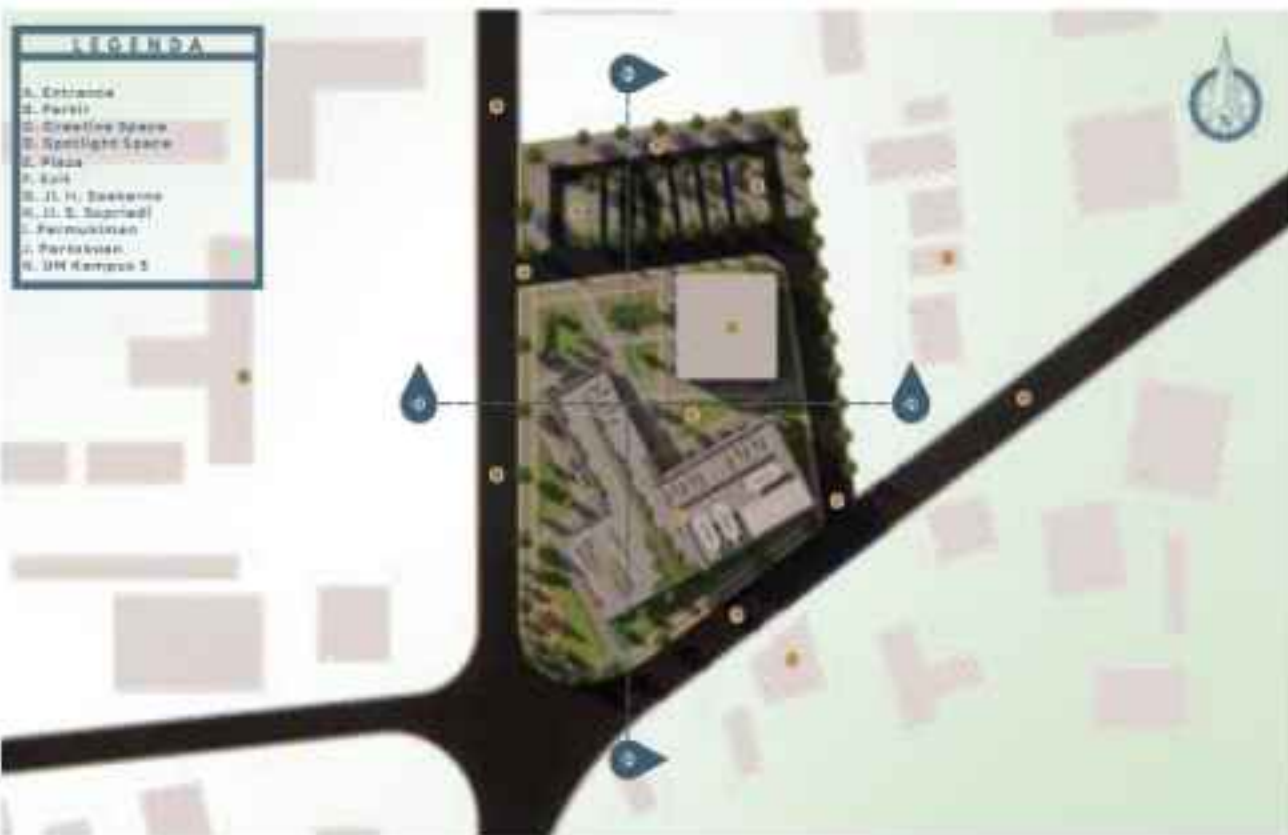
RUMPUT JEPANG

Tampilannya halus dan estetik sehingga memperkuat kualitas visual area taman dan plaza



LAVENDER

warna bunganya menarik sehingga mampu memberikan aksen visual pada landscape dan menciptakan suasana yang lebih hidup serta estetik. Selain itu, lavender memiliki aroma yang menenangkan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna



SITE PLAN



LAYOUT PLAN

BENTUK



Bentuk awal menyesuaikan sirkulasi pada tapak serta bentuknya mengikuti garis pada tapak dengan memperhatikan view dari bundaran jalan utama.



Menambahkan lantai sesuai dengan kebutuhan ruang dengan mempertimbangkan view yang akan didapatkan.



Memberikan sirkulasi antara entrance public dengan plaza.



Pengurangan sebagai sirkulasi outdoor.



Penambahan tangga sebagai area penghubung antar lantai pada outdoor.

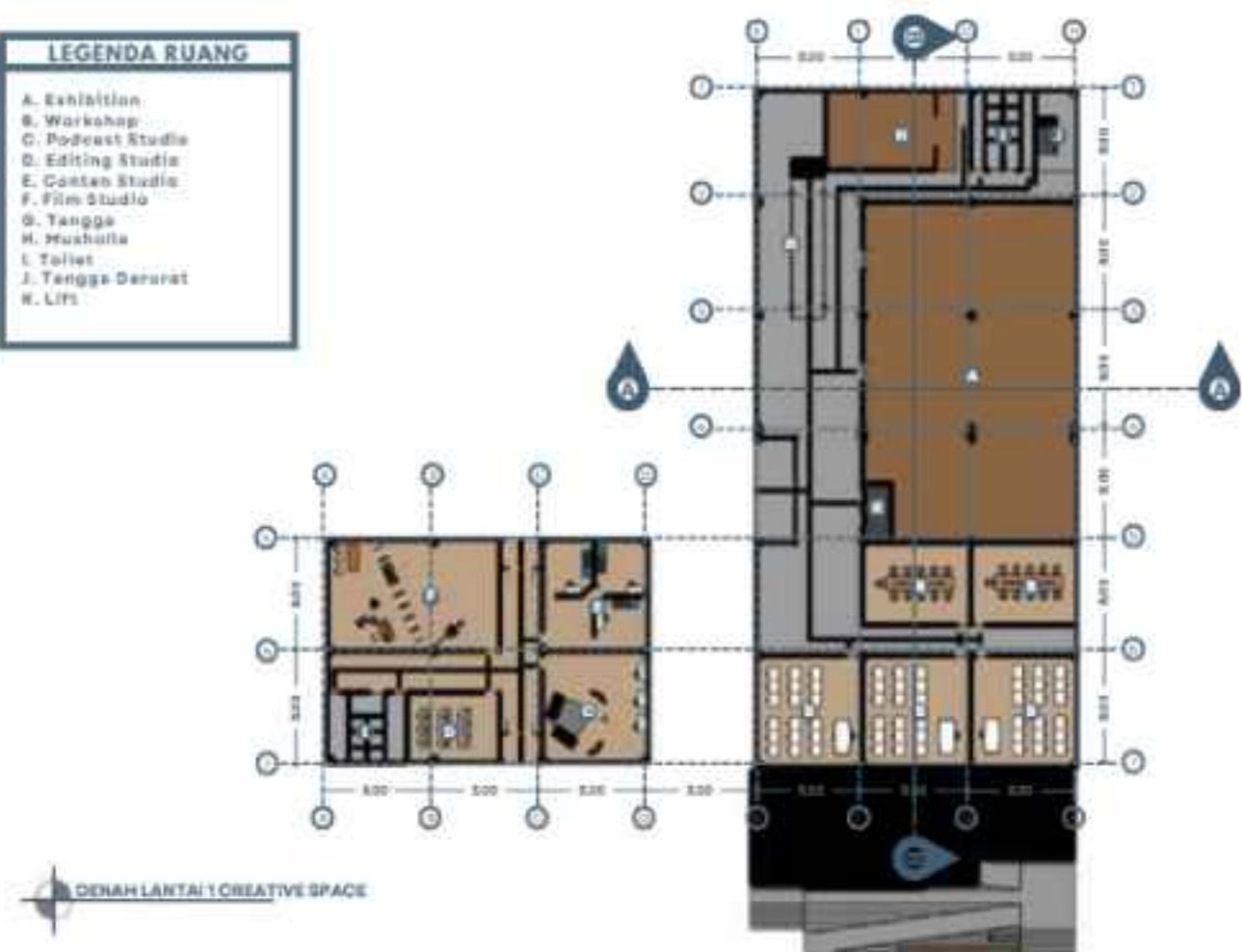
Bentuk bangunan ini adalah menciptakan pusat orientasi berupa plaza sebagai ruang temu dan interaksi bersama. Massa bangunan dirancang mengelilingi plaza sehingga tercipta hubungan ruang yang terbuka, terhubung, dan mudah dipahami oleh pengguna. Amphitheater pada area depan entrance berfungsi sebagai ruang transisi yang mengundang pengunjung untuk masuk, berkumpul, berinteraksi, dan menikmati berbagai aktivitas sosial maupun kreatif secara terbuka.

TAMPILAN FASAD



RUANG

LEGENDA RUANG	
A.	Exhibition
B.	Workshop
C.	Podcast Studio
D.	Editing Studio
E.	Content Studio
F.	Film Studio
G.	Tangga
H.	Mushalla
I.	Toilet
J.	Tangga Darurat
K.	Lift



PODCAST STUDIO

Menggunakan interior akustik dengan suasana lebih intim, pencahayaan warm, sofa nyaman, dan panel peredam suara.



LEGENDA RUANG	
A.	Art Studio
B.	Fashion Studio
C.	Photography Studio
D.	Craft Studio
E.	Lift
F.	Music Studio
G.	Dance Studio
H.	Private Booth
I.	Study Booth
J.	Coworking
K.	Tangga
L.	Toilet
M.	Tangga Darurat

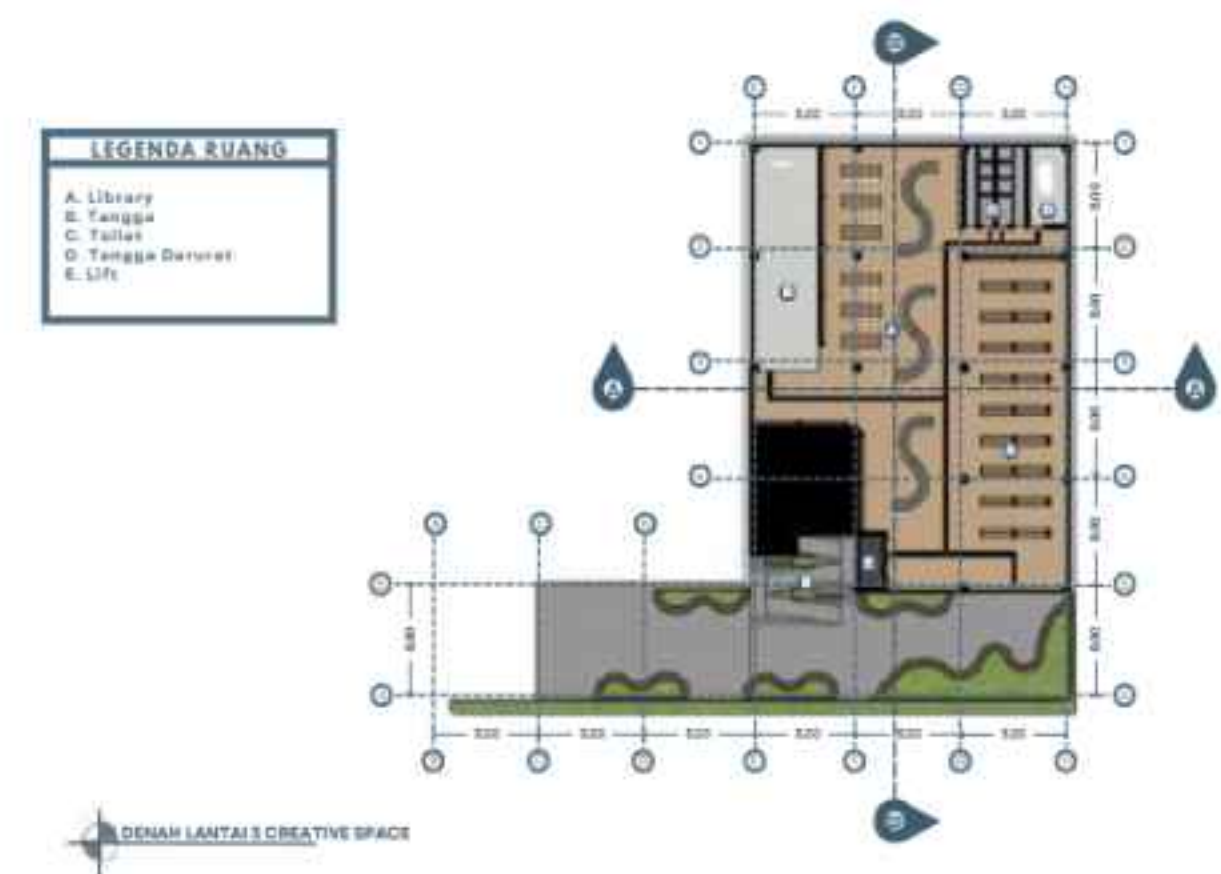


FASHION STUDIO

memiliki interior modern dengan area display kain, mannequin, meja desain, dan pencahayaan yang mendukung detail warna.



LEGENDA RUANG	
A.	Library
B.	Tangga
C.	Toilet
D.	Tangga Darurat
E.	Lift



LIBRARY

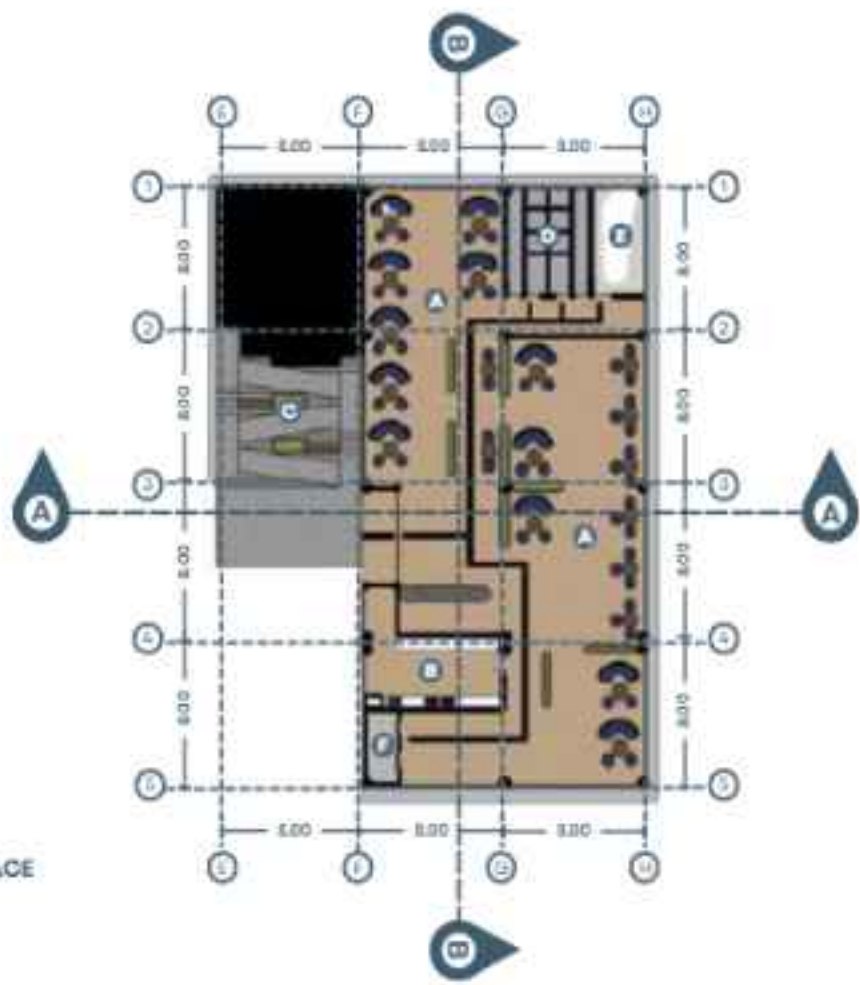
memiliki interior tenang dan minimalis dengan rak tertata, pencahayaan alami, area baca nyaman, warna netral, dan akustik yang lebih hening untuk meningkatkan fokus.



RUANG

LEGENDA RUANG	
A.	Cafe
B.	Dapur
C.	Tangga
D.	Tangga
E.	Tangga Darurat
F.	Lift

DENAH LANTAI & CREATIVE SPACE
SKALA 1:400



CAFE

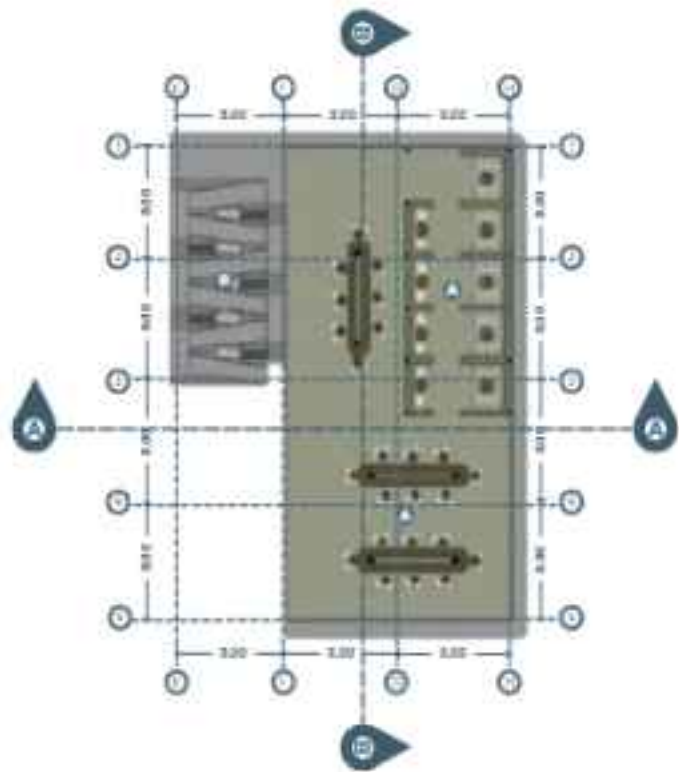
Menggunakan interior hangat dan santai dengan material kayu, pencahayaan warm, seating fleksibel, serta nuansa semi outdoor agar nyaman untuk berkumpul dan berdiskusi.



CAFE ROOFTOP

LEGENDA RUANG	
A.	Cafe
B.	Tangga

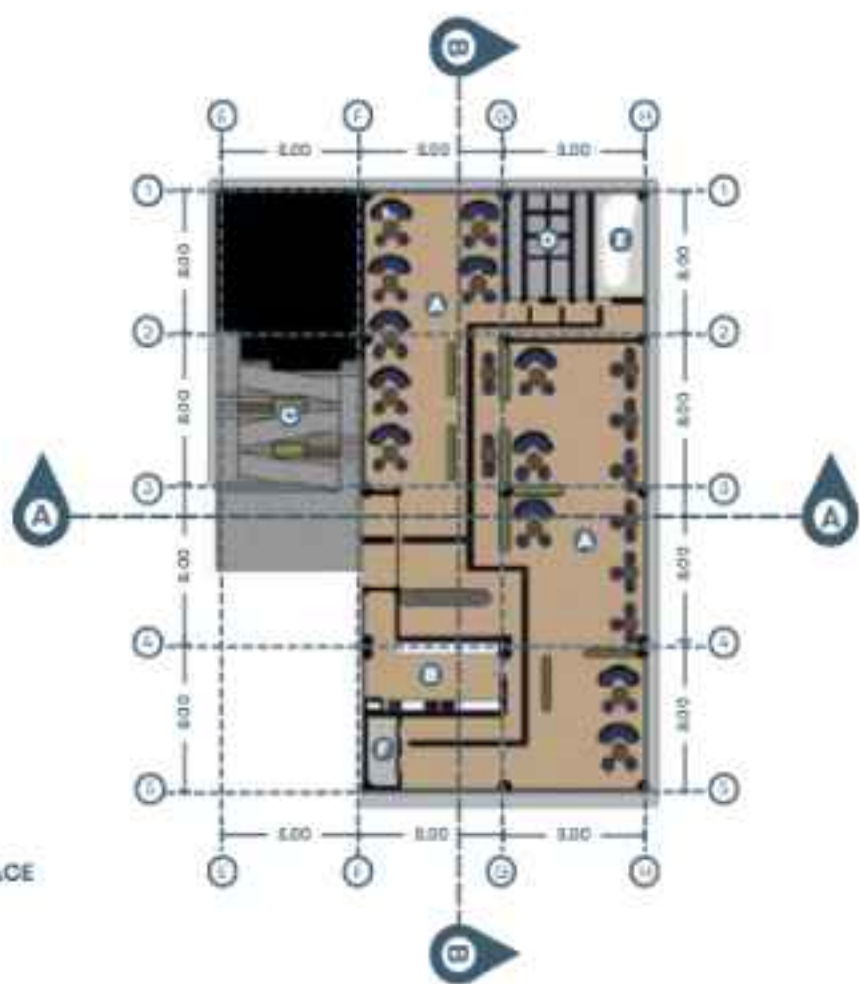
DENAH ROOFTOP CREATIVE SPACE
SKALA 1:400



RUANG

LEGENDA RUANG	
A.	Cafe
B.	Dapur
C.	Tangga
D.	Tangga
E.	Tangga Darurat
F.	Lift

DENAH LANTAI & CREATIVE SPACE
SKALA 1:400



CAFE

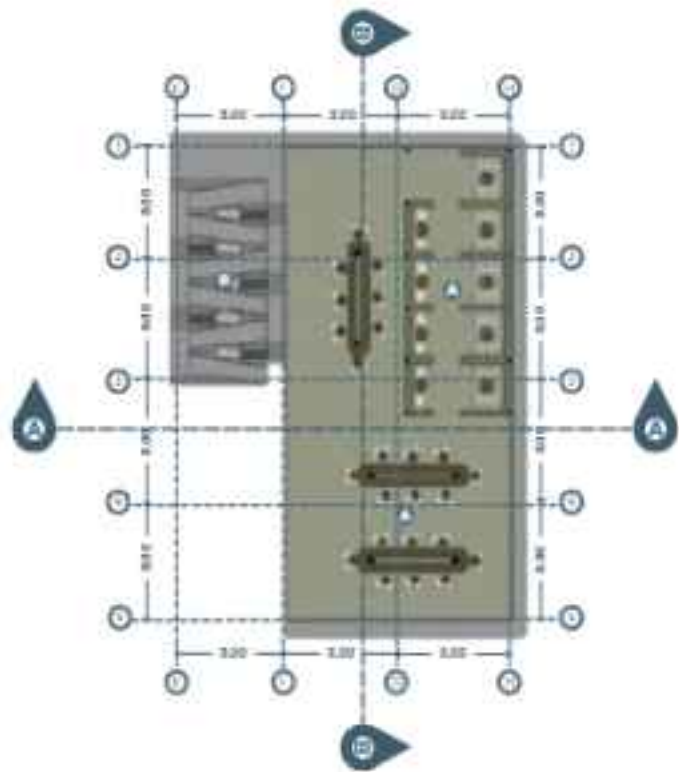
Menggunakan interior hangat dan santai dengan material kayu, pencahayaan warm, seating fleksibel, serta nuansa semi outdoor agar nyaman untuk berkumpul dan berdiskusi.



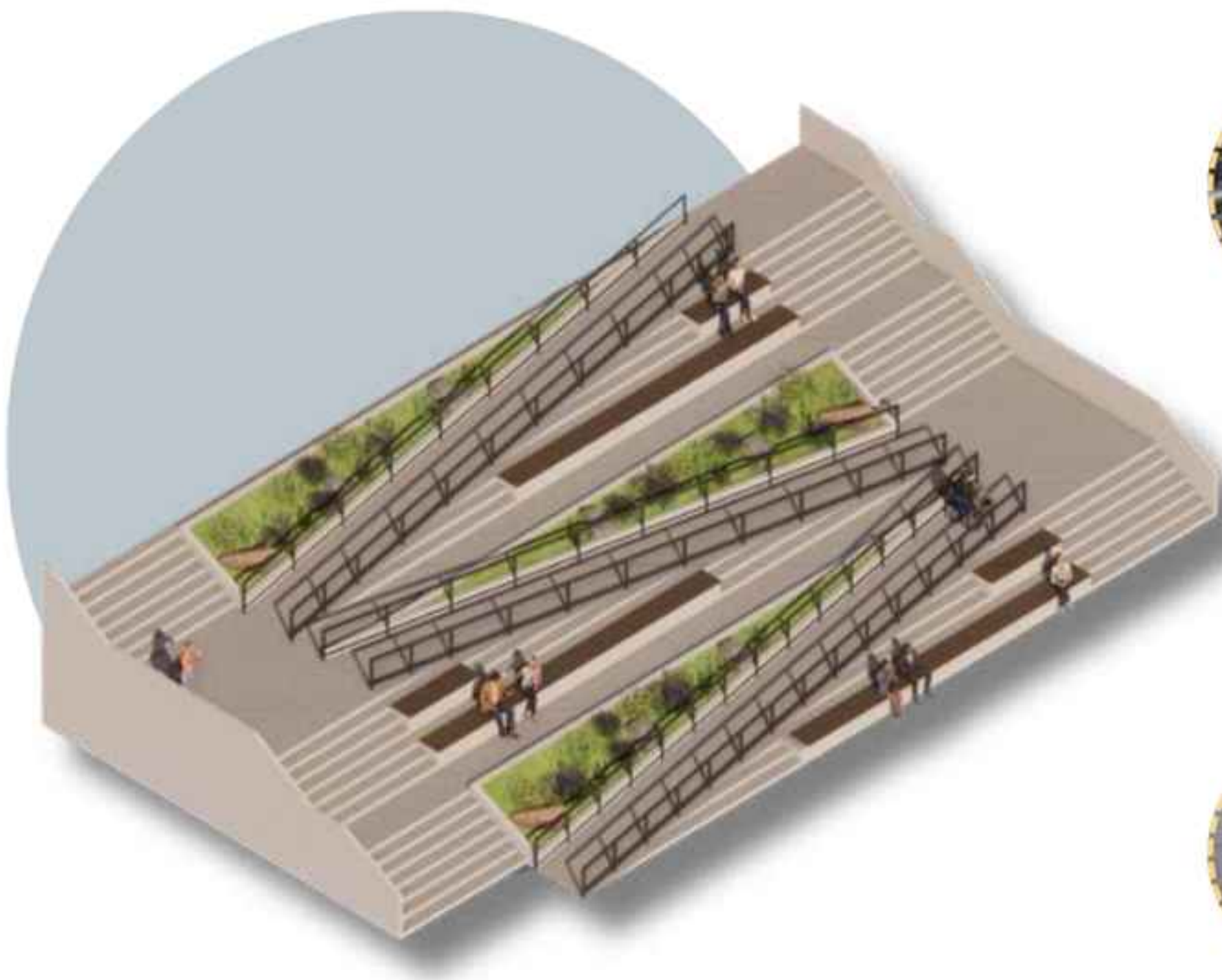
CAFE ROOFTOP

LEGENDA RUANG	
A.	Cafe
B.	Tangga

DENAH ROOFTOP CREATIVE SPACE
SKALA 1:400



DETAIL ARSITEKTURAL



RAMP

Ramp dapat diakses dengan nyaman oleh difabel maupun lansia dengan railing supaya dapat digunakan dengan aman.



TEMPAT DUDUK

Tempat duduk didesain dengan alas yang nyaman.



LANTAI

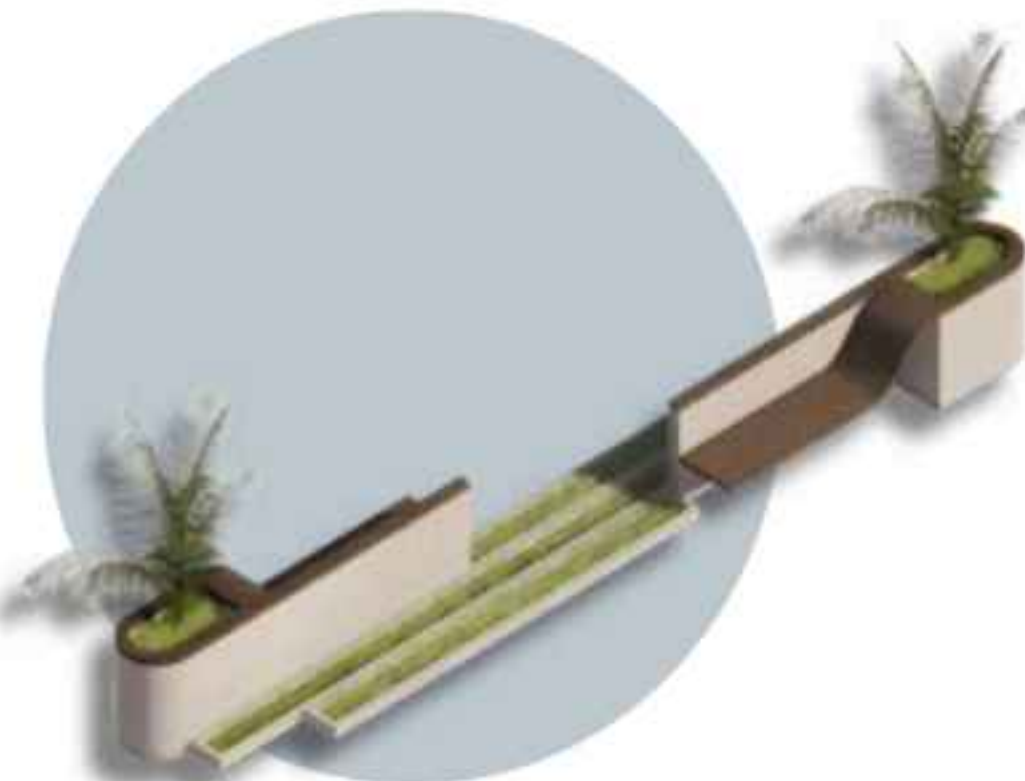
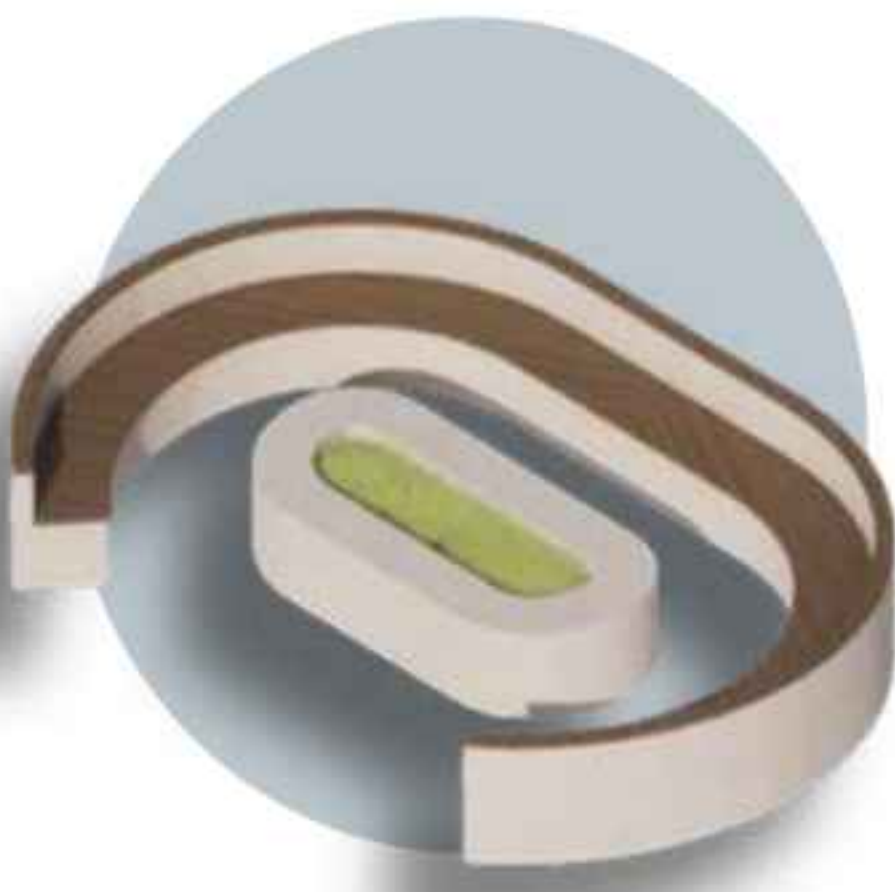
Ubin ini terbuat dari porselen berkualitas tinggi atau granit dengan hasil akhir matte atau kasar yang tidak licin, membuatnya aman untuk area luar ruangan yang terpapar hujan.



Tangga dirancang tidak hanya sebagai penghubung antar level, tetapi juga sebagai ruang sosial yang inklusif. Integrasi ramp difabel memungkinkan akses yang nyaman bagi semua pengguna, sementara area duduk pada teras tangga mendukung aktivitas beristirahat, bersantai, dan berinteraksi sehingga menciptakan ruang komunal yang aktif dan ramah pengguna.

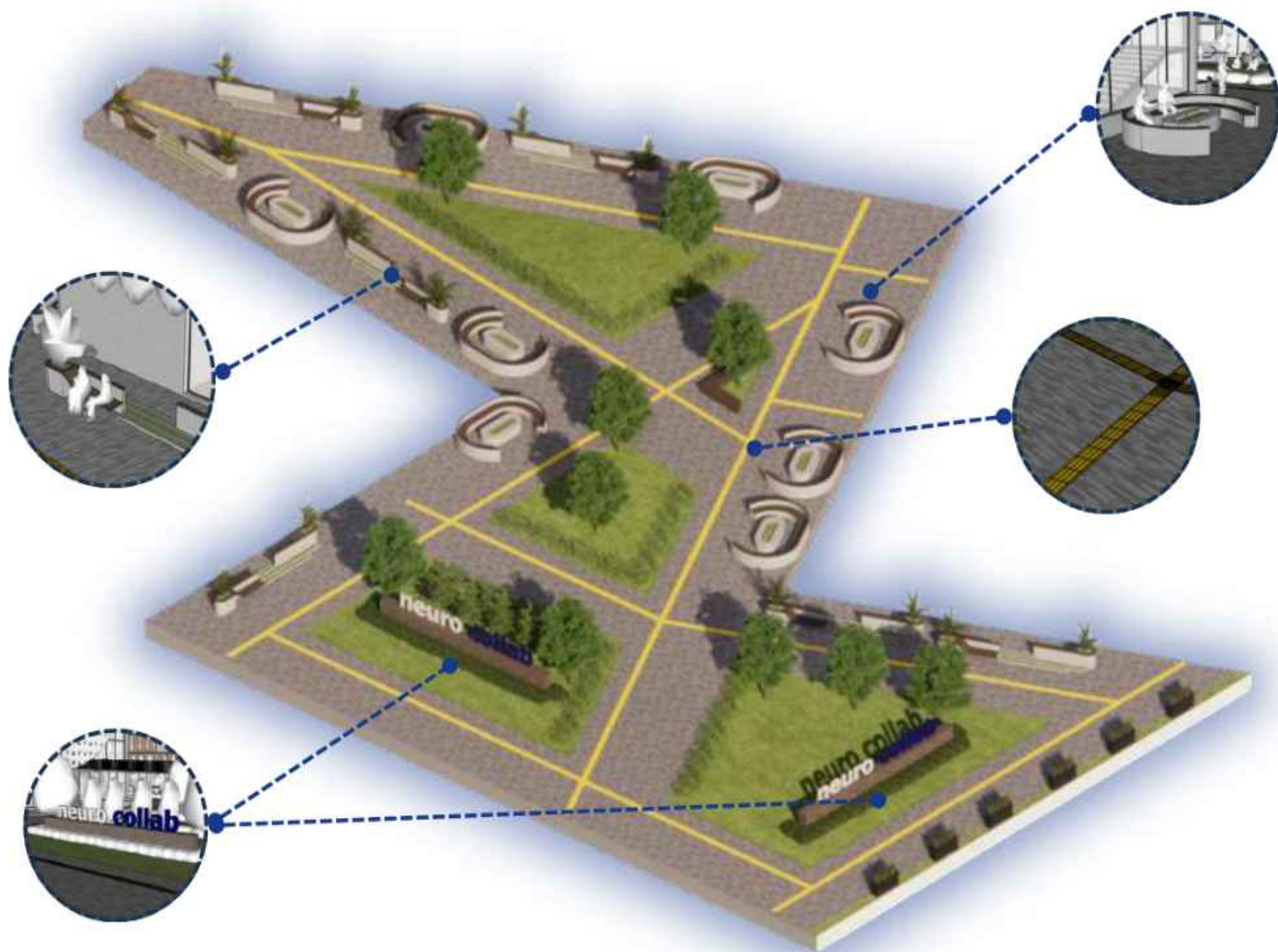
TEMPAT DUDUK

Tempat duduk pada area plaza dirancang dengan bentuk lengkung untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mendukung komunikasi antar pengunjung. Bentuk ini memungkinkan pengguna saling berhadapan dan berinteraksi dengan lebih nyaman, sehingga mengurangi kesan terpisah atau sendiri dalam ruang publik.



Selain itu, terdapat juga area tempat duduk privat yang dirancang untuk menampung 1-2 orang. Area ini memberikan suasana yang lebih tenang dan nyaman untuk membaca, bekerja secara individu, berdiskusi ringan, maupun beristirahat, sehingga pengguna tetap dapat menikmati ruang luar dengan tingkat privasi yang lebih tinggi.

DETAIL LANSKAP



KETAPANG
Memiliki bentuk tajuk yang rapi dan mampu memberikan keteduhan sehingga menciptakan suasana ruang luar yang nyaman dan sejuk.

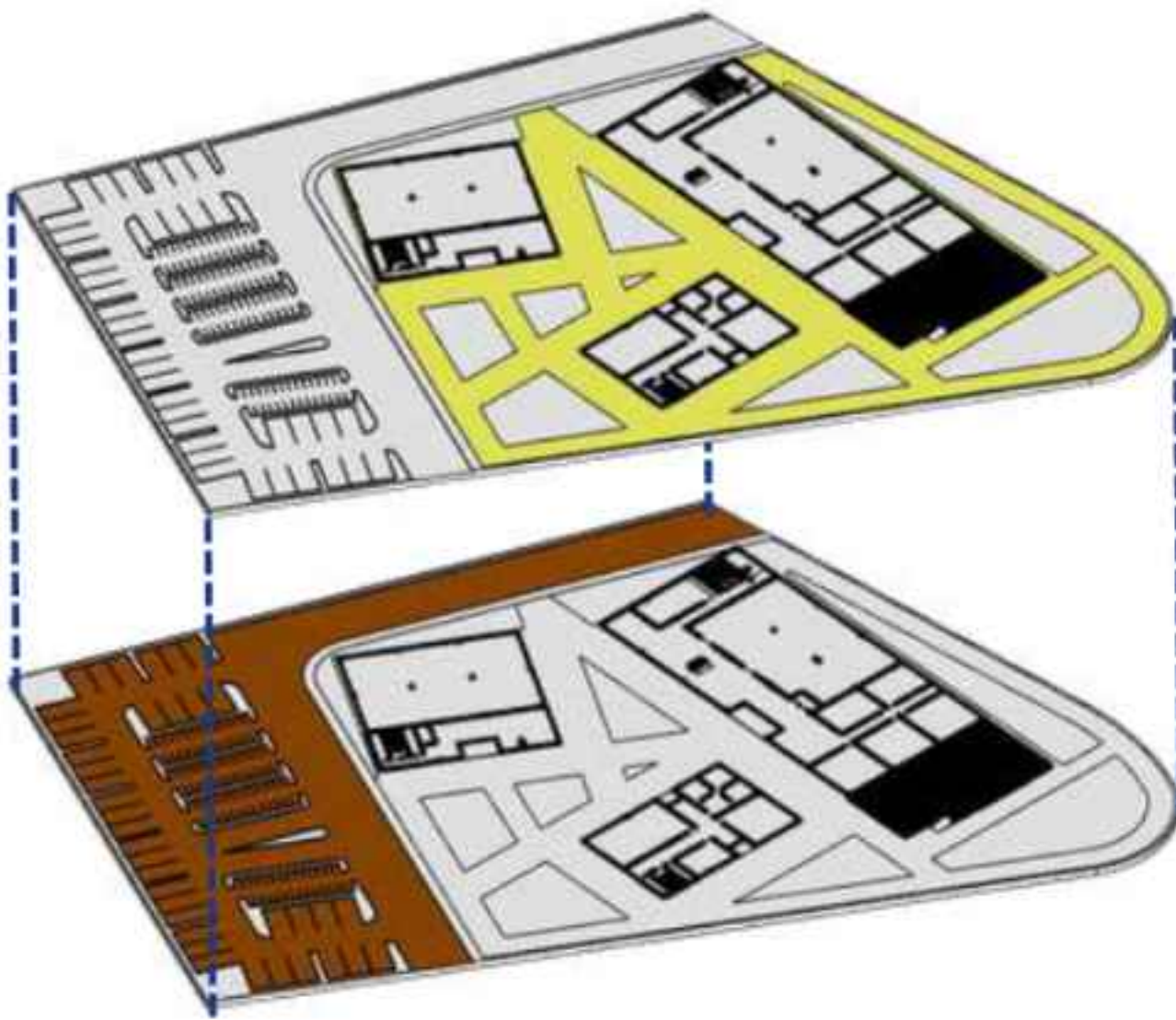


RUMPUT JEPANG
Tampilannya halus dan estetik sehingga memperkuat kualitas visual area taman dan plaza



LAVENDER
warna bunganya menarik sehingga mampu memberikan aksen visual pada landscape dan menciptakan suasana yang lebih hidup serta estetik. Selain itu, lavender memiliki aroma yang menenangkan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna

SIRKULASI TAPAK



Pada area depan tapak terdapat trotoar yang difungsikan untuk pejalan kaki. Sirkulasi pejalan kaki juga terdapat di sekeliling bangunan untuk memudahkan setiap akses ke masing-masing bangunan. Pada area tengah tapak, tepatnya di area plaza di khususkan untuk pejalan kaki.

PENGUNJUNG

Masuk → Drop off → Keluar

Masuk → Drop off → Parkir

Keluar

PENGELOLA

Masuk → Parkir → Keluar

STRUKTUR BANGUNAN

KOLOM SPIRAL

Di gunakan karena bentang lebar sehingga memberikan kekuatan tekan yang lebih tinggi, daktilitas yang baik, dan ketahanan gempa yang lebih optimal, serta memberikan estetika bentuk kolom yang lebih modern.

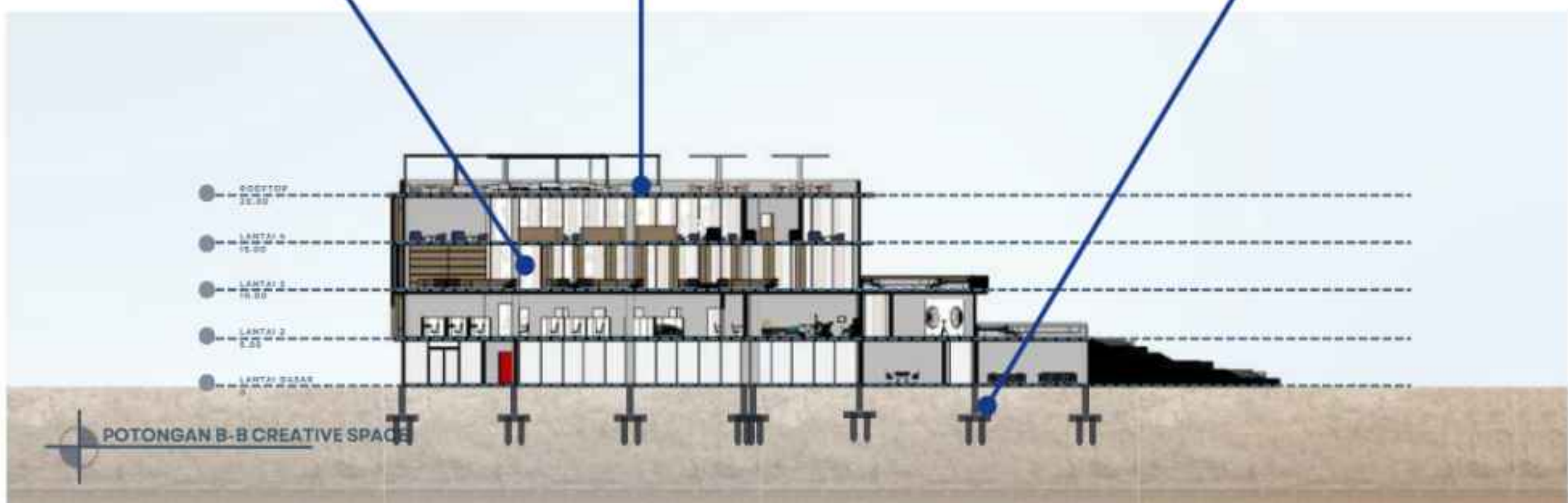


ATAP DAK

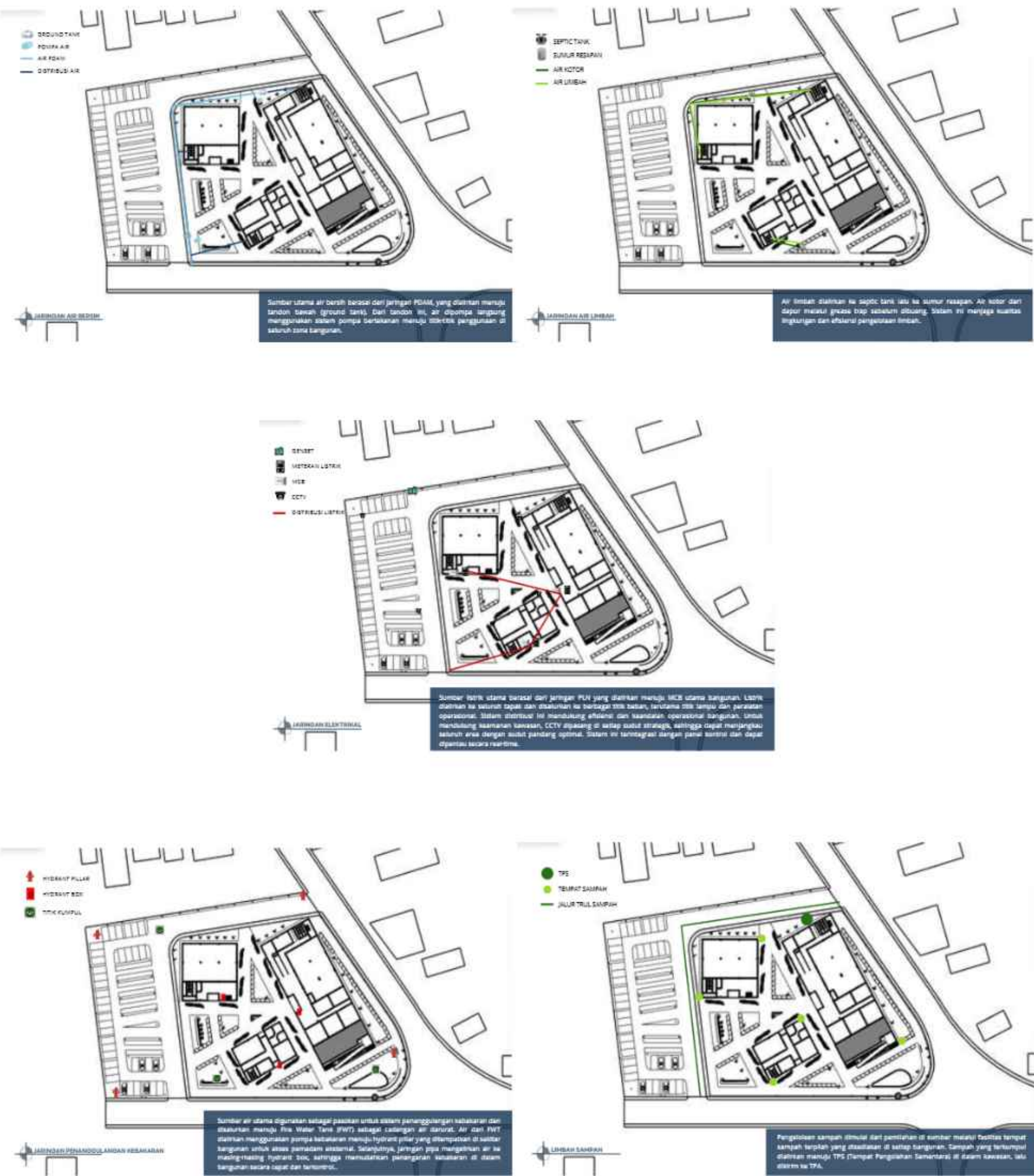
Selain lebih kuat, tahan lama dan perawatannya mudah, atap ini dimanfaatkan sebagai rooftop.

PONDASI TIANG PANCANG

pondasi tiang pancang karena kondisi tanah pada kawasan perkotaan memerlukan pondasi yang mampu menyalurkan beban bangunan bertingkat ke lapisan tanah yang lebih kuat dan stabil, sehingga struktur menjadi lebih aman, kokoh, dan mampu mengurangi risiko penurunan tanah.



SKEMA UTILITAS



4 BAB

EVALUASI HASIL PERANCANGAN

EVALUASI HASIL PERANCANGAN PRE-VIEW

EVALUASI HASIL PERANCANGAN SIDANG AKHIR



USER

Konsep inklusif pada Neuro-Collab tidak hanya ditujukan untuk difabel, tetapi untuk seluruh pengguna. Perancangan mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, dan kemudahan akses bagi berbagai kelompok usia dan kondisi seperti anak-anak, lansia, difabel, maupun pengguna umum sehingga tercipta ruang yang ramah dan dapat digunakan semua kalangan.

RAMP

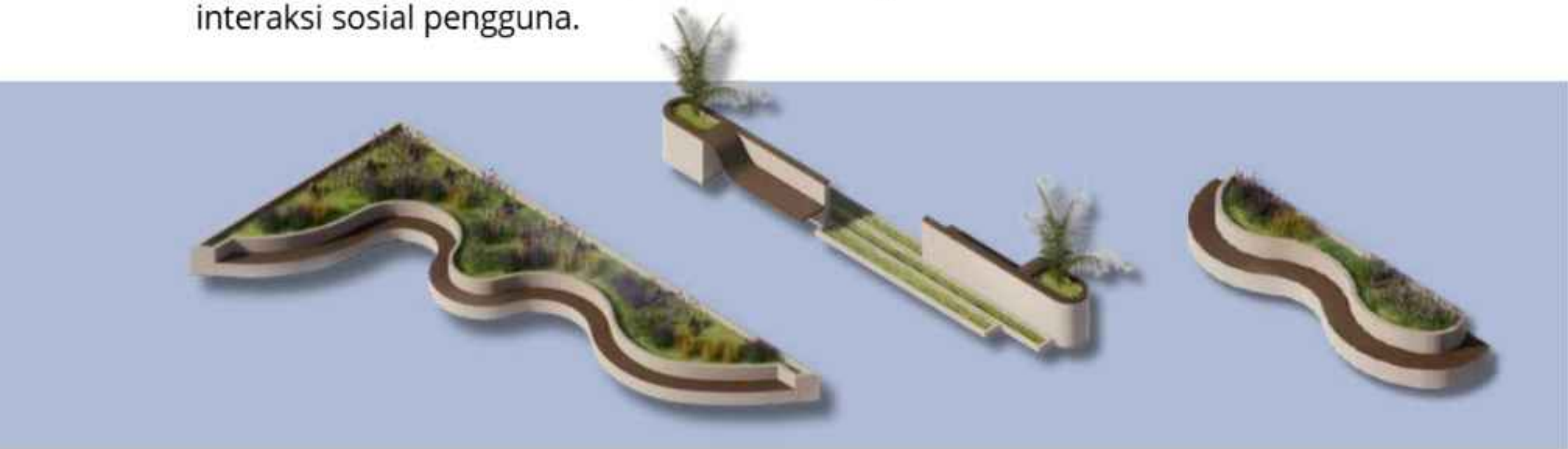
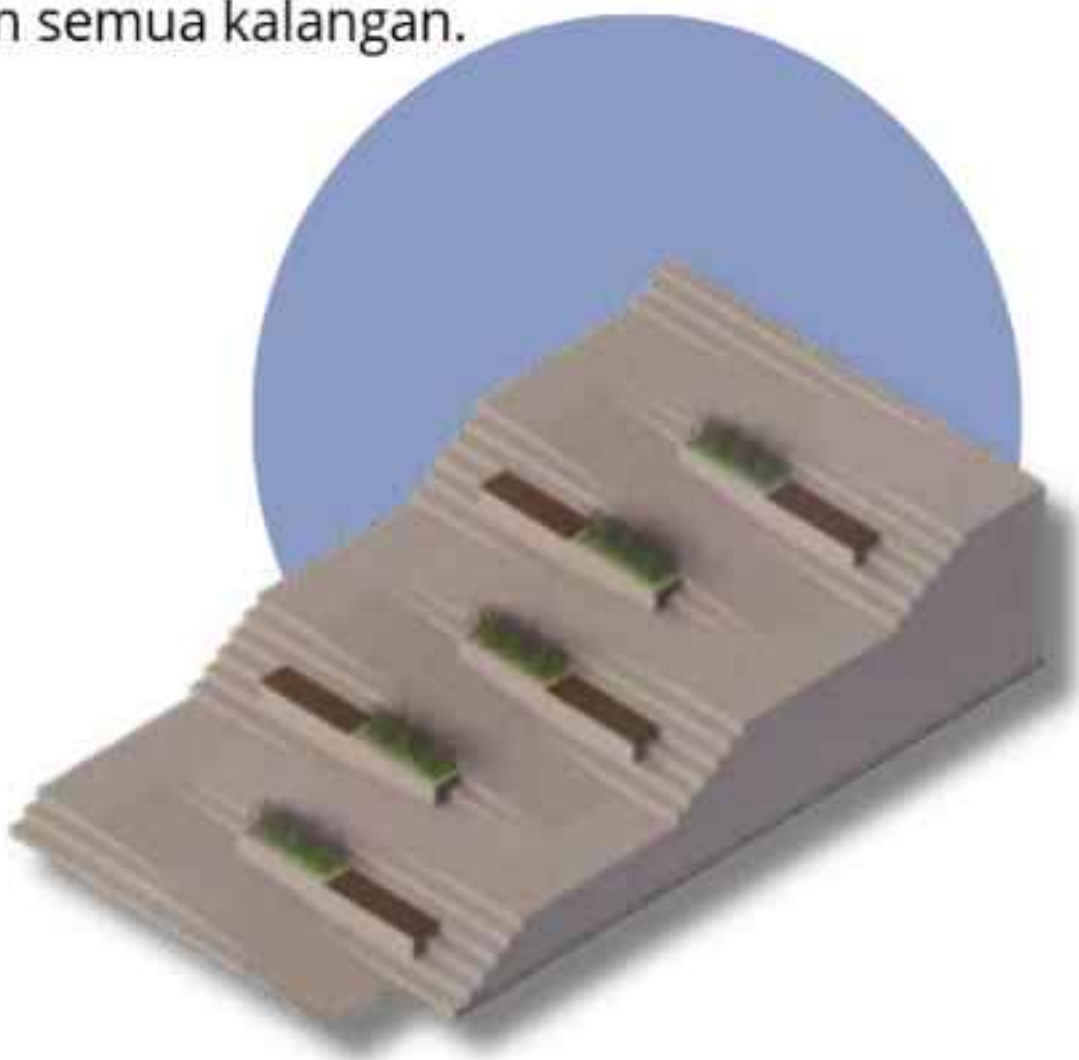
Ramp digunakan untuk memudahkan akses pengguna kursi roda, lansia, dan anak-anak sehingga seluruh pengguna dapat mengakses bangunan dengan aman dan nyaman.

SIRKULASI LUAS

Koridor dan area plaza dibuat lebih luas agar pengguna dapat bergerak dengan nyaman tanpa berdesakan serta memudahkan mobilitas seluruh kalangan.

AREA DUDUK

Seating area disediakan sebagai ruang jeda untuk beristirahat, bersantai, dan mendukung interaksi sosial pengguna.



MATERIAL LANTAI ANTI LICIN

Penggunaan material lantai anti licin bertujuan meningkatkan keamanan pengguna terutama pada area luar dan area dengan intensitas aktivitas tinggi.



Ubin ini terbuat dari porselen berkualitas tinggi atau granit dengan hasil akhir matte atau kasar yang tidak licin, membuatnya aman untuk area luar ruangan yang terpapar hujan.



Ubin porselen atau granit dengan permukaan non-slip (anti-selip) yang dirancang khusus untuk area teras, balkon, atau jalur pejalan kaki.

RUANG JEDA

Area rooftop, taman, dan seating koridor dirancang sebagai ruang relaksasi untuk membantu pengguna beristirahat sejenak di antara aktivitas.

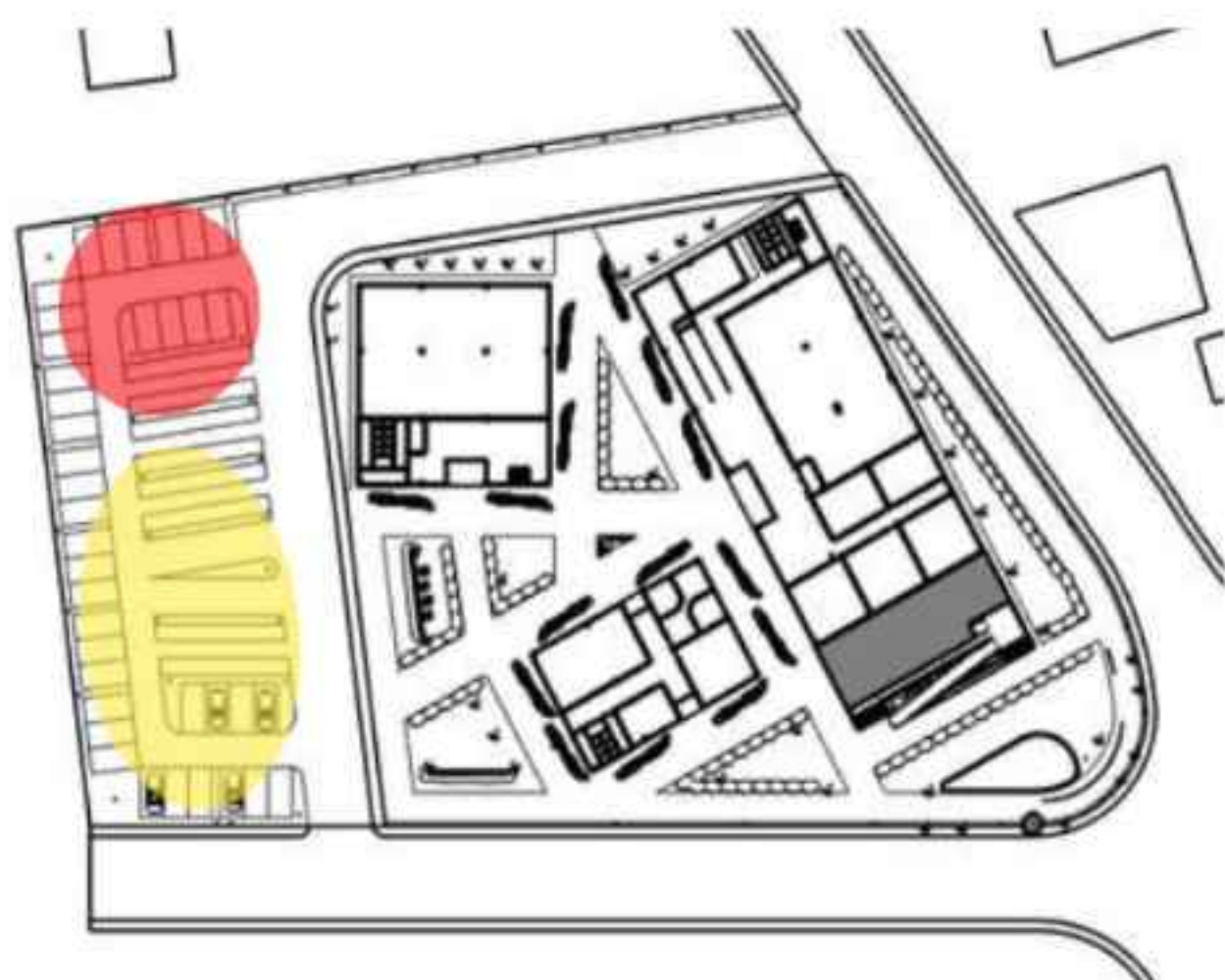
SIGNAGE

Penunjuk arah dibuat jelas dan mudah dipahami agar pengguna dapat mengenali fungsi ruang dan sirkulasi bangunan dengan mudah.

signage diletakkan pada setiap bangunan perantai. Supaya mudah terlihat diletakkan di dekat pintu masuk.



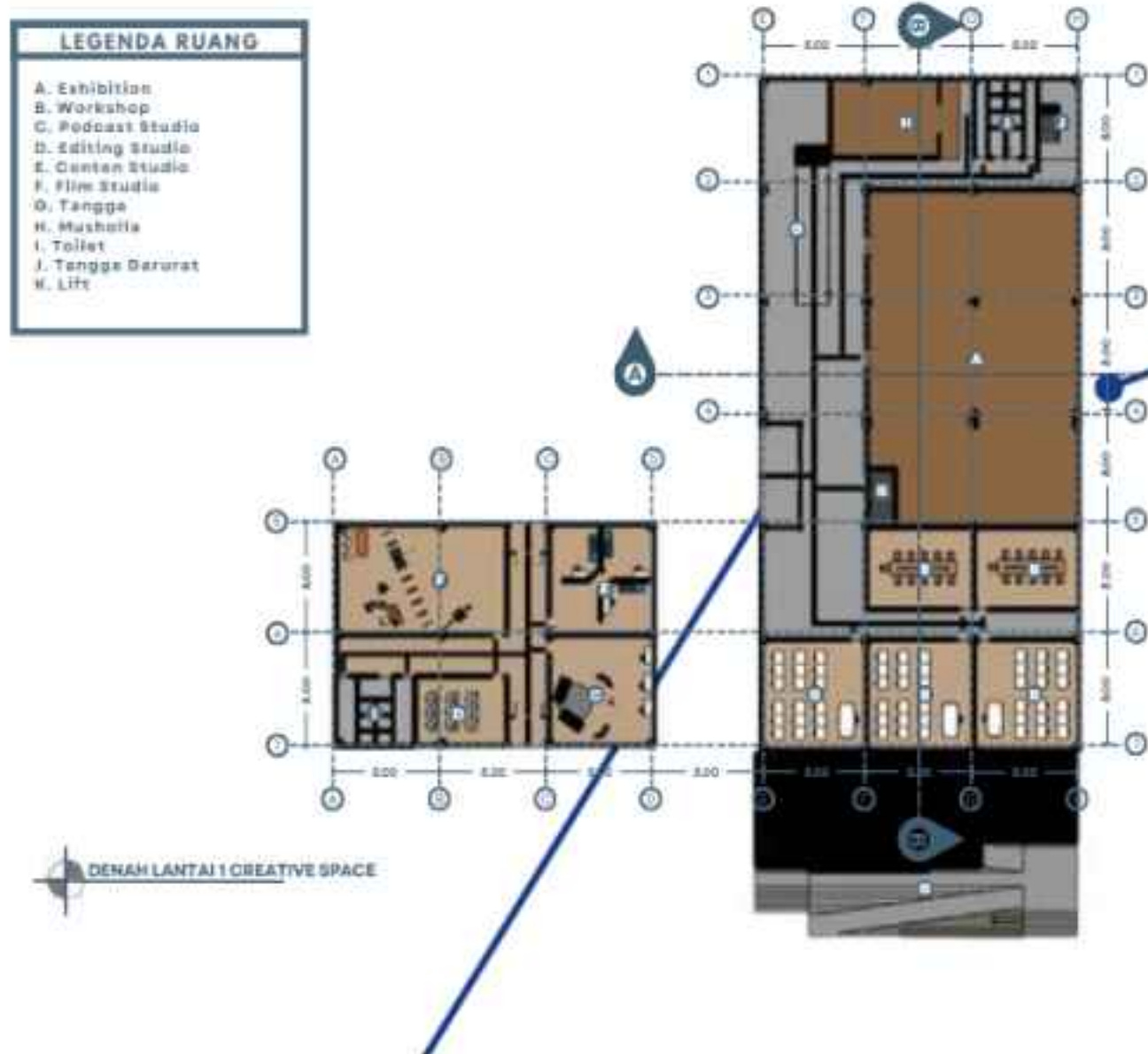
TAPAK



- Area Parkir Pengelola
- Area Parkir Pengunjung

Meskipun entrance kendaraan dibuat satu untuk efisiensi akses tapak, pemisahan parkir tetap diterapkan melalui zoning area parkir. Area parkir pengunjung ditempatkan pada zona yang paling dekat dengan akses utama bangunan untuk memudahkan pengguna.

RUANG DAN STRUKTUR



TERAS

Teras dirancang sebagai ruang transisi antara area luar dan dalam bangunan yang berfungsi sebagai area penerima, ruang interaksi, serta ruang jeda bagi pengguna. Desain teras dibuat terbuka dengan pencahayaan dan penghawaan alami agar menciptakan suasana yang nyaman, ramah, dan menyatu dengan area landscape.

DILATASI

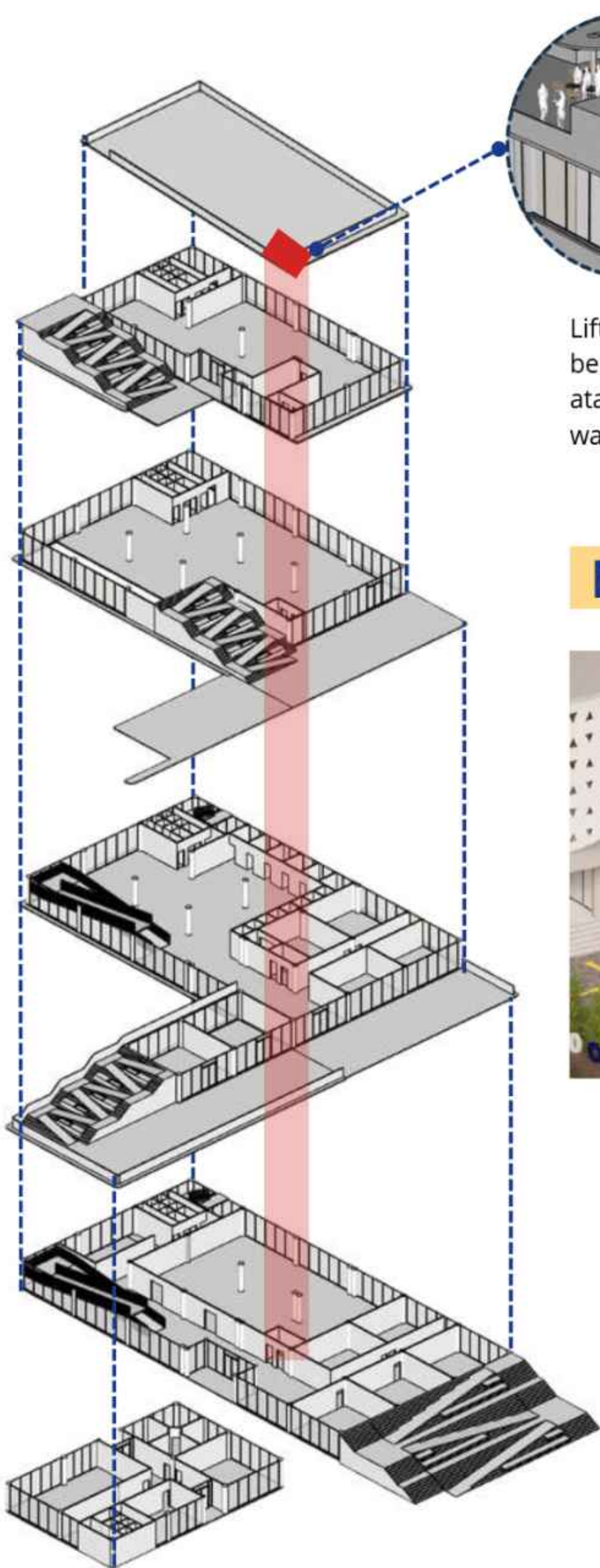
Bangunan menggunakan dilatasi karena panjang massa bangunan mencapai ± 48 meter sehingga diperlukan pemisahan struktur untuk mengurangi risiko retak akibat pergerakan bangunan, perubahan suhu, maupun beban struktur. Dilatasi membantu bangunan bekerja lebih fleksibel, meningkatkan keamanan struktur, serta menjaga kestabilan bangunan dalam jangka panjang.



RUANG REKAMAN

Ruang rekaman menggunakan sistem pintu dubel untuk membantu meredam dan mengurangi kebocoran suara dari luar maupun dari dalam ruang. Penggunaan dua lapis pintu menciptakan ruang peredam di antaranya sehingga kualitas akustik ruang menjadi lebih baik, aktivitas rekaman lebih optimal, serta mengurangi gangguan kebisingan terhadap area di sekitarnya.

STRUKTUR



Lift penthouse adalah ruang atau struktur teknis yang berada di bagian paling atas bangunan (di atas atap/roof level) yang berfungsi sebagai pelindung dan wadah peralatan sistem lift.

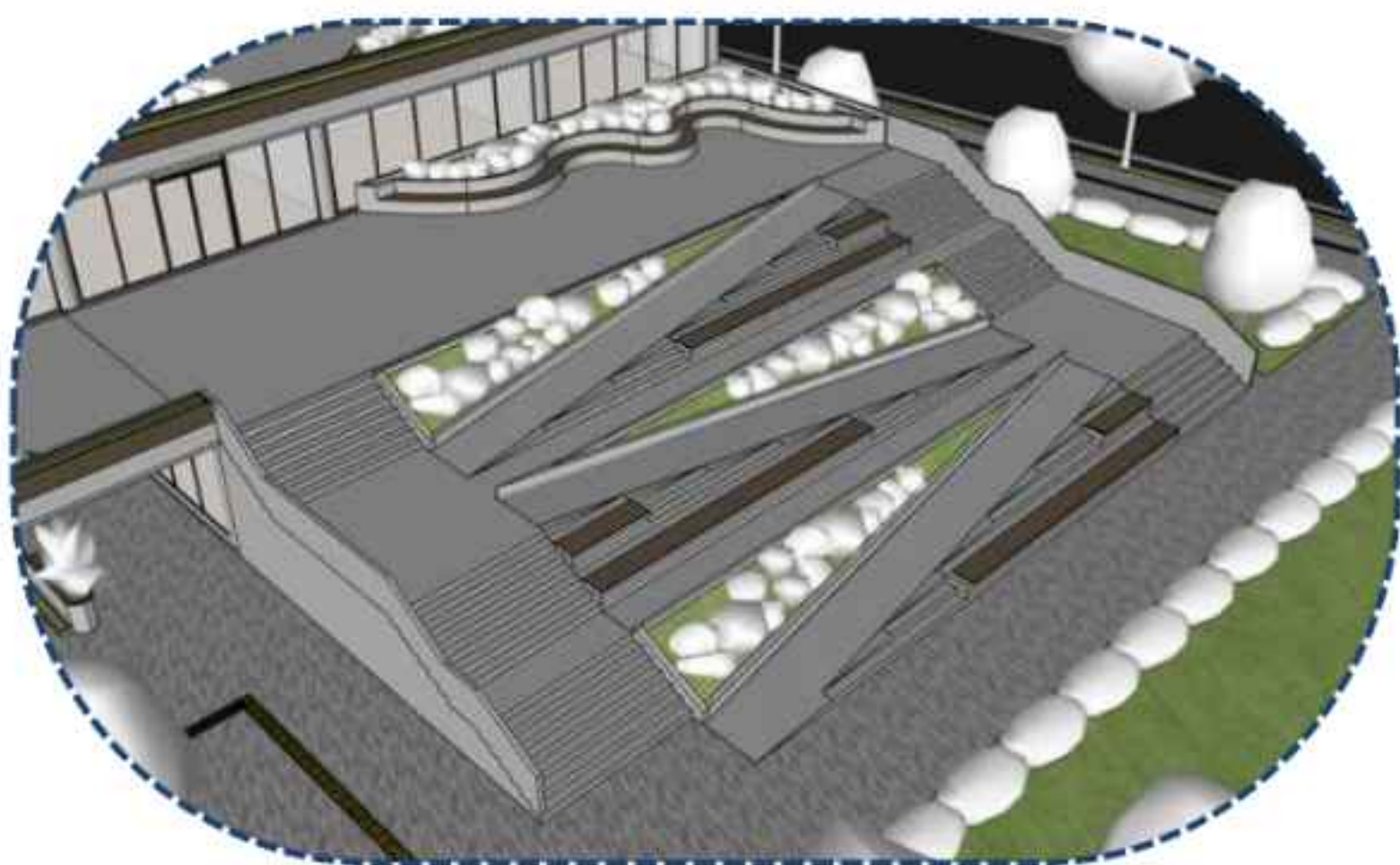
MASSA BANGUNAN



Kedua massa bangunan memiliki fungsi yang saling terintegrasi sehingga tidak terdapat pemisahan fungsi yang tegas di antara keduanya. Oleh karena itu, dirancang sebuah skybridge sebagai elemen penghubung yang mengintegrasikan kedua bangunan menjadi satu kesatuan. Selain memperkuat keterhubungan antar fungsi, skybridge juga memudahkan pengunjung untuk berpindah dan mengakses berbagai fasilitas pada setiap bangunan secara lebih nyaman, efisien, dan terlindungi dari kondisi cuaca.

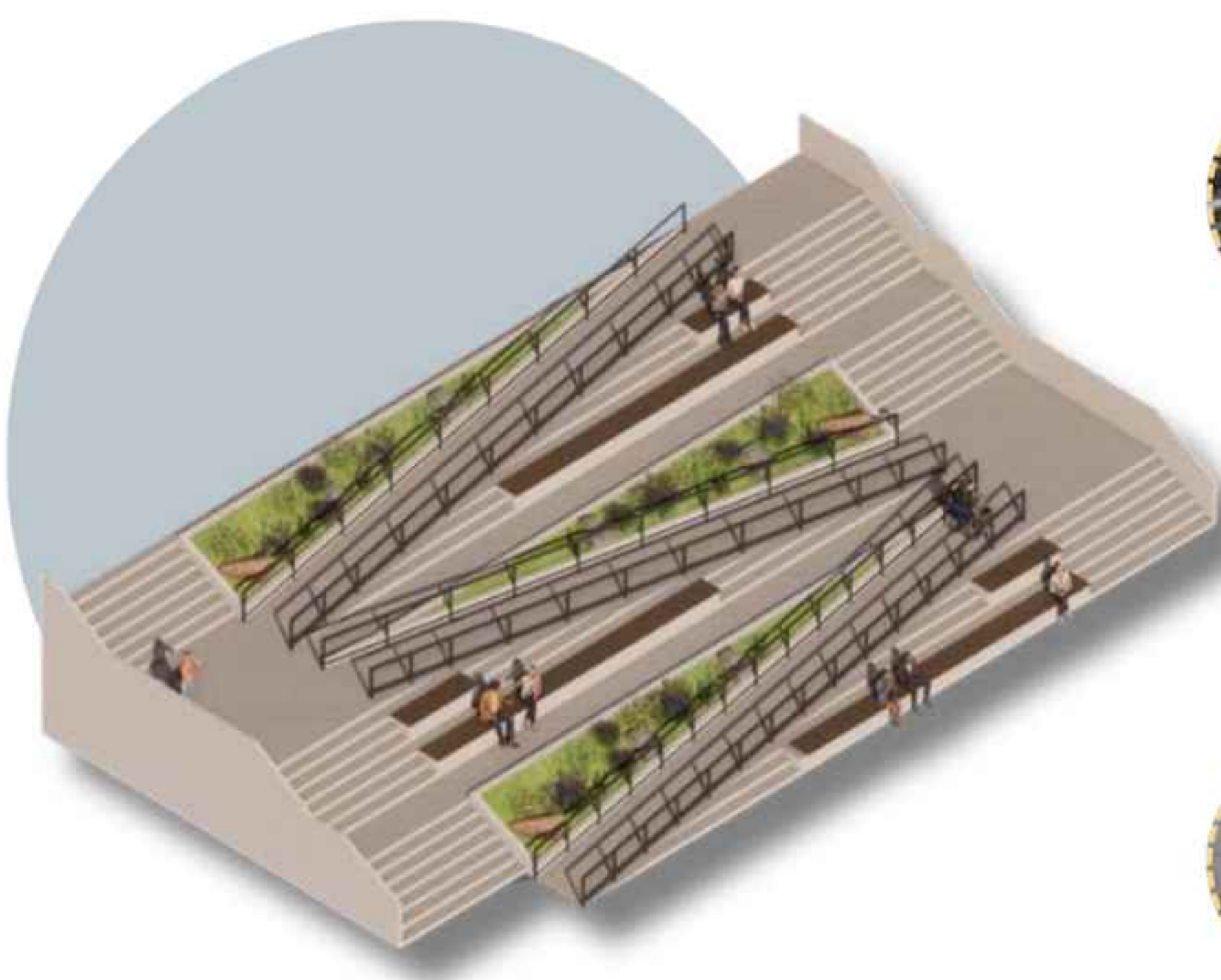
DETAIL ARSITEKTURAL

BEFORE



Desain tangga sebelumnya tidak ada ramp dengan pertimbangan supaya desain terlihat lebih clear dan lebih fleksibel. tetapi sangat kurang untuk keamanan pengguna.

AFTER



Tangga dirancang tidak hanya sebagai penghubung antar level, tetapi juga sebagai ruang sosial yang inklusif. Integrasi ramp difabel memungkinkan akses yang nyaman bagi semua pengguna, sementara area duduk pada teras tangga mendukung aktivitas beristirahat, bersantai, dan berinteraksi sehingga menciptakan ruang komunal yang aktif dan ramah pengguna.

RAMP

Ramp dapat diakses dengan nyaman oleh difabel maupun lansia dengan railing supaya dapat digunakan dengan aman.

TEMPAT DUDUK

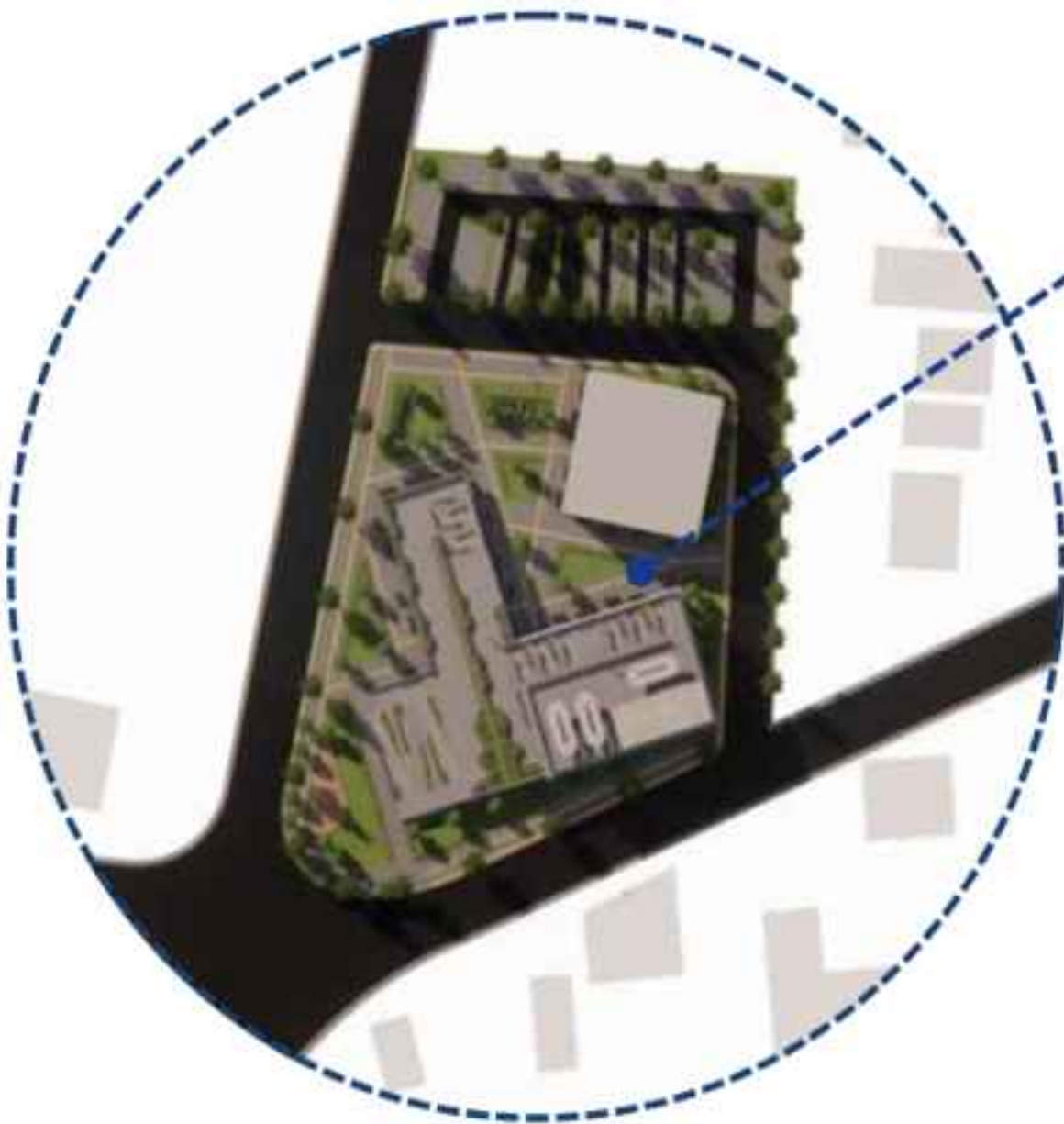
Tempat duduk didesain dengan alas yang nyaman.

LANTAI

Ubin ini terbuat dari porselen berkualitas tinggi atau granit dengan hasil akhir matte atau kasar yang tidak licin, membuatnya aman untuk area luar ruangan yang terpapar hujan.

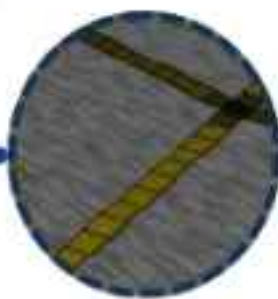
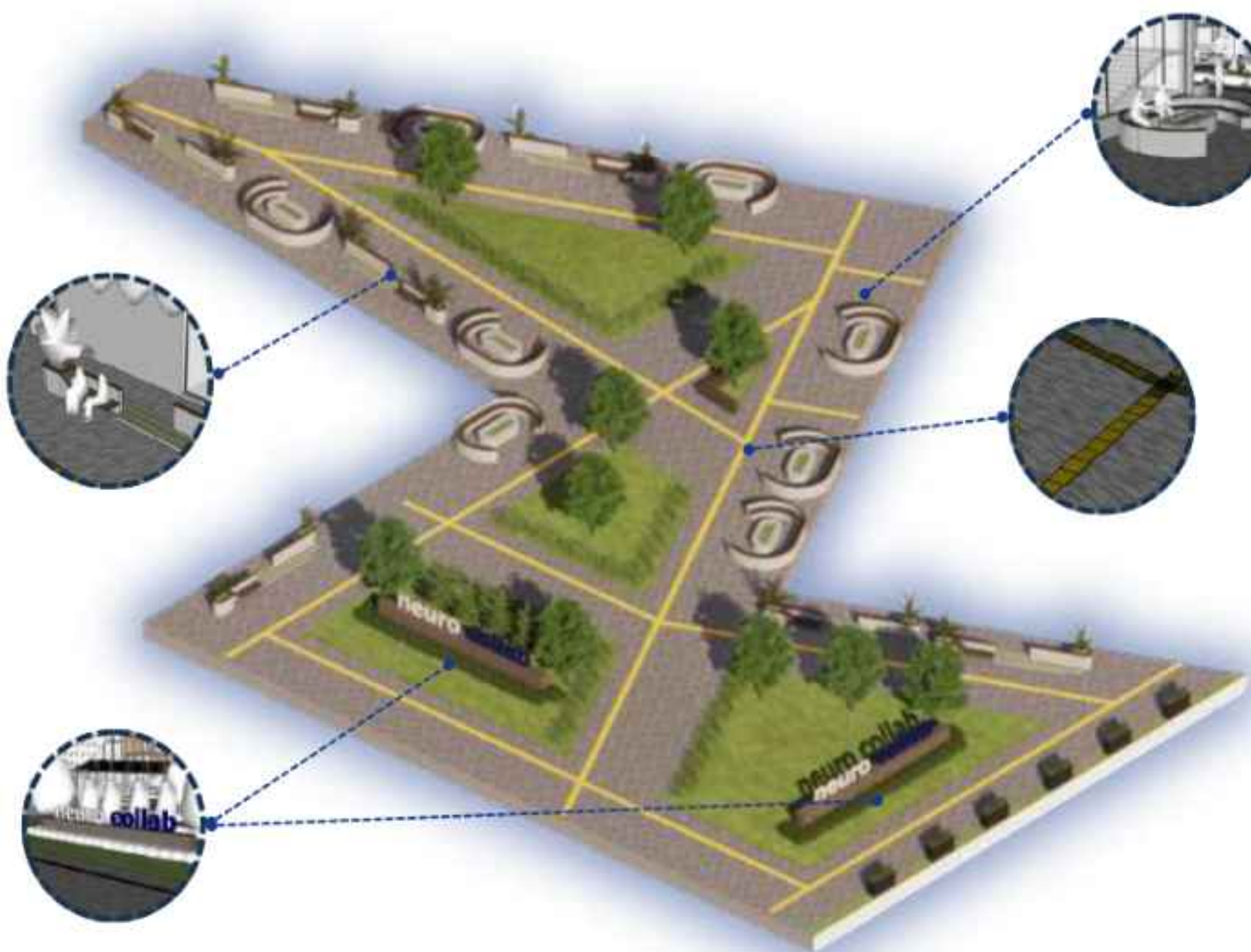
DETAIL LANSKAP

BEFORE



Desain tempat duduk pada rancangan sebelumnya dinilai belum sepenuhnya mendukung fungsi plaza sebagai ruang berkumpul dan berinteraksi. Susunan tempat duduk yang cenderung individual menyebabkan interaksi antar pengguna kurang terbentuk, sehingga fungsi sosial plaza sebagai wadah aktivitas komunal belum tercapai secara optimal.

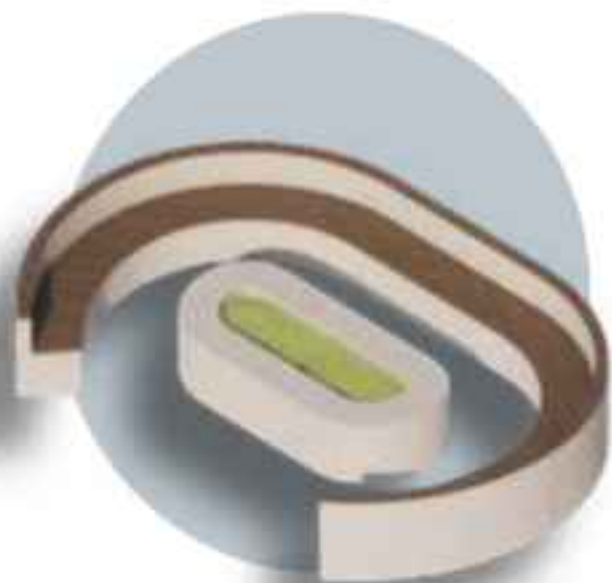
AFTER



Tempat duduk pada area plaza dirancang dengan bentuk lengkung untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mendukung komunikasi antar pengunjung. Bentuk ini memungkinkan pengguna saling berhadapan dan berinteraksi dengan lebih nyaman, sehingga mengurangi kesan terpisah atau sendiri dalam ruang publik.



Tempat duduk pada desain sebelumnya tidak sepenuhnya dihilangkan, melainkan dipertahankan dan ditempatkan pada area yang lebih tenang sebagai ruang privat bagi pengguna.



5 BAB

KESIMPULAN DAN SARAN



KESIMPULAN

Perancangan Youth Collaboration Center “Neuro Collab” di Kota Blitar dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan wadah kreatif dan kolaboratif bagi generasi muda, seiring meningkatnya berbagai permasalahan remaja seperti penyalahgunaan narkoba, kekerasan, hingga kurangnya ruang pengembangan diri. Di sisi lain, Kota Blitar memiliki potensi besar dari jumlah remaja, komunitas kreatif, sekolah, dan perguruan tinggi yang belum didukung oleh fasilitas yang memadai.

Melalui pendekatan Inclusive Design, perancangan ini bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya aksesibel secara fisik, tetapi juga inklusif secara sosial dan emosional. Konsep “Neuro-Collab” diterapkan untuk mendukung kenyamanan kognitif, kreativitas, dan kolaborasi pengguna melalui ruang yang intuitif, fleksibel, terbuka, dan mudah dipahami.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa zoning kawasan, sirkulasi, pencahayaan alami, elemen multisensori, serta ruang komunal mampu mendukung interaksi sosial dan aktivitas kreatif remaja. Kehadiran plaza sebagai pusat orientasi dan ruang temu menjadi elemen utama yang memperkuat hubungan antar ruang dan menciptakan pengalaman ruang yang inklusif.

Selain itu, desain juga mempertimbangkan aspek lingkungan, kenyamanan psikologis, serta integrasi nilai-nilai Islam yang menekankan keadilan, kebersamaan, dan kebermanfaatan sosial. Dengan demikian, Youth Collaboration Center diharapkan dapat menjadi wadah yang mendukung pengembangan potensi generasi muda sekaligus memperkuat hubungan sosial masyarakat Kota Blitar secara berkelanjutan.

SARAN

Perancangan Youth Collaboration Center ini diharapkan dapat menjadi awal pengembangan ruang kreatif dan kolaboratif yang lebih inklusif bagi generasi muda di Kota Blitar. Ke depannya, pengelolaan dan pengembangan program kegiatan perlu dilakukan secara berkelanjutan agar fasilitas yang tersedia tetap aktif, relevan, dan mampu mengikuti perkembangan kebutuhan remaja serta komunitas kreatif. Selain itu, kerja sama dengan sekolah, perguruan tinggi, komunitas, dan sektor kreatif juga perlu diperkuat untuk menciptakan ekosistem kolaborasi yang lebih luas dan produktif.

Pada tahap pengembangan selanjutnya, desain bangunan dapat disempurnakan dengan penerapan teknologi yang lebih modern, peningkatan aspek aksesibilitas bagi seluruh pengguna, serta penguatan konsep ramah lingkungan agar tercipta bangunan yang nyaman, adaptif, dan berkelanjutan. Dengan demikian, Youth Collaboration Center tidak hanya menjadi wadah aktivitas kreatif, tetapi juga mampu menjadi ruang sosial yang mendukung perkembangan potensi generasi muda dan memperkuat interaksi masyarakat secara positif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syawal, Andi Ferika Tasya. 2022. Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- [2] Antara, BNN: 1,7 persen jadi target prevalensi penyalahgunaan narkoba di 2025, Dipublikasi 23 Januari 2025. Tersedia: <https://www.antaranews.com/berita/4604486/bnn-17-persen-jadi-target-prevalensi-penyalahgunaan-narkoba-di-2025>
- [3] Metro TV, BNN Bongkar Fakta Mengejutkan, 312 Ribu Remaja di Indonesia Terpapar Narkoba, Dipublikasi 10 Agustus 2025. Tersedia: <https://www.metrotvnews.com/read/kpLCa803-bnn-bongkar-fakta-mengejutkan-312-ribu-remaja-di-indonesia-terpapar-narkoba>
- [4] Pusiknas Polri, Ratusan Anak Terlibat Tindak Kriminal sejak Awal Tahun 2025, Dipublikasi 21 Februari 2025. Tersedia: https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/ratusan_anak_terlibat_tindak_kriminal_sejak_awal_tahun_2025
- [5] Kompasiana, Lanskap Demografi Indonesia: Perbandingan Persentase Antar Generasi, Dipublikasi 14 Juni 2024. Tersedia: <https://www.kompasiana.com/vinafitrotunnisa/666bd2c3ed64153084174212/landskap-demografi-indonesia-perbandingan-persentase-antar-generasi>
- [6] Blitar Kawentar, 3,9 Ribu Lulusan SMA/SMK di Kota Blitar Nganggur, Ini Upaya Dinkop UKM Naker Tekan Angka Kenaikan, Dipublikasi 11 Juni 2024. Tersedia: <https://blitarkawentar.jawapos.com/kawentaran/2274746465/39-ribu-lulusan-smasmk-di-kota-blitar-nganggur-ini-upaya-dinkop-ukm-naker-tekan-angka-kenaikan>
- [7] iNews Blitar, Kota Blitar Punya 47 Ribu Pemuda, HIPMI Siap Menggerakkan Roda Ekonomi, Dipublikasi 21 Juli 2024. Tersedia: <https://blitar.inews.id/read/470591/kota-blitar-punya-47-ribu-pemuda-hipmi-siap-menggerakkan-roda-ekonomi>
- [8] Kemendikdasmen, Data Induk Satuan Pendidikan, Dipublikasi 18 September 2025. Tersedia: https://data.kemendikdasmen.go.id/data-induk/satpen/050000/056500?utm_source=chatgpt.com&bentuk=smp
- [9] Tafsir Web, Surat Al-Kahfi Ayat 10 Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir. Tersedia: <https://tafsirweb.com/4836-surat-al-kahfi-ayat-10.html>
- [10] Tafsir Web, Surat An-Nahl Ayat 90 Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir. Tersedia: <https://tafsirweb.com/4438-surat-an-nahl-ayat-90.html>
- [11] Arch Daily, Maunula House / K2S Architects, Tersedia: <https://www.archdaily.com/805375/maunula-house-k2s-architects>
- [12] Arch Daily, The Lighthouse Young People's Centre / Associated Architects, Tersedia: <https://www.archdaily.com/330882/the-lighthouse-young-peoples-centre-associated-architects>
- [13] Hayati, A., & Barratin, K. (2021). Desain Inklusif: Pendekatan Arsitektur yang Berempati. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

LAMPIRAN

GAMBAR ARSITEKTURAL



GAMBAR ARSITEKTURAL

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA - 220606110019

PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.

PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.





- A. Entrance
- B. Parkir
- C. Creative Space
- D. Spotlight Space
- E. Plaza
- F. Exit
- G. Jl. Ir. Soekarno
- H. Jl. S. Supriadi
- I. Perumkiman
- J. Pertokoan
- K. U M Kampus 3



SITE PLAN
SCALE: 1:1200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN

**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**

Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

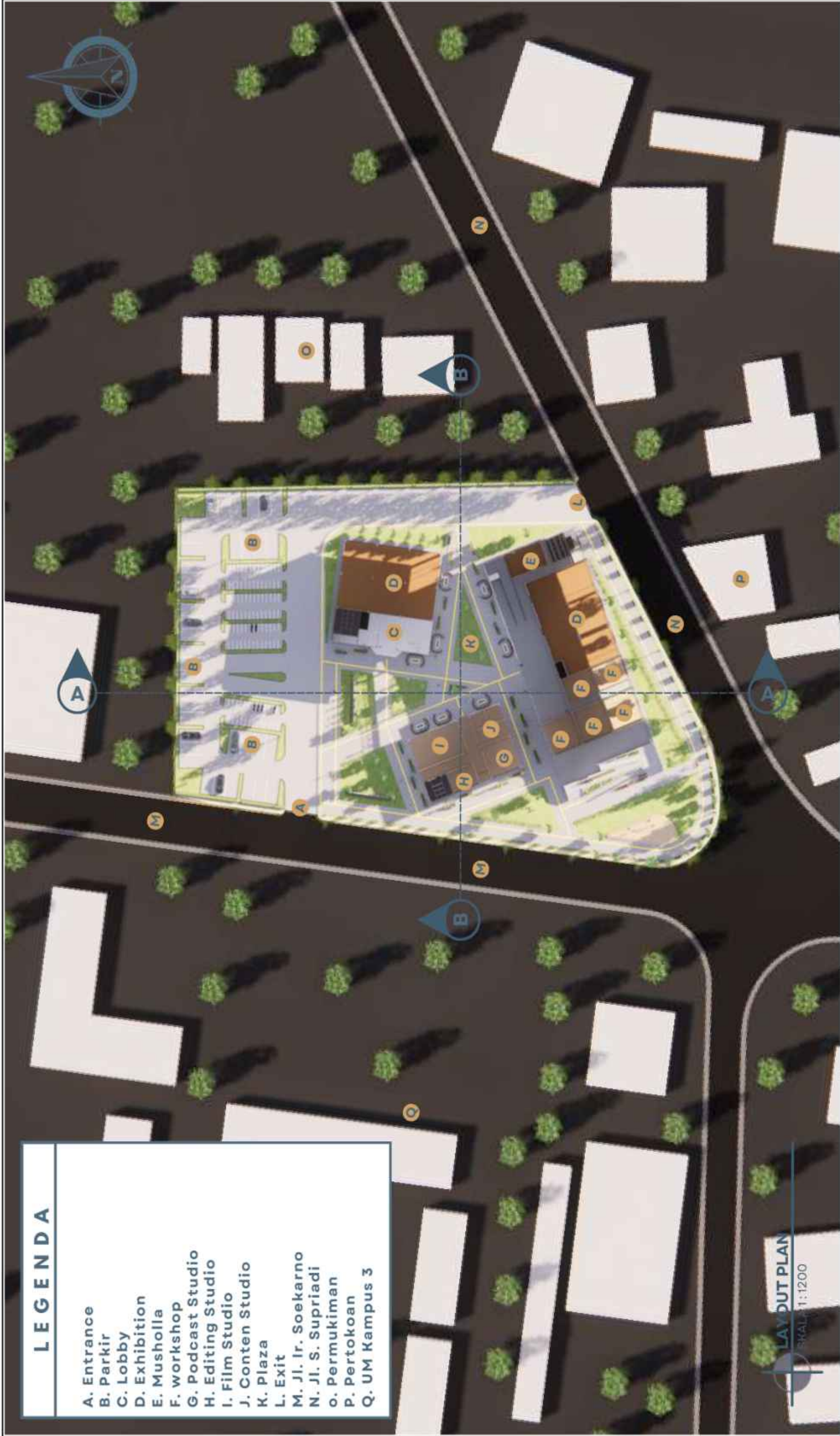
Gambar:
SITE PLAN
SKALA 1:1200

NAMA MAHASISWA:	NIM:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA	220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.	
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	

Nomor Lembar	1	Jumlah Lembar	44
--------------	---	---------------	----

LEGENDA

- A. Entrance
- B. parkir
- C. Lobby
- D. Exhibition
- E. Musholla
- F. workshop
- G. Podcast Studio
- H. Editing Studio
- I. Film Studio
- J. Conten Studio
- K. Plaza
- L. Exit
- M. Jl. Ir. Soekarno
- N. Jl. S. Supriadi
- O. Permukiman
- P. Pertokoan
- Q. UM Kampus 3



LAYOUT PLAN

SKALA 1:1200



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



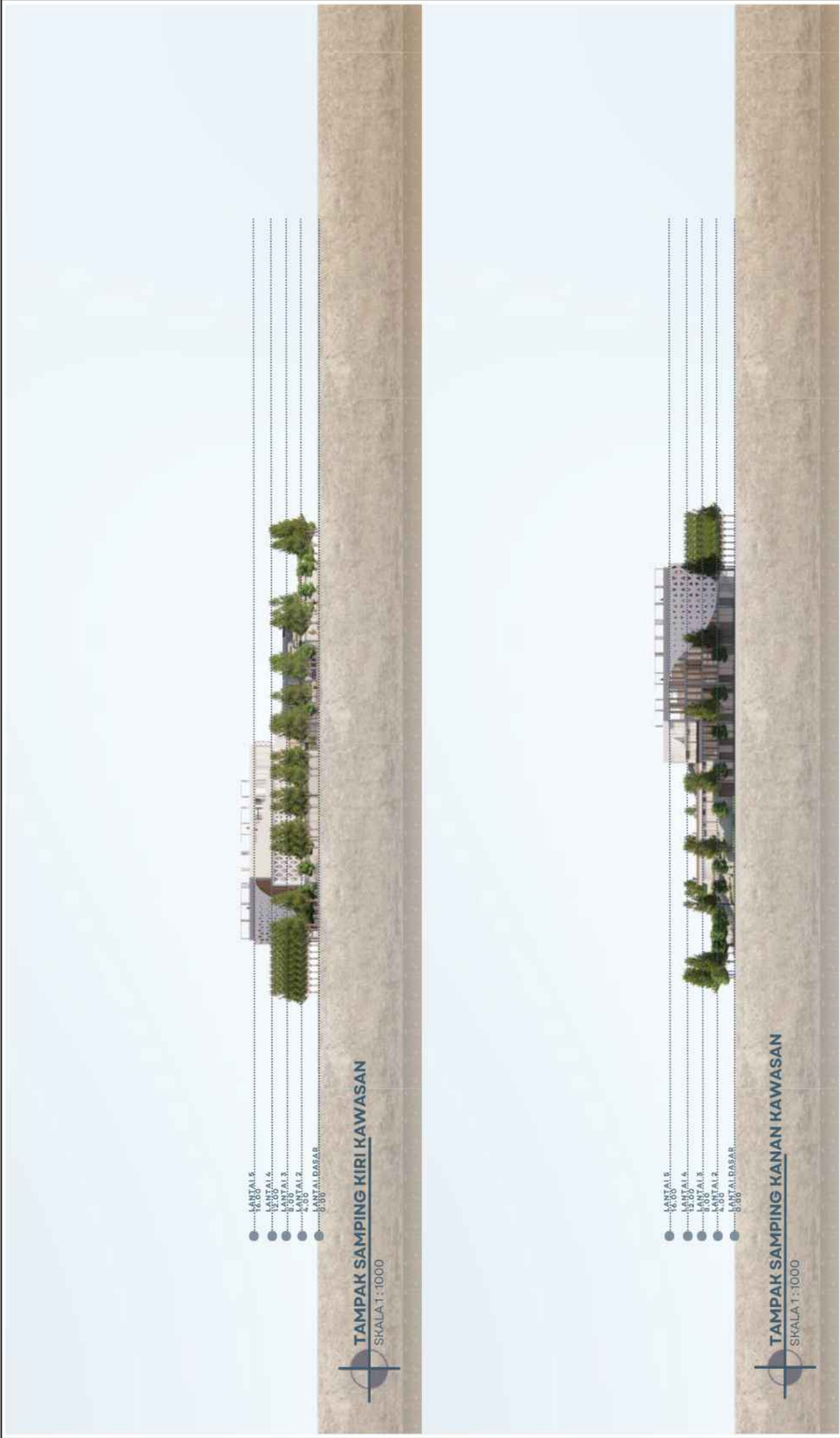
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
LAYOUT PLAN
SKALA 1:1200

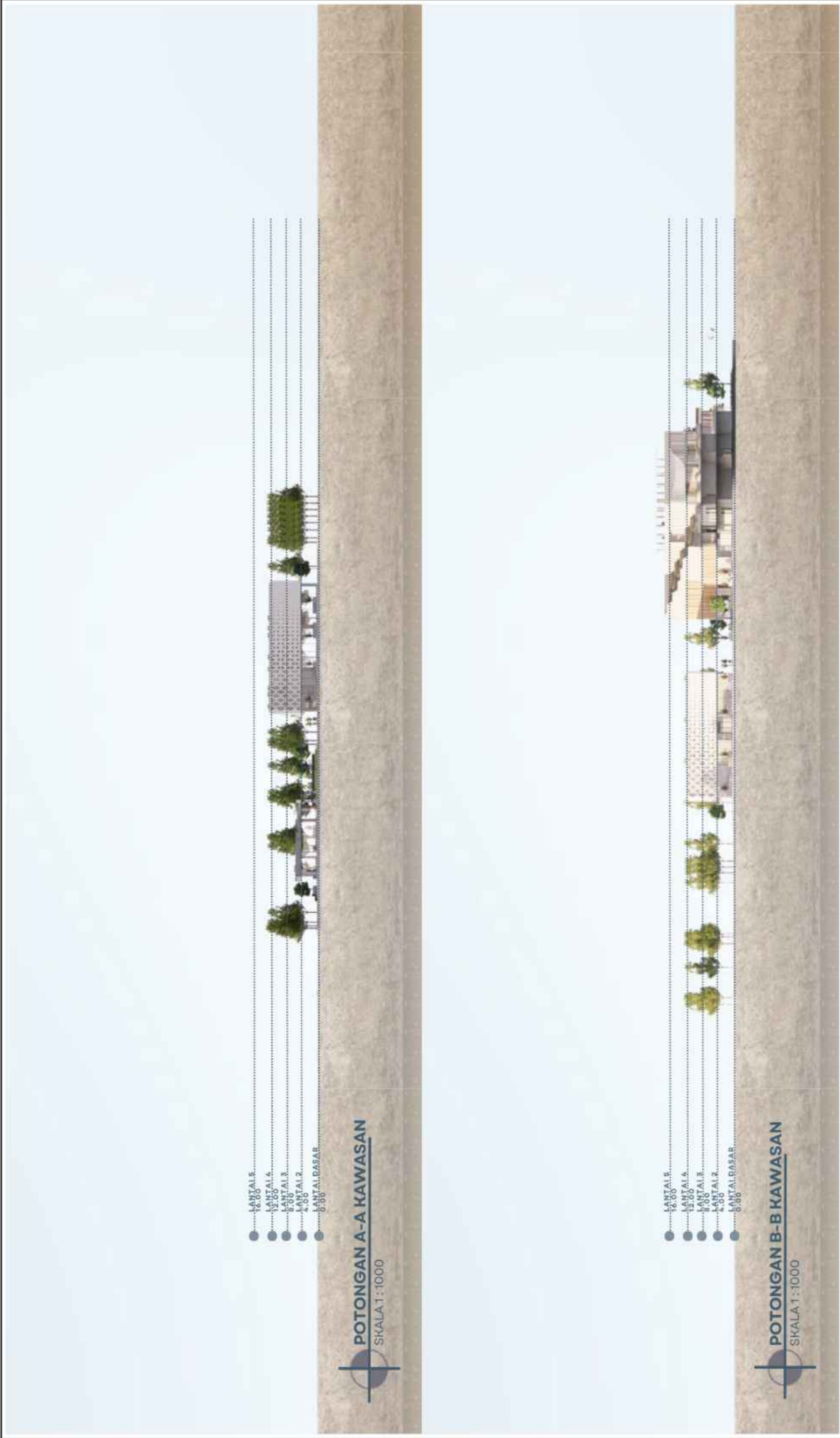
NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1000	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA	NIM: 220606110019	Nomor Lembar 3	Jumlah Lembar 44
					PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.			



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1000	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 4	Jumlah Lembar 44



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN KAWASAN SKALA 1:1000	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA	NIM: 220606110019	Nomor Lembar 5	Jumlah Lembar 44
					PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.			



DENAH LANTAI 1 CREATIVE SPACE
SKALA 1:400



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



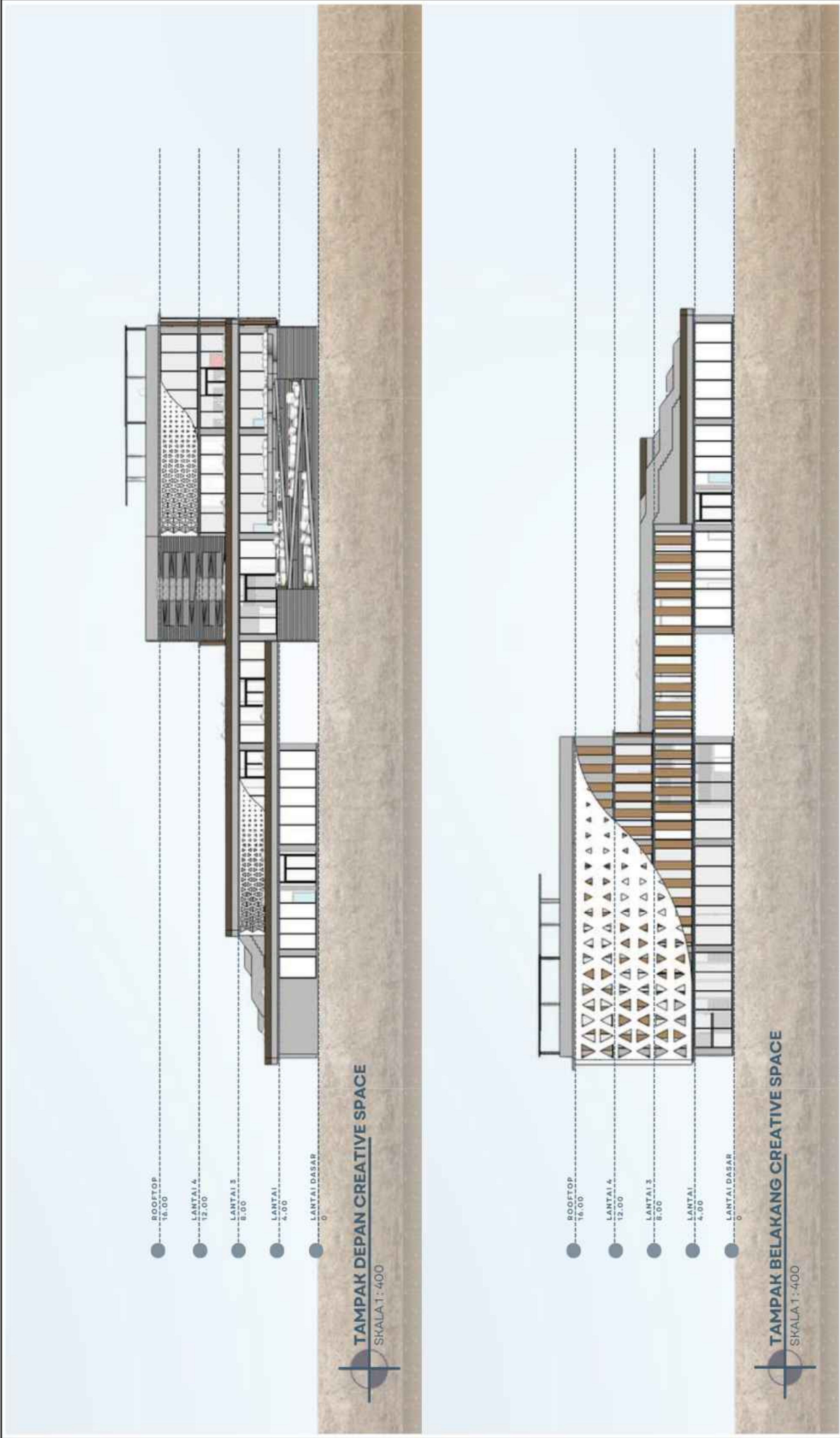
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**DENAH LANTAI 1
CREATIVE SPACE**
SKALA 1:400

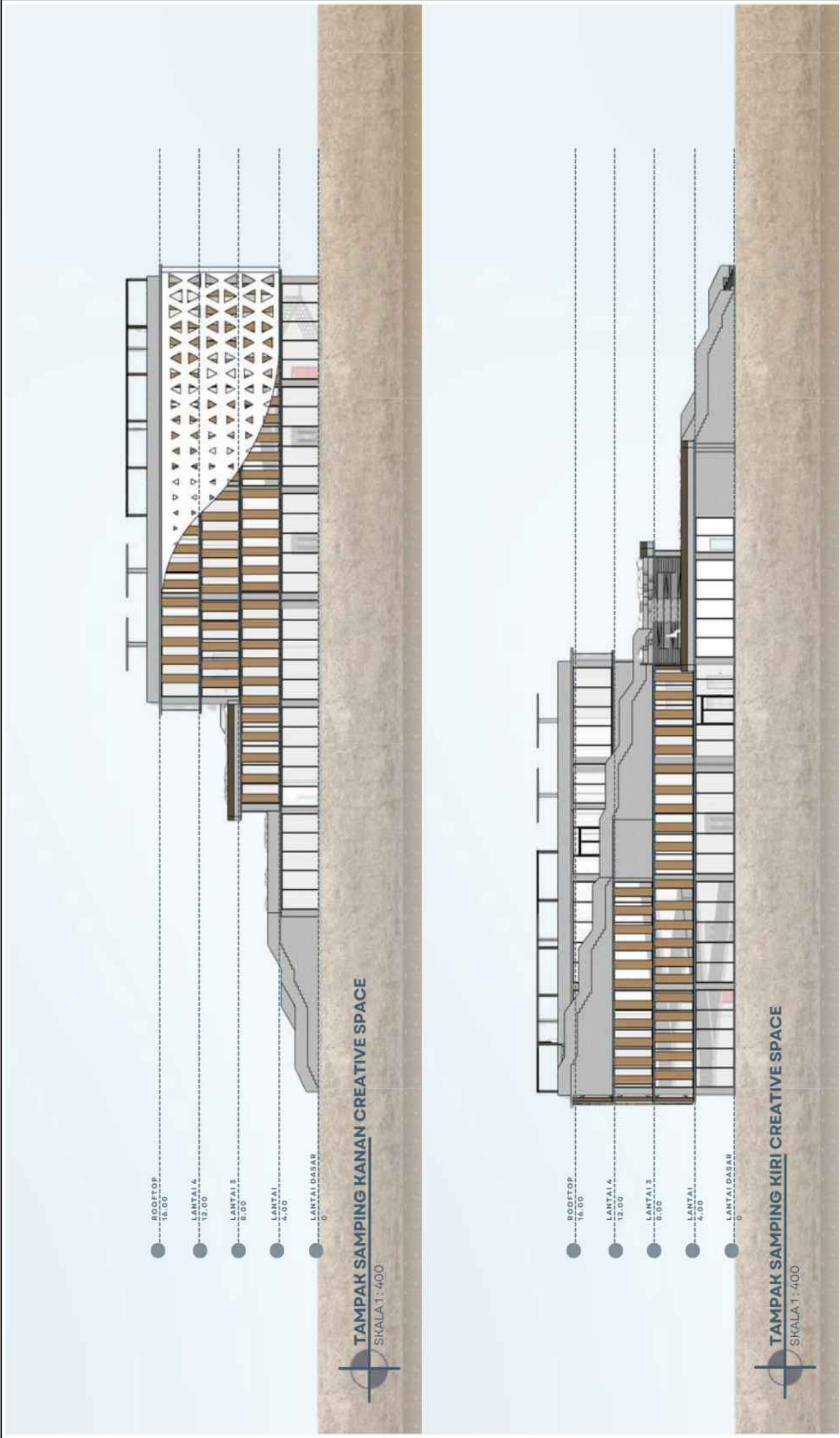
NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



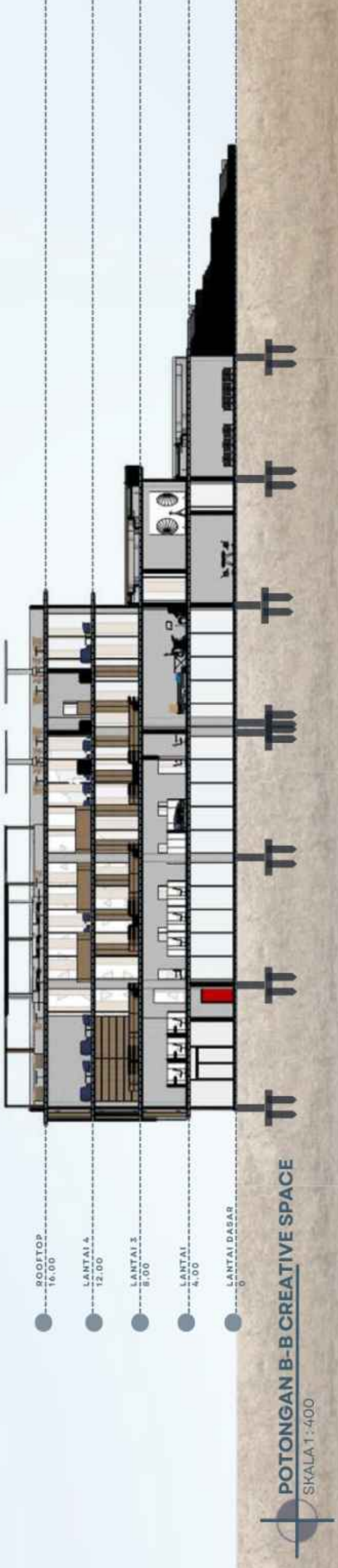
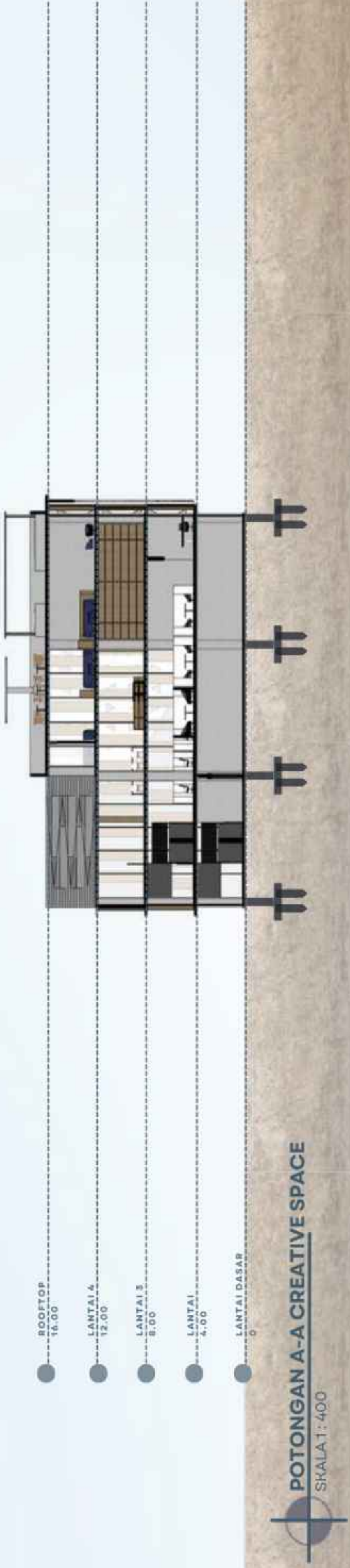
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: DENAH LANTAI 4 CREATIVE SPACE SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 9 Jumlah Lembar 44
---	--	---	--	---	--	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK CREATIVE SPACE SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 11	Jumlah Lembar 44



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK CREATIVE SPACE SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 12	Jumlah Lembar 44
---	---	---	---	--	--	---------------------------	----------------------------



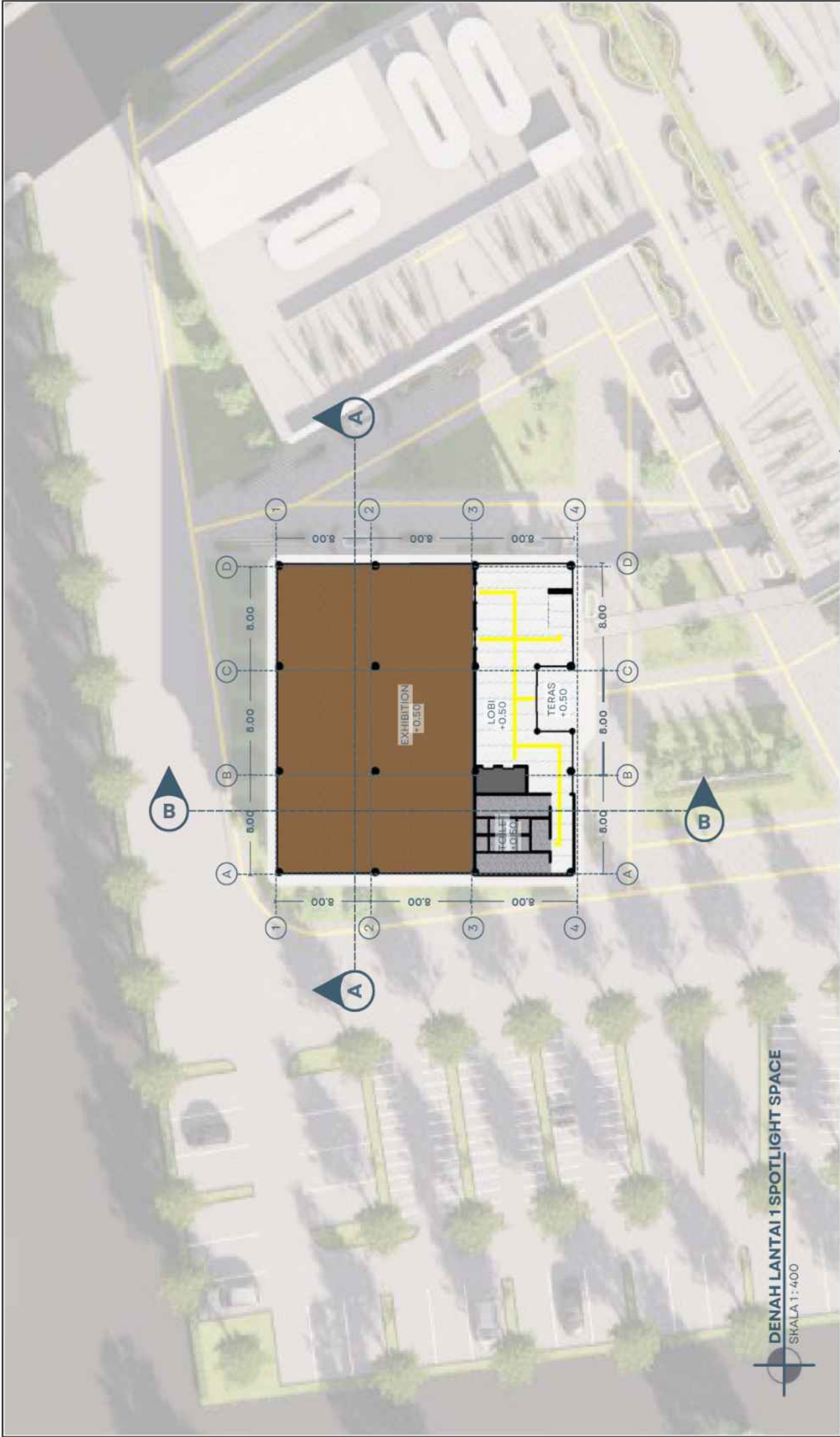
PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**POTONGAN
CREATIVE SPACE**
SKALA 1:400

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



DENAH LANTAI 1 SPOTLIGHT SPACE
SKALA 1:400



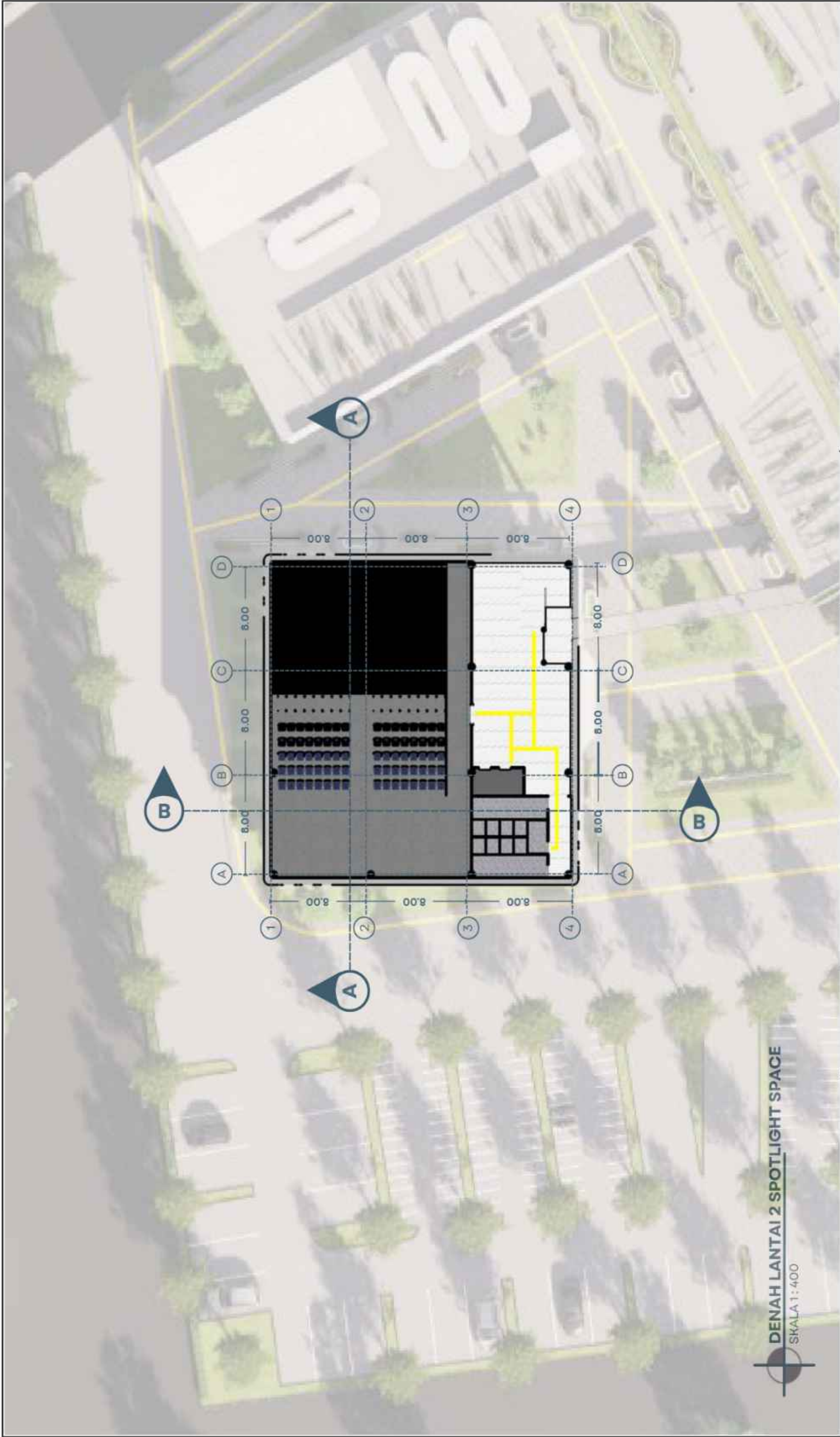
PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



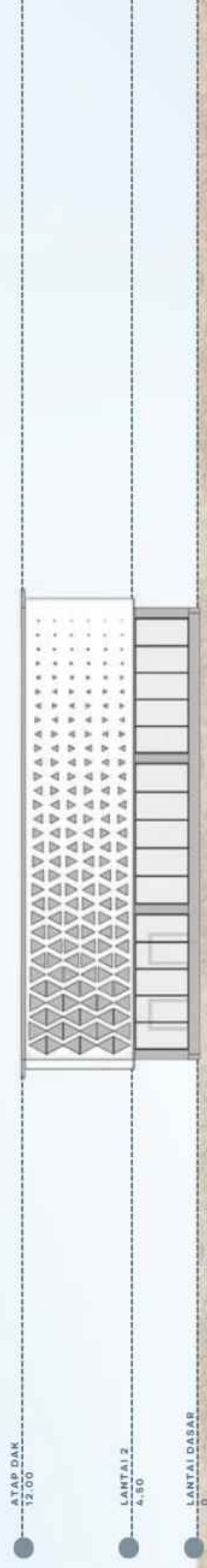
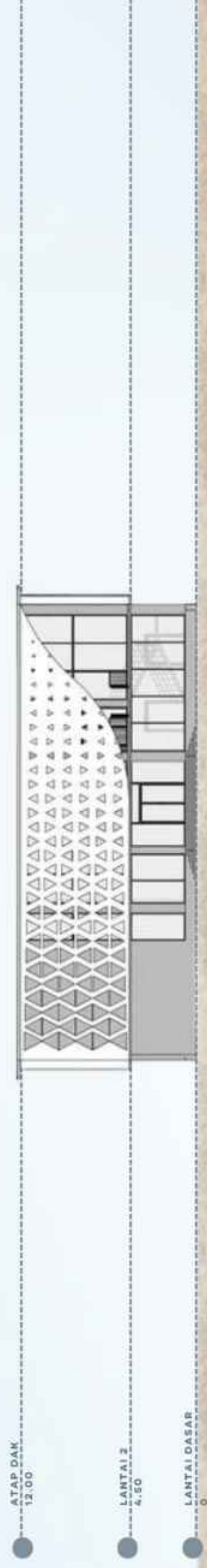
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

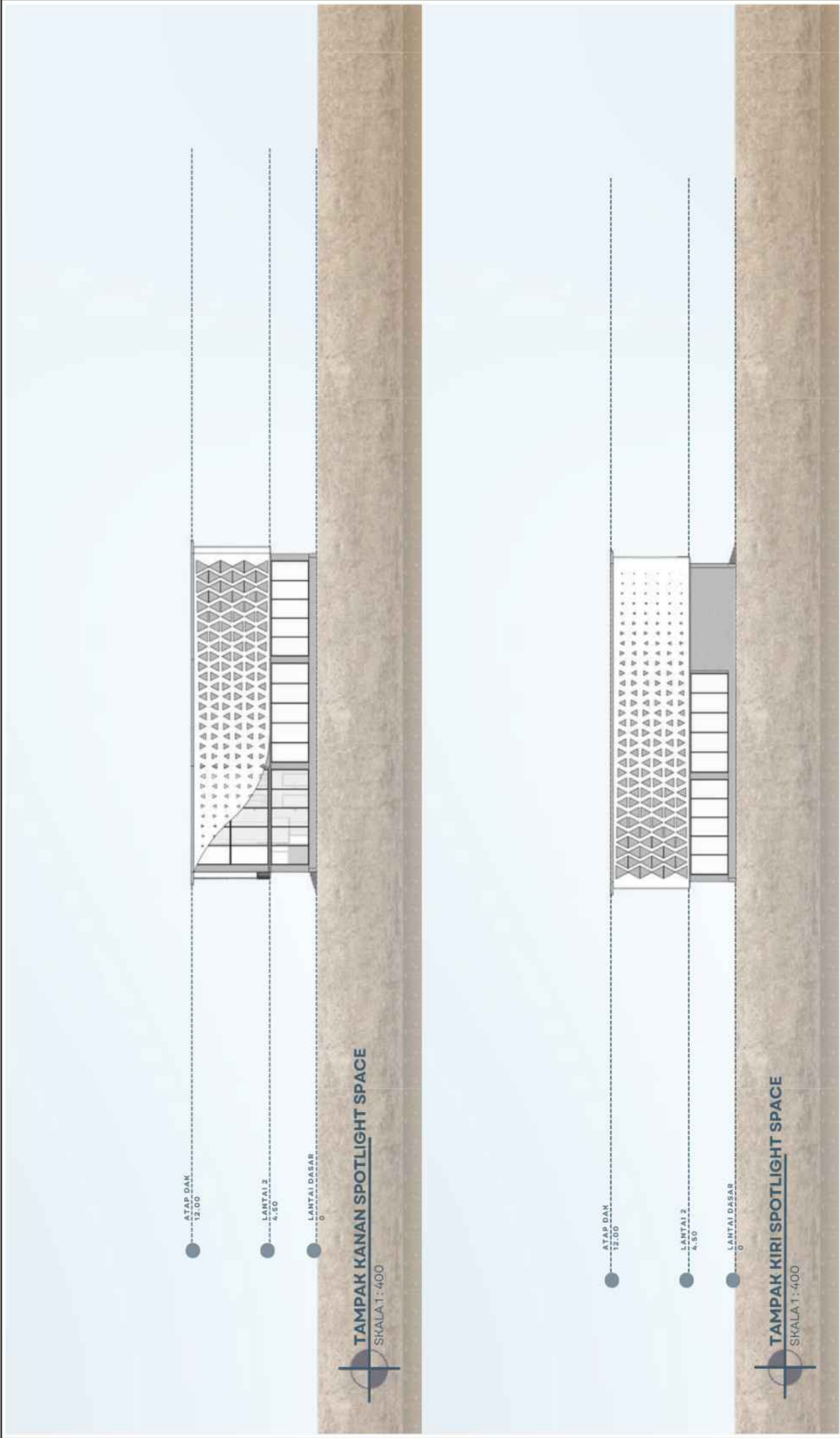
Gambar:
**DENAH LANTAI 1
SPOTLIGHT SPACE**
SKALA 1:400

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

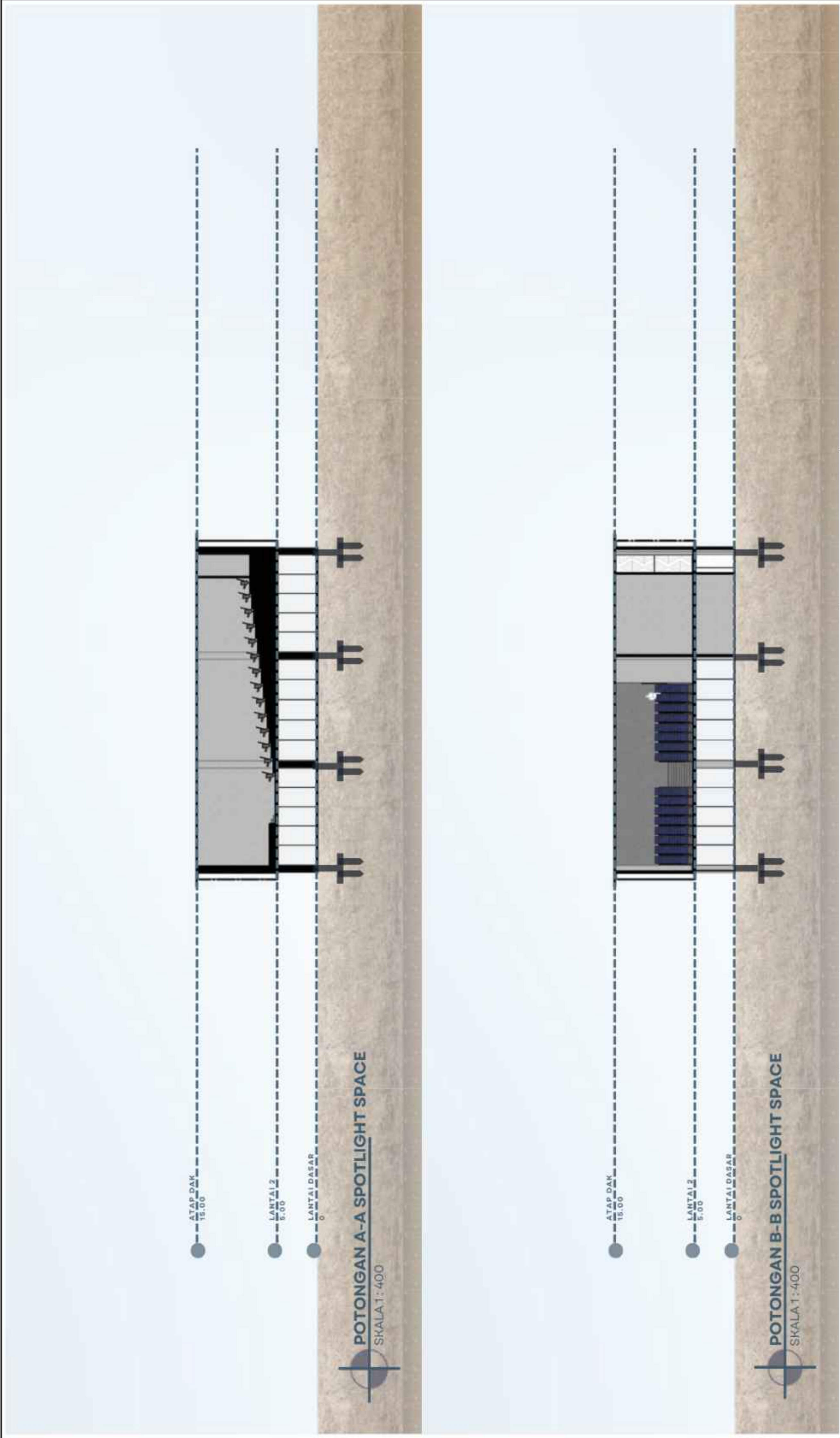


	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: DENAH LANTAI 2 SPOTLIGHT SPACE SKALA 1:400		NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.		Nomor Lembar 15	Jumlah Lembar 44

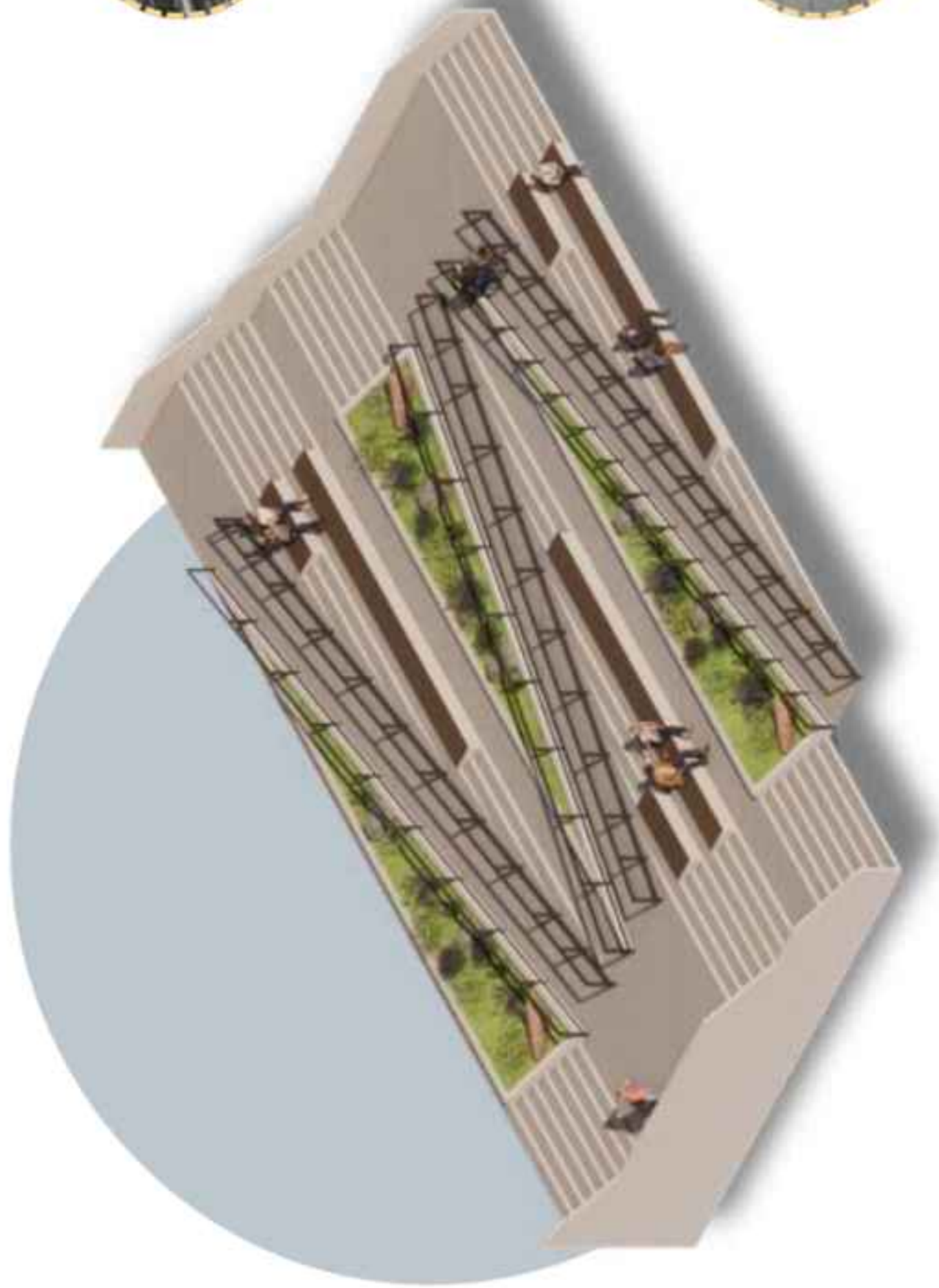




	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: TAMPAK SPOTLIGHT SPACE SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 17 44 Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: POTONGAN SPOTLIGHT SPACE SKALA 1:400	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 19	Jumlah Lembar 44
---	---	---	---	---	--	---------------------------	----------------------------



RAMP

Ramp dapat diakses dengan nyaman oleh difabel maupun lansia dengan railing supaya dapat digunakan dengan aman.



TEMPAT DUDUK

Tempat duduk didesain dengan alas yang nyaman.



LANTAI

Ubin ini terbuat dari porselen berkualitas tinggi atau granit dengan hasil akhir matte atau kasar yang tidak licin, membuatnya aman untuk area luar ruangan yang terpapar hujan.



Tangga dirancang tidak hanya sebagai penghubung antar level, tetapi juga sebagai ruang sosial yang inklusif. Integrasi ramp difabel memungkinkan akses yang nyaman bagi semua pengguna, sementara area duduk pada teras tangga mendukung aktivitas beristirahat, bersantai, dan berinteraksi sehingga menciptakan ruang komunal yang aktif dan ramah pengguna.



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN

**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**

Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:

**DETAIL
ARSITEKTURAL
SKALA**

NAMA MAHASISWA:

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA

Nomor Lembar

20

NIM:

220606110019

PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.

PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

Jumlah Lembar

44

TEMPAT DUDUK

Tempat duduk pada area plaza dirancang dengan bentuk lengkung untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mendukung komunikasi antar pengunjung. Bentuk ini memungkinkan pengguna saling berhadapan dan berinteraksi dengan lebih nyaman, sehingga mengurangi kesan terpisah atau sendiri dalam ruang publik.



Selain itu, terdapat juga area tempat duduk privat yang dirancang untuk menampung 1-2 orang. Area ini memberikan suasana yang lebih tenang dan nyaman untuk membaca, bekerja secara individu, berdiskusi ringan, maupun beristirahat, sehingga pengguna tetap dapat menikmati ruang luar dengan tingkat privasi yang lebih tinggi.





PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



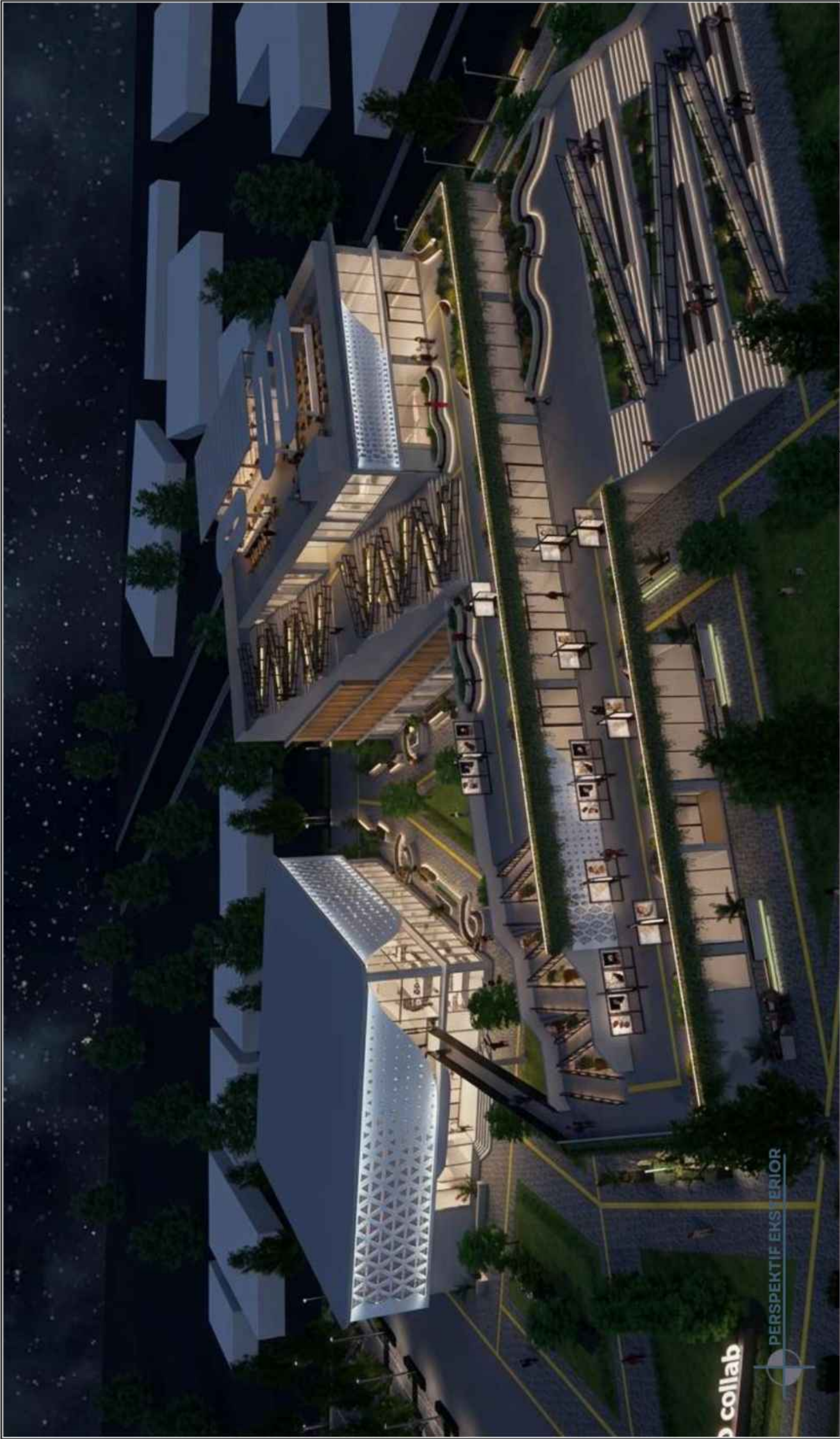
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
EKSTERIOR**
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM:
220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA		NIM: 220606110019	Nomor Lembar 23	Jumlah Lembar 44
					PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.				



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
EKSTERIOR**
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



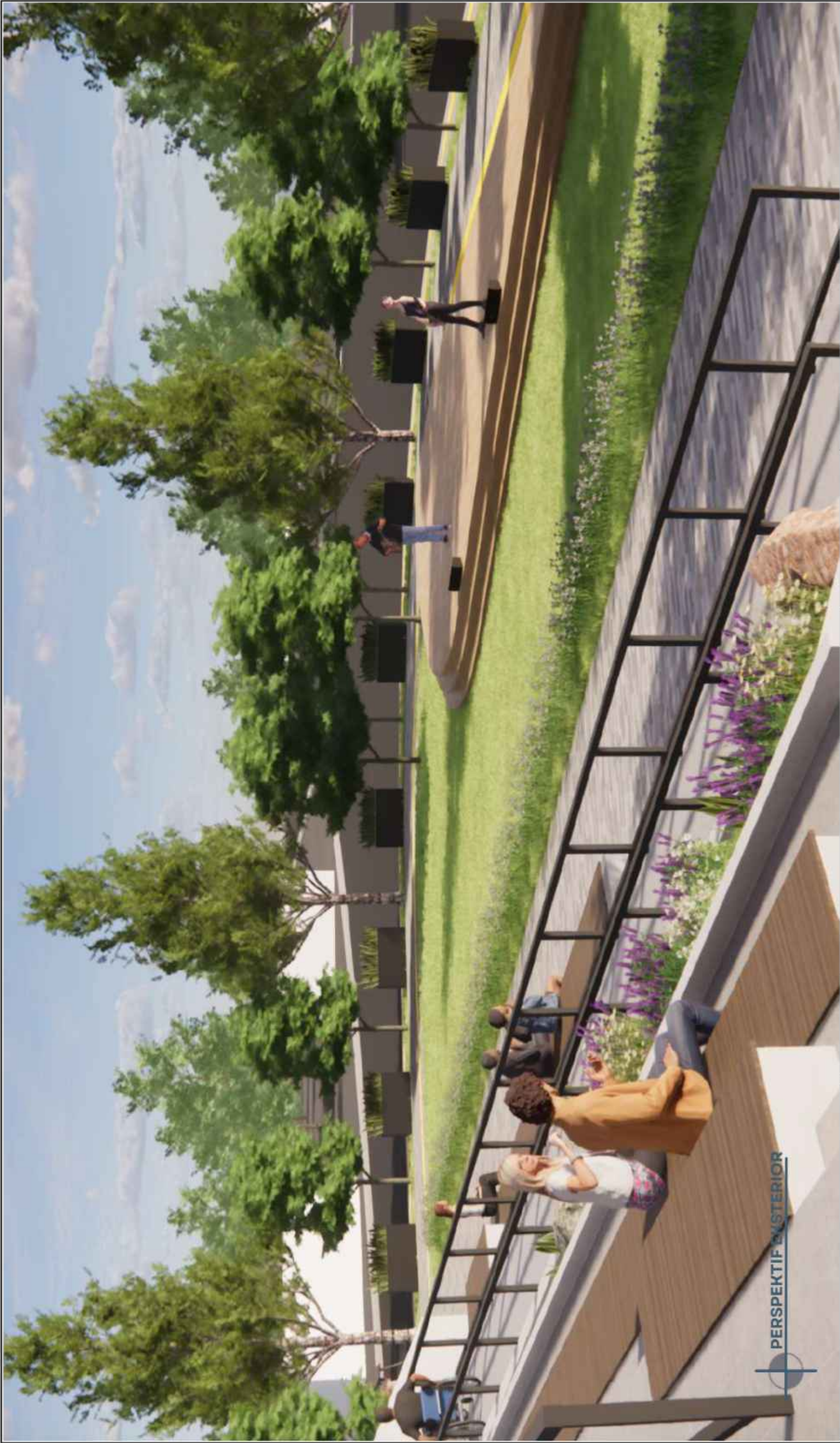
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
EKSTERIOR**
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM:
220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 26 44 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 27 44 Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 28 44 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	--	--



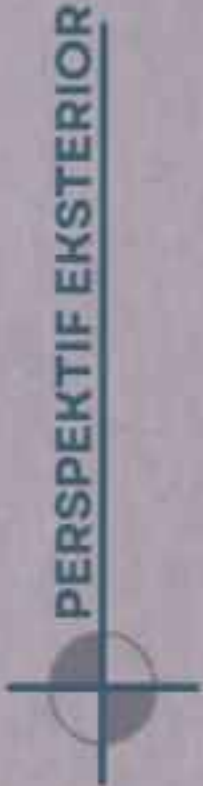
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019		Nomor Lembar 29	Jumlah Lembar 44
				PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.						



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 30 44 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	Nomor Lembar 32 44 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	--



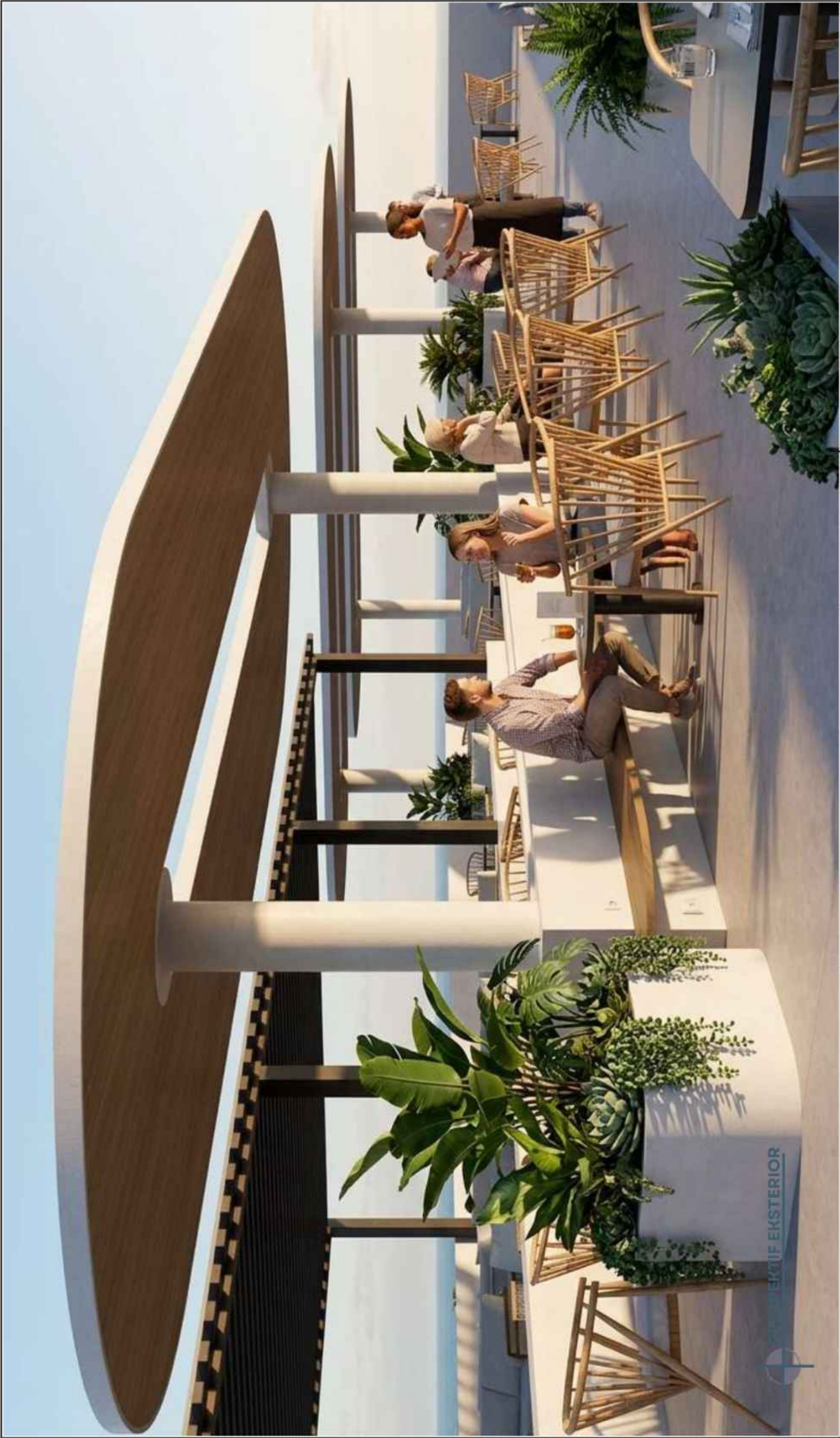
PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



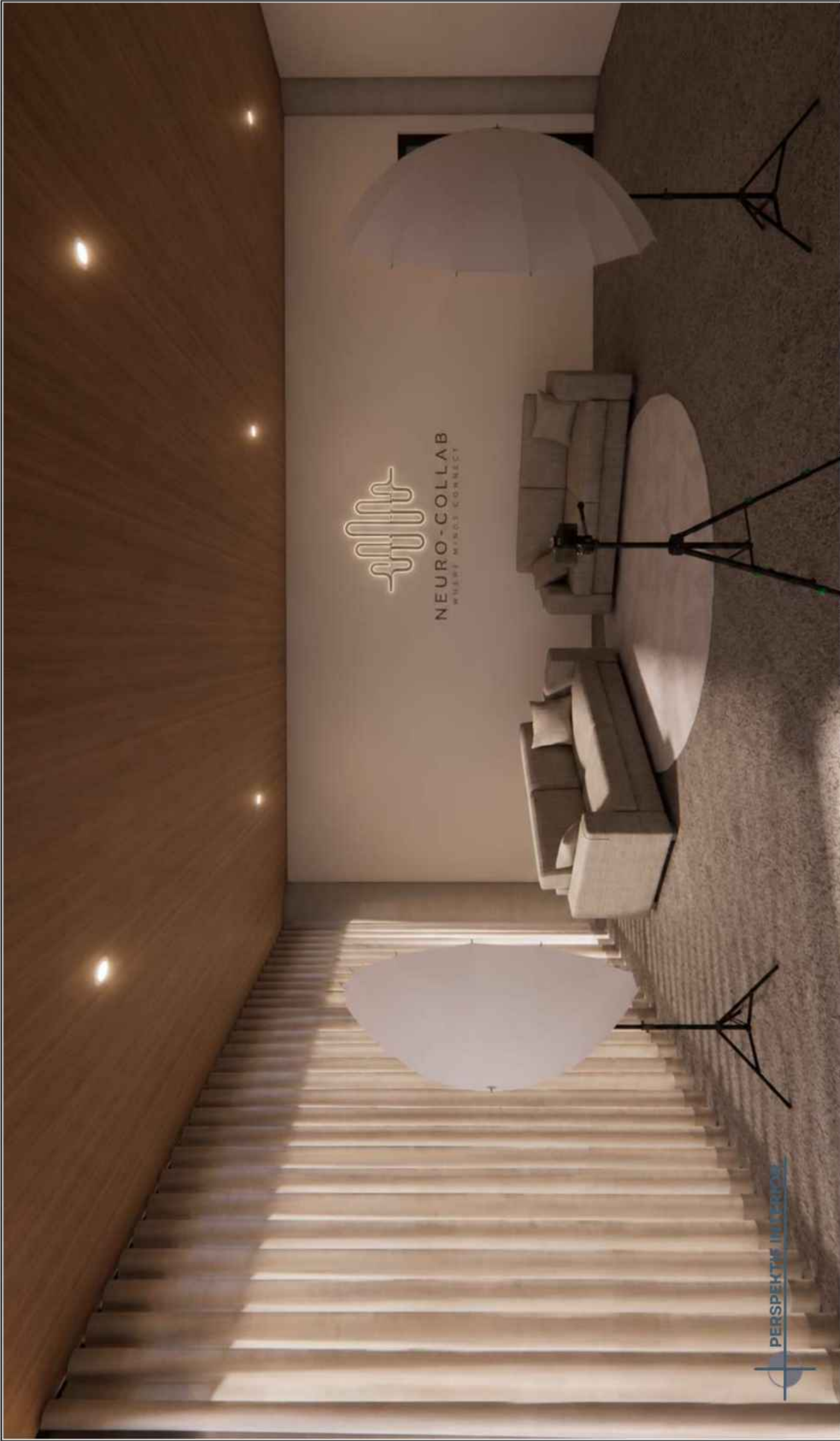
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
EKSTERIOR**
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM:
220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG			JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026		Gambar: PERSPEKTIF EKSTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019 PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.		Nomor Lembar 34 Jumlah Lembar 44	



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: PERSPEKTIF INTERIOR SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA	NIM: 220606110019	Nomor Lembar 35 44 Jumlah Lembar
					PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.		



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
INTERIOR
SKALA**

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



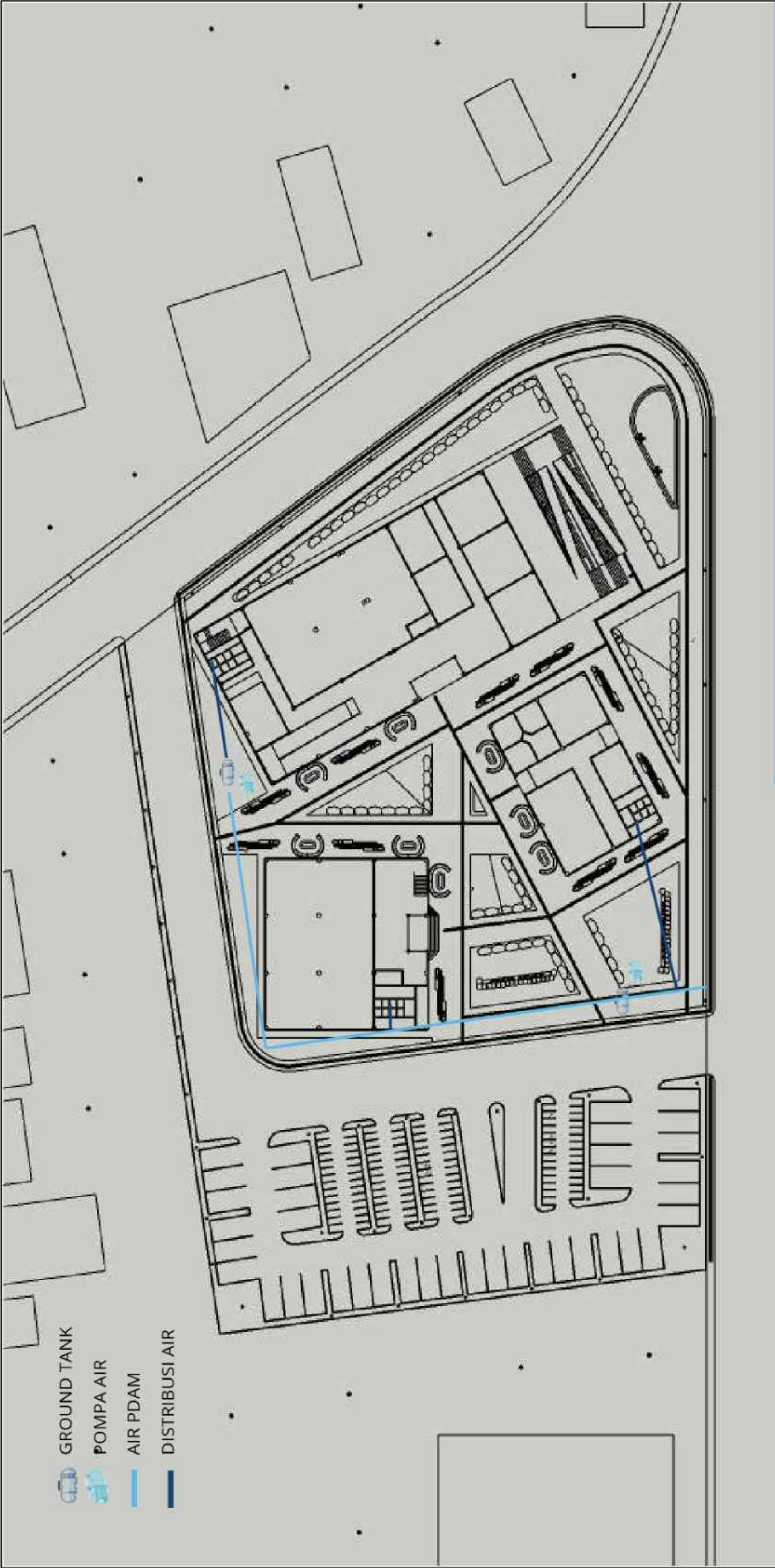
JUDUL RANCANGAN
**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
**PERSPEKTIF
INTERIOR**
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM: 220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

Nomor Lembar
37
Jumlah Lembar
44





Sumber utama air bersih berasal dari jaringan PDAM, yang dialirkan menuju tandon bawah (ground tank). Dari tandon ini, air dipompa langsung menggunakan sistem pompa bertekanan menuju titik-titik penggunaan di seluruh zona bangunan.



JARINGAN AIR BERSIH



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN
NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:
JARINGAN AIR
BERSIH
SKALA

NAMA MAHASISWA:
SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA
NIM:
220606110019
PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

Nomor Lembar
40
Jumlah Lembar
44





PROGRAM STUDI

TEKNIK ARSITEKTUR

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL RANCANGAN

NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar:

JARINGAN AIR KOTOR

NAMA MAHASISWA:

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA

NIM:

220606110019

Nomor Lembar

41

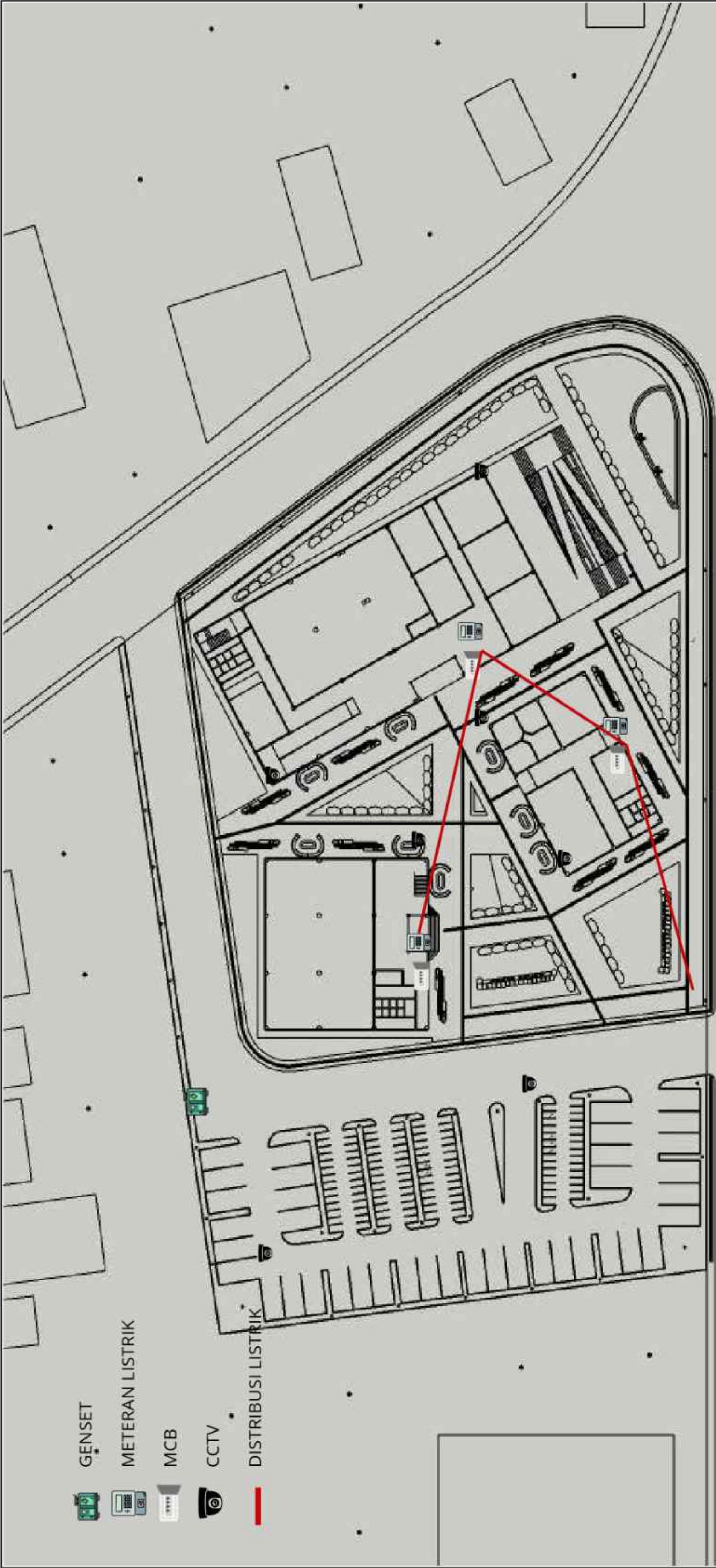
44

Jumlah Lembar



JARINGAN AIR LIMBAH

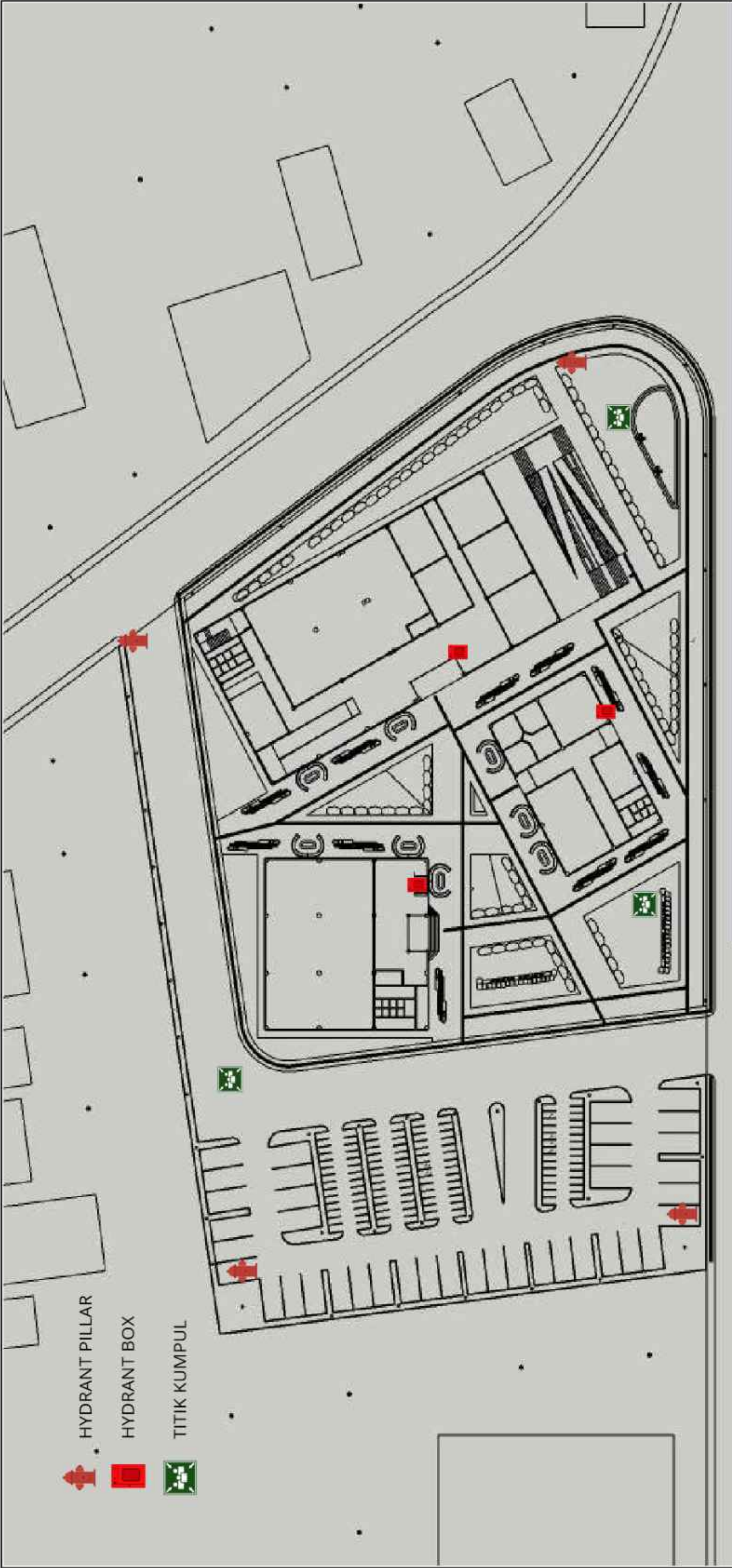
Air limbah dialirkan ke septic tank lalu ke sumur resapan. Air kotor dari dapur melalui grease trap sebelum dibuang. Sistem ini menjaga kualitas lingkungan dan efisiensi pengelolaan limbah.



Sumber listrik utama berasal dari jaringan PLN yang dialirkan menuju MCB utama bangunan. Listrik dialirkan ke seluruh tapak dan disalurkan ke berbagai titik beban, terutama titik lampu dan peralatan operasional. Sistem distribusi ini mendukung efisiensi dan keandalan operasional bangunan. Untuk mendukung keamanan kawasan, CCTV dipasang di setiap sudut strategis, sehingga dapat menjangkau seluruh area dengan sudut pandang optimal. Sistem ini terintegrasi dengan panel kontrol dan dapat dipantau secara real-time.

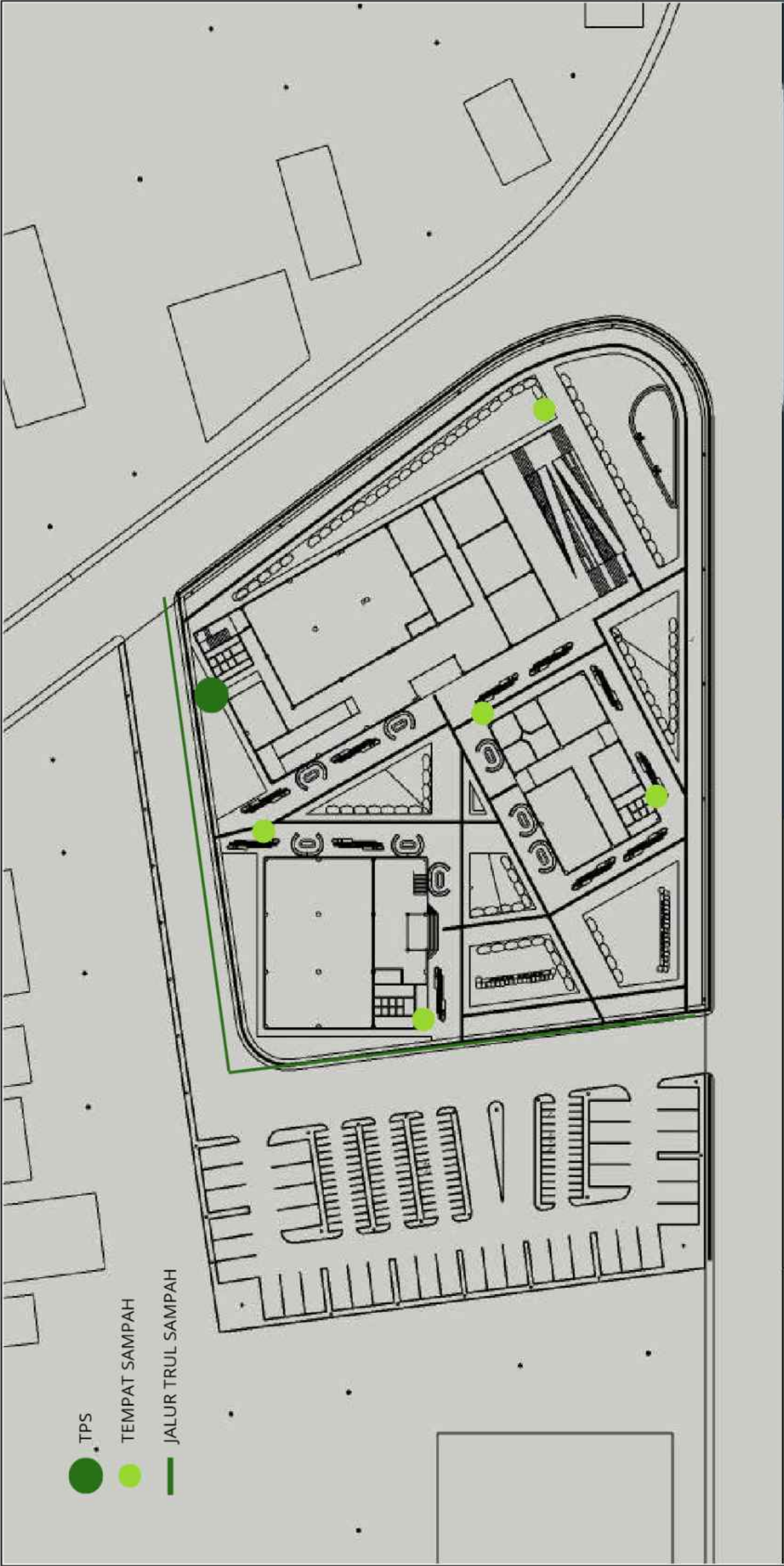


 PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: JARINGAN ELEKTRIKAL SKALA	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019		Nomor Lembar 42	Jumlah Lembar 44
				PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.			



Sumber air utama digunakan sebagai pasokan untuk sistem penanggulangan kebakaran dan disalurkan menuju Fire Water Tank (FWT) sebagai cadangan air darurat. Air dari FWT dialirkan menggunakan pompa kebakaran menuju hydrant pillar yang ditempatkan di sekitar bangunan untuk akses pemadam eksternal. Selanjutnya, jaringan pipa mengalirkan air ke masing-masing hydrant box, sehingga memudahkan penanganan kebakaran di dalam bangunan secara cepat dan terkontrol..

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL RANCANGAN NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar: JARINGAN PENANGGULANGAN KEBAKARAN	NAMA MAHASISWA: SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA NIM: 220606110019	Nomor Lembar 43
					PEMBIMBING 1: ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. PEMBIMBING 2: ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.	44





PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



**NEURO COLLAB: INCLUSIVE COLLABORATION
SPACE FOR YOUTH CREATIVITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

JUDUL RANCANGAN

LIMBAH SAMPAH

Gambar:

LIMBAH
SAMPAH
SKALA

NAMA MAHASISWA:

SYAHDA ANZILA IN'AMIL MAULA

NIM:

220606110019

PENGIMPIAN 1:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.

PENGIMPIAN 2:

ALDRIN YUSUF FIRMANSYAH, M.T.

Nomor Lembar

44

44

Jumlah Lembar

Pengelolaan sampah dimulai dari pemilahan di sumber melalui fasilitas tempat sampah terpilah yang disediakan di setiap bangunan. Sampah yang terkumpul dialirkan menuju TPS (Tempat Pengolahan Sementara) di dalam kawasan, lalu dikirim ke TPA.

LAMPIRAN

APREB





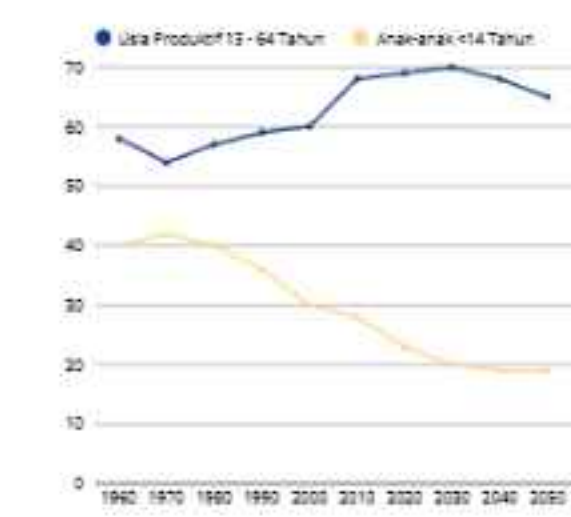
NEURO COLLAB:

INCLUSIVE COLLABORATION SPACE FOR YOUTH CREATIVITY

Proyek ini berfokus pada pengembangan potensi, kreativitas, dan kolaborasi remaja di Kota Blitar. Proyek ini diklasifikasikan sebagai layanan publik yang bertujuan untuk menyediakan wadah inklusif bagi generasi muda dalam bidang pendidikan non-formal, kewirausahaan, seni, serta kegiatan komunitas. Pusat ini akan menghadirkan ruang belajar, berkolaborasi, dan berinovasi yang aman, dinamis, dan fleksibel, sehingga dapat menjadi titik temu antara mahasiswa, pelajar serta komunitas lokal.

PROJECT OVERVIEW

Fenomena kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, dan tingginya angka pengangguran usia muda menunjukkan bahwa generasi remaja membutuhkan ruang yang tidak hanya menjadi tempat berkegiatan, tetapi juga ruang yang mampu mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kreativitas mereka. Di Kota Blitar sendiri, jumlah remaja yang besar serta keberadaan berbagai komunitas kreatif belum didukung oleh fasilitas permanen yang inklusif dan berkelanjutan. Neuro Collab hadir sebagai Youth Collaboration Center yang dirancang untuk menjadi wadah eksplorasi, kolaborasi, edukasi non-formal, kreativitas, dan interaksi sosial bagi generasi muda. Pendekatan Inclusive Neurocognitive Architecture diterapkan untuk menciptakan lingkungan yang mudah dipahami, nyaman secara psikologis, serta mampu menumbuhkan rasa memiliki bagi seluruh pengguna.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Populasi Berdasarkan Kelompok Umur [5].

USER

PENGUNTA UTAMA

Tujuan utama remaja adalah untuk mengembangkan potensi diri, berkolaborasi, dan menyalurkan kreativitas dalam lingkungan yang inklusif, terbuka, dan mendukung interaksi sosial lintas komunitas.

PENGUNJUNG

Tujuan pengunjung adalah untuk mengikuti kegiatan sosial, melihat pameran, dan berpartisipasi dalam aktivitas komunitas yang mendorong kolaborasi antar generasi dan berbagi pengetahuan.

PENGELOLA

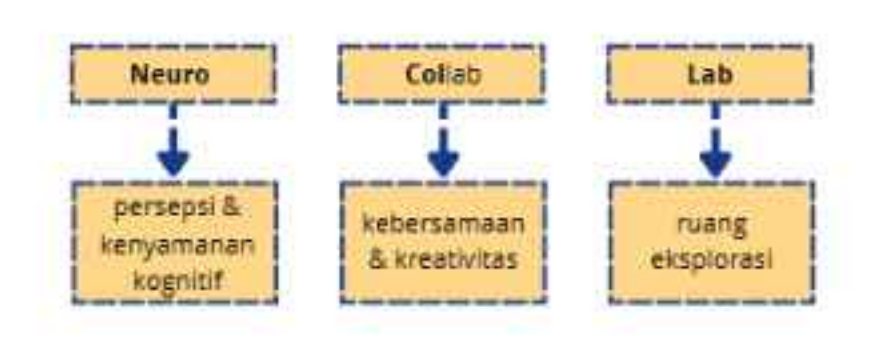
Pengelola adalah tim administrasi dan manajemen operasional yang bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan, memfasilitasi komunitas, dan menjaga keberlanjutan fasilitas agar pusat kolaborasi berjalan efektif.



KONSEP

KONSEP DASAR

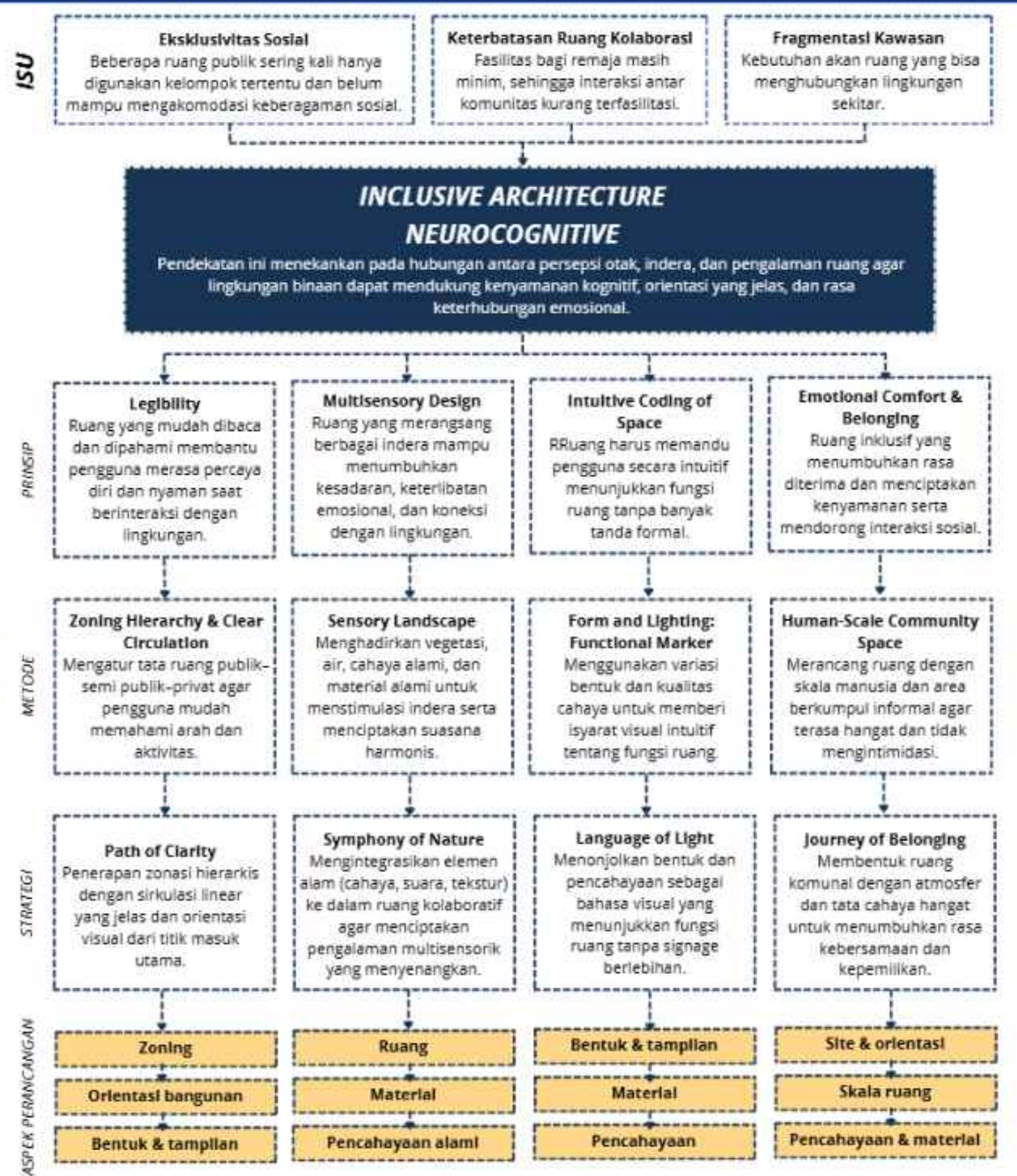
NEURO-COLLAB



ARSITEKTURAL



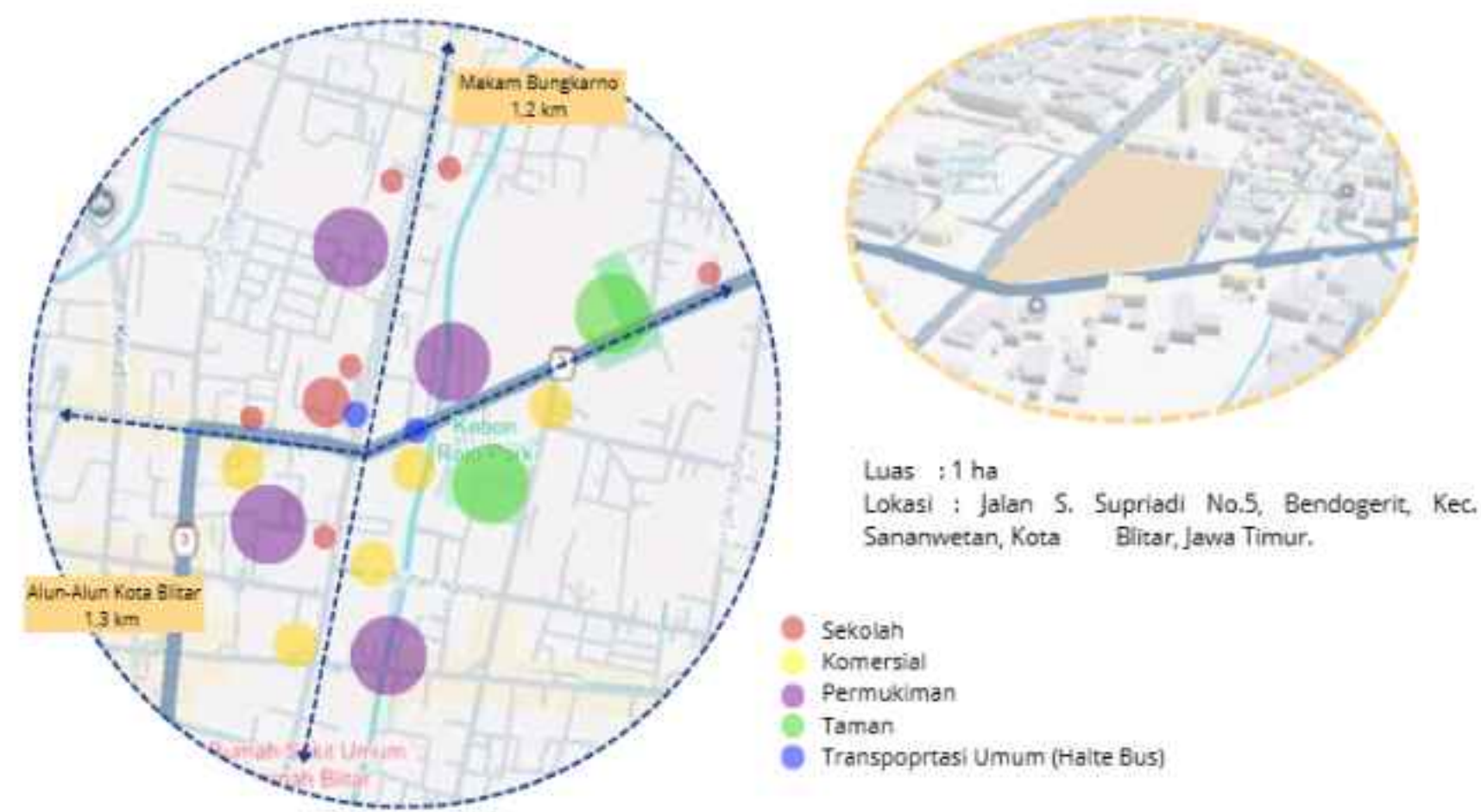
STRATEGI PERANCANGAN



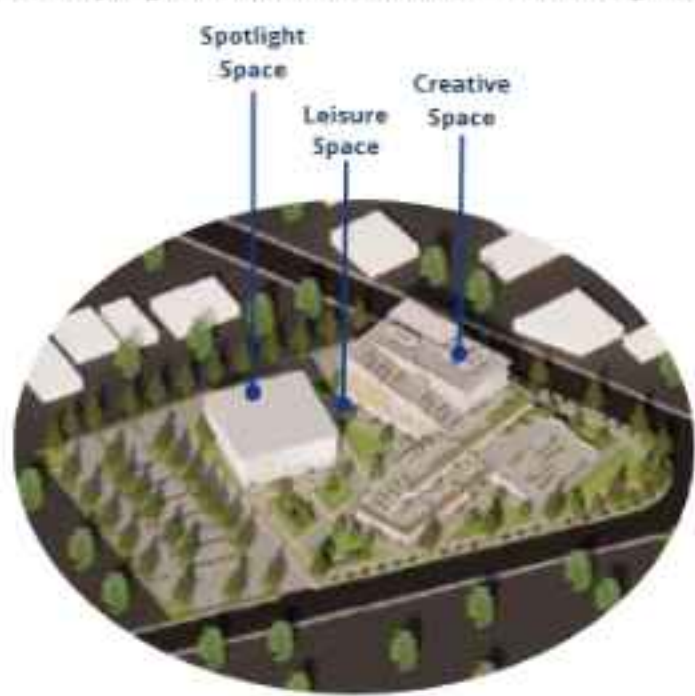
KEISLAMAMAN



TAPAK



Zonasi pada tapak dirancang berdasarkan tingkat privasi, hubungan antar fungsi ruang, aksesibilitas, kebisingan, orientasi matahari, serta kenyamanan pengguna untuk menciptakan sirkulasi yang efektif dan ruang yang saling terhubung. Pembagian zona juga mempertimbangkan konsep Neuro-Collab yang menekankan kenyamanan kognitif, kolaborasi, dan eksplorasi sehingga tercipta lingkungan kreatif yang terbuka, interaktif, dan mendukung aktivitas pengguna secara optimal.



ZONA SPOTLIGHT
Zona Spotlight menjadi ruang di mana karya, ide, dan perjalanan remaja ditampilkan dan dirayakan. Area ini dirancang untuk memberikan ruang bagi mereka menunjukkan pencapaian, menguji gagasan, dan merasakan apresiasi dari komunitas.

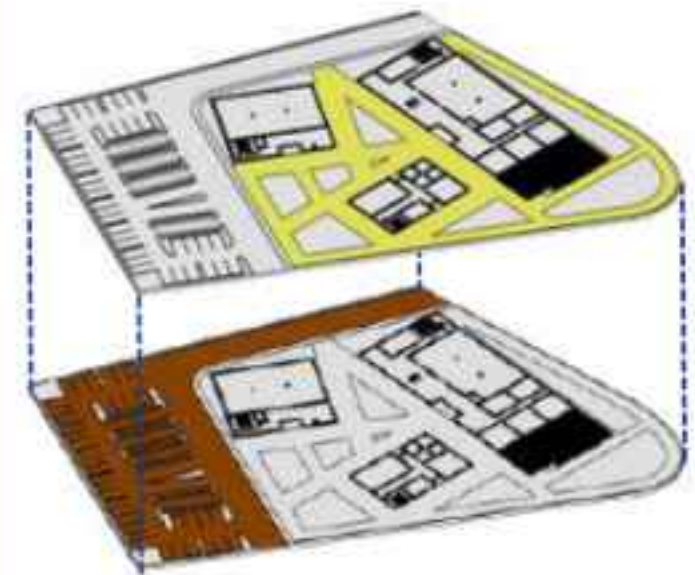
ZONA LEISURE
Zona Leisure difokuskan untuk membantu remaja mengatur keseimbangan emosional dan fisik melalui aktivitas pemulihan dan rekreasi. Ruang-ruang ini berfungsi sebagai area "bernapas" tempat di mana remaja dapat berhenti sejenak dari tekanan aktivitas kreatif atau akademik.

ZONA KREATIF
Zona Kreatif merupakan inti dari Youth Collaboration Center tempat di mana remaja mewujudkan ide menjadi karya nyata. Setiap ruang dirancang untuk mendukung proses kreatif yang beragam: bekerja, membuat, bereksperimen, dan berkolaborasi.

BENTUK



Bentuk bangunan ini adalah menciptakan pusat orientasi berupa plaza sebagai ruang temu dan interaksi bersama. Massa bangunan dirancang mengelilingi plaza sehingga tercipta hubungan ruang yang terbuka, terhubung, dan mudah dipahami oleh pengguna. Amphitheater pada area depan entrance berfungsi sebagai ruang transisi yang mengundang pengunjung untuk masuk, berkumpul, berinteraksi, dan menikmati berbagai aktivitas sosial maupun kreatif secara terbuka.



Pada area depan tapak terdapat trotoar yang difungsikan untuk pejalan kaki. Sirkulasi pejalan kaki juga terdapat di sekeliling bangunan untuk memudahkan setiap akses ke masing-masing bangunan. Pada area tengah tapak, tepatnya di area plaza di khususnya untuk pejalan kaki.

PENGUNJUNG Masuk → Drop off → Keluar
Masuk → Drop off → Parkir → Keluar

PENGELOLA Masuk → Parkir → Keluar



SITE PLAN



LAYOUT PLAN

CREATIVE SPACE

- LEGENDA RUANG
- A. Exhibition
 - B. Workshop
 - C. Podcast Studio
 - D. Library Studio
 - E. Green Studio
 - F. Film Studio
 - G. Terrace
 - H. Workshop
 - I. Toilet
 - J. Tangga Barisan
 - K. Lift

DEKAT LANTAI 1 CREATIVE SPACE

- LEGENDA RUANG
- A. Library
 - B. Toilet
 - C. Tangga Barisan
 - D. Lift

DEKAT LANTAI 2 CREATIVE SPACE

- LEGENDA RUANG
- A. Cafe
 - B. Dapur
 - C. Terrace
 - D. Terrace
 - E. Tangga Barisan
 - F. Lift

DEKAT LANTAI 4 CREATIVE SPACE

PODCAST STUDIO

Menggunakan interior akustik dengan suasana lebih intim, pencahayaan warm, sofa nyaman, dan panel peredam suara.



LIBRARY

memiliki interior tenang dan minimalis dengan rak tertata, pencahayaan alami, area baca nyaman, warna netral, dan akustik yang lebih hening untuk meningkatkan fokus.



CAFE

Menggunakan interior hangat dan santai dengan material kayu, pencahayaan warm, seating fleksibel, serta nuansa semi outdoor agar nyaman untuk berkumpul dan berdiskusi.



- LEGENDA RUANG
- A. Art Studio
 - B. Fashion Studio
 - C. Photography Studio
 - D. Craft Studio
 - E. Lift
 - F. Music Studio
 - G. Dance Studio
 - H. Artist Booth
 - I. Studio Booth
 - J. Sewing
 - K. Tangga
 - L. Tangga Barisan

DEKAT LANTAI 3 CREATIVE SPACE

FASHION STUDIO

memiliki interior modern dengan area display kain, mannequin, meja desain, dan pencahayaan yang mendukung detail warna.



- LEGENDA RUANG
- A. Cafe
 - B. Terrace

DEKAT ROOFTOP CREATIVE SPACE

CAFE ROOFTOP



TAMPAK DEPAN CREATIVE SPACE



TAMPAK SAMPING KANAN CREATIVE SPACE



TAMPAK BELAKANG CREATIVE SPACE



TAMPAK SAMPING KIRI CREATIVE SPACE



POTONGAN A-A CREATIVE SPACE



POTONGAN B-B CREATIVE SPACE

LAMPIRAN

MAJALAH



Neuro Collab: Inclusive Collaboration Space for Youth Creativity

Nama : Syahda Anzila In'amil Maula
Dosen Pembimbing 1 : Achmad Gat Gautama, M.T.
Dosen Pembimbing 2 : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
Tipologi Bangunan : *Creative Hub*
Lokasi : Jl. Ir. Soekarno, Bendogerit, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur.
Luas Tapak : 10.000 m²

Youth Collaboration Center hadir sebagai ruang publik yang mendukung pengembangan kreativitas, keterampilan, dan kolaborasi remaja. Berangkat dari kebutuhan akan fasilitas yang mampu mewadahi aktivitas belajar, berkarya, dan berinteraksi, pusat kolaborasi ini dirancang sebagai tempat yang inklusif, fleksibel, dan terbuka bagi seluruh kalangan.

Berlokasi di kawasan strategis Kota Blitar, fasilitas ini menjadi titik temu bagi pelajar, mahasiswa, komunitas, serta pelaku ekonomi kreatif untuk menciptakan ide, inovasi, dan karya bersama. Melalui pendekatan Arsitektur Inklusif, *Youth Collaboration Center* diharapkan mampu menjadi ruang yang mendorong potensi generasi muda sekaligus memperkuat kehidupan sosial dan budaya kota.



Bentuk dan Zoning



Bentuk awal menyesuaikan sirkulasi pada tapak serta bentuknya mengikuti garis pada tapak dengan memperhatikan view dari bundaran jalan utama.



Menambahkan lantai sesuai dengan kebutuhan ruang dengan mempertimbangkan view yang akan didapatkan.



Memberikan sirkulasi antara entrance public dengan plaza.

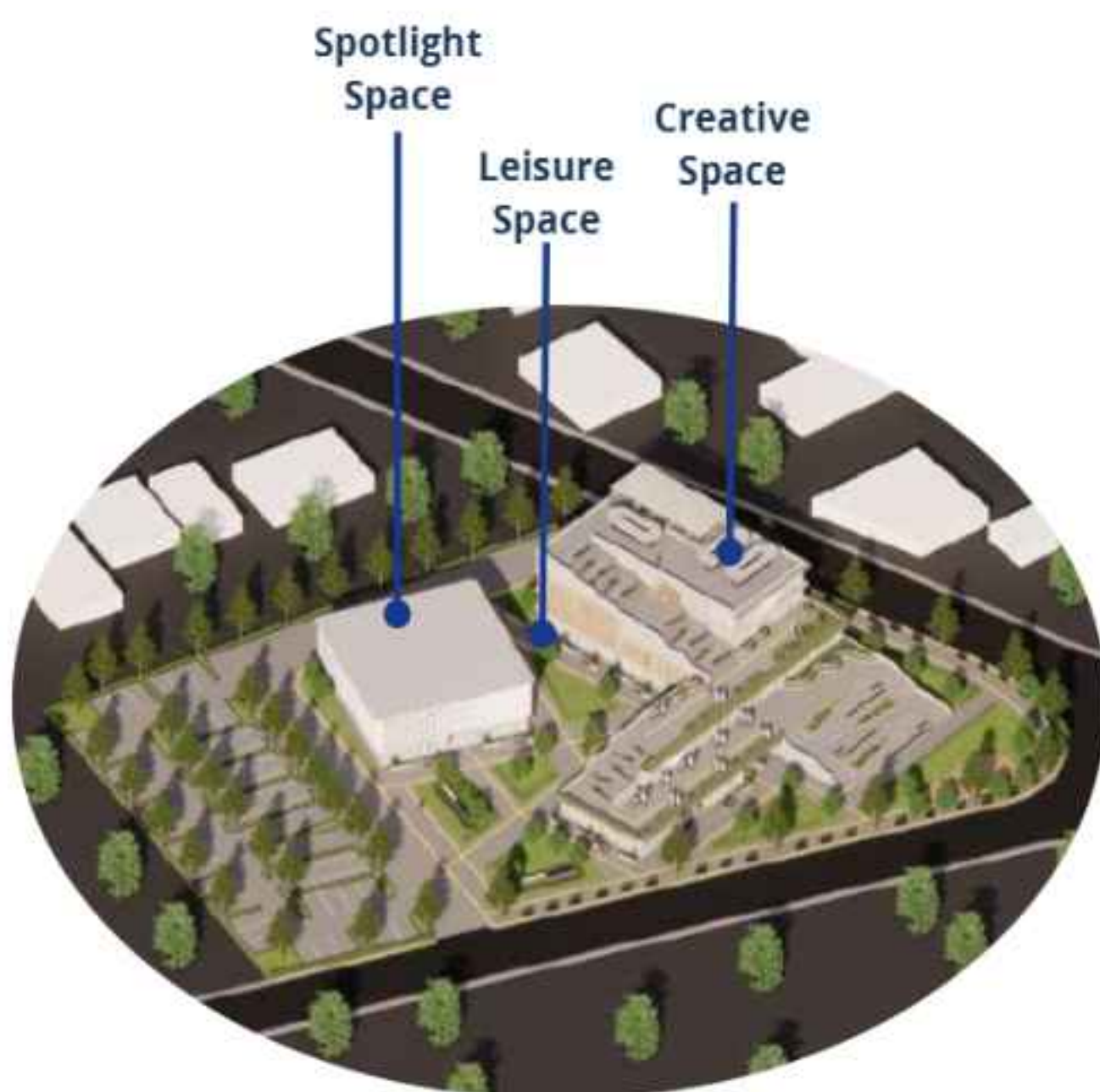


Pengurangan sebagai sirkulasi outdoor.



Penambahan tangga sebagai area penghubung antar lantai pada outdoor.

Bentuk bangunan ini adalah menciptakan pusat orientasi berupa plaza sebagai ruang temu dan interaksi bersama. Massa bangunan dirancang mengelilingi plaza sehingga tercipta hubungan ruang yang terbuka, terhubung, dan mudah dipahami oleh pengguna. Amphitheater pada area depan entrance berfungsi sebagai ruang transisi yang mengundang pengunjung untuk masuk, berkumpul, berinteraksi, dan menikmati berbagai aktivitas sosial maupun kreatif secara terbuka.



ZONA SPOTLIGHT

Zona Spotlight menjadi ruang di mana karya, ide, dan perjalanan remaja ditampilkan dan dirayakan. Area ini dirancang untuk memberikan ruang bagi mereka menunjukkan pencapaian, menguji gagasan, dan merasakan apresiasi dari komunitas.

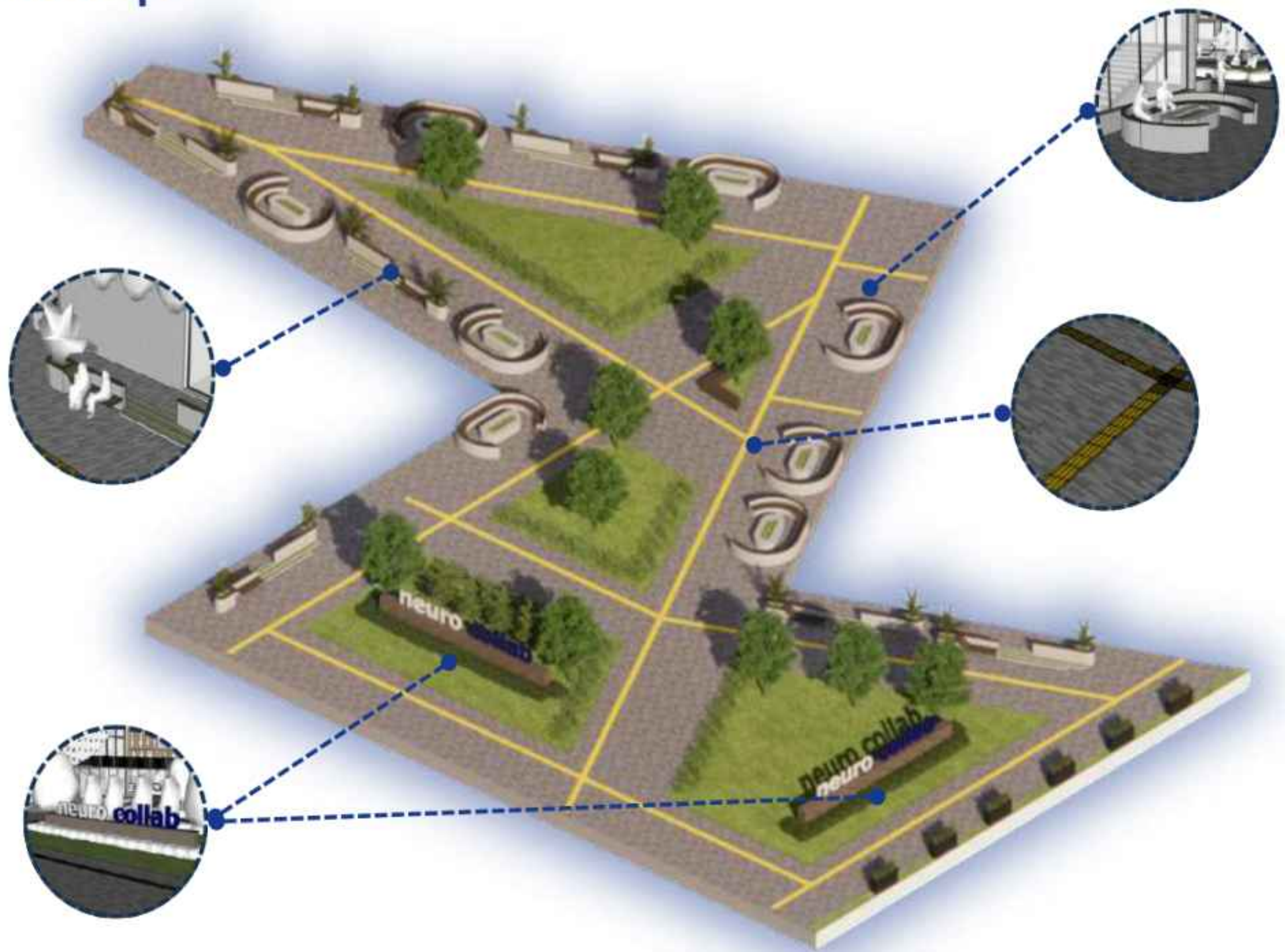
ZONA LEISURE

Zona Leisure difokuskan untuk membantu remaja mengatur keseimbangan emosional dan fisik melalui aktivitas pemulihan dan rekreasi. Ruang-ruang ini berfungsi sebagai area “bernapas” tempat di mana remaja dapat berhenti sejenak dari tekanan aktivitas kreatif atau akademik.

ZONA KREATIF

Zona Kreatif merupakan inti dari Youth Collaboration Center tempat di mana remaja mewujudkan ide menjadi karya nyata. Setiap ruang dirancang untuk mendukung proses kreatif yang beragam: bekerja, membuat, bereksperimen, dan berkolaborasi.

Landscape



KETAPANG

Memiliki bentuk tajuk yang rapi dan mampu memberikan keteduhan sehingga menciptakan suasana ruang luar yang nyaman dan sejuk.



RUMPUT JEPANG

Tampilannya halus dan estetik sehingga memperkuat kualitas visual area taman dan plaza



LAVENDER

warna bunganya menarik sehingga mampu memberikan aksen visual pada landscape dan menciptakan suasana yang lebih hidup serta estetik. Selain itu, lavender memiliki aroma yang menenangkan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna

RAMP

Ramp dapat diakses dengan nyaman oleh difabel maupun lansia dengan railing supaya dapat digunakan dengan aman.



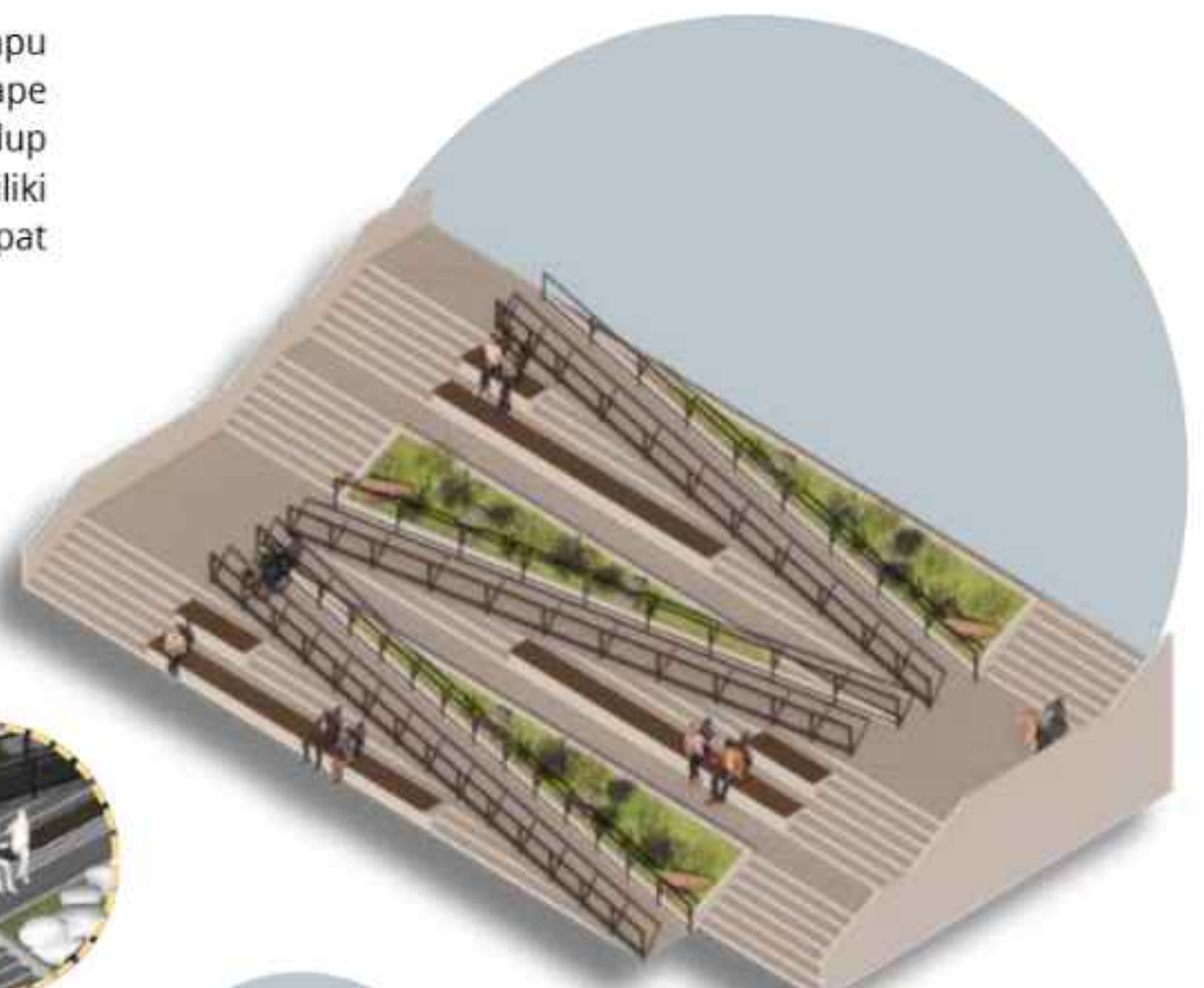
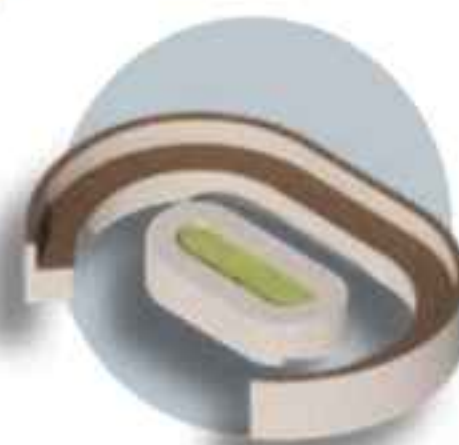
TEMPAT DUDUK

Tempat duduk didesain dengan alas yang nyaman.



LANTAI

Ubin ini terbuat dari porselen berkualitas tinggi atau granit dengan hasil akhir matte atau kasar yang tidak licin, membuatnya aman untuk area luar ruangan yang terpapar hujan.



Creative Space

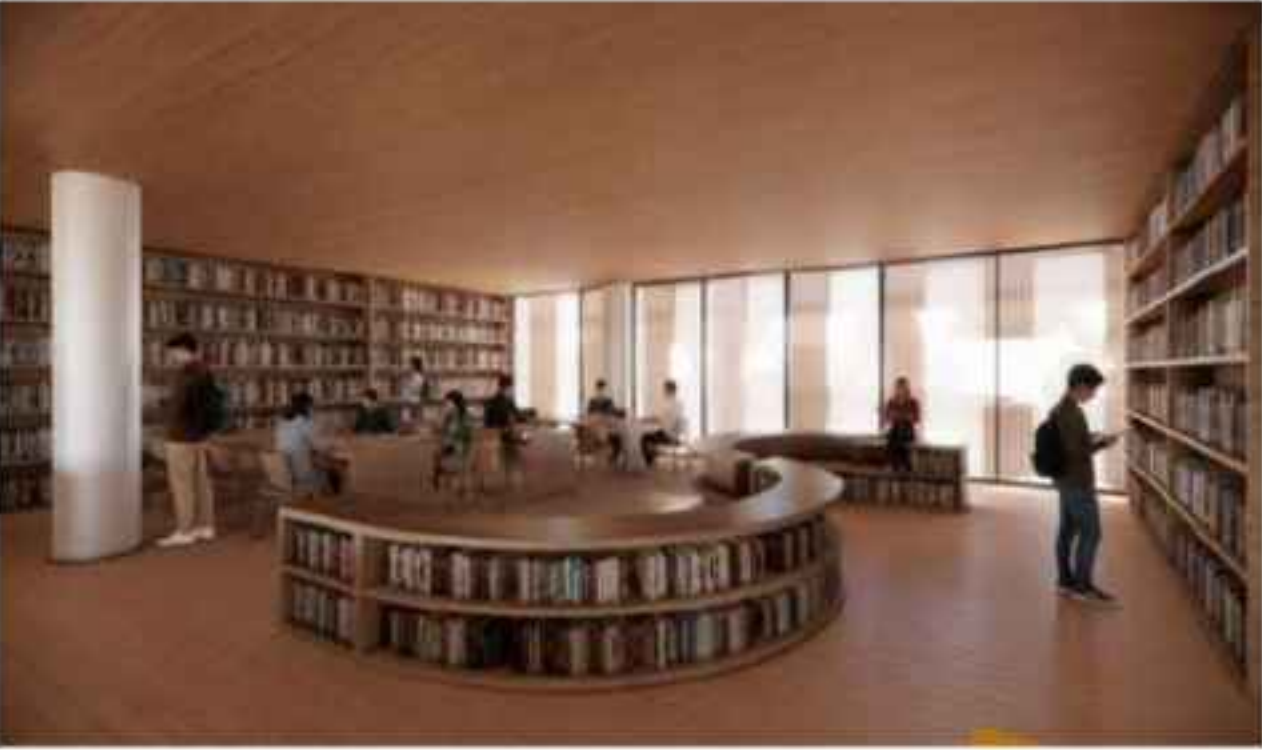
Lantai 1



Lantai 2



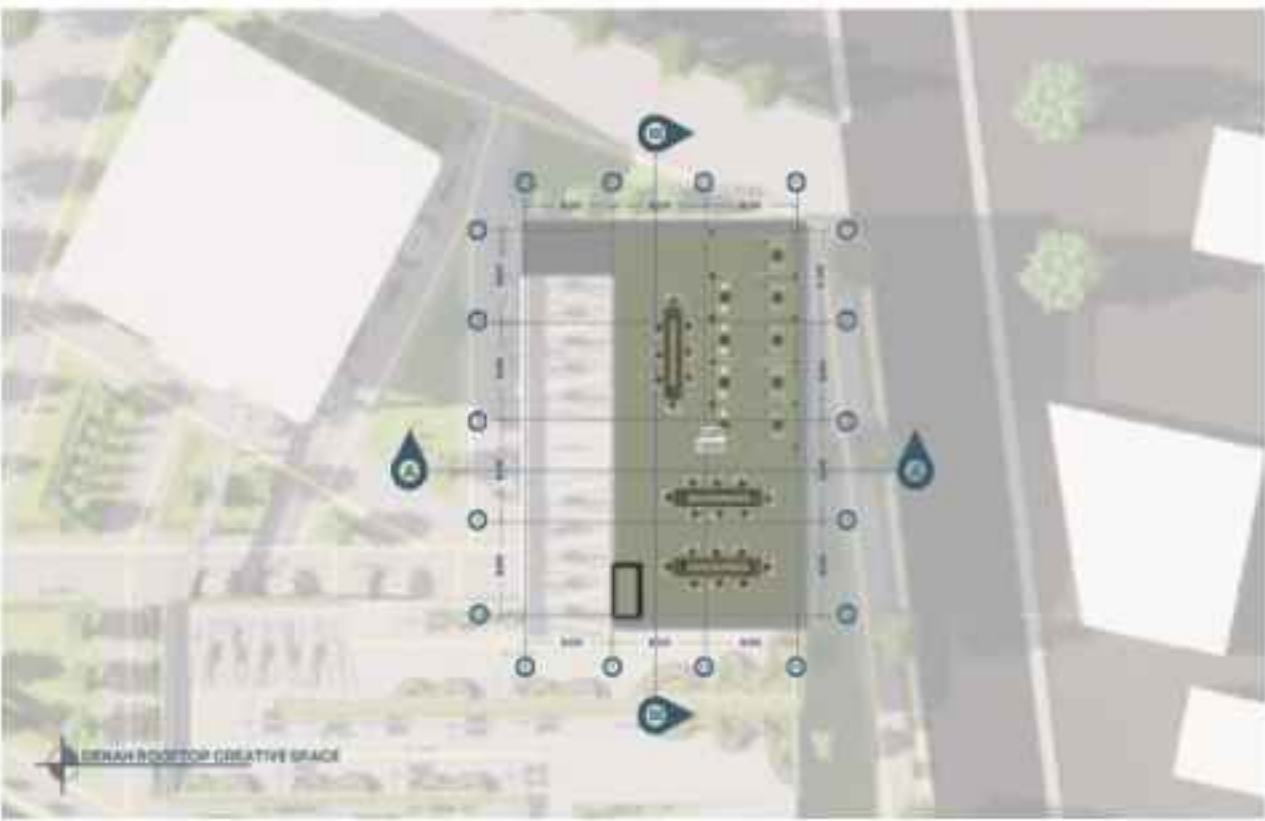
Lantai 3



Lantai 4



Lantai 5

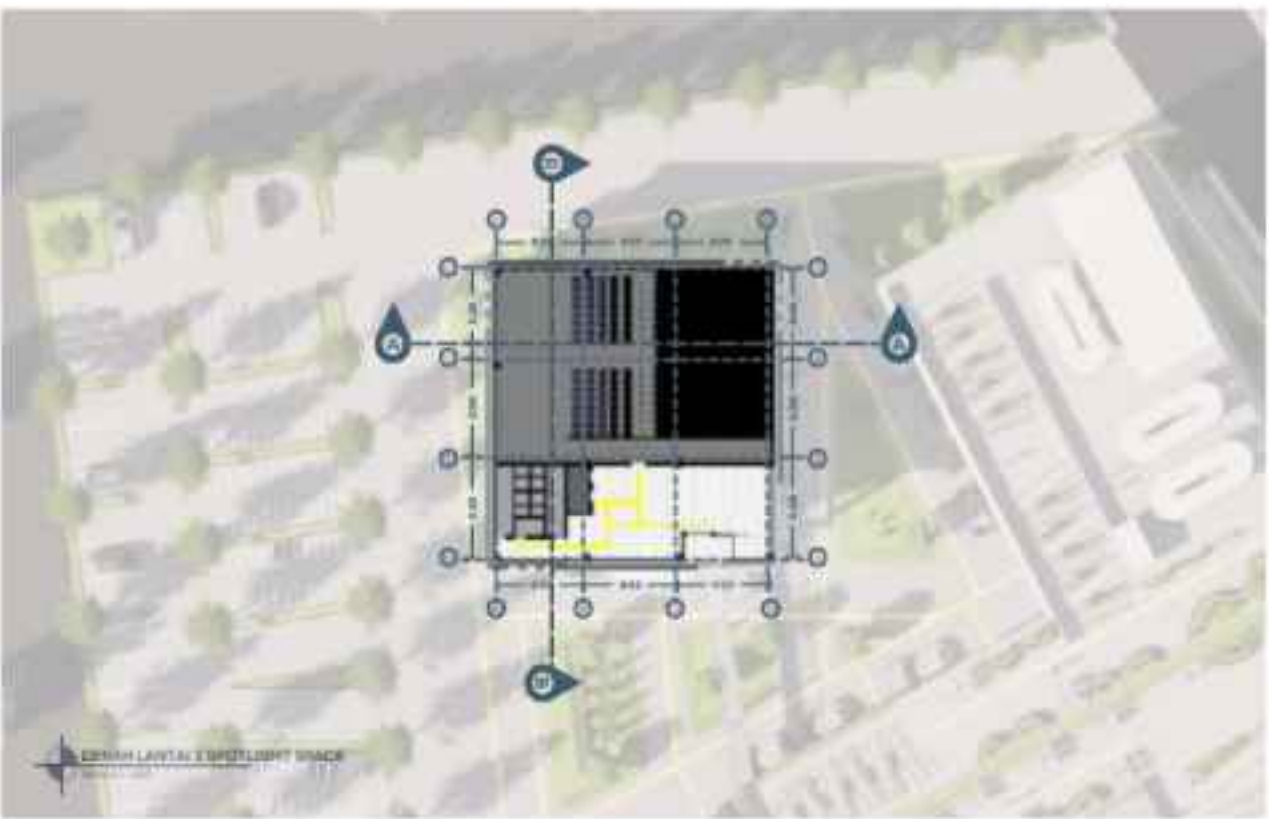


Spotlight Space

Lantai 1



Lantai 2



LAMPIRAN

VIDEO ANIMASI



VIDEO ANIMASI



LAMPIRAN

MAKET







this page is intentionally left blank

