

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ART AND CREATIVE CENTER DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING



disusun oleh :

VINCENTIUS WILLIAM EKAWIJAYA

61200538

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN ART AND CREATIVE CENTER DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

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 :

VINCENTIUS WILLIAM EKAWIJAYA

61.20.0538

Diperiksa di

Tanggal

: Yogyakarta

: 12 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,M.A(UD).

Dosen Pembimbing 2



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

Mengetahui

Ketua Program Studi



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

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 : Vincentius William Ekawijaya
NIM : 61.20.0538
Program studi : Arsitektur
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:

“PERANCANGAN ART AND CREATIVE CENTER DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING”

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 : 19 Juni 2024

Yang menyatakan



(Vincentius William Ekawijaya)
NIM.61.20.0538

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Art and Creative Center di Magelang dengan Pendekatan Placemaking

Nama Mahasiswa : VINCENTIUS WILLIAM EKAWIJAYA

NIM : 61.20.0538

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semester : Genap **Tahun** : 2023/2024

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

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 : **12 Juni 2024**

Yogyakarta, 19 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Dosen Penguji 1



Tutun Seliari, S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing 2



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

Dosen Penguji 2



Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

PERANCANGAN ART AND CREATIVE CENTER DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

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 Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 Juni 2024



Vincentius William Ekawijaya

61.20.0538

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul "PERANCANGAN ART AND CREATIVE CENTER DI MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING" ini dengan sangat baik dan lancar.

Karya ini memang masih jauh dari kata memuaskan, akan tetapi proses dalam pengerjaannya telah membuat pola pikir dan kepekaan saya terhadap lingkungan sekitar dalam mendesain dan membuat keputusan menjadi lebih berkembang.

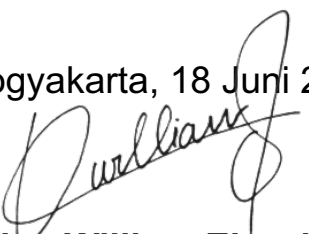
Pada kesempatan ini, saya akan menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Secara khusus, saya menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan sangat baik.
2. Keluarga khususnya orang tua yang memberikan doa dan dukungan secara fisik maupun non fisik.
3. Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD). dan Linda Oktavia, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan berupa ilmu serta masukan-masukan selama pengerjaan tugas akhir.
4. Tutun Seliari, S.T., M.Sc. dan Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, masukan, dan pandangan baru pada penulis.
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku koordinator tugas akhir arsitektur.
6. Adimas Kristiadi, S.T.,M.Sc. dan Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. selaku dosen wali.
7. Bapak/Ibu Dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis.
8. Sahabat sekaligus teman seperjuangan penulis; Paul Nataniel Roepang, Rio Tampaty, Daniel Walter Kristiadi Hadikusumo, I Gede Agung Ekaputra Mahendra, Michelle Jannes Wahono, Kezia Zefanya, Dennis Tito Launardy, Santo Frans Mare, dan teman-teman yang belum sempat disebutkan yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta semangat selama pengerjaan Tugas Akhir.
9. Rekan-rekan Arsitektur angkatan 2020
10. Diri saya sendiri yang selalu mau berusaha dan pantang menyerah dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun diskusi yang lebih berkembang kedepannya.

Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Juni 2024


Vincentius William Ekawijaya
61200538

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL

COVER.....I
LEMBAR PERSETUJUAN.....I
LEMBAR PENGESAHAN.....II
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....III
KATA PENGANTAR.....IV
DAFTAR ISI.....V
ABSTRAK.....VI
ABSTRACT.....VII

BAB III ANALISIS SITE

PROFIL SITE.....19
AKSESIBILITAS SITE.....19
PEMILIHAN ALTERNATIF SITE.....20
RTRW KABUPATEN MAGELANG.....20
KONDISI EKSISTING SITE.....20
ANALISIS SITE MAKRO.....21
ANALISIS SITE MIKRO.....22

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA.....43

BAB I PENDAHULUAN

KERANGKA BERPIKIR.....1
ARTI JUDUL.....2
LATAR BELAKANG.....2
FENOMENA.....3
RUMUSAN MASALAH.....4
SOLUSI PERMASALAHAN.....4
METODE.....4
PENDEKATAN PERANCANGAN.....4

BAB IV PROGRAMMING

TINJAUAN RUANG.....25
TINJAUAN PELAKU.....25
TINJAUAN AKTIVITAS.....26
AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN RUANG.....27
HUBUNGAN ANTAR RUANG.....29
BESARAN RUANG.....31

LAMPIRAN

KONSEP TRANSFORMASI DESAIN
GAMBAR PRA-RANCANG
POSTER
LEMBAR KONSULTASI

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

STUDI LITERATUR.....6
STUDI PRESEDEN.....12

BAB V KONSEP DESAIN

KONSEP PENATAAN FUNGSI DAN
PENERAPAN PADA SITE.....35
GUBAHAN MASSA KAWASAN.....36
KONSEP SIRKULASI.....37
KONSEP UTILITAS.....37
GUBAHAN MASSA BANGUNAN.....38
KONSEP ZONASI RUANG.....40
KONSEP MATERIAL.....41
KONSEP RUANG DALAM.....41

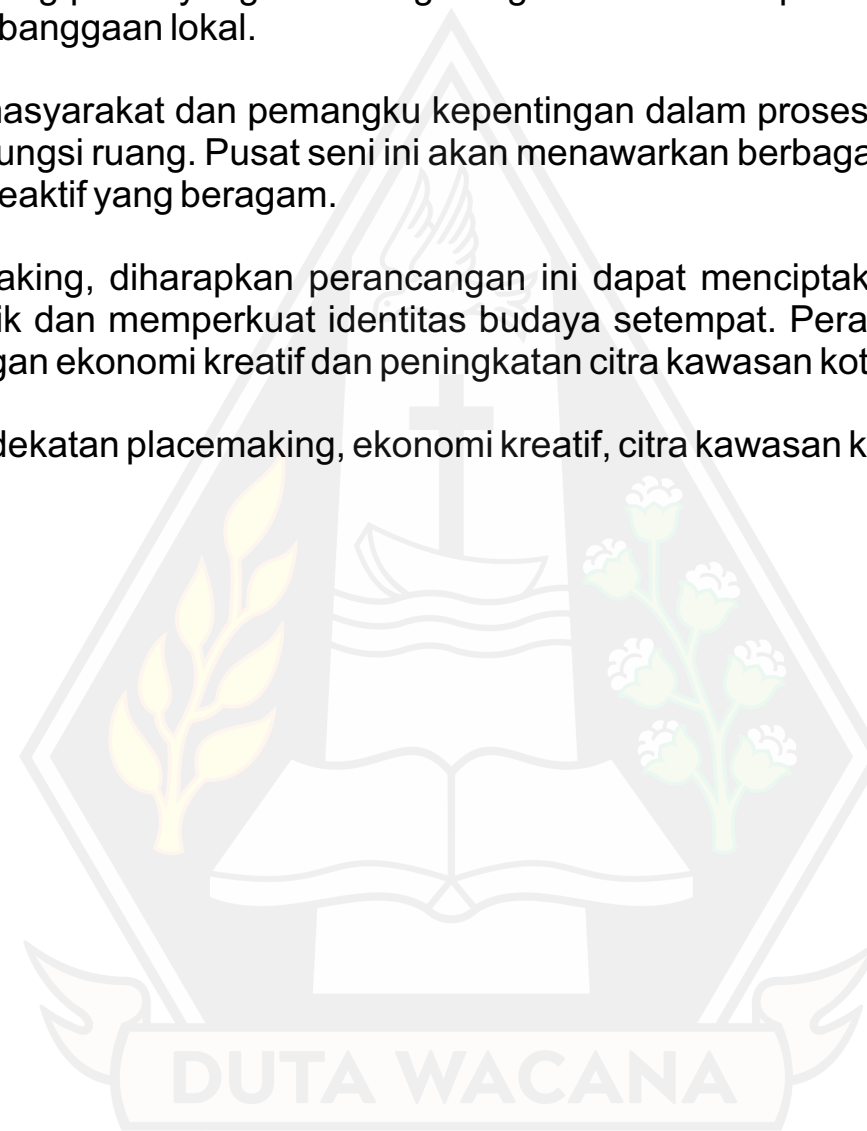
ABSTRAK

Perancangan Art dan Creative Center di Magelang dengan pendekatan placemaking merupakan suatu usaha strategis dalam meningkatkan citra kawasan kota. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pusat seni dan kreativitas yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berbagai aktivitas seni, tetapi juga sebagai katalisator dalam pembentukan identitas kawasan dan peningkatan kualitas hidup masyarakat setempat. Melalui integrasi konsep placemaking, perancangan ini mengusung ide bahwa sebuah ruang publik yang dirancang dengan cermat dan partisipatif dapat menjadi magnet terjadinya interaksi sosial, pertumbuhan ekonomi kreatif, dan pembentukan kebanggaan lokal.

Pendekatan placemaking akan melibatkan masyarakat dan pemangku kepentingan dalam proses perancangan, dengan tujuan mewujudkan ruang yang menggabungkan estetika seni, keberlanjutan, dan fungsi ruang. Pusat seni ini akan menawarkan berbagai fasilitas seperti studio seni, galeri, tempat pertunjukan, dan ruang kolaboratif untuk merangsang aktivitas kreatif yang beragam.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip placemaking, diharapkan perancangan ini dapat menciptakan ruang yang ramah dan membentuk kawasan kota Magelang menjadi tujuan wisata seni yang menarik dan memperkuat identitas budaya setempat. Perancangan Art dan Creative Center ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi kreatif dan peningkatan citra kawasan kota Magelang.

Kata kunci: Art and Creative Center, Magelang, pendekatan placemaking, ekonomi kreatif, citra kawasan kota.



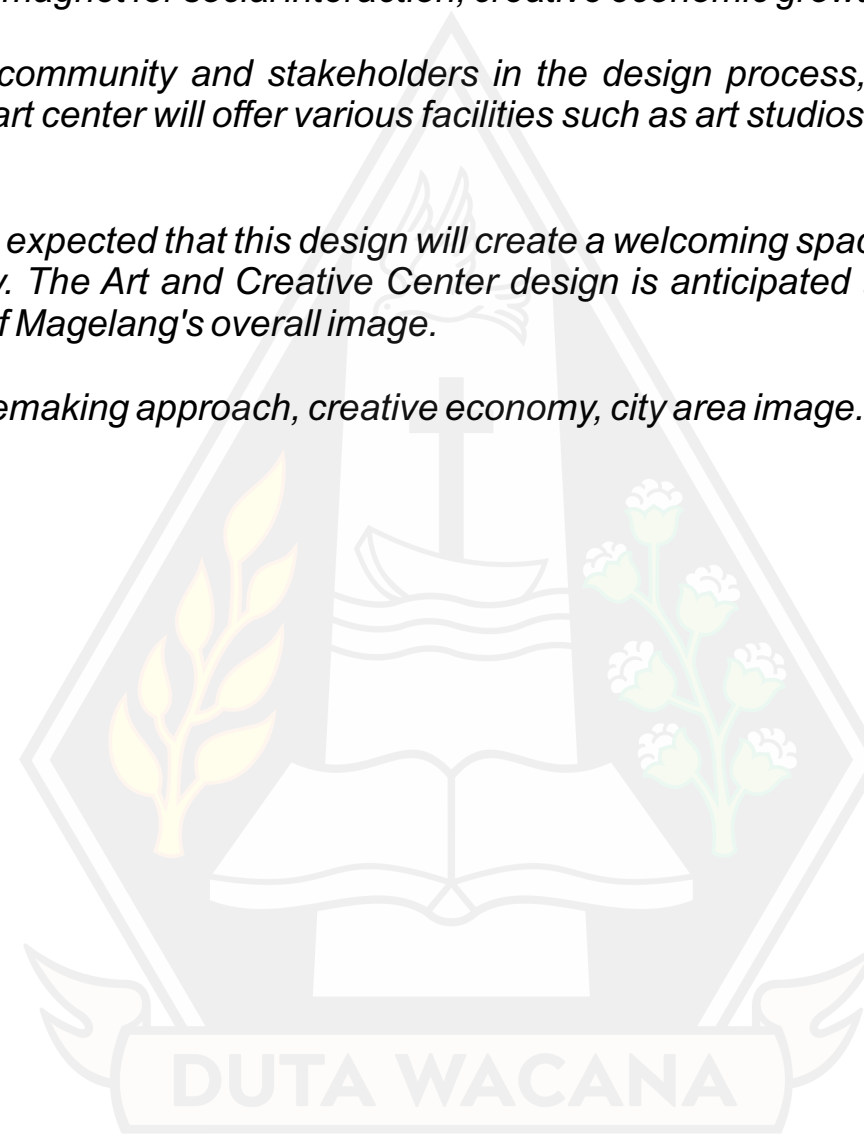
ABSTRACT

The design of the Art and Creative Center in Magelang with a placemaking approach represents a strategic initiative to enhance the city's image. This design aims to establish a center for arts and creativity that not only serves as a venue for various artistic activities but also acts as a catalyst in shaping the identity of the area and improving the quality of life for the local community. Through the integration of placemaking concepts, this design advocates the idea that a carefully and participatively designed public space can serve as a magnet for social interaction, creative economic growth, and the fostering of local pride.

The placemaking approach will involve the community and stakeholders in the design process, with the goal of creating a space that combines artistic aesthetics, sustainability, and functional utility. The art center will offer various facilities such as art studios, galleries, performance spaces, and collaborative areas to stimulate diverse creative activities.

By applying the principles of placemaking, it is expected that this design will create a welcoming space and transform Magelang into an attractive destination for art tourism, strengthening the local cultural identity. The Art and Creative Center design is anticipated to make a positive contribution to the development of the creative economy and the enhancement of the city of Magelang's overall image.

Keywords: Art and Creative Center, Magelang, placemaking approach, creative economy, city area image.



BAB 1

BAB 1
BAB 1

PENDAHULUAN

- Kerangka Berpikir
- Arti Judul
- Latar Belakang
- Fenomena
- Rumusan Masalah
- Solusi Permasalahan
- Metode
- Pendekatan Perancangan





1 LATAR BELAKANG

- Pentingnya kontribusi sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia, khususnya UMKM berbasis Ekonomi Kreatif.
- Potensi Ekonomi Kreatif yang dimiliki oleh Magelang yakni subsektor Kriya, Kuliner, dan Seni Pertunjukan.
- Potensi UMKM Kreatif di Kabupaten Magelang dalam menyerap tenaga kerja dan juga menghasilkan berbagai produk.



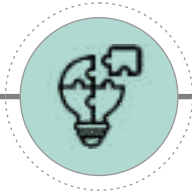
2 FENOMENA

ARSITEKTURAL

- Kurangnya fasilitas yang mewadahi UMKM yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif.
- Kurangnya sarana/tempat kreatif untuk promosi produk, bertukar pikiran, dan melakukan kolaborasi.

SOSIAL

- Kurangnya inovasi dan kreativitas dalam sektor ekonomi kreatif yang merugikan perkembangan dan daya saing industri.
- Pelaku industri kreatif yang tidak mengikuti tren digitalisasi menghadapi tantangan besar, seperti kehilangan relevansi di pasar dan keterbatasan jangkauan.



3 SOLUSI

- Memberikan wadah sebagai solusi yang memungkinkan adanya kolaborasi antar individu/komunitas, bertambahnya akses, pelatihan bisnis dan dukungan, pameran dan pertunjukan, inspirasi dan kolaborasi, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi.
- Menggunakan konsep pendekatan Placemaking yang menitikberatkan fungsi desain pada kebutuhan yang nyata dan memiliki konsep berkelanjutan



4 PERMASALAHAN DESAIN

ARSITEKTURAL

- Bagaimana penerapan konsep dalam pengolahan site untuk meningkatkan kualitas ruang yang memiliki karakter dan mendukung secara fisik dan juga psikologis ke-3 subsektor ekonomi kreatif di Magelang?

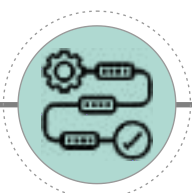
FUNGSIONAL

- Bagaimana menyusun tata letak dan desain program ruang agar menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan ekonomi kreatif ke-3 subsektor unggulan di Magelang?
- Bagaimana merancang prasarana fisik yang mampu mendukung 3 subsektor unggulan yakni Kriya, Kuliner, dan Seni Pertunjukan?



5 RUMUSAN PERMASALAHAN

- Bagaimana merancang Art and Creative Center dengan pendekatan placemaking di Magelang agar dapat menciptakan wadah yang memiliki pola dan fungsi ruang yang jelas dan memfasilitasi 3 subsektor ekonomi kreatif unggulan di Magelang yakni Seni Kriya, Seni Pertunjukan, dan juga Kuliner?



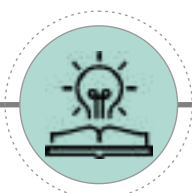
6 METODE

PRIMER

- Observasi
- Dokumentasi
- Studi Literatur
- Studi Preseden

SEKUNDER

- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia
- BPS
- Peraturan Daerah Kabupaten Magelang
- RTRW Kabupaten Magelang
- Literatur, Internet



7 TINJAUAN PUSTAKA

STUDI LITERATUR

- Art and Creative Center
- Ekonomi Kreatif
- Placemaking
- Standar Ruang
- Kebutuhan Ruang

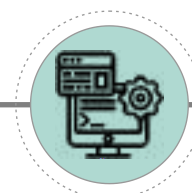
STUDI PRESEDEN

- Bandung Creative Hub
- M-Bloc Space Jakarta Selatan
- Dhili Haat Shopping Center
- Iche Ecosystem Culinary Inovation Center



8 ANALISIS SITE

- Profil Site
- Aksesibilitas Site
- Pemilihan Alternatif Site
- RTRW Kabupaten Magelang
- Kondisi Eksisting Site
- Analisis Site Makro
- Analisis Site Mikro
- Analisis Aspek Placemaking



9 PROGRAMMING

- Tinjauan Ruang
- Tinjauan Pelaku
- Tinjauan Aktivitas
- Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
- Hubungan Antar Ruang
- Besaran Ruang



10 KONSEP DESAIN

- Konsep Penataan Fungsi dan Penerapan pada Site
- Gubahan Massa Kawasan
- Konsep Sirkulasi
- Konsep Utilitas
- Gubahan Massa Bangunan
- Konsep Zonasi Ruang
- Konsep Material
- Konsep Ruang Dalam

PENDAHULUAN

ARTI JUDUL

PERANCANGAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan berasal dari kata “rancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), merencanakan.

LATAR BELAKANG

PENTINGNYA UMKM KREATIF DI INDONESIA

Sandiaga Uno, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, mengakui betapa pentingnya kontribusi yang diberikan oleh sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia, khususnya **UMKM berbasis Ekonomi Kreatif**.

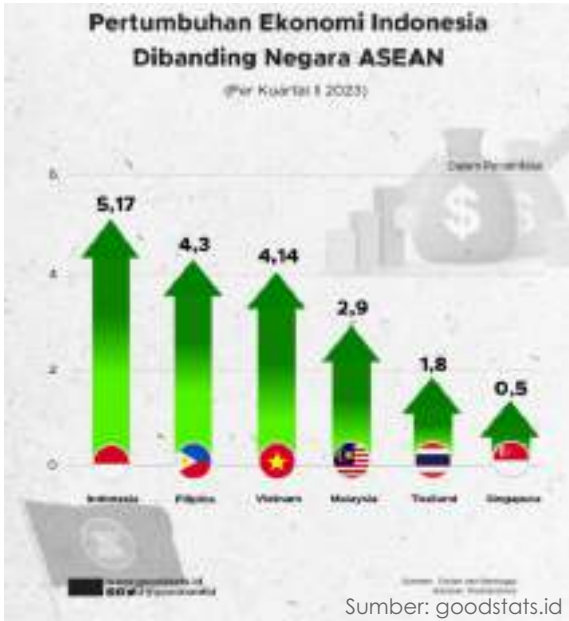
Menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021, sektor ekonomi kreatif dominan di Indonesia melibatkan **fesyen (17,7% PDB)**, **kuliner (41,5% PDB)**, dan **kriya (15% PDB)**.

KULINER - 41.5% PDB
FASHION - 17.7% PDB
KRIYA - 15% PDB

Presiden Joko Widodo saat membuka acara Temu Kreatif Nasional pada hari Selasa (4/8) di Tangerang Selatan, Banten. Menurut Presiden, kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional semakin terlihat nyata, dengan nilai tambah yang terus meningkat setiap tahunnya. Sektor ekonomi kreatif tumbuh sekitar 5,76%, melampaui pertumbuhan sektor-sektor lain seperti listrik, gas, air bersih, pertambangan, pertanian, peternakan, kehutanan, perikanan, jasa, dan industri pengolahan.

Dalam menghadapi tantangan di masa depan, Presiden menekankan perlunya memperkuat kemampuan industri kreatif agar dapat bersaing dengan produk ekonomi kreatif impor. Keterkaitan dengan sektor-sektor lain, baik dari sisi pemasok maupun ke depan yang menyerap subsektor ekonomi kreatif, juga perlu diperkuat. Presiden sadar akan pentingnya memberikan wadah bagi inovasi dan kreativitas para pelaku industri kreatif untuk mengekspresikan karya mereka.

“Era Ekonomi Kreatif : Ekonomi Kreatif menjadi Tulang Punggung Ekonomi Indonesia”



Pada tahun 2023, nilai Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia dapat mencapai US\$1,4 triliun. Angka tersebut setara dengan **36,7% dari total PDB ASEAN** atau **1,4% dari total PDB global**. Dengan pencapaian ini, Indonesia tidak hanya memiliki **PDB tertinggi di ASEAN**, tetapi juga menempatkannya sebagai **negara dengan ekonomi terbesar ke-16 di dunia**.

Ekonomi Kreatif telah memberikan kontribusi **1100 triliun rupiah** atau setara dengan **7.4 % PDB**.

ART AND CREATIVE CENTER

Suatu fasilitas yang menyediakan tempat untuk berbagai jenis aktivitas kreatif dan seni, dengan didukung sarana dan prasarana yang memadai.

UMKM KREATIF DI KAWASAN MAGELANG

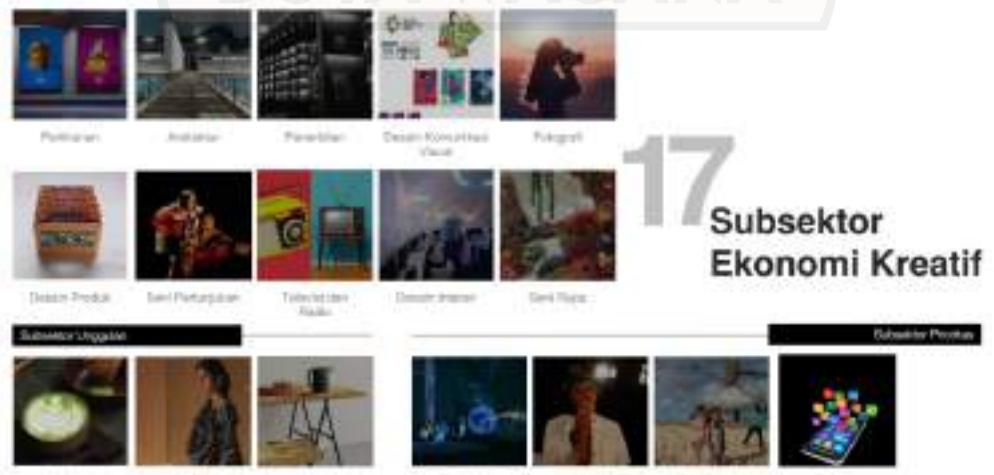
Kabupaten Magelang, terletak pada Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Secara geografis, Kabupaten Magelang terletak antara lintang 7°18'57" - 7°38'55" LS dan bujur 110°3'6" - 110°29'17" BT. Kabupaten Magelang terdiri dari **21 kecamatan** dan **367 desa**. Jumlah penduduknya pada tahun 2021 mencapai 1.363.290 jiwa dengan luas wilayah 1.102,93 km² dan sebaran penduduk sekitar 1.255 jiwa/km².

106.000 UNIT UMKM
161.552 TENAGA KERJA

KRIYA KULINER SENI PERTUNJUKAN

Kabupaten Magelang menunjukkan potensi yang signifikan dalam sektor UMKM. Hingga saat ini, terdapat **lebih dari 106.000 unit usaha UMKM yang tersebar di 21 kecamatan**, menghasilkan beragam produk akhir seperti makanan olahan, kerajinan, batik, butik, dan berbagai kuliner khas lainnya yang didasarkan pada potensi lokal. **Selain itu, sektor UMKM ini juga berhasil menyerap tenaga kerja sebanyak 161.552 orang**. Pernyataan ini disampaikan oleh Bupati Magelang Zaenal Arifin, S.IP, saat membuka pameran Semarak Gemilang 2015 di lapangan desa Menoreh Salaman.

SUBSEKTOR EKONOMI KREATIF MENURUT KEMENPAREKRAF



Sumber: <https://kemenparekraf.go.id/>

PLACEMAKING

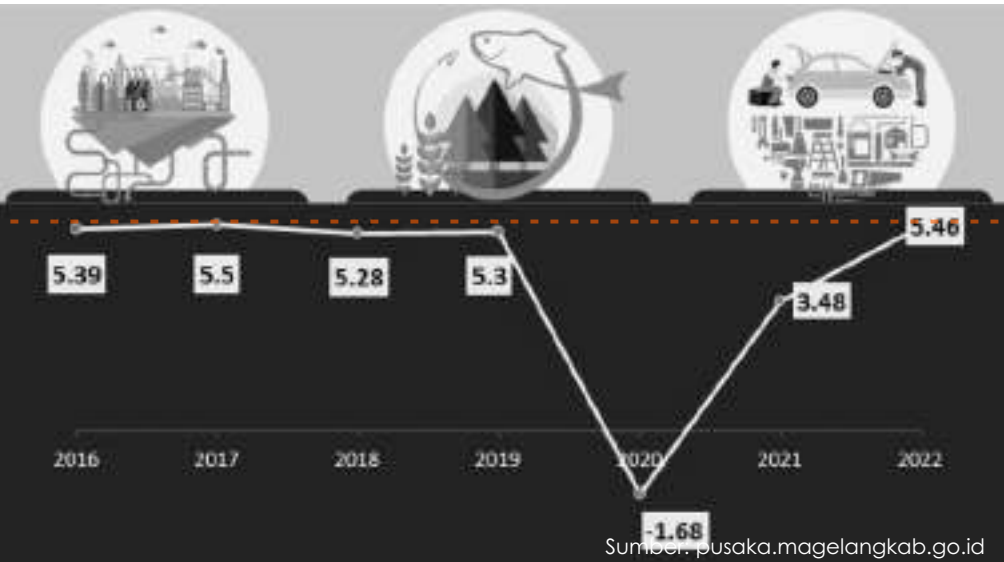
Placemaking merupakan metode untuk meningkatkan mutu suatu lokasi dalam suatu lingkungan. Placemaking diinginkan agar menjadi daya tarik utama bagi orang untuk kembali berkunjung ke suatu lokasi. Pendekatan placemaking didasarkan pada kualitas ruang, kebutuhan komunitas, harapan masyarakat, dan fasilitas yang mendukung fungsi tertentu.

SUBSEKTOR UNGGULAN MAGELANG



Sumber: google images

KONDISI PEREKONOMIAN DI MAGELANG



GRAFIK TIDAK MENGALAMI PENINGKATAN SIGNIFIKAN

Grafik perekonomian tidak mengalami peningkatan akibat dari permasalahan-permasalahan ataupun kendala-kendala seperti, **kurangnya inovasi dan kreativitas dalam sektor ekonomi kreatif** yang merugikan perkembangan dan daya saing industri.

Pelaku industri kreatif yang tidak mengikuti tren digitalisasi menghadapi tantangan besar, seperti kehilangan relevansi di pasar dan keterbatasan jangkauan.

PENDAHULUAN

FENOMENA

POTENSI EKONOMI KREATIF YANG ADA DI MAGELANG

SUBSEKTOR - SENI KRIYA



SUBSEKTOR - KULINER



SUBSEKTOR - SENI PERTUNJUKAN



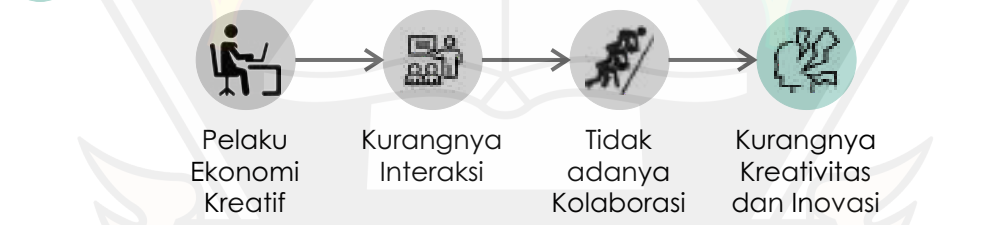
Sumber: google images

RUANG KREATIF YANG ADA DI MAGELANG

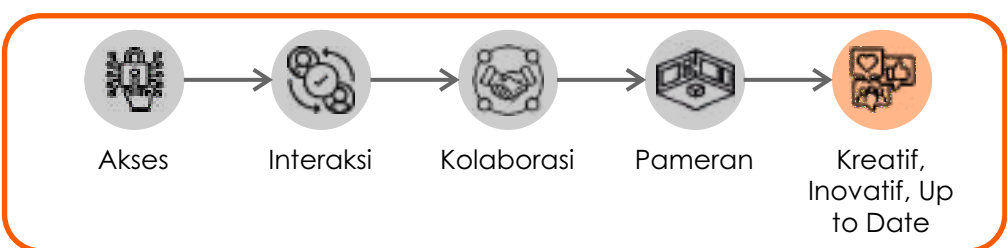
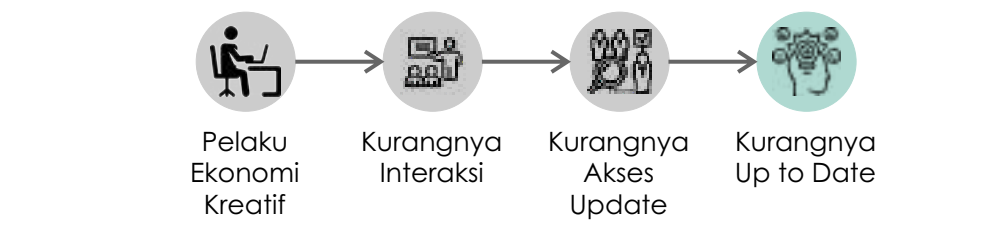


FENOMENA SOSIAL

Kurangnya inovasi dan kreativitas dalam sektor ekonomi kreatif yang merugikan perkembangan dan daya saing industri.



Pelaku industri kreatif yang tidak mengikuti tren digitalisasi menghadapi tantangan besar, seperti kehilangan relevansi di pasar dan keterbatasan jangkauan.



0/38	CO - WORKING SPACE	Belum ditemukan ada co working space di kawasan Magelang.
7/38	SANGGAR KESENIAN	Sanggar Kesenian yang ditemukan masih menggunakan halaman rumah atau tenda susun.
9/38	PAMERAN & EDUKASI	Gedung pameran yang ditemukan adalah Museum-museum sejarah dan juga Galeri Seni Modern.
20/38	PUSAT KULINER	Pusat kuliner yang ada belum memungkinkan kegiatan kolaborasi antara pelaku dan pengunjung.
2/38	TEMPAT PEMENTASAN SENI BUDAYA	Tempat pentas seni yang ditemukan masih berupa Gedung Serbaguna yang tidak memiliki fungsi spesifik untuk pentas seni.

URGENSI KEBUTUHAN

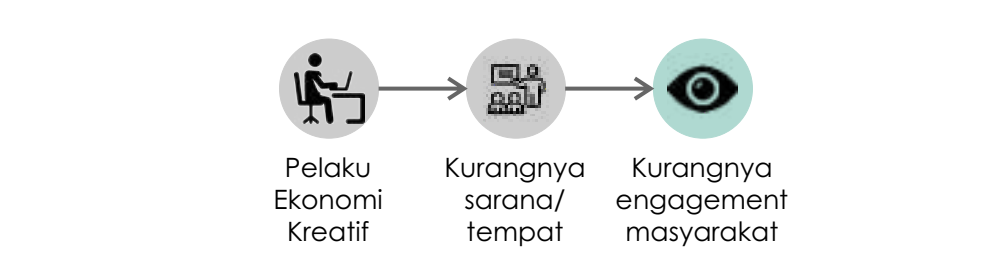
Dibutuhkan sarana/tempat dengan fasilitas pendukung dan penunjang yang spesifik mendukung subsektor seni Kriya, seni Pertunjukan, dan juga Kuliner. Fasilitas yang dimaksudkan adalah yang juga memungkinkan kegiatan interaksi dan kolaborasi antara pelaku ekonomi kreatif dan juga pengunjung (baik orang awam maupun peminat seni.)

FENOMENA ARSITEKTURAL

Kurangnya fasilitas yang mewadahi UMKM yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif.



Kurangnya sarana/tempat kreatif untuk promosi produk, bertukar pikiran, dan melakukan kolaborasi.



PENDAHULUAN

ALUR PERMASALAHAN



PERMASALAHAN

ARSITEKTURAL

- Bagaimana penerapan konsep dalam pengolahan site untuk meningkatkan kualitas ruang yang memiliki karakter dan mendukung secara fisik dan juga psikologis ke-3 subsektor ekonomi kreatif di Magelang?

FUNGSIONAL

- Bagaimana menyusun tata letak dan desain program ruang agar menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi pelaku ekonomi kreatif ke-3 subsektor ekonomi kreatif di Magelang?

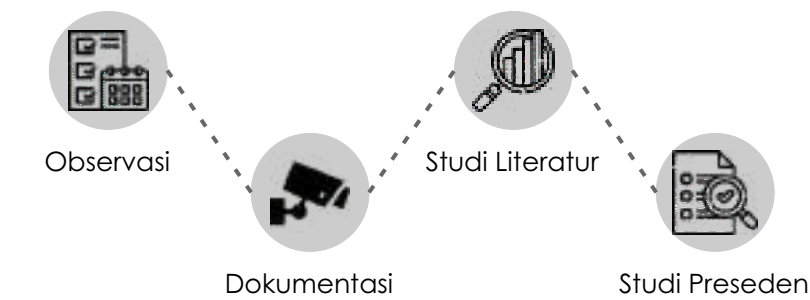
- Bagaimana merancang prasarana fisik yang mampu mendukung 3 subsektor unggulan yakni Kriya, Kuliner, dan Seni Pertunjukan?

RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana merancang Art and Creative Center dengan pendekatan placemaking di Magelang agar dapat menciptakan wadah yang memiliki pola dan fungsi ruang yang jelas dan memfasilitasi 3 subsektor ekonomi kreatif unggulan di Magelang yakni Seni Kriya, Seni Pertunjukan, dan juga Kuliner?

METODE PENGUMPULAN DATA

PRIMER



SEKUNDER



PENDEKATAN IDE SOLUSI

Memberikan wadah sebagai solusi yang memungkinkan adanya kolaborasi antar individu/komunitas, bertambahnya akses, pelatihan bisnis dan dukungan, pameran dan pertunjukan, inspirasi dan kolaborasi, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi.

Perancangan Desain yang menitikberatkan fungsi desain atas kebutuhan 3 subsektor ekonomi kreatif Magelang sebagai potensi lokal, yakni Kuliner, Kriya, dan Seni Pertunjukan.

Perancangan Desain yang memiliki alur, pola ruang, dan akses yang jelas dan saling terhubung dengan baik agar pengunjung dan pelaku kreatif dapat mengalami setiap suasana ruang.

Pemilihan Site dengan akses yang mudah dijangkau masyarakat.

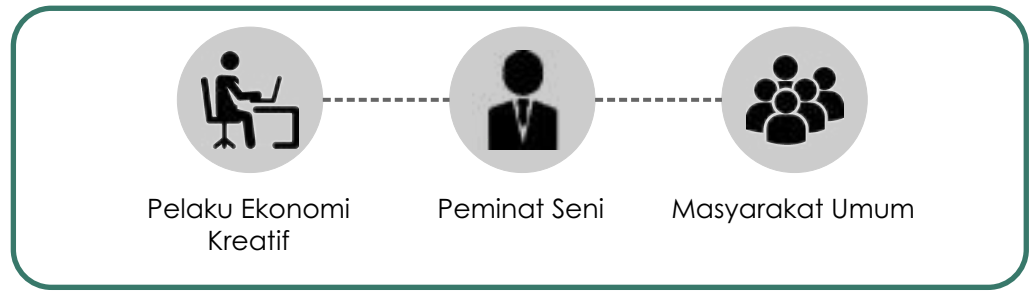
SASARAN



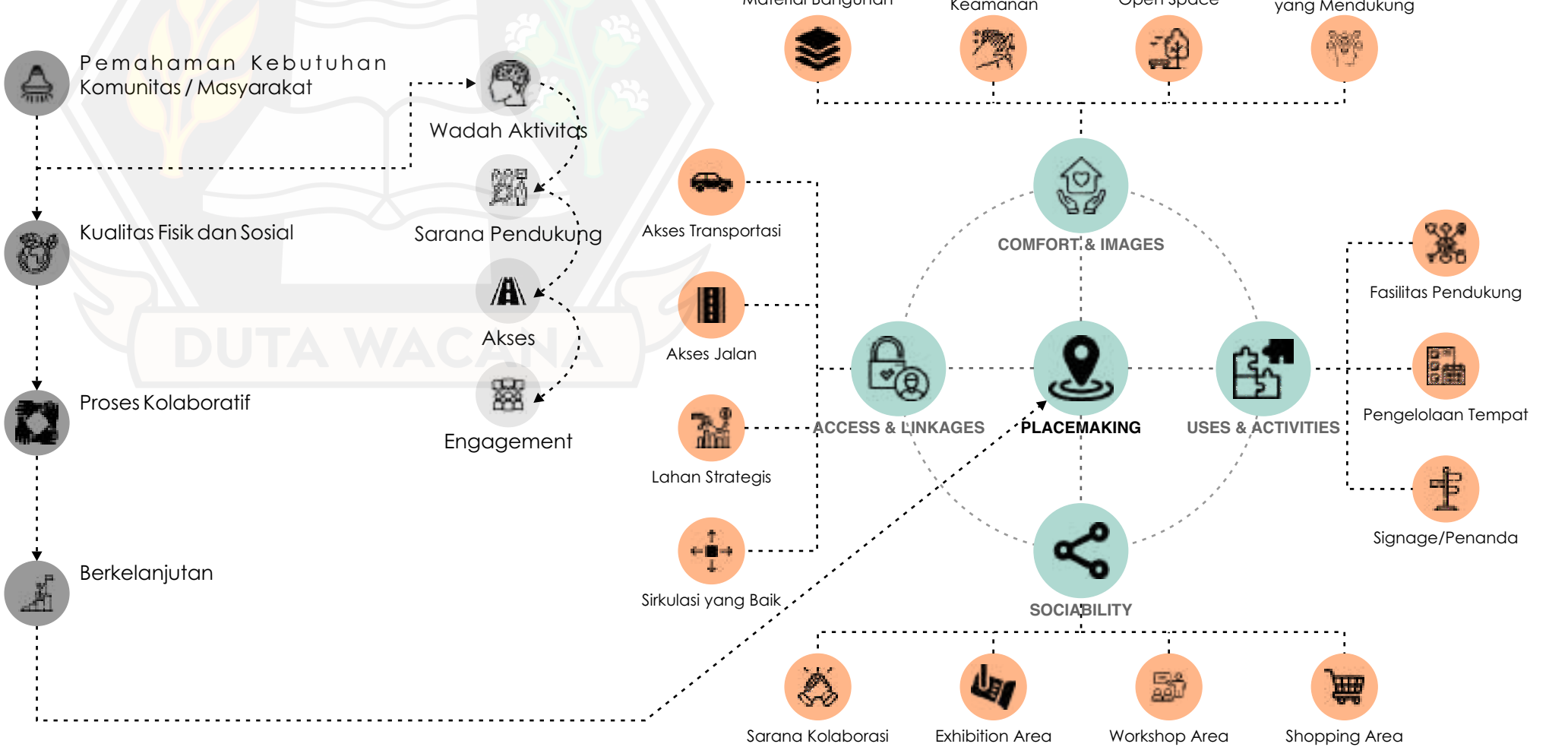
Fasilitas ini akan disesuaikan untuk mewadahi subsektor-subsektor unggulan yang ada di wilayah Magelang.

Dengan adanya fasilitas Art and Creative Center ini, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, inovasi, serta adaptasi dengan tren agar perekonomian di Magelang meningkat dengan Ekonomi Kreatif sebagai pilarnya.

Sumber: google images



METODE PENDEKATAN DESAIN PLACEMAKING



BAB 5

BAB 5

BAB 5

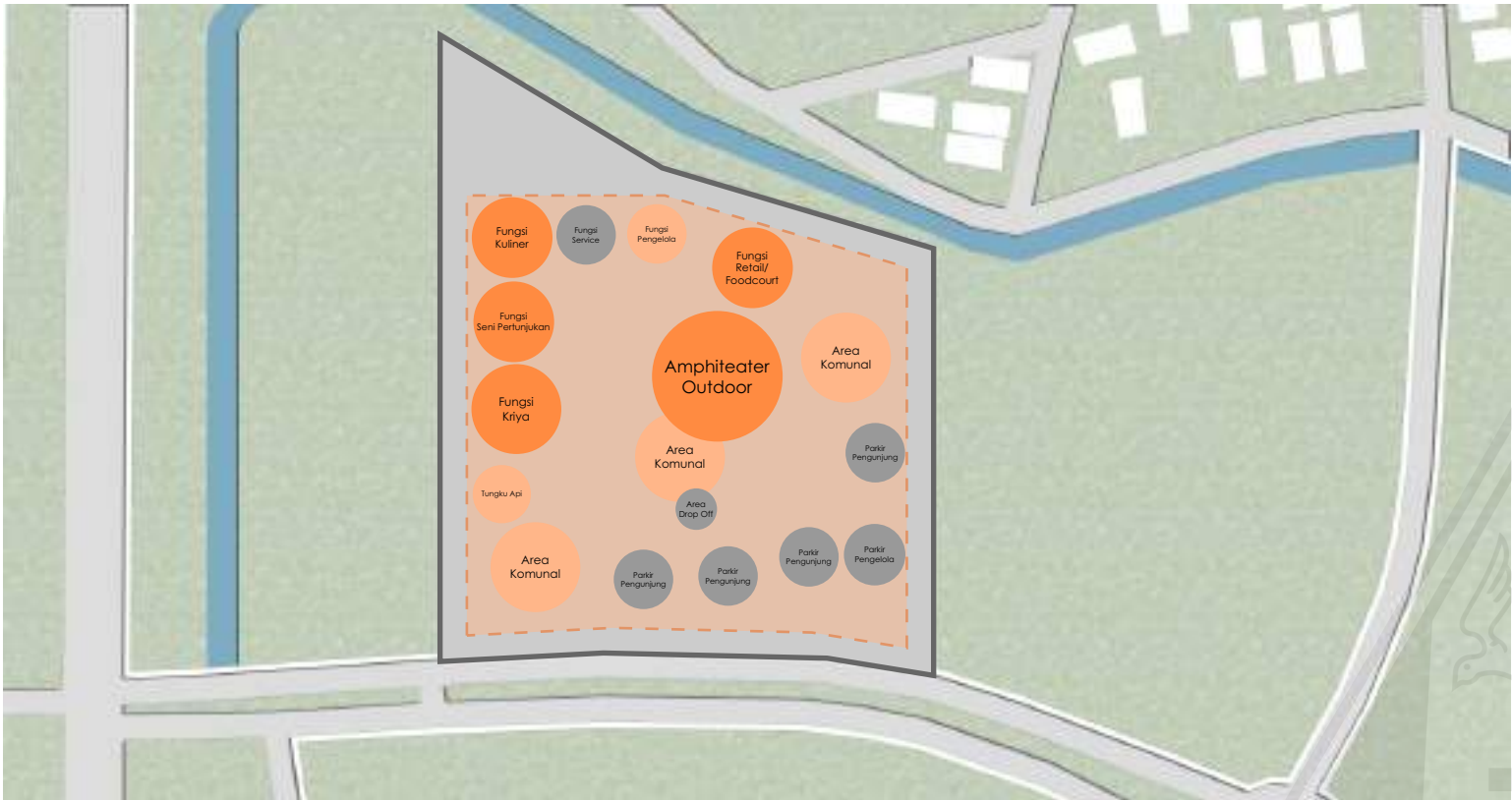
KONSEP DESAIN

- Konsep Penataan Fungsi dan Penerapan pada Site
- Gubahan Massa Kawasan
- Konsep Sirkulasi
- Konsep Utilitas
- Gubahan Massa Bangunan
- Konsep Zonasi Ruang
- Konsep Material
- Konsep Ruang Dalam



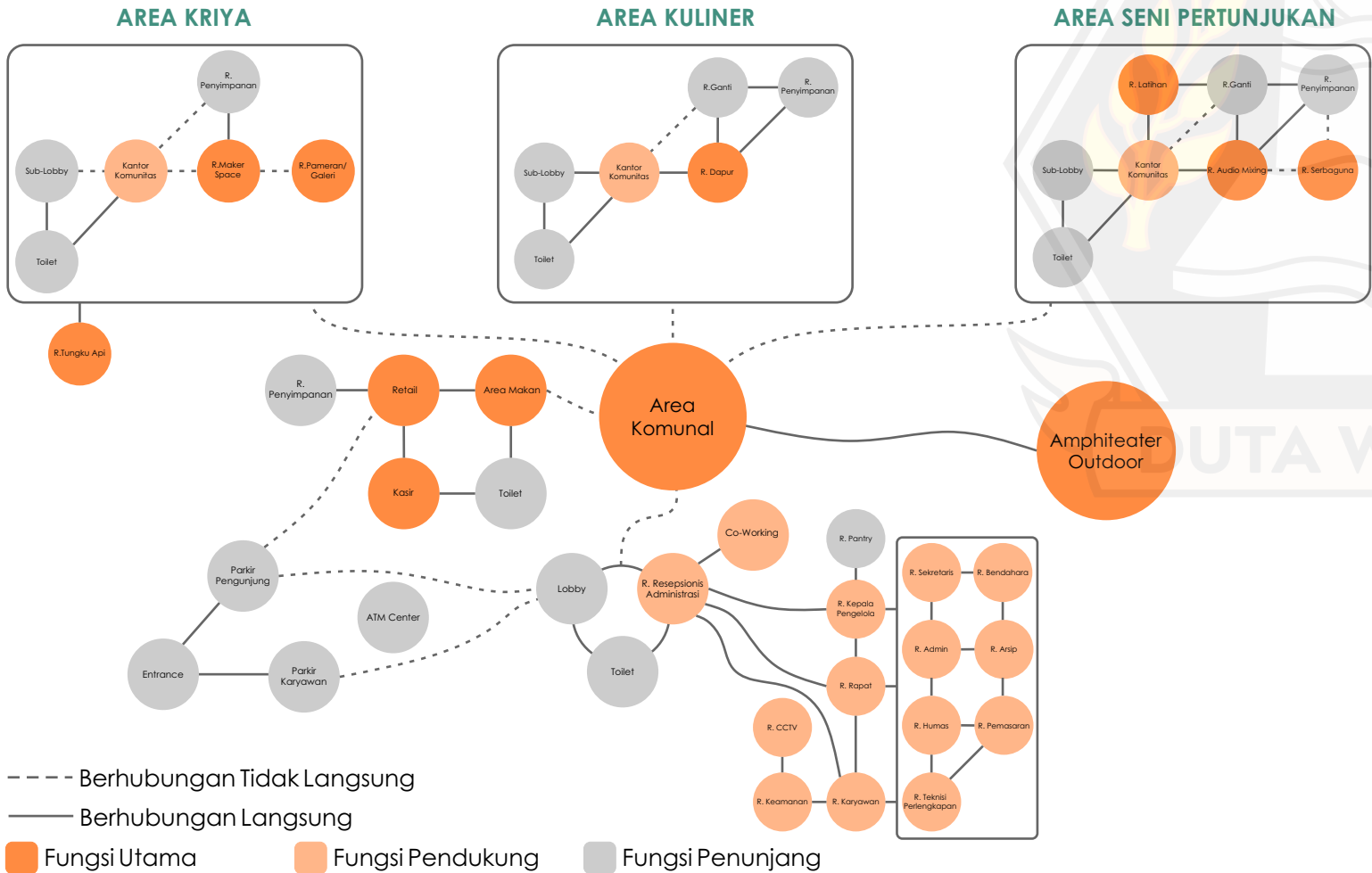
KONSEP DESAIN

PENATAAN FUNGSI - MULTI AKTIVITAS



Fungsi Utama Fungsi Pendukung Fungsi Penunjang

BUBBLE DIAGRAM HUBUNGAN RUANG

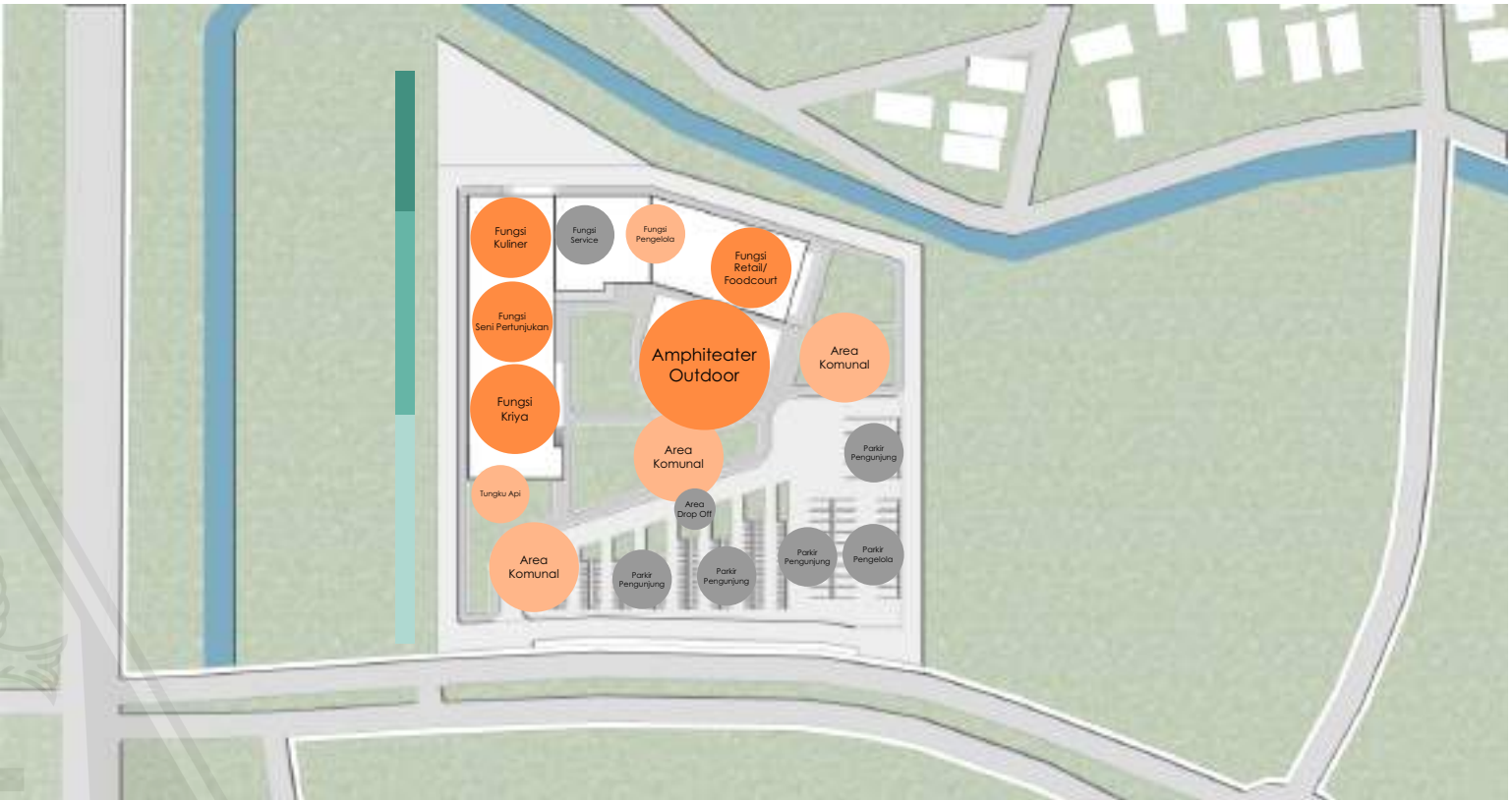


Sequence Merasakan Semua Ruang Sarana Berpikir Kreatif

Interaksi Sosial Pameran & Penjualan Pertunjukan

Kegiatan Bersama Workshop

PENERAPAN PADA SITE - MULTI AKTIVITAS



Zona Kebisingan Rendah Zona Kebisingan Sedang Zona Kebisingan Tinggi

PENGELOMPOKAN ZONASI

BERDASARKAN FUNGSI

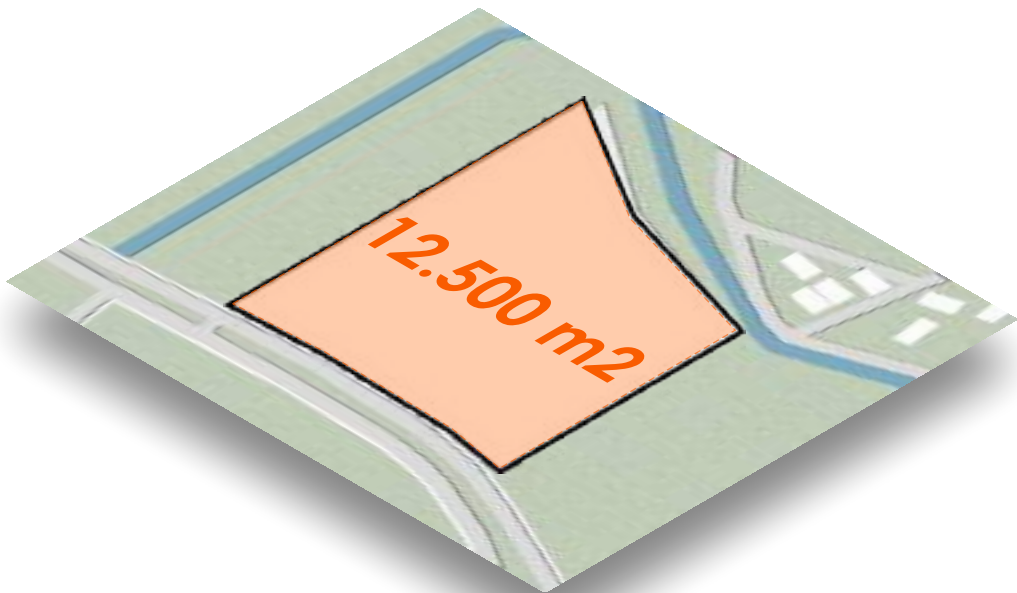
- ZONA FUNGSI UTAMA**
Zona ini adalah fungsi utama yang digunakan untuk mewadahi kegiatan kreatif ke 3 subsektor yakni kegiatan yang berhubungan dengan Seni Kriya, Seni Pertunjukan dan juga Kuliner.
- ZONA FUNGSI PENDUKUNG**
Zona ini adalah fungsi yang mendukung kegiatan fungsi utama. Yang termasuk pada zona ini adalah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan bangunan.
- ZONA FUNGSI PENUNJANG**
Zona ini adalah fungsi yang dibuat khusus sebagai penunjang kegiatan-kegiatan yang ada di dalam Art and Creative Center ini. Contohnya adalah Area Parkir, Area Komunal, dan juga Area Hijau.

BERDASARKAN TINGKAT PRIVASI

- ZONA KEBISINGAN RENDAH**
Zona diletakkan di area yang memiliki kebisingan rendah. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan fungsi yang ada didalamnya. Fungsi-fungsi utama pada kawasan Art and Creative Center diletakkan di Zona Kebisingan Rendah.
- ZONA KEBISINGAN SEDANG**
Zona diletakkan di area yang memiliki kebisingan sedang. Kegiatan-kegiatan di dalamnya pun memiliki kebisingan yang tergolong sedang-tinggi. Contohnya adalah Area Pertunjukan, Area Komunal, dan Area Pedestrian.
- ZONA KEBISINGAN TINGGI**
Zona diletakkan dekat dengan area yang memiliki kebisingan tinggi. Kegiatan-kegiatan di dalam zona public pun memiliki kebisingan yang tinggi. Contohnya adalah Area Parkir Kendaraan dan Area Drop off.

KONSEP DESAIN

GUBAHAN MASSA KAWASAN - MULTI AKTIVITAS



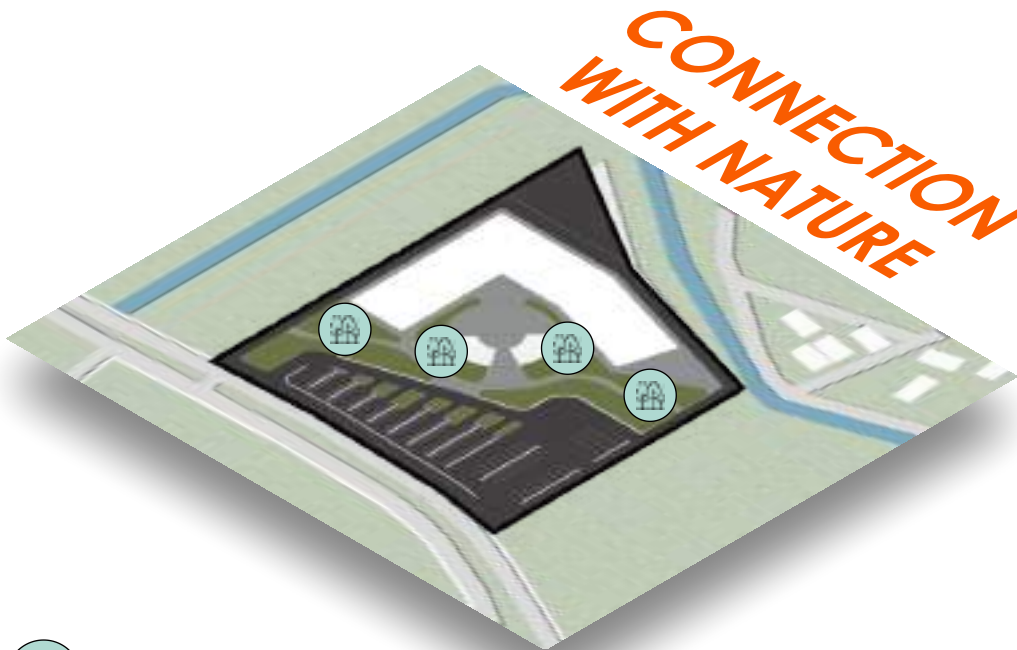
AKSESIBILITAS DAN LUASAN SITE
Site yang dipilih merupakan Lahan Kosong seluas 12.500 m2. Memiliki akses utama berupa jalan 2 arah yang memiliki lebar masing-masing 9m yakni Jalan Barito 2.



SIRKULASI KENDARAAN
Membuat Pola Sirkulasi untuk pengguna kendaraan bermotor agar mudah untuk keluar-masuk dari kawasan. Memberikan jalan perimeter (lebar 5m) di sekitar bangunan untuk keadaan darurat.



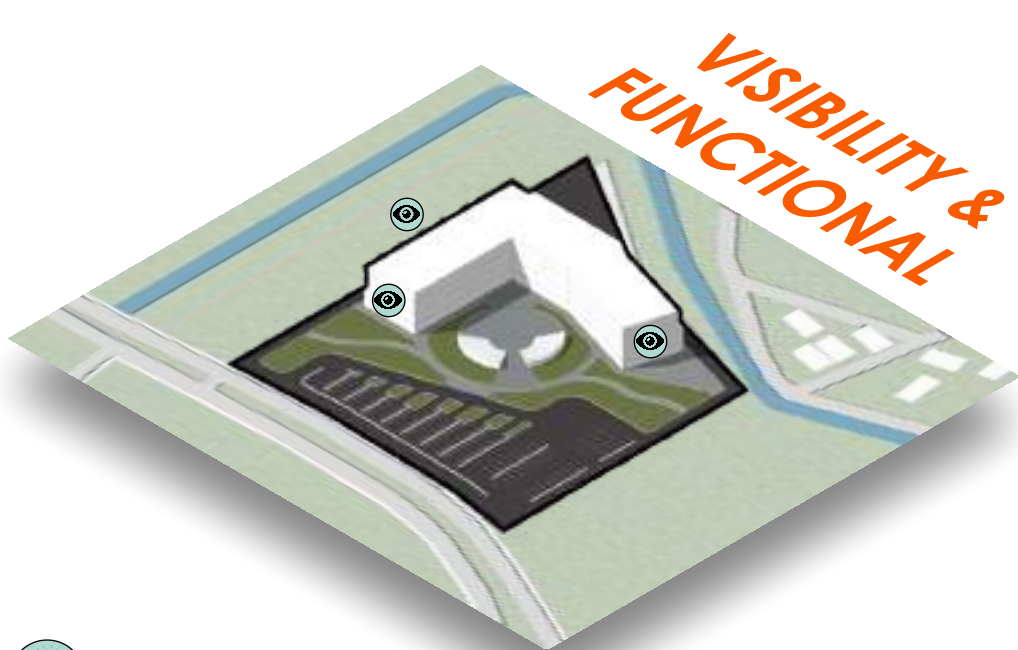
SIRKULASI PEDESTRIAN
Membuat pola sirkulasi (jalan lebar 1.5 - 2 m) untuk pedestrian yang dibedakan dengan sirkulasi kendaraan bermotor agar meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengguna pejalan kaki.



HUMAN CONNECTION WITH NATURE
Selain sebagai pereduksi kebisingan dan polusi udara, Area Hijau berfungsi sebagai area yang dilewati dan bisa digunakan untuk tempat bersantai, berteduh, dan juga berkumpul.



MASSA BANGUNAN
Peletakkan massa bangunan diletakkan di bagian belakang agar mendapatkan kesan Private dan jauh dari kebisingan. Bentuk massa mengikuti dari lekuk Site.



PENYESUAIAN MASSA BANGUNAN DENGAN FUNGSI
Demi mendukung fungsi-fungsi yang ada di dalamnya, bangunan dibuat berlantai banyak. Selain itu, Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan visibilitas bangunan.

Open Space	Simbol Interaksi dan Rekreasi	Human Connection with Nature
------------	-------------------------------	------------------------------

Fisik Bangunan	Menanggapi Kawasan	Bentuk dan Fasad
----------------	--------------------	------------------

Branding	Sesuatu yang Mengundang	Area yang Berkesan
----------	-------------------------	--------------------

KONSEP DESAIN

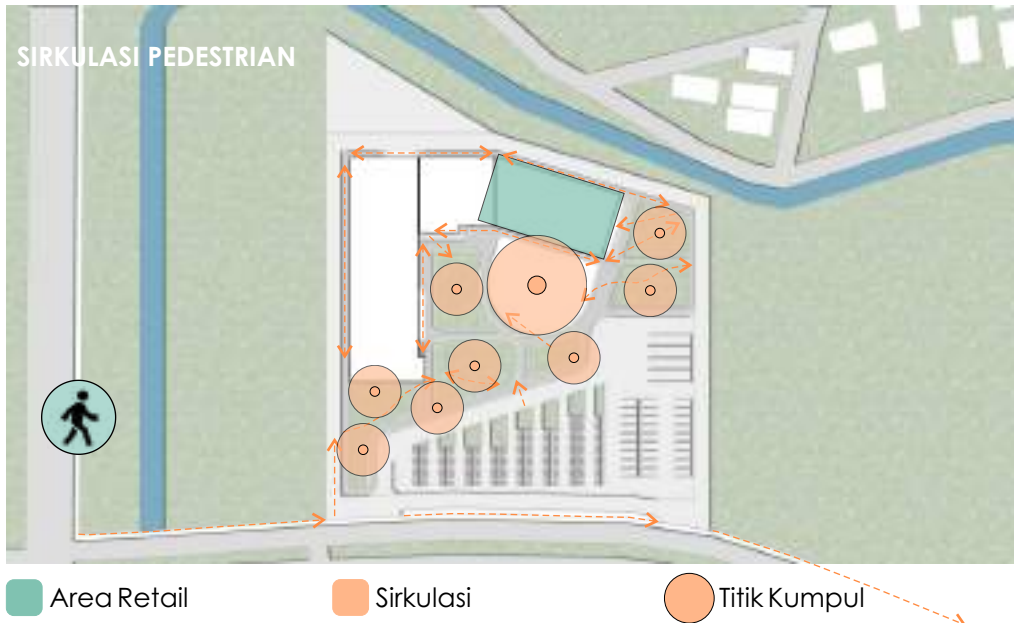
KONSEP SIRKULASI - TRANSPORTASI & LAHAN PARKIR

SIRKULASI KENDARAAN



Sirkulasi Pengunjung
Masuk ke Site > Drop Off / Parkir > Keluar dari Site

Sirkulasi Pengelola
Masuk ke Site > Drop Off / Parkir > Keluar dari Site

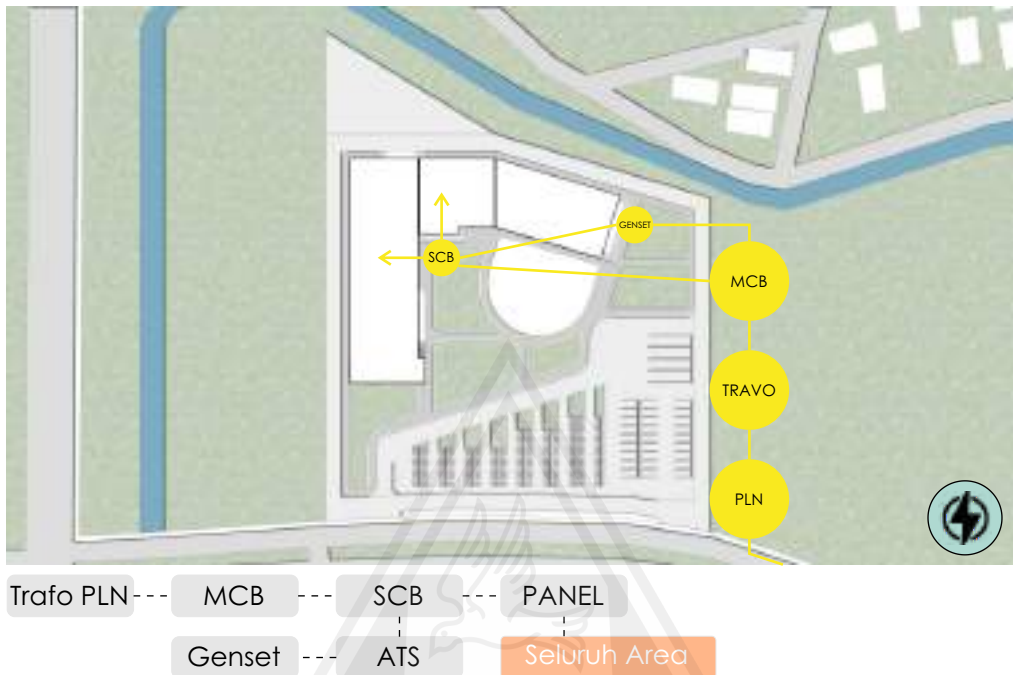


- Sirkulasi Pedestrian yang memungkinkan pengunjung mengalami seluruh suasana ruang pada kawasan.
- Pola Terpusat diterapkan di skala besar kawasan.
- Pola Linear diterapkan di kawasan Retail
- Area Hijau yang menjadi titik berkumpul dan bersantai (mendorong interaksi), serta menerapkan "Human Connection with Nature"

Akses Jalan	Akses Jalan Kendaraan	Akses Jalan Pedestrian
-------------	-----------------------	------------------------

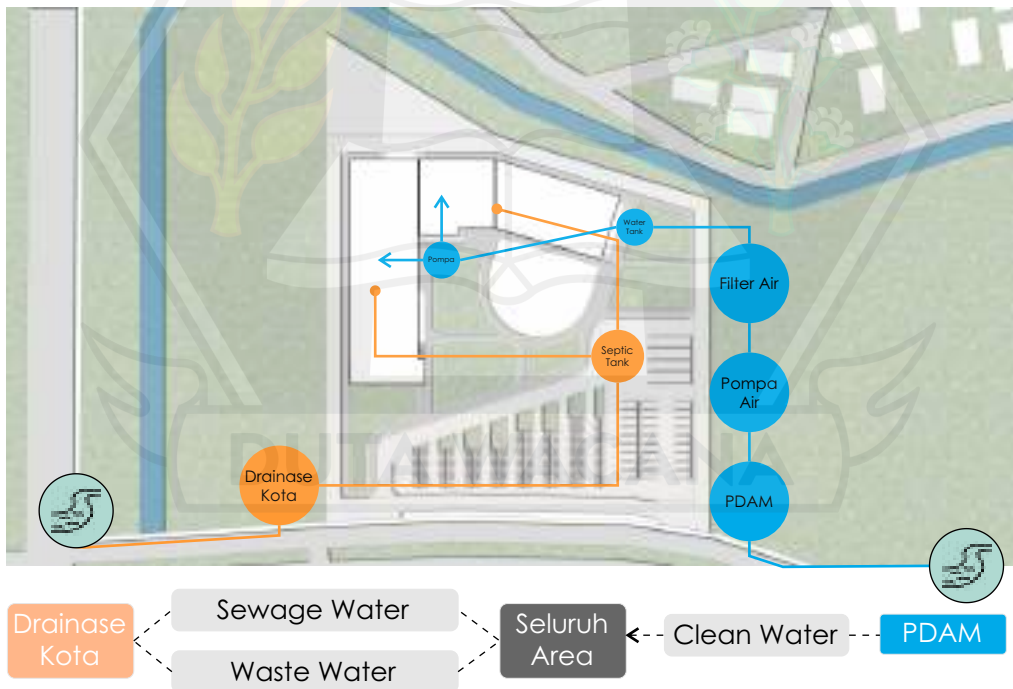
KONSEP UTILITAS - KEAMANAN DAN KENYAMANAN

ELEKTRIKAL



- Membuat Pola Sirkulasi untuk pengguna kendaraan bermotor agar mudah untuk keluar-masuk dari kawasan. Memberikan jalan perimeter (lebar 5m) di sekitar bangunan untuk keadaan darurat.

AIR BERSIH DAN AIR KOTOR

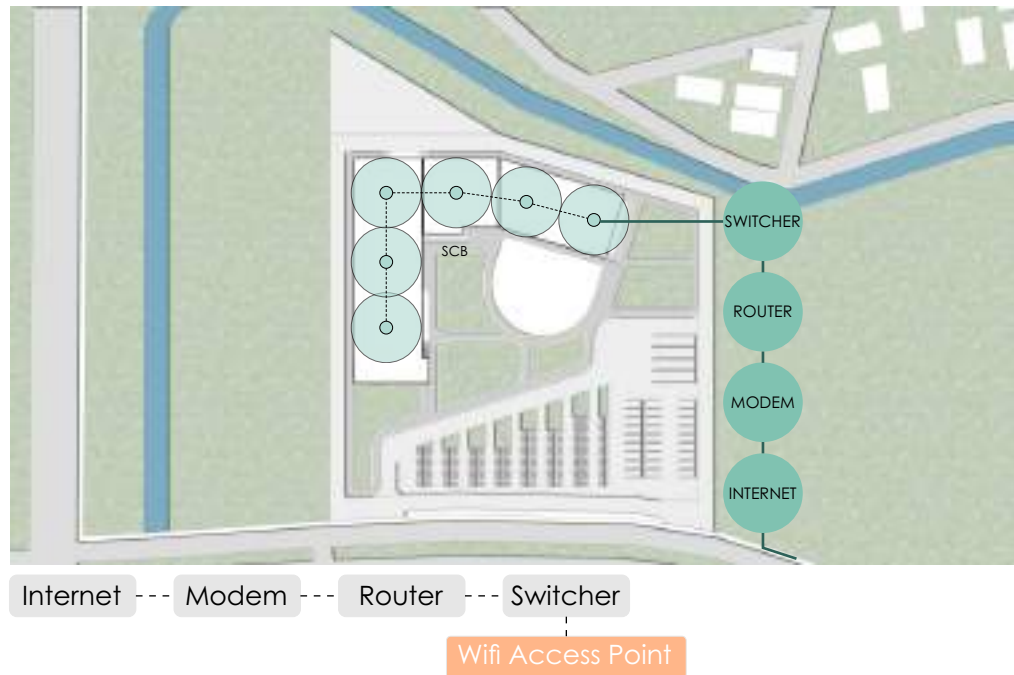


- Peletakkan massa bangunan diletakkan di bagian belakang agar mendapatkan kesan Private dan jauh dari kebisingan. Bentuk massa mengikuti dari lekuk Site.

Keamanan & Kenyamanan	Security & CCTV	Kebersihan & Sampah	Utilitas (Air, Listrik, Api, Internet)
-----------------------	-----------------	---------------------	--

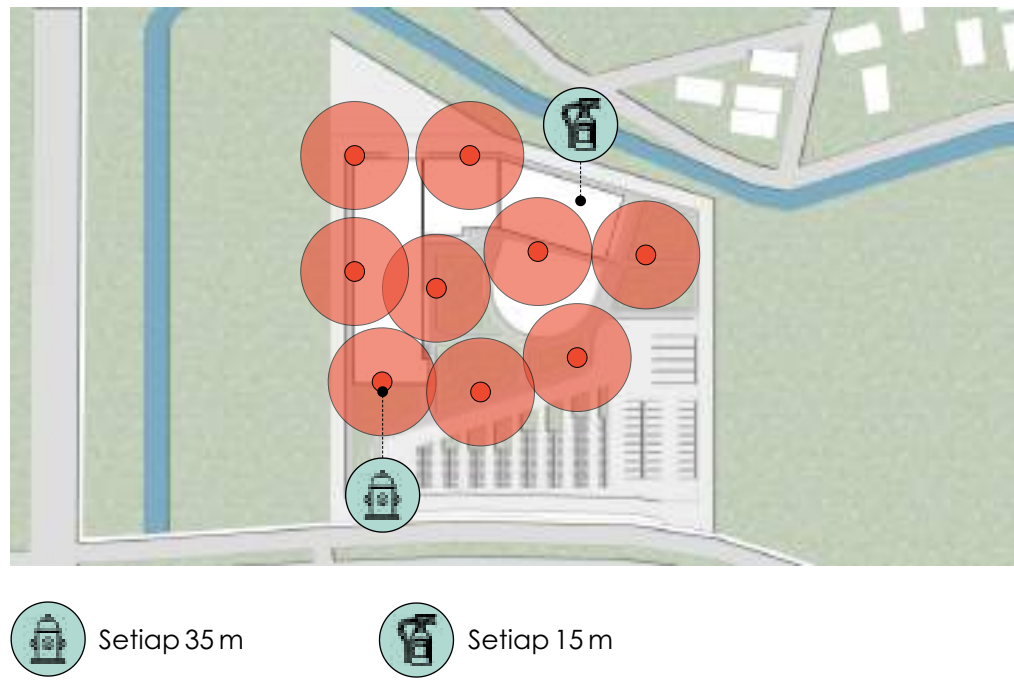
KONSEP INTERNET DAN API - KEAMANAN DAN KENYAMANAN

SKEMA TELEKOMUNIKASI INTERNET



- Memberikan fasilitas internet (Jangkauan optimal Wifi Access Point adalah 50 m2 di dalam ruang dan 200 m2 di luar ruang).

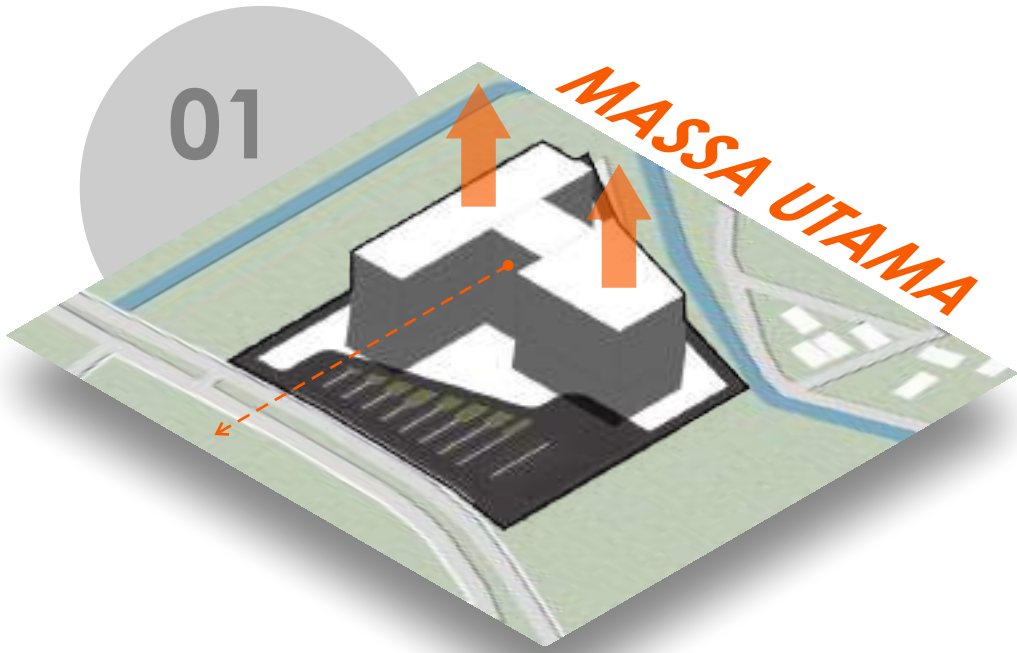
HIDRANT DAN APAR



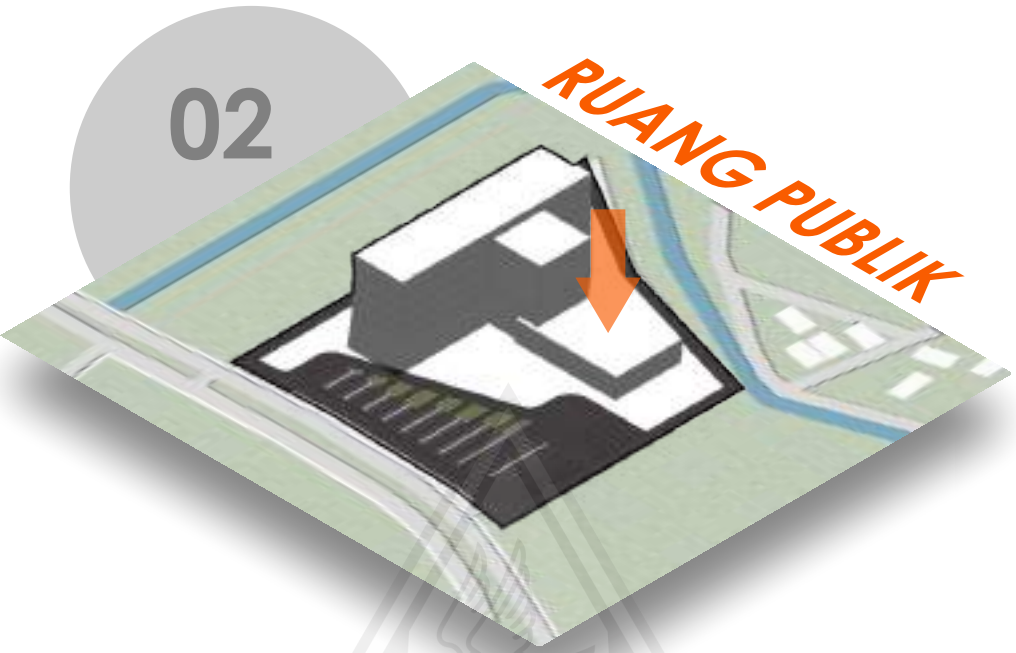
- Jarak pemasangan Hidran harus diantara 35-38 meter satu dengan yang lainnya.
- menurut SNI 03-1735-2000 Jangkauan Hidran mencapai 1000 m2
- Peletakkan APAR setiap 15 m

KONSEP DESAIN

GUBAHAN MASSA BANGUNAN - FISIK BANGUNAN - BRANDING



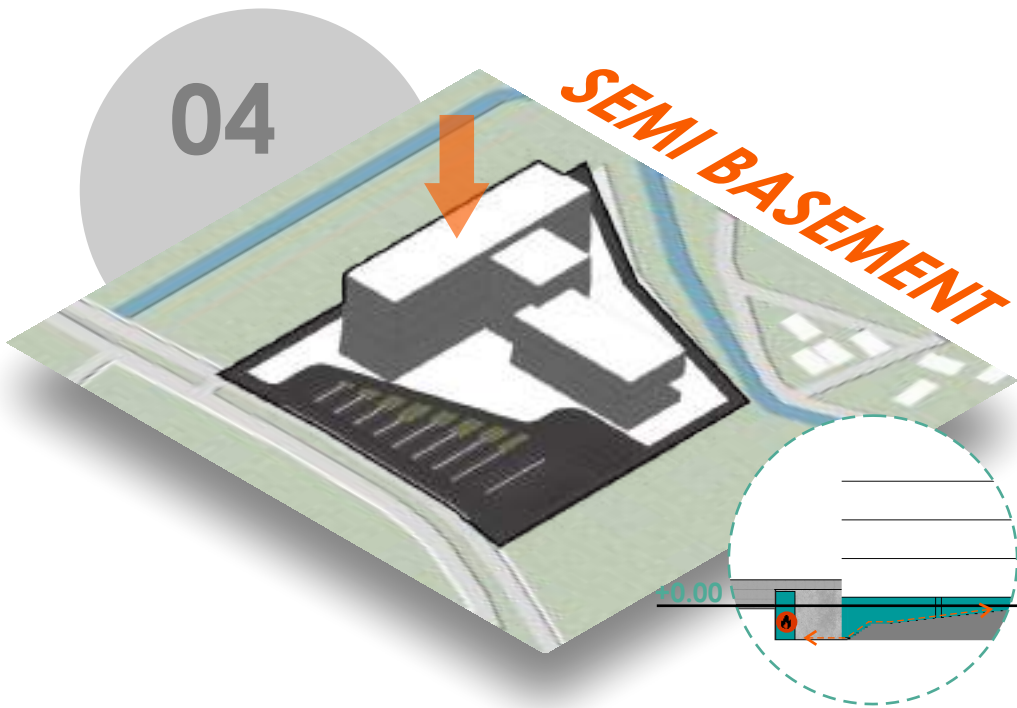
- Massa utama dengan komposisi 2 massa besar dan 1 massa penghubung.
- Arah Orientasi Bangunan menghadap ke Selatan.



- Pengolahan Bentuk Fasad Timur disesuaikan dengan bentuk Site. Massa ini akan difungsikan untuk Ruang Publik.



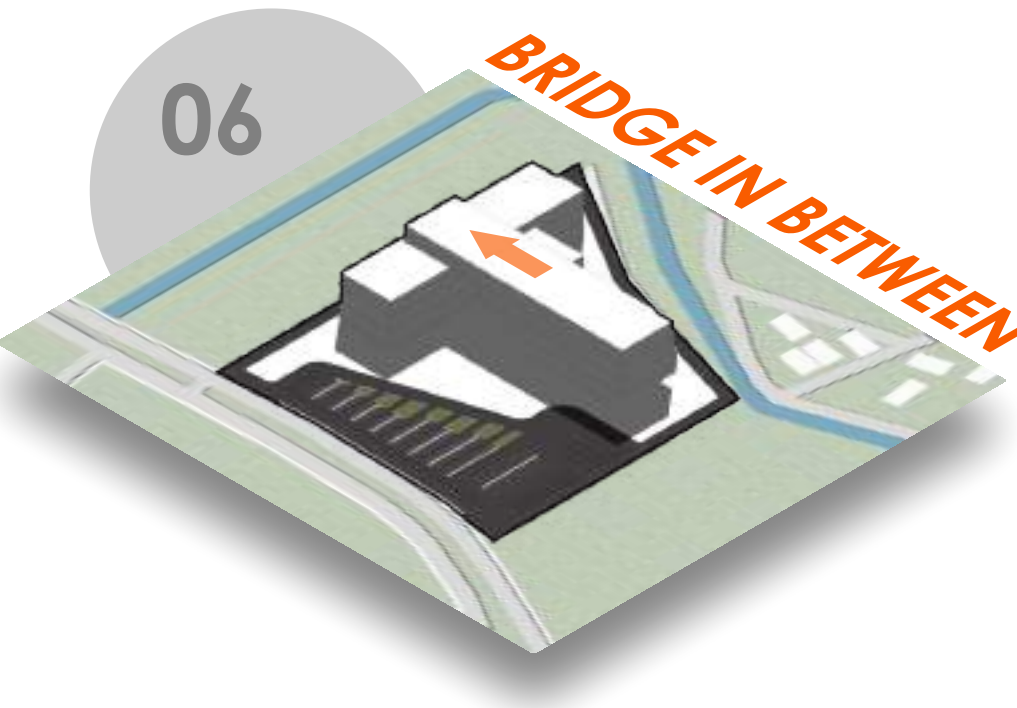
- Memberikan Aspek Kantilever pada Fasad Timur untuk memberikan kesan dinamis.
- Pada area ini akan dimaksimalkan view menghadap ke Timur.



- Mendorong massa kebawah untuk memberikan ruang "Semi-Basement" bagi Subsektor Kriya untuk memberikan suasana Bekerja dan akses menuju Tungku Api.
- Memberikan akses vertikal luar berupa tangga dan juga ramp.
- Memberikan batas keamanan dan privasi berupa dinding setinggi 1.50 m.



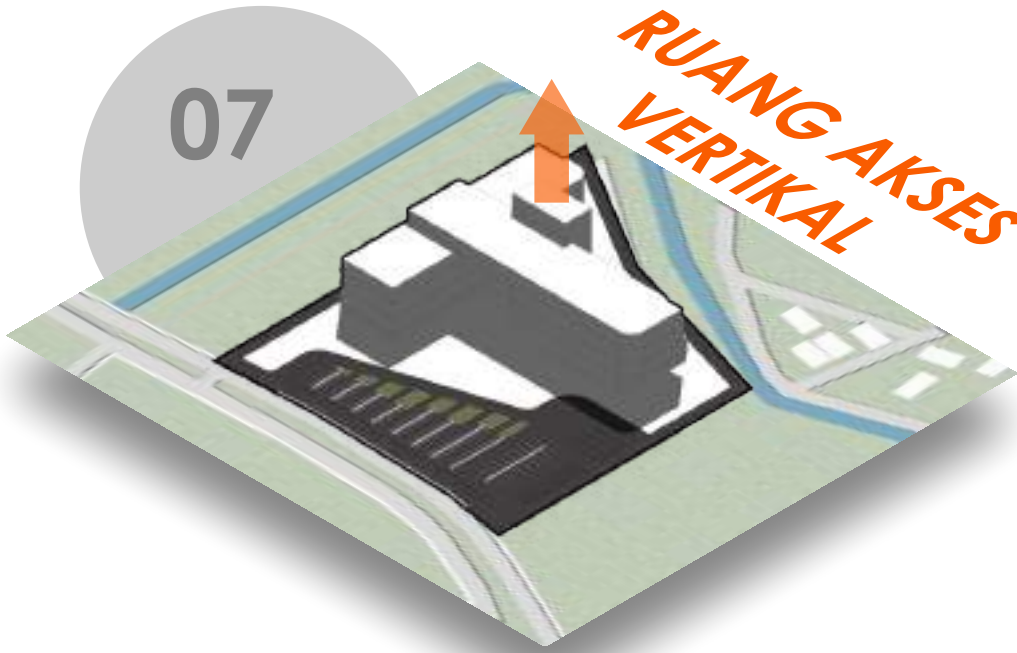
- Mendorong Massa ke atas untuk menambah Volume pada Area yang digunakan untuk Ruang Publik



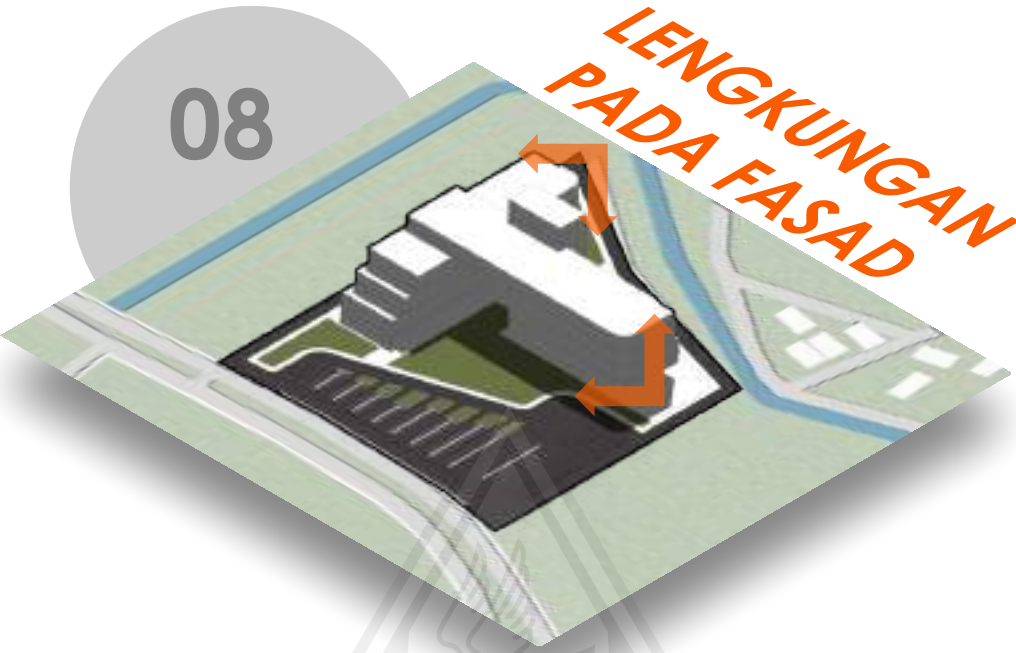
- Memberikan Bentuk "Bridge" di antara 2 massa besar bangunan.

KONSEP DESAIN

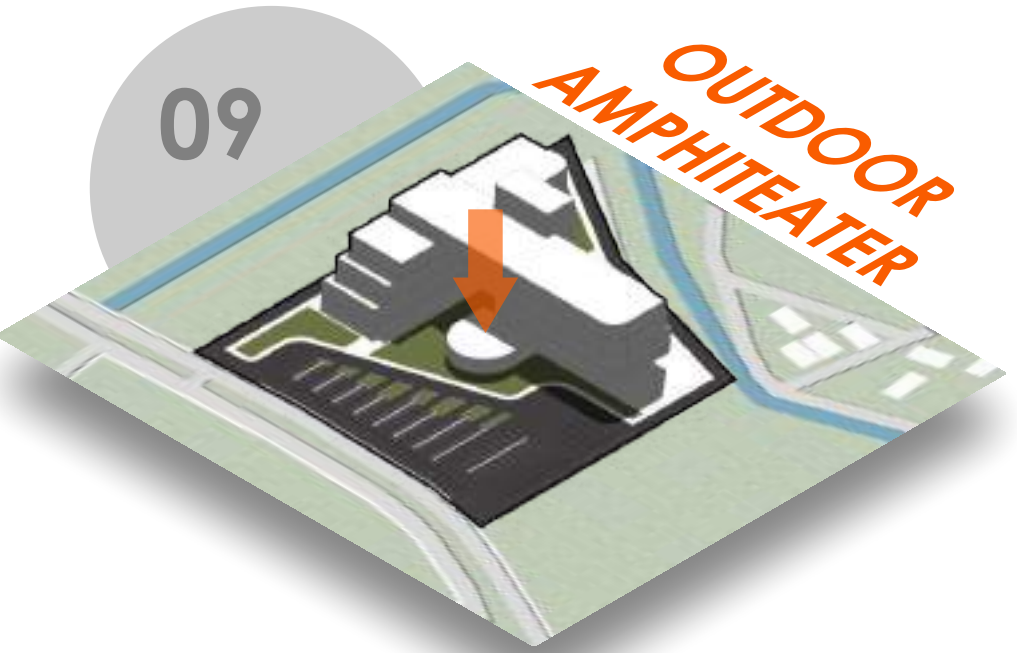
GUBAHAN MASSA BANGUNAN - FISIK BANGUNAN - BRANDING



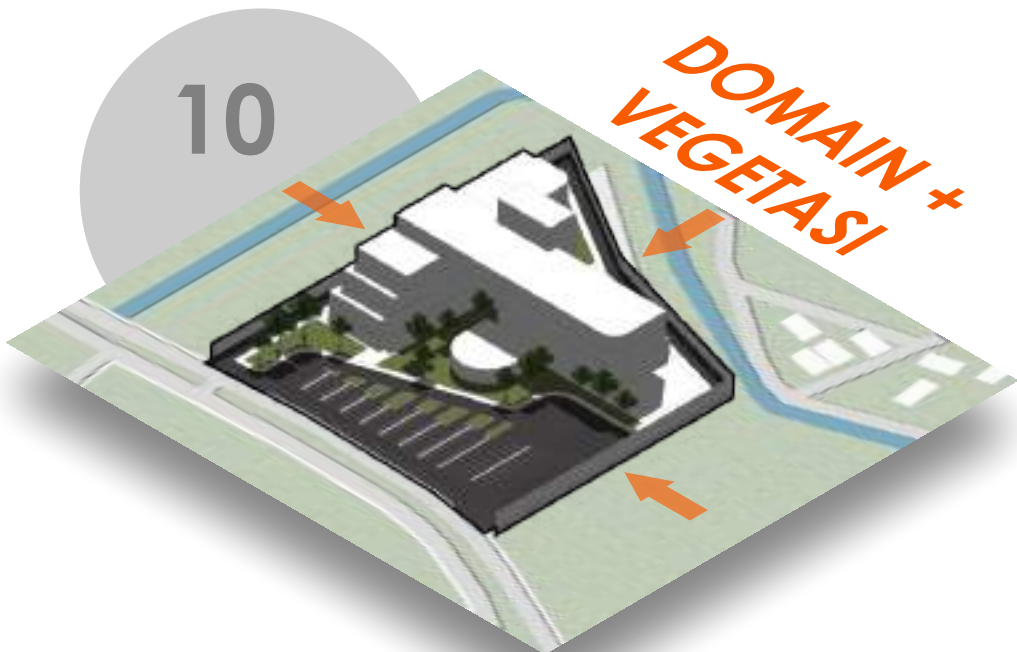
- Massa Penghubung Bangunan dinaikan ke atas untuk akomodasi akses vertikal bangunan.



- Memberikan bentuk lengkungan pada tepi bangunan agar memudahkan sirkulasi angin dan penghawaan alami.



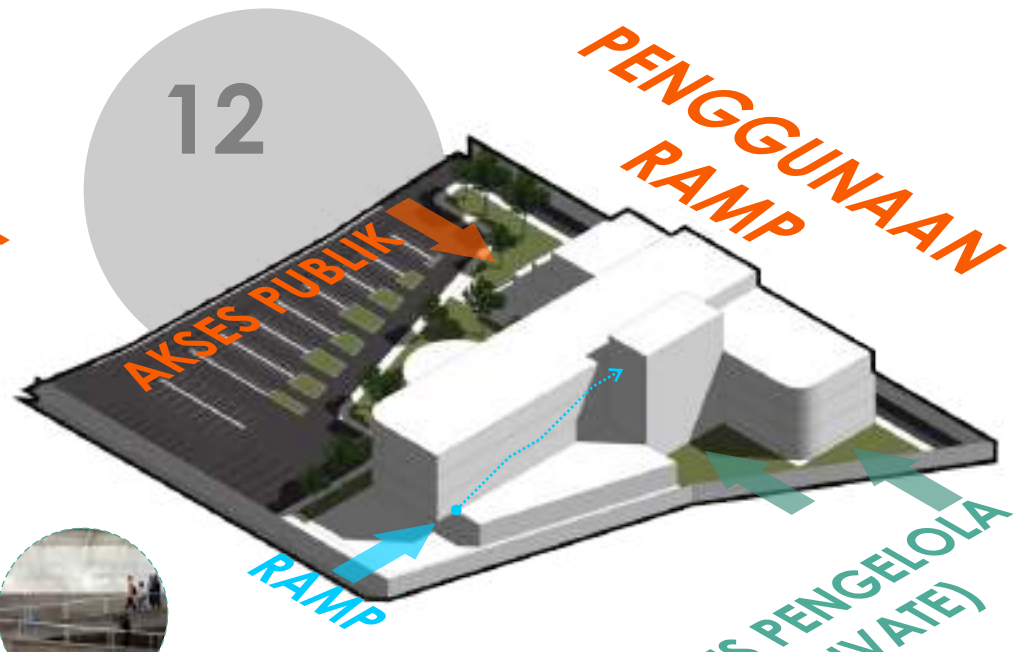
- Memasukkan fungsi Outdoor Amphiteater pada area landscape bangunan.



- Memberikan elemen softscape untuk peneduh area luar bangunan.
- Memberikan domain berupa tembok setinggi ± 3.5 m sebagai batas area.



- Untuk menanggapi iklim tropis diberikan Double Fasad sebagai elemen selubung bangunan.
- Untuk meningkatkan ketertarikan pengunjung terhadap bangunan. Bangunan memanfaatkan teknologi Videotron pada bagian fasadnya. Videotron diarahkan ke Jalan Utama (Barat Bangunan)



- Menggunakan Ramp dan Tangga untuk memberikan sequence berupa aspek Indoor & Outdoor yang menerus dan menarik pada bangunan.
- Pemisahan Akses Publik (pengunjung) dan juga Akses Pengelola (private).

Fisik Bangunan	Menanggapi Kawasan	Bentuk & Fasad
----------------	--------------------	----------------

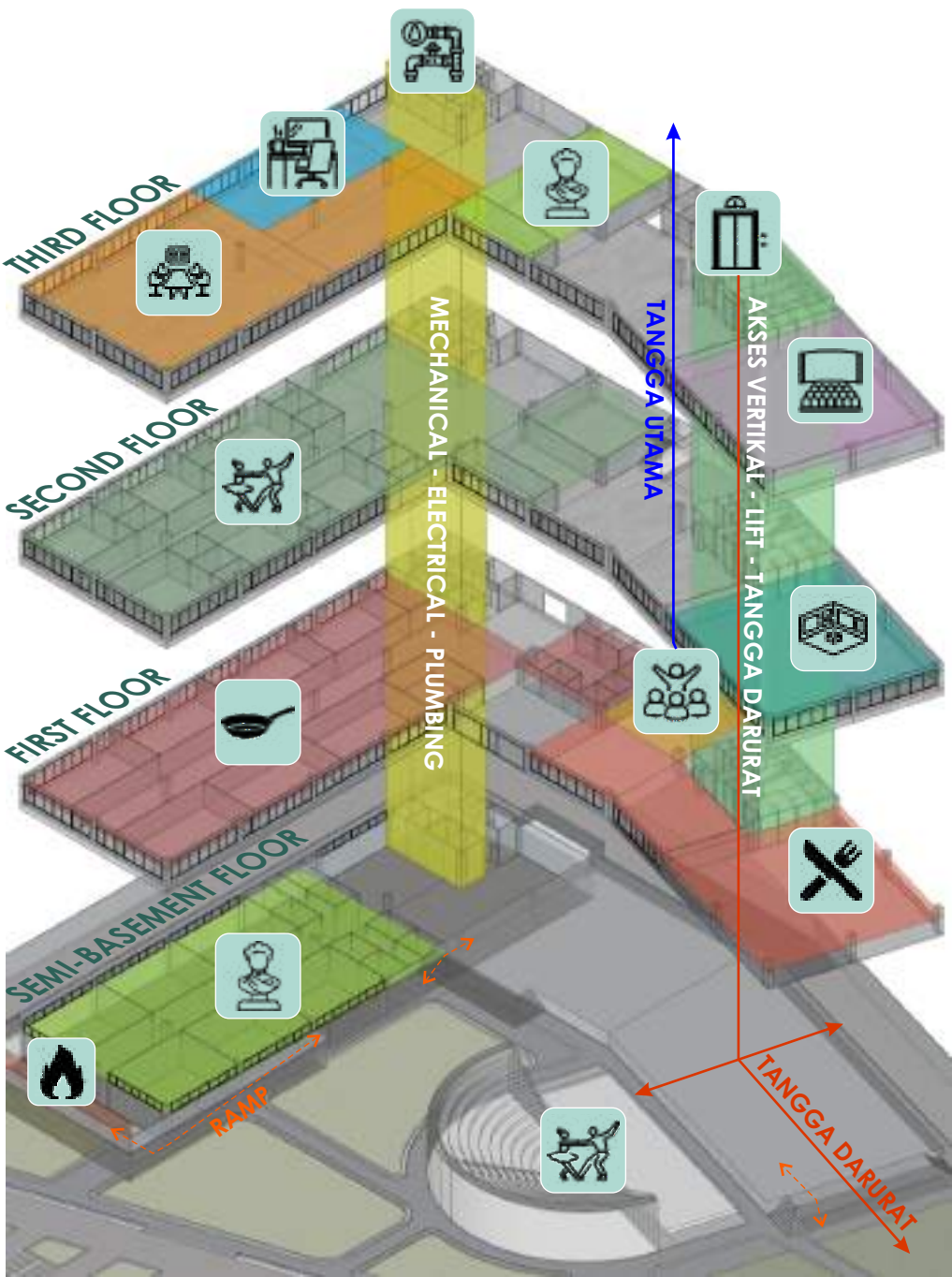
Branding	Sesuatu yang Mengundang	Area yang Berkesan
----------	-------------------------	--------------------

Creative Placemaking	Physical Form	Quality Places	Social Opportunity
----------------------	---------------	----------------	--------------------

KONSEP DESAIN

KONSEP ZONASI RUANG

ZONASI FUNGSI RUANG BANGUNAN



- Area Tungku Api

Area Kriya

Area Kuliner

Area Foodcourt
- Area Lobby

Area Seni Pertunjukan

Area Galeri/Pameran

Area Co-Working
- Area Kantor

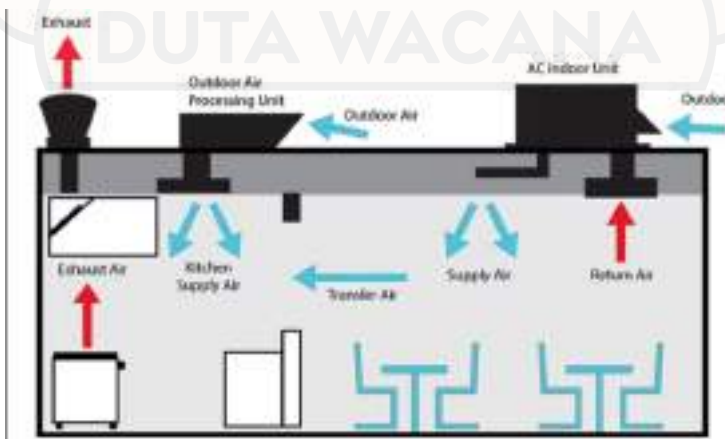
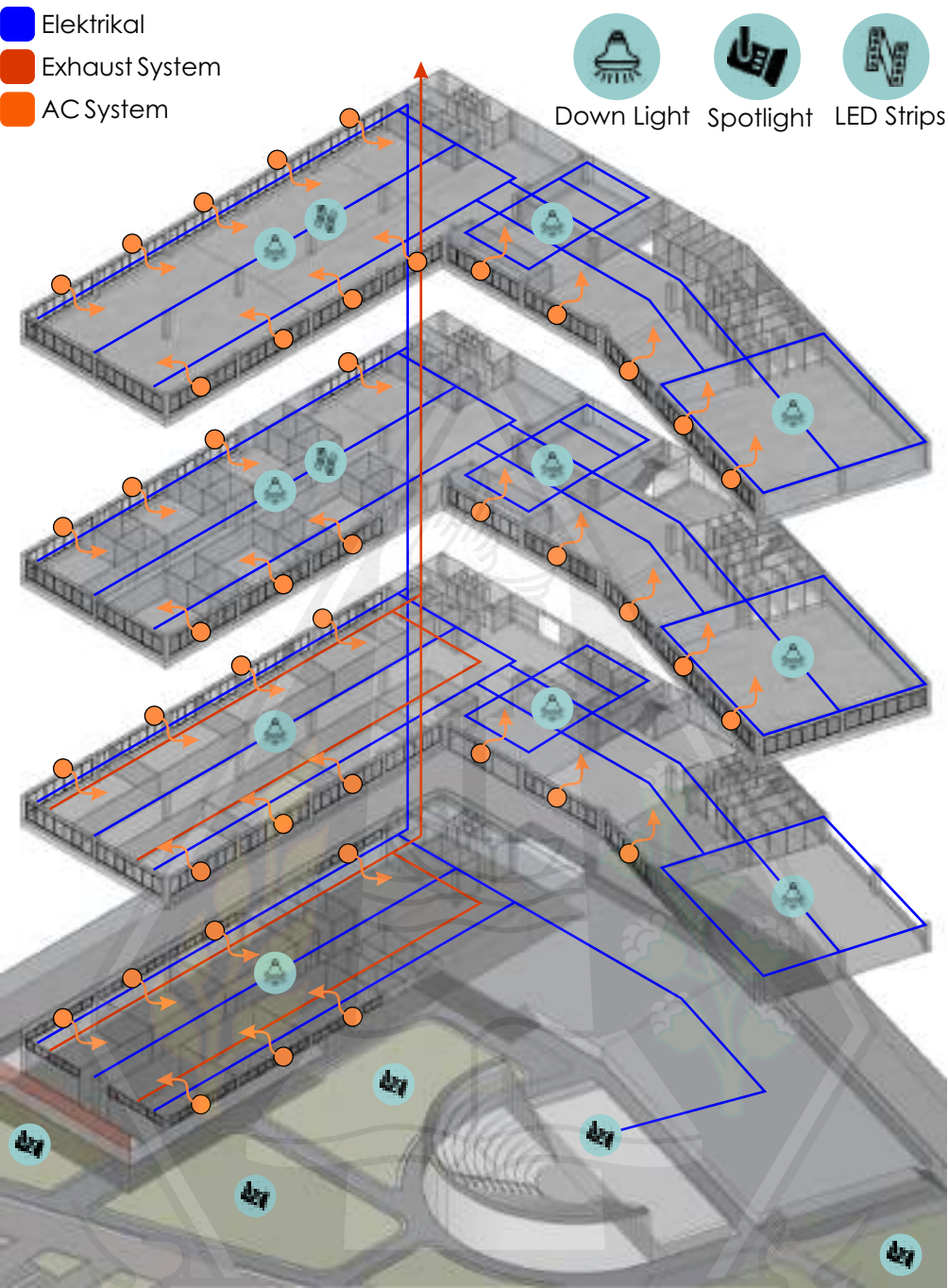
Area R. Serbaguna

System

Lift - Tangga Darurat

KONSEP UTILITAS

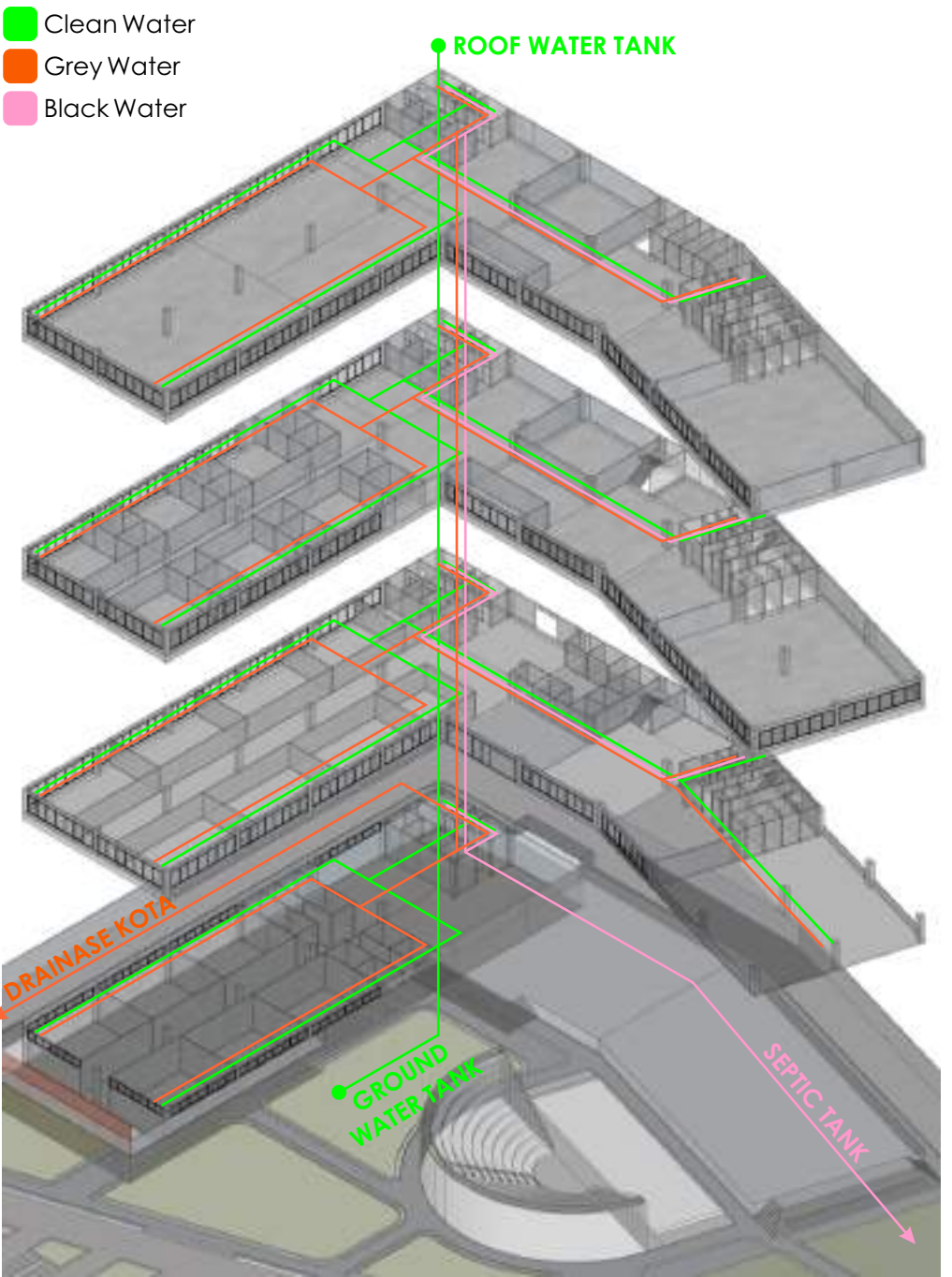
ELEKTRIKAL - HVAC - AC



Sumber: <https://www.samsung.com/>

KONSEP UTILITAS

AIR BERSIH DAN AIR KOTOR



- Clean Water**

adalah air bersih yang berasal dari PDAM, dipompa menuju Water Tank.
- Grey Water**

adalah air buangan yang berasal dari pembuangan sink dapur, wastafel dan floor drain kamar mandi.
- Black Water**

air buangan dari kloset yang menyertai limbah padat yang dibuang, serta air dari bidet dan urinoir (tempat buang air kecil) juga termasuk dalam black water.

Sequence	Merasakan Semua Ruang	Sarana Berpikir Kreatif
----------	-----------------------	-------------------------

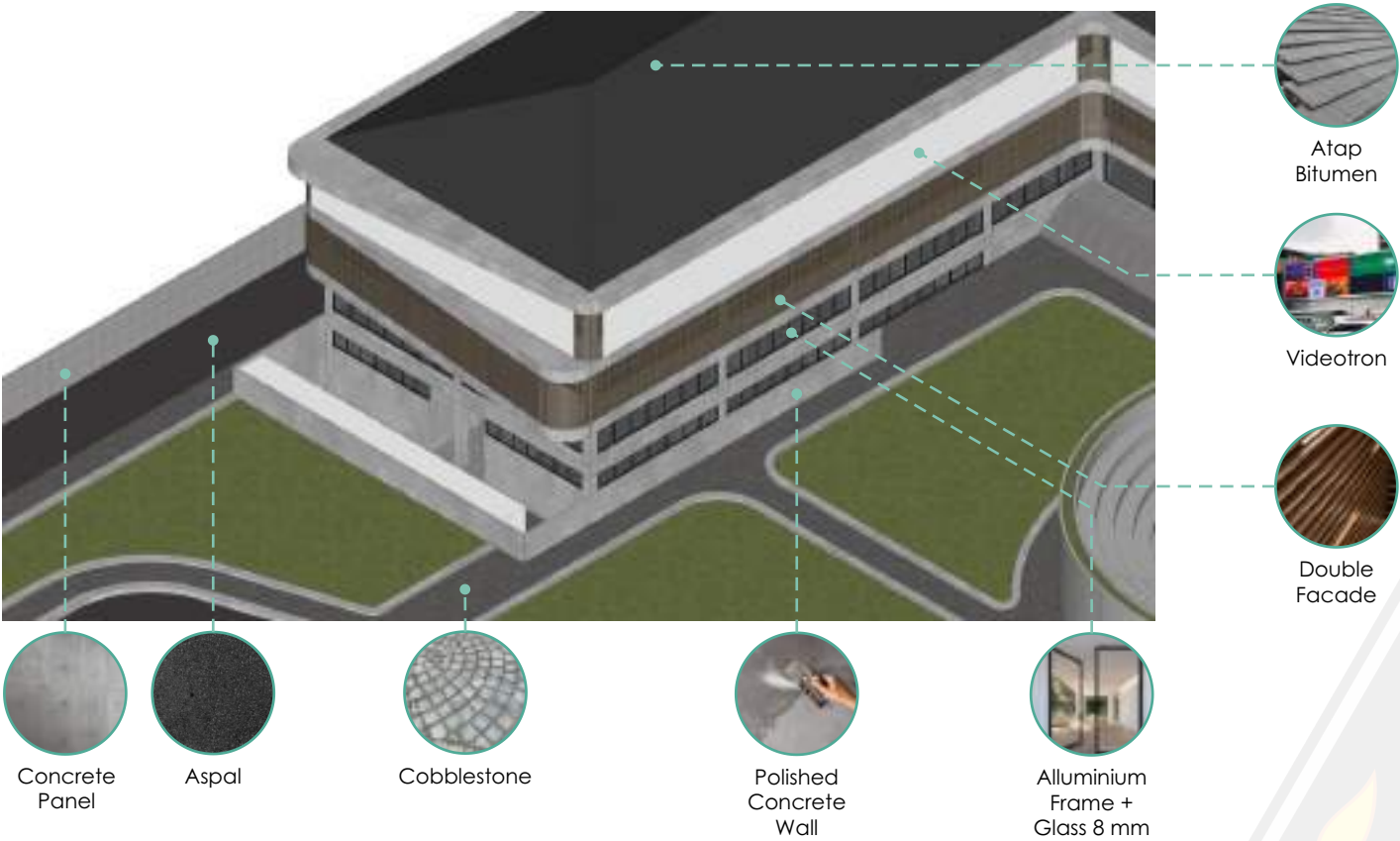
Multi Aktivitas	Alur Aktivitas	Manajemen Waktu	Zoning
-----------------	----------------	-----------------	--------

Keamanan & Kenyamanan	Security & CCTV	Kebersihan & Sampah	Utilitas (Air, Listrik, Api, Internet)
-----------------------	-----------------	---------------------	--

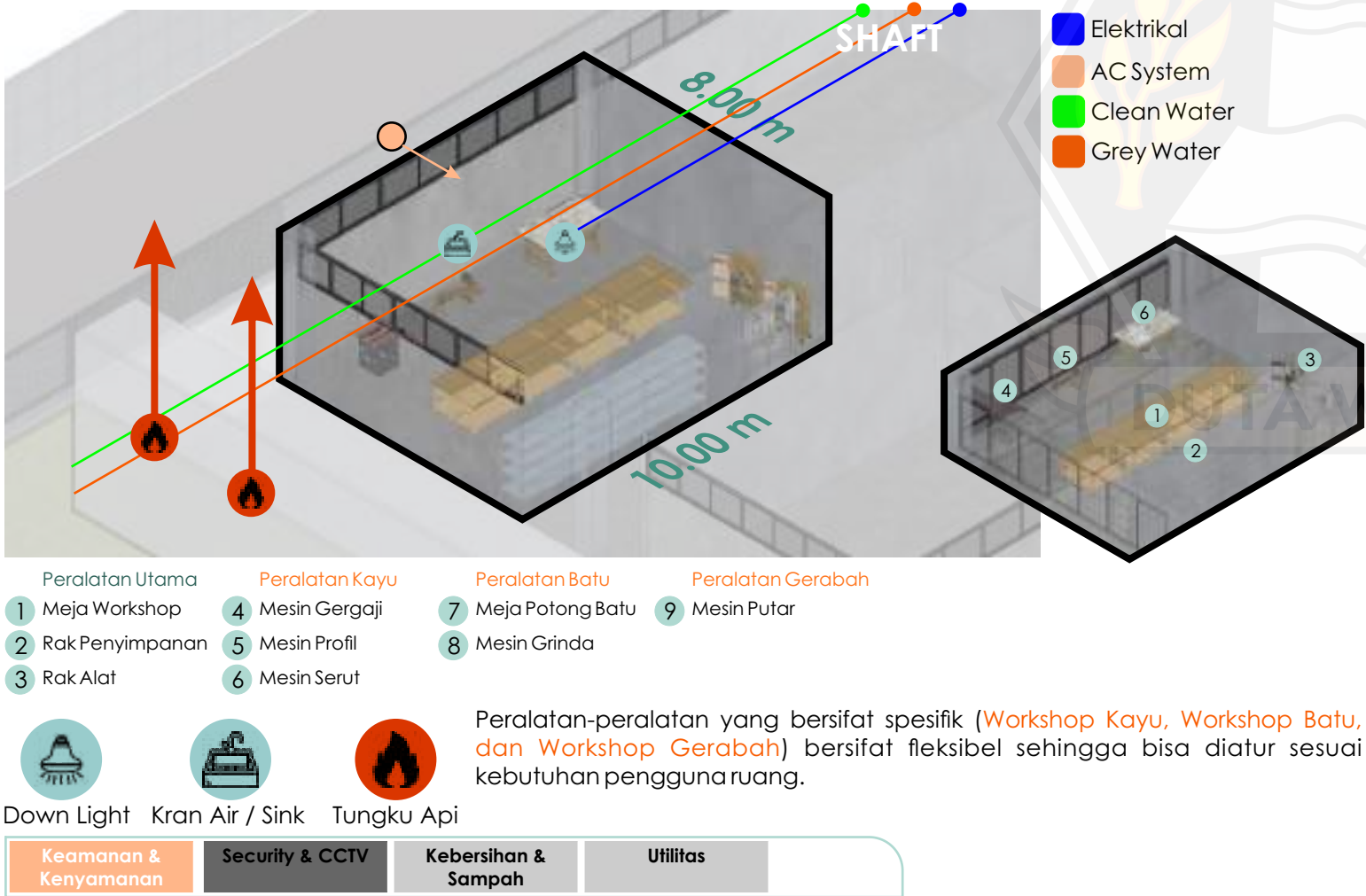
KONSEP DESAIN

KONSEP MATERIAL - MATERIAL BANGUNAN

KONSEP MATERIAL EKSTERIOR

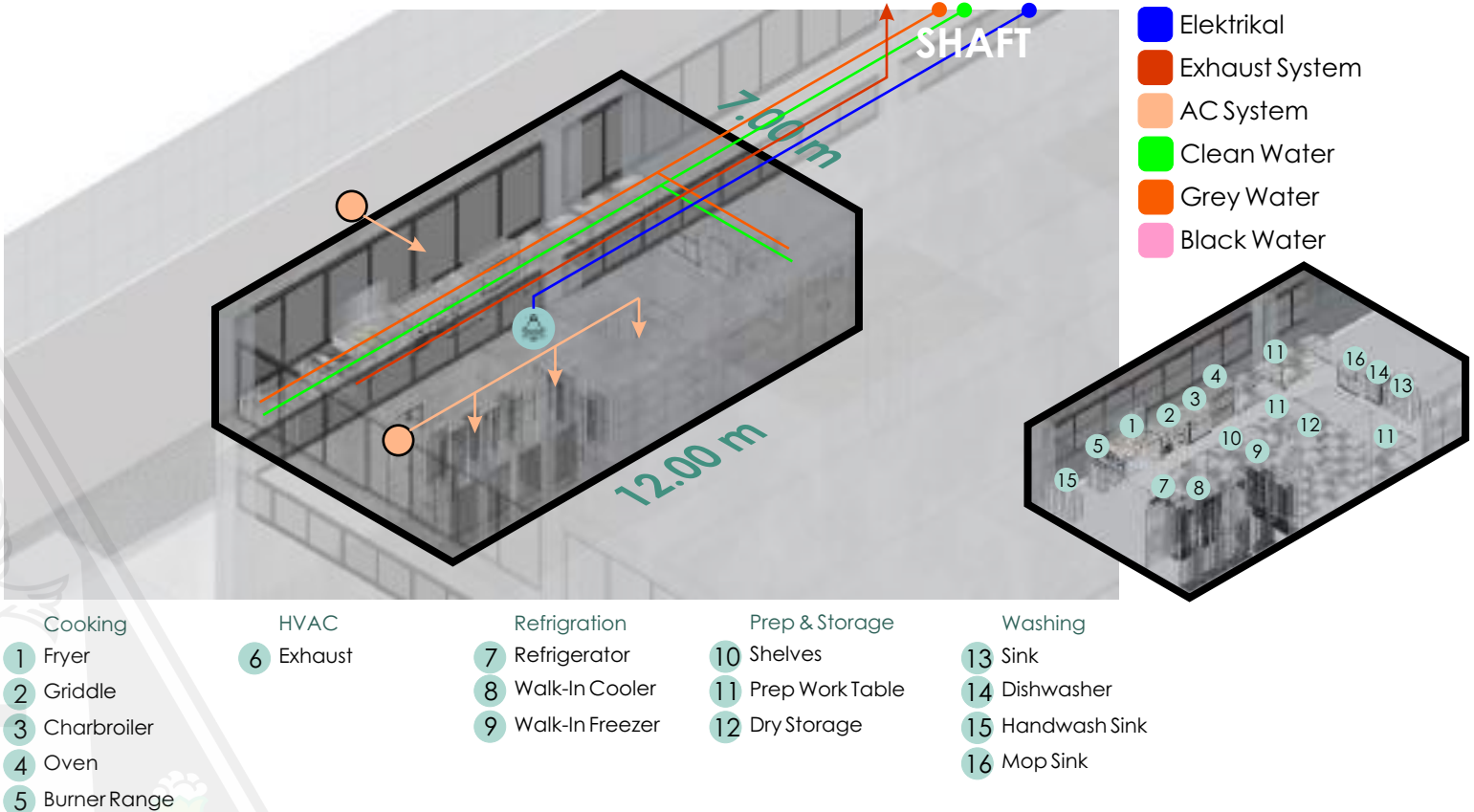


KONSEP RUANG DALAM - RUANG WORKSHOP KRIYA

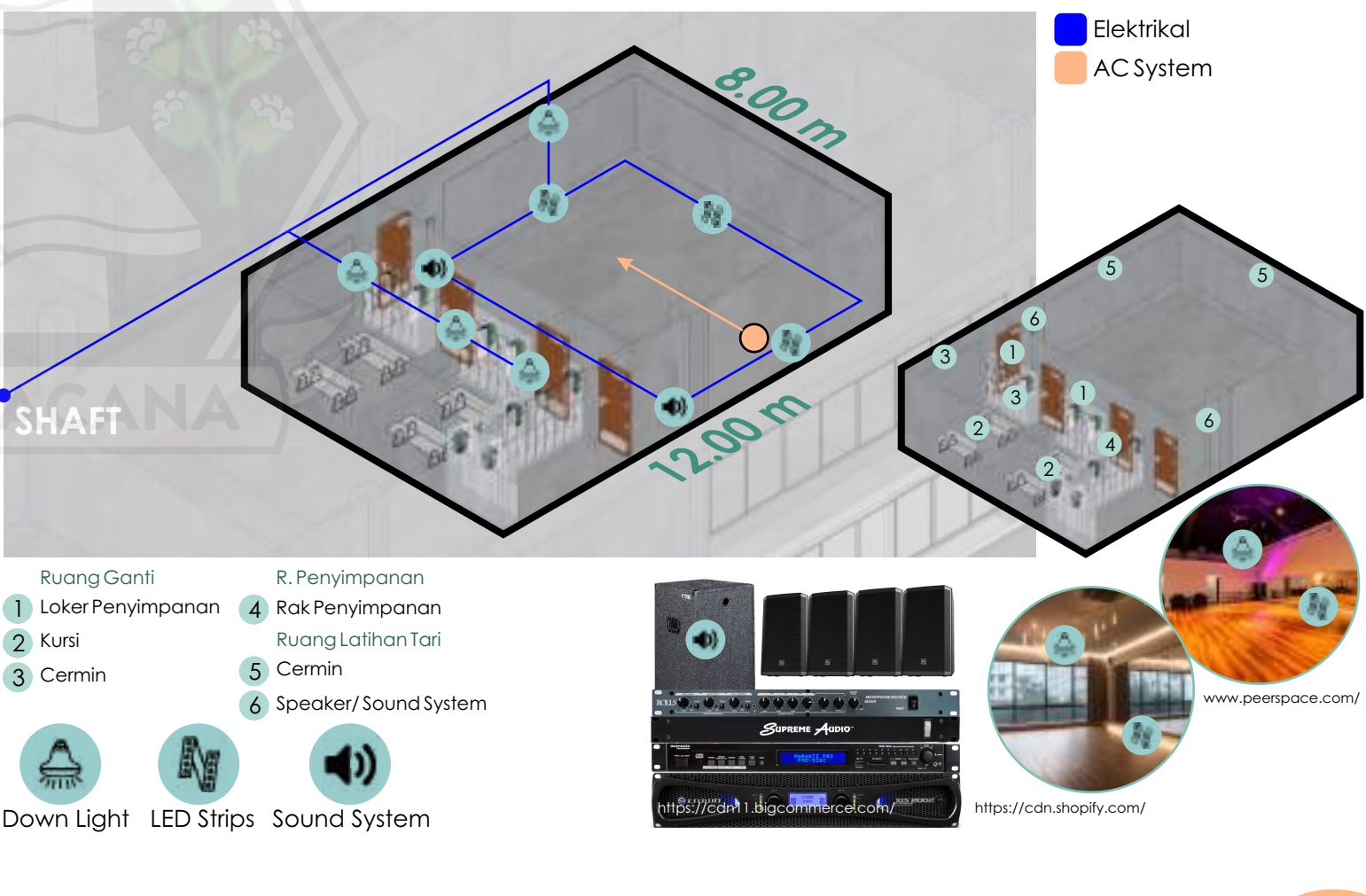


KONSEP RUANG - RUANG DALAM BANGUNAN

KONSEP RUANG DALAM - RUANG DAPUR KULINER



KONSEP RUANG DALAM - RUANG LATIHAN SENI PERTUNJUKAN



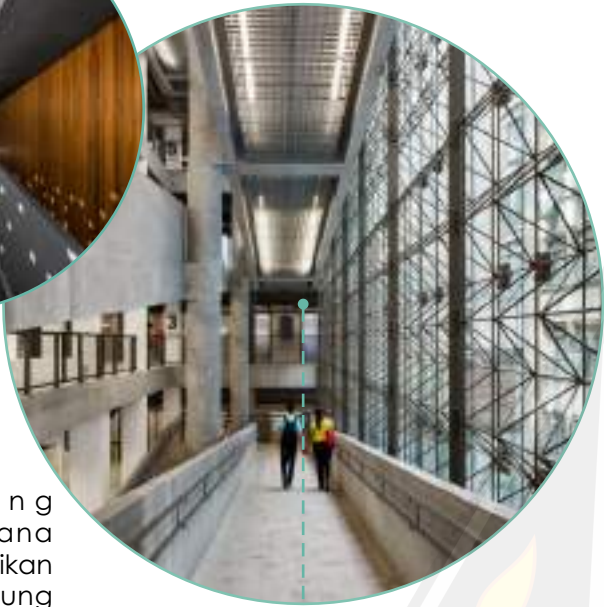
KONSEP DESAIN

KONSEP RUANG - RUANG DALAM BANGUNAN

KONSEP SEQUENCE RUANG



Penggunaan Ramp yang menghubungkan antara suasana outdoor dan juga indoor. Memberikan ragam sequence bagi pengunjung yang melewatinya.



www.archdaily.com



Alur Sequence yang mengarahkan pengunjung untuk mengalami sequence-sequence berikutnya.



www.archdaily.com

KONSEP RUANG DALAM - RUANG PAMERAN



Konsep Ruang Pameran yang **mengarahkan (contoh: dengan partisi ataupun lighting)** pengunjung untuk mengalami setiap ruang yang ada di dalam untuk bisa melihat seluruh isi galeri.



www.archdaily.com



Konsep Ruang Pameran yang **mengarahkan (contoh: dengan partisi ataupun lighting)** pengunjung untuk mengalami setiap ruang yang ada di dalam untuk bisa melihat seluruh isi galeri.



www.archdaily.com

Sequence	Merasakan Semua Ruang	Sarana Berpikir Kreatif
----------	-----------------------	-------------------------

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Trisnawati, Diana. Wirawan, Yerry. Yudhistrat, Aria. Prasyanti, Anneke. (2023). Cerita Tentang Placemaking

Jurnal

Putri, Nurasih Darwanti. (2019). Tinjauan Kualitas Pencahayaan Buatan Di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Undergraduate thesis, Universitas Pembangunan Jaya.

Glan Aryaputra Prabawa. (2022). PERANCANGAN SOLO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN MODULAR DESIGN DI KOTA SURAKARTA -. Ukdw.ac.id.

https://katalog.ukdw.ac.id/7581/1/61180291_bab1_daftarpustaka.pdf

Fendy Hendrawan. (2023). CREATIVE SPACE UNTUK PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI KABUPATEN KEDIRI DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR -. Ukdw.ac.id.

https://katalog.ukdw.ac.id/7967/1/61170208_bab1_bab5_daftar%20pustaka.pdf

Akbar, A. (2018). BORNEO CONVENTION AND EXHIBITION CENTER. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 6(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/article/view/25165/75676576388>

Zakky. (2019, November 4). Pengertian Seni Menurut Para Ahli | Arti & Definisi Seni Secara Umum. ZonaReferensi.com. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-seni/>

WARDANI, S. G., Suprpti, A., & Siti, R. R. (2020). Pusat Kreatif Milenial di Kota Semarang - Undip Repository. Undip.ac.id. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/5904/1/Judul.pdf>

Tandyo, Elisse Johanna. (2019). CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA - E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Uajy.ac.id. <http://e-journal.uajy.ac.id/17470/1/TA153580.pdf>

Sylvia Ovtariyani Putri, Aldy, P., & Mira Dharma Susilawaty. (2020). Tanjungpinang Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Teknik Dan Sains, 7(0), 1–11. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFTEKNIK/article/view/28367>

View of CREATIVE CENTER DESIGN IN GEDEBAGE DISTRICT, BANDUNG CITY WITH CONTEMPORARY ARCHITECTURE. (2023). Budiluhur.ac.id. <https://jom.ft.budiluhur.ac.id/index.php/maestro/article/view/567/251>

Nugraha, Astamar Satria. (2020). Karakteristik arsitektur jengki bangunan retail M Bloc Space Jakarta sebagai hasil dari Nostalgic Restoration. Unpar.ac.id. <https://doi.org/skp39677>
TINJAUAN OBJEK STUDI 2.1 Tinjauan Creative Hub 2.1.1 Pengertian Creative Hub. (n.d.). <https://e-journal.uajy.ac.id/17470/3/TA153582.pdf>

ROMBE, A. (2018). YOGYAKARTA CREATIVE AND DESIGN CENTRE - E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Uajy.ac.id. <http://e-journal.uajy.ac.id/13877/1/TA146590.pdf>

Internet

Atmasari, N. (2022, January 19). Ini 3 Sektor Unggulan untuk Percepat Pertumbuhan Ekonomi Magelang. Harianjogja.com; Harianjogja.com. <https://news.harianjogja.com/read/2022/01/19/500/1093616/ini-3-sektor-unggulan-untuk-percepat-pertumbuhan-ekonomi-magelang>

Creative Hubs - DICE Indonesia | British Council. (2022). Britishcouncil.id. <https://www.britishcouncil.id/en/creative-hubs-dice-indonesia>

Admin. (2021, April 14). Pengertian Kreatif - Menurut Para Ahli , Ciri-Ciri dan Contoh Tindakan-Tindakan Kreatif. Materipedia.my.id; Blogger. <https://www.materipedia.my.id/2021/04/pengertian-kreatif-menurut-para-ahli.html>

Placemaking, do we know where we're heading to? | BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif. (2021, June 21). BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif. <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>

Teknologi, dan. (2022, June). Belajar Cara Memaksimalkan Ruang Publik dan Kualitas Manusia dengan Ilmu Placemaking dalam Arsitektur -. Institut Teknologi Bandung. <https://www.itb.ac.id/berita/belajar-cara-memaksimalkan-ruang-publik-dan-kualitas-manusia-dengan-ilmu-placemaking-dalam-arsitektur/58708>

What is Placemaking? (2022). Pps.org. <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>

Pariwisata, K., Ekonomi, D., Badan, K., Dan, P., & Kreatif, E. (n.d.). <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkma/wp-content/uploads/sites/6/2020/07/Bahan-Ekraf-compressed.pdf>

Hendhy Hutomo, hendhyhutomo.com. (2019, October 9). A Spin Through M Bloc Space - Manual Jakarta. Manual Jakarta. <https://manual.co.id/article/m-bloc-space/>

Hotel Kitchen: Modular Building - ContekPro. (2023). Contekpro.com. <https://www.contekpro.com/hotel-kitchen>

Recording Custom - Size Variation - Yamaha - Indonesia. (2022). Yamaha.com. https://id.yamaha.com/id/products/musical_instruments/drums/ac_drums/drum_sets/recording_custom_2016/size-variation.html

BPS Kabupaten Magelang. (2023). Bps.go.id. <https://magelangkab.bps.go.id/>

Badan Pusat Statistik Kota Magelang. (2023). Bps.go.id. <https://magelangkota.bps.go.id/>

DataGo. (2023). Magelangkota.go.id. <https://datago.magelangkota.go.id/>

(2023). Sociolla.com. <https://journal.sociolla.com/lifestyle/m-bloc-space>

tim. (2022, December 24). M Bloc Space Jakarta: Sejarah, Lokasi, Jam Buka, dan Daya Tarik. Gaya Hidup; cnnindonesia.com.

Iche Ecosystem Culinary Innovation Center / Enrique Mora. (2023, January 22). ArchDaily. <https://www.archdaily.com/995290/iche-ecosystem-culinary-innovation-center-enrique-mora>

Peraturan Perundang-Undangan

PERDA Kab. Magelang No. 10 Tahun 2011. (2023). Database Peraturan | JDIH BPK. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/221774/perda-kab-magelang-no-10-tahun-2011>