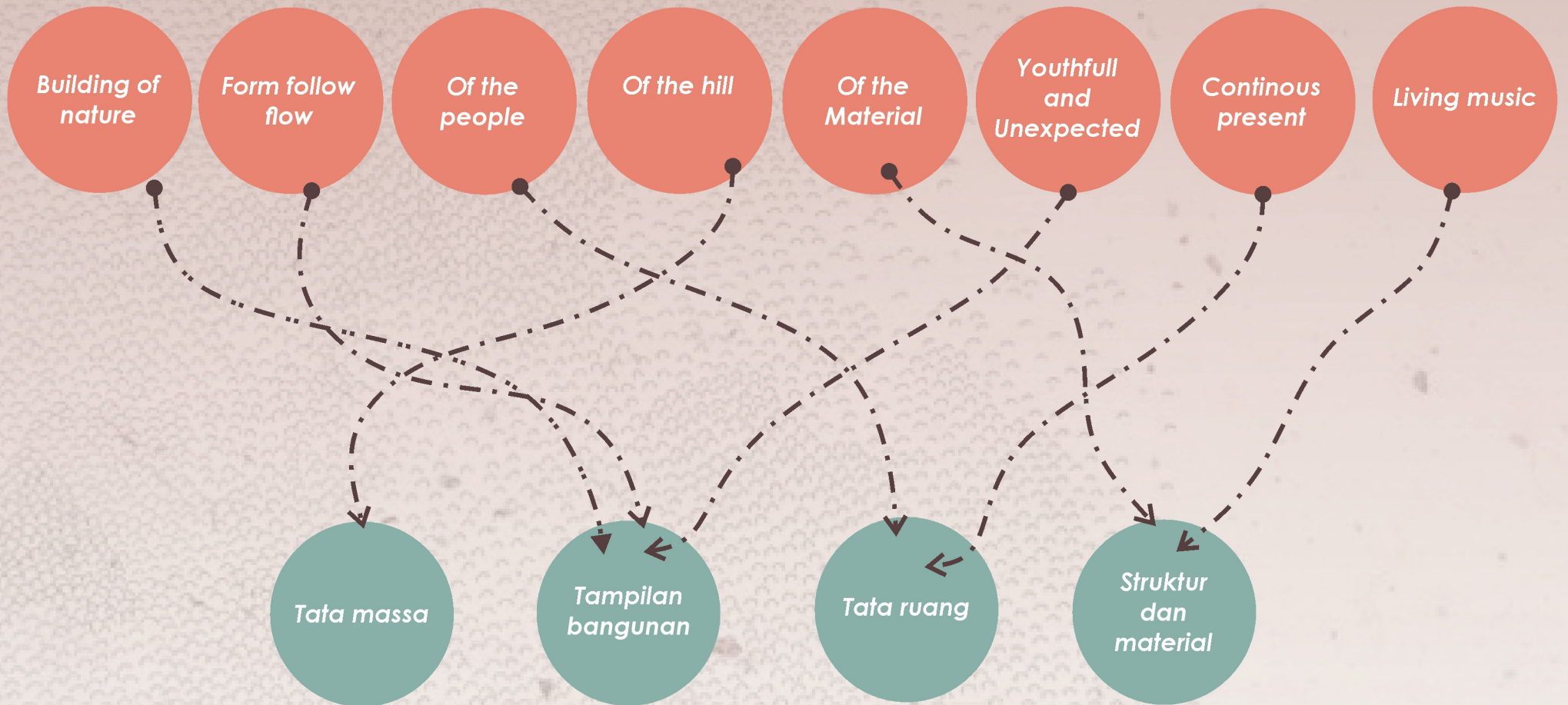


Penerapan arsitektur organik dalam bangunan



Setelah dilakukan analisis penerapan arsitektur organik dalam perancangan diterapkan kedalam tata massa, tampilan bangunan, tata ruang, dan penerapannya dalam penggunaan material.



BAB 3

Aktivitas pengguna
Pengguna dan pola pelaku
Besaran ruang
Persoalan desain tata massa
Persoalan desain tata ruang
Persoalan desain tata lanskap
Konsep desain infrastruktur
Konsep material
Konsep desain selubung
Konsep struktur
Penerapan arsitektur organik
Uji desaim

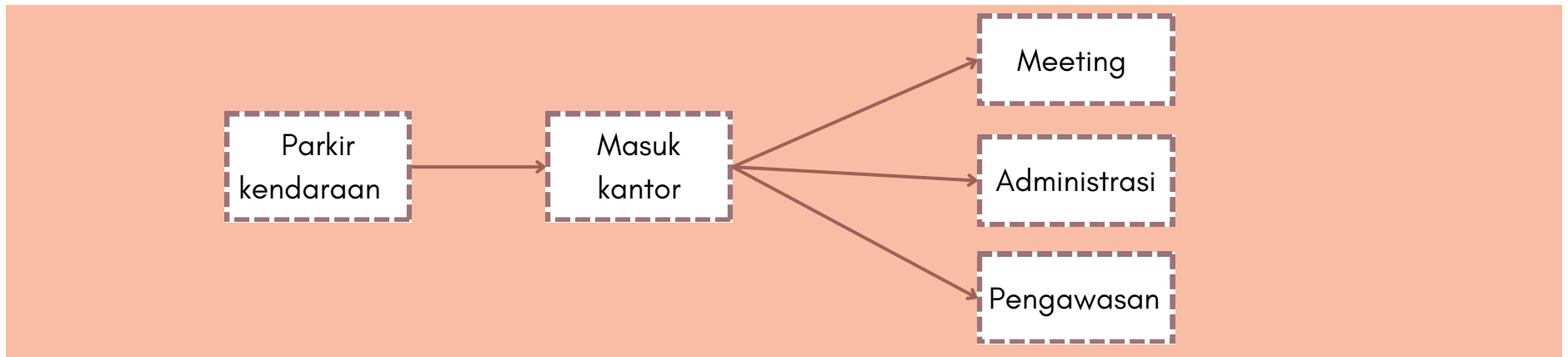
Aktivitas pengguna

PENGUNJUNG	PENGELOLA	KOMUNITAS	PENGUNJUNG	KURATOR	TUTOR WORKSHOP
PENGUNJUNG	Pengelola dan karyawan	Pelaku industri kreatif kriya Kabupaten Magelang	Wisatawan Karyawisata	Kurator seni	Tutor workshsop
KEGIATAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pelayanan bagi pengunjung yang ingin mengunjungi pusat industri kreatif • Mengadakan program event 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan research inovasi produksi produk industri • Penjualam produk/ promosi • Workshop pengembangan industri kreatif • Pameran produk karya seni kriya • Saling berinteraksi dengan komunitas • Mengakses alat digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli produk industri • Melihat produk industri • Mengikuti workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih, mengumpulkan, dan mengkaji karya seni yang akan dipamerkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih pengunjung untuk belajar membuat produk kriya
KEBUTUHAN RUANG	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Makerspace • Retail • Ruang pameran • Ruang workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang galeri • Retail • Ruang workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kurator 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tutor • Ruang workshop

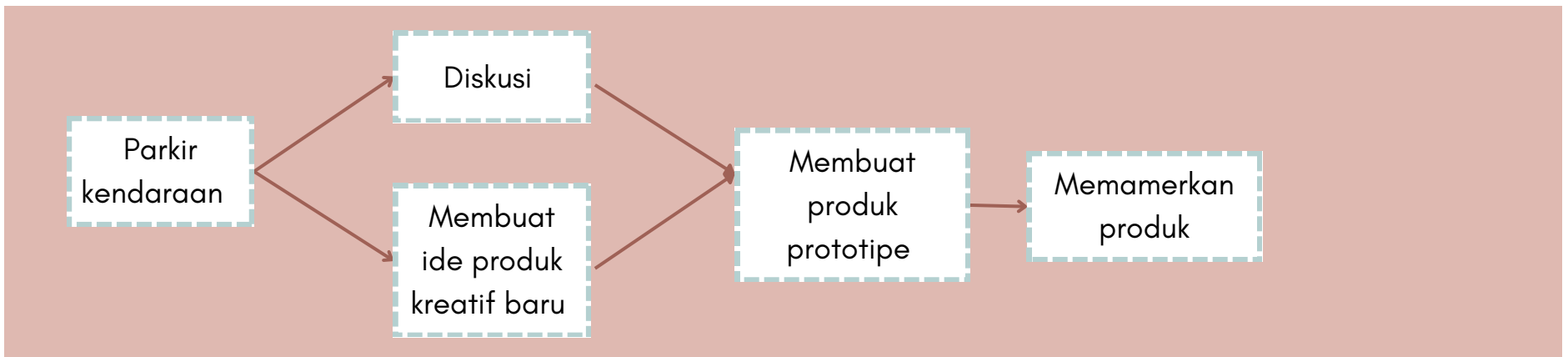
Pengguna dan pola pelaku aktivitas

Pengelola

Pengelola berperan sebagai pengatur kinerja operasional dari pusat industri kreatif. Pengelola pusat industri terdiri dari kepala UPT, manajer teknis, security head, sekretaris.



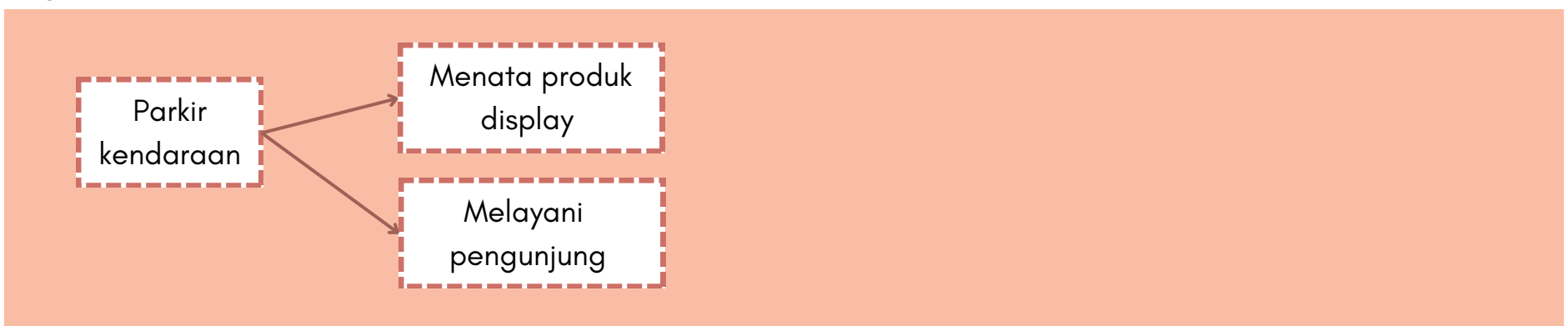
Pelaku industri kreatif



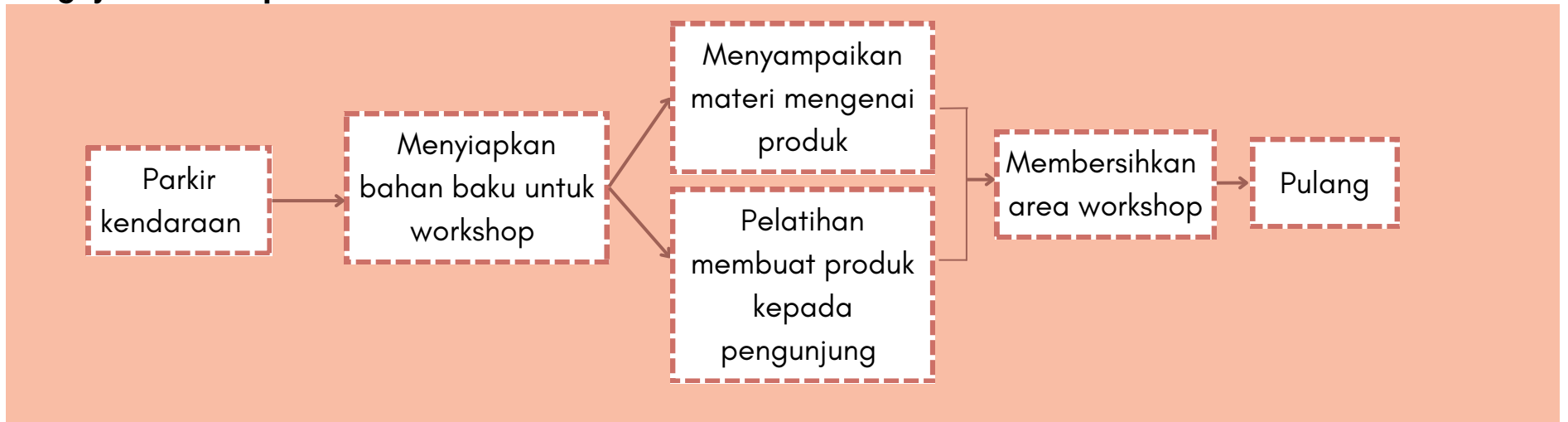
Pelaku industri kreatif retail



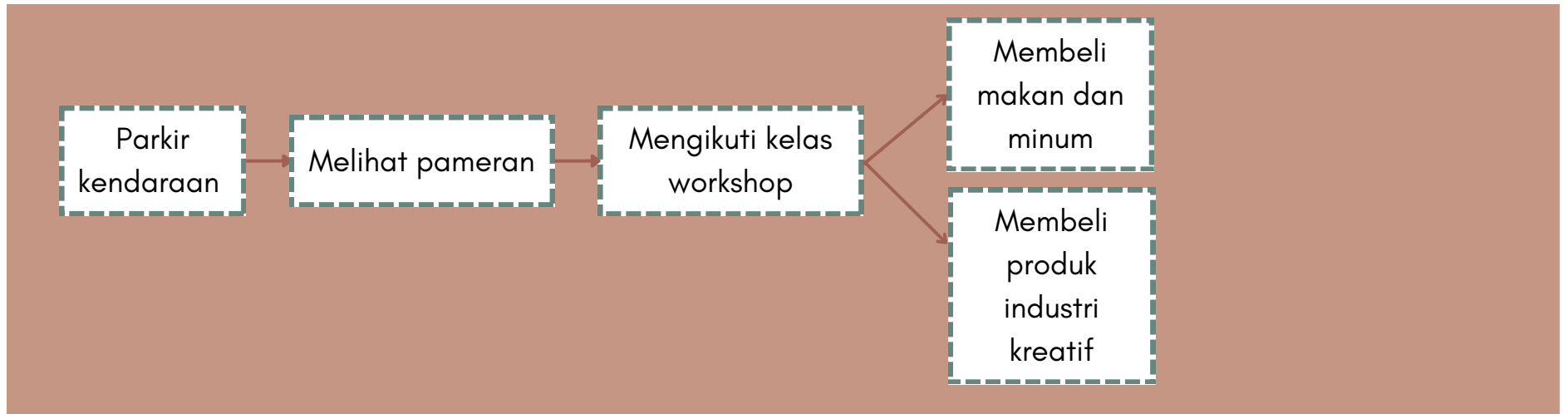
Pegawai retail



Pengajar workshop

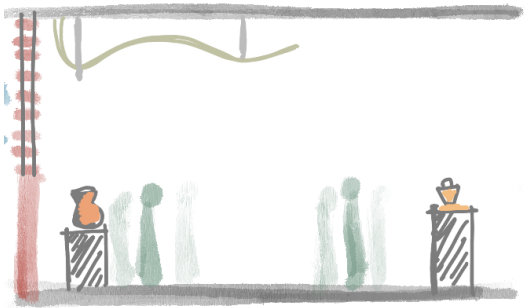


Pengunjung



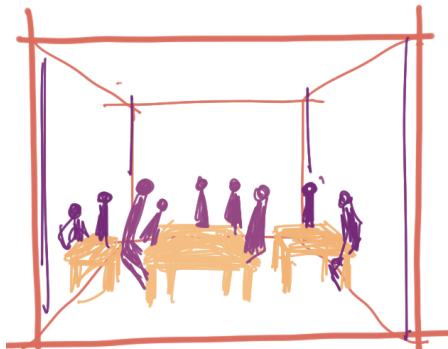
Pola kegiatan wisata

1. Galeri industri kreatif kriya



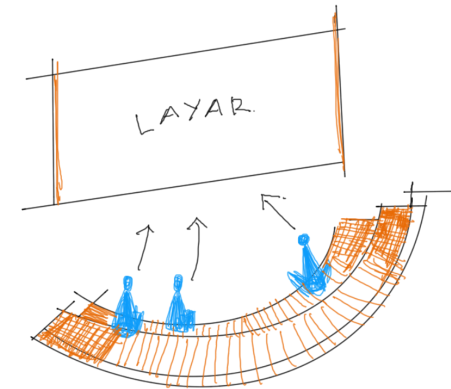
- Pada tahap 1 pengunjung melihat sejarah dari kerajinan yang ada di Kabupaten Magelang.
- Tahap selanjutnya pengunjung dapat melihat karya dari modifikasi/ produk baru dari pelaku industri kreatif.
- Pengunjung melihat karya kerajinan kriya di galeri kerajinan. Kerajinan kriya yang dipamerkan adalah karya baru oleh pelaku industri kreatif
- Galeri kerajinan pada pusat industri kreatif Kabupaten Magelang memamerkan karya kriya yang berganti setiap bulan.

3. Workshop



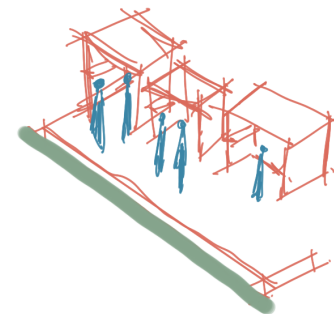
- Dalam ruang workshop pengunjung dapat mencoba untuk membuat produk kerajinan
- Terdapat 4 kerajinan pada Kabupaten Magelang yang digunakan sebagai pelatihan workshop.
- Pengunjung dapat mengikuti beberapa workshop, untuk menarik pengunjung untuk datang kembali, pada kegiatan workshop terdapat perbedaan produk setiap minggunya.

2. Ruang movie



- Setelah masuk kedalam gallery pengunjung dapat menyaksikan cara membuat produk kerajinan dengan menonton film pendek agar pengunjung dapat lebih memahami cara membuat produk kerajinan.

4. Retail



- Setelah melakukan kegiatan workshop pengunjung dapat membeli produk kriya pada ruang retail.

Kerajinan di Kabupaten Magelang

Industri kreatif di Kabupaten Magelang memiliki sektor unggulan pada sub sektor kriya. Adapun beberapa produk **industri** kerajinan kriya Kabupaten Magelang yang banyak ditekuni oleh masyarakat yaitu

No.	Industri kreatif kerajinan kriya	Kemudahan menemukan bahan baku	Waktu pembuatan produk cepat	Proses pembuatannya mudah	Tidak mencemari lingkungan	Kerajinan khas, tidak serupa daerah lain	Proses pembuatannya dapat dilakukan indoor
1.	Kerajinan perak	●	●	●	●	●	●
2.	Kerajinan kayu	●	●	●	●	●	●
3.	Kerajinan biji- bijian	●	●	●	●	●	●
4.	Kerajinan anyaman bambu	●	●	●	●	●	●
5.	Kerajinan akar jati	●	●	●	●	●	●
6.	Batik kayu	●	●	●	●	●	●
7.	Tas batik perca	●	●	●	●	●	●
8.	Anyaman pandan	●	●	●	●	●	●
9.	Keramik tanah liat	●	●	●	●	●	●
10.	Kerajinan rajut bahan baku benang	●	●	●	●	●	●
11.	Kerajinan gerabah	●	●	●	●	●	●
12.	Kerajinan batik cap dan batik tulis	●	●	●	●	●	●
13.	Kerajinan limbah botol	●	●	●	●	●	●
14.	Kerajinan kulit	●	●	●	●	●	●
15.	Kerajinan batu	●	●	●	●	●	●
16.	Tas talikur	●	●	●	●	●	●
17.	Kerajinan akar kayu	●	●	●	●	●	●
18.	Kerajinan tanduk kerbau	●	●	●	●	●	●
19.	Kerajinan tempurung kelapa	●	●	●	●	●	●

Tabel 3.1 Industri kreatif Kabupaten Magelang
Sumber. Touris Information Center Kabupaten Magelang

Keterangan: ● Ya ● Tidak

Dari klasifikasi diatas maka produk kerajinan tersebut dapat digunakan sebagai landasan pengelompokkan kerajinan masuk kedalam ruang workshop, gallery, makerspace dan ruang retail.

Analisis klasifikasi kerajinan

No.	Industri kreatif kerajinan kriya	Aktivitas pada fungsi wisata pada bangunan			
		Gallery	Workshop	Retail	Makerspace
1.	Kerajinan perak	●	●	●	●
2.	Kerajinan kayu	●	●	●	●
3.	Kerajinan biji- bijian	●	●	●	●
4.	Kerajinan anyaman bambu	●	●	●	●
5.	Kerajinan akar jati	●	●	●	●
6.	Batik kayu	●	●	●	●
7.	Tas batik perca	●	●	●	●
8.	Anyaman pandan	●	●	●	●
9.	Keramik tanah liat	●	●	●	●
10.	Kerajinan rajut bahan baku benang	●	●	●	●
11.	Kerajinan gerabah	●	●	●	●
12.	Kerajinan batik cap dan batik tulis	●	●	●	●
13.	Kerajinan limbah botol	●	●	●	●
14.	Kerajinan kulit	●	●	●	●
15.	Kerajinan batu	●	●	●	●
16.	Tas talikur	●	●	●	●
17.	Kerajinan akar kayu	●	●	●	●
18.	Kerajinan tanduk kerbau	●	●	●	●
19.	Kerajinan tempurung kelapa	●	●	●	●

Tabel 3.2 Klasifikasi kerajinan

Sumber. Penulis, 2023

Keterangan: ● Ya ● Tidak

Sebagai media wisata edukasi bagi wisatawan sehingga pada pusat kreatif terdapat fungsi ruang workshop. Setelah dilakukan analisis kerajinan biji- bijian, tas batik perca, anyaman pandan, dan kerajinan limbah botol dapat digunakan sebagai daya tarik wisata. Dengan adanya workshop dapat mendorong produk industri menjadi produk khas Kabupaten Magelang. Pada produk kerajinan yang memiliki proses pembuatan yang rumit dapat dipamerkan di galeri dan dibeli retail.

Kerajinan workshop

Anyaman pandan



Anyaman pandan merupakan kerajinan yang berbahan baku pandan kering. Dalam proses pembuatannya dengan cara dianyam.

Kerajinan limbah botol



Kerajinan limbah botol merupakan kerajinan yang memanfaatkan botol bekas sehingga dapat difungsikan untuk menjadi produk tas, hiasan, dan produk kerajinan lainnya

Kerajinan tas perca



Kerajinan tas perca memafaatkan sisa kain batik menjadi kerajinan seperti tas dan dompet

Kerajinan biji bijian



Biji- bijian dapat digunakan untuk membuat tas, aksesoris, dan kerajinan lainnya, menggunakan teknik meronce dan menempel

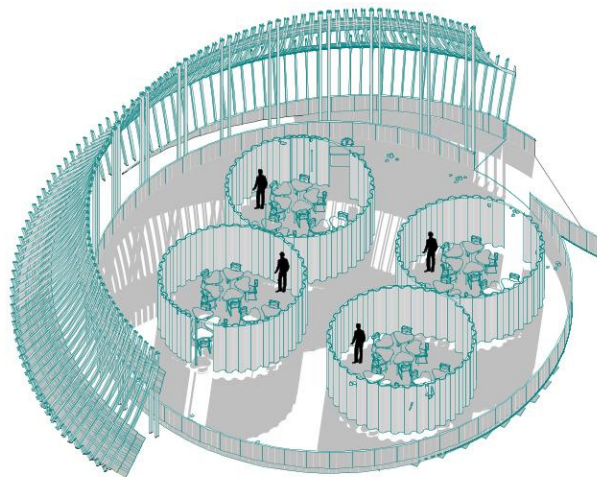
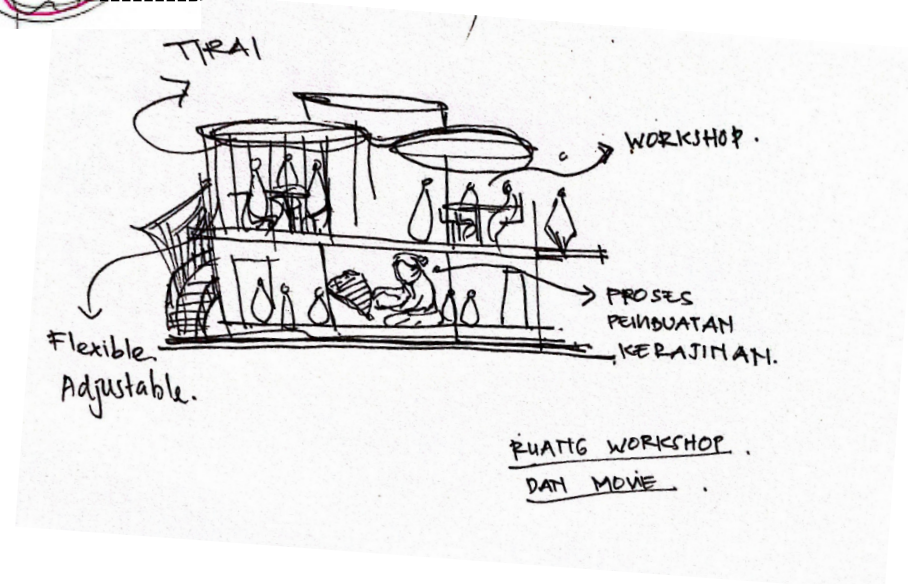
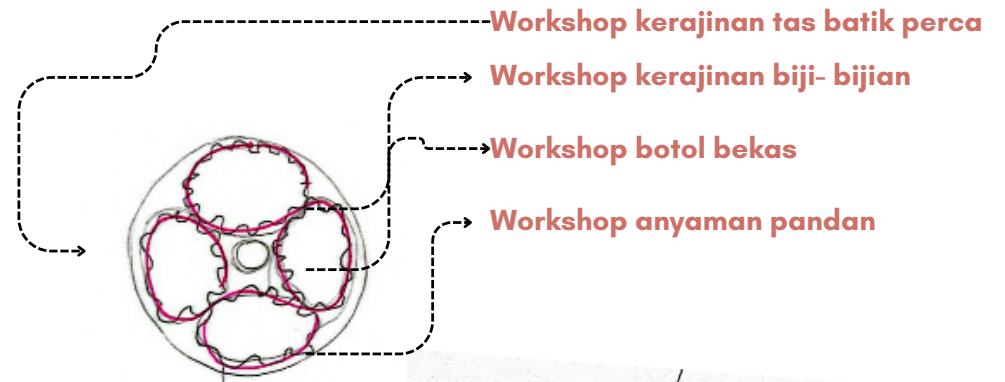
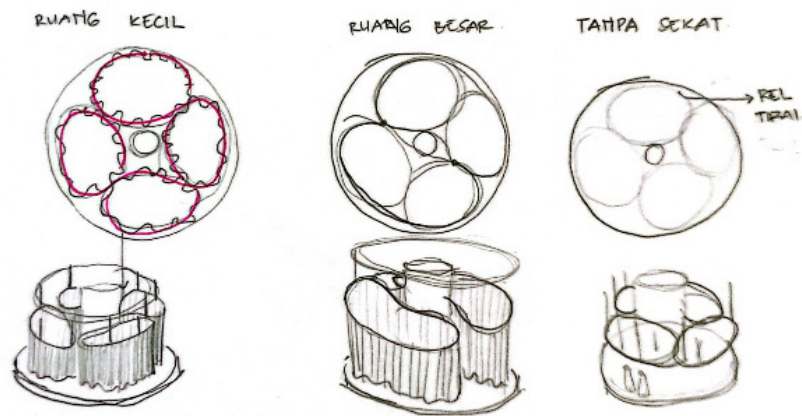
Jadwal pembagian waktu kegiatan pengguna

Ruang	Kegiatan	Pengguna	Jadwal kegiatan	Waktu	
Ruang workshop dan working space	Workshop Anyaman pandan	Mentor (pelaku industri kreatif)	Sabtu dan Minggu	08.00- 16.00	
		Peserta workshop		09.00- 10.00	
	Workshop Limbah botol	Mentor (pelaku industri kreatif)	Sabtu dan Minggu	08.00- 16.00	
		Peserta workshop			
	Workshop tas perca	Mentor (pelaku industri kreatif)	Sabtu dan Minggu	08.00- 16.00	
		Peserta workshop			
	Workshop Anyaman bambu	Mentor (pelaku industri kreatif)	Sabtu dan Minggu	08.00- 16.00	
		Peserta workshop			
	Workshop biji bijian	Mentor (pelaku industri kreatif)	Sabtu dan Minggu	08.00- 16.00	
		Peserta workshop			
		Kegiatan dengan fungsi lain	Pelaku industri kreatif	Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Jumat	08.00- 16.00
	Ruang pameran	Menata barang pameran	Pengelola	Senin- Minggu	08.00- 16.00
Melihat produk pameran industri kreatif		Pengunjung wisatawan			
Retail	Menjual produk kerajinan	Pelaku industri kreatif	Senin- Minggu	08.00- 16.00	
	Membeli produk industri kreatif	Pengunjung wisatawan			
Makerspace	Membuat produk untuk dipamerkan/ produk prototipe	Pelaku industri kreatif kriya	Senin- Minggu	08.00- 16.00	
Foodcourt	Menjual makanan UMKM	Penjual	Senin- Minggu	08.00- 16.00	
		Pembeli (wisatawan, pengelola, pelaku industri kreatif, masyarakat sekitar			

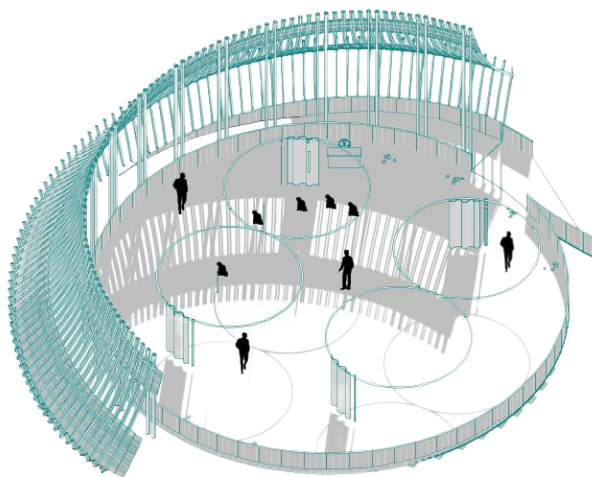
Tabel 3.3 Pembagian waktu kegiatan
Sumber. Penulis, 2023

Konsep ruang workshop

Penggunaan tirai sebagai adjusting tools sehingga dapat diatur untuk kegiatan kelas workshop untuk kurang dari 10 orang dapat menggunakan ruang yang lebih kecil begitupun ruang dengan keperluan yang lebih besar



Ruang saat digunakan sebagai ruang workshop

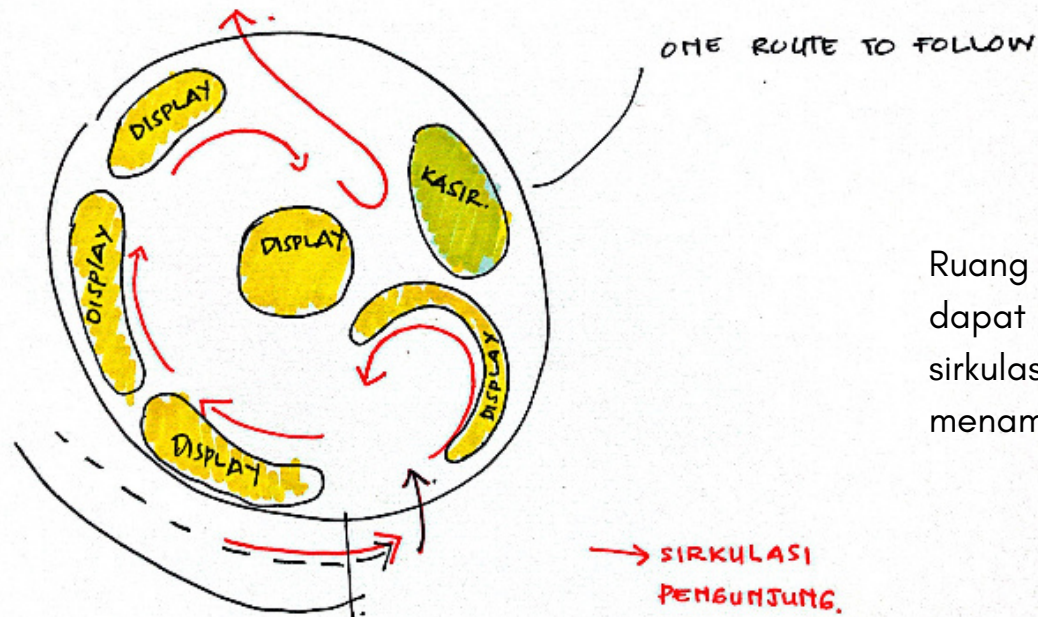


Ruangan dapat digunakan untuk kapasitas yang lebih besar

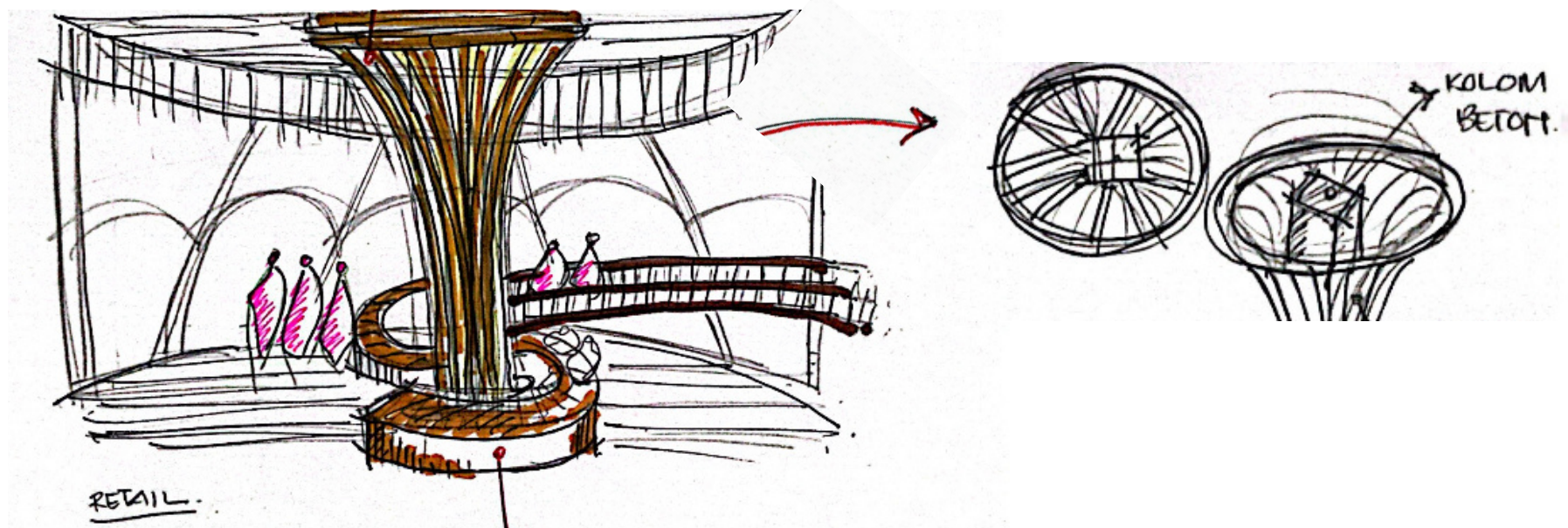
Ruang retail

Ruang retail menjual produk yang dapat mudah dibawa oleh wisatawan. Produk kerajinan yang tidak memungkinkan untuk dibawa langsung hanya didisplay di sekitar bangunan seperti ukiran batik kayu, kerajinan batu, kerajinan akar Jati/kayu. Pengunjung yang berminat untuk membeli produk kerajinan dapat mengunjungi kantor marketing.

⇒ EFFISIEN UNTUK MEMAMPILKAT
SEMUA PRODUK.



Ruang retail dapat efisien bila pengunjung dapat melihat semua produk sehingga sirkulasi memutar dianggap efisien dalam menampilkan semua produk.



Bangunan retail memiliki struktur kolom beton yang memusat sehingga untuk menambah estetika pada dinding kolom ditutup dengan panel.

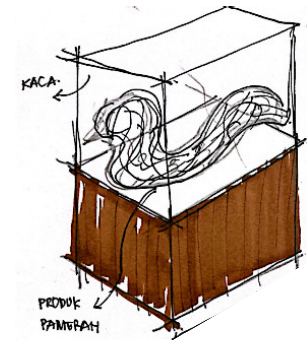
Analisis kerajinan pada galeri

No.	Industri kreatif kerajinan kriya	Aktivitas pada fungsi wisata pada bangunan
		dimensi
1.	Kerajinan perak	Sedang
2.	Kerajinan kayu	Sedang
3.	Kerajinan biji- bijian	Kecil
4.	Kerajinan anyaman bambu	Sedang
5.	Kerajinan akar jati	Besar
6.	Batik kayu	Besar
7.	Tas batik perca	Kecil
8.	Anyaman pandan	Sedang
9.	Keramik tanah liat	Sedang
10.	Kerajinan rajut bahan baku benang	Sedang
11.	Kerajinan gerabah	Sedang
12.	Kerajinan batik cap dan batik tulis	Sedang
13.	Kerajinan limbah botol	Sedang
14.	Kerajinan kulit	Sedang
15.	Kerajinan batu	Besar
16.	Tas talikur	Sedang
17.	Kerajinan akar kayu	Besar
18.	Kerajinan tanduk kerbau	Sedang
19.	Kerajinan tempurung kelapa	Sedang

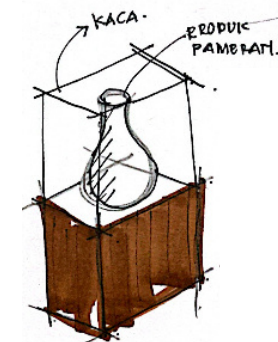
Tabel 3.4 Klasifikasi kerajinan ruang gallery
Sumber. Penulis, 2023

Ruang gallery dapat disewakan bagi semua pelaku industri kreatif yang ingin memamerkan hasil kerajinannya. Memamerkan produk kerajinan baru bukan sebatas dipamerkan saja namun dapat membangkitkan semangat para pelaku industri kreatif untuk selalu berkarya. Kerajinan ini nantinya dapat diperjual belikan setelah pameran selesai dilakukan sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk datang ke pusat industri kreatif Kabupaten Magelang. Produk yang sudah masuk kedalam ruang pamer sudah memiliki hak paten sehingga menghindari plagiarisme.

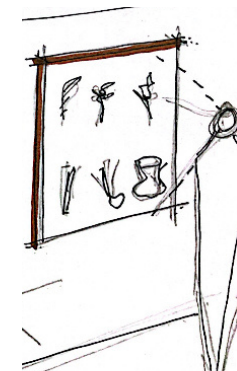
Display produk besar



Display produk sedang

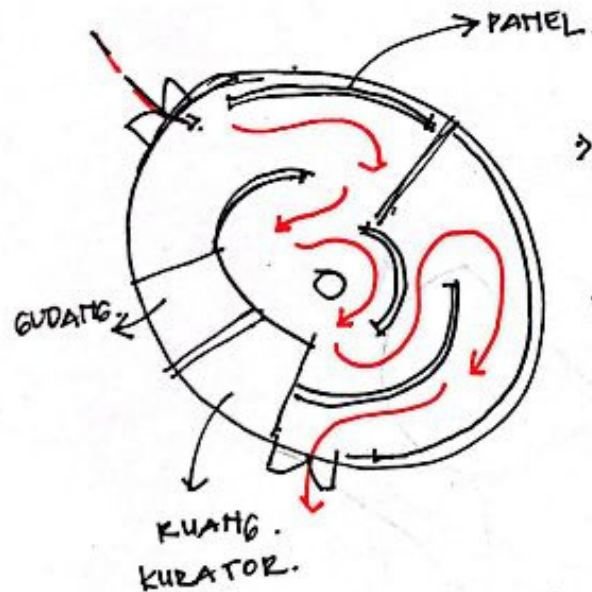


Display produk kecil



Konsep ruang gallery

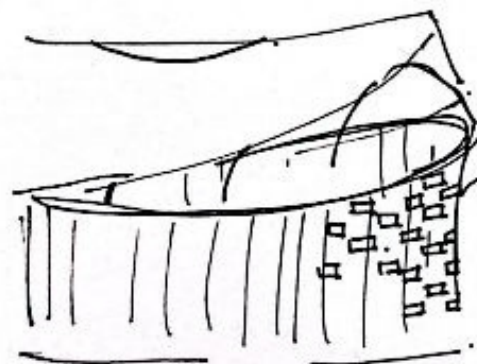
Ukuran kerajinan yang dapat masuk ke dalam gallery adalah karya yang berukuran kecil (10- 30 cm) sedang (40- 60cm) dan ukuran besar (70- 150 cm) dengan tinggi maksimal adalah 1 meter. Pusat industri kreatif Kabupaten Magelang hanya menyediakan level dan panel yang digunakan untuk meletakkan karya 3 dimensi. Sebelum karya dipamerkan, karya dapat diseleksi terlebih dahulu oleh kurator untuk selanjutnya dapat dipamerkan.



→ PENGUNJUNG DAPAT
MEMUTARI SEMUA KARYA .
<ONE WAY>.

→ GALLERY MERUPAKAN
WADAH BAGI PARA PELAKU
INDUSTRI KREATIF UNTUK
MEMAMERKAN PRODUK

→ PANEL MENYESUAIKAN
PRODUK YANG DIPAMERKAN.



MEMBENTUK SEPERTI
ANYAMAN SEHINGGA .
BERTUJUAN UNTUK
SIMBOL BANGUNAN
SEBAGAI GALLERY/
WADAH MEMAMERKAN
KARYA.

Analisis kegiatan makerspace industri kreatif

No.	Industri kreatif kerajinan kriya	Bahan baku	Proses pembuatan kerajinan	Alat yang dibutuhkan	Kebutuhan ruang
1.	Kerajinan perak	Perak	Memanaskan bahan baku perak sehingga menjadi cair- pencetakan- menempa- merangkai kerajinan	Kowi, tatah, paron	Terdapat showroom tersendiri
2.	Kerajinan kayu	Kayu	Pemotongan kayu- membentuk sesuai pola- menghaluskan kayu- pengecatan	Alat potong kayu	Ruang potong kayu
3.	Kerajinan biji	Biji- bijian	Lukisan dari bijian, Menggambar pola- menempel, dan Tas dari biji- bijian Menyusun pola- meronce	Benang	Ruang meronce (Tidak memerlukan ruang khusus)
4.	Kerajinan anyaman bambu	Bambu	Pemotong bambu- memotong bambu menjadi tipis	Pisau	Ruang potong kayu
5.	Kerajinan akar jati	Akar jati	Pemotong kayu- mengukir	Alat potong kayu	Ruang potong kayu
6.	Batik kayu	Kayu	Membuat model- mengamplas- menggambar pola- membatik- pewarnaan- penjemuran- finishing	Alat potong kayu, alat ukir	Ruang potong kayu, ruang jemur
7.	Tas batik perca	Kain perca	Memotong kain- membuat pola- menjait sesuai pola	Alat jahit	Ruang jahit
8.	Anyaman pandan	Daun pandan kering	Perebusan daun pandan dan pemberian warna - pengeringan- penganyaman tas dengan pola	Kompas, panci	Ruang perebusan, Ruang jemur
9.	Keramik tanah liat	Tanah liat	mencampur tanah liat dan air supaya lebih mudah dibentuk, membentuk keramik sesuai keinginan, iangin-anginkan di ruang terbuka, Pada pembakaran tahap pertama, keramik yang sudah kering sempurna dimasukkan ke tungku pembakaran. selama 9 jam dan didiamkan terlebih dahulu setelahnya dapat dihias dan dibakar lagi untuk finishing.	Tungku pembakaran	Ruang jemur dan pembakaran
10.	Kerajinan rajut benang	Benang	Membuat pola- merajut	Alat rajut	Ruang jahit
11.	Kerajinan gerabah	Tanah liat	Persiapan tanah liat (penggilingan)- tanah liat dapat dibentuk - penjemuran- pembakaran- pewarnaan	Tungku pembakaran Pemutar (perbot), alat pemukul, batu bulat	Ruang jemur, ruang pembakaran
12.	Kerajinan batik cap dan batik tulis	Kain, malam	1.Batik tulis Pemotongan kain- mengetel- menggambar dan memberi warna pada kain- mencelupkan pada zat warna- merebus (nglorod)- penjemuran 2.Batik cap Merebus malam- pencelupan malam- pewarnaan dengan dicelup- merebus kain- penjemuran	Canting cap, kompor, loyang	Terdapat showroom tersendiri

13.	Kerajinan limbah botol	Limbah botol	Memotong sesuai pola- membentuk botol dengan pemanasan (alat soldier)	Soldier	Ruang pembakaran
14.	Kerajinan kulit	Lembaran kulit yang sudah dikeringkan	Mengeringkan kulit, penyamakan	Alat jahit, alat ukir, alat potong	Terdapat showroom tersendiri
15.	Kerajinan batu	Batu alam	Pemahatan batu alam	Alat pahat	Ruang pahat
16.	Tas talikur	Talikur	Membuat pola- merajut talikur	alat rajut	Ruang kain
17.	Kerajinan akar kayu	Akar kayu	Pemotong kayu menjadi serpihan- membentuk sculpture/ kerajinan dengan menyatukan kayu dengan perekat	Alat potong kayu	Ruang potong kayu
18.	Kerajinan tanduk kerbau	Tanduk kerbau	Tanduk yang sudah dibersihkan- mengukir tanduk sesuai kebutuhan- finishing dengan memberi warna	Alat ukir	Terdapat showroom tersendiri
19.	Kerajinan tempurung kelapa	Tempurung kelapa	Tempurung kelapa yang sudah dihaluskan- membentuk pola kerajinan- finishing dengan memberi warna	Alat potong kayu, alat ukir	Ruang potong kayu

Tabel 3.5 Klasifikasi kerajinan ruang makerspace

Sumber. Penulis, 2023

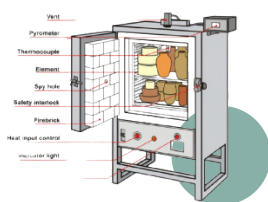
Dari analisis diatas kerajinan di Kabupaten Magelang banyak menggunakan bahan dasar yang berasal dari kekayaan alam seperti kayu, bambu, daun pandan, batu, gerabah dan lainnya. Dalam pengolahan bahan baku tersebut sebagian besar menggunakan teknik potong, pahat, ukir, jahit, rajut, anyam, dibakar. Alat yang banyak dibutuhkan untuk membuat produk kerajinan kriya adalah mesin pemotong kayu, tungku pembakaran, alat jahit. Sehingga ruang yang dibutuhkan untuk ruang makerspace adalah ruang kayu dan pahat, ruang kain rajut dan ruang tungku pembakaran

Pada ruang makerspace diperlukan area digital untuk pelaku industri kreatif tidak hanya dapat membuat produk kerajinan saja namun dapat digunakan untuk membuat iklan di media sosial, sehingga fasilitas ini merupakan upaya untuk memajukan industri kreatif di Kabupaten Magelang.

Ruang yang dibutuhkan pada makerspace:

1. Ruang produksi kerajinan kayu dan batu
2. Ruang kerajinan kain dan rajut
3. Ruang pembakaran
4. Ruang digital

Alat yang dibutuhkan



Tungku pembakaran bahan bakar listrik



Mesin pemotong kayu



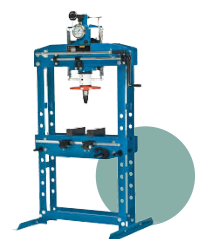
Mesin jahit



Alat vakum

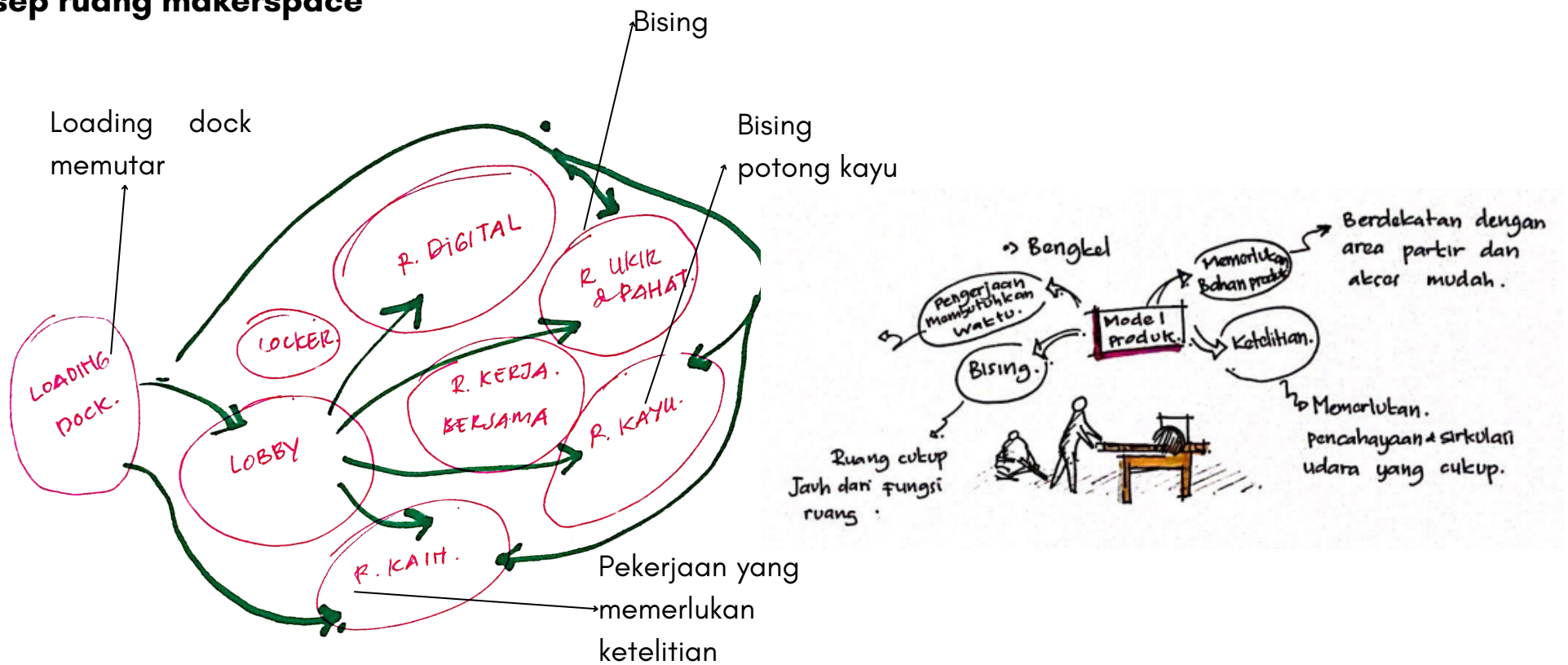


Cutting laser

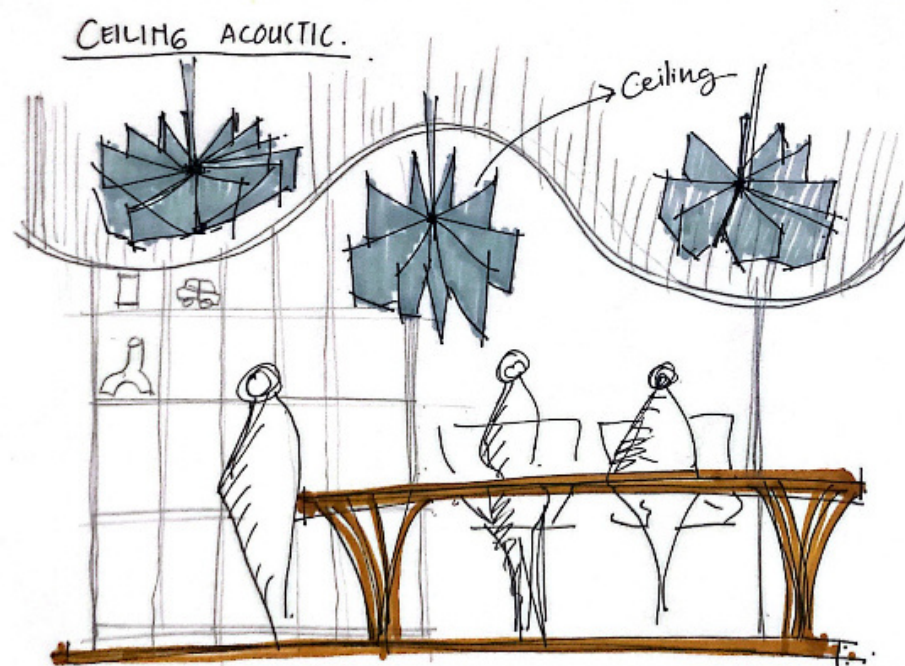


Alat press

Konsep ruang makerspace



Ruang makerspace merupakan ruang sewa bagi semua pelaku industri kreatif. Untuk mengakses peralatan yang tersedia pelaku industri harus mendaftar terlebih dahulu di resepsionis. Dalam ruang makerspace hanya digunakan untuk membuat produk prototipe selebihnya dapat dilakukan secara mandiri, sehingga ruang makerspace ini ramah bagi pelaku industri kreatif baru yang ingin mencoba.



Penataan ruang pada makerspace, ruang kayu merupakan ruang yang menimbulkan kebisingan sehingga ruang yang memerlukan ketelitian yang lebih, dijauhkan dari ruang makerspace kayu. Untuk mengatasi kebisingan pada ruang makerspace kayu diberi peredam pada bagian langit-langit. Material yang digunakan adalah PET atau Polyethylene Terephthalate.

Estimasi pengguna bangunan

Estimasi jumlah wisata

Masing-masing kelas workshop dapat mencapai 15 orang dan satu orang pengajar. Sedangkan ruang workshop terdapat 4 ruang kelas sehingga,

Ruang workshop:

Wisatawan : 15 orang

Pengajar : 2 orang per kelas

Jumlah ruang workshop : 4 ruang

Jumlah total kapasitas ruang workshop: $15 \times 4 = 60$ orang per sesi

Dalam satu sesinya kelas workshop dapat dilakukan selama 15 menit. Sehingga dalam satu ruang workshop 1 sesi dapat menampung 60 orang pengunjung dengan total waktu 1 jam. Pusat industri kreatif Kabupaten Magelang hanya buka pada pukul 08.00- 16.00 (8 jam) sehingga dalam 8 jam kerja, kelas workshop dapat dilakukan 4 sesi dengan masing-masing sesi terdapat 60 orang wisatawan dan 8 tutor workshop.

1 sesi kelas workshop : 60 orang per 1 jam

8 sesi : $8 \times 60 = 480$ wisatawan.

Sehingga wisatawan yang datang berjumlah 480 wisata per hari

Estimasi pegawai

Berdasarkan estimasi kapasitas ruang workshop sehingga diperoleh 480 orang pengunjung.

Pegawai =

- Kepala staff (1 orang)
- Petugas keamanan (3 orang)
- Staff pengelola (5 orang)
- Karyawan (20 orang)

Pengajar = 8 orang (masing-masing 2 orang setiap kelas workshop)

Kurator = 5 orang

Total pegawai : 42 orang

Sehingga estimasi pengguna bangunan adalah 480 orang wisatawan + 42 orang karyawan yaitu 522 orang.

Besaran ruang

(DA) Data Arsitek – Ernest Neufert, 1980 Jilid 1 & 2

(TSS) Time Saver Standars For Building Types – Joseph de Chiaraand Jhon Honlock Callender, 1983

(AP) Asumsi Pribadi yang ditentukan oleh penulis dan mengacu pada kapasitas/jumlah pelaku, sirkulasi/flow, dan studi preseden

Menurut Ramsey, dalam Architecture Graphic Standard, besaran sirkulasi pada bangunan dikelompokkan sebagai berikut:

- 10% merupakan kebutuhan ruang gerak minimum
- 20% merupakan keleluasaan sirkulasi
- 30% merupakan tuntutan kenyamanan fisik
- 40% merupakan tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% - 100% merupakan keterkaitan dengan bermacam kegiatan

No	Pengguna ruang	Nama ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Luas standar	Luas m2	Sirkulasi	Luas total	Sumber
1	Penerimaan	Lobby	1	100	1.6 m2/orang	160	30%	208	DA
		Ruang informasi	1	3	0.5 m2/orang	1.5	30%	1.95	DA
2	Creative space	Gallery							
		Gallery	1	50	1.6 m2/orang	48	30%	104	DA
		R. kurator	1	5	4,8 m2/orang	18.12	20%	28.8	A
		Ruang penyimpanan karya	1	5	2. 4 m ² /orang	12	10%	13.2	DA
		Workshop							
		Ruang workshop	1	15	18x15 m ² /ruang	270	30%	351	DA
		Ruang movie							
		Ruang audio	1	3	2.4 m ² /orang	7.2	10%	7.92	AA
		Amphiteater	1	100	4m2/ orang	400	30%	780	DA
		Retail							
Penjualan produk kerajinan	1	100	2.4 m ² /orang	240	30%	312	DA		
Kasir	1	2	1.2x 1.8 m ² /orang	4.32	30%	5.6	DA		
3	Maker space	Makerspace							
		Resepsionis	1	1 ruang	9 m2/ruang	9	30%	11.7	NAD
		Locker	1	12	3.6 m ² /ruang	7.2	10%	7.92	DA
		Studio kriya pahat dan ukir	1	20	50 m2/ruang	50	40%	70	A
		Studio dengan bahan baku kayu (kayu, tanduk, batu, tempurung kelapa, bambu)	1	20	70 m2/ruang	70	40%	98	A
		Studio dengan bahan baku kain (kain perca, batik)	1	20	60 m2/ruang	60	40%	84	A
		Studio digital	1	20	36,58 m2/ruang	36,58	40%	51.2	A
		Gudang	1	5	2. 4 m ² /orang	12	10%	13.2	DA

5	Pengelola	Kantor						
		Ruang kepala	1	1	2.4 m ² /orang	2.4	20%	2.88 DA
		Ruang sekretaris	1	2	2.4 m ² /orang	4.8	20%	5.78 DA
		Ruang manajer teknis	1	3	2.4 m ² /orang	7.2	20%	8.64 DA
		Ruang arsip	1	3	3.2 m ² /orang	9.6	10%	10.56 DA
		Ruang karyawan	1	20	2.4 m ² /orang	48	20%	57.6 DA
		Ruang rapat pengelola	1	9	3.2 m ² /ruang	38.4	30%	49.92 DA
		Ruang tamu	1	6	1.2 m ² /orang	7.2	20%	8.64 DA
		Ruang cctv	1	3	2.4 m ² /orang	7.2	10%	7.92 DA
6	Penunjang	Foodcourt						
		Ruang makan	1	100	2 m ² /orang	200	30%	260
		Stand makanan	1	5	2.4 m ² /orang	12	30%	15.6
7	Servis	Servis dan utilitas						
		Ruang panel	1		12 m ² /ruang	12	10%	13.2 TTS
		Ruang genset	1		40 m ² /ruang	40	10%	44 TTS
		Ruang trafo	1		20 m ² /ruang	20	10%	22 TTS
		Ruang pompa dan tangki air	1		16 m ² /ruang	16	10%	17.6 TTS
		Loading dock	1	3	16 m ² /ruang	16	50%	24 A
8	Mushola	Mushola						
		Wudhu	2	5	1 m ² /orang	10	30%	13 A
		Ruang sholat	2	25	0.5 m ² /orang	25	30%	32.5 A
9	Toilet	Toilet						
		Toilet difabel	4	2	3.5 m ² / toilet	7	20%	33.6 lingkarsosial.org
		Toilet laki- laki	4	4	1.2 m ² /orang	4.8	20%	23 DA
		Toilet wanita	4	4	1.2 m ² /orang	4.8	20%	23 DA
		Janitor	4	1	6 m ² /unit	6	0%	24 A
10	Parkir	Parkir						
		Parkir motor	1	90	1,6 m ² /motor	144	100%	144 DA
		Parkir mobil	1	23	11,25 m ² /mobil	258.75	100%	843 DA
		Parkir bus	1	3	30 m ² /bus	90	100%	90 DA
Jumlah total luas ruang					2360.49		3922.93	

Tabel 3.6 Besaran ruang
Sumber. Penulis, 2023

● Semi privat
● Privat
● Semi publik
● Publik
● Servis