

# BACHELOR FINAL PROJECT

Design of

# Perancangan Pusat Kreativitas Dan Komunitas di Kulon Progo dengan Penerapan Fleksibilitas Arsitektur

*Designing of Creativity And Communitass Center in Kulon Progo  
With The Implementation Of Flexibility Architecture*



Disusun Oleh:  
Fahmi Khoirun Aziza  
17512163

Dosen Pembimbing  
Ir.Tony Kunto Wibisono, Ir., M.Sc.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of  
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA  
ACCORD





# **Studio Akhir Desain Arsitektur**

## **PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS DAN KOMUNITAS DI KULON PROGO DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS ARSITEKTUR**

### *DESIGNING OF CREATIVITY AND COMMUNITASS CENTER IN KULON PROGO WITH THE IMPLEMENTATION OF FLEXIBILITY ARCHITECTURE*

( Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur)

Dosen Pembimbing : Ir.Tony Kunto Wibisono,Ir., M.Sc.



Oleh

**Fahmi Khoirun Aziza**

**17512163**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2021**





# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**

*Final Architecture Design Studio Entitled :*

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS DAN KOMUNITAS DI KULON PROGO DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS ARSITEKTUR**

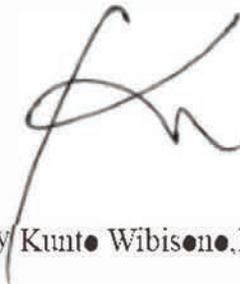
*DESIGNING OF CREATIVITY AND COMMUNITASS CENTER IN KULON PROGO WITH THE IMPLEMENTATION OF FLEXIBILITY ARCHITECTURE*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Fahmi Khoirun Aziza**  
*Student's Full Name*

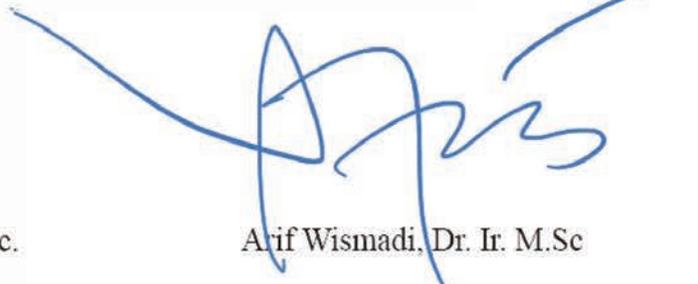
**Nomor Mahasiswa** : **17512163**  
*Student's Identification*

**Telah Diuji dan Disetujui Pada** : **Yogyakarta, 20 Desember 2021**  
*Has ben evaluated and agreed on* **Yogyakarta, 20 December 2021**

**Pembimbing**  
*Supervisor*

  
Tony Kunto Wibisono, IR., M.Sc.

**Penguji 1**  
*Examiner*

  
Arif Wismadi, Dr. Ir. M.Sc

**Penguji 2**  
*Examiner*

  
Ilya Fadjar Maharika., Dr-Ing., MA., IAI

Diketahui oleh / *Acknowledge by*  
**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



  
Yulianto P Prihatmaji., Dr., IPM., IAI





# CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : Fahmi KhoirunAziza  
Nomor Induk Mahasiswa : 17512163  
Judul Proyek Akhir Sarjana : Pusat Kreativitas dan Komunitas di Kulon Progo dengan Penerapan Fleksibilitas Arsitektur  
Kualitas Buku Laporan PAS\* : **Sedang / Baik / Baik Sekali (\*)**

Sehingga,

**Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (\*)**  
untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

(\*) Dilingkari salah satu

**Yogyakarta, 15 Desember 2021**

*Yogyakarta, 15 December 2021*

**Pembimbing**  
*Supervisor*

Tony Kunto Wibisono, IR., M.Sc.



## Pengantar.

Assalamualaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah senantiasa kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat serta karuni-anya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Studio Akhir Desain Arsitektur dengan judul “Pusat Kreativitas Dan Komunitas di Kulon Progo dengan Penerapan Fleksibilitas Arsitektur” di waktu yang tepat. Tak lupa juga sholawat dan salam saya panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penulisan SADA ini merupakan bentuk dari salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar kesarjanaan strata-1 pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses pembelajaran dan penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan oleh banyak pihak. Oleh sebab itu, tidak lupa saya penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat selesai
2. Keluarga tercinta, khususnya kepada ibu saya Mama Anung, bapak saya Babe Sumarsana, Mas Fachri, Mbak Octa, dan keponakan kecil saya Taku Jaladara yang selalu hadir untuk selalu mendoakan dan memberi dukungan.
3. Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono, Ir., M.Sc. selaku dosen pembimbing dalam Studio Akhir Desain Arsitektur yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi masukan kepada saya selain itu yang selalu menyemangati saya dalam mengerjakan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Bapak Arif Wismadi, Dr. Ir. M.Sc dan Bapak Ilya Fadjar Maharika., Dr-Ing., MA., IAI selaku dosen penguji saya yang selalu memberi masukan dan gagasan baru pada desain dan selalu menyemangati pada setiap evaluasi hingga tugas akhir ini selesai.
5. Bu Dyah Hendrawati, ST., M.Sc., GP selaku ketua koordinator studio akhir desain arsitektur yang selalu menyemangati untuk terus berprogres sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat sesuai waktu yang terjadwalkan.
6. Bapak dan ibu dosen yang senantiasa memberikan ilmu dan bimbingannya selama berkuliah di Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Semoga ilmu dan pengalaman yang diberi dapat bermanfaat di kemudina hari.
7. Sahabat-Sahabat saya tercinta anak-anak “mamah muda” Bellinda Chairunisa, Jilanaura Abiyya, Nurul Rizki, Indah Fatma. Teman “bisa yuk yaudah yaa” Gisela. Sahabat yang menjadi teman tumbuh sedari kecil Chesareva, Arum Kusuma, dan Aprilia Gina. Serta tak lupa teman-teman arsitektur UII 2017 lain yang selalu membantu, mendukung, menemani dan menjadi tempat berbagi cerita bahagia dan kesedihan selama perkuliahan baik secara offline maupun online. Terimakasih untuk waktu yang kalian luangkan untuk saya. Semoga kita semua sukses dan sehat serta persahabatan dapat terjaga.
8. Seluruh pihak yang membantu penulis dalam penyelesaian penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.
9. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thanks me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, for just being me at all the times.*

Semoga studio akhir desain arsitektur ini dapat bermanfaat dan menjadi suatu pembelajaran yang berguna bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka menerima kritik dan saran yang nantinya dapat membangun untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi. Semoga karya ini mampu dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang. Terima Kasih.

Penulis //  
Fahmi Khoirun Aziza





## *Pernyataan Keasilian.*

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta , 20 Desember 2021



Fahmi Khoirun Aziza  
17512163



## **Abstrak.**

Kulon Progo merupakan suatu wilayah kabupaten di Provinsi DI Yogyakarta yang memiliki potensi perkembangan sektor industri ekonomi kreatif sedang tinggi. Menurut Bupati Kulon Progo pada Oktober 2020 menyebutkan salah satu sektor kreatif yaitu industri batik telah mampu menjadi salah satu kekuatan dalam upaya peningkatan perekonomian masyarakat Kulon Progo di hampir 12 kapanewon. Namun, ini tidak sejalan dengan ruang interaksi bagi penjual dan pembeli khususnya masyarakat Kulon Progo. Sifatnya yang masih menyebar pada beberapa titik daerah sehingga cukup menyulitkan dalam kegiatan jual beli ini. Minim adanya ruang-ruang yang bisa mewadahi industri kreatif ini untuk bekerja dan berkumpul.

Selain bidang industri kreatif ruang-ruang berkumpul dan berinteraksi menyalurkan ide dan gagasan bagi para anggota komunitas di Kulon Progo masih sulit ditemui. Ruang-ruang yang ada hingga saat ini masih didominasi sebagai ruang-ruang milik pemerintah yang kaku. Sehingga banyak komunitas-komunitas yang sulit untuk mengakses ruang-ruang ini.

Perancangan pusat komunitas dan kreativitas yang menerapkan prinsip-prinsip dari fleksibilitas arsitektur yang dalam pemilihan bentuk dasar massa, bentuk tata ruang, material, dan integritas ruang dalam dan ruang luar. Fleksibilitas arsitektur ini dipilih dalam menanggapi ruang yang disediakan dengan aktivitas yang ditampung. Ruang sebagai wadah yang membantu dalam mewujudkan kegiatan menjadi lebih tinggi batasannya. Fleksibilitas arsitektur diharapkan dapat mewujudkan ruang tersebut.



## **Abstract.**

*Kulon Progo is a regency area in DI Yogyakarta Province which has a medium high potential for the development of the creative economy industry sector. According to the Regent of Kulon Progo in October 2020, he said that one of the creative sectors, namely the batik industry, had been able to become one of the strengths in efforts to improve the economy of the Kulon Progo community in almost 12 times. However, this is not in line with the interaction space for sellers and buyers, especially the Kulon Progo community. Its nature is still spreading at several points of the area so it is quite difficult in this buying and selling activity. The lack of spaces that can accommodate this creative industry to work and gather.*

*Apart from the creative industry, it is still difficult to find spaces for gathering and interacting to channel ideas and ideas for community members in Kulon Progo. The existing spaces are still dominated as rigid government-owned spaces. So many communities find it difficult to access these spaces.*

*Community center design and creativity that applies the principles of architectural flexibility in the selection of the basic form of mass, spatial form, material, and the integrity of indoor and outdoor spaces. This architectural flexibility is chosen in response to the space provided by the activities that are accommodated. Space as a forum that helps in realizing activities to be higher in boundaries. Architectural flexibility is expected to realize the space.*



# Daftar Isi.

|   |     |
|---|-----|
| <b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>   | 12  |
| 1.1. Latar Belakang   | 14  |
| 1.2. Rumusan Masalah  | 22  |
| 1.3. Metode Pemecahan Masalah                                     | 24  |
| 1.4. Kerangka Berpikir Perancangan                                | 26  |
| 1.5. Hipotesa   | 28  |
| 1.6. Kebaruan   | 29  |
| <b>BAB 2. PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN</b>                   | 30  |
| 2.1. Kajian Konteks   | 32  |
| 2.2. Kajian Fungsi  | 41  |
| 2.3. Kajian Tema Perancangan                                      | 50  |
| 2.4. Preseden Perancangan   | 52  |
| 2.5. Peta Persoalan Perancangan                                   | 55  |
| <b>BAB 3. PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN</b>                     | 56  |
| 3.1. Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan                            | 58  |
| 3.2. Eksplorasi Konsep Konteks Site                               | 64  |
| 3.3. Eksplorasi Tema Perancangan                                  | 79  |
| 3.4. Eksplorasi Figurative Perancangan                            | 84  |
| <b>BAB 4. HASIL EKSPLORASI RANCANGAN</b>                          | 86  |
| 4.1. Konsep Desain  | 88  |
| 4.2. Konsep Desain Tata Ruang                                     | 89  |
| 4.3. Konsep Desain Massa dalam Fleksibilitas Arsitektur           | 90  |
| 4.4. Konsep Desain Elemen Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur | 91  |
| 4.5. Konsep Desain Lanskap dalam Fleksibilitas Arsitektur         | 92  |
| 4.6. Konsep Desain Sistem Struktur dalam Fleksibilitas Arsitektur | 93  |
| 4.7. Konsep Desain Sistem Utilitas dalam Fleksibilitas Arsitektur | 94  |
| 4.8. Konsep Selubung Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur      | 96  |
| 4.9. Konsep Interior Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur      | 97  |
| <b>BAB 5. DESKRIPSI HASIL RANCANGAN</b>                           | 98  |
| 5.1. Property Size  | 100 |
| 5.2. Properti Ruang   | 101 |
| 5.3. Rancangan Kawasan  | 103 |
| 5.4. Rancangan Bangunan   | 105 |
| 5.5. Rancangan Struktur Bangunan                                  | 110 |
| 5.6. Rancangan Selubung Bangunan                                  | 112 |
| 5.7. Rancangan Utilitas   | 113 |
| 5.8. Rancangan Barrier Free                                       | 115 |
| 5.9. Rancangan Penyelesaian Uji Desain                            | 117 |
| 5.10. Perspektif Perancangan                                      | 120 |
| <b>BAB 6. EVALUASI PERANCANGAN</b>                                | 124 |
| Daftar Pustaka  | 138 |
| Lampiran  | 140 |

# Daftar Gambar & Tabel.

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1.1. Kegiatan komunitas inline skate                                   | 17 |
| Gambar 1.1.2. Keigatan komunitas FAKP   | 17 |
| Gambar 1.1.3. Peta pola tata ruang kawasan strategis koridor temon prambangan   | 19 |
| Gambar 1.1.4. Peta administrasi Kapanewon Temon                                 | 19 |
| Gambar 1.1.5. Peta zonasi kawasan sekitar YIA                                   | 20 |
| Gambar 1.1.6. Konsep peta aerotropolis di kawasan YIA                           | 21 |
| Gambar 1.2.1. Peta issu   | 22 |
| Gambar 1.2.2. Peta rumusan masalah  | 22 |
| Gambar 1.2.3. Peta proses rumusan masalah                                       | 23 |
| Gambar 1.3.1. Metode pemecahan masalah  | 24 |
| Gambar 1.3.2. Peta kerangka masalah   | 26 |
| Gambar 1.3.3. Peta pemecahan masalah  | 27 |
| Gambar 2.1.1. Rencana trase toll Yogyakarta                                     | 32 |
| Gambar 2.1.2. Jarak titik site ke lokasi perancangan                            | 32 |
| Gambar 2.1.3. Peta persebaran fasilitas-fasilitas umum terdekat                 | 33 |
| Gambar 2.1.4. Peta besaran luas site  | 34 |
| Gambar 2.1.5. Peta makro kawasan sekitar site                                   | 34 |
| Gambar 2.1.6. Ukuran site awal  | 36 |
| Gambar 2.1.7. Ukuran site berdasarkan regulaasi sempadan                        | 36 |
| Gambar 2.1.8. Sunpath 21 Juni   | 37 |
| Gambar 2.1.9. Sunpath 21 Juni   | 37 |
| Gambar 2.1.10. Gambar arah pergerakan dan kecepatan angin                       | 38 |
| Gambar 2.1.11. Arah angin pada site perancangan                                 | 38 |
| Gambar 2.1.12. Tata massa mengikuti arah datang angin                           | 38 |
| Gambar 2.1.13. Gambar metode long angin di lantai 1                             | 38 |
| Gambar 2.1.14. View dari lokasi perancangan                                     | 39 |
| Gambar 2.1.15. Gambar alur data klien   | 40 |
| Gambar 2.2.1. Pembentuk komunitas   | 41 |
| Gambar 2.2.2. Komponen komunitas  | 41 |
| Gambar 2.2.3. Poin perancangan pusat komunitas                                  | 41 |
| Gambar 2.2.4. Fasilitas pada community centre                                   | 42 |
| Gambar 2.2.5. Kegiatan yang ada di creative space                               | 43 |
| Gambar 2.2.6. Kegiatan yang ada di coworking space                              | 43 |
| Gambar 2.2.7. Kegiatan yang ada di marketpace                                   | 43 |
| Gambar 2.2.8. Beberapa bentuk ruang dalam creative hub                          | 44 |
| Gambar 2.2.9. Gambar standar ukuran toko retail                                 | 46 |
| Gambar 2.2.10. Gambar dimensi manusia   | 46 |
| Gambar 2.2.11. Ilustrasi penyusunan bentuk panggung                             | 47 |
| Gambar 2.2.12. Ilustrasi standar tempat duduk                                   | 47 |
| Gambar 2.2.13. Standar ukuran lapangan bola basket                              | 48 |
| Gambar 2.2.14. Standar ukuran ring bola basket                                  | 48 |
| Gambar 2.2.15. Standar ukuran tubuh manusia                                     | 49 |
| Gambar 2.3.1. Tiga konsep fleksibilitas Arsitektur                              | 50 |
| Gambar 2.3.2. Respon desain dalam fleksibilitas                                 | 50 |
| Gambar 2.3.4. Prinsip fleksibilitas arsitektur                                  | 51 |
| Gambar 2.4.1. Persepektuf Sands Ends Arts & Community centre                    | 52 |
| Gambar 2.4.2. Perspektif cultural activity center of Beijing Guanganmennei Comm | 53 |
| Gambar 2.4.3. Perspektif Sendai Mediatheque                                     | 54 |
| Gambar 2.5.1. Peta persoalan perancangan  | 55 |
| Gambar 3.1.1. Skema ruang yang disediakan                                       | 59 |
| Gambar 3.1.2. Timeline kegiatan umkm dan komunitas di Kulon Progo dalam 1 tahun | 61 |
| Gambar 3.1.3. Peta persebaran penduduk Kulon Progo tahun 2020 kuartal II        | 62 |
| Gambar 3.1.4. Peta Persebaran penduduk DIY tahun 2020                           | 62 |
| Gambar 3.1.5. Peta Persebaran penduduk kawasan sekitar DIY                      | 63 |
| Gambar 3.1.6. Penerbangan dari dan menuju YIA                                   | 63 |
| Gambar 3.2.1. Analisis-respon terhadap regulasi site                            | 64 |
| Gambar 3.2.2. Analisis- respon sifat zona terhadap site                         | 65 |
| Gambar 3.2.3. Analisis-respon terhadap aksesibilitas kendaraan                  | 66 |
| Gambar 3.2.3. Analisis-respon terhadap aksesibilitas pejalan kaki               | 67 |
| Gambar 3.2.4. Sunpath 21 Juni dan 21 Desember 2021                              | 68 |
| Gambar 3.2.5. Analisis-repon terhadap matahari                                  | 68 |
| Gambar 3.2.6. Gambar arah pergerakan dan kecepatan angin                        | 69 |
| Gambar 3.2.7. Analisis-respon terhadap angin                                    | 69 |
| Gambar 3.2.8 Analisis-respon terhadap view                                      | 70 |
| Gambar 3.2.9. Analisis-respon terhadap zona ruang vertikal                      | 71 |
| Gambar 3.2.10. Jarak/radius landasan pacu ke site                               | 71 |
| Gambar 3.2.11. Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tenant tetap         | 74 |

# Daftar Gambar & Tabel.

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 3.2.12. Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tenant tidak tetap        | 74  |
| Gambar 3.2.13. Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tanpa tenant              | 74  |
| Gambar 3.2.14. Pola alur aktivitas pelaku kelompok komunitas                         | 75  |
| Gambar 3.2.15. Pola alur aktivitas pengunjung/wisatawan                              | 75  |
| Gambar 3.2.16. Pola alur aktivitas staff pengelola                                   | 75  |
| Gambar 3.2.17. Bubble diagram akses ruang  | 76  |
| Gambar 3.3.1. Peta pemilihan tema fleksibilitas arsitektur                           | 79  |
| Gambar 3.3.2. Kerangka proses pembentukkan ruang                                     | 79  |
| Gambar 3.3.3. Screening kebisingan tambahan dengan tanaman                           | 82  |
| Gambar 3.3.4. Menggunakan roaster sebagai dinding                                    | 82  |
| Gambar 3.3.5. Permainan elevasi sebgai pengedali batas                               | 83  |
| Gambar 3.3.6. Ruang terbuka tanpa batas visual                                       | 83  |
| Gambar 3.4.1. Bentuk geometri yang fleksibel   | 84  |
| Gambar 3.4.2. Pemilihan modul dasar  | 84  |
| Gambar 4.1. Konsep desain  | 88  |
| Gambar 4.2. Pembentuk konsep desain 1  | 88  |
| Gambar 4.3. Pembentuk Konsep desain 2  | 88  |
| Gambar 4.4. Konsep desain Tata lanskap horizontal                                    | 89  |
| Gambar 4.5. Konsep desain tata lansekap vertical                                     | 89  |
| Gambar 4.6. Konsep desain tata massa   | 90  |
| Gambar 4.7. Arah tata pola lantai berdasarkan tata ruang                             | 91  |
| Gambar 4.8. Sace frame pada atap bangunan  | 91  |
| Gambar 4.9. Struktur material atap bangunan Nippon Convention Center                 | 91  |
| Gambar 4.10. Batas fungsi lanskap ditandai dengan material                           | 92  |
| Gambar 4.11. Jarak pandang luas  | 92  |
| Gambar 4.12 Memiliki banyak fungsi   | 92  |
| Gambar 4.13. Area parkir bukan berbentuk kantong                                     | 92  |
| Gambar 4.14. Contoh bangunan struktur baja pada atap                                 | 93  |
| Gambar 4.15. Contoh pepnggunaan struktur baja pada struktur badan bangunan           | 93  |
| Gambar 4.16. Pemasangan kabel tidak langsung pada plat lantai                        | 94  |
| Gambar 4.17. Penerapan matrial suistanaible pada bangunan Micro Library Bima         | 96  |
| Gambar 4.18. Kaleng bekas makanan kalengan   | 96  |
| Gambar 4.19. Antar kaleng akan dikaitkan   | 96  |
| Gambar 4.20. Modul dasar dari penataan kaleng bekas                                  | 96  |
| Gambar 4.21. Penerapan versabilitas arsitektur dalam desain interior                 | 97  |
| Gambar 4.22. Pnerapan ekspansibilitas arsitektur dalam desain interior               | 97  |
| Gambar 4.23. Pemilihan macam furniture yang mendukung nilai fleksibilitas arsitektur | 97  |
| Gambar 5.1. Skema perancangan bangunan   | 100 |
| Gambar 5.2. Bubble properti ruang  | 101 |
| Gambar 5.3. Situasi site   | 103 |
| Gambar 5.4. Gambar siteplan  | 104 |
| Gambar 5.6. Perspektif area plaza  | 104 |
| Gambar 5.7. Perspektif area parkir   | 104 |
| Gambar 5.8. Denah massa conventntion hall  | 105 |
| Gambar 5.9 Tampak massa utara convention hall  | 105 |
| Gambar 5.10. Tampak massa timur convention hall                                      | 105 |
| Gambar 5.11. Tampak massa selatan convention hall                                    | 105 |
| Gambar 5.12. Tampak massa barat convention hall                                      | 105 |
| Gambar 5.13. Potongan A-A' massa convention hall                                     | 106 |
| Gambar 5.14. Potongan B-B' massa convention hall                                     | 106 |
| Gambar 5.15. Denah massa auditorium dan mushola                                      | 107 |
| Gambar 5.16. Tampak timur massa auditorium dan mushola                               | 107 |
| Gambar 5.17 Tampak selatan massa auditorium dan mushola                              | 107 |
| Gambar 5.18 Denah massa bangunan kreatif   | 108 |
| Gambar 5.19. Tampak selatan massa bangunan kreatif                                   | 108 |
| Gambar 5.20. Tampak timur massa bangunan kreatif                                     | 108 |
| Gambar 5.21. Denah massa pos penjagaan   | 108 |
| Gambar 5.22. Denah massa gymnasium   | 109 |
| Gambar 5.23. Tampak seltan massa gymnasium   | 109 |
| Gambar 5.24. Tampak barat massa gymnasium  | 109 |
| Gambar 5.25. Exploded axonometry massa convention hall                               | 110 |
| Gambar 5.26. Exploded axonometry massa auditorium dan mushola                        | 110 |
| Gambar 5.27. Exploded axonometry massa bangunan kreatif                              | 111 |
| Gambar 5.28. Exploded axonometry massa gymnasium                                     | 111 |
| Gambar 5.29. Rancangan selubung bangunan   | 112 |

# Daftar Gambar & Tabel.

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 5.30. Potongan rancangan selubung bangunan                           | 112 |
| Gambar 5.31. Perspektif selubung 1  | 112 |
| Gambar 5.32. Perspektif selubung 2  | 112 |
| Gambar 5.33. Rancangan air bersih   | 113 |
| Gambar 5.34. Rancangan air kotor  | 114 |
| Gambar 5.35. Rancangan barrier free guidebloks                              | 115 |
| Gambar 5.36. Rancangan barrier free titik parkir                            | 115 |
| Gambar 5.37. Rancangan keselamatan kebakaran                                | 116 |
| Gambar 5.38. Perspektif titik outdoor hydrant                               | 116 |
| Gambar 5.39. Perspektif titik kumpul  | 116 |
| Gambar 5.40. Siteplan dasar perancangan                                     | 117 |
| Gambar 5.41. Fleksibilitas desain 1 pada convention hall                    | 118 |
| Gambar 5.42. Fleksibilitas desain 2 pada convention hall                    | 119 |
| Gambar 5.43. Fleksibilitas desain 3 pada plaza                              | 120 |
| Gambar 5.44. Perspektif eksterior convention hall sisi depan                | 121 |
| Gambar 5.45. Perspektif eksterior plaza barat                               | 121 |
| Gambar 5.46. Perspektif eksterior plaza tengah 1                            | 121 |
| Gambar 5.47. Perspektif eksterior plaza tengah 2                            | 121 |
| Gambar 5.48. Perspektif eksterior skatepark                                 | 121 |
| Gambar 5.49. Perspektif eksterior kantong parkir selatan                    | 121 |
| Gambar 5.50. Perspektif interior hall                                       | 122 |
| Gambar 5.51. Perspektif interior selasar                                    | 122 |
| Gambar 5.52. Perspektif interior gymnasium                                  | 122 |
| Gambar 5.53. Perspektif interior auditorium                                 | 122 |
| Gambar 5.54. Perspektif interior café                                       | 122 |
| Gambar 5.55. Perspektif interior ruang kriya                                | 122 |
| Gambar 6.1. Denah massa convention hall yang membesar                       | 126 |
| Gambar 6.2. Denah massa convention hall yang mengecil                       | 127 |
| Gambar 6.3. Denah massa convention hall yang ramai                          | 128 |
| Gambar 6.4. Dinding penyekat area hall                                      | 128 |
| Gambar 6.5. Perspektif dinding penyekat area hall hilang                    | 128 |
| Gambar 6.6. Denah massa convention hall yang sunyi                          | 129 |
| Gambar 6.7. Dinding penyekat area hall                                      | 129 |
| Gambar 6.8. Perspektif dinding penyekat area hall                           | 129 |
| Gambar 6.9. Plaza dengan teknologi payung otomatis                          | 130 |
| Gambar 6.10. Detail Payung plaza  | 130 |
| Gambar 6.11. Perspektif payung plaza  | 130 |
| Gambar 6.12. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola basket            | 131 |
| Gambar 6.13. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola voli              | 132 |
| Gambar 6.14. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bulu tangkis           | 133 |
| Gambar 6.15. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola futsal            | 134 |
| Gambar 6.16. Simulasi Kegiatan manunggal fair kulon progo                   | 135 |
| Gambar 6.17. Simulasi kegiatan fashion day carnival kulon progo             | 135 |
| Gambar 6.18. Simulasi kegiatan pameran seni rupa kulon progo                | 136 |
| Gambar 6.19. Perspektif kegiatan  | 136 |
| Gambar 6.20. Simulasi kegiatan alokasi kantong parkir                       | 136 |
| Gambar 6.21. Siteplan terbaru   | 137 |
| Gambar 6.22. Perspektif eksterior 1   | 137 |
| Gambar 6.23. Perspektif eksterior 2   | 137 |
| <br>  |     |
| Tabel 1.1.1. Pertumbuhan sub-sub industri di kabupaten Kulon Progo          | 12  |
| Tabel 1.1.2. Sub industri perumahan di Kulon progo                          | 13  |
| Tabel 1.1.3. Industri yang paling banyak ada di Kulon Progo                 | 14  |
| Tabel 1.1.4. Daftar beberapa komunitas di Kulon Progo                       | 15  |
| Tabel 3.2.1. Tabel kebutuhan ruang terhadap view terbanyak                  | 68  |
| Tabel 3.2.2. Diagram presentase ruang yang dibutuhkan                       | 71  |
| Tabel 3.2.3. Tabel pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan | 72  |
| Tabel 3.2.4. Tabel besarann ruang   | 76  |
| Tabel 3.2.5. Tabel kebutuhan ruang  | 77  |
| Tabel 3.3.1. Tabel diagram aktivitas manunggal fair                         | 80  |
| Tabel 3.3.2. Tabel diagram aktivitas refleksi budaya akhir tahun            | 80  |
| Tabel 3.3.3. Tabel diagram aktivitas pameran seni rupa kulon progo          | 81  |
| Tabel 3.3.4. Tabel diagram aktivitas festival padhang bulan                 | 81  |
| Tabel 5.1. Tabel ketentuan property size                                    | 100 |
| Tabel 5.2. Tabel property ruang   | 102 |

01

*Pendahuluan.*



## 1.1 Latar Belakang.

### 1.1.1 Non Arsitektural.

#### 1.1.1.1. Peningkatan Usaha Industri Kreatif di Kulon Progo.

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia terlihat peningkatannya. Jumlah pelaku usaha industri kreatif dari tahun ke tahun semakin meningkat. Di DIY sendiri menurut Endang Sri Mulyani, Kepala Seksi Industri Logam dan Elektronik Disperindagkop dan UKM DIY menyatakan dari 2012 dengan jumlah 33.882 melonjak menjadi 36.456 unit usaha pada tahun 2014. Pelonjakan ini terjadi pada industri kreatif seperti fesyen, kerajinan, dan desain. Di kabupaten Kulon Progo sendiri peningkatan industri kreatif paling banyak pada industri kuliner seperti geplek tempe dan wingko; industri mode seperti batik geblek renteng dan tas, dan industri kreatif lainnya.

| No           | Sub Sektor Industri Kreatif | Wilayah Penelitian           |                                  |                            |                              |                             | Jumlah     |
|--------------|-----------------------------|------------------------------|----------------------------------|----------------------------|------------------------------|-----------------------------|------------|
|              |                             | Sepanjang Jl. Pengasih-Wates | Sepanjang Jl. Pahlawan-Bendungan | Sepanjang Jl. Brosot-Galur | Sepanjang Jl. Brosot-Sentolo | Sepanjang Jl. Sentolo-Wates |            |
| 1            | Animasi                     | 0                            | 0                                | 0                          | 0                            | 0                           | 0          |
| 2            | Arsitektu                   | 2                            | 0                                | 1                          | 0                            | 3                           | 6          |
| 3            | Desain                      | 8                            | 7                                | 2                          | 3                            | 6                           | 26         |
| 4            | Fotografi                   | 3                            | 1                                | 1                          | 1                            | 1                           | 7          |
| 5            | Musik                       | 3                            | 0                                | 0                          | 1                            | 1                           | 5          |
| 6            | Kerajinan                   | 9                            | 18                               | 18                         | 12                           | 22                          | 79         |
| 7            | Kuliner                     | 102                          | 72                               | 60                         | 57                           | 96                          | 387        |
| 8            | Mode                        | 65                           | 45                               | 23                         | 26                           | 25                          | 184        |
| 9            | Penelitian & Pengembangan   | 1                            | 0                                | 1                          | 2                            | 1                           | 5          |
| 10           | Penerbitan                  | 3                            | 1                                | 0                          | 0                            | 2                           | 6          |
| 11           | Perfilman                   | 0                            | 0                                | 0                          | 0                            | 0                           | 0          |
| 12           | Periklanan                  | 2                            | 0                                | 0                          | 0                            | 0                           | 2          |
| 13           | Permainan Interaktif        | 1                            | 0                                | 0                          | 0                            | 2                           | 3          |
| 14           | Seni Pertunjukkan           | 1                            | 0                                | 1                          | 2                            | 1                           | 5          |
| 15           | Seni Rupa                   | 0                            | 0                                | 0                          | 2                            | 0                           | 2          |
| 16           | Teknologi Informasi         | 30                           | 17                               | 15                         | 18                           | 21                          | 101        |
| 17           | Televisi dan Radio          | 2                            | 1                                | 0                          | 1                            | 1                           | 5          |
| 18           | Video                       | 3                            | 1                                | 0                          | 1                            | 1                           | 6          |
| <b>Total</b> |                             | <b>235</b>                   | <b>163</b>                       | <b>122</b>                 | <b>126</b>                   | <b>183</b>                  | <b>829</b> |

Tabel 1.1.1. Pertumbuhan sub-sub industri kreatif di pusat-pusat keramaian di Kabupaten Kulon Progo.

Sumber : (Suparmin, 2017)

Berdasarkan tabel 1.1.1. diatas dapat dilihat bahwa peta persebaran sektor industri kreatif di Kulon Progo bersifat menyebar dengan jarak masing-masing wilayah yang lumayan jauh, tentunya hal ini cukup menyulitkan bagi para konsumen.

Selain beberapa sub-sub industri kreatif yang sudah memiliki unit lokasi pemasaran, adapula beberapa sub unit kreatif yang masih bersifat rumahan dalam bentuk umkm yang pemasarannya masih dari mulut kemulut atau keikutsertaannya dalam beberapa program pameran hasil industri ekonomi di Kulon Progo. Beberapa industri tersebut antara lain sebagai berikut :



Tabel 3.2. Sub industri rumahan di Kulon Progo

| No | Nama Industri   | Lokasi          | Pemasaran  |
|----|---|-----------------|--|
| 1. | Gula Semut / Gula Kristal                                   | Kec. Kokap      | <u>Online, berdasar pesanan.[1]</u>                    |
| 2. | Batik Geblek Renteng  | Kec. Lendah     | <u>Butik, pesanan, dan dititipkan di toko-toko[2]</u>  |
| 3. | Industri Sabut Kelapa                                       | Kec. Pengasih   | <u>Dititipkan ke toko-toko[3]</u>                      |
| 4. | Industri Kuliner Slondok                                    | Kec. Kalibawang | <u>Dititipkan ke toko-toko [4]</u>                     |
| 5. | Industri Kerajinan Serat Agel                               | Kec. Sentolo    | <u>Pesanan, dijual/dibeli ke pedagang perantara[5]</u> |
| 6. | Industri Serat Alami  | Kec. Sentolo    | <u>Dititipkan ke toko-toko [6]</u>                     |
| 7. | Industri pandai Besi  | Kec. Wates      | <u>Online[7]</u>                                       |
| 8. | Industri Limbah Kayu menjadi jam tangan dan frame kaca mata | Kec. Samigaluh  | <u>Mulut kemulut, Online[8]</u>                        |
| 9. | Kerajinan Nampan Bambu cendani                              | Kec. Sidomulyo  | <u>Online[9]</u>                                       |

[1] Safitri, R. (2015). Pembangunan : Pasar Vs Komunitas. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 225-233

[2] <https://www.youtube.com/watch?v=sZLDv4Xb6Hs>

[3] <https://kwkp.blogspot.com/2016/05/industri-sabut-kelapa-kulonprogo.html>

[4] <https://www.youtube.com/watch?v=sZLDv4Xb6Hs>

Tabel 1.1.2. Sub industri rumahan di Kulon Progo

### 1.1.1.2. Program Bela Beli Kulon Progo.

Program Bela Beli Kulon Progo adalah suatu program yang dibuat oleh pemerintah daerah Kulon Progo guna memajukan perekonomian masyarakat Kulon Progo secara mandiri. Program ini memiliki sistem dari bagi dan untuk masyarakat Kulon Progo. Pengolahan sumber daya yang ada di kabupaten Kulon Progo menjadi salah satu kunci utama dalam program ini. Lalu masyarakat diminta aktif dalam mengkonsumsi hasil dari masyarakat Kulon Progo ini sendiri. "Yang paling penting saya kira prinsip kemandirian bahwa bela beli Kulon Progo tidak berhenti. Bela Beli Indonesia, Bela Beli Produk Sendiri, Berdikari dalam bidang ekonomi itu tidak berhenti, harus terus menerobos ke segala lini," ungkap Bupati Hasto Wardoyo di Kulon Progo kamis (29/03/2019). Program ini mencakup beberapa aspek perekonomian di Kulon Progo diantaranya, produk air minum mineral AirKu, produk beras dari hasil petani, pulsaKu, batik geblek renteng, dan banyak lagi produk hasil kreatifitas masyarakat Kulon Progo.

Program "Bela Beli Kulon Progo" memiliki empat gagasan yaitu : pertama, gerakan bela beli kulon progo diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta masyarakat Kulon Progo terhadap produk lokal. Kedua, gerakan ini dapat menciptakan produk-produk unggulan daerah. Ketiga, dapat menekan pengeluaran yang tidak penting. Keempat, adanya kesadaran dalam gotong royong pada masyarakat Kulon Progo (Wardoyo,2016). Gerakan ini diharapkan dapat menciptakan masyarakat Kulon Progo yang akan mencintai produk-produk hasil industri lokal Kulon Progo.



### 1.1.1.3. Perekonomian Masyarakat di Kulon Progo.

Berdasarkan Laporan Analisis Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Kulon Progo tahun 2014 hingga 2018(41-42) struktur perekonomian Kulon Progo pada tahun 2018 merujuk pada distribusi persentase PDRB didominasi oleh :

- Pertanian, kehutanan, dan perikanan sebesar 17,62 %
- Perdagangan Besar dan Eceran, reparasi mobil dan motor 13,46 %
- Usaha konstruksi 13,34 %
- Industri pengolahan 12,02 %

Angka angka diatas didukung oleh tata rencana pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta dalam pembangunan industri daerah. Dalam Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta no 7 tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Industri Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2019-2039 didapatkan bahwa sebaran industri yang paling banyak ada di Kulon Progo diantaranya :

| Industri Unggulan                                 | Jenis Industri   |
|---|--|
| Industri Furnitur dan Industri Bahan dari Kayu    | Industri furnitur dari kayu                                      |
|   | Industri barang anyaman dari rotan dan bambu                     |
| Industri Tekstil, Kulit, Alas Kaki, dan Aneka     | Industri batik   |
| Industri Logam Dasar dan Bahan Galian bukan Logam | Industri genteng dari tanah liat/keramik                         |
| Industri Pangan                                   | Industri gula merah  |
|   | Industri gula kristal (Nira Kelapa)                              |
| Industri Farmasi, Kosmetik, dan Alat Kesehatan    | Industri produk obat tradisional                                 |
| Industri Elektronika dan Telematika               | Aktivitas pemrograman komputer dan lain                          |
|   | Aktivitas produksi film, video, dan program televisi oleh swasta |
|   | Aktivitas pengembangan video game                                |
| Industri Hulu Agro                                | Industri minyak atsiri   |

Tabel 1.1.3. Industri yang paling banyak ada di Kulon Progo

Sumber :Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta no 7 tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Industri Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2019-2039 Bab 4



## 1.1.2. Arsitektural.

### 1.1.2.1. Isu Ruang Aktivitas Komunitas dan Kreativitas.

Ruang-ruang dalam beraktifitas kreatif di Kulon Progo cukup terbatas, hal ini dibuktikan banyaknya kegiatan komunitas yang masih dilakukan di sekitar alun-alun Wates. Sekitar alun-alun Wates sendiri merupakan jalanan umum yang dilalui oleh mode transportasi pribadi maupun transportasi umum. Tentu beberapa kegiatan komunitas yang dilakukan di sekitar alun-alun wates ini kerap kali menyebabkan menutupan akses jalanan. Selain itu, karena ruang yang sejak awal tidak diperuntukan untuk kegiatan komunitas tertentu menyebabkan kurangnya sarana dan prasarana yang memenuhi kebutuhan komunitas tersebut. Beberapa ruang yang tidak difungsikan sebagai mana pada desain awal. Sehingga perlu adanya beberapa atribut baru yang dibawa dan disediakan oleh komunitas itu sendiri.



Gambar 1.1.1. Kegiatan komunitas inline skate  
Sumber : wates inline skate (2014)



Gambar 1.1.2. Kegiatan komunitas FAKP  
Sumber : Forum anak Kulon Progo(2019)

| No | Nama Komunitas                      |
|----|-------------------------------------|
| 1  | Komunitas Sepeda KulonProgo         |
| 2  | Forum Binangun KulonProgo           |
| 3  | Komunitas Pejalan Kaki Guyub Rukun  |
| 4  | Komunitas Kelompok Wanita Tani      |
| 5  | Komunitas Sinau Bareng (Kornisbar)  |
| 6  | Komunitas Inline Skate              |
| 7  | Forum Anak KulonProgo               |
| 8  | Komunitas Penggemar Motor King      |
| 9  | Komunitas Bule Mengajar             |
| 10 | Komunitas Skateboarding (bendera_x) |

Tabel 1.1.4. Daftar beberapa komunitas di Kulon Progo

### **1.1.2.2. Fleksibilitas Arsitektur dalam Perancangan Bangunan Multifungsi.**

Bangunan multifungsi biasanya dapat memwadhahi berbagai macam jenis-jenis aktivitas oleh berbagai jenis kelompok pengguna. Oleh sebab itu perlu adanya fleksibilitas dalam perancangan bangunan multifungsi sehingga mampu mengakomodasi berbagai macam kegiatan dan kelompok penggunaan. Fleksibilitas diterapkan agar dapat menyesuaikan perubahan suasana dan rasa dari suatu ruang terkait aktivitas tertentu.

Manfaat dari fleksibilitas arsitektur ini sangat besar diantaranya bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama, sesuai dengan berbagai tujuan, mengakomodasi pengalaman dan intervensi dari pengguna. Adanya inovasi dalam teknologi, nilai ekonomi dan ekologi lebih baik. Selain itu, adanya potensi untuk tetap relevan terhadap tren budaya dan masyarakat (Kronenburg, 2002). Fleksibilitas arsitektur dalam perancangan ini bertujuan agar bisa mengakomodasi kegiatan dari para pelaku kreativitas dan komunitas yang beragam jenisnya. Selain itu pengunjung umum pun dapat terlibat dalam pemenuhan kebutuhan ruang yang disediakan dalam perancangan bangunan Pusat Kreativitas dan Komunitas di Kulon Progo ini.

### **1.1.2.3. Kriteria dalam Pemilihan Lokasi Perancangan.**

Dalam memilih lokasi perancangan bangunan dengan fungsi pusat kreativitas dan komunitas terdapat beberapa kriteria yang ditentukan. Kriteria pemilihan lokasi ini berfungsi dalam memilih dan mempertimbangkan pengaruh kehadiran bangunan pusat kreativitas dan komunitas sehingga dapat tepat sasaran. Kriteria ini diperoleh berdasarkan antara lain :

#### **A. Lokasi**

- Berada pada kawasan yang menjadi pusat kegiatan masyarakat.
- Berada pada kawasan dengan radius fasilitas komersil.
- Kemudahan dalam aksesibilitas menuju lokasi.

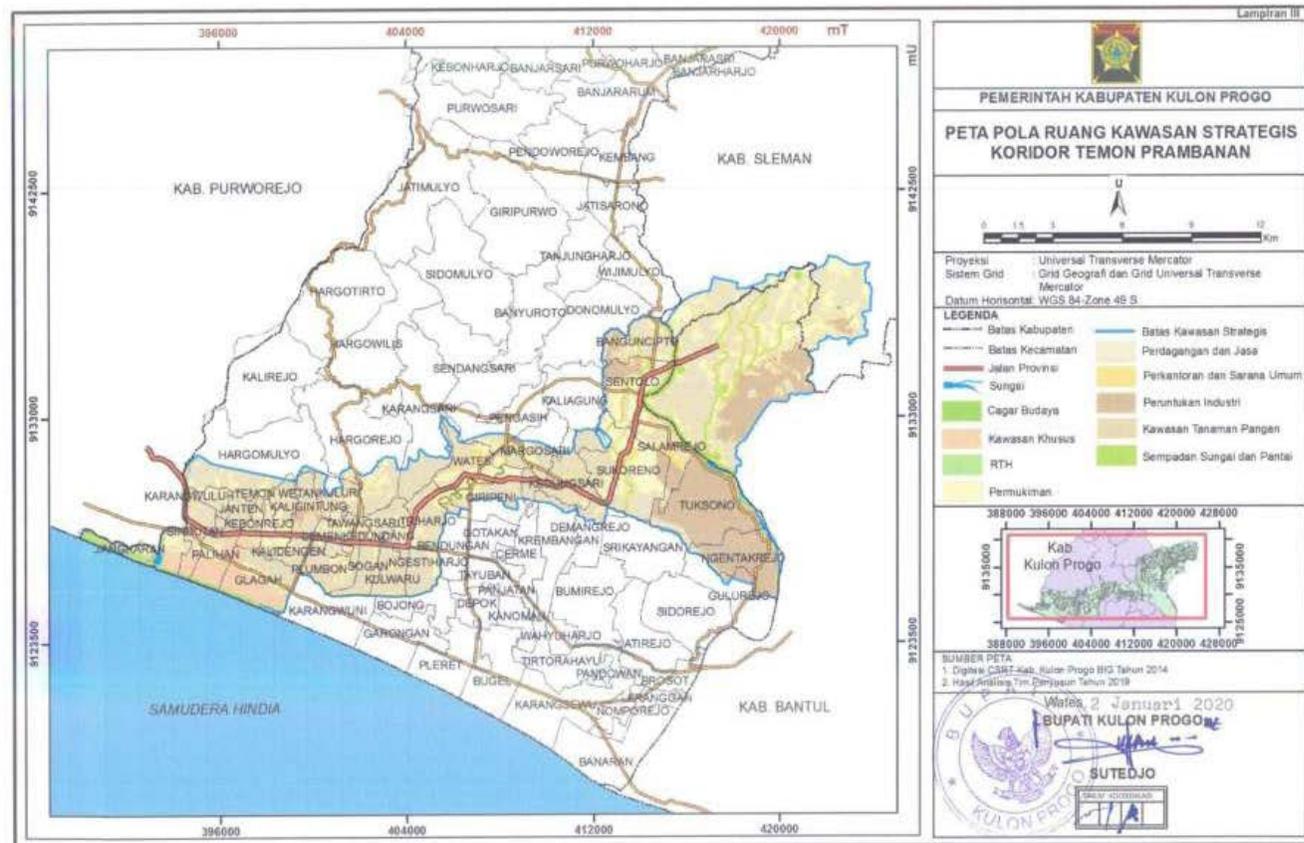
#### **B. Site**

- Berada pada jalan utama kabupaten atau tidak jauh dari jalan utama.
- Berada pada area yang mendukung kegiatan dalam bangunan perancangan.
- Orientasi view site yang mendukung dalam perancangan.

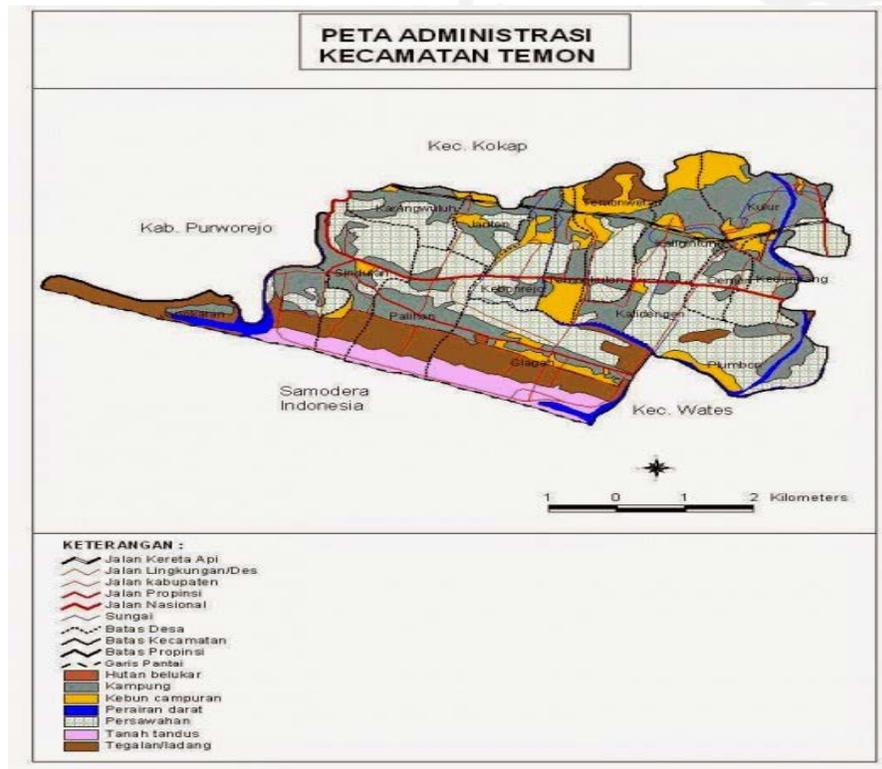
### **1.1.2.4. Bandara Baru Sebagai Pintu Gerbang Perekonomian Kota.**

Kapanewon Temon, Kabupaten Kulon Progo, DI Yogyakarta saat ini sedang mengalami laju pertumbuhan yang pesat, hal ini dikarenakan hadirnya bandara baru Yogyakarta International Airport (YIA) di Kapanewon Temon itu sendiri. Dengan hadirnya bandara baru ini menjadi magnet baru laju pertumbuhan yang ada di Kabupaten Kulon Progo. Selain itu, arus lalu lintas masyarakat dari luar daerah menjadi lebih berpusat di kawasan tersebut. Dengan adanya bandara baru ini pintu gerbang ekspor dan impor menjadi dekat dengan para pelaku industri kreatif di Kulon Progo. Pelaku ekonomi Kulon Progo diuntungkan dengan hadirnya bandara ini, karena aksesibilitas masyarakat luar daerah lebih mudah untuk menjangkau hasil produk industri kreatif di Kulon Progo.





Gambar 1.1.3. Peta Pola Ruang Kawasan Strategis Koridor Temon Prambanan  
 Sumber :Peraturan Daerah Kabupaten Kulon progo No 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Kulon Progo No 13 Tahun 2019 tentang Pedoman Teknis Penataan Ruang(Lampiran 14).



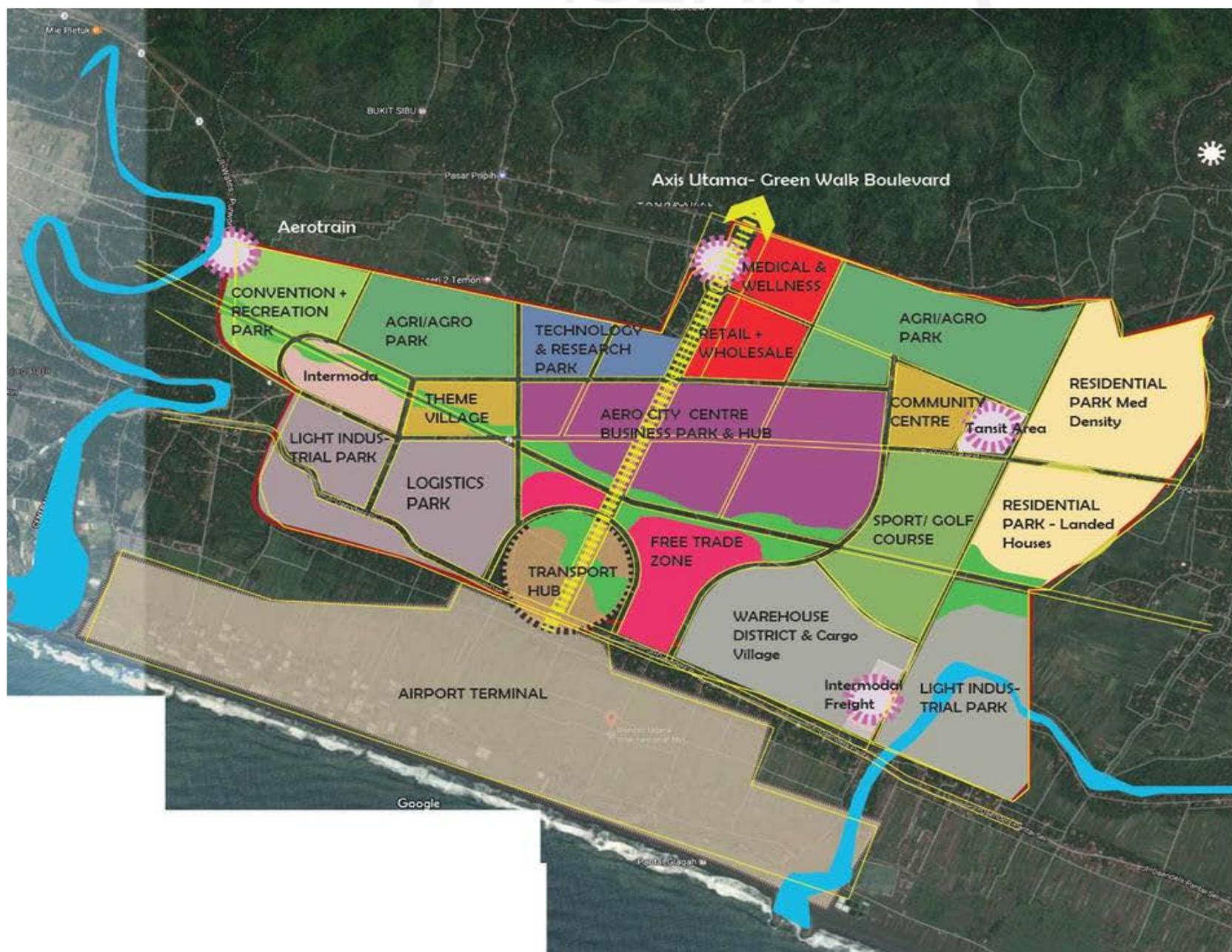
Gambar 1.1.4. Peta administrasi Kapanewon Temon  
 Sumber :<http://kuatemon.blogspot.com/>



Tren kota aerotropolis sebagai pusat transaksi ekonomi tidak hanya bertumpu pada kegiatan dasar bandara seperti penerbangan, jual beli tiket, retail dan kargo namun imbas ekonomi juga berdampak pada masyarakat sekitar pembangunan. Menurut Dr. John D. Kasarda, (2011) terdapat 3 syarat dalam pemenuhan kriteria konsep kota aerotropolis diantaranya :

1. Pembangunan di sekitar bandara dengan fasilitas pendukung bandara seperti hotel, perkantoran, ritel, dan pusat perbisnisan lain.
2. Adanya transportasi yang beragam yang saling terhubung dengan bandara sebagai poin utama moda transportasi.
3. Pembangunan fasilitas pengangkutan logistik di sekitar bandara.

Pembangunan kota aerotropolis di lokasi Yogyakarta International Airport ini merupakan sebuah gagasan dari pihak Angkasa Pura II. Rencana pembangunan dan pengembangan kawasan Yogyakarta International Airport ini mengacu pada adanya integrasi bisnis kawasan dengan bandara itu sendiri.



Gambar 1.1.5. Peta zonasi kawasan sekitar YIA  
Sumber :<https://transborobudur.com/>

Dalam Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Sistem Jaringan Prasarana Wilayah Kabupaern Kulon Progo ( Perda No.1 tahun 2012 tentang RTRW) tertulis bahwa pemanfaatan area wilayah bandar udara diperbolehkan dengan syarat tidak mengganggu kepentingan operasi dan kawasan keselamatan operasi penerbangan. Dengan prospek laju penerbangan makin padat tentu menimbulkan adanya sebuah tuntutan kebutuhan bagi para pengguna jasa penerbangan. Penyediaan fasilitas pendukung seperti hiburan, rekreasi, perbelanjaan, pusat oleh-oleh dan penginapan menjadi target utama pengembangan yang ada dikawasan Yogyakarta International Airport.



Gambar 1.1.6. Konsep Peta Aerotropilis di kawasan YIA  
 Sumber :<https://transborobudur.com/>



## 1.2 Rumusan Masalah.



Gambar 1.2.1. Peta Issu  
Sumber : Penulis (2021)



Gambar 1.2.2. Peta Rumusan Masalah  
Sumber : Penulis (2021)

### 1.2.1. Tujuan.

Merancang pusat komunitas dan kreativitas dengan tipologi ruang berkumpul di Kabupaten Kulon Progo guna dapat membantu dalam menunjang kebutuhan dan pemasaran produk-produk hasil industri ekonomi kreatif dengan pendekatan bangunan fleksibilitas arsitektur.

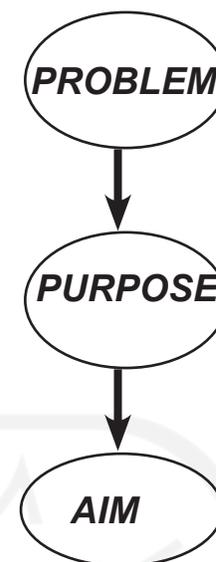
### 1.2.2. Sasaran.

- Dapat merancang tata massa dan layout ruang yang saling terintegrasi sehingga fungsi aktivitas didalamnya dapat terwadahi.
- Dapat meningkatkan kualitas ruang dalam dengan pertimbangan fungsi ruang yang beragam.

### 1.2.3. Batasan Perancangan.

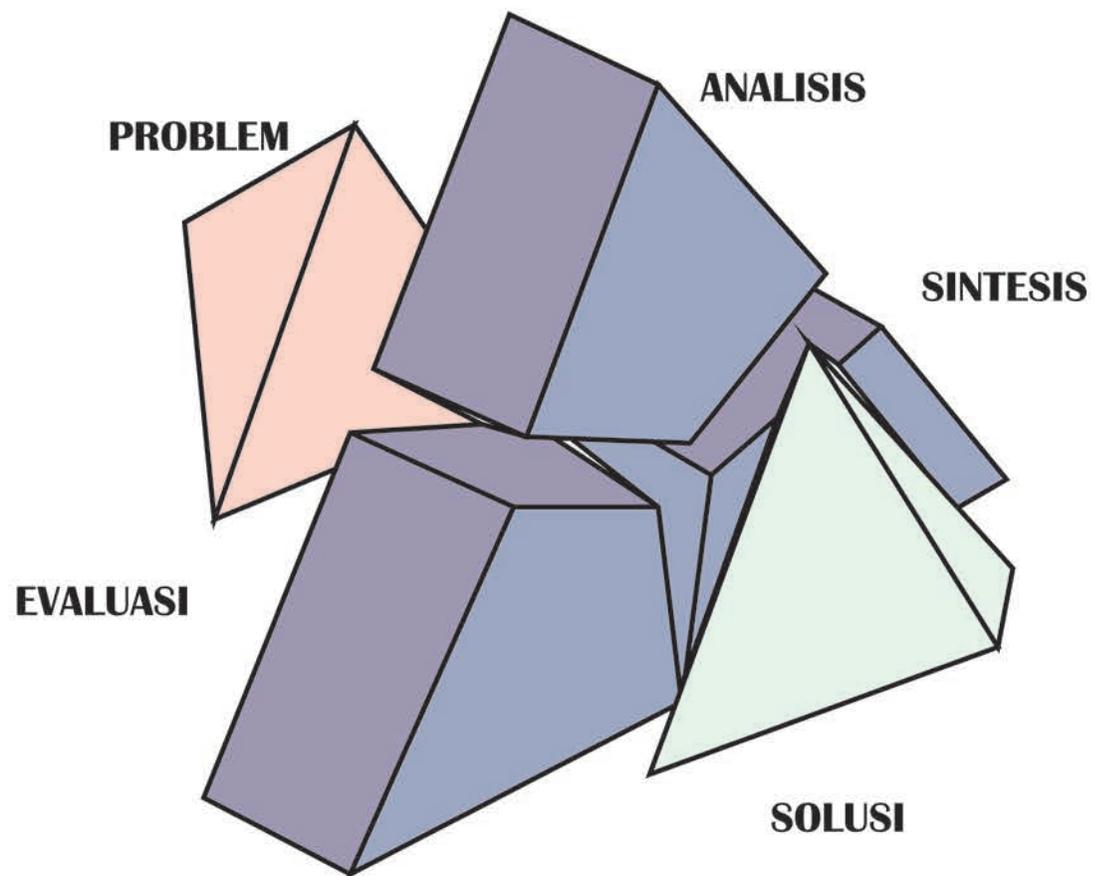
Proyek Akhir Sarjana ini memiliki batasan perancangan yang diterapkan agar tidak menyimpang dari tujuan dan sasaran. Batasan perancangan yang akan dikaji dan diselesaikan adalah:

- Tipologi bangunan pusat komunitas yang dapat menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang bisa digunakan oleh masyarakat terutama yang mendukung kegiatan komunitas-komunitas yang ada di Kulon Progo.
- Tipologi bangunan pusat kreativitas yang mampu mendukung kegiatan industri kreatif di Kulon Progo.
- Tema perancangan adalah fleksibilitas Arsitektur sehingga dalam perancangan dapat menghadirkan ruang-ruang yang menerapkan konsep-konsep dari fleksibilitas arsitektur dengan baik.
- Adanya batasan secara konteks lingkungan yang mencakup regulasi yang ada di lokasi perancangan. Pada perancangan ini lokasi site yang terpilih adalah di Kapanewon Temon, Kabupate Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 1.2.3. Peta Proses Rumusan Masalah  
Sumber : Penulis (2021)

## 1.3 Metode Pemecahan Masalah.



Gambar 1.3.1. Metode pemecahan masalah  
Sumber : Penulis (2021)

### 1.3.1 Tahap Pengumpulan Data.

- Studi literatur:

Melakukan pencarian data-data yang dapat mendukung proses perancangan. Data yang dicari antara lain mengenai karakteristik ruang-ruang aktivitas fisik, karakteristik dan tipologi ruang-ruang kreativitas, karakteristik elemen-elemen alam yang akan diimplementasikan pada bangunan, karakter user, serta studi preseden terhadap topik dan tema yang serupa.

- Survey lapangan :

Pengamatan terhadap kondisi alam yang ada di sekitar lokasi perancangan yang terpilih baik itu potensi yang bisa ditonjolkan maupun kekurangan yang harus diatasi.

### 1.3.2. Tahap Analisis.

- Menganalisis potensi industri ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Kulon Progo.
- Menganalisis kebutuhan ruang-ruang aktifitas komunitas yang ada di Kabupaten Kulon Progo.
- Menganalisis potensi alam yang ada di sekitas site yang dapat dipertahankan atau diatasi.
- Menganalisis komponen-komponen material bangunan yang dapat diimplementasikan pada perancangan.
- Menganalisis ruang-ruang yang memiliki ciri dan sifat sama yang bisa menerapkan fleksibilitas arsitektur.

### 1.3.3. Tahap Sintesis

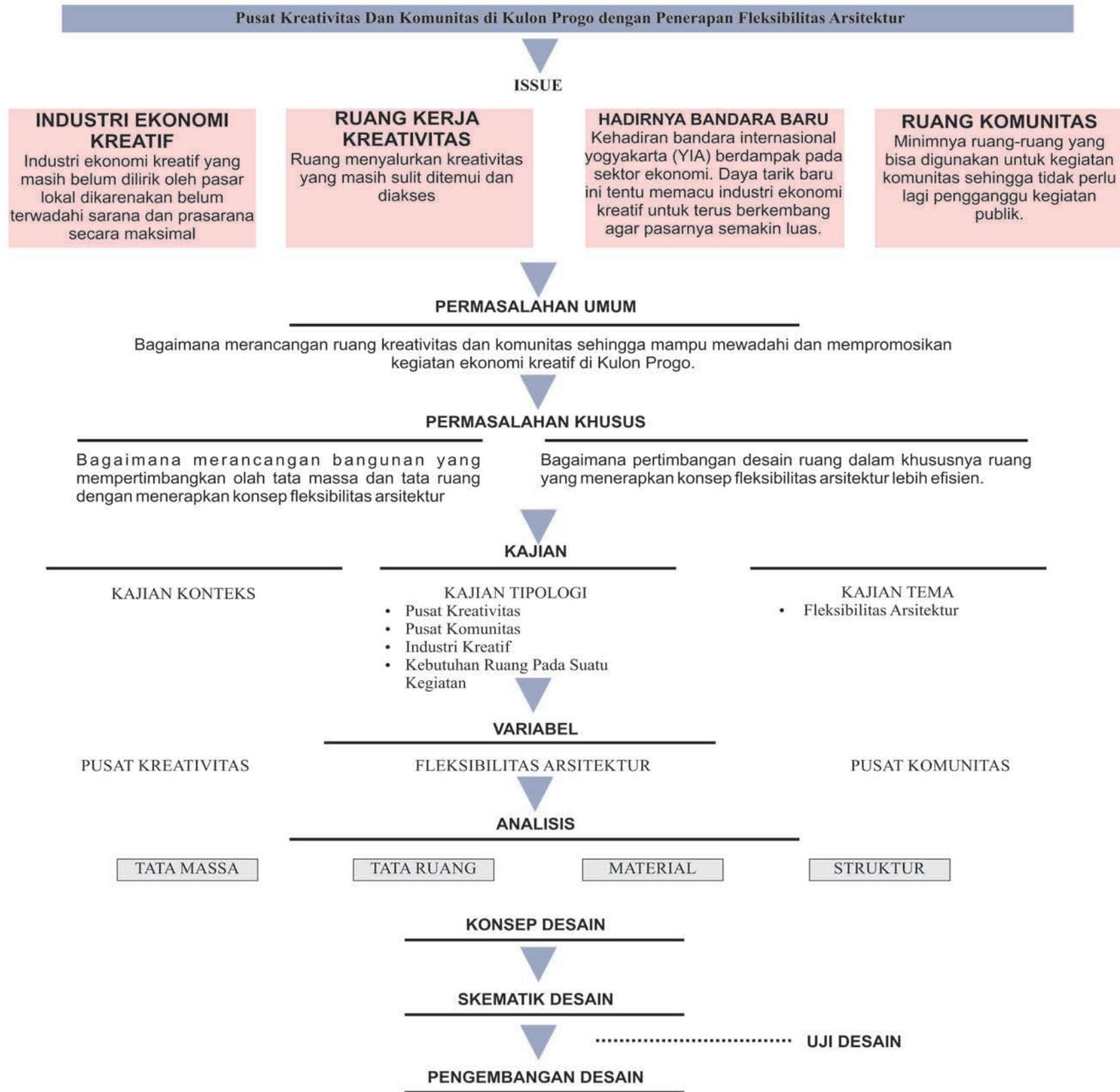
Tahapan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil dari tahapan ini berupa penyelesaian desain dari permasalahan yang ada pada perancangan pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo ini.

### 1.3.4. Tahap Evaluasi.

Setelah ditemukan penyelesaian berupa desain lalu dilakukan pengujian pada tahap ini. Pengujian didasarkan pada pertimbangan poin-poin desain dari pendekatan fleksibilitas arsitektur. Lalu, diketahui apakah rancangan sudah memenuhi kaidah dari pendekatan desain yang diambil atau belum.

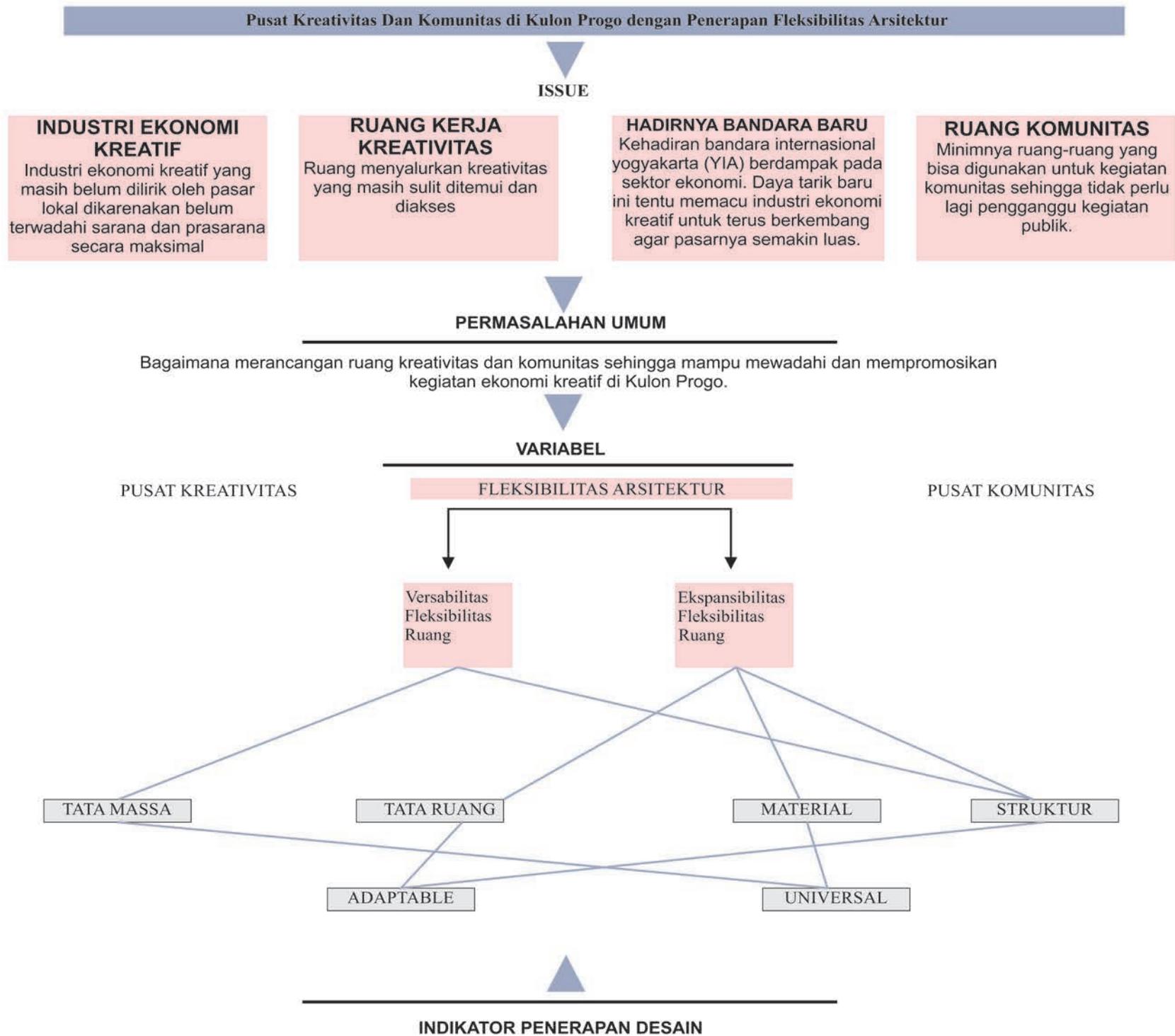


# 1.4 Kerangka Berfikir Perancangan.

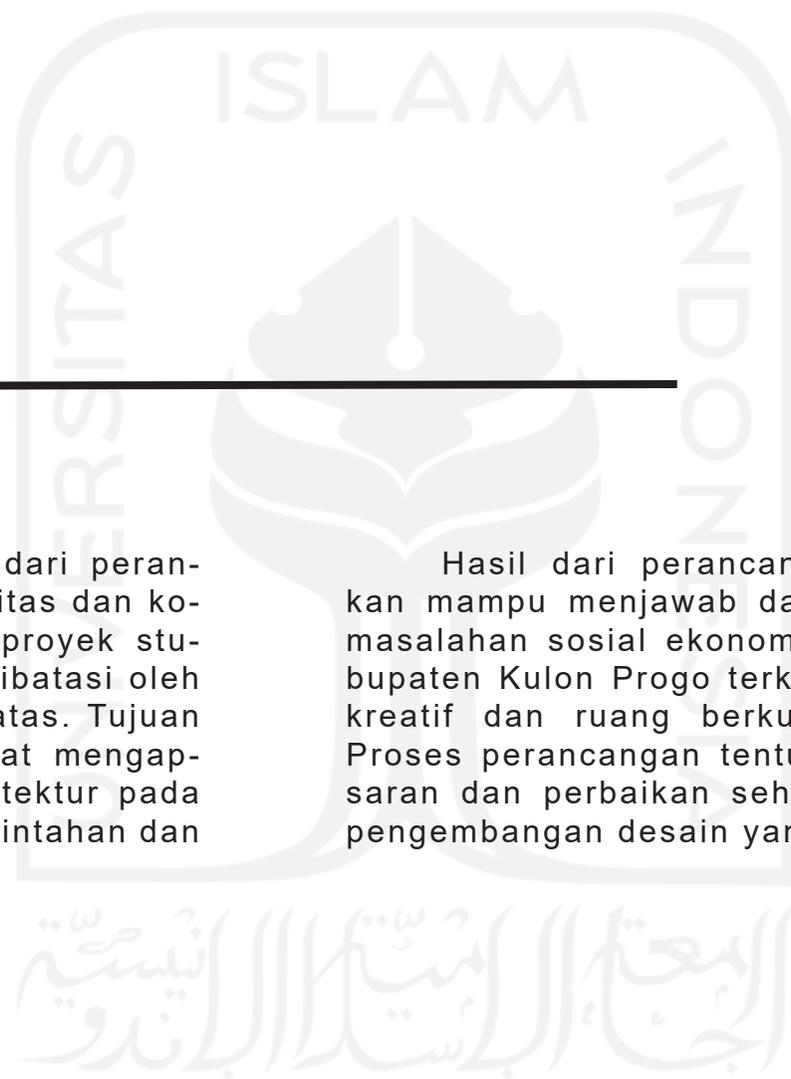


Gambar 1.3.2 Peta Kerangka Masalah  
Sumber : Penulis (2021)





Gambar 1.3.3. Peta Pemecahan Masalah  
Sumber : Penulis (2021)



---

## 1.5 Hipotesa.

Setiap proses dan akhir dari perancangan bangunan pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo pada proyek studio akhir desain arsitektur ini dibatasi oleh batasan desain yang tertera diatas. Tujuan dari tugas akhir ini untuk dapat mengaplikasikan tema fleksibilitas arsitektur pada ruang dalam di bangunan pemerintahan dan komersil.

Hasil dari perancangan ini diharapkan mampu menjawab dari beberapa permasalahan sosial ekonomi masyarakat kabupaten Kulon Progo terkait ruang industri kreatif dan ruang berkumpul komunitas. Proses perancangan tentu tidak luput dari saran dan perbaikan sehingga didapatkan pengembangan desain yang mumpuni.



## 1.6 Kebaruan.

Dalam perancangan karya tugas akhir ini mempertimbangkan kebaruan dari rancangan yang sudah ada. Di Indonesia khususnya, ditemukan beberapa rancangan yang serupa baik dari tipologi fungsi dan tema perancangan. Sehingga, dalam pengerjaan tugas akhir ini akan mempertimbangkan perbedaan dan kesamaannya sehingga karya yang didapat akan berkembang menjadi sesuatu yang baru.

Berikut beberapa karya yang ada untuk menjadi bahan pertimbangan :

1.

Judul : Rancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya di Wirobrajan, Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

Penulis : Muhammad Irfan Zaky Mubarrak

Tahun : 2020

Lembaga : Universitas Islam Indonesia

Pembaharuan: Lokasi, Pendekatan yang diambil dan studi permasalahan yang dipilih.

2.

Judul : Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik

Penulis : Junian Achmad Mahendra

Tahun : 2020

Lembaga : Universitas Islam Indonesia

Pembaharuan: Lokasi, pendekatan perancangan

02

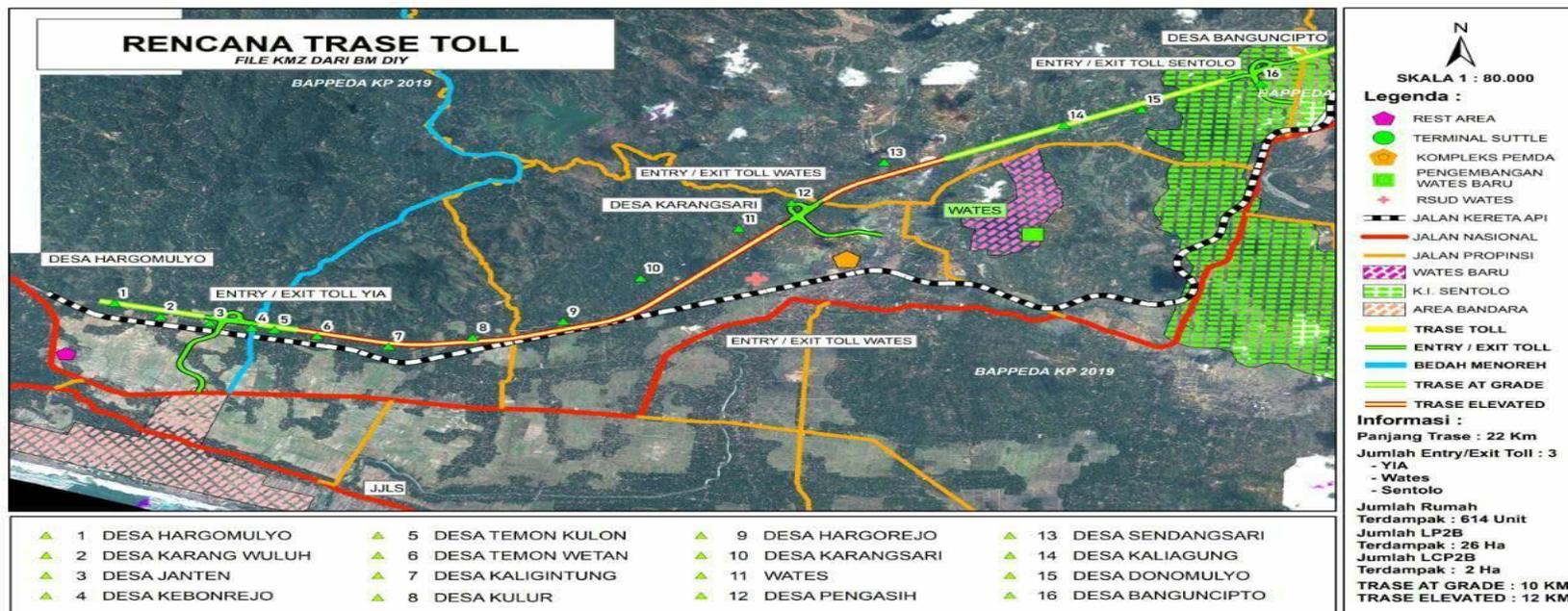
*Penelusuran Persoalan Perancangan.*



## 2.1 Kajian Konteks.

### 2.1.1. Lokasi Perancangan.

Berdasarkan rencana pembangunan jalan tol Solo-Yogyakarta, di Kulon Progo terdapat 3 titik pintu exit tol. Diantaranya pintu *exit* 1 di Kapanewon Sentolo, pintu *exit* 2 di Kapanewon Wates, dan pintu *exit* 3 di Bandara Yogyakarta International Airport. Pintu *exit* 3 ini akan berada di Kapanewon Temon dekat dengan Bandara Yogyakarta International Airport dan dekat dengan jalan nasional.



Gambar 2.1.1. Rencana Trase Toll Yogyakarta  
Sumber :BM DIY

Berdasarkan rencana pembangunan pintu exit tol tersebut, dipilihlah titik lokasi perancangan yang mempertimbangkan, lokasi kegiatan masyarakat jangka panjang, jalur jalan nasional dan lokasi titik exit tol di Kapanewon Temon. Lokasi perancangan berada di Lokasi titik koordinat adalah latitude -7.885989, dan longtitude 110.069010



Gambar 2.1.2. Jarak titik site ke lokasi perancangan  
Sumber : <https://www.google.com/maps/>

## KULON PROGO. DI YOGYAKARTA

## KAPANEWON TEMON

## LOKASI PERANCANGAN KEBONREJO, TEMON



### KETERANGAN

Yogyakarta International Airport



Sumber : <https://images.bisnis-cdn.com/>



SMK Muhammadiyah 1 Temon



Sumber : <https://antarejatour.com/>



Rumah Sakit Umum Rizki Amalia



Sumber : <https://www.google.com/maps/>



Pantai Congot



Sumber : <https://www.google.com/maps/>



Polisi Sektor Temon



Sumber : <https://www.google.com/maps/>



Pantai Glagah



Sumber : <https://asset.kompas.com/>



Jalan Nasional Wates-Purworejo

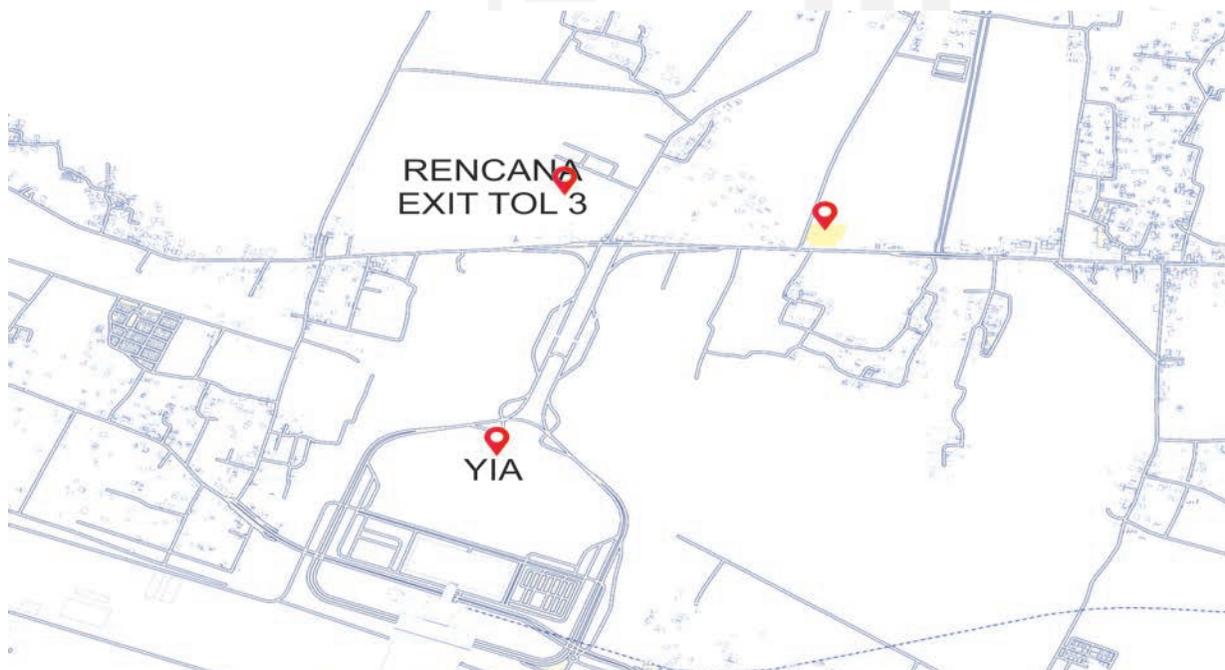
Gambar 2.1.3. Peta persebaran fasilitas-fasilitas umum terdekat  
Sumber : <https://www.google.com/maps/>



Tapak terpilih sebagai lokasi perancangan ini sekarang merupakan area lahan kosong. Lokasi perancangan ini memiliki luas sebesar 11.523m<sup>2</sup>( 1,1 hektar). Lokasi lahan terpilih saat ini berfungsi sebagai area persawahan. Namun menurut Peraturan Daerah Kabupaten Kulon progo No 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Kulon Progo No 13 Tahun 2019 tentang Pedoman Teknis Penataan Ruang pasal 3 ayat (2) Kawasan strategis Pemerintah Daerah DIY koridor- Temon-Prambanan dapat dialihfungsikan lahan dari area pertanian



Gambar 2.1.4. Peta besaran luas site  
Sumber : <https://www.google.com/maps/>

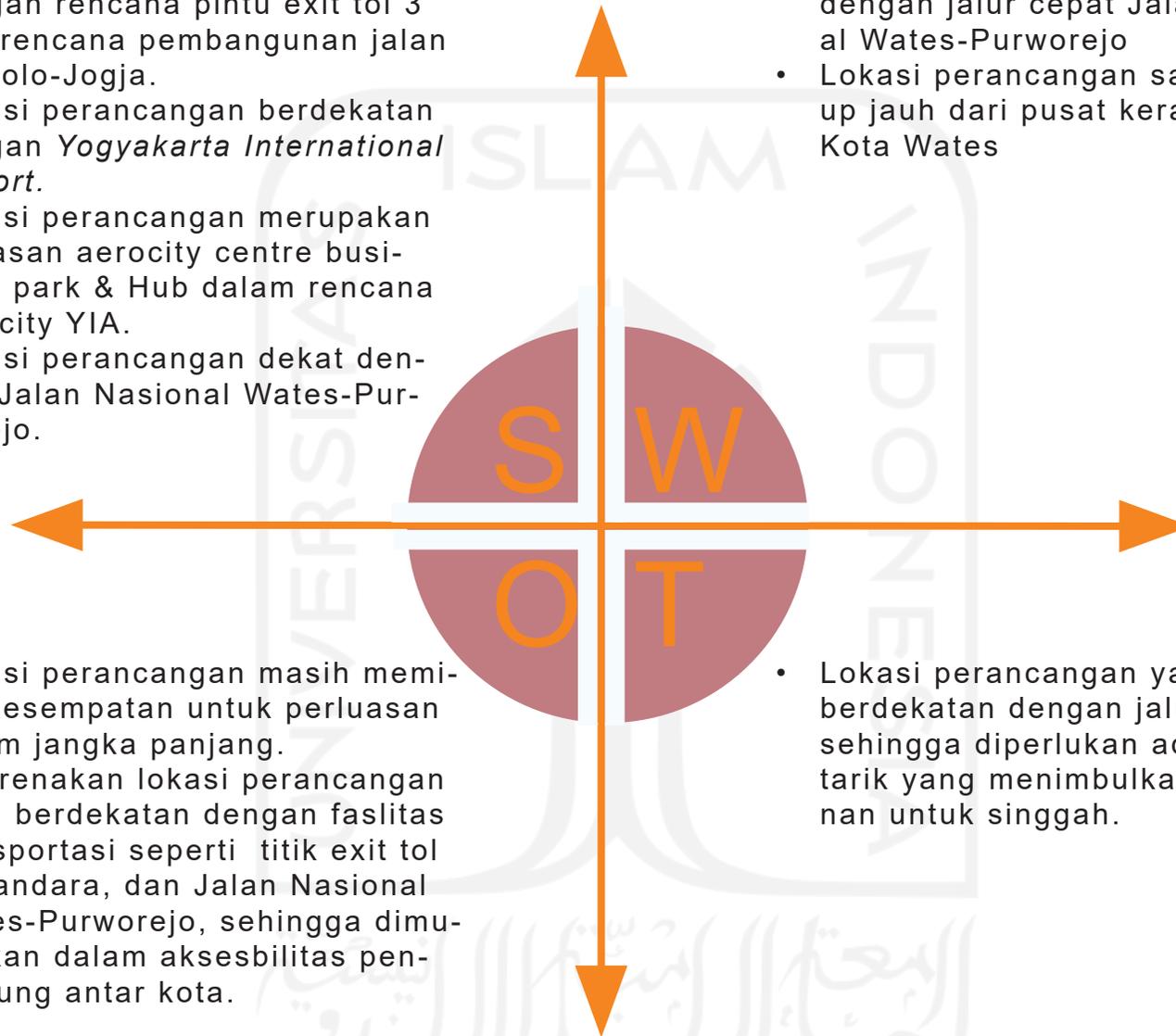


Gambar 2.1.5. Peta makro kawasan sekitar site  
Sumber : <https://www.google.com/maps/>



- Lokasi perancangan berdekatan dengan rencana pintu exit tol 3 dari rencana pembangunan jalan tol Solo-Jogja.
- Lokasi perancangan berdekatan dengan *Yogyakarta International Airport*.
- Lokasi perancangan merupakan kawasan aerocity centre business park & Hub dalam rencana aerocity YIA.
- Lokasi perancangan dekat dengan Jalan Nasional Wates-Purworejo.

- Lokasi perancangan untuk dekat dengan jalur cepat Jalan Nasional Wates-Purworejo
- Lokasi perancangan saat ini cukup jauh dari pusat keramaian Kota Wates



- Lokasi perancangan masih memiliki kesempatan untuk perluasan dalam jangka panjang.
- Dikarenakan lokasi perancangan yang berdekatan dengan fasilitas transportasi seperti titik exit tol 3, Bandara, dan Jalan Nasional Wates-Purworejo, sehingga memudahkan dalam aksesibilitas pengunjung antar kota.

- Lokasi perancangan yang berdekatan dengan jalur cepat, sehingga diperlukan adanya daya tarik yang menimbulkan keinginan untuk singgah.

## 2.1.2. Regulasi Site Perancangan.

Beberapa regulasi kawasan yang dikhususkan untuk di kawasan Kapanewon Temon, Kabupaten Kulon Progo. Menurut data yang diambil di Kapanewon Temon terdapat beberapa peraturan yang tertuang antara lain :

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo menyebutkan bahwa :

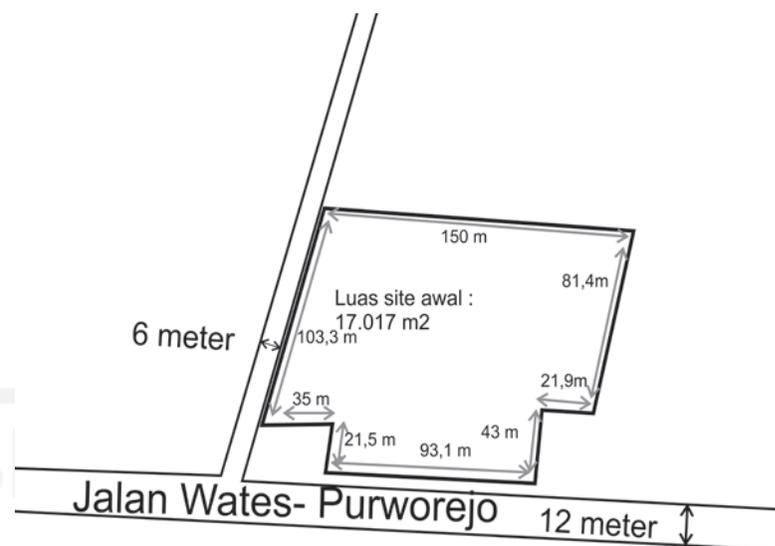
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 60 %.
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 1,8.
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 30%.
- Serta tinggi maksimal 20 meter.

Dari Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 4 Tahun 2009 Tentang Sempadan Bangunan menyebutkan :

- Dalam Pasal 8, bahwa Garis Sepadan ditetapkan untuk jalan dengan fungsi lokal primer, batas bangunan terluar untuk bangunan perdagangan dan jasa adalah 12,5 meter dari as jalan dan batan pagar pekarangan adalah 7,5 meter dari as jalan.
- Dalam pasal 8, Garis sepadan untuk jalan lingkungan, dengan fungsi lingkungan III, batas bangunan terluar untuk rumah tinggal, untuk usaha perdagangan dan jasa adalah 6,5 (enam koma lima) meter dari as jalan, dan batas pagar pekarangan adalah 3,5 (tiga koma lima ) meter dari as jalan.
- Dalam Pasal 9, bahwa tinggi pagar yang berbatasan dengan jalan paling tinggi 1,5 (satu koma lima) meter dari permukaan halaman/trotoar dengan ketentuan tembus pandang.
- Dalam Pasal 7, Garis sepadan pondasi untuk sisi yang berdekatan dengan jalan dan sungai adalah setara dengan setengah dari luas rencana jalan dan sungai tersebut dihitung dari as.

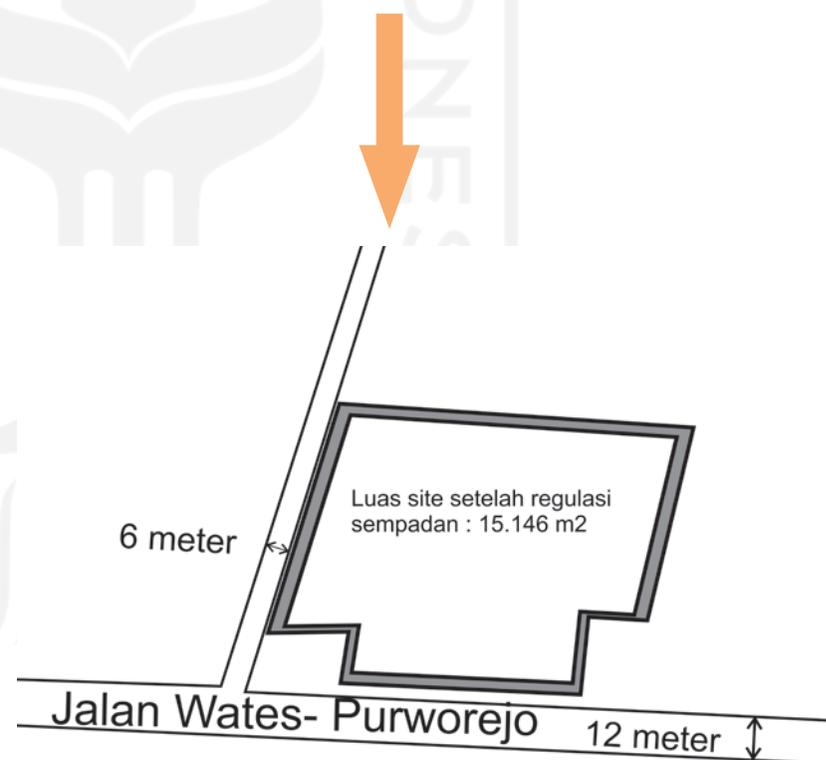
Berdasarkan kajian regulasi untuk lokasi perancangan, didapatkan perhitungan terkait regulasi perancangan sebagai berikut :

- Ukuran luas tapak 11.523.264 m<sup>2</sup>( 1,1 hektar) adalah sebagai berikut :
- Koefisien Dasar Bangunan ( KDB) maksimal  $60\% \times 11.523\text{m}^2 = 6.913,8\text{m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB)  $1,8 \times 11.523 \text{ m}^2 = 20.741,4 \text{ m}^2$
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal  $30\% \times 11.523\text{m}^2 = 3.456,9\text{m}^2$



Gambar 2.1.6. Ukuran site awal

Sumber : <https://www.google.com/maps/>



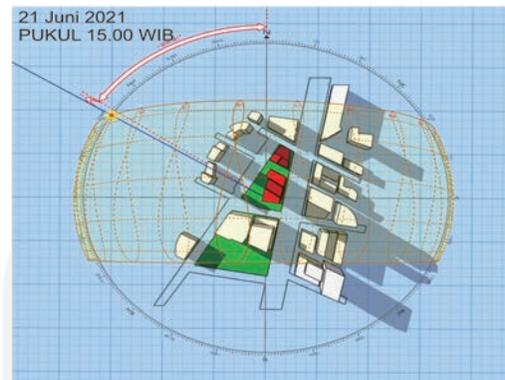
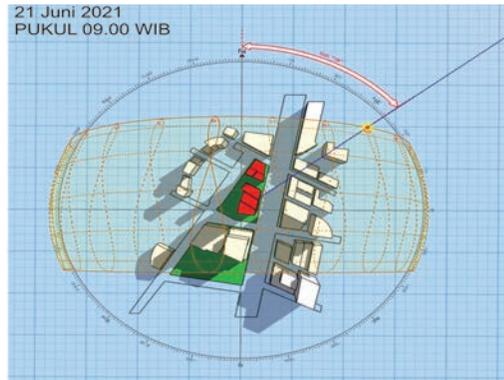
Gambar 2.1.7. Ukuran site berdasarkan regulasi sempadan

Sumber : <https://www.google.com/maps/>

## 2.1.3. Data Klimatologi.

### Analisis Matahari.

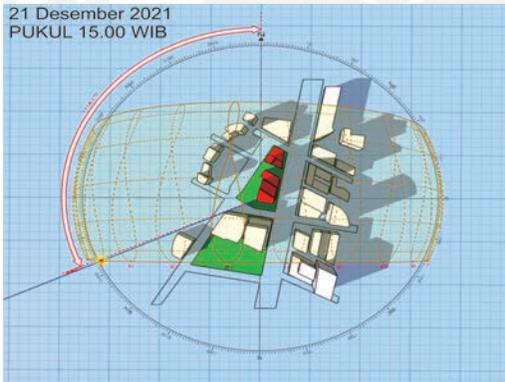
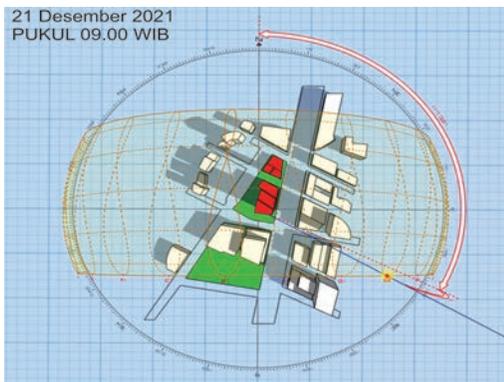
Data Sunpath yang diambil pada titik koordinat latitude -7.885989, dan longitude 110.069010 yaitu lokasi perancangan. Data yang diambil adalah data pada bulan kritis matahari yaitu 21 Juni dan 21 Desember.



21 Juni 2021

- Matahari terbit :Pukul 05:51 WIB
- Tengah hari :Pukul 11:41 WIB
- Matahari tenggelam :Pukul 17:32 WIB
- Panjang bayangan :2.13 m

Gambar 2.1.8. Sunpath 21 Juni  
Sumber :<http://andrewmarsh.com/>



21 Desember 2021

- Matahari terbit :Pukul 05:21 WIB
- Tengah hari :Pukul 11:37 WIB
- Matahari tenggelam :Pukul 17:55 WIB
- Panjang bayangan :1.64 m

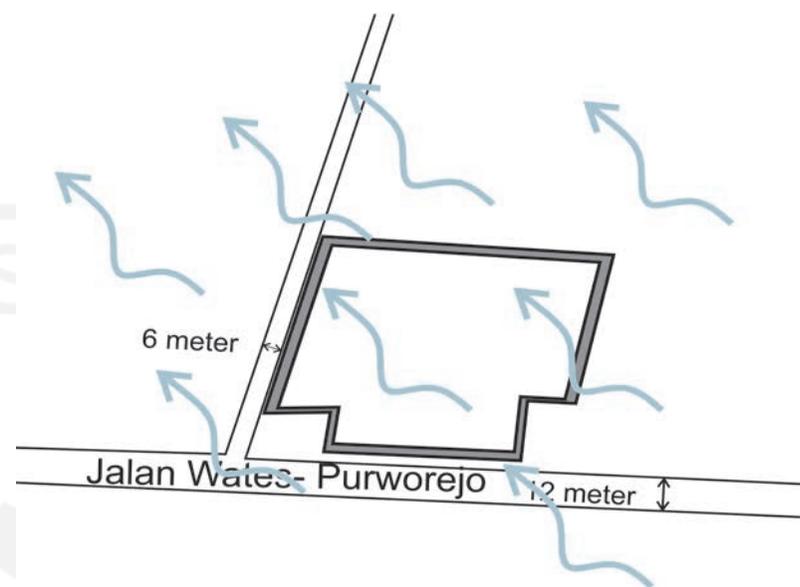
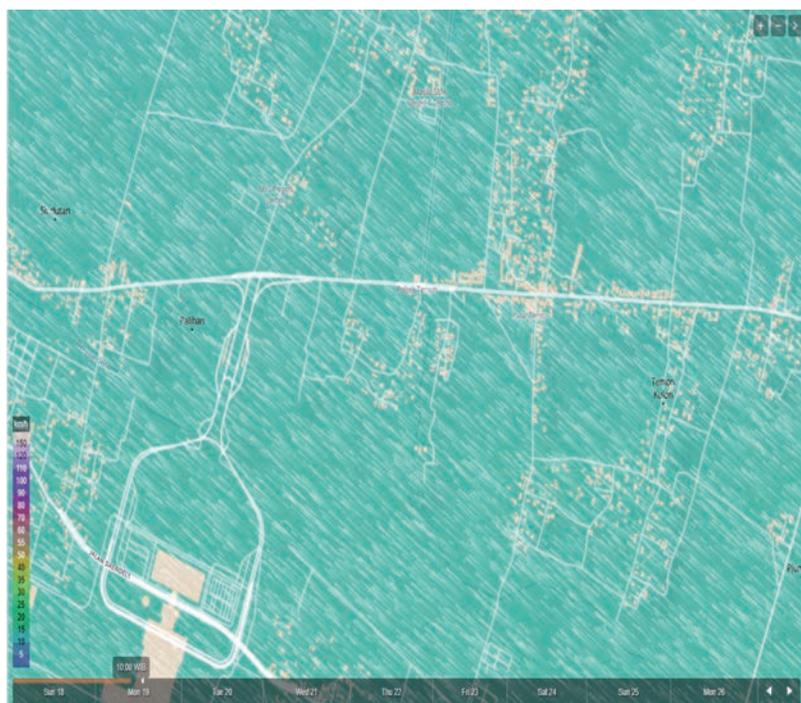
Gambar 2.1.9. Sunpath 21 Desember  
Sumber :<http://andrewmarsh.com/>

Analisis dari pergerakan matahari ini diperlukan dalam proses perancangan. Hal ini dikarenakan mempengaruhi dalam penentuan massa bangunan yang tepat. Pada gambar 2.1.8 terlihat area barat laut dan timur laut cenderung akan terkena sinar matahari langsung tanpa adanya area pembayangan. Sedangkan pada gambar 2.1.9 terlihat bahwa area sisi tenggara dan barat daya cenderung akan terkena cahaya langsung tanpa adanya pembayangan. Oleh sebab itu diperlukan penambahan desain berupa shading dan sejenisnya untuk meminimalisir cahaya matahari langsung pada sisi utara dan selatan dalam kurun waktu setahun penuh.

Peletakan bukaan pada bangunan di sisi timur dan barat sebaiknya tetap diminimalisir, namun jika dihendaki untuk diberikan bukaan lebih baik mempertimbangkan adanya shading atau vegetasi guna meredam cahaya langsung masuk ke dalam bangunan. Area-area yang dimungkinkan akan terpapar matahari hari secara langsung dalam kurun waktu setahun penuh seperti di sisi utara dan selatan bisa dimanfaatkan sebagai area dengan fungsi ruang terbuka atau ruang-ruang lain yang memungkinkan terkena cahaya matahari banyak.

## Analisis Angin.

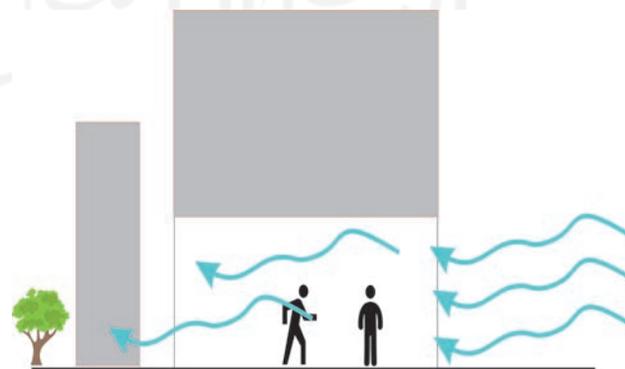
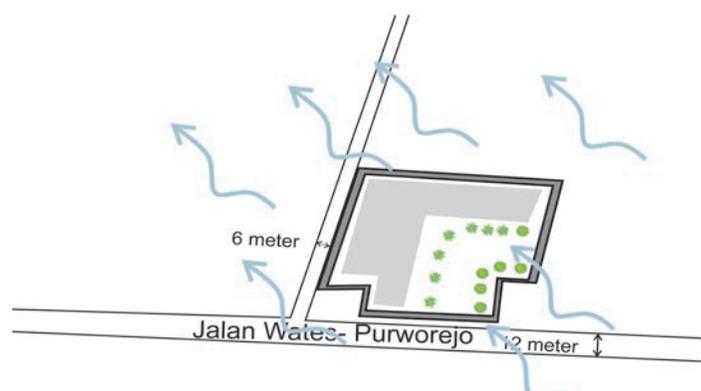
Data angin yang diambil pada titik koordinat latitude -7.885989, dan longitude 110.069010 yaitu lokasi perancangan.



Gambar 2.1.10 Gambar arah pergerakan dan kecepatan angin  
Sumber :<https://www.meteoblue.com/>

Gambar 2.1.11. Arah angin pada site perancangan.  
Sumber :penulis 2021

Berdasarkan data dari meteoblue pada gambar 2.1.10 arah angin berhembus rata-rata dari arah tenggara ke arah barat laut dengan kecepatan antara 10-15 km/h. Angin yang berhembus merupakan angin laut hal ini disebabkan area site yang berada dekat dengan pesisir. Dalam memaksimalkan penghawaan alami dalam bangunan maka desain lebih baik mengikuti arah datangnya angin. Bentuk desain yang mengikuti arah datangnya angin ini bisa berupa pola tata massa bangunan, penataan vegetasi dalam site, dan permainan lorong angin agar sisi selatan dan barat daya dari site tetap mendapatkan angin alami. Gambar 2.1.12 dan 2.1.13 mengilustrasikan beberapa metode yang bisa digunakan dalam menanggapi arah angin dalam lokasi perancangan.



Gambar 2.1.12. Gambar tata massa mengikuti arah datang angin  
Sumber :penulis 2021

Gambar 2.1.13. Gambar metode lorong angin di lantai 1  
Sumber :penulis 2021

## Analisis View.

A.



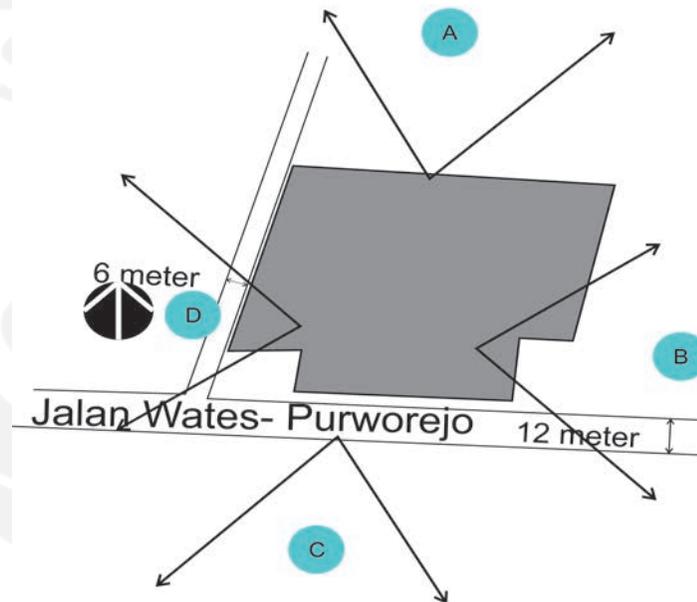
B.



C.



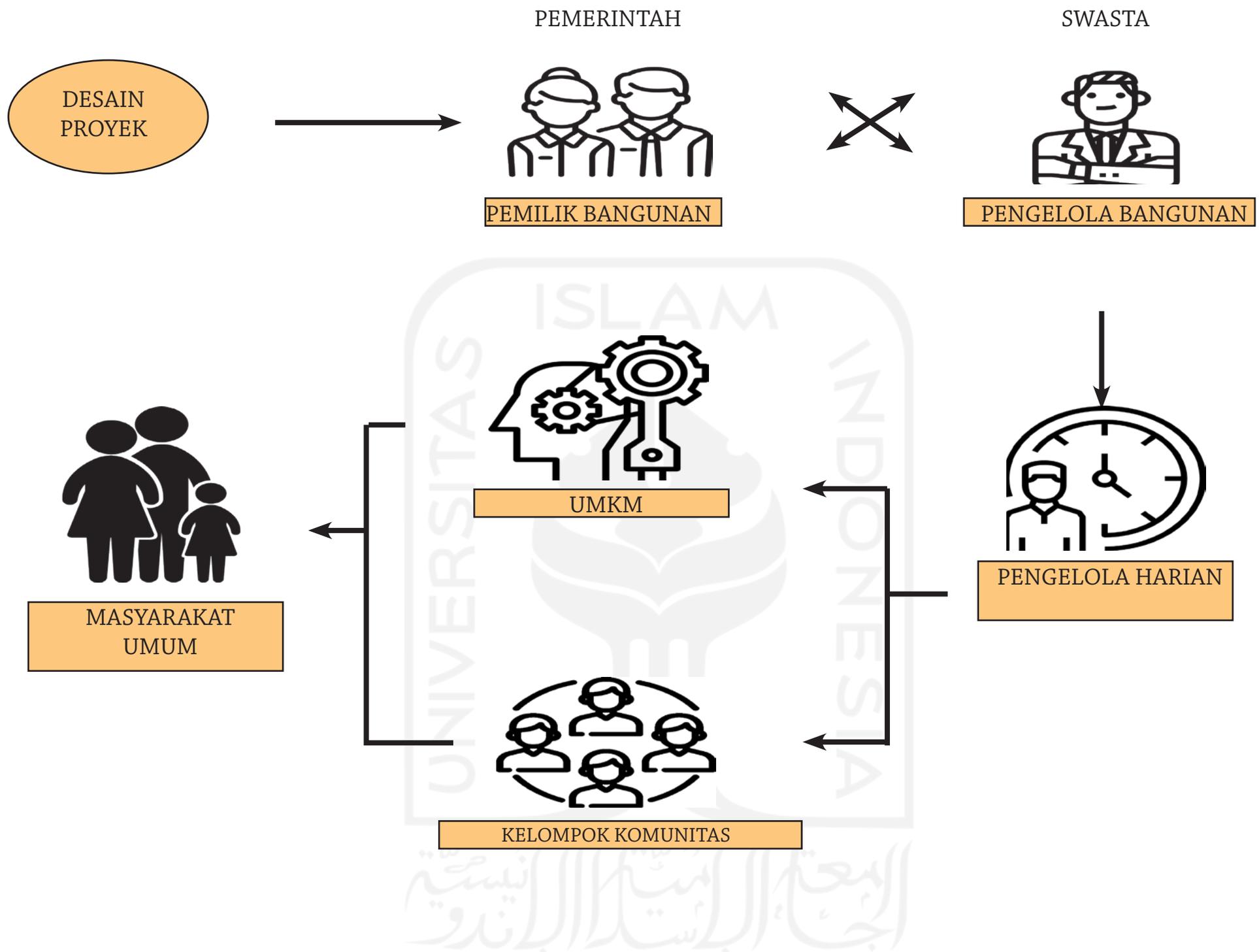
D.



Gambar 2.1.14. Gambar view dari lokasi perancangan  
Sumber :penulis 2021

Pandangan pada lokasi perancangan beragam, karena lokasinya yang dekat dengan per sawahan, SPBU, fasilitas pertokoan dan rumah penduduk. Sehingga ada pertimbangan dalam penentuan titik-titik ruang bergantung pada karakteristik ruang yang akan disediakan.

### 2.1.4. Data Klien Pengguna.



Gambar 2.1.15. Gambar alur data klien  
Sumber :penulis 2021

## 2.2 Kajian Fungsi.

### 2.2.1. Pusat Komunitas/Community Centre.

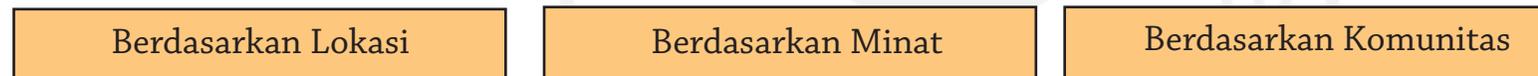
Komunitas adalah suatu istilah yang mendefinisikan sebagai suatu partisipasi sekelompok orang yang saling berkonsultasi dalam sosial, budaya, ekonomi dan beberapa konflik lingkungan (M.Mahdavinejad, 2011). Lalu menurut Syahyuti komunitas atau community berasal dari bahasa latin yang memiliki arti “Cum” adalah together (kebersamaan) dan “Munus” yang berarti the gift (memberi) satu sama lain. Sehingga dapat diartikan menjadi sekelompok orang yang saling berbagi dan mendukung satu sama lain. Lain halnya dengan Iriantara (2004:22) yang mendefinisikan komunitas sebagai sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan biasanya terkait dengan kepentingan yang sama. Komunitas dapat diartikan dengan berbagai makna. Namun, komunitas memiliki nilai yaitu interaksi. Interaksi ini lebih menjurus ke arah interaksi informal.



Gambar 2.2.1. Pembentuk Komunitas  
Sumber : Karlina M. Sari (2009)

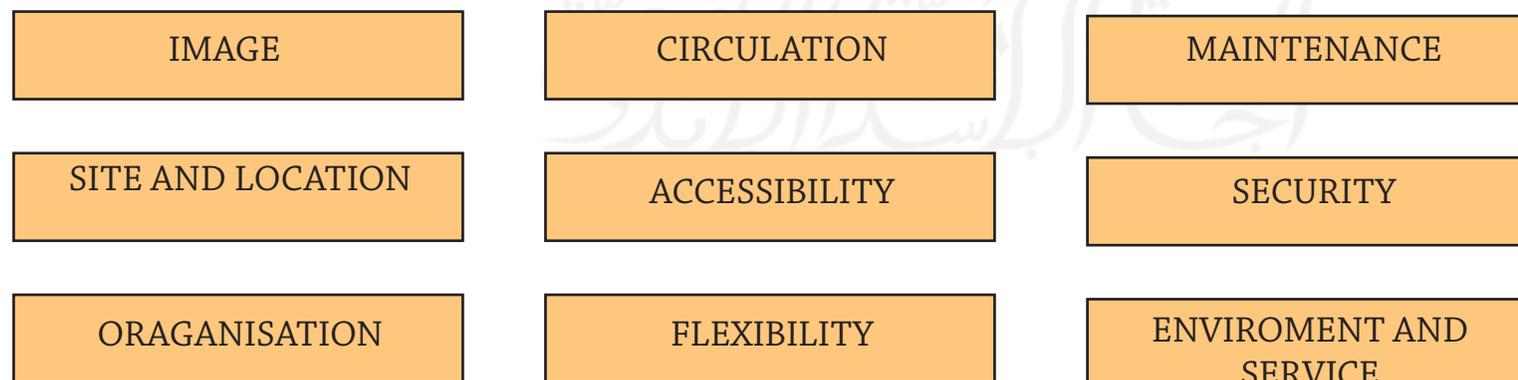
#### 2.2.1.1 Tujuan Pusat Komunitas/Community Centre.

Pusat komunitas memiliki tujuan sebagai ruang yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat setempat. Selain itu pusat komunitas diharapkan dapat menyediakan area berkumpul.



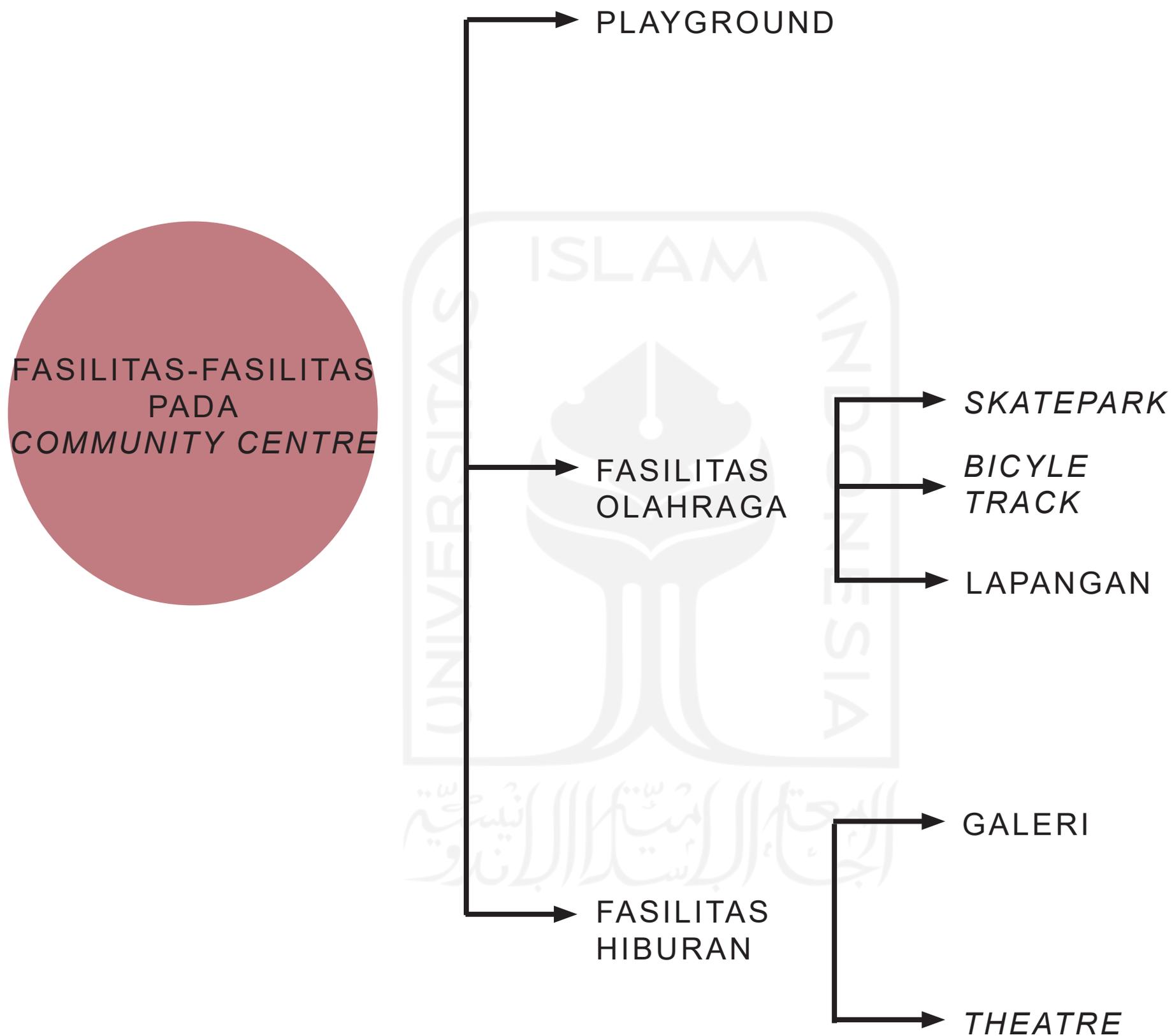
Gambar 2.2.2. Komponen komunitas  
Sumber : Allan Wenger (2002)

#### 2.2.1.2 Poin Perancangan pada Pusat Komunitas/Community Centre.



Gambar 2.2.3. Poin perancangan pusat komunitas  
Sumber : *Architecture handbook*

### 2.2.1.3 Fasilitas Yang Disediakan pada Pusat Komunitas/Community Centre.



Gambar 2.2.4 Gambar fasilitas pada *community centre*  
Sumber : (Hasyati, 2016)

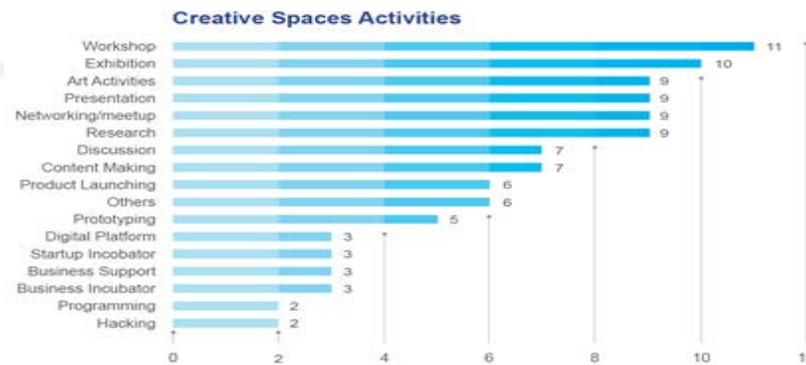
## 2.2.2. Pusat Kreativitas/Creative Hub.

Pusat Kreativitas atau creative hub berfungsi sebagai penghubung antara berbagai kelompok sektor kreatif dan teknologi (Peschl, 2007). Selain itu, menurut Creative hub-kit, creative hub dapat didefinisikan sebagai tempat berkumpul yang menyediakan baik ruang atau dukungan sarana prasarana untuk pengembangan bisnis dari sektor kreatif, budaya, dan teknologi (Creative Hubkit, hal. 4).

### 2.2.2.1 Ragam Jenis Pusat Kreativitas/ Creative Hub.

- Creative Space

Biasanya dijalankan oleh individu perorangan atau kolektif inisiatif seni yang menempati berbagai bentuk ruang dengan tujuan menyediakan ruang fisik produksi, pameran, atau hanya menyimpan hasil karya seni (Peschl, 2007).

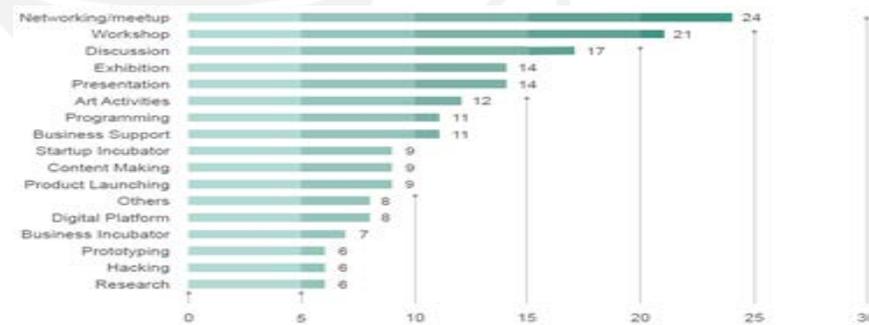


.Gambar 2.2.5. Kegiatan yang ada di creative space

Sumber : Peschl, M. F. (2007). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs Indonesia. Konferenz Professionelles Wissensmanagement.Erfahrungen und Visionen.10

- Coworking Space

Coworking space tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja tapi juga tempat berkumpulnya komunitas dan individu dalam berkolaborasi dan berproduksi bersama (Peschl, 2007).

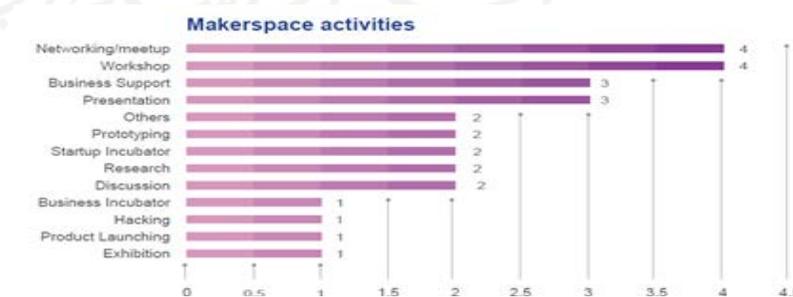


.Gambar 2.2.6. Kegiatan yang ada di coworking space

Sumber : Peschl, M. F. (2007). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs Indonesia. Konferenz Professionelles Wissensmanagement.Erfahrungen und Visionen.10

- Coworking Space

Coworking space tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja tapi juga tempat berkumpulnya komunitas dan individu dalam berkolaborasi dan berproduksi bersama (Peschl, 2007).



.Gambar 2.2.7. Kegiatan yang ada di markerspace.

Sumber : Peschl, M. F. (2007). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs Indonesia. Konferenz Professionelles Wissensmanagement.Erfahrungen und Visionen.11

### 2.2.2.2 Fasilitas pada Pusat Kreativitas/ Creative Hub.

Pusat kreatif adalah suatu lokasi dimana memiliki ekosistem sebagai penghubung antara berbagai entitas dalam sektor kreatif dan teknologi. Sehingga pusat kreatif difungsikan sebagai suatu wadah yang menghubungkan, mengadakan, dan mencocokkan tidak hanya individu dengan suatu kelompok namun juga ide. Pusat kreatif atau creative hub saat ini di Indonesia tersedia dalam berbagai tipe ruang kerja. Beberapa fitur yang sering dijumpai seperti yang ada pada tabel dibawah ini



.Gambar 2.2.8. Beberapa bentuk ruang dalam creative hub  
Sumber :Peschl, M. F. (2007). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs Indonesia.  
Konferenz Professionelles Wissensmanagement.Erfahrungen und Visionen.20



### 2.2.3. Kebutuhan Ruang Pada Suatu Kegiatan.

Dalam berkegiatan dibutuhkan ruang sebagai wadah sebagai penampung. Pada pembentukan suatu ruang dilakukan pembagian sesuai dengan kebutuhan. Pembagian ini dilakukan agar terhindar dari tumpang tindih kegiatan satu sama lain. Pembagian sifat ruang ini meliputi zona-zona diantaranya, zona ruang privat, ruang semi privat, ruang semi publik, dan ruang publik (Laurens, 2004).

#### a. Ruang Privat.

Diperuntukkan untuk seseorang atau kelompok kecil tertentu yang memiliki batasan-batasan tertentu untuk bisa mengaksesnya.

#### b. Ruang Semi Privat.

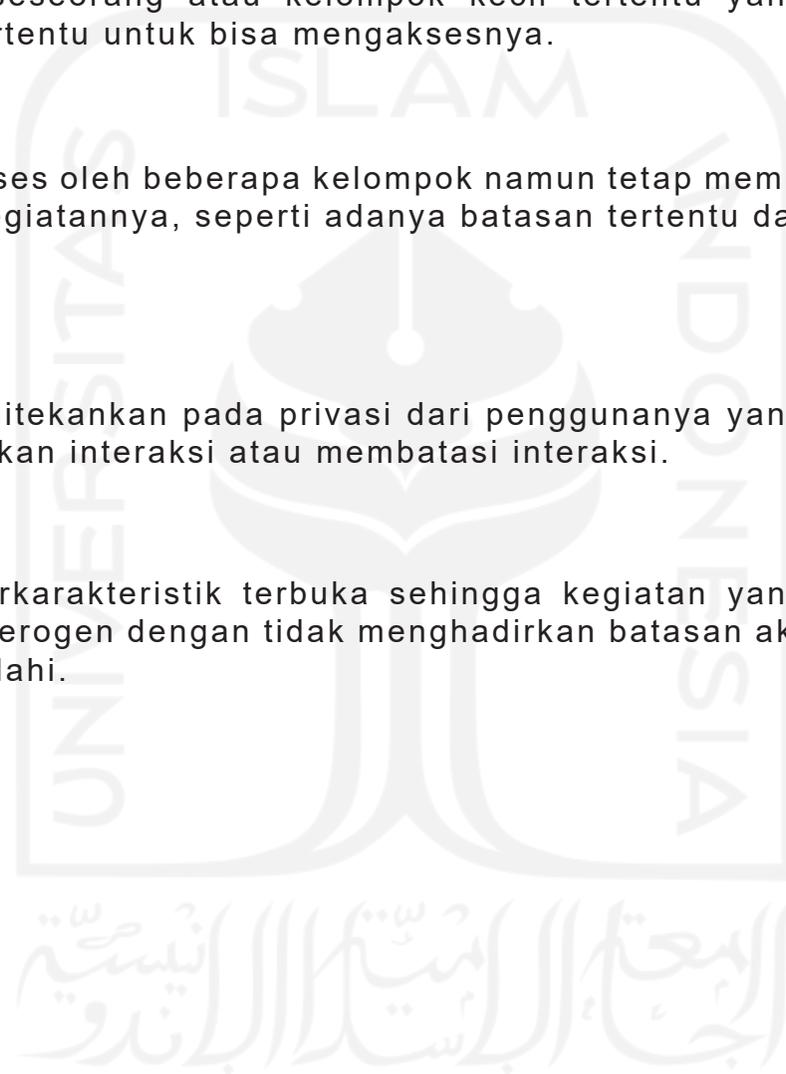
Ruang yang dapat diakses oleh beberapa kelompok namun tetap memiliki privasi dalam tiap-tiap kegiatannya, seperti adanya batasan tertentu dalam berkegiatan.

#### c. Ruang Semi Publik.

Penataan ruang yang ditekankan pada privasi dari penggunaanya yang diharapkan dapat menghadirkan interaksi atau membatasi interaksi.

#### d. Ruang Publik

Desain ruang yang berkarakteristik terbuka sehingga kegiatan yang ditampung dapat bersifat heterogen dengan tidak menghadirkan batasan akses dan kegiatan yang diwadahi.



## 2.2.4. Retailing.

Berdasarkan Levy dan Weitz(2001) *retailing* memiliki pengertian aktivitas bisnis yang berguna untuk menambah nilai guna barang dan jasa yang akan dijual untuk konsumen sebagai konsumsi pribadi maupun rumah tangga. Sedangkan arti lain terkait tempat jual beli yaitu toko menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia No 112 tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern disebutkan pada pasal 1 ayat 4 Toko adalah bangunan gedung dengan fungsi usaha yang digunakan untuk menjual barang dan terdiri dari hanya sapenjual.

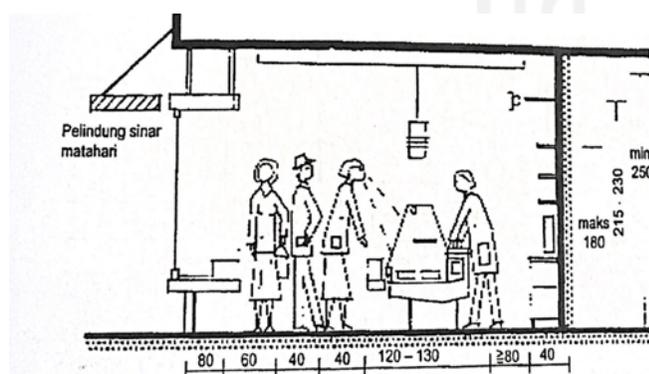
### 2.2.4.1 Fungsi Retailing.

Berdasarkan gagasan William R. Davidson (1998) retailing memiliki fungsi secara spesifik diantaranya :

1. Menyediakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen individu/keluarga.
2. Menawarkan barang dan jasa yang dapat diperoleh oleh konsumen dengan jumlah yang kecil untuk konsumsi individu atau keluarga.
3. Adanya keunggulan dalam hal transaksi yang efisien, lokasi dan waktu yang terjamin, adanya informasi untuk menentukan pilihan, dan harga yang bersaing.

### 2.2.4.2 Standar Perancangan Retail.

Berdasarkan buku data arsitek oleh Neufert digambarkan bahwa ukuran standar untuk ruang retail minimal memiliki luas 4m<sup>2</sup>-5m<sup>2</sup>. Dengan detail ukuran sebagai berikut :



⑦ Lebar minimum suatu toko  $\geq 4,0$  lebih baik 5,0



KEBUTUHAN TEMPAT DENGAN TAS TANGAN

Gambar 2.2.9. Gambar standar ukuran toko retail.

Sumber :Neufert (1996)

Berdasarkan Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia No 42 tahun 2019 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik tahun anggaran 2019 Bidang Menu Kegiatan Pembagunan/ Revitalisasi Pasar Rakyat menyebutkan :

1. Koridor antara 2 (dua) los diusahakan menyesuaikan arah terbit dan tenggelamnya matahari; dan
2. Lebar koridor dapat mengakomodir kebutuhan keluar masuk barang sekaligus tetap menjaga kenyamanan pengunjung berbelanja.

Gambar 2.2.10. Gambar dimensi manusia

Sumber :Neufert (1996)



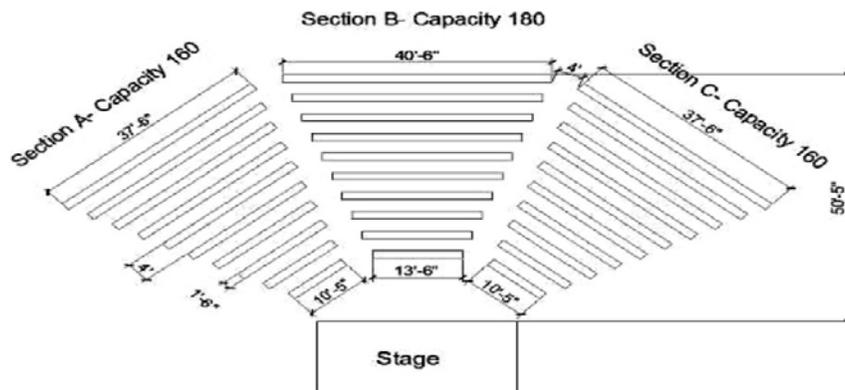
## 2.2.5. Amfiteater

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, disebutkan amfiteater adalah arena pementasan pada zaman Romawi yang biasanya memiliki bentuk lonjong atau bulat, tanpa atap, dengan tempat duduk penonton bertingkat-tingkat. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 1 Tahun 2017 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata menyebutkan panggung kesenian adalah panggung kesenian/pertunjukan adalah bentuk dari tempat berkumpul yang di dalamnya tersedia tempat duduk dengan kapasitas besar serta area panggung untuk pertunjukan dan hiburan untuk pengunjung serta orang yang berkemah.

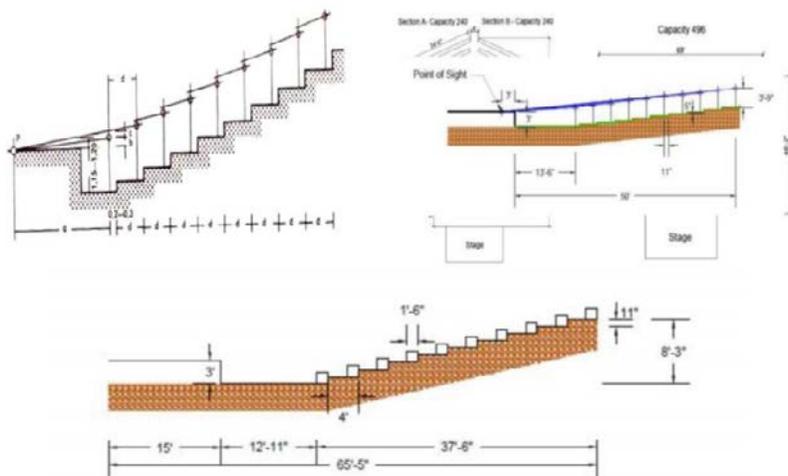
### 2.2.5.1 Standar Perancangan.

Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 1 Tahun 2017 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata menyebutkan :

1. Batas maksimum terjauh agar penonton tetap bisa mendengar dengan baik adalah 65,62 ft (enam puluh lima koma enam puluh dua feet) atau sekitar 20,5 m (dua puluh koma lima meter); dan
2. Lebar minimum tempat duduk yang dibutuhkan untuk satu orang adalah 1,5 ft (satu koma lima feet) atau sekitar 55 cm (lima puluh lima centimeter).



Gambar 2.2.11. Ilustrasi penyusunan bentuk panggung.  
Sumber :Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 1 Tahun 2017 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata



Gambar: Ilustrasi Standar Bentuk Tempat Duduk

Gambar 2.2.12. Ilustrasi standar tempat duduk  
Sumber :Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 1 Tahun 2017 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata

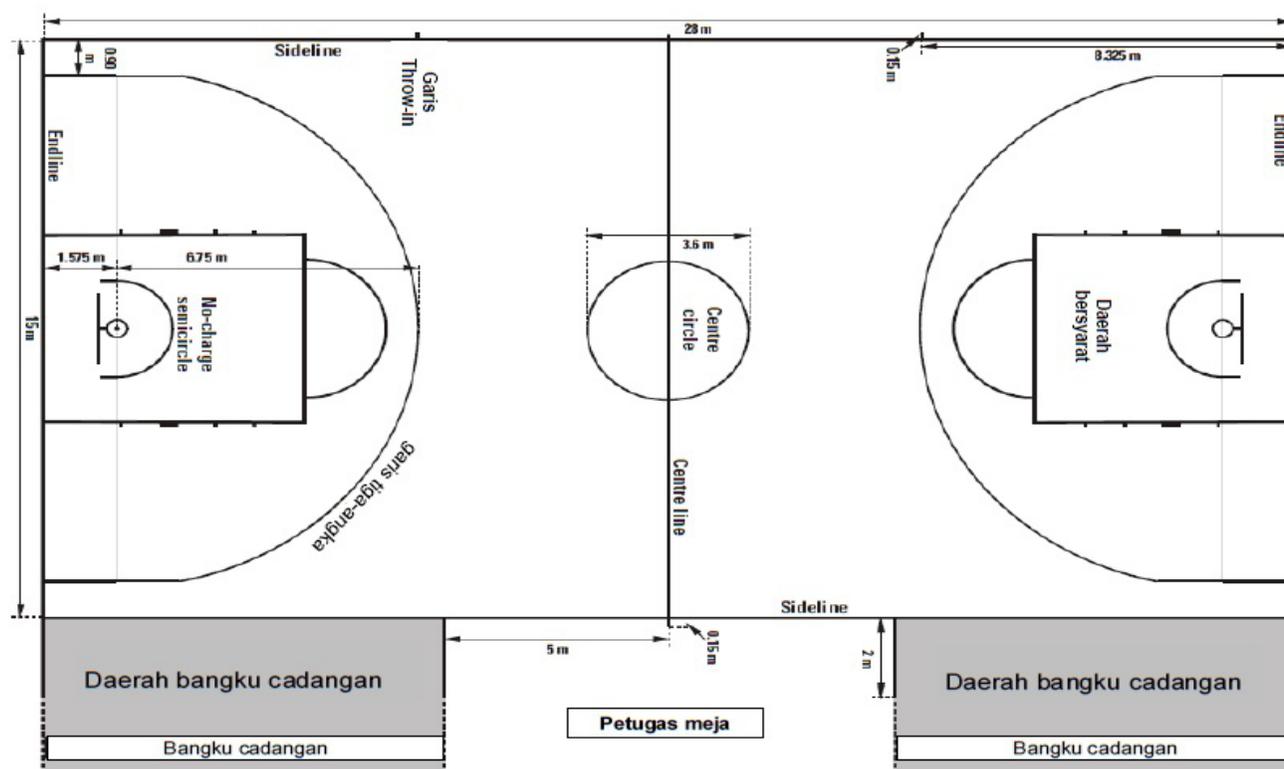


## 2.2.6. Lapangan Basket

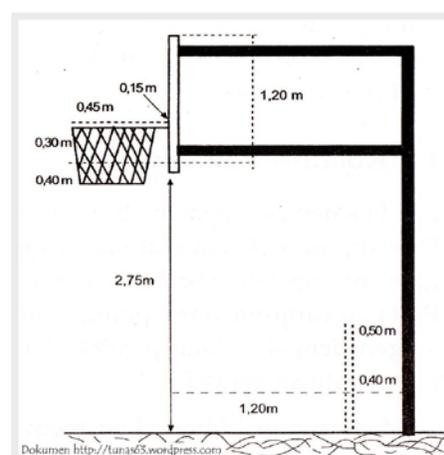
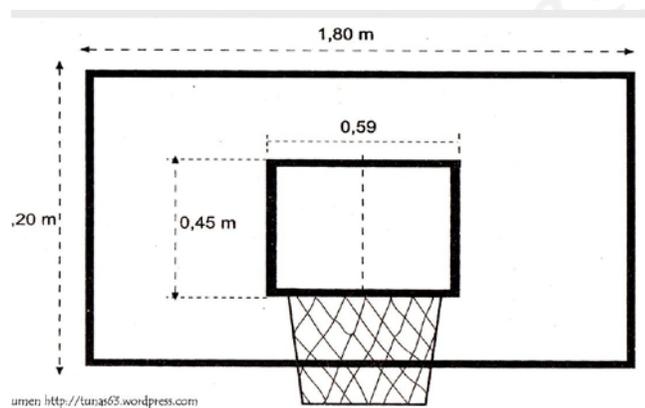
Olahraga bola basket adalah salah satu jenis olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan masing masing terdiri dari 5 pemain. Sistem permainan bola basket adalah berusaha memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya.

### 2.2.6.1 Standar Perancangan.

Lapangan bola basket memiliki permukaan rata dan keras dengan panjang 28 m dan lebar 15 m. Panjang garis tengah lingkaran pada lapangan basket adalah 1,8 meter dengan ukuran lebar garis 5 cm. panjang garis lingkaran akhir pada area serang yaitu 6 m dan garis tembak hukuman 3,6m.



Gambar 2.2.13. Gambar standar ukuran lapangan bola basket  
Sumber :Peraturan Resmi Bola Basket FIBA 2010



Gambar 2.2.14. Gambar standar ukuran ring bola basket  
Sumber :Peraturan Resmi Bola Basket FIBA 2010

## 2.2.6. Ruang Pamer.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia ruang memiliki arti tempat, di antara sela-sela tiang atau yang terbatas oleh suatu bidang. Sedangkan pameran memiliki arti pertunjukkan (berupa hasil karya) atau suatu kegiatan menyajikan karya sehingga bisa diapresiasi oleh masyarakat. Sehingga ruang pameran dapat diartikan sebagai ruang yang dibatasi oleh penanda baik itu tiang atau batas yang difungsikan sebagai sarana untuk penyajian hasil karya dan bisa dinikmati oleh orang banyak.

### 2.2.6.1 Jenis-jenis layout ruang pameran

Terdapat 3 jenis tata layout ruang pameran, diantaranya adalah

#### 1. Sistem ruang terbuka (open plan)

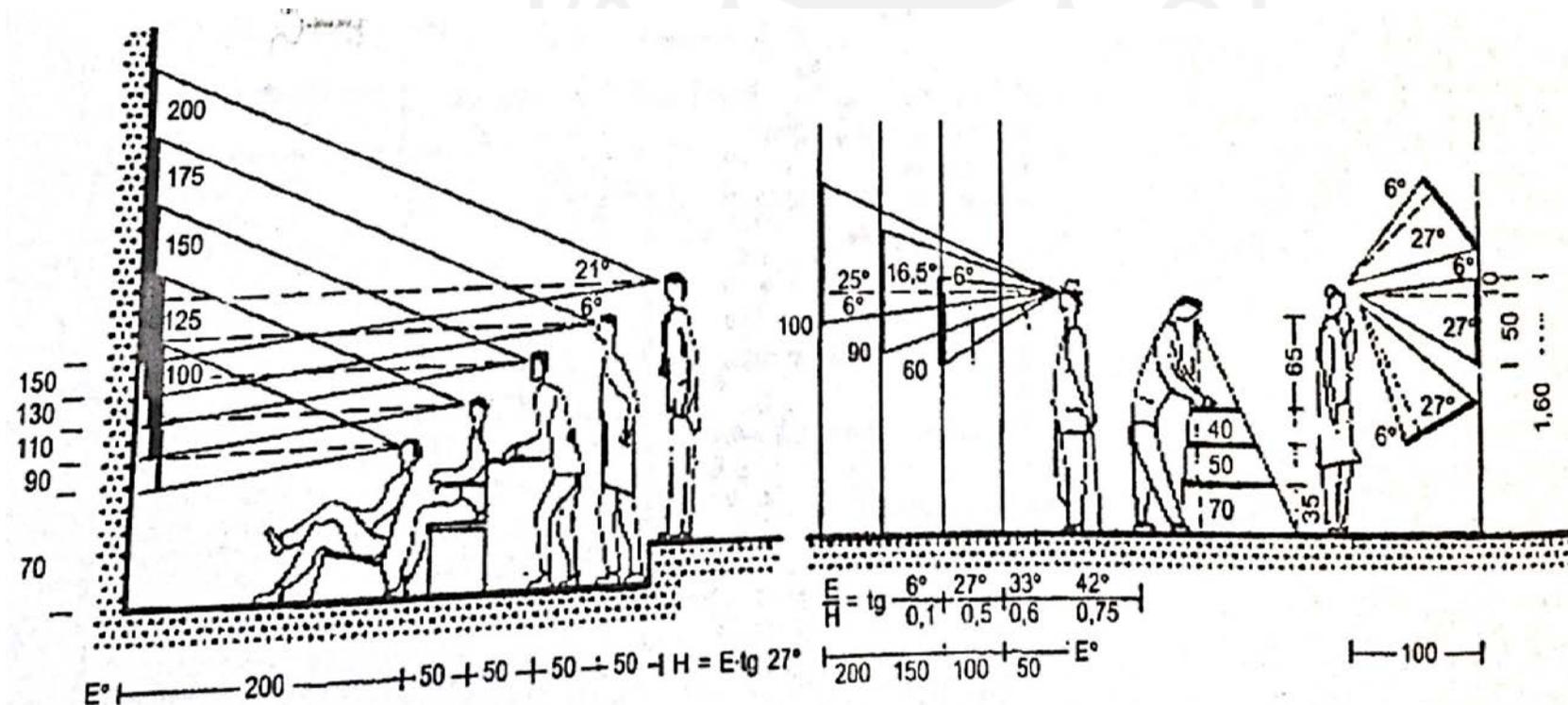
Peletakkan obyek di tengah ruang dan bisa dinikmati dari sepanjang penjuru sisi ruang.

#### 2. Sistem Vitrin

Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang tertutup kotak kaca. Sistem ini cocok untuk obyek 3 dimensi maupun 2 dimensi yang memiliki perlakuan khusus.

#### 3. Sistem Panel

Dengan cara ditempel didinding, sistem ini cocok untuk karya berupa lukisan dan kriya.



Tinggi/luas dan jaraknya

Gambar 2.2.15. Standar ukuran tubuh manusia dengan obyek.  
Sumber :Neufert ,1996

## 2.3 Kajian Tema Perancangan.

### Fleksibilitas Arsitektur.

#### 2.3.1 Pengertian Fleksibilitas Arsitektur.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (diakses 2021) fleksibilitas memiliki makna penyesuaian diri secara mudah dan cepat, keluwesan, ketidakcanggungan. Menurut Kronenburg (2007) disebutkan fleksibel suatu bangunan diartikan bahwa bangunan dapat menanggapi suatu perubahan dan dapat bereaksi pada bentuk bangunan, dapat beradaptasi sehingga bangunan tidak bersifat stagnan. Dalam bangunan multi-fungsi seperti pusat kreativitas dan komunitas perencanaan dengan metode ini perlu menjadi perhatian. Sehingga desain yang dibuat dapat bekerja dengan keadaan yang berubah-ubah.

#### 2.3.2. Konsep Fleksibilitas Arsitektur.

##### Flexibility By Technical Means

Sebuah konsep fleksibilitas yang diterapkan dengan perlakuan teknis. Elemen arsitektur seperti dinding, atap, atau lantai dalam suatu ruangan dapat dilakukan perubahan, pembongkaran, atau pemasangan kembali. Konsep ini menggunakan struktur bangunan yang ringan

##### Flexibility By Technical Means

Sebuah konsep fleksibilitas arsitektur dengan cara menghadirkan satu ruangan yang memiliki ukuran luas dan besar dengan daya tampung yang banyak, sehingga bisa menghadirkan beragam kegiatan sesuai kebutuhan.

##### Flexibility By Technical Means

Sebuah konsep fleksibilitas yang mempertimbangkan suatu pengorganisasian ruang yang saling terhubung atau terikat sehingga bila pada kondisi tertentu bila membutuhkan pergeseran ruang dapat meminimalisir perubahan fungsi ruang yang signifikan.

.Gambar 2.3.1 Tiga Konsep fleksibilitas Arsitektur  
Sumber : Hill (2003:30-41)



.Gambar 2.3.2 Respon Desain dalam Fleksibilitas Arsitektur  
Sumber : Professor Robert Kronenburg PhD, RIBA dalam Flexible Architecture : The Cultural Impact of Responsive Building

### 2.3.3. Macam-Macam Fleksibilitas Arsitektur.

Berdasarkan ruang, fleksibilitas ruang adalah sifat ruang yang dimungkinkannya untuk bisa digunakan dengan bermacam-macam pola kegiatan dengan perubahan susunan dan tatanan ruang sesuai dengan kebutuhan yang dihendaki. Terdapat 3 konsep fleksibilitas ruang menurut Toekio dalam Fajar (2017), diantaranya :

#### a. Ekspansibilitas Fleksibilitas Ruang

Desain ruang yang dapat dilakukan perluasan dengan menggunakan ruang-ruang fleksibel di sekitarnya. Cara kerja dari jenis fleksibilitas ini adalah dengan menggunakan pembatas temporer pada ruang-ruang fleksibel sehingga mudah dalam dilakukannya perluasan ruang.

#### b. Konvertibilitas Fleksibilitas Ruang

Desain ruang yang dirancangan agar dapat berubah baik secara orientasi maupun suasana. Sistem dari jenis fleksibilitas ini adalah dengan penggunaan dinding partisi lepas pasang seperti pada beberapa ruang pameran.

#### c. Versabilitas Fleksibilitas Ruang

Desain ruang yang diperuntukkan sejak awal untuk bisa menampung kegiatan yang multifungsi. Sehingga ruang ini bisa dimanfaatkan untuk berbagai macam kegiatan tanpa adanya perlakuan khusus.

### 2.3.4. Prinsip Fleksibilitas Arsitektur.

#### a. Adaptable

Struktur pada desain ini tetap (fixed) namun komponen partisi dapat dipindah-pindah (non-fixed).

#### b. Universal

Kemudahan desain yang disesuaikan dengan bermacam-macam fungsi penggunaan. Biasanya perancangan berupa open plan atau dengan tipologi bebas.

#### c. Movable

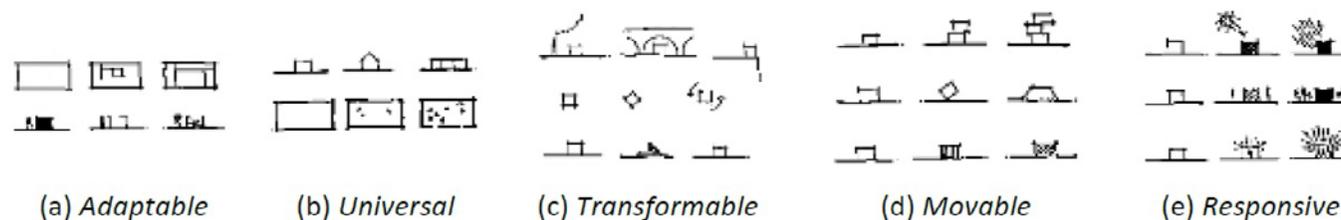
Suatu desain yang dapat dipindah-pindah. Biasanya menggunakan sistem bongkar pasang. Struktur dan elemen-elemennya berupa non-fixed yang bisa dilipat atau dilepas pasang.

#### d. Transformable

Desain berupa modular unit yang mendukung perubahan bentuk (bertambah-berkurang) karena modul-modul ini terdiri dari komponen non-fixed.

#### e. Responsive

Adanya stimulasi dari luar yang mempengaruhi karakter dari desain. Sehingga karakter desain bisa berubah-ubah.

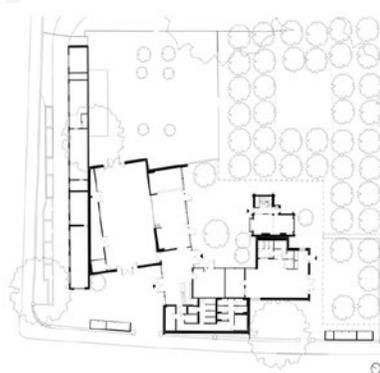
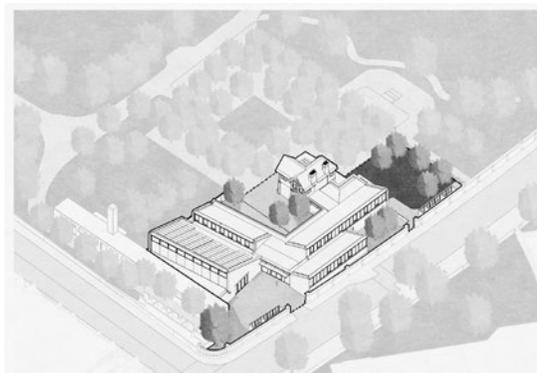


.Gambar 2.3.4 Prinsip fleksibilitas arsitektur.  
Sumber : Geoff ,2007

## 2.4 Preseden Perancangan.

### 2.4.1. Preseden Tipologi Pusat Komunitas / Community Center. *Sands Ends Arts & Community Centre.*

Bangunan community centre yang berlokasi di samping Clancarty Lodge di sudut barat lau dari south park ini menjadi pusat berbagai macam kegiatan. Beberapa macam kegiatannya antara lain adanya kafe, ruang sosial, ruang pendidikan, ruang klub, dan acara-acara lain. Penataan ruang-ruang untuk setiap fasilitas pada bangunan cukup diperhatikan. Setiap ruang yang ada pada bangunan ini memiliki karakter ruang yang berbeda-beda. Selain itu adanya desain lansekap yang menjadi penghubung dari tiap-tiap massa bangunan. Cara desainer dapat menye-laraskan antara bangunan dengan kawasan sekitar yang merupakan taman adalah dengan mene-mpatkan area lansekap yang cukup luas di bagian depan lalu dilanjutkan menuju ke ruang-ruang fungsional lain.



- Arsitek : Mae Architects
- Lokasi : London,UK
- Tahun : 2020

Gambar 2.4.1. Gamber Perspektif Sands Ends Arts & COmmunity Centre  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Dari studi preseden ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :  
Nilai eksplorasi positif diterapkan dalam perancangan :

1. Penataan ruang yang saling terhubung antar fungsinya.
2. Pemilihan open plan pada penataan furniture.
3. Pemilihan bukaan pada tiap bangunan yang sesuai dan selaras dengan pergantian ruang pada bangunan maupun pada lansekap.



## 2.4.2. Preseden Tipologi Pusat kreativitas / Creative Hub. Cultural Activity Center Of Beijing Guanganmennei Community

Berlokasi di sebuah gedung bernama Huaxing yang berada di distring Xincheng Beijing, dahulunya lantai dasar ini hanya disewakan sebagai ballroom. Lalu, karena adanya ambil alih oleh pemerintah. Maka area lantai dasar dan lantai basement ini dipugar ulang dan dibuat menjadi pusat kegiatan budaya yang melayani masyarakat sekitar.

Di dalam area ini terdapat 12 ruang kegiatan budaya komunitas yang memiliki mode fungsi yang berbeda-beda. Lantai dasar memiliki area terbuka yang luas dan diorientasikan sebagai ruang budaya komunitas, seperti ruang komite, teater kecil, ruang pameran, dan perpustakaan kecil. Sedangkan lantai bawah tanah / basement difungsikan sebagai ruang pendukung masyarakat dengan unit ruang-ruang yang fleksibel luasannya. Di lantai ini terdapat ruang pameran, ruang media, bengkel komunitas, ruang gladi bersih, ruang tamu komunitas, dan ruang aktivitas anak.



- Arsitek : MAT Office
- Lokasi : Beijing, China
- Tahun : 2020
- Luas Area :1800m2

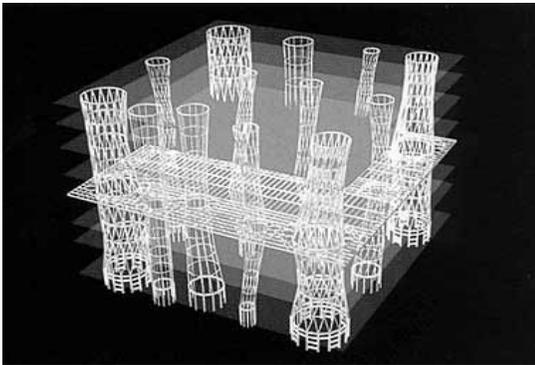
Gambar 2.4.2. Gamber Perspektif Cultural Activity Center Of Beijing Guanganmennei Community  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Dari studi preseden ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Nilai eksplorasi positif diterapkan dalam perancangan :
  1. Manajemen ruang pada pemanfaat bangunan lama untuk fungsi baru.
  2. Menciptakan fungsi-fungsi seperti teater yang informal dan rapi sehingga tidak membutuhkan space yang terlalu besar.
- Nilai eksplorasi negatif dalam perancangan :
  1. Karena beberapa ruang didesain pada area basement, sehingga cahaya matahari tidak bisa langsung masuk ke area tersebut.

### 2.4.3 .Preseden Bangunan Komersil dengan Pendekatan Fleksibilitas Arsitektur. Sendai Mediatheque.

Sebuah Bangunan yang berlokasi di Sendai, Miyagi, Japan dan merupakan bangunan yang menerima medali emas kerajaan dari Royal Institute of british Architects (RIBA). Bangunan ini merupakan bangunan yang mewadahi berbagai macam fungsi seperti perpustakaan, ruang internet, galeru, café, dan berbagai macam ruang berkumpul lain. Bangunan ini memiliki fasad bangunan transparan sehingga dengan lokasinya yang berada di pusat kota para pengunjung bisa melihat suasana kota Sendai secara bebas. Pemilihan struktur kolom yang menyerupai tanaman alga pada bangunan ini menjadi daya tarik tersendiri. Gagasan desain yang dari bangunan Sendai Mediatheque adalah sebuah ruang terbuka yang berada dipusat kota yang memiliki suasa ruang yang terasa lebar, terbuka dan mengalir dari masing-masing fungsi ruangnya.



- Arsitek : Toyo Ito
- Lokasi : Tokyo, Japan
- Tahun : 2001
- Luas Area : 21.504m<sup>2</sup>

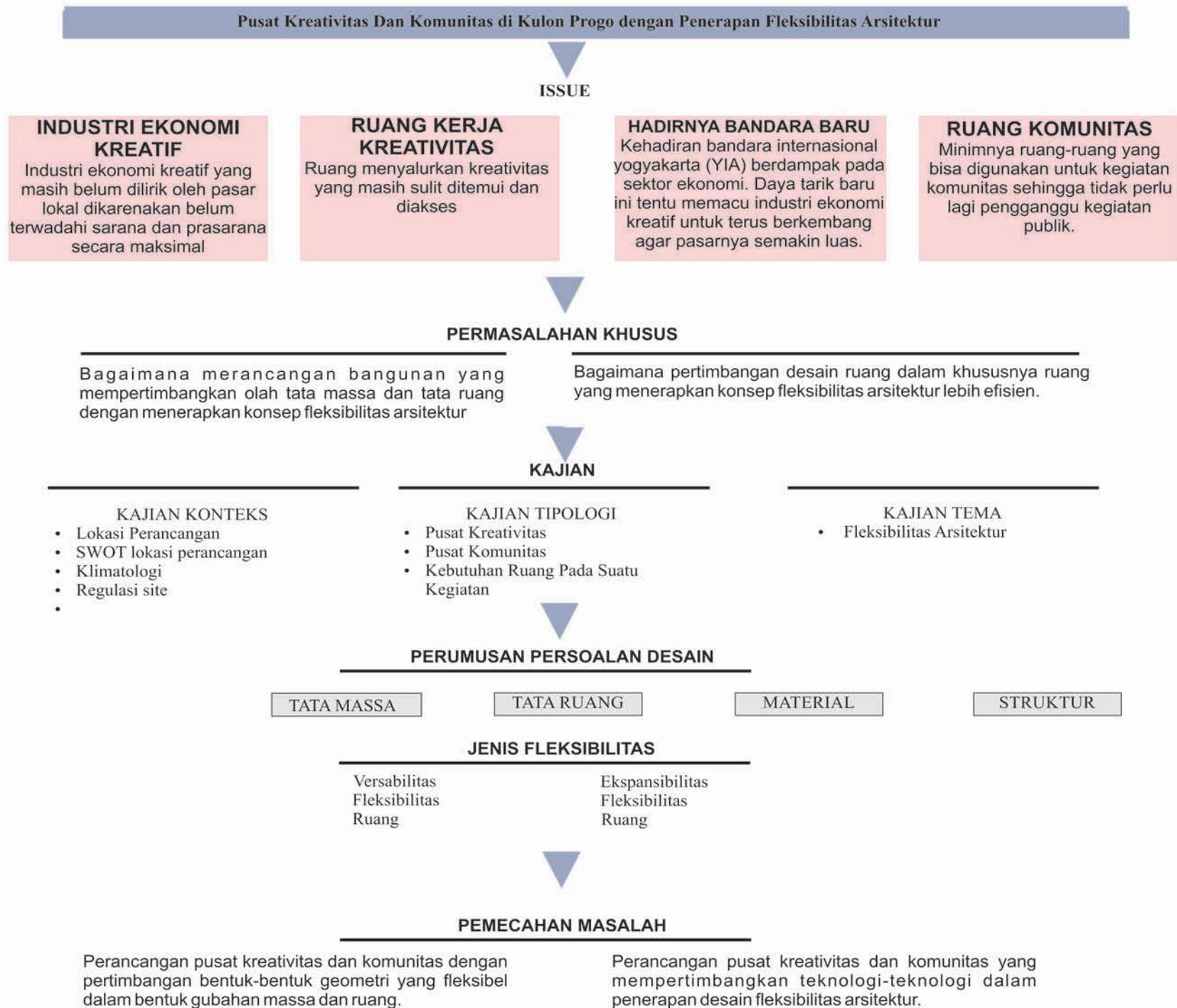
Gambar 2.4.3. Gamber Perspektif Sendai Mediatheque  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Dari studi preseden ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Nilai eksplorasi positif diterapkan dalam perancangan :
  1. Bagaimana peletakkan partisi dari tiap-tiap fungsi ruang yang sangat mudah untuk dirubah-rubah.
  2. Penerapan konsep open-plan pada bangunan skala besar.
  3. Bagaimana pemilihan struktur yang bisa membantu dalam menciptakan suasana luas pada ruang dan menciptakan ruang yang fleksibel.
  4. Menciptakan ruang dengan ketinggian antar lantai yang cukup tinggi membantu dalam memberikan efek suasana luas.
  5. Pemilihan bentuk struktur kolom yang representatif dari batang alga ( alam).
- Nilai eksplorasi negatif dalam perancangan :
  1. Dengan penerapan open fasad/ glass fasad yang terlalu lebar ini akan menimbulkan efek terlalu banyaknya sinar matahari yang masuk.



## 2.5 Peta Persoalan Perancangan.



Gambar 2.5.1. Peta Persoalan Perancangan  
Sumber : Penulis (2021)



03

*Pemecahan Persoalan Perancangan.*



## 3.1. Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan.

Dalam perancangan bangunan pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo ini dilakukan beberapa analisis, seperti analisis konsep bangunan, analisis fungsi bangunan, analisis regulasi bangunan, analisis klimatologi tapak, analisis pola kegiatan, analisis program ruang. Dari analisis ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam perancangan. Dari analisis yang dilakukan ini maka didapatkan gambaran awal rancangan yang mana menjadi solusi dari penyelesaian masalah perancangan.

### 3.1.1. Analisis Konsep.

Lokasi perancangan berada di Kapanewon Temon. Lokasi ini terpilih atas beberapa pertimbangan jangka panjang dalam merespon hadirnya jalan tol Solo-Jogja dengan pintu *exit* tol 3 berada berdekatan dengan lokasi perancangan. Perancangan ini diperuntukkan untuk mewadahi para pelaku industri kreatif rumahan yang ada di Kulon Progo, sehingga produknya bisa dikenal baik bagi masyarakat Kulon Progo maupun masyarakat luar Kulon Progo. Selain itu, dengan mempertimbangkan ruang/wadah beraktivitas bagi para pelaku komunitas sehingga dapat menjadi magnet baru di Kulon Progo.

Dalam perancangan ini menerapkan pendekatan fleksibilitas arsitektur dimana pendekatan ini dapat menjawab kebutuhan ruang yang multifungsi dari bangunan ini. Terdapat dua jenis fleksibilitas arsitektur yang dipakai. Diantaranya versabilitas arsitektur dan ekspansibilitas arsitektur. Penerapan fleksibilitas arsitektur ini berdasarkan tata massa, tata ruang, material.

### 3.1.2. Analisis Fungsi Bangunan.

- **Fungsi Utama**

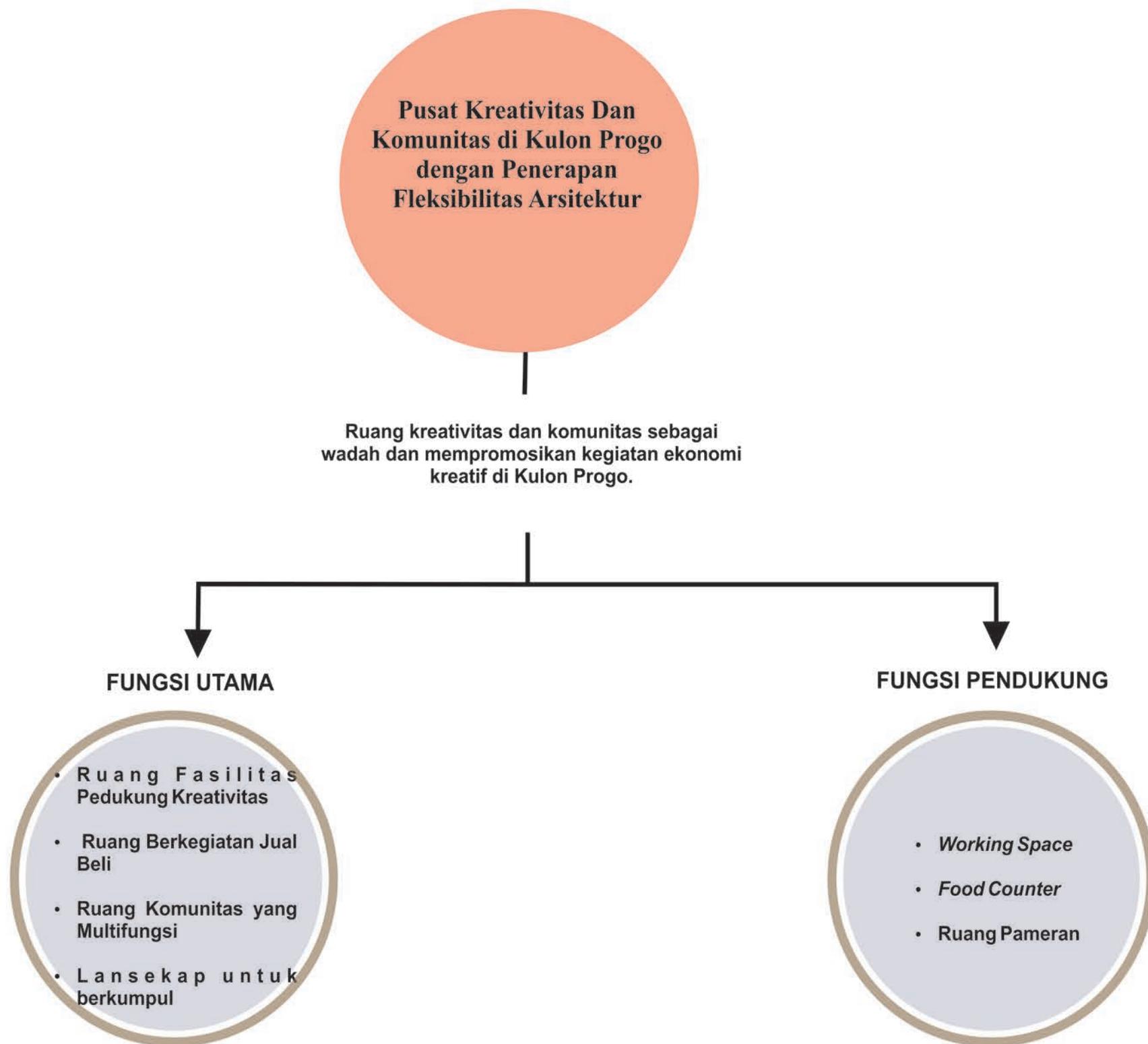
Fungsi utama dari bangunan ini adalah mewadahi para pelaku industri kreatif untuk berkarya dan memamerkan hasil karyanya untuk diperjualbelikan kepada masyarakat Kulon Progo dan luar Kulon Progo. Dengan adanya bangunan ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi para pelaku industri kreatif di Kulon Progo dengan pembeli secara mudah dan nyaman dalam berkegiatan kreasi dan jual beli.

Selain keberadaan ruang kreatif disediakan ruang berkumpul masyarakat yang diberikan sarana dan prasarana yang mendukung dalam berkegiatan komunitas. Para pelaku komunitas ini diberikan ruang yang multifungsional sehingga bisa mengembangkan kegiatannya dengan maksimal. Dengan menghadirkan ruang fungsional ini diharapkan daya tarik masyarakat semakin meningkat untuk datang dan berkegiatan bagi pengembangan karya, jual beli, dan kegiatan lain yang mendukung.

- **Fungsi Pendukung**

Pada perancangan pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo ini disediakan beberapa fasilitas pendukung seperti *working space*, *food counter*, ruang pameran dan beberapa ruang-ruang *service* pendukung lain.





Gambar 3.1.1. Skema ruang yang disediakan  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.1.3. Data Kegiatan Pelaku Kreatif dan Komunitas di Kulon Progo

#### Refleksi Budaya Akhir Tahun dan Awal Tahun

Acara musik dalam rangka perayaan tahun baru diKulon Progo

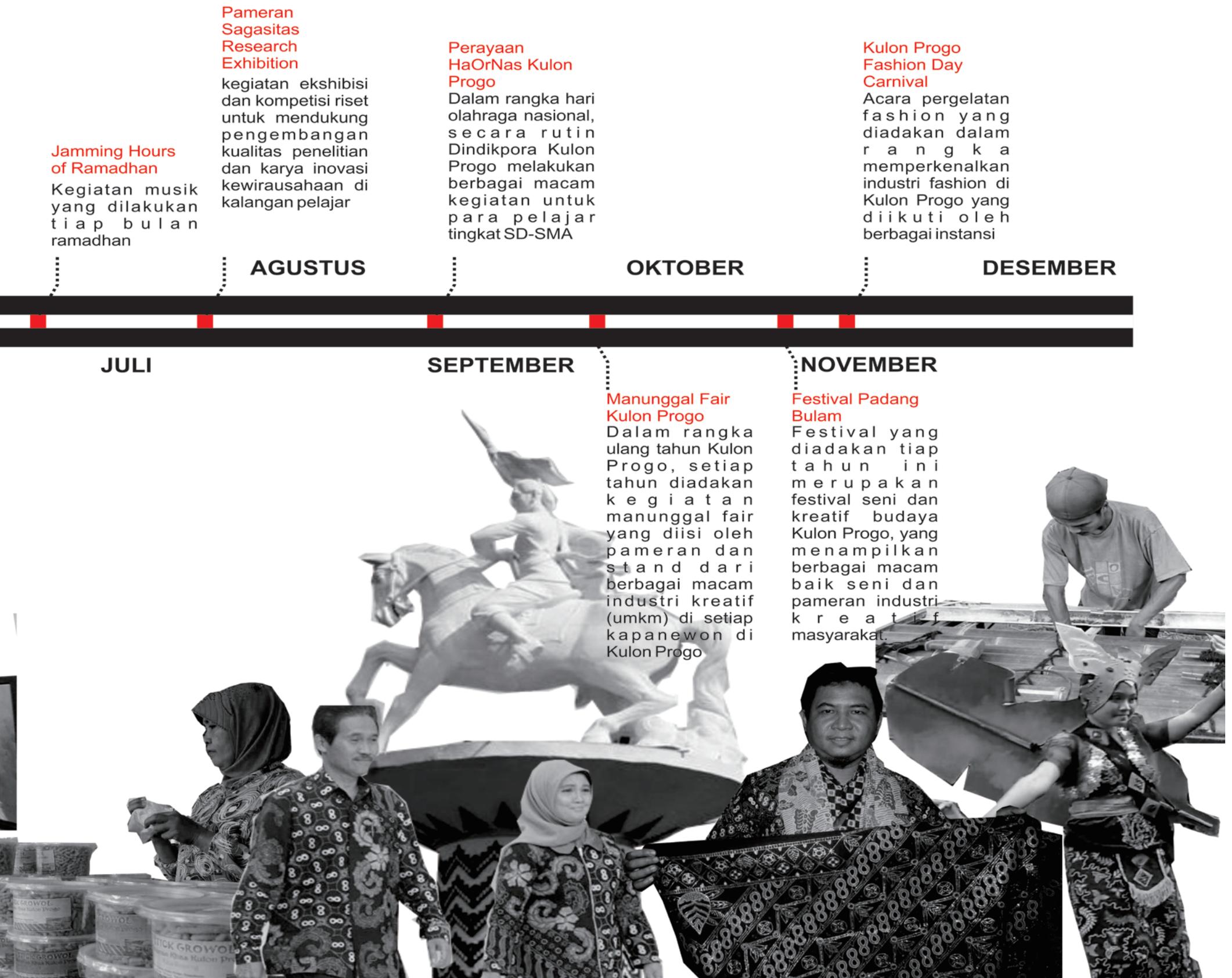
#### Pameran Seni Rupa

Pameran seni dari para seniman di Kulon Progo

#### O2SN Kulon Progo

Olimpiade baik dari akademik, olahraga maupun seni untuk para pelajar tingkat SMP - SMA di Kulon progo





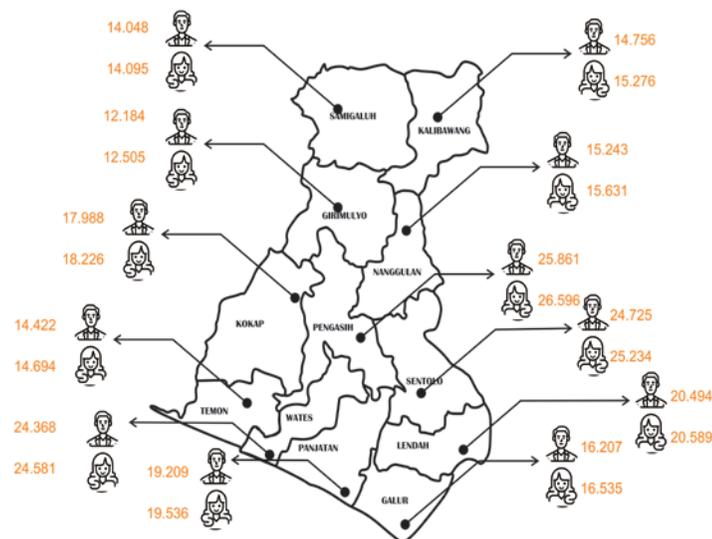
Gambar 3.1.2. Gambar Timeline kegiatan umkm dan komunitas di Kulon Progo dalam 1 tahun  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.1.4. Analisis Pengguna.

#### Pengguna Bangunan/ Fasilitas

##### Masyarakat Kulon Progo.

Masyarakat Kabupaten Kulon Progo adalah salah satu sasaran pengguna bangunan. Hal ini dikarenakan bangunan yang terletak di Kapenewon Temon dan merupakan bangunan fasilitas umum yang diperuntukkan untuk kegiatan masyarakat setempat. Berdasarkan data kependudukan Kabupaten Kulon Progo memiliki jumlah penduduk dengan total 443.003 jiwa dengan pembagian jumlah laki-laki sebanyak 219.505 jiwa dan jumlah perempuan sebanyak 223.498 jiwa.

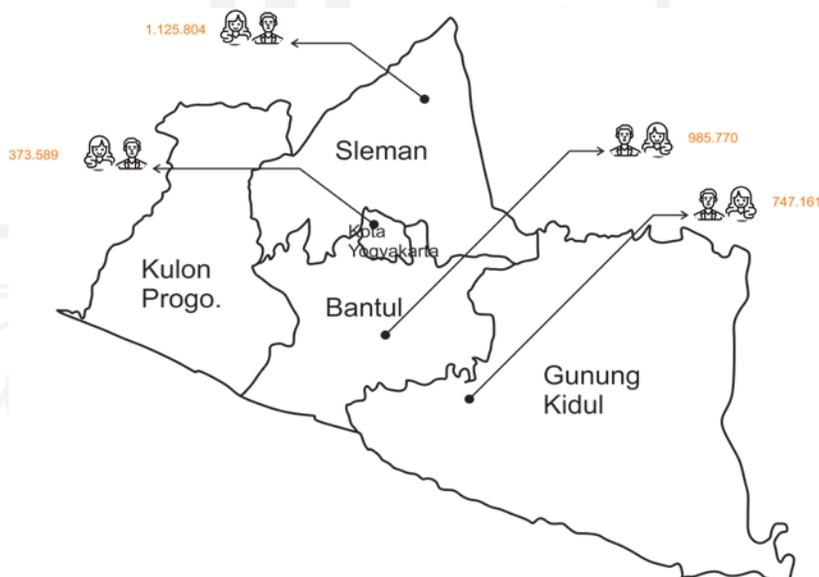


Gambar 3.1.3. Peta persebaran jumlah penduduk Kabupaten Kulon Progo tahun 2020 kuartal II  
Sumber : <https://kependudukan.jogjaprovo.go.id/>

##### Masyarakat Lingkup Terdekat.

#### • Masyarakat DIY

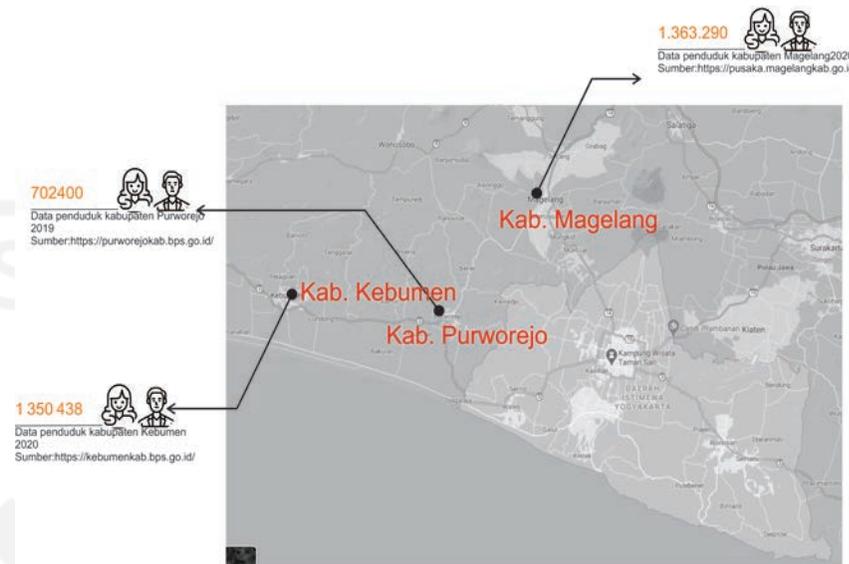
Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) juga merupakan sasaran dari pengguna bangunan. Hal ini dikarenakan pola wisata domestik DIY yang menjadikan Kabupaten Kulon Progo sebagai tujuan wisata, dan juga lokasi site yang berdekatan dengan Yogyakarta International Airport (YIA) sehingga jika ingin menuju YIA akan melewati bangunan ini.



Gambar 3.1.4 Peta persebaran jumlah penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2020.  
Sumber : <http://bappeda.jogjaprovo.go.id/>

- **Masyarakat Jawa Tengah**

Karena letak site yang berdekatan dengan perbatasan antara DIY dengan Jawa Tengah khususnya Kabupaten Kebumen, Kabupaten Magelang dan Kabupaten Purworejo sehingga masyarakat kedua kabupaten tersebut menjadi sasaran pengguna bangunan. Selain itu, karena beberapa masyarakat dari kedua kabupaten tersebut menggunakan Yogyakarta International Airport sebagai pilihan transportasi sehingga akan sering untuk melewati area site.



Gambar 3.1.5 Peta persebaran jumlah penduduk kawasan sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sumber : <https://www.google.com/maps/>

### **Wisatawan Dari Yogyakarta International Airport (YIA).**

Bandara Yogyakarta Internasional Airport (YIA) yang menjadi pintu gerbang untuk masuk ke Daerah Istimewa Yogyakarta melalui jalur udara menjadikannya bandara yang cukup ramai lalu lintas penerbangannya. Menurut portal berita Investor.id disebutkan bahwa sebanyak 3.355.660 penumpang sudah menggunakan YIA sebagai tujuan penerbangan dan keberangkatan pada kuartal pertama tahun 2020. Dengan total penerbangan sebanyak 4.193 baik mendarat maupun terbang (take off and landing).



Gambar 3.1.6 Penerbangan dari dan menuju YIA

Sumber : KOMPAS.com/DANI J

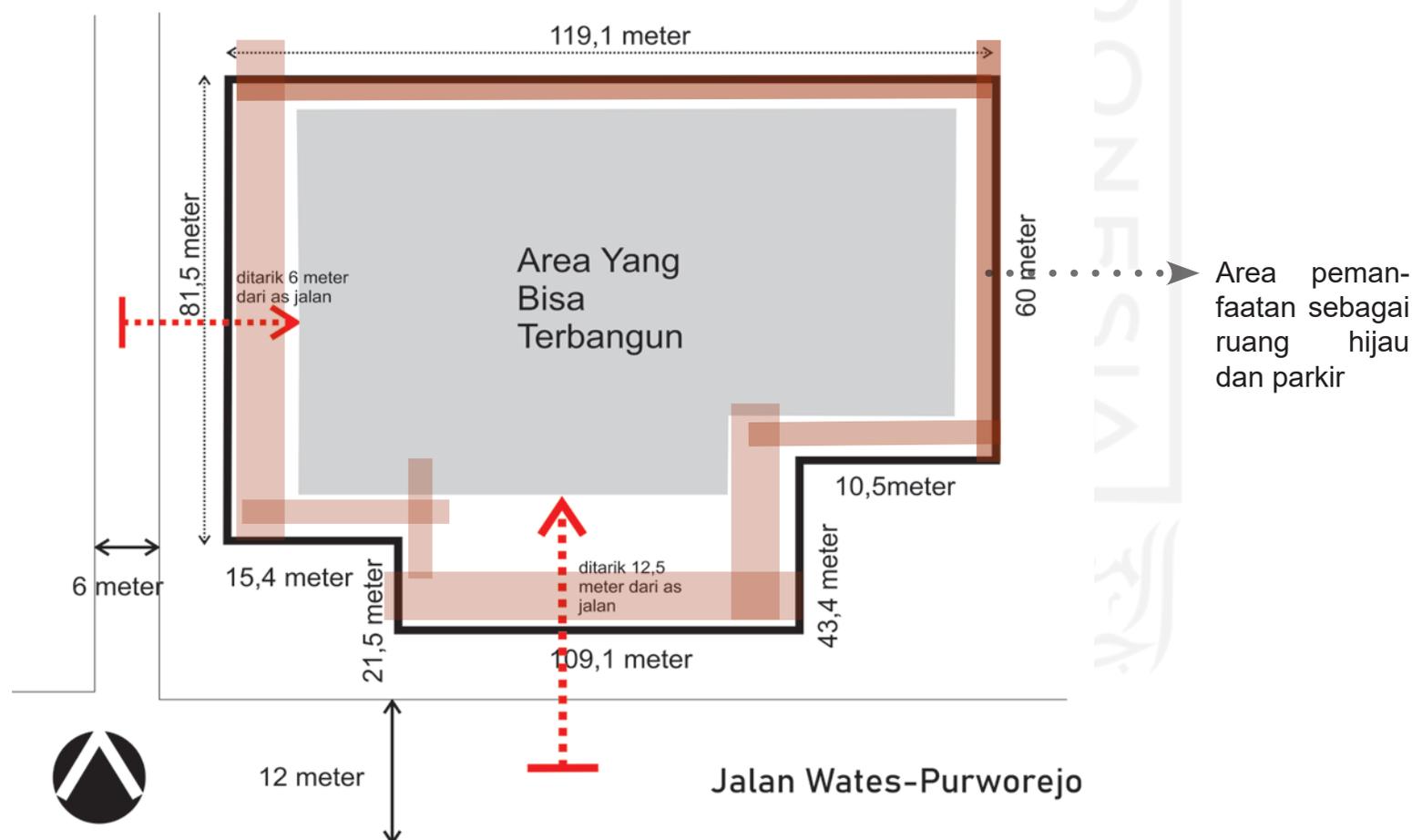
## 3.2. Eksplorasi Konsep Konteks Site.

### Analisis Site Berdasar Regulasi.

#### Respon Terhadap Regulasi Site.

- Ukuran luas tapak 11.523.264 m<sup>2</sup> (1,6 hektar) adalah sebagai berikut :
- KDB maksimal  
 $60\% \times 11.523\text{m}^2 = 6.913,8\text{m}^2$
- KLB maksimal  
 $1,8 \times 11.523 \text{ m}^2 = 20.741,4 \text{ m}^2$
- KDH minimal  
 $30\% \times 11.523\text{m}^2 = 3.456,9\text{m}^2$
- GSB 12,5 meter dan 6 meter dari as jalan.

Garis Sempadan Bangunan (GSB) atau batas area bisa terbangun mengurangi ruang dalam site sebanyak **kurang lebih 1.800m<sup>2</sup> atau setara dengan 10,5%** luas site keseluruhan. Dalam pemaksimalan ruang site, area terluar atau yang terdampak GSB dapat dimaksimalkan sebagai area terbuka hijau, atau sebagai area parkir kendaraan.



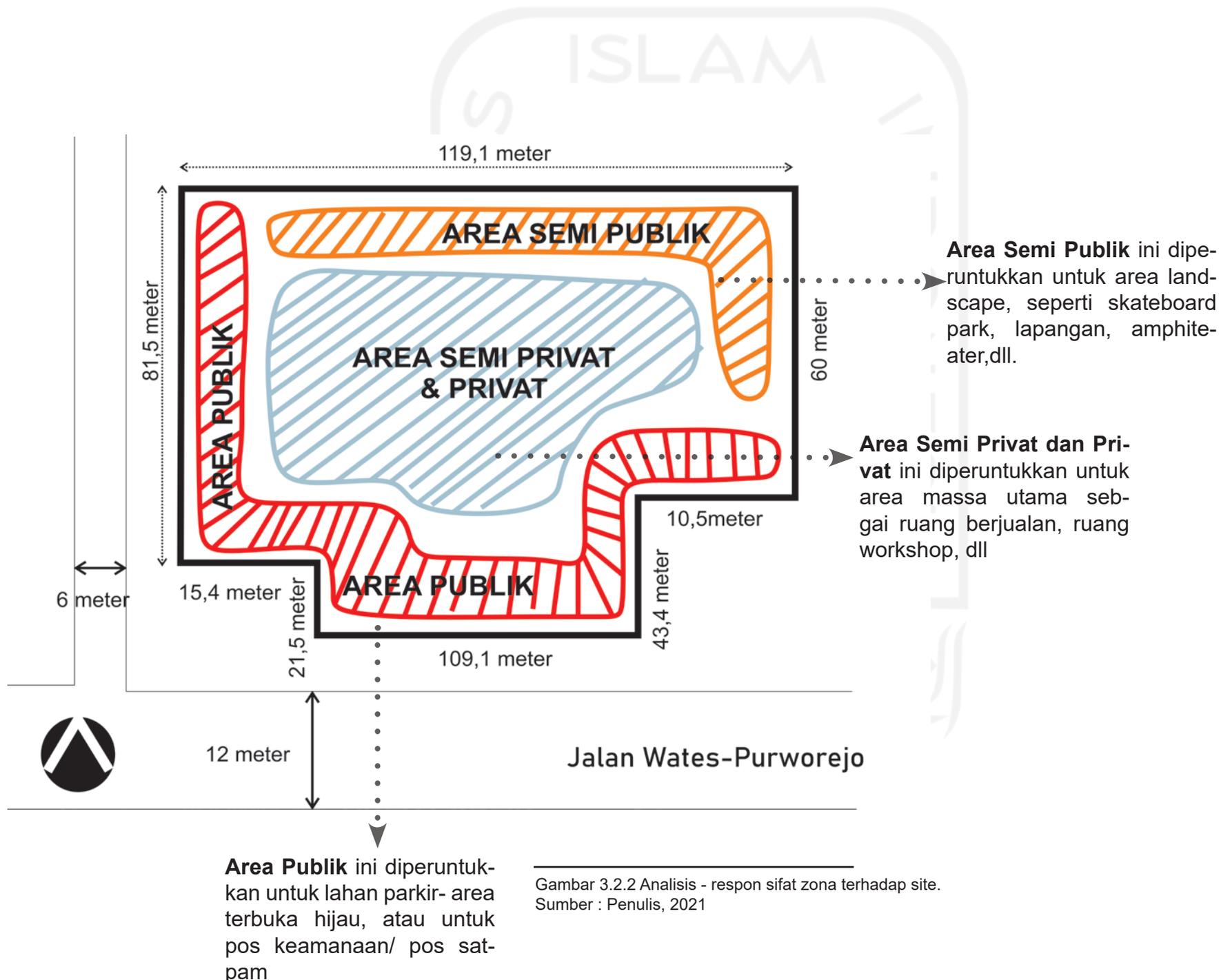
Gambar 3.2.1 Analisis - respon terhadap regulasi site  
Sumber : Penulis, 2021

## Analisis Site Berdasar Sifat Zona.

### Respon Terhadap Sifat Zona.

Sifat dari lahan terbagi menjadi 4 jenis. Sifat ini antara lain adalah ruang publik, ruang semi publik, ruang privat, dan ruang semi privat. Pemisahan sifat ini berdasarkan fungsi-pengguna dan keamanan dari ruang yang digunakan.

Ruang terluar dari site atau yang berdekatan dengan jalan akan dikelompokkan sebagai area ruang publik. Sedangkan, area terdalam dari site akan dikategorikan sebagai ruang privat dan semi privat. Untuk area terluar yang berdekatan dengan sawah akan dikategorikan sebagai ruang semi publik.



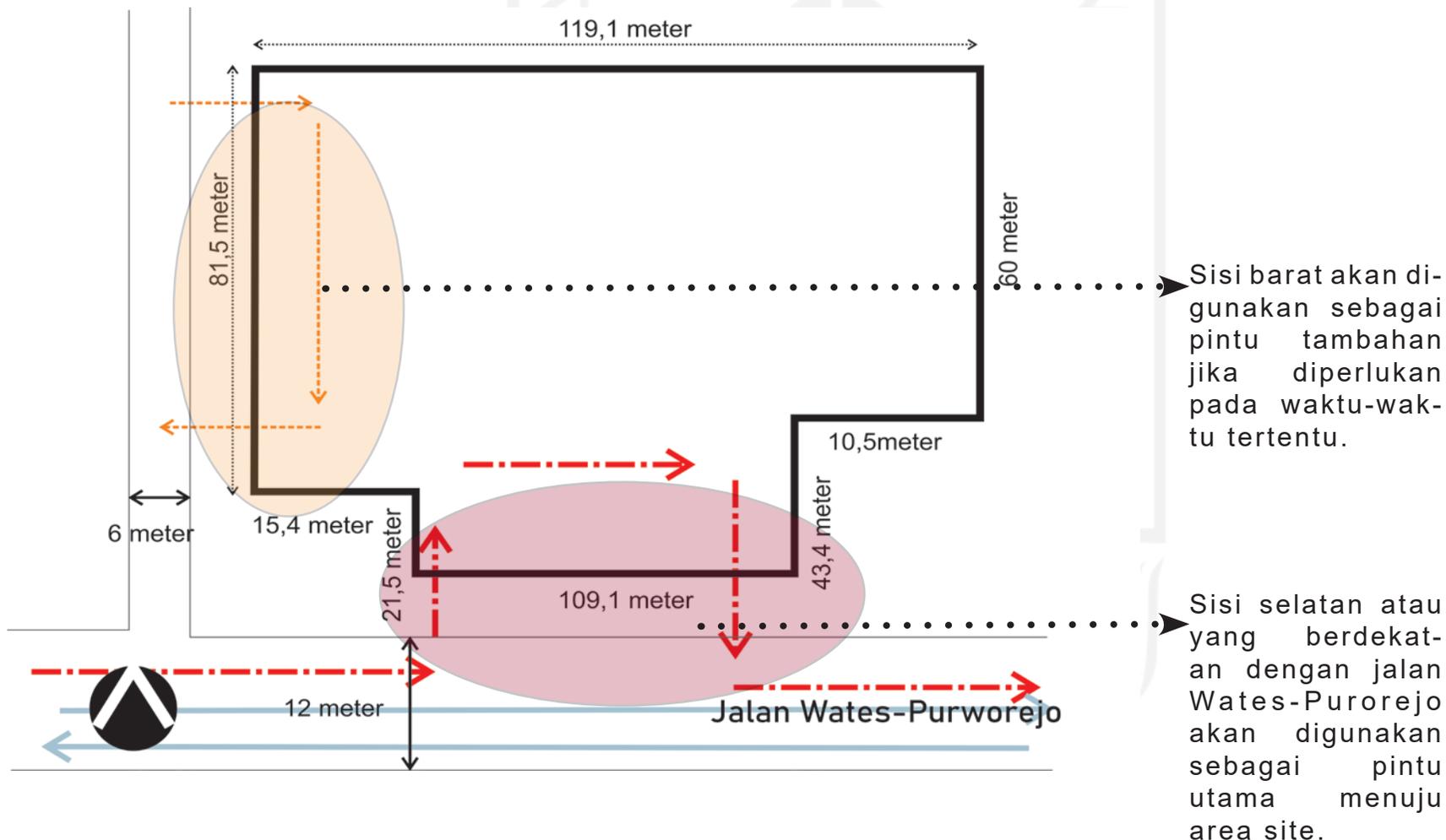
Gambar 3.2.2 Analisis - respon sifat zona terhadap site.  
Sumber : Penulis, 2021

## Analisis Aksesibilitas Kendaraan.

### Respon Terhadap Aksesibilitas Kendaraan.

Perletakaan entrance/ pintu masuk untuk menuju ke area bangunan cukup penting untuk menjadi gerbang utama/wajah pertama menuju ke bangunan. Selain itu, letak site yang berada di jalur cepat yaitu Jalan Nasional ( Jln Wates-Purworejo) peletakkan entrance ini penting untuk memudahkan aksesibilitas dan menarik kedatangan pengunjung. Selain itu karena letaknya yang juga dekat dengan jalan lingkungan sehingga memudahkan dalam pengaturan aksesibilitas khusus.

Sisi Jalan Wates-Purworejo akan dijadikan sebagai pintu masuk dan keluar utama dari bangunan. Sedangkan, area sisi barat atau jalan lingkungan akan dijadikan pintu tambahan jika diperlukan pada waktu-waktu tertentu seperti loading barang ataupun kemacetan pada area pintu utama.



Gambar 3.2.3 Analisis - respon terhadap aksesibilitas kendaraan.  
Sumber : Penulis, 2021

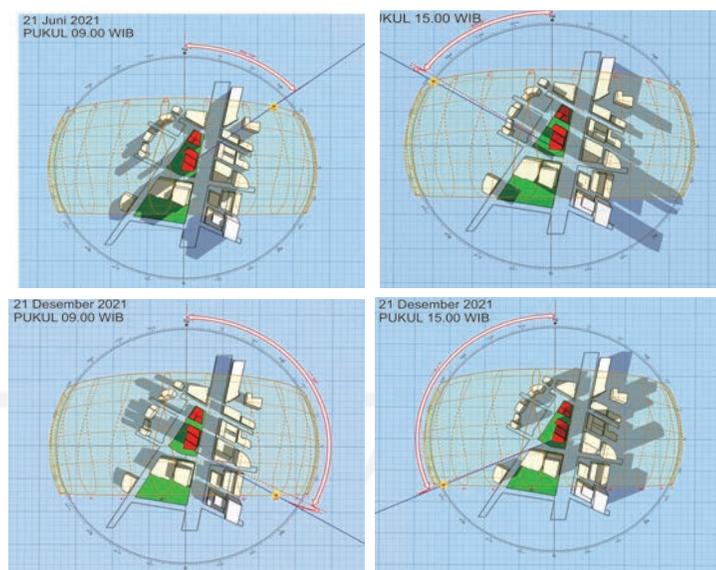




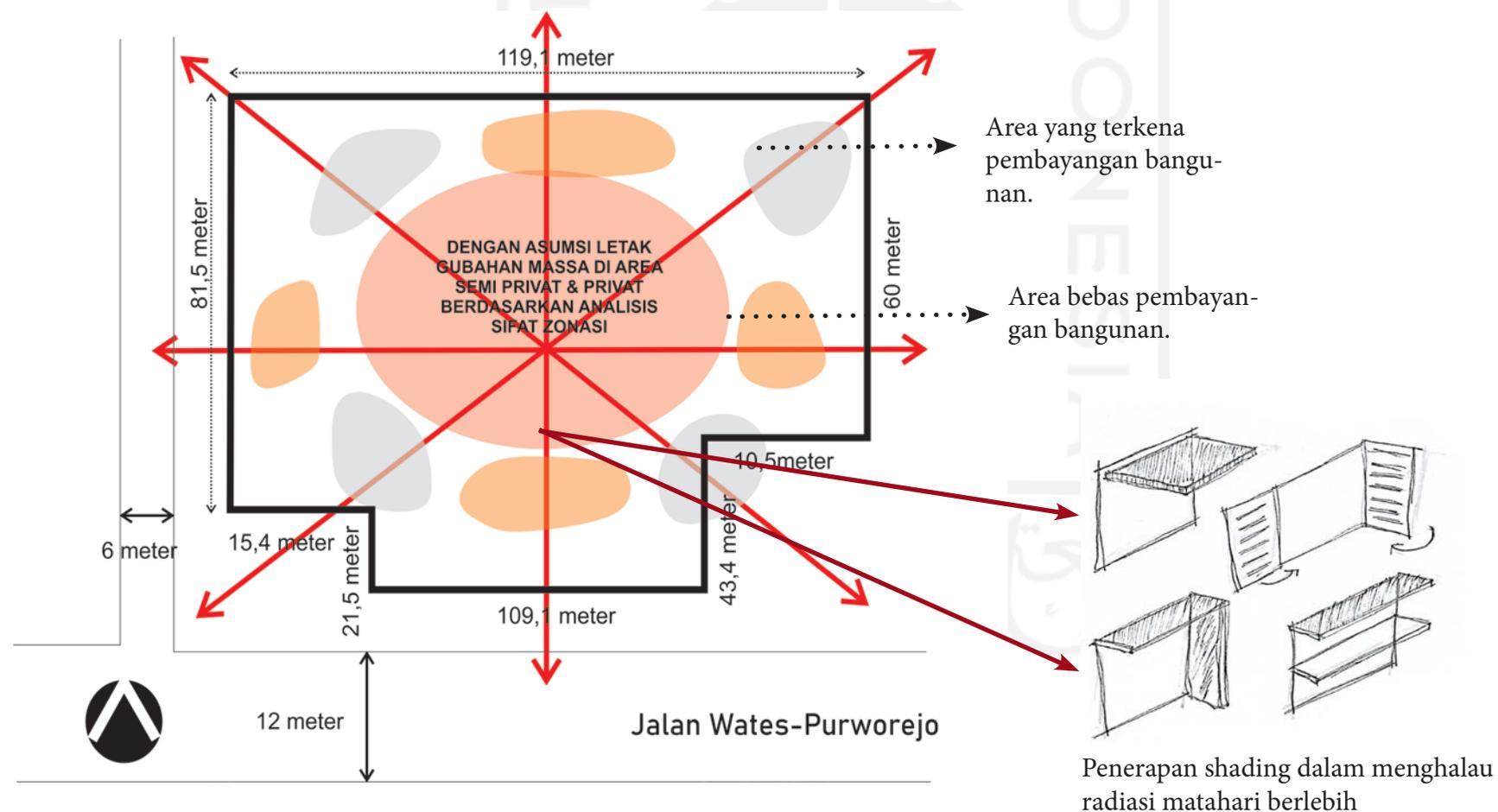
## Analisis Klimatologi Site

### Respon Terhadap Matahari.

Berdasarkan data terkait matahari dan pembayangannya pada site, didapatkan bahwa penentuan-penentuan titik fungsi ruang pada site bergantung pada data tersebut. Ruang-ruang yang memerlukan pencahayaan seperti area lapangan, amphiteater, dll akan diletakkan di area yang tidak terkena pembayangan matahari dari gubahan massa. Selain itu, untuk mengantisipasi adanya radiasi matahari berlebih di area-area yang terkena matahari langsung maka akan diberikan shading tambahan.



Gambar 3.2.4 Sunpath 21 Juni dan 21 Desember 2021  
Sumber :<http://andrewmarsh.com/>



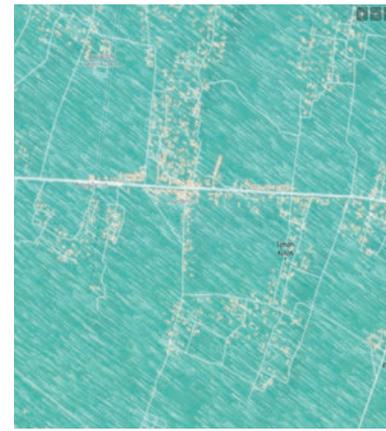
Gambar 3.2.5 Analisis - respon terhadap matahari.  
Sumber : Penulis, 2021

### Respon Terhadap Angin.

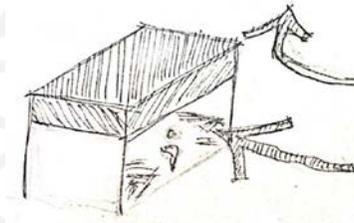
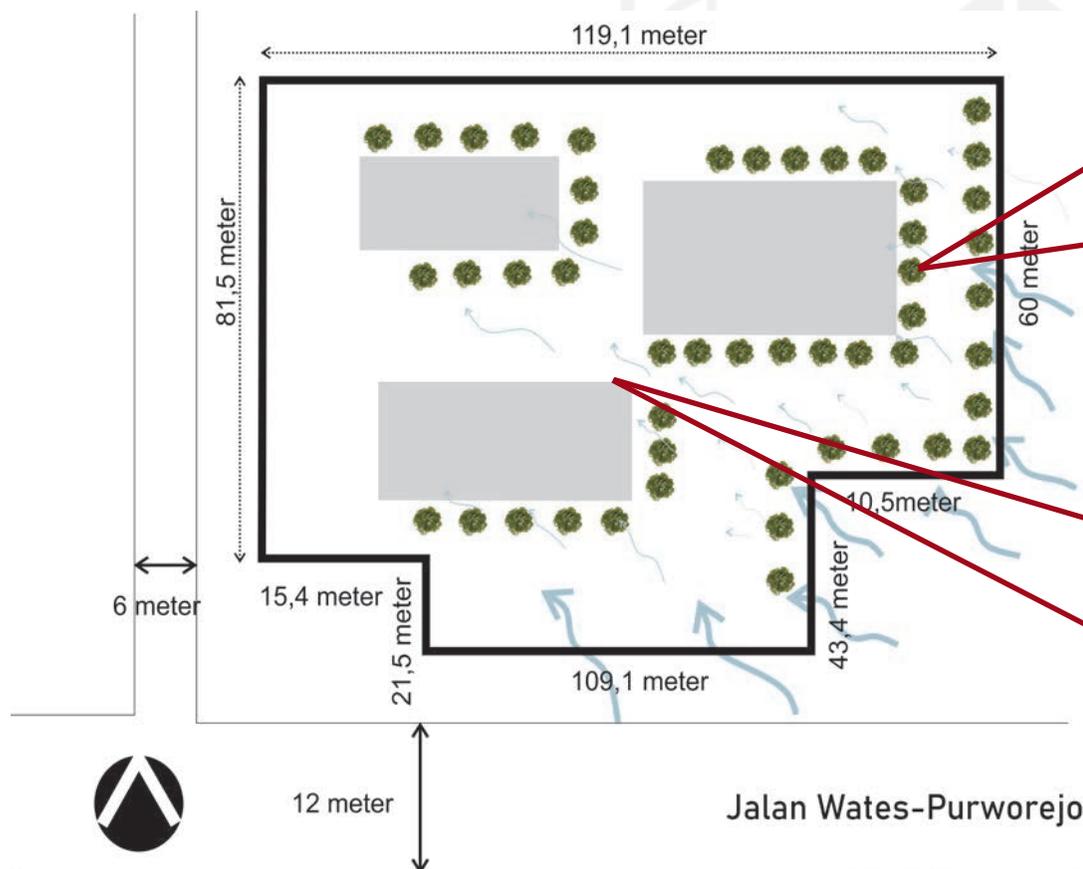
Berdasarkan data terkait angin pada site. Angin dominan berhembus dari arah tenggara ke barat laut dengan kecepatan 10-15km/h. Angin yang berhembus pada site merupakan angin laut. Hal ini dikarenakan lokasi site yang dekat dengan bibir pantai.

Untuk memaksimalkan penghawaan alami gubahan massa akan dipecah menjadi beberapa bentuk, dan area bawah akan dibuka sehingga sirkulasi angin lancar disemua titik pada site.

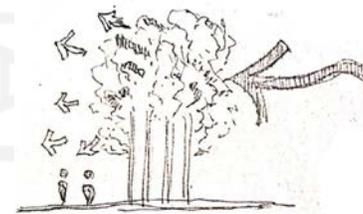
Namun, karena kecepatan angin yang berhempus terlalu cepat. Ditambah kondisi lingkungan site yang masih minim tumbuhan dan bangunan, dikhawatirkan akan menimbulkan lorong angin pada area-area terbuka antar gubahan massa. Sehingga, perlu dilakukan kontrol kecepatan angin. Salah satu yang akan diterapkan pada desain adalah kontrol angin menggunakan media tumbuhan, dengan sistem menyaring atau memecah angin.



Gambar 3.2.6 Gambar arah pergerakan dan kecepatan angin  
Sumber : <https://www.meteoblue.com/>



Desain ruang pada lantai 1 dengan membuka seluruh sisi sehingga angin tidak diblokir.



Pemecahan angin menggunakan media tumbuhan untuk menghindari terjadinya lorong angin.

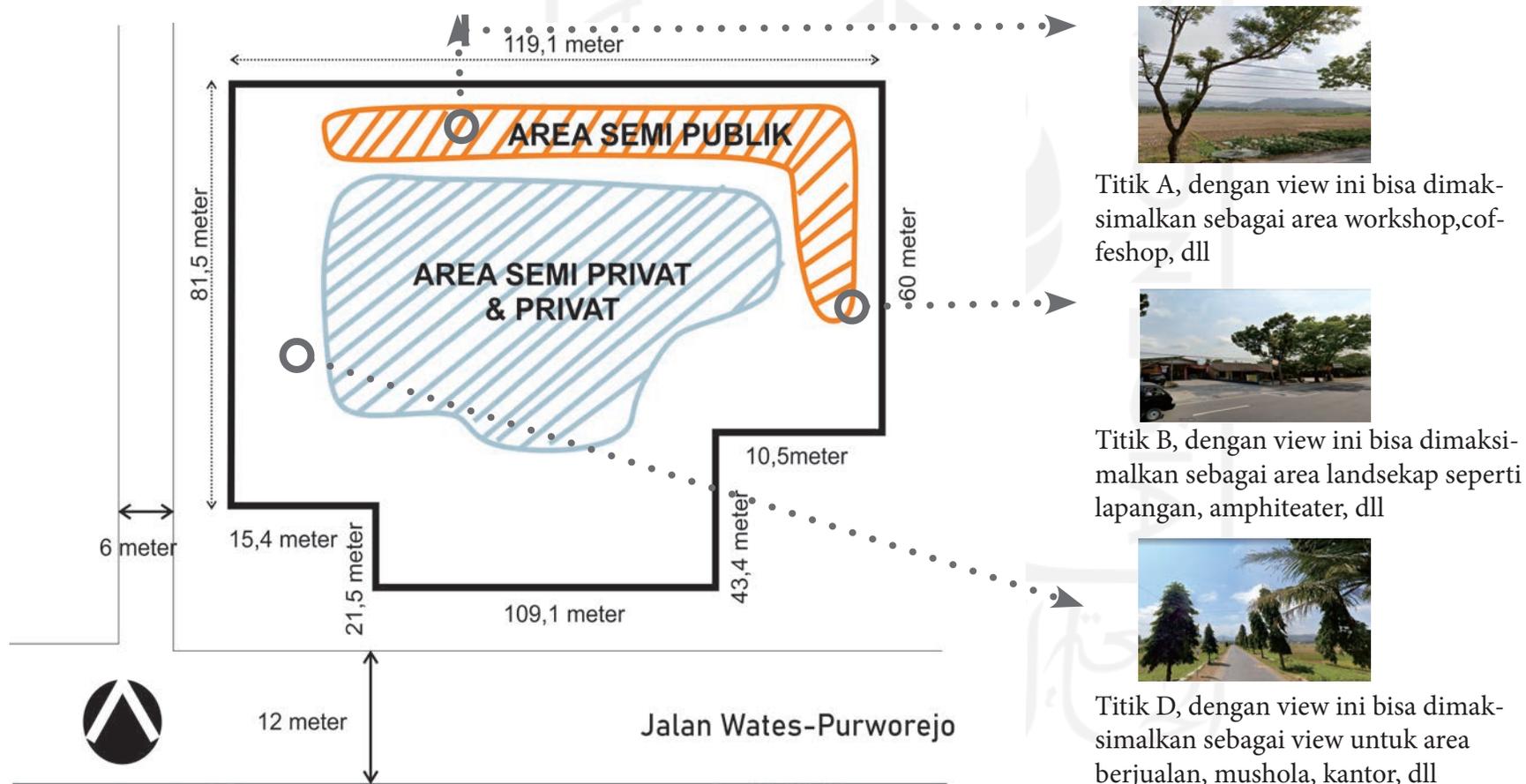
Gambar 3.2.7 Analisis - respon terhadap angin.  
Sumber : Penulis, 2021

### Respon Terhadap View .

Berdasarkan tabel kebutuhan tiap ruang, terdapat beberapa ruang yang lebih baik memiliki view yang menarik. View yang menarik ini bisa terwujud berdasarkan kondisi eksisting site atau dengan desain tambahan dalam perancangan. Beberapa view yang menarik berdasarkan kondisi eksisting berada pada disisi titik A, titik B, dan titik D. Selain itu, untuk view yang menarik dengan desain bisa dimaksimalkan pada area-area peruntukkan landscape atau area semi publik.

| NO | Nama Ruang                | Kebutuhan Ruang View |
|----|---------------------------|----------------------|
| 1  | Ruang working space       | ooo                  |
| 2  | area amphiteater          | ooo                  |
| 3  | Ruang santai              | ooo                  |
| 4  | Area Skateboard           | ooo                  |
| 5  | Area Playground           | ooo                  |
| 6  | Area Lensekap hijau       | ooo                  |
| 7  | Area Duduk Santai         | ooo                  |
| 8  | Area Lapangan Bola Basket | ooo                  |
| 9  | Ruang berjualan           | oo                   |
| 10 | Ruang Pameran             | oo                   |
| 11 | Coffe shop                | oo                   |
| 12 | Lobby                     | oo                   |
| 13 | Mushola                   | oo                   |
| 14 | Kantor Administrasi staff | oo                   |

Tabel 3.2.1. Tabel kebutuhan ruang terhadap view terbanyak  
Sumber : Penulis (2021)



Gambar 3.2.8 Analisis - respon terhadap view.  
Sumber : Penulis, 2021



## Zonasi Ruang Pada Site.

### Zonasi Ruang Vertikal.

Berdasarkan regulasi site yaitu :

- Ukuran luas tapak 11.523.264 m<sup>2</sup> (1,6 hektar) adalah sebagai berikut :

- KDB maksimal

$$60\% \times 11.523\text{m}^2 = 6.913,8\text{m}^2$$

- KLB maksimal

$$1,8 \times 11.523 \text{ m}^2 = 20.741,4 \text{ m}^2$$

Didapatkan ketinggian maksimal gedung adalah 3 lantai.



Didominasi ruang dengan fungsi kegiatan perbelanjaan. Dengan ketinggian antar lantai kurang lebih 5-7 meter

Didominasi dengan ruang fungsi pameran atau workshop. Dengan ketinggian antar lantai kurang lebih 4-6 meter

Didominasi dengan fungsi ruang yang diperuntukkan untuk pegawai/ staff. Dengan ketinggian antar lantai kurang lebih 4-6 meter

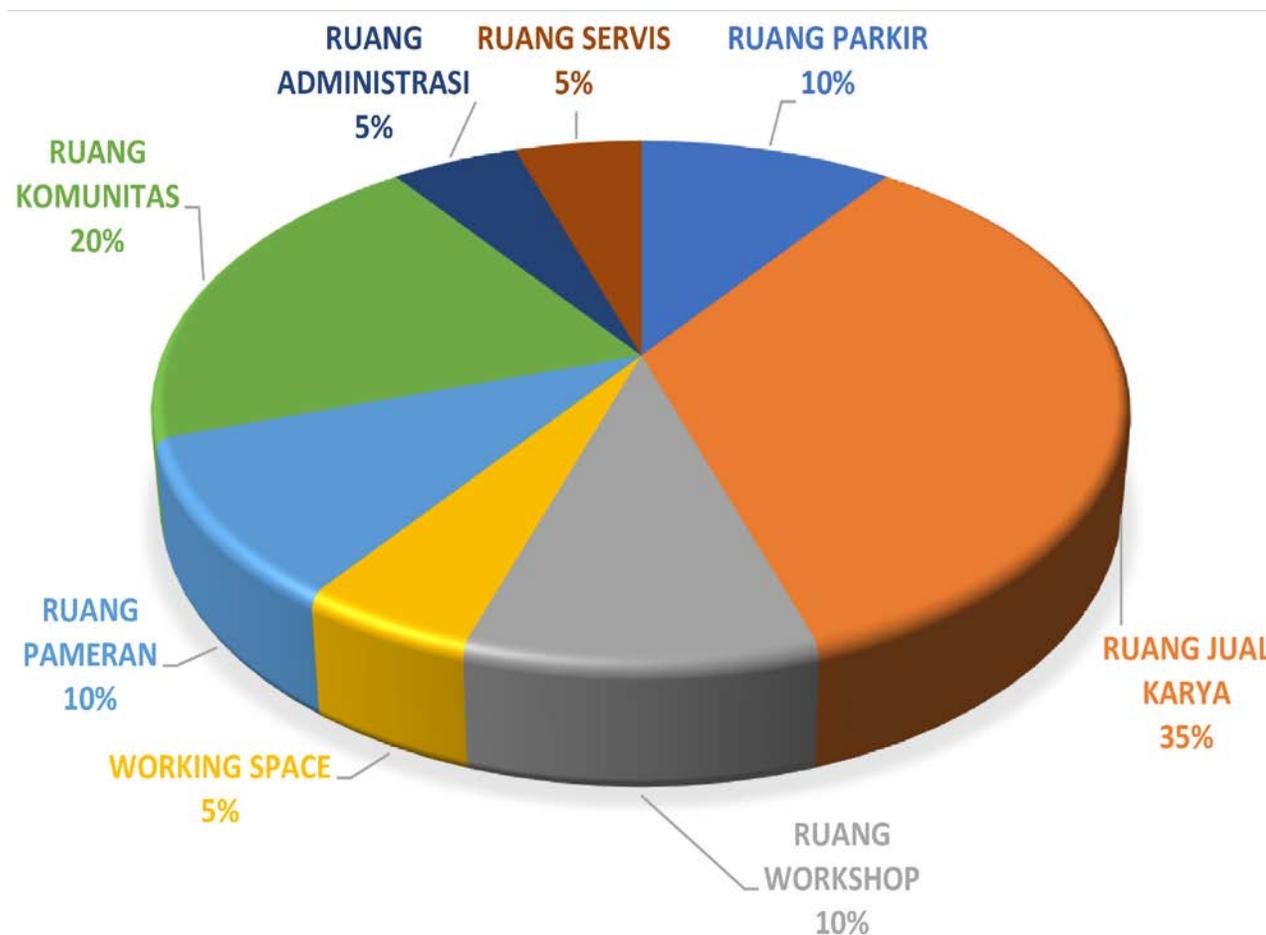
Gambar 3.2.9 Analisis - respon terhadap zona ruang vertikal.  
Sumber : Penulis, 2021



Berdasarkan SNI 03-7112-200 mengenai Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan. area site merupakan area permukaan horizontal dalam dikarenakan jaraknya yaitu 2,58 km dari landasan pacu, sehingga ketinggian bangunan yang diizinkan adalah 45m.

Gambar 3.2.10 Jarak/ radius landasan pacu ke site.  
Sumber : Penulis, 2021

## Presentase kebutuhan ruang.



Tabel 3.2.2 Diagram presentase ruang yang dibutuhkan  
Sumber : Penulis, 2021

## Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.

| NO | PELAKU                               | AKTIVITAS                             | KEBUTUHAN RUANG                        | SIFAT RUANG |
|----|--------------------------------------|---------------------------------------|--|-------------|
| 1  | Pelaku industri kreatif tenant tetap | Parkir                                | Area parkir                            | Publik      |
|    |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                             | Publik      |
|    |                                      | Loading barang                        | Area parkir/Loadingdock                | Publik      |
|    |                                      | Melakukan kegiatan penunjang produksi | Working space                          | Publik      |
|    |                                      | Menjual hasil karya                   | Ruang berjualan                        | Publik      |
|    |                                      | Menyimpan barang                      | Ruang penyimpanan masing-masing tenant | Privat      |
|    |                                      | Ibadah                                | Mushola                                | Publik      |
|    |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                     | Publik      |
|    |                                      | Buang air                             | Lavatory                               | Publik      |

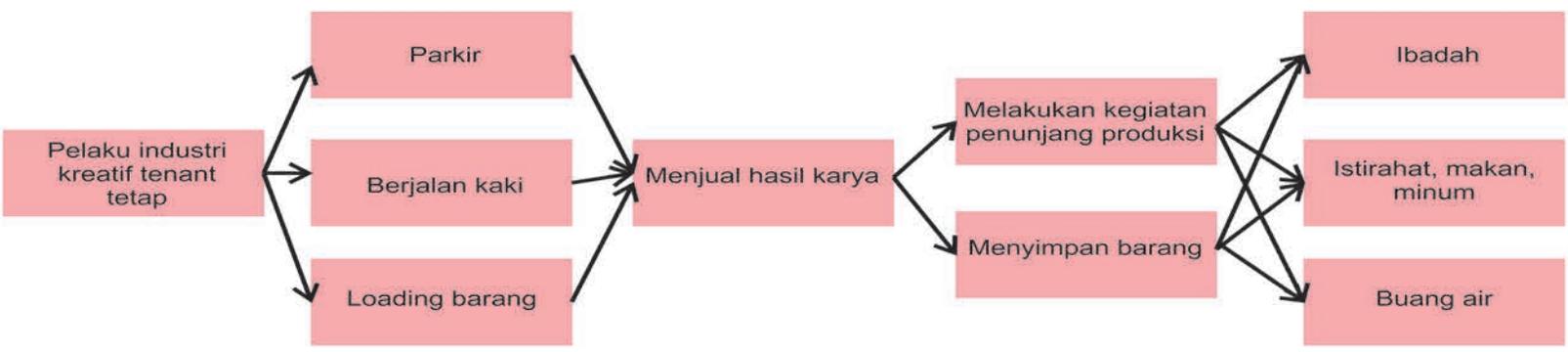


| NO        | PELAKU                               | AKTIVITAS                             | KEBUTUHAN RUANG                          | SIFAT RUANG |
|-----------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|-------------|
| 2         | Pelaku industri kreatif tenant tetap | Parkir                                | Area parkir                              | Publik      |
|           |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                               | Publik      |
|           |                                      | Melakukan kegiatan penunjang produksi | Working space                            | Publik      |
|           |                                      | Loading barang                        | Area parkir/Loadingdock                  | Publik      |
|           |                                      | Menjual hasil karya                   | Ruang berjualan                          | Publik      |
|           |                                      | Menyimpan barang                      | Ruang penyimpanan masing-masing tenant   | Publik      |
|           |                                      | Melakukan Workshop                    | Ruang workshop                           | Publik      |
|           |                                      | Ibadah                                | Mushola                                  | Publik      |
|           |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                       | Publik      |
|           |                                      | Buang air                             | Lavatory                                 | Publik      |
| 3         | Pelaku industri kreatif tanpa tenant | Parkir                                | Area parkir                              | Publik      |
|           |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                               | Publik      |
|           |                                      | Melakukan kegiatan penunjang produksi | Working space                            | Publik      |
|           |                                      | Melakukan Workshop                    | Ruang workshop                           | Publik      |
|           |                                      | Pameran Karya                         | Ruang pameran karya                      | Publik      |
|           |                                      | Ibadah                                | Mushola                                  | Publik      |
|           |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                       | Publik      |
|           |                                      | Buang air                             | Lavatory                                 | Publik      |
| 4.        | Pelaku kelompok komunitas            | Parkir                                | Area parkir                              | Publik      |
|           |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                               | Publik      |
|           |                                      | Melakukan kegiatan komunitas          |  | Publik      |
|           |                                      | Loading barang                        | Area parkir/Loadingdock                  | Publik      |
|           |                                      | Pameran Karya                         | Ruang pameran karya                      | Publik      |
|           |                                      | Melakukan Workshop                    | Ruang workshop                           | Publik      |
|           |                                      | Ibadah                                | Mushola                                  | Publik      |
|           |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                       | Publik      |
| Buang air | Lavatory                             | Publik                                |  |             |
| 5.        | Pengunjung/ Wisatawan                | Parkir                                | Area parkir                              | Publik      |
|           |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                               | Publik      |
|           |                                      | Melakukan kegiatan jual beli          | Ruang berjualan                          | Publik      |
|           |                                      | Menonton pertunjukan komunitas        | Ruang multifungsi/Working space/lansekap | Publik      |
|           |                                      | Mengikuti workshop                    | Ruang workshop                           | Publik      |
|           |                                      | Rekreasi ruang publik                 | Ruang santai/duduk/lansekap              | Publik      |
|           |                                      | Menikmati pameran karya               | Ruang pameran karya                      | Publik      |
|           |                                      | Ibadah                                | Mushola                                  | Publik      |
|           |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                       | Publik      |
|           |                                      | Buang air                             | Lavatory                                 | Publik      |
| 6.        | Staff pengelola                      | Parkir                                | Area parkir                              | Publik      |
|           |                                      | Berjalan kaki                         | Pedestrian                               | Publik      |
|           |                                      | Loker                                 | Ruang Loker staff                        | Privat      |
|           |                                      | Bekerja dan mengurus administrasi     | Kantor                                   | Privat      |
|           |                                      | Mengelola kebersihan                  | Janitor                                  | Privat      |
|           |                                      | Mengontrol mekanikal dan elektrikal   | Ruang mekanikal dan elektrikal           | Privat      |
|           |                                      | Ibadah                                | Mushola                                  | Publik      |
|           |                                      | Istirahat, makan, minum               | Ruang santai/duduk                       | Publik      |
|           |                                      | Buang air                             | Lavatory                                 | Publik      |

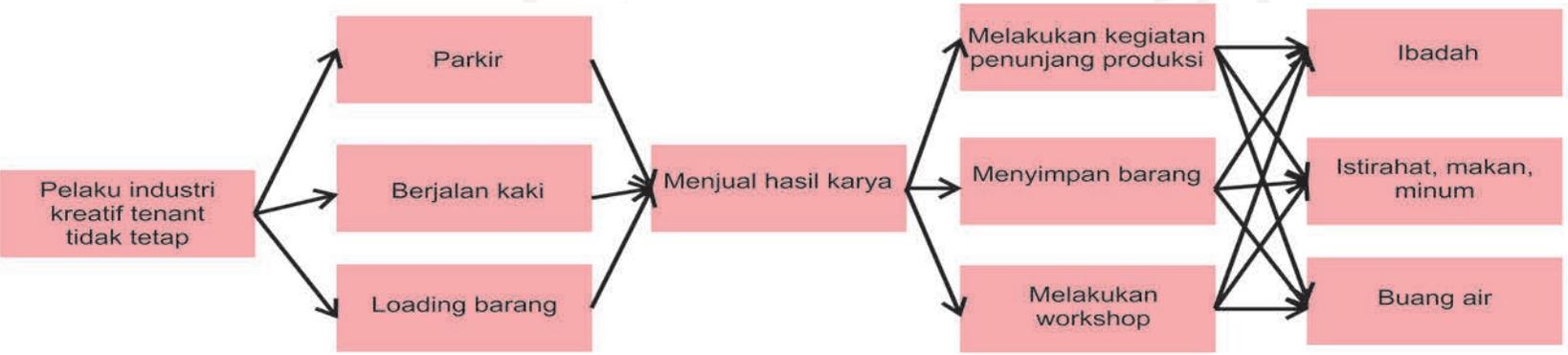
Tabel 3.2.3. Tabel pengguna, aktivitas, dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan.  
Sumber : Penulis, 2021



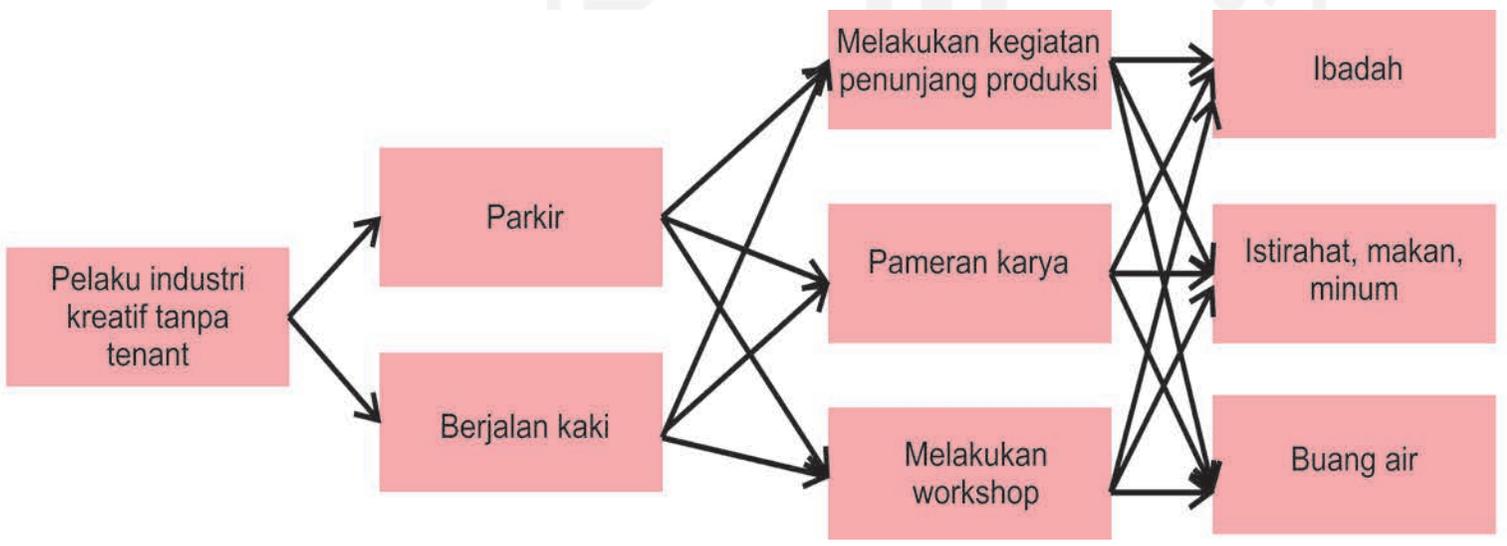
### Pola Alur Aktivitas.



Gambar 3.2.11 Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tenant tetap  
Sumber : Penulis, 2021

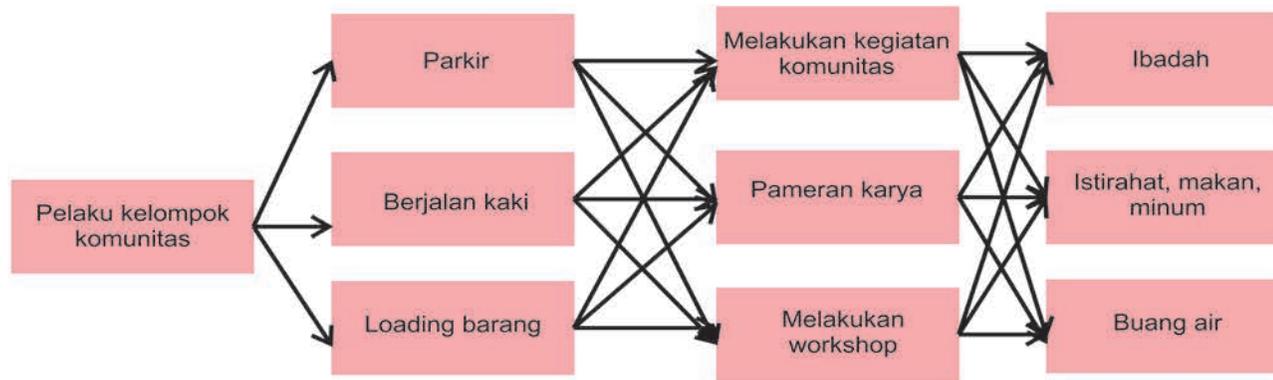


Gambar 3.2.12 Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tenant tidak tetap  
Sumber : Penulis, 2021

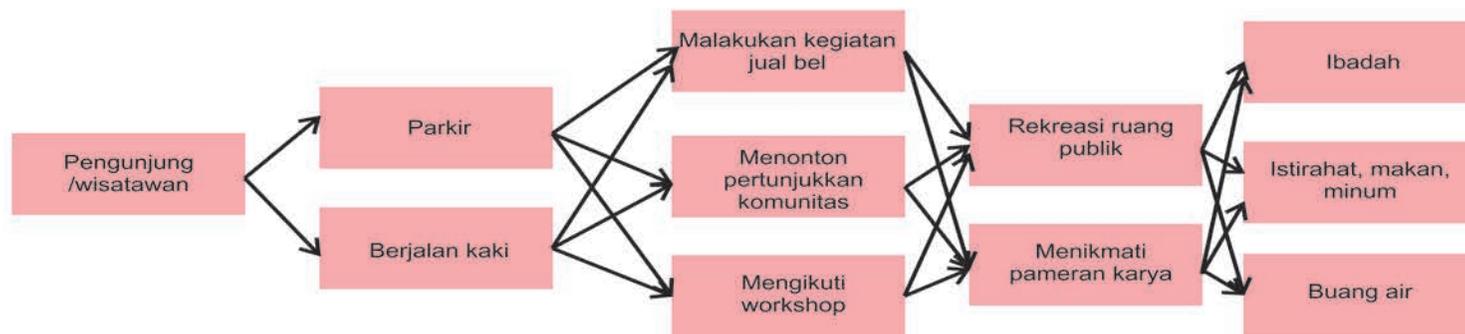


Gambar 3.2.13 Pola alur aktivitas pelaku industri kreatif tanpa tenant  
Sumber : Penulis, 2021

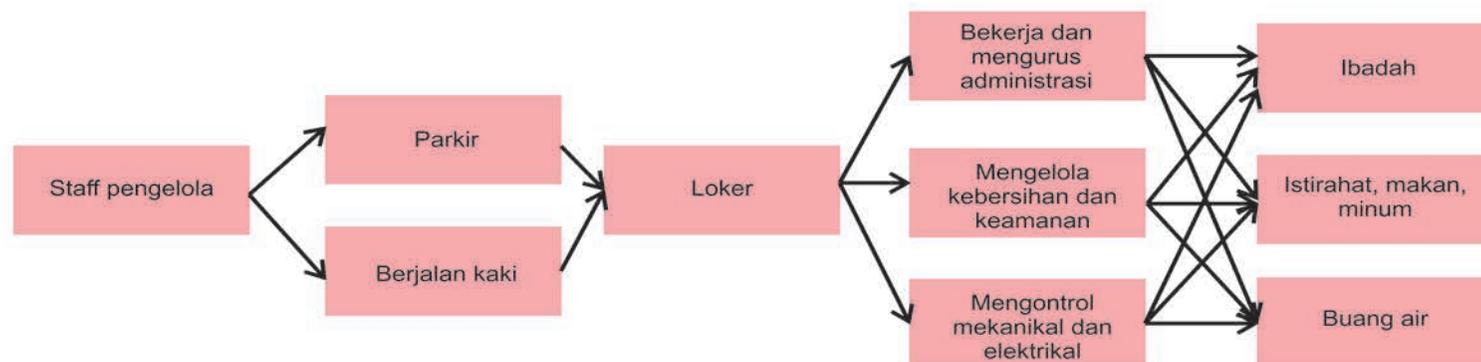




Gambar 3.2.14 Pola alur aktivitas pelaku kelompok komunitas  
Sumber : Penulis, 2021

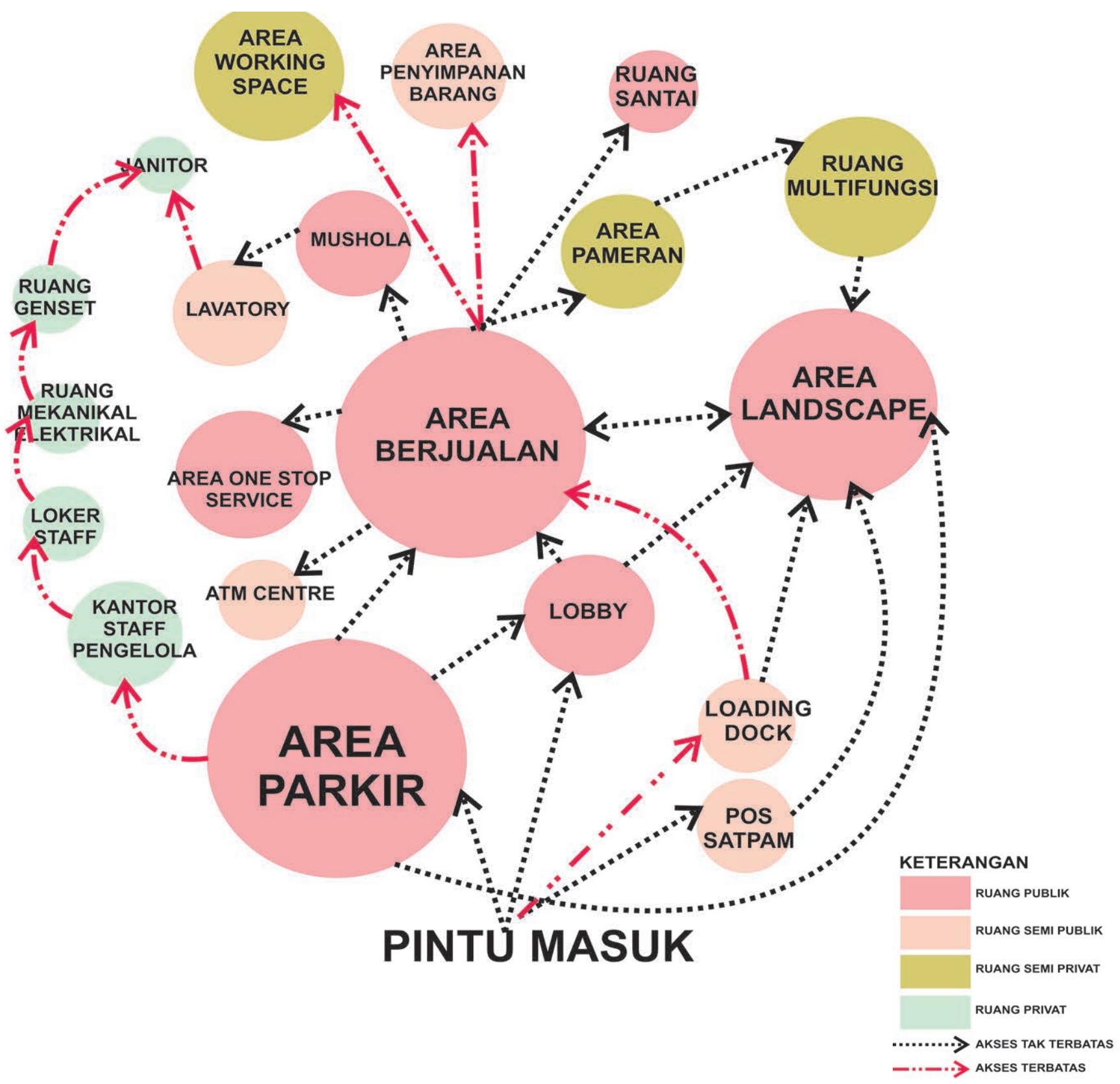


Gambar 3.2.15 Pola alur aktivitas pengunjung / wisatawan  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 3.2.16 Pola alur aktivitas staff pengelola  
Sumber : Penulis, 2021

### Bubble Akses Ruang.



Gambar 3.2.17 Bubble diagram akses ruang  
Sumber : Penulis (2021)



## Tabel Besaran Ruang

| No  | Nama Ruang                      | Jenis Kegiatan  | Kapasitas Pengguna | Standar Kebutuhan Orang/kendaraan (m <sup>2</sup> ) | Jumlah Ruang | Luas Besaran Ruang Minimal (m <sup>2</sup> ) | sirkulasi (%) | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|---|---------------------------------|---|--------------------|---|--------------|--|---------------|------------------------|
| <b>A.</b>                                   |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Parkir Mobil                    | Memarkir, berjalan  | 50                 | 12,5  | 1            | 625  | 30            | 812,5                  |
| 2   | Parkir Motor                    | Memarkir, berjalan  | 60                 | 2,3   | 1            | 138  | 30            | 179,4                  |
| 3   | Parkir Sepeda                   | Memarkir, berjalan  | 25                 | 2   | 1            | 50   | 30            | 65                     |
| 4   | Parkir Bus                      | Memarkir, berjalan  | 5                  | 52  | 1            | 260  | 30            | 338                    |
| 5   | Drivethru/area kendaraan online | Menurunkan penumpang, berhenti  | 3                  | 12,5  | 1            | 37,5   | 30            | 48,75                  |
| 6   | Loading dock                    | Memarkir, menurunkan/ menaikkan barang                                | 5                  | 18  | 1            | 90   | 30            | 117                    |
| <b>B. Area Penunjang Jual-Beli</b>          |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Ruang berjualan tetap           | transaksi jual beli, memarkan produk                                  | 20                 | 1   | 1            | 20   | 20            | 24                     |
| 2   | AreaBerjualan tidak tetap       | transaksi jual beli, memarkan produk                                  | 100                | 1   | 1            | 100  | 20            | 120                    |
| 3   | Ruang Working Space             | Rapat, workshop, bekerja secara kelompok, sosialisasi                 | 50                 | 2   | 1            | 100  | 20            | 120                    |
| <b>C. Area Penunjang kegiatan komunitas</b> |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Area Amfiteater                 | Pertunjukkan seni, fashion show, pemutaran film, workshop, sosialisai | 150                | 1,5   | 1            | 225  | 20            | 270                    |
| 2   | Ruang Pameran                   | Pameran karya, kegiatan jual beli                                     | 150                | 1   | 1            | 150  | 20            | 180                    |
| 3   | Coffe shop                      | Makan, minum, bekerja, berkumpul                                      | 50                 | 1   | 1            | 50   | 20            | 60                     |
| 4   | Studio musik                    | Berkarya dibidang musik   | 5                  | 1,5   | 1            | 7,5  | 20            | 9                      |
| 5   | Ruang workshop kriya            | Menjahit, printing, 3d printing, dll                                  | 10                 | 2   | 4            | 80   | 20            | 96                     |
| 6   | Studio film                     | Berkarya dibidang perfilman   | 5                  | 1,5   | 1            | 7,5  | 20            | 9                      |
| 7   | Ruang Santai                    | Istirahat, makan, minum, berbincang                                   | 50                 | 1,5   | 1            | 75   | 20            | 90                     |
| <b>D. Area Lensekap</b>                     |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Area Skateboard                 | Latihan, perlombaan   | 30                 | 1   | 1            | 30   | 30            | 39                     |
| 2   | Area Playground                 | bermain, belajar  | 50                 | 1,5   | 1            | 75   | 30            | 97,5                   |
| 3   | Area Duduk Santai               | Istirahat, makan, minum, berbincang                                   | 50                 | 1,5   | 1            | 75   | 30            | 97,5                   |
| 4   | Area Lapangan Bola Basket       | latihan, perlombaan   | 30                 | 2   | 1            | 60   | 30            | 78                     |
| <b>E. Area Fasilitas Penunjang</b>          |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Lobby                           | menerima tamu, berbagi informasi                                      | 50                 | 1   | 1            | 50   | 20            | 60                     |
| 2   | ATM Centre                      | transaksi perbankan   | 1                  | 1   | 10           | 10   | 20            | 12                     |
| 3   | Agen Ekspedisi                  | antar kirim barang, loading barang                                    | 5                  | 2   | 2            | 20   | 20            | 24                     |
| 4   | Mushola                         | beribadah   | 30                 | 1,5   | 1            | 45   | 20            | 54                     |
| 5   | Lavatory                        | buang air, bercermin, cuci tangan                                     | 1                  | 1   | 20           | 20   | 20            | 24                     |
| 6   | Ruang Menyusui                  | menyusui bayi, mengganti popok  | 3                  | 1,5   | 2            | 9  | 20            | 10,8                   |
| 7   | Loker Penitipan Barang          | menitipkan barang   | 30                 | 1   | 1            | 30   | 20            | 36                     |
| <b>F. Area Staff</b>                        |                                 |   |                    |   |              |  |               |                        |
| 1   | Pos Satpam                      | Menjaga, informasi, makan, minum, istirahat                           | 5                  | 1   | 1            | 5  | 20            | 6                      |
| 2   | Ruang Loker Staff               | menitipkan barang, istirahat, berbincang                              | 30                 | 1,5   | 1            | 45   | 20            | 54                     |
| 3   | Ruang Janitor                   | menaruh alat kebersihan   | 10                 | 1   | 1            | 10   | 20            | 12                     |
| 4   | Kantor Administrasi Staff       | pengelola gedung, menerima tamu                                       | 30                 | 1,5   | 1            | 45   | 20            | 54                     |
| 5   | Ruang Genset                    | kegiatan mekanikal dan elektrikal                                     | 5                  | 1,5   | 1            | 7,5  | 20            | 9                      |
| 6   | Ruang Elektrikal & Mekanikal    | kegiatan mekanikal dan elektrikal                                     | 5                  | 1,5   | 2            | 15   | 20            | 18                     |

Tabel 3.2.4. Tabel Besaran Ruang  
Sumber : Neufert 1996 & Penulis (2021)



## Tabel Kebutuhan Ruang

| No  | Jenis Kegiatan                  | Kebutuhan Ruang   |                |            |                    |      |                 |     | Keamanan | Sifat Penggunaan |
|---|---------------------------------|---|----------------|------------|--------------------|------|-----------------|-----|----------|------------------|
|   |                                 | Sifat Ruang   | Cahaya         | Penghawaan | Peredam Kebisingan | View | Material Khusus |     |          |                  |
| <b>A. Kendaraan + Manusia</b>               |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Parkir Mobil                    | Memarkir, berjalan  | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 0               | 00  | 000      | incidental       |
| 2   | Parkir Motor                    | Memarkir, berjalan  | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 0               | 00  | 000      | incidental       |
| 3   | Parkir Sepeda                   | Memarkir, berjalan  | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 0               | 00  | 000      | incidental       |
| 4   | Parkir Bus                      | Memarkir, berjalan  | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 0               | 00  | 000      | incidental       |
| 5   | Drivethru/area kendaraan online | Menurunkan penumpang, berhenti  | R. Publik      | 00         | 00                 | 0    | 0               | 00  | 00       | fixed            |
| 6   | Loading dock                    | Memarkir, menurunkan/ menaikkan barang                                  | R. Semi Publik | 00         | 000                | 0    | 0               | 00  | 000      | incidental       |
| <b>B. Area Penunjang Jual-Beli</b>          |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Ruang Berjualan                 | transaksi jual beli, memarkan produk                                    | R. Publik      | 000        | 000                | 00   | 00              | 000 | 000      | fixed            |
| 2   | Area Berjualan tidak tetap      | transaksi jual beli, memarkan produk                                    | R. Publik      | 000        | 000                | 00   | 00              | 000 | 000      | incidental       |
| 3   | Ruang Working Space             | Rapat, workshop, bekerja secara kelompok, sosialisasi                   | R. Semi Privat | 000        | 000                | 00   | 000             | 000 | 00       | incidental       |
| <b>C. Area Penunjang kegiatan komunitas</b> |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Area Amfiteater                 | Pertunjukkan seni, fashion show, pemutaran film, workshop, sosialisasai | R. Semi Privat | 000        | 000                | 00   | 000             | 000 | 0        | incidental       |
| 2   | Ruang Pameran                   | Pameran karya, kegiatan jual beli                                       | R. Semi Privat | 000        | 000                | 000  | 00              | 000 | 000      | incidental       |
| 3   | Coffe shop                      | Makan, minum, bekerja, berkumpul  | R. Publik      | 000        | 00                 | 0    | 00              | 0   | 0        | fixed            |
| 4   | Studio musik                    | Berkarya dibidang musik   | R. Publik      | 00         | 00                 | 000  | 0               | 000 | 00       | fixed            |
| 5   | Ruang workshop kriya            | Menjahit, printing, 3d printing, dll                                    | R. Publik      | 000        | 000                | 000  | 00              | 00  | 000      | incidental       |
| 6   | Studio film                     | Berkarya dibidang perfilman   | R. Publik      | 0          | 00                 | 000  | 0               | 000 | 00       | fixed            |
| 4   | Ruang Santai                    | Istirahat, makan, minum, berbincang                                     | R. Publik      | 00         | 00                 | 00   | 000             | 0   | 0        | incidental       |
| <b>D. Area Lensekap</b>                     |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Area Skateboard                 | Latihan, perlombaan   | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 000             | 000 | 0        | fixed            |
| 2   | Area Playground                 | bermain, belajar  | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 000             | 000 | 0        | incidental       |
| 3   | Area Duduk Santai               | Istirahat, makan, minum, berbincang                                     | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 000             | 0   | 0        | incidental       |
| 4   | Area Lapangan Bola Basket       | latihan, perlombaan   | R. Publik      | 000        | 000                | 0    | 000             | 00  | 0        | fixed            |
| <b>E. Area Fasilitas Penunjang</b>          |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Lobby                           | menerima tamu, berbagi informasi  | R. Publik      | 000        | 00                 | 00   | 00              | 0   | 00       | fixed            |
| 2   | ATM Centre                      | transaksi perbankan   | R. Semi Publik | 000        | 00                 | 0    | 0               | 0   | 000      | fixed            |
| 3   | Agen Ekspedisi                  | antar kirim barang, loading barang                                      | R. Publik      | 00         | 00                 | 0    | 0               | 0   | 00       | fixed            |
| 3   | Mushola                         | beribadah   | R. Publik      | 00         | 00                 | 00   | 00              | 0   | 0        | fixed            |
| 4   | Lavatory                        | buang air, bercermin, cuci tangan                                       | R. Semi Publik | 00         | 000                | 00   | 0               | 00  | 0        | fixed            |
| 5   | Ruang Menyusui                  | menyusui bayi, mengganti popok  | R. Semi Publik | 00         | 000                | 00   | 0               | 00  | 0        | fixed            |
| 6   | Loker Penitipan Barang          | menitipkan barang   | R. Semi Publik | 00         | 00                 | 00   | 0               | 0   | 000      | fixed            |
| <b>F. Area Staff</b>                        |                                 |   |                |            |                    |      |                 |     |          |                  |
| 1   | Pos Satpam                      | Menjaga, informasi, makan, minum, istirahat                             | R. Semi Publik | 000        | 00                 | 0    | 0               | 0   | 000      | fixed            |
| 2   | Ruang Loker Staff               | menitipkan barang, istirahat, berbincang                                | R. Privat      | 000        | 00                 | 0    | 0               | 0   | 000      | fixed            |
| 3   | Ruang Janitor                   | menaruh alat kebersihan   | R. Privat      | 00         | 00                 | 0    | 0               | 0   | 0        | fixed            |
| 4   | Kantor Administrasi Staff       | pengelola gedung, menerima tamu   | R. Privat      | 000        | 000                | 00   | 00              | 0   | 000      | fixed            |
| 5   | Ruang Genset                    | kegiatan mekanikal dan elektrikal                                       | R. Privat      | 00         | 00                 | 000  | 0               | 000 | 00       | fixed            |
| 6   | Ruang Elektrikal & Mekanikal    | kegiatan mekanikal dan elektrikal                                       | R. Privat      | 000        | 00                 | 00   | 0               | 000 | 000      | fixed            |

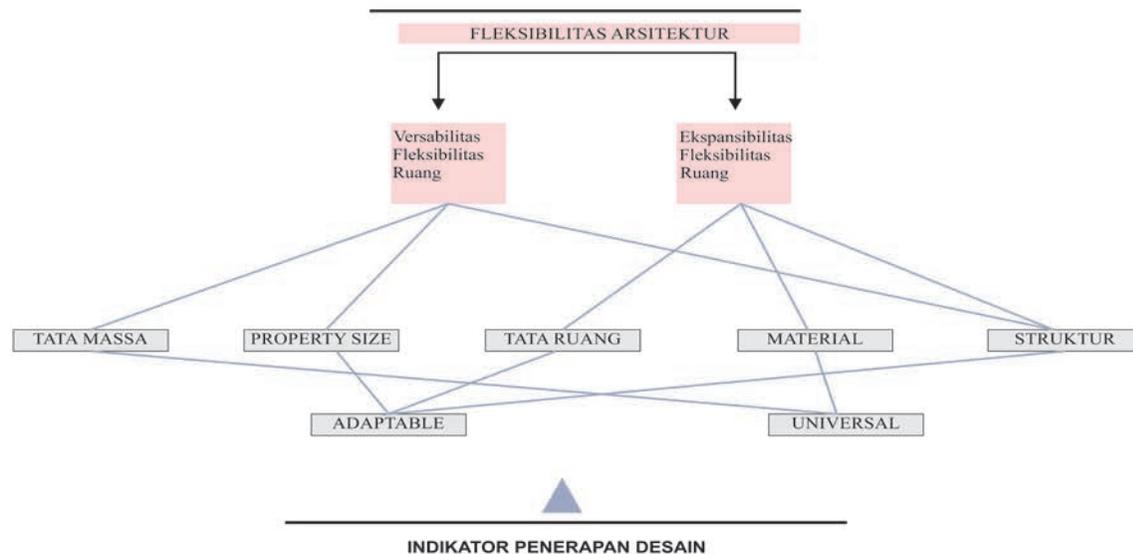
Tabel 3.2.5. Tabel Kebutuhan Ruang  
Sumber : Penulis (2021)



## 3.3. Eksplorasi Tema Perancangan.

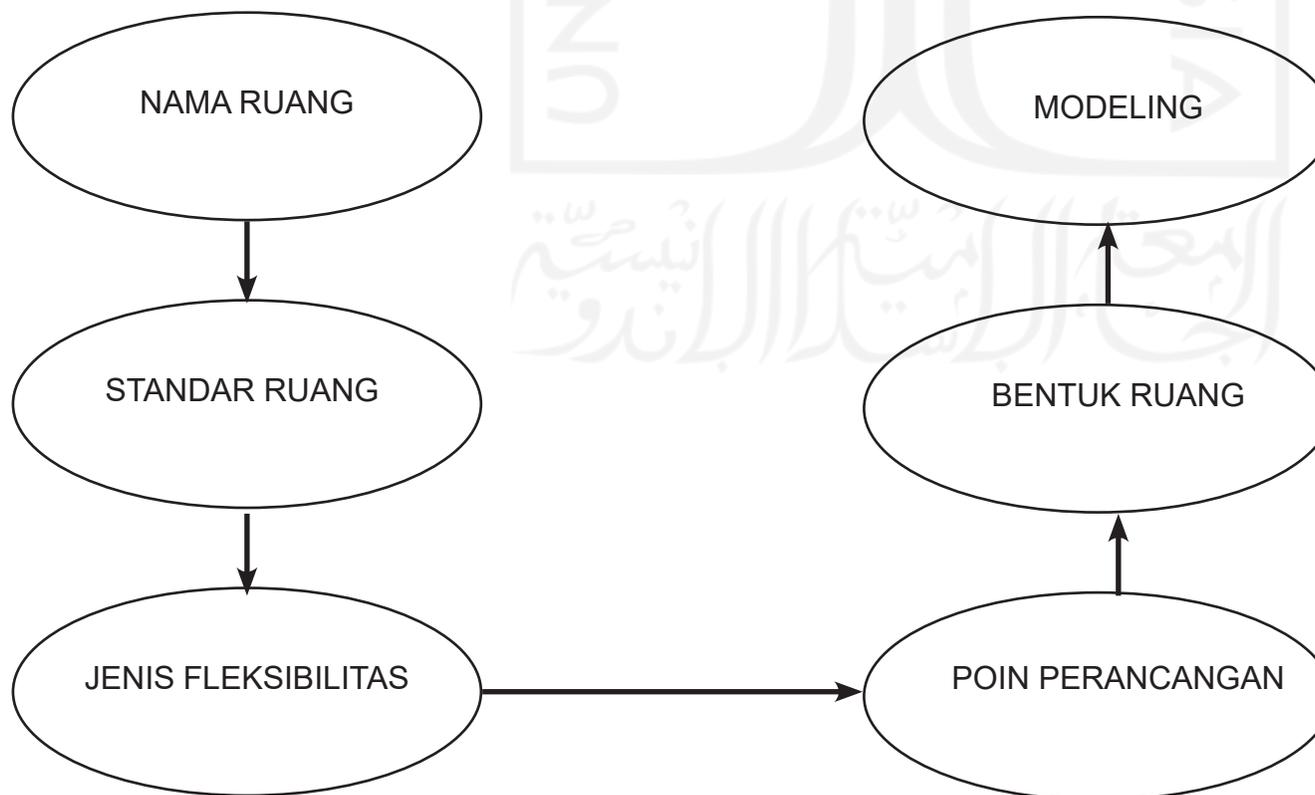
### 3.3.1 Ruang Berdasarkan Teori Fleksibilitas.

Dalam penentuan ruang yang diterapkan teori fleksibilitas. Maka perlu melihat dulu kerangka pemilihan tema perancangan. Dalam kerangka ini pemilihan teori fleksibilitas adalah versabilitas arsitektur dan ekspansibilitas arsitektur. Lalu, dari kedua tema ini dipastikan untuk menerapkan prinsip fleksibilitas yaitu adaptable dan universal. Dalam perancangan ini, yang menjadi perhatian adalah bentuk massa, property size, bentuk ruang, material, dan struktur yang dipilih.



Gambar 3.3.1. Peta pemilihan tema fleksibilitas arsitektur.  
Sumber : Penulis (2021)

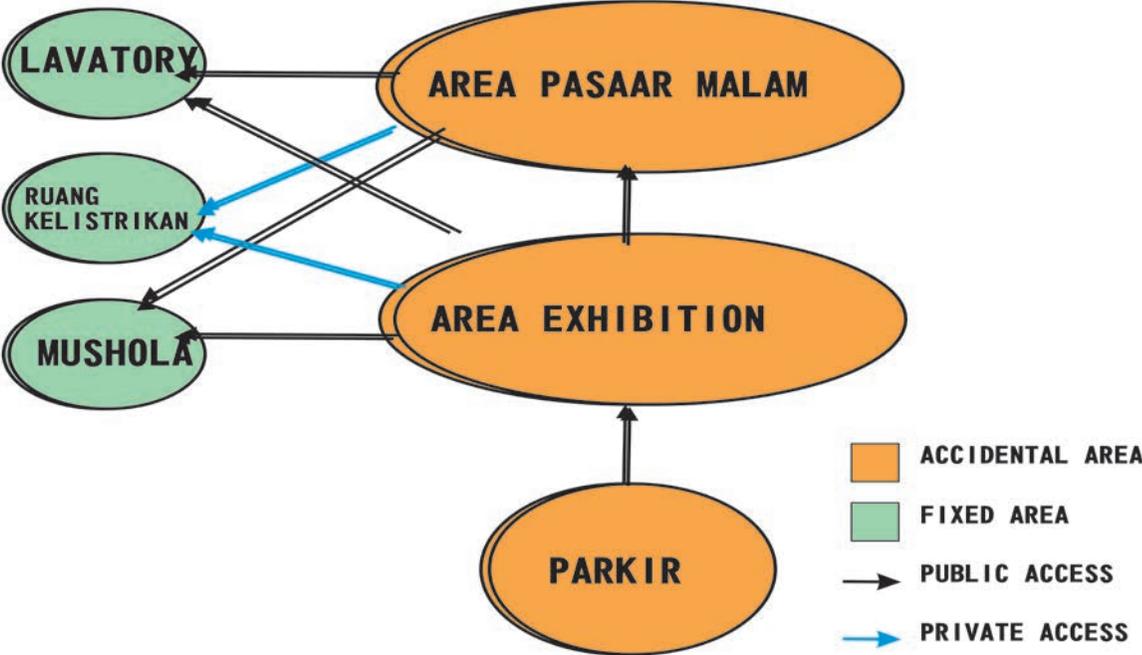
### 3.3.2. Pembentukan Ruang Berdasarkan Fleksibilitas Arsitektur.



Gambar 3.3.2 Kerangka proses pembentukan ruang.  
Sumber : Penulis (2021)

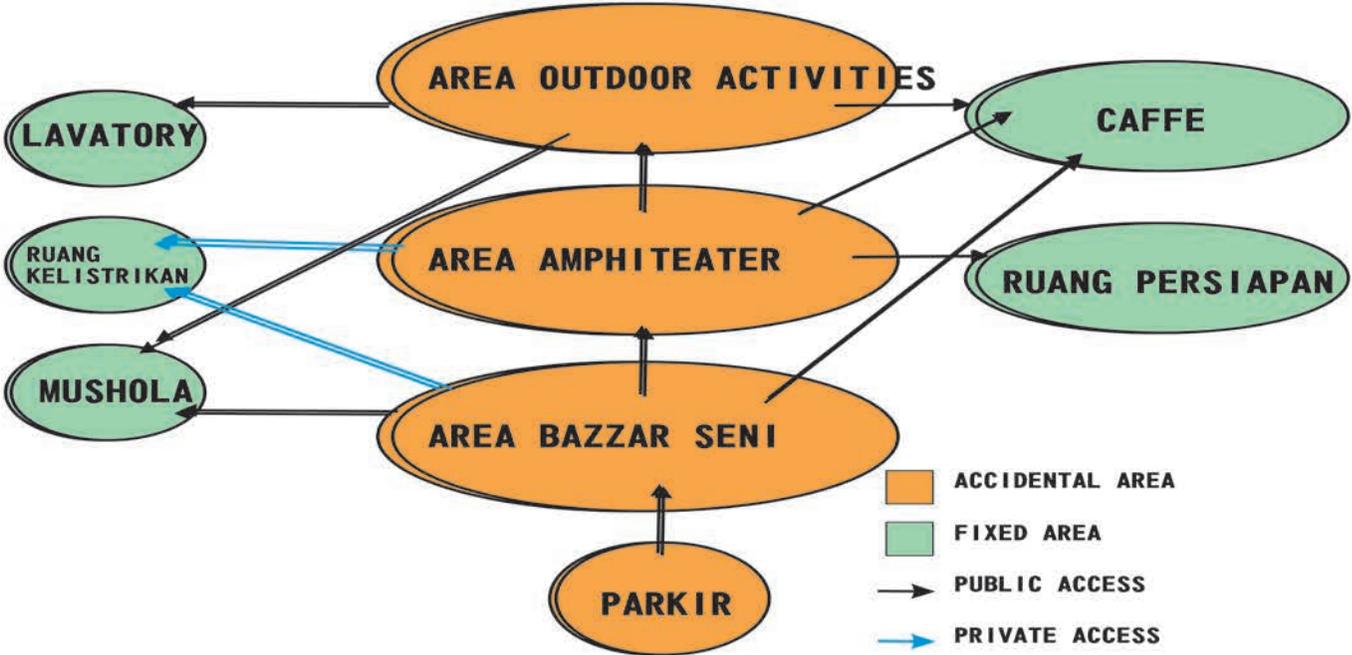
### 3.3.3 Diagram ruang berdasarkan skenario aktivitas.

#### 3.3.3.1. Diagram aktivitas manunggal fair



Tabel 3.3.1. Diagram aktivitas manunggal fair  
Sumber : Penulis (2021)

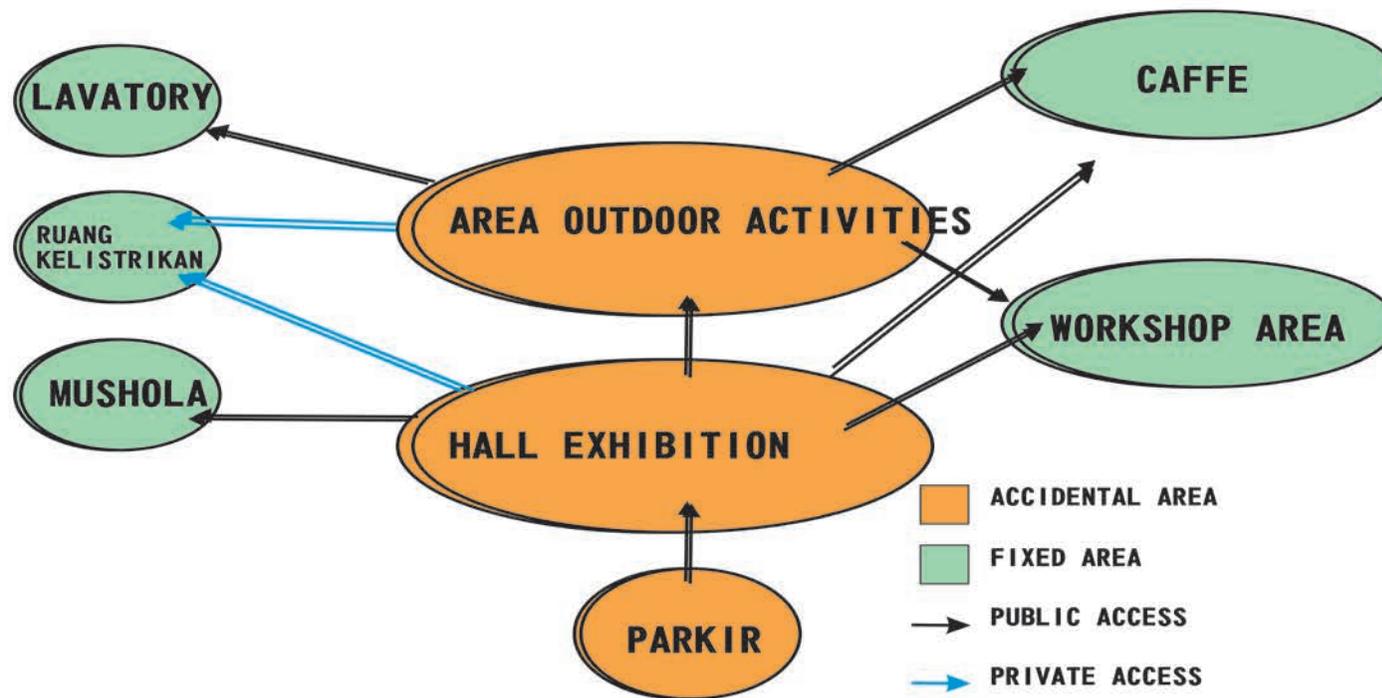
#### 3.3.3.2. Diagram aktivitas refleksi budaya akhir tahun.



Tabel 3.3.2. Diagram aktivitas refleksi budaya akhir tahun  
Sumber : Penulis (2021)

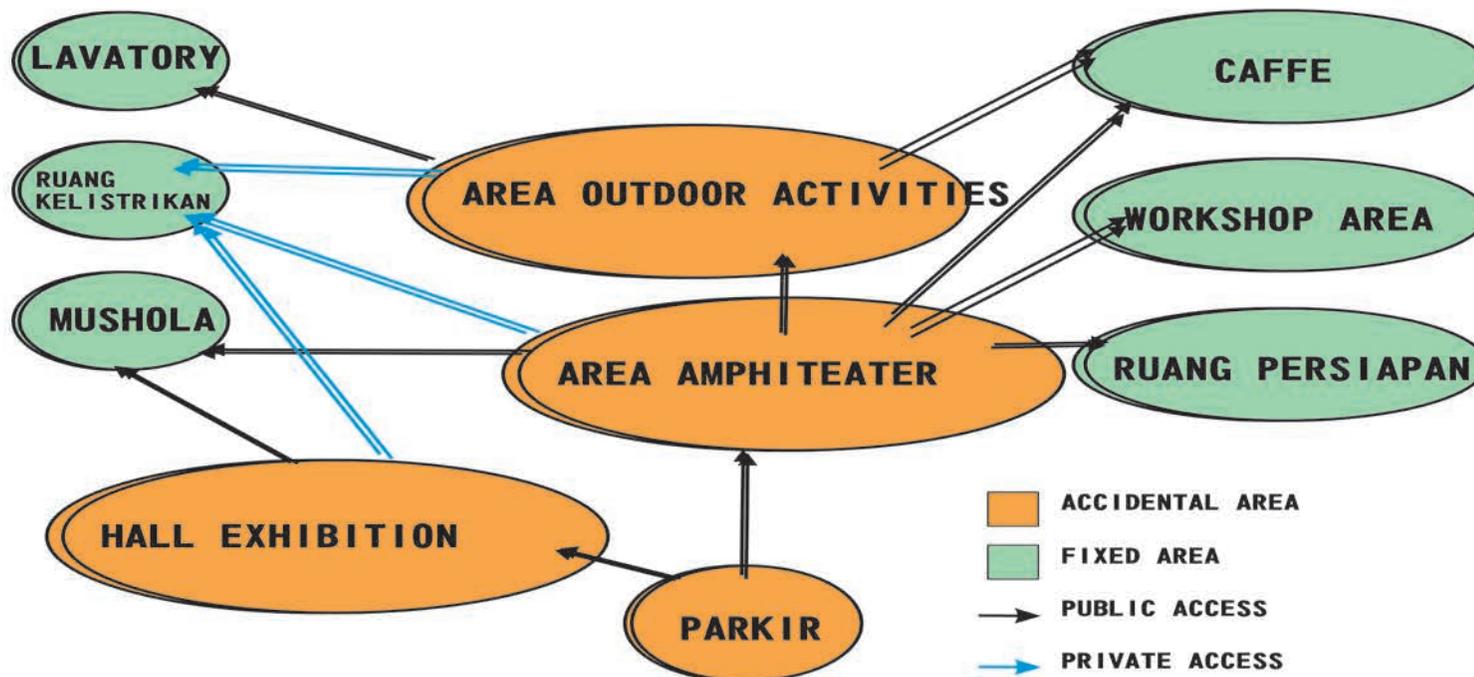


### 3.3.3.3. Diagram Aktivitas Pameran Seni Rupa Kulon Progo.



Tabel 3.3.3. Diagram aktivitas pameran seni rupa Kulon Progo  
Sumber : Penulis (2021)

### 3.3.3.4. Diagram Aktivitas Festival Padhang Bulan.



Tabel 3.3.4. Diagram aktivitas festival padhang bulan  
Sumber : Penulis (2021)

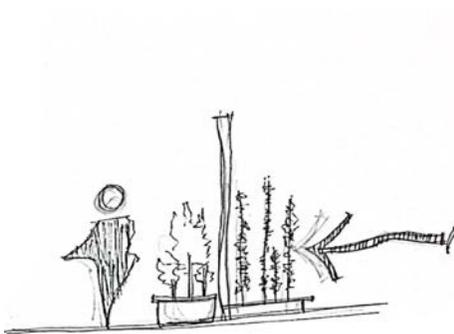
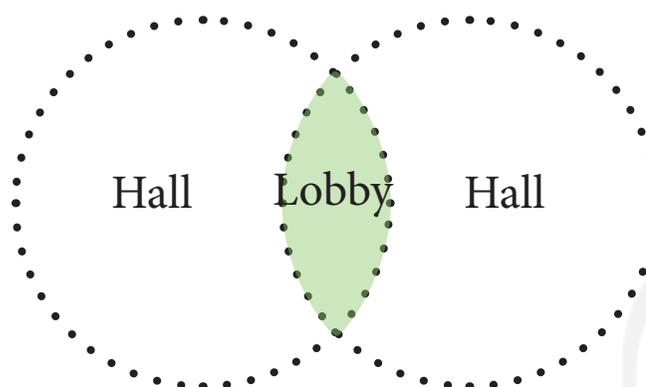
### 3.3.4. Ekspansibilitas Arsitektur.

Desain ruang yang dirancang agar dapat berubah baik secara orientasi maupun suasana. Sistem dari jenis fleksibilitas ini adalah dengan mempertimbangan perluasan ruang tertentu.

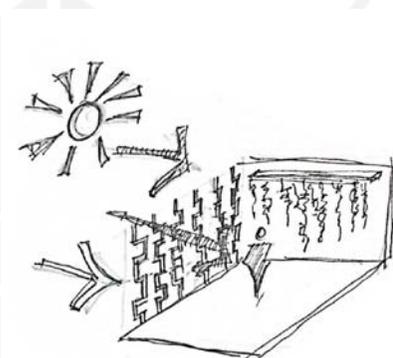
#### Karakteristik Baru

Setelah ruang menerapkan ekspansibilitas arsitektur. Maka muncul karakteristik baru pada ketiga ruang disamping, diantaranya :

- Ruang akan cenderung gelap.
- Adanya gangguan kebisingan karena pembatas yang cenderung transparan.
- Suasana satu ruang satu dengan yang lain cenderung sama.



Gambar 3.3.3. Screening kebisingan tambahan dengan tanaman  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 3.3.4. Menggunakan roaster sebagai dinding.  
Sumber : Penulis, 2021

#### Kendali karakteristik Baru

Beberapa desain yang akan diterapkan untuk ruang yang menggunakan ekspansibilitas arsitektur.

- Penanganan bukaan ruang dan pemilihan warna cat dinding pada ruang, serta tata furnitur.
- Adanya pembatas tambahan yang fleksibel yang bisa meredam suara seperti tanaman pada pot.
- Pemilihan ragam furnitur dan warna cat yang berbeda.

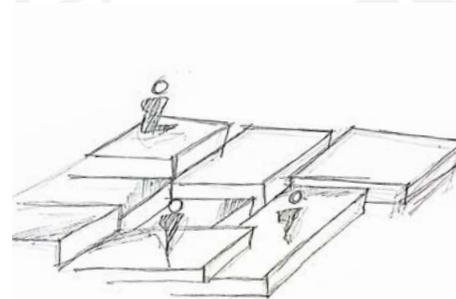
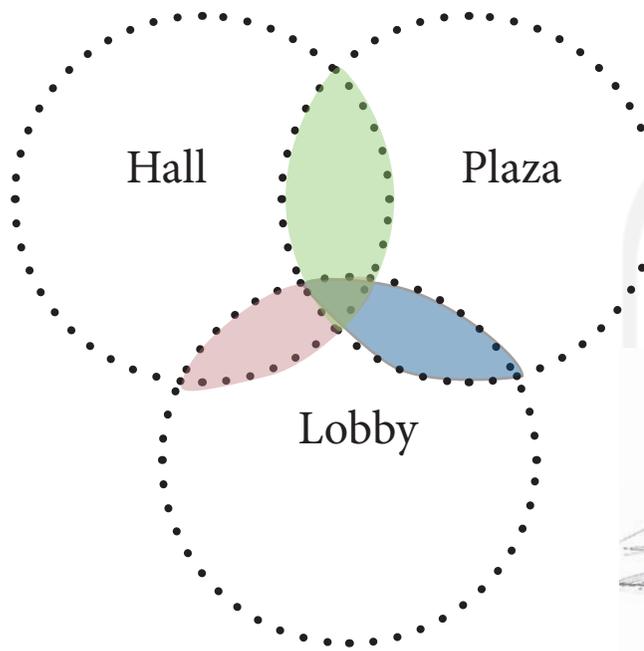
### 3.3.5. Versabilitas Arsitektur.

Versabilitas arsitektur memiliki arti desain ruang yang diperuntukkan sejak awal untuk bisa menampung kegiatan yang multifungsi.

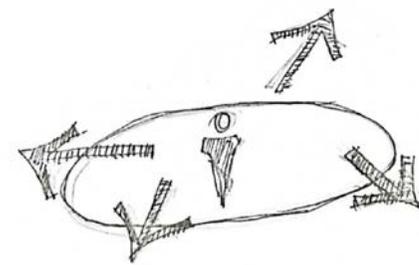
#### Karakteristik Baru

Setelah ruang menerapkan versabilitas arsitektur. Maka muncul karakteristik baru pada ketiga ruang disamping, diantaranya :

- Interupsi antar kegiatan yang terjadi
- Keramaian yang berlebih yang timbul.
- Nilai keamanan



Gambar 3.3.5. Permainan elevasi sebagai pengendali batas  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 3.3.6 .Ruang terbuka tanpa batas visual  
Sumber : Penulis, 2021

#### Kendali karakteristik Baru

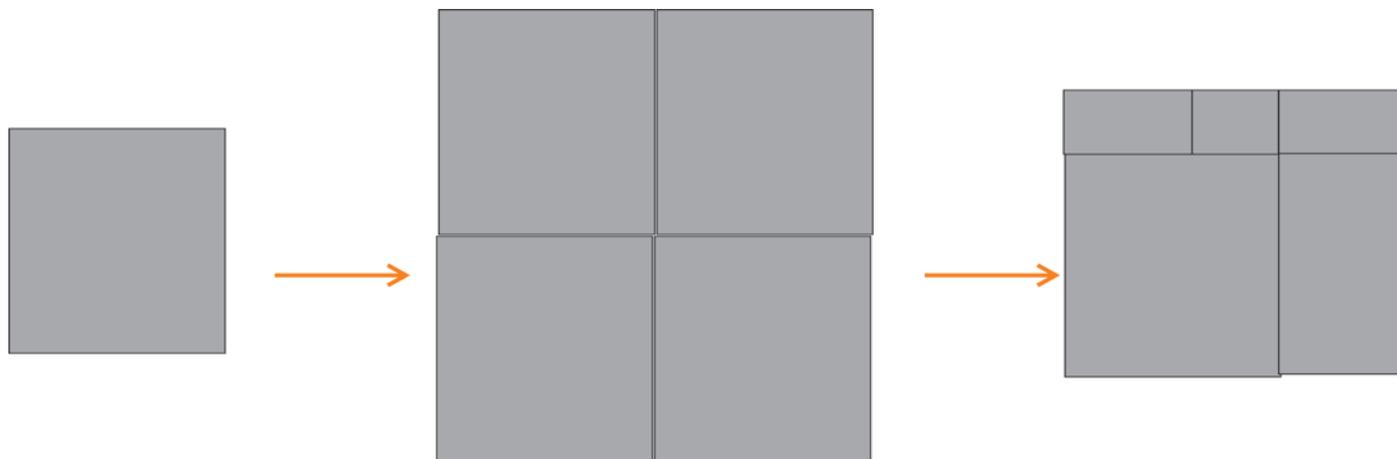
Beberapa desain yang akan diterapkan untuk ruang yang menggunakan versabilitas arsitektur.

- Adanya permainan elevasi/ tekstur/ warna sehingga terjadi pengelompokan secara invisible diantara macam kegiatan.
- Desain ruang yang dibuat luas.
- Penerapan material yang aman, serta desain yang cenderung terbuka dan terlihat dari segala sisi. Sehingga tidak ada titik buta.

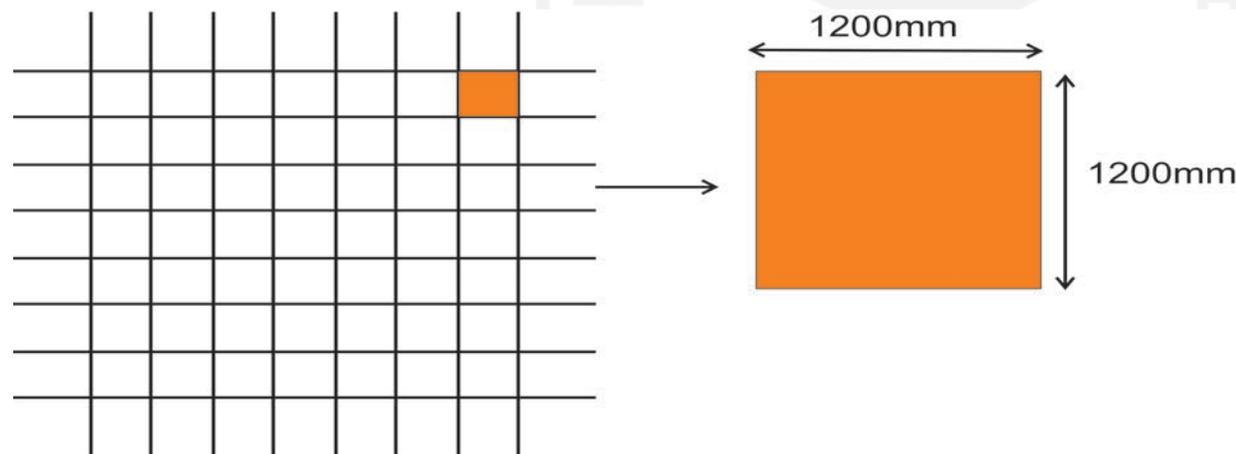
## 3.4. Eksplorasi Figurative Rancangan.

### 3.4.1. Sintesis Konsep Perancangan.

Berdasarkan hasil modeling dari penerapan fleksibilitas arsitektur pada ruang didapatkan bentuk geometri yang memiliki nilai fleksibilitas tertinggi adalah bentuk persegi. Didapatkan ruang akan lebih mudah dilakukan perubahan apabila ruang berbentuk geometri persegi atau persegi panjang. Hal ini dikarenakan pertemuan antar sudutnya tidak menyisakan ruang, dan bentuk ini bisa saling bertemu walaupun adanya perbedaan ukuran.



Gambar 3.4.1 Bentuk geometri yang fleksibel  
Sumber : Penulis, 2021

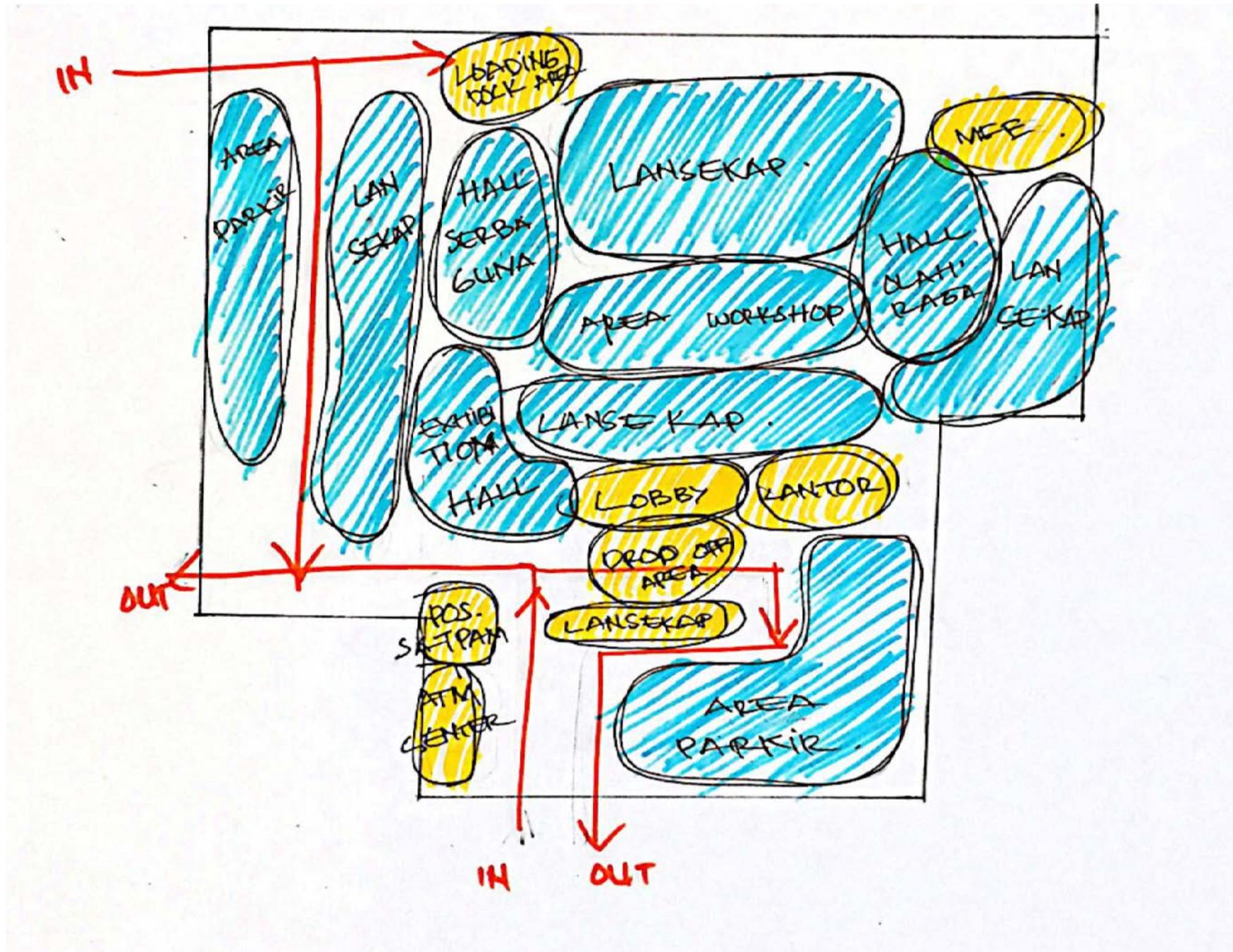


Gambar 3.4.2 Pemilihan modul dasar  
Sumber : Penulis, 2021

Gagasan bentuk persegi atau persegi panjang ini didapatkan bentuk modul dasar perancangan. Bentuk modul dasar perancangan adalah persegi dengan ukuran 1200 mm x 1200 mm. Ukuran ini didapatkan berdasarkan pertimbangan ukuran material di pasaran. Berdasarkan ukuran modul dasar perancangan ini, setiap ukuran ruang, dinding, dan modul struktur akan menggunakan kelipatan 1200mm x 1200mm.



### 3.4.2. Plotting Ruang Pada Site Terkait Fleksibilitas.



Gambar 3.4.3. Plotting ruang pada site  
Sumber : Penulis, 2021

Setelah didapatkan modul bentuk yang dibutuhkan. Langkah selanjutnya adalah memploting ruang pada site sesuai dengan hasil analisis dan respon site. Dari peletakkan ruang pada site didapatkan bentuk gubahan massa. Bentuk gubahan massa ini menyesuaikan dengan hasil kajian ruang terkait fleksibilitas arsitektur.

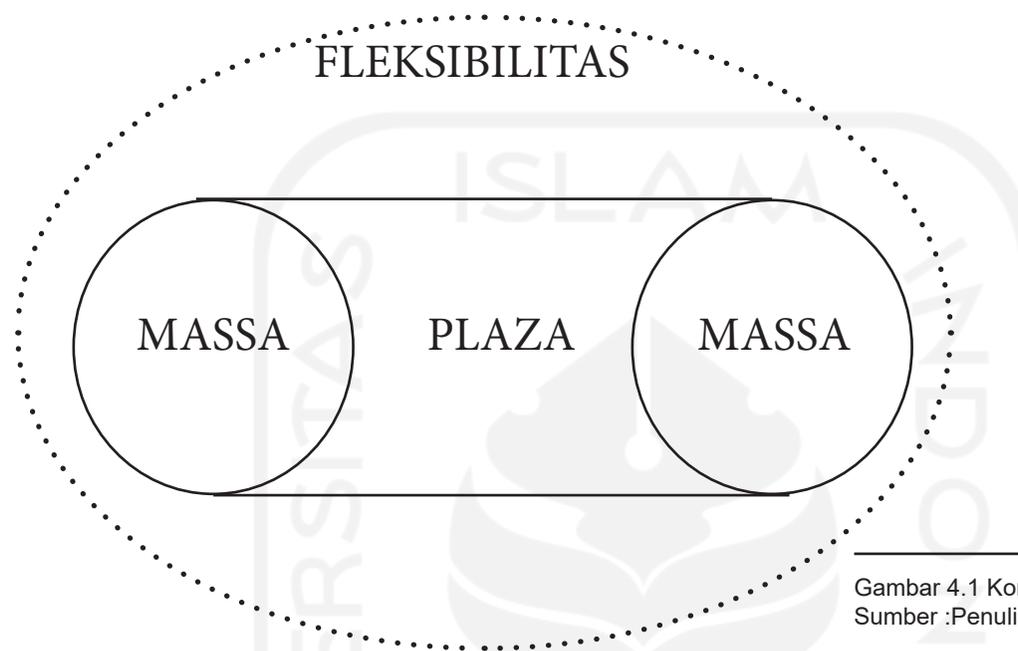
04

*Hasil Eksplorasi Rancangan / Skematik Rancangan.*



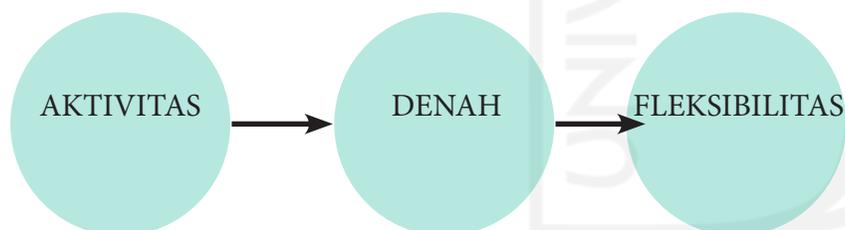
## 4.1. Konsep Desain.

Konsep utama dari rancangan ini adalah bagaimana menghadirkan ruang yang fleksibel penggunaannya. Gagasan ini hadir dari kebutuhan pengguna akan ruang yang bervariasi. Kebutuhan pengguna akan aktivitas yang memiliki karakter yang berbeda ini mempengaruhi bagaimana desain tata lansekap dan tata ruang pada perancangan. Bagaimana peran lansekap terhadap ruang fungsi aktivitas pengguna menjadi pertimbangan dalam menghadirkan interaksi yang fleksibel pada desain.



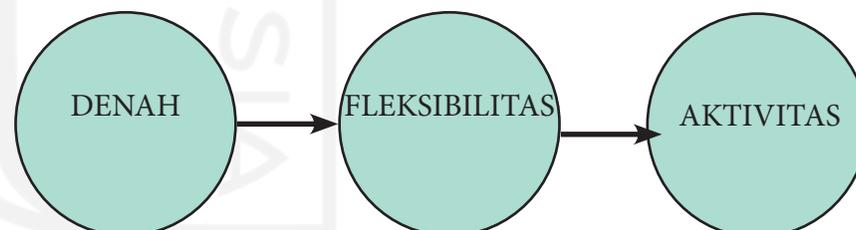
Gambar 4.1 Konsep Desain.  
Sumber :Penulis (2021)

Berdasarkan gagasan dari konsep desain ini menghadirkan beberapa hubungan desain, yaitu :



Gambar 4.2 Pembentuk Konsep Desain 1.  
Sumber :Penulis (2021)

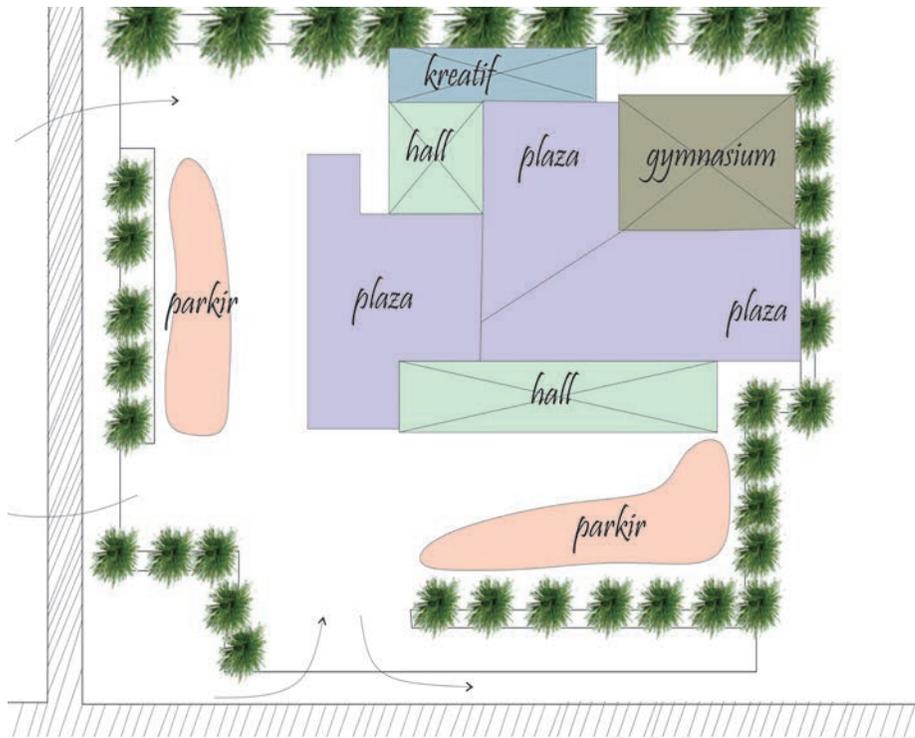
Pembentukan konsep desain ini didasarkan oleh jenis aktivitas yang diwadahi yang bisa mempengaruhi bentuk desain dan menentukan tipe fleksibilitas yang diambil.



Gambar 4.3 Pembentuk Konsep Desain 2.  
Sumber :Penulis (2021)

Pembentukan konsep desain ini didasarkan oleh denah yang disediakan memunculkan jenis fleksibilitas yang bisa muncul untuk menunjang aktivitas yang diwadahi oleh denah tersebut.

## 4.2. Konsep Desain Tata Ruang.



Konsep perletakkan bangunan berada pada area tengah site lebih ke sisi timur. Hal ini diperuntukkan untuk menjauhkan aktivitas pengguna dari kebisingan Jalan Nasional di sisi selatan.

Sirkulasi kendaraan berpusat pada area selatan dan barat. Pemusatan area kendaraan ini didasarkan berdekatan dengan akses jalan luar site. Baik jalan nasional di sisi selatan dan jalan lingkungan di sisi barat.

Penataan massa utama berada pada ujung selatan ini didasari agar lebih terlihat dengan jelas dari sisi jalan nasional.

Gambar 4.4 Konsep Desain Tata Lanskap Horizontal.  
Sumber :Penulis (2021)

- Area Parkir
- Area Plaza
- Area Hall
- Area Kreatif
- Area Gymnasium

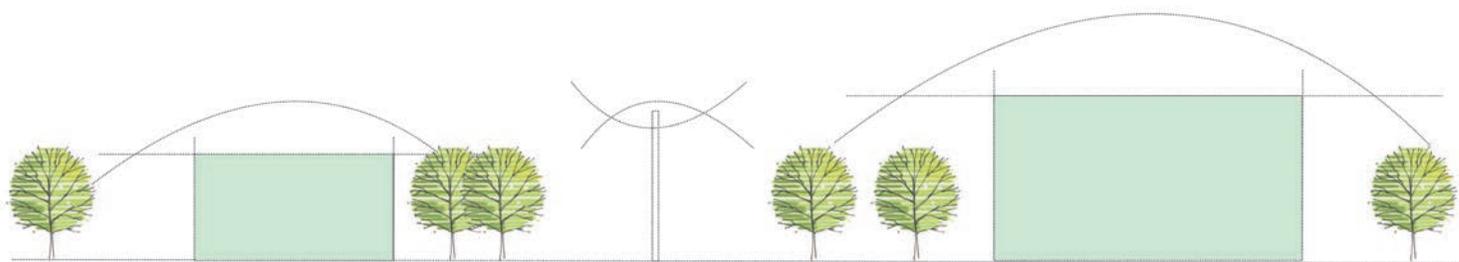
Area parkir ini tidak dibuat dengan sistem kantong-kantong parkir yang bersekat. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan penggunaan lain dari fungsi utama yaitu parkir.

Terdapat area plaza yang tersebar diantara massa bangunan. Penyebaran peletakkan plaza ini untuk memudahkan dalam penggunaan tambahan dari aktivitas yang dijalankan di perancangan ini

Area ini lebih berfokus pada aktivitas umum. Hall ini tersebar menjadi 2 massa untuk memudahkan bila aktivitas yang ditampung tidak terlalu banyak pengguna. Namun bila membutuhkan ruang lebih bisa dihubungkan dengan adanya plaza di antara area hall.

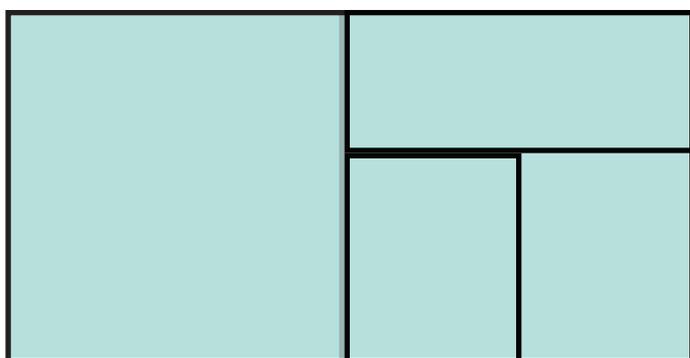
Area ini berfokus dalam mendukung kegiatan-kegiatan kreatif.

Area ini diperuntukkan untuk kegiatan olahraga. Namun, karena merupakan hall olahraga yang luas. Diharapkan lebih fleksibel, terutama karena berdekatan dengan area plaza.

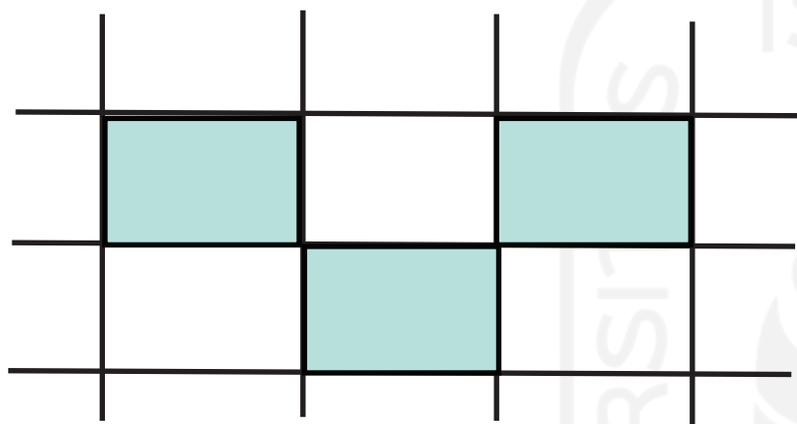


Gambar 4.5 Konsep Desain Tata Lanskap Vertikal.  
Sumber :Penulis (2021)

### 4.3. Konsep Desain Massa dalam Fleksibilitas Arsitektur



Bangunan terbentuk dari macam-macam bentuk geometri. Bentuk geometri ini disusun dan ditarik dalam bentuk 3D sehingga terbentuklah suatu massa bangunan. Bentuk geometri ini sendiri banyak macamnya. Dari beberapa macam bentuk geometri yang ada didapatkan bahwa bentuk geometri yang memiliki nilai fleksibilitas tertinggi jatuh kepada bentuk kotak.



Dengan penerapan grid form pada bentuk geometri kotak ini semakin menciptakan nilai fleksibilitas pada bentuk bangunan. Hal ini dikarenakan akan terciptanya tata ruang dan tata struktur yang memiliki nilai fleksibilitas lebih tinggi.

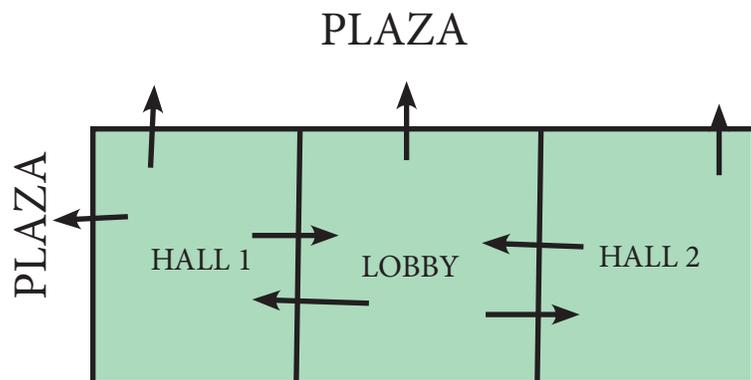
Berdasarkan hasil analisis fleksibilitas pada bentuk geometri. Massa yang berbentuk kotak ini dipecah menjadi bentuk-bentuk massa kecil. Hal ini agar memperbanyak area-area terbuka diantara massa sehingga fungsi dari plaza yang tercipta akan memiliki nilai fleksibilitas lebih besar. Hal ini dikarenakan ruang outdoor akan menjadi lebih fleksibel penggunaannya daripada ruang indoor. Selain itu, pemecahan massa menjadi kecil-kecil ini juga menciptakan pengelompokan fungsi aktivitas yang diwadahi dari tiap-tiap massa,



Gambar 4.6 Konsep Desain Massa.  
Sumber :Penulis (2021)

## 4.4. Konsep Desain Elemen Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur

### 3.4.1. Elemen Pola Lantai



Berdasarkan modul perancangan yang mana didapatkan angka berukuran 1200mm x 1200mm sehingga dalam pemilihan material dan pola lantai ini juga mengacu pada ukuran dasar modul tersebut. Beberapa nilai dari ukuran pola lantai yang bisa digunakan dalam pemenuhan modul dasar tersebut diantaranya, 1200mm x 1200mm, 600mm x 600mm, 300mm x 300mm.

Selain pertimbangan modul dasar, yang tidak kalah penting yaitu nilai ekspansi ruang akan kearah mana. Sehingga, dalam menentukan ragam pola lantai tidak menimbulkan rasa tanggung. Nilai henti pola atau kontinuitas pola akan menjadi pertimbangan dalam ragam penataan pola lantai antar ruang. Sehingga, antar ruang yang memiliki konjungtivitas akan terlihat secara rapi dalam penataan pola lantainya.

Gambar 4.7 arah tata pola lantai berdasarkan tata ruang  
Sumber :Penulis ( 2021)

### 3.4.2. Elemen Jenis Atap



Bangunan dengan penggunaan truss frame pada atap akan memiliki nilai fleksibilitas yang lebih besar, hal ini dikarenakan bentuk truss frame yang bisa disesuaikan dengan luasan area yang dinaungi dan bentuk dari atap yang diinginkan. Selain itu truss frame juga memiliki nilai fleksibilitas biaya dan waktu yang lebih efisien daripada bentuk atap lain untuk bangunan bentang lebar.

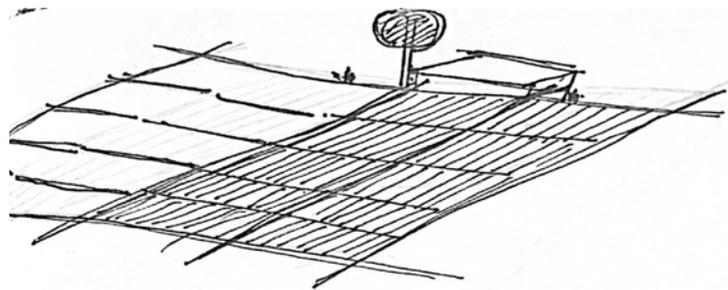
Gambar 4.8 Space frame pada atap bangunan  
Sumber :<https://www.archiexpo.com/> (Diakses pada Oktober 2021)



Pada bangunan Nippon Convention Center di samping merupakan salah satu bangunan convention yang menggunakan space frame sebagai struktur atap. Pemilihan penggunaan truss space frame pada atap ini memungkinkan bentuk atap yang beragam pada bangunan yang memiliki bentang lebar yang cukup besar

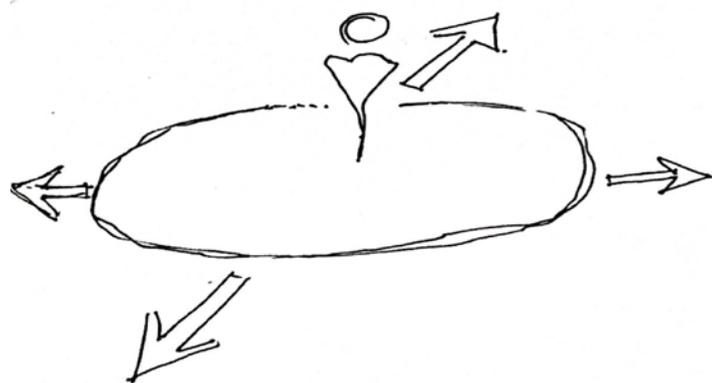
Gambar 4.9 struktur material atap bangunan Nippon Convention Center  
Sumber <https://www.archdaily.com/> (Diakses pada Oktober 2021)

## 4.5. Konsep Desain Lanskap dalam Fleksibilitas Arsitektur



Dalam penataan lanskap agar fungsi bisa dimanfaatkan secara optimal sekaligus untuk meraih nilai fleksibilitas arsitektur yang baik maka mengurangi adanya permainan elevasi pada lanskap. Hal ini dikarenakan akan mempersempit ruang fungsi apabila menggunakan permainan lanskap. Untuk memperindah penataan lanskap digunakan permainan material hingga warna. Permainan ini juga diperuntukkan untuk memperjelas perbedaan fungsi

Gambar 4.10 Batas fungsi lanskap ditandai dengan material  
Sumber :Penulis (2021)



Agar fungsi lanskap bisa optimal maka lanskap diharapkan memiliki jarak pandang yang luas. Hal ini bisa diwujudkan dengan meminimalisir penggunaan komponen-komponen lanskap yang besar dan tinggi. Beberapa hal lain yang bisa membantu adalah meminimalisir penggunaan lanskap yang bersifat tetap atau tidak mudah dirubah bentuk dan posisinya.

Gambar 4.11 Jarak pandang luas  
Sumber :Penulis (2021)



Lanskap diharapkan tidak hanya sebagai area penghias atau area penghijauan pada desain. Namun lanskap diharapkan dapat dioptimalkan fungsinya. Pengoptimalan fungsi ini berupa area lanskap yang bisa digunakan untuk acara-acara *outdoor* dan apabila ada keadaan mendesak bisa difungsikan sebagai lahan parkir kendaraan.

Gambar 4.12 Memiliki banyak fungsi  
Sumber : <https://i1.wp.com/> ( diakses pada 2021)

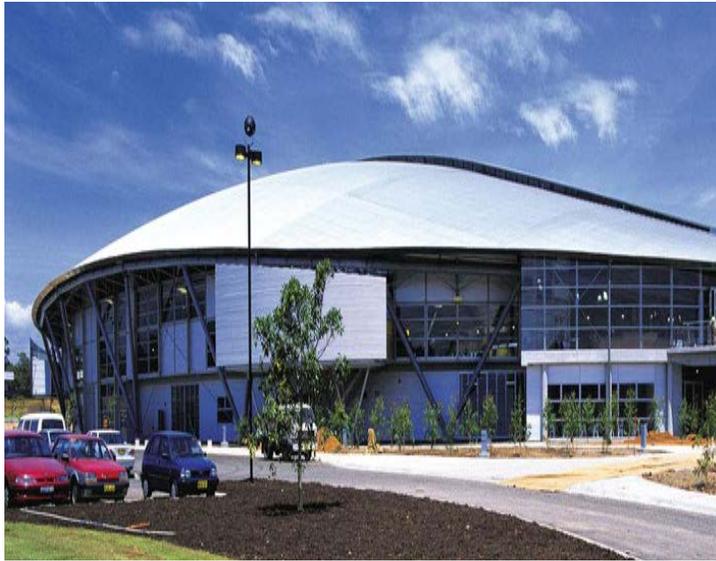


Area parkir kendaraan yang merupakan bagian lanskap juga tidak kalah penting dalam pengoptimalan desain fleksibilitas arsitektur. Penataan kendaraan pada area lanskap sangat diperhitungkan agar tercapainya desain yang fleksibel. Hal ini bisa dilakukan dengan mengurangi sistem kantong-kantong parkir dengan area-area yang diberikan elevasi. Area parkir bisa dioptimalkan dengan memberi batas antar kendaraan menggunakan garis berupa cat.

Gambar 4.13 Area parkir bukan berbentuk kantong  
Sumber : <https://www.reliance-foundry.com/> diakses pada 2021)

## 4.6. Konsep Desain Sistem Struktur dalam Fleksibilitas Arsitektur

### 3.6.1. Material Struktur Atap



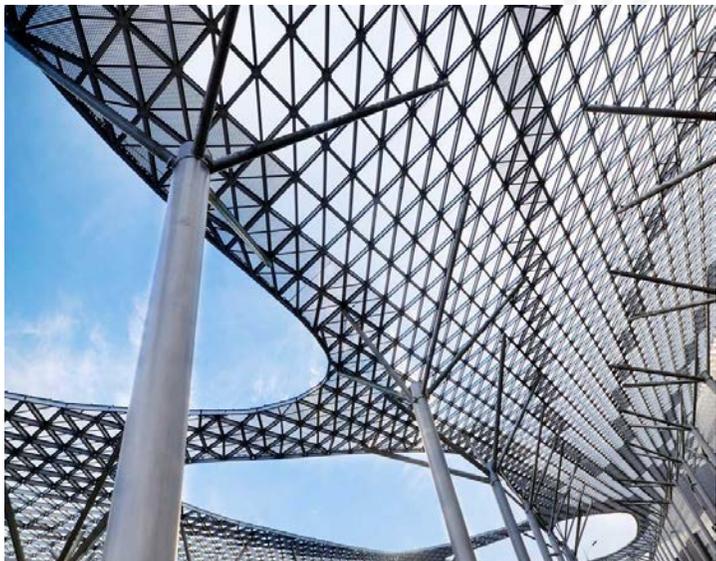
Dalam pemilihan material struktur yang digunakan dalam perancangan atap didapatkan material baja merupakan material yang memiliki nilai fleksibilitas bentuk paling tinggi. Material baja dapat dengan mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan desain. Selain itu ada beberapa poin lain mengapa material baja disebut memiliki nilai fleksibilitas yang tinggi, diantaranya :

- a. Fleksibilitas biaya
- b. Fleksibilitas digunakan kembali
- c. Fleksibilitas relokasi
- d. Fleksibilitas ekspansi

Kekuatan dan fleksibilitas produk baja memungkinkan konstruksi bangunan/struktur yang lebih tahan terhadap kondisi lingkungan dan meteorologi yang menantang, termasuk angin topan, gempa bumi, dan variabilitas kelembaban dan suhu yang tinggi.

Gambar 4.14. Contoh bangunan struktur baja pada atap  
Sumber :<https://www.mgsarchitecture.in/> (diakses pada Oktober 2021)

### 3.6.1. Material Struktur Badan



Flexibilitas Structural System (FSS) adalah suatu sistem yang menggunakan pemasangan material baja sebagai balok dan kolom dengan metode perakitan. Karakteristik umum dari sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Berbagai macam komponen yang berbeda-beda bentuknya.
- b. Adanya kemampuan dalam penyesuaian volume yang dibutuhkan
- c. Kesederhanaan dalam proses pemasangan
- d. Terdiri dari komponen pembentuk yang ringan
- e. Kemudahan dalam proses perakitan dan pembongkaran.

Gambar 4.15. Contoh penggunaan struktur baja pada struktur badan bangunan  
Sumber :<https://eticon.co.id/> (diakses pada Oktober 2021)

## 4.7. Konsep Desain Sistem Utilitas dalam Fleksibilitas Arsitektur

Dalam menyikapi fleksibilitas bangunan, maka integrasi dalam penataan utilitas juga patut dipertimbangkan. Bangunan yang memiliki nilai fleksibilitas pada dasarnya adalah bangunan yang dapat berubah pada skala tertentu baik itu fungsi, tata ruang, dan tata guna. Oleh sebab itu, dalam penataan instalasi utilitas pun menjadi perhatian.

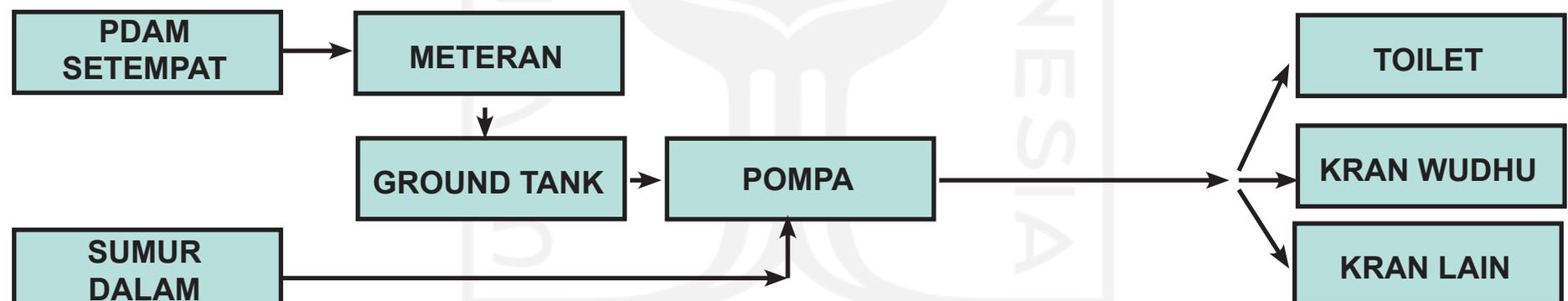


Menghindari pemasangan instalasi sangat tidak disarankan untuk menggabungkan komponen distribusi instalasi di dinding atau lantai yang merupakan bagian dari konstruksi arsitektur. Hal ini akan menyulitkan apabila akan dilakukan perubahan tata ruang atau tata fungsi. Apabila komponen instalasi dibangun ke dalam komponen struktural karena harus diakses untuk modifikasi dimasa mendatang, komponen tersebut tidak boleh dibangun ke dalam konstruksi arsitektur yang menahan beban. Selain itu, dalam segi *maintenance* akan kesulitan karena tidak tertata dengan rapi. Komponen instalasi pada bangunan diharapkan dapat dengan mudah diakses. Saluran distribusi dan fasilitas kontrol dapat diletakkan di langit-langit sehingga akan mudah untuk dibongkar dan dipasang lagi dalam masa *maintenance*.

Gambar 4.16 Pemasangan kabel tidak langsung pada plat lantai  
Sumber : Geraedts, (2001)

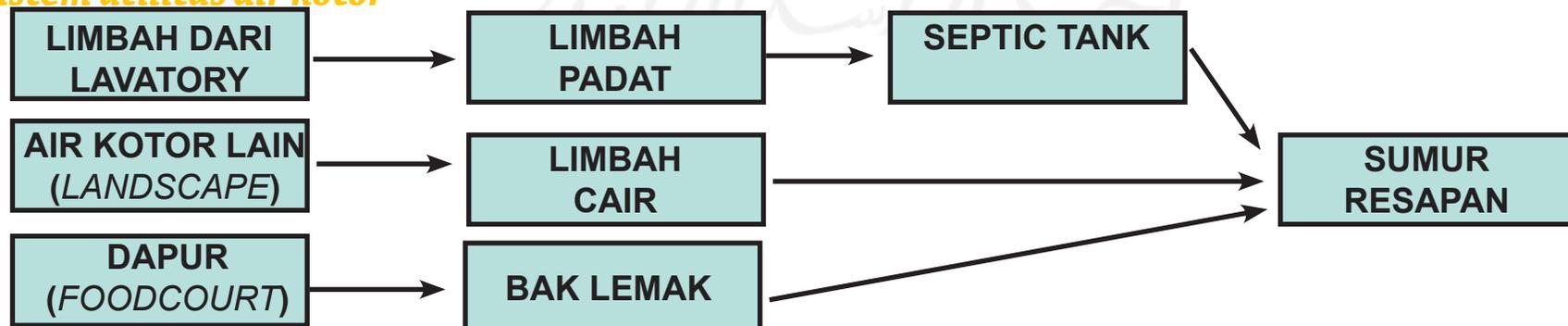
Selain dari bagaimana pemasangan instalasi pada bangunan. Pemilihan sistem juga menjadi pertimbangan dalam konsep utilitas bangunan. Yang mencakup utilitas disini adalah sistem air bersih, air kotor, kelistrikan dan penanggulangan bencana. Berikut beberapa pemilihan sistem utilitas pada bangunan:

### Sistem utilitas air bersih



Pada bangunan ini menggunakan sistem utilitas air bersih *up feed*. Penggunaan sistem ini sebagai bentuk pertimbangan terkait lama waktu kerja dari tiap komponen dan daya alir / tekanan air yang stabil. Air dalam sistem ini memiliki 2 sumber, yaitu dari PDAM setempat dan sumur dalam.

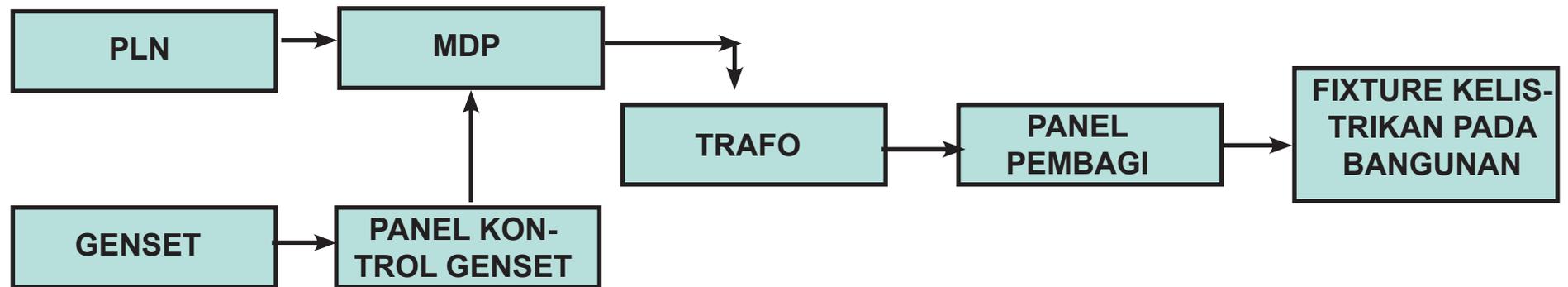
### Sistem utilitas air kotor



Limbah pada air kotor pada bangunan ini dibedakan menjadi 3 jenis, yang pertama limbah lavatory ( padat & cair), limbah kotoran lain yang biasanya merupakan air hujan pada lansekap, dan yang terakhir adalah limbah yang dihasilkan dari wastafel dapur.

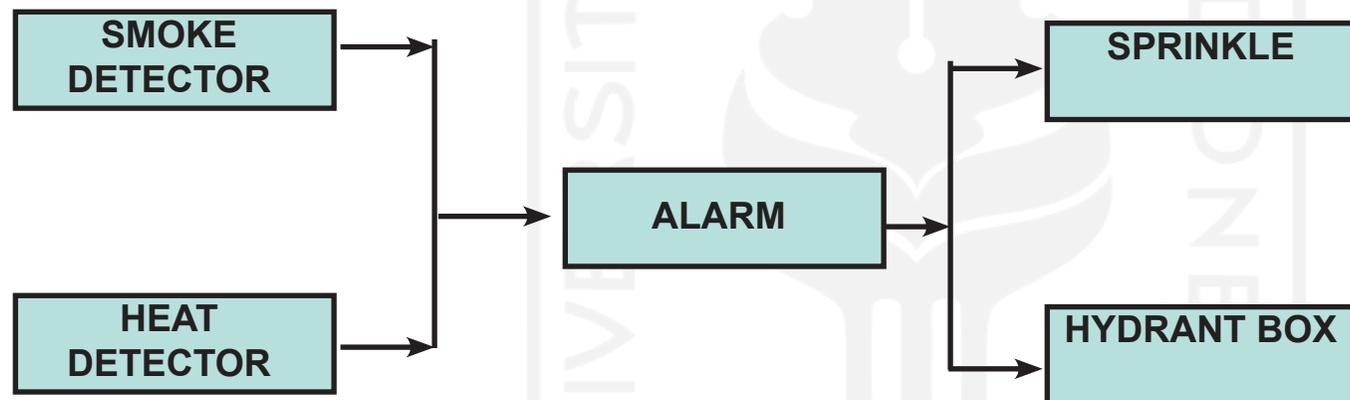


### Sistem utilitas kelistrikan



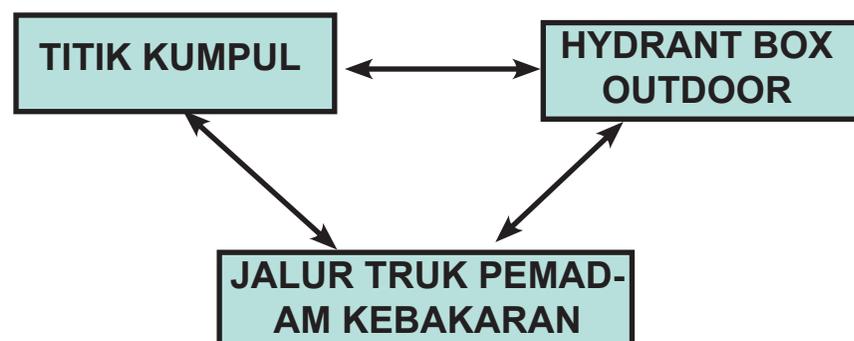
Sumber kelistrikan pada bangunan ini dari 2 sumber utama yaitu aliran listrik utama dari PLN dan sumber cadangan dari genset. Aliran tegangan tinggi dari PLN akan diturunkan terlebih dahulu sebelum dialirkan ke tiap-tiap fixture kelistrikan pada bangunan melalui trafo. Lalu genset sebagai sumber cadangan listrik dari bangunan akan dilakukan kontrol terlebih dahulu pada panel kontrol genset.

### Sistem utilitas penanggulangan bencana kebakaran dalam bangunan



Pada bangunan ini akan dilengkapi utilitas terkait penanggulangan bencana kebakaran yang berada pada dalam bangunan. Komponen pertama yang akan mendeteksi adanya bahaya kebakaran adalah *smoke detector* untuk area *indoor* atau yang dilengkapi pendingin ruangan dan untuk *heat detector* adalah untuk area *indoor* tanpa pendingin ruangan. Sedangkan air untuk kebakaran akan dialirkan melalui *sprinkle* dan *hydrant box*

### Sistem utilitas penanggulangan bencana kebakaran luar bangunan



Sedangkan untuk ruang luar bangunan akan disediakan area- area yang bisa digunakan sebagai titik kumpul untuk penanggulangan bencana. Selain itu, akan diberikan titik box hydrant outdoor yang bisa mengakses seluruh area bangunan dari luar. Pada penataan lansekap juga mempertimbangkan bagaimana truk pemadam kebakaran bisa mengakses bangunan.

## 4.8. Konsep Desain Selubung Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur



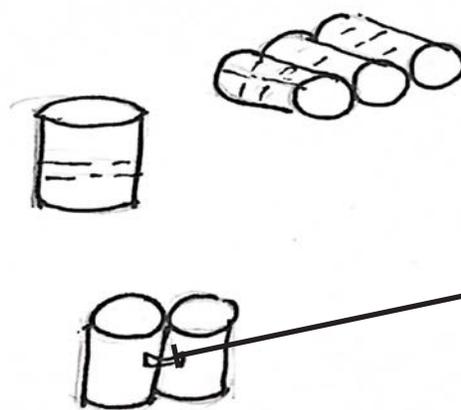
Gambar 4.17 Penerapan material *sustainable* pada bangunan *Micro Library Bima, Bandung*  
Sumber : <https://www.archdaily.com/> ( Diakses pada Oktober 2021)

Selubung bangunan bisa disebutkan memiliki nilai fleksibilitas apabila material yang digunakan bisa digunakan kembali. Hal ini merujuk pada pemanfaatan nilai usia dari material maupun bentuk tata selubung bangunan yang digunakan. Beberapa material yang direkomendasikan adalah material yang merupakan material sisa atau material baru yang memiliki nilai waktu ketahanan yang lama. Sehingga bisa digunakan kembali dalam bangunan lain bial suatu waktu terdapat kasus tertentu pada bangunan.

Salah satu penerapan dari material ini adalah pada bangunan *Microlibrary Bima, Bandung*. Bangunan ini menggunakan material ember plastik es krim sebagai selubung bangunan. Penggunaan material ini adalah salah satu ide untuk meningkatkan pencahayaan dalam ruang dengan meminimalisir penggunaan listrik pada siang hari. Selain itu secara penghawaan, dengan menggunakan material ember plastik es krim ini juga meningkatkan penghawaan dalam ruang dengan ventilasi yang udara *cross ventilation*.

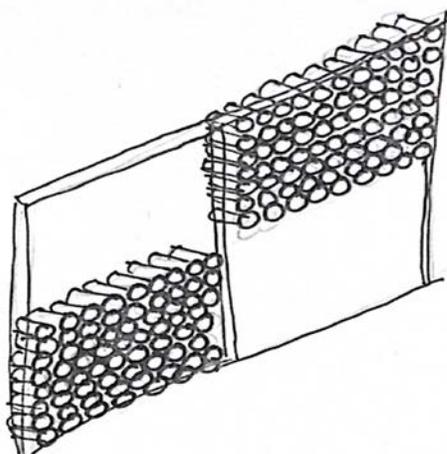


Gambar 4.18 Kaleng bekas makanan kalengan  
Sumber : <https://www.grid.id/> (diakses Oktober 2021)



Antar kaleng ini akan diikat dengan plat besi.

Gambar 4.19 Antar kaleng akan dikaitkan  
Sumber :Penulis (2021)



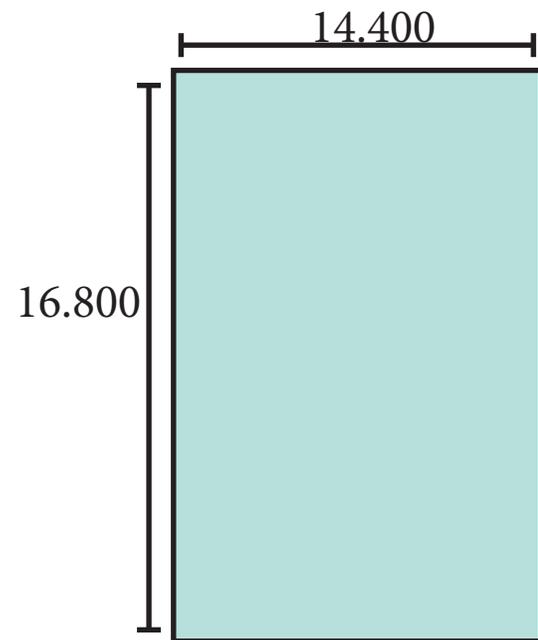
Selubung bangunan akan menggunakan kaleng bekas. Kaleng bekas yang digunakan adalah kaleng bekas makanan kaleng atau susu kental manis. Kemudian kaleng-kaleng ini akan dikaitkan satu sama lain. Lalu disusun secara horizontal dan vertikal.

Gambar 4.20 Modul dasar dari penataan kaleng bekas  
Sumber :Penulis (2021)



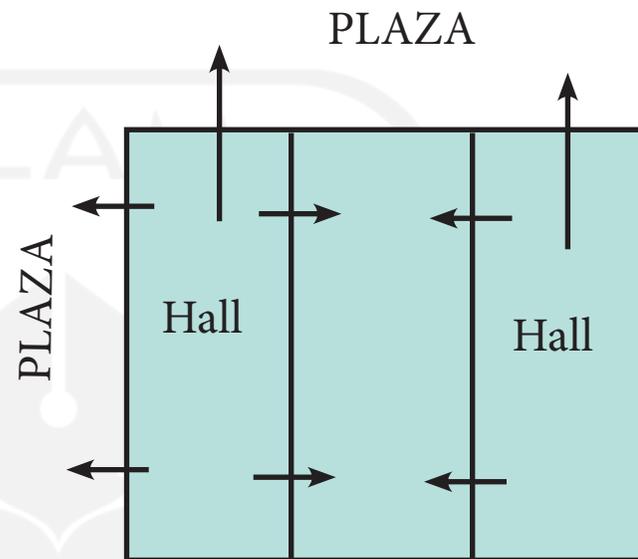
## 4.9. Konsep Interior Bangunan dalam Fleksibilitas Arsitektur

Konsep penataan interior pada bangunan ini juga mengacu pada konsep fleksibilitas arsitektur. Beberapa macam konsep fleksibilitas arsitektur yang diterapkan dalam penataan ruang dalam pada bangunan diantaranya; *versabilitas arsitektur* dan *ekspansibilitas arsitektur*. Penerapan *versabilitas arsitektur* diwujudkan dengan desain ruang yang memiliki daya tampung besar dan dipertukarkan untuk berbagai fungsional, diantaranya yaitu desain ruang conversion hall, desain ruang amphiteater dan ruang luar atau *landscape* sebagai ruang cadangan dalam sistem ekspansibilitas atau area perluasan ruang. Sedangkan penerapan *ekspansibilitas arsitektur* diwujudkan dalam penataan organisasi ruang yang fungsionalnya bisa berubah sesuai dengan keadaan perluasan ruang yang dibutuhkan dalam kegiatan-kegiatan tertentu.



Pada hall menggunakan 4 modul besar yang masing-masing modulnya berukuran 8.400mm x 7200mm. Sehingga ukuran dari ruang hall masing-masing 16.800mm x 14.400mm. Ruang hall ini berupa *open plan* yang fungsionalnya bisa beragam.

Gambar 4.21 Penerapan versabilitas arsitektur dalam desain interior  
Sumber :Penulis (2021)

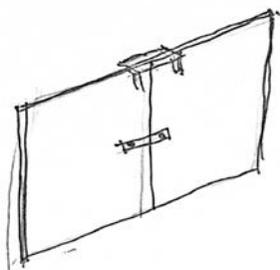


Pada ruang hal utama dapat dilakukan perluasan ke arah lobi ditengah ataupun dapat dilakukan perluasan ke arah luar gedung yaitu area plaza.

Gambar 4.22 Penerapan ekspansibilitas arsitektur dalam desain interior  
Sumber :Penulis (2021)



Kursi yang digunakan menggunakan kursi yang bisa dengan mudah dibongkar pasang penataannya.



Antar ruang akan menggunakan dinding pembatas yang bisa dilipat sebagai pendukung perluasan ruang.

Selain menerapkan konsep-konsep dasar dari teori fleksibilitas arsitektur. Dalam tata ruang dalam bangunan yang menerapkan nilai fleksibilitas juga memperhatikan terkait material ataupun *furniture* yang diaplikasikan dalam ruang-ruang pada perancangan bangunan pusat kreativitas dan komunitas ini. Beberapa hal yang perlu diperhatikan diataranya :

1. Partisi ruang yang dapat berpindah.
2. Dinding yang dapat berubah tata letaknya.
3. Furniture yang dapat dirubah tata letaknya.
4. Konfigurasi tata benda dalam ruang yang bisa dirubah sesuai dengan kondisi kebutuhan dari aktivitas di dalamnya.
5. Pemilihan material yang memiliki kesan luas pada ruang
6. Memaksimalkan tata letak ruang dalam bangunan.
7. Mengedepankan suatu teknologi yang mendukung kebutuhan.

Gambar 4.23 Pemilihan macam furniture yang mendukung nilai fleksibilitas arsitektur dalam ruang dalam.  
Sumber :Penulis (2021)

05

*Hasil Rancangan dan Pembuktian.*



## 5.1 Property Size.

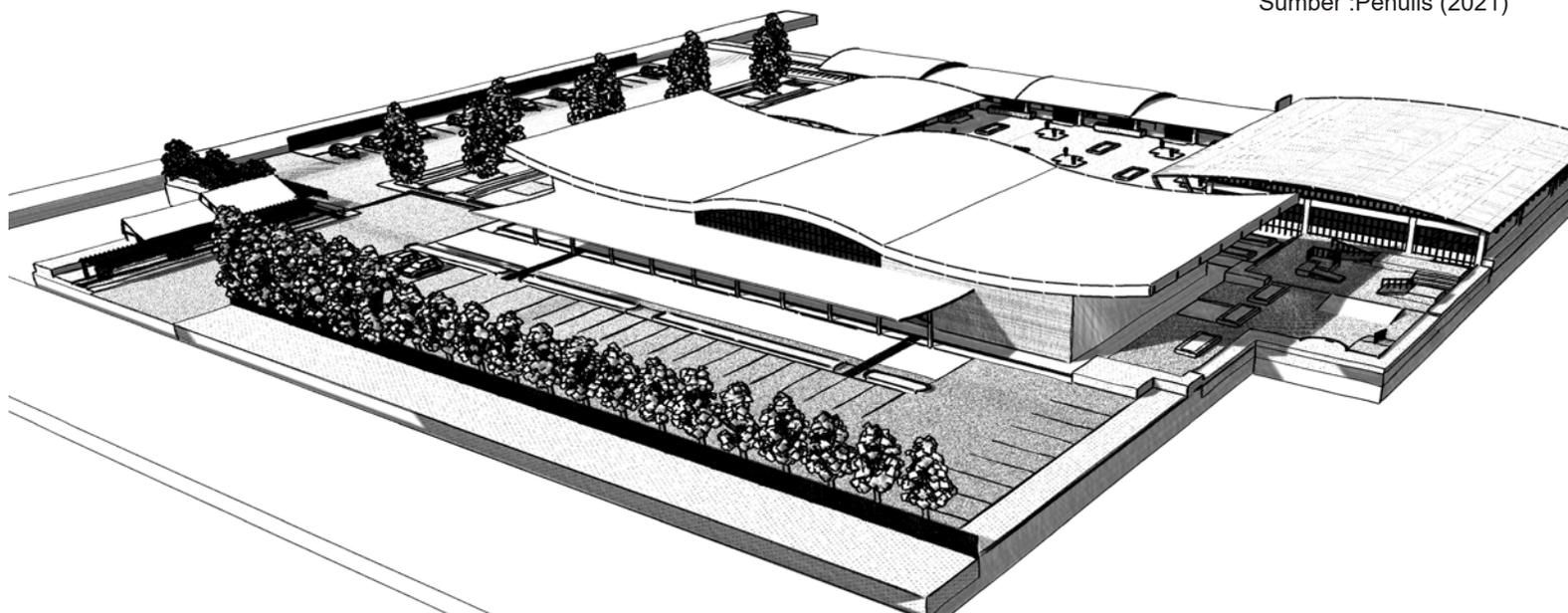
Perancangan yang menggunakan konsep tata ruang yang fleksibel. Fleksibilitas ini diterapkan untuk tata denah ruang dan tata lansekap pada desain. Fleksibilitas ini menciptakan kemudahan dalam penggunaan ruang dengan fungsi yang beraneka ragam secara maksimal. Ruang tidak terbatas pada area yang tertutup oleh dinding dalam bangunan, namun ruang bisa bertambah dengan hadirnya lansekap yang ada disekitar yang bisa fleksibel digunakan sebagai ruang-ruang baru pada desain. Hasil dari rancangan yang dikembangkan ini merupakan hasil dari beberapa kali percobaan terkait bagaimana arsitektur yang fleksibel diterapkan untuk menunjang kegiatan kreatif yang beragam. Dalam proses pengembangan desain alternatif desain ini dinilai lebih menghasilkan rancangan yang optimal sesuai dengan kriteria dari fleksibilitas arsitektur itu sendiri.

Lokasi perancangan berada di dekat dengan pintu tol exit 3. Di area aerotropolis Bandara Internasional Yogyakarta di Kapanewon Temon Kabupaten Kulon Progo. Berjarak 800m dari pintu gerbang Bandara Internasional Yogyakarta (YIA). Lokasi perancangan berada di Lokasi titik koordinat adalah latitude -7.885989, dan longitude 110.069010. Kawasan sekitar saat ini merupakan kawasan pembangunan dalam skala besar dalam menunjang kebutuhan bandara baru. Pada rancangan kota aerotropolis bandara YIA lokasi perancangan merupakan area dengan fungsi sebagai *centre business park & Hub*. Luas tapak yang digunakan adalah 11.523,264 m<sup>2</sup> (1,1 hektar). Dalam peraturan daerah yang terkait dengan lokasi tapak didapatkan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal yaitu 60%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal yaitu 1,8, dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal yaitu 30%.

Perancangan ini memiliki berbagai fasilitas yang saling menunjang yaitu area ruang serbaguna, area olahraga, area pendukung kreativitas, area servis, dan area plaza yang tersebar di berbagai titik perancangan.

| Luas awal | Ketentuan KDB | KDB maksimal (m <sup>2</sup> ) | Perancangan (m <sup>2</sup> ) |
|-----------|---------------|--------------------------------|-------------------------------|
| 11.523,26 | 60%           | 6913,9584                      | 4065,31                       |
|           | Ketentuan KLH | KLH minimal (m <sup>2</sup> )  | Perancangan (m <sup>2</sup> ) |
|           | 30%           | 3456,9792                      | 6127,87                       |

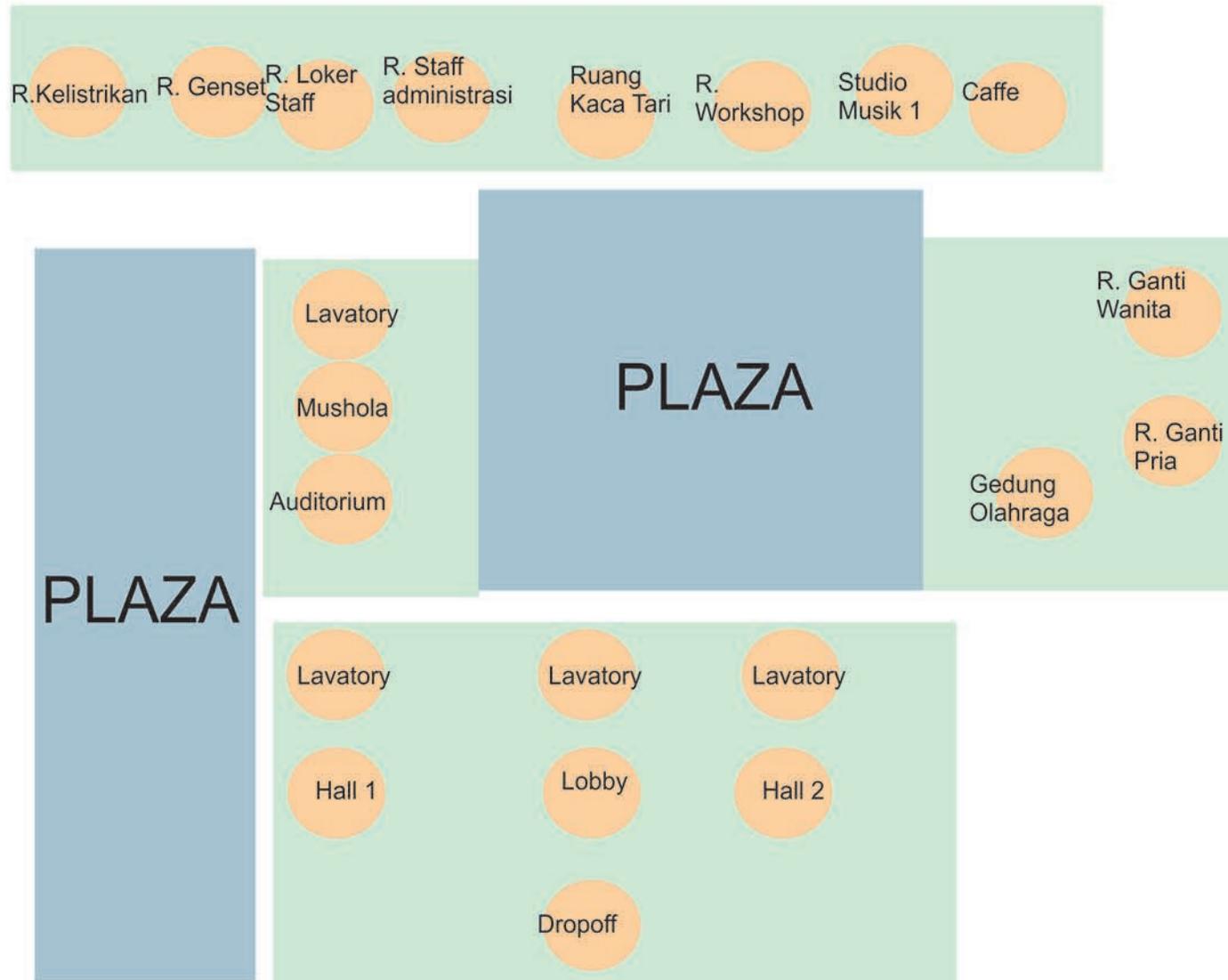
Tabel 5.1 Tabel Ketentuan Property Size  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.1 Skema perancangan bangunan  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.2 Properti Ruang.

### 5.2.1. Bubble Properti Ruang.



Gambar 5.2 Bubble Properti Ruang  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.2.2. Tabel Properti Ruang.

| No  | Nama Ruang            | m2     | Jumlah Ruang | Luas Ruang (m <sup>2</sup> ) |
|---|-----------------------|--------|--------------|------------------------------|
| <b>A. Kendaraan + Manusia</b>               |                       |        |              |                              |
| 1   | Parkir Mobil          | 12,5   | 68           | 850                          |
| 2   | Parkir Motor          | 2      | 32           | 64                           |
| 3   | Parkir Mobil Diffabel | 12,5   | 2            | 25                           |
| <b>B. Area Bangunan Utama</b>               |                       |        |              |                              |
| 1   | Hall Utama            | 362,88 | 2            | 725,76                       |
| 2   | Lobby                 | 414,72 | 1            | 414,72                       |
|   | Lavatory pria         | 10,8   | 3            | 32,4                         |
|   | Lavatory wanita       | 10,8   | 3            | 32,4                         |
|   | Lavatory Diffabel     | 4,3    | 3            | 12,9                         |
|   | Janitor               | 3,1    | 1            | 3,1                          |
|   | Ruang keamanan        | 8,6    | 1            | 8,6                          |
| 3   | Ruang Elektrikal Hall | 8,6    | 2            | 17,2                         |
| <b>C. Area Penunjang kegiatan komunitas</b> |                       |        |              |                              |
| 1   | Ruang Auditorium      | 103,8  | 1            | 103,8                        |
| 2   | Studio Workshop Kriy  | 17,2   | 2            | 34,4                         |
|   | Studio Tari           | 34,56  | 1            | 34,56                        |
|   | Studio Musik          | 34,56  | 1            | 34,56                        |
|   | Studio Digital        | 23,4   | 1            | 23,4                         |
|   | Lavatory wanita       | 5,56   | 4            | 22,24                        |
|   | Lavatory pria         | 5,56   | 4            | 22,24                        |
|   | Lavatory Diffabel     | 6,4    | 1            | 6,4                          |
|   | Studio                | 12,9   | 3            | 38,7                         |
| 3   | Café                  | 95,31  | 1            | 95,31                        |
| <b>D. Area Olahraga</b>                     |                       |        |              |                              |
|   | Gymnasium             | 751    | 1            | 751                          |
|   | Area Skatepark        | 461    | 1            | 461                          |
|   | Ruang ganti pria      | 28,8   | 1            | 28,8                         |
|   | Ruang ganti wanita    | 28,8   | 1            | 28,8                         |
| <b>E. Area Fasilitas Penunjang</b>          |                       |        |              |                              |
| 2   | ATM Centre            | 13,1   | 1            | 14,1                         |
| 3   | Mushola               | 53,3   | 1            | 54,3                         |
| <b>F. Area Staff</b>                        |                       |        |              |                              |
| 1   | Pos Satpam            | 26,3   | 1            | 27,3                         |
| 4   | Kantor Administrasi S | 60,4   | 1            | 61,4                         |
| 5   | Ruang Genset          | 23,4   | 1            | 24,4                         |
| 6   | Ruang Elektrikal & Me | 11,52  | 1            | 12,52                        |
| total luas                                  |                       |        |              | 4065,31                      |

Tabel 5.2 Tabel Properti ruang  
Sumber :Penulis (2021)



## 5.3. Rancangan Kawasan Tapak

### 5.3.1. Situasi.

Lokasi tapak berada pada area yang memiliki kondisi lansekap terbuka luas dengan kondisi kanan - kiri masih banyak persawahan. Lokasi akses jalan berada pada sisi selatan ( Jalan Nasional Wates-Purworejo) dan sisi timur ( Jalan lingkungan). Dalam pemanfaatan akses jalan disekitar site, akses jalan dibuat dua sisi untuk menuju ke lokasi perancangan. Selain itu, dalam meningkatkan tereksposnya perancangan dari sisi jalan khususnya jalan nasional Wates-Purworejo di sisi selatan, maka area selatan dari site dibuat khusus untuk area parkir.



Gambar 5.3. Gambar situasi site.  
Sumber :Penulis (2021)

### 5.3.2. Siteplan.

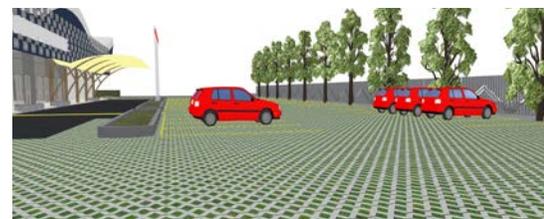


Gambar 5.4. Gambar siteplan  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam perancangan siteplan pada bangunan ini, dimaksimalkan terkait penggunaan elevasi tanah yang rata tanpa ada permainan dalam elevasi tanah site. Hal ini menjadi fokus utama karena keterkaitannya dengan perancangan plaza yang ada dalam site. Terdapat 2 plaza pada perancangan ini. Masing-masing terletak pada area tengah antar massa bangunan dan area sisi barat berdekatan dengan area parkir mobil dan motor. Plaza ini memiliki peran penting dalam fleksibilitas arsitektur. Plaza ini akan difungsikan sebagai area tambahan dalam ekspansibilitas arsitektur keluar dari gedung. Selain menggunakan plaza, nilai ekspansibilitas arsitektur bisa diwujudkan dengan pengalihfungsian parkir untuk kegiatan tertentu. apabila dirasa plaza kurang mencukupi luasannya. Area parkir yang didesain tidak menggunakan batas-batas kantong parkir ini ditujukan untuk menggunakan kritikal ruang luar.



Gambar 5.6. Perspektif area plaza  
Sumber :Penulis (2021)

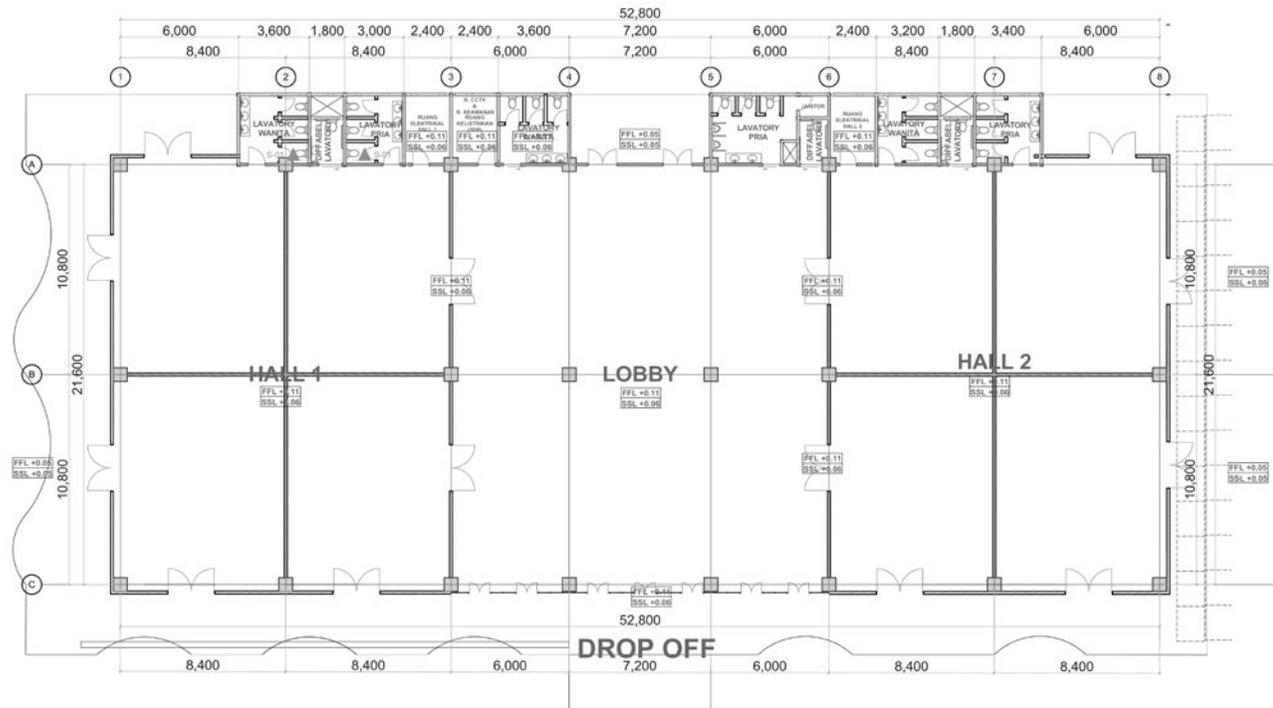


Gambar 5.7. Perspektif area parkir  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.4. Rancangan Bangunan

Dalam desain perancangan pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo ini terdapat 4 massa bangunan utama dan 1 massa bangunan pendukung. Massa bangunan ini terdiri dari massa bangunan convention hall, massa bangunan auditorium dan mushola, massa bangunan kreatif, massa bangunan gymnasium, dan massa bangunan pos satpam. Kelima massa ini dipisahkan oleh 1 plaza dan 1 area parkir.

### 5.4.1 Massa Bangunan Convention Hall.



Gambar 5.8. Denah massa convention hall  
Sumber :Penulis (2021)

Massa bangunan convention hall ini berada pada paling selatan dari area site, berdekatan dengan area parkir sisi selatan site. Bangunan ini terdiri dari 3 ruang utama yaitu, ruang hall 1, ruang hall 2, dan ruang lobby. Ruang-ruang pada massa bangunan ini merupakan ruang-ruang yang menerapkan fleksibilitas arsitektur secara vertibilitas fleksibilitas arsitektur dan ekspansibilitas arsitektur. Selain 3 ruang utama pada massa bangunan ini terdapat ruang-ruang pendukung seperti lavatory, ruang kelistrikan , ruang keamanan.



Gambar 5.9. Tampak massa Utara convention hall  
Sumber :Penulis (2021)



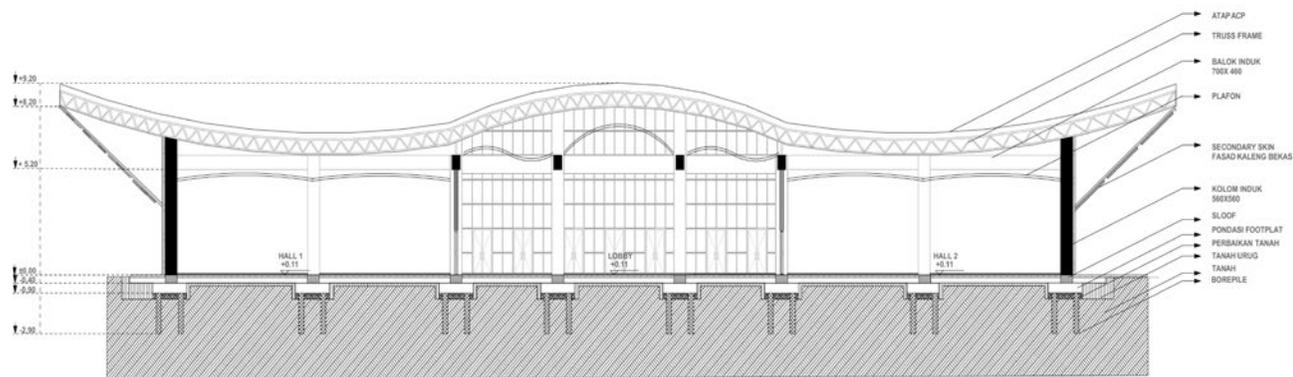
Gambar 5.10 Tampak massa timur  
Convention hall  
Sumber :Penulis (2021)



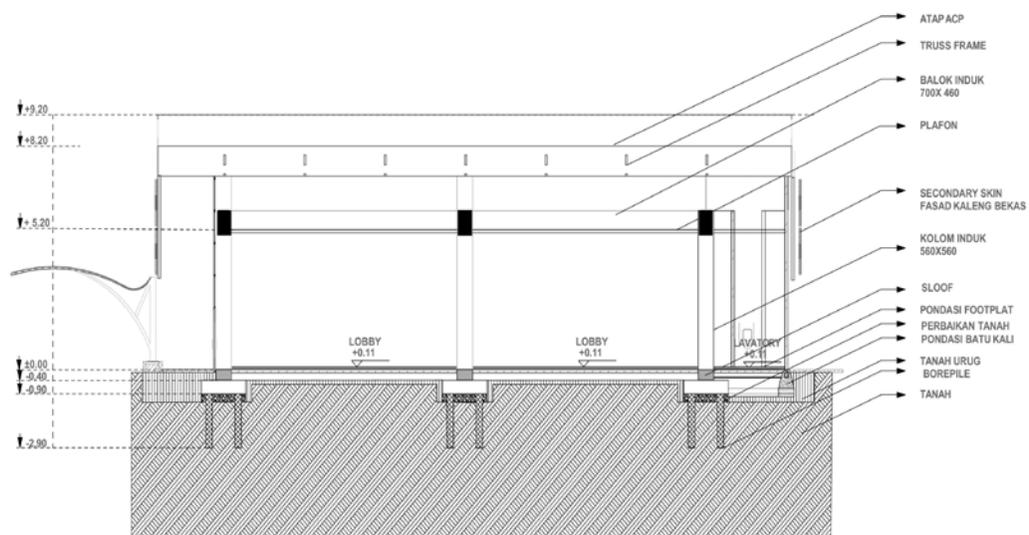
Gambar 5.11. Tampak massa selatan conven-  
tion hall  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.12. Tampak massa barat con-  
vention hall  
Sumber :Penulis (2021)



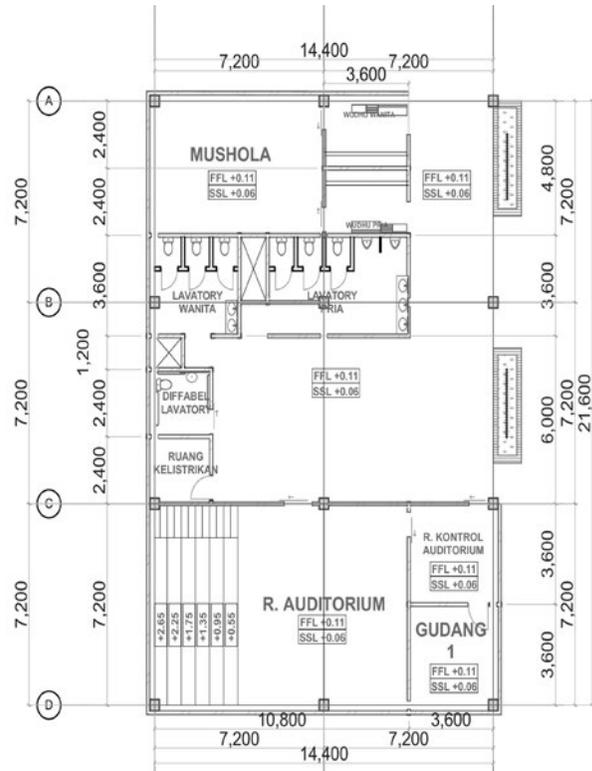
Gambar 5.13. Potongan A-A' massa convention hall  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.14. Potongan B-B' massa convention hall  
Sumber :Penulis (2021)

Bangunan pada massa convention hall menggunakan rangka atap truss frame, rangka ini terbuat dari besi. Pemilihan atap struktur atap truss frame ini untuk mendukung bentuk atap yang bisa beraneka ragam.

## 5.4.2 Massa Bangunan Auditorium dan Mushola



Massa bangunan convention hall ini berada pada paling barat dari area site, berdekatan dengan area parkir sisi barat site dan plaza sisi barat site. Bangunan ini terdiri dari 3 kelompok ruang utama, diantaranya kelompok ruang auditorium dan pendukungnya, kelompok ruang lavatory, dan yang terakhir kelompok ruang mushola. Pada massa bangunan ini terdapat teras sebagai penghubung antar ruang.

Gambar 5.15. Denah massa auditorium dan mushola  
Sumber :Penulis (2021)

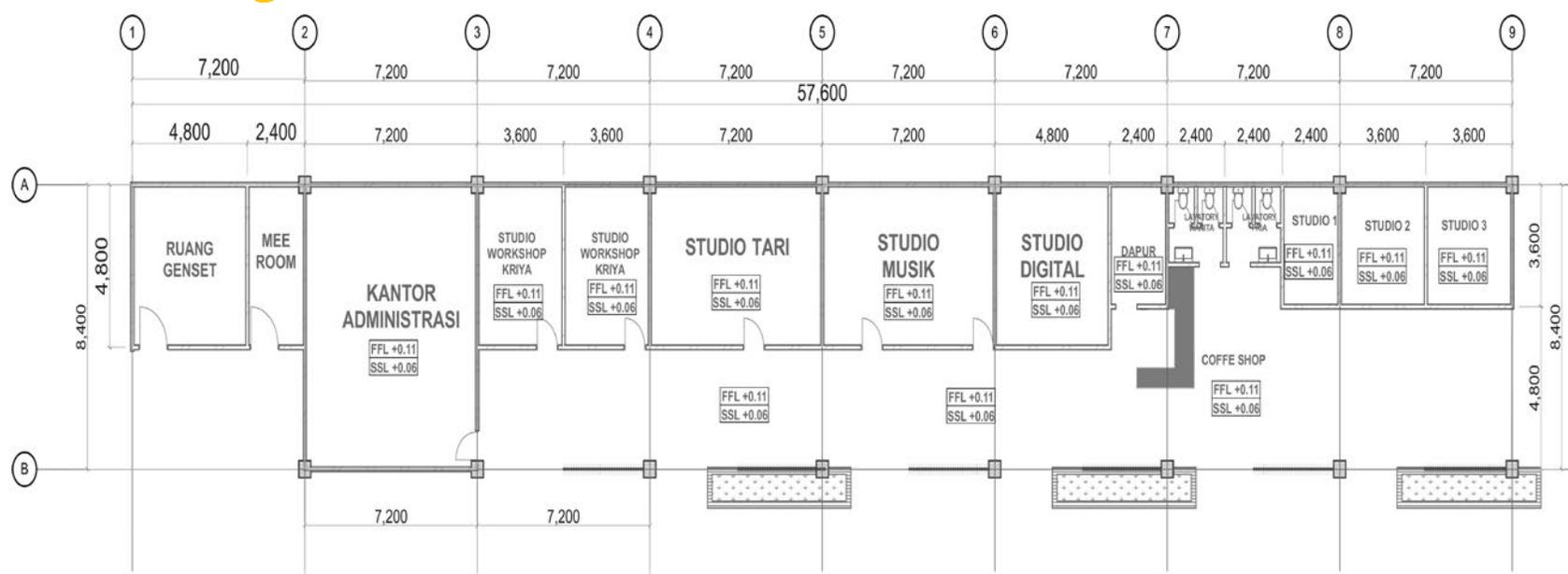


Gambar 5.16. Tampak timur massa auditorium dan mushola  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.17. Tampak selatan massa auditorium dan mushola  
Sumber :Penulis (2021)

### 5.4.3 Massa Bangunan Kreatif

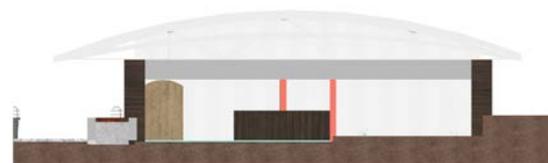


Massa bangunan convention hall ini berada pada paling utara dari area site. Pada massa bangunan ini terdapat 5 kelompok ruang yang saling dihubungkan dengan selasar. Keempat kelompok ruang tersebut adalah kelompok ruang elektrik seperti ruang genset dan pendukungnya, kelompok ruang administrasi gedung, kelompok ruang pendukung unit kreatif, dan yang terakhir adalah kelompok ruang cafe dan pendukungnya.

Gambar 5.18. Denah massa bangunan kreatif  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.19. Tampak selatan massa bangunan kreatif  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.20. Tampak timur massa bangunan kreatif  
Sumber :Penulis (2021)

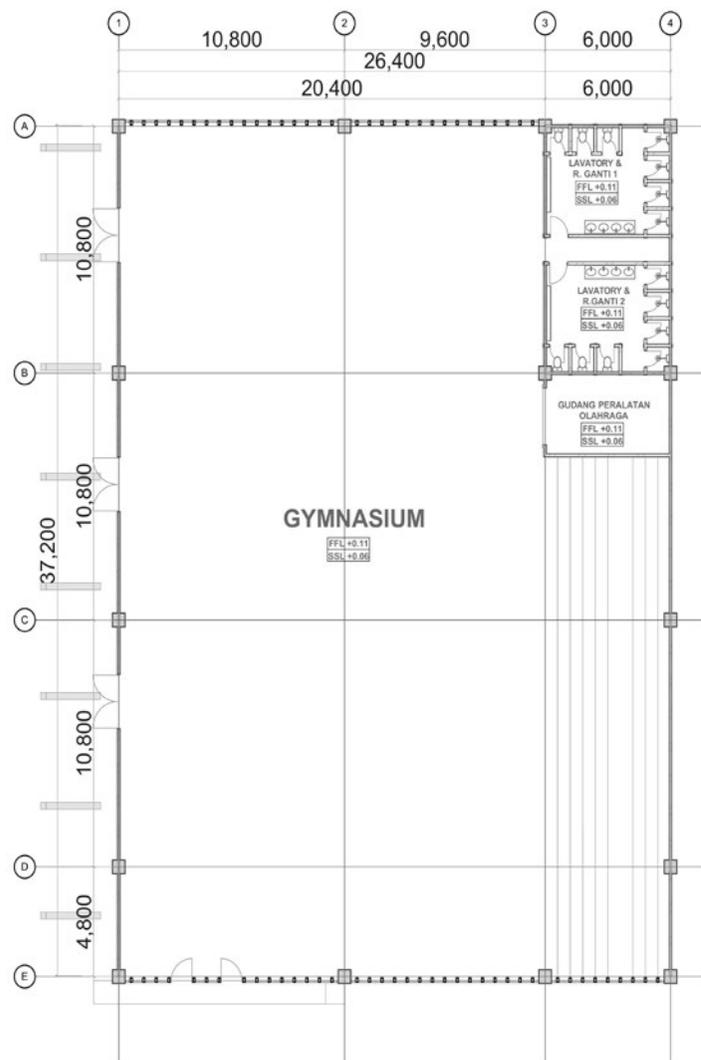
### 5.4.4 Massa Pos Penjagaan



Massa bangunan ini adalah sebagai massa bangunan pertama yang akan dilewati pengunjung apabila melalui gerbang masuk sisi selatan. Pada massa bangunan ini terdapat 2 ruang yaitu, ruang satpam dan ruang atm.

Gambar 5.21. Denah massa pos penjagaan  
Sumber :Penulis (2021)

### 5.4.3 Massa Bangunan Gymnasium



Massa ini berada tepat dititik paling timur dari site. Massa bangunan gymnasium difungsikan sebagai area pendukung kegiatan komunitas baik kegiatan berkumpul maupun kegiatan komunitas olahraga. Pada massa ini difasilitasi ruang-ruang pendukung, diantaranya ruang ganti pria dan wanita serta ruang lavatory.

Gambar 5.22 Denah massa gymnasium  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.23. Tampak selatan massa gymnasium  
Sumber :Penulis (2021)



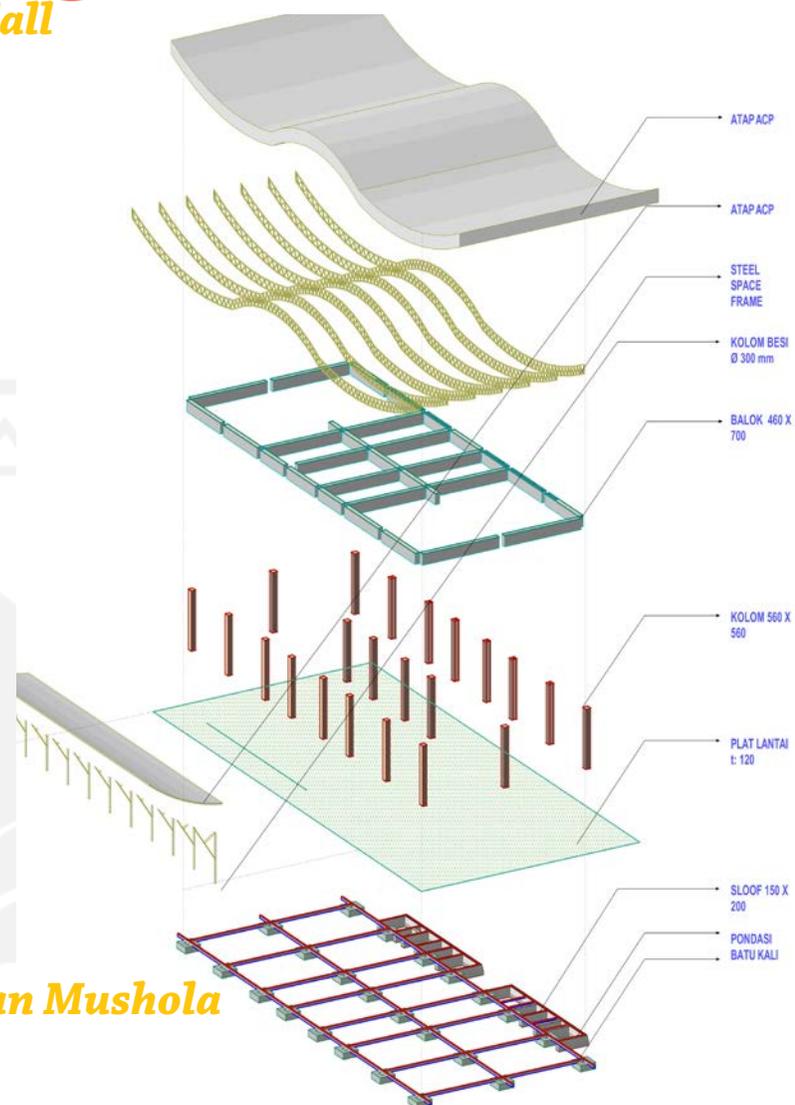
Gambar 5.24. Tampak barat massa gymnasium  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.5. Rancangan Struktur Bangunan

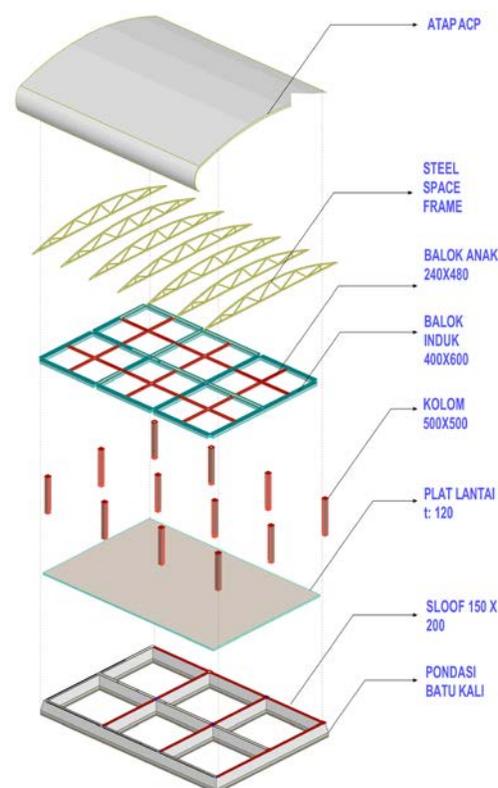
### 5.5.1 Struktur Massa Bangunan Convention Hall

Pada massa bangunan convention hall menggunakan 2 jenis pondasi, Pondasi yang pertama yaitu pondasi footplat yang diletakkan pada grid modul area hall 1, hall 2, dan lobby. Sedangkan, area yang menggunakan pondasi batu kali adalah area ruang-ruang pendukung seperti lavatory dan kelistrikan.

Gambar 5.25. Exploded axonometry massa convention hall  
Sumber :Penulis (2021)



### 5.5.2 Struktur Massa Bangunan Auditorium dan Mushola



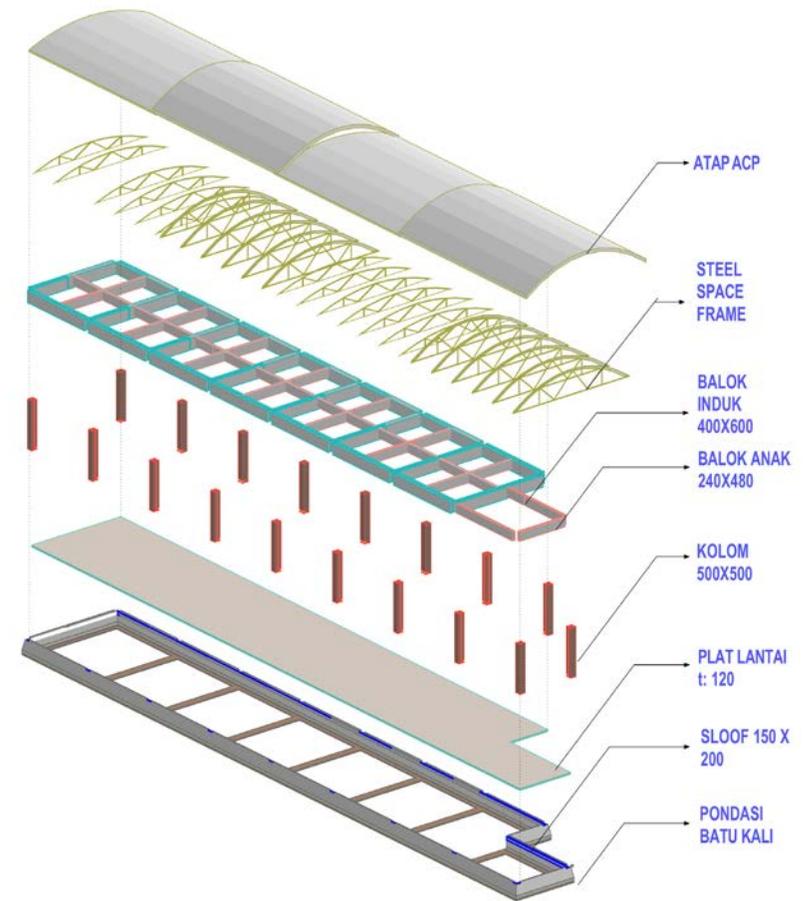
Pada massa bangunan auditorium dan mushola menggunakan pondasi batu kali dan menggunakan struktur atap trus frame, sedangkan untuk penutup atapnya menggunakan plat acp

Gambar 5.26. Exploded axonometry massa auditorium dan mushola  
Sumber :Penulis (2021)

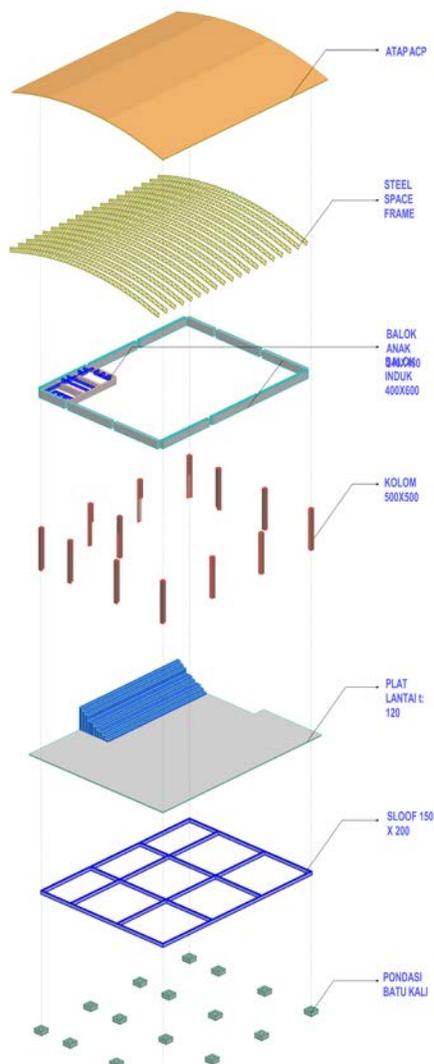
### 5.5.3 Struktur Massa Bangunan Kreatif

Pada massa bangunan kreatif keseluruhan area bangunan menggunakan pondasi batu kali dan menggunakan struktur atap truss frame.

Gambar 5.27. Exploded axonometry massa bangunan kreatif  
Sumber :Penulis (2021)



### 5.5.2 Struktur Massa Bangunan Gymnasium

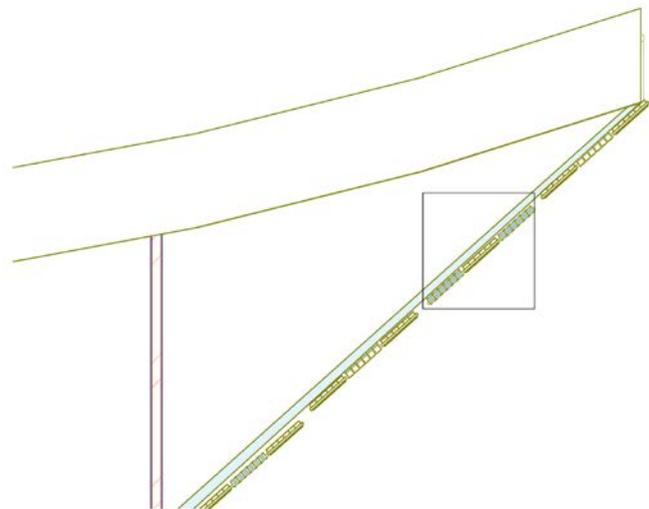


Pada bangunan gymnasium menggunakan pondasi footplat/ titik. Untuk struktur atap pada massa bangunan ini menggunakan struktur atap truss frame.

Gambar 5.28. Exploded axonometry massa gymnasium  
Sumber :Penulis (2021)



## 5.6. Rancangan Selubung Bangunan



TAMPAK  
DETAIL SELUBUNG MASSA A



POTONGAN  
DETAIL SELUBUNG MASSA A

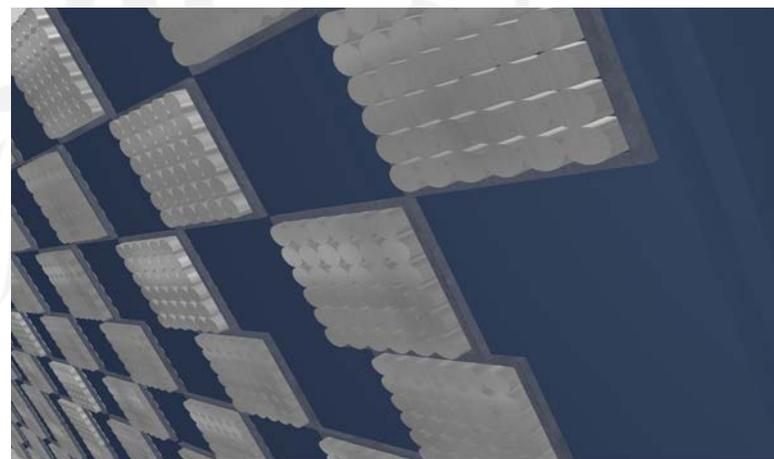
Gambar 5.29. Rancangan Selubung Bangunan  
Sumber :Penulis (2021)

Gambar 5.30. Potongan Rancangan Selubung Bangunan  
Sumber :Penulis (2021)

Salah satu penerapan fleksibilitas arsitektur bisa pada selubung bangunan. Pemilihan material yang memiliki nilai keberlanjutan dapat menjadi salah satu pemecahan permasalahan jangka panjang. Pada bangunan ini akan menerapkan material secondary skin berupa kaleng bekas yang akan disusun sehingga membentuk modul dasar kotak. Dan akan dilakukan repetition pada massa bangunan convention Hall



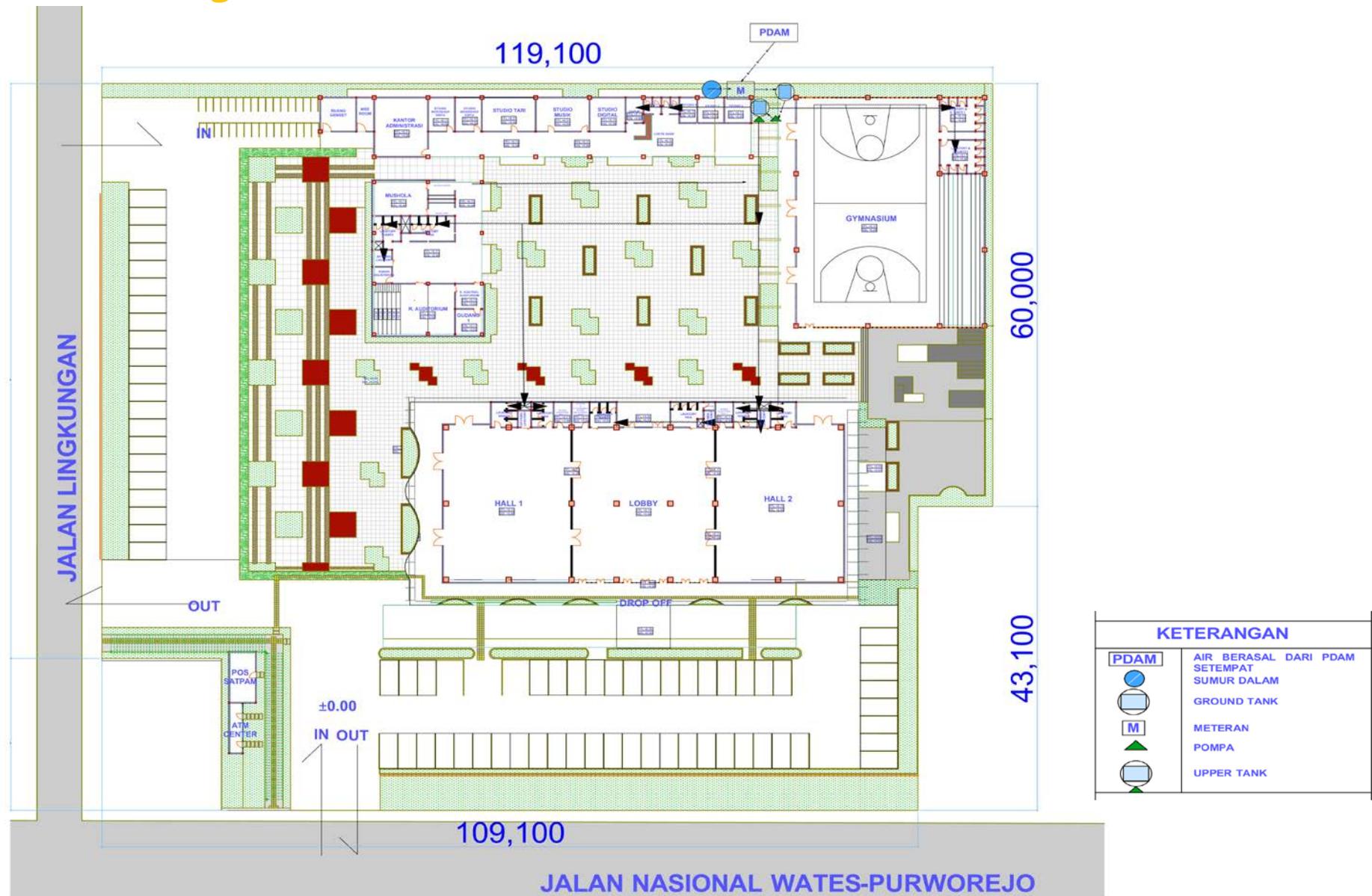
Gambar 5.31 Perspektif selubung 1  
Sumber :Penulis (2021)



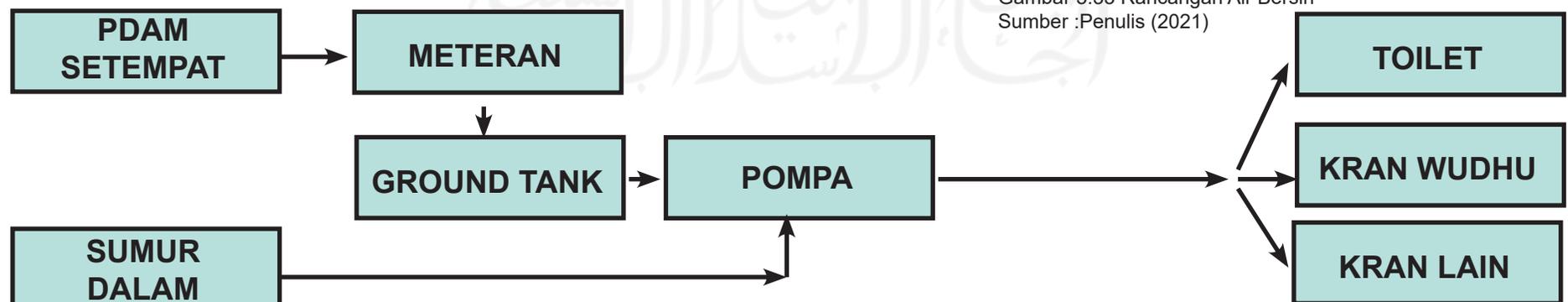
Gambar 5.32. Perspektif selubung 2  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.7. Rancangan Utilitas

### 5.7.1. Rancangan Air Bersih

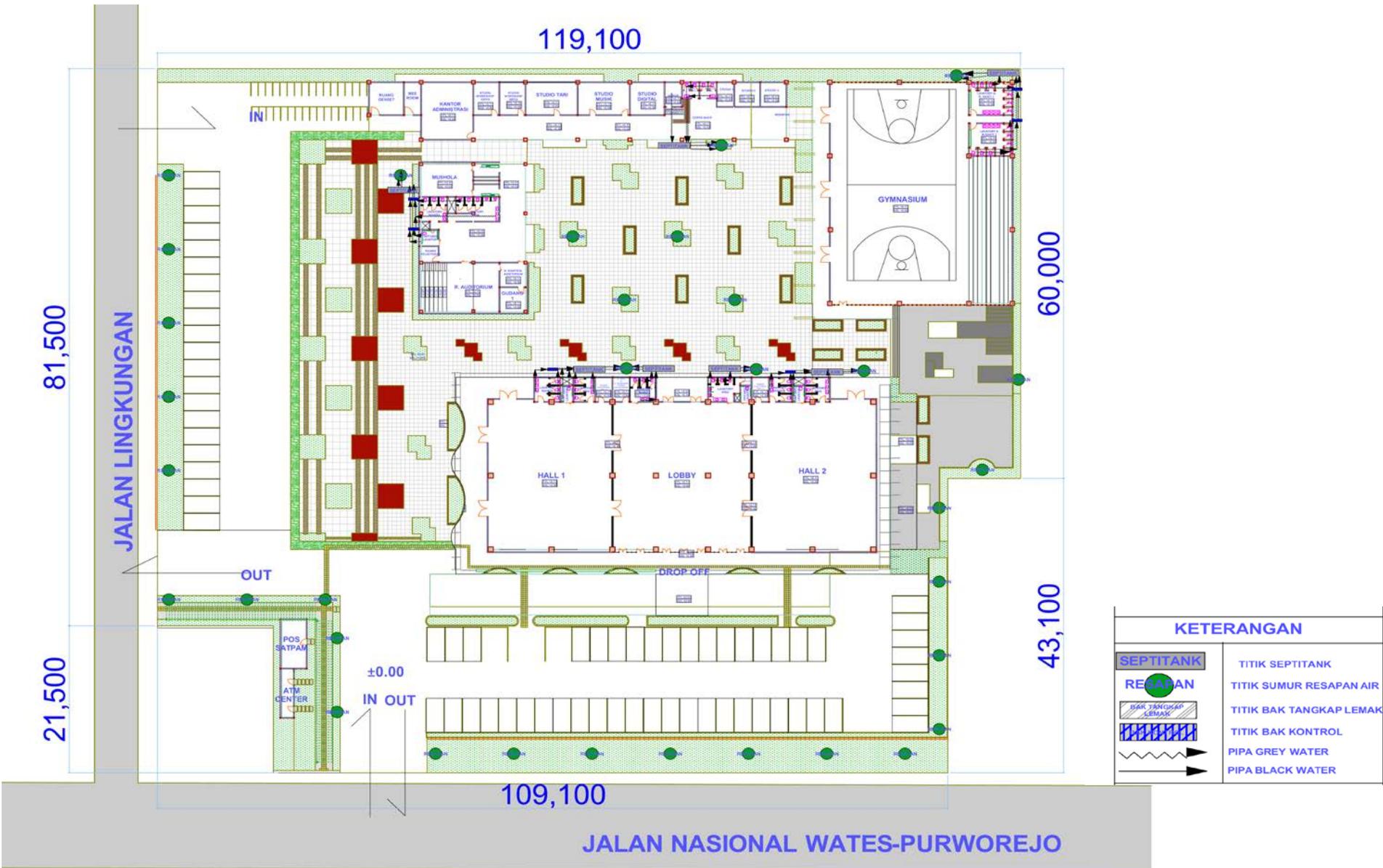


Gambar 5.33 Rancangan Air Bersih  
Sumber :Penulis (2021)

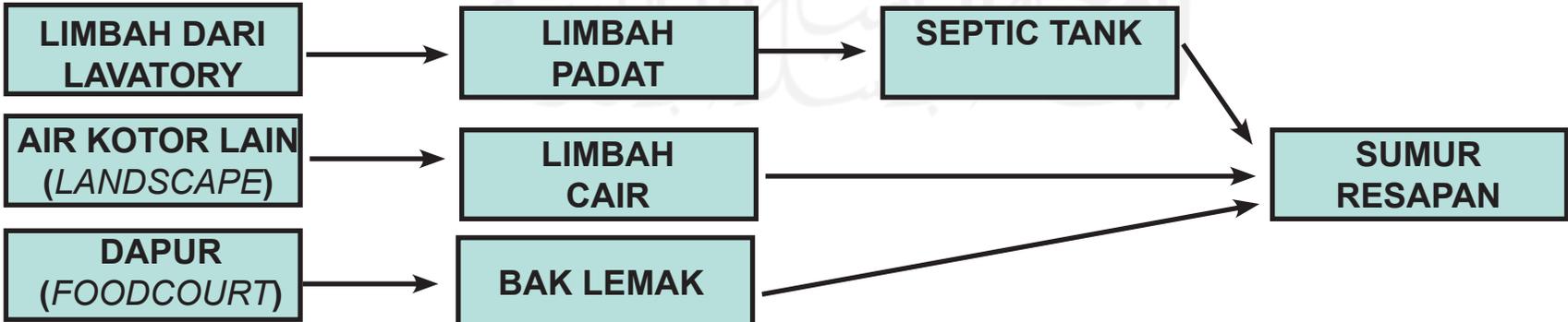


Pada bangunan ini menggunakan sistem utilitas air bersih *up feed*. Penggunaan sistem ini sebagai bentuk pertimbangan terkait lama waktu kerja dari tiap komponen dan daya alir / tekanan air yang stabil. Air dalam sistem ini memiliki 2 sumber, yaitu dari PDAM setempat dan sumur dalam.

### 5.7.2. Rancangan Air Kotor



Gambar 5.34. Rancangan Air Kotor  
Sumber :Penulis (2021)

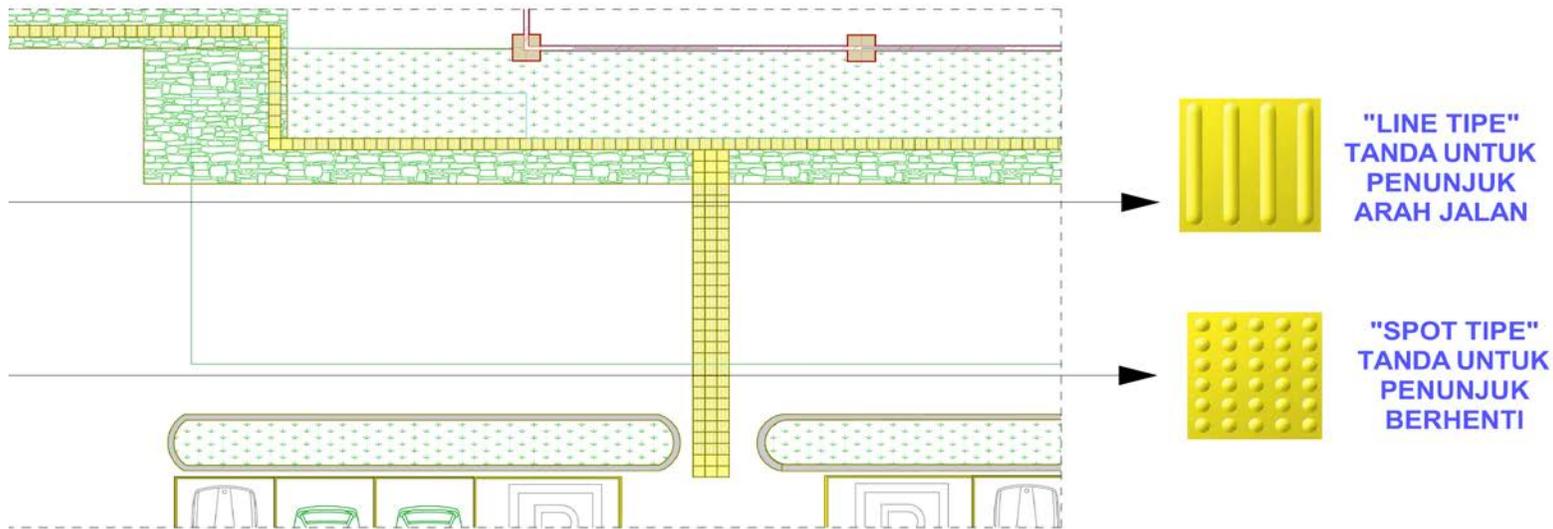


Limbah pada air kotor pada bangunan ini dibedakan menjadi 3 jenis, yang pertama limbah lavatory ( padat & cair), limbah kotoran lain yang biasanya merupakan air hujan pada lansekap, dan yang terakhir adalah limbah yang dihasilkan dari wastafel dapur.



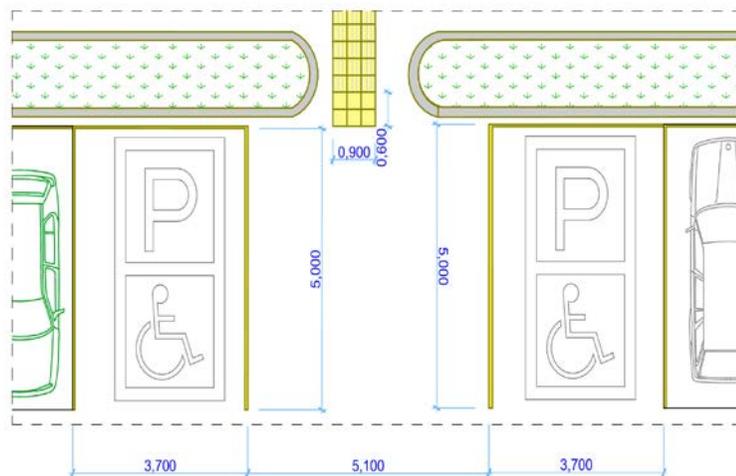
## 5.8. Rancangan Barrier Free dan Keselamatan Bangunan

### 5.8.1. Barrier Free Siteplan



Pada siteplan disediakan jalur tanda penunjuk arah jalan untuk memudahkan pengguna difabel mengakses area pusat kreativitas dan komunitas di Kulon Progo ini.

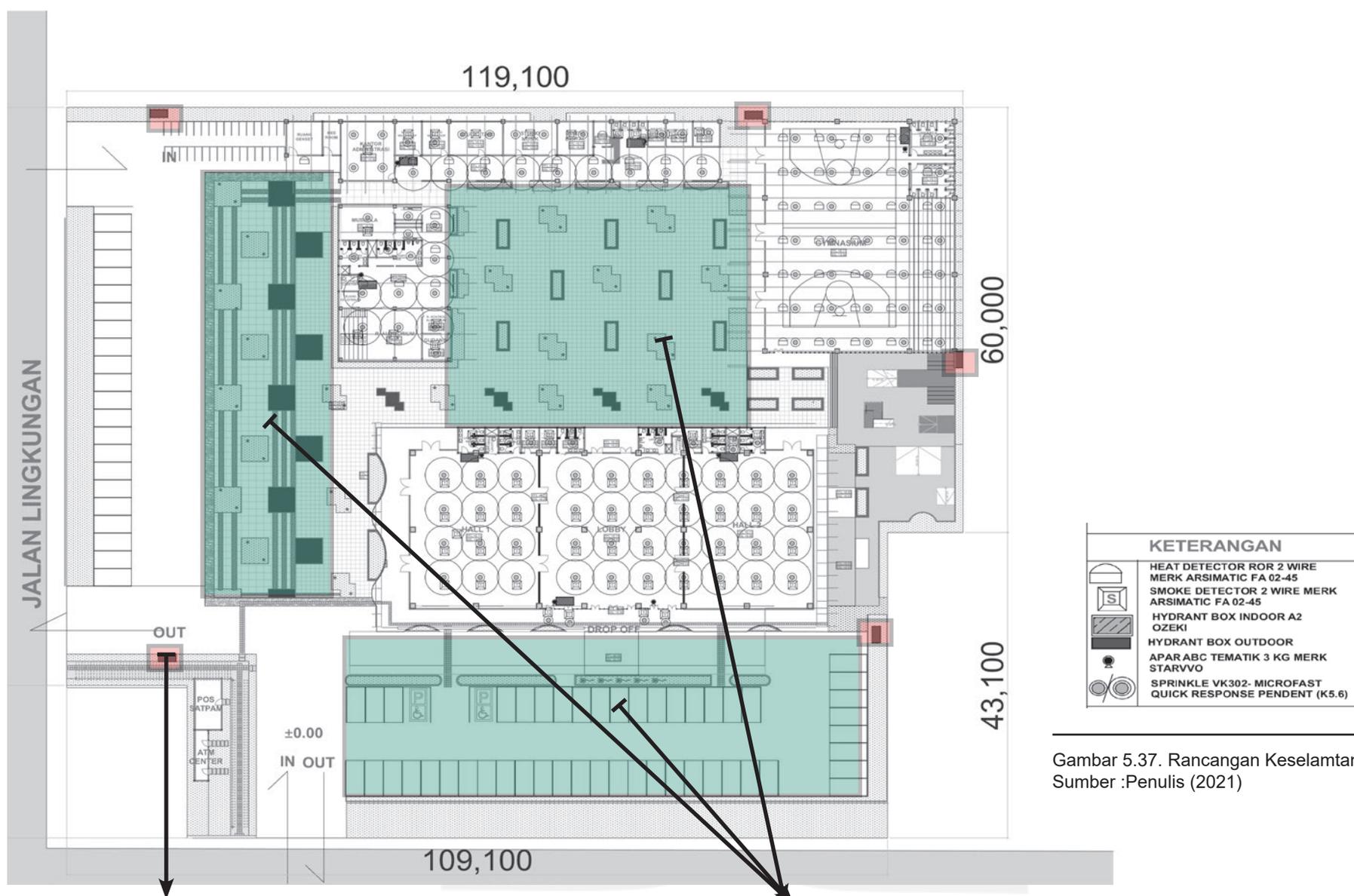
Gambar 5.35 Rancangan Barrier Free Guidebloks  
Sumber :Penulis (2021)



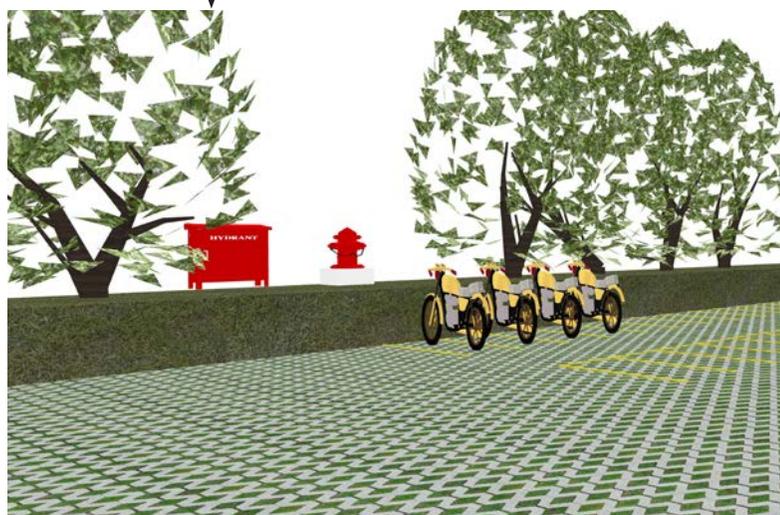
Pada area parkir juga disediakan titik parkir khusus yang diletakkan dekat dengan pintu dropoff dan pintu masuk site. Terdapat dua titik parkir khusus dan masing masing memiliki lebar 3.700 mm dan terdapat jarak 5.000mm antar titik parkir tersebut.

Gambar 5.36. Rancangan Barrier Free Titik Parkir  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.8.2. Keselamatan Kebakaran



Gambar 5.37. Rancangan Keselamatan kebakaran  
Sumber :Penulis (2021)



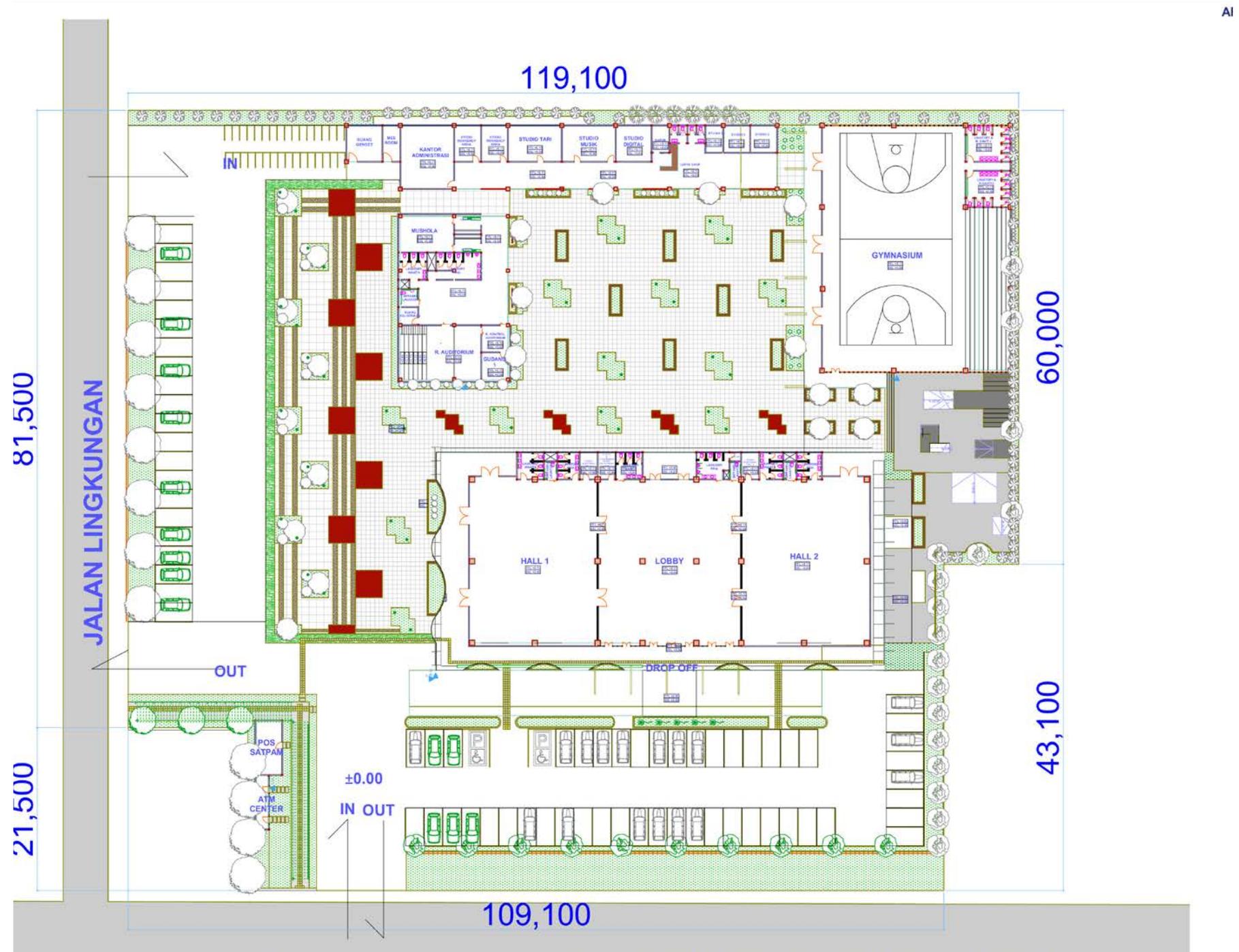
Gambar 5.38. Perspektif titik outdoor hydrant  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.39. Perspektif titik kumpul  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.9. Rancangan Penyelesaian Uji Desain

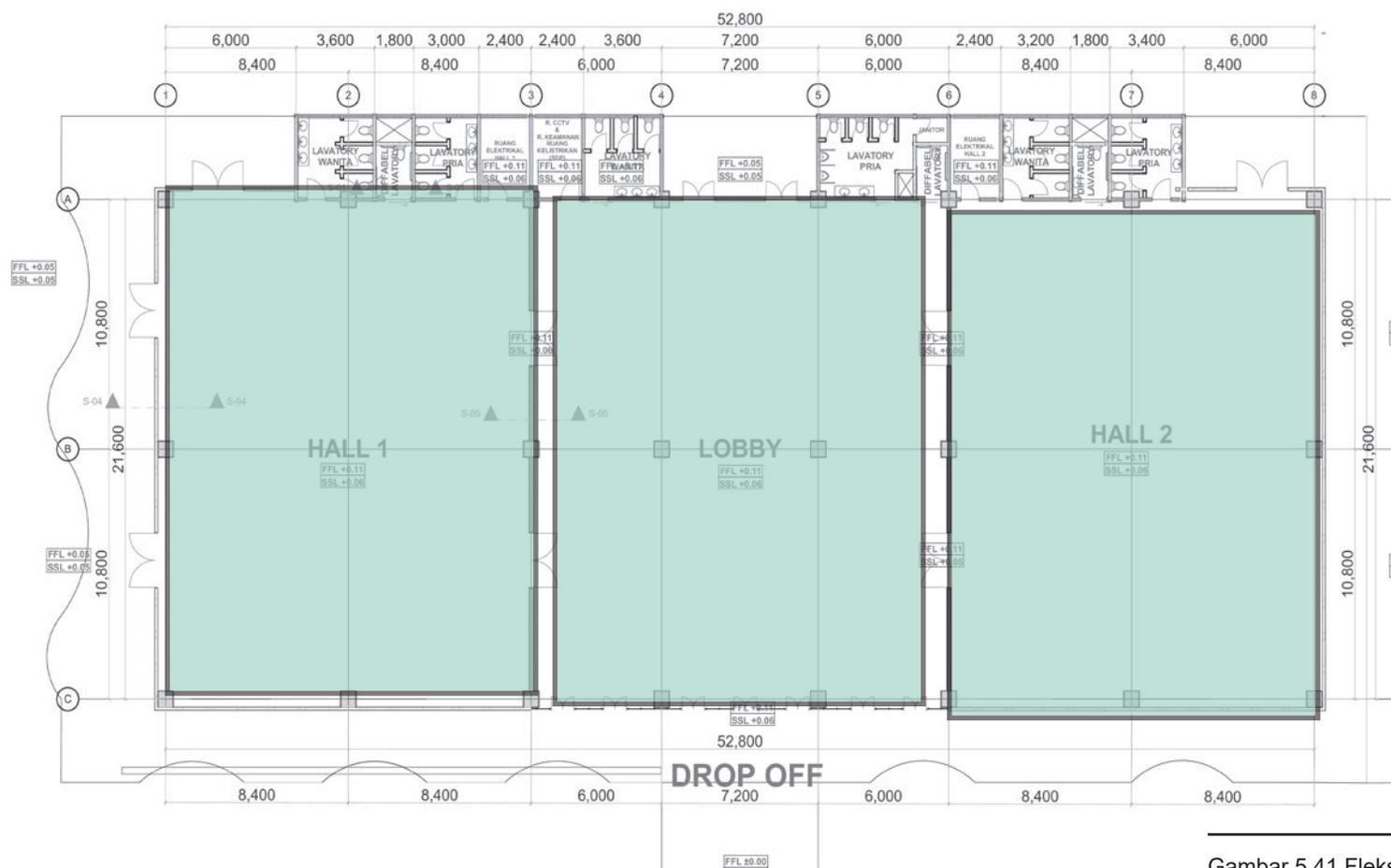
Berdasarkan penggunaan pendekatan desain fleksibilitas arsitektur dengan jenis yang dipilih adalah versabilitas arsitektur dan ekspansibilitas arsitektur. Dari kedua jenis fleksibilitas arsitektur ini diharapkan dapat memenuhi prinsip adaptable dan universal. Dengan memerhatikan beberapa fungsi atau kegiatan yang terselenggara di dalam perancangan maka akan terbentuk beberapa denah baru yang mendukung kegiatan-kegiatan yang terselenggara di perancangan.



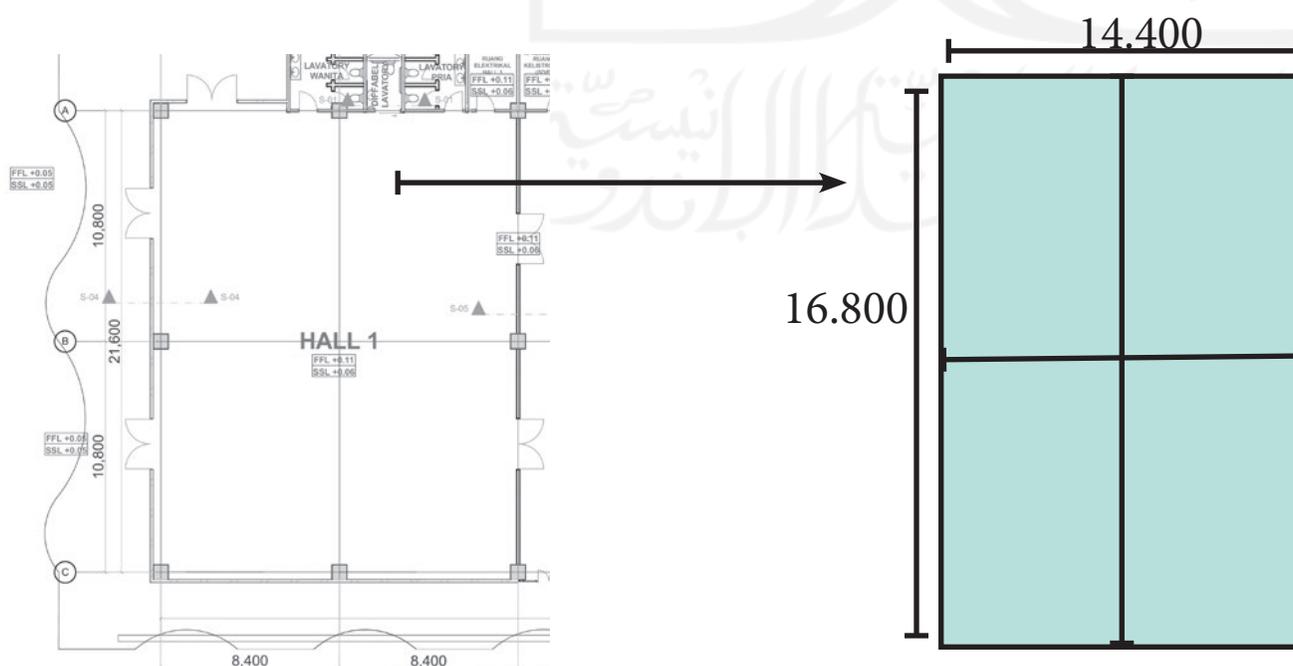
Gambar 5.40. Siteplan dasar perancangan  
Sumber :Penulis (2021)

### 4.8.1. Fleksibilitas desain 1

Pada fleksibilitas desain 1 diterapkan pada bangunan massa convention hall. Pada massa ini nilai fleksibilitas yang diambil adalah fleksibilitas versabilitas yang diwujudkan pada ruang open space. Terdapat 3 ruang yang menerapkan nilai fleksibilitas versabilitas. Ruang ini adalah ruang hall 1, ruang hall 2, dan ruang lobby di area tengah massa ini.



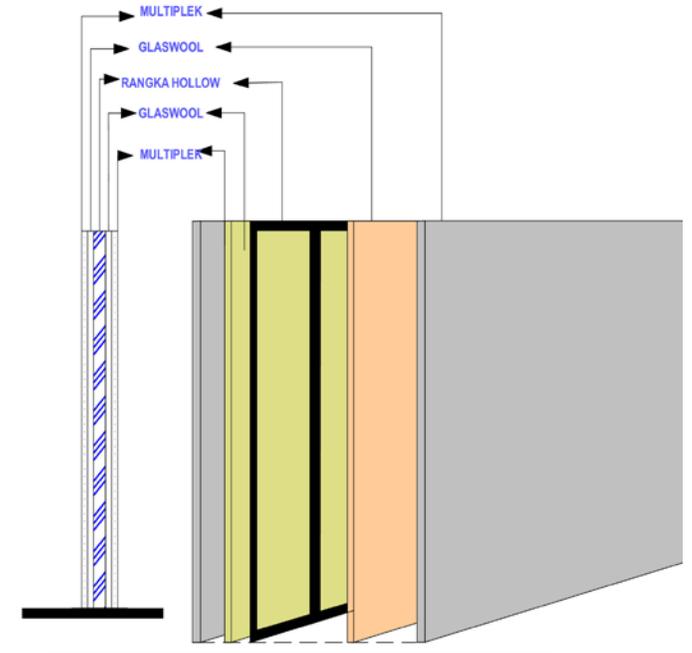
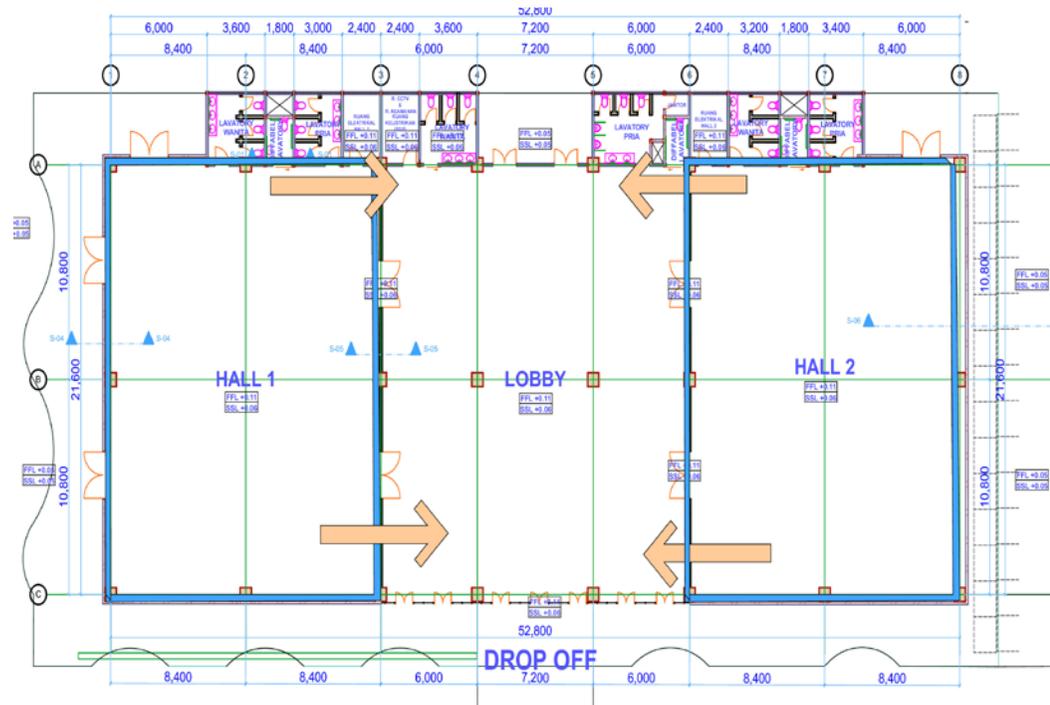
Gambar 5.41. Fleksibilitas desain 1 pada convention hall  
Sumber :Penulis (2021)



Pada hall menggunakan 4 modul besar yang masing-masing modulnya berukuran 8.400mm x 7200mm. Sehingga ukuran dari ruang hall masing-masing 16.800mm x 14.400mm. Ruang hall ini berupa *open plan* yang fungsionalnya bisa beragam.

### 4.8.1. Fleksibilitas desain 2

Nilai arsitektur fleksibilitas yang kedua pada bangunan ini terdapat pada massa convention hall yang menerapkan nilai fleksibilitas ekspansibilitas. Nilai ekspansibilitas ini terlihat dari ruang hall yang menggunakan dinding pembatas lipat. Penggunaan dinding pembatas lipat ini memungkinkan apabila ruang membutuhkan luasan yang lebih, sehingga ruang lobby bisa difungsikan sebagai area tambahan ruang hall.



Gambar 5.42. Fleksibilitas desain 2 pada convention hall  
Sumber :Penulis (2021)

### 4.8.1. Fleksibilitas desain 3

Nilai ekspansibilitas arsitektur ini juga bisa dilihat pada area lansekap. Apabila ruang dalam pada massa convention hall dirasa kurang. Area plaza yang berada disekitarnya bisa dimanfaatkan sebagai area tambahan. Area lansekap yang didesain layaknya plaza yang luas tanpa penghalang ornamen dan tanpa permainan kontur.



Gambar 5.43 Fleksibilitas desain 3 pada plaza  
Sumber :Penulis (2021)

## 5.10. Perspektif Perancangan

### 5.10.1 Perspektif Eksterior



Gambar 5.44. Perspektif Eksterior Convention Hall sisi Depan  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.45. Perspektif Eksterior Plaza Barat  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.46. Perspektif Eksterior Plaza Tengah 1  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.47. Perspektif Eksterior Plaza Tengah 2  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.48. Perspektif Eksterior Skatepark  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.49. Perspektif Eksterior Kantong Parkir Selatan  
Sumber :Penulis (2021)

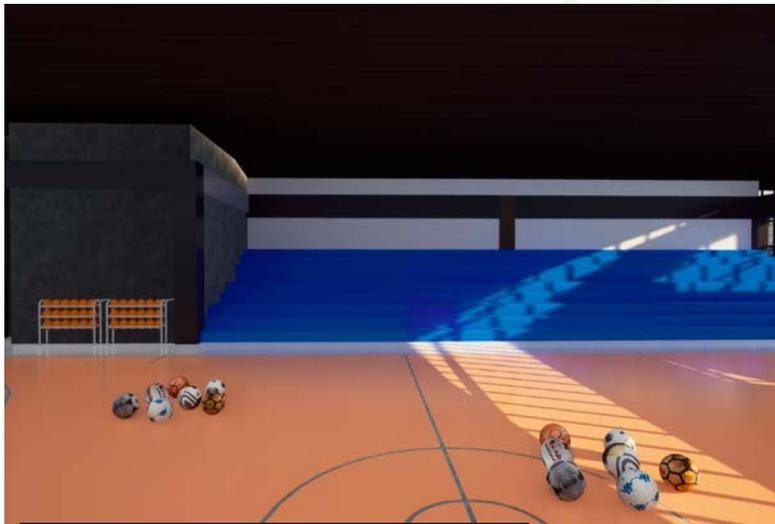
## 5.10.2 Perspektif Interior



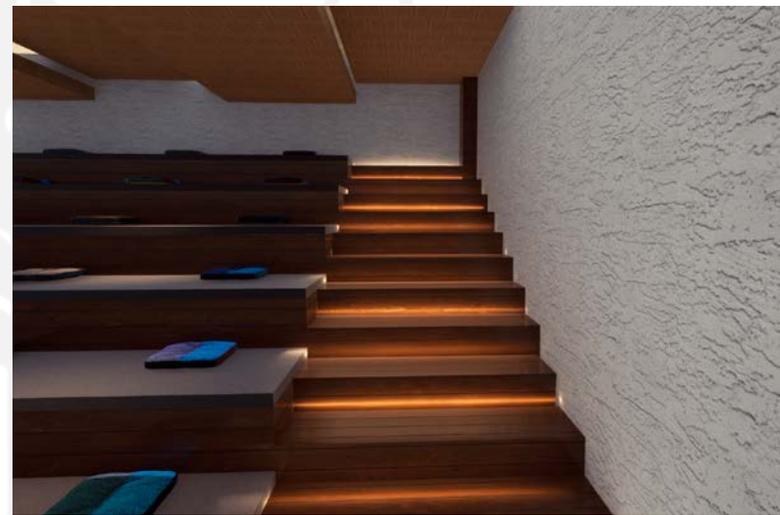
Gambar 5.50. Perspektif Interior Hall  
Sumber :Penulis (2021)



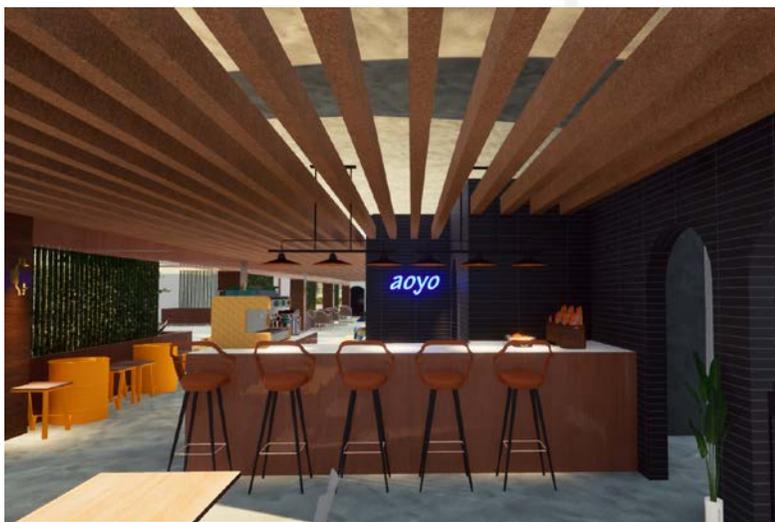
Gambar 5.51. Perspektif Interior selasar  
Sumber :Penulis (2021)



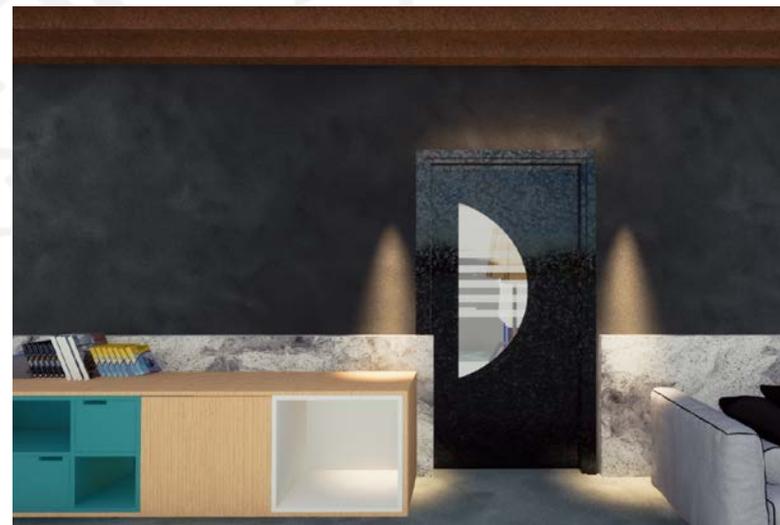
Gambar 5.52. Perspektif Interior Gymnasium  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.53. Perspektif Interior Auditorium  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.54. Perspektif Interior Cafe  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.55. Perspektif Interior Ruang Kriya  
Sumber :Penulis (2021)

06

*Evaluasi Perancangan*

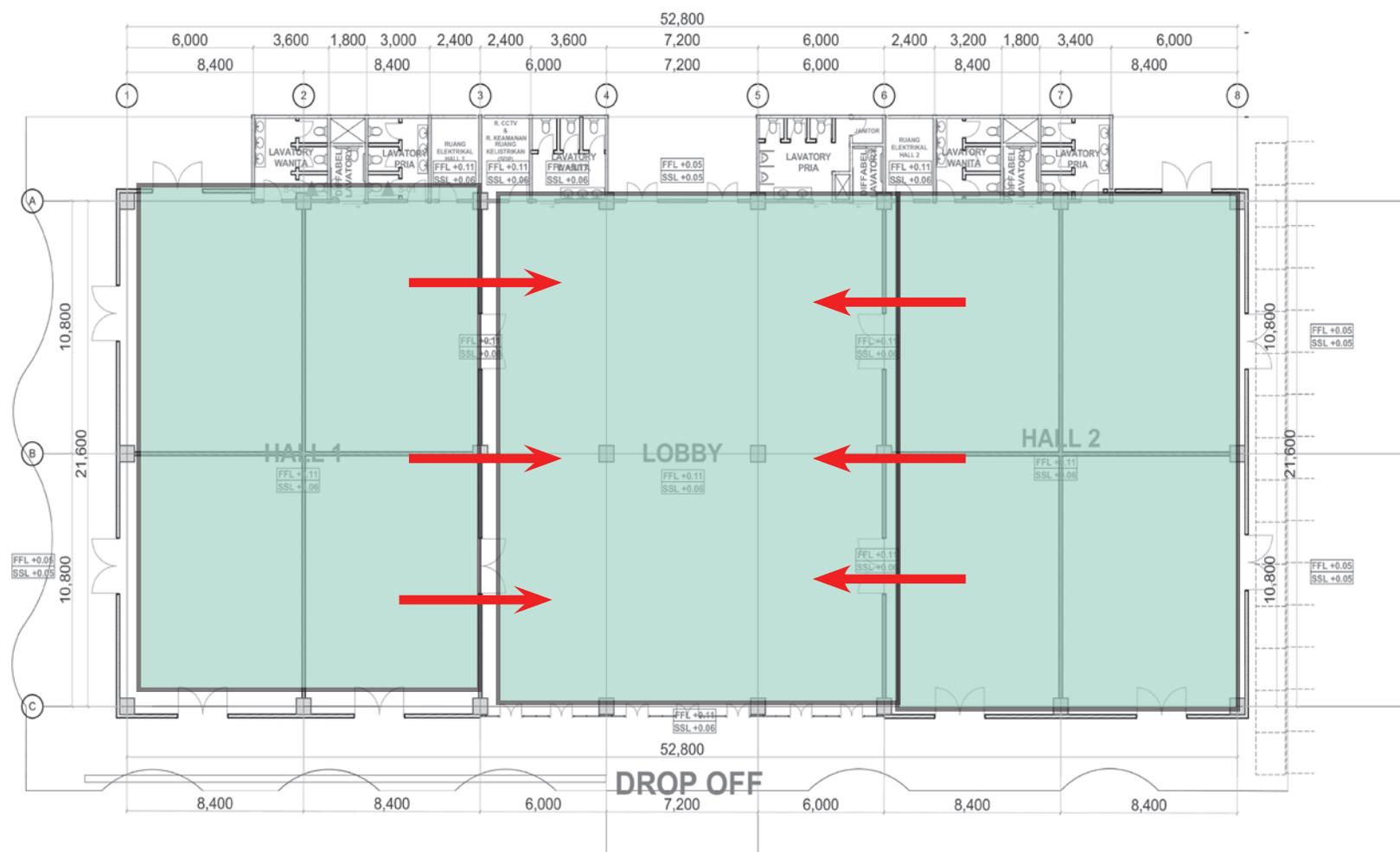


Pada bab Evaluasi Perancangan ini menjabarkan mengenai kesimpulan hasil evaluasi atas masukan dan respon yang diberikan oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji kepada penulis pada Evaluasi Pendadaran yang dilakukan tanggal 1 Desember 2021.

## 6.1. Fleksibilitas Berdasarkan Karakteristik Ruang.

Perancangan ini menggunakan pendekatan fleksibilitas arsitektur. Perwujudan ini menciptakan karakteristik ruang yang diperoleh berdasarkan aktivitas yang akan diwadahi. Karakteristik dari ruang yang memiliki nilai fleksibilitas akan memiliki nilai antonim. Hal ini dikarenakan suatu kemudahan ruang dapat berganti. Berikut beberapa karakteristik ruang yang saling bertentangan yang terdapat dalam perancangan ini.

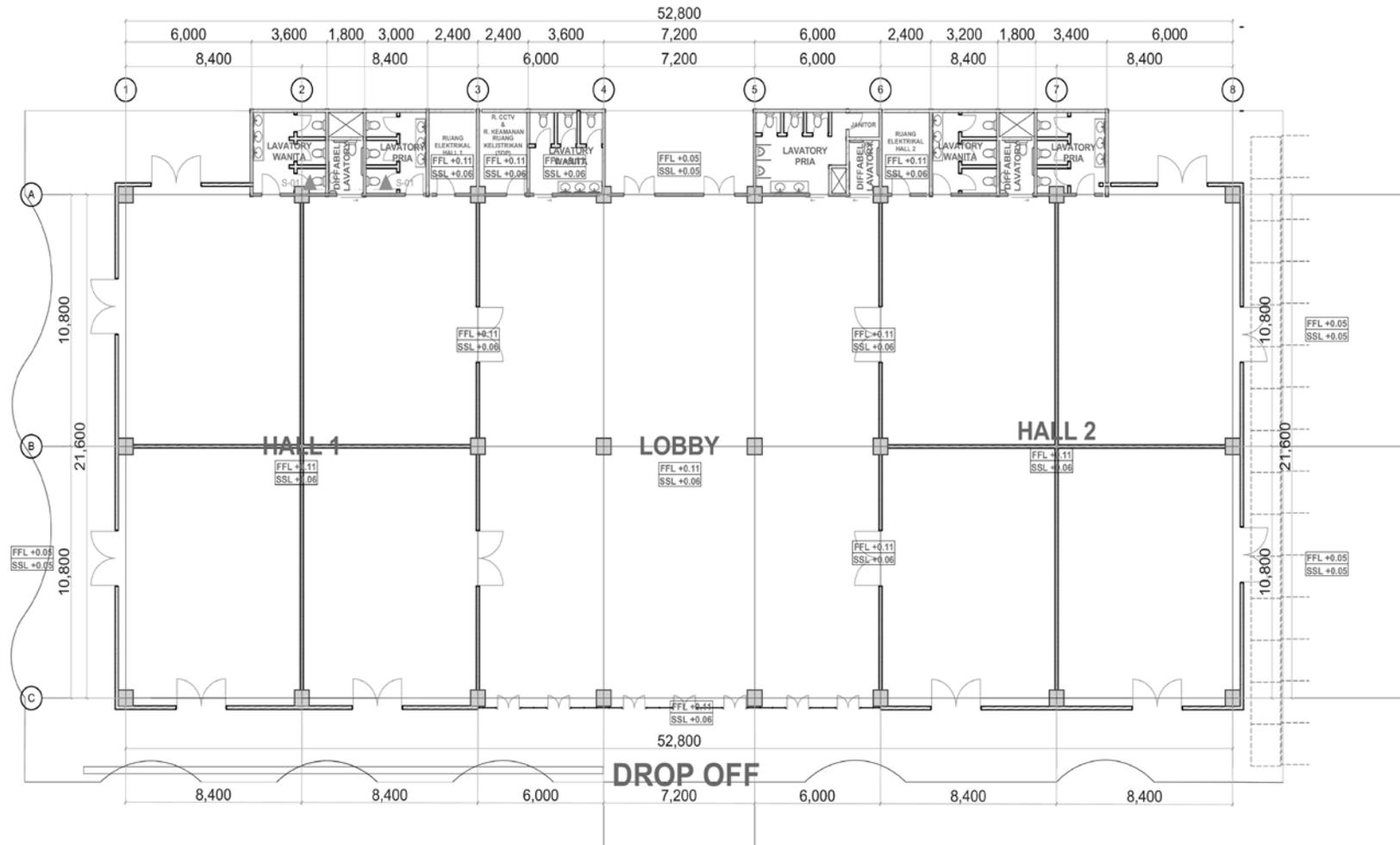
### 6.1.1 Besar X Kecil



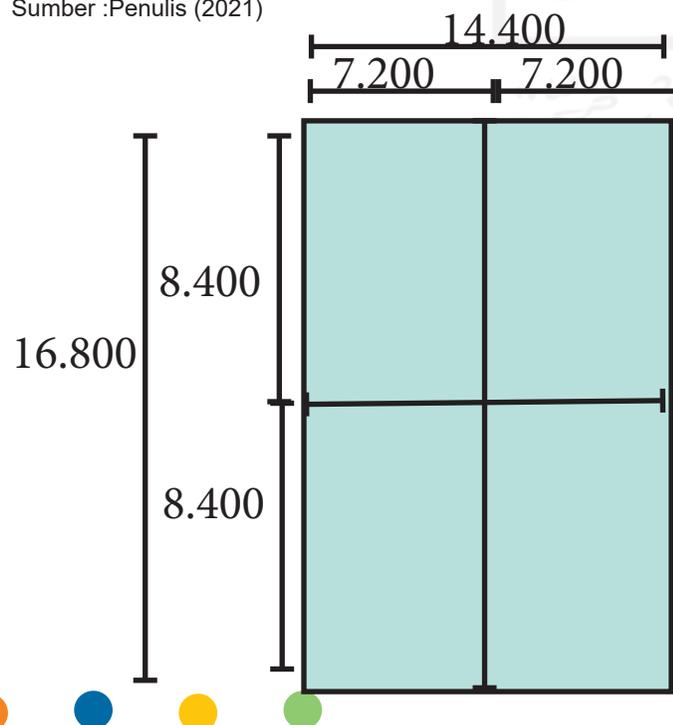
Gambar 6.1. Denah massa convention hall yang membesar  
Sumber :Penulis (2021)

Nilai karakteristik ruang yang besar ini ditunjukkan dalam massa bangunan convention hall. Pada massa bangunan ini, dengan modul hal utama yang berukuran 16.800mm x 14.400mm dapat membesar secara ekspansibilitas ke arah lobby. Nilai ekspansibilitas membesar ini diwujudkan dalam penggunaan dinding partisi. Dinding partisi ini memutar pada hampir seluruh sisi dari hall 1 dan hall 2. Peletakkan ini agar karakter ruang yang membesar bisa di fungsikan pada area plaza sekitar massa secara langsung.



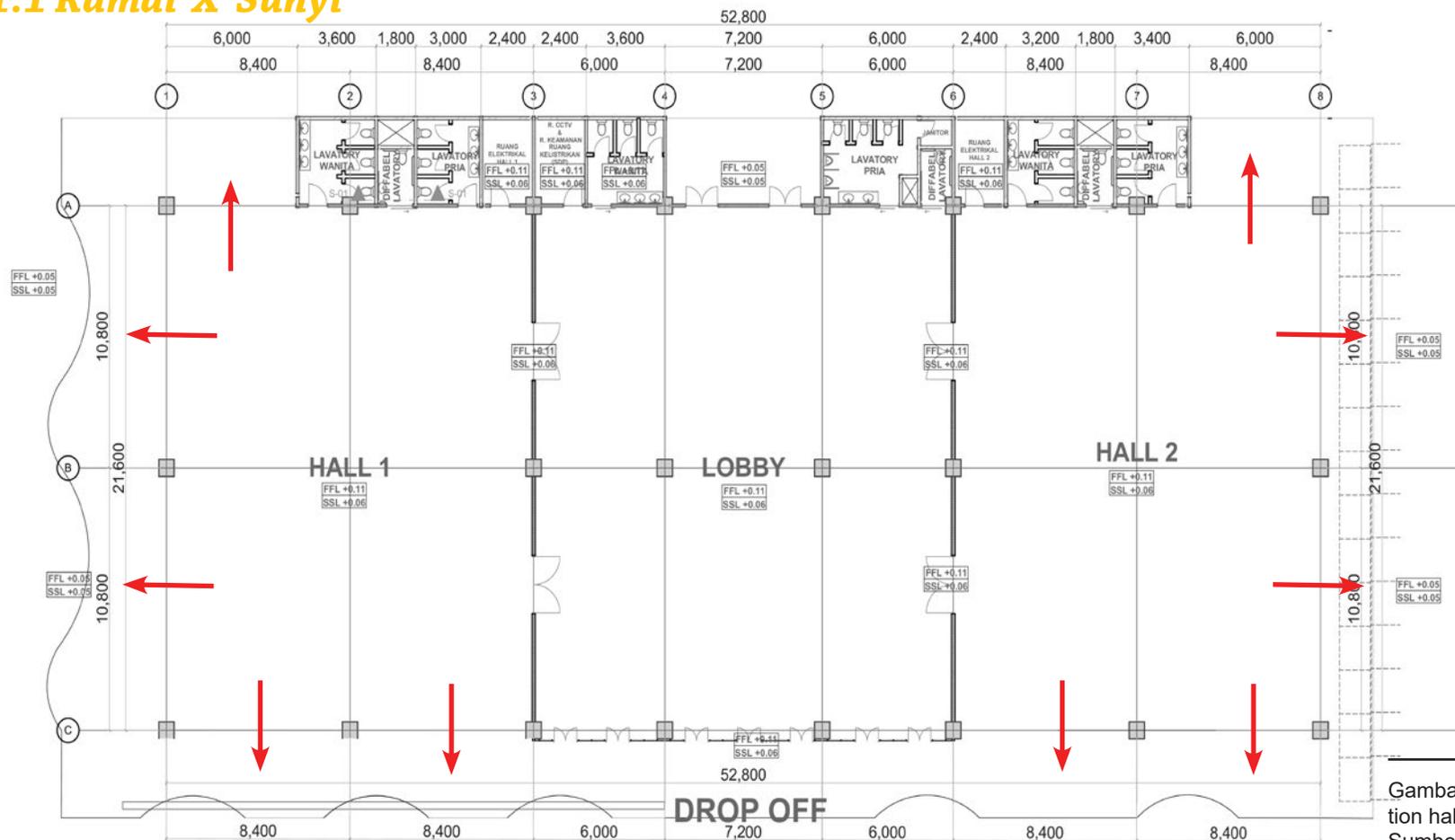


Gambar 6.2. Denah massa convention hall yang mengecil  
Sumber :Penulis (2021)



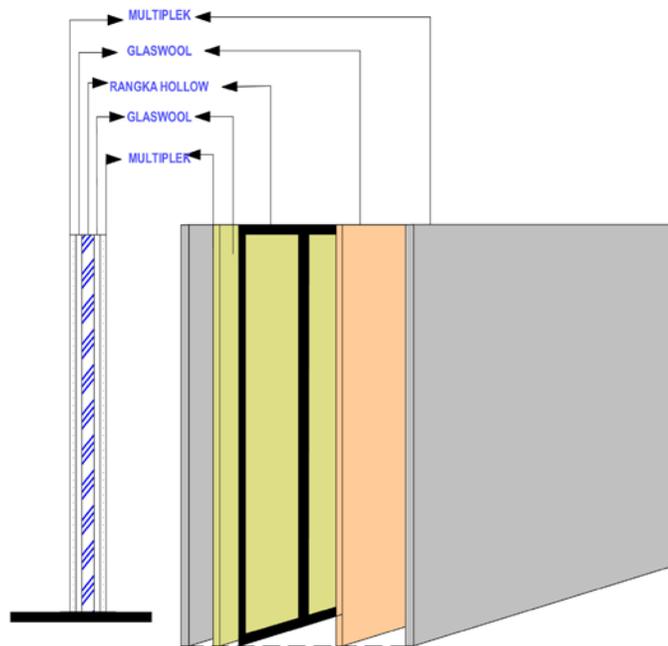
Nilai karakteristik ruang yang kecil ini ditunjukkan dalam massa bangunan convention hall. Pada massa bangunan utama yang menggunakan modul dasar ukuran 16.800mm x 14.400mm dapat mengecil. Masing-masing modul akan mengecil dengan masing-masing ukuran berukuran 8.400mm x 7200mm. Penggunaan dinding partisi sebagai pembatas di dalam modul dasar ini ruang hall ini membuat modul dasar hall terbagi menjadi 4 ruang kecil yang masing-masing ruang memiliki pintu masuk dan keluarnya masing-masing.

### 6.1.1 Ramai X Sunyi



Gambar 6.3. Denah massa convention hall yang ramai  
Sumber :Penulis (2021)

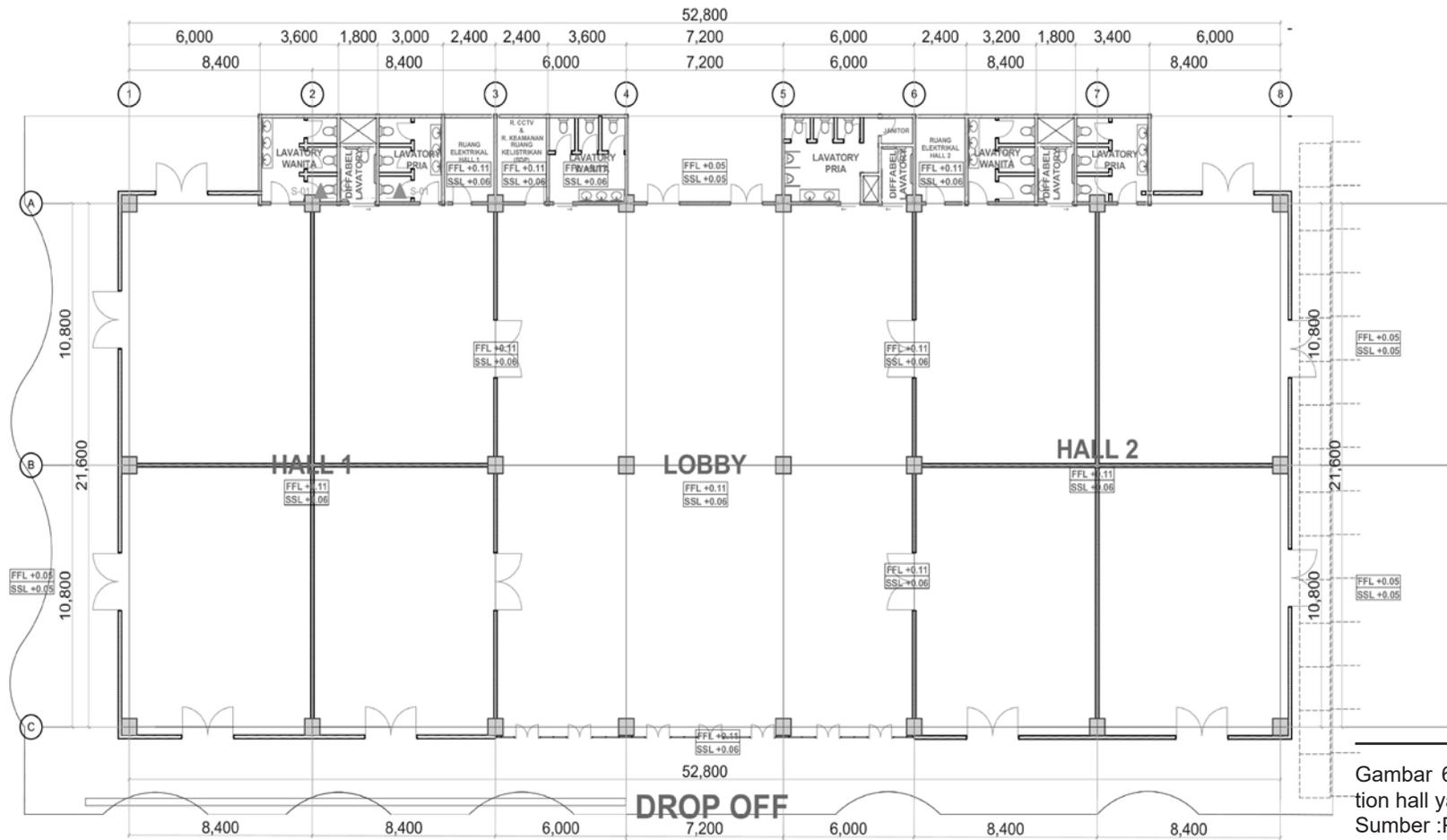
Nilai karakteristik ruang ramai ini diwujudkan dengan dinding partisi yang akan terbuka kearah plaza sehingga ruang akan terbuka tanpa adanya dinding penyekat. Suara di area hall, baik itu hall 1 atau hall 2 akan keluar ke arah plaza dan arah tempat parkir. Selain itu, suara dari area plaza dan area tempat parkir juga dan masuk ke dalam hall.



Gambar 6.4. Dinding penyekat area hall  
Sumber :Penulis (2021)

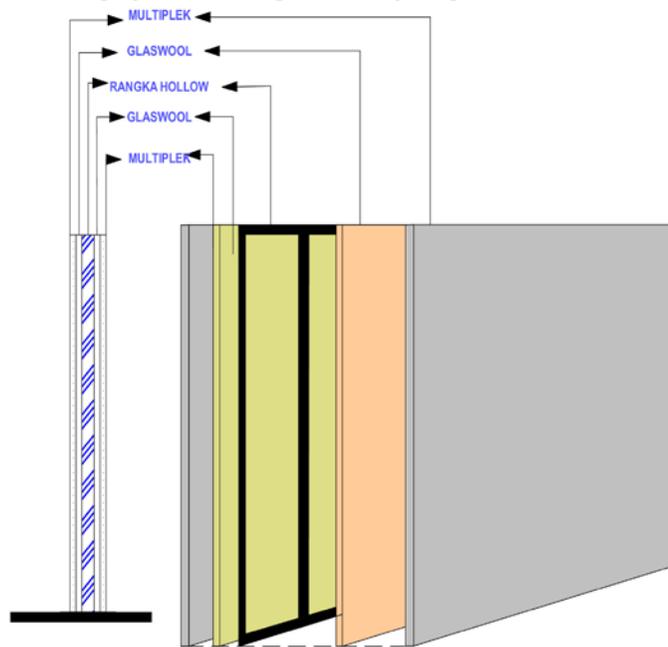


Gambar 6.5. Perspektif dinding penyekat area hall hilang  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 6.6. Denah massa convention hall yang sunyi  
Sumber :Penulis (2021)

Nilai karakteristik ruang sunyi ini diwujudkan dengan dinding partisi yang akan tertutup. Ruang yang sunyi ini diwujudkan dengan suara luar yang tidak masuk ke dalam hall. Namun kesunyian ini akan memiliki fleksibilitas karakter yang bertolak belakang, yaitu ruang dalam yang akan ramai dengan suara yang tidak kelu;



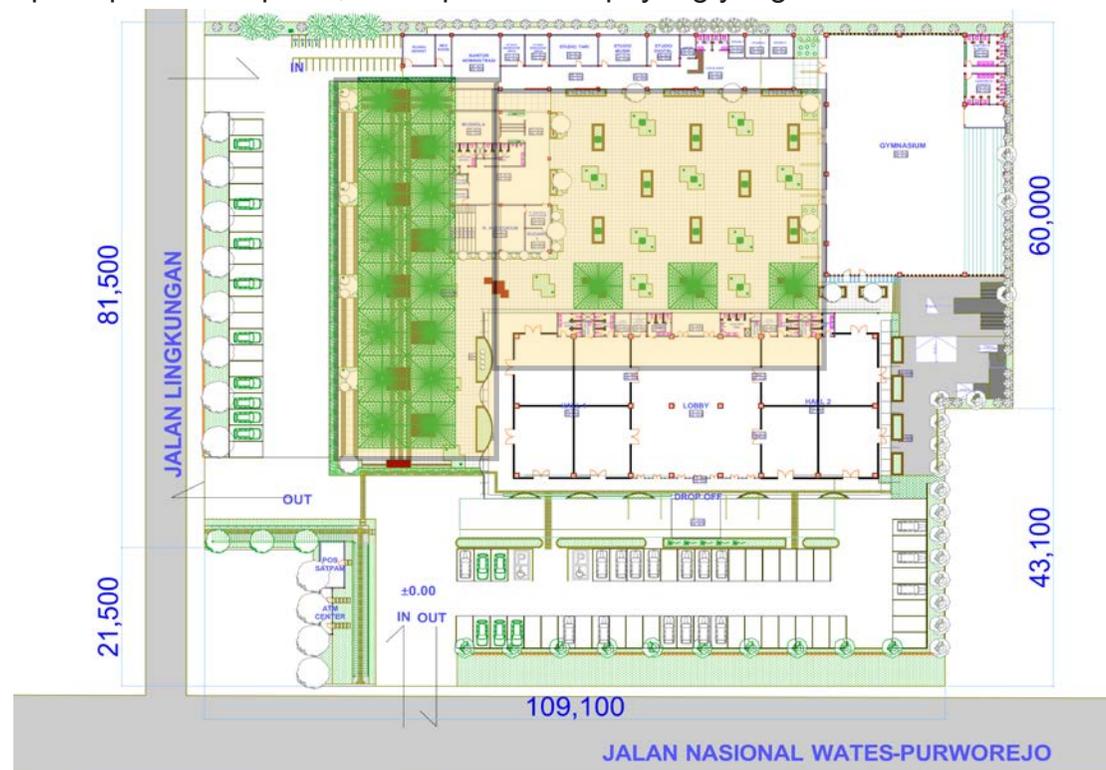
Gambar 6.7. Dinding penyekat area hall  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 6.8. Perspektif dinding penyekat area hall  
Sumber :Penulis (2021)

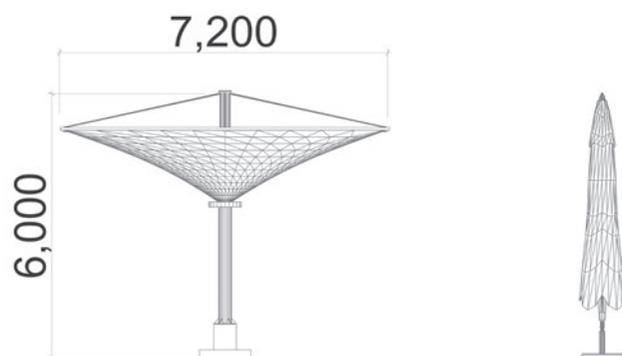
## 6.2. Fleksibilitas dalam Teknologi.

Perancangan ini juga menerapkan ekspansibilitas fleksibilitas arsitektur yang terdapat pada ruang luar seperti plaza. Plaza area luar ini difungsikan sebagai ruang tambahan dalam perancangan. Dalam menanggapi terkait teknologi yang akan diterapkan pada area plaza, maka peletakkan payung yang bisa dibuka dan ditutup sebagai pelindung atap.



Gambar 6.9. Plaza dengan teknologi payung otomatis  
Sumber :Penulis (2021)

Perancangan payung pada plaza ini menggunakan membran. Bahan membran dianggap memiliki nilai elastisitas dan fleksibilitas yang tinggi.



Gambar 6.10. Detail payung plaza  
Sumber :Penulis (2021)

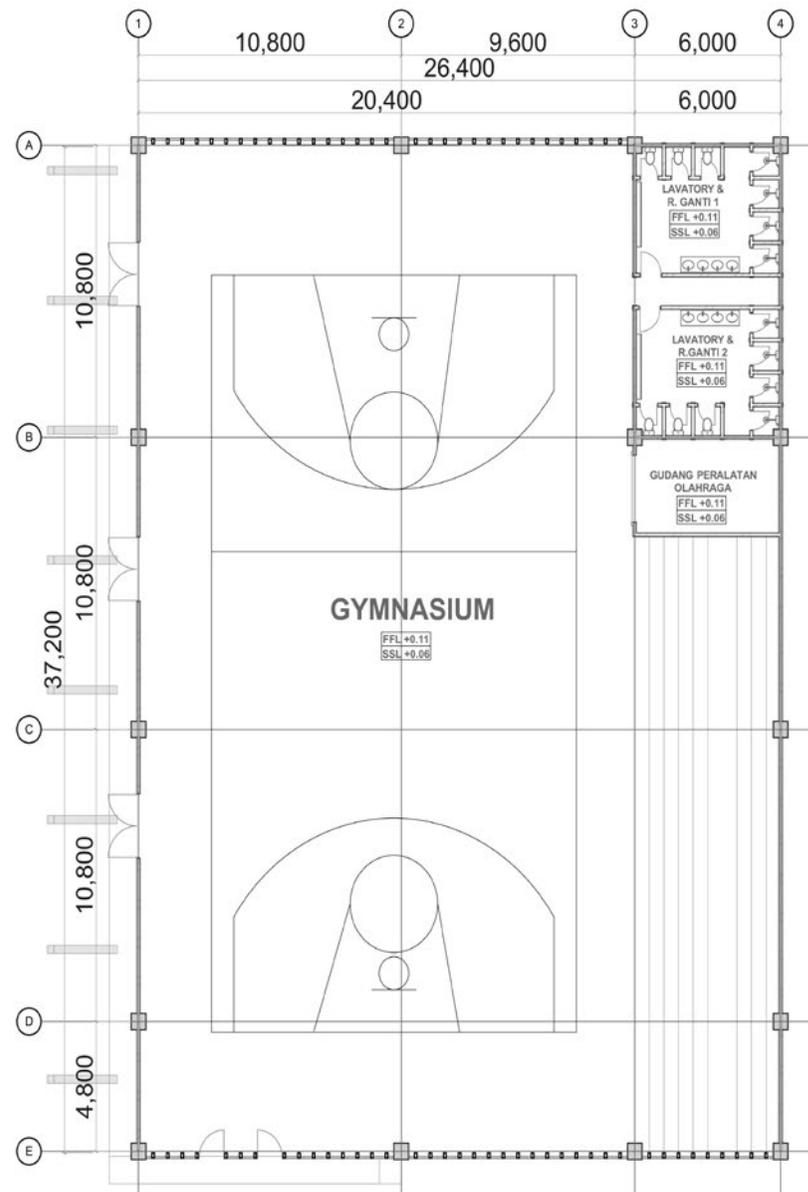


Gambar 6.11. Perspektif payung plaza  
Sumber :Penulis (2021)

## 6.3. Penerapan Nilai Fleksibilitas pada Bangunan Pendukung

Perancangan ini menggunakan pendekatan fleksibilitas arsitektur. Perwujudan lain dari nilai fleksibilitas adalah secara fungsi. Bangunan yang memiliki nilai fleksibilitas akan bisa digunakan dalam beragam aktivitas dalam satu ruang utama. Selain bangunan utama yaitu convention hall yang menerapkan beberapa nilai fleksibilitas baik dalam fungsi, tata ruang, dan material. Pada bangunan pendukung yang berupa bangunan gymnasium juga menerapkan nilai fleksibilitas berupa ruang yang bisa difungsikan secara beragam. Berikut beberapa kegiatan komunitas olahraga yang bisa dilakukan dalam satu ruang gymnasium.

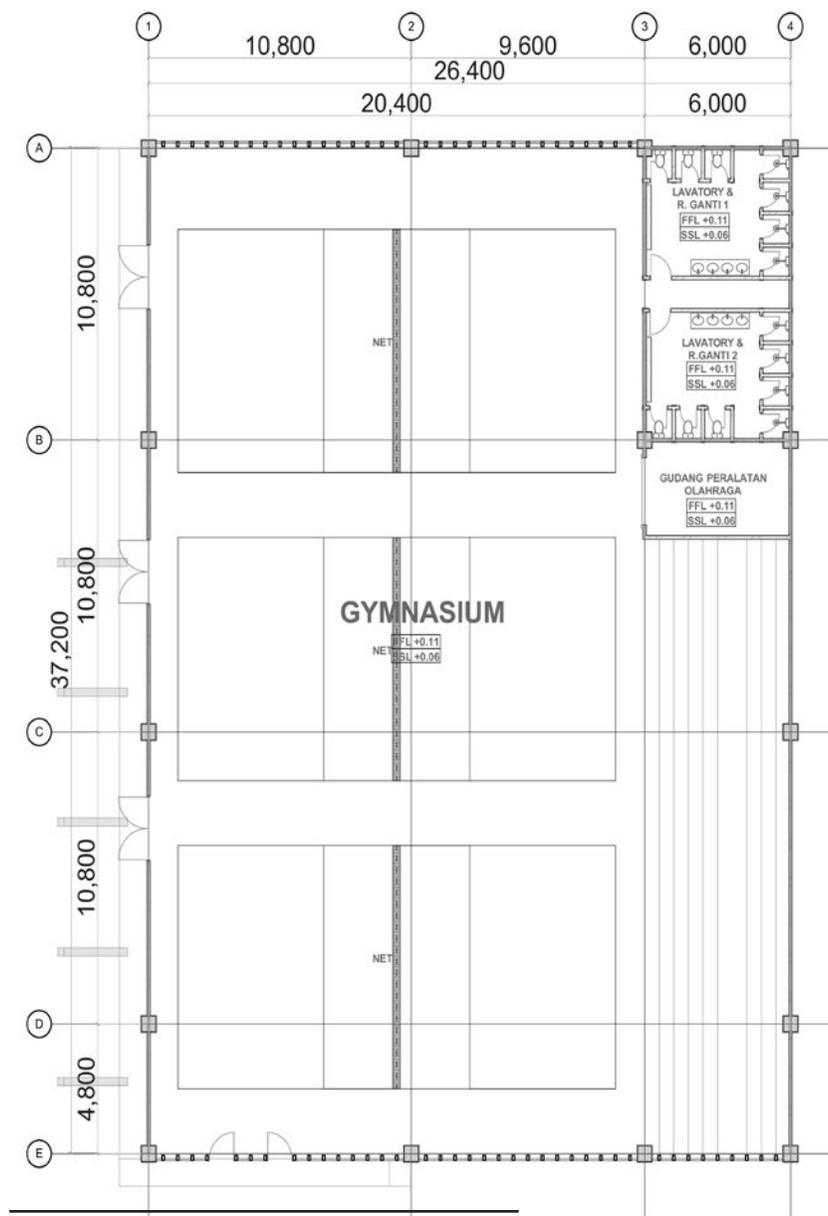
### 6.3.1. Komunitas Olahraga Bola Basket dengan Lapangan Berstandar Nasional



Gambar 6.12. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola basket  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam bangunan gymnasium, apabila diperuntukan untuk kegiatan olahraga bola basket. Dengan ukuran standar nasional maka ruang bermain bola basket adalah satu ruang, Dengan ukuran ruang 15.000mm x 28.000mm.

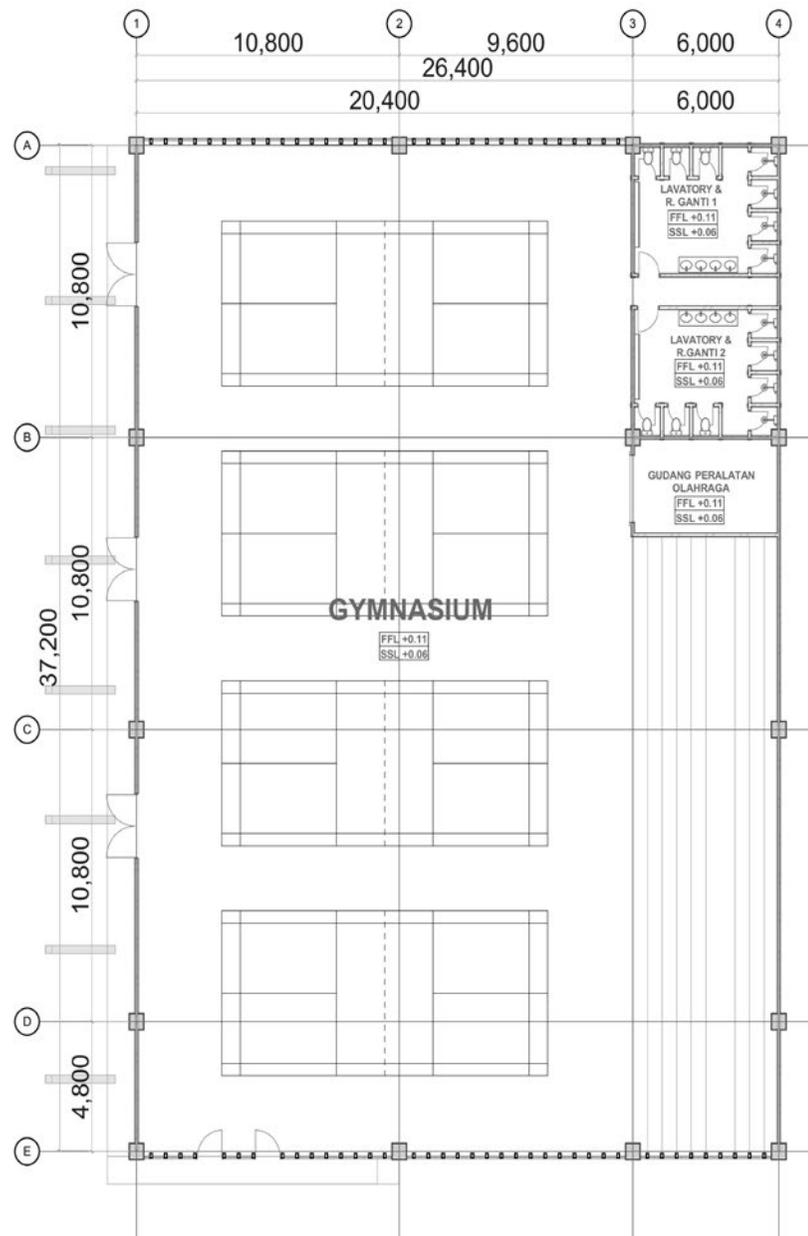
### 6.3.2. Komunitas Olahraga Bola Voli dengan Lapangan Berstandar Nasional



Gambar 6.13. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola voli  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam bangunan gymnasium, apabila diperuntukan untuk kegiatan olahraga bola voli. Dengan ukuran standar nasional maka ruang bermain bola voli adalah tiga ruang, Dengan ukuran ruang 9.000mm x 18.000 mm. Dengan jarak masing-masing ruang bermain adalah 2.400 mm.

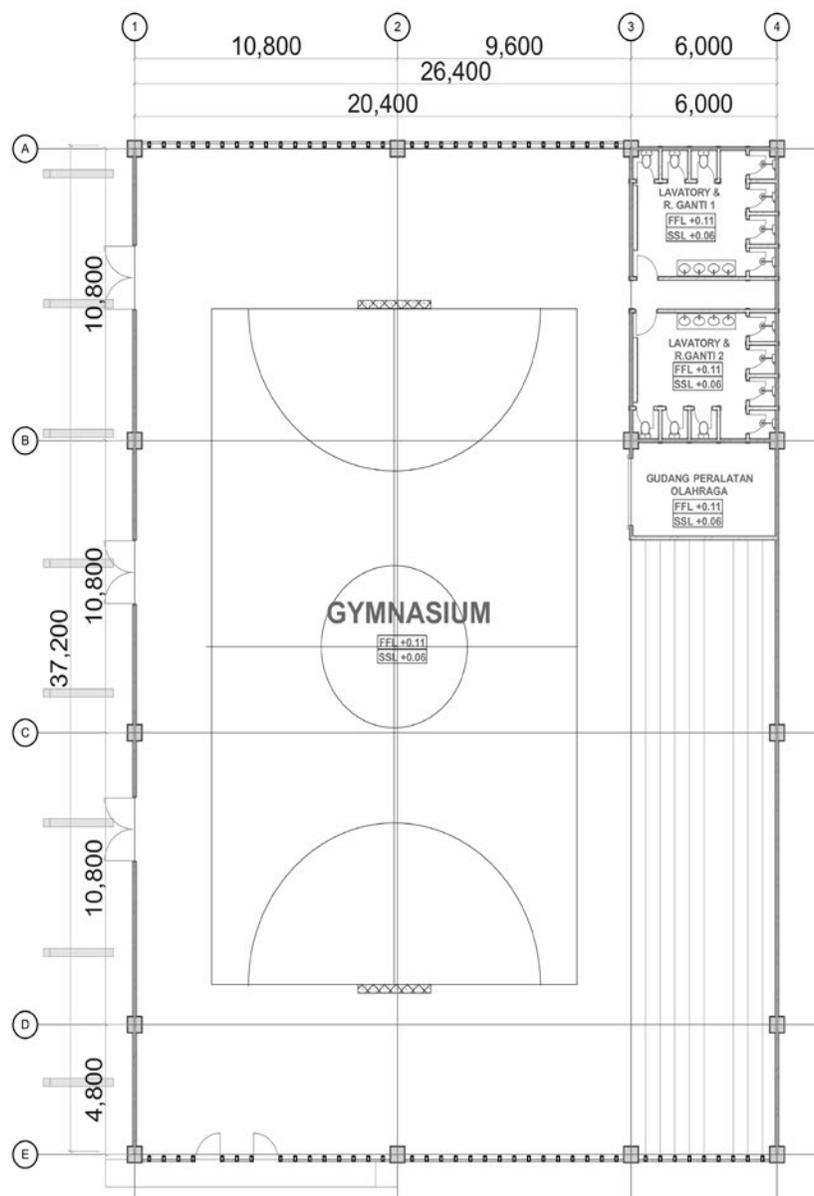
### 6.3.2. Komunitas Olahraga Bulu Tangkis dengan Lapangan Berstandar Nasional



Gambar 6.14. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bulu tangkis  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam bangunan gymnasium, apabila diperuntukan untuk kegiatan olahraga bulu tangkis. Dengan ukuran standar nasional maka ruang bermain bulu tangkis adalah empat ruang, Dengan ukuran ruang 6.100mm x 13.400mm Dengan jarak masing-masing ruang bermain adalah 2.400 mm.

### 6.3.2. Komunitas Olahraga Bola Futsal dengan Lapangan Berstandar Nasional

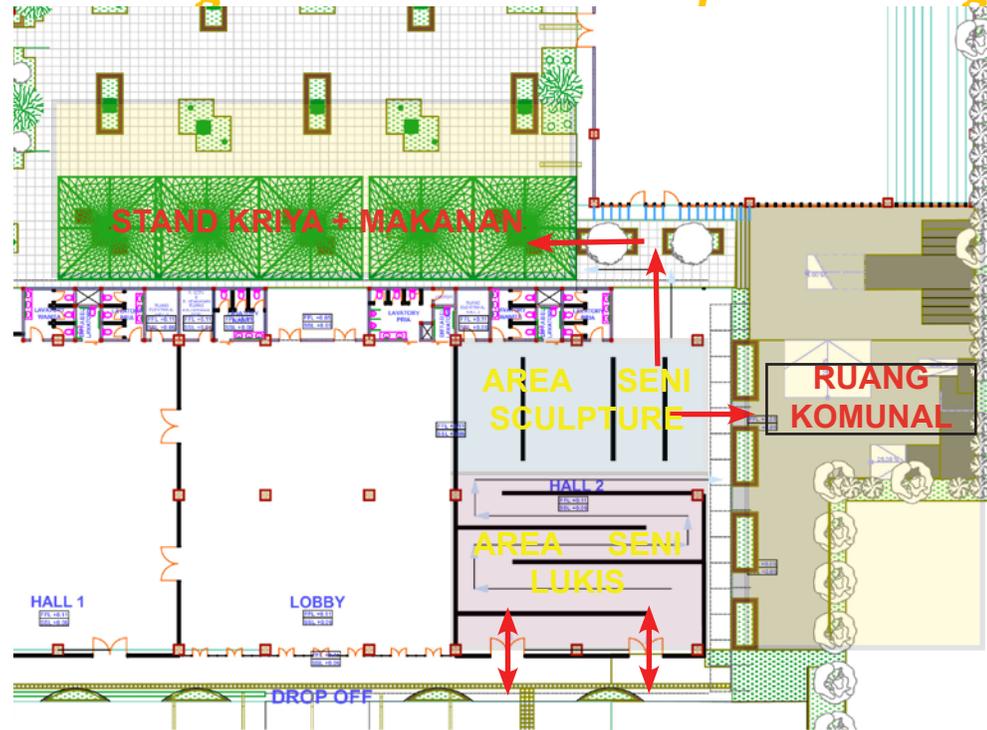


Gambar 6.15. Denah massa gymnasium kegiatan olahraga bola futsal  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam bangunan gymnasium, apabila diperuntukan untuk kegiatan olahraga bola futsal. Dengan ukuran standar nasional maka ruang bermain bola futsal adalah satu ruang, Dengan ukuran ruang 15.000mm x 25.000mm.



### 6.4.3. Kegiatan Pameran Seni Rupa Kulon Progo.



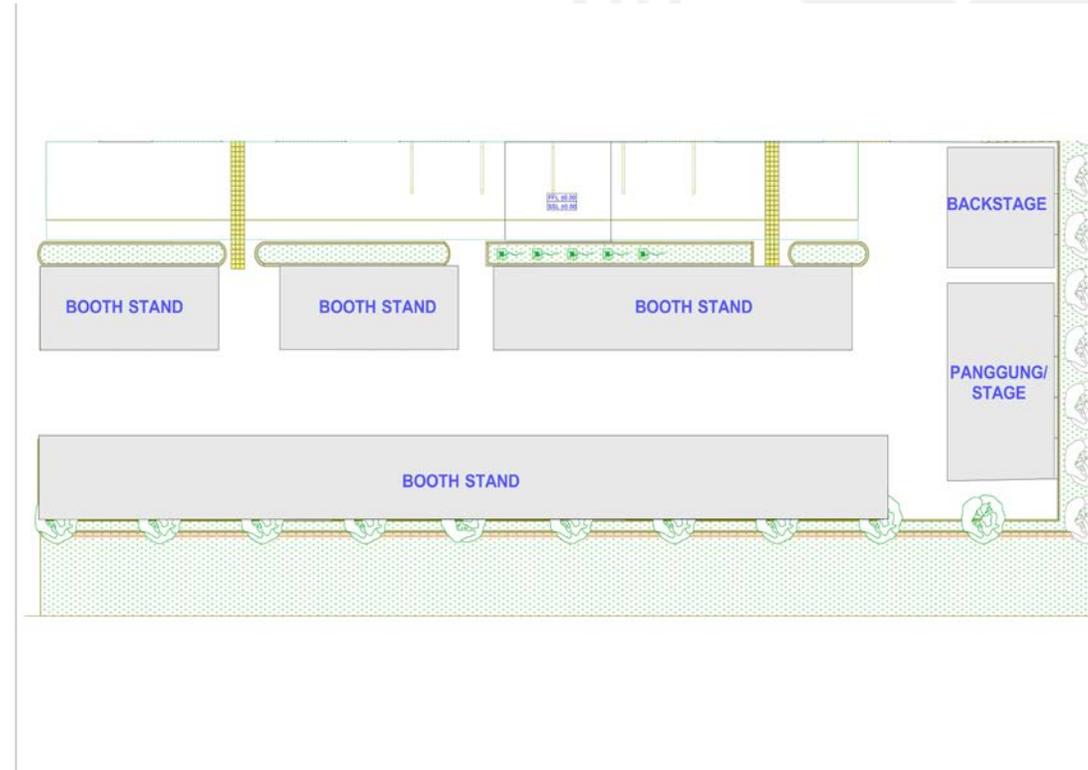
Gambar 6.18. Simulasi Kegiatan Pameran Seni Rupa Kulon Progo  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 6.19. Perspektif Kegiatan  
Sumber :Penulis (2021)

Pada simulasi pameran seni rupa akan menggunakan hall 2 yang akan di ekspansi ke arah plaza tengah sebagai area stand kriya dan booth makanan.

### 6.4.4. Kegiatan Dengan Alokasi Menggunakan Area Kantong Parkir

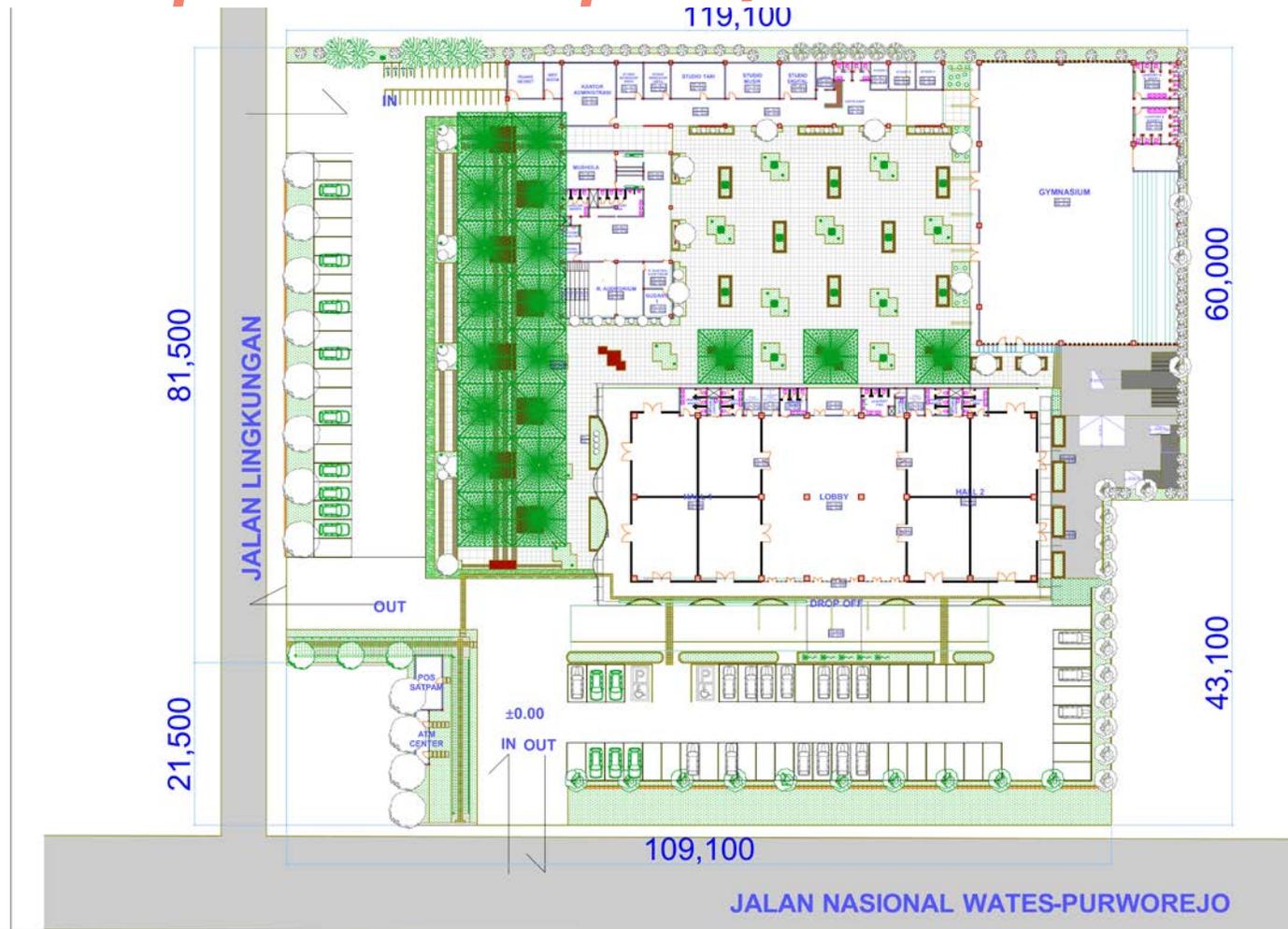


Gambar 6.20. Simulasi Kegiatan Alokasi Area Kantong Parkir  
Sumber :Penulis (2021)

Dalam situasi tertentu apabila seluruh area baik hall 1, lobby, dan hall 2 sudah disewakan secara bersamaan untuk suatu kegiatan. Area kantong parkir bisa digunakan untuk kegiatan juga. Hal ini juga berlaku jika memang konsep kegiatan ingin outdoor namun tidak di plaza.



## 6.5. Siteplan dan Perspektif Eksterior



Gambar 6.21 Siteplan terbaru  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 6.22.. Perspektif eksterior 1  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 6. 23. Perspektif eksterior 2  
Sumber :Penulis (2021)

# Daftar Pustaka.

- **Jurnal Artikel**

Ivan Fajar Prayogo, I. S. (2020). Aplikasi Konsep Fleksibilitas Arsitektur pada Perencanaan Pusat Pembinaan Anak Jalanan di Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur*, 1, 85-86.

M.Mahdavinejad, M. (2011). Community-oriented landscape design for sustainability in architecture and planning. *Procedia Engineering*.

Peschl, M. F. (2007). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs Indonesia. *Konferenz Professionelles Wissensmanagement. Erfahrungen und Visionen*.

Prof. Robert Kronenburg, P. R. (n.d.). *Flexible Architecture: The Cultural Impact of Responsive Bui*

Suparmin, P. R. (2017). "Eksplorasi Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Pusat-Pusat". *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu*, 5-6.

Stephen R. Kellert, E. F. (2015). *The Practice of Biophilic Design*. 6-7.

Hasyati, A. (2016). *Community Center Di Bsd City*. *Imaji*, 1(2), 147-156.

Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.

Dzikrina Fuadiya, A. H. (2020, Januari). PRINSIP FLEKSIBILITAS RUANG DALAM ARSITEKTUR. *Jurnal SENTHONG* 2020, 3, 126-135. Retrieved from <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>

- **Peraturan Perundang-Undangan**

**Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo No 1 Tahun 2020** tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Kulon Progo No 13 Tahun 2019 tentang Pedoman Teknis Penataan Ruang (Lampiran 1).

**Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo No 1 Tahun 2020** tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Kulon Progo No 13 Tahun 2019 tentang Pedoman Teknis Penataan Ruang pasal 4 ayat (2).

**Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 4 Tahun 2009** Tentang Sempadan Pasal 8 ayat (1)(6b).

**Peraturan Bupati Kulon Progo nomor : 110 Tahun 2008** Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Perkotaan Wates Tahun 2008 – 2013.

**Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo No 1 Tahun 2020** tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Kulon Progo No 13 Tahun 2019 tentang Pedoman Teknis Penataan Ruang pasal 5A ayat (1).

**Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No 1 Tahun 2017** tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata.

**Peraturan Preseden Republik Indonesia No 112 tahun 2007** tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern pasal 1 ayat 4.

**Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia No 42 tahun 2019** tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik tahun anggaran 2019 Bidang Menu Kegiatan Pembangunan/ Revitalisasi Pasar Rakyat.

**Peraturan Resmi Bola Basket FIBA 2010**

**Nasional, B. S. (2005). Standar Nasional Indonesia 03-7112-2005** mengenai Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan. . 5-6.

- **Buku**

Crosbie, M.J. & Watson, (1997). Time-Saver standards for Architectural Design, New York: McGraw-Hill,

Riba, e. b. (2002). The Architects' Handbook. UK: Blackwell Science Ltd.

Neufert, E. (1996). Bauentwurflehre. (P. W. Endarto, Ed., & S. Tjahjadi, Trans.) Jakarta: Erlangga.

Geraedts, R. P. (2001). Upgrading the Flexibility of Buildings. CIB World Building Congress, 3-9.

- **Website**

“Cultural Activity Center of Beijing Guang’anmennei Community / MAT Office” 15 Feb 2021. ArchDaily. Accessed 19 Feb 2021. <<https://www.archdaily.com/956676/cultural-activity-center-of-beijing-guanganmennei-community-mat-office>> ISSN 0719-8884

Megan Sveiven. “AD Classics: Sendai Mediatheque / Toyo Ito & Associates” 09 Mar 2011. ArchDaily. Accessed 12 Mar 2021. <<https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito>> ISSN 0719-8884

“Sands End Arts & Community Centre / Mae Architects” 16 Feb 2021. ArchDaily. Accessed 19 Feb 2021. <<https://www.archdaily.com/956985/sands-end-arts-and-community-centre-mae-architects>> ISSN 0719-8884

الجمهورية الإسلامية الليبية  
الجامعة الإسلامية العالمية

***Lampiran.***



## Lampiran 1.1. Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

### SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1691730113/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2021

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Fahmi Khoirun Aziza  
Nomor Mahasiswa : 17512163  
Pembimbing : Tony Kunto Wibisono, M.Sc.  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ ARSITEKTUR  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS DAN KOMUNITAS DI  
KULON PROGO DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS  
ARSITEKTUR

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **1 (Satu) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 11/3/2021

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum



Lampiran 1.2. APREB -1

# Perancangan Pusat Kreativitas Dan Komunitas di Kulon Progo dengan Penerapan Fleksibilitas Arsitektur



Kulon Progo merupakan suatu wilayah kabupaten di provinsi DI Yogyakarta yang memiliki potensi perkembangan sektor industri ekonomi kreatif yang sedang tinggi. Menurut Bupati Kulon Progo pada Oktober 2020 menyebutkan sektor industri kreatif di Kulon Progo telah mampu menjadi kekuatan peningkatan ekonomi masyarakat di 12 kapanewon di Kulon Progo. Selain bidang industri kreatif yang menjadi topik hangat, ruang akan wadah berkumpul dan berinteraksi menyalurkan ide dan gagasan di Kulon Progo masih sulit ditemui.

Perancangan pusat komunitas dan kreatif yang menerapkan prinsip-prinsip dari fleksibilitas arsitektur terdapat pada pemilihan bentuk dasar massa, bentuk tata ruang, material, dan integritas ruang dalam dan ruang luar. Fleksibilitas arsitektur ini dipilih dalam menanggapi ruang yang disediakan dengan aktivitas yang ditampung. Ruang sebagai wadah ini diharapkan dapat mewujudkan interaksi dalam kegiatan yang ditampung menjadi lebih tinggi batasan ruang yang digunakannya.



Lokasi Perancangan berada di Kebonrejo, Kapanewon Temon, Kabupaten Kulon Progo. Lokasi perancangan ini dipilih dikarenakan berdekatan dengan rancangan titik pinti tol 3 Solo - Yogyakarta. Lokasi perancangan berada di Lokasi titik koordinat adalah latitude -7.885989, dan longitude 110.069010.

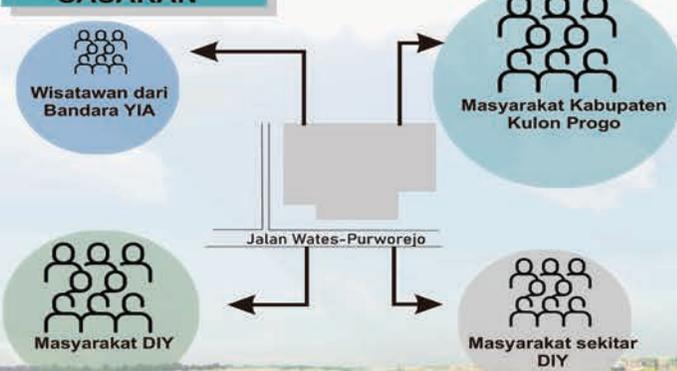
## LATAR BELAKANG



## LAHAN

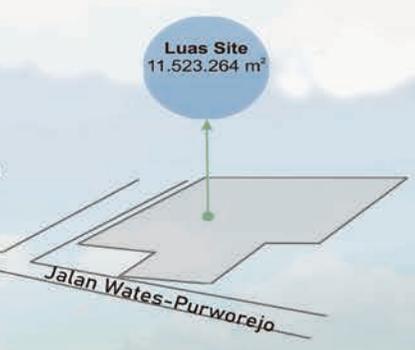


## SASARAN



## KETENTUAN LAHAN

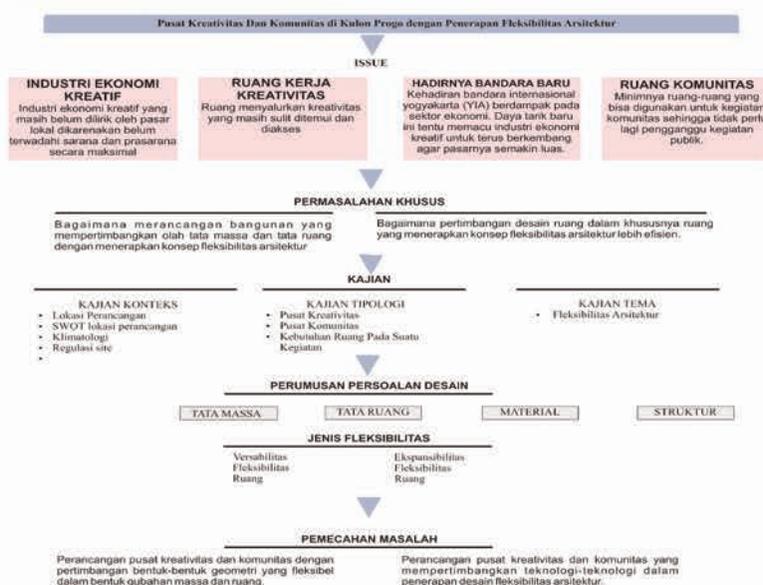
- (KDB) maksimal = 60 %.
- (KLB) maksimal = 1,8.
- (KDH) minimal = 30%.
- Tinggi maksimal = 20 meter.
- GSB lokal prime = 12,5m
- Tinggi pagar maksimal = 1,5 m
- Koefisien Dasar Bangunan ( KDB) maksimal 60% x 11.523m2 = 6.913,8m
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 1,8 x 11.523 m2 = 20.741,4 m2
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 30% x 11.523m2 = 3.456,9m2



## Lampiran 1.2. APREB -2

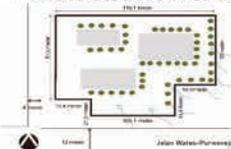


### KETENTUAN LAHAN



### ANALISIS SITE

#### ANALISIS ANGIN SITE



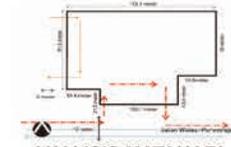
Angin site dominan berhembus dari arah tenggara ke barat laut dengan kecepatan 10-15km/h. Angin yang berhembus pada site merupakan angin laut. Untuk memaksimalkan penghawaan alami gubahan massa akan dipecah.

#### ANALISIS ZONASI SITE



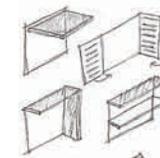
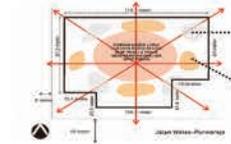
Ruang teluar dari site atau yang berdekatan dengan jalan akan dikelompokkan sebagai area ruang publik. Area terdalam dari site akan dikategorikan sebagai ruang privat dan semi privat. Area teluar yang berdekatan dengan sawah akan dikategorikan sebagai ruang semi publik.

#### ANALISIS ZONASI AKSES SITE



Sisi Jalan Wates-Purworejo akan dijadikan sebagai pintu masuk dan keluar utama dari bangunan. Sedangkan, area sisi barat atau jalan lingkungan akan dijadikan pintu tambahan jika diperlukan pada waktu-waktu tertentu seperti loading barang ataupun kemacetan pada area pintu utama.

#### ANALISIS MATAHARI



Beberapa jenis shading yang bisa diterapkan.

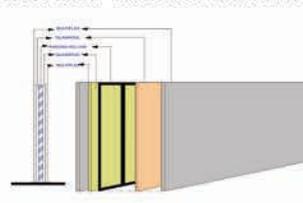
### HASIL UJI DESAIN

#### • UJI FLEKSIBILITAS 1

##### DENAH MASSA CONVENTION HALL



##### PERSPEKTIF DINDING PEMBATAS



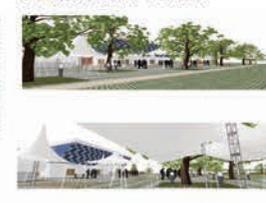
Nilai arsitektur fleksibilitas pada massa convention hall ini terlihat dari ruang hall yang menggunakan sekat pembatas berupa dinding pembatas lipat. Pemilihan dinding pembatas lipat ini untuk memungkinkannya perluasan kearah lobby tengah. Jenis arsitektur fleksibilitas yang diterapkan ini merupakan arsitektur fleksibilitas ekspansibilitas.

#### • UJI FLEKSIBILITAS 2

##### DENAH MASSA CONVENTION HALL



##### PERSPEKTIF PLAZA



Nilai ekspansibilitas lain juga diterapkan ke arah luar dari gedung. Apabila ruang dalam pada massa convention hall dirasa kurang maka area plaza bisa digunakan sebagai ruang tambahan. Area plaza yang berada mengelilingi massa bangunan convention hall ini sangat membantu ekspansibilitas keluar. Terlebih desain plaza yang luas tanpa penghalang ornamen dan tanpa permainan kontur tanah semakin memudahkan dalam penggunaannya.



**PROYEK AKHIR SARJANA**  
PUSAT KOMUNITAS DAN KREATIVITAS KABUPATEN KULON PROGO DENGAN PENDEKATAN FLEKSIBILITAS ARSITEKTUR

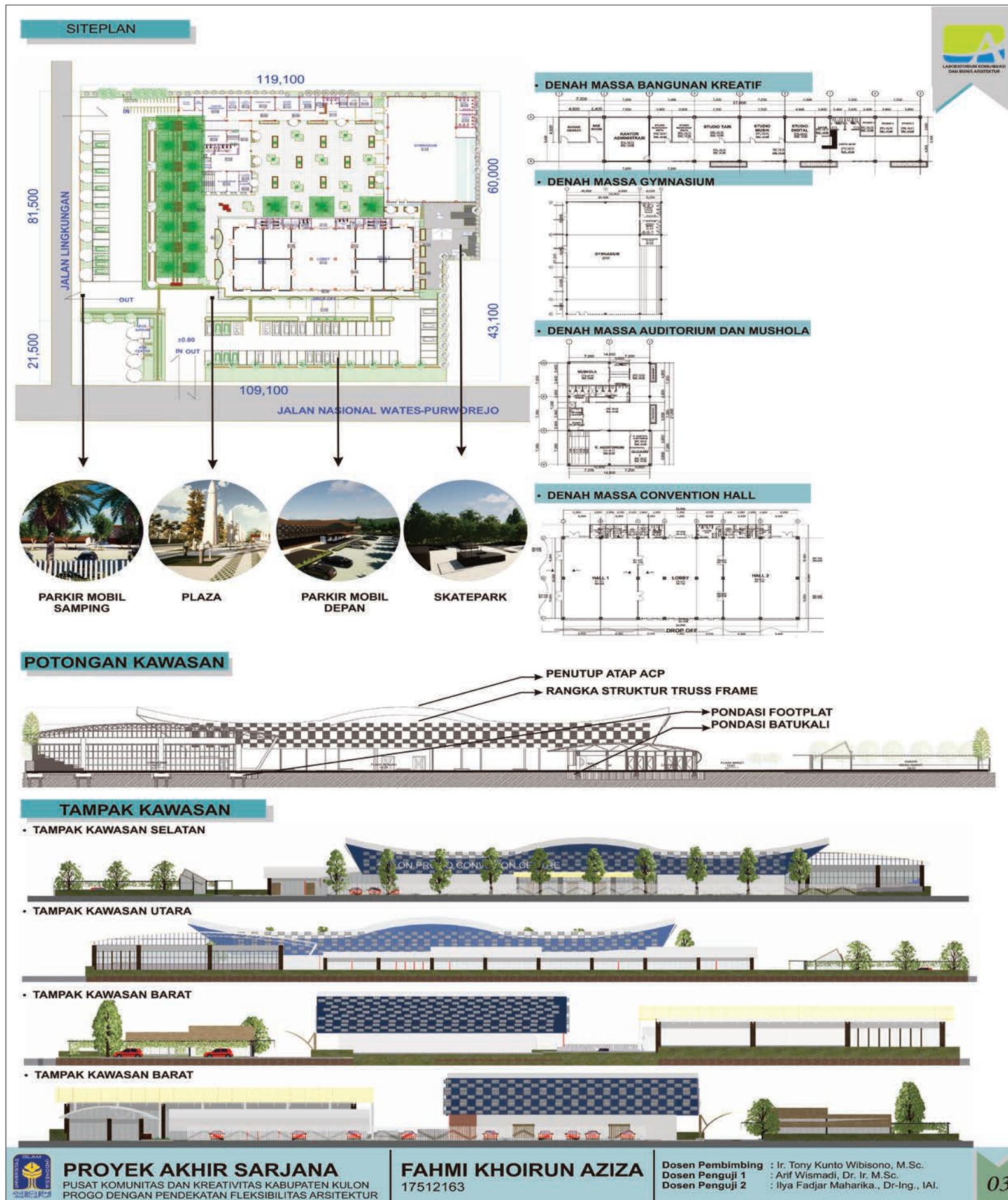
**FAHMI KHOIRUN AZIZA**  
17512163

Dosen Pembimbing : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.  
Dosen Penguji 1 : Arif Wismadi, Dr. Ir. M.Sc.  
Dosen Penguji 2 : Ilya Fadjar Maharika, Dr-Ing., IAI.

02



## Lampiran 1.2. APREB -3



## Lampiran 1.2. APREB -4

### PERSPEKTIF EKSTERIOR

### PERSPEKTIF INTERIOR

### SISTEM STRUKTUR

Pada masa bangunan convention hall menggunakan 2 jenis pondasi. Pondasi yang digunakan pertama adalah pondasi footplat/ pondasi titik. Pondasi footplat ini diletakkan pada grid modul area hall 1, hall 2, dan lobby. Sedangkan, pondasi kedua yang digunakan adalah pondasi batu kali. Pondasi ini digunakan pada area-area pendukung, seperti hall, lavatory, kelistrikan, keamanan, dan lain-lain..

### SISTEM UTILITAS

**SISTEM AIR BERSIH**

**SISTEM AIR KOTOR**

**PROYEK AKHIR SARJANA**  
PUSAT KOMUNITAS DAN KREATIVITAS KABUPATEN KULON PROGO DENGAN PENDEKATAN FLEKSIBILITAS ARSITEKTUR

**FAHMI KHOIRUN AZIZA**  
17512163

Dosen Pembimbing : Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.  
Dosen Penguji 1 : Arif Wisnadi, Dr. Ir. M.Sc.  
Dosen Penguji 2 : Ilya Fadjar Maharika., Dr-Ing., IAI.

04



### Lampiran 1.3. Gambar 3D modelling



Gambar 5.44. Perspektif Eksterior Convention Hall sisi Depan  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.45. Perspektif Eksterior Plaza Barat  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.46. Perspektif Eksterior Plaza Tengah 1  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.47. Perspektif Eksterior Plaza Tengah 2  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.48. Perspektif Eksterior Parkir Selatan  
Sumber :Penulis (2021)



Gambar 5.49. Perspektif Eksterior Kantong Parkir Selatan  
Sumber :Penulis (2021)





LABORATORIUM KOMUNIKASI  
DAN BISNIS ARSITEKTUR



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of  
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA  
ACCORD

