STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR FINAL
ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Creative Art Center Design to Support Local Artists in Facing Digital Transformation with Contemporary Architectural Approach

RADINKA AILSA R
20512048



Supervisor:
Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

Dosen Penguji:
Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.
Prof. Ar. Ir. Suparwoko, MURP., Ph.D., IAI., IAP

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DEPARTMENT of ARCHITECTURE
KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
Canberra Accord on Architectural Education
STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016
AKREDITASI UNGGUL

LEMBAR PENGESAHAN

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

Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Creative Art Center Design to Support Local Artists in Facing Digital Transformation with Contemporary Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Radinka Ailsa Rosady**
Student Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **20512048**
Student Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, 26 November 2024**
Has been Evaluated and Agreed on

Pembimbing Supervisor	**Penguji 1** Examiner 1	**Penguji 2** Examiner 2
Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.	Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.	Prof. Ir. Ar. Suparwoko, MURP., Ph.D., IAI., IAP

Diketahui Oleh:
Acknowledged By:
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

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

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian produk tulisan Studio Desain Arsitektur

Nama Lengkap Mahasiswa	: Radinka Ailsa Rosady
Nomor Induk Mahasiswa	: 20512048
Program Studi	: Arsitektur
Judul Laporan	:

Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Creative Art Center Design to Support Local Artists in Facing Digital Transformation with Contemporary Architectural Approach

Kualitas dari produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur ini adalah:

~~**Sedang***~~**) Baik*) ~~Baik Sekali*)~~**

Sehingga,

Direkomendasikan*) ~~Tidak Direkomendasikan*~~)

Untuk Menjadi Acuan Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 26 November 2024

Pembimbing

Supervisor

Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: Radinka Ailsa Rosady
NIM	: 20512048
Tempat, Tanggal Lahir	: Arsitektur
Email	: 20512048@students.uii.ac.id

Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Dengan ini menyatakan bahwa karya saya yang diikutsertakan dalam mata kuliah Studio Akhir Desain Arsitektur adalah karya asli, tidak menjiplak/mencontek karya orang lain.

Demikian surat pernyataan inisaya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melanggar ketentuan tersebut, maka saya bersedia menanggung resikonya sebagai mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 26 November 2024

Yang membuat pernyataan,



Radinka Ailsa Rosady

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga rancangan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul "Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer" ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya pada hari akhir nanti.

Dalam proses penyusunan rancangan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam penyelesian rancangan studio akhir desain ini:

1. Allah SWT, atas berkah, rahmat, dan ridha-Nya sehingga rancangan studio akhir desain ini dapat berjalan dan diselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Moh. Rifki Rosady dan Imelda, serta kakak Rifelda Amadea Rosady yang selalu memberikan dukungan baik materi maupun non materi yang tidak terhitung. Terima kasih atas semangat, doa, dan harapan yang selalu menyertai setiap langkah penulis.
3. Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, ilmu, dan masukkan selama proses perancangan karya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. dan Prof. Ir. Ar. Suparwoko, MURP., Ph.D., IAI., IAP selaku dosen penguji yang telah memberi saran dan masukan dalam perancangan karya ini.
5. Teman-Teman berjuang dalam menyelesaikan perancangan karya ini, Seno Pambudi, Muhammad Zemmy Alfikri, dan Zhaki Maulana.
6. Teman dekat saya Eris Meizani dan Qothrunnada Anindya Perwitasari yang senantiasa selalu menemani, memberi dukungan, dan pertolongan setiap waktu.
7. Seluruh teman arsitektur angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan masukkan dalam menyelesaikan perancangan karya ini.
8. PLAVE dan Windah Basudara yang selalu memberikan hiburan dan motivasi selama pengerjaan perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga perancangan studio akhir desain ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

ABSTRAK

Di era 4.0–5.0 saat ini, informasi dan teknologi berkembang pesat. Evolusi terus-menerus dari penemuan-penemuan otak manusia yang membuat hidup lebih mudah dalam berbagai aspek yang menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi digital dalam kehidupan manusia. Berbagai jenis kemajuan teknologi saat ini digunakan salah satunya, kecerdasan buatan yang sering disebut AI (Artificial Intelligence). Pada era digital yang semakin maju seperti sekarang ini, perkembangan kecerdasan buatan telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif.

Industri kreatif adalah salah satu sektor yang penting bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Seniman lokal memiliki potensi yang besar untuk berkontribusi dalam industri ini. Namun, dengan adanya perkembangan kecerdasan buatan yang semakin canggih, banyak pekerjaan seniman lokal dapat digantikan oleh teknologi. Banyak sisi positif dari kegunaan AI di bidang industri tapi tidak dapat dipungkiri juga penggunaan AI ini juga memiliki dampak negatifnya. Di antara keramaian pasar tradisional dan keindahan alamnya, Yogyakarta menyajikan panggung yang khas bagi berbagai seniman, terutama mereka yang berkarya dalam bidang seni rupa.

Salah satu dampak negatif yang dirasakan para seniman adalah mulai tergusurnya mereka dari bidang kreatif karena sifat AI yang cepat dan gratis. Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah dengan merancang Creative Center di Yogyakarta yang dapat menjadi wujud pemberdayaan seniman lokal. Creative Center ini akan menjadi tempat yang menampilkan karya seni dan hiburan dari seniman lokal, khususnya dalam bentuk lukisan maupun karya seni lainnya. Dalam Creative Center ini, seniman lokal akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka dan berkolaborasi dengan seniman lainnya.

ABSTRACT

In today's 4.0–5.0 era, information and technology are growing rapidly. The continuous evolution of the discoveries of the human brain makes life easier in various aspects leading to the rapid development of digital technology in human life. Various types of technological advances are currently used, among others, artificial intelligence often called AI (Artificial Intelligence). In the increasingly advanced digital age as it is today, the development of artificial intelligence has had a significant impact on various sectors, including the creative industry.

Creative industries are one of the key sectors for a country's economic growth. Local artists have great potential to contribute to the industry. However, with the development of increasingly sophisticated artificial intelligence, much of the work of local artists can be replaced by technology. There are many positive sides to the use of AI in the industrial sector but it is also undeniable that the use of AI has a negative impact. Among the crowds of traditional markets and their natural beauty, Yogyakarta presents a distinctive stage for various artists, especially those who work in the field of fine arts.

One of the negative effects that artists feel is that they are starting to expel them from the creative field due to the fast and free nature of AI. One solution that can be proposed is to design a Creative Center in Yogyakarta that can be a form of empowering local artists. This Creative Center will be a place that displays artworks and entertainment from local artists, especially in the form of paintings and other works of art. In this Creative Center, local artists will be given the opportunity to develop their creativity and collaborate with other artists.

TABLE OF CONTENT

Bab 01 PENDAHULUAN

- Premis Perancangan 01
- Latar Belakang 02
  - Artificial Intelligence 02
  - Keresahan Seniman Terhadap Teknologi AI 03
  - Kebudayaan di Indonesia 04
  - Perancangan Creative Center di Yogyakarta 05
  - Sustainable Development Goals (SDGs) 06
  - Decoding of The Economic of COVID-19 07
- Peta Permasalahan 09
- Permasalahan Perancangan 10
- Metode Penelitian 11
  - TRIZ Problem Solving 12
- Kerangka Berpikir 18
- Peta Persoalan Perancangan 19
- Originalitas 21

Bab 02 KAJIAN PERANCANGAN

- Kajian Konteks Site 22
  - Lokasi Makro 22
  - Data Geografis 23
  - Data Site 24
  - Data Iklim 25
  - Aksesibilitas 26
  - Potensi Kemitraan 28
  - Kebisingan Site 29
  - Batas Site 30
  - Analisis SWOT 31
- Kajian Teori 32
  - Ruang Kreatif 32
  - Arsitektur Kontemporer 33
  - Arsitektur Digital 34
  - Artificial Intelligence 35
- Kajian Tipologi 36
  - Creative Hub 36
  - Jenis-Jenis Creative Hub 37
  - Kategori Pembagian Creative Hub 38
  - Grafik Kegiatan Pada Creative Hub 39

TABLE OF CONTENT

Bab 02 KAJIAN PERANCANGAN

- Kajian Pendekatan Perancangan 40
  - Arsitektur Kontemporer & Digital 40
- Kajian Preseden 41
  - Malang Creative Center 41
  - Salihara Art Center 44
  - Ringkasan Preseden 47

Bab 03 HASIL RANCANGAN

- Penyelesaian Persoalan Desain Tata Ruang 48
  - Eksplorasi Fungsi Bangunan 48
  - Klasifikasi Pengguna 49
  - Creative Space 54
  - Ruang Publik 56
  - Klasifikasi Pengguna 57
  - Ruang Pengelola 60
- Konsep Arsitektural 61
  - Konsep Utama 61
  - Program Ruang 62
- Penyelesaian Persoalan Desain Tata Tapak 64
  - Zonasi Ruang Pada Lahan 64
- Penyelesaian Persoalan Desain Tata Ruang 66
  - Pengelompokan Ruang Makro 66
  - Bubble Diagram 67
  - Zonasi Ruang Vertikal 68
- Konsep Rekayasa Bangunan 69
- Rekayasa Struktur 70
- Selubung Bangunan 71
- Konsep Material Bangunan 72

Bab 04 RANCANGAN SKEMATIK

- Rancangan Awal Skematik 73
  - Siteplan 73
  - Denah 75
  - Tampak 77
  - Potongan 79
  - Interactive Facade 80
  - Rancangan Eksterior dan Interior 81
  - Rekayasa Struktur 84
  - Rencana Utilitas 85
  - Skematik Keselamatan Bangunan 86

TABLE OF CONTENT

Bab 05 RANCANGAN AKHIR

- Rancangan Awal Skematik 87
  - Situasi 87
  - Siteplan 88
  - Denah 89
  - Tampak 91
  - Potongan 93
  - Detail Facade 95
  - Rancangan TRIZ 96
  - Rancangan Eksterior dan Interior 100
  - Rekayasa Struktur 105
  - Rencana Utilitas 106
- Bisnis Model Canvas 107
- Rencana Anggaran Biaya 108
- Break Even Point 109
- Konten Pemasaran Produk 110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Berita AI yang dapat mengancam pekerjaan industri kreatif
- Gambar 2: Tagar #TolakGambarAI yang trending pada platform X atau Twitter di kalangan seniman
- Gambar 3: Pemenang Art Contest dengan Menggunakan AI
- Gambar 4: Gambar Ilustrasi AI Menghilangkan Pekerjaan Seniman
- Gambar 5: Grafik perkembangan kesenian Kota Yogyakarta 4 tahun terakhir
- Gambar 6: Peta Persebaran Komunitas Seni Kota Yogyakarta
- Gambar 7: Sustainable Development Goals (SDGs)
- Gambar 8: Decoding of The Economics of Covid-19
- Gambar 9: Persentase Shopping Activities
- Gambar 10: Grafik Angka Pengguna E-commerce
- Gambar 11: Grafik Angka Kegunaan Teknologi dalam Seni
- Gambar 12: Indikator SDGS Point 11.4
- Gambar 13: Penyelesaian TRIZ Aspek Dynamics
- Gambar 14: Penyelesaian TRIZ Aspek Preliminary Action
- Gambar 15: Penyelesaian TRIZ Aspek Taking Out
- Gambar 16: Kerangka Berpikir
- Gambar 17: Peta Kawasan Yogyakarta
- Gambar 18: Pelaku Ekonomi Kreatif Kota Yogyakarta
- Gambar 19: Wilayah Sleman
- Gambar 20: Fasilitas Sekitar Site
- Gambar 21: Regulasi Site
- Gambar 22: Luas Site
- Gambar 23: Rata-Rata Suhu Kota Yogyakarta Selama 1 Tahun
- Gambar 24: Perkiraan Cuaca Kota Yogyakarta Selama 1 Tahun
- Gambar 25: Perkiraan Suhu Maksimum Yogyakarta Selama 1 Tahun
- Gambar 26: Wind Rose Kota Yogyakarta
- Gambar 27: Aksesibilitas
- Gambar 28: Potensi Kemitraan
- Gambar 29: Kebisingan Sekitar Site
- Gambar 30: Analisis SWOT Site
- Gambar 31: Tipologi Creative Space
- Gambar 32: Teknologi Arsitektur Digital
- Gambar 33: Ilustrasi AI
- Gambar 34: Kegiatan di dalam Creative Hub
- Gambar 35: Kegiatan di dalam Creative Space
- Gambar 36: Kegiatan di dalam Co-Working Space
- Gambar 37: Kegiatan di dalam Makerspace
- Gambar 38: Grafik isu yang sering diangkat ketika Creative Hub mengadakan sebuah acara
- Gambar 39: Konsep Pendekatan Arsitektur Kontemporer & Arsitektur Digital
- Gambar 40: Malang Creative Center
- Gambar 41: Sarana dan prasarana Malang Creative Center
- Gambar 42: Fasilitas Penunjang MCC
- Gambar 43: Salihara Art Center
- Gambar 44: Teater Salihara (Salihara Black Box)
- Gambar 45: Galeri Salihara
- Gambar 46: Anjung Salihara
- Gambar 47: Aktivitas Seniman Seni Rupa
- Gambar 48: Aktivitas Seniman Seni Musik
- Gambar 49: Aktivitas Seniman Seni Tari
- Gambar 50: Aktivitas Seniman Seni Lain
- Gambar 51: Aktivitas Pengunjung
- Gambar 52: Standar Ruang
- Gambar 53 Standar Ruang
- Gambar 54: Standar Ruang
- Gambar 55: Aktivitas Pengelola
- Gambar 56: Aktivitas Pengelola
- Gambar 57: Aktivitas Pengelola
- Gambar 58: Standar Ruang
- Gambar 59: Sketsa Konsep Utama
- Gambar 60: Konsep Program Ruang
- Gambar 61: Zonasi Ruang Pada Lahan
- Gambar 62: Zonasi Ruang Pada Lahan
- Gambar 63: Zonasi Ruang Pada Lahan
- Gambar 64: Pengemlompokan Ruang Makro
- Gambar 65: Bubble Diagram
- Gambar 66: Zonasi Ruang Vertikal
- Gambar 67: Transformasi Bangunan
- Gambar 68: Rekayasa Struktur
- Gambar 69: Selubung Bangunan
- Gambar 70: Material Bangunan
- Gambar 71: Skematik Siteplan
- Gambar 72: Skematik Siteplan

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 73: Denah Basement
- Gambar 74: Denah Ground Floor
- Gambar 75: Denah Lt. 1
- Gambar 76: Denah Lt. 2
- Gambar 77: Tampak Utara
- Gambar 78: Tampak Timur
- Gambar 79: Tampak Selatan
- Gambar 80: Tampak Barat
- Gambar 81: Potongan A-A’
- Gambar 82: Potongan B-B’
- Gambar 83: Skematik Selubung Bangunan
- Gambar 84: Rekayasa Struktur
- Gambar 85: Rencana Utilitas
- Gambar 86: Skematik Keselamatan Bangunan
- Gambar 87: Situasi
- Gambar 88: Siteplan
- Gambar 89: Denah Basement
- Gambar 90: Denah Ground Floor
- Gambar 91: Denah Lt. 1
- Gambar 92: Denah Lt. 2
- Gambar 93: Tampak Timur
- Gambar 94: Tampak Barat
- Gambar 95: Tampak Utara
- Gambar 96: Tampak Selatan
- Gambar 97: Potongan A-A’
- Gambar 98: Potongan B-B’
- Gambar 99: Potongan C-C’
- Gambar 100: Potongan D-D’
- Gambar 101: Detail Fasad
- Gambar 102: Rekayasa Struktur
- Gambar 103: Rencana Utilitas
- Gambar 104: Bisnis Model Canva
- Gambar 105: Rencana Anggaran Biaya
- Gambar 106: Break Even Point
- Gambar 107: Konten Pemasaran Pasar

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Bab 1

PENDAHULUAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

Canberra Accord on Architectural Education

STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

PREMIS RANCANGAN

Kecerdasan buatan mengacu pada replikasi kecerdasan manusia pada robot melalui pemrograman dan pemodelan. McLeod dan Schell mendefinisikan kecerdasan buatan (AI) sebagai proses yang memungkinkan mesin, seperti komputer, untuk menunjukkan perilaku yang dianggap sebanding dengan manusia. AI juga mengacu pada kemampuan sistem komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia.

Mirip dengan manusia, kecerdasan buatan (AI) adalah teknologi yang bergantung pada pengetahuan dan data untuk menjadi lebih cerdas. AI sangat bergantung pada pembelajaran, penalaran, dan koreksi diri untuk memperluas pengetahuannya.

Kecerdasan buatan memiliki beberapa manfaat dibandingkan manusia, salah satunya adalah ia dapat dilatih untuk belajar sendiri berdasarkan pengalaman yang diperoleh ketika manusia menggunakannya untuk meningkatkan kemandirian atas kesalahan yang dilakukannya.

Kemajuan AI di Indonesia sejalan dengan evolusi AI di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah mengalami kemajuan besar, meski belum menjadi pemain kunci dalam penelitian dan pengembangan AI. Sejarah perkembangan AI di Indonesia dimulai pada paruh kedua abad ke-20, dan berkembang seiring dengan ekspansi global bidang ini. Salah satu bidang yang terkena perkembangan AI ini adalah bidang indsutri kreatif.

Banyak sisi positif dari kegunaan AI di bidang industri tapi tidak dapat dipungkiri juga penggunaan AI ini juga memiliki dampak negatifnya. Salah satu dampak negatif yang dirasakan para seniman adalah mulai tergusurnya mereka dari bidang kreatif karena sifat AI yang cepat dan gratis. Tidak sedikit juga website ilustrasi AI yang dapat menghasilkan gambar bagus dan kompleks atau gambar-gambar yang tidak bisa dihasilkan dari satu seniman saja.

Namun, gambar-gambar yang dihasilkan AI itu pun bukan murni karya kecerdasan itu sendiri. AI mengambil karya-karya dari seniman yang di-upload di internet untuk dijadikan database mereka dalam meghasilkan gambar-gambar.

Oleh karena itu, perancangan creative center atau ruang kreatif ini dibutuhkan. Selain fasilitas ruang kreatif sangat diperlukan dalam pengembangan subsektor seni yang beragam, ruang tersebut menyediakan lingkungan yang mendukung bagi seniman untuk berkolaborasi, bereksperimen, dan menghasilkan karya-karya yang inovatif. Selain itu, ruang kreatif juga berperan penting dalam membantu mengembangkan bakat-bakat seniman dengan menyediakan akses ke sumber daya, pelatihan, dan mentorship yang diperlukan untuk pertumbuhan profesional mereka.

Di Jogja, fasilitas ruang kreatif memiliki peran khusus dalam melestarikan budaya lokal yang masih kurang dikenal oleh banyak orang, dengan memberikan tempat bagi seniman lokal untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri mereka melalui karya seni, yang pada gilirannya dapat memperkuat identitas budaya komunitas dan meningkatkan kesadaran publik akan kekayaan budaya tersebut.

Para seniman dapat meningkatkan karier mereka melalui sinergi bersama dengan orang lain di ruang kreatif, meningkatkan reputasi, dan meningkatkan waktu dan produktivitas. Ruang kreatif juga dapat memberikan akses untuk memperkenalkan seni-seni ke masyarakat umum dan anggota komunitas seni yang lebih besar untuk. Ruang kreatif juga dapat menarik dan membantu mempertahankan pengusaha-pengusaha seni rupa yang dapat memberikan dorongan bagi ekonomi industri kreatif di Yogyakarta.

LATAR BELAKANG

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Di era 4.0–5.0 saat ini, informasi dan teknologi berkembang pesat. Evolusi terus-menerus dari penemuan-penemuan otak manusia yang membuat hidup lebih mudah dalam berbagai aspek yang menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi digital dalam kehidupan manusia. Berbagai jenis kemajuan teknologi saat ini digunakan salah satunya, kecerdasan buatan yang sering disebut AI (Artificial Intelligence) adalah salah satunya dan telah diterapkan pada banyak aspek kehidupan (Fadilla, A. N. et al., 2023)

Pada era digital yang semakin maju seperti sekarang ini, perkembangan kecerdasan buatan telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif (Ramadhan. A. F., 2018). Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan kecerdasan buatan telah mengubah cara kita mengonsumsi konten dan hiburan, terutama dalam bentuk animasi dan film kartun. Meskipun ada banyak manfaat yang diberikan oleh kecerdasan buatan, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah merugikannya industri kreatif lokal dan mengurangi pemberdayaan seniman lokal (Makmur. M. F., et al., 2023)

Studi tentang menciptakan sistem yang menyerupai kecerdasan manusia merupakan tujuan utama dari disiplin ilmu komputer yang dikenal sebagai kecerdasan buatan (AI). Untuk memberikan robot atau komputer kemampuan untuk "belajar" dari data, menganalisis informasi, membuat keputusan, dan melakukan aktivitas yang memerlukan pemikiran kognitif, kecerdasan buatan (AI) menggunakan algoritma dan prosedur komputasi (Hanifa, H. et al., 2023).

Industri kreatif adalah salah satu sektor yang penting bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Seniman lokal memiliki potensi yang besar untuk berkontribusi dalam industri ini. Namun, dengan adanya perkembangan kecerdasan buatan yang semakin canggih, banyak pekerjaan seniman lokal dapat digantikan oleh teknologi. Hal ini dapat menyebabkan penurunan lapangan kerja dan pendapatan bagi seniman lokal, serta mengurangi keberagaman dan keaslian karya seni yang dihasilkan (Mutawakkil, M. R., et al., 2023).



Gambar 1: Berita AI yang dapat mengancam pekerjaan industri kreatif
Sumber: Kompas, 2023



Gambar 2: Tagar #TolakGambarAI yang trending pada platform X atau Twitter di kalangan seniman
Sumber: Nawalakarsa, 2024

LATAR BELAKANG

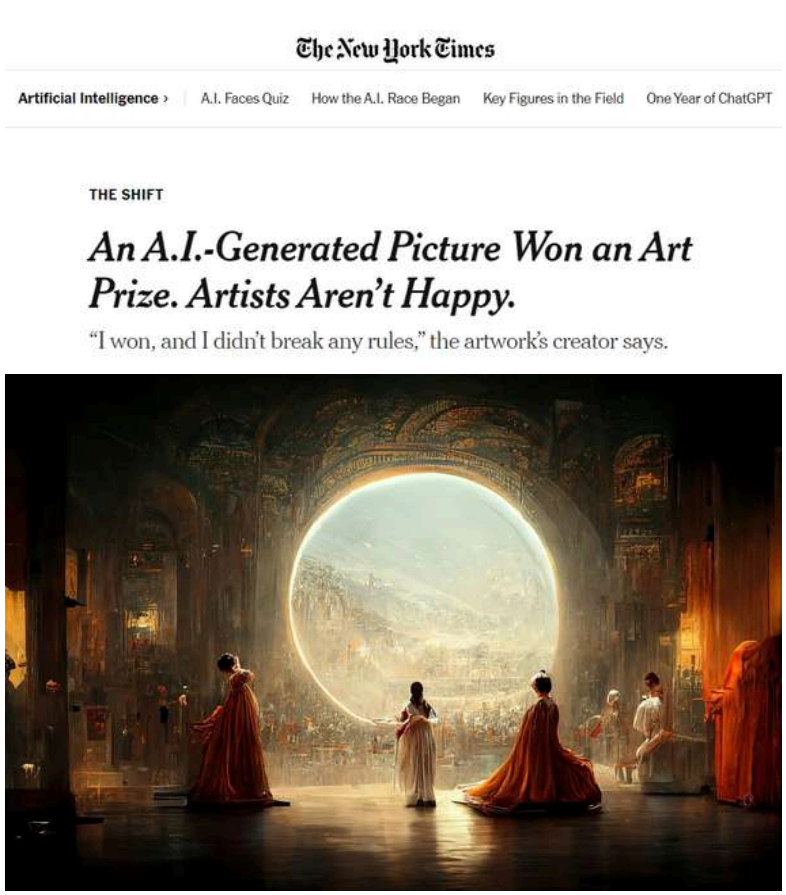
KERESAHAN SENIMAN TERHADAP TEKNOLOGI AI

Namun, setiap kemajuan—khususnya di bidang teknologi—memiliki dampak positif dan negati. Subyek kreativitas adalah bidang lain di mana perkembangan AI mengalami kemajuan dan saat ini menjadi topik diskusi publik. Teknologi kecerdasan buatan memiliki kekuatan untuk mengubah foto biasa menjadi kreasi digital yang menakjubkan. Karena banyak data atau aset gambar yang diperoleh penyedia layanan ilustrasi AI tanpa persetujuan ilustrator, hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi para pelaku dunia kreatif, khususnya ilustrator. Data yang diambil untuk membuat suatu ilustrasi di AI merupakan gambar-gambar hasil karya dari seniman hal ini tentu saja menyakiti para ilustrator dan membahayakan kelangsungan hidup mereka di industri kreatif karena suatu karya yang digunakan tanpa memberikan credit atau izin merupakan salah satu tindakan plagiat (Fadilla, A. N. et al., 2023).



Gambar 4: Gambar Ilustrasi AI Menghilangkan Pekerjaan Seniman
Sumber: Katelyn Sliwinski, 2022

Contohnya kejadian di Colorado State Fair yang dimenangkan pekerja kreatif yang memanfaatkan kecerdasan buatan bernama Midjourney, sehingga menimbulkan perdebatan.



Gambar 3: Pemenang Art Contest dengan Menggunakan AI
Sumber: The New York Times, 2022

Seniman digital Raiyan Laksamana (2023) mengklaim bahwa karena AI "dididik" tentang berbagai foto yang ada di internet, AI juga mampu menciptakan gambar tersebut. AI ini membutuhkan begitu banyak kumpulan data untuk memberikan temuan yang sangat akurat sehingga banyak di antaranya menggunakan foto seniman-seniman yang terdapat di internet.

Terlepas dari kenyataan bahwa produsen pembuat gambar seperti Midjourney, Stability AI, dan Open AI bernilai miliaran dolar dan mengumpulkan ratusan juta dolar, produk mereka membuat pasar terlalu jenuh dengan konten yang digunakan untuk melemahkan dan menggusur artis. Produk-produk ini dapat berdampak terhadap seniman profesional, beserta pengaruhnya terhadap produksi dan konsumsi budaya secara keseluruhan. AI yang hanya menyediakan pembuatan gambar untuk kepentingan umum tanpa izin tidak akan mengatasi masalah ini karena hal ini masih memungkinkan orang untuk mencuri karya seni dan meniru gaya mereka (Jiang, H. H., et al., 2023).

LATAR BELAKANG

KEBUDAYAAN DI INDONESIA

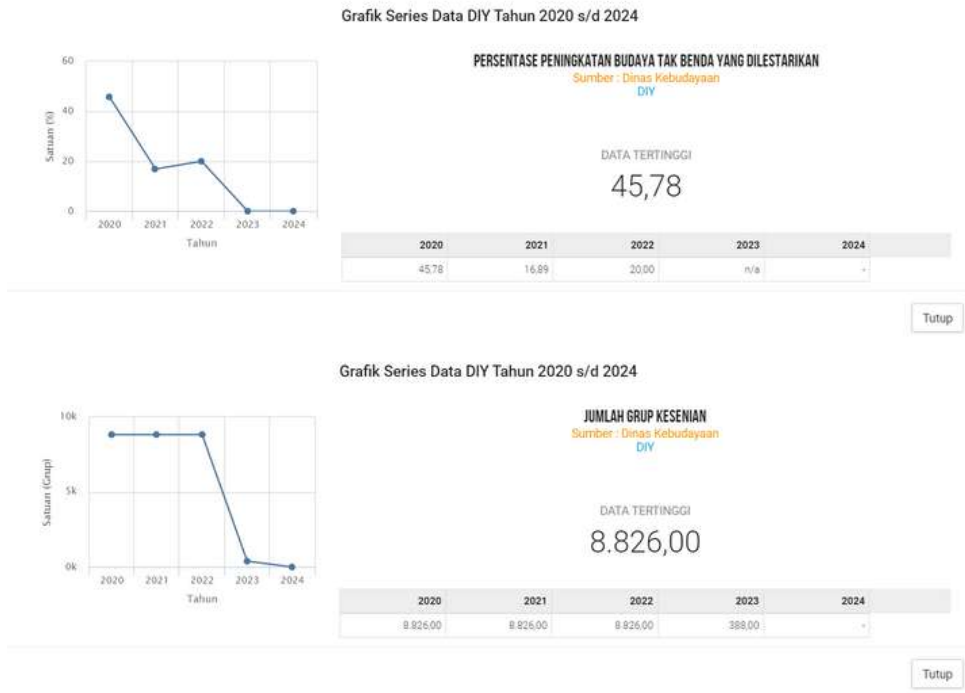
Indonesia adalah negara multietnis, multiras, multibahasa, multiagama, dan multikultural. Salah satu dari sekian banyak aspek yang beragam dari mereka adalah budaya mereka. Hal ini terlihat dalam segala hal mulai dari rumah dan ritual tradisional hingga pakaian tradisional dan masakan khas daerah tertentu. Indonesia mendapat banyak manfaat dari kekayaan dan keindahan budayanya yang beragam (Lintang, F. L. F., et al., 2022).

Kebudayaan Indonesia selalu berubah secara berkala. Perubahan ini dibawa oleh individu-individu yang memiliki keinginan kuat untuk melakukan perubahan budaya secara cepat, apalagi masuknya aspek globalisasi ke dalam masyarakat Indonesia. Tak terkendali, aspek globalisasi merasuk ke dalam kebudayaan nasional, yang merupakan perwujudan budaya lokal yang terdapat di seluruh wilayah, dari Sabang hingga Merauke. Kemajuan teknologi mutakhir yang sangat bermanfaat bagi umat manusia namun juga dapat merugikan moralitas dan pola pikir generasi mendatang, merupakan dampak lain dari globalisasi (Nahak, H. M. 2019).

Penggunaan teknologi AI pada beberapa software yang berujung pada plagiarisme karya orang lain sempat menghebohkan media sosial belakangan ini. Para pendukungnya mengatakan bahwa para desainer dapat merasakan teknologi AI ini berguna sebagai alat untuk memfasilitasi pekerjaan mereka. Sebaliknya, pihak lawan menentangnya karena mereka berpikir teknologi AI pada akhirnya akan menggantikan ilustrator sebagai otoritas. Selain itu, mengingat hasil yang cepat dan instan, terdapat kekhawatiran bahwa AI dapat disalahgunakan sebagai alat komersial dan menyebabkan plagiarisme (Fadilla, A. N. et al., 2023).

Peningkatan penggunaan kecerdasan buatan (AI) yang tersebar luas dan mudah diakses berpotensi mengancam seniman di Indonesia karena kecepatan dan keterjangkauan sistem AI dalam menghasilkan sebuah tren di mana karya seni yang dihasilkan menjadi semakin seragam dan kurang memperhatikan keunikan budaya lokal.

Hal ini mengakibatkan penurunan apresiasi terhadap warisan budaya yang kaya dan beragam, karena cenderung terabaikan dalam gelombang popularitas AI yang mendominasi. Dapat dilihat pada grafik di bawah mengenai presentase kebudayaan di Indonesia.



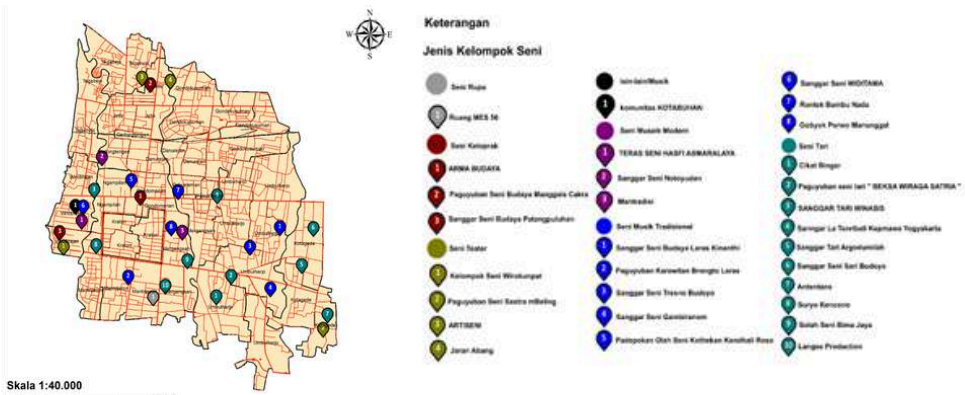
Gambar 5: Grafik perkembangan kesenian Kota Yogyakarta 4 tahun terakhir
Sumber: Bappeda DIY, 2023

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa presentase budaya yang dilestarikan dan jumlah grup seni setiap tahunnya menurun drastis. Hal ini dapat menghambat perkembangan potensi seni yang sebenarnya dan mempersempit ruang berekspresi mereka. Peningkatan penggunaan kecerdasan buatan (AI) telah turut berkontribusi pada grafik presentase tidak terlestarikannya budaya tak benda di Yogyakarta. Fenomena ini mungkin terjadi karena AI cenderung mendorong fokus pada produksi konten digital yang instan, sementara aspek budaya tak benda seringkali memerlukan investasi waktu dan pengalaman yang lebih mendalam untuk dipahami dan diapresiasi secara sepenuhnya.

LATAR BELAKANG

PERANCANGAN CREATIVE CENTER DI YOGYAKARTA

Di antara keramaian pasar tradisional dan keindahan alamnya, Yogyakarta menyajikan panggung yang khas bagi berbagai seniman, terutama mereka yang berkarya dalam bidang seni rupa. Meskipun keberagaman seni berkembang pesat, tantangan yang dihadapi oleh para seniman Yogyakarta, khususnya dalam hal fasilitas yang memadai untuk berkarya, tetap menjadi kenyataan yang tak terelakkan. Permasalahan yang dihadapi seniman Yogyakarta pun sama dengan seniman di kota-kota lain yaitu merasa resah karena kehadiran AI yang bisa menggusur mereka kapan saja



Gambar 6: Peta Persebaran Komunitas Seni Kota Yogyakarta
Sumber: Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta

Di Kota Yogyakarta, peta persebaran komunitas seni menunjukkan keragaman yang luar biasa, dengan berbagai subsektor seni seperti seni pertunjukan dan seni rupa menjadi yang paling dominan. Banyaknya komunitas seni yang terdaftar mencerminkan kekayaan budaya dan kreativitas yang mendalam di kota ini, dengan fokus utama pada seni pertunjukan seperti teater dan musik, serta seni rupa termasuk lukisan, patung, dan instalasi seni.

Meskipun Kota Yogyakarta dikenal dengan kekayaan seni yang melimpah, dapat dilihat pada **Gambar 3** terdapat paradoks yang mencolok di mana pelestarian budayanya menurun tiap tahunnya.

Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah dengan merancang Creative Center yang dapat menjadi wujud pemberdayaan seniman lokal. Creative Center ini akan menjadi tempat yang menampilkan karya seni dan hiburan dari seniman lokal, khususnya dalam bentuk lukisan maupun karya seni lainnya. Dalam Creative Center ini, seniman lokal akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka dan berkolaborasi dengan seniman lainnya.

Pendekatan yang akan digunakan dalam merancang Creative Center adalah pendekatan Arsitektur Kontemporer. Seni masa kini atau kekinian itulah yang dimaksud dengan seni rupa kontemporer. Di penghujung era seni rupa modern, muncullah genre seni baru: seni rupa kontemporer. Karya seni rupa kontemporer Indonesia yang pertama adalah patung karya Gregorius Sidharta Soegijo di Yogyakarta pada tahun 1970 (Mulachela, M. A., et al., 2021).

Sedangkan untuk arsitektur kontemporer merupakan arsitektur modern yang dirancang dengan fokus pada tren saat ini, menggabungkan berbagai gaya dan memanfaatkan teknologi mutakhir dan bahan bangunan kontemporer. Gaya baru ditampilkan dalam desain kontemporer. Gaya yang lebih modern akan menghasilkan desain yang lebih inovatif dan khas. Misalnya etnik kontemporer, kontemporer modern, atau kontemporer klasik. Masing-masing menampilkan perpaduan gaya dengan nuansa yang berbeda (Nabila, R. T., et al., 2024).

Creative center diharapkan dapat mendorong pertumbuhan seni lukis dan patung serta memberikan pengetahuan, pengajaran, dan informasi tentang seni kepada masyarakat setempat. Sebagai pengganti hiburan yang bersifat edukatif, dibangunlah sebuah wadah yang dapat mewadahi, menyatukan, dan mewadahi kegiatan seni dalam pusat seni serta menciptakan lingkungan yang menyenangkan (Ghufron, A., et al., 2017).

LATAR BELAKANG

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS)



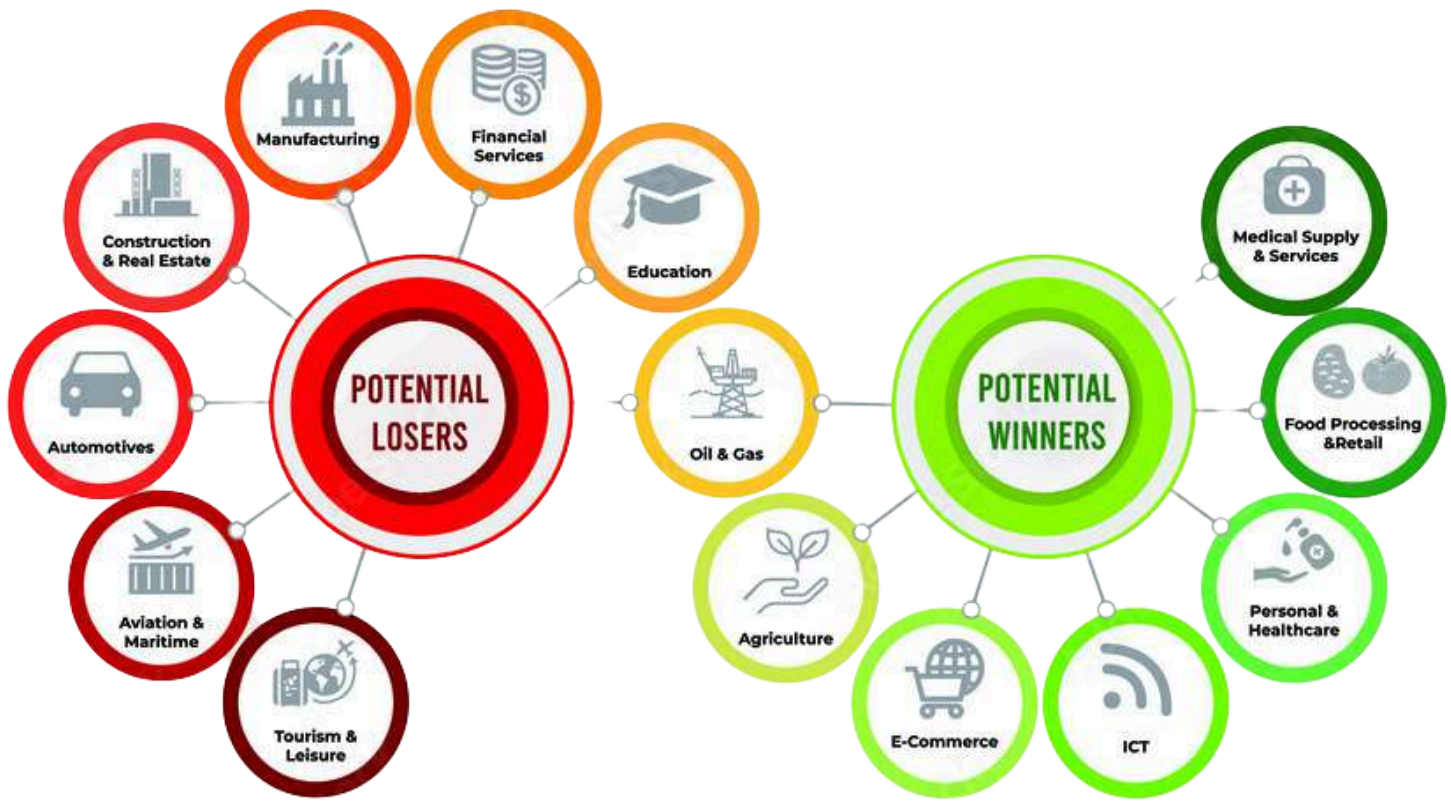
Gambar 7: Sustainable Development Goals (SDGs)
Sumber: sdgs.bappenas.go.id

Di sebagian besar belahan dunia, kawasan perkotaan dan sekitarnya telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa sejak abad ke-20. Untuk pertama kalinya dalam sejarah, jumlah penduduk yang tinggal di kota melebihi jumlah penduduk yang tinggal di daerah pedesaan pada tahun 2008 dan menurut perkiraan terbaru, persentase ini dapat meningkat menjadi 70% pada tahun 2050. Organisasi internasional telah meluangkan waktu dan sumber daya untuk memahami hal ini dan mengelola dampak dari bahaya urbanisasi. Sustainable Development Goals PBB tahun 2030 adalah solusi yang dianggap paling jelas mengenai masalah ini. Sustainable Development Goals PBB tahun 2030 adalah ilustrasi paling jelas mengenai masalah ini. Lebih khusus lagi, Sustainable Development Goals 2030 secara khusus mendorong kota dan permukiman yang lebih inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan (Berisha, E., et al., 2022). Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) memperkenalkan Sustainable Development Goals (SDGs) yang akan berakhir pada tahun 2030, pada bulan September 2015 sebagai tindak lanjut dari kesepakatan global sebelumnya yang dikenal sebagai Tujuan Pembangunan Milenium, atau MDGs.

SDGs adalah serangkaian tujuan revolusioner yang dapat diterapkan di setiap negara di dunia dan diadopsi oleh para pemimpin dari 189 negara berbeda. Berdasarkan kesetaraan dan hak asasi manusia, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) bertujuan untuk meningkatkan pembangunan sosial, ekonomi, dan lingkungan demi kepentingan seluruh manusia dan planet Bumi. Prinsip-prinsip universal, integratif, dan inklusif mendasari SDGs, memastikan bahwa “Tidak ada seorang pun yang Tertinggal” dan tidak ada seorang pun yang diabaikan. Menurut web resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan TPB/SDGs sebagai kumpulan tujuan untuk membantu semua orang agar dapat hidup lebih baik dan berkelanjutan. Tujuan dan Target Global (TPB/SDGs) 2030 mewakili komitmen global dan nasional untuk memperbaiki masyarakat. Negara maju dan berkembang sama-sama mengumumkan 17 tujuan dan target global ini pada bulan September 2015 saat Majelis Umum PBB.

LATAR BELAKANG

DECODING OF THE ECONOMICS OF COVID-19



Gambar 8: Decoding of The Economics of Covid-19
Sumber: Nagara, Y. A., 2021

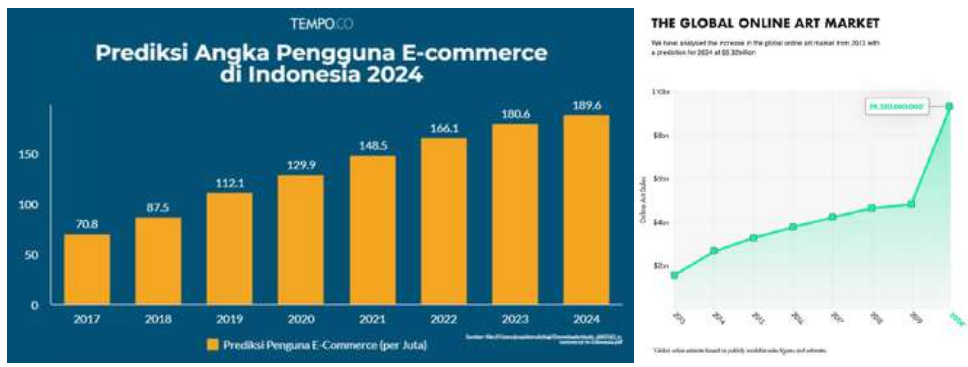
EDUCATION

Terlihat pada **Gambar 5**, adanya penurunan yang cukup signifikan dalam presentase seni dan seniman. Penurunan ini dapat diatribusikan kepada perubahan besar dalam industri seni yang dipicu oleh transformasi digital, yang secara langsung dipengaruhi oleh pandemi COVID-19 yang melanda pada tahun 2020.

E-COMMERCE



Gambar 9: Persentase Shopping Activities



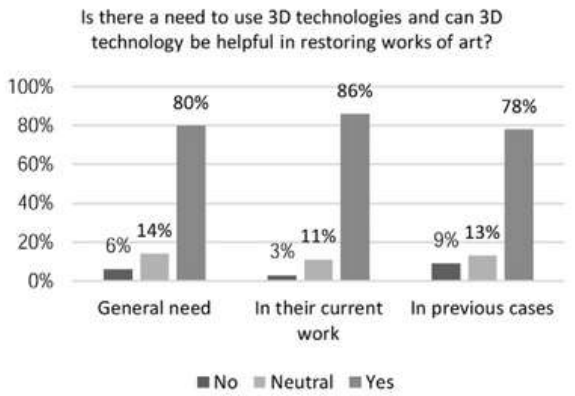
Gambar 10: Grafik Angka Pengguna E-commerce
Sumber: tempo.co, 2023

Dapat dilihat pada gambar presentase dan grafik di atas, bahwa E-Commerce masih sering digunakan masyarakat untuk berbelanja dengan presentase terbesar pada pembelian barang dan jasa. Dari tahun 2013 hingga 2024, terdapat kenaikan yang signifikan dalam peningkatan penjualan seni-seni melalui platform e-commerce. Data penjualan yang disajikan dalam grafik menunjukkan bahwa minat konsumen terhadap seni-seni ini terus meningkat dari tahun ke tahun.

LATAR BELAKANG

DECODING OF THE ECONOMICS OF COVID-19

ICT



Gambar 11: Grafik Angka Kegunaan Teknologi dalam Seni
Sumber: Acke, L, 2021

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Acke, L., et al., (2021) tentang penerapan teknologi 3D, sebagian seniman beranggapan bahwa teknologi dibutuhkan dalam mengerjakan seni.

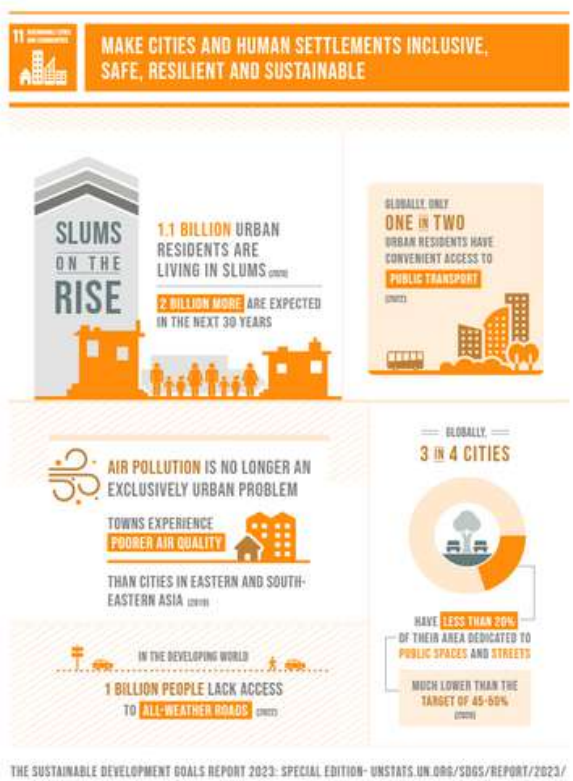
FOOD PROCESSING & RETAIL

Menurut Disperindag Yogyakarta penjualan industri makanan dan minuman terdapat kenaikan dan penurunan tiap tahunnya mulai dari tahun 2018 hingga 2021. Dengan jumlahnya sebagi berikut

- 2018: Rp. 6.954.983,10
- 2019: Rp. 7.508.502,40
- 2020: Rp. 7.163.558,80
- 2021: Rp.6.966.042,50

SDGS INDICATOR

SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



Gambar 12: Indikator SDGS Point 11.4
Sumber: sdgs.bappenas.go.id

TARGETS:

TARGET 11.4

PROTECT THE WORLD'S CULTURAL AND NATURAL HERITAGE

Memperkuat upaya untuk melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam dunia.

SDGs 11.4 membahas pembangunan yang inklusif, aman, dan berkelanjutan. Dalam konteks perancangan Creative Center modern untuk seniman, prinsip-prinsip ini relevan karena pusat tersebut harus mencerminkan nilai-nilai inklusivitas, keamanan, dan keberlanjutan. Dengan memastikan keberlanjutan operasional, melindungi seniman dari risiko, dan mempertimbangkan desain ramah lingkungan dalam perancangannya. Creative Center tersebut dapat berfungsi sebagai tempat yang mengedepankan keunikan kreatif manusia sambil berkolaborasi dengan teknologi AI dengan bijaksana, menjadikannya relevan dalam melawan dominasi AI dalam bidang seni dan kreativitas.

PETA PERMASALAHAN

ISU

Seniman merasa terancam oleh keberadaan kecerdasan buatan (AI) yang mampu menciptakan karya seni dengan cepat dan efisien, menggeser apresiasi terhadap karya seni manusia dan mengakibatkan penurunan permintaan terhadap karya seniman.

Dibutuhkan bangunan ruang kreatif dengan tema berbeda untuk mendorong keragaman ekspresi seni dan inovasi, serta memberikan pengalaman yang unik bagi pengunjung, yang pada gilirannya akan memperkaya komunitas lokal dengan kekayaan budaya yang lebih luas.

SOLUSI

Sebagai solusi, perlu merancang sebuah pusat kreatif yang bertujuan menjadi wadah bagi para seniman untuk memperkenalkan karya-karya mereka serta sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas seni dengan berkolaborasi dengan seniman lain.

Solusi untuk masalah tersebut adalah dengan membangun ruang kreatif yang mengadopsi pendekatan kontemporer. Ini akan menciptakan lingkungan yang modern dan inovatif bagi seniman, serta menawarkan pengalaman yang unik dan relevan bagi pengunjung.

HIPOTESA

PERANCANGAN CREATIVE ART CENTER UNTUK MENDUKUNG SENIMAN LOKAL DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

PERMASALAHAN PERANCANGAN

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana perancangan creative center dengan pendekatan arsitektur kontemporer dapat menjadi wadah untuk seniman berkreasi secara bebas?

PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana desain ruang dan fasilitas di creative hub dapat menciptakan lingkungan yang memfasilitasi kolaborasi dan pertumbuhan seniman di Yogyakarta?
2. Bagaimana perancangan Creative Center ini dapat berkembang dan bekerja sama dengan sektor-sektor lainnya?
3. Bagaimana menerapkan konsep arsitektur kontemporer pada bangunan dan dapat diterima oleh masyarakat Yogyakarta?

TUJUAN PERANCANGAN

1. Merancang sebuah creative hub yang dapat menjadi tempat yang inklusif, inspiratif, dan berkelanjutan bagi seniman dan komunitas seni di Yogyakarta.
2. Memberikan kebutuhan ruang dan fasilitas yang diperlukan oleh seniman dan komunitas seni di Yogyakarta untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi mereka.
3. Membangun sebuah wadah yang dapat mempromosikan seni dan budaya lokal Yogyakarta serta meningkatkan visibilitasnya secara global.

BATASAN PERANCANGAN

1. Perancangan akan berfokus secara khusus pada seniman dan komunitas seni di Yogyakarta, dengan tidak memasukkan kajian terhadap komunitas seni di daerah lain.
2. Desain bangunan yang memenuhi kebutuhan praktis dan keindahan, sesuai dengan konteks lingkungan sekitarnya.
3. Perancangan hanya akan berfokus menampilkan karya-karya seni berupa seni rupa, pertunjukan, dan musik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam peracangan ini adalah metode TRIZ atau Theory of Inventive Problem Solving suatu kerangka kerja dan pendekatan sistematis untuk memecahkan masalah dan menghasilkan inovasi dan untuk mengidentifikasi pola-pola umum dalam evolusi teknologi dan menawarkan seperangkat prinsip-prinsip dan alat-alat untuk memfasilitasi penemuan inovatif.

Tahapan dalam metode TRIZ biasanya melibatkan serangkaian langkah-langkah yang sistematis untuk menganalisis masalah, mengidentifikasi solusi potensial, dan mengembangkan konsep inovatif. Berikut adalah ringkasan umum dari tahapan-tahapan dalam metode TRIZ:

1. **Identifikasi masalah atau tantangan**: Tahap awal dalam metode TRIZ melibatkan pengidentifikasian masalah atau tantangan yang perlu dipecahkan atau ditingkatkan.
2. **Pemahaman terhadap sistem**: Analisis sistem yang terlibat dalam masalah, termasuk komponen-komponen utama, hubungan antara komponen, dan tujuan atau fungsi sistem tersebut.
3. **Identifikasi kontradiksi**: Mengidentifikasi kontradiksi atau konflik antara berbagai parameter atau faktor dalam sistem yang mungkin menghambat pencapaian tujuan atau fungsi.
4. **Menggunakan prinsip-prinsip TRIZ**: Berdasarkan kontradiksi yang diidentifikasi, menerapkan prinsip-prinsip TRIZ untuk menemukan solusi potensial.
5. **Pemilihan solusi terbaik**: Evaluasi dan pemilihan solusi yang paling efektif dan inovatif untuk menyelesaikan masalah atau mengatasi kontradiksi yang diidentifikasi.
6. **Implementasi solusi**: Tahap akhir melibatkan implementasi solusi yang dipilih ke dalam desain atau sistem yang ada, dengan memperhatikan faktor-faktor.

Kontradiksi perancangan yang disajikan dalam narasi IF... THEN... BUT... untuk membantu dalam memecahkan masalah dan menghasilkan inovasi.



	SOLVING PRINCIPLES
23: Loss of substance 35: Adaptability or versatility	15: Dynamics 10: Preliminary action 2: Taking out

Dari parameter di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi menyeluruh dilakukan terhadap proyek-proyek seni untuk menganalisis dampaknya, mengidentifikasi faktor penyebab perbedaan dampak yang dirasakan oleh seniman, menyesuaikan strategi untuk meminimalkan perbedaan tersebut, serta melakukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak yang dicapai.

METODE PENELITIAN

TRIZ PROBLEM SOLVING

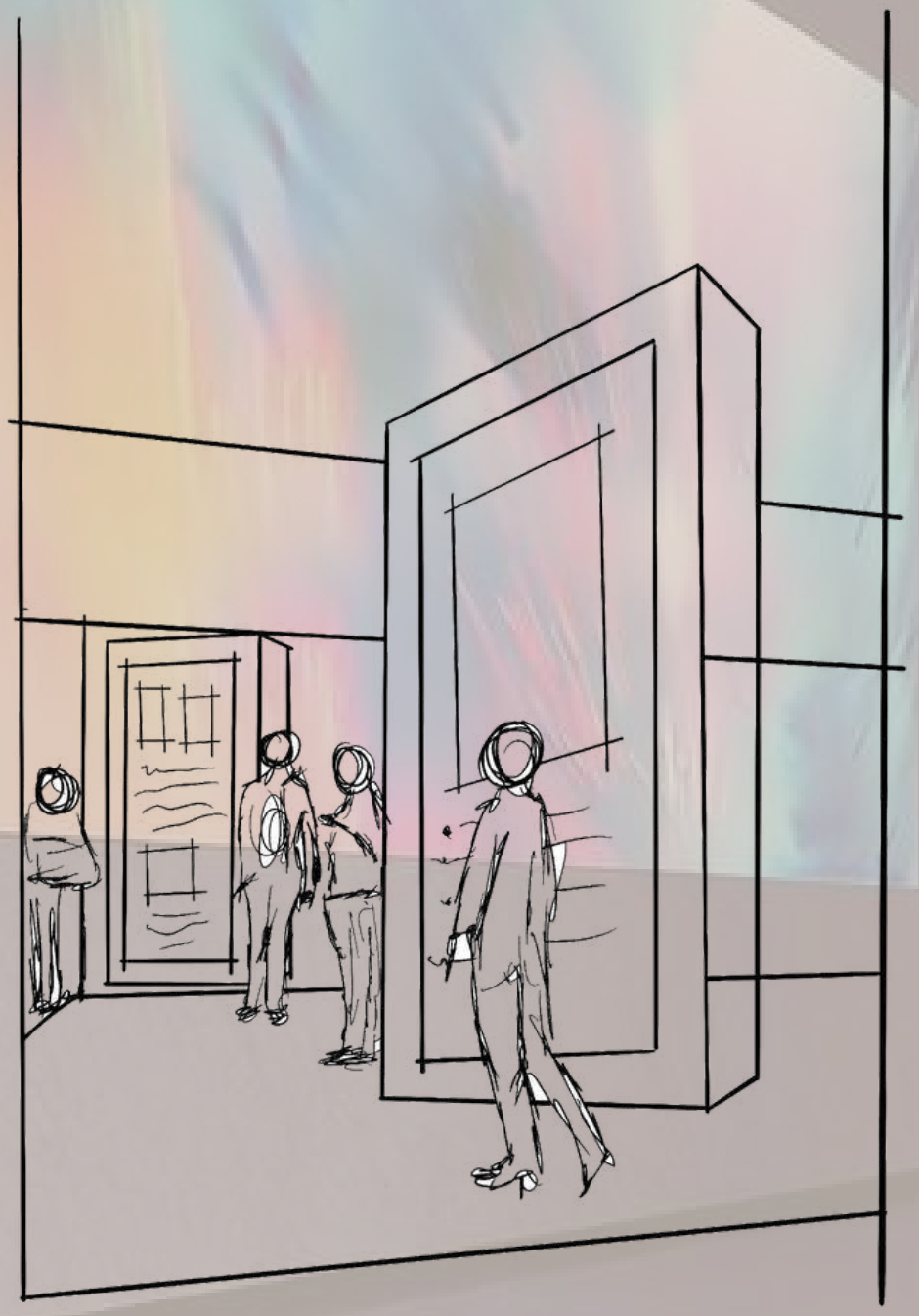
15 Dynamics

Dalam konteks yang lebih spesifik, problem solvng ini mengacu pada merancang sesuatu agar dapat beradaptasi atau mengalami perubahan agar mencapai kinerja terbaik atau kondisi operasi terbaik. Aspek dynamics dalam TRIZ problem solving menjadi sangat penting dalam perancangan creative center karena memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaan bangunan, baik oleh seniman maupun pengunjung.

Selain itu, aspek dynamics dalam TRIZ problem solving juga memungkinkan untuk mempertimbangkan pengalaman pengguna secara menyeluruh, termasuk kenyamanan dan keamanan, dalam penggunaan fasilitas bangunan. Dengan memahami bagaimana pengunjung akan berinteraksi dengan bangunan, baik secara fisik maupun psikologis, perancang dapat menghasilkan desain yang lebih intuitif dan ramah pengguna, menciptakan lingkungan yang mengundang dan menginspirasi.D

Dalam merancang creative center dengan aspek dynamics maka bangunan akan menyediakan animatron atau videotron interaktif di dalam bangunan yang dapat digunakan untuk menunjukan denah bangunan, tata cara penggunaan fasilitas software atau hardware yang disediakan.

Dengan adanya videotron interaktif, bangunan tersebut tidak hanya statis tetapi dapat berubah sesuai dengan keperluan, memberikan informasi yang relevan, dan mendukung kreativitas seniman dengan cara yang lebih interaktif dan responsif.



Gambar 13: Penyelesaian TRIZ Aspek Dynamics
Sumber: Penulis, 2024

METODE PENELITIAN

TRIZ PROBLEM SOLVING

10 Preliminary action

Aspek preliminary action dalam TRIZ problem solving sangat dibutuhkan dalam perancangan creative center karena memungkinkan perancang untuk mempersiapkan dan mengantisipasi berbagai kebutuhan dan tantangan yang mungkin dihadapi oleh seniman dan pengunjung. Konteks ini lebih mengacu pada langkah-langkah yang diambil untuk menyiapkan objek atau barang-barang sedemikian rupa sehingga mereka dapat segera digunakan atau diakses dari tempat yang paling nyaman tanpa membuang waktu dalam proses pengiriman atau penyediaan.

Dalam TRIZ, aspek preliminary action melibatkan melakukan tindakan atau persiapan sebelumnya untuk memudahkan langkah-langkah selanjutnya. Tujuan dari preliminary action adalah mengatur atau menyiapkan kondisi sedemikian rupa sehingga masalah atau tugas dapat diselesaikan dengan lebih mudah dan efisien.



Gambar 14: Penyelesaian TRIZ Aspek Preliminary Action
Sumber: Penulis, 2024

Untuk memfasilitasi seniman dalam beradaptasi dengan teknologi di dalam, bangunan menyediakan sebuah scanner untuk ID CARD pada pintu masuk. Sistem ini akan mengenali setiap seniman dan mengarahkan mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing terkait teknologi yang ingin digunakan. Sistem ini dirancang untuk mengenali setiap seniman dan menyediakan informasi terkait profil mereka. Setelah dikenali, seniman akan diarahkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing, baik itu untuk mengakses perangkat teknologi tertentu.

METODE PENELITIAN

TRIZ PROBLEM SOLVING

2 Taking out

Dalam konteks ini, maksudnya adalah untuk memisahkan bagian atau sifat yang mengganggu dari suatu objek, atau mengidentifikasi dan memfokuskan hanya pada bagian yang benar-benar diperlukan atau esensial dari objek tersebut. Tujuan dari prinsip ini adalah untuk menyederhanakan sistem, mengurangi kompleksitas, atau menghilangkan efek negatif tanpa mengorbankan kinerja keseluruhan. Dengan menggunakan prinsip ini, perancang dan inovator dapat menciptakan solusi yang lebih efisien, andal, dan hemat biaya, serta meningkatkan kinerja keseluruhan sistem.



Gambar 15: Penyelesaian TRIZ Aspek Taking Out
Sumber: Penulis, 2024

Tidak menggunakan teknologi berlebihan yang sekiranya tidak dapat membantu seniman dalam mengembangkan seni-seninya seperti penggunaan teknologi untuk hal-hal umum yang dilakukan dalam daily activities seniman. Teknologi canggih seperti smart door dan smart toilet terlihat cocok dengan konsep bangunan, tetapi tidak selalu diperlukan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Penggunaan teknologi yang tidak dibutuhkan justru dapat membuat kegiatan sehari-hari lebih sulit bagi para seniman. Kehadiran teknologi yang tidak relevan sering kali tidak memberikan nilai tambah dalam proses kreatif mereka, bahkan bisa mengganggu fokus dan esensi seni itu sendiri.

Dengan demikian, tidak menggunakan teknologi berlebihan dan tidak relevan dalam konteks creative center adalah contoh yang jelas dari penerapan TRIZ aspek taking out. Ini membantu memastikan bahwa fokus tetap pada kebutuhan utama seniman dan mendukung proses kreatif mereka dengan cara yang paling efektif.



Gambar 15: Penyelesaian TRIZ Aspek Taking Out
Sumber: Penulis, 2024

METODE PENELITIAN

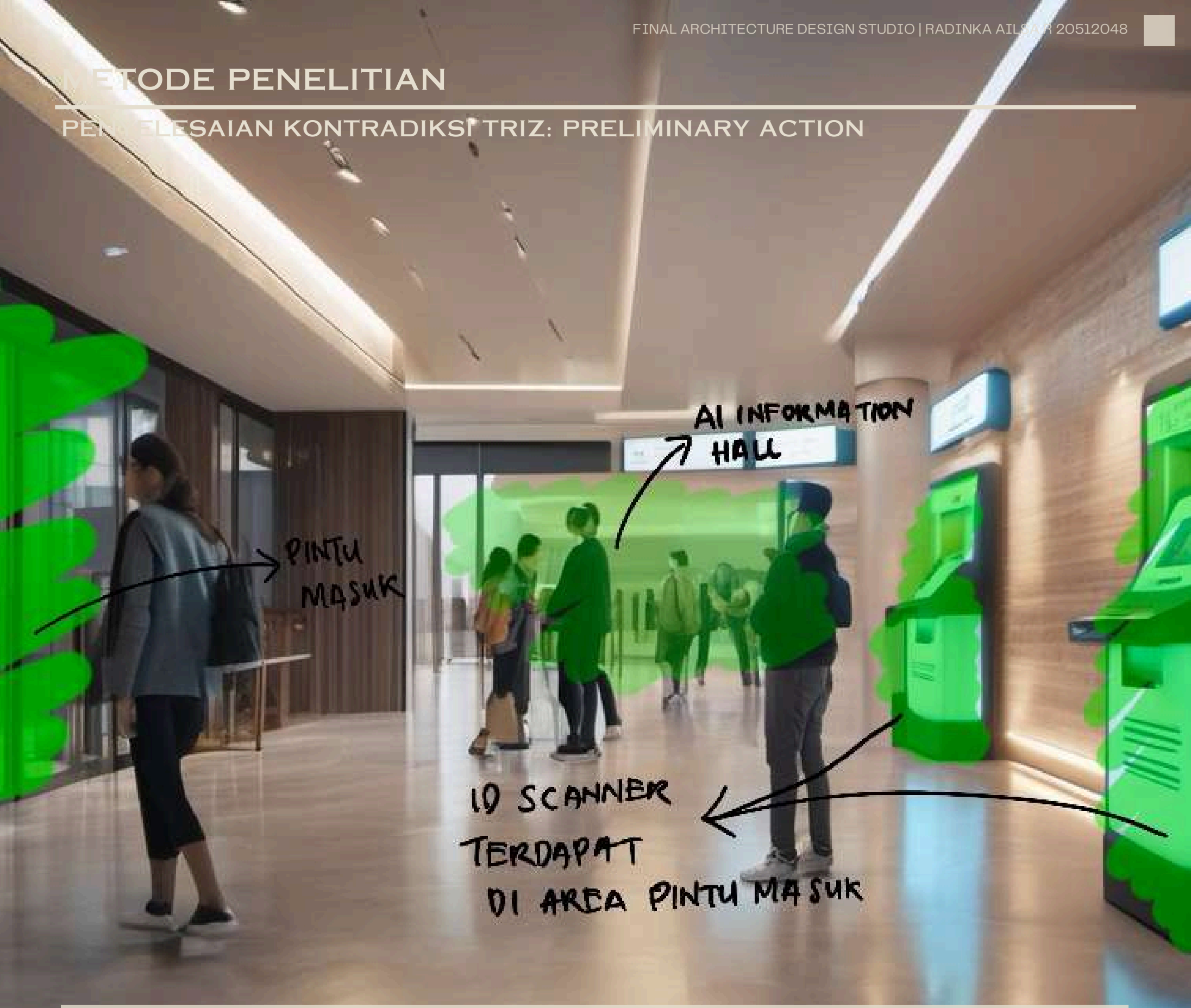
PENYELESAIAN KONTRADIKSI TRIZ: DYNAMICS



Generate an image of art room with people using interactive videotrons that shows the plan of the building to help them to help them with the tech and navigating through the building

METODE PENELITIAN

PENYELESAIAN KONTRADIKSI TRIZ: PRELIMINARY ACTION



Generate an image of an spacious art room filled with people using the hardware to support the artist while making art with some tech like 3D printing or laptop

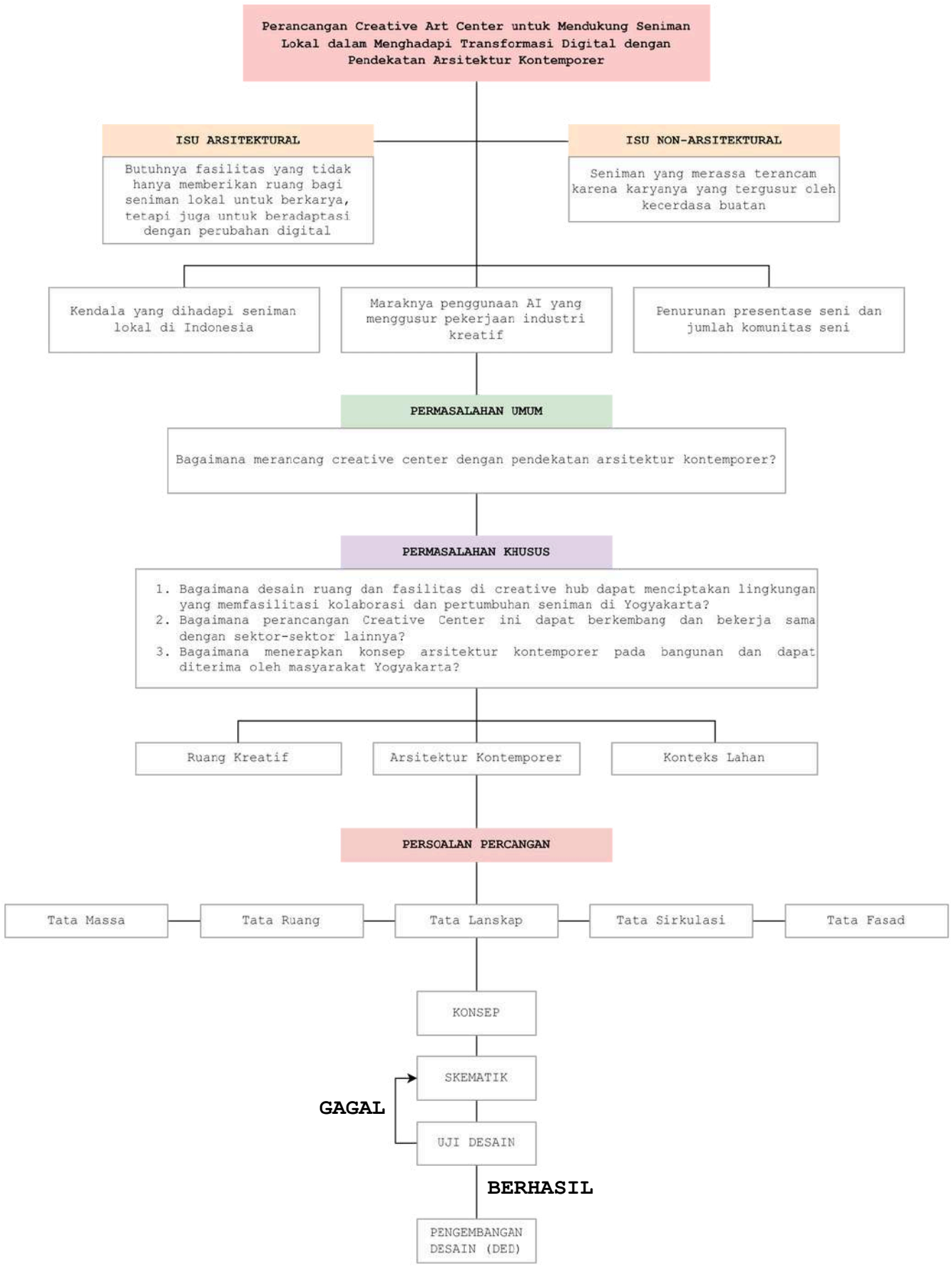
METODE PENELITIAN

PENYELESAIAN KONTRADIKSI TRIZ: TAKING OUT



Generate an image of small toilet rooms that has different design concept such as futuristic and general design

KERANGKA BERPIKIR



Gambar 16: Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2024

PETA PERSOALAN PERANCANGAN

PERANCANGAN CREATIVE ART CENTER UNTUK MENDUKUNG SENIMAN LOKAL DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

OBJEK	KAJIAN PERANCANGAN	ASPEK ARSITEKTURAL	KRITERIA ARSITEKTURAL
PERANCANGAN CREATIVE ART CENTER UNTUK MENDUKUNG SENIMAN LOKAL DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER	RUANG KREATIF Space Type Spatial Quality	Zoning & Plotting Ruangan Bangunan	Mendesain bangunan dengan ruang-ruang yang dapat mendukung proses kreatif dan kolaborasi seniman
	ARSITEKTUR KONTEMPORER Teknologi dan Inovasi Fungsionalitas Ekspresi dan Konteks Sosial Ketahanan	Bentuk Massa Bangunan	Massa bangunan yang terbuka dan fleksibel untuk berbagai kegiatan kreatif, sambil menjaga kesinambungan estetika dengan lingkungan sekitar.
		Selubung Bangunan	Desain selubung untuk optimalisasi pencahayaan alami dan sirkulasi udara dengan optimal.
		Struktur Bangunan	Struktur bangunan dirancang untuk mendukung tata ruang yang terbuka dan dapat disesuaikan untuk berbagai kegiatan kreatif.
	ARSITEKTUR DIGITAL	Fasad Bangunan	Mendesain fasad bangunan yang dapat mendukung seni-seni dengan bantuan teknologi terkini.
	CREATIVE HUB Creative Space Co-Working Space Makerspace	Tipologi Ruang	Desain ruang harus mendorong interaksi dan kolaborasi dengan area-area yang dapat digunakan bersama oleh pengguna yang berbeda.
	KONTEKS LAHAN	Orientasi Bangunan	Orientasi bangunan didesain dengan memperhatikan kondisi dan konteks site
		Regulasi Lahan	Desain bangunan dengan mengikuti aturan regulasi lahan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah
		Aksesibilitas dan Sirkulasi Lahan	Akses yang terbuka dan lancar untuk pergerakan dengan sirkulasi yang intuitif dan mudah diakses oleh semua orang.

PETA PERSOALAN PERANCANGAN

PERSOALAN KONFLIK	KONSEP PENYELESAIAN	LINGKUP DESAIN
Bagaimana desain ruang dan fasilitas di creative hub dapat menciptakan lingkungan yang memfasilitasi kolaborasi dan pertumbuhan seniman di Yogyakarta?	Creative hub dirancang dengan ruang yang dapat dengan mudah diubah sesuai kebutuhan. Ini dapat mencakup ruang terbuka yang dapat diatur untuk berbagai kegiatan seperti pameran, pertunjukan, lokakarya, atau diskusi. Mendesain area eksperimen di mana seniman dapat menguji konsep dan teknik baru. Ruang ini dapat berupa studio seni, laboratorium digital, atau bengkel kerajinan. Mendesain bangunan dengan fasad dan bentuk massa yang mencolok sehingga dapat menarik perhatian seniman maupun masyarakat umum	Tata Massa Tata Ruang
Bagaimana perancangan Creative Center ini dapat berkembang dan bekerja sama dengan sektor-sektor lainnya?	Creative Center menyediakan ruang yang dapat digunakan untuk interaksi antara kreator dan pelaku bisnis lokal. Contohnya, ruang pameran untuk produk kreatif untuk menampilkan karya lokal yang dapat menarik minat sektor bisnis untuk berkolaborasi. Menyediakan area terbuka untuk masyarakat, seperti taman atau ruang publik, yang dapat menjadi tempat berkumpul dan berinteraksi.	Tata Lanskap Tata Fasad
Bagaimana menerapkan konsep arsitektur kontemporer pada bangunan dan dapat diterima oleh masyarakat Yogyakarta?	Pada desain bangunan dapat menggunakan bahan dan tekstur yang biasa digunakan di Yogyakarta, seperti kayu, batu, atau bata, dapat menciptakan rasa koneksi dengan warisan budaya lokal. Menghubungkan bangunan dengan lingkungan sekitarnya melalui jalan setapak, taman, atau akses yang mudah bagi pejalan kaki, sehingga bangunan menjadi bagian yang terintegrasi dengan komunitas lokal.	Struktur dan Material

ORIGINALITAS

KEUNGGULAN DAN KEBARUAN

Perancangan Creative Art Center menawarkan keunggulan sebagai pusat kolaborasi yang inovatif dan inklusif bagi seniman lokal dalam menghadapi tantangan dari perkembangan kecerdasan buatan (AI). Di dalamnya, seniman-seniman dapat berkolaborasi, belajar, dan bertukar ide untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan karya seni yang orisinal dan relevan dalam era digital ini.

REFERENSI

PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN

Penulis: Brillianty Aptareka
Instansi: Universitas Islam Indonesia
Persamaan: Tipologi bangunan dan pendekatan
Perbedaan: Isu dan lokasi pembangunan
Tahun: 2023

PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN PERILAKU DI KOTA YOGYAKARTA

Penulis: Fransisca febrina Dyahpitaloka
Instansi: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Persamaan: Tipologi bangunan
Perbedaan: Pendekatan
Tahun: 2023

PERANCANGAN CONTEMPORARY ART CENTER DI PEKANBARU PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Penulis: Riffi Tasya Nabila, Wati Masrul, Repi
Instansi: Universitas Lancang Kuning
Persamaan: Tipologi bangunan dan pendekatan
Perbedaan: Isu dan pendekatan
Tahun: 2024

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Bab 2

KAJIAN PERANCANGAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

Canberra Accord on Architectural Education

STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

KAJIAN KONTEKS SITE

LOKASI MAKRO



Gambar 17: Peta Kawasan Yogyakarta
Sumber: ofomaps.com



Gambar 18: Pelaku Ekonomi Kreatif Kota Yogyakarta
Sumber: Kemenkraf, 2020

Pemilihan lokasi makro di Daerah Sleman, Yogyakarta didasarkan pada pertimbangan signifikan bahwa Sleman merupakan salah satu penyumbang terbesar dalam subsektor pariwisata di Yogyakarta menurut data resmi dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sleman berada di peringkat pertama dalam kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata.
Sleman terpilih sebagai lokasi utama untuk situs perancangan makro karena infrastruktur yang matang, fasilitas yang lengkap, dan aksesibilitas yang mudah. Kombinasi faktor-faktor ini menjadikan Sleman sebagai tempat strategis yang ideal untuk pengembangan pusat kreatif.

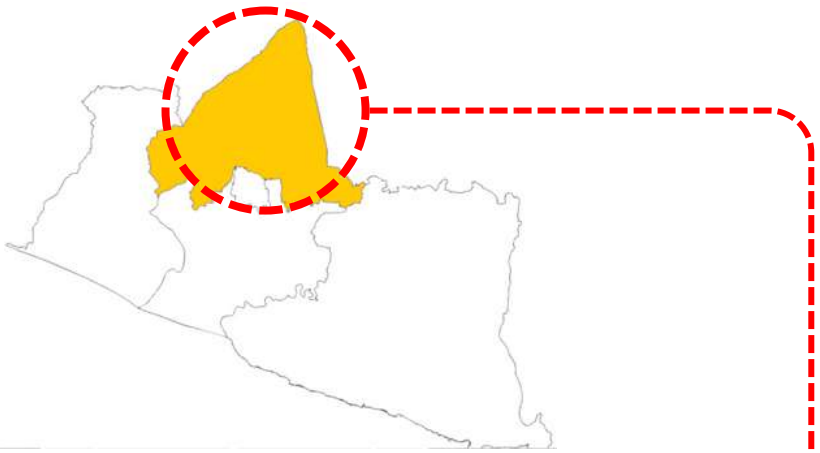
Daerah ini juga memiliki ketersediaan sumber daya manusia berkualitas dari berbagai perguruan tinggi dan lembaga pendidikan seni dan desain. Dukungan pemerintah daerah yang kuat, termasuk kebijakan progresif dan fasilitas infrastruktur yang memadai, menjadikan Sleman sebagai lokasi yang menarik bagi pengembangan industri kreatif. Aksesibilitas yang baik, terletak dekat dengan bandara dan jalur transportasi utama, juga memperkuat daya tarik Sleman sebagai pusat kreatif yang strategis dan mudah dijangkau bagi para pelaku industri kreatif serta pengunjung.

KAJIAN KONTEKS SITE

DATA GEOGRAFIS

Lokasi: Jl. Perumahan Kp. Ambarukmo 25, Ambarukmo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Site dipilih karena berdekatan dengan perbatasan kota Yogyakarta yang menempatkannya pada lokasi strategis yang mudah diakses. Keunggulan tambahan terletak pada lingkungan sekitarnya yang dilengkapi dengan fasilitas transportasi umum yang memadai dan memperkuat daya tariknya sebagai lokasi yang ideal untuk pengembangan proyek.



Gambar 19: Wilayah Sleman
Sumber: e-journal.uajy.ac.id/12856/4/TA145863.pdf



Halte Bus



Perbatasan Kota

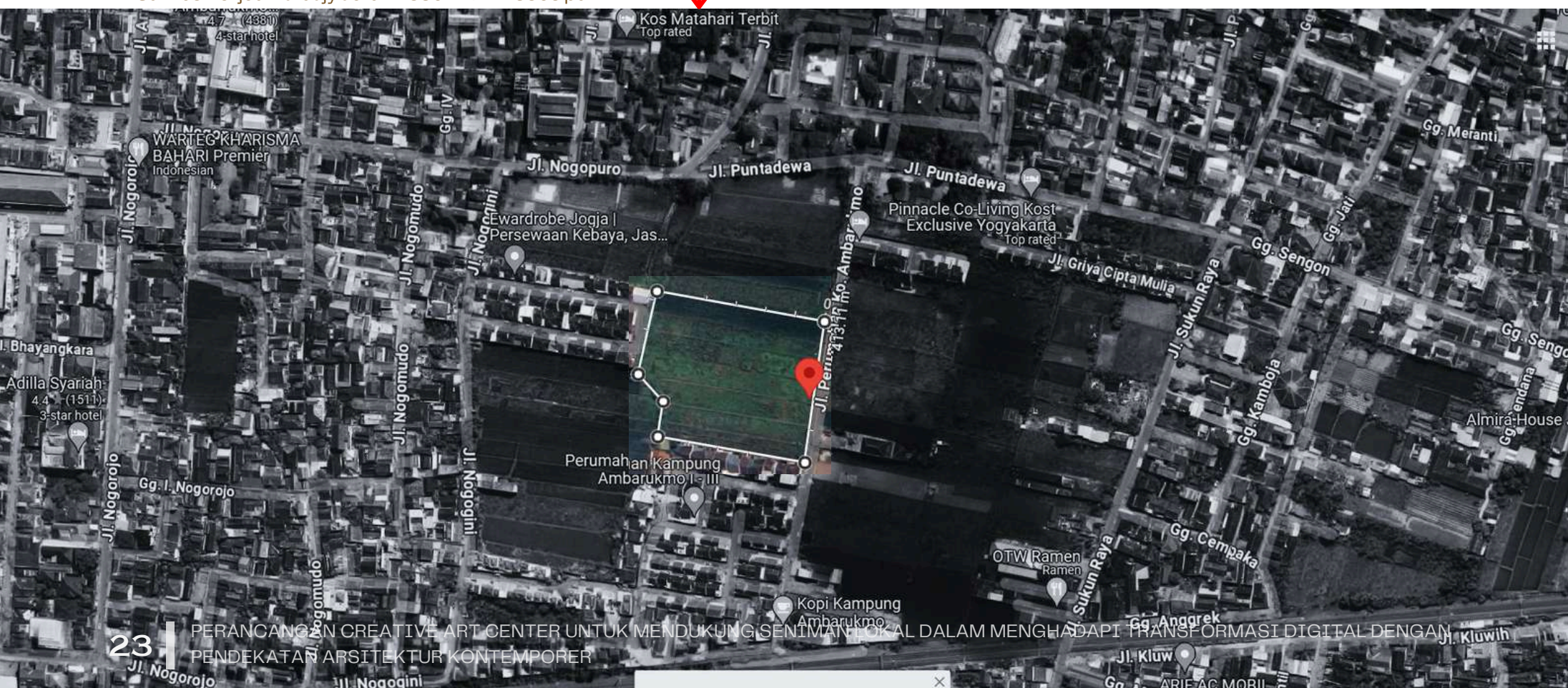


Jalan Pedestrian



Kampus UIN Yogyakarta

Gambar 20: Fasilitas Sekitar Site
Sumber: Google Maps, 2024



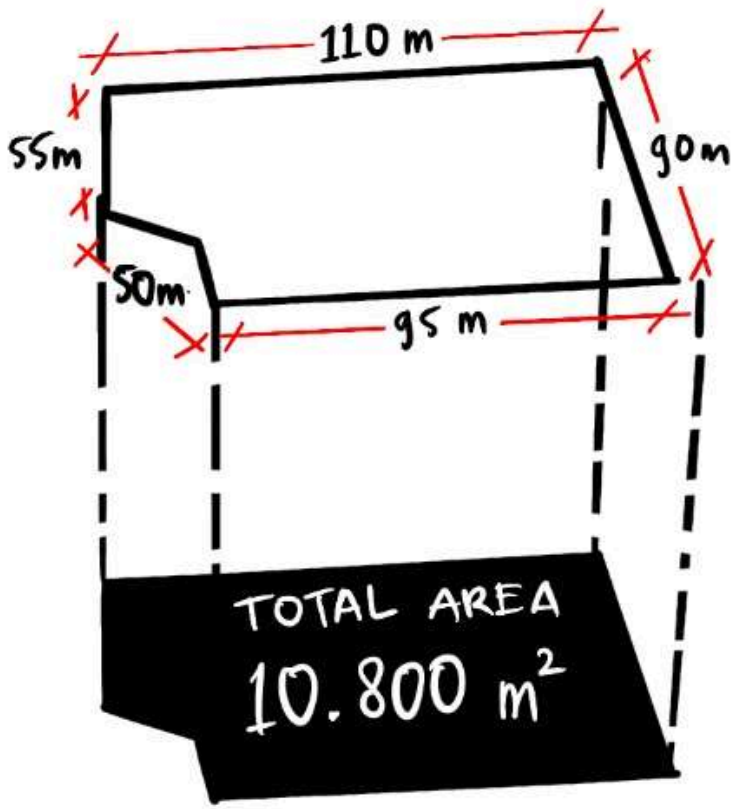
KAJIAN KONTEKS SITE

DATA SITE

Peraturan Daerah Nomor 12 Tahun 2012 Tentang RTRW Kab. Sleman

LUAS SITE:	10.800 m²	
KDB	60%	6.500 m²
KLB	3	32.400 m²
RTH	20%	2.200 m²
GSB	• Jalan Lokal Primer: 7 m • Jalan Lokal Sekunder: 4 m	

Gambar 21: Regulasi Site
Sumber: Peraturan Daerah Sleman No. 12, 2012

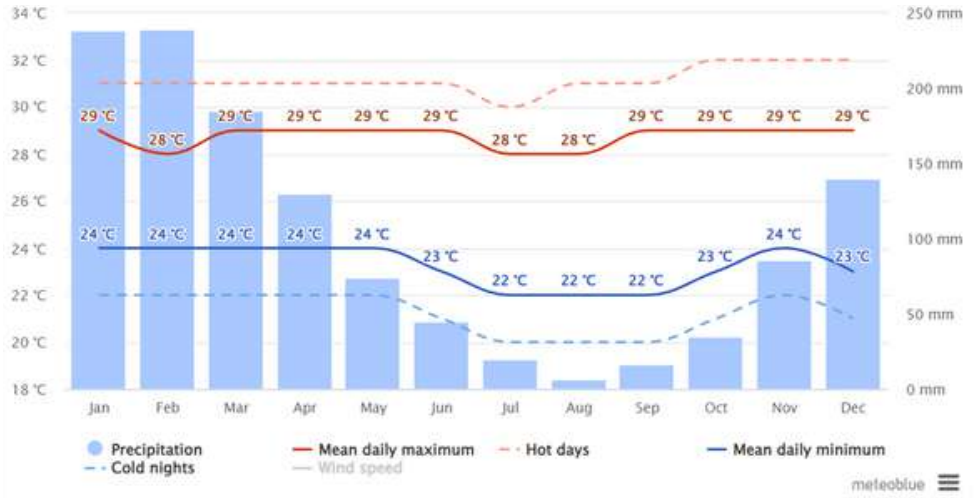


Gambar 22: Luas Site
Sumber: Penulis, 2024



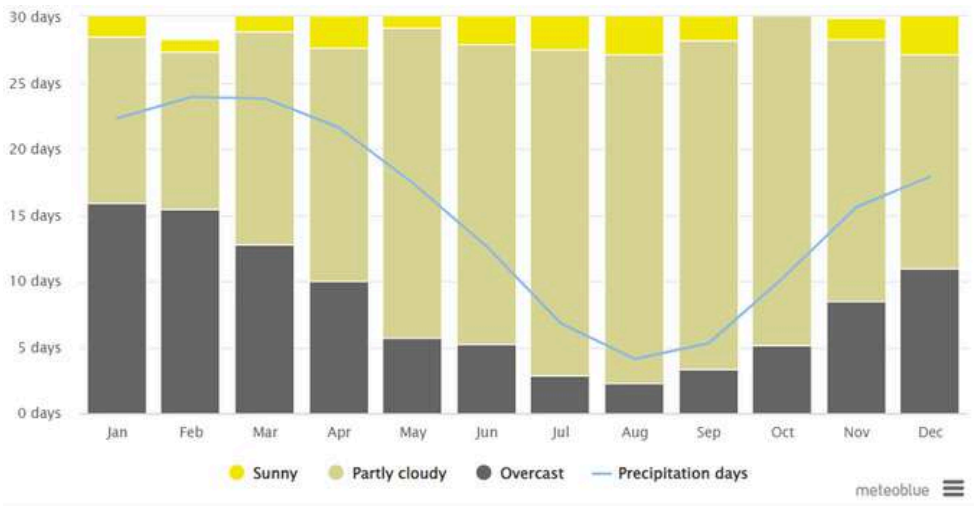
KAJIAN KONTEKS SITE

DATA IKLIM



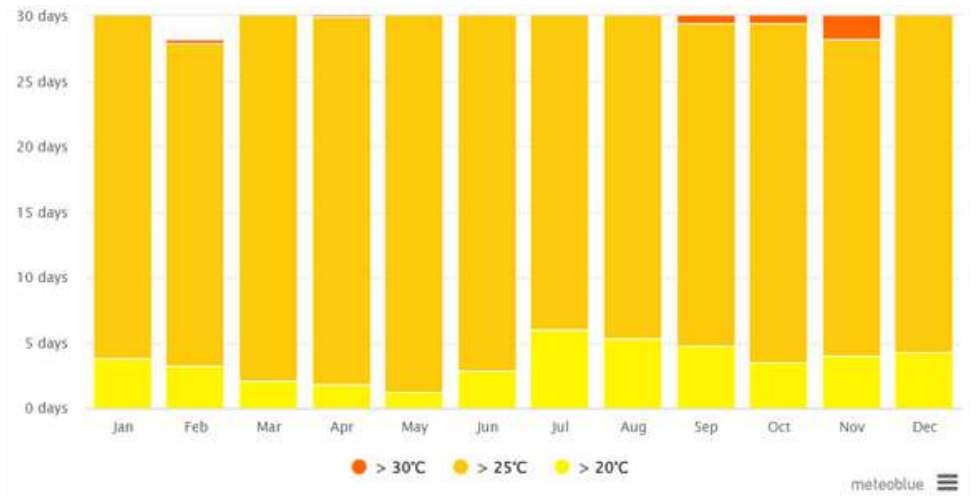
Gambar 23: Rata-Rata Suhu Kota Yogyakarta Selama 1 Tahun
Sumber: Meteoblue, 2024

Rata-rata suhu maksimum bulanan di Yogyakarta ditampilkan dengan garis merah. Demikian pula, suhu minimum rata-rata ditampilkan dengan garis biru. Rata-rata siang terpanas dan malam terdingin setiap bulan selama 30 tahun sebelumnya ditampilkan dengan garis putus-putus berwarna merah dan biru. Dapat dilihat rata-rata suhu panas di Yogyakarta adalah sekitar 29°C, sedangkan rata-rata suhu dingin berada di 23°C



Gambar 24: Perkiraan Cuaca Kota Yogyakarta Selama 1 Tahun
Sumber: Meteoblue, 2024

Dapat dilihat pada grafik untuk perkiraan cuaca tahun ini di Yogyakarta adalah berawan dengan perhitungan hari-hari dengan jumlah awan kurang dari 20% dianggap cerah, hari-hari dengan jumlah awan antara 20 dan 80% dianggap berawan sebagian, dan hari-hari dengan jumlah awan lebih dari 80% dianggap mendung.



Gambar 25: Perkiraan Suhu Maksimum Yogyakarta Selama 1 Tahun
Sumber: Meteoblue, 2024

Diagram di atas memperlihatkan bahwa suhu panas di Kota Yogyakarta untuk tahun ini berada di rata-rata 25°C



Gambar 26: Wind Rose Kota Yogyakarta
Sumber: Meteoblue, 2024

Berdasarkan data Meteoblue, Yogyakarta menunjukkan kecepatan dan arah angin paling besar dari arah selatan dan tenggara dengan kecepatan rata-rata berkisar pada 12-19 km/h

KAJIAN KONTEKS SITE

AKSEKSIBILITAS





Halte Transjogja Jl. Solo



Halte Transjogja DeBrito



Halte Transjogja Jogja Bisnis



Halte Transjogja Ambarukmo



Jalur pedestrian

Gambar 27: Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2024

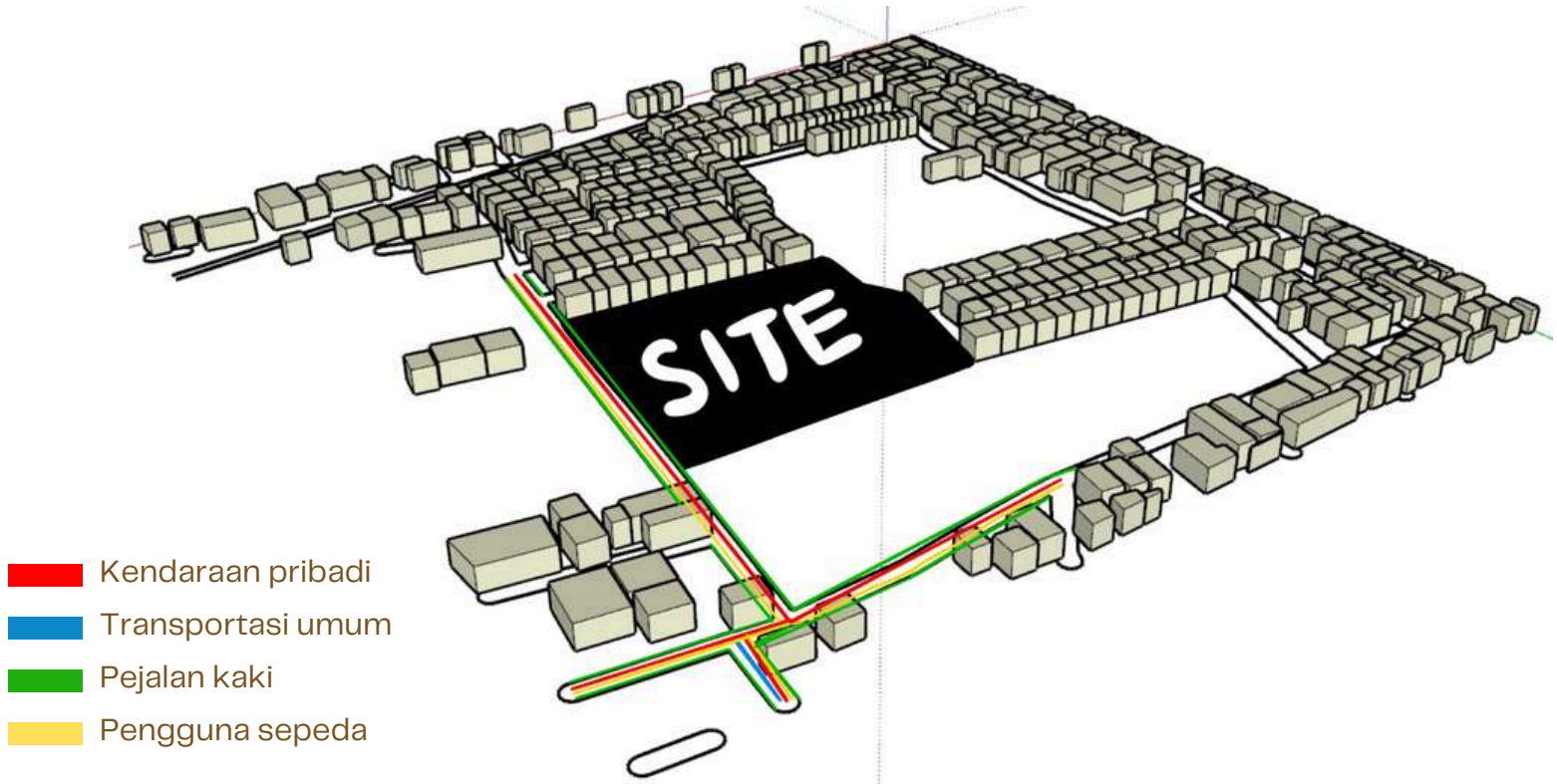
- **Aksesibilias untuk kendaraan pribadi** sangat mudah walaupun site tidak berada di pinggir jalan utamatetapi akses menuju site melewati jalan umum yang banyak diketahui masyarakat dan sering dilewati contohnya adalah Jl. Laksda Adisucipto atau yang sering dikenal dengan Jl. Solo

- **Aksesibilias transportasi umum** yang menuju langsung ke site tidak terfasilitasi namun terdapat beberapa halte bus yang berdekatan dengan site dengan jarak antara 700m–1.6km

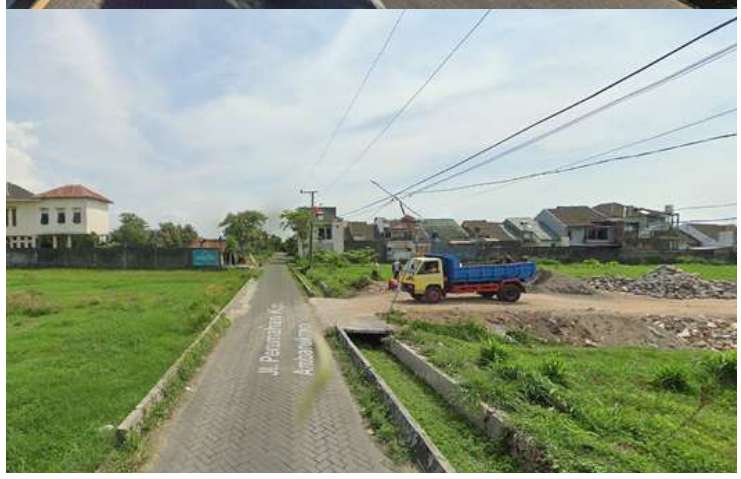
- **Aksesibilitas untuk pejalan kaki** menuju site cukup baik. Terdapat jalan trotoar pada kedua sisi di jalan utama dan terdapat jalan pavement yang masih bisa digunakan untuk pejalan kaki pada akses terdekat dengan site.

KAJIAN KONTEKS SITE

AKSEKSIBILITAS







Aksesibilitas menuju lahan sangat mudah diakses karena memiliki akses yang dapat dilewati oleh transportasi umum maupunun kendaraan pribadi. Pejalan kaki juga dapat berjalan menuju ke lahan karena akses terdapat trotoar pada jalanan umum yang memiliki luas 2-3 meter.

Jl. Laksa Adisucipto yang terdapat pada utara site memiliki luas 6 meter untuk setiap jalannya dengan luas trotoar yang berkisar antara 2- meter. Jalan utama ini dapat dilewati oleh semua pengendara dari pengguna sepeda hingga transportasi umum dan juga pejalan kaki. Pada jalanan utama ini juga memiliki beberapa halte bus yang berdekatan dengan akses menuju ke site.

Namun, berdasarkan analisis yang dilakukan pada lahan perancangan masih ada beberapa pertimbangan akses, sirkulasi, dll.

Gambar 27: Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2024

KAJIAN KONTEKS SITE

POTENSI KEMITRAAN



Gambar 28: Potensi Kemitraan
Sumber: Penulis, 2024

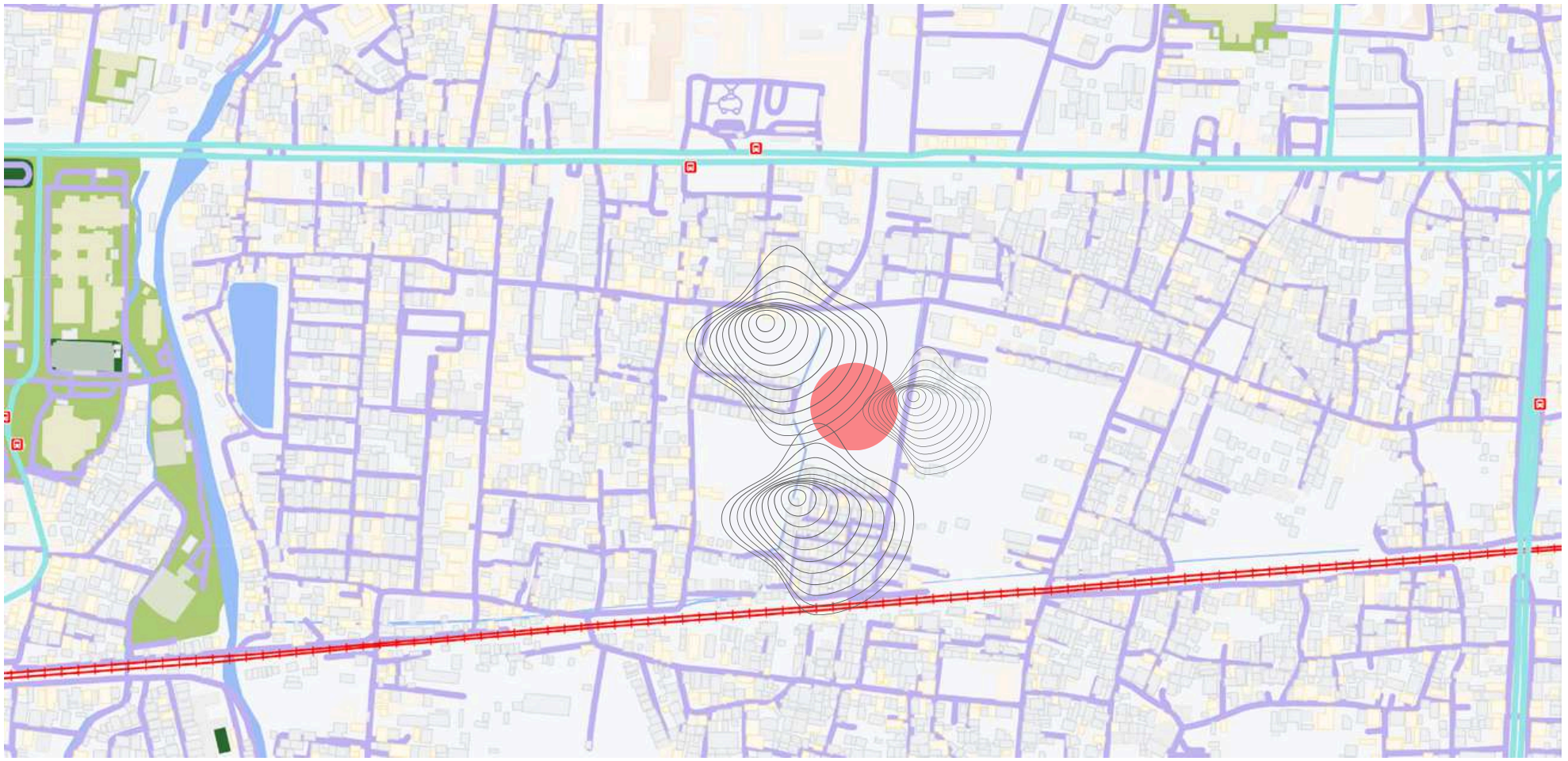
- **Potensi lingkungan sekitar** site merupakan area beraktivitas masyarakat karena berada di tengah kota Yogyakarta yang banyak di kelilingi oleh pemukiman dan perumahan-perumahan.

- **Potensi kemitraan** pada sekitar site terdapat beberapa sarana pendidikan di antaranya adalah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, Institut Teknologi Nasional Yogyakarta, dan beberapa sarana pendidikan lainnya.

- **Potensi lainnya** yang terdapat pada sekitar site adalah banyaknya pusat bisnis dan komersial seperti Mall Ambarukmo Plaza, Galeria Mall, Cinema XXI, Transmart Maguwo, dan lainnya.

KAJIAN KONTEKS SITE

KEBISINGAN SITE



Gambar 29: Kebisingan Sekitar Site
Sumber: Penulis, 2024

- **Site tidak berkontur** sehingga dapat memudahkan untuk perancangan dan aman serta nyaman untuk pengunjung difabel dan pejalan kaki

- **Kenyamanan kebisingan site** pada arah utara yang berdekatan dengan jalan utama mencapai 64 dB, tingkat kebisingan pada arah timur yang terdapat jalan menuju ke site mencapai 62 dB, sedangkan pada arah barat daya site yang dikerumuni perumahan–perumahan mencapai 61 dB.

KAJIAN KONTEKS SITE

BATAS SITE



KAJIAN KONTEKS SITE

ANALISIS SWOT



Gambar 30: Analisis SWOT Site
Sumber: Penulis, 2024

S
STRENGTH

Lokasi yang strategis untuk pembangunan creative center.

Lokasi terdapat di pusat kota yang merupakan daerah beraktivitas masyarakat Kota Yogyakarta dan berdekatan dengan jalan utama.

Lokasi berdekatan dengan sarana pendidikan, pusat bisnis, dan komersial.

W
WEAKNESS

Fasilitas umum seperti sarana transportasi dan jalanan pedestrian yang langsung terhubung dengan site dan beberapa kurang memadai bagi pejalan kaki maupun pengguna difabel.

O
OPPORTUNITY

Dapat memberikan peluang untuk seniman ataupun masyarakat untuk mengembangkan dan belajar tentang seni di era serba teknologi seperti saat ini. Serta dapat membantu perkembangan ekonomi kreatif daerah sekitar.

T
THREAT

Bangunan yang dirancang dengan konsep kontemporer digital belum banyak dikenal orang yang dapat mengakibatkan susahnya para seniman atau pengunjung untuk mengerti dan beradaptasi

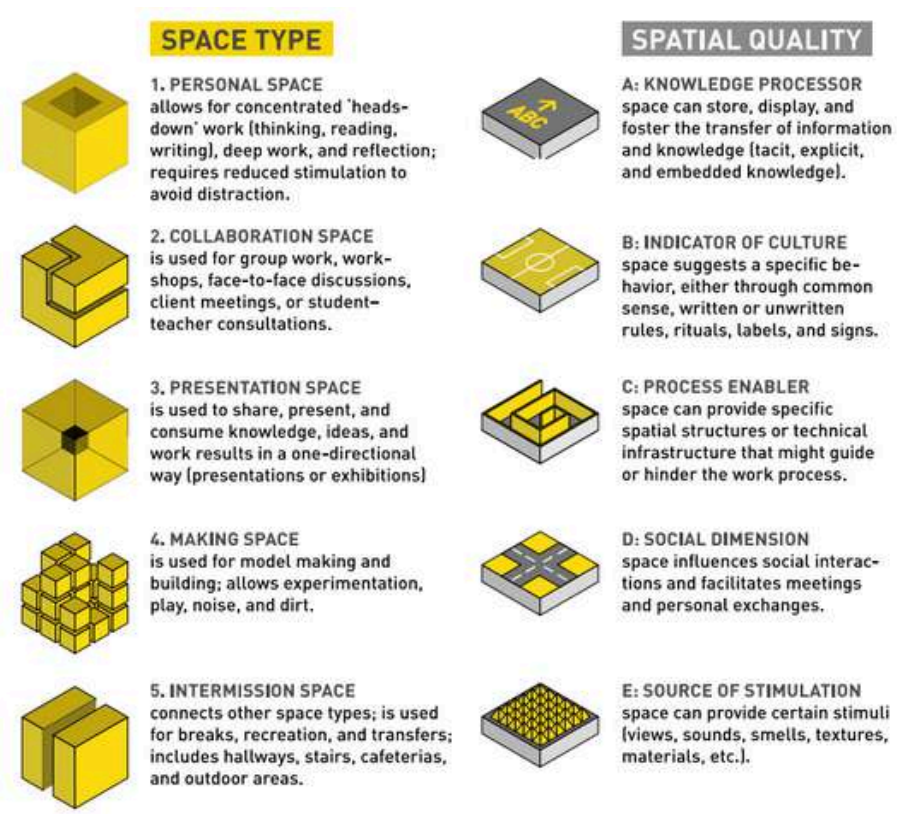
KAJIAN TEORI

RUANG KREATIF

Thoring, K., et al., (2019) mendefinisikan ruang kreatif sebagai struktur dan elemen fisik pada skala berbeda yang sengaja dirancang untuk mendukung proses kerja kreatif atau untuk memfasilitasi kreativitas dan inovasi. Skala struktur dan elemen fisik dapat bervariasi dari satu benda dan perabot hingga tata letak ruangan dan desain interior, dan dari bangunan arsitektural hingga lokasi dalam konteks sipil tertentu. Ini mencakup ruang di lingkungan pendidikan dan perusahaan, serta bentuk khusus seperti laboratorium inovasi.

TIPOLOGI CREATIVE SPACE

Menurut Thoring, K., et al (2018) pada jurnalnya yang berjudul Design Principles for Creative Spaces tipologi dibagi menjadi beberapa jenis antara lain,



Gambar 31: Tipologi Creative Space
Sumber: Thoring, K., et al., 2018

- **SPACE TYPE**

Merujuk pada jenis-jenis ruang yang ada dalam suatu lingkungan kreatif, seperti ruang kerja individu, ruang kolaboratif, ruang pertemuan, ruang presentasi, atau ruang rekreasi. Setiap jenis ruang ini memiliki fungsi dan tujuan yang unik dalam mendukung kreativitas dan produktivitas.

Space type sendiri juga memiliki beberapa ruangan di antaranya,

- Personal Space: Dirancang untuk memberikan privasi dan konsentrasi bagi individu untuk bekerja secara mandiri
- Collaboration Space: Dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antara anggota tim atau individu dengan tujuan menciptakan ide-ide baru.
- Presentation Space: Ruang yang dilengkapi dengan peralatan audiovisual untuk presentasi formal
- Making Space: Ruang ini biasanya memiliki karakteristik yang memungkinkan individu atau tim untuk bereksperimen, menciptakan, dan mengembangkan ide-ide baru.
- Intermission Space: Jenis ruang yang memiliki peran sebagai area transisi atau istirahat antara aktivitas kreatif untuk memberikan kesempatan bagi individu untuk beristirahat sejenak

- **SPATIAL QUALITY**

Merupakan kualitas ruang yang mengubah pengalaman dan menggambarkan pesan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa aspek yang dimaksud dengan "spatial quality" dalam jurnal tersebut:

- Knowledge Processor: Merujuk pada jenis ruang yang dirancang khusus untuk mendukung pemrosesan dan pertukaran pengetahuan serta ide-ide antara individu atau tim.
- Indicator of Culture: Merujuk pada atribut-atribut fisik atau pengalaman yang mencerminkan atau menggambarkan budaya atau nilai-nilai yang ada dalam suatu lingkungan kreatif.
- Process Enabler: Merujuk pada jenis ruang yang dirancang khusus untuk mendukung dan memfasilitasi berbagai proses kreatif dan inovatif dalam lingkungan kerja.
- Social Dimension: Merujuk pada aspek-aspek yang berkaitan dengan interaksi sosial dan dinamika antarpengguna ruang.
- Source of Stimulation: Merujuk pada elemen-elemen dalam ruang yang merangsang kreativitas, inovasi, atau produktivitas.

KAJIAN TEORI

ARSITEKTUR KONTEMPORER

Arsitektur kontemporer merupakan desain arsitektur modern adalah salah satu metode untuk memanfaatkan desain elemen visual untuk membangun identitas yang berbeda. Penggunaan material dan teknologi baru, komposisi ekspresif dan dinamis, gagasan ruang terbuka, harmonisasi ruang interior dan eksterior, fasad transparan, kenyamanan hak, dan penyelidikan elemen lanskap adalah prinsip arsitektur kontemporer, menurut (Schrimbeck, 1988 dalam Edniadiah, N., et al., 2022).

Karena arsitektur kontemporer kini diakui sebagai salah satu metode pembangunan dalam skala global, banyak para ahli yang memperdebatkan apa yang dimaksud dengan arsitektur kontemporer, dengan beberapa definisi antara lain:

1. Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur (Gunawan 2011).
2. Arsitektur Kontemporer adalah suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang, yang dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan trend arsitektur dalam negeri (Jencks, C., 1981).
3. Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang mengedepankan ekspresi bentuk dan kemajuan teknologi yang dapat disesuaikan dengan nilai tradisi lokal (Schirmbeck).

Arsitektur kontemporer sering kali dicirikan oleh beberapa aspek yang mencerminkan kecenderungan, nilai-nilai, dan teknologi zaman saat ini. Berikut adalah empat aspek utama yang sering dikaitkan dengan arsitektur kontemporer:

1. **Teknologi dan Inovasi**: Arsitektur kontemporer sering menampilkan penggunaan teknologi mutakhir dalam desain dan konstruksi. Ini bisa mencakup penggunaan material baru, teknik pembangunan inovatif, dan integrasi teknologi digital dalam desain arsitektur (Wijers-Hasegawa, N. 2015).
2. Fungsionalitas dan Keseimbangan dengan Lingkungan: Arsitek kontemporer cenderung memperhatikan fungsi bangunan dan keseimbangan dengan lingkungan sekitar. Desain yang ramah lingkungan, penggunaan energi yang efisien, dan penyesuaian dengan kondisi alam setempat menjadi perhatian utama (Jencks, C. 2013).
3. Ekspresi Individualitas dan Konteks Sosial: Arsitektur kontemporer sering mencerminkan ekspresi individualitas arsitek dan kebutuhan serta nilai-nilai sosial masyarakat di mana bangunan tersebut berada. Desain yang unik dan responsif terhadap konteks sosial menjadi ciri khasnya (Frampton, K. 2007).
4. Ketahanan dan Fleksibilitas: Dalam arsitektur kontemporer, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan akan ketahanan bangunan dan fleksibilitas penggunaannya. Bangunan yang dapat beradaptasi dengan perubahan fungsi atau kebutuhan penggunaannya sering diprioritaskan (Gausa, M. 2011).

Penggunaan gaya arsitektur kontemporer memungkinkan arsitek menciptakan identitas dan karakteristik visual yang khas. Arsitektur kontemporer dapat dipahami sebagai suatu gerakan arsitektur baru yang bertujuan untuk menunjukkan sesuatu yang unik dari yang lain, mewakili kebebasan berekspresi, atau merupakan sintesis dari berbagai gaya arsitektur (Hilberseimer, 1964 dalam (Augita, A. M., et al., 2019).

Terdapat beberapa prinsip arsitektur kontemporer yaitu (Schirmbeck, 1988):

1. Penggunaan material dan teknologi baru
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruang dalam dan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki
7. Eksplorasi elemen lanskap

KAJIAN TEORI

ARSITEKTUR DIGITAL

Teknologi digital adalah alat yang membuat pekerjaan lebih mudah bagi manusia, membutuhkan lebih sedikit tenaga kerja, dan memberikan prioritas pada sistem operasi otomatis melalui komputerisasi. Secara umum, teknologi juga dapat merujuk pada cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan perangkat dan metode yang dirancang untuk membantu manusia dalam menemukan solusi untuk tugas sehari-hari mereka. Kehadiran teknologi digital diharapkan dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat. Kebanyakan orang di dunia saat ini bergantung pada teknologi digital. Pasalnya, kita kini bergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari (Basuki, B., et al., 2022).

Menurut terminologinya, kata Yunani techne yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan, dan logika yang berarti kata, studi, atau kumpulan ilmu pengetahuan, merupakan sumber dari kata bahasa Inggris technology (Spector, 2012). Teknologi ini awalnya hanya digunakan dalam bentuk fisik, termasuk mesin dan perangkat. Namun teknologi semakin maju seiring berjalannya waktu, terutama dalam hal teknologi digital. Salah satu inovasi yang muncul dari kemajuan teknologi adalah teknologi digital. Masyarakat semakin mudah memenuhi kebutuhannya berkat teknologi digital.

Masyarakat di masa modern harus mengikuti kemajuan teknologi agar dapat menyesuaikan diri dengan era digital (Erawan, 2020). Proses pengembangan rencana dan desain arsitektur, termasuk pembuatan konsep, pengembangan desain, realisasi perencanaan, dan pengawasan, terkena dampak revolusi digital. Menurut evolusi konsepnya, internet of things (IoT) mengubah cara berpikir orang tentang ruang kerja, kantor, rumah, hotel, restoran, dan area publik lainnya (Ray, 2018). Kemajuan teknologi digital memungkinkan orang-orang bekerja, belajar, dan berbelanja kapan pun yang mereka mau bahkan saat sedang berlibur. Banyak ide yang mengemuka, antara lain bekerja dari rumah, coworking space, kota pintar, gedung pintar, pariwisata cerdas, dan bekerja dari rumah (Young & Lieberknecht, 2019; Akdu, 2020).

Oleh karena itu, kata "arsitektur digital" sebenarnya mengacu pada seni dan ilmu menciptakan bangunan berbasis teknologi informasi di mana semua pengambilan, penyimpanan, dan pemrosesan data dilakukan dengan mengubah kumpulan data menjadi bilangan biner—angka 0 dan 1 di komputer (Mebanua, T. T., et al., 2022).



Gambar 32: Teknologi Arsitektur Digital
Sumber: Penulis, 2024

KAJIAN TEORI

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Menurut John McCarthy, kecerdasan buatan (AI) adalah ilmu dan teknologi untuk membangun perangkat cerdas, khususnya untuk membangun program atau aplikasi komputer cerdas. Kecerdasan Buatan (AI) adalah langkah menuju pembangunan komputer, robot, aplikasi, atau program cerdas yang berfungsi seperti manusia.

Sub-ilmu komputer yang disebut kecerdasan buatan mengkaji dan meniru proses berpikir manusia pada robot. John McCarthy (1956) mendefinisikan kecerdasan sebagai memiliki moral yang baik, penalaran (kemampuan mengambil keputusan dan bertindak), dan pengetahuan selain pengalaman (Dahria, 2008). Tujuan dari kecerdasan buatan (AI) adalah untuk membangun komputer yang semakin cerdas dan berguna (Ramadhan, 2011).

Adapun beberapa jenis AI yang berkembang pada saati ini, di antaranya:

- **Weak AI,** AI ini hanya memiliki kemampuan terbatas untuk melakukan tugas tertentu, seperti asisten virtual atau Google Assistant.
- **Strong AI,** AI yang memiliki kemampuan yang mendekati atau setara dengan kecerdasan manusia.
- **Narrow AI,** AI yang dibikin dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas spesifik, seperti bermain catur atau mengenali wajah dalam foto.
- **Broad AI,** AI yang dirancang untuk melakukan berbagai tugas dan belajar dari pengalaman, semisal mobil otonom.

Definisi kecerdasan buatan berbeda-beda tergantung ahlinya. Di sisi lain, kecerdasan buatan (AI) diperkirakan memiliki potensi untuk meningkatkan kelangsungan hidup manusia. Beberapa definisi kecerdasan buatan berdasarkan pernyataan para ahli yang dikutip dari berbagai sumber adalah sebagai berikut:

- **Andreas Kaplan & Michael Haenlein**

Pengertian kecerdasan buatan (AI) seperti yang didefinisikan oleh Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam laman Deppublish Store adalah kapasitas sistem untuk memahami data luar secara akurat, belajar darinya, dan menggunakan pembelajaran untuk menyelesaikan tugas dan tujuan tertentu melalui modifikasi yang dapat disesuaikan.

- **Rich dan Knight (1991)**

Mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai studi tentang pemrograman komputer untuk melakukan tugas-tugas yang sekarang lebih baik dilakukan oleh manusia.



Gambar 33: Ilustrasi AI
Sumber: fintelics.medium.com

KAJIAN TIPOLOGI

CREATIVE HUB

Menurut British Council, Creative hub adalah tempat yang memberikan dan menunjang ruang bagi insan kreatif untuk menambah jaringan relasi, pengembangan dunia usaha, dan keterlibatan komunitas atau komunitas di bidang kreatif, budaya, dan teknologi baik dalam bangunan fisik maupun virtual. Creative hub ini menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat di sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Sehingga creative hub menjadi sebuah ruang yang menampung kegiatan kreatif dan didalamnya terdapat sarana untuk mengembangkan inovasi, softskill dan hardskill yang dicapai melalui kegiatan kolaborasi.



Gambar 34: Kegiatan di dalam Creative Hub
Sumber: Penulis, 2024

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh dan Gillian Easson, Creative Hub memiliki berbagai tujuan seperti:

1. Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.
2. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
3. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
4. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

Fasilitas dan layanan pada Creative Hub

1. **Ruang Kerja Bersama (Co-working Space):** Ruang kerja bersama adalah fasilitas utama di creative hub yang menyediakan area kerja bagi para profesional kreatif.
2. **Ruang Pertemuan dan Acara:** Creative hub biasanya dilengkapi dengan ruang pertemuan dan acara yang dapat digunakan untuk mengadakan presentasi, lokakarya, pertunjukan, pameran, dan acara-acara lainnya.
3. **Fasilitas Kreatif:** Beberapa creative hub menyediakan fasilitas kreatif seperti studio seni, studio rekaman, ruang desain, atau ruang kerajinan
4. **Layanan Bisnis dan Konsultasi:** eberapa creative hub menawarkan layanan bisnis dan konsultasi untuk membantu anggotanya dalam mengelola dan mengembangkan bisnis mereka
5. **Program Pelatihan dan Pengembangan:** Creative hub sering menyelenggarakan program untuk membantu para anggotanya mengembangkan keterampilan

KAJIAN TIPOLOGI

JENIS-JENIS CREATIVE HUB

Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit, terdapat 6 jenis creative hub:



STUDIO

Merupakan kumpulan individu-individu dalam skala kecil dan/atau bisnis kecil yang bekerja dalam suatu co-working space.



CENTRE

Merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas-fasilitas lain seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi (maker space), toko dan ruang pameran.



NETWORK

Merupakan kelompok individu-individu atau bisnisbisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik.



CLUSTER

Merupakan kelompok individu-individu dan bisnis-bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu.



ONLINE PLATFORM

Merupakan wujud creative hub yang hanya menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam pelaksanaan bisnis kreatif.



ALTERNATIVE

Merupakan wujud creative hub yang fokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru.

KAJIAN TIPOLOGI

KATEGORI PEMBAGIAN CREATIVE HUB

Menurut Enabling Spaces: Mapping Creative Hub in Indonesia, dibagi menjadi 3, yaitu:

CREATIVE SPACE

Ruang kreatif merupakan lokasi fisik tempat karya dapat diproduksi, ditampilkan, dan disimpan dengan tetap menanamkan nilai-nilai masyarakat.

CO-WORKING SPACE

Selain menawarkan ruang kerja, ruang kerja bersama juga membina jaringan komunitas dan individu serta mendorong aktivitas bersama.

MAKERSPACE

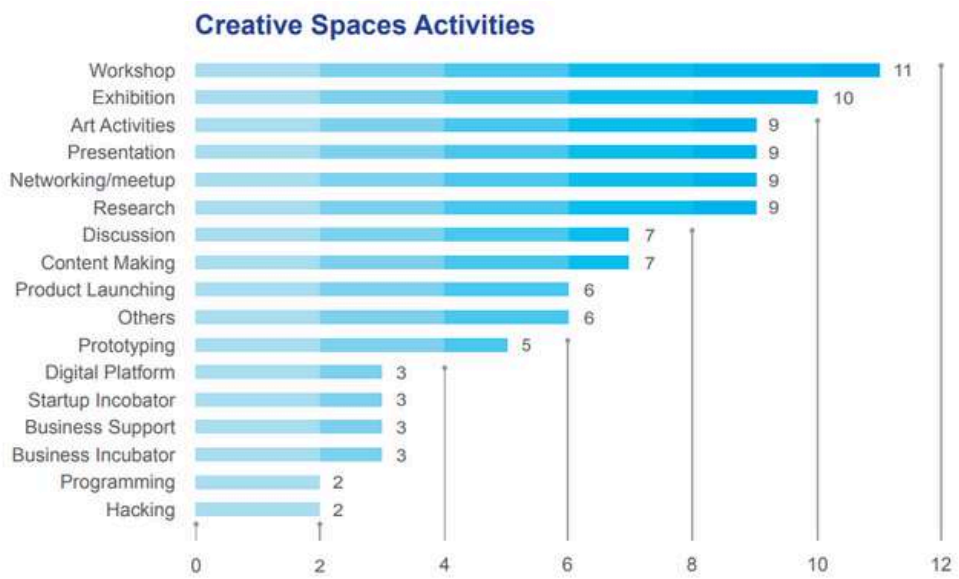
Ruangan yang menawarkan peralatan khusus untuk digunakan dalam menghasilkan suatu karya atau produk.

KAJIAN TIPOLOGI

GRAFIK KEGIATAN PADA CREATIVE HUB

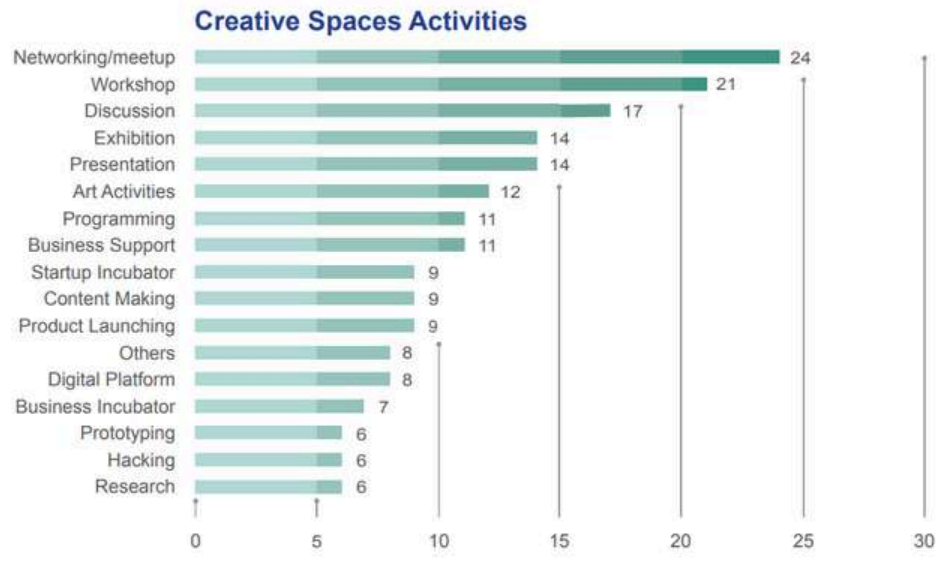
Grafik aktivitas yang dilakukan berdasarkan kategori ruang crative hub

CREATIVE SPACE



Gambar 35: Kegiatan di dalam Creative Space
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia

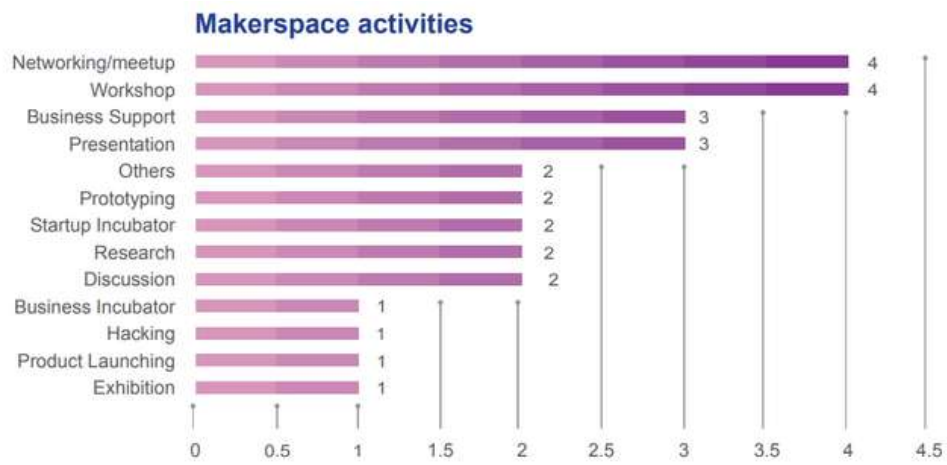
CO-WORKING SPACE



Gambar 36: Kegiatan di dalam Co-Working Space
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia

Grafik menunjukan adanya pengulangan aktivitas pada ke-2 ruang. Dengan kata lain, kegiatan yang terus menerus di suatu ruang kreatif menggambarkan evolusi fokus atau kekhasan tertentu dari ruang tersebut seiring berjalannya waktu.

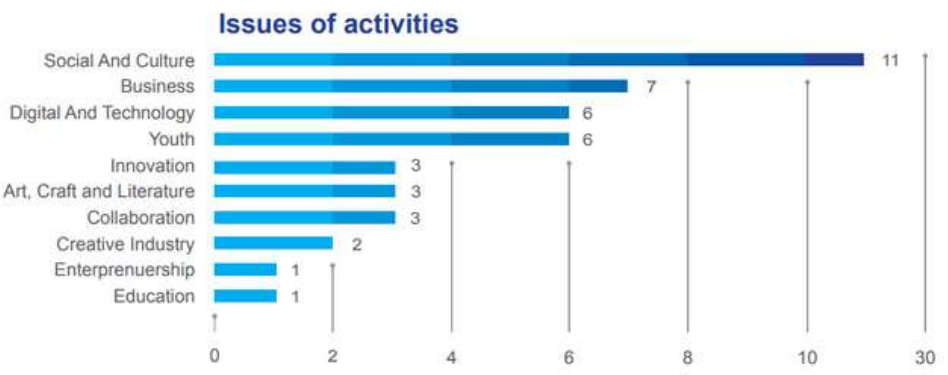
CREATIVE SPACE



Gambar 37: Kegiatan di dalam Makerspace
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia

Sementara itu, networking dan meetup menghabiskan lebih banyak waktu di ruang Makerspace ketika seniman tidak sedang mengerjakan proyek.

ISU-ISU AKTIVITAS

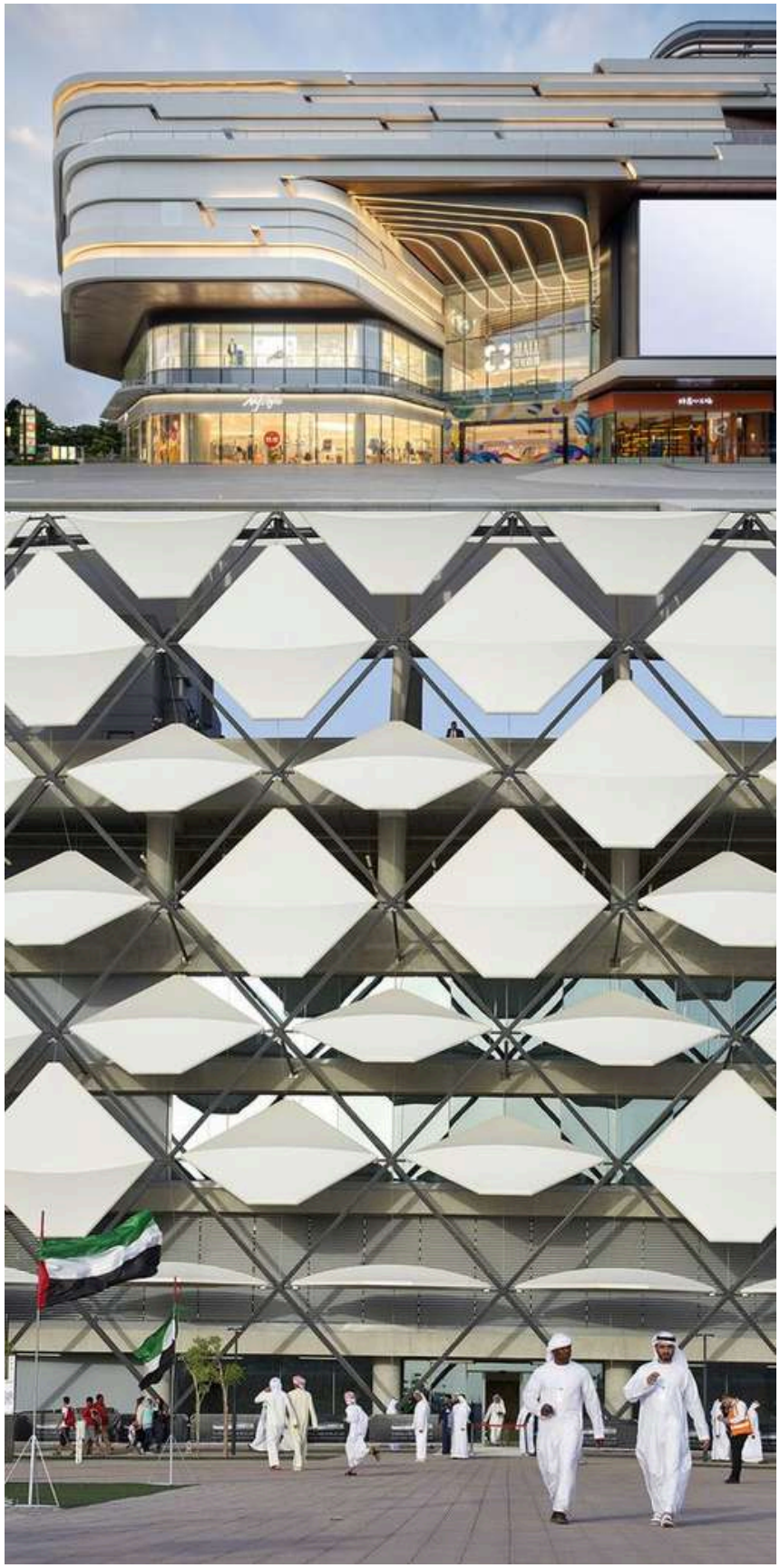


Gambar 38: Grafik isu yang sering diangkat ketika Creative Hub mengadakan sebuah acara
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia

Di Indonesia, sebagian besar acara yang diselenggarakan oleh creative hub biasanya berkisar pada isu sosial budaya. Hal ini menunjukkan bahwa ruang pada umumnya cukup terlibat dalam konteks sosial dan komunitasnya.

KAJIAN PENDEKATAN PERANCANGAN

ARSITEKTUR KONTEMPORER DAN DIGITAL



Gambar 39: Konsep Pendekatan Arsitektur Kontemporer & Arsitektur Digital

Pendekatan perancangan menggunakan arsitektur kontemporer dan digital dipilih karena konsep ini mengusung tema zaman sekarang yang mengintegrasikan teknologi canggih. Desain ini tidak hanya mencerminkan estetika modern, tetapi juga memanfaatkan inovasi digital untuk menciptakan ruang yang fleksibel dan interaktif. Dengan demikian, creative center ini dapat menjadi tempat yang relevan dan inspiratif bagi komunitas seni, yang terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi.

Pembangunan creative center ini bertujuan untuk mendukung para seniman di era digital, terutama dengan semakin maraknya penggunaan AI. Fasilitas ini diharapkan dapat menyediakan ruang yang mendorong kolaborasi kreatif dan memungkinkan eksplorasi teknologi terbaru dalam seni. Dengan adanya creative center ini, para seniman dapat lebih mudah mengakses alat-alat canggih dan platform digital, sehingga dapat mengembangkan karya-karya inovatif yang sesuai dengan tuntutan zaman.

KAJIAN PRESEDEN



MALANG CREATIVE CENTER

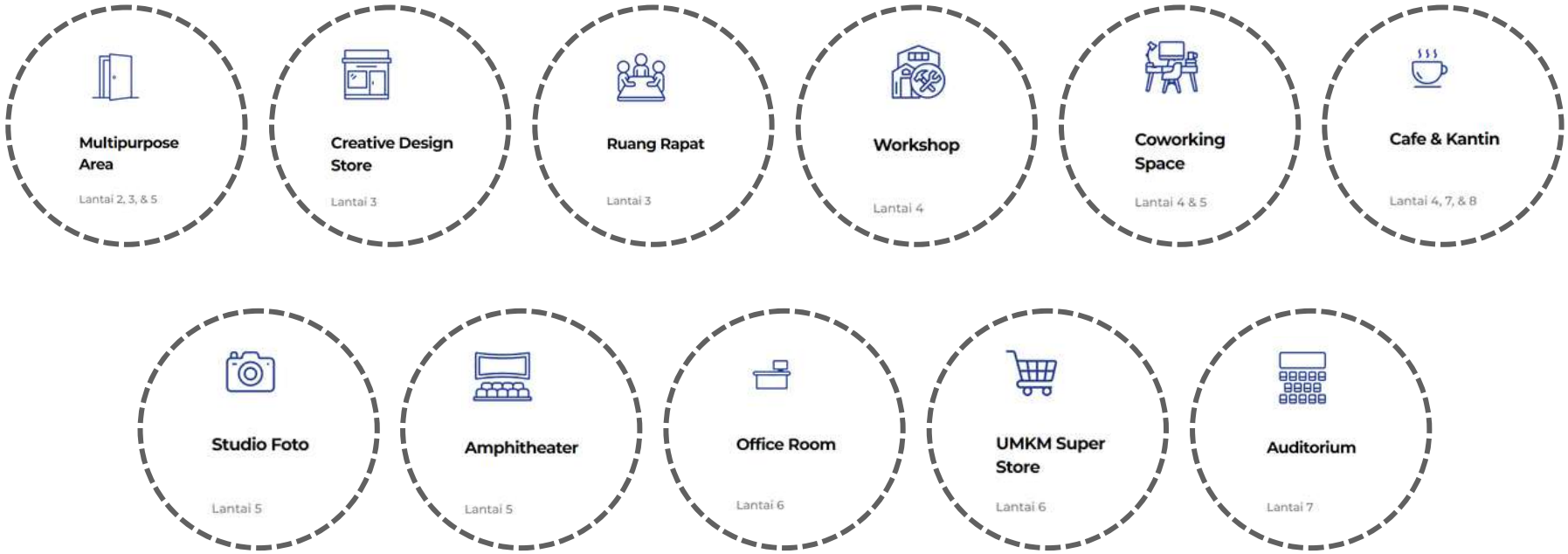
Malang Creative Center (MCC) terletak di Kota Malang yang berlokasikan di Jl. A. Yani No.53, Blimbing, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur ini merupakan pusat aktivitas para pelaku usaha kreatif. Tujuan utamanya adalah menyediakan infrastruktur pendukung dalam rangka mengaktifkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) di industri kreatif.

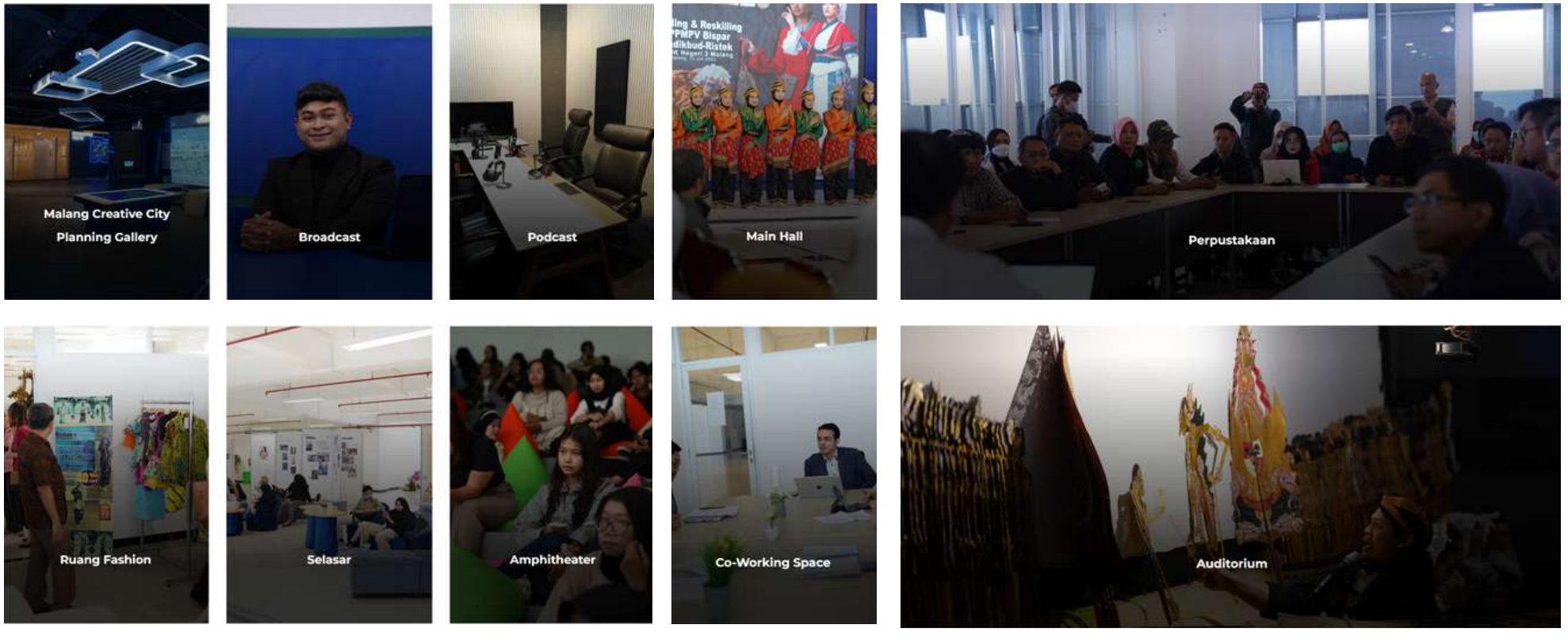
Pemerintah Kota Malang tetap berdedikasi menjaga ciri-ciri sejarah dan budaya yang menjadi ciri khas Kota Malang ketika membangun gedung MCC yang memiliki 8 lantai ini. Tata letak arsitektur bangunan yang menakjubkan ini merupakan reproduksi persis dari salah satu candi tertua di Jawa Timur, Candi Badut.

Gambar 40: Malang Creative Center
Sumber: detikNews

KAJIAN PRESEDEN

SARANA DAN PRASARANA





Gambar 41: Sarana dan prasarana Malang Creative Center
Sumber: mmc.or.id

KAJIAN PRESEDEN

FASILITAS PENUNJANG

- Main Stairs & Amphiteaters
- Animation & Motion Capture Studio
- Design Archives & City Planning Gallery
- Broadcast & Podcast Room
- Audio & Video Recording
- Training Institution
- Event Space
- Incubator
- Fashion Room
- Food Lab
- Smart Environment
- Ads Videotron
- Perpustakaan & Ruang Baca
- Fitness Room
- Hotel Capsule
- MCC Digital Platform
- MCC Cafe & Lounge
- MCC KID Interactive Zone
- Workshop Seni
- Public Space
- Ruang Komputer
- Musholla & Pantry
- Lavatory
- Multimedia Videotron

Gambar 42: Fasilitas Penunjang MCC
Sumber: mmc.or.id

KONSEPTUAL FUNGSI BANGUNAN

"Creative Culture Ambience" merupakan tagline MCC yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan budaya kreatif yang terkenal, diakui secara nasional dan internasional yang merupakan perwujudan identitas Malang. Pemerintah berharap dengan berdirinya MCC dapat menjadi hub bagi seluruh subsektor industri kreatif dan berperan penting dalam pertumbuhan ekonomi kreatif Kota Malang.

Fungsi gedung MCC secara konseptual dipisahkan menjadi dua area yaitu Area Pemberdayaan dan Area Komersial, dengan Area Pemberdayaan mendapat bagian sebesar 60%.

AREA EMPOWERMENT

Suatu area yang terus berkolaborasi dengan pengelola MCC, masyarakat umum, pelaku ekonomi kreatif, komunitas, akademisi, pemerintah, dan/atau pemangku kepentingan lainnya dan dapat memanfaatkan secara gratis dalam rangka mendukung dan mengembangkan ekonomi kreatif. Area Empowerment yang mendapat alokasi lahan dengan persentase lebih besar dibandingkan Area Komersial diharapkan tetap menjalankan perannya sebagai sarana konkrit insentif pemerintah terhadap Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Malang.

AREA KOMERSIAL

Area yang ditujukan untuk kegiatan bisnis, perdagangan, atau komersial lainnya. Dalam konteks sebuah bangunan creative center, area komersial bisa menjadi bagian penting untuk memfasilitasi berbagai aktivitas kreatif dan inovatif. Area komersial dalam sebuah bangunan creative center memberikan dampak positif berupa pendapatan tambahan, pertumbuhan ekonomi lokal, diversifikasi layanan yang ditawarkan, interaksi dan kolaborasi antara komunitas kreatif dan bisnis, peningkatan pengalaman pengunjung, serta dukungan finansial untuk keberlanjutan operasional bangunan.

KAJIAN PRESEDEN



Gambar 43: Salihara Art Center
Sumber: salihara.org

SALIHARA ART CENTER

Salihara Art Center atau yang lebih dikenal dengan Komunitas Sahara ini terletak di Kota Jakarta yang berlokasikan di Jl. Salihara No.16, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Komunitas Salihara adalah sebuah ruang seni-budaya Indonesia. Komunitas Salihara telah berdiri sejak 8 Agustus 2008, didirikan oleh Goenawan Mohamad, Sastrawan Mohamad, Sastrawan, dan mantan pimpinan majalah Tempo. Komunitas Salihara ini juga merupakan pusat seni swasta pertama di Indonesia.

Sebagai upaya menyikapi kondisi di Indonesia, Komunitas Salihara menjunjung tinggi kebebasan berpikir dan berekspresi, menghargai keberagaman dan perbedaan, serta membina dan menyebarluaskan kekayaan seni dan intelektual. Meskipun Indonesia telah menerapkan demokrasi elektoral selama 20 tahun terakhir, kebebasan berpikir dan berekspresi masih sering terancam baik dari luar (oleh pejabat negara) maupun dari dalam (oleh berbagai kelompok berdasarkan agama dan etnis).

KAJIAN PRESEDEN

PROGRAM UTAMA SALIHARA

Terletak di selatan Jakarta, Salihara Arts Center menawarkan beragam seni kontemporer, baik pertunjukan maupun pengajaran, dari Indonesia dan seluruh dunia, disajikan dalam suasana yang inovatif dan penuh gaya. Salihara menyambut siapa saja yang ingin meningkatkan kreativitas dan kemampuannya melalui seni dan filsafat, menghargai keragaman guna meningkatkan tingkat kebebasan intelektual Indonesia. Untuk mendukung pertunjukan seni-seni, Salihara Art Center memiliki beberapa program di antara lain:

Salihara International Performing-arts Festival (SIPFest)

Festival seni pertunjukan internasional dua tahunan yang menampilkan seniman/kelompok seni penting yang sedang hangat dibicarakan dan telah beroleh pengakuan di dunia

Literature and Ideas Festival (LIFEs)

Festival sastra dan gagasan skala internasional dua tahunan yang mengajak kalian berinteraksi dengan penulis-penulis Indonesia dan dunia. Mengusung tema seru yang selalu relevan, kalian dapat memperluas perspektif terhadap suatu wacana dan masalah, serta memperkaya wawasan intelektual.

Salihara Jazz Buzz

Konser jazz yang menyuguhkan warna baru yang eksploratif, cerdas dan segar dari musisi senior maupun muda. Yang selalu baru di Jazz Buzz adalah kolaborasi antar musisi yang biasanya berbeda instrumen dan musikalitas.

Helateater

Festival teater yang menampilkan grup-grup pilihan dari dalam negeri. Salihara juga membuka kesempatan bagi grup yang ingin tampil melalui proses Open Call.

Helatari

Festival tari yang menampilkan karya-karya terbaru koreografer dan penari dari dalam negeri.

SISTEM KURATORIAL

Kurator yang berpengalaman puluhan tahun di dunia seni berpartisipasi dalam memilih acara Salihara Arts Center. Kurator pilihan Salihara Art Center yang dipercayakan untuk memilah seni-seni yang akan ditayangkan telah memilih karya seni yang unik dan segar baik dari bentuk maupun konsepnya.

KAJIAN PRESEDEN

SARANA DAN PRASARANA

Teater Salihara (Salihara Black Box)

Teater model “black box” pertama di Indonesia. Susunan artistik batu bata teater ini dirancang agar dapat menyerap bunyi sehingga memiliki kekedapan suara yang baik. Teater Salihara menampung 252 penonton, dilengkapi dengan ruang rias, segala peralatan tata panggung, tata suara dan cahaya yang modern.

Arsitek: Adi Purnomo



Gambar 44: Teater Salihara (Salihara Black Box)
Sumber: jemari-organizer.com

Galeri Salihara

Berbentuk oval dan dapat memberikan ruang optimal untuk memamerkan karya seni, dari sisi pencahayaan dan pengudaraan yang merata. Dari luar, bentuk oval ini membuat ruang-ruang di sekitarnya lebih terasa lega dan leluasa.

Arsitek: Marco Kusumawijaya



Gambar 45: Galeri Salihara
Sumber: atourin.com

Anjung Salihara

Bangunan multi-fungsi tiga lantai yang menyediakan fasilitas studio musik, studio tari, ruang serbaguna, perpustakaan dan wisma. Bangunan ini dirancang untuk cuaca tropis di atas luas tanah yang menyerupai bidang segitiga. Bangunan ini juga didesain dengan sudut tumpul (non-kubus) di seluruh ruangan, menyesuaikan lingkungan Salihara. Kita juga bisa melihat kaki langit kota Jakarta dari Teater Anjung yang berada di lantai paling atas.

Arsitek: Danny Wicaksono



Gambar 46: Anjung Salihara
Sumber: atourin.com

KAJIAN PRESEDEN

RINGKASAN

MALANG CREATIVE CENTER

- Bentuk bangunan mengambil inspirasi dari Candi Badut
- Memiliki 8 lantai
- Fungsi menyediakan infrastruktur pendukung dalam rangka mengaktifkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) di industri kreatif.
- Fasilitas ruang:
  a. Gallery
  b. Broadcast and Podcast Room
  c. Main Hall
  d. Perpustakaan
  e. Auditorium
  f. Co-Working Space, dll
- Hanya menyediakan fasilitas bangunan dan tidak memiliki program-program
- Luas lahan ± 4.900 m2
- Kapasitas pengunjung > 1.000 orang

Aspek yang akan diterapkan adalah fasilitas bangunan yang sangat beragam dan memadai untuk seniman dari berbagai subsektor seni yang ada. Serta inspirasi desain yang memberikan identitas bangunan

SALIHARA ART CENTER

- Bentuk desain yang mengutamakan interaksi dengan alam, kesinambungan ruang dan fleksibilitas ruang.
- Memiliki 3 lantai
- Fungsi sebagai pusat seni dan budaya yang menyelenggarakan pameran, pertunjukan, lokakarya, pendidikan, dan menjadi tempat berkumpul serta berinteraksi bagi komunitas seni dan budaya.
- Fasilitas Ruang:
  a. Teater
  b. Galeri
  c. Multi-purpose Building
  d. Perpustakaan
  e. Ruang Pertemuan
  f. Kafe, dll
- Menyediakan fasilitas untuk seniman dan juga program-program untuk mendukung seniman-seniman lain
- Luas lahan ± 3.500 m2
- Kapasitas pengunjung > 700 orang

Aspek penerapan untuk desain adalah bangunan yang mengutamakan interaksi dengan alam dan fasilitasnya yang mementingkan kenyamanan tidak hanya para seniman namun juga para penonton.

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Bab 3

HASIL RANCANGAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

Canberra Accord on Architectural Education

STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

EKSPLORASI FUNGSI BANGUNAN



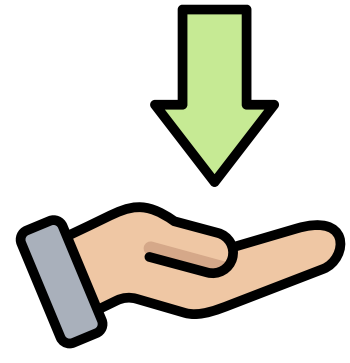
PRIMER

Sarana ruang kerja kreatif sebagai fasilitas pendukung dan kolaborasi pekerja seni



SEKUNDER

Sarana pendukung yang membantu meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitas fasilitas



PENUNJANG

Sarana ruang yang mencakup elemen tambahan atau pelengkap untuk menunjang aktivitas utama dan sekunder.

CREATIVE SPACE
Ruang Kolaborasi, dan Ruang Pameran
Co-Working Space
Ruang Pertemuan dan Ruang Meeting
Makerspace
Studio dan Lokakarya

AREA EMPOWERMENT
Ruang Penyiaran dan Multimedia, Ruang Multifungsi, dan Ruang Administrasi dan Kantor
AREA KOMERSIAL
Gift Shop, Pantry, Cafe and Bar

SERVICE
Musholla, Toilet, Nursery, Ruang Baca, dan Ruang Main Anak
MANAGERIAL
Ruang Penyimpanan, Ruang Keamanan dan Pengawasan, dan Kantor Pengelola

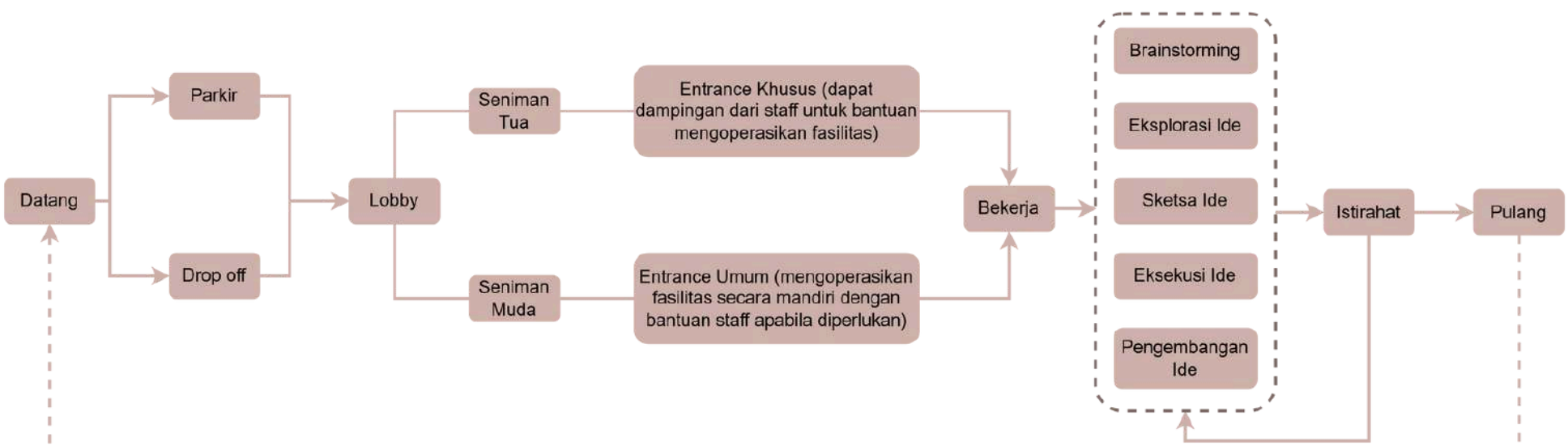
Perancangan creative center adalah proses kompleks yang memerlukan perhatian terhadap berbagai kebutuhan ruang primer, sekunder, dan penunjang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan inovasi. Dengan mempertimbangkan setiap jenis kebutuhan ruang ini, sebuah creative center dapat dirancang dengan baik untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna dan memfasilitasi berbagai jenis aktivitas kreatif. Perancangan yang memperhatikan kebutuhan ruang primer, sekunder, dan penunjang secara holistik, perancangan creative center dapat menciptakan lingkungan yang memadai untuk mendukung proses kreatif, kolaboratif, dan inovatif.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

KLASIFIKASI PENGGUNA

Pada perancangan Creative Center ini kebutuhan ruang didesain dengan menganalisa dan memperhatikan pengguna dan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengelompokan di bawah ini:

PELAKU INDUSTRI KREATIF SENI RUPA



AKTIVITAS PELAKU

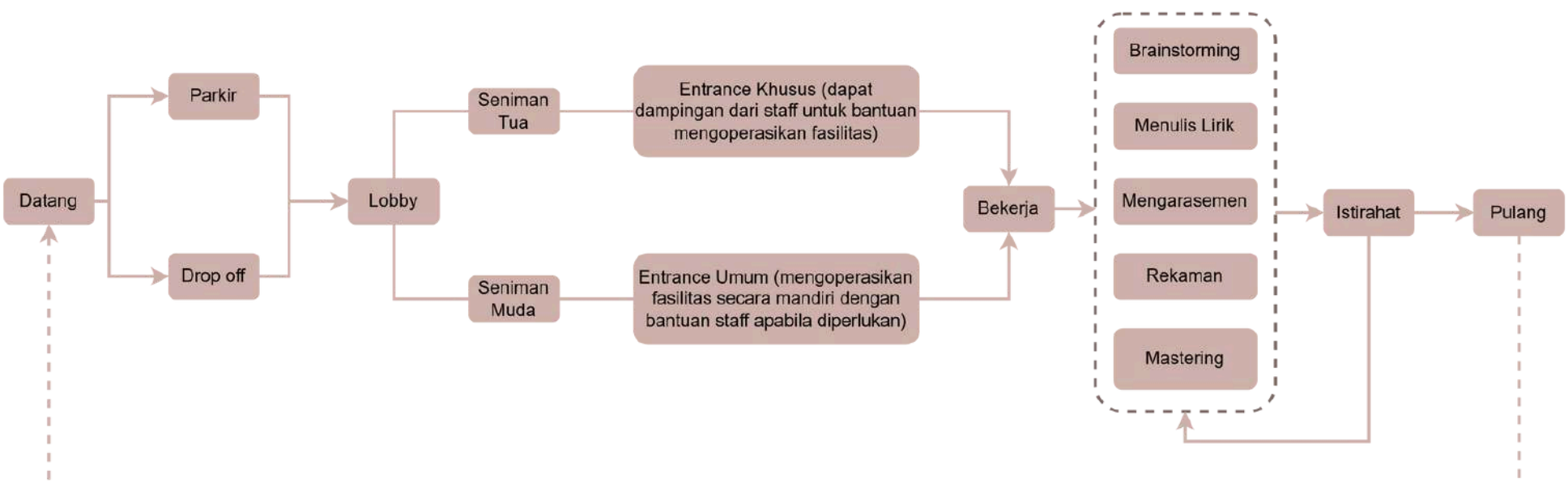


Gambar 47: Aktivitas Seniman Seni Rupa
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

KLASIFIKASI PENGGUNA

PELAKU INDUSTRI KREATIF SENI MUSIK



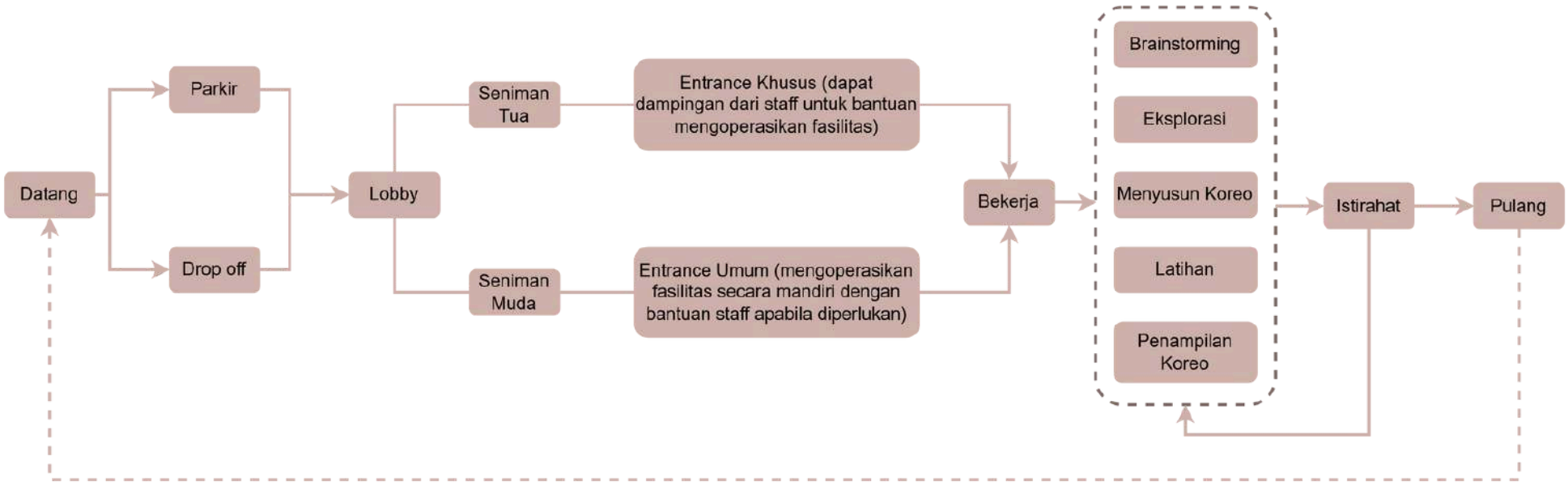
AKTIVITAS PELAKU



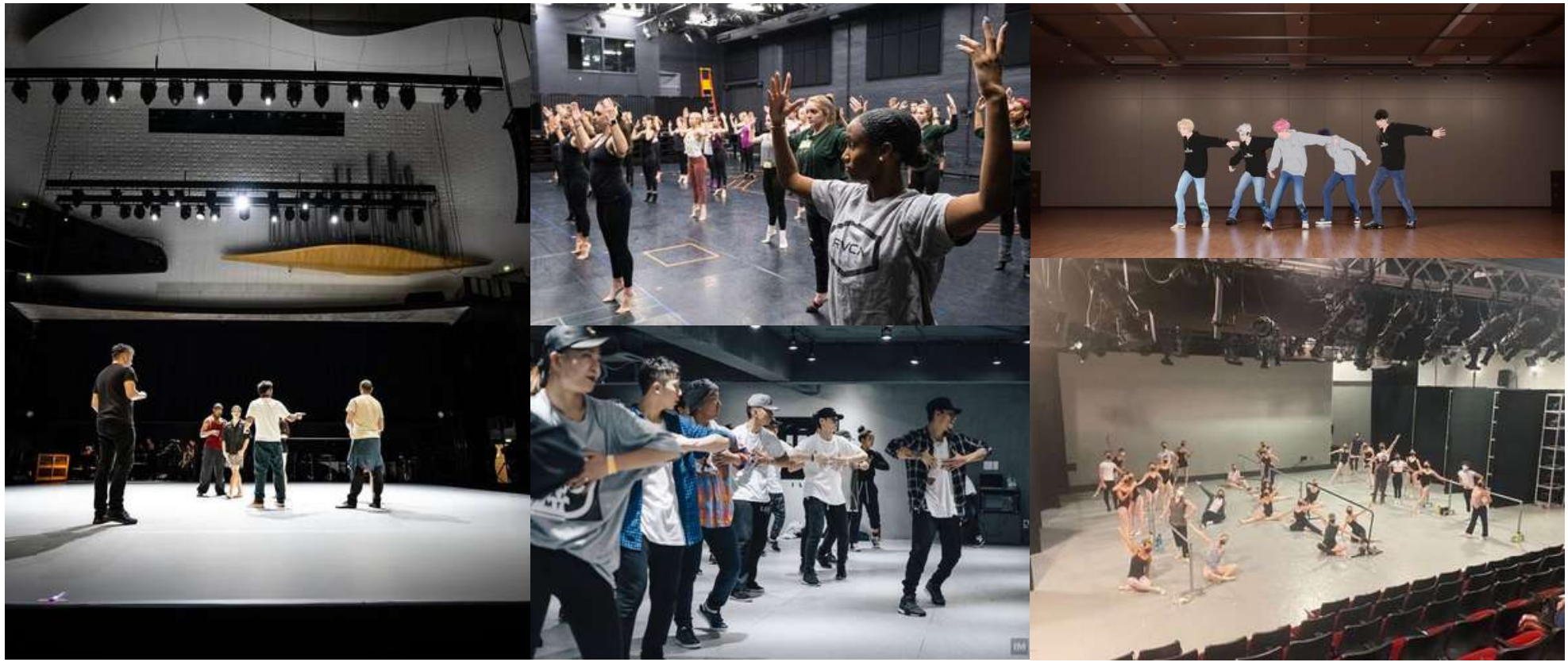
Gambar 48: Aktivitas Seniman Seni Musik
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

PELAKU INDUSTRI KREATIF SENI TARI



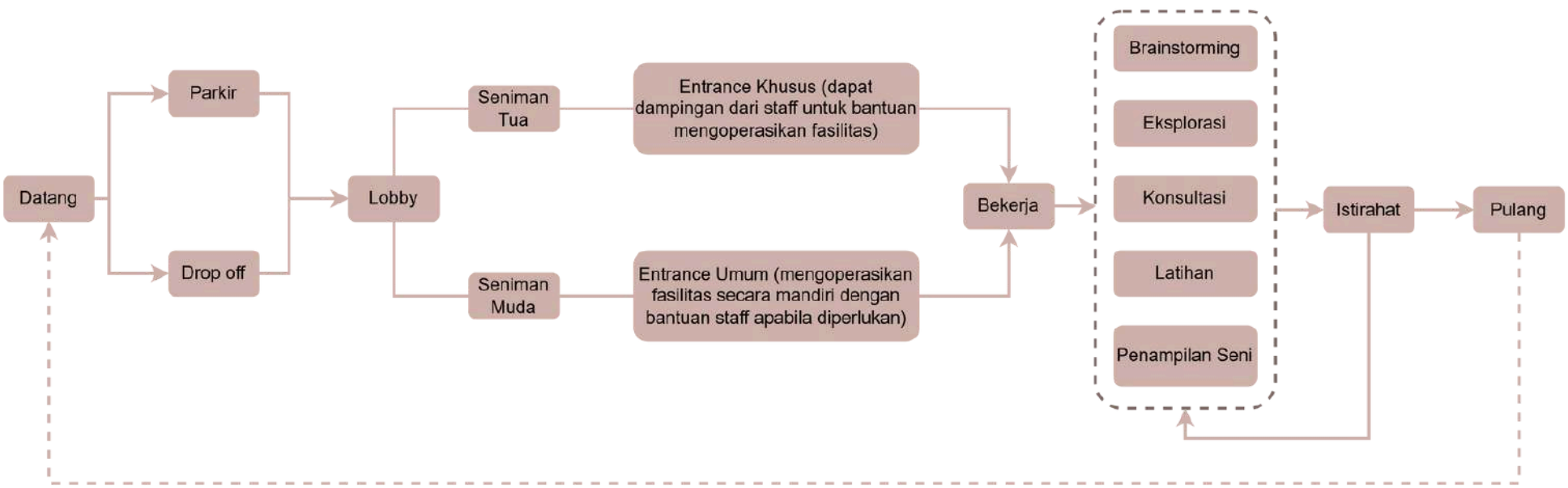
AKTIVITAS PELAKU



Gambar 49: Aktivitas Seniman Seni Tari
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

PELAKU INDUSTRI KREATIF SENI LAIN



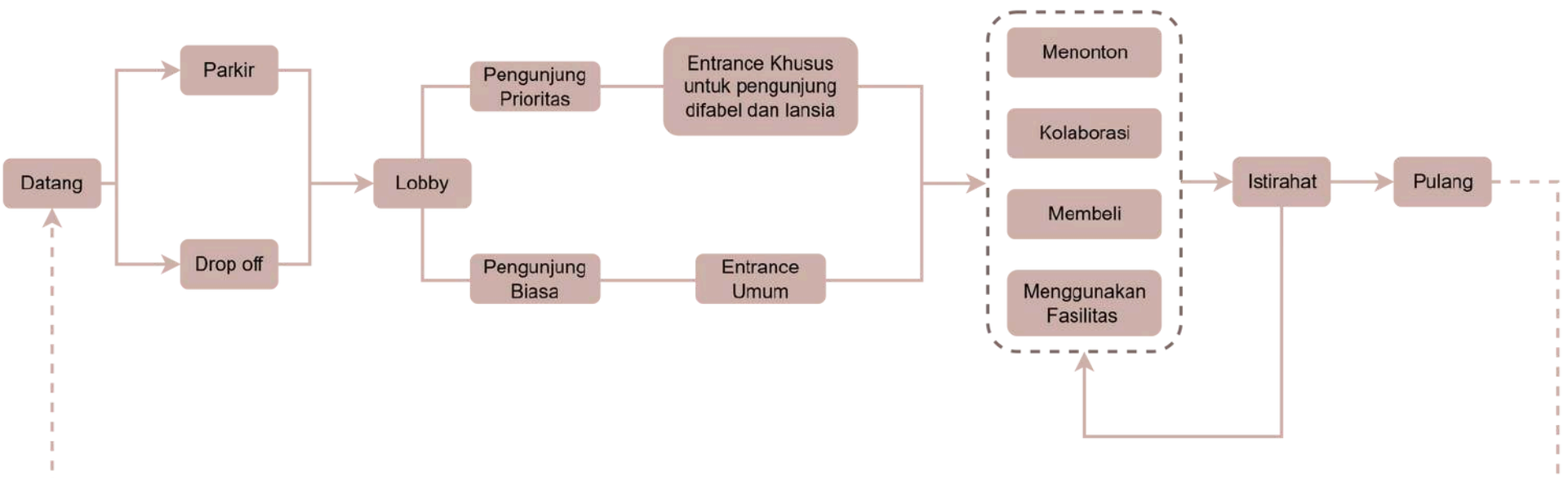
AKTIVITAS PELAKU



Gambar 50: Aktivitas Seniman Seni Lain
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

PENGUNJUNG



AKTIVITAS PELAKU

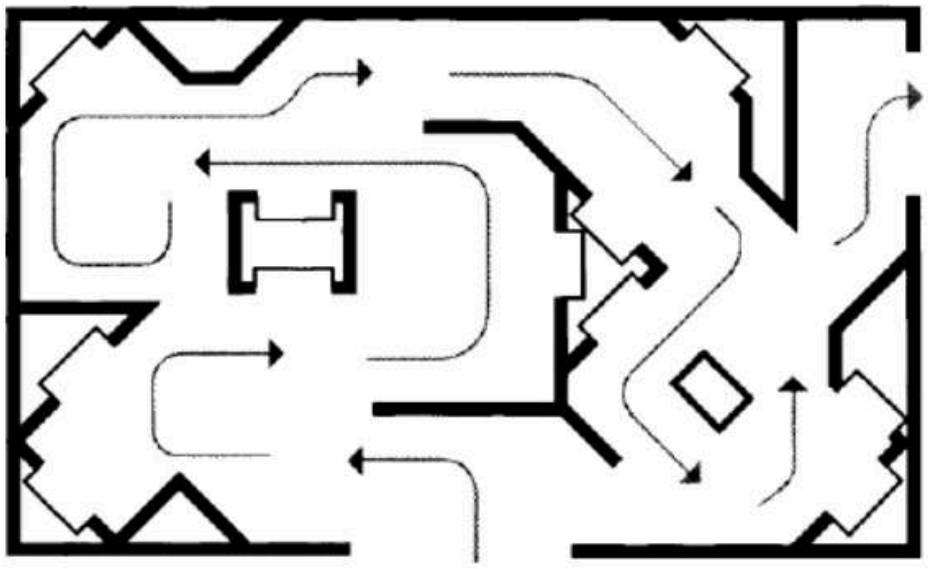


Gambar 51: Aktivitas Pengunjung
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

CREATIVE SPACE

RUANG GALERI



Sirkulasi

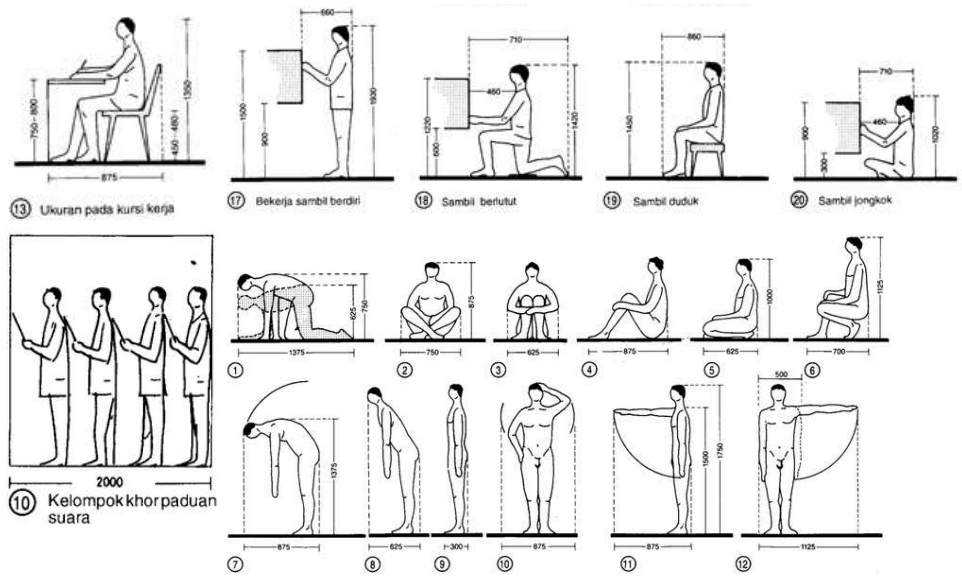
Sirkulasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah sirkulasi suggested-approach yang di mana metode ini menggunakan elemen visual seperti warna dan penunjuk arah untuk mengarahkan pengunjung secara efektif dan memberikan pengalaman yang nyaman. Keberhasilan desain elemen adalah kunci untuk menyajikan informasi interpretatif dan sirkulasi jalan yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati area pameran dengan lebih baik.

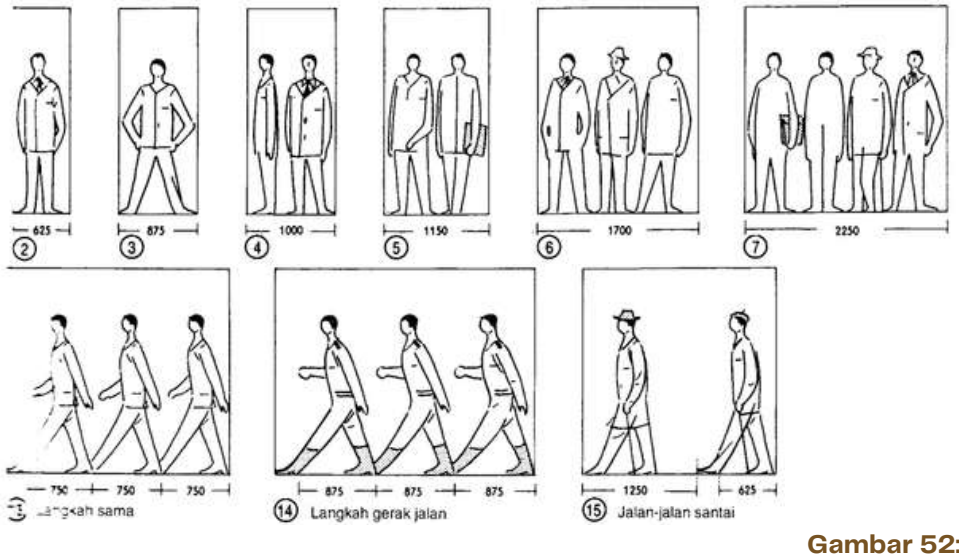
Standar Ruang

Standar yang digunakan untuk luas exhibition room diambil dari standar kebutuhan ruang gerak per orangnya yang di mana berkisar antara 600-1.3 m

- Kebutuhan luas per orang: 1.3 meter
- Daya tampung ruang: ±70 orang
- Total luas: 100 m^2

RUANG STUDIO





Pembuatan ruang studio berdasarkan standar data-data dari buku Neufert melibatkan perencanaan yang cermat terkait dimensi ruangan yang harus cukup luas untuk memungkinkan pergerakan bebas bagi sejumlah seniman. Dari buku Neufert maka diambil posisi-posisi dari duduk hingga berdiri dengan luas gerak yang berbeda

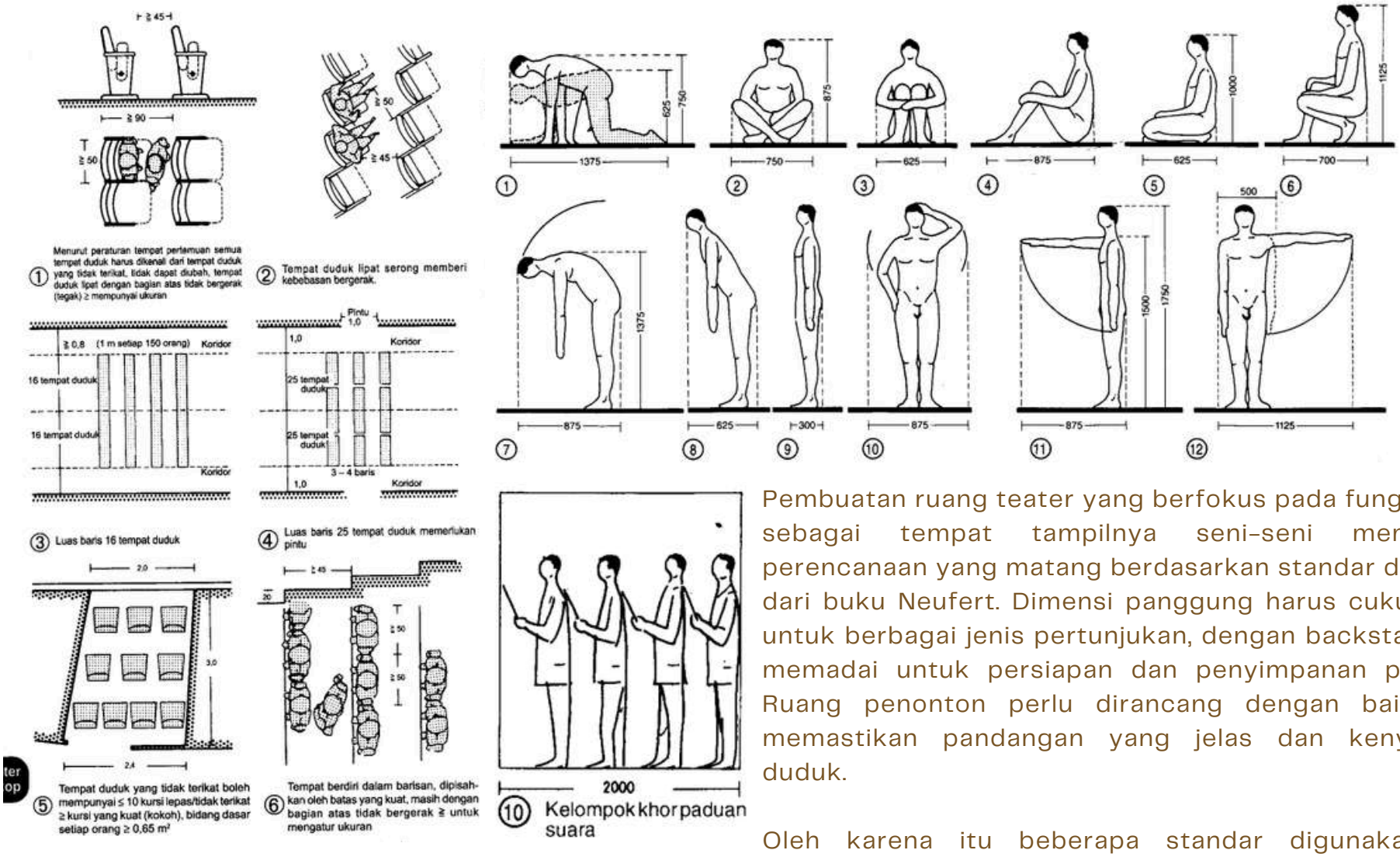
- Luas pergerakan per orang: **0,6-1,3 m (bulatkan jadi 1,5 m)**
- Kapasitas ruang: **5-15 orang (menyesuaikan jenis ruang studio)**
- Luas ruang: **30 m^2**

Gambar 52: Standar Ruang
Sumber: Neufert Architects Data, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

CREATIVE SPACE

RUANG TEATER/AUDITORIUM



Tempat duduk penonton:

- Jarak antar kursi: **45 cm**
- Jarak antar penonton: **50 cm**
- Kapasitas ruang: **100 kursi**
- **Total luas: 225 m²**

Panggung

- Jarak antar performer: **600–2 m**
- Kapasitas panggung: **15 orang**
- Total luas panggung: **30 m²**

Pembuatan ruang teater yang berfokus pada fungsi teater sebagai tempat tampilnya seni-seni memerlukan perencanaan yang matang berdasarkan standar data-data dari buku Neufert. Dimensi panggung harus cukup besar untuk berbagai jenis pertunjukan, dengan backstage yang memadai untuk persiapan dan penyimpanan peralatan. Ruang penonton perlu dirancang dengan baik untuk memastikan pandangan yang jelas dan kenyamanan duduk.

Oleh karena itu beberapa standar digunakan pada perancangan ini agar memaksimalkan kenyamanan tidak hanya bagi pengunjung namun juga para seniman yang akan memberikan performa di panggung teater.

Ruang backstage

- Standar jarak: **600–1 m**
- Kapasitas ruang: **20 orang**
- Total luas ruang: **20 m²**

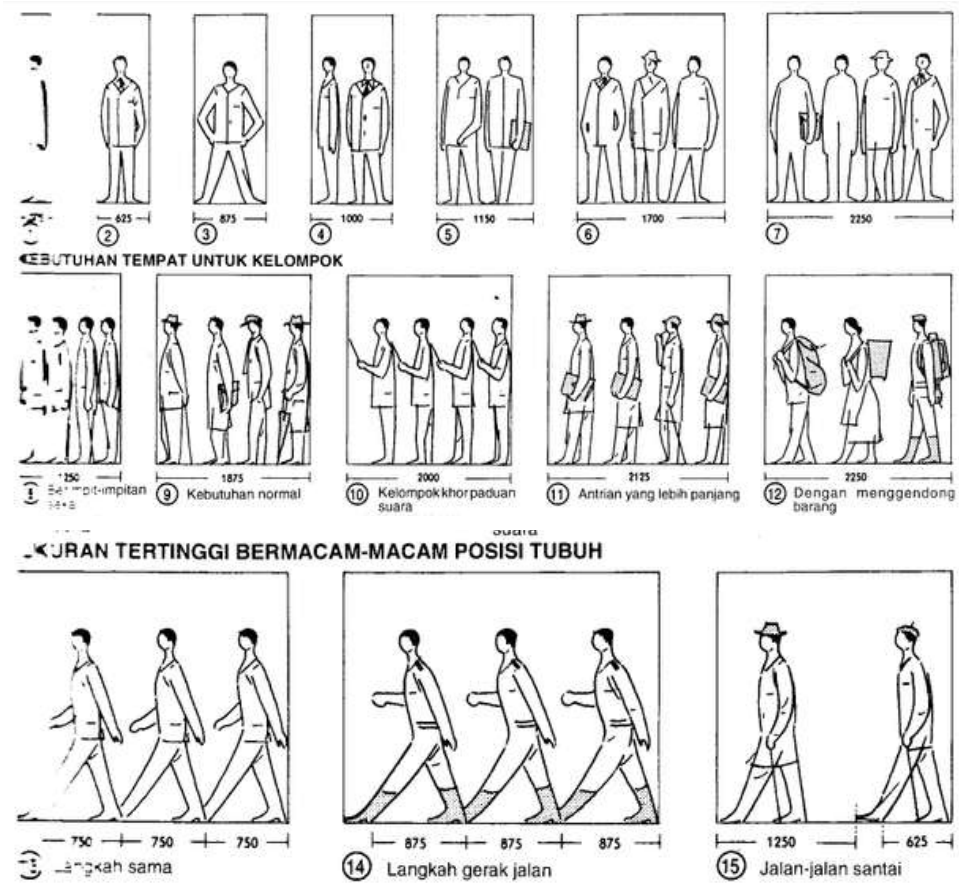
Gambar 53: Standar Ruang
Sumber: Neufert Architects Data, 2024

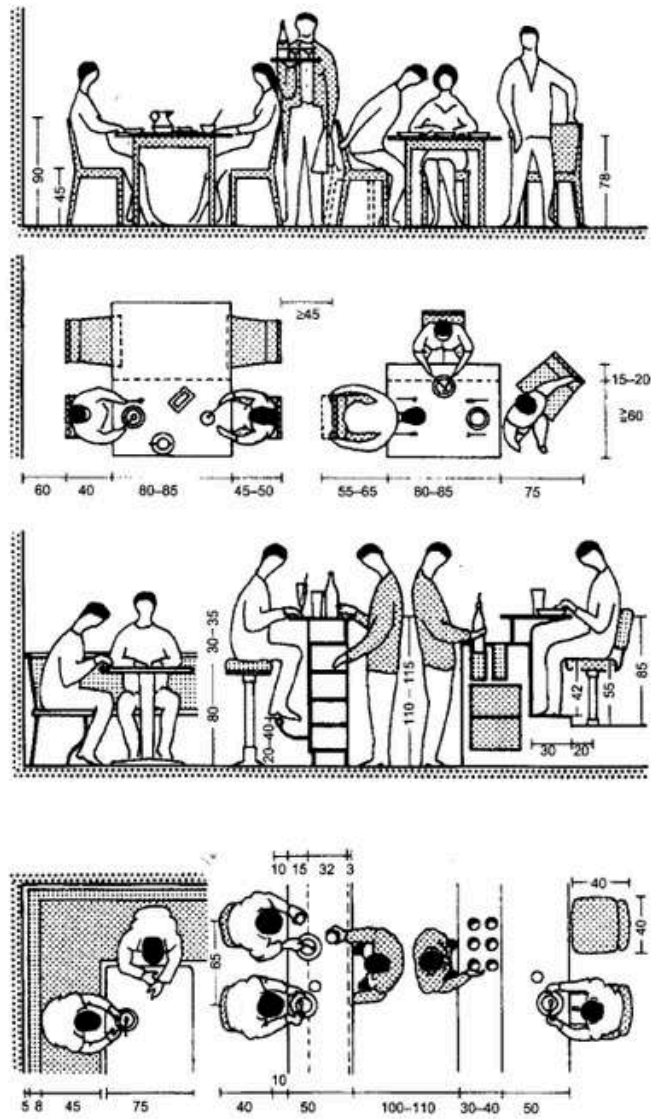
PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

RUANG PUBLIK

Menurut Neufert, E. (1996). Data Arsitek, Jilid 1.

ANALISIS LUAS RUANG PUBLIK





Ada beberapa ruang yang akan didesain untuk pengunjung di antaranya adalah cafe, exhibition room, dan toko oleh-oleh. Ruang kafe harus dirancang dengan area duduk yang nyaman dan fleksibel, memungkinkan pengunjung menikmati minuman dan makanan ringan. Sedangkan toko oleh-oleh harus memiliki tata letak yang menarik dan fungsional, menampilkan produk-produk yang berhubungan dengan teater dan seni, seperti poster, buku, dan barang-barang kerajinan tangan.

Cafe and bar:

- Jarak antar meja: **250 cm**
- Kapasitas ruang: **10 meja (40 orang)**
- Total luas: **25 m²**

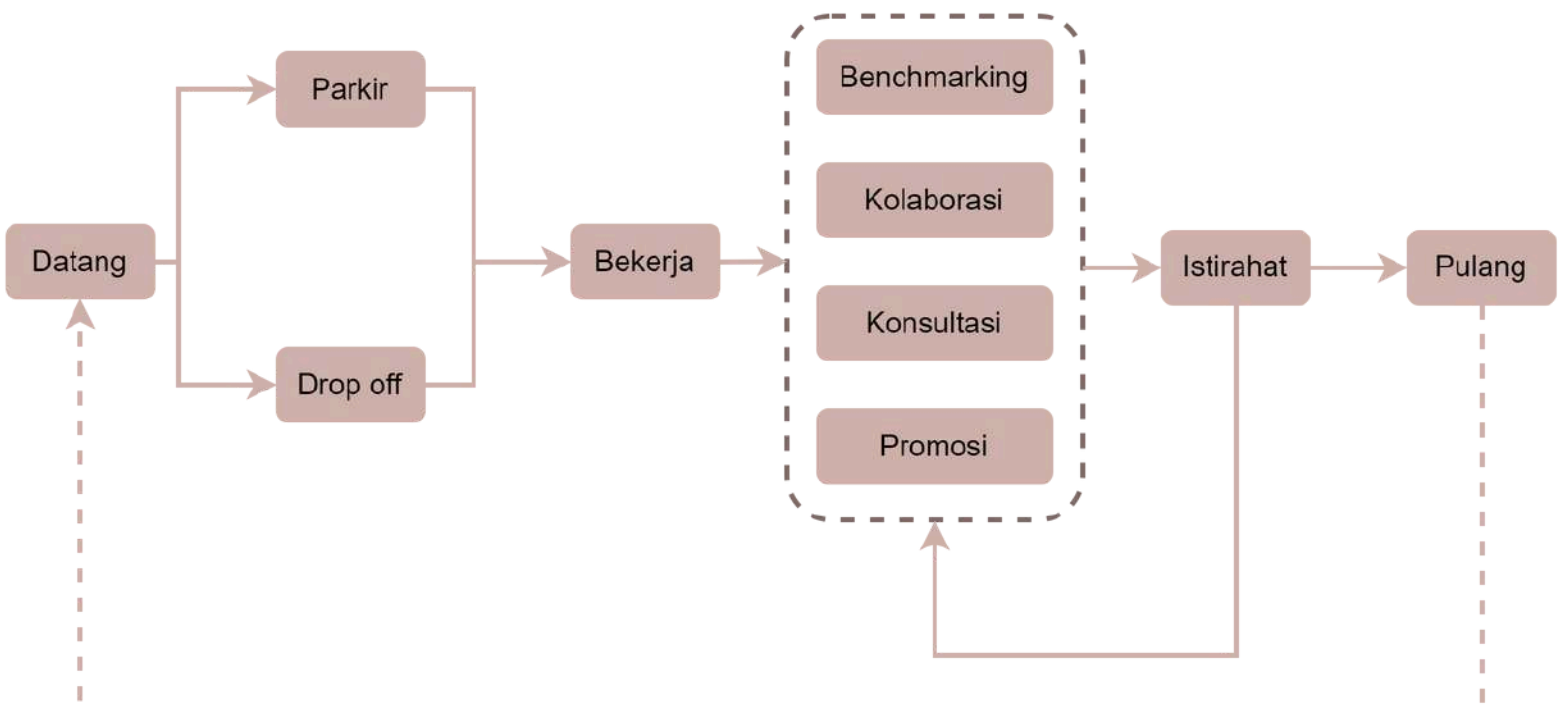
Toko oleh-oleh:

- Jarak per orang: **0,5-1 m**
- Kapasitas ruang: **50 orang**
- Total luas: **50 m²**

Gambar 54: Standar Ruang
Sumber: Neufert Architects Data, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

INKUBATOR BISNIS



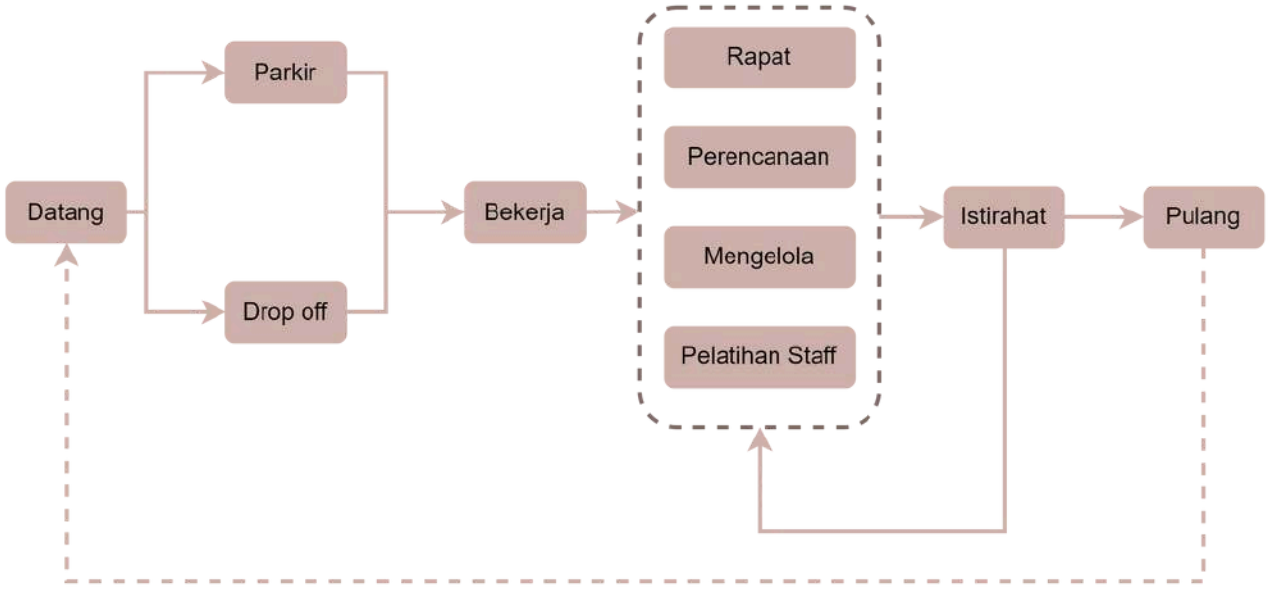
AKTIVITAS PELAKU



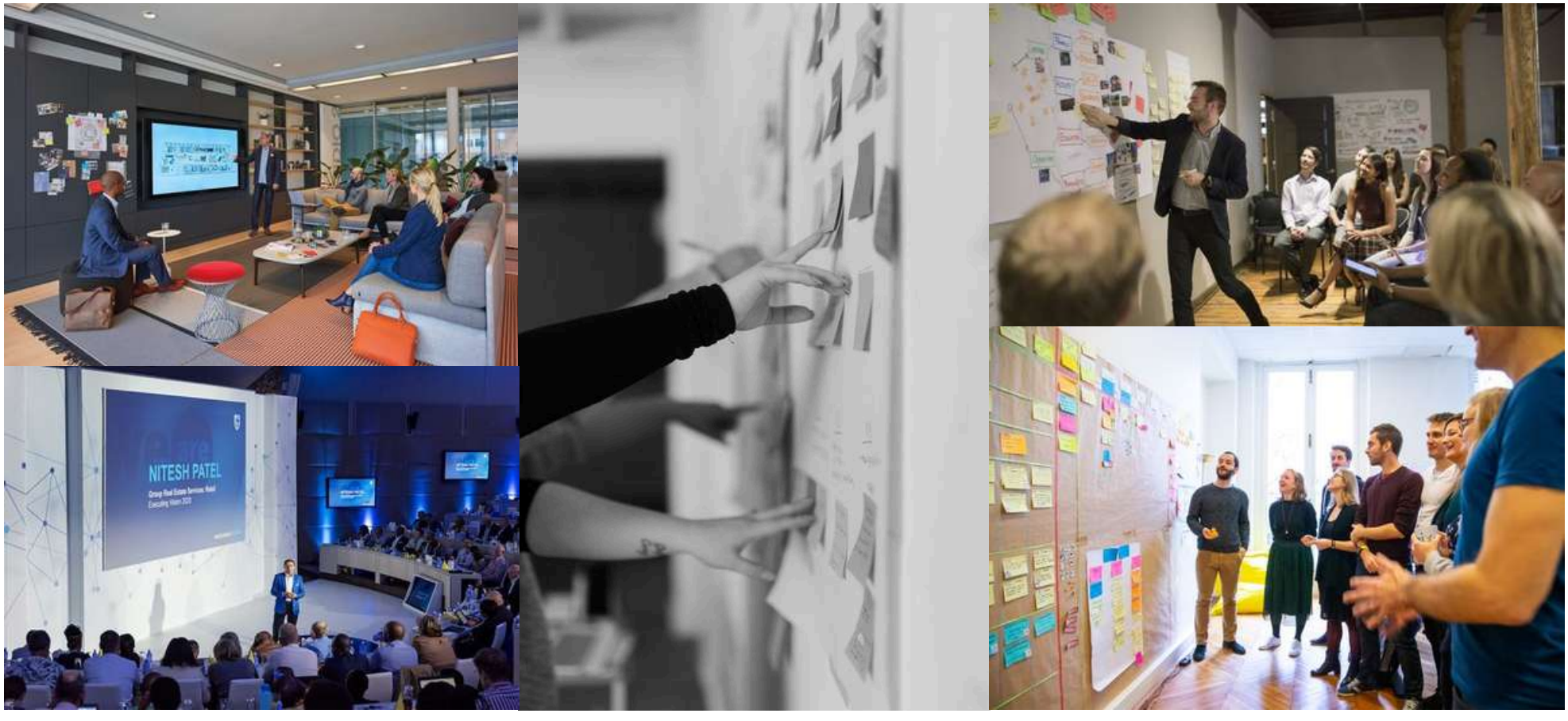
Gambar 55: Aktivitas Pengelola
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

PENGELOLA



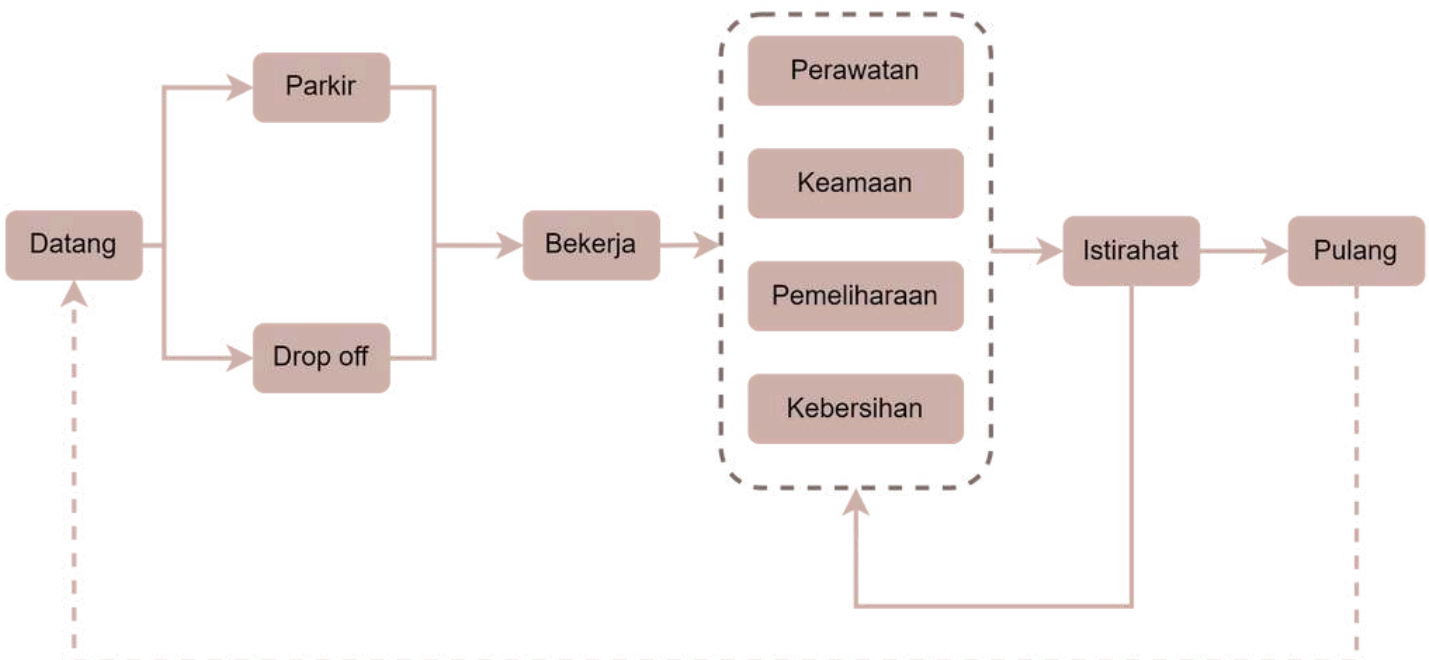
AKTIVITAS PELAKU



Gambar 56: Aktivitas Pengelola
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

SERVICE



AKTIVITAS PELAKU



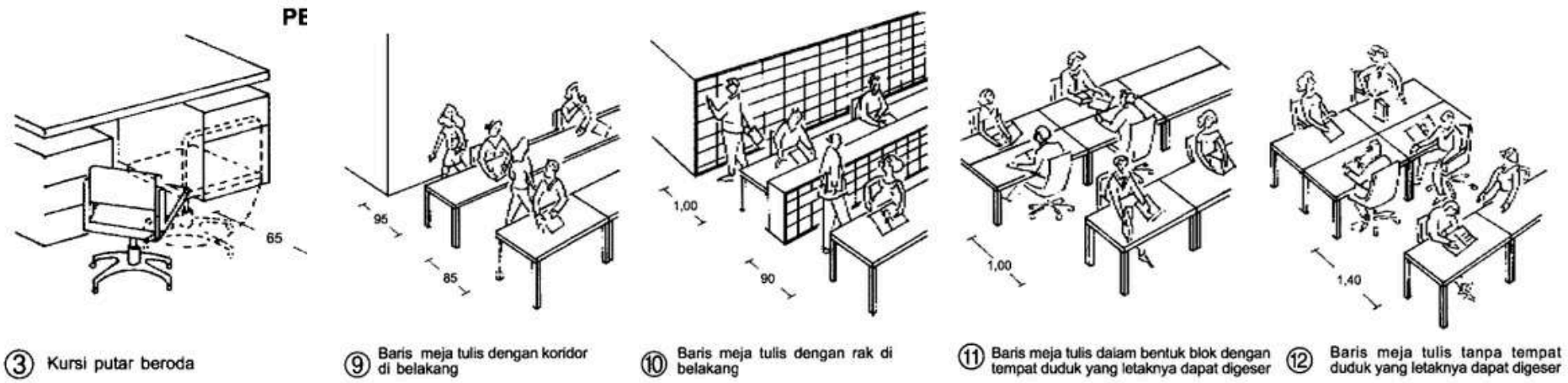
Gambar 57: Aktivitas Pengelola
Sumber: Pinterest, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

RUANG PENGELOLA

Menurut Neufert, E. (1996). Data Arsitek, Jilid 1.

RUANG PENGELOLA



③ Kursi putar beroda
⑨ Baris meja tulis dengan koridor di belakang
⑩ Baris meja tulis dengan rak di belakang
⑪ Baris meja tulis daiam bentuk blok dengan tempat duduk yang letaknya dapat digeser
⑫ Baris meja tulis tanpa tempat duduk yang letaknya dapat digeser
⑤ Meja berdiri
⑥ Meja tunggal
⑦ Meja tunggal dengan rak kebutuhan alat tulis menulis di belakang
⑧ Meja menerus

Standar ruang pengelola ditentukan berdasarkan standar jarak meja per orang, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang efisien dan nyaman. Dengan memperhatikan jarak ini, setiap karyawan memiliki ruang pribadi yang cukup, sehingga produktivitas dan kesejahteraan dapat terjaga, serta sirkulasi udara dan pencahayaan bisa dioptimalkan, menciptakan suasana kerja yang lebih sehat dan menyenangkan.

Ruang Pengelola:

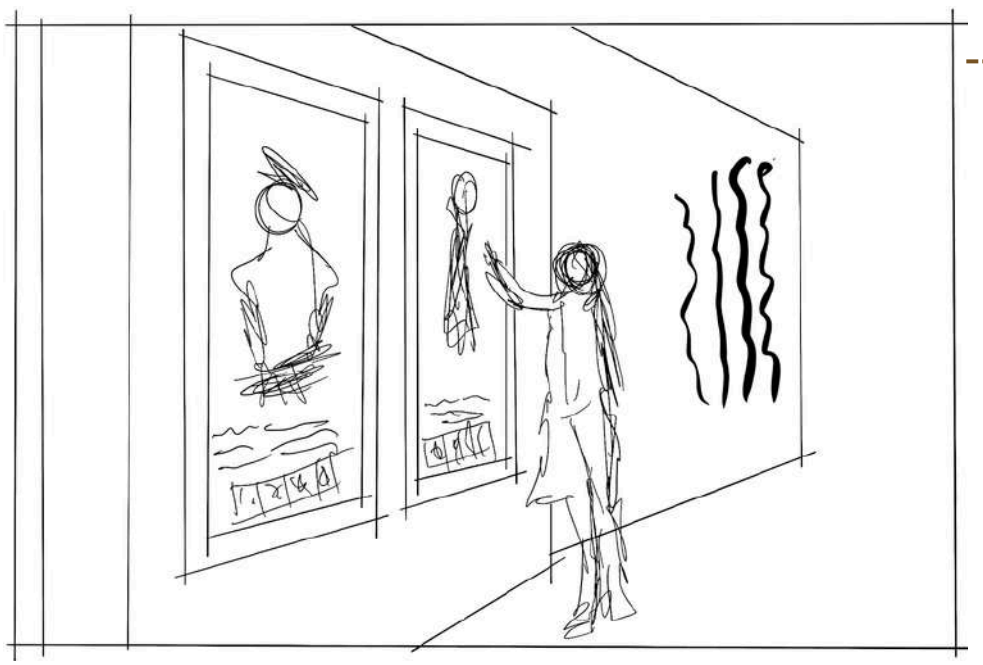
- Jarak per orang: **1–2 m**
- Kapasitas ruang: **5–7 orang (menyesuaikan jenis ruang)**
- Total luas: **15 m²**

Gambar 58: Standar Ruang
Sumber: Neufert Architects Data, 2024

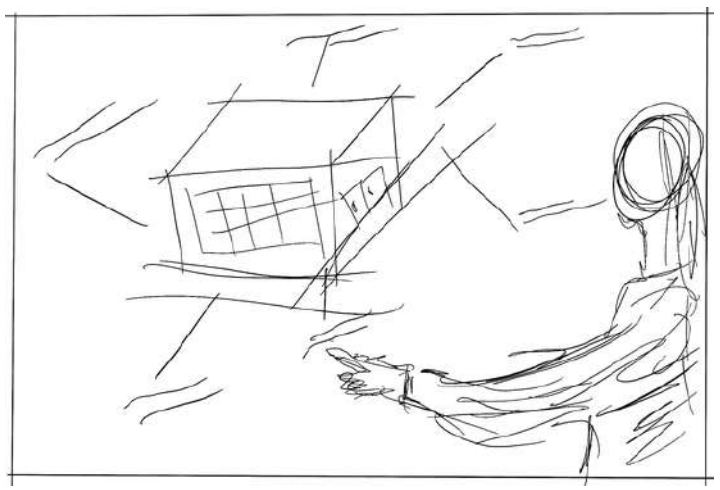
KONSEP ARSITEKTURAL

KONSEP UTAMA

Konsep utama bangunan ini menyesuaikan tema jaman sekarang dengan penggunaan teknologi modern, seperti kecerdasan buatan (AI) untuk membantu seniman beradaptasi di era digital. Dengan fasilitas dan alat canggih, seniman dapat mengeksplorasi kreativitas mereka, berkolaborasi, dan tetap relevan di tengah perkembangan teknologi.

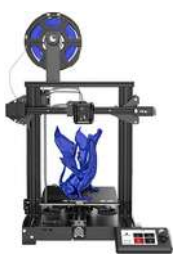


Interactive videotron yang dapat digunakan untuk mencari tahu tentang informasi seni yang ditampilkan dan informasi bangunan



Dengan memanfaatkan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), bangunan ini dirancang untuk memberikan alat dan platform inovatif bagi para seniman agar dapat mengeksplorasi kreativitas mereka, menghasilkan karya yang lebih dinamis, dan tetap relevan di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Fasilitas ini juga menyediakan ruang kolaboratif yang mendukung pertukaran ide dan eksperimen, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru yang ditawarkan oleh teknologi modern.

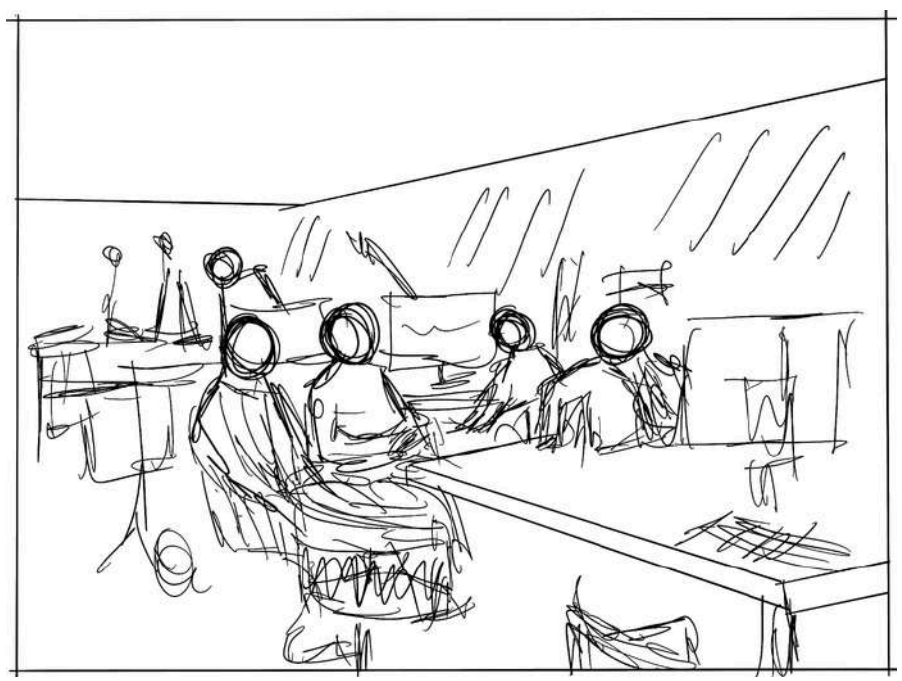
Ruang eksperimental yang berisikan teknologi-teknologi yang dapat membantu seniman dalam mengembangkan seninya







Beberapa jenis teknologi hardware yang dapat membantu seniman dalam mengembangkan seni-seninya.



Gambar 59: Sketsa Konsep Utama
Sumber: Penulis, 2024

KONSEP ARSITEKTURAL

PROGRAM RUANG

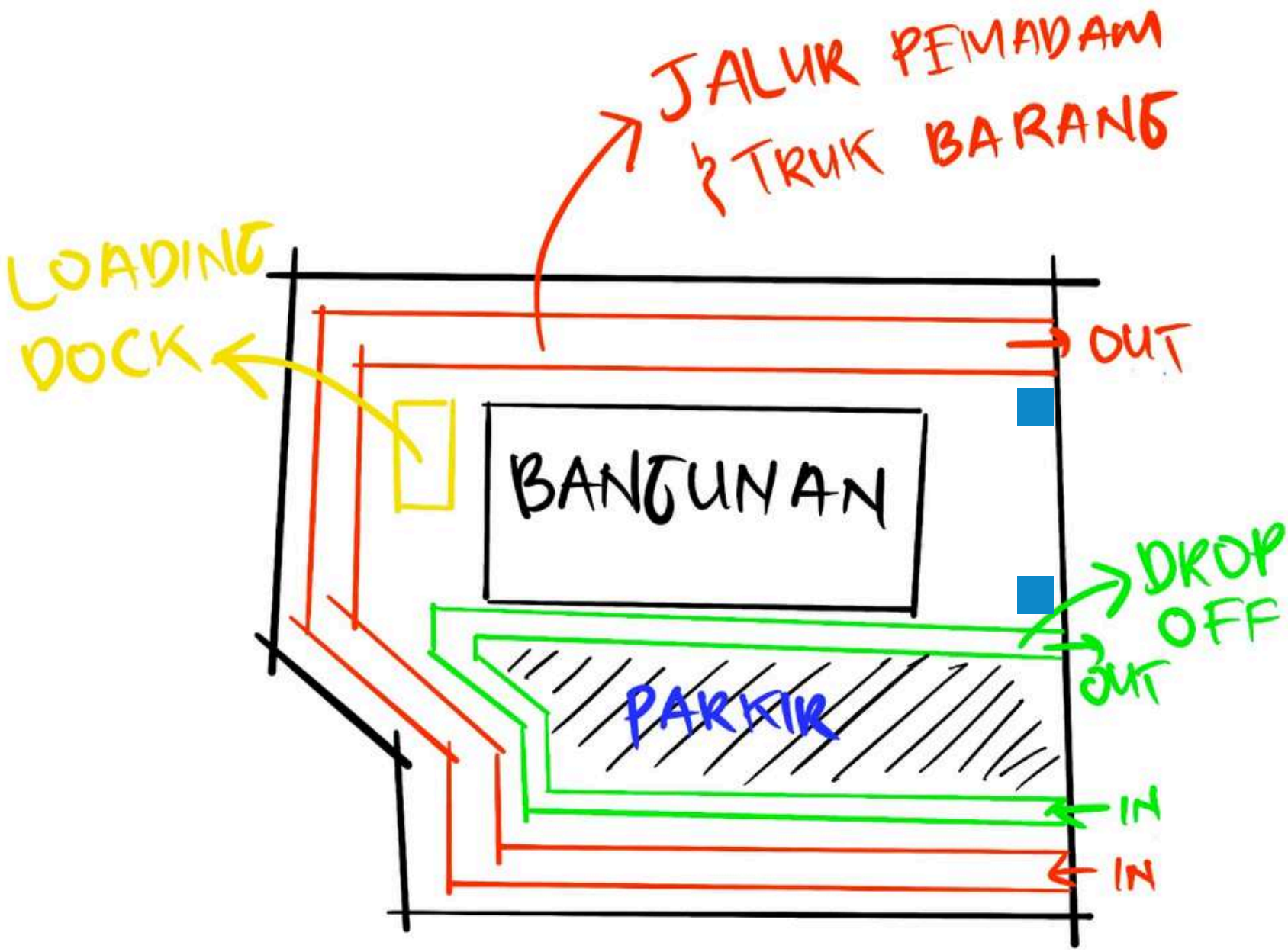
SIFAT RUANG	JENIS RUANG	NAMA RUANG	LUASAN (m²)	SYARAT	STANDAR RUANG		KAPASITAS		LUASAN	%	TOTAL (M2)	SUMBER
					UKURAN	SATUAN	JUMLAH	SATUAN				
Publik	Area Parkir	Parkir Mobil & Motor	3130	Menyesuaikan	1500	m²	1	Unit	3130	31,3	4042	NAD
		Area Loading Dock	400		56	m²	1	Unit	400	4		NAD
		Tangga Darurat	20			m²	4	Unit	80	0,8		SK
		Drop Off	432			m²	1	Unit	432	4,32		AS
	SIRKULASI											
	Lobby	Resepsionis	74	Menyesuaikan	3	m²	1	Unit	74	0,74	274	SK
		Al Information Hall	200		1,3	m²/orang	1	Unit	200	2		AS
	SIRKULASI											
	Area Komersial	Exhibition Room	900	Menyesuaikan	1,3	m²/orang	1	Unit	900	9	2257	NAD
		Art Store	55		1	m²/orang	1	Unit	55	0,55		NAD
		Gift Shop	55		1	m²/orang	1	Unit	55	0,55		NAD
		Café and Bar	55		0,25	m²/orang	1	Unit	55	0,55		NAD
		Amphitheater	292		0,45	m²/orang	1	Unit	292	2,92		NAD
		Auditorium	900		0,45	m²/orang	1	Unit	900	9		NAD
	SIRKULASI											
	R. Penunjang	Toilet	21	Menyesuaikan	2,53	m²	4	Unit	84	0,84	318	NAD
		Musholla	42		0,72	m²/orang	1	Unit	42	0,42		AS
		R. Wudhu	16			m²	2	Unit	32	0,32		AS
		R. Baca	160		2	m²/orang	1	Unit	160	1,6		NAD
Semi-Publik	SIRKULASI											
	Ruang Seni	Studio Gambar	55	Menyesuaikan	1	m²/orang	1	Unit	55	0,55	366	NAD
		Studio Tari	159		1,5	m²/orang	1	Unit	159	1,59		NAD
		Studio Musik	55		1	m²/orang	1	Unit	55	0,55		NAD
		R. Broadcast & Podcast	55		1	m²/orang	1	Unit	55	0,55		NAD
		R. Eksperimental	42		1,3	m²/orang	1	Unit	42	0,42		NAD
	SIRKULASI											
Privat	Ruang Pengelola	Kantor Tutor	41	Menyesuaikan	2	m²/orang	1	Unit	41	0,41	176	NAD
		Kantor Staff	25		2	m²/orang	1	Unit	25	0,25		NAD
		R. Kantor Divisi	41		2	m²/orang	1	Unit	41	0,41		NAD
		R. Administrasi	22		2	m²/orang	1	Unit	22	0,22		NAD
		R. Sekretaris & Bendahara	41		2	m²/orang	1	Unit	41	0,41		NAD
		Security	6		2	m²/orang	1	Unit	6	0,06		AS
	SIRKULASI											
	Ruang Service	Gudang	21	Menyesuaikan	15	m²	1	Unit	21	0,21	181	AS
		R. Arsip Barang Seni	29		15	m²	1	Unit	29	0,29		AS
		R. Penyimpanan Barang Berat	22		15	m²	1	Unit	29	0,29		AS
		R. Genset	40		15	m²	1	Unit	22	0,22		SK
		R. CCTV	40		16	m²/unit	1	Unit	40	0,4		SK
		R. HVAC	40		3	m²/orang	1	Unit	40	0,4		SK
	SIRKULASI											

NAD	NEUFERT ARCHITECT DATA
SK	STUDI KASUS
AS	ASUMSI

Gambar 60: Konsep Program Ruang
Sumber: Penulis, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA TAPAK

ZONASI RUANG PADA LAHAN

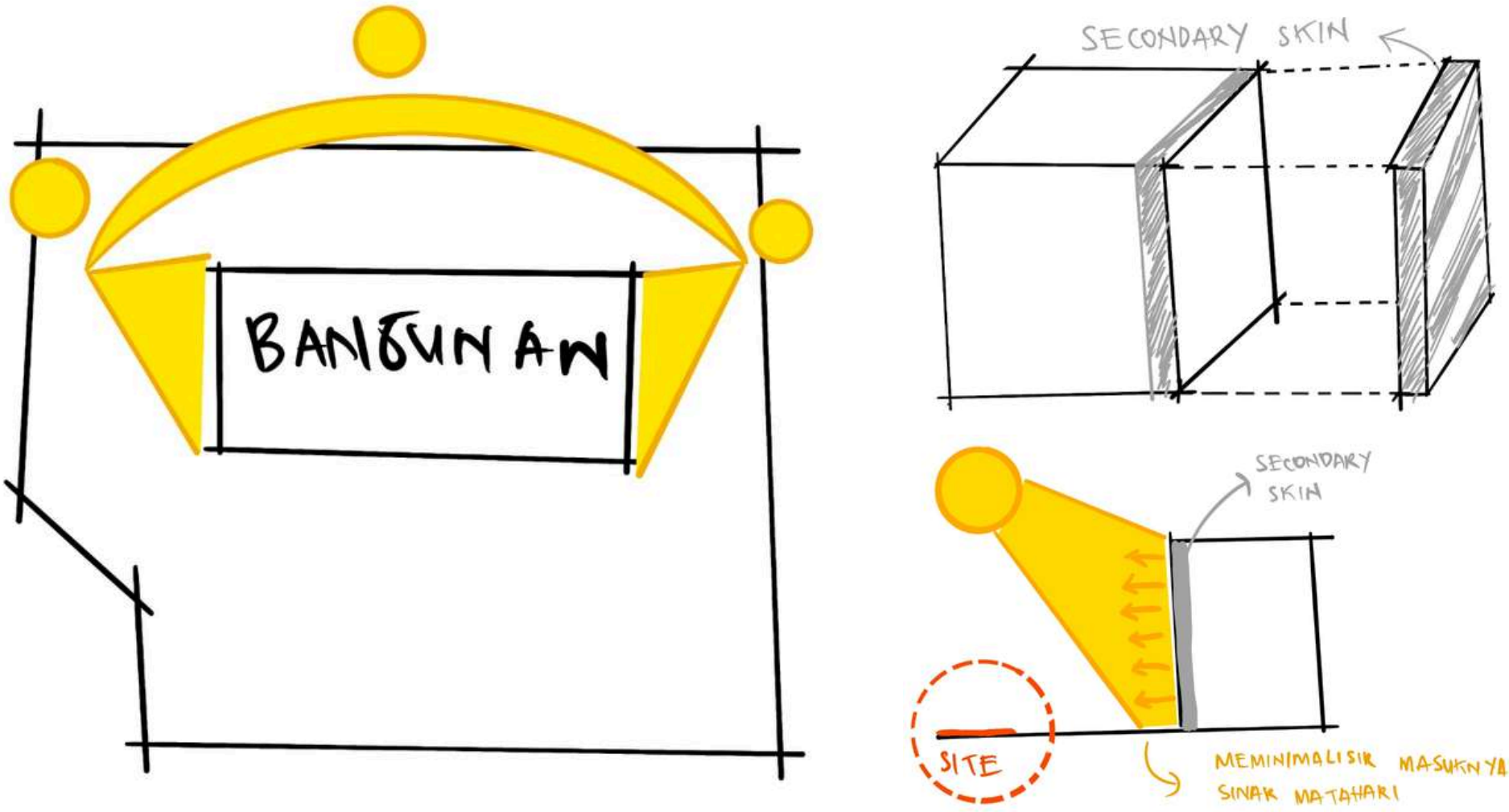


Gambar 61: Zonasi Ruang Pada Lahan
Sumber: Penulis, 2024

Dalam menanggapi konteks site maka dibikin beberapa sirkulasi pengunjung dari jalan utama. Jalur untuk pengunjung terdiri dari drop off dan tempat parkir yang berada di depan bangunan. Pada sirkulasi drop off akan didesain dua jalur yang ditujukan untuk pengguna sepeda, motor, dan mobil. Dari segi keamanan pada lahan akan dibangun jalur terpisah yang melewati setiap sudut lahan untuk digunakan oleh pemadam kebakaran dengan lebar 5-6 meter dan juga terdapat pos satpam di depan site.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA TAPAK

ZONASI RUANG PADA LAHAN

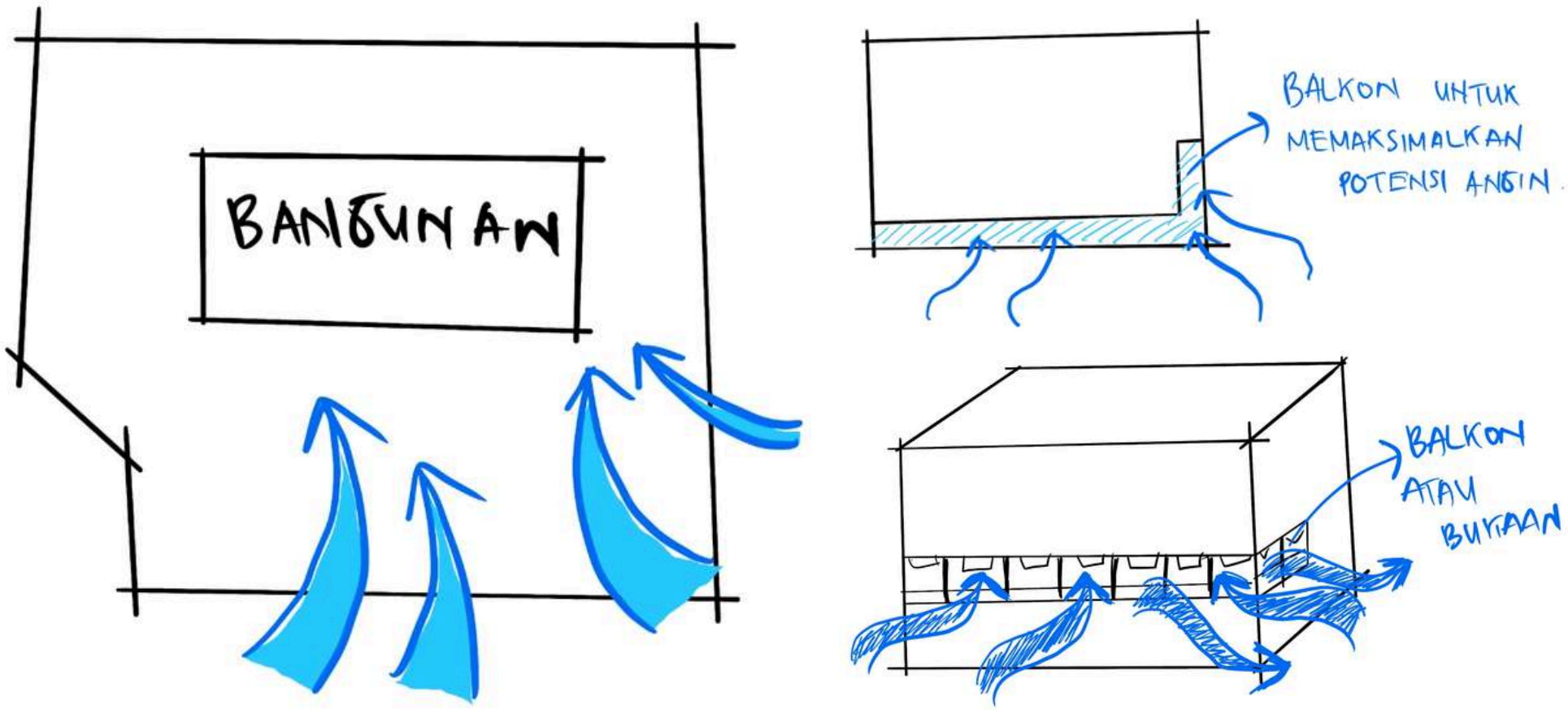


Gambar 62: Zonasi Ruang Pada Lahan
Sumber: Penulis, 2024

Dalam merespon sinar matahari, orientasi bangunan dihadapkan pada arah utara-selatan untuk memaksimalkan pencahayaan matahari dengan penggunaan shading atau secondary skin pada arah timur-barat. Shading pada bangunan sering ditempatkan di bagian timur-barat untuk mengurangi paparan langsung terhadap sinar matahari hal ini membantu mengatur suhu di dalam bangunan dengan mengurangi pemanasan yang berlebihan dan meminimalkan silau matahari, menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan efisien secara energi. Dengan pertimbangan seperti itu maka penempatan ruang pun akan ditempatkan sesuai dengan kebutuhan pencahayaan dari sinar matahari.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA TAPAK

ZONASI RUANG PADA LAHAN

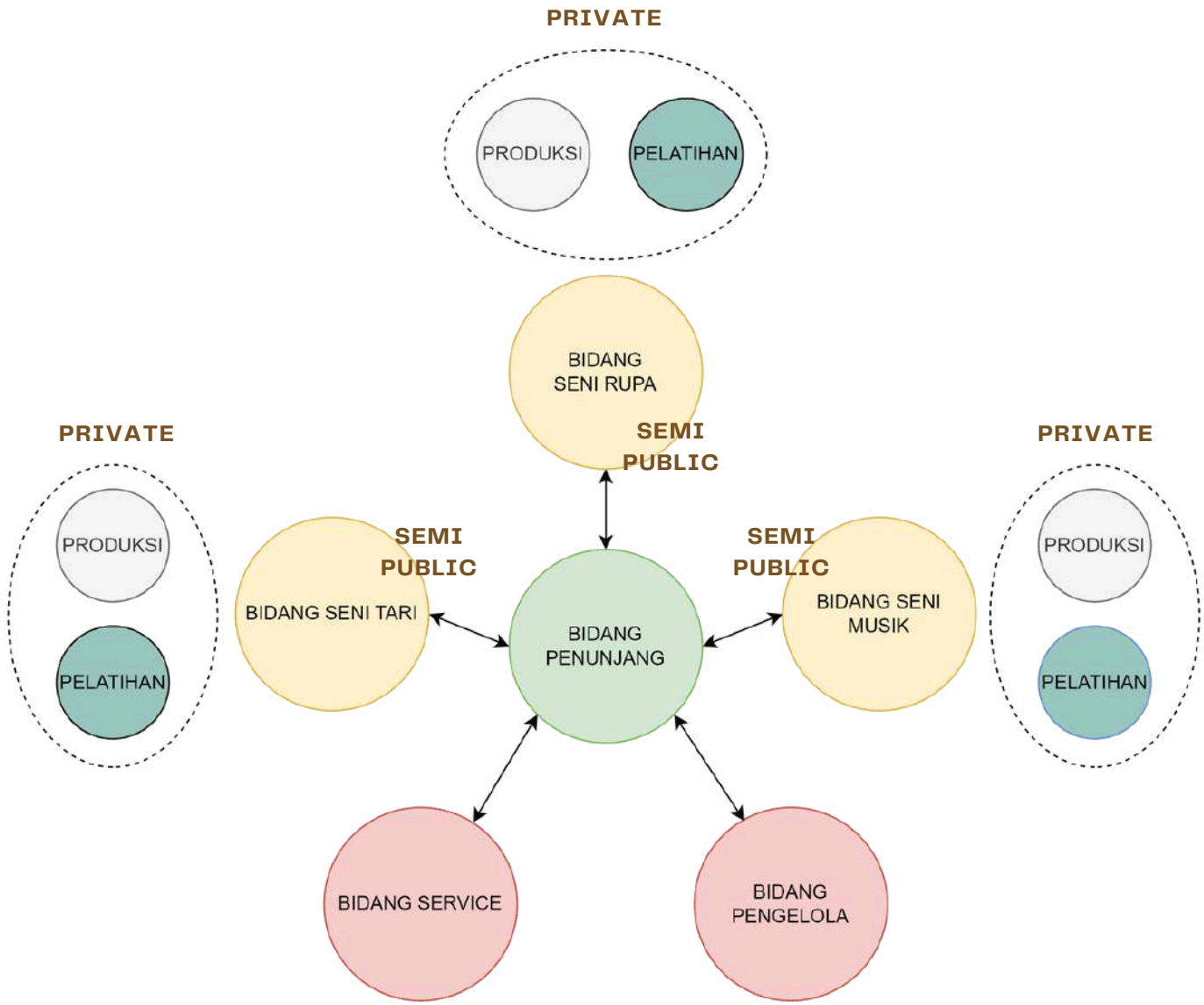


Gambar 63: Zonasi Ruang Pada Lahan
Sumber: Penulis, 2024

Dalam merespon arah datang angin yang didominasi dari arah selatan dan tenggara maka, pada massa bangunan di arah itu akan dibuat sebuah bukaan atau balkon yang ditujukan untuk memaksimalkan pemasukan angin ke dalam bangunan. Pembukaan pada arah selatan dan tenggara bangunan diperlukan karena angin paling kencang dan berkelanjutan biasanya datang dari arah tersebut. Dengan memaksimalkan pembukaan di arah ini, bangunan dapat mengoptimalkan aliran udara masuk, meningkatkan sirkulasi udara alami, dan mengurangi kebutuhan akan pendingin udara buatan, sehingga meningkatkan efisiensi energi dan kenyamanan bagi penghuninya.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

PENGELOMPOKAN RUANG MAKRO

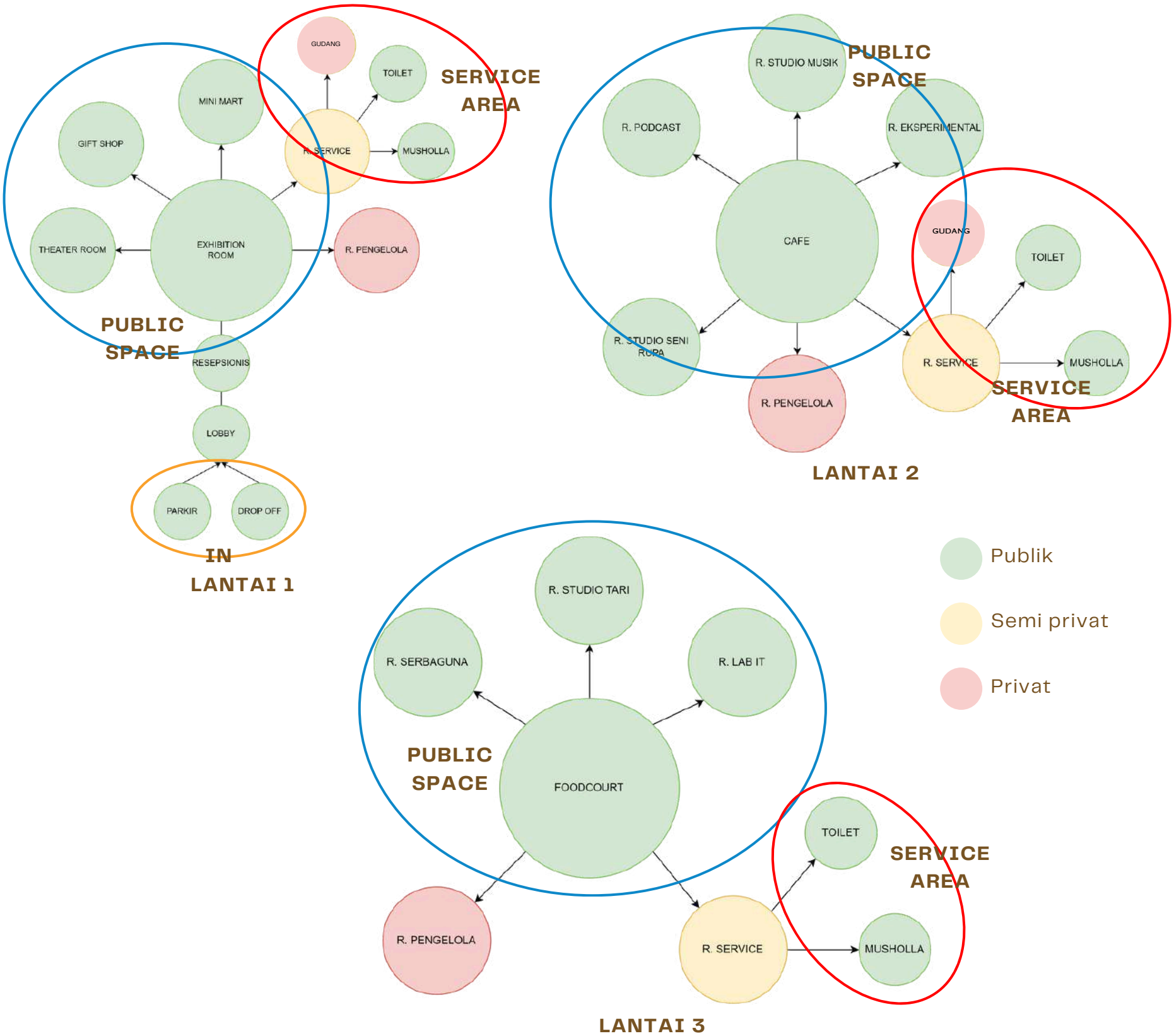


Gambar 64: Pengemlompokan Ruang Makro
Sumber: Penulis, 2024

Pengelompokan ruang makro dalam perancangan creative center sangatlah penting karena membantu menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi tim, mendorong keberanian berpikir kreatif, mengatur penggunaan sumber daya secara efisien, memberikan fleksibilitas untuk beradaptasi dengan berbagai kegiatan, memperkuat identitas dan nilai-nilai organisasi, serta memastikan kenyamanan dan kesejahteraan para pengguna, menjadikannya inti dari sebuah ekosistem kreatif yang dinamis dan produktif. Bagian penunjang yang menghubungkan semua bidang-bidang seni diletakan di tengah dengan tujuan untuk mendukung kolaborasi dan mempermudah pengguna dalam beradaptasi. Sedangkan, pada tiap bidang seni memiliki dua bagian yaitu produksi dan pelatihan di mana ruang bagian produksi bertujuan sebagai tempat pengembangan, produksi karya kreatif, pameran, dan kolaborasi. Ruang lain yang terdapat pada tiap bidang adalah pelatihan yang berguna untuk pelatihan keterampilan, pengembangan bakat, dan meningkatkan produktivitas.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

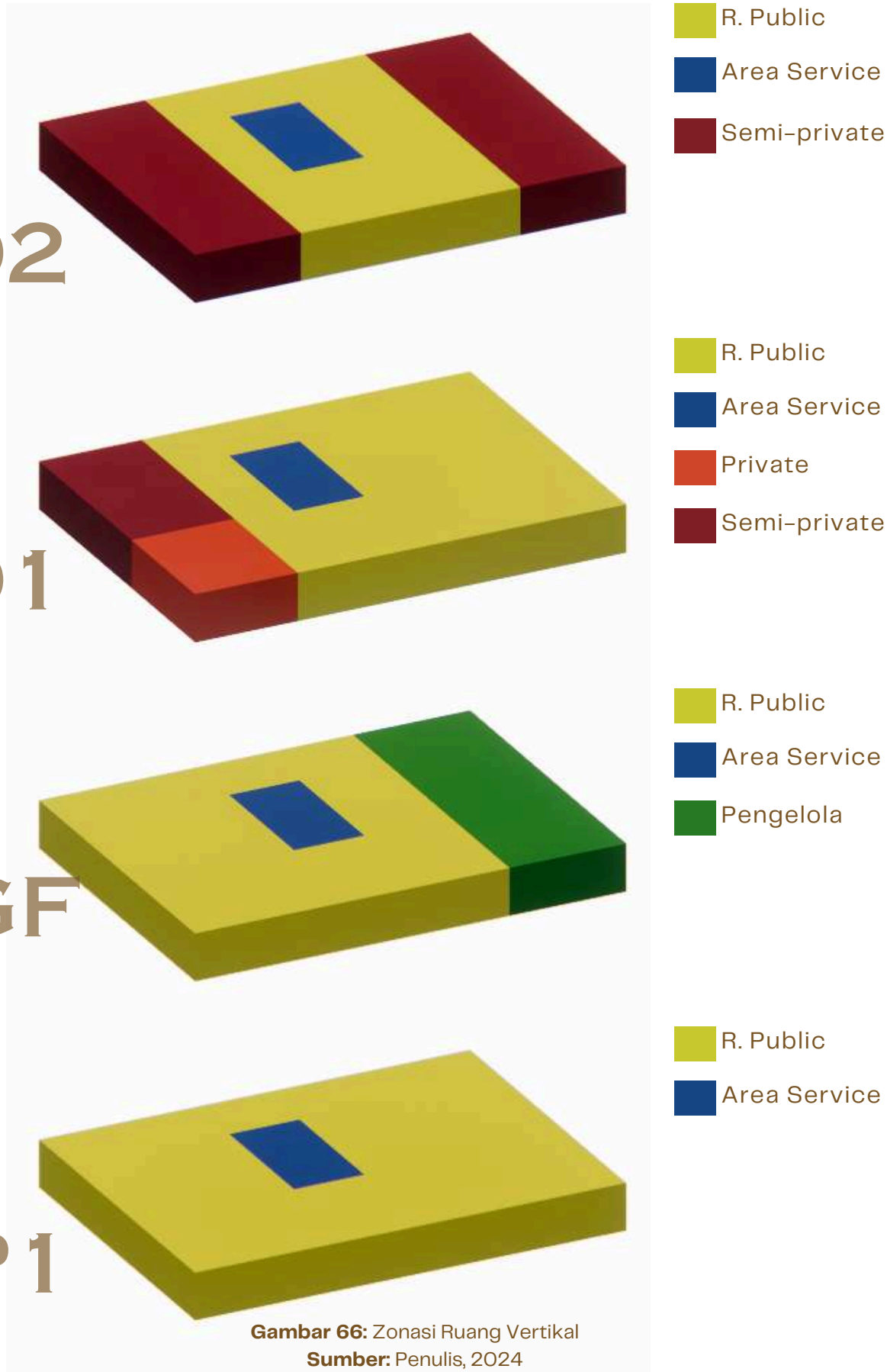
BUBBLE DIAGRAM



Gambar 65: Bubble Diagram
Sumber: Penulis, 2024

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

ZONASI RUANG VERTIKAL

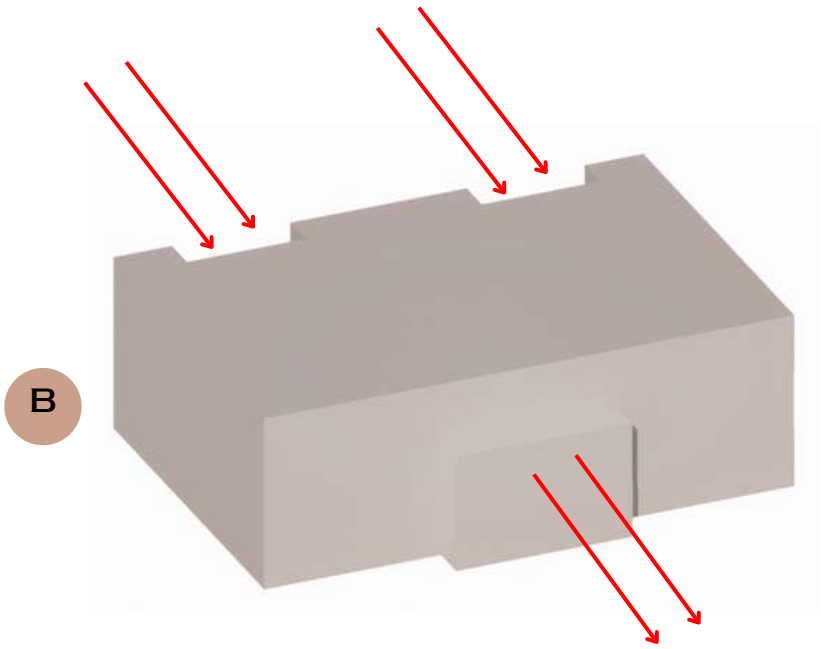


Gambar 66: Zonasi Ruang Vertikal
Sumber: Penulis, 2024

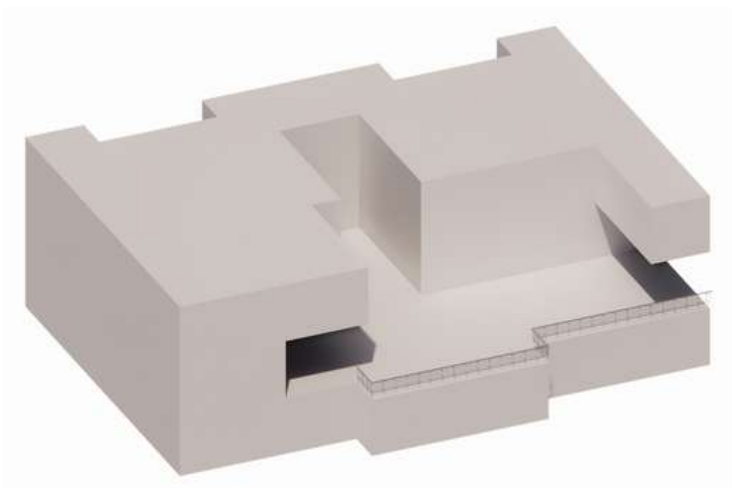
KONSEP REKAYASA BANGUNAN



A: Bangunan ini didesain dengan mengacu pada regulasi yang berlaku di lokasi tersebut, serta memperhatikan berbagai faktor iklim seperti pencahayaan matahari dan sirkulasi udara. Desainnya dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan kondisi dan karakteristik lahan yang ada, sehingga dapat memaksimalkan potensi lingkungan serta kenyamanan bagi penghuni.



B: Massa bangunan lalu didesain ulang untuk menyesuaikan fungsional dan kebutuhan ruang dengan bagian depan dibuat lebih mencondong ke depan untuk memberikan kesan luas pada ruang exhibition. Selain untuk kebutuhkan fungsional, desain bangunan ini diatur dengan pola zig-zag untuk memastikan tampilan estetika yang beragam dan menarik.

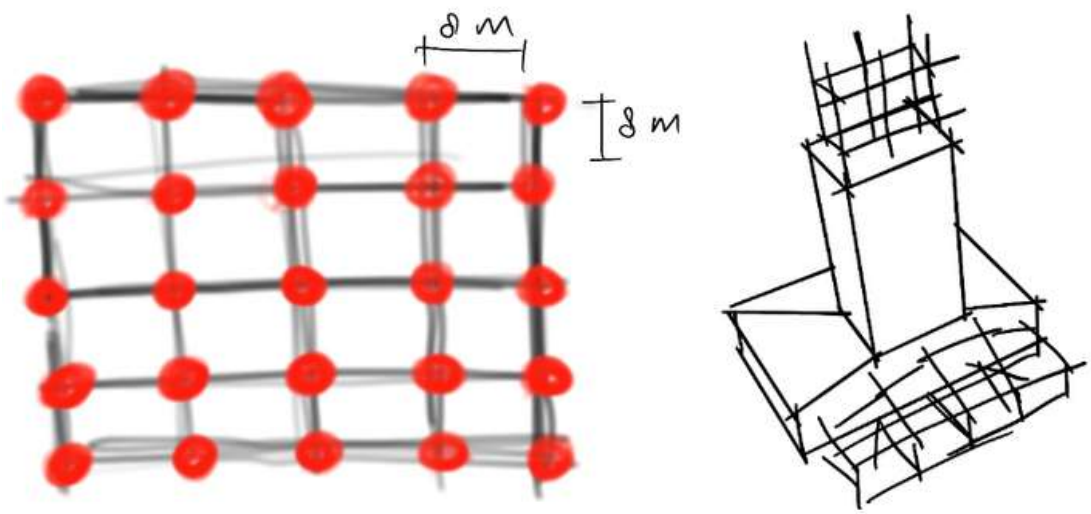


C: Memberikan area outdoor pada lantai dua dengan menghilangkan beberapa bagian di lantai tiga yang bertujuan untuk memberikan ruang terbuka dan sebagai sarana untuk sirkulasi udara dan pencahayaan bagi para seniman agar mendapatkan banyak inspirasi dari lingkungan sekitar.

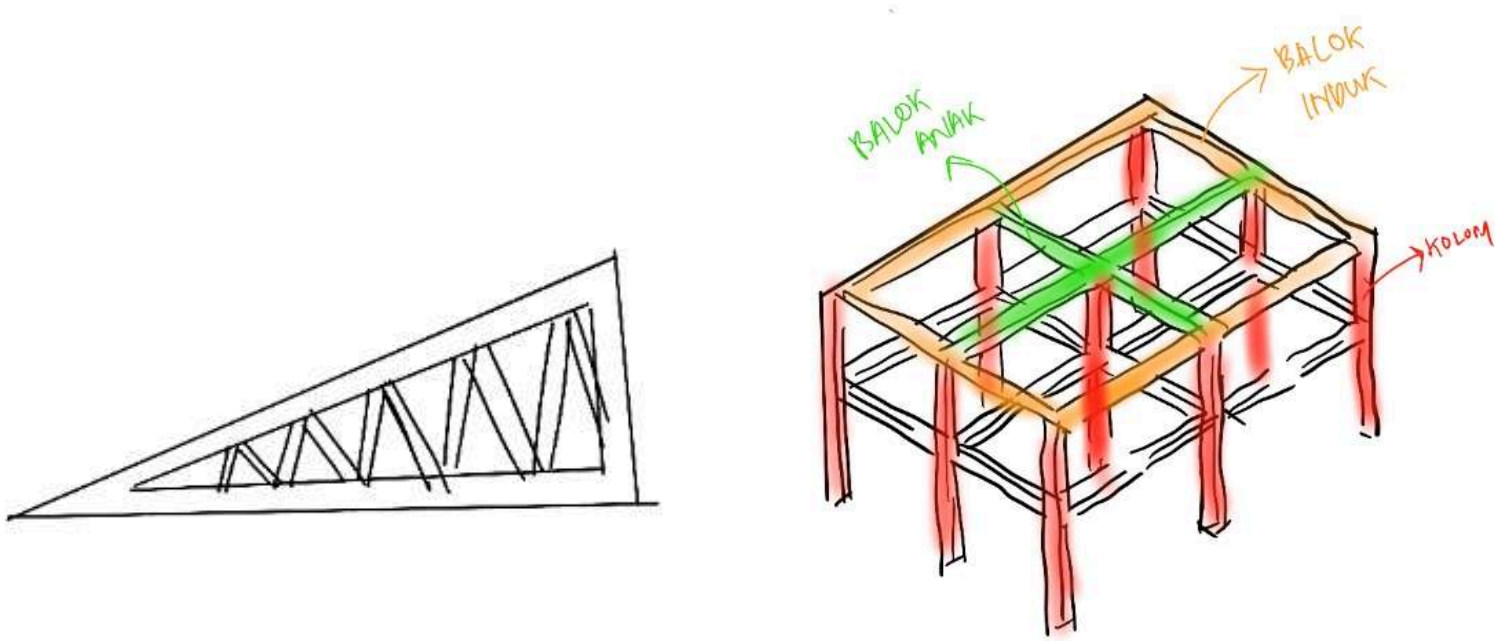
Gambar 67: Transformasi Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

REKAYASA STRUKTUR

Karena bangunan terdiri dari 3 lantai dan 1 lantai basement maka perancangan Creative Center ini pada struktur bawah akan digunakan pondasi cakar ayam. Untuk menambah kekokohan bangunan paa kolom struktur akan dirancang dengan jarak 8 m dan memiliki dimensi 70 cm setiap kolomnya.

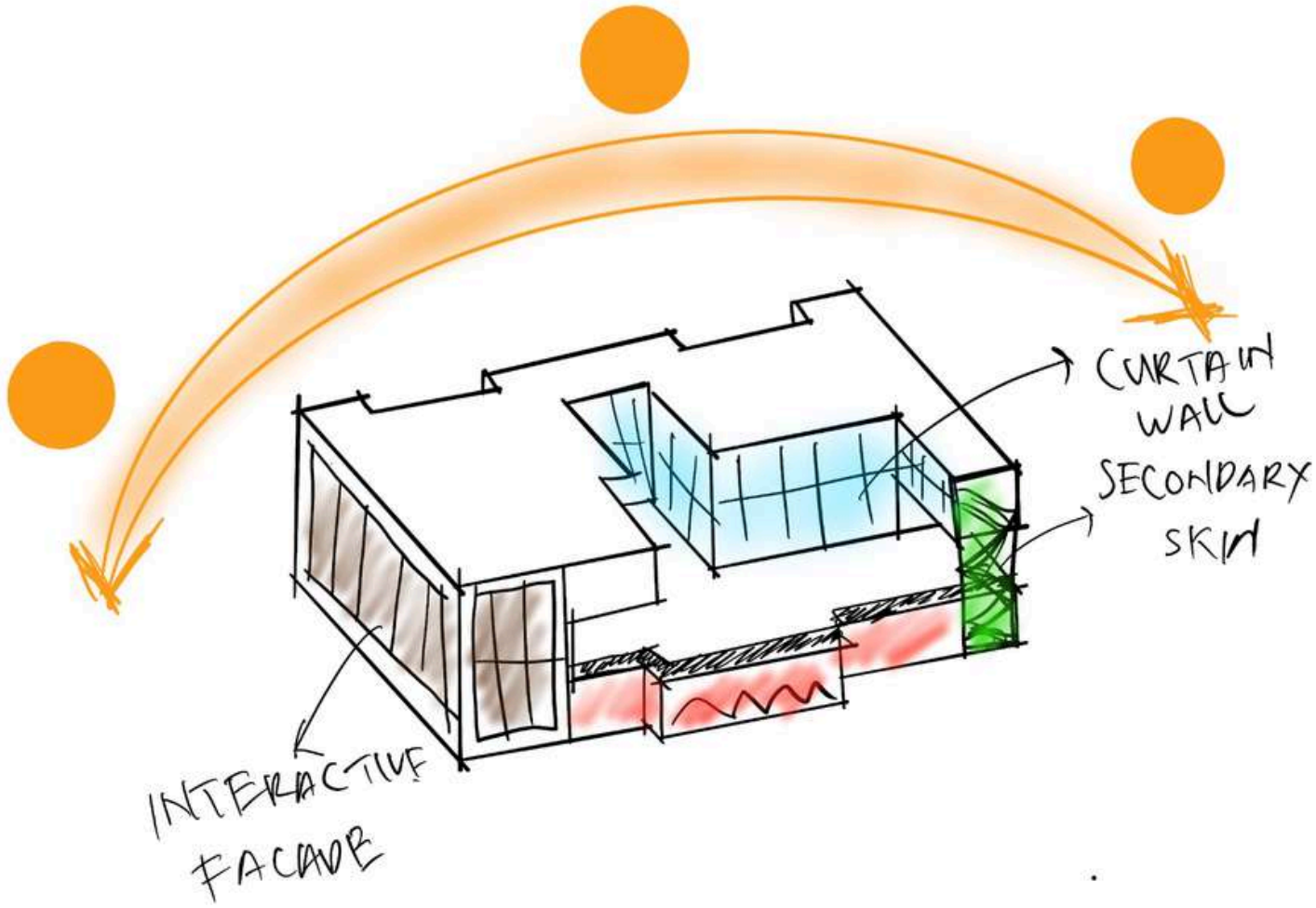


Untuk struktur pada badan bangunan akan digunakan sistem struktur rigid frame yang terdiri kolom dan balok dengan material beton dengan struktur pada bagian atas akan digunakan sistem truss frame.

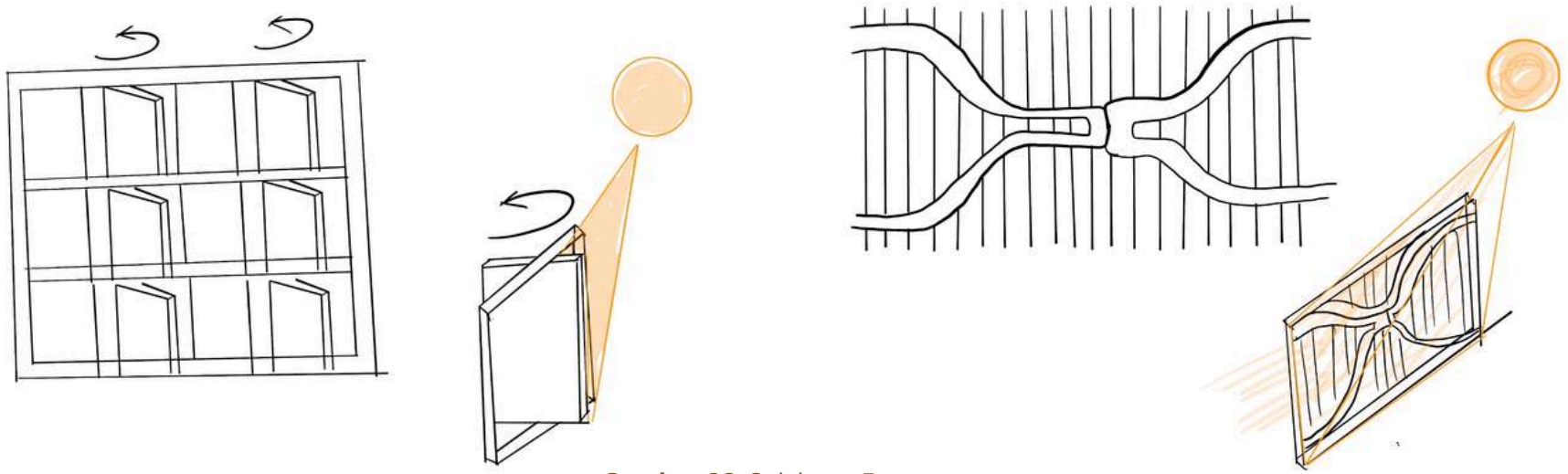


Gambar 68: Rekayasa Struktur
Sumber: Penulis, 2024

SELUBUNG BANGUNAN



Pada bagian yang berwarna coklat merupakan ruang makerspace dan ruang publik. Bagian ini juga terdapat di orientasi barat yang memiliki banyak sinar matahari, oleh karena itu pada bagian tersebut didesain sebuah interactive facade yang dapat mengontrol banyak atau sedikitnya sinar matahari yang masuk. Sedangkan pada bagian hijau merupakan area pengelola dan service oleh karena itu daerah tersebut didesain sebuah secondary skin yang digunakan untuk memblokir masuknya cahaya matahari yang terlalu banyak.

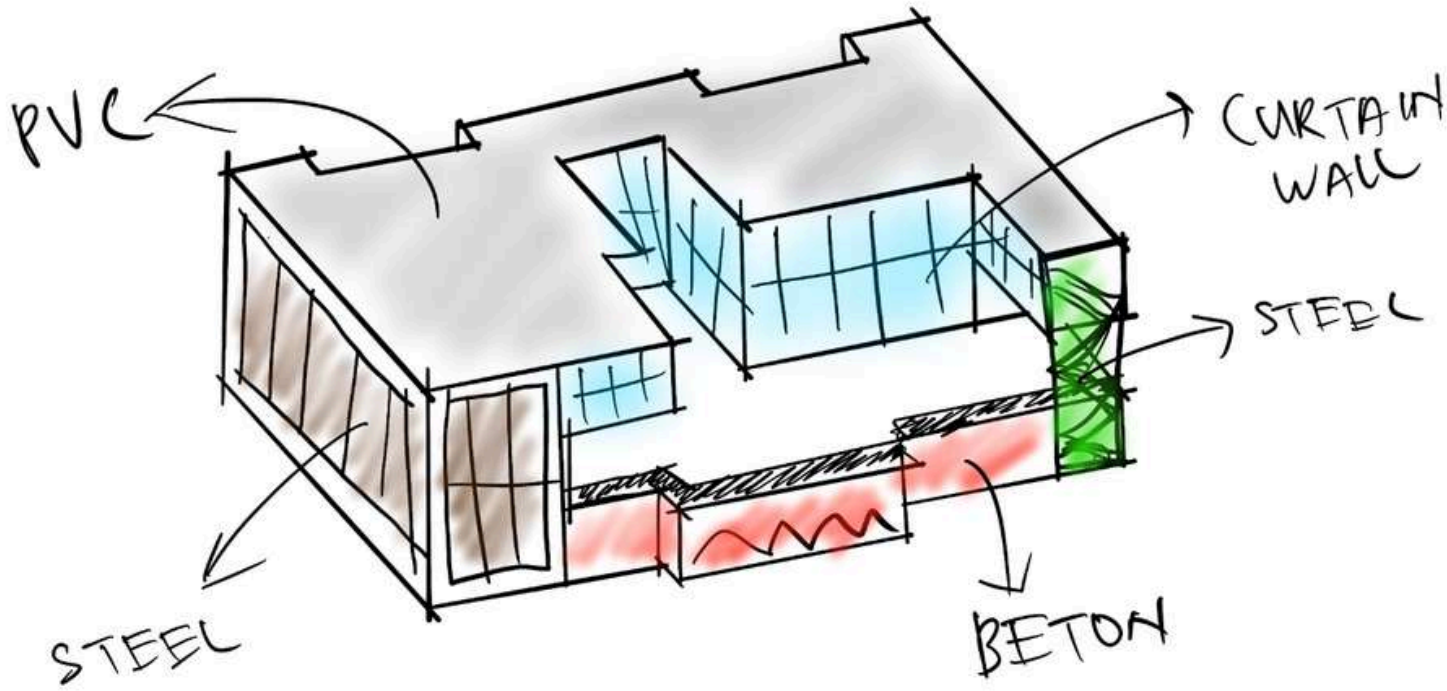


Gambar 69: Selubung Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

KONSEP MATERIAL BANGUNAN

Dari bagian atap material yang digunakan adalah PVC. Material ini digunakan karena sifatnya yang ringan, sehingga memudahkan proses pemasangan dan mengurangi beban struktur bangunan. Selain itu, PVC memiliki ketahanan yang baik terhadap berbagai kondisi cuaca, termasuk sinar UV, hujan, angin, dan suhu ekstrem. PVC juga mudah dibersihkan dan dirawat. Kotoran dan lumut dapat dengan mudah dihapus, dan tidak memerlukan perawatan khusus seperti pengecatan ulang secara berkala.

Bangunan didominasi oleh penggunaan curtain wall. Material ini digunakan karena menggunakan kaca sebagai bahan curtain wall memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan yang dapat meningkatkan efisiensi bangunan. Curtain wall juga dapat mengurangi beban struktural karena curtain wall adalah sistem dinding non-struktural, mereka lebih ringan dibandingkan dengan dinding struktural.



Untuk penggunaan fasad material yang digunakan adalah besi. Penggunaan besi juga berdasarkan beberapa faktor di antaranya, materialnya yang dapat bertahan lama adan tidak memiliki perawatan yang sulit, mudah dibentuk dan dapat digunakan untuk menciptakan berbagai bentuk dan pola yang kompleks, dan dari segi keamanan di mana baja merupakan material yang tidak mudah terbakar.

Beton juga digunakan dalam pembangunan ini di beberapa tempat karena sifatnya yang kuat dan mampu untuk menahan tekanan dan beban struktural, memiliki sifat tahan terhadap api yang baik, dan tahan cuaca maupun hewan-hewan seperti rayap, dll.

Gambar 70: Material Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Bab 4
RANCANGAN SKEMATIK

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

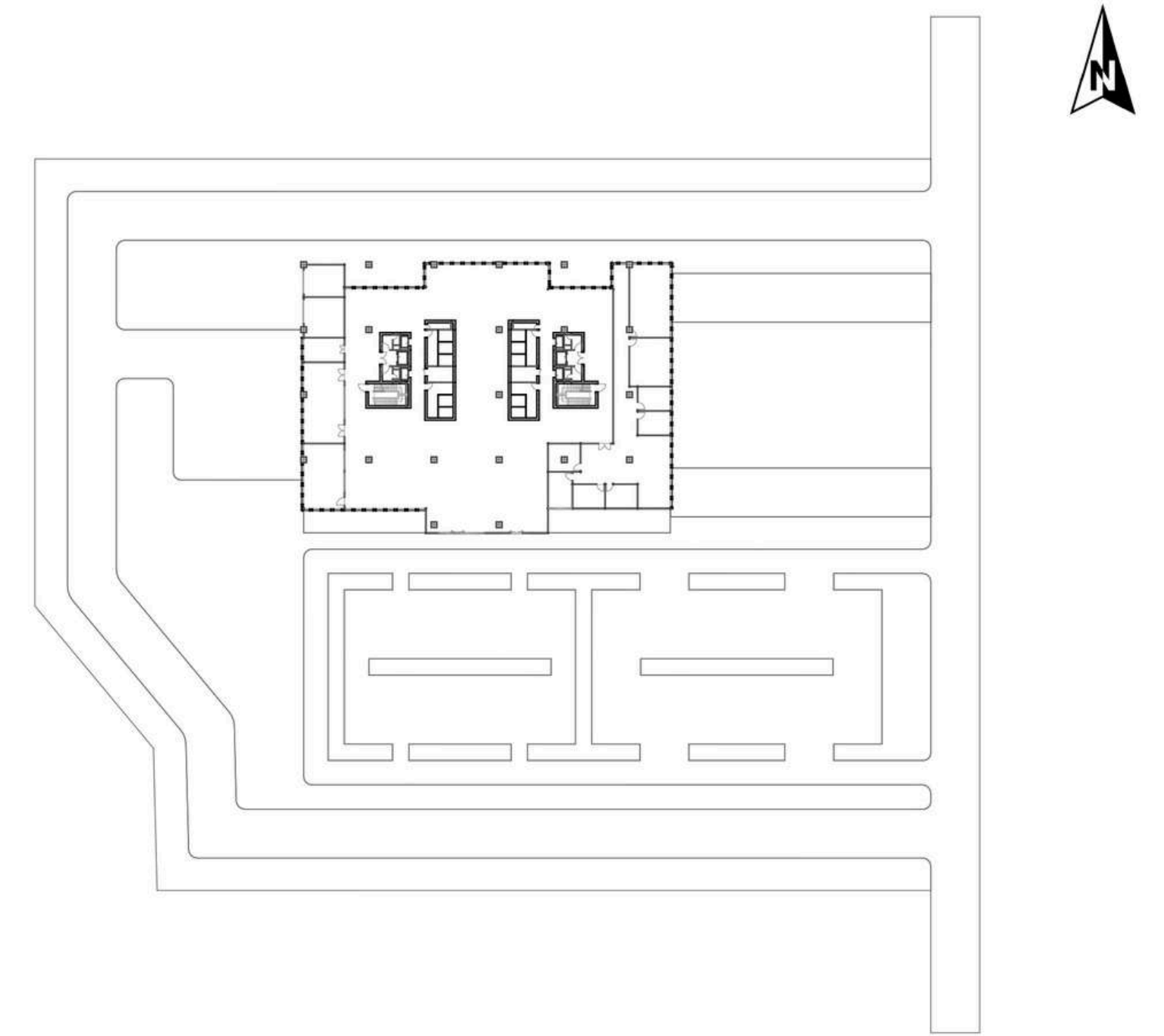
Canberra Accord on Architectural Education

STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

RANCANGAN AKHIR

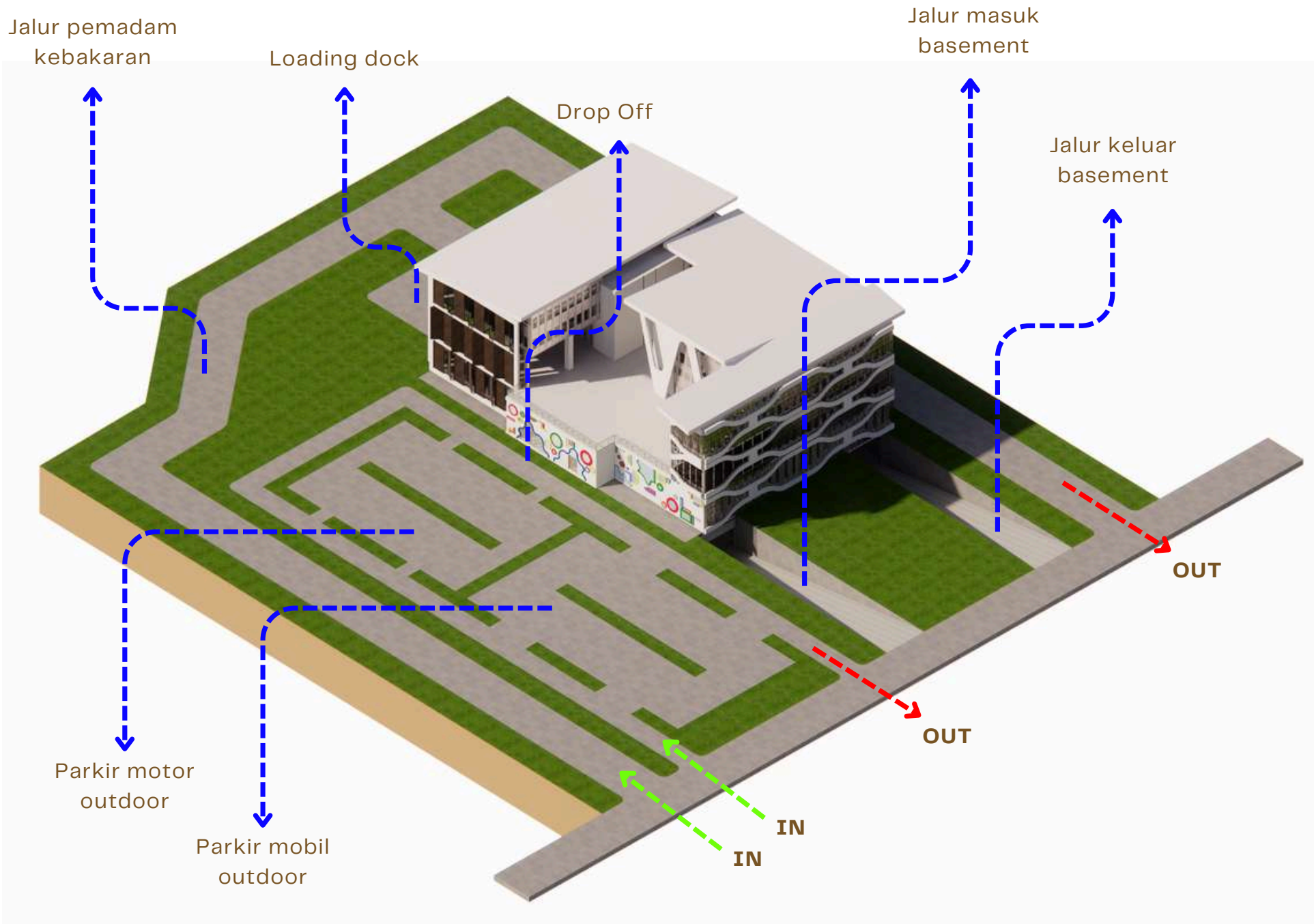
SITEPLAN



Gambar 71: Skematik Siteplan
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

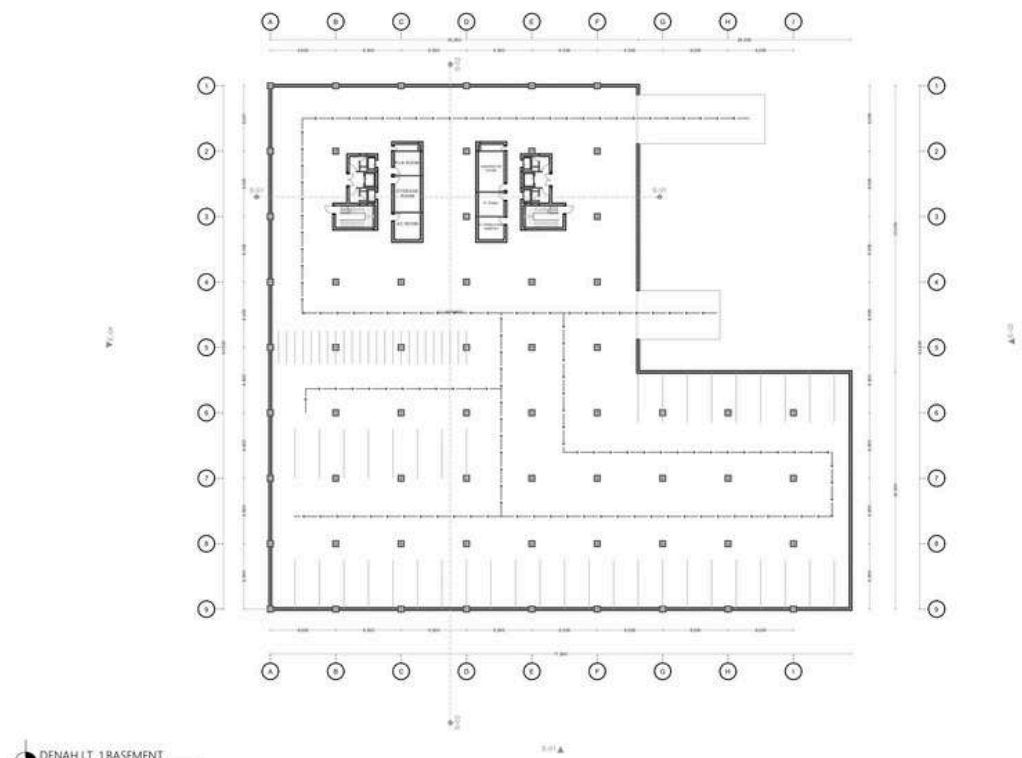
SITEPLAN



Gambar 72: Skematik Siteplan
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

DENAH



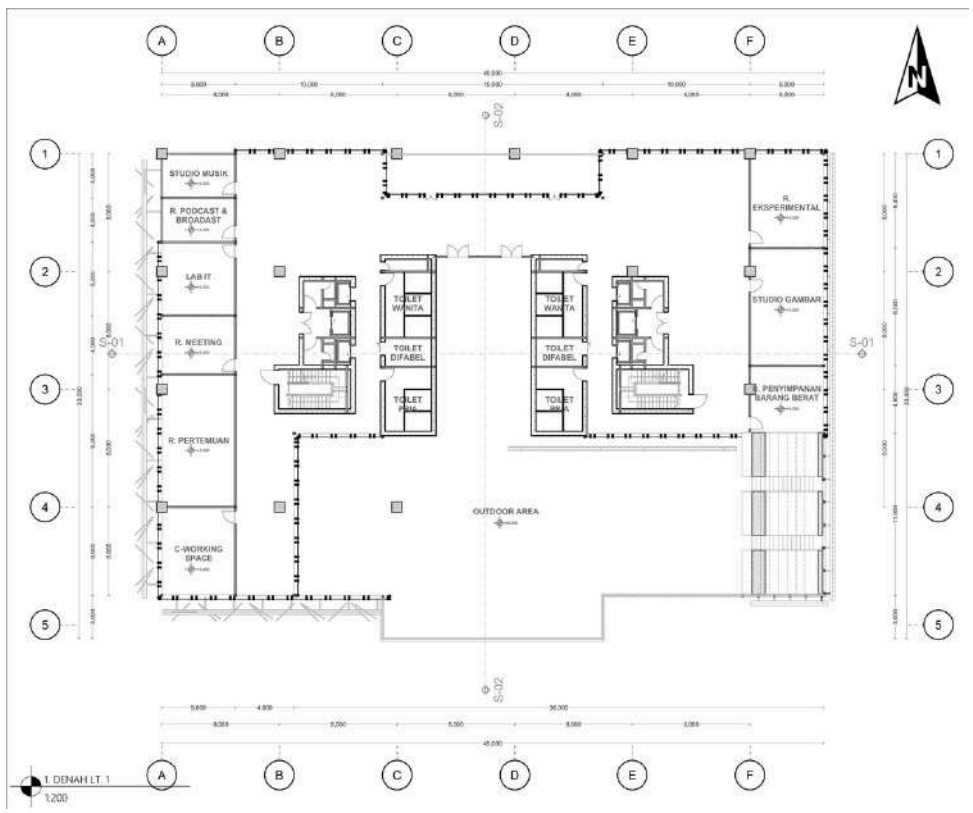
Gambar 73: Denah Basement
Sumber: Penulis, 2024



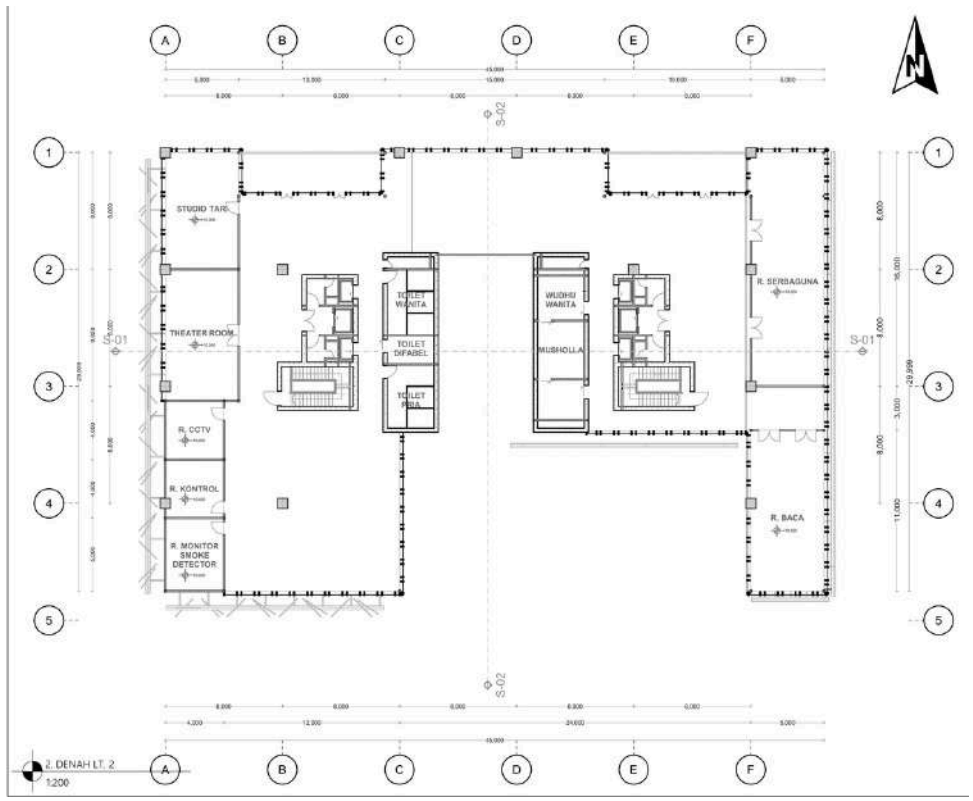
Gambar 74: Denah Ground Floor
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

DENAH



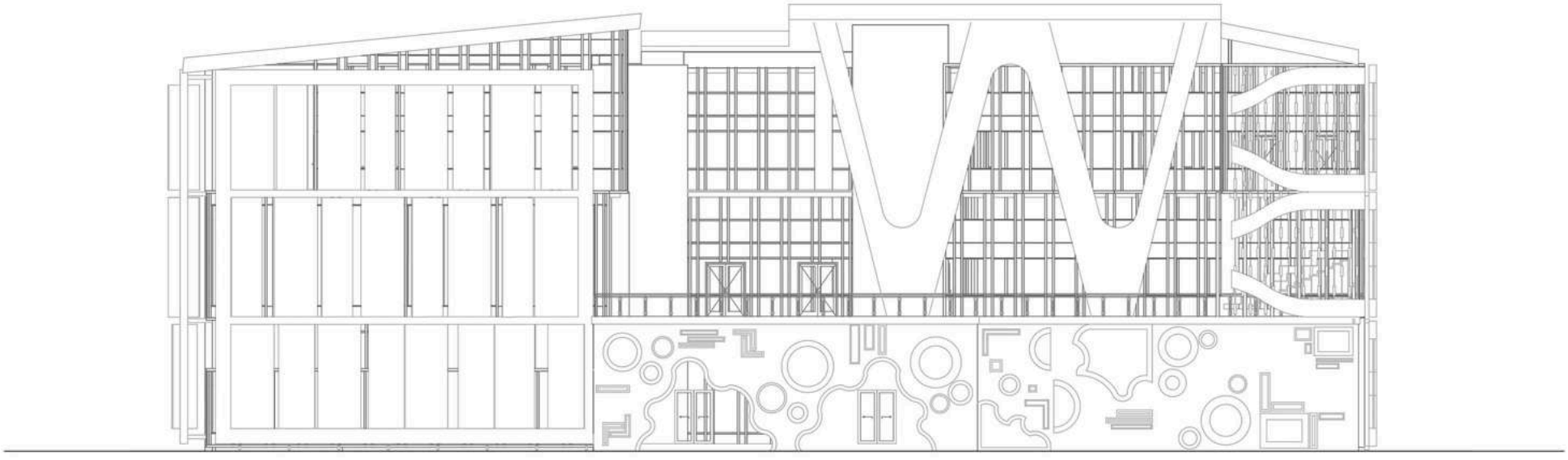
Gambar 75: Denah Lt. 1
Sumber: Penulis, 2024



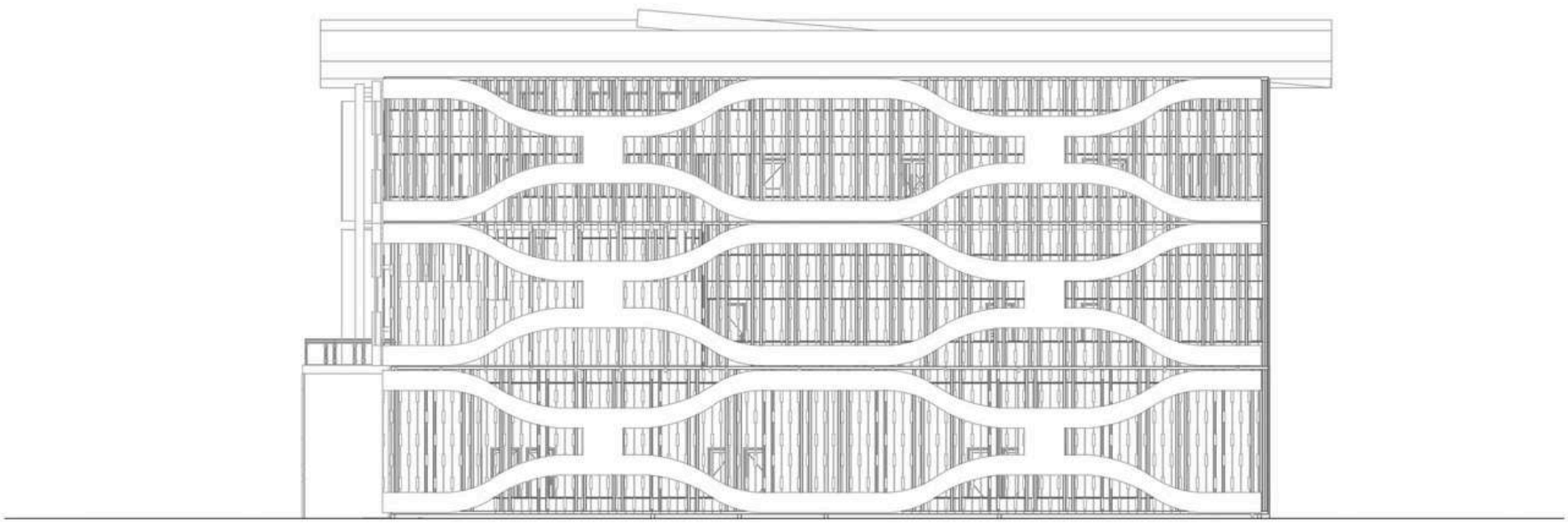
Gambar 76: Denah Lt. 2
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

TAMPAK



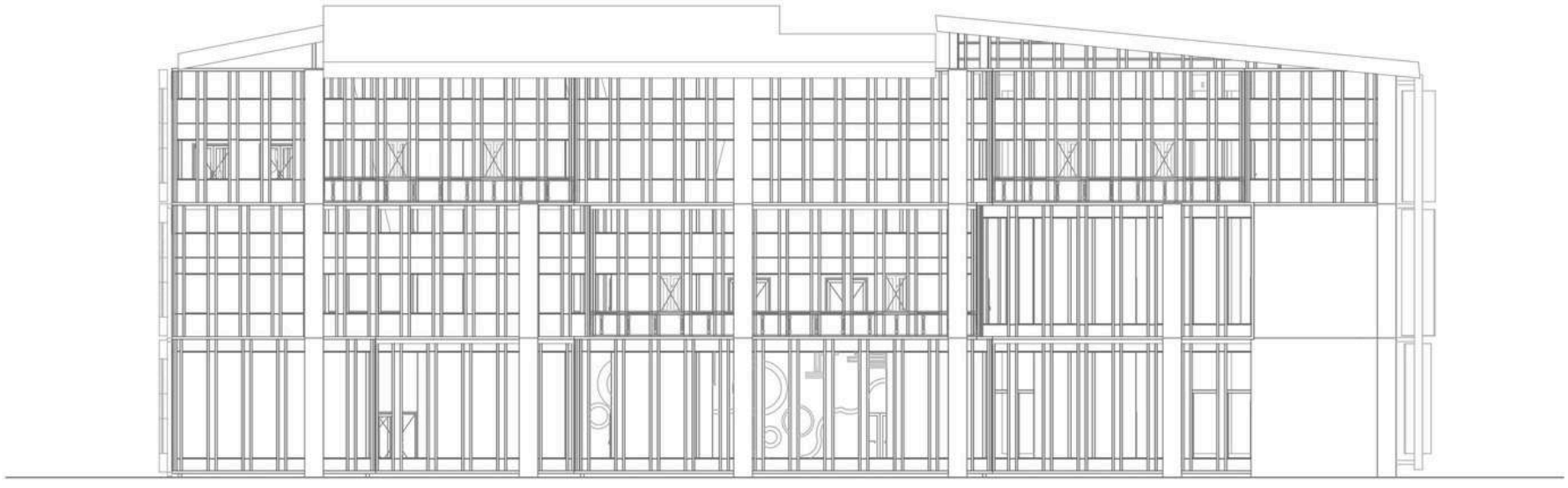
Gambar 77: Tampak Utara
Sumber: Penulis, 2024



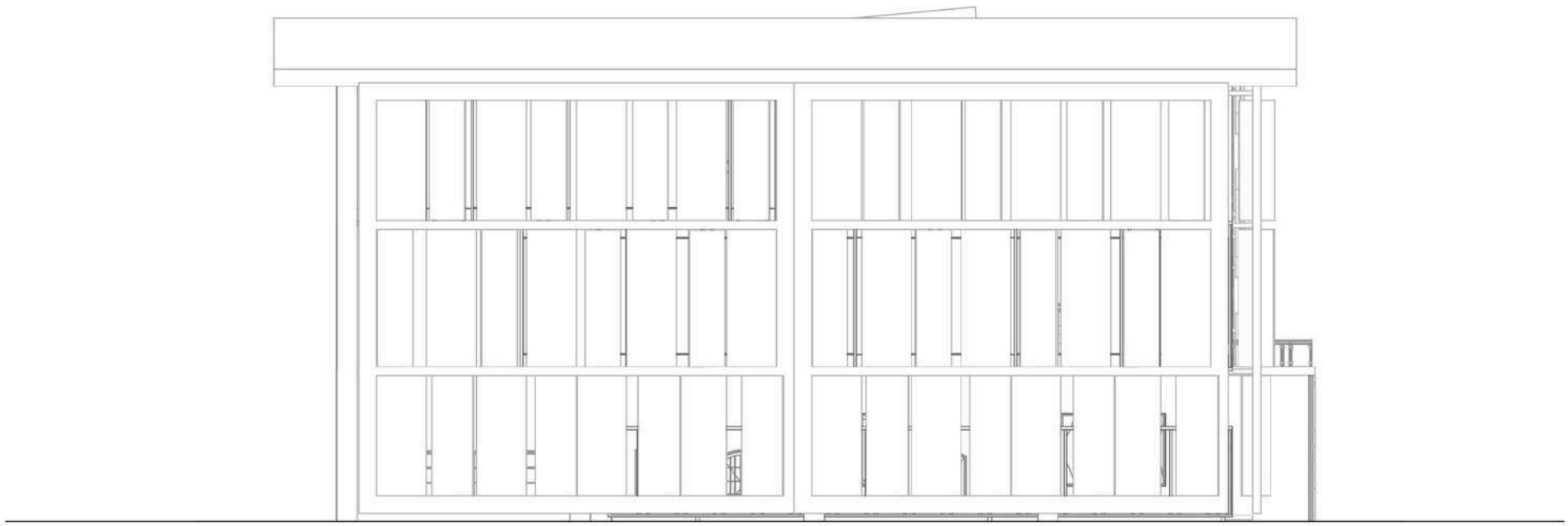
Gambar 78: Tampak Timur
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

TAMPAK



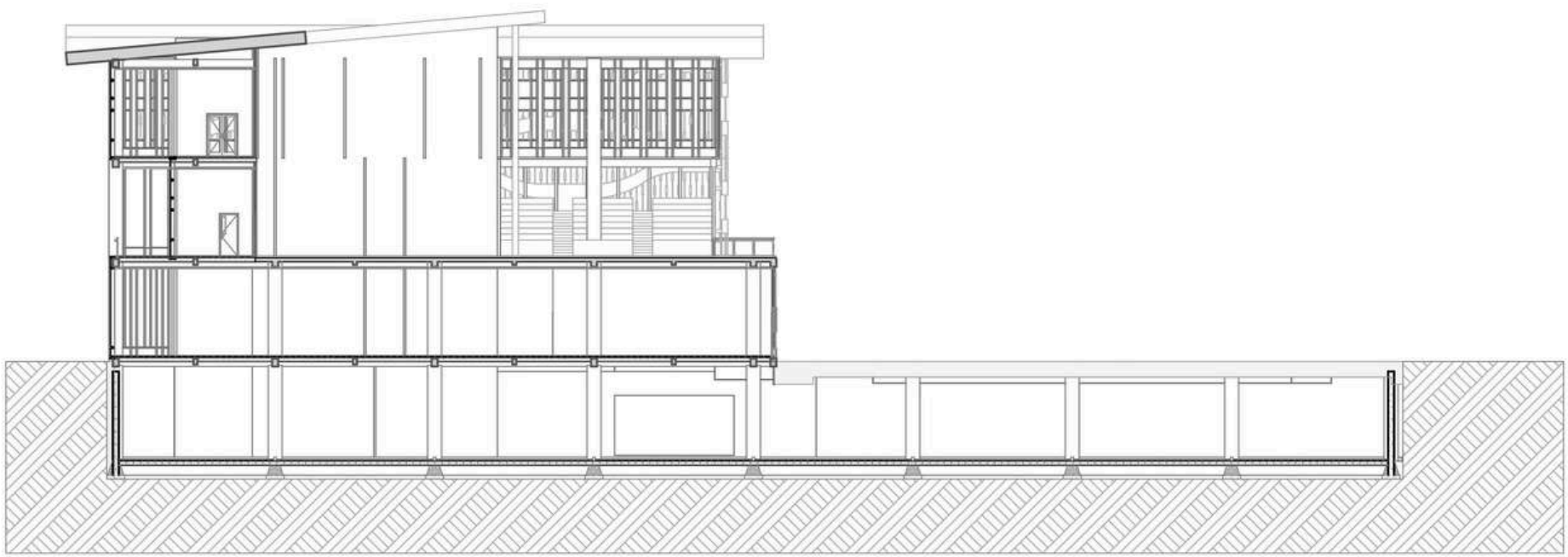
Gambar 79: Tampak Selatan
Sumber: Penulis, 2024



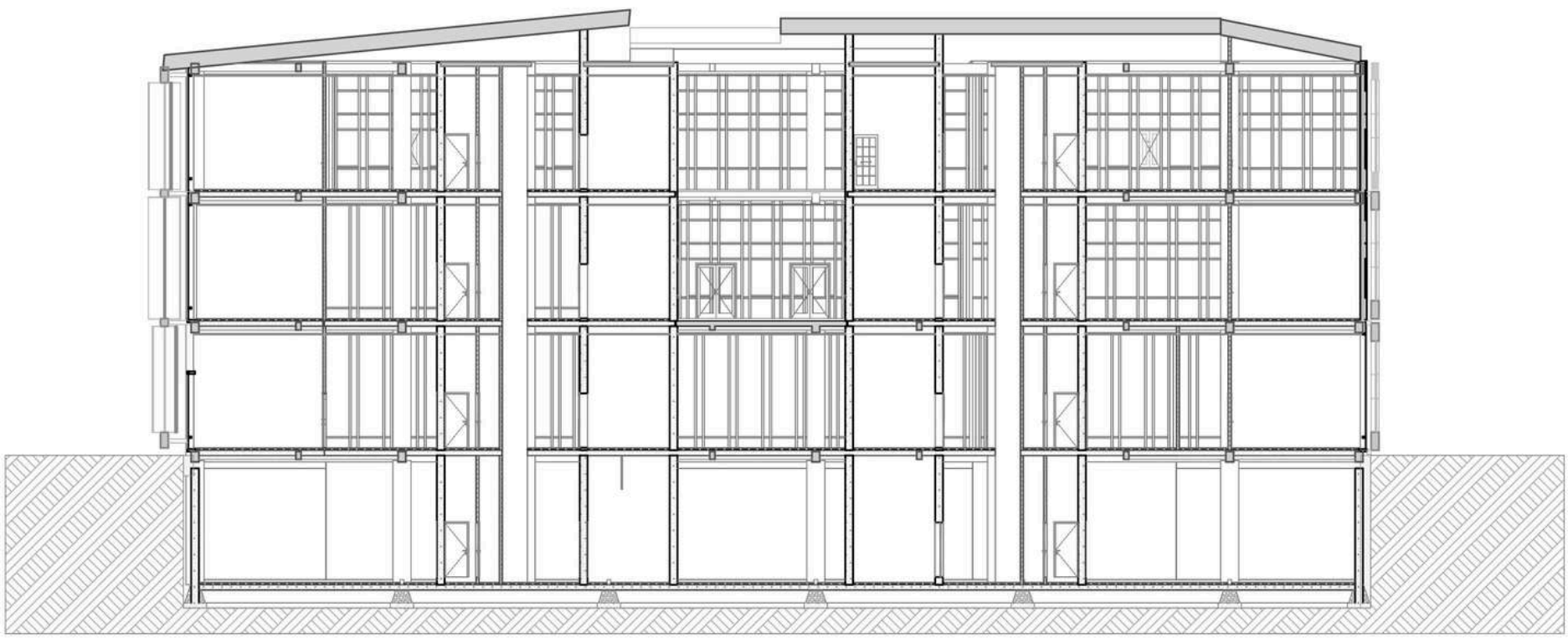
Gambar 80: Tampak Barat
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

POTONGAN



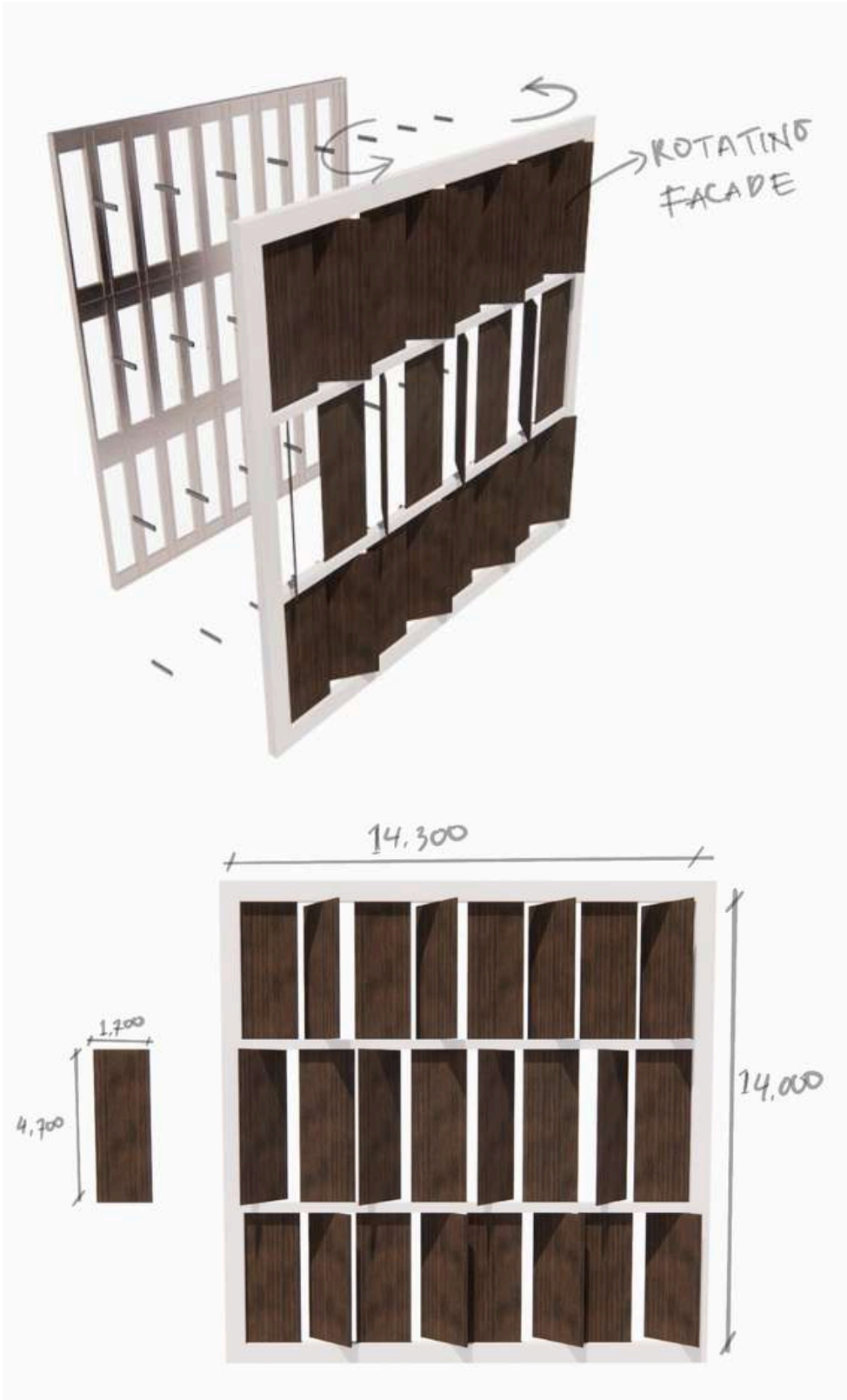
Gambar 81: Potongan A-A'
Sumber: Penulis, 2024



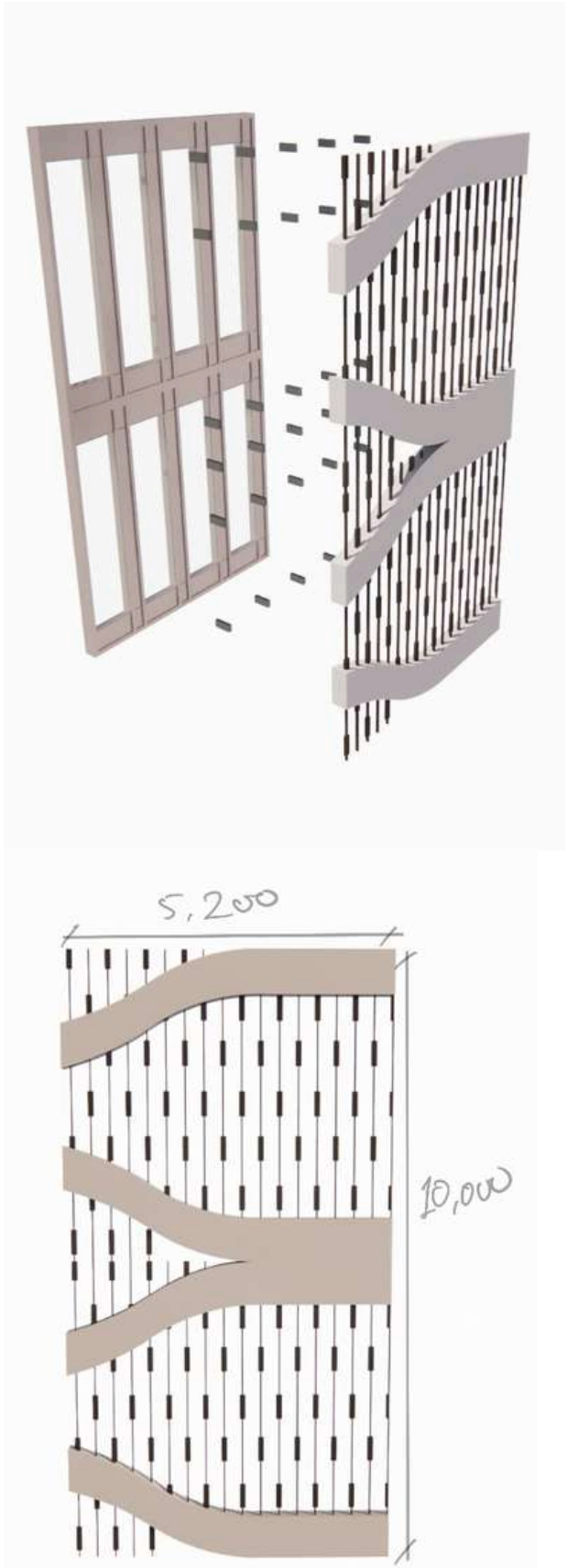
Gambar 82: Potongan B-B'
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

INTERACTIVE FACADE



SECONDARY SKIN



Gambar 83: Skematik Selubung Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

RANCANGAN EKSTERIOR DAN INTERIOR





RANCANGAN AWAL SKEMATIK

RANCANGAN EKSTERIOR DAN INTERIOR

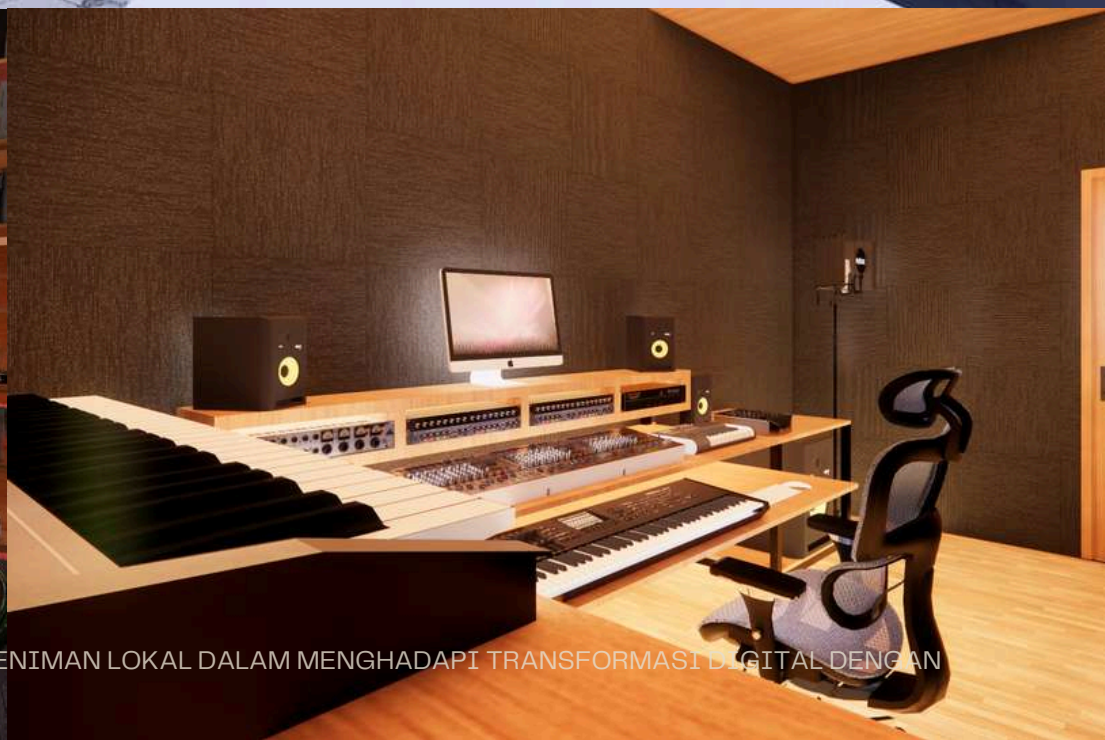




RANCANGAN AWAL SKEMATIK

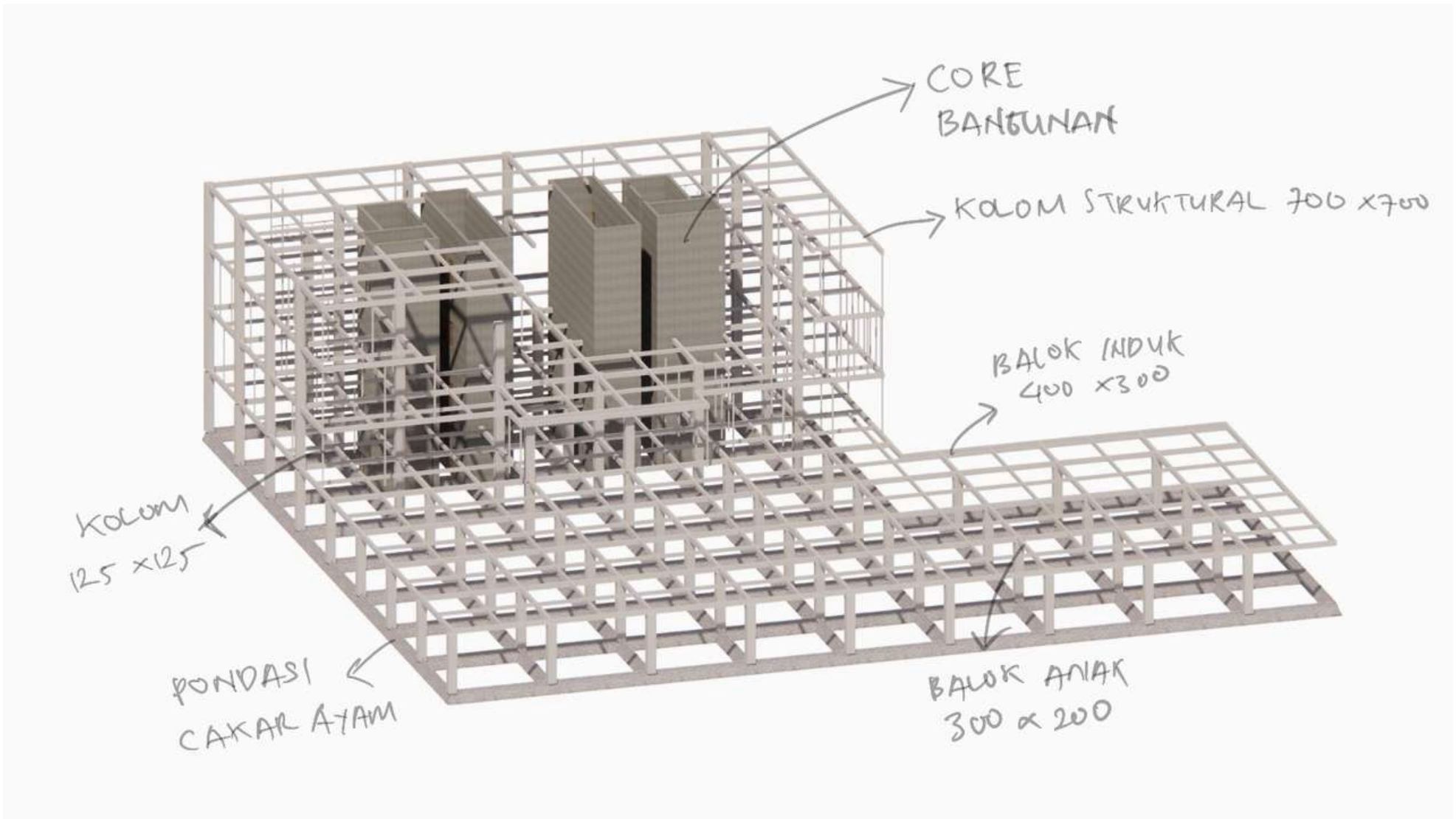
RANCANGAN EKSTERIOR DAN INTERIOR





RANCANGAN AWAL SKEMATIK

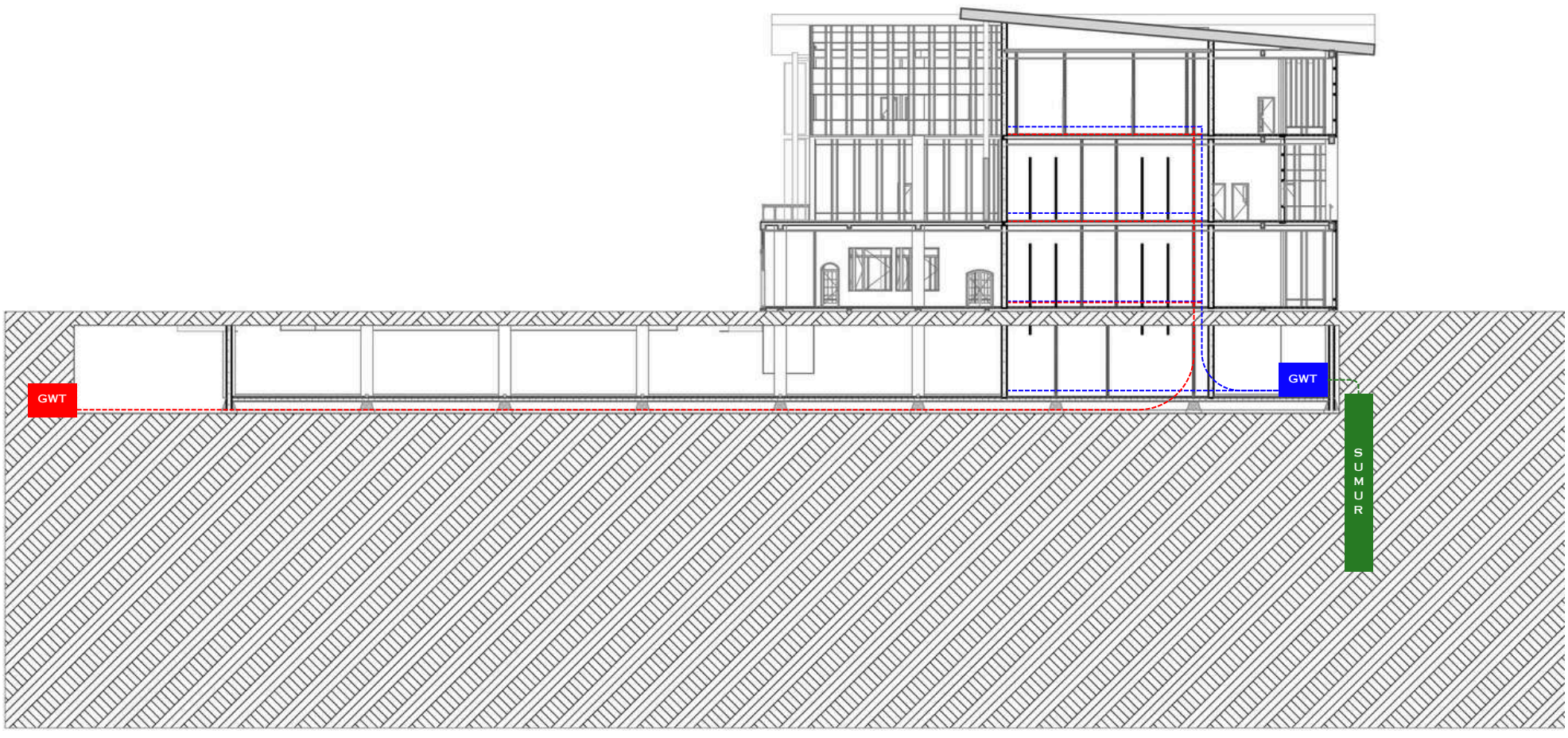
REKAYASA STRUKTUR



Gambar 84: Rekayasa Struktur
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

RENCANA UTILITAS



Gambar 85: Rencana Utilitas
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AWAL SKEMATIK

SKEMATIK KESELAMATAN BANGUNAN



Gambar 86: Skematik Keselamatan Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

LKBA

Bab 5

RANCANGAN AKHIR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

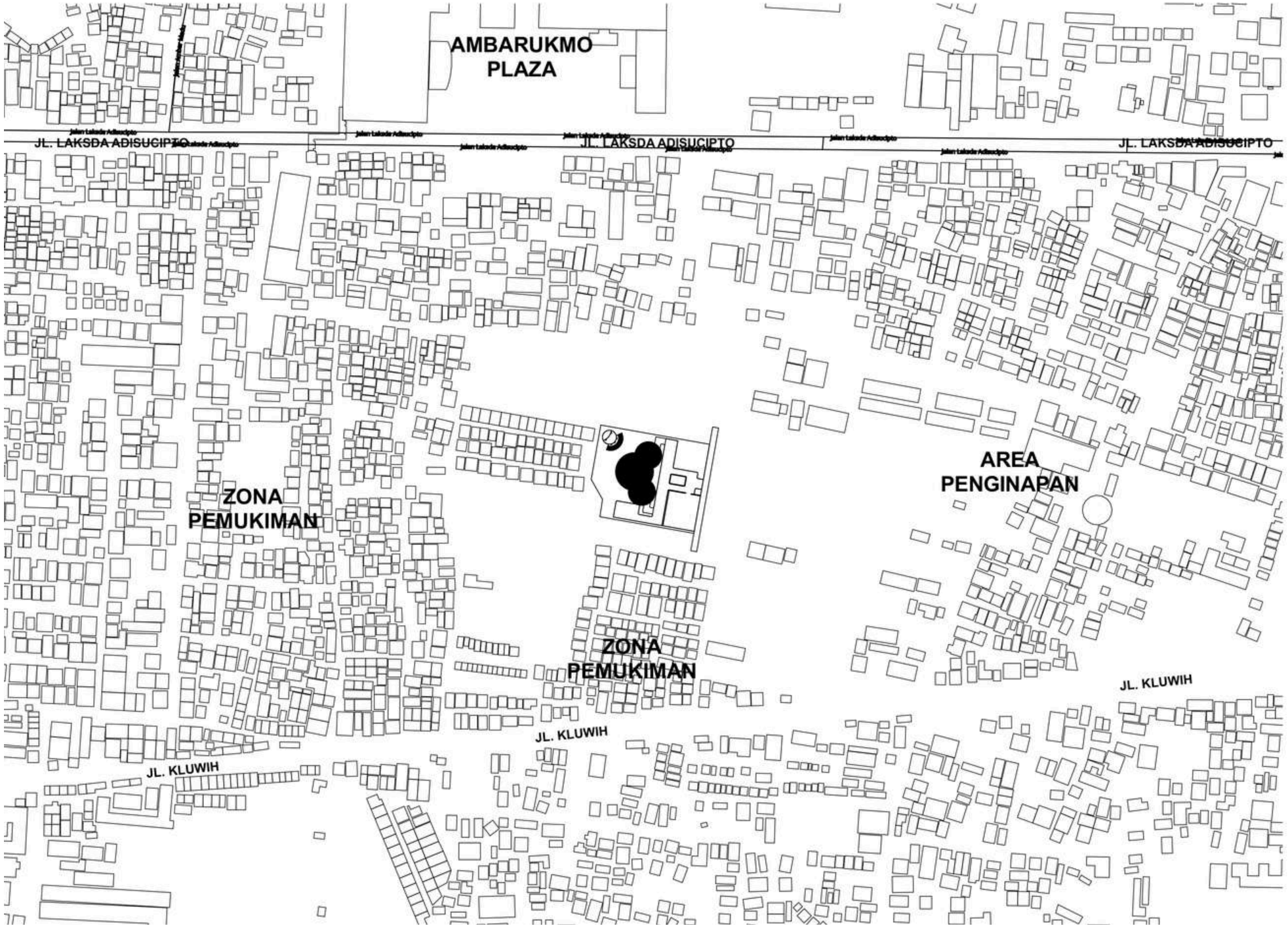
Canberra Accord on Architectural Education

STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

AKREDITASI UNGGUL

RANCANGAN AKHIR

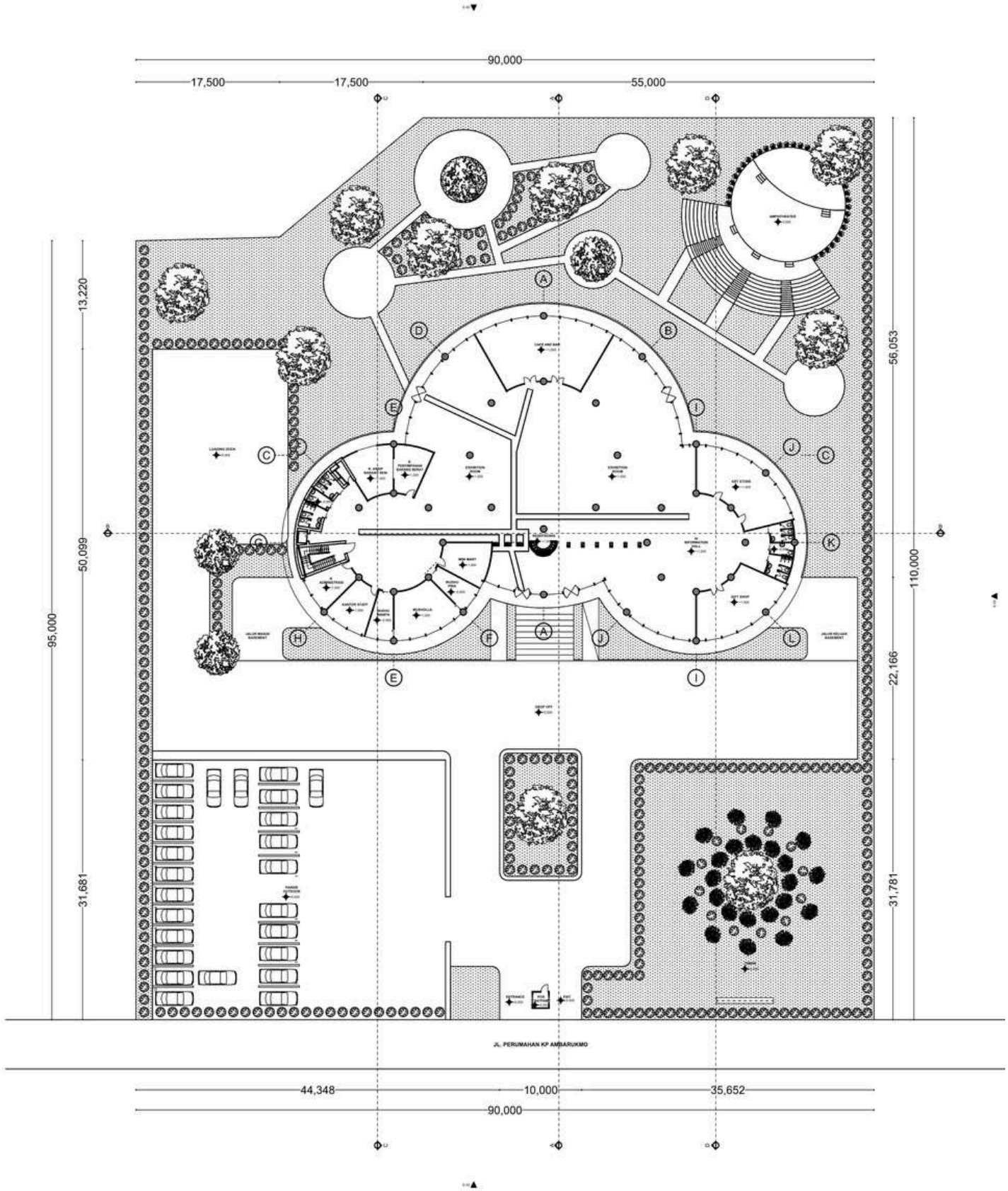
SITUASI



Gambar 87: Situasi
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

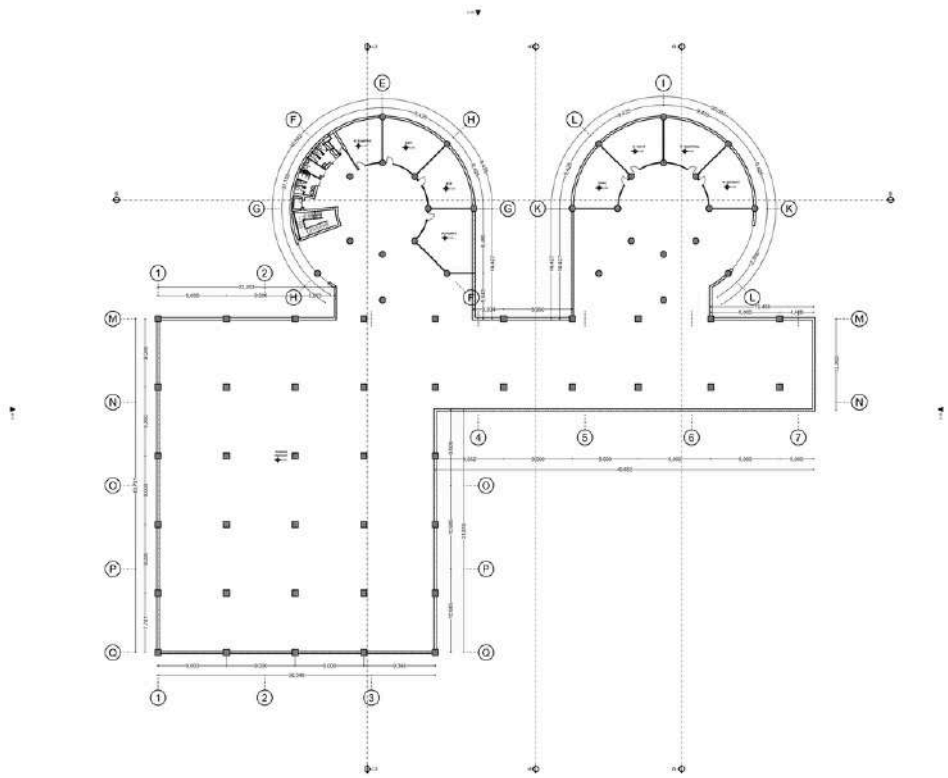
SITEPLAN



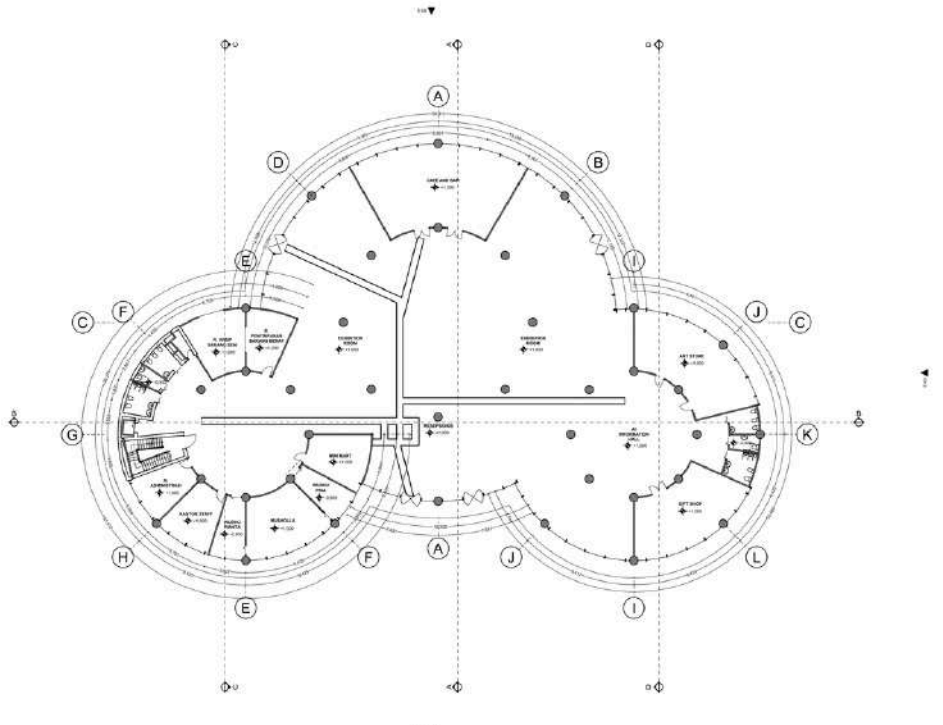
Gambar 88: Siteplan
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

DENAH



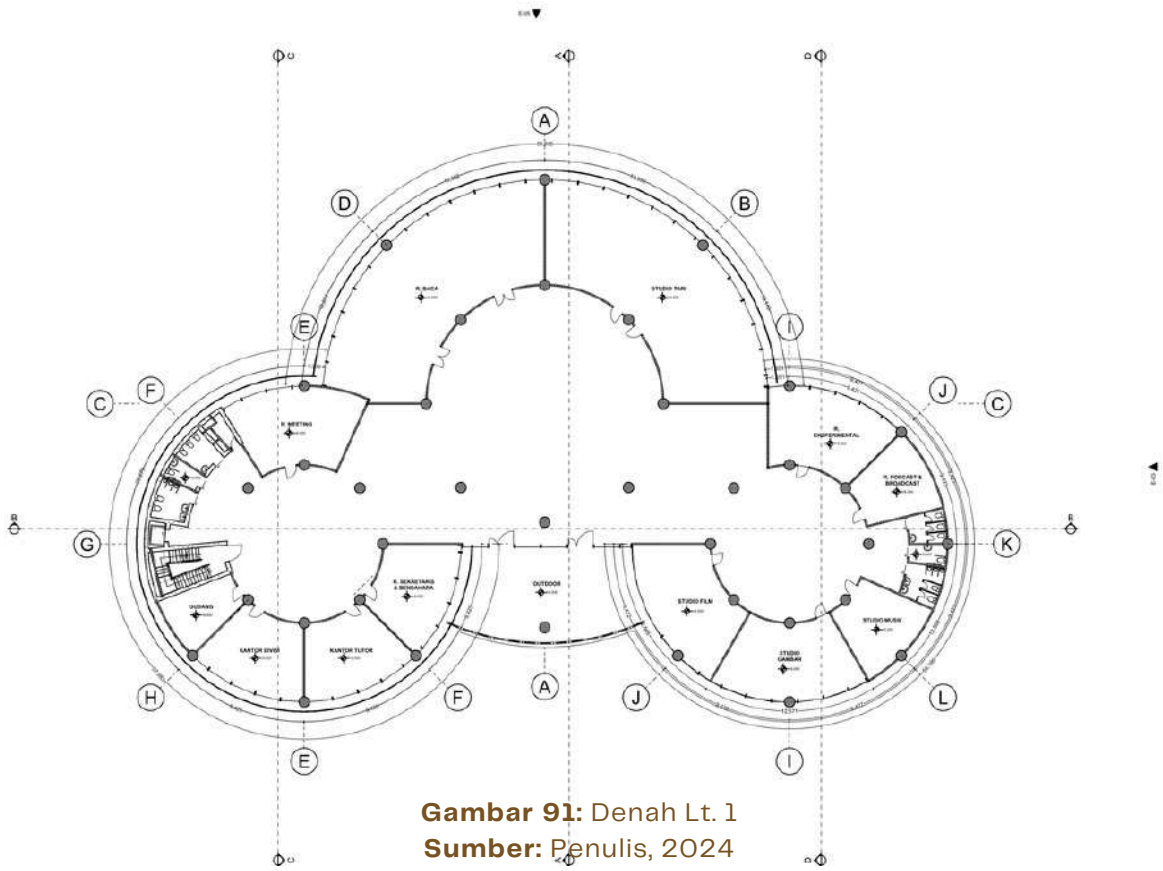
Gambar 89: Denah Basement
Sumber: Penulis, 2024



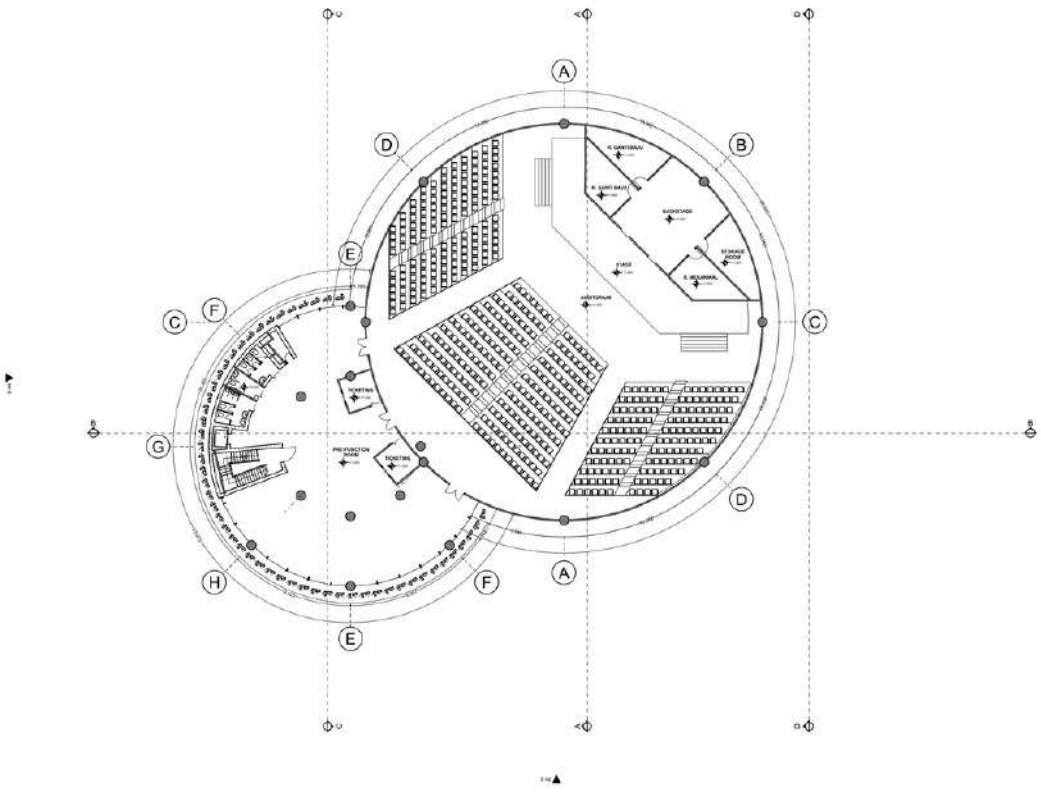
Gambar 90: Denah Ground Floor
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

DENAH



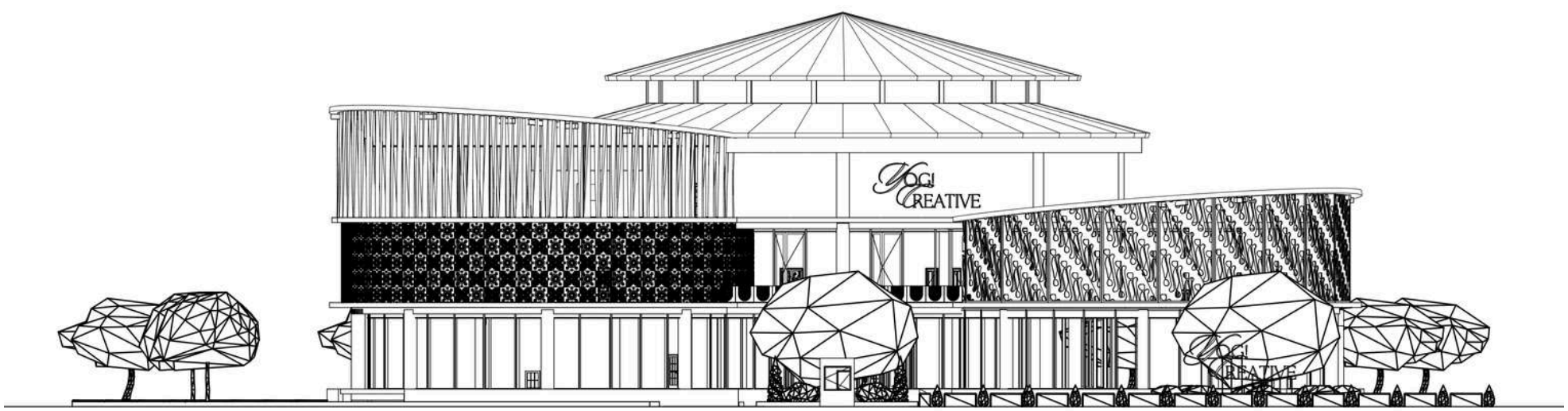
Gambar 91: Denah Lt. 1
Sumber: Penulis, 2024



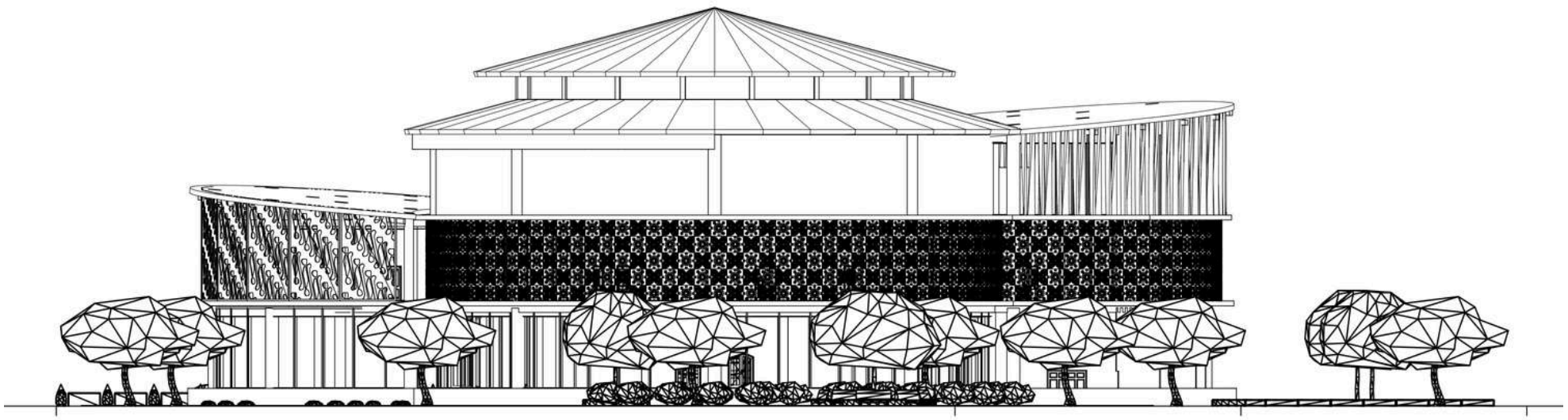
Gambar 92: Denah Lt. 2
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

TAMPAK



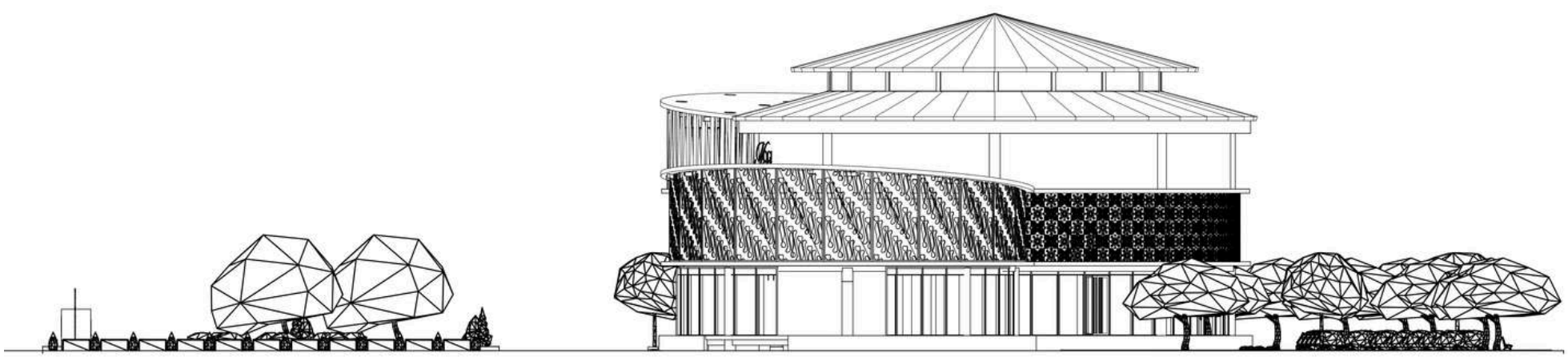
Gambar 93: Tampak Timur
Sumber: Penulis, 2024



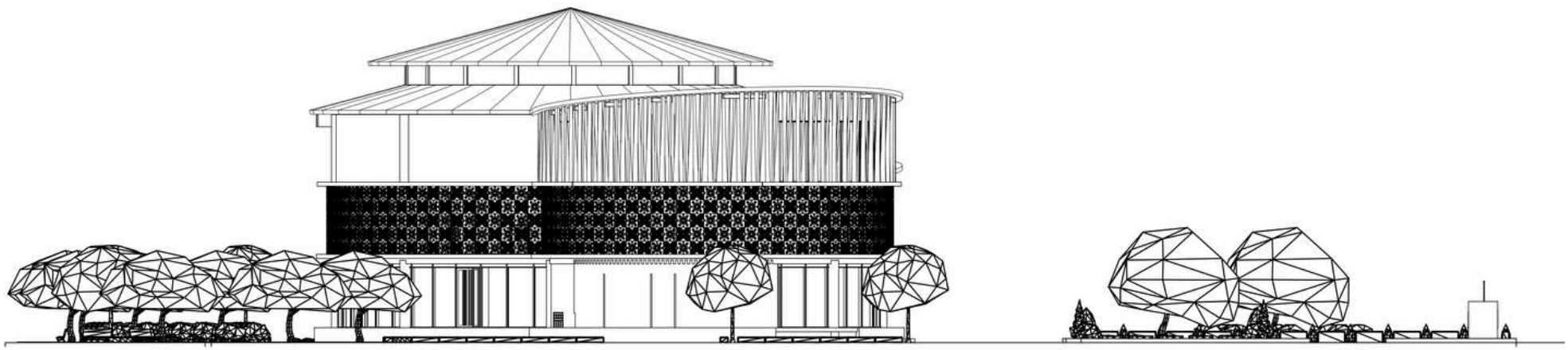
Gambar 94: Tampak Barat
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

TAMPAK



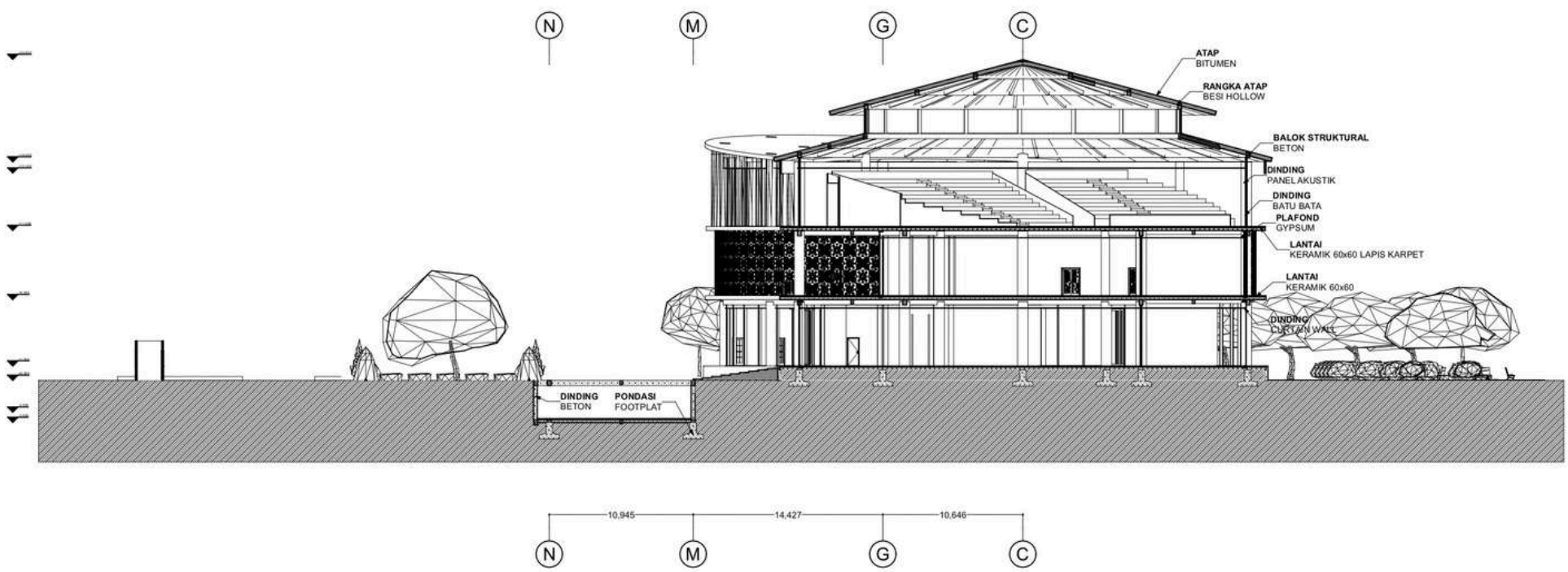
Gambar 95: Tampak Utara
Sumber: Penulis, 2024



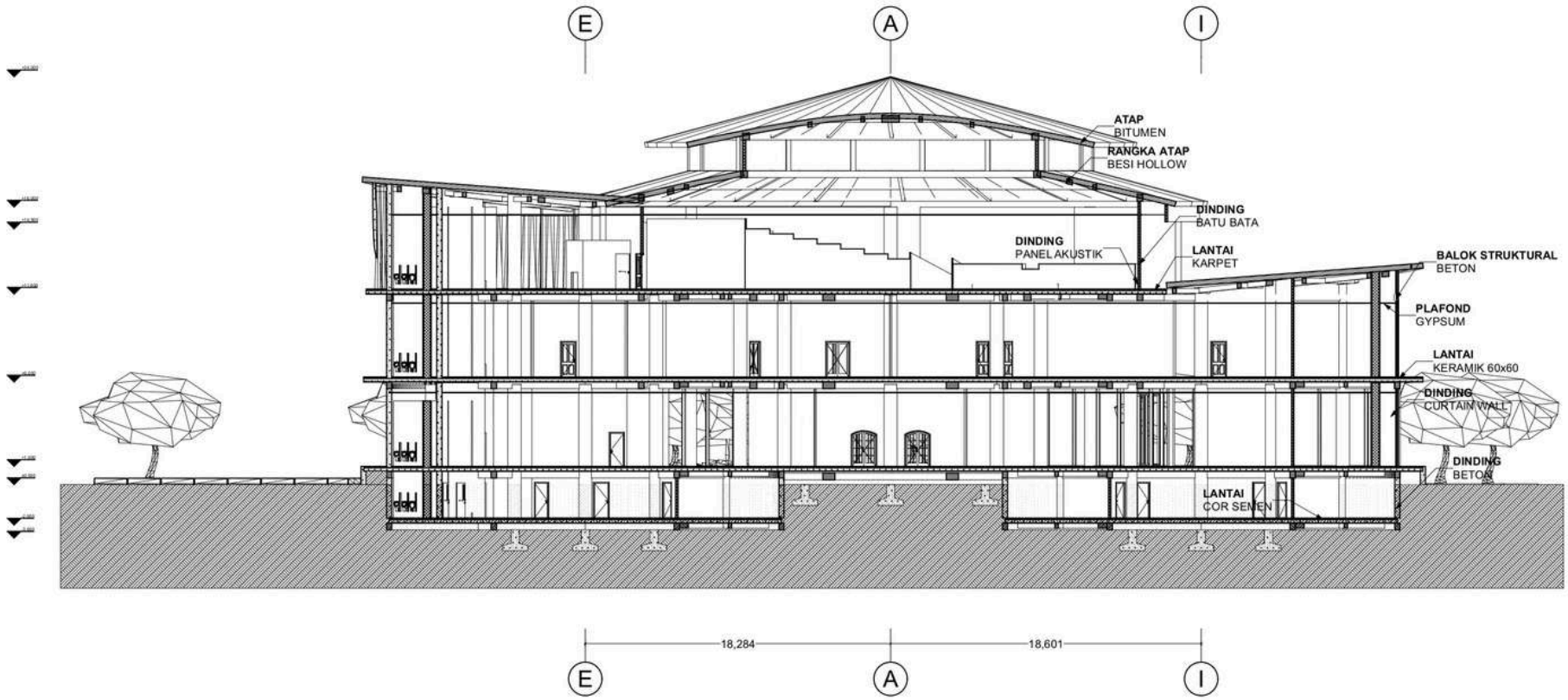
Gambar 96: Tampak Selatan
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

POTONGAN



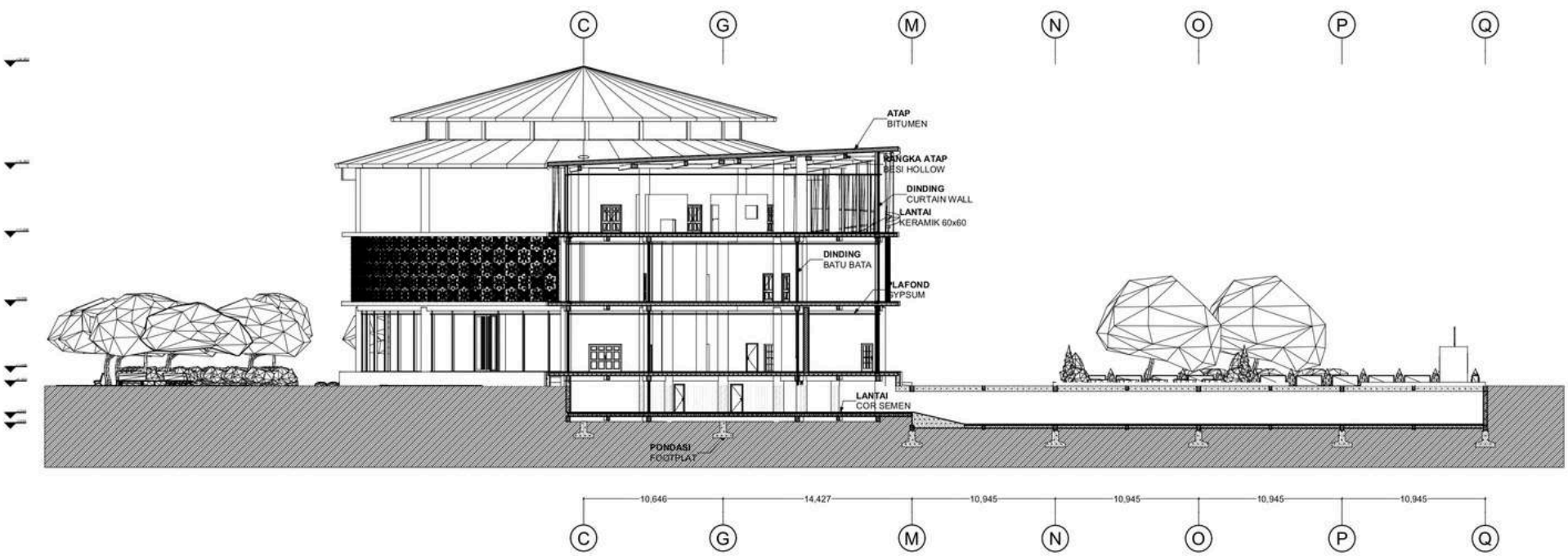
Gambar 97: Potongan A-A'
Sumber: Penulis, 2024



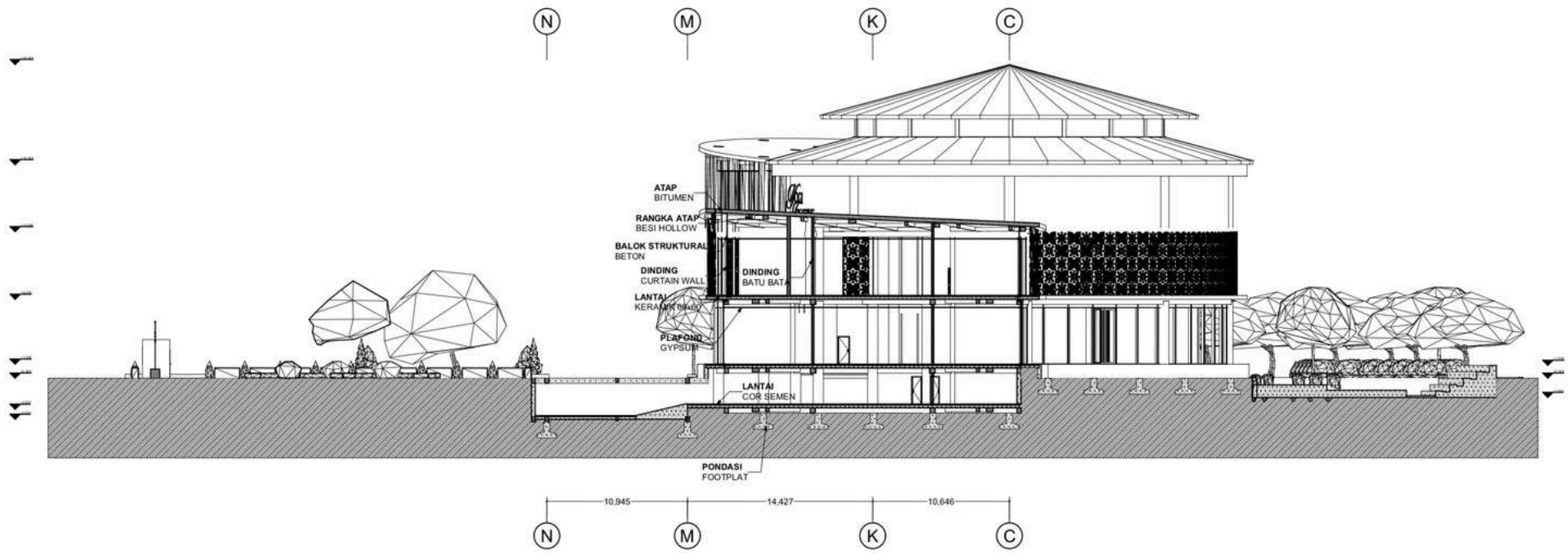
Gambar 98: Potongan B-B'
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

POTONGAN



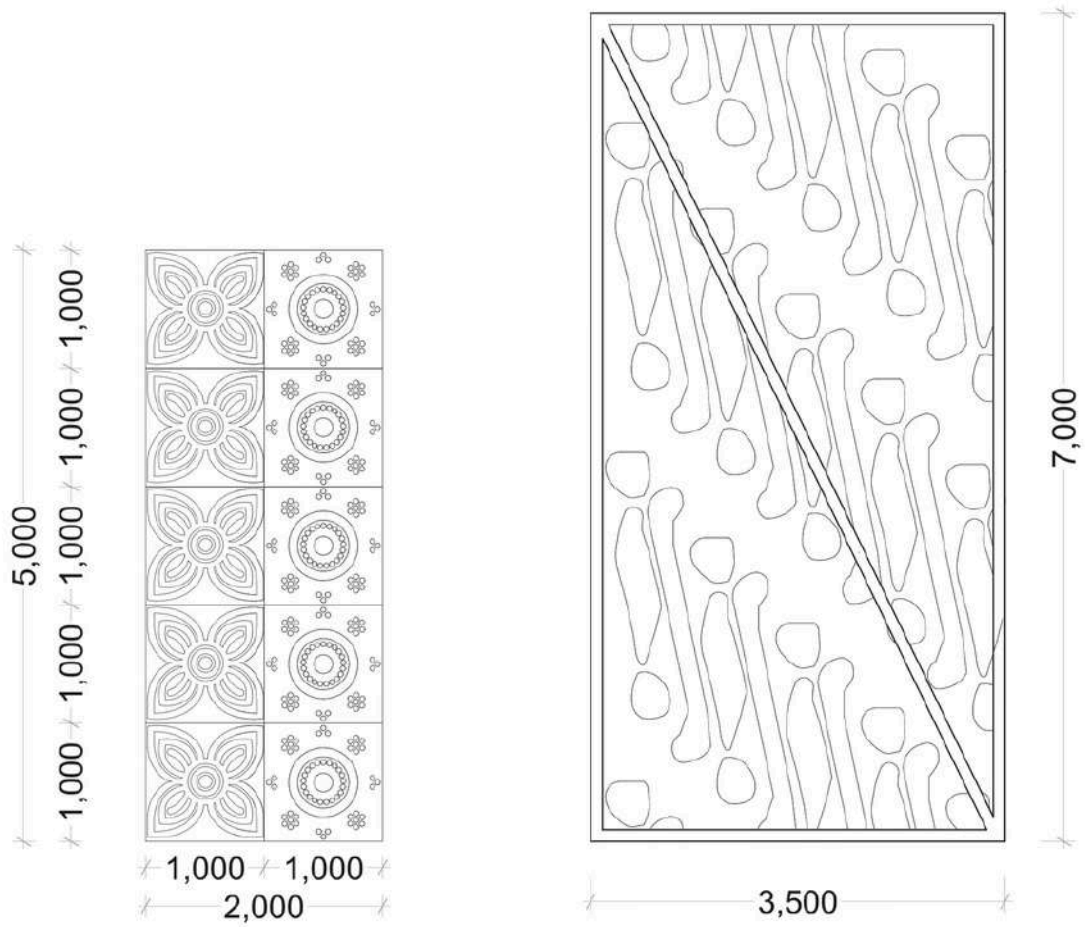
Gambar 99: Potongan C-C'
Sumber: Penulis, 2024

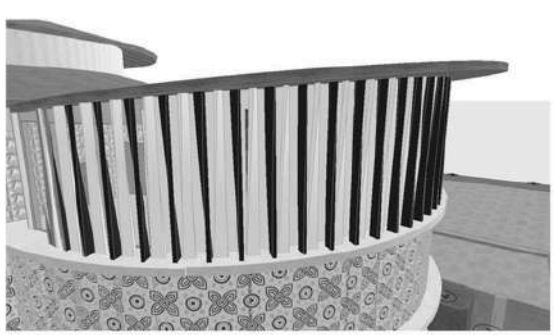


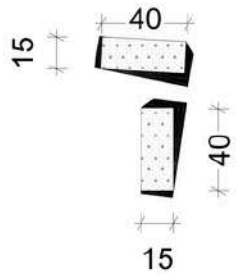
Gambar 100: Potongan D-D'
Sumber: Penulis, 2024

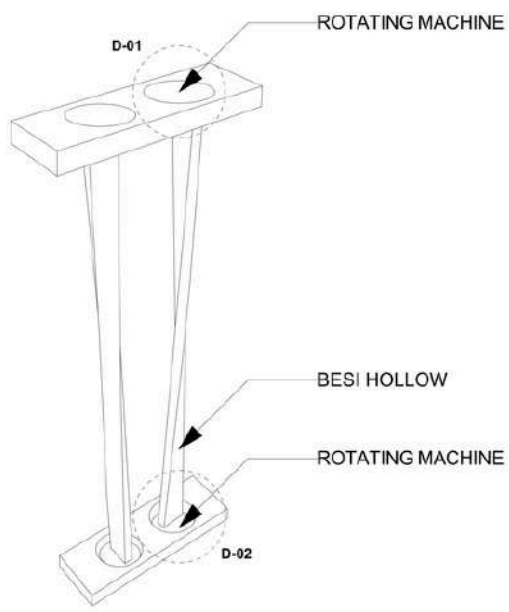
RANCANGAN AKHIR

DETAIL FASAD

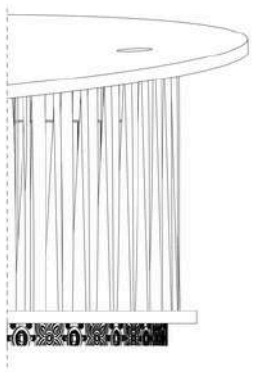


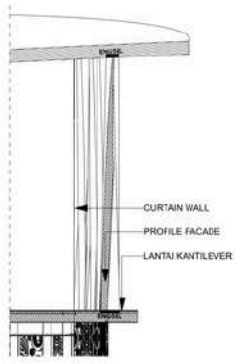


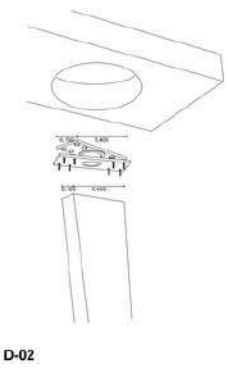












Gambar 101: Detail Fasad
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN TRIZ

DYNAMIC

Menggunakan teknologi voice assistant untuk membantu pengguna untuk melakukan tugas dengan kontrol suara seperti mencari informasi.

RANCANGAN TRIZ

PRELIMINARY ACTION

Adanya perbedaan pada jalur masuk dengan penggunaan sistem face recognition untuk jalur masuk bagi seniman tua yang lebih memudahkan.

RANCANGAN TRIZ

PRELIMINARY ACTION



Teknologi asistif, seperti remote dengan perintah suara, membantu seniman tua menyalakan TV dengan mudah, memudahkan mereka beradaptasi dengan teknologi modern.

RANCANGAN TRIZ

TAKING OUT



Menghilangkan teknologi pada fasilitas yang digunakan untuk daily life seperti toilet dan wastafel

RANCANGAN TRIZ

TAKING OUT

Menggunakan teknologi untuk mengantarkan makanan pada cafe untuk para orang tua yang mobilitasnya terbatas

RANCANGAN AKHIR

EKSTERIOR

RANCANGAN AKHIR

EKSTERIOR

RANCANGAN AKHIR

INTERIOR



RANCANGAN AKHIR

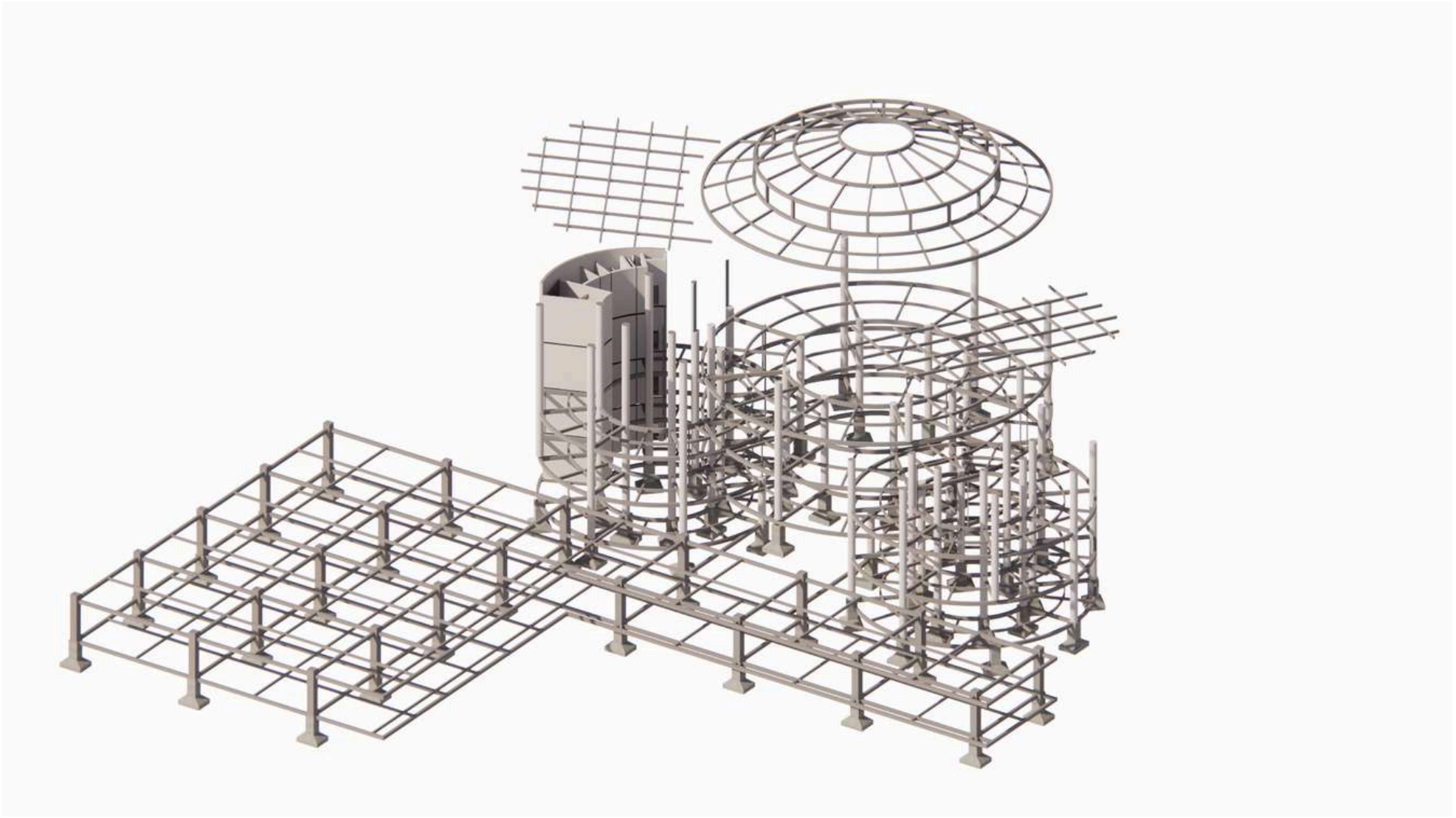
INTERIOR





RANCANGAN AKHIR

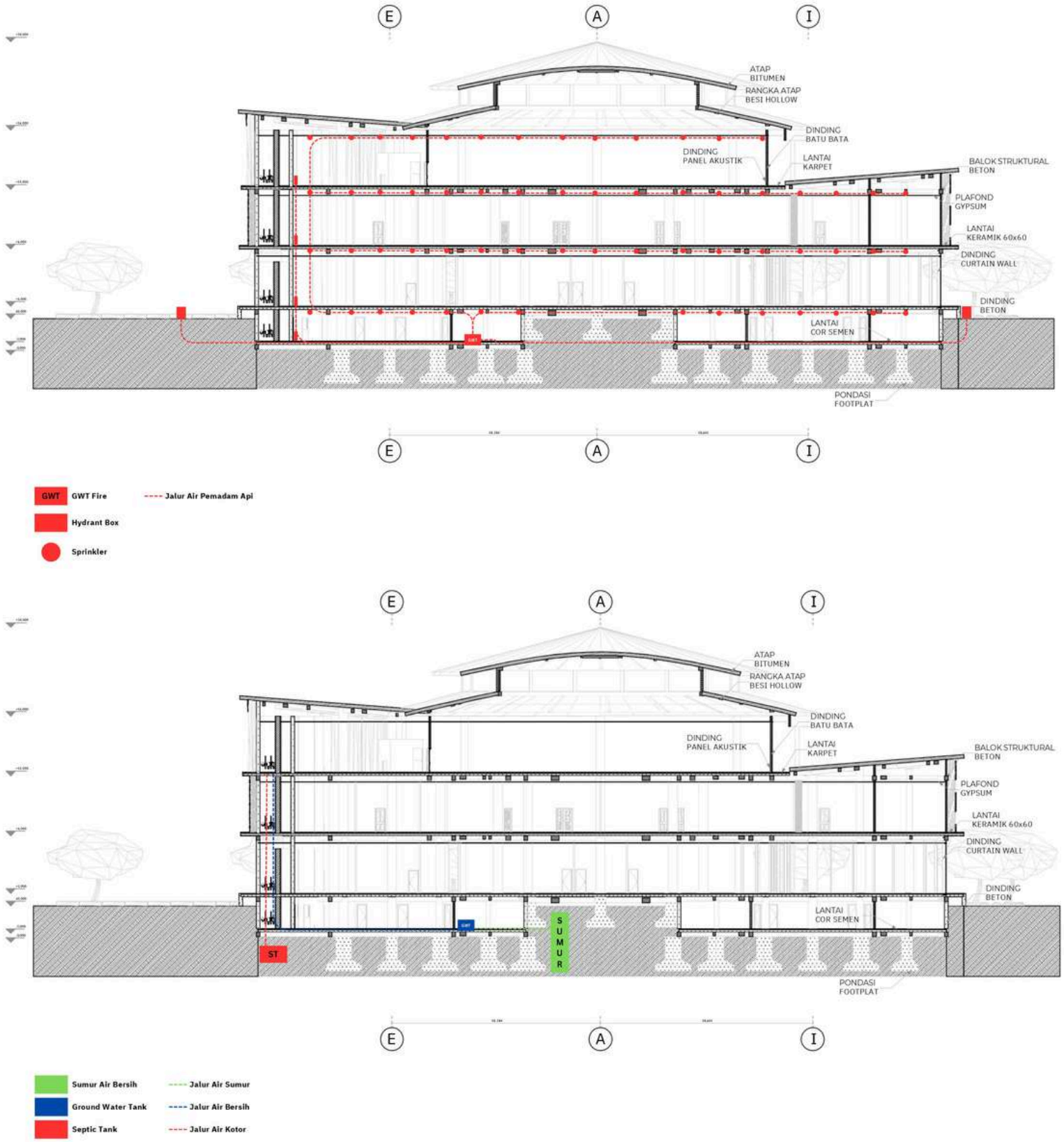
REKAYASA STRUKTUR



Gambar 102: Rekayasa Struktur
Sumber: Penulis, 2024

RANCANGAN AKHIR

RENCANA UTILITAS



Gambar 103: Rencana Utilitas
Sumber: Penulis, 2024

BISNIS MODEL CANVAS

KEY PARTNERS
- Pemerintah Daerah
- Perusahaan Teknologi
- Sekolah dan Universitas
- Komunitas Kreatif
- Sponsor dan Investor
- Penyedia Peralatan Kreatif (vendor)

KEY ACTIVITIES
- Pembangunan dan desain ruang
- Penyelenggaraan workshop dan pelatihan
- Pengelolaan acara dan pameran
- Pemasaran dan promosi
- Manajemen komunitas
- Kolaborasi dengan mitra strategis

KEY RESCOURCES
- Lokasi dan bangunan
- Tim manajemen dan staf operasional
- Alat dan fasilitas kreatif
- Teknologi (software dan hardware)
- Dana investasi
- Jaringan mitra dan komunitas

VALUE PROPOSITIONS
- Menyediakan ruang kolaboratif untuk para kreatif
- Akses ke alat dan teknologi canggih
- Pelatihan dan pengembangan keterampilan
- Jaringan dan peluang kolaborasi
- Fasilitas untuk pameran dan acara seni
- Dukungan untuk startup dan usaha kecil di bidang kreatif

CUSTOMER RELATIONSHIPS
- Komunitas pengguna aktif
- Program keanggotaan
- Layanan pelanggan yang responsif
- Feedback dan survei pengguna
- Newsletter dan media sosial

CHANNELS
- Website resmi dan platform online
- Media sosial
- Acara dan pameran
- Kemitraan dengan institusi pendidikan
- Iklan dan publikasi di media

CUSTOMER SEGMENTS
- Seniman dan kreatif individu
- Startup dan perusahaan kecil di bidang kreatif
- Pelajar dan mahasiswa
- Komunitas dan kelompok seni
- Korporat yang mencari solusi kreatif

COST STRUCTURE
- Biaya pembangunan dan renovasi
- Biaya operasional (listrik, air, internet)
- Gaji dan remunerasi staf
- Biaya pemasaran dan promosi
- Biaya perawatan alat dan fasilitas
- Biaya lisensi dan teknologi

REVENUE STREAMS
- Biaya keanggotaan
- Penyewaan ruang dan fasilitas
- Penjualan tiket acara dan workshop
- Sponsor dan donasi
- Pendapatan dari kolaborasi proyek
- Jasa konsultasi dan pelatihan

Gambar 104: Bisnis Model Canva
Sumber: Penulis, 2024

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

NO.	ITEM PEKERJAAN	VOLUME		HARGA SATUAN (Rp)		JUMLAH (Rp)	
(1)	(2)	(3)		(4)		(3)x(4)	
Pekerjaan Arsitektur Lantai Basement							
1	Pekerjaan Dinding						
	a. Dinding Batu Bata	12	m²	Rp	220.240,00	Rp	2.642.880,00
	a. Dinding Shear Wall	108	m²	Rp	1.200.000,00	Rp	129.600.000,00
2	Pekerjaan Lantai						
	a. Lantai Cor Semen	3.248	m²	Rp	165.000,00	Rp	535.920.000,00
3	Pekerjaan Pintu dan Jendela						
	a. Pintu Umum	9	unit	Rp	1.200.000,00	Rp	10.800.000,00
	b. Pintu Geser	3	unit	Rp	2.000.000,00	Rp	6.000.000,00
	c. Pintu Darurat	1	unit	Rp	7.000.000,00	Rp	7.000.000,00
	d. Empty Door Opening	2	unit	Rp	1.500.000,00	Rp	3.000.000,00
4	Pekerjaan Sanitair						
	a. Closet Duduk	6	unit	Rp	2.185.000,00	Rp	13.110.000,00
	b. Wastafel	5	unit	Rp	2.000.000,00	Rp	10.000.000,00
	c. Urinal	3	unit	Rp	1.500.000,00	Rp	4.500.000,00
	d. Bidet	6	unit	Rp	30.000	Rp	180.000,00
	e. Keran	5	unit	Rp	30.000	Rp	150.000,00
				Total Harga Lantai Basement		Rp	722.902.880,00
Pekerjaan Arsitektur Lantai Ground Floor							
1	Pekerjaan Dinding						
	a. Dinding Batu Bata	17	m²	Rp	220.240,00	Rp	3.744.080,00
	b. Dinding Shear Wall	16	m²	Rp	1.200.000,00	Rp	19.200.000,00
	c. Curtain Wall	44	m²	Rp	1.700.000,00	Rp	74.800.000,00
2	Pekerjaan Lantai						
	a. Lantai Keramik (30x30)	79	m²	Rp	180.830,00	Rp	14.285.570,00
	b. Lantai Keramik (60x60)	1423	m²	Rp	180.830,00	Rp	257.321.090,00
3	Pekerjaan Plafond Gypsum	1608	m²	Rp	32.914,00	Rp	52.925.712,00
4	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 1						
	a. Rotating Door	4	Unit	Rp	3.000.000,00	Rp	12.000.000,00
	b. Pintu Umum	7	Unit	Rp	1.200.000,00	Rp	8.400.000,00
	c. Pintu Geser	8	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	16.000.000,00
	d. Pintu Darurat	1	Unit	Rp	7.000.000,00	Rp	7.000.000,00
	e. Double Door	3	Unit	Rp	5.000.000,00	Rp	15.000.000,00
	f. Pintu Garasi	1	Unit	Rp	4.000.000,00	Rp	4.000.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1						
	a. Closet Duduk	12	Unit	Rp	2.185.000,00	Rp	26.220.000,00
	b. Wastafel	8	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	16.000.000,00
	c. Urinal	6	Unit	Rp	1.500.000,00	Rp	9.000.000,00
	d. Bidet	12	Unit	Rp	30.000,00	Rp	360.000,00
	e. Keran	11	Unit	Rp	30.000,00	Rp	330.000,00
					Total Harga Lantai 1	Rp	536.586.452,00

Pekerjaan Arsitektur Lantai 1							
1	Pekerjaan Dinding						
	a. Dinding Batu Bata	26	m²	Rp	220.240,00	Rp	5.726.240,00
	b. Dinding Shear Wall	16	m²	Rp	1.200.000,00	Rp	19.200.000,00
	c. Curtain Wall	32	m²	Rp	1.700.000,00	Rp	54.400.000,00
2	Pekerjaan Lantai						
	a. Lantai Keramik (30x30)	28	m²	Rp	180.830,00	Rp	5.063.240,00
	b. Lantai Keramik (60x60)	1306	m²	Rp	180.830,00	Rp	236.163.980,00
	c. Lantai Karpet	96	m²	Rp	350.000,00	Rp	33.600.000,00
3	Pekerjaan Plafond Gypsum	1529	m²	Rp	32.914,00	Rp	50.325.506,00
4	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 1						
	a. Double Door	4	Unit	Rp	5.000.000,00	Rp	20.000.000,00
	b. Pintu Umum	13	Unit	Rp	1.200.000,00	Rp	15.600.000,00
	c. Pintu Geser	6	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	12.000.000,00
	d. Pintu Darurat	1	Unit	Rp	7.000.000,00	Rp	7.000.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1						
	a. Closet Duduk	12	Unit	Rp	2.185.000,00	Rp	26.220.000,00
	b. Wastafel	8	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	16.000.000,00
	c. Urinal	6	Unit	Rp	1.500.000,00	Rp	9.000.000,00
	d. Bidet	12	Unit	Rp	30.000,00	Rp	360.000,00
	e. Keran	1	Unit	Rp	30.000,00	Rp	30.000,00
6	Pekerjaan Lain-lain						
	a. Railing	3	m²	Rp	300.000,00	Rp	900.000,00
	b. Fasad Alumunuim	17	m²	Rp	400.000,00	Rp	6.800.000,00
	c. Fasad Akrilik	30	m²	Rp	400.000,00	Rp	12.000.000,00
	d. Dinding Akustik	6	m²	Rp	220.000,00	Rp	1.320.000,00
					Total Harga Lantai 1	Rp	531.708.966,00

Pekerjaan Arsitektur Lantai 2							
1	Pekerjaan Dinding						
	a. Dinding Batu Bata	14	m²	Rp	220.239,00	Rp	3.083.346,00
	b. Dinding Shear Wall	16	m²	Rp	1.200.000,00	Rp	19.200.000,00
	c. Curtain Wall	11	m²	Rp	1.700.000,00	Rp	18.700.000,00
2	Pekerjaan Lantai						
	a. Lantai Keramik (30x30)	14	m²	Rp	180.830,00	Rp	2.531.620,00
	b. Lantai Keramik (60x60)	285	m²	Rp	180.830,00	Rp	51.536.550,00
	c. Lantai Karpet	908	m²	Rp	220.000,00	Rp	199.760.000,00
3	Pekerjaan Plafond Gypsum	1529	m²	Rp	32.914,00	Rp	50.325.506,00
4	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 1						
	a. Double Door	3	Unit	Rp	5.000.000,00	Rp	15.000.000,00
	b. Pintu Umum	6	Unit	Rp	1.200.000,00	Rp	7.200.000,00
	c. Pintu Geser	3	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	6.000.000,00
	d. Empty Opening	4	Unit	Rp	1.500.000,00	Rp	6.000.000,00
	e. Pintu Darurat	1	Unit	Rp	7.000.000,00	Rp	7.000.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1						
	a. Closet Duduk	6	Unit	Rp	2.185.000,00	Rp	13.110.000,00
	b. Wastafel	4	Unit	Rp	2.000.000,00	Rp	8.000.000,00
	c. Urinal	3	Unit	Rp	1.500.000,00	Rp	4.500.000,00
	d. Bidet	6	Unit	Rp	30.000,00	Rp	180.000,00
	e. Keran	1	Unit	Rp	30.000,00	Rp	30.000,00
6	Pekerjaan Lain-lain						
	a. Dinding Akustik	14	m²	Rp	400.000,00	Rp	5.600.000,00
	b. Fasad Hollow Aluminium	102	Unit	Rp	40.000,00	Rp	4.080.000,00
					Total Harga Lantai 2	Rp	421.837.022,00

Pekerjaan Arsitektur Lantai Atap						
1	Pekerjaan Penutup dan Rangka Atap					
	a. Atap Bitumen	1934	m²	Rp	70.000,00	Rp 135.380.000,00
	b. Lapisan Atap (Triplek)	1934	m²	Rp	40.000,00	Rp 77.360.000,00
	c. Rangka Atap Besi	100	Unit	Rp	300.000,00	Rp 30.000.000,00
					Total Harga Lantai Atap	Rp 242.740.000,00
					Total Harga	Rp 2.455.775.320,00

NO.	ITEM PEKERJAAN	PERSENTASE (%)	HARGA (RP)	
1	PEKERJAAN PERSIAPAN	3%	Rp	210.495.027
2	PEKERJAAN ARSITEKTUR	35%	Rp	2.455.775.320
3	PEKERJAAN STRUKTUR	25%	Rp	1.754.125.229
4	PEKERJAAN M-E-P	27%	Rp	1.894.455.247
5	PEKERJAAN LANSEKAP	10%	Rp	701.650.091
TOTAL		**100%**	**Rp**	**7.016.500.914**
PPN		**10%**	Rp	701.650.091
		TOTAL + PPN	Rp	7.718.151.006
TOTAL PER LUASS BANGUNAN		10800 m2	Rp	8.435.138

Gambar 105: Rencana Anggaran Biaya
Sumber: Penulis, 2024

BREAK EVEN POINT (BEP)

Biaya Investasi		
KEBUTUHAN	**HARGA**	
Pekerjaan Persiapan	Rp	210.495.027,43
Pekerjaan Struktur	Rp	2.455.775.320,00
Pekerjaan Arsitektur	Rp	1.754.125.228,57
Pekerjaan Lansekap	Rp	1.894.455.246,86
Pekerjaan Infrastruktur	Rp	701.650.091,43
Total	**Rp**	**7.016.500.914,29**

Biaya Operasional/tahun						
KEBUTUHAN	**JUMLAH**	**SATUAN**	**HARGA**		**BIAYA TOTAL**	
Maintenenance Bangunan	12	bln	Rp	17.000.000,00	Rp	204.000.000,00
Pemasaran	12	bln	Rp	3.000.000,00	Rp	36.000.000,00
Listrik + Internet	12	bln	Rp	15.000.000,00	Rp	180.000.000,00
Air	12	bln	Rp	2.000.000,00	Rp	24.000.000,00
Pengelola + Karyawan	20	org/bln	Rp	5.000.000,00	Rp	1.200.000.000,00
				Total	**Rp**	**1.644.000.000,00**

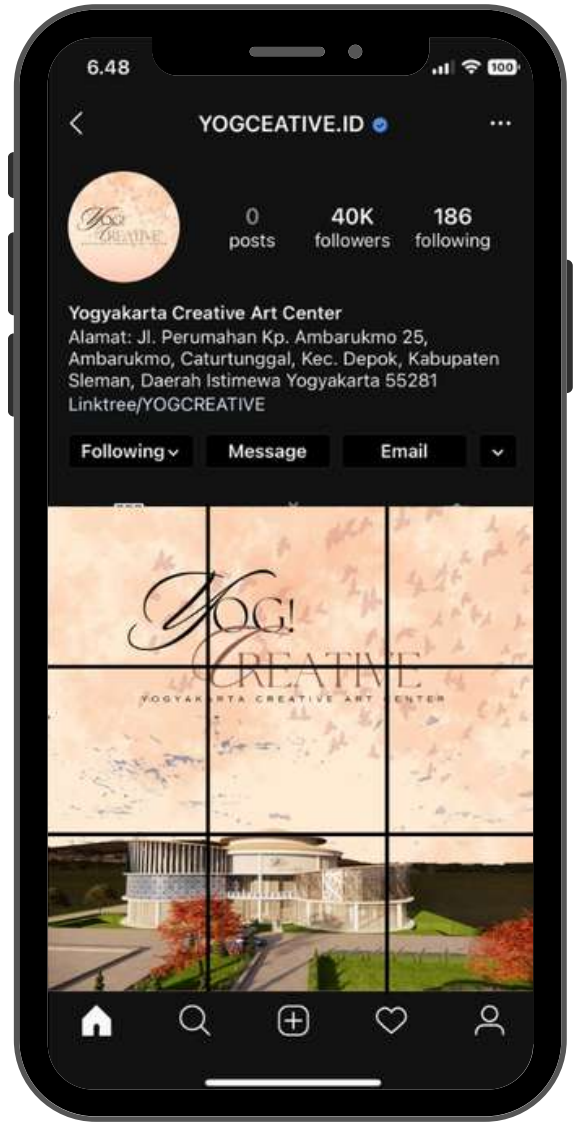
Analisis Investasi/tahun						
KEBUTUHAN	**JUMLAH**	**SATUAN**	**HARGA**		**BIAYA TOTAL**	
Biaya Investasi					Rp	7.016.500.914,29
Biaya Operasional		/bulan	Rp	137.000.000,00	Rp	1.644.000.000,00
Pendapatan		/bulan	Rp	2.016.500.000,00	Rp	24.198.000.000,00
Pajak	11%				Rp	2.661.780.000,00
Pendapatan Bersih				Pendapatan-Operasional		Rp1.879.500.000,00
Payback Periode Opportunity				Biaya Investasi/Pendapatan Bersih		3,733174203
				Total	**Rp**	**37.399.780.914,29**

Pendapatan					
KEBUTUHAN	**JUMLAH**	**Volume (Hasil)**	**SATUAN**	**HARGA**	**BIAYA TOTAL (BULAN)**
Komersial					
Membership					
Membership	1	1	bulan	Rp 500.000	Rp 500.000
Exhibition Room					
MEMBERSHIP					
Membership	1	7	hari	Rp -	Rp0,00
NON-MEMBERSHIP					
Paket Basic	1	7	hari	Rp 3.000.000	Rp12.000.000,00
Auditorium					
MEMBERSHIP					
Standard Membership					
Paket Seni	1	1	hari	Rp -	Rp0,00
Paket Seminar	1	1	hari	Rp -	Rp0,00
Paket Bisnis	1	1	hari	Rp -	Rp0,00
NON-MEMBERSHIP					
Paket Seni	1	1	hari	Rp 10.000.000	Rp300.000.000,00
Paket Seminar	1	1	hari	Rp 20.000.000	Rp600.000.000,00
Paket Bisnis	1	1	hari	Rp 30.000.000	Rp900.000.000,00
Art Store					
Kerajinan Tangan	1	50	unit/hari	Rp4.000.000,00	Rp120.000.000,00
Studio Musik					
MEMBERSHIP					
Membership	1	7	hari	Rp -	Rp -
NON-MEMBERSHIP					
Non-Member	1	1	hari	Rp 1.000.000	Rp30.000.000,00
Studio Gambar					
MEMBERSHIP					
Membership	1	7	hari	Rp -	Rp -
NON-MEMBERSHIP					
Non-Member	1	7	hari	Rp 1.000.000	Rp 4.000.000
Studio Tari					
MEMBERSHIP					
Membership	1	7	hari	Rp -	Rp -
NON-MEMBERSHIP					
Non-Member	1	7	hari	Rp 1.500.000	Rp 6.000.000
Studio Film					
MEMBERSHIP					
Membership	1	3	hari	Rp -	Rp -
NON-MEMBERSHIP					
Non-Member	1	3	hari	Rp 2.000.000	Rp 20.000.000
R. Broadcast & Podcast					
MEMBERSHIP					
Corporate Membership	1	1	hari	Rp -	Rp -
NON-MEMBERSHIP					
Non-Member	1	1	hari	Rp 800.000	Rp 24.000.000
Total/bulan					**Rp2.016.500.000,00**
Total/tahun					**Rp24.198.000.000,00**

Gambar 106: Break Even Point
Sumber: Penulis, 2024

KONTEN PEMASARAN PRODUK





Gambar 107: Konten Pemasaran Produk
Sumber: Penulis, 2024

DAFTAR PUSTAKA

- Acke, L., De Vis, K., Verwulgen, S., & Verlinden, J. (2021). Survey and literature study to provide insights on the application of 3D technologies in objects conservation and restoration. Journal of Cultural Heritage, 49, 272–288.
- Bappeda DIY (2024). Data Dasar. Retrieved from https://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar?id_skpd=6
- Basuki, B., & Purwanto, L. M. F. (2022). Perkembangan Arsitektur Digital Dan Dynamic Living. Jurnal Ilmiah Arsitektur, 12(1), 12–20.
- Berisha, E., Caprioli, C., & Cotella, G. (2022). Unpacking SDG target 11. a: What is it about and how to measure its progress?. City and Environment Interactions, 14, 100080.
- Fadilla, A. N., Ramadhani, P. M., & Handriyotopo, H. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intellegence) di Bidang Ilustrasi: AI VS Artist. CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication, 4(1), 129–136.
- Gadwa, A. (2010). How Artist Space Matters: Impacts and Insights from Three Case Studies drawn from Artspace Project's Earliest Developments. Metris Arts Consulting. Retrieved from http://www.lincnet.net/1866[1]
- Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. Journal of Comprehensive Science (JCS), 2(7), 2149–2158.
- Heinzelmann, F., & Suryawinata, D. (2023). Tasik Creative and Innovation Center. ArchDaily. Retrieved from https://www.archdaily.com/1012814/tasik-creative-and-innovation-center-shau-indonesia
- Jiang, H. H., Brown, L., Cheng, J., Khan, M., Gupta, A., Workman, D., ... & Gebru, T. (2023, August). AI Art and its Impact on Artists. In Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society (pp. 363–374).
- Kumalasari, K. P., Nagara, A. Y., & Putri, A. D. J. J. (2021, September). Public Health and Fiscal Perspective. In 3rd Annual International Conference on Public and Business Administration (AICoBPA 2020) (pp. 178–183). Atlantis Press.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. Retrieved from https://api2.kemenparekraf.go.id/storage/app/resources/Statistik_Ekraf_2021_rev01_isbn_3d826fedcb.pdf
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan, 11(1), 79–85
- MCC (2024). Malang Creative City and Creative Culture Ambience. Retrieved from https://mcc.or.id/
- Mebanua, T. T., Amijaya, S. Y., & Noviandri, P. P. (2022, December). Arsitek di Era Digital: Dunia Perancangan Arsitektur Melalui Ruang Digital. In Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) (Vol. 4, pp. 265–271).
- Mulachela, M. A., & Qomarun, I. (2021). Surakarta Contemporary Art Centre Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

DAFTAR PUSTAKA

- Nabila, R. T., & Masrul, W. (2024). PERANCANGAN CONTEMPORARY ART CENTER DI PEKANBARU PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER. Jurnal Arsitektur: Arsitektur Melayu dan Lingkungan, 11(1), 1–10.

- Salihara. (2024). Tentang Salihara. Retrieved from https://salihara.org/tentang-salihara/

- Suryawinata, D., & Heinzelmann, F. (2024). Tolak Gambar AI: Perbincangan Mengenai Hak Cipta. Nawalakarsa. Retrieved from https://nawalakarsa.id/game-teknologi/tolak-gambar-ai-tagar-yang-tengah-trending/

- The-TrizJournal. (2024). What is TRIZ? Retrieved from https://the-trizjournal.com/what-is-triz/

LAMPIRAN

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2523312554/Perpus./10/Dir.Perpus/XI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Radinka Ailsa R
Nomor Mahasiswa	: 20512048
Pembimbing	: Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Creative Art Center untuk Mendukung Seniman Lokal dalam Menghadapi Transformasi Digital dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **15 (Lima Belas) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

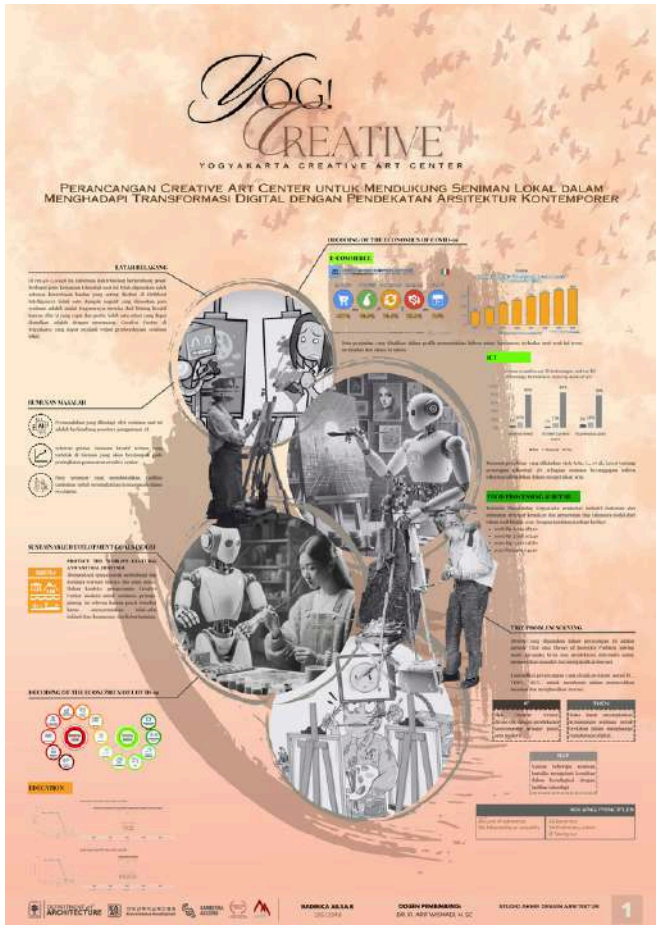
Wassalamualaikum Wr. Wb.

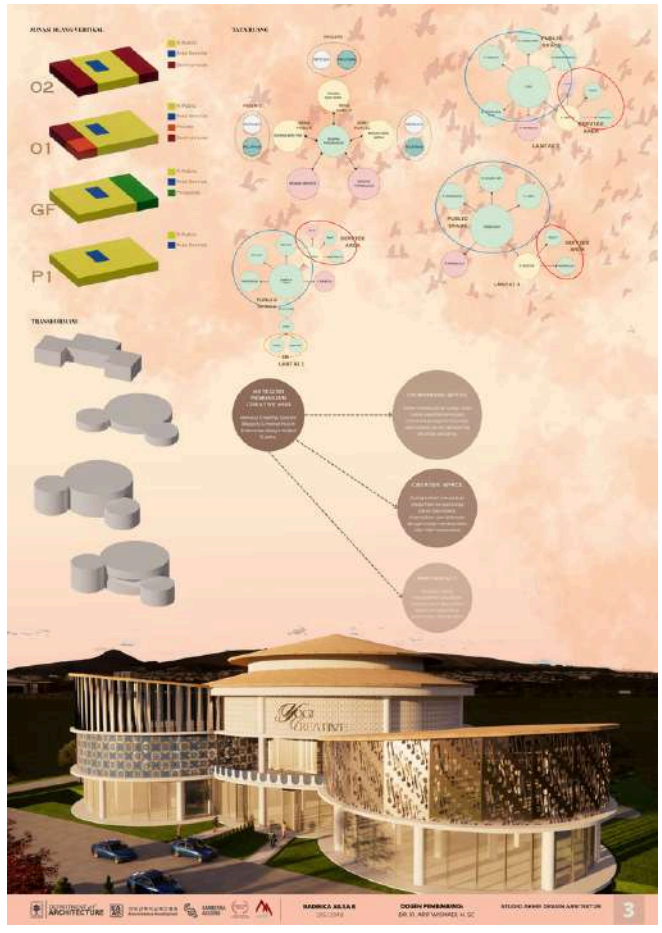
Yogyakarta, 11/18/2024
Direktur

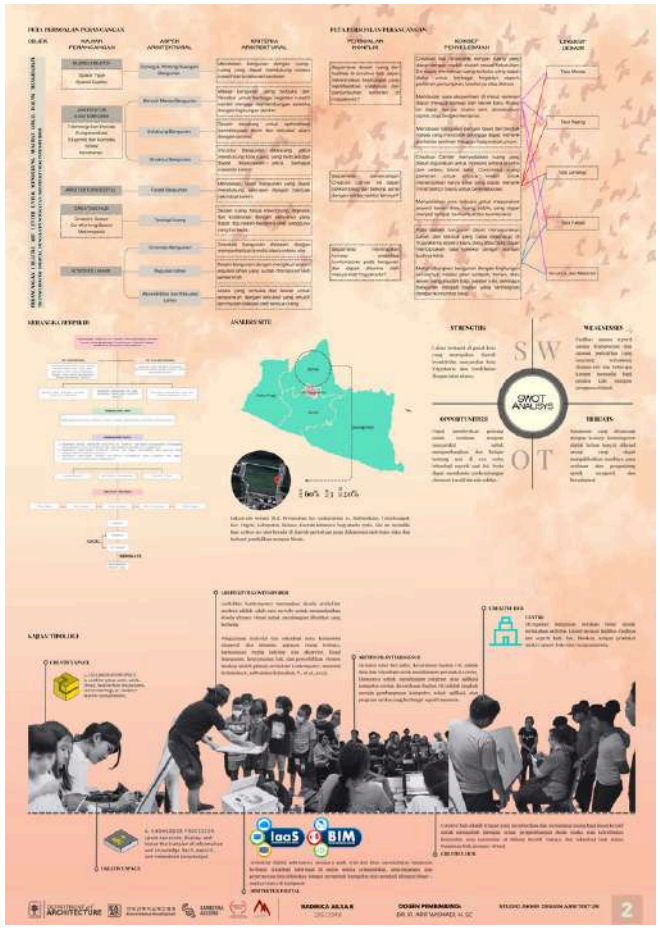
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

LAMPIRAN


YOGI CREATIVE
YOGYAKARTA CREATIVE ART CENTER
PERANCANGAN CREATIVE ART CENTER UNTUK MENDUKUNG SENIMAN LOKAL DALAM MENGHADAPI TRANSFORMASI DIGITAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER


02
01
GF
P1


SWOT ANALYSIS
IaaS
BIM



LAMPIRAN









