



Perancangan Ruang Komunitas Dengan Pendekatan Creative Placemaking Di Tepian Mahakam, Samarinda

Design of Community Space with Creative Placemaking Approach in Mahakam Riverside, Samarinda

Kevin Fadillah Muadzin
16512075

Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T., MT., IAI, GP.



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



**CANBERRA
ACCORD**

COMMUNITY SPACE. Pada dasarnya Community Space adalah ungkapan serapan yang diambil dari kata-kata dalam bahasa Inggris. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Sedangkan dalam bahasa Indonesia Community Space dapat diartikan secara sederhana sebagai Ruang Kegiatan Masyarakat. Istilah Community Space diambil oleh penulis terinspirasi dari *mbloc space* Jakarta dan dirujuk dari buku *Creative Community Space*. *Mbloc space* merupakan *community space* yang memiliki banyak fasilitas yang bisa menampung penggunanya. Istilah Community Space dipilih karena lebih bebas dan kegunaannya lebih fleksibel.

TEPIAN MAHAKAM. Kawasan Tepian Mahakam berada di tepi Sungai Mahakam Kota Samarinda. Tepian Mahakam menjadi pusat kegiatan seperti rekreasi, perdagangan dan jasa sehingga sangat berpotensi dikembangkan menjadi sebuah ruang publik dan tempat berkumpulnya masyarakat Kota Samarinda.

SAMARINDA. Kota Samarinda terbentang Sungai Mahakam yang panjangnya kurang lebih 980 Km dan lebar antara 500-700 m yang menyimpan potensi-potensi dalam meningkatkan sumber-sumber pendapatan warga lokal, terutama dari sumber objek perdagangan samai pariwisata di Kota Samarinda. Terbentangnya Sungai Mahakam menjadi salah satu keindahan dari Kota Samarinda

CREATIVE PLACEMAKING. Creative Placemaking berarti menciptakan sebuah *place* yang memiliki makna, dan *place* tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif. Creative placemaking adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

**PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DENGAN
PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA**

**DESIGN OF COMMUNITY SPACE WITH
CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
IN MAKAHAM RIVERSIDE, SAMARINDA**



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled :

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

DESIGN OF COMMUNITY SPACE WITH CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
IN MAHAKAM RIVERSIDE, SAMARINDA

Nama Lengkap Mahasiswa :
Students Full Name :

Kevin Fadillah Muadzin

Nomor Mahasiswa :
Students Identification :

16512075

Telah Diuji dan Disetujui pada :
Has been evaluated and agreed on :

Yogyakarta, 3 Juni 2022
Yogyakarta, June 3 2022

Pembimbing
Supervisor

Penguji 1
1st Jury

Penguji 2
2nd Jury

Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T., M.T. GP

Muhammad Iftironi, Ir., MLA.

Dr. Ir. Sugini, MT., IAI., GP

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

Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, IPM., IAI



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap Mahasiswa : Kevin Fadillah Muadzin
NIM : 1651075
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA
DESIGN OF COMMUNITY SPACE WITH CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
IN MAHAKAM RIVERSIDE, SAMARINDA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan karya dari saya 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, 11 Juni 2022
Penulis,



Kevin Fadillah Muadzin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang maha sempurna, dengan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur dengan judul “PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA” sebagai syarat untuk menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur, Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari akan kurangnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun merupakan masukan yang penting dalam penyelesaian penulisan ini. Semoga ilmu yang didapat bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan masyarakat pada umumnya.

Penyelesaian Laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini penulis telah mendapat masukan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam penyelesaian Studio Akhir Desain Arsitektur
2. Ibu Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T., M.T. GP selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah memberikan banyak masukan dan ilmu dalam penyelesaian laporan ini
3. Bapak Muhammad Iftironi, Ir., MLA. dan Ibu Dr. Ir. Sugini, MT., IAI., GP selaku dosen penguji yang selalu memberikan masukan dan ilmu dalam penyelesaian laporan ini
4. Seluruh dosen jurusan arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu dan membuka wawasan tentang arsitektur.
5. Ibu Dyah Hendrawati, ST., M.Sc., GP sebagai koordinator Studio Akhir Desain Arsitektur dan seluruh panitia SADA
6. Pirouz Nourian BSc., MSc., PhD *for making and sharing SYNTACTIC plugin.*
7. Alasdair Turner, Eva Friedrich, Tasos Varoudis, Christian Sailer, Petros Koutsolampros and UCL team *for making and sharing DepthMapX.*

Penulis,

Kevin Fadillah Muadzin

ABSTRAK

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Ibu Kota Negara Nusantara. Sayangnya, Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN, 2018), belum lagi kenakalan remaja yang menempati peringkat satu se Kalimantan Timur (KPAI, 2017). Penyebab kenakalan remaja adalah tidak tersalurkan emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional (Santrock, 1988). Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif (Gaga, 2017). Remaja tersebut bisa diberdayakan melalui komunitas dan industri kreatif. Industri kreatif di kota Samarinda mulai tumbuh, tetapi belum mempunyai ruang publik sebagai wadah pemberdayaan. Untuk memenuhi kebutuhan remaja tersebut maka perlu dibuat suatu ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Community Space sangat memadai untuk mewadahi remaja kota Samarinda. Community Space merupakan ruang komunitas yang memfasilitasi anak muda untuk berkreasi, tempat yang menyatukan orang-orang kreatif.

Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan kebutuhan remaja, maka rancangan dibuat dengan merepresentasikan kreativitas remaja Samarinda. Perancangan Community Space menggunakan pendekatan Creative Placemaking. Creative Placemaking adalah teori yang menggabungkan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal (Wykoff, 2012). Proses perancangan menerapkan tiga indikator Creative Placemaking yaitu; Quality of Place, Physical Form, dan Social Opportunity. Untuk memenuhi indikator tersebut proses perancangan dibantu dengan perangkat Generative Design SYNTACTIC. Perangkat tersebut digunakan untuk membuat rancangan agar mempunyai tingkat Connectivity, Integration, dan Visibility yang baik. Hasil rancangan akhir terdiri dari dua massa dan memaksimalkan ruang terbuka. Tata ruang dan massa memaksimalkan hubungan dan integrasi ruang untuk mendukung kegiatan remaja dan industri kreatif. Massa diatur agar pengunjung bisa melihat langsung pemandangan sungai mahakam dari berbagai area rancangan. Sehingga rancangan menjadi wadah remaja untuk berkreasi atau rekreasi, dengan Creative Placemaking yang meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Community Space yang telah dirancang diuji sesuai dengan tiga indikator Creative Placemaking. Indikator Quality of Place diuji dengan perangkat Depthmapx tingkat Connectivity, Integration, dan Visibility dengan hasil nilai R 0.940835 dan presentasi visibilitas kuat melebihi 80% . Indikator Physical Form diuji dengan cara mencocokkan variabel sesuai dengan tolok ukur identitas lokal kota Samarinda dengan hasil uji 91% memenuhi parameter. Indikator Social Opportunity diuji dengan cara mencocokkan kebutuhan ruang remaja dan industri kreatif yang telah dianalisis dengan hasil 100% kebutuhan ruang telah terpenuhi. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, rancangan telah memenuhi tiga indikator dari Creative Placemaking.

ABSTRACT

Samarinda is the capital of the province of East Kalimantan and is also directly connected to the New National Capital of Indonesia, Nusantara. Unfortunately, Samarinda is one of the five cities with the highest youth drug abuse in Indonesia (BNN, 2018), not to mention juvenile delinquency which ranks first in East Kalimantan (KPAI, 2017). The causes of juvenile delinquency are channeling adolescent emotions, a social environment that is not conducive, and the level of emotional maturity (Santrock, 1988). To channel their emotions and talents, of course, young people need an environment or space that can make them develop in a more positive direction (Gaga, 2017). These youths can be empowered through community and creative industries. The creative industry in the city of Samarinda is starting to grow, but it does not yet have a public space as a forum for empowerment. To meet the needs of these teenagers, it is necessary to create a space where the youths can gather, study, exercise, work, discuss. Space for creation and recreation. Community Space is very adequate to accommodate the youth of Samarinda. Community Space is a community space that facilitates young people to be creative, a place that unites creative people.

To create a Community Space that suits the needs of teenagers, the design was made by representing the creativity of Samarinda youth. Community Space design uses a Creative Placemaking approach. Creative Placemaking is a theory that combines methods of community and community development, cultural development and economic development with a local asset-based orientation (Wykoff, 2012). The design process applies three Creative Placemaking indicators, namely; Quality of Place, Physical Form, and Social Opportunity. To fulfill these indicators, the design process is assisted by the SYNTACTIC Generative Design tool. These tools are used to create designs to have a good level of Connectivity, Integration, and Visibility. The final design consists of two masses and maximizes open space. Spatial and mass planning maximizes the relationship and integration of space to support youth activities and creative industries. The mass is arranged so that visitors can see directly the view of the Mahakam river from various design areas. So that design becomes a place for youth to be creative or recreational, with Creative Placemaking increasing the viability of local businesses and public safety, bringing people and their diversity together to celebrate, inspire and be inspired.

The Community Space that has been designed is tested according to the three Creative Placemaking indicators. The Quality of Place indicator was tested with the Connectivity, Integration, and Visibility Depthmapx tool with the results of an R value of 0.940835 and a strong visibility presentation exceeding 80%. The Physical Form indicator is tested by matching the variables according to the local identity benchmark of the city of Samarinda with the test results 91% meeting the parameters. The Social Opportunity indicator was tested by matching the space needs of youth and creative industries that had been analyzed with the results that 100% of the space requirements had been met. Based on the results of the tests carried out, the design has met the three indicators of Creative Placemaking.

DAFTAR ISI



Pendahuluan

Latar Belakang	1
Peta Persoalan	17
Peta Konflik	20
Kerangka Berfikir	21
Rumusan Masalah	23
Tujuan & Batasan	24
Originalitas	25
Metode Perancangan	27
Metode Uji Desain	29

Penelusuran Persoalan Desain

Kajian Konteks	33
Peraturan	38
Kajian Tipologi	40
Kajian Isu	57
Kajian Tema	62
Preseden	77
Rumusan Persoalan Desain	87

Pemecahan Persoalan Desain

Analisis Pengguna & Fungsi	91
Analisis Program Ruang	97
Analisis Pola Hubungan Ruang	101
Analisis Tapak & Konteks Lokasi	105
Analisis Zonasi & Tata Masa	113
Analisis Tema	120
Analisis Tampilan Bangunan	134





Hasil Rancangan Skematik

Konsep Rancangan Skematik	139
Siteplan	140
Massa 1	142
Massa 2	143
Selubung Bangunan	144
Struktur	145
Detail Arsitektur	146
Interior&Eksterior	148
Utilitas	149
Keselamatan Bangunan	150
Pembuktian Quality of Place	151
Pembuktian Physical Form	154
Pembuktian Social Opportunity	159

Hasil Rancangan Akhir

Deskripsi Hasil Rancangan	163
Property Size	166
Situasi	167
Rancangan Kawasan Tapak	168
Massa 1	169
Massa 2	171
Lanskap	174
Struktur	176
Perspektif Interior	178
Perspektif Eksterior	179
Selubung Bangunan	180
Detail Khusus	181
Detail Interior	184
Sistem Utilitas	185
Sistem Keselamatan dan Difabel	186

Evaluasi Rancangan

Evaluasi	190
Daftar Pustaka	210
Lampiran	213



DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1 Panorama Kota Samarinda	1	Gambar 2.28 Macam Industri Kreatif Samarinda	59
Gambar 1.2 Panorama Kota Samarinda	2	Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda	60
Gambar 1.3 Panorama Kota Samarinda	3	Gambar 2.30 Data Subsektor Industri Kreatif	61
Gambar 1.4 Tampak Satelit Kota Samarinda	4	Gambar 2.31 Identifikasi Pengembangan Industri Kreatif	61
Gambar 1.5 Suasana Tepian Mahakam	5	Gambar 2.32 Profil Industri Mikro dan Kecil Kaltim	61
Gambar 1.6 Berita Kenakalan Remaja Samarinda	6	Gambar 2.34 Four Different Types of Placemaking	62
Gambar 1.7 Data Kenakalan Remaja Samarinda	7	Gambar 2.35 Creative Placemaking Research Theory	62
Gambar 1.8 Macam Industri Kreatif Samarinda	9	Gambar 2.36 Bagan Placemaking	63
Gambar 1.9 Macam Industri Kreatif Samarinda	10	Gambar 2.37 Tipe Placemaking	64
Gambar 1.10 Community Center	13	Gambar 2.39 Logo DepthMapX	68
Gambar 1.11 Community Space	14	Gambar 2.40 Skema Space Syntax	69
Gambar 1.12 Bagan Placemaking	14	Gambar 2.41 Jurnal Space Syntax	70
Gambar 1.13 Community Space	15	Gambar 2.42 Jurnal Space Syntax	70
Gambar 1.14 Peta Persoalan	17	Gambar 2.43 Jurnal Space Syntax	71
Gambar 1.15 Peta Konflik	20	Gambar 2.43 Jurnal Space Syntax	71
Gambar 1.16 Kerangka Berpikir	21	Gambar 2.44 Rumah Lamin	72
Gambar 1.17 Ilustrasi Rumusan Masalah	23	Gambar 2.45 Macam Industri Kreatif Samarinda	74
Gambar 2.1 Citra Satelit Kota Samarinda	33	Gambar 2.46 Macam Industri Kreatif Samarinda	74
Gambar 2.2 Citra Satelit Tapak Lokasi	34	Gambar 2.47 Macam Industri Kreatif Samarinda	75
Gambar 2.3 Situasi Tapak Lokasi	35	Gambar 2.48 Ilustrasi Space of Youth	76
Gambar 2.4 Jembatan Kembar Mahakam	36	Gambar 2.49 Investigating Youth Indentity	76
Gambar 2.5 Suasana Tepian Mahakam	36	Gambar 2.50 Ilustrasi Space of Youth	76
Gambar 2.6 Temperatur dan Curah Hujan	37	Gambar 2.51 Ilustrasi mbloc Space	77
Gambar 2.7 Windrose	37	Gambar 2.52 Ilustrasi mbloc Space	78
Gambar 2.8 Sunpath	37	Gambar 2.53 Ilustrasi Impluvium	79
Gambar 2.9 Logo Pemkot Samarinda	38	Gambar 2.54 Ilustrasi Victoria on Rlver	81
Gambar 2.10 Logo NKRI	38	Gambar 2.55 Ilustrasi Pretty Poison	83
Gambar 2.11 Logo Pemkot KalTim	38	Gambar 2.56 Ilustrasi Le Blacn de Nieve	85
Gambar 2.12 Cover Urban Design Compedium	40	Gambar 2.57 Peta Konflik	87
Gambar 2.13 Cover Urban Design Compedium	41	Gambar 3.1 Citra Satelit Tapak Lokasi	90
Gambar 2.14 Cover Creative Community Space	44	Gambar 3.2 Ilustrasi Analisa	91
Gambar 2.15 Cover Creatives Hubkit	44	Gambar 3.3 Ilustrasi Analisa	92
Gambar 2.16 Iliustrasi Community Space	45	Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna	94
Gambar 2.17 Representasi Community Space di Indonesia	46	Gambar 3.5 Tabel Program Ruang	100
Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang	48	Gambar 3.6 Skema Syntactic	101
Gambar 2.19 Spesifikasi Ruang	50	Gambar 3.7 Skema Syntactic	102
Gambar 2.20 Cover Kenakalan Remaja (Kartono,2010)	53	Gambar 3.8 Analisis Syntactic	102
Gambar 2.21 Cover Educational Pshycology., Santrock	53	Gambar 3.9 Analisis Syntactic	103
Gambar 2.22 Data Kenakalan Remaja Samarinda	54	Gambar 3.10 Analisis Syntactic	103
Gambar 2.23 Pengaruh Lingkungan pada Kenakalan	55	Gambar 3.11 Hasil Analisis Syntactic	104
Gambar 2.24 Perilaku Kenakalan Remaja di Samarinda	56	Gambar 3.12 Citra Satelit Tapak Lokasi	105
Gambar 2.25 Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Kenakalan	56	Gambar 3.13 Situasi Tapak Lokasi	106
Gambar 2.26 Berita Kenakalan Remaja Samarinda	56	Gambar 3.14 Analisis Matahari	107
Gambar 2.27 Cover Kesejahteraan Sosial	57	Gambar 3.15 Analisis Angin	108

Gambar 3.16 Analisis Kebisingan	109	Gambar 4.26 Skema Sistem utilitas Air	150
Gambar 3.17 Analisis View	110	Gambar 4.27 Pembuktian Integration	151
Gambar 3.18 Analisis Utilitas	111	Gambar 4.28 Pembuktian Connectivity	152
Gambar 3.19 Analisis Drainase	112	Gambar 4.29 Pembuktian Visibility	153
Gambar 3.20 Analisis Tata Massa	113	Gambar 4.30 Tabel Uji Desain Physical Form	154
Gambar 3.21 Alternatif Tata Massa	114	Gambar 4.31 Tabel Kesimpulan Uji Desain Physical Form	156
Gambar 3.22 Analisis Alternatif Tata Massa	116	Gambar 4.32 Uji Social Opportunity	157
Gambar 3.23 Analisis Alternatif Tata Massa	117	Gambar 5.1 Perspektif Eksterior	163
Gambar 3.24 Analisis Alternatif Tata Massa	118	Gambar 5.2 Skema Proses Perancangan	164
Gambar 3.25 Pilihan Tata Massa	119	Gambar 5.3 Deskripsi Proses Perancangan	165
Gambar 3.26 Pola Ruang Pada Tata Massa	120	Gambar 5.4 Situasi Perancangan	167
Gambar 3.27 Placemaking	120	Gambar 5.5 Siteplan	168
Gambar 3.28 Analisis Social Opportunity	121	Gambar 5.6 Aksonometri Rancangan	168
Gambar 3.29 Analisis Social Opportunity	121	Gambar 5.7 Tampak Massa 1	169
Gambar 3.30 Analisis Connectivity	122	Gambar 5.8 Aksonometri Massa 1	169
Gambar 3.31 Analisis Integration	123	Gambar 5.9 Denah Massa 1 Lantai 1	170
Gambar 3.32 Analisis Visibility	124	Gambar 5.10 Denah Massa 1 Lantai 2	170
Gambar 3.33 Analisis Quality of Places	125	Gambar 5.11 Tampak Massa 2	171
Gambar 3.34 Analisis Identitas Lokal	129	Gambar 5.12 Aksonometri Massa 2	171
Gambar 3.35 Analisis Identitas Lokal	130	Gambar 5.13 Denah Massa 2 Lantai 1	172
Gambar 3.36 Analisis Identitas Lokal	131	Gambar 5.14 Denah Massa 2 Lantai 2	173
Gambar 3.37 Analisis Identitas Lokal	132	Gambar 5.15 Denah Massa 2 Lantai 3	173
Gambar 3.38 Analisis Space of Youth	133	Gambar 5.16 Aksonometrik Lanskap	174
Gambar 3.39 Analisis Tampilan	134	Gambar 5.17 Aksonometrik Lanskap	175
Gambar 4.1 Siteplan Skematik	140	Gambar 5.18 Skema Struktur Massa 1	176
Gambar 4.2 Potongan Site	140	Gambar 5.19 Skema Struktur Massa 2	177
Gambar 4.3 Potongan Site	141	Gambar 5.20 Perspektif Interior	178
Gambar 4.4 Tampak Site	141	Gambar 5.21 Perspektif Eksterior	179
Gambar 4.5 Aksonometri Site	141	Gambar 5.22 Selubung Bangunan	180
Gambar 4.6 Aksonometri Site	141	Gambar 5.23 Detail Fasad	181
Gambar 4.7 Tampak Massa 1	142	Gambar 5.24 Detail Skatepark	182
Gambar 4.8 Aksonometri Massa 1	142	Gambar 5.25 Detail Gym	183
Gambar 4.9 Denah Aksonometri Massa 1	142	Gambar 5.26 Detail Interior	184
Gambar 4.10 Aksonometri Massa 2	143	Gambar 5.27 Sistem Utilitas Air	185
Gambar 4.11 Tampak Massa 2	143	Gambar 5.28 Sistem Utilitas Listrik	185
Gambar 4.12 Denah Aksonometri Massa 2	143	Gambar 5.29 Sistem Disabilitas Bangunan	186
Gambar 4.13 Selubung Massa	144	Gambar 5.30 Sistem Keselamatan Bangunan	186
Gambar 4.14 Selubung Massa	144		
Gambar 4.15 Selubung Massa	144		
Gambar 4.16 Skema Struktur Massa 1	145		
Gambar 4.17 Skema Struktur Massa 2	145		
Gambar 4.18 Skema Fasad Massa 1	146		
Gambar 4.19 Skema Fasad Massa 2	146		
Gambar 4.20 Skema Motif Fasad	146		
Gambar 4.21 Skema Lanskap	147		
Gambar 4.22 Skema Lanskap Pinggir Sungai	147		
Gambar 4.23 Skema Interior dan Exterior	148		
Gambar 4.24 Skema Keselamatan Bangunan dan Disabilitas	149		
Gambar 4.25 Skema Sistem utilitas Listrik	150		

1.1 LATAR BELAKANG



Gambar 1.1 Panorama Kota Samarinda
Sumber: borneophotoworks.com

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Nusantara, ibu kota baru Indonesia. Sebagai ibukota provinsi tentu saja membuat Samarinda menjadi pusat dari Kalimantan Timur, banyak pendatang yang ingin mengadu nasib baik itu pekerjaan atau pendidikan. Terdapat 8 perguruan tinggi dan puluhan sekolah untuk menampung remaja Samarinda yang mau menempuh pendidikan dan menggapai mimpi mereka.

Ironisnya, Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN,2018). Belum lagi penyimpangan perilaku lainnya seperti kriminalitas, geng motor, kenakalan remaja, pengangguran, sampai seks bebas. Kasus kenakalan remaja di Samarinda sudah tergolong mengkhawatirkan. Untuk skala Provinsi Kalimantan Timur saja Samarinda menempati peringkat 1, padahal Kalimantan Timur sudah menempati peringkat 3 Nasional (KPAI,2017).

Menurut Santrock (1988) salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkan emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

Sampai saat ini belum ada wadah memadai yang bisa memfasilitasi potensi remaja tersebut. Sehingga banyak remaja yang lebih memilih untuk berkumpul di kedai kopi atau jalanan yang tentu saja kurang berfaedah dan bisa menjerumuskan mereka.

Padahal remaja Kota Samarinda mempunyai potensi. Banyak dari mereka yang sudah menonjolkan bakatnya sejak usia yang dini. Mulai dari seni, musik, olahraga, sampai edukasi (Bramantyo,2019). Mereka seringkali melaksanakan acara secara kolektif dan mandiri secara rutin walaupun dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur. Apalagi jika ada wadah dan acara yang bisa rutin. Tentu saja akan bisa berkembang lebih baik, akan banyak pelaku pelaku industri kreatif baru yang bisa tumbuh dan bisa turut serta menyokong ekonomi daerah bahkan nasional.

Remaja kota Samarinda belum mempunyai ruang publik sebagai lingkungan sosial positif dan ruang pemberdayaan. Padahal lingkungan sosial yang positif dan ruang pemberdayaan merupakan faktor preventif dan kuratif dalam penanganan kenakalan remaja (Kartono,2010). Adanya wadah khusus untuk remaja tersebut akan membantu mereka untuk menyalurkan energi dan juga sarana pembuktian.



Gambar 1.2 Panorama Kota Samarinda
Sumber: borneophotoworks.com

Untuk memenuhi kebutuhan remaja tersebut maka perlu dibuat suatu konsep ruang yang menampung kebutuhan penyaluran energi tersebut. Ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Remaja butuh ruang yang punya banyak fasilitas dan infrastruktur karena kebutuhan dan potensi mereka yang sangat beragam.

Community Space sangat memadai untuk memwadah remaja kota Samarinda. Community Space merupakan ruang yang memfasilitasi anak muda untuk berkreasi. Tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Merupakan tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Creative Hubkit, 2014). Merupakan wadah untuk berkumpul, berkolaborasi, berkreasi dan rekreasi. Community Space memiliki sarana untuk bekerja, berdagang, produksi, maupun pameran.

Samarinda memang kekurangan ruang publik untuk anak muda yang layak, padahal terdapat potensi alami pemandangan Sungai Mahakam yang bisa dijadikan sebuah kapital dari arsitektur. Sungai Mahakam membelah Kota Samarinda menjadi dua, dan pinggirannya disebut Tepian Mahakam. Tepian Mahakam menjadi tempat Berkumpulnya remaja walaupun belum ada ruang public yang mumpuni untuk mereka disana.

Tepian Mahakam sebagai kawasan tempat berkumpulnya remaja dan punya potensi alami pemandangan sungai Mahakam cocok untuk menjadi tapak ruang publik. Dengan lokasi perancangan yang berada di pinggir sungai Mahakam, tapak mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Tapak merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.

Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan jiwa anak muda. Maka rancangan akan dibuat dengan merepresentasikan jiwa muda mereka. Dibantu dengan teori Creative Placemaking yang menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal.



Gambar 1.3 Panorama Kota Samarinda
Sumber: borneophotoworks.com

Isu pemenuhan lingkungan sosial dan pemberdayaan merupakan sebuah social opportunity (Wykoff,2012). Social opportunity merupakan salah satu indikator dari teori Creative Placemaking. Creative Placemaking adalah menciptakan tempat yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar ruang. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu tempat. Tujuannya adalah agar tempat itu berkesan, hidup dan berkelanjutan.

Physical Form dan Quality of Place adalah indicator lain dari Creative Placemaking. Terdapat tolak ukur seperti konektivitas, integrasi dan visibilitas dalam indicator tersebut. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terhubung dan terintegrasi untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Placemaking cocok diterapkan karena mempunyai tujuan yang sesuai dengan isu yang ada pada Kota Samarinda yaitu Pemenuhan Social Opportunity. Placemaking juga akan digunakan agar remaja akan tertarik dan betah untuk berkunjung. Sehingga rancangan bisa menjadi wadah mereka untuk berkegiatan positif dengan cara berkreasi atau rekreasi.

Dengan Creative Placemaking yang menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Karena anak muda merupakan generasi masa depan bagi bangsa dan negara. Pembentukan identitas remaja merupakan suatu proses yang penting. Anak muda akan menjadi penerus dan tulang punggung bagi daerahnya. Oleh karena itu sangat penting untuk mewadahi para anak muda tersebut dengan ruang yang sehat dan bisa menyalurkan emosi dan potensi mereka.

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 KOTA SAMARINDA



Gambar 1.4 Tampak Satelit Kota Samarinda
Sumber: googleearth.com

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Nusantara, ibu kota baru Indonesia. Sebagai ibukota provinsi tentu saja membuat Samarinda menjadi pusat dari Kalimantan Timur, banyak pendatang yang ingin mengadu nasib baik itu pekerjaan atau pendidikan. Terdapat 8 perguruan tinggi dan puluhan sekolah untuk menampung remaja Samarinda yang mau menempuh pendidikan dan menggapai mimpi mereka.

Ironisnya, Kota Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN,2018). Belum lagi penyimpangan perilaku lainnya seperti kriminalitas, geng motor, kenakalan remaja, pengangguran, sampai seks bebas. Kasus kenakalan remaja di Samarinda sudah tergolong mengkhawatirkan. Untuk skala Provinsi Kalimantan Timur saja Samarinda menempati peringkat 1, padahal Kalimantan Timur sudah menempati peringkat 3 Nasional (KPAI,2017).

Padahal Kota Samarinda memiliki potensi objek wisata dan budaya yang beraneka ragam. Setiap daerah di Kota Samarinda memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri karena Kota Samarinda multi kultural. Kota Samarinda memiliki potensi budaya yang menarik untuk ditelusuri keindahan alam dan kebudayaan yang masih terpelihara, seperti Sungai Mahakam yang berpotensi untuk dijadikan kapital arsitektur dalam potensi naturalnya.

Kota Samarinda terbentang Sungai Mahakam yang panjangnya kurang lebih 980 Km dan lebar antara 500-700 m yang menyimpan potensi-potensi dalam meningkatkan sumber-sumber pendapatan warga lokal, terutama dari sumber objek perdagangan samai pariwisata di Kota Samarinda. Terbentangnya Sungai Mahakam menjadi salah satu keindahan dari Kota Samarinda, hal ini menjadi salah satu kelebihan apabila dikelola dan dikembangkan dengan baik dan benar.

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.2 TEPIAN MAHAKAM

Kawasan Tepian Mahakam berada di tepi Sungai Mahakam Kota Samarinda. Tepian Mahakam menjadi pusat kegiatan seperti rekreasi, perdagangan dan jasa sehingga sangat berpotensi dikembangkan menjadi sebuah ruang publik dan tempat berkumpulnya masyarakat Kota Samarinda.

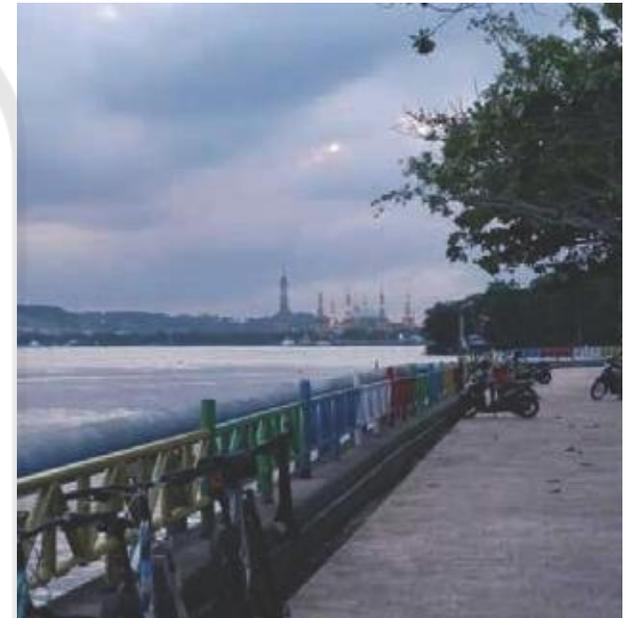
Sungai merupakan tempat yang alami, luas, terbuka dan menyegarkan sehingga sangat tepat untuk dijadikan sebagai tempat rekreasi. Namun kawasan Tepian Mahakam belum tertata dengan baik sebagai tempat rekreasi masyarakat kota. Masih banyak lahan kosong yang belum dimanfaatkan dengan baik serta pedagang kaki lima yang tidak teratur sehingga mengganggu pemandangan, berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan pengembangan guna menjadikan tepian mahakam sebagai kawasan wisata rekreasi di kota Samarinda.

Samarinda memang kekurangan ruang publik untuk anak muda yang layak, padahal terdapat potensi alami pemandangan Sungai Mahakam yang bisa dijadikan sebuah kapital dari arsitektur. Sungai Mahakam membelah Kota Samarinda menjadi dua, dan pinggirannya disebut Tepian Mahakam. Tepian Mahakam menjadi tempat Berkumpulnya remaja walaupun belum ada ruang public yang mumpuni untuk mereka disana.

Tepian Mahakam sebagai kawasan tempat berkumpulnya remaja dan punya potensi alami pemandangan sungai Mahakam cocok untuk menjadi tapak ruang publik. Dengan lokasi perancangan yang berada di pinggir sungai Mahakam, tapak mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Tapak merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.

Pada gambar disamping kita bisa lihat view Jembatan Kermbar Mahakam yang baru saja rampung. Pemandangan tersebut bisa dilihat dari sudut pandang tapak lokasi. Pengunjung bisa melihat lalu lalang kendaraan, baik itu kendaraan darat maupun kendaraan air.

Lokasi perancangan berada di pinggir sungai mahakam. Mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Dua duanya merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.



Gambar 1.5 Suasana Tepian Mahakam
Sumber: KaltimPos.com

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.3 KENAKALAN REMAJA KOTA SAMARINDA

Menurut Kartono (2010) Penyimpangan Perilaku remaja/anak muda adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa. Kenakalan remaja dalam studi masalah sosial dapat dikategorikan kedalam perilaku menyimpang. Dalam perspektif perilaku menyimpang masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dan berbagai aturan-aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku menyimpang dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang diekspresikan oleh seorang atau lebih dari anggota masyarakat, baik disadari ataupun tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku atau yang telah diterima oleh sebagian masyarakat.

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Nusantara, ibu kota baru Indonesia. Sebagai ibukota provinsi tentu saja membuat Samarinda menjadi pusat dari Kalimantan Timur, banyak pendatang yang ingin mengadu nasib baik itu pekerjaan atau pendidikan. Terdapat 8 perguruan tinggi dan puluhan sekolah untuk menampung remaja Samarinda yang mau menempuh pendidikan dan menggapai mimpi mereka.

Ironisnya, Kota Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN,2018). Belum lagi penyimpangan perilaku lainnya seperti kriminalitas, geng motor, kenakalan remaja, pengangguran, sampai seks bebas. Kasus kenakalan remaja di Samarinda sudah tergolong mengkhawatirkan. Untuk skala Provinsi Kalimantan Timur saja Samarinda menempati peringkat 1, padahal Kalimantan Timur sudah menempati peringkat 3 Nasional (KPAI,2017).

Dari gambar dibawah bisa dilihat berita berita tentang penertiban remaja oleh polisi kota Samarinda. Berdasarkan gambar tersebut bisa dilihat urgensi dari isu ini untuk segera dinanggulangi.



Gambar 1.6 Berita Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: google images

No.	Lingkungan	Frekuensi	
		Ya %	Tidak %
1.	Jika saat saya minum-minuman keras saya berfikir ingin mencobanya	23 (6,8%)	314 (93,2%)
2.	Perkembangan sosial media yang semakin maju membuat situs porno mudah dijangkau sehingga saya sering menonton	103 (30,6%)	234 (69,4%)
3.	Adanya wanita pekerja dilingkungan tempat hiburan malam membuat saya ingin pergi kesana	12 (3,6%)	325 (96,4%)
4.	Jika saya melihat orangtua dirumah merokok sehingga saya mencoba untuk merokok	65 (19,3%)	272 (80,7%)
5.	Jika saya sering ikut balapan liar karena teman sering mengajak dan meminjamkan motornya	38 (11,3%)	299 (88,7%)
6.	Jika saya melihat wanita pekerja seks saya juga ingin bekerja seperti itu karena menghasilkan uang	4 (1,2%)	333 (98,8%)
7.	Jika ada teman yang mengajak saya ketempat hiburan malam saya akan mencoba pergi kesana	13 (3,9%)	324 (96,1%)
8.	Jika diajak ke diskotik (tempat hiburan malam) saya ingin mencoba	12 (3,6%)	325 (96,4%)
9.	Jika ada orang mengajak saya ngelem saya langsung ingin mencobanya	13 (3,9%)	324 (96,1%)

Sumber : Data Primer 2019

No.	Jenis Kenakalan	Frekuensi	
		Ya %	Tidak %
1.	Tawuran/Perkelahian	104 (30,9%)	233 (69,1)
2.	Menghisap Lem	10 (3,0%)	327 (97,0%)
3.	Balapan Liar	44 (13,1%)	293 (86,9%)
4.	Berpegangan Tangan	92 (27,3%)	245 (72,7%)
5.	Berpelukan	25 (7,4%)	312 (92,6%)
6.	Berciuman	6 (1,8%)	331 (98,2%)
7.	Saling memegang bagian tubuh pribadi	3 (0,9%)	334 (99,1%)
8.	Berhubungan Badan	3 (0,9%)	334 (99,1%)
9.	Minum-minuman Keras	13 (3,9%)	324 (96,1%)
10.	Narkoba	6 (1,8%)	331 (98,2%)
11.	Mencuri	70 (20,8%)	267 (79,2%)
12.	Menonton Film Porno	116 (34,4%)	221 (65,6%)
13.	Membolos Disekolah	97 (28,8%)	240 (71,2%)
14.	Merokok	93 (27,6%)	244 (72,4%)

Sumber : Data Primer 2019

Gambar 1.7 Data Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: Borneo Research

Berdasarkan penelitian tentang kenakalan remaja sekolah di Samarinda (Tianingrum & Nurjannah, 2019) pada 337 responden remaja sekolah didapat 69,7% dari responden menyatakan bahwa mereka melakukan kenakalan remaja. Hasil analisis yang didapatkan pada penelitian dapat diketahui bahwa teman sebaya berpengaruh signifikan terhadap beberapa jenis kenakalan antara lain perkelahian/tawuran, kebut-kebutan di jalan raya, berpelukan, berpegangan tangan dan membolos di sekolah. Tapi tidak berpengaruh terhadap jenis kenakalan seperti menghisap lem, berciuman, saling memegang bagian tubuh pribadi, berhubungan badan, minum-minuman keras, konsumsi obat-obatan terlarang, mencuri, menonton film porno dan merokok. Sedangkan mayoritas kenakalan yang dilakukan remaja adalah menonton film porno, perkelahian/tawuran, membolos, merokok dan berpegangan tangan.

Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas remaja terpengaruh oleh teman sebaya (54.6%) dan remaja yang nakal dan terpengaruh sebanyak 40,9%. Hal tersebut terjadi karena masa remaja menuntut remaja untuk mementingkan pertemanan dan mengikuti tindakan yang dilakukan oleh teman sebayanya, meski perilaku teman sebayanya cenderung menyimpang. Hal tersebut karena rasa ingin diakui dan diterima oleh kelompok sosial sebayanya.

Pengalaman remaja yang melakukan kenakalan didasari oleh tidak ada wadah lingkungan yang positif dan mengikuti kegiatan positif, maka remaja membuat perkumpulan kecil yang memiliki sejalan dengan pikiran lain dan mulai melakukan perbuatan yang menyimpang dan melanggar norma-norma berlaku. (Gaga, 2017).



Sosiolog Unmul Samarinda Soroti Remaja Terjerumus Prostitusi, Ini Faktor Pemicunya



Dijebak Teman Minum Ciu Ternyata Hand Sanitizer, 5 Remaja di Kaltim Tewas



Sosiolog Unmul Samarinda Soroti Remaja Terjerumus Prostitusi, Ini Faktor Pemicunya



Pedagang Ganja Ditangkap, Industri Rumahan Ekstasi di Samarinda Terbongkar



Merdeka.com - Polisi menangkap 9 orang pengedar narkoba jenis sabu, ganja dan ekstasi di Samarinda, Kalimantan Timur. Dua diantaranya memproduksi ekstasi di rumah mereka dan menjualnya dari internet.

Seorang tersangka ditangkap karena kasus tersebut melibatkan salah satu polisi di Samarinda (21). Kasus tersebut dalam kasus peredaran ganja, masing-masing Rival Achmad

Gambar 1.7 Berita Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: google images

Polisi kota Samarinda secara rutin berkeliling untuk mengawasi tempat yang biasanya dipakai berkumpul oleh anak muda. Hasilnya mereka mendapati anak muda yang berkumpul di tempat tersebut mereka sedang mabuk-mabukan minuman keras oplosan dan perkumpulan geng motor yang sedang merencanakan untuk melakukan balapan liar. Masalah masalah tersebut bisa terjadi karena anak muda tidak terberdayakan dengan benar dan juga tidak punya wadah untuk menyalurkan potensi mereka tersebut

Menurut (Santrock, 1988) terdapat 2 faktor yang sangat dominan yang menjadi penyebab para anak muda melakukan tindakan yang menyimpang tersebut, diantaranya adalah faktor eksternal (lingkungan) dan faktor internal (diri sendiri). Faktor yang bisa diselesaikan secara arsitektur adalah faktor eksternal. Dengan cara merancang wadah yang bisa menampung remaja dan bisa menciptakan lingkungan yang positif. Agar remaja bisa menyalurkan emosi dan potensinya.

Kota Samarinda harus segera berbenah dan menanggulangi hal tersebut. Karena Kota Samarinda menjadi tujuan para pendatang dari luar kota maupun luar pulau. Pada 2019 saja, pasca ditetapkannya Ibu Kota Negara Baru, tercatat 11.000 pendatang masuk dari berbagai daerah (Disdukcapil, 2019).

1.1 LATAR BELAKANG

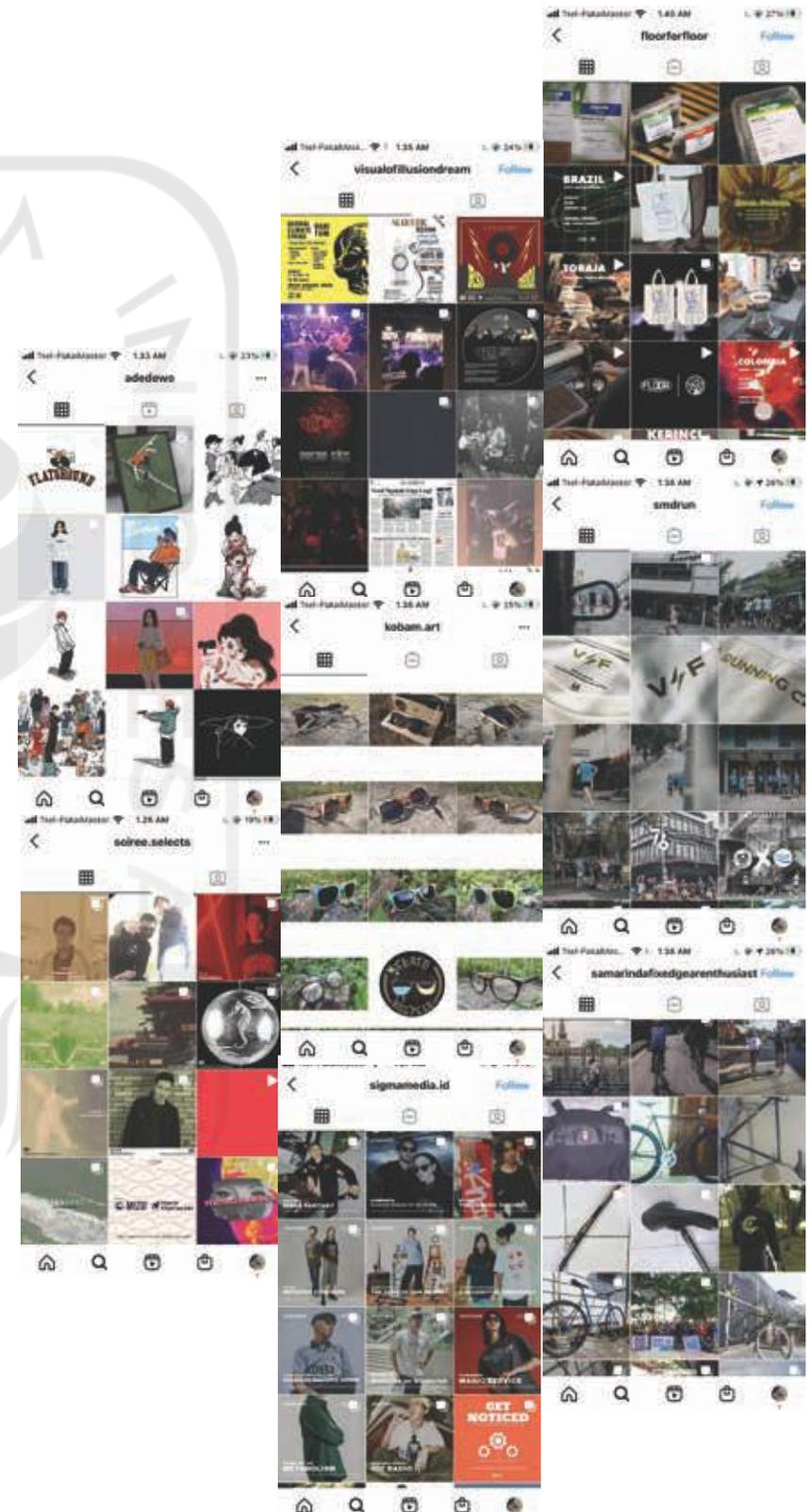
1.1.4 PEMBERDAYAAN REMAJA KOTA SAMARINDA MELALUI INDUSTRI KREATIF

Karakteristik anak muda adalah energik, kreatif, dan inovatif. Banyak sekali potensi luar biasa yang dimiliki oleh anak muda, antara lain, berani, kuat secara fisik, komunikasi dan jaringan luas, pemikiran yang idealis, kreativitas yang tinggi, semangat dan pantang menyerah. Potensi-potensi ini sejatinya memang ada dan haruslah ada dalam jiwa dan darah seorang anak muda. Hal-hal inilah yang membuat anak muda selalu tampil terdepan sebagai agen perubahan di Indonesia.

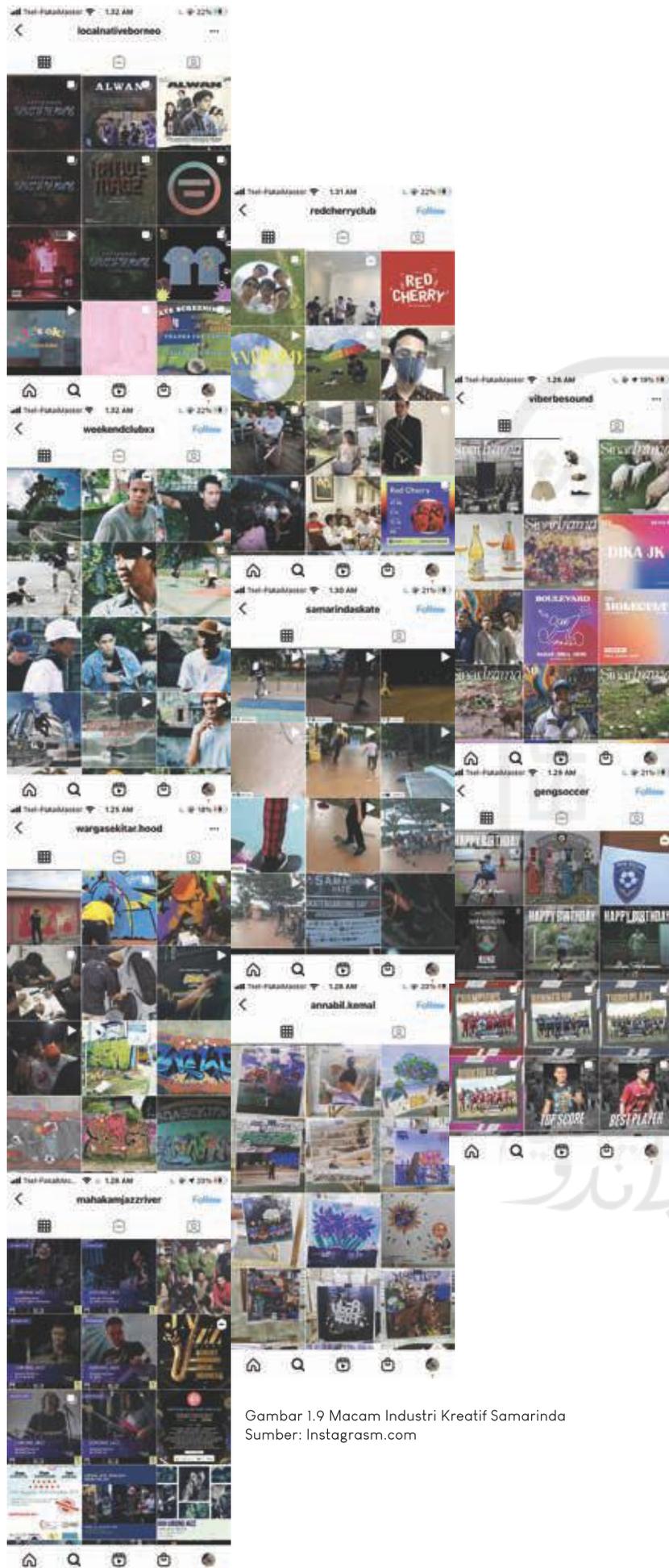
Namun, sampai saat ini anak muda Kota Samarinda masih diliputi oleh persoalan yang sangat kompleks. Sebagian dari mereka masih punya tingkat pendidikannya rendah dan tidak memiliki akses pada pekerjaan. Sebagian lagi terlibat dalam penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas serta terlibat dalam berbagai tindak kriminal dan berbagai persoalan sosial lainnya.

Padahal anak muda Kota Samarinda sangat kreatif dan cukup potensial. Banyak dari mereka yang sudah menunjukkan bakatnya sejak usia yang dini. Mulai dari seni, musik, olahraga, sampai edukasi. Mereka seringkali melaksanakan acara secara kolektif secara rutin. Pada gambar dibawah merupakan sebagian kecil dari banyak event yang dilaksanakan secara kolektif oleh anak muda Kota Samarinda. Pada Gambar berikut bisa dilihat beberapa contoh komunitas dan industri kreatif yang ada di Kota Samarinda walau dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur. Apalagi jika ada wadah dan acara yang bisa rutin. Tentu saja akan bisa berkembang lebih baik, akan banyak pelaku pelaku industri kreatif baru yang bisa tumbuh dan bisa turut serta menyokong ekonomi daerah bahkan nasional.

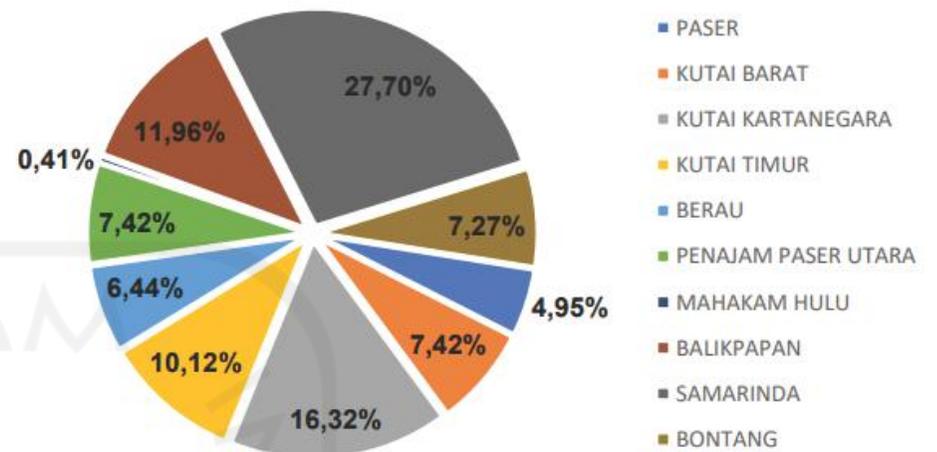
Potensi remaja Samarinda banyak berhubungan dengan industri kreatif. Industri dan Ekonomi kreatif ini merupakan fenomena yang baru untuk kota-kota besar. Walaupun Kota Samarinda terkenal dengan industri sumber daya alamnya, tetapi secara perlahan tapi pasti industri kreatifnya juga ikut tumbuh. Tidak terpaku pada alam saja tetapi mengembangkan kreativitas. Untuk mendukung kegiatan kreativitas di Kota Samarinda, diperlukan suatu wadah yang mendukung kreativitas.



Gambar 1.8 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagram.com



Gambar 1.9 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagrasm.com



Sumber : Survei Industri Mikro dan Kecil Tahun 2019

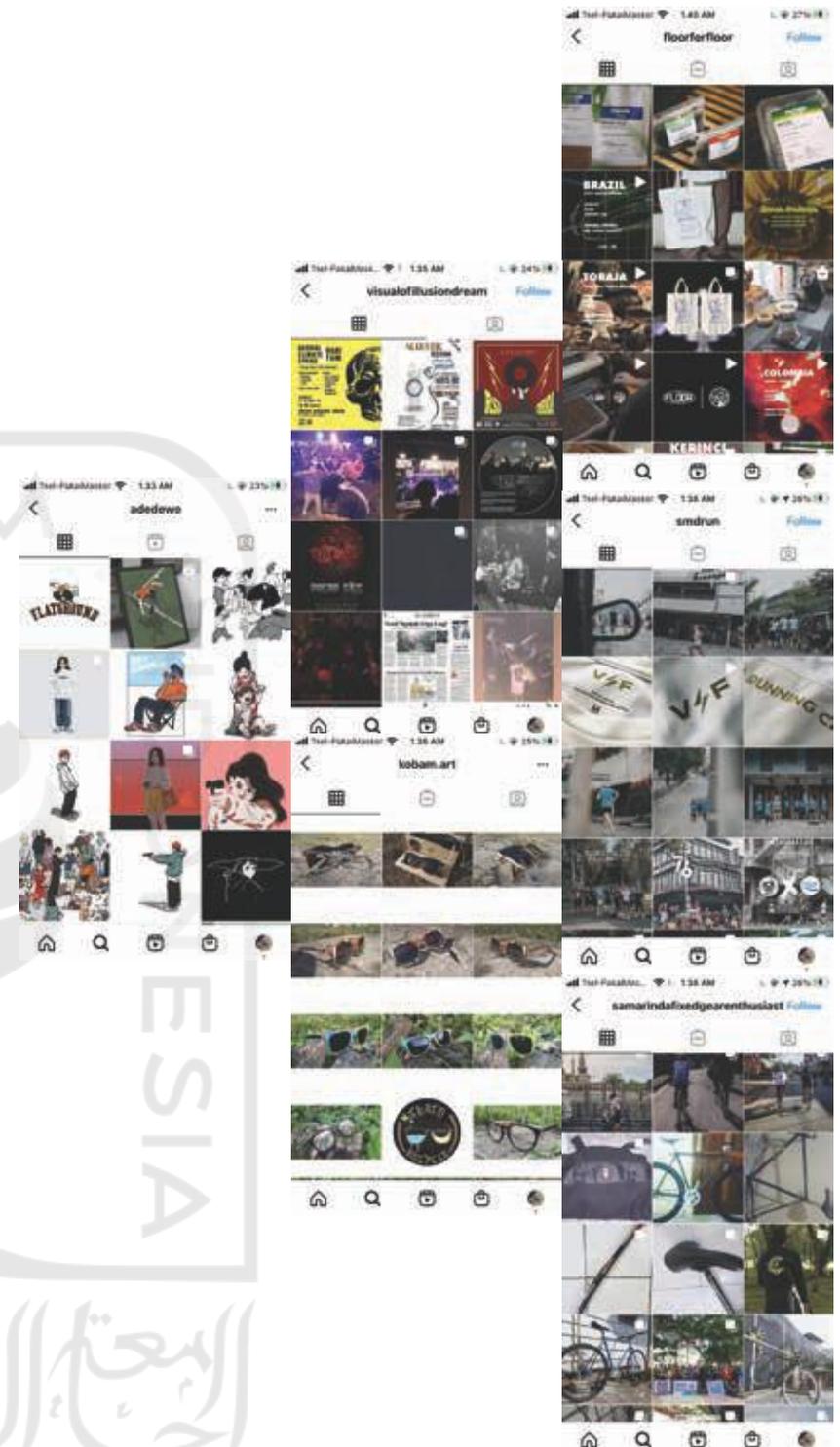
Industri Kreatif di Samarinda mulai tumbuh secara perlahan tapi pasti. Hal tersebut ditandai dengan maraknya para pelaku yang sudah mulai membuat lapak untuk produk dan jasanya, walaupun masih di lingkup dunia maya. Tapi tidak hanya itu, untuk industri kreatif di bidang digital saja Kota Samarinda sudah punya 25 startup (Bekraf, 2019) yang bergerak di berbagai bidang. Tren pekerja lepas juga marak bagi anak muda, waktu kerja yang fleksibel dan tampilan yang savvy tentu menjadi momok pada generasi anak muda sekarang.

Dari data Kota Samarinda menjadi jumlah teratas dari pertumbuhannya dan juga UMKM dari semua kota yang ada di Kalimantan Timur, salah satu faktornya adalah Kota Samarinda adalah Ibu Kota Provinsi dan juga banyaknya lapangan kerja yang menjadikan pendatang berbondong –bondong menjadikan tujuan mereka bekerja juga dan juga menjadi tempat menetap sementara sampai permanen. Industri kreatif yang ada di Kalimantan Timur jika dibandingkan Pulau Jawa memang dimaklumi dan mungkin masih dianggap kurang, tetapi sejauh ini masyarakat di Kalimantan Timur memiliki potensi dalam pengembangan ekonomi kreatifnya seperti Balikpapan dan Samarinda yang kerap menyelenggarakan pameran –pameran berbasis kuliner maupun aktivitas industri kreatif yang lainnya.

Khusus industri kreatif saja, BPS telah melakukan survei pada pelaku Industri Kreatif Kota Samarinda pada 2019 (BPS, 2019). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka kajian Identifikasi dan Inventarisasi Industri Kreatif di Kota Samarinda menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini. Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan sub sektor:

- Subsektor Kuliner : 311 pelaku usaha (59,01 persen).
- Subsektor Fesyen : 58 pelaku usaha (11,01 persen).
- Subsektor Kriya : 49 pelaku usaha (9,30 persen).
- Subsektor Televisi dan Radio : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Periklanan : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Fotografi : 15 pelaku usaha (2,85 persen).
- Subsektor Penerbitan : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Desain Interior : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Arsitektur : 8 pelaku usaha (1,52 persen).
- Subsektor Desain Komunikasi : 6 pelaku usaha (1,14 persen).
- Subsektor Seni rupa : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Seni Pertunjukan : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Aplikasi dan Game : 3 pelaku usaha
- Subsektor Desain Produk : 1 pelaku usaha (0,19 persen). (0,57 persen).
- Subsektor Musik : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Film, Animasi dan Video : 3 pelaku usaha (0,57 persen).

Sesuai dengan hasil identifikasi dan inventarisasi pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Samarinda maka pola pengembangan ekonomi kreatif di Kota Samarinda mengarah ke tiga subsektor yaitu subsektor kuliner, subsektor fesyen dan subsektor kriya.



Gambar 1.9 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagras.com

Pelaku industri kreatif pasti sangat mengedepankan jaringan sosial mereka dan juga pasti butuh wadah untuk mereka berkreasi. Oleh karena itu sangat penting untuk mereka disediakan suatu wadah yang bisa mereka jadikan pusat aktivitas. Aktivitas bisa melakukan pekerjaan, diskusi, belajar, atau sekedar untuk brainstorming. Oleh karena itu mereka butuh wadah untuk menyalurkan kegiatan positif mereka.

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.5 COMMUNITY SPACE



Gambar 1.10 Community Center
Sumber: archdaily.com

Pada dasarnya Community Space adalah ungkapan serapan yang diambil dari kata-kata dalam bahasa Inggris. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Sedangkan dalam bahasa Indonesia Community Space dapat diartikan secara sederhana sebagai Ruang Kegiatan Masyarakat.

Istilah Community Space diambil oleh penulis terinspirasi dari *mbloc space* Jakarta dan dirujuk dari buku *Creative Community Space*. *Mbloc space* merupakan *community space* yang memiliki banyak fasilitas yang bisa menampung penggunanya. Istilah Community Space dipilih karena lebih bebas dan kegunaannya lebih fleksibel.

Salah satu jenis tipologi dari Community Space adalah Creative Hub. Creative Hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Merupakan tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Creative Hubkit, 2014). Dalam pembentukannya *creative hub* memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

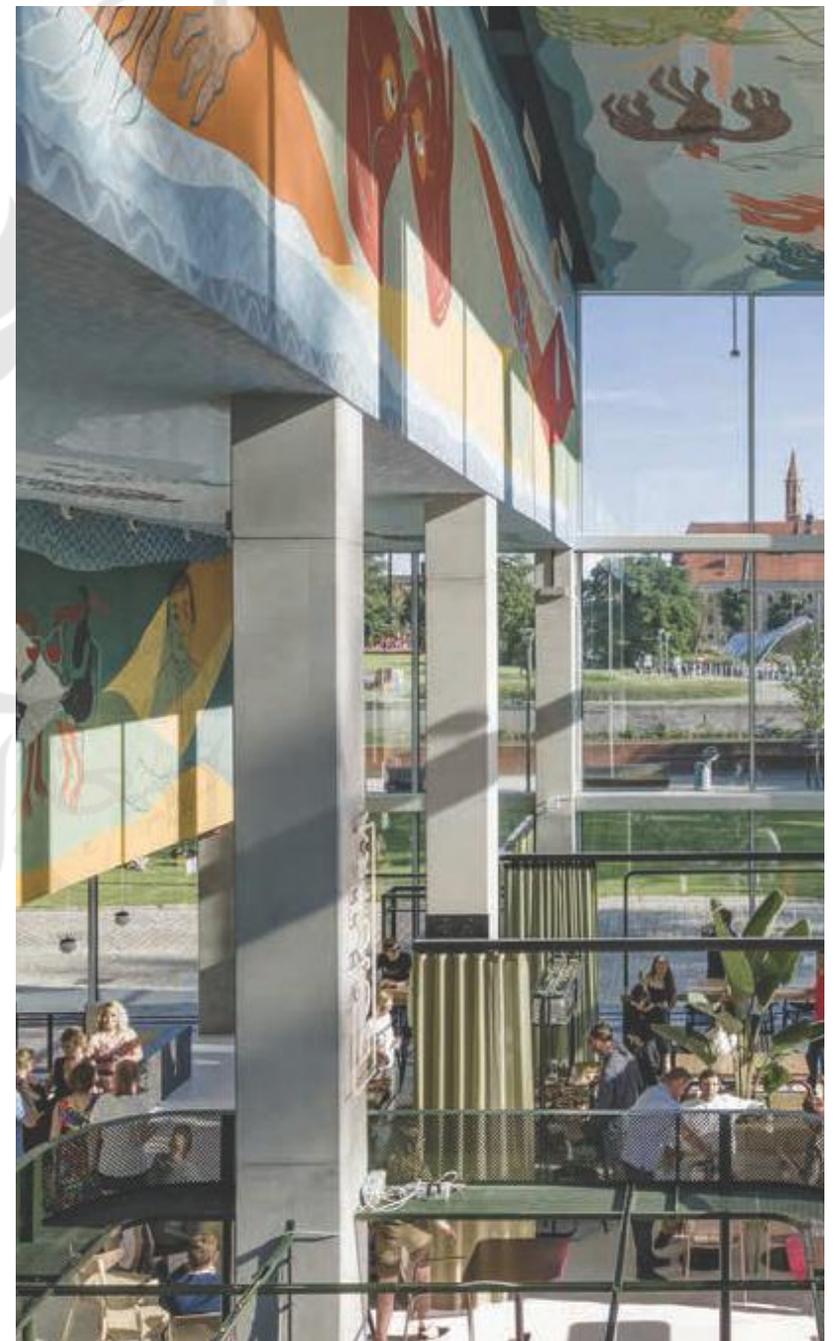
- Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk ide, proyek, organisasi dan bisnis yang diurusnya, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan membuka peluang secara global.
- Memfasilitasi kegiatan kolaborasi dan jejaring di antara komunitas.
- Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non-kreatif.
- Berkomunikasi dan terlibat dengan peserta yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
- Mengembangkan dan mengapresiasi talenta yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko untuk menuju inovasi.

Untuk memenuhi kebutuhan remaja maka perlu dibuat suatu konsep ruang yang menampung kebutuhan penyaluran energi tersebut. Ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Remaja butuh ruang yang punya banyak fasilitas dan infrastruktur karena kebutuhan dan potensi mereka yang sangat beragam.

Community Space sangat memadai untuk memwadah remaja kota Samarinda. Community Space merupakan ruang yang memfasilitasi anak muda untuk berkreasi. Tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Merupakan tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Creative Hubkit, 2014). Merupakan wadah untuk berkumpul, berkolaborasi, berkreasi dan rekreasi. Community Space memiliki sarana untuk bekerja, berdagang, produksi, maupun eksibisi.

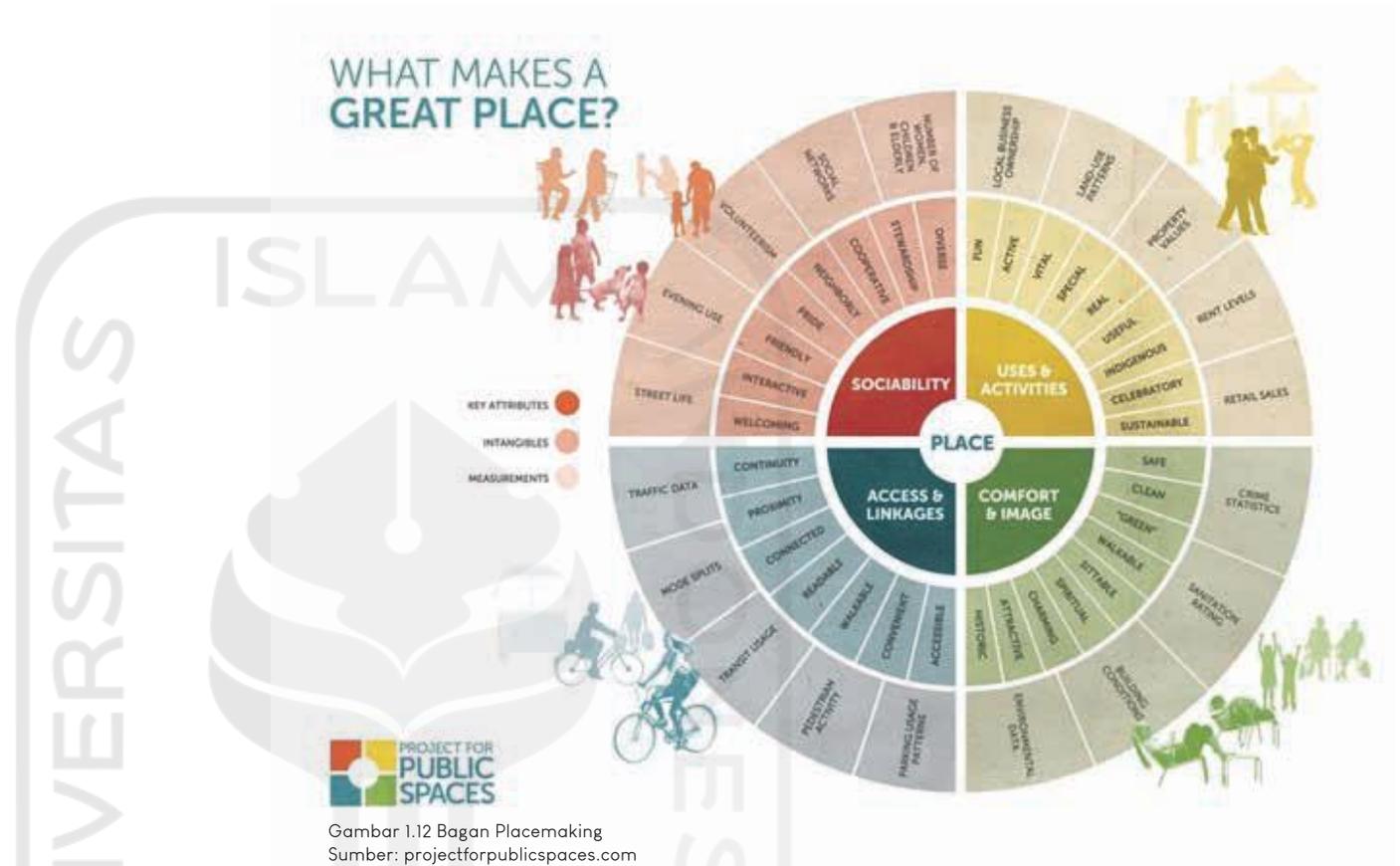
Karena potensi remaja Kota Samarinda yang beragam dan butuh ruang yang multifungsi, maka Rancangan Community Space cocok untuk menampung kegiatan kreasi dan rekreasi remaja kota Samarinda. Sehingga mereka bisa saling memotivasi dan mempengaruhi kegiatan yang positif antar individu.

Gambar 1.11 Community Space
Sumber: archdaily.com



1.1 LATAR BELAKANG

1.1.6 PLACEMAKING



Menurut Beattie (1985) placemaking adalah suatu cara untuk menciptakan ruang dalam maupun ruang luar yang spesial, proses transformasi ruang (space) menjadi tempat (place). Menurut Wyckoff (2012), terdapat empat tipe placemaking, yaitu Standard Placemaking, Strategic placemaking, Tactical Placemaking dan Creative Placemaking yang mana keempat tipe ini mengutamakan kualitas tempat untuk membentuk makna dari suatu tempat.

Creative Placemaking adalah turunan teori Placemaking. Placemaking adalah menciptakan suatu keterikatan masyarakat dengan budaya, rasa bangga dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap suatu identitas lokal. Hal ini dapat membuat lingkungan menjadi bermakna, karena placemaking membuat suatu ikatan antara manusia dengan lingkungannya, menyediakan area yang baik dan menarik untuk sosialisasi antar sesama manusia maupun sosialisasi antara manusia dengan lingkungannya.

Creative Placemaking berarti menciptakan sebuah place yang memiliki makna, dan place tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif. Creative placemaking adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Tujuan akhir dari Creative Placemaking adalah menciptakan place yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar space. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu 'place'. Untuk keberhasilan pendekatan ini, diperlukan tiga indicator.

a. Social Opportunity

Social opportunity maksudnya adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking.

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industri kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja

b. Physical Form

Physical form maksudnya adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. D.K ching dalam bukunya arsitektur bentuk, ruang dan tatanan menyatakan bahwa sistem-sistem arsitektural terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain, elemen tersebut antara lain: Arsitektur terdiri dari Ruang, struktur dan keberdekatan:

- Pola organisasi, hubungan, kejelasan, hirarki
- Definisi spasial dan citra bentuk
- Kualitas bentuk, warna, tekstur, skala, proporsi

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

c. Quality of Place

Quality Place maksudnya adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Wyckoff (2012) dalam tulisannya definition of placemaking: four different types menyatakan bahwa terdapat beberapa tolak ukur kualitas dari suatu tempat, yaitu

- Keselamatan (safe)
- Terkoneksi & terintegrasi (connected)
- Menyambut/menerima (welcoming)
- Pengalaman lokal (allow authentic experience)
- Kemudahan akses (accessible)

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami



Gambar 1.13 Community Space
Sumber: archdaily.com

Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan jiwa anak muda. Maka rancangan akan dibuat dengan merepresentasikan jiwa muda mereka. Dibantu dengan teori Creative Placemaking yang menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal.

Isu pemenuhan lingkungan sosial dan pemberdayaan merupakan sebuah social opportunity (Wykoff,2012). Social opportunity merupakan salah satu indikator dari teori Creative Placemaking. Creative Placemaking adalah menciptakan tempat yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar ruang. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu tempat. Tujuannya adalah agar tempat itu berkesan, hidup dan berkelanjutan.

Physical Form dan Quality of Place adalah indicator lain dari Creative Placemaking. Terdapat tolak ukur seperti konektivitas, integrasi dan visibilitas dalam indikator tersebut. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terhubung dan terintegrasi untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang.

Creative Placemaking cocok diterapkan karena mempunyai tujuan yang sesuai dengan isu yang ada pada Kota Samarinda yaitu Pemenuhan Social Opportunity. Placemaking juga akan digunakan agar remaja akan tertarik dan betah untuk berkunjung. Sehingga rancangan bisa menjadi wadah mereka untuk berkegiatan positif dengan cara berkreasi atau rekreasi.

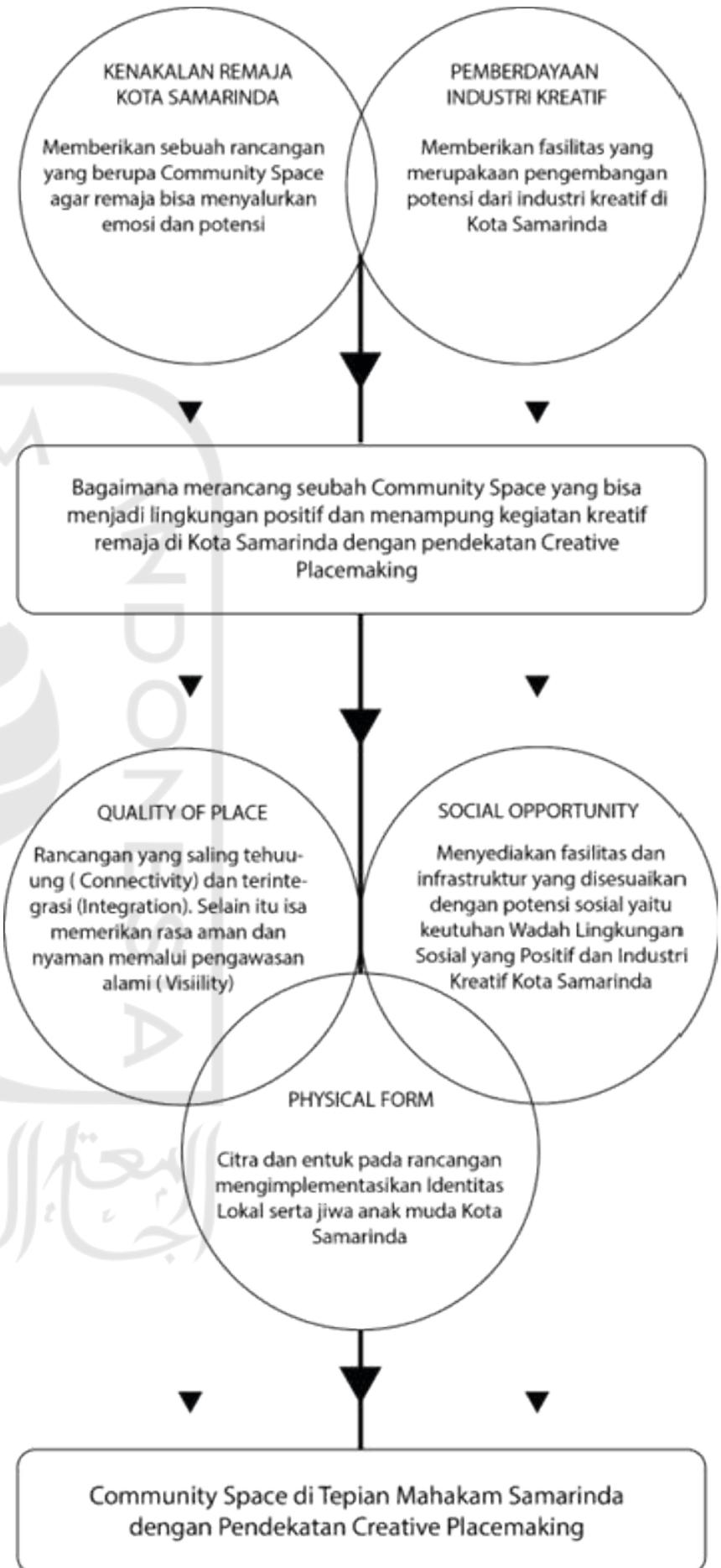
Dengan Creative Placemaking yang menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Karena anak muda merupakan generasi masa depan bagi bangsa dan negara. Pembentukan identitas remaja merupakan suatu proses yang penting. Anak muda akan menjadi penerus dan tulang punggung bagi daerahnya. Oleh karena itu sangat penting untuk mewadahi para anak muda tersebut dengan ruang yang sehat dan bisa menyalurkan emosi dan potensi mereka.

1.2 PETA PERSOALAN

Perancangan Community Space dilatarbelakangi oleh isu penyimpangan perilaku remaja dan pertumbuhan industri kreatif di Kota Samarinda. Dua isu tersebut bisa diselesaikan dengan cara menciptakan lingkungan positif untuk remaja. Agar mereka bisa saling bertumbuh dalam bersosialisasi di lingkungan tersebut. Untuk mencapai hal tersebut maka dipilihlah tema Creative Placemaking.

Dalam Creative Placemaking terdapat tiga variabel utama, yaitu Quality of Place, Physical Form, dan Social Opportunity



Gambar 1.14 Peta Persoalan
Sumber: Penulis

1. Quality of Place

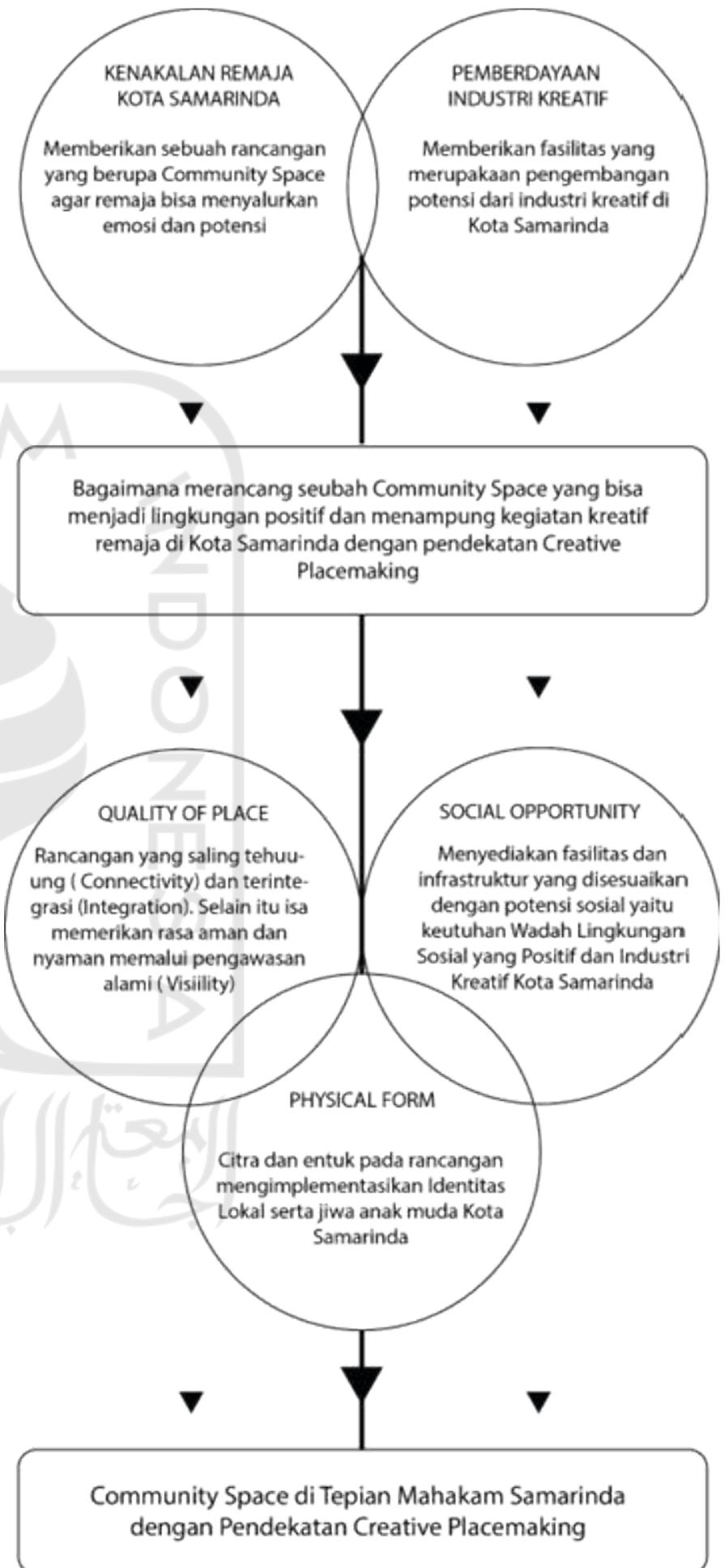
adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami.

2. Physical Form

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

3. Social Opportunity

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industry kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja



Gambar 1.14 Peta Persoalan
Sumber: Penulis

1. Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terhubung dan terintegrasi untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang.

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami.

2. Physical Form adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Dalam kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

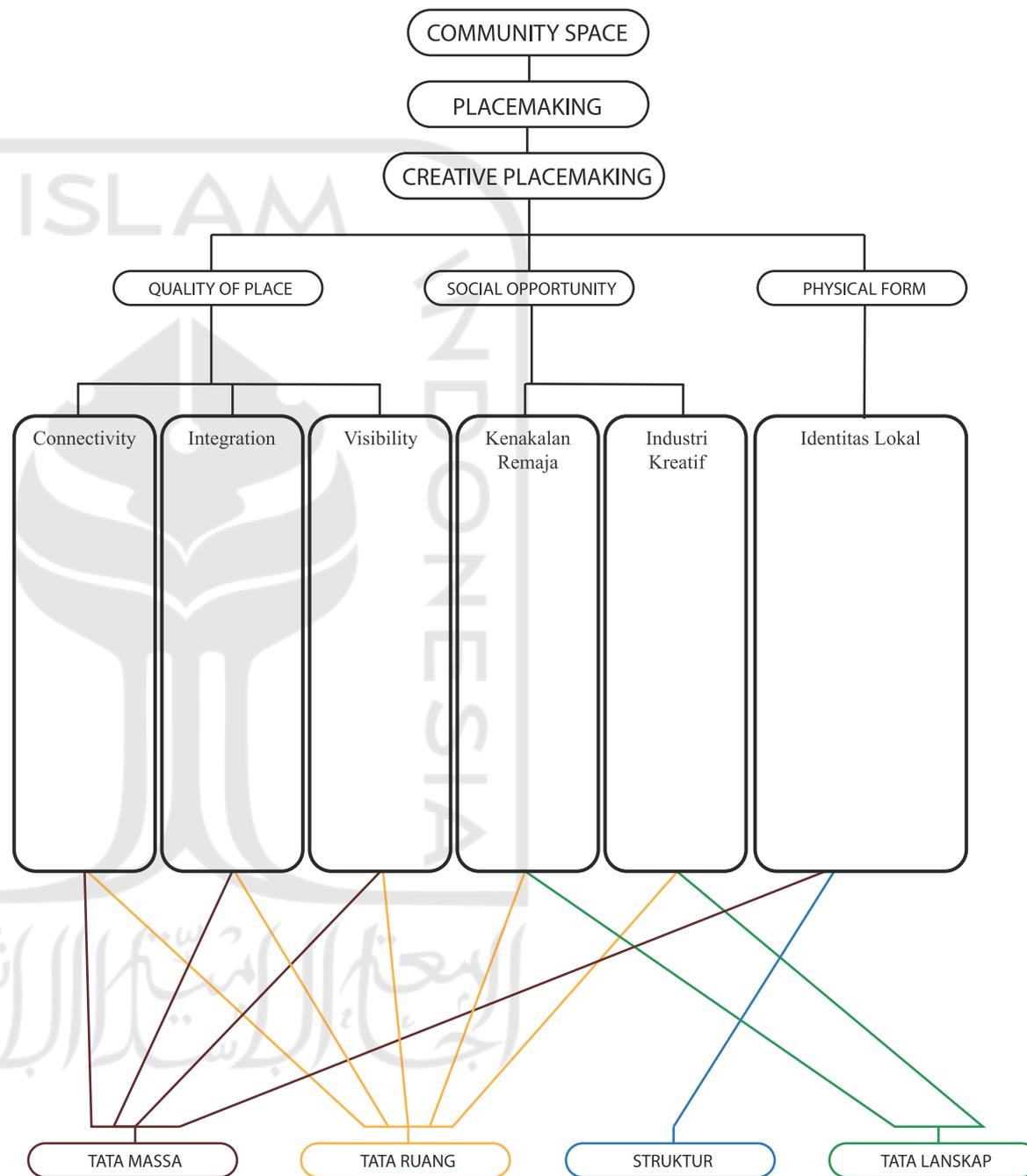
Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

3. Social Opportunity adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking. Dalam kasus ini rancangan harus menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang disesuaikan dengan potensi sosial yaitu Industri kreatif Kota Samarinda.

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industry kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja

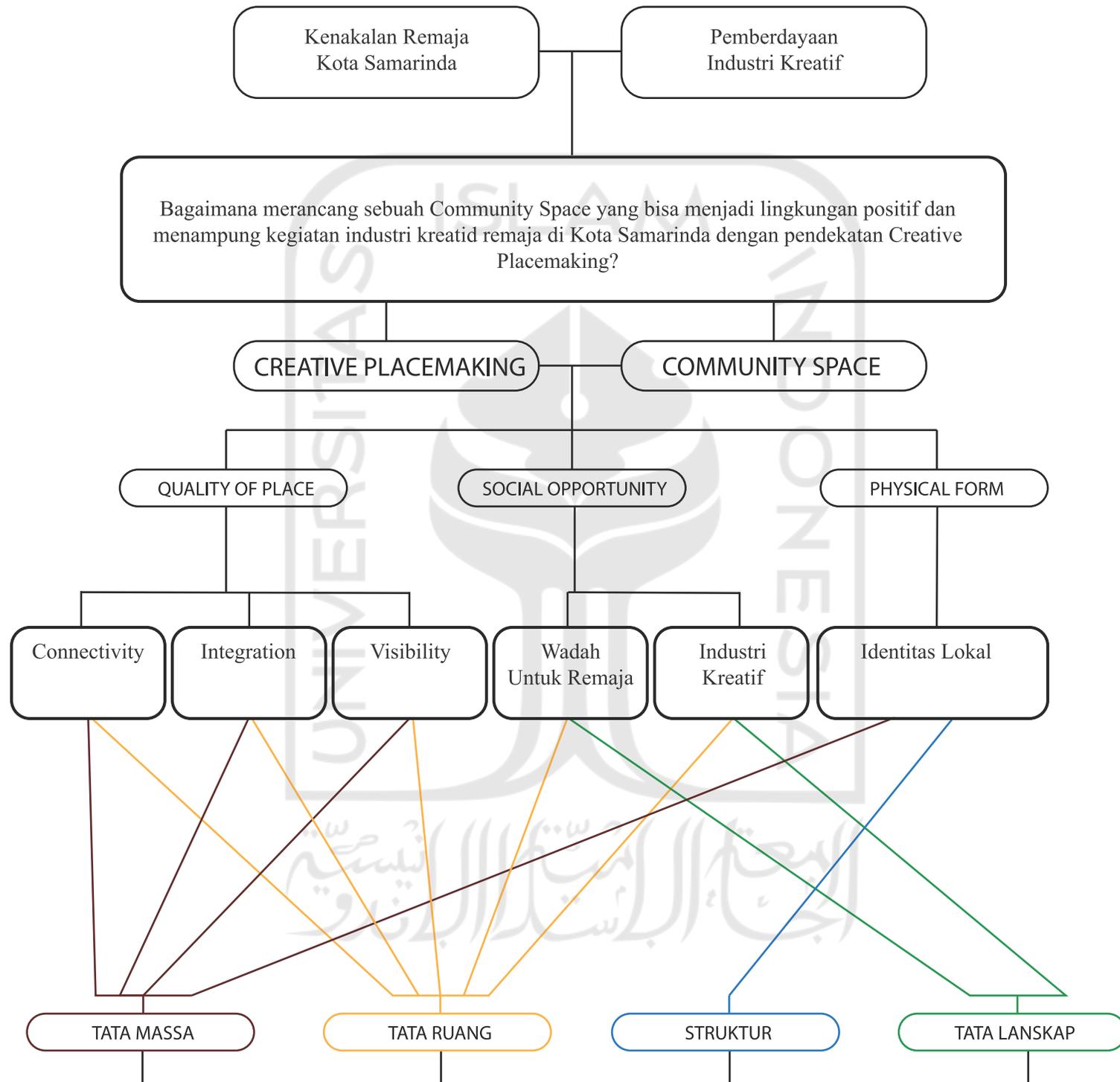
1.3 PETA KONFLIK

Pada proses merumuskan masalah, ditentukan oleh tiga indikator dari teori creative placemaking. Indikator tersebut dijadikan variabel pada rumusan masalah, setiap variabel memiliki parameter yang menjadi parameter dalam keberhasilan rancangan. Variabel yang pertama adalah quality of place yang memiliki parameter keberhasilan yaitu Integration, Connectivity, dan Visibility yang bisa diuji menggunakan perangkat Space Syntax. Variabel kedua yaitu Social Opportunity yang memiliki parameter terciptanya lingkungan sosial yang positif yang bisa menampung kegiatan remaja Kota Samarinda. Variabel ketiga yaitu Physical Form yang memiliki parameter citra bentuk dan warna yang sesuai dengan identitas lokal dan jiwa anak muda Kota Samarinda.



Gambar 1.15 Peta Konflik
Sumber: Penulis

1.4 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.16 Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis

1. Bagaimana merancang massa dan tata massa Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Identitas Lokal?
2. Bagaimana merancang tata ruang Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Kebutuhan Remaja Kota Samarinda?
3. Bagaimana merancang struktur Community Space yang sesuai dengan Identitas Lokal?
4. Bagaimana merancang lanskap Community Space yang memenuhi Kebutuhan Remaja Kota Samarinda dan sesuai dengan Identitas Lokal ?



Gambar 1.16 Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis

1.5 RUMUSAN MASALAH

Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda Dengan Pendekatan Creative Placemaking



Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang massa dan tata massa Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Identitas Lokal?
2. Bagaimana merancang tata ruang Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Kebutuhan Remaja Kota Samarinda?
3. Bagaimana merancang struktur Community Space yang sesuai dengan Identitas Lokal?
4. Bagaimana merancang lanskap Community Space yang memenuhi Kebutuhan Remaja Kota Samarinda dan sesuai dengan Identitas Lokal ?

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah Community Space yang bisa menjadi lingkungan positif dan menampung kegiatan kreatif remaja di Kota Samarinda dengan pendekatan Creative Placemaking

Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut:



1.7 TUJUAN & BATASAN

Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda Dengan Pendekatan Creative Placemaking

Tujuan

1. Merancang sebuah Community Space yang bisa menampung kegiatan remaja di Kota Samarinda.
2. Merancang lingkungan yang positif untuk jadi tempat aremaja di Samarinda untuk berkumpul.
3. Merancang bangunan dengan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja.

Batasan

Lingkup permasalahan dalam perancangan Community Space di Tepian Mahakam Kota Samarinda dengan pendekatan Creative Placemaking, menekankan pada penyediaan lingkungan yang positif untuk warga. Oleh karena itu, untuk memastikan tujuan perancangan ini tercapai maka penulis menetapkan lingkup permasalahan yaitu mengenai batasan substansi dengan penekanan pada penerapan bangunan dengan pendekatan Creative Placemaking. Perancangan menekankan pada penerapan prinsip-prinsip yang ada pada teori Creative Placemaking

Tujuan & Batasan

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan tujuan dan batasan sebagai berikut:



Gambar 1.17 Ilustrasi Rumusan Masalah
Sumber: freepik.com

1.8 ORIGINALITAS & KEBARUAN

Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda Dengan Pendekatan Creative Placemaking

PERANCANGAN KAWASAN RUANG TERBUKA PUBLIK TAMAN MARTHA TIAHAHU DAN TERMINAL BLOK M, JAKARTA SELATAN DENGAN KONSEP PLACEMAKING



Gambar 1.18 Logo ITB
Sumber: google images

PUSAT SENI DAN BUDAYA NITIPRAYAN CREATIVE PLACEMAKING SEBAGAI FAKTOR PENENTU PERANCANGAN



Gambar 1.18 Logo ITB
Sumber: google images

ECO-TOURISM FACILITIES PENERAPAN ARSITEKTUR SEMI PERMANEN BERBASIS MATERIAL LOKAL UNTUK MENJAGA KUALITAS LINGKUNGAN



Gambar 1.19 Logo UII
Sumber: google images

Penulis : Atika Nursekarsari
Tahun : 2021

Pembahasan: Perancangan ruang publik di daerah terminal blok M, Jakarta selatan dengan berfokus pada Ruang terbuka hijau dan taman kota. Menggunakan pendekatan Placemaking dan TOD

Perbedaan : Perancangan berfokus pada ruang terbuka hijau dengan desain taman kota

Penulis : Tidi Ayu Lestari

Tahun : 2016

Pembahasan: Perancangan Creative Center dengan prinsip Creative Placemaking yang akan menampung dan mengimplementasikan kesenian lokal

Perbedaan : Perancangan berfokus pada identitas lokal dari lokasi perancangan

Penulis : Nurma Yuni

Tahun : 2016

Pembahasan: Perancangan Tourism Center dengan pendekatan placemaking dan berfokus pada Eco Tourism

Perbedaan : Perancangan berfokus pada identitas Pariwisata Berkelanjutan

YOUTH DEVELOPMENT CENTER DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING



Gambar 1.20 Logo UGM
Sumber: google images

Penulis : AQILA SHABRINA
Tahun : 2021

Pembahasan: Perancangan youth development center di yogyakarta dengan pendekatan placemaking

Perbedaan : Tipologi bangunan sedikit berbeda, dan pendekatan menggunakan placemaking secara general

Pusat Kegiatan Warga Di Kota Yogyakarta



Gambar 1.21 Logo UAJY
Sumber: google images

Penulis : YOHANES PRASIDHA

Tahun : 2010

Pembahasan: Perancangan pusat kegiatan warga dengan menggunakan pendekatan Placemaking

Perbedaan : Perancangan berfokus untuk warga sekitar dan tipologi bangunan berbeda

1.9 METODE PERANCANGAN

Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda Dengan Pendekatan Creative Placemaking

1. Permulaan

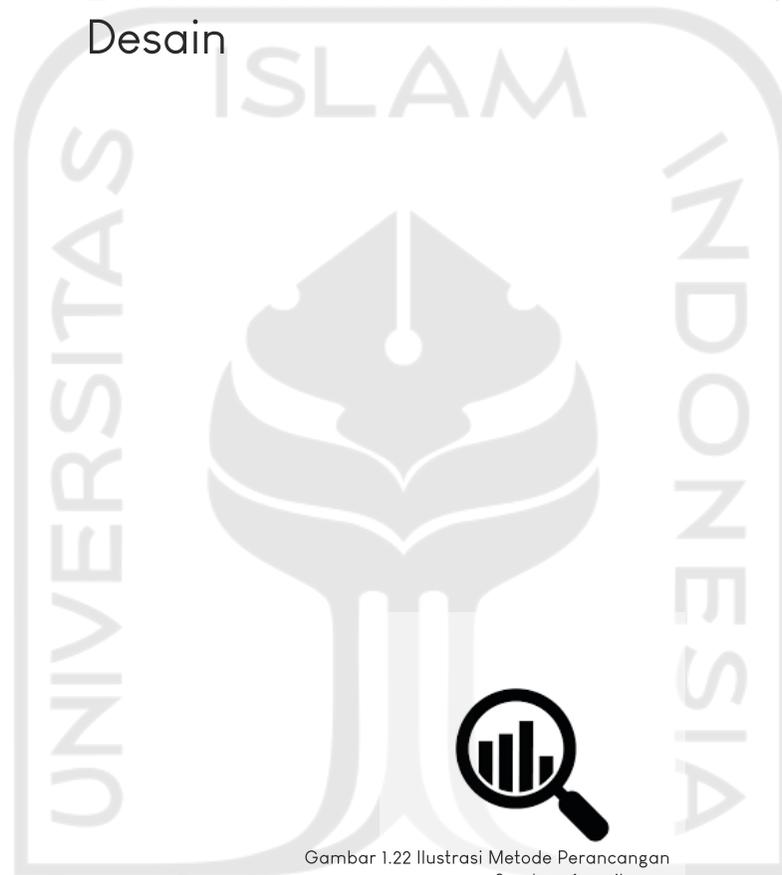


Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Identifikasi isu permasalahan pada konteks lokasi rancangan, yaitu kenakalan remaja dan pertumbuhan industri kreatif pada Kota Samarinda. Dari isu tersebut didapatkan bahwa kenakalan remaja bisa dimitigasi dengan cara menciptakan lingkungan yang positif. Berdasarkan hal tersebut maka tipologi bangunan yang akan digunakan adalah Community Space. Tipologi dipilih karena bisa mawadahi potensi dari remaja Kota Samarinda yang beragam dan bisa menciptakan lingkungan yang positif agar remaja bisa berkreasi dan rekreasi.

Dari isu tersebut didapatkan preseden yang menggunakan teori placemaking sebagai pendekatan desain. Teori placemaking diterapkan agar pengunjung bisa tertarik untuk berkunjung dan betah beraktivitas kreasi serta rekreasi di rancangan.

2. Penelusuran Persoalan Desain



Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Pengumpulan data – data eksisting Tepian Mahakan dan Kota Samarinda, serta penelusuran tentang Tipologi Bangunan Community Space, Peraturan Daerah, Tema perancangan tentang Placemaking, dan Preseden. Pada penelusuran lebih lanjut tersebut ditemukan parameter rancangan yang akan dirumuskan menjadi rumusan persoalan berupa gubahan massa, lanskap bangunan, tata ruang.

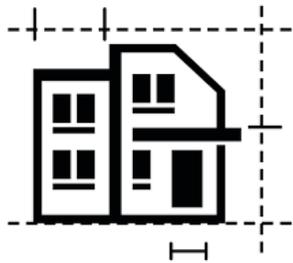
3. Analisis



Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Melakukan analisis site perancangan berupa analisis konteks lokasi (analisis matahari, angin, sirkulasi, kebisingan, dll.). Dan juga melakukan analisis lebih lanjut tentang kebutuhan ruang serta parameter lainnya. Teori Placemaking juga dianalisis secara khusus agar rancangan sesuai dengan prinsip prinsip placemaking yang ada.

4. Desain Skematik



Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Menuangkan ide-ide rancangan berupa deskripsi dan sketsa- sketsa konsep rancangan community space. Hasil dari analisis juga disintesis ke bentuk sketsa dan deskripsi.

Menuangkan gambar rancangan community space dalam bentuk digital. Melalui visualisasi ke gambar tiga dimensi dan dua dimensi, serta gambar teknik sesuai dengan konsep rancangan dan analisis rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Serta mendeskripsikan hasil rancangan sesuai dengan variabel ketentuan SADA.

5. Evaluasi Desain



Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Melakukan evaluasi hasil rancangan berdasarkan pengujian desain serta masukan dari hasil pengujian. Pengujian dengan metode Space Syntax melalui perangkat lunak DepthMapx. Yang akan menguji tingkat Connectivity, Integration, dan Visibility yang merupakan aspek dari Creative Placemaking. Uji Desain yang dilakukan digunakan sebagai bahan evaluasi rancangan.

6. Pengembangan Desain



Gambar 1.22 Ilustrasi Metode Perancangan
Sumber: freepik.com

Penyempurnaan desain rancangan berdasarkan pengujian desain serta masukan dari hasil pengujian.

1.10 METODE UJI DESAIN

Pengujian desain akan dilakukan secara campuran kualitatif dan kuantitatif. Pertama dengan cara mencocokkan rancangan dengan standar Physical Form dari pendekatan Placemaking yaitu; Identitas Lokal dan Cultural Experience. Kedua mencocokkan rancangan dengan kebutuhan ruang untuk menguji keberhasilan Indikator Social Opportunity.

Setelah itu dilakukan pengujian dengan metode Space Syntax melalui perangkat lunak DepthMapx. Yang akan menguji tingkat Connectivity, Integrity, dan Visibility yang merupakan aspek dari Quality of Places Creative Placemaking. Uji Desain yang dilakukan digunakan sebagai Indikator keberhasilan desain.

1. Physical Form: Identitas Lokal dan Cultural Experience

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan dan melambangkan Kota Samarinda. Rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Cultural experience. Identitas lokal dari kota samarinda berupa Arsitektur suku dayak dan rumah lamin. Rumah lamin merupakan rumah khas daerah kota samarinda.

Uji Desain dilakukan dengan metode Checklist dengan menggunakan parameter sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Hasil Uji desain harus memenuhi minimal 80% dari parameter dan tolok ukur yang digunakan. Jika sudah memenuhi 80% dari parameter dan tolok ukur tersebut maka rancangan sudah berhasil.

2. Social Opportunity: Wadah untuk remaja dan industri kreatif Kota Samarinda

Social Opportunity adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking. Tujuan dari perancangan adalah merancang sebuah Community Space yang bisa menampung kegiatan remaja dan industri kreatif di Kota Samarinda. Dalam kasus ini rancangan harus menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang disesuaikan dengan potensi sosial yaitu Industri kreatif Kota Samarinda.

Uji Desain dilakukan dengan metode mencocokkan dengan menggunakan parameter program ruang yang telah dilakukan sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Hasil Uji desain harus memenuhi minimal 80% dari parameter dan tolok ukur yang digunakan. Jika sudah memenuhi 80% dari parameter dan tolok ukur tersebut maka rancangan sudah berhasil.

3. Quality of Place: Connectivity

Salah satu kriteria quality of place adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Connectivity adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterakitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik,

4. Quality of Place: Integration

Salah satu kriteria quality of place adalah integrasi, integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Indikator Integration adalah aspek dengan penilaian pada aspek kemudahan pengguna dalam mencapai satu menuju ruang lainnya. Ataupun penilaian yang berkaitan dengan mudah tercapainya atau banyaknya aktifitas pengguna yang terjadi.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Integration adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterakitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik,

5. Quality of Place: Visibility

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnarble area atau ruang rawan.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Visibillity adalah jika bagian terbuka dari rancangan bisa mencapai ruang rawan atau visibilitas rendah sesedikit mungkin. Tingkat visibilitas bisa dilihat dari pengujian Depthmapx dengan indikator warna. Pada area berwarna kebiruan artinya tingkat visibilitas pada area tersebut rendah, warna kehijauan berarti visibilitas sedang, sedangkan warna kemerahan berarti visibilitas tinggi.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka setelah itu dilakukan penelusuran persoalan desain.

PENELUSURAN PERSOALAN DESAIN



2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.1 KOTA SAMARINDA



Gambar 2.1 Citra Satelit Kota Samarinda
Sumber: google earth

Kota Samarinda merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia yang terletak pada koordinat di antara $0^{\circ}21'81''$ – $1^{\circ}09'16''$ LS dan $116^{\circ}15'16''$ – $117^{\circ}24'16''$ BT. Dengan luas wilayah 718 km², Samarinda terletak di wilayah khatulistiwa dan terhubung langsung dengan Calon Ibukota Baru Negara kesatuan Republik Indonesia. Kota Samarinda adalah Ibukota dari Provinsi Kalimantan timur

Batas wilayah Kota Samarinda, yaitu:

- Utara = Kecamatan Muara Badak, Kutai Kartanegara
- Timur = Kecamatan Muara Badak, Anggana, dan Sanga-Sanga di Kabupaten Kutai Kartanegara.
- Selatan = Kecamatan Loa Janan, Kutai Kartanegara
- Barat = Kecamatan Tenggarong Seberang dan Muara Badak di Kabupaten Kutai Kartanegara.

Kota Samarinda terbentang Sungai Mahakam yang panjangnya kurang lebih 980 Km dan lebar antara 500–700 m yang menyimpan potensi-potensi dalam meningkatkan sumber-sumber pendapatan warga lokal, terutama dari sumber objek perdagangan pinggir sungai pariwisata di Kota Samarinda. Terbentangnya Sungai Mahakam menjadi salah satu keindahan dari Kota Samarinda.

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.2 PETA LOKASI

Lokasi perancangan berada di pinggiran sungai mahakam. Mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Dua duanya merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.



Nama tempat : Tepian Mahakam

Fungsi bangunan : Bekas Gudang

Luas site : 8064m²

Lokasi : Jl. Untung Surapati, Sungai Kunjang

Samarinda (7°47'47.2"S 110°21'44.2"E)

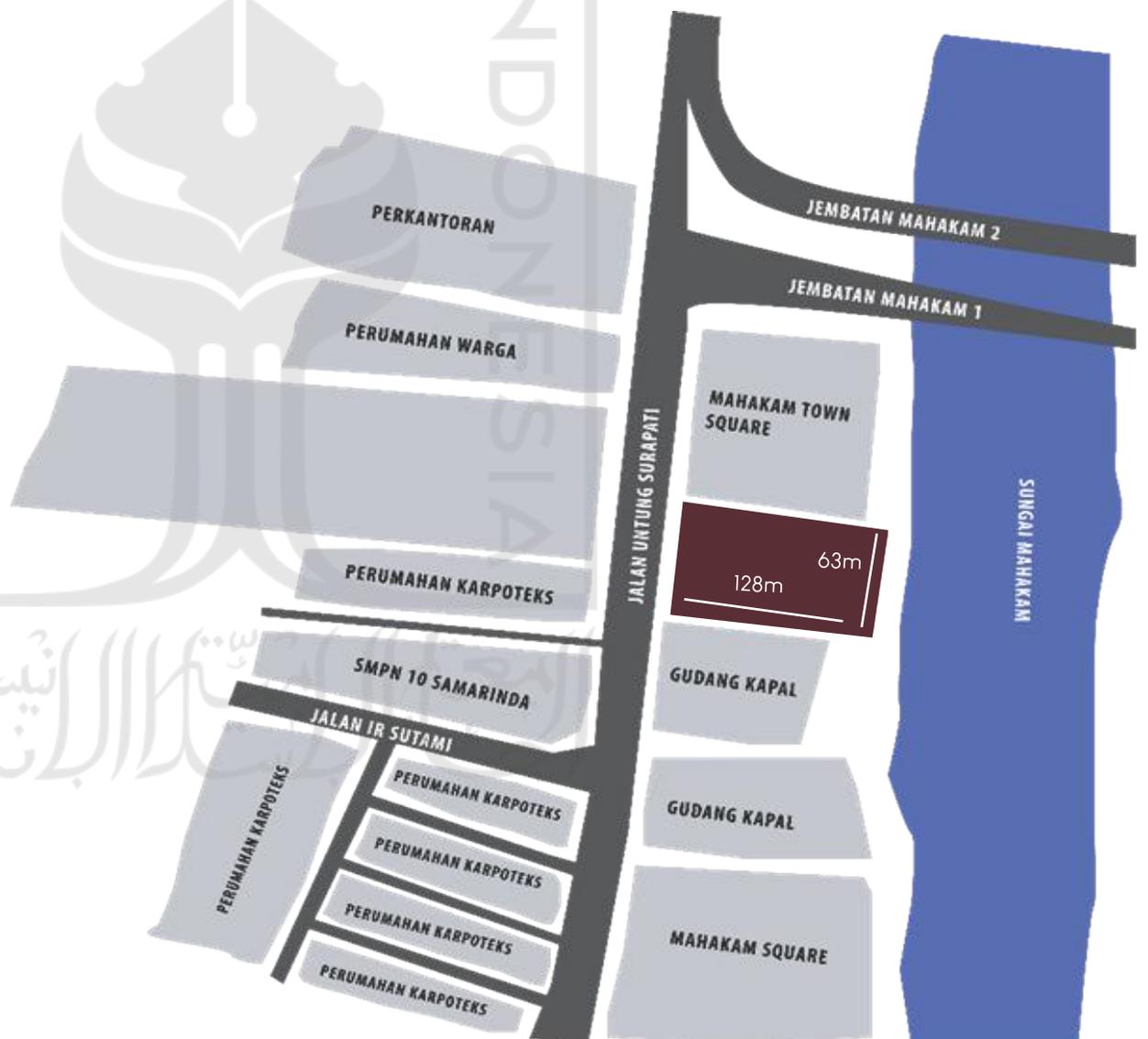
Gambar 2.2 Citra Satelit Tapak Lokasi
Sumber: google earth

Lokasi perancangan berada di pinggiran sungai mahakam. Mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Dua duanya merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.

Pada gambar dibawah kita bisa lihat view Jembatan Kermbar Mahakam yang baru saja rampung. Pemandangan tersebut bisa dilihat dari sudut pandang tapak lokasi. Pengunjung bisa melihat lalu lalang kendaraan, baik itu kendaraan darat maupun kendaraan air.



Gambar 2.4 Jembatan Kembar Mahakam
Sumber: Borneo Photoworks



Gambar 2.3 Situasi Tapak Lokasi
Sumber: penulis

Tepian Mahakam sebagai kawasan tempat berkumpulnya remaja dan punya potensi alami pemandangan sungai Mahakam cocok untuk menjadi tapak ruang publik. Dengan lokasi perancangan yang berada di pinggiran sungai Mahakam, tapak mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Tapak merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.3 TEPIAN MAHAKAM

Kawasan Tepian Mahakam berada di tepi Sungai Mahakam Kota Samarinda. Tepian Mahakam menjadi pusat kegiatan seperti rekreasi, perdagangan dan jasa sehingga sangat berpotensi dikembangkan menjadi sebuah ruang publik dan tempat berkumpulnya masyarakat Kota Samarinda. Sungai merupakan tempat yang alami, luas, terbuka dan menyegarkan sehingga sangat tepat untuk dijadikan sebagai tempat rekreasi.

Namun kawasan Tepian Mahakam belum tertata dengan baik sebagai tempat rekreasi masyarakat kota. Masih banyak lahan kosong yang belum dimanfaatkan dengan baik serta pedagang kaki lima yang tidak teratur sehingga mengganggu pemandangan, berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan pengembangan guna menjadikan tepian mahakam sebagai kawasan wisata rekreasi di kota Samarinda.

Tepian Mahakam sebagai kawasan tempat berkumpulnya remaja dan punya potensi alami pemandangan sungai Mahakam cocok untuk menjadi tapak ruang publik. Dengan lokasi perancangan yang berada di pinggir sungai Mahakam, tapak mendapatkan view langsung ke sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam. Tapak merupakan bekas gudang dan ada bekas dermaga, Lokasi juga sudah berdekatan dengan tempat anak muda sering berkumpul dan berada di jalan utama. Di sekitar lokasi terdapat kegiatan perdagangan dan jasa, juga ada beberapa sekolah serta pemukiman warga.



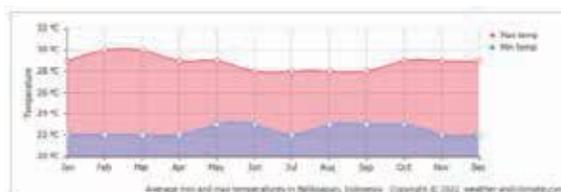
Gambar 2.5 Suasana Tepian Mahakam
Sumber: kaltimpost.com

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.4 IKLIM & LINGKUNGAN

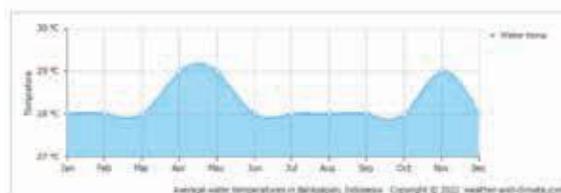
TEMPERATUR DAN CURAH HUJAN

Garis merah menunjukkan suhu maksimum rata-rata setiap bulan di Samarinda. Garis biru menunjukkan suhu minimum rata-rata. Garis putus-putus merah dan biru menunjukkan rata-rata hari terpanas dan malam terdingin setiap bulan selama 30 tahun terakhir. Berdasarkan gambar di atas menunjukkan suhu maksimum Samarinda mencapai 31 derajat Celsius pada September-Oktober. Jumlah curah hujan Samarinda sampai 150mm



Average water temperature

The mean water temperature over the year. [Show in Fahrenheit](#)



Monthly precipitation

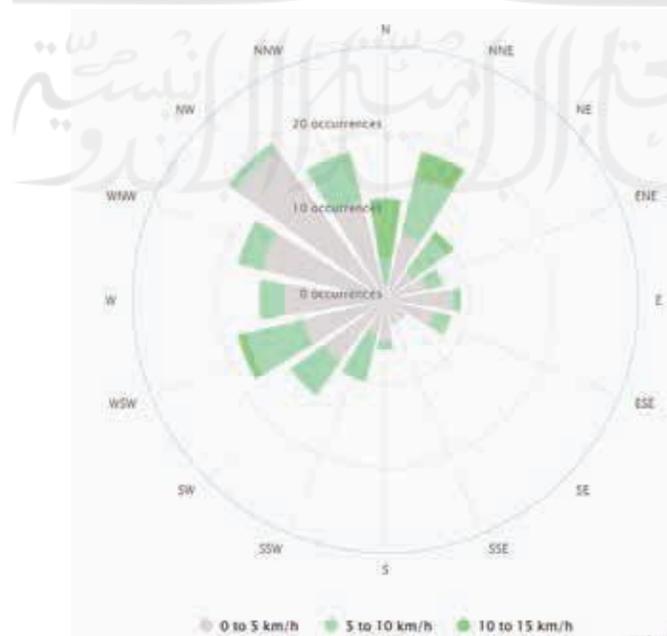
The mean monthly precipitation over the year, including rain, snow, hail etc. [Show in inches](#)



Gambar 2.6 Temperatur dan Curah Hujan
Sumber: weatherandclimate.com

ANGIN

Angin di Kota Samarinda paling besar berhembus dari arah Timur menuju Barat dengan kecepatan hingga 5-15km/h. Perancangan bangunan dapat mempertimbangkan penggunaan penghawaan alami dalam memenuhi kebutuhan udara dan sirkulasi udara dalam bangunan



Gambar 2.7 Windrose
Sumber: weatherandclimate.com

MATAHARI

Berdasar gambar di atas menunjukkan posisi orientasi matahari dapat menjadi pertimbangan tata letak dan orientasi dari massa bangunan.



Gambar 2.8 Sunpath
Sumber: weatherandclimate.com

2.2 PERATURAN KONTEKS & DAERAH

Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda Dengan Pendekatan Creative Placemaking

PERATURAN DAERAH KOTA SAMARINDA No. 2 TAHUN 2014 PASAL 5



Gambar 2.9 Logo Pemkot Samarinda
Sumber: google images

- Pada strategi penataan ruang wilayah dan kota mewujudkan Kawasan tepi sungai berisinerji dengan Kawasan sekitarnya dengan mengembangkan pusat perdagangan berskala regional dan mengembangkan kegiatan wisata alam dan wisata budaya.
- Perdagangan
- Area Rekreasi
- Ruang Terbuka Hijau

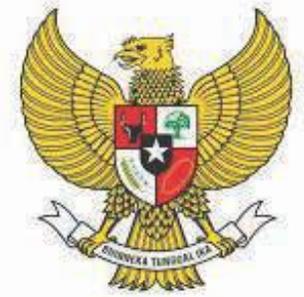
PERATURAN DAERAH KOTA SAMARINDA No. 2 TAHUN 2007



Gambar 2.9 Logo Pemkot Samarinda
Sumber: google images

- Dilarang Permukiman/ Rumah kumuh pada tepi sungai
- Dilarang Adanya MKCK (Mandi Cuci Kakus) Pada tepi sungai

PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2011 TENTANG SUNGAI PASAL 22)



Gambar 2.10 Logo NKRI
Sumber: google images

- Dilarang Menanam tanaman selain rumput dan mengurangi dimensi tanggul.
- Ketentuan Intensitas Ruang :
UU Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH), dalam Undang- Undang penataan Ruang No. 26 Tahun 2007. RTH publik dengan luasan minimal 30% dari luas wilayah kota dan RTH privat dengan luas minimal 10 % dari luas wilayah kota.
Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No : 05/PRT/M/2007 mengatakan ketinggian bangunan pada pinggir sungai adalah maksimal 15 m
KDB 60 %

(PERATURAN DAERAH KOTA SAMARINDA NOMOR 2 TAHUN 2014 TENTANG RTRW KOTA SAMARINDA



Gambar 2.9 Logo Pemkot Samarinda
Sumber: google images

- maka KLB untuk kawasan perdagangan dan jasa Kota Samarinda adalah 2,8
- maka KDB untuk kawasan perdagangan dan jasa Kota Samarinda adalah 60%

PERATURAN PEMERINTAH DAERAH SAMARINDA No. 26 TAHUN 2008 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH NASIONAL (LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2008 NOMOR 48)



Gambar 2.10 Logo NKRI
Sumber: google images

- Kawasan sempadan Sungai Mahakam dengan lebar 10 meter dari tepi terluar terdapat di Kecamatan Samarinda Kota dan Samarinda Ilir.
- Kawasan sekitar embung dengan lebar 10 meter dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2011 TENTANG SUNGAI

Pasal 10

- Sungai tidak bertanggung di luar Kawasan perkotaan terdiri atas sungai besar dengan DAS lebih besar dari 1500 Km² dan sungai kecil dengan luas DAS kurang dari sama dengan 500 m.
- Garis sempadan sungai besar tidak bertanggung diluar Kawasan perkotaan ditentukan paling sedikit berjarak 100 m dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang alur sungai.

Pasal 11

- Garis sempadan sungai bertanggung di dalam kawasan perkotaan ditentukan berjarak 3 m dari tepi luar kaki tanggul sepanjang alur sungai.

Pasal 12

- Garis sempadan sungai bertanggung di luar kawasan perkotaan ditentukan berjarak 5 m dari tepi luar kaki tanggul sepanjang alur sungai.

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.1 RUANG PUBLIK

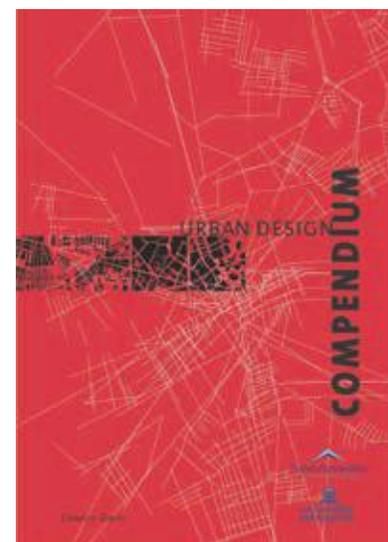


Gambar 2.11 Ilustrasi Ruang Publik
Sumber: freepik.com

Berdasarkan sejarah, ruang publik di dunia barat dijadikan definisi untuk plaza, alun alun, pusat kota, dan lain lain.. Ruang public berbentuk seperti ruang bersama untuk warga, politik, ruang kebersamaan dan sosial

Jürgen Habermas menjelaskan konsep 'ruang publik' sebagai ruang yang berdiri mandiri dan tidak tergabung dengan dari negara (state) dan pasar (market). Ruang publik menjamin bahwa setiap warga negara punya akses untuk menyampaikan opini publik. Opini publik ini berperan penting sebagai pengaruh, termasuk secara informal, perilaku-perilaku yang ada dalam 'ruang' negara dan pasar.

Berikut kriteria ruang Pariwisata dan Publik pada variable Ruang Sosial dan Identitas Lokal, yang telah dirangkum dari buku Urban Design Compendium. Analisis akan menggunakan indicator- indicator dari table dibawah.



Gambar 2.12 Cover Urban Design Compendium
Sumber: google images

Ruang Sosial

Variabel	Tolak Ukur
Area aktivitas yang terfokus	Memungkinkan orang untuk memiliki pemandangan ke pusat kegiatan, sementara memberikan pilihan daerah untuk duduk atau berrekreasi
	Menghadap ke arah datangnya sinar matahari dan punya spot yang teduh
Bermanfaat baik diluar maupun didalam site	Mendorong adanya pertunjukan-pertunjukan jalanan
	Dapat bertransformasi menjadi ruang acara bagi masyarakat
	Dapat mengakomodasi tempat berjalan, karnaval, ataupun parade
Menyediakan ruang yang dapat digunakan oleh beragam individu	Masyarakat dari berbagai umur dan kultur dapat menggunakan ruang dengan berbagai cara
Sirkulasi efektif baik dari dalam maupun dari luar site	Sirkulasi yang ada menghubungkan titik titik favorit di sekitar atau dalam site
Identitas Lokal	
Variabel	Tolak Ukur
Ada vegetasi yang baik dan ciri khas tanaman setempat	Vegetasi dapat membatasi ruang dan fungsinya
	Vegetasi dapat mengarahkan sirkulasi dan memberikan identitas
Ruang publik dapat memperkuat identitas lokal	Menggunakan material lokal
	Mempertahankan sejarah dan kawasan dengan menerapkan simbol dan ikon
	Menyertakan komunitas sebagai subjek aktif dalam desain
Material dapat bertahan dalam waktu yang lama	Spesifikasi material harus bagus secara daya tarik visual

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.1 RUANG PUBLIK



Gambar 2.11 Ilustrasi Ruang Publik
Sumber: freepik.com

Sarana dan prasarana ruang publik yang lancar merupakan salah satu indikator perkembangan kawasan. Sarana/prasarana diartikan sebagai suatu proses tanpa hambatan dari pengadaan dan peningkatan hotel, restoran, tempat hiburan dan sebagainya serta prasarana jalan dan transportasi yang lancar dan terjangkau oleh pengunjung.

Berikut standar acuan sarana dan prasarana ruang publik berdasarkan Lothar A. Kreck (1996):

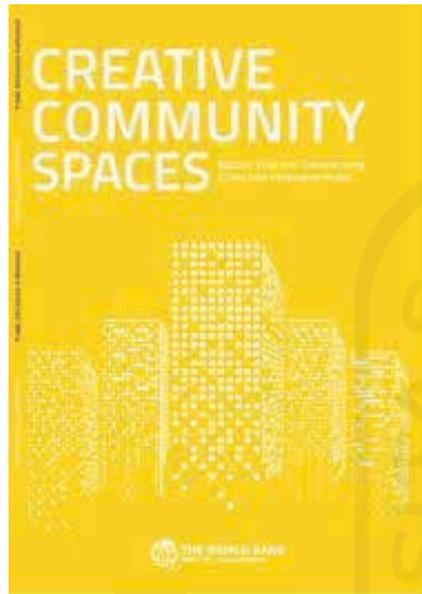


Gambar 2.13 Cover Urban Design Compendium
Sumber: google images

Kriteria	Tolak Ukur
Objek	Terdapat salah satu dari unsur alam, sosial, atau budaya
Akses	Adanya jalan, kemudahan rute, tempat parkir, dan harga parkir yang terjangkau
Akomodasi	Adanya pelayanan penginapan berupa penginapan, hotel, wisma, losmen, dan lain lain
Fasilitas	Agen perbelanjaan , pusat informasi, fasilitas kesehatan, pemadam kebakaran, hydrantm TIC, Guiding, Plang infortmasim Petugas
Transportasi	Adanya transportasi lokal yang nyaman, variatif
Catering Service	Adanya pelayanan makanan dan minuman berupa restoran dan rumah makan
Aktivitas rekreasi	Terdapat sesuatu yang dilakukan di lokasi berupa kegiatan rekreatif
Pembelanjaan	Adanya tempat pembelian barang barang umum
Komunikasi	Adanya televisi, telepon umum, radio, sinyal telpon seluler, dan akses internet
Sistem Perbankan	Adanya Anjungan Tunai Mandiri
Kesehatan	Ada fasilitas P3K
Keamanan	Adanya jaminan keamanan berupa petugas khusus keamanan dan pengawas
Kebersihan	Adanya tempat sampah dan rambu rambu peringatan tentang kebersihan
Sarana Ibadah	Terdapat sarana ibadah bagi pengunjung
Sarana Pendidikan	Terdapat sarana edukatif
Sarana Olahraga	Terdapat alat dan perlengkapan untuk berolahraga

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.2 COMMUNITY SPACE



Gambar 2.14 Cover Creative Community Space
Sumber: google images



Gambar 2.15 Cover Creatives Hubkit
Sumber: google images

Pada dasarnya Community Space adalah ungkapan serapan yang diambil dari kata-kata dalam bahasa Inggris. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Sedangkan dalam bahasa Indonesia Community Space dapat diartikan secara sederhana sebagai Ruang Kegiatan Masyarakat.

Namun untuk menambah pemahaman Community Space dapat dipahami lebih mudah dari arti per kata yaitu Community dan Space. Community (masyarakat) merupakan bagian kelompok dari masyarakat (*society*) dalam lingkup yang lebih kecil, serta mereka lebih terkait oleh tempat (*territorial*) (Fairi, et al.1980;52n). Sedangkan kata *space* berasal dari bahasa Inggris yang artinya ruang (John M, Echols dan Hassan Shadilly, Kamus Inggris-Indonesia, 1996). Kata ruang dalam bahasa Indonesia mengandung pengertian, sesuatu yang menjadi pangkal atau yang menjadi pempunan dari berbagai macam urusan, hal dsb. (Pusat Bahasa DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke III, 2001).

Istilah Community Space diambil oleh penulis terinspirasi dari mbloc space Jakarta. mbloc space merupakan community space yang memiliki banyak fasilitas yang bisa menampung penggunanya. Istilah Community Space dipilih daripada Community Center karena lebih bebas dan kegunaannya lebih fleksibel.

Tipologi bentuk community space mempunyai banyak kemiripan dengan community hub. Yang membuat berbeda adalah fokus dari community hub yang lebih berbasis kepada teknologi dan digital, sementara community space punya basis yang lebih luas. Karena kemiripan tersebut maka kajian tipologi akan berpedomankan kepada community hub.



Gambar 2.16 Ilustrasi Community Space
Sumber: archdaily.com

Tipe Community Hub

Community Hub tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat berwujud sebagai ruang kolektif, ruang kooperatif, laboratorium, inkubator, dan bisa statis, mobile atau remote. Berikut beberapa model yang sering diterapkan pada creative hub:

- Studio. Kelompok kecil individu atau usaha kecil dalam ruang kerja bersama.
- Network. Kelompok individu atau bisnis yang tersebar dan cenderung spesifik di suatu sektor
- Cluster. Kelompok individu dan pebisnis kreatif yang tinggal bersama pada suatu lokasi yang sama
- Online. Menggunakan metode jejaring seperti situs website dan media sosial untuk terlibat dengan anggota lain yang tersebar.
- Alternatif. Berfokus pada eksperimen dengan komunitas yang baru, serta sektor dan model keuangan.
- Center. Bangunan berskala besar yang memiliki fasilitas yang lain seperti cafe, bioskop, bar, ruang produksi, toko, dan ruang pameran.

Community Hub

Community Hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Merupakan tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Creative Hubkit, 2016). Dalam pembentukannya creative hub memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

- Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk ide, proyek, organisasi dan bisnis yang diurusnya, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan membuka peluang secara global.
- Memfasilitasi kegiatan kolaborasi dan jejaring di antara komunitas.
- Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non-kreatif.

Representasi Community Hub Pada ruang tradisional di Indonesia

- Taman Budaya. Taman Budaya adalah suatu area yang mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan. Taman Budaya bertugas untuk menjaga, merawat dan membina kesenian daerah yang ada, mengarahkan seniman dan masyarakat agar mengetahui arti dan fungsi seni budaya daerah yang merupakan dasar bagi perkembangan seni budaya nasional.
- Sanggar. Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan.
- Gelanggang. Gelanggang adalah sebuah nama ruangan atau sebuah tempat berkumpul maupun pertemuan kebudayaan.



Gambar 2.17 Representasi Community Space di Indonesia
Sumber: google images



Untuk memenuhi kebutuhan remaja maka perlu dibuat suatu konsep ruang yang menampung kebutuhan penyaluran energi tersebut. Ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Remaja butuh ruang yang punya banyak fasilitas dan infrastruktur karena kebutuhan dan potensi mereka yang sangat beragam.

Community Space sangat memadai untuk mewadahi remaja kota Samarinda. Community Space merupakan ruang yang memfasilitasi anak muda untuk berkreasi. Tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Merupakan tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Creative Hubkit, 2014). Merupakan wadah untuk berkumpul, berkolaborasi, berkreasi dan rekreasi. Community Space memiliki sarana untuk bekerja, berdagang, produksi, maupun eksibisi.

Karena potensi remaja Kota Samarinda yang beragam dan butuh ruang yang multifungsi, maka Rancangan Community Space cocok untuk menampung kegiatan kreasi dan rekreasi remaja kota Samarinda. Sehingga mereka bisa saling memotivasi dan mempengaruhi kegiatan yang positif antar individu.

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.3 FASILITAS PERANCANGAN COMMUNITY SPACE

Program kegiatan inkubasi bagi pelaku kreatif ini mewadahi tahapan berjenjang proses kreatif, masing-masing fasilitas memiliki perannya masing-masing. Ide dasarnya adalah bagaimana mengakomodir para pelaku kreatif ini untuk bisa mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif yang dapat tumbuh secara organik. Creative Space, Co-working Space dan Makerspace dipilih karena ketiga tipologi ruang ini dapat menjembatani proses edukasi-kolaborasi-produksi, sehingga mendorong terjadinya interaksi tatap muka yang memicu kolaborasi untuk mencapai tujuannya.

Fasilitas Utama

a. Program Kegiatan Pengembangan Produk atau Ruang Studio dan Ruang Produksi

- Studios (graphic design, cooking & baking, music, dan fashion);
- Co-Working Spaces;
- Makerspace (Produksi Kriya, Produksi Kain, woodworking, laser cutting dan produksi digital).

b. Program Kegiatan Lokakarya

- Workshop;
- Amphiteater;
- Classroom.

c. Program Kegiatan Pameran dan Ruang Apresiasi

- Exhibition Space;
- Amphiteater;
- Multifunction Hall.

Fasilitas Pendukung

Zona Pengelola

Berfungsi untuk menciptakan faktor keamanan dan kenyamanan yang dapat berupa sistem maupun ruang. Ruang pelayanan kenyamanan penting ditempatkan di area depan terutama pintu masuk untuk registrasi pengunjung yang keluar masuk agar keamanan terjaga. Sehingga untuk kemudahan koordinasi, zona pengelola perlu dipusatkan pada satu zona yaitu area depan (pintu masuk dan keluar).

Zona Publik

Berfungsi untuk memberikan ruang-ruang kepada pengunjung/pelaku yang mengutamakan keterbukaan, keleluasaan, dan fleksibilitas untuk mendorong terjadinya interaksi dan memicu kolaborasi, atau hanya sekedar untuk menikmati suasana ruang luar dengan santai dan nyaman, seperti f&b, retail shop / design store, garden/park dll. Zona publik merupakan area yang mendekatkan fungsi bangunan dengan masyarakat umum

Zona Servis

Merupakan pendukung berjalanya kegiatan utama atas fasilitas untuk memberi kemudahan; ruang untuk beristirahat (restroom), MCK (toilet), shower room, locker Room, beribadah (musholla), parkir kendaraan, pencegahan terhadap bahaya kebakaran (tangga darurat), ruang genset/ruang kontrol, ruang panel, loading dock, storage, ruang pengelola, pos keamanan dan pusat layanan informasi dsb sesuai kebutuhan.

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.4 KARAKTERISTIK & SPESIFIKASI RUANG COMMUNITY SPACE

Acuan/ketentuan (design guidelines) dalam perancangan Community Space sebagai spesifikasi umum dan bahan pertimbangan perancangan mengacu pada preseden seperti m-bloc Space dan teori-teori standard perancangan ruang seperti ; (Metric Handbook Planning And Design Data, Data Arsitek, Human Dimension & Interior Space dan Time Saver Standard For Building Types).

Parkir

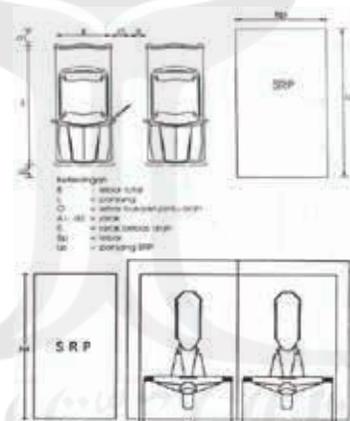
JENIS KENDARAAN	SRP (m ²)
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/Truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Pedestrian



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

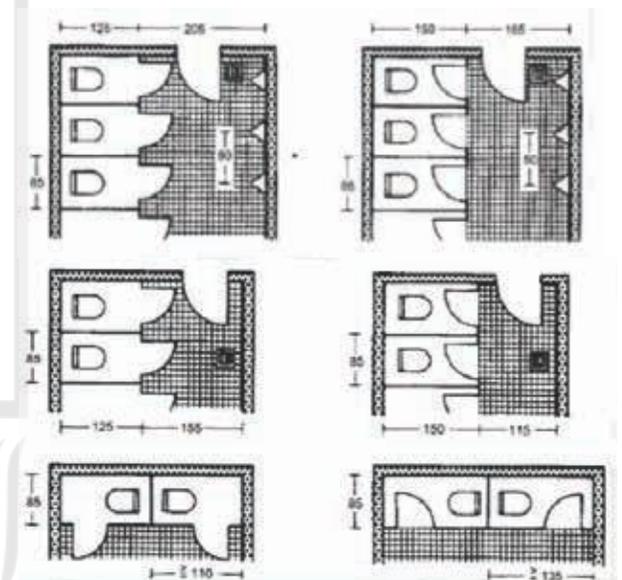
Lebar efektif jalur pejalan kaki berdasarkan kebutuhan satu orang adalah sekitar 60 cm dengan lebar ruang gerak sekitar 15 cm (bergerak tanpa membawa barang), sehingga kebutuhan total untuk dua orang pejalan kaki tanpa terjadi persinggungan sekurangnya sekitar 150 cm.



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Menurut Departemen Jendral Perhubungan Darat (1998), satuan ruang parkir adalah luas efektif untuk suatu kendaraan seperti mobil, bus/truk atau sepeda motor yang termasuk ruang bebas dan lebar bukaan pintu. Satuan ruang parkir (SRP) digunakan untuk mempertimbangkan keperluan parkir kendaraan dari berbagai bentuk.

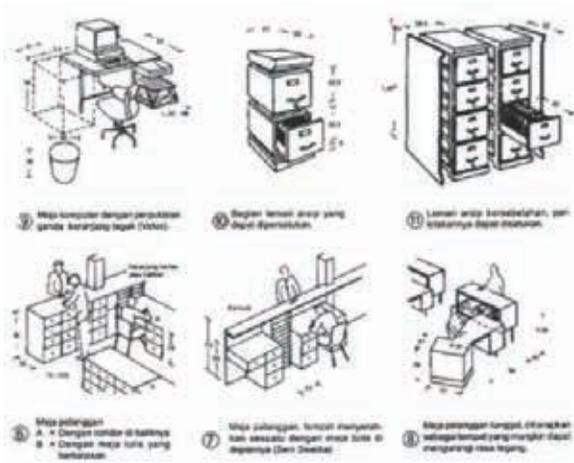
Toilet



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Toilet merupakan salah satu fasilitas penting untuk ruang publik. Toilet digunakan para pengunjung untuk buang air besar/kecil, cuci tangan atau kaki hingga berganti baju. Dalam hal ruang publik nyaman toilet merupakan hal penting yang diperhatikan para pengunjung.

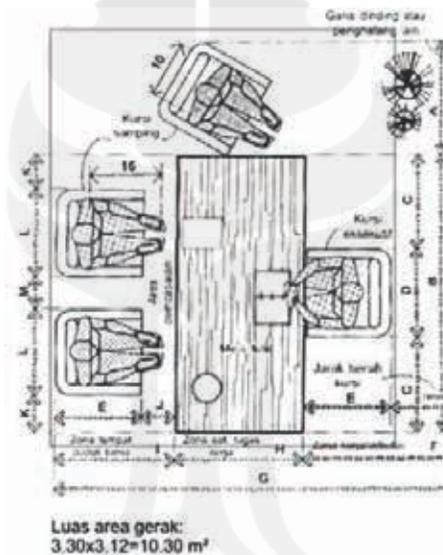
Ruang Pelayanan



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Ruang pelayanan atau administrasi merupakan ruang pendukung untuk menjalankan kegiatan operasional industri kreatif, seperti menerima tamu dan pelayanan perizinan penggunaan ruang. Berikut ini merupakan persyaratan ruang dalam sebuah ruang administrasi.

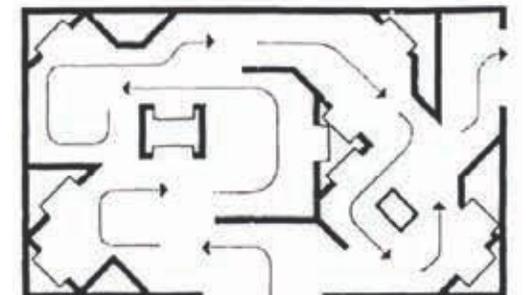
Kantor Pengelola



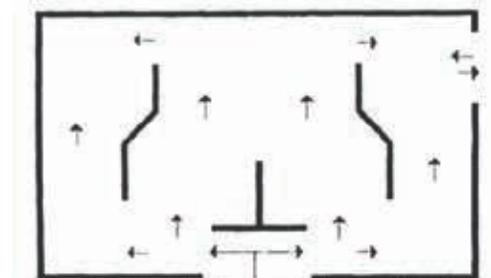
Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Kantor pengelola merupakan kegiatan mengelola kinerja operasional bangunan pada ruangan berbentuk kantor (executive offices), seperti kasubag TU, kepala UPT, manajer teknis, kepala security, dan sekretaris. Adapun tugasnya untuk pembuatan perizinan, penjadwalan, peminjaman, dan mengkurasi. Masing-masing membutuhkan ruang yang terdiri dari ruang kerja, ruang tamu dan ruang rapat.

Creative Space: Pameran



Pendekatan kesan, biasanya menggunakan warna dan pencahayaan untuk menarik perhatian. Pendekatan ini termasuk sulit dan perlu diformasikan kepada penonton

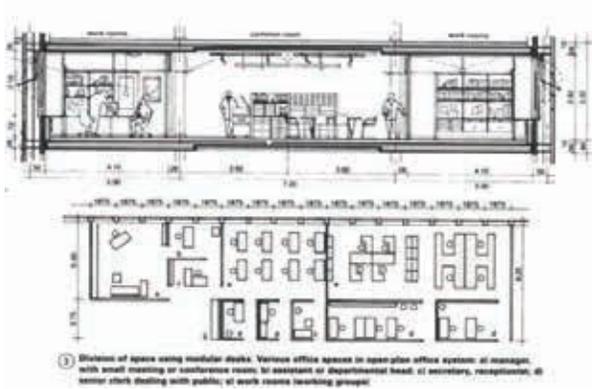


Pendekatan tak terstruktur, biasanya acak, bebas dan tak teratur

Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Area pameran produk berbeda dengan area pameran lain, seperti pada museum. Area pameran produk pada creative hub di ditampilkan pada estalase. Sedangkan bagian produk yang berupa produk grafis ditampilkan pada display, sehingga pengunjung juga dapat merasakan, menikmati dan memperoleh pengetahuan mengenai jenis produk yang ditampilkan.

Creative Space: Workshop

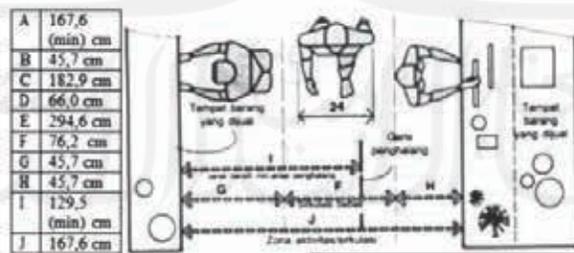
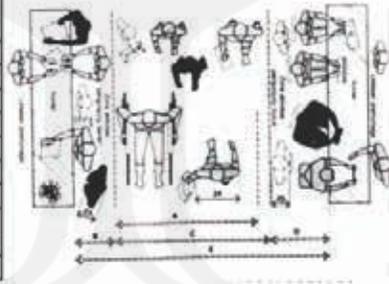


Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Area Pelatihan desain merupakan sebuah wadah bagi pelaku kreatif yang baru untuk melakukan pelatihan maupun pengembangan. Selain itu juga sebagai wadah konsultasi untuk membuka kesempatan bagi start up atau pelajar maupun masyarakat umum untuk mendapatkan materi pembelajaran. Berikut ini merupakan persyaratan ruang pelatihan dengan tipologi model duduk yang saling berhadapan.

Retail Store/Studio

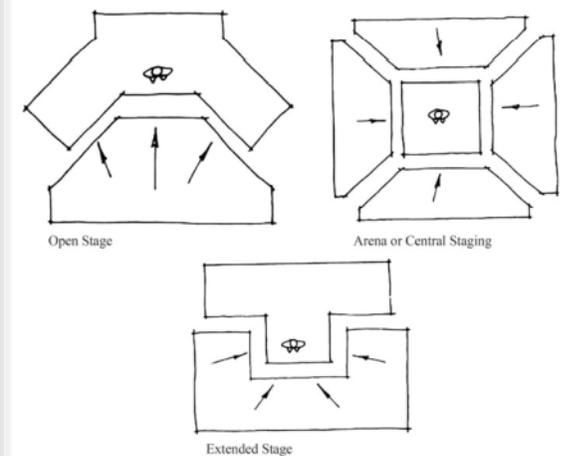
A	167,6 (min) cm
B	45,7 cm
C	182,9 cm
D	66,0 cm
E	294,6 cm
F	76,2 cm
G	45,7 cm
H	45,7 cm
I	129,5 (min) cm
J	167,6 cm



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Antropometrik ruang store ini merupakan acuan sebagai standard pengaturan layout design store pada pelayanan aktivitas atau hasil dari kegiatan produksi untuk dapat di dipamerkan.

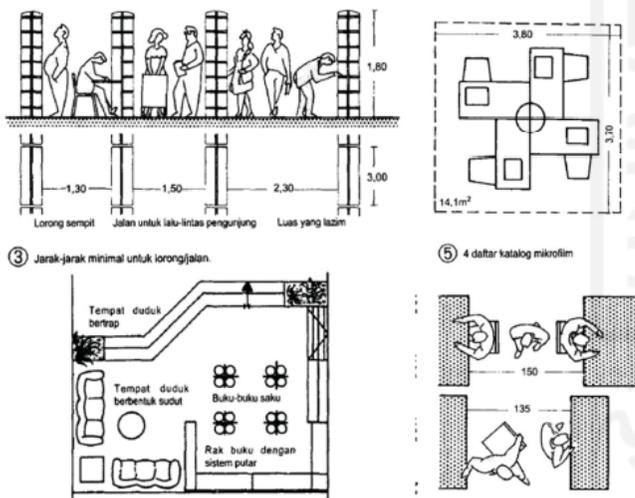
Event Space



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Ruang pertunjukan merupakan wadah bagi para pelaku seniman untuk melakukan pertunjukan, sekaligus dapat menjadi tempat untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif dengan menyediakan berbagai event-event sebagai katalis, sehingga dapat membuktikan dan memberikan kontribusi dan energi positif yang dapat mendorong eksistensi industri kreatif. Hal yang perlu diperhatikan dalam wadah pertunjukan ini adalah kenyamanan pengunjung atau penonton yang mencakup kenyamanan visual maupun akustiknya.

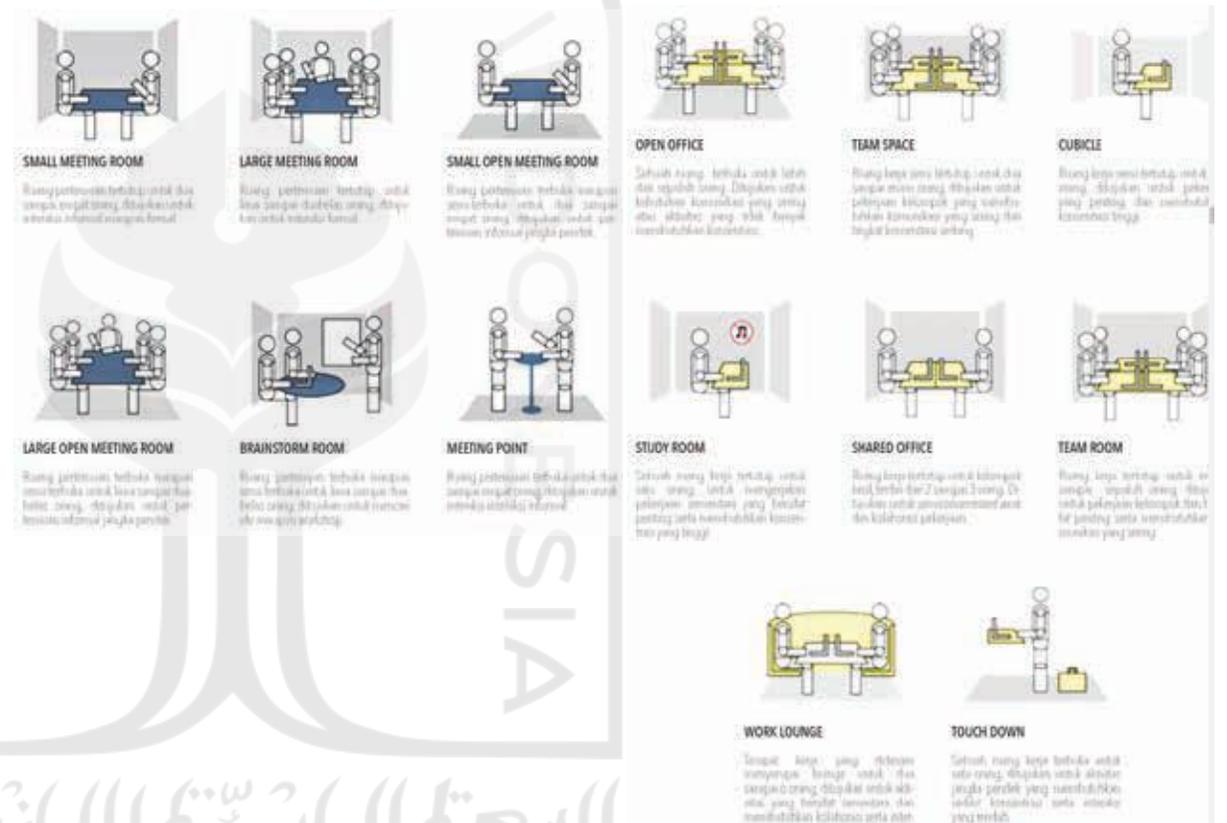
Perpustakaan



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Perpustakaan merupakan sebuah layanan yang ditujukan sebagai ruang public space, perpustakaan ini juga dapat diakses untuk umum. Dengan demikian, penyediaan perpustakaan tentunya sebagai sarana meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait aktivitas industri kreatif, inovasi dan kreativitas.

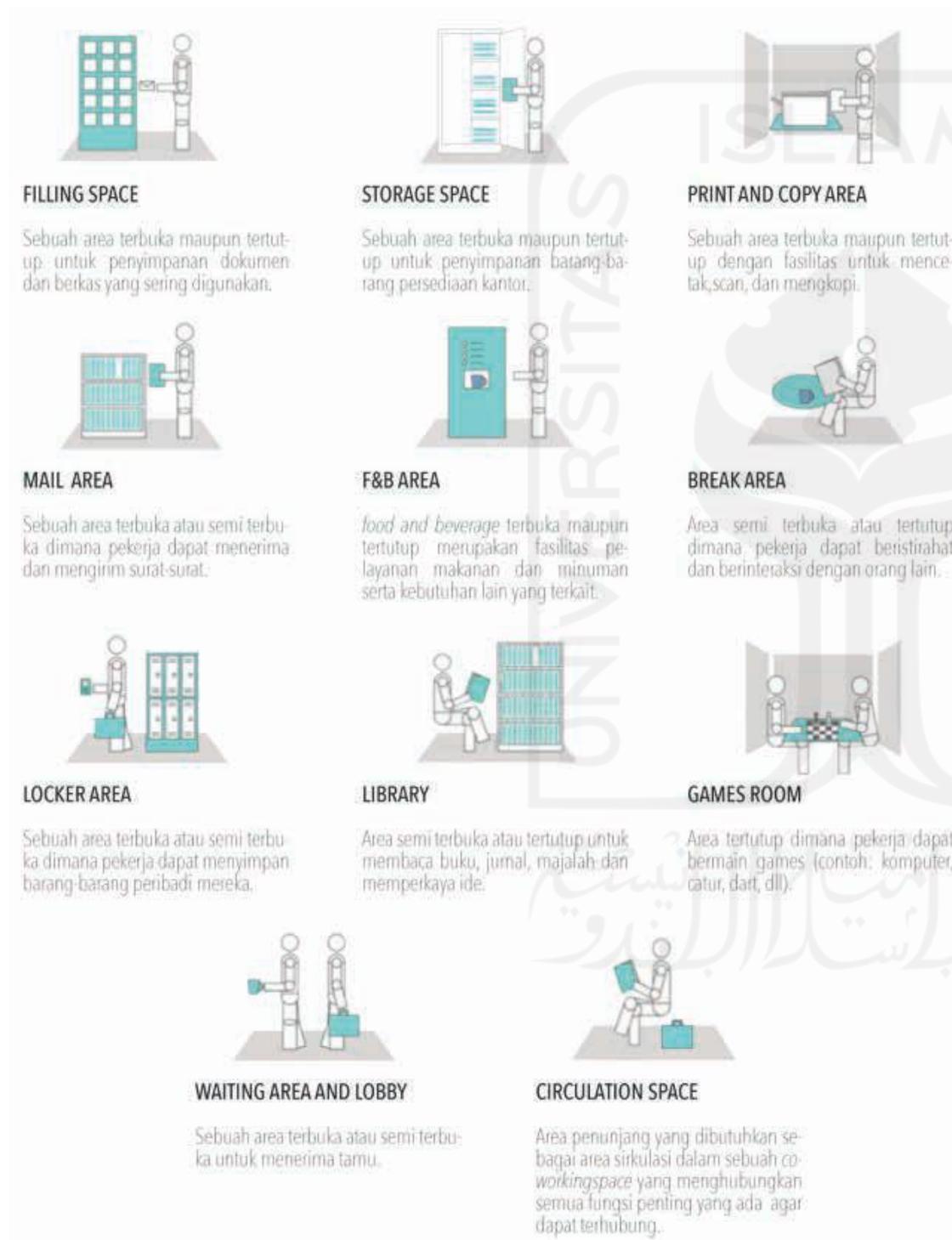
Coworking Space



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Rifki Fajar Nadi

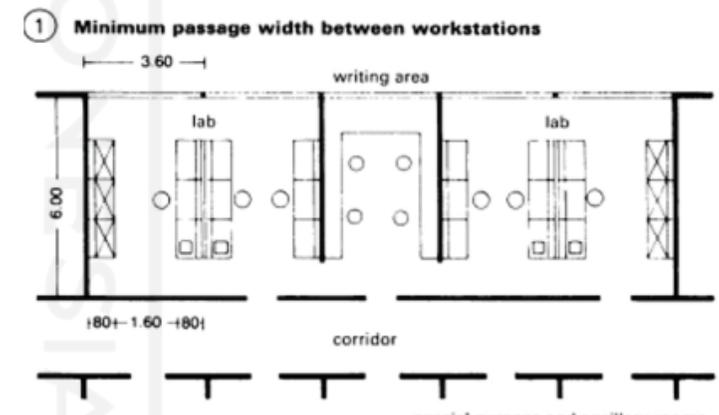
Coworking space merupakan gaya bekerja ruang kerja bersama dengan berbagai lingkungan kerja, bahkan kantor, dan aktivitas individu, semuanya dilakukan di dalam satu lingkup lingkungan yang sama. Berbeda dengan lingkungan kantor pada umumnya, dalam coworking space para pengguna bukanlah pegawai/pekerja dari perusahaan/organisasi yang sama. Biasanya co working space dikaitkan dengan para pekerja professional yang bekerja dari rumah atau orang yang sering berpergian dan diharuskan bekerja di luar kantornya. Namun seiring berkembangnya waktu, kini coworking space banyak digunakan oleh pelajar dan startup yang sedang atau baru merintis sebuah usaha baru.

Area Penunjang



Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Rifki Fajar Nadi

Maker Space



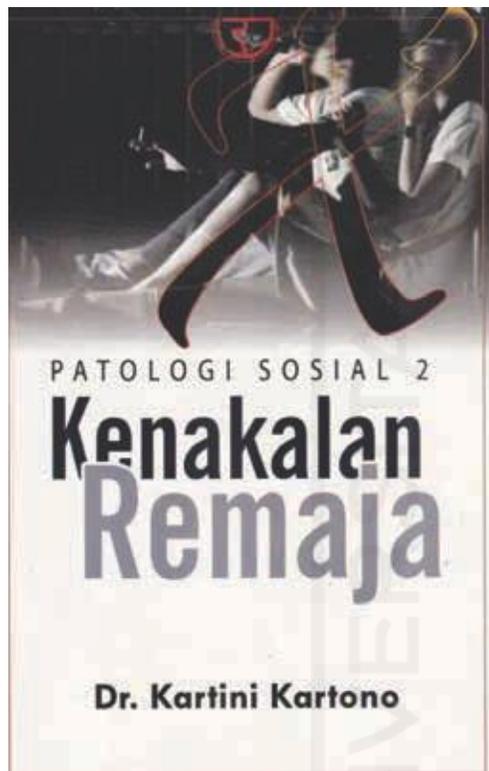
Gambar 2.18 Spesifikasi Ruang
Sumber: Neufert Architect Data

Ruang makerspace berfungsi sebagai tempat produk percontohan atau ruang produksi untuk riset dan pengembangan produk-produk kreatif. Makerspace merupakan sebuah bengkel kreatif untuk para calon maker, sehingga tercipta sebuah produk kreatif yang diinginkan.

Makerspace dikhususkan untuk menciptakan product prototype berupa; Produksi textil dan leather, Produksi Kain, woodworking, laser cutting dan produksi digital.

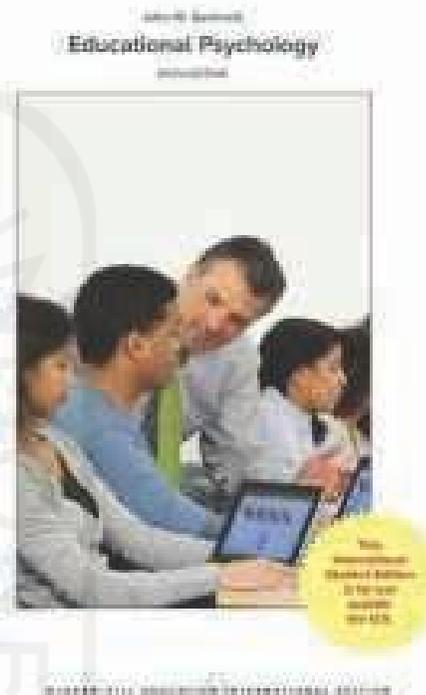
2.4 KAJIAN ISU

2.4.1 KENAKALAN REMAJA KOTA SAMARINDA



Gambar 2.20 Cover Kenakalan Remaja (Kartono,2010)
Sumber: google images

Menurut Kartono (2010) Penyimpangan Perilaku anak muda adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa. Kenakalan remaja dalam studi masalah sosial dapat dikategorikan kedalam perilaku menyimpang. Dalam perspektif perilaku menyimpang masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dan berbagai aturan-aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku menyimpang dapat di definisikan sebagai suatu perilaku yang diekpresikan oleh seorang atau lebih dari anggota masyarakat, baik disadari ataupun tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku atau yang telah diterima oleh sebagian masyarakat.



Gambar 2.21 Cover Educational Pshycology., Santrock
Sumber: google images

Menurut (Santrock, 1988) terdapat 2 faktor yang sangat dominan yang menjadi penyebab para anak muda melakukan tindakan yang menyimpang tersebut, diantaranya adalah faktor eksternal (lingkungan) dan faktor internal (diri sendiri). Faktor yang bisa diselesaikan secara arsitektur adalah factor eksternal. Dengan cara merancang bangunan yang bisa menampung remaja dan bisa menciptakan lingkungan yang positif. Agar remaja bisa menyalurkan emosi dan potensinya.

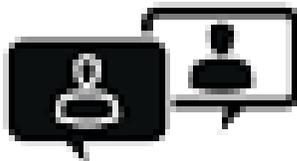
Menurut penelitian (Santrock, 1988) terdapat 2 faktor yang sangat dominan yang menjadi penyebab para anak muda melakukan tindakan yang menyimpang tersebut, diantaranya adalah faktor eksternal (lingkungan) dan faktor internal (diri sendiri). Berikut merupakan faktor faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi remaja untuk bertindak menyimpang:

FAKTOR EKSTERNAL Lingkungan Sosial



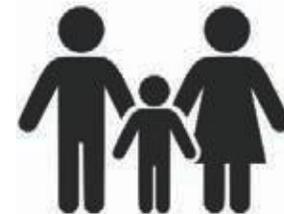
Lingkungan sosial mencakup lingkungan dimana para remaja tersebut tinggal, bersekolah, dan juga bergaul. Lingkungan sosial merupakan faktor kedua pembentukan karakter anak.

FAKTOR EKSTERNAL Pergaulan



Bagaimana pergaulan seorang anak perlu sangat diperhatikan. Tidak ada salahnya untuk tahu dengan siapa mereka bergaul. Sebagai orang tua, cobalah untuk terbuka dan menjalin komunikasi dengan anak-anak untuk mengetahui sejauh mana pergaulan mereka. Berikan arahan dengan bijak untuk mengambil sikap yang tepat ketika bergaul dengan siapapun, karena teman-teman bisa menjadi faktor seorang anak melakukan tindak kejahatan.

FAKTOR EKSTERNAL Keluarga



Keluarga menjadi faktor eksternal utama yang paling mempengaruhi kenakalan remaja. Mengapa demikian? Karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang mereka kenal sejak kecil hingga tumbuh dewasa. Bagaimana cara orang tua mendidik anak, perhatian orang tua, serta gaya asuh orang tua menjadi faktor utama bagaimana karakter anak terbentuk.

FAKTOR INTERNAL Pencarian Jati Diri



Memasuki masa pubertas, biasanya anak-anak akan mencari karakter jati diri mereka. Mereka akan memiliki krisis pembentukan karakter sampai mendapatkannya. Dalam fase ini, peran keluarga serta lingkungan sekitar menjadi faktor pendukung pembentukan karakter. Jika seorang remaja mendapat arahan serta perhatian yang baik mereka bisa terhindar dari kenakalan remaja.

FAKTOR INTERNAL Pengendalian Diri Yang Lemah



Meski dari pihak keluarga telah memberikan arahan dan didikan yang tepat. Terkadang, seorang remaja memiliki kelemahan dalam pengendalian diri. Mereka belum bisa mengontrol emosi serta rasa penasaran dengan tepat, sehingga mudah terjerumus melakukan kenakalan remaja.

FAKTOR INTERNAL Masalah Psikologi



- Depresi
- Gangguan Kecemasan
- Gangguan Psikomatik
- Penyalahgunaan NAPZA

No.	Lingkungan	Frekuensi	
		Ya %	Tidak %
1.	Jika saat saya minum-minuman keras saya berfikir ingin mencobanya	23 (6,8%)	314 (93,2%)
2.	Perkembangan sosial media yang semakin maju membuat situs porno mudah dijangkau sehingga saya sering menonton	103 (30,6%)	234 (69,4%)
3.	Adanya wanita pekerja di lingkungan tempat hiburan malam membuat saya ingin pergi kesana	12 (3,6%)	325 (96,4%)
4.	Jika saya melihat orangtua dirumah merokok sehingga saya mencoba untuk merokok	65 (19,3%)	272 (80,7%)
5.	Jika saya sering ikut balapan liar karena teman sering mengajak dan meminjamkan motornya	38 (11,3%)	299 (88,7%)
6.	Jika saya melihat wanita pekerja seks saya juga ingin bekerja seperti itu karena menghasilkan uang	4 (1,2%)	333 (98,8%)
7.	Jika ada teman yang mengajak saya ketempat hiburan malam saya akan mencoba pergi kesana	13 (3,9%)	324 (96,1%)
8.	Jika diajak ke diskotik (tempat hiburan malam) saya ingin mencoba	12 (3,6%)	325 (96,4%)
9.	Jika ada orang mengajak saya ngelem saya langsung ingin mencobanya	13 (3,9%)	324 (96,1%)

Sumber : Data Primer 2019

No.	Jenis Kenakalan	Frekuensi	
		Ya %	Tidak %
1.	Tawuran/Perkelahian	104 (30,9%)	233 (69,1)
2.	Menghisap Lem	10 (3,0%)	327 (97,0%)
3.	Balapan Liar	44 (13,1%)	293 (86,9%)
4.	Berpegangan Tangan	92 (27,3%)	245 (72,7%)
5.	Berpelukan	25 (7,4%)	312 (92,6%)
6.	Berciuman	6 (1,8%)	331 (98,2%)
7.	Saling memegang bagian tubuh pribadi	3 (0,9%)	334 (99,1%)
8.	Berhubungan Badan	3 (0,9%)	334 (99,1%)
9.	Minum-minuman Keras	13 (3,9%)	324 (96,1%)
10.	Narkoba	6 (1,8%)	331 (98,2%)
11.	Mencuri	70 (20,8%)	267 (79,2%)
12.	Mennonton Film Porno	116 (34,4%)	221 (65,6%)
13.	Membolos Disekolah	97 (28,8%)	240 (71,2%)
14.	Merokok	93 (27,6%)	244 (72,4%)

Sumber : Data Primer 2019

Gambar 2.22 Data Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: Borneo Research



Gambar 2.23 Pengaruh Lingkungan pada Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: Tianingrum & Nurjannah

Berdasarkan penelitian tentang kenakalan remaja sekolah di Samarinda (Tianingrum & Nurjannah, 2019) pada 337 responden remaja sekolah didapat 69,7% dari responden menyatakan bahwa mereka melakukan kenakalan remaja. Hasil analisis yang didapatkan pada penelitian dapat diketahui bahwa teman sebaya berpengaruh signifikan terhadap beberapa jenis kenakalan antara lain perkelahian/tawuran, kebut-kebutan di jalan raya, berpelukan, berpegangan tangan dan membolos di sekolah. Tapi tidak berpengaruh terhadap jenis kenakalan seperti menghisap lem, berciuman, saling memegang bagian tubuh pribadi, berhubungan badan, minum-minuman keras, konsumsi obat-obatan terlarang, mencuri, menonton film porno dan merokok. Sedangkan mayoritas kenakalan yang dilakukan remaja adalah menonton film porno, perkelahian/tawuran, membolos, merokok dan berpegangan tangan.

Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas remaja terpengaruh oleh teman sebaya (54,6%) dan remaja yang nakal dan terpengaruh sebanyak 40,9%. Hal tersebut terjadi karena masa remaja menuntut remaja untuk mementingkan pertemanan dan mengikuti tindakan yang dilakukan oleh teman sebayanya, meski perilaku teman sebayanya cenderung menyimpang. Hal tersebut karena rasa ingin diakui dan diterima oleh kelompok sosial sebayanya.



Gambar 2.24 Perilaku Kenakalan Remaja di Samarinda
Sumber: Gaga Baskara Bakti



Gambar 2.25 Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Kenakalan Remaja Kota Samarinda
Sumber: Tiantingrum & Nurjannah

Pengalaman remaja yang melakukan kenakalan didasari oleh tidak ada wadah lingkungan yang positif dan mengikuti kegiatan positif, maka remaja membuat perkumpulan kecil yang memiliki sejalan dengan pikiran lain dan mulai melakukan perbuatan yang menyimpang dan melanggar norma-norma berlaku. (Gaga, 2017).

Remaja kota Samarinda belum mempunyai ruang publik sebagai lingkungan sosial positif dan ruang pemberdayaan. Padahal lingkungan sosial yang positif dan ruang pemberdayaan merupakan faktor preventif dan kuratif dalam penanggulangan kenakalan remaja (Kartono, 2010). Adanya wadah khusus untuk remaja tersebut akan membantu mereka untuk menyalurkan energi dan juga sarana pembuktian.

Untuk memenuhi kebutuhan remaja tersebut maka perlu dibuat suatu konsep ruang yang menampung kebutuhan penyaluran energi tersebut. Ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Remaja butuh ruang yang punya banyak fasilitas dan infrastruktur karena kebutuhan dan potensi mereka yang sangat beragam.



Gambar 2.26 Berita Kenakalan Remaja Samarinda
Sumber: google images

2.4 KAJIAN ISU

2.4.2 PEMBERDAYAAN ANAK MUDA UNTUK MENYALURKAN POTENSI

Industri Kreatif di Samarinda mulai tumbuh secara perlahan tapi pasti. Hal tersebut ditandai dengan maraknya para pelaku yang sudah mulai membuat lapak untuk produk dan jasanya, walaupun masih di lingkup dunia maya. Tapi tidak hanya itu, untuk industri kreatif di bidang digital saja Kota Samarinda sudah punya 25 startup (Bekraf, 2019) yang bergerak di berbagai bidang. Tren pekerja lepas juga marak bagi anak muda, waktu kerja yang fleksibel dan tampilan yang savvy tentu menjadi momok pada generasi anak muda sekarang.

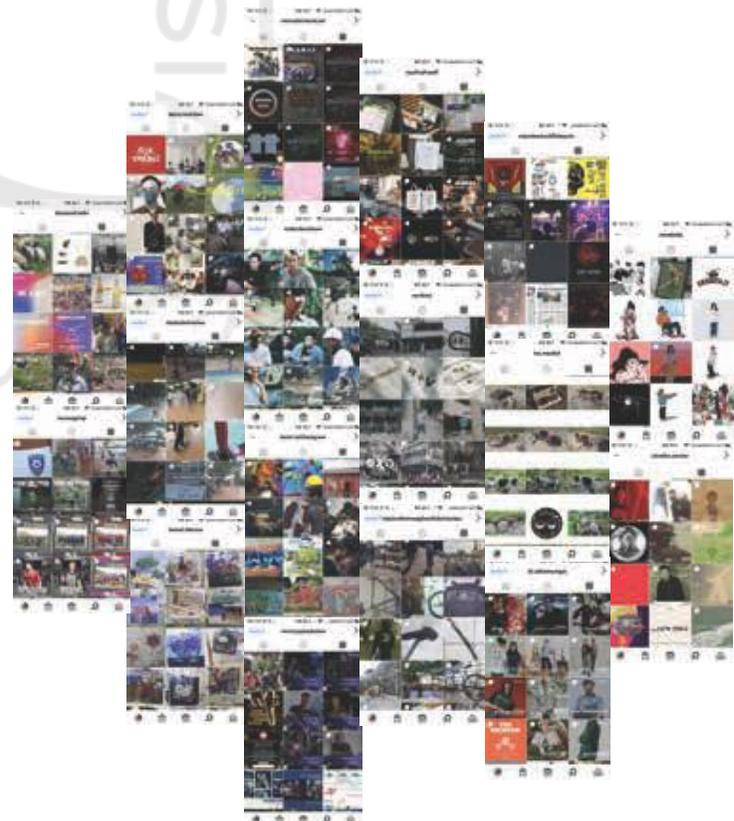
Pelaku industri kreatif pasti sangat mengedepankan jaringan sosial mereka dan juga pasti butuh wadah untuk mereka berkreasi. Oleh karena itu sangat penting untuk mereka disediakan suatu wadah yang bisa mereka jadikan pusat aktivitas. Aktivitas bisa melakukan pekerjaan, diskusi, belajar, atau sekedar untuk brainstorming. Oleh karena itu mereka butuh wadah untuk menyalurkan kegiatan positif mereka.

Karakteristik anak muda adalah energik, kreatif, dan inovatif. Banyak sekali potensi luar biasa yang dimiliki oleh anak muda, antara lain, berani, kuat secara fisik, komunikasi dan jaringan luas, pemikiran yang idealis, kreativitas yang tinggi, semangat dan pantang menyerah. Potensi-potensi ini sejatinya memang ada dan haruslah ada dalam jiwa dan darah seorang anak muda. Hal-hal inilah yang membuat anak muda selalu tampil terdepan sebagai agen perubahan di Indonesia.

Menurut Hogan dalam Adi Isbandi Rukminto (2000) menggambarkan proses pemberdayaan yang berkesinambungan sebagai suatu siklus yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:



Gambar 2.27 Cover Kesejahteraan Sosial
Sumber: Isbandi Rukminto Adi



Gambar 2.28 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagram.com

Menghadirkan kembali pengalaman yang memberdayakan dan tidak memberdayakan (recall depowering/empowering experiences).



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Mendiskusikan alasan mengapa terjadi pemberdayaan dan penindakberdayaan (discuss reason for depowerment/empowerment).



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Mengidentifikasi suatu masalah ataupun proyek (identify one problem or project).



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Mengidentifikasi basis daya yang bermakna untuk melakukan perubahan (identify useful power bases).



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Mengembangkan rencana-rencana aksi dan mengimplementasikannya (develop and implement action plans).



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Menurut Hogan bahwa proses pemberdayaan yang terjadi tidaklah terhenti pada suatu titik tertentu, tetapi lebih kepada upaya yang berkesinambungan yang bertujuan untuk meningkatkan daya.



Gambar 2.29 Ilustrasi Pemberdayaan Anak Muda
Sumber: freepik.com

Berdasarkan dari hasil survey kreatif BPS dan BEKRAF, ekonomi kreatif disusun menjadi lima sub sektor ekonomi kreatif yang menjadi unggulan atau dianggap potensial untuk di kembangkan. Menurut obsevasi penulis berikut merupakan sub sektor industri kreatif anak muda Kota Samarinda yang potensial untuk dikembangkan, dan masih belum terwadahi secara proper.

SUB-SEKTOR FASHION

SUB-SEKTOR KULINER

Sub-sektor kuliner adalah kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, dan kearifan lokal, sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan citrara dan nilai produk tersebut untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

Kreativitas yang dimaksud adalah aspek ide baru melalui kreasi resep, kreasi cara pengolahan dan penyajian. Estetika yang dimaksud adalah aspek tampilan dari sebuah makanan dan minuman dengan memperhatikan unsur keindahan sehingga mampu menggugah selera konsumen untuk menimatinnya.

Kearifan lokal yang dimaksud adalah karakter kuliner suatu daerah yang mampu diangkat dan dikenal dalam membentuk karakter kuliner suatu daerah.

Sub-sektor fashion/mode adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, produksi pakaian mode dan aksesoris lainnya, konsultasi lini produksi mode, serta distribusi produk mode. Industri mode terdiri dari perusahaan produsen mode (fashion company) dan perusahaan jasa perdagangan produk mode (channel distribusi). Produsen produk mode memiliki 4 model bisnis : produksi massal (mass production), distro, pakaian jadi untuk kelas menengah atas (ready to wear deluxe), dan busana untuk kelas atas/adibusana(deluxe).

Rantai Kreasi menghasilkan ide kreasi, yang kemudian dituangkan menjadi rencana produk mode (pola dan gambar) dan Aktivitas merancang desain (pakaian, tas, sepatu, aksesoris) sampai merencanakan produksi. Rantai Produksi menghasilkan keberlanjutan dan kualitas produksi. Aktivasnya penyablonan, bordir, jahit dan finishing. Rantai Komersialisai meliputi kegiatan pameran, show, brosur dan festival. Rantai distribusi jasa perdagangan produk mode dilakukan oleh galeri, toko, distro dan factory outlet

Jumlah Sektor Ekonomi Kreatif Subsektor Kuliner Di 10 Kecamatan Kota Samarinda

Subsektor	Kecamatan										Total
	Loa Janan Ilir	Palaran	Samarinda Ilir	Samarinda Kota	Samarinda Seberang	Samarinda Ulu	Samarinda Utara	Sambutan	Sungai Kunjang	Sungai Pinang	
Kuliner	1	8	33	11	146	27	9	40	36	311	
%	0,00	0,32	2,57	10,61	3,54	46,95	8,68	2,89	12,86	11,58	100

Sumber : Hasil Survei (2018)

Gambar 2.30 Data Subsektor Industri Kreatif Kota Samarinda
Sumber: BPS Kota Samarinda

Jumlah Sektor Ekonomi Kreatif Subsektor Fesyen Di 10 Kecamatan Kota Samarinda

Subsektor	Kecamatan										Total
	Loa Janan Ilir	Palaran	Samarinda Ilir	Samarinda Kota	Samarinda Seberang	Samarinda Ulu	Samarinda Utara	Sambutan	Sungai Kunjang	Sungai Pinang	
Fesyen	1	15	5	22	4	5	6	58			
%	0,00	0,00	1,72	25,96	8,62	37,93	6,90	8,62	10,34	0,00	100

Sumber : Hasil Survei (2018)

Gambar 2.30 Data Subsektor Industri Kreatif Kota Samarinda
Sumber: BPS Kota Samarinda

SUBSEKTOR KRIYA (KERAJINAN TANGAN)

Sub-sektor kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan produksi, kreasi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga kerajinan yang dimulai dari desain sampai dengan penyelesaian produk. Industri kerajinan terdiri dari 2 kelompok utama, yaitu industri pengolahan dan industri jasa perdagangan barang kerajinan. Industri pengolahan menghasilkan produk kerajinan melalui aktivitas di rantai kreasi, produksi dan komersialisasi. Sedangkan industri jasa perdagangan mendistribusikan produk kerajinan melalui saluran distribusi yang terdiri dari berbagai bentuk saluran distribusi.

Berdasarkan bahan baku (raw material), produk kerajinan dikategorikan menjadi: (1) Ceramic (seperti tanah liat, earthen ware, pottery, stoneware, porcelain), (2) Logam (seperti emas, perak, perunggu, besi, tembaga), (3) Natural fiber, serat alam (bambu, akar-akaran, rotan), (4) Batu-batuan (seperti batu mulia, semi precious stone, jade), (5) tekstil (seperti cotton, sutra, linen), dan (6) Kayu (termasuk kertas dan lacquer ware).

Jumlah Sektor Ekonomi Kreatif Subsektor Kriya Di 10 Kecamatan Kota Samarinda

Subsektor	Kecamatan										Total
	Loa Janan Ilir	Palaran	Samarinda Ilir	Samarinda Kota	Samarinda Seberang	Samarinda Ulu	Samarinda Utara	Sambutan	Sungai Kunjang	Sungai Pinang	
Kriya			12	15	12	2	1	3	4	48	
%	0,00	0,00	24,49	30,61	24,49	4,08	2,04	6,12	8,16	100	

Sumber : Hasil Survei (2018)

Gambar 2.30 Data Subsektor Industri Kreatif Kota Samarinda
Sumber: BPS Kota Samarinda

Khusus industri kreatif saja, BPS telah melakukan survei pada pelaku Industri Kreatif Kota Samarinda pada 2019 (BPS, 2019). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka kajian Identifikasi dan Inventarisasi Industri Kreatif di Kota Samarinda menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini. Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan sub sektor:

SUBSEKTOR MUSIK

Sub-sektor musik adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Dalam kacamata BEKRAF subsektor musik menjembatani pendidikan musik, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan dan pertunjukan musik. Sub-sektor musik di Kota Samarinda terbentuk oleh lingkaran pertemanan dan komunitasnya sendiri, sehingga mampu membangun pasar setia yang sangat kuat untuk proses kreasi dan produksi termasuk alat musik.

SUBSEKTOR FILM & ANIMASI

Sub-sektor film dan Animasi adalah kegiatan berupa eksplorasi dan inovasi karya seni gambar bergerak yang membuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinema fotografi. Kegiatan kreatif film dan animasi terkait dengan kreasi produksi video, film dan distribusi rekaman, termasuk didalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi dan ekshibisi atau festival film

Jumlah Sektor Ekonomi Kreatif Subsektor Televisi dan Radio Di 10 Kecamatan Kota Samarinda

Subsektor	Kecamatan										Total
	Loa Janan Ilir	Palaran	Samarinda Ilir	Samarinda Kota	Samarinda Seberang	Samarinda Ulu	Samarinda Utara	Sambutan	Sungai Kunjang	Sungai Pinang	
Televisi dan Radio			1	2		30	3		3	3	22
%	0,00	0,00	4,55	9,09	0,00	45,45	13,64	0,00	13,64	13,64	100,00

Sumber : Hasil Survei (2018)

Gambar 2.30 Data Subsektor Industri Kreatif Kota Samarinda
Sumber: BPS Kota Samarinda

- Subsektor Kuliner : 311 pelaku usaha (59,01 persen).
- Subsektor Fesyen : 58 pelaku usaha (11,01 persen).
- Subsektor Kriya : 49 pelaku usaha (9,30 persen).
- Subsektor Televisi dan Radio : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Periklanan : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Fotografi : 15 pelaku usaha (2,85 persen).
- Subsektor Penerbitan : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Desain Interior : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Arsitektur : 8 pelaku usaha (1,52 persen).
- Subsektor Desain Komunikasi : 6 pelaku usaha (1,14 persen).
- Subsektor Seni rupa : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Seni Pertunjukan : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Aplikasi dan Game : 3 pelaku usaha
- Subsektor Desain Produk : 1 pelaku usaha (0,19 persen). (0,57 persen).
- Subsektor Musik : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Film, Animasi dan Video : 3 pelaku usaha (0,57 persen).



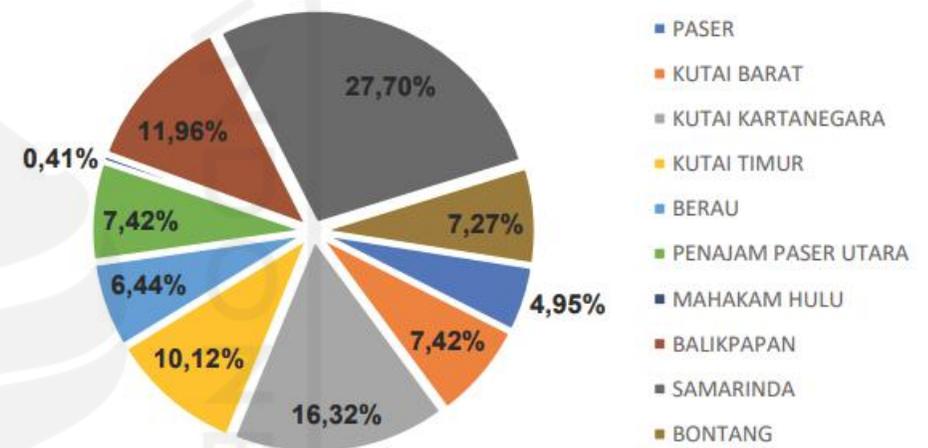
Gambar 2.31 Identifikasi Pengembangan Industri Kreatif Kota Samarinda
Sumber: Bramantyo Adi Nurgroho



Gambar 2.32 Profil Industri Mikro dan Kecil Kaltim
Sumber: BPS Kaltim

Industri Kreatif di Samarinda mulai tumbuh secara perlahan tapi pasti. Hal tersebut ditandai dengan maraknya para pelaku yang sudah mulai membuat lapak untuk produk dan jasanya, walaupun masih di lingkup dunia maya. Tapi tidak hanya itu, untuk industri kreatif di bidang digital saja Kota Samarinda sudah punya 25 startup (Bekraf, 2019) yang bergerak di berbagai bidang. Tren pekerja lepas juga marak bagi anak muda, waktu kerja yang fleksibel dan tampilan yang savvy tentu menjadi momok pada generasi anak muda sekarang.

Dari data Kota Samarinda menjadi jumlah teratas dari pertumbuhannya dan juga UMKM dari semua kota yang ada di Kalimantan Timur, salah satu faktornya adalah Kota Samarinda adalah Ibu Kota Provinsi dan juga banyaknya lapangan kerja yang menjadikan pendatang berbondong-bondong menjadikan tujuan mereka bekerja juga dan juga menjadi tempat menetap sementara sampai permanen. Industri kreatif yang ada di Kalimantan Timur jika dibandingkan Pulau Jawa memang dimaklumi dan mungkin masih dianggap kurang, tetapi sejauh ini masyarakat di Kalimantan Timur memiliki potensi dalam pengembangan ekonomi kreatifnya seperti Balikpapan dan Samarinda yang kerap menyelenggarakan pameran-pameran berbasis kuliner maupun aktivitas industri kreatif yang lainnya.



Sumber : Survei Industri Mikro dan Kecil Tahun 2019

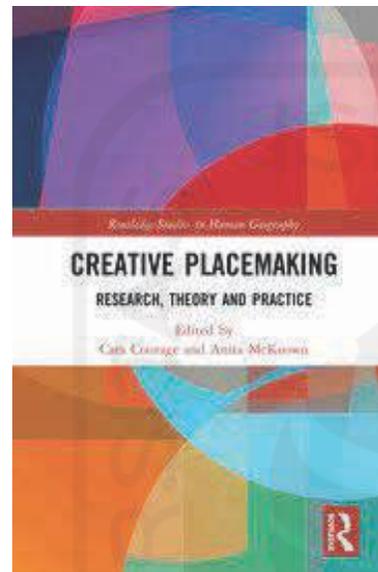
Pelaku industri kreatif pasti sangat mengedepankan jaringan sosial mereka dan juga pasti butuh wadah untuk mereka berkreasi. Oleh karena itu sangat penting untuk mereka disediakan suatu wadah yang bisa mereka jadikan pusat aktivitas. Aktivitas bisa melakukan pekerjaan, diskusi, belajar, atau sekedar untuk brainstorming. Oleh karena itu mereka butuh wadah untuk menyalurkan kegiatan positif mereka.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.1 PLACEMAKING

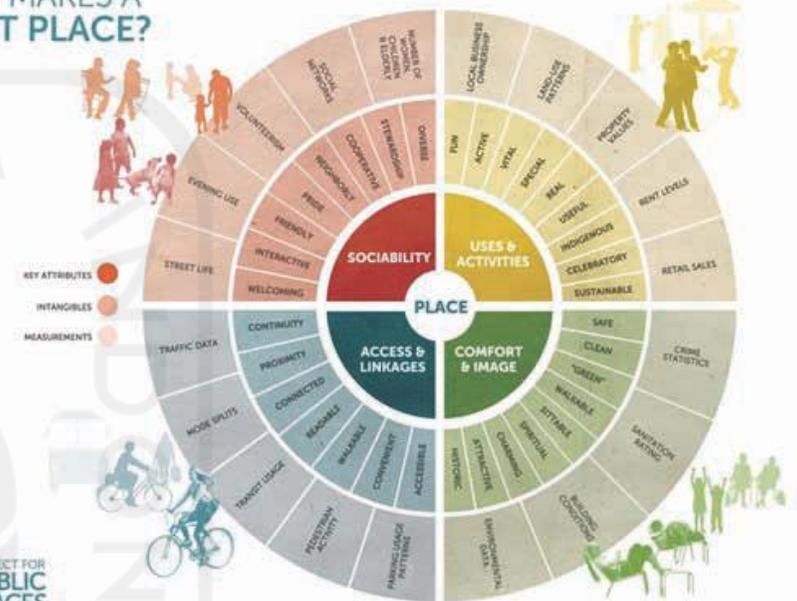


Gambar 2.34 Four Different Types of Placemaking
Sumber: Mark Wyckoff, Michigan States University



Gambar 2.36 Creative Placemaking Research Theory, and Practice
Sumber: Coarage, McKeown

WHAT MAKES A GREAT PLACE?



Gambar 2.36 Bagan Placemaking
Sumber: projectforpublicspaces.com

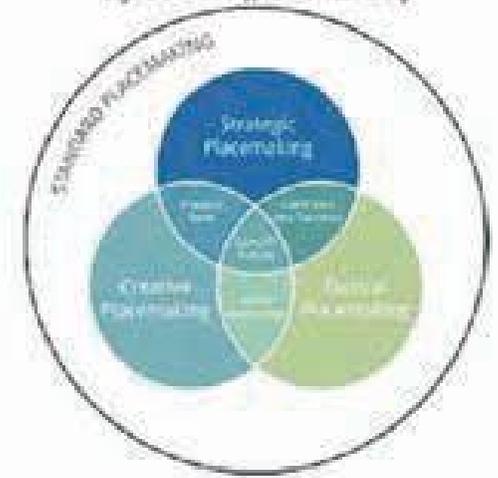
Menurut Beattie (1985) placemaking adalah suatu cara untuk menciptakan ruang dalam maupun ruang luar yang spesial, proses transformasi ruang (space) menjadi tempat (place). Menurut Wyckoff (2012), terdapat empat tipe placemaking, yaitu Standard Placemaking, Strategic placemaking, Tactical Placemaking dan Creative Placemaking yang mana keempat tipe ini mengutamakan kualitas tempat untuk membentuk makna dari suatu tempat.

Creative Placemaking adalah turunan teori Placemaking. Placemaking adalah menciptakan suatu keterikatan masyarakat dengan budaya, rasa bangga dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap suatu identitas lokal. Hal ini dapat membuat lingkungan menjadi bermakna, karena placemaking membuat suatu ikatan antara manusia dengan lingkungannya, menyediakan area yang baik dan menarik untuk sosialisasi antar sesama manusia maupun sosialisasi antara manusia dengan lingkungannya.

Creative Placemaking berarti menciptakan sebuah place yang memiliki makna, dan place tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif. Creative placemaking adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Tujuan akhir dari Creative Placemaking adalah menciptakan place yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar space. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu 'place'. Untuk keberhasilan pendekatan ini, diperlukan tiga indikator.

Figure 1 – Four Types of Placemaking



Gambar 2.37 Tipe Placemaking
Sumber: Mark Wykoff

a. Social Opportunity

Social opportunity maksudnya adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking.

b. Physical Form

Physical form maksudnya adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. D.K ching dalam bukunya arsitektur bentuk, ruang dan tatanan menyatakan bahwa sistem-sistem arsitektural terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain, elemen tersebut antara lain: Arsitektur terdiri dari Ruang, struktur dan keberdekatan:

- Pola organisasi, hubungan, kejelasan, hirarki
- Definisi spasial dan citra bentuk
- Kualitas bentuk, warna, tekstur, skala, proporsi

c. Quality of Place

Quality Place maksudnya adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Wyckoff (2012) dalam tulisannya definition of placemaking: four different types menyatakan bahwa terdapat beberapa tolak ukur kualitas dari suatu tempat, yaitu

- a. Keselamatan (safe)
- b. Terkoneksi & terintegrasi (connected)
- c. Menyambut/menerima (welcoming)
- d. Pengalaman lokal (allow authentic experience)
- e. Kemudahan akses (accessible)

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industri kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambungkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami

Creative Placemaking menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal. Sasaran Creative Placemaking adalah:

- a. Menyediakan sarana untuk semua lapisan masyarakat dalam mengekspresikan diri mereka
- b. Membuka lapangan pekerjaan dan menciptakan iklim lokal untuk berwirausaha dengan memanfaatkan apa yang ada secara kreatif
- c. Membuat tempat-tempat menjadi lebih bermakna dengan mengekspresikan kreativitas melalui seni dan budaya. Membuka kesempatan kepada semua seniman untuk mengembangkan nilai-nilai seni dan kreativitasnya kepada komunitas seni lainnya
- d. Pendekatan tradisional dimana lebih menekankan kepada ruang seni dan budaya, fokus pada aktivasi potensi kreatif
- e. Place dibentuk oleh koneksi fisik dan psikologis manusia dengan lingkungannya.

Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan jiwa anak muda. Maka rancangan akan dibuat dengan merepresentasikan jiwa muda mereka. Dibantu dengan teori Creative Placemaking yang menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal.

Isu pemenuhan lingkungan sosial dan pemberdayaan merupakan sebuah social opportunity (Wykoff,2012). Social opportunity merupakan salah satu indikator dari teori Creative Placemaking. Creative Placemaking adalah menciptakan tempat yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar ruang. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu tempat. Tujuannya adalah agar tempat itu berkesan, hidup dan berkelanjutan.

Physical Form dan Quality of Place adalah indicator lain dari Creative Placemaking. Terdapat tolak ukur seperti konektivitas, integrasi dan visibilitas dalam indikator tersebut. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terhubung dan terintegrasi untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang.

Creative Placemaking cocok diterapkan karena mempunyai tujuan yang sesuai dengan isu yang ada pada Kota Samarinda yaitu Pemenuhan Social Opportunity. Placemaking juga akan digunakan agar remaja akan tertarik dan betah untuk berkunjung. Sehingga rancangan bisa menjadi wadah mereka untuk berkegiatan positif dengan cara berkreasi atau rekreasi.

Dengan Creative Placemaking yang menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Karena anak muda merupakan generasi masa depan bagi bangsa dan negara. Pembentukan identitas remaja merupakan suatu proses yang penting. Anak muda akan menjadi penerus dan tulang punggung bagi daerahnya. Oleh karena itu sangat penting untuk mewadahi para anak muda tersebut dengan ruang yang sehat dan bisa menyalurkan emosi dan potensi mereka.



Gambar 2.47 Ilustrasi Placemaking
Sumber: projectforpublicspaces.com

TABEL PRINSIP PERANCANGAN CREATIVE PLACEMAKING

Variabel	Kriteria	Prinsip Perancangan	Dasar Acuan
Quality of Place	Walkable	Mengakomodasi pola pedestrian yang dilengkapi dengan street furniture, vegetasi, dan keteduhan	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
		Menyediakan lampu yang tepat di jalur dan ruang aktivitas termasuk; pintu masuk, jalur pejalan kaki, taman, rambu, kanopi	Neisiani, Sayedan, Radfar (2006)
		Meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki dan kuantitas agar menjangkau seluruh bagian ruang publik	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
	Connected	Menyediakan kedekatan, keterhubungan, dan kemudahan antara sirkulasi dengan aktivitas atau kegiatan pada ruang	Projenct for Public Space (2007) Taghvaei et al. (2010)
		Menyediakan entri dan jaringan jalur yang memiliki kemiringan dan lebar yang sesuai bagi penyandang disabilitas dan lansia dengan lereng dan tangga yang memiliki pagar pengaman.	Bahmanpur dan Salajeghe (2008)
Quality of Place	Encourage Activity	Menyediakan fasilitas rekreasi, taman, maupun aktivitas olahraga dengan minimal RTH 30%	Peraturan Menteri PU no. 05/PRT/m/2008 tentang penyediaan dan pemanfaatan RTH
		Menyediakan layanan kesejahteraan yang layak dan memadai bagi penyandang disabilitas seperti: bangku, tempat sampah, meja, dll.	Taghvaei et al. (2010)
		Menyediakan ruang aktivitas yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas	Bahmanpour dan Salajaghe (2008) Carr et al. (1992)
	Safe and Sociable	Menyediakan fasilitas pada ruang publik seperti; tempat duduk yang terlindung dari matahari, tempat pemberhentian yang nyaman, toiler, jalan setapak, penerangan, tempat parkir, papan nama, dan keamanan dari tindak kriminalitas.	Urban system Research and Engineering, Inc (1997) Darmawan (2009)
		Menyediakan beberapa fasilitas untuk meningkatkan keamanan diantaranya; 1. Keselamatan taman bermain 2. Peralatan Keamanan 3. Jalan masuk dan keluar 4. Penerangan 5. Rambu rambu 6. Fasilitas bantuan yang memadai 7. Lantai yang sesuai 8. Membangun toilet disabilitas 9. Tidak mengalokasikan taman didekan jalan 10. Menyediakan pos keamanan	Byrne and Sipe (2010) Naeisiani, Seyedan, Radfar (2006)
		Menyediakan cafe, pedagang, maupun kegiatan festival untukng menghidupkan rancangan	Bahmanpour dan Salajaghe (2008) Preseden

Variabel	Kriteria	Prinsip Perancangan	Dasar Acuan
Physical Form	Hubungan antar ruang	Menyediakan kedekatan, keterhubungan, dan kemudahan antara sirkulasi dengan aktivitas atau kegiatan pada ruang	Projenct for Public Space (2007)
		Menyediakan entri dan jaringan jalur yang memiliki kemiringan dan lebar yang sesuai bagi penyandang disabilitas dan lansia dengan lereng dan tangga yang memiliki pagar pengaman.	Tagvaei et al. (2010) Bahmanpur dan Salajeghe (2008)
		Mengakomodasi pola pedestrian yang dilengkapi dengan street furniture, vegetasi, dan keteduhan	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
		Menyediakan lampu yang tepat di jalur dan ruang aktivitas termasuk; pintu masuk, jalur pejalan kaki, taman , rambu, kanopi	Neisiani, Sayedan, Radfar (2006)
		Meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki dan kuantitas agar menjangkau seluruh bagian ruang publik	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
Citra Bentuk dan Warna	Memperhatikan warna, bentuk, ekspresi, dan material pada bangunan untuk membawa nilai budaya	Memperhatikan warna, bentuk, ekspresi, dan material pada bangunan untuk membawa nilai budaya	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
		Membangun fasilitas ruang terbuka hijau publik dengan ketentuan KDH 40-50%	Peraturan Menteri PU no. 05/PRT/m/2008 tentang penyediaan dan pemanfaatan RTH
		Menciptakan desain ruang terbuka yang memanfaatkan unsur alam, seperti topografi, vegetasi, sinar matahari, air, dan pemandangan langit	Urban Design Plan of San Francisco (1970)
		Menghadirkan fitur topogradi yang bervariasi, air, beragam, vegetasi, dan pilihan tutupan pohon serta fasilitas taman untuk meningkatkan nilai keindahan ruang terbuka hijau.	Bryne and Sipe (2010)
		Menggunakan jenis vegetasi berupa pohon tahunan, perdu, dan semak ditanam secara berkelompok atau menyebar di RTH publik	Peraturan Menteri PU no. 05/PRT/m/2008 tentang penyediaan dan pemanfaatan RTH di kawasan perkotaan
		Menciptakan landmark sebagai identitas lingkungan ruang terbuka	Darmawan (2009)
		Menyediakan cafe, pedagang, kegiatan jual beli , maupun kegiatan festival untuk menghidupkan kawasan	Kevin Lynch (1981) Preseden
		Sense of place dengan mengimplementasikan identitas lokal;	Tan Hock Beng (1994)
		- Memperlihatkan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah iklim.	
		- Memperlihatkan identitas secara formal dan simbolik ke dalam bentuk baru yang lebih kreatif.	
- Mengenalnya sebagai tradisi yang sesuai untuk segala zaman.			
- Menemukan kebenaran yang seimbang antara identitas daerah dan internasional.			
- Memutuskan prinsip mana yang masih layak/patut untuk saat ini (aktual).			
- Menggunakan tuntunan-tuntunan teknologi modern dari hal ini yang tradisional			

Variabel	Kriteria	Prinsip Perancangan	Dasar Acuan
Physical Form	Pola Organisasi Ruang	<p>Bentuk Linear</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk garis lurus dapat dipotong-potong atau dibelokkan sebagai penyeluaian terhadap kondisi setempat seperti topografi, pemandangan tumbuh-tumbuhan, maupun keadaan lain yang ada dalam tapak. - Bentuk garis lurus dapat diletakkan dimuka atau menunjukkan sisi suatu ruang luar atau membentuk bidang masuk ke suatu ruang di belakangnya. - Bentuk linier dapat dimanipulasi untuk membatasi sebagian. - Bentuk linier dapat diarahkan secara vertical sebagai suatu unsure menara untuk menciptakan sebuah titik dalam ruang. - Bentuk linier dapat berfungsi sebagai unsure pengatur sehingga bermacam-macam unsure lain dapat ditempatkan disitu <hr/> <p>Bentuk Radial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdiri dari atas bentuk-bentuk linier yang berkembang dari suatu unsure inti terpusat kearah luar menurut jari-jarinya. Bentuk ini menggabungkan aspek-aspek pusat dan linier menjadi satu komposisi. - Lengan-lengan radial memiliki sifat-sifat dasar yang serupa dengan bentuk linier, yaitu sifat ekstrovertnya. Lengan-lengan radial dapat menjangkau ke luar dan berhubungan atau meningkatkan diri dengan sesuatu yang khusus di suatu tapak. Lengan-lengan radial dapat membuka permukaanya yang diperpanjang untuk mencapai kondisi sinar matahari, angin, pemandangan atau ruang yang diinginkan. <hr/> <p>Bentuk Cluster</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dikaitkan sebagai anggota tambahan terhadap suatu bentuk atau ruang induk yang lebih besar. - Dapat dihubungkan dengan mendekatkan diri untuk menegaskan dan mengekspresikan volumenya sebagai suatu kesatuan individu. - Dapat menghubungkan volume-volumenya dan bergabung menjadi suatu bentuk tunggal yang memiliki suatu variasi tampak 	D.K. Ching (1943)

2.5 KAJIAN TEMA

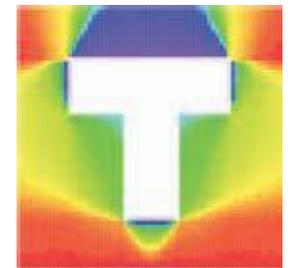
2.5.2 SPACE SYNTAX

Aspek yang akan di kaji dan dianalisis lebih lanjut adalah Integrity (Physical Form), Culture Experience (Physical Form), Connetivity (Quality of Place), Safe and Sociable (Quality of Place), dan Industri Kreatif Kota Samarinda (Social Opportunity). Sebagian besar aspek akan disimulasikan dan diuji menggunakan Teknik Space Syntax menggunakan perangkat lunak DepthMapX.

Space Syntax

Space syntax adalah sebuah metoda untuk menjelaskan dan menganalisa hubungan antara void pada ruang terbukadan hubungan yang terbentuk terhadap pola ruang yang ada. Menurut The social logic of space (Hanson, 1984) space syntax adalah sebuah teknik untuk melakukan visualisasi, pengukuran dan juga perhitungan dari konfigurasi ruang dan menghasilkan analisa serta memberikan definisi terhadap ruang yang terbentuk. Teori space syntax merupakan hubungan antara masyarakat dan susunan struktur pembentuk ruang di dalam teori urban dan pembentukan ruang arsitektural. Pemahaman mengenai teori tersebut menghasilkan dasar penelitian secara analitis untuk menghasilkan studi mengenai ruang terbuka dan ruang publik dalam lingkup : ruang spatial, kehidupan masyarakat, rutinitas pergerakan, pemaknaan ruang, interaksi dan juga konfigurasi ruang. Teori tersebut berkaitan dengan hubungan antara pergerakan pedestrian dan juga konfigurasi ruang publik (Vujadinovic, 2016).

Hillier dalam bukunya yang berjudul Space is the Machine melihat adanya pengembangan teori baru mengenai ruang sebagai aspek kehidupan sosial yang beliau cetuskan bersama Hanson pada tahun 1984 (Hillier, 1997). Seiring dengan waktu, beberapa pengembangan teori ini disusun dalam bentuk simbiosis dengan pengembangan teknik baru untuk analisis ruang, utamanya analisis yang berbasis komputer atau teknologi informasi. Sebagai keluaran utama dari kemajuan ini adalah konsep konfigurasi.



Gambar 2.39 Logo DepthMapX
Sumber: github

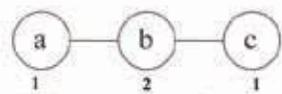
Teknik ini oleh penemunya Profesor Hillier dan Profesor Hanson dari Universitas College London, negara Inggris dinamakan space syntax (Darjosanjoto, 2006) Dalam pengertian lain, dengan menggunakan referensi gagasan Hillier dan Hanson dalam buku mereka The Sosial Logic of Space (1984) maka „sintaksis ruang“ (space syntax) adalah satu teknik atau cara untuk menampilkan, memperkirakan, menghitung atau mengukur sebuah konfigurasi ruang serta bagaimana cara menganalisis dan mengartikannya (Darjosanjoto, 2006).

Pola pengembangan dari analisis menggunakan space syntax didasari oleh 2 buah gagasan yaitu pertama kemungkinan untuk membawa pola aspek yang tidak terlihat nyata (elusive pattern aspect) baik dalam arsitektur dan rencana kota kedalam yang nyata. Kedua yaitu menkuantifikasikan gagasan lama mengenai bagaimana menempatkan bersamasama berbagai aspek yang berbeda (Hiller, 1997). Dengan kata lain Space syntax dapat menerapkan data fisik dan data sosial dalam satu tampilan.

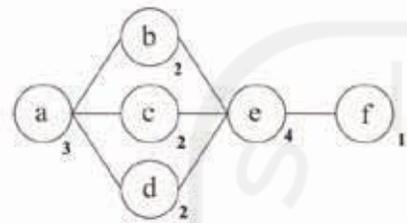
2.5 KAJIAN TEMA

2.5.3 PLACEMAKING : QUALITY OF PLACE

CONNECTIVITY (QUALITY OF PLACE)



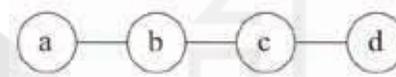
CONNECTIVITY RENDAH



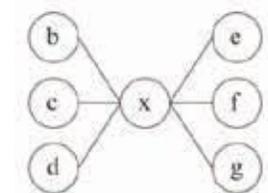
CONNECTIVITY TINGGI

Gambar 2.40 Skema Space Syntax
Sumber: penulis

INTEGRITY (QUALITY OF PLACE)



INTEGRITY RENDAH



INTEGRITY TINGGI

Gambar 2.40 Skema Space Syntax
Sumber: penulis

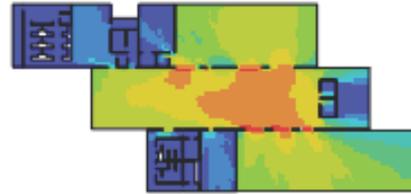
Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah walkable dan connectivity. Walkable adalah salah satu konsep dimana suatu rancangan ramah bagi pejalan kaki. Salah satu kriteria walkable adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik COnnectivity pada Space Syntax.

Connectivity adalah sebuah dimensi untuk mengukur local property atau informasi mengenai hubungan ruang dan keterkaitan antara satu ruang dengan ruang yang lain nya yang secara langsung diamati dari ruang pengamat. Aspek ini menghitung dengan jumlah ruang yang secara langsung terhubung dengan masing – masing ruang lain nya dalam sebuah konfigurasi ruang (Hiller et al: 1993 dan Hiller et al: 1987), dengan jumlah ruang yang terhubung akan dihitung dengan menggunakan konsep jarak yang disebut kedalaman atau depth, inti dari simulasi connectivity adalah untuk mengukur dan menemukan tingkat interaksi setiap ruang terhadap ruang – ruang lain nya.

Salah satu aspek dari Physical Form dalam teori Creative Placemaking adalah Integrasi antar ruang. Integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Integrasi antar ruang dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Integrity pada Space Syntax.

Integrity adalah dimensi yang mengukur properti global berupa posisi relatif dari masing-masing ruang terhadap ruang lainnya dalam suatu konfigurasi ruang. Penilaian integrity suatu ruang akan melibatkan seluruh ruang yang berada dalam konfigurasi yang sama. Integrity dapat disimpulkan sebagai hipotesa atas kemudahan pengguna bangunan untuk mencapai satu ruang dengan ruang lain nya, sehingga dengan mengetahui informasi area mana yang mempunyai pencapaian ruang yang mudah maka area tersebut termasuk juga dapat diketahui aktifitas pengguna ruang paling banyak terjadi, hal ini merujuk pada teori natural movement (Hiller 1993).

VISIBILITY (QUALITY OF PLACE)



Gambar 2.40 Skema Space Syntax
Sumber: penulis

Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Environmental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnerable area atau ruang rawan. Jika visibility maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman. Visibility dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Visual Graph Analysis pada Space Syntax.

Konsep keterlihatan (visibilitas) mempunyai hubungan yang erat, terkait pergerakan dalam sebuah konfigurasi ruang dan dalam sebuah system (Bafna, 2003). Sebuah ruang yang “terlihat” akan menarik orang untuk mendatangi sehingga sebuah space akan berubah menjadi place karena aktivitas di dalamnya. Kuat dan lemahnya “keterlihatan” sebuah ruang dari luar akan memudahkan orang dalam mengenali ruang dalam sebuah layout lingkungan terbangun. Sebuah ruang yang terlihat dalam space syntax disebutkan sebagai isovits (Bafna, 2003). Melalui kegiatan pengukuran tingkat “keterlihatan” sebuah ruang, maka dapat diprediksi kemampuan sebuah ruang untuk dikenali pengguna, baik di luar maupun di dalam sebuah konfigurasi ruang. Bentuk sebuah ruang dapat mempengaruhi tingkat visibilitas ruang, karena bentuk merupakan bagian integral dari media komunikasi yang dapat mengakomodasi fungsi di dalamnya.

SPACE SYNTAX IN ARCHITECTURAL DESIGN, PELIN DURSUN (2007)



Gambar 2.41 Jurna; Space Syntax
Sumber: Space Syntax Symposium

Berdasarkan tiga studi kasus yang dikaji dalam penelitian ini, maka Peran space syntax dalam desain arsitektur dapat diringkas sebagai berikut:

1. Dalam dialog antara arsitek dan ruang yang dirancang, space syntax menyajikan bahasa untuk berpikir dan berbicara tentang ruang. space syntax adalah bahasa yang arsitek tidak akrab untuk digunakan. Ini lebih ilmiah, lebih matematis. Namun itu penting karena membuat karakteristik non-diskursif ruang diskursif dan menempatkan ruang menjadi perdebatan yang lebih luas.
2. space syntax membawa pengetahuan berbasis sains ke dalam proses desain. Ini membangun hubungan antara penelitian dan desain; lewat sini merupakan inti dari "evidenced based design" (Hanson, 2001).
3. Jika desain adalah aktivitas yang dipelajari dengan membuat dan menguji, space syntax berkontribusi pada proses ini dengan menyediakan alat untuk arsitek untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, untuk memahami kemungkinan efek dari proposal mereka, serta untuk menunjukkan bagaimana desain mereka akan bekerja.
4. Poin yang mencolok adalah bahwa space syntax memberikan kesempatan untuk arsitek untuk mengevaluasi desainnya tidak hanya sebagai fisik dan entitas statis, tetapi sebagai organisme hidup, yang dialami oleh penduduk. Evaluasi semacam ini yang didasarkan pada interaksi antara manusia dan ruang yang dirancang dibedakan dari yang hanya menguji atau menunjukkan kinerja ruang terhadap sejumlah kriteria seperti biaya, konsumsi energi, tingkat cahaya, dll.

INVESTIGATING THE ROLE OF SEMI-OPEN SPACES ON THE SOCIABILITY OF PUBLIC LIBRARIES USING SPACE SYNTAX
(CASE STUDIES: SUNRISE MOUNTAIN AND DESERT BROOM LIBRARIES, ARIZONA, USA),
ASKARIZAD& HUSSEIN (2019)



Gambar 2.42 Jurna; Space Syntax
Sumber: ScienceDirect

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki peran ruang semi terbuka pada keramahan perpustakaan umum. Meskipun upaya positif yang dilakukan dalam beberapa tahun terakhir, perpustakaan umum yang aktif masih dihadapkan pada tantangan dalam menarik dan mempertahankan pengguna melalui penyediaan layanan terkini untuk memenuhi kebutuhan ilmiah, budaya dan rekreasi mereka.

Temuan yang diperoleh dari analisis Sunrise Mountain Library menggunakan metode Space Syntax dalam status awal dan dengan keberadaan ruang semi terbuka menunjukkan bahwa tingkat integrasi adalah 20,49. Namun, dengan penghapusan ruang semi-terbuka dan analisis ulang model baru menggunakan Space Syntax, derajat integrasinya berubah menjadi 15,48. Juga hasil yang diperoleh dari analisis Sunrise Mountain Library dalam status awalnya dan dengan adanya ruang semi terbuka menunjukkan bahwa tingkat integrasi adalah 10,10. Namun, dengan eliminasi ruang semi-terbuka dan analisis ulang model baru menggunakan Metode Space Syntax, derajat integrasinya menurun menjadi 8,15. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan penghapusan ruang semi-terbuka, jumlah integrasi spasial berkurang.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa ruang semi terbuka memiliki hubungan langsung berdampak pada organisasi spasial dan konfigurasi komponen yang mempengaruhi sosiabilitas ruang publik. Umumnya, di penelitian ini, hasilnya menunjukkan efek positif dari ruang semi terbuka pada keramahan perpustakaan umum.

ASSESSMENT OF ELEMENTARY SCHOOL BUILDINGS IN ERBIL CITY USING SPACE SYNTAX ANALYSIS AND SCHOOL TEACHERS FEEDBACK,
MUSTAFA& RAFEEQ (2019)



Gambar 2.43 Jurna; Space Syntax
Sumber: ScienceDirect

penelitian saat ini berfokus pada konfigurasi spasial bangunan sekolah dasar di kota Erbil dan menganalisis 3 denah lantai sekolah yang berbeda yang menggabungkan analisis space syntax dengan penilaian yang didapat dari survei. Temuan yang diperoleh dari baik analisis maupun penilaian (sintaksis ruang dan umpan balik guru sekolah) secara efektif berkontribusi dalam memberikan keyakinan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini. Berdasarkan analisis space syntax, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Tata massa bentuk U lebih terintegrasi, mudah dibaca, dan jelas karena nilai rata-rata integrasi dan konektivitas yang tinggi dibandingkan dengan massa bentuk L dan bentuk O (berdasarkan dua dari tiga analisis; peta aksial dan peta visibilitas).
2. Integrasi adalah nilai yang digunakan untuk memahami gerakan pada garis sirkulasi, dan bila dianggap bahwa kedalaman dan transisi area di dalam sistem memberi kita integrasi, jelas bahwa nilai integrasi yang tinggi membuat rencana menjadi lebih terlihat, dapat dipahami, dan dapat dibaca.
3. Berkenaan dengan visibilitas, hasil massa bentuk-U tunjukkan peringkat terbaik dalam hal area tampilan yang dicakup (visibilitas tinggi) untuk tempat yang dipilih, sirkulasi vertikal, dan pintu masuk. Sedangkan, data tertinggi mengenai bidang pandang manajer dan guru ditemukan dalam rencana bentuk U. Selain itu, sirkulasi vertikal berdasarkan peta isovis, bidang pandang area tertinggi ditemukan di bentuk U.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.4 PLACEMAKING : PHYSICAL FORM

IDENTITAS LOKAL DAN CULTURAL EXPERIENCE (PHYSICAL FORM)

Salah satu aspek dari Physical Form dalam teori Creative Placemaking adalah Citra, Bentuk dan Warna. Agar pengunjung bisa lebih tertarik dan menjiwai rancangan, maka rancangan harus mengimplementasikan identitas lokal dengan cara menerapkan cultural experience pada rancangan.

Arsitektur dapat menerapkan nilai nilai tradisi didalam rancangannya, dengan cara menggabungkan arsitektur lokal dan arsitektur modern. Hal tersebut bisa dicapai pada rancangan dengan menerapkan hal berikut:

- Memperlihatkan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah iklim.
- Memperlihatkan identitas secara formal dan simbolik ke dalam bentuk baru yang lebih kreatif.
- Mengenalnya sebagai tradisi yang sesuai untuk segala zaman.
- Menemukan kebenaran yang seimbang antara identitas daerah dan internasional.
- Memutuskan prinsip mana yang masih layak/patut untuk saat ini (aktual).
- Menggunakan tuntunan-tuntunan teknologi modern dari hal ini yang tradisional



Gambar 2.45 Rumah Lamin
Sumber: google images

Identitas Lokal dan Cultural Experience

Variabel	Tolak Ukur	v / x
Bentuk Massa	Rumah adat Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	
Struktur	Rumah adat Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya sekitar 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	
Bentuk Atap	Rumah adat Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana (Ayub Muktiono,2017)	
Ornamen	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan ornamen representasi bentuk hewan, manusia, hingga raksasa (Ayub Muktiono,2017)	
Interior	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan elemen kayu pada ruang dalam (Ayub Muktiono,2017)	
Warna	Rumah adat Lamin menggunakan kayu ulin, sehingga warna dasar berwarna coklat dengan ornamen berwarna putih, hitam, kuning, merah (Ayub Muktiono,2017)	
Tata Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya berada di sepanjang pinggir sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010)	
Fungsi Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya terdapat balai pertemuan di area luar dan di tengah perkampungan (Wijaya dan Sukiman, 2010)	
Tata Ruang Dalam	Dalam kepercayaan suku dayak alam terbagi dalam 3 zona, Alam atas, tengah, dan bawah. Hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal (Wijaya dan Sukiman, 2010)	
Fungsi Ruang Dalam	Tersedianya ruang untuk memwadahi kesenian dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan perilaku dan kapasitas penggunanya (Wijaya dan Sukiman, 2010)	
Fungsi Ruang Dalam	Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Direpresentasikan dari ruang dalam yang ditinggali secara kolektif oleh banyak orang (Wijaya dan Sukiman, 2010)	

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.5 PLACEMAKING : SOCIAL OPPORTUNITY

Lingkungan positif untuk menanggulangi kenakalan remaja Kota Samarinda

Menurut Santrock (1988) salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkannya emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

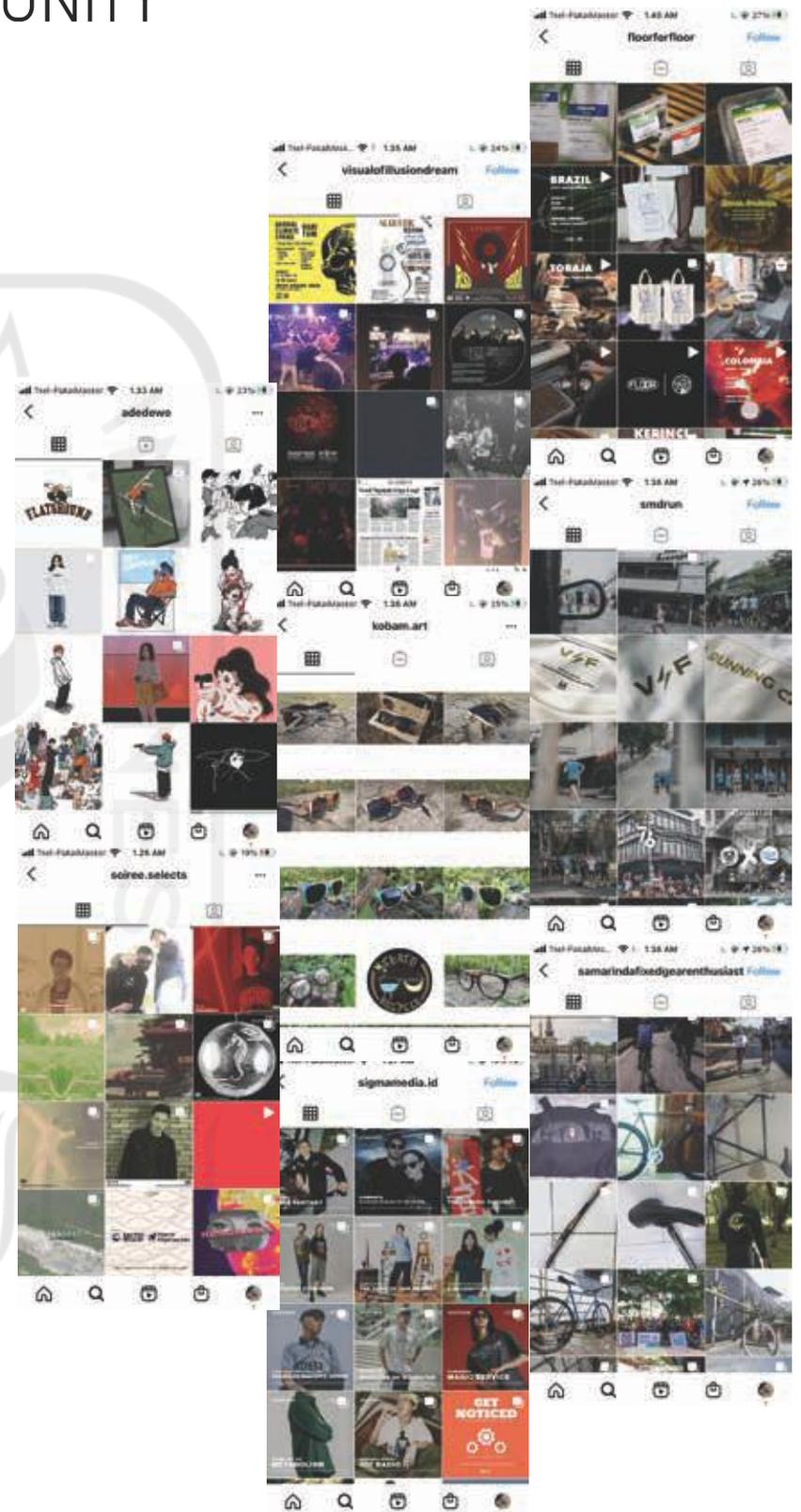
Sampai saat ini belum ada wadah memadai yang bisa memfasilitasi potensi remaja tersebut. Sehingga banyak remaja yang lebih memilih untuk berkumpul di kedai kopi atau jalanan yang tentu saja kurang berfaedah dan bisa menjerumuskan mereka.

Padahal remaja Kota Samarinda mempunyai potensi. Banyak dari mereka yang sudah menonjolkan bakatnya sejak usia yang dini. Mulai dari seni, musik, olahraga, sampai edukasi (Bramantyo,2019). Mereka seringkali melaksanakan acara secara kolektif dan mandiri secara rutin walaupun dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur. Apalagi jika ada wadah dan acara yang bisa rutin. Tentu saja akan bisa berkembang lebih baik, akan banyak pelaku pelaku industri kreatif baru yang bisa tumbuh dan bisa turut serta menyokong ekonomi daerah bahkan nasional.

Sudah banyak komunitas anak muda kota samarinda tetapi belum diwadahi.

Kegiatan Komunitas itu adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- a. Bola Basket
- b. Futsal
- c. Skatepark
- d. Gym



Gambar 2.46 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagram.com



Gambar 2.46 Macam Industri Kreatif Samarinda
Sumber: Instagras.com

INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA KOTA SAMARINDA

Khusus industri kreatif saja, BPS telah melakukan survei pada pelaku Industri Kreatif Kota Samarinda pada 2019 (BPS, 2019). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka kajian Identifikasi dan Inventarisasi Industri Kreatif di Kota Samarinda menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini. Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan sub sektor:

- Subsektor Kuliner : 311 pelaku usaha (59,01 persen).
- Subsektor Fesyen : 58 pelaku usaha (11,01 persen).
- Subsektor Kriya : 49 pelaku usaha (9,30 persen).
- Subsektor Televisi dan Radio : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Periklanan : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Fotografi : 15 pelaku usaha (2,85 persen).
- Subsektor Penerbitan : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Desain Interior : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Arsitektur : 8 pelaku usaha (1,52 persen).
- Subsektor Desain Komunikasi : 6 pelaku usaha (1,14 persen).
- Subsektor Seni rupa : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Seni Pertunjukan : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Aplikasi dan Game : 3 pelaku usaha
- Subsektor Desain Produk : 1 pelaku usaha (0,19 persen). (0,57 persen).
- Subsektor Musik : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Film, Animasi dan Video : 3 pelaku usaha (0,57 persen).

Sesuai dengan hasil identifikasi dan inventarisasi pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Samarinda maka pola pengembangan ekonomi kreatif di Kota Samarinda mengarah ke tiga subsektor yaitu subsektor kuliner, subsektor fesyen dan subsektor kriya.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.7 Representasi Ruang Anak Muda Pada Rancangan (Space of Youth)



Gambar 2.48 Ilustrasi Space of Youth
Sumber: projectforpublicspaces.com

Budaya berkumpul merupakan bentuk ragam budaya yang ada di Indonesia. Keberagaman bentuk budaya tersebut dilihat sebagai sikap, cara hidup, dan nilai-nilai dalam suatu kelompok tertentu. Ini dipahami pula sebagai pola aktivitas tertentu yang sudah menjadi kebiasaan, yaitu nongkrong. Meskipun kehadirannya dipandang sebelah mata, budaya nongkrong tetap eksis menjadi bentuk ekspresi keberagaman masyarakat di kala mengisi kekosongan waktu seperti berkumpul, berbincang, dan bahkan sambil menikmati hidangan tertentu. Di satu sisi, tendensi budaya nongkrong yang terlihat seperti budaya pemalas dan tidak berguna, memiliki potensi besar untuk mengurangi stres.

Sedangkan tongkrongan itu merupakan tempat anak muda melakukan aktivitas nongkrong tersebut. Samarinda kekurangan ruang publik yang layak, padahal terdapat potensi Sungai Mahakam yang bisa dijadikan architectural capital.

Sungai Mahakam membelah Kota Samarinda menjadi dua, dan pinggirannya disebut Tepian Mahakam. Lokasi tersebut biasanya dijadikan tempat berkumpul oleh anak muda, tetapi belum ada wadah yang layak untuk dijadikan ruang publik.

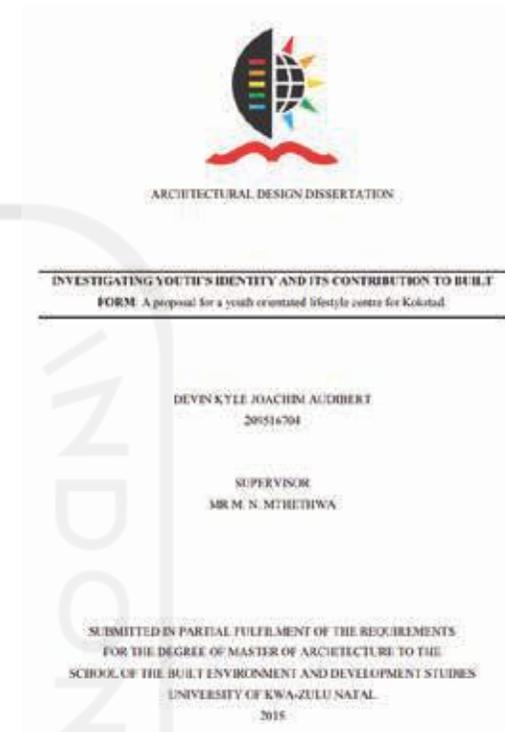
Wadah yang dimaksud itu bukanlah sekedar sesuatu yang berbentuk ruang fisik. Wadah adalah perwujudan dari interaksi dan koneksi sosial dari orang-orang yang berada di ruang tersebut (Urry, 2004). Anak muda selalu ingin mencari wadah tersebut, wadah yang bisa menaungi mereka dan untuk membuktikan eksistensi dan status sosial mereka. Tetapi karena belum ada wadah yang layak, anak muda Kota Samarinda lebih memilih untuk berkumpul di Tongkrongan. Anak muda mendefinisikan tongkrongan sebagai ruang mereka untuk berkumpul dengan bebas, ruang tersebut bisa berbentuk warung, pinggir jalan, ataupun rumah.

Padahal Tongkrongan merupakan tempat yang sangat rawan bagi anak muda tersebut. Di tempat tersebut sangat kurang akan kontrol sosial. Akibatnya banyak hal yang bisa terjadi di ruang tersebut baik itu hal negatif maupun positif. Sudah menjadi rahasia umum bahwa ruang tersebut seringkali dijadikan anak muda untuk mabuk mabukan, menggunakan obat terlarang, pacaran yang tidak sehat, berkelahi, dan banyak lagi.

Tongkrongan dan Jalanan selalu dikaitkan dengan anak muda. Hal tersebut dianggap keren dan kekinian bagi mereka. Anak muda menganggap hal tersebut merupakan wadah mereka untuk bebas berekspresi tanpa adanya kontrol yang berlebihan dan biaya yang besar. Hal tersebut juga menjadi wadah bagi mereka untuk bertemu satu sama lain dan kepentingan mereka untuk eksistensi sosial (White, 1994).

Devin Kyle (2018) mencoba untuk mengidentifikasi apa saja hal pada jalanan yang membuat anak muda tertarik pada hal yang berhubungan dengan tongkrongan dan jalan. Setelah mengeksplor berbagai bangunan community center yang dianggap sukses menarik minat anak muda dan lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hasil investigasi tersebut dia menemukan beberapa indikator yang bisa merasionalisasikan jiwa anak muda kepada rancangan arsitektur. Indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Rancangan merupakan respon langsung dari keinginan dan kebutuhan anak muda
2. Integrasi dari berbagai element yang menarik bagi anak muda
3. Ruang yang berbagi
4. Pembauran ruang indoor dan outdoor
5. Penerapan gaya street culture
6. Kombinasi dari beberapa komunitas



Gambar 2.49 Investigating Youth Identity and Its Contribution to Built Form
Sumber: Devin Kyle



Gambar 2.50 Ilustrasi Space of Youth
Sumber: projectforpublicspaces.com

2.6 PRESEDEN

2.6.1 M BLOC SPACE, JAKARTA SELATAN, DKI JAKARTA



m-bloc Space terletak di area Blok M Jakarta Selatan. Merupakan mixed use building yang banyak fungsinya, Pada m-bloc Space terdapat coworking space, cafe, retail space, event space, instalation space, dan open space.

Dunia kreatif di Jakarta dewasa ini semakin bertumbuh melihat banyaknya event terkait yang semakin sering diadakan. Demikian pula dengan pelaku-pelaku kreatif yang terus muncul dengan berbagai karya yang semakin variatif dan penuh kolaborasi khususnya di kalangan milenial. Namun, tidak dapat dipungkiri, belum banyak, atau bahkan belum ada ruang yang dapat disebut sebagai creative hub tempat pelaku kreatif dan masyarakat dapat berinteraksi secara terus menerus.

Melihat kebutuhan tersebut, pelaku kreatif yang tergabung dalam Ruang Riang Milenial, yaitu Handoko Hendroyono, Lance Mengong, Glenn Fredly, Wendi Putranto, Jacob Gatot Sura, dan Mario Sugianto, menginisiasi ide untuk menghadirkan ruang kreatif di tengah Jakarta. Ide ini disambut baik oleh Perusahaan Umum Percetakan Uang RI yang memiliki aset idle di area Melawai. Dengan lokasi yang sangat strategis, yaitu dikelilingi oleh berapa moda transportasi masal seperti Transjakarta, MRT Jakarta, dan berbagai bus kota, ide ruang yang diberi nama M Bloc diharapkan dapat menjadi penggerak kreativitas kaum milenial di Jakarta.

Gambar 2.51 Ilustrasi mbloc Space
Sumber: mbloc.space

“ M Bloc is a creative event space and live music venue for the local community. Located within Peruri complex in Melawai, Kebayoran Baru, South Jakarta.

It will act as a melting pot for our creative and cultural industries; a place for local musicians, artists, makers and creative freelancers to connect, collab and build their practice and for the community to participate in artistic and creative activities in a variety of mediums

Our vision is for M Bloc space to become a regional hub of cultural vitality. where arts and culture connects community through education, participation, creativity and economy. ”

mbloc.space



Gambar 2.52 Ilustrasi mbloc Space
Sumber: acardia architect



Selain mewadahi pelaku kreatif lokal, M Bloc juga dirancang untuk memiliki ruang publik. Mengingat masih minimnya ruang publik di Jakarta, kehadiran M Bloc tentu akan memberi dampak lebih luas, bukan hanya bagi pelaku kreatif, namun bahkan kepada masyarakat, dan lingkungan sekitar. Direncanakan untuk dibuka pada September 2019 bertepatan dengan HUT Peruri ke-48, M Bloc berpotensi menjadi tren terbaru di Jakarta dan membantu menghidupkan kembali Blok M yang sempat hip di era 80-90an.

Prinsip Normatif berdasar Kajian Preseden

Komponen	Preseden
Tata Guna Lahan	Secara garis besar ruang dibagi menjadi pedestrian yang lebar, ruang retail, sirkulasi yang serin dimanfaatkan sebagai ruang pameran, dan ruang untuk fungsi lainnya. Ruang untuk fungsi lainnya biasanya digunakan sebagai acara musik maupun bazaar
Sirkulasi dan Parkir	Berada di pinggir jalan utama. Juga berjarak ramah pejalan kaki dengan stasiun dan transportasi umum. Sehingga tidak menyediakan parkir kendaraan.
Ruang Terbuka	Sebagian besar ruang terbuka memanfaatkan pedestrian. Tetapi masih minim Ruang Terbuka Hijau (RTH)
Jalur Pedestrian	Terdapat jalur pedestrian yang terhubung langsung dengan jalur keluar masuk
Generator Aktivitas	Menyediakan area daerah perdagangan/retail berupa coffeeshop, cafe, clothing, merchandise, musik/cd. Dan rutin mengadakan kegiatan komunitas seperti diskusi, pameran, dan acara musik

2.6 PRESEDEN

2.6.2 IMPLIVIUM, REINOSA, SPAIN

IMPLUVIUM terletak di Reinoso, Spanyol. Dirancang dengan atap yang masif dengan struktur kayu timber. Banguna berfungsi sebagai pusat komunitas yang dibuat mempunyai ruang yang luas untuk mendukung fungsinya yang akan diselenggarakan banyak event.



Gambar 2.53 Ilustrasi Impluvium
Sumber: archdaily



Konsep sirkulasi pada bangunan ini dengan menerapkan sirkulasi linear dan membentuk koridor di sepanjang fungsi ruangnya. Ujung pada koridor ini mengarah pada ruang terbuka atau taman yang didesain. Terdapat mezzanine yang memanfaatkan ketinggian dari bangunan. Mezzanine juga bisa berfungsi sebagai tempat berkumpul.





Gambar 2.53 Ilustrasi Impluvium
Sumber: archdaily

Prinsip Normatif berdasar Kajian Preseden

Komponen	Preseden
Tata Guna Lahan	Ruang komunitas ini sepenuhnya digunakan bagian indoorsnya. Bagian indoor dibuat minus sekat dan terdapat mezzanine yang digunakan untuk berbagai macam fungsi
Sirkulasi dan Parkir	-
Ruang Terbuka	-
Jalur Pedestrian	Terhubung dengan jalur pedestrian
Generator Aktivitas	Ruang komunitas menyediakan ruang untuk bertemu dan ruang bekerja yang rutin dimanfaatkan oleh pelajar setempat. Dan juga terdapat ruang yang lebar yang bisa dimanfaatkan untuk berolahraga secara indoor

2.6 PRESEDEN

2.6.3 VICTORIA ON RIVER, HAMILTON, NEW ZEALAND

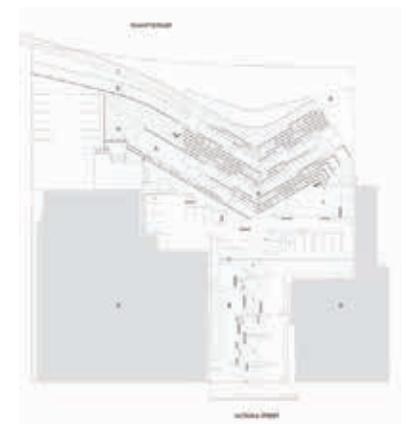
Projek Victoria on River ini berhasil menghubungkan kembali visual dari cityscape dan sungai. Terletak di kota Hamilton, Selandia Baru dan dirancang oleh Edward White Architect. Rancangan lanskap pinggir sungai ini mempunyai dua fungsi utama yaitu sebagai wadah pengunjung untuk berekreasi, berinteraksi dan menikmati pemandangan sungai. Dan yang kedua sebagai penghubung dari jalan utama, jalur pejalan kaki, dan sungai.



Gambar 2.54 Ilustrasi Victoria on River
Sumber: archdaily



Variasi permukaan yang beragam dan kaya akan tekstur material menjadi ciri khas dari rancangan ini. Menerapkan konsep Split level di sepanjang pinggir sungai memberikan efek perubahan ketinggian secara visual. Vegetasi yang dipilih mempunyai tekstur yang halus untuk memberikan efek linear yang tegas. Tersedia tempat duduk yang sling terintegrasi dengan ramp yang bisa digunakan pengunjung untuk bersantai.





Gambar 2.54 Ilustrasi Victoria on River
Sumber: archdaily



Prinsip Normatif berdasar Kajian Preseden

Komponen	Preseden
Tata Guna Lahan	Merupakan ruang terbuka pinggir sungai yang sepenuhnya digunakan sebagai taman dan RTH. Fungsinya difokuskan untuk rekreasi
Sirkulasi dan Parkir	Taman berada di belakang hotel dan menggunakan sirkulasi yang berbentuk zig zag karena konstur dan split level juga digunakan
Ruang Terbuka	Seluruhnya merupakan ruang terbuka dan sebagian besar merupakan ruang terbuka hijau (RTH)
Jalur Pedestrian	-
Generator Aktivitas	Digunakan sebagian ruang rekreasi dan berkumpul

2.6 PRESEDEN

2.6.4 PRETTY POISON, CANGGU, BALI

Pretty Poison, salah satu skate park dan Cafe yang tidak asing lagi di telinga kaula muda baik di dalam maupun luar negeri ini sukses membius penikmatnya. Skate park yang baru berdiri pada 2017 ini, tidak hanya menyediakan arena bermain skateboard saja namun juga Cafe dengan pemandangan sawah sawah indah yang berada disekitarnya.



Lokasi Pretty Poison yang berada di pusat kota Bali yaitu di canggu tersebut, sangatlah mudah untuk diakses. Canggu yang memang sudah menjadi salah satu spot favorit bagi wisatawan, karena lengkapnya fasilitas yang disediakan di canggu, pantainya yang mudah di akses, klub malam yang mudah di temui, ditambah lagi adanya fasilitas baru bagi mereka wisatawan yang masih terbilang muda, yang senang bermain skateboard, atau hanya sekedar bercerita berkumpul bersama teman teman menikmati indahnya malam di temani trick cantik dari para rider baik dari dalam maupun luar negeri, atau hanya sekedar ingin menikmati musik yang setiap pekannya diselenggarakan di temani racikan minuman dari bartender di Pretty Poison, atau bagi wisatawan yang ingin seni kotemporer lokal.

Pretty Poison merupakan salah satu representasi jalanan yang diterapkan pada Arsitektur. Rancangan bangunan sangat merepresentasikan jiwa anak muda. Oleh karena itu Pretty Poison hampir setiap harinya ramai oleh pengunjung. Baik itu turis lokal maupun turis mancanegara.



Gambar 2.55 Ilustrasi Pretty Poison
Sumber: prettypoison.com



Gambar 2.55 Ilustrasi Pretty Poison
Sumber: prettypoison.com

Prinsip Normatif berdasar Kajian Preseden

Komponen	Preseden
Tata Guna Lahan	Ruang dibagi menjadi dua yaitu ruang indoor dan outdoor, Ruang indoor biasa dipakai sebagai cafe ataupun wadah pameran. Sedangkan ruang outdoor digunakan sebagai skatepark dan acara cara musik
Sirkulasi dan Parkir	Terletak di bagian desa canggu yang belum memiliki transportasi umum yang memadai. sehingga perlu menyediakan parkir kendaraan
Ruang Terbuka	Sebagian besar ruang terbuka dan memanfaatkan pedestrian. Terami masih minim Ruang Terbuka Hijau (RTH)
Jalur Pedestrian	-
Generator Aktivitas	Menyediakan fasilitas skatepark dan ruang terbuka yang rutin digunakan menjadi acara musik.

2.6 PRESEDEN

2.6.5 LE BANC DE NIEGE, QUEBEC CITY, CANADA

Le Banc de Nieve adalah ruang public yang terletak di kota Quebec, Kanada. Merupakan instalasi bangku built in yang memungkinkan banyak alokasi. Terdiri dari beberapa level tempat duduk yang variatif agar bisa dimanfaatkan lebih maksimal oleh penggunanya. Dirancang mengelilingi batang pohon agar tetap memberikan kesan hijau dan rindung. Bentuk tribuin dibuat likuid menyerupai draf kontur untuk merepresentasikan alam.



Gambar 2.56 Ilustrasi Le Banc de Nieve
Sumber: archdaily



Gambar 2.56 Ilustrasi Le Blacn de Nieve
Sumber: archdaily

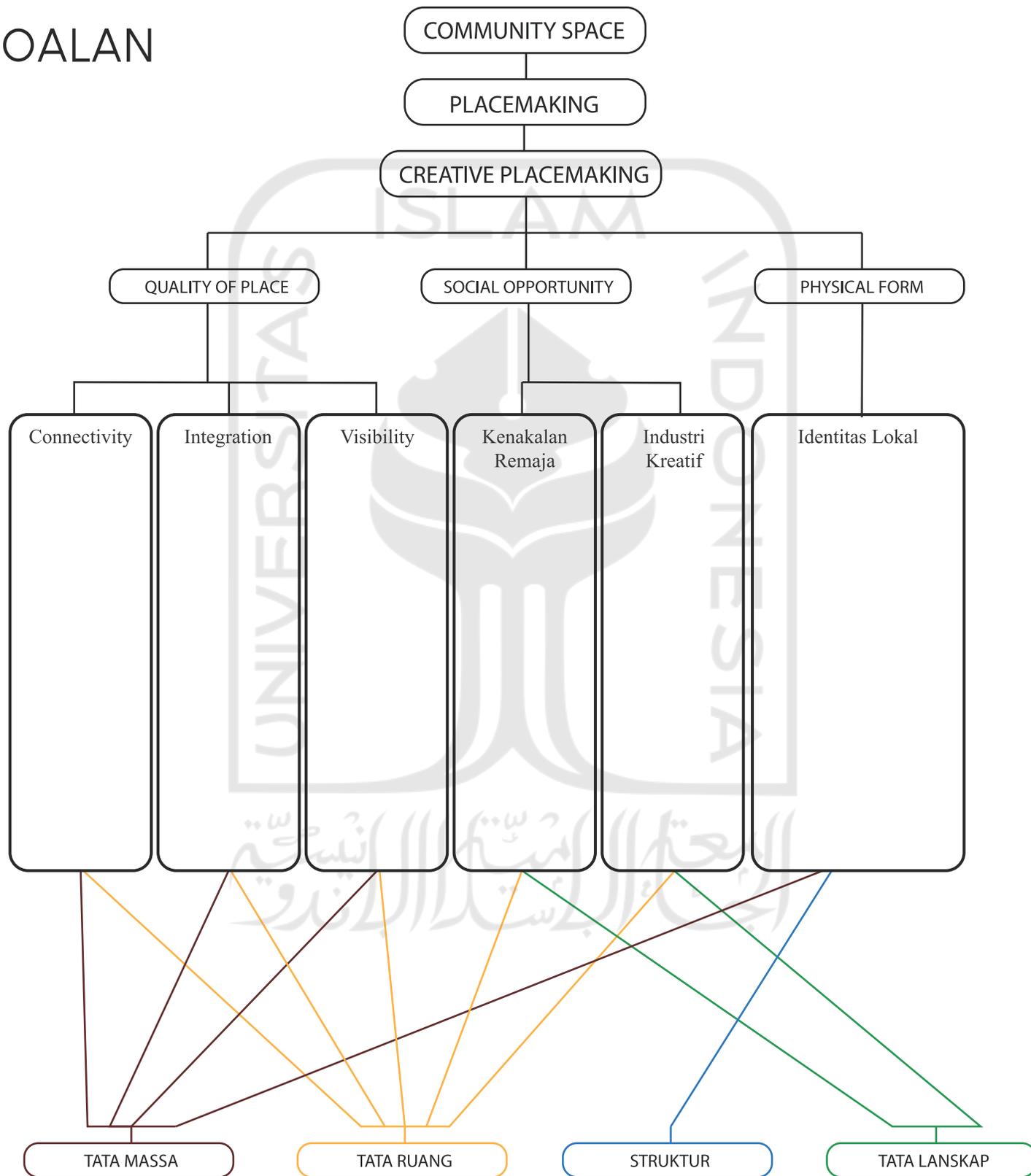


Prinsip Normatif berdasar Kajian Preseden

Komponen	Preseden
Tata Guna Lahan	Ruang terbuka kota yang berfungsi sebagai tempat rekreasi. Terdapat instalasi yang dibentuk berkontur dan ditanami pohon-pohon
Sirkulasi dan Parkir	Terhubung langsung dengan jalur pedestrian
Ruang Terbuka	Seluruhnya merupakan ruang terbuka tetapi masih minim vegetasi ruang terbuka hijau (RTH)
Jalur Pedestrian	Terhubung langsung dengan jalur pedestrian
Generator Aktivitas	Digunakan sebagai ruang rekreasi dan berkumpul

2.7 RUMUSAN PERSOALAN DESAIN

PETA PERSOALAN



Gambar 2.57 Peta Konflik
Sumber: Penulis

Massa

- Bentuk massa bangunan berbentuk U Shape untuk memaksimalkan Connectivity dan Integration (Mustafa& Rafeeq, 2019)
- Tata massa dibuat memaksimalkan Visibility dari Sungai Mahakam sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Tata massa dibuat meminimalkan vulnerable space untuk menanggulangi penyimpangan perilaku (Damasturi, 2011)
- Bentuk massa bangunan mengimplementasikan Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking. Dengan menerapkan kolom ekspose khas gaya rumah panggung
- Menerapkan ragam hias motif serta ukiran khas Kalimantan Timur sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Menerapkan elemen gaya street culture berupa ekspos material sebagai representasi jiwa anak muda (Kyle,2018) sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.

Tata Ruang

- Tata ruang yang semi open space untuk memaksimalkan Connectivity dan Integration (Askarizad, Safari, 2019) pada rancangan sesuai dengan indikator Quality of Place pada Creative Placemaking
- Menyediakan ruang sesuai dengan Social Opportunity yang sudah dikaji pada lokasi rancangan (Wykoff,2012) (Kyle,2018).
- Tata ruang dibuat meminimalkan vulnerable space dengan cara memaksimalkan Visibility untuk menanggulangi penyimpangan perilaku (Damasturi, 2011).
- Menyediakan ruang untuk pelaku industri kreatif untuk menawarkan jasa dan produknya sebagai activity generator (Wykoff,2012).
- Merancang tata ruang yang saling berbagi dan terbuka agar pengguna bisa saling bersosialisasi dan saling bertumbuh satu sama lain (Kyle,2018).

Lanskap Bangunan

- Merancang lanskap dengan Connectivity dan Integration yang tinggi dengan jalur yang menjangkau seluruh bagian massa (Project for Public Space, 2007)
- Lanskap dan massa terhubung langsung agar sosiabilitas pengguna tinggi dan Connectivity dan Integration maksimal (Askarizad, Safari, 2019) sesuai dengan indikator Quality of Place pada Creative Placemaking.
- Menyediakan lanskap yang menyediakan fasilitas keamanan, vegetasi, street furniture, dan ramah difabel (Permen PU, 2008) (Project for Public Space, 2007) (Bryne & Sipe, 2010) sesuai dengan indikator Quality of Place pada Creative Placemaking.
- Merancang lanskap yang memaksimalkan Visibility dari Sungai Mahakam sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Merancang lanskap dengan ragam hias motif serta bentuk khas Kalimantan Timur sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.

Struktur

- Struktur bangunan yang dihiasi dengan ragam hias sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Penerapan prinsip struktur panggung sebagai implementasi dari Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Merancang struktur yang memaksimalkan Visibility dari Sungai Mahakam sebagai Identitas Lokal sesuai indikator Physical Form pada Creative Placemaking.
- Struktur berada minimal 9 meter setelah sungai mahakam, berdasarkan peraturan daerah

Berdasarkan dari penelusuran persoalan desain yang sudah dikaji, maka setelah itu dilakukan pemecahan persoalan desain.

PEMECAHAN PERSOALAN DESAIN





Gambar 3.1 Citra Satelit Tapak Lokasi
Sumber: google earth

Perancangan Community Space Di Tepian Mahakam Kota Samarinda dilakukan analisis terhadap pengguna dan fungsi, program ruang, aksesibilitas, zonasi, dan iklim mikro terhadap kawasan perancangan. Analisis dilakukan untuk menentukan konsep-konsep yang akan digunakan. Setelah melakukan analisis, kemudian dilakukan sintesis yang berupa konsep rancangan yang selanjutnya dikembangkan menjadi rancangan Community Space Di Tepian Mahakam Kota Samarinda.

3.1 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI



Gambar 3.2 Ilustrasi Analisa
Sumber: google images

Saat ini anak muda di Kota Samarinda belum memiliki banyak tempat untuk melakukan aktivitas mereka seperti menyalurkan bakat dan bersosialisasi. Kegiatan ini kemudian dilakukan berbagai tempat tapi sebagian besar tempat yang mereka gunakan adalah tempat yang belum layak dan teratur. Dalam perkembangan manusia masa remaja merupakan masa pembentukan hubungan sosial yang lebih intensif dengan lingkungannya. Keberadaan pada lingkungan yang sangat intensif membuat remaja menjadi mudah mengindera apa yang ada disekitarnya. Sehingga dengan mudah lingkungan memberikan pengaruh positif ataupun negatif, kemudian dengan semua itu remaja di tuntut untuk dapat berpikir dewasa.

Community Space memiliki tugas dan fungsi bagi perkembangan anak muda. Community Space selain menjadi tempat bersosialisasi dan menyalurkan potensi dapat pula menjadi sarana rekreasi dan edukasi bagi anak muda.

Hal ini ditunjang dengan fasilitas yang ada dalam, Community Space biasanya menyediakan berbagai keperluan anak muda dalam menunjang kegiatan mereka. Dalam bersosialisasi berjalan proses belajar mengenali bagaimana berada di sebuah lingkungan tertentu, hal ini kemudian memacu pikiran mereka untuk berpikir lebih dewasa dengan apa yang akan mereka lakukan. Pelajaran seperti ini tidak dapat mereka dapatkan dalam lembaga pembelajaran. Selain disediakan tempat-tempat yang akan menunjang kegiatan dalam belajar. Dengan terjun untuk menyalurkan potensi mereka kemudian akan terjadi pula proses belajar.

Saat seseorang melakukan sesuatu yang disukai maka akan merasa terhibur, senang dan bahagia. Begitu pula dengan anak muda, jika mereka mendapat tempat untuk dapat melakukan hal-hal yang disukai dalam hal ini kegiatan positif maka mereka merasa terhibur. Proses tersebut merupakan proses healing bagi mereka, sehingga mereka akan terhindar dari kegiatan yang negatif. Dengan adanya community space yang akan membantu mengakomodasi kegiatan mereka, hal ini kemudian memenuhi fungsi sebagai sarana dan prasarana untuk menyalurkan potensi.



Gambar 3.3 Ilustrasi Analisa
Sumber: google images

3.1 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.1.1 ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA

Industri Kreatif

Merupakan komunitas utama yang merupakan penggiat industri kreatif di kota Samarinda. Yaitu startup, agensi kreatif, desain komunikasi visual, musik, fashion kuliner, seni rupa, fotografi, dan lain lain. Aktivitas tersebut akan diwadahi dengan diberikan ruang-ruang studio yang fleksibel bagi komunitas-komunitas yang ingin menggunakan. Ruang yang dialokasikan sebesar 50% yang akan digunakan oleh komunitas-komunitas tersebut. Selain itu, aktivitas yang mereka lakukan memerlukan lingkungan yang nyaman dan dapat menstimulasi mereka untuk dapat melakukan meningkatkan produktivitas dan kreatifitas mereka



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

Komunitas Lain

Merupakan komunitas selain dari komunitas utama Industri Kreatif yang terdiri dari startup, agensi kreatif, desain komunikasi visual, musik, fashion kuliner, seni rupa, fotografi, dan lain lain. Kebanyakan aktivitas yang dilakukan oleh komunitas lain adalah kegiatan fisik seperti Bola Basket, Futsal, Skateboard, Inline Skating, Gym, Aktivitas dari komunitas selain itu tersebut tetap akan diwadahi namun lebih dialokasikan di daerah indoor dan outdoor. Ruang yang dialokasikan sebesar 40% dan difokuskan pada area outdoor.



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

Masyarakat Aktif/Pekerja Lepas

Merupakan masyarakat yang aktif berkegiatan dan memerlukan ruang fleksibel seperti mahasiswa, pekerja lepas, dan sebagainya untuk ikut berkolaborasi. Maka diperlukan ruang kerja bersama/coworking space yang bersifat publik untuk mereka bekerja secara bebas ataupun menyewa ruang sendiri. Seperti halnya komunitas yang ada, aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat aktif ini juga memerlukan lingkungan yang nyaman dan dapat menstimulasi mereka dalam bekerja untuk dapat lebih produktif dan kreatif.



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

Masyarakat Pasif/ Pengunjung

Merupakan masyarakat yang hanya ikut berpartisipasi dalam kegiatan/event tertentu atau hanya melakukan rekreasi. Untuk menunjang aktivitas tersebut maka diperlukan ruang yang dapat digunakan oleh publik seperti hall untuk kegiatan/event dan ruang terbuka hijau. Sebagai respon terhadap fungsi rekreasi maka diperlukan lingkungan yang dapat memberikan dampak baik terhadap psikologis pengunjung. Selain itu juga diperlukan lingkungan yang memiliki daya tarik sehingga pengunjung mau datang dan beraktivitas.



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

Pengelola

Merupakan pengelola yang mengoperasikan aktivitas-aktivitas yang berjalan dalam community space. Dalam melakukan tugasnya mereka cenderung monoton, sehingga tidak begitu diperlukan lingkungan ruang yang menstimulasi kreatifitas mereka. Namun, kondisi lingkungan yang nyaman tetap diperlukan untuk menunjang aktivitas mereka bekerja.



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

Pegawai/Servis

Merupakan orang berada dalam perintah pengelola untuk membantu berjalannya aktivitas yang ada dalam community space seperti resepsionis, pelayan, servis, dan lain sebagainya. Pekerjaan yang mereka lakukan lebih kepada fisik dan bukan mental/psikologis, sehingga mereka cukup dengan lingkungan ruang yang nyaman untuk mereka bekerja.



Gambar 3.4 Ilustrasi Pengguna
Sumber: freepik.com

3.1 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.1.2 KEGIATAN YANG DIWADAH

Komunitas Industri Kreatif



Kegiatan Industri Kreatif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi yang meliputi:

- Ruang Pameran
- Ruang Acara/Workshop
- Ruang Studio
- Ruang Retail

Komunitas Lain



Kegiatan Komunitas lain adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- Bola Basket
- Futsal
- Skatepark
- Gym

Remaja/Pekerja Lepas



Kegiatan Masyarakat Aktif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Coworking Space
- Meeting Space
- Event Area

Remaja/Pengunjung



Kegiatan Masyarakat Pasif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada rekreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Taman Pinggiran Sungai

Pengelola



Kegiatan Pengelola adalah kegiatan yang berfokus kepada pengelola yang meliputi:

- Ruang Staff
- Ruang Jaringan
- Ruang Resepsionis
- Ruang Alat

Pegawai/Servis

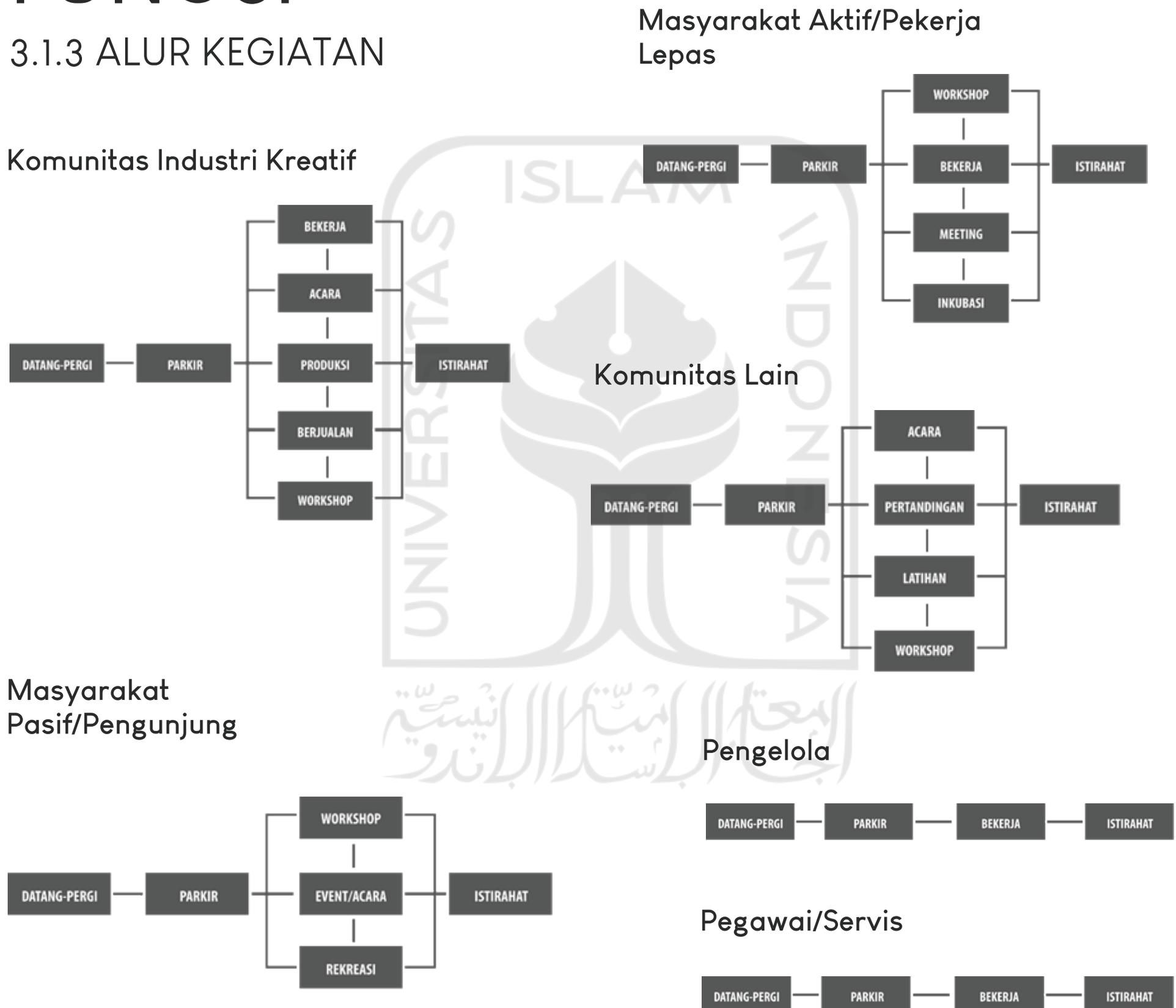


Kegiatan Servis adalah kegiatan yang berfokus untuk servis yang meliputi:

- Ruang Pos Keamanan
- Ruang Ruang Genset
- Ruang MEE
- Gudang
- Janitor

3.1 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.1.3 ALUR KEGIATAN



3.2 ANALISIS PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS LUASAN DAN PARKIR

Besaran standar ruang community space yang sesuai dengan peraturan daerah setempat yaitu KDB 60% dan KLB 2,8 dari peraturan tersebut maka luas lahan yang dapat dibangun yaitu:

1. Luas Dasar Bangunan

LDB = Luas tanah x KDB

LDB = $8064\text{m}^2 \times 60\%$

LDB = **4383 m² maksimal**

2. Luas Lantai Bangunan

LL = Luas tanah x KDB x KLB

LL = $8064\text{m}^2 \times 60 \times 2,8$

LL = **11592 m² maksimal**

3. Jumlah Lantai Bangunan

LB = Luas tanah x KDB : KLB

LB = $8064\text{m}^2 \times 2,8 : 4383$

LB = **5 lantai bangunan maksimal**

4. Kapasitas kegiatan perpustakaan (Kb)

Standar besaran ruang gerak manusia menurut Neufert (2000)

ketika berkegiatan di dalam adalah adalah 2,5-4m².

Kb = LDB/Ruang Gerak

Kb = $4383 \text{ m}^2 / 4\text{m}^2$

Kb = 1017,75 dibulatkan maks 1017 orang dalam kondisi penuh

4. Parkir kendaraan

a) Mobil

Diasumsikan jumlah pengunjung menggunakan mobil 10% x 1017 orang = 101,7

dibulatkan menjadi 102 orang

Luasan 1 mobil = 12.5m²

1 mobil 4 orang = $102 : 4 = 26$ dibulatkan menjadi 26 mobil

Total kebutuhan luas parkir mobil $26 \times 12.5\text{m}^2 = 325\text{m}^2$

b) Motor

Diasumsikan jumlah pengunjung menggunakan motor

35% x 1.017 orang = 355.9 dibulatkan menjadi 335 orang

Luasan 1 motor = 1.5m²

1 motor 2 orang = $335 : 1.5 = 177.5$ motor

Total Kebutuhan luas parkir motor $177.5 \text{ motor} \times 2\text{m}^2 = 236 \text{ m}^2$

c) Sepeda 5%

Diasumsikan jumlah pengunjung menggunakan sepeda 5% x 1017 orang = 50,85

dibulatkan menjadi 51 orang

Luasan 1 sepeda = 1m²

1 sepeda 1 orang = $51 : 1 = 51$ sepeda

Total kebutuhan luas sepeda $51 \text{ sepeda} \times 1\text{m}^2 = 51\text{m}^2$

Total luasan parkir yang dibutuhkan adalah 51 m²

3.2 ANALISIS PROGRAM RUANG

3.2.2 ANALISIS KAPASITAS

Data sebagai acuan dalam mengakomodir pengguna di dalam community space ini menggunakan data yang dikeluarkan BPS. Pada tahun 2019, yakni tercatat pada saat itu terdapat 527 usaha ekonomi kreatif di kota Samarinda. Diasumsikan 30% dari usaha tersebut butuh ruang yang layak untuk beraktivitas sehingga didapat 153 usaha. Angka tersebut akan digunakan sebagai patokan dalam memberikan jumlah ruang studio yang dapat digunakan oleh industri kreatif. berdasarkan data yang dilansir oleh Foertsch (2017), sebagian besar orang yang bekerja di coworking space bekerja hingga 9 jam perharinya, waktu tersebut sudah termasuk waktu istirahat. Namun, tidak setiap hari pengguna akan datang ke coworking space, sebagai dari mereka datang 5 kali dalam seminggu (40%), ada yang 3-4 kali dalam seminggu (30%), dan sisanya dibawah 2 kali dalam seminggu (30%). Dari data tersebut dapat dirata-rata bahwa dalam seminggu mereka akan bekerja di coworking space sebanyak 3,3 kali. Jika dikalkulasikan dalam persentase maka akan sebesar 46%

Maka dari angka 46% tersebut dapat diartikan sebagai kemungkinan pengguna akan bertemu dalam satu waktu, yang mana jika dikalikan dengan jumlah usaha yang akan dia komodasi yaitu 153 usaha akan menjadi 70 usaha yang akan bekerja dalam satu waktu. Dengan begitu pada fasilitas community space ini akan mengakomodasi 70 ruang studio untuk mereka bekerja

- Subsektor Kuliner : 311 pelaku usaha (59,01 persen).
- Subsektor Fesyen : 58 pelaku usaha (11,01 persen).
- Subsektor Kriya : 49 pelaku usaha (9,30 persen).
- Subsektor Televisi dan Radio : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Periklanan : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Fotografi : 15 pelaku usaha (2,85 persen).
- Subsektor Penerbitan : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Desain Interior : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Arsitektur : 8 pelaku usaha (1,52 persen).
- Subsektor Desain Komunikasi : 6 pelaku usaha (1,14 persen).
- Subsektor Seni rupa : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Seni Pertunjukan : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Aplikasi dan Game : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Desain Produk : 1 pelaku usaha (0,19 persen).
- Subsektor Musik : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Film, Animasi dan Video : 3 pelaku usaha (0,57 persen).

3.2 ANALISIS PROGRAM RUANG

3.2.3 KEBUTUHAN RUANG

Komunitas Industri Kreatif



Kegiatan Industri Kreatif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi yang meliputi:

- Ruang Pameran (Publik)
- Ruang Acara/Workshop (Publik)
- Ruang Studio (Publik)
- Ruang Retail (Publik)

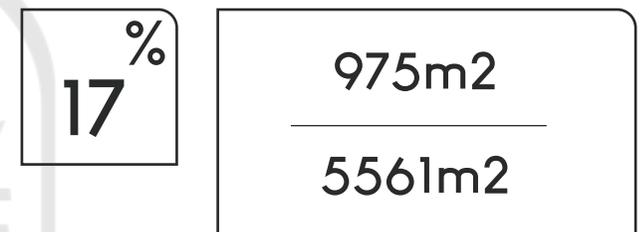
Remaja/Komunitas Lain



Kegiatan Komunitas lain adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- Bola Basket (Publik)
- Futsal (Publik)
- Skatepark (Publik)
- Gym (Publik)
- Bulutangkis (Publik)

Remaja/Pekerja Lepas



Kegiatan Masyarakat Aktif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Coworking Space (Publik)
- Meeting Space (Publik)
- Event Area (Publik)

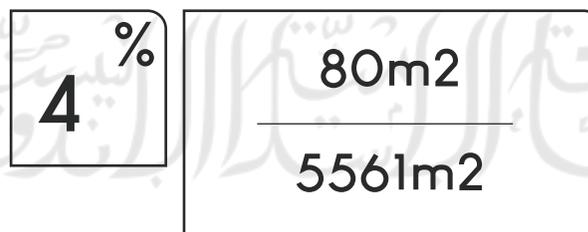
Remaja/Pengunjung



Kegiatan Masyarakat Pasif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada rekreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Open Space (Publik)
- Riverside Lansdcape (Publik)

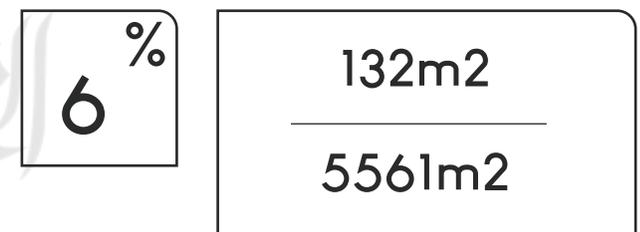
Pengelola



Kegiatan Pengelola adalah kegiatan yang berfokus kepada pengelola yang meliputi:

- Ruang Staff (Private)
- Ruang Jaringan (Private)
- Ruang Resepsionis (Private)
- Ruang Alat (Private)

Pegawai/Servis



Kegiatan Servis adalah kegiatan yang berfokus untuk servis yang meliputi:

- Ruang Pos Keamanan (Private)
- Ruang Ruang Genset (Private)
- Ruang Pompa (Private)
- Gudang (Private)
- Janitor (Private)

3.2 ANALISIS PROGRAM RUANG

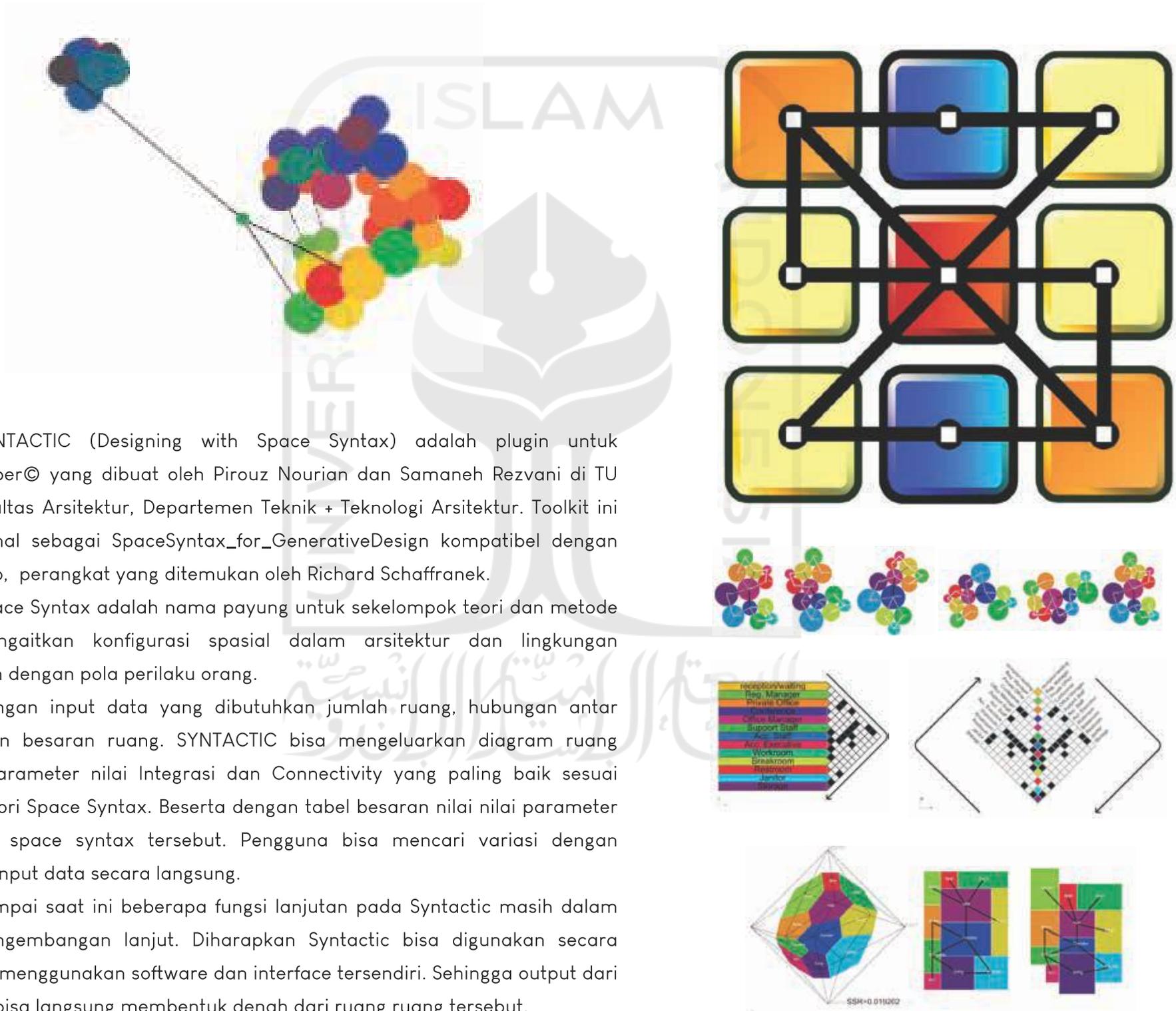
3.2.4 PROGRAM RUANG

No	Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas
1	Retail Studio	55	15	32m ² /unit	Preseden	1760 m ²
2	Ruang Acara	1	320	400m ² /unit	NAD	400 m ²
3	Studio Audio Visual	1	15	60m ² /unit	Asumsi	60 m ²
4	Studio Musik	1	15	60m ² /unit	Asumsi	60 m ²
5	Gym Kalistenik	1	10	20m ² /unit	Asumsi	20 m ²
6	Lapangan Serbaguna	1	20	375m ² /unit	FIFA	375 m ²
7	Skatepark	1		400m ² /unit	Skatia	400 m ²
8	Event Space	1	560	700m ² /unit	NAD	700 m ²
9	Coworking Space	1	200	1,5m ² /orang	NAD	200 m ²
10	Office Studio	10	10	1,5m ² /orang	NAD	150 m ²
11	Ruang Meeting	5	10	1,5m ² /orang	NAD	75 m ²
12	Lobby	1		50m ² /unit	Asumsi	50 m ²
13	Lounge	1		50m ² /unit	Asumsi	50 m ²
13	Entrance	1		100m ² /unit	Asumsi	100 m ²
14	Lavatori Pria	5	5	2m ² /orang	NAD	50 m ²
15	Lavatori Wanita	5	5	2m ² /orang	NAD	50 m ²
16	Toilet Difabel	4	4	2.5m ² /orang	PMPU	15 m ²
17	Ruang Staff	5	3	6m ² /unit	Asumsi	30 m ²
18	Ruang Jaringan	2	3	6m ² /orang	Asumsi	12 m ²
19	Ruang Resepsionis	2	2	2m ² /orang	NAD	8 m ²
20	Ruang Alat	1		30m ² /unit	Asumsi	30 m ²
21	Ruang Pusat Keamanan	2	2	5m ² /unit	NAD	20 m ²
22	Ruang Pos Keamanan	2	4	4m ² /orang	NAD	32 m ²
23	Ruang Genset	2		10m ² /unit	Asumsi	20 m ²
24	Ruang MEE	2		10m ² /unit	Asumsi	20 m ²
24	Ruang Pompa	2		10m ² /unit	Asumsi	20 m ²
26	Janitor	4		6m ² /unit	NAD	24 m ²
27	Gudang	4		10m ² /unit	Asumsi	40 m ²
28	Parkir Motor	1	177	1.5 m ² /motor	DJPD	265.5 m ²
29	Parkir Mobil	1	26	12.5m ² /mobil	DJPD	325 m ²
					Luas Total	5561.5
					Sirkulasi 20%	1112.3

Gambar 3.5 Tabel Program Ruang
Sumber: penulis

3.3 ANALISIS POLA HUBUNGAN RUANG

3.3.1 SYNTACTIC GENERATIVE DESIGN



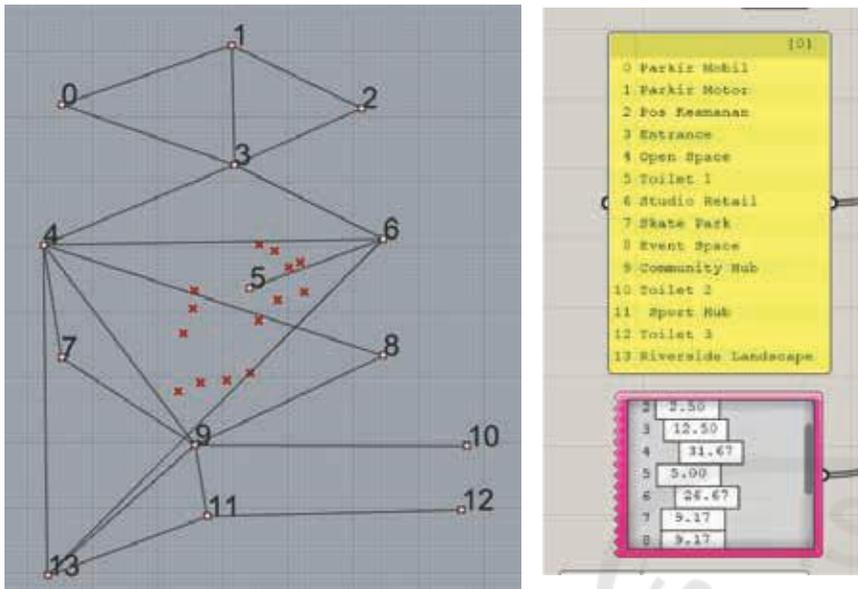
SYNTACTIC (Designing with Space Syntax) adalah plugin untuk Grasshopper© yang dibuat oleh Pirouz Nourian dan Samaneh Rezvani di TU Delft, Fakultas Arsitektur, Departemen Teknik + Teknologi Arsitektur. Toolkit ini juga dikenal sebagai SpaceSyntax_for_GenerativeDesign kompatibel dengan SpiderWeb, perangkat yang ditemukan oleh Richard Schaffranek.

Space Syntax adalah nama payung untuk sekelompok teori dan metode yang mengaitkan konfigurasi spasial dalam arsitektur dan lingkungan rancangan dengan pola perilaku orang.

Dengan input data yang dibutuhkan jumlah ruang, hubungan antar ruang, dan besaran ruang. SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai Integrasi dan Connectivity yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.

Sampai saat ini beberapa fungsi lanjutan pada Syntactic masih dalam tahap pengembangan lanjut. Diharapkan Syntactic bisa digunakan secara komersial menggunakan software dan interface tersendiri. Sehingga output dari Syntactic bisa langsung membentuk denah dari ruang ruang tersebut.

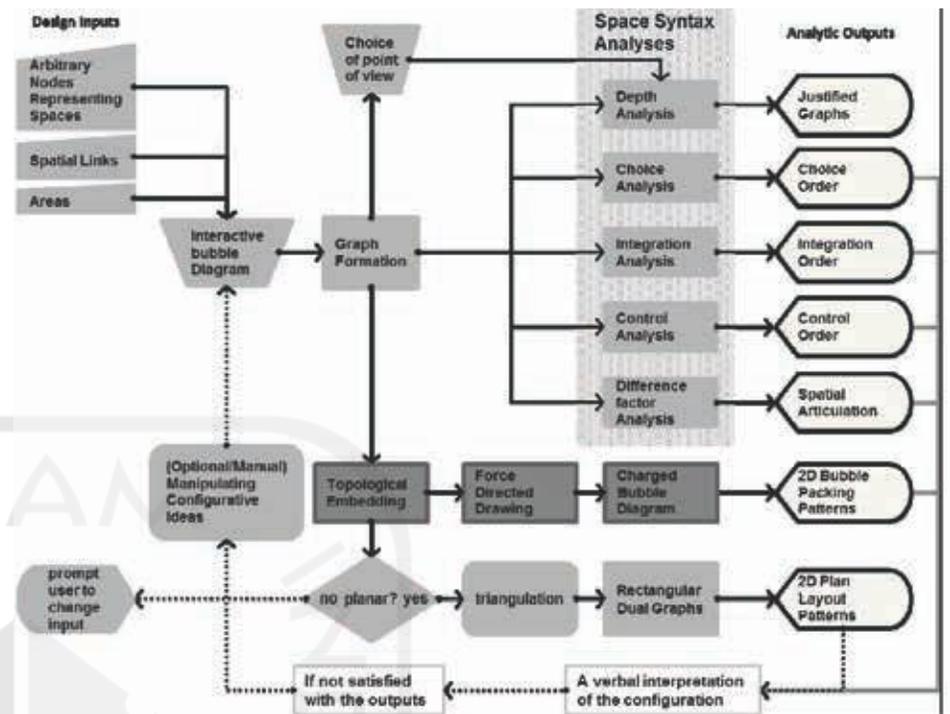
Gambar 3.6 Skema Syntactic
Sumber: Pirouz Nourian



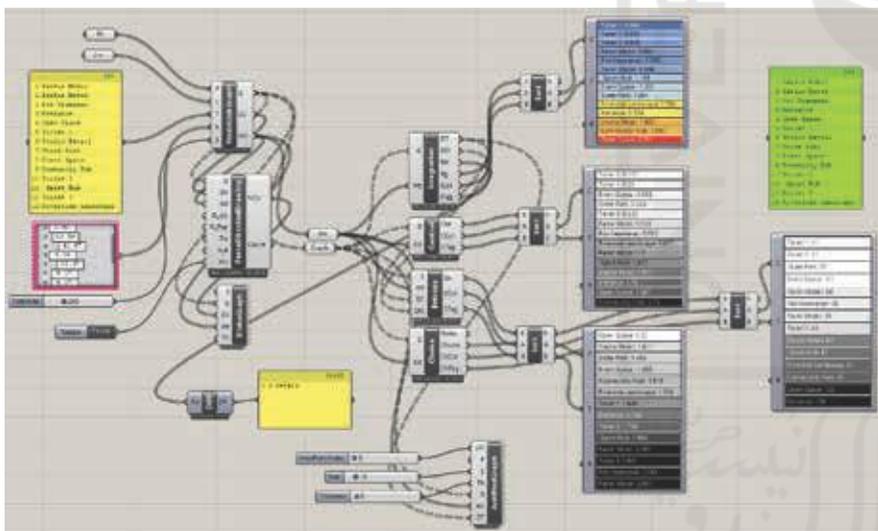
Gambar 3.8 Analisis Syntactic
Sumber: penulis

Step 1 Input Data

Memasukan data yang ingin dibuat. Data berupa jumlah ruang, hubungan antar ruang, dan besaran ruang.



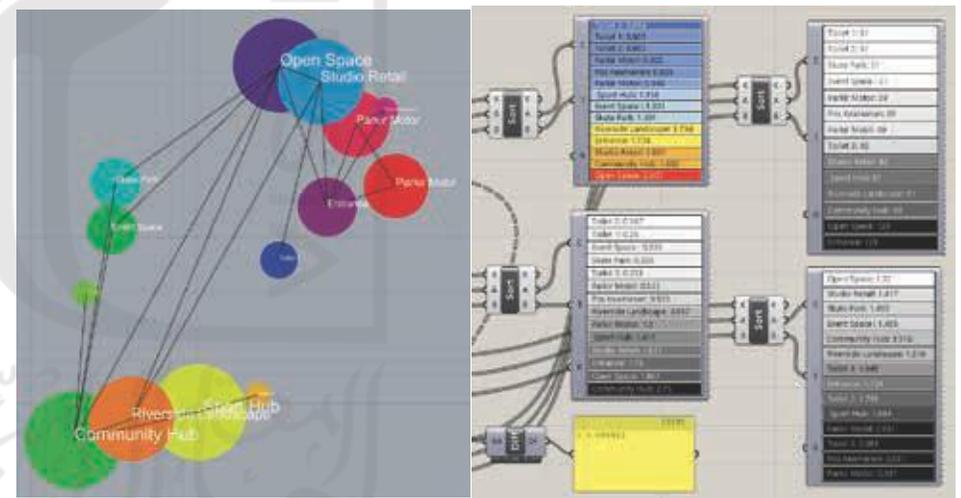
Gambar 3.7 Skema Syntactic
Sumber: Pirouz Nourian



Gambar 3.8 Analisis Syntactic
Sumber: penulis

Step 2 Menghubungkan data dengan parameter

Menghubungkan data yang ada dengan perangkat masing masing parameter yang digunakan. SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.



Gambar 3.8 Analisis Syntactic
Sumber: penulis

Step 3 Desain keluar beserta data dari parameter dengan nilai terbaik. SYNTACTIC mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai Integrasi dan Connectivity yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.

C	Toilet 2: 0.167
	Toilet 1: 0.25
	Event Space : 0.333
	Skate Park: 0.333
	Toilet 3: 0.333
T	Parkir Mobil: 0.533
	Pos Keamanan: 0.533
	Riverside Landscape: 0.917
	Parkir Motor: 1.2
	Sport Hub: 1.417
	Studio Retail: 1.617
R	Entrance: 1.75
	Open Space: 1.867
	Community Hub: 2.75

C	Toilet 3: 0.694
	Toilet 1: 0.905
	Toilet 2: 0.905
	Parkir Mobil: 0.905
	Pos Keamanan: 0.905
	Parkir Motor: 0.946
T	Sport Hub: 1.156
	Event Space : 1.301
	Skate Park: 1.301
	Riverside Landscape: 1.734
	Entrance: 1.734
R	Studio Retail: 1.892
	Community Hub: 1.892
	Open Space: 2.601

Connectivity.

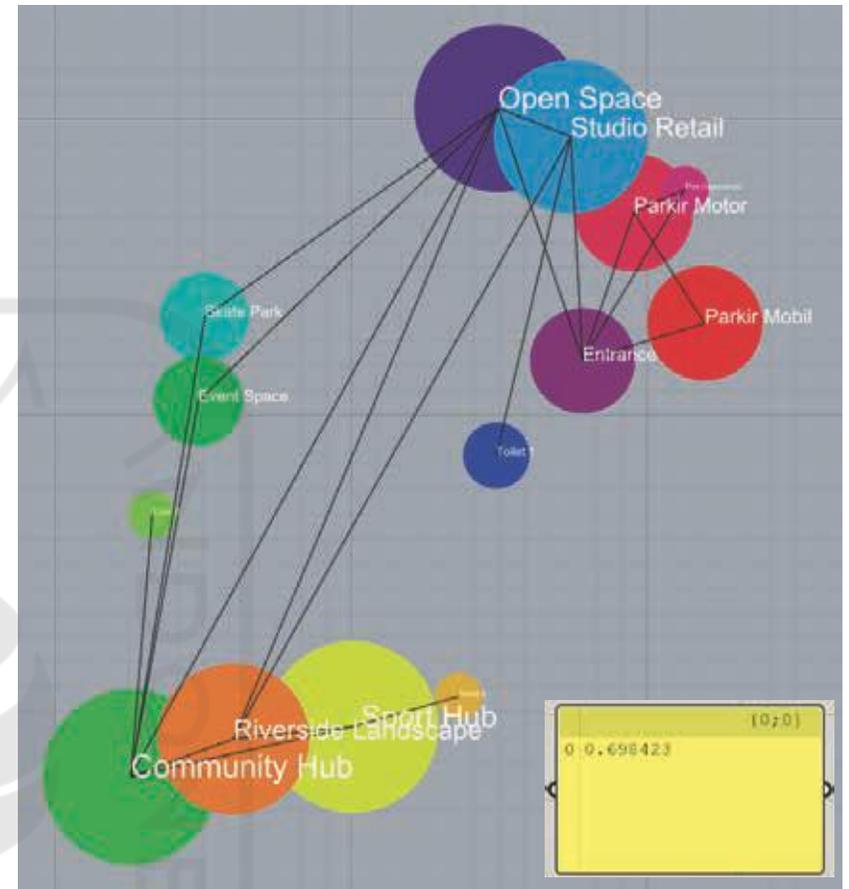
Semakin tinggi nilainya, berarti semakin baik hubungan antar ruang dari ruang tersebut.

Bisa dilihat ruang utama seperti Community Hub, Studio retail, dan Open Space sudah cukup baik nilainya.

Integration.

Semakin tinggi nilainya, berarti semakin baik nilai integrasi. Artinya semakin baik ruang tersebut dijadikan ruang komunal.

Bisa dilihat ruang komunal seperti Community Hub, Studio retail, dan Open Space sudah cukup baik nilainya.



Gambar 3.9 Analisis Syntactic
Sumber: penulis

Dengan input data yang dibutuhkan jumlah ruang, hubungan antar ruang, dan besaran ruang. SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter yang digunakan. Bisa dilihat bahwa nilai DifferenceFactor diatas adalah 0.69. Semakin nilainya mendekati 1.0 maka semakin homogen nilai integrasinya.

Diagram diatas merupakan hasil paling baik dari Sistem Generative SYNTACTIC berdasar parameter yang digunakan. Bisa dilihat beberapa ruang saling mengelompok berdempetan satu sama lain.

Berdasar hasil tersebut ruang ruang bisa dikelompokkan menjadi dus massa utama. Hasil keluaran masih harus disesuaikan dengan parameter selain yang diuji seperti konteks tapak dan lokasi rancangan.

C	Open Space: 1.32
	Studio Retail: 1.417
	Skate Park: 1.455
	Event Space : 1.455
	Community Hub: 1.516
	Riverside Landscape: 1.516
T	Toilet 1: 1.649
	Entrance: 1.734
	Toilet 2: 1.795
	Sport Hub: 1.884
	Parkir Mobil: 2.081
R	Toilet 3: 2.081
	Pos Keamanan: 2.081
	Parkir Motor: 2.081

C	Toilet 1: 31
	Toilet 2: 31
	Skate Park: 31
	Event Space : 31
	Parkir Motor: 39
	Pos Keamanan: 39
T	Parkir Mobil: 39
	Toilet 3: 45
	Studio Retail: 83
	Sport Hub: 87
	Riverside Landscape: 91
R	Community Hub: 93
	Open Space: 125
	Entrance: 129

Enthrophy.

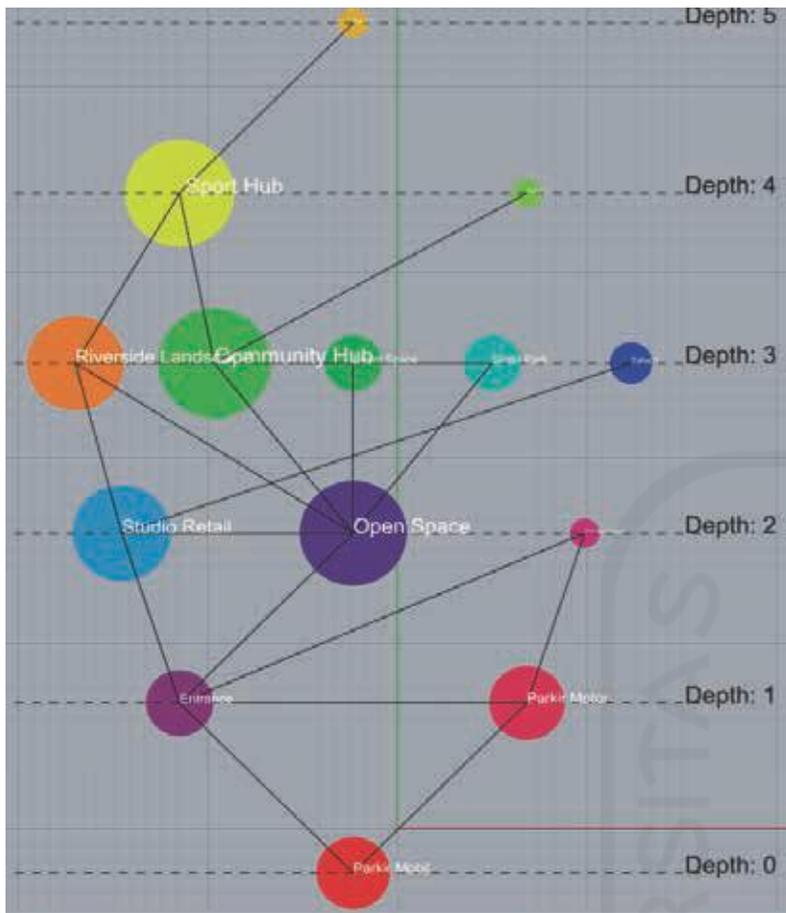
Semakin rendah nilainya, berarti semakin sesuai ruang dijadikan ruang komunal.

Bisa dilihat ruang komunal seperti Community Hub, Studio retail, dan Open Space sudah cukup baik nilainya.

Choices.

Semakin tinggi nilainya, berarti semakin sering dilewati pengguna yang melalui seluruh tapak.

Bisa dilihat ruang utama seperti Community Hub, Studio retail, dan Open Space sudah cukup baik nilainya.

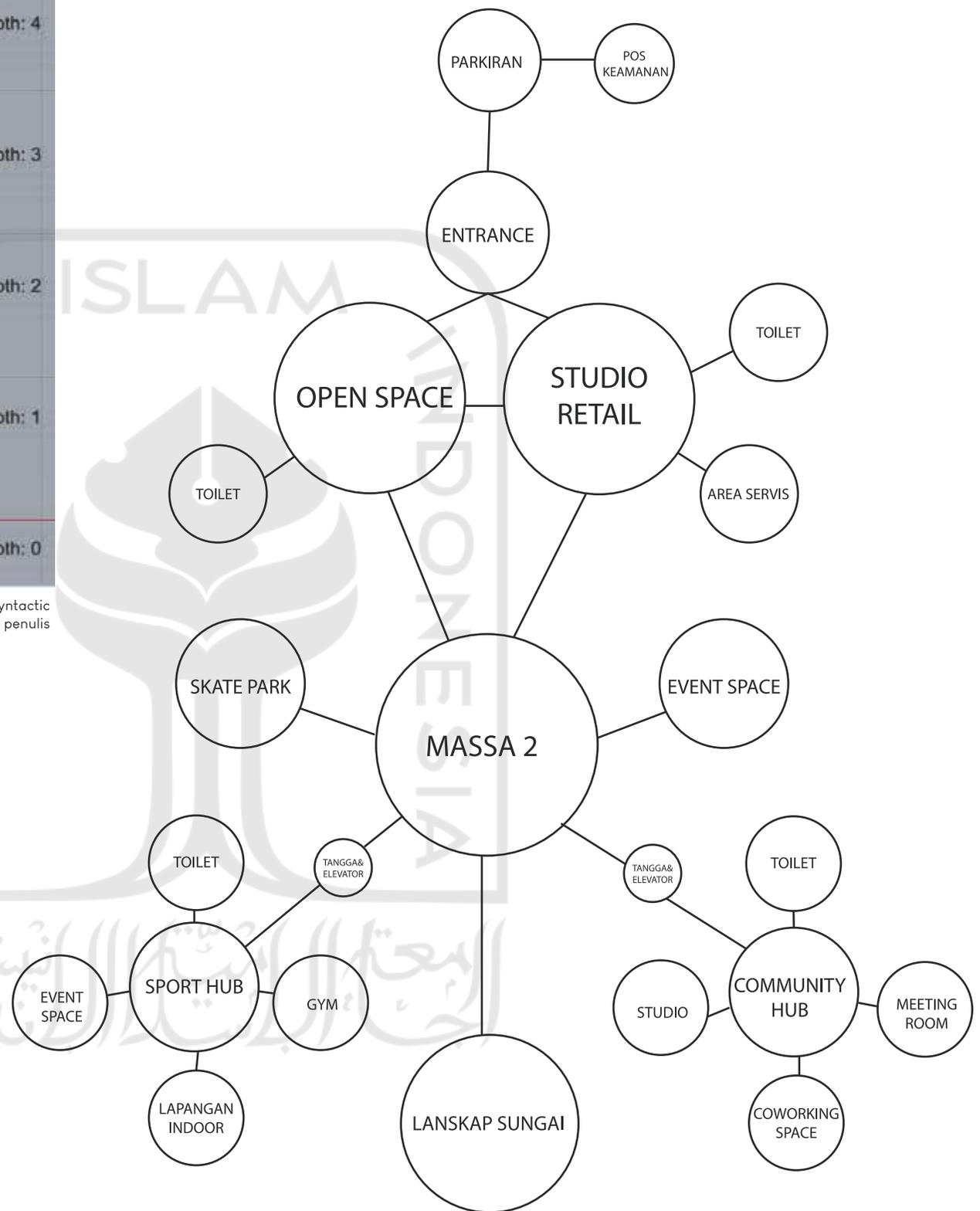


Gambar 3.10 Analisis Syntactic
Sumber: penulis

Diagram diatas merupakan hasil paling baik dari Depht Analyst pada Sistem Generative SYNTACTIC berdasar parameter yang digunakan. Space syntax mempergunakan konsep jarak yang disebut kedalaman (depth) yang diukur dalam langkah (step). 1 stepdepth berarti jarak antara dua buah ruang yang terhubung secara langsung.

Artinya pada diagram berikut bisa dilihat variasi urutan ruang berdasarkan depth yang paling baik sesuai dengan parameter yang telah ditentukan. Berdasar dua diagram yang telah dihasilkan. Dibuatlah skema hubungan ruang sebagai berikut,

Skema hubungan ruang disamping telah disesuaikan dengan parameter selain analisis SYNTACTIC seperti konteks Tapak dan Lokasi. Massa dibuat menjadi dua dan telah ditambah ruang-ruang sekunder komplementari untuk memenuhi spesialisasi dari ruang tersebut.



Gambar 3.11 Hasil Analisis Syntactic
Sumber: penulis

3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.1 AKSEBILITAS



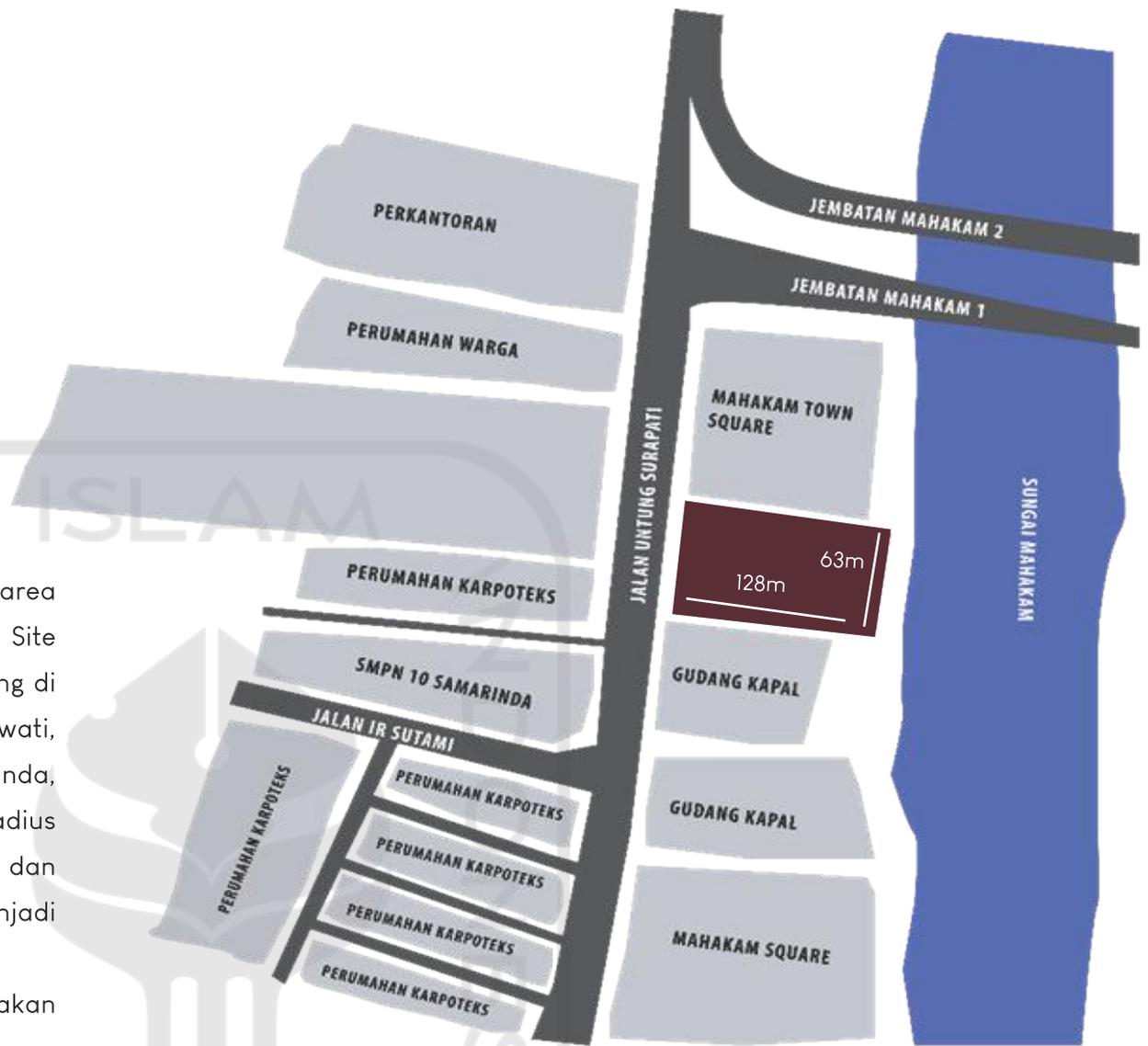
Gambar 3.12 Citra Satelit Tapak Lokasi
Sumber: google earth

Lokasi Perancangan Community Space Terletak di tempat yang strategis yaitu di Jalan Untung Surapati dekat dengan Jembatan Kembar Mahakam Samarinda. Berada di dekat Jembatan Mahakam membuat rancangan ini menjadi mudah diakses baik oleh pengunjung dari Samarinda Kota dan Samarinda Seberang. Selain itu lokasi tapak juga berada persis di Tepian Mahakam dan Pinggir Jalan Utama.

Terletak di Tepian Mahakam membuat rancangan punya view alami sungai Mahakam yang merupakan ikon dari Kota Samarinda. Jembatan Mahakam yang melintasi sungai Mahakam menghubungkan dua sisi dari Kota Samarinda. Setiap kendaraan yang melintasi Jembatan pasti bisa melihat rancangan secara langsung dari jembatan. Terletak di pinggir jalan utama membuat akses menuju lokasi mudah dan cukup terlihat dari pinggiran jalan. Akses masuk melalui Jalan Untung Surapati dan juga keluar lewat Jalan Untung Surapati juga.

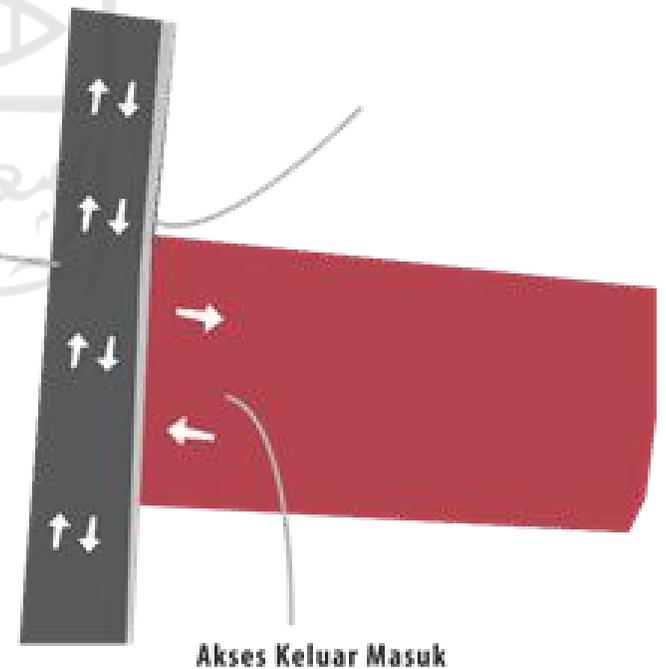
Lokasi perancangan dikelilingi dengan area perdagangan, area perumahan, serta area edukatif. Site berbatasan dengan hotel dan mall di bagian utara, gudang di bagian selatan. Selain itu juga ada Hotel Harris, RSIA Herawati, SMPN 10 Samarinda, SMAN 8 Samarinda, Big Mall Samarinda, Mahakam Square, dan Perumahan Karpoteks di radius 500meter. Berada di lokasi yang terus bertumbuh dan mempunyai demand tentu saja menjadikan lokasi menjadi strategis.

Untuk akses pedestrian sendiri dapat menggunakan akses keluar dan masuk di site yang dekat dengan persimpangan jalan agar lebih mudah diakses dari segala penjuru terutama oleh pejalan kaki, mengingat kawasan Jalan Untung Surapati telah memperbaharui jalur pedestriannya menjadi lebih baik serta nyaman untuk dilalui. Kelemahan dari site ini adalah tidak memiliki akses transportasi umum, karena keterbatasan transportasi umum di kota Samarinda



Gambar 3.13 Situasi Tapak Lokasi
Sumber: penulis

Jalan Dua Arah



3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.2 MATAHARI



Gambar 3.14 Analisis Matahari
Sumber: penulis



Kondisi tapak yang memanjang dari timur ke barat akan berdampak pada fasad bangunan yang akan terpapar sinar dan radiasi matahari. Sehingga dampak tersebut perlu ditanggulangi agar tidak berefek pada pengguna di dalamnya. Penanggulangan tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain:

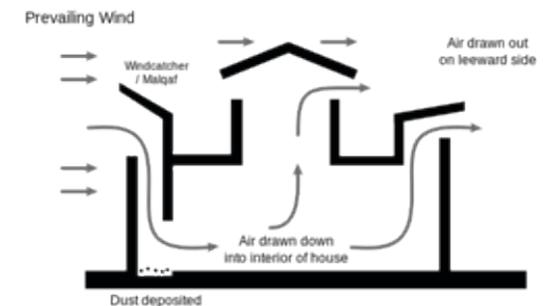
- o Penambahan shading dan/atau fin.
- o Peletakan vegetasi tinggi/rambat
- o Penggunaan secondary skin

3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.3 ANGIN



Gambar 3.15 Analisis Angin
Sumber: penulis



Aliran angin yang berhembus pada tapak cenderung dari arah timur menuju barat. Dengan tapak yang memanjang mengikuti aliran angin dapat dioptimal-kan untuk membantu penghawaan di dalam bangunan. Namun, kondisi angin pada tapak cenderung besar yaitu berkisar 5-12 m/s sedangkan yang diperlukan didalam bangunan hanya sebesar 1 m/s. Sehingga, perlu adanya pemecah angin sebelum angin masuk ke dalam bangunan. Pemecahan angin dapat dilakukan dengan menggunakan gubahan itu sendiri atau dengan penambahan vegetasi pada tapak serta mekanisme tertentu.

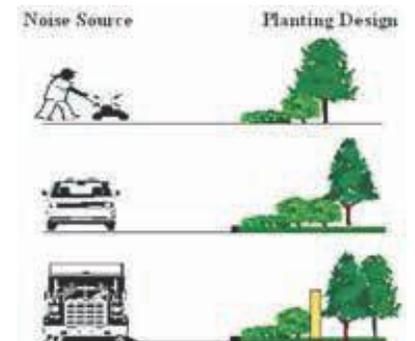
Selain itu untuk memaksimalkan kondisi angin juga diterapkan konsep windcatcher pada rancangan. Dengan melakukan bukaan pada arah hembusan angin terkuat dari timur ke barat dan juga menambah bukaan di bagian atas bangunan. Sehingga angin bisa bersirkulasi dengan lancar dan udara selalu berputar. Tujuannya untuk mencapai kenyamanan termal tanpa menggunakan penghawaan mekanik secara berlebihan.

3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.4 KEBISINGAN



Gambar 3.16 Analisis Kebisingan
Sumber: penulis



Lokasi perancangan Community Space terletak di kawasan kota yang padat dengan aktivitas warga disekitarnya yang mengakibatkan kawasan tersebut menjadi bising dari berbagai suara. Sumber kebisingan mayoritas berasal dari suara kendaraan bermotor. Hal tersebut menjadi perhatian dalam perancangan, karena sesuai dalam MENKES No.718/Men.Kes/Per/XI/1987 dan Peratural Menteri Lingkungan Hidup No. 48/MENLH/11/1996 tingkat kebisingan baku Perkantoran dan Perdagangan adalah 55-60 dB sedangkan di beberapa titik lokasi tingkat kebisingan masih diatas 60db.

Untuk mereduksinya maka dirancang lansekap dengan vegetasi peredam suara di sekitar bangunan yang berfungsi sebagai sound barrier. Pemilihan vegetasi akan dipilih vegetasi yang memiliki tajuk tebal dan daun rindang, dengan itu maka suara bising di sekitar bangunan akan teredam.

3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.5 VIEW



Gambar 3.17 Analisis View
Sumber: penulis



Secara analisis view, terdapat view yang baik (positif) dan kurang baik (negatif) pada lokasi. Arah timur, timur laut dan tenggara pada lokasi sendiri memiliki view positif yaitu view langsung sungai mahakam dan juga jembatan kembar mahakam. Sedangkan di arah utara dan selatan lokasi site memiliki view yang tidak terlalu bagus karena terdapat bangunan di sisi utara dan selatan, walaupun masih bisa melihat sungai mahakam dengan elevasi tertentu.

Namun di sisi barat lokasi site terdapat jalan raya dan juga perumahan warga. Oleh karena itu bangunan akan dirancang dengan orientasi ke arah timur dengan pertimbangan analisis matahari serta analisis view dan vista. Sehingga pengunjung bisa memaksimalkan view dari sungai mahakam dan jembatan kembar mahakam.

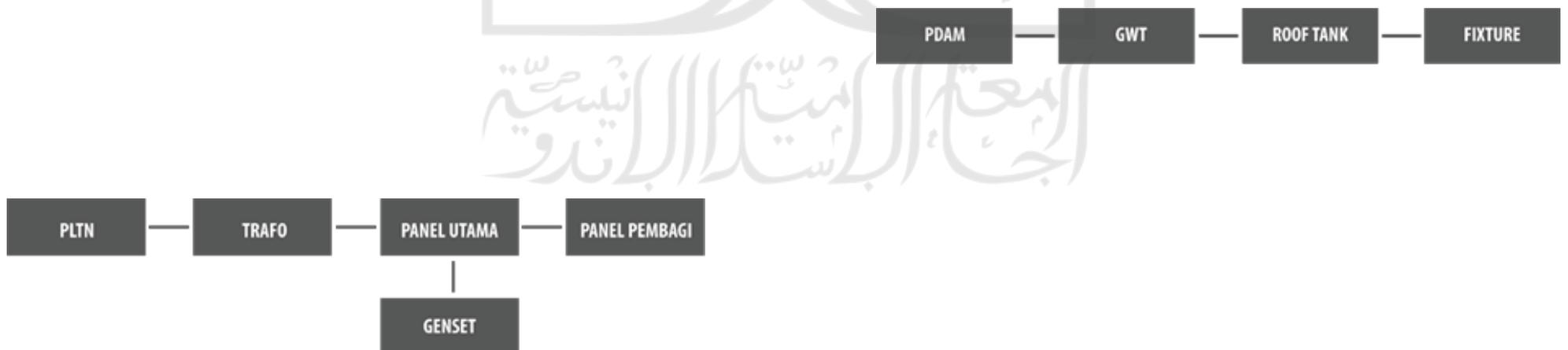
3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.6 UTILITAS



Gambar 3.18 Analisis Utilitas
Sumber: penulis

Jaringan air bersih pada tapak didapat dari jalan lokal pada sisi selatan tapak. Jaringan air bersih diambil dari PDAM yang dialirkan ke ground water tank, lalu dipompa ke roof tank untuk dialirkan ke fixture dengan sistem down feed.



Jaringan listrik pada tapak didapat dari trafo yang berada di pinggir jalan lokal. Jaringan listrik diambil dari PLN yang di-alirkan ke trafo lalu ke panel utama untuk dialirkan kembali ke panel pembagi. Gen-set digunakan sebagai cadangan pasokan listrik.

3.4 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.4.7 DRAINASE



Gambar 3.19 Analisis Drainase
Sumber: penulis



Pada sisi timur tapak terdapat sungai mahakam. Sungai tersebut dapat digunakan se-bagai titik pembuangan limbah air hujan pada tapak. Pembuangan aliran air hujan diarahkan ke arah sungai secara langsung menggunakan saluran air buatan yang di-hubungkan sepanjang tapak.

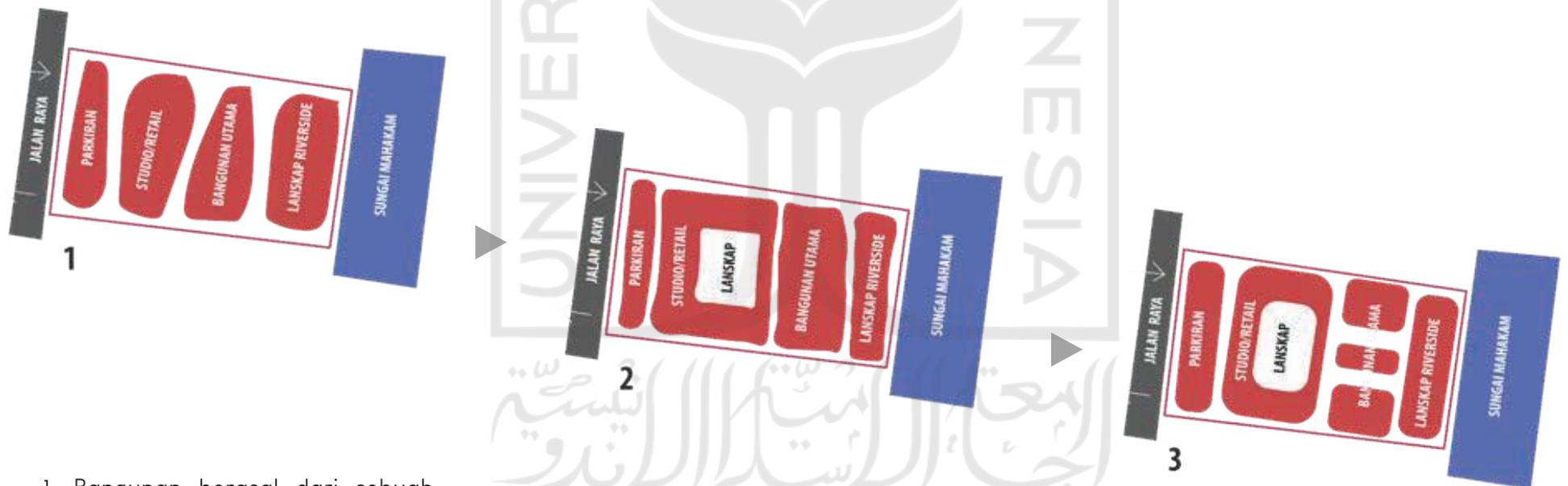
Sedangkan untuk air kotor dialirkan ke sisi barat tapak. Di sisi barat melupakan jalan utama dan terdapat saluran parit. Sehingga air kotor dari rancangan tidak langsung dibuang ke sungai mahakam

Untuk air hujan pada atap akan ditampung sebagian yang akan dimanfaatkan untuk keperluan fitur air maupun penyiraman ta-naman pada tapak.

3.5 ANALISIS ZONASI & TATA MASSA

Zonasi ruang pada bangunan dipengaruhi oleh hubungan fungsi ruang dalam rancangan sehingga akan mempermudah dalam kegiatan penggunaannya. Analisis zonasi ruang dalam rancangan dibagi menjadi 5 zona utama yaitu; parkir, studio/retail, bangunan utama, lanskap, dan lanskap riverside. Berdasarkan analisis sebelumnya massa bangunan diutamakan untuk menghadap ke Sungai Mahakam. Agar pengguna bangunan bisa menikmati langsung pemandangan dari Sungai Mahakam.

Massa bangunan bertransformasi dari beberapa bentuk kotak ke bentuk yang responsif. Tahapan tersebut secara garis besar terdapat tiga tahapan.



1. Bangunan berasal dari sebuah dua massa; merupakan bentuk awal dari barat ke timur tapak untuk merespon analisa angin, view, dan bentuk site.

2. Orientasi diputar agar responsif, sehingga terkoneksi secara visual terhadap Sungai Mahakam dan memberi space untuk lanskap pinggir sungai.

3. Memasukkan visual dari sungai mahakam dengan memotong bentuk massa dan membaginya berdasarkan zonasi yang ada.

Gambar 3.20 Analisis Tata Massa
Sumber: penulis

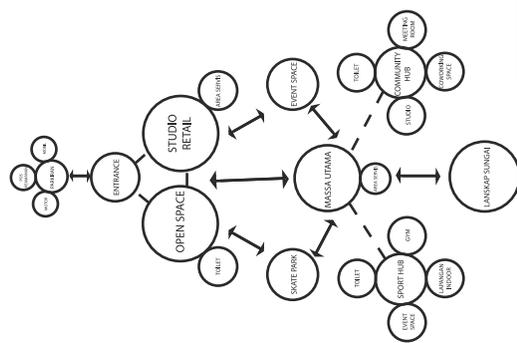
3.5 ANALISIS ZONASI & TATA MASSA

3.5.1 ALTERNATIF TATA MASSA

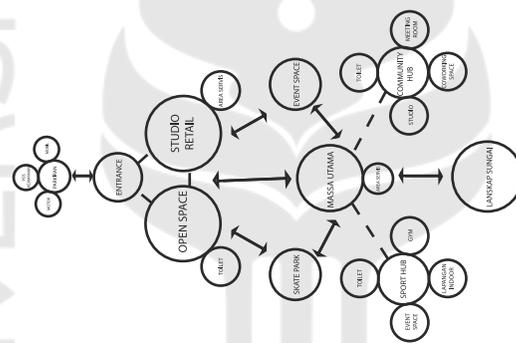
Analisis tata massa terhadap site bertujuan untuk peletakan gubahan massa bangunan yang tepat dalam site perancangan. Peletakan tata gubahan massa bangunan ditentukan dari hasil analisis-analisis yang telah dilakukan sebelumnya seperti analisis terhadap entrance site, sirkulasi, matahari, dan kebisingan. Dari analisis tata gubahan massa terhadap site, terdapat beberapa alternatif peletakan massa bangunan.

Dari hasil analisis pada gambar di atas, terdapat 3 alternatif peletakan gubahan massa bangunan di dalam site. Kondisi eksisting site yang terletak di pinggir Sungai Mahakam menimbulkan beberapa bentuk posisi peletakan massa bangunan di dalam site perancangan.

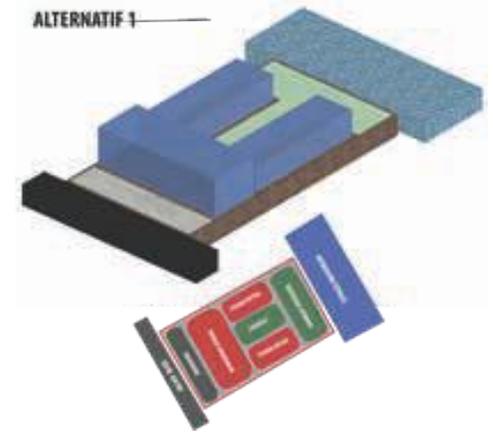
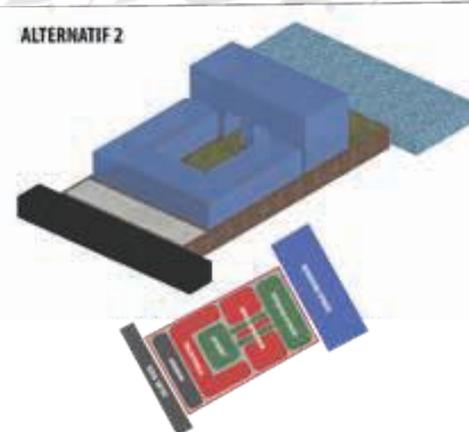
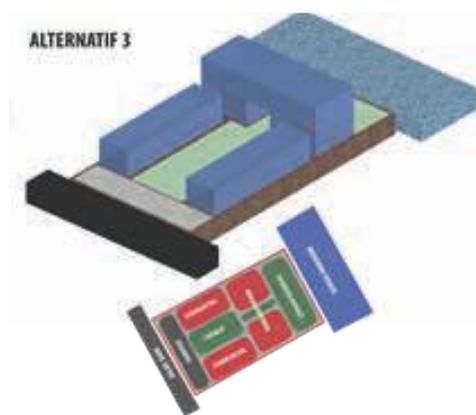
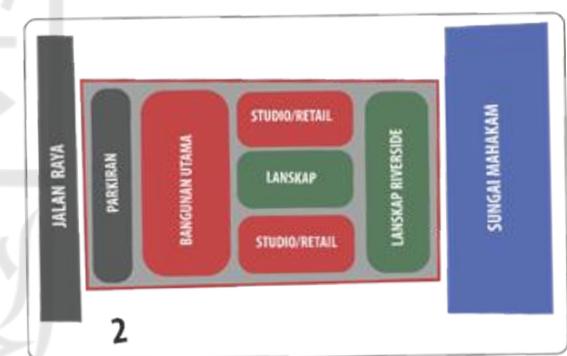
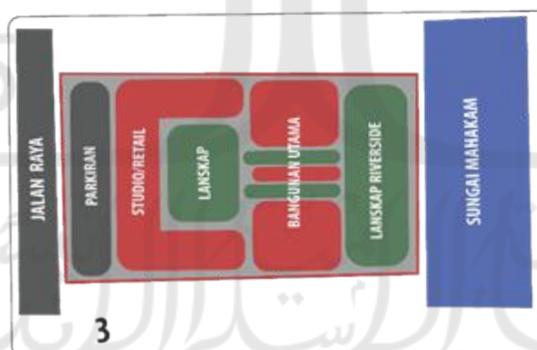
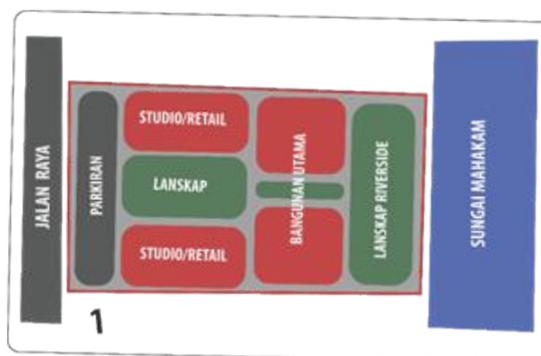
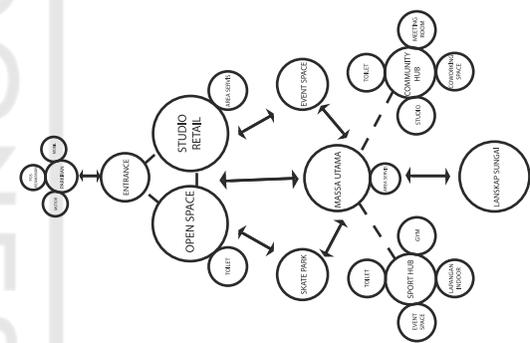
Alternatif 1



Alternatif 2



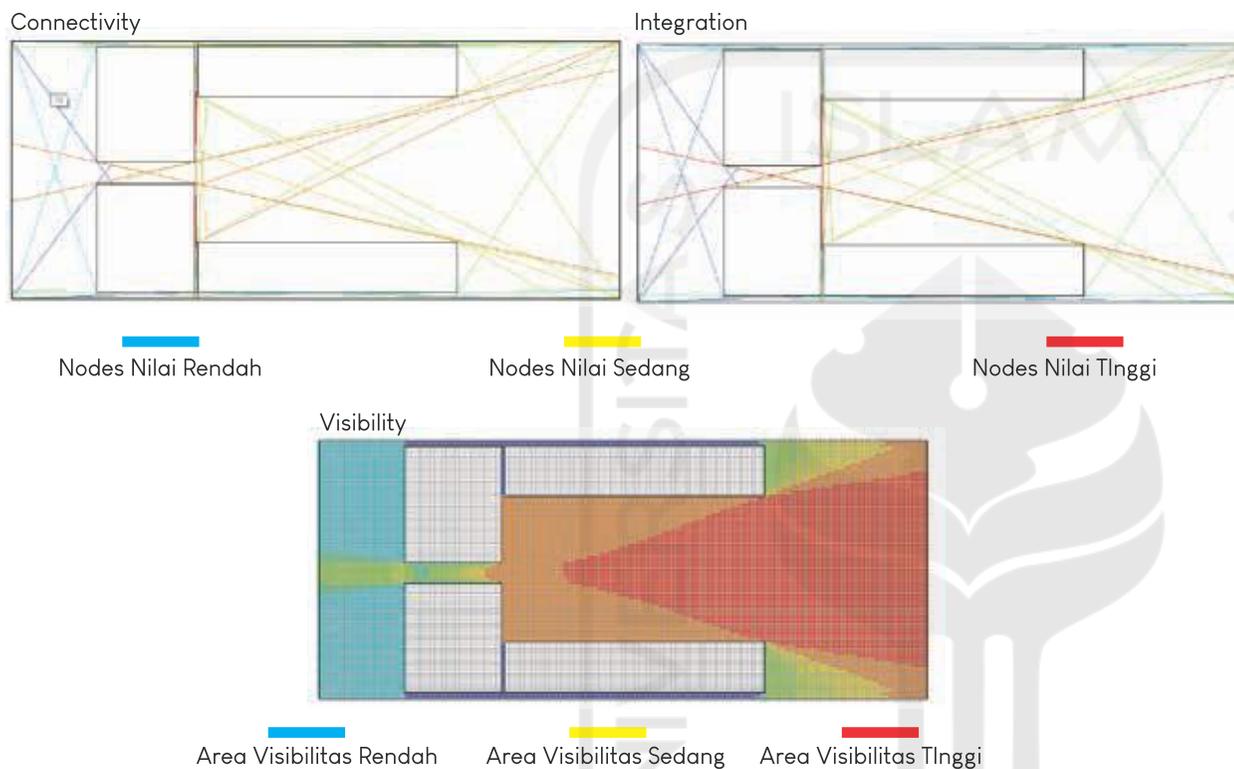
Alternatif 3



Gambar 3.21 Alternatif Tata Massa
Sumber: penulis

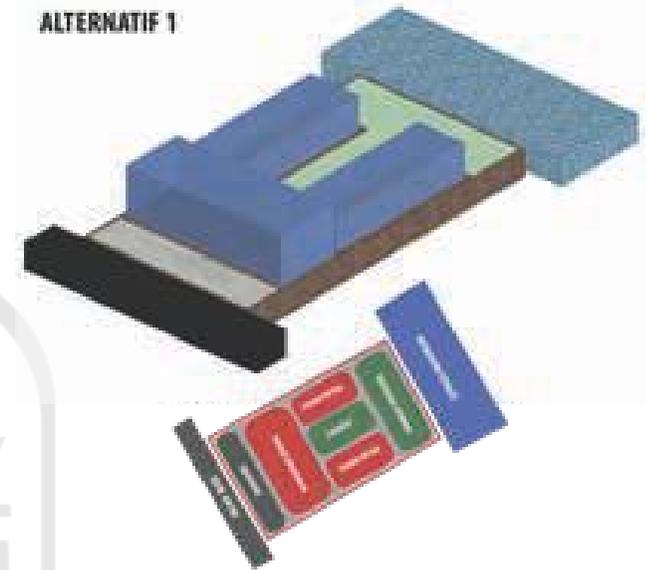
3.5 ANALISIS ZONASI & TATA MASSA

3.5.2 ANALISIS SPACE SYNTAX



Gambar 3.22 Analisis Alternatif Tata Massa
Sumber: penulis

- Connectivity dan Integration pada alternatif ini terdapat 31 Nodes dan sebagian besar masih bernilai rendah
- Berdasarkan nodes yang kuat nilai Integration dan Connectivity dari posisi paling depan ke belakang tapak sudah cukup baik
- Jalur antar ruang pada massa masih cukup kurang nilai Integrasi dan Connectivitynya
- Berdasarkan Simulasi Visual Graph Analyst visual ke arah sungai mahakam sudah cukup baik. Artinya dari sebagian besar posisi pada tapak bisab melihat langsung view dari sungai Mahakam
- Visual dari dalam tapak ke area jalan dan parkir cukup lemah. Tetapi bisa diatasi dengan penempatan pos keamanan.



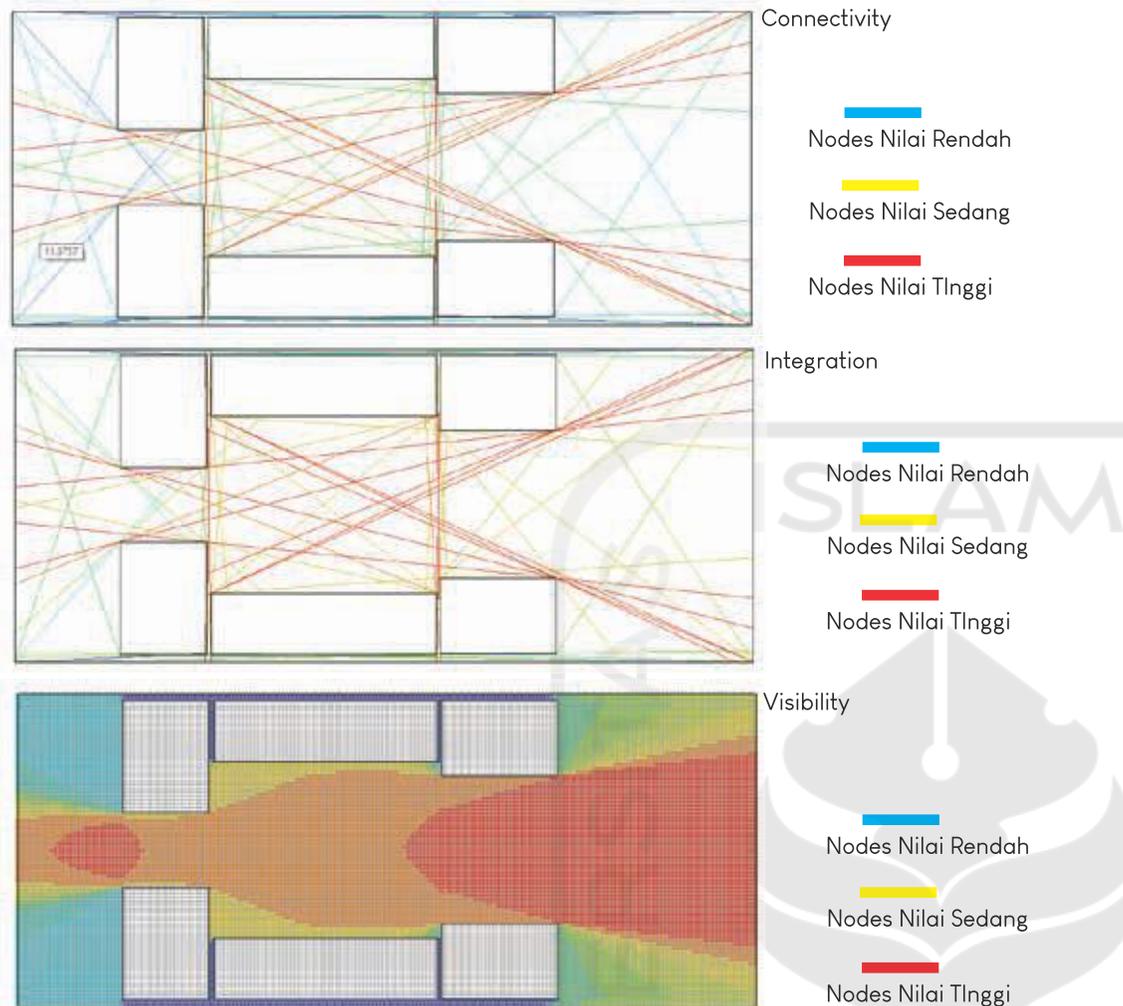
Alternatif 1

Kelebihan

- Entrance utama berada di sebelah barat site
- Gubahan massa utama bisa terlihat langsung dari jalan utama
- Lanskap site lebih luas dan semua menghadap langsung ke Sungai Mahakam
- Sirkulasi langsung ke massa utama jadi lebih simpel

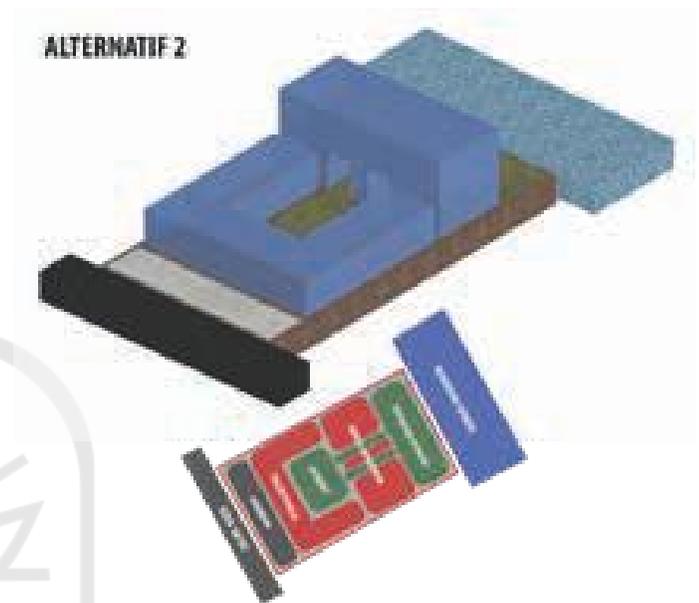
Kekurangan

- Bagian timur bangunan terlalu banyak terekspos oleh matahari
- Tata massa terlalu monoton, visual didalam kurang terekspos
- Sirkulasi terlalu langsung sehingga pengunjung kurang mengeksplor site



Gambar 3.23 Analisis Alternatif Tata Massa
Sumber: penulis

- Connectivity dan Integration pada alternatif ini terdapat 55 Nodes dan sebagian besar sudah bernilai tinggi
- Berdasarkan nodes yang kuat nilai Integration dan Connectivity dari posisi paling depan ke belakang tapak sudah cukup baik
- Jalur antar ruang pada tapak sudah cukup baik nilai Integration dan Connectivitynya
- Titik ujung pada nodes yang nilai tinggi pada tapak cocok untuk penempatan ruang penting seperti tangga atau toilet
- Berdasarkan Simulasi Visual Graph Analyst visual ke arah sungai mahakam sudah cukup baik. Artinya dari sebagian besar posisi pada tapak bisab melihat langsung view dari sungai Mahakam
- Sebagian Visual dari dalam tapak ke area jalan dan parkir cukup kuat. Dan bisa diperkuat dengan penempatan pos keamanan.



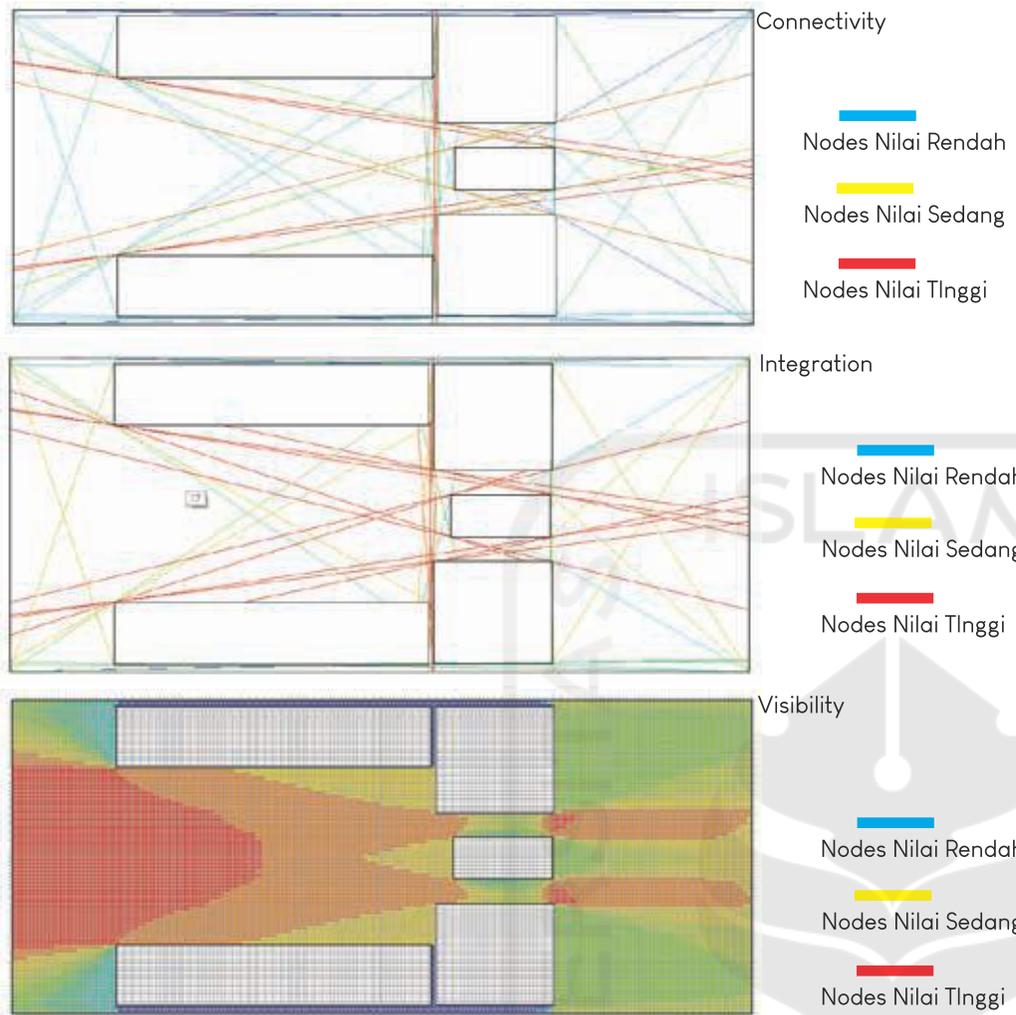
Alternatif 2

Kelebihan

- Entrance utama di sebelah barat site
- Gubahan massa utama masih bisa terlihat langsung dari jalan utama
- Sirkulasi dalam site lebih atraktif karena pengunjung mengelilingi seluruh site
- Komposisi paparan sinar matahari seimbang

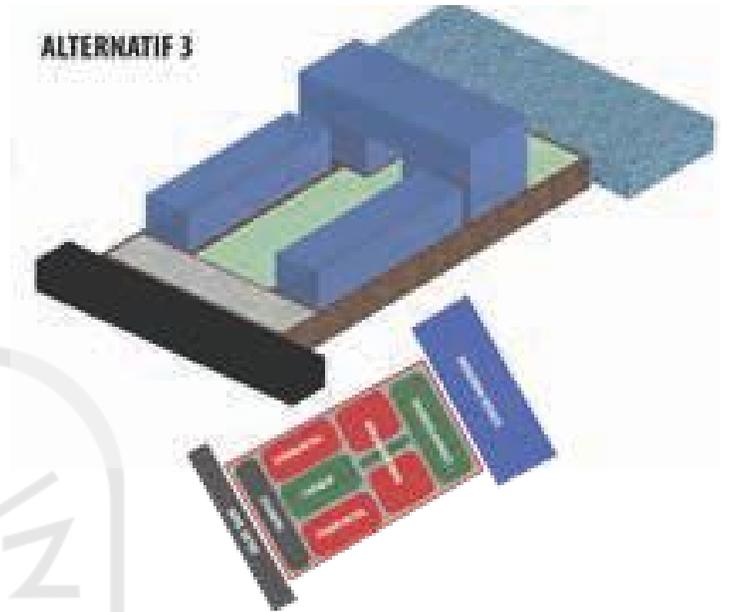
Kekurangan

- Bagian lanskap dalam tidak seluas alternatif lainnya
- View sungai mahakam dari beberapa massa tidak seluas alternatif lainnya



Gambar 3.24 Analisis Alternatif Tata Massa
Sumber: penulis

- Connectivity dan Integration pada alternatif ini terdapat 41 Nodes dan sebagian besar sudah bernilai tinggi
- Berdasarkan nodes yang kuat nilai Integration dan Connectivity dari posisi paling depan ke belakang tapak sudah cukup baik
- Jalur antar ruang pada tapak belum begitu tinggi nilai Integrasi dan Connectivitynya
- Titik ujung pada nodes yang nilai tinggi pada tapak cocok untuk penempatan ruang penting seperti tangga atau toilet
- Berdasarkan Simulasi Visual Graph Analysisist visual ke arah sungai mahakam Tidak sebaik dua alternatif lainnya . Artinya dari sebagian besar posisi pada tapak tidak bisa melihat langsung view dari sungai Mahakam
- Sebagian Visual dari dalam tapak ke area jalan dan parkir sangat kuat. Dan bisa diperkuat dengan penempatan pos keamanan.



Alternatif 3

Kelebihan

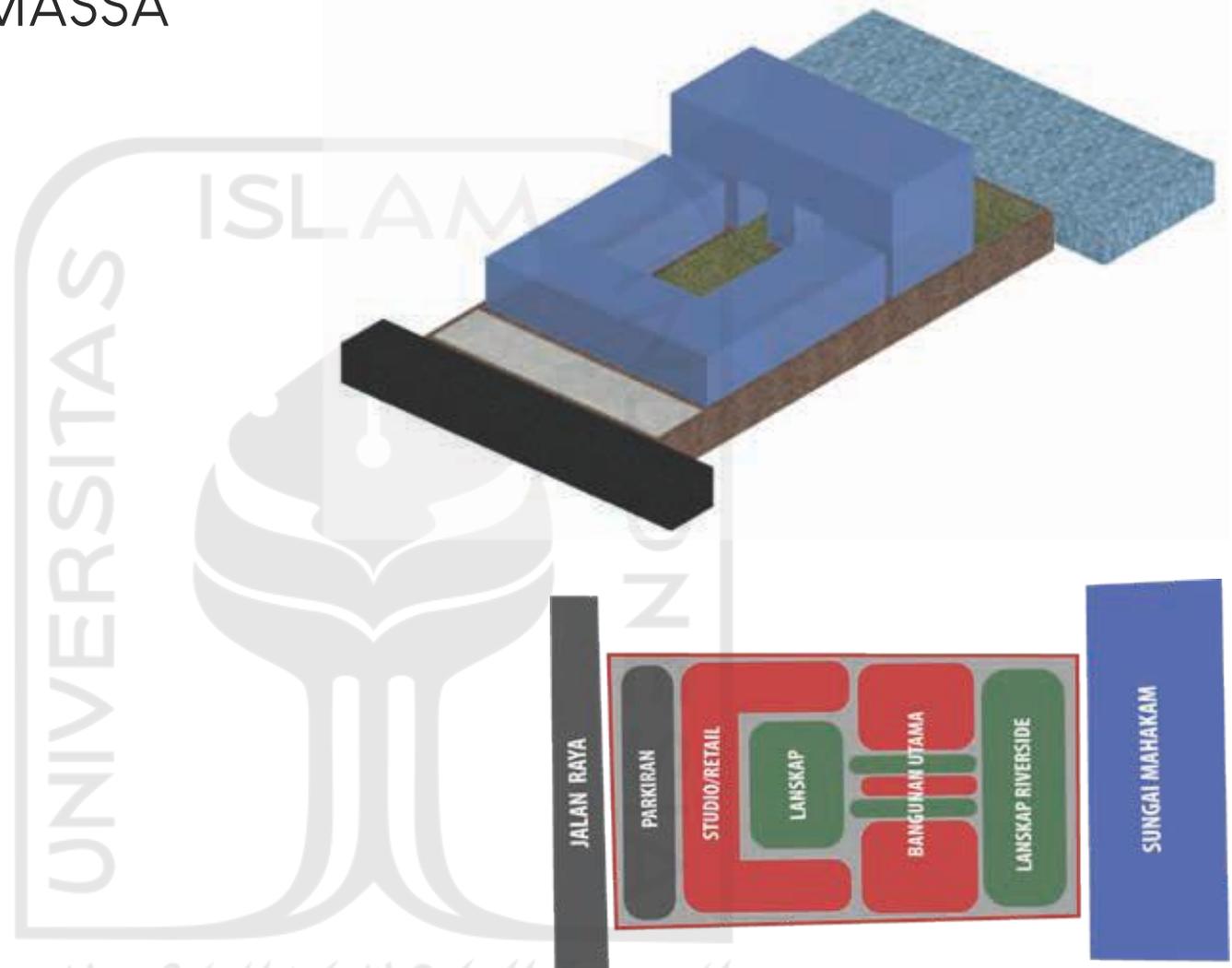
- Entrance utama berada di sebelah barat site
- Gubahan massa utama bisa terlihat dari jalan utama
- Lanskap ditengah luas sehingga kendaraan bisa masuk untuk servis atau parkir
- Jalur sirkulasi lurus sehingga memudahkan pengunjung

Kekurangan

- Bagian barat bangunan terlalu banyak terekspos oleh matahari
- Tata massa terlalu terbuka sehingga pengaturan keamanan lebih rumit
- Sirkulasi terlalu langsung sehingga pengunjung kurang mengeksplor site

3.5 ANALISIS ZONASI & TATA MASSA

3.5.3 PILIHAN TATA MASSA



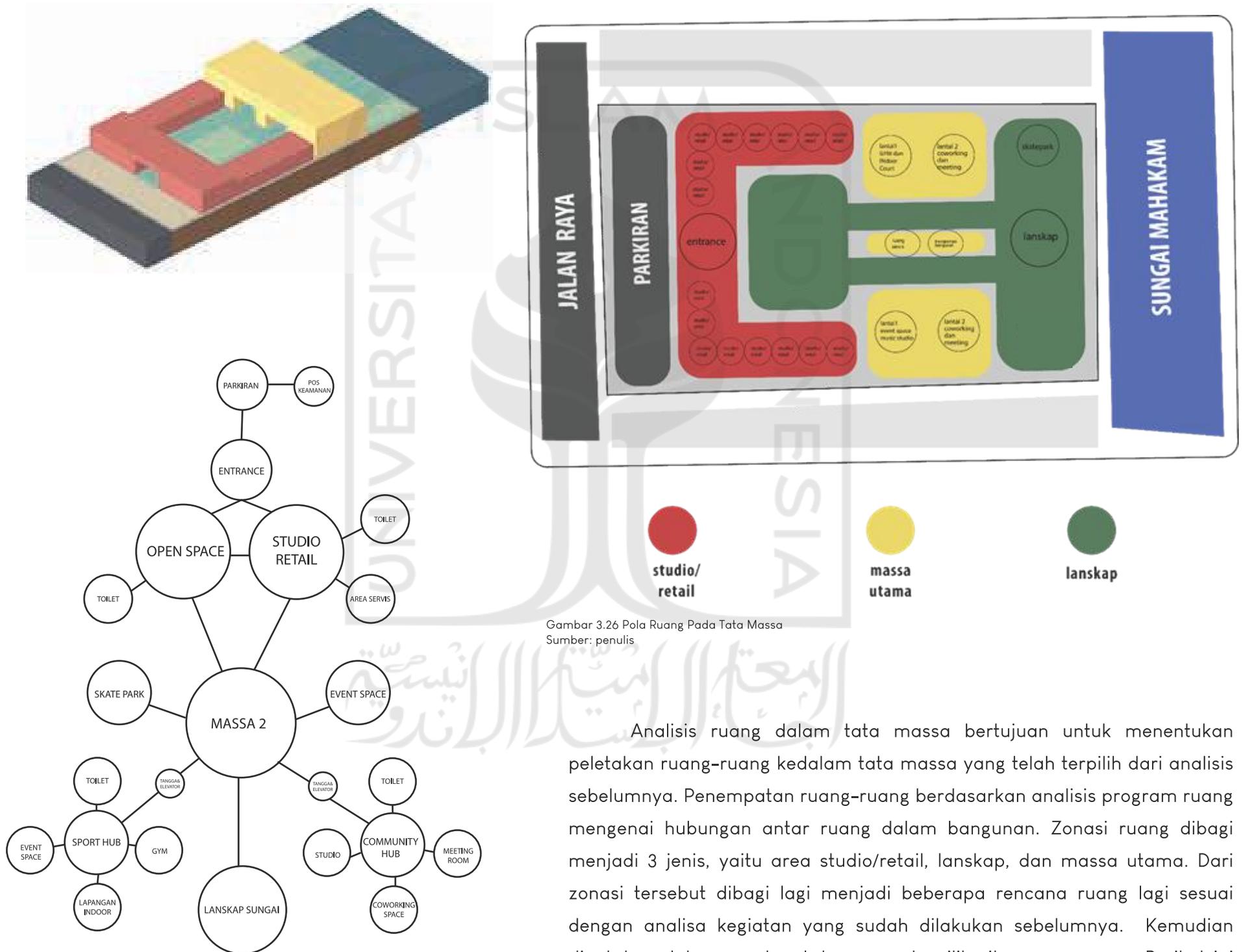
Gambar 3.25 Pilihan Tata Massa
Sumber: penulis

Dari hasil analisis terhadap 3 alternatif dalam halaman sebelumnya, Alternatif 2 menjadi pilihan dalam perletakan tata massa bangunan. Karena dalam alternatif 3 sirkulasi dalam site lebih atraktif dan minim terciptanya dead space dalam site dibanding dengan alternatif lainnya. Selain itu sirkulasi dalam site memungkinkan penerapan defensible space antara bangunan dengan kawasan sekitar.

View sungai mahakam juga masih bisa terlihat dari area dalam site tapi tidak membuat site monoton dan terpapar sinar matahari berlebih. Area untuk massa bangunan juga masih bisa dimanfaatkan dengan maksimal. Sehingga bisa menampung lebih banyak pengunjung yang ingin menyalurkan potensinya

3.5 ANALISIS ZONASI & TATA MASSA

3.5.4 POLA RUANG PADA TATA MASSA



Gambar 3.26 Pola Ruang Pada Tata Massa
Sumber: penulis

Analisis ruang dalam tata massa bertujuan untuk menentukan peletakan ruang-ruang kedalam tata massa yang telah terpilih dari analisis sebelumnya. Penempatan ruang-ruang berdasarkan analisis program ruang mengenai hubungan antar ruang dalam bangunan. Zonasi ruang dibagi menjadi 3 jenis, yaitu area studio/retail, lanskap, dan massa utama. Dari zonasi tersebut dibagi lagi menjadi beberapa rencana ruang lagi sesuai dengan analisa kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian dipetakan dalam gambar tata massa terpilih site perancangan. Berikut ini adalah hasilnya

3.6 ANALISIS TEMA

3.6.1 CREATIVE PLACEMAKING

a. Social Opportunity

Social opportunity maksudnya adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking.

b. Physical Form

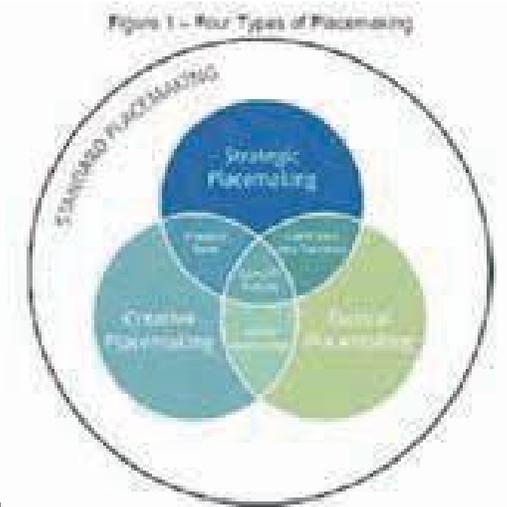
Physical form maksudnya adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. D.K ching dalam bukunya arsitektur bentuk, ruang dan tatanan menyatakan bahwa sistem-sistem arsitektural terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain, elemen tersebut antara lain: Arsitektur terdiri dari Ruang, struktur dan keberdekatan:

- Pola organisasi, hubungan, kejelasan, hirarki
- Definisi spasial dan citra bentuk
- Kualitas bentuk, warna, tekstur, skala, proporsi

c. Quality of Place

Quality Place maksudnya adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Wyckoff (2012) dalam tulisannya definition of placemaking: four different types menyatakan bahwa terdapat beberapa tolak ukur kualitas dari suatu tempat, yaitu

- Keselamatan (safe)
- Terkoneksi & terintegrasi (connected)
- Menyambut/menerima (welcoming)
- Pengalaman lokal (allow authentic experience)
- Kemudahan akses (accessible)



Gambar 3.27 Placemaking
Sumber: Mark Wyckoff

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industri kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami

3.6 ANALISIS TEMA

3.6.2 CREATIVE PLACEMAKING : SOCIAL OPPORTUNITY

Lingkungan positif untuk menanggulangi kenakalan remaja Kota Samarinda

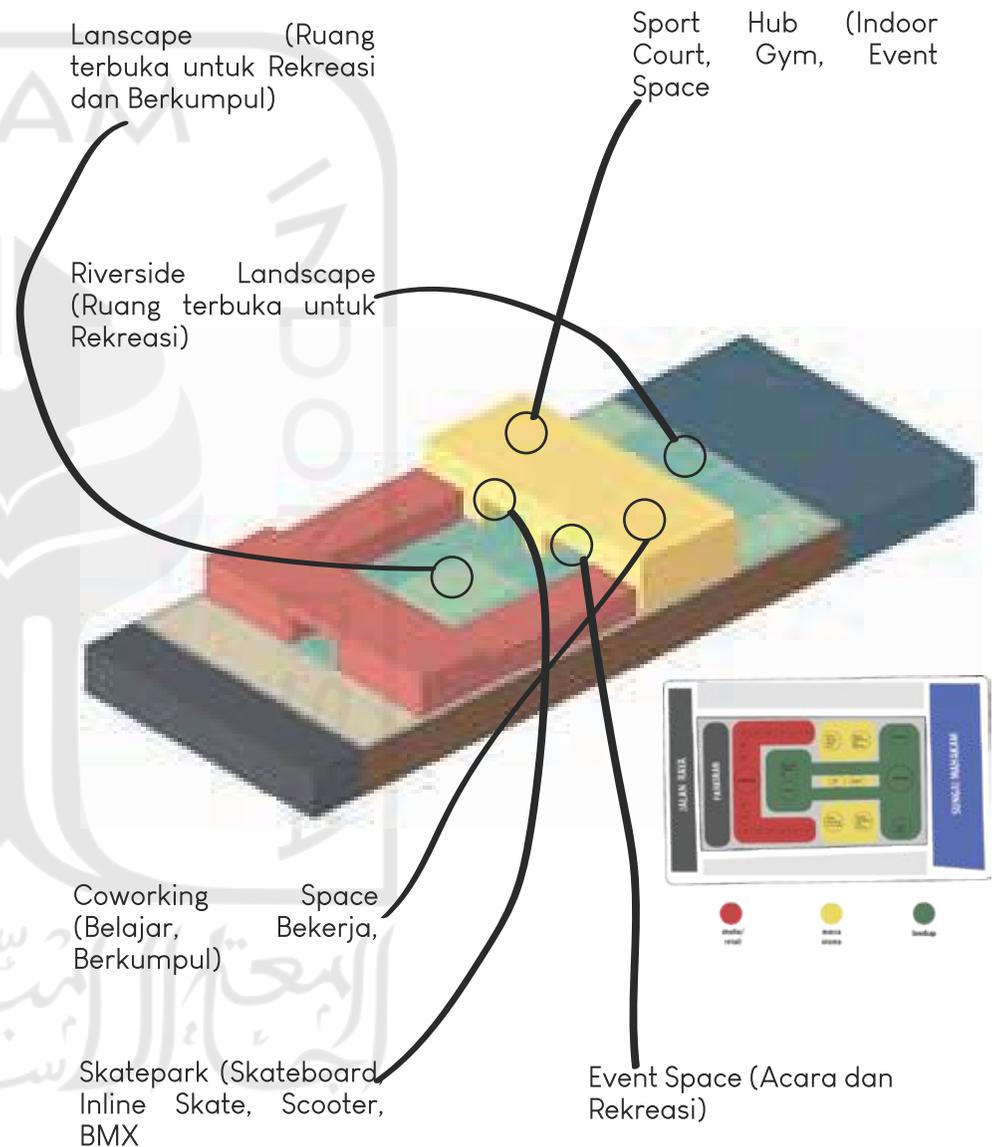
Menurut Santrock (1988) salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkannya emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

Sampai saat ini belum ada wadah memadai yang bisa memfasilitasi potensi remaja tersebut. Sehingga banyak remaja yang lebih memilih untuk berkumpul di kedai kopi atau jalanan yang tentu saja kurang berfaedah dan bisa menjerumuskan mereka.

Padahal remaja Kota Samarinda mempunyai potensi. Banyak dari mereka yang sudah menonjolkan bakatnya sejak usia yang dini. Mulai dari seni, musik, olahraga, sampai edukasi (Bramantyo,2019). Mereka seringkali melaksanakan acara secara kolektif dan mandiri secara rutin walaupun dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur. Apalagi jika ada wadah dan acara yang bisa rutin. Tentu saja akan bisa berkembang lebih baik, akan banyak pelaku pelaku industri kreatif baru yang bisa tumbuh dan bisa turut serta menyokong ekonomi daerah bahkan nasional.

Sudah banyak komunitas anak muda kota samarinda tetapi belum diwadahi. Kegiatan Komunitas itu adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- a. Bola Basket
- b. Futsal
- c. Skatepark
- d. Gym



Gambar 3.28 Analisis Social Opportunity
Sumber: Penulis

INDUSTRI KREATIF ANAK MUDA KOTA SAMARINDA

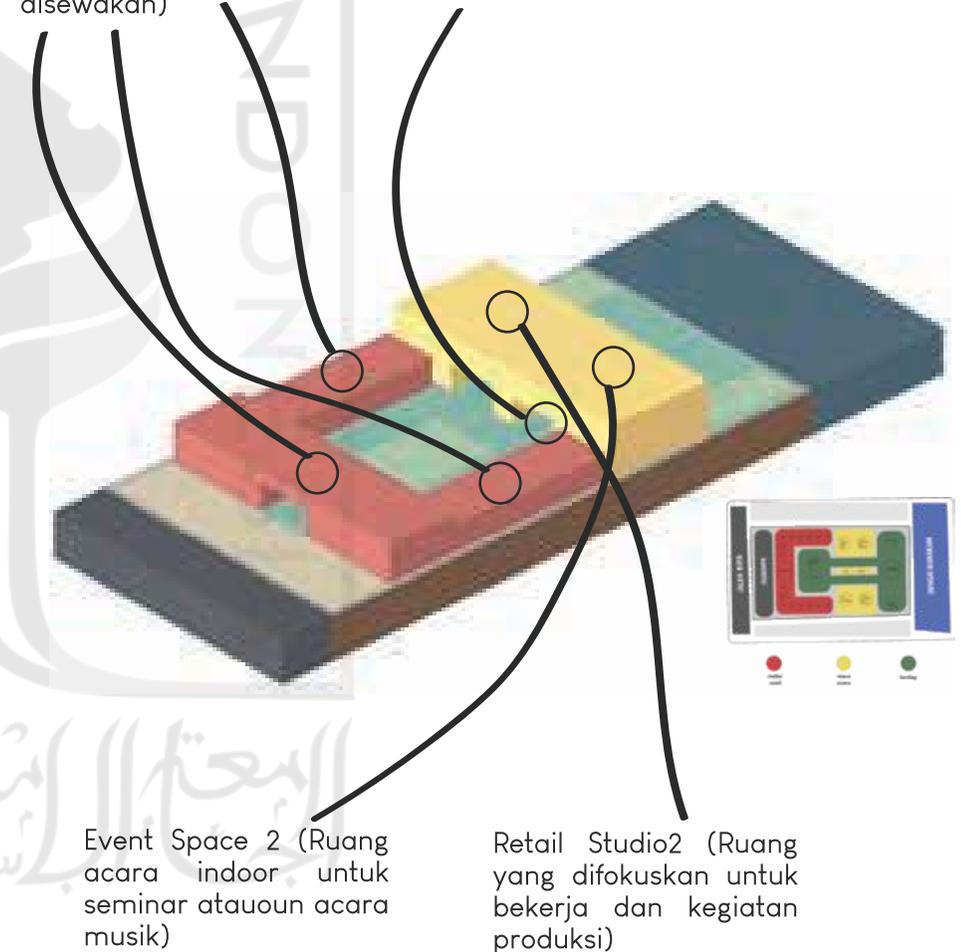
Khusus industri kreatif saja, BPS telah melakukan survei pada pelaku Industri Kreatif Kota Samarinda pada 2019 (BPS, 2019). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka kajian Identifikasi dan Inventarisasi Industri Kreatif di Kota Samarinda menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini. Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan sub sektor:

- Subsektor Kuliner : 311 pelaku usaha (59,01 persen).
- Subsektor Fesyen : 58 pelaku usaha (11,01 persen).
- Subsektor Kriya : 49 pelaku usaha (9,30 persen).
- Subsektor Televisi dan Radio : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Periklanan : 22 pelaku usaha (4,17 persen).
- Subsektor Fotografi : 15 pelaku usaha (2,85 persen).
- Subsektor Penerbitan : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Desain Interior : 9 pelaku usaha (1,71 persen).
- Subsektor Arsitektur : 8 pelaku usaha (1,52 persen).
- Subsektor Desain Komunikasi : 6 pelaku usaha (1,14 persen).
- Subsektor Seni rupa : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Seni Pertunjukan : 4 pelaku usaha (0,76 persen).
- Subsektor Aplikasi dan Game : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Desain Produk : 1 pelaku usaha (0,19 persen). (0,57 persen).
- Subsektor Musik : 3 pelaku usaha (0,57 persen).
- Subsektor Film, Animasi dan Video : 3 pelaku usaha (0,57 persen).

Sesuai dengan hasil identifikasi dan inventarisasi pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Samarinda maka pola pengembangan ekonomi kreatif di Kota Samarinda mengarah ke tiga subsektor yaitu subsektor kuliner, subsektor fesyen dan subsektor kriya.

Retail Studio1 (Ruang untuk Industri kreatif berniaga, produksi, atau bekerja yang disewakan)

Event Space 1 (Ruang acara semi outdoor untuk pameran ataupun kegiatan lain)



Event Space 2 (Ruang acara indoor untuk seminar atauoun acara musik)

Retail Studio2 (Ruang yang difokuskan untuk bekerja dan kegiatan produksi)

Gambar 3.29 Analisis Social Opportunity
Sumber: Penulis

3.6 ANALISIS TEMA

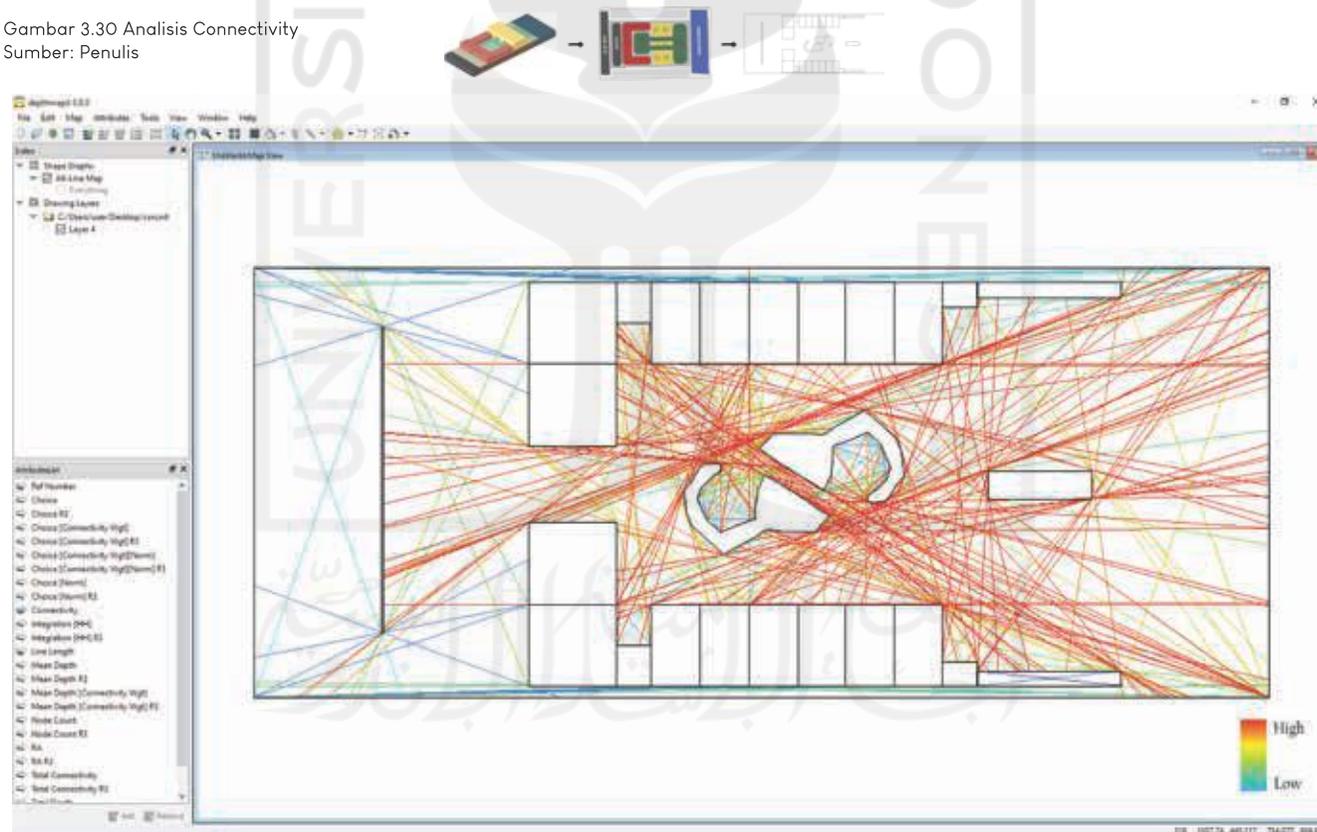
3.6.3 CREATIVE PLACEMAKING : QUALITY OF PLACE

2. Connectivity (Quality Place)

Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah walkable dan connectivity. Walkable adalah salah satu konsep dimana suatu rancangan ramah bagi pejalan kaki. Salah satu kriteria walkable adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Aspek Connectivity merupakan aspek dengan menilai interaksi satu ruang dengan ruang lainnya. Dengan menggunakan metode analisis space syntax dengan software DepthMapX di dapatkan hasil seperti gambar dibawah ini.

Gambar 3.30 Analisis Connectivity
Sumber: Penulis



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang mengkoneksikan antar ruang, dan sebagian besar garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat disimpulkan bahwa area dengan warna merah merupakan area dengan koneksi ruang tertinggi atau termudah dan area berwarna biru merupakan area dengan koneksi ruang terendah atau tersulit.

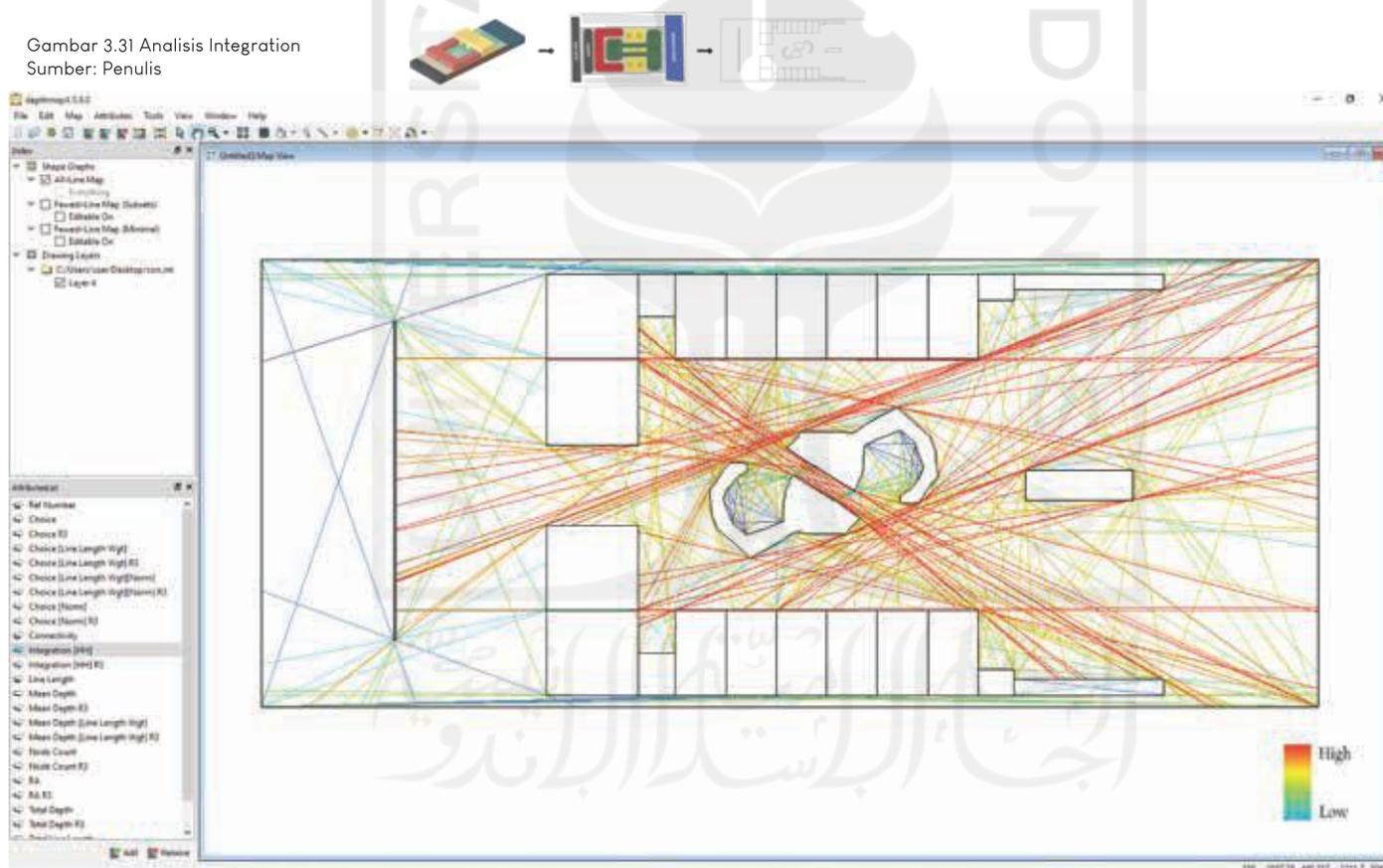
Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Artinya berdasar hasil simulasi koneksi antar ruang atau connectivity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

1. Integrity (Physical Form)

Salah satu aspek dari Physical Form dalam teori Creative Placemaking adalah Integrasi antar ruang. Integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Integrasi antar ruang dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Integrity pada Space Syntax.

Aspek Integrity adalah aspek dengan penilaian pada aspek kemudahan pengguna dalam mencapai satu menuju ruang lainnya. Ataupun penilaian yang berkaitan dengan mudah tercapainya atau banyaknya aktifitas pengguna yang terjadi.

Gambar 3.31 Analisis Integration
Sumber: Penulis



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang menghubungkan antar ruang, dan sebagian besar garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat dilihat bahwa area dengan garis banyak berwarna merah merupakan area yang mudah dalam ketercapaian ruang satu dengan lainnya. Sementara area garis berwarna biru merupakan area dengan warna tersulit dalam hal pencapaian pengguna dan sedikit terjadi aktivitas.

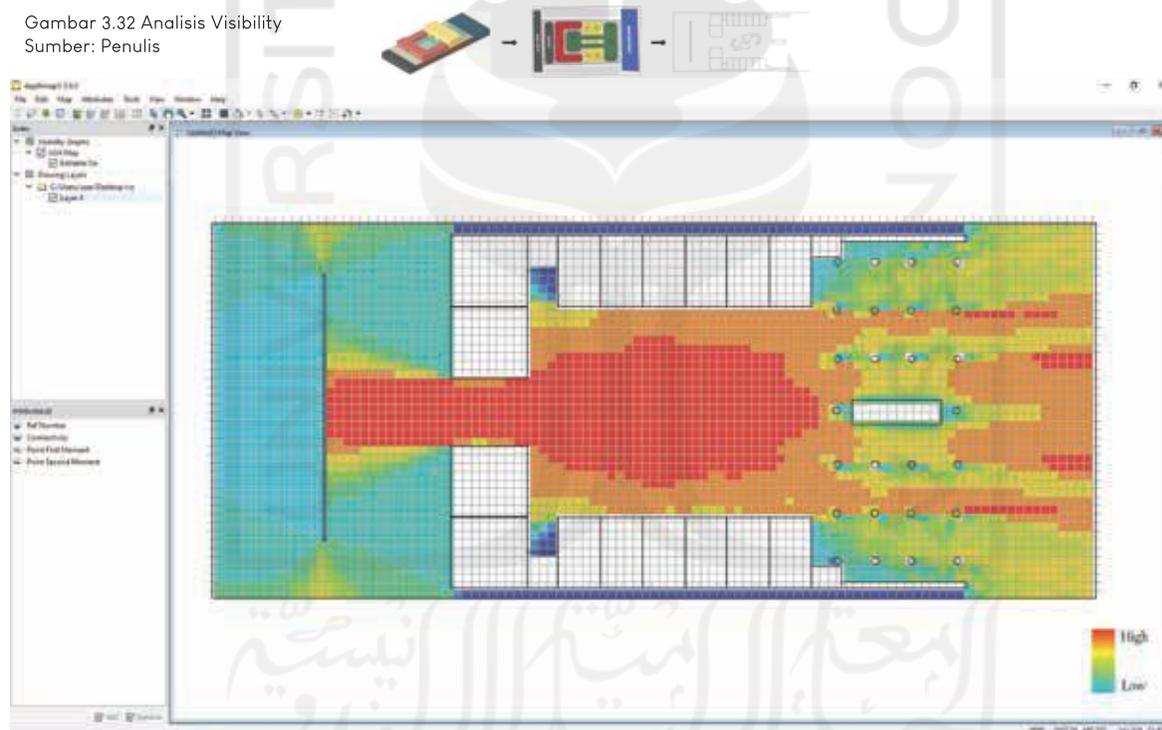
Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Artinya berdasar hasil simulasi hubungan antar ruang atau integrity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

3. Visibility (Quality Place)

Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defendsible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnarble area atau ruang rawan. Jika visibilitas maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman. Visibility dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Visual Graph Analysis pada Space Syntax.

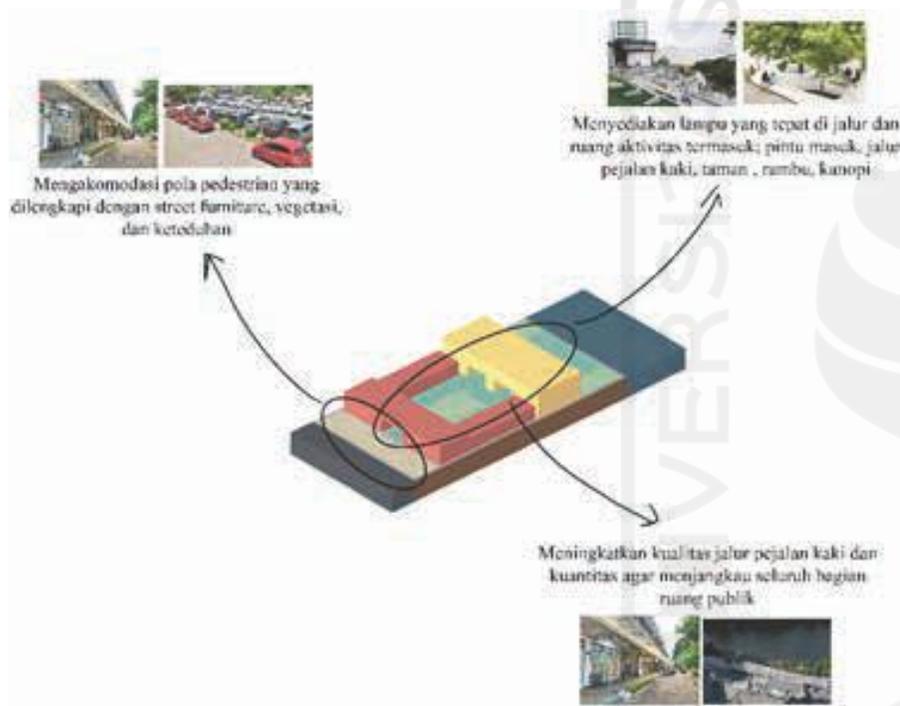
Gambar 3.32 Analisis Visibility
Sumber: Penulis



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan tingkat visibilitas pada rancangan figurative. Bagian tengah tapak rancangan berwarna paling merah.. Dari data terlampir dapat disimpulkan bahwa area dengan warna merah merupakan area dengan visibilitas tertinggi atau termudah dan area berwarna biru merupakan area dengan visibilitas terendah atau tersulit.

Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa Sebagian besar area sudah mencapai visibilitas tinggi. Sehingga bisa tercapai Pengawasan Alami atau Natural Surveillance. Terdapat empat titik vulnerable area yang merupakan area batas sempadan antar bangunan dan area toilet yang memang harus privat. Untuk area biru muda bisa diatasi dengan menambahkan pos keamanan. Secara garis besar artinya berdasar hasil simulasi visibilitas atau Visual Graph Analysis dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

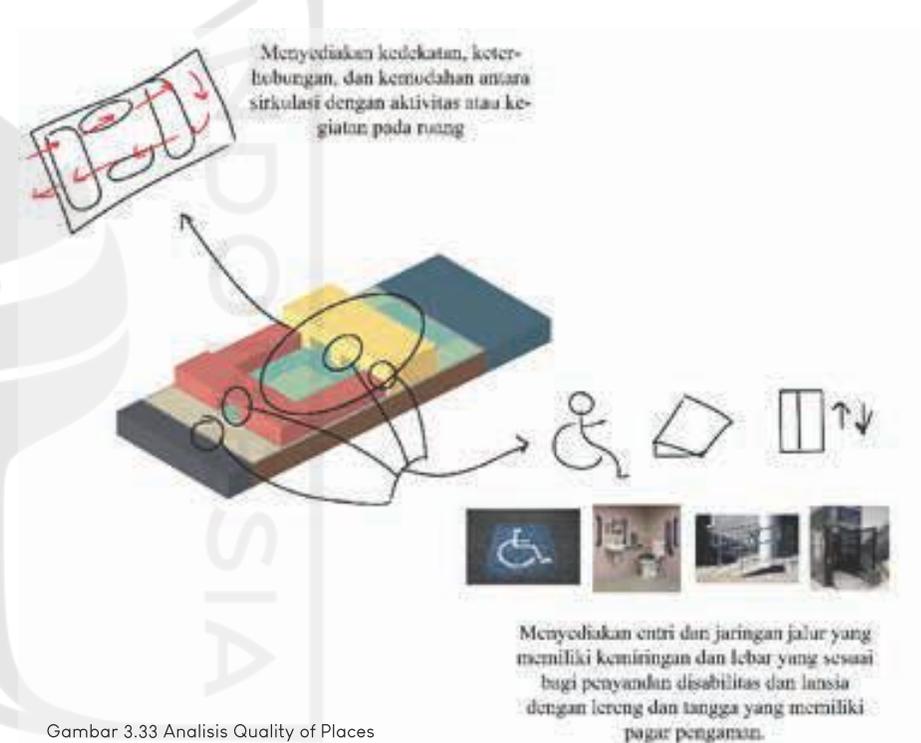
Walkable



Gambar 3.33 Analisis Quality of Places
Sumber: Penulis

- Mengakomodasi pola pedestrian yang dilengkapi dengan street furniture, vegetasi, dan keteduhan
- Menyediakan lampu yang tepat di jalur dan ruang aktivitas termasuk; pintu masuk, jalur pejalan kaki, taman, rambu, kanopi
- Meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki dan kuantitas agar menjangkau seluruh bagian ruang publik

Connected



Gambar 3.33 Analisis Quality of Places
Sumber: Penulis

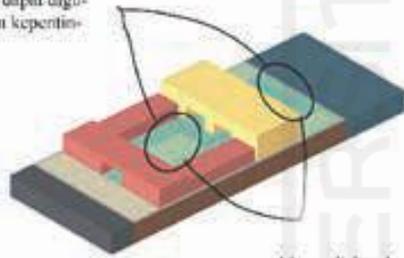
- Menyediakan kedekatan, keterhubungan, dan kemudahan antara sirkulasi dengan aktivitas atau kegiatan pada ruang
- Menyediakan entri dan jaringan jalur yang memiliki kemiringan dan lebar yang sesuai bagi penyandang disabilitas dan lansia dengan lereng dan tangga yang memiliki pagar pengaman

Encourage Activity



Menyediakan fasilitas rekreasi, taman, maupun aktivitas olahraga dengan minimal RTH 30%

Menyediakan ruang aktivitas yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas

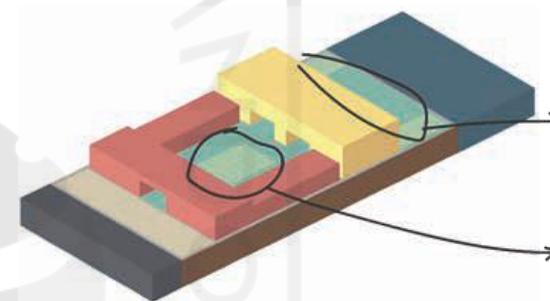


Menyediakan layanan kesejahteraan yang layak dan memadai bagi penyandang disabilitas seperti bangku, tempat sampah, meja, dll.



Gambar 3.33 Analisis Quality of Places
Sumber: Penulis

Nature View



Gambar 3.33 Analisis Quality of Places
Sumber: Penulis

- Menyediakan fasilitas rekreasi, taman, maupun aktivitas olahraga dengan minimal RTH 30%
- Menyediakan layanan kesejahteraan yang layak dan memadai bagi penyandang disabilitas seperti: bangku, tempat sampah, meja, dll.
- Menyediakan ruang aktivitas yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas

Dalam elemen placemaking ini memiliki prinsip mengurangi tingkat stress pengunjung. Bagian tengah bangunan terdapat lanskap yang dapat diakses semua orang di ruang publik dan di bagian belakang juga terdapat lanskap yang menghadap langsung ke sungai mahakam. Untuk menikmati luar ruang masing-masing pada massa utama dapat mengatur akan melihat ke luar ruang yang merupakan taman atau area hijau.

Rancangan bentuk lanskap pada bangunan akan dibuat berdasar preseden seperti gambar dibawah. View Sungai Mahakam bisa langsung dilihat dari lanskap sehingga mendapat pemandangan alam langsung.

Untuk menikmati karya-karya yang dipamerkan, pengunjung memerlukan kebebasan ruang gerak agar lebih leluasa serta tidak mengganggu konsentrasi pengunjung lain.

3.6 ANALISIS TEMA

3.6.4 CREATIVE PLACEMAKING : PHYSICAL FORM

IDENTITAS LOKAL



Penampilan rancangan community space ini mengedepankan prinsip placemaking. Namun rancangan juga berkonsep post modern, bentuk yang menampilkan bentuk-bentuk baru yang berbeda dari bentuk arsitektur yang telah ada. Namun dalam mempertahankan konteks lokalitas yang ada di daerah tersebut, dalam merancang penampilan bangunan ini memasukan unsur-unsur lokal seperti material bangunannya. Lokalitas diperlukan sebagai wujud dalam membangun suasana spasial di daerah tersebut karena bangunan berada di Kota Samarinda.

Lokalitas Samarinda di representasikan oleh arsitektur vernakularnya yaitu Rumah. Rumah lamin merupakan rumah adat yang ditinggali oleh masyarakat asal Kalimantan Timur dengan panjang sekitar 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter, memiliki model yang panjang dan sambung menyambung. Rumah Lamin juga dianggap sebagai identitas masyarakat Dayak di Kalimantan Timur karena rumah ini mewakili kultur serta tradisi masyarakat sana yang turun temurun.

Untuk hal pertama yang menjadi perhatian dan bisa dikenali dari rumah adat adalah dari bentuknya. Dimana pada umumnya rumah adat yang berasal dari Indonesia terutama di luar Jawa akan mempunyai bentuk rumah panggung. Hal tersebut juga menjadi ciri khas dari rumah Lamin yang mempunyai bentuk panggung.

Salah satu aspek dari Physical Form dalam teori Creative Placemaking adalah Citra, Bentuk dan Warna. Agar pengunjung bisa lebih tertarik dan menjiwai rancangan, maka rancangan harus mengimplementasikan identitas lokal dengan cara menerapkan cultural experience pada rancangan

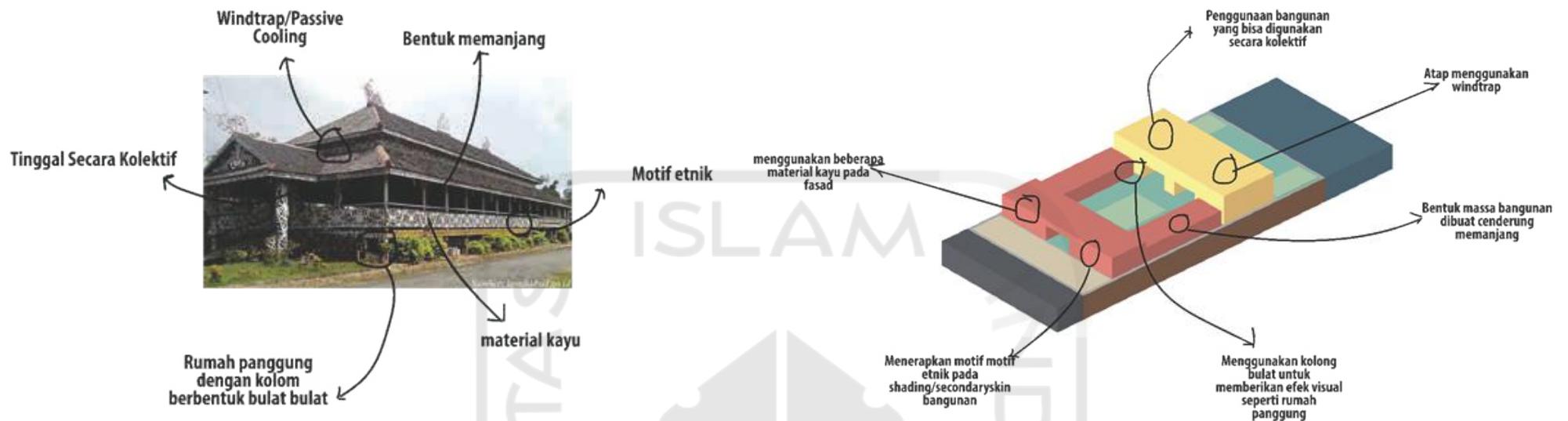


Gambar 3.35 Analisis Identitas Lokal
Sumber: Penulis

Menerapkan ukiran-ukiran suku Dayak sebagai motif dari secondary skin rancangannya. Motif burung enggang dipilih dengan pertimbangan burung enggang merupakan hewan suci bagi suku Dayak dan hewan endemik dari Kalimantan sehingga menerapkan motif burung enggang pada fasad dapat menggambarkan suku Dayak dan Kalimantan. Selain pada fasad juga diterapkan pada beberapa ornamen juga akan digunakan di dalam bangunan.

Didalam kepercayaan suku Dayak alam itu terbagi dalam Alam atas, tengah dan bawah. Konsep rumah panggung sebenarnya merepresentasikan dari pembagian alam tersebut. Bagian atas bertanda Tuhan merupakan yang tertinggi, Tengah sebagai tempat tinggal yang netral dan bawah menunjukkan bahwa bumi menjadi tempat yang menghasilkan.

Konsep panggung akan digunakan agar visibilitas bangunan bisa melihat langsung view dari sungai Mahakam. Ruang di rancangan akan menerapkan pembagian zona tersebut menjadi Alam atas yang merupakan hubungan dengan Tuhan di simbolkan dengan ruangan yang privat, untuk alam tengah hubungan dengan sesama di simbolkan ruangan semi publik dan alam bawah hubungan dengan alam di simbolkan ruangan public.



Gambar 3.36 Analisis Identitas Lokal
Sumber: Penulis

Suku Dayak umumnya terkenal dengan hal magis nya terlihat dari cerita mengenai senjata tradisional Dayak yang mempunyai isi di dalamnya. Walau terkenal akan hal magis nya suku Dayak juga ramah dan sangat menjunjung kegiatan kolektif terlihat dari tempat nggal nya yaitu satu rumah Lamin bisa di isi sampai 100 kepala keluarga.

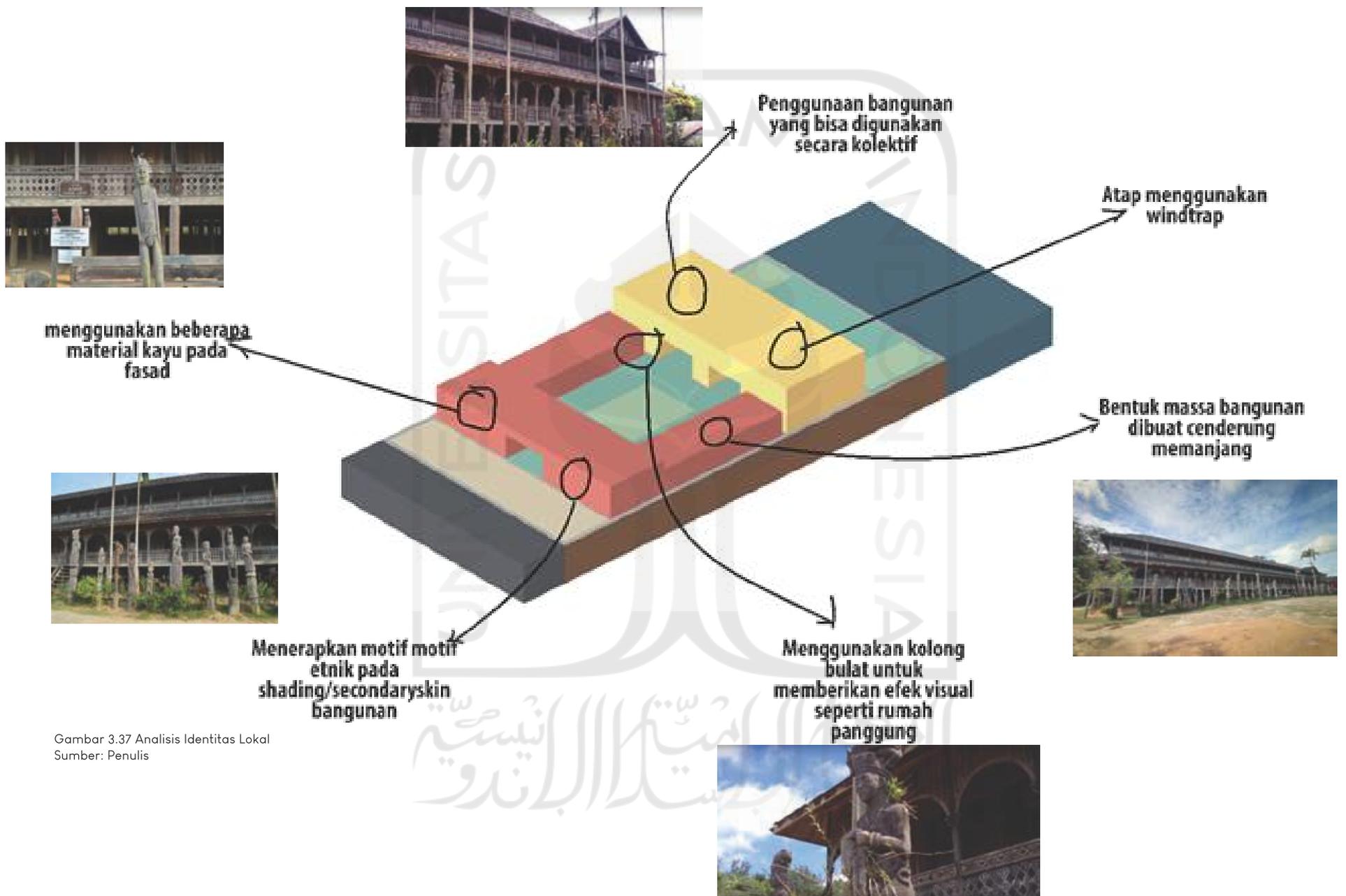
Untuk menampilkan ke magisan dan sifat kolektif dari suku Dayak, bangunan Dayak rancangan akan merepresentasikan sifat tersebut kedalam suasana ruang akan dibuat dengan suasana kolektif (kebersamaan) dan untuk suasana ruang pameran akan dibuat lebih magis.

Dengan mempertimbangkan untuk memaksimalkan view alam yang dimana bisa mendapatkan view sungai Mahakam yang menjadi ikon kota Samarinda dengan konsep rumah panggung . Dan salah satu massa dibuat lebih tinggi dari massa lainnya untuk mendapoat view sungai secara langsung.

Selain itu bagian taman juga dibuat berkontur. Karena Kota Samarinda yang mempunyai topografi yang sangat berkontur, menjadikan rancangan instalasi taman akan dibuat berkontur agar pengunjung bnisa merasakan cultural experience pada rancangan.

Kehadiran elemen air dapat dinciptakan dengan pengalaman pada ruangan dengan cara melihat, mendengar atau menyentuh air. Suku Dayak yang mempunya pola bermukim dekat dengan sungai atau anak sungai. Selain itu kota Samarinda idenk dengan sungai Mahakam dan dikenal sebagai kota tepian. Sehingga bangunan yang dirancang dengan site yang dipilih dekat kaitannya dengan elemen air.

Unsur-unsur Rumah lamin pada gambar diatas akan diterapkan pada penampilan bangunan. Massa bangunan dibuat memanjang sehingga ruang didalam bisa dibagi-bagi. Ruang tersebut bisa dipakai secara kolektif oleh pengunjung rancangan nantinya. Dan penerapan unsur Rumah Lamin lainnya bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3.37 Analisis Identitas Lokal
Sumber: Penulis

Konsep Storyline Community Space

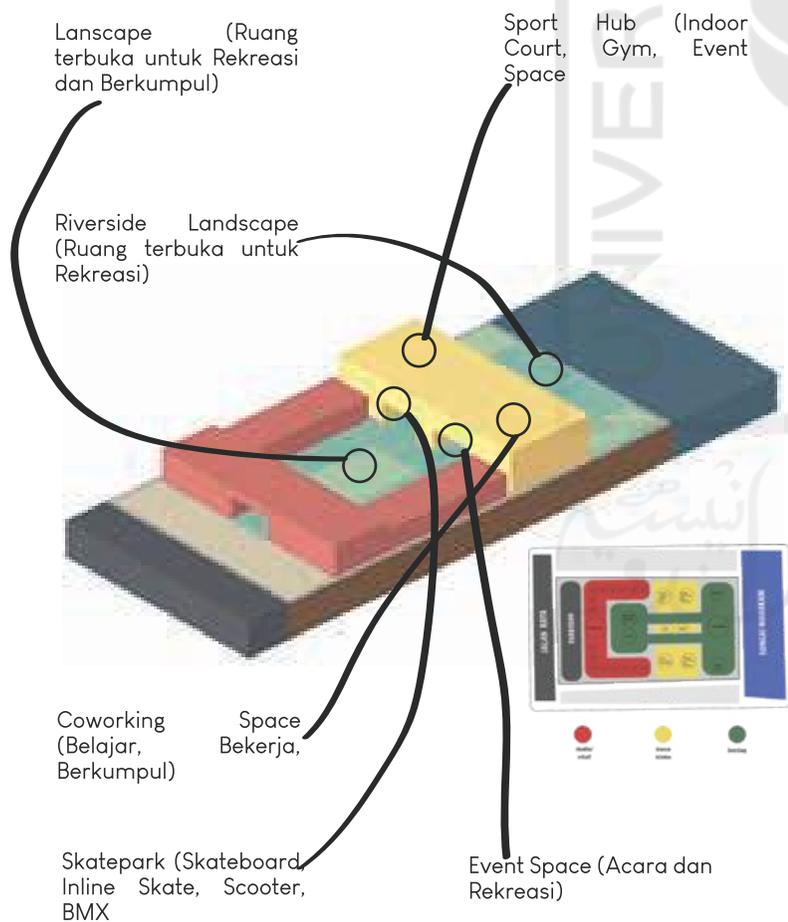
Konsep storyline dalam Community Space akan menampilkan 3 zona, yaitu mengenai Zona Studio/Retail, Zona Massa Utama, dan Zona Lanskap. Lanskap ditaruh paling ujung agar pengunjung bisa melewati semua massa bangunan jika ingin menuju kesana.

Devin Kyle (2018) mencoba untuk mengidentifikasi apa saja hal pada jalanan yang membuat anak muda tertarik pada hal yang berhubungan dengan tongkrongan dan jalan. Setelah mengeksplor berbagai bangunan community center yang dianggap sukses menarik minat anak muda dan lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hasil investigasi tersebut dia menemukan beberapa indikator yang bisa merasionalisasikan jiwa anak muda kepada rancangan arsitektur. Indikator tersebut adalah sebagai berikut:

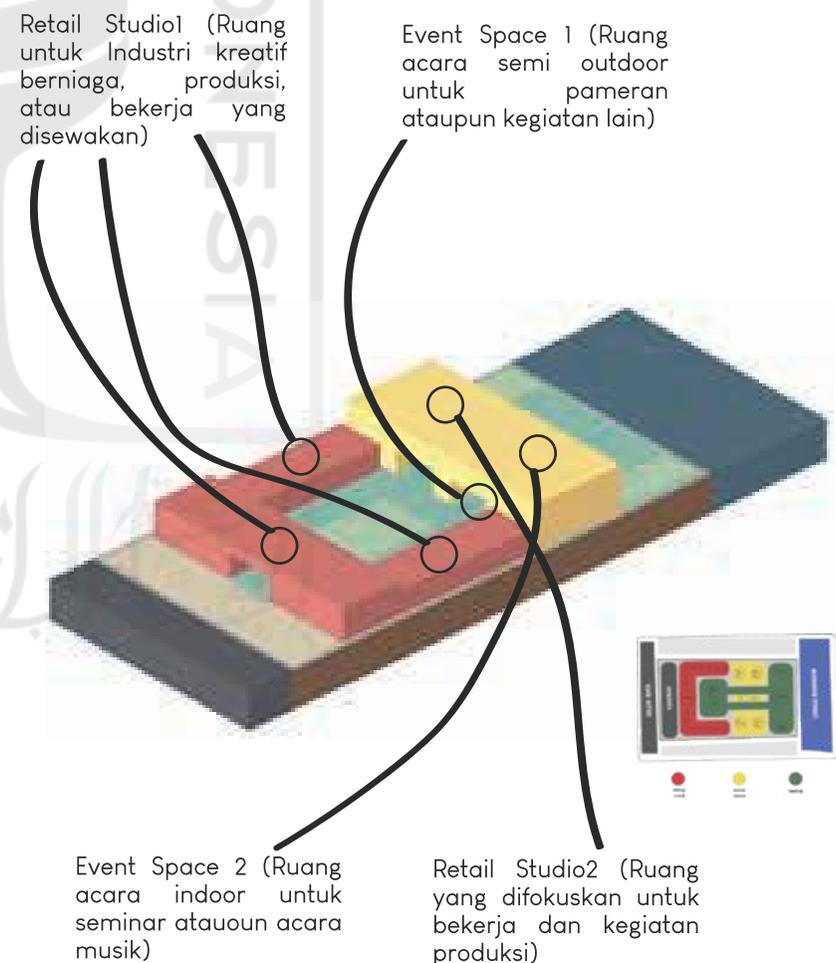
1. Rancangan merupakan respon langsung dari keinginan dan kebutuhan anak muda
2. Integrasi dari berbagai element yang menarik bagi anak muda
3. Ruang yang berbagi
4. Pembauran ruang indoor dan outdoor
5. Penerapan gaya street culture
6. Kombinasi dari beberapa komunitas



Gambar 3.38 Analisis Space of Youth
Sumber: freepik



Gambar 3.38 Analisis Space of Youth
Sumber: Penulis



Gambar 3.38 Analisis Space of Youth
Sumber: Penulis

3.7 ANALISIS TAMPILAN BANGUNAN

3.7.1 ELEMEN PEMBENTUK COMMUNITY SPACE (DINDING, LANTAI, PLAFOND)

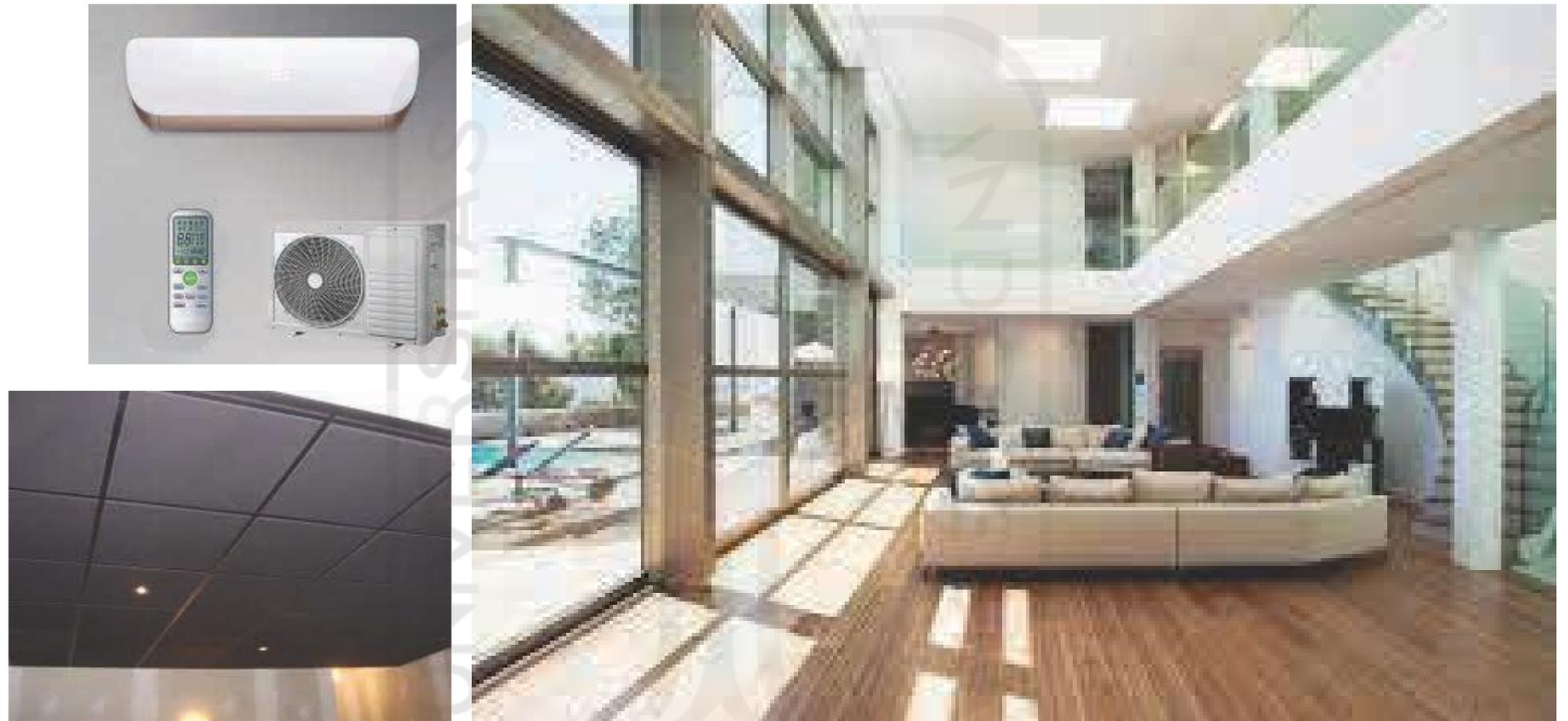


Gambar 3.39 Analisis Tampilan
Sumber: pinterest

- Dinding: Pada elemen dinding beberapa akan tertutup oleh panel-panel shading dan kaca. Namun pada dinding yang terekspose menggunakan material beton ekspos dan plester ekspos
- Lantai: Pada elemen lantai material penutup menggunakan panel-panel kayu glossy, yang mendukung suasana ruang dan beberapa menggunakan material beton ekspos
- Plafond: Pada elemen plafond / langit-langit pada ada yang menggunakan plafond gantung dengan material gypsumboard warna putih dan rangka hollow, expose beton, expose ceiling warna hitam, panel-panel kayu.

3.7 ANALISIS TAMPILAN BANGUNAN

3.7.2 ELEMEN INTERIOR EXTERIOR COMMUNITY SPACE (WARNA, TEXTURE, PENGHAWAAN, PENCAHAYAAN)



Gambar 3.39 Analisis Tampilan
Sumber: pinterest

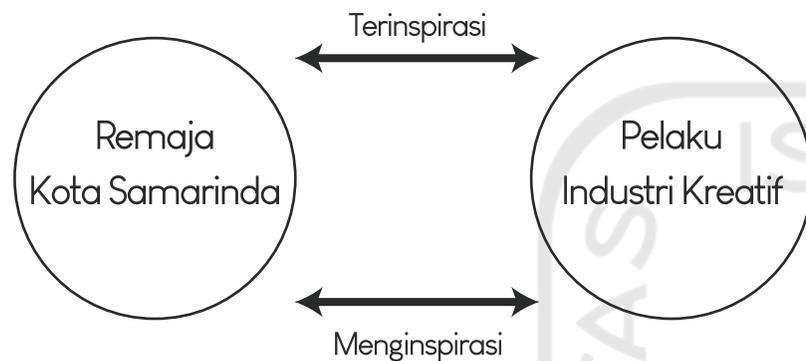
- Pencahayaan: Penggunaan pencahayaan untuk penerangan ruang umum seperti ruang sirkulasi, lobby, penyimpanan, dan lainnya menggunakan tingkat penerangan 150lux. Untuk ruang studio dan massa utama museum menggunakan kisaran 160 lux/ 0.75m² agar lebih maksimal dalam melakukan aktivitas. Jenis pencahayaan yang digunakan dalam bangunan ini adalah lampu halogen, fluorescent, dan spotlight.
- Penghawaan: Penghawaan dalam rancangan ini menggunakan AC central untuk penghawaan bangunan utama, dan penyimpanan,, kipas angin untuk ruang pengelola, dan penghawaan alami pada ruang-ruang sirkulasi dan kuliner.
- Akustik Tile: Pada ruang audio visual dan rstudio musik dinding dan plafon menggunakan material ACP motif kayu dan warna hitam
- Warna: Skema penggunaan warna dalam perancangan ini mengadaptasi dari karakter warna yang menggambarkan tema ruangan tersebut dan sesuai dengan prinsip placemaking, sehingga dapat lebih menghidupkan. Warna yang digunakan adalah warna yang alami dan hangat.

Berdasarkan dari penelusuran persoalan desain yang sudah dikaji, maka setelah itu dilakukan pemecahan persoalan desain.

HASIL RANCANGAN SKEMATIK



4.1 KONSEP RANCANGAN SKEMATIK

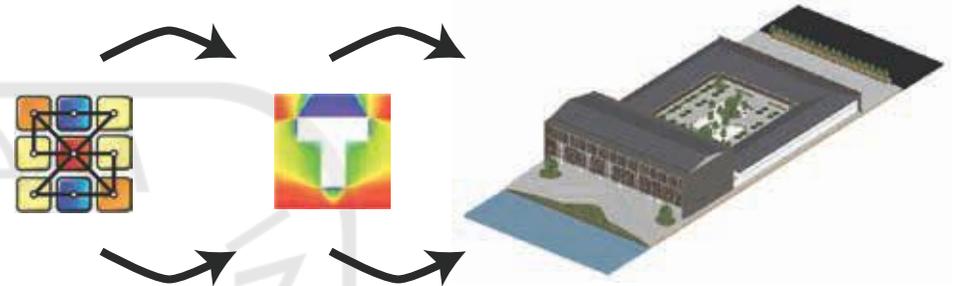


Gambar 4.1 Konsep Skematik
Sumber: penulis

Konsep perancangan ini menyesuaikan dengan Social Opportunity yang ada di lokasi tapak perancangan. Yaitu kenakalan remaja dan pemberdayaan industri kreatif di Kota Samarinda. Tujuannya adalah merancang sebuah bangunan yang bisa menjadi lingkungan positif, Rancangan dimana pengguna diwadahi kegiatan penyaluran emosinya.

Perancangan menyesuaikan dengan parameter social opportunity dengan merancang bangunan yang mempunyai fasilitas yang bisa menampung kegiatan remaja serta kegiatan industri kreatif. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja Selain itu juga memperhatikan parameter lainnya yaitu Quality of Place dan Physical Form.

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami



Gambar 4.2 Konsep Skematik
Sumber: penulis

Sedangkan Physical Form adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity.

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda

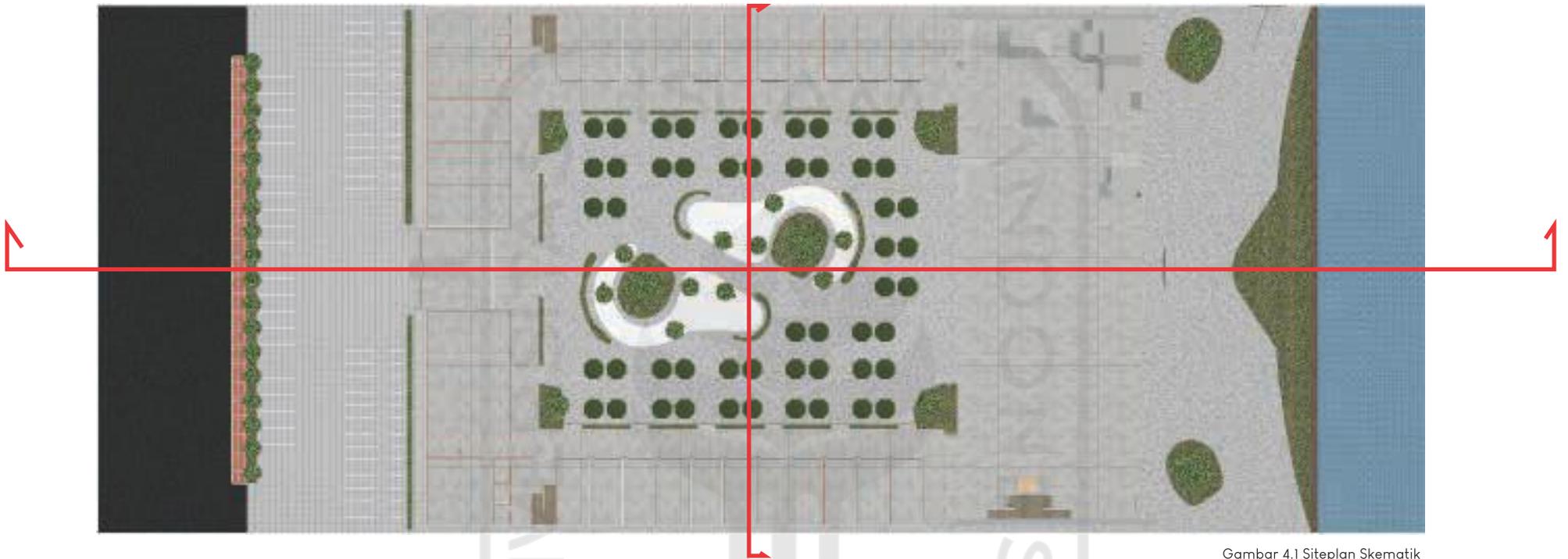
Proses perancangan dibantu dengan beberapa perangkat analisis, simulasi, dan generatif. Perangkat yang dipakai adalah Grasshopper, Rhino, SYntactic, Space Syntax dan DephtMapX.

Space syntax adalah sebuah metoda untuk menjelaskan dan menganalisa hubungan antara void pada ruang terbuka dan hubungan yang terbentuk terhadap pola ruang yang ada. Sedangkan DepthMapX adalah perangkat untuk menghitung nilai parameter dari Space Syntax.

SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai Integrasi dan Connectivity yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.1 SITEPLAN



Gambar 4.1 Siteplan Skematik
Sumber: penulis



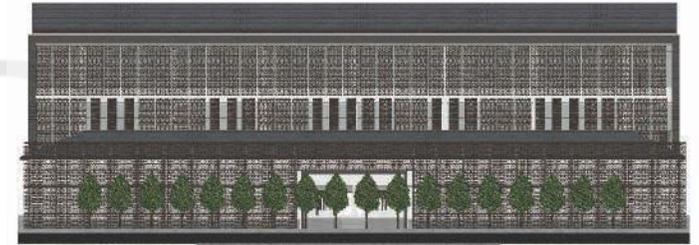
Gambar 4.2 Potongan Site
Sumber: penulis



Gambar 4.3 Potongan Site
Sumber: penulis

Fokus utama pada tata massa siteplan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana yang menghadirkan rasa aman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu tata massa pada siteplan difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Massa bangunan dibuat dengan lanskap ditengah agar menciptakan generator activity, sehingga semua sisi bisa terlihat tanpa halangan. Tata massa juga ada 1 entrance agar batasan dari ruang ruang pada siteplan jelas. Juga telah di tempatkan beberapa pos keamanan dan juga sistem parkir.



Gambar 4.4 Tampak Site
Sumber: penulis



Gambar 4.5 Aksonometri Site
Sumber: penulis



Gambar 4.6 Aksonometri Site
Sumber: penulis

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

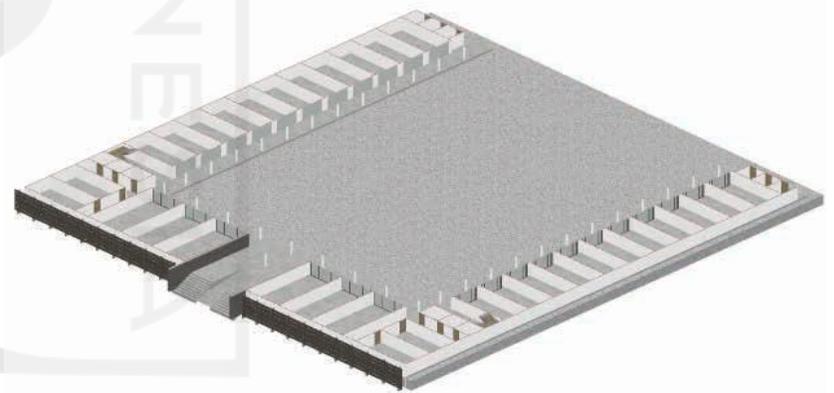
4.1.2 MASSA 1

Massa 1 merupakan bangunan yang paling terdepan pada tata massa. Terletak didepan jalan utama sehingga menjadi bangunan yang paling depan. Pada Massa 1 terdapat entrance dan 59 ruang dalam dua lantai yang bisa digunakan untuk studio dan retail.

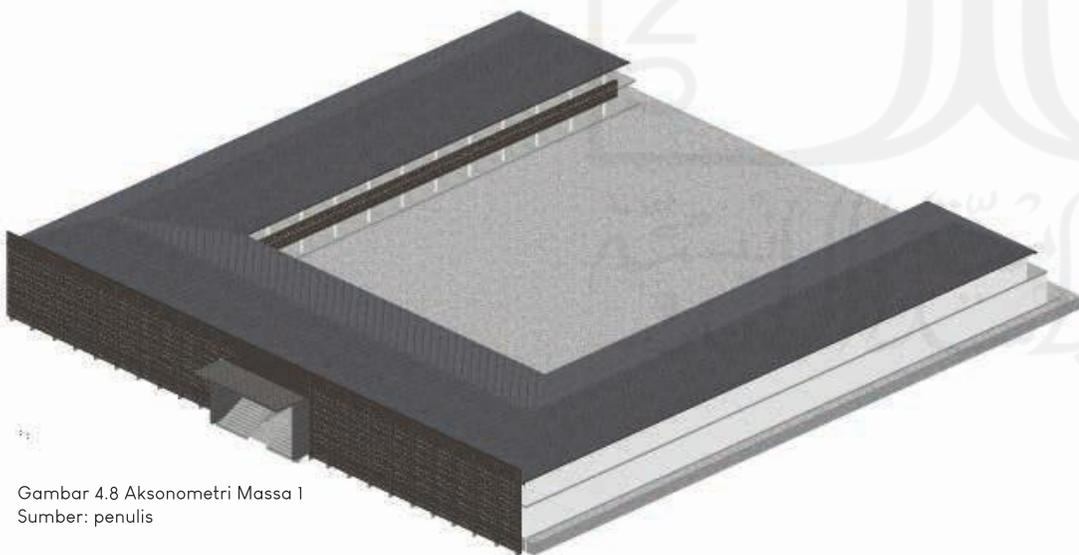
Denah bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda kota samarinda. Ruang dan fasilitas yang ada disesuaikan untuk memenuhi penyaluran potensi mereka. Material serta tekstur bangunan juga menerapkan prinsip placemaking. Dengan menggunakan material yang natural, ekspos, dan aksen berwarna hangat. Sehingga mampu untuk menunkan stress secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas.



Gambar 4.7 Tampak Massa 1
Sumber: penulis



Gambar 4.9 Denah Aksonometri Massa 1
Sumber: penulis



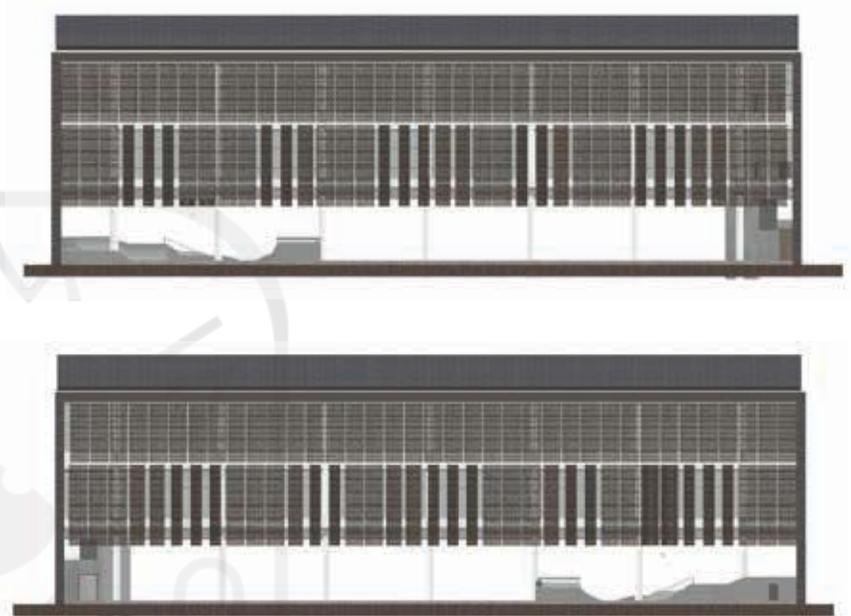
Gambar 4.8 Aksonometri Massa 1
Sumber: penulis

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.3 MASSA 2

Denah bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda kota samarinda. Ruang dan fasilitas yang ada disesuaikan untuk memenuhi penyaluran potensi mereka. Material serta tekstur bangunan juga menerapkan prinsip physical form. Dengan menggunakan material yang natural, ekspos, dan aksen berwarna hangat. Sehingga mampu untuk menurkan stress secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas.

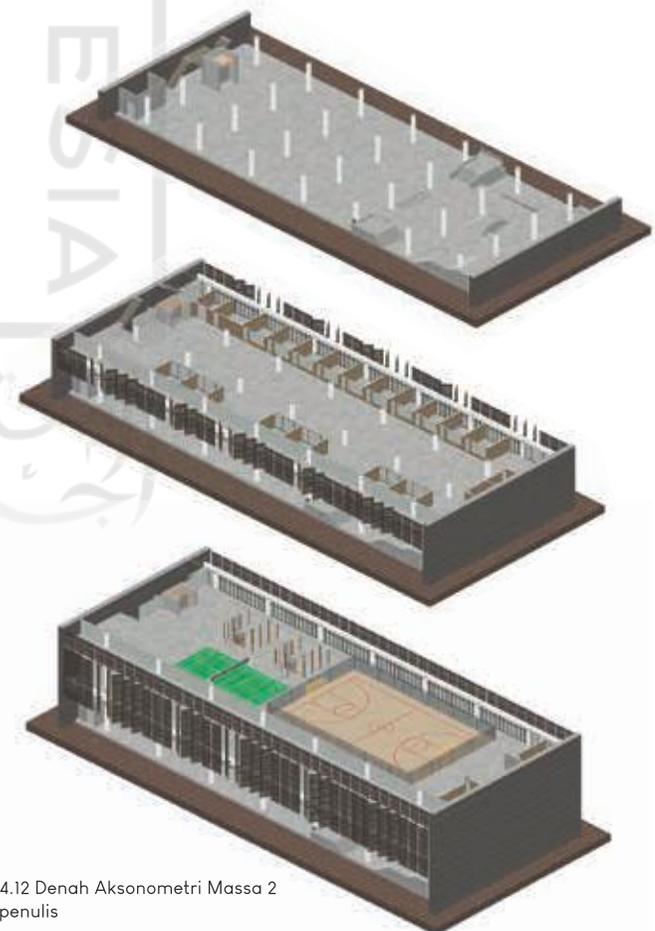
Massa 2 merupakan massa utama pada rancangan. Terletak dipinggir Tepian Sungai Mahakam sehingga menjadi bangunan yang bisa dilihat langsung dari Jembatan Mahakam. Pada Massa 2 terdapat entrance untuk menuju ke lanskap pinggiran sungai, ruang acara musik, ruang olahraga, meeting space, coworking space, dan ruang workshop



Gambar 4.11 Tampak Massa 2
Sumber: penulis



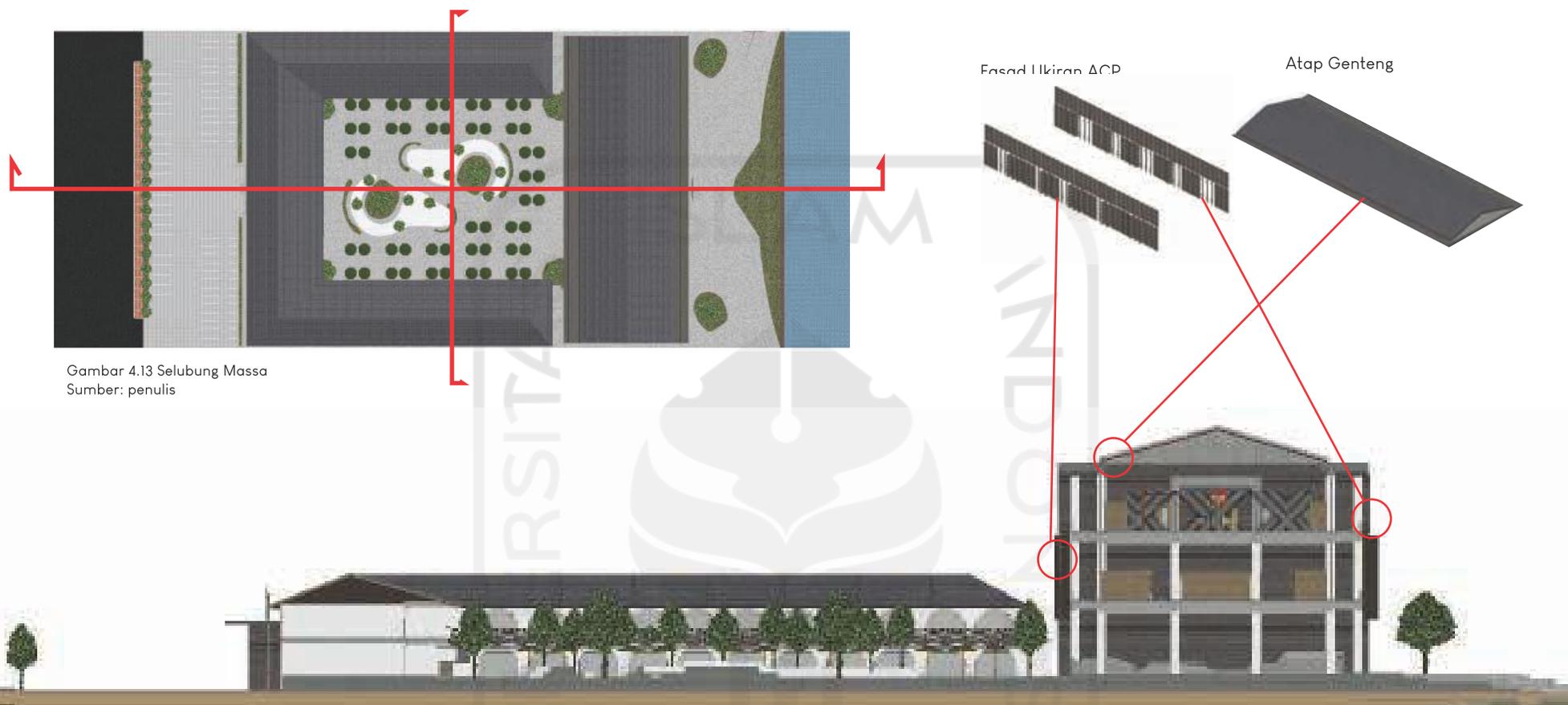
Gambar 4.10 Aksonometri Massa 2
Sumber: penulis



Gambar 4.12 Denah Aksonometri Massa 2
Sumber: penulis

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.4 SELUBUNG BANGUNAN



Gambar 4.13 Selubung Massa
Sumber: penulis

Gambar 4.14 Selubung Massa
Sumber: penulis

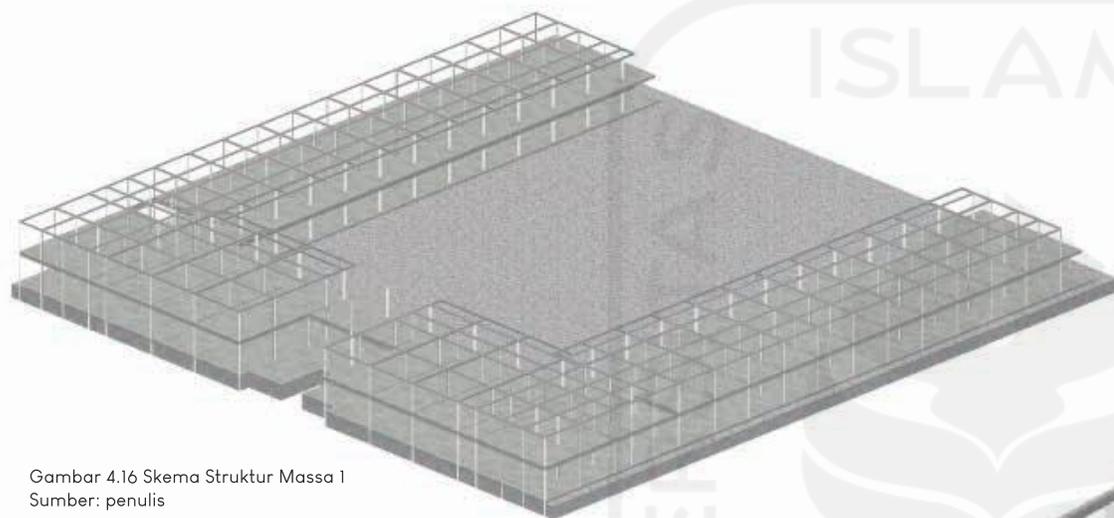
Fokus utama pada tata massa siteplan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana yang menghadirkan rasa aman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.



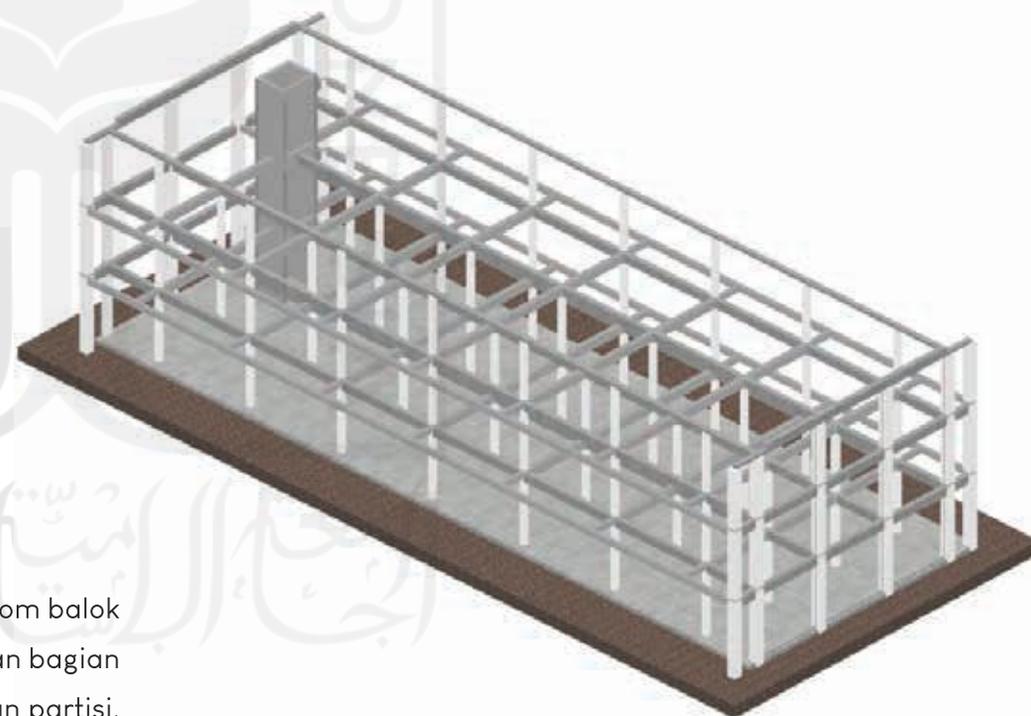
Gambar 4.15 Selubung Massa
Sumber: penulis

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.5 STRUKTUR



Gambar 4.16 Skema Struktur Massa 1
Sumber: penulis



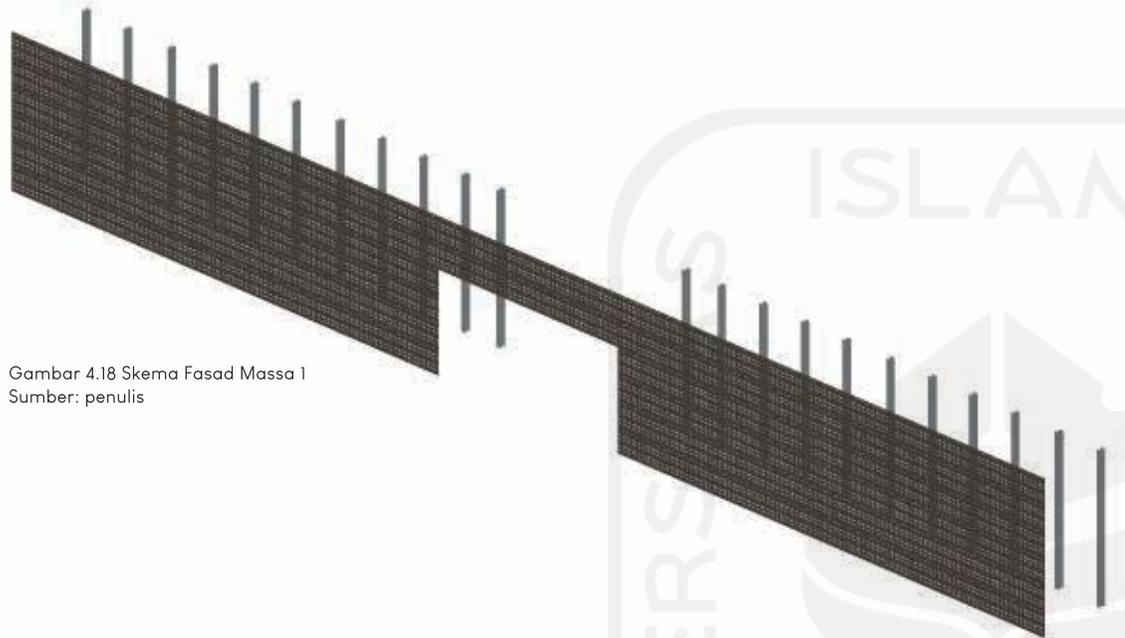
Gambar 4.17 Skema Struktur Massa 2
Sumber: penulis

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem grid dengan kolom balok pada massa 1, dan 2. Sistem struktur menggunakan beton bertulang dan bagian interior dan eksterior menggunakan campuran material kayu, kaca, dan partisi. Karena Kota Samarinda bukan merupakan daerah yang rawan gempa maka tidak memerlukan sistem struktur yang khusus.

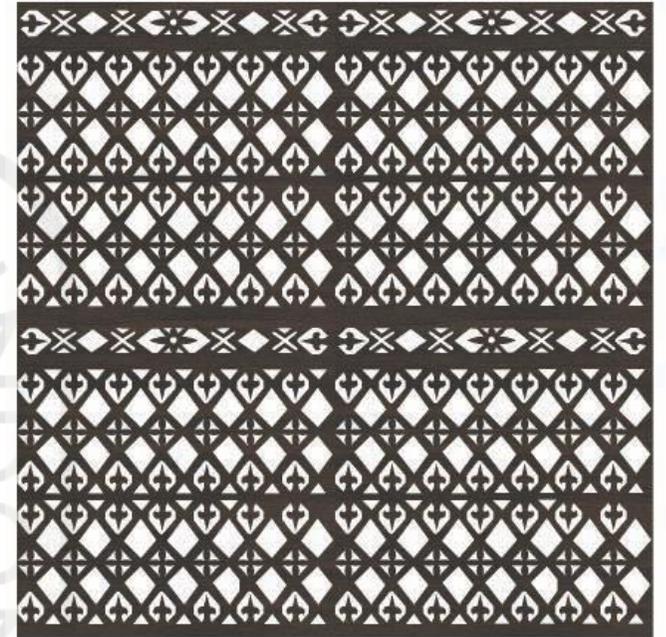
Pada massa 1 menggunakan skema kolom 150mmx150mm dan balok 150mmx250mm. Dan pada massa 2 menggunakan skema kolom 650mmx650mm dan balok 400mmx650 dan ditambah 1 struktur core sebagai rumah elevator

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

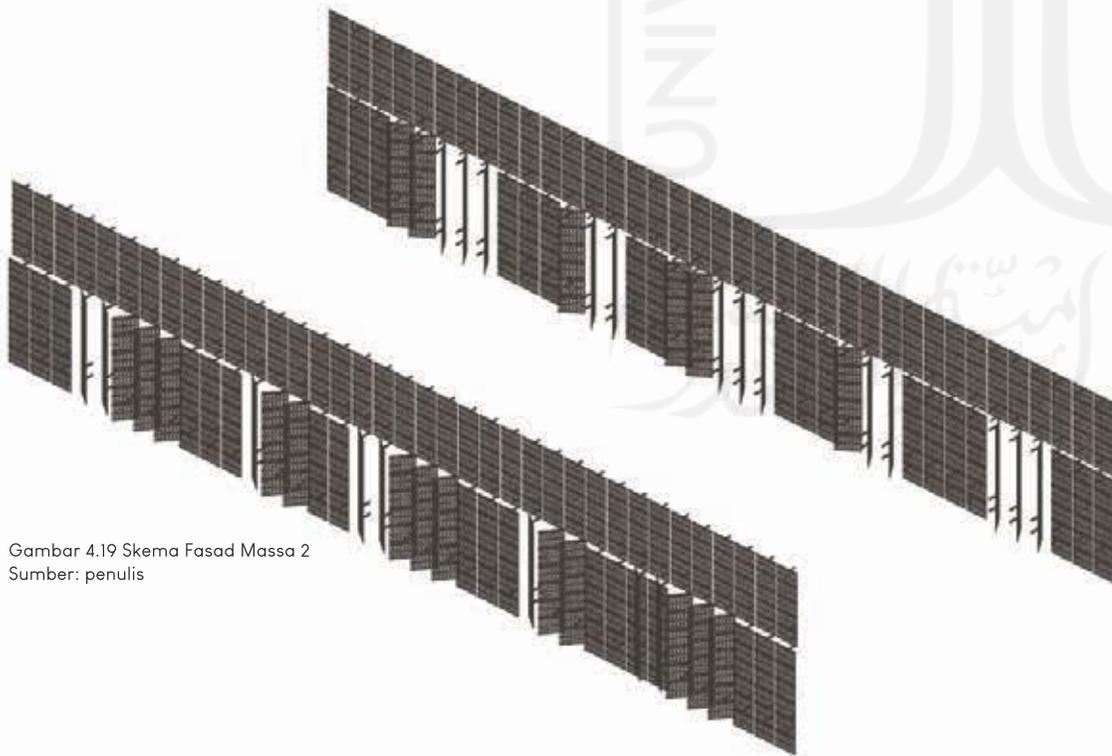
4.1.6 DETAIL ARSITEKTUR KHUSUS



Gambar 4.18 Skema Fasad Massa 1
Sumber: penulis



Gambar 4.20 Skema Motif Fasad
Sumber: penulis



Gambar 4.19 Skema Fasad Massa 2
Sumber: penulis

Menerapkan ukiran-ukiran suku Dayak sebagai motif dari secondary skin rancangann. Motif burung enggang dipilih dengan pertimbangan burung enggang merupakan hewan suci bagi suku Dayak dan hewan endemik dari Kalimantan sehingga menerapkan motif burung enggang pada fasad dapat menggambarkan suku Dayak dan Kalimantan. Selain pada fasad juga diterapkan pada beberapa ornamen juga akan digunakan di dalam bangunan.



Gambar 4.21 Skema Lanskap
Sumber: penulis



Gambar 4.22 Skema Lanskap Pinggir Sungai
Sumber: penulis

Instalasi pada open space dan dagian Riverside Open Space juga dibuat berkontur. Karena Kota Samarinda yang mempunyai topografi yang sangat berkontur, menjadikan rancangan instalasi taman akan dibuat berkontur agar pengunjung bisa merasakan cultural experience pada rancangan.

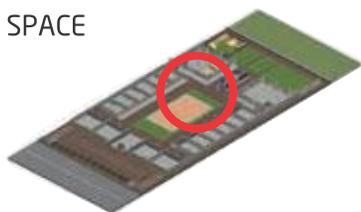
Pada Riverside open space menerapkan variasi permukaan yang beragam dan kaya akan tekstur material menjadi ciri khas dari rancangan ini. Menerapkan konsep Split level di sepanjang pinggiran sungai memberikan efek perubahan ketinggian secara visual. Vegetasi yang dipilih mempunyai tekstur yang halus untuk memberikan efek linear yang tegas. Tersedia tempat duduk yang sling terintegrasi dengan ramp yang bisa digunakan pengunjung untuk bersantai.

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

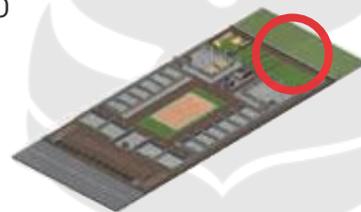
4.1.7 INTERIOR & EKSTERIOR



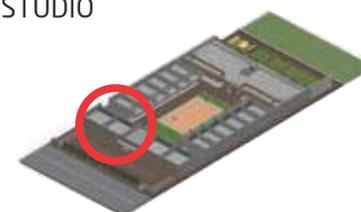
EVENT SPACE



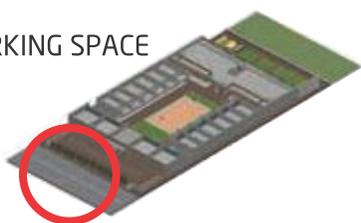
FASAD



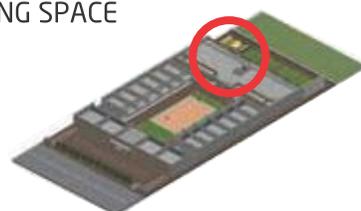
RETAIL/STUDIO



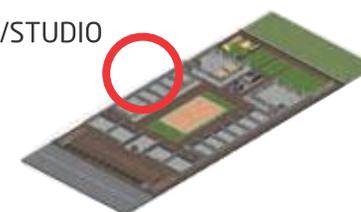
COWORKING SPACE



COWORKING SPACE



RETAIL/STUDIO



Gambar 4.23 Skema Interior dan Exterior
Sumber: penulis

4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.8 SISTEM KESELAMATAN BANGUNAN DAN DISABILITAS



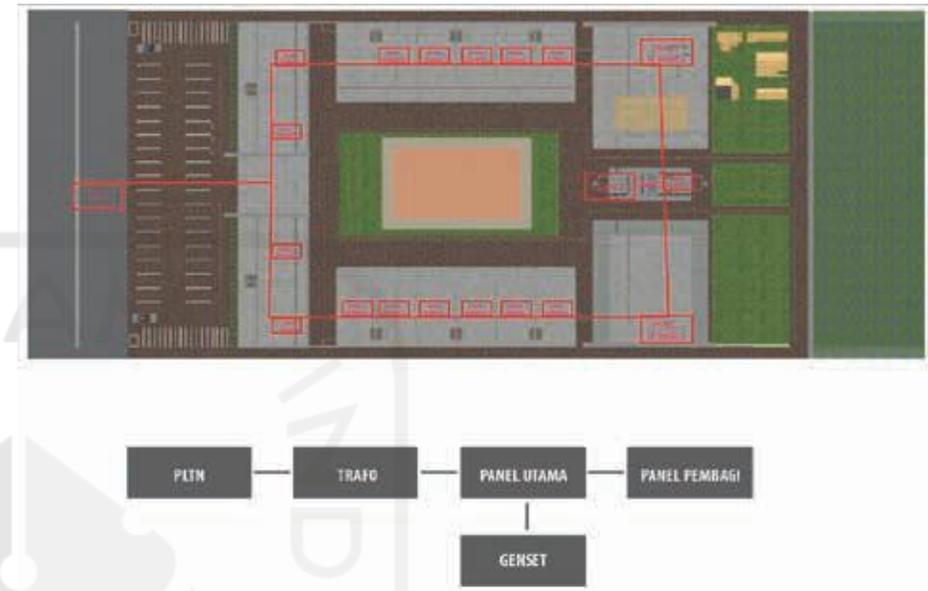
Gambar 4.24 Skema Keselamatan Bangunan dan Disabilitas
Sumber: penulis

Pada rencana Keselamatan bangunan terdapat meeting point dan tangga yang punya satu arah agar jika terjadi evakuasi darurat sirkulasi bisa lancar. Untuk keadaan evakuasi darurat, pada site telah diberikan titik kumpul darurat yang aman dari bangunan sekitar dan memiliki halaman yang luas dan berada pada jangkauan.

Penggunaan guiding block untuk akses difabel pada jalan masuk utama menuju bangunan utama dan area atraksi. Dikarenakan area ini diperuntukan untuk umum agar semua kalangan dapat menggunakan akses ini tanpa terkecuali. Untuk area parkir disediakan area khusus yang lebih luas sehingga kursi roda dapat bermanuver keluar dari kendaraan

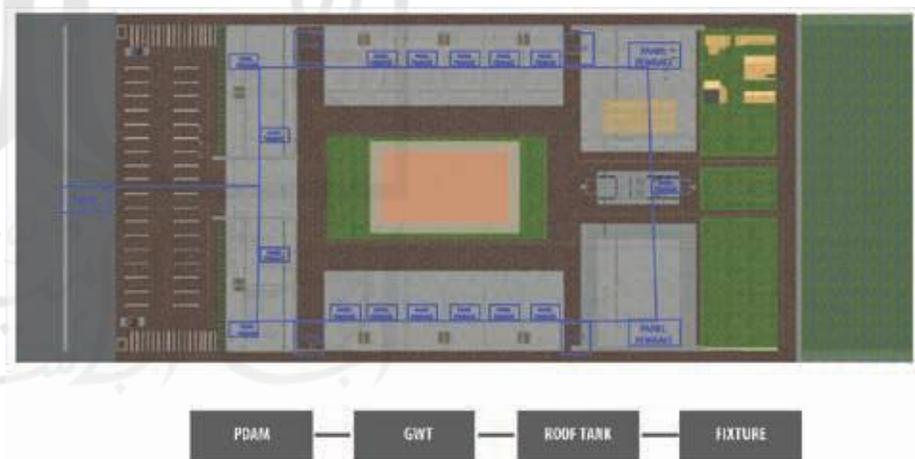
4.1 RANCANGAN SKEMATIK

4.1.9 SISTEM UTILITAS



Gambar 4.25 Skema Sistem utilitas Listrik
Sumber: penulis

Jaringan listrik pada tapak didapat dari trafo yang berada di pinggir jalan lokal. Jaringan listrik diambil dari PLN yang dialirkan ke trafo lalu ke panel utama untuk dialirkan kembali ke panel pembagi. Genset digunakan sebagai cadangan pasokan listrik.



Gambar 4.26 Skema Sistem utilitas Air
Sumber: penulis

Jaringan air bersih pada tapak didapat dari jalan lokal pada sisi selatan tapak. Jaringan air bersih diambil dari PDAM yang dialirkan ke ground water tank, lalu dipompa ke roof tank untuk dialirkan ke fixture dengan sistem down feed.

4.2 PEMBUKTIAN & EVALUASI

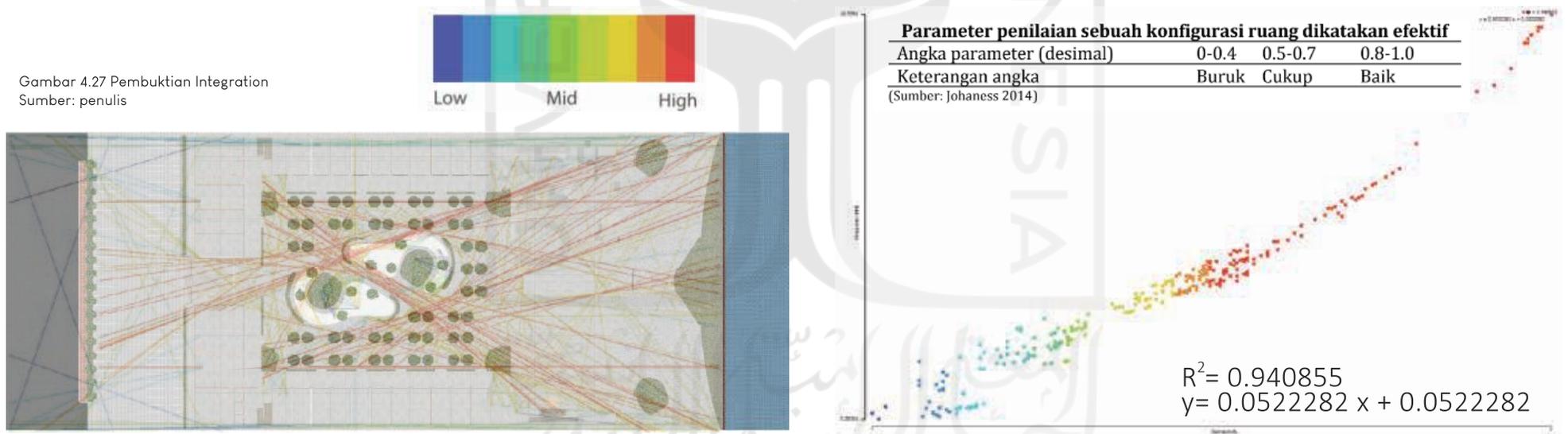
4.2.1. Integration (Quality of Place)

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah Integrasi antar ruang. Integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Integrasi antar ruang dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Integration pada Space Syntax.

Indikator Integration adalah aspek dengan penilaian pada aspek kemudahan pengguna dalam mencapai satu menuju ruang lainnya. Ataupun penilaian yang berkaitan dengan mudah tercapainya atau banyaknya aktifitas pengguna yang terjadi.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Integration adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterkaitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik, poin regresi sederhana pada gambar diagram yang menunjukan poin x dan y merupakan perwujudan dari simulasi Connectivity (x) dan Integration (y).

Aspek Integration merupakan aspek dengan menilai interaksi satu ruang dengan ruang lainnya. Dengan menggunakan metode analisis space syntax dengan software DepthMapX di dapatkan hasil seperti gambar dibawah ini.



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang menghubungkan antar ruang, dan 214 garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat dilihat bahwa area dengan garis banyak berwarna merah merupakan area yang mudah dalam ketercapaian ruang satu dengan lainnya. Sementara area garis berwarna biru merupakan area dengan warna tersulit dalam hal pencapaian pengguna dan sedikit terjadi aktivitas.

Nilai R (Intelligibility) didapati dengan angka 0.940835 dimana angka ini masuk dalam kategori sangat baik bagi pengguna bangunan dalam kemudahan gerak dan pencapaian dari ruang satu menuju ruang lainnya. Dimana artinya, rancangan mempunyai aspek integrasi ruang yang efisien dan fleksibel.

Berdasar hasil analisis dari uji desain bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Nilai R didapati dengan angka 0.940835. Artinya berdasar hasil simulasi hubungan antar ruang atau integrity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

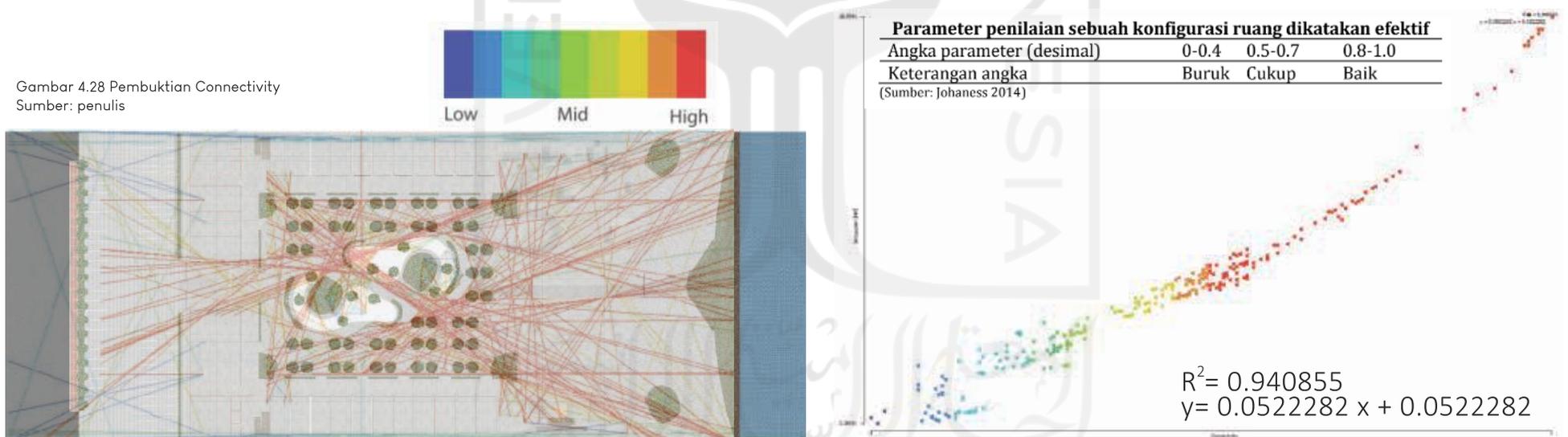
4.2 PEMBUKTIAN & EVALUASI

4.2.2. Connectivity (Quality of Place)

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah walkable dan connectivity. Walkable adalah salah satu konsep dimana suatu rancangan ramah bagi pejalan kaki. Salah satu kriteria walkable adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Connectivity adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan menggunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterkaitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik, poin regresi sederhana pada gambar diagram yang menunjukkan poin x dan y merupakan perwujudan dari simulasi Connectivity (x) dan Integration (y).

Aspek Connectivity merupakan aspek dengan menilai interaksi satu ruang dengan ruang lainnya. Dengan menggunakan metode analisis space syntax dengan software DepthMapX di dapatkan hasil seperti gambar dibawah ini.



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang mengkoneksikan antar ruang, dan 235 garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat disimpulkan bahwa area dengan warna merah merupakan area dengan koneksi ruang tertinggi atau termudah dan area berwarna biru merupakan area dengan koneksi ruang terendah atau tersulit.

Nilai R (Intelligibility) didapati dengan angka 0.940835 dimana angka ini masuk dalam kategori sangat baik bagi pengguna bangunan dalam kemudahan gerak dan pencapaian dari ruang satu menuju ruang lainnya. Dimana artinya, rancangan mempunyai aspek konektivitas yang efisien dan fleksibel yang lebih tinggi.

Berdasar hasil analisis dari uji desain bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Nilai R didapati dengan angka 0.940835. Artinya berdasar hasil uji desain koneksi antar ruang atau connectivity dalam DepthmapX sudah cukup baik.

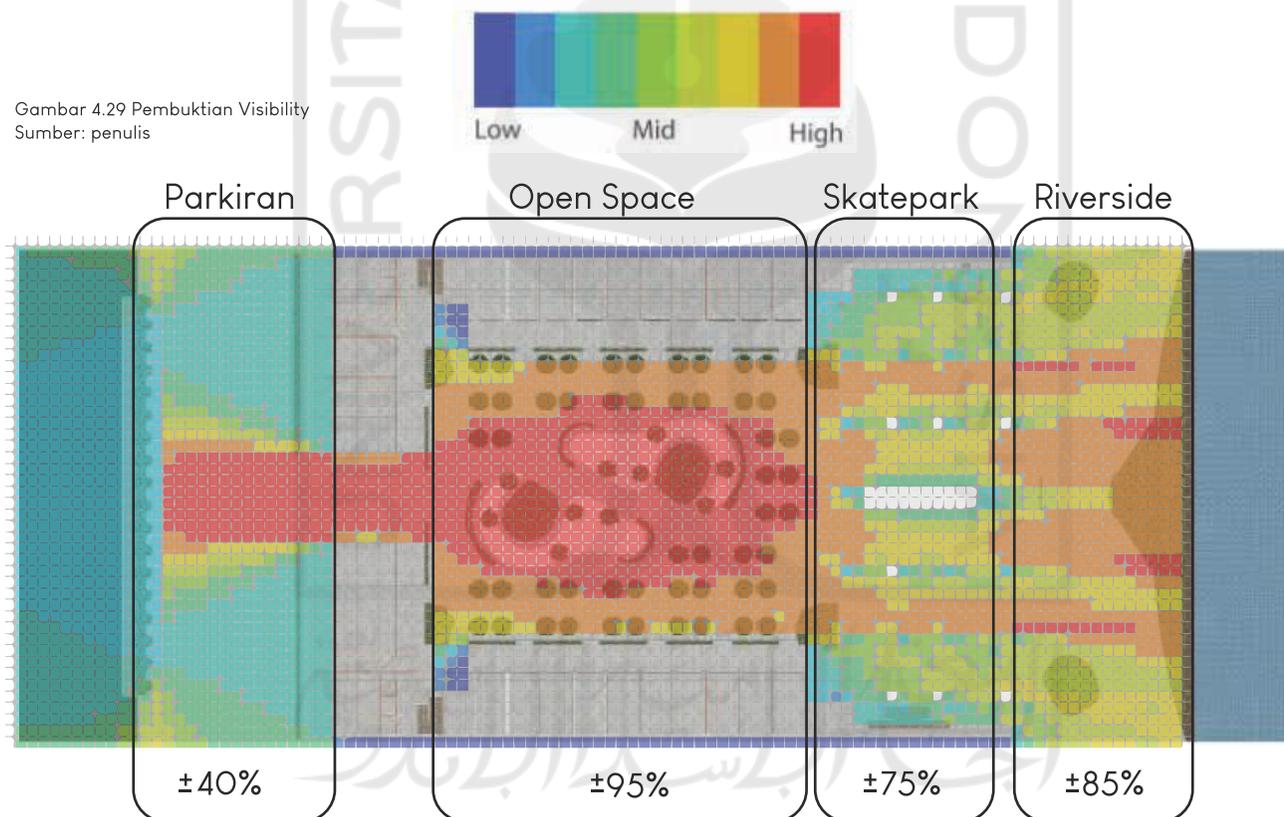
4.2 PEMBUKTIAN & EVALUASI

4.3.3. Visibility (Quality of Place)

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Environmental Design dan Defensible Space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnerable area atau ruang rawan. Jika visibility maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman. Visibility dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Visual Graph Analysis pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Visibility adalah jika bagian terbuka dari rancangan bisa mencapai ruang rawan atau visibilitas rendah sesedikit mungkin. Tingkat visibilitas bisa dilihat dari pengujian DepthmapX dengan indikator warna. Pada area berwarna kebiruan artinya tingkat visibilitas pada area tersebut rendah, warna kehijauan berarti visibilitas sedang, sedangkan warna kemerahan berarti visibilitas tinggi.



Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan tingkat visibilitas pada rancangan. Pada area parkir presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 40%, pada area open space presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 95%, pada area skatepark presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 75%, pada area riverside presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 75%.

Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa Sebagian besar area sudah mencapai visibilitas tinggi. Sehingga bisa tercapai Pengawasan Alami atau Natural Surveillance. Terdapat empat titik vulnerable area yang merupakan area parkir. Untuk area tersebut bisa diatasi dengan menambahkan pos keamanan. Secara garis besar artinya berdasar hasil simulasi visibilitas atau Visual Graph Analysis dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

4.2 PEMBUKTIAN & EVALUASI

4.3.4 Identitas Lokal dan Cultural Experience (Physical Form)

Gambar 4.30 Tabel Uji Desain Physical Form
Sumber: penulis

Variabel	Tolok Ukur	v / x
Bentuk Massa	Rumah adat Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika bentuk massa mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk yang memanjang maka perancangan berhasil.

Bentuk massa bangunan 2 ditransformasikan dari bentuk rumah lamin yaitu kotak memanjang. Massa 2 berbentuk persegi panjang karena memiliki panjang dan lebar yang berbeda secara signifikan. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan untuk lebih menekankan karakter dari rumah lamin pada perancangan.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Struktur	Rumah adat Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya sekitar 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika struktur mengadaptasi atau mentransformasi bentuk rumah panggung dengan ketinggian kolong mencapai minimal 4 meter maka perancangan berhasil.

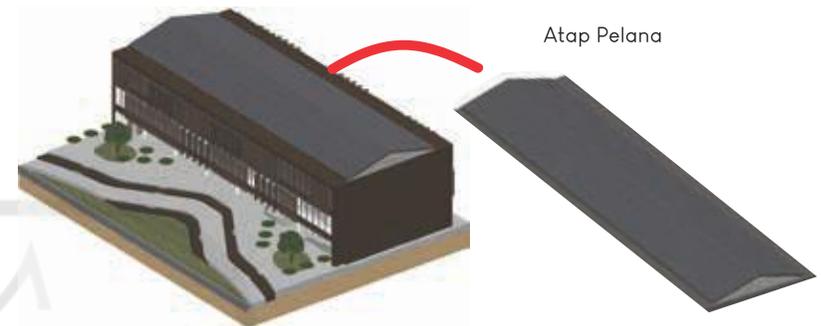
Elevasi pada massa bangunan 2 memiliki ketinggian 4,5 meter terlihat dari gambar. Area paling bawah digunakan sebagai skatepark dan tempat luas yang bisa digunakan sebagai ruang acara. Serta di bagian pinggirannya digunakan untuk elevator dan tangga.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Bentuk Atap	Rumah adat Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk atap pelana maka rancangan berhasil.

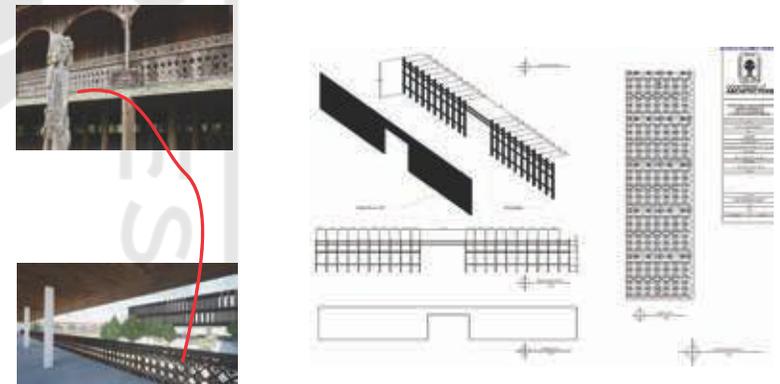
Terlihat pada massa 2 bangunan telah menggunakan atap jenis pelana. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan untuk lebih menekankan karakter dari rumah lamin pada perancangan.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Ornamen	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan ornamen representasi bentuk hewan, manusia, hingga raksasa (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika rancangan mengadaptasi atau mentransformasikan ornamen Dayak dengan motif hewan atau manusia maka rancangan berhasil

Suku dayak terkenal dengan ukiran dengan pola yang khas. Seperti pada gambar rumah lamin berikut. Motif ukiran serupa telah diterapkan pada rancangan dalam bentuk fasad yang digunakan pada semua massa.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Interior	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan elemen kayu pada ruang dalam (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika rancangan mengadaptasi atau mentransformasikan elemen kayu pada ruang dalam maka rancangan berhasil

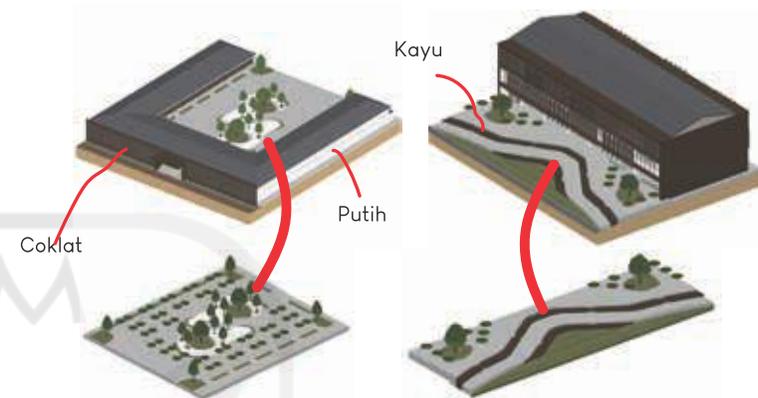
Kalimantan timur terkenal dengan material kayu, baik jenis kayu ulin, bengkirai, dan meranti. Interior ruang dalam pada rancangan menggunakan material kayu pada plafond, furniture, sampai dinding partisi



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Warna	Rumah adat Lamin menggunakan kayu ulin, sehingga warna dasar berwarna coklat dengan ornamen berwarna putih, hitam, kuning, merah (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan beberapa Warna khas rumah lamin yaitu coklat, putih, hitam, kuning, dan merah

Mengaplikasikan warna coklat pada bangunan adalah representasi dari warna kayu ulin. Bagian dinding menggunakan warna putih, Bagian Lantai menggunakan kayu, dan beberapa instalasi pada open space menggunakan warna putih.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Tata Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya berada di sepanjang pinggir sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan pemukiman suku dayak yang berada di pinggir sungai maka rancangan berhasil.

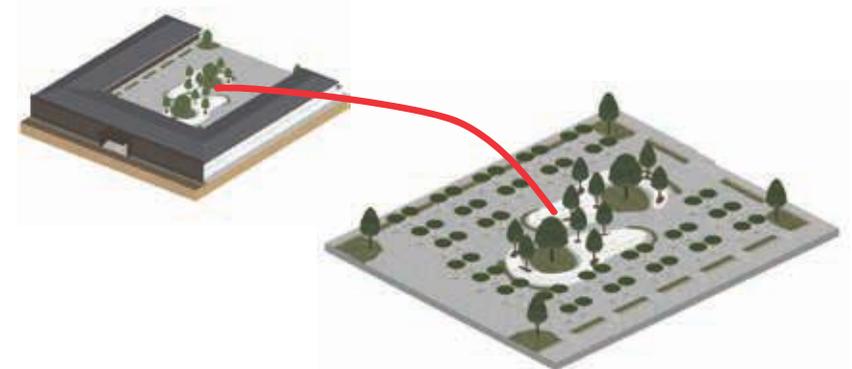
Pemilihan tapak rancangan berada di tepian sungai mahakam. Orientasi massa bangunan dihadapkan ke arah sungai. Selain itu pada tepian sungai dibuat lanskap, sehingga pengunjung dapat melihat dan merasakan langsung pemandangan dari sungai mahakam.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya terdapat balai pertemuan di area luar dan di tengah perkampungan (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan tata massa pemukiman dayak yang terdapat area pertemuan di tengah perkampungan maka rancangan berhasil.

Keberadaan instalasi pada lanskap open space di tengah massa bangunan adalah representasi dari balai pertemuan di tengah perkampungan dayak. Selain itu massa bangunan yang mengelilingi lanskap agar pengunjung bisa merasa seperti di tengah perkampungan dayak.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Tata Ruang Dalam	Dalam kepercayaan suku dayak alam terbagi dalam 3 zona, Alam atas, tengah, dan bawah. Hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal (Wijaya dan Sukiman, 2010)	X

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan zoning vertikal berupa alam atas, alam tengah, dan alam bawah. Dengan masing masing filosofinya maka rancangan berhasil

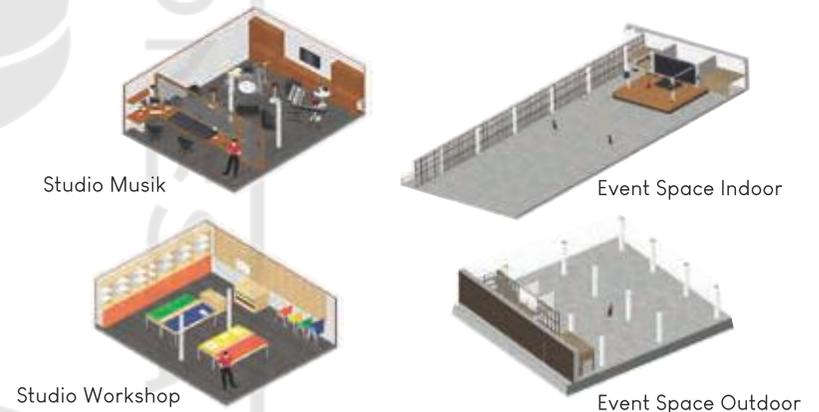
Rancangan massa 2 sudah mengimplementasikan zoning vertikal dengan dibagi menjadi tiga bagian. Tetapi masing masing bagian belum mengimplementasikan filosofi dari ruang alam dalam rumah lamin.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Dalam	Tersedianya ruang untuk mewadahi kesenian dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan perilaku dan kapasitas penggunanya (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan ruang dan fasilitas untuk berkesenian maka rancangan berhasil.

Rancangan telah menyediakan beberapa ruang dan fasilitas untuk berkesenian. Terdapat studio musik, studio retail untuk berjualan seni kriya, ruang acara untuk pertunjukkan seni, ruang untuk berlatih kesenian. Ruang tersebut telah dirancang sesuai standar berdasarkan referensi yang ada



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Dalam	Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Direpresentasikan dari ruang dalam yang ditinggali secara kolektif oleh banyak orang (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan tata ruang yang bisa digunakan secara kolektif untuk berbagai kebutuhan maka rancangan berhasil.

Pada massa 2 terdapat coworking space yang bisa digunakan oleh pengunjung dengan berbagai kebutuhan. Selain itu juga terdapat open space dan event space yang bisa digunakan untuk berbagai bidang dan kebutuhan penyelenggara dan pengunjung.



Identitas Lokal dan Cultural Experience

Variabel	Tolak Ukur	v / x
Bentuk Massa	Rumah adat Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	V
Struktur	Rumah adat Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya sekitar 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	V
Bentuk Atap	Rumah adat Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana (Ayub Muktiono,2017)	V
Ornamen	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan ornamen representasi bentuk hewan, manusia, hingga raksasa (Ayub Muktiono,2017)	V
Interior	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan elemen kayu pada ruang dalam (Ayub Muktiono,2017)	V
Warna	Rumah adat Lamin menggunakan kayu ulin, sehingga warna dasar berwarna coklat dengan ornamen berwarna putih, hitam, kuning, merah (Ayub Muktiono,2017)	V
Tata Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya berada di sepanjang pinggir sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Fungsi Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya terdapat balai pertemuan di area luar dan di tengah perkampungan (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Tata Ruang Dalam	Dalam kepercayaan suku dayak alam terbagi dalam 3 zona, Alam atas, tengah, dan bawah. Hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal (Wijaya dan Sukiman, 2010)	X
Fungsi Ruang Dalam	Tersedianya ruang untuk mewartahi kesenian dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan perilaku dan kapasitas penggunaanya (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Fungsi Ruang Dalam	Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Direpresentasikan dari ruang dalam yang ditinggali secara kolektif oleh banyak orang (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Gambar 4.31 Tabel Kesimpulan Uji Desain Physical Form
Sumber: penulis

Hasil uji desain pada rancangan didapatkan bahwa rancangan sudah memenuhi 10 tolok ukur dari 11 tolok ukur yang ada, dengan tingkat keberhasilan 91%. Variabel yang belum memenuhi tolok ukur adalah bagian Tata Ruang dalam, rancangan sudah mengimplementasikan zoning vertikal dengan dibagi menjadi tiga bagian. Tetapi masing masing bagian belum mengimplementasikan filosofi dari ruang alam dalam rumah lamin.

Berdasarkan dari hasil uji desain yang telah dilakukan dan juga dengan pembuktian desain yang ada maka dapat disimpulkan desain sudah berhasil dalam Indikator Physical Form : Identitas Lokal-Cultural Experience. Karena hasil uji sudah memenuhi 80% dari daftar tolok ukur yang ada.

4.2 PEMBUKTIAN & EVALUASI

4.3.5 Social Opportunity

1. Komunitas Industri Kreatif

Kegiatan Industri Kreatif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi yang meliputi:

- Ruang Pameran
- Ruang Acara/Workshop
- Ruang Studio
- Ruang Retail

Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan berbagai sub sektor.

Berdasar hasil analisis penulis dari 30% sub sektor yang belum layak maka akomodasi yaitu 153 usaha dan 46% tersebut dapat diartikan sebagai kemungkinan pengguna akan bertemu dalam satu waktu akan menjadi 70 usaha yang akan bekerja dalam satu waktu. Dengan begitu pada fasilitas community space ini akan mengakomodasi 70 ruang studio untuk mereka bekerja.



Gambar 4.32 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Total ruang studio yang ada dari berbagai jenis sudah adalah 76 studio. Terdiri dari studio retail, office, musik, workshop, meeting, dan coworking space. Belum termasuk ruang acara dan ruang kolektif lainnya.

Berdasarkan jumlah ruang tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk Industri kreatif berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

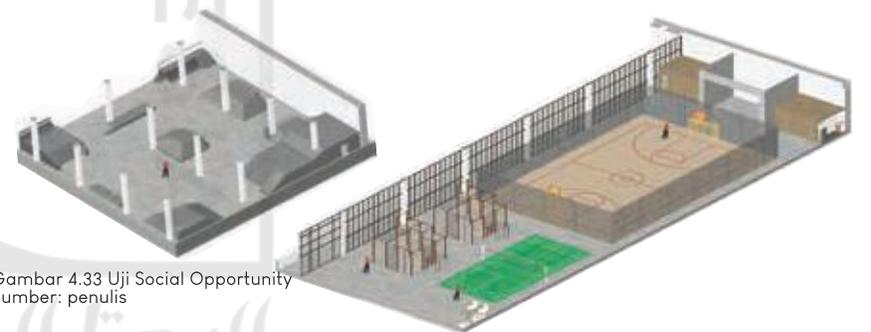
2. Komunitas Remaja

Kegiatan Komunitas lain adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- Bola Basket
- Futsal
- Skatepark
- Gym Kalistenik

Menurut Santrock (1988) salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkan emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

Kegiatan Komunitas itu adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi. Komunitas remaja yang masih minim wadahnya adalah bola basket, futsal, skatepark, badminton dan gym kalistenik



Gambar 4.33 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Pada lantai pertama pada masa 2 terdapat Skatepark dan Event Space. Skatepark ditujukan untuk remaja bermain skateboard, rolling skate, skuter, maupun bmx.

Pada lantai ketiga di masa 2 terdapat Sport Hub yang bisa dirubah menjadi Event Space indoor. Pada Sport Hub terdapat lapangan Basket dan Futsal, Bulutangkis, dan Gym Kalistenik yang dapat dibongkar pasang dan disimpan di gudang.

Berdasarkan ruang yang telah ada diatas maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk komunitas remaja berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

3. Remaja dan Pekerja Lepas

Kegiatan Masyarakat Aktif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Coworking Space
- Meeting Space
- Event Area

Selain wadah untuk menyalurkan emosi dan potensi secara fisik, remaja Kota Samarinda juga memiliki berbagai komunitas yang bergerak di bidang digital. Umumnya mereka berbentuk pekerja lepas yang bekerja sendiri ataupun kolektif berkelompok. Mereka butuh wadah untuk berkumpul dan bekerja. Wadah tersebut diwujudkan dengan adanya coworking space, meeting space, dan, event space.

Selain untuk pekerja, remaja juga butuh ruang untuk belajar dan bekerja kelompok. Baik itu remaja yang masih bersekolah maupun berkuliah. Mereka butuh wadah yang layak untuk beraktivitas.



Gambar 4.34 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Rancangan sudah menyediakan ruang untuk remaja dan pekerja lepas untuk bekerja, bertemu, dan bersosialisasi. Wadah tersebut diwujudkan dengan ruang coworking space, meeting space, lounge, dan mezzanine.

Berdasarkan jenis ruang yang telah ada tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk remaja dan pekerja lepas berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Gambar 4.35 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

4. Remaja dan Pengunjung Pasif

Kegiatan Masyarakat Pasif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada rekreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- Taman Pinggiran Sungai
- Open Space

Bukan hanya untuk berkreasi, tetapi remaja juga butuh wadah untuk berekreasi dan relaksasi. Mereka biasanya berkumpul di tempat yang kurang jelas dan layak. Tempat tersebut berpotensi membuat mereka untuk berbuat hal yang menyimpang.

Karena itu rancangan harus menyediakan wadah untuk remaja berkumpul dan berekreasi. Wadah harus nyaman, terbuka, menarik, serta merepresentasikan Kota Samarinda.



Rancangan sudah menyediakan ruang untuk remaja dan pekerja lepas untuk bersosialisasi dan berekreasi. Ruang tersebut diwujudkan dengan Taman pinggiran sungai dan Open Space. Lanskap sudah dirancang memaksimalkan view ke sungai mahakam agar menarik dan Ada Instalasi yang bisa digunakan untuk berkumpul.

Berdasarkan jenis ruang yang telah ada tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk remaja dan pengunjung pasif berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Hasil uji desain pada rancangan didapatkan bahwa rancangan sudah memenuhi semua kebutuhan ruang untuk remaja dan industri kreatif. Ruang tersebut terbagi dari 2 massa bangunan dan 2 area ruang terbuka yang saling terintegrasi.

Berdasarkan dari hasil uji desain yang telah dilakukan dan juga dengan pembuktian desain yang ada maka dapat disimpulkan desain sudah berhasil dalam Indikator Social Opportunity : Lingkungan positif untuk remaja dan Industri Kreatif. Karena hasil uji sudah memenuhi 100% dari daftar kebutuhan ruang yang ada.



Berdasarkan dari pengembangan desain yang sudah diuji, maka setelah itu hasil rancangan akhir

HASIL RANCANGAN AKHIR

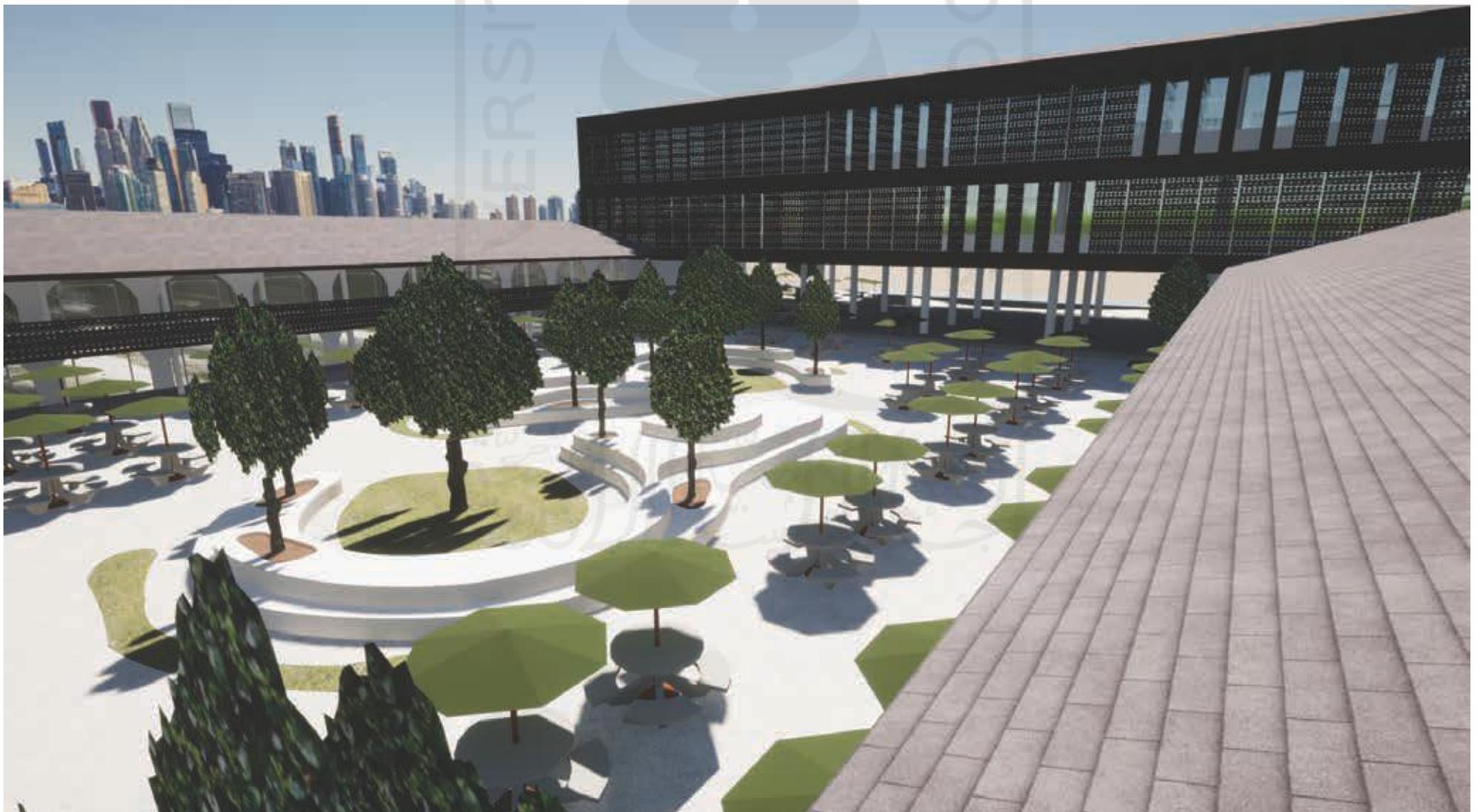


5.1 DESKRIPSI RANCANGAN

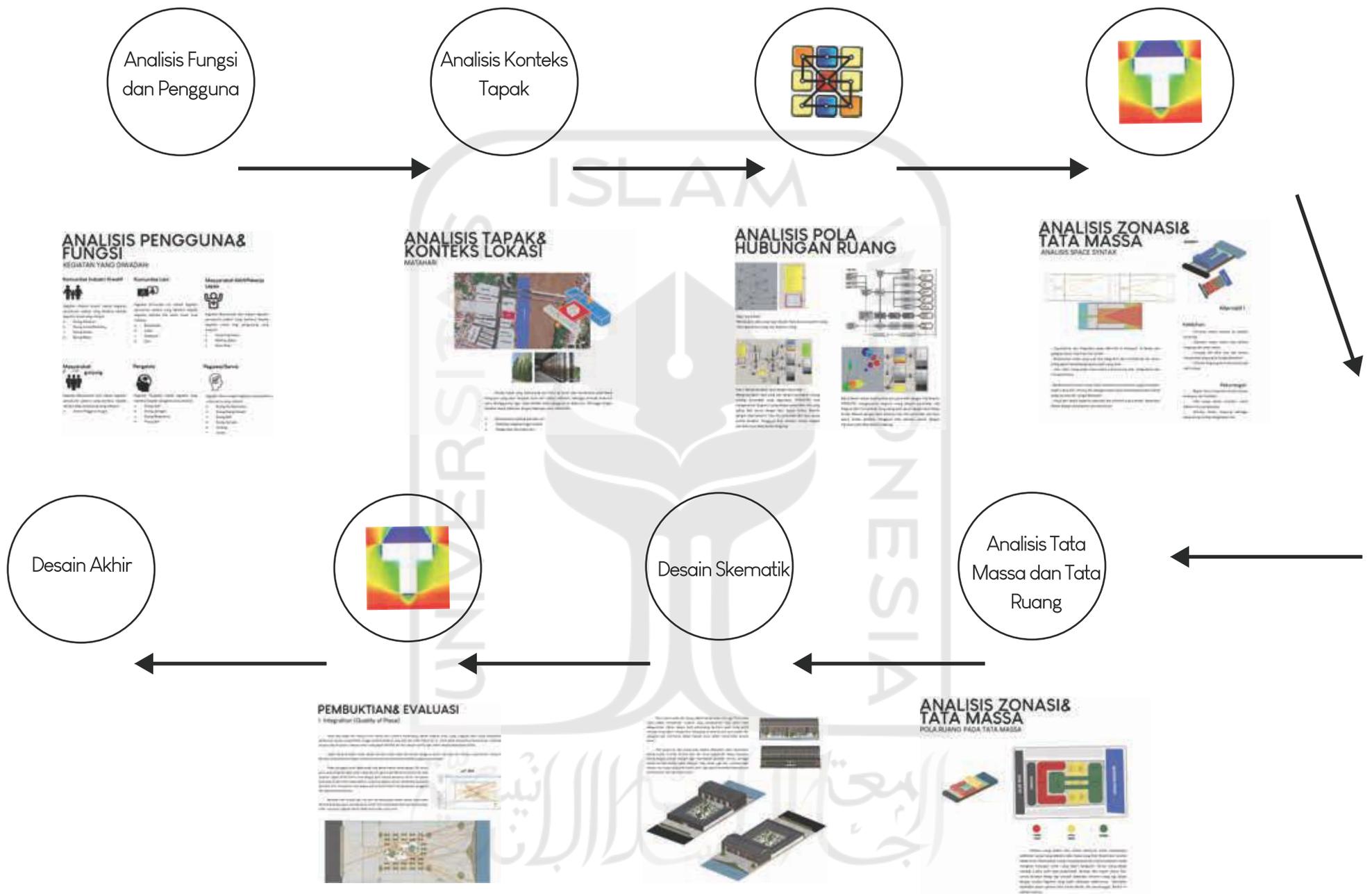
Konsep perancangan ini menyesuaikan dengan Social Opportunity yang ada di lokasi tapak perancangan. Yaitu kenakalan remaja dan pemberdayaan industri kreatif di Kota Samarinda. Tujuannya adalah merancang sebuah bangunan yang bisa menjadi lingkungan positif, Rancangan dimana pengguna diwadahi kegiatan penyaluran emosinya.

Perancangan menyesuaikan dengan parameter social opportunity dengan merancang bangunan yang mempunyai fasilitas yang bisa menampung kegiatan remaja serta kegiatan industri kreatif. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja Selain itu juga memperhatikan parameter lainnya yaitu Quality of Place dan Physical Form.

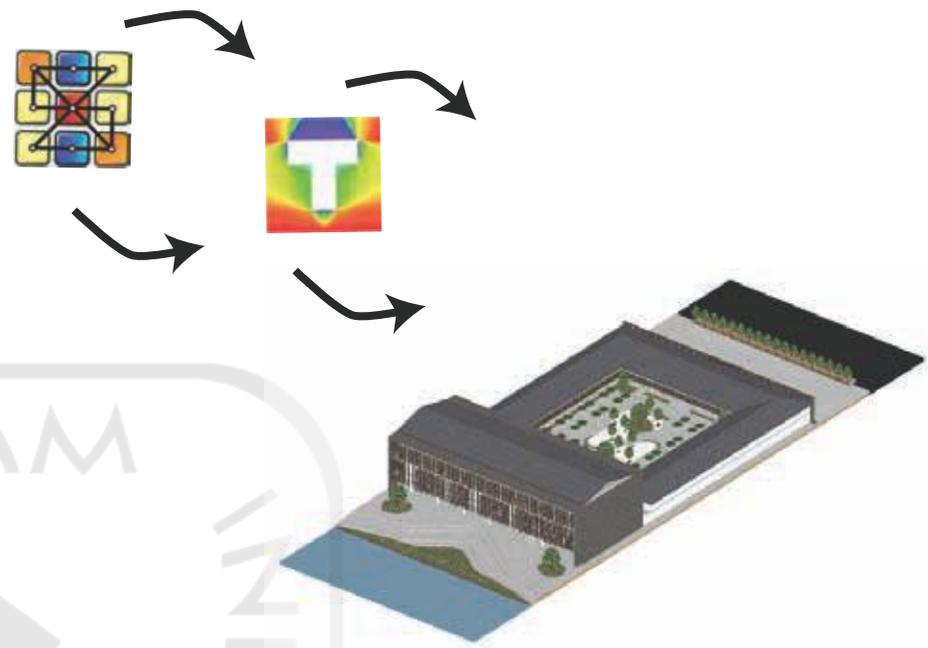
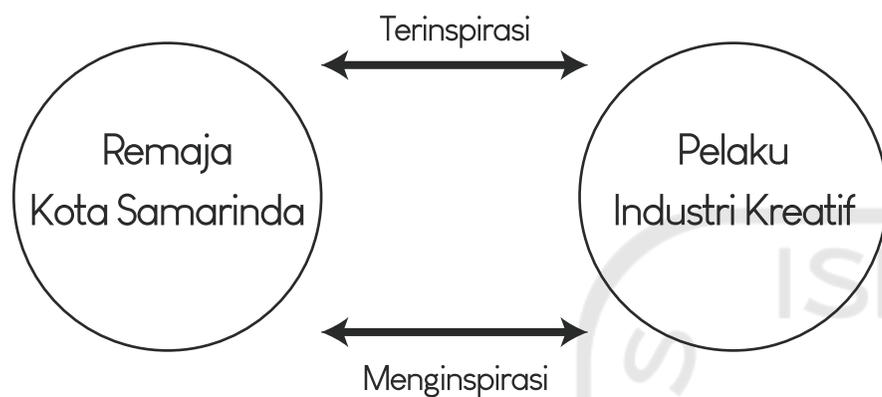
Proses perancangan dibantu dengan beberapa perangkat analisis, simulasi, dan generatif. Perangkat yang dipakai adalah Grasshopper, Rhino, SYntactic, Space Syntax dan DephtMapX.



Gambar 5.1 Perspektif Eksterior
Sumber: penulis



Gambar 5.2 Skema Proses Perancangan
Sumber: penulis



Gambar 5.3 Deskripsi Proses Perancangan
Sumber: penulis

Konsep perancangan ini menyesuaikan dengan Social Opportunity yang ada di lokasi tapak perancangan. Yaitu kenakalan remaja dan pemberdayaan industri kreatif di Kota Samarinda. Tujuannya adalah merancang sebuah bangunan yang bisa menjadi lingkungan positif, Rancangan dimana pengguna diwadahi kegiatan penyaluran emosinya.

Perancangan menyesuaikan dengan parameter social opportunity dengan merancang bangunan yang mempunyai fasilitas yang bisa menampung kegiatan remaja serta kegiatan industri kreatif. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja Selain itu juga memperhatikan parameter lainnya yaitu Quality of Place dan Physical Form.

Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami

Sedangkan Physical Form adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity.

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambungkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda

Proses perancangan dibantu dengan beberapa perangkat analisis, simulasi, dan generatif. Perangkat yang dipakai adalah Grasshopper, Rhino, SYntactic, Space Syntax dan DephtMapX.

Space syntax adalah sebuah metoda untuk menjelaskan dan menganalisa hubungan antara void pada ruang terbukadan hubungan yang terbentuk terhadap pola ruang yang ada. Sedangkan DepthMapX adalah perangkat untuk menghitung nilai parameter dari Space Syntax.

SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai Integrasi dan Connectivity yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.

5.2 PROPERTY SIZE

Besaran ruang pada perancangan Community Space ini memiliki berbagai pertimbangan seperti menyesuaikan variasi ruang berdasarkan Social Opportunity yang ada, juga besaran ruang dan kebutuhan penggunanya. Pembagian ruang pada setiap massa dan setiap lantai pada massa tersebut menyesuaikan kebutuhan Social Opportunity yaitu untuk remaja dan pelaku Industri kreatif Kota Samarinda. Besaran ruang juga menyesuaikan peraturan kota dimana rancangan Community Space dibangun, juga standar arsitektur, serta studi preseden.

Massa 1		Massa 2	
Ground Floor		1st Floor	
Entrance	130m2	Studio Retail (22pcs)	32m2
Studio Retail (22pcs)	32m2	Studio Workshop (6pcs)	53m2
Studio Workshop (6pcs)	53m2	Studio Music	64m2
Toilet Pria (2pcs)	6.25m2	Studio Audio Visual	64m2
Toilet Wanita (2pcs)	6.25m2	Lavatory Pria	6m2
Toilet Difabel (2pcs)	7.5m2	Lavatory Wanita	6m2
Lavatory Pria (2pcs)	32m2	Ruang Staff	7.5m2
Lavatory Wanita (2pcs)	32m2	Janitor	8m2
Ruang Staff	7.5m2	Ruang Keamanan	6m2
Janitor (2pcs)	6.25m2	Ruang Jaringan	6m2
Ruang Panel&Genset	12.5m2	Gudang	6m2
Ruang Pompa	12.5m2		
Gudang	6.25m2		
		Ground Floor	
		1st Floor	
		Skatepark	484m2
		Event Space	484m2
		Ruang Panel&Genset	30m2
		2st Floor	
		Sport Hub	759m2
		Event Space	759m2
		Lavatory Pria	19m2
		Lavatory Wanita	19m2
		Gudang Panggung	33m2
		Janitor	4m2
		Studio (11pcs)	16m2
		Meeting Space (6pcs)	12m2
		Coworking Space	210m2
		Mezzanine Space	200m2
		Lounge (3pcs)	28m2
		Janitor	4m2
		Ruang Staff	12m2
		Ruang Jaringan	12m2
		Gudang	11.25m2
		Lavatory Pria	15m2
		Lavatory Wanita	15m2

Ruang Terbuka	
Parkiran Motor	352m2
Parkiran Mobil	410m2
Pos Keamanan (2pcs)	4.5m2
Open Space	1850m2
Riverside Open Space	1260m2

**Total Luasan Bangunan
5969m2**

**Total Ruang Terbuka
3882m2**

166

Standar	KDB max 60% 4384m2	KLB 2.8 (5lt)	KDH min 30% 2192m2
Hasil	35% 2400m2	3lt	48% 3800m2

Luas Lahan
8084m2

Luas Bangunan
5969m2

5.3 RANCANGAN AKHIR

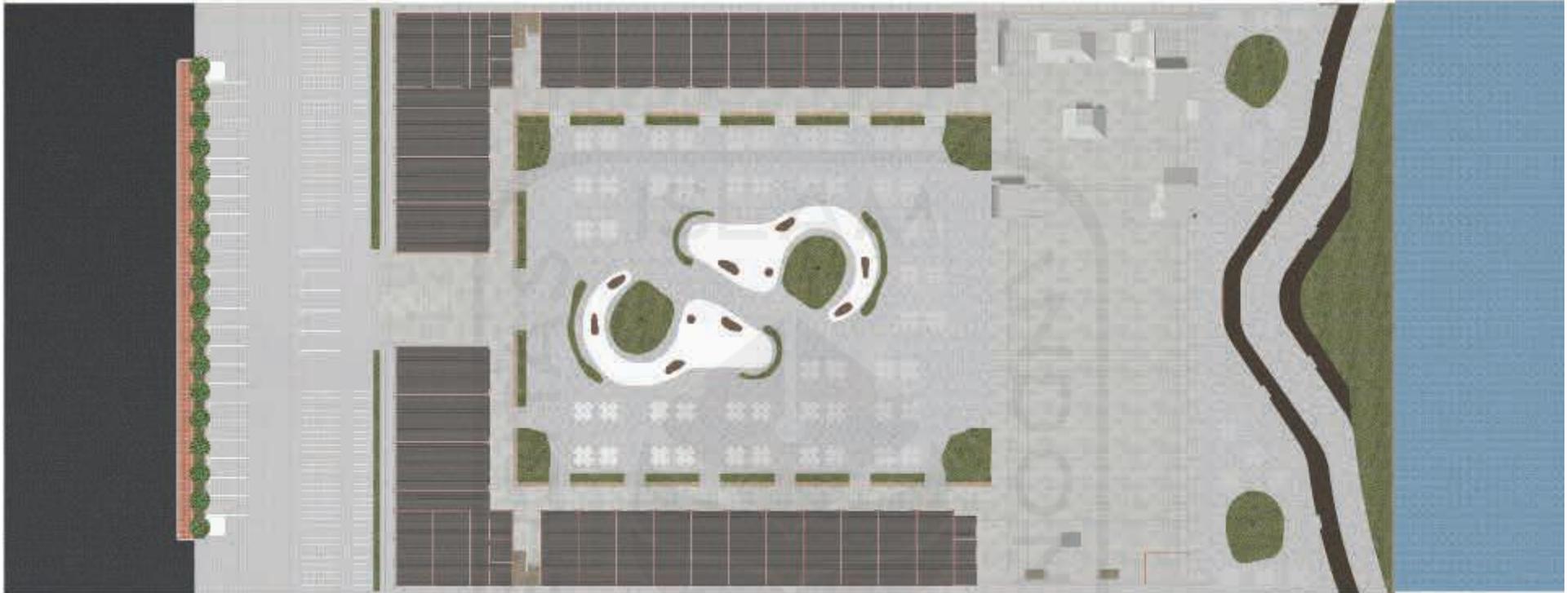
5.3.1 SITUASI

Gambar 5.4 Situasi Perancangan
Sumber: penulis



5.3 RANCANGAN AKHIR

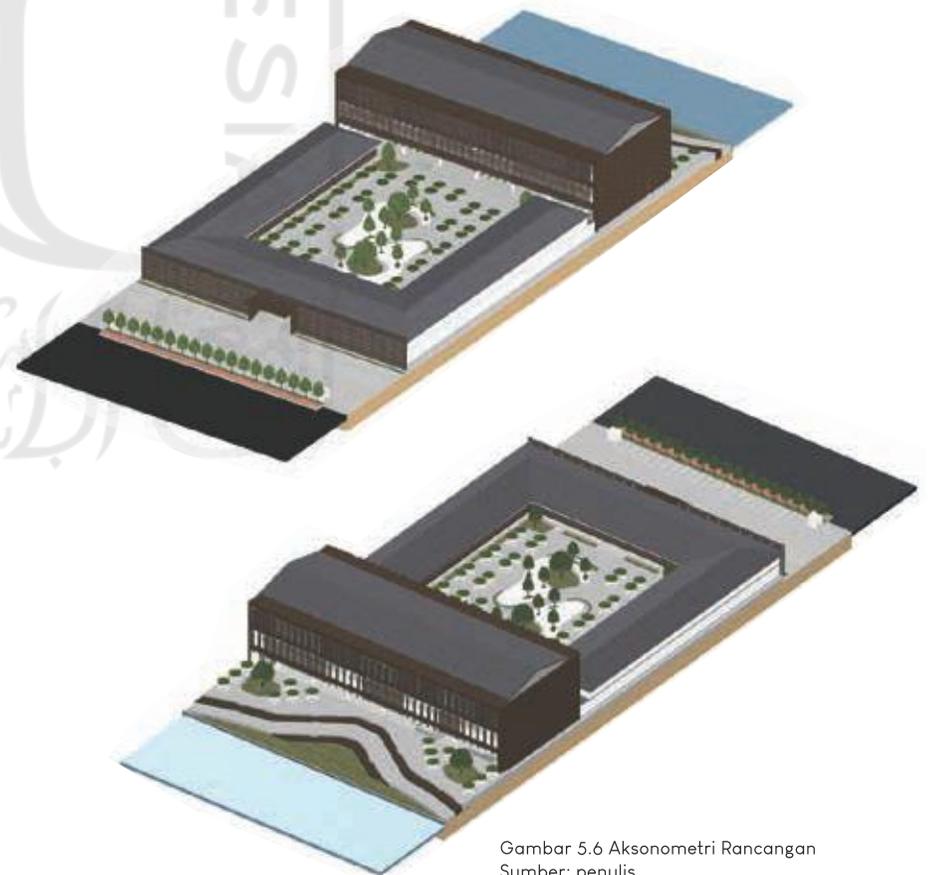
5.3.2 RANCANGAN KAWASAN TAPAK



Gambar 5.5 Siteplan
Sumber: penulis

Fokus utama pada tata massa siteplan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana yang menghadirkan rasa aman pada penggunanya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu tata massa pada siteplan difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Massa bangunan dibuat dengan lanskap ditengah agar menciptakan generator activity, sehingga semua sisi bisa terlihat tanpa halangan. Tata massa juga ada 1 entrance agar batasan dari ruang ruang pada siteplan jelas. Juga telah di tempatkan beberapa pos pos keamanan dan juga sistem parkir.



Gambar 5.6 Aksonometri Rancangan
Sumber: penulis

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.3 MASSA 1



Gambar 5.7 Tampak Massa 1
Sumber: penulis

Massa 1 merupakan bangunan yang paling terdepan pada tata massa. Terletak didepan jalan utama sehingga menjadi bangunan yang paling depan. Pada Massa 1 terdapat entrance dan 59 ruang dalam dua lantai yang bisa digunakan untuk studio dan retail.

Denah bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda kota samarinda. Ruang dan fasilitas yang ada disesuaikan untuk memenuhi penyaluran potensi mereka. Material serta tekstur bangunan juga menerapkan prinsip placemaking. Dengan menggunakan material yang natural, ekspos, dan aksen berwarna hangat. Sehingga mampu untuk menunkan stress secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas.



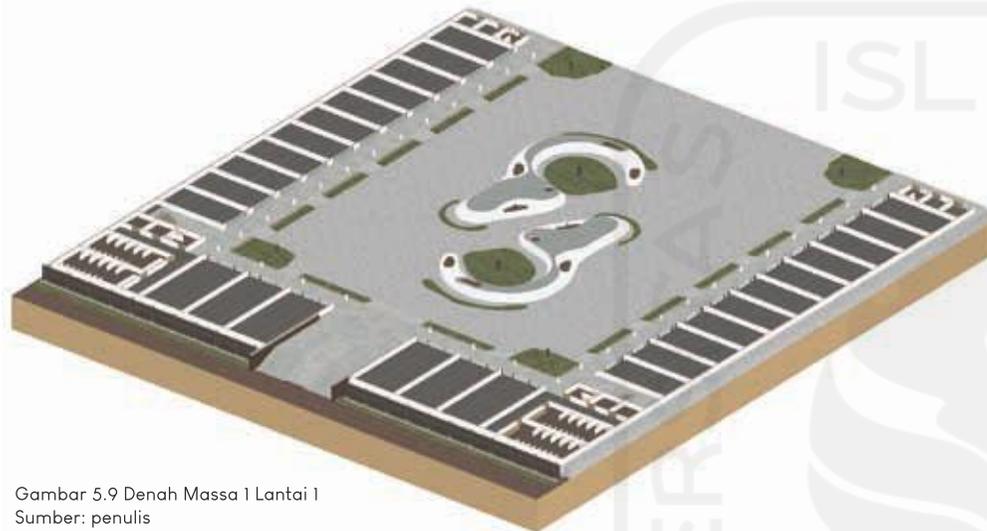
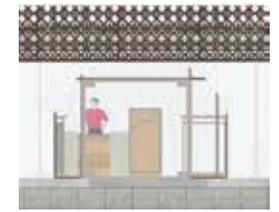
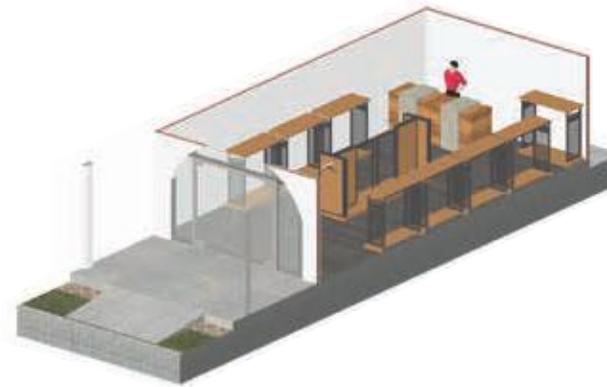
Gambar 5.8 Aksonometri Massa 1
Sumber: penulis

Ground Floor

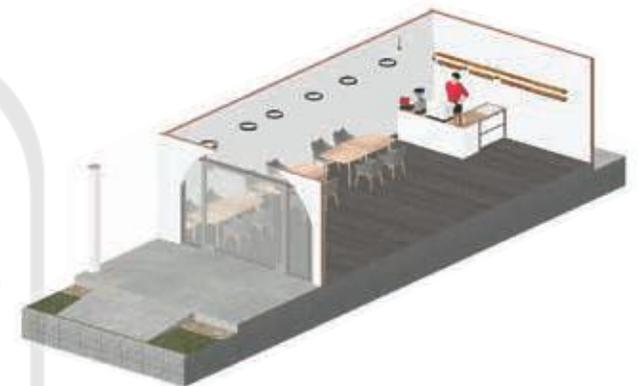
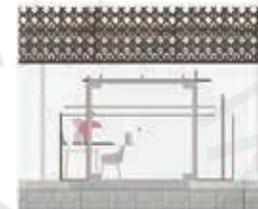
Entrance
Studio Retail (22pcs)
Studio Workshop (6pcs)
Toilet Pria (2pcs)
Toilet Wanita (2pcs)

Toilet Difabel (2pcs)
Lavatory Pria (2pcs)
Lavatory Wanita (2pcs)
Ruang Staff
Janitor (2pcs)
Ruang Panel&Genset

Ruang Pompa
Gudang



Gambar 5.9 Denah Massa 1 Lantai 1
Sumber: penulis



Berikut merupakan visualisasi dari penerapan interior pada ruang studio retail. Terdapat total 56 studio retail dengan 2 variasi ukuran. Ruang Studio Retail ditujukan sebagai ruang yang bisa disewa oleh pelaku industri kreatif untuk berniaga, bekerja, dan produksi barang mereka

1st Floor

Studio Retail (22pcs)
Studio Workshop (6pcs)
Studio Music
Studio Audio Visual
Lavatory Pria

Lavatory Wanita
Ruang Staff
Janitor
Ruang Keamanan
Ruang Jaringan
Gudang



Gambar 5.10 Denah Massa 1 Lantai 2
Sumber: penulis



Berikut merupakan visualisasi penerapan interior dari Studio musik dan studio workshop pada lantai 2 dari massa pertama rancangan. Studio tersebut ditujukan kepada pelaku industri kreatif untuk berkarya dan belajar. Interior didominasi oleh material kayu.

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.4 MASSA 2



Gambar 5.11 Tampak Massa 2
Sumber: penulis

Denah bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda kota samarinda. Ruang dan fasilitas yang ada disesuaikan untuk memenuhi penyaluran potensi mereka. Material serta tekstur bangunan juga menerapkan prinsip physical form. Dengan menggunakan material yang natural, ekspos, dan aksesoris berwarna hangat. Sehingga mampu untuk menurunkan stress secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas.

Massa 2 merupakan massa utama pada rancangan. Terletak dipinggir Tepian Sungai Mahakam sehingga menjadi bangunan yang bisa dilihat langsung dari Jembatan Mahakam. Pada Massa 2 terdapat entrance untuk menuju ke lanskap pinggiran sungai, ruang acara musik, ruang olahraga, meeting space, coworking space, dan ruang workshop

Denah bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda kota samarinda. Ruang dan fasilitas yang ada disesuaikan untuk memenuhi penyaluran potensi mereka. Material serta tekstur bangunan juga menerapkan prinsip physical form. Dengan menggunakan material yang natural, ekspos, dan aksen berwarna hangat. Sehingga mampu untuk menunkan stress secara signifikan, memperbaiki fokus, menciptakan produktifitas.



Gambar 5.12 Aksonometri Massa 2
Sumber: penulis

Ground Floor

- Skatepark
- Event Space
- Ruang Panel&Genset
- Elevator
- Tangga



Gambar 5.13 Denah Massa 2 Lantai 1
Sumber: penulis



Pada lantai pertama pada massa 2 terdapat Skatepark dan Event Space. Skatepark ditujukan untuk remaja bermain skateboard, rolling skate, skuter, maupun bmx. Sedangkan Event space bisa digunakan remaja untuk berpameran karya mereka

1st Floor
 Studio (11pcs)
 Meeting Space (6pcs)
 Coworking Space
 Mezzanine Space

Lounge (3pcs)
 Janitor
 Ruang Staff
 Ruang Jaringan
 Gudang

Lavatory Pria
 Lavatory Wanita



Gambar 5.14 Denah Massa 2 Lantai 2
 Sumber: penulis



Pada lantai kedua di massa 2 terdapat Studio, Meeting Space, dan Coworking Space. Ruang Studio bisa disewakan kepada pelaku industri kreatif untuk ruang kantor. Sedangkan coworking space ditujukan untuk remaja sebagai wadah mereka belajar dan bekerja.

2nd Floor
 Sport Hub
 Event Space
 Lavatory Pria

Lavatory Wanita
 Gudang Panggung
 Janitor



Gambar 5.15 Denah Massa 2 Lantai 3
 Sumber: penulis



Pada lantai ketiga di massa 2 terdapat Sport Hub yang bisa dirubah menjadi Event Space indoor. Pada Sport Hub terdapat lapangan Basket dan Futsal, Bulutangkis, dan Gym Kalistenik yang dapat dibongkar pasang dan disimpan di gudang, Panggung juga bisa dilepas pasang dan bisa dirakit pada ada saat ingin digunakan

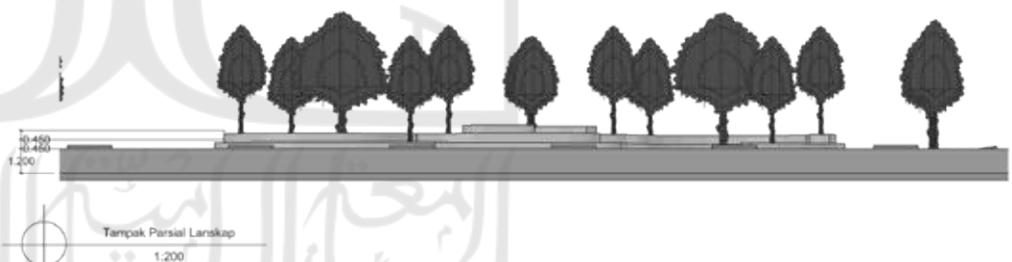
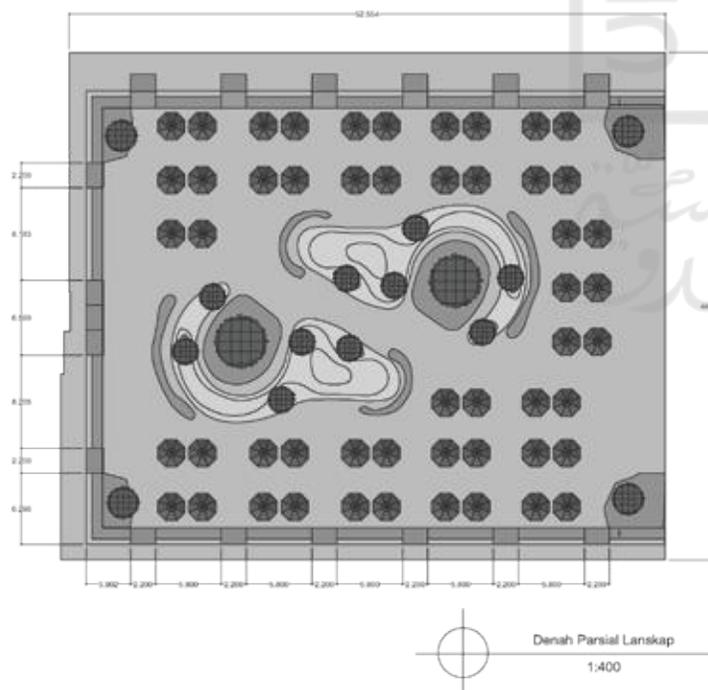
5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.5 DETAIL LANSKAP



Gambar 5.16 Aksonometrik Lanskap
Sumber: penulis

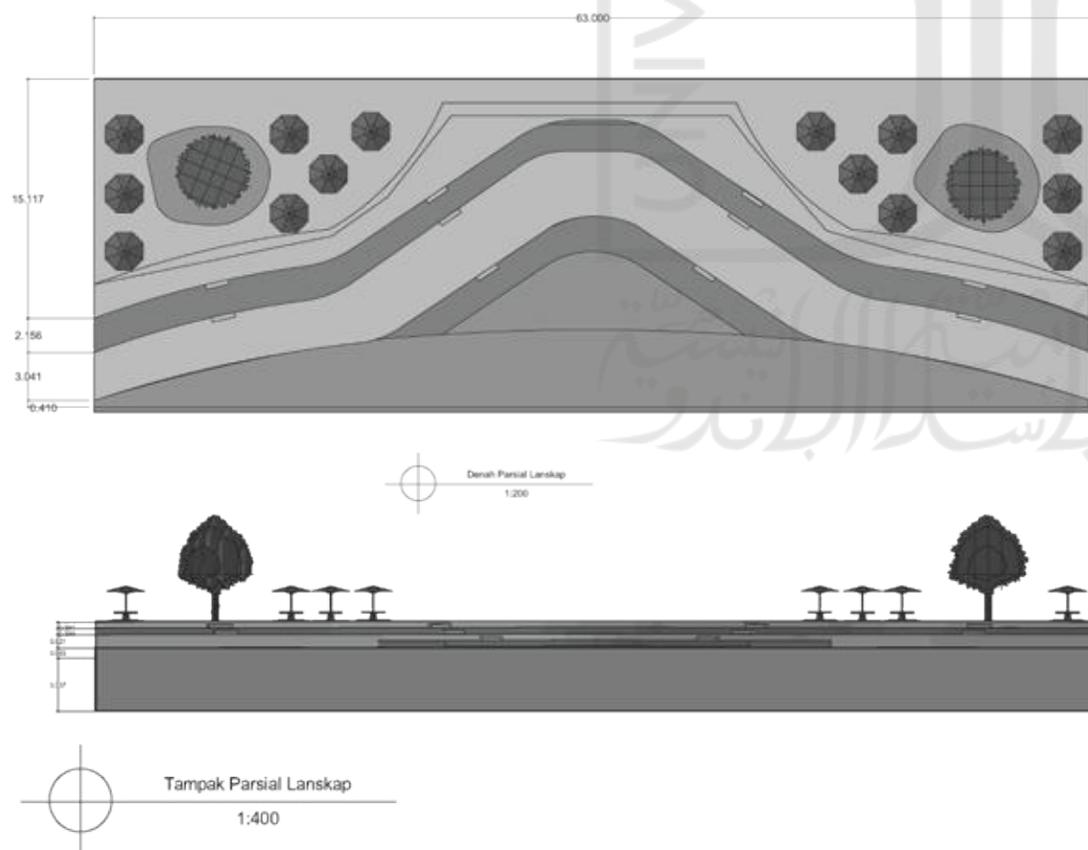
Instalasi pada open space dan bagian Riverside Open Space juga dibuat berkontur. Karena Kota Samarinda yang mempunyai topografi yang sangat berkontur, menjadikan rancangan instalasi taman akan dibuat berkontur agar pengunjung bisa merasakan cultural experience pada rancangan.

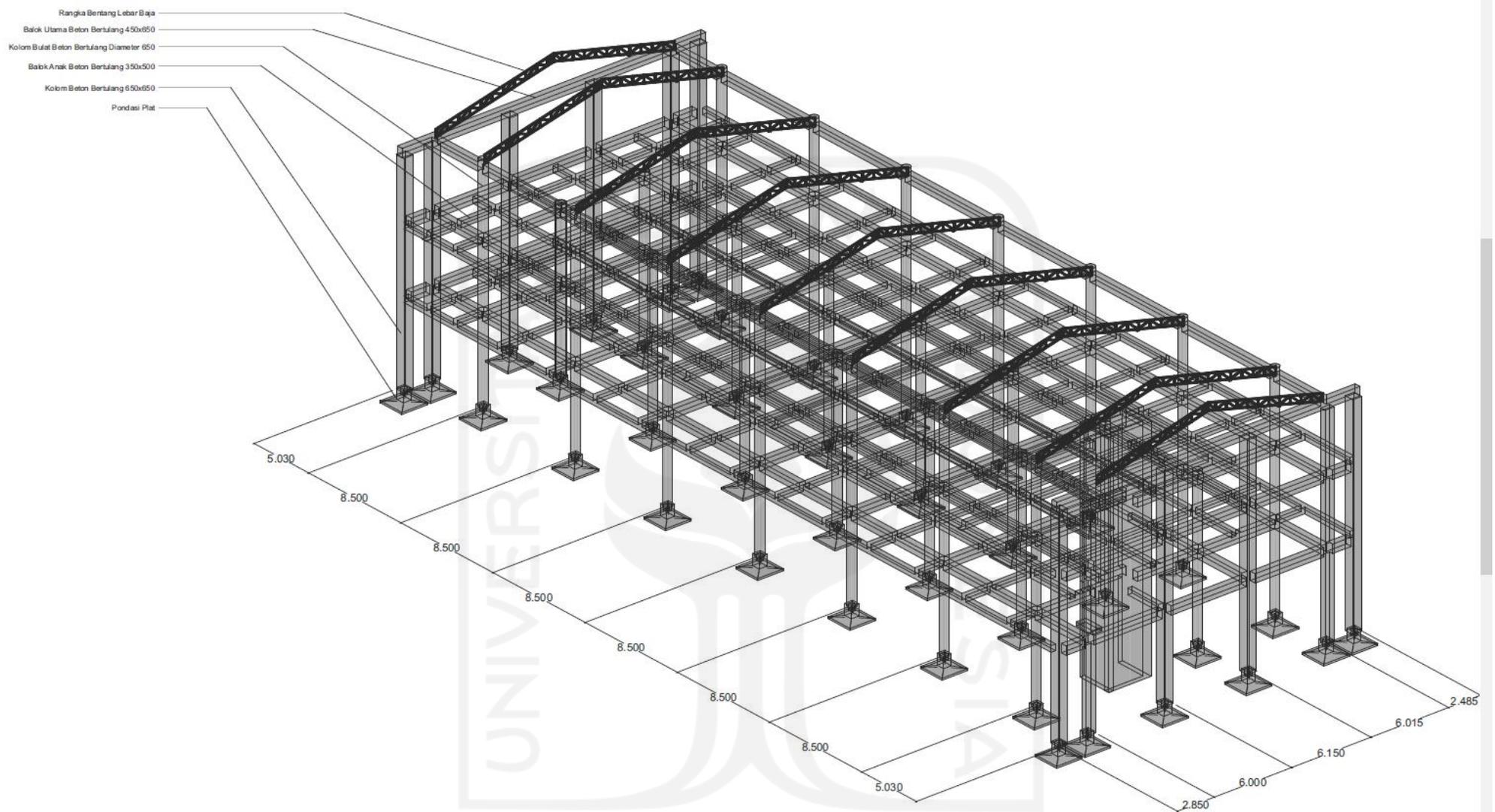




Gambar 5.17 Aksonometrik Lanskap
Sumber: penulis

Pada Riverside open space menerapkan variasi permukaan yang beragam dan kaya akan tekstur material menjadi ciri khas dari rancangan ini. Menerapkan konsep Split level di sepanjang pinggiran sungai memberikan efek perubahan ketinggian secara visual. Vegetasi yang dipilih mempunyai tekstur yang halus untuk memberikan efek linear yang tegas. Tersedia tempat duduk yang sling terintegrasi dengan ramp yang bisa digunakan pengunjung untuk bersantai.





Gambar 5.19 Skema Struktur Massa 2
Sumber: penulis

الجامعة الإسلامية
الاستدالات

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem grid dengan kolom balok pada massa 1, dan 2. Sistem struktur menggunakan beton bertulang dan bagian interior dan eksterior menggunakan campuran material kayu, kaca, dan partisi. Karena Kota Samarinda bukan merupakan daerah yang rawan gempa maka tidak memerlukan sistem struktur yang khusus.

Pada massa 1 menggunakan skema kolom 150mmx150mm dan balok 150mmx250mm. Dan pada massa 2 menggunakan skema kolom 650mmx650mm dan balok 400mmx650 dan ditambah 1 struktur core sepaga rumahan elevator

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.7 PERSPEKTIF INTERIOR



Gambar 5.20 Perspektif Interior
Sumber: penulis

Fokus utama pada Interior berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu interior difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Interior didominasi oleh material kayu untuk memberikan kesan Identitas Lokal dan Cultural Experience

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.8 PERSPEKTIF EXTERIOR



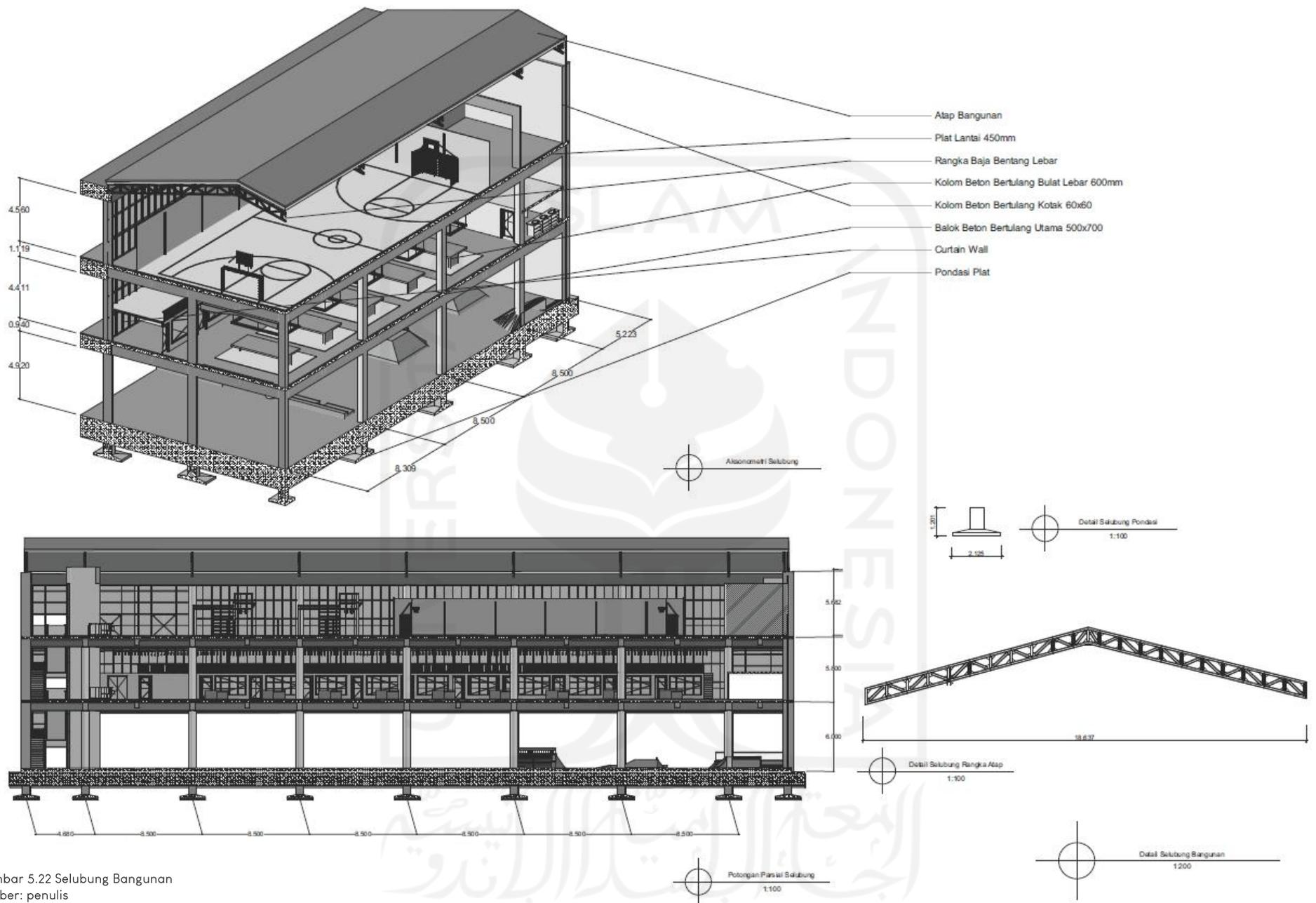
Gambar 5.21 Perspektif Eksterior
Sumber: penulis

Fokus utama pada Eksterior berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu Eksterior difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Massa bangunan dibuat menyerupai rumah adat Kalimantan Timur dengan berbentuk memanjang, implementasi rumah panggung dan ukiran khas pada fasad. Eksterior didominasi oleh material kayu untuk memberikan kesan Identitas Lokal dan Cultural Experience

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.9 SELUBUNG



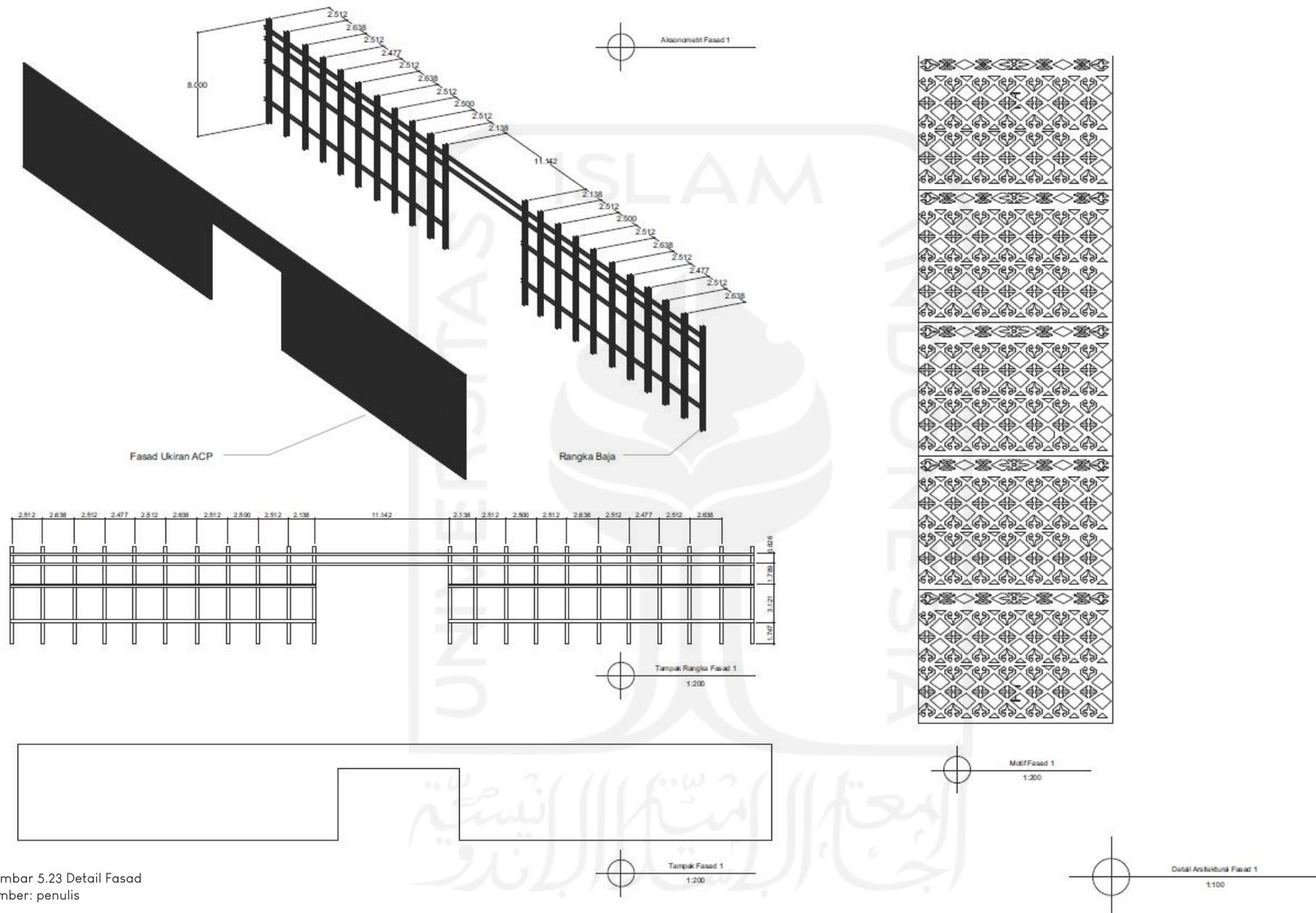
Gambar 5.22 Selubung Bangunan
Sumber: penulis

Fokus utama pada Selubung berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu Eksterior difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Massa bangunan dibuat menyerupai rumah adat Kalimantan Timur dengan berbentuk memanjang, implementasi rumah panggung dan ukiran khas pada fasad. Eksterior didominasi oleh material kayu untuk memberikan kesan Identitas Lokal dan Cultural Experience

5.3 RANCANGAN AKHIR

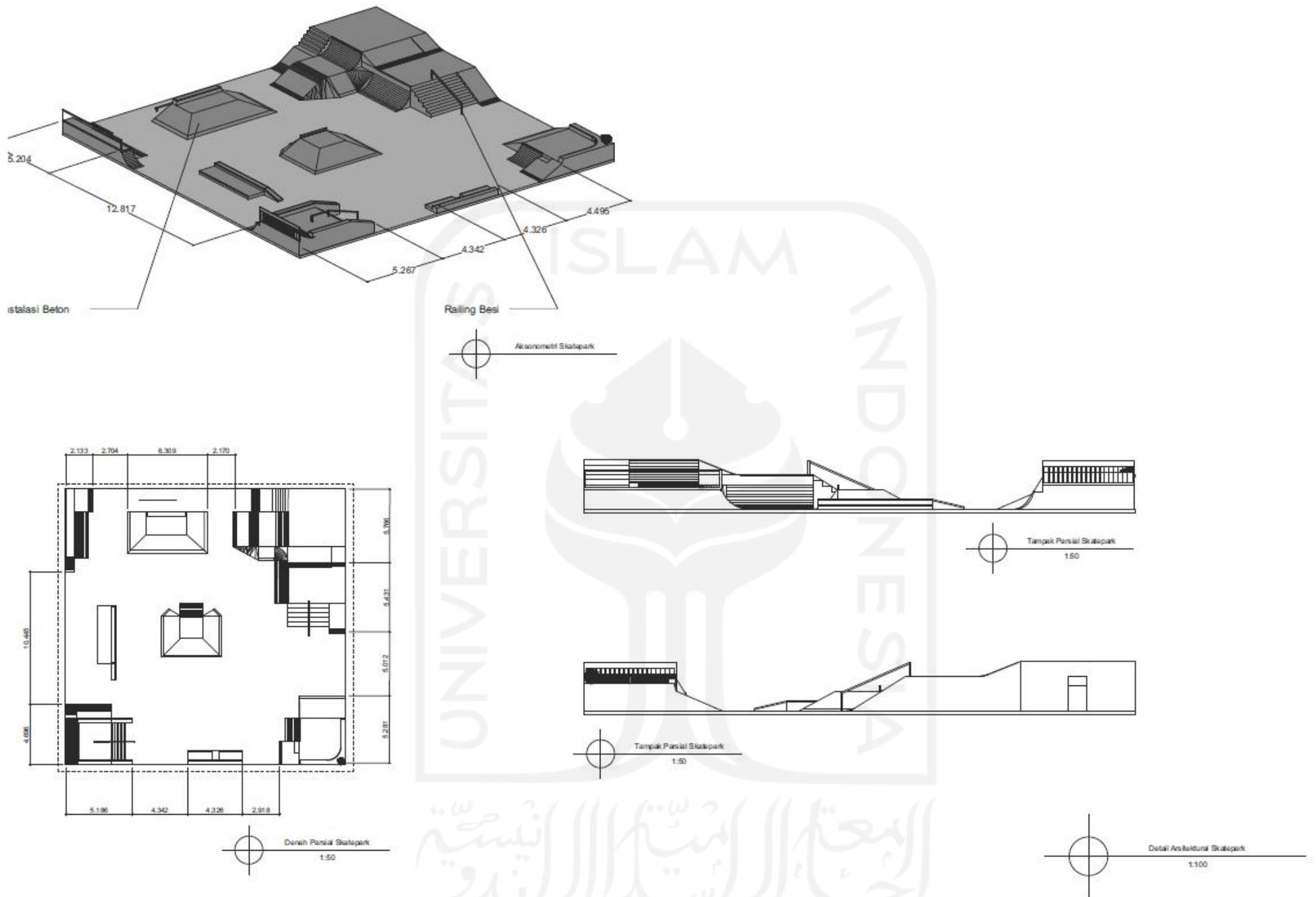
5.3.10 DETAIL KHUSUS



Gambar 5.23 Detail Fasad
Sumber: penulis

Fokus utama pada rancangan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

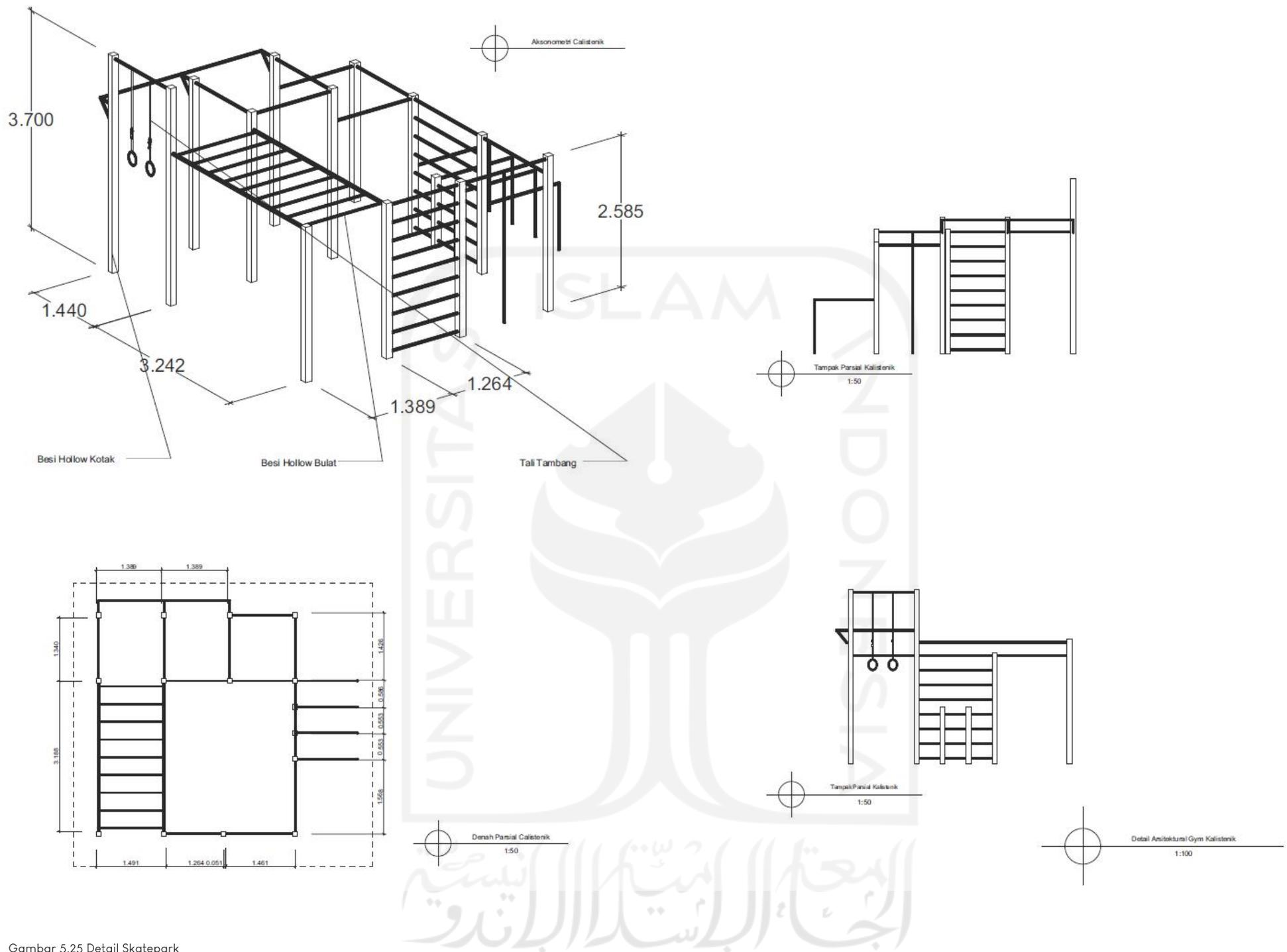
Berikut merupakan detail pada fasad massa pertama yang terletak pada paling depan bangunan. Agar rancangan bisa terlihat ikonik dan mencolok dari jalan raya, maka digunakan fasad yang terdapat ukiran khas rumah adat Kalimantan Timur



Gambar 5.24 Detail Skatepark
Sumber: penulis

Fokus utama pada rancangan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Berikut merupakan detail pada Skatepark yang ada di lantai dasar pada massa kedua. Material didominasi oleh beton yang dicetak sesuai dengan atraksi pada skatepark. Pada bagian railing skatepark digunakan material besi hollow tebal agar kuat saat dipakai untuk grinding oleh pengguna



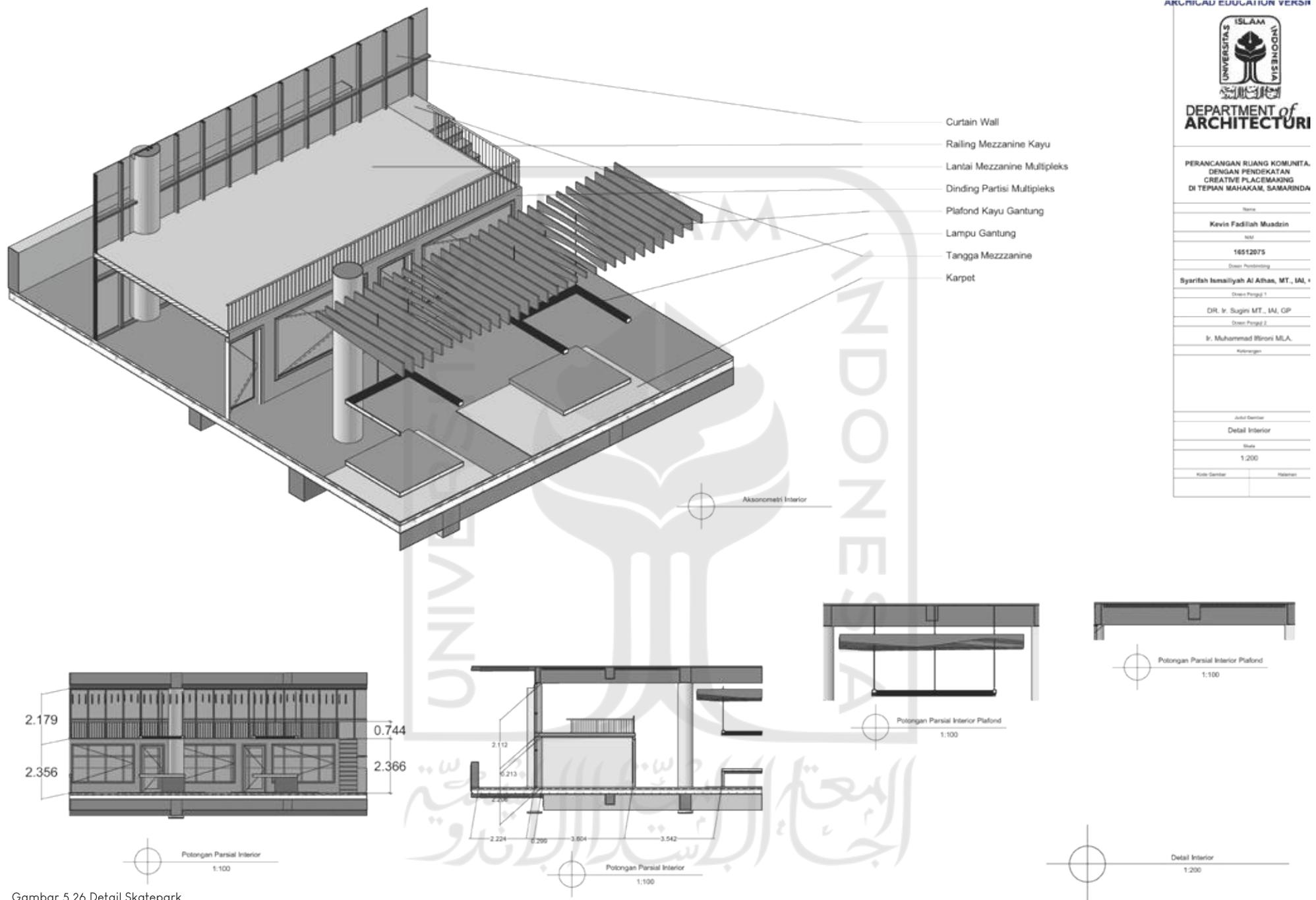
Gambar 5.25 Detail Skatepark
Sumber: penulis

Fokus utama pada rancangan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Berikut merupakan detail pada Gym Kalistenik yang ada di sporthub pada massa kedua. Material didominasi oleh besi hollow yang dirakit sesuai dengan atraksi pada atraksi. Pada bagian rangka gym digunakan material besi hollow tebal agar kuat saat dipakai untuk kalistenik oleh pengguna

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.11 DETAIL INTERIOR



Gambar 5.26 Detail Skatepark
Sumber: penulis

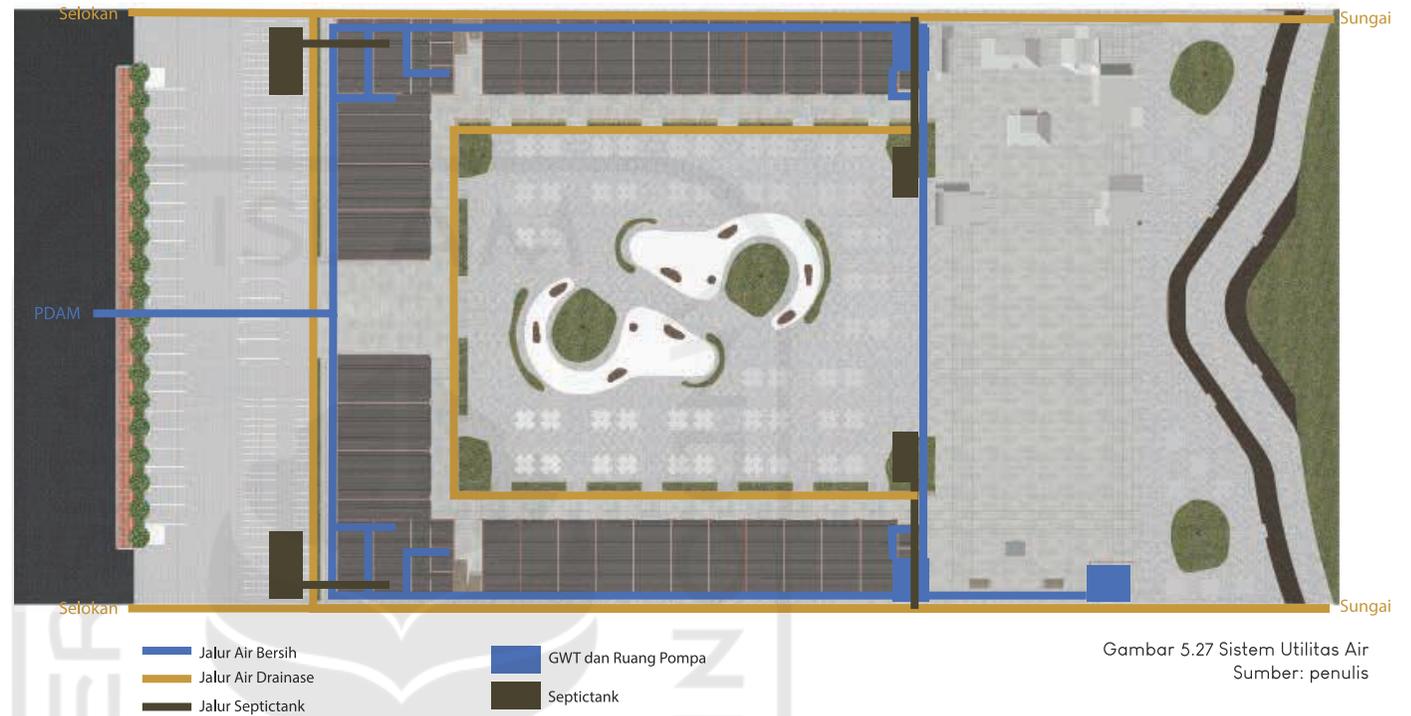
Fokus utama pada Interior berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana Identitas Lokal yang menghadirkan rasa nyaman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu interior difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Interior didominasi oleh material kayu untuk memberikan kesan Identitas Lokal dan Cultural Experience

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.12 SISTEM UTILITAS

Jaringan air bersih pada tapak didapat dari jalan lokal pada sisi selatan tapak. Jaringan air bersih diambil dari PDAM yang dialirkan ke ground water tank..



Gambar 5.27 Sistem Utilitas Air
Sumber: penulis

Jaringan listrik pada tapak didapat dari trafo yang berada di pinggir jalan lokal. Jaringan listrik diambil dari PLN yang dialirkan ke trafo lalu ke panel utama untuk dialirkan kembali ke panel pembagi. Genset digunakan sebagai cadangan pasokan listrik.



Gambar 5.28 Sistem Utilitas Listrik
Sumber: penulis

5.3 RANCANGAN AKHIR

5.3.13 SISTEM KESELAMATAN BANGUNAN DAN DISABILITAS

Pada rencana Keselamatan bangunan terdapat meeting point dan tangga yang punya satu arah agar jika terjadi evakuasi darurat sirkulasi bisa lancar. Untuk keadaan evakuasi darurat, pada site telah diberikan titik kumpul darurat yang aman dari bangunan sekitar dan memiliki halaman yang luas dan berada pada jangkauan.

Sesuai Permen PU No. 26 Tahun 2008, APAR diletakkan di setiap ruang dan setiap 15m pada ruang Luar. Dan alarm darurat serta APAB diletakkan di jarak tempuh maksimal 60m seluruh bangunan

Penggunaan guiding block untuk akses difabel pada jalan masuk utama menuju bangunan utama dan area atraksi. Dikarenakan area ini diperuntukan untuk umum agar semua kalangan dapat menggunakan akses ini tanpa terkecuali.

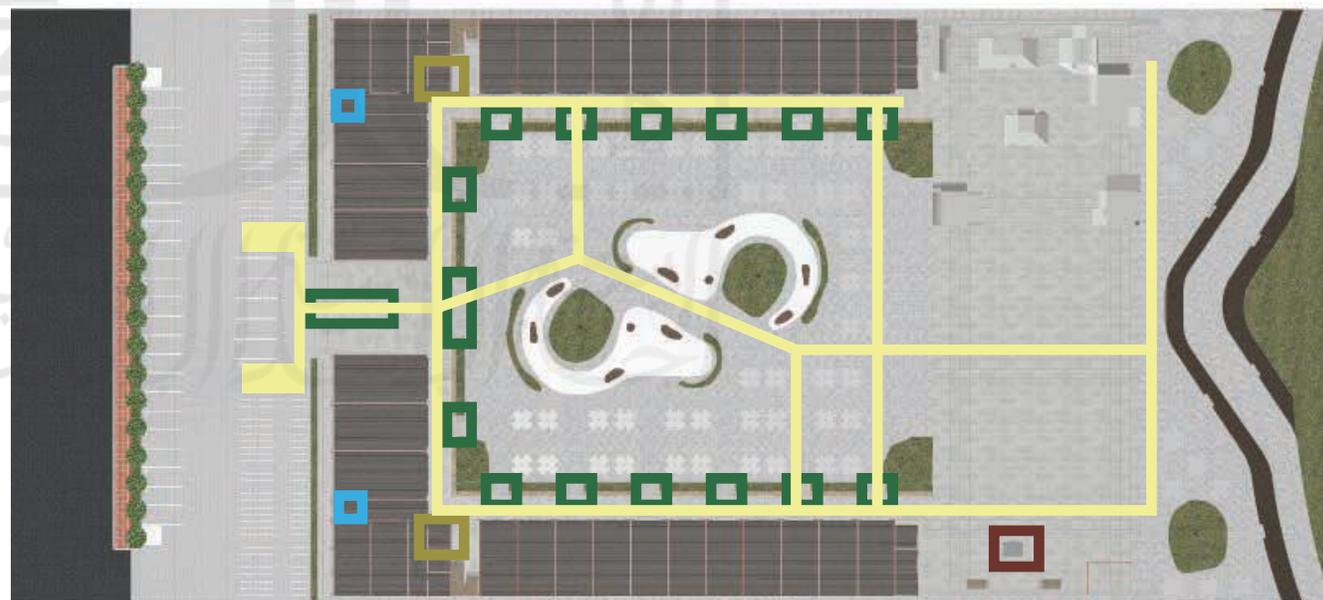
Juga telah disediakan Toilet untuk difabel yang ada di dua sisi massa 1. Ruang laktasi juga disediakan berdekatan dengan lavatory perempuan, untuk menyusui dan mengganti popok.

Untuk area parkir disediakan area khusus yang lebih luas sehingga kursi roda dapat bermanuver keluar dari kendaraan.



- Alarm darurat dan APAB
- Lajur Evakuasi
- Tempat Berkumpul
- Penempatan APAR pada Kolom & Dinding
- Tangga Darurat

Gambar 5.29 Sistem Disabilitas Bangunan
Sumber: penulis



- Parkiran Difabel
- Elevator
- Ruang laktasi
- Guiding Block
- Toilet Difabel
- Ramp

Gambar 5.30 Sistem Keselamatan Bangunan
Sumber: penulis



Berdasarkan dari evaluasi yang yang dilakukan bersama penguji dan pembimbing. Maka hasil desain akhir dievaluasi

EVALUASI PERANCANGAN



Dalam evaluasi dan diskusi bersama pembimbing dan penguji yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2022, didapatkan hasil berupa perlu adanya penambahan dan penjelasan dari beberapa komponen agar hasil rancangan bisa lebih optimal. Berikut beberapa poin yang harus diperbaiki dan ditambahkan :

1. Abstraksi diperbaiki sesuai urutan Latar Belakang, Isu, Tujuan, Metoda, dan Hasil
2. Indikator pada persoalan desain dijelaskan satu per satu dan dijelaskan apa aspek pada desain yang harus diperhatikan
3. Pembuktian pada Quality of Place: Connectivity diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1
4. Pembuktian pada Quality of Place: Integration diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1
5. Pembuktian pada Quality of Place: Visibility diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya. Keberhasilan diperjelas untuk mencapai pengawasan alami dan maksimalisasi view ke sungai mahakam, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.
6. Pembuktian pada Physical Form: Identitas Lokal-Cultural Experience diperbaiki: Menambahkan ceklist serta tolak ukur yang lebih jelas dan kuat, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.
7. Pembuktian pada Social Opportunity: Wadah Remaja dan Industri Kreatif dibuat: Hasil analisis pada program ruang dibandingkan dengan hasil rancangan, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.
8. Memperbaiki gambar skema hubungan ruang hasil syntactic, garis antar hubungan semua diperbaiki
9. Memperbaiki skema keamanan tentang kebakaran, menambahkan system alarm, apar, apab.
10. Memperbaiki skema universal design, menambahkan guidingblock pada tengah open space,
11. Membuat gambar skema ditalasi bangunan
12. Membuat gambar skema pemecah arus pada pinggir sungai.
13. Menjelaskan bagaimana rancangan bisa mencegah konflik remaja pada rancangan
14. Menjelaskan bagaimana rancangan sesuai dengan jiwa anak muda

6.1 Abstraksi diperbaiki sesuai urutan Latar Belakang, Isu, Tujuan, Metoda, dan Hasil

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Ibu Kota Negara Nusantara. Sayangnya, Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN, 2018), belum lagi kenakalan remaja yang menempati peringkat satu se Kalimantan Timur (KPAI, 2017). Penyebab kenakalan remaja adalah tidak tersalurkannya emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional (Santrock, 1988). Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif (Gaga, 2017). Remaja tersebut bisa diberdayakan melalui komunitas dan industri kreatif. Industri kreatif di kota Samarinda mulai tumbuh, tetapi belum mempunyai ruang publik sebagai wadah pemberdayaan. Untuk memenuhi kebutuhan remaja tersebut maka perlu dibuat suatu ruang dimana remaja bisa berkumpul, belajar, berolahraga, bekerja, berdiskusi. Ruang untuk kreasi dan rekreasi. Community Space sangat memadai untuk mewadahi remaja kota Samarinda. Community Space merupakan ruang komunitas yang memfasilitasi anak muda untuk berkreasi, tempat yang menyatukan orang-orang kreatif.

Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan kebutuhan remaja, maka rancangan dibuat dengan merepresentasikan kreativitas remaja Samarinda. Perancangan Community Space menggunakan pendekatan Creative Placemaking. Creative Placemaking adalah teori yang menggabungkan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal (Wykoff, 2012). Proses perancangan menerapkan tiga indikator Creative Placemaking yaitu; Quality of Place, Physical Form, dan Social Opportunity. Untuk memenuhi indikator tersebut proses perancangan dibantu dengan perangkat Generative Design SYNTACTIC. Perangkat tersebut digunakan untuk membuat rancangan agar mempunyai tingkat Connectivity, Integration, dan Visibility yang baik. Hasil rancangan akhir terdiri dari dua massa dan memaksimalkan ruang terbuka. Tata ruang dan massa memaksimalkan hubungan dan integrasi ruang untuk mendukung kegiatan remaja dan industri kreatif. Massa diatur agar pengunjung bisa melihat langsung pemandangan sungai mahakam dari berbagai area rancangan. Sehingga rancangan menjadi wadah remaja untuk berkreasi atau rekreasi, dengan Creative Placemaking yang meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Community Space yang telah dirancang diuji sesuai dengan tiga indikator Creative Placemaking. Indikator Quality of Place diuji dengan perangkat Depthmapx tingkat Connectivity, Integration, dan Visibility dengan hasil nilai R 0.940835 dan presentasi visibilitas kuat melebihi 80% . Indikator Physical Form diuji dengan cara mencocokkan variabel sesuai dengan tolok ukur identitas lokal kota Samarinda dengan hasil uji 91% memenuhi parameter. Indikator Social Opportunity diuji dengan cara mencocokkan kebutuhan ruang remaja dan industri kreatif yang telah dianalisis dengan hasil 100% kebutuhan ruang telah terpenuhi. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, rancangan telah memenuhi tiga indikator dari Creative Placemaking.

6.2 Indikator pada persoalan desain dijelaskan satu per satu dan dijelaskan apa aspek pada desain yang harus diperhatikan

Perancangan Community Space dilatarbelakangi oleh isu penyimpangan perilaku remaja dan pertumbuhan industri kreatif di Kota Samarinda. Dua isu tersebut bisa diselesaikan dengan cara menciptakan lingkungan positif untuk remaja. Agar mereka bisa saling bertumbuh dalam bersosialisasi di lingkungan tersebut. Untuk mencapai hal tersebut maka dipilihlah tema Creative Placemaking.

Dalam Creative Placemaking terdapat tiga variabel utama, yaitu Quality of Place, Physical Form, dan Social Opportunity

1. Quality of Place

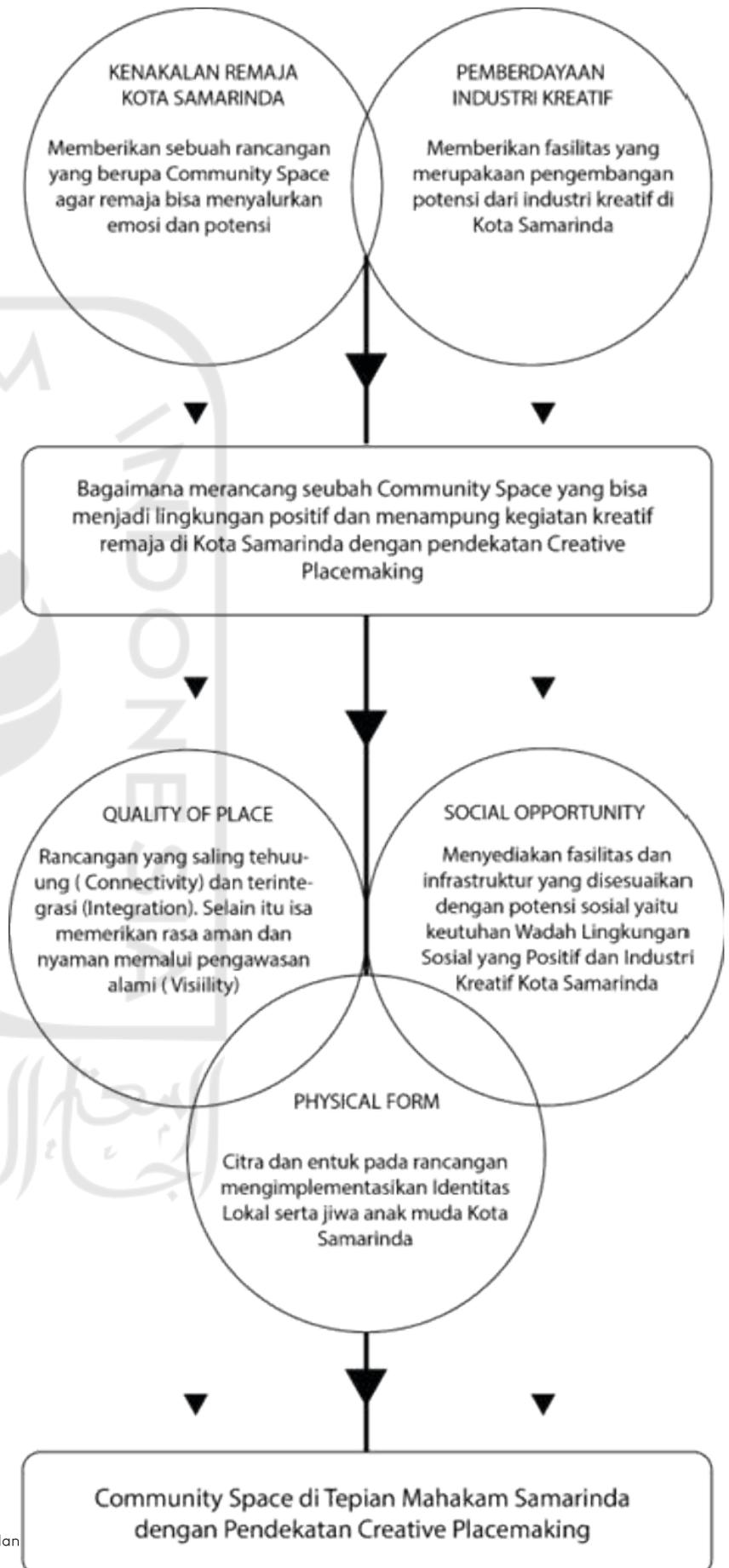
adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami.

2. Physical Form

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambangkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

3. Social Opportunity

Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industri kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi. Dengan menyediakan fasilitas ruang acara, ruang bekerja, ruang berkumpul, ruang aktivitas, dan lanskap yang bisa menampung kegiatan remaja



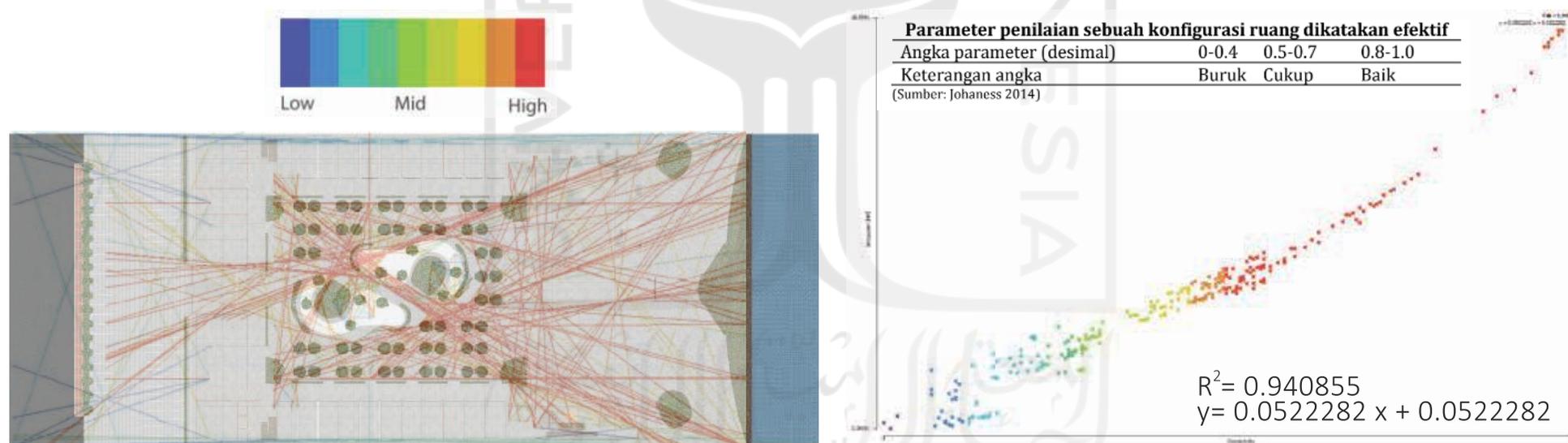
Gambar 6.1 Peta Persoalan
Sumber: penulis

6.3. Pembuktian pada Quality of Place: Connectivity diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah walkable dan connectivity. Walkable adalah salah satu konsep dimana suatu rancangan ramah bagi pejalan kaki. Salah satu kriteria walkable adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Connectivity adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan menggunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterkaitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik, poin regresi sederhana pada gambar diagram yang menunjukkan poin x dan y merupakan perwujudan dari simulasi Connectivity (x) dan Integration (y).

Aspek Connectivity merupakan aspek dengan menilai interaksi satu ruang dengan ruang lainnya. Dengan menggunakan metode analisis space syntax dengan software DepthMapX di dapatkan hasil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6.2 Uji Desain Connectivity
Sumber: penulis

Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang mengkoneksikan antar ruang, dan 235 garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat disimpulkan bahwa area dengan warna merah merupakan area dengan koneksi ruang tertinggi atau termudah dan area berwarna biru merupakan area dengan koneksi ruang terendah atau tersulit.

Nilai R (Intelligibility) didapati dengan angka 0.940835 dimana angka ini masuk dalam kategori sangat baik bagi pengguna bangunan dalam kemudahan gerak dan pencapaian dari ruang satu menuju ruang lainnya. Dimana artinya, rancangan mempunyai aspek konektivitas yang efisien dan fleksibel yang lebih tinggi.

Berdasar hasil analisis dari uji desain bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Nilai R didapati dengan angka 0.940835. Artinya berdasar hasil uji desain koneksi antar ruang atau connectivity dalam DepthmapX sudah cukup baik.

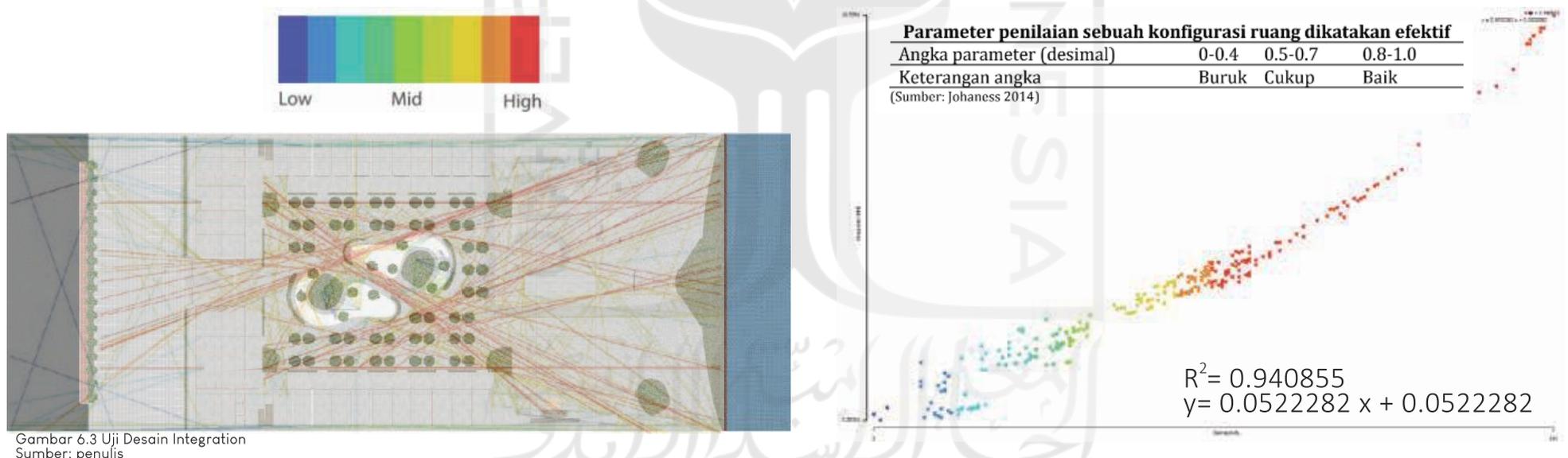
6.4. Pembuktian pada Quality of Place: Integration diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah Integrasi antar ruang. Integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Integrasi antar ruang dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Integration pada Space Syntax.

Indikator Integration adalah aspek dengan penilaian pada aspek kemudahan pengguna dalam mencapai satu menuju ruang lainnya. Ataupun penilaian yang berkaitan dengan mudah tercapainya atau banyaknya aktifitas pengguna yang terjadi.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Integration adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterkaitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik, poin regresi sederhana pada gambar diagram yang menunjukan poin x dan y merupakan perwujudan dari simulasi Connectivity (x) dan Integration (y).

Aspek Integration merupakan aspek dengan menilai interaksi satu ruang dengan ruang lainnya. Dengan menggunakan metode analisis space syntax dengan software DepthMapX di dapatkan hasil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6.3 Uji Desain Integration
Sumber: penulis

Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan 318 variasi garis yang menghubungkan antar ruang, dan 214 garis sudah berwarna merah. Dari data terlampir dapat dilihat bahwa area dengan garis banyak berwarna merah merupakan area yang mudah dalam ketercapaian ruang satu dengan lainnya. Sementara area garis berwarna biru merupakan area dengan warna tersulit dalam hal pencapaian pengguna dan sedikit terjadi aktivitas.

Nilai R (Intelligibility) didapati dengan angka 0.940835 dimana angka ini masuk dalam kategori sangat baik bagi pengguna bangunan dalam kemudahan gerak dan pencapaian dari ruang satu menuju ruang lainnya. Dimana artinya, rancangan mempunyai aspek integrasi ruang yang efisien dan fleksibel.

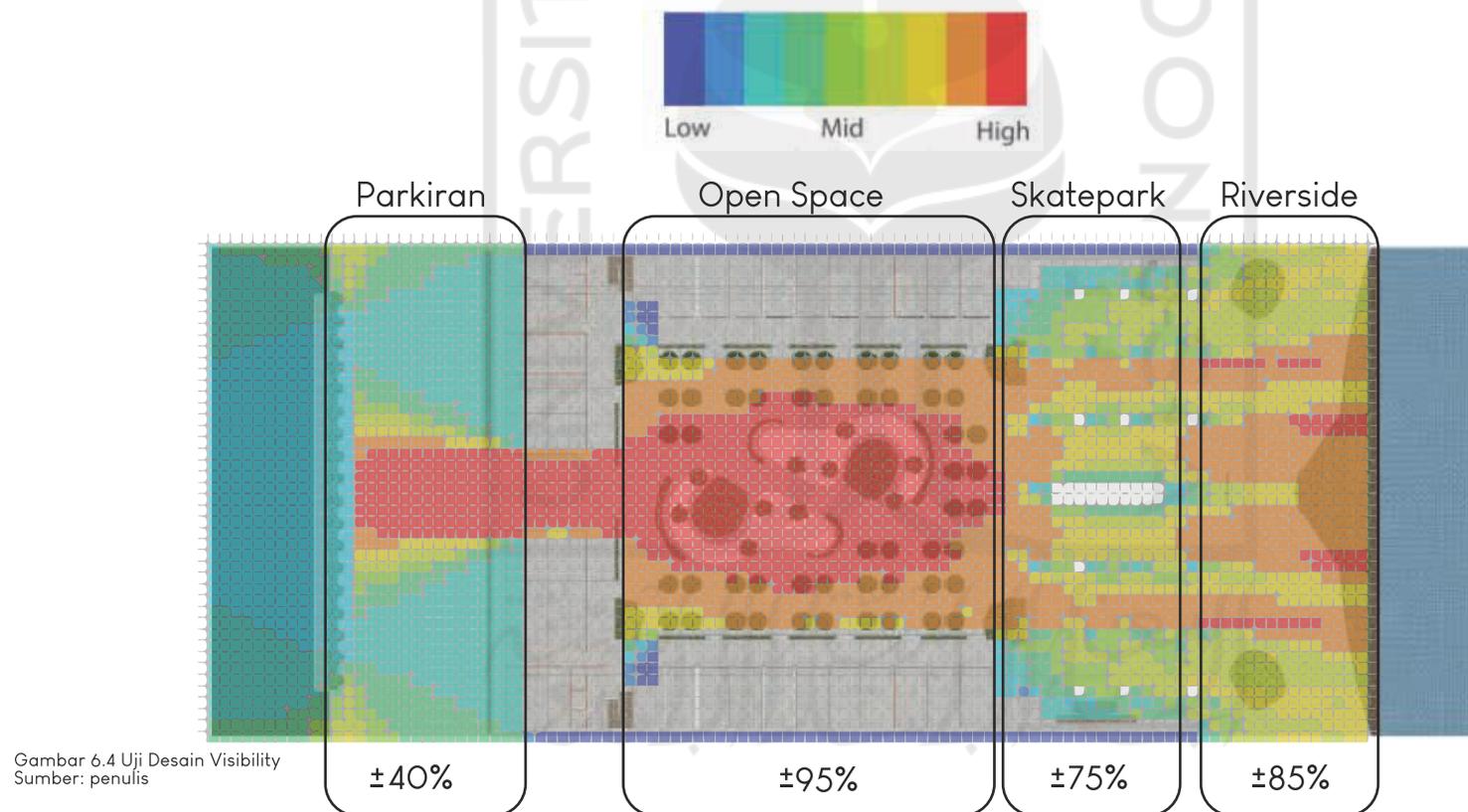
Berdasar hasil analisis dari uji desain bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Nilai R didapati dengan angka 0.940835. Artinya berdasar hasil simulasi hubungan antar ruang atau integrity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

6.5. Pembuktian pada Quality of Place: Visibility diperbaiki: Data mentah diolah menjadi hasil antar titik/target area, Indikator keberhasilan desain diperjelas nilainya. Keberhasilan diperjelas untuk mencapai pengawasan alami dan maksimalisasi view ke sungai mahakam, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnarble area atau ruang rawan. Jika visibilitas maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman. Visibility dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Visual Graph Analysis pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Visibility adalah jika bagian terbuka dari rancangan bisa mencapai ruang rawan atau visibilitas rendah sesedikit mungkin. Tingkat visibilitas bisa dilihat dari pengujian Depthmapx dengan indikator warna. Pada area berwarna kebiruan artinya tingkat visibilitas pada area tersebut rendah, warna kehijauan berarti visibilitas sedang, sedangkan warna kemerahan berarti visibilitas tinggi.



Gambar 6.4 Uji Desain Visibility
Sumber: penulis

Pada perangkat lunak DepthmapX bisa dilihat bahwa disimulasikan tingkat visibilitas pada rancangan. Pada area parkir presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 40%, pada area open space presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 95%, pada area skatepark presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 75%, pada area riverside presentase tingkat visibilitas tinggi sekitar 75%.

Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa Sebagian besar area sudah mencapai visibilitas tinggi. Sehingga bisa tercapai Pengawasan Alami atau Natural Surveillance. Terdapat empat titik vulnerable area yang merupakan area parkir. Untuk area tersebut bisa diatasi dengan menambahkan pos keamanan. Secara garis besar artinya berdasar hasil simulasi visibilitas atau Visual Graph Analysis dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

6.6. Pembuktian pada Physical Form: Identitas Lokal-Cultural Experience diperbaiki: Menambahkan ceklist serta tolok ukur yang lebih jelas dan kuat, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.

Gambar 6.5 Tabel Uji Desain Physical Form
Sumber: penulis

Variabel	Tolok Ukur	v / x
Bentuk Massa	Rumah adat Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika bentuk massa mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk yang memanjang maka perancangan berhasil.

Bentuk massa bangunan 2 ditransformasikan dari bentuk rumah lamin yaitu kotak memanjang. Massa 2 berbentuk persegi panjang karena memiliki panjang dan lebar yang berbeda secara signifikan. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan untuk lebih menekankan karakter dari rumah lamin pada perancangan.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Struktur	Rumah adat Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya sekitar 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika struktur mengadaptasi atau mentransformasi bentuk rumah panggung dengan ketinggian kolong mencapai minimal 4 meter maka perancangan berhasil.

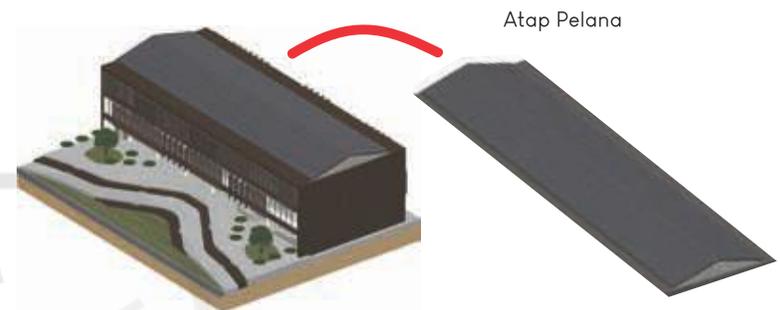
Elevasi pada massa bangunan 2 memiliki ketinggian 4,5 meter terlihat dari gambar. Area paling bawah digunakan sebagai skatepark dan tempat luas yang bisa digunakan sebagai ruang acara. Serta di bagian pinggirannya digunakan untuk elevator dan tangga.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Bentuk Atap	Rumah adat Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk atap pelana maka rancangan berhasil.

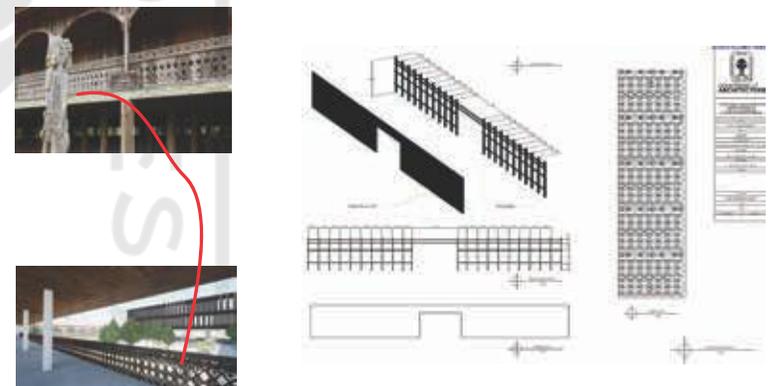
Terlihat pada massa 2 bangunan telah menggunakan atap jenis pelana. Hal tersebut dilakukan sebagai pertimbangan untuk lebih menekankan karakter dari rumah lamin pada perancangan.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Ornamen	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan ornamen representasi bentuk hewan, manusia, hingga raksasa (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika rancangan mengadaptasi atau mentransformasikan ornamen Dayak dengan motif hewan atau manusia maka rancangan berhasil

Suku dayak terkenal dengan ukiran dengan pola yang khas. Seperti pada gambar rumah lamin berikut. Motif ukiran serupa telah diterapkan pada rancangan dalam bentuk fasad yang digunakan pada semua massa.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Interior	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan elemen kayu pada ruang dalam (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika rancangan mengadaptasi atau mentransformasikan elemen kayu pada ruang dalam maka rancangan berhasil

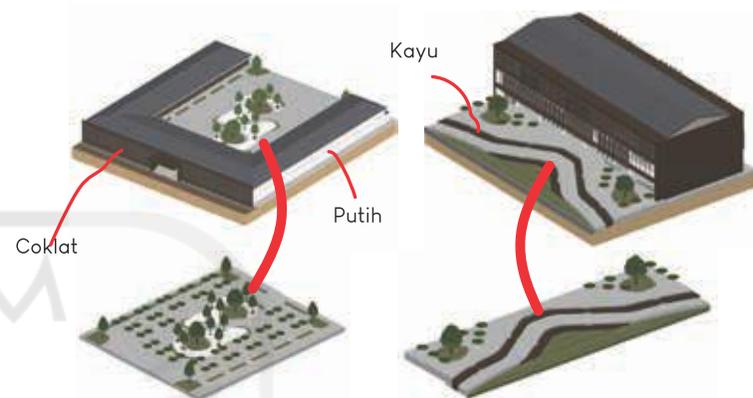
Kalimantan timur terkenal dengan material kayu, baik jenis kayu ulin, bengkirai, dan meranti. Interior ruang dalam pada rancangan sekitar 80% menggunakan material kayu pada plafond, furniture, sampai dinding partisi



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Warna	Rumah adat Lamin menggunakan kayu ulin, sehingga warna dasar berwarna coklat dengan ornamen berwarna putih, hitam, kuning, merah (Ayub Muktiono,2017)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan beberapa Warna khas rumah lamin yaitu coklat, putih, hitam, kuning, dan merah

Mengaplikasikan warna coklat pada bangunan adalah representasi dari warna kayu ulin. Bagian dinding menggunakan warna putih, Bagian Lantai menggunakan kayu, dan beberapa instalasi pada open space menggunakan warna putih.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Tata Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya berada di sepanjang pinggir sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan pemukiman suku dayak yang berada di pinggir sungai maka rancangan berhasil.

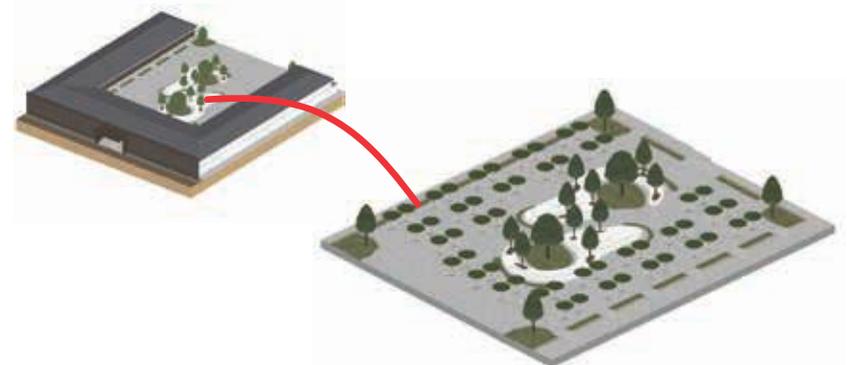
Pemilihan tapak rancangan berada di tepian sungai mahakam. Orientasi massa bangunan dihadapkan ke arah sungai. Selain itu pada tepian sungai dibuat lanskap, sehingga pengunjung dapat melihat dan merasakan langsung pemandangan dari sungai mahakam.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya terdapat balai pertemuan di area luar dan di tengah perkampungan (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan tata massa pemukiman dayak yang terdapat area pertemuan di tengah perkampungan maka rancangan berhasil.

Keberadaan instalasi pada lanskap open space di tengah massa bangunan adalah representasi dari balai pertemuan di tengah perkampungan dayak. Selain itu massa bangunan yang mengelilingi lanskap agar pengunjung bisa merasa seperti di tengah perkampungan dayak.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Tata Ruang Dalam	Dalam kepercayaan suku dayak alam terbagi dalam 3 zona, Alam atas, tengah, dan bawah. Hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal (Wijaya dan Sukiman, 2010)	X

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan zoning vertikal berupa alam atas, alam tengah, dan alam bawah. Dengan masing masing filosofinya maka rancangan berhasil

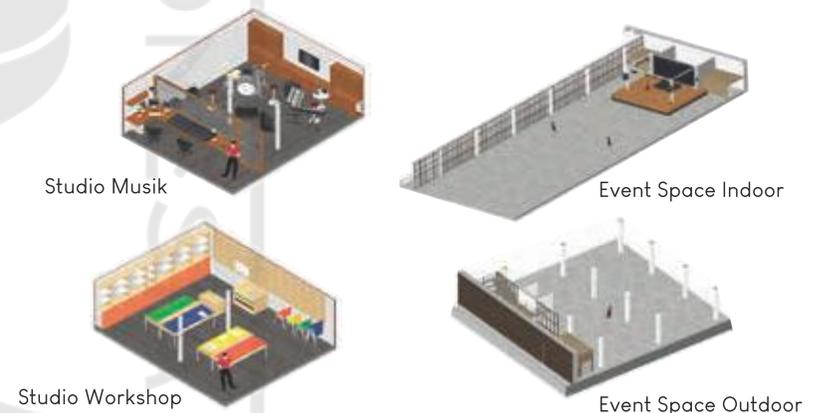
Rancangan massa 2 sudah mengimplementasikan zoning vertikal dengan dibagi menjadi tiga bagian. Tetapi masing masing bagian belum mengimplementasikan filosofi dari ruang alam dalam rumah lamin.



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Dalam	Tersedianya ruang untuk mewadahi kesenian dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan perilaku dan kapasitas penggunaanya (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan ruang dan fasilitas untuk berkesenian maka rancangan berhasil.

Rancangan telah menyediakan beberapa ruang dan fasilitas untuk berkesenian. Terdapat studio musik, studio retail untuk berjualan seni kriya, ruang acara untuk pertunjukkan seni, ruang untuk berlatih kesenian. Ruang tersebut telah dirancang sesuai standar berdasarkan referensi yang ada



Variabel	Tolok Ukur	v / x
Fungsi Ruang Dalam	Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Direpresentasikan dari ruang dalam yang ditinggali secara kolektif oleh banyak orang (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Pemaknaan dari tolok ukur yang ada adalah Jika mengadaptasi atau mentransformasikan tata ruang yang bisa digunakan secara kolektif untuk berbagai kebutuhan maka rancangan berhasil.

Pada massa 2 terdapat coworking space yang bisa digunakan oleh pengunjung dengan berbagai kebutuhan. Selain itu juga terdapat open space dan event space yang bisa digunakan untuk berbagai bidang dan kebutuhan penyelenggara dan pengunjung.



Identitas Lokal dan Cultural Experience

Variabel	Tolak Ukur	v / x
Bentuk Massa	Rumah adat Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	V
Struktur	Rumah adat Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya sekitar 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	V
Bentuk Atap	Rumah adat Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana (Ayub Muktiono,2017)	V
Ornamen	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan ornamen representasi bentuk hewan, manusia, hingga raksasa (Ayub Muktiono,2017)	V
Interior	Rumah adat Lamin biasanya menggunakan elemen kayu pada ruang dalam (Ayub Muktiono,2017)	V
Warna	Rumah adat Lamin menggunakan kayu ulin, sehingga warna dasar berwarna coklat dengan ornamen berwarna putih, hitam, kuning, merah (Ayub Muktiono,2017)	V
Tata Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya berada di sepanjang pinggir sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Fungsi Ruang Luar	Pemukiman suku dayak umumnya terdapat balai pertemuan di area luar dan di tengah perkampungan (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Tata Ruang Dalam	Dalam kepercayaan suku dayak alam terbagi dalam 3 zona, Alam atas, tengah, dan bawah. Hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal (Wijaya dan Sukiman, 2010)	X
Fungsi Ruang Dalam	Tersedianya ruang untuk mewadahi kesenian dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan perilaku dan kapasitas penggunanya (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V
Fungsi Ruang Dalam	Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Direpresentasikan dari ruang dalam yang ditinggali secara kolektif oleh banyak orang (Wijaya dan Sukiman, 2010)	V

Gambar 6.6 Tabel Kesimpulan Uji Desain Physical Form
Sumber: penulis

Hasil uji desain pada rancangan didapatkan bahwa rancangan sudah memenuhi 10 tolok ukur dari 11 tolok ukur yang ada, dengan tingkat keberhasilan 91%. Variabel yang belum memenuhi tolok ukur adalah bagian Tata Ruang dalam, rancangan sudah mengimplementasikan zoning vertikal dengan dibagi menjadi tiga bagian. Tetapi masing masing bagian belum mengimplementasikan filosofi dari ruang alam dalam rumah lamin.

Berdasarkan dari hasil uji desain yang telah dilakukan dan juga dengan pembuktian desain yang ada maka dapat disimpulkan desain sudah berhasil dalam Indikator Physical Form : Identitas Lokal-Cultural Experience. Karena hasil uji sudah memenuhi 80% dari daftar tolok ukur yang ada.

6.7. Pembuktian pada Social Opportunity: Wadah Remaja dan Industri Kreatif dibuat: Hasil analisis pada program ruang dibandingkan dengan hasil rancangan, Indikator keberhasilan dituliskan di bab 1.

1. Komunitas Industri Kreatif

Kegiatan Industri Kreatif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi yang meliputi:

- Ruang Pameran
- Ruang Acara/Workshop
- Ruang Studio
- Ruang Retail

Berdasarkan survei diketahui jumlah pelaku industri kreatif di Kota Samarinda sebanyak 527 pelaku usaha dengan kriteria tertentu teridentifikasi dan terinventarisir dengan berbagai sub sektor.

Berdasar hasil analisis penulis dari 30% sub sektor yang belum layak maka akomodasi yaitu 153 usaha dan 46% tersebut dapat diartikan sebagai kemungkinan pengguna akan bertemu dalam satu waktu akan menjadi 70 usaha yang akan bekerja dalam satu waktu. Dengan begitu pada fasilitas community space ini akan mengakomodasi 70 ruang studio untuk mereka bekerja.



Gambar 6.7 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Total ruang studio yang ada dari berbagai jenis sudah adalah 76 studio. Terdiri dari studio retail, office, musik, workshop, meeting, dan coworking space. Belum termasuk ruang acara dan ruang kolektif lainnya.

Berdasarkan jumlah ruang tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk Industri kreatif berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

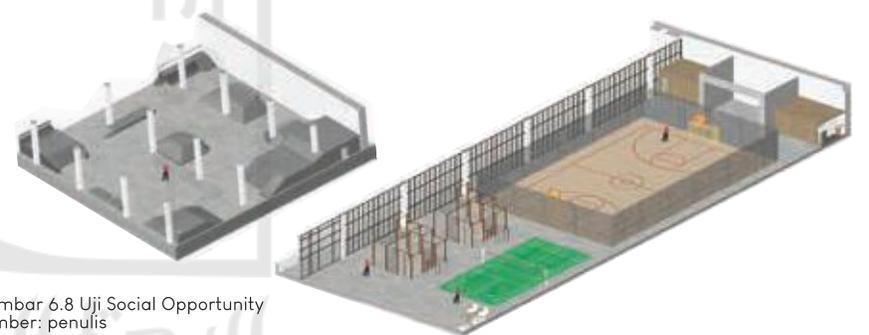
2. Komunitas Remaja

Kegiatan Komunitas lain adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi yang meliputi:

- Bola Basket
- Futsal
- Skatepark
- Gym Kalistenik

Menurut Santrock (1988) salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkannya emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

Kegiatan Komunitas itu adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan aktivitas fisik selain kreasi. Komunitas remaja yang masih minim wadahnya adalah bola basket, futsal, skatepark, badminton dan gym kalistenik



Gambar 6.8 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Pada lantai pertama pada massa 2 terdapat Skatepark dan Event Space. Skatepark ditujukan untuk remaja bermain skateboard, rolling skate, skuter, maupun bmx.

Pada lantai ketiga di massa 2 terdapat Sport Hub yang bisa dirubah menjadi Event Space indoor. Pada Sport Hub terdapat lapangan Basket dan Futsal, Bulutangkis, dan Gym Kalistenik yang dapat dibongkar pasang dan disimpan di gudang.

Berdasarkan ruang yang telah ada diatas maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk komunitas remaja berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

3. Remaja dan Pekerja Lepas

Kegiatan Masyarakat Aktif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- a. Coworking Space
- b. Meeting Space
- c. Event Area

Selain wadah untuk menyalurkan emosi dan potensi secara fisik, remaja Kota Samarinda juga memiliki berbagai komunitas yang bergerak di bidang digital. Umumnya mereka berbentuk pekerja lepas yang bekerja sendiri ataupun kolektif berkelompok. Mereka butuh wadah untuk berkumpul dan bekerja. Wadah tersebut diwujudkan dengan adanya coworking space, meeting space, dan, event space.

Selain untuk pekerja, remaja juga butuh ruang untuk belajar dan bekerja kelompok. Baik itu remaja yang masih bersekolah maupun berkuliah. Mereka butuh wadah yang layak untuk beraktivitas.



Gambar 6.9 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis

Rancangan sudah menyediakan ruang untuk remaja dan pekerja lepas untuk bekerja, bertemu, dan bersosialisasi. Wadah tersebut diwujudkan dengan ruang coworking space, meeting space, lounge, dan mezzanine.

Berdasarkan jenis ruang yang telah ada tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk remaja dan pekerja lepas berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

4. Remaja dan Pengunjung Pasif

Kegiatan Masyarakat Pasif adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada rekreasi bagi pengunjung yang meliputi:

- a. Taman Pinggiran Sungai
- b. Open Space

Bukan hanya untuk berkreasi, tetapi remaja juga butuh wadah untuk berekreasi dan relaksasi. Mereka biasanya berkumpul di tempat yang kurang jelas dan layak. Tempat tersebut berpotensi membuat mereka untuk berbuat hal yang menyimpang.

Karena itu rancangan harus menyediakan wadah untuk remaja berkumpul dan berekreasi. Wadah harus nyaman, terbuka, menarik, serta merepresentasikan Kota Samarinda.

Gambar 6.10 Uji Social Opportunity
Sumber: penulis



Rancangan sudah menyediakan ruang untuk remaja dan pekerja lepas untuk bersosialisasi dan berekreasi. Ruang tersebut diwujudkan dengan Taman pinggiran sungai dan Open Space. Lanskap sudah dirancang memaksimalkan view ke sungai mahakam agar menarik dan Ada Instalasi yang bisa digunakan untuk berkumpul.

Berdasarkan jenis ruang yang telah ada tersebut maka rancangan sudah berhasil menyediakan wadah untuk remaja dan pengunjung pasif berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Hasil uji desain pada rancangan didapatkan bahwa rancangan sudah memenuhi semua kebutuhan ruang untuk remaja dan industri kreatif. Ruang tersebut terbagi dari 2 massa bangunan dan 2 area ruang terbuka yang saling terintegrasi.

Berdasarkan dari hasil uji desain yang telah dilakukan dan juga dengan pembuktian desain yang ada maka dapat disimpulkan desain sudah berhasil dalam Indikator Social Opportunity : Lingkungan positif untuk remaja dan Industri Kreatif. Karena hasil uji sudah memenuhi 100% dari daftar kebutuhan ruang yang ada.

Penambahan Indikator Keberhasilan Uji Desain Quality of Place, Physical Form, dan Social Opportunity Pada Bab 1

Pengujian desain akan dilakukan secara campuran kualitatif dan kuantitatif. Pertama dengan cara mencocokkan rancangan dengan standar Physical Form dari pendekatan Placemaking yaitu; Identitas Lokal dan Cultural Experience. Kedua mencocokkan rancangan dengan kebutuhan ruang untuk menguji keberhasilan Indikator Social Opportunity.

Setelah itu dilakukan pengujian dengan metode Space Syntax melalui perangkat lunak DepthMapx. Yang akan menguji tingkat Connectivity, Integrity, dan Visibility yang merupakan aspek dari Quality of Places Creative Placemaking. Uji Desain yang dilakukan digunakan sebagai Indikator keberhasilan desain.

1. Physical Form: Identitas Lokal dan Cultural Experience

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan dan melambangkan Kota Samarinda. Rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Cultural experience. Identitas lokal dari kota samarinda berupa Arsitektur suku dayak dan rumah lamin. Rumah lamin merupakan rumah khas daerah kota samarinda.

Uji Desain dilakukan dengan metode Checklist dengan menggunakan parameter sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Hasil Uji desain harus memenuhi minimal 80% dari parameter dan tolok ukur yang digunakan. Jika sudah memenuhi 80% dari parameter dan tolok ukur tersebut maka rancangan sudah berhasil.

2. Social Opportunity: Wadah untuk remaja dan industri kreatif Kota Samarinda

Social Opportunity adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam creative placemaking. Tujuan dari perancangan adalah merancang sebuah Community Space yang bisa menampung kegiatan remaja dan industri kreatif di Kota Samarinda. Dalam kasus ini rancangan harus menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang disesuaikan dengan potensi sosial yaitu Industri kreatif Kota Samarinda.

Uji Desain dilakukan dengan metode mencocokkan dengan menggunakan parameter program ruang yang telah dilakukan sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Hasil Uji desain harus memenuhi minimal 80% dari parameter dan tolok ukur yang digunakan. Jika sudah memenuhi 80% dari parameter dan tolok ukur tersebut maka rancangan sudah berhasil.

3. Quality of Place: Connectivity

Salah satu kriteria quality of place adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Connectivity adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterakitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik,

4. Quality of Place: Integration

Salah satu kriteria quality of place adalah integrasi, integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Indikator Integration adalah aspek dengan penilaian pada aspek kemudahan pengguna dalam mencapai satu menuju ruang lainnya. Ataupun penilaian yang berkaitan dengan mudah tercapainya atau banyaknya aktifitas pengguna yang terjadi.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Integration adalah jika nilai R (Intelligibility) bernilai baik yaitu, dari 0.8-1.0 (Johannes,2014). Intelligibility diukur dengan mempergunakan analisa korelasi dari dua aspek dengan menunjukkan sebuah diagram dan keterangan nilai. Koefisien korelasi produk momen Person (R) menghasilkan nilai korelasi berupa angka dalam rentang 0 (terendah) sampai 1 (tertinggi) dimana nilai 0 menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali dalam sebuah ruang atau tidak mudah dalam pencapaian, keterakitan ruang, dan interaksi, sedangkan nilai 1 mengartikan sebuah konfigurasi ruang yang sangat mudah di capai, mempunyai keterkaitan ruang dan interaksi yang sangat baik,

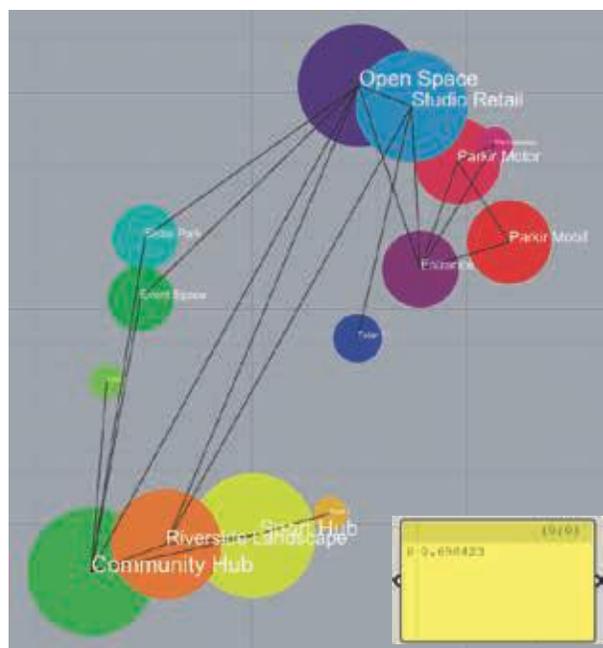
5. Quality of Place: Visibility

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

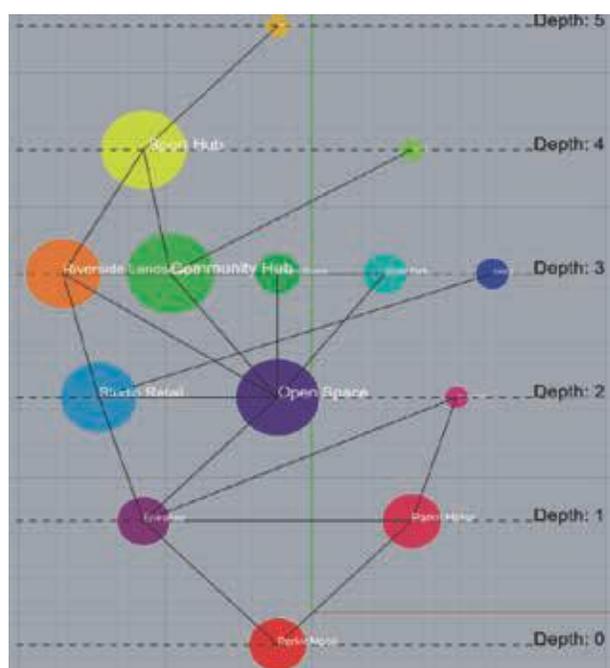
Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnarble area atau ruang rawan.

Tingkat keberhasilan dari pengujian Visibillity adalah jika bagian terbuka dari rancangan bisa mencapai ruang rawan atau visibilitas rendah sesedikit mungkin. Tingkat visibilitas bisa dilihat dari pengujian Depthmapx dengan indikator warna. Pada area berwarna kebiruan artinya tingkat visibilitas pada area tersebut rendah, warna kehijauan berarti visibilitas sedang, sedangkan warna kemerahan berarti visibilitas tinggi.

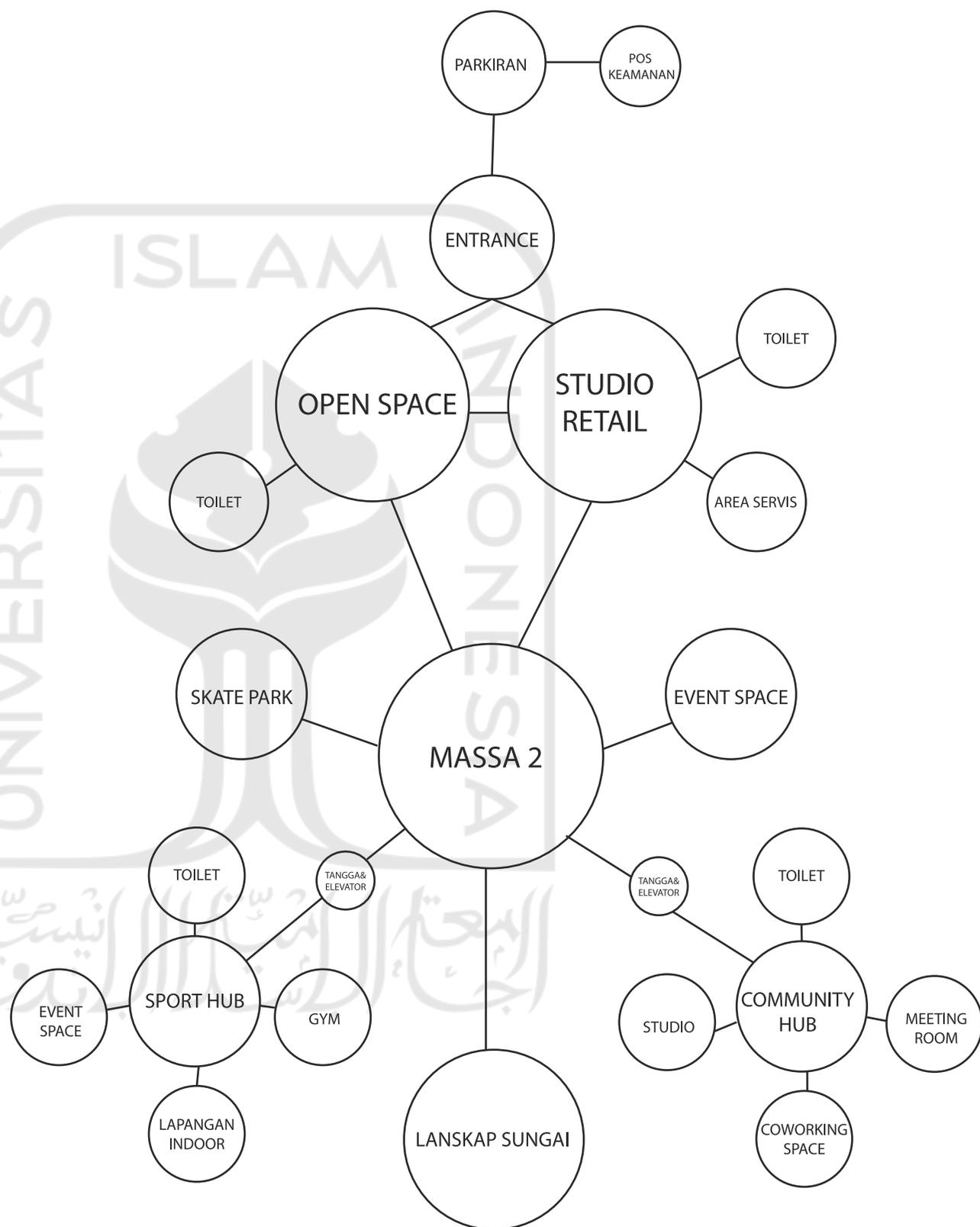
6.8. Memperbaiki gambar skema hubungan ruang hasil syntactic, garis antar hubungan semua diperbaiki



Berdasar hasil tersebut ruang-ruang bisa dikelompokkan menjadi dua massa utama. Hasil keluaran masih harus disesuaikan dengan parameter selain yang diuji seperti konteks tapak dan lokasi rancangan.



Skema hubungan ruang disamping telah disesuaikan dengan parameter selain analisis SYNTACTIC seperti konteks Tapak dan Lokasi. Massa dibuat menjadi dua dan telah ditambah ruang-ruang sekunder komplementari untuk memenuhi spesialisasi dari ruang tersebut.



Gambar 6.11 Skema Hubungan Ruang
Sumber: penulis

6.9. Memperbaiki skema keamanan tentang kebakaran, menambahkan system alarm, APAR, APAB.

Pada rencana Keselamatan bangunan terdapat meeting point dan tangga yang punya satu arah agar jika terjadi evakuasi darurat sirkulasi bisa lancar. Untuk keadaan evakuasi darurat, pada site telah diberikan titik kumpul darurat yang aman dari bangunan sekitar dan memiliki halaman yang luas dan berada pada jangkauan.

Sesuai Permen PU No. 26 Tahun 2008, APAR diletakkan di setiap ruang dan setiap 15m pada ruang Luar. Dan alarm darurat serta APAB diletakkan di jarak tempuh maksimal 60m seluruh bangunan



Gambar 6.12 Skema Keselamatan Bangunan
Sumber: penulis

Alarm darurat dan APAB

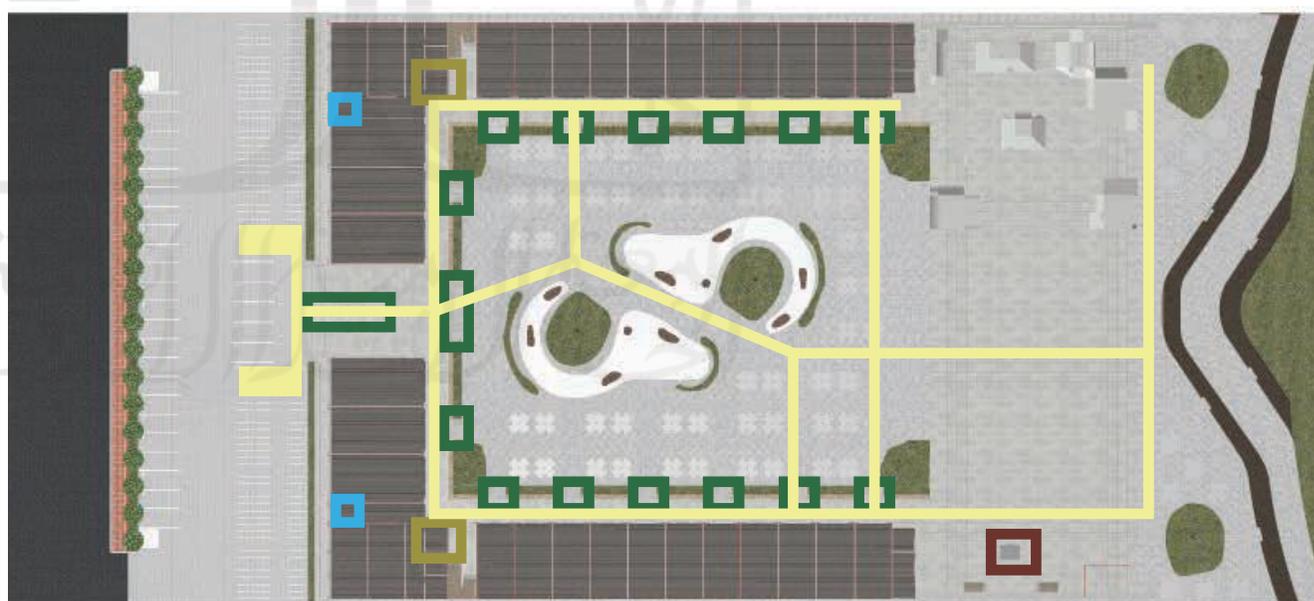
- Lajur Evakuasi
- Tempat Berkumpul
- Penempatan APAR pada Kolom & Dinding
- Tangga Darurat

6.10. Memperbaiki skema universal design, menambahkan guidingblock pada tengah open space.

Penggunaan guiding block untuk akses difabel pada jalan masuk utama menuju bangunan utama dan area atraksi. Dikarenakan area ini diperuntukan untuk umum agar semua kalangan dapat menggunakan akses ini tanpa terkecuali.

Juga telah disediakan Toilet untuk difabel yang ada di dua sisi massa 1. Ruang laktasi juga disediakan berdekatan dengan lavatory perempuan, untuk menyusui dan mengganti popok.

Untuk area parkir disediakan area khusus yang lebih luas sehingga kursi roda dapat bermanuver keluar dari kendaraan.



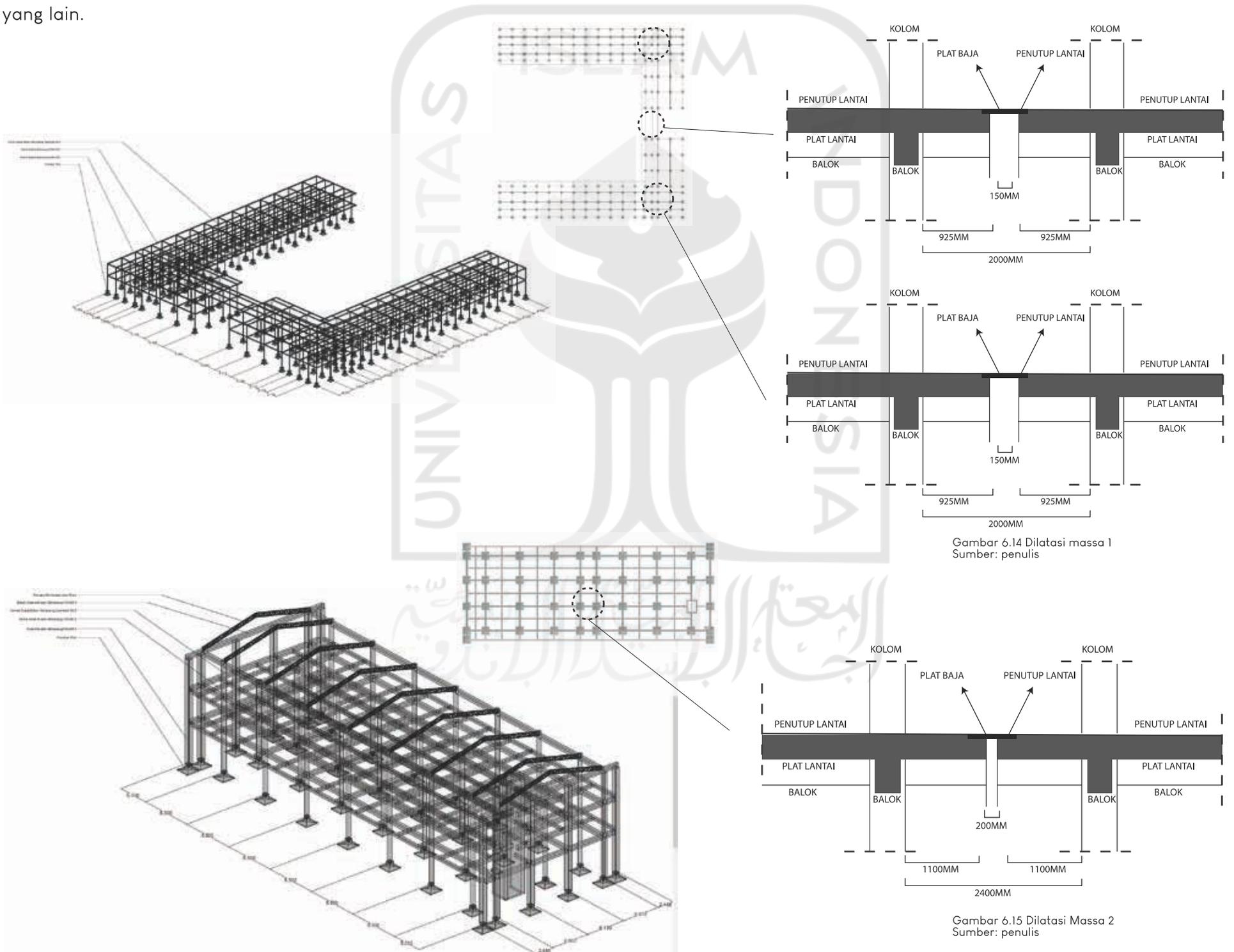
Gambar 6.13 Skema Difabel
Sumber: penulis

- Parkiran Difabel
- Guiding Block
- Elevator
- Toilet Difabel
- Ruang laktasi
- Ramp

6.11. Membuat gambar skema dilatasi bangunan

Dilatasi pada bangunan merupakan sebuah sambungan atau garis pada sebuah bangunan yang karena sesuatu akibat memiliki sistem struktur yang berbeda dengan maksud menghindari keretakan pada bangunan yang ditimbulkan oleh impact vertikal atau juga horisontal. Misalnya efek gempa bumi, tanah yang labil, pergeseran tanah dan lain sebagainya.

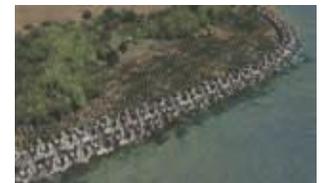
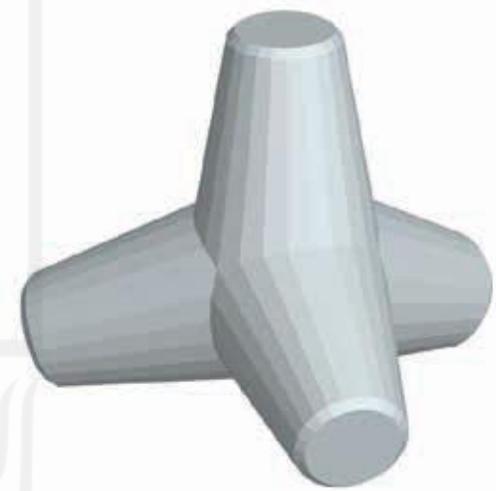
Lokasi perancangan bukan area rawan gempa, tetapi untuk menghindari faktor kegagalan struktur lain sebaiknya sistem struktur bangunan dipisah dan dibagi. Sistem dilatasi yang digunakan adalah sistem kantilever. Dilatasi kantilever bisa dilakukan dengan struktur balok kantilever. Bentang balok kantilever maksimal $1/3$ dari bentang balok induk. Pada lokasi dilatasi bentang kolom dirubah (diperkecil) menjadi $2/3$ bentang kolom yang lain.



6.12. Membuat gambar skema pemecah arus pada pinggir sungai.

Tapak rancangan berada langsung di pinggir sungai Mahakam. Karena lokasi berada di dekat lekukan sungai, maka harus memperhitungkan cara untuk memecah arus sungai yang ada. Pemecah arus digunakan untuk memperlambat arus yang ada agar lokasi rancangan tidak cepat terkisis dari arus sungai tersebut.

Untuk itu perlu diterapkan sistem hexapod pada rancangan. Hexapod adalah beton pemecah arus berbentuk enam sisi yang biasa ditempatkan di dasar sungai agar tak terkikis aliran air. Hexapod adalah beton fabrikasi yang dibuat mulai dari tebing sungai ke arah tengah guna mengatur arah arus sungai dan tujuan utamanya adalah mengurangi kecepatan arus sungai sepanjang tebing sungai, mempercepat sedimentasi menjamin keamanan tanggul atau tebing terhadap gerusan, mempertahankan lebar dan kedalaman air pada alur sungai, mengonsentrasikan arus sungai.



Gambar 6.16 Skema penerapan Hexapod
Sumber: penulis

6.13. Menjelaskan bagaimana rancangan bisa mencegah konflik remaja pada rancangan

Untuk mencegah hal konflik antar remaja pada rancangan, Community space menerapkan teori crime prevention through enviromental design dan defensible space pada rancangan. Hal tersebut diterapkan dalam salah satu indikator desain, yaitu Quality of place. Teori CPTED adalah tersebut sebuah teknik untuk mengurangi atau menghilangkan rasa takut dan kejahatan dengan mengedepankan konsep pengawasan oleh lingkungan dan peran komunitas masyarakat. Cara yang digunakan adalah dengan menggunakan cara pengawasan alami. Pengawasan alami bisa dicapai dengan memaksimalkan visibilitas

Salah satu Indikator dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Konsep tersebut bisa tercapai dengan cara memaksimalkan visibility untuk meminimalisir vulnarble area atau ruang rawan. Jika visibilitas maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman. Visibility dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Visual Graph Analysis pada Space Syntax.

Berdasar hasil analisis dari uji desain bisa disimpulkan bahwa Sebagian besar area sudah mencapai visibilitas tinggi. Sehingga bisa tercapai Pengawasan Alami atau Natural Surveillance. Terdapat empat titik vulnerable area yang merupakan area parkir. Untuk area tersebut bisa diatasi dengan menambahkan pos keamanan. Secara garis besar artinya berdasar hasil simulasi visibilitas atau Visual Graph Analysis dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

6.14. Menjelaskan bagaimana rancangan sesuai dengan jiwa anak muda

Desain yang cocok untuk anak muda sangatlah subjektif, karena anak muda mempunyai preferensi yang sangat beragam jenis dalam aspek desain. Belum lagi tren desain yang selalu berubah dalam rentang waktu tertentu. Untuk membuat desain yang sesuai dengan anak muda, penulis menggunakan indikator yang telah dibuat oleh Devin Kyle. Indikator tersebut digunakan sebagai bahan analisis sesuai rancangan pada bab 3.

Devin Kyle (2018) mencoba untuk mengidentifikasi apa saja hal pada jalanan yang membuat anak muda tertarik pada hal yang berhubungan dengan tempat berkumpul dan jalan. Setelah mengeksplor berbagai bangunan community center yang dianggap sukses menarik minat anak muda dan lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hasil investigasi tersebut dia menemukan beberapa indikator yang bisa merasionalisasikan jiwa anak muda kepada rancangan arsitektur. Indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Rancangan merupakan respon langsung dari keinginan dan kebutuhan anak muda
2. Integrasi dari berbagai element yang menarik bagi anak muda
3. Ruang yang berbagi
4. Pembauran ruang indoor dan outdoor
5. Penerapan gaya street culture
6. Kombinasi dari beberapa komunitas

Indikator tersebut digunakan sebagai tambahan pada perancangan, karena Rancangan lebih berfokus dan mengutamakan keberhasilan dari tiga indikator placemaking. Tetapi semua indikator tersebut telah menjadi pertimbangan analisis dan telah diterapkan. Penerapan dari indikator tersebut bisa dilihat di bab 3 bagian pemecahan persoalan desain.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Samarinda Tahun 2014-2034. Samarinda: Walikota Samarinda Dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Samarinda, 2014.
- Byrne, Sipe, (2010). Green and open space planning for urban consolidation – A review of the literature and best practice. Urban Research Program
- Bramantyo, Adi Nugroho (2019). Identifikasi Dan Pola Pengembangan Industri Kreatif Di Kota Samarinda. BPPD Kaltim
- BNN (2019). Daftar Kawasan Rawan Narkoba di Indonesia tahun 2019. BNN
- Ching.D.K. (2008). Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan. Jakarta: Erlangga.
- Devin Kyle Joachim Audibert (2015) . Investigating Youth’s Identity And Its Contribution To Built Form: A Proposal For A Youth Orientated Lifestyle Centre For Kokstad.
- Departemen Perdagangan Ri (2007) : Studi Industri Kreatif Indonesia. Kelompok Kerja
- Evi Vio Rina, Niken Agus Tianingrum (2019). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Kenakalan Remaja Sekolah Di Kota Samarinda. Borneo Student Research
- Faris Ali Mustafa, Dalia Ali Rafeeq (2019).Assessment of elementary school buildings in Erbil city using space syntax analysis and school teachers feedback. Alexandria Engineering Journal
- Gaga Baskara Bakti, (2017). Perilaku Kenakalan Remaja Di Kecamatan Sungai Kunjang Kota Samarinda. eJournal Sosiatri-Sosiologi
- Indonesia Design Power. Departemen Perdagangan Republik Indonesia . Jakarta.
- Jennie Olga Aurachwi (2021). Perancangan Pusat Kebudayaan Dayak Dengan Desain Yang Merepresentasikan Karakteristik Dayak. Universitas Islam Indonesia
- Krier, R. (1979). Urban Space. New York : Rizzoli International.
- Kartono, K. (2010). Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja.Jakarta: Rajawali Pers
- Lynch, Kevin. (1960). The Image Of The City. Mit Press, Cambride Ma (1960)

Lothar A., Kreck (1969). *Tourism Menus, Analisis, And Planning*. Canners Bookl

Matheson, J., & Eason, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.

Mark A. Wickoff. (2012). *Definition of Placemaking: Four Different Types*. MSU Land Policy Institute

Malone, K. (2002). *Street Life: Youth, Culture And Competing Uses Of Public Space*. Environment And Urbanization

Newman, O. (1996). *Creating Defensible Space*. U.S. Department Of Housing And Urban Development ,

Niken Agus Tianingrum, Ulfa Nurjannah (2019). *Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Kenakalan Remaja Sekolah Di Samarinda*

Project For Public Space (2004). *What Makes a Successful? Project For Public Space*

Pickard Quentin. 2002. *The Architecture Handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd.

Pinelo Joao. *Introduction to*

Pelin Dursun (2007). *Space Syntax In Architectural Design*. 6th International Space Syntax Symposium

Reza Askarizad, Hossein Safari (2019). *Investigating the role of semi-open spaces on the sociability of public libraries using space syntax (Case Studies: Sunrise Mountain and Desert Broom Libraries, Arizona, USA)*. *Ain Shams Engineering Journal*

Sarwono Wirawan. (1992). *Psikologi Lingkungan*.

Santrock, John W.(2010). *Perkembangan Anak*. Edisi 11. Jakarta. Erlangga

Santrock, J. W. (1988). *Life span development*. 7th edition. Boston. Mc Graw

Siregar, Johaness. 2014. *Metodologi dasar space syntax dalam analisa konfigurasi ruang*: Fakultas Teknik Universitas Brawijaya. Malang

Vazquez, Leonardo (2012). *Creative Placemaking: Integrating Community, Cultural and Economic Development*. SSRN Electronic Journal

<https://www.archify.com/id/archifynow/m-bloc-akan-hadir-menjawab-kebutuhan-ruang-kreatif-di-jakarta> “ M-Bloc Jakarta “

<http://archinesia.com/m-bloc-space-a-new-melting-pot-for-creative-millennials-in-jakarta/> “ M-Bloc Jakarta “

<https://www.vice.com/id/article/nz9wwz/geliat-anak-muda-bali-membangun-kancah-skate-dari-nol> “Geliat Anak Muda Bali Membangun Kancah Skate dari Nol”

<https://kaltim.tribunnews.com/2017/11/18/terkait-kasus-anak-samarinda-jadi-perhatian-khusus-nasional?page=all> “Terkait Kasus Anak, Samarinda Jadi Perhatian Khusus Nasional”



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.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1838742780/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Kevin Fadillah Muadzin
Nomor Mahasiswa : 16512075
Pembimbing : Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ ARSITEKTUR
Judul Karya Ilmiah : Community Space di Tepian Mahakam, Samarinda. Dengan Pendekatan Creative Placemaking

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5/18/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

COMMUNITY SPACE DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING

*Di Tepian Mahakam,
Samarinda*

COMMUNITY SPACE. Sedangkan dalam bahasa Indonesia Community Space dapat diartikan secara sederhana sebagai Ruang Kegiatan Masyarakat. Istilah Community Space diambil oleh penulis terinspirasi dari mbloc space Jakarta dan dirujuk dari buku Creative Community Space. Mbloc space merupakan community space yang memiliki banyak fasilitas yang bisa menampung penggunaannya. Istilah Community Space dipilih karena lebih bebas dan kegunaannya lebih fleksibel.

TEPIAN MAHAKAM. Kawasan Tepian Mahakam berada di tepi Sungai Mahakam Kota Samarinda. Tepian Mahakam menjadi pusat kegiatan seperti rekreasi, perdagangan dan jasa sehingga sangat berpotensi dikembangkan menjadi sebuah ruang publik dan tempat berkumpulnya masyarakat Kota Samarinda.

SAMARINDA. Kota Samarinda terbentang Sungai Mahakam yang panjangnya kurang lebih 980 Km dan lebar antara 500-700 m yang menyimpan potensi-potensi dalam meningkatkan sumber-sumber pendapatan warga lokal, terutama dari sumber objek perdagangan samai pariwisata di Kota Samarinda. Terbentangnya Sungai Mahakam menjadi salah satu keindahan dari Kota Samarinda

CREATIVE PLACEMAKING. Creative Placemaking berarti menciptakan sebuah place yang memiliki makna, dan place tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif. Creative placemaking adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur dan juga terhubung secara langsung dengan Sambaja yang menjadi calon ibukota Indonesia. Sayangnya, Samarinda merupakan salah satu dari lima kota dengan penyalahgunaan narkoba pada remaja tertinggi di Indonesia (BNN,2018), belum lagi penyimpangan perilaku lainnya. Salah satu penyebab penyimpangan perilaku pada remaja adalah tidak tersalurkannya emosi remaja, lingkungan yang sosial yang tidak kondusif, dan tingkat kematangan emosional. Untuk menyalurkan emosi dan bakatnya tentu saja anak muda perlu lingkungan atau wadah yang bisa membuat mereka berkembang ke arah yang lebih positif.

Sampai saat ini belum ada wadah memadai yang bisa memfasilitasi potensi remaja tersebut. Sehingga banyak remaja yang lebih memilih untuk berkumpul ditempat kurang berfaedah dan bisa menjerumuskan mereka. Samarinda memang kekurangan ruang publik yang layak, padahal terdapat potensi pemandangan Sungai Mahakam. Sungai Mahakam membelah Kota Samarinda menjadi dua, dan pinggirannya disebut Tepian Mahakam. Lokasi tersebut biasanya dijadikan tempat berkumpul oleh remaja, tetapi belum ada wadah yang layak untuk dijadikan ruang publik.

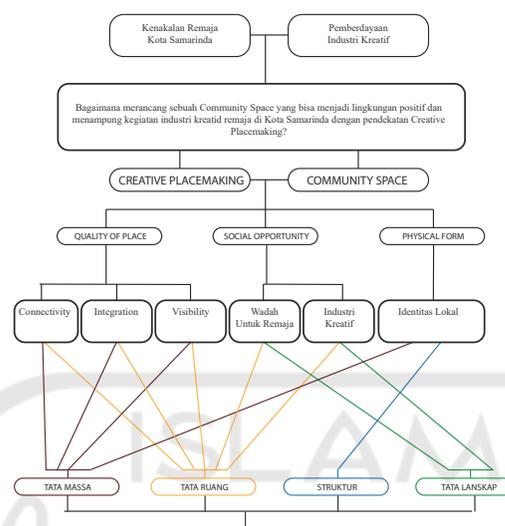
Konsep perancangan Community Space di Tepian Mahakam, dilatar belakangi oleh isu tersebut. Community Space dirancang untuk menampung remaja dan mengembangkan potensi mereka. Bangunan akan dirancang dengan berbagai fasilitas untuk menampung dan memfasilitasi kebutuhan remaja untuk berkarya. Untuk menciptakan Community Space yang sesuai dengan jiwa anak muda. Maka rancangan akan dibuat dengan merepresentasikan jiwa muda mereka. Dibantu dengan teori Creative Placemaking yang menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal. Creative Placemaking adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.



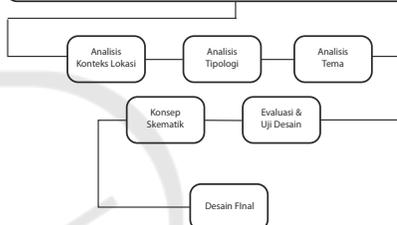
Quality of Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk sense of place. Dalam kasus ini, rancangan haruslah saling terkoneksi (Connectivity) dan terintegrasi (Integration) untuk memudahkan pengguna. Dan rancangan harus aman dan nyaman agar tidak disalahgunakan dan jadi tempat berperilaku menyimpang. Sehingga harus memenuhi kaidah visibilitas (Visibility) agar adanya pengawasan alami.

Physical Form adalah lingkungan fisik yang mawadahi kegiatan kreatif masyarakat. Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambungkan Kota Samarinda. Rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda.

Social Opportunity adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat. Karena isu yang ada adalah kenakalan remaja dan pemberdayaan remaja melalui industry kreatif. Dua isu tersebut bisa ditanggulangi dan disalurkan dengan cara menciptakan wadah lingkungan positif agar remaja bisa saling menginspirasi.



1. Bagaimana merancang massa dan tata massa Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Identitas Lokal?
2. Bagaimana merancang tata ruang Community Space yang mempertimbangkan Connectivity, Integration, dan Visibility yang sesuai dengan Kebutuhan Remaja Kota Samarinda?
3. Bagaimana merancang struktur Community Space yang sesuai dengan Identitas Lokal?
4. Bagaimana merancang lanskap Community Space yang memenuhi Kebutuhan Remaja Kota Samarinda dan sesuai dengan Identitas Lokal ?



TAHAPAN ANALISIS SAMPAI DESAIN AKHIR

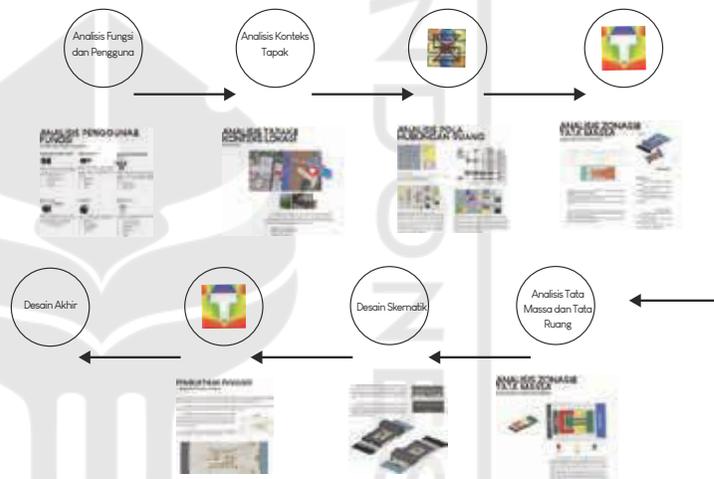
Sedangkan Physical Form adalah lingkungan fisik yang mawadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity.

Karena rancangan ditujukan kepada anak muda Kota Samarinda, wadah yang dibuat harus mencerminkan jiwa anak muda dan melambungkan Kota Samarinda. Fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan social opportunity. Tetapi kasus ini rancangan harus memiliki citra dan bentuk yang mengimplementasikan Identitas Lokal serta Anak muda kota Samarinda

Proses perancangan dibantu dengan beberapa perangkat analisis, simulasi, dan generatif. Perangkat yang dipakai adalah Grasshopper, Rhino, SYntactic, Space Syntax dan DephtMapX.

Space syntax adalah sebuah metoda untuk menjelaskan dan menganalisa hubungan antara void pada ruang terbuka dan hubungan yang terbentuk terhadap pola ruang yang ada. Sedangkan DepthMapX adalah perangkat untuk menghitung nilai parameter dari Space Syntax.

SYNTACTIC bisa mengeluarkan diagram ruang dengan parameter nilai Integrasi dan Connectivity yang paling baik sesuai dengan teori Space Syntax. Beserta dengan tabel besaran nilai nilai parameter dari teori space syntax tersebut. Pengguna bisa mencari variasi dengan merubah input data secara langsung.

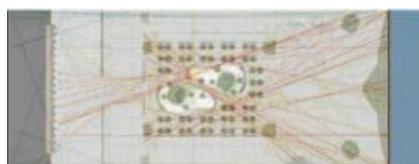


PEMBUKTIAN Integration (Quality of Place)

Salah satu aspek dari Physical Form dalam teori Creative Placemaking adalah Integrasi antar ruang. Integrasi antar ruang merupakan pembauran sesuatu yang tertentu hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Integrasi antar ruang dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Integrity pada Space Syntax.

Dari data terlampir dapat dilihat bahwa area dengan garis banyak berwarna merah merupakan area yang mudah dalam ketercapaian ruang satu dengan lainnya. Sementara area garis berwarna biru merupakan area dengan warna tersulit dalam hal pencapaian pengguna dan sedikit terjadi aktivitas.

Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Artinya berdasar hasil simulasi hubungan antar ruang atau integrity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

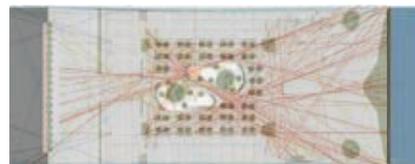


Connectivity (Quality of Place)

Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking adalah walkable dan connectivity. Walkable adalah salah satu konsep dimana suatu rancangan ramah bagi pejalan kaki. Salah satu kriteria walkable adalah connected, yaitu seluruh area terhubung dengan baik sehingga bisa dijangkau dengan mudah. Konsep Connected berarti setiap ruang pada rancangan terhubung dengan baik satu sama lain. Dalam hal ini, untuk dapat memberikan kenyamanan mobilitas pengunjung rancangan. Connectivity dapat dianalisis dan diuji dengan perhitungan metrik Connectivity pada Space Syntax.

Dari data terlampir dapat disimpulkan bahwa area dengan warna merah merupakan area dengan koneksi ruang tertinggi atau termudah dan area berwarna biru merupakan area dengan koneksi ruang terendah atau tersulit.

Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa setiap ruang sudah terhubung dengan garis yang berwarna merah. Artinya berdasar hasil simulasi koneksi antar ruang atau connectivity dalam DepthmapX sudah cukup kuat.

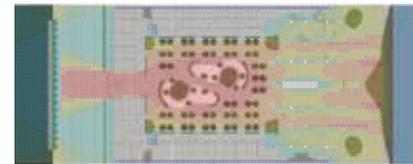


Visibility (Quality of Place)

Salah satu aspek dari Quality of Place dalam teori Creative Placemaking safe and sociable. Safe and Sociable berarti Keamanan pada rancangan. Karena isu kenakalan remaja pada area rancangan, maka rancangan harus menyesuaikan agar situasi pada rancangan tetap kondusif.

Pada teori Crime Prevention Through Enviromental design dan Defensible space terdapat konsep Natural Surveillance atau Pengawasan Alami. Jika visibilitas maksimal maka akan tercapai pengawasan alami yang akan menjaga rancangan agar tetap kondusif sehingga pengunjung tetap aman dan nyaman.

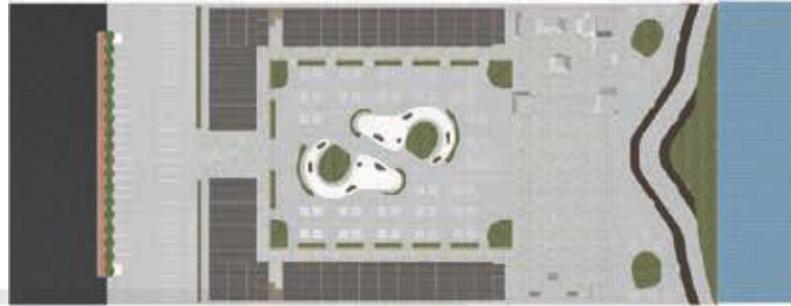
Berdasar hasil analisis dari simulasi bisa disimpulkan bahwa Sebagian besar area sudah mencapai visibilitas tinggi. Sehingga bisa tercapai Pengawasan Alami atau Natural Surveillance. Terdapat empat titik vulnerable area yang merupakan area batas sempadan antar bangunan dan area toilet yang memang harus privat. Untuk area biru muda bisa diatasi dengan menambahkan pos keamanan. Secara garis besar artinya berdasar hasil simulasi visibilitas atau Visual Graph Analysis dalam DepthmapX sudah cukup kuat.



RANCANGAN AKHIR

Fokus utama pada tata massa siteplan berada pada cara agar Community Space dapat menciptakan suasana yang menghadirkan rasa aman pada penggunaannya. Literasi dengan topik placemaking terutama pada ruang publik menjadi acuan dalam menganalisis. Disamping itu observasi dari para praktisi dan pengguna dari Community Space menjadi acuan dalam merumuskan aplikasi desain.

Oleh karena itu tata massa pada siteplan difokuskan untuk menerapkan prinsip quality of place, physical form dan social opportunity. Massa bangunan dibuat dengan lanskap ditengah agar menciptakan generator activity, sehingga semua sisi bisa terlihat tanpa halangan. Tata massa juga ada 1 entrance agar batasan dari ruang ruang pada siteplan jelas. Juga telah di tempatkan beberapa pos pos keamanan dan juga sistem parkir.



Instalasi pada open space dan bagian Riverside Open Space juga dibuat berkontur. Karena Kota Samarinda yang mempunyai topografi yang sangat berkontur, menjadikan rancangan instalasi taman akan dibuat berkontur agar pengunjung bisa merasakan cultural experience pada rancangan.

Pada Riverside open space menerapkan variasi permukaan yang beragam dan kaya akan tekstur material menjadi ciri khas dari rancangan ini. Menerapkan konsep Split level di sepanjang pinggir sungai memberikan efek perubahan ketinggian secara visual. Vegetasi yang dipilih mempunyai tekstur yang halus untuk memberikan efek linear yang tegas. Tersedia tempat duduk yang sling terintegrasi dengan ramp yang bisa digunakan pengunjung untuk bersantai.



MASSA 1



Massa 1 merupakan bangunan yang paling terdepan pada tata massa. Terletak di depan jalan utama sehingga menjadi bangunan yang paling depan. Pada Massa 1 terdapat entrance dan 59 ruang dalam dua lantai yang bisa digunakan untuk studio dan retail.



MASSA 2



Massa 2 merupakan massa utama pada rancangan. Terletak dipinggir Tepian Sungai Mahakam sehingga menjadi bangunan yang bisa dilihat langsung dari Jembatan Mahakam. Pada Massa 2 terdapat entrance untuk menuju ke lanskap pinggir sungai, ruang acara musik, ruang olahraga, meeting space, coworking space, dan ruang workshop



PROPERTY SIZE

Besaran ruang pada perancangan Community Space ini memiliki berbagai pertimbangan seperti menyesuaikan variasi ruang berdasarkan Social Opportunity yang ada, juga besaran ruang dan kebutuhan penggunaannya. Pembagian ruang pada setiap massa dan setiap lantai pada massa tersebut menyesuaikan kebutuhan Social Opportunity yaitu untuk remaja dan pelaku Industri kreatif Kota Samarinda. Besaran ruang juga menyesuaikan peraturan kota dimana rancangan Community Space dibangun, juga standar arsitektur, serta studi preseden.

Total Luasan Bangunan
5969m²

Total Ruang Terbuka
3882m²

	KDB	KLB	KDH
Standar	max 60%	2.8 (5lt)	min 30%
Hasil	4384m ²	3lt	2192m ²
	35%		48%
	2400m ²		3800m ²

Luas Lahan
8084m²

Luas Bangunan
5969m²



KEVIN FADILLAH MUADZIN
 16512075

Dosen Pembimbing:
 Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT.,IAI.,GP

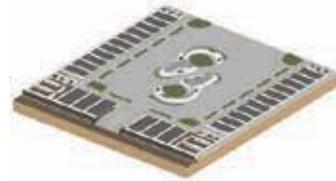
Dosen Penguji:
 DR. Ir. Sugini MT., IAI.,GP
 Ir. Muhammad Iftironi MLA.

massa 1 lantai 1

Ground Floor
Entrance
Studio Retail (22pcs)
Studio Workshop (6pcs)
Toilet Pria (2pcs)
Toilet Wanita (2pcs)

Toilet Difabel (2pcs)
Lavatory Pria (2pcs)
Lavatory Wanita (2pcs)
Ruang Staff
Janitor (2pcs)
Ruang Panel&Genset

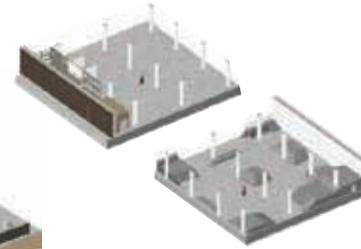
Ruang Pompa
Gudang



Berikut merupakan visualisasi dari penerapan interior pada ruang studio retail. Terdapat total 56 studio retail dengan 2 variasi ukuran. Ruang Studio Retail ditujukan sebagai ruang yang bisa disewa oleh pelaku industri kreatif untuk berniaga, bekerja, dan produksi barang mereka

massa 2 lantai 1

Ground Floor
Skatepark
Event Space
Ruang Panel&Genset
Elevator
Tangga



Pada lantai pertama pada massa 2 terdapat Skatepark dan Event Space. Skatepark ditujukan untuk remaja bermain skateboard, rolling skate, skuter, maupun bmx. Sedangkan Event space bisa digunakan remaja untuk berpameran karya mereka

massa 1 lantai 2

1st Floor
Studio Retail (22pcs)
Studio Workshop (6pcs)
Studio Music
Studio Audio Visual
Lavatory Pria

Lavatory Wanita
Ruang Staff
Janitor
Ruang Keamanan
Ruang Jaringan
Gudang



Berikut merupakan visualisasi penerapan interior dari Studio musik dan studio workshop pada lantai 2 dari massa pertama rancangan. Studio tersebut ditujukan kepada pelaku industri kreatif untuk berkarya dan belajar. Interior didominasi oleh material kayu.

massa 2 lantai 2

1st Floor
Studio (11pcs)
Meeting Space (6pcs)
Coworking Space
Mezzanine Space

Lounge (3pcs)
Janitor
Ruang Staff
Ruang Jaringan
Gudang

Lavatory Pria
Lavatory Wanita



Pada lantai kedua di massa 2 terdapat Studio, Meeting Space, dan Coworking Space. Ruang Studio bisa disewakan kepada pelaku industri kreatif untuk ruang kantor. Sedangkan coworking space ditujukan untuk remaja sebagai wadah mereka belajar dan bekerja.

perspektif interior& eksterior



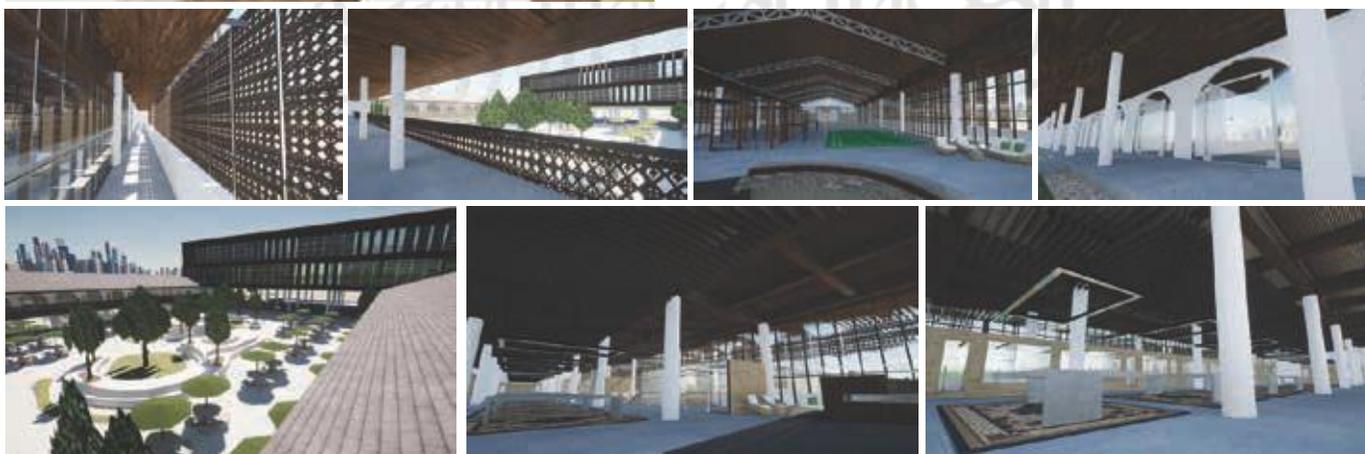
massa 2 lantai 3

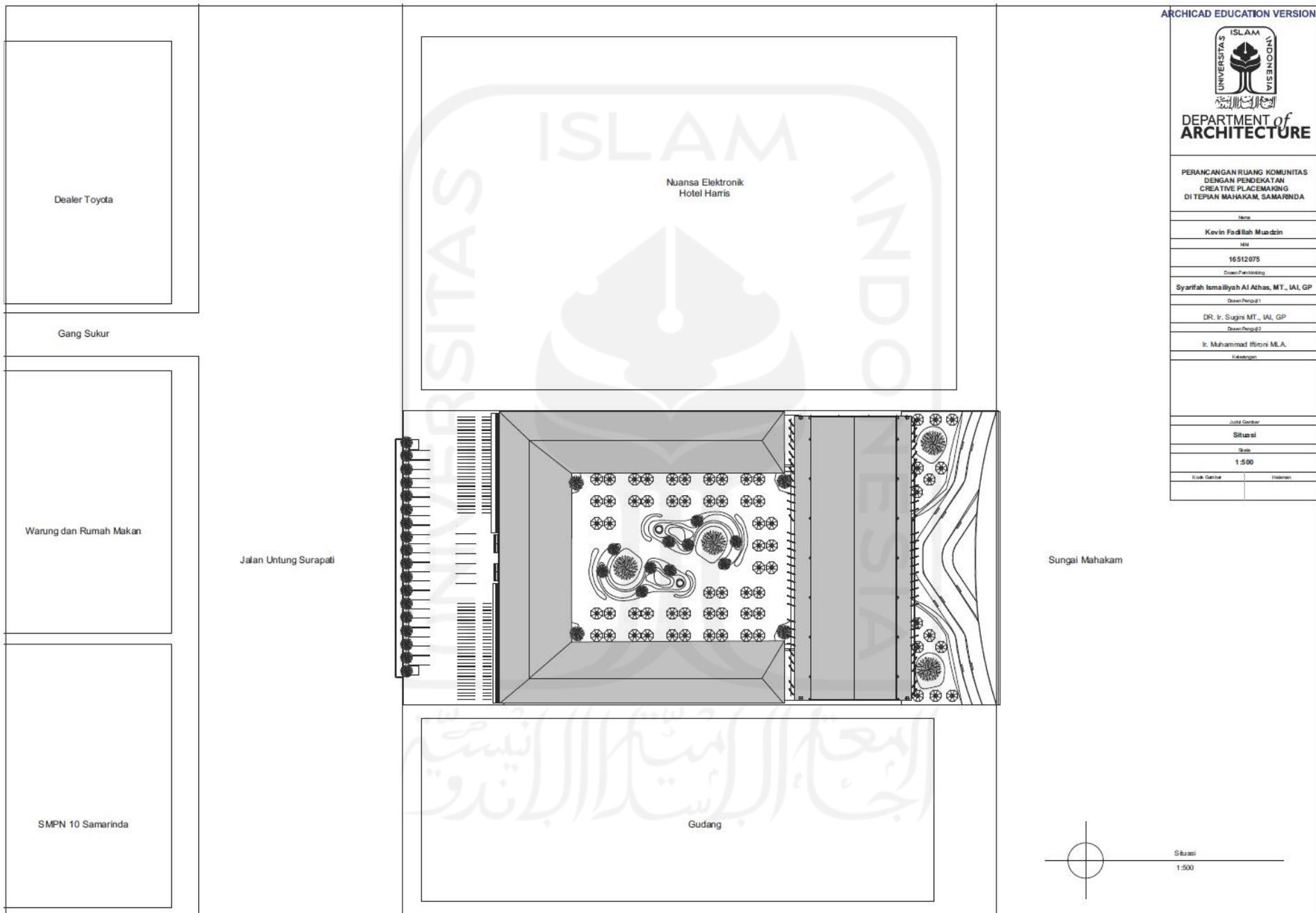
2nd Floor
Sport Hub
Event Space
Lavatory Pria

Lavatory Wanita
Gudang
Panggung
Janitor



Pada lantai ketiga di massa 2 terdapat Sport Hub yang bisa dirubah menjadi Event Space indoor. Pada Sport Hub terdapat lapangan Basket dan Futsal, Bulutangkis, dan Gym Kalistenik yang dapat dibongkar pasang dan disimpan di gudang. Panggung juga bisa dilepas pasang dan bisa dirakit pada ada saat ingin digunakan





ARCHICAD EDUCATION VERSION



DEPARTMENT of ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama	Kevin Fadilah Muadzin
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismailiyah AJ Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 1	DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 2	Ir. Muhammad Ihsani M.A.
Kelas	
Judul Gambar	
Situasi	
Skala	1:500
Kode Gambar	
Isian	



Nama

Kevin Fadilah Muedzin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengg1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengg2

Ir. Muhammad Rizki M.LA.

Ilmu Arsitektur

Judul Gambar

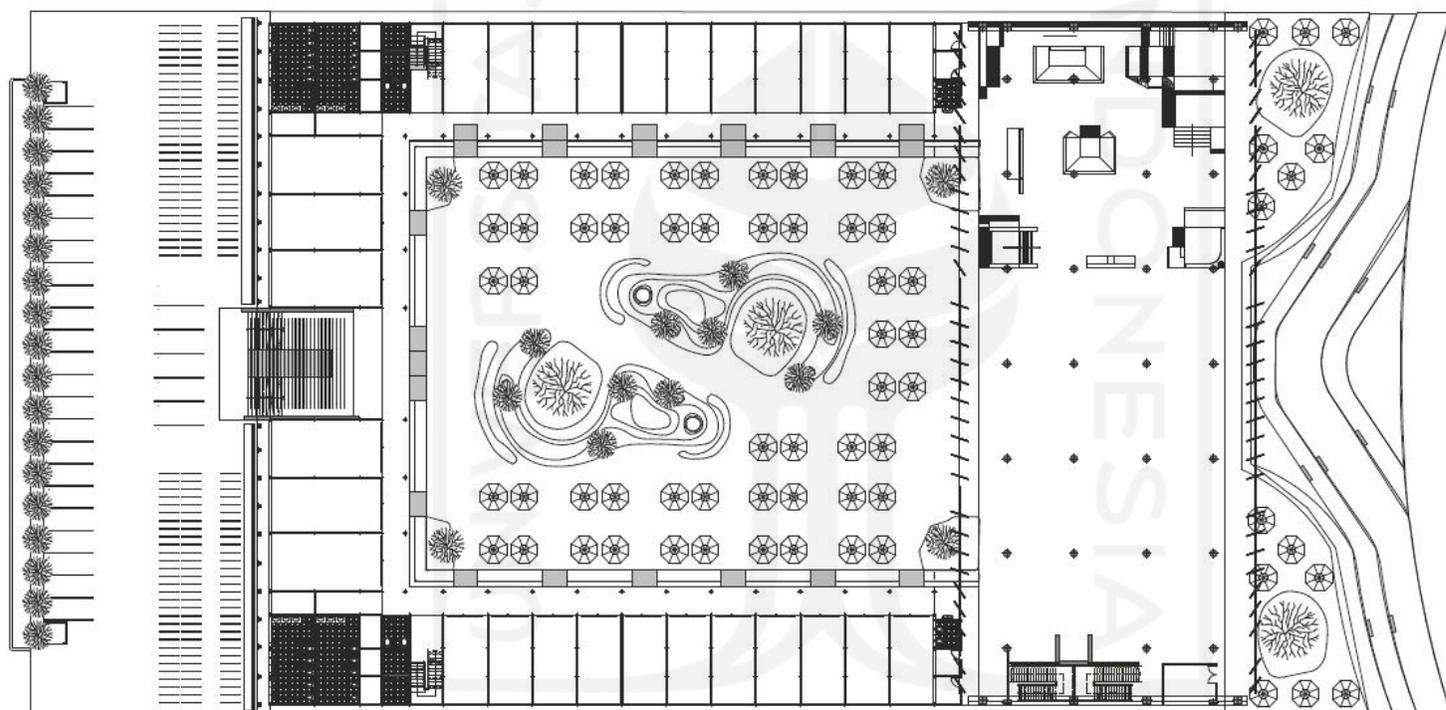
Sitaplan

Skala

1:300

Kode Gambar

Halaman



Sitaplan
1:300



Nama

Kevin Fadillah Muzdin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ilisroni M.A.

Kelas/Jurusan

Judul Gambar

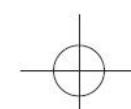
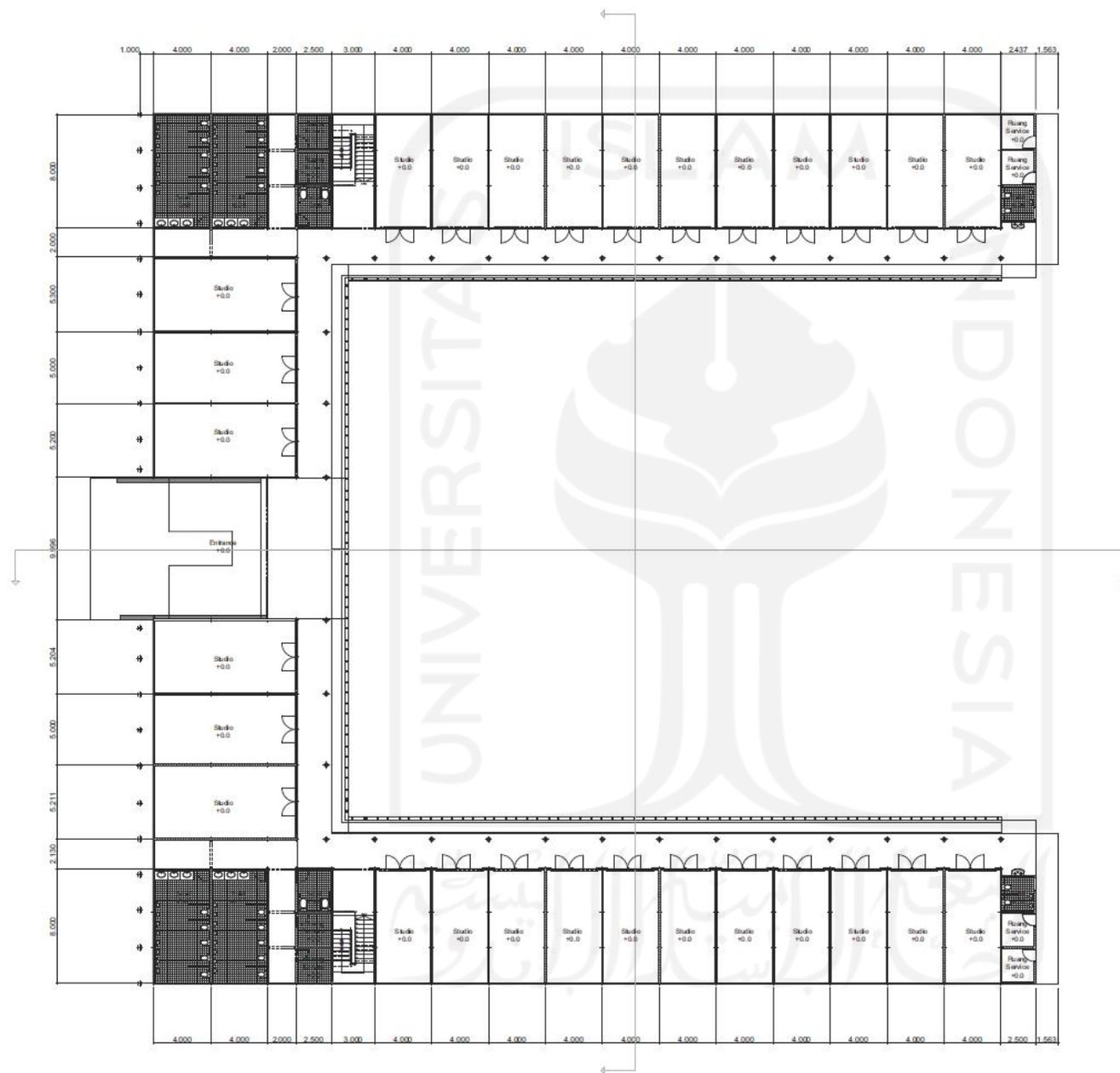
Denah Massa 1 Lantai 1

Skala

1:200

Ruang Gambar

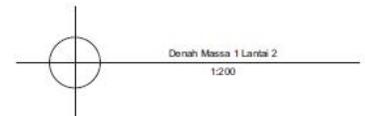
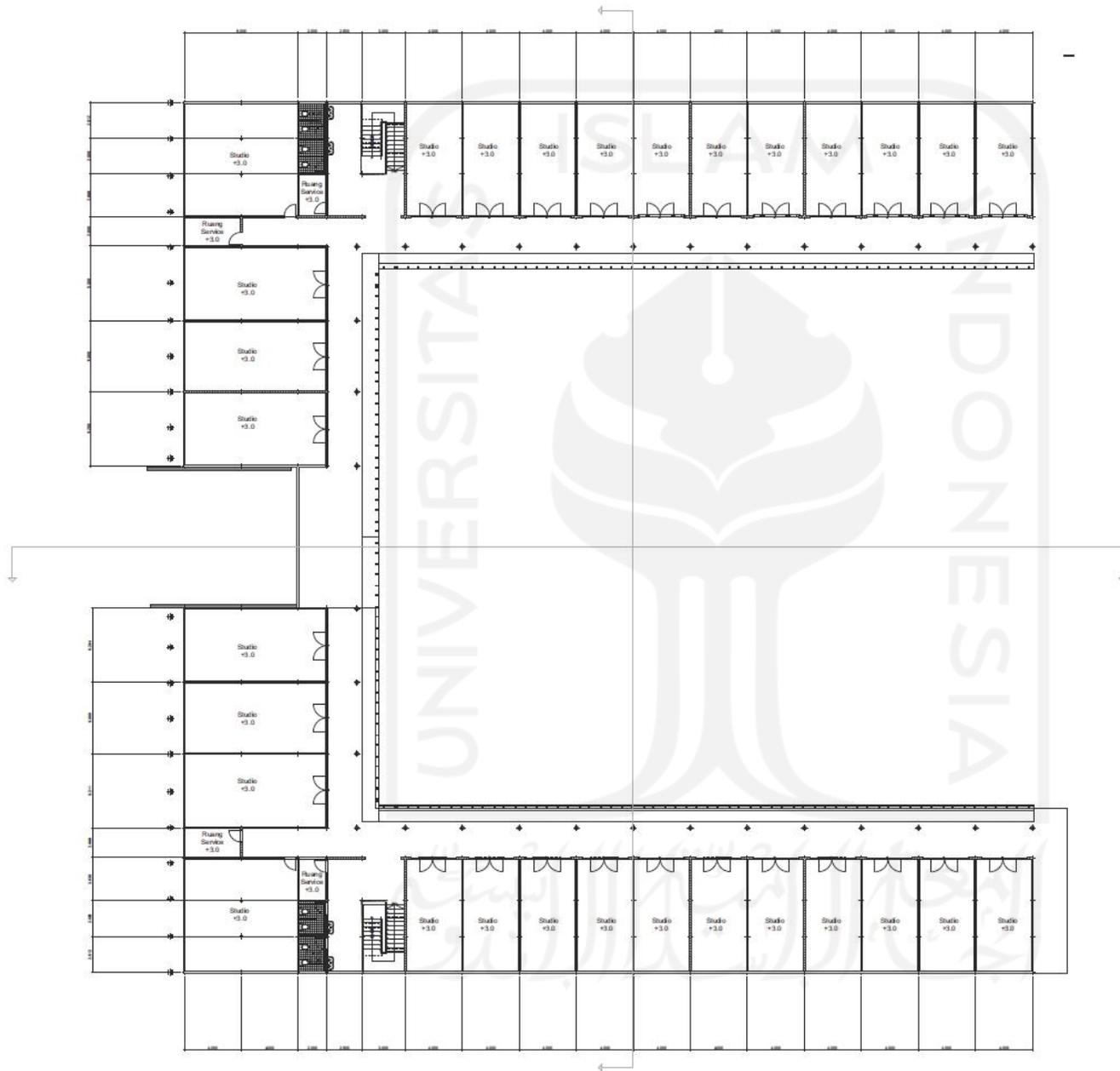
Isi/tema



Denah Massa 1 Lantai 1
1:200



Nama	Kevin Fadilah Muadzid
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismaillyah Al Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengaji 1	DR. Ir. Sugni MT., IAI, GP
Dosen Pengaji 2	Ir. Muhammad Ibrozi M.L.A.
Kelas	
Judul Gambar	Denah Massa 1 Lantai 2
Skala	1:200
Kode Gambar	Halaman





DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama

Kevin Fadillah Muzdlin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Penggi 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Penggi 2

Ir. Muhammad Ihsani M.A.

Kelas

Judul Gambar

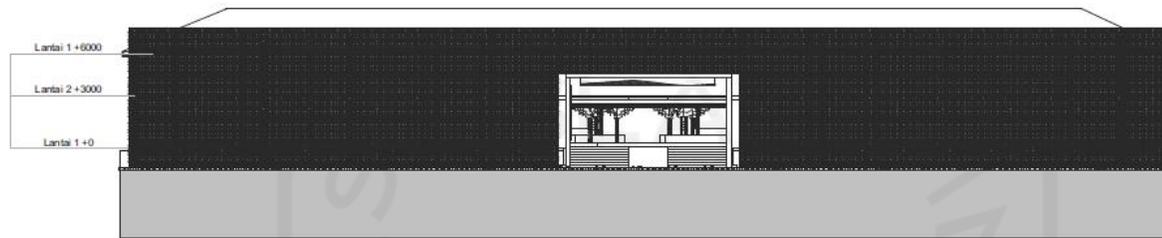
Tampak Timur - Barat Massa 1

Skala

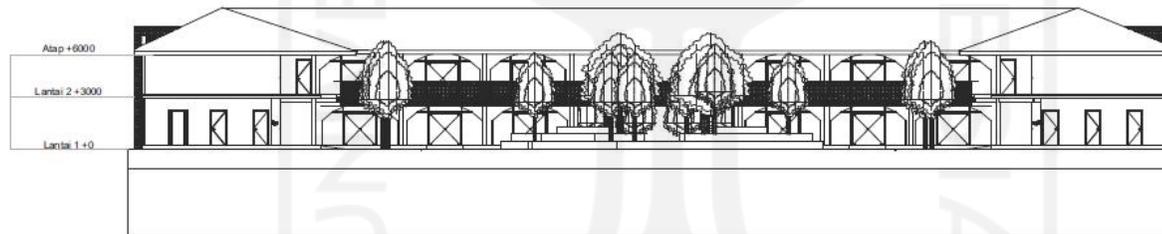
1:200

Kode Gambar

Halaman



Tampak Timur Massa 1
1:200



Tampak Barat Massa 1
1:200

الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندو





Nama

Kevin Fadli Rah Muzdiz

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ibrohi M.A.

Kelas

Judul Gambar

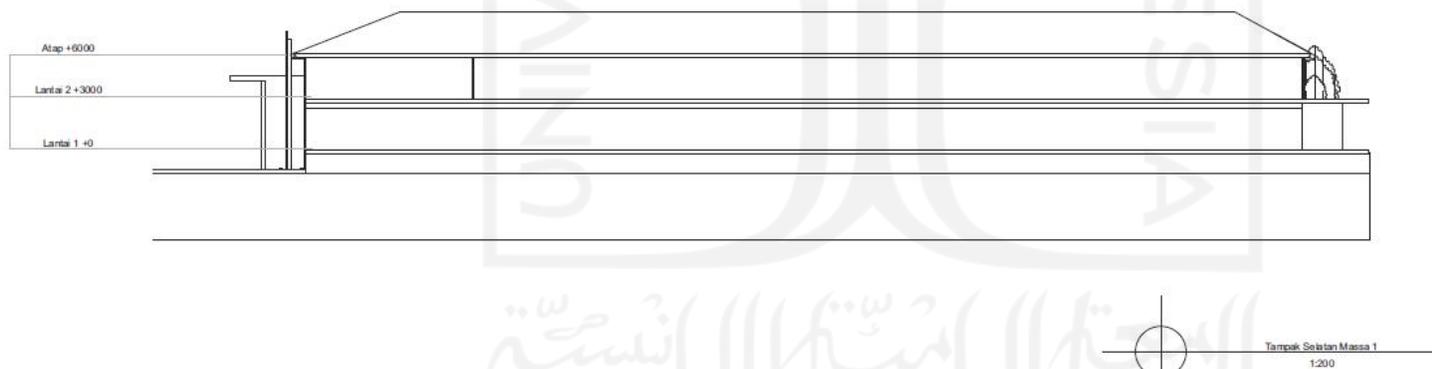
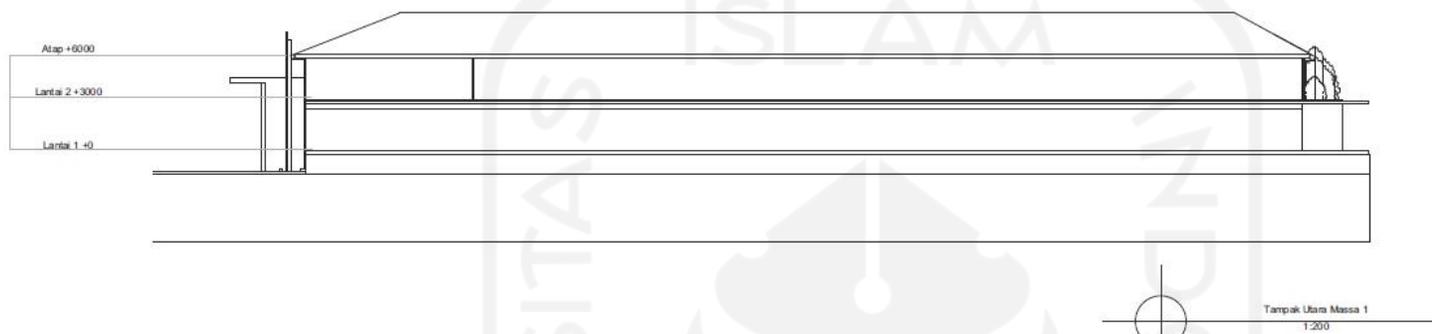
Tampak Utara - Selatan Massa 1

Skala

1:200

Isokah Gambar

Halaman





DEPARTMENT of ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama

Kevin Fadillah Muedzin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syanifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Rizki M.A.

Uraian Gambar

Judul Gambar

Potongan Massa 1 A-A

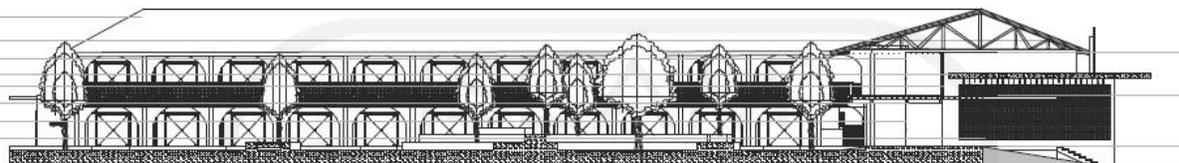
Skala

1:200

Isok-Gambar

Halaman

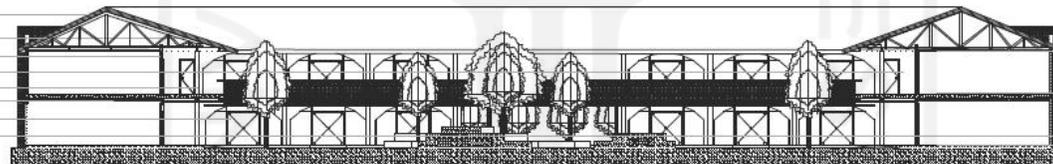
Atap Genteng
Rangka Atap Baja Ringan
Curtain Wall Rangka Aluminium
Dinding Batu Plester
Balkon Beton Bertulang
Kolom Beton Bertulang
Plano Kaca
Pisast Ultras ACP



Atap +6.0
Lantai 2 +3.0
Lantai 1 +0

Potongan Massa 1 A-A
1:200

Atap Genteng
Rangka Atap Baja Ringan
Curtain Wall Rangka Aluminium
Dinding Batu Plester
Kolom Beton Bertulang
Balkon Beton Bertulang
Plano Kaca
Pisast Ultras ACP



Atap +6.0
Lantai 2 +3.0
Lantai 1 +0

Potongan Massa 1 B-B
1:200





Nama

Kevin Fadilah Muzdlin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 2

Ir. Muhammad Rizki M.L.A.

Kelas

Judul Gambar

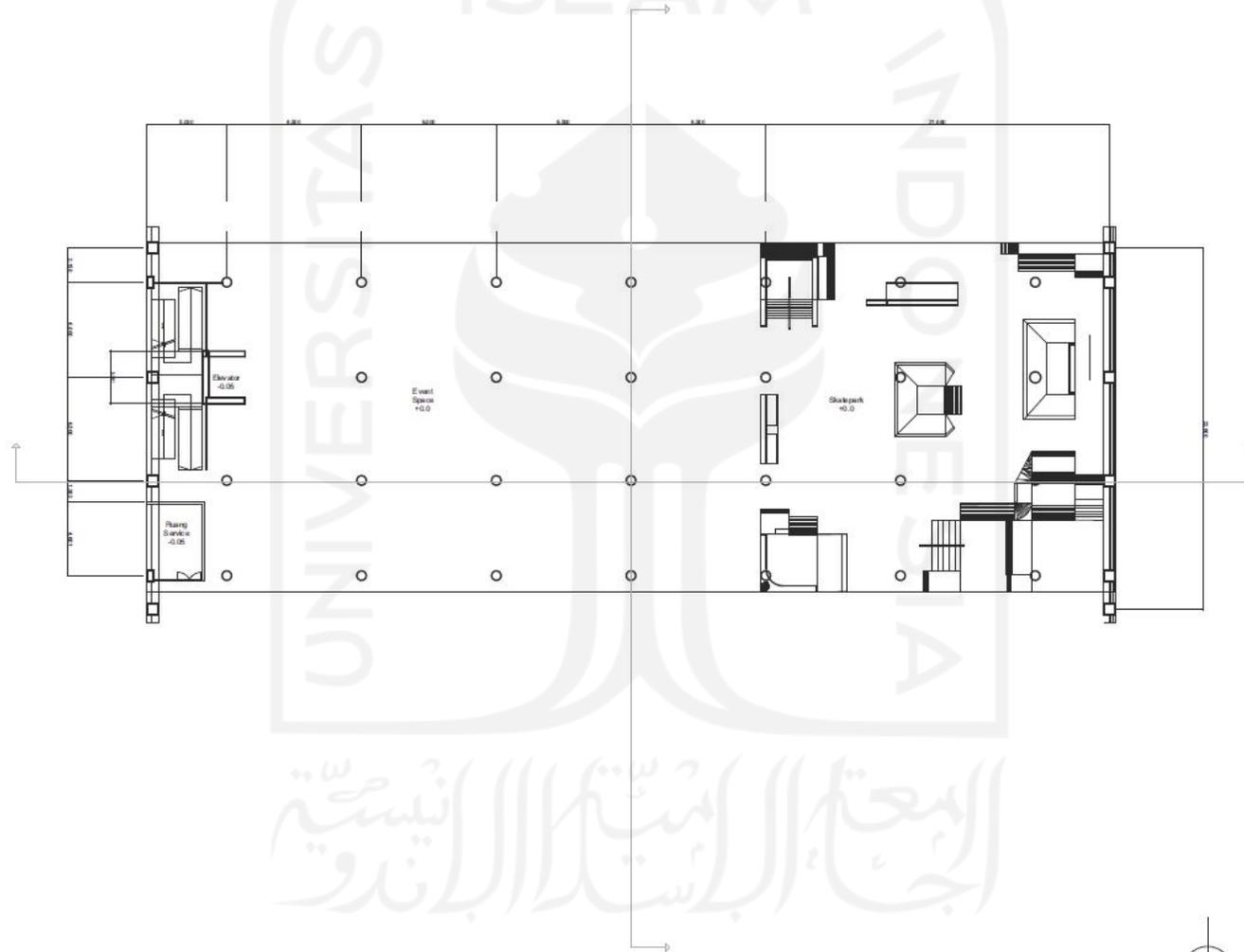
Denah Massa 2 Lantai 1

Skala

1:200

Kode Gambar

Halaman





Nama

Kevin Fadillah Muzdiz

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syanifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ilmorri M.L.A.

Kelas

Judul Gambar

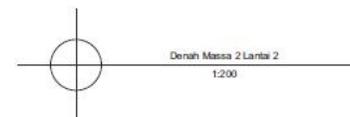
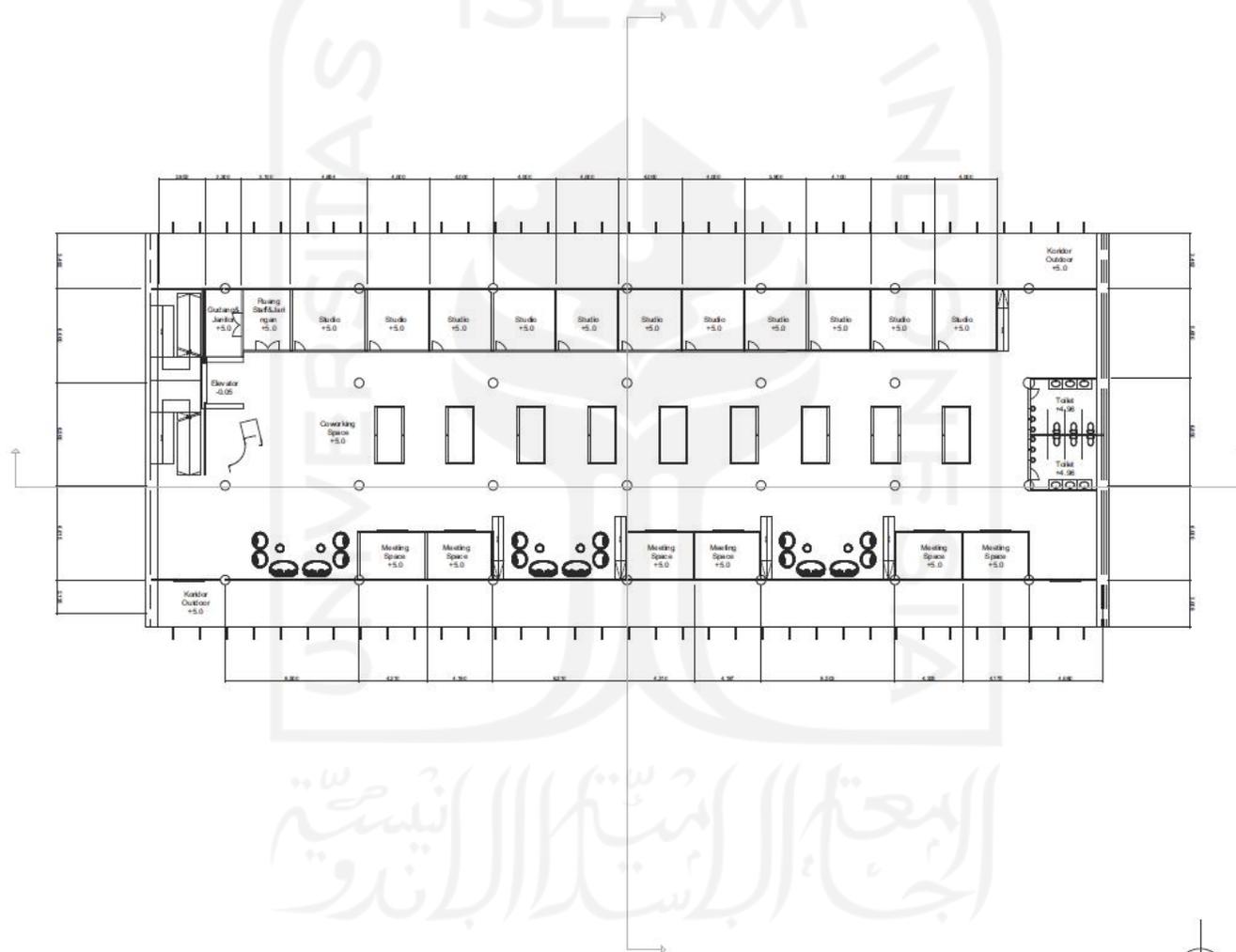
Denah Massa 2 Lantai 2

Skala

1:200

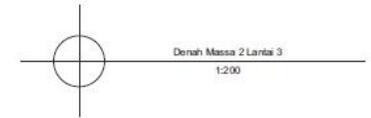
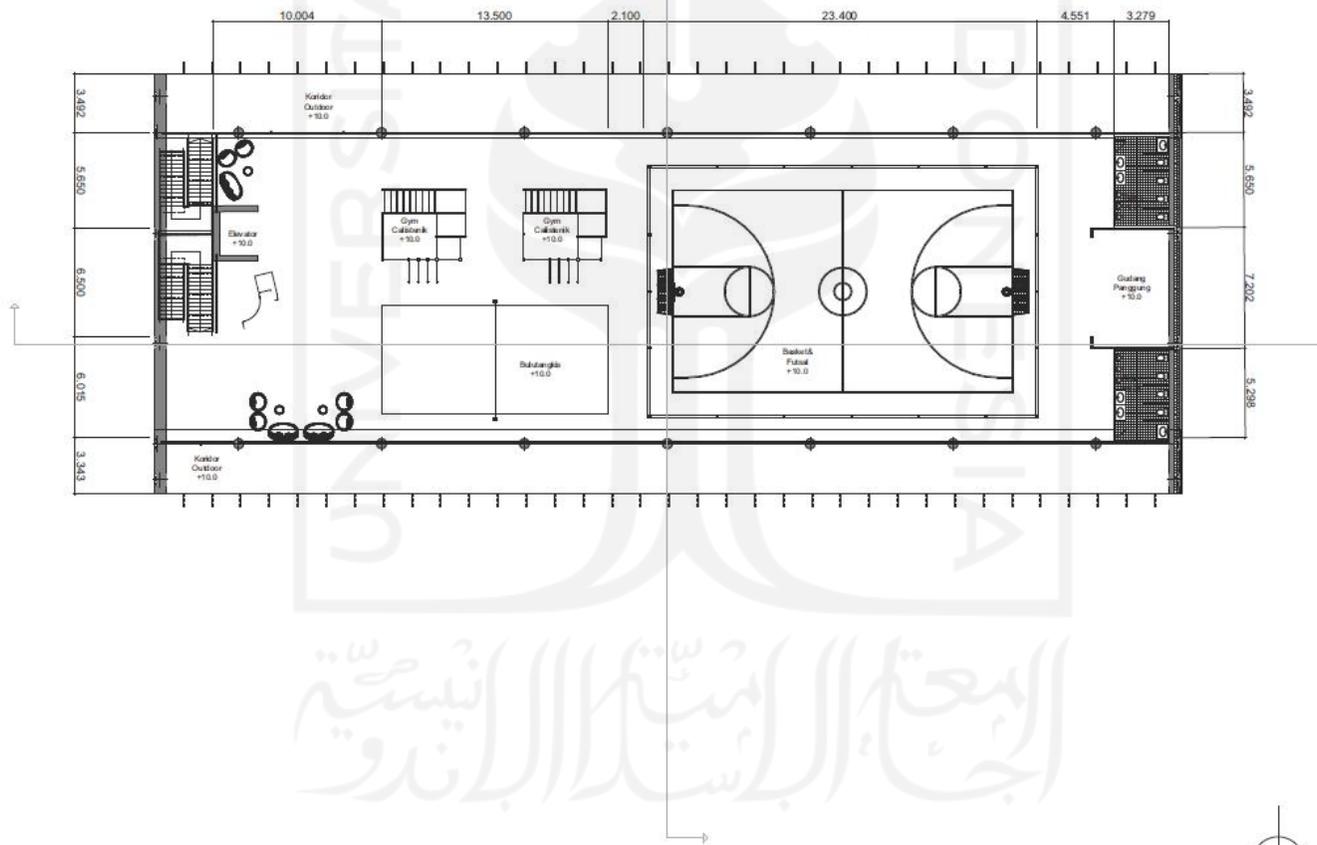
Kode Gambar

Halaman





Nama	Kevin Fadillah Muadzin
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismaillyah Al Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 1	DR. Ir. Sugni MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 2	Ir. Muhammad Ibrozi M.A.
Kelas/Jurusan	
Judul Gambar	Denah Massa 2 Lantai 3
Skala	1:200
Kode Gambar	Halaman



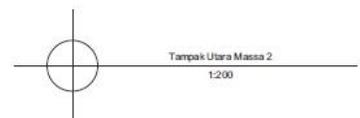
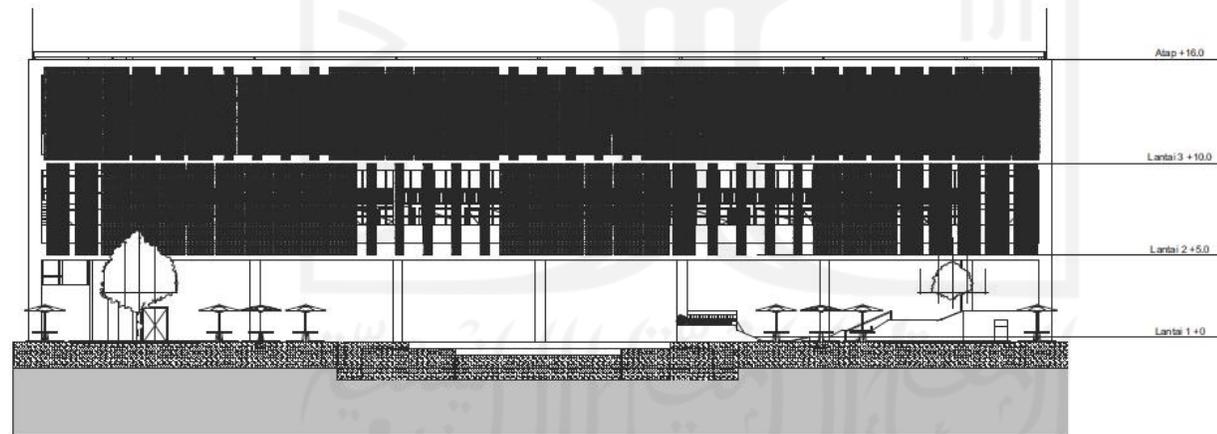
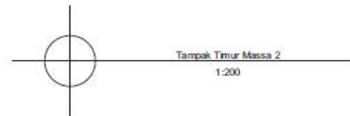
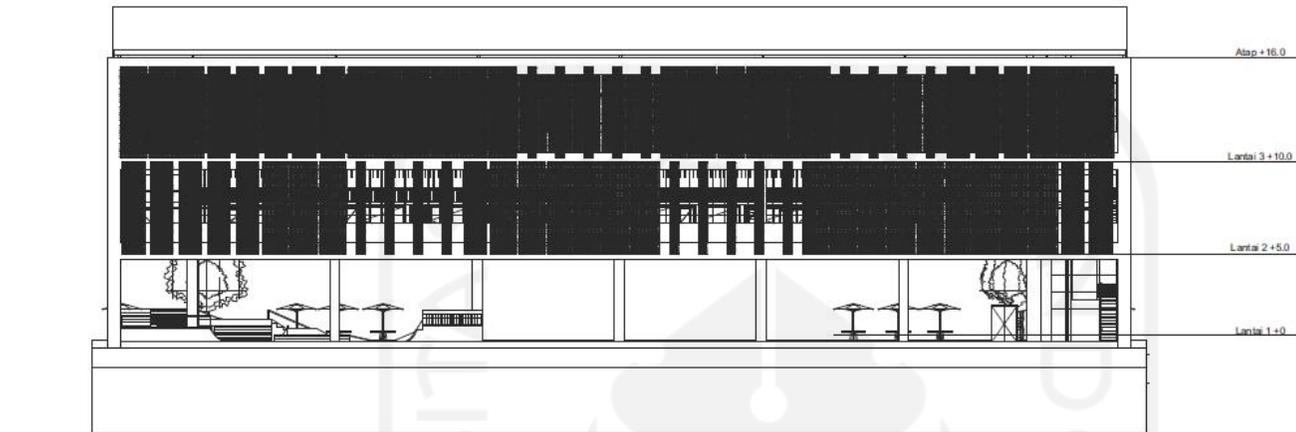
ARCHICAD EDUCATION VERSION



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama
Kevin Fadlilah Muzdlin
NIM
16512075
Dosen Pembimbing
Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP
Dosen Penggiat 1
DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP
Dosen Penggiat 2
Ir. Muhammad Rizki M.L.A.
Kelas
Judul Gambar
Tampak Timur Massa 2
Skala
1:200
Kode Gambar
Halaman





Nama

Kevin Fadillah Muedzin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugni MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Rizki M.LA.

Ilustrasi

Judul Gambar

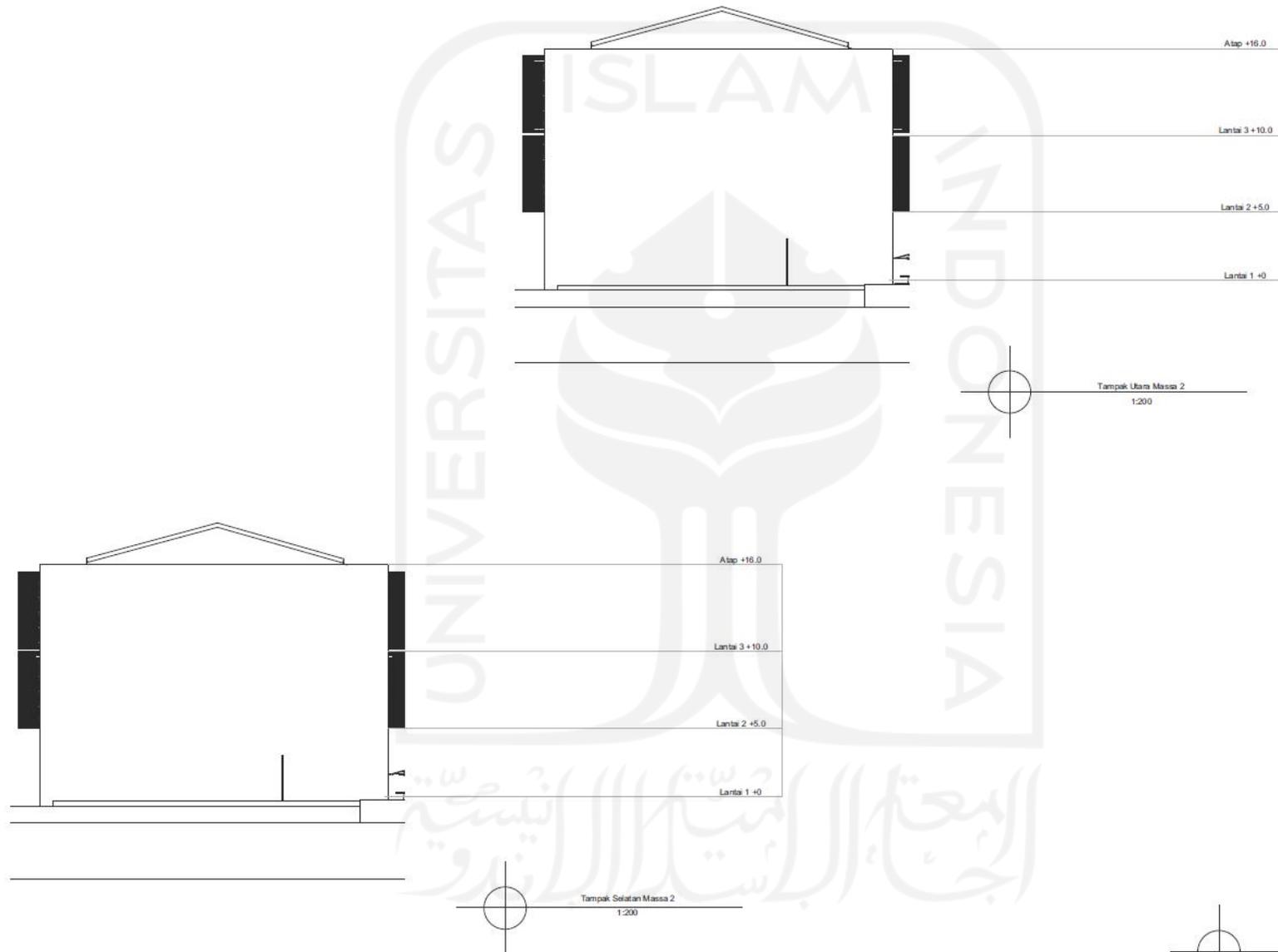
Tampak Utara - Selatan Massa 2

Skala

1:200

Isi Gambar

Halaman





Nama

Kevin Fadilah Muadzid

NIM

16512075

Dosen/Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ihsani M.A.

Kelas

Judul Gambar

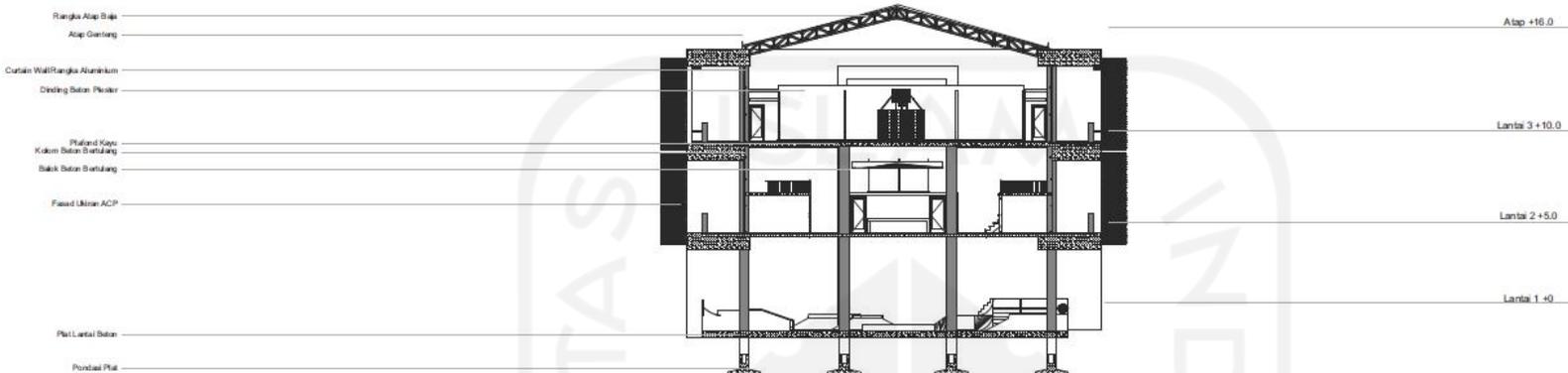
Potongan Massa 2 A-A

Skala

1:200

Kode Gambar

Halaman



ARCHICAD EDUCATION VERSION



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDIDIKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama

Kevin Fadilah Muadzid

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugni MT., IAL, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Rizoni M.A.

Kategori

Judul Gambar

Skema Struktur Massa 1

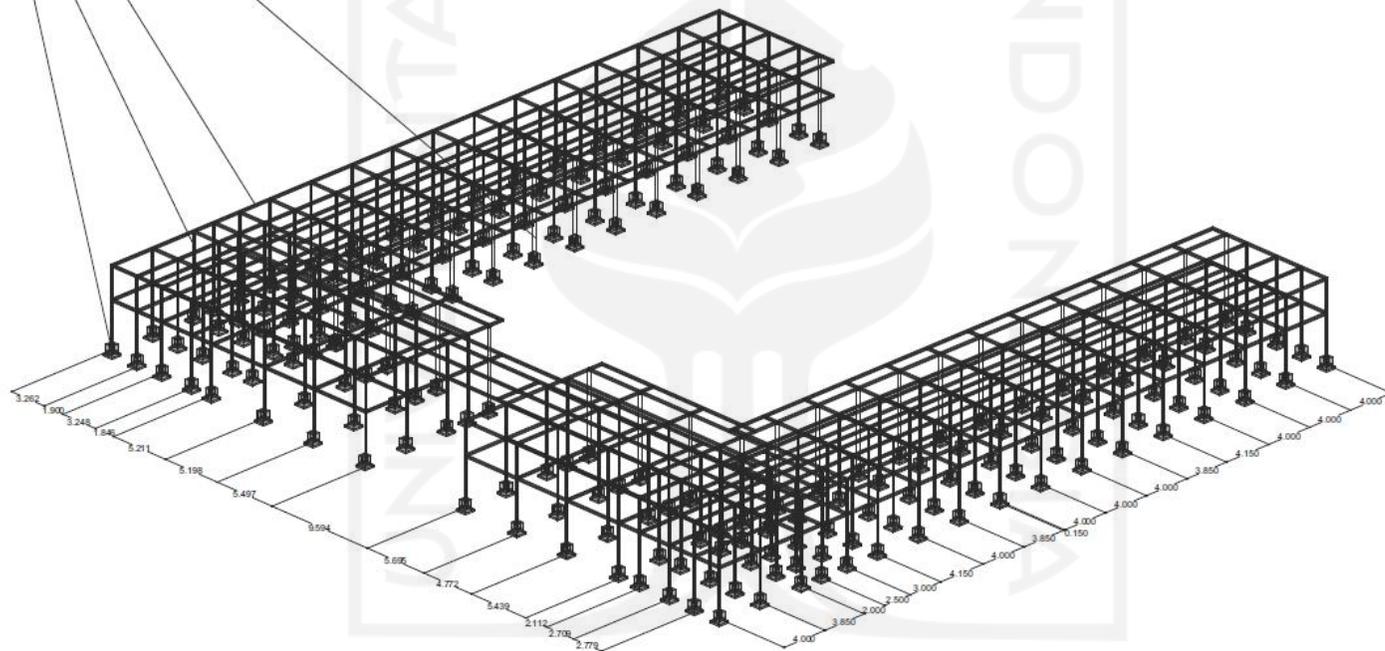
Skala

1:200

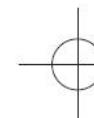
Kode Gambar

Halaman

Kolom Beton Bertulang Diameter 200
Balok Beton Bertulang 180x250
Kolom Beton Bertulang 180x180
Pondasi Plat



الجمعة الائمة الاندونيسية
الاستاذ الاندوني



Skema Struktur Massa 1
1:200



Nama

Kevin Fadilah Muadzid

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ibtisam M.A.

Isi Lembar

Judul Gambar

Skema Struktur Massa 2

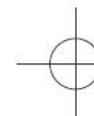
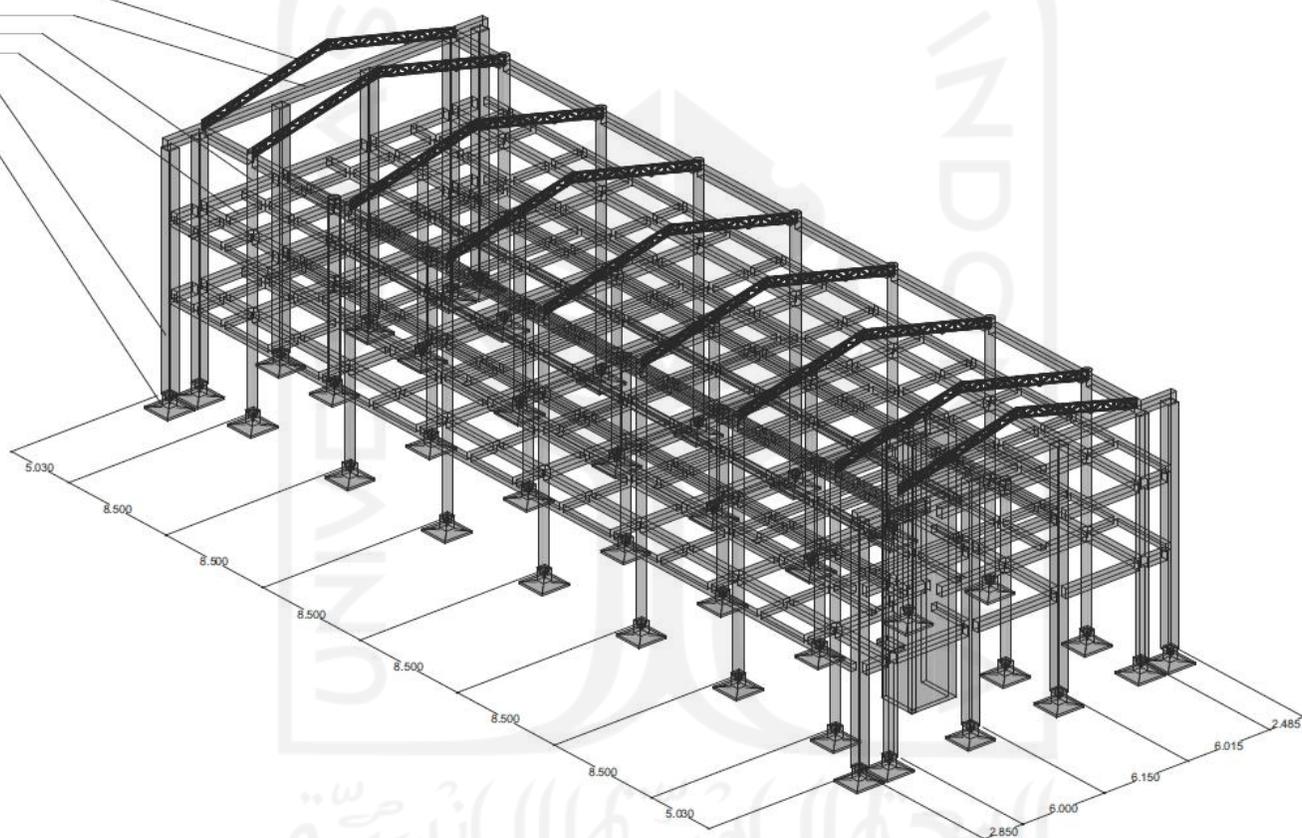
Skala

1:200

Kode Gambar

Halaman

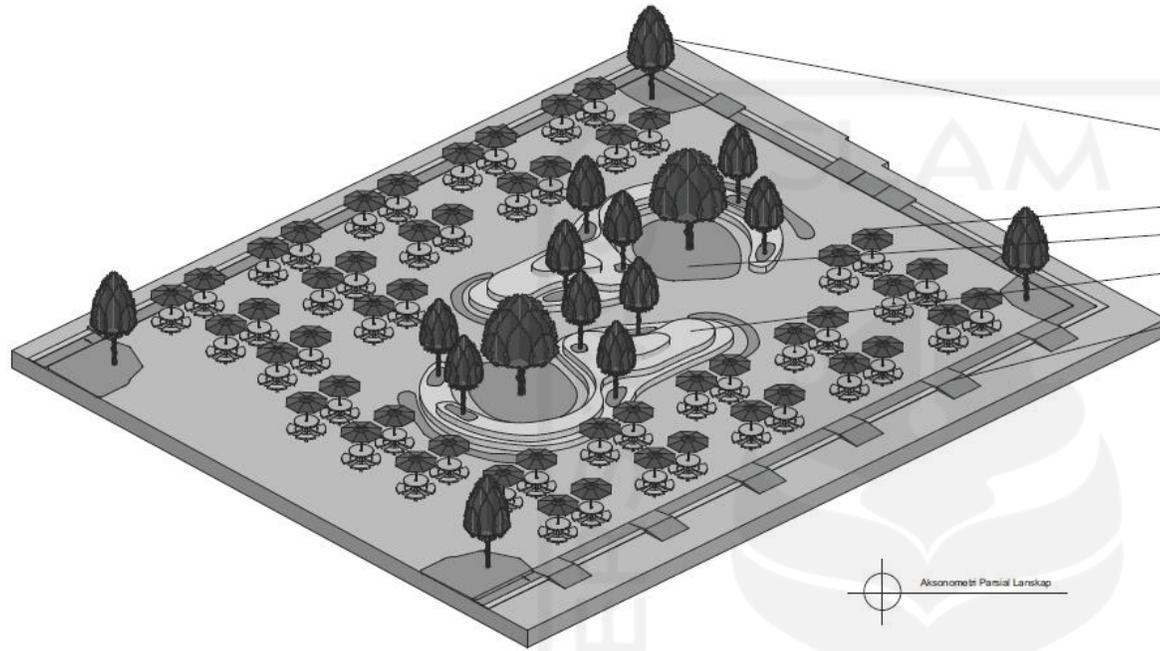
- Rangka Bentang Lantai Baja
- Balok Utama Beton Bertulang 450x650
- Kolom Bulat Beton Bertulang Diameter 600
- Balok Anak Beton Bertulang 350x500
- Kolom Beton Bertulang 650x650
- Plondok Plat





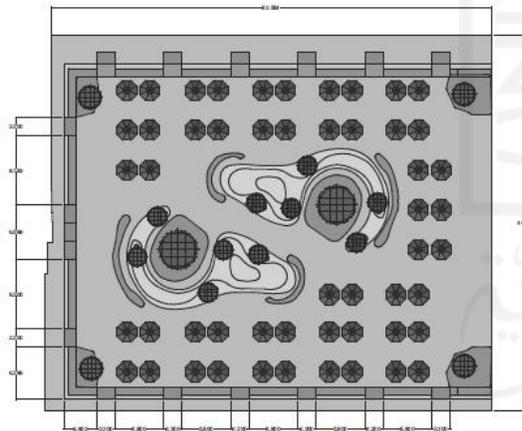
Nama	Kevin Fadillah Muzdin
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 1	DR. Ir. Sugiri MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 2	Ir. Muhammad Iffroni M.A.
Isi	

Judul Gambar	Detail Parsial Lanskap
Skala	1:100
Kode Gambar	Isi



- Pohon
- Meja Kursi Taman
- Rumput
- Instalasi Lanskap
- Ramp

Aksinometh Parsial Lanskap



Denah Parsial Lanskap
1:400

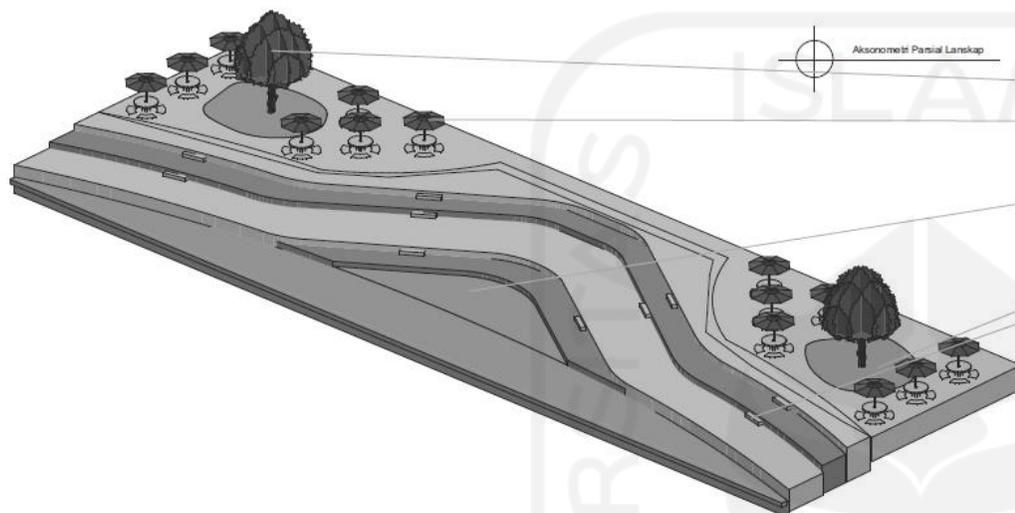


Tampak Parsial Lanskap
1:200

Detail Parsial Lanskap
1:100

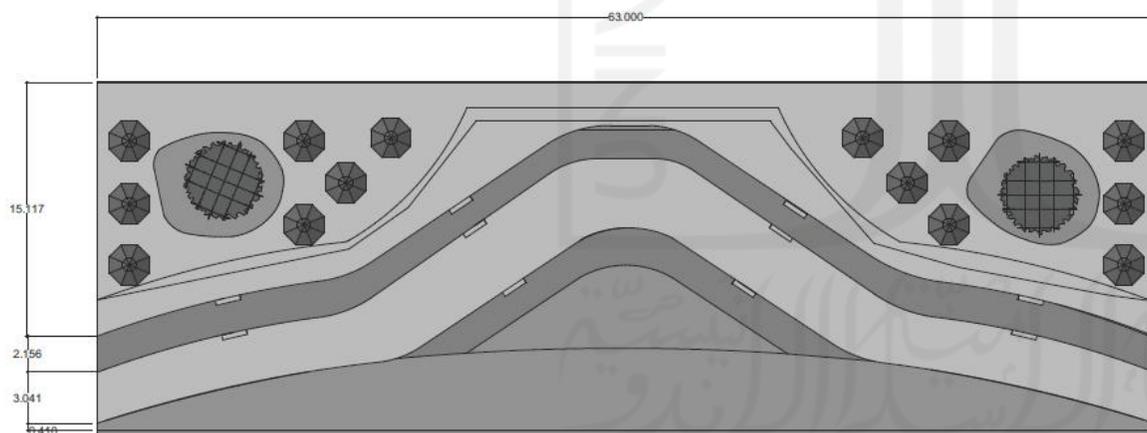


Nama	Kevin Fadillah Muadzid
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAL, GP
Dosen Pengaji 1	DR. Ir. Sugni MT., IAL, GP
Dosen Pengaji 2	Ir. Muhammad Rizki M.LA.
Kelas	
Judul Gambar	Detail Parsial Lanskap
Skala	1:100
Rok Gambar	Halaman



Aksonometri Parsial Lanskap

- Pohon
- Meja Kursi Taman
- Rumput
- Instalasi Lanskap
- Tangga



Denah Parsial Lanskap
1:200



Tampak Parsial Lanskap
1:400



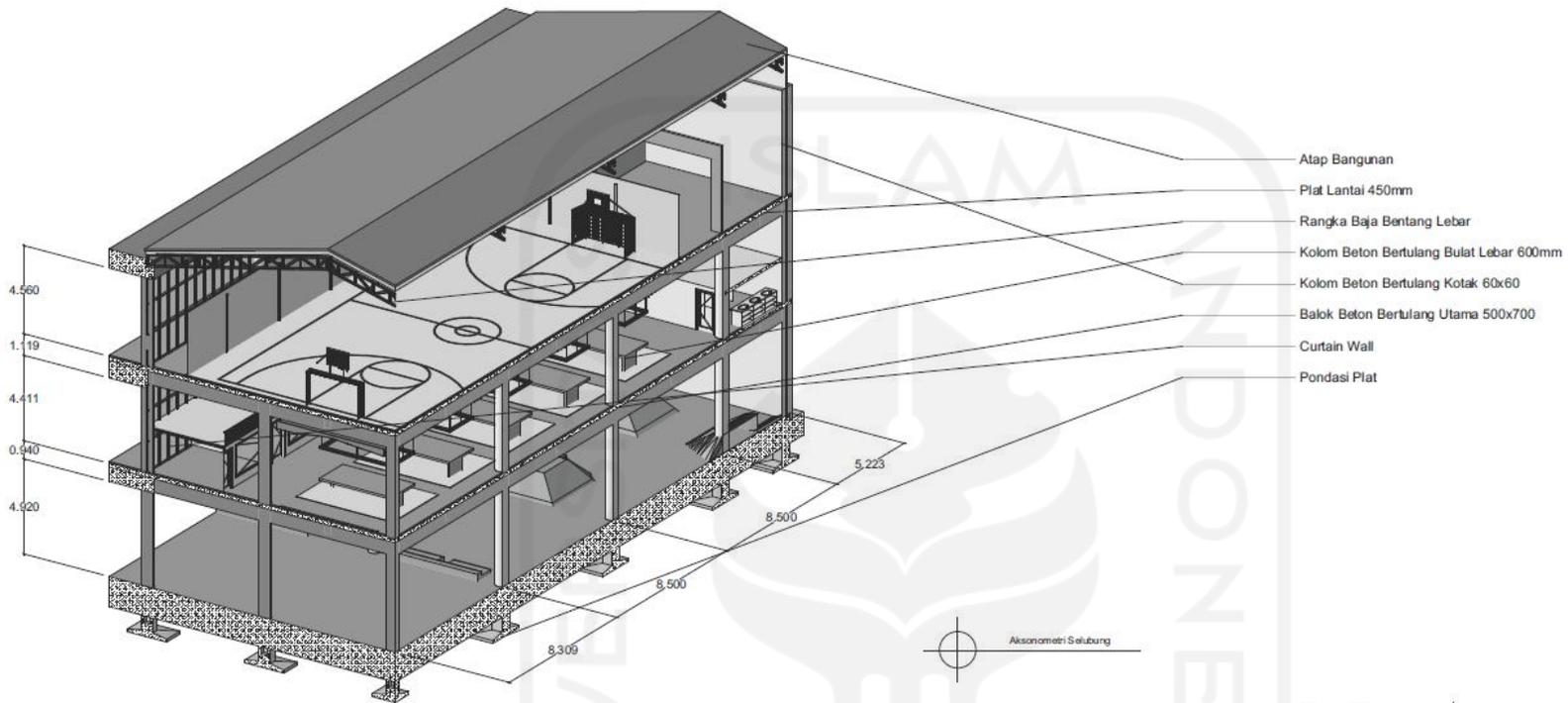
Detail Parsial Lanskap
1:100



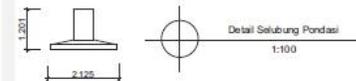
DEPARTMENT of ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

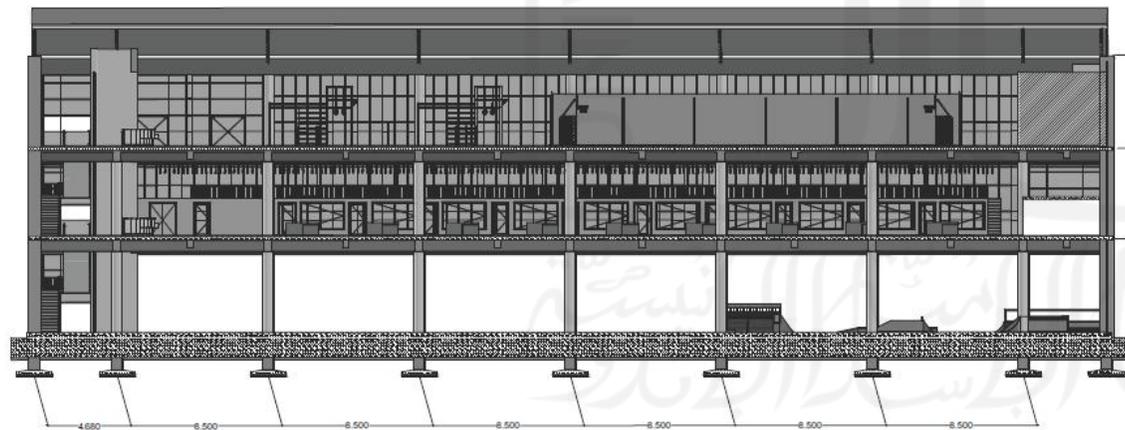
Nama	Kevin Fadillah Muzdizin
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 1	DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 2	Ir. Muhammad Ilhori M.A.
Uraian	
Judul Gambar	Detail Selubung Bangunan
Skala	1:200
Kode Gambar	Habran



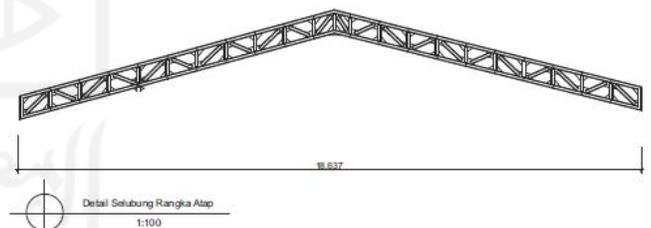
Aksonometri Selubung



Detail Selubung Pondasi
1:100



Potongan Parsial Selubung
1:100



Detail Selubung Rangka Atap
1:100



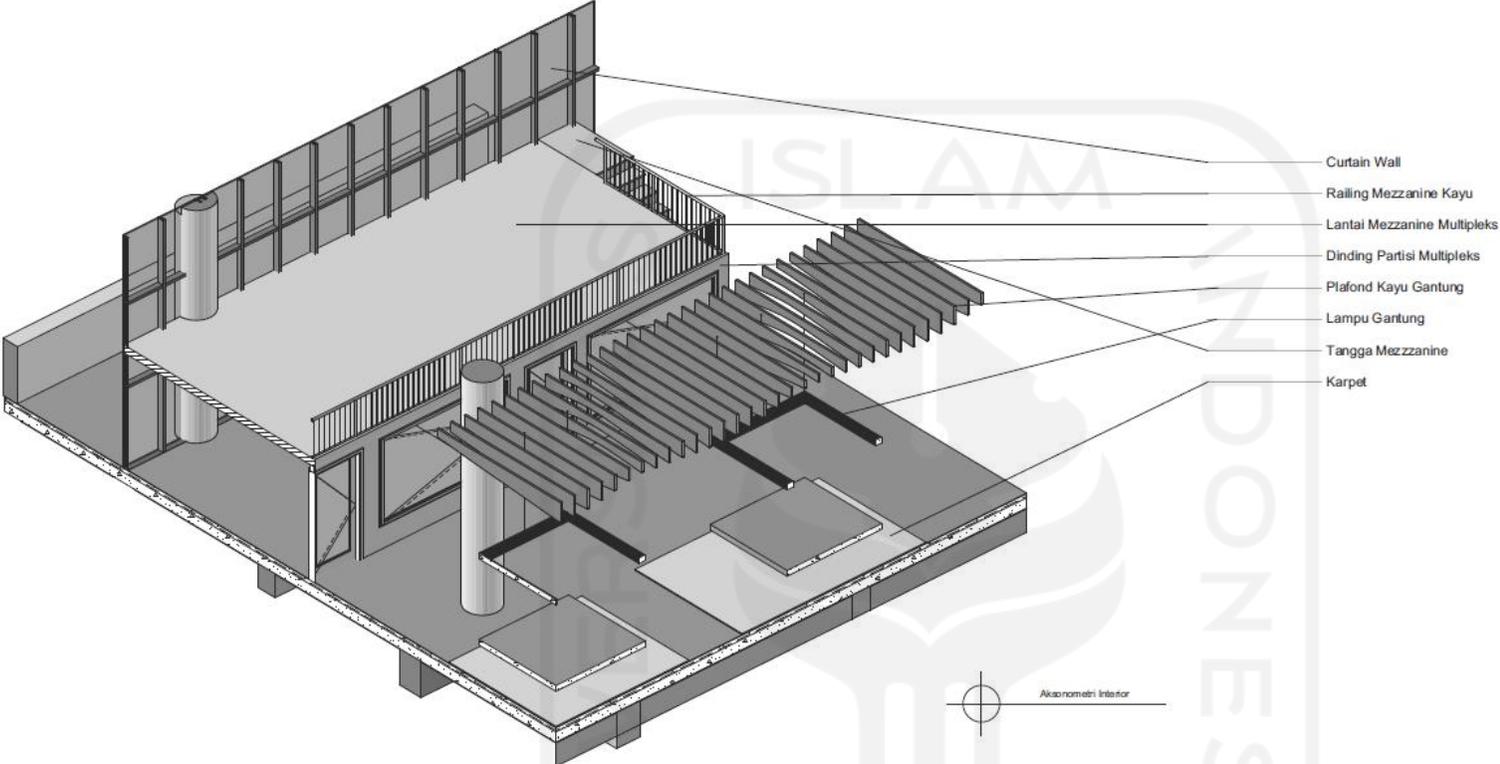
Detail Selubung Bangunan
1:200



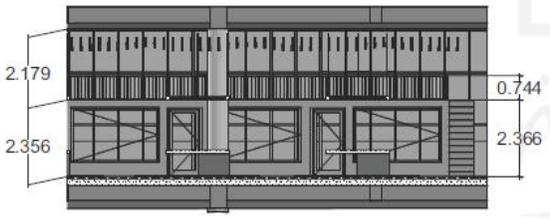
DEPARTMENT of ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DENGAN PENDEKATAN CREATIVE PLACEMAKING DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

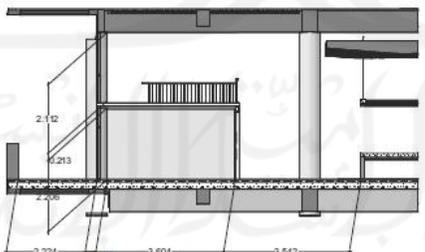
Nama
Kevin Fadilah Muadzid
NIM
16512075
Dosen Pembimbing
Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IA., GP
Dosen Pembimbing 1
DR. Ir. Sugiati MT., IA., GP
Dosen Pembimbing 2
Ir. Muhammad Ibrozi M.A.
Kelas
Jenis Gambar
Detail Interior
Skala
1:200
Kode Gambar
Halaman



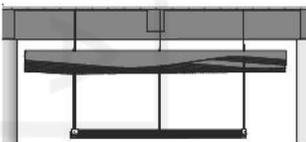
Aksanometri Interior



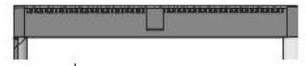
Potongan Parsial Interior 1:100



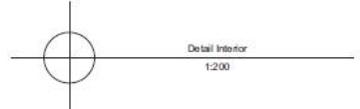
Potongan Parsial Interior 1:100



Potongan Parsial Interior Plafond 1:100



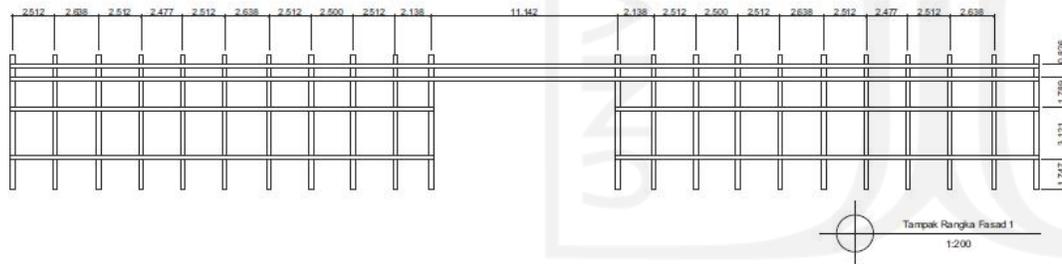
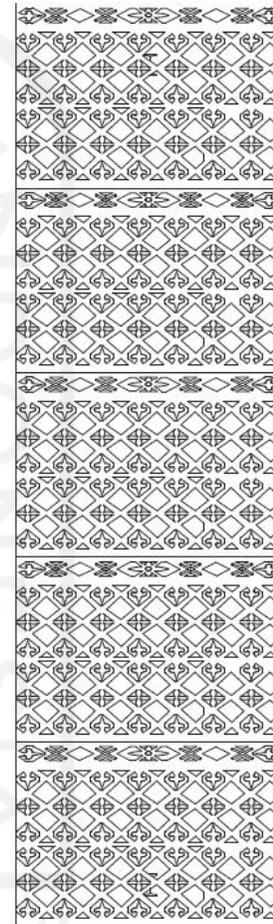
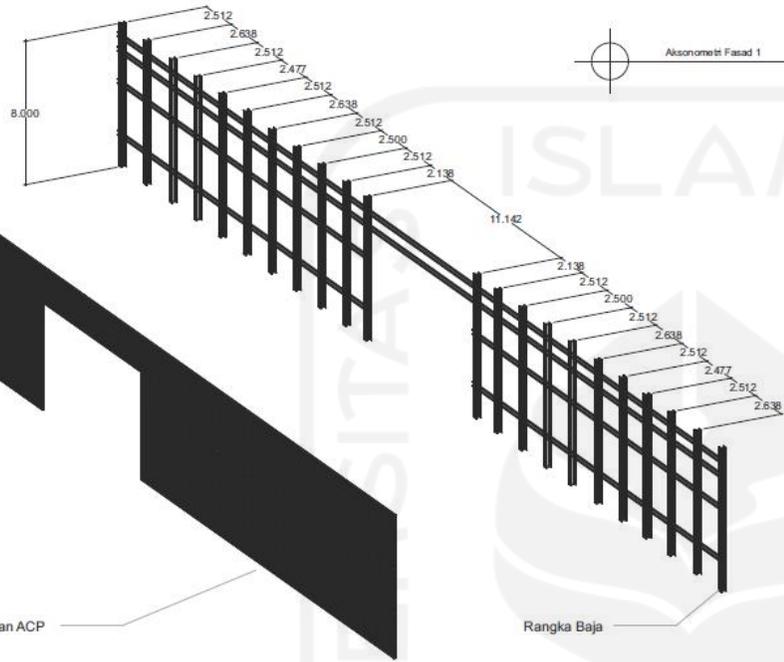
Potongan Parsial Interior Plafond 1:100



Detail Interior 1:200



Nama	Kevin Fadilah Muadzin
NIM	16512075
Dosen Pembimbing	Syarifah Ismaillyah AJ Athas, MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 1	DR. Ir. Sugiri MT., IAI, GP
Dosen Pengajar 2	Ir. Muhammad Ihsan M.A.
Revisi	
Judul Gambar	Detail Arsitektural Fasad 1
Skala	1:100
Kode Gambar	Halaman





Nama

Kevin Fadhil Muadzid

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 1

DR. Ir. Sugiri MT., IAI, GP

Dosen Pengajar 2

Ir. Muhammad Ihsani M.A.

Revisi

Judul Gambar

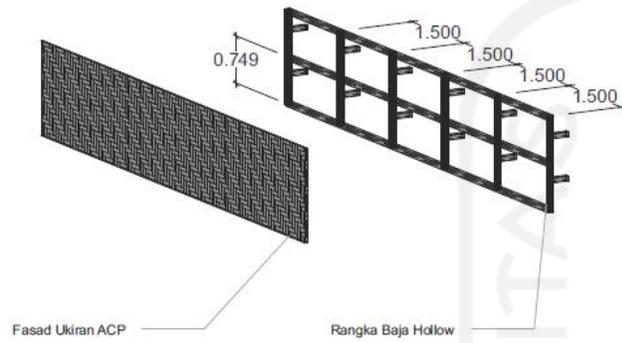
Detail Arsitektural Fasad 2

Skala

1:100

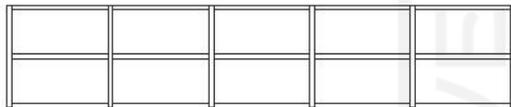
Kode Gambar

Halaman



Fasad Ukiran ACP

Rangka Baja Hollow



Alisonometri Parsial Fasad 2



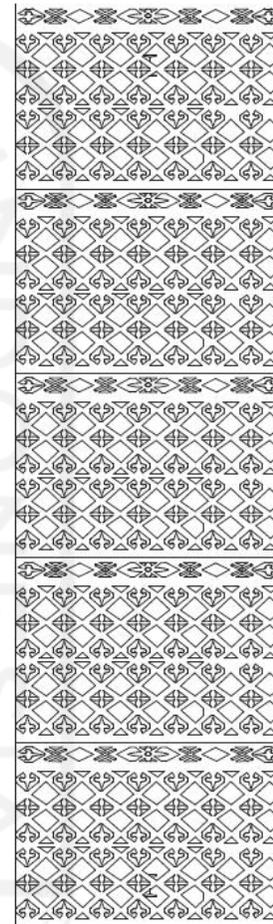
Tampak Parsial Rangka Fasad 2

1:50



Tampak Parsial Fasad 2

1:50



Motif Fasad 2

1:200



Detail Arsitektural Fasad 2

1:100



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama

Kevin Fadilah Muzdlin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 2

Ir. Muhammad Rizki M.A.

Kelas

Judul Gambar

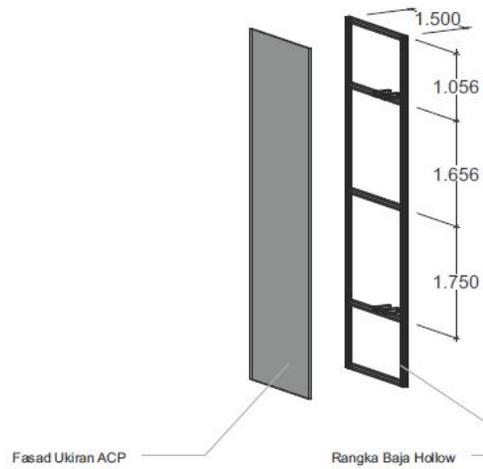
Detail Arsitektural Fasad 3

Skala

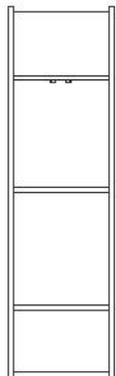
1:100

Kode Gambar

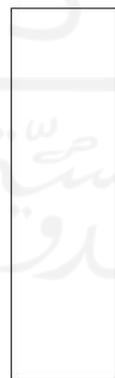
Halaman



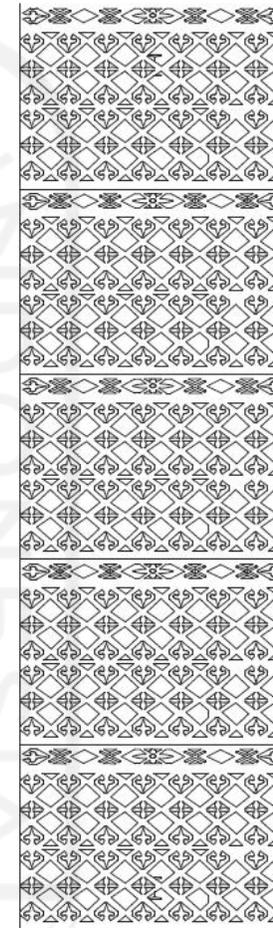
Aksonometri Parsial Fasad 3



Tampak Parsial Rangka Fasad 3
1:50



Tampak Parsial Fasad 3
1:50



Motif Fasad 3
1:200



Detail Arsitektural Fasad 3
1:100



Nama

Kevin Fadilah Muzdiz

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAL, GP

Dosen Pengaj 1

DR. Ir. Sugini MT., IAL, GP

Dosen Pengaj 2

Ir. Muhammad Rifoni M.A.

Disetujui

Judul Gambar

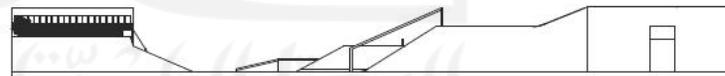
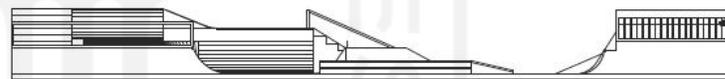
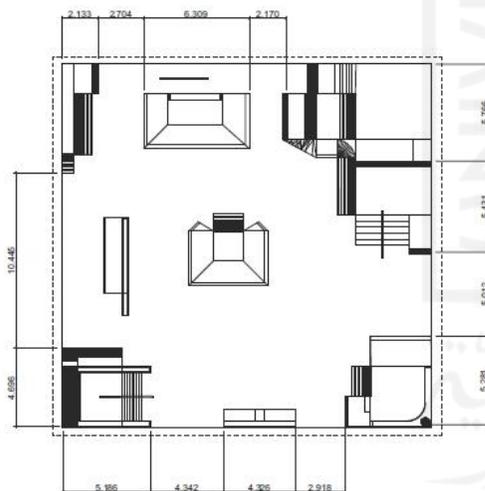
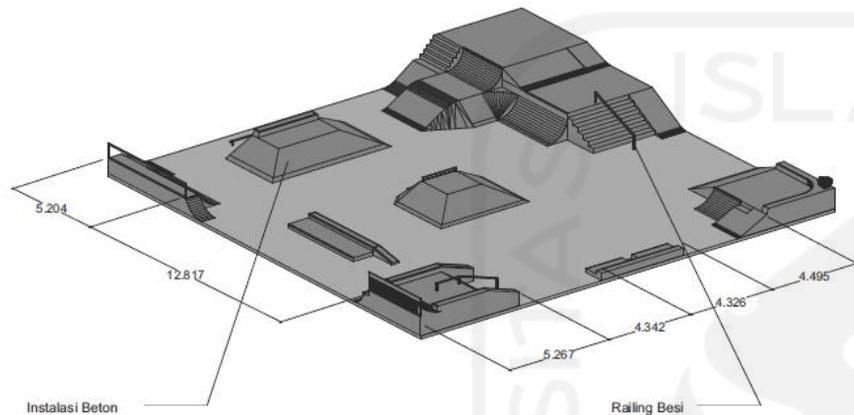
Detail Arsitektural Skatepark

Skala

1:100

Kode Gambar

Halaman





Nama

Kevin Fadilah Muadzim

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 2

Ir. Muhammad Ihsani M.A.

Kelas

Judul Gambar

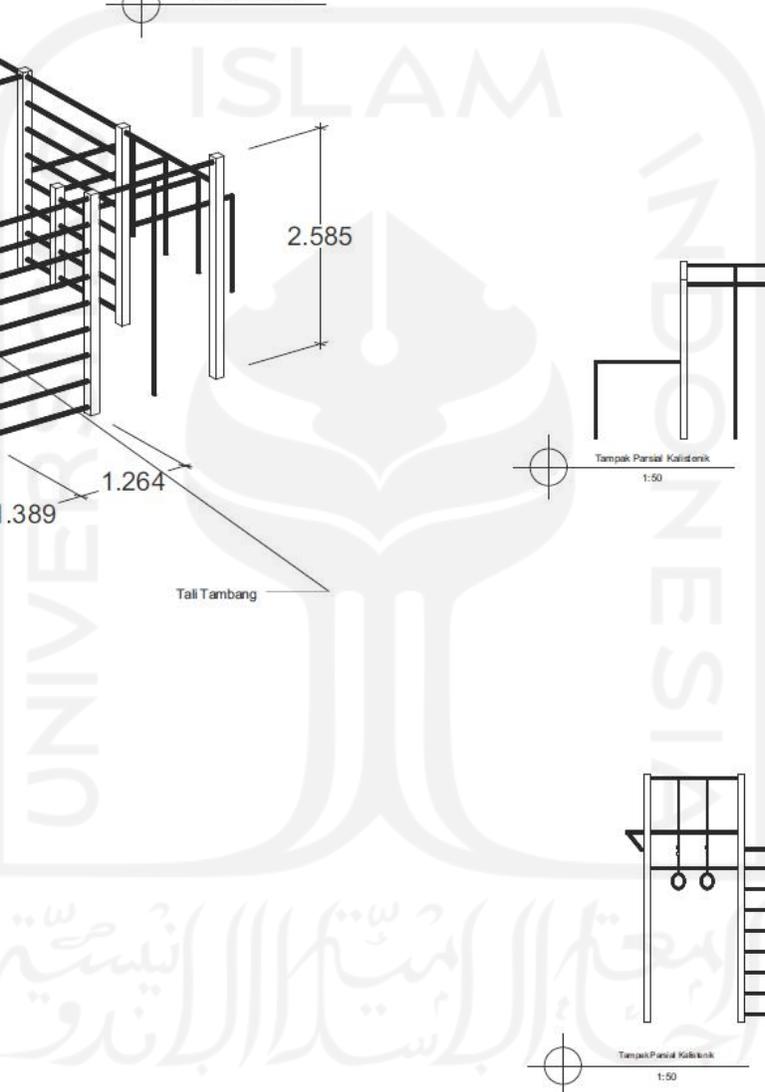
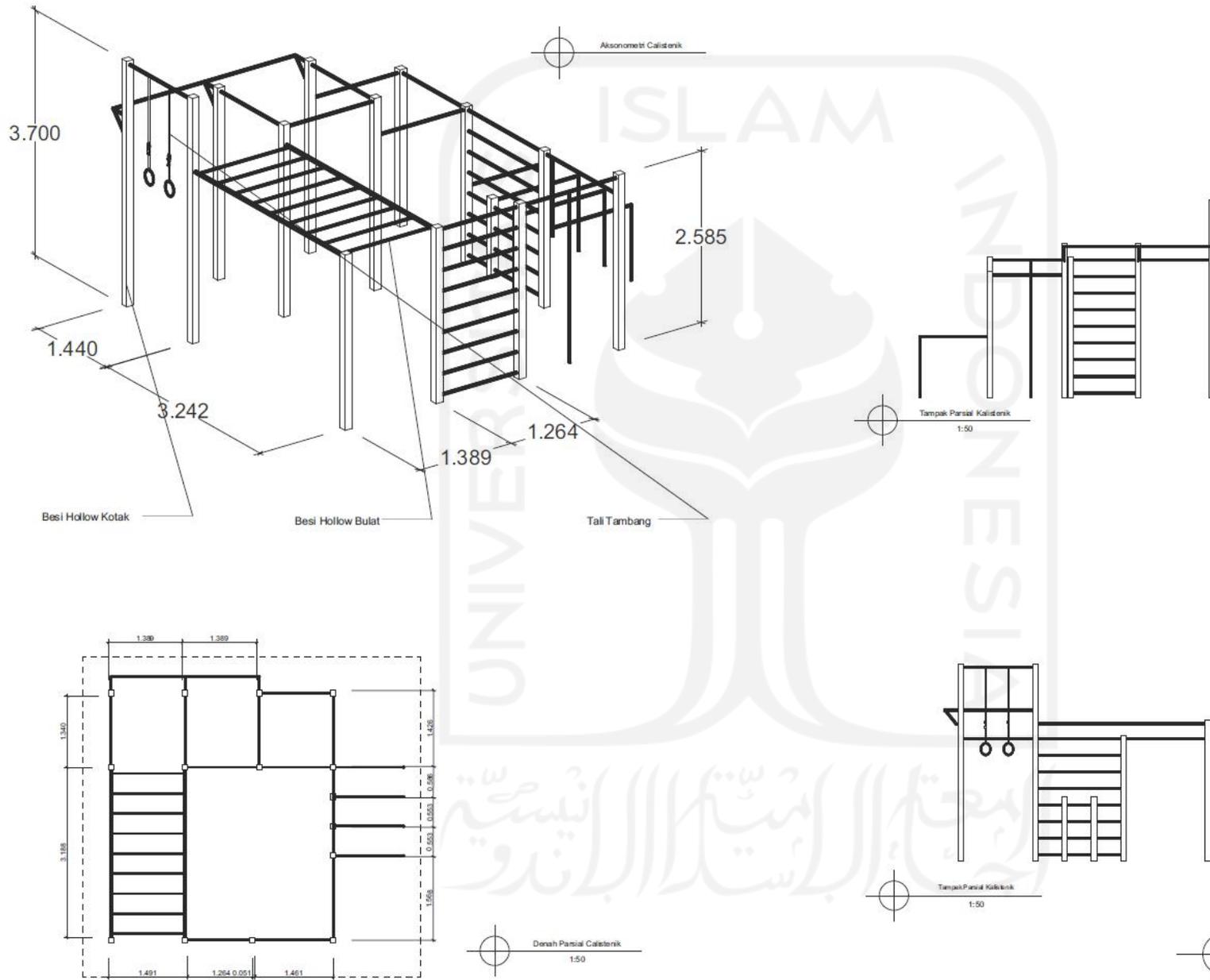
Detail Arsitektural Gym Kalistenik

Skala

1:100

Kode Gambar

Isi





Nama

Kevin Fadilah Muzdiz

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Athas, MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 1

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pengaji 2

Ir. Muhammad Ilisori M.A.

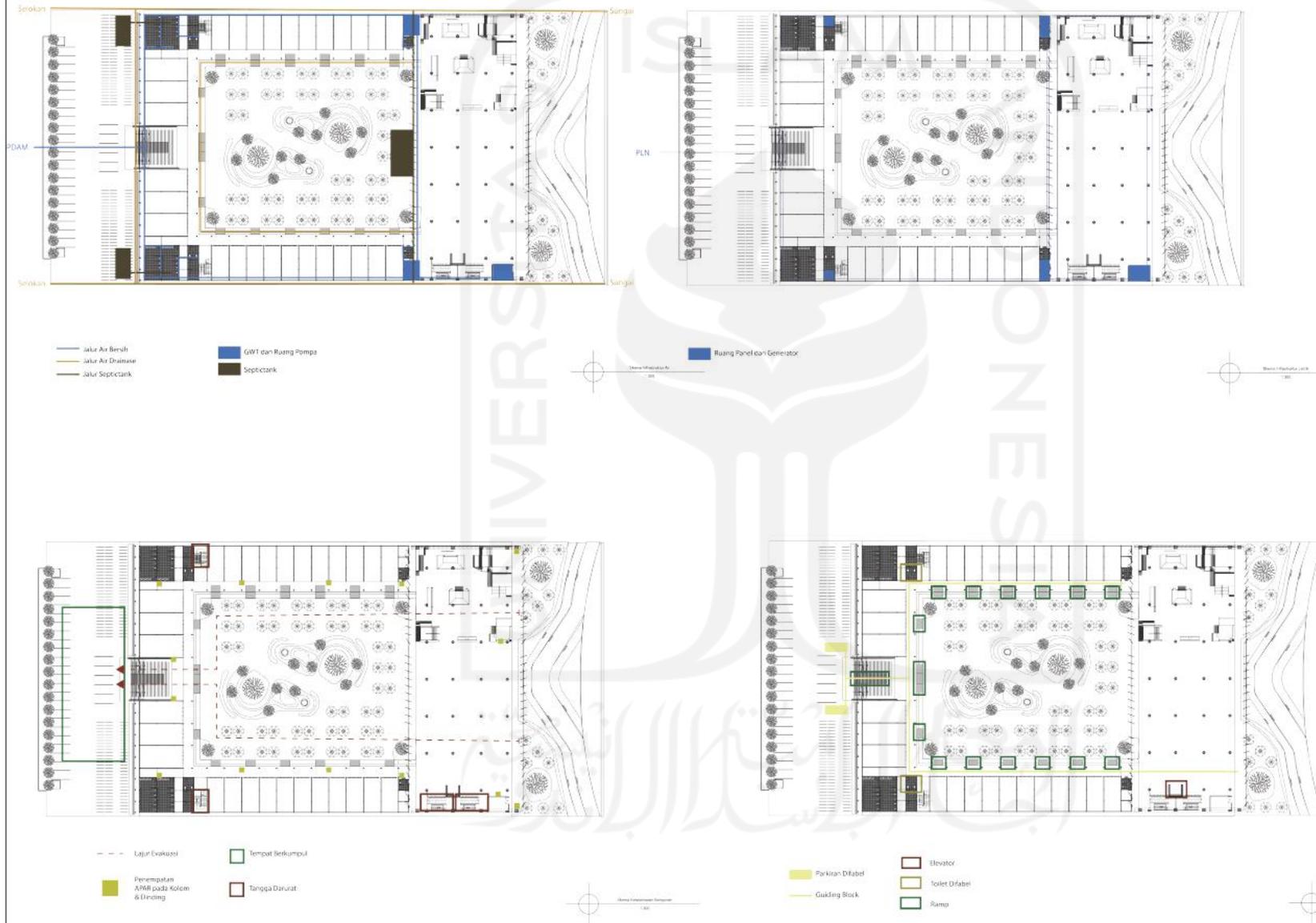
Kelas

Judul Gambar

Skala

Kode Gambar

Isi





Nama

Kevin Fadilah Muadzid

NIK

16 0120 75

Dosen Pembimbing

Syarifah Ismailiyah Al Acha, MT., IAI, GP

Dosen Pembimbing

DR. Ir. Sugini MT., IAI, GP

Dosen Pembimbing

Ir. Muhammad Ihsani M.A.

Koridor

Judul Gambar

Skala

Kotak Gambar

Halaman





DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS
DENGAN PENDEKATAN
CREATIVE PLACEMAKING
DI TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA

Nama

Kevin Fadillah Muadzin

NIM

16512075

Dosen Pembimbing

Syarifah Lemalilyah Al Athas, MT., IAL, GP

Dosen Pengj1

DR. Ir. Sugni MT., IAL, GP

Dosen Pengj2

Ir. Muhammad Ilirri M.A.

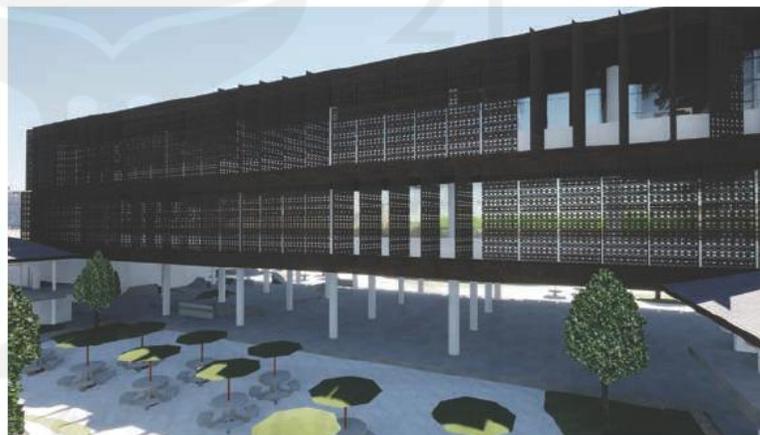
Halaman

Judul Gambar

Skala

Kode Gambar

Halaman



الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندو



ISLAM



اچا ایلستد ایلاندو

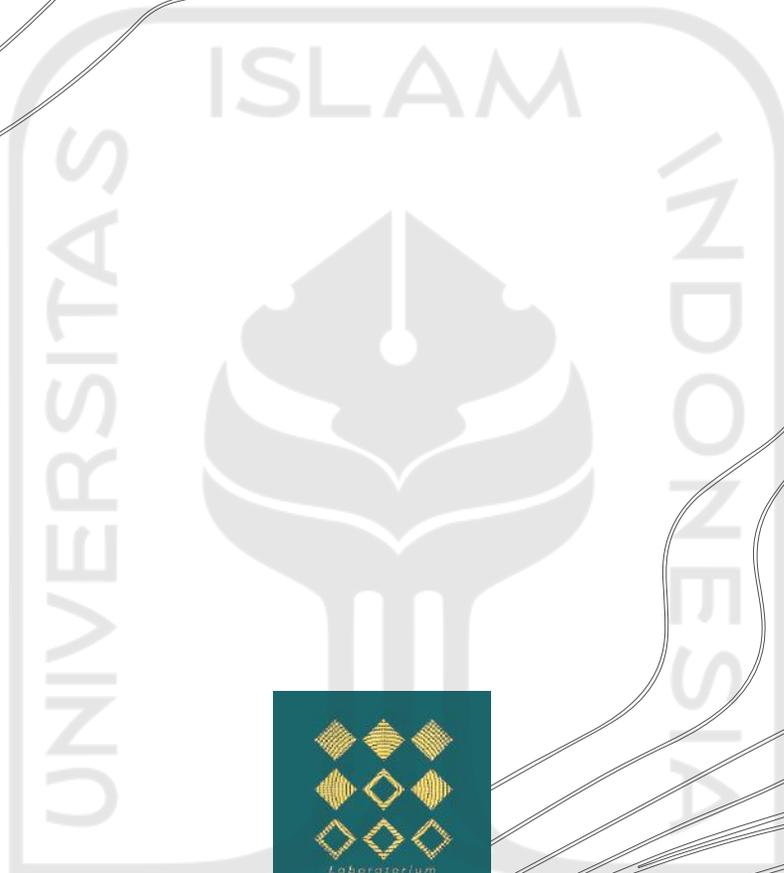
ISLAM

"Seseorang yang duduk (berteman) dengan orang saleh dan orang yang buruk, bagaikan berteman dengan pemilik minyak wangi dan pandai besi. Pemilik minyak wangi tidak akan merugikanmu, engkau bisa membeli (minyak wangi) darinya atau minimal engkau mendapat baunya. Adapun berteman dengan pandai besi, jika engkau tidak mendapati badan atau pakaianmu hangus terbakar, minimal engkau mendapat baunya yang tidak sedap."

(HR: Imam Bukhari).



الجمعة الإسلامية الأندلسية



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



한국 건축 대학교육 인증
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCRU