

MOLLO CREATIVE HUB

SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK
BUDAYA MOLLO

Disusun Oleh

Nuria Diyah Ayu Novita

18512048

Dosen Pembimbing

Barito Adi Buldan RGR., Ar., ST., MA., IAI



MOLLO CREATIVE HUB

**AS A SPACE FOR INTERACTION THAT REPRESENTS THE CHARACTERISTICS
OF MOLLO CULTURE**

PUSAT KREATIF MOLLO

**SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK BU-
DAYA MOLLO**



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul
Bachelor Final Project entitled

**MOLLO CREATIVE HUB
SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK BUDAYA MOLLO**

*MOLLO CREATIVE HUB
AS A SPACE FOR INTERACTION THAT REPRESENTS THE CHARACTERISTICS OF MOLLO CULTURE*

Nama Lengkap Mahasiswa : Nuria Diyah Ayu Novita
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512048
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada :
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing
Supervisor

Baritoadi Buldan RGR,
Ar., S.T., M.A., IAI.

Penguji 1
1st Jury

Handoyotomo.,
Ir., MT., IAI., GP

Penguji 2
2nd Jury

Suparwoko.,
Ir., MURP., Ph.D., IAI

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :
Bachelor Final Project Report Book Assesment :

**MOLLO CREATIVE HUB
SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK BUDAYA MOLLO**

*MOLLO CREATIVE HUB
AS A SPACE FOR INTERACTION THAT REPRESENTS THE CHARACTERISTICS OF MOLLO CULTURE*

Nama Lengkap Mahasiswa : Nuria Diyah Ayu Novita
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512048
Student's Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir
Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

Sehingga
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan *) mohon dilingkari

Yogyakarta, 2022

Pembimbing
Supervisor

Baritoadi Buldan RGR., Ar., S.T., M.A., IAI.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nuria Diah Ayu Novita
Nomor Mahasiswa : 18512048
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

**MOLLO CREATIVE HUB
SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK BUDAYA MOLLO**

*MOLLO CREATIVE HUB
AS A SPACE FOR INTERACTION THAT REPRESENTS THE CHARACTERISTICS OF MOLLO CULTURE*

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan karya dari saya sendiri, kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak adanya bantuan dari pihak lain dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak adanya konflik kepemilikan intelektual dari karya ini, sehingga keseluruhan tulisan dan pikiran yang terdapat dalam karya ini dari penulis utama dan pembimbing. Hasil akhir yang diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan untuk kepentingan pendidikan dan publikasi tetapi dengan hak kepemilikan intelektual akan tetap dimiliki oleh penulis.

Yogyakarta, 16 November 2022

Penulis,



Nuria Diah Ayu Novita

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum WR. WB.

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) dengan judul "Mollo Creative Hub sebagai Ruang Interaksi yang Merepresentasikan Karakteristik Budaya Mollo" sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam upaya menyelesaikan tugas akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan berupa dorongan, bimbingan, data yang diperlukan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga akhir dari tersusunnya laporan ini. Maka dengan hal tersebut, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan karunia-Nya sehingga proyek Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga tercinta, orang tua dan saudara penulis yang selalu memberi semangat, doa dan dukungan dari segi materi dan non materi sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir sarjana ini dengan tepat.
3. Bapak Baritoadi Buldan RGR., Ar., S.T., M.A., IAI selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberi masukan kepada kami serta membantu kami untuk menyelesaikan proyek akhir sarjana ini.
4. Bapak Handoyotomo, Ir., MT., IAI., GP dan bapak Suparwoko, Ir., MURP., Ph.D., IAI selaku dosen penguji yang telah memberi masukan, kritik dan saran yang membangun untuk mendapatkan hasil proyek akhir sarjana ini dengan baik.
5. Segenap dosen jurusan arsitektur yang telah membuka wawasan penulis tentang dunia arsitektur dan telah membagikan ilmu pengetahuannya selama ini.
6. Serta kepada teman-teman penulis yang selalu memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah serta memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek akhir sarjana ini dengan tepat waktu. Semoga selalu diberikan kesehatan bagi kita semua.
7. Dan juga kepada pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan proyek akhir sarjana ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik maupun saran yang membangun sehingga dapat menjadi evaluasi bagi penulisan laporan ini. Semoga laporan proyek akhir sarjana ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan semua yang membaca karya ini nantinya.

Wassalamu'alaikum WR. WB.

Yogyakarta, 16 November 2022
Penulis



Nuria Diah Ayu Novita

PREMIS PERANCANGAN

MOLLO CREATIVE HUB

SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTERISTIK BUDAYA MOLLO

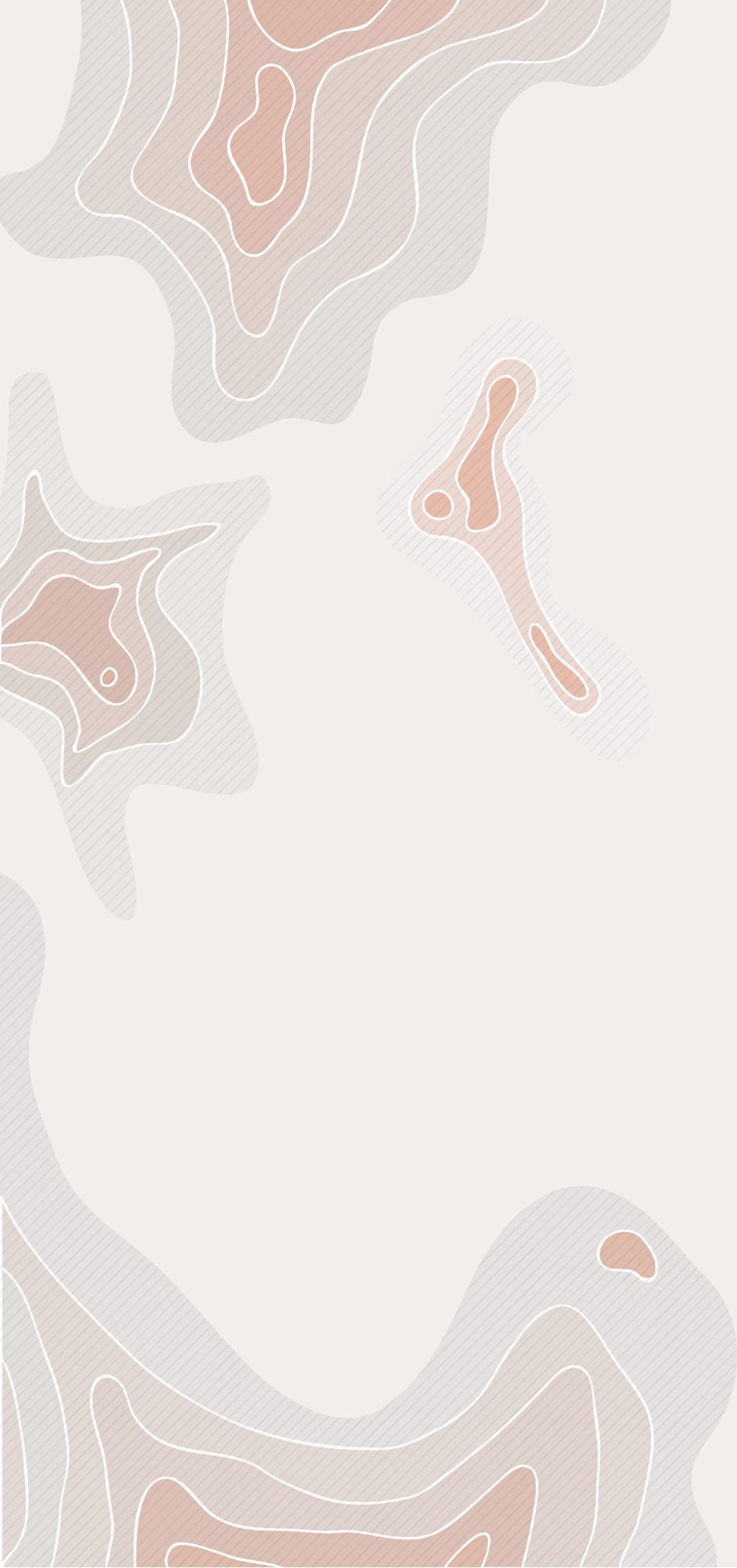
Berawal dari melihat media sosial dan bertemu dengan salah satu akun instagram bernama lakoat.kujawas yang merupakan komunitas yang melakukan banyak kegiatan di desa Taiftob, Mollo Utara, Nusa Tenggara Timur. Mereka membangun desa Taiftob menjadi lebih hidup dengan berbagai kegiatan yang dilakukan mulai dari mengembangkan potensi pangan, kewirausahaan, maupun dibidang pendidikan untuk anak-anak desa tersebut. Saat ini, mereka membangun sebuah Food Lab yang akan digunakan untuk ruang eksperimen dan riset. Namun untuk ruang sosial, ruang berdiskusi dan berkegiatan lainnya masih kurang memadai.

Mollo Utara merupakan perpaduan sempurna antara kekayaan alam dan budaya. Karena terletak di dataran yang lebih tinggi, pemandangan alamnya juga menakjubkan. Tradisinya juga masih terjaga dengan baik. Ada banyak tradisi dan ritual yang terpelihara dengan baik, mulai dari pembukaan kebun baru, masa tanam hingga masa panen.

Berangkat dari isu tersebut, maka diusulkan desain bangunan yang dapat mewadahi berbagai kegiatan untuk mengembangkan ruang komunitas menjadi communal space yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi masyarakat agar lebih berkembang dan menyenangkan untuk berkegiatan tidak hanya untuk anak-anak namun untuk masyarakat daerah tersebut.

Perancangan Creative Hub ini dimaksudkan selain sebagai ruang komunitas difungsikan juga sebagai ruang interaksi dan komunikasi baik dari masyarakat dan juga sebagai tempat bersosialisasi. Dengan melalui pendekatan arsitektural regionalisme kritis yang akan menjadi acuan dalam desain.

Kata kunci : Creative Hub, Budaya, Tradisi, Sosial, Regionalisme Kritis.



DAFTAR ISI



BAB

1	PENDAHULUAN	
	1.1 Latar belakang	2
	1.2 Kesimpulan latar belakang	7
	1.3 Kerangka berpikir	8
	1.4 Originalitas tema	9
2	PENELUSURAN PERANCANGAN	
	2.1 Kajian kebudayaan	11
	2.2 Lokasi perancangan	20
	2.3 Kajian tema perancangan	24
	2.4 Kajian preseden	27
3	PENYELESAIAN PERSOALAN	
	3.1 Analisis konsep	31
	3.2 Analisis program ruang	36
	3.3 Analisis bisnis	50
	3.4 Pemecahan persoalan desain	53
4	EKSPLORASI PERANCANGAN	
	4.1 Konsep perancangan	55
	4.2 Rancangan skematik	62
5	HASIL PERANCANGAN	
	5.1 Deskripsi rancangan	75
	5.2 Property size	76
	5.3 Program ruang	77
	5.4 Situasi	78
	5.5 Rancangan kawasan tapak	79
	5.6 Rancangan bangunan	80
	5.7 Konten pemasaran produk	112
	5.8 Uji desain	113
6	EVALUASI DESAIN	119
7	LAMPIRAN DAN DAFTAR PUSTAKA	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	2
Gambar 1.2	2
Gambar 1.3	3
Gambar 1.4	4
Gambar 1.5	4
Gambar 1.6	6
Gambar 2.1	11
Gambar 2.2	11
Gambar 2.3	12
Gambar 2.4	12
Gambar 2.5	13
Gambar 2.6	14
Gambar 2.7	15
Gambar 2.8	16
Gambar 2.9	16
Gambar 2.10	17
Gambar 2.11	23
Gambar 2.12	23
Gambar 2.13	23
Gambar 3.1	32
Gambar 3.2	33
Gambar 3.3	33
Gambar 3.4	41
Gambar 3.5	47
Gambar 3.6	47
Gambar 3.7	48
Gambar 3.8	48
Gambar 3.9	49
Gambar 3.10	49
Gambar 4.1	55
Gambar 4.2	55
Gambar 4.3	56
Gambar 4.4	57
Gambar 4.5	58
Gambar 4.6	58
Gambar 4.7	59
Gambar 4.8	60
Gambar 4.9	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.10	60
Gambar 4.11	62
Gambar 4.12	63
Gambar 4.13	64
Gambar 4.14	64
Gambar 4.15	65
Gambar 4.16	65
Gambar 4.17	65
Gambar 4.18	66
Gambar 4.19	66
Gambar 4.20	67
Gambar 4.21	67
Gambar 4.22	67
Gambar 4.23	68
Gambar 4.24	68
Gambar 4.25	68
Gambar 4.26	69
Gambar 4.27	70
Gambar 4.28	70
Gambar 4.29	70
Gambar 4.30	71
Gambar 4.31	71
Gambar 4.32	71
Gambar 4.33	72
Gambar 4.34	73
Gambar 5.1	77
Gambar 5.2	78
Gambar 5.3	79
Gambar 5.4	80
Gambar 5.5	81
Gambar 5.6	82
Gambar 5.7	83
Gambar 5.8	83
Gambar 5.9	84
Gambar 5.10	84
Gambar 5.11	85
Gambar 5.12	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.13	86
Gambar 5.14	86
Gambar 5.15	87
Gambar 5.16	88
Gambar 5.17	89
Gambar 5.18	90
Gambar 5.19	91
Gambar 5.20	92
Gambar 5.21	92
Gambar 5.22	92
Gambar 5.23	92
Gambar 5.24	93
Gambar 5.25	93
Gambar 5.26	93
Gambar 5.27	94
Gambar 5.28	94
Gambar 5.29	95
Gambar 5.30	96
Gambar 5.31	97
Gambar 5.32	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1	3
Tabel 2	3
Tabel 3	7
Tabel 4	8
Tabel 5	9
Tabel 6	11
Tabel 7	13
Tabel 8	24
Tabel 9	34
Tabel 10	35
Tabel 11	39
Tabel 12	42
Tabel 13	44
Tabel 14	50
Tabel 15	51
Tabel 16	52
Tabel 17	53
Tabel 18	99



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Potensi Mollo

Interaksi sosial sesama manusia sangatlah penting, mulai dari belajar bersama, bertukar pengetahuan, dan bersosialisasi dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membuka jembatan menuju dunia yang baru. Munculnya minat dan bakat seseorang menjadikan mereka ingin mengetahui banyak hal dan mempelajarinya lebih dalam. Dengan menjembatani hal tersebut maka manusia akan semakin berkembang dan semakin maju. Maka dibutuhkan suatu wadah atau ruang untuk menampung kegiatan yang dapat dilakukan secara bersama dan bersifat terbuka.

Mollo Utara merupakan salah satu kawasan yang menarik untuk dikembangkan. Agar interaksi sosial mereka selalu berdamai dengan alam, Mollo memiliki tradisi yang berlabuh pada gagasan ekologi dari generasi ke generasi. Filosofi hidup orang Mollo sangat menarik, 'Alam bagai tubuh manusia. Air adalah darah. Batu adalah tulang. tanah adalah kulit. Hutan adalah rambut. Bagaimana mungkin manusia bisa hidup tanpa tulang, tanpa batu? Bisa hidup tanpa darah, tanpa air? Bagaimana mungkin bisa hidup tanpa kulit, tanpa tanah? Alam dipandang sebagai ibu yang menggendong, menyusui dan memelihara. Mollo, perempuan dari gunung.' Dengan tetap memperdulikan alam, maka banyak hal yang baik pula yang akan didapat manusia dari alam. Begitupun juga dalam perancangan, harus memperhatikan alam sehingga sebisa mungkin tidak merusak alam.

Dengan adanya Creative Hub ini dapat menjadi sarana dan prasarana yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan sosial dan juga menghidupkan kembali tradisi-tradisi masyarakat Mollo dengan mempertimbangkan arsitektur lokal daerah tersebut.

Banyak kegiatan yang dilakukan dalam ruang komunitas Lakoat Kujawas. Mulai dari berdiskusi, sebagai ruang pertemuan, bahkan perpustakaan ada dalam satu rumah. Dengan banyaknya kegiatan dan orang yang berada dalam ruang tersebut maka dibutuhkan wadah yang cukup untuk menampung berbagai kegiatan yang ada dalam rumah tersebut. Selain itu, Kabupaten Timor Tengah Selatan telah menerapkan misinya yang tertuang dalam Peraturan Bupati Timor Tengah Selatan Nomor 6 Tahun 2017 yaitu dalam misi meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan dengan program pengembangan budaya baca dan pembinaan perpustakaan maka diharapkan terwujudnya gedung, peralatan dan perpustakaan dan juga dalam misi mengembangkan komoditas unggulan daerah tersebut.



Gambar 1.1 Kondisi ruang komunitas dan anak-anak setempat.
Sumber: Instagram



Gambar 1.2 Kondisi pasar setempat.
Sumber: Instagram



Latar Belakang

Industri Kreatif

Industri kreatif adalah salah satu yang berkembang dari penggunaan kreativitas, keterampilan, dan kemampuan individu untuk menghasilkan kesejahteraan dan lapangan kerja dengan merangsang dan memanfaatkan daya kreatif dan daya cipta individu.

Sektor industri kreatif yang prospektif di Timor Tengah Selatan dengan demikian akan menjadi penekanan dalam desain ini, yaitu di Mollo Utara dan memasukkan kategori yang memungkinkan seperti pendidikan, ekonomi, dan budaya. Untuk dapat menampung sejumlah kegiatan penting, termasuk lokakarya teater, pertunjukan seni, diskusi, kolaborasi, dan berbagi keahlian seni dengan seniman daerah, serta pengembangan ekonomi masyarakat sekitar.

Untuk sarana dan prasarana ekonomi di daerah Mollo Utara khususnya di desa Taiftob sendiri masih belum ada wadah untuk menampung kegiatan perekonomian menurut data kantor kecamatan Mollo Utara.

Desa Village	Kelompok Pertokoan Shopping complex	Pasar dengan Bangunan Permanen Market with Permanent Buildings	Pasar dengan Bangunan Semi Permanen Market with Semi Permanent Buildings
(1)	(2)	(3)	(4)
01. Leloboko	-	-	-
02. Nefokoko	-	-	-
03. Lelobatan	-	-	-
04. Netpala	-	-	-
05. Obesi	-	-	1
06. Eonbesi	-	-	-
07. Bosen	-	-	-
08. Sebot	-	-	-
09. Ajaobaki	-	-	-
10. Bijaepunu	-	-	-
11. Halme	-	-	-
12. Tunua	-	-	-
13. Fatukoto	-	-	-
14. Iusmollo	-	-	-
15. Kokfeu	-	-	-
16. Tomanat	-	-	-
17. Tofen	-	-	-
18. Taiftop	-	-	-
Mollo Utara	-	-	1

Tabel 1. Banyaknya Sarana dan Prasarana Ekonomi
(Sumber: BPS Kab. Timor Tengah Selatan 2020)

Banyak kreativitas lokal yang sudah mulai dikembangkan oleh masyarakat Mollo Utara mulai dari pangan, tenun lokal, serta kewirausahaan lainnya. Dan juga sudah ada beberapa jenis perdagangan yang ada di desa tersebut dengan jumlah 19 jenis usaha.

Desa Village	Jenis Perdagangan Type of Trade	
	Perdagangan Kecil Retail	Perdagangan Besar Wholesaler
(1)	(2)	(3)
01. Leloboko	2	-
02. Nefokoko	8	-
03. Lelobatan	9	-
04. Netpala	26	-
05. Obesi	30	-
06. Eonbesi	8	-
07. Bosen	3	-
08. Sebot	3	-
09. Ajaobaki	22	-
10. Bijaepunu	4	-
11. Halme	4	-
12. Tunua	10	-
13. Fatukoto	6	-
14. Iusmollo	6	-
15. Kokfeu	9	-
16. Tomanat	5	-
17. Tofen	10	-
18. Taiftop	19	1
Mollo Utara	184	1

Tabel 2. Jumlah Usaha Perdagangan
(Sumber: BPS Kab. Timor Tengah Selatan 2020)

Catatan/Note: -

Sumber/Source: Kantor Kecamatan Mollo Utara/Mollo Utara Subdistrict Office



Gambar 1.3 Hasil industri kreatif setempat.
Sumber: lakoat.kujawas

Latar Belakang

Kebudayaan Dawan

Suku Dawan adalah suku asli dari Pulau Timor. Mereka menempati tiga kabupaten, di antaranya adalah Kupang, Timor Tengah Selatan, dan Timor Tengah Utara. Penduduk asli pulau Timor bukan hanya suku Dawan/Atoni, namun juga Marae/Bunak Kemak dan Helong. Suku Dawan merupakan penduduk asli yang paling banyak.

Perkampungan orang suku Dawan mempunyai ciri khas yaitu berpola bulat dengan atap yang menjulur ke tanah hampir menutupi bagian rumah. Pola perkampungannya cenderung padat yang mempunyai kandang sapi di beberapa bagian, kemudian diberi pagar di sekelilingnya. Selain itu, kegiatan wanita suku Dawan lebih banyak dilakukan di rumah, seperti menenun, memasak, dan untuk menyimpan hasil lading. Mereka menempati puncak-puncak gunung untuk mendirikan sebuah perkampungan. Mata pencaharian orang suku Dawan adalah berladang. Hal ini berkaitan dengan pola perkampungan orang Dawan asli yaitu sebuah kelompok kerabat yang terpencar-pencar dalam wilayah yang luas. Mereka menanam sayur-mayur, umbi-umbian, jagung, dan beberapa tanaman pokok lainnya.



Gambar 1.4 Rumah tradisional.
Sumber: Google

Bagi suku Dawan, perempuan dianggap lebih banyak melakukan kegiatan dalam rumah. Sehingga bentuk rumah cenderung diasosiasikan dengan perempuan. Misalnya, seperti bentuk atap rumah yang berbentuk bulat diidentifikasi dengan bentuk sarung yang dipakai oleh perempuan. Perempuan Dawan mengikat sarungnya pada dada, sehingga rumah disebut juga *uma bife* (rumah perempuan). Denah rumah tinggal berbentuk bulat yang biasa disebut dengan *ume Khubu*. Untuk luas rumah tergantung pada kebutuhan dan status sosial pemiliknya.

Ciri khas lain dari rumah suku Dawan adalah adanya hiasan yang berunsur flora yang biasa disebut *Lun Hau No*, dan hiasan yang berunsur fauna atau biasa disebut *Lun Kuna* (*lun mu'if*). Adanya hiasan pada sebuah rumah menandakan status sosial ekonomi dari pemiliknya, yang ditempatkan pada ruang induk, balok loteng rumah, tempat musyawarah dan *ume khubu*. Yang kerap ditemukan ialah hiasan bermotif matahari yang disebut *Un neno* menandakan kedudukan yang paling tinggi.



Gambar 1.5 Rumah tradisional.
Sumber: Google

Latar Belakang

Creative Hub

Salah satu pelaku ekonomi kreatif adalah creative hub. Pusat kreatif ini diharapkan mampu menampung berbagai konsep inovatif bagi pelaku ekonomi kreatif daerah. Budaya lokal yang memiliki kemampuan untuk berkembang ini menjadi landasan bagi bisnis kreatif ini.

Creative hub atau pusat kreatif adalah sebagai segi jaringan komunikasi kreatif yang terbentuk dari pelaku kreatif serta berbagai macam aktivitas yang dilakukan. Secara fisik, creative hub menawarkan lingkungan kerja bagi komunitas kreatif serta lokasi bagi perusahaan di sektor kreatif. Kegiatan di creative hub diharapkan dapat menyatukan bakat, spesialisasi, dan kemampuan pelaku kreatif dalam komunitas kreatif lokal. Pada akhirnya, hal ini dapat menciptakan jaringan yang mendorong perluasan sektor kreatif di tingkat lokal sebelum pindah ke tingkat daerah.

DEFINISI CREATIVE HUB

Creative hub menurut *Janine Matheson, Creative Edinburgh* dan *Gillian Easson* dalam *Creative HubKit-British Council*, *Creative hub* adalah tempat, baik fisik ataupun virtual yang dapat menyatukan orang-orang kreatif. Serta menyediakan ruang dan dukungan untuk segi jaringan, pengembangan bisnis maupun keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

TUJUAN CREATIVE HUB

- Untuk memberikan dukungan fasilitas untuk ide, proyek, organisasi maupun bisnis.
- Untuk berhubungan dengan institusi, pusat penelitian dan pengembangan, sektor kreatif dan non-kreatif.
- Rencana komunikasi aktif untuk terlibat dan berkomunikasi dengan lebih banyak orang.
- Mempromosikan dan menampilkan bakat muda, mendorong batas praktik saat ini, dan mempengaruhi inovasi

FUNGSI CREATIVE HUB

Menurut buku dari *Enabling Space: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Council*, creative hub di Indonesia dibagi menjadi 3 berdasarkan fungsinya.

1. Creative space atau ruang kreatif merupakan awal mula dari gerakan yang membentuk kesenian di wilayah Jakarta. Biasanya gerakan ini dijalankan oleh berbagai kelompok komunitas kesenian maupun individu yang bertujuan untuk menyediakan ruang produksi, menampilkan, atau menyimpan karya.
2. Coworking Space memberikan tujuan yang berbeda dari ruang kreatif atau creative space; selain menawarkan tempat untuk bekerja, mereka juga berfungsi sebagai tempat berkumpulnya kelompok dan orang-orang yang ingin bekerja sama dan memperluas jaringan sosial mereka.
3. Perbedaan utama antara makerspace dan coworking adalah bahwa di makerspace terdapat mesin khusus digunakan untuk membuat atau menghasilkan karya atau produk. Sementara coworking seringkali hanya menawarkan ruang kerja dan perlengkapan kantor.

Latar Belakang

Arsitektur Tradisional Dawan

Pada arsitektur tradisional suku Dawan memiliki nilai-nilai budaya yaitu nilai adat, kepercayaan, dan kemasyarakatan. Saat membangun sebuah rumah, ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan. Aturan nilai adat mengacu pada waktu saat membangun sebuah rumah. Tahap-tahap kerja tertentu dimulai dengan upacara-upacara ritual, hal ini berkaitan dengan kepercayaan yang di anut suku Dawan. Gotong royong yang diadakan pada waktu menyelesaikan berbagai tahap pekerjaan termasuk dalam nilai kemasyarakatan yang terkandung dalam arsitektur tradisional suku Dawan.

Namun, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tergesernya arsitektur tradisional Dawan.

1. Pengaruh ekonomi

Pertumbuhan ekonomi di wilayah Kapan Timor Tengah Selatan berpengaruh pada pembangunan rumah. Kebanyakan masyarakat sudah membangun rumah-rumah modern dibandingkan dengan rumah-rumah tradisional. Adanya supply bahan bangunan oleh pemerintah yang cukup memenuhi masyarakat menjadi salah satu faktor sehingga sudah banyak dipasarkan dan mudah untuk dibeli.

2. Pengaruh Agama

Seiring berjalannya waktu kepercayaan tradisional berkembang pula menurut data jumlah penduduk yang dianut di kecamatan Mollo sebagian besar menganut agama Kristen protestan. Hal ini berpengaruh pada pembangunan rumah yang cenderung menyesuaikan supaya tidak terjadi konflik batin pada penganut agama yang baru. Mereka memilih mendirikan bangunan modern tanpa adanya upacara sakral tradisional yang azasnya sangat berbeda dan berlawanan dengan azas agama baru.

3. Pengaruh pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku masyarakat sehingga mereka dapat mempelajari informasi yang lebih penting untuk masa depan mereka. Tergesernya budaya lokal diakibatkan pula oleh banyaknya orang yang ingin berpendidikan formal sehingga mengakibatkan tidak adanya waktu atau kesempatan untuk meneruskan budaya yang sudah ada secara turun temurun. Sebagai contoh di Mollo sendiri menenun sudah menjadi budaya yang ada sejak dulu namun karena banyak generasi muda yang sudah mulai ingin mengembangkan diri atau mulai bersekolah formal maka mereka beranggapan bahwa tidak adanya waktu untuk membuat tenun ikat serta proses belajar dan menenun hanya dilakukan oleh ibu-ibu atau anak perempuan yang tinggal dikampung atau desa. Tenun ikat dan simbol-simbol yang terdapat di dalamnya hanya diapresiasi sebagai simbol estetika atau karya seni saat ini. Urgensi budaya lokal dihasilkan dari ini.



Gambar 1.6 Kondisi perumahan daerah setempat.
Sumber: Google maps.

Latar Belakang

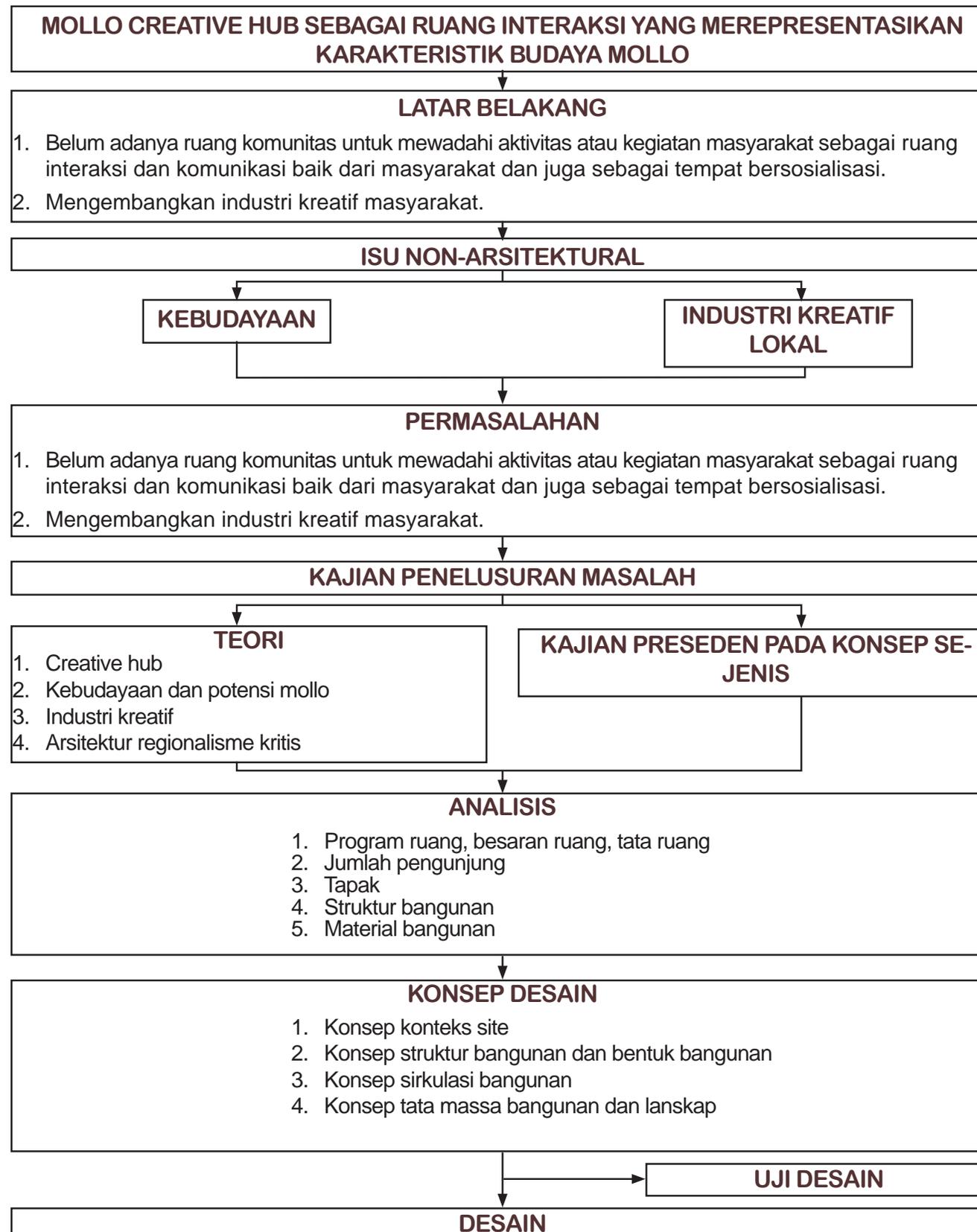
Kesimpulan Latar Belakang

Dapat disimpulkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas bahwa perkembangan industri kreatif di Indonesia berkembang setiap tahunnya dan menjadi salah satu faktor penting untuk mendukung ekonomi masyarakat serta meningkatnya proses kreatif masyarakat untuk mengembangkan potensi mereka. Di Kecamatan Mollo Utara sendiri sudah banyak pedagang industri kecil yang mulai berkembang. Serta terdesaknya arsitektur lokal yang sudah mulai memudar karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu dari pengaruh ekonomi, pengaruh agama maupun pengaruh pendidikan. Banyak budaya dan potensi yang masih dapat dilestarikan mulai dari budaya menenun, tari-tarian tradisional, serta makanan tradisional khas daerah yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Dan juga sudah banyak bangunan yang memakai arsitektur modern yang masuk ke dalam daerah mengakibatkan terdesaknya arsitektur lokal pada daerah tersebut. Maka dari itu dengan adanya isu tersebut untuk dapat mengembangkan potensi masyarakat maka diperlukan tempat untuk mewadahi proses kegiatan yang dapat mengakulturasi budaya lokal dengan teknologi modern sehingga proses kegiatan maupun pengembangan kreatifitas masyarakat dapat disalurkan dalam satu tempat sehingga kegiatan kreatifitas dan perekonomian dapat berjalan secara bersamaan.

No	Uraian
1.	<p>Studi fungsi: Menurut <i>Janine Matheson, Creative Edinburg, dan Gilian Easson</i> dalam <i>Creativ HubKit-British Concil</i>, Creative hub merupakan suatu tempat, baik itu fisik ataupun virtual yang dapat menyatukan orang-orang kreatif. Serta menyediakan ruang dan dukungan untuk segi jaringan, pembangunan bisnis, maupun keterlibatan masyarakat dalam sector kreatif, budaya, dan teknologi. Tujuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan dukungan melalui layanan atau fasilitas untuk ide, proyek, organisasi maupun bisnis. • Menjangkau pusat-pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif. • Berkomunikasi dan terlibat dengan lebih luas audiens, mengembangkan komunikasi aktif strategi. • Memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi
2.	<p>Studi pendekatan: Diambil dari buku "Arsitektur Tradisional Daerah Nusa Tenggara Timur", Arsitektur tradisional Dawan terkandung nilai-nilai budaya yaitu nilai adat, kepercayaan dan kemasyarakatan. Namun, ada beberapa faktor yang mempengaruhi tergesernya arsitektur tradisional Dawan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh ekonomi 2. Pengaruh agama 3. Pengaruh pendidikan <p>Serta dari kajian tentang kebudayaan Dawan ada beberapa poin yang dapat diambil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ragam hias yang merupakan hasil karya seni tradisional dapat diterapkan pada fasad bangunan ataupun interior bangunan sehingga dapat terlihat unsur budaya setempat • Material bangunan yang digunakan merupakan material lokal namun tetap melihat kualitas dan juga untuk struktur bangunan yang akan dikombinasikan dengan material modern. • Konsep penataan massa bangunan mengadaptasi dari bentuk bulat rumah tradisional Dawan atau natural yang sesuai dengan bentuk alam semesta.

Tabel 3. Kesimpulan latar belakang.
Sumber: Penulis.

1.2 Kerangka Berpikir



Tabel 4. Kerangka berpikir.
Sumber: Penulis.

1.3 Originalitas Tema

1. Judul : TANJUNGPINANG CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONIS

 Penekanan : Arsitektur Ekspresionis

 Disusun oleh : Syilvia Ovtariyani Putri, Pedia Aldy , Mira Dharma Susilawaty

 Perbedaan : Penulis menekankan pendekatan tema Arsitektur Ekspresionis dapat memberikan citra bangunan yang ekspresif dan dapat mempresentasikan fungsi creative hub

2. Judul : CREATIVE HUB DI KOTA MANADO BIOPHILIC DESIGN

 Penekanan : Biophilic Design

 Disusun oleh : Belinda Aprillia Michiko Rorimpandey, Jeffrey Kindangen, Frits Siregar

 Perbedaan : Penulis menekankan tema biophilic sebagai konektor dalam interaksi timbal balik antara manusia dengan alam

3. Judul : PERANCANGAN CREATIVE HUB DI PEKANBARU DESIGNING CREATIVE HUB IN PEKANBARU CITY

 Penekanan : Interior desain

 Disusun oleh : Dwi Purnamasari, Ratri Wulandari, Ariesa Farida

 Perbedaan : Melalui pendekatan terhadap aktivitas dan perilaku, telah didapat pemograman zonasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan pengguna serta sifat dan cara bekerja pelaku kreatif yang ramah, kreatif, optimis, inovatif, ekspresif, dan kompetitif.

Tabel 5. Originalitas tema.
Sumber: Penulis.

The background features several organic, flowing shapes in shades of brown and grey. These shapes are filled with a fine, light grey grid pattern. The overall aesthetic is clean and modern.

2

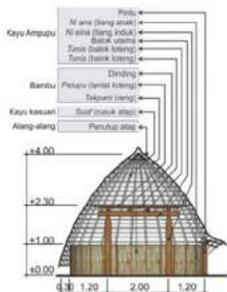
PENELUSURAN PERANCANGAN

Kebudayaan Mollo

Pada perancangan ini kebudayaan suku Mollo akan lebih ditekankan untuk merepresentasikan daerah tersebut. Setiap kebudayaan mempunyai nilai keindahan dan untuk menjadi Indonesia, seharusnya berakar pada jati diri. Di Mollo, itu semua bermula dari menjaga alam dan tradisi. Di Mollo, hampir semua kebutuhan hidup bisa dipenuhi tanpa perlu terus-menerus mengeluarkan uang. Kebudayaan sendiri terbagi menjadi dua yaitu kebudayaan *tangible* dan *intangible*.

Kebudayaan Tangible

Kebudayaan Tangible merupakan kebudayaan yang berbentuk benda yang dapat diraba ataupun dipindahkan.

No.	Kebudayaan Tangible	Gambar
1.	<p>Rumah Adat</p> <p>Ume Kbbubu, rumah bulat orang Mollo, Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur (NTT). Ume artinya rumah dan kbbubu berarti bulat. Ume Kbbubu yang berbentuk bundar menjadikan struktur atapnya menjadi berbentuk kerucut. Diameternya sekitar 3-5 meter. Atap Ume Kbbubu biasanya ditutup dengan alang-alang. Bambu biasanya digunakan untuk membangun dinding Ume Kbbubu. Pintu masuk dalam ume kbbubu disebut sebagai nesu atau eno. Ume Kbbubu memiliki pondasi yang disebut baki. Pondasi dibentuk dari batu-batu yang disusun secara melingkar.</p>	  <p>Gambar 2.1 Konstruksi rumah tradisional. Sumber: Google</p>
2.	<p>Kerajinan</p> <p>- Tenun, <i>Tais</i> adalah sebutan untuk sarung yang biasanya dipakai perempuan (kebalikannya, laki-laki memakai selimut atau beti). <i>Tais</i> ini ditenun dengan Teknik ikat (fitus) untuk membentuk motif bunga dan daun, serta teknik lotis (songket) untuk membentuk motif garis-garis.</p> <p>Kain <i>Betmuti</i>, <i>Betmuti</i> (selimut laki-laki Mollo) menggambarkan air (noel) dengan garis besar berwarna putih, sementara hutan dan kebun hadir dalam simbol garis hijau dan kuning.</p>	  <p>Gambar 2.2 Kain tenun daerah. Sumber: lakoat.kujawas</p>

Tabel 6. Kebudayaan Tangible.
Sumber: Penulis.

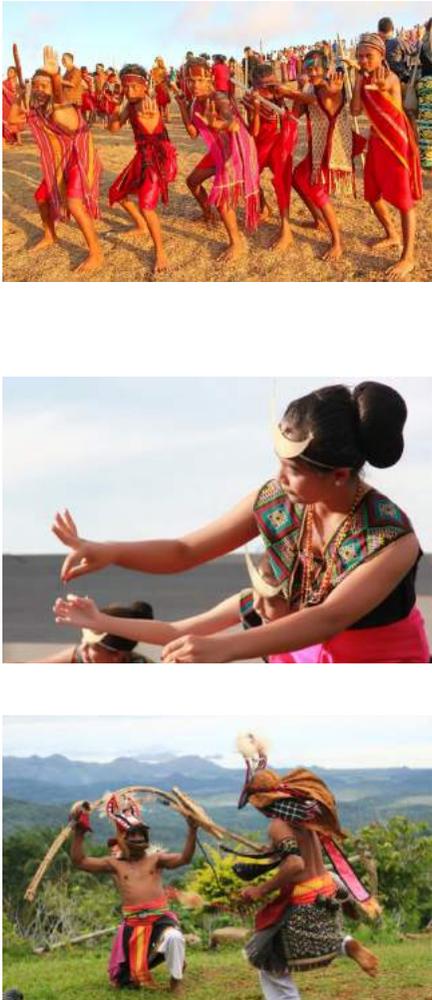
	<p>- Tas Tenun, tas tenun motif khas Mollo dengan teknik tenun naisa (benang direntang dan dianyam menggunakan tangan kosong, tanpa banyak alat bantu seperti tenun kebanyakan), bahan pewarna alam dan menggunakan benang kapas yang dipintal sendiri.</p>	 <p>Gambar 2.3 Tas tenun daerah. Sumber: lakoat.kujawas</p>
<p>2.</p>	<p>Alat Musik</p> <p>- Gong, pada umumnya ada 6 buah jenis gong yang digunakan. Yakni, dua buah gong kecil atau biasa disebut Tetun. Namun apabila kedua gong ini hanya dibunyikan salah satunya saja, maka namanya berubah menjadi Toluk. Dua buah gong yang berukuran sedang disebut Ote', cara me bunyikan Ote' ini dengan penuh perasaan. Dan yang kedua lainnya adalah Kbolo' yaitu dua gong yang berukuran besar, cara memainkan Kbolo' tidak terlalu cepat.</p> <p>- Knobe Khabetas, alat musik ini bentuknya menyerupai busur panah. Untuk memainkannya, salah satu ujung busur ditempelkan di atara bibir atas dan bibir bawah, kemudian udara dikeluarkan dari kerongkongan, dan tali busur dipetik dengan jari.</p> <p>- Leko Boko/Bijol, alat musik merupakan sebuah alat musik yang dipetik. Terdiri dari wadah resonansi yang terbuat dari labu hutan, untuk merentangkan daai menggunakan kayu, sedangkan usus kuskus sebagai dawainya. Alat musik ini biasanya dipakai untuk hiuran pribadi dan pesta rakyat.</p> <p>- Heo, alat musik merupakan alat musik tradisional NTT yang cara memainkannya dengan di gesek. Berasal dari daratan Pulau Timor, yang merupakan alat musik tradisional khas suku Dawan Timor.</p>	 <p>Gambar 2.4 Alat musik tradisional. Sumber: Google</p>

Kebudayaan Intangible

Kebudayaan *Intangible* merupakan kebudayaan yang tidak bisa diraba.

No.	Kebudayaan Intangible	Gambar
1.	<p>Tarian Adat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarian Bonet, Tari Bonet atau Bonet merupakan salah satu tari tradisional paling tua yang berasal dari Nusa Tenggara Timor. Bonet melambungkan semangat dalam kebersamaan. Biasanya tarian Bonet dilakukan oleh sekitar 2 orang. Mereka membentuk sebuah lingkaran, sambil berpegangan tangan dan mengikuti syair dalam bahasa lokal. - Tarian Ma'ekat/Tari Okomama, Tari ini merupakan terian tradisional yang menceritakan tentang hubungan kekerabatan yang ada di dalam masyarakat suku Dawam. Biasanya dilakukan dalam kegiatan penyambutan. Yaitu tentang pemberian sirih dan tempatnya, pinang dan kapurnya, merupakan suatu bentuk penghormatan kepada seseorang yang diberi. - Tarian Gong, Tarian gong merupakan tarian seremonial penyambutan tamu besar yang bermakna sukacita yang ditandai dengan bunyi gong-gendang-giring-giring. Tari ini berasal dari NTT, yang berkembang di Kabupaten TTS dan Kabupaten TTU. 	   <p style="text-align: center;">Gambar 2.5 Tari tradisional. Sumber: Google</p>

Tabel 7. Kebudayaan intangible.
Sumber: Penulis.

	<p>- Tarian Likurai, Tari Likurai merupakan tarian yang dilakukan oleh beberapa orang pria dan wanita. Penari pria menggunakan pedang, sedangkan penari wanita menggunakan Tihar atau kendang kecil sebagai atributnya. Tari ini adalah tarian tradisional sejenis tarian perang yang khas dari daerah Belu, Nusa Tenggara Timur.</p> <p>- Tarian Menenun dan Menanam, Tarian asal daerah NTT, Tarian yang menggambarkan proses menenun dari awal menanam kaas sampai menghasilkan sebuah kain tenun. Tarian ini berasal dari daerah NTT, yang merupakan tarian daerah TTS dan Biboki-Kabupaten TTU.</p> <p>- Tarian Perang, Tari tradisional ini mengisahkan tentang kegagahan sebuah peperangan. Penari Bso Bano memakai giring-giring di kakinya dengan jumlah banyak untuk menciptakan bunyi yang selaras dengan irama gong. Sedangkan penari Sbo Maekat memakai "Ponof" atau gelang kaki yang berasal dari rambut/ekor kuda untuk menunjukkan kelincahan gerakan kaki.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.6 Tari tradisional. Sumber: Google</p>
<p>2.</p>	<p>Upacara Adat</p> <p>- Uis Neno, merupakan dewa yang di percaya suku Dawam yaitu dewa Pencipta alam dan pemelihara kehidupan di dunia. Ketika warga suku Dawan ingin meminta kesehatan, kesejahteraan, keturunan, sinar matahari, dan hujan. Mereka mengadakan upacara yang ditujukan pada Uis Neno.</p> <p>- Lain Naim Matabelat Ni, Salah satu upacara yang ada di suku Dawam adalah upacara untuk mencari dan memotong (Menebang) tiang induk.</p>	

- **Tradisi Fua Pah**, dalam konteks budaya pertanian tradisional, tradisi Fua Pah sangat khas. Mulai dari menanam kebun baru hingga memanen, mengumpulkan makanan kebun, dan mengucapkan terima kasih kepada Uis Neno atas hasil panen yang melimpah, ada enam langkah ritual pertanian memersebahkan kurban kepada Uis Pah atau Pah Tuaf. Keenam langkah tersebut adalah: (1) tahap pembukaan hutan (lef nono/tafek hau ana), (2) tahap pembakaran hutan (polo nopo/sifo nopo), (3) tahap penanaman (lef boen no'o), (4) tahap perkembangan tanaman (eka ho'e), dan (5) tahap panen akhir (tnibun bola'if ma aen tauf).

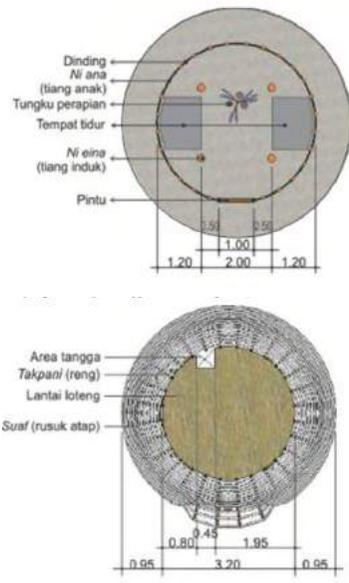
- **Puah mnasi manu mnasi** (Pua: Pinang, Mnasi: tua, Manus: sirih) sebenarnya ungkapan atau istilah ini tidak dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia karena tidak menangkap makna keseluruhan dari kebiasaan dan budaya tersebut (Pua: Pinang, Mnasi: tua, Manus: sirih). Puah Mnasi Manu Mnasi merupakan salah satu adat perkawinan tradisi Atoin Meto yang harus dijunjung tinggi oleh pasangan yang akan menikah karena dianggap membawa kebahagiaan dan kemakmuran bagi yang melakukannya, sedangkan yang tidak mematuhi atau mengabaikan budaya ini dianggap akan mewariskan kesulitan. dalam kehidupan mereka untuk generasi mendatang.

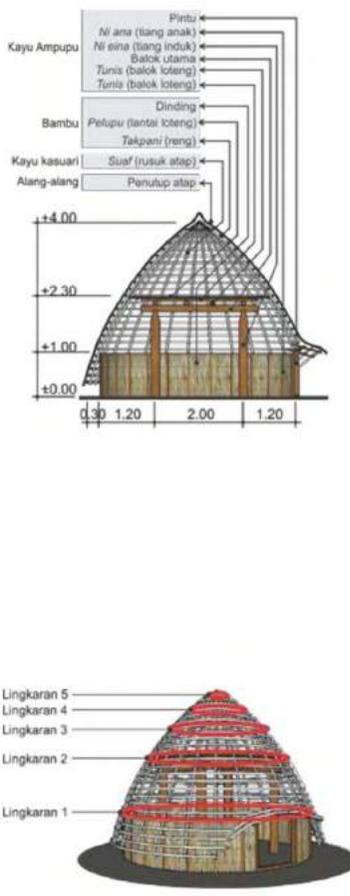


Gambar 2.7 Tradisi daerah.
Sumber: Google

Tipologi Ume Kibu

Suku Dawan tinggal di Nusa Tenggara Timur yang berbentuk bundar yang disebut Ume Kibu. Material dan penataan ruang ume kibu dapat melambangkan dan menggambarkan cara hidup, pengalaman, dan kepercayaan suku Dawan. Dari segi peran sosial, pangkat sosial, dan relasi gender, kehidupan sehari-hari masyarakat Dawan dilambangkan dengan tidak adanya dinding atau sekat dalam rumah dan pembagian ruang di dalam rumah.

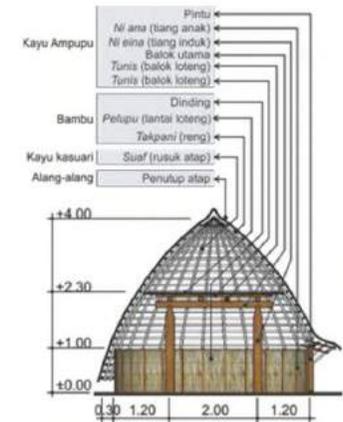
Variabel	Identifikasi	Gambar
Massa	Rumah tinggal di daerah Dawan berbentuk bundar. Luas rumahnya tergantung kebutuhan dan status sosial ekonomi pemilik. Karena bentuk denah yang bundar dan rangka atap, maka atapnya berbentuk kerucut, Puncak atap mempunyai dua bentuk yaitu buat (sanggul wanita) dan Ba'i (palungan terbaik). Rumah dengan atap berbentuk palungan disebut Ume Ba 'i.	 <p>Gambar 2.8 Rumah tradisional daerah. Sumber: Google</p>
Ruang	<p>Serambi, serambi berfungsi sbagai tempat menerima tamu dalam keluarga, tempat musyawarah orang tua atau keluarga dekat, sebagai tempat berkumpul untuk makan bersama keluarga, serta tempat untuk tidur orang tua (ayah) dan tamu.</p> <p>Ruang tamu, rumah Dawan terdapat 2 lantai, lantai 1 adalah lantai tanah dan lantai 2 adalah loteng. Bagi warga suku Dawan tamu diterima di serambi atau di lopo dan kapele. Rumah tinggal suku Dawam tidak ada ruangan khusus seperti pada rumah-rumah modern.</p> <p>Tempat memasak, terletak dapur atau tempat memasak rumah Dawah berada di bagian paling belakang dalam rumah atau di bagian tengah-tengah rumah.</p>	 <p>Gambar 2.9 Denah rumah tradisional Dawan. Sumber: Google</p>
Fungsi	Ume kibu , berfungsi sebagai tempat tinggal utama dimana hampir semua aktifitas dilakukan di sini. Misalnya sebagai tempat beristirahat, memasak, menyimpan bahan makanan, juga sebagai tempat bersalin dan merawat bayi serta wanita setelah melahirkan untuk tetap mendapat suhu hangat.	

<p>Konstruksi</p>	<p>Elemen Struktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 tiang dengan diameter 30 cm dan tinggi 200 cm membentuk tiang utama (Ni eina). Dengan total 4 tiang utama dan jarak antara masing-masing 2 m. • 26 tiang anak (Ni ana), masing-masing berukuran 1 m, disusun berjajar membentuk lingkaran berdiameter 4,2 m yang akan menjadi ruang dalam ume kbbu. • Dua batang kayu membentuk balok utama, yang menghubungkan dua pilar utama. Dua lapis balok anak ditopang oleh balok ini. • Balok anak, terdiri dari 2 lapis lapisan pertama memiliki empat buah dengan diameter 6-7 cm. Penempatan balok anak bersentuhan dengan balok utama, sedangkan balok anak pada lapisan atas dibagi menjadi enam bagian dan ditempatkan sejajar atau bersinggungan dengan balok anak pada lapisan bawah. • Ada lima lingkaran pengunci di bagian atas. Lingkaran pengunci bawah bekerja sebagai pengikat antara tiang anak/dinding dan rusuk atap bawah, lingkaran pengunci pada tingkat kedua berdiameter sama dengan lingkaran lantai loteng yang bekerja sebagai pengunci antara lantai loteng. 	 <p>Gambar 2.10 Konstruksi rumah tradisional Dawan. Sumber: Google</p>
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- Rusuk atap (suaf), terdiri dari 28 batang dan berukuran panjang 4,6–5 meter, terbuat dari kayu gelondongan dengan diameter 5-7 cm. Sebuah loop pengunci diikat di tengah atap setelah dasar rusuk atap diukur pada 30 cm di atas tanah.

Elemen non struktural

- Lantai, luas tanah yang telah diratakan berbentuk lingkaran dengan ukuran denah yang sesuai disebut dengan lantai dalam.
- Dinding, Pelupu, atau bilah bambu, membentuk dinding. Bilah bambu ini memiliki ruang vertikal di semua bagian dinding, yang berkontribusi pada ume kbubu dan menjaga udara tetap aman bagi manusia untuk bernafas bahkan ketika terjadi pembakaran.
- Lantai loteng, bilah bambu disusun dan diletakkan di atas balok anak-anak membentuk lantai loteng. Bilah bambu loteng mengandung pori-pori yang secara efektif mengarahkan asap ke atas.
- Pintu (Eno), hanya ada satu pintu. Pintu dibuat dari banyak papan kayu ampupu dengan lebar 1 m dan tinggi 1 m. Menurut filosofi, pintu masuk yang rendah memaksa pengunjung untuk membungkuk hormat karena diyakini bahwa rumah itu memiliki roh.
- Reng (Takpani), lingkaran yang terbuat dari batang bambu yang dipisahkan 20 cm dari atap rusuk.
- Penutup atap, penutup atap berupa alang-alang disusun menumpuk.



Gambar 2.10 Konstruksi rumah tradisional Dawan.
Sumber: Google

Filosofi	<p>Bagi suku Dawan, perempuan dianggap lebih banyak melakukan kegiatan dalam rumah. Sehingga bentuk rumah cenderung diasosiasikan dengan perempuan. Bentuk atap yang bulat diidentifikasi dengan bentuk sarung yang dipakai perempuan Dawan, mereka mengikat sarungnya pada dada. Bentuk tersebut diaplikasikan pada bentuk atap rumah warga suku Dawan sehingga disebut sebagai <i>ume bife</i> (rumah perempuan).</p> <p>Filosofi rumah suku Dawan terinspirasi oleh alam semesta. Gambar rangka atap yang berbentuk bundar dan kerucut disesuaikan dengan alam semesta. Menurut warga suku Dawan, langit dan bumi diciptakan oleh Uis Neno (Uis yang artinya Tuhan, Neno yang artinya matahari). Sehingga dalam kehidupan ini manusia hidup dalam lindungan langit dan bumi tersebut.</p>	
Pola permukiman	<p>Warga suku Dawan memiliki pola permukiman yang padat yang berasal dari sebuah kelompok kerabat yang kemudian terpencar dalam wilayah yang luas. Dalam satu rumah biasanya terdiri dari rumah utama serta terdapat kandang sapi yang berpagar di sekelilingnya.</p>	

2.1 Lokasi Perancangan

MOLLO UTARA

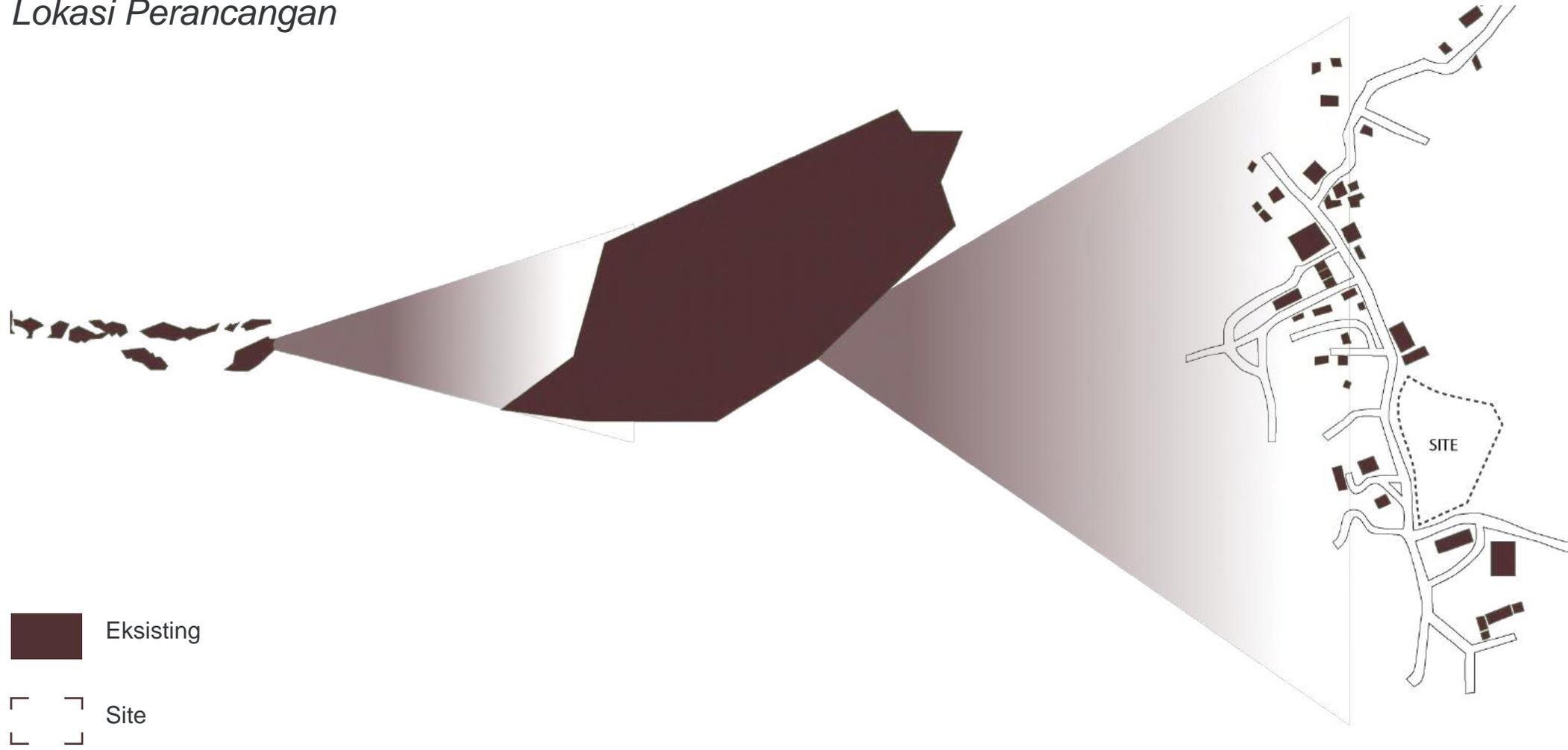
Bahasa Dawan (Uab Meto) adalah bahasa yang digunakan di Mollo Utara, salah satu kecamatan di Kabupaten Timor Tengah Selatan. Mollo, Amanatun, Amanuban, Amarasi, Amfoang, Biboki, Miomofa, Manlea, Kupang, dan Manulai adalah 10 ragam bahasa Dawan.

Mollo Utara Kabupaten Timor Tengah Selatan memiliki sebuah desa yaitu Taiftob. Menurut statistik dari BPS, topografi wilayah ini terletak antara 501 dan 1000 mdpl, atau lebih tepatnya 924 mdpl (2018). Desa ini terkenal dengan pelestarian budaya dan pemberdayaan masyarakat, termasuk melalui pembuatan minuman fermentasi.

Wilayah ini memiliki luas 2,33 km menurut data BPS. Ada 2 dusun, 4 RW, dan 12 RT di pemukiman ini. Desa ini memiliki lebar 2,33 kilometer dan memiliki sekitar 300 rumah dengan 1300 penduduk. Dengan demikian, masyarakat memiliki kepadatan penduduk 558/km. Ada 3 SMA swasta, 1 SMP swasta, dan 1 SD swasta di Taiftob.



Lokasi Perancangan



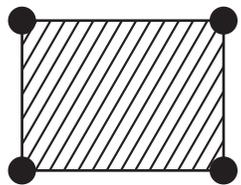
Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur
(-9.733258, 124.273427)

Lokasi Perancangan

Peraturan Persyaratan Standar

Peraturan, persyaratan dan standar yang diacu (Peraturan Bangunan Setempat: Sempadan Bangunan, KDB, KLB, tinggi bangunan, peraturan-peraturan aksesibilitas, standar-standar ruang, persyaratan teknis)

Lokasi perancangan berada di Obesi, Mollo Utara, Timor Tengah Selatan dengan luas site 13.000 sqm. Lokasi ini memiliki aksesibilitas yang cukup mudah dan dekat dengan berbagai fasilitas umum disekitar seperti Fasilitas Kesehatan, Keamanan, Peribadatan, dan Lainnya.



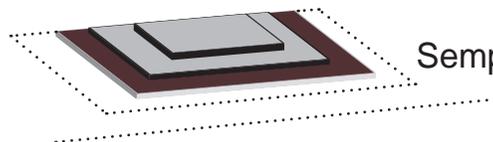
Luas area 13.000 sqm



KDB 60%



KLB



Sempadan 2.5 m



KDH 30%

Lokasi Perancangan

Data Iklim

Temperature dan Curah Hujan Rata-rata

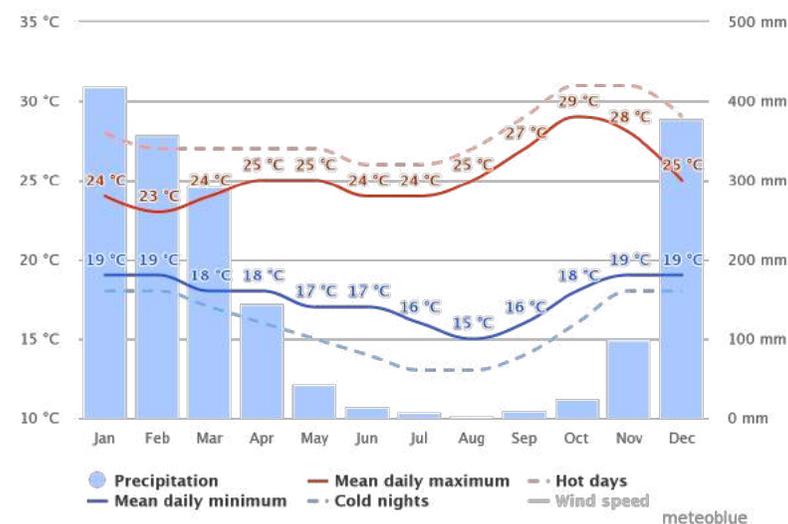
Garis merah pada tabel di samping menunjukkan suhu maksimum rata-rata setiap bulan di Mollo Utara. Garis biru menunjukkan suhu minimum rata-rata. Sedangkan garis putus-putus merah dan garis putus-putus berwarna biru menunjukkan rata-rata hari terpanas dan malam terdingin setiap bulan selama 30 tahun terakhir. Berdasarkan gambar disamping menunjukkan suhu maksimum di Mollo Utara mencapai 29°C pada bulan Oktober. Jumlah curah hujan di Mollo Utara mencapai 400 mm.

Arah Angin

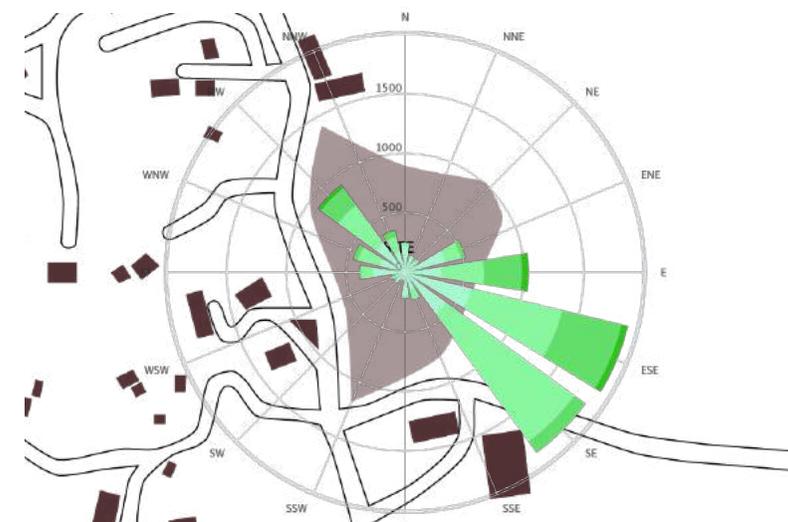
Angin di Mollo Utara paling besar berhembus dari arah Timur Tenggara (ESE) ke arah Barat Barat Laut (WNW) dengan kecepatan 5-19 km/h. Perancangan bangunan dapat mempertimbangkan penggunaan penghawaan alami untuk memenuhi kebutuhan udara dan sirkulasi udara dalam bangunan.

Orientasi Matahari

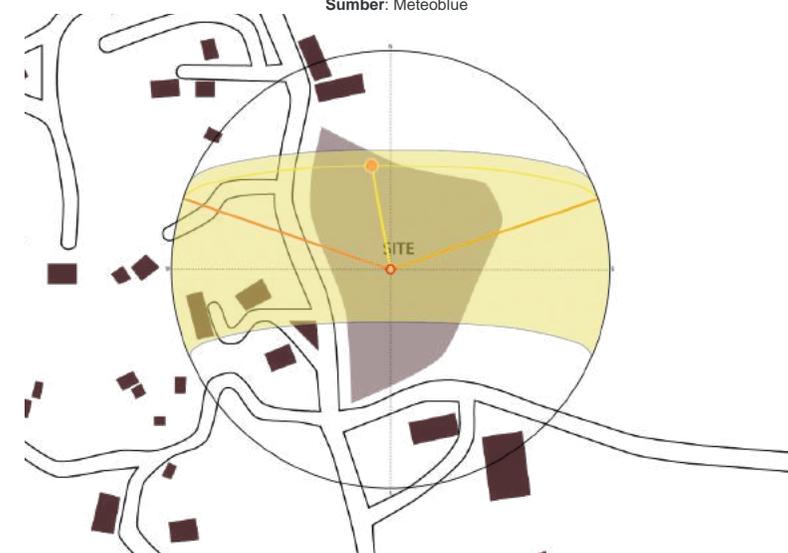
Sesuai dengan analisis disamping, cahaya matahari menunjukkan jatuh lebih banyak pada bagian barat. Dapat disimpulkan yaitu bagian barat site merupakan titik jatuh cahaya matahari yang paling banyak pada siang hari. Sehingga orientasi bangunan membujur ke arah utara dan selatan untuk meminimalisir sinar matahari yang masuk dalam bangunan dan dapat memaksimalkan pencahayaan alami.



Gambar 2.11 Data iklim.
Sumber: Meteoblue



Gambar 2.12 Data iklim.
Sumber: Meteoblue



Gambar 2.13 Data matahari.
Sumber: SunCalc

2.3 Kajian Creative Hub

Tipologi Creative Hub

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kreatif sebagai berfikir yang mengandung atau mempunyai daya cipta, sedangkan pengertian pusat sebagian besar adalah dasar atau titik konsentrasi (berbagai urusan, urusan, dan sebagainya).

Pusat kreatif, menurut British Council, adalah lokasi nyata atau virtual di mana pengusaha dan individu dari industri kreatif dan budaya dapat berinteraksi.

Kebutuhan ruang utama *creative hub*.

No	Ruang	Gambar
1.	Ruang Kreatif Merupakan ruang pengembangan bakat dan minat masyarakat yang disediakan untuk memenuhi proses pembelajaran.	
2.	Ruang Workshop Ruang Workshop merupakan ruang yang dirancang untuk menampung kegiatan praktik. Ruangan-ruangan yang ada di dalam workshop adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Area kerja utama 2. Area pendukung (ruang demonstrasi, ruang fasilitas pajangan, ruang cuci, toilet, dan ruang tunggu) 3. Area lalu lintas atau ruang untuk keperluan mobilitas alat dan bahan saat pelaksanaan praktik 4. Area lalu lintas 5. Ruang untuk perakitan atau perbaikan. 	 
3.	Perpustakaan Salah satu fasilitas yang mendukung peran fungsi edukasi adalah perpustakaan. Sebagai ruang penyimpanan buku dan sebagai sarana belajar/ sumber literatur. Dan juga merupakan ruang diskusi.	
4.	Ruang Multimedia Ruang multimedia adalah ruang yang dilengkapi dengan perangkat keras komputer dan fasilitas multimedia untuk membantu keperluan pendidikan.	
5.	Exhibition Fungsi dari area ini adalah untuk menjadi tempat untuk mengadakan pameran dan galeri.	
6.	Retail Ruang ini merupakan area yang berfungsi sebagai area kegiatan perekonomian UMKM produk lokal maupun foodcourt.	
7.	Ruang Staff Ruang kantor yang berfungsi untuk mengurus pengelolaan creative hub.	

Tabel 8. Kebutuhan ruang creative hub.
 Sumber: Penulis.

Kajian Creative Hub

Tipologi Creative Hub

Creative hub atau **pusat kreatif** memiliki fungsi:

- a. Menyediakan fasilitas untuk memajukan industri kreatif Indonesia
- b. menyediakan ruang bagi peserta bisnis kreatif yang menginginkan lokasi untuk digarap dan mengembangkan aktivitas kreatifnya
- c. memberikan ruang bagi para pelaku kreatif untuk mengembangkan perusahaan kreatif mereka
- d. menjalankan inisiatif pelatihan di bidang khusus industri kreatif
- e. mengintegrasikan seluruh kegiatan subsektor industri kreatif untuk menciptakan jaringan kreatif yang dapat meningkatkan kesadaran produk kreatif Indonesia di kalangan masyarakat Indonesia dan pengunjung internasional.

Terdapat beberapa jenis creative hub menurut Janine Matheson, Creative Edinburg, dan Gilian Easson dalam Creativ HubKit, diantaranya yaitu:

1. Studio

Merupakan kumpulan individu-individu yang cenderung masuk dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan co-working space

2. Center

Merupakan sebuah bangunan dengan ukuran skala cenderung besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti café, bar, cinema, marketplace, shop, serta exhibition space.

3. Network

Merupakan kelompok individual yang tersebar akan tetapi membentuk suatu jaringan atau relasi berdasarkan sector tertentu.

4. Cluster

Merupakan sebuah kelompok individual atau bisnis kreatif yang bekerja dalam suatu area wilayah tertentu.

5. Online platform

Merupakan suatu bentuk pusat kreatif yang memakai metode online seperti media sosial, website dalam melakukan bisnis kreatif.

6. Alternative

Adalah suatu bentuk pusat kreatif yang focus dengan membuat suatu komunitas sector dua tipe keuangan yang baru.

Kajian Arsitektur Regionalisme

Arsitektur Regionalisme Kritis

Istilah "regionalisme" berasal dari "region" yang berarti "wilayah" atau "wilayah", dan "isme", yang berarti "aliran" atau "pemahaman". Secara umum, prinsip regionalisme adalah aliran yang berusaha menonjolkan identitas dan ciri kedaerahan, baik lokal maupun kedaerahan. Menurut definisi yang diberikan dalam kamus Inggris-Indonesia oleh Echols & Shadily [1986] dijelaskan bahwa regionalisme adalah kata benda dengan definisi atau ciri-ciri yang mempunyai makna 'daerahisme' atau sifat 'kedaerahan'.

Arsitektur regionalisme dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang berupaya memahami bangunan pemikiran yang memanfaatkan potensi lokal dan lingkungan sekitarnya. Namun, hal ini kemudian berkembang menjadi cara berpikir yang khas, yaitu kembali ke akar kata regional yang berarti sifat kedaerahan. Sifat kedaerahan ini mungkin berhubungan dengan kapasitas lingkungan alam untuk berinteraksi dengan keadaan lokal atau kondisi setempat.

Frampton berpendapat bahwa regionalisme kritis lebih lazim daripada upaya tipikal yang menyumbangkan ruang dan karya seni untuk arsitektur modern. Misalnya, dalam penulisan kritis, regionalisme banyak menekankan perlunya memahami kompleksitas interaksi antara agama, mitos, masyarakat, dan kehidupan sehari-hari sehingga dapat dilakukan secara lebih menyeluruh [Frampton, 1983].

Kenneth Frampton merumuskan ciri-ciri critical regionalism:

- **Papan (*place*)** yang bersifat konkret ketimbang ruang (*space*) yang abstrak.
- **Keterkaitan dengan bentang alam (*topography*)** ketimbang bentuk bangunan (*typology*).
- **Teknik-teknik membangun yang estetis (*architectonic*)** ketimbang tampilan bentuk (*scenographic*) semata.
- **Alami (*natural*)** ketimbang yang buatan (*artificial*).
- Lebih mementingkan yang dapat **dirasakan dengan raga dan peraba (*tactile*)** ketimbang yang visual semata.

Pada teori **Kenneth Frampton** yang telah dijelaskan diatas untuk penerapan ke dalam desain digunakan 3 komponen **Frampton** yang relevan pada potensi kawasan Mollo Utara yaitu *Place*, *Tectonica*, *Nature*, dan *Tactile*.

2.4 Kajian Preseden

Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau

Bandung Creative Hub menawarkan sumber daya bagi komunitas kreatif untuk menumbuhkan, mendidik, dan meningkatkan sektor industri kreatif kota. Bangunan ini menawarkan fasilitas dan layanan lengkap untuk membantu asosiasi komunitas kreatif daerah Bandung tumbuh dan meningkatkan sektor kreatif Indonesia.

Fasilitas yang ada di Bandung Creative Hub antara lain:

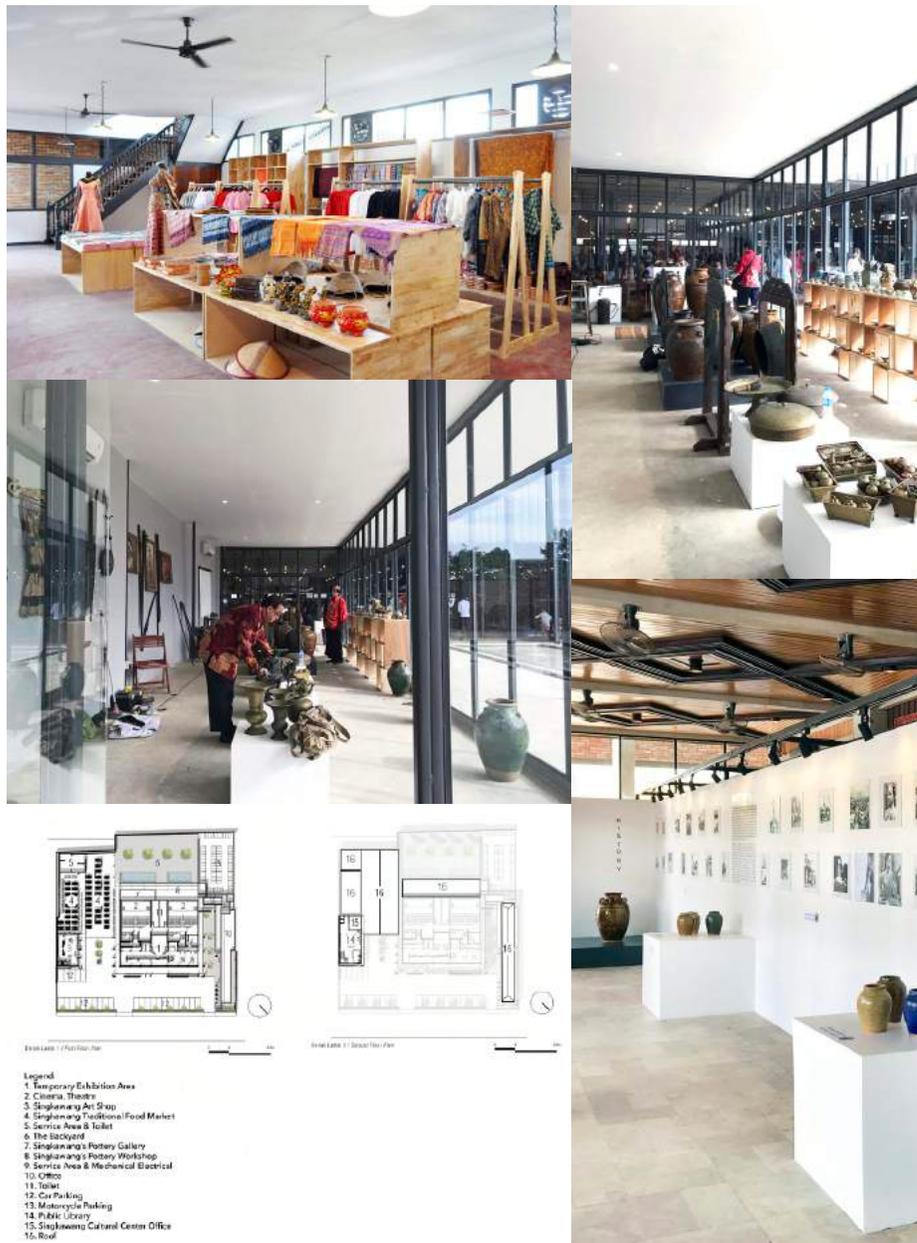
- Coworking space
- Perpustakaan
- Auditorium
- Ruang tari
- Ruang musik
- Photography space
- Ruang game dan animasi
- Ruang kelas jahit dan fashion
- Ruang aula
- Basement



Kajian Preseden

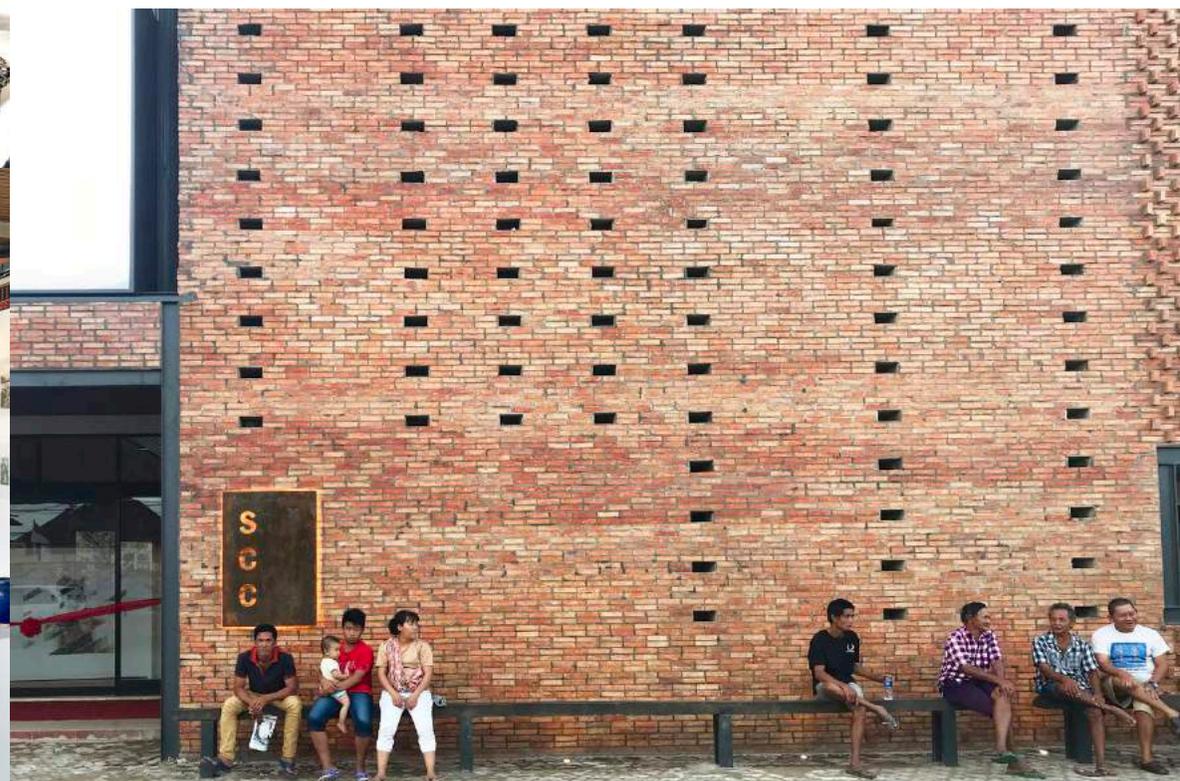
Singkawang Cultural Center / PHL Architects

Secara geografis, Singkawang merupakan salah satu kota yang terletak di Kalimantan Barat, Indonesia. Sedangkan secara demografis, Singkawang terdiri dari tiga jenis etnis besar. Yaitu Tionghoa (Indonesia – Tionghoa), Dayak, dan Melayu yang hidup bersama selama beberapa generasi. Karena keberagaman tersebut, Singkawang memiliki potensi seni dan budaya yang amat kaya. Sebagai contoh, adanya beberapa acara tahunan yang potensial, seperti: festival Cap Go Meh, festival Gawai Dayak Naik Dango, festival Ngobayon, dan masih banyak lagi. Singkawang Cultural Center merupakan proyek pionir yang berfungsi sebagai rumah budaya, pusat komunitas yang menjadi pusat pembinaan dan promosi budaya dan seni di Singkawang, juga untuk memperkuat ikatan masyarakat dengan menampilkan unsur-unsur warisan Singkawang melalui desain arsitektur bangunan, lokal masakan, pertunjukan seni, dan seni visual yang ditampilkan di dalam gedung. Gedung tersebut merupakan salah satu upaya Tjhai Chui Mie selaku Wali Kota Singkawang (2017-2022) untuk mewujudkan visi dan misinya yaitu Singkawang Agung dengan fokus pada pengembangan ekonomi kreatif.



Fasilitas yang ada di Singkawang Cultural Center antara lain:

- Exhibition Area
- Cinema, Theatre
- Art Shop
- Traditional Food Market
- Gallery
- Workshop
- Cultural Center Office
- Public Library
- Office



Kajian Preseden

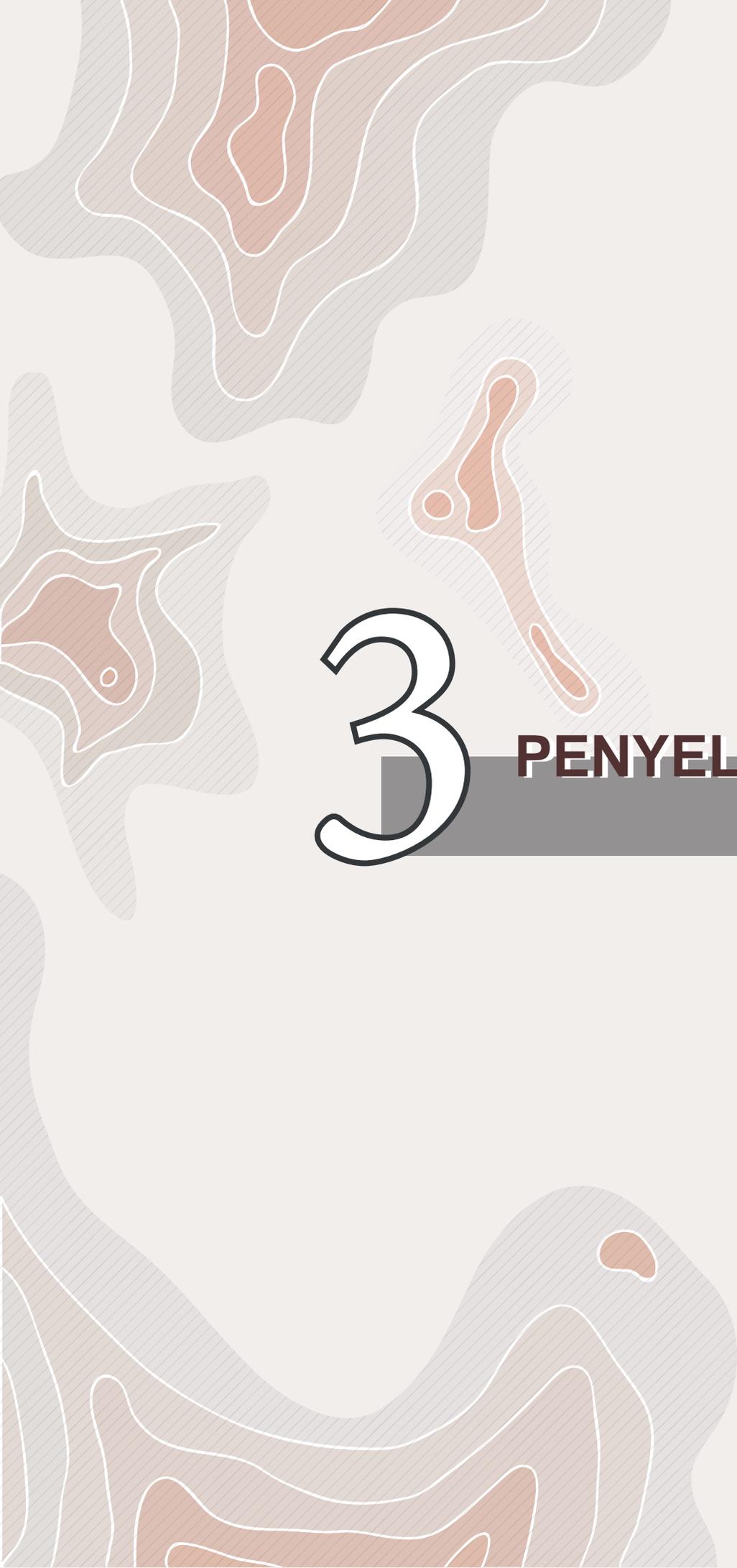
POTATO HEAD STUDIO / OMA

Potato Head Studio adalah salah satu Desa Potato Head yang berlokasi di Seminyak, Bali, desain dari bangunan tersebut diolah oleh David Gianotten, sedangkan yang bertindak sebagai arsitek proyeknya adalah Ken Fung. Dengan bekerjasama bersama Katamama dan Beach Club, Potato Head Studio membentuk Desa Potato Head. Terinspirasi oleh konteks lokal dan lingkungan alami Indonesia. Proyek ini menampilkan komponen tradisional dari elemen arsitektur. Ada pula keterlibatan konsultan desain lokal Andra Matin yang menciptakan suatu tekstur unik pada beberapa dinding beton. Terinspirasi oleh Tika Bali, para arsitek membayangkan penafsiran ulang kalender ramalan di bagian depan koridor kamar tamu.

Restoran, spa, kolam renang, exhibition space dan bar berada di bangunan struktur utama. Di area atas terdapat rooftop dengan view laut yang diakses dengan tangga zigzag.

Dalam mendesain David Gianotten melibatkan masyarakat dalam pembuatan tekstur pada beberapa dinding beton dan juga membuat panel plafon daur ulang yang terbuat dari material botol plastik daur ulang. Tekstur dinding dan keunikan masing-masing panel plafon memberikan tactile experience, dan juga mewakili proses konstruksi yang menghormati tradisi seni dan kerajinan Bali dan lingkungan.





3

PENYELESAIAN PERSOALAN

3.1 Analisis Konsep

Analisis Arsitektur Regionalisme Kritis

Pemilihan konsep regionalisme dipilih karena arsitektur modern yang sudah mulai menggeser arsitektur tradisional daerah dengan bentuk bangunan yang abstrak dan fleksibel atau desain yang sama namun dapat digunakan ditempat yang berbeda sehingga bangunan asli daerah menjadi terasingkan. Dengan menggunakan konsep arsitektur regionalisme kritis ini dapat menghasilkan penampilan bangunan yang merupakan akulturasi teknologi modern namun masih menjaga nilai-nilai tradisionalnya.

Pada perancangan Mollo Creative Hub ini akan menerapkan prinsip dari representasi budaya setempat sehingga dapat terwujudnya Creative Hub. Pendekatan arsitektur regionalisme kritis menurut Frampton yang akan diterapkan pada desain ini akan menekankan pada beberapa poin desain antara lain *place making*, *architectonic*, *nature experience*, dan *tactile experience*.

- **PLACE MAKING**

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. Dengan menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan pengembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal. Maka sasaran dari *creative placemaking* ini antara lain:

1. Menyediakan sarana untuk semua lapisan masyarakat dalam mengekspresikan diri mereka
2. Membuka lapangan pekerjaan dan menciptakan iklim lokal untuk berwirausaha dengan memanfaatkan apa yang ada secara kreatif
3. Membuat tempat-tempat menjadi lebih bermakna dengan mengekspresikan kreativitas melalui seni dan budaya.
4. Pendekatan tradisional dimana lebih menekankan kepada ruang seni dan budaya, fokus pada aktivasi potensi kreatif
5. *Place* dibentuk oleh koneksi fisik dan psikologis manusia dengan lingkungannya

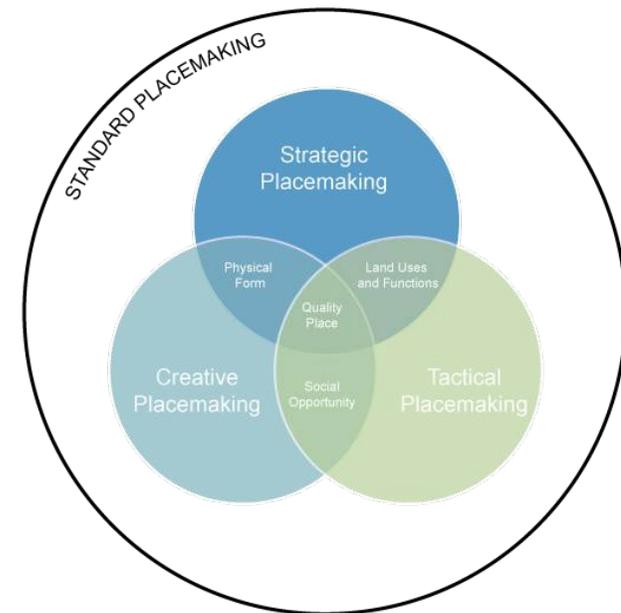
Jadi tujuan dari *creative placemaking* adalah menciptakan *place* yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar *space*. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu '*place*'.

Analisis Konsep

Untuk membentuk dan mendukung kegiatan-kegiatan kreatif oleh masyarakat maka elemen pembentuk dari *creative placemaking* ini sendiri adalah

- *Social Opportunity*
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*. *Social Opportunity* ini akan menentukan *physical form* pada desain.
- *Physical Form*
Physical Form adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat.
- *Quality Place*
Quality Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk *sense of place*. *Quality Place* akan menjadi kualitas pengalaman lokal Mollo. Semua *physical form* harus menyesuaikan kualitas pengalaman lokal Mollo untuk menciptakan citra tempat Mollo itu sendiri.

Dari *social opportunity* yang ada di Mollo dapat ditentukan indikator-indikator *creative placemaking* Mollo yang kemudian akan diterapkan pada desain. Indikator-indikator *creative placemaking* ini berasal dari gabungan antara *social opportunity* yang ada di Mollo dengan *physical form* yang memenuhi kualitas lokal.



Gambar 3.1 Diagram placemaking.
 Sumber: -

Dari ketiga tipe placemaking diatas, *creative placemaking* dipilih karena sesuai dengan karakteristik kawasan Mollo. Dari gambar diatas *creative placemaking* memiliki tiga variabel yaitu *quality place* (kualitas tempat), *physical form* (lingkungan fisik), dan *social opportunity* (kegiatan sosial).

Analisis Konsep

Analisis bangunan sekitar site

1. Area Tempat Tinggal



Gambar 3.2 Perumahan warga.
Sumber: Google maps.

Klasifikasi bangunan rumah tinggal sekitar

1. **Struktur:** rumah sederhana
2. **Jenis atap:** atap pelana
3. **Bentuk bangunan:** umumnya kotak dan persegi panjang.
4. **Material:** pada dinding sebagian ada yang menggunakan bata plaster ada yang menggunakan kayu. Pada atap menggunakan atap seng.
5. **Ketinggian bangunan:** kebanyakan 1 lantai atau sekitar 4 meter.

2. Area pertokoan



Gambar 3.3 Pasar Mollo.
Sumber: Google maps.

Klasifikasi bangunan perdagangan sekitar

1. **Ketinggian bangunan:** 1-2 lantai atau setara dengan 4-8 meter.
2. **Jenis atap:** atap pelana
3. **Bentuk bangunan:** kotak dan persegi panjang
4. **Material:** pada dinding ada yang menggunakan bata plaster ada juga yang menggunakan kayu. Pada atap menggunakan atap seng.

Analisis Konsep

Analisis Place Making

Analisis	Penerapan	Respon
Bangunan sekitar site menggunakan struktur rumah sederhana karena sudah terletak pada dataran tinggi maka tidak perlu menaikkan elevasi bangunan.	Elevasi bangunan	Berdasarkan dari analisis tersebut maka elevasi tapak tidak dinaikan atau sama dengan tapak. 
Pada sekitar site bangunan kebanyakan menggunakan atap pelana dengan material seng karena bahan yang mudah didapat dan sederhana. Namun pada sekitar site sudah tidak terlihat bangunan tradisional pada area sekitar site.	adaptasi bentuk atap tradisional	Berdasarkan analisis tersebut maka bangunan Mollo Creative Hub akan mengadaptasi bentuk atap dari bangunan tradisional Dawan. 
Bangunan disekitar site umumnya memiliki bentuk massa kotak dan persegi panjang. Namun bentuk bangunan dari rumah tradisional Dawan berbentuk bundar/bulat.	Bentuk massa	Berdasarkan hasil analisis karena akan mengadaptasi dari bentuk tradisional maka bangunan utama berbentuk bulat sedangkan bangunan yang lain mengikuti pola desain.
Material yang digunakan kebanyakan sudah menggunakan material modern dan warna bangunan sudah sangat beragam.	Material dan warna bangunan	Akan menggunakan kombinasi material lokal dan material-material modern untuk bangunan dengan pertimbangan kekuatan bangunan dan akan menggunakan warna coklat pada tampilan bangunan sehingga masih memiliki kesan yang natural.

Tabel 9. Analisis placemaking.
Sumber: Penulis.

Analisis Konsep

Analisis Culture Experience

Kebudayaan Dawan	Penerapan	Respon
<p>tenun ikat menjadi suatu wujud kebudayaan karena dalam hal ini berbentuk benda hasil karya manusia yang memiliki nilai dan makna kebudayannya.</p>	<p>Fasad dan Interior bangunan</p>	<p>Menerapkan motif tenun sebagai interior bangunan dengan maupun eksterior bangunan untuk menambah estetika pada bangunan.</p>
<p>Pola perkampungan suku Dawan memiliki pola perkampungan yang padat yang berasal dari sebuah kelompok kerabat yang kemudian terpecah dalam wilayah yang luas.</p> 	<p>Tata Massa</p>	<p>Tata massa dibagi menjadi 3 bagian untuk merepresentasikan pola yang terpisah namun terintegrasi satu sama lain.</p>

Tabel 10. Analisis culture experience.
Sumber: Penulis.

3.2 Analisis

ANALISIS DAN PROGRAMING

Menurut Peraturan Bupati Timor Tengah Selatan Nomor 6 Tahun 2017 yaitu dalam misi meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan dan misi mengembangkan komoditas unggulan daerah tersebut. Perancangan ini akan difokuskan pada sektor industri dan kreatif yang potensial di Timor Tengah Selatan tepatnya di Mollo Utara diantaranya kelompok-kelompok potensial yaitu pendidikan, ekonomi dan budaya.

Analisis Fungsi, Analisi Pelaku, dan Kebutuhan Ruang

■ Analisis Fungsi

a. Fungsi Primer

Fungsi primer merupakan fungsi utama dari objek perancangan yaitu sebagai sentra/pusat kreatifitas masyarakat dan juga pusat edukasi untuk daerah Mollo Utara.

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fungsi pendukung dari fungsi primer. Fungsi sekunder dapat memuat sebagai tempat produksi bahan pangan lokal, pameran, maupun juga perpustakaan.

c. Fungsi Tersier

Fungsi tersier merupakan fungsi penunjang dari fungsi primer dan fungsi sekunder yang termasuk dalam fungsi tersier adalah keamanan, tempat parkir, ATM centre, dan juga tempat penyimpanan.

■ Analisis Pelaku

Analisi pelaku adalah aktivitas maupun interaksi yang menetap sebagai pengelola dari bangunan maupun pelaku yang berada pada bangunan tersebut. Untuk mempermudah analisis maka akan dikelompokkan berdasarkan jenis pelaku, sebagai berikut:

a. Pengelola

Pengelola merupakan pelaku tetap dalam perancangan dan mereka yang bertugas atas segala aktivitas yang berada dalam bangunan. Yang termasuk pelaku dalam pengelola antara lain:

1. Pegawai/Karyawan

Merupakan yang memiliki tugas atas segala kegiatan administrasi dalam gedung seperti mengatur kelancaran kegiatan dalam bangunan, peraturan, dan pemenuhan kebutuhan dalam bangunan lainnya.

2. Servis

Merupakan pelaku dalam bangunan yang bertugas untuk menjaga kondisi bangunan dan area sekitar bangunan agar selalu dalam kondisi bersih dan baik.

Analisis

b. Pengunjung

Pengunjung merupakan penikmat, pemakai ataupun mereka yang datang untuk rekreasi, belajar, meneliti maupun melakukan aktivitas lainnya. Yang termasuk pelaku dalam pengunjung dikategorikan menjadi 3 bagian antara lain:

1. Perseorangan/Individu
Mereka yang datang dengan keinginan pribadi atau ada beberapa hal yang mendorong mereka untuk datang. Pelaku yang datang secara individu biasanya hanya sekedar menikmati objek perancangan atau membeli produk yang tersedia.
2. Pasangan
Merupakan pelaku berpasangan (2 orang), baik memiliki ikatan atau kerabat dekat yang datang dengan tujuan menikmati objek perancangan, berekreasi, membeli produk yang tersedia.
3. Keluarga
Suatu keluarga yang datang dengan tujuan untuk rekreasi dengan kurun waktu kurang dari 1 hari ataupun berlibur dengan kurun waktu lebih dari 1 hari. Pelaku keluarga berjumlah tidak tetap dan biasanya lebih dari 3 orang.
4. Kelompok
Merupakan pelaku yang datang berjumlah lebih dari 2 orang dengan tujuan hanya sekedar menikmati dan berekreasi. Yang tergolong dalam pelaku kelompok antara lain sekelompok orang yang terikat dalam 1 organisasi atau berteman dekat sampai pada sekelompok pelajar.

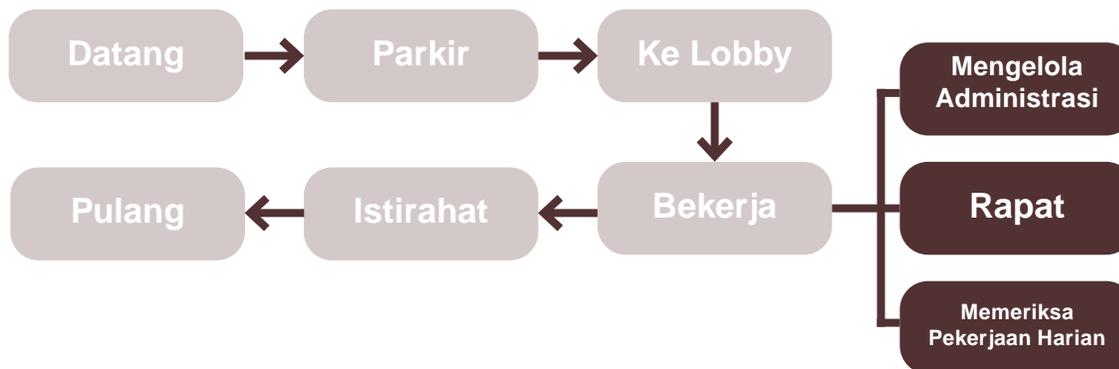
c. Anggota Komunitas

Merupakan mereka yang difasilitasi untuk menjalankan dan melakukan kegiatan-kegiatan kreatif yang bersifat membangun dan positif. Yang termasuk pelaku ini adalah komunitas apapun dengan kegiatan kreatif yang berlokasi dalam daerah Mollo dan kelompok masyarakat, organisasi atau lembaga desa yang memiliki tujuan melestarikan kebudayaan Mollo dan memiliki kegiatan kreatif yang rutin.

Analisis

ANALISIS KEGIATAN

■ Alur aktivitas pengelola



■ Alur aktivitas pengunjung



■ Alur aktivitas Anggota Komunitas



Analisis

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

No.	Fungsi	Fasilitas	Kebutuhan Ruang	Zona Ruang	Aktivitas
1.	Primer	Kelas Kreatif	Ruang kelas teater	Semi publik	Mempelajari, melakukan kegiatan pada fasilitas kreatif yang disediakan.
			Ruang kelas tari	Semi publik	
			Ruang kelas tenun	Semi publik	
			Ruang kelas menulis	Semi publik	
			Ruang penyimpanan alat	Privat	Menyimpan alat kebutuhan kreatif.
			Ruang arsip	Privat	Menyimpan arsip perpustakaan
			Perpustakaan	Publik	Membaca
			Gallery	Publik	Melihat karya
			Tempat pentas seni	Publik	Mementaskan pertunjukan seni
			Tribun penonton	Publik	Duduk, menonton
			Ruang persiapan	Semi publik	Persiapan penampilan
Toilet	Privat	Cuci tangan dan buang air			
2.	Primer	Workshop	Ruang produksi	Publik	Pembuatan karya, membuat produksi makanan
			Ruang penyimpanan alat	Semi publik	Menyimpan alat produksi
			R. Penyimpanan bahan	Semi publik	Menyimpan bahan produksi
			Dapur pengolahan	Publik	Mengolah bahan
			R. Fermentasi	Semi publik	Fermentasi bahan produksi
			R. Penyimpanan hasil produk sementara	Semi publik	Menyimpan hasil produksi
			Ruang <i>Cleaning Service</i>	Privat	Menyimpan alat kebersihan
			Toilet	Privat	Cuci tangan dan buang air

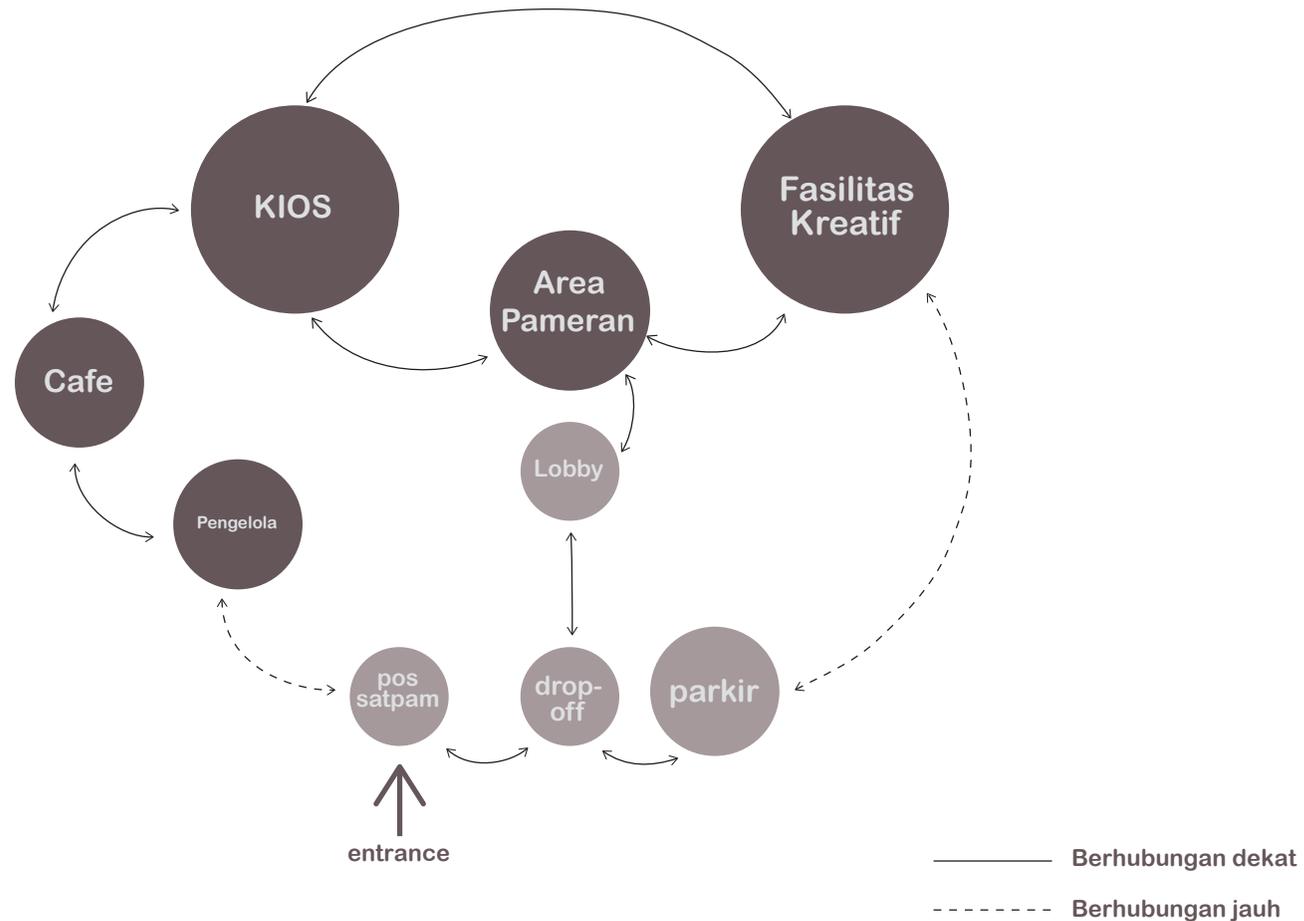
Tabel 11. Analisis kebutuhan ruang.
Sumber: Penulis.

3.	Primer	Ruang Pengelola	Ruang informasi	Publik	
			Ruang penyewaan	Publik	Menyewa fasilitas
			Ruang pimpinan	Privat	Mengurus administrasi dan kebutuhan gedung lainnya.
			Ruang wakil pimpinan	Privat	
			Ruang bendahara	Privat	
			Ruang sekretaris	Privat	
			Ruang staff	Privat	
			Pantry	Semi publik	Makan dan minum
			Mushola	Publik	Melakukan sholat
			Gudang	Privat	Menyimpan peralatan
4.	Sekunder	Area Pameran	Ruang pameran	Publik	Memamerkan karya
5.	Sekunder	Area Industri/Pusat Oleh-Oleh	Tenant	Publik	Menjual hasil karya
			Ruang penyimpanan	Semi publik	Menyimpan barang
			Ruang <i>Cleaning Service</i>	Privat	Menyimpan alat kebersihan
			Toilet	Privat	Cuci tangan dan buang air
6.	Sekunder	Cafe	Area makan	Publik	Makan dan minum
			Dapur	Privat	Memasak
			R. Penyimpanan bahan masakan	Privat	Menyimpan bahan masakan
			Ruang penyimpanan alat	Privat	Menyimpan peralatan masak
			Toilet	Privat	Cuci tangan dan buang air
			Gudang	Privat	Menyimpan barang
			Kasir	Publik	Transaksi pembayaran

7.	Tersier	Area parkir	Parkir pengelola	Publik	Memarkirkan kendaraan
			Parkir pengunjung	Publik	
8.	Tersier	Pos satpam	Ruang jaga	Privat	Menjaga keamanan pusat kreatif
9.	Tersier	ATM Center	Ruang ATM	Privat	Mengambil uang
10.	Tersier	Area Hijau	Area Hijau	Publik	Bersantai

PROGRAM RUANG

■ Pola Hubungan Ruang



Gambar 3.4 Pola hubungan ruang.
 Sumber: Penulis, 2022.

Analisis

ANALISIS JUMLAH PENGUNJUNG

■ Pengunjung Creative Hub diambil dari wisatawan

Berikut adalah data jumlah kunjungan wisatawan mancanegara dan domestik yang ada di Timor Tengah Selatan pada tahun 2020-2021.

Wilayah	Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik (Jiwa)								
	Mancanegara			Domestik			Jumlah		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
Timor Tengah Selatan	-	0	0	-	6.927	11.038	-	6.927	11.038

Tabel 12. Jumlah wisatawan mancanegara dan domestik.
Sumber: Mollo dalam angka 2021.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kunjungan wisatawan dari wisatawan domestik pada tahun 2020 ke 2021 terjadi peningkatan yang cukup pesat sebanyak 4.111 orang. Dengan ini menunjukkan bahwa masih terdapat banyak wisatawan yang ingin berkunjung ke wisata alam di Timor Tengah Selatan salah satunya di Mollo Utara.

Rata-rata pengunjung dari tahun 2020-2021 adalah 8.983 orang/tahun.

Jika rata-rata jumlah pengunjung pada tahun 2022 dianggap tetap dengan asumsi 8.983 sebagai tahun dasar, maka proyeksi pada tahun 2042 adalah dengan rumus $P_n = P_o + r(n)$, dengan

P_n : Kapasitas tahun proyeksi

P_o : Jumlah pengunjung tahun dasar

r : Rata-rata kenaikan

n : Jumlah proyeksi dari tahun dasar

$$\begin{aligned} P(2042) &= 8.983 + 4.111(20) \\ &= 8.983 + 82.220 \\ &= 91.203 \end{aligned}$$

Jadi jumlah pengunjung pada tahun 2042 adalah sebanyak 91.203 orang.

1. Jumlah pengunjung per bulan: $91.203/12 = 7.600$ orang

2. Jumlah pengunjung per minggu: $7.600/4 = 1.900$ orang

3. Jumlah pengunjung per hari: $1.900/7 = 272$ orang

Dengan asumsi 60% dari wisatawan yang mengunjungi TTS adalah $272 \times 60\% = 163.2 = 164$ orang

Jadi jumlah pengunjung dari wisatawan yang mengunjungi creative hub ini adalah sebanyak 164/hari

■ Pengunjung Creative Hub diambil dari penduduk di Timor Tengah Selatan

Jumlah penduduk di Kabupaten Timor Tengah Selatan sampai dengan tahun 2021 sebanyak 457.406 jiwa (BPS TTS, 2021). Dengan asumsi penduduk yang akan mengunjungi creative hub ini setiap bulannya adalah 2%, maka jumlah penduduk sebagai berikut

$$457.406 \times 2\% = 9.148 / \text{bulan}$$

$$9.148 / 4 = 2.287 / \text{minggu}$$

$$2.287 / 7 = 326 / \text{hari}$$

Jadi jumlah pengunjung dari penduduk TTS yang mengunjungi creative hub ini adalah sebanyak 326/hari

Analisis

■ Jumlah anggota komunitas

1. Jumlah pengrajin tenun

Diambil dari jumlah industri kecil dan industri kerajinan rumah di Mollo Utara dari tahun 2019-2020

- Jumlah pengrajin 2019 : 183
- Jumlah pengrajin 2020 : 93

Rata-rata jumlah pengrajin pada tahun 2019-2020 adalah 138 pengrajin.

Jika rata-rata jumlah pengunjung pada tahun 2022 dianggap tetap dengan asumsi 138 pengrajin, maka proyeksi pada tahun 2042 adalah dengan rumus $P_n = P_o + r(n)$, dengan

P_n : Kapasitas tahun proyeksi

P_o : Jumlah pengunjung tahun dasar

r : Rata-rata kenaikan

n : Jumlah proyeksi dari tahun dasar

$$\begin{aligned} P(2042) &= 138 + 365(20) \\ &= 138 + 7.300 \\ &= 7.438 \end{aligned}$$

Jadi jumlah pengunjung pada tahun 2042 adalah sebanyak 7.438 orang. Dengan asumsi pengrajin yang aktif adalah 60% dari jumlah pengrajin maka $7.438 \times 60\% = 4.463$ pengrajin.

2. Jumlah pengunjung per bulan: $4.463/12 = 372$ orang

3. Jumlah pengunjung per minggu: $372/4 = 93$ orang

4. Jumlah pengunjung per hari: $93/7 = 13$ orang

Jadi jumlah pengrajin yang aktif per harinya adalah 13 pengrajin.

Analisis

ANALISIS BESARAN RUANG

Nama Ruang		Kapasitas	Standar	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sirkulasi (20%)	Total Luas (m ²)
Ruang Penunjang							639.72
Lobby	Lobby	50 orang	0.8 m ² /orang	1	40	8	48
	R. Informasi	2 orang	1 m ² /orang	1	2	0.4	2.4
Mushola	R. Sholat	10 orang	1 m ² /orang	1	10	2	12
	T. Wudhu	4 orang	1 m ² /orang	1	4	0.8	4.8
Toilet Wanita	Toilet	3 unit	2.5 m ² /unit	1	7.5	1.5	9
	Wastafel	2 unit	0.9 m ² /unit	1	1.8	0.36	2.16
Toilet Pria	Toilet	3 unit	2.5 m ² /unit	1	7.5	1.5	9
	Wastafel	2 unit	0.9 m ² /unit	1	1.8	0.36	2.16
Cafe	R. Makan	20 orang	6.4 m ² /meja (4 orang)	1	160	32	153.6
	Dapur	3 orang	8 m ²	1	8	1.6	9.6
	R. Penyimpanan bahan masakan	2 unit lemari	0.75 m ² /unit	1	3	0.6	1.8
	R. penyimpanan alat	2 unit lemari	0.75 m ² /unit	1	3	0.6	1.8
	Toilet dapur	1 unit	2.5 m ² /unit	1	2.5	0.5	3
	Kasir	1 orang	1 m ² /orang	1	1	0.2	1.2
Parkir	Parkir mobil	20 mobil	10 m ² /mobil	1	200	40	240
	Parkir motor	58 motor	2 m ² /motor	1	116	23.2	139.2

Tabel 13. Analisis besaran ruang.
Sumber: Penulis.

Nama Ruang		Kapasitas	Standar	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sirkulasi (20%)	Total Luas (m ²)
Ruang Utama							
Fasilitas Kreatif							912
Kelas Kreatif	Ruang kelas kom-puter	15-20 orang	56 m ²	2	112	22.4	134.4
	Ruang kelas tari	15-20 orang	56 m ²	2	112	22.4	134.4
	Ruang kelas tenun	15-20 orang	56 m ²	2	112	22.4	134.4
	Ruang kelas menulis	15-20 orang	56 m ²	2	112	22.4	134.4
	Ruang penyimpanan alat	4 unit lemari	0.75 m ² /unit	1	3	0.6	3.6
	Ruang arsip	4 orang	4 m ²	1	4	0.8	4.8
	Perpustakaan	40 orang	50 m ²	1	50	10	60
Area Per-tunjukan	Galeri seni	60 orang	0.8 m ² /orang	1	48	9.6	57.6
	Tempat pentas + tribun	100 orang	170 m ²	1	170	34	204
	Ruang persiapan	15 orang	1.5 m ² /unit	1	22.5	4.5	27
	Toilet	4 unit	2.5 m ² /unit	1	10	2	12
	Gudang	3 unit lemari	1.5 m ² /unit	1	4.5	0.9	5.4
Workshop							104.4
Work-shop	Ruang produksi	40 orang	0.8 m ² /unit meja+kursi	1	32	6.4	38.4
	Ruang penyimpanan alat dan bahan	3 orang	4 m ² /unit	1	12	2.4	14.4
	Dapur pengolahan	-	16 m ²	1	16	3.2	19.2
	R. Fermentasi	4 lemari	0.75 m ² /lemari	2	6	1.2	7.2
	R. Penyimpanan hasil produk sementara	6 lemari	0.75 m ² /lemari	2	9	1.8	10.8
	Ruang <i>Cleaning Service</i>	2 orang	1 m ² /lemari	1	2	0.4	2.4
	Toilet	1 unit	2.5 m ² /unit	1	2.5	2	12

Nama Ruang		Kapasitas	Standar	Jumlah Ruang	Luas (m ²)	Sirkulasi (20%)	Total Luas (m ²)
Area Industri/Pusat oleh-oleh							169.8
Area Industri/Pusat Oleh-Oleh	Tenant 1	1 kios	18 m ² /kios	6	108	21.6	129.6
	Tenant 2	1 kios	6 m ² /kios	6	12	2.4	14.4
	Ruang penyimpanan	6 lemari	0.75 m ² /lemari	1	4.5	0.9	5.4
	Ruang <i>Cleaning Service</i>	2 orang	1 m ² /orang	1	2	0.4	2.4
	Toilet	3 unit	2.5 m ² /unit	2	15	3	18
Ruang Pengelola							
Kantor							113.28
Ruang Pengelola	Ruang informasi	2 orang	1.5 m ² /orang	1	3	0.6	3.6
	Ruang pimpinan	5 orang	1.5 m ² /orang	1	7.5	1.5	9
	Ruang wakil pimpinan	5 orang	1.5 m ² /orang	1	7.5	1.5	9
	Ruang bendahara	5 orang	1.5 m ² /orang	1	7.5	1.5	9
	Ruang sekretaris	5 orang	1.5 m ² /orang	1	7.5	1.5	9
	Ruang staff	8 orang	1.5 m ² /orang	1	12	2.4	14.4
	Pantry	4 orang	5.4 m ²	1	5.4	1.08	6.48
	Mushola	10 orang	0.8 m ² /orang	1	8	1.6	9.6
	Gudang	-	6 m ²	1	6	1.2	7.2
Keamanan dan ATM Center							16.24
Keamanan	R. Jaga satpam	2 orang	2 m ² /orang	2	4	0.8	4.8
ATM Center	R. ATM	4 mesin	0.3 m ² /mesin	1	1.2	0.24	11.44
Utilitas							122.4
Utilitas	R. Genset	1 unit	30 m ² /unit	1	30	6	36
	R. Elektrikal	1 unit	30 m ² /unit	1	30	6	36
	R. Plumbing	1 unit	30 m ² /unit	1	30	6	36
	R. CCTV	1 unit	12 m ² /unit	1	12	2.4	14.4
Total							2,077.84

Analisis

■ Kondisi eksisting tapak



Gambar 3.5 Analisis kondisi eksisting tapak.
Sumber: Penulis, 2022.

Tapak

Lokasi berada dijalan Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Tenggara. Luas lokasi perancangan adalah 13.000 sqm.

Pada bagian utara site perancangan berbatasan langsung dengan jalan utama. Pada bagian selatan site perancangan berbatasan dengan jalan warga dan puskesmas. Kemudian pada site bagian barat berbatasan dengan permukiman warga, dan pada site bagian timur berbatasan dengan area lahan kosong.

■ Vegetasi



Gambar 3.6 Analisis vegetasi eksisting.
Sumber: Penulis, 2022.

Vegetasi

Berdasarkan hasil pengamatan vegetasi yang terdapat pada site bervariasi mulai dari rumput, semak dan juga pohon-pohon yang lain.

Vegetasi eksisting yang ada pada kawasan site antara lain sebagai berikut.

- Akasia (*Acacia Catechu*) terdapat pada beberapa area.



- Mahoni (*Swietenia Mahogoni*) terdapat di satu titik



Analisis

■ Sarana dan prasarana



Gambar 3.7 Analisis sarana dan prasarana.
Sumber: Penulis, 2022.

Sarana dan prasarana

Ket:

- Bangunan fasilitas keamanan (Kantor polisi)
- Bangunan komersial
- Bangunan fasilitas layanan kesehatan
- Jaringan listrik

■ Sirkulasi



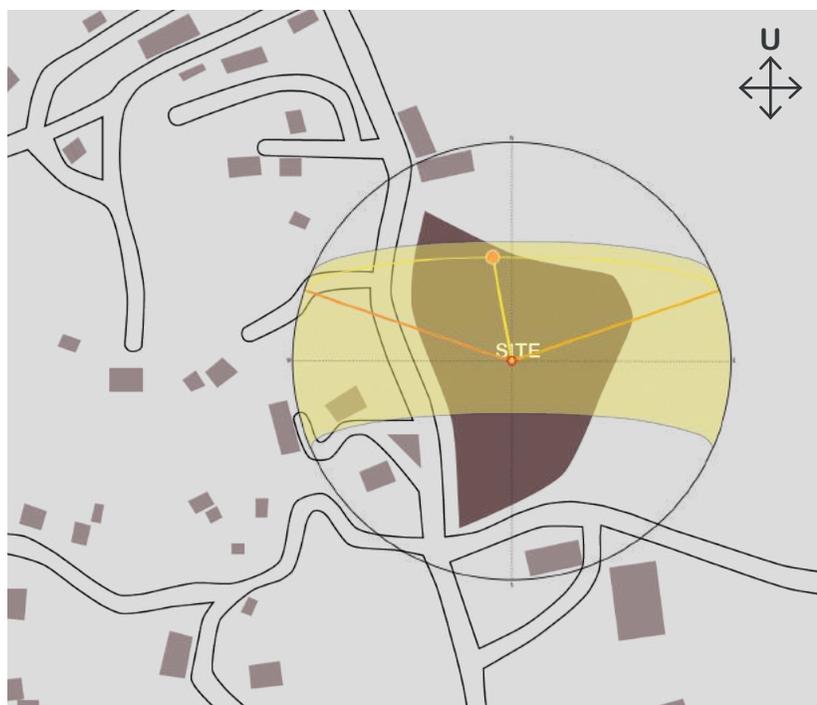
Gambar 3.8 Analisis sirkulasi/akses bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Sirkulasi/Akses

- Sirkulasi luar site
- Main entrance

Analisis

■ Matahari



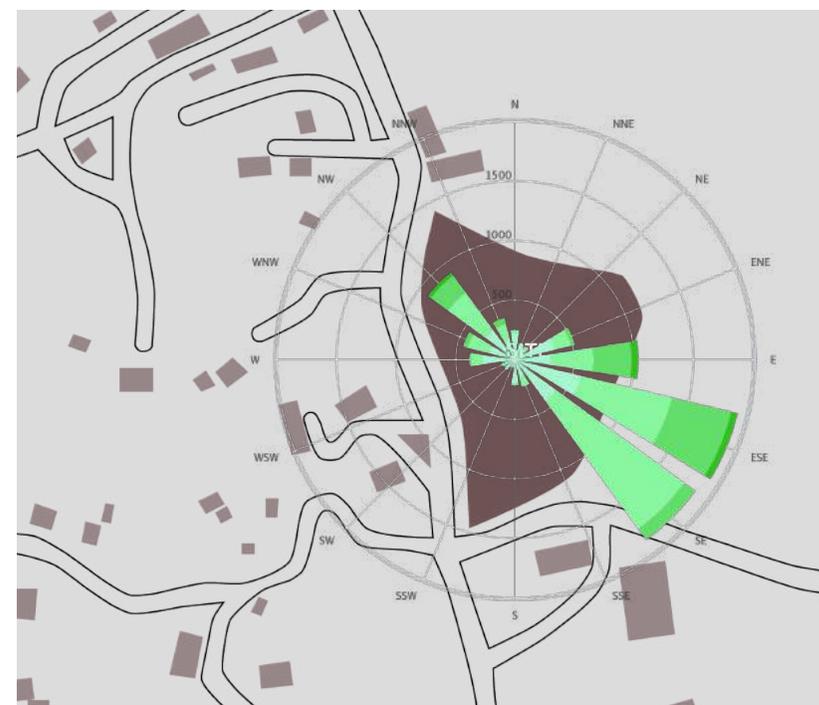
Gambar 3.9 Analisis sirkulasi/akses bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Matahari

Sesuai dengan analisis disamping, cahaya matahari menunjukkan jatuh lebih banyak pada bagian barat. Dapat disimpulkan yaitu bagian barat site merupakan titik jatuh cahaya matahari yang paling banyak pada siang hari. Sehingga orientasi bangunan membujur kearah utara dan selatan untuk meminimalisir sinar matahari yang masuk dalam bangunan dan dapat memaksimalkan pencahayaan alami.

Kondisi matahari dalam rancangan akan menjadi pertimbangan saat menentukan tata massa, lanskap ataupun secondary skin yang dapat mereduksi sinar matahari berlebih yang masuk ke dalam ruang.

■ Angin



Gambar 3.10 Analisis arah angin.
Sumber: Penulis, 2022.

Angin

Angin di Mollo Utara paling besar berhembus dari arah Timur Tenggara (ESE) ke arah Barat Barat Laut (WNW) dengan kecepatan 5-19 km/h. Perancangan bangunan dapat mempertimbangkan penggunaan penghawaan alami untuk memenuhi kebutuhan udara dan sirkulasi udara dalam bangunan.

Orientasi angin datang dipertimbangkan untuk meletakkan vegetasi.

3.3 Analisis Bisnis

MENENTUKAN KEBUTUHAN MEMBANGUN BUDAYA HUB

TEMPAT	TIM	OPERASI	RELASI	PERSEPSI	HAMBATAN POTENSIAL
Lokasi, aksesibilitas ruang daring, desain, tata letak, fasilitas (mis. menu kafe, penitipan anak).	Keragaman, perilaku, aturan berbusana.	Penetapan harga, kontrak, pemesanan, keanggotaan, jam buka.	Pemangku kepentingan, mis. jejaring, mitra, pengguna/audiens.	Bagaimana pemangku kepentingan Anda menggambarkan Hub? Apakah ini sesuai dengan ambisi dan nilai Creative Hub Anda?	Apa yang menghalangi budaya Hub ideal Anda, mis. keuangan, keterampilan?
<ul style="list-style-type: none"> - RUANG UNTUK TEMPAT BERKUMPUL KOMUNITAS KREATIF DENGAN MENAWARKAN RUANGAN DAN UNTUK PROGRAM ACARA. 	<ul style="list-style-type: none"> - TIM TERDIRI DARI PENGELOLA DAN STAFF. PENGELOLA FOKUS PADA PENGELOLAAN TEMPAT DAN ADMINISTRASI SEDANGKAN STAFF UNTUK MEMBANGUN KOMUNITAS. 	<ul style="list-style-type: none"> - MEMPUBLIKASIKAN KALENDER ACARA. - AKSES KE ACARA DIKENAKAN BIAYA. - BUKA SETIAP SENIN-JUMAT UNTUK KEGIATAN. BUKA SETIAP HARI UNTUK KIOS. - MENGGUNAKAN SATU PERANGKAT LUNAK UNTUK URUSAN KEUANGAN DAN ADMINISTRATIF. 	<ul style="list-style-type: none"> - MENGEMBANGKAN KEMITRAAN DENGAN ORGANISASI SERUPA. - MENGEMBANGKAN HUBUNGAN DENGAN PEMANGKU KEPENTINGAN TINGKAT TINGGI, MIS. PEMERINTAH DAERAH, BADAN PEMBANGUNAN EKONOMI DAERAH. - TERHUBUNG DENGAN JEJARING NASIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KOMUNITAS. 	<ul style="list-style-type: none"> - MENGISI KESENJANGAN KARENA TIDAK ADANYA DUKUNGAN YANG CUKUP UNTUK INDUSTRI KREATIF. - DIHARGAI KARENA PERAN KAMI DALAM MEMPERTEMUKAN KOMUNITAS KREATIF. 	<p>FAKTOR PENDORONG POTENSIAL</p> <p>Apa yang dapat Anda akses untuk membantu Anda mencapai budaya hub ideal Anda, mis. kemitraan, pendanaan?</p> <ul style="list-style-type: none"> - PELUANG KEMITRAAN MEMPERLUAS CAKUPAN BISNIS - PROYEK KOLABORATIF YANG DIDANAI

Tabel 14. Menentukan kebutuhan membangun hub.
Sumber: Penulis.

Analisis Bisnis

KEGIATAN YANG DITAWARKAN

DESKRIPSI

- SETIAP ACARA AKAN DISELENGGARAKAN DILOKASI DAN AKAN DIBAGIKAN SECARA DARING MELALUI SITUS WEB ATAUPUN DAPET MELIHAT SECARA LURING SEHINGGA SEMAKIN BANYAK AUDIENS YANG DAPAT MELIHAT ACARA PERTUNJUKKAN SENI.
- SETIAP ACARA AKAN MENGANGKAT TOPIK KHUSUS MENYESUAIKAN DENGAN PERMINTAAN KOMUNITAS YANG AKAN MENYELENGGARAKAN.

PENYELENGGARAAN

- ACARA PERTUNJUKKAN AKAN DISELENGGARAKAN SETIAP 2 BULAN SEKALI ATAU 6 KALI DALAM SETAHUN.
- ACARA PERTUNJUKKAN AKAN DIBAGIKAN DISITUS WEB MAUPUN MEDIA SOSIAL.

SUMBER DAYA

- STAFF
- UMKM
- RUANG ACARA/PERTUNJUKKAN
- PEMASARAN DIGITAL
- PEMBICARA
- RUANG KELAS KREATIF

HAMBATAN

PENGETAHUAN TEKNOLOGI TERKINI MASIH SANGAT MINIM DIKALANGAN MASYARAKAT SEKITAR SEHINGGA DIPERLUKAN ADANYA SOSIALISASI DAN PENGENALAN LEBIH LANJUT TENTANG BAGAIMANA PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI.

MANFAAT

- MEMBANGUN JARINGAN KREATIF
- MEMBERI PELUANG DAN KONEKSI BAGI KOMUNITAS MAUPUN UMKM.

UANG MASUK, UANG KELUAR

1. **SETIAP ACARA PERTUNJUKKAN**
BIAYA LURING: Rp 250.000/orang
BIAYA DARING: Rp 100.000/orang

Notes: harga untuk wisatawan.

2. **SEWA RUANG KELAS**
BIAYA: gratis

notes: syarat penggunaan ruangan kelas kreatif seperti ruang komputer, ruang menulis, ruang tari maupun ruang tenun dapat dikordinasikan dengan pengelola gedung dan mendapatkan surat pinjaman tempat oleh pihak terkait.

3. **SEWA KIOS**
BIAYA: Rp 2.000.000/tahun
4. **SEWA WORKSHOP**
- BIAYA PENDUDUK SETEMPAT: Rp 50.000/orang
- BIAYA BUKAN PENDUDUK SETEMPAT: Rp 100.00/orang
5. **SEMINAR**
BIAYA: Rp 50.000/orang

Tabel 15. Kegiatan yang ditawarkan.
Sumber: Penulis.

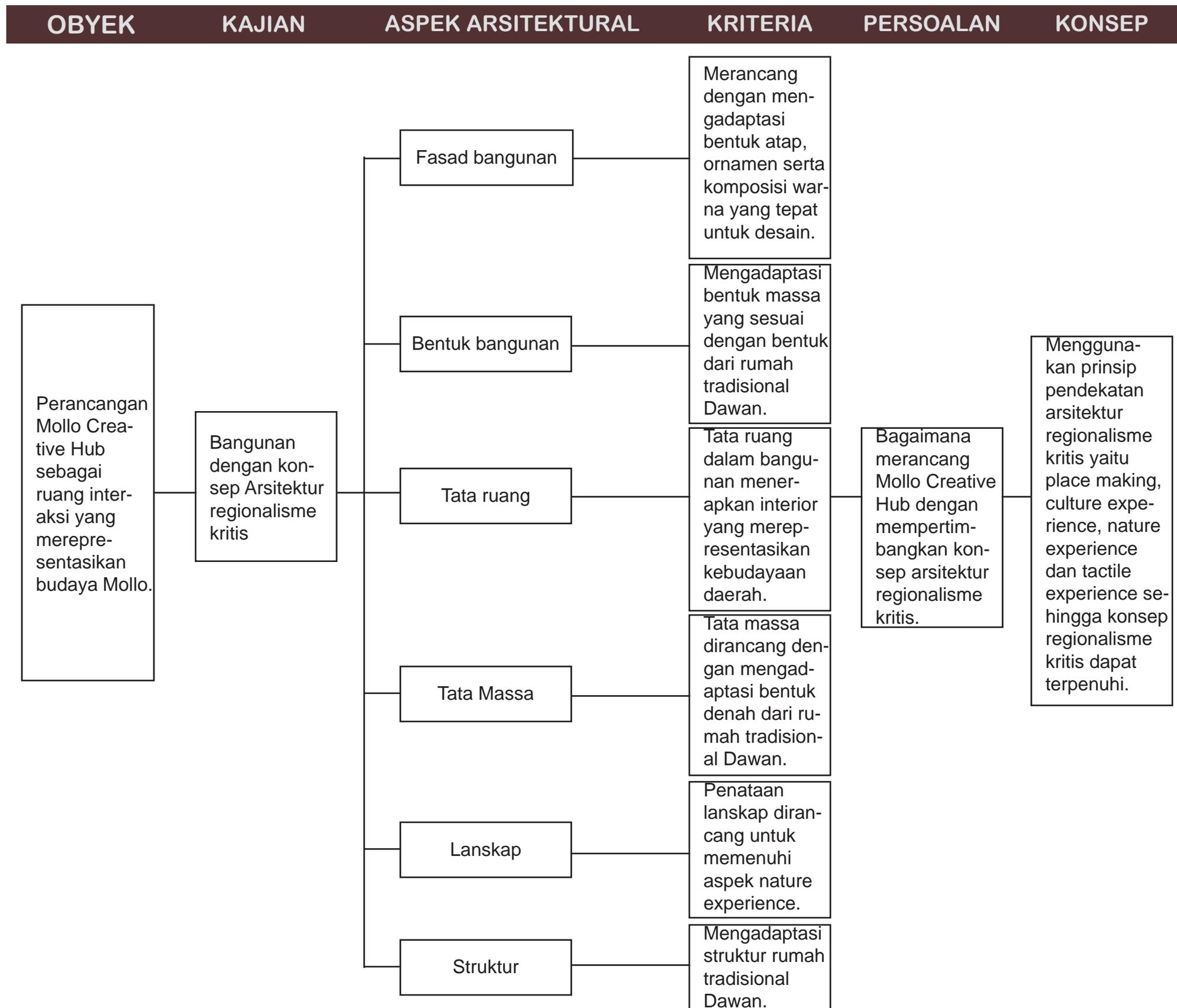
Analisis Bisnis

BISNIS MODEL CANVAS

Key Partners <ul style="list-style-type: none"> ■ KOMUNITAS KREATIF ■ INVESTOR ■ UMKM ■ PEMERINTAH DAERAH (DINAS PARIWISATA KABUPATEN TTS) 	Key Activity <ul style="list-style-type: none"> ■ ACARA PERTUNJUKKAN SENI ■ JUAL-BELI ■ WORKSHOP ■ KELAS KREATIF 	Value Proposition <ul style="list-style-type: none"> ■ TEMPAT PERTEMUAN KOMUNITAS KREATIF ■ TEMPAT PERTUNJUKKAN SENI DAERAH ■ TEMPAT JUAL-BELI PRODUK LOKAL ■ TEMPAT PENGEMBANGAN IDE KREATIF MASYARAKAT 	Customer Relationships <ul style="list-style-type: none"> ■ JUAL-BELI ■ WORKSHOP ■ PERTEMUAN KOMUNITAS 	Customer Segments <ul style="list-style-type: none"> ■ KOMUNITAS KREATIF ■ UMKM ■ ANAK-ANAK MUDA
	Key Resources <ul style="list-style-type: none"> - STAFF - UMKM - RUANG ACARA/PERTUNJUKKAN - PEMASARAN DIGITAL - PEMBICARA - RUANG KELAS KREATIF 		CHANNELS <ul style="list-style-type: none"> ■ WEBSITE ■ E-MAIL ■ SOSIAL MEDIA ■ KOMUNITAS 	
Cost Structure <ul style="list-style-type: none"> ■ BIAYA YANG DIKELUARKAN SEPERTI BIAYA PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN BANGUNAN, BIAYA GAJI KARYAWAN, BIAYA PERAWATAN ALAT, DAN BIAYA KONSTRUKSI. 			Revenue Streams <ul style="list-style-type: none"> ■ PENDAPATAN BERASAL DARI BIAYA SEWA KIOS, ACARA WORKSHOP, ACARA SEMINAR, CAFE, DAN JUGA ACARA PERTUNJUKKAN SENI YANG DILAKSANAKAN SETIAP 2 BULAN SEKALI. 	

Tabel 16. Bisnis model canvas.
Sumber: Penulis.

3.4 Pemecahan Persoalan Desain



Tabel 17. Pemecahan persoalan desain.
Sumber: Penulis.

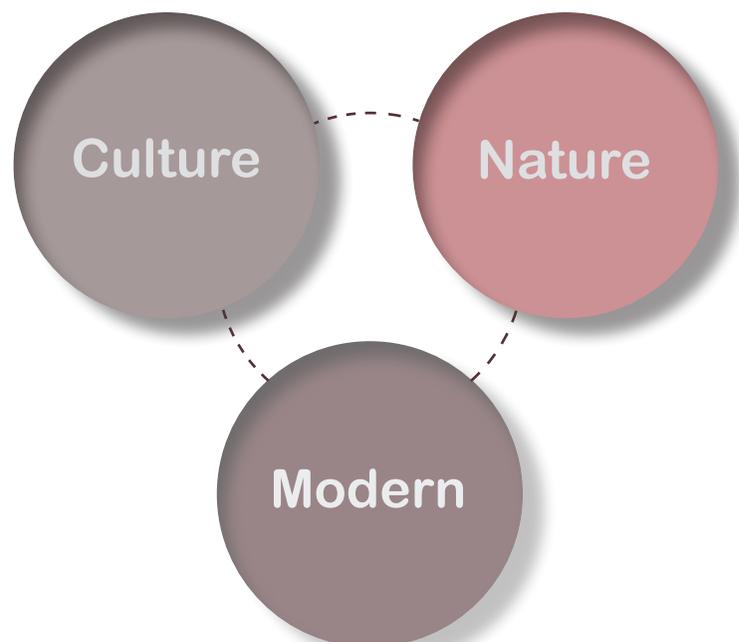
The background features several organic, flowing shapes in shades of brown and grey. These shapes are filled with a fine, light grey grid pattern. The shapes are scattered across the left and bottom portions of the page, creating a textured, layered effect.

4

EKSPLORASI PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

KONSEP DAN FUNGSI PERANCANGAN



Gambar 4.1 Konsep perancangan.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.2 Fungsi perancangan.
Sumber: Penulis, 2022.

Konsep desain untuk bangunan ini menggunakan konsep yang mengacu pada regionalisme dengan menggunakan parameter arsitektur regionalisme kritis sebagai acuan dalam merancang sehingga dapat menciptakan desain bangunan yang mampu mewadahi kegiatan serta ruang komunitas untuk meningkatkan minat dan bakat masyarakat agar lebih berkembang dan juga mengembangkan industri kreatif daerah. Dengan menggabungkan antara arsitektur tradisional dawan dengan konsep modern sehingga dapat merepresentasikan budaya lokal dengan konsep yang modern.

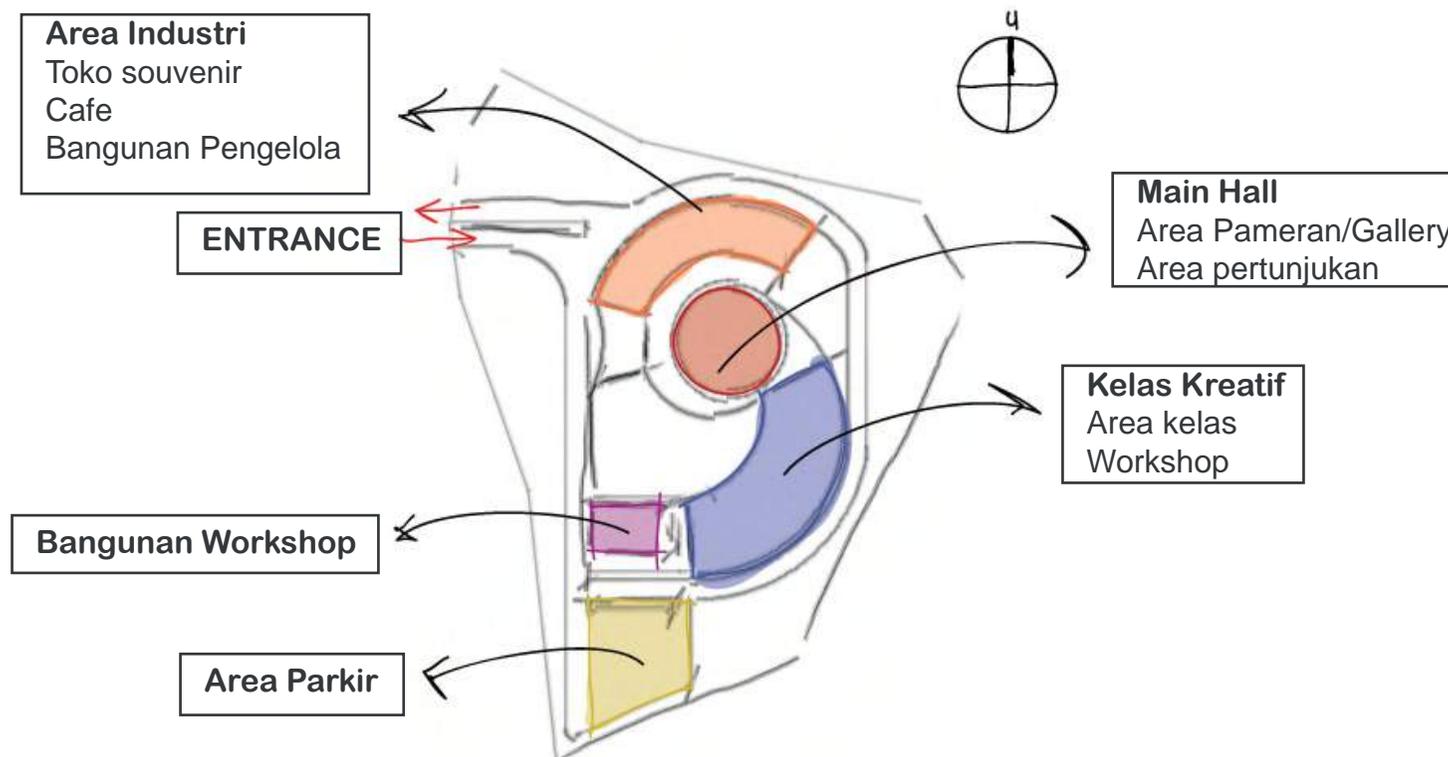
Fungsi utama dari Mollo Creative Hub ini untuk mewadahi kegiatan dan ruang komunitas serta memfasilitasi masyarakat dalam mengembangkan industri kreatif daerah khususnya di Mollo Utara. Selain itu juga diharapkan dalam Mollo Creative Hub ini menjadi wadah edukasi serta memperkenalkan kebudayaan lokal Mollo kepada wisatawan sehingga dapat mempertahankan budaya agar tidak hilang untuk generasi yang akan datang. Berikut ini adalah ruang yang terdapat dalam Mollo Creative Hub:

- | | |
|--------------------------------------------------------|---------------------|
| 1. Lobby | 10 . Ruang keamanan |
| 2. Main Hall (Area pameran dan ruang pertunjukan seni) | 11. Toilet |
| 3. Ruang kelas kreatif | 12. ATM Center |
| 4. Workshop | |
| 5. Area Industri kreatif | |
| 6. Cafe | |
| 7. Ruang Pengelola | |
| 8. Ruang utilitas | |
| 9. Ruang kebersihan | |

Konsep Perancangan

KONSEP KONTEKS SITE DAN TEMA PERANCANGAN

■ Konsep Tata Ruang



Gambar 4.3 Konsep tata ruang.
Sumber: Penulis, 2022.

Berikut adalah pengelompokan fasilitas yang ada dalam creative hub.

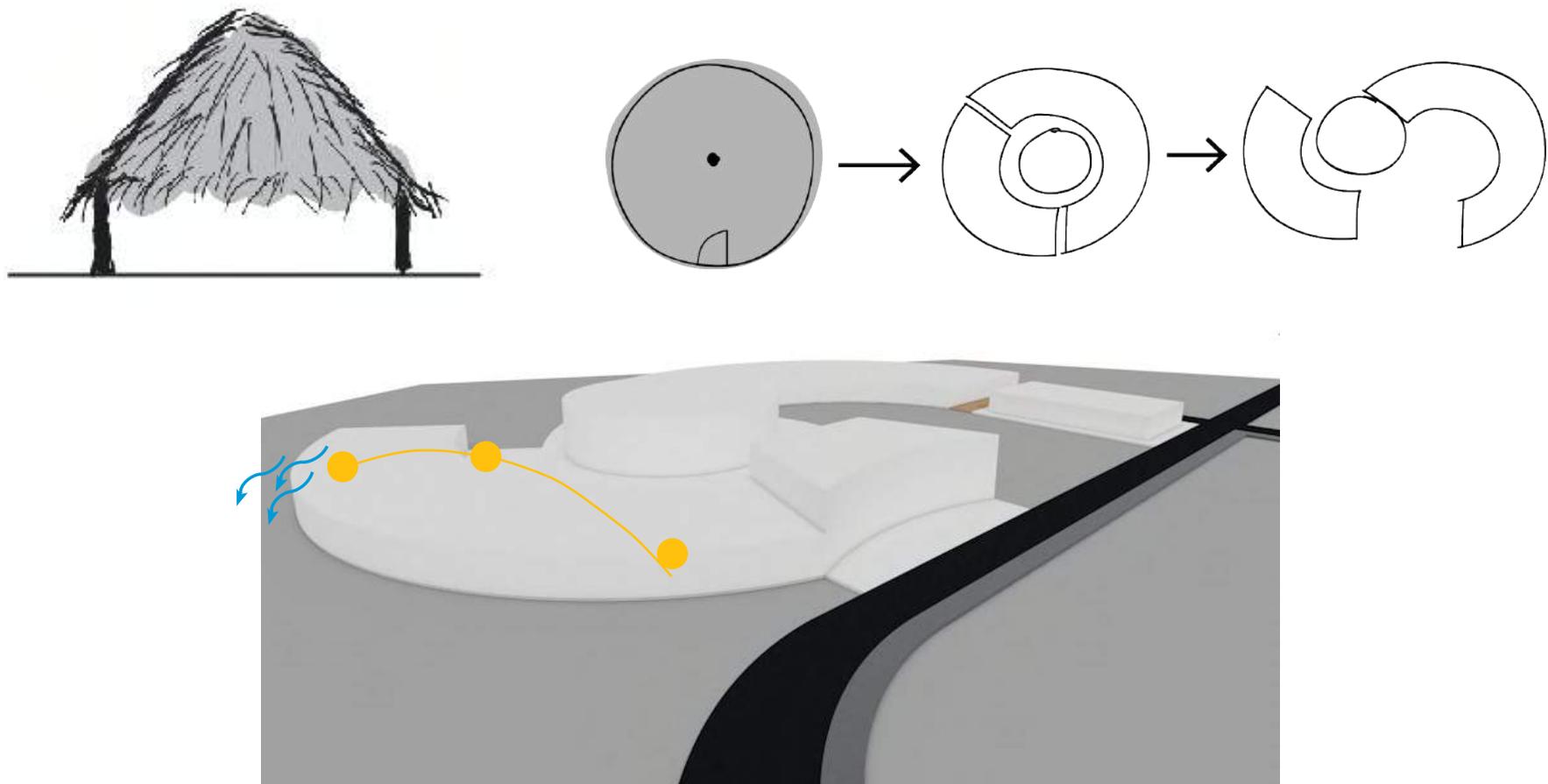
Main hall berada pada tengah bangunan selain sebagai point of interest dan area penghubung juga untuk area pameran dan ruang pertunjukan seni.

Kelas kreatif berada pada di utara site. Ruang ini difungsikan untuk kegiatan workshop maupun kegiatan komunitas lainnya.

Area Industri berada di selatan site. Area ini difungsikan untuk bagian jual-beli umkm ataupun hasil dari kreatifitas masyarakat dan komunitas. Dan juga terdapat cafe/area makan pada area tersebut.

Konsep Perancangan

Konsep Tata Massa

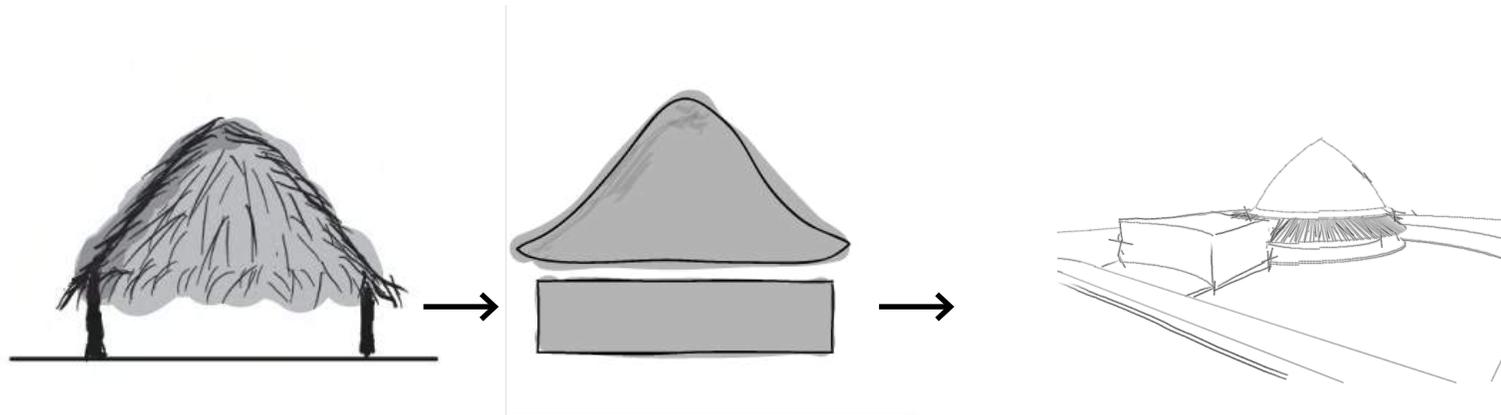


Gambar 4.4 Konsep tata massa.
Sumber: Penulis, 2022.

Bentuk massa diadaptasi dari denah rumah tradisional Dawan yang ditransformasikan seperti pada gambar diatas sehingga didapat bentuk massa tersebut. Selain itu bentuk bangunan juga didapat untuk merespon angin yang bergerak dari tenggara menuju ke barat laut. Dengan bentuk massa yang menghadap ke arah utara dan selatan dapat mereduksi sinar matahari yang masuk berlebih ke dalam ruangan.

Konsep Perancangan

■ Konsep Bentuk Bangunan



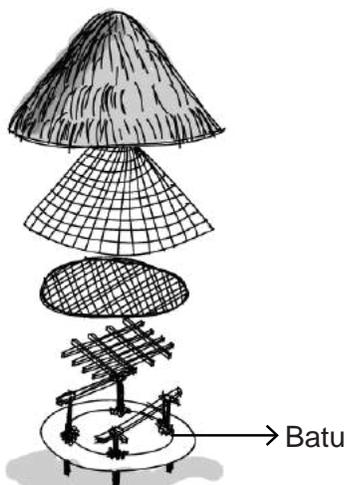
Gambar 4.5 Konsep bentuk bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Bentuk bangunan mengadaptasi dari bangunan tradisional Dawan yang berbentuk bulat/bundar.

■ Konsep Struktur Bangunan

• Struktur Bawah

Struktur pada bangunan tradisional ini memiliki struktur pondasi yang terdiri dari tiang utama yang ditanam sampai pada kedalaman tertentu, yang kemudian dipadatkan kembali menggunakan batu.



Gambar 4.6 Konsep struktur bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Pada gambar disamping struktur tiang utama dalam rumah langsung ditanam kedalam tanah kemudian menggunakan batu-batu untuk dipadatkan.

Konsep Perancangan

■ Konsep Material Bangunan

Bangunan akan dirancang menggunakan hasil ekspos dari bangunan tradisional Dawan. Penggunaan material lokal tersebut mempertimbangkan jenis, daya tahan, dampak terhadap lingkungan dan yang mudah dikelola. Selain itu mengkombinasikan dengan material modern dengan tujuan supaya mudah dalam perawatan dan juga terlihat lebih menarik. Berikut ini adalah beberapa jenis material yang akan digunakan dalam perancangan.



KAYU MAHONI

Merupakan jenis kayu kelas II, bisa berupa papan yang akan digunakan untuk lantai bangunan.



KAYU JATI

Merupakan jenis kayu kelas II, bisa berupa papan yang akan digunakan untuk lantai bangunan.



KAYU KASUARI

Kayu mudah dilenturkan digunakan untuk membuat rangka atap bundar.



KAYU AMPUPU

Digunakan untuk rangka struktur utama.



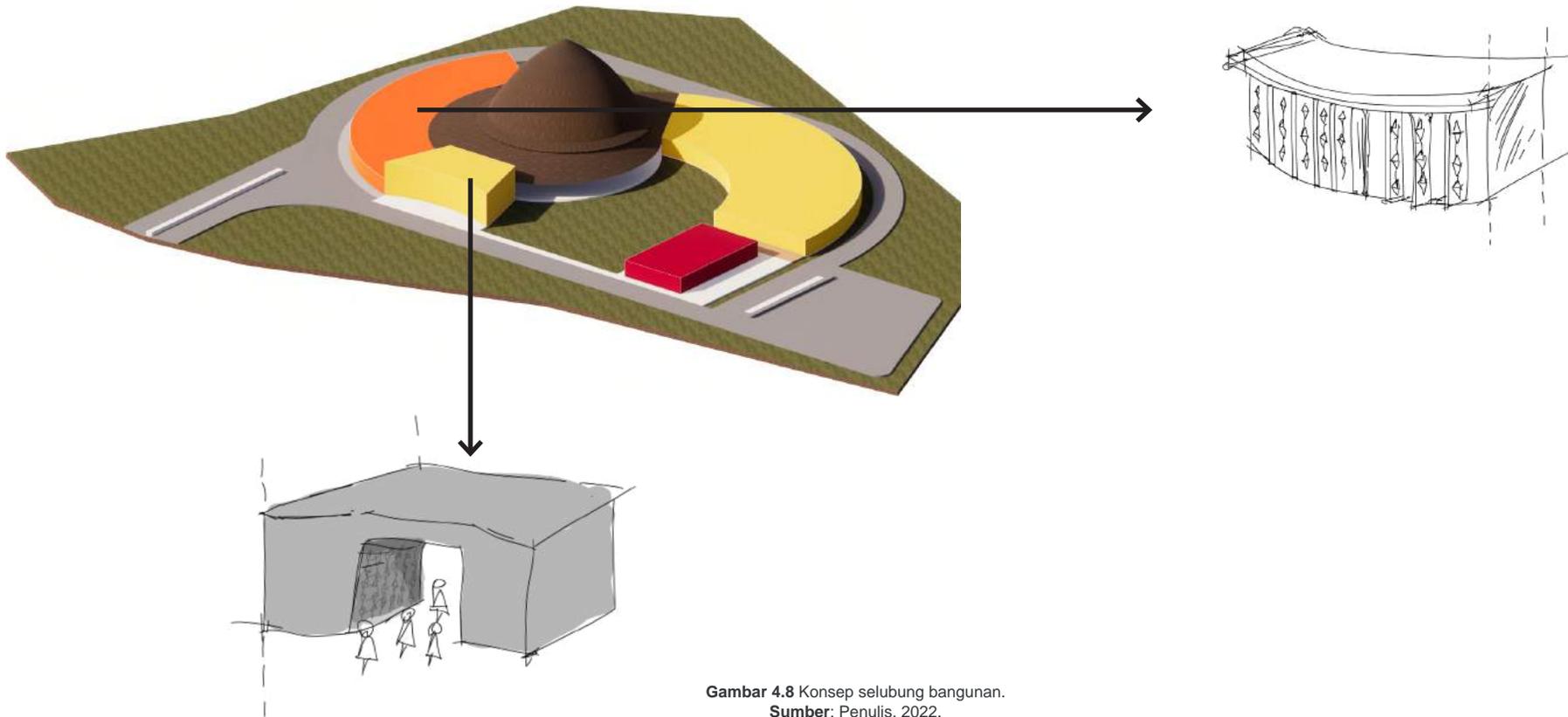
ALANG-ALANG

Digunakan sebagai penutup atap.

Gambar 4.7 Konsep material bangunan.
Sumber: Google.

Konsep Perancangan

■ Konsep Selubung Bangunan



Gambar 4.8 Konsep selubung bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Pada bangunan arsitektur Dawan terdapat motif dan ukiran yang diambil dari bentuk flora dan fauna dan pada perancangan selubung bangunan menerapkan pola motif dari ragam hias yang diambil dari motif tersebut. Jenis motif yang dipakai dalam perancangan ini sebagai eksterior bangunan yaitu motif ausnobi atau jejak kaki anjing, karena anjing menjadi hewan spesial, kawan dan saudara bagi orang Mollo. Selain itu menerapkan motif pauf kabiti, motif ini memiliki bentuk belah ketupat yang menggambarkan batas wilayah dan titik-titik dipinggir merupakan gambaran masyarakat, titik tengah menggambarkan Tuhan pencipta langit bumi, uis neno (tuhan), uis pah (dewa bumi), usif (raja).



Motif Ausnobi

Gambar 4.9 Kain motif Ausnobi.
Sumber: Google.



Motif Pauf Kabiti

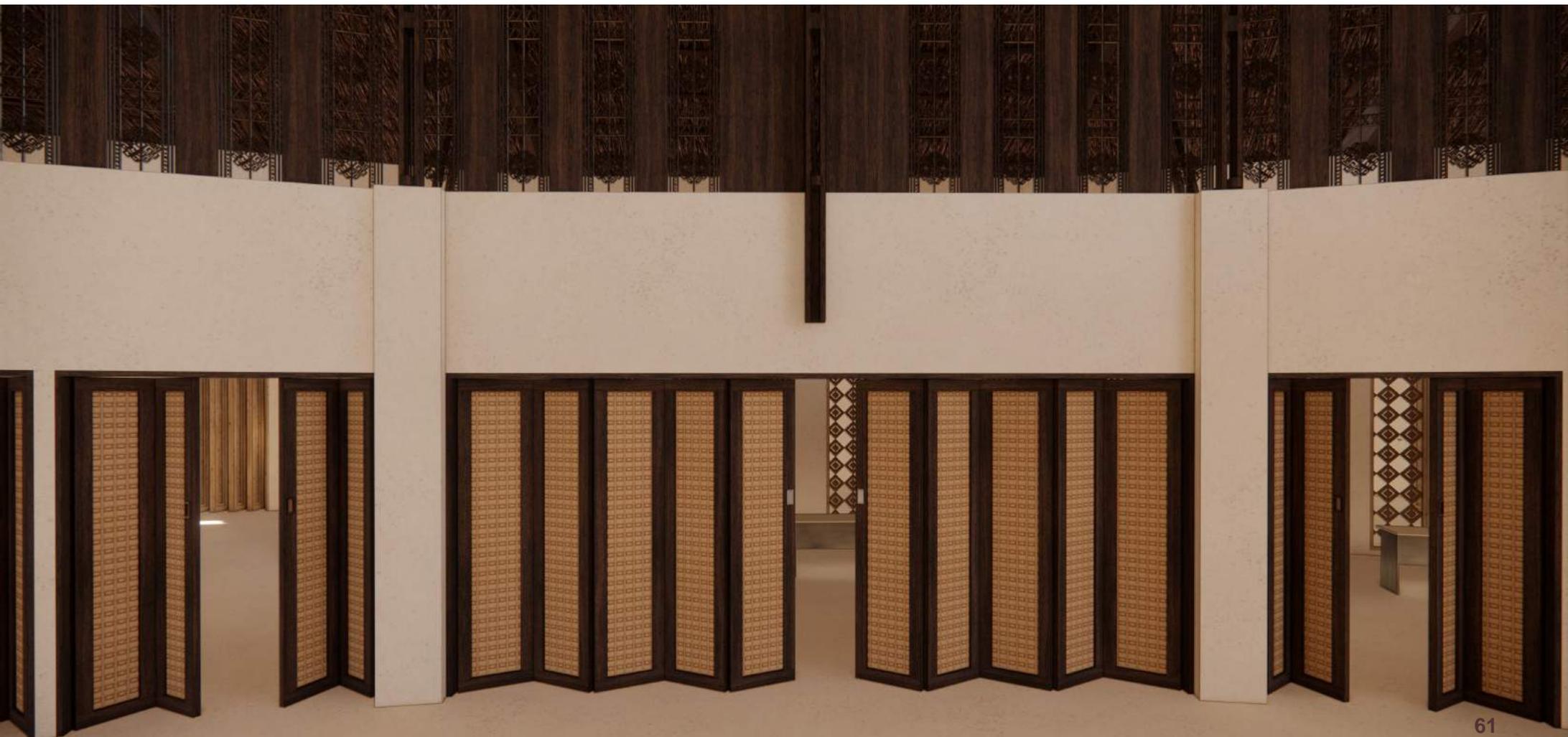
Gambar 4.10 Kain motif Pauf Kabiti.
Sumber: Google.

Konsep Perancangan

■ Konsep Keunggulan Bangunan

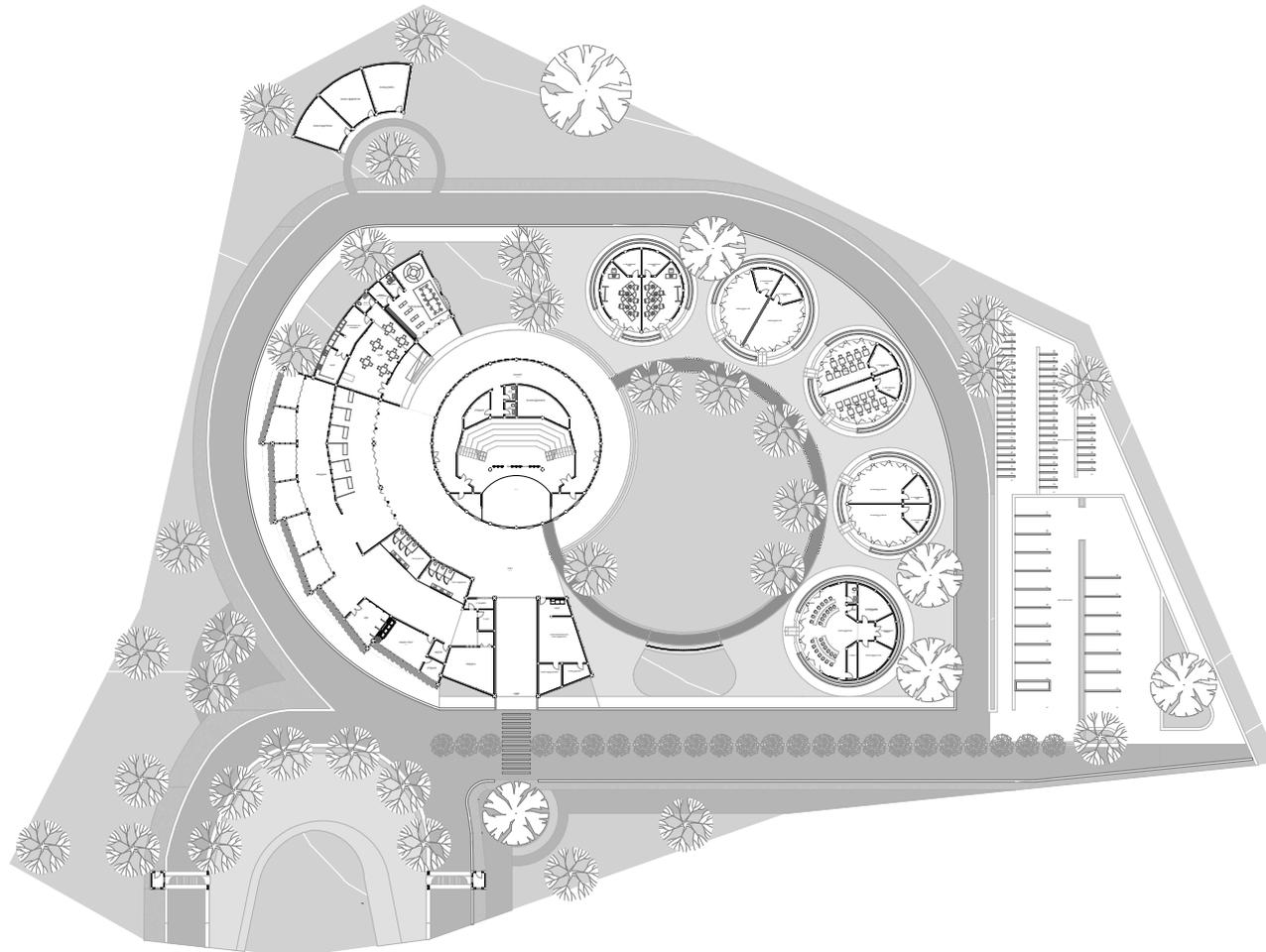
Perancangan *Mollo Creative Hub* ini memiliki keunggulan yaitu desain bangunan yang dapat mewadahi berbagai kegiatan untuk mengembangkan ruang komunitas dan memenuhi kebutuhan masyarakat untuk bersosialisasi. Selain itu juga untuk menjaga tradisi Dawan untuk generasi yang akan datang.

Dalam perancangan *Mollo Creative Hub* menampilkan fasad dan bentuk bangunan dengan representasi budaya Mollo dan juga pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis sehingga dapat menampilkan bangunan dengan konsep tradisional yang lebih modern. Suku Dawan memiliki tradisi dan cerita yang menarik dalam setiap motif tenun yang mereka buat. Dalam perancangan ini terdapat galeri yang akan menampilkan keindahan kain tenun ke dalam interior sebagai salah satu pengenalan budaya daerah. Selain itu setiap ruang kelas yang ada dalam *Mollo Creative Hub* memiliki massa sendiri-sendiri sesuai dengan klasifikasi kelasnya masing-masing, suasana ruang kelas kreatif yang disediakan dalam *Mollo Creative Hub* ini memiliki kesan tradisional karena bentuk massa yang diambil mengadaptasi dari bentuk bangunan rumah tradisional Dawan. Sehingga dalam setiap ruang yang dikunjungi, pengunjung mendapat pengalaman dari budaya Dawan itu sendiri. Fasilitas lainnya yang terdapat dalam *Mollo Creative Hub* ini adalah kios/toko UMKM, workshop, perpustakaan, cafetaria, dan juga ruang terbuka untuk berkegiatan outdoor.



4.2 Rancangan Skematik

SKEMATIK TAPAK

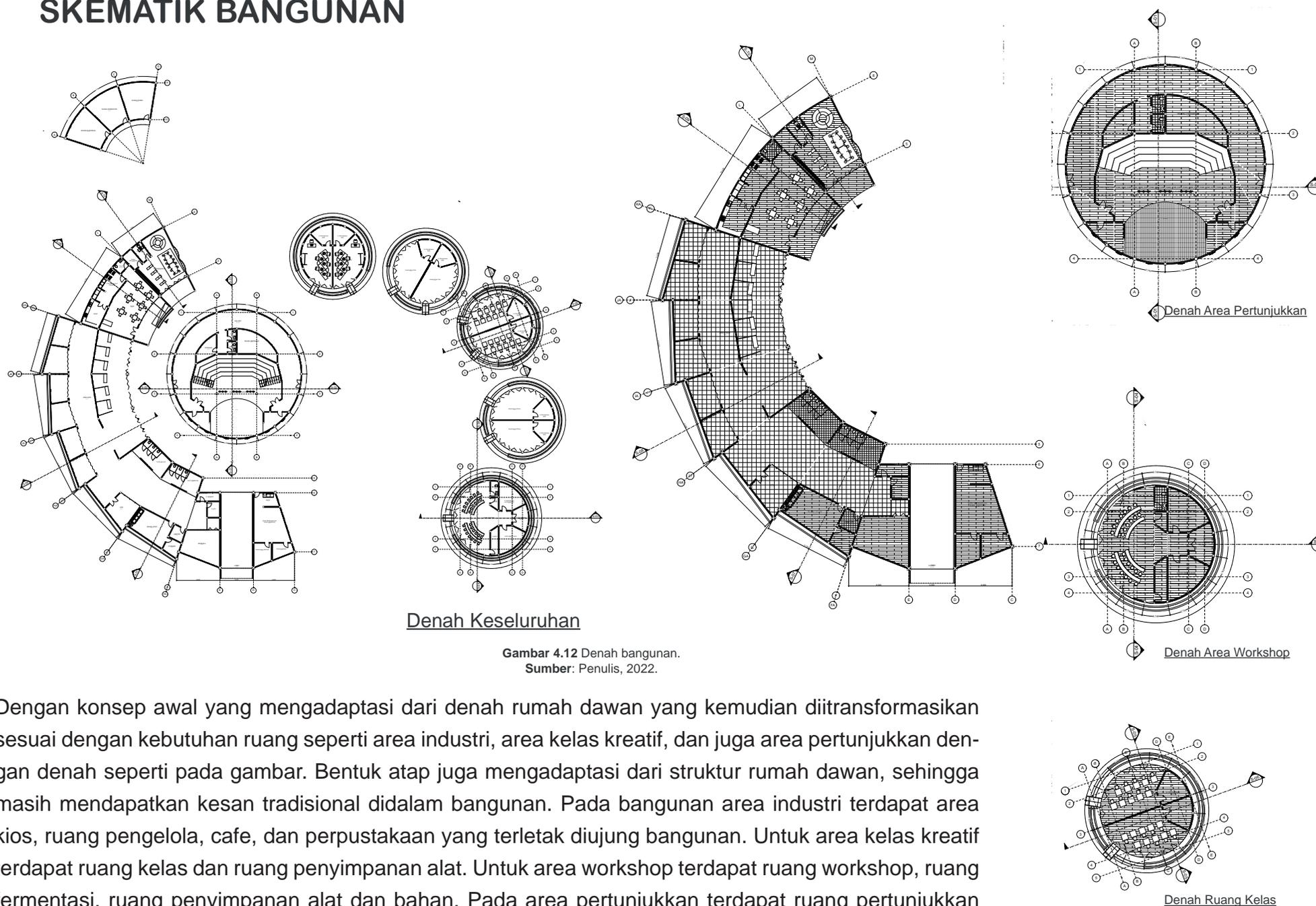


Gambar 4.11 Siteplan.
Sumber: Penulis, 2022.

Massa bangunan berada pada tengah bangunan yang dikelilingi oleh vegetasi yang bertujuan untuk memperoleh kesan dari nature experience yang menjadi salah satu parameter desain pada perancangan ini. Pada area tengah diantara bangunan utama dan bangunan ruang kelas terdapat ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan tanpa mengganggu bangunan utama. Jalur kendaraan masuk dan keluar dibuat terpisah supaya menghindari kemacetan disekitar site dikarenakan keluar-masuknya pengunjung. Jalur pedestrian yang tidak membawa kendaran terdapat akses tersendiri tanpa harus melewati jalur kendaraan utama. Terdapat sirkulasi untuk mobil pemadam kebakaran yang mengitari bangunan.

Rancangan Skematik

SKEMATIK BANGUNAN

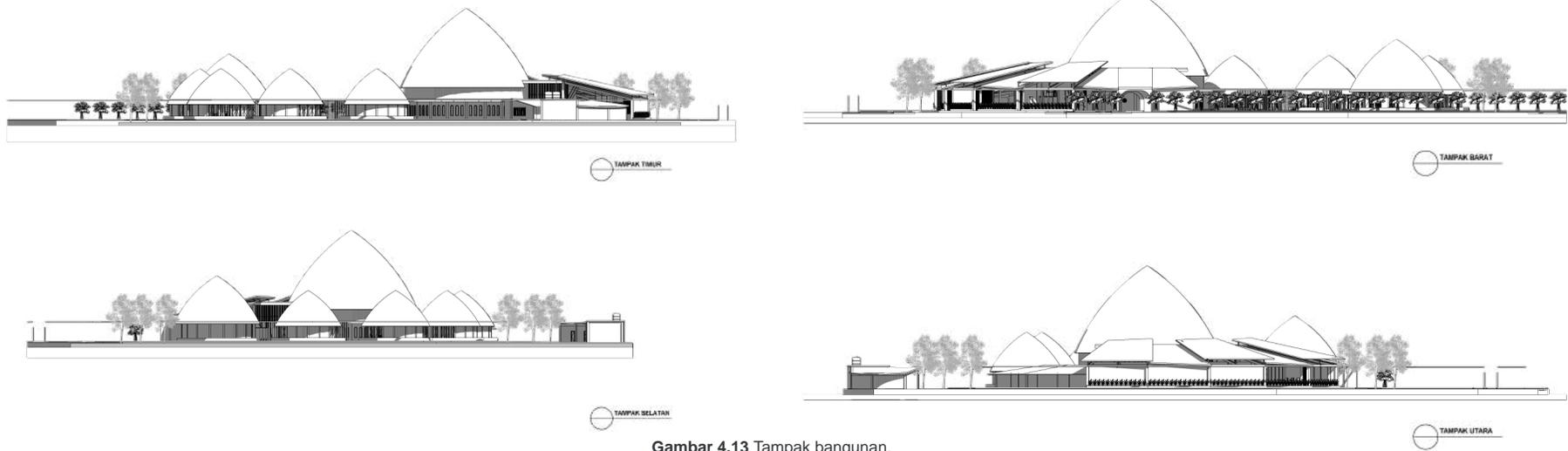


Gambar 4.12 Denah bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

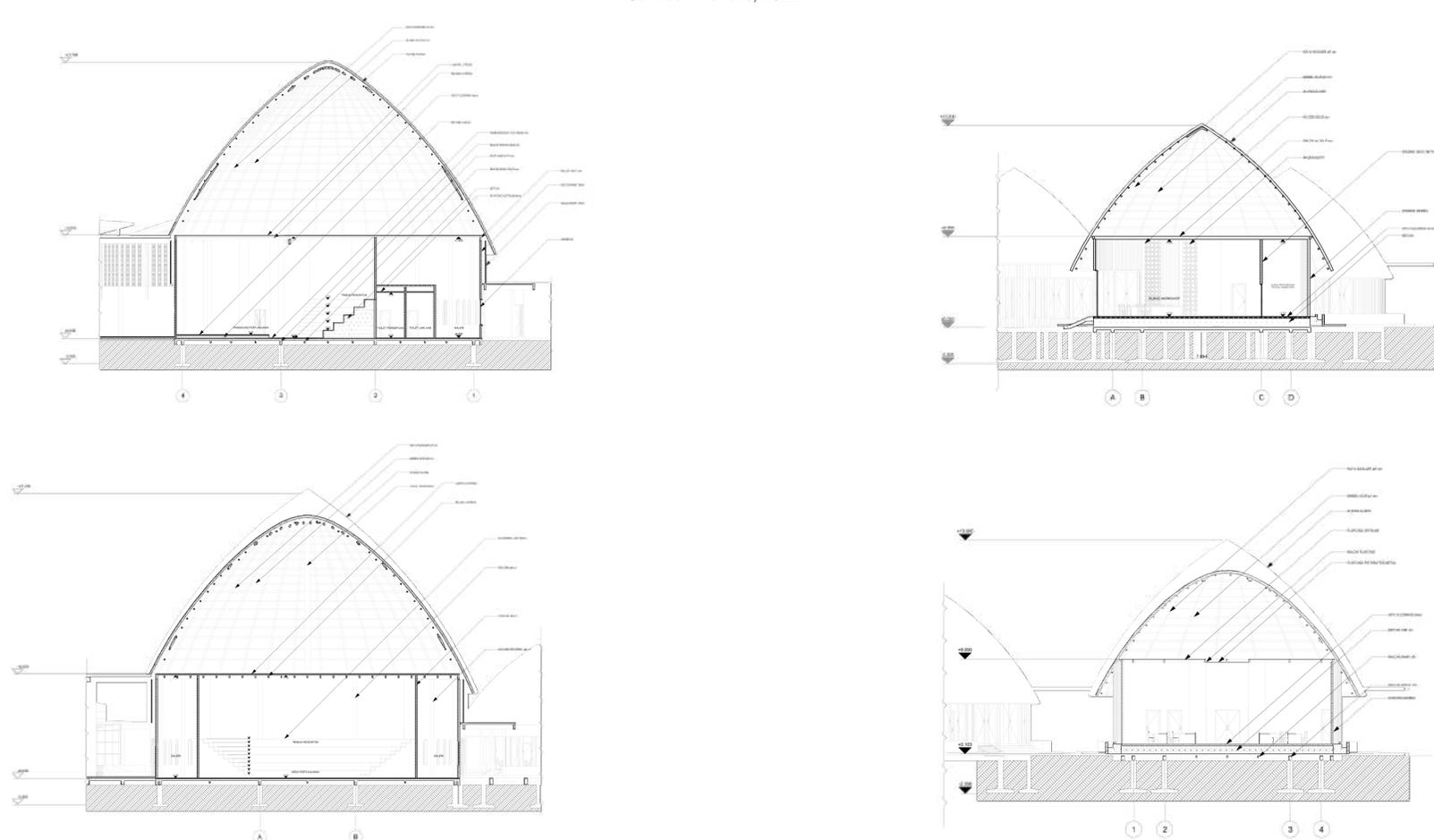
Dengan konsep awal yang mengadaptasi dari denah rumah dawan yang kemudian di transformasikan sesuai dengan kebutuhan ruang seperti area industri, area kelas kreatif, dan juga area pertunjukan dengan denah seperti pada gambar. Bentuk atap juga mengadaptasi dari struktur rumah dawan, sehingga masih mendapatkan kesan tradisional didalam bangunan. Pada bangunan area industri terdapat area kios, ruang pengelola, cafe, dan perpustakaan yang terletak diujung bangunan. Untuk area kelas kreatif terdapat ruang kelas dan ruang penyimpanan alat. Untuk area workshop terdapat ruang workshop, ruang fermentasi, ruang penyimpanan alat dan bahan. Pada area pertunjukan terdapat ruang pertunjukan dan galeri yang dipergunakan untuk display karya.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK BANGUNAN



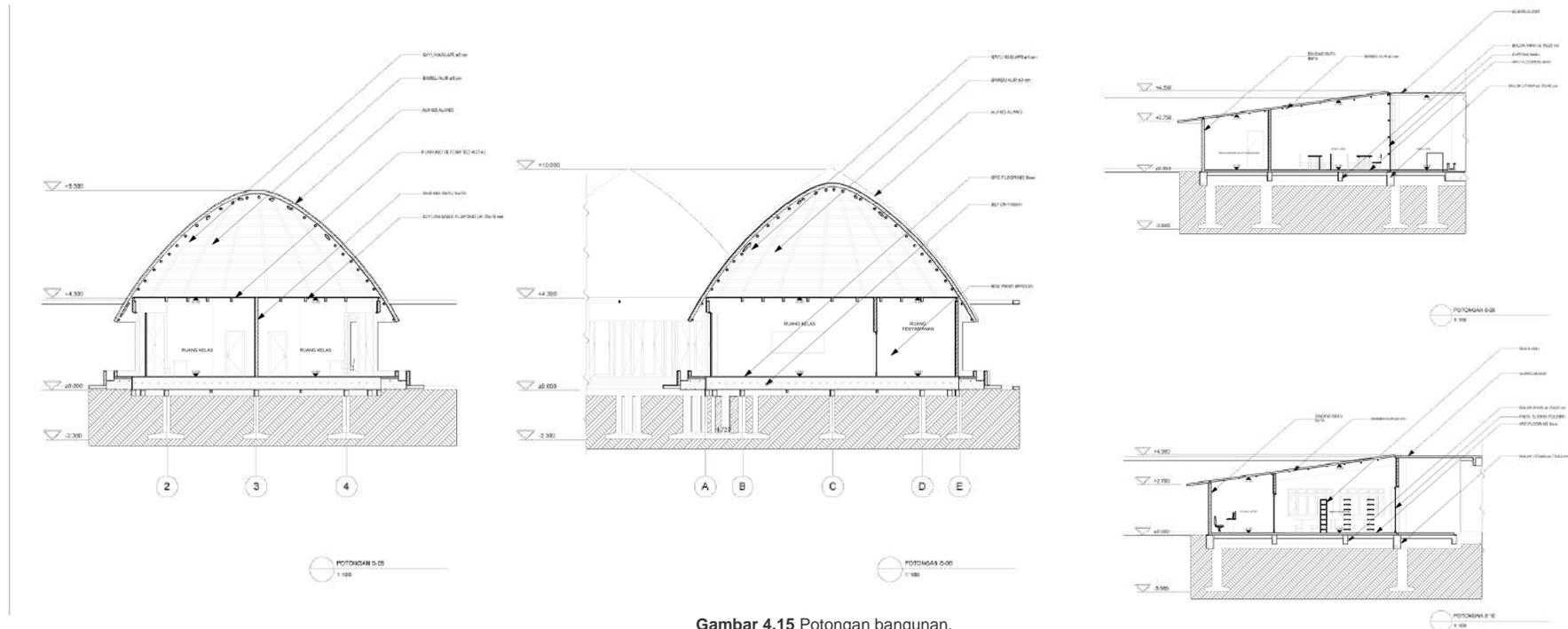
Gambar 4.13 Tampak bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.14 Potongan bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK BANGUNAN

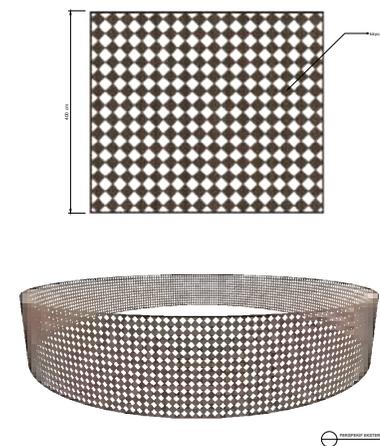


Gambar 4.15 Potongan bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

■ SKEMATIK SELUBUNG BANGUNAN



Gambar 4.16 Perspektif bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.



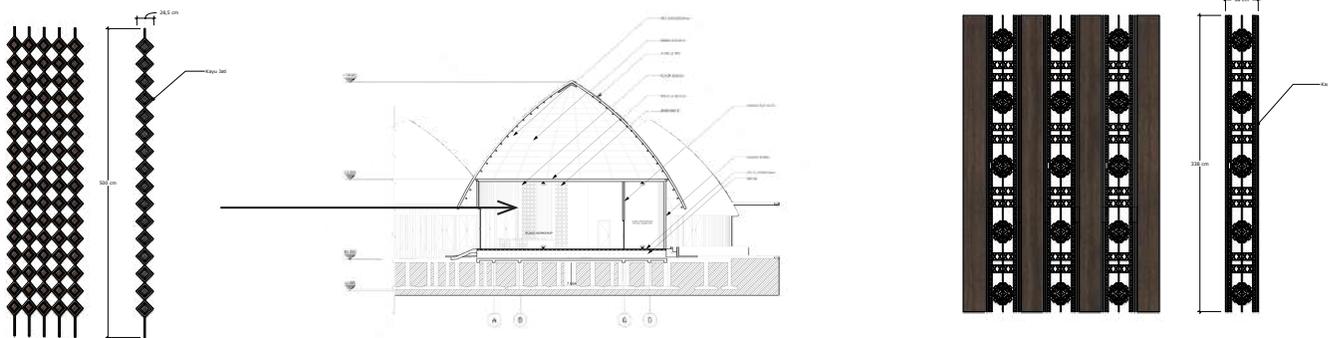
Gambar 4.17 Detail fasad bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Fasad bangunan menggunakan motif pauf kabiti yang direpetisi dengan modul ukuran 15x15 cm yang digunakan sebagai secondary skin dan unsur estetika. Penggunaan motif ini dapat menggambarkan karakteristik dari budaya Mollo sendiri yang berasal dari motif tenun yang mempunyai arti tersendiri bagi masyarakat Mollo.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN

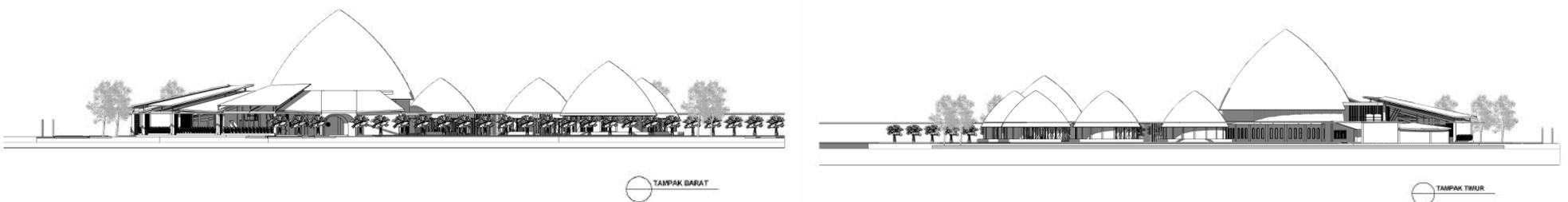
Penerapan penyelesaian persoalan desain Mollo Creative Hub sebagai ruang interaksi yang merepresentasikan budaya Mollo dengan konsep pendekatan arsitektur regionalisme kritis



Gambar 4.18 Penyelesaian persoalan desain.
Sumber: Penulis, 2022.

FASAD BANGUNAN

Menerapkan motif tenun sebagai interior bangunan maupun eksterior bangunan untuk menambah estetika. Untuk bangunan workshop menggunakan motif pauf kabiti. Dan juga motif ausnobi untuk bagian kios.



Gambar 4.19 Tampak bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

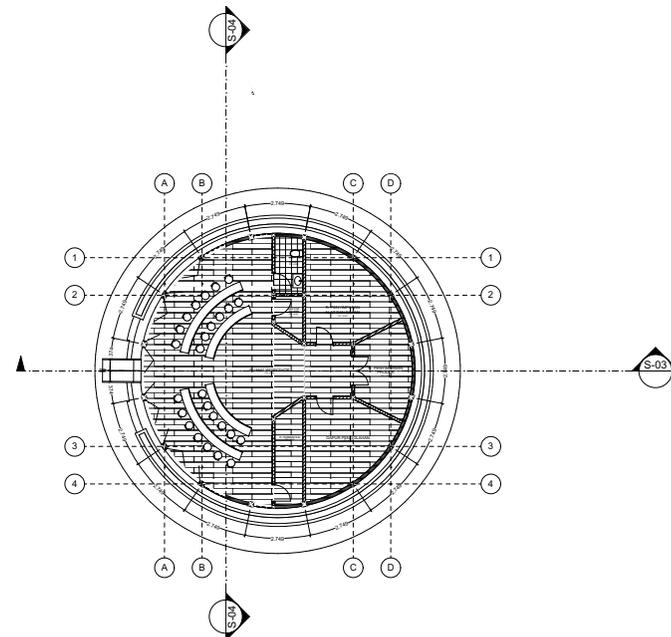
BENTUK BANGUNAN

Bentuk bangunan yang berbentuk bulat seperti rumah dawan merupakan representasi rumah suku Dawan terinspirasi oleh alam semesta. Gambar rangka atap yang berbentuk bulat dan kerucut disesuaikan dengan alam semesta. Menurut warga suku Dawan, langit dan bumi diciptakan oleh Uis Neno (Uis yang artinya Tuhan, Neno yang artinya matahari). Sehingga dalam kehidupan ini manusia hidup dalam perlindungan langit dan bumi tersebut.

Rancangan Skematik



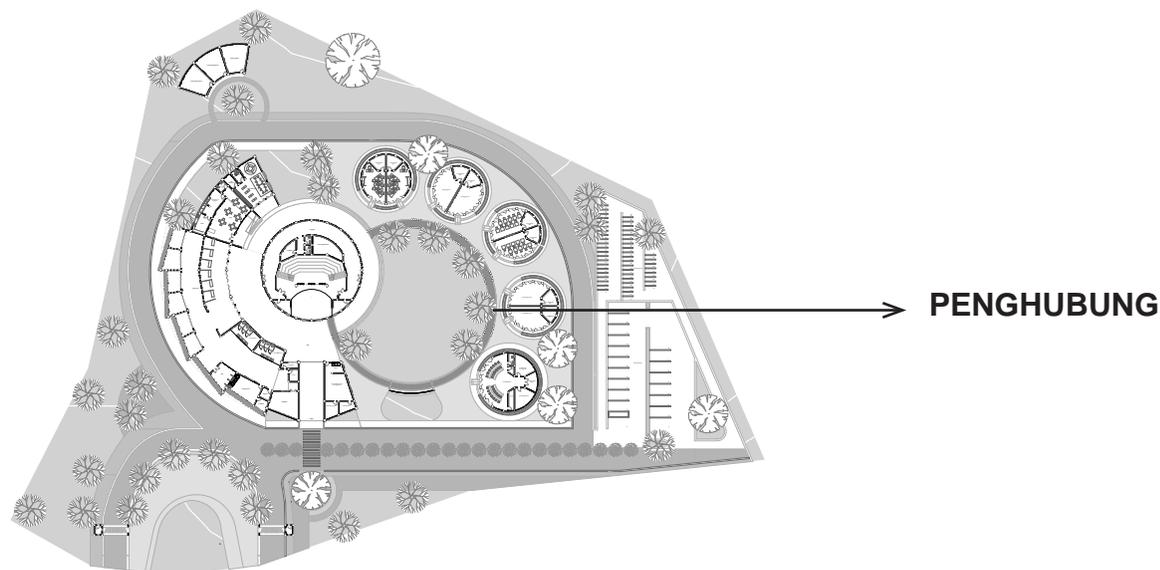
Gambar 4.20 Denah rumah ume kibu.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.21 Denah area workshop.
Sumber: Penulis, 2022.

TATA RUANG

Tata ruang pada bangunan Mollo Creative Hub mengadaptasi dari ruang ume kibu, penataan ruang ume kibu dapat melambangkan dan menggambarkan cara hidup, pengalaman, dan kepercayaan suku Dawan.

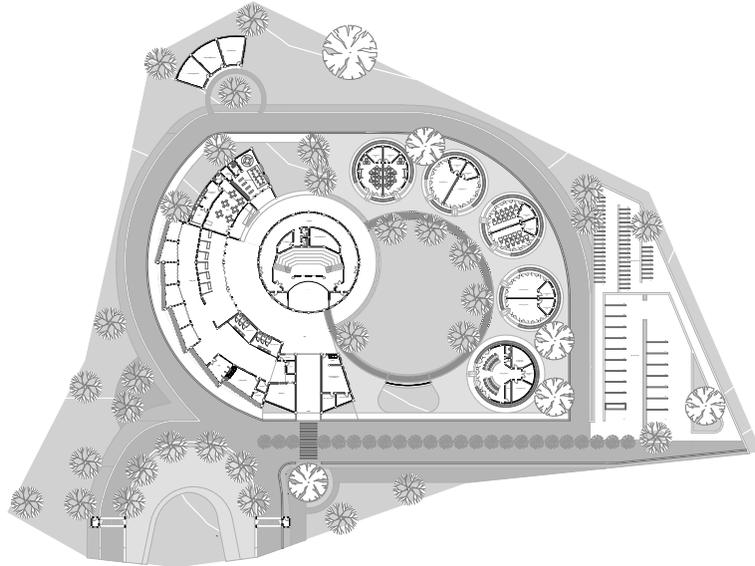


Gambar 4.22 Siteplan.
Sumber: Penulis, 2022.

TATA MASSA

Tata massa dirancang dengan mengadaptasi bentuk denah dari rumah tradisional Dawan. Tata massa dibagi menjadi 3 bagian untuk merepresentasikan pola yang terpisah namun terintegrasi satu sama lain.

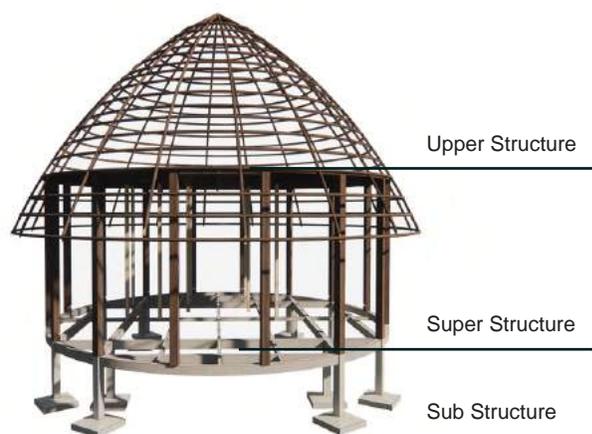
Rancangan Skematik



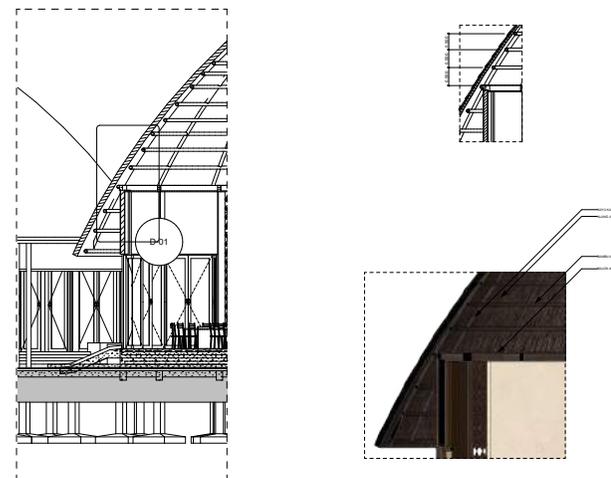
Gambar 4.23 Siteplan.
Sumber: Penulis, 2022.

LANSEKAP

Penataan lanskap dirancang untuk memenuhi aspek nature experience. Karena kebanyakan area disana masih hijau maka agar kesan alam tidak sepenuhnya hilang maka penataan vegetasi didesain untuk menciptakan kesan natural pada bangunan Mollo Creative Hub.



Gambar 4.24 Struktur Workshop.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.25 Detail atap.
Sumber: Penulis, 2022.

STRUKTUR

Mengadaptasi struktur rumah tradisional Dawan. Bentuk atap yang bulat diidentifikasi dengan bentuk sarung yang dipakai perempuan Dawan, mereka mengikat sarungnya pada dada. Bentuk tersebut diaplikasikan pada bentuk atap rumah warga suku Dawan sehingga disebut sebagai ume bife (rumah perempuan).

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK INTERIOR DAN EKSTERIOR BANGUNAN

EKSTERIOR



INTERIOR



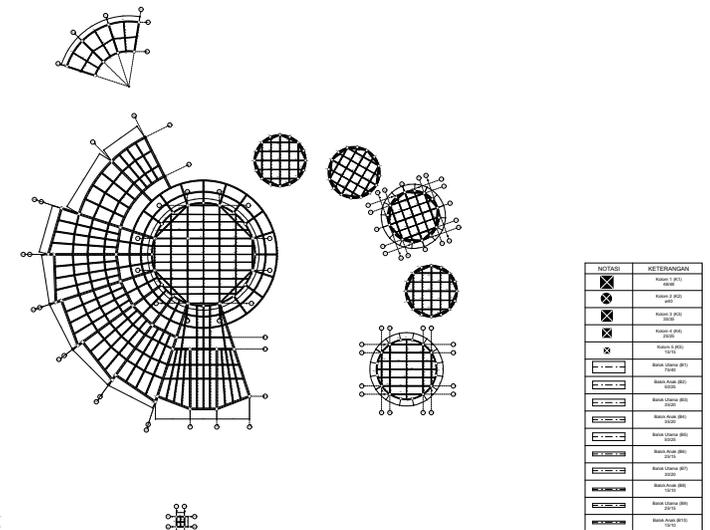
Gambar 4.26 Perspektif bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Rancangan Skematik

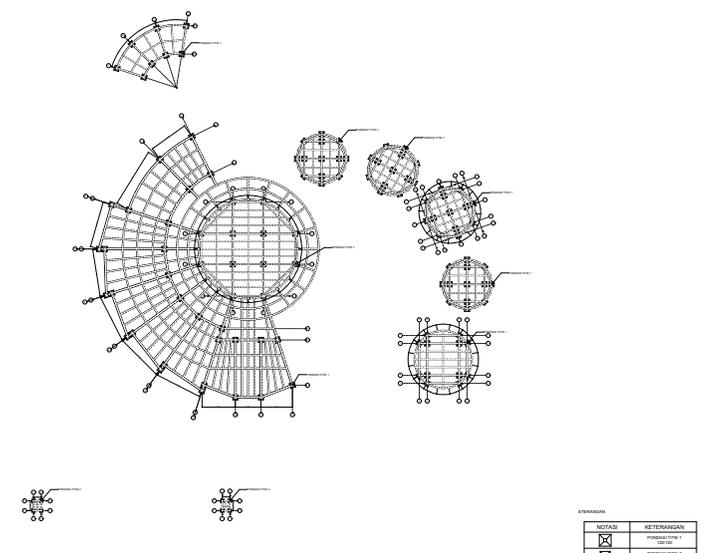
■ SKEMATIK SISTEM STRUKTUR



Gambar 4.27 Perspektif struktur.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.28 Denah pondasi.
Sumber: Penulis, 2022.



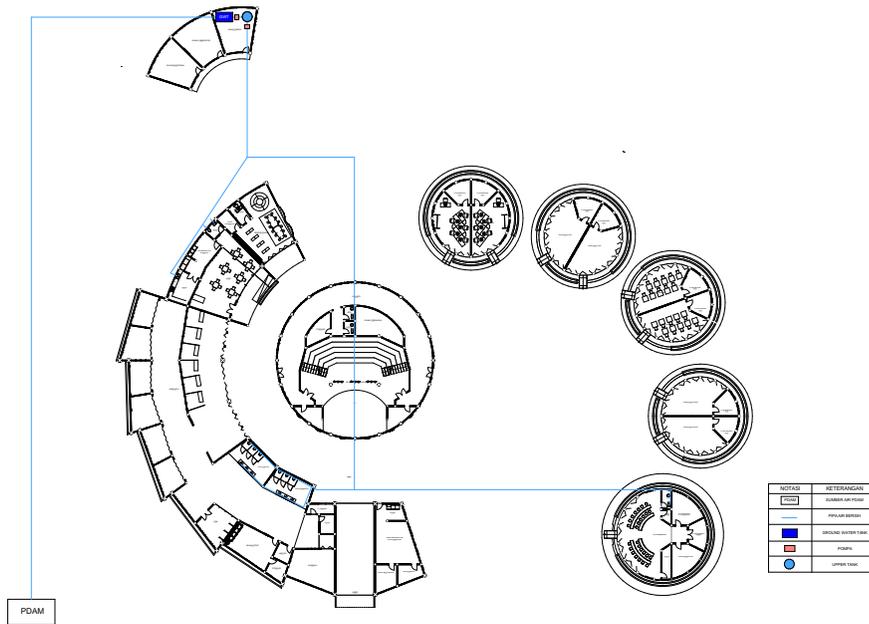
Gambar 4.29 Denah kolom balok.
Sumber: Penulis, 2022.

STRUKTUR

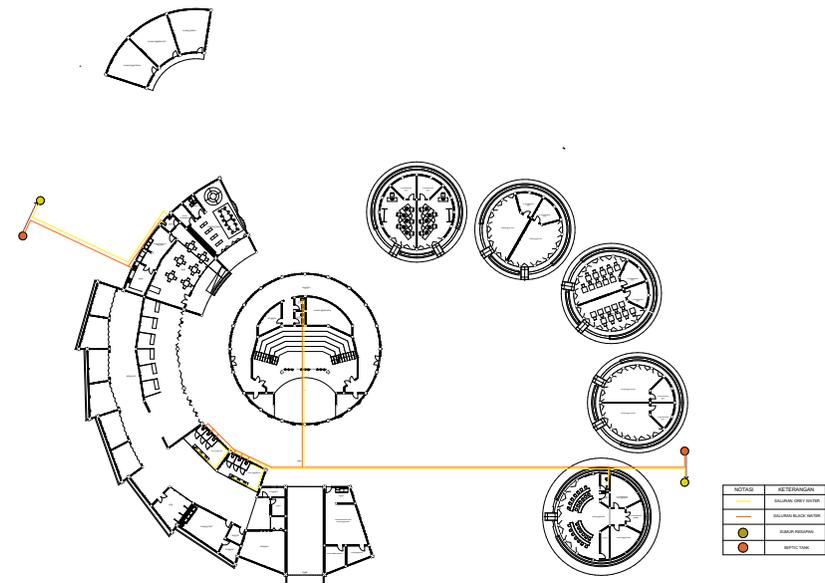
Pada bangunan ini menggunakan beberapa ukuran pondasi dan juga kolom dan balok.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK UTILITAS



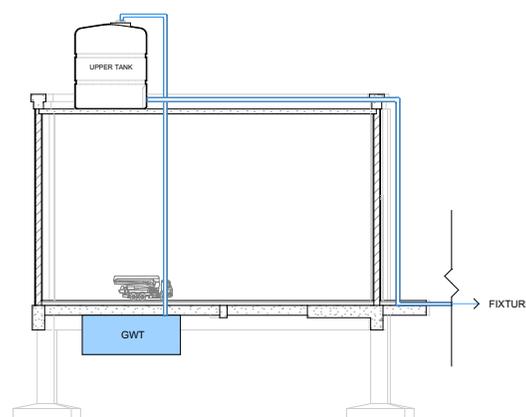
Gambar 4.30 Jaringan air bersih.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 4.31 Jaringan air kotor.
Sumber: Penulis, 2022.

JARINGAN AIR BERSIH

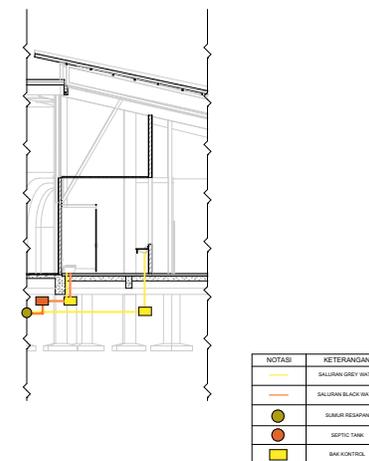
Sumber air bersih di dalam bangunan berasal dari PDAM. Distribusi air bersih yang berasal dari PDAM kemudian akan ditampung ke dalam bak penampung bawah (ground water tank) kemudian dipompa ke bak penampung atas (upper tank) untuk kemudian dipompa keseluruhan bangunan yang dialirkan menuju fixture air. Berikut skema jaringan air bersih



RENCANA UTILITAS VERTIKAL AIR BERSIH
1:50

JARINGAN AIR BERSIH

Air kotor yang akan dihasilkan dari bangunan ada 3 jenis yaitu air bekas buangan, air limbah dan air hujan. Air bekas buangan memiliki skema pembuangan dari sumber air dialirkan melalui pipa saluran drainase. Untuk air limbah dari sumber air limbah dialirkan melalui pipa septic tank. Kemudian untuk air hujan, air pembuangan akan dialirkan ke dalam penampung sementara untuk pemakaian penyiraman tanaman.

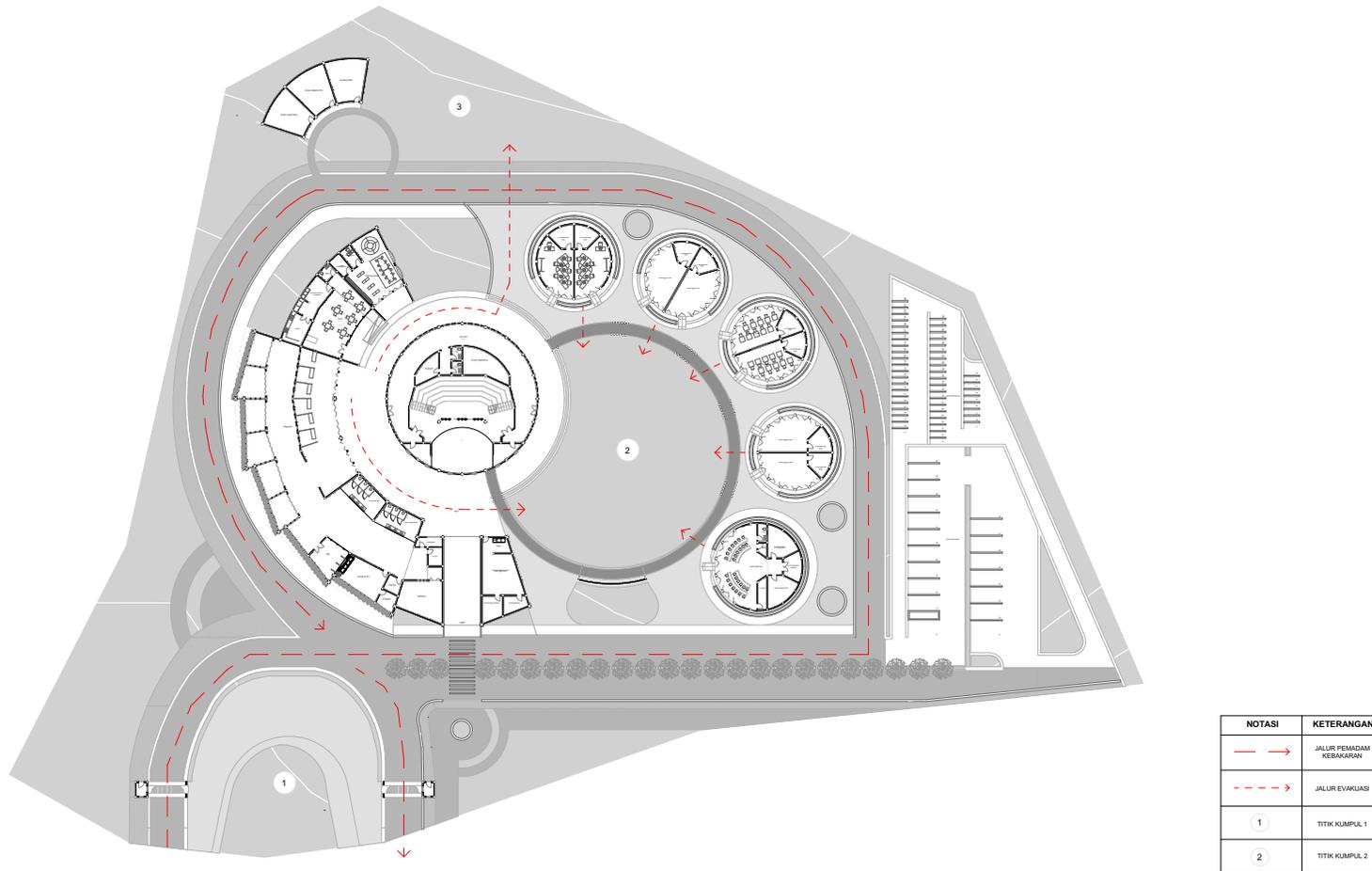


RENCANA UTILITAS VERTIKAL AIR KOTOR
1:100

Gambar 4.32 Rencana utilitas air bersih dan air kotor.
Sumber: Penulis, 2022.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK KEAMANAN BANGUNAN

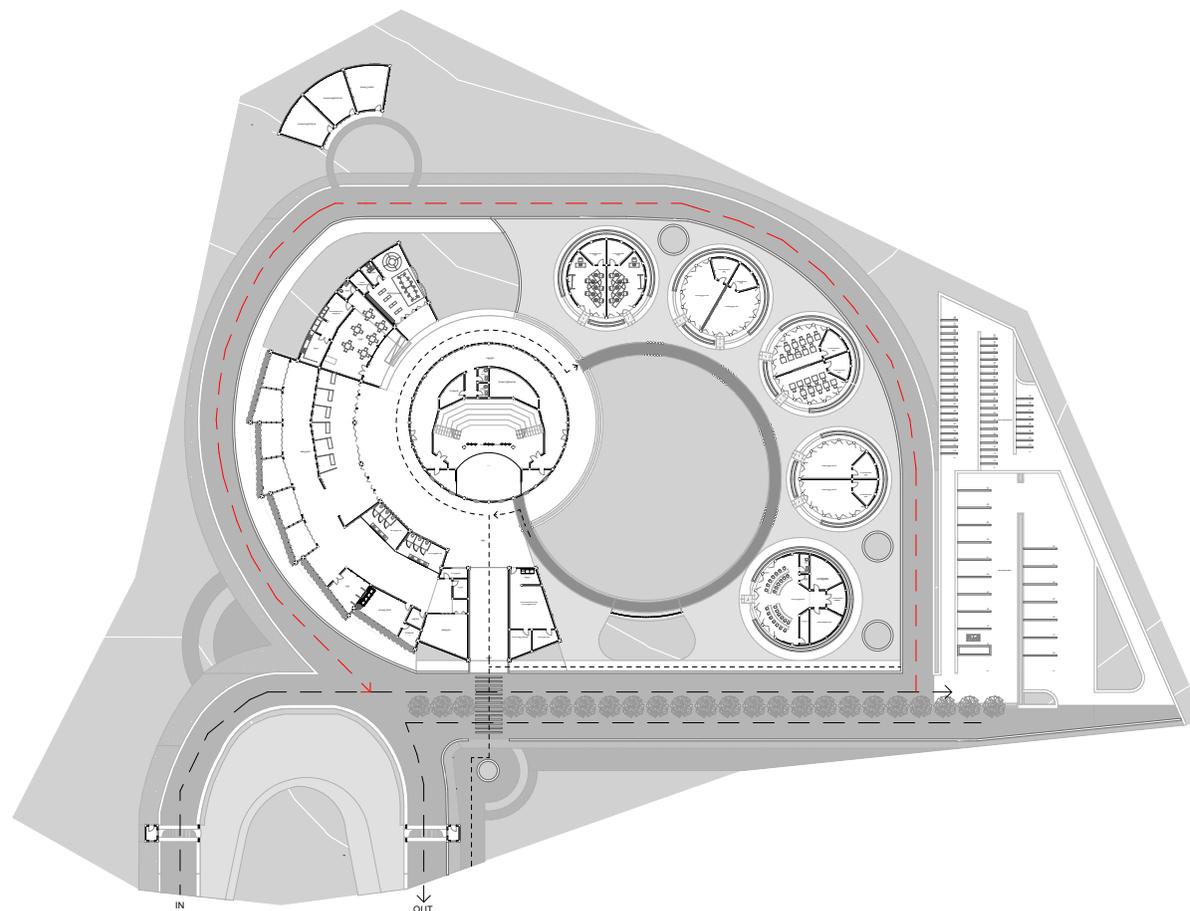


Gambar 4.33 Rencana keamanan bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Terdapat 2 titik kumpul dalam site. Jalan dirancang mengitari bangunan dengan mempertimbangkan jalur pemadam kebakaran agar mudah dalam memadamkan api pada bangunan.

Rancangan Skematik

■ SKEMATIK BARRIER FREE



Gambar 4.34 Skema barrier free.
Sumber: Penulis, 2022.

NOTASI	KETERANGAN
- - - - - >	JALUR PEDESTRIAN
— — — — — >	JALUR KENDARAAN
- - - - - >	JALUR PEMADAM KEBAKARAN
1	RAMP RUANG KELAS
2	RAMP RUANG KELAS
	PARKIR OFABEL

Pada area kelas kreatif dan workshop terdapat ramp dan tangga untuk masuk ke dalam bangunan. Jalur kendaraan masuk dan keluar dibuat terpisah supaya menghindari kemacetan disekitar site dikarenakan keluar-masuknya pengunjung. Jalur pedestrian yang tidak membawa kendaran terdapat akses tersendiri tanpa harus melewati jalur kendaraan utama. Terdapat sirkulasi untuk mobil pemadam kebakaran yang mengitari bangunan.

The background features several organic, flowing shapes in shades of brown and grey. These shapes are filled with a fine, light grey grid pattern. The overall aesthetic is clean and modern.

5

HASIL PERANCANGAN

5.1 DESKRIPSI RANCANGAN

Mollo Creative Hub merupakan Pusat Kreatif yang berlokasi di Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur. Mollo Creative Hub ini menjadi wadah edukasi serta memperkenalkan kebudayaan lokal Mollo kepada wisatawan sehingga dapat mempertahankan budaya agar tidak hilang untuk generasi yang akan datang. Dan juga sebagai ruang untuk tempat berkumpul komunitas kreatif dengan menawarkan ruangan dan untuk program acara pertunjukkan seni ataupun yang lain. Selain itu terdapat area industri UMKM yang menjual berbagai makanan khas Mollo ataupun hasil kriya masyarakat. Desain bangunan menggunakan konsep representasi budaya Mollo dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis.

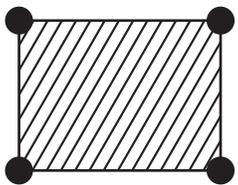


5.2 PROPERTY SIZE

Luas Site: 1.300 ha

Luas Bangunan: 2,077.84 m²

Lokasi perancangan berada di Obesi, Mollo Utara, Timor Tengah Selatan dengan luas site 13.000 sqm. Lokasi ini memiliki aksesibilitas yang cukup mudah dan dekat dengan berbagai fasilitas umum disekitar seperti Fasilitas Kesehatan, Keamanan, Peribadatan, dan Lainnya.



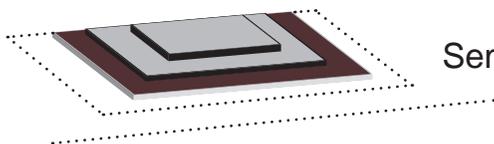
Luas area 13.000 sqm



KDB 60%



KLB

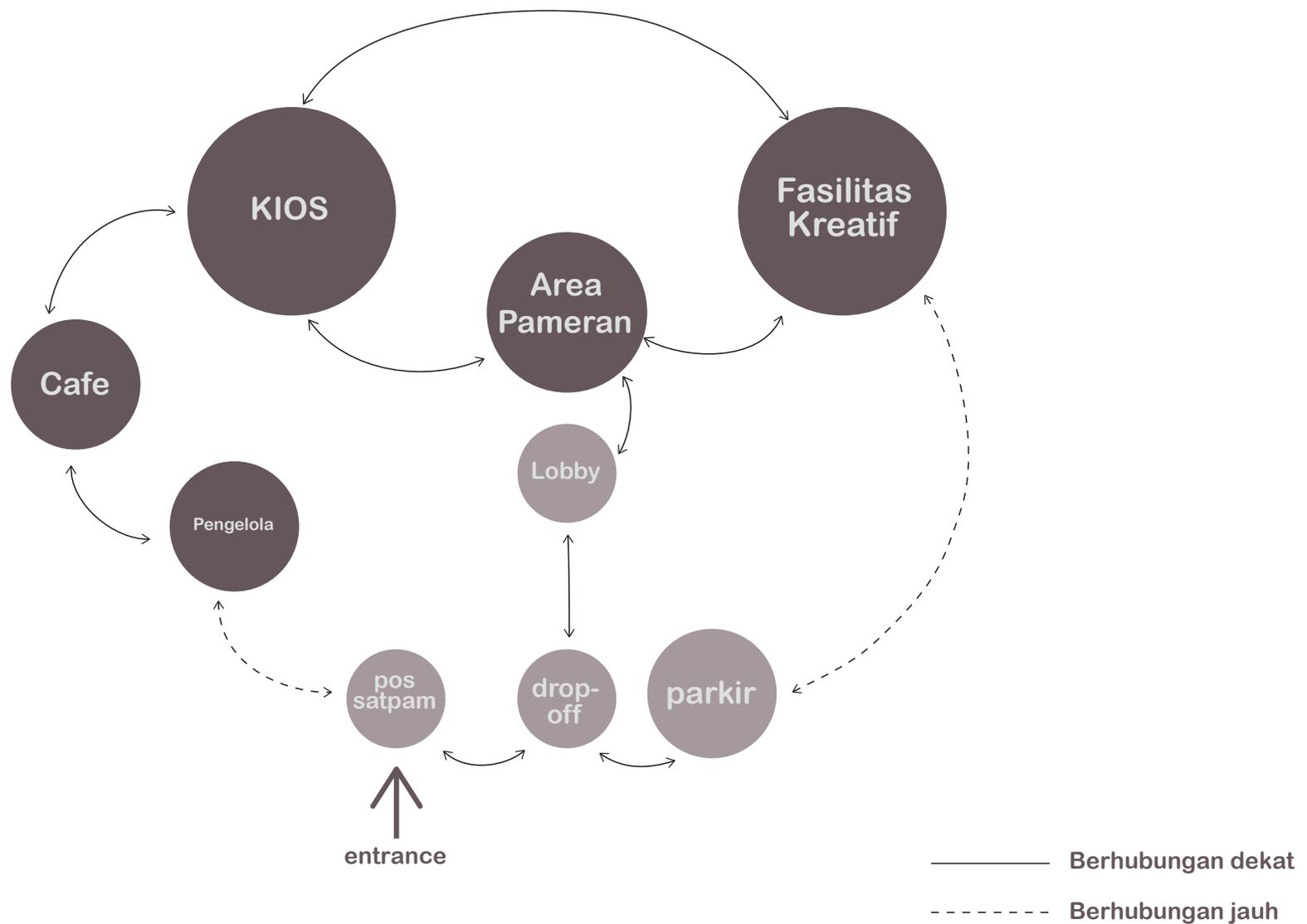


Sempadan 2.5 m



KDH 30%

5.3 PROGRAM RUANG



Gambar 5.1 Pola hubungan ruang.
Sumber: Penulis, 2022.

Analisis hubungan ruang merupakan alur sirkulasi pengunjung dan pengelola bangunan yang akan melakukan aktivitas pada bangunan. Pada area pameran-kios-fasilitas kreatif saling berhubungan karena sesuai dengan konsep yang akan diterapkan pada rancangan yaitu saling berhubungan.

5. 4 SITUASI

Lokasi perancangan berada di Obesi, Mollo Utara, Timor Tengah Selatan dengan luas site 13.000 sqm. Site menghadap ke arah barat yang memiliki 6 gubahan massa utama dan 1 gubahan massa penunjang.



Gambar 5.2 Situasi.
Sumber: Penulis, 2022.

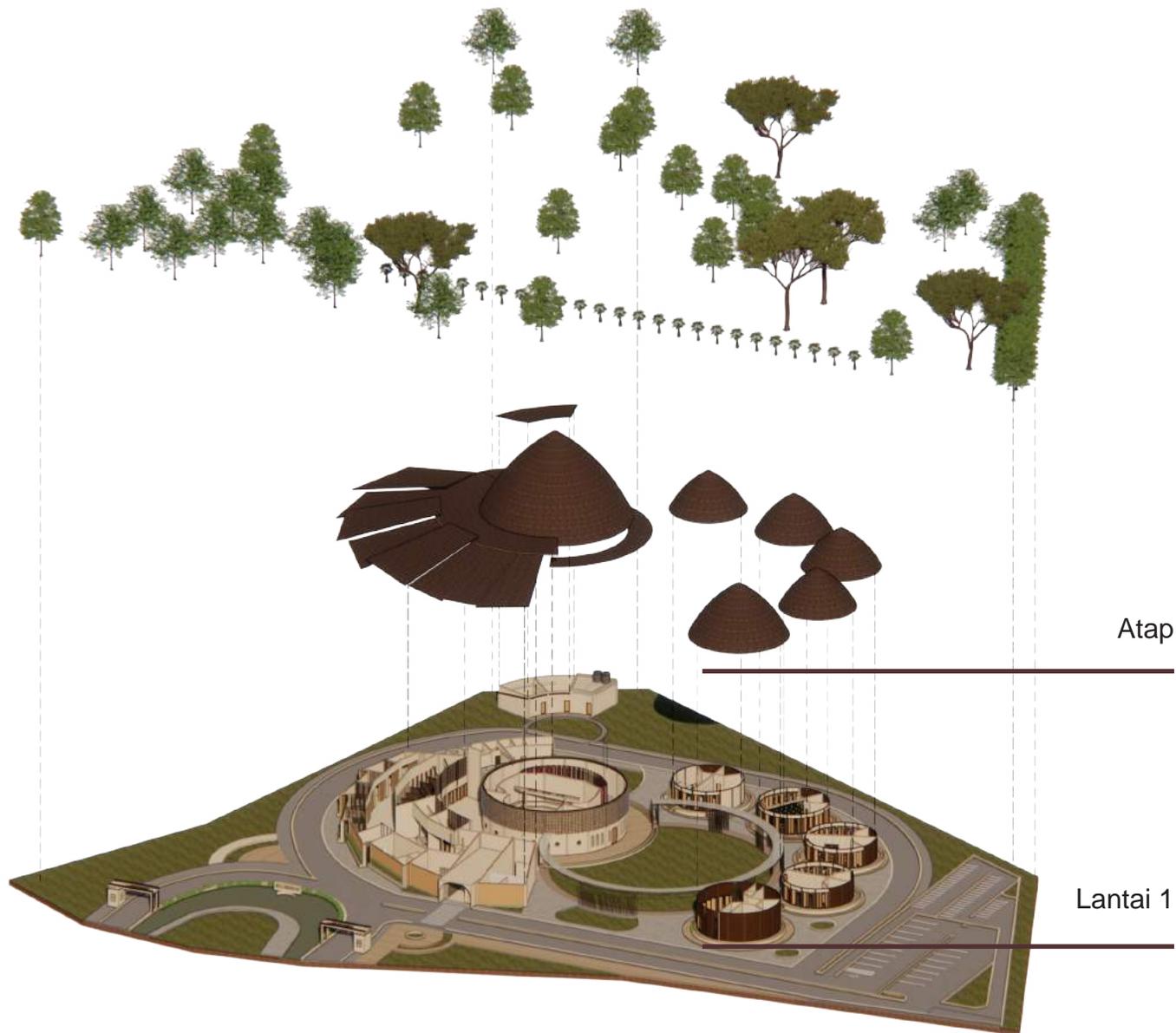
5.5 RANCANGAN KAWASAN TAPAK



Gambar 5.3 Perspektif kawasan.
Sumber: Penulis, 2022.

5.6 RANCANGAN BANGUNAN

DENAH BANGUNAN



Bangunan ini hanya memiliki 1 lantai bangunan yang mencakup beragam kegiatan. Mengadaptasi dari penataan ruang arsitektur rumah Dawan yang hanya memiliki 1 lantai saja maka pada perancangan ini menerapkan desain yang serupa untuk memberikan kesan tradisional dan memberikan pengalaman bagi pengunjung.

Adapun ruang yang terdapat pada Mollo Creative Hub ini yaitu ruang kelas kreatif, workshop, area kios, ruang pertunjukkan, galeri, perpustakaan, dan juga cafe sebagai ruang penunjang.

Gambar 5.4 Denah exploded.
Sumber: Penulis, 2022.

TAMPAK BANGUNAN



Tampak timur



Tampak selatan



Tampak barat



Tampak utara

Gambar 5.5 Tampak bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Fasad bangunan didesain berbeda dengan bangunan sekitar guna memberikan kesan yang berbeda dan menjadi point of interest pada wilayah tersebut.

POTONGAN BANGUNAN



Potongan Kawasan 1

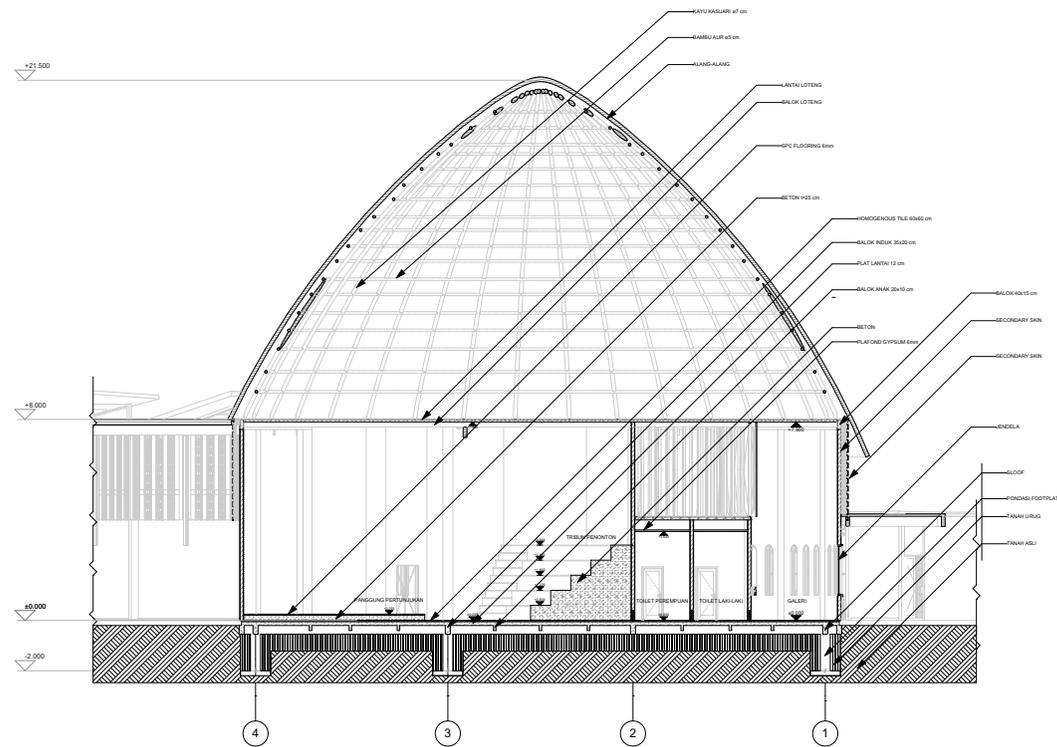


Potongan Kawasan 2

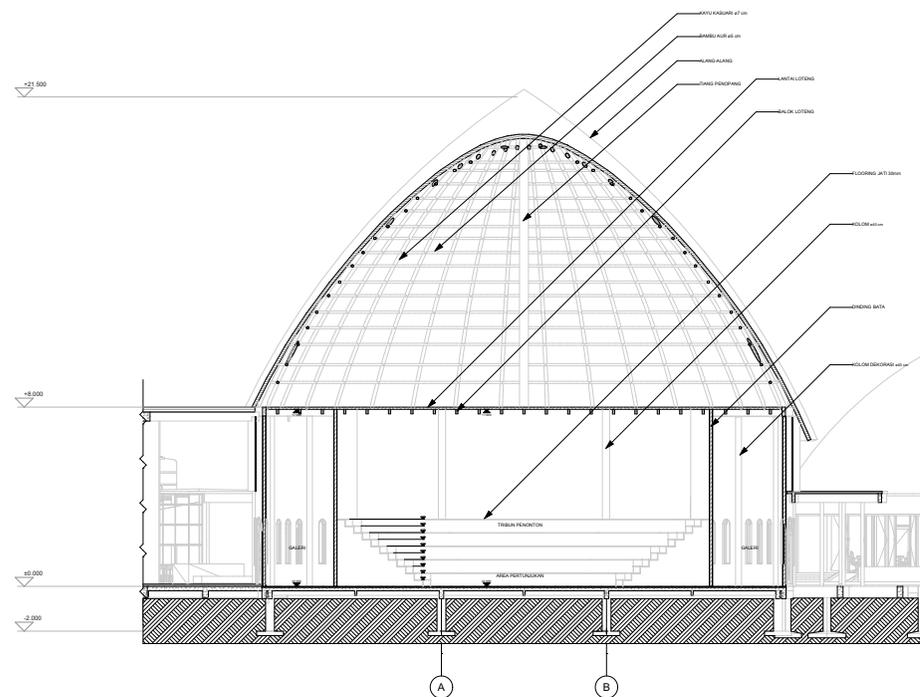
Gambar 5.6 Potongan kawasan.
Sumber: Penulis, 2022.

Potongan disini memperlihatkan integrasi struktur pada area kios ke area kelas kreatif dan juga penataan plafon dan bangku penonton untuk area pertunjukkan serta menunjukkan hubungan antar bangunan.

POTONGAN BANGUNAN

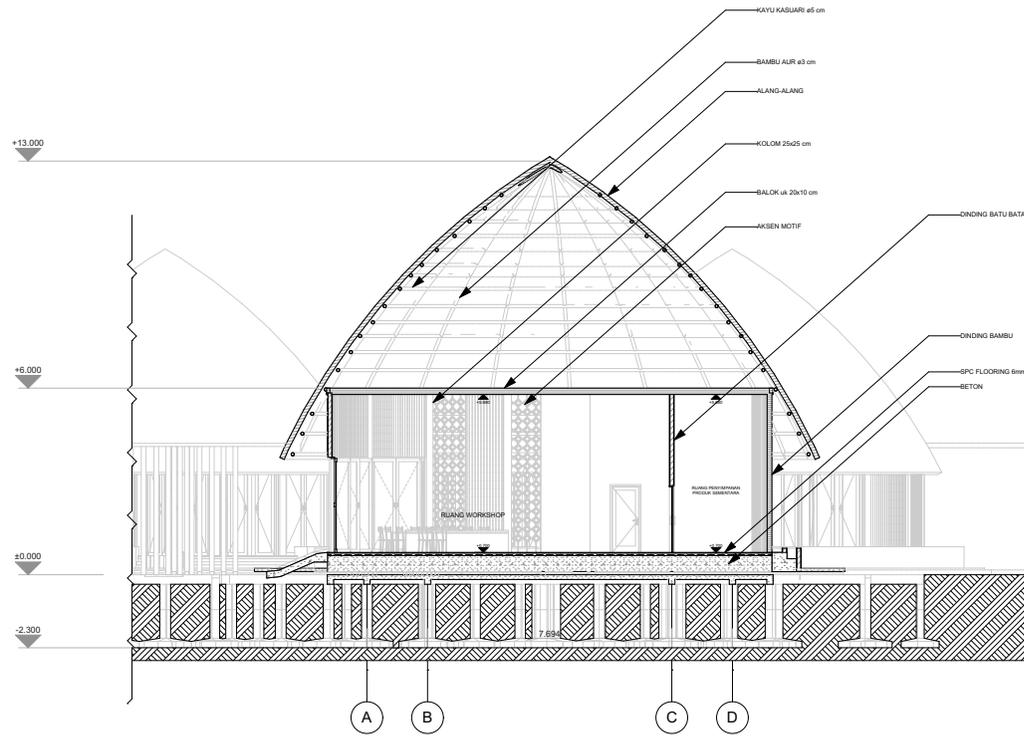


Gambar 5.7 Potongan area pertunjukkan.
Sumber: Penulis, 2022.

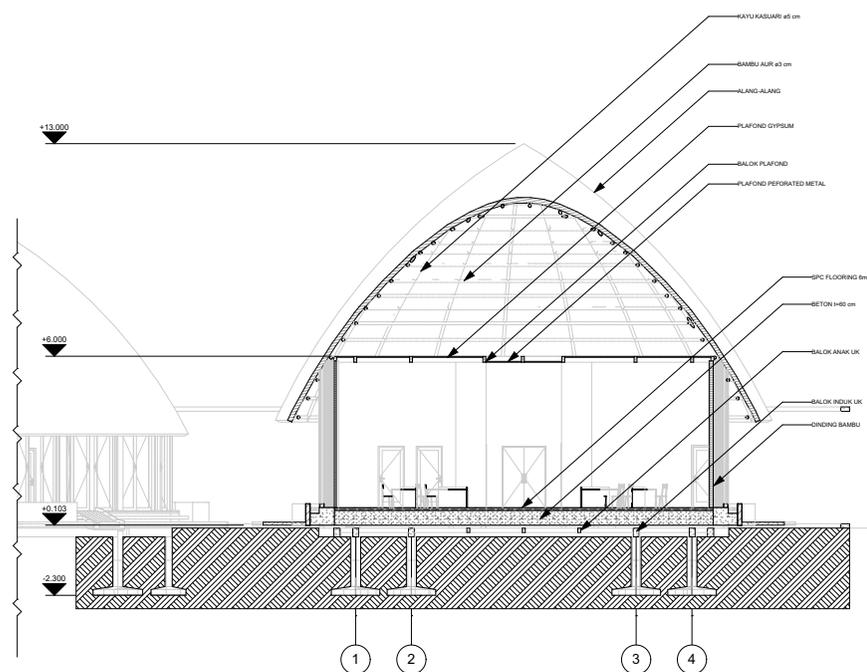


Gambar 5.8 Potongan area pertunjukkan.
Sumber: Penulis, 2022.

POTONGAN BANGUNAN

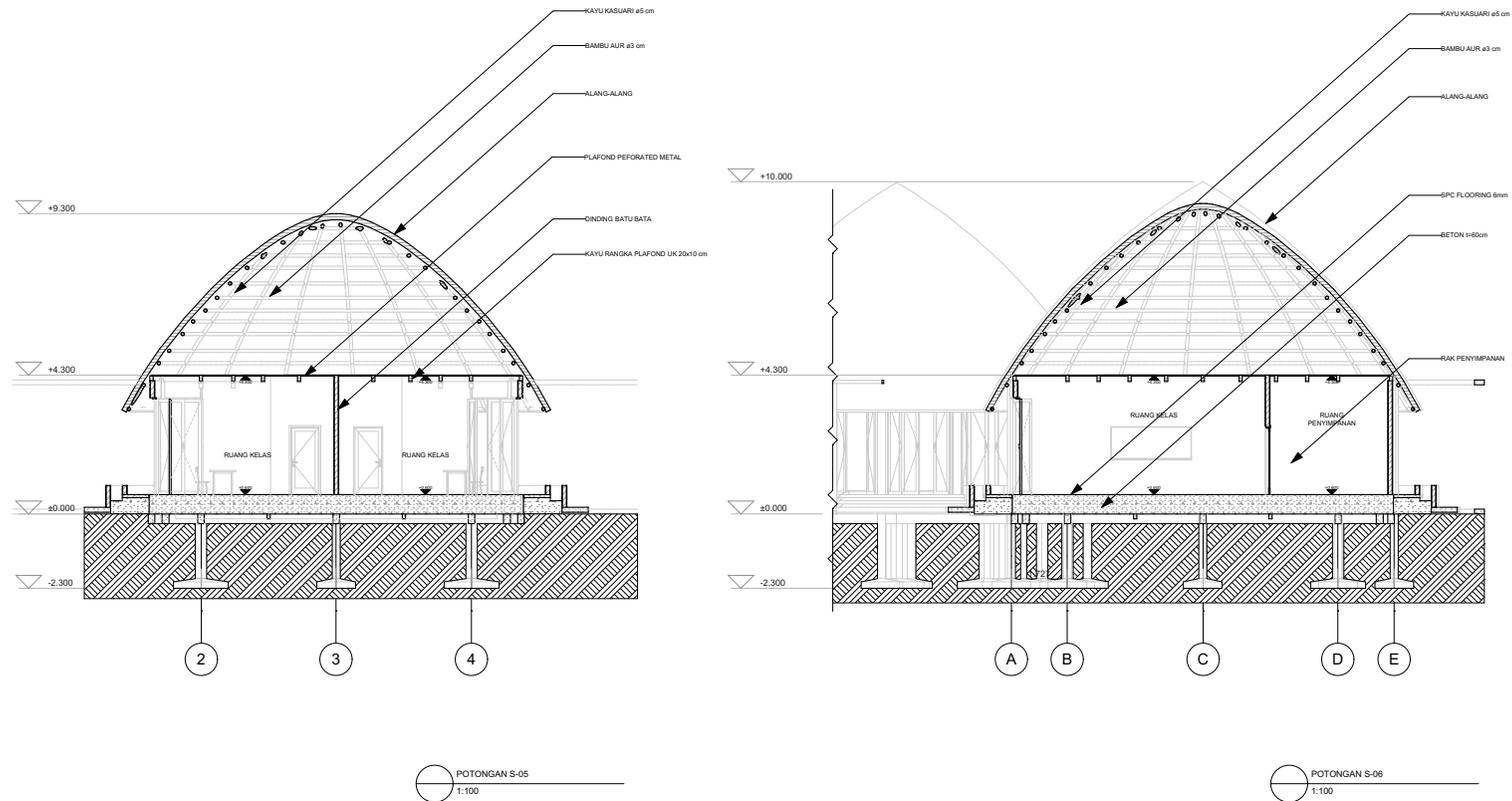


Gambar 5.9 Potongan workshop.
Sumber: Penulis, 2022.

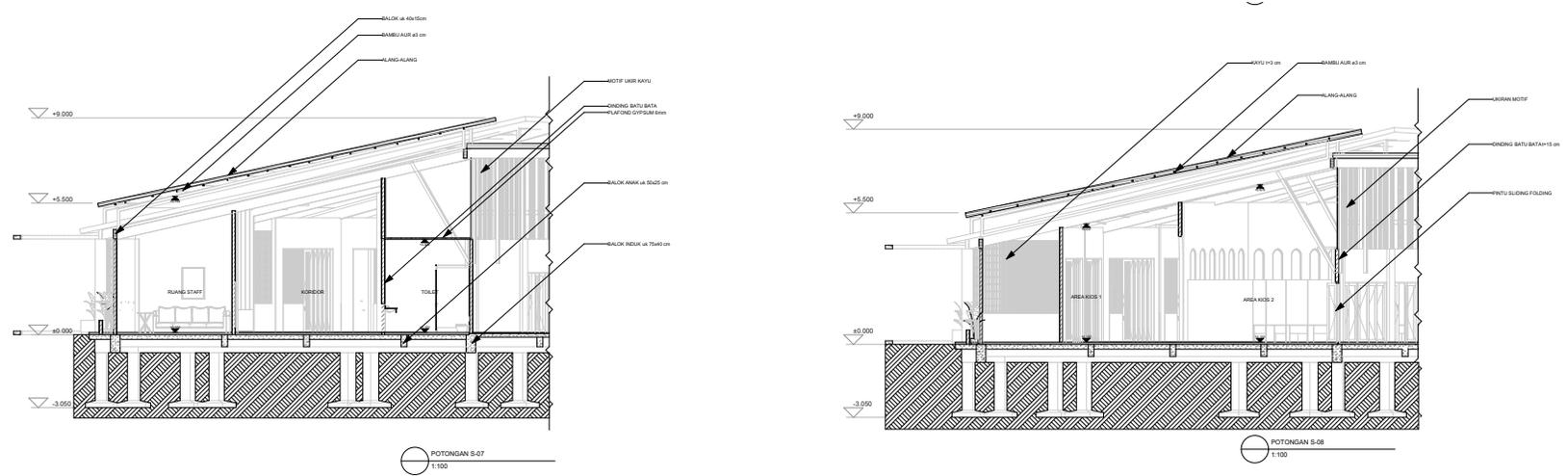


Gambar 5.10 Potongan area kelas.
Sumber: Penulis, 2022.

POTONGAN BANGUNAN

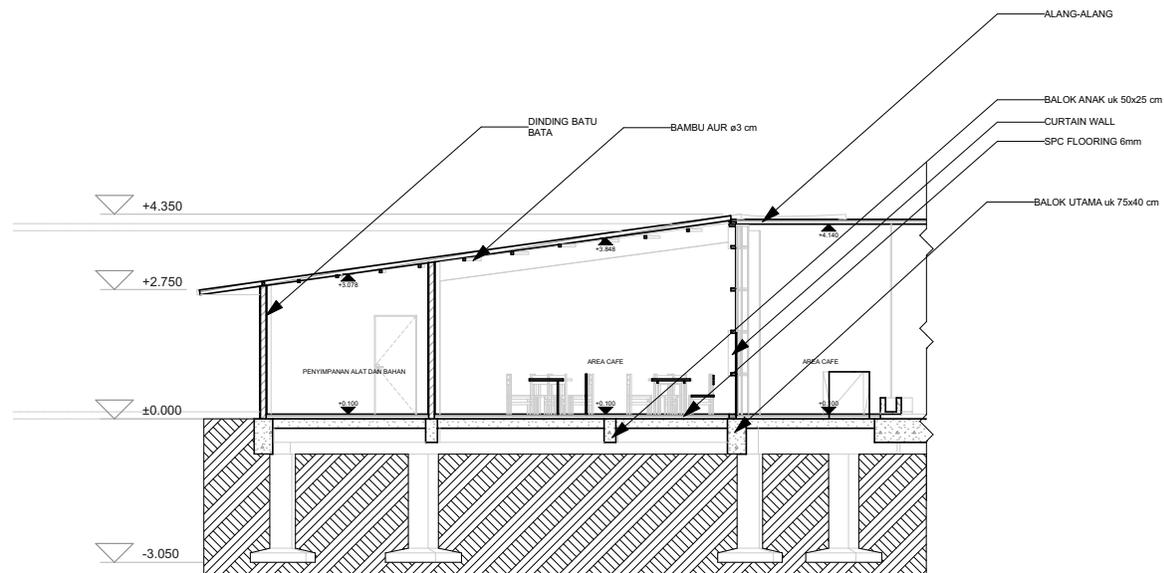


Gambar 5.11 Potongan area kelas.
Sumber: Penulis, 2022.



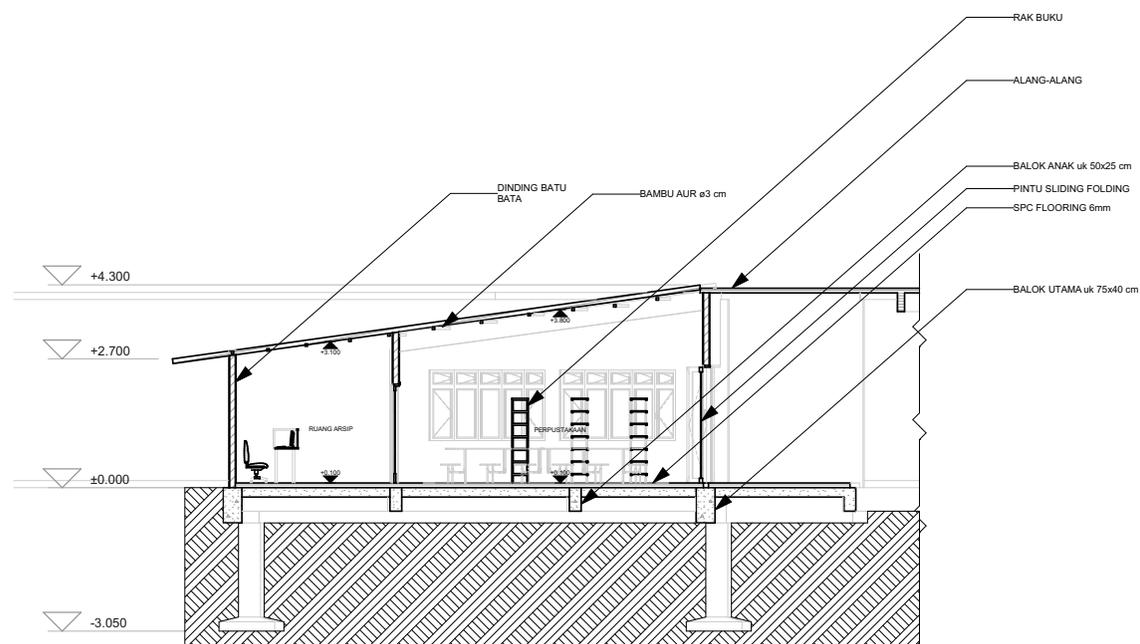
Gambar 5.12 Potongan area kios.
Sumber: Penulis, 2022.

POTONGAN BANGUNAN



Gambar 5.13 Potongan area cafe.
Sumber: Penulis, 2022.

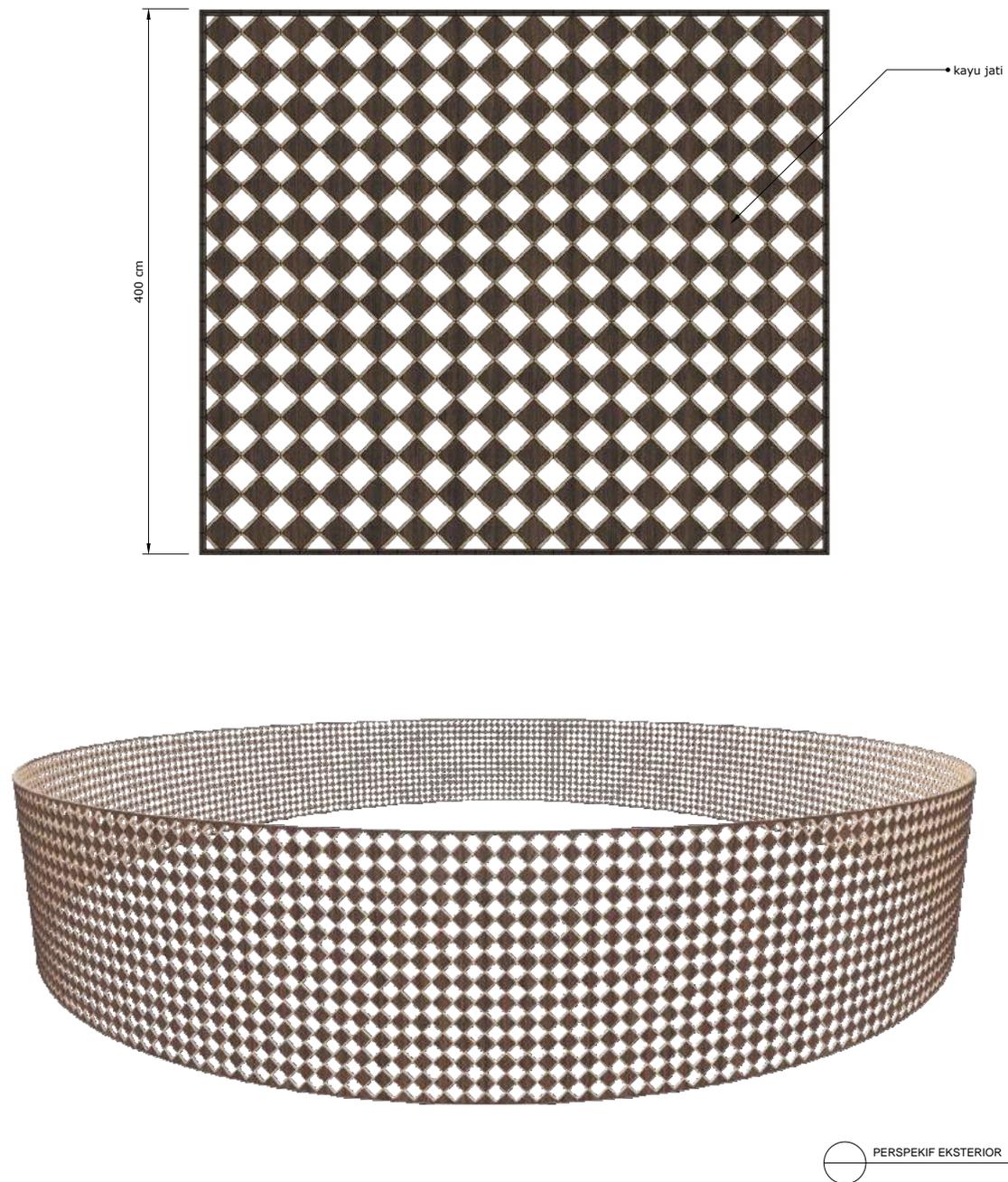
POTONGAN S-09
1:100



Gambar 5.14 Potongan perpustakaan.
Sumber: Penulis, 2022.

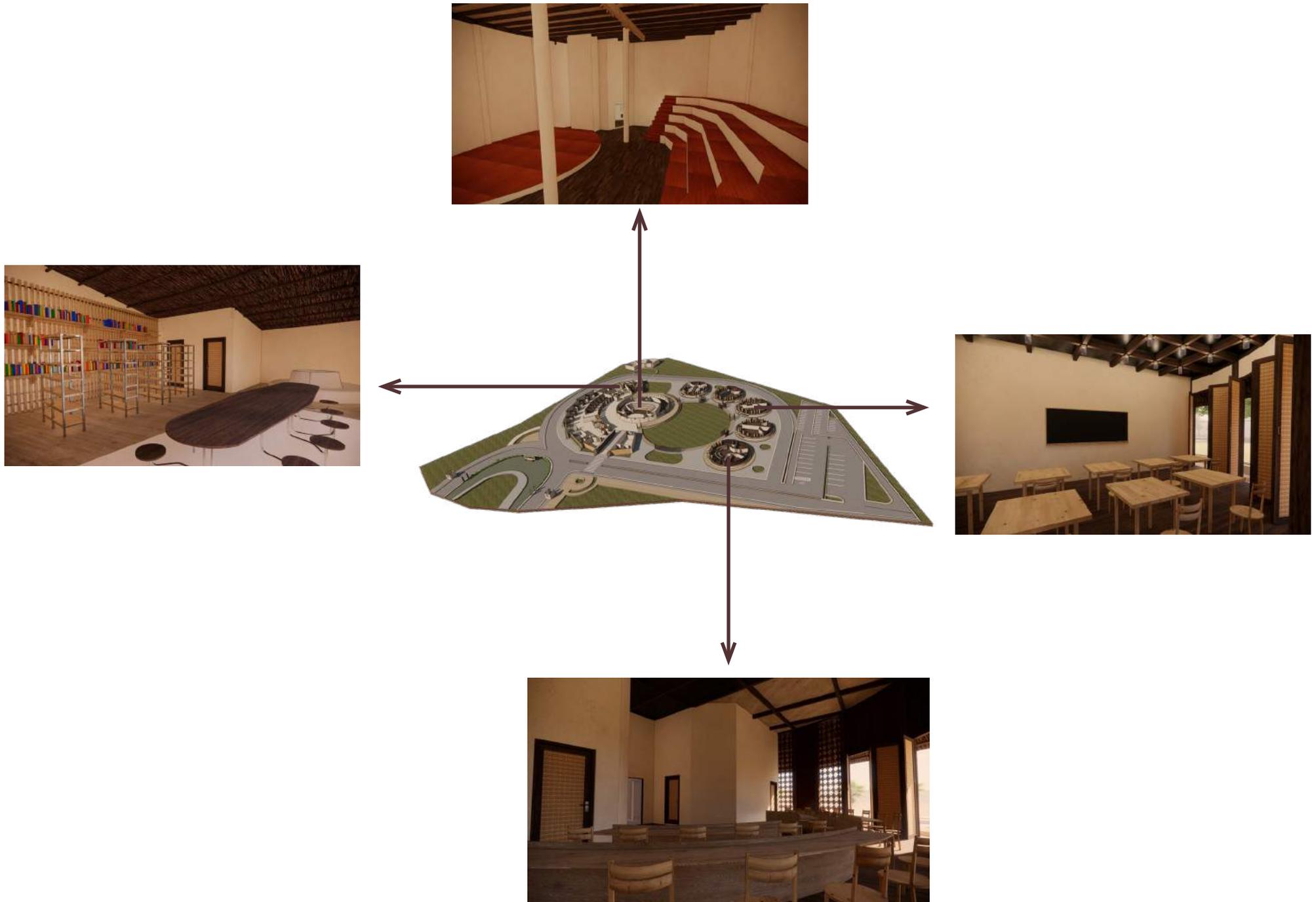
POTONGAN S-10
1:100

RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN



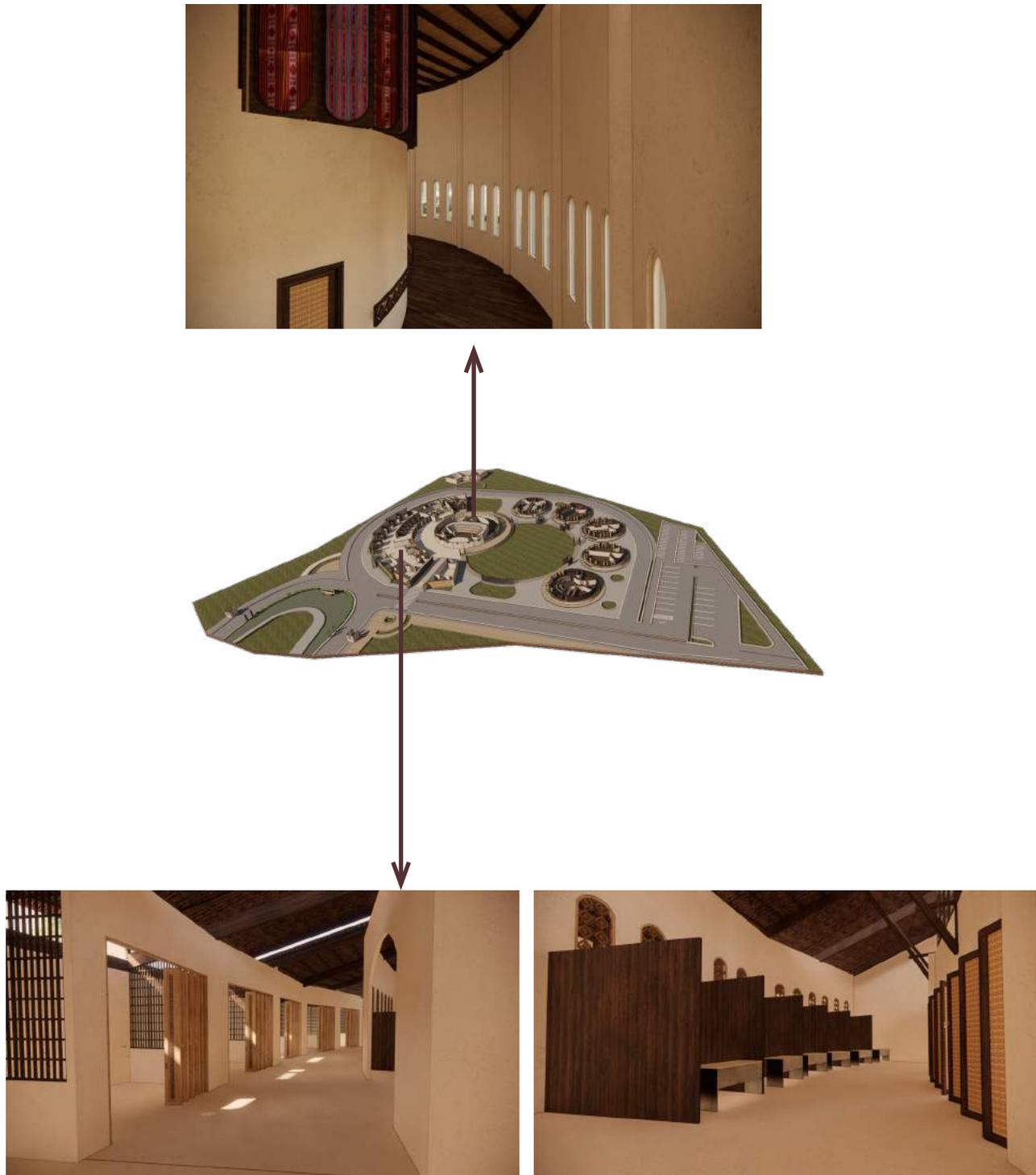
Gambar 5.15 Detail selubung bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

RANCANGAN INTERIOR



Gambar 5.16 Rancangan interior bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

RANCANGAN INTERIOR



Gambar 5.17 Rancangan interior bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

RANCANGAN SISTEM STRUKTUR

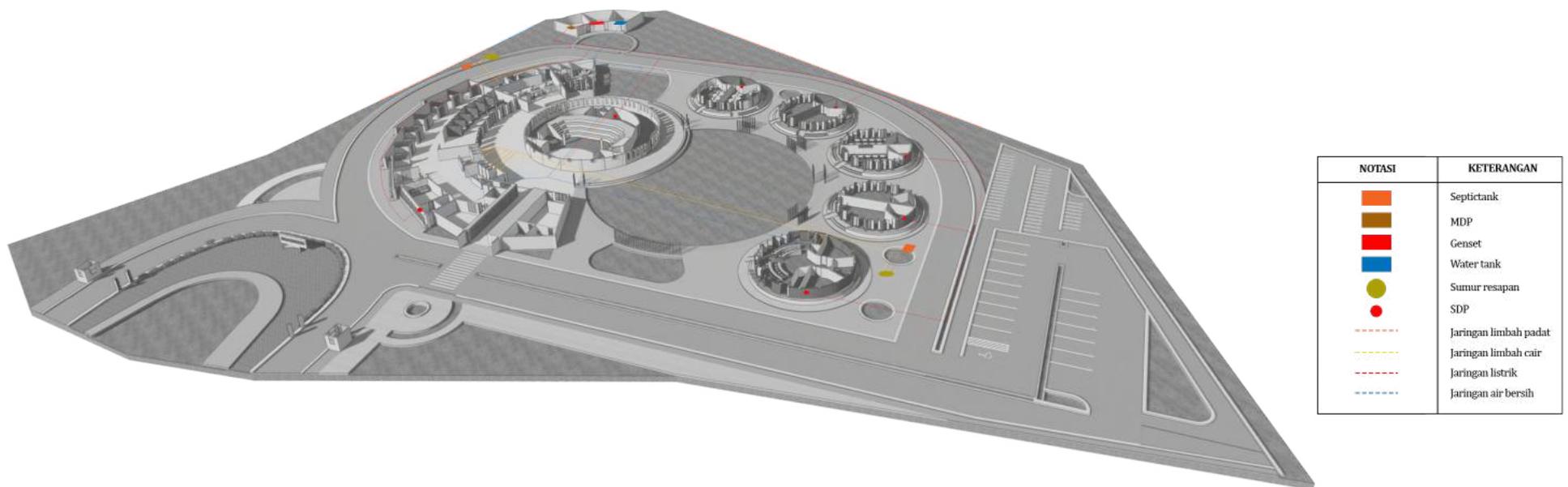


STRUKTUR KESELURUHAN



Gambar 5.18 Rencana struktur bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

RANCANGAN SISTEM UTILITAS

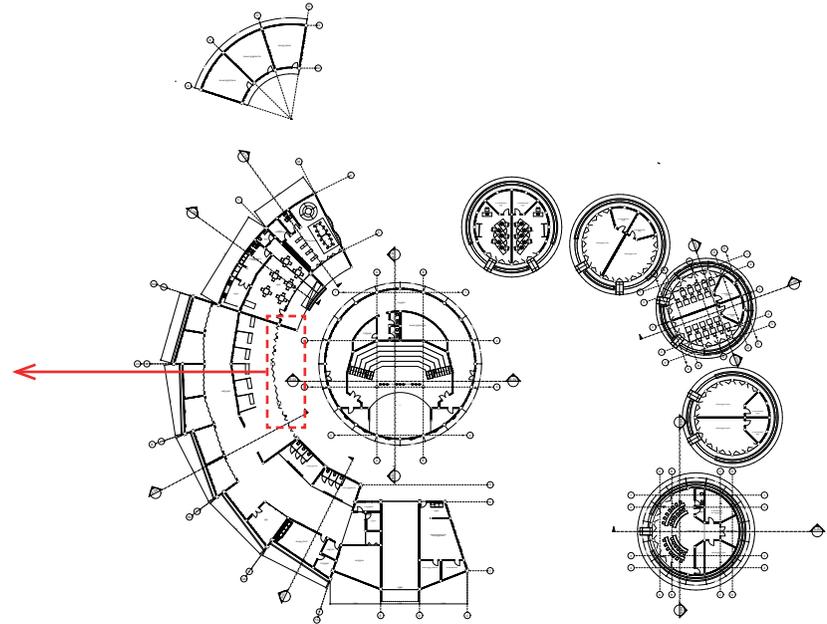


Gambar 5.19 Rancangan sistem utilitas.
Sumber: Penulis, 2022.

RANCANGAN PENYELESAIAN INTERIOR



Gambar 5.20 Perspektif kios.
Sumber: Penulis, 2022.

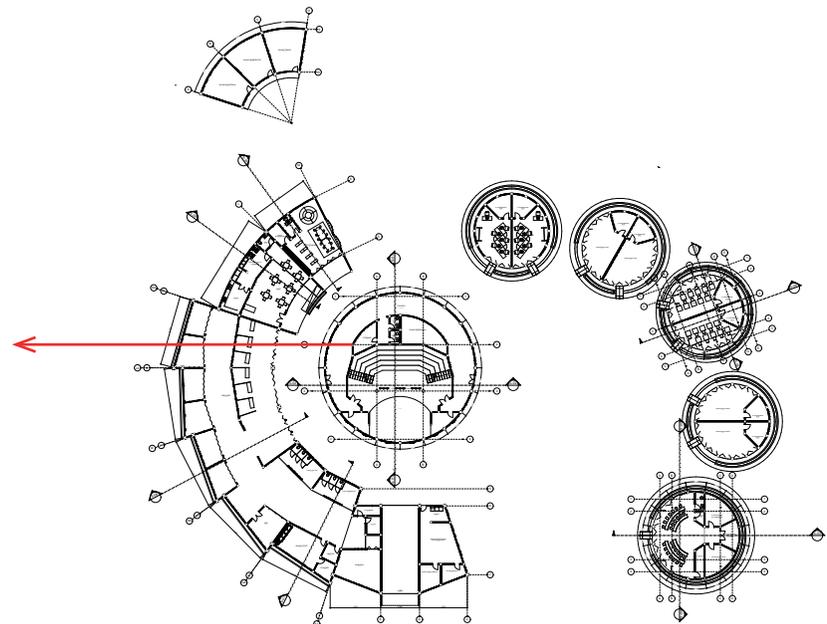


Gambar 5.21 Denah keseluruhan bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Penerapan pada detail ini berada di area kios yang bertujuan untuk pengenalan budaya Mollo.



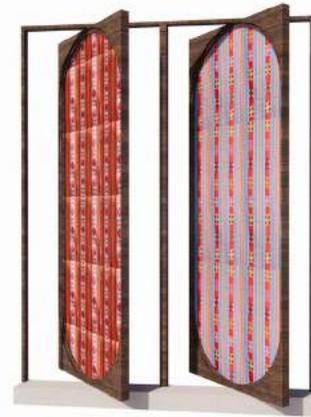
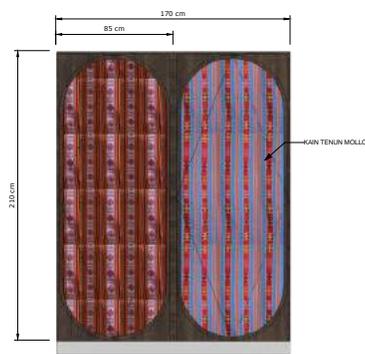
Gambar 5.22 Perspektif interior galeri.
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 5.23 Denah keseluruhan bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

Penerapan detail ini juga berada pada galeri yang menggunakan kain Mollo sebagai pengenalan budaya daerah.

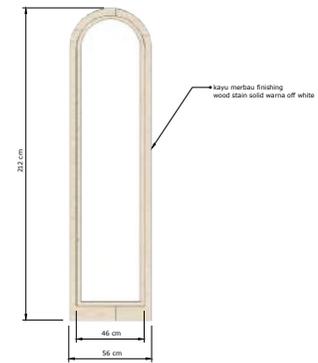
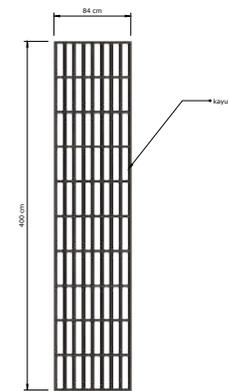
RANCANGAN DETAIL ARSITEKTURAL KHUSUS



PERSPEKIF DETAIL

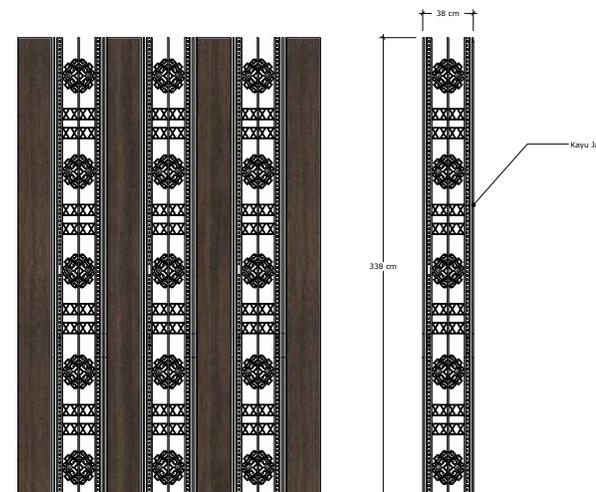
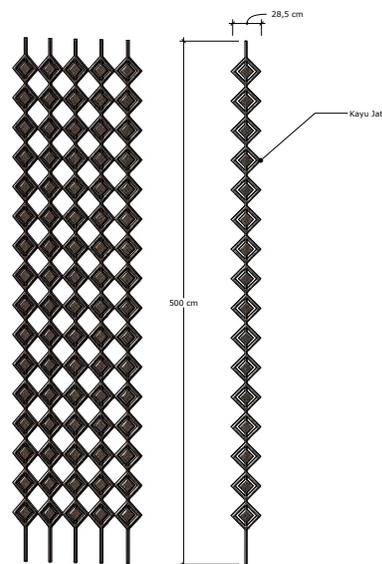
Gambar 5.24 Perspektif detail interior.
Sumber: Penulis, 2022.

Penerapan pada detail ini berada di dalam galeri yang bertujuan untuk pengenalan budaya Mollo.



Gambar 5.25 Detail bukaan.
Sumber: Penulis, 2022.

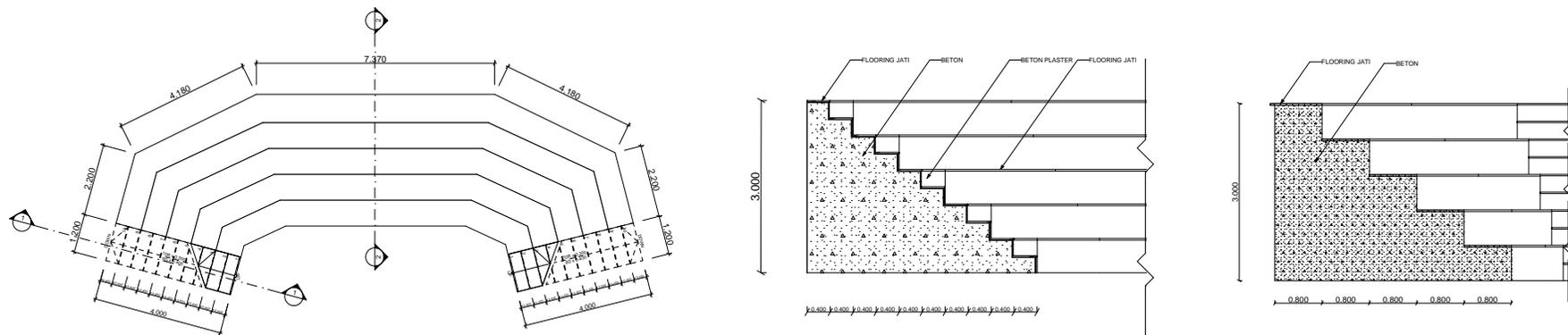
Detail untuk bukaan yang terdapat dalam perancangan bangunan.



Gambar 5.26 Detail eksterior bangunan.
Sumber: Penulis, 2022.

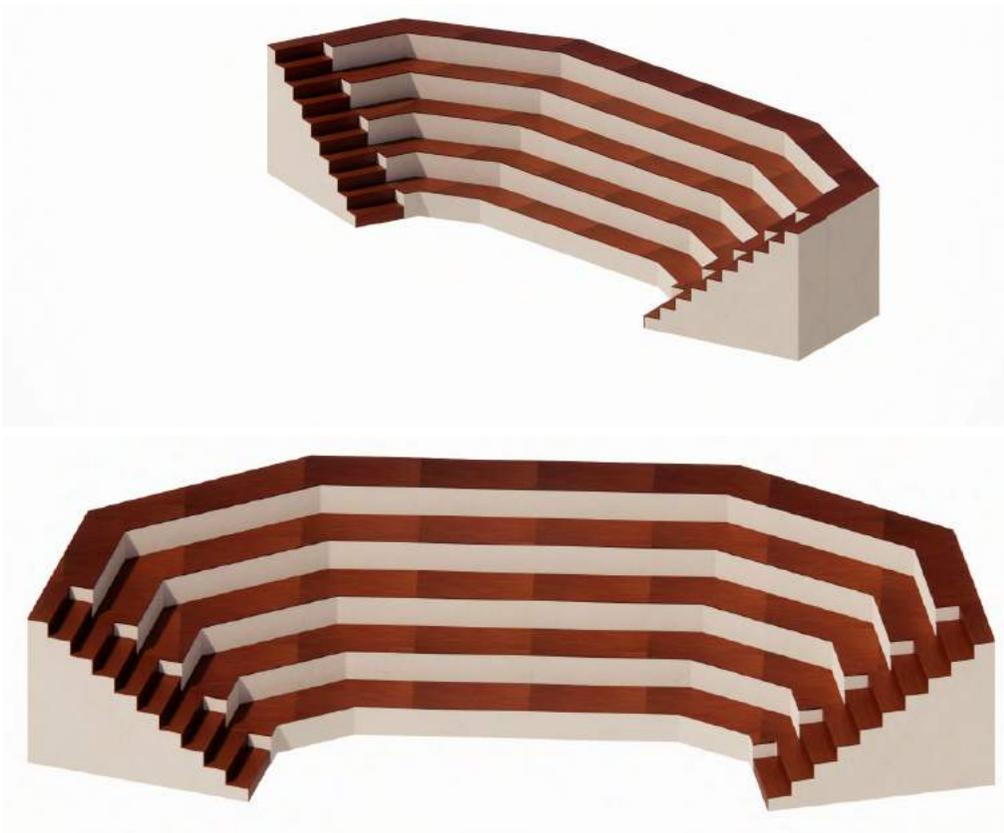
Penerapan pada detail ini berada di eksterior maupun interior bangunan yang bertujuan untuk pengenalan budaya Mollo yang terdapat pada eksterior bangunan dan juga untuk tactile experience.

RANCANGAN DETAIL ARSITEKTURAL KHUSUS



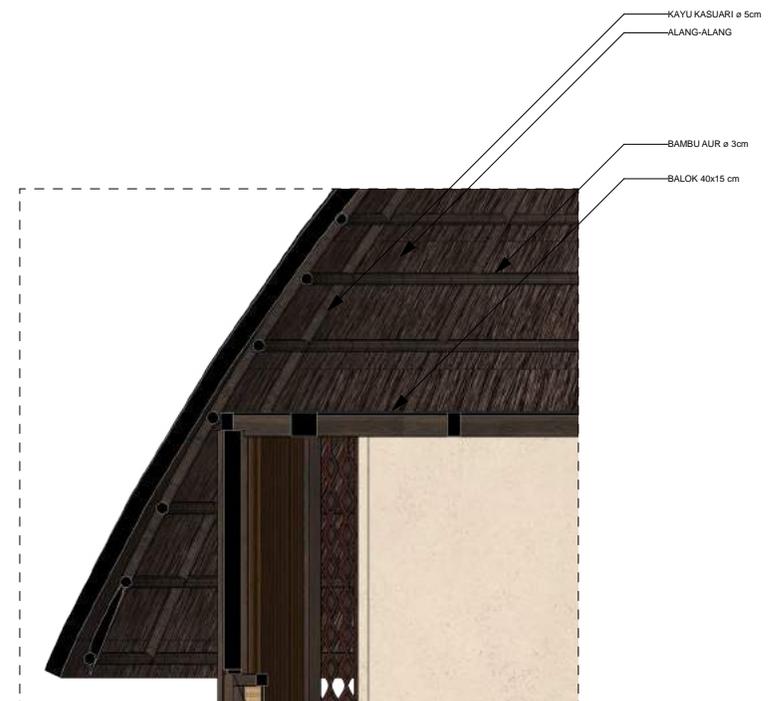
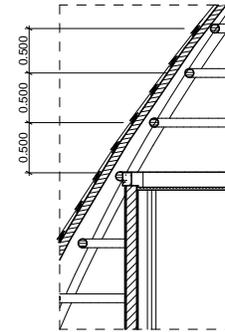
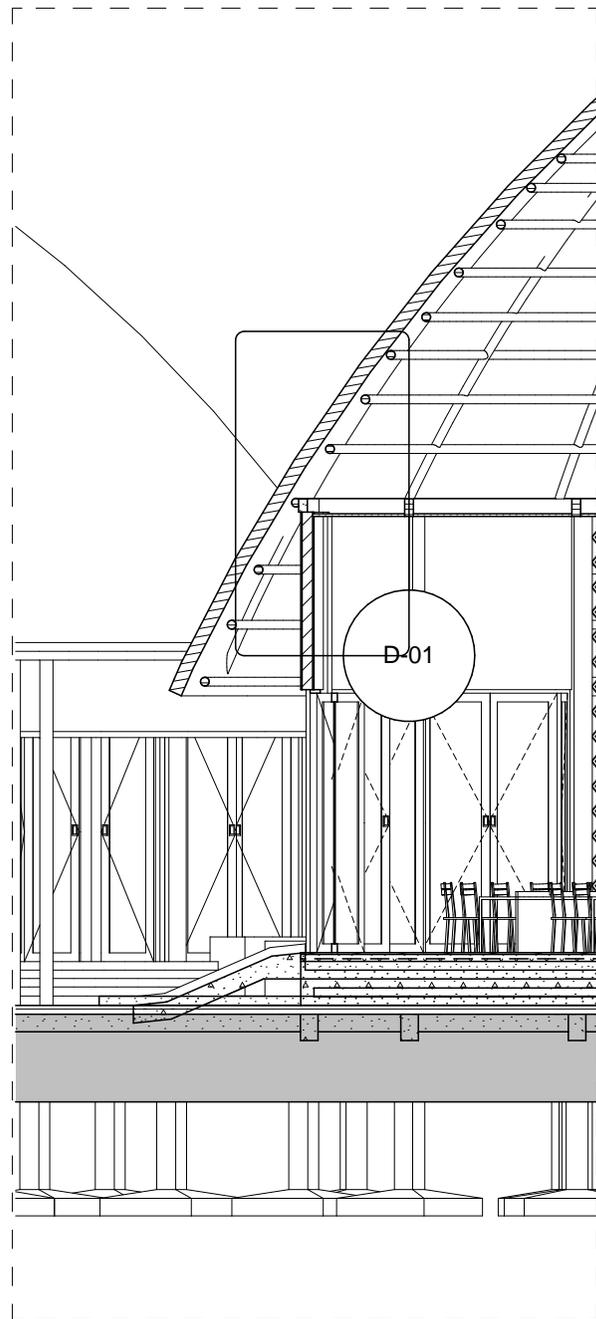
Gambar 5.27 Detail tribun.
Sumber: Penulis, 2022.

Tribun penonton diarea pertunjukkan menggunakan material lapisan kayu jati untuk tempat duduk penonton. Dengan tinggi tribun 3 meter.



Gambar 5.28 Perspektif tribun.
Sumber: Penulis, 2022.

DETAIL ATAP FASAD



Gambar 5.29 Detail atap.
Sumber: Penulis, 2022.

EKSTERIOR



Gambar 5.30 Perspektif eksterior.
Sumber: Penulis, 2022.

INTERIOR



INTERIOR PERPUSTAKAAN



INTERIOR KIOS 1



INTERIOR KIOS 2



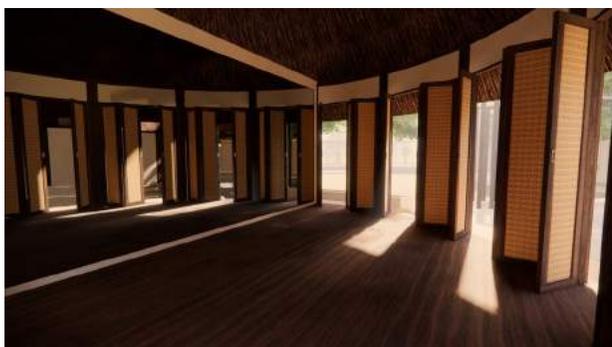
INTERIOR GALERI



INTERIOR AREA PERTUNJUKKAN



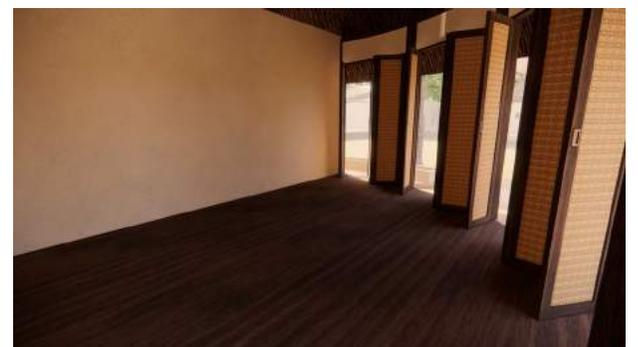
INTERIOR RUANG KOMPUTER



INTERIOR RUANG TARI



INTERIOR RUANG MENULIS

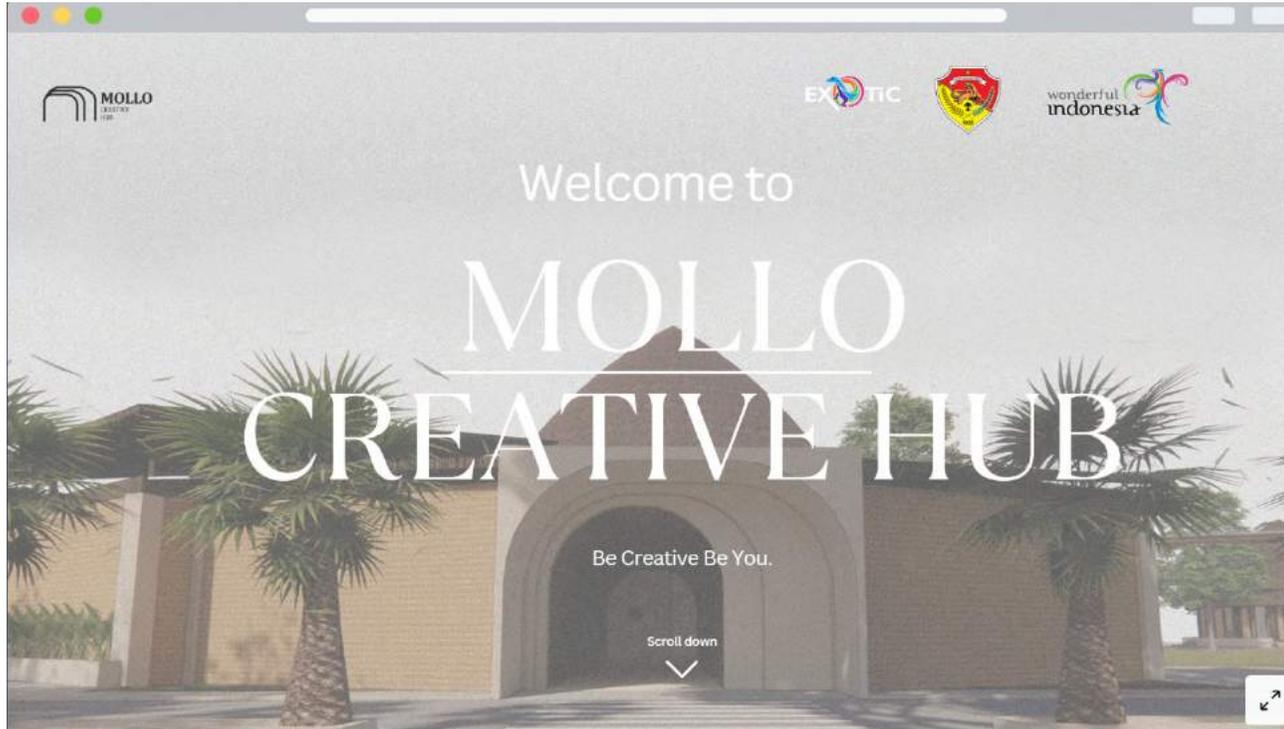


INTERIOR RUANG TENUN

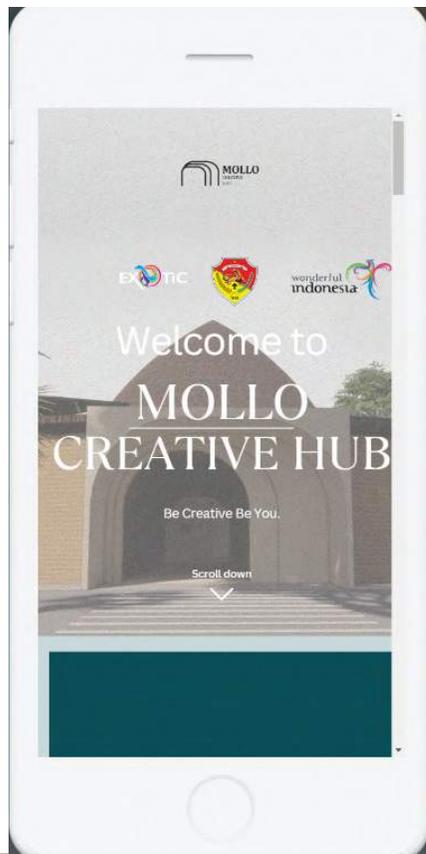
Gambar 5.31 Perspektif interior.
Sumber: Penulis, 2022.

5.7 KONTEN PEMASARAN PRODUK

WEBSITE



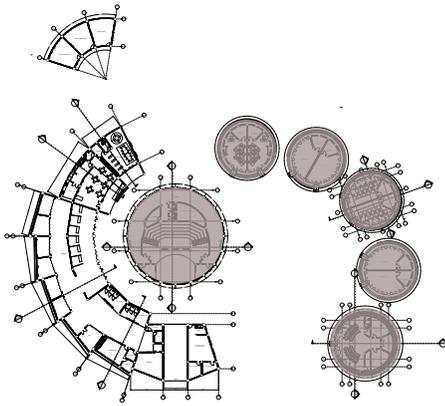
Gambar 5.32 Pemasaran produk.
Sumber: Penulis, 2022.



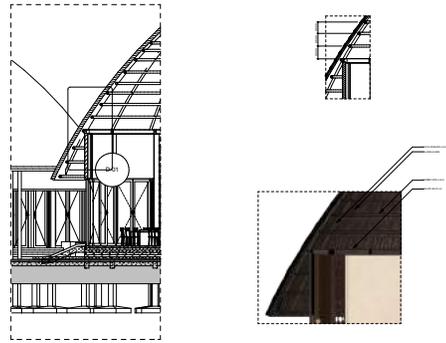
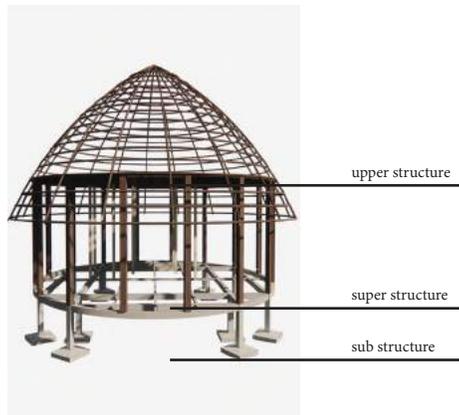
Media pemasaran produk yang digunakan terdapat website dan media sosial yang akan diupdate setiap harinya untuk dokumentasi dan sebagai media promosi sehingga cakupan wisatawan yang datang bukan hanya dari domestik namun bisa juga dari manca negara.

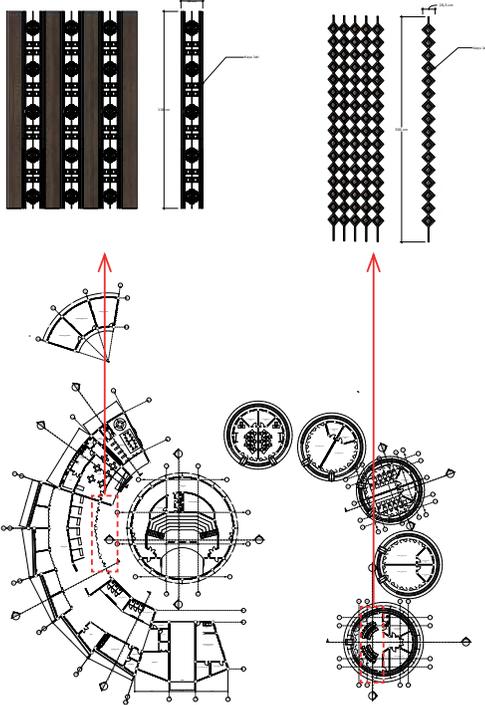
5.8 UJI DESAIN

Uji desain pada desain ini menggunakan metode Checklist dengan menggunakan parameter teori Arsitektur Regionalisme sebagai acuan dalam penilaian.

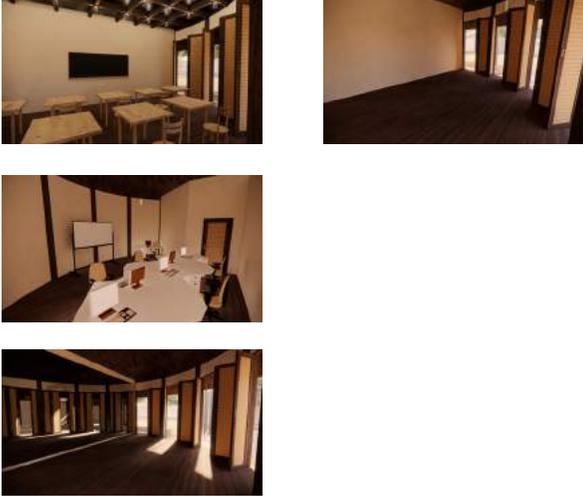
VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Place making	bentuk massa	Rumah tinggal di daerah Dawan berbentuk bundar. Luas rumahnya tergantung kebutuhan dan status sosial ekonomi pemilik. Karena bentuk denah yang bundar dan rangka atap, maka atapnya berbentuk kerucut	Jika mengadaptasi bentuk massa yang bundar dan atapnya berbentuk kerucut maka perancangan berhasil.	 <p>Pada massa bangunan yang <i>terhighlight</i> merupakan adaptasi dari rumah Dawan yang memiliki atap kerucut dan denah yang bundar. Sehingga konsep rumah Dawan yang akan diterapkan pada desain dapat terpenuhi kedalam perancangan.</p> 		V

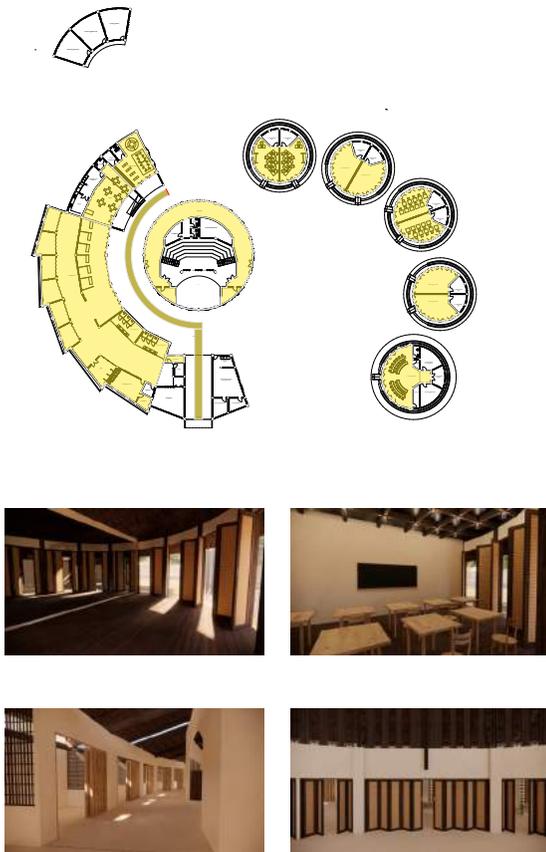
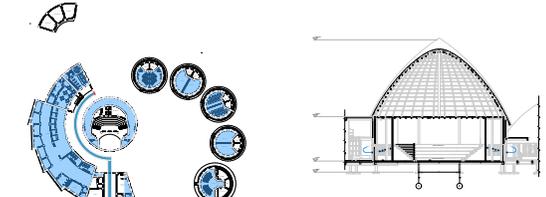
Tabel 18. Uji desain.
Sumber: Penulis.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Place making	Struktur atap	Rumah dawan memiliki bentuk atap kerucut dengan reng (Takpani), lingkaran yang terbuat dari batang bambu.	Jika mengadaptasi bentuk atap kerucut dan menggunakan material bambu maka perancangan berhasil.	 <p>Pada struktur atap menerapkan material bambu aus yang merupakan material lokal yang biasa digunakan untuk pembuatan atap rumah Dawan.</p> 		V

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Place making	Fasad bangunan	<p>Pada bangunan arsitektur Dawan terdapat motif dan ukiran yang diambil dari bentuk flora dan fauna dan pada perancangan selubung bangunan menerapkan pola motif dari ragam hias yang diambil dari motif tersebut.</p>	<p>Jika mengadaptasi ornamen atau motif dari ragam hias maka perancangan berhasil.</p>	 <p>Jenis motif yang dipakai dalam perancangan ini sebagai eksterior bangunan yaitu motif ausnobi atau jejak kaki anjing, karena anjing menjadi hewan spesial, kawan dan saudara bagi orang Mollo. Selain itu menerapkan motif pauf kabiti, motif ini memiliki bentuk belah ketupat yang menggambarkan batas wilayah dan titik-titik dipinggir merupakan gambaran masyarakat, titik tengah menggambarkan Tuhan pencipta langit bumi, uis neno (tuhan), uis pah (dewa bumi), usif (raja). Maka dari pertimbangan tersebut motif ausnobi dan pauf kabiti digunakan sebagai bentuk dasar yang ditransformasikan menjadi ornamen fasad bangunan.</p>	X	Y

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Culture Experience	Tata ruang	Tersedia ruangan yang mewadahi kegiatan dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan kapasitas berdasarkan analisis.	Jika besaran ruang dan fasilitas terpenuhi maka perancangan berhasil.	 <p>Ruang Pertunjukkan</p> <p>Besaran ruang untuk ruang pertunjukkan dan kapasitasnya disesuaikan dengan asumsi jumlah pengunjung yaitu 100 orang. Dan untuk besaran panggung disesuaikan dengan kebutuhan penampil dan kesenian yang ditampilkan dengan hasil luasan sebesar 60 m².</p>  <p>Ruang Workshop</p> <p>Ruang workshop didesain terbuka agar mendapat penghawaan dan pencahayaan alami selain itu fasilitas dalam ruang workshop dilengkapi dengan meja sehingga mempermudah proses pembuatan kriya maupun proses pembuatan olahan pangan. Disediakan pula fasilitas ruang fermentasi dan ruang penyimpanan untuk produk olahan pangan sehingga produk tersebut tetap aman dan bersih.</p>		V

				 <p>Ruang Kelas Kreatif</p> <p>Ruang kelas memiliki besaran ruang sebesar 56 m², setiap kelas kreatif memiliki 2 ruang kelas dengan kapasitas pengguna per ruang 15 orang. Namun untuk ruang komputer memiliki kapasitas 6 orang per ruang dan juga desain ruangan lebih tertutup daripada ruang kelas yang lain karena mengingat kegiatan ini membutuhkan konsentrasi.</p>		
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Nature Experience	Pencahayaan alami	Penggunaan pencahayaan alami pada bangunan	Jika menerapkan pencahayaan alami pada rancangan maka perancangan berhasil.	<p>Pada perancangan ini hampir setiap ruangan menggunakan pencahayaan alami.</p> 		V
Nature Experience	Penghawaan alami	Penggunaan penghawaan alami pada bangunan	Jika menerapkan penghawaan alami pada rancangan maka perancangan berhasil.	<p>Pada perancangan ini hampir setiap ruangan menggunakan penghawaan alami.</p> 		V



6

EVALUASI DESAIN

ANALISIS KONSEP

Kenneth Frampton merumuskan ciri-ciri critical regionalism:

- **Papan (*place*)** yang bersifat konkret ketimbang ruang (*space*) yang abstrak.
- **Keterkaitan dengan bentang alam (*topography*)** ketimbang bentuk bangunan (*typology*).
- **Teknik-teknik membangun yang estetis (*architectonic*)** ketimbang tampilan bentuk (*scenographic*) semata.
- **Alami (*natural*)** ketimbang yang buatan (*artificial*).
- Lebih mementingkan yang dapat **dirasakan dengan raga dan peraba (*tactile*)** ketimbang yang visual semata.

Pada teori *Kenneth Frampton* yang telah dijelaskan diatas untuk penerapan ke dalam desain digunakan 3 komponen *Frampton* yang relevan pada potensi kawasan Mollo Utara yaitu *Place, Tectonica, Nature, dan Tactile*.

1. 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.

Untuk membentuk dan mendukung kegiatan-kegiatan kreatif oleh masyarakat maka elemen pembentuk dari *creative placemaking* ini sendiri adalah

- **Social Opportunity**
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*. *Social Opportunity* ini akan menentukan *physical form* pada desain.
- **Physical Form**
Physical Form adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat.
- **Quality Place**
Quality Place adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk *sense of place*. *Quality Place* akan menjadi kualitas pengalaman lokal Mollo. Semua *physical form* harus menyesuaikan kualitas pengalaman lokal Mollo untuk menciptakan citra tempat Mollo itu sendiri.

- **Quality Place**

Wyckoff (2012) dalam tulisannya definition of placemaking: four differen types meyakini bahwa terdapat beberapa tolak ukur kualitas dari suatu tempat, yaitu

1. Keselamatan (safe)
2. Terkoneksi/terintegrasi (connected)
3. Menyambut/menerima (welcoming)
4. Pengalaman lokal (allow authentic experience)
5. Kemudahan akses (accessible)
6. Nyaman (comfortable)
7. Tenang (quiet)
8. Ramah (sociable)
9. Memfasilitasi keterlibatan masyarakat

Dari 9 tolak ukur kualitas tempat, pada desain Mollo Creative Hub akan memfokuskan pada **kualitas pengalaman lokal**. Pengalaman kualitas lokal ini didapat melalui pendekatan arsitektur regionalisme kritis. Menurut definisi yang diberikan dalam kamus Inggris-Indonesia oleh Echols & Shadily [1986] dijelaskan bahwa regionalisme adalah kata benda dengan definisi atau ciri-ciri yang mempunyai makna 'daerahisme' atau sifat 'kedaerahan'. Sifat kedaerahan ini mungkin berhubungan dengan kapasitas lingkungan alam untuk berinteraksi dengan keadaan lokal atau kondisi setempat.

- **Physical Form**

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
- Kualitas permukaan, tepi dan bukaan-bukaan

Yang mana aspek-aspek diatas dialami melalui pergerakan didalam ruang-waktu:

- Pendekatan dan akses masuk
- Konfigurasi jalur dan akses
- Sekuen ruang-ruang
- Cahaya, pemandangan, sentuhan, pendengaran dan bau

Sistem-sistem arsitektural ini memiliki tatanan, yang terdiri dari aspek:

a. Fisik: Bentuk dan ruang

Bentuk dan ruang ini terdiri dari elemen:

- Bentuk-bentuk solid dan kosong (void)
- Interior dan eksterior

Bentuk dan ruang ini merupakan sistem dan organisasi dari:

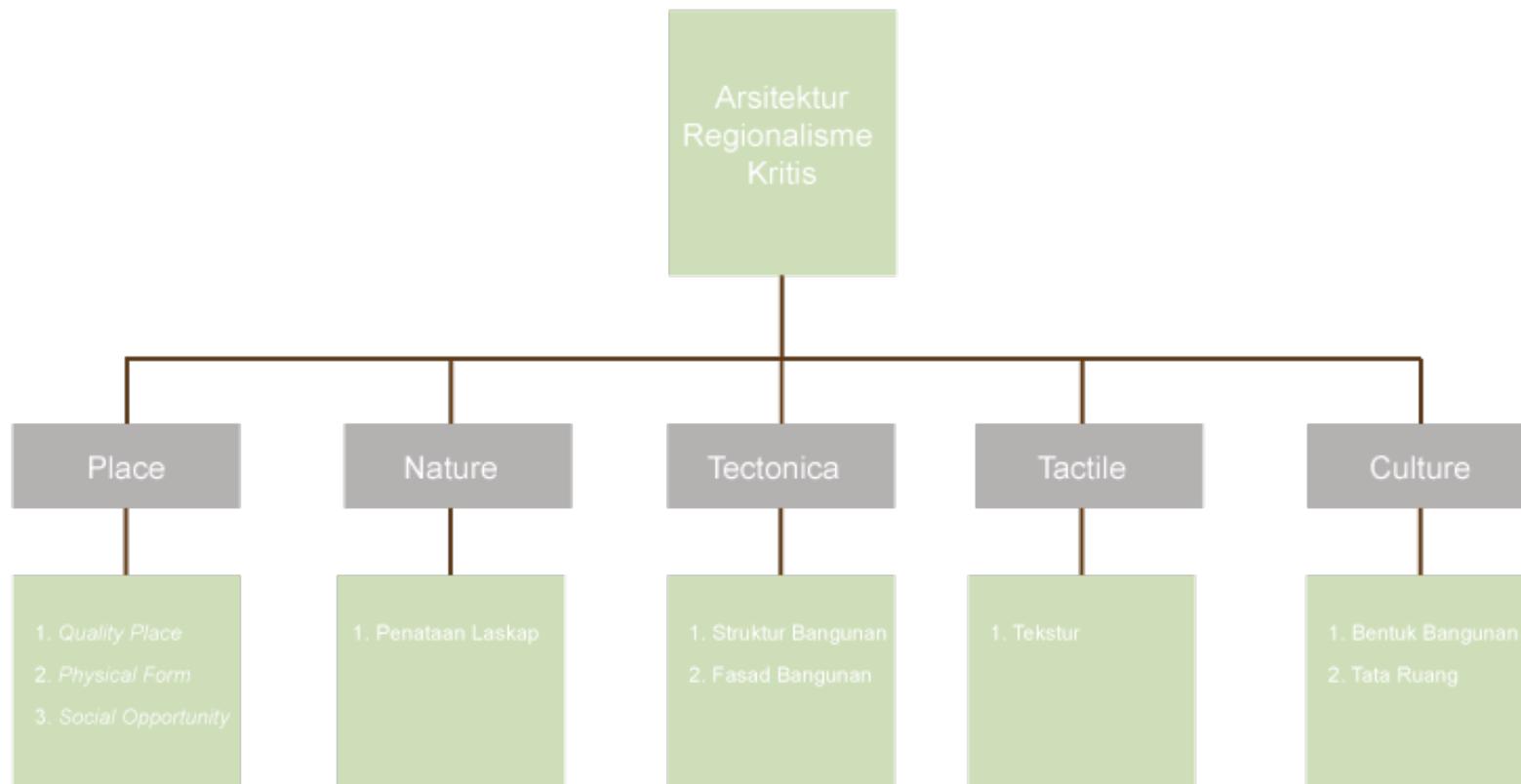
- Ruang
- Struktur
- Keberdekatan
- Mesin-mesin

Dari beberapa penjelasan diatas physical form difokuskan pada **bentuk dan komposisi ruang yang kontekstual.**

- ***Social Opportunity***

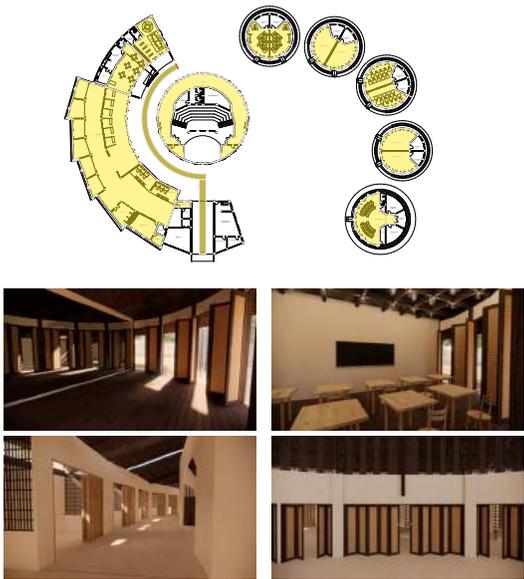
Setiap kebudayaan mempunyai nilai keindahan dan untuk menjadi Indonesia, seharusnya berakar pada jati diri. Di Mollo, itu semua bermula dari menjaga alam dan tradisi. Di Mollo, hampir semua kebutuhan hidup bisa dipenuhi tanpa perlu terus-menerus mengeluarkan uang. Di Mollo memiliki beragam kesenian, mulai dari kesenian tradisional maupun kerajinan lokal masyarakat berupa kain tenun.

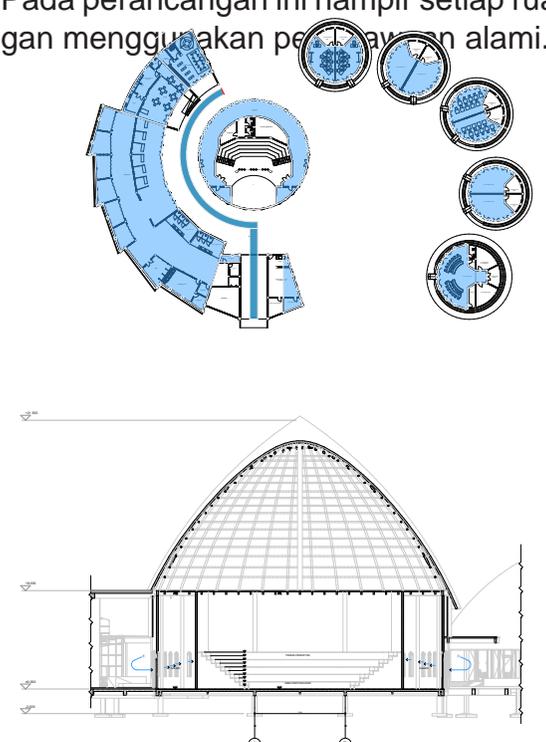
Sehingga analisis konsep dapat dijelaskan seperti pada gambar dibawah ini

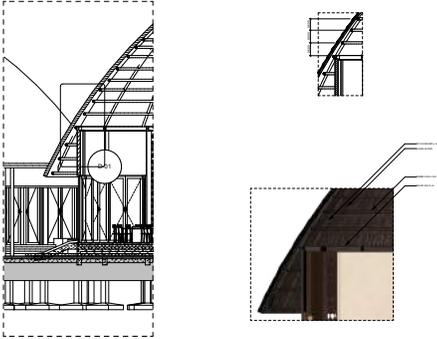
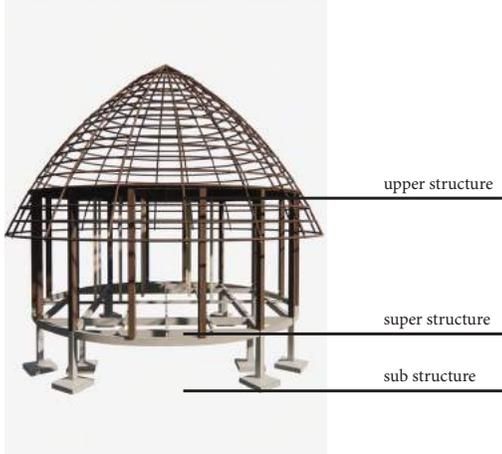


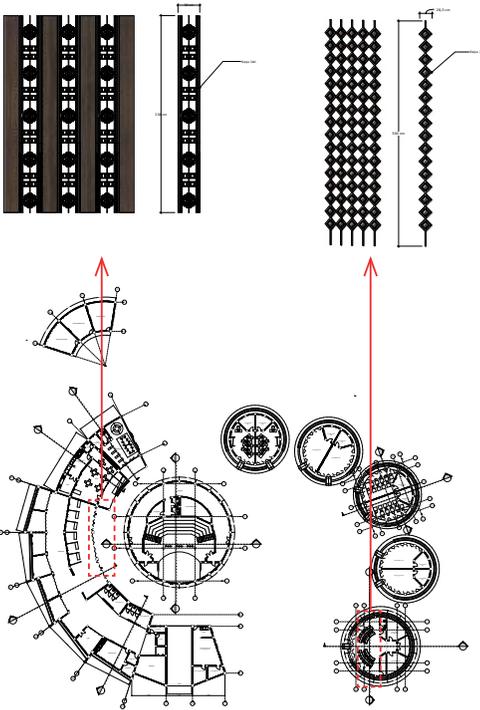
UJI DESAIN

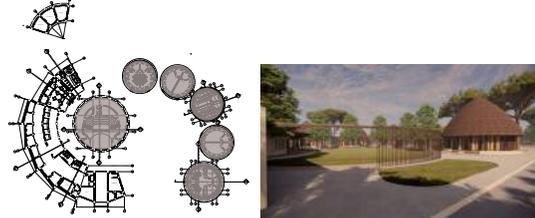
Uji desain pada desain ini menggunakan metode Checklist dengan menggunakan parameter teori Arsitektur Regionalisme sebagai acuan dalam penilaian.

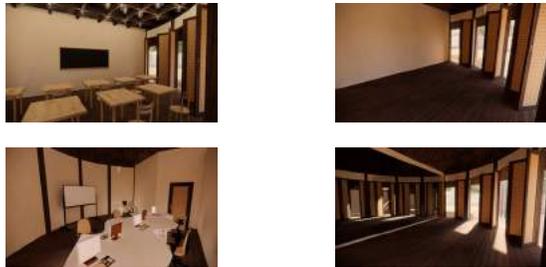
VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Nature experience	Lanskap	Penataan lanskap yang menyesuaikan daerah sekitar sehingga suasana yang tercipta menjadi lebih nyaman. Dan menggunakan vegetasi khas NTT yaitu pohon cendana.	Jika terdapat pohon cendana pada desain maka perancangan berhasil.	 <p>Pohon cendana ditanam di beberapa titik pada area didesain. Pohon cendana merupakan ikon flora identitas daerah provinsi Nusa Tenggara Timur.</p>		V
Nature experience	Pencahayaan alami	Penggunaan pencahayaan alami pada bangunan	Jika menerapkan pencahayaan alami pada rancangan maka perancangan berhasil.	 <p>Pada perancangan ini hampir setiap ruangan menggunakan pencahayaan alami.</p>		

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Nature experience	Penghawaan alami	Penggunaan penghawaan alami pada bangunan	Jika menerapkan penghawaan alami pada rancangan maka perancangan berhasil.	<p>Pada perancangan ini hampir setiap ruangan menggunakan penghawaan alami.</p> 		V

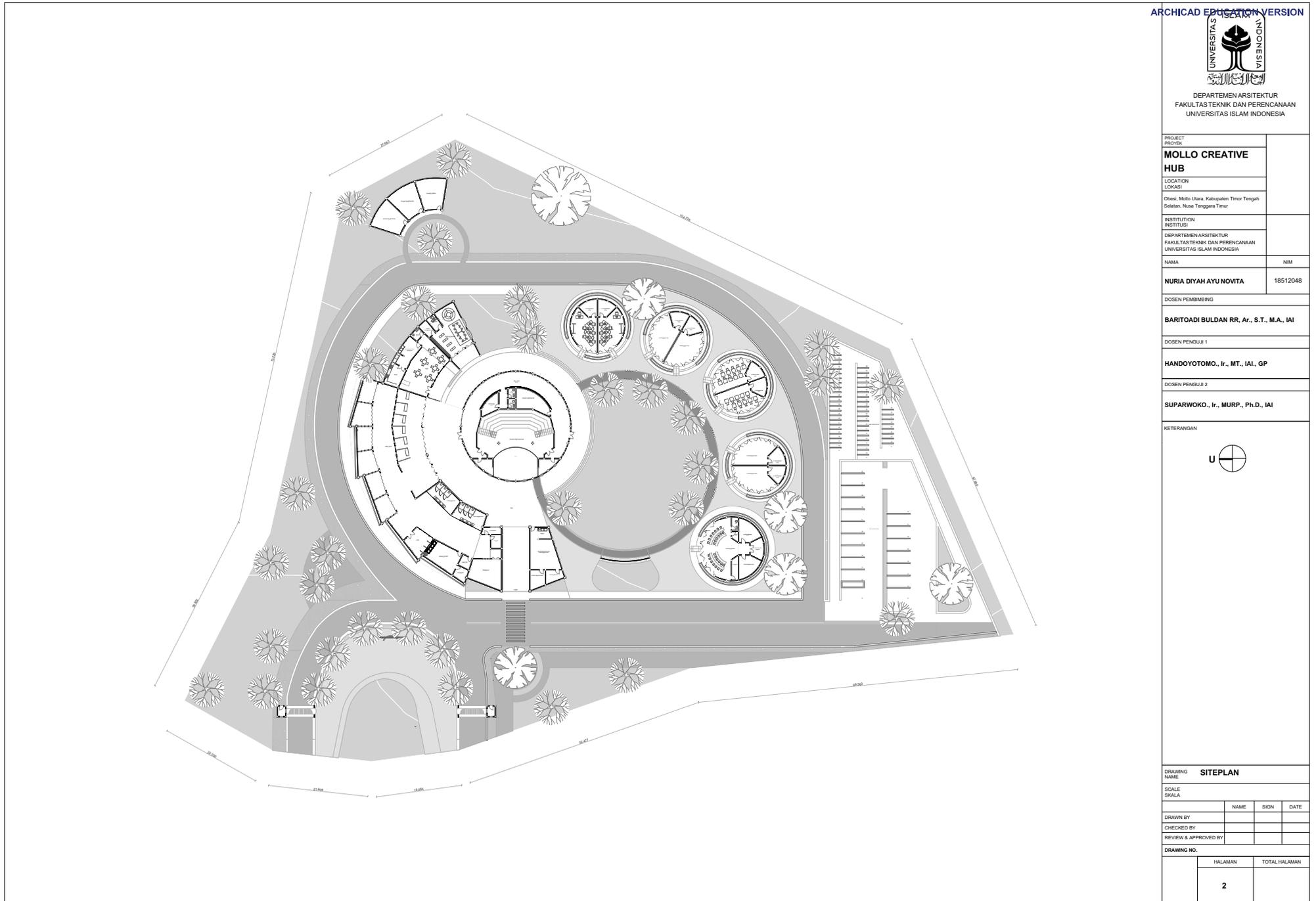
VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Tectonica	Struktur atap	Rumah dawan memiliki bentuk atap kerucut dengan reng (Takpani), lingkaran yang terbuat dari batang bambu.	Jika mengadaptasi bentuk atap kerucut dan menggunakan material bambu maka perancangan berhasil.	 <p>Pada struktur atap menerapkan material bambu aus yang merupakan material lokal yang biasa digunakan untuk pembuatan atap rumah Dawan.</p> 		V

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Tectonica	Fasad bangunan	<p>Pada bangunan arsitektur Dawan terdapat motif dan ukiran yang diambil dari bentuk flora dan fauna dan pada perancangan selubung bangunan menerapkan pola motif dari ragam hias yang diambil dari motif tersebut.</p>	<p>Jika mengadaptasi ornamen atau motif dari ragam hias maka perancangan berhasil.</p>	 <p>Jenis motif yang dipakai dalam perancangan ini sebagai eksterior bangunan yaitu motif ausnobi atau jejak kaki anjing, karena anjing menjadi hewan spesial, kawan dan saudara bagi orang Mollo. Selain itu menerapkan motif pauf kabiti, motif ini memiliki bentuk belah ketupat yang menggambarkan batas wilayah dan titik-titik dipinggir merupakan gambaran masyarakat, titik tengah menggambarkan Tuhan pencipta langit bumi, uis neno (tuhan), uis pah (dewa bumi), usif (raja). Maka dari pertimbangan tersebut motif ausnobi dan pauf kabiti digunakan sebagai bentuk dasar yang ditransformasikan menjadi ornamen fasad bangunan.</p>	X	V

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
Culture experience	Bentuk bangunan	Rumah tinggal di daerah Dawan berbentuk bundar. Luas rumahnya tergantung kebutuhan dan status sosial ekonomi pemilik. Karena bentuk denah yang bundar dan rangka atap, maka atapnya berbentuk kerucut	Jika mengadaptasi bentuk massa yang bundar dan atapnya berbentuk kerucut maka perancangan berhasil.	 <p>Pada massa bangunan yang <i>terhighlight</i> merupakan adaptasi dari rumah Dawan yang memiliki atap kerucut dan denah yang bundar. Sehingga konsep rumah Dawan yang akan diterapkan pada desain dapat terpenuhi kedalam perancangan.</p>		V
Culture experience	Tata massa	Tersedia ruangan yang mewadahi kegiatan dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai dengan kapasitas berdasarkan analisis.	Jika besaran ruang dan fasilitas terpenuhi maka perancangan berhasil.	 <p>Ruang Pertunjukan</p> <p>Besaran ruang untuk ruang pertunjukan dan kapasitasnya disesuaikan dengan asumsi jumlah pengunjung yaitu 100 orang. Dan untuk besaran panggung disesuaikan dengan kebutuhan penampil dan kesenian yang ditampilkan dengan hasil luasan sebesar 60 m².</p>		

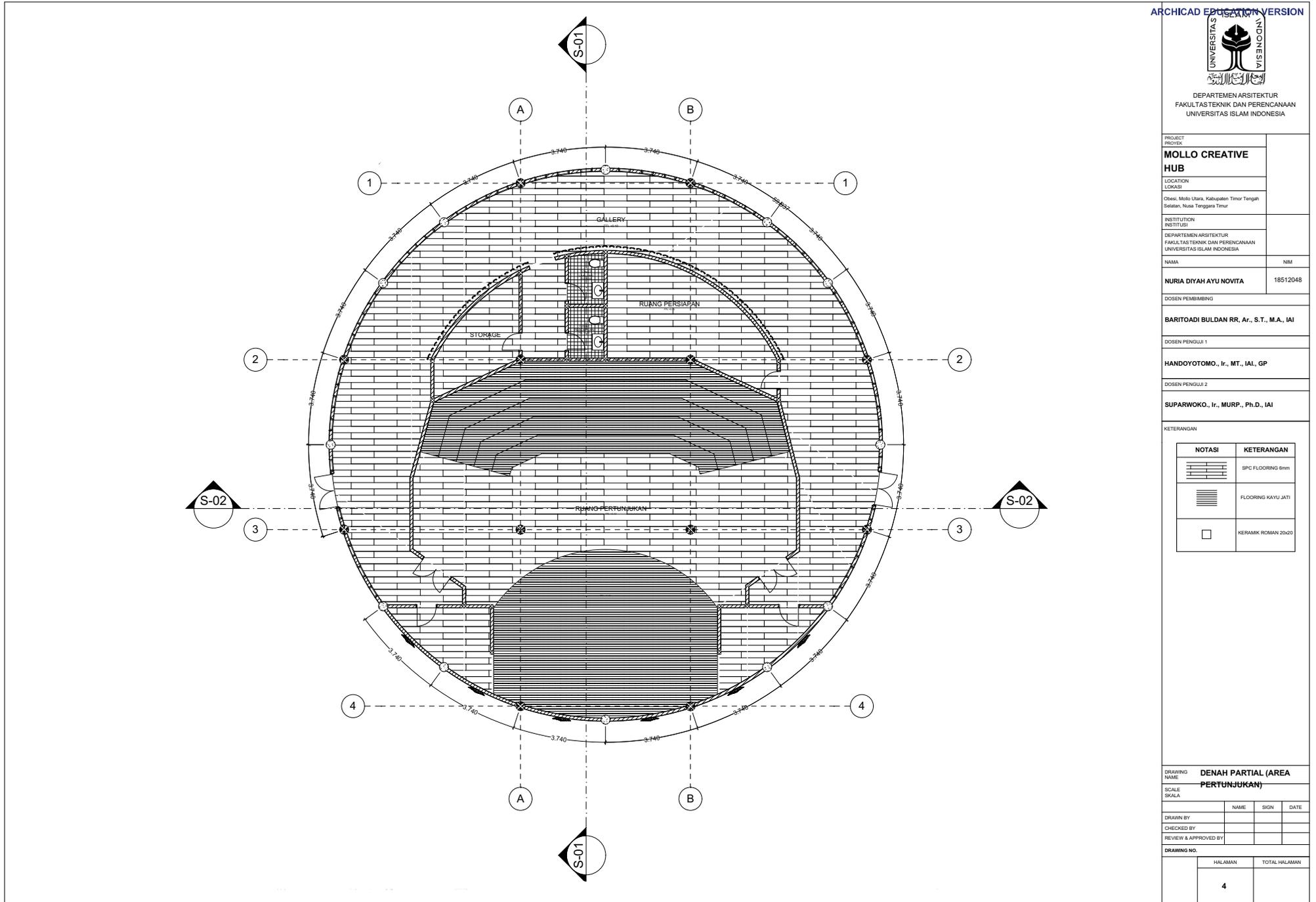
VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	PEMBUKTIAN	X	Y
				 <p>Ruang Workshop</p> <p>Ruang workshop didesain terbuka agar mendapat penghawaan dan pencahayaan alami selain itu fasilitas dalam ruang workshop dilengkapi dengan meja sehingga mempermudah proses pembuatan kriya maupun proses pembuatan olahan pangan. Disediakan pula fasilitas ruang fermentasi dan ruang penyimpanan untuk produk olahan pangan sehingga produk tersebut tetap aman dan bersih.</p>  <p>Ruang Kelas Kreatif</p> <p>Ruang kelas memiliki besaran ruang sebesar 56 m², setiap kelas kreatif memiliki 2 ruang kelas dengan kapasitas pengguna per ruang 15 orang. Namun untuk ruang komputer memiliki kapasitas 6 orang per ruang dan juga desain ruangan lebih tertutup daripada ruang kelas yang lain karena mengingat kegiatan ini membutuhkan konsentrasi.</p>		V

SITEPLAN



 DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA			
PROJECT PROYEK MOLLO CREATIVE HUB			
LOCATION LOKASI Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur			
INSTITUTION INSTITUSI DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA			
NAMA	NIM		
NURIA DIYAH AYU NOVITA	18512048		
DOSEN PEMBIMBING			
BARITOADI BULDAN RR, Ar., S.T., M.A., IAI			
DOSEN PENGLUJI 1			
HANDOYOTOMO., Ir., MT., IAI., GP			
DOSEN PENGLUJI 2			
SUPARWOKO., Ir., MURP., Ph.D., IAI			
KETERANGAN			
			
DRAWING NAME SITEPLAN			
SCALE SKALA			
	NAME	SIGN	DATE
DRAWN BY			
CHECKED BY			
REVIEW & APPROVED BY			
DRAWING NO.			
	HALAMAN	TOTAL HALAMAN	
	2		

DENAH AREA PERTUNJUKKAN



ARCHICAD EDUCATION VERSION

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROJECT / PROYEK	MOLLO CREATIVE HUB
LOCATION / LOKASI	Obesi, Molo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur
INSTITUTION / INSTITUSI	DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
NAMA	NM
NURIA DIYAH AYU NOVITA	18512048
DOSEN PEMBIMBING	BARITOADI BULDAN RR, Ar., S.T., M.A., IAI
DOSEN PENGLUJI 1	HANDYOTOMO., Ir., MT., IAI., GP
DOSEN PENGLUJI 2	SUPARWOKO., Ir., MURP., Ph.D., IAI

KETERANGAN

NOTASI	KETERANGAN
	SPC FLOORING 6mm
	FLOORING KAYU JATI
	KERAMIK ROMAN 20x20

DRAWING NAME: **DENAH PARTIAL (AREA PERTUNJUKAN)**

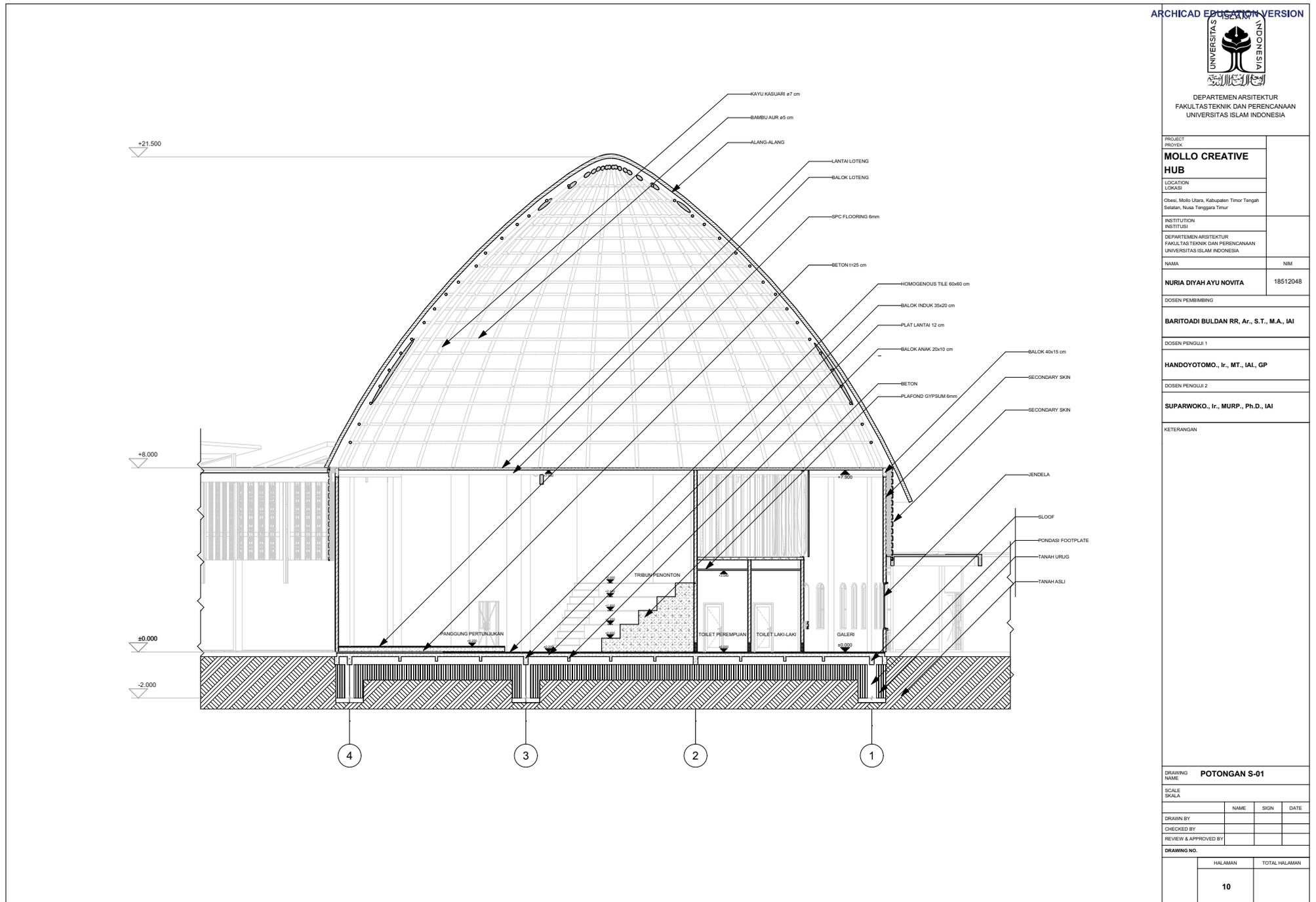
SCALE / SKALA:

DRAWN BY	NAME	SIGN	DATE
CHECKED BY			
REVIEW & APPROVED BY			

DRAWING NO.

HALAMAN	TOTAL HALAMAN
4	

POTONGAN AREA PERTUNJUKKAN



RENCANA KESELAMATAN BANGUNAN (KEBAKARAN)

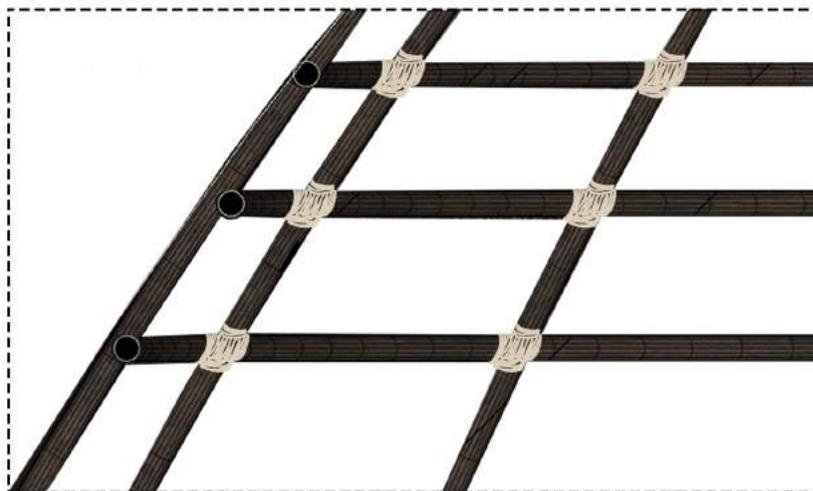
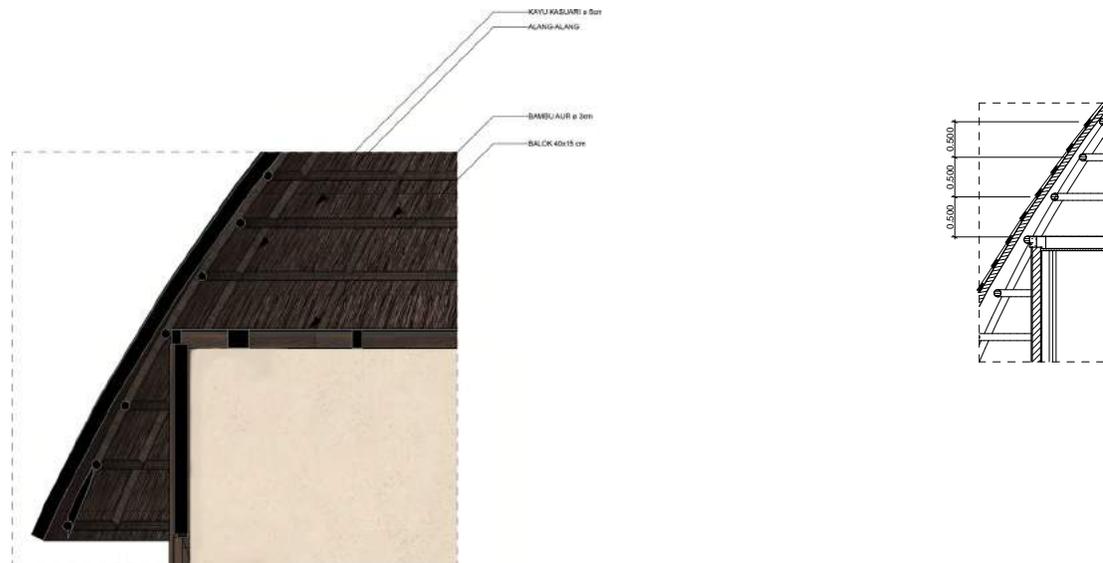
ARCHICAD EDUCATION VERSION

UNIVERSITAS
INDONESIA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROJECT / PROYEK	
MOLLO CREATIVE HUB	
LOCATION / LOKASI	
Obesl, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur	
INSTITUTION / INSTITUSI	
DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	
NAMA	NIM
NURIA DIYAH AYU NOVITA	18512048
DOSEN PEMBIMBING	
BARITOADI BULDAN RR, Ar., S.T., M.A., IAI	
DOSEN PENGLIJI 1	
HANDYOTOMO., Ir., MT., IAI., GP	
DOSEN PENGLIJI 2	
SUPARWOKO., Ir., MURP., Ph.D., IAI	
KETERANGAN	
NOTASI	KETERANGAN
●	TITIK SPRINKLER
DRAWING NAME	
RENCANA PELINDUNGAN KEBAKARAN	
SCALE / SKALA	
	NAME SIGN DATE
DRAWN BY	
CHECKED BY	
REVIEW & APPROVED BY	
DRAWING NO.	
HALAMAN	TOTAL HALAMAN
27	

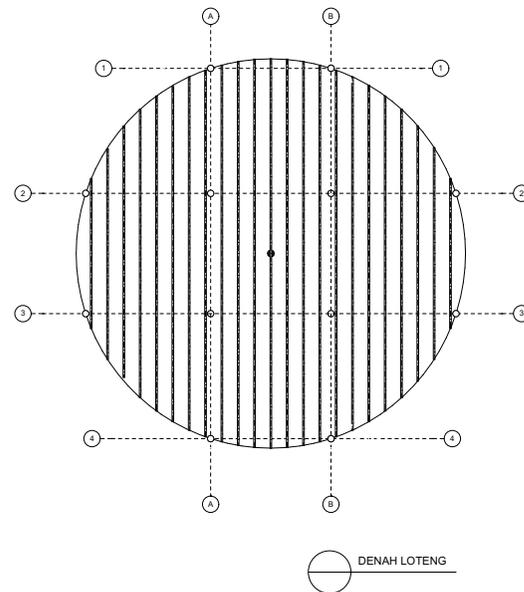
Keselamatan bangunan untuk kebakaran menggunakan sprinkler yang terletak pada atap bangunan karena bangunan menggunakan atap ijuk sehingga perletakan sprinkler berada diluar bangunan.

DETAIL PENGIKAT ATAP



Detail untuk pengikat sambungan rangka atap yang menggunakan material bambu. Setelah diikat menggunakan tali kemudian rangka dipaku agar kuat dan tidak mudah lepas.

DETAIL SAMBUNGAN RANGKA LOTENG



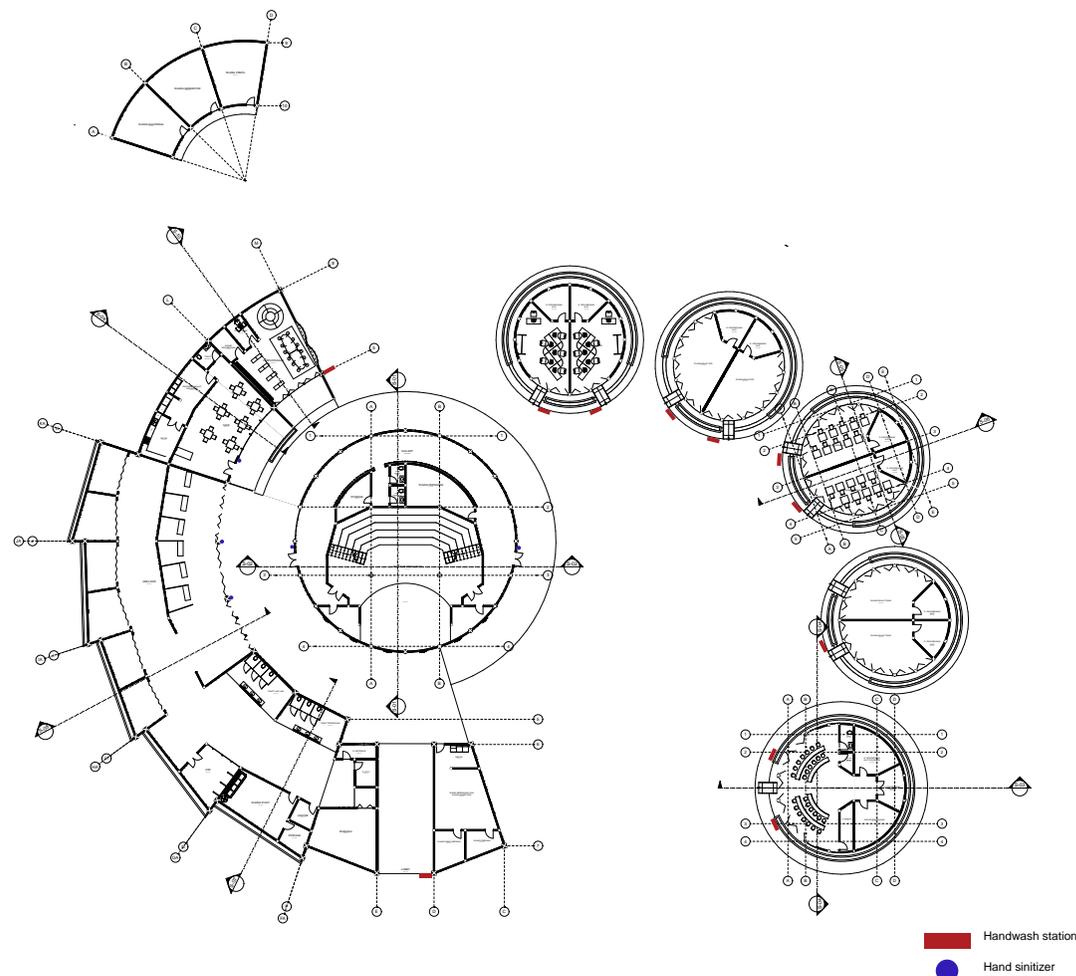
DETAIL SAMBUNGAN BALOK LOTENG

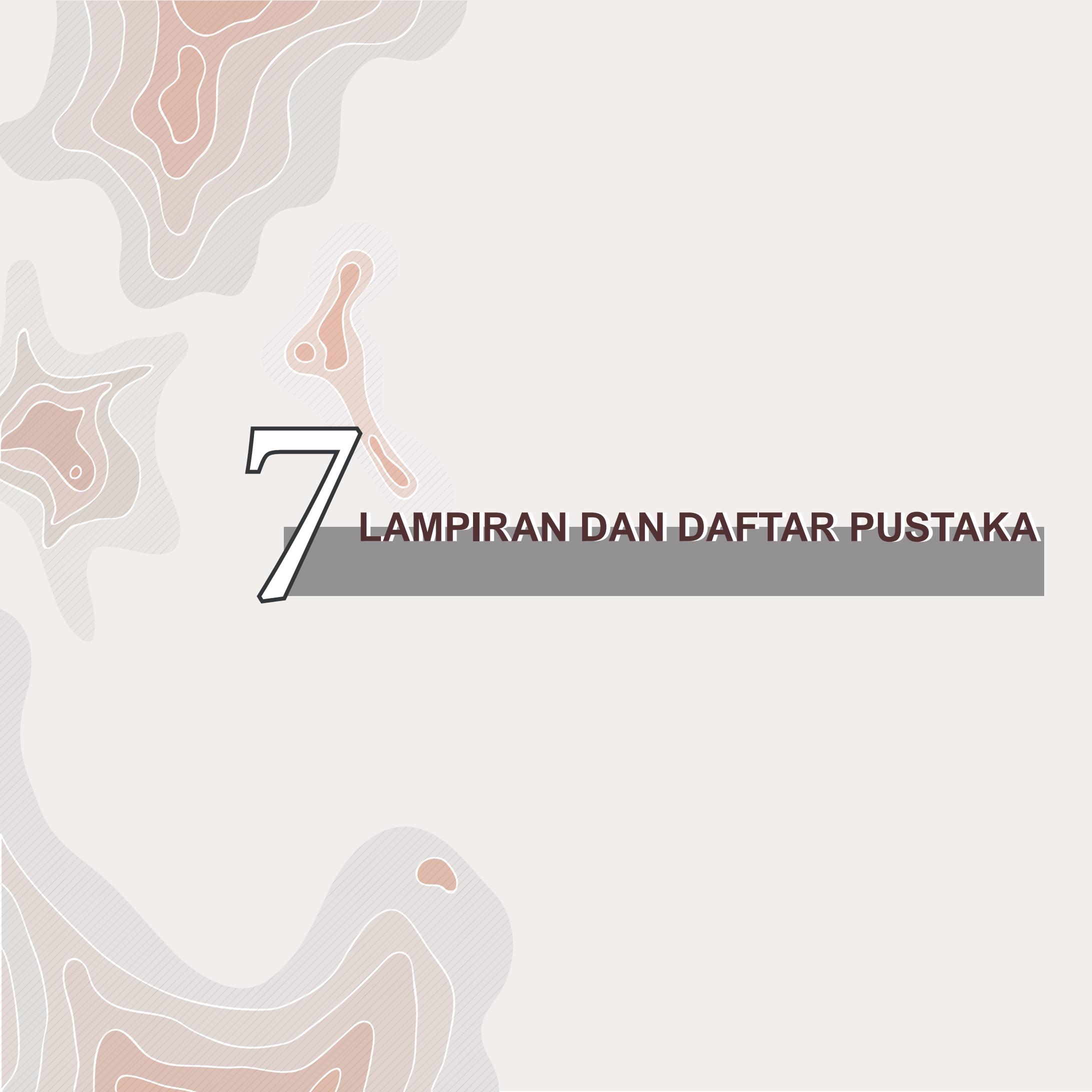
Rangka balok untuk rangka loteng menggunakan material kayu dengan bentang paling panjang 24 m. Pada rangka balok bentang lebar maka akan dibuat sambungan supaya dapat mencapai panjang yang diinginkan dan mengingat panjang kayu yang tidak menentu sehingga dibuat sambungan seperti pada gambar diatas.

PROTOKOL KESEHATAN BANGUNAN TERHADAP COVID-19

Berdasarkan Panduan Pelaksanaan Protokol Kesehatan yang diterbitkan oleh Satuan Tugas Penanganan Covid-19 tahun 2021 mengenai protokol kesehatan untuk tempat pertunjukkan, berikut beberapa hal yang perlu diterapkan pada bangunan agar terhindar dari Covid-19:

1. Alat pengukur suhu tubuh dengan jumlah yang cukup
2. Tempat sampah dengan penutup dalam jumlah cukup di titik-titik strategis
3. Menyiapkan perlengkapan keselamatan diri khususnya untuk pekerja yang bertugas
4. Menyiapkan tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan sabun dan air/ hand sanitizer dengan jumlah yang cukup dan mudah diakses
5. Mempersiapkan ruangan kesehatan yang terdiri dari:
 - Ruang pengecekan kesehatan umum
 - Ruang isolasi untuk orang-orang yang terindikasi COVID-19
6. Mempersiapkan alat pemadam kebakaran dan meletakkannya pada lokasi yang mudah dijangkau, serta dilengkapi dengan petunjuk cara menggunakannya
7. Menyiapkan kendaraan ambulans dalam jumlah yang cukup serta mempersiapkan sekurangnya 1 (satu) kendaraan ambulans khusus untuk penanganan pasien yang terindikasi COVID-19



The background features several abstract, organic shapes in shades of brown and grey, some with white outlines and others with fine diagonal hatching. A large, white, stylized number '7' with a black outline is positioned on the left side, partially overlapping a dark grey horizontal bar.

7

LAMPIRAN DAN DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Kana, Cristoffel; Andre Z. Soh; M.A Patty-Noach; H. Bunga; S.P Manao. 1986. ARSITEKTUR TRADISIONAL DAERAH NUSA TENGGARA TIMUR. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. 2021. Creative Hub Sebagai Simpul Pelaku Ekonomi Kreatif. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Creative-Hub-Sebagai-Simpul-Pelaku-Ekonomi-Kreatif>
- Siegar, Fajri; Sudrajat, Daya. 2017. British Council: Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia. https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/mapping_creative_hubs_in_indonesia_final.pdf
- Janine Matheson, Creative Edinburgh and Gillian Easson, Creative Dundee. British Council: Creative Hubkit. https://www.britishcouncil.ro/sites/default/files/creative_hubkit_en.pdf
- Sulistya, Rifqi. 2018. Perkembangan Creative Hub di Indonesia. <https://medium.com/@rifqi.sulistya/perkembangan-creative-hubs-di-indonesia-a86c3f594b17>
- BPS Kabupaten Timor Tengah Selatan. Kecamatan Mollo Selatan Dalam Angka 2021. <https://timortengahselatankab.bps.go.id/publication/2021/09/24/d5134dfb777b04d7d22bc4d8/kecamatan-mollo-utara-dalam-angka-2021.html>
- BPS Provinsi NTT.
- Wicaksono, Bhakti Satrio. 2018. Filosofi Rumah dan Tenun dalam Budaya Mollo. <https://sains.kompas.com/read/2018/10/12/183700523/filosofi-rumah-dan-tenun-dalam-budaya-mollo?page=all>
- Senda, Christian. 2016. Kain Tenun. Timor Tengah Selatan. <http://lakoatkujawas.blogspot.com/search/label/kain%20tenun>
- Ariestanty, Windy. 2022. Masyarakat Adat Mollo Melawan Pemiskinan Negara Indonesia. <https://projectmultatuli.org/lakoat-kujawas-masyarakat-adat-mollo-melawan-pemiskinan-negara-indonesia/>
- Koalisi Seni. Lakoat.Kujawas: Budaya adalah Kekuatan Ekonomi. <https://koalisiseni.or.id/lakoat-kujawas-budaya-adalah-kekuatan-ekonomi/>

LAMPIRAN



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@uui.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1931146775/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Nuria Diyah Ayu Novita
Nomor Mahasiswa : 18512048
Pembimbing : Barito Adi Buldan RGR. ST. MA., IAI
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : MOLLO CREATIVE HUB SEBAGAI RUANG INTERAKSI YANG
MEREPRERENTASIKAN KARAKTERISTIK BUDAYA MOLLO

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **7 (Tujuh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10/21/2022

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



MOLLO CREATIVE HUB
Sebagai ruang interaksi yang merepresentasikan budaya Mollo.

Mollo Creative Hub merupakan Pusat Kreatif yang berlokasi di Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur. Mollo Creative Hub ini menjadi wadah edukasi serta memperkenalkan kebudayaan lokal Mollo kepada wisatawan sehingga dapat mempertahankan budaya agar tidak hilang untuk generasi yang akan datang. Dan juga sebagai ruang untuk tempat berkumpul komunitas kreatif dengan menawarkan ruangan dan untuk program acara pertunjukkan seni ataupun yang lain. Selain itu terdapat area industri UMKM yang menjual berbagai makanan khas Mollo ataupun hasil kriya masyarakat. Desain bangunan menggunakan konsep representasi budaya Mollo dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis.



Obesi, Mollo Utara, Kabupaten Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur.



Struktur rumah tradisional Dawan.



Bentuk atap rumah tradisional Dawan.

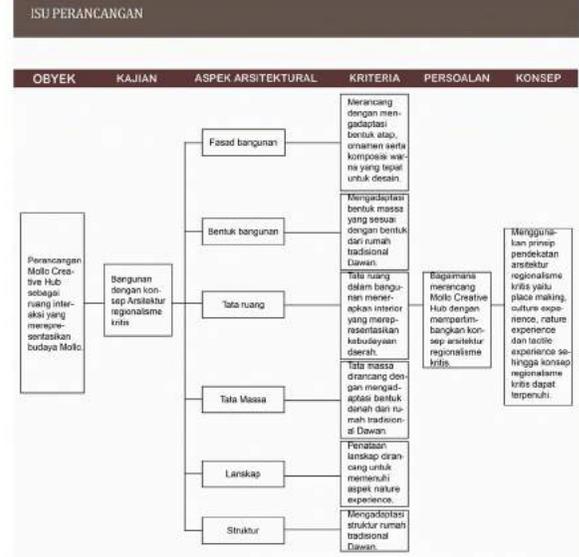


Pola perkampungan suku Dawan terpencar dalam wilayah yang luas.

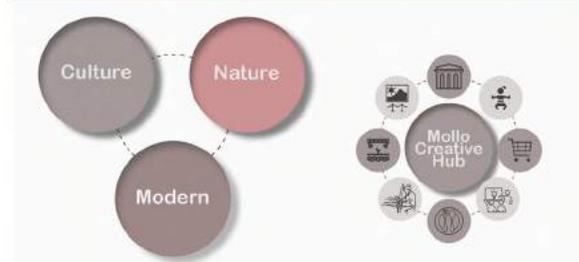


APREB

KONSEP DAN ANALISIS



KONSEP DAN FUNGSI PERANCANGAN

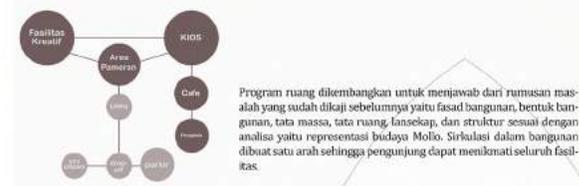


Konsep desain untuk bangunan ini menggunakan konsep yang mengacu pada regionalisme dengan menggunakan parameter arsitektur regionalisme kritis sebagai acuan dalam merancang sehingga dapat menciptakan desain bangunan yang mampu memwadahi kegiatan serta ruang komunitas untuk meningkatkan minat dan bakat masyarakat agar lebih berkembang dan juga mengembangkan industri kreatif daerah. Dengan menggabungkan antara arsitektur tradisional dawon dengan konsep modern sehingga dapat merepresentasikan budaya lokal dengan konsep yang modern.

Fungsi utama dari Mollo Creative Hub ini untuk memwadahi kegiatan dan ruang komunitas serta memfasilitasi masyarakat dalam mengembangkan industri kreatif daerah khususnya di Mollo Utara. Selain itu juga diharapkan dalam Mollo Creative Hub ini menjadi wadah edukasi serta memperkenalkan kebudayaan lokal Mollo kepada wisatawan sehingga dapat mempertahankan budaya agar tidak hilang untuk generasi yang akan datang. Berikut ini adalah ruang yang terdapat dalam Mollo Creative Hub:

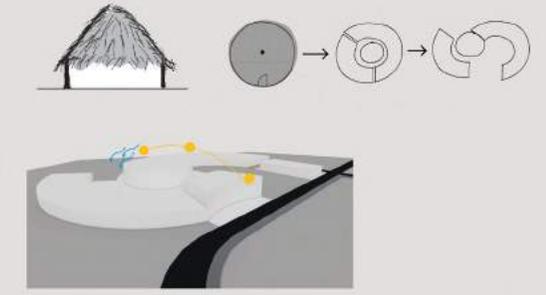
1. Lobby
2. Main Hall (Area pameran dan ruang pertunjukan seni)
3. Ruang kelas kreatif
4. Workshop
5. Area Industri kreatif/UMKM
6. Cafe
7. Ruang Pengelola
8. Ruang utilitas
9. Ruang kebersihan
10. Ruang keamanan
11. Toilet
12. ATM Center

PROGRAM RUANG



Program ruang dikembangkan untuk menjawab dari rumusan masalah yang sudah dikaji sebelumnya yaitu fasad bangunan, bentuk bangunan, tata massa, tata ruang, lansekap, dan struktur sesuai dengan analisa yaitu representasi budaya Mollo. Sirkulasi dalam bangunan dibuat satu arah sehingga pengunjung dapat menikmati seluruh fasilitas.

KONSEP TATA MASSA



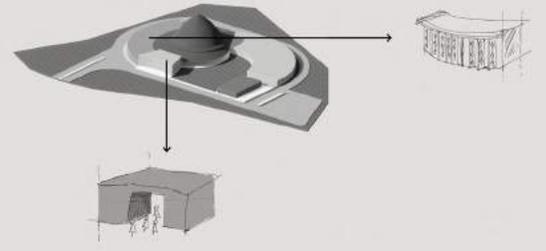
Program ruang dikembangkan untuk menjawab dari rumusan masalah yang sudah dikaji sebelumnya yaitu fasad bangunan, bentuk bangunan, tata massa, tata ruang, lansekap, dan struktur sesuai dengan analisa yaitu representasi budaya Mollo. Sirkulasi dalam bangunan dibuat satu arah sehingga pengunjung dapat menikmati seluruh fasilitas.

KONSEP BENTUK BANGUNAN



Rumah tinggal di daerah Dawan berbentuk bundar. Luas rumahnya tergantung kebutuhan dan status sosial ekonomi pemilik. Karena bentuk denah yang bundar dan rangka atap, maka atapnya berbentuk kerucut. Pada perancangan ini bentuk bangunan mengadaptasi dari bangunan tradisional Dawan yang berbentuk bulat/bundar.

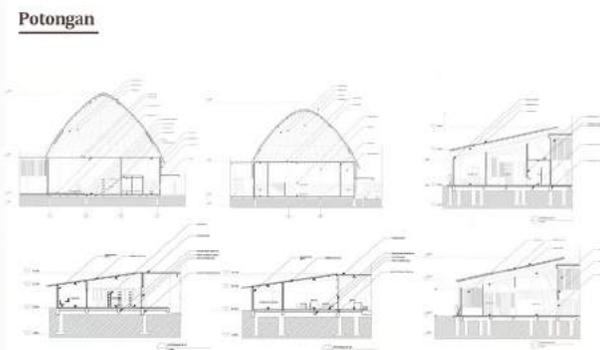
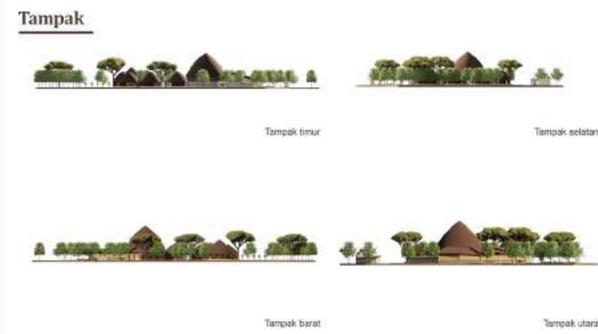
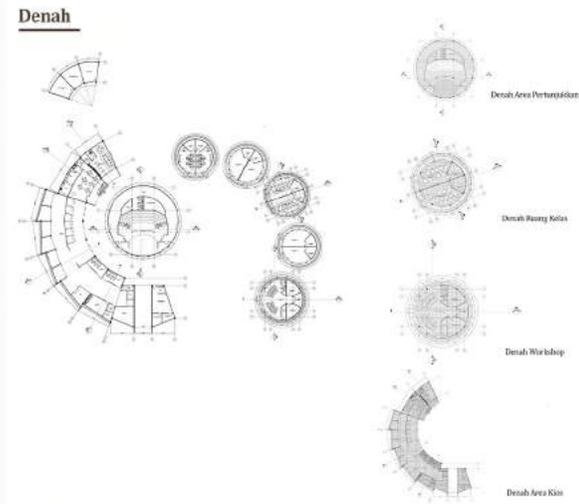
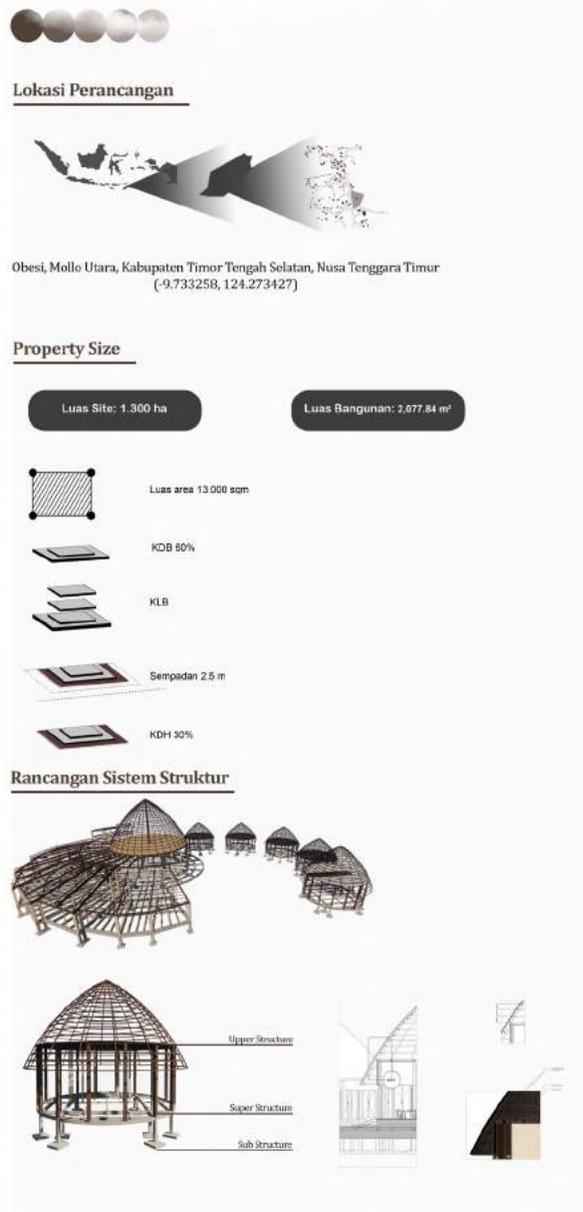
KONSEP SELUBUNG BANGUNAN



Pada bangunan arsitektur Dawan terdapat motif dan ukiran yang diambil dari bentuk flora dan fauna dan pada perancangan selubung bangunan menerapkan pola motif dari ragam hias yang diambil dari motif tersebut. Jenis motif yang dipakai dalam perancangan ini sebagai eksterior bangunan yaitu motif ausnobi atau jejak kaki anjing, karena anjing menjadi hewan spesial, kawan dan saudara bagi orang Mollo. Selain itu menerapkan motif paaf labris, motif ini memiliki bentuk belah ketupat yang menggambarkan batas wilayah dan titik titik dipinggir merupakan gambaran masyarakat, titik tengah menggambarkan Tuhan pencipta langit bumi, uis neno (tuhan), uis pah (dewa bumi), usif (raja).

KONSEP MATERIAL BANGUNAN





APREB

HASIL PERANCANGAN



Eksterior Bangunan



Fasilitas Mollo Creative Hub



Perpustakaan



Ruang Kreatif (Menulis)



Kios UMKM 1



Ruang Kreatif (Tennis)



Kios UMKM 2



Ruang Workshop



Ruang Komputer



Galeri Seni



Ruang Kreatif (Tari)





UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축대학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

