

**PERANCANGAN BALAI KREATIVITAS DI DESA DENGAN
PEMANFAATAN MATERIAL LOKAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni & Arsitektur Islam



Diajukan Oleh :

NUR KHOLIK

1804056029

**JURUSAN ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BALAI KREATIVITAS DI DESA DENGAN
PEMANFAATAN MATERIAL LOKAL**

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat
Kelulusan Tugas Akhir Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Pada

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo

Semarang

Oleh :

Nur Kholik

NIM 1804056029

Semarang, 20 Agustus 2022

Mengetahui,

Ketua P^rodi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang



Menyetujui,

Pembimbing Laporan Pengembangan

Konsep Tugas Akhir

Alifiano Rezka Adi, M. Sc

NIP. 199109192019031016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Kholik
NIM : 1804056029
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul :

“PERANCANGAN BALAI KREATIVITAS DI DESA DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LOKAL”

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Agustus 2022


Nur Kholik
NIM: 1804056029

PENGESAHAN

Naskah Tugas Akhir berikut ini

Judul : Perancangan Balai Kreativitas Di Desa Dengan Pemanfaatan Material Lokal

Penulis : Nur Kholik

NIM : 1804056029

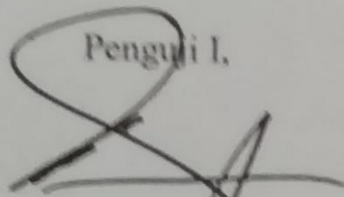
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 20 Agustus 2022

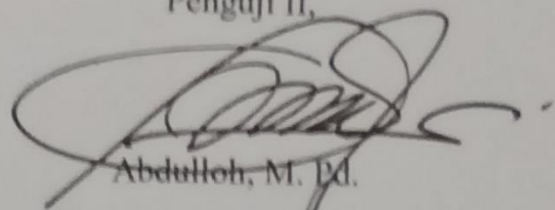
DEWAN PENGUJI

Penguji I,



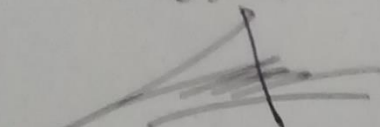
Dr. Zainul Adhori, M. Ag.
NIP. 197308267002121002

Penguji II,



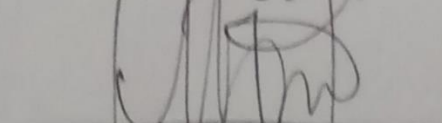
Abdullah, M. Pd.
NIP.

Penguji III,



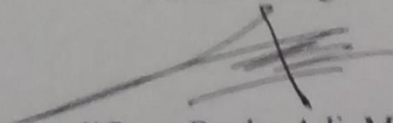
Alifiano Rezka Adi, M. Sc.
NIP. 199109192019031016

Penguji IV,



Miftahul Khairi, M. Sn.
NIP. 199105282018011002

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi, M. Sc.

Pembimbing II

.....

NOTA DINAS

Semarang, 20 Agustus 2022

Yth. Ketua Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah Tugas Akhir dengan:

Judul : Perancangan Balai Kreativitas Di Desa Dengan Pemanfaatan Material Lokal

Penulis : Nur Kholik

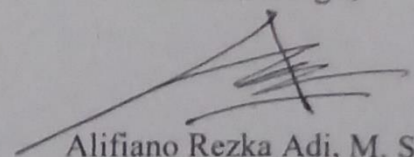
NIM : 1804056029

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Saya memandang bahwa naskah Tugas Akhir tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang untuk diujikan Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing I,



Alifiano Rezka Adi, M. Sc.

NIP. 199109192019031016

ABSTRAK

PERANCANGAN BALAI KREATIVITAS DI DESA DENGAN PEMANFAATAN MATERIAL LOKAL, Nur Kholik (1804056029), Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021.

Balai kreativitas yang konsepnya serupa dengan Creative Center adalah bangunan yang digunakan untuk para seniman dan juga para pelaku industri kreatif untuk mengeksplor skill dan keilmuan yang dimiliki serta sebagai tempat fasilitas yang disediakan oleh pemerintah untuk masyarakat agar digunakan dengan sebagaimana fungsi dan tujuannya, sekaligus bisa berbagi secara langsung dengan para peminat yang ingin belajar tentang keilmuan yang beralokasi pada kreativitas seseorang yang bisa dijadikan profesi. Hal ini marak terjadi di era digital yang dimana profesi seseorang tidak lagi sebagai seorang petani, pengusaha, maupun guru.

Meski tergolong baru, profesi yang berasal dari hobi ini di era digital cukup menggiurkan dengan apa yang dihasilkan. Mengandalkan keahlian yang dibantu oleh teknologi dan kreativitas seseorang, profesi tersebut tergolong asik dan seru jika dijalani, karena hobi yang dijadikan profesi itu rasanya tidak seperti bekerja, terkadang serasa bermain-main tapi menghasilkan.

Hal inilah menjadi ide gagasan dalam perancangan balai kreativitas, yang dimana tempatnya berada di pedesaan, kenapa tidak di kota? Karena sudah seharusnya infrastruktur kini tak lagi hanya dirasakan oleh masyarakat perkotaan, di desa juga harus bisa merasakan apa saja kemajuan arus informasi dan teknologi yang sudah jadi ketimpangan sosial antara masyarakat kota dan desa. Dengan adanya balai kreativitas yang berlokasi di desa, diharapkan bahwa desa-desa di pelosok Indonesia kini tak lagi tertinggal dari segala bidang keilmuan dengan kota-kota besar.

Untuk mencapai desain bangunan yang tepat sasaran, maka dilakukan analisis terhadap budaya, kegiatan masyarakat, sumber daya alam dan manusia, serta potensi-potensi lain yang bisa diangkat untuk dijadikan ikon dari perancangan bangunan balai kreativitas ini, serta kesiapan SDM para pemuda dan masyarakatnya untuk bisa mengeksplor dirinya dan apa yang ada di desanya, untuk dijadikan nilai jual bagi dirinya ketika bekerja.

Kata Kunci : Kreativitas, Profesi, Desa, Kota, SDM, SDA.

KATA PENGANTAR

Ucap syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan nikmat yang telah diberikan kepada saya selama penulisan Laporan Tugas Akhir ini berlangsung, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir merupakan suatu hasil pemikiran dan pengamatan ketika menjadi mahasiswa tentang permasalahan yang dialami atau terjadi selama mengenyam pendidikan maupun di lingkungannya, untuk mencoba dijawab permasalahannya pada tugas akhir, yang dimana mahasiswa pasti memiliki keresahan yang ingin mereka selesaikan dengan caranya masing-masing. Yang dimana tugas akhir ini menyangkut bidang keilmuan arsitektur.

Dengan apa yang dipelajari dan di amati selama 7 semester perkuliahan maka mengerucutlah suatu permasalahan yang ingin coba di jawab melalui ide judul tugas akhir yaitu *“perancangan balai kreativitas di desa dengan pemanfaatan material lokal”* untuk mencoba mengkaji apa yang terjadi dengan ketimpangan keilmuan, pendidikan, informasi & teknologi serta pola berpikir masyarakat kota dengan desa.

Proses dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini tak luput dari bantuan dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Para Dosen, Kajur, dan Sekjur Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang telah memberikan pembelajaran tentang keilmuan seni dan arsitektur
2. Pak Alifiano Rezka Adi, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing
3. Bapak Rudi Makrudi dan Ibu Siti Julaeha selaku orang tua penulis

Saya menyadari dalam laporan Tugas Akhir ini belum dikatakan sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk jadi evaluasi dalam perbaikan penulisan laporan ini nantinya. Akhir kalimat saya ucapkan Terima Kasih, semoga Laporan Tugas Akhir ini ada manfaat bagi para pembaca.

Cirebon, 8 Desember 2021

Nur Kholik

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN	
PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Penjelasan dan Pengertian Judul.....	
1.1.1. Pengertian Perancangan.....	
1.1.2. Pengertian Balai.....	
1.1.3. Pengertian Kreativitas.....	
1.1.4. Pengertian Material Lokal.....	
1.1.5. Perancangan Balai Kreativitas Di Desa Dengan Pemanfaatan Material Lokal.....	
1.2 Latar Belakang Permasalahan.....	
1.2.1. Balai Kreativitas Sebagai Ikon Kemandirian Masyarakat.....	
1.2.2. Kurangnya Pemberdayaan Kreativitas Siswa Sekolah Di Desa.....	
1.2.3. Kurangnya Pengetahuan Tentang Dunia Kreativitas.....	
1.2.4. Material Lokal Sebagai Nilai Estetika dan Identitas Budaya.....	
1.3 Rumusan Permasalahan.....	
1.4 Rumusan Masalah.....	
1.5 Tujuan.....	
1.6 Sasaran.....	
1.6.1. Sasaran Umum.....	
1.6.2. Sasaran Khusus.....	
1.7 Lingkup Pembahasan.....	

1.7.1. Arsitektural.....	
1.7.2. Non Arsitektural.....	
1.8 Metode Pembahasan.....	
1.8.1. Teknik Pencarian Data.....	
1.9 Sistematika Penulisan.....	
1.10 Keaslian Penulisan.....	

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan / Pemanfaatan Material Lokal.....	
2.1.1. Perkembangan / Pemanfaatan Material Lokal di Indonesia.....	
2.1.2. Klasifikasi Youth Creative Center.....	
2.1.3. Fungsi Bangunan.....	
2.2 Standar Bangunan Balai Kreativitas.....	
2.2.1. Ketentuan Perancangan Balai Kreativitas.....	
2.2.2. Standar Besaran Ruang.....	
2.3 Studi Kasus Bangunan Sejenis.....	
2.3.1. Studi Kasus Bangunan Creative Center / Creative Hub.....	
2.4 Kesimpulan Studi Kasus Oleh Penulis.....	

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Rasional.....	
3.1.1. Dasar Pemikiran.....	
3.1.2. Ide Perancangan.....	
3.1.3. Identifikasi Masalah.....	
3.1.4. Pendekatan Material Lokal.....	
3.2 Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	
3.2.1. Analisis Perancangan.....	
3.3 Sintesis atau Konsep.....	

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Lokasi Eksisting Site.....	
4.2 Skoring dan Penetapan Site.....	

4.3	Analisis Makro.....
4.3.1.	Gambaran Umum Site Terpilih.....
4.3.2.	Analisis Peraturan Site.....
4.3.3.	Analisis Budaya.....
4.3.4.	Analisis Respon Bentuk Sekitar Site.....
4.4	Analisis Meso.....
4.4.1.	Analisis Kebisingan.....
4.4.2.	Analisis View.....
4.4.3.	Analisis Aksesibilitas / Sirkulasi Kendaraan.....
4.4.4.	Analisis Pencahayaan Alami.....
4.4.5.	Analisis Penghawaan Alami.....
4.4.6.	Analisis Vegetasi.....
4.4.7.	Analisis Konsep Bangunan.....
4.4.7.1.	Konsep Fasad.....
4.4.7.2.	Konsep Interior.....
4.4.7.3.	Konsep Landscape.....
4.5	Analisis Mikro.....
4.5.1.	Analisis Aktivitas dan Pengguna Ruang.....
4.5.2.	Analisis Besaran Ruang.....
4.6	Analisis Struktur.....
4.7	Analisis Utilitas.....

BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

5.1	Tahap Awal Pengembangan Bentuk.....
5.2	Kesimpulan dan Saran.....

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Penjelasan dan Pengertian Judul

1.1.1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi tentang arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan di alami dalam proses pengerjaannya. (Soetam Rizky (2011 : 140)

Adapun pendapat dari para ahli yang lainnya beranggapan bahwa perancangan adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana system yang akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. (Satzinger, Jackson dan Burd (2012 : 5)

1.1.2. Pengertian Balai

Menurut KBBI arti kata balai adalah gedung, rumah (umum), atau kantor.

1.1.3. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya. (Torrance, menda 2019)

Adapun penjelasan kreativitas dari sumber lain adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau ide lama yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang ada di sekelilingnya dan menjadikannya suatu hal baru atau istilah lainnya adalah redesign. Selain itu, kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan hal-hal baru, karena kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang yang kita miliki.

1.1.4. Pengertian Material Lokal

Material lokal adalah suatu benda mati yang tersedia di alam dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan bahan dasar suatu bangunan, yang dimana setiap daerah pasti memiliki bahan material lokal yang khas dan bisa dijadikan produk untuk diperdagangkan pada industri material bahan bangunan, dengan hal tersebut bisa memakmurkan masyarakatnya untuk bisa mengolah sumber daya alamnya untuk digunakan menjadi sesuatu yang bermanfaat, dan di sebagian daerah memiliki bahan material yang hanya dimiliki di daerah tersebut saja dengan kualitas yang sudah teruji,

karena material lokal di daerah memiliki kualitasnya yang berbeda – beda contoh saja pemanfaatan tanah liat di jatiwangi, Majalengka dan di kaligawe, Cirebon. Keduanya sama-sama mengolah tanah liat namun hasil akhirnya berbeda, di jatiwangi hasil akhirnya adalah genteng sedangkan di kaligawe hasil akhir tanah liat menjadi bata merah, padahal keduanya sama-sama berbahan dasar tanah liat.

Dan material lokal kini banyak menjadi trend untuk bangunan komersil, contoh saja hotel Bird Hills Bamboo yang berada di bali, yang dimana wisatawan international banyak yang mengetahui keberadaan bali dan ditambah ke unikan dari hotel ini yang tidak hanya menyajikan kenyamanan fasilitas, namun kenyamanan thermal bangunan dalam penggunaan material bambu mampu menambah kesan nyaman, asri, alami, ramah lingkungan dan tidak biasa. Hal ini menjadi nilai tambah bagi bangunan tersebut menjadi bangunan yang eksentrik di zaman sekarang, dan bentuk-bentuk atau pola dari ruang pada bangunan yang menggunakan material bambu bisa di olah dengan bentuk yang tak bisa di rancang oleh material lainnya.



Gambar 1.1 Hotel Bird Hills Bamboo, Bali

Sumber : <https://www.agoda.com/bird-hills-bamboo> & <https://thebaliguide.com/blog/>

1.1.5. Perancangan Balai Kreativitas Di Desa Dengan Pemanfaatan Material Lokal

Berdasarkan penggabungan dari semua pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa perancangan balai kreativitas dengan pemanfaatan material lokal yang ada di desa mampu memberi peluang terciptanya kehidupan baru di masyarakat yang lebih mandiri dan lebih kreatif lagi dalam mengelola bahan dasar material lokal yang ada di alam pada daerah tersebut, sehingga outputnya masyarakat setempat mampu mempertahankan hidupnya dengan menyesuaikan sumber daya alam maupun manusianya untuk mengangkat keunggulan yang ada di desanya untuk mau bersaing di skala lebih luas dan beragam.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

1.2.1. Balai Kreativitas Sebagai Ikon Kemandirian Masyarakat

Terciptanya sebuah wadah untuk menyelenggarakan pengembangan kreativitas masyarakat mampu menciptakan karakter yang mandiri dan berpikir kritis untuk memutuskan suatu permasalahan dengan penuh tanggung jawab dan pertimbangan, hal ini sudah dibuktikan oleh organisasi nonprofit masyarakat “JatiwangiArtFactory” yang mewadahi kreatifitas masyarakat di jatiwangi untuk mau mengembangkan minat bakatnya untuk ditampilkan pada khalayak umum, dengan hal tersebut maka akan menambah rasa kepercayaan diri masyarakatnya untuk tampil di muka umum tanpa ragu dengan apa yang disajikan, salah satu contoh kegiatannya adalah pagelaran musik, yang alat musiknya terbuat dari tanah liat yaitu genteng jatiwangi, dan pagelaran rampak genteng tersebut rutin dilaksanakan 2 tahun sekali sejak tahun 2012 sampai sekarang.



Gambar 1.2 ‘Rampak Genteng’ Jatiwangi Art Factory

Sumber : <https://jatiwangiartfactory.tumblr.com/> & <https://koalisiseni.or.id>

Disisi lain Jatiwangi Art Factory ini mampu mempertahankan tradisi gentengnya yang kini diujung tanduk dalam persaingan industri material atap yang semakin beragam, hal ini menjadi nilai yang luar biasa dikalangan para pengusaha kontraktor yang mempercayakan genteng jatiwangi sebagai bahan material atap dalam proyek bangunannya. Namun Jatiwangi Art Factory ini juga tetap bernovasi dalam mengembangkan kreativitas masyarakatnya serta explore bentuk, fungsi dan kegunaan genteng ke media lainnya, yang sangat potensial untuk dikembangkan dan ditampilkan dalam kegiatan pameran umkm maupun kegiatan event pemerintahan maupun festival mandiri di daerah Majalengka dan sekitarnya. Hal ini menjadi inspirasi di daerah lainnya untuk mau mengembangkan material lokalnya untuk dikembangkan kedalam dunia kreativitas agar bisa bersaing di dunia industri kreatif lebih luas dan lebih dikenal oleh semua kalangan.

1.2.2. Kurangnya Pemberdayaan Kreativitas Siswa Sekolah Di Desa

Dalam hal ini desa sedari dulu sudah tertinggal dengan kecepatan arus informasi yang ada di kota dan ini terus berlangsung sampai sekarang dan parahnya lagi kurikulum serta fasilitas untuk mengembangkan kreativitas dari setiap siswa/i di penjuru pelosok Indonesia masih kurang diperhatikan oleh pihak kementerian pendidikan dan pemerintah daerah, hal ini menjadi acuan penulis untuk membuat perancangan kali ini di tempatkan di desa bukan di kota. Di desa pasawahan Cirebon terdapat suatu site yang bisa dikelola untuk perancangan balai kreativitas, karena lokasinya yang strategis berdekatan dengan sekolah formal dari SD – SMA.



Gambar 1.3 kegiatan murid MTs Yatamu Pasawahan

Sumber : Facebook Pramuka MTs Yatamu Pasawahan & Facebook MTs Yatamu Pasawahan

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa kemampuan untuk menggunakan media laptop oleh anak MTs atau setara dengan Smp tidak lagi asing oleh para siswanya, ini menunjukkan bahwa di desa kini mulai beranjak untuk mengikuti kecepatan arus informasi dan teknologi di perkotaan yang sudah sedari dulu. Dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah MTs tersebut beragam, mulai dari pramuka, marching band, hadroh, osis, dan palang merah remaja. Namun ekstrakurikuler tersebut tidak adanya pengembangan dan pilihan yang lebih beragam yang disesuaikan dengan perkembangan zaman terkini.

1.2.3. Kurangnya Pengetahuan Tentang Dunia Kreativitas

Sebagai orang yang lahir di kampung/pedesaan, saya selaku penulis merasakan perbedaan cara pandang terhadap segala hal yang ada di dunia, contoh saja soal kreativitas, awal mula saya mengenal apa itu kreativitas berasal dari organisasi ekstrakurikuler di SMA yang didalamnya menggali potensi minat bakat para anggotanya mampu tampil dengan pilihan yang masing-masing anggota sukai dan merasa cocok terhadap dirinya, dan hal tersebut belum seberapa besar pengertian kreativitas semasa penulis hidup diperkotaan yang merasa pemahaman di SMA tersebut

tidak sebegitu besar pengaruhnya dengan apa yang ada di kota. Dari keresahan penulis terhadap diri sendiri dan amatan pada lingkungan pertemanan dan masyarakat disekeliling, maka hal ini harus diberi edukasi lagi tentang pembaharuan pengetahuan yang lebih luas dan beragam tentang dunia kreativitas. Karena pada umumnya di masyarakat kampung memahami kreativitas hanya sebatas pola pikir diluar batas orang pada umumnya.

Dan didalam sekolahan umumnya mengajarkan nilai-nilai eksakta yang hanya ada satu pilihan jawaban yang pasti benar dan jika ada yang menjawab berbeda hal tersebut akan disalahkan karena bukan ranah kreativitas yang dimana jawaban berbeda masih bisa dibenarkan dengan argumen yang diajukan, dari eksakta ini dapat membentuk siswa agar memahami pendapat yang benar hanya dari jawaban satu saja, karena dianggap benar oleh umum, hal ini memojokkan karakter orang yang berlatar belakang dari dunia kreativitas tidak memiliki ruang yang lebih atau setara dengan dunia eksakta, menurut Pidi Baiq penulis serial Dilan menyatakan bahwa sekolah di Indonesia hanya memberi pendidikan bukan pembelajaran, karena pembelajaran adalah bagaimana ia bisa menemukan dirinya, sedangkan pendidikan hanya menyediakan satu pilihan, yang mau tak mau itu harus di pelajari.

1.2.4. Material Lokal Sebagai Nilai Estetika dan Identitas Budaya

Konsep menggunakan material lokal untuk dijadikan identitas suatu bangunan telah digagas terlebih dahulu oleh para perancang profesional dalam menggarap bangunan yang sedang mereka kerjakan agar terkesan memiliki karakter dan identitas bagi pemilik maupun bagi bangunannya, hal ini bisa menjadi nilai tambah, ketika orang mampu mengingat balai kreativitas ini dengan berbagai kesan yang menarik untuk mau kembali mengunjungi dan ikut berperan dalam setiap kegiatan yang ada didalamnya.

Contoh bangunan yang menggunakan konsep material lokal



Gambar 1.4 Ruang Kreatif Ahmad Djuhana, Cirebon

Sumber : <https://www.instagram.com/p/CVAfMblPVey> & <https://www.instagram.com/p/CVFBKwKpCOM>

1.3 Rumusan Permasalahan

- Kurangnya pengetahuan siswa-siswi sekolah, pemuda, dan masyarakat terhadap dunia kreativitas dalam kehidupan.
- Belum adanya organisasi nonprofit di wilayah desa pasawahan, Cirebon yang mengusung kegiatan kreatif untuk dijadikan kegiatan festival tahunan maupun sebagai pengembangan minat bakat siswa-siswi, pemuda, atau masyarakatnya.
- Kegiatan ekstrakurikuler sekolah dan pemuda desa yang tidak berkembang.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang bangunan yang tepat guna untuk kreativitas masyarakat ?
- Bagaimana memaksimalkan potensi SDA dan SDM untuk jangka panjang pada sektor industri ekonomi kreatif?
- Bagaimana cara menciptakan masyarakat yang mandiri dimasa yang mendatang?
- Bagaimana mempertahankan budaya dan tradisi yang sudah ada dikolaborasikan dengan zaman terkini?

1.5 Tujuan

- Merancang bangunan yang tepat sasaran dan bermanfaat bagi masyarakat desa.
- Mampu memaksimalkan potensi yang ada, baik SDA atau SDM untuk masa sekarang dan mendatang dalam memenuhi kebutuhan industri ekonomi kreatif.
- Mampu menciptakan masyarakat yang mandiri melalui kreativitas yang dimiliki masing-masing untuk bersaing di dunia industri kreatif.

- Mempertahankan budaya serta tradisi yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman.

1.6 Sasaran

1.6.1. Sasaran Umum

- a. Rencana perancangan bangunan terhadap masyarakat melalui :
 - Identifikasi potensi SDM & SDA masyarakat dan siswa sekolah.
 - Identifikasi kebutuhan dan kegiatan/aktivitas pengguna dalam bangunan.
 - Identifikasi pengunjung/member yang akan mengisi ruang – ruangnya.
- b. Rencana pembelajaran yang tepat melalui :
 - Identifikasi pembelajaran di sekolah dan ekstrakurikuler.
 - Identifikasi kegiatan.
 - Identifikasi pola kehidupan.
 - Identifikasi tontonan yang sering di tonton.
 - Identifikasi bacaan yang digemari.

1.6.2. Sasaran Khusus

- a. Mengetahui dan memahami potensi, SDM serta SDA dari dalam dunia kreativitas masyarakat di pedesaan.
- b. Mengetahui dan memahami material lokal yang ada di pedesaan untuk bisa dijadikan identitas serta ikon suatu daerah yang diaplikasikan pada bangunan.
- c. Mengetahui dan memahami balai kreativitas sebagai pusat pengembangan minat bakat di pedesaan dalam memperkuat budaya dan rasa percaya diri setiap masyarakatnya.

1.7 Lingkup Pembahasan

1.7.1. Arsitektural

a. Tata Ruang Luar

- Fasilitas kegiatan outdoor
- Landscape
- Memaksimalkan potensi view
- Eksplora elemen material lokal
- Sirkulasi antar bangunan dan kendaraan
- Bentuk bangunan yang eksentrik

- Pengolahan bentuk bangunan dengan material bambu, tanah liat dll
- Tata Letak

b. Tata Ruang Dalam

- Sirkulasi ruang, dan pengguna
- Fasilitas kegiatan indoor
- Jumlah, jenis, besaran ruang, kegunaan ruang, kapasitas
- Konektivitas antar ruang dengan bangunan yang lain
- Pencahayaan alami
- Sirkulasi udara
- Pengolahan bentuk ruangan dengan material bambu, tanah liat dll

1.7.2. Non Arsitektural

- Identifikasi kebudayaan dan kultur masyarakat dalam dunia kreativitas
- Identifikasi kegiatan yang akan dilaksanakan

1.8 Metode Pembahasan

1.8.1. Teknik Pencarian Data

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai data yang diperlukan, didapatkan dari berbagai sumber di internet maupun yang lainnya, untuk mampu menjelaskan gagasan dan teori tentang pemanfaatan balai kreativitas yang sesuai dengan masyarakat di pedesaan itu seperti apa, dan menggali serta mengolah material lokal yang ada untuk bisa dijadikan ikon bangunan serta identitas budaya leluhur yang dijadikan poin penting dalam bangunan. Serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan potensi masyarakatnya melalui pengajar yang mampu menganalisis setiap karakter muridnya, sehingga akan terciptanya tujuan dan manfaat yang begitu banyak untuk generasi selanjutnya.

b. Wawancara dari berbagai narasumber

Mencari data serta informasi menggunakan teknik wawancara kepada para pelaku yang sudah berpengalaman seperti contohnya para pengurus Jatiwangi Art Factory, Bandung Creative Hub, Sleman Creative Center, dan tidak menutup kemungkinan dari berbagai pihak lain yang mungkin diperlukan.

c. Regulasi

Mencari data serta peraturan yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur (KDB, KLB, KDH, GSB serta standar ruang dan bangunan, dll) yang berkaitan tentang perancangan balai kreativitas khususnya di pedesaan.

d. Aspek Pembanding

Mencari data serta informasi yang diperlukan guna memenuhi kebutuhan perencanaan dan perancangan di internet maupun di lapangan. Data serta informasi yang dicari adalah bangunan yang kegunaannya serupa dengan balai kreativitas. Dan mencari pembeda dengan yang berlokasi di perkotaan dengan di pedesaan, serta mencari informasi tentang kelebihan dan kekurangannya.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan judul, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup pembahasan, sistematika penulisan & teknik pencarian data.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penjelasan objek dari bangunan, studi kasus bangunan yang sudah ada.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang pendekatan tema perancangan dan konsep perancangan, serta alur proses merancang melalui tahapan perancangan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang lokasi eksisting site, pemilihan site, analisis site, analisis program ruang serta analisis tema/konsep bangunan.

BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi kesimpulan dan tahap awal pengembangan serta daftar pustaka dan lampiran bila ada.

1.10 Keaslian Penulisan

Dilihat dari berbagai judul pra tugas akhir serta dari beberapa karya tulis dari sumber lain, terdapat beberapa persamaan dan juga perbedaan. Hal tersebut dapat dilihat dari tipe bangunan, konsep bangunan, letak bangunan serta pendekatan yang digunakan, beberapa judul tersebut diantaranya sebagai berikut :

Table 1.1 Keaslian Penulisan

NO	JUDUL	SUBSTANSI	PERBEDAAN
1.	<p>PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA “SIDOARJO CREATIVE CENTER” DI KABUPATEN SIDOARJO DENGAN PENDEKATAN THEMATIC DESIGN. (UIN Surabaya, Jurusan Teknik Arsitektur, Angkatan 2015 Nama Penulis Nuri Choiriyah) tahun penulisan 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penekanan perancangan pusat kreativitas di kabupaten yang jarang ada - Beberapa program yang mengembangkan aktivitas kreatif di pelosok yang anti mainstream - Sasaran anggotanya dari kalangan siswa dan masyarakat lokal agar mau bersaing dengan industri kreatif - Tujuan bangunan sebagai alternative pilihan untuk mengembangkan potensi minat bakat yang dibutuhkan industri 	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan yang digunakan - Lokasi yang dipilih - Sasaran perancangan
2.	<p>PUSAT KREATIF (CREATIVE HUB) DI SEMARANG DENGAN PENDEKATAN RUANG FLEKSIBEL. (UNDIP, Jurusan Arsitektur, Nama Penulis EDINA KRISNA IMLATI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan yang strategis yang mungkin sangat diperlukan pada ruang dalam bangunan - Penempatan lokasi yang mudah diakses oleh para pengunjung - Bentuk bangunan yang mengedepankan fungsional tanpa melupakan aspek estetika 	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan yang dipilih berbeda - Lokasi dan bentuk bangunan yang beda

3.	<p style="text-align: center;">PERANCANGAN SEKOLAH ALAM MELALUI PENDEKATAN MATERIAL LOKAL DALAM ARSITEKTUR VERNAKULAR.</p> <p style="text-align: center;">(Universitas Kristen Petra Surabaya & ITS, Nama Penulis 1. Linda Octavia 2. Maria I. Hidayatun tahun penulisan 2013</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menekankan pada kelestarian alam dan pengenalam terhadap sustainable kepada siswanya - Membantu dan memberi pilihan lain untuk belajar yang tak biasa di muka umum - Pemanfaatan material lokal tanpa menghilangkan pepohonan yang sudah ada pada lokasi site 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep bangunan - Tata kelola bangunan dan ruang
----	--	---	---

Sumber : Analisis Penulis

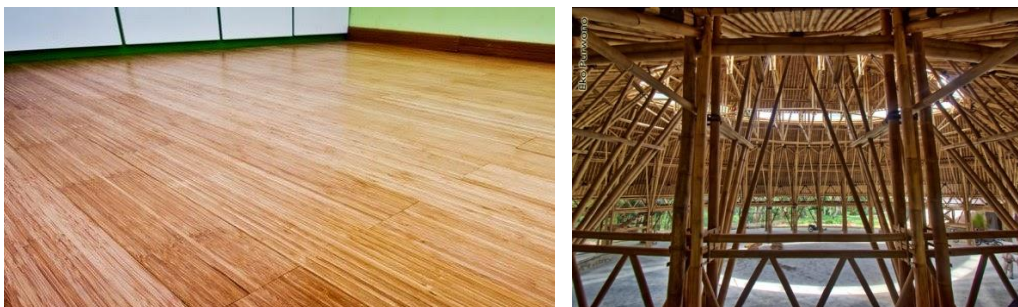
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan / Pemanfaatan Material Lokal

2.1.1. Perkembangan / Pemanfaatan Material Lokal di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki jajaran pulau terbanyak dan terbesar di dunia yaitu terdiri 17.504 pulau, yang dimana keanekaragaman alam dan manusia yang cukup majemuk. Hal ini menjadi ke khasan bagi Indonesia, menurut data yang diketahui bahwa Indonesia adalah pemasok kayu lapis terbesar yang totalnya 80% di pasar global, hal ini menjadikan Indonesia terus di gunduli hutannya, karena kurangnya penanaman kembali di hutan Indonesia, dan material alam yang khas di sejumlah daerah indonesia adalah bambu, yang dimana dari 1.250 jenis bambu yang ada di dunia, 140 jenisnya adalah dari Indonesia, sedangkan yang dimaksud pendekatan/pemanfaatan material lokal adalah bagaimana para arsitek untuk bisa merancang bangunan yang sumber materialnya berasal dari alam yang ada di sekitarnya dan bagaimana material tersebut bisa digunakan untuk menggantikan bagian struktur-struktur dari keseluruhan bangunan namun sesuai dengan kapasitas dan kekuatan yang telah di tentukan, dimana hal ini menjadi tantangan juga, ketika para perancang biasa menggunakan struktur beton dialihkan menggunakan material lokal seperti bambu, kayu, maupun tanah liat yang di aplikasikan dalam struktur maupun interior ruang dan eksterior bangunan. Dan dalam prinsipnya dari material lokal adalah bagaimana si perancang bisa memaksimalkan material yang berada di alam untuk bisa merespon iklim dan ekosistem di lokasi tapak yang akan di bangun tanpa merugikan ekosistem alam yang sudah berlangsung sebelum bangunan itu ada, dan material lokal yang dipakai harus bisa merespon terhadap alam, bangunan, dan manusia. Semacam simbiosis mutualisme antar ketiga unsur tersebut. Adapun contoh desain dari konsep pemanfaatan material lokal yang digunakan di berbagai unsur bangunan adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Penggunaan Material Bambu

Sumber : <http://www.adityautama.com/2016/06/> & <https://ftm.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/162/2016/08/>

2.1.2. Klasifikasi Youth Creative Center

Menurut Vincent (2015) Youth creative center atau selaras dengan balai kreativitas dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan kepelayanan dan kepemilikannya
 - Pusat Kreatif Swasta, berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aset kreatif industri swasta.
 - Pusat Kreatif Pendidikan, berfungsi untuk pendidikan akademik yang diarahkan terutama pada penguasaan pelajaran industri kreatif.

Contohnya JATIWANGI ART FACTORY



Gambar 2.2 Jatiwangi Art Factory, Majalengka

Sumber : <https://infocrb.com/jatiwangi-art-factory-akan-tampil-di-ajang-documenta-fifteen-di-jerman/> & <https://koalisiseni.or.id/jatiwangi-art-factory-hidup-bergembira-dari-tanah-liat/>

- b. Berdasarkan jenis pendidikan kreativitas yang terwadahi
 - Umum, mewadahi berbagai fasilitas kegiatan pendidikan industri kreatif.
 - Khusus, memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.

Contohnya RUAS BAMBU NUSA



Gambar 2.3 Ruas Bambu Nusa, Yogyakarta

Sumber : www.naturalembodiment.com & dokumentasi pribadi

2.1.3. Fungsi Bangunan

Balai kreativitas adalah tempat yang menyediakan fasilitas bagi segala kalangan yang ingin mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap manusia, pada bangunan yang akan dibuat ini sasaran utamanya adalah siswa-siswi sekolah dari pendidikan dasar sampai menengah akhir untuk mampu mendalami dan menemukan jati dirinya dalam kreativitas untuk dijadikan profesi didalam sektor industri ekonomi kreatif. Dan untuk fasilitas, guna memenuhi kegiatan yang ada didalamnya meliputi Pentas seni, seni tari, seni teater, seni rupa, musik, desain visual, studio konten creator, kerajinan, photography, broadcast, cinematography, make up artist & tata busana, galeri, digital media dan software.

Membuat tempat Youth Creative Center lebih edukatif dan rekreatif, maka tempat akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti kafetaria, taman bermain/area terbuka hijau, perpustakaan umum dan tempat pertunjukan auditorium, galeri dan area olahraga. Fungsi dari balai kreativitas menurut pengguna adalah sebagai tempat untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing individu, selain itu sebagai pagelaran hasil dari karya yang dibuat masing-masing murid serta dapat di jadikan produk untuk diperjual-belikan di pasar industri ekonomi kreatif.

2.2 Standar Bangunan Balai Kreativitas

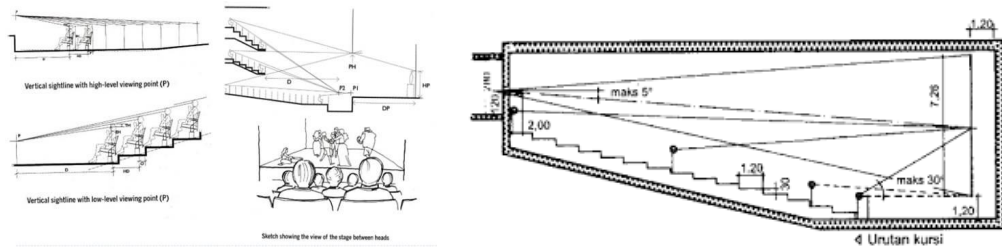
2.2.1. Ketentuan Perancangan Balai Kreativitas

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang Youth Creative Center atau yang juga selaras dengan balai kreativitas antara lain:

- Pada umumnya, departemen belajar industri kreatif terletak pada tempat yang ramai. Bisa terletak di dekat pusat pendidikan.
- Mempunyai area belajar di ruangan yang terbuka dan akses ke fasilitas kamar mandi serta ruang penyimpanan.
- Semua mesin dan peralatan belajar harus di atur secara urut sehingga proses dan kebutuhan bisa berjalan dengan efisien.
- Sebuah “resource center”, pusat pengetahuan dengan menyatukan pusat computer dan perpustakaan.
- Kabel Listrik, data dan air dimasukkan turun lewat langit-langit sehingga konfigurasi ruangan lebih luas.
- Aksesibilitas, pengurangan kebisingan, serta kebutuhan peralatan khusus.

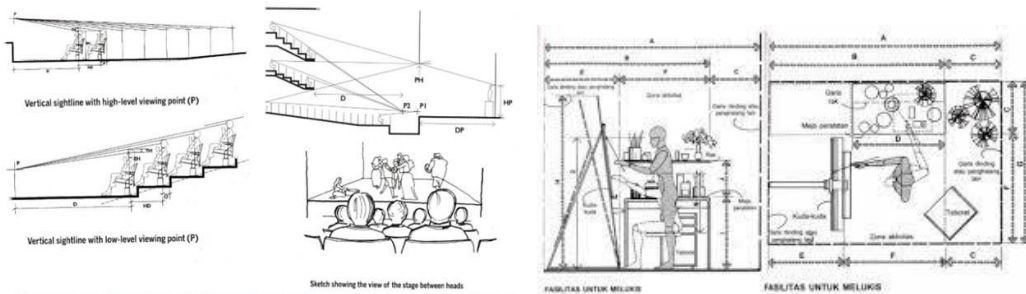
Contoh Layout Ruang :

a. Layout standar Ruang Studio Theater & Panggung



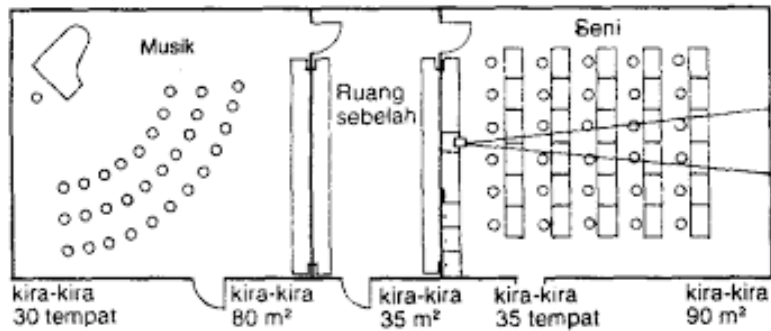
Gambar 2.4 Studio Theater & Panggung
Sumber : Data Atsitek, Neufferst, Ernst

b. Layout standar Ruang Studio Lukis / Gambar



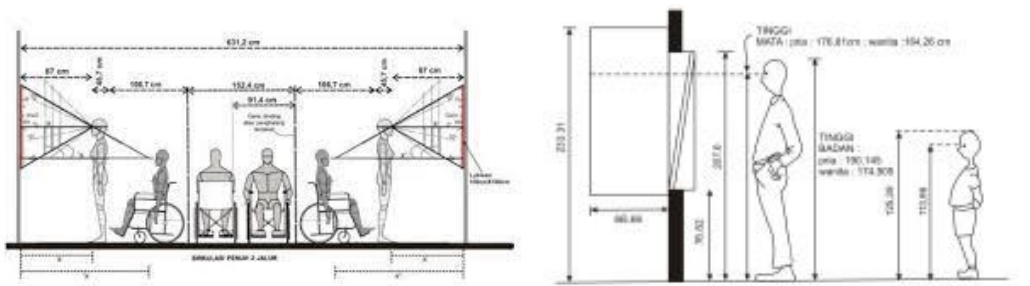
Gambar 2.5 Ruang Studio Lukis / Gambar
Sumber : Data Atsitek, Neufferst, Ernst

c. Layout standar Ruang Seni Musik dan Ruang Belajar (Teori)



Gambar 2.6 Ruang Seni Musik dan Ruang Belajar (Teori)
Sumber: Data Arsitek jilid 1, Neufferst, Ernst

d. Layout standar Ruang Galeri Karya



Gambar 2.7 Ruang Galeri Karya
 Sumber: Data Arsitek, Neufferst, Ernst

2.2.2. Standar Besaran Ruang

Dibawah ini adalah table dari berbagai karakteristik ruang yang dibutuhkan pada bangunan balai kreativitas yang bisa dilihat pada table 2.1 sampai dengan 2.5.

Table 2.1 Karakteristik Ruang Seni Pertunjukan

No	Nama Ruangan	Spesifikasi Ruang
1	Studio teater	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketinggian langit-langit harus mencapai 6.7meter dan proporsional dengan ruangan sehingga memberi perasaan tinggi sehingga bergerak lebih bebas. b. Untuk ukuran ruang latihan seni tari tidak boleh kurang dari 10m x 10m, cukup untuk digunakan oleh 30 siswa berlatih. c. Lemari untuk menyiapkan alat musik, catatan, kostum, peralatan panggung dan lain-lain.
2	Panggung	<ul style="list-style-type: none"> d. Untuk area panggung harus memasang penerangan dari langit-langit, samping ruangan mulai dari garis pembagi dan juga atas mezzanine. e. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi silang yang alami.
3	Studio tari	

Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie & Vincent, 2015

Table 2.2 Karakteristik Ruang Seni Rupa, Desain Visual & Galeri Karya

No	Nama Ruangan	Spesifikasi Ruang
1	Studio Lukis / Gambar	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruangan lukis harus memiliki setidaknya 5.1 m2 luas ruang kerja untuk setiap murid.
2	Lab. Komputer	

3	Galeri Karya	<ul style="list-style-type: none"> b. Tingkat keamanan akustik 45 dB rating minimal. c. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. d. Lebar bukaan pintu minimal 0.9 m untuk memasukan dan mengeluarkan barang.
---	--------------	---

Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie & Vincent, 2015

Table 2.3 Karakteristik Ruang entertainment & Rumah Produksi

No	Nama Ruangan	Spesifikasi Ruang
1	Studio Konten Creator / Shooting Room	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan. b. Area ruangan 30m persegi dan ber-AC. c. Ruang seni harus memiliki setidaknya 5.1m2 luas ruang kerja untuk setiap murid. d. Penerangan diarea sirkulasi lebih gelap dari area rias.
2	Studio Photo	
3	Studio Broadcast	
4	Ruang Kontrol	
5	Ruang Make Up Artist & Tata Busana	

Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie & Vincent, 2015

Table 2.4 Karakteristik Ruang Seni Musik

No	Nama Ruangan	Spesifikasi Ruang
1	Studio Band	<ul style="list-style-type: none"> a. Ukuran ruangan – ruangan latihan musik sebaiknya bervariasi untuk latihan secara kolompok dan individu. b. Pintu dan jendela kedap suara. c. Ruangan harus dekat dengan bagian belakang auditorium sehingga kelompok band dapat memindahkan peralatan 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.
2	Studio Musik Tradisional	
3	Gudang	

Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie & Vincent, 2015

Table 2.5 Karakteristik Ruang Seni Kriya

No	Nama Ruangan	Spesifikasi Ruang
1	Studio Seni Kerajinan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempunyai ruang outdoor dan indoor yang menyatu untuk mengadakan kegiatan seni dan mendapatkan cahaya alami.
2	Galeri Produk	

		<p>b. Membutuhkan ruang untuk menampilkan karya/produk yang telah selesai.</p> <p>c. Ruangan harus disesuaikan dengan baik sehingga fleksibel bisa digunakan untuk beragam kurikulum pembelajaran.</p> <p>d. Bahan lantai yang umum untuk ruang seni kriya adalah vinyl, keramik, teraso atau beton.</p>
--	--	--

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie & Vincent, 2015*

2.3 Studi Kasus Bangunan Sejenis

2.3.1 Studi Kasus Bangunan Creative Center / Creative Hub

Studi kasus bangunan Creative Center ini mengambil tiga bangunan untuk dikomparasikan diantaranya adalah Bandung Creative Hub, LASALLE College of the Arts, Singapore, Jatiwangi Art Factory, Majalengka.

Contoh 1 : Bandung Creative Hub, Jawa Barat

Bandung Creative Hub atau orang bandung sering menyebutnya BCH merupakan fasilitas umum yang disediakan oleh Pemerintah Daerah Kota Bandung sebagai tempat berkegiatan dibidang seni yang bisa digunakan oleh para seniman, pemuda Bandung, warga Bandung maupun wisatawan, terutama di kalangan mahasiswa. Gedung yang dirancang langsung oleh Ridwan Kamil yang diresmikan pada tanggal 28 Desember 2017 terletak di Jalan Laswi Nomor 5, Kota Bandung.



Gambar 2.8 Bandung Creative Hub

Sumber : <https://sarahgita.com/2018/05/bandung-creative-hub.html> & <https://sorpresacine.home.blog/2019/01/10/>

Dan fungsi utama yang disampaikan oleh Ridwan Kamil dan Mang Oded selaku Walikota dan Walikota Periode 2013-2018 yaitu menyampaikan sebagai berikut : “Visi misi dari saya dan Mang Oded dulu ingin membawa Bandung menjadi kota kreatif dunia. Caranya adalah memfasilitasi ruangan, fasilitas teknologi yang biasanya sangat mahal dan tidak mudah di dapatkan para pemuda

serta masyarakat,”. Dan adapun fasilitas yang disediakan di dalam bangunan yaitu Studio Inovasi (3D Printer, Laser Cutting, Textile Printer dll), Studio Fashion, Studio ICT, Studio Foto/TV, Studio Musik, Studio Keramik, Desain Museum, Store, Perpustakaan Seni Rupa & Desain, Galeri Seni, Desain Studio, Bioskop Film, Ruang Kelas, dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Bangunan ini memiliki 5 lantai dengan berbagai ruangan yang mampu mewadahi aktivitas yang dibutuhkan oleh anak muda kota yang sudah di sebutkan diatas.

Adapun organisasi ruang perlantainya sebagai berikut :

Table 2.6 Table Organisasi Ruang

Zoning	Fasilitas Ruangan
Lantai 1	Lobby, Coffee Shop, Kios, Mushola,c& Gudang
Lantai 2	Lobby, Kantor Pengelola, & Perpustakaan
Lantai 3	Studio Musik, Bioskop, Studio Latihan Tari, Studio Animasi, Galeri Karya, Ruang Arsip, & Auditorium
Lantai 4	Ruang Kelas, Kantor Pengurus Gedung, & Studio Photography
Lantai 5	Studio Kriya, Kios Cinderamata, Studio Tata Busana, & Ruang Fleksibel

Sumber : Analisis penulis

Contoh 2 : LASALLE College of the Arts, Singapore

Pendidikan perguruan tinggi seni atau institusi yang bernama LASALLE College of the Arts yang didesain oleh RSP Architects yang bekerja sama dengan Goldsmiths, University of London. Menyediakan lingkungan disektor pendidikan seni yang disiplin, kolaboratif dan interaktif dalam belajar kesenian. LASALLE menawarkan berbagai macam diploma dan gelar dalam desain, seni rupa, film, seni media, fashion, tari, musik, teater, terapi seni, sejarah seni Asia, dan manajemen seni. Pendidikan tersebut bertujuan untuk membangun masa depan mahasiswa sebagai pemimpin dan pengusaha yang kreatif.

Bentuk desain bangunan terinspirasi oleh alam dan dirancang dengan kebutuhan kampus seni seperti bentuk lava yang mengalir melalui lembah dan ngarai. Hal ini bisa disamakan dengan kekuatan kreatif yang mengalir dari siswa dan guru. Konsep aksesibilitas, orientasi dan skala yang menghubungkan sekolah didalam konteks urban dan mampu mengundang dan berinteraksi dengan siswa dan masyarakat sekitar sehingga menjadi komunitas yang besar. Bangunan juga mempunyai

konsep yang mampu menyaring matahari dan sirkulasi angin kedalam ruangan-ruangan sehingga hemat energi.



Gambar 2.9 LASALLE College of the Arts, Singapore
Sumber : <https://studyabroad.shiksha.com> & <https://straitstimes.com/singapore/>

Contoh 3 : Jatiwangi Art Factory, Majalengka

Jatiwangi Art Factory adalah sebuah organisasi nirlaba yang fokus terhadap kajian kehidupan lokal pedesaan lewat kegiatan seni dan budaya juga industri kreatif seperti festival, pertunjukan seni, pameran seni rupa, musik, video dan film, keramik, residensi seniman, diskusi bulanan, siaran radio dan pendidikan.

Dan Jatiwangi Art Factory beralamat di Jl. Makmur No.71, Jatisura, Kec. Jatiwangi, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45454, yang posisinya di tengah pemukiman desa, banyak sekali kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh pengelola. Dan sudah banyak seniman jogja dan dunia serta para civitas akademika yang mengetahui perkembangan kegiatan yang dilaksanakan oleh JAF, dan sudah ada beberapa artis sinetron preman pensiun yang mampir untuk ikut serta dalam kegiatan acara yang di gelar setiap tahunnya.



Gambar 2.10 Kawasan JAF “Jatiwangi Art Factory”
Sumber : <http://disparbud.jabarprov.go.id/>, [IndoArtNow](http://IndoArtNow.com) Jatiwangi Art Factory, & [Facebook Jatiwangi Art Factory](https://www.facebook.com/jatiwangiartfactory)

2.4 Kesimpulan Studi Kasus Oleh Penulis

Menurut penulis yang bisa disimpulkan dari beberapa referensi yang ditampilkan dan akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk merancang sebuah kawasan balai kreativitas adalah kita harus mendikte pengguna yang akan jadi sasaran untuk bisa diberdayakan dengan sukarela bukan atas paksaan, sehingga bangunan bukan hanya menjadi ego dari satu pihak saja, dan perlu juga mempertimbangkan aspek kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh para pelajarnya untuk disesuaikan dengan kebutuhan industri ekonomi kreatif, yang sesuai dengan masanya. dan pendekatan kegiatan serta fasilitas yang dilakukan oleh JAF dan BCH bisa dikolaborasikan untuk nantinya bisa berkembang lebih mudah dan mampu diterima di pedesaan dalam mengeksplorasi potensi SDM dan SDAnyanya.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Rasional

3.1.1. Dasar Pemikiran

Dalam pemilihan judul perancangan yang dipilih oleh penulis adalah keresahan dari beberapa obrolan dari pertemanan antar alumni sekolah menengah akhir di kabupaten Cirebon yang masing-masing melanjutkan untuk mempertajam bakatnya terhadap seni rupa dan kearsitekturan yang dimana semakin hari banyak bermunculan anak remaja yang hobinya bermain gadget entah hanya bermain game saja maupun ingin berkecimpung di dunia entertaint yang outputnya bisa menghasilkan uang, namun beberapa diantaranya ada yang ingin menjadikan hobinya sebagai profesi ketika sudah lulus dari sekolah namun bingung harus bagaimana, karena pada obrolan dari masing-masing menyampaikan problemnya yang berbeda-beda, ada yang dilatar belakangi oleh keinginan orang tuanya yang besar untuk anaknya agar bisa menjadi PNS maupun pengusaha agar masa tua dan masa mudanya sejahtera dalam pikiran para orang tua, karena dari masa ke masa profesi pegawai negeri sipil dan pengusaha menjadi primadona bagi orang tua di Indonesia, dengan adanya statement tersebut maka pilihan untuk berkarya dan menjalankan hobi sebagai profesi hanyalah mimpi bagi beberapa pemuda Indonesia.

3.1.2. Ide Perancangan

Ide dalam merancang konsep bangunan ini muncul dari permasalahan yang ada di pedesaan di Indonesia, yaitu kurangnya organisasi yang menyelenggarakan pusat kreatif untuk pembelajaran dan pengembangan skill pada masyarakat, khususnya anak muda.

3.1.3. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi di pedesaan diantaranya adalah minimnya beragam pilihan profesi yang berasal dari hobi, dan juga kurangnya fasilitas untuk pengelolaan kekayaan SDA untuk dijadikan komoditas penjualan di desanya yang dikelola oleh ekosistem masyarakatnya, mulai dari menanam sampai menghasilkan. Dari segi produksi maupun yang lainnya.

3.1.4. Pendekatan Material Lokal

Menggunakan pendekatan dalam merancang menggunakan material lokal alasannya karena di pelosok desa di Indonesia masih banyak pilihan material yang khas yang bisa di eksplere dalam kebutuhan material dalam dan luar bangunan, namun jarang diketahui khalayak umum, oleh

karena itu material lokal pada bangunan nantinya sebagainya ciri khas maupun ikon pada bangunan ketika orang berkunjung maka material lokal tersebut akan teringat di benak kepala para pengunjung dan menjadi point of interest dari sekeliling site.

3.2 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada proses perancangan ini menggunakan tiga teknik untuk mendapatkan data yang di butuhkan, pertama wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Untuk studi literatur menggunakan akses situs internet maupun dari studi kasus contoh bangunan yang sudah ada lalu dikolaborasikan dengan visi misi serta tujuan dari perancangan ini.

3.2.1. Analisis Perancangan

Analisis merupakan salah satu proses yang berupa pengamatan dan pemilihan yang didasarkan pada kriteria yang bisa memperoleh sesuatu berupa solusi maupun alternatif jawaban dari permasalahan dari objek lokasi site yang bersifat ilmiah, dan dibawah ini merupakan beberapa analisis yang nantinya disajikan oleh penulis.

A. Analisis Tapak/Site

Berisi tentang permasalahan yang ada dalam site, kemudian di klasifikasikan dan dicarikan alternatif dalam bentuk desain. Analisa site nantinya akan meliputi sirkulasi aksesibilitas, batas, topografi, iklim, dimensi, bentuk, serta potensi apa saja yang bisa dikembangkan dalam site.

B. Analisis Konsep Bangunan

Membahas tentang konsep bangunan yang digunakan seperti apa saja mulai dari konsep landscape sampai konsep interior.

C. Analisis Pengguna

Dalam analisa ini harus mengidentifikasi siapa yang menggunakan bangunan, mulai dari pengelola sampai pengunjung. Dan dijelaskan pula aktivitas dan kegiatan apa saja yang dilakukan dalam bangunan oleh pengguna.

D. Analisis Ruang

Pada analisa ini menjelaskan ruang apa saja yang dibutuhkan setelah mengetahui kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh pengguna, dan meliputi kebutuhan ruang, besaran ruang, karakteristik ruang serta sirkulasi cahaya dan hawa dalam ruang.

E. Analisis Bentuk

Pada analisa bentuk akan membahas mengenai bentuk dari bangunan, mulai dari landscape sampai fasad dan materialnya yang nantinya akan berkaitan langsung dengan tema dari bangunan.

F. Analisis Struktur

Pada analisis struktur akan menjelaskan jenis struktur apa yang tepat yang sesuai dengan bentuk dan tema pada bangunan, yang nantinya berdampak pada estetika bangunan.

G. Analisis Utilitas

Analisis ini akan membahas tentang kelengkapan penting pada setiap bangunan yang nantinya akan mempermudah pengguna bangunan untuk mencapai kebutuhan dasar seperti kenyamanan, keselamatan, kemudahan komunikasi, kesehatan, dan mobilitas dalam antar ruang.

H. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Dalam analisa ini cukup penting, karena lokasi site yang berada di pelosok desa dan jarang orang yang tau, oleh karena itu penting untuk di analisa bagaimana penataan kawasan tersebut akan maksimal agar mudah dikunjungi oleh pengunjung maupun sasaran dari bangunan itu sendiri. Dan sirkulasi juga penting karena bangunan tidak terpusat hanya satu, oleh karena itu penting untuk dianalisa.

3.3 Sintesis atau Konsep

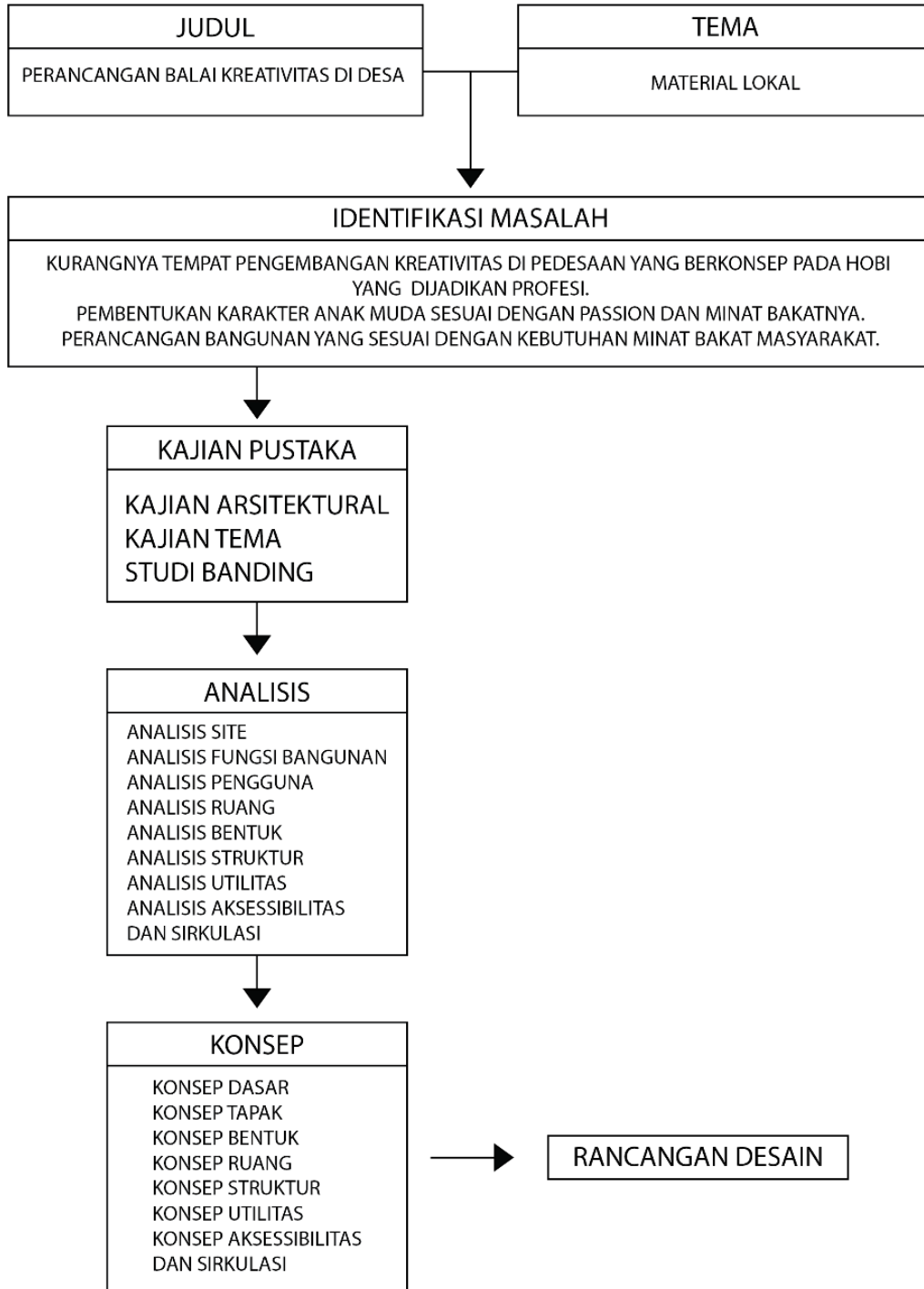
Konsep merupakan hal penting dalam merancang, karena konsep merupakan gambaran dari objek yang nantinya akan terbangun berimbang pada nilai yang di dapat oleh pengguna. Adapun menurut KBBI pengertian konsep merupakan gambaran mental dari objek serta proses dari salah satu gagasan yang akan digarap. Dan untuk memperkaya wawasan dan referensi dalam mengelola konsep perlu beberapa cara agar nantinya menghasilkan konsep yang baik dan sesuai dengan fungsi serta tema dari bangunan, mulai dari membaca buku serta studi banding dengan berbagai bangunan yang terbangun maupun yang tidak, mempelajari kekurangan dan kelebihan dari bangunan serupa. Dalam merancang balai kreativitas ini ada beberapa sub konsep diantaranya sebagai berikut ini:

- a. **Konsep Dasar** dalam perancangan pada pra TA ini menggunakan tema atau pendekatan material lokal yang dimana pada penerapannya nanti akan memanfaatkan berbagai material lokal yang ada di alam maupun material yang dijadikan sumber komoditas penjualan dari daerah tersebut, tentunya akan mempertimbangkan berbagai aspek yang dibutuhkan dari suatu bangunan.
- b. **Konsep Tapak** akan membahas tentang bagaimana tata kelola area dari bangunan satu ke yang lainnya, dan memaksimalkan bangunan terhadap potensi view dan

juga memaksimalkan pencahayaan alami serta memudahkan akses dari berbagai kegiatan luar maupun dalam ruangan.

- c. **Konsep Bentuk** nantinya akan menyesuaikan dengan identitas dan pola-pola bentuk yang sudah ada yang dijadikan simbol dari identitas daerah tersebut.
- d. **Konsep Ruang** akan difokuskan untuk memaksimalkan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitas dalam berbagai kegiatan dan semuanya terintegrasi dengan baik sehingga ruang berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan.
- e. **Konsep Struktur** dalam pengkonsepan struktur akan bersangkutan dengan konsep bentuk dan pemilihan material yang digunakan, sehingga pemilihan struktur sangat penting agar sesuai dengan bentuk dan juga kondisi tanah dan iklim pada site.
- f. **Konsep Utilitas** akan meliputi system dalam berbagai kebutuhan dalam ruang yang dimana ada beberapa perbedaan di setiap area dari ruang pembelajaran, mulai dari system elektrikal sampai pengelolaan limbah air dari pengguna.
- g. **Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi** seperti yang sudah dijelaskan pada analisa aksesibilitas dan sirkulasi, mau semua hasil amatan harus terkonsep dengan baik sehingga menghasilkan bangunan yang tepat sasaran dan mudah di temukan sehingga pengunjung tak kesusahan dan terkonseksi dengan baik dengan berbagai kebutuhan dari pengunjung.

Table 3.1 Table Tahap Perancangan



Sumber : Analisis Pribadi

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Table 4.1 Analisis Prinsip Dengan Pendekatan

NO	Prinsip-Prinsip Material Lokal	Implikasi Pada Rancangan		
		MAKRO	MESO	MIKRO
1	Asri dan Alami		- Menimbulkan kesan nyaman dan bebas.	- Keberlangsungan ekosistem alam, bangunan dan manusia yang seimbang.
2	Ekologis	- Landscape		- Menjaga kenyamanan thermal.
3	Murah dan Hemat Energi		- Memangkas biaya pembangunan dan perawatan. - Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami dalam setiap ruangan.	- Konsep bangunan berkelanjutan.
4	Bentuk Ruang Bangunan Eksentrik	- Tata Bangunan yang unik namun sesuai.	- Menciptakan bentuk ruang yang tak biasa. - Memberikan kesan berbeda.	- Bentuk – bentuk bangunan yang eksentrik.
5	Ramah Lingkungan	- Utilitas bangunan		

Sumber : Analisis Pribadi

4.1 Tinjauan Lokasi Eksisting Site

Adapun kriteria yang perlu diperhatikan salah satunya adalah kemudahan akses kendaraan menuju bangunan mulai dari kendaraan sepeda motor sampai mini bus dan lokasinya juga terintegrasi dengan tempat penyedia bahan baku yang diperlukan, seperti ketersediaan bahan baku pangan, peralatan sampai kegiatan, serta terjangkau oleh para pelaku/pengguna yang akan menggunakan bangunan tersebut.

Table 4.2 Kriteria Site

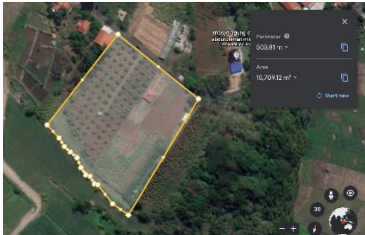
Indikator	Variabel
Transportasi	Mudah Diakses
	Kendaraan Umum
Bahan Baku	Ketersediaan Service Alat-Alat Studio
	Ketersediaan Alat Kebutuhan Studio
Tenaga Kerja	Tersedianya Tenaga Kerja
	Kemampuan & Keahlian Tenaga Kerja
	Upah Tenaga Kerja
Pengguna/User	Dekat Dengan Lokasi Sekolah
	Kegiatan dan Budaya Pelajar

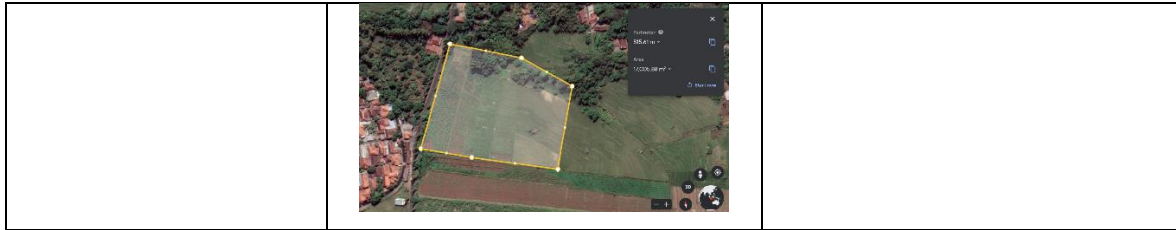
Sumber : Weber, 1909

Dari tabel 4.2 bisa diambil kesimpulan bahwa untuk kriteria dalam pemilihan site yang tepat untuk balai kreativitas antara lain berdekatan dengan ketersediaan sumberdaya (bahan baku), aksesibilitas (kemudahan transportasi untuk mencapai lokasi site), mampu menjangkau sasaran/pengguna termasuk tenaga kerja, dan permintaan serta kebutuhan.

Adapun beberapa alternatif pemilihan site sebagai berikut :

Table 4.3 Table Alternatif Pemilihan Site

Alamat	Gambar Site	Batas Site
Jl. Raya Pasawahan Ds. Pasawahan Kec. SusukanLebak Kab. Cirebon		a. Timur (Kebun) b. Barat (Pemukiman) c. Selatan (Sawah) d. Utara (SMPN 1 SususkanLebak)
Jl. Raya CiawiJapura Ds. CiawiJapura Kec. SusukanLebak Kab. Cirebon		a. Timur (Sawah) b. Barat (Pemukiman) c. Selatan (Sawah) d. Utara (Pemukiman)



Sumber : Analisis Pribadi

4.2 Skoring dan Penetapan Site

Dalam menentukan lokasi site yang nantinya akan dijadikan tempat perancangan pasti harus yang sesuai dengan kriteria dari tujuan dirancangnya bangunan tersebut, untuk menentukan mana yang lebih baik dan sesuai maka harus diberi penilaian untuk mengetahui mana yang terbaik.

Table 4.4 Table Penilaian Pemilihan Site

Kriteria	Site 1	Site 2
Aksesibilitas kendaraan (kemudahan akses transportasi menuju site)	6	6
Terjangkau oleh pengguna bangunan (Pelajar Sekolah)	6	4
Dekat dengan ketersediaan bahan baku kegiatan	6	6
Total	18	16

Sumber : Analisis Pribadi

Table 4.5 Table Keterangan Penilaian Pemilihan Site

Aksesibilitas kendaraan (kemudahan akses transportasi menuju site)		Sumber
Nilai 6	Dekat, berjarak 500 Meter dengan Shelter AngDes	Hasil Observasi, 2021
Nilai 6	Dekat, berjarak 500 Meter dengan Shelter AngDes	
Terjangkau dari sasaran pengguna bangunan (Murid Sekolah)		Sumber
Nilai 6	Dekat, dengan area sekolah dari TK – SMA, 500- 800 Meter	Hasil Observasi, 2021
Nilai 4	Tidak Terlalu Dekat, Dengan Area Sekolah, Berjarak 1 KM	
Dekat dengan ketersediaan bahan baku kegiatan		Sumber
Nilai 6	Dekat Dengan Sumber bahan baku kegiatan	Hasil Observasi, 2021
Nilai 6	Dekat Dengan Sumber bahan baku kegiatan	

Sumber : Analisis Pribadi

Dari hasil skoring pemilihan site perancangan, maka hasilnya mengerucut pada lokasi site 1 yang berlokasi di Jl. Raya Pasawahan Ds. Pasawahan Kec. SusukanLebak Kab. Cirebon.

4.3 Analisis Makro

4.3.1 Gambaran Umum Site Terpilih

Lokasi site : Jl. Raya Pasawahan Ds. Pasawahan Kec. SusukanLebak Kab. Cirebon.

Luas Lahan : 2.236 m²

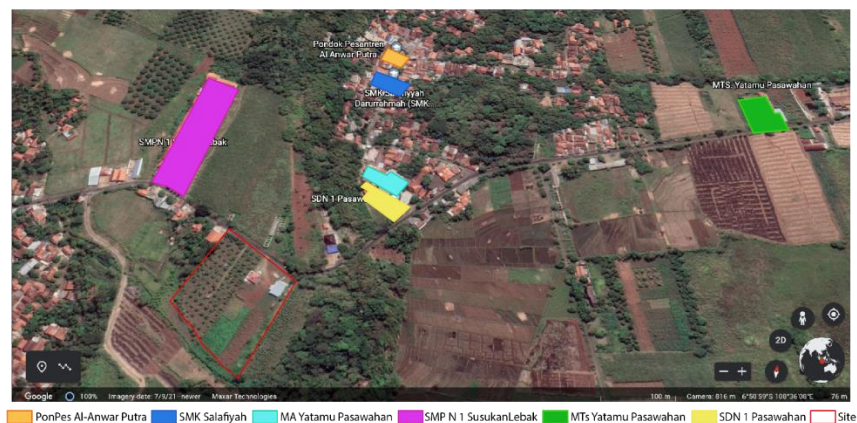
Batas Site : Timur (Kebun)

Barat (Pemukiman)

Selatan (Sawah)

Utara (SMPN 1 SusukanLebak)

Lokasi site berada pada kawasan strategis pendidikan yang terletak di desa Pasawahan kabupaten Cirebon meliputi SD, SMP, MTs, SMK dan MA serta Pondok Pesantren. Hal ini membantu memudahkan fungsi bangunan digunakan dengan semestinya, dan akses tidak begitu sulit untuk menuju lokasi site.



Gambar 4.1 Analisis Makro Site

Sumber : Analisis Pribadi

Kategori : **1. Bangunan Sekolah**

- A. TK Nurul Ikhlas Pasawahan
- B. SDN 1 Pasawahan
- C. SMP Negeri 1 SusukanLebak
- D. MTs Yatamu Pasawahan
- E. MA Yatamu Pasawahan

2. Layanan Kesehatan

- A. Puskesmas Sedong

3. Layanan Transportasi Umum

A. Halte Angkutan Desa SMP Negeri 1 SusukanLebak

4. Tempat Ibadah

A. Masjid

5. Pasar

A. Pasar Sedong

6. SPBU

A. SPBU Ciawi Japura

B. Indostation Mobil (Pom Mini)

7. Minimarket

A. Indomaret CiawiAsih

B. Alfamart CiawiJapura

8. Pondok Pesantren

A. Pondok Pesantren Al-Anwar Putra/Putri



Gambar 4.2 Analisis KDB, KDH & GSB

Sumber : Analisis Pribadi

4.3.2. Analisis Peraturan Site

Site yang berada di Jl. Raya Pasawahan yang utamanya digunakan untuk masyarakat berpergian menuju ke sekolah, pasar hingga yang lainnya. Berdasarkan pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Cirebon, aturan yang berlaku pada site adalah:

KDB (Koeffisien Dasar Bangunan) : 80%

KDH (Koefisien Dasar Hijau) : 20%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : Maksimal 6 Lantai

GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 15 meter dari tengah jalan



Gambar 4.3 Respon Analisis KDB, KDH & GSB
Sumber : Analisis Pribadi

Respon

- Menggunakan luas lahan dari batas GSB sebagai area hijau dan juga tempat parkir.
- Memaksimalkan ruang kosong sebagai area hijau yang sekaligus dapat digunakan ruang terbuka dan bisa juga digunakan sebagai area kegiatan outdoor.

4.3.3. Analisis Budaya

Kawasan yang tidak begitu ramai seperti di kota namun banyak dilalui oleh mobilitas masyarakat yang beraktivitas untuk bertani, berdagang, berbelanja, bersekolah, maupun untuk wisata ke daerah Kuningan Jawa Barat, lokasi yang begitu berpotensi untuk menjadi tempat singgah baru ketika berada pada jalur kawasan.

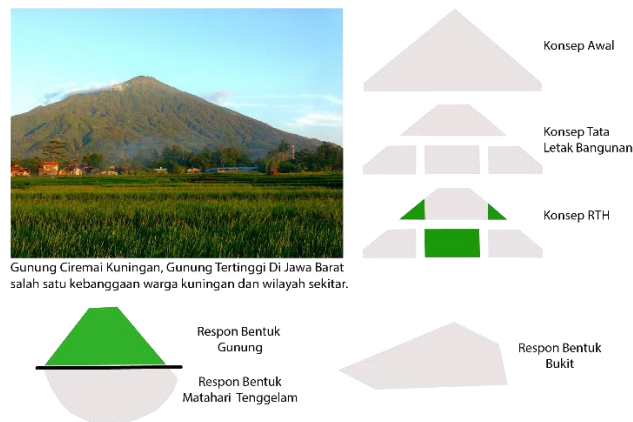
Respon

Untuk merespon dari budaya atau karakter masyarakat dalam beraktivitas setiap hari, maka perlu space bangunan yang mampu menjadi tempat kunjungan sementara untuk berbelanja, beristirahat maupun yang lainnya, bisa berupa kafetaria, gerai ATM, maupun pertokoan.

4.3.4. Analisis Respon Bentuk Sekitar Site

Mengambil adaptasi konsep bentuk gunung, bukit dan alam sekitar pada gubahan bangunan berlandaskan pada lokasi site yang viewnya mengarah ke Gunung Ciremai, bukit selatan jawa dan potensi alam yang lain, oleh karena itu bentuk bangunan terinspirasi dengan bentuk tersebut, disisi lain Gunung Ciremai merupakan gunung tertinggi di Jawa Barat yang dimana hal tersebut menjadi

kebanggaan bagi masyarakat Kuningan dan sekitarnya yang berdampak bagi ekonomi pariwisatanya.



Gambar 4.4 Analisis Respon Bentuk Sekitar Site
Sumber : Analisis Pribadi

Respon

Bentuk gubahan bangunan akan selaras dengan keindahan alam yang berada di sekitar site, dan akan nampak lebih indah jika di lihat dari posisi yang pas dan diwaktu yang tepat.

4.4 Analisis Meso



Gambar 4.5 Analisis Kebisingan
Sumber : Analisis Pribadi

4.4.1. Analisis Kebisingan

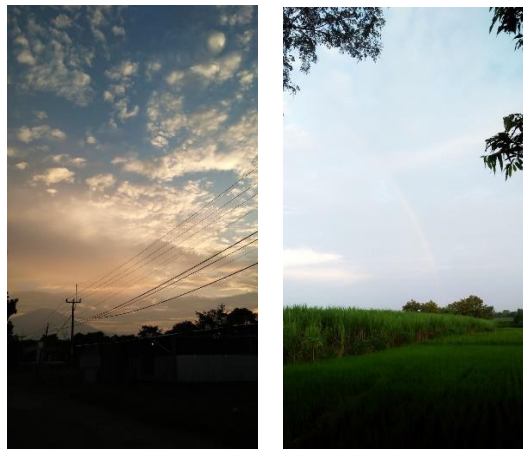
Sumber kebisingan site ada pada bagian utara, yang di tandai oleh warna merah, penyebabnya adalah karena di bagian tersebut jalan raya yang dilalui oleh berbagai kendaraan yang menimbulkan kebisingan karena mesin kendaraan dan Knalpot.



Gambar 4.6 Respon Analisis Kebisingan
Sumber : Analisis Pribadi

Respon

Pada bagian yang bising akan di redam suara kebisingannya dengan pagar alami (pagar tanaman) maupun dengan pepohonan yang mampu meredam kebisingan pada jalan raya yang masuk ke dalam bangunan serta menempatkan beberapa ruang yang membutuhkan ketenangan dan akan ditempatkan jauh dari sumber kebisingan.



Gambar 4.7 View Sore dan Pagi dari Site
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.4.2. Analisis View

Untuk view yang ada di lokasi berada di arah selatan dan barat daya, arah selatan ada view pesawat dan perkebunan sedangkan arah barat daya ada gunung ciremai yang semuanya bisa di

maksimalkan untuk arah bukaan bangunan dan di atas adalah suasana sore dan pagi hari dari kawasan site.



Gambar 4.8 Respon Bentuk Gubahan Terhadap Potensi View
Sumber : Analisis Pribadi

Respon

Memaksimalkan jendela untuk menghadap kearah view, agar pengguna dari bangunan merasa nyaman dan segar ketika suntuk dengan pemandangan yang ada dalam ruangan, serta menggunakan dibeberapa area outdoor dalam site untuk area healing anak muda.



Gambar 4.9 Analisis Sirkulasi kendaraan
Sumber : Analisis Pribadi

4.4.3. Analisis Aksesibilitas / Sirkulasi Kendaraan

Akses untuk menuju site terkendala dengan adanya tikungan yang ada pada kanan dari site, sehingga sedikit menyulitkan penentuan titik masuk dan keluar dalam site, agar tidak terjadi

kemacetan dan kecelakaan. Serta harus menyediakan kantong parkir untuk mempermudah akses mobilitas yang dibutuhkan seperti mobil angkutan barang dan juga mobil pemadam.



Gambar 4.10 Respon Analisis Sirkulasi kendaraan
Sumber : Analisis Pribadi

Respon

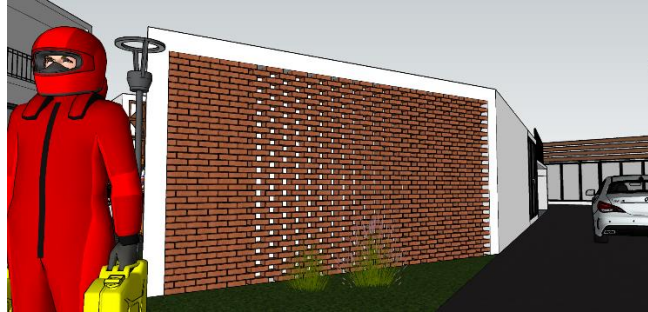
- Membuat titik point keluar masuk kendaraan, untuk area masuk dibuat meluruskan dari tikungan tersebut agar tidak belok mendadak. Dan area keluar berada di lokasi ujung kiri dari site.
- Menyediakan area parkir yang mudah di jangkau pada setiap gedung untuk keperluan angkut karya maupun kegiatan.



Gambar 4.11 Analisis Orientasi Matahari
Sumber : Analisis Pribadi

4.4.4. Analisis Pencahayaan Alami

Cahaya matahari dapat dimaksimalkan ke seluruh ruangan yang membutuhkan agar menghemat energi dan juga sebagai tambahan asupan vitamin d, namun utamanya bukan cahaya panas yang di hantarkan kedalam ruangan melainkan pantulan cahaya matahari yang tidak langsung.



Gambar 4.12 Respon Analisis Orientasi Matahari
Sumber : Desain Pribadi

Respon

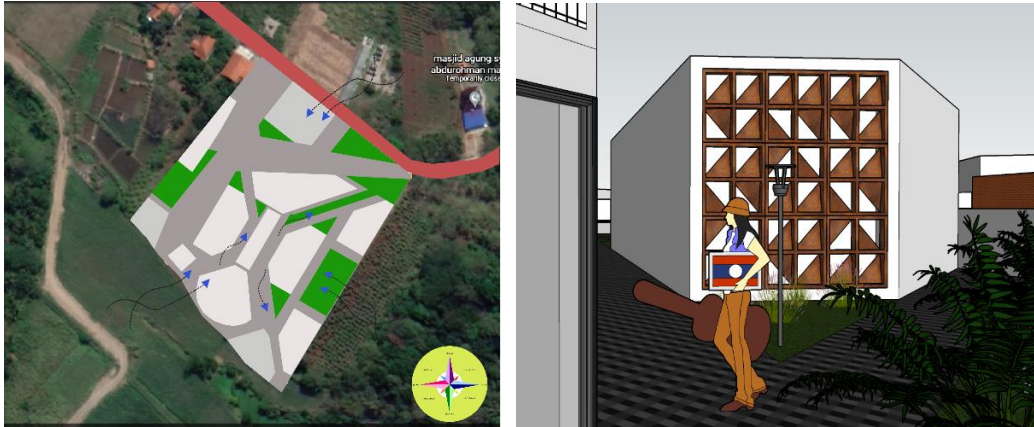
- Membuat desain bangunan yang mampu menerima cahaya matahari dengan baik.
- Memposisikan bukaan di setiap bangunan tidak menghadap langsung dengan matahari.



Gambar 4.13 Analisis Arah Angin
Sumber : Analisis Pribadi

4.4.5. Analisis Penghawaan Alami

Karena lokasi site yang dikelilingi perkebunan dan lahan kosong, tentunya hembusan angin di area site lebih kencang, oleh karena itu butuh desain tata letak bangunan yang mampu merespon hembusan angin.



Gambar 4.14 Respon Analisis Arah Angin
 Sumber : Desain Pribadi

Respon

- Tata letak bangunan yang merespon dengan arah angin
- Memaksimalkan arah angin untuk dijadikan sirkulasi udara di setiap ruangan
- Penggunaan roster tanah liat



Gambar 4.15 Analisis Vegetasi
 Sumber : Analisis Pribadi

4.4.6. Analisis Vegetasi

Lokasi site terdapat pepohonan besar dan kecil di sekitar site, karena belum banyak bangunan yang dibangun di sekitar site, oleh karena itu ini menjadi bonus lebih dalam memilih lokasi ini sebagai tempat perancangan.

Respon

- Membiarkan vegetasi yang ada sebagai penambah estetika alam dengan bangunan

- Menambah vegetasi di beberapa lokasi dalam site untuk penyejuk dan penghalang cahaya panas matahari kedalam ruangan.

4.4.7. Analisis Konsep Bangunan

Dalam konsep yang diterapkan pada bangunan ini adalah material lokal yang nantinya di terapkan dalam pemilihan material yang khas dari daerah di sekitar site. Dan nantinya konsep material lokal ini akan menjadi ikon dan wajah dari kemajuan dari daerah tersebut dalam menyesuaikan diri dengan era kemajuan sekarang dan yang akan mendatang.

4.4.7.1. Konsep Fasad

Dalam wajah bangunan yang di usung pada bangunan ini berbentuk geometrik yang disesuaikan dengan kemiringan dari atapnya, serta utamanya mengeksplore penggunaan material lokal.



Gambar 4.16 Contoh Fasad Bangunan
Sumber : Desain Pribadi

4.4.7.2. Konsep Interior

Pada konsep interior lebih di dominasi oleh unsur material lokal yang di aplikasikan pada bagian lantai, dinding, plafond dan furniture. Yang berupa material kayu, bambu, dan juga tanah liat yang sudah diolah menjadi material yang di sesuaikan dengan kebutuhan interior.



Gambar 4.17 Contoh Interior
 Sumber : Desain Pribadi & <https://www.archify.com/id/archifynow/>



Gambar 4.18 Contoh Ruang Pameran
 Sumber : Desain Pribadi

4.4.7.3. Konsep Landscape

Karena sekitar site sudah banyak vegetasi yang cukup banyak maka hal tersebut menjadi bonus bagi perancangan di lokasi ini, tinggal menambahkan vegetasi dan taman tambahan di beberapa titik yang potensial dijadikan tempat istirahat dan bersantai, serta di berikan area bersantai di padang rumput yang nyaman untuk area outdoor. Dan keterhubungan dari bangunan satu dengan yang lain melalui pedestrian yang saling menyambung menjadi aspek tambahan.



Gambar 4.19 Contoh Landscape Taman
 Sumber : Desain Pribadi

4.5 Analisis Mikro

4.5.1. Analisis Aktivitas dan Pengguna Ruang

Dalam menganalisis pengguna ruang dalam membangun suatu bangunan sangat diperlukan karena akan menghasilkan suatu desain bangunan yang sesuai dengan aktivitas dan penentuan ruang yang tepat. Adapun diagram ruangnya seperti dibawah ini:

Table 4.6 Table Aktivitas dan Pengguna Ruang

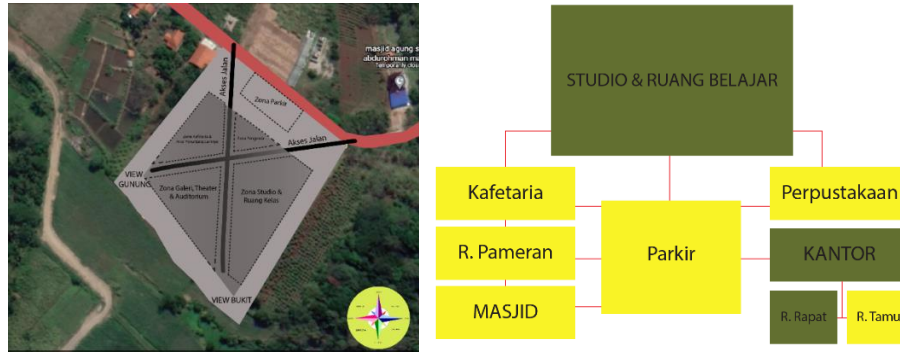
No	Pengguna	Aktivitas	Nama Ruang	Fungsi Ruang	Jenis Ruang
----	----------	-----------	------------	--------------	-------------

1	Pengelola	Datang & parkir	Tempat parkir	Menampung kendaraan	Publik
		Bekerja	Kantor	Untuk bekerja	Semi publik
		Buang air	Toilet	Tempat buang air	Privasi
		Istirahat, sholat & makan	Kantin/dapur & musholla	Tempat makan & beribadah	Publik
		Menerima tamu	Area penerima tamu	Menjamu tamu	Semi publik
2	Pengajar	Datang & parkir	Tempat parkir	Menampung kendaraan	Publik
		Mengajar	Ruang kelas	Tempat belajar mengajar	Publik
		Buang air	Toilet	Tempat buang air	Privasi
		Istirahat, sholat & makan	Kantin/dapur & musholla	Tempat makan & beribadah	Publik
		Rapat	Ruang rapat	Rapat	Privasi
3	Pegawai	Datang & parkir	Tempat parkir	Menampung kendaraan	Publik
		Bekerja	Ruang Kerja	Untuk bekerja	Semi publik
		Buang air	Toilet	Tempat buang air	Privasi
		Istirahat, sholat & makan	Kantin/dapur & musholla	Tempat makan & beribadah	Publik
4	Pengunjung	Datang & parkir	Tempat parkir	Menampung kendaraan	Publik
		Bertamu	Ruang tamu kantor	Berbincang	Semi Publik
		Makan & Sholat	Kafetaria	Tempat makan & beribadah	Publik
		Mengunjungi pameran	Ruang Pameran	Memajang karya	Publik
5	Murid	Datang & parkir	Tempat parkir	Menampung kendaraan	Publik
		Belajar & praktek	Ruang kelas/studio	Belajar	Semi publik
		Buang air	Toilet	Tempat buang air	Privasi
		Membaca	Perpustakaan	Ruang membaca	Publik
		Istirahat, sholat & makan	Kantin/dapur & musholla	Tempat makan & beribadah	Publik

Sumber : Hasil Analisis Pribadi

Respon

Adapun zoning tata letak bangunan yang sesuai dengan hasil analisis adalah sebagai berikut :



Gambar 4.20 Analisis Respon Aktivitas dan Pengguna
Sumber : Analisis Pribadi

4.5.2. Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang pada table dibawah ini menggunakan standar literatur dari Neufert Architecture Data, Time Saver Standart, Data Arsitek dan Studi Literatur. Perhitungan besaran ruang tersebut dapat dilihat pada table 4.6 hingga table 4.11.

a. Analisis Kantor

Table 4.7 Analisis Besaran Ruang Kantor

No	Nama Ruangan	Sifat Ruang	Standar		Kapasitas		Sumber Data	Total Luas
			P	L	Jumlah	Satuan		
1	Lobby	Publik	8	4	1	Unit	NAD	32
2	Store		4	3	4	Unit	NAD	48
3	R. Tamu		4	6	1	Unit	SL	24
4	R. Administrasi		4	4	1	Unit	SL	16
5	Reservasi	Semi Publik	2.6	2	1	Unit	TSS	5.2
6	R. Karyawan		6	4	8	Orang	SL	24
7	R. Atasan		4	4	1	Unit	TSS	16
8	R. Pengajar		12	10	20	Orang	SL	120
9	R. Rapat		6	5	10	Orang	DA	30
10	Pantry		4	2	1	Unit	DA	8
11	Tempat Wudhu		2.4	2	4	Orang	SL	4.8
12	Musholla		1.2	0.7	5	Orang	DA	4.2
13	Gudang	4	2	1	Unit	SL	8	
14	R. Arsip	Privasi	4	4	1	Unit	SL	16
15	Lavatory		1.8	1	2	Unit	DA	3.6
16	Toilet		1.5	1.5	2	Unit	DA	4.5
Jumlah								364.3
Sirkulasi 30%								109.29
Total Luasan Bangunan								473.59

b. Analisis Fasilitas Penunjang

Table 4.8 Analisis Besaran Fasilitas Ruang Penunjang

No	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standar		Kapasitas		Sumber Data	Total Luas
			P	L	Jumlah	Satuan		
1	ATM Center	Privasi	2	1.5	4	Unit	DA	12
2	Pos Keamanan		2	2	1	Unit	SL	4
3	Masjid	Publik	12	8	50	Orang	DA	96
4	Ruang Perpustakaan	Publik	12	6	30	Orang	SL	72
5	Kafetaria/Gerai Kios		4	2.5	6	Unit	SL	60
6	Galeri Karya		18	10	1	Unit	SL	180
Jumlah								424
Sirkulasi 30%								127.2
Total Luasan Bangunan								551.2

c. Analisis Ruang Belajar Mengajar

Table 4.9 Analisis Besaran Ruang Belajar Mengajar

No	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standar		Kapasitas		Sumber Data	Total Luas
			P	L	Jumlah	Satuan		
1	Studio Potography	Semi Publik	6	4	1	Unit	SL	24
2	Studio Shooting		6	6	1	Unit	SL	36
3	Studio Seni Kerajinan		8	8	1	Unit	DA	64
4	Studio Broadcast		4	4	1	Unit	SL	16
5	Studio Lukis		8	8	1	Unit	DA	64
6	Studio Gambar		8	8	1	Unit	DA	64
7	Studio Teater		8	8	1	Unit	SL	64
8	Studio Tari		12	10	1	Unit	SL	120
9	Studio MUA		6	6	1	Unit	SL	36
10	Studio Rekaman/Band		6	8	1	Unit	SL	48
11	Studio Musik Tradisional		10	8	1	Unit	SL	80

12	R. Kelas Serbaguna		8	8	6	Unit	DA	384
13	Lab. Komputer		6	6	1	Unit	SL	36
14	Panggung		16	10	1	Unit	DA	160
15	Gudang		4	2	3	Unit	SL	24
16	Ruang Kontrol Studio	Privasi	4	4	1	Unit	SL	16
17	R. Ganti		1.5	1.5	2	Unit	SL	4.5
18	Lavatory		1.8	1	10	Unit	DA	18
19	Toilet		1.5	1.5	20	Unit	DA	45
Jumlah								1.303.5
Sirkulasi 30%								391.05
Total Luasan Bangunan								1.694.5 5

d. Analisis Ruang Mekanikal Elektrikal

Table 4.10 Analisis Besaran Ruang Mekanikal Elektrikal

No	Nama Ruangan	Sifat Ruang	Standar		Kapasitas		Sumber Data	Total Luas
			P	L	Jumlah	Satuan		
1	R Genset	Semi Publik	4	4	1	Unit	SL	16
2	R. Pompa		4	4	1	Unit	SL	16
3	R. Panel Listrik		4	4	1	Unit	SL	16
4	Loading Dock		8	3	1	Truk	DA	24
5	Gudang		8	4	1	Unit	DA	32
Jumlah								104
Sirkulasi 30%								31.2
Total Luasan Bangunan								135.2

e. Analisis Tempat Parkir

Table 4.11 Analisis Besaran Tempat Parkir

No	Nama Ruangan	Sifat Ruang	Standar		Kapasitas		Sumber Data	Total Luas
			P	L	Jumlah	Satuan		
1	Mobil Pengunjung	Publik	5	3	25	Unit	DA	375
2	Mobil staff		5	3	5	Unit	DA	75
3	Motor Pengunjung		2.5	1	80	Unit	DA	200
4	Motor Staff		2.5	1	20	Unit	DA	50
Jumlah								700

Sirkulasi 30%	210
Total Luasan Bangunan	910

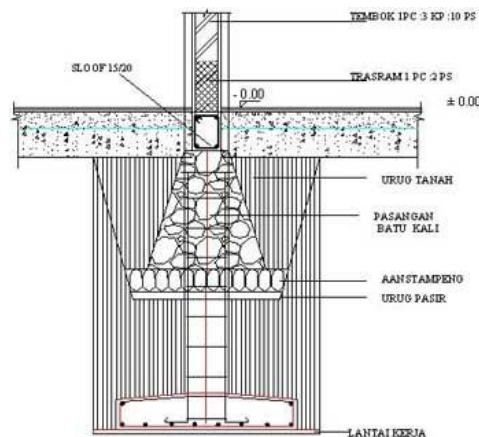
f. Rekapitulasi Besaran Ruang Keseluruhan

Table 4.12 Rekapitulasi Besaran Ruang

No	Nama Bangunan	Besaran
1	Ruang Kantor	473.59
2	Ruang Penunjang	551.2
3	R Belajar Mengajar	1.694.55
4	R Mekanikal Elektrikal	135.2
5	Tempat Parkir	910
Total		3.764,84

4.6 Analisis Struktur

a. Menggunakan struktur pondasi footplat



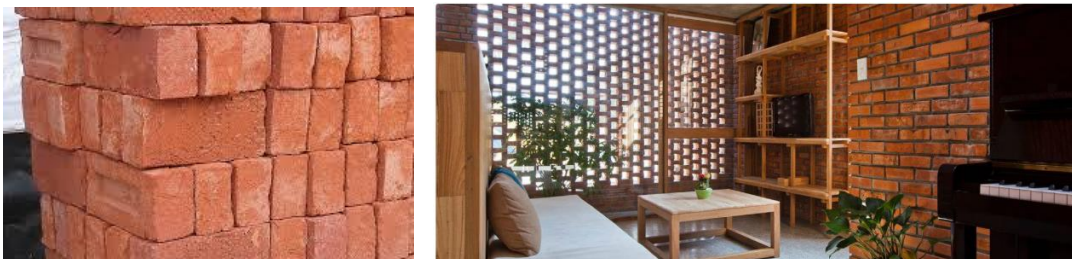
KONST.PONDASI FOOT PLAT

Skala 1 : 100

Gambar 4.21 Contoh Struktur Foot Plat

Sumber : <https://bangun-rumah.com/pondasi-rumah/>

b. Menggunakan material dinding bata merah biasa dan press



Gambar 4.22 Contoh bata merah biasa dan press serta pengaplikasiannya

Sumber : <https://hargaper.com/harga-batu-bata.html> & <https://www.dekoruma.com/artikel/88381/>

c. Menggunakan struktur atap kayu mix bambu dan penutup genteng sirap

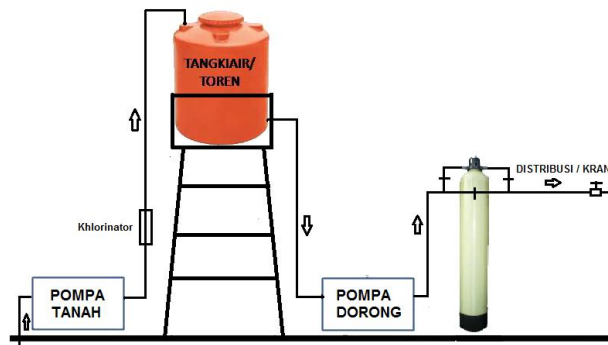


Gambar 4.23 Contoh Struktur Atap

Sumber : <https://images.app.goo.gl/or8tXue3XU8BCWcf8> , <https://sumberinpirasi.wordpress.com/2018/10/07/> & <https://images.app.goo.gl/stdWcsoPhVmUM5r37>

4.7 Analisis Utilitas

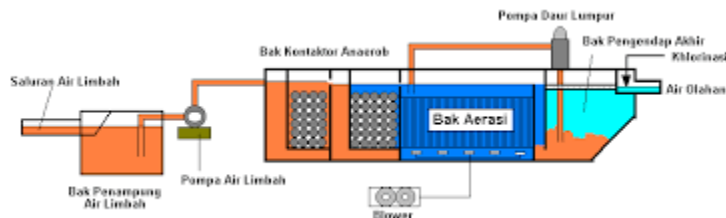
- a. Pasokan air bersih menggunakan air sumur bor yang ditampung menggunakan torn setelah itu di salurkan ke masing-masing ruangan yang membutuhkan pasokan air.



Gambar 4.24 Analisis distribusi air bersih

Sumber : <https://images.app.goo.gl/ofdAwOHpK75ug6rt8>

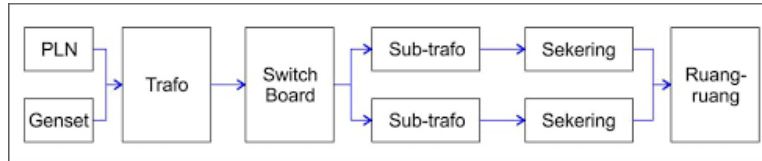
- b. Sedangkan pengolahan air kotor bekas air wudhu di salurkan ke kolam ikan, dan selain air wudhu maka tertampung pada sumur resapan yang berada di sekeliling bangunan yang di dalamnya terdapat saluran pembuangan air kotor lalu di olah hingga menjadi air yang siap dipakai untuk keperluan menyiram taman.



Gambar 4.25 Analisis pengolahan air kotor

Sumber : <https://images.app.goo.gl/CuzrATUfivzgJWL19>

- c. Instalasi listrik bersumber pada PLN dan juga Genset, yang terhubung melalui ruang kontrol perlistrikan yang kemudian terhubung dengan masing-masing bangunan, adapun gambarannya seperti di bawah.



Gambar 4.26 Analisis instalasi listrik

Sumber : <https://images.app.goo.gl/5UK92eoX6axEQRYX9>

- d. Dan untuk keamanan pada kawasan selain dijaga oleh security, dibantu juga melalui kamera cctv yang di pasang di beberapa titik.



Gambar 4.27 Contoh cctv

Sumber : <https://www.starpetrochem.co.id/cctv-koneksi-ke-hp/>

BAB V

DRAF KONSEP PERANCANGAN

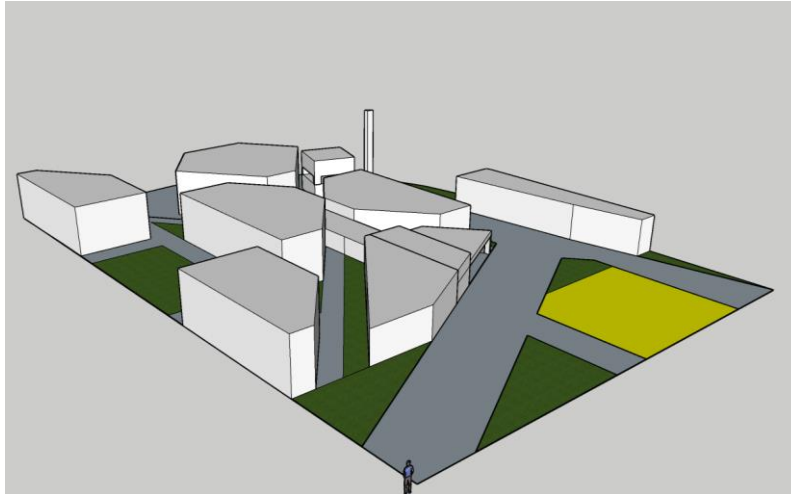
5.1 Tahap Awal Pengembangan Bentuk

Tujuan di rancangya Balai Kreativitas antara lain sebagai tempat mencari dan mempertajam skill dari minat bakat para pemuda di desa yang disalurkan melalui kesenian hingga kerajinan, yang dimana jarang terjadi di pedesaan yang pelosok. Ruang belajar yang strategis karena berada di lokasi instansi lembaga pendidikan dari SD – SMA menjadi nilai tambah guna memperkenalkan dunia kreativitas yang dari dulu kesenjangan itu terjadi di Indonesia, khususnya pemuda pedesaan dengan perkotaan, yang ketertinggalannya terjadi melalui kesenian teknologi dan ekonomi sangat terasa di berbagai desa di Indonesia.

Dengan adanya Balai Kreativitas di desa yang menerapkan pemanfaatan material lokal sebagai gagasan dari penggunaan material bangunan yang di sempurnakan melalui gubahan bentuk dan tata letak yang sesuai dengan kebutuhan menjadi karakter dari bangunan ini.



Gambar 5.1 BlockPlan
Sumber : Analisis Penulis



Gambar 5.2 Citra bentuk massa bangunan
Sumber : Desain Pribadi

5.2 Kesimpulan dan Saran

Untuk kesimpulan yang bisa penulis sampaikan pada perancangan balai kreativitas ini adalah, merancang bukanlah hal yang mudah dan juga susah. Mengapa demikian?, karena dalam merancang di dalamnya banyak gagasan dan referensi yang naik turun keadaanya, dan tidak konsisten munculnya kapan dan dimana, oleh karenanya merancang bukanlah hal mudah dan susah untuk semua orang tergantung dalam ia merespon apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Terlebih melawan statement dan pakem dari berbagai sumber yang sesekali harus di terobos untuk mencoba hal yang di luar batas dan yang di pakemkan oleh sumber-sumber tersebut. Merancang, menangkap peristiwa, mencoba hal baru, dan melamun adalah hal penting saat menjadi mahasiswa arsitektur!!

Sedangkan untuk saran dari perancangan balai kreativitas ini adalah harus banyak melihat dan bertanya pada studi kasus bangunan dan organisasi kelompok yang sudah dulu mulai di bidang kreativitas maupun yang serupa, mungkin dengan hal tersebut akan banyak mendapatkan pengetahuan dan referensi gagasan yang lebih dalam bukan hanya sekedar melihat dan membaca dari luaran saja, tapi mulai untuk bertanya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Neuferst, Ernst. Data Arsitek Jilid 1. Sunarto Tjahjadi. 1996. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Neuferst, Ernst. Data Arsitek Jilid 2. Sunarto Tjahjadi. 2002. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Jurnal

(Anton M. Moeliono, et.al., Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), hlm. 465.)

(Amenity planning and the arts centre - Evans, G. (2001))

Skripsi

PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS PEMUDA “SIDOARJO CREATIVE CENTER” DI KABUPATEN SIDOARJO

DENGAN PENDEKATAN THEMATIC DESIGN. (UIN Surabaya, Jurusan Teknik Arsitektur, Angkatan 2015 Nama Penulis Nuri Choiriyyah) tahun penulisan 2019.

PERANCANGAN SEKOLAH ALAM MELALUI PENDEKATAN MATERIAL LOKAL DALAM ARSITEKTUR VERNAKULAR.

(Universitas Kristen Petra Surabaya & ITS, Nama Penulis

1.Linda Octavia 2.Maria I. Hidayatun tahun penulisan 2013.

EKSPLORASI MATERIAL LOKAL UNTUK MENJAWAB TANTANGAN

ARSITEKTUR GLOBAL. (Universitas Tarumanagara, Nama Penulis Andi Surya Kurnia) Tahun Penulisan 2013.

Web

<https://www.studilmu.com/blogs/details/pengertian-kreativitas-dan-contoh-kreativitas>
diakses pada 6 september 2021, pukul 01:24 WIB.

<https://www.architravel.com/architravel/building/lasalle-college-of-thearts/>
diakses pada 7 september 2021 pukul 01.04 WIB

<https://www.jabarprov.go.id> , 2016).diakses pada 9 september 2021 pukul 02.20 WIB