PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA *"SIDOARJO CREATIVE CENTER"* DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN *THEMATIC DESIGN*

TUGAS AKHIR

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Disusun oleh :

NURI CHOIRIYYAH

NIM: H73215032

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Nuri Choiriyyah
NIM	: H73215032
Program Studi	: Arsitektur
Angkatan	: 2015

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA *"SIDOARJO CREATIVE CENTER"* DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN *THEMATIC DESIGN*. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 24 Juli 2019
Yang menyatakan

(Nuri Choiriyyah)
H73215032

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : NURI CHOIRIYYAH

NIM : H73215032

JUDUL : PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA *"SIDOARJO CREATIVE CENTER"* DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN *THEMATIC DESIGN*

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 17 Juli 2019

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing II
(Muhamad Ratodi, S.T, M.Kes)	(Efa Suriani, S.T, M.Eng)
NIP.198103042014031001	NIP.197902242014032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Nuri Choiriyyah ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 24 Juli 2019

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I

(Muhamad Ratodi, S.T, M.Kes)
NIP. 198103042014031001

Penguji II

(Efa Suriani, S.T, M.Eng)
NIP.197902242014032003

Penguji III

(Qurrotul A'yun, S.T, M.T, IPM)
NIP. 198910042018012001

Penguji IV

(Oktavi Elok Hapsari, M.T)
NIP. 198510042014032004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya

(Dr. Hj. Evi Fatmawati, M. Ag)
NIP. 196051221199002 2001

KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: NURI CHOIRIYYAH
NIM	: H73215032
Fakultas/Jurusan	: SAINS DAN TEKNOLOGI/ARSITEKTUR
E-mail	: nurilevine@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain(.....)

Yang berjudul:

PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA *"SIDOARJO CREATIVE CENTER"* DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *THEMATIC DESIGN*

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/ mempublikasikan di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Juli 2019
Penulis

(NURI CHOIRIYYAH)

ABSTRAK

PERANCANGAN PUSAT KREATIFITAS PEMUDA *"SIDOARJO CREATIVE CENTER"* DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN *THEMATIC DESIGN*

Perancangan Pusat Kreatifitas Pemuda di Sidoarjo ini merupakan wadah yang dapat menampung segala kegiatan dan kebutuhan industri kreatif di Sidoarjo, baik dari segi pendidikan maupun komersialnya. Perancangan ini dilakukan mengingat belum terdapat suatu wadah yang mampu mengembangkan kreativitas para pemuda di Sidoarjo. Hal inilah yang menjadi peluang didirikannya *"Sidoarjo Creative Center"* dengan beberapa program pelatihan di bidang digital industri kreatif yang didukung dengan fasilitas dan sarana prasarana lengkap dan dengan teknologi masa kini.

Penerapan Pendekatan *Thematic Design* pada perancangan ini untuk meningkatkan nilai-tambah pada suatu perancangan karena pendekatan tematik merupakan pendekatan di bidang arsitektur yang mengangkat 'tema-tema' tertentu dalam aspek *design*-nya. Dikarenakan jenis kegiatan pada bangunan ini bergerak dibidang digital industry kreatif, maka dipilih konsep bangunan dengan tema futuristik. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi sebagai upaya membantu pemerintah Kabupaten Sidoarjo untuk meningkatkan kreatifitas para pemuda serta mampu mengatasi permasalahan pengangguran di Kabupaten Sidoarjo.

Sebagai kesimpulan, penyajian data terkait pemrograman ruang, konsep desain perancangan dan beberapa gambar kerja eksterior maupun interior dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi sebagai ilustrasi desain.

Kata Kunci: *Creative Center*, *Thematic Design*, Futuristik Arsitektur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

THE THEMATIC DESIGN APPROACH OF ARCHITECTURAL DESIGN OF YOUTH CREATIVITY CENTER "SIDOARJO CREATIVE CENTER" IN SIDOARJO DISTRICT

Architectural Design of the Youth Creativity Center in Sidoarjo is a place that can accommodate all activities and creative industry needs in Sidoarjo, both in terms of education and commercial. This design is carried out considering there is no place that can develop the creativity of young people in Sidoarjo. This is the opportunity for the establishment of "Sidoarjo Creative Center" with several training programs in digital's creative industry which are supported by complete facilities and infrastructure and with modern technology.

The application of the Thematic Design Approach in this design is to increase the added value of a design because the thematic approach is an architectural approach that raises certain ' several themes' in design aspects. Due to the type of activity in this building there are digital's creative industries, so the concept of the building was chosen to use is a futuristic concept. Hopefully this design can give the solution to helping Sidoarjo's District Government to increase Youth creativity and can resolve unemployment problems Sidoarjo District.

As a conclusion, presentation of data related to space programming, design concepts and some exterior and interior work drawings in two-dimensional and three-dimensional shapes as design illustrations.

Keywords: Creative Center, Thematic Design, Futuristic Architecture

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Pernyataan Keaslian ii
Lembar Persetujuan Pembimbing iii
Lembar Pengesahan Tim Penguji iv
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi v
Abstrak vi
Abstract vii
Daftar Isi viii
Daftar Gambar xi
Daftar Tabel xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Ruang Lingkup Proyek 4
1.3.1 Batasan Skala Pelayanan 4
1.3.2 Batasan Objek 4
1.3.3 Batasan Skala Kegiatan 4
1.3.4 Batasan Tema 4
1.3.5 Sistematika Penulisan 5
1.4 Tujuan 5
1.5 Metode Perancangan 5
1.5.1 Metode Pengumpulan data 5
1.5.2 Metode Analisis Data 6
BAB II TINJAUAN DATA 8
2.1 *Youth Creative Center* 8
2.1.1 Pengertian *Youth Creative Center* 8
2.1.2 Klasifikasi *Youth Creative Center* 8
2.1.3 Ruang Lingkup *Youth Creative Center* 9
2.1.4 Fungsi dan Tipologi Bangunan 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.1.5 Struktur Organisasi *Youth Creative Center* 10
2.2 Standar Perancangan 10
2.2.1 Ketentuan *Youth Creative Center* 10
2.2.2 Standar Karakter dan Besaran Ruang 11
2.3 Integrasi Nilai Keislaman..... 18
2.4 Tinjauan Bangunan Sejenis..... 18
2.4.1 Tinjauan Bangunan *Youth Creative Center* 18
2.4.2 Tabulasi *Youth Creative Center* 24
2.5 Kriteria Pemilihan Lokasi 29
2.6 Alternatif Pemilihan Lokasi 30
2.7 Tinjauan Bangunan Sejenis..... 30
2.7.1 Gambaran Umum Tapak Terpilih 31
2.7.2 Kondisi Sosial Budaya 32

BAB III PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN 33

3.1 Pendekatan Arsitektur Tematik 33
3.1.1 Tema Futuristik 33
3.2 Konsep Perancangan 36
3.2.1 Konsep Bentuk dan Tampilan..... 36
3.2.2 Konsep Organisasi Ruang 37
3.2.3 Konsep Sirkulasi 38
3.2.4 Konsep Struktur 38
3.2.5 Konsep Cladding..... 39
3.3 Konsep Tata Ruang Luar 40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 41

4.1 Rancangan Arsitektur..... 41
4.1.1 Penerapan Konsep Futuristik 41
4.1.2 Pengaplikasian Futuristik Pada Bangunan 42
4.1.3 Tata Ruang Luar Bangunan 42
4.1.4 Tata Ruang Dalam Bangunan 43
4.2 Rancangan Struktur..... 46
4.2.1 *Sub Structure* 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.2.2 *Supper Structure* 47
4.2.3 *Upper Structure* 47
4.3 Rancangan Utilitas 43
4.3.1 Kebutuhan Air Bersih 50
4.3.2 Kebutuhan Ground Reservoir 50
4.3.3 Kebutuhan Air Kotor 50
4.3.4 Kebutuhan Septictank 50
4.3.5 Sistem Pembuangan Air Hujan 50
4.3.6 Sistem Pembuangan Sampah 50
4.3.7 Pendistribusian Listrik 50
4.3.8 Keamanan Bangunan 50
BAB V PENUTUP 54
5.1 Kesimpulan 54
DAFTAR PUSTAKA 55
LAMPIRAN 57
BIODATA PENULIS 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi 10

Gambar 2.2 *Bandung Creative Center* 19

Gambar 2.3 *Surabaya Creative Hub* 20

Gambar 2.4 *Jakarta Creative Hub* 22

Gambar 2.5 Denah *Jakarta Creative Hub* 23

Gambar 2.6 Potensi Site 32

Gambar 2.7 Kondisi Eksisting 32

Gambar 3.1 Terminal Slough 34

Gambar 3.2 Konsep Mozaik 36

Gambar 3.3 Transformasi Bentuk 37

Gambar 3.4 Zoning Vertikal 37

Gambar 3.5 Zoning Masa Bangunan 37

Gambar 3.6 Zoning Site 38

Gambar 3.7 Pola Sirkulasi 38

Gambar 3.8 Konsep Ruang Luar 40

Gambar 4.1 Penerapan Futuristik 42

Gambar 4.2 Eksterior Bangunan 43

Gambar 4.3 Eksterior Bangunan 43

Gambar 4.4 Eksterior Bangunan 43

Gambar 4.5 Interior Broadcast Room 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.6 Interior Perpustakaan 44

Gambar 4.7 Interior Fashion 45

Gambar 4.8 Interior Ruang Staff 45

Gambar 4.9 Interior Studio Animasi 45

Gambar 4.10 Interior Amphitheater 45

Gambar 4.11 Struktur Bangunan 46

Gambar 4.12 Pondasi 46

Gambar 4.13 Rencana Pondasi 47

Gambar 4.14 Struktur Rigid Frame 47

Gambar 4.15 Detail Rangka 48

Gambar 4.16 Titik SPAB/SPAK 48

Gambar 4.17 Utilitas Air Bersih 49

Gambar 4.18 Utilitas Air Kotor 50

Gambar 4.19 Utilitas Air Hujan 51

Gambar 4.20 Pembuangan Sampah 51

Gambar 4.21 Distribusi Listrik 51

Gambar 4.22 Sistem Pencegah Kebakaran 52

Gambar 4.23 Distribusi Hydrant 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pendidikan Industri Kreatif 9

Tabel 2.2 Tabel Standar Seni Rupa 11

Tabel 2.3 Tabel Standar Seni Musik 11

Tabel 2.4 Tabel Standar Arsitektur dan Interior 12

Tabel 2.5 Tabel Standar Fashion 12

Tabel 2.6 Tabel Standar Seni Kriya 12

Tabel 2.7 Tabel Standar *Advertising* 13

Tabel 2.8 Tabel Standar Animasi 13

Tabel 2.9 Tabel Standar Fotografi 13

Tabel 2.10 Tabel Standar Media Digital 14

Tabel 2.11 Tabel Standar Broadcasting 14

Tabel 2.12 Besaran Ruang Pengelola 14

Tabel 2.13 Besaran Ruang Penunjang 15

Tabel 2.14 Besaran Ruang Pendidikan 15

Tabel 2.15 Besaran Fasilitas 17

Tabel 2.16 Besaran Area Parkir 17

Tabel 2.17 Rekapitulasi 17

Tabel 2.18 Organisasi Ruang 20

Tabel 2.19 Tabulasi *Youth Creative Center* 24

Tabel 2.20 Tabulasi Aksestabilitas *Youth Creative Center* 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.21 Tata Masa Bangunan *Youth Creative Center* 25

Tabel 2.22 Aktivitas Primer 27

Tabel 2.23 Aktivitas Sekunder 27

Tabel 2.24 Kriteria Pemilihan Lokasi 29

Tabel 2.25 Akternatif Pemilihan Tapak 30

Tabel 2.26 Penilaian Pemilihan Lokasi 31

Tabel 2.27 Keterangan Pemilihan Bobot 31

Tabel 3.1 Konsep Struktur 39

Tabel 3.2 Konsep Cladding 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Timur merupakan salah satu provinsi terpadat yang ada di Indonesia. Tak dapat dipungkiri, jumlah penduduk di Jawa Timur tergolong tinggi dengan peringkat jumlah penduduk terbanyak kedua setelah provinsi Jawa Barat. Kepadatan penduduk inilah yang nantinya akan menimbulkan permasalahan jangka panjang. Meskipun masalah kependudukan sudah mendapatkan penanganan dari pemerintah pusat, penanganan masalah kependudukan ini tidak berjalan mulus. Tanpa perhatian serius, persoalan akan bertambah rumit dan dampaknya sangat fatal karena bisa merembet ke arah tekanan politik, bahkan sosial ekonomi yang salah satunya adalah tingkat pengangguran yang mengalami peningkatan tiap tahunnya (Bappeda Jatim, 2011).

Kondisi tingkat pengangguran pada tahun 2013-2014 di Provinsi Jawa Timur lebih rendah di bandingkan dengan tingkat pengangguran Nasional, hal ini dapat dilihat pada jumlah penyerapan tenaga kerja di Provinsi Jawa Timur yang cukup baik, peranan sektor formal maupun non formal sudah cukup baik. Akan tetapi tingkat pengangguran di Provinsi Jawa Timur masih tergolong cukup tinggi (Disnakertransduk Provinsi Jawa Timur, 2014).

Sidoarjo merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur dengan tingkat pengangguran tertinggi dan memasuki lima besar diantara kota atau kabupaten lainnya. Sebagai kota urban yang cukup berkembang pesat, secara tidak langsung memiliki permasalahan yang serius terhadap timbulnya angka pengangguran terutama di kalangan pemuda. Dan pengangguran ini menjadi permasalahan yang terus berlanjut dan diperlukan adanya solusi yang tepat untuk mengatasinya (Dinas Komunikasi dan Informatika, 2015).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2015), jumlah unit usaha industri di Kabupaten Sidoarjo dari tahun 2009-2015 terus mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan. Dengan adanya peningkatan jumlah unit usaha industri yang ada di Sidoarjo tiap tahunnya, seharusnya tenaga kerja yang terserap juga meningkat. Namun ternyata peningkatan jumlah unit usaha yang ada di Sidoarjo ini tidak diikuti dengan pertambahan penyerapan tenaga kerja di Sidoarjo (BPS Provinsi Jawa Timur, 2015). Menurut Kabid Perekonomian dan SDA kabupaten Sidoarjo (2018), terdapat beberapa faktor penyebab menurunnya jumlah penyerapan tenaga kerja, seperti kesenjangan jumlah lulusan dengan jumlah kebutuhan dunia kerja, dan kesenjangan kompetensi lulusan dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja. Selain itu juga hal ini terjadi karena industri dalam skala besar banyak menggunakan teknologi sebagai alat produksi (Sidoarjokab, 2014). Pada tahun 2014, jumlah pemuda di Sidoarjo mencapai 476.766 terdiri dari 24189 laki laki, dan 230.577 perempuan dan yang meneruskan di jenjang perguruan tinggi 13.361 terdiri dari 13.663 laki-laki dan 29.698 perempuan (DISPORABUDPAR, 2014).

Berdasarkan data dari BPS, angka pengangguran di Kabupaten Sidoarjo dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan, mulai tahun 2015 jumlah angka pengangguran sebanyak 371.947 orang, tahun 2016 sebanyak 394.401 orang, dan tahun 2017 sebanyak 414.479 orang. Peningkatan jumlah angka pengangguran ini tentunya akan berdampak buruk bagi perkembangan kualitas hidup masyarakat di Kabupaten Sidoarjo (BPS Pusat, 2017).

Tidak berhenti sampai disini, Pemerintah Kabupaten Sidoarjo juga telah mengadakan Musrembang untuk membicarakan mengenai program unggulan dalam RPJMD 2016 – 2021. Terdapat lima misi dalam dokumen rancangan RPJMD perubahan. Diantaranya pemerintahan yang bersih dan akuntabel, salah satunya dengan meningkatkan perekonomian daerah, meningkatkan kualitas dan standar pelayanan pendidikan dan kesehatan, serta meningkatkan tatanan kehidupan masyarakat yang berbudaya dan berahklaqul karimah dan peningkatan infrastruktur publik yang memadai dan berkualitas. Semua program unggulan tersebut sebagai bentuk penjabaran visi dan misi bupati dan wakil bupati Sidoarjo periode 2016-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2021. Program-program unggulan yang tertuang dalam rancangan perubahan RPJMD Kabupaten Sidoarjo tahun 2016-2021 ini merupakan wujud komitmen sebagai bupati dan wakil bupati untuk menjadikan Kabupaten Sidoarjo yang lebih baik dan maju (kabarsidoarjo.com, 2017).

Arsitektur tentu memiliki peranan yang penting dalam memfasilitasi sarana dan prasarana bagi pemuda Sidoarjo dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka. Untuk meningkatkan semangat dalam mengasah kreativitas pemuda tentunya memerlukan pendekatan dalam berarsitektur, salah satu pendekatan yang sesuai dalam meningkatkan semangat dalam mengasah kreativitas pemuda adalah menggunakan pendekatan tematik karena pada pendekatan tematik adalah pendekatan di bidang arsitektur yang mengangkat 'tema-tema' tertentu dalam aspek design-nya guna meningkatkan nilai-tambah pada suatu perancangan (Pawitro, 2002).

Dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa saat ini belum terdapat suatu wadah yang mampu mengembangkan kreativitas para pemuda di Sidoarjo. Hal inilah yang menjadi peluang didirikannya *"Sidoarjo Creative Center"* dengan beberapa program pelatihan di bidang industri kreatif yang didukung dengan fasilitas dan sarana prasarana lengkap dan dengan teknologi masa kini. Oleh karena itu, perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi sebagai upaya membantu pemerintah Kabupaten Sidoarjo untuk meningkatkan kreatifitas para pemuda serta mampu mengatasi permasalahan pengangguran di Kabupaten Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah bagaimana merancang Pusat Kreativitas Pemuda *"Sidoarjo Creative Center"* agar dapat memfasilitasi kebutuhan para pemuda di Kabupaten Sidoarjo?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

1.3.1 Batasan Skala Pelayanan

Skala pelayanan pada perancangan Pusat Kreativitas Pemuda *"Sidoarjo Creative Center"* mencakup wilayah di Kabupaten Sidoarjo dan sekitarnya.

1.3.2 Batasan Objek

Cakupan aktifitas dan sarana prasarana yang tersedia meliputi :

a. Mempunyai fungsi sebagai sarana edukasi.
b. Mencakup beberapa sub sektor kegiatan ekonomi kreatif di bidang digital antara lain musik, seni kriya, seni rupa, fotografi, animasi, *fashion*, desain arsitektur, desain interior, *digital media & software*, *advertising*, dan *broadcast.*

1.3.3 Batasan Skala Kegiatan

Batasan kegiatan yang ada di Pusat Kreativitas Pemuda *"Sidoarjo Creative Center"* di Kabupaten Sidoarjo antara lain:

a. Sosial

   Pusat Kreativitas Pemuda "*Sidoarjo Creative Center*" sebagai wadah bersosialisasi dan menjalin keakraban bagi semua kalangan masyarakat, khususnya dikalangan pemuda.

b. Pendidikan

   Pusat Kreativitas Pemuda "*Sidoarjo Creative Center*" di Kabupaten Sidoarjo sebagai sarana pendidikan serta mengasah kemampuan dan kreativitas para pemuda .

c. Ekonomi

   Pusat Kreativitas Pemuda "*Sidoarjo Innovation Arena*" Kabupaten Sidoarjo sebagai upaya dalam meningkatkan pendapatan dan perekonomian.

1.3.4 Batasan Tema

Pendekatan pada perancangan "*Sidoarjo Creative Center*" menggunakan pendekatan *Thematic Design* dengan menerapkan konsep futuristik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.3.5 Sistematika Penulisan

a. Bab I PENDAHULUAN

   Bab ini berisi latar belakang, identifikasi rumusan masalah, ruang lingkup proyek, tujuan perancangan, dan metode perancangan.

b. Bab II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

   Bab ini berisi tentang penjelasan pemilihan objek dan penjelasan lokasi perancangan.

c. Bab III PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

   Bab ini berisi tentang pendekatan tema perancangan dan konsep perancangan.

d. Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN

   Bab ini berisi tentang rancangan arsitektur, rancangan struktural, dan rancangan utilitas.

e. Bab V PENUTUP

   Bab ini berisi kesimpulan dan dokumen seminar tugas akhir

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian dilandasi adanya latar belakang serta rumusan masalah adalah untuk mengetahui cara merancang Pusat Kreativitas Pemuda agar dapat memfasilitasi masyarakat khususnya para pemuda dalam meningkatkan kreativitas.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam merancang *"Sidoarjo Creative Center"* antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menyusun konsep Perancangan Pusat Pemberdayaan Kreativitas Pemuda *"Sidoarjo Creative Center"* diperoleh dengan cara pengumpulan data primer dan data sekunder untuk dianalisa sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai bahan dasar konsep perancangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Data Primer

Data primer diperoleh melalui studi observasi atau pengamatan objek secara langsung untuk memperoleh data-data dan mengetahui kondisi objek terpilih yang akan digunakan dalam perancangan ini, meliputi kondisi tapak, bentuk site, lingkungan sekitar objek, dan sebagainya.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui Teknik studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data melalui teks-teks tertulis maupun *soft-copy edition*, seperti buku, ebook, jurnal, makalah, dan publikasi pemerintah. Menggunakan teknik studi pustaka karena teknik ini menguatkan perancangan yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang tersedia dalam pustaka. Selain itu, pengumpulan data melalui studi pustaka merupakan wujud bahwa telah banyak laporan penelitian yang dituliskan dalam bentuk buku, jurnal, publikasi dan lain-lain.

Dengan berorientasi pada objek observasi studi literatur yang bertujuan untuk mendapatkan data sekunder yang tidak dapat diperoleh dari observasi langsung, selain itu untuk mendapatkan referensi berupa teori-teori yang berhubungan dengan penyusunan konsep perancangan.

1.5.2 Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan berupa metode deskriptif yang dilakukan dengan cara melakukan analisa dari pengumpulan data baik primer maupun sekunder, yang kemudian dapat diolah dalam bentuk sintesa sebagai bahan konsep penyusunan perancangan.

a. Analisa

Pengumpulan data di dapatkan dari hasil studi observasi yang terdiri atas observasi wilayah, tinjauan objek yang sejenis, literatur, serta wawancara dengan pihak-pihak yang terkait. Data-data tersebut kemudian diperhitungkan keterkaitannya dengan standar yang diperoleh dari studi literatur untuk pendekatan menuju konsep perancangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sintesa

Merupakan tahap penggabungan dari data hasil observasi lapangan, literatur dan pengalaman empiris yang telah dikaji pada tahap analisa dan kemudian diolah menjadi sebuah konsep perancangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

2.1 *Youth Creative Center* (Pusat Kreativitas Pemuda)

2.1.1 Pengertian *Youth Creative Center*

Youth Creative Center adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari pegiat kreatif atau tempat yang mewadahi kegiatan dan aktivitas kreatif dari semua cabang pelajaran industri kreatif baik lokal maupun regional untuk kaum usia muda dengan didukung sarana dan prasarana lainnya (Vincent, 2015).

2.1.2 Klasifikasi *Youth Creative Center*

Menurut Vincent (2015), suatu *Youth Creative Center* dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Berdasarkan kepelayanan dan kepemilikannya
   a. Pusat Kreatif Swasta, berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aset kreatif industri swasta.
   b. Pusat Kreatif Pendidikan, berfungsi untuk pendidikan akademik yang diarahkan terutama pada penguasaan pelajaran industri kreatif.
2. Berdasarkan jenis pendidikan kreativitas yang terwadahi
   a. Umum, mewadahi berbagai fasilitas kegiatan pendidikan industri kreatif.
   b. Khusus, memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.
3. Berdasarkan usia pengguna
   a. Pusat Kreatif Anak
   b. Pusat Kreatif Remaja
   c. Pusat Kreatif untuk pengunjung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan *Youth Creative Center*

Pendidikan Industri Kreatif sudah mengalami revolusi digital dan globalisasi yang besar dan terbagi menjadi tiga mayor sub-sektor yakni *Arts and Culture* , *Design* dan *Media and Communication*

1. *Art and Culture*, adalah mewujudkan pemikiran kreatif dan kritik, yang meliputi analisis budaya visual kontemporer bersama bentuk-bentuk seni, yaitu seni rupa, sastra, musik, teater, film, tari dan lain-lainya.
2. *Design*, adalah sebuah rencana atau gambar yang menunjukkan tampilan dan fungsi atau kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.
3. *Media and Communications*, adalah penyampain pesan dengan menggunakan alat (media), termasuk media cetak dan video dan lain-lain, dengan maksud memberikan dampak terhadap penerima (komunikan) agar sesuai yang diinginkan oleh komunikator

Tabel 2.1 Pendidikan Industri Kreatif

Art & Culture	***Design***	***Media & Communication***
Performing Art *Technical Theatre* *Visual Art* *Music*	*Architecture* *Design* *Fashion* *Craft & Product*	*Advertising* *Film, Video, Photography* *Digital Media & Software* *Broadcast*

Sumber : *Workforce Development Agency*, 2015.

2.1.4 Fungsi dan Tipologi Bangunan

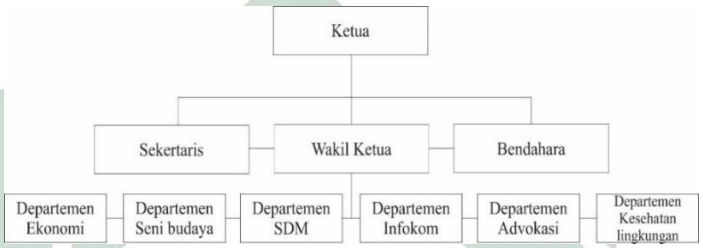
Youth Creative Center adalah tempat yang menyediakan atmosfir untuk anak – anak dan remaja belajar dan mendalamkan ilmu industri kreatif bersama. Untuk klasifikasi bangunan, *Youth Creative Center* masuk dalam tipologi bangunan gedung pendidikan, sekolah informal, musium, pameran dan hiburan yang mempunyai fasilitas untuk kegiatan belajar industri kreatif seperti pentas seni, teknis teater, seni rupa, musik, desain dan arsitektur, kerajinan, tata busana, periklanan, digital media dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

software, film, video dan fotografi dan *broadcast* serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti kafetaria, taman bermain, toko buku dan tempat pertunjukan auditorium, galeri, dan museum (Evan, 2011)

2.1.5 Struktur Organisasi *Youth Creative Center*

Berikut di bawah ini merupakan contoh struktur organisasi yang ada di Home Creative Center di Lhokseumawe yang dapat dilihat pada bagan 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi *Creative Center*

Sumber : *Home Creative Center Lhokseumawe*, 2015

2.2 Standar Perancangan *Youth Creative Center*

2.2.1 Ketentuan Perancangan *Youth Creative Center*

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang *Youth Creative Center* (Vincent, 2015) antara lain:

a. Pada umumnya, departemen belajar industri kreatif terletak pada tempat yang ramai. Bisa terletak di dekat ruang kafeteria dan olahraga namun harus mempunyai fasilitas jalan untuk peralatan dan perlengkapan kegiatan.
b. Mempunyai area belajar di ruangan yang terbuka dan akses ke fasilitas kamar mandi dan loker.
c. Semua mesin dan perlatan belajar harus di atur secara urut sehingga proses dan kebutuhan bisa terjalan dengan efisien.
d. Sebuah "*resource center*", pusat pengetahuan dengan menyatukan perpustakaan dan pusat komputer.
e. Kabel Listrik, data dan air dimasukkan turun lewat langit-langit sehingga konfigurasi ruangan lebih luas.
f. Aksesibilitas, pengurangan kebisingan, kebutuhan peralatan khusus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Material dan bahan penyerapan suara yang bisa digunakan adalah *acoustic-absorbent blocks*, untuk plafon adalah *room decking* dan *high wall surfaces.*

2.2.2 Standar Karakter dan Besaran Ruang

Berikut di bawah ini merupakan tabulasi karakteristik ruang yang ada di bangunan *creative center* yang dapat dilihat pada tabel 2.2 sampai dengan tabel 2.11.

Tabel 2.2 Tabel Standar Ruang Seni Rupa

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Studio Menggambar	a. Ruang seni harus memiliki setidaknya 5.1 m2 luas ruang kerja untuk setiap murid. b. Membutuhkan tempat penyimpanan barang yang strategis sehingga mampu mengakomodasi setiap teknik pekerjaan dan kebutuhan c. Area basah harus memakai lantai granit, memiliki saluran air dan tempat tungku pembakaran dan penjemuran.
Ruang Melukis	
Galeri	

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.3 Tabel Standar Ruang Seni Musik

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Latihan (khusus grup band)	a. Ukuran ruangan latihan musik sebaiknya bervariasi untuk latihan secara kolompok dan individu. b. Ruangan harus memiliki waktu dengung yang optimum, pendistribusian suara dan menghindarkan suara yang tidak dinginkan. c. Ruangan harus dekat dengan bagian belakang auditorium sehingga kelompok band dapat memindahkan instrumen ke panggung dengan mudah. d. Area penyimpanan alat musik harus mempunyai buffer dari ruang musik. Gudang ruang musik menjadi area pemisahaan untuk meminimalkan gangguan suara untuk kelas lain. e. Ruang instrumen musik membutuhkan koridor yang luas untuk sirkulasi, koridor tersebut digunakan sebagai tempat latihan dan tempat penyimpanan instrument. f. Ruang instrumen membutuhkan dinding depan dari bahan penyerap suara. Langit-langit 50% reflektif terhadap suara dan 50% penyerap suara sehingga ruangan bisa tendengar.
Studio Rekaman	
Ruang Kelas (teori)	
Gudang	

Sumber : Vincent, 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.4 Tabel Standar Ruang Arsitektur

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Studio Perancangan	a. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. b. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami.
Studio 3D	
Galeri Arsitektur	

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.5 Tabel Standar Ruang *Fashion*

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Menjahit *(Sewing Workroom)*	a. Penerangan diarea sirkulasi lebih gelap dari area berdandan b. Area yang lebar untuk memakai pakaian c. Dekat dengan ruang kamar mandi. d. Ruang membutuhkan penghawaan yang bagus untuk mengurangi panas dari mesin dan kepadatan manusia. e. Siswa, pengajar dan staf akan membutuhkan tempat untuk mengantri dan mengoperasikan mesin. f. Membutuhkan ventilasi dan pencahayan yang cukup
Ruang Ganti *(Changing room)*	
Fashion Techlab Room	
Gudang	

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.6 Tabel Standar Ruang Seni Kriya

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Seni Kerajinan	a. Harus memiliki jendela yang memberikan pemandangan lanskap eksternal dan harus memiliki akses langsung ke luar. b. Mempunyai ruang outdoor dan indoor yang menyatu untuk mengadakan kegiatan seni dan mendapatkan cahaya alami. c. Membutuhan ruang untuk menampilkan pekerjaan yang telah selesai. d. Area basah harus memakai lantai granit, memiliki saluran air dan tempat tungku pembakaran dan penjemuran. Satu tungku bakar untuk setiap dua ruang seni e. Lebar bukaan pintu minimal 0.9 m untuk memasukan dan mengkeluarkan barang. f. Ruangan harus diatur dengan baik sehingga fleksibel untuk beragam kurikulum. g. Bahan lantai yang umum untuk ruang seni adalah vinyl, keramik,teraso atau beton. h. Menggunakan lampu Semi- indirect lighting untuk siang hari (perlindungan terhadap silau)
Galeri Seni Kriya	

Sumber : Vincent, 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.7 Tabel Standar Ruang *Advertising*

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Desain	a. Ruangan bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang membutuhkan komputer. b. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. c. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami.
Galeri Pemasaran	
Shooting room	
Ruang Produksi & Percetakan	
Ruang Diskusi	

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.8 Tabel Standar Studio Animasi

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Kelas Teori	a. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. b. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami. c. Ruangan membutuhkan keamanan yang lebih. d. Studio akan dilengkapi dengan tiga kamera dengan berbagai sudut. e. Ruangan ini sebaiknya terletak di dekat ruangan Arsitektur dan Teknologi, untuk bisa bertukaran peralatan.
Studio Programming	
Area Pertunjukan	
Control Room	
Gudang	

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.9 Tabel Standar Ruang Fotografi

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Studio Foto *Indoor*	a. Minim Pencahayaan pada area pemotretan. b. Tembok dicat dengan *flat green eye ease.* c. Dark room dibagi menjadi dua ruangan, ruangan petama yang berukuran lebih kecil terletak dekat dengan pintau masuk untuk menimbang dan mencampurkan bahan kimia. Ruangan kedua terletak dipojok untuk mencetak dan mencuci foto. d. Ruangan gelap atau darkroom digunakan untuk mencetak dan mencuci film dan foto. Ruangan juga dipakai untuk sebagai gudang bahan dan peralatan kamera. e. Mempunyai dua pintu masuk untuk membantu mencegah lampu masuk
(Ruang Percetakan) *Darkroom*	
Galeri Fotografi	

Sumber : Vincent, 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.10 Tabel Standar Ruang Media Digital

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Komputer	a. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. b. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami. c. Ruangan membutuhkan keamanan yang lebih. d. Lampu ruangan tidak silau dan membutuhkan tirai. e. Tingkat keamanan akustik 45 dB rating minimal.

Sumber : Vincent, 2015

Tabel 2.11 Tabel Standar Ruang *Broadcast*

Nama Ruangan	Karakteristik Ruang
Ruang Diskusi	a. Ruangan berukuran 6 x 7.5 hingga 30 x 30 m b. Ruangan harus terletak pada area pemuatan sehingga memudahkan pengakutan barang berat lainnya. c. Ruang kontrol akan diperlukan untuk teknis televisi, gudang alat audio dan lampu. Ruangan harus mudah diakses dan visual. d. Ketinggian ruangan mencapai 6.3m dengan *mezzanine* dan dilengkapi oleh lampu gantung. e. Material ruangan harus kedap dengan suara dan getaran. Lantai ruangan harus rata dan tidak kasar.
Control room	
Studio Rekaman	

Sumber : Vincent, 2015

2.2.3 Aktivitas dan Fasilitas Objek

Standar kebutuhan ruang menggunakan standar dari NAD (Neufert Architecture Data), AJM (A.J. Metric), AS (Asumsi), TTS (Time Saver Standart), dan SL (Studi Literatur). Perhitungan besaran ruang tersebut dapat dilihat pada tabel 2.12 hingga tabel 2.17.

a. Fasilitas Pengelola

Tabel 2.12 Besaran Ruang Pengelola

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart		Kapasitas		Sumber	Besaran Ruang
		Jumlah	Satuan	Jmlh	Satuan		
Area Penerima	Lobby	2	m2	100	orang	NAD	200
	R. Reservasi	4.6	m2	2	orang	ASM	9.2
	Toilet	3	m2	6	unit	NAD	18
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Area Pameran	Galeri	2.1	m2	180	orang	NAD	378
	Store	40	m2	1	unit	ASM	40
Area Pengelola	Kantor Pengelola	5	m2	15	orang	NAD	75
	Staff Pengajar	15	m2	20	orang	ASM	300
	R. Rapat	4	m2	30	orang	NAD	120
	R. Arsip	4	m2	4	orang	ASM	16
	Toilet	3	m2	6	unit	NAD	18
Total							**1200.2**
Sirkulasi						**30%**	**360.06**
Total Fasilitas							**1560.26**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 2.13 Besaran Ruang Penunjang

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart		Kapasitas		Sumber	Besaran Ruang
		Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan		
Area penunjang	Kafetaria	2.1	m2	100	orang	NAD	210
	ATM Center	3	m2	4	mesin	SB	12
	Musholah	1.4	m2	30	orang	NAD	42
	Keamanan	15	m2	1	unit	ASM	15
	Ruang Kesehatan	6	m2	3	orang	ASEB	18
	Ruang Baca	3.25	m2	100	orang	ASM	325
Total							**622**
Sirkulasi						**20%**	**124.4**
Total Keseluruhan							**746.4**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

c. Fasilitas Pendidikan

Tabel 2.14 Besaran Ruang Pendidikan

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart		Kapasitas		Sumber	Besaran Ruang
		Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan		
Area Fotografi	Studio Fotografi	2	m2	40	orang	SL	80
	Galeri Fotografi	2.1	m2	80	orang	NAD	168
Area Advertising	Studio Advertising	225	m2	1	unit	ASM	225
	R. Galeri Pemasaran	2.1	m2	80	orang	NAD	168
	R. Kelas Teori	2.1	m2	40	orang	NAD	84
	Studio Live	4.5	m2	5	orang	TSS	22.5
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Area Musik	Studio rekaman	225	m2	1	unit	ASM	225
	R. Kelas Teori	2.1	m2	40	orang	NAD	84
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Fashion	R. Kelas Teori	2.1	m2	40	orang	NAD	84
	R. Desain	3.2	m2	40	orang	NAD	128
	Technolab	1.7	m2	40	orang	ASM	68
	R. Ganti	1.3	m2	3	orang	AJM	3.9
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Animasi	R. Rekam audio	10	m2	5	orang	SL	50
	R. Ilustrator	2.5	m2	40	orang	SL	100
	R. Produksi	5	m2	20	orang	SL	100
	R. Diskusi	2	m2	40	orang	NAD	80
	R. Pertunjukan	1.5	m2	80	orang	SL	120
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Broadcasting	R. Diskusi	2	m2	40	orang	NAD	80
	Studio Berita	4.5	m2	5	orang	TSS	22.5
	Control room	4.5	m2	5	orang	TSS	22.5
	Studio Live	4.5	m2	5	orang	TSS	22.5
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Media Digital	R. Komputer	5.8	m2	40	orang	NAD	232
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Arsitektoour & desain interior	R. Diskusi	2	m2	40	orang	NAD	80
	Studio gambar	225	m2	1	unit	ASM	225
	Galeri arsitektur	2.1	m2	80	orang	NAD	168
Area Seni kriya	Galeri seni	2.1	m2	80	orang	NAD	168
	R. Kelas Praktek	2.1	m2	40	orang	NAD	84
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
Area Seni Rupa	Studio gambar	225	m2	1	unit	ASM	225
	studio melukis	225	m2	1	unit	ASM	225
	Galeri	2.1	m2	80	orang	NAD	168
Total							**3694.9**
Sirkulasi						**30%**	**1108.47**
Total Fasilitas							**4803.37**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Fasilitas Servis

Tabel 2.15 Besaran Fasilitas Servis

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart		Kapasitas		Sumber	Besaran Ruang
		Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan		
Area Servis	Toilet	3	m2	18	unit	NAD	54
	R. Panel Pusat	10	m2	1	unit	NAD	10
	R. Pompa	12	m2	1	unit	NAD	12
	R. Generator	25	m2	2	unit	NAD	50
	R. Trafo	10	m2	1	unit	NAD	10
	Gudang	26	m2	1	unit	ASM	26
	Loading dock	20	m2	2	truk	KPH	40
	R. AC	25	m2	1	unit	NAD	25
Total							**227**
Sirkulasi						**20%**	**45.4**
Total Keseluruhan							**272.4**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

e. Fasilitas Parkir

Tabel 2.16 Besaran Fasilitas Parkir

Kategori Ruang	Nama Ruang	Standart		Kapasitas		Sumber	Besaran Ruang
		Jumlah	Satuan	Jumlah	Satuan		
Parkir Mobil	Mobil Pengunjung	12.5	m2	100	unit	NAD	1250
	Mobil staff	12.5	m2	10	unit	NAD	125
	Mobil Dinas	12.5	m2	2	unit	NAD	25
Parkir Motor	Motor pengunjung	2	m2	125	unit	NAD	250
	Motor Staff	2	m2	20	unit	NAD	40
	Motor Dinas	2	m2	4	unit	NAD	8
Total							**1698**
Sirkulasi						**40%**	**679.2**
Total Keseluruhan							**2377.2**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

f. Rekapitulasi Besaran Ruang Keseluruhan

Tabel 2.17 Rekapitulasi Besaran Ruang

Nama Fasilitas	Besaran
Fasilitas Pengelola	1560.26
Fasilitas Pendidikan	4803.37
Fasilitas Penunjang	746.4
Fasilitas Servis	272.4
Fasilitas Parkir	2377.2
Total	**9759.63**

Sumber : Hasil Analisis, 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.3 Integrasi Nilai Keislaman

Di dalam Al Quran juga telah diperintahkan kepada kita agar terus berusaha dalam mengembangkan kreativitas diri. Hal ini dapat dijumpai dalam Al-Quran surah An-Nisaa ayat 9 yang berbunyi:

وَلْيَخْشَ ٱلَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا۟ مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَٰفًا خَافُوا۟ عَلَيْهِمْ
فَلْيَتَّقُوا۟ ٱللَّهَ وَلْيَقُولُوا۟ قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

"Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) nya, Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar" (Q.S An Nisa ayat 9).

Ayat ini menjelaskan mengenai penerapan nilai-nilai kehidupan yang harus di perkenalkan sejak usia dini. Nilai-nilai itu terutama tentang kejujuran, ketabahan, istiqomah, kreativitas, dan ilmu yang bermanfaat bagi kemanusiaan. Pendidikan berkelanjutan dan pengembangan karakter menjadi tugas utama bagi keluarga, masyarakat, bahkan pemerintah untuk mempersiapkan generasi yang akan datang untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dalam semua aspek kehidupan (Aini, 2013).

2.4 Tinjauan Bangunan Sejenis

2.4.1 Tinjauan Bangunan *Youth Creative Center*

Studi kasus bangunan *Youth Creative Center* ini mengambil tiga bangunan untuk dikomparasikan antara lain *Bandung Creative Hub*, *Surabaya Creative Hub*, dan *Jakarta Creative Hub.*

1. *Bandung Creative Hub*
   a. Gambaran Umum

      Bandung Creative Hub (BCH) merupakan sarana yang disediakan oleh Pemerintah Kota Bandung sebagai tempat berkegiatan bidang seni dari para seniman dan warga Bandung terutama di kalangan pemuda. Gedung yang dirancang oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ridwan Kamil ini baru saja diresmikan pada tanggal 28 Desember 2017 terletak di Jalan Laswi Nomor 5, Kota Bandung (Kiki, 2017).

Gambar 2.2 *Bandung Creative Hub*

Sumber : Google, 2018

b. Konsep Bangunan

Konsepnya, gedung ini digunakan untuk para pekerja seni dan bidang yang masih terkait dengan seni. Syarat utama yaitu kegiatan berkaitan dengan 16 sub sektor ekonomi kreatif antara lain music, kuliner, kriya, fotografi, film animasi, *games*, *fashion*, desain produk, desain komunikasi visual, desain interior dan arsitektur, televisi/radio, seni rupa, dan periklanan (Hasil Observasi, 2018).

c. Sarana Prasarana

Gedung ini memiliki 5 lantai dengan berbagai macam ruangan yang mewadahi segala aktivitas diantaranya ialah Studio Inovasi (*3D Printer*, *Laser Cutting*, *Textile Printer dll*), Studio *Fashion*, Studio ICT, Studio Foto/TV, Studio Musik, Studio Keramik, *Design Museum*, *Store*, *Design/Art Library*, *Art Gallery*, Design Studio, Bioskop untuk Film Eksperimental, *Classroom*, dan fasilitas penunjang lainnya (Hasil Observasi, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Organisasi Ruang

Tabel 2.18 Tabel Organisasi Ruang

Zoning	Fasilitas Ruang Yang Tersedia
Lantai 1	Lobi utama, café, store, musholah, gudang
Lantai 2	Lobi utama, kantor manajemen, *co-working*, perpustakaan cafe
Lantai 3	Studio musik, studio tari, bioskop, studio animasi, ruang arsip, galeri, auditorium
Lantai 4	Studio fotografi, kelas lokakarya, kantor pengurus
Lantai 5	Ruang serbaguna, studio kriya, studio *fashion*, area cendramata, *FEALAC YOUTH*

Sumber : Hasil Observasi, 2018

2. *Surabaya Creative Hub*

a. Gambaran Umum

Surabaya Creative Hub adalah sebuah tempat untuk mewadahi kreativitas anak muda yang ada di Surabaya yang tertarik untuk terjun ke dunia wirausaha dan berkecimpung mengembangkan startup. Space yang tak lama diresmikan oleh Walikota Surabaya, Tri Rismaharini pada akhir bulan Desember 2017 memiliki berbagai kegiatan di bidang industri kreatif.

Gambar 2.3 *Surabaya Creative Hub*

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Untuk menggunakan fasilitas ini, pengunjung tidak diperkenankan biaya dengan jam buka operasional setiap hari Senin hingga Jumat, pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB. Berbeda dari kebanyakan *Creative Hub* yang ada di Indonesia, *Surabaya*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Creative Hub ini secara fungsi ruang dan kegiatan masih belum maksimal dalam pemanfaatannya karena gedung ini masih terbilang baru (Hasil Observasi, 2018).

b. Konsep Bangunan

Jika dilihat dari eksterior bangunan tidak memiliki konsep khusus, namun interior dari bangunan ini berlanggam *pop art* dengan nuansa *fullcolor* pada tiap perabotnya. *Surabaya Creative Hub* ini merupakan sebuah wadah yang mampu menampung beragam aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif. Kegiatan tersebut antara lain seperti seminar untuk pengembangan startup bagi pemuda Kota Surabaya, perkumpulan komunitas baik seni kriya, seni rupa, maupun yang lain. Walaupun tidak terdapat kegiatan tetap, *Surabaya Creative Hub* ini cukup ramai dengan berbagai aktivitas karena gedung ini juga disewakan untuk umum (Hasil Observasi, 2018).

c. Sarana Prasarana

Di dalam *Surabaya Creative Hub* ini memilik sarana prasarana seperti *co-working space* yang cozy, kafe, ruang computer, *Free WIFI*, LCD, lapangan mini, ruang serbaguna, dan ribuan koleksi buku yang tersambung dengan Perpustakaan Bank Indonesia (Hasil Observasi, 2018).

3. *Jakarta Creative Hub*

a. Gambaran Umum

Jakarta Creative Hub adalah sebuah tempat untuk mewadahi kreativitas anak muda di Jakarta yang tertarik untuk terjun ke dunia wirausaha dan berkecimpung mengembangkan startup. Space yang diresmikan pada Maret 2017 ini seperti angin segar untuk para *entrepreneur* muda atau para pelaku industri kreatif, hingga masyarakat pada umumnya, yang ingin mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha. Inisiatif ini berasal dari mantan Gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Purnama. Setiap warga yang memiliki KTP DKI Jakarta berkesempatan untuk memanfaatkan semua fasilitas yang tersedia di *Jakarta Creative Hub* (Swara, 2017).

Gambar 2.4 *Jakarta Creative Hub*

Sumber : Google, 2018

b. Konsep Bangunan

Jakarta Creative Hub (JCH) yang berlokasi di lantai 1 Gedung Graha Niaga Thamrin, didesain minimalis itu didominasi warna hitam dan putih dengan mural menarik yag menghiasi dinding tempat itu. Ada tiga konsep yang menjadi satu lewat *Jakarta Creative Hub*, yaitu sebagai *makerspace*, *co-office*, dan *co-working space*. Berangkat dari konsep tersebut, pengelola telah menyediakan berbagai fasilitas dan ruangan penunjang yang akan dibutuhkan untuk mewadahi kreativitas wirausahawan muda. Oleh sebab itu, ada syarat khusus yang harus diperhatikan. yaitu kegiatan anda harus berkaitan dengan sub sektor ekonomi kreatif antara lain bidang arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, kriya, *branding* dan *digital marketing*, IoT, produksi hingga desain *packaging* (Puteri, 2017).

c. Sarana Prasarana

Jakarta Creative Hub konsepnya bukan *co-working space*, tapi lebih ke penyediaan ruang dalam bentuk kelas-kelas. Ada tiga ruang yang tersedia dan bisa digunakan sebagai tempat *workshop*, seminar, ataupun pameran. *Jakarta Creative Hub* terbagi menjadi tiga area (Puteri, 2017) diantaranya:

1. *Makerspace area*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat *fashion*, *woodworking*, dan lab digital. Di area *fashion* misalnya, ada beberapa mesin jahit, mesin jahit kulit, mesin obras, penipis kulit, dan mesin gerber. Sementara di *woodworking*, ada peralatan perkayuan yang sangat lengkap, bahkan ada beberapa mesin kategori *high end* seperti *CNC router* dan *vacuum forming.* Dan di lab digital tersedia unit komputer, mesin *laser cutting*, dan unit 3D printer.

2. *Co-office area*

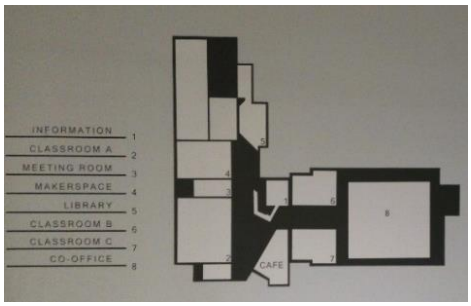
   Terdapat 12 ruang untuk startup yang potensial. Kini, 12 ruang tersebut sudah penuh diisi 12 startup yang telah melalui seleksi ketat dari setidaknya 100 startup. Mereka mendapatkan subsidi berupa ruang kantor dan akses ke fasilitas di *makerspace*. Subsidi ini berdurasi minimal 1 tahun, sehingga para *startup* lain yang belum mendapatkan kesempatan bisa mencoba mengikuti proses seleksi di kali berikutnya.

3. *Co-Working space* dan area penunjang lain

   Ada pula area kafe dan perpustakaan yang terbuka untuk umum. Siapapun boleh datang dan menggunakan fasilitas di area ini, untuk bekerja, meeting, sekadar membaca buku, ataupun bertemu dengan sesama pelaku industri kreatif lainnya.

d. Organisasi Ruang

Berikut Organisasi Ruang *Jakarta Creative Hub* dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Denah *Jakarta Creative Hub*

Sumber : Google, 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.4.2 Tabulasi *Youth Creative Center*

Berikut di bawah ini merupakan tabulasi studi komparasi dari berbagai aspek yang dapat dilihat pada Tabel 2.19 dan seterusnya.

Tabel 2.19 Tabulasi *Youth Creative Center*

Deskripsi	**Objek Studi Kasus**		
	Surabaya Creative Hub	*Bandung Creative Hub*	*Jakarta Creative Hub*
Lokasi	Jl Raya Darmo, Wonokromo-Surabaya	Jl. Laswi No.07 Kacapiring, Batununggal, Bandung	Jl. Kb. Melati V No.20 RT 02 RW 08, Tanah Abang-Jakpus
Site			
Luas	±434 m^2	±42.000 m^2	±2.782 m^2

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Dari tabel di atas dapat disimpulkan ketiga objek diatas memiliki luasan yang beragam dikarenakan menyesuaikan dengan fasilitas dan juga jenis kegiatan. Semakin beragam aktivitas yang dilakukan maka semakin besar pula luas bangunan yang digunakan.

Tabel 2.20 Tabulasi Aksestabilitas *Youth Creative Center*

Akses & Sirkulasi	**Objek Studi Kasus**		
	Surabaya Creative Hub	*Bandung Creative Hub*	*Jakarta Creative Hub*
Pencapai-an			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jarak akses dengan Jalan	Jl Diponegoro → SCH = 36 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl Raya Darmo → SCH = 3,6 KM (3 menit dengan kendaraan roda 2)	Jl Laswi → BCH = 57 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl Sukabumi → BCH = 44 M (1 menit dengan kendaraan roda 2)	Jl Kb Melati → JCH = 74 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl Thamrin → JCH = 83 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl KH Mas Mansyur → JCH = 77 M (1 menit dengan kendaraan roda 2).

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa posisi ketiga objek tersebut berada tepat di tepi jalan raya utama sehingga memberikan kemudahan akses menuju ke dalam lokasi tersebut.

Tabel 2.21 Tata Massa Bangunan *Youth Creative Center*

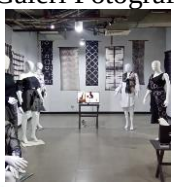
Kondisi Eksisting Bangunan	**Objek Studi Kasus**		
	Surabaya Creative Hub	*Bandung Creative Hub*	*Jakarta Creative Hub*
Posisi Bangunan	Berada di tepi Jalan Raya utama	Berada di tepi Jalan Raya utama	Berada di tepi Jalan Raya utama
Orientasi Bangunan	Menghadap Selatan	Menghadap Selatan	Menghadap Timur
Pola Masa Bangunan	Hanya 1 massa	Hanya 1 massa	Bergabung dengan bangunan lain
Jumlah Lantai	2 Lantai	6 Lantai	1 Lantai

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketiga objek tersebut hanya memiliki satu masa bangunan saja, namun dengan ketinggian lantai yang berbeda. Penentuan ketinggian lantai dipengaruhi oleh banyaknya pengguna, jenis aktivitas, dan juga sarana prasarana ataupun fasilitas yang disediakan di dalam bangunan. Sedangkan dalam menentukan orientasi bangunan dipengaruhi oleh akses pencapaian menuju ke dalam lokasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.22 Aktivitas Primer *Youth Creative Center*

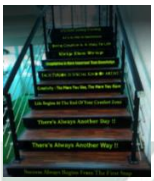
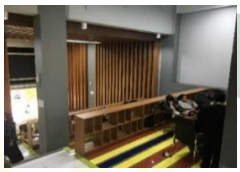
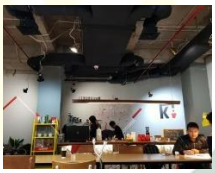
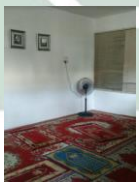
Aktivitas Primer		
Surabaya Creative Hub	*Bandung Creative Hub*	*Jakarta Creative Hub*
Pelatihan Startup	Galeri Fotografi	Galeri Fotografi
Pelatihan Home Industri	Studio Fashion	 Studio Fashion
Pelatihan Design Kaos	Studio Kriya	Studio Kriya
	Studio Musik	Studio Inovasi
	Art Gallery	Studio Design

Sumber : Hasil Observasi, 2018

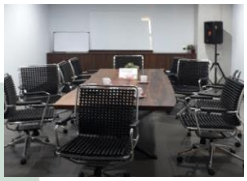
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdapat dalam ketiga objek tersebut sangat beragam. Hal ini tentu dipengaruhi oleh jenis kegiatan yang berkembang dan kebutuhan publik di masing-masing wilayah. Aktivitas primer tersebut merupakan kegiatan pokok yang berhubungan langsung dengan program pengembangan keterampilan di bidang industri kreatif seperti kegiatan melukis, membuat kerajinan, mendesain, merancang busana, pemrograman *software*, fotografi, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.23 Aktivitas Sekunder *Youth Creative Center*

Aktivitas Sekunder		
Surabaya Creative Hub	*Bandung Creative Hub*	*Jakarta Creative Hub*
Lobby	Lobby	Lobby
 Tangga	Tangga	Lift
Co-working space	 Co-working space	Co-working space
Caffe	 Caffe	Caffe
 Musholah	Musholah	-
-	Office	Office
Perpustakaan	Perpustakaan	Perpustakaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

-	Classroom	Classroom
-	Store	Store
Ruang Rapat	Ruang Rapat	 Ruang Rapat
Ruang Serbaguna	Bioskop	Auditorium
-	Museum 3D	Museum 3D
Parkir	Parkir	Parkir

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketiga objek tersebut terdapat aktivitas sekunder yang bermacam-macam. Hal ini tentu dipengaruhi oleh jenis kegiatan yang berkembang dan kebutuhan publik di masing-masing wilayah. Aktivitas sekunder tersebut merupakan kegiatan para pengguna fasilitas penunjang, seperti aktivitas yang ada di *Coworking space*, perpustakaan, toilet, ruang kelas, caffe, musholah, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.5 Kriteria Pemilihan Lokasi

Kriteria pemilihan lokasi ini menjadi pedoman dalam memilih lokasi perancangan untuk bangunan *Youth Creative Center*, sehingga sesuai dengan fungsi bangunan. Terdapat beberapa hal pokok yang harus diperhatikan dalam merancang *Youth Creative Center* (Weber, 1909) antara lain :

1. Memiliki nilai komersial tinggi, pemilihan dengan nilai komersial tinggi merupakan salah satu faktor yang dituntut dalam bangunan perdagangan, sehingga mampu meningkatkan permintaan dan kebutuhan pasar (tingkat keminatan masyarakat).
2. Berada di pusat Kota sehingga memberikan kemudahan kepada pengguna bangunan terutama dalam ketersediaan dengan sumberdaya.
3. Mampu menjangkau sasaran pelaku yakni para remaja di Sidoarjo dalam artian dekat dengan lingkungan kegiatan pemuda.
4. Kemudahan akses pencapaian ke dalam tapak, baik dicapai melalui transportasi pribadi maupun transportasi umum.

Tabel 2.24 Kriteria Pemilihan Lokasi

Indikator	Variabel
Pasar	Lokasi pasar
	Daya Beli
	Permintaan Pasar
Bahan Baku	Kedekatan dengan suplai bahan baku
	Kontinuitas serta keberadaan bahan baku
Tenaga Kerja	Ketersediaan tenaga kerja
	Keahlian Tenaga Kerja
	Upah Tenaga Kerja
Transportasi	Aksestabilitas
	Biaya Angkutan

Sumber : Weber, 1909

Dari tabel 2.18 dapat diambil kesimpulan bahwa kriteria dalam pemilihan lokasi yang tepat untuk industri kreatif antara lain kedekatan dan ketersediaan dengan sumberdaya (bahan baku), aksestabilitas atau kemudahan pencapaian menuju lokasi, mampu menjangkau sasaran pelaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(tenaga kerja), dan permintaan dan kebutuhan pasar (tingkat keminatan masyarakat).

2.6 Alternatif Pemilihan Lokasi

Berdasarkan survei lokasi di daerah Sidoarjo, terdapat tiga alternatif tapak yang sesuai dengan kriteria pemilihan lokasi di atas, dibuktikan dengan data pada tabel 2.25.

Tabel 2.25 Alternatif Pemilihan Tapak

Alamat Lokasi	Gambar Tapak	Batas-batas
Jl Ali Mas'ud (sebelah Transmart Sidoarjo), Pagerwojo		**Luas = 5,4 Ha** a. Timur : Perumahan b. Barat : Perumahan c. Utara : perkampungan, sentra PKL d. Selatan : Transmart
Jl. Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo		**Luas = 7,5 Ha** a. Timur : STKIP Sidoarjo b. Barat : Perkampungan c. Utara : SMK Antartika d. Selatan : MAN Sidoarjo
Jl. Muncul Lemahasin, Gedangan Sidoarjo		**Luas = 7,4 Ha** a. Timur : Markas Komando PASMAR b. Barat : kawasan Industri c. Utara : kawasan Industri d. Selatan : Perkampungan, kawasan Industri

Sumber : Hasil Observasi, 2018

2.7 Pemilihan dan Penetapan Lokasi

Dalam menentukan alternatif lokasi yang terbaik maka dilakukan penilaian. Kriteria penilaian diberikan bobot atau nilai dengan parameter penulis berdasarkan hasil survei. Untuk kondisi yang sangat baik diberi nilai 3, nilai 2 untuk kondisi yang baik sedangkan untuk kondisi yang cukup baik diberi nilai 1. Berdasarkan survei lokasi maka diperoleh data pada tabel 2.26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.26 Penilaian Pemilihan Lokasi Industri Kreatif

Kriteria	Site 1	Site 2	Site 3
Dekat dengan tersedianya sumberdaya (bahan baku)	**3**	**2**	**1**
Aksesibilitas (kemudahan pencapaian menuju lokasi)	**3**	**1**	**2**
Menjangkau sasaran pelaku (dekat dengan aktivitas pemuda)	**3**	**2**	**1**
Permintaan kebutuhan pasar (tingkat keminatan masyarakat)	**3**	**2**	**1**
Total	**12**	**7**	**5**

Sumber : Hasil Observasi, 2018.

Tabel 2.27 Keterangan Pemilihan Bobot

Dekat dengan tersedianya sumberdaya (bahan yang dibutuhkan)		**Sumber**
Nilai 1	Jauh, jarak berkisar 800 meter – 1000 meter	Maryamah, 2003
Nilai 2	Sedang, jarak berkisar 400 meter – 800 meter	
Nilai 3	Dekat, jarak berkisar 100 meter – 400 meter	
Aksesibilitas (kemudahan akses pencapaian menuju lokasi)		**Sumber**
Nilai 1	Jauh, jarak berkisar >2 kilometer dan terdapat < 3 angkutan umum	Sumedi, 2014
Nilai 2	Sedang, jarak berkisar 2 kilometer dan terdapat 2 angkutan umum	
Nilai 3	Dekat, jarak berkisar <2 kilometer dan terdapat >3 angkutan umum	
Menjangkau sasaran pelaku (dekat dengan aktivitas pemuda)		**Sumber**
Nilai 1	Tidak menjangkau sasaran, jauh dari aktivitas pemuda	Hasil Observasi, 2018
Nilai 2	Cukup menjangkau sasaran, cukup dekat dari aktivitas pemuda	
Nilai 3	Menjangkau sasaran, dekat dengan aktivitas pemuda	
Tingkat keminatan masyarakat sekitar		**Sumber**
Nilai 1	Permintaan rendah karena site berada di kawasan jauh dari kota	Hasil Observasi, 2018
Nilai 2	Permintaan sedang karena site berada cukup dekat perkotaan	
Nilai 3	Permintaan tinggi karena site berada di kawasan jauh jantung kota	

Sumber : Hasil Analisis, 2018

Dari jumlah penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa letak bangunan Pusat Kreativitas Pemuda *(Youth Creative Center)* terletak di Jl. Ali Mas'ud (Sebelah Transmart Sidoarjo), Pagerwojo, Sidoarjo.

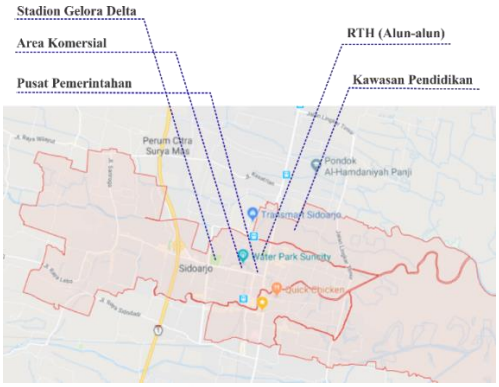
2.7.1 Gambaran Umum Tapak Terpilih

a. Lokasi lahan : Jl. Ali Mas'ud (sebelah Transmart), Pagerwojo

b. Luas lahan : ±54.000 m^2 (5,4 Ha)

c. Kontur : Datar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.6 Potensi Site

Sumber : Hasil Observasi, 2018

Gambar 2.7 Kondisi Eksisting

Sumber : Hasil Observasi, 2018

2.7.2 Kondisi Sosial Budaya

Kondisi di sebelah timur tapak terdapat Perumahan Taman Tiara *Regency* yang merupakan perumahan kelas menengah ke atas. Di sebelah barat dan utara tapak terdapat perkampungan masyarakat desa Pagerwojo yang di dominasi masyarakat kelas menengah ke bawah. Rata-rata masyarakat desa Pagerwojo berprofesi sebagai pegawai kantoran dan beberapa juga bekerja sebagai wiraswasta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Arsitektur Tematik

Pengertian perancangan tematik atau *thematic design* adalah kegiatan perencanaan dan perancangan bidang arsitektur yang mengangkat tema-tema tertentu dalam aspek *design*-nya guna meningkatkan nilai-tambah pada perancangan (Pawitro, 2012).

Perancangan tematik dinilai ampuh selain untuk mengarahkan pihak perencana di dalam memberi corak atau tema tertentu dalam perancangan bangunan dan perencanaan kawasan, pendekatan perancangan tematik juga diarahkan guna mendorong peningkatan aspek pemasaran dari industri property maupun perusahaan *real estate* yang ada. Yang paling penting didalam penggunaan perancangan tematik ini (Pawitro, 2012) yaitu :

a. Konsumen merasa yakin atau percaya akan penerapan tema-tema tertentu dalam perencanaan kawasan maupun perancangan bangunan.
b. Tema-tema tertentu yang diangkat atau diungkap bukan lagi sebatas pemanis-rupa tetapi sungguh - sungguh diterapkan dalam perencanaan kawasan dan perancangan bangunan.

3.1.1 Tema Futuristik

Pemilihan arsitektur futuristik ini dikarenakan mempertimbangkan pada jenis kegiatan pada perancangan yang cenderung berkaitan dengan teknologi di bidang industri kreatif.

1. Pengertian Arsitektur Futuristik

   Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya (Tiffany, 2012).

Gambar 3.1 Terminal Slough Inggris

Sumber : pinterest, 2018

2. Unsur – unsur Arsitektur Futuristik

Dengan memperhatikan pendapat dari Haines (1950) dan Chiara dkk (1980) dalam Kusumawati (2008) bahwa arsitektur futuristik mengandung nilai-nilai dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur futuristik memiliki unsur-unsur sebagai berikut :

a. Fasad yang dinamis diwujudkan melalui adaptasi bangunan terhadap lingkungannya terlihat dalam tampilan bangunan.
b. Estetis dan inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi.
c. Ramah terhadap lingkungan dengan adanya perubahan dinamis yang tidak mengganggu bangunan dan lingkungan yang sudah ada.

3. Ciri-ciri Arsitektur Futuristik

Berikut beberapa ciri-ciri arsitektur futuristik menurut Gogani (2016) antara lain :

a. Mempunyai konsep masa depan sesuai dengan perkembangan arsitektur. Memunculkan bentuk-bentuk baru yang bebas, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya.
b. Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru, seperti beton, kaca, baja, aluminium. Beton untuk menampilkan kesan berat, massif, dingin, baja untuk kesan kokoh, kuat, industrialis, dan kaca untuk kesan ringan, transparan, melayang.
d. *Less is more*, semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.

4. Karakteristik Arsitektur Futuristik

Menurut Elia (*Futurism An Anthology*, 2009) Karakter arsitektur futuristik tersebut diantaranya :

a. Arsitektur futuristik memerlukan perhitungan matang, keberanian yang kuat untuk mencapai nilai keelastisan dan keringanan yang maksimum.
b. Arsitektur futuristik tidak hanya memperhatikan kepraktisan dan kegunaan semata melainkan juga memperhatikan seni ekspresi pada tampilannya.
c. Arsitektur futuristik lebih memanfaatkan tipe garis-garis miring dan elips untuk menciptakan unsur dinamis.
d. Arsitektur futuristik tidak menggunakan seni ornamentasi didalam bangunan untuk mengekspresikan suatu bentuk yang dikehendaki.
e. Arsitektur futuristik merupakan kunci perubahan untuk menemukan inspirasi yang baru baik secara material maupun spiritual.
f. Arsitektur futuristik harus dipahami sebagai upaya yang diimplementasikan dengan kebebasan dan keberanian serta menyelaraskan manusia dan lingkungannya.

5. Konsep Arsitektur Futuristik

a. *Futuristic is extremely modern and unusual in appearance, as if belonging to a future time; imagining what the future will be like.* Futuristik adalah penampilan yang sangat tidak biasa dan modern, seolah-olah merupakan suatu waktu masa depan; bayangan akan seperti apa di masa depan (Oxford University, 2000).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

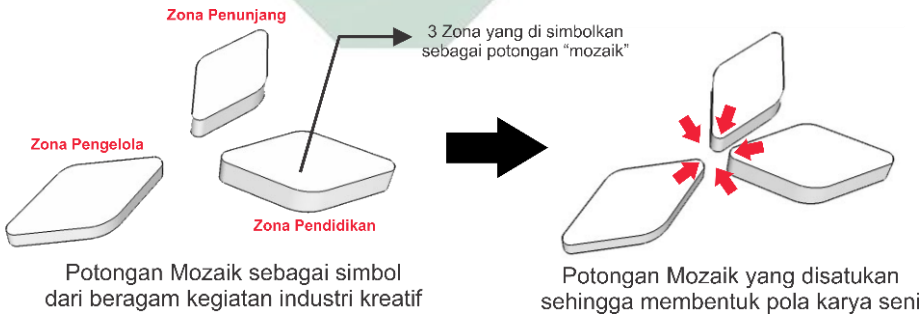
b. *Futuristic : of the future or futurism.* Futuristik adalah bagian dari masa depan atau futurisme. Futurisme adalah suatu pergerakan di (dalam) seni rupa pada perang dunia I yang menolak format tradisional kedalam keadaan yang melukiskan pergerakan yang dinamis, kecepatan, kehebatan, dan kekuasaan suatu masa waktu (Grolier, 1972).

c. *Future : about to be; that is to come; expressive of time to come; time to come. Futurist : a believer or practitioner of futurology. Futurity : time to come; the state of being yet to come; an even yet to come.* Futuristik adalah tentang masa depan; ungkapan waktu yang akan datang; waktu untuk mendatang; status yang akan datang; bahkan suatu yang akan datang (Geddes & Grosset, 1990).

3.2 Konsep Perancangan

3.2.1 Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

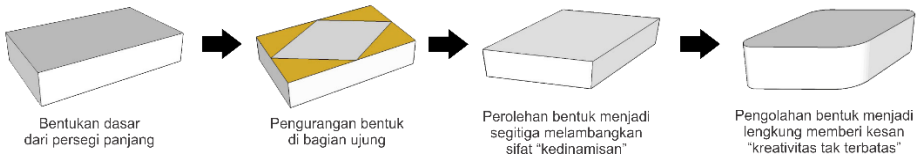
Bentukan yang akan diterapkan pada bangunan ini terinspirasi dari mozaik. Mozaik adalah sebuah kreativitas yang berasal dari kepingan berbagai material yang disatukan sehingga membentuk suatu pola berupa karya. Pemilihan konsep Mozaik ini menyesuaikan dengan jenis bangunan yang akan dirancang, yakni *Creative center* dimana bangunan ini bergerak di berbagai bidang industri kreatif.



Gambar 3.2 Konsep Mozaik

Sumber : Konsep Penulis, 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

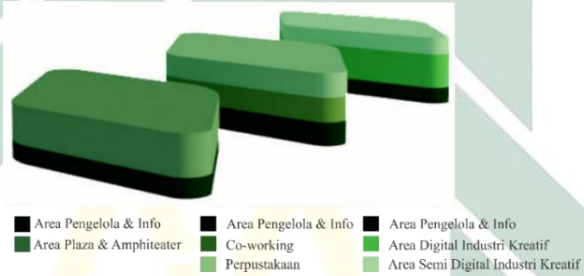


Gambar 3.3 Transformasi Bentuk

Sumber : Konsep Penulis, 2019

3.2.2 Konsep Organisasi Ruang

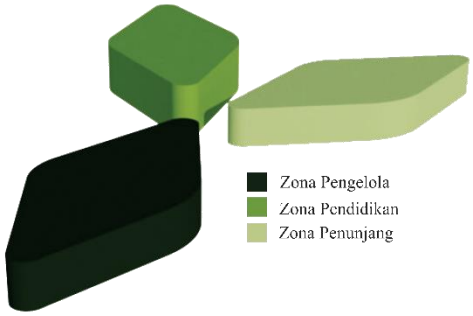
Zoning vertikal bangunan terbagi menjadi tiga, yaitu zona pengelola, zona edukasi, dan zona penunjang yang dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Zoning Vertikal

Sumber : Konsep Penulis, 2019

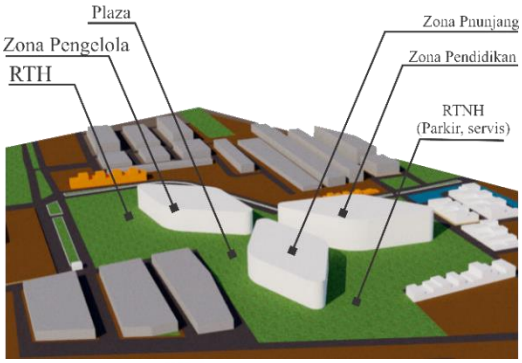
Zoning horizontal bangunan terbagi menjadi tiga bagian menjadi zona pengelola, zona pendidikan, dan zona penunjang. Pembagian zonasi menjadi tiga masa dikarenakan mempertimbangkan beberapa aspek seperti analisis tapak yang berkaitan dengan kebisingan, klimatologi, sirkulasi atau pencapaian. Selain itu, pemagian zonasi didasarkan pada jenis kegiatan dan juga jam buka operasional.



Gambar 3.5 Zoning Masa Bangunan

Sumber : Konsep Penulis, 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

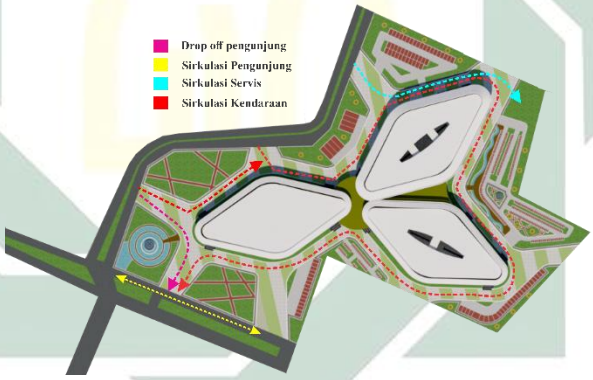


Gambar 3.6 Zoning Site

Sumber : Konsep Penulis, 2019

3.2.3 Konsep Sirkulasi

Berdasarkan analisis site dapat diambil kesimpulan bahwa *entrance* dan *exit* tapak dibuat pada sisi yang berbeda. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Pola Sirkulasi

Sumber : Konsep Penulis, 2019

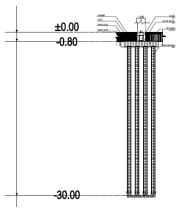
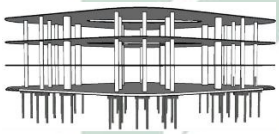
3.2.4 Konsep Struktur

Secara garis besar, pada bangunan *Creative Center* ini menggunakan rangka baja bentang lebar 10 meter, dimensi kolom 1 meter dan 60 centimeter. Pada struktur bagian bawah menggunakan pondasi tiang pancang dengan kedalaman hampir 30 meter. Struktur bagian atasnya menggunakan rangka baja dengan penutup atapnya menggunakan material berupa *cladding*. Berikut tabulasi mengenai konsep stuktur atas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

struktur rangka, hingga struktur bawah. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Konsep Struktur

***Sub Structure* (Pondasi)**		
Konsep Pondasi	Keterangan	Alasan Pemilihan
	Pondasi tiang pancang merupakan pondasi yang digunakan pada bangunan yang memiliki 4-8 lantai.	• Mengikuti bangunan sekitar yang juga menggunakan pondasi tiang pancang • Ketinggian bangunan yang digunakan sekitar 3-4 lantai. • Jenis tanah yang ada pada site adalah tanah alluvial.
***Supper Structure* (Rangka Bangunan)**		
Konsep Rangka	Keterangan	Alasan Pemilihan
	Bangunan ini menggunakan rangka kaku (Rigid Frame). Struktur rangka menggunakan rangka baja yang kemudian di kombinasikan dengan dinding dari beton.	• Mengadaptasi Heydar Aliyev Center karena memiliki bentuk lengkung yang hampir sama. • Menyesuaikan dengan konsep futuristik arsitektur.
***Upper Structure* (Rangka atap)**		
Konsep Atap	Keterangan	Alasan Pemilihan
	Menggunakan atap dak dari beton bertulang dengan void di bagian langit atap untuk pencahayaan *(skylight)*	• Mengadaptasi Heydar Aliyev Center dan Esplanade Singapore yang menggunakan rangka baja karena rangka baja dinilai cukup kuat • Menyesuaikan konsep futuristic yang menggunakan material dari kaca, baja, alumunium, dll.

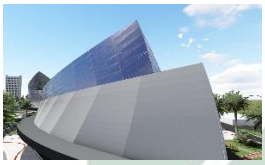
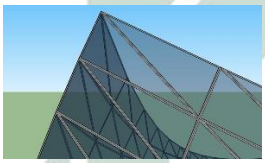
Sumber : Hasil Analisis, 2018

3.2.5 Konsep *Cladding*

Jenis struktur rangka yang akan digunakan pada perancangan *Sidoarjo Creative Center* sebagai kulit bangunan ini adalah rangka baja konvensional. Rangka baja konvensional ini dilapisi kaca refleksi. Dan terdapat pula cladding di bagian sisi luar kaca dengan material dari *Alumunium Composite Panel*. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

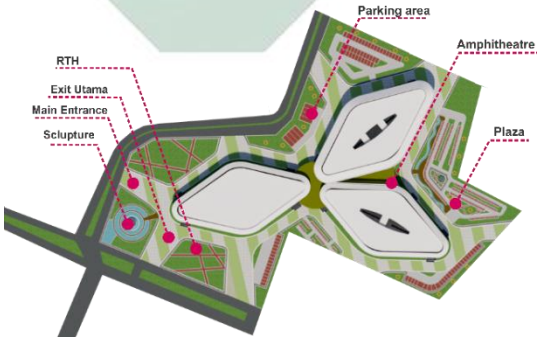
Tabel 3.2 Konsep *Cladding*

Cladding		
Konsep Penutup Atap	Keterangan	Alasan Pemilihan
 	Konsep penutup atap mengguunakan cladding dari ACP (Alumunium Composite Panel) yang dikombinasi dengan kaca Laminated Glass	• Mengadaptasi Heydar Aliyev Center menggunakan *cladding* yang terdiri dari *GFRC (Glass Fiber Reinforced Concrete) dan GFRP (Glass Fiber Reinforced Polyester).* • Mengadaptasi Esplanade Singapore menggunakan cladding dari alumunium dan dikombinasi oleh kaca insulasi ketebalan 29 mm yang berbentuk segitiga. • *Viceroy Yas Hotel* menggunakan *cladding* dari baja dan panel kaca sebanyak 5800 panel yang berbentuk berlian • Menyesuaikan konsep futuristic yang menggunakan material dari kaca, baja, alumunium, dll.

Sumber : Konsep Penulis, 2019

3.3 Konsep Tata Ruang Luar

Konsep yang digunakan pada tata ruang luar lebih mengutamakan ruang terbuka hijau, dimana terdapat ruang terbuka (*open space*). Selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Konsep Ruang Luar

Sumber : Konsep Penulis, 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

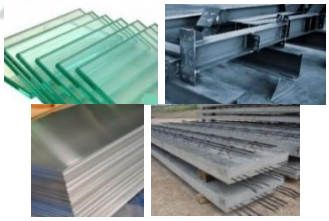
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Rancangan Arsitektur

4.1.1 Penerapan Konsep Futuristik

Berikut penerapan arsitektur futuristik pada bangunan *Sidoarjo Creative Center*. dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Penerapan Arsitektur Futuristik

Kriteria	Variabel	Penerapan Arsitektural
Bentukan	Menggunakan bentukan bebas yang dinamis	Menggunakan bentuk lengkung sehingga memunculkan kesan bebas dan dinamis
Warna	Pemilihan warna yang tidak berlebihan, cenderung menggunakan warna metallic dan putih	.Menerapkan warna putih ke dalam fasad bangunan dan beberapa bagian berwarna metallic.
Material	Menggunakan material prefabrikasi seperti alumunium, baja, kaca, beton	Penerapan material baja pada kulit bangunan, fasadnya menggunakan kombinasi kaca dan ACP, penggunaan beton pada struktur kolom. 
Tekstur	Menggunakan material bertekstur licin dan mengkilap	Penerapan tekstur licin dan mengkilap pada lantai bangunan yang menggunakan granit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Furniture	Menggunakan furniture dengan bentuk yang aerodinamis	

Sumber : Hasil Analisis, 2018

4.1.2 Pengaplikasian Futuristik Pada Masa Bangunan

Penerapan konsep futuristik ke dalam tampilan bangunan terdapat pada bagian fasad bangunan yakni pada kulit bangunan. Di bagian kulit bangunan Rangka baja dilapisi kaca refleksi sebagai penutup fasad bangunan. Terdapat pula *cladding* terbuat dari material *Alumunium Composite Panel (ACP)*. Selain itu, penerapan futuristic arsitektur juga pada kolom bangunan yang terbuat dari beton dan juga pada tekstur lantai yang mengkilap. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 Penerapan Futuristik Arsitektur

Sumber : Konsep Penulis, 2019

4.1.3 Tata Ruang Luar Bangunan

Pada bangunan *Creative Center* ini menggunakan langgam futuristik yang akan diterapkan pada bagian eksterior. Berikut dapat dilihat pada gambar 4.2 hingga 4.4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2 Eksterior Bangunan
Sumber : Konsep Penulis, 2019

Gambar 4.3 Eksterior Bangunan
Sumber : Konsep Penulis, 2019

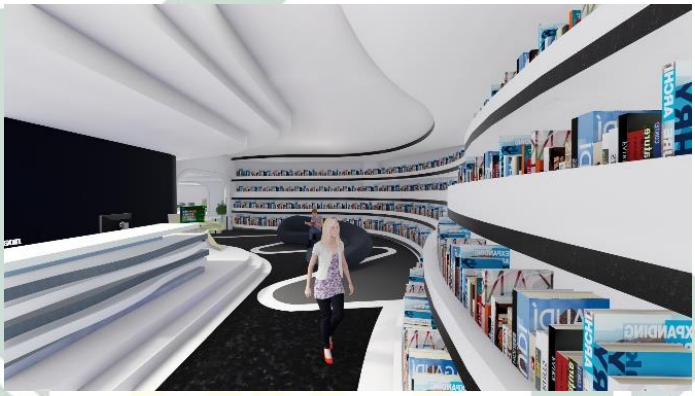
Gambar 4.4 Eksterior Bangunan
Sumber : Konsep Penulis, 2019

4.1.4 Tata Ruang Dalam Bangunan

Pada bangunan *Creative Center* ini menggunakan langgam futuristik yang akan diterapkan pada bagian interiornya. Berikut konsep dapat dilihat pada gambar 4.5 hingga 4.10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.5 Interior *Broadcasting Room*
Sumber : Konsep Penulis, 2019



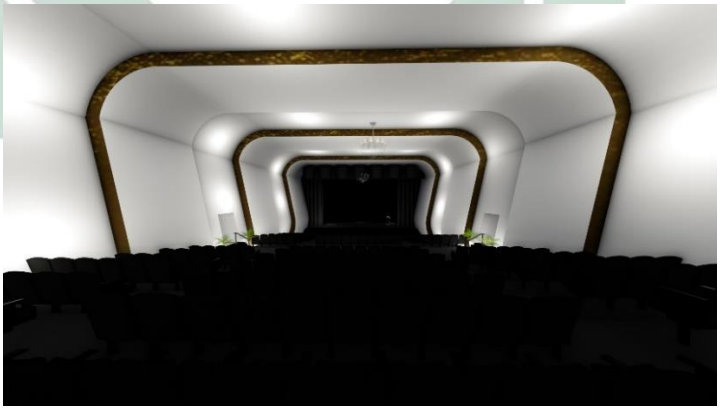
Gambar 4.6 Interior Perpustakaan
Sumber : Konsep Penulis, 2019

Gambar 4.7 Interior *Fashion Gallery*
Sumber : Konsep Penulis, 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.8 Interior *Staff Room*
Sumber : Konsep Penulis, 2019

Gambar 4.9 Interior Studio Animasi
Sumber : Konsep Penulis, 2019

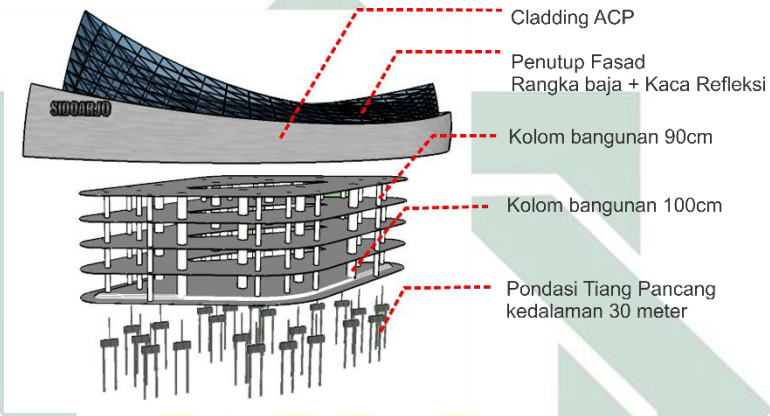


Gambar 4.10 Interior *Amphitheater*
Sumber : Konsep Penulis, 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.2 Rancangan Struktur

Struktur *Sidoarjo Creative Center* tersusun dari struktur bangunan berat yang mana akan menggunakan pondasi tiang pancang dengan kedalaman 30m, pada bagian rangka kolom dan balok akan menggunakan beton dan untuk struktur luar yang membungkus bagian dalam akan menggunakan struktur diagrid yang menggunakan material baja profit dengan ketebalan 30cm x 20cm dan dilapisi kaca dengan tebal 3cm.

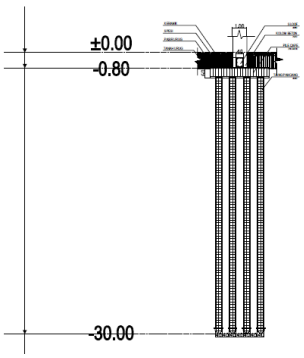


Gambar 4.11 Struktur Bangunan

Sumber : Konsep penulis, 2019.

4.2.1 *Sub Structure*

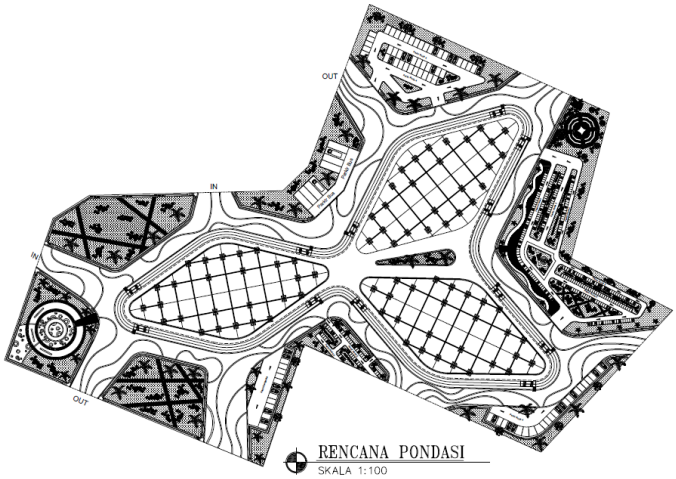
Jenis pondasi yang akan digunakan pada perancangan *Sidoarjo Creative Center* ini adalah pondasi tiang pancang. Untuk spesifikasi pondasinya, terdapat 78 titik pondasi dengan bentang lebar bangunan sekitar 10 meter dengan kedalaman pondasi kurang lebih 30 meter.



Gambar 4.12 Pondasi Tiang Pancang

Sumber : Konsep penulis, 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

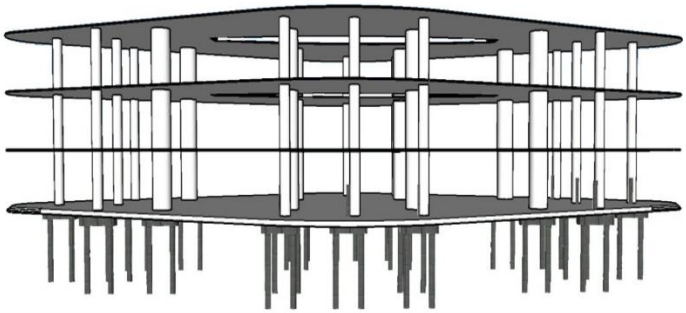


Gambar 4.13 Rencana Pondasi Tiang Pancang

Sumber : Konsep penulis, 2019

4.2.2 *Supper Structure*

Jenis struktur rangka yang akan digunakan pada perancangan Sidoarjo Innovation Arena ini adalah rangka kaku *(rigid frame).* Sistem rangka kaku biasanya berupa grid persegi teratur terdiri dari balok horizontal dan kolom vertikal yang dihubungkan dengan suatu bidang dengan menggunakan sambungan kaku.



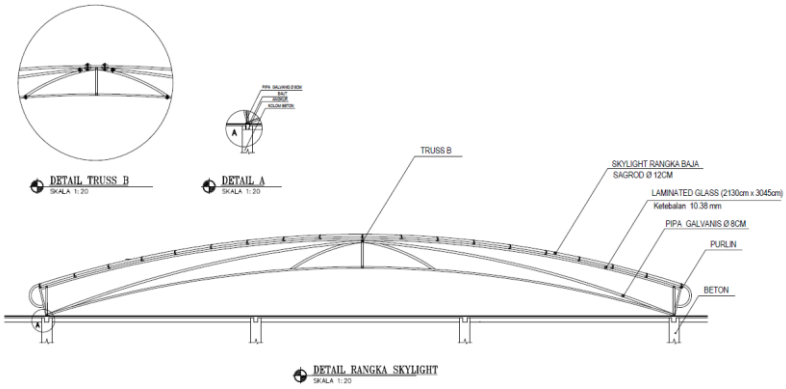
Gambar 4.14 Struktur *Rigid Frame*

Sumber : Konsep penulis, 2019.

4.2.3 *Upper Structure*

Jenis struktur rangka atap yang akan digunakan pada perancangan *Sidoarjo Creative Center* ini adalah atap dak dari beton bertulang dan terdapat pula skylight di bagian langit atap sebagai sirkulasi pencahayaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

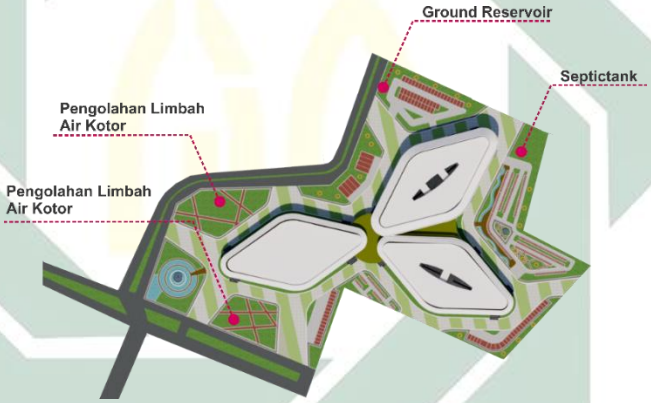


Gambar 4.15 Detail Rangka *Skylight*

Sumber : Konsep penulis, 2019.

4.3 Rancangan Utilitas

Berikut titik perletakan sistem pembuangan air bersih dan kotor secara umum dapat dilihat pada gambar 4.16.



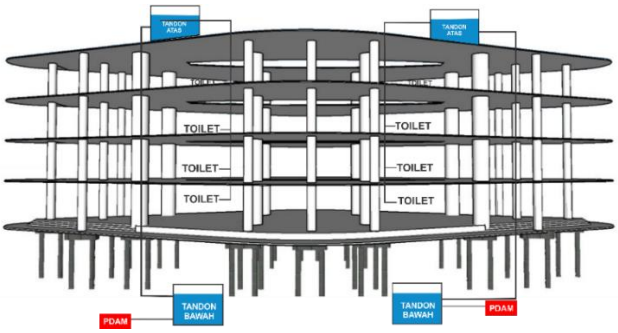
Gambar 4.16 Titik SPAB/SPAK

Sumber : Konsep Penulis, 2019

4.3.1 Kebutuhan Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM. Dalam sistem ini air ditampung terlebih dahulu di tandon bawah (ground tank) kemudian dipompakan ke tandon atas (upper tank) untuk didistribusikan ke seluruh bangunan, dapat dilihat pada gambar 4.17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.17 Utilitas Air Bersih

Sumber : Konsep Penulis, 2019

Kebutuhan air bersih manusia dalam hal ini mengambil dari kebutuhan gedung setiap harinya adalah 25L/orang sementara waktu operasional setiap harinya adalah 11 jam maka kebutuhan air bersih pada bangunan: Qd = 25 x 300 = 7500 L/hari = 7,5m3/hari

Diperkirakan ada penambahan 40% guna mengantisipasi kebocoran dan penyiraman RTH

7,5 + 0,4 = 7,9 m3

Qh = Qd/T = 7,9 / 10 = 0,79 m3/jam

Pemakaian air pada jam puncak dengan konstanta C1 = 2,0

Qh - max = C1 x Qh = 2 x 0,79 = 1,58 m3 / jam

Qm - max = C2 x (Qh/60) = 4 x (1,58/60) = 0,105 m3/jam

Rooftank harus mampu mensuplai pada jam puncak penggunaan air selama minimal 30 menit

Qm Max x 30 menit = 0,105 x 30 menit = 3,16 m3 = 3160 L

Sehingga pada bangunan tersebut setidaknya membutuhkan 3 Tanki bervolume 2000 L

4.3.2 Kebutuhan *Ground Reservoir*

R = (Qd - Qs) x T

Untuk nilai Qs didaptkan dari Qs = 2/3 Qh sedangkan Qh = (Qd/T), sehingga nilai Qs adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Qs = 2/3 Qh = 2/3 (Qd/T)

= 2/3 (7,5/10)

= 0,5 m3 / hari

Maka volume Ground Resevoir yang dibutuhkan adalah :

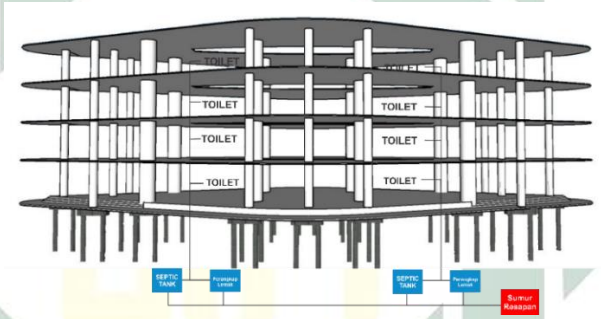
VR = (5 - 0,5) x10

= 4,5 x 10

= 45 m3

4.3.3 Kebutuhan Air Kotor

Sistem pembuangan menggunakan sistem konvensional dengan menggunakan *septic tank* sebelum dibuang ke riol kota. Dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Utilitas Air Kotor

Sumber : Konsep Penulis, 2019

Perhitungan air kotor menggunakan estimasi 60% dari jumlah pemakaian air bersih / hari tanpa kebutuhan air untuk tanaman :

60% x 3160 = 1896 L/hari

4.3.4 Kebutuhan *Septictank*

Perhitungan septictank dihitung berdasarkan estimasi pengunjung adalah 60L/pengunjung, serta 3 hari masa penguraian :

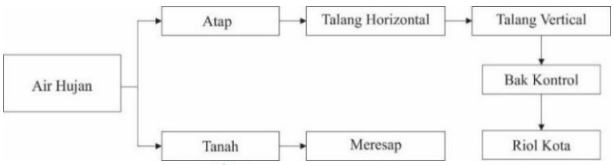
(60L x 350orang) x 3 hari = 63.000L per bangunan

63000L x 3 (masa bangunan) = 18900 L

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.3.5 Sistem Pembuangan Air Hujan

Air hujan dari atap disalurkan ke talang horizontal kemudian diteruskan ke dalam bak kontrol. Sistem pembuangannya dapat dilihat pada gambar 4.19.

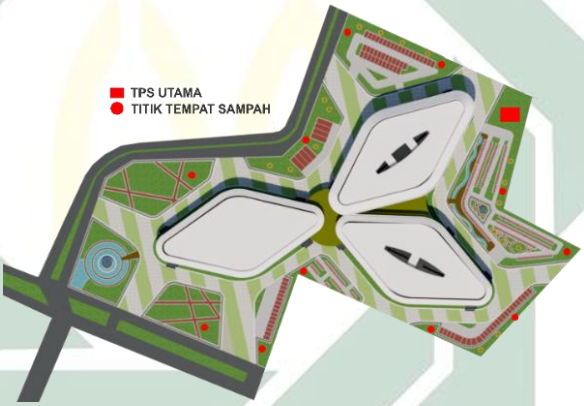


Gambar 4.19 Utilitas Air Hujan

Sumber : Analisis Data, 2018

4.3.6 Sistem Pembuangan sampah

Sistem pembuangan sampah yang dipakai pada proyek ini adalah dengan cara manual. Sistem pembuangan dapat dilihat pada gambar 4.20.

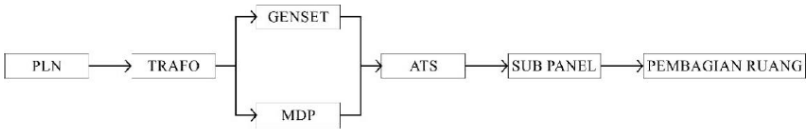


Gambar 4.20 Titik Pembuangan Sampah

Sumber : Konsep Penulis, 2019

4.3.7 Sistem Distribusi Listrik

Sumber listrik utama berasal dari PLN dan genset. Kedua sumber tersebut dihubungkan dengan *ATS (Automatic Transfer Switch)*, sehingga apabila listrik PLN padam, generator langsung bekerja.



Gambar 4.21 Sistem Pendistribusian Listrik

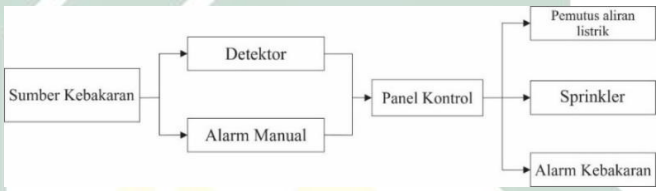
Sumber : Hasil Analisis, 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.3.8 Keamanan Bangunan

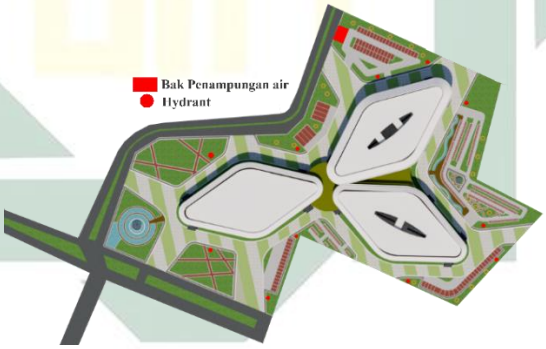
a. Bahaya Kebakaran

Penanggulangan kebakaran menggunakan *smoke* dan *heat detector* yang terhubung dengan *fire alarm*. Di setiap *detector* dilengkapi sensor untuk mengetahui adanya bahaya kabakaran, sehingga ketika *smoke* dan *heat detector* mendeteksi adanya asap dan panas akan secara otomatis membunyikan alarm dan mengaktifkan sprinkler. Selain itu juga terdapat tabung APAR yang diletakkan di tempat yang mudah dijangkau dan pintu keluar dari tangga darurat yang memiliki ketahanan api selama 2 jam. Dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Sistem Pencegah Kebakaran

Sumber : Hasil Analisis, 2018



Gambar 4.23 Sistem Pendistribusian Hydrant

Sumber : Konsep Penulis, 2019

b. Bahaya Kriminalitas

Sistem keamanan yang digunakan adalah dengan menyediakan alat-alat keamanan seperti CCTV, alarm dan dengan adanya penjaga keamanan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Penangkal Petir

Sistem yang digunakan adalah sistem Franklin/konvensional, yaitu batang tembaga yang ujungnya runcing. Batang tembaga tersebut di letakkan pada atap bangunan kemudian dihubungkan dengan tembaga menuju elektroda dalam tanah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Seminar tugas akhir ini memiliki judul Perancangan Pusat Kreatifitas Pemuda *"Sidoarjo Creative Center"* di Kabupaten Sidoarjo dengan Pendekatan *Thematic Design* dan berlokasi di Jl. Ali Mas'ud (sebelah Transmart), Pagerwojo, Sidoarjo. Perancangan pusat kreatifitas pemuda di Sidoarjo ini merupakan wadah yang dapat menampung segala kegiatan dan kebutuhan industri kreatif di Sidoarjo, baik dari segi pendidikan maupun komersialnya.

Dipilihnya pendekatan *thematic design* karena pendekatan tematik adalah pendekatan di bidang arsitektur yang mengangkat 'tema-tema' tertentu dalam aspek design-nya guna meningkatkan nilai-tambah pada suatu perancangan (Pawitro, 2002). Konsep *thematic design* pada bangunan ini adalah Futuristik. Penerapan tema futuristik berkaitan dengan kegiatan dalam bangunan yakni dibidang digital industri kreatif.

Bangunan ini dilengkapi dengan fasilitas utama bidang industri kreatif digital seperti musik, seni kriya, seni rupa, fotografi, animasi, fashion, desain arsitektur, desain interior, *digital media & software*, *advertising*, dan *broadcast.* dan fasilitas pendukung yang lengkap dan relevan untuk mengakomodasi segala kegiatan yang berhubungan dengan kreatifitas. Didirikannya *"Sidoarjo Creative Center"* dengan beberapa program pelatihan di bidang digital industri kreatif yang didukung dengan fasilitas dan sarana prasarana lengkap dan dengan teknologi masa kini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan para pemuda di era globalisasi terutama bidang teknologi.

Bangunan *Creative center* ini tentunya berbeda dengan Balai Latihan Keterampilan (BLK). Meskipun sama-sama merupakan program pemerintah dalam mengatasi angka pengangguran di Kabupaten Sidoarjo, *Creative Center* ini merupakan wadah untuk pemuda dalam kebebasan berekspresi dan juga berkreativitas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

As Hornby. *Oxford Advanced Learner's Dictionary. Oxford University Press*: 2000.

Bappeda Jatim. 2011. Ledakan Penduduk. http://bappeda.jatimprov.go.id/2011/04/05/ledakan-penduduk/. Di akses pada hari Kamis, 04 Oktober 2018 pukul 00.35 WIB.

Bappeda Jatim. 2017. Ledakan Penduduk. http://bappeda.jatimprov.go.id/2011/04/05/ledakan-penduduk/. Di akses pada hari Kamis, 04 Oktober 2018 pukul 00.40 WIB.

BPS Provinsi Jawa Timur. 2015. *Sidoarjo dalam Angka*. Surabaya.

BPS Provinsi Jawa Timur. 2017. *Sidoarjo dalam Angka*. Surabaya.

DISPORABUDPAR. 2017. Pentingnya Duta Pemuda Dalam Membangun Sidoarjo. Sidoarjo : DISPORABUDPAR

Geddes & Grosset. 1990. *Webster's New Dictionary and The Saurus*. Scotland

Grolier. 1972. *The New Grolier Webster International Dictionary Of The English Language*. New York.

Hidetaka, Mori. 2013. LASALLE College of The Arts. https://www.architravel.com/architravel/building/lasalle-college-of-the-arts/. Di akses pada hari Senin, 17 September 2018 pukul 22.04 WIB.

Jencks, Charles. 1982. *Modern Movements in Architecture.* Australia : Penguin Books Ltd.

Kabupaten Sidoarjo. 2014. Sektor Industri di Sidoarjo. http://www.sidoarjokab.go.id/. Di akses pada hari Senin, 17 September 2018 pukul 23.08 WIB.

Meyers. 2007. *The influence of ceiling height: The effect of priming on the type of processing that people use.* Journal of Consumer Research, Inc.

Miwa. 2006. *The Effects of interior design on communication and impressions of a counselor in a counseling room*. USA : Pennsylvania State University.

Pawitro, U. 2002. *Pemahaman 'Design Typologic' Versus 'Design Thematic' Dalam Arsitektur. (Makalah Pendukung), Seminar Pengalaman Desain*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tematik Dalam Profesi Arsitek di Indonesia. Bandung Jurusan Teknik Arsitektur FTSP Institut Teknologi Nasional Bandung.

Pawitro, U. 2012. *Kaidah - Kaidah 'Site-Planning dan 'Thematic Design' Dalam Perancangan Kawasan Perumahan yang Berkelanjutan. Seminar Nasional Sustainable Housing :Toward Low Carbon City and Eco City.* Jakarta: Jurusan Teknik Arsitektur FT Universitas Kristen Indonesia (UKI).

Singapore, SkillFuture. http://www.wda.gov.sg/content/wdawebsite/L207-AboutWSQ/L301-WSQIndustryFramework-Creative.html. Di akses pada hari Selasa, 18 September 2018 pukul 23.07 WIB.

Tiffany. 2012. *Medan Science and Technology Center*. Skripsi Sarjana, Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara.

Vincent. 2015. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Youth Creative Center di Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wells. 2000. At Home with Nature Effects of “Greenness” on Children’s Cognitive Functioning. New York : Cornell University.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id