

PROGRAMMING TUGAS AKHIR

**PURWOKERTO CREATIVE SPACE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**



**DISUSUN OLEH:
STEFFANY HARTONO
61150039**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020**

PROGRAMMING TUGAS AKHIR

**PURWOKERTO CREATIVE SPACE
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**



**DISUSUN OLEH:
STEFFANY HARTONO
61150039**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Steffany Hartono
NIM : 61150039
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PURWOKERTO CREATIVE SPACE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 17 Agustus 2020

Yang menyatakan



(Steffany Hartono)
NIM. 61150039

TUGAS AKHIR

Purwokerto *Creative Space* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :

STEFFANY HARTONO

61150039

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 18 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T.



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Purwokerto *Creative Space* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Nama Mahasiswa : **STEFFANY HARTONO**
NIM : 61150039
Matakuliah : Tugas Akhir
Semester : GENAP
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8336
Tahun Akademik : 2019/2020
Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 10 Agustus 2020

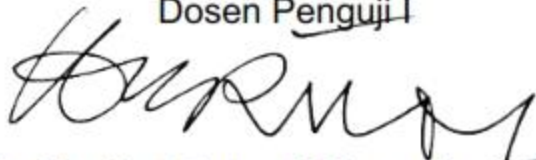
Yogyakarta, 18 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T.

Dosen Penguji I



Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing II



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji II



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi:

PURWOKERTO CREATIVE SPACE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 – Agustus – 2020



Steffany Hartono
61 . 15 . 0039

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

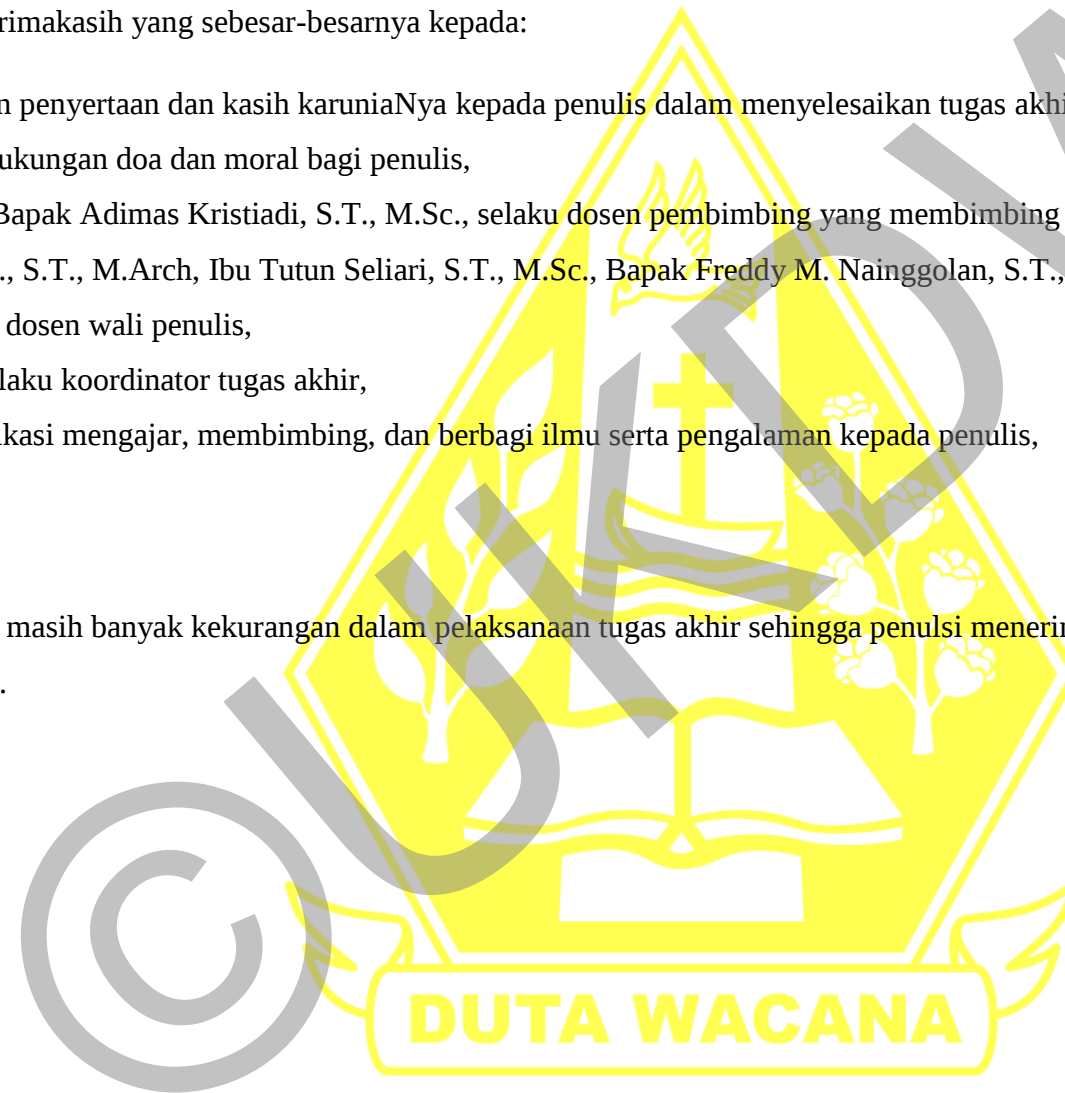
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Purwokerto Creative Space dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Duta Wacana.

Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap *programming* serta tahap studio. Hasil pada tahap *programming* berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari tahap studio berupa poster yang berisi permasalahan dan konsep, gambar kerja, dan animasi.

Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selama ini memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan dan kasih karuniaNya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir,
- b. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis,
- c. Ibu Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T. dan Bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir,
- d. Bapak Dr.-Ing. Gregorius S. Wuryanto P. U., S.T., M.Arch, Ibu Tutun Seliari, S.T., M.Sc., Bapak Freddy M. Nainggolan, S.T., M.T., dan Ibu Stefani N. Sabatini, S.T., M.T. selaku dosen penguji,
- e. Ibu Patricia Pahlevi N., S.T., M.Eng. selaku dosen wali penulis,
- f. Bapak Christian N. Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator tugas akhir,
- g. Bapak/Ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis,
- h. Para responden di Purwokerto,
- i. Rekan-rekan arsitektur 2015.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terimakasih.



Yogyakarta, 17 Agustus 2020

Penulis,

Purwokerto *Creative Space* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

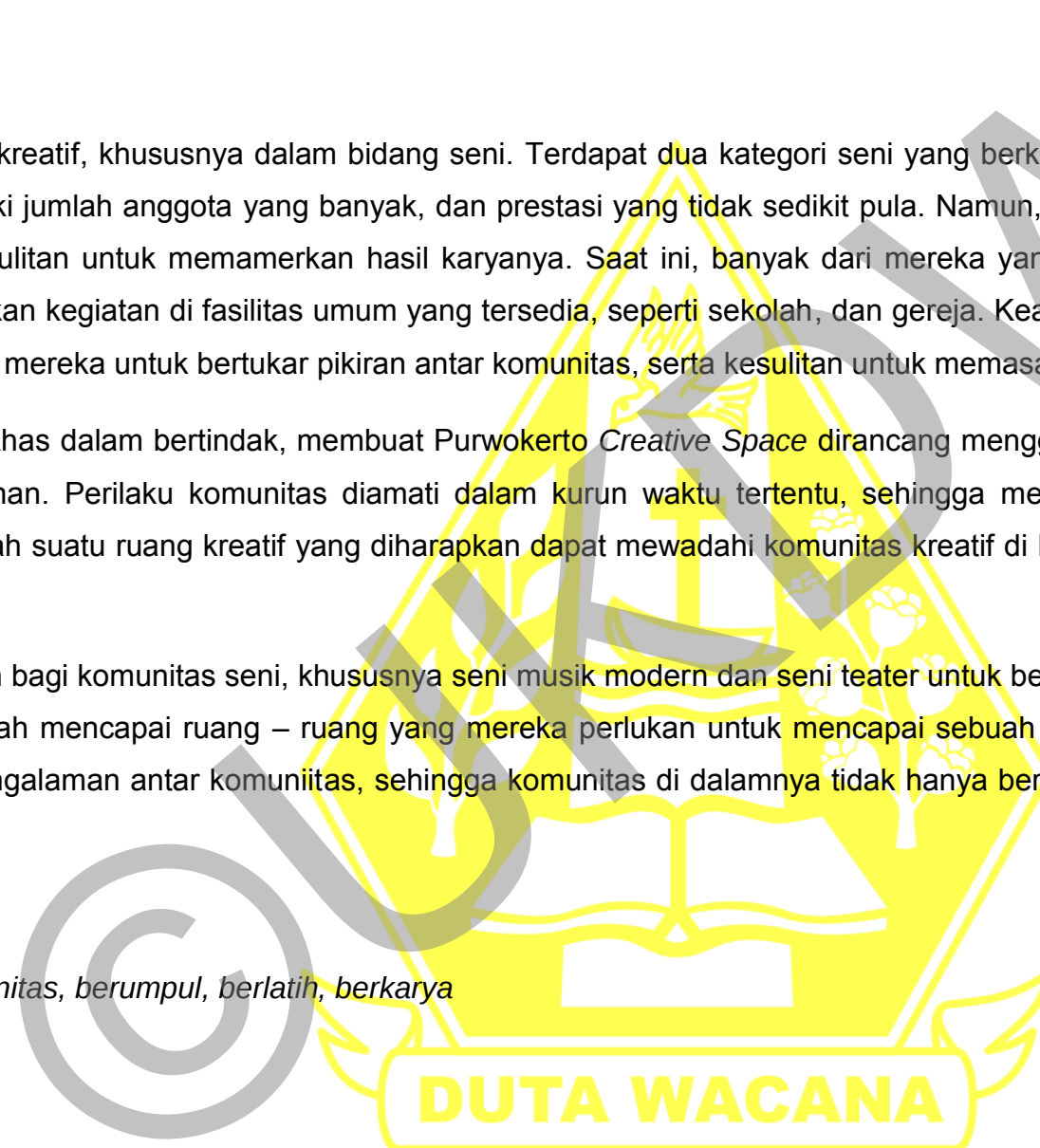
Abstrak

Purwokerto memiliki segudang komunitas kreatif, khususnya dalam bidang seni. Terdapat dua kategori seni yang berkembang pesat di Purwokerto, yaitu seni musik, dan seni teater. Baik komunitas seni musik maupun seni teater memiliki jumlah anggota yang banyak, dan prestasi yang tidak sedikit pula. Namun, ruang berlatih maupun ruang berkarya bagi komunitas seni tersebut terbilang masih kurang, sehingga komunitas kesulitan untuk memamerkan hasil karyanya. Saat ini, banyak dari mereka yang masih melakukan kegiatan di rumah salah satu anggota maupun koordinator komunitasnya, Adapula yang melakukan kegiatan di fasilitas umum yang tersedia, seperti sekolah, dan gereja. Keadaan yang demikian membuat mereka hanya dapat bertemu dengan sesama anggota komunitas, sehingga membatasi mereka untuk bertukar pikiran antar komunitas, serta kesulitan untuk memasarkan karyanya.

Pelaku seni yang cenderung memiliki ciri khas dalam bertindak, membuat Purwokerto *Creative Space* dirancang menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, yangmana perilaku manusia menjadi acuan utama dalam mendesain bangunan. Perilaku komunitas diamati dalam kurun waktu tertentu, sehingga mendapat kesimpulan ruang seperti apa yang sesungguhnya mereka perlukan. Berangkat dari hal tersebut, dirancanglah suatu ruang kreatif yang diharapkan dapat mewadahi komunitas kreatif di Purwokerto, sehingga mereka pun dapat memaksimalkan potensinya lebih lagi.

Purwokerto *Creative Space* sebagai wadah bagi komunitas seni, khususnya seni musik modern dan seni teater untuk berkumpul, berlatih, dan berkarya dalam satu lingkup lahan yang sama. Dengan demikian, komunitas dapat dengan mudah mencapai ruang – ruang yang mereka perlukan untuk mencapai sebuah karya. Selain itu, ruang ini juga dapat menjadi ruang bagi masing – masing komunitas untuk dapat saling sharing pengalaman antar komuniitas, sehingga komunitas di dalamnya tidak hanya berkembang dengan dirinya sendiri, namun juga dapat membagikannya pada komunitas – komunitas lainnya.

Kata kunci : komunitas seni, perilaku komunitas, berumpul, berlatih, berkarya



Purwokerto Creative Space With A Behavioral Architecture Approach

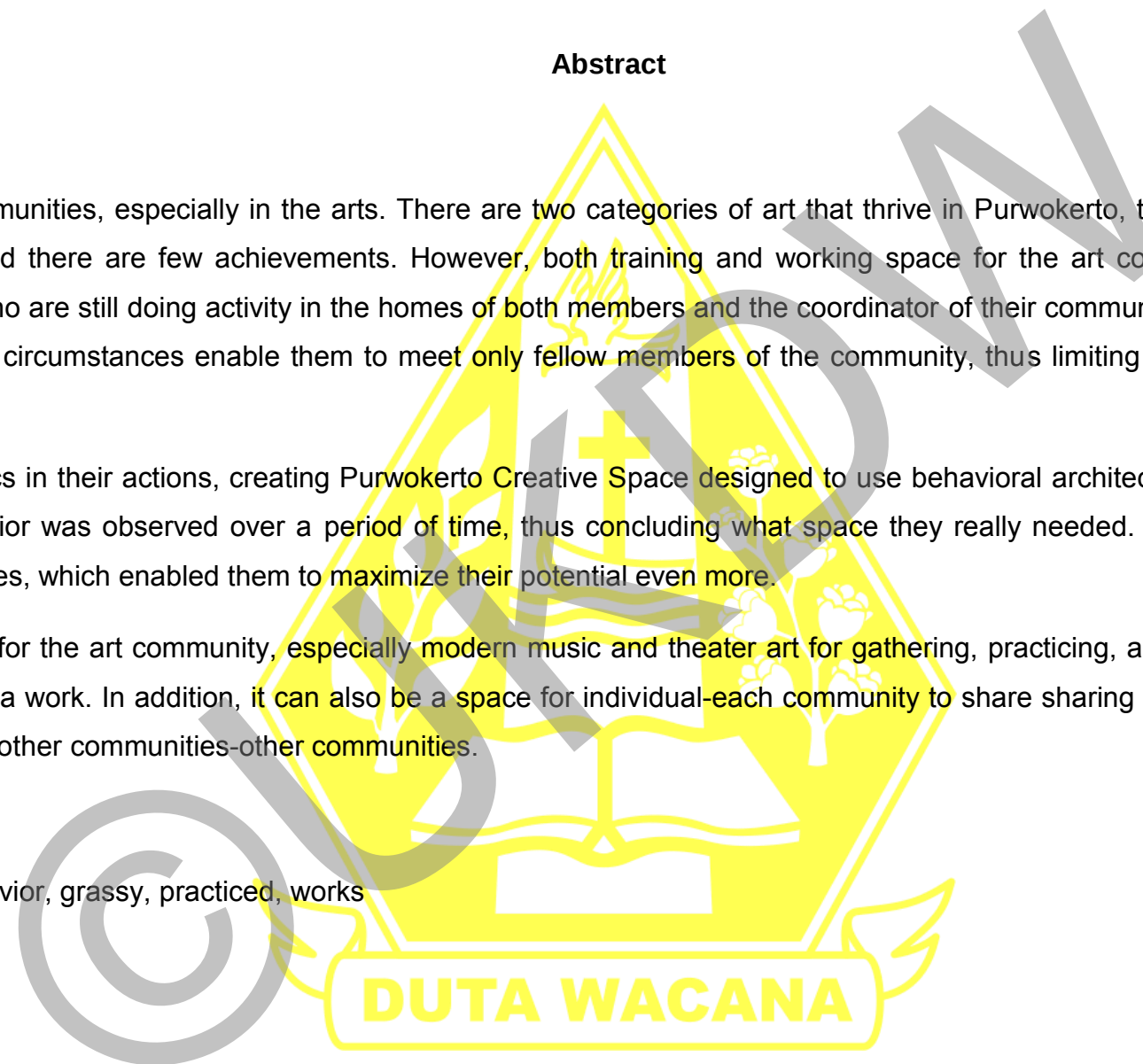
Abstract

Purwokerto boasts a host of creative communities, especially in the arts. There are two categories of art that thrive in Purwokerto, that is, music, and theater. Both the music and the arts community have large numbers of members, and there are few achievements. However, both training and working space for the art community were lacking, so the community struggled to demonstrate its work. Currently, many of those who are still doing activity in the homes of both members and the coordinator of their community, adapters who are doing activities in available public facilities, such as schools, and the church. Such circumstances enable them to meet only fellow members of the community, thus limiting them to reason between communities, and difficulty to market his work.

Artist tend to have distinctive characteristics in their actions, creating Purwokerto Creative Space designed to use behavioral architecture approaches, which human behavior is the primary model for designing buildings. Community behavior was observed over a period of time, thus concluding what space they really needed. Departing from this, a creative space was designed to accommodate the Purwokerto creative communities, which enabled them to maximize their potential even more.

Purwokerto creative space as a container for the art community, especially modern music and theater art for gathering, practicing, and producing in one area. In this way communities can easily reach space-the space they need to reach a work. In addition, it can also be a space for individual-each community to share sharing experiences with others, so that the community in it not only develops with itself but also can share it with other communities-other communities.

Keywords: art community, community behavior, grassy, practiced, works



DAFTAR ISI

- Halaman Judul i
- Lembar Persetujuan ii
- Lembar Pengesahan iii
- Pernyataan Keaslian iv
- Kata Pengantar v
- Abstrak vi
- Abstract vii
- Daftar Isi viii

BAB I : PENDAHULUAN

- Kerangka Berpikir 1
- Arti Judul 2
- Latar Belakang 2
- Fenomena 3
- Rumusan Masalah 3
- Pendekatan Ide Solusi 3

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

- Studi Literatur 4
- Analisis Data 7
- Studi Preseden 12
- Perbandingan Studi Preseden .. 15

BAB III : ANALISIS SITE

- Perbandingan Pemilhan Site 16
- Tinjauan Lokasi Mikro 17
- Analisis Site Terpilih 18

BAB IV : PROGRAMMING

- Alur Kegiatan 20
- Buble Diagram 21
- Besaran Ruang 22

BAB V : KONSEP

- Zonasi Ruang Makro 26
- Sirkulasi 27
- Visualisasi Bentuk 29
- Zonasi Ruang Mikro 30

Daftar Pustaka 34

LAMPIRAN

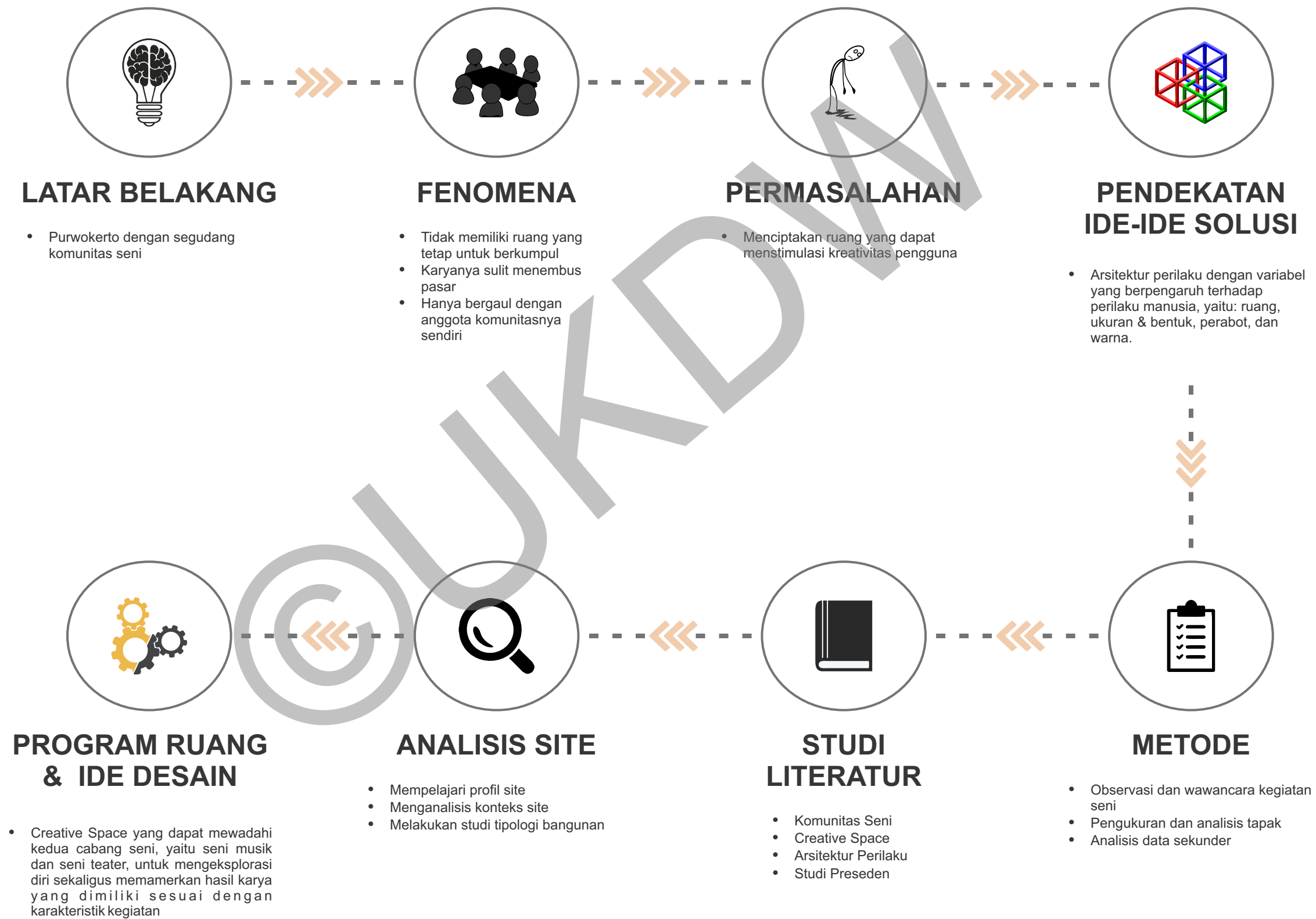
- Gambar Kerja
- Poster
- Gambar 3D



BAB I : PENDAHULUAN

• Kerangka Berpikir	1
• Arti Judul	2
• Latar Belakang	2
• Fenomena	3
• Rumusan Masalah	3
• Pendekatan Ide Solusi	3

KERANGKA BERPIKIR



ARTI JUDUL

Creative Space

Menurut *Creative HubKit Bristish Council Creative Economy*, Creative Space adalah tempat, baik fisik atau virtual yang menyatukan komunitas atau pun orang-orang kreatif yang didalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Tujuan:

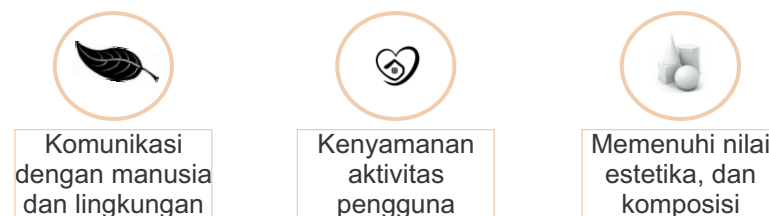


Arsitektur Perilaku

Desain Arsitektur -----> Perilaku Manusia

Desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian mengkaji kembali desain arsitektur tersebut, sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru. (Tandal dan Egam, 2011)

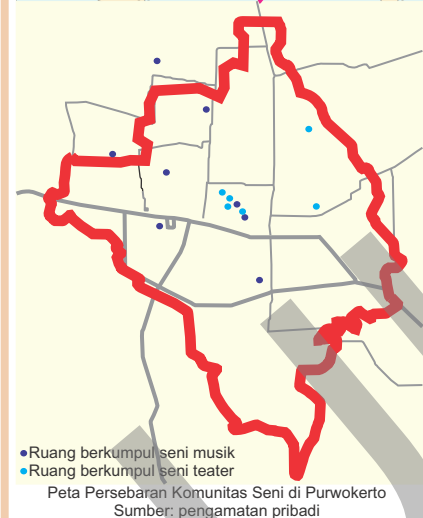
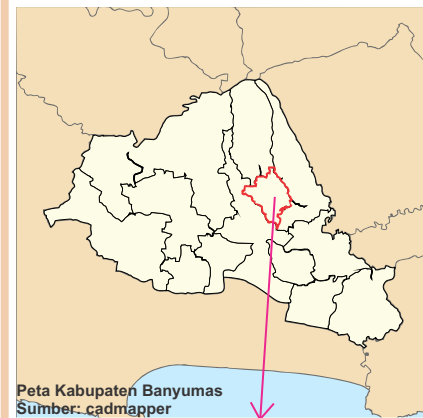
Prinsip:



Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku adalah ruang yang dapat mewadahi kreativitas masyarakat, khususnya komunitas seni yang ada di Purwokerto, dengan mengacu pada perilaku penggunanya.

LATAR BELAKANG

Kota Administratif Purwokerto

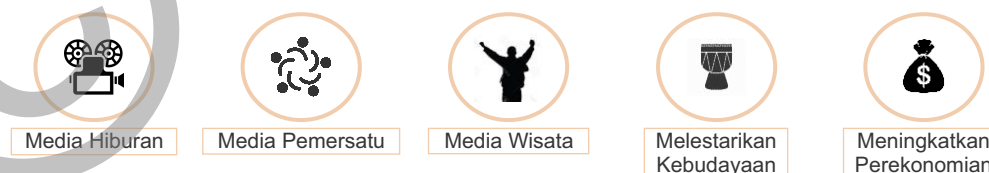


Memiliki beragam komunitas seni, yang terbagi dalam **12** kategori



Dari duabelas kategori diatas, terdapat **dua kategori** yang lebih berkembang di Purwokerto, dengan peta persebaran seperti tergambar disamping.

Dampak keberadaan Seni di Purwokerto



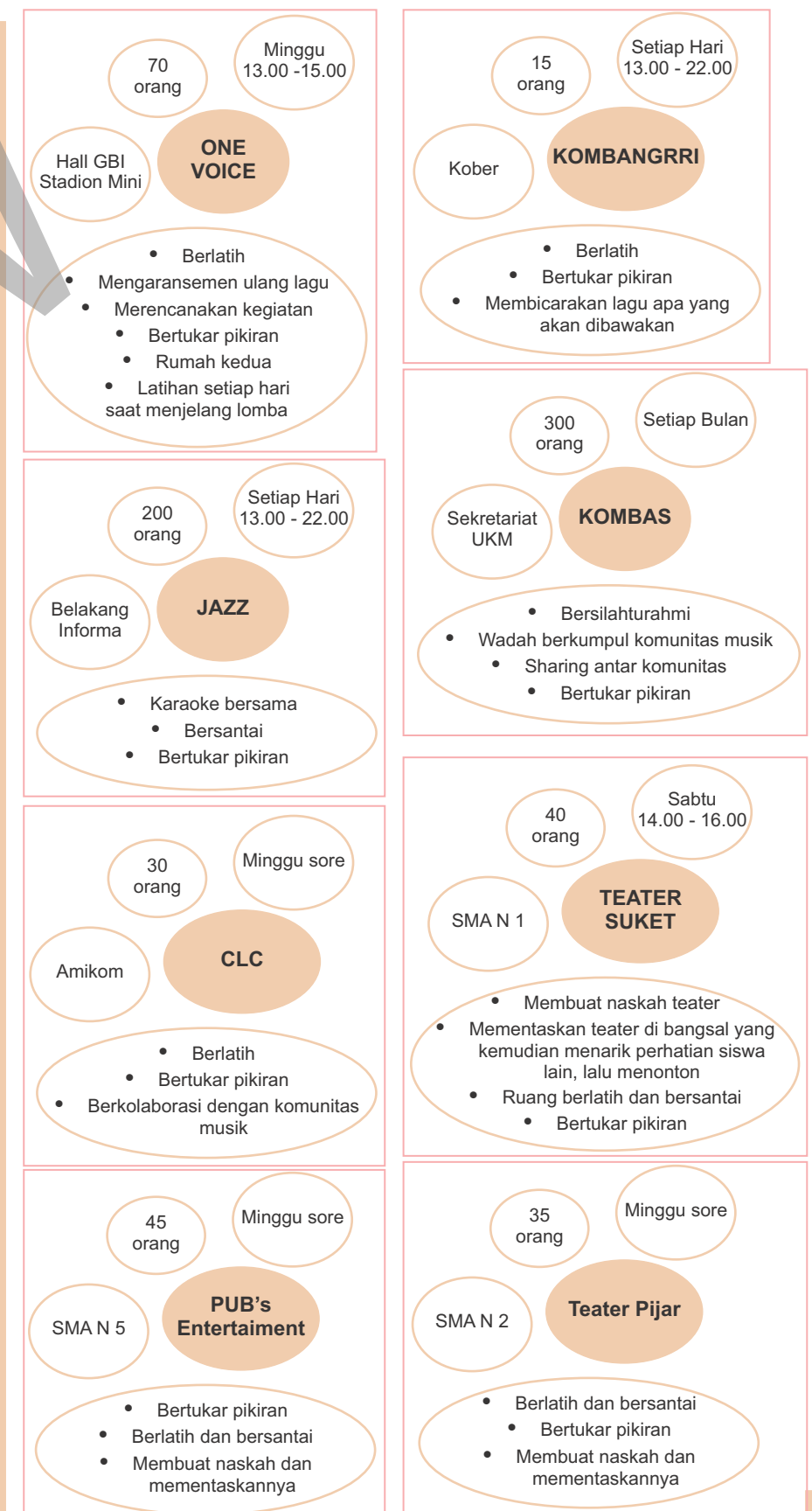
Seni Budaya Bisa Jadi Daya Tarik Wisata di Banyumas

Mon, 15 Apr 2019 - 06:47 WIB 538



Foto: Istimedia
Sumber: <https://www.suaramerdeka.com/news/baca/180917/seni-budaya-bisa-jadi-daya-tarik-wisata-di-banyumas>

Perilaku Komunitas Seni



PERMASALAHAN

Fasilitas Pelayanan Pendukung yang Ada

Ruang untuk berlatih dan berkumpul



Hall GBI Stadion Mini



SMA Negeri 1



Belakang Informa



RRI Purwokerto

Ruang untuk apresiasi dan memamerkan hasil karya



Gedung Sutedja



Amphiteater

"Seniman **mulai** berkembang, namun **kurang** mendapat ruang apresiasi"



Komunitas **belum** memiliki tempat khusus untuk **berkumpul** dan **mengeksplorasi** diri.



Waktu dan tempat berkumpul yang **tidak tetap**



Melakukan pertemuan di **resto** maupun di **instansi pendidikan**



Komunitas **tidak dapat** bertukar pikiran maupun pengalaman dengan komunitas lain yang masih dalam satu bidang.

Terdapat **1704** komunitas kreatif dibidang seni



Komunitas **kesulitan** memasarkan hasil karyanya, karena **kurangnya** ruang apresiasi.



Fasilitas apresiasi yang ada **bertiket** dan berbentuk seperti "**kandang**"

Padahal, seniman juga membutuhkan:



Sharing dengan komunitas lain



Karyanya yang diakui



Mengembangkan potensinya



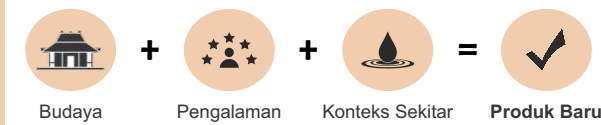
Ruang berkumpul tetap



Ruang apresiasi yang berdekatan dengan ruang berkumpul

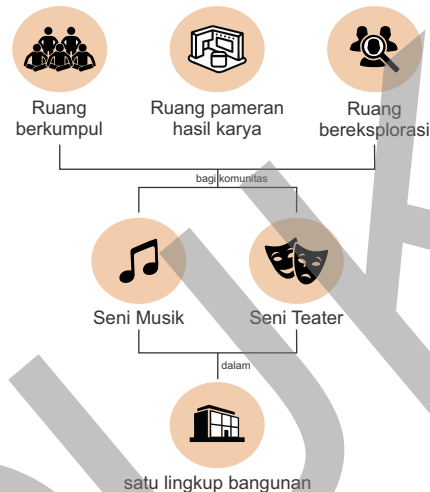
Alternatif Pemecahan Masalah

Komunitas kreatif adalah **sekelompok masyarakat** yang mempunyai nilai dan perhatian yang sama dalam hal **menciptakan sesuatu yang baru** sehingga dapat berkontribusi dalam perubahan masyarakat kearah yang lebih positif.



Membutuhkan **wadah** untuk:

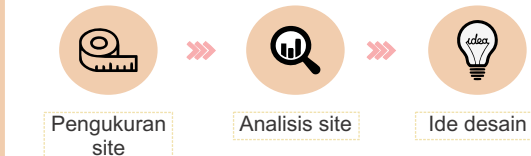
Perancangan Creative Art Space di sekitar area komunitas berkumpul



Pertimbangan

- + Mewadahi aktivitas komunitas kreatif, khususnya dalam bidang seni musik dan teater.
- + Menyatukan ruang berkumpul dan pameran yang sebelumnya terpisah.
- + Terletak dekat area komunitas berkumpul.
- + Dekat persawahan dan lahan pertanian, sehingga kebisingan dapat diminimalisir.
- Bukan area pusat kota.
- Kurangnya aksesibilitas.

Metode



Creative Space

Menurut KBBI, kreatif adalah "memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; bersifat (mengandung) daya cipta; pekerjaan yang - menghendaki kecerdasan dan imajinasi"

Menurut *Creative HubKit British Council Creative Economy*, Creative Space adalah tempat, baik fisik atau virtual yang menyatukan komunitas atau pun orang-orang kreatif yang didalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Jenis Kegiatan:



Fungsi



Metode



Meliputi:

- Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Banyumas tahun 2011-2032
- Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas, nomor 3 tahun 2011 tentang Bangunan Gedung
- Buku-buku literatur, jurnal, internet dsb

Perilaku Seniman



Mudah Bosan



Bebas



Senang Melihat Alam

Sumber: Data dan Pengamatan Pribadi

perlu dilakukan **pengamatan lebih** untuk tiap **perilaku** orang seni yang ada

Arsitektur Perilaku

Arsitektur Perilaku memungkinkan perancang melakukan penelitian lebih lanjut tentang **perilaku pengguna**, karena **dilakukan pengamatan** terhadap:



Fenomena pelaku - lingkungan



Kelompok - kelompok pemakai



Tempat terjadinya aktivitas

Sehingga arsitektur perilaku dinilai **mampu menjembatani** proses perancangan Creative Art Space yang berlokasi di Purwokerto menjadi **ruang yang cocok** bagi komunitas seni musik dan seni teater menuangkan potensinya

PERMASALAHAN DESAIN

- Mengatur tingkat kebisingan yang mendukung beberapa jenis kegiatan yang berbeda dengan konsep akustika yang mendukung
- Menciptakan ruang yang dapat menstimulasi kreativitas penghuninya

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Purwokerto Creative Space yang dapat mengakomodasi komunitas kreatif, khususnya dalam bidang seni, dengan pendekatan Arsitektur Perilaku.

Tujuan:

Merancang Purwokerto Creative Space yang dapat mengakomodasi komunitas kreatif, khususnya dalam bidang seni, di masyarakat untuk mengembangkan hingga memamerkan kreativitas yang dimilikinya, sekaligus sebagai wadah pengenalan antar komunitas seni kreatif dengan pendekatan Arsitektur Perilaku.

BAB V : KONSEP

• Zonasi Ruang Makro	26
• Sirkulasi	27
• Visualisasi Bentuk	29
• Zonasi Ruang Mikro	30

KONSEP

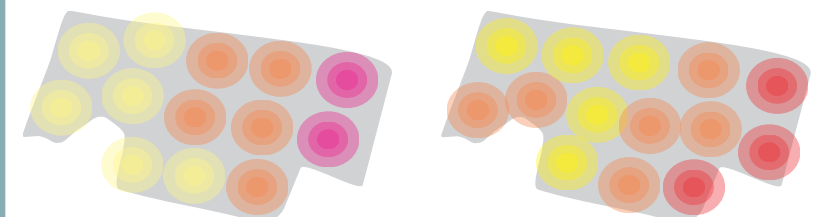
Zonasi Ruang Makro

Jenis Kegiatan

- Berkumpul
- Berlatih
- Berkarya
- Berkumpul
- Berlatih
- Berkarya
- Berkumpul antar komunitas, dan antar bidang komunitas
- Leisure (kuliner, komersial, dan edukasi)
- Pengelola

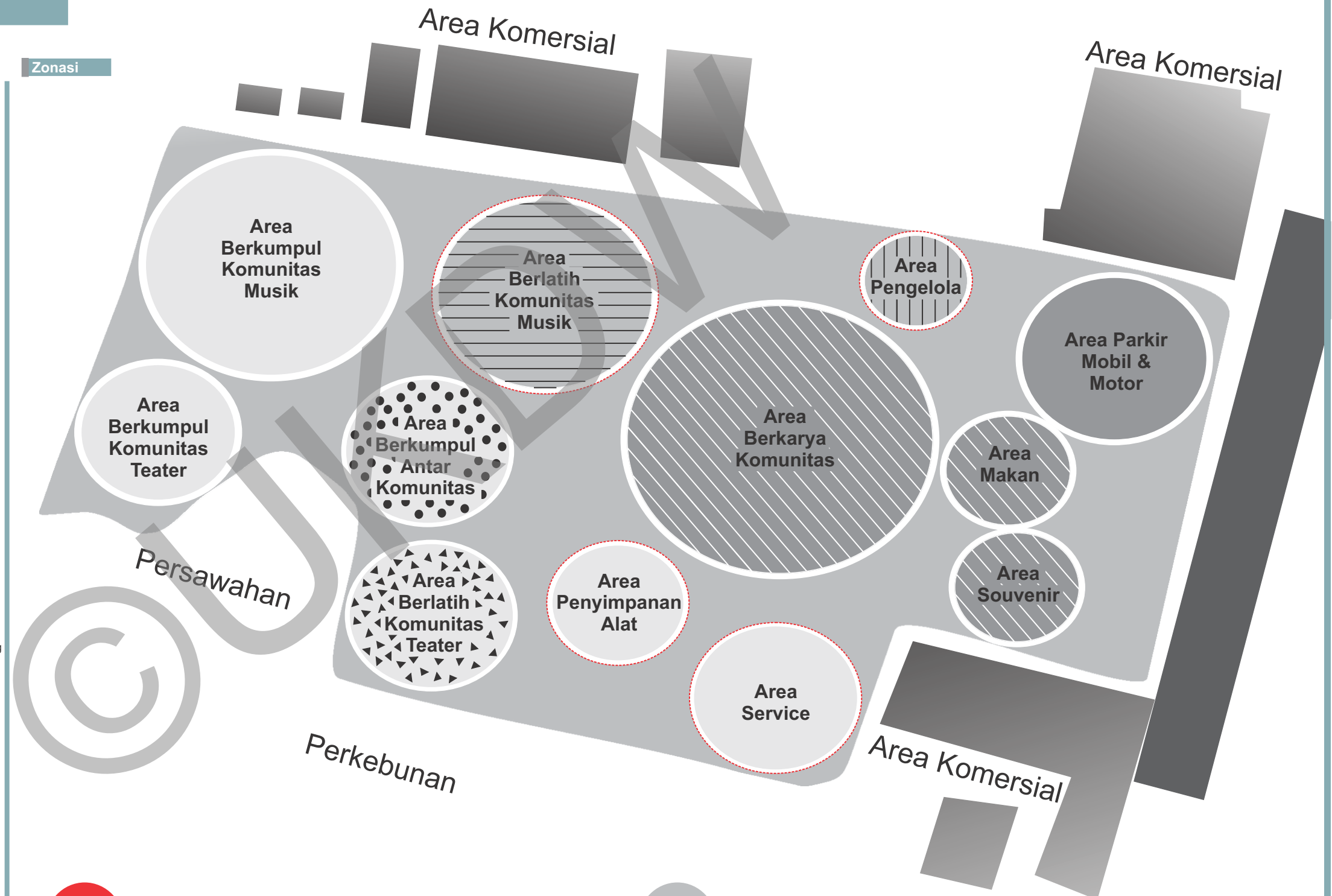
Publik	Semi - Publik	Privat
Area berkarya semua komunitas	Area berlatih komunitas musik	Area berkumpul antar komunitas
Area leisure	Area pengelola	Area berkumpul semua komunitas
		Area berlatih komunitas teater

Respon Site



- Area publik
- Area semipublik
- Area privat
- Tingkat kebisingan tinggi
- Tingkat kebisingan sedang
- Tingkat kebisingan rendah

Zonasi

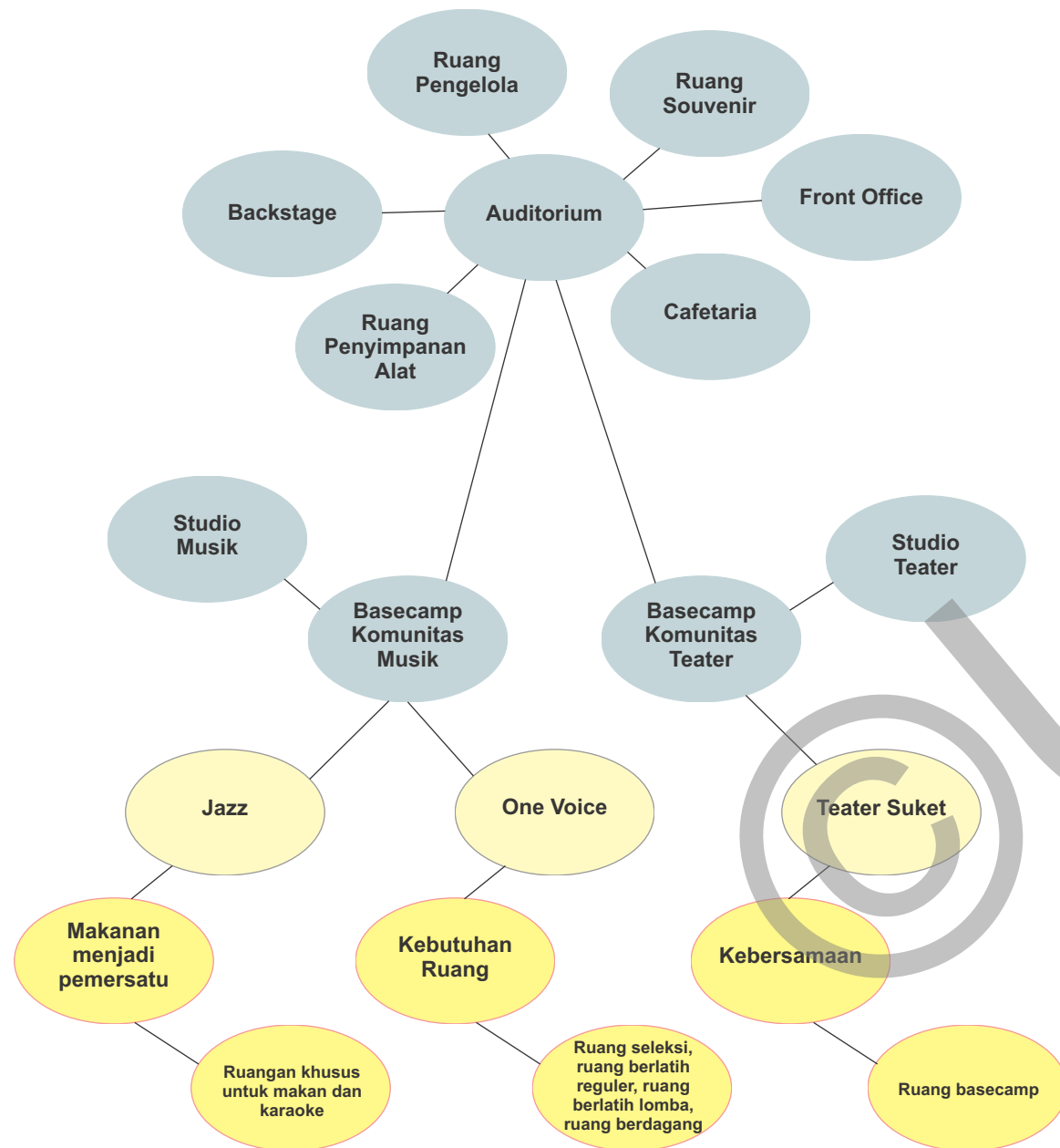


- Publik**
Kelompok zona yang difungsikan sebagai gabungan dari beberapa area publik, semi-publik, dan privat tergantung pada fungsi ruangnya.
- Publik**
Area publik difungsikan sebagai tempat interaksi maksimal dari semua pihak (komunitas, pengelola, dan pengunjung).

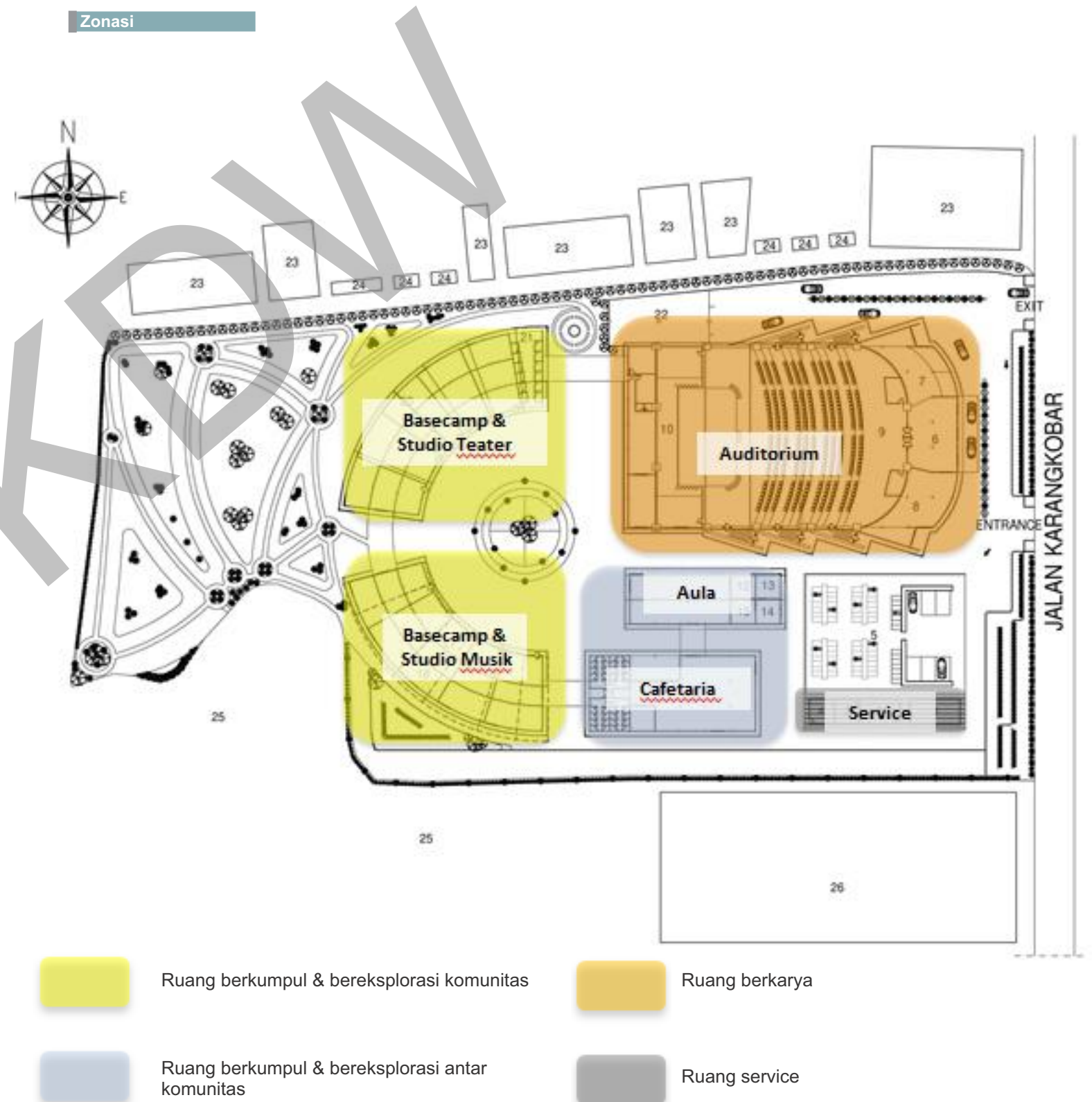
- Semi Publik**
Area semi-publik difungsikan sebagai tempat transisi antara area publik dan area privat, yang didalamnya
- Privat**
Area privat difungsikan sebagai tempat khusus komunitas berkumpul dan bereksplorasi.

KONSEP

Mind Mapping



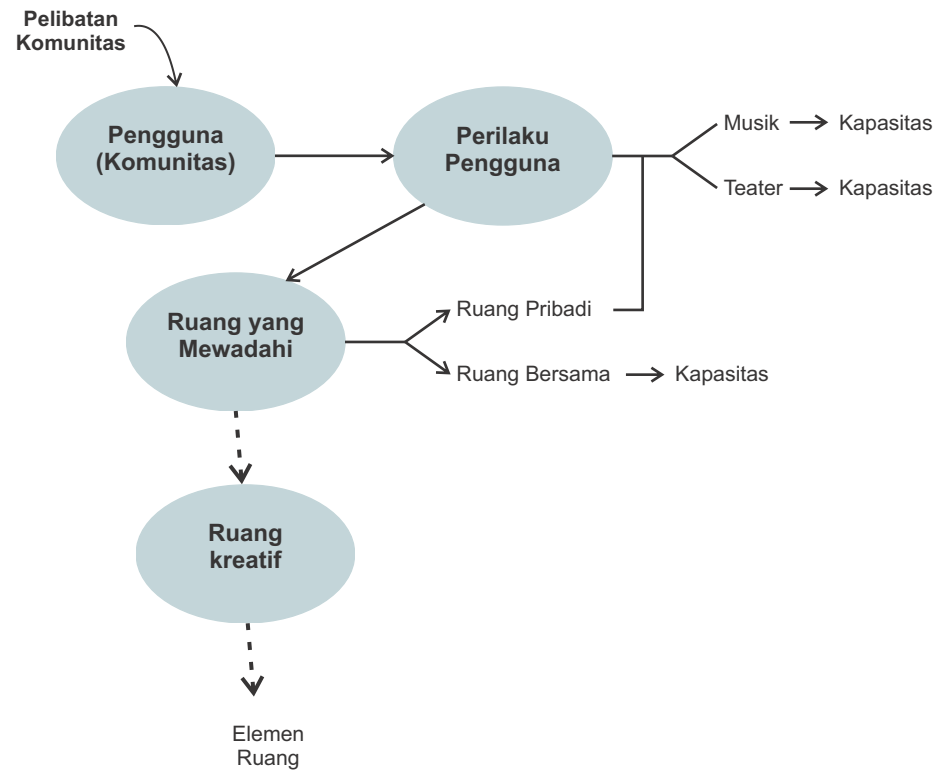
Zonasi



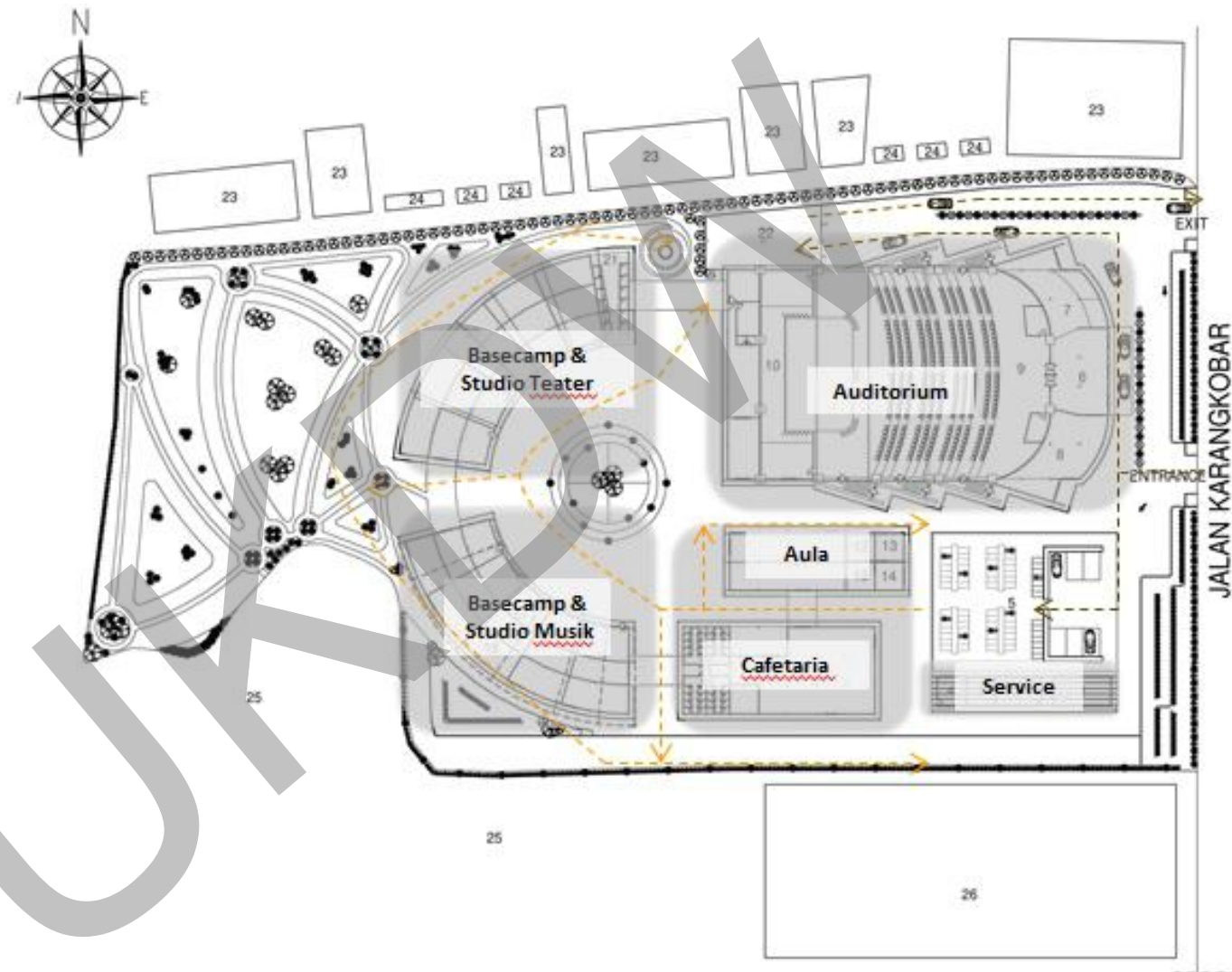
KONSEP

Zonasi Ruang Makro

Mind Mapping



Sirkulasi



KONSEP

Zonasi Ruang Makro

Visualisasi Bentuk



Tampak Depan Kawasan



Tampak Belakang Kawasan



Tampak Samping Kanan Kawasan

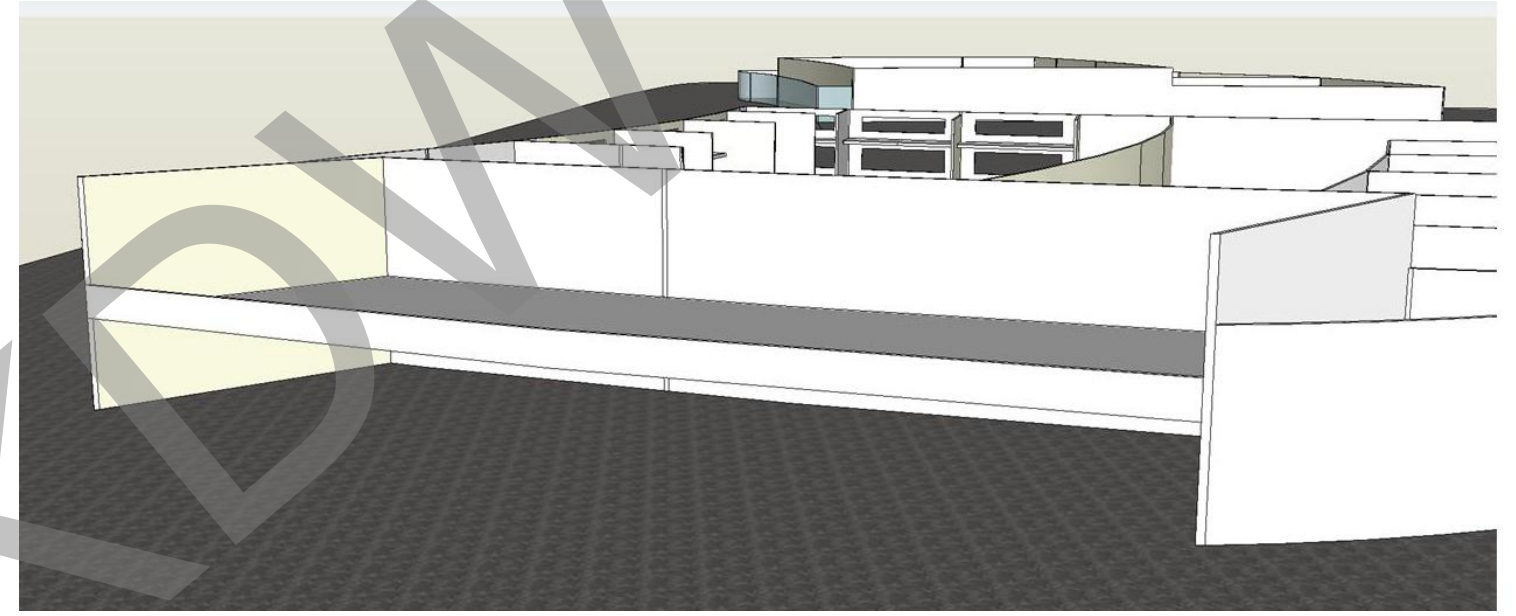
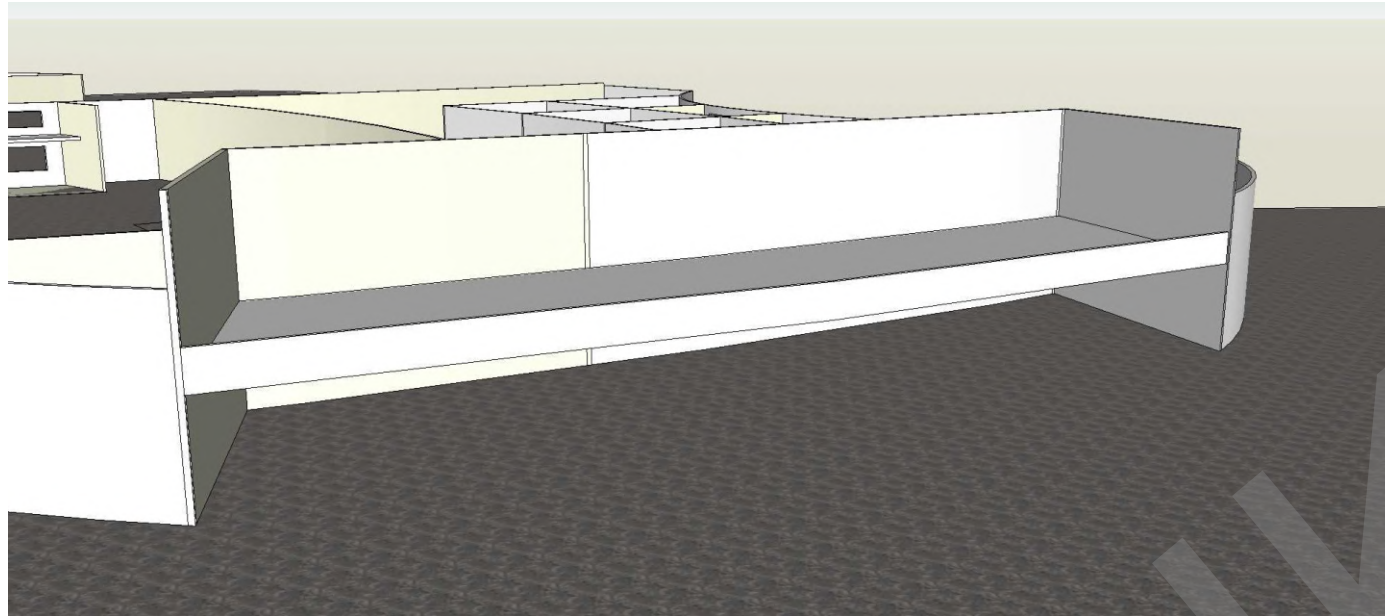


Tampak Samping Kiri Kawasan

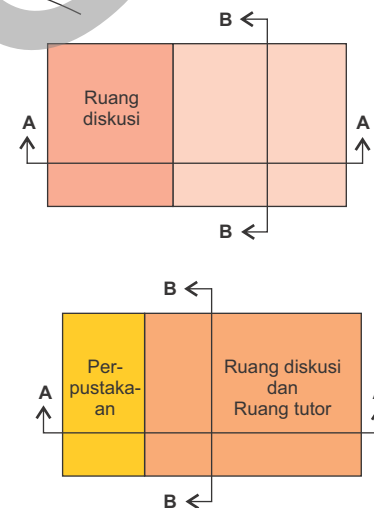
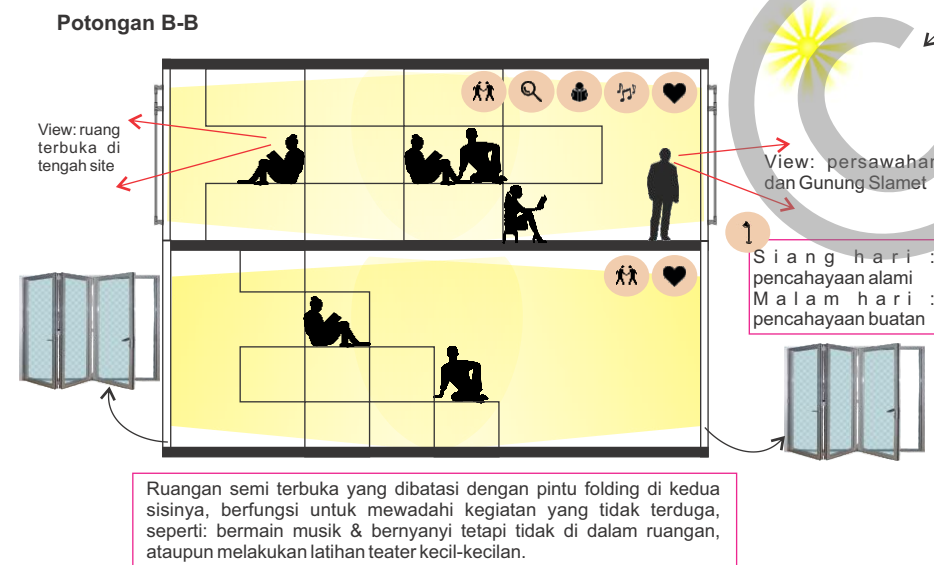
KONSEP

Zonasi Ruang Mikro

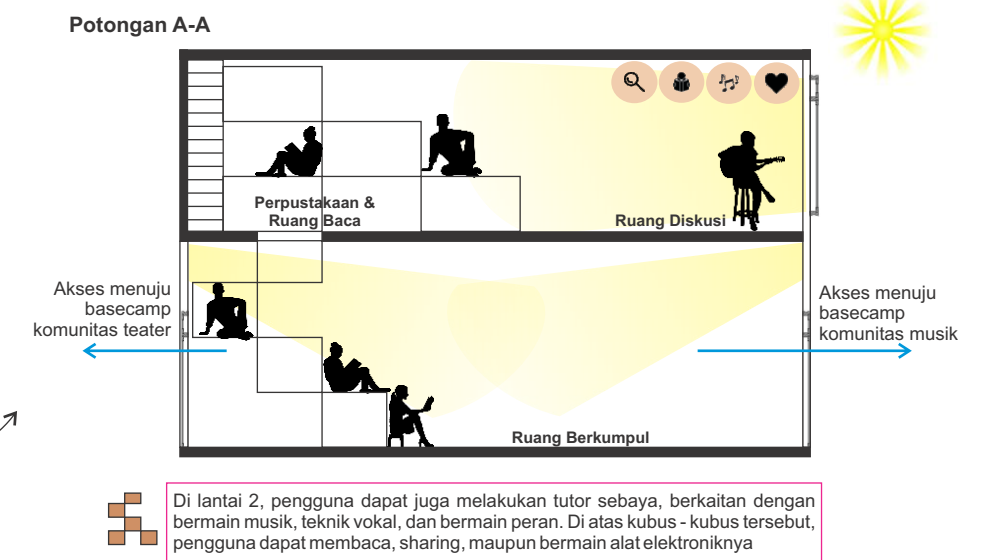
Ruang Basecamp Antar Komunitas



Lantai 1



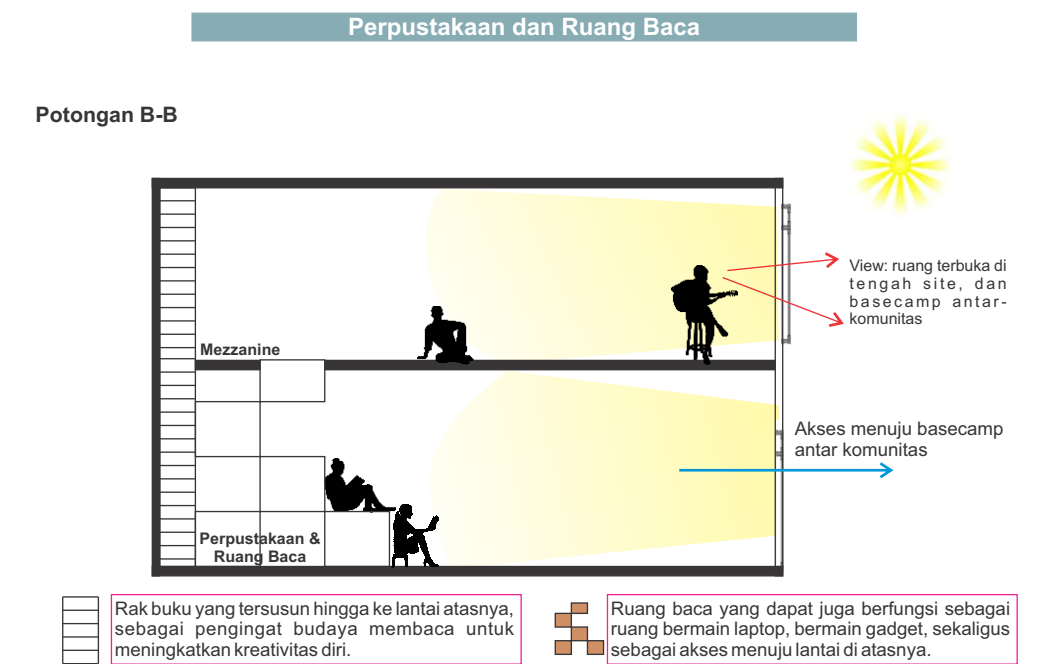
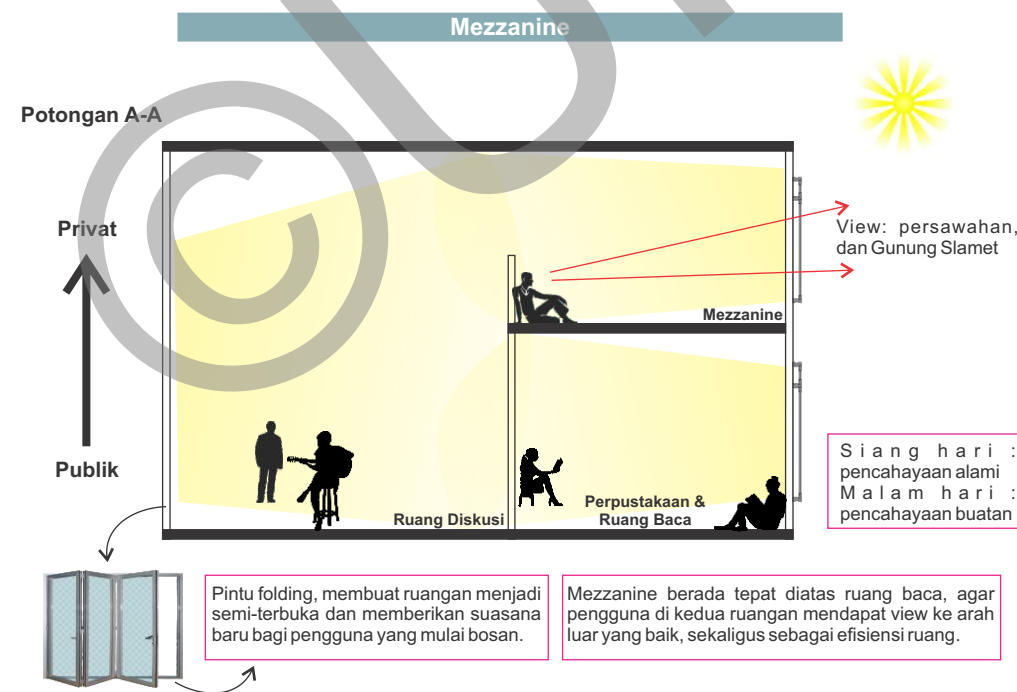
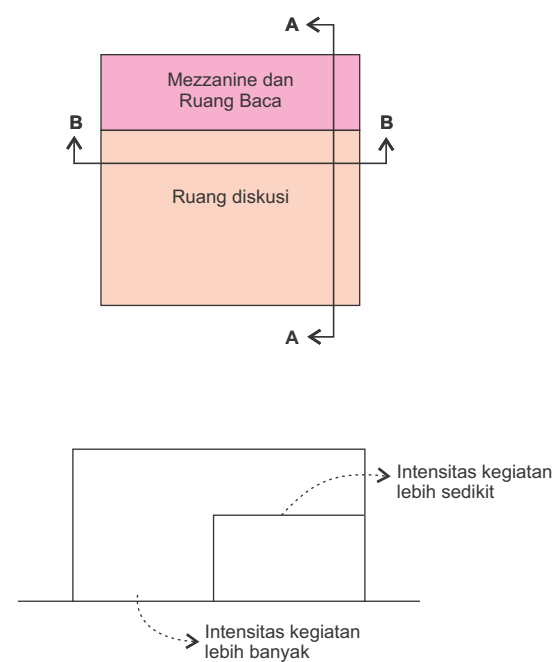
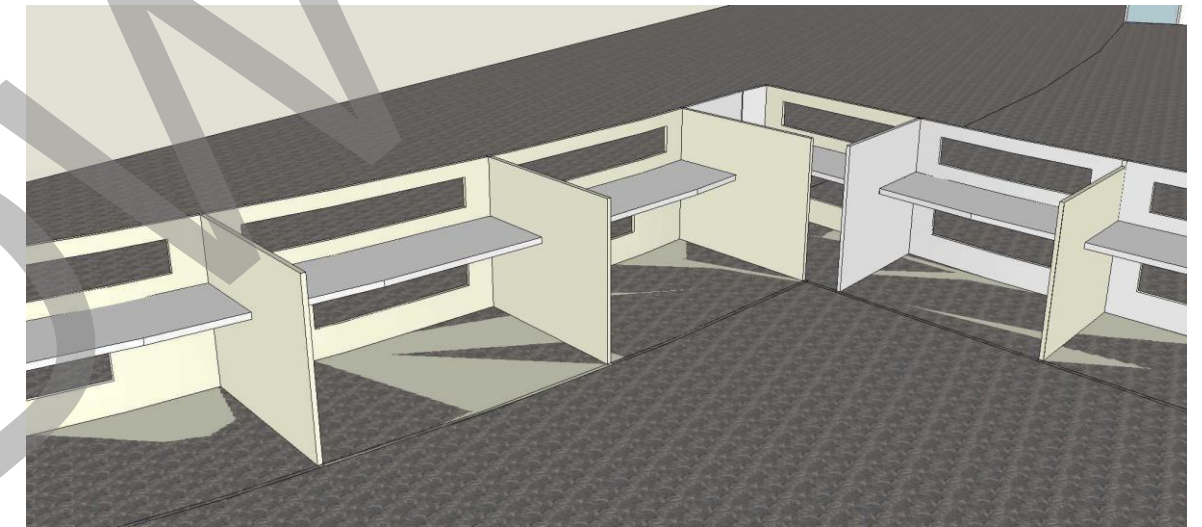
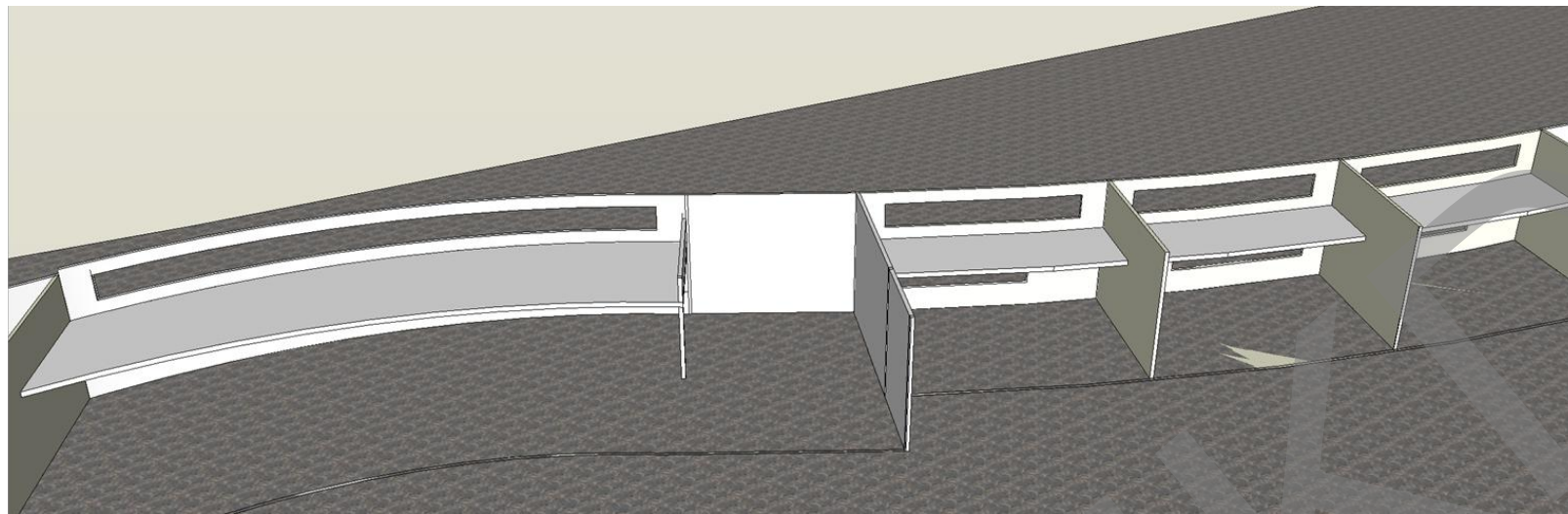
Lantai 2



KONSEP

Zonasi Ruang Mikro

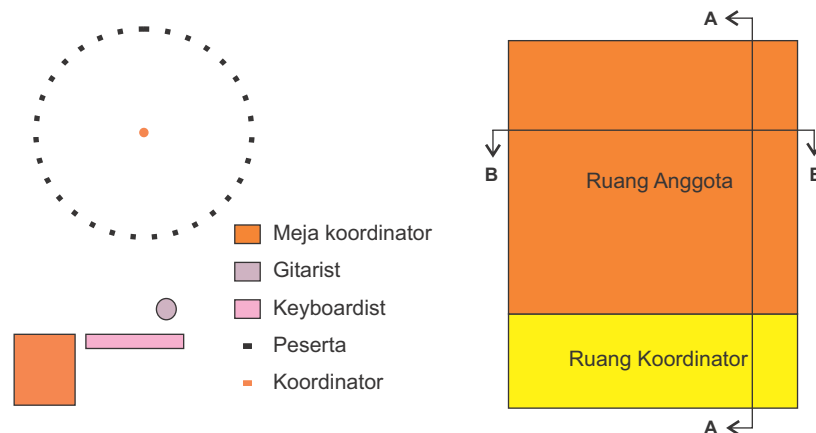
Ruang Basecamp Komunitas



KONSEP

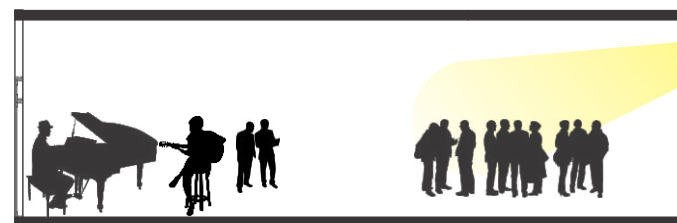
Zonasi Ruang Mikro

Ruang yang terbentuk (Studio Musik)



Ruang Koordinator

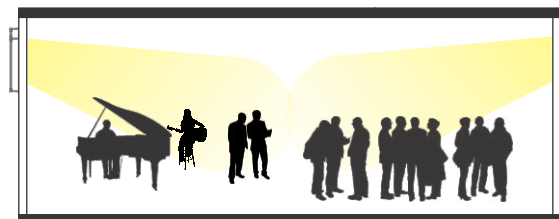
Potongan A-A



Terletak di dekat pintu utama untuk memudahkan koordinator mengontrol keluar - masuknya orang. Terdiri dari koordinator dan asisten koordinator (pemain musik).

Ruang Anggota

Potongan B-B

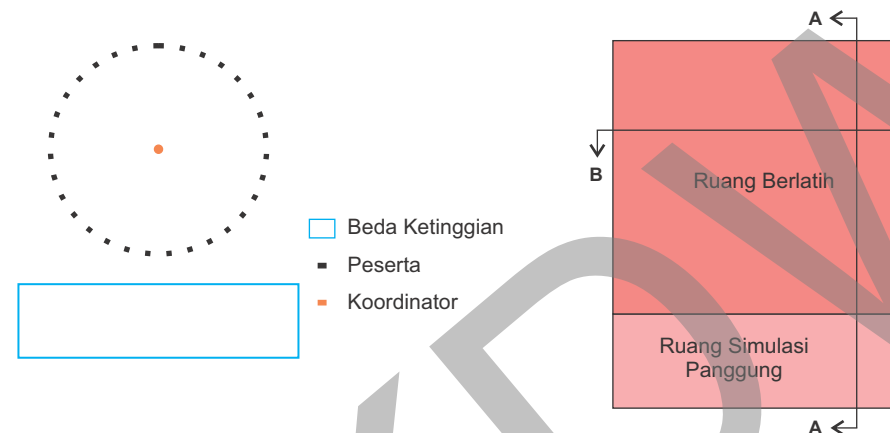


Ruang yang cukup luas untuk menampung jumlah anggota komunitas, yang jika ditotal mencapai 60 orang.

Menggunakan pencahayaan buatan sepanjang hari.

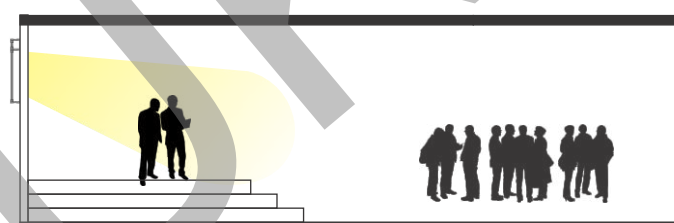
Di dalam studio, pengguna hanya berlatih, dan mengaransemen yang membutuhkan alat musik selain gitar, sehingga ruang yang terbentuk dikhususkan bagi aktivitas berlatih pengguna.

Ruang yang terbentuk (Studio Teater)



Ruang Simulasi Panggung

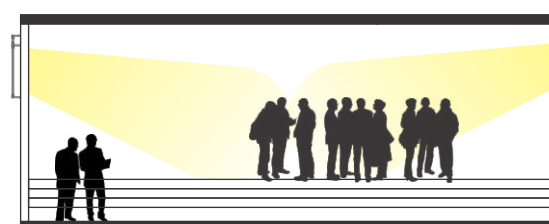
Potongan A-A



Lantai dinaikan, sehingga seperti panggung sesungguhnya. Terletak di seberang pintu masuk, namun tidak langsung terlihat, agar tetap ada privasi di dalam area berlatih.

Ruang Berlatih

Potongan B-B

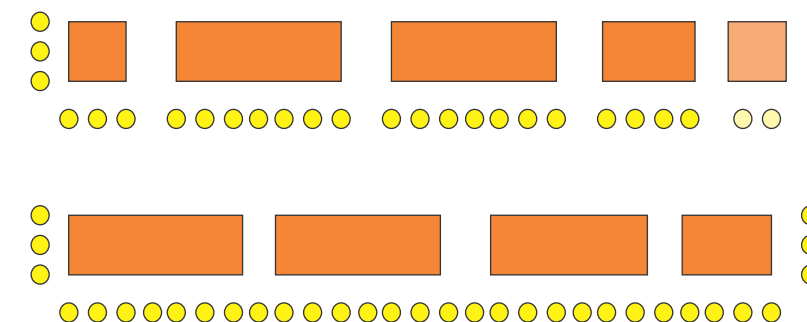


Berupa lantai datar, tempat pengguna menghafal naskah sebelum simulasi, berlatih secara perorangan, hingga merubah skenario.

Menggunakan pencahayaan buatan sepanjang hari.

Di dalam studio, pengguna hanya berlatih. Kalaupun ada perubahan skenario, hanya sedikit, karena skenario telah dibuat di dalam basecamp. Sehingga, ruangan ini dikhususkan bagi aktivitas berlatih pengguna.

Ruang yang terbentuk (Komunitas Jazz)



- Stage
- Meja penonton
- Meja koordinator
- Kursi penonton
- Kursi koordinator
- Ruang snack & minuman

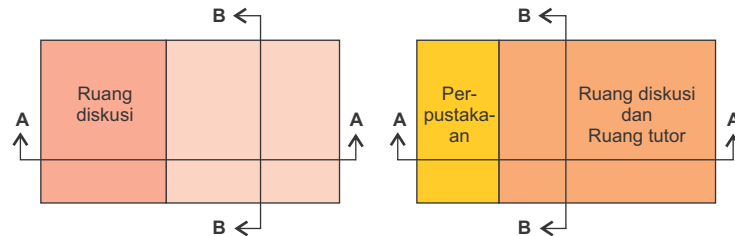
Perpustakaan dan Ruang Baca



Menggunakan pencahayaan buatan sepanjang hari.

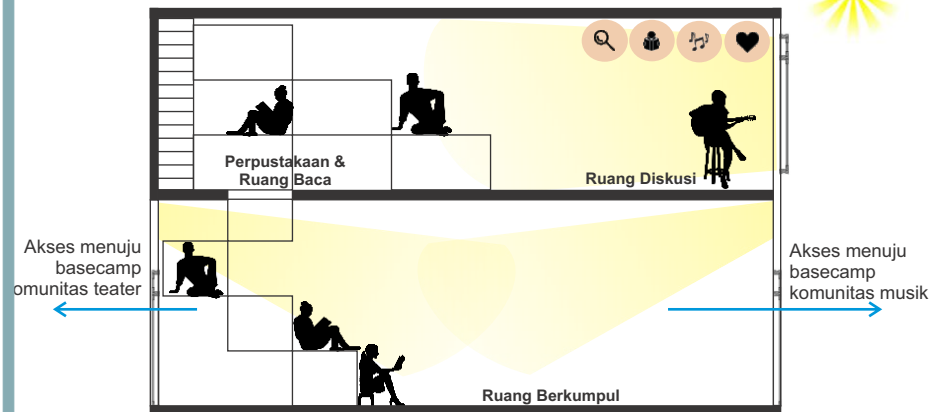
KONSEP

Ruang yang terbentuk (Basecamp Antar Komunitas)



Lantai 2

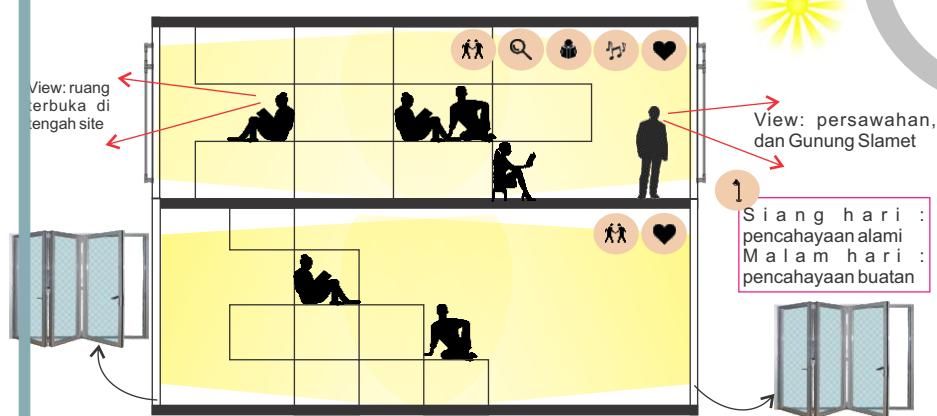
Potongan A-A



Di lantai 2, pengguna dapat juga melakukan tutor sebaya, berkaitan dengan bermain musik, teknik vokal, dan bermain peran. Di atas kubus-kubus tersebut, pengguna dapat membaca, sharing, maupun bermain alat elektroniknya.

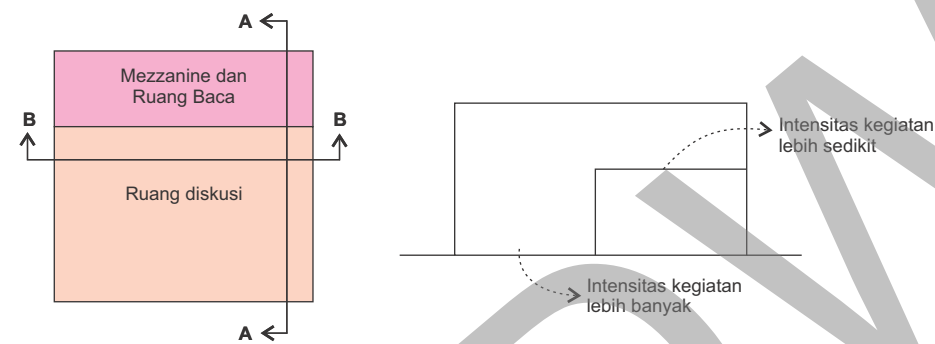
Lantai 1

Potongan B-B

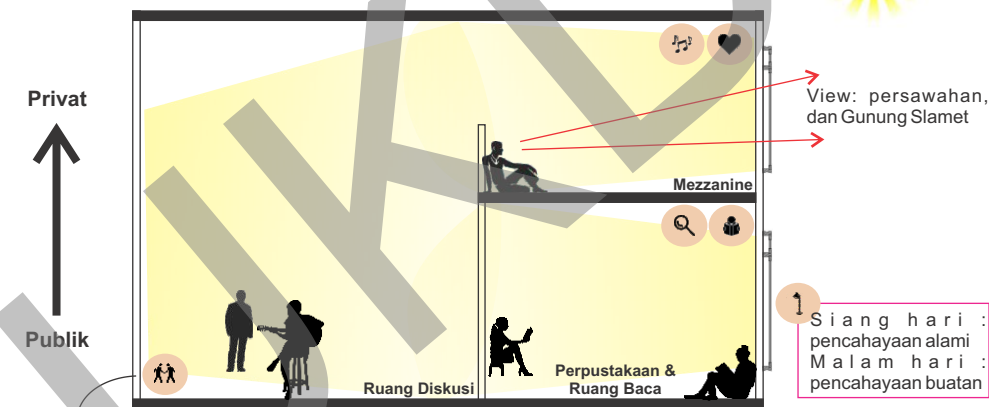


Ruangan semi terbuka yang dibatasi dengan pintu folding di kedua sisinya, berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang tidak terduga, seperti: bermain musik & bernyanyi tetapi tidak di dalam ruangan, ataupun melakukan latihan teater kecil-kecilan.

Ruang yang terbentuk (Basecamp Komunitas)



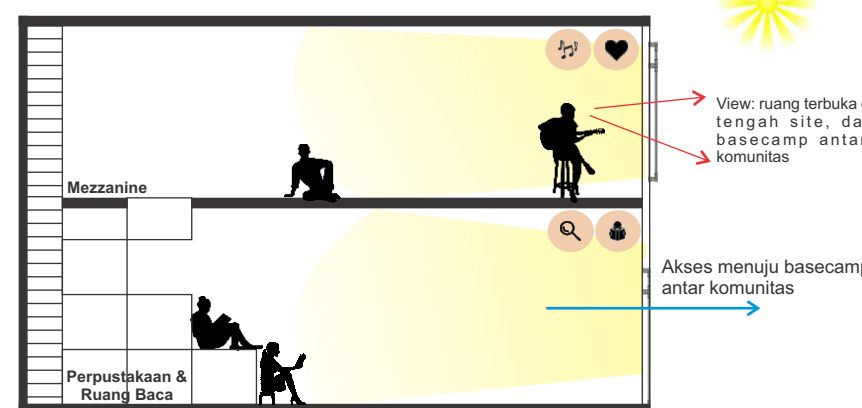
Potongan A-A



Pintu folding, membuat ruangan menjadi semi-terbuka dan memberikan suasana baru bagi pengguna yang mulai bosan.

Mezzanine berada tepat diatas ruang baca, agar pengguna di kedua ruangan mendapat view ke arah luar yang baik, sekaligus sebagai efisiensi ruang.

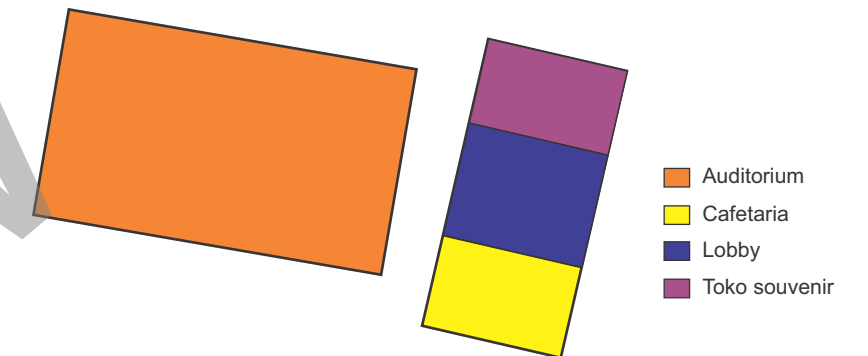
Potongan B-B



Rak buku yang tersusun hingga ke lantai atasnya, sebagai pengingat budaya membaca untuk meningkatkan kreativitas diri.

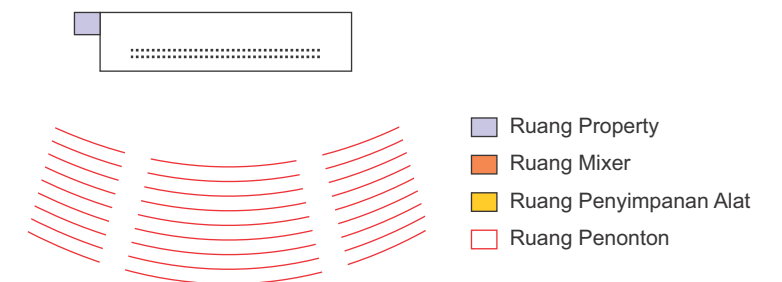
Ruang baca yang dapat juga berfungsi sebagai ruang bermain laptop, bermain gadget, sekaligus sebagai akses menuju lantai di atasnya.

Ruang yang terbentuk (Auditorium)



Auditorium yang diletakkan di dekat cafetaria dan toko souvenir, agar memudahkan akses penonton menuju hal yang sering dicari saat menonton pertunjukan.

Auditorium yang dirancang merupakan auditorium kabupaten, dengan kapasitas maksimal 350 orang. Perilaku penonton yang ada cenderung sama dengan penonton pada umumnya, sehingga diberikan layout auditorium demikian.



Menggunakan pencahayaan buatan sepanjang hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert,E.2002.Data Arsitek Jilid 2.Jakarta:Erlangga.
Neufert,E.2008.Data Arsitek Jilid 3. Jakarta:Erlangga.
The,Liang Gie.1983.Garis Besar Estetik:(filsafat keindahan).Yogyakarta:Supersukses.
British Council.2015.Creative HubKit:Made by Hubs for Emeging Hubs.London.
Mediastika,Christina.2015.Akustika Bangunan.Erlangga:Jakarta.
Laurens,Joyce M.2004.Arsitektur dan Perilaku Manusia.Jakarta:Grasindo.
Lord,Peter.2001.Detail Akustika.Jakarta:Erlangga.
Sutanto,Handoko.2015.Prinsip-Prinsip Akustika dalam Arsitektur.Yogyakarta:Kanisius.
<https://www.edukasinesia.com/2017/10/tiga-puluh-pengertian-kreativitas-menurut-para-ahli-beserta-penjasannya-terlengkap.html> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 10.00 WIB)
<https://duniapendidikan.co.id/macam-kreativitas-pengertian-definisi-ciri/> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 10.19)
<https://eprints.uny.ac.id/9225/3/BAB%20%20-%2008601244215.pdf> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 10.20)
<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-menurut-para-ahli> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 10.58)
<https://www.dosenpendidikan.com/101-pengertian-dan-macam-macam-seni-menurut-para-ahli/> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 11.19)
https://www.huashan1914.com/w/huashan1914_en/infrastructure(diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 20.39)
https://www.huashan1914.com/w/huashan1914_en/Park (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 20.40)
https://www.huashan1914.com/w/huashan1914_en/History (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 20.40)
<https://www.jjpan.com/en/portfolio/huashan-creative-park-rot-project/> (diakses pada tanggal 4 Juli 2019, pukul 20.40)
<https://www.suaramerdeka.com/news/baca/180917/seni-budaya-bisa-jadi-daya-tarik-wisata-di-banyumas> (diakses pada tanggal 13 Juli 2019, pukul 23.10)
<https://santii.blog.uns.ac.id/2010/11/02/kebisingan-di-studio-musik/> (diakses pada tanggal 14 Juli 2019, pukul 22.58)
<https://sangpencariilmu.wordpress.com/tag/amphitheater/> (diakses pada tanggal 15 Juli 2019, pukul 00.33)
https://issuu.com/azizsoelaiman/docs/laporan_tugas_akhir_aziz (diakses pada tanggal 15 Juli 2019, pukul 00.15)
<https://medium.com/@kang1ads/tingkat-kebisingan-suara-6f0815718f5b>
<https://tby.jogjaprovo.go.id/post/profil/detail/fungsi-dan-tugas-pokok.html> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 14.29)
<https://www.yogyas.com/id/places/jogja/taman-budaya-yogyakarta-tby/> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 14.30)
<http://www.satuharapan.com/read-detail/read/yogyakarta-gamelan-festival-ke-23-digelar> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 15.25)
<http://www.biennalejogja.org/> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 15.37)
<https://genpijogja.com/tersebar-di-10-lokasi-fky-2019-hadirkan-program-menarik.html> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 16.20)
<https://infofky.com/program> (diakses pada tanggal 20 Juli 2019, pukul 16.37)
https://www.huashan1914.com/w/huashan1914_en/AppPlace (diakses pada tanggal 22 Juli 2019, pukul 22.43)
https://www.huashan1914.com/w/huashan1914_en/AppArtist (diakses pada tanggal 22 Juli 2019, pukul 22.43)
<http://www.home.co.id/read/6640/membuat-studio-musik-di-rumah> (diakses pada tanggal 25 Juli 2019, pukul 14.07)
<https://altaintegra.com/id/industri/professional-music-studio-design-and-build/> (diakses pada tanggal 25 Juli 2019, pukul 14.07)
http://www.pps.org/reference/what_is_placemaking/#
<https://salamadian.com/arti-warna/>
<https://idesainesia.com/psikologi-warna-dalam-desain>
<https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna>
<http://homediar magazine.com/4-keuntungan-mezzanine-untuk-hunian-sempit/>
<https://www.femina.co.id/article/open-space>
<https://www.99.co/blog/indonesia/privasi-terjaga-meski-terapkan-open-space-dan-kaca-terbuka/>