

**PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIV KULIT DI DESA
KEDENSARI KEC. TANGGULANGIN KAB. SIDOARJO DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun oleh:

**DANA NOVELIANA PAMUJI
NIM : H73215018**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dana Noveliana Pamuji

NIM : H73215018

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2015

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan tugas akhir saya yang berjudul : "PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIV KULIT DI DESA KEDENSARI KEC. TANGGULANGIN KAB. SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 20 Desember 2019

Yang menyatakan,



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas akhir oleh

NAMA : DANA NOVELIANA PAMUJI

NIM : H73215018

JUDUL : PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIF KULIT DI
DESA KEDENSARI KEC. TANGGULANGIN KAB. SIDOARJO
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Telah diperiksa untuk diujikan

Surabaya, 16 Desember 2019

Dosen Pembimbing 1

Muhamad Ratodi, S.T, M.Kes
NIP 19810304201431001

Dosen Pembimbing 2

Kusnul Prianto, M.T
NIP 197904022014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas akhir oleh Dana Noveliana Pamuji ini telah dipertahankan di depan tim penguji
Tugas Akhir

Di Surabaya, 26 Desember 2019

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I

Muhamad Ratodi, S.T, M.Kes
NIP 19810304201431001

Penguji II

Kusnul Prianto, M.T
NIP 197904022014031001

Penguji III

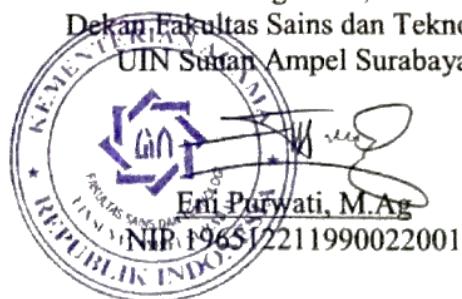
Dr. Rita Ernawati, M.T
NIP 198008032014032001

Penguji IV

Rahmad Junaidi, M.T
NIP 198306242014031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sultan Ampel Surabaya



Eri Purwati, M.Ag

NIP 196512211990022001



**KEMENTERIAN 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 : DANA NOVELIANA PAMUJI
NIM : H73215018
Fakultas/Jurusan : SAINTEK / ARSITEKTUR
E-mail address : pamujidana02@gmail.com

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

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIF KULIT DI DESA PEDENSARI KECAMATAN

TANGGULANGIN KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDekATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya 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 yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 DESEMBER 2019

Penulis

METERAI TEMPEL
97BBFAHF19919032
6000
ENAM RIBU RUPIAH
(DANA NOVELIANA PAMUJI)

ABSTRAK

PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIF KULIT DI DESA KEDENSARI KEC. TANGGULANGIN KAB. SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Sentral industri kreatif kulit sebagai suatu wadah untuk masyarakat sekitar dan sebagai perekonomian warga Kecamatan Tanggulangin. Industri kulit ini merupakan industri yang berada di Desa Kedensari karena akses menuju desa tersebut jauh dan lahan parkir yang tidak memadai yang akhirnya berpindah di Desa Kludan dan pengelolahan kulit yang berpencar-pencar. Industri kulit ini menjadi pusat perbelanjaan pakaian sampai aksesoris kulit, hanya saja fungsi industri kulit ini hanya untuk perbelanjaan tidak diimbangi dengan eduwisata ataupun edukasi proses kulit awal hingga akhir. Serta mengembalikan pusat industri kulit di Desa Kedensari agar sejarah awal terbangunnya industri tersebut tidak hilang oleh zaman. Maka dari itu perlu adanya suatu perancangan Sentral Industri Kreatif Kulit sehingga masyarakat tertarik untuk berkunjung mempelajari proses pembuatan kulit dari awal hingga akhir di Desa Kedensari.

Upaya proses kulit sampai pembelajaran tentang industri kulit dan penataan lahan parkir meliputi pembagian zona sesuai yang ada di industri kulit, sirkulasi, menyediakan penunjang lainnya untuk industri kulit.

Pendekatan Arsitektur Kontemporer digunakan pada perancangan Sentral Industri Kreatif Kulit untuk mengatasi citra dan image bangunan *poor design* serta mengatasi kemajuan teknologi baru pada industri kulit, sehingga dengan memperhatikan tersebut di harapkan dapat memberikan ketertarikan kepada masyarakat untuk belajar industri kulit di dalamnya. Perancangan sentral industri kulit ini sebagai acuan untuk melakukan observasi ke tempat yang sejenisnya, selanjutnya melakukan pengumpulkan data dan berbagai teori terkait. Kesimpulan penyajian berupa pemrograman ruang, konsep rancangan, konsep struktur, konsep utilitas, serta gambar eskterior maupun interior dalam.

Kata Kunci : Sentral Industri Kreativ Kulit, Arsitektur Kontemporer.

ABSTRACT

THE DESIGN OF CENTRAL CREATIVE LEATHER INDUSTRIES IN THE KEDENSARI VILLAGE OF TANGGULANGIN SIDOARJO BY USING CONTEMPORARY ARCHITECTURAL APPROACH

The Central industry of leather creativity as a forum for local people and as an economy for the society of Tanggulangin district. This leather industry is an industry that located on Kedensari village because the access to go to that village is far and the unavailable parking area, then it moves to Kludan village, however the leather management is also dispersed. This leather industry is being a clothes shopping center to leather accessories. However the function of this industry is just for shopping do not use for tourism education and education processing of this industry from beginning to finishing. Also returning the leather industry center in Kedensari village, so the history of initial of this industry is not lost by time. Because of that, it is important to have the designing of central industry of leather creativity, then the society are interested to visit and learn the process of leather production from beginning to the end at Kedensari village.

The effort of leather processing to learning about leather industry and arranging park area include zona division based on leather industry, circulation and other facility for leather industry.

The Contemporary Architecture Approach is used on designing of central industry of leather creativity to resolve the image of poor design building and resolve new technological progress in leather industry. Hopefully, it can give the interest to the societies to learn leather industry. This central leather industry design as a reference to observe to the similar place, the next step is collecting data other related theories. The conclusion presentation as room programming, concept plan, structure concept, utility concept and exterior and interior image.

Keyword : Central Creative leather Industries, Contemporary Architecture.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
PERANCANGAN SENTRAL INDUSTRI KREATIV KULIT DI DESA KEDENSARI KEC. TANGGULANGIN KAB. SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER	viii
ABSTRACT	ix
THE DESIGN OF CENTRAL CREATIVE LEATHER INDUSTRIES IN THE KEDENSARI VILLAGE OF TANGGULANGIN SIDOARJO BY USING CONTEMPORARY ARCHITECTURAL APPROACH	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek.....	4
1.5 Metode Perancangan	4
BAB II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI RANCANGAN	6
2.1 Tinjauan Umum	6
2.1.1 Pengertian Sentral Industri Kreatif Kulit	6

2.1.2 Kebutuhan Ruang Sentral Industri	6
2.1.3 Aktivitas	7
2.1.4 Program Ruang	9
2.2 Lokasi Rancangan	12
2.2.1 Gambaran Umum Site Rancangan	12
2.2.2 Kebijakan Pengguna Lahan	12
BAB III PENDEKATAN DAN KONSEP RANCANGAN	13
3.1 Pendekatan Rancangan	13
3.1.1 Langgam Industrial.....	13
3.2 Integrasi Keislaman	14
3.3 Konsep Rancangan	16
BAB IV HASIL RANCANGAN	18
4.1 Bentuk Arsitektur	18
4.1.1 Bentuk Arsitektur	18
4.1.2 Organisasi Ruang.....	20
1. <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i>	20
2. Layout	21
4.1.3 Aksebilitas dan Sirkulasi.....	21
4.1.4 Eksterior dan Interior	22
1. Eksterior	22
2. Interior.....	27
4.2 Konsep Struktur	30
4.3 Konsep Utilitas.....	32
4.3.1 Konsep Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Air Limbah.....	32
4.3.2 Konsep Perletakan Hydran dan Sampah.....	33
4.3.3 Konsep Perletakan Jaringan Listrik	34

BAB V KESIMPULAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	40

DAFTAR TABEL

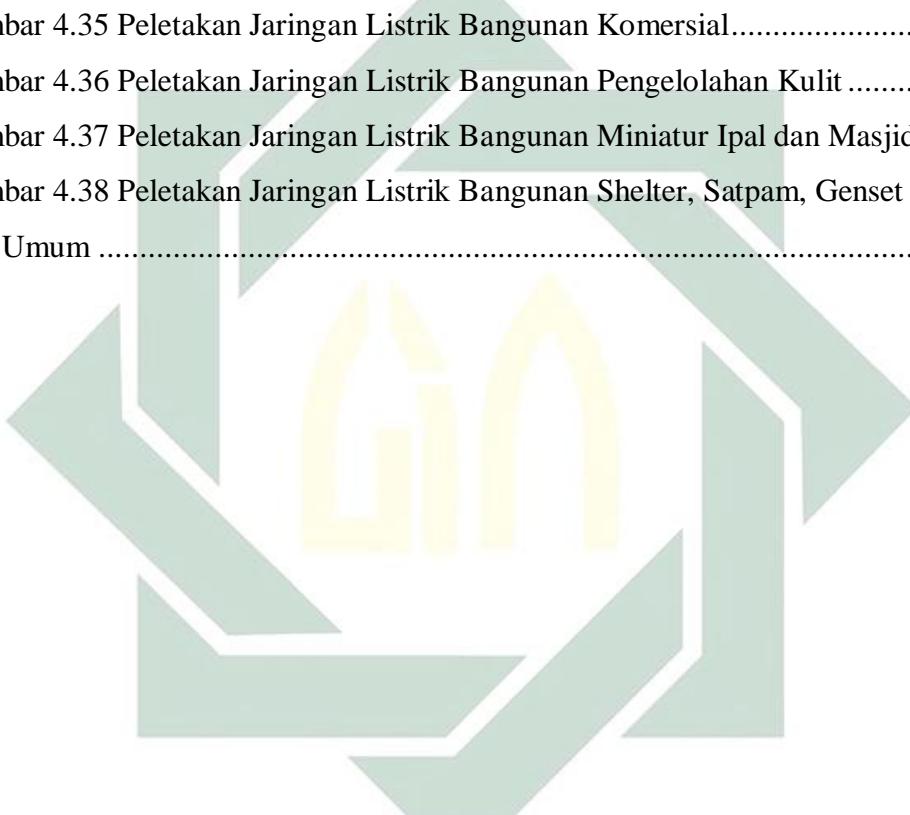
Tabel 2.1 Analisis Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	7
Tabel 2.2 Program Ruang.....	9
Tabel 3.1 Tinjauan Teori Prinsip Arsitektur Kontemporer.....	13

DAFTAR GAMBAR



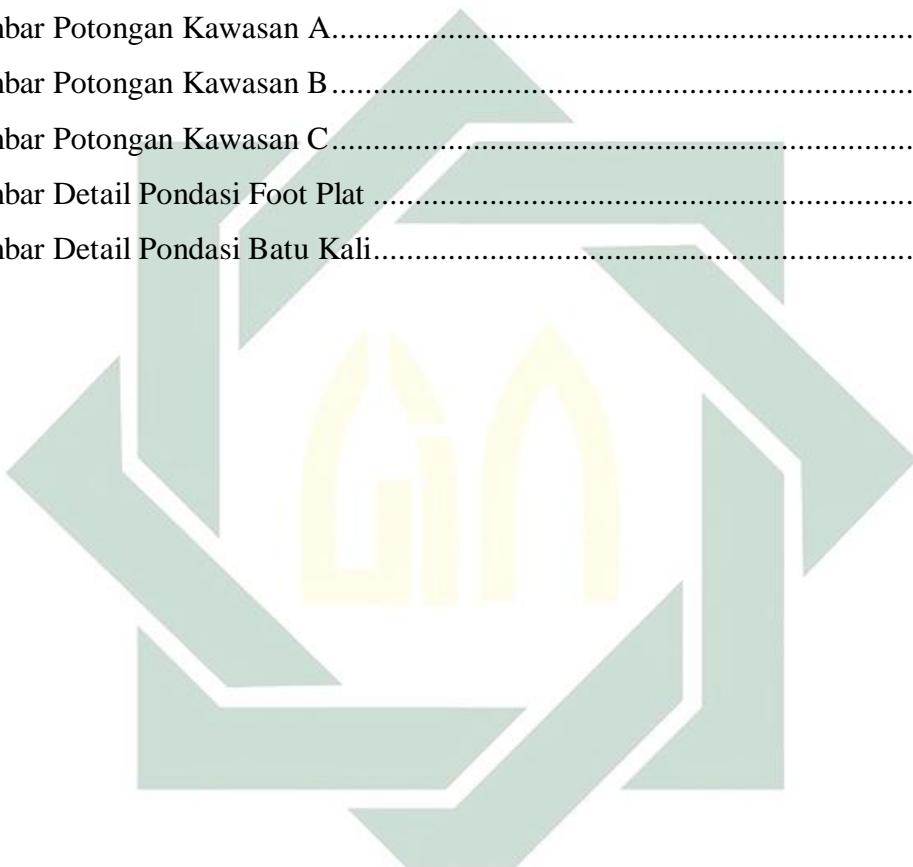
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan dan Daerah Sekitar.....	12
Gambar 3.1 Konsep Rancangan	16
Gambar 3.2 Penerapan Konsep Rancangan	17
Gambar 4.1 Perspektif Sentral Industri Kreativ Kulit	19
Gambar 4.2 Jalan Masuk Sentral industri Kreativ Kulit	19
Gambar 4.3 Jalan Keluar Sentral industri Kreativ Kulit	19
Gambar 4.4 Organisasi Ruang.....	20
Gambar 4.5 Zonasi kawasan	20
Gambar 4.6 Layout Ruang	21
Gambar 4.7 Aksebilitas Ruang Dalam dan Luar	22
Gambar 4.8 Perspektif Kawasan Sentral Industri Kreativ Kulit	23
Gambar 4.9 Perspektif Gedung Komersial	23
Gambar 4.10 Perspektif Gedung Pengelolahan Kulit	24
Gambar 4.11 Perspektif Gedung Miniatur Ipal	24
Gambar 4.12 Perspektif Masjid	24
Gambar 4.13 Perspektif Satpam	24
Gambar 4.14 Perspektif KM Umum Laki-laki.....	25
Gambar 4.15 Perspektif KM Umum Wanita.....	25
Gambar 4.16 Perspektif Shelter	25
Gambar 4.17 Perspektif Parkir Sepeda Motor.....	25
Gambar 4.18 Perspektif Parkir Bus, Mobil dan Sepeda Motor	26
Gambar 4.19 Perspektif Kawasan Parkir Sepeda Motor.....	26
Gambar 4.20 Perspektif Masuk Parkir Basement dan Keluar Basement.....	26
Gambar 4.21 Perspektif Drop Off	27
Gambar 4.22 Perspektif Letak Pembakaran Sampah.....	27
Gambar 4.23 Interior Food Court	28
Gambar 4.24 Interior Food Court	28
Gambar 4.25 Interior Shelter	29
Gambar 4.26 Interior Masjid	29
Gambar 4.27 Interior Penjahitan Kulit.....	30

Gambar 4.28 Isonometri Struktur	31
Gambar 4.29 Isonometri Struktur	31
Gambar 4.30 Detail Struktur	32
Gambar 4.31 Isonometri Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Air Limbah, Genset dan Hydrant.....	32
Gambar 4.32 Isonometri Utilitas	32
Gambar 4.33 Detail Isonometri Utilitas	33
Gambar 4.34 Peletakan Hydran, Sampah dan APAR.....	33
Gambar 4.35 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Komersial.....	34
Gambar 4.36 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Pengelolahan Kulit	35
Gambar 4.37 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Miniatur Ipal dan Masjid	35
Gambar 4.38 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Shelter, Satpam, Genset dan KM Umum	36



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Site Plan	40
Gambar Layout Plan	41
Gambar Basement.....	42
Gambar Tampak Kawasan Depan & Belakang	43
Gambar Tampak Kawasan Samping Kanan & Kiri	44
Gambar Potongan Kawasan A.....	45
Gambar Potongan Kawasan B	46
Gambar Potongan Kawasan C	47
Gambar Detail Pondasi Foot Plat	48
Gambar Detail Pondasi Batu Kali.....	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan Sentral Industri Kreatif Kulit dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo adalah suatu pendekatan dengan konsep yang bisa dikembangkan pelaku usaha dalam membangun bisnis sentral industri kreatif kulit. Berawal dari proses produksi serta bahan-bahan sederhana, dengan keterampilan seseorang dalam mengelola bahan baku kulit sintesis maupun kulit hewan yang menjadi suatu barang pakai penunjang kehidupan. Kerajinan yang diproduksi secara tradisional dalam artian keterlibatan tangan manusia bentuk dan kerumitan yang menjadi barang seni yang dihasilkan oleh warga Tanggulangin.

Desa Kendensari, Desa Kalisampurno, dan Desa Kludan Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur merupakan desa yang dikenal sebagai sentral kerajinan kulit atau UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah). Kondisi sentral kerajinan kulit ini kebanyakan penduduknya merupakan industri kecil kerajinan kulit yang tidak pernah mati seperti toko-toko biasanya yang berada di sepanjang jalan Tanggulangin menurut Jawa Pos Nastional Network (2018). Sentral industri ini ada juga yang berproduksi dirumah masing-masing dimana kota yang memproduksi kerajinan kulit dari kulit sintesis maupun kulit hewan asli. Sidoarjo dulu pernah mengalami bencana Lumpur Lapindo dan menganggap sentral indutri ini tenggelam yang memberi dampak buruk bagi sektor kerajinan kulit di Tanggulangin. Industri ini mengalami penurunan drastis karena jalan dari Malang ke Tanggulangin di tutup dan sekarang berusaha bangkit kembali menurut Bisnis UKM (2018).

Sentral industri kulit ini dibangun sejak tahun 1939 dengan memulai membuat tas dan koper. Mendirikan Koperasi Industri Tas dan Koper pada tahun 1939 yang diberi nama Intako menurut Bisnis UKM (2018). Industri tas dan koper ini merupakan salah satu *icon* wisata Sidoarjo yang sangat berembang pesat dan menjadi punggung perekonomian masyarakat Tanggulangin. Kerajinan ini

berpencar-pencar tempatnya yang berada di Desa Kendensari, Desa Kalisampurno, dan Desa Kludan Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Pusat dari kerajinan kulit ini berada di Desa Kludan, akan tetapi tidak ada tempat untuk eduwisata atau edukasi untuk masyarakat luar maupun dalam untuk mempelajari pembuatan kulit tersebut. Mereka hanya menyediakan tempat untuk berbelanja saja bagi orang yang ingin berkunjung ke sentral industri kulit tersebut dan memberikan wadah terhadap sentral industri kulit menjadikan satu wadah untuk edukasi sentral industri kreatif kulit desa yang berpencar-pencar dalam pengolahan kulit yang memang belum ada sentral edukasi terhadap industri kulit.

Desa Kedensari dulu menjadi pusat penjualan, pengelolahan industri kulit akan tetapi, sekarang menjadi sepi karena jarang ada orang yang menjamah tempat tersebut dikarenakan kurangnya lahan parkir untuk mayarakat. Selain itu di Kecamatan Tanggulangin sendiri tidak terdapat tempat pengelolahan kulit yang akan dijadikan sebuah kerajinan tangan. Sehingga kulit yang akan dibuat untuk kerajinan tangan menggunakan impor dari berbagai kota.

Perancangan sentral industri kreatif kulit dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo diharapkan mampu menghadirkan sarana edukasi, rekreatif, dan sekaligus sarana jual beli. Pendekatan Arsitektur Kontemporer adalah sesuatu yang modern yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara tampilan ataupun bentukan, jenis material, maupun teknologi yang digunakan menurut Universitas Gunadarma (2018). Pemilihan Arsitektur Kontemporer terhadap bangunan menggunakan filosofi dari kata kreativ dan kulit agar mampu mengimplementasikan citra dan image perancangan bangunan industri kreativ kulit ini. Pendekatan Arsitektur Kontemporer terhadap lingkungan juga membantu desain bangunan yang *poor design* menjadi nilai ekonomi maupun sosial agar dapat meningkatkan daya saing lingkungan agar lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif. Selain itu perancangan sentral industri kreativ kulit ini juga menggunakan langgam industrial guna menyelaraskan bangunan dengan fungsi bangunan dari segi kegiatan pelaku di bangunan tersebut yang cenderung bekerja dan menghasilkan sebuah produk dalam bidang industri kreativ kulit. Kreativ kulit ini mereka yang berkunjung akan diajarkan bermain dan belajar proses pengelolahan dari awal sampai akhir bagi masyarakat yang berkunjung. Hal ini

dilakukan agar tetap terjaga kelestarian kerajinan tangan Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Dengan demikian, diharapkan mampu memberikan sarana sentral industri kreativ kulit yang bermanfaat bagi pengunjungnya maupun bagi masyarakat sekitar tentang kelestarian terhadap kerajinan kulit ataupun industri kulit di Sidoarjo.

1.2 Identifikasi Masalah Perancangan

Adapun permasalahan dari Perancangan Sentral Industri Kreativ Kulit dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan konsep desain yang sesuai rancangan sentral industri kreatif kulit dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo yang edukasi dan rekreatif?
 2. Bagaimana mengimplementasikan citra/image yang sesuai rancangan Perancangan Sentral Industri Kreativ Kulit dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo pada bentuk/tampilan bangunan?
 3. Bagaimana merancang sentral industri kreatif kulit dengan isu yang ada dari segi keselamatan kerja, lingkungan dan ruangan?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan sentral industri kreativ kulit dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo yaitu:

1. Untuk menghasilkan rancangan sentral industri kreatif kulit dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo yang edukasi dan rekreatif.
 2. Untuk mengimplementasikan citra/image yang sesuai menghasilkan rancangan sentral industri kreatif kulit dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo menggunakan bentuk/tampilan bangunan.
 3. Untuk merancang sentral industri kreatif kulit dengan isu yang ada dari segi keselamatan kerja, lingkungan dan ruangan.

1.4 Ruang Lingkup Proyek

Batasan Perancangan Sentral Industri Kreatif Kulit dengan Pendekatan
Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo adalah sebagai berikut:

1. Lokasi

Lokasi perancangan berada Desa Kedensari, Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo. Kecamatan Tanggulangin sebagai daerah berkembang ditinjau dari segi pendidikan, ekonomi, sosial dan kesehatan. Selain itu dilihat dari lokasi yang berada di jalur utama antara kota (Malang-Sidoarjo).

2. Batasan obyek

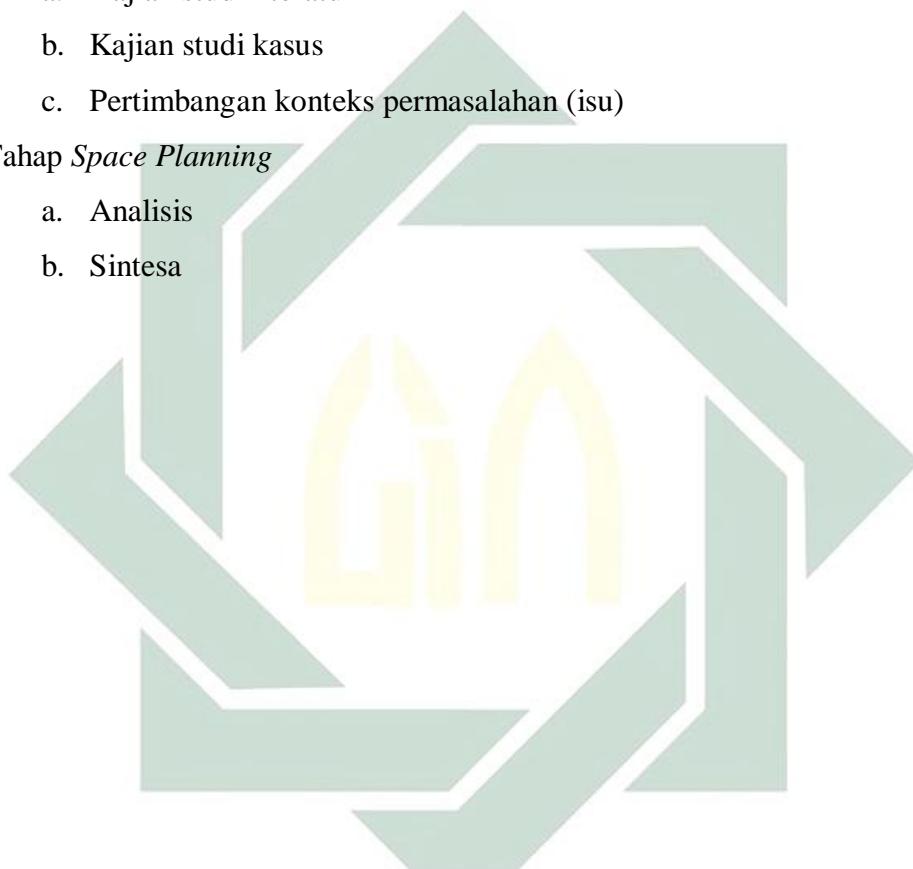
Perancangan sentral industri kreatif kulit memberikan fasilitas dan sarana edukasi dan rekreatif yang menjadi ruang penyamakan kulit, pusat produksi 1 untuk mengelola kulit menjadi potongan-potongan pola, produksi 2 untuk mengelola potongan pola yang akan di jahit, produksi 3 untuk proses finishing jahitan kulit, produksi 4 untuk proses packing untuk ekspor, pameran untuk memamerkan barang-barang yang ada di sentral industri kreatif kulit tetapi pameran ini juga untuk umum yang di adakan secara bergilir ataupun secara terjadwal, *gallery* untuk memamerkan produk sentral industri kreatif kulit dan juga untuk di jual kepada pengunjung, gudang tempat untuk menyimpan barang kulit yang belum di potong maupun yang sudah jadi dan menyimpan barang untuk di ekspor, ruang pelatihan atau *workshop* untuk pembelajaran bagi orang-orang yang ingin belajar tentang sentral industri kreatif kulit, *foodcourt* tempat untuk menunjang fasilitas karyawan maupun pengunjung yang ingin makan ataupun minum dan perdagangan atau toko dari kerajinan sentral industri kulit Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Perancangan dengan fasilitas tersebut menggunakan material yang tidak harus baru jenis material bangunan boleh sama, tetapi dengan desain bentuk yang baru, dalam Universitas Gunadarma (2018).

1.5 Metode Perancangan

Dalam Perancangan sentral industri kreativ kulit dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Tanggulangin Sidoarjo, dilakukan pengumpulan data dan analisis data terlebih dahulu terhadap kondisit dan teori. Hasil

tersebut akan menghasilkan output dan data berupa konsep perancangan dalam setiap aspek perancangan. Untuk itu diperlukan berbagai tahap-tahap, yaitu:

1. Tahap *Programing*
 - a. Data wawancara
 - b. Data survey lapangan
 2. Tahap Perumusan Konsep Perancangan
 - a. Kajian studi literatur
 - b. Kajian studi kasus
 - c. Pertimbangan konteks permasalahan
 3. Tahap *Space Planning*
 - a. Analisis



BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Sentral Industri Kreatif Kulit

Menurut Richardson (1971) sentral industri merupakan pengelompokan industri sejenis dalam suatu kawasan. Menurut Widyatun (1999), pengertian kreativ adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah suatu masalah yang membeber kesempatan kepada setiap personal untuk berkreasi, memunculkan ide-ide baru/adaptif yang memiliki fungsi dan kegunaan secara menyeluruh untuk berkembang. Jadi menciptakan ide-ide baru melalui kulit.

2.1.2 Kebutuhan Ruang Sentral Industri

Fasilitas diperoleh dari studi kasus di Bucini *the Beauty of Leather* di Yogyakarta dan Trios *Collection* di Malang di Desa Dilem dan standart ruang diperoleh dari Data Arsitek jilid 2 oleh Ernst Neufert, wisata belanja dan pickard. Penambahan fasilitas penyamakan untuk proses pengelolahan kulit hewan diperoleh dari permasalahan yang ada di Kecamatan Tanggulangin. Perancangan sentral industri kreatif kulit yang di dalam bangunan memberikan fasilitas dan sarana edukasi dan rekreatif diantaranya:

1. Administrasi dan pengelola
 2. Ruang penyamakan dan perwarnaan kulit
 3. Produksi 1 untuk mengelola kulit menjadi potongan-potongan pola,
 4. Produksi 2 untuk mengelola potongan pola yang akan di jahit,
 5. Produksi 4 untuk proses packing untuk ekspor,
 6. Pameran untuk memamerkan barang-barang yang ada di sentral industri kreatif kulit tetapi pameran ini juga untuk umum yang di adakan secara bergilir ataupun secara terjadwal,
 7. *Gallery* untuk memamerkan produk sentral industri kreatif kulit dan juga untuk di jual kepada pengunjung,
 8. Gudang tempat untuk menyimpan barang kulit yang belum di potong maupun yang sudah jadi dan menyimpan barang untuk di ekspor,

9. Ruang pelatihan/*Workshop* untuk pembelajaran bagi orang-orang yang ingin belajar tentang sentral industri kreativ kulit,
 10. *Foodcourt* tempat untuk menunjang fasilitas karyawan maupun pengunjung yang ingin makan ataupun minum dan perdagangan.
 11. Kamar mandi umum
 12. Mushollah
 13. Satpam
 14. Parkir

2.1.3 Aktivitas

Aktivitas yang diwadahi oleh objek rancangan Sentral Industri Kreatif Kulit sehingga diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2.1 Analisis Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Tabel 2.1 Analisis Fungsi, Aktivitas dan Kesiapanan Ruang			
Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Uraian Aktivitas	Sifat Aktivitas
Aktifitas Produksi dan Workshop Kreatif Kulit	Penyamakan	Mengelola bahan mentah kulit menjadi bahan sintesis dan kulit asli	Rutin, waktu tertentu
	Penyimpanan bahan mentah kerajinan	Proses produksi memotong, menggambar, menjahit, dll	Rutin, waktu tertentu
	Proses finishing kreatif kulit	Pengecekan, packing, dll	Rutin, waktu tertentu
	Melibatkan pengunjung dengan proses kreatif kulit	Belajar proses awal pembuatan hingga akhir	Tidak rutin, waktu tertentu
Pusat Jual Beli Industri Kreatif Kulit	Proses jual hasil kreatif kulit	Kreatif kulit siap pakai dapat dijual untuk publik	Rutin, waktu tertentu
	Proses beli produk kreatif kulit	Interaksi pembeli dan penjual	Rutin, waktu tertentu
Pameran Hasil Industri Kreatif Kulit	Proses jual hasil kreatif kulit	Kreatif kulit siap pakai dapat dijual untuk publik	Rutin, waktu tertentu
	Proses beli produk kreatif kulit	Interaksi pembeli dan penjual	Rutin, waktu tertentu
Pameran Hasil Industri Kreatif Kulit	Pameran Hasil Industri Kreatif Kulit pameran bersifat umum	Produk kreatif kulit dipamerkan untuk pengunjung, pameran bersifat umum untuk menunjang kreativ kulit	Rutin, waktu tertentu
Galeri	Hasil produksi industri kreatif kulit	Pengunjung dapat membeli produk industri kreatif kulit	Rutin, waktu tertentu

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Uraian Aktivitas	Sifat Aktivitas
Administrasi dan Pengelolaan Sentral Industri Kreatif Kulit	Melayani pengunjung	Mendampingi pengunjung berkeliling dengan menjelaskan setiap bagian sentral industri kreatif kulit	Tidak rutin, waktu tertentu
Miniatur Limbah	Pembuangan	Mendampingi pengunjung berkeliling dengan menjelaskan setiap bagian pembuangan	Tidak rutin, waktu tertentu

(Sumber: Analisis Pribadi & Studi, 2019)

2.1.4 Program Ruang

Standart kebutuhan ruang pada perancangan sentral industri kreativ kulit ini menggunakan standart dari NAD (Neufert Architecture Data), A (Asumsi), AJM (A. J. Metric), POM (Palm Oil Mill), dan SL (Studi Literatur). Sehingga dapat memperoleh besaran ruang diantaranya yaitu:

Tabel 2.2 Program Ruang

Jenis ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standrat	Sumber	Luas total
Ruang penyimpanan	Ruang perkakas	16 m2	16 m2 x 1	A	16 m2
	Ruang bahan mentah kerajinan	10 orang	10 x (0,6 m x 1,3 m) manusia 2 x (1,4 m x 0,7 m) meja 10 x (0,3 m x 0,7 m) kursi 4 x (1 m x 0,30 m) rak buku 30 % sirkulasi	NAD	20 m2
	Ruang penyamakan	Proses pengelolaan kulit	33,75 m2 x 32, 50 m2	NAD	50 m2
Total					1.036 m3
Ruang produksi	Lobi	0,65 m2 / orang	0,65 x 100	NAD	65 M2
	Ruang pengerjaan	1,3 m2 / orang	1,3 x 300	NAD	390 m2
	Ruang perkakas / gudang	1,3 / orang	1,3 x 10	NAD	13 m2
Total					468 m2
Ruang pengrajin	Ruang istirahat / kamar	0,65 m2 / orang	0,65 x 100	NAD	65 m2
	Ruang berkas / gudang	1,3 m2 / orang	1,3 x 10	NAD	13 m2
	Toilet	5 wc 3 wastafel	1,5 m2 / unit, 0,6 m2 / unit, 0,9 m2 / unit	AJM	7,5 m2
Total					85,5 m2

Jenis ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standrat	Sumber	Luas total
Workshop pengunjung	Ruang pengrajaan / workshop	1,3 m2 / orang	1,3 x 200	NAD	260 m2
	Gudang	6 m2	6 m2 x 2	NAD	12 m2
Total					272 m2
Retail shop	pertokoan	25 m2	-	A	25 m2
Total					25 m2
Area pameran	Ruang pameran	100	100 x (0,6 m x 1,3 m) manusia 50 x (1,4 m x 0,7) meja 50 m2 Asumsi ruang pameran 30 % sirkulasi	NAD / A	250 m2
Total					250 m2
Jenis ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standrat	Sumber	Luas total
Ruang pengelola	R. Direktur	1 orang	20 m2 / orang	NAD	20 m2
	R. Manajer	1 orang	15 m2 / orang	NAD	15 m2
	R. Sekertaris	1 orang	8 m2 / orang	NAD	8 m2
	R. Tamu	5 orang	1,8 m2 / orang	NAD	9 m2
	R. Pemasaran	1 kepala 2 staff	8 m2 / orang 5 m2 / orang	NAD	8 m2 10 m2
	Ruang kerja	5 m2 / orang	5 m2 / orang	NAD	25 m2
	R. Administrasi umum	1 kepala 2 staff	8 m2 / orang 5 m2 / orang	NAD	8 m2 10 m2
	Ruang rapat	30 orang	2,43 m2 / orang	A	30 m2
	Toilet	5 wc 3 wastafel	1,5 m2 / unit 0,6 m2 / unit 0,9 m2 / unit	AJM	7,5 m2
	Ruang pemotretan	10 orang	2 m2 / orang	SL	20 m2
Total					170,5 m2
Keamanan & monitor	Penjaga	3 orang	3 m x 5 m	A	15 m2
Total					15 m2
Ruang kesehatan	UKS	3 orang	6 m2 / unit	ASEB	18 m2
Total					18 m2

Jenis ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standrat	Sumber	Luas total
Kolam	Pembuangan limbah	-	P 8 m x L 2,5 m x D 0,30 m	POM	6 m3
		Total			6 m3
Foodcourt	Ruang makan	150 orang	2,1 m2 / orang	NAD	315 m2
	toilet	5 wc 3 wastafel	1,5 m2 / unit 0,6 m2 / unit 0,9 m2 / unit	AJM	7,5 m2
		Total			322,5 m2
Mushollah	Ruang sholat	50 orang	1,4 m2 / orang	NAD	70 m2
	Ruang wudhu	50 orang	0,8 m2 / orang	NAD	40 m2
		Total			110 m2
R. Servis	R. Generator	2 unit	25 m2 / unit	NAD	50 m2
	R. Pompa	1 unit	25 m2 / ruang	NAD	25 m2
	Gudang umum	1 unit	-	NAD	10 m2
		Total			85 m2
Parkir	Mobil Pengunjung	125 unit	12,5 m2 / unit	NAD	1562,5 m2
	Mobil staff	25 unit	12,5 m2 / unit	NAD	312,5 m2
	Mobil servis	4 unit	12,5 m2 / unit	NAD	50 m2
	Motor pengunjung	125 unit	2 m2 / unit	NAD	250 m2
	Motor staff	50 unit	2 m2 / unit	NAD	100 m2
	Gardu satpam masuk	2 orang	2 m2 / orang	NAD	4 m2
	Gardu satpam keluar	2 orang	2 m2 / orang	NAD	4 m2
		Total			2.283 m2
Toilet	umum	5 wc 3 wastafel	1,5 m2 / unit	AJM	7,5 m2
		3 wastafel	0,6 m2 / unit 0,9 m2 / unit		
		Total			7,5 m2
		Total Jumlah diatas			5.154 m2
		Sirkulasi 30 %			1.546,2 m2
		Total Keseluruhan			6.700,2 m2

(Sumber: Hasil Analisis dari Berbagai Sumber, 2019)

2.2 Lokasi Rancangan

2.2.1 Gambaran Umum Site Rancangan

Perancangan sentral industri kreatif kulit yang berada di Jl. Perum Pasar Wisata, Kedensari, Tanggulangin, Sidoarjo dengan luasan site ±20.000 M² atau ±2 Ha memiliki batas fisik lahan yang dapat dilihat sebagai berikut:



Keterangan 1. Utara site terdapat Pasar Wisata Tanggulangin, jalan tol, dan koperasi intake, 2. Selatan site terdapat Rumah dan toko kerajinan kulit, intako dan Bhabinkamtibnas, 3. Barat site terdapat rumah dan toko, dan *Soul Adventure* Sidoarjo, 4. Timur site terdapat *Jack Ton Collection*, dan perumahan

Gambar 2.1 Lokasi Perancangan dan Daerah Sekitar

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

2.2.2 Kebijakan Pengguna Lahan

Peraturan daerah dalam peruntukan lahan pada tapak yang terletak di jalan Kedensari, Tanggulangin, Sidoarjo difungsikan sebagai kawasan industri, dapat dilihat pada gambar 2.1. Selain itu juga terdapat peraturan daerah mengenai KDB (Koefisien Dasar Bangunan), KDH (Koefisien Dasar Hijau), KLB (Koefisien Lantai Bangunan) dan GSB (Garis Sempadan Bangunan) dan dibuktikan dengan data pada luas lahan 20000 m², KDB 70 % (1.400 m²), KDH 10 % (200 m²), KLB 2,4 (4.800), GSB (7-12 m²) dan mendapat JL (Jumlah Lantai) yaitu 3 lantai Menurut RTRW (2009-2029).

BAB III

PENDEKATAN DAN KONSEP RANCANGAN

3.1 Pendekatan Rancangan

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Arsitektur Kontemporer. Perancangan sentral industri kreatif kulit ini menekankan pada pendekatan arsitektur kontemporer. Pendekatan arsitektur kontemporer menggunakan perpaduan langgam industrial guna menyelaraskan bangunan dengan fungsi bangunan dari segi kegiatan pelaku di bangunan tersebut yang cenderung bekerja dan menghasilkan sebuah produk dalam bidang industri kreatif kulit. Menggunakan pendekatan Arsitektur Kontemporer terhadap perancangan sentral indutri kreatif kulit adalah sesuatu yang modern yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara tampilan ataupun bentukan, jenis material, maupun teknologi yang digunakan menurut Universitas Gunadarma (2018).

Tabel 3.1 Tinjauan Teori Prinsip Arsitektur Kontemporer

Bangunan yang kokoh	Gubahan ekspresif & dinamis	Konsep ruang terkesan terbuka	Harmonisasi ruang dalam & luar	Memiliki fasad transparan	Kenyamanan hakiki	Eksplorasi elemen landscape yang berstruktur
Sistem struktur & kontruksi kesan kekinian	Bentuk tidak formal, memadukan bentukan dasar kesan ekspresif & dinamis	Kaca bukaan yang tidak masif	Penerapan courtyard & perbedaan lantai dasar & dalam	Fasad transparan terkesan terbuka	Kenyamanan untuk semua orang	Mempertahankan vegetasi, kesan sejuk & sebagai pembatas bangunan

(Sumber: Ogin Schirmbeck, 1988 dalam jurnal (BAB III Tinjauan Arsitektur Kontemporer, 2018) 2019)

Obyek rancangan sentral industri kreativ kulit menggunakan semua prinsip karena prinsip tersebut merupakan bagian pendekatan arsitektur kontemporer.

3.1.1 Langgam Industrial

Konsep dasar industrial desain adalah gaya yang cenderung maskulin, dan dapat terlihat dari material yang sengaja diekspos untuk menunjukkan karakter asli dari material, tanpa bahan pelapis akhir. Tampilan sekilas terlihat *rough* atau kasar dengan

warna-warna monokrom seperti hitam, abu-abu, dan putih. Dalam perkembangannya, desain dipadukan dengan *Modern Style*. (Mayrosi Wahyu Aji, 2016)

Berikut ini adalah ciri-ciri konsep atau langgam industrial melalui elemen pembentuk ruang dan furnitur oleh (Thalia Sabrina A, 2018) diantaranya:

1. Elemen atas pola langgam ini biasanya tidak menggunakan plafon sebagai elemen atasnya melainkan menggunakan atap ekspose.
 2. Elemen samping interior, material yang digunakan tampak apa adanya seperti batu bata ekspose atau tembok acian.
 3. Elemen dasar material yang digunakan adalah lantai parket, atau lantai acian. Tidak menggunakan lantai keramik atau lantai granit sekalipun.
 4. Furnitur pada ruangan cenderung tanpa finishing cat, melainkan lebih menunjukkan warna asli seperti furnitur berbahan kayu biasanya tidak di cat melainkan hanya dililit sebagi tindakan untuk mengantisipasi rayap. Furnitur berbahan besi/alumunium/ stainlees yang tidak di cat sama sekali melainkan dibiarkan apa adanya seperti material aslinya. Terkadang juga menggunakan furnitur yang bahannya berasal dari benda yang di daur ulang.

3.2 Integrasi Keislaman

Arsitektur Kontemporer yang memiliki aspek image, kesan, gambaran, serta penghayatan. Sedangkan kerajinan yang merupakan suatu keterampilan dalam mengembangkan edukasi dalam mengenal proses pengelolahan yang ada di kreativ kulit atau proses awal hingga akhir pengelolahan kulit sehingga dapat diartikan bag roda kehidupan manusia yang terus berjalan yang dapat menjadi pelajaran. Dalam al-Qur'an dijelaskan roda kehidupan surah (Qs. Ali Imran : 140),

*“...Dan masa (kejayaan dan kehancuran) itu, Kami pergilirkan diantara manusia
(agar mereka mendapat pelajaran) ...”*

Nilai-nilai islam ini diterapkan terhadap bangunan, bagaimana bangunan tersebut dapat menjadi alur edukasi atau pembelajaran dari proses awal hingga akhir dari segi zoning dan tampilan bangunan seperti roda kehidupan.

Edukasi ini sebagai pusat proses pembelajaran untuk masyarakat yang menimba ilmu tentang kulit akan tetapi agar seimbang dari segi intelektual juga menyeimbangkan terhadap segi spiritual terhadap Allah yang ada di sentral industri kreatif kulit di samakan dengan ka'bah dari kata sentral yang berarti pusat. Ka'bah sebagai titik pusat bumi dan di kelilingi oleh benua-benua dalam majalah (al-Arabiyyah, 1978). Sehingga dapat di implementasikan terhadap bangunan yaitu menambahkan mushollah sebagai sebagai pusat bangunan yang di kelilingi oleh bangunan sentral industri kulit agar selalu mengingat dan menyembah Allah walaupun disela kesibukan. Dalam al-Qur'an dijelaskan agar selalu menyembah kepada Allah S.W.T surah (Qs. Adz Dzariyat: 56),

“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah kepada-Ku”

Selain itu dalam perancangan sentral industri kreatif kulit tidak hanya edukasi melainkan juga terdapat sarana jual beli kulit atau juga disamakan seperti perdagangan ataupun pasar. Terdapat banyak dalil yang menunjukkan celaan terhadap pasar salah satunya yaitu hadist dari Abu Hurairah R.A, Nabi S.A.W bersabda, menurut Ustad Ammi Nur Baits, 2016

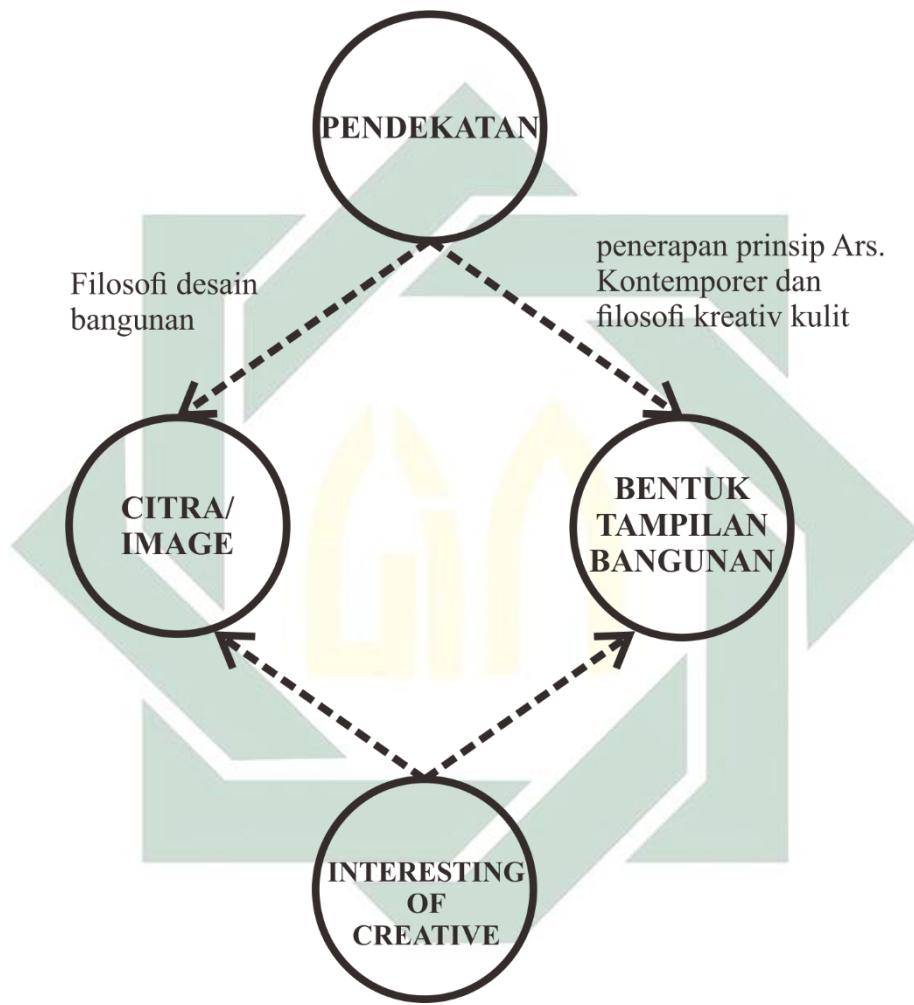
“Tempat yang paling di cintai Allah adalah masjid (tempat beribadah) dan tempat yang paling dibenci oleh Allah adalah pasar”

Karena jika orang berada didalam pasar maka mereka akan lupa atau lalai dengan kewajibannya contohnya sholat, maka dari itu pemberian mushollah terhadap perancangan sentral industri kreatif kulit sangat diperlukan agar mereka tidak beralasan untuk tidak beribadah kepada Allah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa arsitektur kontemporer diharapkan dapat menjadi contoh yang mempertahankan image yaitu edukasi, kesan, gambaran serta penghayatan dalam perancangan sentral industri kreatif kulit dari segi intelektual maupun spiritual.

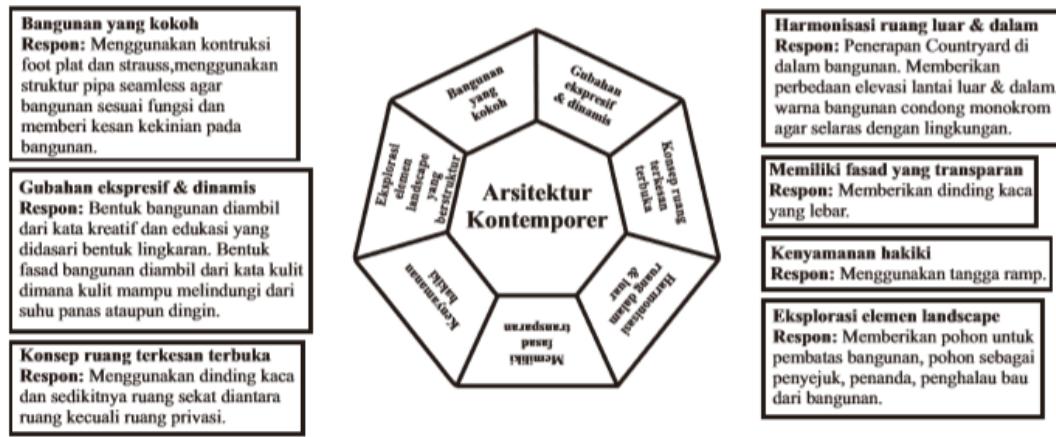
3.3 Konsep Rancangan

Obyek rancangan sentral industri kreativ kulit mehadirkan rancangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Konsep Rancangan

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 3.2 Penerapan Konsep Rancangan

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

“Interesting of Creative (Menarik Kreativ)”

Konsep ***Interesting*** (Menarik) lebih mengarah pada fungsi bangunan dan lingkungan, mengelola lingkungan dan fungsi bangunan agar ketertarikan dan antusias masyarakat untuk berkunjung dan belajar tentang kulit. Sedangkan Konsep ***Creative*** (Kreativ) akan di aplikasikan melalui citra/image bangunan yang *unity* sebagai identitas dari edukasi kulit. Berikut merupakan merupakan pengaplikasian dalam obyek rancangan:

BAB IV

HASIL RANCANGAN

4.1 Bentuk Arsitektur

Perancangan Arsitektur ini didapatkan dari hasil analisis yang ada di lingkungan Desa Kedensari Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Hasil perancangan sentral industri kreatif kulit ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada di lokasi perancangan. Adapun beberapa hasil perancangan tersebut yang meliputi bentuk arsitektur, organisasi ruang, sirkulasi, struktur, utilitas, eksterior bangunan dan interior bangunan.

4.1.1 Bentuk Arsitektur

Pengelolahan bentukan masa sentral industri kreativ kulit menggunakan filosofi dari kata kreativ dan kulit, agar mampu mengimplementasikan citra dan image perancangan bangunan industri kreativ kulit ini. Pendekatan Arsitektur Kontemporer terhadap lingkungan juga membantu desain bangunan yang *poor design* menjadi nilai ekonomi maupun sosial agar dapat meningkatkan daya saing lingkungan yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif. Selain itu menerapkan 7 prinsip arsitektur kontemporer dan menerapkan filosofi dari kata kreativ yang artinya ide sesuatu pembelajaran yang terus menerus tanpa batas seperti bentuk lingkaran yang terus berputar yang menjadi kesan karakteristik gubahan massa yang ekspresif yang *unity*. Sedangkan filosofi kulit mengambil dari kulit itu sendiri, dimana kulit mempunyai sistem pelindung dari suhu panas maupun dingin yang diimplementasikan pada gubahan massa. Filosofi kulit sendiri tidak hanya diterapkan untuk melindungi bangunan melainkan juga untuk estetika bangunan dan ketertarikan pengunjung untuk mengunjungi sentral industri kreativ kulit. Harmonisasi ruang luar dan dalam memberikan perbedaan elevasi lantai luar dan dalam. Penggunaan warna bangunan condong monokrom agar selaras dengan lingkungan.



Gambar 4.1 Perspektif Sentral Industri Kreativ Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.2 Jalan Masuk Sentral industri Kreativ Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



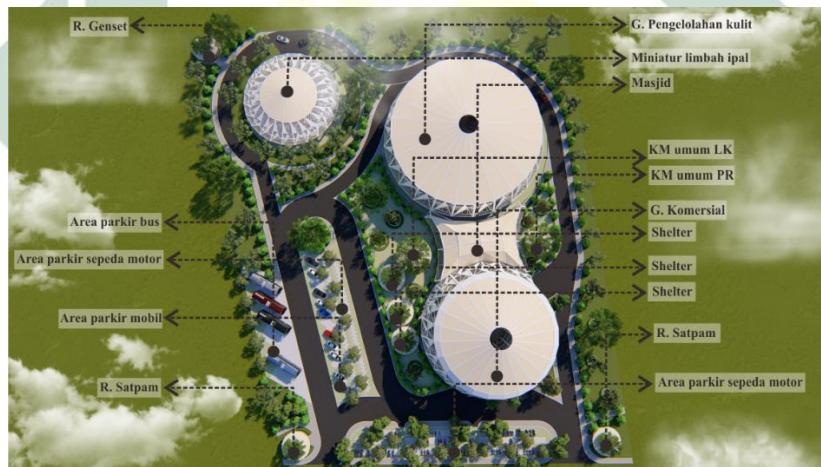
Gambar 4.3 Jalan Keluar Sentral industri Kreativ Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

4.1.2 Organisasi Ruang

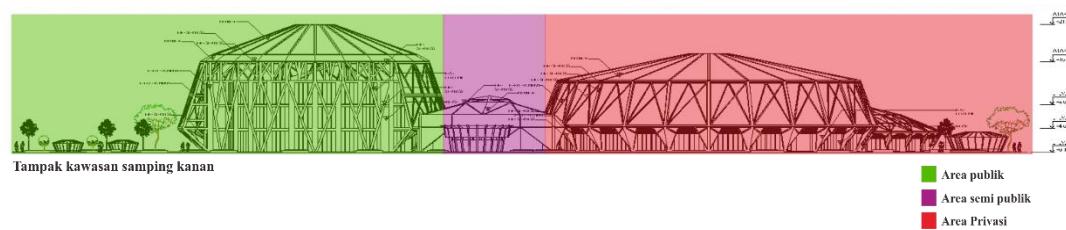
1. Zoning dan Blocking

Zoning dan *Bloking* pada rancangan sentral industri kreatif kulit dibentuk berdasarkan fungsi bangunan yaitu dimana bangunan tersebut sebagai tempat edukasi kulit sehingga tata letak dari fungsi bangunan menerapkan berputarnya proses awal hingga akhir. Pada area belakang terdapat bangunan miniatur limbah ipal dari penyamakan, area belakang kedua terdapat proses penyamakan kulit hingga proses *packing* untuk di ekspor dan di impor. Area tengah dijadikan tempat beribadah atau masjid untuk penunjang bangunan yang sudah terpapar dari hadist Abu Hurairah R.A. Sedangkan area depan sebagai tempat komersial. Adapun konsep zoning dan blocking berdasarkan fungsi bangunan pada sentral industri kreatif kulit.



Gambar 4.4 Organisasi Ruang

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

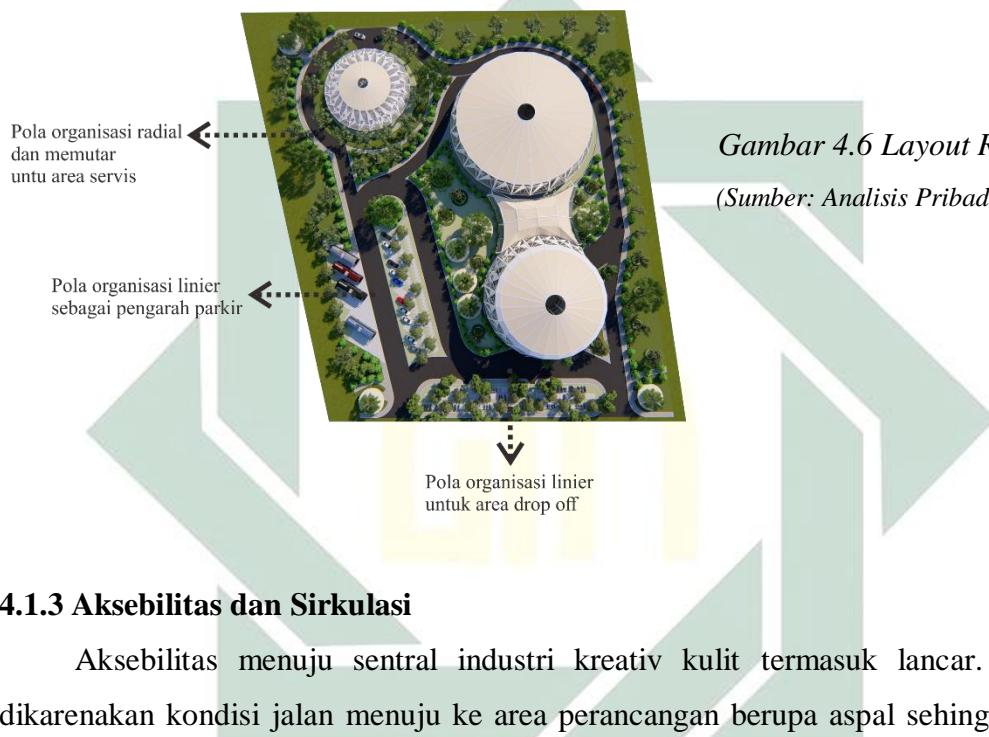


Gambar 4.5 Zonasi kawasan

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

2. Layout

Layout ruang pada sentral industri kreatif kulit mulai dari area publik dan area privasi yaitu tertutup. Layout ruang yang tertutup dikarenakan sebagian besar fungsi dari bangunan dan aktivitas yang ada. Adapun layout ruang pada sentral industri kreatif kulit menggunakan linier, radial dan memutar.



4.1.3 Aksebilitas dan Sirkulasi

Aksebilitas menuju sentral industri kreatif kulit termasuk lancar. Hal ini dikarenakan kondisi jalan menuju ke area perancangan berupa aspal sehingga dapat memudahkan para pengunjung untuk mengunjungi lokasi sentral industri kreatif kulit. Pengaturan sirkulasi berupa pembagian *in* dan *out* pada kawasan sentral industri selain lalu lintas menjadi lebih teratur, lahan untuk parkir juga memadai dan tertata. Aksebilitas ke bangunan menggunakan tangga ramp yang menerapkan unsur kenyamanan hakiki untuk semua orang baik yang normal maupun yang berkebutuhan khusus (difabel). Selain itu tangga ramp juga memudahkan orang untuk transfer barang dari lantai satu menuju lantai berikutnya.



Gambar 4.7 Aksebilitas Ruang Dalam dan Luar

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

4.1.4 Eksterior dan Interior

1. Eksterior

Konsep eksterior atau ruang luar sentral industri kreatif kulit memasukkan unsur komponen arsitektur kontemporer. Dari konsep “*Interesting of Creative*” sebagai salah satu bentuk implementasi dari kulit itu sendiri. Kawasan ini tidak di tumbuhi oleh pohon sehingga diperlukan penanaman pohon untuk eksplorasi elemen *landscape*

untuk pembatas bangunan, untuk penyejuk, penanda dan penghalau bau dari bangunan. Penerapan konsep arsitektur kontemporer yaitu memiliki fasad yang transparan yang memberikan dinding kaca yang lebar. Harmonisasi ruang luar dan dalam dengan penerapan *countryard* di dalam bangunan. Penerapan bangunan yang kokoh yaitu penggunaan pipa seamless pada bangunan yang sesuai fungsi dan memberikan kesan kekinian pada bangunan. Konsep creative diimplementasikan pada *secondary skin*.



Gambar 4.8 Perspektif Kawasan Sentral Industri Kreatif Kulit

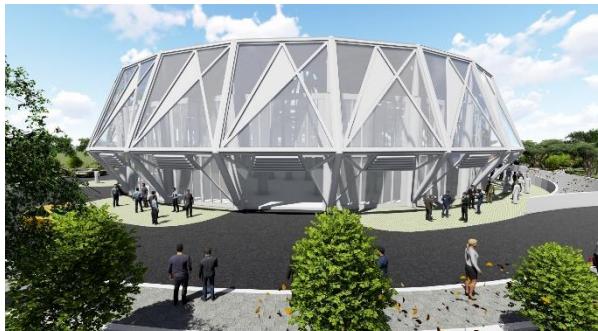
(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.9 Perspektif Gedung

Komersial

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.10 Perspektif Gedung

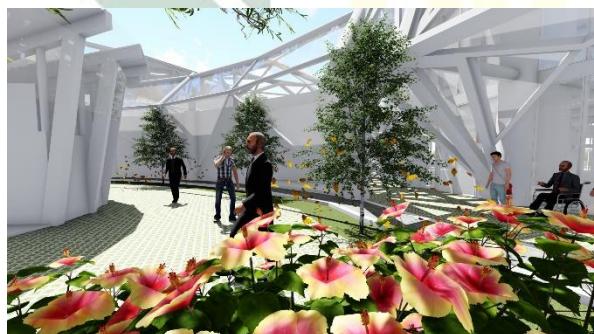
Pengelolahan Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



*Gambar 4.11 Perspektif Gedung
Miniatur Ipal*

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.12 Perspektif Masjid

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.13 Perspektif Satpam

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.14 Perspektif KM Umum Laki-laki

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.15 Perspektif KM Umum Wanita

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.16 Perspektif Shelter

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.17 Perspektif

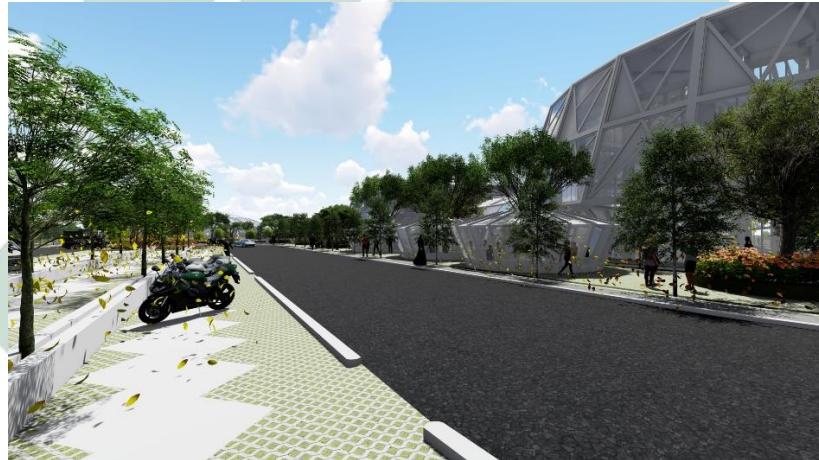
Parkir Sepeda Motor

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.18 Perspektif Parkir Bus, Mobil dan Sepeda Motor

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.19 Perspektif Kawasan Parkir Sepeda Motor

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.20 Perspektif Masuk Parkir Basement dan Keluar Basement

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.21 Perspektif Drop Off

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.22 Perspektif Letak Pembakaran Sampah

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

2. Interior

Konsep interior menerapkan langgam industrial agar kesan industri di dalam bangunan menyatu pada tujuan bangunan tersebut. Konsep ruang terkesan terbuka menggunakan dinding kaca dan sedikitnya ruang sekat diantara ruang kecuali ruang privasi. Material yang digunakan pada sentral industri kreativ kulit adalah material pipa seamless, penggunaan kaca reflektif, aluminium dan beton. Penggunaan material tersebut diimplementasikan pada seluruh bangunan. Sedangkan material besi hollow diimplementasikan pada bangunan shelter. Penggunaan material ini dikarenakan lokasi site rat-rata menggunakan material tersebut.



Gambar 4.23 Interior Food Court

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.24 Interior Food Court

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.25 Interior Shelter

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

Gambar 4.26 Interior Masjid

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

Material yang digunakan untuk peredam kebisingan dari bangunan pengelolahan kulit yaitu pemberian material *acourete avipad vibration* 300. *Acourete avipad vibration* 300 adalah elemen yang berfungsi untuk pengedap gangguan suara yang terjadi akibat getaran dari mesin. Material *acourete avipad vibration* 300 berbahan dasar karet campuran, memiliki frekuensi resonansi mencapai 11 Hz yang mampu meredam energy getaran sampai dengan 99% atau 40 dB. Dengan teknologi anti deformasi dan anti jamur *avipad BA* mampu bekerja efektif lebih dari 20 tahun. Warna dari *acourete avipad vibration* 300 yaitu hitam. Memasang *vibration damping material* pada landasan mesin dan *vibration* tersebut tidak mudah berubah bentuk dengan bebas statis maupun dinamis.

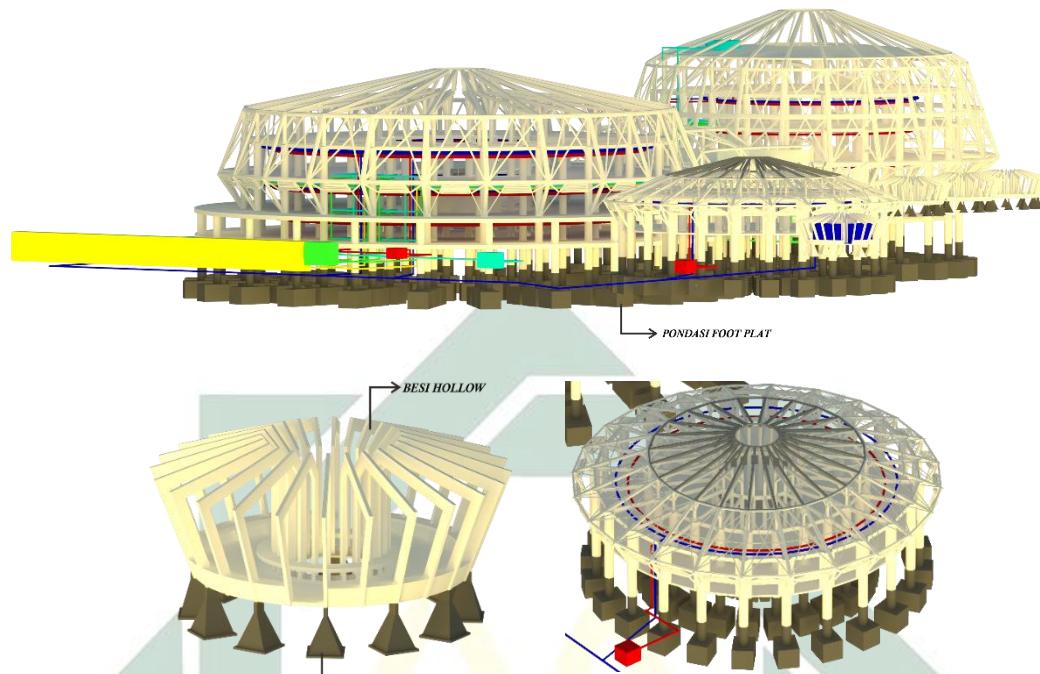


Gambar 4.27 Interior Penjahitan Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

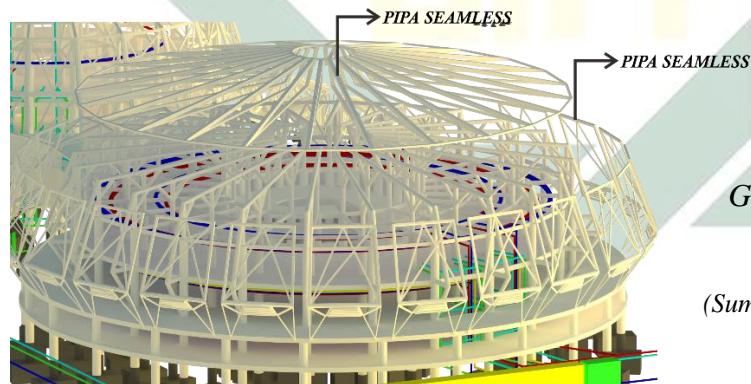
4.2 Konsep Struktur

Konsep arsitektur kontemporer yaitu bangunan kokoh dengan struktur atap menggunakan rangka atap pipa seamless dan finishing membran. Penggunaan membrane pada atap agar meringankan beban bawah pada bangunan. Bangunan yang kokoh juga menggunakan kontruksi pondasi footplat untuk bangunan lantai 2 dan bangunan lantai 3 menggunakan struktur pondasi strauss. Sehingga bangunan yang kokoh memberikan kesan kekian pada bangunan.



Gambar 4.28 Isonometri Struktur

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.29 Isonometri

Struktur

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

Konsep arsitektur kontemporer dengan ruang terkesan terbuka yang diimplementasikan pada dinding kaca reflektif. Material yang digunakan untuk *secondary skin* menggunakan kaca reflektif dan alumunium.



Gambar 4.30 Detail Struktur

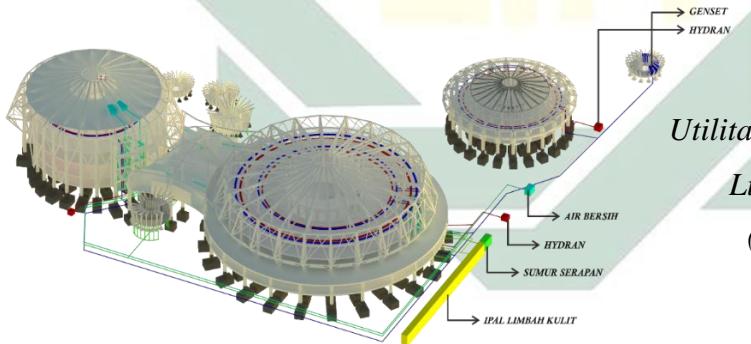
(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

4.3 Konsep Utilitas

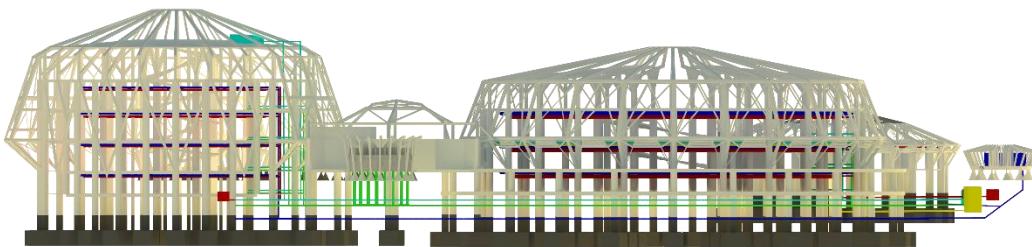
Konsep utilitas pada sentral industri kreativ kulit menjadi aspek yang harus diperhatikan.

4.3.1 Konsep Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Air Limbah

Sistem air bersih bangunan sentral industri kreatif kulit yaitu menggunakan air PDAM. Sistem air kotor dari bangunan dialirkan ke sumur resapan dan kotoran manusia dialirkan melalui saptictank. Sedangkan untuk air limbah yang dihasilkan oleh pengelolahan kulit dialirkan ke IPAL (Intalasi Pengelolahan Air Limbah).

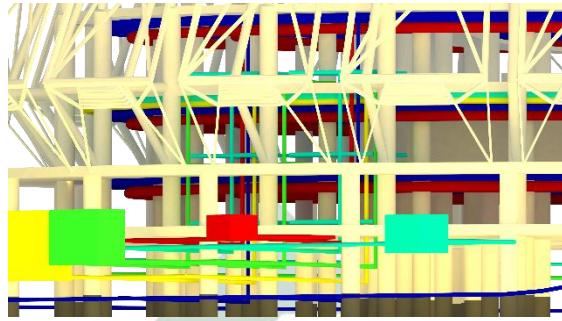


*Gambar 4.31 Isonometri
Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Air
Limbah, Genset dan Hydrant*
(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.32 Isonometri Utilitas

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

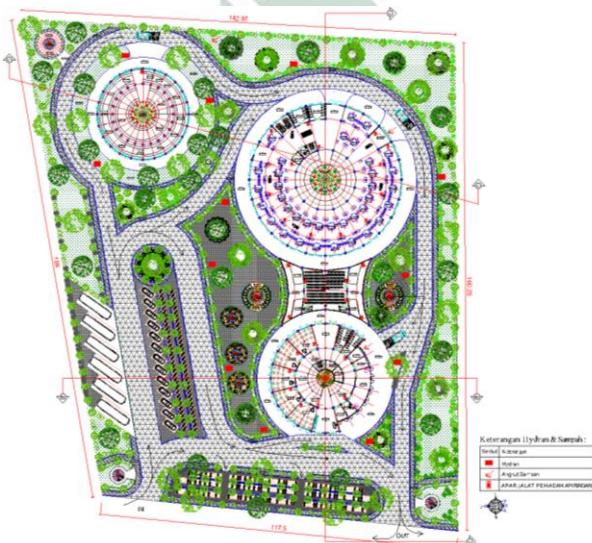


Gambar 4.33 Detail Isonometri Utilitas

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

4.3.2 Konsep Perletakan Hydran dan Sampah

Utilitas pemadam kebakaran menggunakan 2 jenis pemadam yaitu pilar hydrant dan tabung APAR (Alat Pemadam Api Ringan) pada bangunan. Hal ini dikarenakan alat yang ada di dalam interior bangunan tersebut mudah terbakar, sehingga sistem pemadam kebakaran sangat perlu karena untuk mengantisipasi terjadinya kebakaran. Ground tank berada di belakang dekat dengan ruang pompa.



Gambar 4.34 Peletakan Hydran,

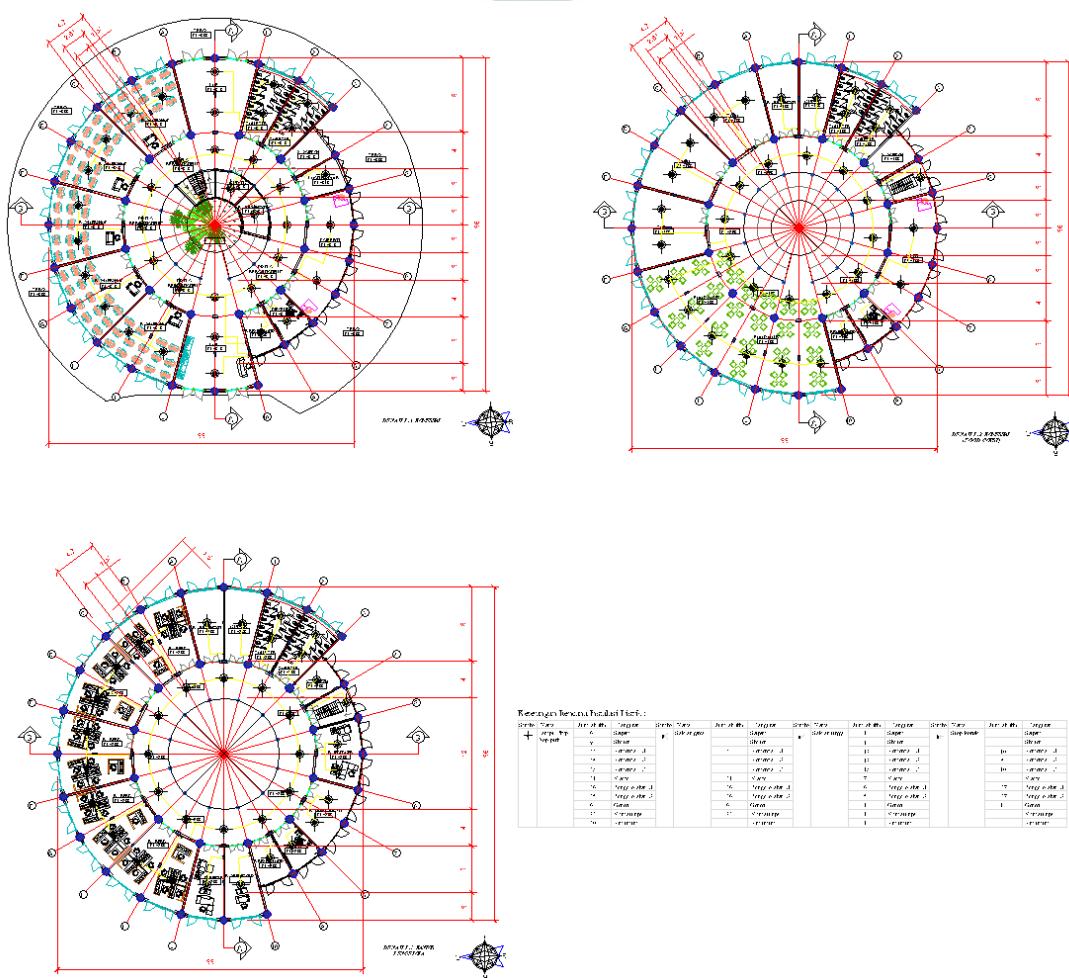
Sampah dan APAR

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

Sampah meliputi sisa dari penyamakan kulit, sisa jahitan yang sudah tidak terpakai dan sampah yang dihasilkan dari ruang *food court* dan ruang lainnya. Sampah tersebut diangkut dan di bakar di belakang atau di area servis. Demi kenyamanan masyarakat tempat sampah diberikan penutup agar lokasi tidak tercemar oleh asap.

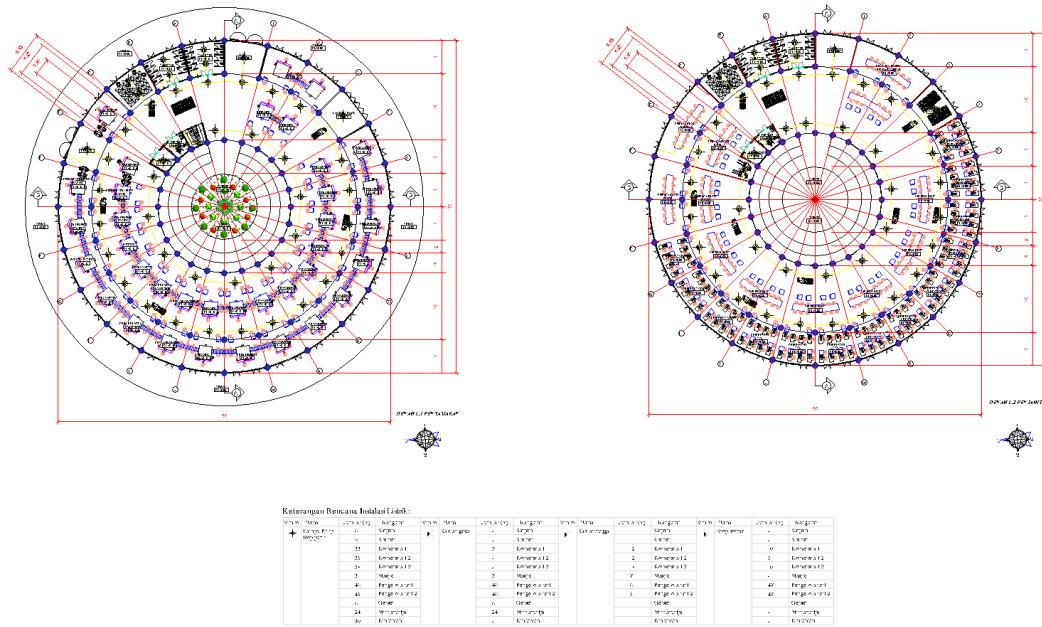
4.3.3 Konsep Perletakan Jaringan Listrik

Jaringan listrik menggunakan sumber PLN (Perusahaan Listrik Negara) yang kemudian dialirkan ke jaringan MCB (*Miniature Circuit Breaker*) digunakan untuk keamanan listrik sebagai keamanan mesin di pabrik yang ada di sentral industri kreatif kulit.



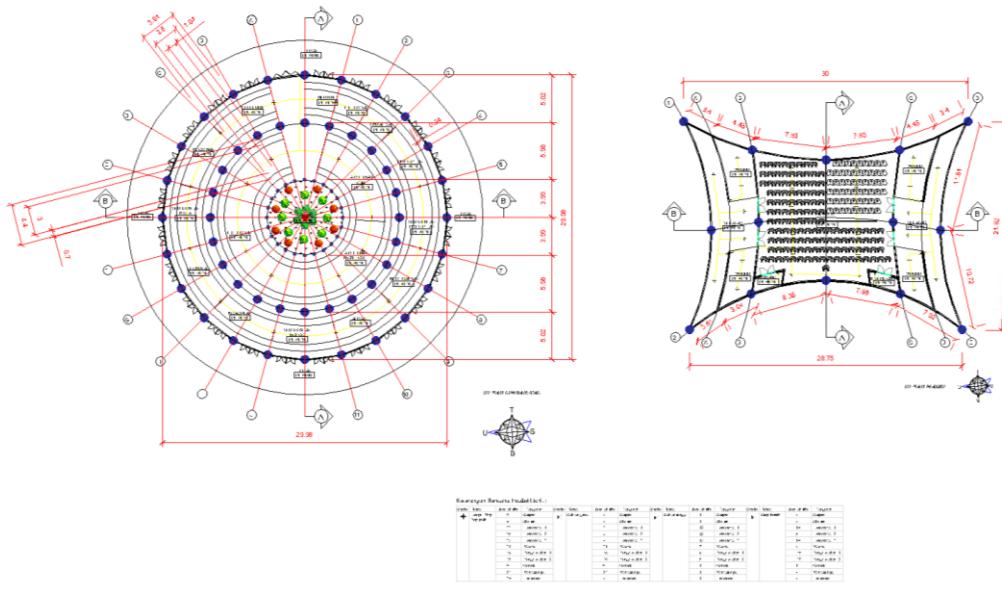
Gambar 4.35 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Komersial

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



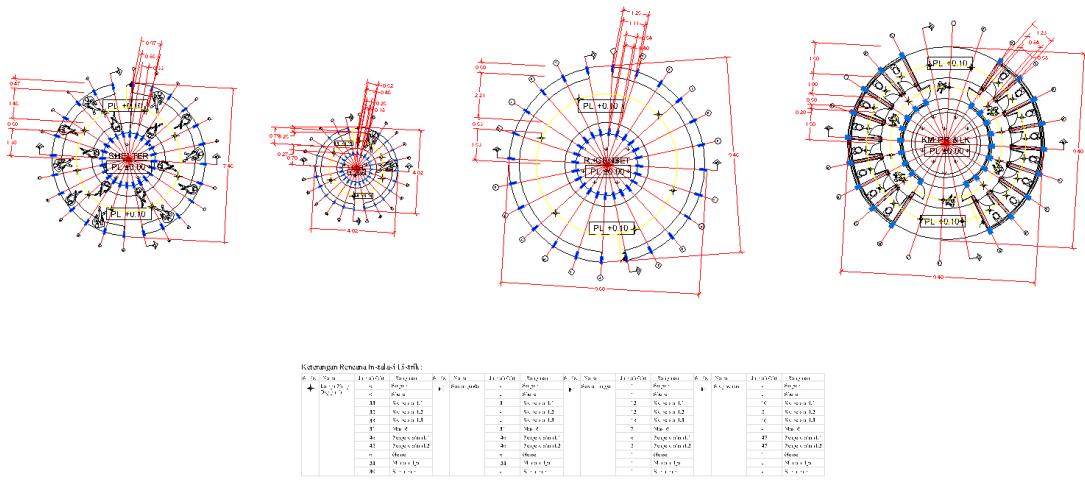
Gambar 4.36 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Pengelolahan Kulit

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.37 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Miniatur Ipal dan Masjid

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)



Gambar 4.38 Peletakan Jaringan Listrik Bangunan Shelter, Satpam, Genset dan KM Umum

(Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan Sentral Industri Kreativ Kulit di Desa Kedensari Kec. Tanggulangi Kab. Sidoarjo dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Perancangan sentral industri kreativ kulit ini merupakan wadah yang dapat menampung segala kegiatan edukasi mengenai kulit. Bangunan sentral industri kreativ kulit ini dilengkapi fasilitas pendukung untuk mengakomodasi segala kegiatan yang berhubungan dengan kulit.

Pemilihan pendekatan Arsitektur Kontemporer dengan prinsip dan karakteristik kontemporer adalah cara untuk mendapatkan bentukan bangunan yang sesuai fungsi dan isu yang ada. Pendekatan tersebut diharapkan perancangan sentral industri kreatif kulit ini dapat mencerminkan karakter dan fungsi edukasi yang ada di dalamnya. Sedangkan pemilihan langgam industrial adalah menyelaraskan bangunan yang industri yaitu menampilkan gaya-gaya industri pada bangunan yang condong diterapkan pada interior bangunan.

5.2 Saran

Rancangan sentral industri kreatif kulit sebagai edukasi dan jual beli di butuhkan guna meningkatkan ilmu pengetahuan tentang proses kulit. Perlunya perancangan ini agar kreatifitas masyarakat bisa dikembangkan secara meluas sehingga sangat disarankan untuk merancang sentral industri kreatif kulit ini sebagai wadah masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Arabiyyah, 1978. *Ka'bah Sebagai Titik Pusat Bumi dan di Kelilingi Oleh Benua-Benua*. Majalah Al-Arabiyyah Edisi 237. Mekkah.

Aryani, Civilia Yudhi. *Penataan Kawasan Sentra Industri Kerajinan Kulit di Desa Manding, Sabdodadi, Bantul-Yogyakarta*. S1 Tesis. Yogyakarta. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Bisnis UKM. 2018. *Industri Tas dan Koper Tanggulangin Sidoarjo Tetap Eksis*. <https://bisnisukm.com/2018/category/peluang-bisnis>. Diakses 10 September 2018 pukul 12:00 WIB.

Furuhitho. Staff. Gunadarma. 2018. *Arsitektur Kontemporer*. <http://furuhitho.staff.gunadarma.ac.id>. Diakses 21 Desember 2018 pukul 08:00 WIB.

Gunawan, E. 2011. *Reaktualisasi Ragam Art Deco dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado : Universitas Sam Ratulangi.

Hilberseimer, L. 1964. *Contemporary Architects* 2.

Jppn. 2018. *Tampung Semua Hasil Kerajinan Warga*. <https://www.jpnn.com/2018>. Diakses 07 September 2018 pukul 11:01 WIB.

K, Aurellia. 2016. *Bab V Kajian Teori Arsitektur Kontemporer dengan Pendekatan Industrial*. Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.

Neufert, E. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.

Nur Febrianti, Ismaniasita, dkk. *Penerapan Arsitektur Kontemporer Dalam Perancangan Pusat Jasa Pernikahan di Bekasi*. Solo. Jawa Tengah : Universitas Sebelas Maret Surakarta.

R, Hidayatullah. 2018. *Bab II Tinjauan Pustaka Arsitektur Kontemporer*. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.

RPJMD. 2016-2021. *Peraturan Daerah Sidoarjo tentang Potensi Pengembangan Wilayah*. Sidoarjo.

RPJPD. 2006-2026. *Peraturan Daerah Sidoarjo tentang Penggunaan Lahan*. Sidoarjo

Schirmbeck, E. 1988. *Gagasan, Bentuk dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*. Bandung : Intermatra.

Sric, Nugroho. 2017. *Arsitektur Kontemporer*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sumalyo, Y. 1997. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Gadjah Mada University : Yogyakarta.

Thalia, Sabrina A. 2018. Sejarah Desain Interior Industrial Style. SlideShare.

Ustad Ammi, Nur Baits. 2014. *Apa Itu Tabarruj*. Konsultasi Syariah : Yogyakarta.

Zuhdah, Iffatuz. 2015. *Perancangan Sentral Wisata Kerajinan Rakyat di Singosari*. Tesis. Malang : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.