Studio Akhir Desain Arsitektur

REKA RUPA RUANG

Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus

dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis

Faisal Akbar Kusma Adi
21512135

Supervisor
Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT *of* ARCHITECTURE

AKREDITASI UNGGUL

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS

FINAL ARCHITECTURE DESIGN STUDIO

Designing a Cultural Center as a Public Space in the Balai Jagong Park Area of Kudus City

Using a Critical Regionalist Architectural Approach

Faisal Akbar Kusma Adi
21512135

Supervisor
Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.

Departement Of Architecture Faculty of Civil Engineering and Planning Islamic University Of Indonesia Kaliurang Street KM 14,5 Sleman, DIY 5558

LEMBAR PENGESAHAN

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

Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis

---

Designing a Cultural Center as a Public Space in the Balai Jagong Park Area of Kudus City Using a Critical Regionalist Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Faisal Akbar Kusma Adi**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512135**
Students Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : **6 Agustus 2025**
Has been evaluated and agreed

Pembimbing **Supervisor**	**Penguji 1** Examiner 1	**Penguji 2** Examiner 2
Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.	Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch	Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI.

Diketahui Oleh :
Acknowledge by :

Ketua Program Studi S1 Arsitektur :
Head Of Undergraduate Program in Architecture

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

LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :
Final Architecture Design Studio Book Assesment Entitled:

Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis

---

Designing a Cultural Center as a Public Space in the Balai Jagong Park Area of Kudus City
Using a Critical Regionalist Architectural Approach

Oleh / By :

Nama Lengkap Mahasiswa : Faisal Akbar Kusma Adi
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512135
Students Identification

Kualitas Pada Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Book Quality :

Sedang*) (Baik*) Sangat baik*)

Sehingga
(Direkomendasikan) / tidak direkomendasikan (*)
Untuk menjadi acuan produk studio desain arsitektur (*)
Dilingkari salah satu

Pembimbing
Supervisor

Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirrahim. Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
Proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, dan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik,
2. Keluarga tercinta, ibu Dewi Salamah, bapak Kusmadi dan saudara Maulana Zacky K.A. yang selalu memberikan dukungan, saran-saran terbaik, menjadi tempat berkeluh kesah dan juga do'anya yang selalu menyertai penulis dalam menyelesaikan tugas akhir,
3. Bapak Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, memeriksa, serta memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Waktu dan bimbingan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
4. Bapak Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S. T., M.Arch., IAI. dan Bapak Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan tanggapan yang membangun sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik,
5. Teman-teman bimbingan, Aric, Davit dan Jihan yang telah membantu menjadi teman yang saling mengingatkan dan menguatkan selama proses penyelesaian tugas akhir,
6. Pasangan suportif, Ayu Fella Shifa yang senantiasa mendukung dan memberi semangat motivasi untuk bisa mencapai titik terakhir dalam penyelesaian tugas akhir,
7. Rekan-rekan grup Bersama Membangun Negeri, Arel, fitri, lagar, Ihsan dan Farrel selaku rekan seperjuangan yang saling mendukung dan membantu selama proses penyelesaian tugas akhir,
8. Kendaraan tercinta, Siputih GE8 yang selalu menemani dan memfasilitasi penulis agar masih tetap waras dengan membawa berkendara malam untuk sekedar melepas penat selama proses penyelesaian tugas akhir.
9. Mie Ayam Jakarta Pak Thoyonk, yang selalu menyajikan makanan terbaik dan terenak bagi penulis khususnya fuyunghay ayam agar penulis dapat bersemangat kembali setelah menghadapi cobaan-cobaan yang ada selama penyelesaian tugas akhir.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
11. Diri sendiri, yang mampu berkomitmen menyelesaikan tugas akhir secara tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan menjadi referensi untuk pengembangan penelitian sejenis di masa mendatang.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025
Faisal Akbar Kusma Adi

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: Faisal Akbar Kusma Adi
NIM	: 21512135
Program Studi	: Arsitektur
Fakultas	: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas	: Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan	: *PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN SEBAGAI RUANG PUBLIK PADA KAWASAN TAMAN BALAI JAGONG KOTA KUDUS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS*
Design title	: *DESIGNING A CULTURAL CENTER AS A PUBLIC SPACE IN THE BALAI JAGONG PARK AREA OF KUDUS CITY USING A CRITICAL REGIONALIST ARCHITECTURAL APPROACH*

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh isi laporan dan hasil perancangan Proyek Akhir Sarjana (SADA) merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali bagian yang berupa kutipan dari referensi yang telah disebutkan. Dalam penyusunan dan pelaksanaannya, saya tidak menerima bantuan dari pihak lain, baik secara keseluruhan maupun sebagian. Saya juga menegaskan bahwa tidak terdapat konflik hak atas kepemilikan intelektual terhadap karya ini, sehingga seluruh gagasan dan tulisan yang terdapat di dalamnya berasal dari penulis utama serta dosen pembimbing. Hak atas kekayaan intelektual dari karya ini saya serahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025
Penulis

Faisal Akbar Kusma Adi
21512135

JUDUL PERANCANGAN

Perancangan Cultural Center sebagai Ruang Publik Masyarakat Kota Kudus pada Kawasan Taman Balai Jagong dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

PENGERTIAN JUDUL

Pusat Kebudayaan

Cultural Center adalah fasilitas publik yang berfungsi sebagai wadah ekspresi, apresiasi, dan pelestarian seni serta budaya lokal, dirancang untuk mengakomodasi berbagai kegiatan kreatif, sosial, dan pertunjukan dengan tetap mempertahankan identitas kultural daerah yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat lokal.

Ruang Publik

Ruang Publik merupakan Fasilitas yang disediakan dalam lingkungan perkotaan untuk mendukung aktivitas masyarakat dalam berinteraksi sosial, berekreasi, dan mengekspresikan kreativitas.

Taman Balai Jagong

Taman Balai Jagong adalah ruang publik multifungsi di Kota Kudus yang menjadi sarana rekreasi, olahraga, dan aktivitas sosial bagi masyarakat. Dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti bike park, skate park, wall climb, jogging area, kawasan UMKM, dan lapangan olahraga indoor, taman ini berperan sebagai tempat interaksi komunitas serta mendukung gaya hidup aktif dan produktif bagi warga Kota Kudus.

Arsitektur Critical Regionalisme

Critical Regionalism adalah pendekatan arsitektur yang menggabungkan identitas lokal dengan prinsip-prinsip arsitektur modern, untuk menciptakan desain yang kontekstual terhadap budaya dan lingkungan setempat, tetapi tetap progresif dan tidak sekadar meniru gaya tradisional.

Pendekatan ini pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre pada 1981, lalu dikembangkan lebih lanjut oleh Kenneth Frampton dalam esainya "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance".

Abstrak

Kota Kudus memiliki kekayaan budaya yang berakar dari peran Sunan Kudus dalam penyebaran Islam melalui akulturasi budaya Hindu-Buddha dan animisme, yang membuat ajaran Islam mudah diterima masyarakat (Maulidya Ruhilla et al., 2023). Identitas budaya ini tercermin pada arsitektur Menara Kudus, tradisi lokal seperti Sedekah Bumi dan Dhandhangan, serta kriya khas berupa Tari Kretek, gebyok Kudus, dan busana adat. Menurut Peraturan Bupati Kudus Nomor 15 Tahun 2016, terdapat 318 kelompok seni budaya yang masih aktif, menunjukkan tingginya potensi kesenian di masyarakat. Namun, Ajeng Purwani (dalam jurnal perancangan Pusat Kebudayaan Kudus) menegaskan bahwa minimnya fasilitas edukasi dan ruang ekspresi menyebabkan kurangnya pemahaman masyarakat terhadap budayanya sendiri, yang berisiko menjadikannya terlupakan. Hal ini juga diperkuat oleh laporan Muria News yang menyebut masih banyak pelaku seni di Kudus yang tidak memiliki wadah untuk berkreasi.

Di sisi lain, Kudus memiliki peran penting dalam perkembangan ekonomi kreatif di Jawa Tengah. Berdasarkan data PDRB 2019, Kudus menempati peringkat ketiga setelah Semarang dan Cilacap, meskipun merupakan salah satu kabupaten terkecil di Jawa Tengah (Pratika & Raidi, 2022). Kontribusi sektor industri terhadap PDRB mencapai 61,44%, meliputi industri besar, sedang, kecil, dan rumah tangga, dengan data produksi serta jumlah tenaga kerja yang tersebar di berbagai kecamatan. Kudus juga memiliki banyak komunitas kreatif di bidang desain, kriya, musik, radio, fashion, dan seni pertunjukan, namun masih menghadapi keterbatasan pendampingan dari pemerintah daerah.

Dengan meningkatnya jumlah penduduk setiap tahunnya, kebutuhan ruang publik dan ruang terbuka hijau semakin mendesak, terutama karena kawasan ruang terbuka di Kudus hanya terdapat di pinggir kota. Taman Balai Jagong sebagai ruang publik strategis dipilih untuk mewadahi kebutuhan tersebut sekaligus menjadi pusat pelestarian budaya. Melalui penerapan pendekatan arsitektur critical regionalism, perancangan Cultural Center diharapkan dapat menjaga identitas lokal Kudus sekaligus mewadahi berbagai aktivitas seni, budaya, dan ekonomi kreatif. Dengan demikian, warisan budaya daerah dapat terus terpelihara dan berkembang di tengah arus modernisasi serta berkontribusi terhadap penguatan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Kudus.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
CATATAN DOSEN iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vi
DESKRIPSI PROYEK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x

BAB I PENDAHULUAN
Latar Belakang 1
Rumusan Masalah 4
Kerangka Permasalahan 5

BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN
Kajian Konteks Site 6
Data site & Lokasi perancangan 7
Regulasi site 13
Kajian Tipologi 14
Kajian Tema Perancangan 15
Kajian Preseden 24
AI Generated 28
peta Persoalan 29
Gambaran perancangan 30

BAB III EKSPLORASI DAN RESPON PERANCANGAN
Analisis site 31
Target Market 33
Studi Pengguna 34
Konsep Desain 36
Implementasi Strategi 48
Zonasi 49
Eksplorasi Desain 57

BAB IV HASIL RANCANGAN

Situasi 62
Siteplan 63
Bangunan Utama 64
Tampak Kawasan 65
Implementasi Desain 66
Skema Sirkulasi Udara 68
Skema Sirkulasi Kawasan 69
DTP Bangunan 70
Detail-detail 90
Skema-skema 97
Prespektif & Visual 100

BAB V EVALUASI RANCANGAN

persoalan yang melandasi terbentuknya pusat kebudayaan di kudus
dengan melalui pendekatan yang terpilih (korelasi) 107
Menambahkan aspek reigonalitas selain dari material
dan bentuk gapura pada bangunan pusat kebudayaan 108
Area jpo tidak hanya untuk penyebrangan, bisa diextend
untuk pengalaman visual didalam kawasan khususnya amfiteater 109
mengubah amfiteater dengan lebih mudah digunakan
oleh semua kalangan pelaku kesenian maupun masyarakat sekitar 110
Menambahkan lightning / pencahayaan buatan pada area
amfiteater untuk memberikan pengalaman visual saat malam hari 111
Mengkaji ulang area amfiteater & gedungserbaguna 112
Kapasitas maksimum ruang teather 113

REKA RUPA RUANG

BAB 01
PENDAHULUAN

Latar Belakang
Rumusan Masalah
Kerangka Permasalahan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

AKREDITASI UNGGUL
Berdasarkan SK BAN-PT

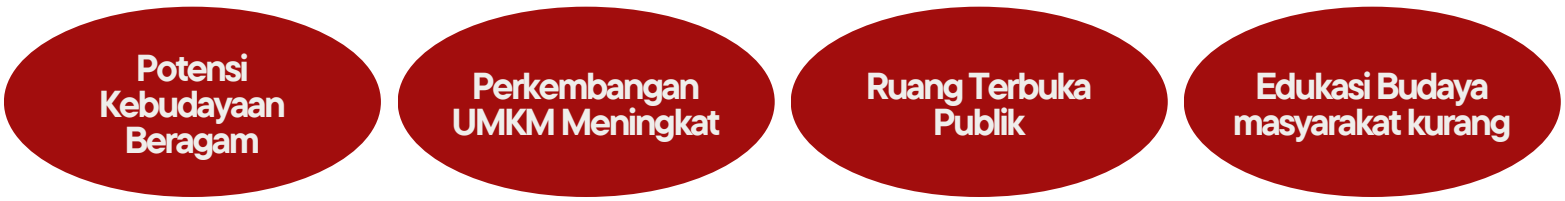
KAAB
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS RATED FOR EXCELLENCE

BAB 1
PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG



POTENSI KEBUDAYAAN BERAGAM

Kota Kudus dikenal dengan sejarah yang sangat kental tentang pusat penyebaran perdagangan industri dan penyebaran agama islam oleh Walisongo. Penyebaran islam dari Sunan Kudus sangat unik yaitu dengan mengakulturasi budaya Hindu-Budha dan animisme yang membuat sukses diterima di masyarakat (Maulidya Ruhilla et al., 2023). Berangkat dari situ, kota Kudus memiliki potensi kebudayaan yang beragam, tercermin dari warisan sejarah, tradisi, dan seni yang masih berkembang hingga kini. Sebagai pusat penyebaran Islam oleh Walisongo, Kudus dikenal dengan akulturasi budaya Hindu-Buddha dan Islam yang terlihat pada arsitektur Menara Kudus serta tradisi-tradisi lokal seperti Sedekah Bumi dan Dhandhangan. Selain itu, seni dan kriya khas seperti Tari Kretek, gebyok Kudus, serta pakaian adat Kudus menjadi bagian penting dalam identitas budaya daerah ini.

Gambar 1.1 Keragaman Budaya. Sumber : Google Photos

Menurut data dari Peraturan Bupati Kudus Nomor 15 Tahun 2016 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Kudus tahun 2017, Kudus memiliki 318 kelompok seni budaya yang masih aktif.

menunjukkan tingginya minat dan potensi masyarakat dalam bidang seni dan budaya. Dengan kekayaan budaya yang dimiliki, diperlukan fasilitas yang dapat menjadi wadah ekspresi, apresiasi, serta pelestarian seni dan budaya lokal agar tetap hidup dan berkembang di tengah modernisasi.

PERKEMBANGAN UMKM MENINGKAT

Banyak pemuda Kudus memiliki ide kreatif dan tergabung dalam komunitas potensial di berbagai sektor industri kreatif, seperti desain, kriya, musik, radio, fashion, dan seni pertunjukan. Namun, kurangnya pendampingan dan ruang pengembangan dari pemerintah daerah membuat potensi ini belum optimal dalam mendukung perekonomian Kudus.

Tabel 1.1 PDRB Jateng.
Sumber : PDRB Jawa Tengah 2019

Ekonomi dan industri kreatif di Kabupaten Kudus berkembang pesat berkat kerja sama Disnaker Perinkop dan UMKM dengan BERKRAF Bina Ekonomi Kreatif. Berdasarkan data PDRB Jawa Tengah 2019, Kudus menempati peringkat ketiga setelah Semarang dan Cilacap, pencapaian yang luar biasa untuk salah satu kabupaten terkecil di Jawa Tengah. Posisi ini menunjukkan potensi ekonomi yang kuat dan perlu terus dikembangkan.

Gambar 1.2 Ragam UMKM Kudus
Sumber : Google Photos

Sektor Industri perekonomian Kabupaten Kudus memberikan kontribusi sebesar 61,44 persen terhadap PDRB Kabupaten Kudus. Sektor ini dibedakan dalam kelompok industri besar, industri sedang, industri kecil dan industri rumahtangga.

Banyaknya Perusahaan Industri dan Tenaga Kerja di Kabupaten Kudus

No	Kecamatan	Perusahaan	Nilai Produksi	Perusahaan	Nilai Produksi
		2013			2014
1	Kaliwungu	1,830	6,620,537,17	1,848	6,686,742,54
2	Kota	2,159	31,617,568.52	2,180	31,933,744.21
3	Jati	1,575	78,934,740.14	1,591	79,724,087.54
4	Undaan	472	588,177.92	477	594,059.72
5	Mejobo	1,804	677,037.38	1,822	683,807.75
6	Jekulo	1,065	1,019,608,57	1,076	1,029,804.66
7	Bae	1,055	4,878,548.71	1,078	5,366,404.00
8	Gebog	1,001	1,863,286.92	1,023	2,049,616.00
9	Dawe	1,156	1,109,605.24	1,175	1,220,566.00
	Jumlah	**12,810**	**132,253,750.98**	**12,938**	**133,576,288.49**

Tabel 1.2 Banyak industri dan tenaga kerja Kudus
Sumber : PDRB Jawa Tengah 2019

Banyaknya Perusahaan Industri Besar dan Sedang menurut Jenis Industri dan Jumlah Tenaga Kerja

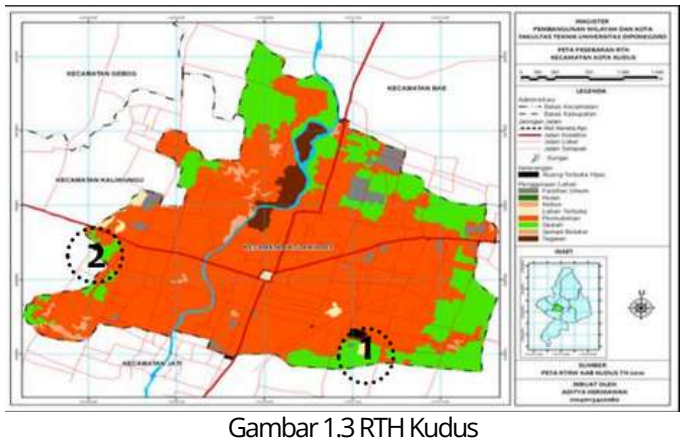
No	Jenis Industri	Perusahaan	Tenaga Kerja
1	Makanan dan Minuman	15	1,814
2	Pengolahan Tembakau	62	75,137
3	Tekstil	8	1,133
4	Pakaian Jadi	36	1,949
5	Kulit & Brg dari Kulit	11	960
6	Kayu & Brg dari Kayu	8	1,340
7	Kertas & Brg dari Kertas	15	9,810
8	Penerbitan, Percetakan	9	2,250
9	Industri Kimia, Brg dari Bahan Kimia & Jamu	5	397
11	Brg Galian Bukan Logam	2	57
12	Brg dari Logam, kecuali Mesin & Peralatannya	3	64
13	Mesin, Radio, TV, Peralatan Komunikasi & Perlengkapannya	7	4,024
	Jumlah	**181**	**98,890**

Tabel 1.3 jenis industri dan jumlah tenaga kerja Kudus
Sumber : PDRB Jawa Tengah 2019 Pemkab 2017

Tabel pertama diatas menunjukkan rata-rata nilai produksi di tiap masing-masing perusahaan di tiap kecamatan, tabel kedua merupakan jenis macam-macam industri dengan jumlah perusahaan dan jumlah tenaga kerja.

RUANG TERBUKA PUBLIK

(Pratika & Raidi, 2022) peningkatan jumlah penduduk setiap tahunnya membuat kota Kudus membutuhkan taman terbuka untuk dijadikan sebagai kawasan ruang terbuka untuk masyarakat sekitar.



Gambar 1.3 RTH Kudus
Sumber : Jurnal Pratika 2022

Terlihat pada peta di atas kurangnya kawasan ruang terbuka hijau di Kawasan Kudus bagian Kota. Kawasan ruang terbuka hanya berada di pinggir kota.

EDUKASI BUDAYA MASYARAKAT KURANG

Kondisi sarana edukasi yang kurang seperti museum, wadah pelaku seni dalam berkekspresi membuat edukasi budaya masyarakat kurang.

dalam jurnal Ajeng Purwani yang membahas tentang Perancangan Pusat Kebudayaan di Kudus mengatakan Minimnya fasilitas menyebabkan kurangnya pemahaman masyarakat tentang budaya Kudus, berisiko membuatnya terlupakan.

banyak potensi kebudayaan yang beragam baik dari hasil kerajinan, produk, batik, kuliner yang belum dapat dimanfaatkan pemerintah dengan baik yang ditandai dengan kurangnya fasilitas yang memadahi untuk mewadahi potensi tersebut.

Diambil dari berita Muria News, masih banyak pelaku seno di Kudus yang tidak memiliki wadah untuk berkreasi. hal tersebut menjadikan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang ragam budaya Kudus.

RUMUSAN MASALAH

Permasalahan Umum

Bagaimana Cultural Center di Kudus dapat menjadi wadah yang efektif dalam melestarikan dan mengembangkan budaya lokal, serta mendukung pertumbuhan UMKM berbasis ekonomi kreatif agar mampu bersaing secara ekonomi dan berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang ruang Cultural Center yang dapat memfasilitasi pengguna pelaku seni pertunjukan, kerajinan, dan adat istiadat, agar dapat terwadahi dan dapat berinteraksi dengan pengunjung?
- Bagaimana menerapkan bangunan Cultural Center agar tetap memiliki karakter budaya dan arsitektur sekitar agar selaras dengan keberadaan sejarah kota Kudus?

Tujuan

Pembangunan Cultural Center di Kudus bertujuan untuk menjadi pusat pelestarian budaya, ruang publik yang aktif, pengembangan ekonomi kreatif, serta simbol arsitektur khas Kudus. Dengan adanya Cultural Center, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal, mengapresiasi, dan melestarikan budaya lokal, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif yang berbasis seni dan tradisi khas Kudus.

Sasaran

- Cultural center menjadi pusat pelestarian budaya lokal di kabupaten Kudus yang memberikan wadah bagi pelaku seni dalam mempertahankan kesenian budaya yang wadah bagi pelaku UMKM muda agar dapat terekspos lebih luas oleh masyarakat sekitar maupun luar,
- Cultural center menjadi kawasan ruang terbuka publik yang inklusif bagi masyarakat Kudus yang mampu mengakomodasi kebutuhan masyarakat dalam melestarikan serta mengapresiasi budaya lokal secara berkelanjutan.

KERANGKA PERMASALAHAN

Latar Belakang

Potensi Kebudayaan Beragam	**Perkembangan UMKM meningkat**	**Ruang Terbuka Publik**	**Edukasi Budaya Masyarakat Kurang**
Isu non-arsitektural			
Ragam kebudayaan Kudus yang dapat berpotensi besar untuk bisa terekspos lebih luas lagi	Banyak UMKM muda yang berkembang pesat yang memiliki banyak potensi dikenal oleh banyak orang	Kebutuhan Ruang terbuka bagi masyarakat kudus sebagai sarana wadah masyarakat kudus dalam beraktivitas dan rekreasi	Masyarakat kurang begitu oaham terhadap ragam budaya kudus yang bermacam-macam
Isu arsitektural			
Perancangan Cultural Center untuk mewadahi ragam budaya sebagai pusat kebudayaan kota Kudus	Potensi pengembangan fungsi cultural center sebagai pusat hasil dari pelaku UMKM muda dalam memperkenalkan masyarakat	cultural center sebagai pusat ruang terbuka publik bagi masyarakat kota Kudus yang dapat dijadikan sebagai pusat ekspresi bagi pelaku seni dan masyarakat setempat	potensi pengembangan cultural center sebagai pusat edukasi masyarakat

Permasalahan umum

Bagaimana Cultural Center di Kudus dapat menjadi wadah yang efektif dalam melestarikan dan mengembangkan budaya lokal, serta mendukung pertumbuhan UMKM berbasis ekonomi kreatif agar mampu bersaing secara ekonomi dan berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat?

Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang ruang Cultural Center yang dapat memfasilitasi pengguna pelaku seni pertunjukan, kerajinan, dan adat istiadat, agar dapat terwadahi dan dapat berinteraksi dengan pengunjung?

Bagaimana menerapkan bangunan Cultural Center agar tetap memiliki karakter budaya dan arsitektur sekitar agar selaras dengan keberadaan sejarah kota Kudus?

Analisis

Kajian Konteks
- Kondisi site
- Regulasi site
- Ukuran site
- Data Iklim

Kajian Tipologi
- Pengertian dan Fungsi Cultural Center
- Pusat kesenian

Kajian Tema
- Pengertian ruang terbuka publik
- pengertian arsitektur critical regionalisme

Kajian Preseden

Penyesuaian kebutuhan ruang terhadap pengguna dan pengunjung

merancanga bangunan dengan memiliki karakter pada tempatnya dengan arsitektur critical regionalisme

→ Tata Ruang, Bangunan, Fasad, Material

→ Konsep Desain, Skematik Desain, Final Desain

→ Uji Desain

REKA RUPA RUANG

BAB 02

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

- Kajian Konteks Site
- Data Lokasi perancangan
- Regulasi site
- Data Klimatologi Site
- Kajian Tipologi
- Kajian Tema Perancangan
- Kajian Preseden
- AI Generated
- peta Persoalan
- Gambaran perancangan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

AKREDITASI UNGGUL

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS

KAJIAN KONTEKS SITE

Data Lokasi Perancangan

Lokasi Makro

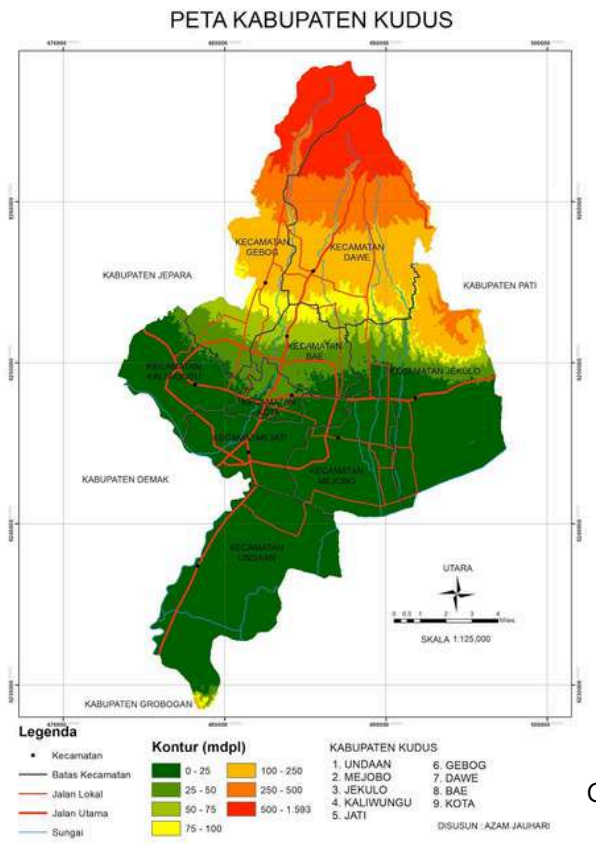
Kota Kudus terletak di bagian utara Jawa Tengah dengan luas wilayah 422,21 km² dan berbatasan dengan Kabupaten Jepara di utara, Kabupaten Pati di timur, Kabupaten Grobogan di selatan, serta Kabupaten Demak di barat.

Gambar 2.1 Peta Pulau Jawa Jalur Pantura
Sumber : Google Photo

Kudus memiliki posisi strategis karena dilalui oleh Jalur Pantura, yang merupakan salah satu koridor transportasi utama di Pulau Jawa yang menghubungkan Jakarta, Semarang, hingga Surabaya. Keberadaan Jalur Pantura memberikan potensi besar bagi Kudus dalam sektor pariwisata, terutama sebagai destinasi transit bagi wisatawan yang melintas. Dengan aksesibilitas yang baik, Kudus berpeluang menarik wisatawan dari berbagai daerah yang melewati jalur ini untuk mengunjungi destinasi unggulan seperti Menara Kudus, Makam Sunan Kudus, dan kawasan budaya lainnya. Selain itu, kemudahan akses ini juga dapat mendukung perkembangan Cultural Center sebagai pusat aktivitas seni dan budaya, yang tidak hanya melayani masyarakat lokal tetapi juga menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin mengenal lebih dalam tentang kekayaan budaya Kudus.

Lokasi Mikro

Kota Kudus memiliki pusat aktivitas yang tersebar di beberapa kawasan utama, terutama di Kecamatan Kota Kudus yang menjadi pusat pemerintahan, perdagangan, dan kegiatan masyarakat. Wilayah perkotaan Kudus memiliki infrastruktur yang cukup baik dengan jaringan jalan yang menghubungkan berbagai kecamatan, serta akses mudah ke fasilitas umum seperti pasar, pusat perbelanjaan, sekolah, dan kawasan bisnis. Beberapa titik strategis di Kudus antara lain Alun-Alun Kudus, yang menjadi pusat keramaian kota, serta kawasan Menara Kudus, yang berfungsi sebagai pusat wisata religi.



Gambar 2.2 Peta Kab. Kudus
Sumber : KudusKab.go.id

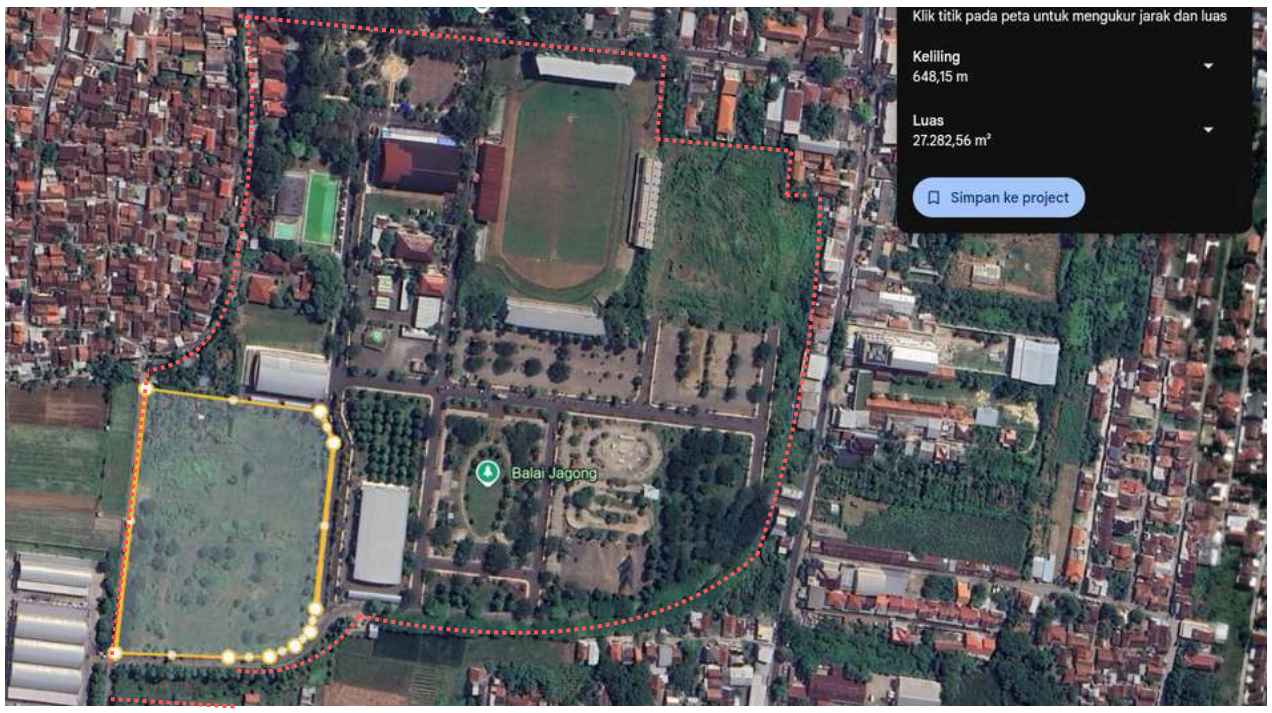
Wilayah Kudus terdiri dari dua karakteristik utama, yaitu dataran rendah di bagian selatan dan tengah yang dimanfaatkan untuk permukiman, pertanian, serta kawasan industri, serta pegunungan Muria di bagian utara yang dimanfaatkan untuk pertanian perkebunan.

Site

Gambar 2.3 Suasana Kawasan TBJ
Sumber : Google Photos

Taman Balai jagong merupakan salah satu taman multifungsi kawasan publik di kota kudus yang digunakan masyarakat untuk rekreasi dengan dilengkapi berbagai fasilitas seperti bike park, skate park, wall climb, jogging area, kawasan UMKM dan beberapa lapangan olahraga indoor. Kawasan terebut sukses memberikan fasilitas pada warga kota Kudus untuk memanfaatkan area tersebut dengan baik. Namun, kawasan tersebut hanya memberikan fasilitas masyarakat yang berfokus pada olahraga. Belum adanya fasilitas publik di kawasan kota Kudus khususnya di kawasan Balai Jagong yang menunjang kreativitas masyarakat untuk mengekspresikan karya maupun budaya sekitar. Kawasan tersebut terpilih dikareanakan memanfaatkan hak guna lahan sekitar dan terdapat penunjang fasilitas-fasilitas di kawasan tersebut cukup lengkap diantaranya terdapat area parkir untuk penggunanya dan mudah untuk diakses dari mana saja.

site masih termasuk pada kawasan Taman Balai Jagong yang dikelola oleh Pemkab Kudus yang sengaja disiakan untuk pengolahan bangunan baru kedepannya.



Kawasan site terletak di sebelah barat daya dengan luasan site sekitar 27.282,56 m2 atau sekitar 2,7 hektar.

Gambar 2.4 Peta Kawasan TBJ
Sumber : Google Earth

Site Taman Balai Jagong

Gambar 2.5 Site pada Peta Kawasan TBJ
Sumber : Google Earth

1. GOR
2. STADION
3. TRAIL BIKE TRACK
4. AREA PARKIR
5. SKATE & BMX PARK
6. WALLCLIMB
7. JOGING TRACK
8. SPORT INDOOR
9. MUSHOLLA
10. SPORT INDOOR

Gambar 2.6 Situasi Kawaan TBJ
Sumber : Google Earth

terdapat berbagai kawasan di taman tersebut dengan fungsi yang berbeda beda dan dapat terintegrasi satu sama lain.

Akses Site

akses site dapat diakses dari 2 jalan utama yaitu :

- Jl. Gor, sebelah utara kawasan TBJ
- Jl. Pattimura, sebelah timur kawasan TBJ

Gambar 2.7 Akses Site Kawasan TBJ
Sumber : Google Earth

site masih berada di kawasan pusat kota dengan dekat dari mana saja. jarak antara site dengan alun- alun hanya berjarak 1,2 kilometer. sayangnya, site belum bisa diakses dengan transportasi umum dikarenakan tidak ada jalur transportasi yang mengarah ke kawasan TBJ.

Gambar 2.8 Peta kawasan Perkotaan dan TBJ
Sumber : Google Earth

Situasi Sekitar Site

Gambar 2.9 Situasi Kawaan TBJ
Sumber : Google Earth & analisi pribadi

site berada di dalam kawasan Taman Balai Jagong dengan bagian utara site terdapat akses masuk 1 dan Taman Krida, bagian timur terdapat akses masuk 2 dan kawasan komersial (ruko) pendidikan (SMA) industri (Pabrik), bagian selatan berbatasan dengan pemukiman dan bagian barat berbatasan dengan Pasar Baru dan pemukiman.

View

Utara
View utara terlihat area lapangan indoor

Barat
View barat terlihat area persawahan

Timur
Terlihat jalan area kawasan balai jagong

Selatan
Terliat area lahan kosong dan pemukiman

Vista

Utara
terlihat area parkir lapangan indoor

Barat

Timur
Trotoar yang menempel pada site

Selatan

USER ACTIVITY TBJ

User pada kawasan TBJ didominasi oleh anak muda dan dewasa dengan aktivitas yang berbeda-beda.

Sports

Recreation

Culinary

Community

Usia pengguna kawasan TBJ mencakup di semua umur dengan terdapat balita, anak-anak, dewasa dan lansia.

komunitas skate board dan ruang bermain anak-anak

Pedagang kaki lima di beberapa titik kawasan TBJ

Ruang terbuka masyarakat untuk bersantai dan berjalan

ruang untuk melakukan kegiatan bagi komunitas olahraga

ruang untuk melakukan kegiatan bagi komunitas olahraga

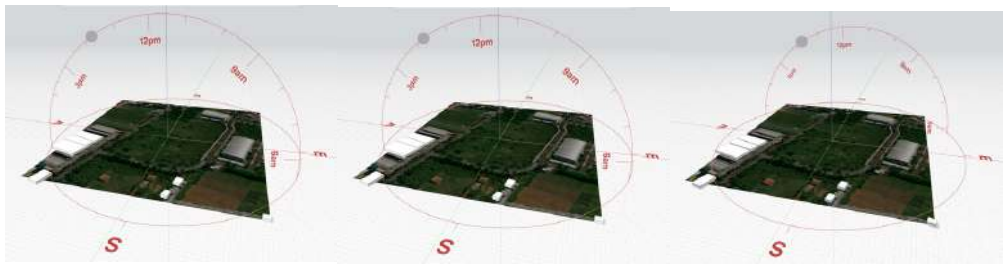
Komunitas anak-anak drumband sedang melakukan kompetisi di ruang kawasan TBJ

ruang skatepark untuk bermain anak-anak

ruang rekreasi keluarga

Gambar 2.10 Situasi aktivitas Kawaan TBJ
Sumber : Google Earth

Data Klimatologis Site Matahari

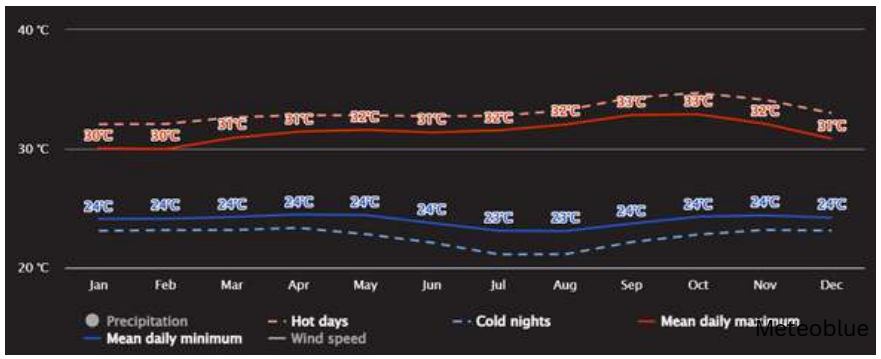


Gambar 2.11 Sun Path Orientasi
Sumber : Formit Autodesk

site terpapar langsung oleh matahari dengan jalur yang berbeda-beda tiap 2 bulan sekali. site berada tepat tegak lurus dengan jalur matahari (tidak menyerong ataupun miring)

Pada bulan Januari matahari cenderung berada pada di selatan site namun masih condong ke tengah / tepat pada site, pada bulan maret matahari tepat berada di atas site, pada bulan juni matahari berada pada utara site dengan orientasi cukup tinggi (ke utara) dibanding jalur pada saat berada di selatan.

Suhu Udara



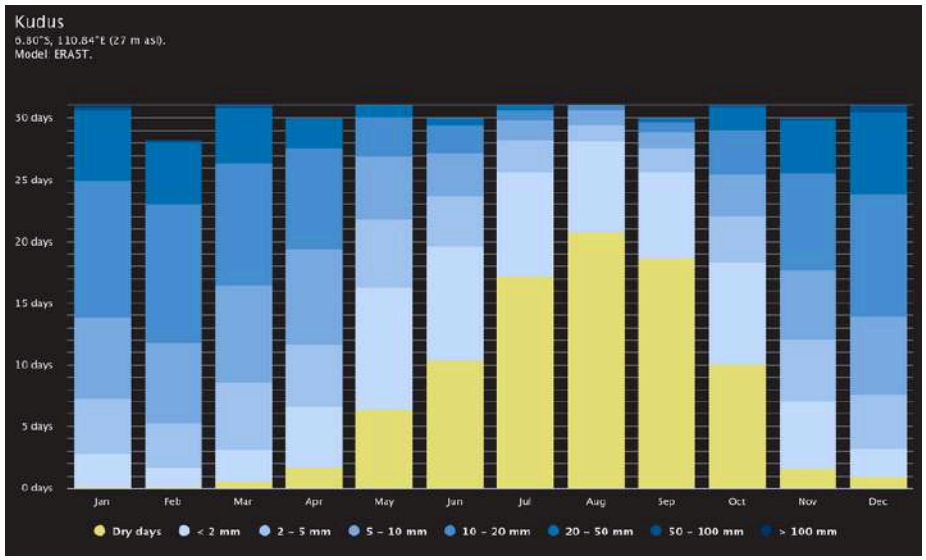
Gambar 2.12 Suhu Udara Panas dan Dingin
Sumber : Meteoblue

Rata-rata suhu maksimum harian" (garis merah solid) menunjukkan suhu maksimum rata-rata harian untuk setiap bulan di Kudus. Demikian pula, "Rata-rata suhu minimum harian" (garis biru solid) menunjukkan suhu minimum rata-rata.

Hari-hari yang panas dan malam-malam yang dingin (garis merah dan biru putus-putus) menunjukkan rata-rata hari terpanas dan malam terdingin setiap bulan selama 30 tahun terakhir.

Suhu harian paling panas berada di bulan september dan oktober dengan besar 33°C, suhu harian paling rendah berada di bulan juli dan agustus dengan besar 23°C

Curah Hujan

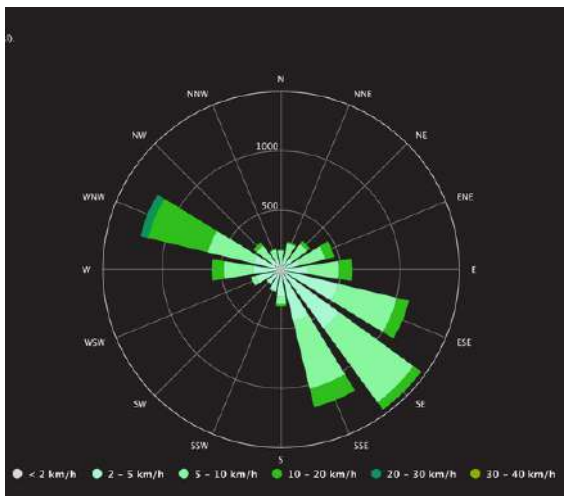


Gambar 2.13 Curah Hujan tahunan
Sumber : Meteoblue

Diagram curah hujan untuk Kudus menunjukkan berapa hari dalam sebulan curah hujan tertentu tercapai. Di daerah beriklim tropis dan musim hujan, jumlah curah hujan mungkin tidak sesuai dengan perkiraan.

Curah hujan tinggi cenderung mulai pada bulan november sampai april dengan intensitas tertinggi di januari. musim kemarau dimulai pada bulan mei sampai oktober dengan kemarau paling tinggi (jarang hujan) pada bulan Agustus.

Windrose



Angin naik untuk Kudus menunjukkan berapa jam angin bertiup dari arah yang ditunjukkan dalam setahun.

angin paling tinggi tenggara.

Gambar 2.14 Orientasi Angin
Sumber : Meteoblue

Peraturan Bangunan

Menurut **RUTK Peraturan Daerah (Perda) Kabupaten Kudus Nomor 1 Tahun 2022 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kudus Tahun 2022-2042 tentang peraturan pembangunan bangunan komersial adalah:**

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 70%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 2,1
- Ketinggian bangunan = 1-3
- Garis sempadan Jalan dan Bangunan (GSB) = 20-30 m dari as jalan
- Sempadan samping dan belakang = ketinggian 3 lantai dapat berhimpit.

KAJIAN TIPOLOGI

Pusat Kesenian

Pusat Kesenian adalah suatu tempat atau lembaga yang berfungsi sebagai wadah untuk menciptakan, menampilkan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai bentuk seni, baik seni rupa, seni pertunjukan, seni musik dan seni pertunjukan.
Pusat kesenian biasanya dilengkapi dengan fasilitas seperti galeri, teater, studio latihan, ruang pameran, serta area interaksi bagi seniman dan masyarakat. Pusat kesenian bertujuan untuk mendukung pertumbuhan budaya lokal maupun internasional, sekaligus menjadi ruang edukasi dan apresiasi seni bagi publik.

Seni budaya di Indonesia dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis berdasarkan kelompoknya diantaranya.

- Seni Rupa

Seni rupa merupakan hasil penciptaan ekspresi, atau setiap hal yang melebihi keaslian, juga mempunyai klasifikasi objektif maupun subjektif terhadap kriteria terhadap yang diciptakan.

- Seni Musik

Seni musik merupakan hasil ciptaan manusia yang menghasilkan harmoni, bunyi, dan ritme.

- Seni Pertunjukan

adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. performance biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Fungsi seni secara umum adalah untuk mengkespresikan emosi seseorang kepada orang lain ataupun lingkungannya.

Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka publik adalah area yang dapat diakses oleh masyarakat secara bebas untuk berbagai aktivitas sosial, rekreasi, dan budaya. Ruang ini mencakup taman kota, alun-alun, trotoar, jalur hijau, lapangan, hingga ruang-ruang terbuka yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial dan kualitas lingkungan perkotaan. Sebagai tempat interaksi masyarakat, ruang publik juga berfungsi dalam menjaga dan meningkatkan kualitas kawasan perkotaan. Salah satu yang mengatur tentang kualitas kawasan perkotaan di Indonesia adalah Undang-Undang No.26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, dimana dalam pasal 28 telah diatur tentang perlunya penyediaan Ruang Terbuka Hijau dan Ruang Terbuka Non Hijau. Selanjutnya, di dalam Permen PU No.12 Tahun 2009 disebutkan bahwa secara umum ruang terbuka publik di perkotaan terdiri dari ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau, khususnya ditinjau dari sisi kepemilikan.
Ruang publik yang ideal seharusnya memenuhi beberapa kriteria menurut Siahaan (2010), yaitu:

- Image and Identity, memiliki nilai sejarah dan identitas khas
- Attraction and Destinations, memiliki daya tarik dan destinasi unik;
- Ketenangan (amenities), menciptakan kenyamanan bagi pengunjung;
- Flexible Design, dapat digunakan sepanjang hari
- Seasonal Strategy, desain dan tampilan ruang yang dapat menyesuaikan dengan perubahan musim;
- Aksesibilitas, mudah dijangkau oleh masyarakat.

Dengan memenuhi kriteria tersebut, ruang terbuka publik dapat berfungsi secara optimal sebagai ruang interaksi, pelestarian lingkungan, serta peningkatan kualitas hidup masyarakat di kawasan perkotaan.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN

Cultural Center

Gambar 2.15 Cultural Center
Sumber : Archdaily

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat kebudayaan atau Cultural Center adalah tempat membina dan mengembangkan kebudayaan. Pusat kebudayaan bertanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian.

Bangunan cultural center adalah kawasan yang berfungsi sebagai pusat kebudayaan. Bangunan ini dapat menampung berbagai kegiatan kebudayaan, seperti pameran, pertunjukan, dan festival.

Cultural center diciptakan untuk memberikan fasilitas baru di kawasan kota Kudus untuk memberikan wadah masyarakat untuk mengekspresikan karya maupun budaya. Cultural center memberikan fasilitas untuk mengakomodasi kegiatan sosial pada bidang seni maupn kegiatan yang bersifat pertunjukan dengan fungsi bangunan sebaagai multipurpose building yang dapat digunakan untuk pameran kesenian, pertunjukan, konser, dan lain sebagainya.

Menurut Edi Sedyawati, agar kebudayaan dapat lestari, yaitu selalu dapat mempertahankan eksistensinya, maka diperlukan upaya-upaya untuk menjamin keberlanjutannya antara lain dengan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Dengan demikian, pemanfaatan hasil-hasil budaya melalui pembangunan pariwisata merupakan salah satu langkah untuk menjaga agar kebudayaan dan hasil-hasilnya dapat lestari (Sedyawati, 2006: 76).

Arsitektur Critical Regionalism

Critical Regionalism adalah konsep arsitektur yang mencoba menyeimbangkan antara globalisasi dan nilai-nilai lokal dengan menekankan identitas budaya, iklim, dan materialitas dalam desain bangunan. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre pada tahun 1981 dan kemudian dipopulerkan oleh Kenneth Frampton dalam esainya "Towards a Critical Regionalism" (1983). Critical regionalism muncul sebagai reaksi dari aliran modernism dan postmodernism, berusaha menggunakan prinsip-prinsip modern tetapi berawal dari lokalitas.

Critical Regionalism menawarkan pendekatan yang relevan dalam menghadapi tantangan globalisasi dan homogenisasi budaya dalam arsitektur. Dengan menggabungkan inovasi teknologi dan nilai-nilai lokal, pendekatan ini dapat menghasilkan desain yang berkelanjutan, kontekstual, dan bermakna bagi masyarakat. Di Indonesia, penerapan Critical Regionalism dapat menjadi solusi untuk menjaga identitas budaya dalam arsitektur modern, sekaligus menciptakan ruang yang lebih ramah lingkungan dan beradaptasi dengan kondisi setempat.

CRITICAL REGIONALISM

Pendekatan Critical Regionalism dalam arsitektur adalah sebuah pendekatan desain yang berusaha menggabungkan identitas lokal/regional dengan gagasan modernisme, tapi secara kritis—bukan sekadar meniru bentuk tradisional atau terjebak dalam gaya internasional yang seragam.

Gambar 2.16 Kenneth Frampthon
Sumber : Google Image

Pemikiran ini dijelaskan oleh Frampton yang dikenal luas melalui karya tulisnya yang berpengaruh, terutama buku Modern Architecture: A Critical History (1980) yang telah direvisi beberapa kali hingga edisi terbaru pada tahun 2020. Ia juga menulis esai terkenal berjudul "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance" (1983), di mana ia mengkritik homogenisasi arsitektur akibat globalisasi dan menyerukan pendekatan yang lebih kontekstual dan sensitif terhadap budaya lokal.

Pemikiran Frampton tentang "critical regionalism" telah menjadi referensi penting dalam pendidikan arsitektur di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Ia mendorong arsitek untuk mempertimbangkan konteks lokal, iklim, dan budaya dalam desain mereka, sebagai bentuk perlawanan terhadap arsitektur global yang seragam.

Latar Belakang Pemikiran

Frampton merasa resah terhadap pengaruh modernisme dan globalisme yang berlebihan dalam arsitektur. Gaya modern yang menyebar luas dianggap telah:

- Menyeragamkan bentuk bangunan di seluruh dunia.
- Mengabaikan konteks lokal dan budaya setempat.
- Mengikuti arus kapitalisme dan konsumerisme, yang lebih mementingkan industri dan pasar dibanding nilai-nilai kemanusiaan dan budaya.
- Arsitektur telah kehilangan prinsip dasarnya, seperti fungsi, keterkaitan dengan lingkungan, dan nilai budaya.

Setelah Perang Dunia II, banyak negara mulai mengikuti sistem ekonomi kapitalis, meninggalkan simbol lama seperti arsitektur klasik, dan beralih ke gaya modern sebagai lambang kemajuan industri.

Impact

- Menghapus karakter dan budaya lokal.
- Menghilangkan kearifan lokal dalam membangun (seperti teknik tradisional, material lokal, dan keahlian tangan).
- Menjadikan arsitektur tidak lagi memberi nilai positif bagi lingkungan, malah bisa merusak alam.

Solusi Frampton

Frampton menawarkan regionalisme kritis sebagai jalan tengah:

- Arsitektur tetap bisa modern, tapi harus peka terhadap konteks lokal, iklim, budaya, dan sejarah.
- Tidak perlu meniru bentuk tradisional (vernakular) mentah-mentah, tapi mengolahnya secara kritis agar tetap relevan dengan zaman.
- Tujuan utamanya adalah menjaga identitas lokal, sambil tetap terbuka terhadap kemajuan.

Regionalisme Kritis

Kenneth Frampton
Critical Regionalism adalah pendekatan arsitektur yang berusaha menanggapi kondisi lokal—baik dari segi budaya, iklim, maupun geografi—sebagai bentuk perlawanan terhadap homogenisasi global akibat modernisme dan budaya konsumen.

Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre (pencetus istilah "Critical Regionalism", 1981)
Critical Regionalism adalah strategi desain yang menggunakan bentuk arsitektur modern, namun disesuaikan secara sadar dengan budaya lokal dan kondisi geografis untuk menghasilkan arsitektur yang kontekstual namun tetap kritis.
"A critical regionalist architecture is not a return to the vernacular, but a way of resisting the placelessness and lack of identity of the International Style."
Jadi, ini bukan arsitektur tradisional atau vernacular yang romantis, tetapi arsitektur kontemporer yang sadar konteks.

William J.R. Curtis
Curtis menyebut bahwa critical regionalism adalah pendekatan yang berusaha menciptakan akar yang kuat terhadap tempat dan sejarah, sekaligus terbuka terhadap perkembangan teknik dan bentuk baru.
"The aim is to produce an architecture rooted in place, yet not frozen in time."

Critical Regionalism bukan hanya tentang bentuk lokal atau tradisi semata, tapi merupakan pendekatan desain yang menggabungkan kesadaran terhadap konteks lokal (place, culture, iklim) dengan kemajuan arsitektur modern, sekaligus menghindari jebakan globalisasi yang menghasilkan bangunan seragam dan kehilangan makna lokal.

"Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance KENNETH FRAMPTON"

Dalam tulisan ini, Frampton memperkenalkan konsep "Regionalisme Kritis" (Critical Regionalism) sebagai pendekatan alternatif terhadap arsitektur modern dan globalisasi. Ia menyarankan bahwa arsitektur sebaiknya merespons konteks lokal—iklim, budaya, topografi, dan sejarah—sekaligus bersikap kritis terhadap kecenderungan universal dan gaya internasional yang seragam.

Enam Poin dalam Critical Regionalism menurut Kenneth Frampton:

Kultur dan Perlawanan terhadap Modernitas Universal

Frampton mengkritik arsitektur modern yang bersifat universal dan seragam, karena mengabaikan nilai-nilai lokal. Ia mengusulkan regionalisme kritis sebagai bentuk perlawanan terhadap kecenderungan global ini, dengan menekankan pentingnya identitas budaya dan konteks tempat dalam desain arsitektur.

Arsitektur sebagai Medium untuk Menyaring Budaya Dunia

Regionalisme kritis bukan berarti menolak modernitas sepenuhnya, melainkan menyaring dan mengadaptasi elemen modern agar sesuai dengan budaya lokal. Ini mendorong arsitektur yang tetap kontemporer namun tetap kontekstual, tidak sekadar mengimitasi gaya lama maupun mengikuti tren global mentah-mentah.

Sensitivitas terhadap Topografi dan Iklim

Desain arsitektur seharusnya memperhatikan kondisi alami seperti iklim, pencahayaan, angin, dan bentuk lahan. Hal ini menciptakan bangunan yang bukan hanya estetis, tapi juga responsif terhadap lingkungan sekitar dan terasa menyatu dengan tempat berdirinya.

Tektonika dan Perlawanan terhadap Imajinasi Visual Murni

Frampton menekankan pentingnya tektonika, yaitu ekspresi jujur terhadap struktur dan material bangunan. Arsitektur seharusnya menunjukkan bagaimana ia dibangun, bukan menyembunyikannya di balik façade atau dekorasi yang berlebihan.

Pentingnya Taktualitas dan Materialitas

rsitektur harus dirasakan, tidak hanya dilihat. Frampton mendorong pendekatan yang menekankan pengalaman inderawi—seperti sentuhan, tekstur, suara, dan suhu—yang memperkaya interaksi manusia dengan ruang secara fisik dan emosional, bukan sekadar visual.

Tempat sebagai Dasar Eksistensi

Arsitektur harus memperkuat “sense of place” dan identitas lokal. Menghidupkan kembali nilai-nilai komunitas dan sejarah yang spesifik terhadap tempat.

PERKEMBANGAN KONSEP REGIONALISME KRITIS KENNETH FRAMPTON

Dimas Wihardyanto, Sherlia

Pendekatan Critical Regionalism dalam arsitektur adalah sebuah pendekatan desain yang berusaha **menggabungkan identitas lokal/regional dengan gagasan modernisme, tapi secara kritis—bukan sekadar meniru bentuk tradisional atau terjebak dalam gaya internasional yang seragam.**

mempertimbangkan konteks lokal, iklim, dan budaya dalam desain mereka, sebagai bentuk perlawanan terhadap arsitektur global yang seragam.

-Kenneth Frampton

Latar Belakang Pemikiran

Frampton merasa resah terhadap pengaruh modernisme dan globalisme yang berlebihan dalam arsitektur. Gaya modern yang menyebar luas dianggap telah:

- Menyeragamkan bentuk bangunan di seluruh dunia.
- Mengabaikan konteks lokal dan budaya setempat.
- Mengikuti arus kapitalisme dan konsumerisme, yang lebih mementingkan industri dan pasar dibanding nilai-nilai kemanusiaan dan budaya.
- Arsitektur telah kehilangan prinsip dasarnya, seperti fungsi, keterkaitan dengan lingkungan, dan nilai budaya.

Setelah Perang Dunia II, banyak negara mulai mengikuti sistem ekonomi kapitalis, meninggalkan simbol lama seperti arsitektur klasik, dan beralih ke gaya modern sebagai lambang kemajuan industri.

Frampton menawarkan regionalisme kritis sebagai jalan tengah:

- Arsitektur tetap bisa modern, tapi harus peka terhadap konteks lokal, iklim, budaya, dan sejarah.
- Tidak perlu meniru bentuk tradisional (vernakular) mentah-mentah, tapi mengolahnya secara kritis agar tetap relevan dengan zaman.
- Tujuan utamanya adalah menjaga identitas lokal, sambil tetap terbuka terhadap kemajuan.

Menghargai Lokalitas

Paham budaya, tradisi, dan cara hidup masyarakat setempat.

Merespons Iklim dan Geografi

Contoh: Orientasi bangunan ke arah angin untuk penghawaan alami, atau permainan bayangan untuk mengurangi panas.

Tidak Meniru Tradisi Secara Mentah

Bukan berarti bikin rumah adat 100%, tapi menginterpretasi elemen tradisional ke dalam desain modern.

Berbasis Pengalaman Ruang (Tactile & Tektonis)

Bukan cuma kelihatan bagus di foto, tapi harus terasa nyaman, manusiawi, dan punya hubungan dengan tubuh manusia.

Punya Sikap Kritis

Arsitek tidak pasrah ikut tren, tapi berpikir kritis dan sadar terhadap dampak sosial, budaya, dan lingkungan.

implementasi pendekatan regionalisme kritis terhadap perancangan Pusat Kebudayaan sebagai ruang publik masyarakat TBJ kota Kudus :

Aspek Arsitektural

Pendekatan desain saya mengacu pada unsur lokal yang kuat, yaitu akulturasi budaya di Kudus. Inspirasi utama diambil dari arsitektur Masjid Menara Kudus, yang merupakan simbol perpaduan antara budaya Islam dan Hindu-Jawa. Hal ini saya wujudkan melalui:

- Tipologi ruang dan sirkulasi yang merespon sistem pergerakan pada Masjid Menara.
- Penggunaan material lokal seperti batu bata ekspos dan struktur kayu.
- Pemakaian bentuk joglo pencu sebagai elemen naungan utama, yang secara tektonis memperkuat hubungan antara struktur tradisional dan kebutuhan modern.

Aspek Non-Arsitektural

mengangkat nilai-nilai living culture masyarakat Kudus, khususnya filosofi hidup "Gusjigang". Nilai ini diterjemahkan dalam pemrograman ruang, pola interaksi, serta pendekatan sosial budaya bangunan, seperti:

- ruang edukasi berbasis kearifan lokal,
- ruang interaksi komunitas,
- dan area pemberdayaan UMKM sebagai manifestasi nilai "dagang."

Melalui pendekatan ini, desain Cultural Center tidak hanya menjadi wadah aktivitas, tetapi juga representasi identitas lokal yang berakar pada konteks budaya, iklim, dan sosial masyarakat Kudus secara menyeluruh — selaras dengan prinsip regionalisme kritis.

KEBUDAYAAN BERAGAM

Kota Kudus dikenal dengan sejarah yang sangat kental tentang pusat penyebaran perdagangan industri dan penyebaran agama islam oleh Walisongo. Penyebaran islam dari Sunan Kudus dengan mengakulturasi budaya Hindu-Budha dan animisme yang membuat sukses diterima di masyarakat (Maulidya Ruhilla et al., 2023). Berangkat dari situ, kota Kudus memiliki potensi kebudayaan yang beragam, tercermin dari warisan sejarah, tradisi, dan seni yang masih berkembang hingga kini. Sebagai pusat penyebaran Islam oleh Walisongo, Kudus dikenal dengan akulturasi budaya Hindu-Buddha dan Islam yang terlihat pada arsitektur Menara Kudus serta tradisi-tradisi lokal seperti Sedekah Bumi dan Dhandhangan. Selain itu, seni dan kriya khas seperti Tari Kretek, gebyok Kudus, serta pakaian adat Kudus menjadi bagian penting dalam identitas budaya daerah ini.

Menurut data dari Peraturan Bupati Kudus Nomor 15 Tahun 2016 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Kudus tahun 2017, Kudus memiliki 318 kelompok seni budaya yang masih aktif. menunjukkan tingginya minat dan potensi masyarakat dalam bidang seni dan budaya. Dengan kekayaan budaya yang dimiliki, diperlukan fasilitas yang dapat menjadi wadah ekspresi, apresiasi, serta pelestarian seni dan budaya lokal agar tetap hidup dan berkembang di tengah modernisasi.

Gambar 2.17 Ragam Budaya Kudus
Sumber : Google Image

PERKEMBANGAN UMKM MENINGKAT

Ekonomi dan industri kreatif di Kabupaten Kudus berkembang pesat berkat kerja sama Disnaker Perinkop dan UMKM dengan BERKRAF Bina Ekonomi Kreatif. Berdasarkan data PDRB Jawa Tengah 2019, Kudus menempati peringkat ketiga setelah Semarang dan Cilacap, pencapaian yang luar biasa untuk salah satu kabupaten terkecil di Jawa Tengah. Posisi ini menunjukkan potensi ekonomi yang kuat dan perlu terus dikembangkan.

Banyak pemuda Kudus memiliki ide kreatif dan tergabung dalam komunitas potensial di berbagai sektor industri kreatif, seperti desain, kriya, musik, radio, fashion, dan seni pertunjukan. Namun, kurangnya pendampingan dan ruang pengembangan dari pemerintah daerah membuat potensi ini belum optimal dalam mendukung perekonomian Kudus.

Gambar 2.18 Ragam UMKMKudus
Sumber : Google Image

LIVING CULTURE

Gambar 2.19 Ragam Budaya Kudus
Sumber : Google Image

Living Kultur berasal dari kata "living" (hidup) dan "kultur" (budaya), yang berarti **budaya yang hidup, tumbuh, dan terus berkembang dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.**

"Living culture" adalah istilah yang merujuk pada budaya yang hidup dan dinamis, di mana tradisi, nilai, dan praktik diwariskan dari generasi ke generasi dan terus berkembang seiring waktu. Istilah ini juga sering digunakan untuk **menggambarkan kegiatan budaya yang dilakukan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, seperti kebiasaan membuat kerajinan tangan, upacara adat, atau pertunjukan seni.**

Living kultur juga berarti menjadikan budaya tidak hanya untuk dilihat, tapi untuk dijalani, seperti adanya ruang pertunjukan, area komunitas, pasar budaya, dan ruang edukatif yang aktif digunakan warga.

GUSJIGANG

Gambar 2.20 Kegiatan Kebudayaan Agama di Kudus
Sumber : Google Image

Gusjigang adalah filosofi hidup masyarakat Kudus yang berasal dari ajaran Sunan Kudus yang menyebarkan agama Islam di tanah Jawa dengan pendekatan yang inklusif, dan penuh kearifan lokal
Gus → Bagus akhlaknya
Ji → Pinter ngaji (berilmu agama)
Gang → Pinter dagang (wirausaha)

Sunan Kudus membentuk masyarakat Kudus tidak hanya religius, tetapi juga beretika dan mandiri secara ekonomi. Nilai-nilai ini dikristalisasi dalam ajaran "Gusjigang", yang hingga kini masih menjadi identitas kultural masyarakat Kudus.
Tiga nilai ini membentuk identitas masyarakat Kudus: bermoral, berilmu, dan produktif secara ekonomi.

GUSJIGANG

Filosofi kota kudus yang diakui memiliki makna mendalam adalah “Gus Ji Gang” yang merupakan singkatan dari kata Gus (tokoh agama yang memiliki kharisma/kekuasaan), Ji (ngaji yaitu proses mendalami atau menyebarkan ajaran Islam), Gang (berdagang /berbisnis/wiraswasta).

Melalui istilah filosofi tersebut Sunan Kudus menuntun pengikutnya dan masyarakat kudus menjadi orang yang berkepribadian bagus, tekun mengaji dan dapat berdagang. Ajaran GusJiGang berpengaruh pada tatalaku warga sekitar masjid yang kini dikenal dengan kudus Kulon sebagai masyarakat yang agamis dan pintar berdagang. Keberadaan masjid yang dekat dengan pasar pun memperkuat prinsip prinsipGusJigang.

Gus Ji Gang bisa bermakna sebuah karakteristik masyarakat Kudus yang terdiri dari tiga macam yaitu :
(GUS) berarti bagus pekertinya (sikap dan perilakunya).
(JI) berarti rajin ngaji yaitu mendalami ilmu-ilmu agama Islam sehingga dapat disebut santri.
(GANG) yang berarti memiliki kepandaian atau keuletan dalam berdagang/berbisnis.
Tiga macam karakteristik tersebut yang sampai sekarang mendominasi masyarakat Kudus.

LIVING CULTURE

Masyarakat Kudus secara umum memiliki tiga macam karakteristik yang dapat diimplementasikan ke dalam realitas kehidupan masyarakat dan pemerintahan. Tiga karakteristik tersebut adalah :

- Kultur Ketokohan

Masyarakat Kudus menjunjung tinggi nilai ketokohan, yaitu sosok yang memiliki kharisma dan wibawa. Namun, ketokohan sejati harus ditopang oleh kualitas intelektual (cerdas, kreatif, inovatif), sosial (toleran, menghargai, menghormati), dan moral (jujur, disiplin, adil). Tanpa hal ini, kharisma hanya bersifat semu.

- Kultur Santri/Ngaji

Kultur santri di Kudus mencerminkan semangat untuk terus ngaji dan ngilmu—belajar dan menuntut ilmu, baik agama maupun umum. Santri secara luas dimaknai sebagai muslim yang taat menjalankan ajaran Islam, bukan hanya mereka yang mondok. Dalam konteks ini, ngilmu bukan sekadar proses akademik, tapi juga upaya memperdalam pemahaman spiritual dan moral. Seorang santri adalah cerminan pribadi yang terus belajar, berproses, dan berusaha mewujudkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (QS Al-Baqarah: 207). Semangat ini menumbuhkan karakter masyarakat yang tekun, berakhlak, dan haus akan ilmu, baik dunia maupun akhirat.

- Kultur Berbisnis/Wiraswasta

Masyarakat Kudus memiliki semangat tinggi dalam berwirausaha. Karakter utamanya meliputi: disiplin, jujur, tekun, berani mengambil risiko secara terukur, kreatif, efisien, rendah hati, mampu membangun kerja sama, serta jeli melihat peluang usaha.

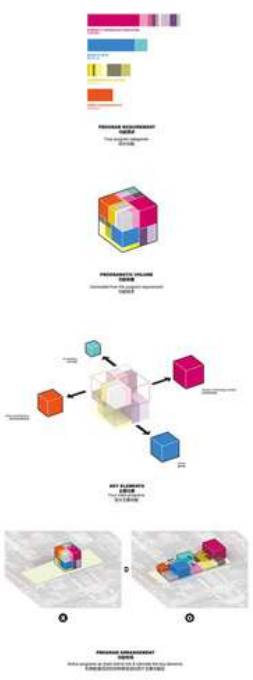
KAJIAN PRESEDEN

Nanhai Cultural Center

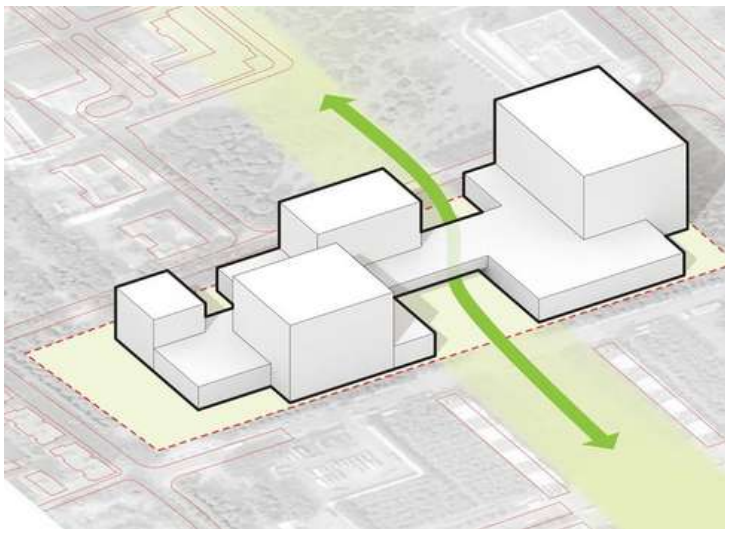
Gambar 2.21 Nanhai Cultural Center
Sumber : Archdaily

Cultural center yang diciptakan “New Civic Plaza” yang menghubungkan berbagai elemen program budaya melalui keseimbangan antara struktur dan ruang kosong.

berisi perpustakaan, ruang pameran seni dan sains, fasilitas olahraga, dan aula pertunjukan, serta berbagai fasilitas budaya lainnya. Luas keseluruhan 130.000 meter persegi.

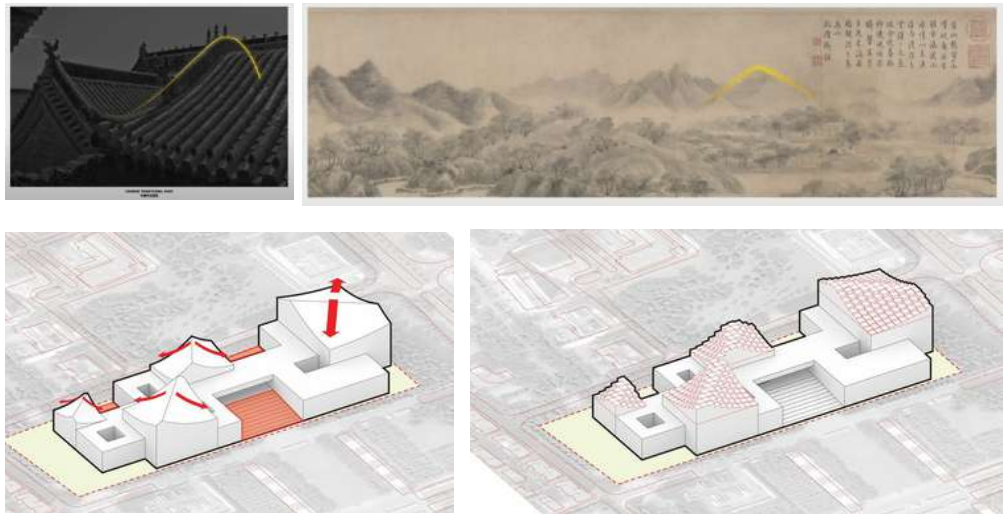


Kebutuhan ruang dibedakan menjadi beberapa warna sesuai dengan besar kapasitas



Gambar 2.22 Gubahan Ruang Nanhai Cultural Center
Sumber : Archdaily

diambil dari bentuk atap tradisional cina,dan pegunungan wilayah Guangzhou Lingnan beserta jejak hunian tradisional setempat.



Gambar 2.23 Pendekatan Bentuk dengan Konteks Site
di Nanhai Cultural Center
Sumber : Archdaily

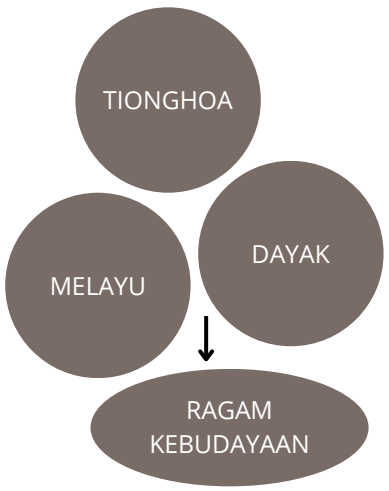
Lesson Learn

Bangunan dibentuk berangkat dengan tempat budaya sekitar dengan hasil bangunan mengadaptasi dari kwasan sekitarnya yang berupa bentuk dan ruang.
mengklasifikasikan kebutuhan ruang dengan mengambil volume besaran ruang yang terpakai dan menggabungkan menjadi satu.

Singkawang Cultural Center

Gambar 2.24 Singkawang Cultural Center
Sumber : Archdaily

Singkawang Cultural center berfungsi sebagai rumah budaya, pusat komunitas yang menjadi pusat pembinaan dan promosi budaya dan seni di Singkawang, juga wadah untuk warisan budaya Singkawang melalui desain arsitektur bangunan, kuliner lokal, pertunjukan seni, dan seni visual yang ditampilkan di dalam bangunan. **Bangunan ini merupakan salah satu upaya Wali Kota Singkawang (2017-2022) untuk mewujudkan visi dan misinya yaitu Singkawang Raya dengan berfokus pada pengembangan ekonomi kreatif.**



Bangunan ini berangkat dari ragam kebudayaan yang ada di Singkawang yang terdapat 3 suku besar yaitu Tionghoa, Dayak dan Melayu.
ragam suku tersebut membentuk banyak kebudayaan yang sangat potensial.
Terdapat beberapa acara taunan yang potensial untuk meningkatkan pariwisata di Singkawang salah satunya Cap Go Meh.

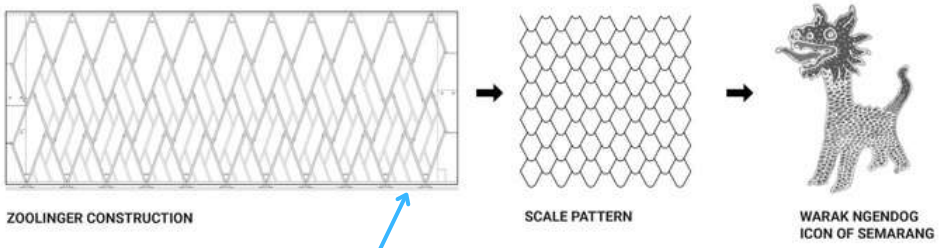
Gambar 2.25 Singkawang Cultural Center
Sumber : Archdaily

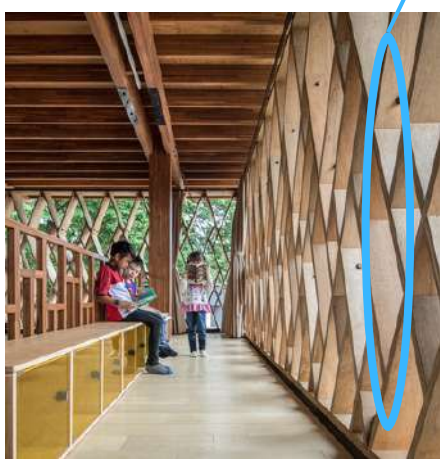
Wali Kota Singkawang membuat proyek terobosan untuk menyuntikkan energi baru yang bersemangat ke kota tersebut. Meskipun kaya akan budaya, penduduknya sebagian besar dianggap "berpenghasilan rendah". Sejak dulu, banyak generasi muda lebih suka bermigrasi ke luar kota untuk mendapatkan peluang yang lebih baik.
Menanggapi masalah tersebut sekaligus mengangkat kekayaan & nilai multikulturalnya, diusulkan ide untuk merevitalisasi bioskop lama yang tidak aktif menjadi pusat budaya sebagai proyek perintis. Hal ini memberikan semangat baru bagi masyarakatnya dengan mengaktifkan kegiatan dan acara komunal. Tujuan utama arsitektur ini adalah untuk menggabungkan ruang publik dan tempat wisata untuk menghubungkan orang-orang dan untuk menggambarkan Singkawang dalam pandangan yang ringkas.

Microlibrary Warakkayu, Semarang

Gambar 2.25 Microlibrary Warak Kayu, Semarang
Sumber : Archdaily

Mikro Perpustakaan yang terletak di jantung kota Semarang yang mengusung konsep bangunan ramah lingkungan. Bangunan ini dirancang untuk memanfaatkan penghawaan sekitar dan pencahayaan alami yang didesain oleh SHAU Architect.





Bangunannya dirancang dengan susunan pola wajik dan menyerupai sisik hewan mitologi yaitu Warak Ngendog yang merupakan ikon kota Semarang.

Gambar 2.26 Microlibrary Warak Kayu, Semarang
Sumber : Archdaily

Lesson Learn

Bangunan didesain didasari dengan pendekatan kultural lokal yang diaplikasikan pada fasad bangunan. pendekatan tersebut menghasilakan desain yang terbarukan tanpa meninggalkan nilai historis pada kawasan semarang.

Ponpes Cahaya Tasbih, Demak

Gambar 2.27 Ponpes Cahaya Tasbih
Sumber : CahayaTasbih Web

Ponpes Cahaya Tasbih adalah sebuah pondok pesantren campuran / perpaduan antara ponpes tradisional dan modern. Ponpes tersebut mempunyai sekolah tersendiri di dalam pondok seperti MA, MTS / dll.

Gambar 2.28 Ponpes Cahaya Tasbih
Sumber : CahayaTasbih Web

Taman Ismail Marzuki, Jakarta

Gambar 2.29 Taman Ismail Marzuki
Sumber : casaindonesia.com

Taman Ismail Marzuki (TIM) adalah pusat kesenian dan kebudayaan yang terletak di Jakarta, tepatnya di Jalan Cikini Raya, Jakarta Pusat. TIM merupakan salah satu ikon kebudayaan di Indonesia dan menjadi tempat berkumpulnya seniman, budayawan, serta pecinta seni dari berbagai bidang.

proses revitalisasi TIM dilandasi dengan semangat budaya lokal dengan memoderenisasi bangunan dari segi keindahan, kelestarian dan kenyamanan lingkungan.

Gambar 2.30 Masterplan Taman Ismail Marzuki
Sumber : casaindonesia.com

Konsep TIM membuat 1 kawasan yang dapat terintegrasi satu sama lain yang dapat diakses semua masyarakat untuk ruang terbuka publik.

Ruang-ruang ini memungkinkan berbagai aktivitas seni berlangsung secara simultan, dari pementasan teater, diskusi budaya, hingga pameran seni rupa.

TIM tidak hanya terdiri dari bangunan tertutup, tetapi juga memiliki plaza terbuka, taman, dan area publik yang dapat digunakan untuk kegiatan seni luar ruangan.
Ruang terbuka ini memudahkan interaksi antara seniman dan masyarakat, serta menarik pengunjung untuk datang meskipun tidak ada acara khusus.

Integrasi dengan ruang publik agar bangunan menjadi lebih dari sekadar fasilitas seni, tetapi juga sebagai tempat interaksi sosial.

Gambar 2.31 Rooftop Perpustakaan Taman Ismail Marzuki
Sumber : casaindonesia.com

Lesson Learn

- Konsep ruang multifungsi yang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai kegiatan budaya lokal.
- Integrasi dengan ruang publik agar bangunan menjadi lebih dari sekadar fasilitas seni, tetapi juga sebagai tempat interaksi sosial.
- Penerapan identitas budaya Kudus dalam desain, baik dari segi bentuk, material, maupun elemen estetika.
- Sistem pengelolaan yang berkelanjutan, dengan melibatkan komunitas seni dan ekonomi kreatif agar Cultural Center dapat terus berkembang.

AI GENERATED

Gambar 2.32 AI Generated 1
Sumber : prome.ai

Gambar 2.33 AI Generated 2
Sumber : prome.ai

cultural center building located in tropical climate with function as public open space that can be used as space to express culture and can also be a place for society to preserve culture and micro business of society. building is adaptation of Javanese Hindu architecture with adaptation of modern building. building has size about 1.5 hectares with main building in the middle and building on the side is supporting building.

Gambar 2.34 AI Generated 3
Sumber : prome.ai

Gambar 2.35 AI Generated 4
Sumber : prome.ai

Cultural center building design with a function as a place to accommodate the surrounding community that is rich in culture and visitors can interact directly with the main building in the middle and surrounding supporting buildings. The building is in the form of modern regionalism with adaptation of Javanese architecture and modernization. Semi-open building with a multipurpose amphitheater in the middle

PETA PERSOALAN

Persoalan yang ada pada perancangan cultural center di Kudus ini ditekankan pada dua permasalahan, yakni arsitektural dan non-arsitektural. Isu non-arstektural dalam perancangan bangunan cultural center dengan konsep arsitektur critical regionalisme meliputi :

- banyaknya ragam kebudayaan di Kudus sehingga diperlukan tempat yang memadai
- Kurang optimalnya pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya untuk pemasaran produk yang lebih luas
- Kurangnya sarana edukasi dan apresiasi budaya bagi masyarakat untuk mengakses informasi mengenai budaya Kudus

Lalu, pembahasan terhadap isu arsitektural dalam perancangan cultural center dengan konsep critial regionalisme meliputi :

- Desain cultural center sesuai dengan konsep arsitektur critical regionalisme
- hubungan ruang terintegrasi untuk interaksi
- Desain cultural center dapat merespon persoalan kebudayaan dengan penguatan citra kawasan Kudus melalui pendekatan critical regionalisme

Isu non-arsitektural

- Ragam kebudayaan Kudus yang dapat berpotensi besar untuk bisa terekspos lebih luas lagi
- Banyak UMKM muda yang berkembang pesat yang memiliki banyak potensi dikenal oleh banyak orang
- Kebutuhan Ruang terbuka bagi masyarakat kudus sebagai sarana wadah masyarakat kudus dalam beraktivitas dan rekreasi
- Masyarakat kurang begitu oaham terhadap ragam budaya kudus yang bermacam-macam

Isu arsitektural

- Perancangan Cultural Center untuk mewadahi ragam budaya sebagai pusat kebudayaan kota Kudus
- Potensi pengembangan fungsi cultural center sebagai pusat hasil dari pelaku UMKM muda dalam memperkenalkan masyarakat\
- cultural center sebagai pusat ruang terbuka publik bagi masyarakat kota Kudus yang dapat dijadikan sebagai pusat ekspresi bagi pelaku seni dan masyarakat setempat
- potensi pengembangan cultural center sebagai pusat edukasi masyarakat

Permasalahan umum

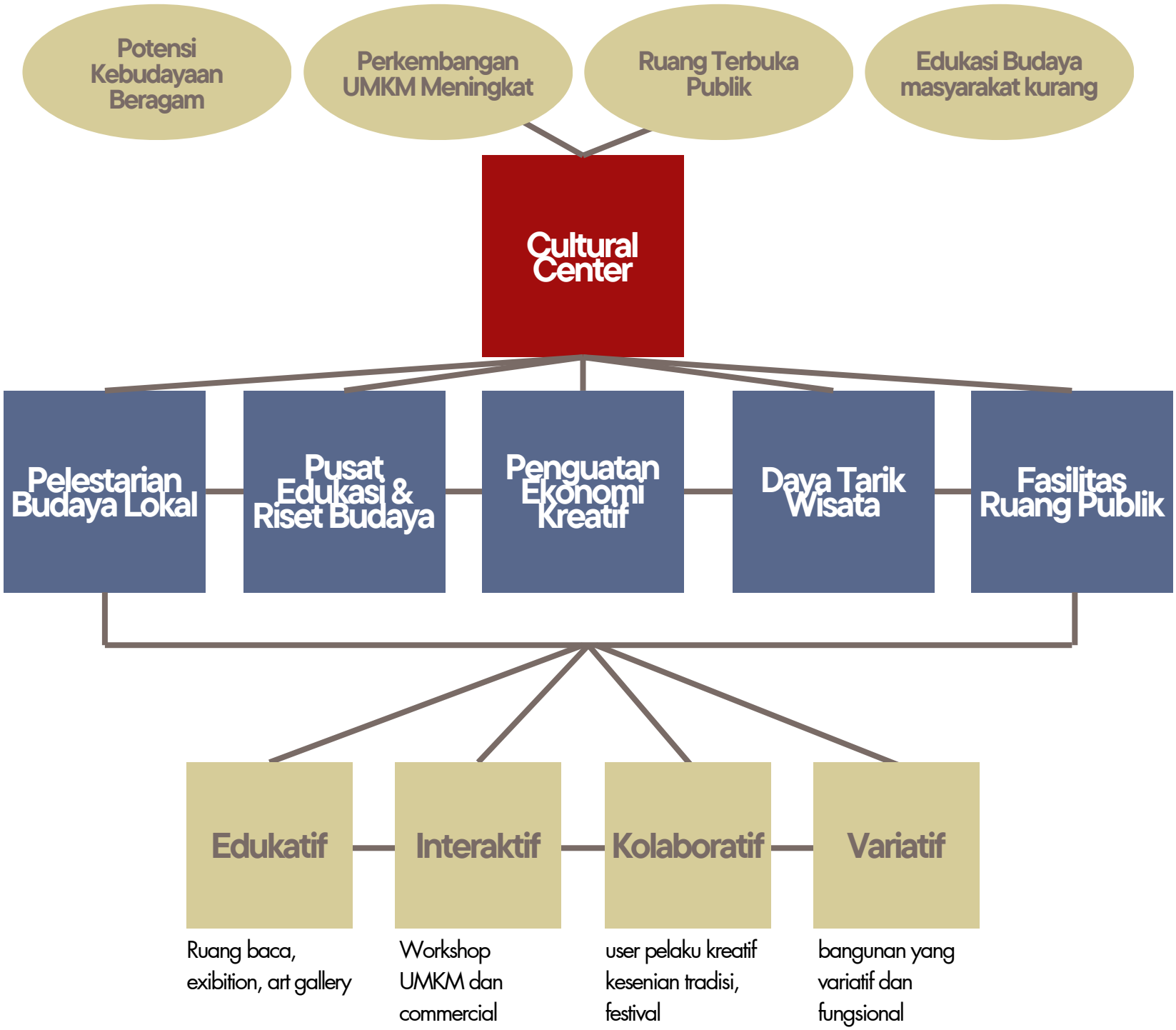
Bagaimana merancang Cultural Center dengan konsep arsitektur critical regionalisme di Kudus?

Prinsip Arsitektur
Critical Regionalisme

Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh Alexander Tzonis dan Liane Lefaivre, kemudian diperluas oleh Kenneth Frampton. Berikut adalah prinsip utama dalam arsitektur Critical Regionalisme:

Respon terhadap Konteks dan Lokasi — Tata Ruang — Material Lokal — Integrasi budaya

GAMBARAN PERANCANGAN



REKA RUPA RUANG

BAB 03

EKSPLORASI DAN RESPON RANCANGAN

Analisis site
Peraturan Bangunan
Target Market
Studi Pengguna
Konsep Desain
Implementasi Strategi
Zonasi
Eksplorasi Desain

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

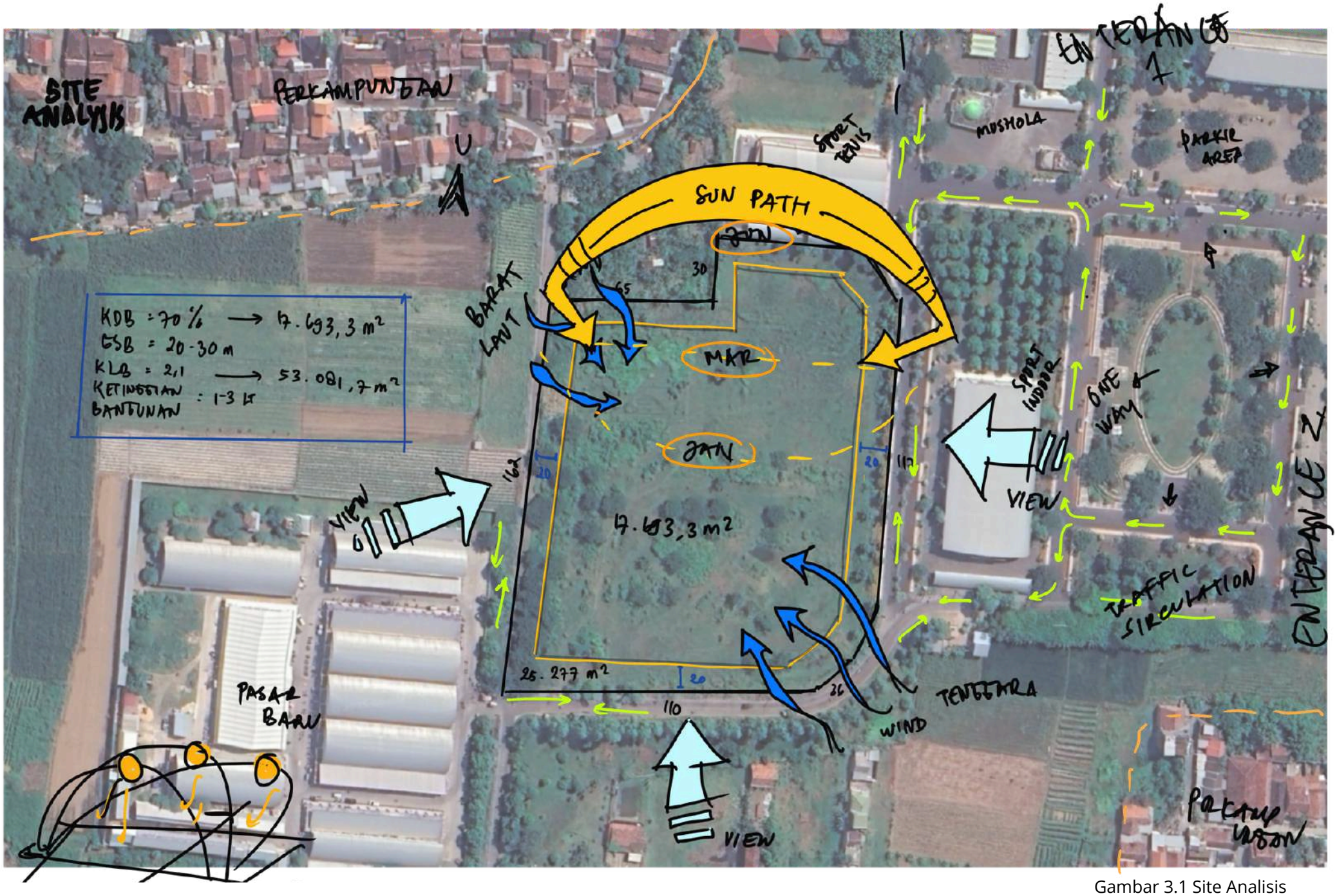
AKREDITASI UNGGUL
Berdasarkan SK BAN-PT

KAAB
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS RATED FOR EXCELLENCE

ANALISIS SITE



Gambar 3.1 Site Analisis
Sumber : Analisis Pribadi

Orientasi Matahari

Jalur orientasi matahari pada site ada 3 di setiap 3 bulan berganti yaitu pada bulan januari arah matahari cenderung di selatan site, maret cenderung diatas site / ditengah tengah dan juni cenderung berada di utara.

Angin

Site dilewati oleh 2 arah angin yaitu dari barat laut dan tenggara dengan datang angin paling tinggi.

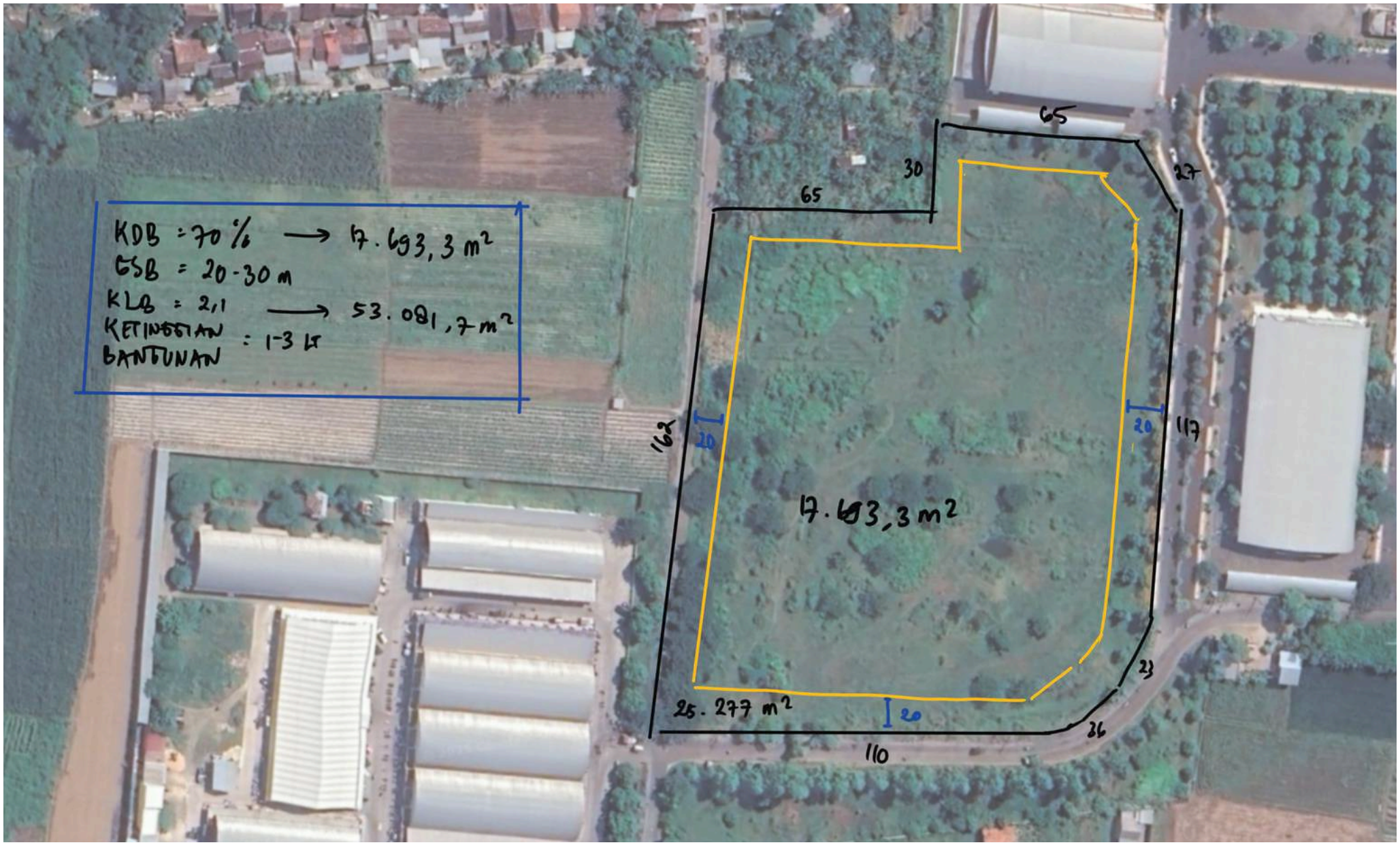
View

Potensi view di site terdapat di 3 titik yaitu barat selatan dan timur dengan intensitas paling banyak masyarakat melihat view ada di selatan dan timur.

PERATURAN BANGUNAN

RUTK Kabupaten Kudus tentang peraturan pembangunan bangunan komersial adalah:

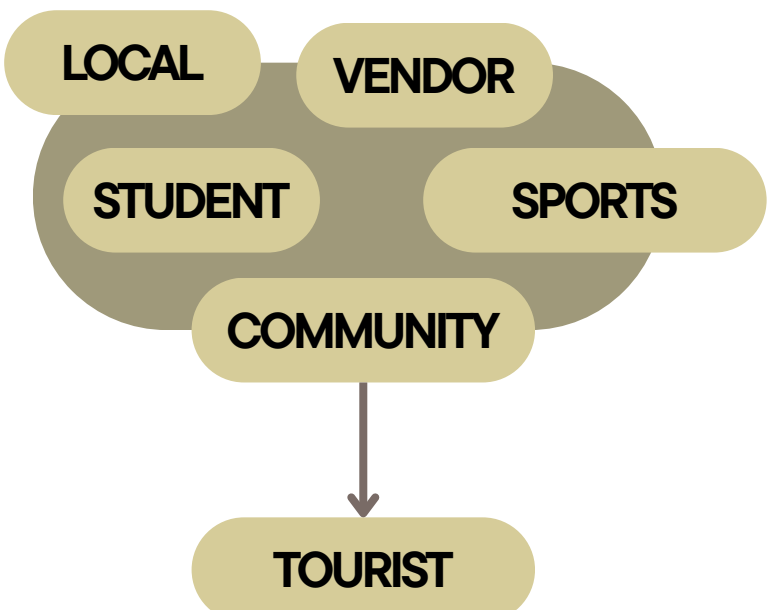
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 70%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 2,1
- Ketinggian bangunan = 1-3
- Garis sempadan Jalan dan Bangunan (GSB) = 20-30 m dari as jalan
- Sempadan samping dan belakang = ketinggian 3 lantai dapat berhimpit.



Gambar 3.2 Luasan Site
Sumber : Analisis Pribadi

bangunan yang dapat terbangun sebesar 17,693 m2 dengan garis sempadan dengan as jalan sebesar 20m2. luas total bangunan dapat mencapai 53,082 m2 dengan maksimal jumlah lantai sebanyak 3 lantai.

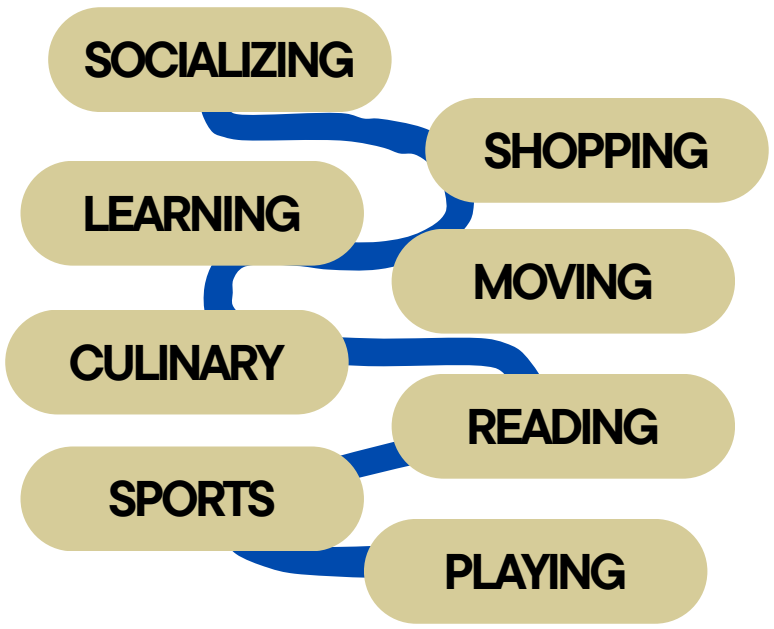
TARGET MARKET



target market mengarah ke masyarakat lokal kota kudus tersendiri dengan memberikan fasilitas baru dengan tetap dapat digunakan untuk aktivitas yang sudah ada di kawasan TBJ

target market tersebut akan memberikan aktivitas yang semakin kuat di kawasan TBJ dan secara tidak langsung juga akan terekspos oleh masyarakat luar agar datang ke kawasan TBJ

ACTIVITY



Aktivitas yang terjadi di Cultural center bermacam-macam dengan mengacu pada kehidupan di kawasan TBJ yaitu bersosialisasi, belanja, belajar, bergerak, kuliner, membaca, olahraga, bermain.

STUDI PENGGUNA

Pelajar

Karakteristik
Kelompok pengguna yang datang dari kalangan sekolah, madrasah, hingga mahasiswa lokal. Mereka umumnya beraktivitas secara berkelompok dan aktif mencari ruang-ruang yang mendukung pembelajaran informal maupun formal. Karakteristik pelajar adalah cenderung membutuhkan lingkungan yang nyaman, tidak kaku, dan menyenangkan untuk belajar.

Aktivitas
Aktivitas yang dilakukan antara lain membaca di ruang baca, menghadiri workshop atau seminar di multipurpose hall, menonton pertunjukan budaya di amfiteater, serta memanfaatkan ruang terbuka sebagai area berkumpul atau berdiskusi santai.

Masyarakat Lokal

Karakteristik
Masyarakat lokal memiliki rentang usia yang beragam dari anak-anak hingga lansia, serta biasanya menjadikan area Cultural Center sebagai ruang interaksi harian.

Aktivitas
Aktivitas mereka beragam seperti menghadiri pertunjukan budaya di amfiteater, bersantai atau berolahraga ringan di ruang terbuka, berbelanja produk lokal di plaza UMKM, serta mengajak keluarga untuk mengikuti kegiatan komunitas atau pameran budaya.

Pelaku Budaya

Karakteristik
Pelaku budaya adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam pelestarian dan pengembangan kesenian lokal, seperti seniman tradisional, budayawan, atau pengrajin. Mereka memiliki karakteristik aktif dalam ekspresi budaya serta membutuhkan ruang yang mendukung eksistensi dan eksibisi.

Aktivitas
Aktivitas yang dilakukan meliputi pementasan seni di amfiteater, pameran hasil karya di ruang exhibition, penggunaan multipurpose hall untuk pelatihan atau studio kreatif, dan partisipasi dalam diskusi budaya.

STUDI PENGGUNA

Pelaku UMKM

Karakteristik
pengusaha lokal skala kecil-menengah yang menawarkan produk kerajinan, makanan khas, dan lainnya. Mereka memiliki karakteristik sebagai pelaku ekonomi kreatif yang membutuhkan dukungan ruang pasca-produksi

Aktivitas
Aktivitas yang dilakukan meliputi berjualan di plaza UMKM, mengikuti event pameran produk, pelatihan bisnis, dan kolaborasi dengan komunitas budaya untuk memperluas pasar.

Orang Olahraga

Karakteristik
Kelompok ini biasanya menggunakan ruang Cultural Center sebagai tempat beraktivitas fisik seperti jogging, senam, atau rekreasi ringan. Mereka memiliki karakteristik informal, datang pagi atau sore hari, dan lebih tertarik pada aspek kenyamanan serta kesehatan lingkungan.

Aktivitas
Aktivitas utamanya berfokus pada ruang terbuka hijau dan area pedestrian.

Komunitas

Karakteristik
Komunitas terdiri atas kelompok berbasis minat seperti komunitas seni, fotografi, literasi, hingga sosial. Mereka bersifat fleksibel, dinamis, dan sering memanfaatkan ruang publik sebagai tempat ekspresi. Karakteristiknya adalah kolaboratif dan membutuhkan ruang yang terbuka untuk berbagai bentuk interaksi.

Aktivitas
Aktivitas mereka meliputi diskusi komunitas, pameran mini, pertunjukan kecil, dan kerja kolaboratif dengan pelaku budaya dan pelaku UMKM.

Wisatawan

Karakteristik
Komunitas terdiri atas kelompok berbasis minat seperti komunitas seni, fotografi, literasi, hingga sosial. Mereka bersifat fleksibel, dinamis, dan sering memanfaatkan ruang publik sebagai tempat ekspresi. Karakteristiknya adalah kolaboratif dan membutuhkan ruang yang terbuka untuk berbagai bentuk interaksi.

Aktivitas
Aktivitas mereka meliputi diskusi komunitas, pameran mini, pertunjukan kecil, dan kerja kolaboratif dengan pelaku budaya dan pelaku UMKM.

KONSEP DESIGN

LIVING CULTURE

Gambar 3.3 Ragam Budaya Kudus
Sumber : Google image

Living Kultur berasal dari kata "living" (hidup) dan "kultur" (budaya), yang berarti budaya yang hidup, tumbuh, dan terus berkembang dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

"Living culture" adalah istilah yang merujuk pada **budaya yang hidup dan dinamis, di mana tradisi, nilai, dan praktik diwariskan dari generasi ke generasi** dan terus berkembang seiring waktu. Istilah ini juga sering digunakan untuk **menggambarkan kegiatan budaya yang dilakukan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, seperti kebiasaan membuat kerajinan tangan, upacara adat, atau pertunjukan seni.**

Living kultur juga berarti menjadikan budaya tidak hanya untuk dilihat, tapi untuk dijalani, seperti adanya ruang pertunjukan, area komunitas, pasar budaya, dan ruang edukatif yang aktif digunakan warga.

GUSJIGANG

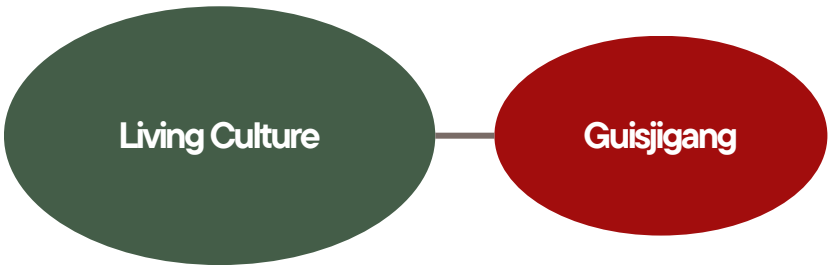
Gambar 3.4 Ragam Budaya Kudus
Sumber : Google image

Gusjigang adalah filosofi hidup masyarakat Kudus yang berasal dari ajaran Sunan Kudus yang menyebarkan agama Islam di tanah Jawa dengan pendekatan yang inklusif, dan penuh kearifan lokal

Gus → Bagus akhlaknya
Ji → Pinter ngaji (berilmu agama)
Gang → Pinter dagang (wirausaha)

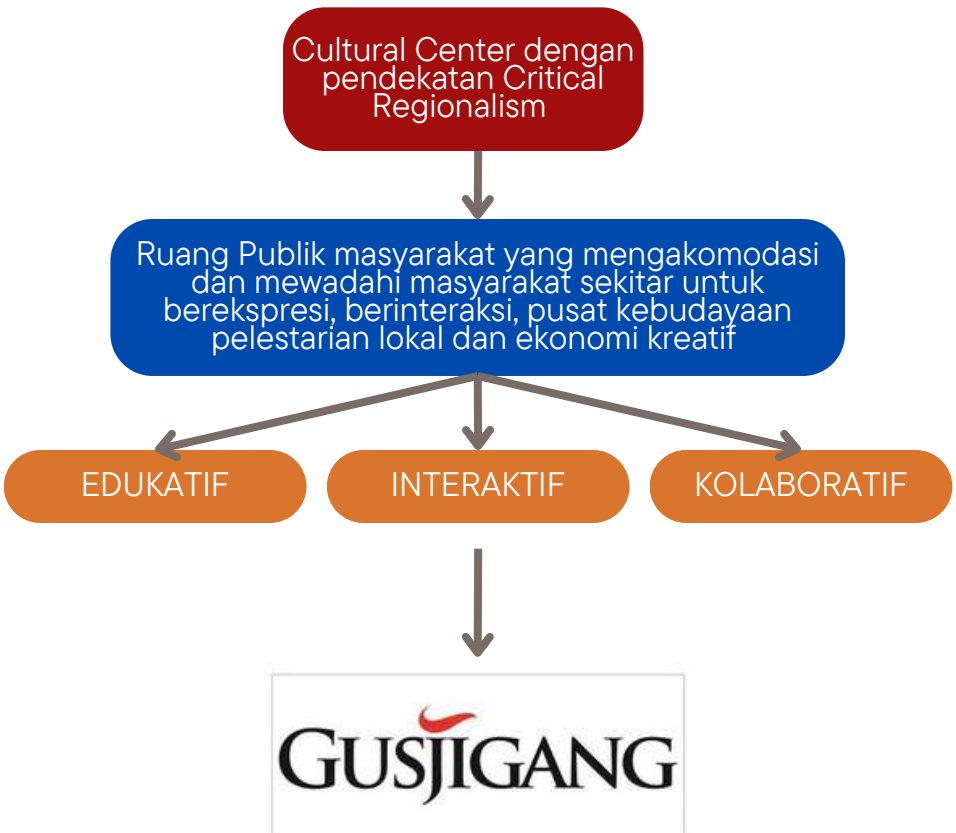
Sunan Kudus membentuk masyarakat Kudus tidak hanya religius, tetapi juga beretika dan mandiri secara ekonomi. Nilai-nilai ini dikristalisasi dalam ajaran "Gusjigang", yang hingga kini masih menjadi identitas kultural masyarakat Kudus.
Tiga nilai ini membentuk identitas masyarakat Kudus: bermoral, berilmu, dan produktif secara ekonomi.

Non Arsitektural



Dengan memadukan Living Kultur dan Gusjigang menciptakan Cultural Center yang memberikan ruang hidup yang memfasilitasi interaksi sosial, pendidikan budaya, spiritualitas, dan kemandirian ekonomi masyarakat Kudus.

KONSEP DESIGN



YT

Cultural Center ini dirancang dengan filosofi Gusjigang: menjadi ruang yang membentuk karakter masyarakat melalui budaya yang hidup (living culture), mempertemukan nilai moral, pengetahuan, dan kewirausahaan lokal di satu tempat

GUS (AKHLAK)

Ruang terbuka publik yang inklusif, ramah, dan mendorong interaksi sosial sehat. Menjadikan cultural center sebagai wadah untuk diskusi atau ruang komunitas.

- AMFITEATER
- KAWASAN INTERAKSI TERBUKA
- WORKSHOP

JI (NGAJI / ILMU)

Memberikan wadah masyarakat untuk memberikan wawasan / ilmu pada Ruang Baca, ruang kelas budaya, dan kegiatan edukatif seperti workshop, seminar, hingga pertunjukan bernuansa nilai-nilai.

- MULTIPURPOSE
- TEATER
- RUANG LATIHAN PERTUNJUKAN
- GALERI BUDAYA
- PUSAT ARSIP DAN RUANG BACA

GANG (DAGANG)

Diterjemahkan ke zona UMKM & booth dagang sebagai tempat ekonomi lokal berkembang memberikan ruang ekonomi kreatif bagi masyarakat Kudus.

- PLAZA UMKM
- PRODUK GALERI LOKAL
- MINI STUDIO PRODUK

Guisjigang

Gus (Bagus Akhlaknya)
“Gus” merupakan singkatan dari kata bagus, yang merujuk pada kepribadian dan akhlak mulia. Dalam prinsip Gusjigang, seseorang yang “gus” adalah pribadi yang berbudi pekerti baik, jujur, sopan, dan menjunjung nilai-nilai etika sosial dan agama. Ini mencerminkan pentingnya karakter moral sebagai fondasi utama dalam kehidupan bermasyarakat.
Nilai ini mendorong terciptanya manusia yang tidak hanya cerdas, tapi juga berintegritas dan santun dalam bersikap.

Ji (Pintar Ngaji)
“Ji” berasal dari kata ngaji, yaitu belajar, khususnya dalam konteks mempelajari ilmu agama dan membaca Al-Qur'an. Dalam tradisi masyarakat Kudus, mengaji tidak hanya berarti kegiatan keagamaan semata, tetapi juga simbol dari kehausan akan ilmu dan kedalaman spiritualitas.
Prinsip ini menekankan pentingnya pendidikan, khususnya pendidikan agama, sebagai dasar pembentukan kepribadian dan landasan dalam bertindak.

Gang (Pandai Berdagang)
“Gang” berasal dari kata dagang, yang berarti berwirausaha atau berniaga. Dalam konteks Gusjigang, berdagang bukan sekadar aktivitas ekonomi, tapi juga wujud dari kemandirian, etos kerja, dan kontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat.
Nilai ini mencerminkan budaya masyarakat Kudus yang terkenal sebagai pedagang yang ulet, jujur, dan adil dalam berbisnis.

GUS (AKHLAK)

Menyediakan ruang interaksi sosial yang mendorong perilaku saling menghargai dan kebersamaan untuk mendorong pengunjung untuk belajar hidup berdampingan, menjunjung nilai sosial dan spiritualitas dalam aktivitas publik sehari-hari.

JI (NGAJI / ILMU)

Menjadi pribadi yang cerdas secara spiritual dan intelektual, terutama dalam keilmuan agama dan budaya lokal dengan Menghadirkan ruang edukasi dan literasi budaya bagi masyarakat kudus.

GANG (DAGANG)

Menumbuhkan jiwa wirausaha yang jujur, ulet, dan mandiri sebagai bagian dari nilai sosial dan ekonomi masyarakat Kudus. wadah pemberdayaan ekonomi lokal, terutama bagi generasi muda yang ingin menghidupkan semangat berdagang Gusjigang.

GUS (AKHLAK)

Amfiteater terbuka

Amfiteater menjadi ruang kolektif yang terbuka bagi masyarakat untuk saling berinteraksi, berdialog, dan menyampaikan ekspresi budaya secara damai dan terbuka.

Taman terbuka

Sebagai wujud penciptaan ruang tenang untuk mencerminkan nilai "bagus akhlaknya" menjadikan taman tersebut mendorong perilaku untuk berinteraksi sosial.

JI (NGAJI / ILMU)

Multipurpose Theater (Teater Serbaguna)

Teater ini menjadi wadah untuk menyampaikan pengetahuan dan pesan budaya secara ekspresif—baik melalui pementasan maupun diskusi budaya. Dalam konteks ngaji, ruang ini memfasilitasi proses “belajar melalui pertunjukan”

Ruang ini juga fleksibel untuk seminar, kajian budaya, dan ceramah interaktif, menghidupkan kegiatan intelektual dalam suasana kolektif.

Galeri Budaya

Galeri ini berfungsi sebagai media visual untuk belajar mendapatkan ilmu melalui gambar, instalasi, dan artefak, pengunjung bisa menyerap pemahaman tentang nilai-nilai lokal, perjalanan dakwah Sunan Kudus, akulturasi budaya Hindu-Islam, serta filosofi seperti Gusjigang itu sendiri.

Dengan sistem kurasi yang naratif, galeri menjadi tempat kontemplatif, sekaligus edukatif.

Arsip Ruang Baca dan Literasi

Ruang ini adalah bentuk sebagai tempat belajar, membaca yang mendidik secara intelektual dan spiritual dengan terdapat fasilitas arsip bacaan.

Fungsi ini penting untuk menanamkan budaya literasi di tengah generasi muda Kudus yang ingin tetap berakar secara kultural tapi berpikir modern.

GANG (DAGANG)

Plaza UMKM

Plaza UMKM dalam prinsip Gang Dagang dibuat sebagai respon terhadap kebutuhan masyarakat urban akan ruang ekonomi yang inklusif, adaptif, dan terjangkau, khususnya bagi para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah. Prinsip Gang Dagang sendiri lahir dari budaya ruang gang tradisional yang hidup, padat interaksi, dan menjadi jalur penghubung antara aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat. Konsep ini kemudian diterjemahkan dalam bentuk plaza UMKM yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang transaksi, tetapi juga sebagai tempat berkembangnya kreativitas dan identitas lokal secara kekinian.

MENARA KUDUS

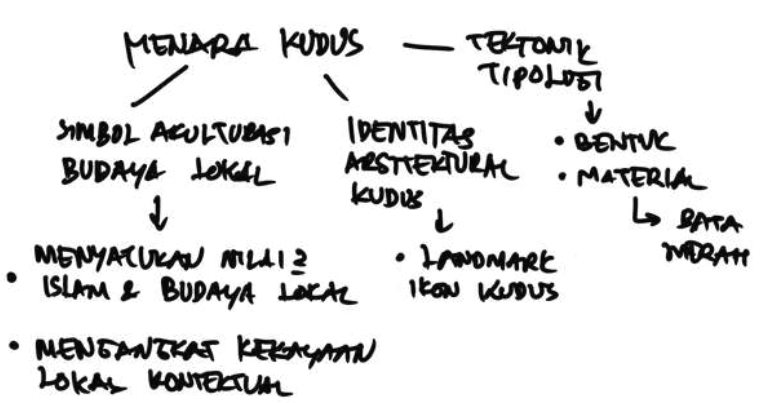
Gambar 3.5 Menara Kudus- foto dokumentasi salah satu museum di Belanda
Sumber : Google image

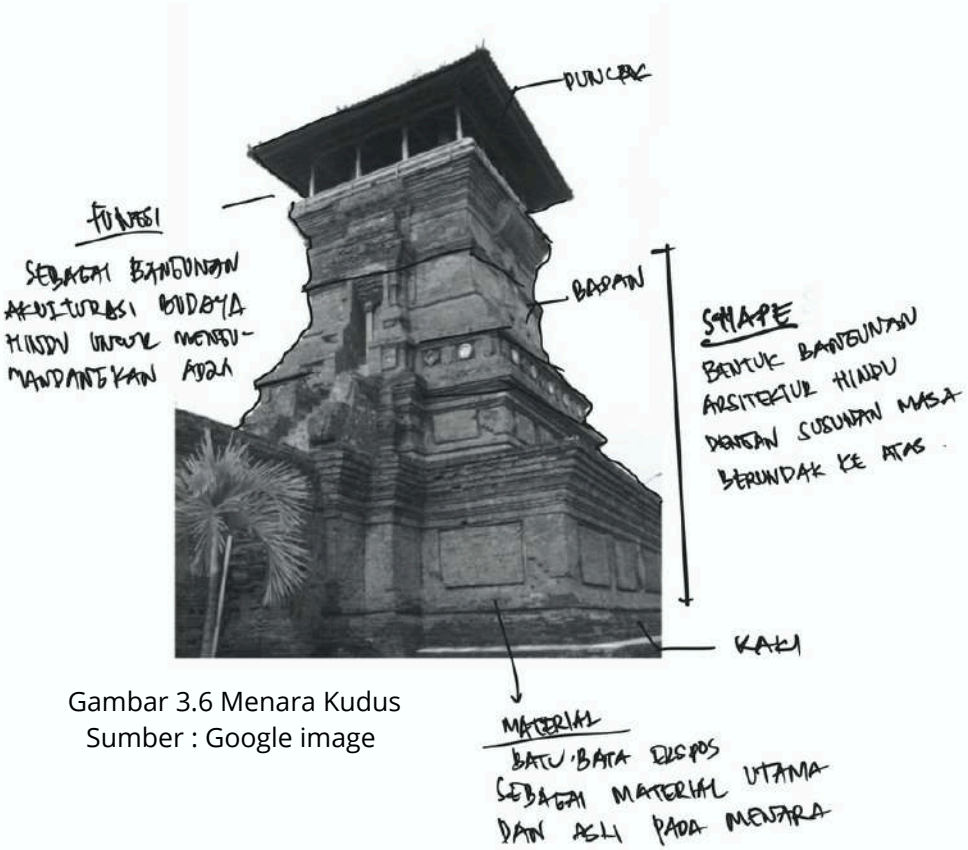
Menara Kudus didigunakan dalam pendekatan regionalisme kritis karena ia merupakan ikon **arsitektur lokal yang mencerminkan akulturasi budaya—menggabungkan elemen Hindu-Buddha** (pada bentuk menaranya yang menyerupai candi Majapahit) dengan fungsi Islam (sebagai bagian dari masjid). Ini menunjukkan bahwa arsitektur dapat menjadi media yang kritis dan reflektif, yang menyampaikan nilai-nilai sejarah, budaya, serta identitas lokal dalam sebuah bentuk fisik.
Dalam konteks regionalisme kritis, Menara Kudus bukan hanya dijadikan objek romantisasi, tetapi dijadikan subjek interpretatif, yaitu sebagai referensi kontekstual untuk merancang arsitektur baru yang relevan dengan masa kini tanpa menghapus akar budayanya.

Simbol Akulturasi Budaya Lokal
- Menara Kudus menyatukan nilai-nilai Islam dan budaya lokal Jawa-Hindu.
- Relevan dengan semangat regionalisme kritis yang melawan homogenisasi arsitektur global, dengan mengangkat kekayaan lokal secara kreatif dan kontekstual.

Sumber Referensi Tektonik dan Tipologi
- Bentuk, proporsi, material (batu bata merah), serta teknik konstruksinya dapat menjadi sumber inspirasi dalam aspek tektonika bangunan.
- Memberikan arah untuk membuat bangunan berakar lokal namun tetap kontemporer.

Identitas Arsitektural Kudus
- Sebagai landmark arsitektural paling ikonik di Kudus, pemilihan menara ini memperkuat identitas kawasan.
- Bangunan publik (seperti cultural center) perlu memiliki ikatan dengan ingatan kolektif masyarakat, dan menara ini menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini.





Gambar 3.6 Menara Kudus
Sumber : Google image

Bentuk Material

material utama penyusun menara menggunakan batu bata merah dengan teknik konstruksi tradisional Jawa untuk pemasangannya.

Gambar 3.7 Langgar Bubrah
Sumber : Google image
Langgar Bubrah

batu bata merah menandakan akar lokalitas, kesederhanaan, dan identitas arsitektur tradisional Hindu-Jawa yang diadaptasi dalam bangunan Islam

Bata Merah

Material yang digunakan adalah bata merah dengan teknik konstruksi modern dengan merespon iklim sekitar dengan digunakan sebagai skin bangunan dan sirkulasi.

Gambar 3.8 Material Sejarah Bangunan Menara
Sumber : Google image

Penggunaan batu bata ekspos dalam perancangan Cultural Center ini merupakan bentuk penerapan prinsip Critical Regionalism yang mengutamakan keterkaitan dengan konteks lokal, iklim, dan kejujuran material. Batu bata dipilih karena merupakan material tradisional khas Kudus, seperti yang tampak pada Menara Kudus, sekaligus mudah diakses secara lokal.

Bentuk candi Hindu

bentuk candi berundak menjadi bentuk yang khas pada kawasan di menara kudus, fungsi utama dari bentuk tersebut bertujuan untuk akulkturasi budaya sebelumnya dengan penyebaran agama islam.

selain itu pada beberapa gapura menandakan transisi antar ruang seperti yang terlihat pada gambar di samping.

Gambar 3.9 Bangunan Gapura Hindu Menara Kudus
Sumber : Google image

berikut macam macam bangunan sejarah di kudus yang menggunakan material lokal dan bentuk arsitktur hindu pada masa penyebaran agama islam :

Gambar 3.10 Bangunan Gapura Masjid Loram
Sumber : Google image

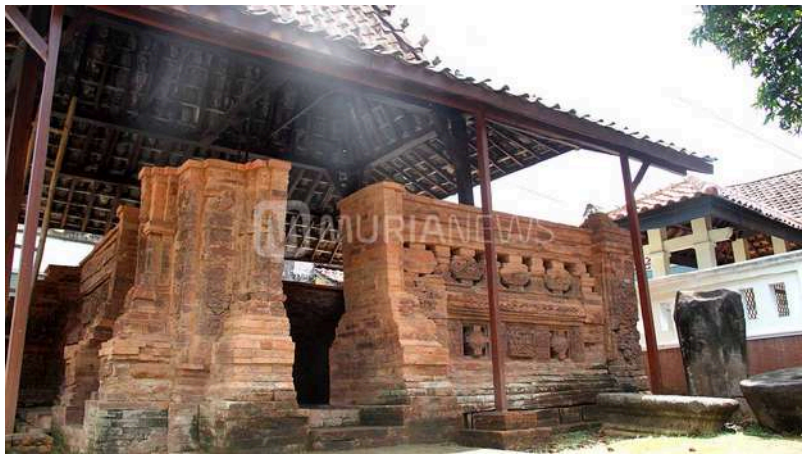
Masjid Wali, Loram Kulon

adalah salah satu masjid yang usianya cukup tua di Kudus didirikan pada masa wali. Kekunoan masjid ini dengan mudah terlihat dari gapura kuno yang berdiri kokoh di depan masjid. Gapura dengan nama ‘Padureksan’ ini mirip dengan candi-candi semasa Hindu-Budha dan masih terawat baik. Sebagaimana menara Kudus yang terkenal, gapura ini terbuat dari bata merah yang tersusun rapi menyerupai candi.

Gambar 3.11 Bangunan Gapura Masjid Wali
Sumber : Google image

Masjid Wali Jepang

Masjid Wali Jepang Kudus yang diperkirakan berdiri sejak abad ke-16 itu konon dibangun Arya Penangsang dengan bantuan Sunan Kudus. masjid ini menggunakan material batu bata merah dalam penggunaan dalam gapura masjidnya.



Gambar 3.12 Langgar bubrah
Sumber : Google image

Langgar Bubrah

Sebuah tempat ibadah atau tempat pemujaan pada masa kejayaan Hindu di Kudus. Tempat tersebut adalah Langgar Bubrah. Pada masa kejayaan Hindu, bangunan Langgar Bubrah digunakan sebagai tempat pemujaan atau beribadah bagi umat Hindu. Setelah masuknya Islam ke Kudus yang dibawa oleh Sunan Kudus dan masyarakat sudah memeluk agama Islam, kemudian tempat itu dijadikan sebagai tempat pertemuan para Wali.

Gambar 3.13 Tugu Identitas Kudus
Sumber : Google image

Tugu Identitas Kudus

Tugu ini dibangun pada tanggal 25 Mei 1986 dan diresmikan pada tanggal 28 September 1987. Pada dasarnya, Tugu Identitas Kudus ini merupakan stabilisasi dari menara Kudus yang sudah menjadi ciri khas dari Kabupaten Kudus.

JOGLO PENCU

Gambar 3.14 Rumah Joglo Pencu
Sumber : Google image

Identitas Kudus

Joglo Pencu merupakan bentuk rumah adat khas Kudus dengan ciri atap bertumpuk (pencu), penuh ornamen ukiran, dan dipengaruhi oleh nilai keislaman. Ia mewakili karakter budaya lokal yang kuat.

Respon terhadap Iklim dan Konteks

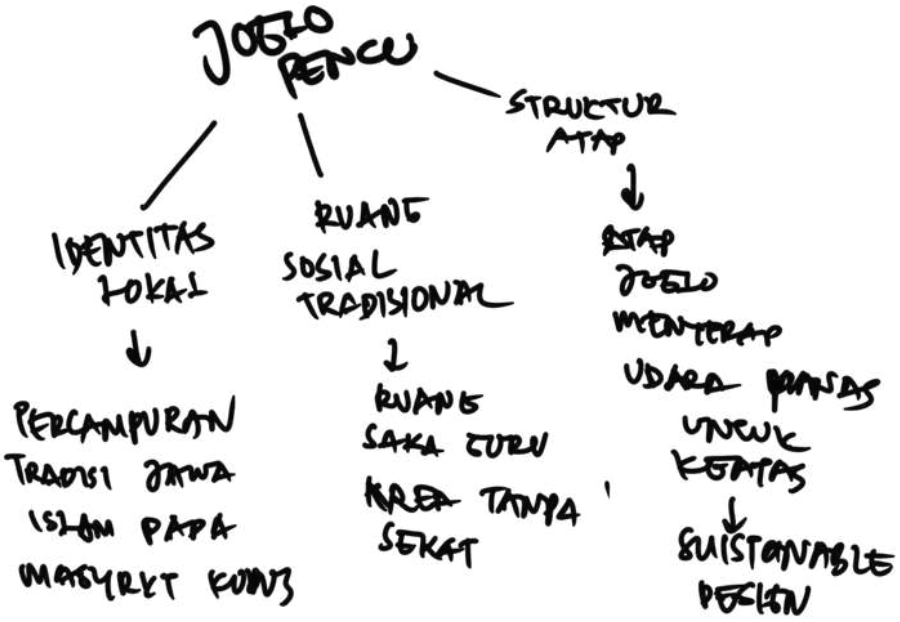
Struktur terbuka, langit-langit tinggi, dan sirkulasi udara alami pada Joglo Pencu sangat sesuai dengan iklim tropis. Critical Regionalism mendukung strategi desain pasif berbasis iklim lokal

Penggunaan Material Lokal

Joglo Pencu biasanya dibangun dengan kayu jati dan bahan lokal lainnya. Ini mencerminkan prinsip tektonika dan taktilitas dalam Critical Regionalism—menghargai kejujuran material dan pengalaman indrawi.

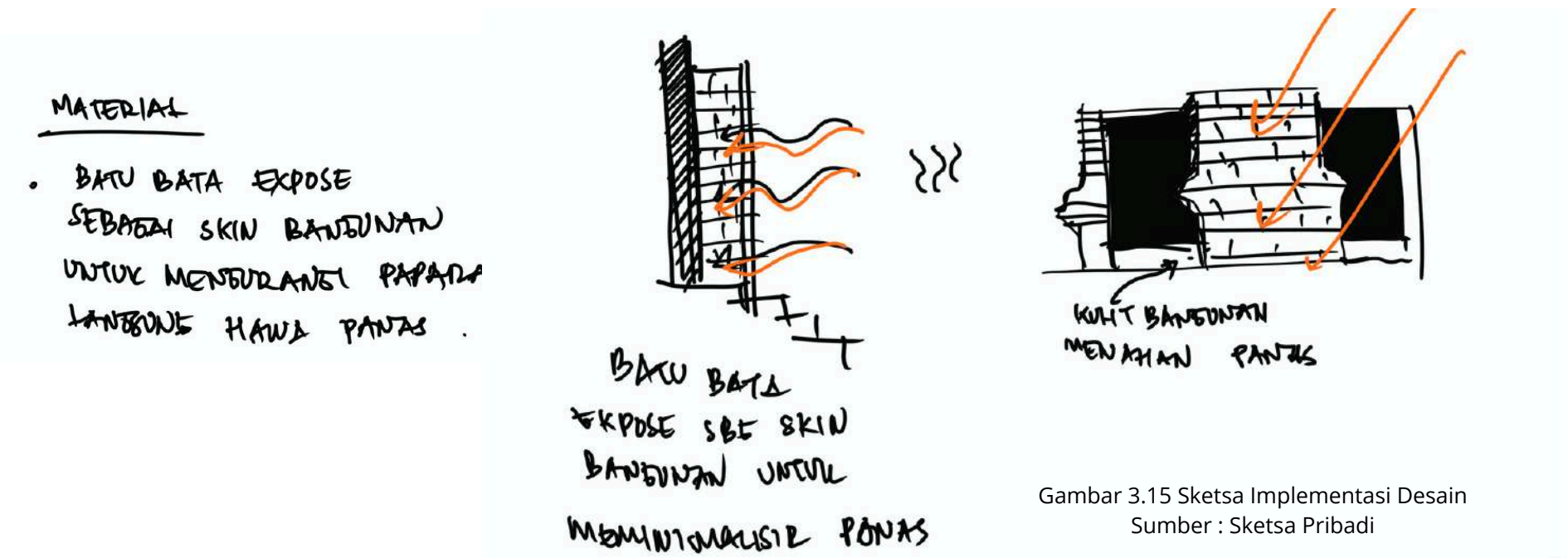
Joglo Pencu diangkat dalam desain sebagai representasi ruang domestik tradisional masyarakat Kudus.
Atap bertumpang dan struktur terbuka dari joglo diterjemahkan menjadi ruang publik yang inklusif, mengedepankan kenyamanan iklim tropis dan nilai kolektivitas.
Melalui reinterpretasi bentuk, material, dan makna ruangnya, Joglo Pencu menjadi bagian dari upaya mempertahankan identitas lokal dalam kerangka arsitektur regionalisme kritis yang adaptif terhadap kebutuhan kontemporer.

Memiliki atap tumpang bertingkat dengan puncak meruncing ("pencu"),



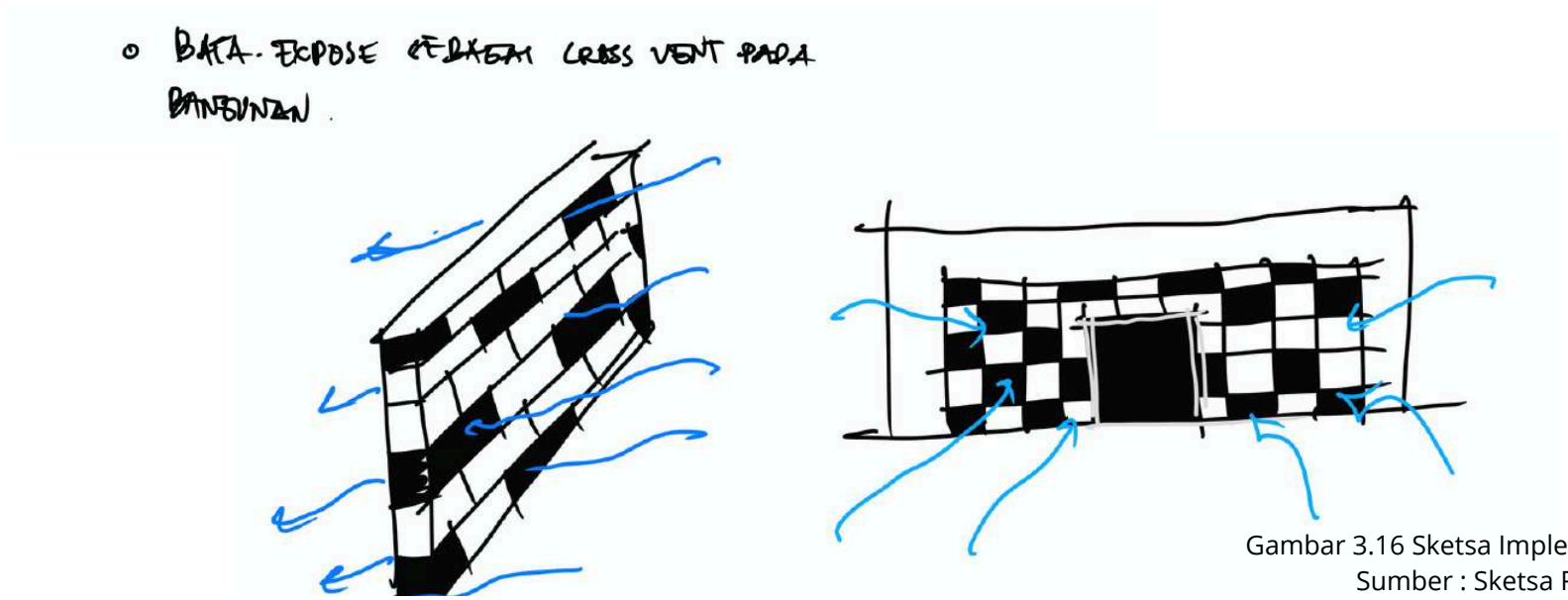
Implementasi Desain

Penggunaan batu bata ekspos dalam perancangan merupakan bentuk penerapan prinsip Critical Regionalisme yang mengutamakan keterkaitan dengan konteks lokal, iklim, dan kejujuran material. Batu bata dipilih karena merupakan material tradisional khas Kudus, seperti yang tampak pada Menara Kudus, sekaligus mudah diakses secara lokal.



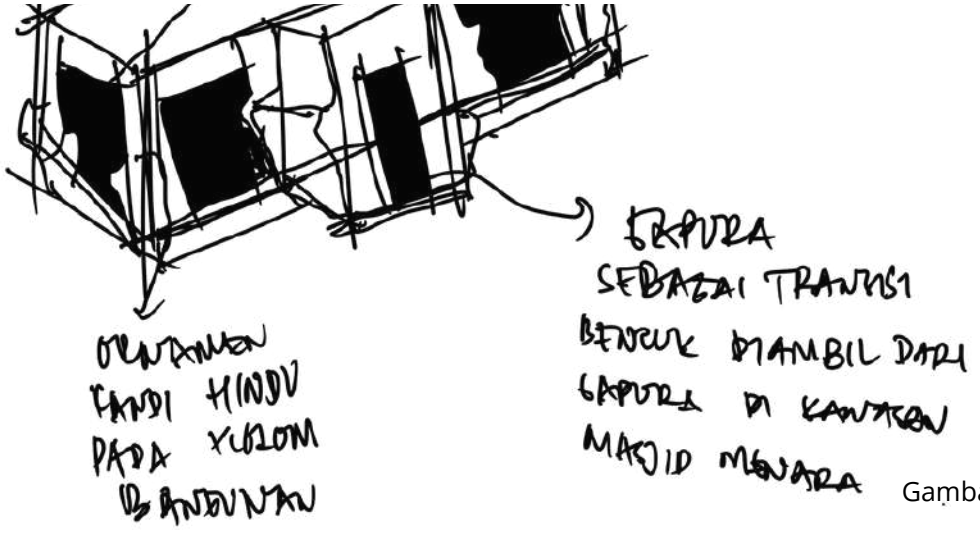
Gambar 3.15 Sketsa Implementasi Desain
Sumber : Sketsa Pribadi

Secara fungsional, batu bata mampu merespons iklim tropis dengan baik karena memiliki massa termal yang tinggi, sehingga membantu menjaga suhu ruang tetap sejuk.



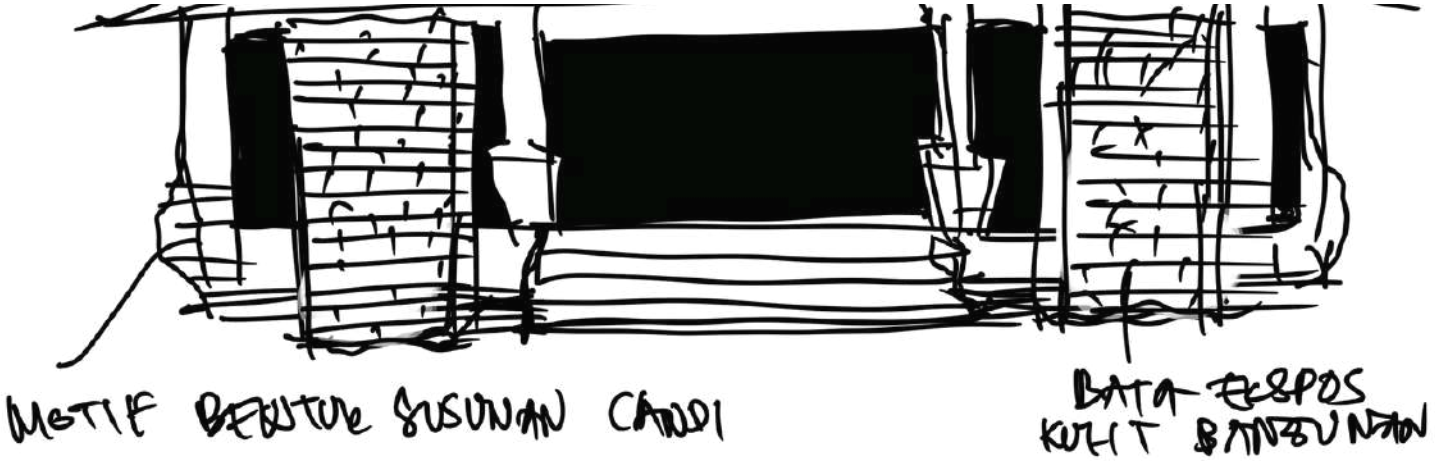
Gambar 3.16 Sketsa Implementasi Desain
Sumber : Sketsa Pribadi

bata disusun secara ekspos dan berpola sebagai elemen skin bangunan yang berongga, memungkinkan sirkulasi udara silang dan pencahayaan alami tersebar.



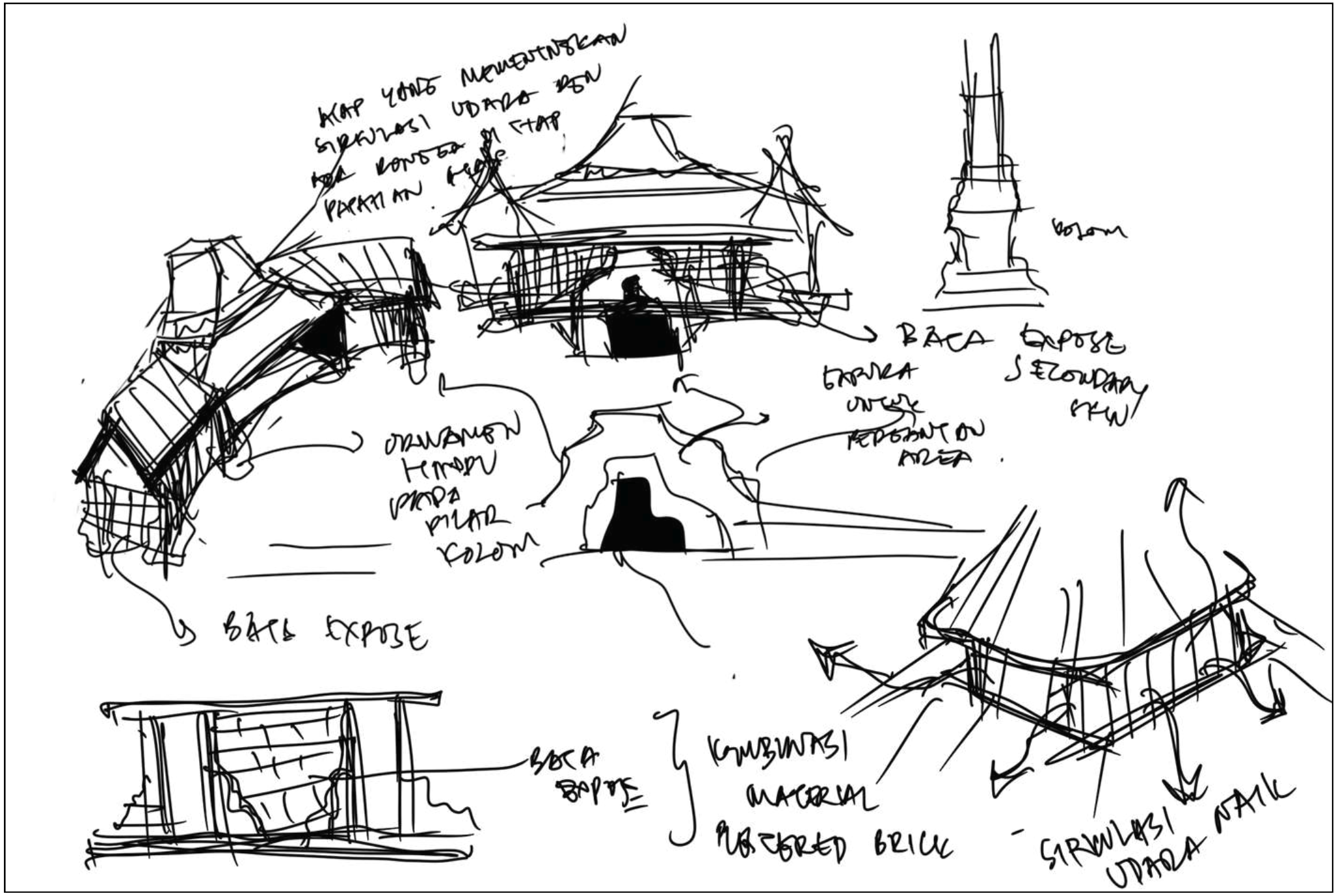
Gambar 3.17 Sketsa Implementasi Desain
Sumber : Sketsa Pribadi

gate pada bangunan digunakan untuk penanda peralihan kawasan atau area dan penggunaan gate untuk memberikan kesan gapura penginggalan akulturasi bangunan tetap ada dan tetap dirasakan.



Gambar 3.18 Sketsa Implementasi Desain
Sumber : Sketsa Pribadi

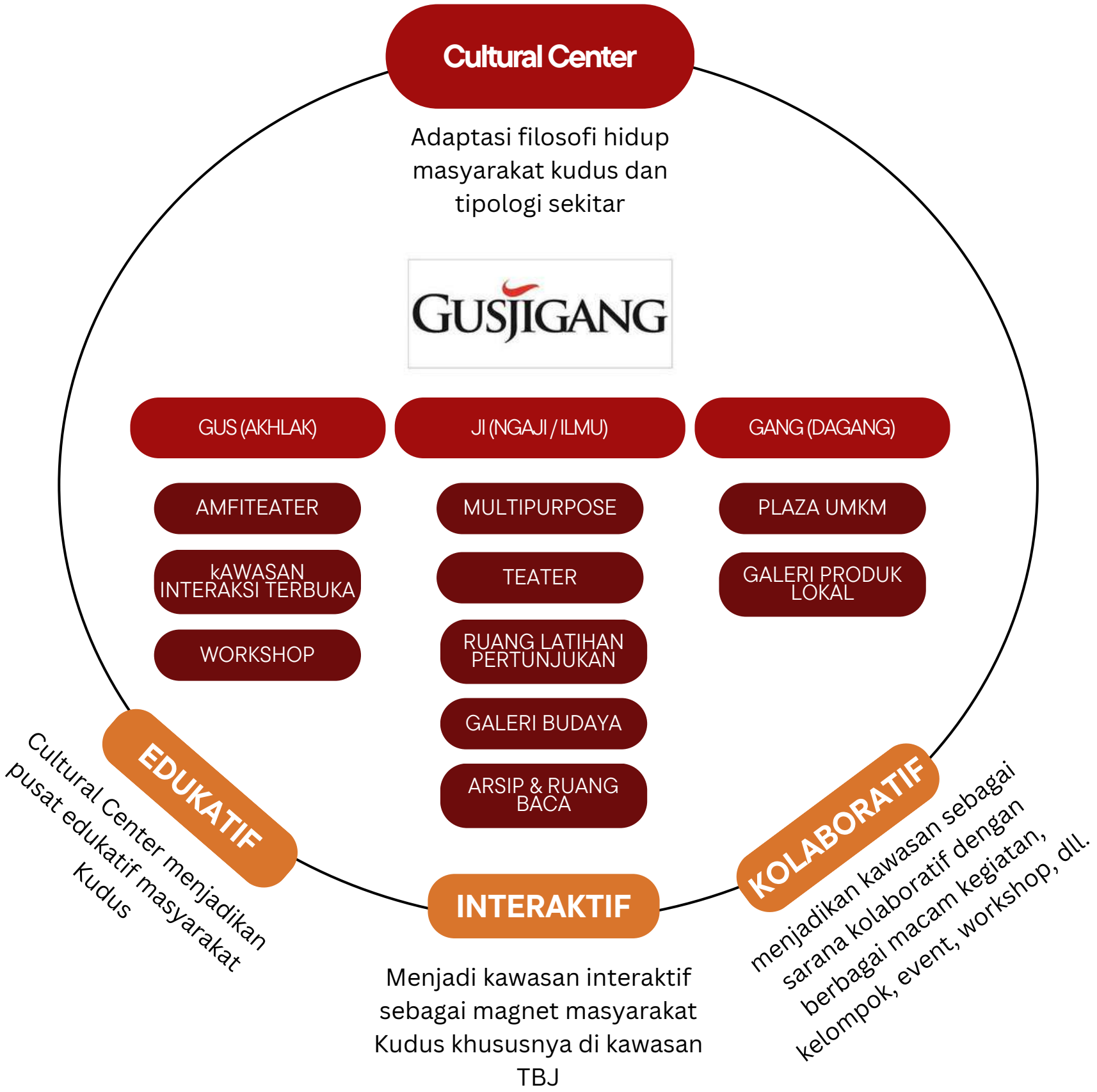
motid susunan pada kolom membentuk bentuk badan bentuk seperti canti agar kesan tersebut tetap ada di bangunan baru dan mengkombinasikan material jaman dahulu dengan teknik moderen seperti batu bata expose dengan perekat semen dan bata plester sebagai kombinasi tekstur pada bangunan.



Gambar 3.19 Sketsa Implementasi Desain
Sumber : Sketsa Pribadi

menggunakan atap dengan terdapat rongga di sela sela atap untuk sirkulasi udara agar tersalurkan dengan baik keatas.
kombinasi material bata expose untuk secondary sskin dan ventilasi alami dengan dikombinasikan dengan bata plester dengan tujuan untuk low maintenance

IMPLEMENTASI STRATEGI



ZONASI

ZONA PUBLIK

- **AMFITEATER**
- **RUANG INTERAKSI TERBUKA**

Ruang kawasan publik untuk kegiatan inteaksi dan olahraga masyarakat kawasan TBJ.

ZONA PERTUNJUKAN & SENI

- **MULTIPURPOSE HALL**
- **TEATER HALL**
- **RUANG LATIHAN PENTAS**

Ruang untuk pertunjukan seni, kegiatan budaya dan ekspresi kreatif masyarakat.

ZONA EDUKASI & BUDAYA

- **GALERI BUDAYA**
- **WORKSHOP**
- **PUSAT ARSIP & RUANG BACA**

Ruang galeri kesenian permanen dan temporer serta didukung omeh kegiatan workshop, ruang informasi sejarah

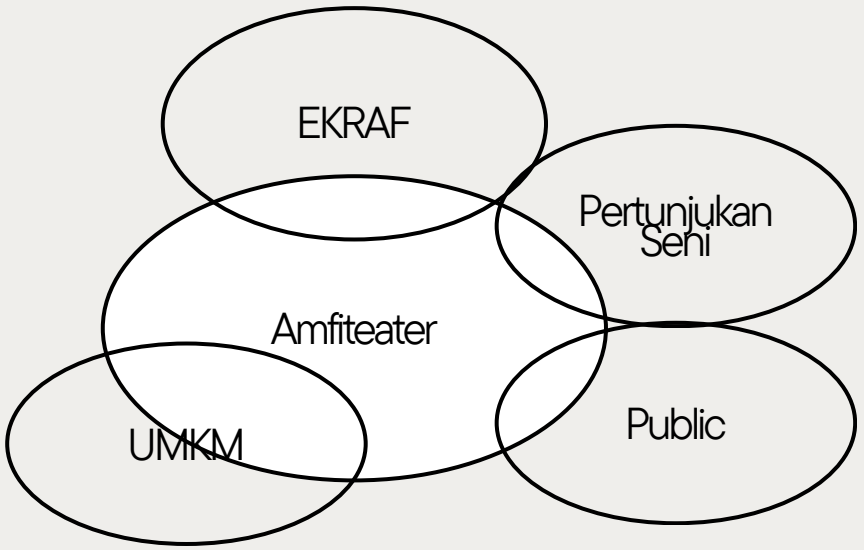
RUANG UMKM & EKRAF

- **PLAZA UMKM**
- **GALERI PRODUK LOKAL**

Ruang ekonomi kreatif sebagai wadah masyarakat lokal untuk memamerkan hasil produknya.

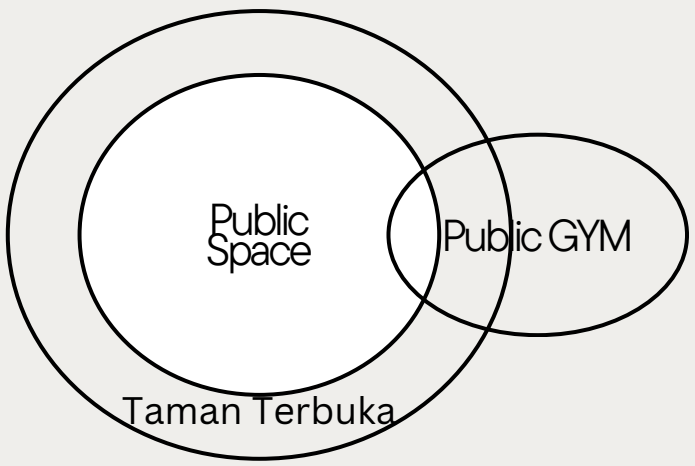
ZONA PUBLIK

AMFITEATER



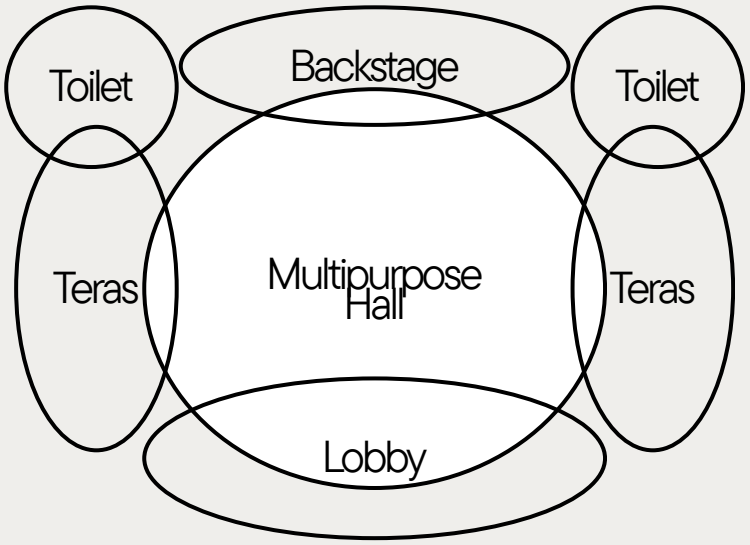
Kawasan terbuka yang dapat diakses darimana saja dan bersifat publik

INTERAKSI TERBUKA

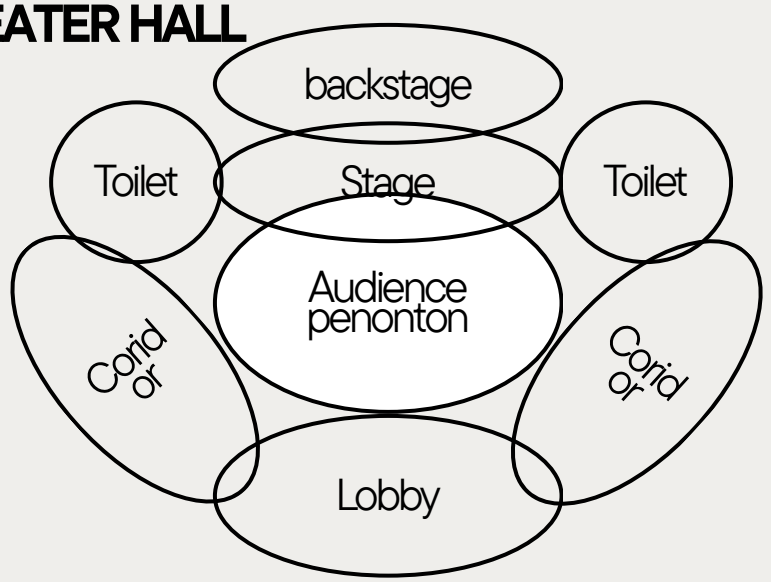


Kawasan terbuka yang dapat diakses darimana saja dan bersifat publik

MULTIPURPOSE HALL

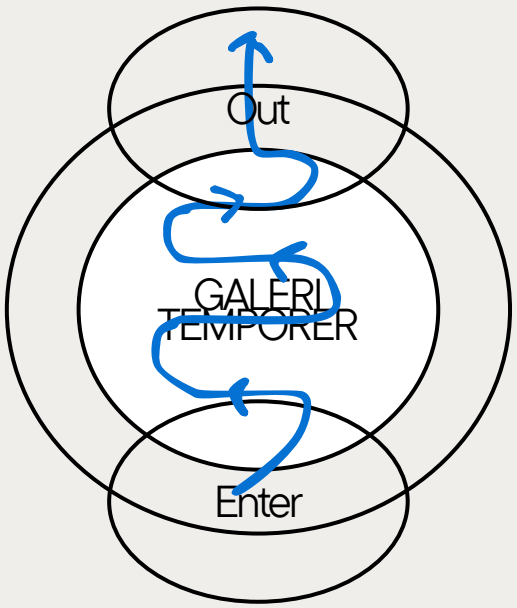


TEATER HALL



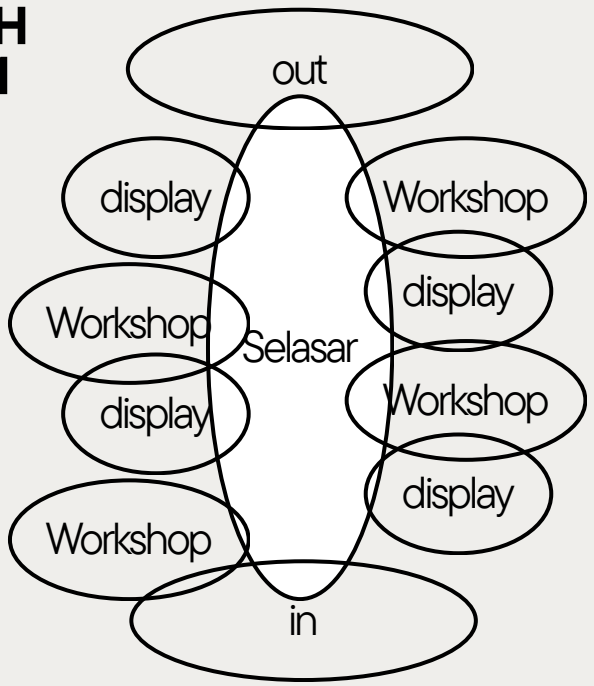
ruang multipurpose dan ruang teater terintegrasi oleh satu bangunan dengan lantai bawah digunakan ruang serba guna dan lantai atas pertunjukan teater.

GALERI BUDAYA



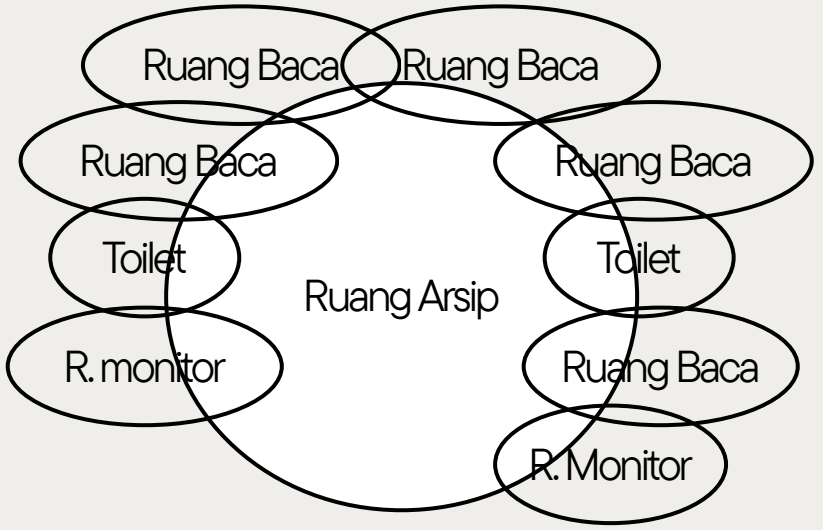
galeri temporer dengerung tuda terpaku
tempat dan bisa dimana saja
terdapat area permanen dan temporer

BOOTH UMKM



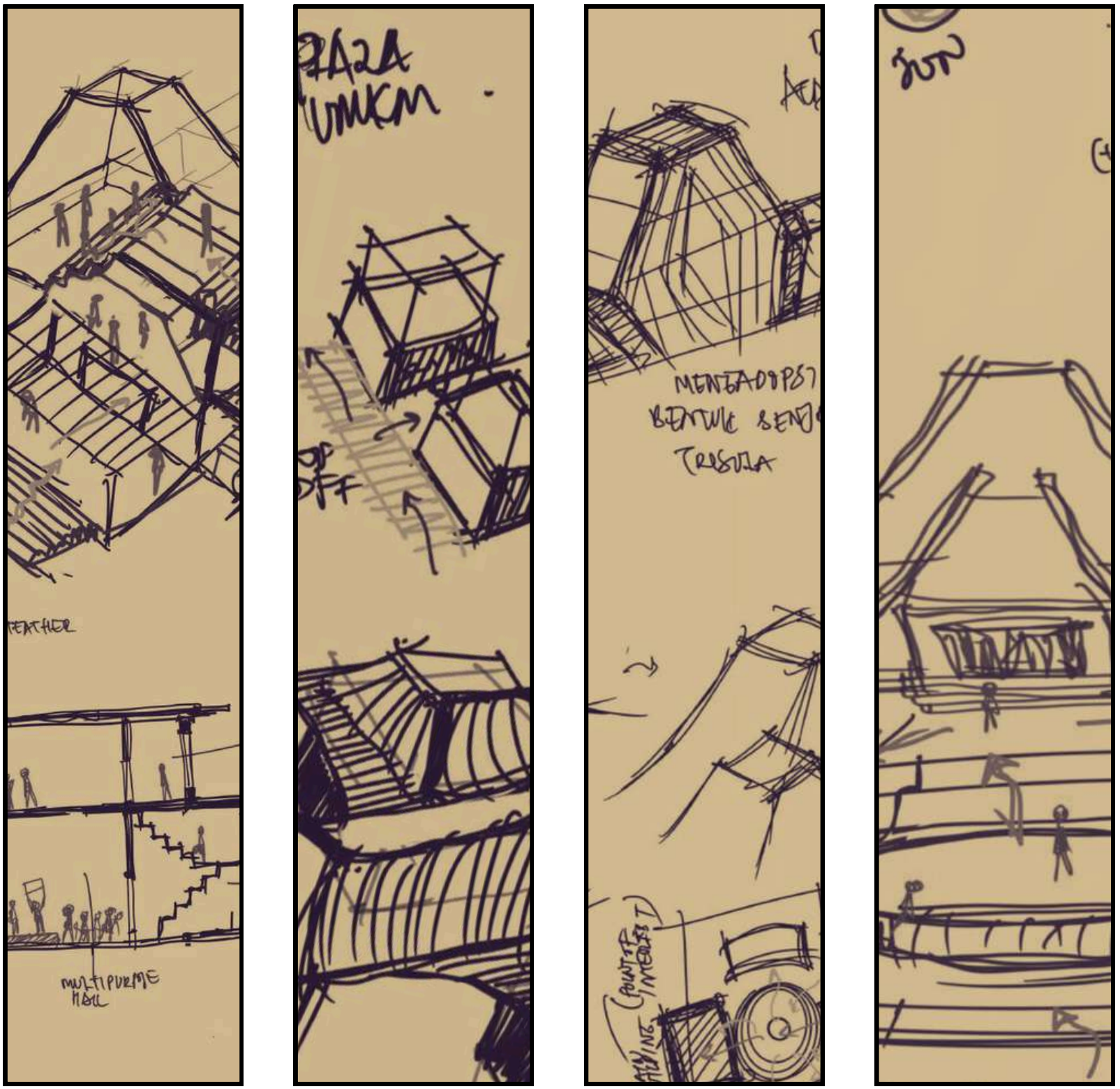
area booth UMKM dengan dikiri
kanannya terdapat kawasn toko dan
display

R. ARSIP & BACA

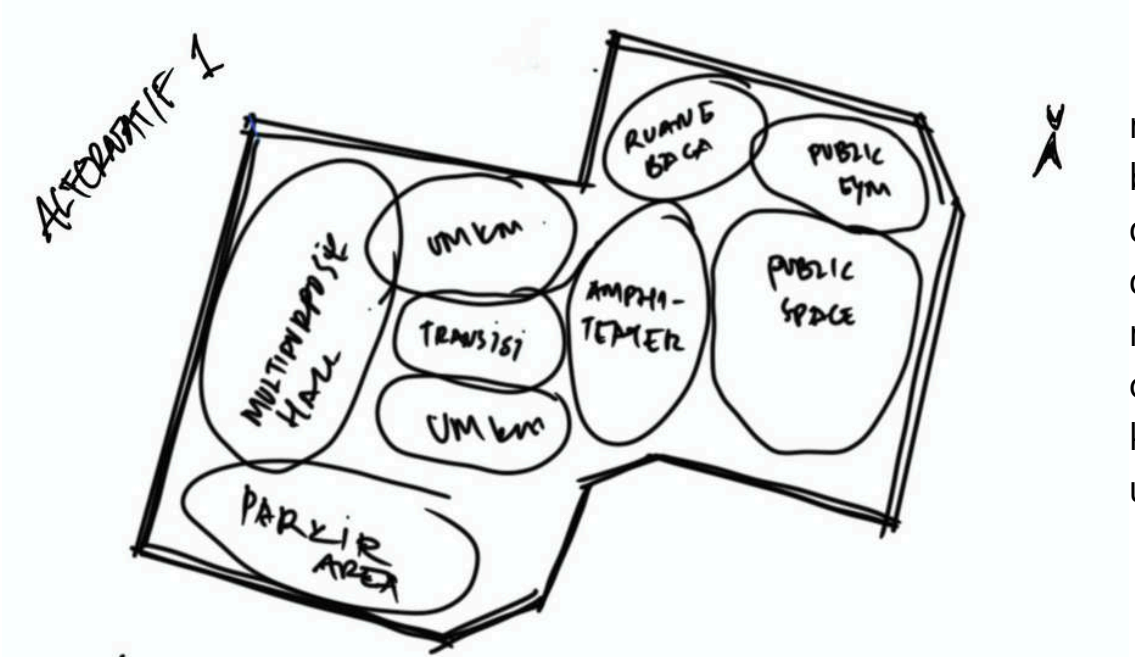


ruang Arsip dan ruang baca terdapat di satu
bangunan seperti ruangan perpustakaan
dengan lebih intensif dan terbuka untuk umum

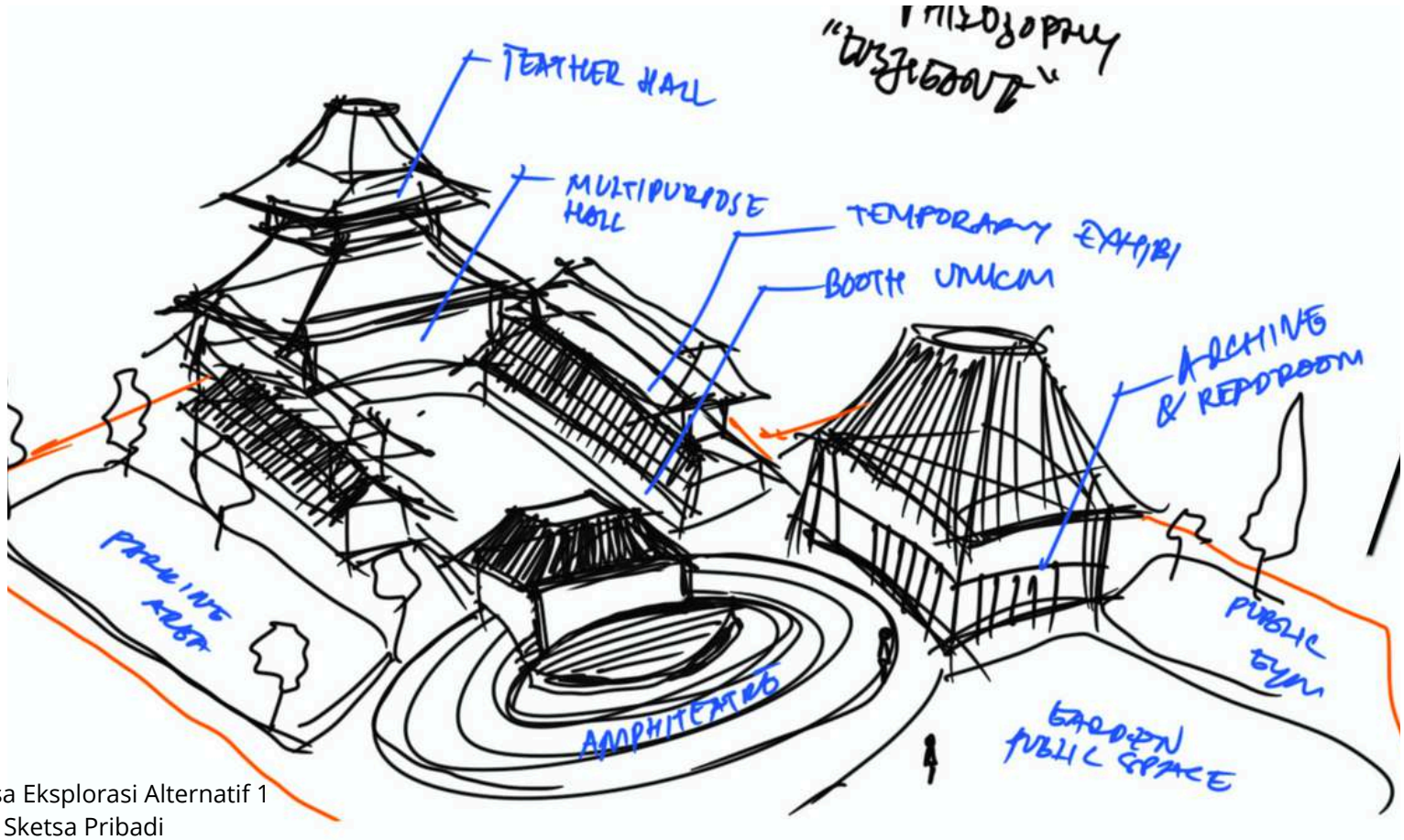
EKSPLOARASI & SKEMATIK DESIGN BANGUNAN



ALTERNATIF 1



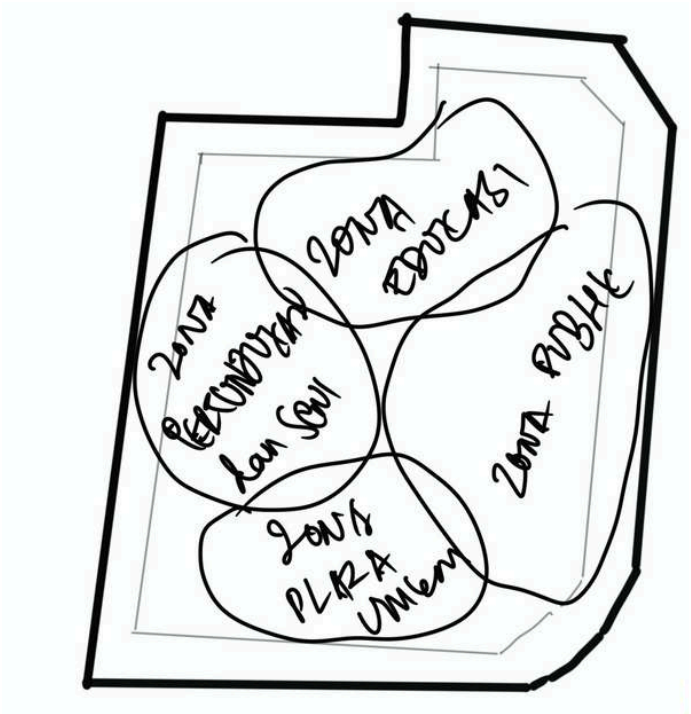
mengolah site 1 hektar yang berawal dengan ukuran 2 hektar dengan mempunyai 2 akses timur dan selatan. akses masuk timur menjadi jalur utama di cultural center dengan langusng masuk di kawasan zona publik. akses selatan untuk area parkir dan umkm.

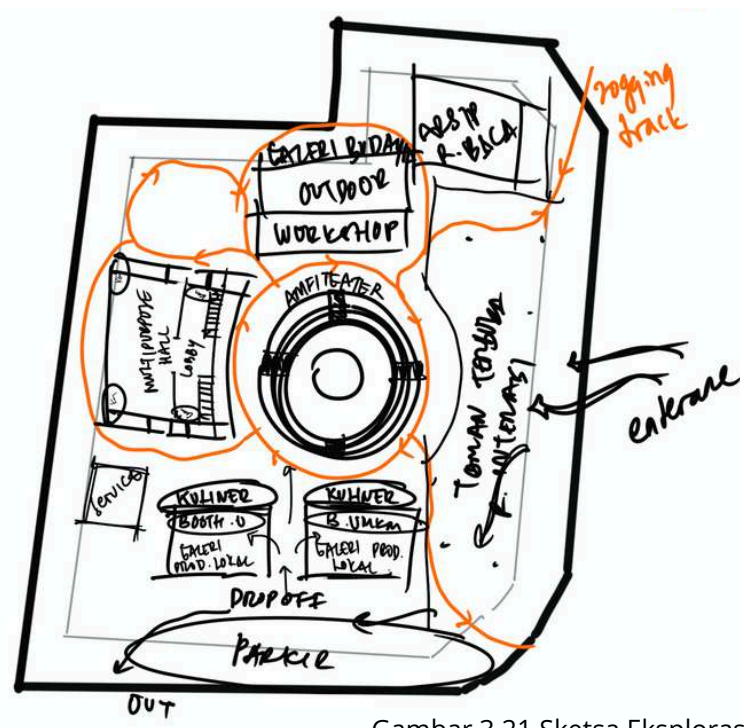


Gambar 3.20 Sketsa Eksplorasi Alternatif 1
Sumber : Sketsa Pribadi

kawasan cenderung rapat oleh masa bangunan dengan main building terdapat di zona pertunjukan dan seni. ruang amfiteater menjadi zona transisi dari kawasan publik ke kawasan lainnya.

ALTERNATIF 2





Gambar 3.21 Sketsa Eksplorasi Alternatif 2
Sumber : Sketsa Pribadi

zonasi area publik ditempatkan di sisi timur site sebagai akses utama masyarakat TBJ saat menggunakan area publik.

zona pertunjukan dan seni dijadikan main view bangunan saat masyarakat mengakses dari sisi timur (area publik)

akses masuk utama terletak di timur bangunan dengan 2 cabang jalan, arah utara menuju ke ruang arsip baca dan arah selatan meuju ke kawasan drop off, out dan parkir.

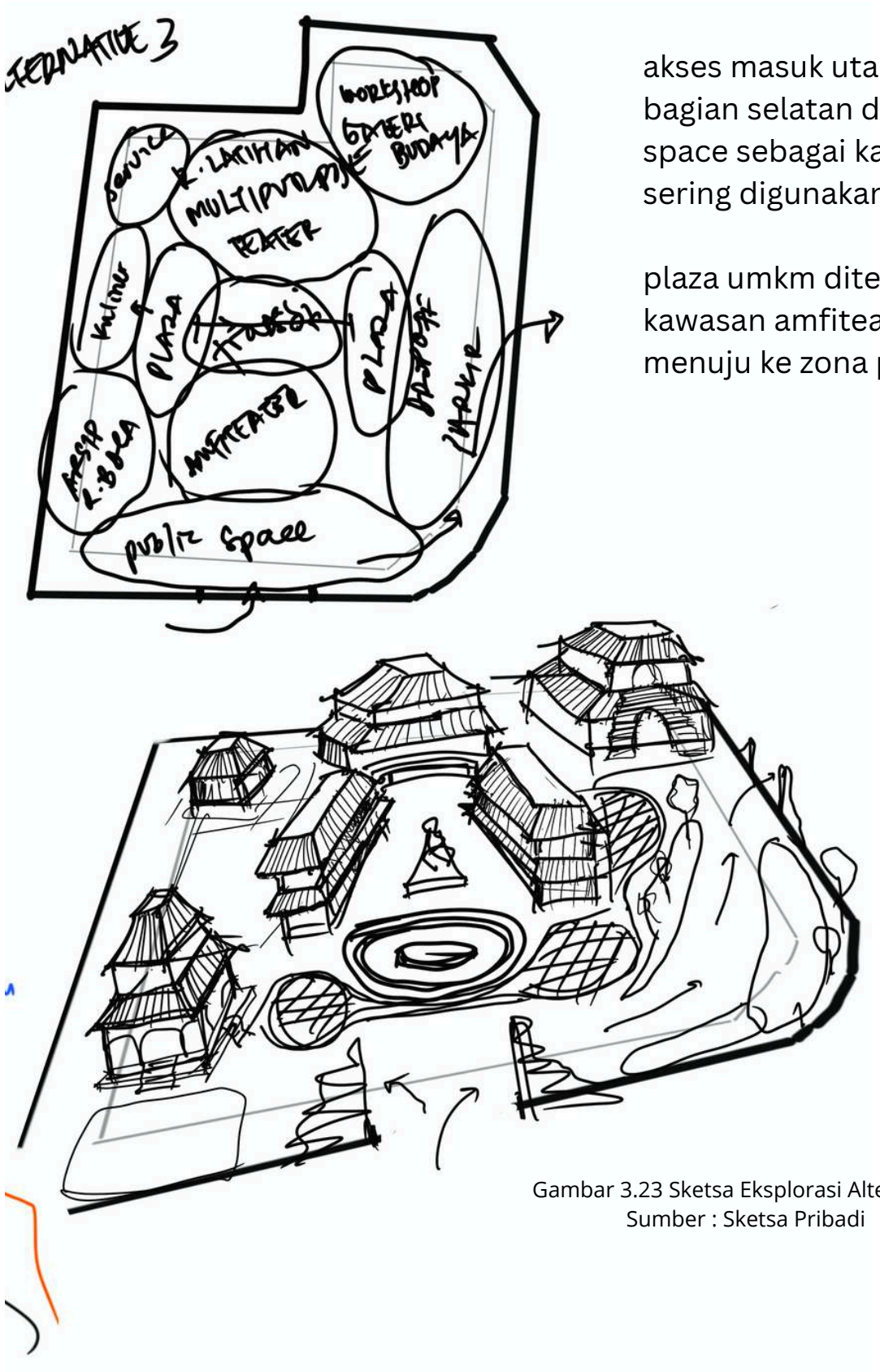
ALTERNATIF 2

Gambar 3.22 Sketsa Eksplorasi Alternatif 2
Sumber : Sketsa Pribadi

zonasi area publik ditempatkan di sisi timur site sebagai akses utama masyarakat TBJ saat menggunakan area publik.

zona pertunjukan dan seni dijadikan main view bangunan saat masyarakat mengakses dari sisi timur (area publik)

ALTERNATIF 3



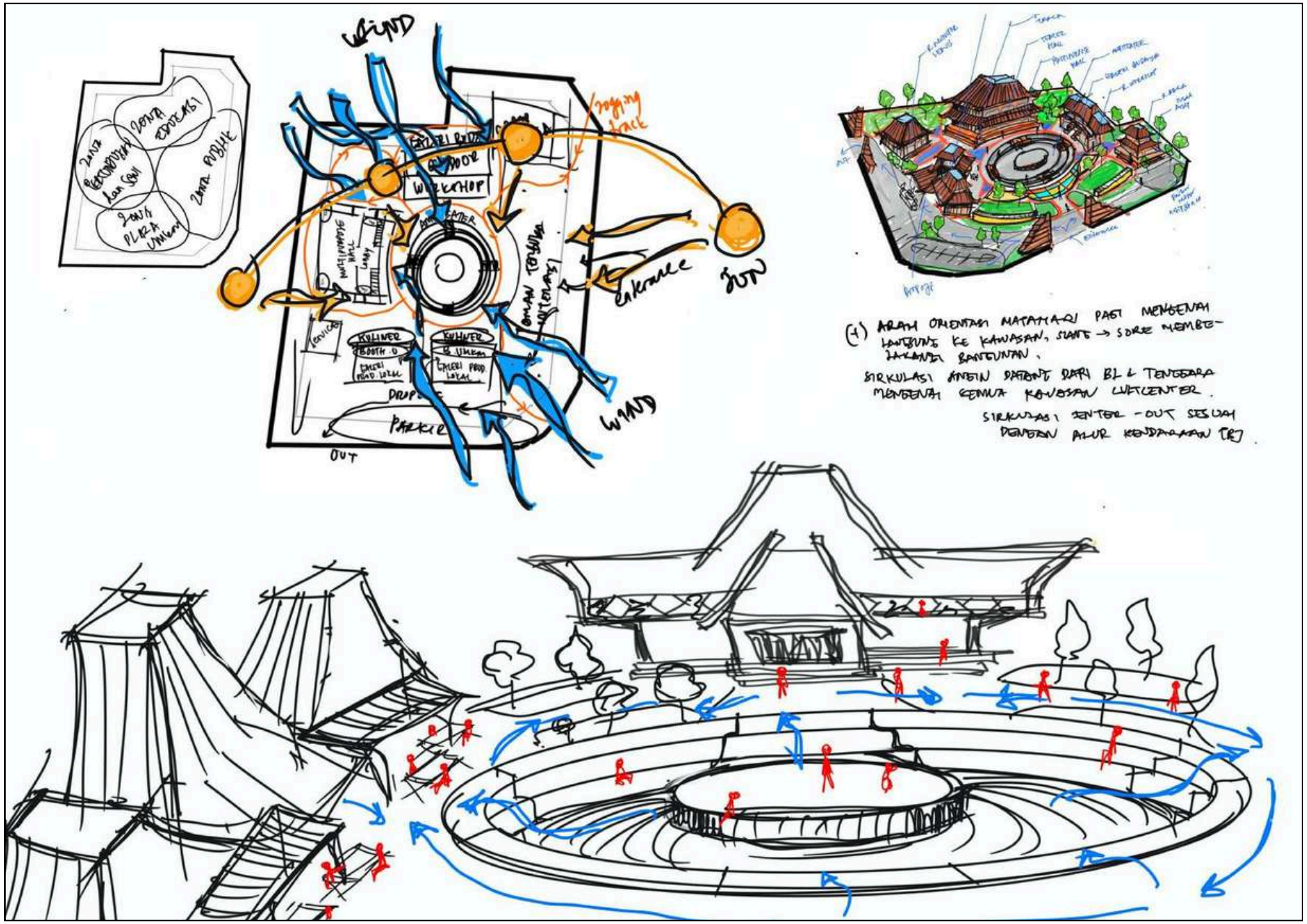
akses masuk utama terdapat di bagian selatan dengan public space sebagai kawasan yang akan sering digunakan masyarakat.

plaza umkm ditempatkan diantara kawasan amfiteater dan transisi menuju ke zona pentas seni.

terdapat 3 masa bangunan point of interest bagi masyarakat yang mengakses dari zona publik. terdapat main building pada kawasan pertunjukan seni dan diantaranya didukung dengan kawasan plaza.

Gambar 3.23 Sketsa Eksplorasi Alternatif 3
Sumber : Sketsa Pribadi

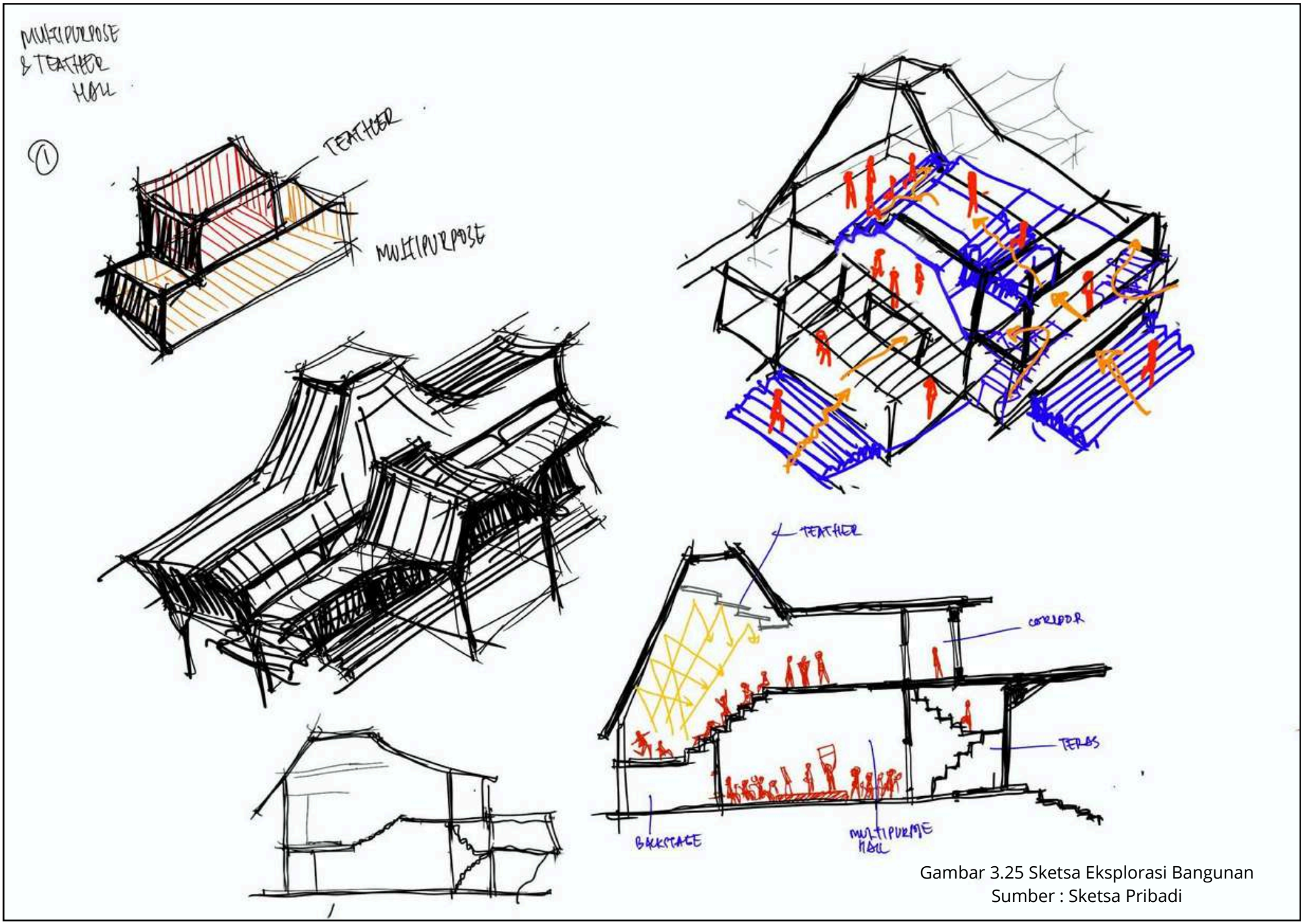
ALTENATIF TERPILIH



Gambar 3.24 Sketsa Eksplorasi Terpilih
Sumber : Sketsa Pribadi

arah orientasi matahari pagi mengenai langsung ke kawasan cultural center, siang ke sore membelakangi bangunan,
sirkulasi angin datang dari barat laut dan tenggara yang dapat tersalurkan ke semua kawasan cultural center,
sirkulasi datang dan perti sesuai dengan alur kawasan akses kendaraan Taman Balai Jagong

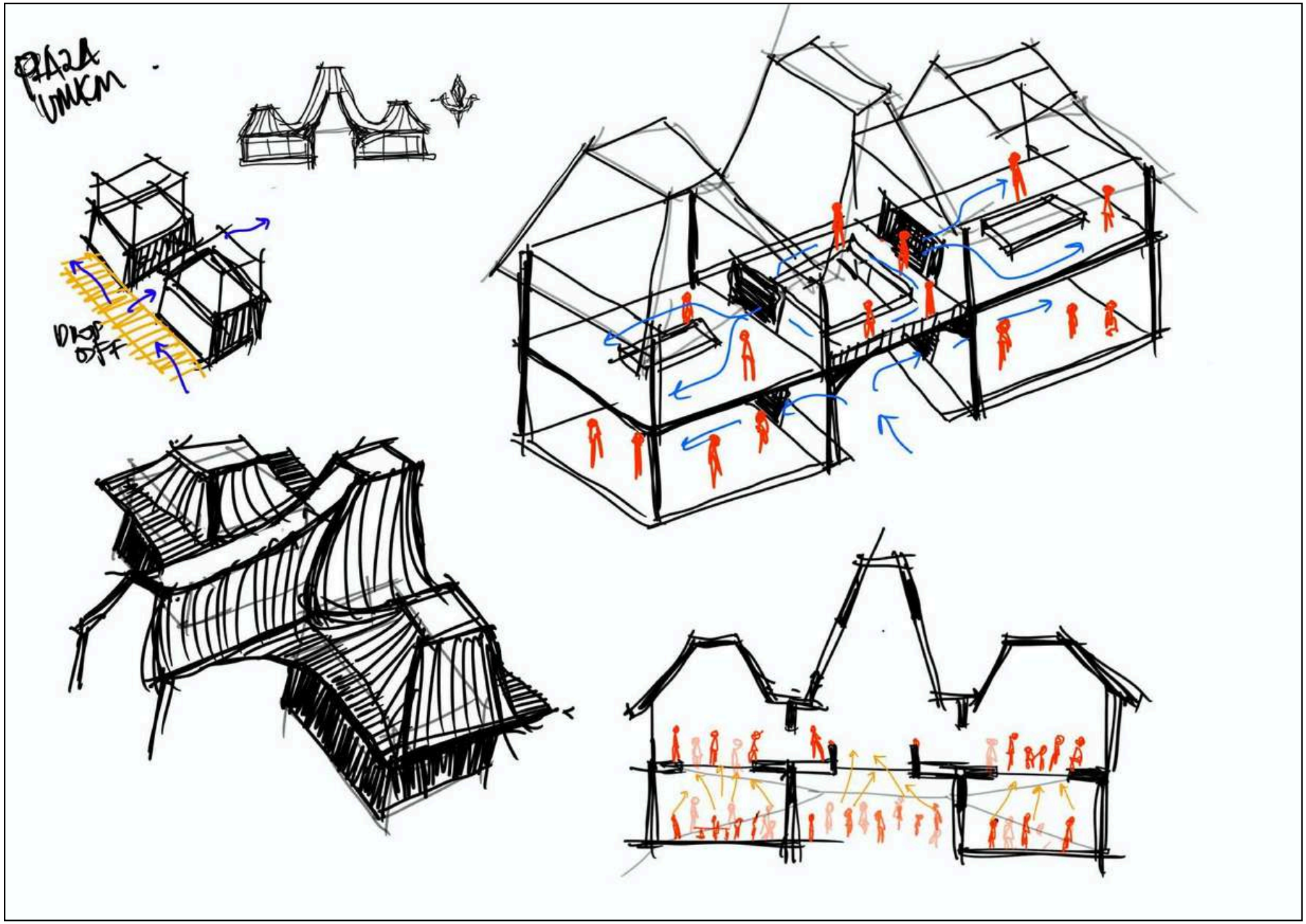
SKEMATIK DESIGN BANGUNAN



Gambar 3.25 Sketsa Eksplorasi Bangunan
Sumber : Sketsa Pribadi

Ruang Pentas dan seni mempunyai 2 fungsi bangunan yaitu sebagai gedung serba guna (multpurpose hal) dan gedung teater. bangunan terdapat 2 lantai dengan akses yang berbeda.

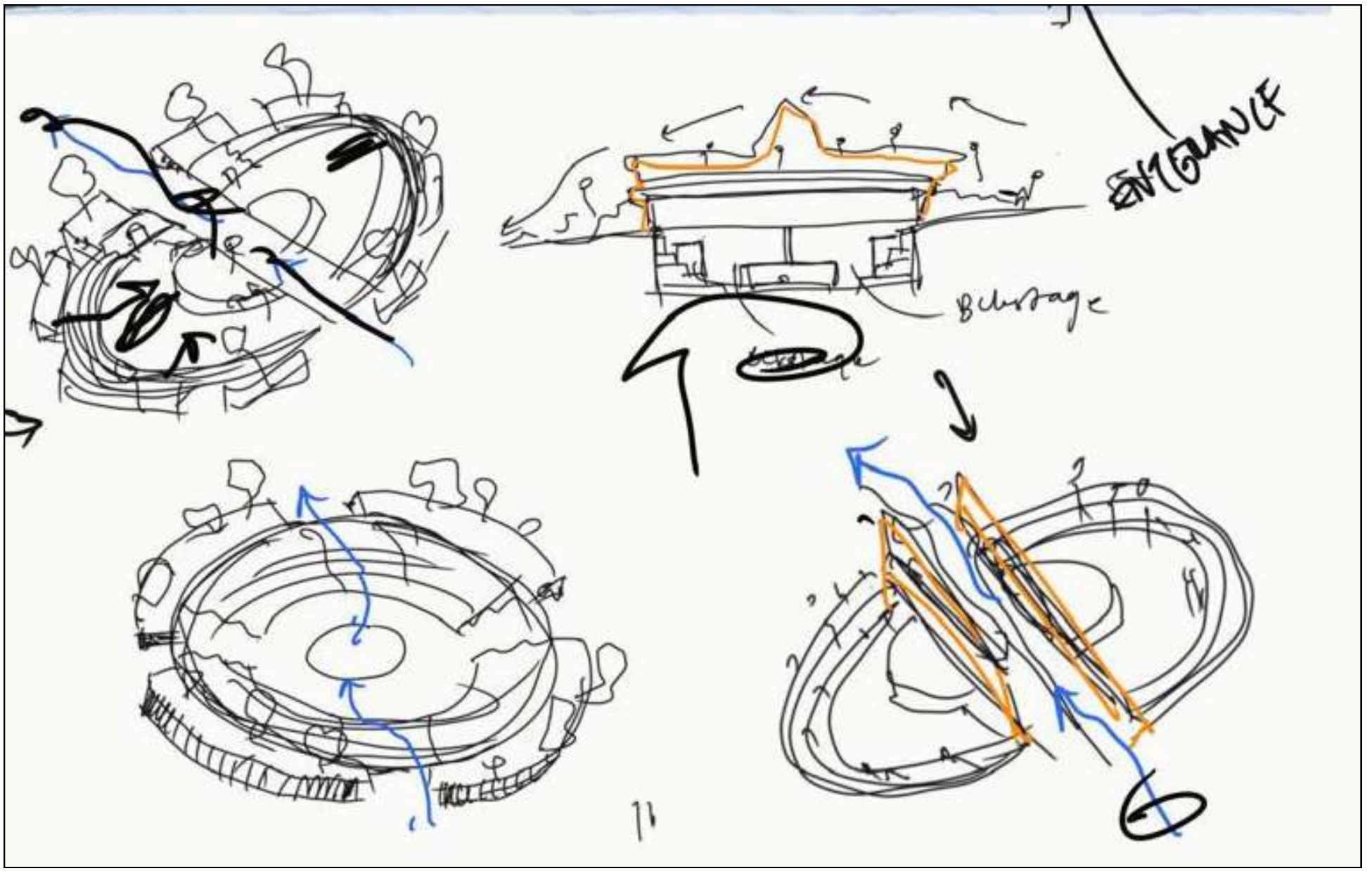
SKEMATIK DESIGN BANGUNAN



Gambar 3.26 Sketsa Eksplorasi Bangunan
Sumber : Sketsa Pribadi

Plaza UMKM mempunyai 2 lantai bangunan dengan fungsi yang berbeda. lantai bawah berfungsi sebagai booth galeri umkm kreatif dan galeri umkm. lantai atas sebgai display produk lokal dan area bersantai. ruangan didesain void keatas (lantai 1 dan 2 terlihat) agar pengguna dapat melihat situasi di lain lantai.

SKEMATIK DESIGN BANGUNAN



Gambar 3.27 Sketsa Eksplorasi Bangunan
Sumber : Sketsa Pribadi

Plaza UMKM mempunyai 2 lantai bangunan dengan fungsi yang berbeda. lantai bawah berfungsi sebagai booth galeri umkm kreatif dan galeri umkm. lantai atas sebgai display produk lokal dan area bersantai. ruangan didesain void keatas (lantai 1 dan 2 terlihat) agar pengguna dapat melihat situasi di lain lantai.

REKA RUPA RUANG

BAB 04
HASIL RANCANGAN

Situasi
Siteplan
Bangunan Utama
Tampak Kawasan
Implementasi Desain
Skema Sirkulasi Udara
Skema Sirkulasi Kawasan
DTP Bangunan
Detail-detail
Visual

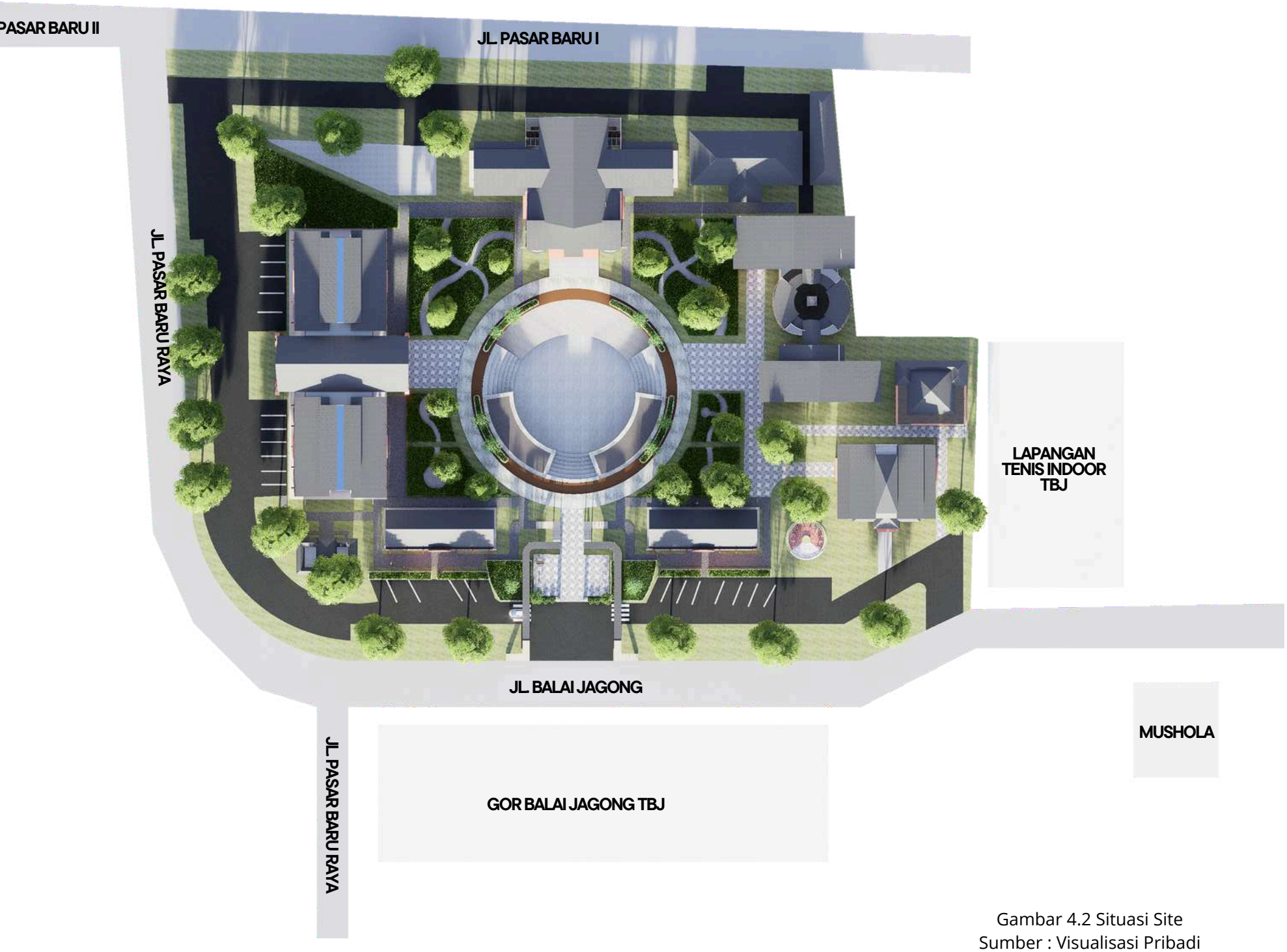
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DEPARTMENT of ARCHITECTURE
AKREDITASI UNGGUL
KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
CANBERRA ACCORD
QS STARS

Gambar 4.1 Visual Prespektif Hasil Desain
Sumber : Visualisasi Pribadi

Hasil perancangan kawasan Pusat kebudayaan dengan terdapat fasilitas-fasilitas pendukung yang diambil dari prinsip living cultur “GUSJIGANG” pada masyarakat Kudus

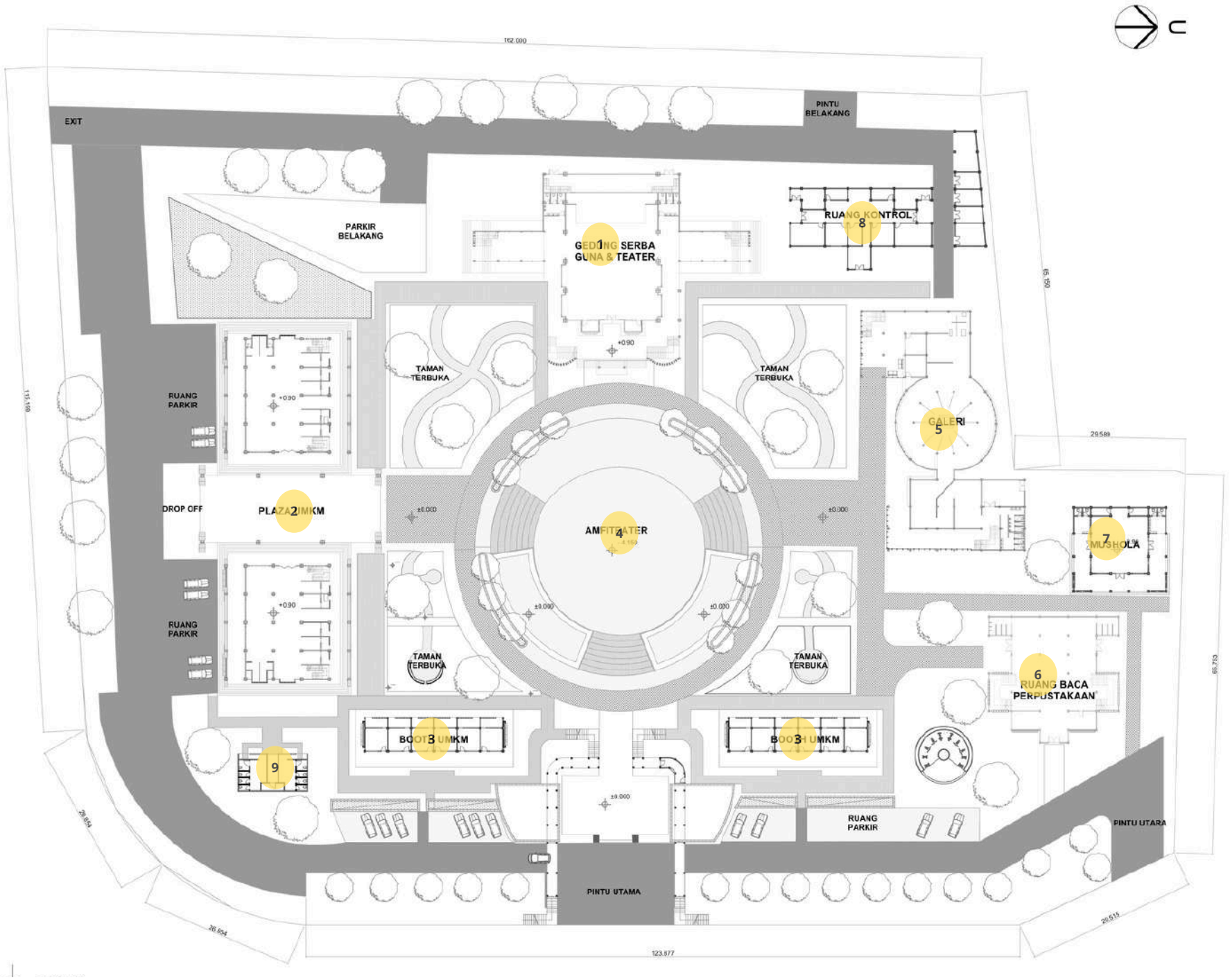
SITUASI SITE

kawasan perancangan berada di area Taman Balai Jagong kota Kudus dengan berlokasi di pojok bawah dengan bersampingan dengan Pasasr Baru sebagai kawasan luar TBJ.



Gambar 4.2 Situasi Site
Sumber : Visualisasi Pribadi

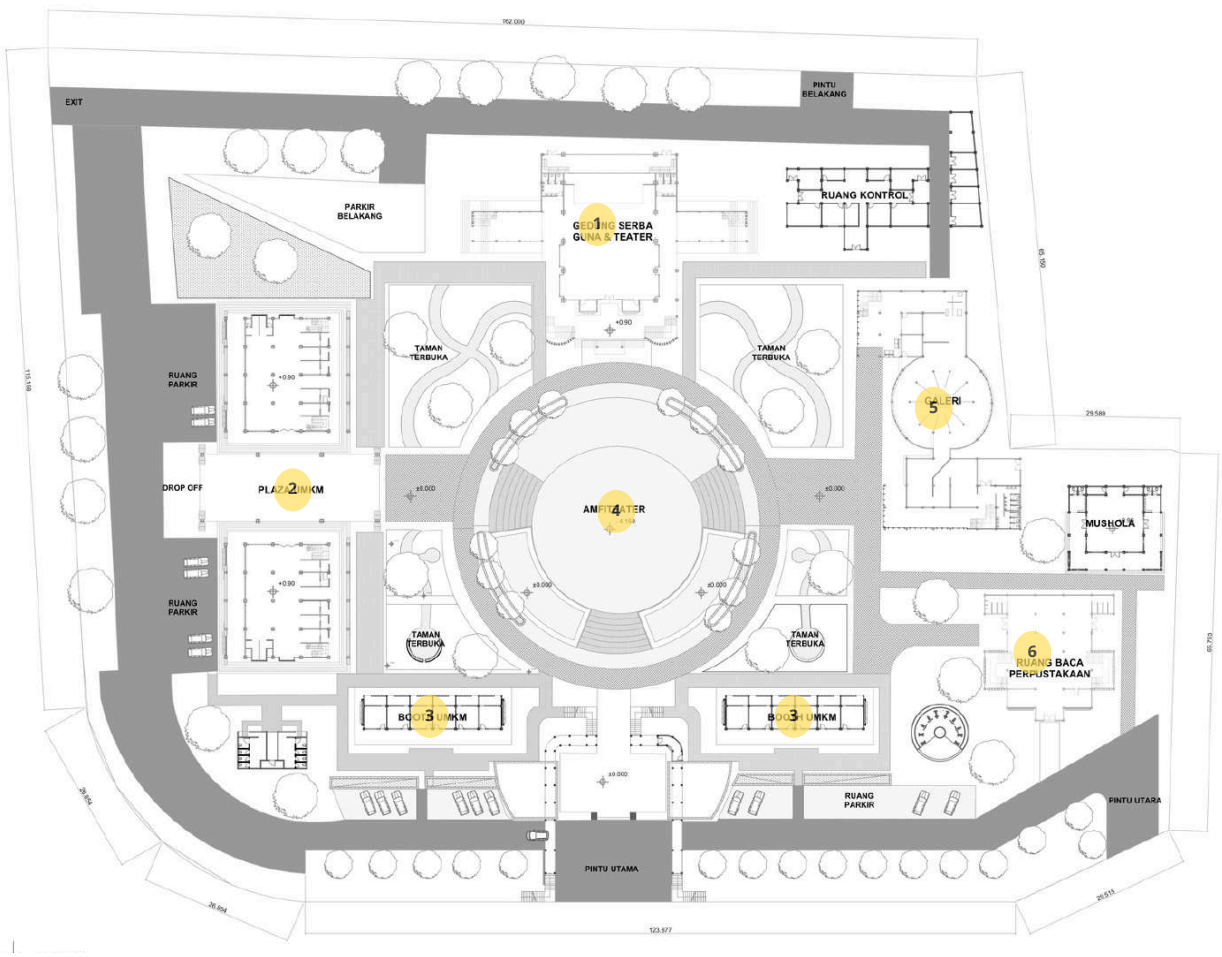
SITEPLAN



1. Gedung Serba Guna & Teater
2. Plaza UMKM
3. Booth UMKM
4. Amfiteater
5. Galeri Budaya
6. R. Baca
7. Mushola
8. Ruang Kontrol
9. WC Umum

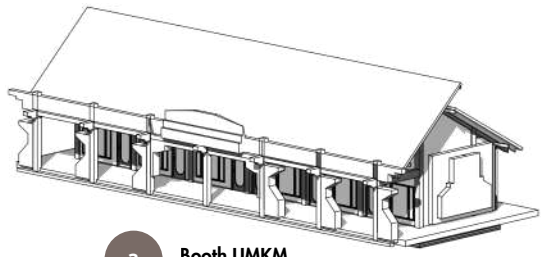
JALAN ASPAL
PAVING BATU ALAM
PAVING BLOK
VEGETASI

BANGUNAN UTAMA

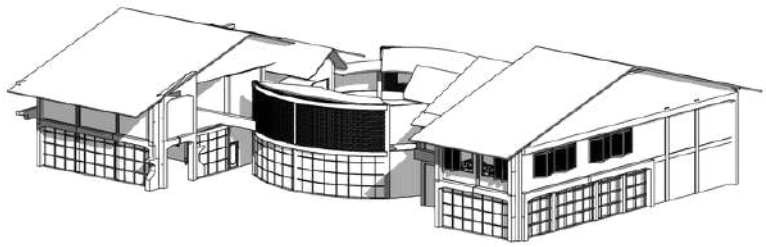


1 Gedung Serba Guna & Teater

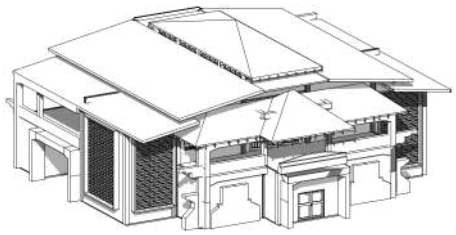
2 Plaza UMKM



3 Booth UMKM



5 Galeri Budaya



6 R. Baca

TAMPAK KAWASAN

TAMPAK BARAT

TAMPAK SELATAN

TAMPAK TIMUR

TAMPAK UTARA

Gambar 4.3 Prespektif Ruang Publik Cultural Center
Sumber : Visualisasi Pribadi

Suasana pada kawasan ruang terbuka di Gusjigang Cultural Center dengan berbagai macam aktivitas yang terjadi, seperti : berolahraga, berkumpul, berekreasi, pentas seni

Gambar 4.4 Prespektif Ruang Publik Cultural Center
Sumber : Visualisasi Pribadi

Gambar 4.5 Prespektif Ruang Publik Cultural Center
Sumber : Visualisasi Pribadi

IMPLEMENTASI DESAIN BATA ROSTER

Gambar 4.6 Prespektif Area Booth UMKM
Sumber : Visualisasi Pribadi

Gambar 4.7 Prespektif Gedung Serba Guna
Sumber : Visualisasi Pribadi

Beberapa titik menggunakan bata berongga untuk penghawaan alami pada bangunan untuk sirkulasi udara agar tetap masuk dalam bangunan.

PNEGGUNAAN MATERIAL LOKAL

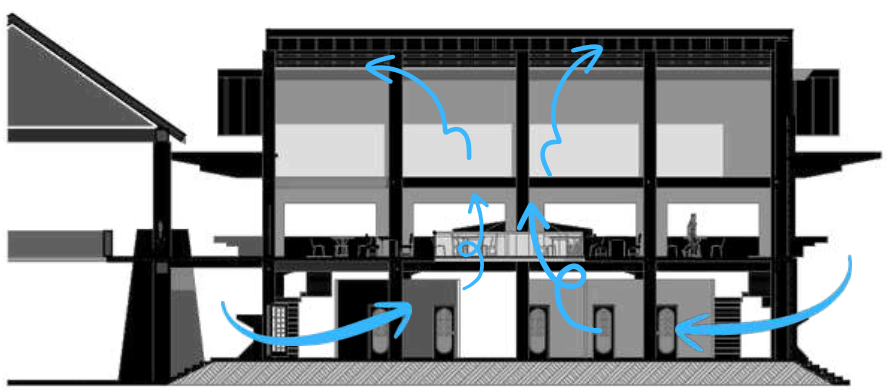
Gambar 4.8 Prespektif Booth UMKM
Sumber : Visualisasi Pribadi

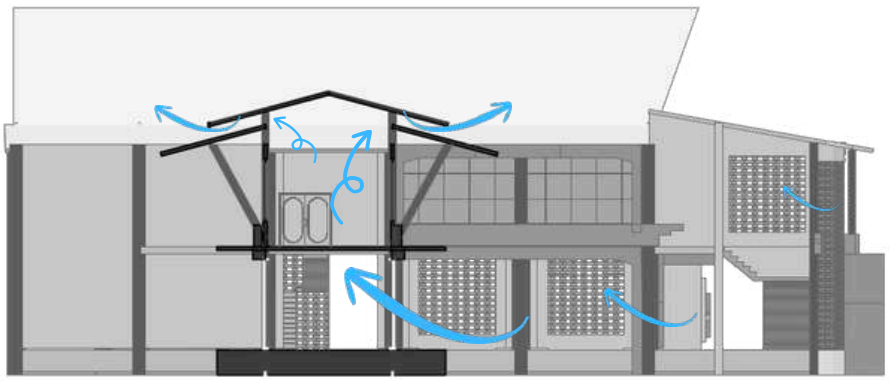
pengaplikasian ornamen gapura bangunan hindu untuk memberikan kesan lokalitas yang tetap melekat di bangunan baru.

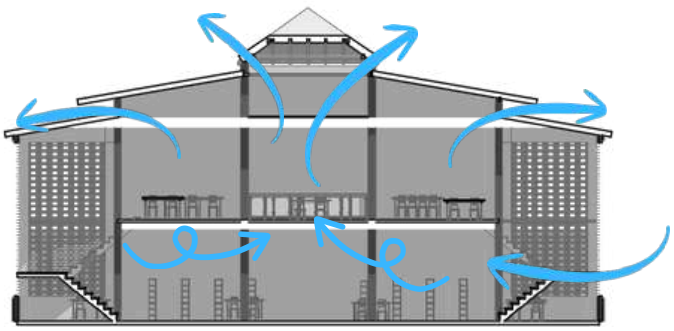
Gambar 4.9 Hasil Implementasi Desain
Sumber : Visualisasi Pribadi & Google Image

Material yang digunakan adalah bata merah dengan teknik konstruksi modern dengan merespon iklim sekitar dengan digunakan sebagai skin bangunan dan sirkulasi.

SKEMA SIRKULASI UDARA

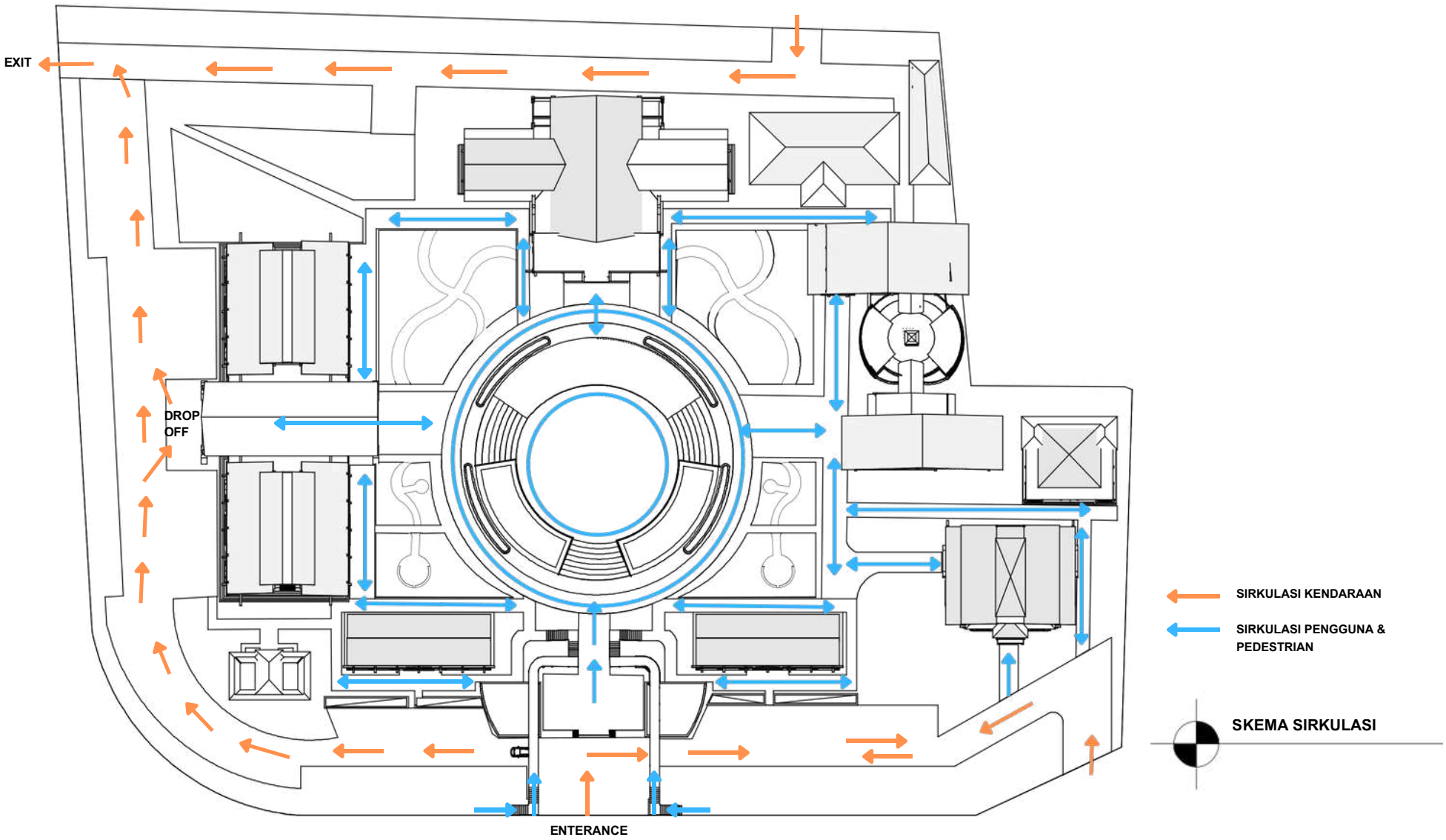






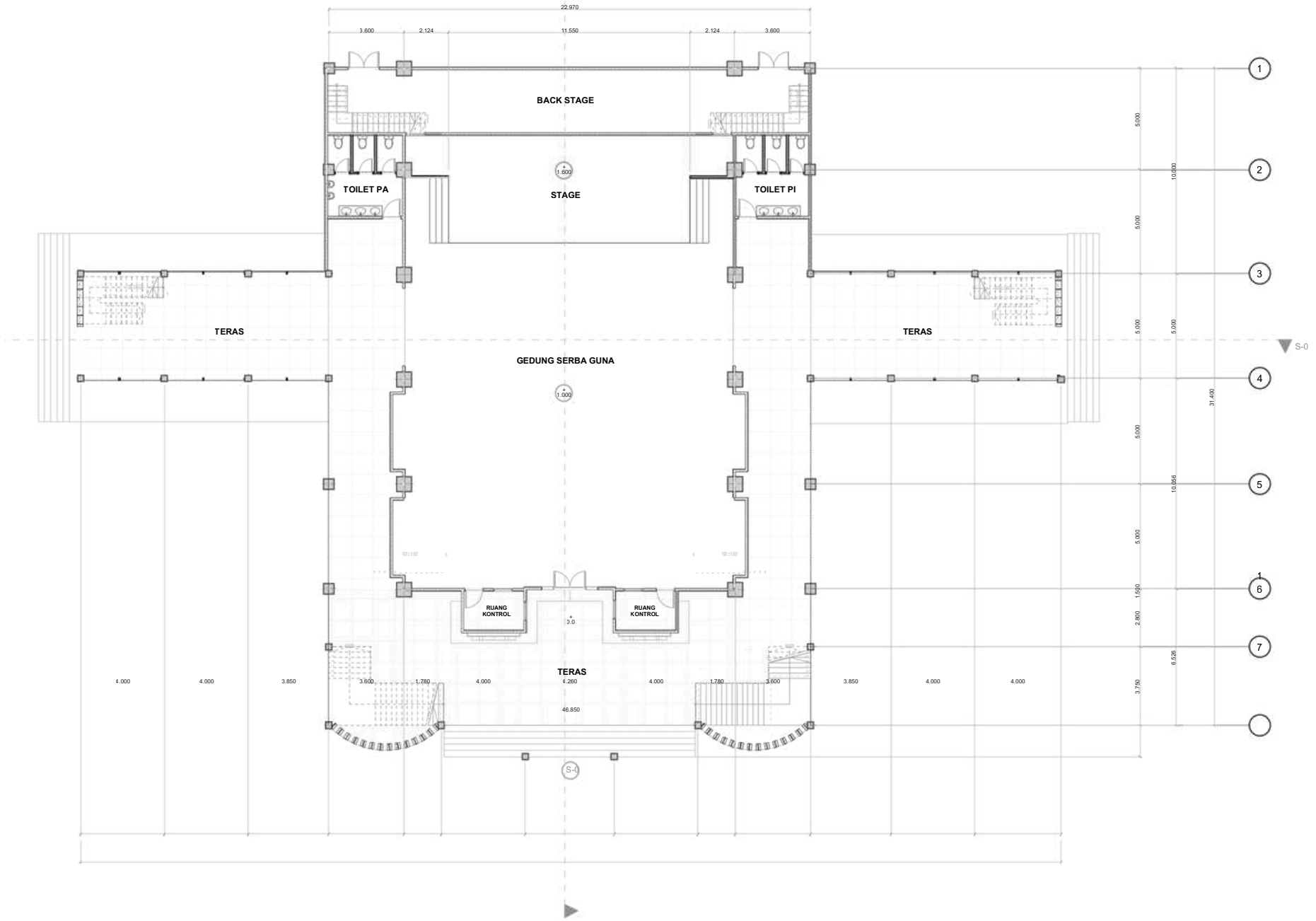
Bukaan-bukaan pada bangunan dan bata berongga memberikan sirkulasi yang baik di dalam bangunan. Atap dibuat dengan memberikan rongga di atas untuk melancarkan sirkulasi udara

SKEMA SIRKULASI KAWASAN



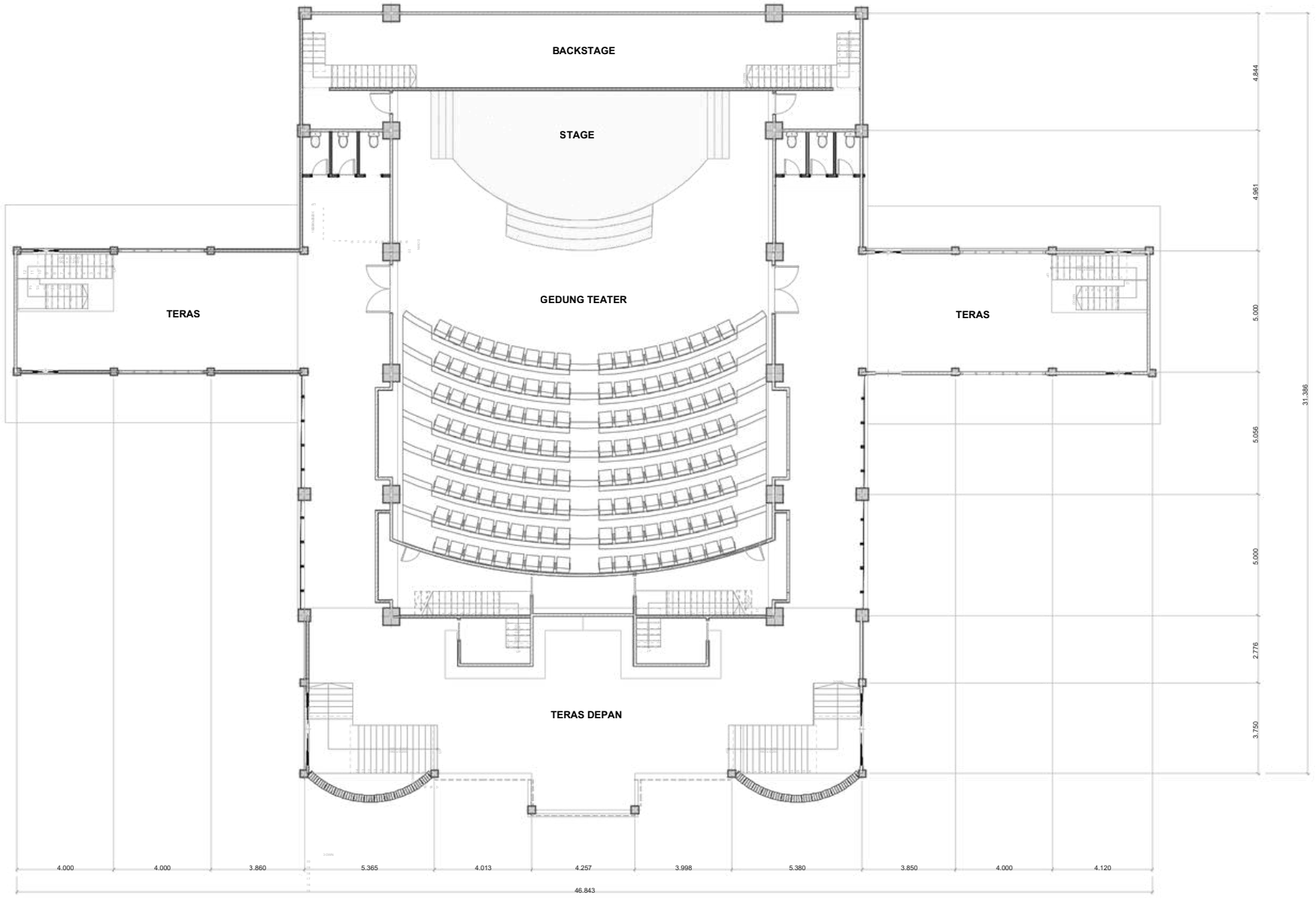
terdapat 2 skema sirkulasi yaitu sirkulasi pengguna pedestrian (biru) dan skema sirkulasi kendaraan (oranye) dengan arah sirkulasi yang berbeda.

DENAH GEDUNG SERBAGUNA & TEATER



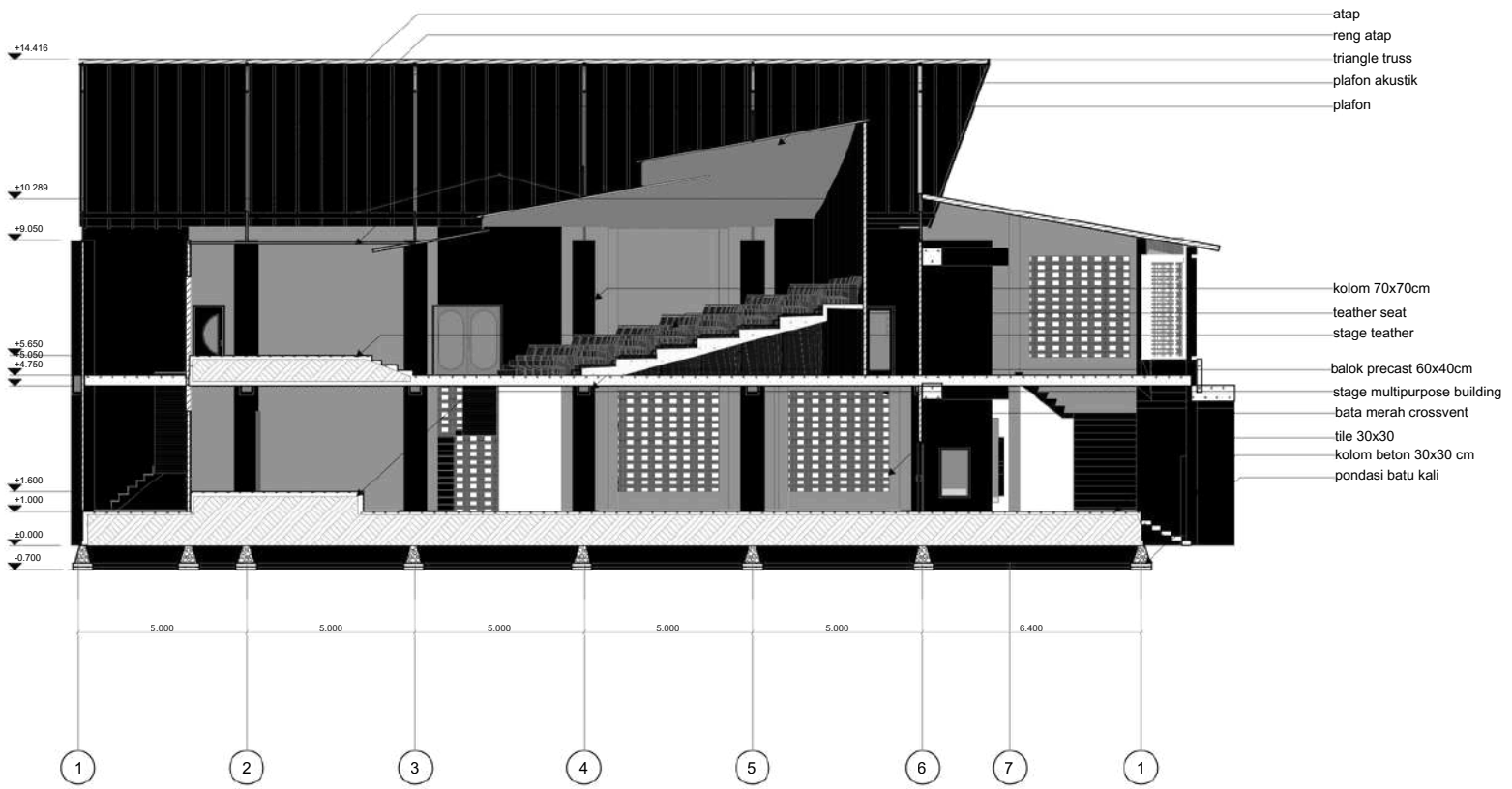
Denah gedung serba guna dikhususkan untuk area pentas dan kawasan serba guna yang dapat dipakai untuk bermacam-macam kegiatan. area serba guna (tengah) menggunakan sistem bentang lebar sekitar 15 x 25 cm. diarea depan dan sisi samping terdapat teras dan selasar.

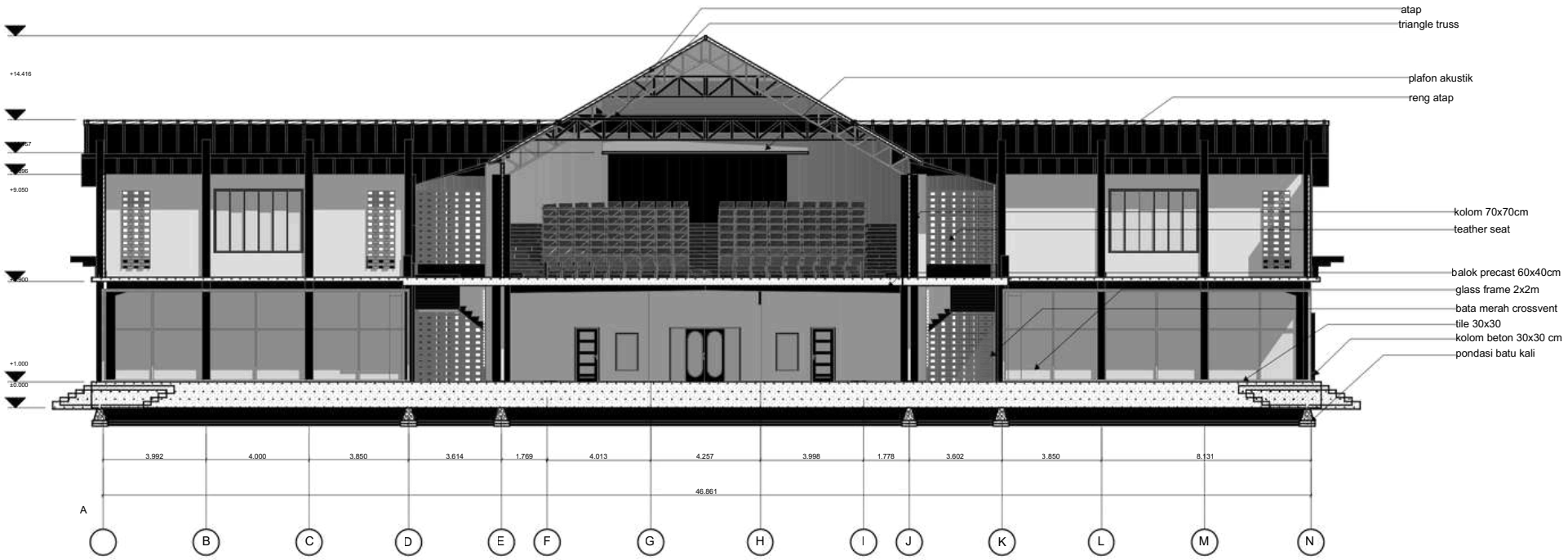
GEDUNG SERBAGUNA & TEATER



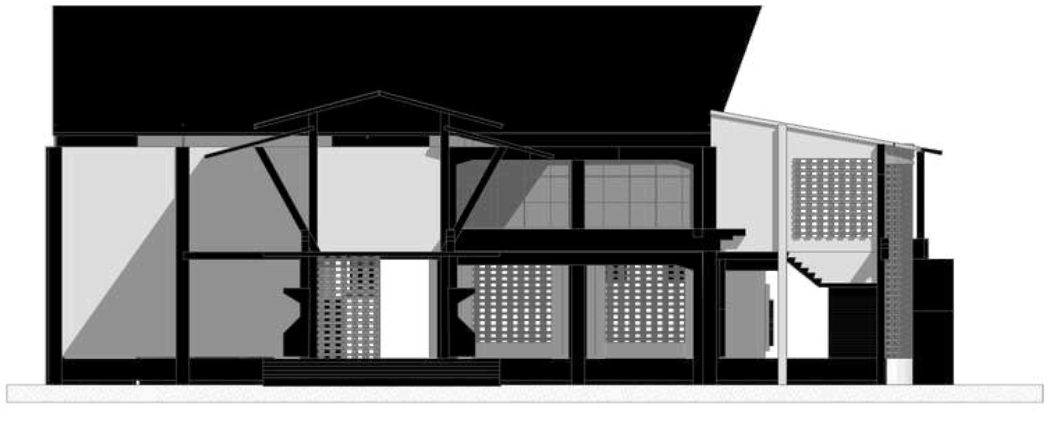
Denah lantai 2 dikhususkan untuk area pertunjukan teater dengan total kapasitas seat sebesar 144 kursi penonton. area teater didukung oleh teras selasar yang berada di sisi kiri dan kanan dengan akses berada di depan area teras depan.

POTONGAN SERBAGUNA & TEATER

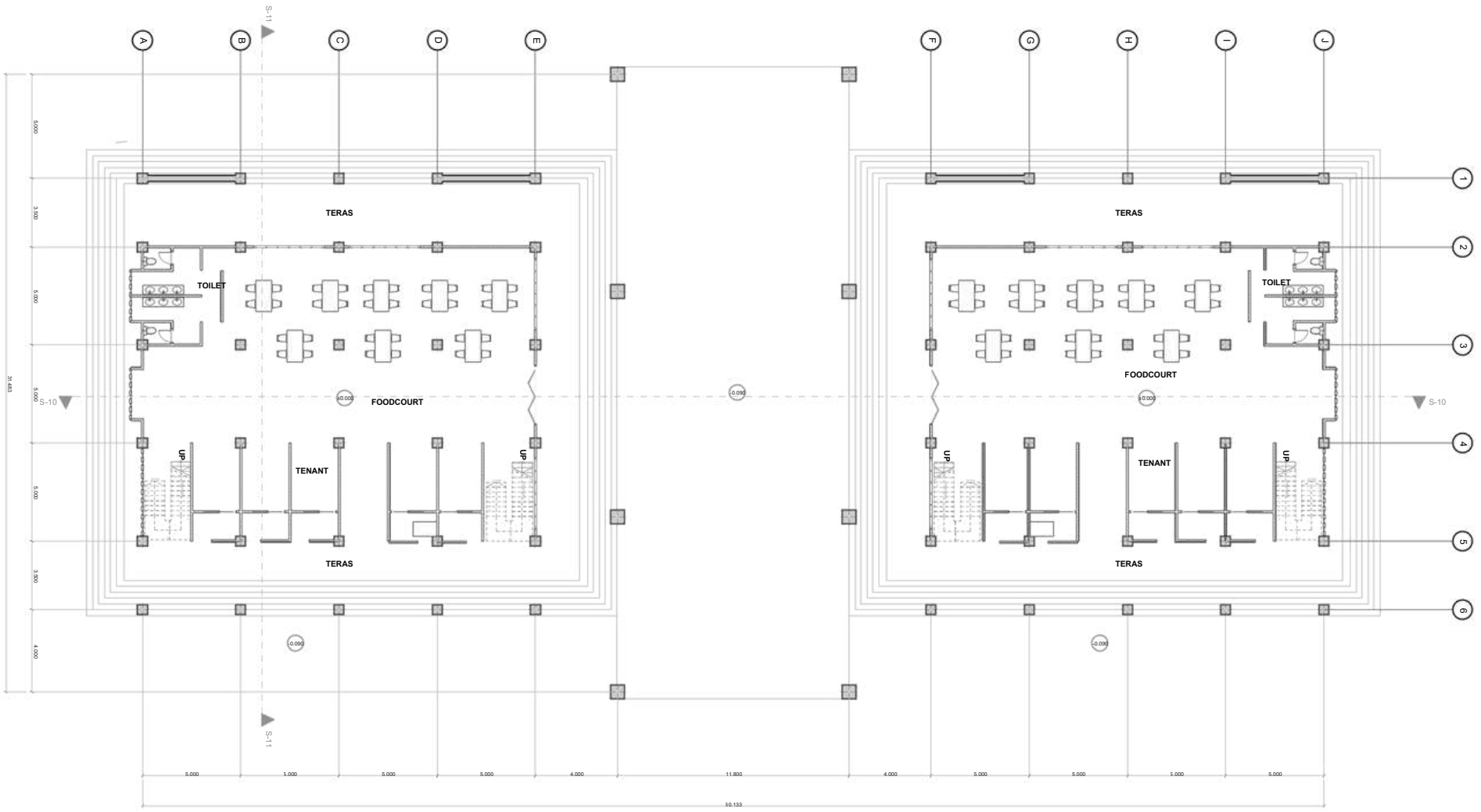




TAMPAK & PRESPEKTIF

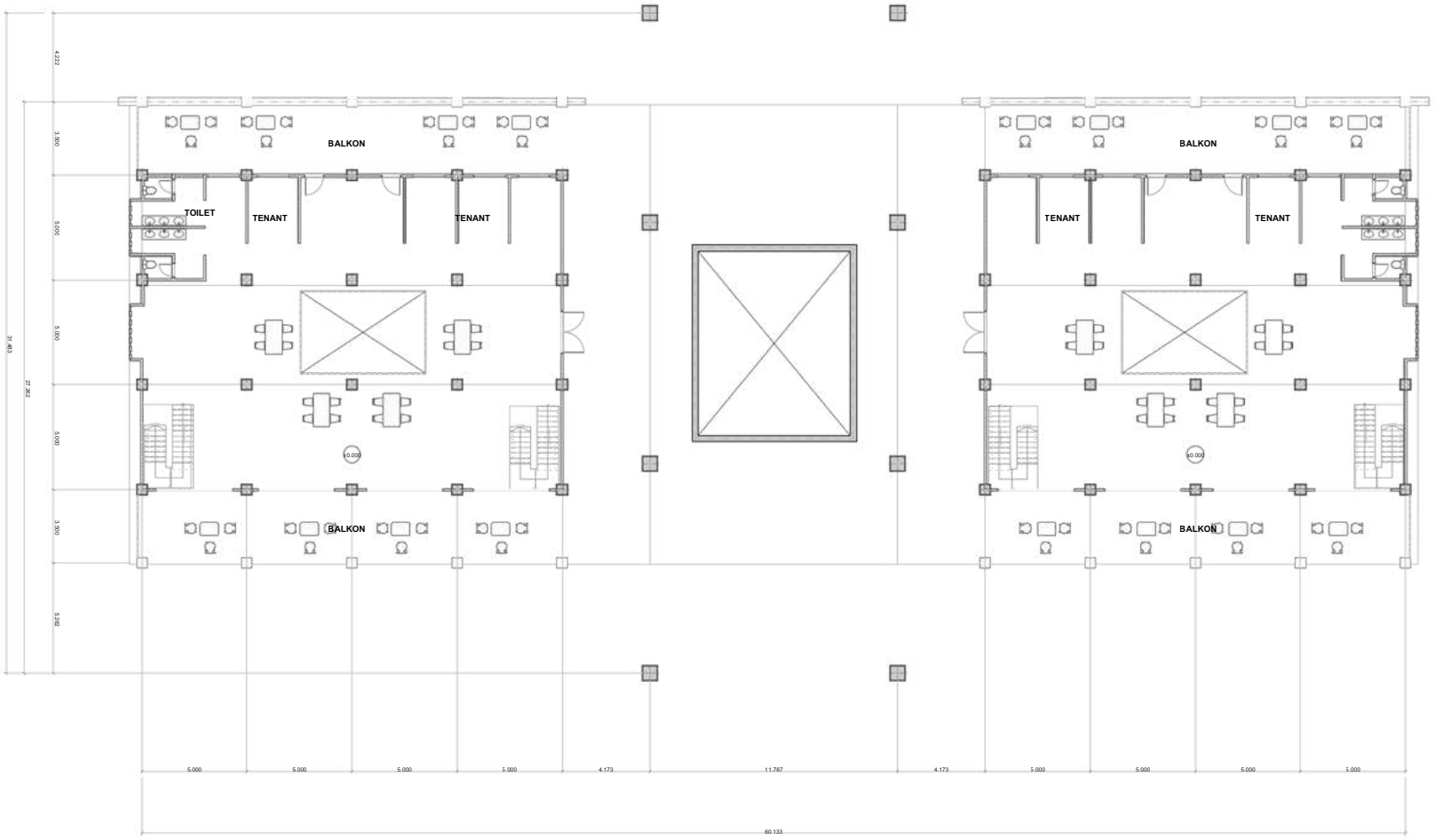


DENAH PLAZA UMKM



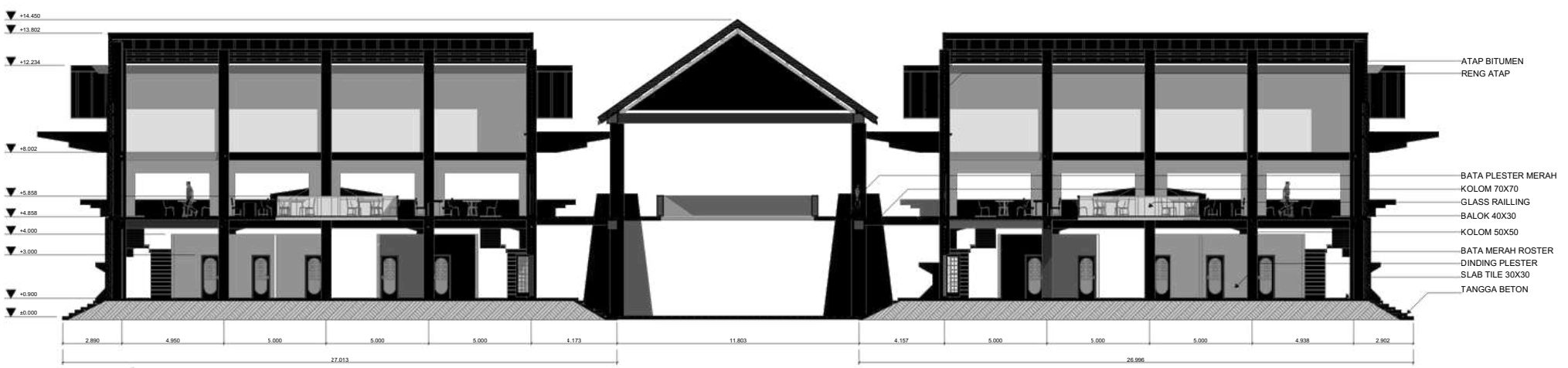
Denah lantai 1 plaza UMKM terdapat area tenant yang dikhususkan untuk foodcourt. terdapat area makan dan area pejual umkm makanan dengan terdapat teras di sisi luar bangunan. terdapat area selasar di terngah bangunan yang berfungsi sebagai akses utama pengguna yang datang dari luar / area drop off.

DENAH PLAZA UMKM



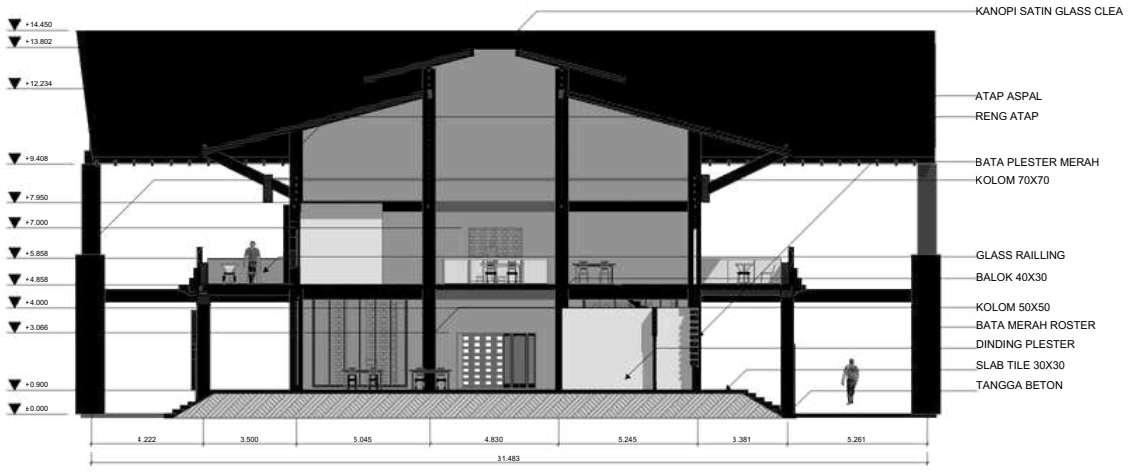
Denah lantai 2 plaza UMKM merupakan area foodcourt lantai 2 yang mempunyai view kawasan area dalam cultural center. lantai 2 terkoneksi secara langsung dari gedung 1 dan gedung 2 dengan perantara balkon yang menghubungkan kedua gedung tersebut. terdapat area void pada masing-masing gedung dan area balkon tengah bangunan yang berfungsi untuk pengalaman visual dan sirkulasi udara.

POTONGAN PLAZA UMKM



POTONGAN A-A'

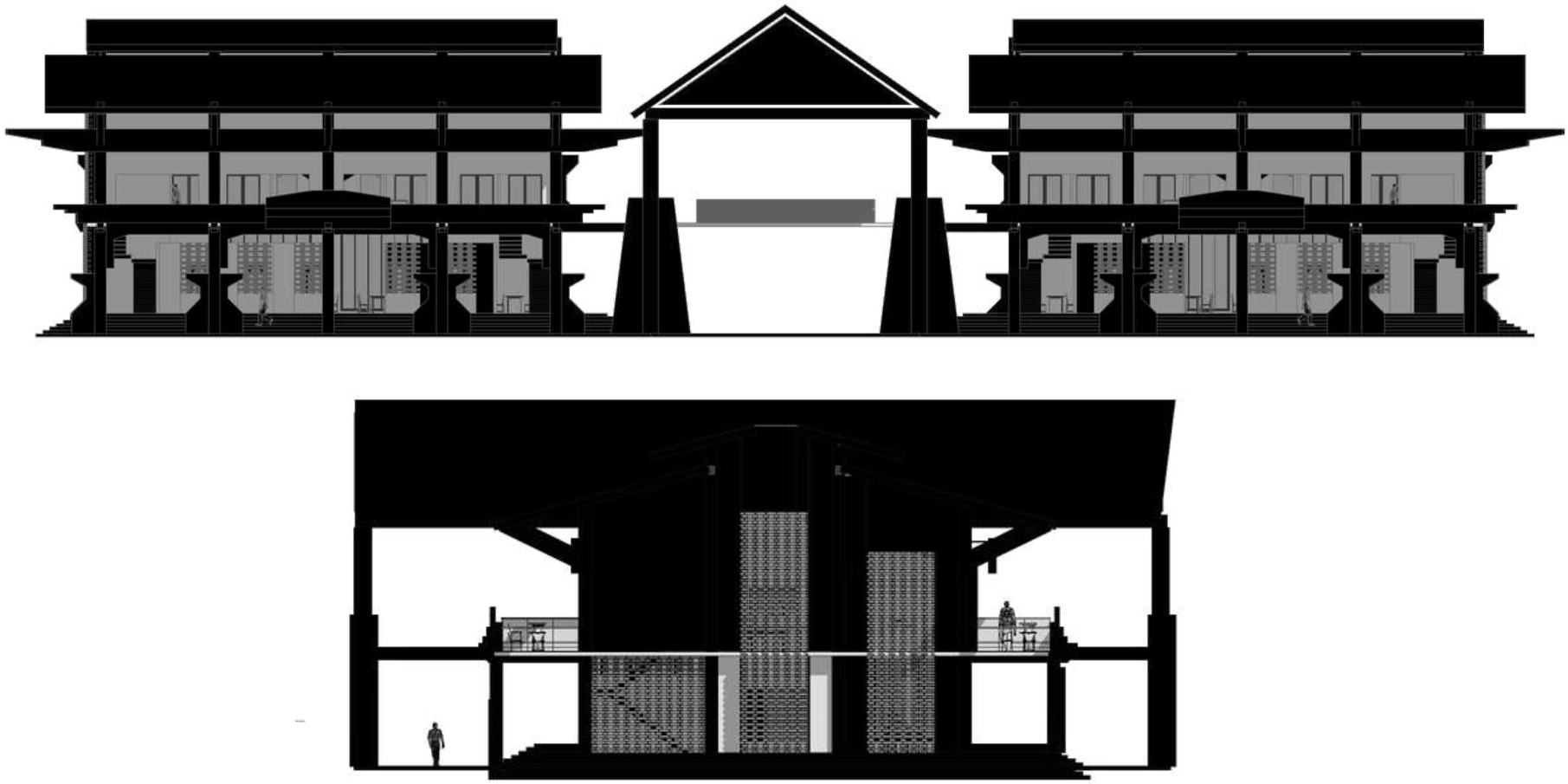
1:150



POTONGAN B-B'

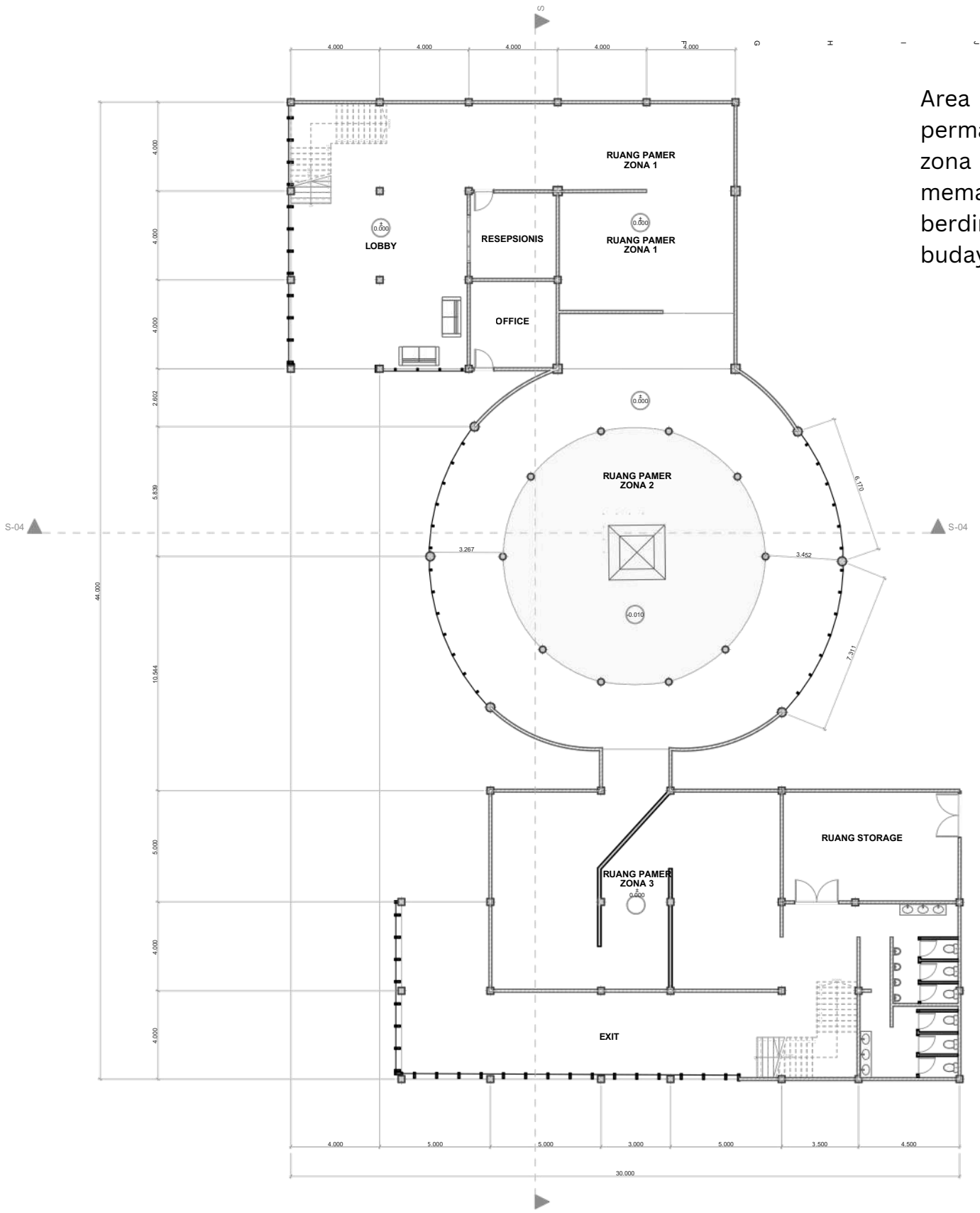
1:150

TAMPAK & PRESPEKTIF



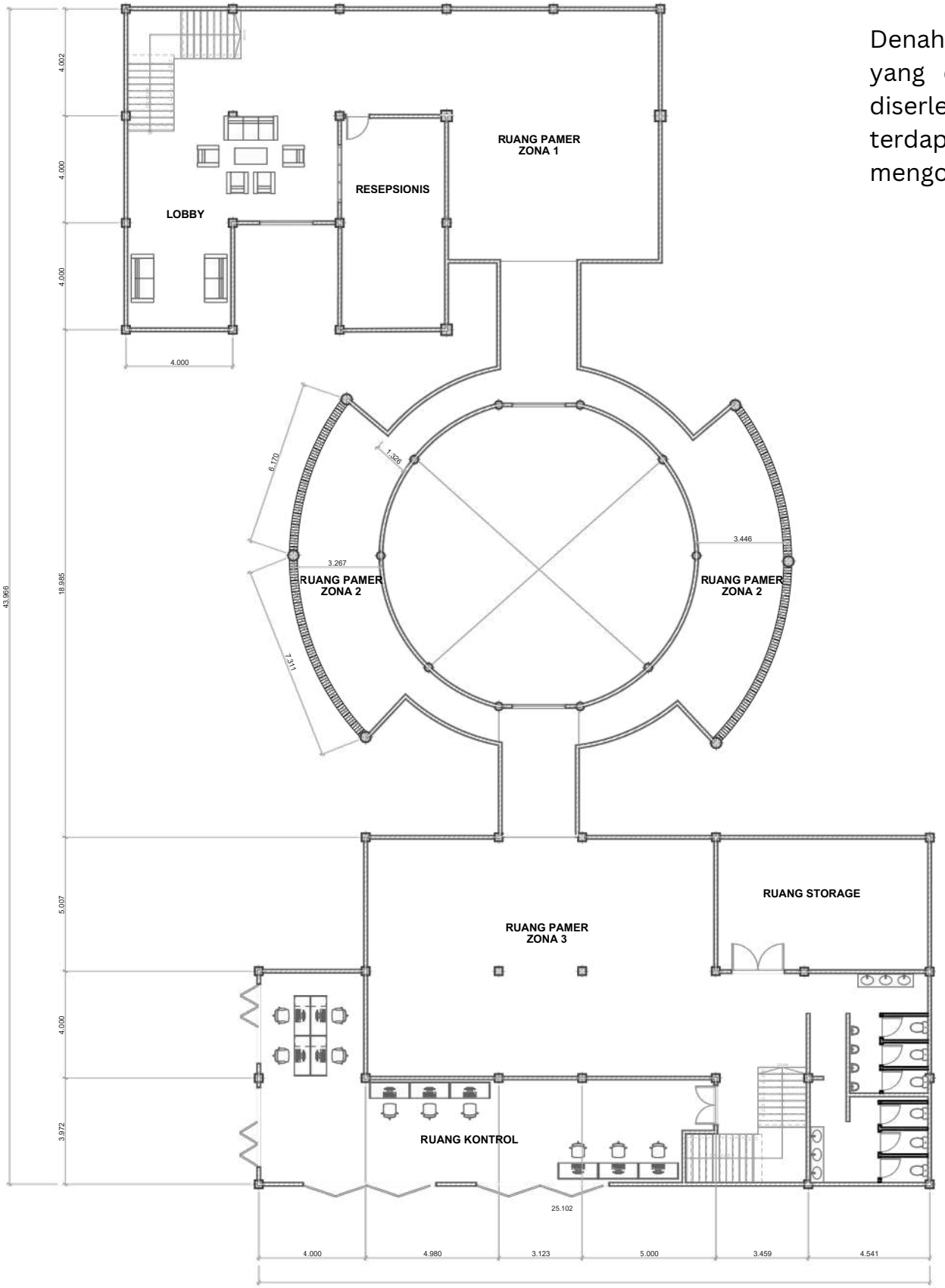
Gambar 4.10 Hasil Visualisasi Plaza UMKM
Sumber : Visualisasi Pribadi

GEDUNG GALERI



Area denah lantai 1 berfungsi sebagai galeri permanen dengan menyuguhkan pengalaman zona pamer yang terbagi oleh 3 zona dan memamerkan sejarah kawasan kot Kudus berdiri dan sampai sekarang yang kaya akan budaya.

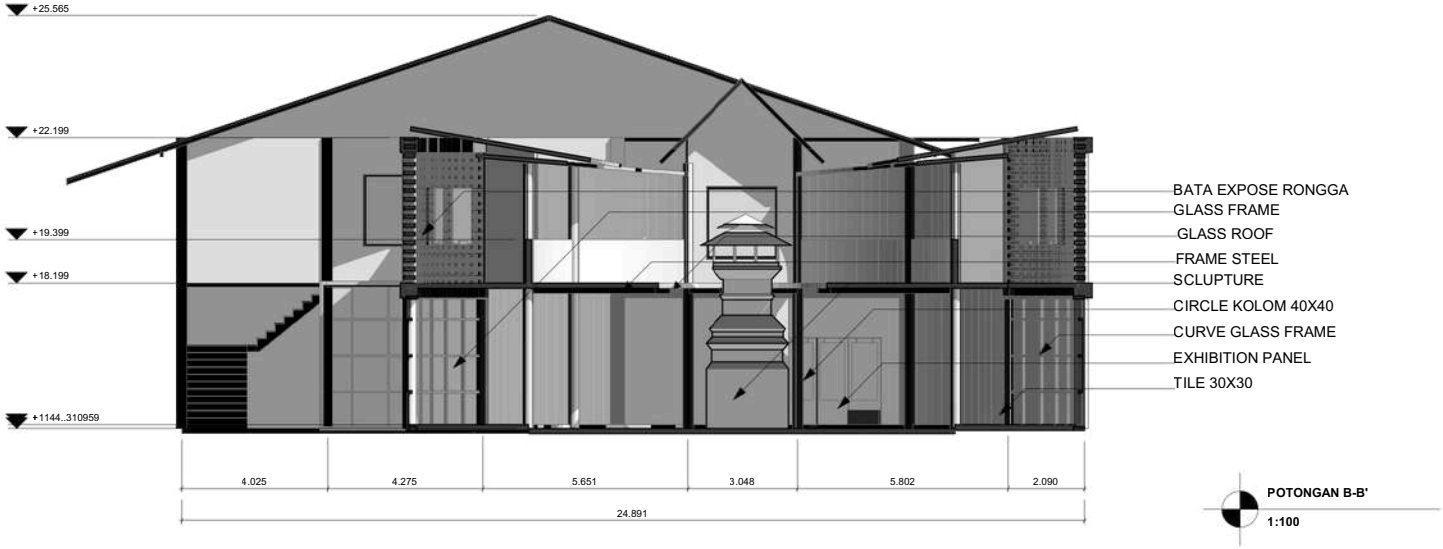
GEDUNG GALERI



Denah lantai 2 berfungsi sebagai galeri temporer yang dapat berubah-ubah sesuai event yang diserlenggarakan. selain itu, pada area lantai 2 terdapat ruang kontrol seperti kantor untuk mengontrol area galeri.

POTONGAN GALERI

POTONGAN A-A'
1:100

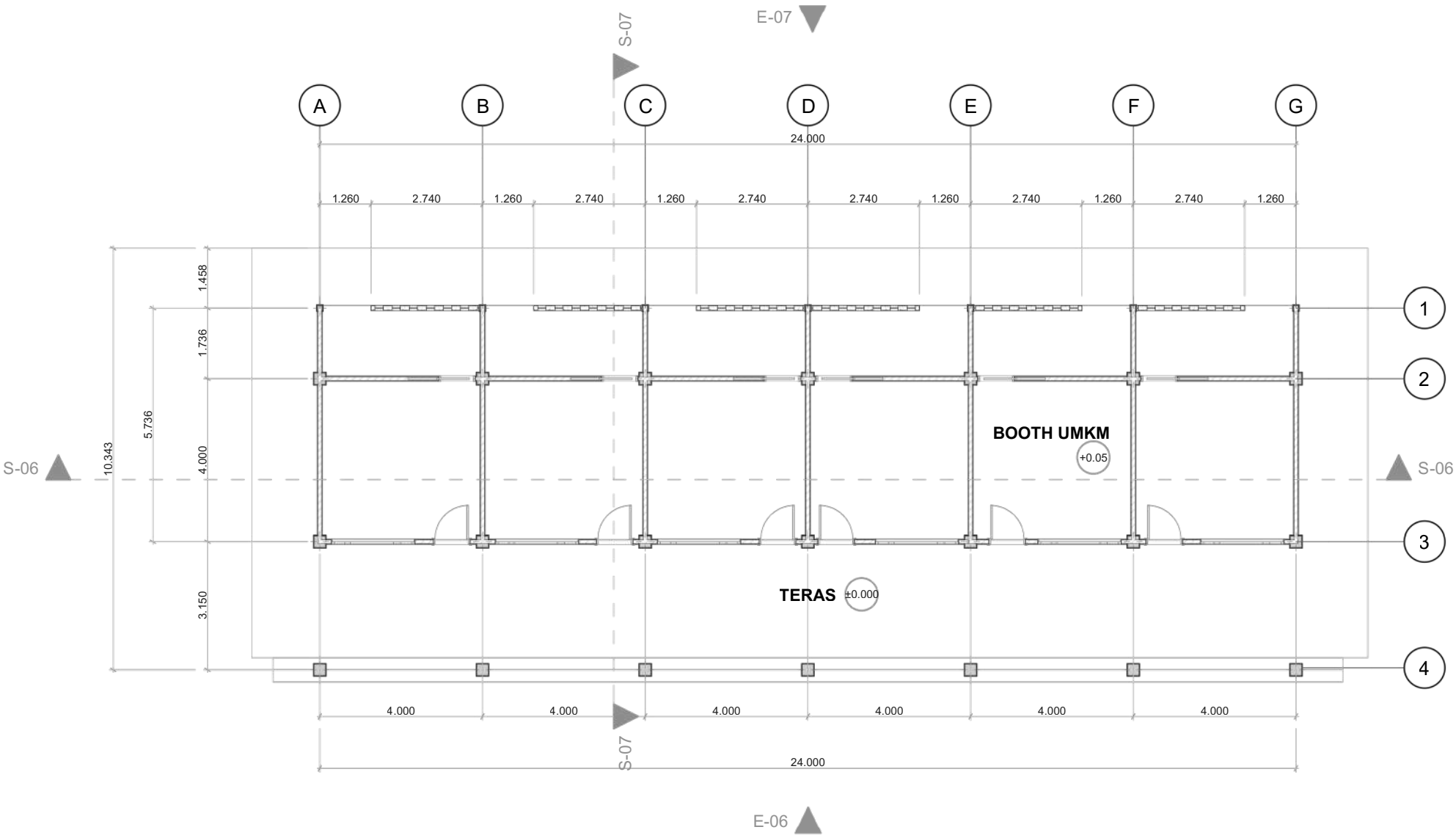


POTONGAN B-B'
1:100

TAMPAK & PRESPEKTIF

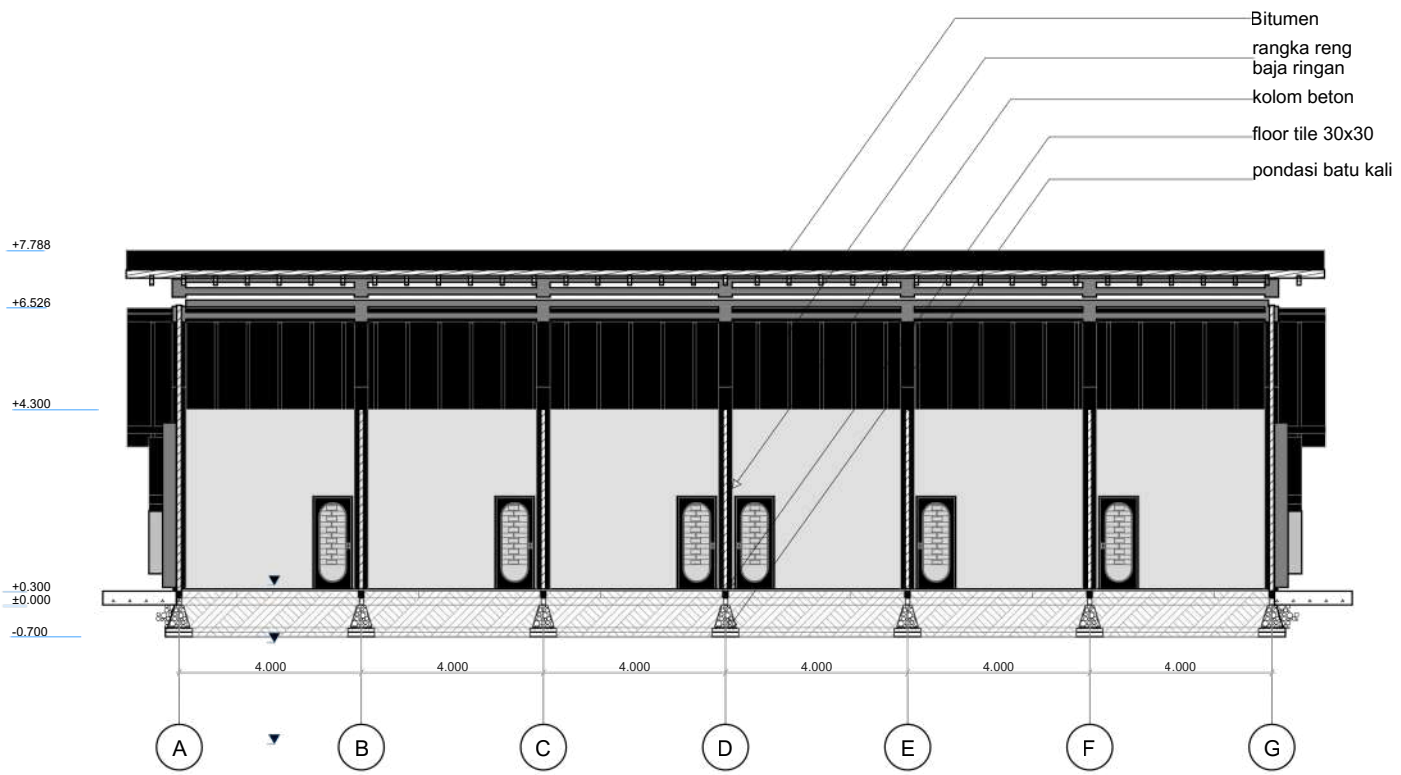
Gambar 4.11 Hasil Visualisasi Galeri
Sumber : Visualisasi Pribadi

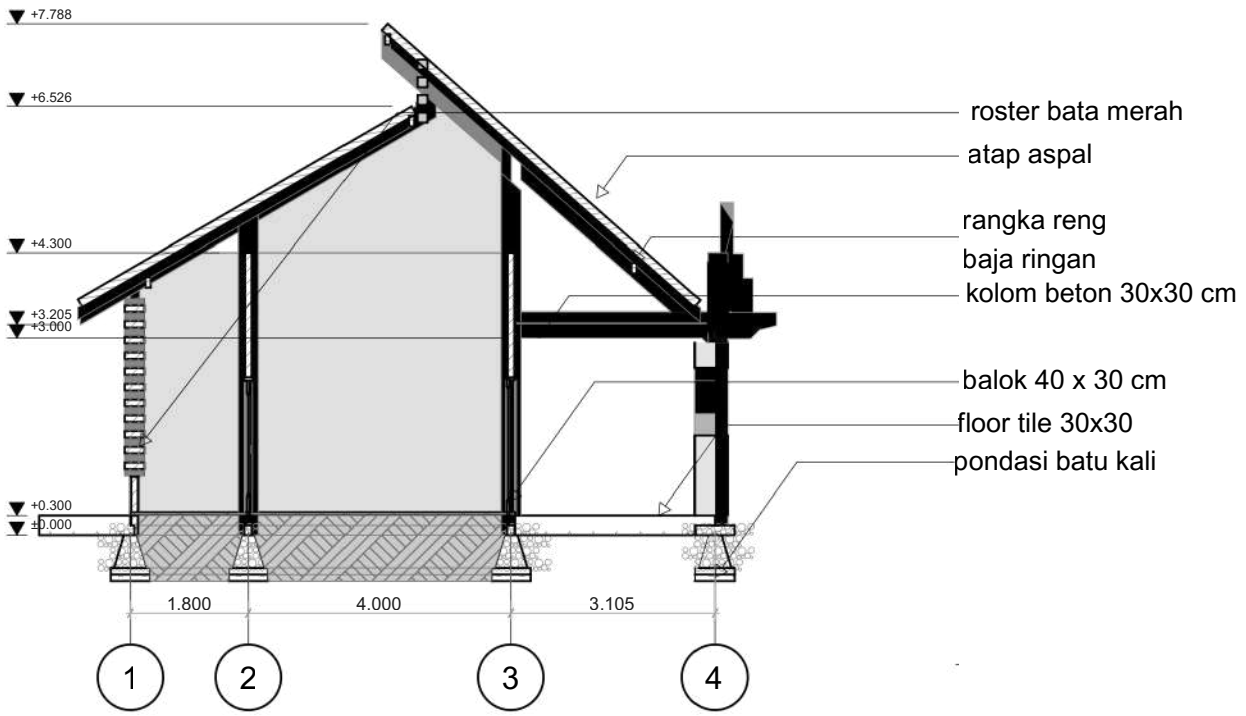
GEDUNG BOOTH UMKM



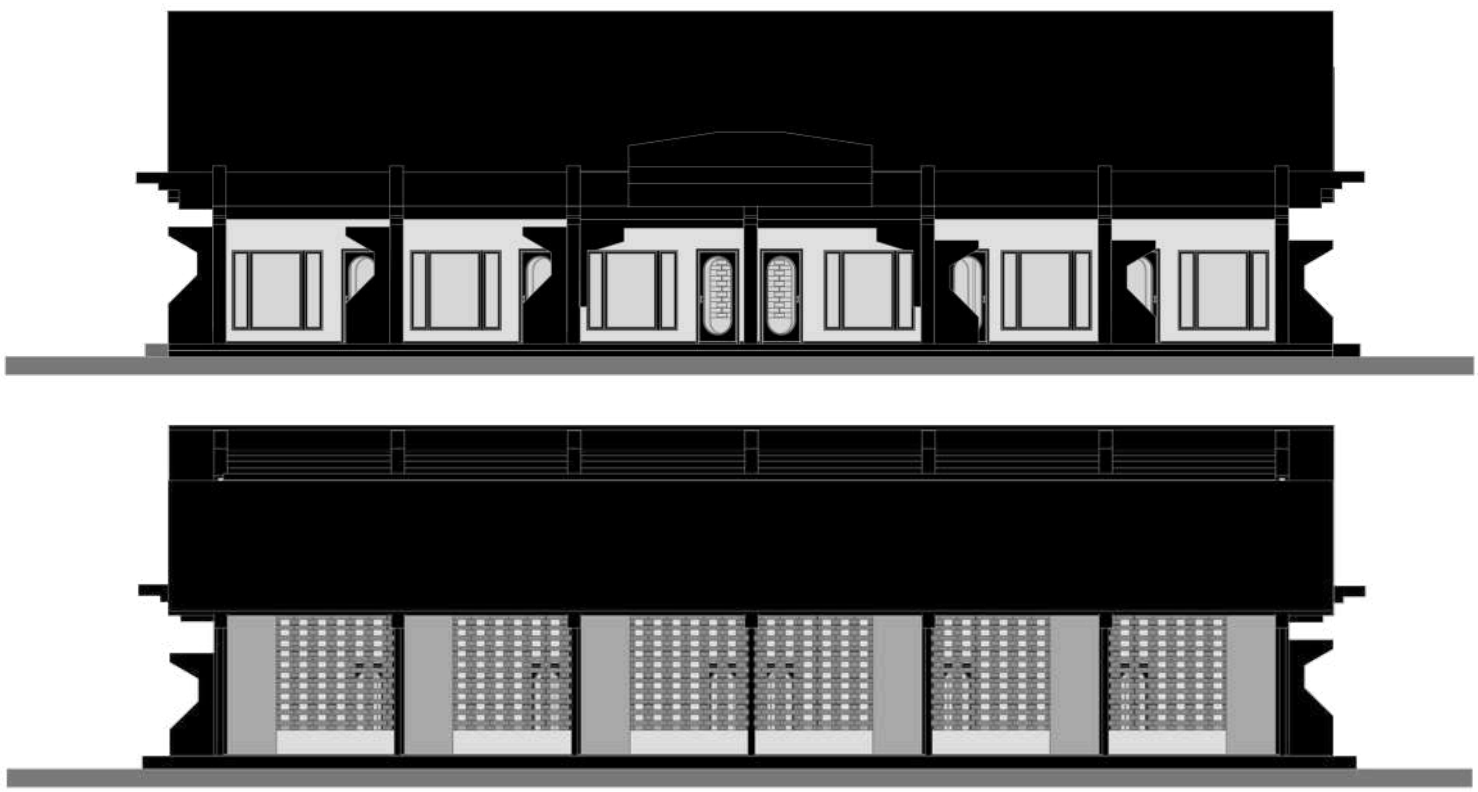
booth umkm berada di kawasan depan area cultural center yang bertujuan untuk memamerkan hasil karya dari masyarakat UMKM di kudus. pada area booth terdapat area jual dan show room dengan akses penjual berada di belakang booth. depan bangunan terdapat teras yang berfungsi untuk sirkulasi pengunjung.

POTONGAN BOOTH UMKM



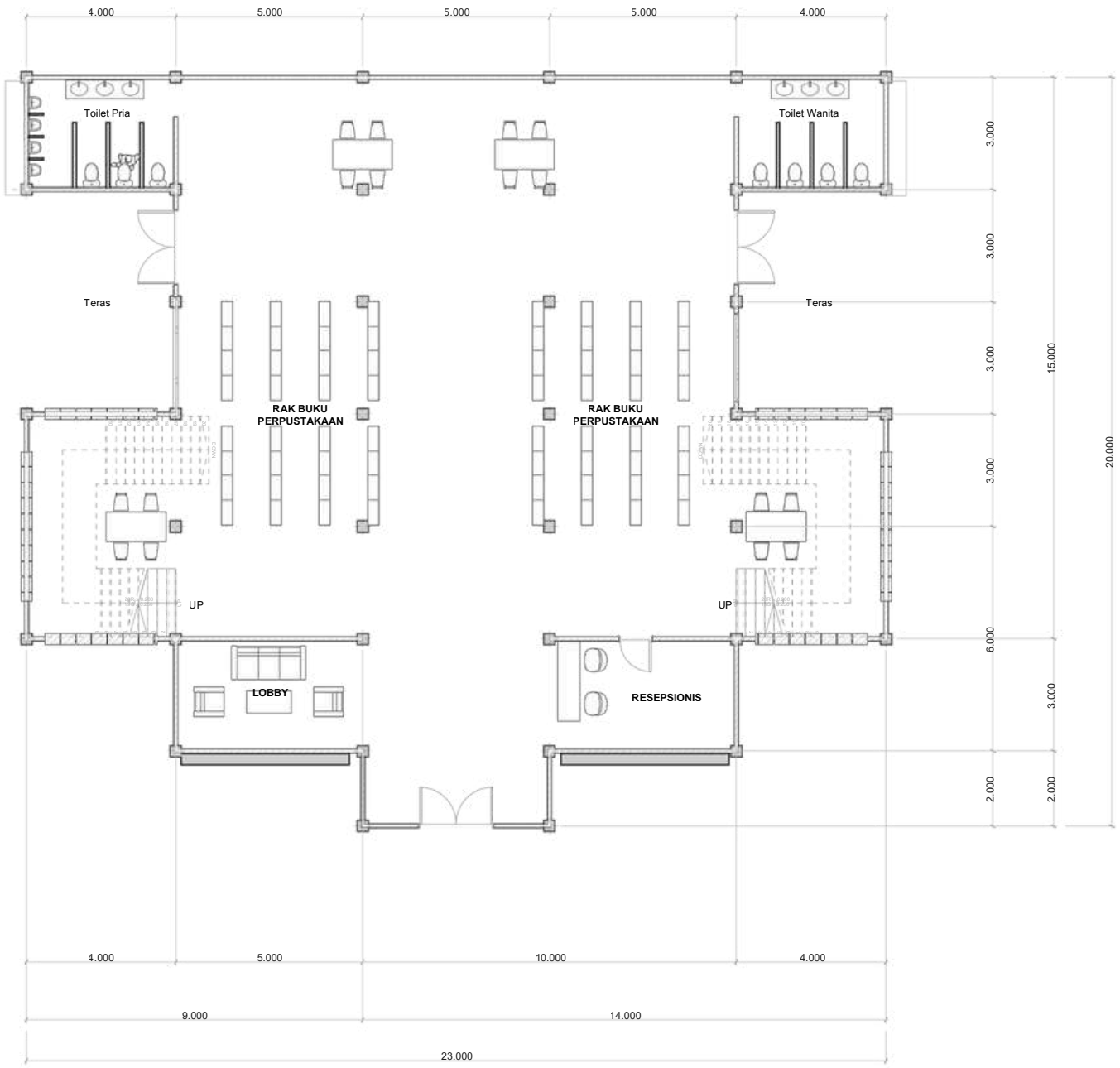


TAMPAK & PRESPEKTIF



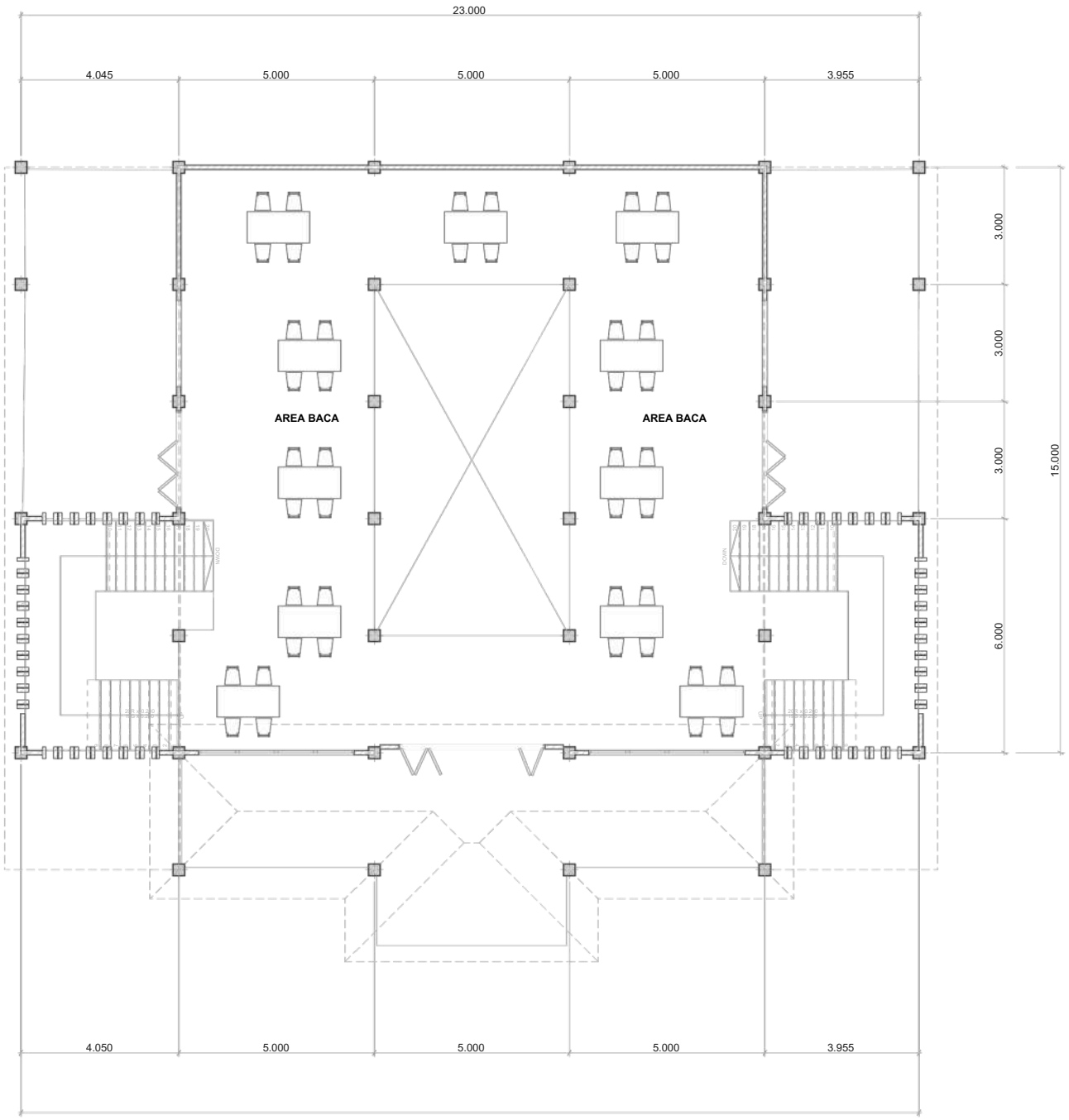
Gambar 4.12 Hasil Visualisasi Booth UMKM
Sumber : Visualisasi Pribadi

GEDUNG RUANG BACA



Denah lantai 1 area ruang baca terdapat rak buku yang siap dibaca dengan beberapa tempat duduk yang telah disediakan untuk membaca dan bekerja. area tersebut difasilitasi lobby sebagai ruang tunggu dan resepsionis untuk mencari informasi tentang buku / lainnya.

GEDUNG RUANG BACA

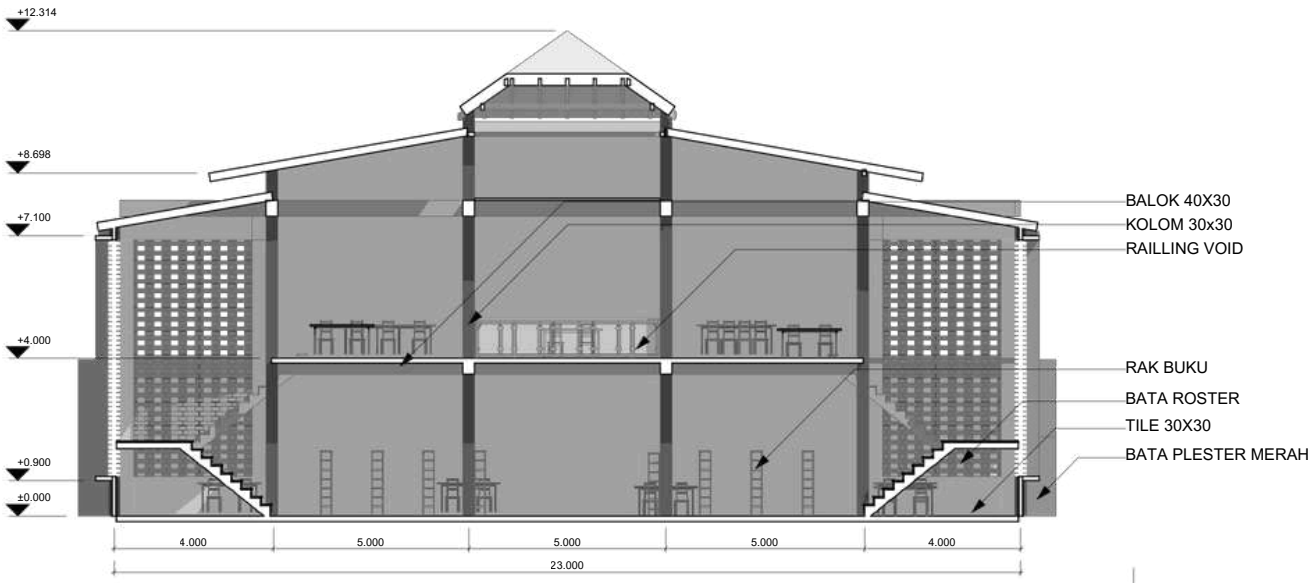


Denah lantai 2 terdapat area baca intensif / prifat dengan dikhususkan untuk tempat membaca sehingga kumpulan buku hanya terdapat di lantai 1. terdapat area void pada tengah-tengah lantai untuk dapat melihat ke bawah dan sirkulasi udara.

POTONGAN RUANG BACA

POTONGAN A-A'

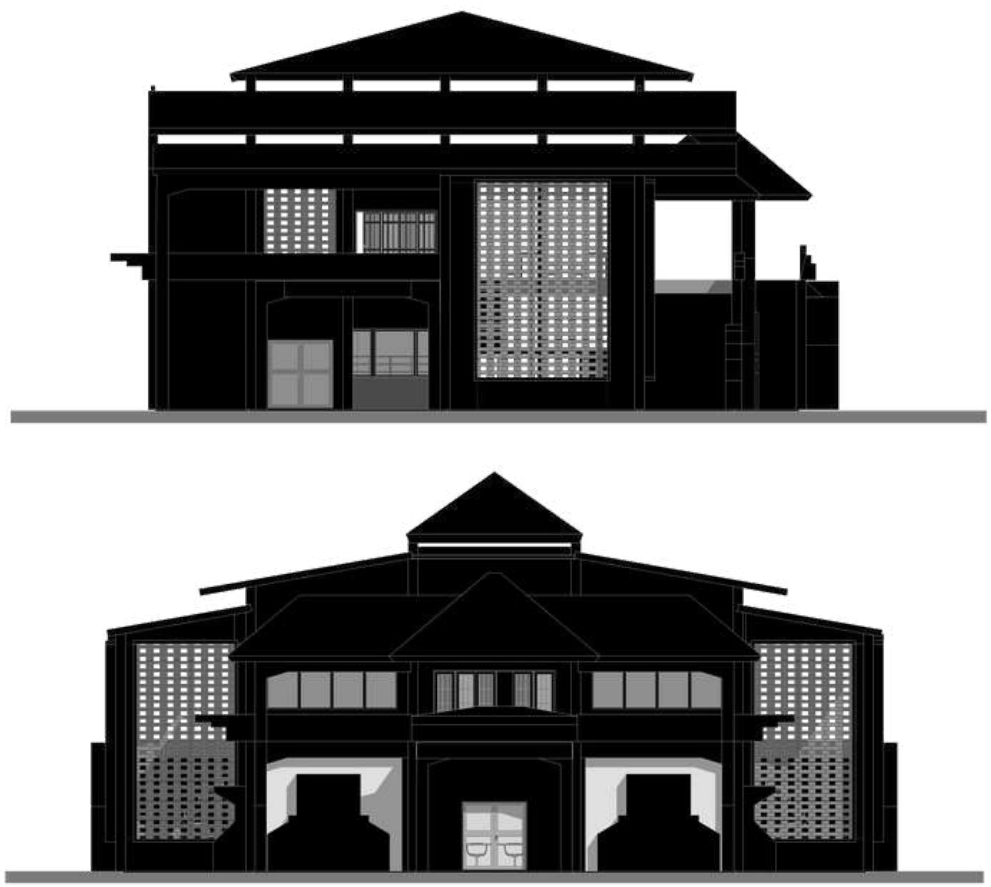
1:100



POTONGAN B-B'

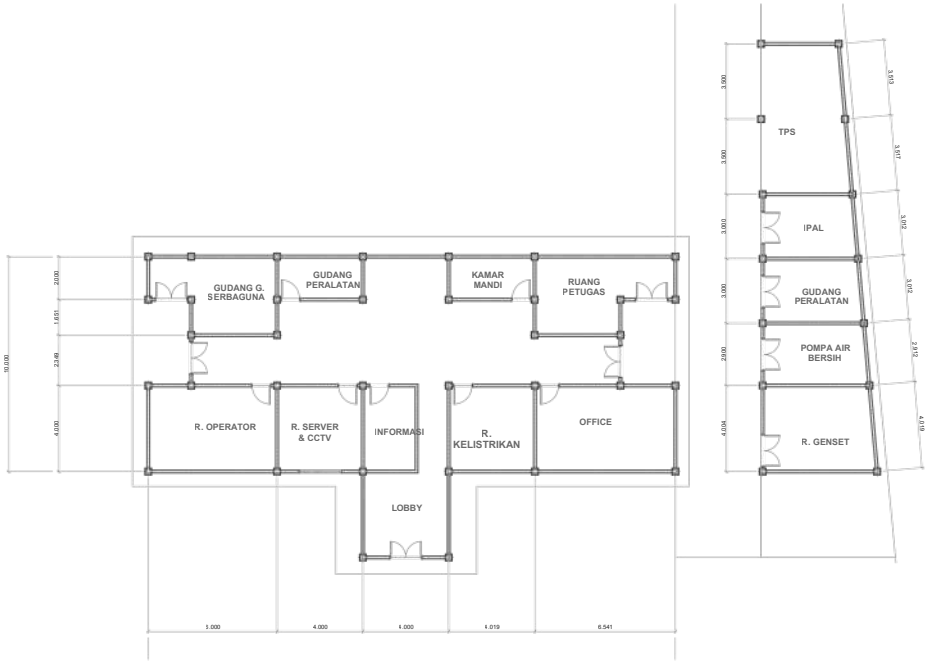
1:100

TAMPAK & PRESPEKTIF

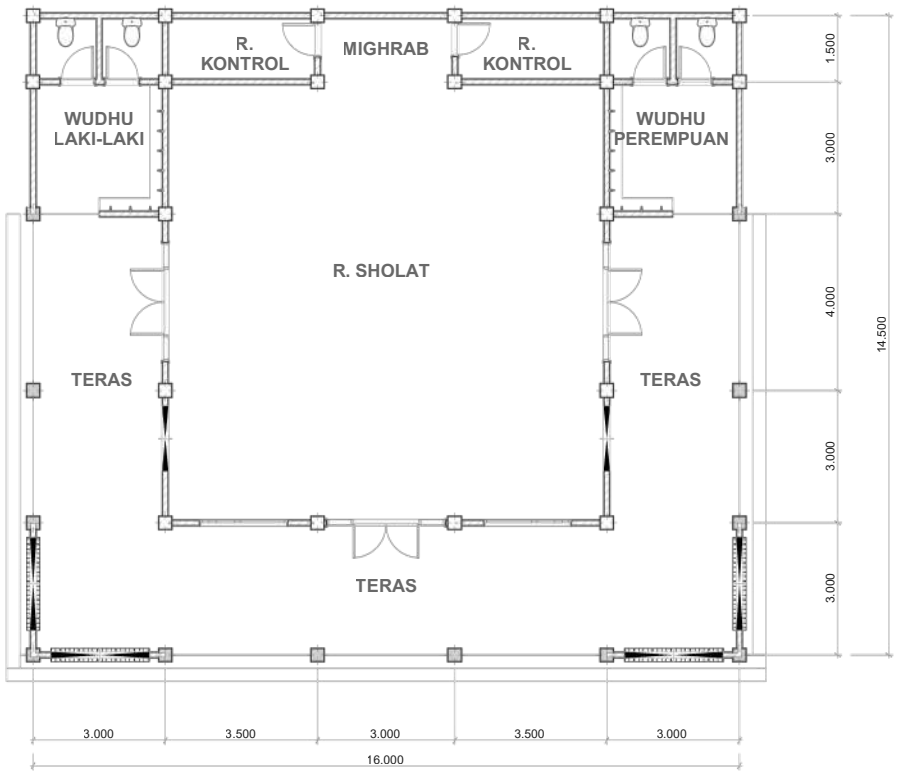


Gambar 4.13 Hasil Visualisasi Ruang Baca
Sumber : Visualisasi Pribadi

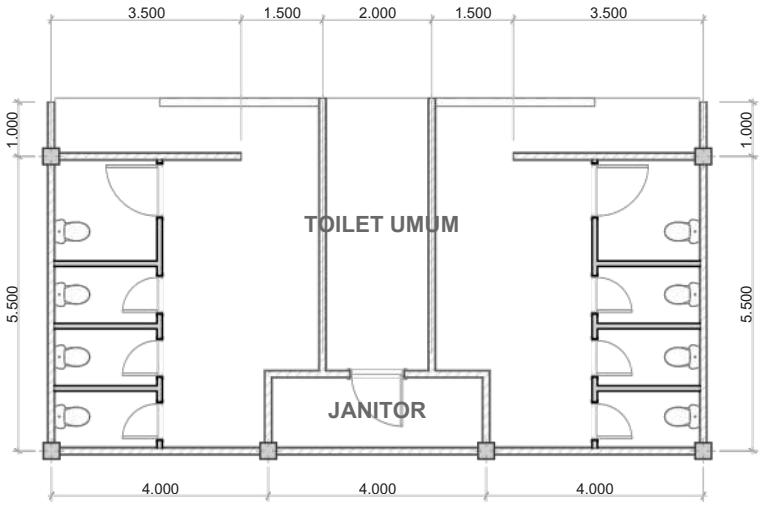
DENAH BANGUNAN PENDUKUNG



RUANG KONTROL
1:200

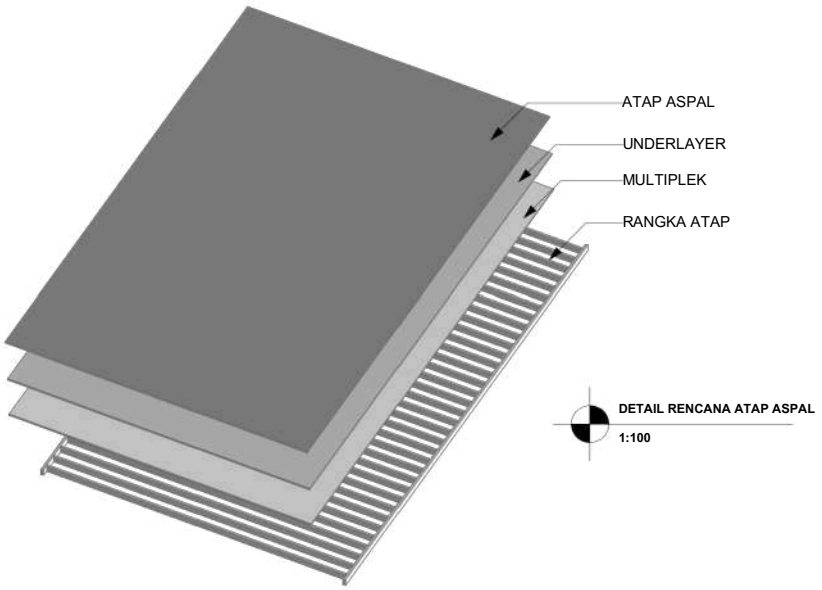


MUSHOLA
1:100

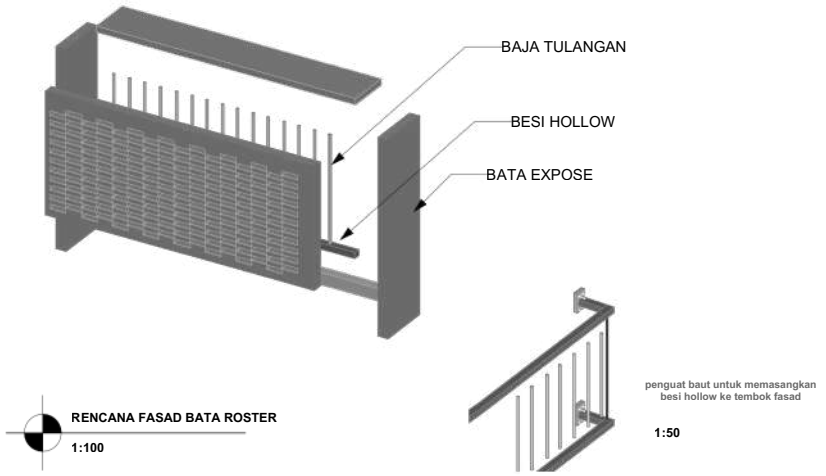


TOILET UMUM
1:100

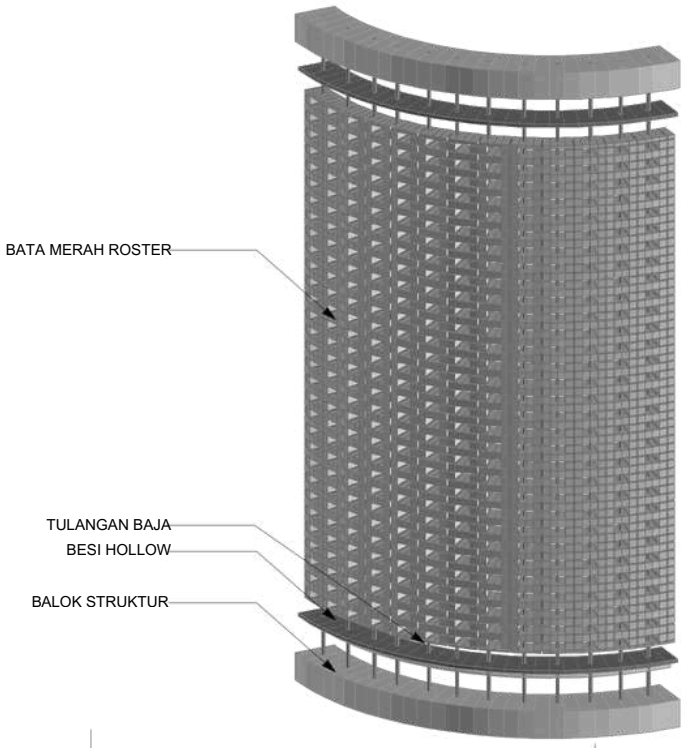
DETAIL-DETAIL



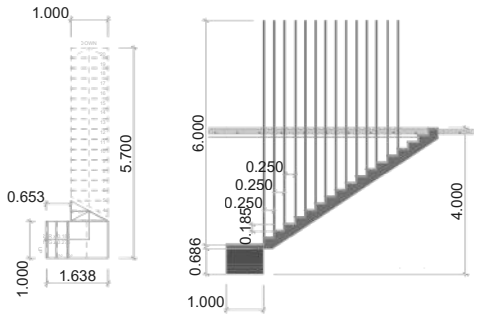
DETAIL RENCANA ATAP ASPAL
1:100



RENCANA FASAD BATA ROSTER
1:100



DETAIL FASAD BATA ROSTER
1:50



DETAIL TANGGA
1:100

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR
Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

PROJECT
PERANCANGAN RUANG PUBLIK CULTURAL CENTER MASYARAKAT KOTA KUDUS PADA KAWASAN BALAI JAGONG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL REGIONALISM

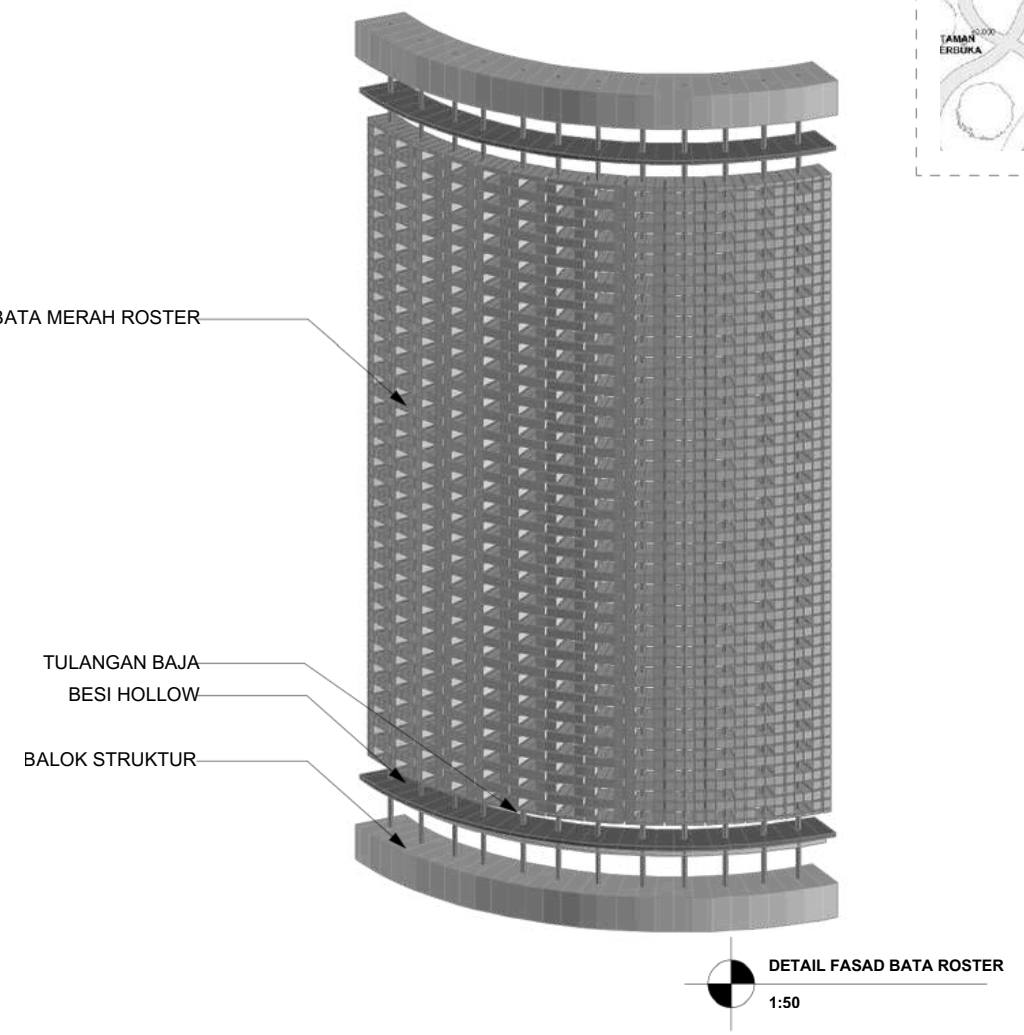
NAMA	Faisal Akbar Kusma Adi
NO. MAHASISWA	21512135
DOSEN	Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.
PENGUJI	Prof, Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D. Dr. Revianto Budi Santosa Ir., M.Arch.

JUDUL GAMBAR	SKALA	CATATAN
DETAILS		

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

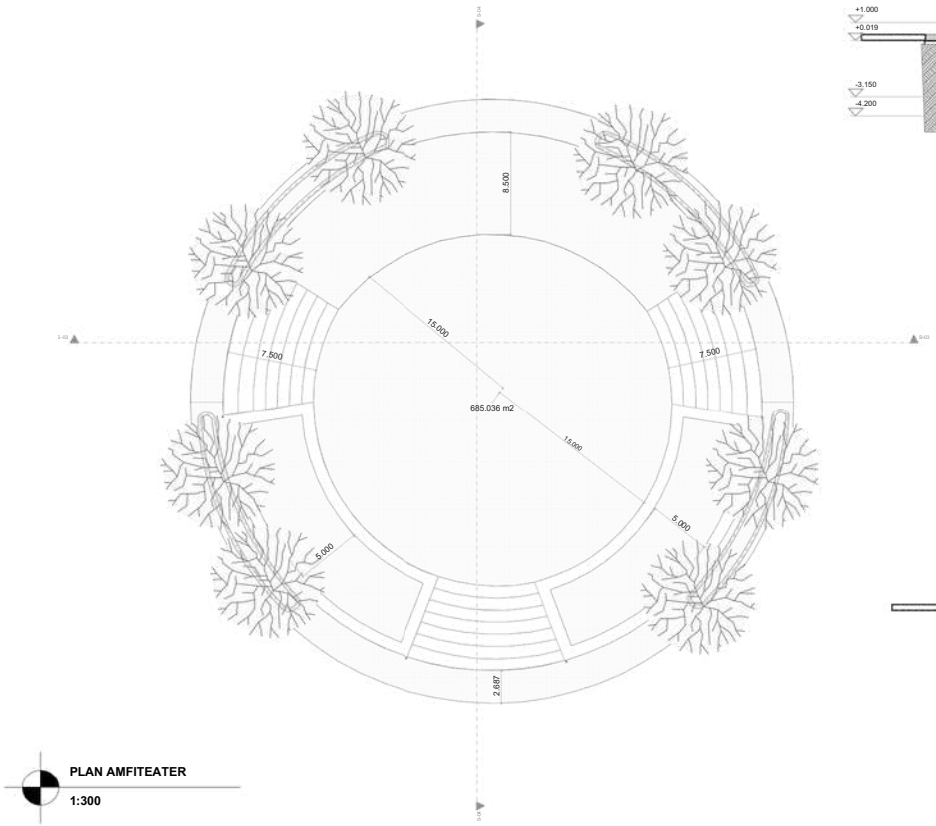
DETAIL BATA BERONGGA

KEYPLAN DETAIL FASAD



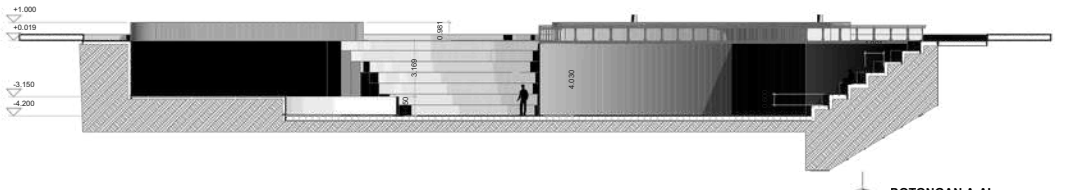
Gambar 4.14 Prespektif Gedung Serbaguna
Sumber : Visualisasi Pribadi

DETAIL AMFITEATER



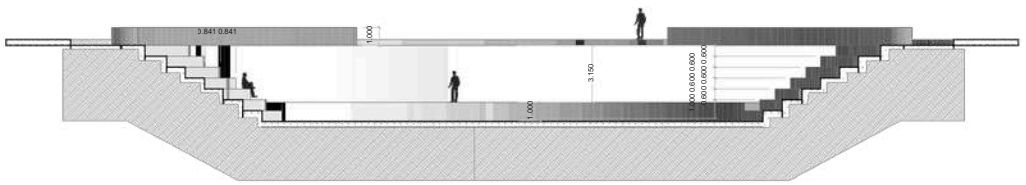
PLAN AMFITEATER

1:300



POTONGAN A-A'

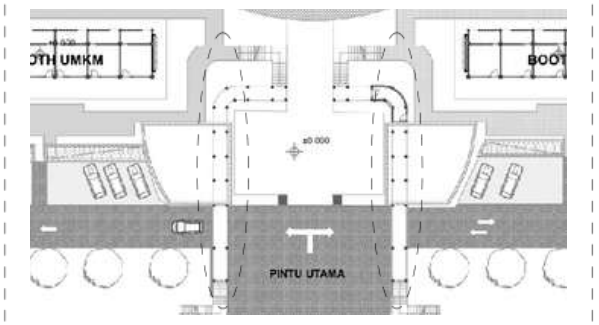
1:200

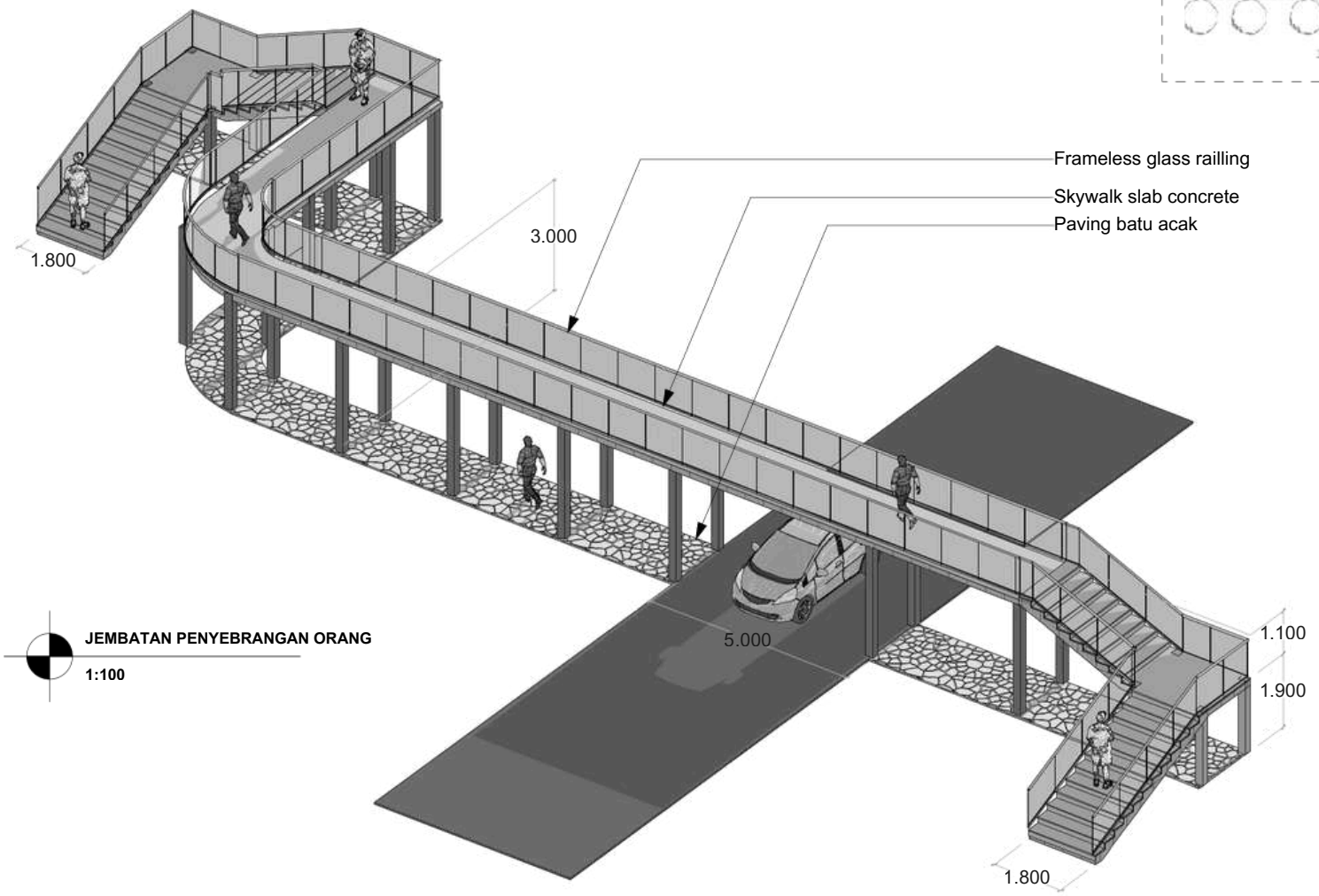


POTONGAN B-B'

1:200

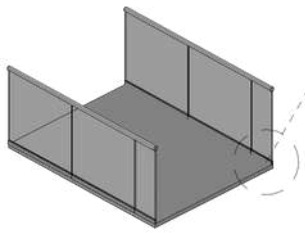
DETAIL JPO

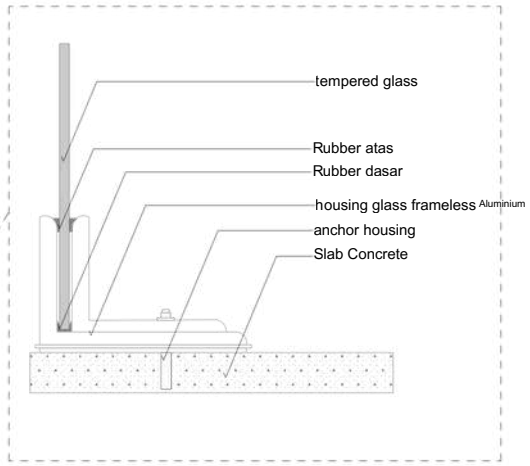




JEMBATAN PENYEBRANGAN ORANG

1:100

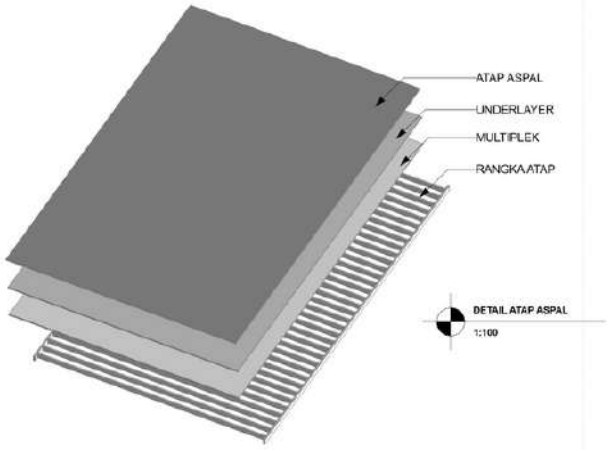




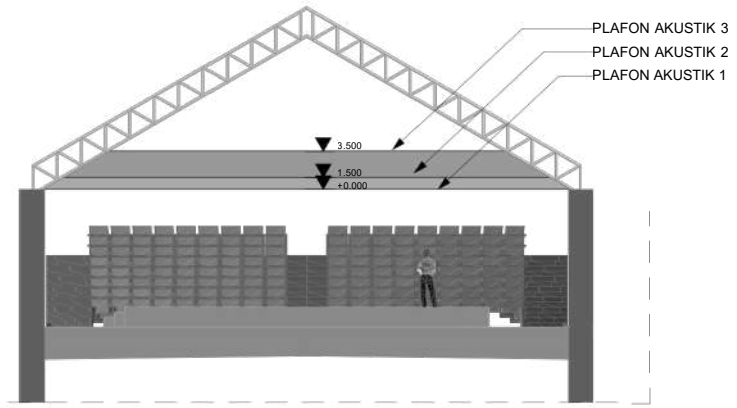
JEMBATAN PENYEBRANGAN ORANG

1:100

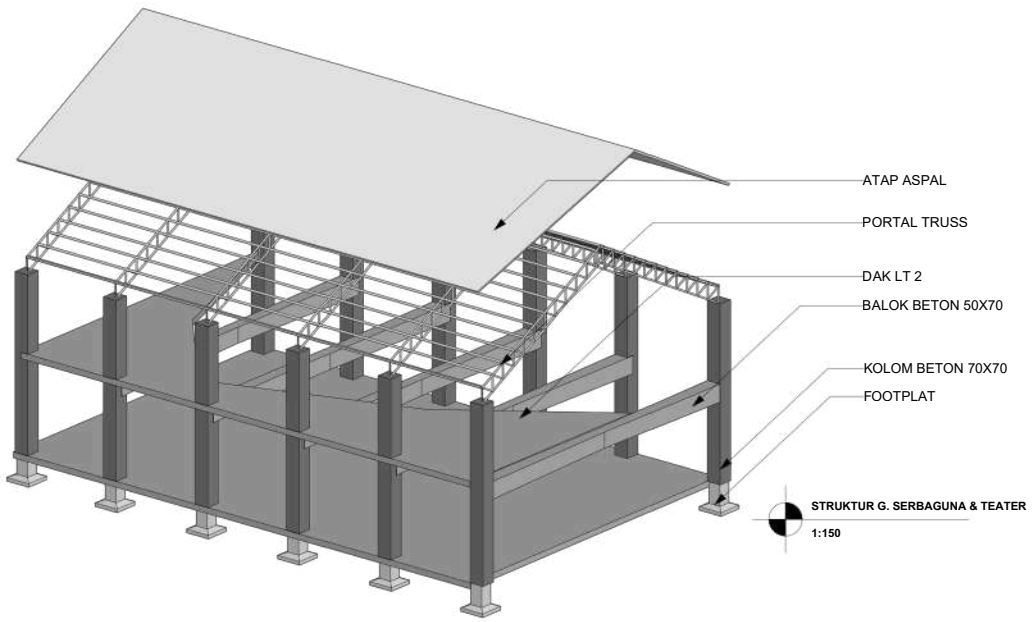
DETAIL ATAP TEATER



DETAIL ATAP ASPAL
1:100



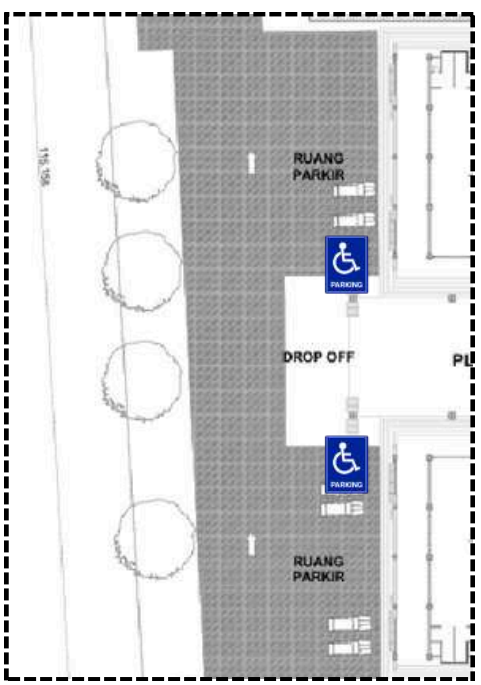
STRUKTUR G. SERBAGUNA & TEATER
1:150

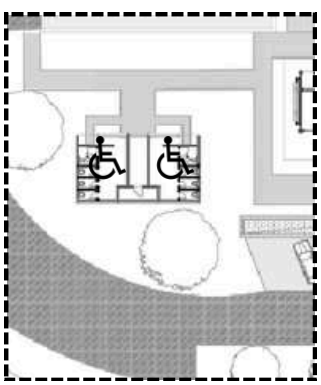


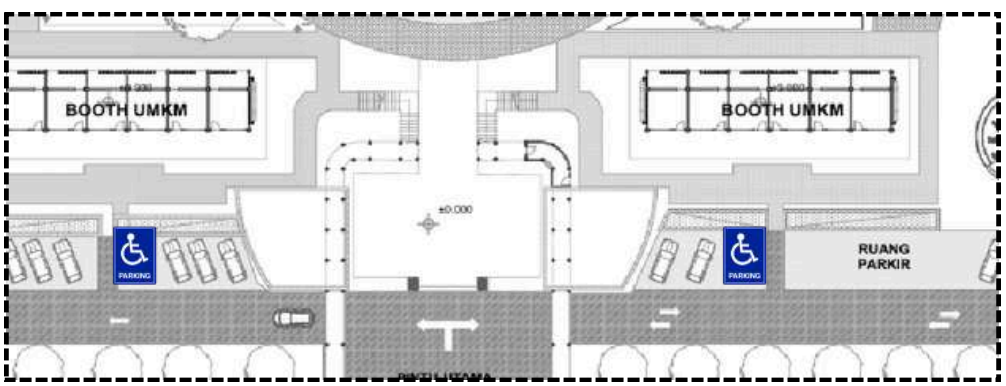
STRUKTUR G. SERBAGUNA & TEATER
1:150

SKEMA PLAFON R. TEATER
1:100

BARRIER FREE

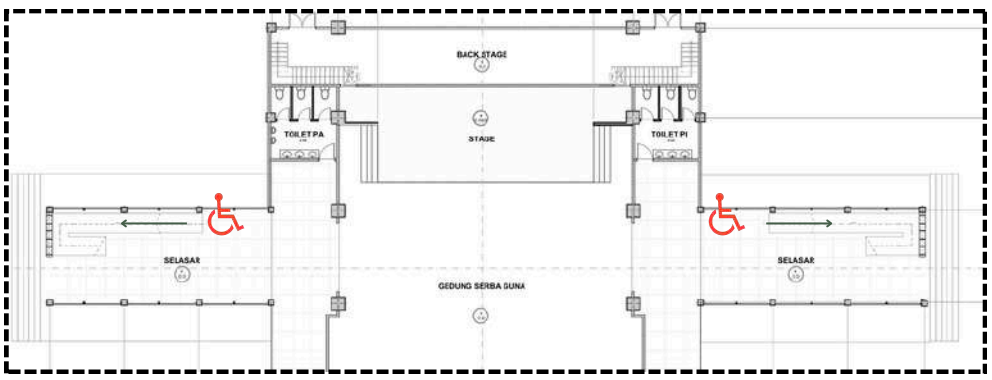






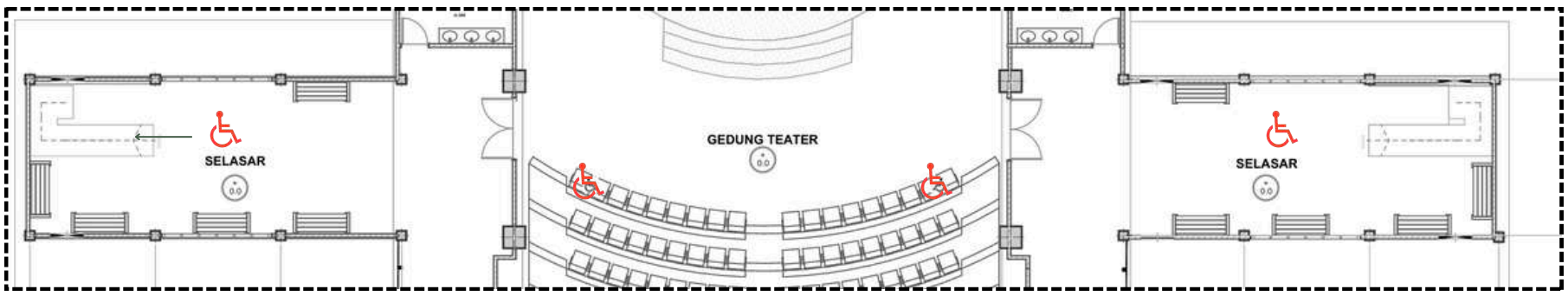
PUBLIC TOILET DIFABEL PARKIR DIFABEL DEPAN

terdapat fasilitas parkir difabel di beberapa titik pada area kawasan cultural center. hal tersebut untuk mendukung fasilitas agar dapat digunakan untuk semua kalangan.

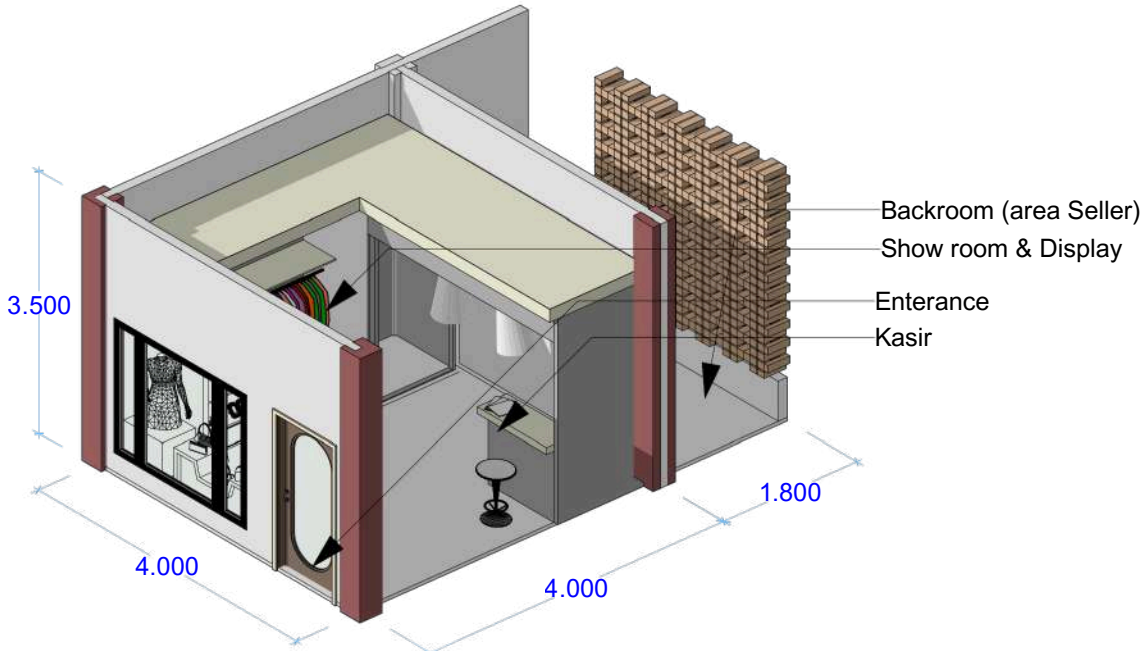


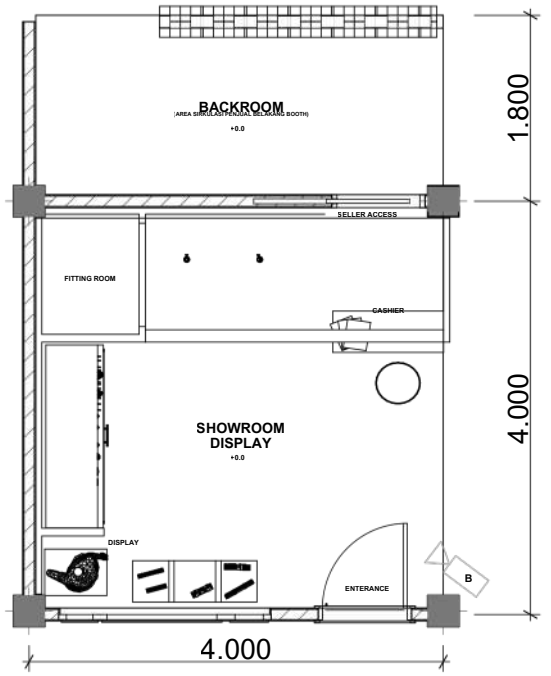
AKSES RAMP G. SERBAGUNA

Fasilitas ramp untukakses difabel pada area gedung serba guna dan teater bertujuan untuk memberikan pengalaman aktivitas bagi pengguna difabel khususnya untuk pengguna kursi roda.



SKEMA RUANG BOOTH UMKM

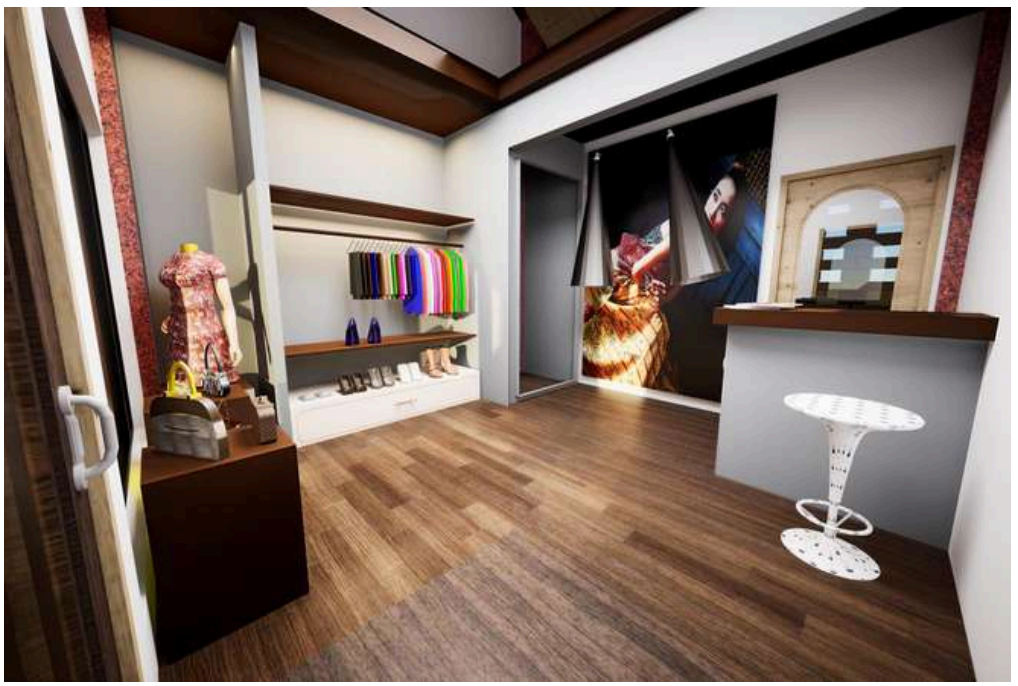




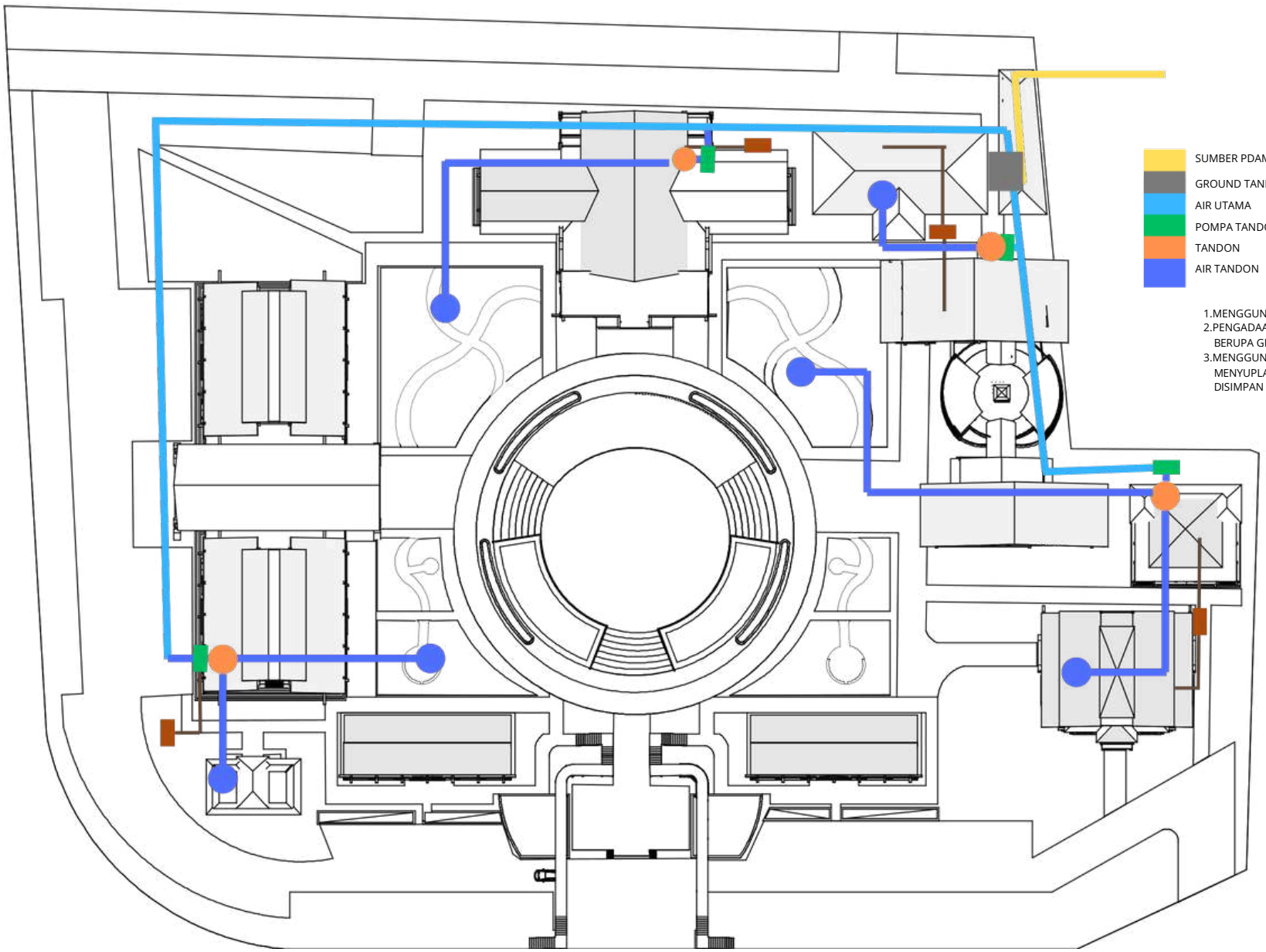
SKEMA BOOTH UMKM
1:50

***PLOTTING RUANGAN DIBAWAH DAPAT BERUBAH SESUAI KEBUTUHAN PENGGUNA**

Gambar 4.15 Skema Interior Booth UMKM
Sumber : Visualisasi Pribadi



SKEMA AIR BERSIH DAN KOTOR



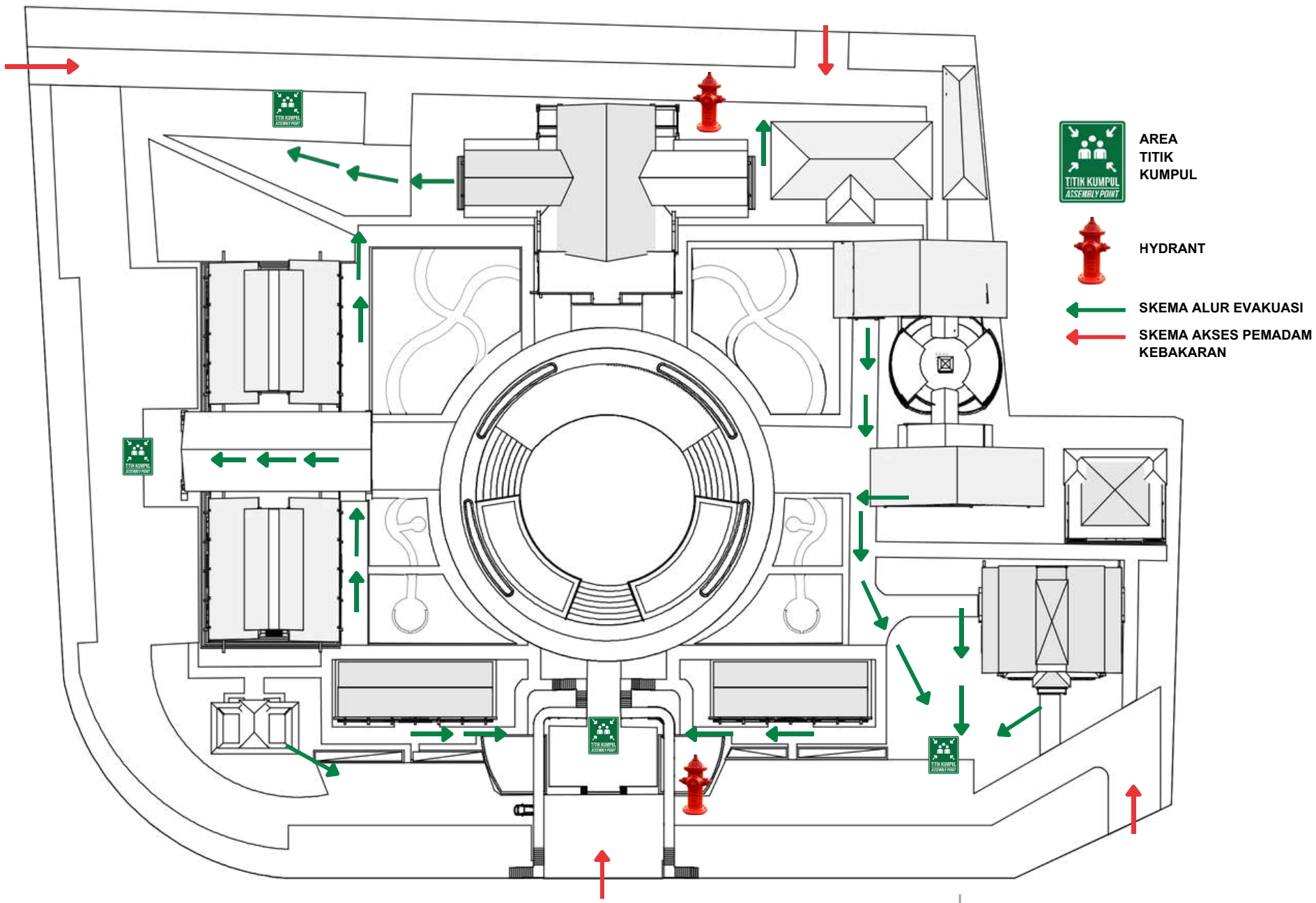
SUMBER PDAM
GROUND TANK & POMPA AIR UTAMA
AIR UTAMA
POMPA TANDON
TANDON
AIR TANDON

1.MENGGUNAKAN SUMBER AIR UTAMA PDAM
2.PENGADAAN CADANGAN AIR PADA KAWASAN BERUPA GROUNDWATER TANK
3.MENGGUNAKAN POMPA BOSTER UNTUK MENYUPLAI AIR KE SELURUH KAWASAN UNTUK DISIMPAN DI TANDON AIR PADA DI BEBERAPA TITIK

SEPTIC TANK
AIR KOTOR

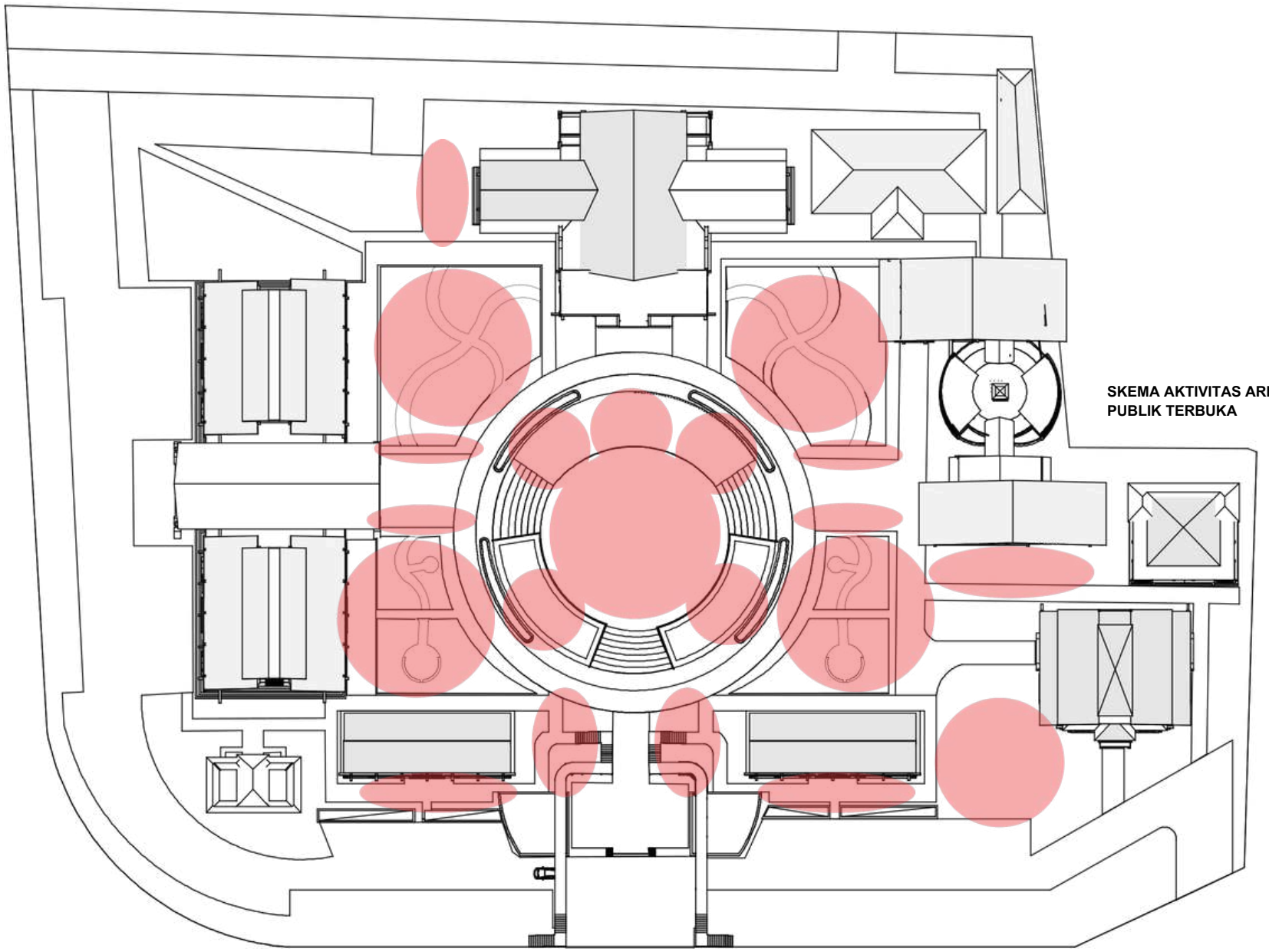
SKEMA AIR KOTOR DARI KLOSET DAN URINOIR DISALURKAN PADA AREA SEPTIC DAN UNTUK AIR WASTAFEL AKAN DIPROSES DI SUMUR RESAPAN SEBELUM MASUK BAK KONTROL

SKEMA EVAKUASI KAWASAN GAWAT DARURAT



SKEMA EVAKUASI DARURAT

SKEMA AKTIVITAS PENGGUNA AREA PUBLIK TERBUKA



SKEMA AKTIVITAS AREA PUBLIK TERBUKA

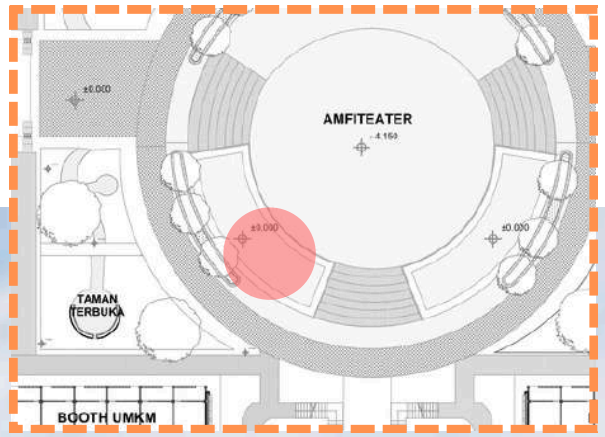
SKEMA AKTIVITAS AREA PUBLIK TERBUKA

PRESPEKTIF SUASANA

Gambar 4.16 Prespektif Suasana Kawasan Gusjigang Cultural Center
Sumber : Visualisasi Pribadi

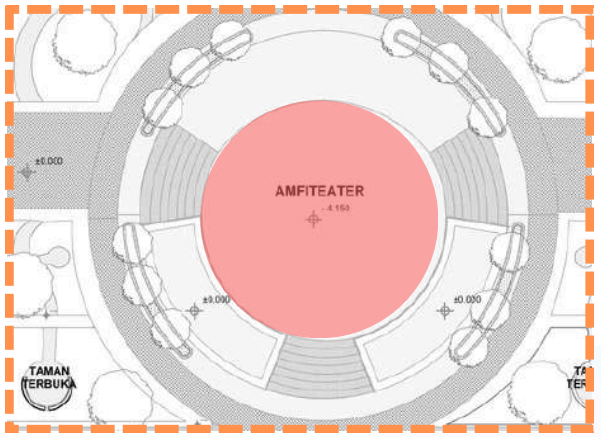
PRESPEKTIF SUASANA

KEYPLAN



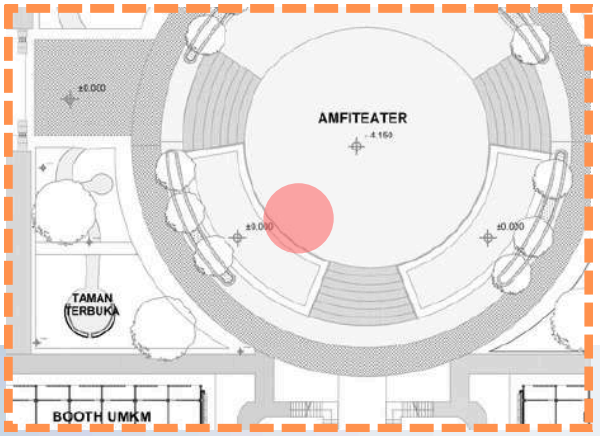
Gambar 4.17 Prespektif Suasana Kawasan Ruang Publik
Sumber : Visualisasi Pribadi

KEYPLAN



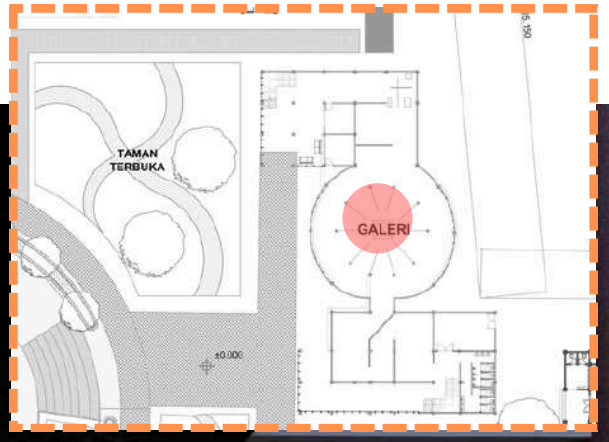
Gambar 4.18 Prespektif Suasana Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

KEYPLAN



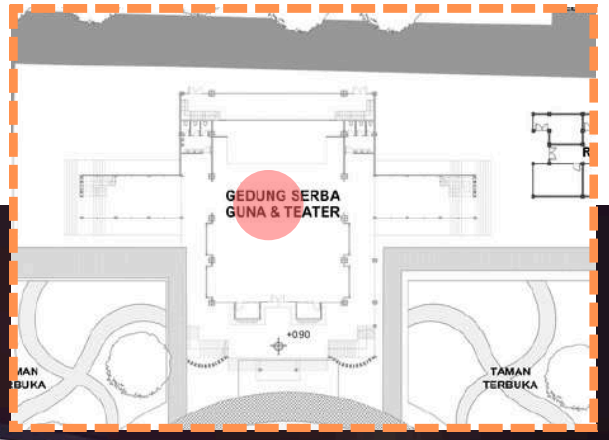
Gambar 4.19 Prespektif Suasana Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

KEYPLAN



Gambar 4.20 Prespektif Interior Galeri
Sumber : Visualisasi Pribadi

KEYPLAN



Gambar 4.21 Prespektif Interior Ruang Teater
Sumber : Visualisasi Pribadi

PLAZA UMKM

GEDUNG SERBA GUNA & TEATER

BOOTH UMKM

GEDUNG GALERI

Gambar 4.22 Prespektif Beberapa Kawasan
Sumber : Visualisasi Pribadi

BAB 05

EVALUASI RANCANGAN

- persoalan yang melandasi terbentuknya pusat kebudayaan di kudus dengan melalui pendekatan yang terpilih (korelasi)
- Menambahkan aspek reigonalitas selain dari material dan bentuk gapura pada bangunan pusat kebudayaan
- Area jpo tidak hanya untuk penyebrangan, bisa diextend untuk pengalaman visual didalam kawasan khususnya amfiteater
- mengubah amfiteater dengan lebih mudah digunakan oleh semua kalangan pelaku kesenian maupun masyarakat sekitar
- Menambahkan lightning / pencahayaan buatan pada area amfiteater untuk memberikan pengalaman visual saat malam hari
- Mengkaji ulang area amfiteater & gedungserbaguna
- kAPASITAS MAKSIMUM RUANG TEATER

PERSOALAN YANG MELANDASI TERBENTUKNYA PUSAT KEBUDAYAAN DI KUDUS DENGAN MELALUI PENDEKATAN YANG TERPILIH (KORELASI)

Permasalahan umum

Bagaimana Cultural Center di Kudus dapat menjadi wadah yang efektif dalam melestarikan dan mengembangkan budaya lokal, serta mendukung pertumbuhan UMKM berbasis ekonomi kreatif agar mampu bersaing secara ekonomi dan berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat?

Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang ruang Cultural Center yang dapat memfasilitasi pengguna pelaku seni pertunjukan, kerajinan, dan adat istiadat, agar dapat terwadahi dan dapat berinteraksi dengan pengunjung?

Bagaimana menerapkan bangunan Cultural Center agar tetap memiliki karakter budaya dan arsitektur sekitar agar selaras dengan keberadaan sejarah kota Kudus?

Regionalisme Kritis

Pendekatan regionalisme kritis memberikan hasil rancangan yang terbarukan namun tetap mengakar pada kawasan tersebut tumbuh (region) yang diturunkan menjadi prinsip arsitektural dan non arsitektural dalam pendekatan regionalisme kritis.

Non Arsitektural

GUSJIGANG

Dilandasi dengan prinsip filosofi hidup masyarakat kudus (GUSJIGANG) menciptakan ruangan-ruangan yang mendukung prinsip hidup tersebut dalam dagang, ngaji dan ngilmu.

Arsitektural

LOKALITAS MATERIAL

Bata Merah

Material yang digunakan adalah bata merah dengan teknik konstruksi modern dengan merespon iklim sekitar dengan digunakan sebagai skin bangunan dan sirkulasi.

Bentuk Gapura Candi

berundak menjadi bentuk yang khas pada kawasan di menara kudus, fungsi utama dari bentuk tersebut bertujuan untuk akulkturasi budaya sebelumnya dengan penyebaran agama islam.

MENAMBAHKAN ASPEK REIGONALITAS SELAIN DARI MATERIAL DAN BENTUK GAPURA PADA BANGUNAN PUSAT KEBUDAYAAN

Omah kembar pada rumah di kawasan menara kudus mempunyai bentuk naungan dang di transformasikan ke beberapa bentuk bangunan di kawasan perancangan pusat kebudayaan.

perlu diketahui, rumah ini adalah rumah salah satu peninggalan pendiri rokok yaitu rumah Nitisemito. rumah ini menjadi sejarah perkembangan industri di Kudus yang masih berdiri hingga sekarang.

Gambar 5.1 Rumah Kembar Nitisemito
Sumber : Google Image

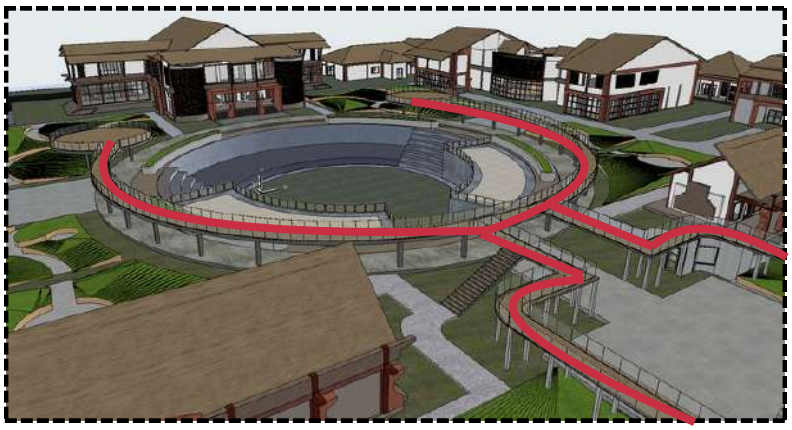
Gambar 5.2 Hasil Transformasi Pada Bangunan
Sumber : Visualisasi Pribadi

Bentuk naungan kedua bangunan di GUSJIGANG Cultural Center mempunyai bentuk yang diadopsi dari atap rumah kembar Kudus, Langgardalem. selain memberikan kesan selaras, bentuk tersebut menaungi bagian bangunan untuk memberikan bentuk ruang yang dinamis dengan mendapat area selasar maupun teras.

AREA JPO TIDAK HANYA UNTUK PENYEBRANGAN, BISA DIEXTEND UNTUK PENGALAMAN VISUAL DIDALAM KAWASAN KHUSUSNYA AMFITEATER

Gambar 5.3 Prespektif Suasana SkyWalk
Sumber : Visualisasi Pribadi

menambahkan JPO menjadi skywalk yang mengitari kawasan amfiteater. skywalk tersebut berfungsi sebagai pengalaman visual dari atas bagi pengunjung dalam menikmati kawasan ruang publik di cultural center. selain itu skywalk dapat dijadikan sebagai sarana pengguna dalam berolahraga seperti jogging untuk menikmati pengalaman berjalan dari atas.

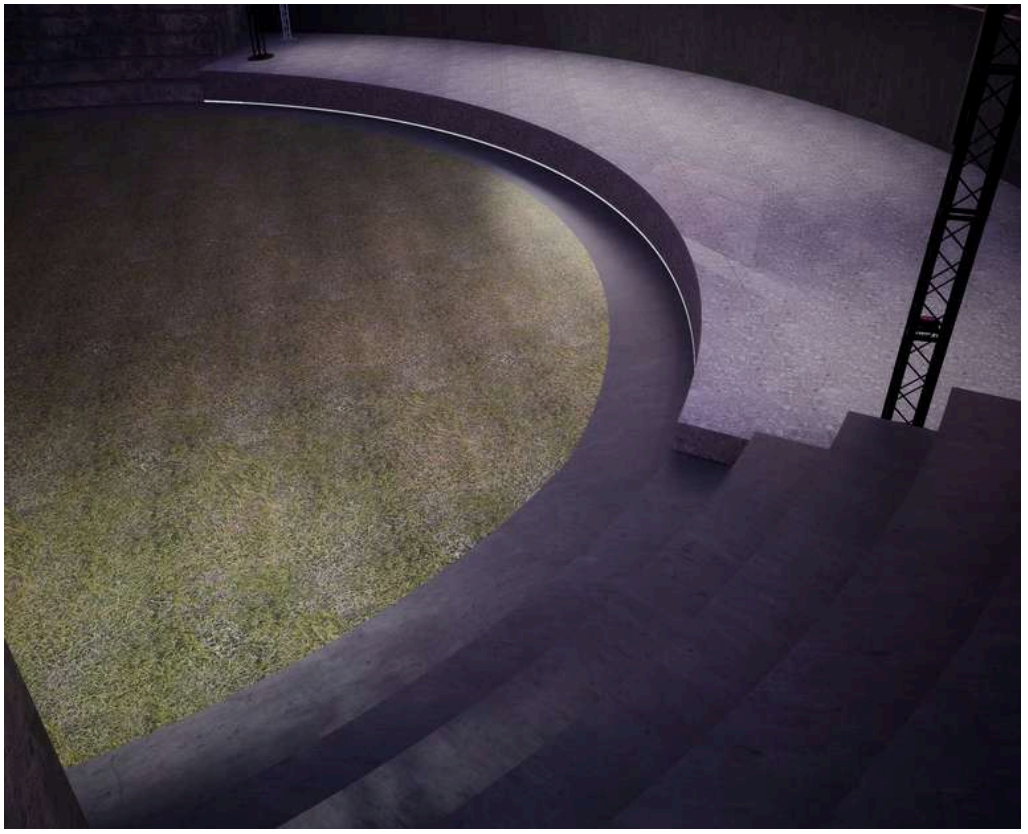


Gambar 5.4 Prespektif Suasana SkyWalk
Sumber : Visualisasi Pribadi

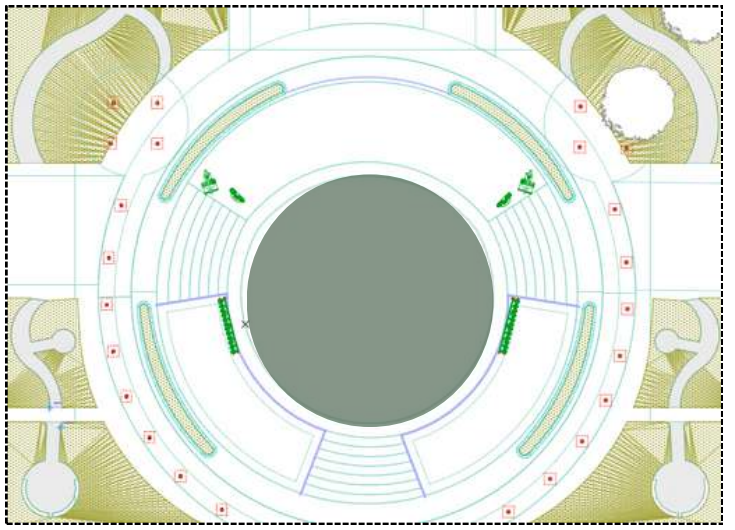
MENGUBAH AMFITEATER DENGAN LEBIH MUDAH DIGUNAKAN OLEH SEMUA KALANGAN PELAKU KESENIAN MAUPUN MASYARAKAT SEKITAR

Gambar 5.5 Prespektif Suasana Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

mengubah material di kawsan amfiteater yang awalnya menggunakan cor beton dengan rumput tanah. tujuan pengubahan material pada kawasan tersebut agar dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat maupun komunitas untuk berkegiatan. rumput tanah dianggap lebih aman daripada cor beton kareana kawasan tidak hanya dipakai untuk masyarakat teteapi juga oleh pelaku seni yang mungkin melakukan adegan ekstrem atau sejenisnya.

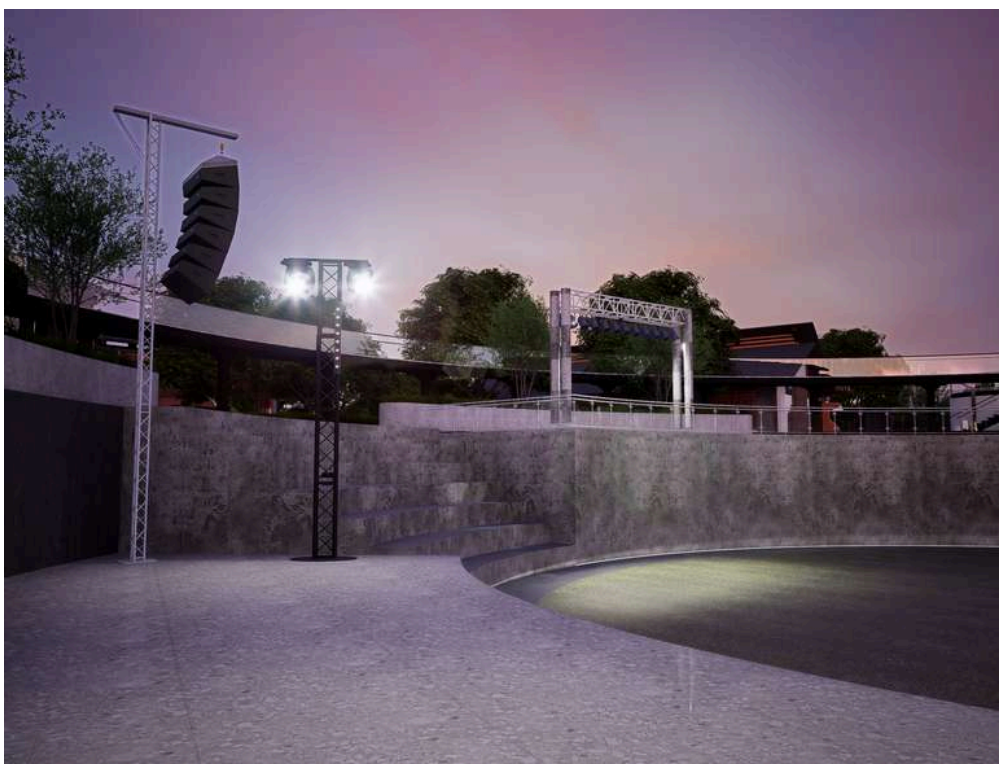


penggunaan rumput berada di area tengah amfiteater memberikan kesan pola lantai bagi pengguna yang menggunakan untuk berkegiatan.



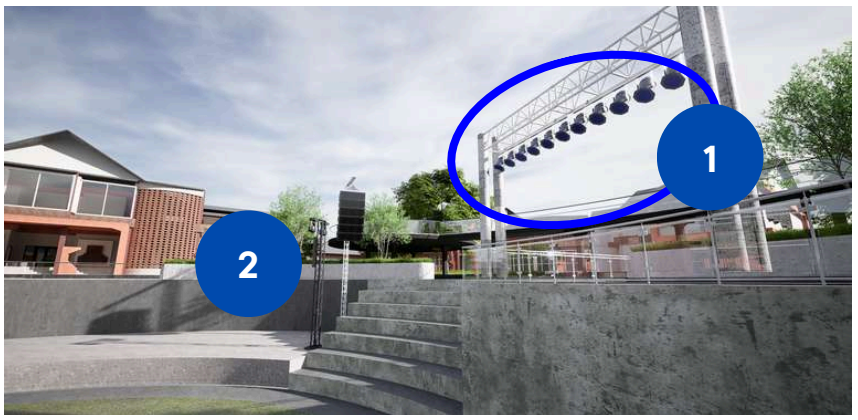
Gambar 5.6 Visual Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

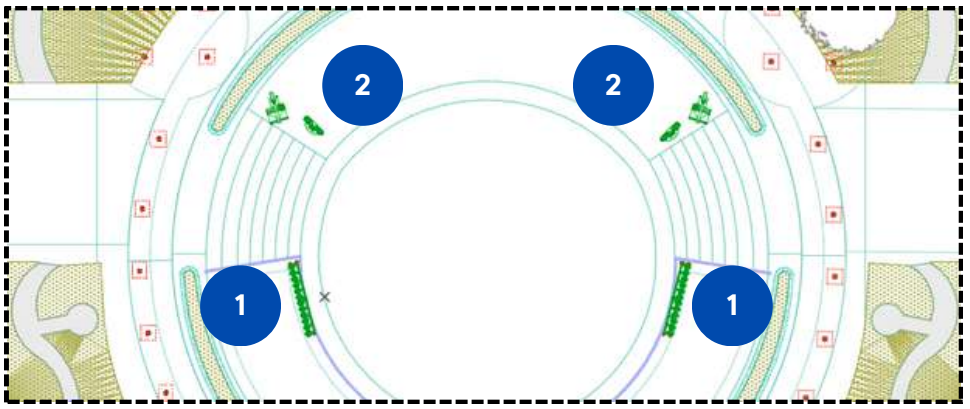
MENAMBAHKAN LIGHTNING / PENCAHAYAAN BUATAN PADA AREA AMFITEATER UNTUK MEMBERIKAN PENGALAMAN VISUAL SAAT MALAM HARI



Gambar 5.7 Area Lighting Eksternal Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

menambahkan area pencahayaan buatan pada amfigteater untuk memberikan pengalaman visual pada saat malam hari atau saat terjadinya pentas di kawasan GUSJIGANG Cultural Center. Pencahayaan alami diletakkan di sisi kiri dan kanan stage serta pada area penonton atas.

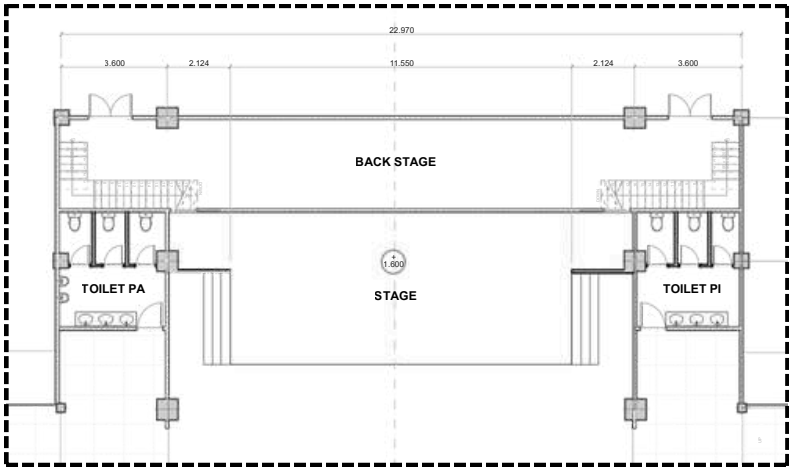


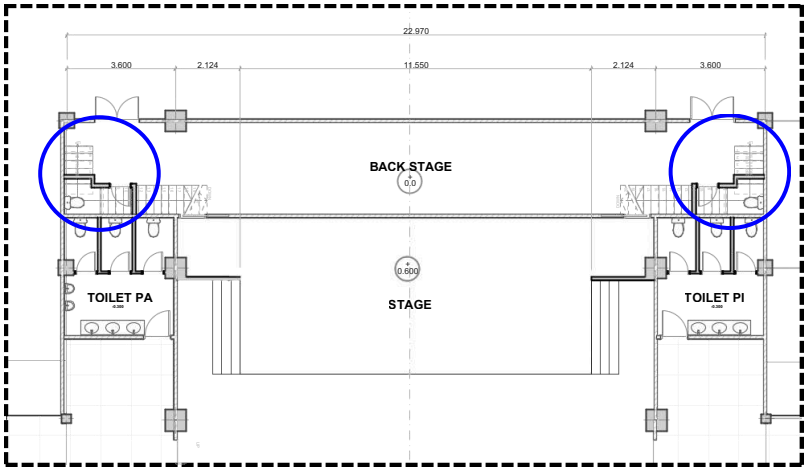


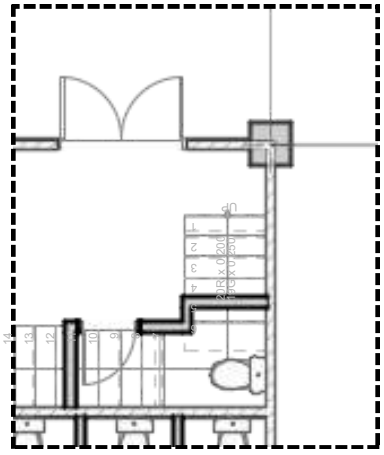
Peletakan lighting terlihat pada titik nomor 1 dan 2. pada titik nomor 2 peletakan lighting menggunakan truss yang digantungkan diaatas area penonton atas.
selain itu, ditambahkan alat pengeras suara eksternal di depan diantara stage untuk mendukung pengalaman suara pada amfiteater jika terjadinya acara berlangsung.

Gambar 5.8 Area Lighting Eksternal Amfiteater
Sumber : Visualisasi Pribadi

MENGKAJI ULANG AREA AMFITEATER & GEDUNG SERBAGUNA





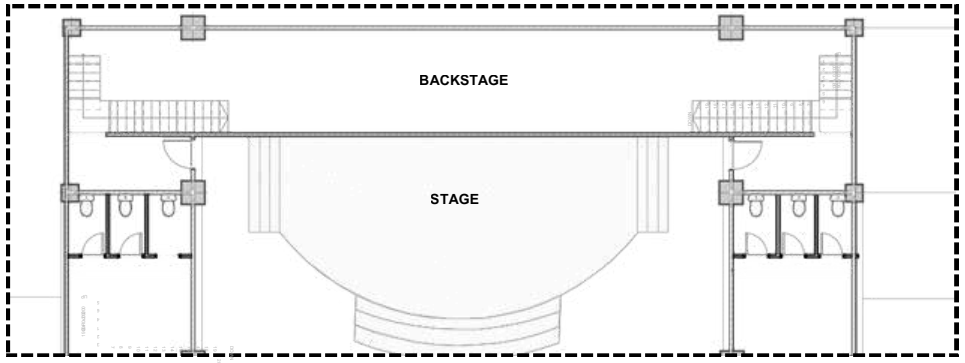


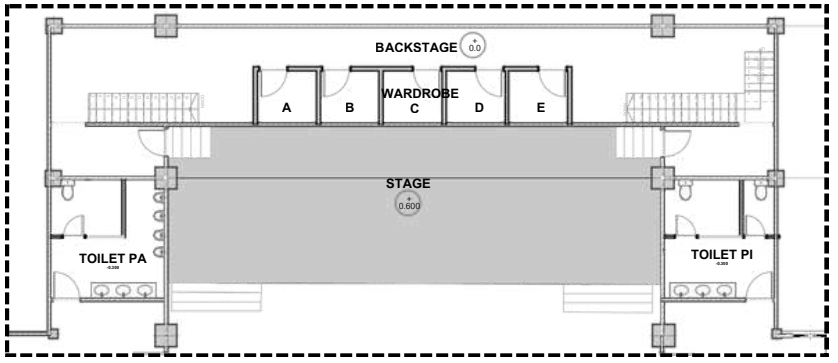
Sebelum

Area backstage di gedung serba guna lantai 1 tidak tedapat kamar mandi untuk memfasilitasi pementas.

Sesudah

Menambahkan toilet pada area backstage di sisi kiri kanan tepatnya dibawah tangga. toilet tersebut ditujukan untuk pengguna kawasan backstage dari lantai 1 maupun 2.





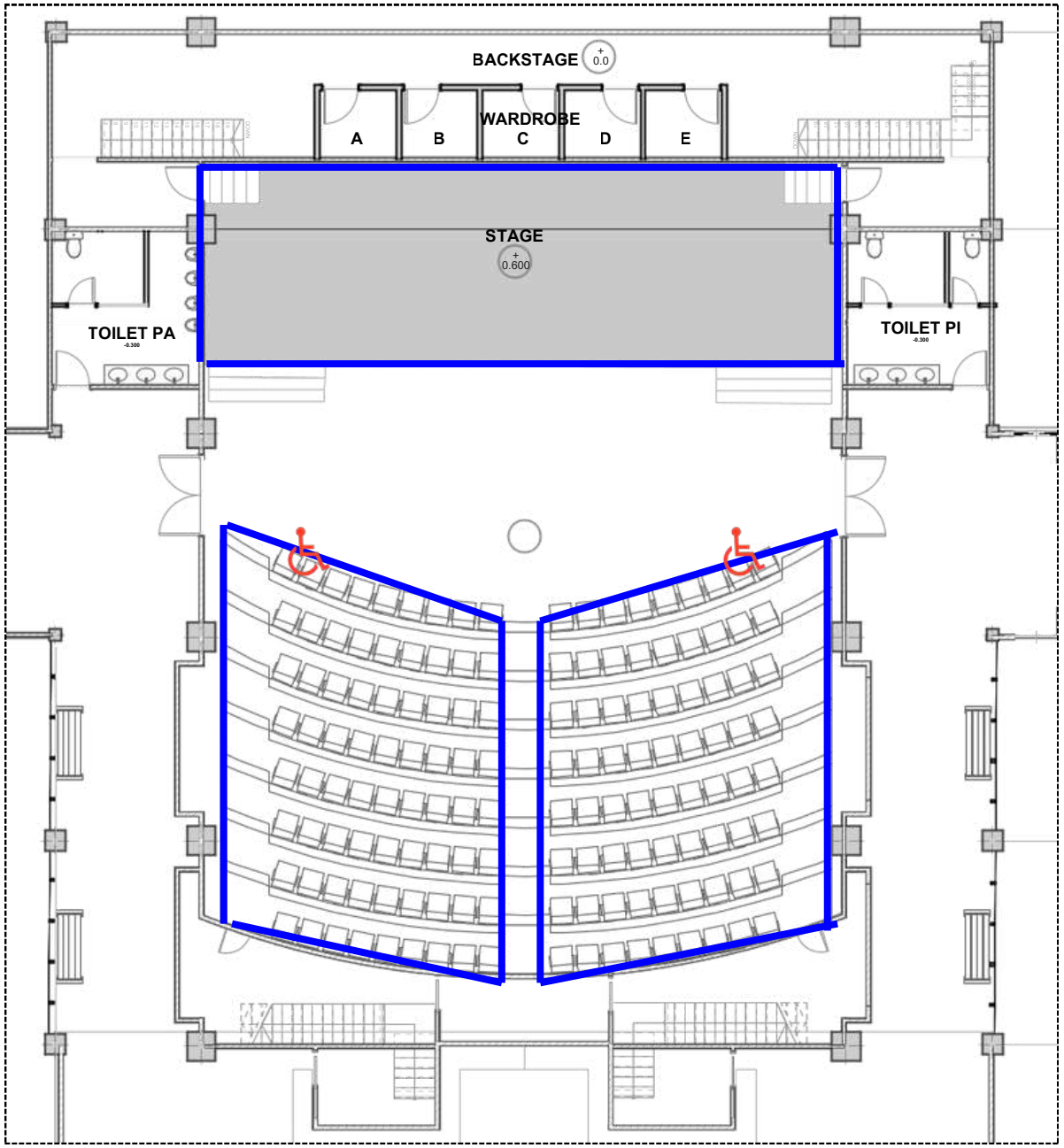
Sebelum

- Area stage tidak efisien dengan bentuk setengah lingkaran yang melengkung di bagian depan. bentuk tersebut membatasi pementas untuk menampilkan pentas.
- area toilet tidak ada fasilitas pendukung difabel dan harus ke lantai dasar untuk mengakses toilet.
- area backstage tidak ada sekat atau area untuk wardrobe / ruang talent.

Sesudah

- mengubah area stage menjadi bentuk lurus persegi panjang agar dapat efisien bagi pementas dalam menentukan pola lantai untuk kegiatan pentas seni
- menambahkan area toilet difabel di toilet pria dan wanita.
- menambahkan area wardrobe / ruangan serba guna untuk talent saat sedang menyiapkan pementasan.

KAPASITAS MAKSIMUM RUANG TEATER



Amfiteater memiliki kapasitas maksimum penonton **142 penonton reguler dan mempunyai 2 seat difabel** pada kiri dan kanan seat untuk memberikan pengalaman pertunjukan bagi penyandang disabilitas.
amfiteater dapat diakses dari samping kiri kanan gedung dengan akses keluar darurat berada di belakang seat. area belakang seat.

REKA RUPA RUANG

BAB 06

DAFTAR PUSTAKA & LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

AKREDITASI UNGGUL

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS

DAFTAR PUSTAKA

Frampton, Kenneth. 1983. Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance. In The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture, edited by Hal Foster, 16–30. Port Townsend, WA: Bay Press.

Curtis, William J. R. 1986. "Towards an Authentic Regionalism." Mimar: Architecture in Development 19: 24–29.

Tzonis, Alexander, dan Liane Lefaivre. 1990. "Why Critical Regionalism Today?" In Architecture in the Age of Divided Representation: The Question of Creativity in the Shadow of Production, edited by A. Tzonis and L. Lefaivre, 485–500. Cambridge, MA: MIT Press.

Wihardyanto, Dimas, dan Sherlia. 2005. Perkembangan Konsep Regionalisme Kritis Kenneth Frampton (1985–2005).

Ching, Francis D. K. 2007. Architecture: Form, Space, and Order. 3rd ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Prasetyo, E. P. 2018. "Kajian terhadap Ruang Tata Panggung Teater dalam Perancangan Gedung Kesenian." Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan.

Marta, Ajeng Auliya, et al. 2020. Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular Kudus pada Perancangan Pusat Kebudayaan Kudus di Kabupaten Kudus sebagai Fasilitas Wisata Budaya.

Idham, Noor Cholis. 2021. Javanese Islamic Architecture: Adoption and Adaptation of Javanese and Hindu-Buddhist Cultures in Indonesia.

Afliha, Jauharatul Kamila. 2022. Rumah Adat Joglo Pencu Kudus: Sejarah dan Makna-Makna Keislaman dalam Arsitektur Rumah Adat Kudus.

Pratika, A. G., dan S. Raidi. 2022. "Kajian Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik pada Taman Balai Jagong Kudus di Masa Pandemi."

Maulidya Ruhilla, N., et al. 2023. Sejarah Arsitektur Islam terhadap Arsitektur Hindu pada Bangunan Masjid Menara Kudus.

Regina, Fransiska Maria, et al. 2024. Penerapan Critical Regionalism pada Bangunan Marika Alderton House dan Museum Tsunami Aceh.

Hermanto, Heri. 2024. Kesinambungan Bentuk Arsitektur Hindu pada Gapura Padureksan di Masjid Kuno Kudus.

Indriani, Rani, et al. 2024. Kudus Islamic Center dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme.

Dasilelo, Alef Esperancio Ximenes, et al. 2024. Cultural Center Kabupaten Landak.

Unknown Author. 2016. Critical Regionalism: Glenn Murcutt, Pengembangan Pemikiran Regionalisme dengan Pendekatan terhadap Identitas dalam Perkembangan Arsitektur Modern.

Kuduskab.go.id. n.d. "Industri dan Perkembangannya." Accessed August 23, 2025. https://kuduskab.go.id/p/173/industri_dan_perkembangannya.

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: 2733749958/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: FAISAL AKBAR KUSMA ADI
Nomor Mahasiswa	: 21512135
Pembimbing	: Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **13 (Tiga Belas) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

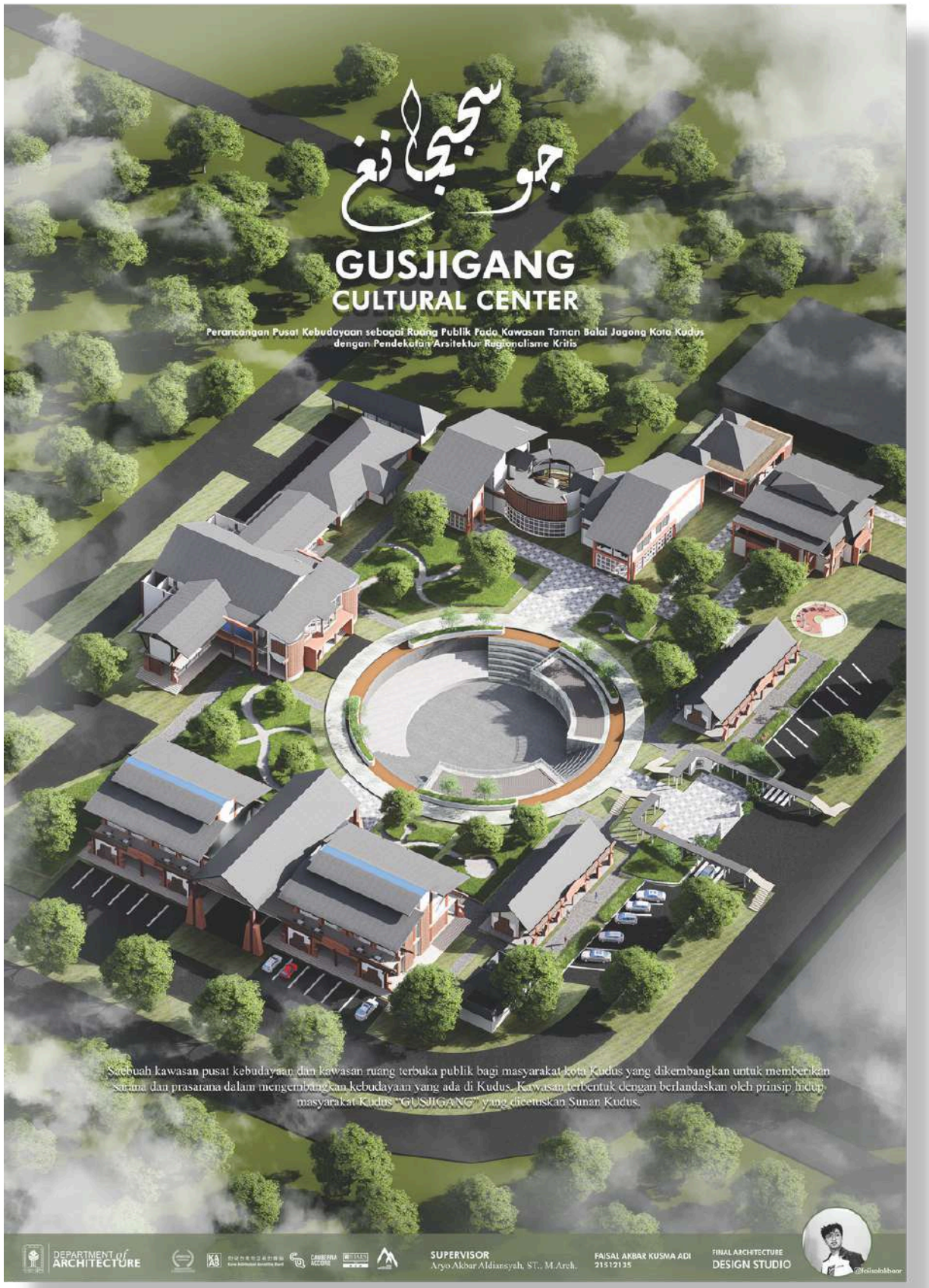
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/23/2025
Direktur

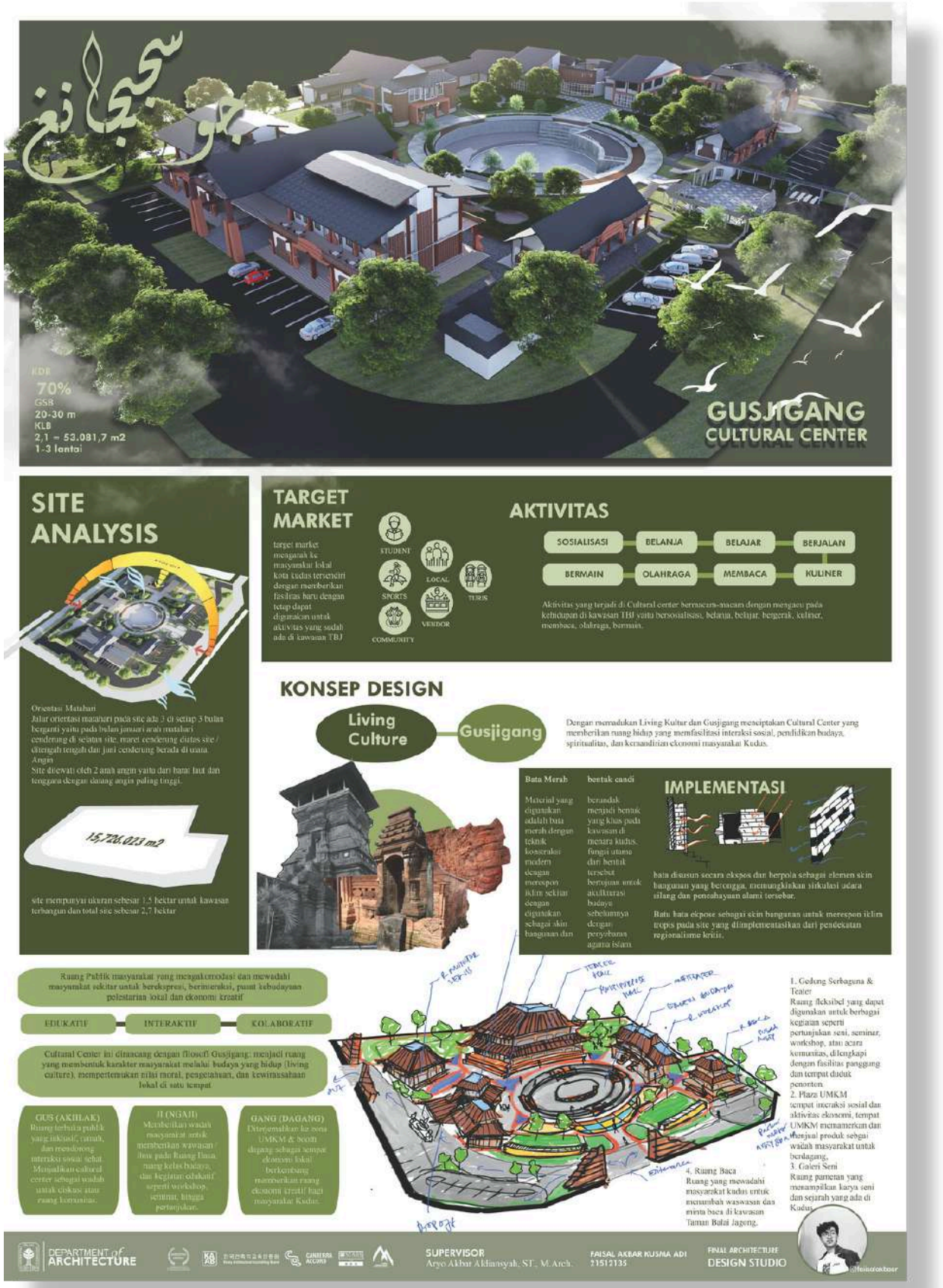
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

APREB COVER


جوسجيجانغ
GUSJIGANG
CULTURAL CENTER
Perancangan Pusat Kebudayaan sebagai Ruang Publik Pada Kawasan Taman Balai Jagong Kota Kudus
dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis
Sebuah kawasan pusat kebudayaan dan kawasan ruang terbuka publik bagi masyarakat kota Kudus yang dikembangkan untuk memberikan
sarana dan prasarana dalam mengembangkan kebudayaan yang ada di Kudus. Kawasan terbentuk dengan berlandaskan oleh prinsip hidup
masyarakat Kudus "GUSJIGANG" yang diceritakan Sunan Kudus.
DEPARTMENT of ARCHITECTURE
SUPERVISOR
Aryo Akbar Aldiansyah, ST., M.Arch.
FAISAL AKBAR KUSMA ADI
21512135
FINAL ARCHITECTURE
DESIGN STUDIO

APREB HALAMAN 1



APREB HALAMAN 2

APREB HALAMAN 3

LATAR BELAKANG

Terdapat isu dan potensi yang melandasi latar belakang perancangan pusat kebudayaan pada kawasan Taman Balai Jagong kota Kudus sebagai wadah dan ruang terbuka untuk masyarakat

Penyebaran islam dari Sunan Kudus menggunakan akulturasi budaya Hindu-Budha dan animisme yang membuat sukses diterima di masyarakat (Maulidya Ruhilla et al., 2023). Berangkat dari situ, kota Kudus memiliki potensi kebudayaan yang beragam, tercermin dari warisan sejarah, tradisi, dan seni yang masih berkembang hingga kini. Sebagai pusat penyebaran Islam oleh Walisongo.
Menurut data dari Peraturan Bupati Kudus Nomor 15 Tahun 2016 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Kudus tahun 2017, Kudus memiliki 318 kelompok seni budaya yang masih aktif.
menunjukkan tingginya minat dan potensi masyarakat dalam bidang seni dan budaya. Dengan kekayaan budaya yang dimiliki, diperlukan fasilitas yang dapat menjadi wadah ekspresi, apresiasi, serta pelestarian seni dan budaya lokal agar tetap hidup dan berkembang di tengah modernisasi.

Edukasi Budaya masyarakat kurang

Kondisi sarana edukasi yang kurang seperti museum, wadah pelaku seni dalam berekspresi membuat edukasi budaya masyarakat kurang.
dalam jurnal Ajang Perwari yang membahas tentang Perancangan Pusat Kebudayaan di Kudus mengatakan Minimnya fasilitas menyebabkan kurangnya pemahaman masyarakat tentang budaya Kudus, berisiko membuatnya terlupakan. banyak potensi kebudayaan yang beragam baik dari hasil kerajinan, produk, batik, kuliner yang belum dapat dimanfaatkan pemerintah dengan baik yang ditandai dengan kurangnya fasilitas yang memadahi untuk mewadahi potensi tersebut.

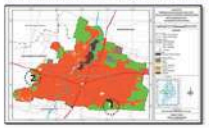
1. GOR
2. STADION
3. TRAIL BIKE TRACK
4. AREA PARKIR
5. SKATE & BMX PARK
6. WALLCLIMB
7. JOGGING TRACK
8. GOR TBJ
9. MUSHOLA
10. LAPANGAN TENIS INDOOR

terdapat berbagai kawasan di taman tersebut dengan fungsi yang berbeda beda dan dapat terintegrasi satu sama lain.
akses site dapat diakses dari 2 jalan utama yaitu :
Jl. Gor, sebelah utara kawasan TBJ
Jl. Patiunura, sebelah timur kawasan TBJ

Ekonomi dan industri kreatif di Kabupaten Kudus berkembang pesat berkat kerja sama Disnaker Perinkop dan UMKM dengan BEKRAF Bina Ekonomi Kreatif. Berdasarkan data PDRB Jawa Tengah 2019, Kudus menempati peringkat ketiga setelah Semarang dan Cilacap, pencapaian yang luar biasa untuk salah satu kabupaten terkecil di Jawa Tengah. Posisi ini menunjukkan potensi ekonomi yang kuat dan perlu terus dikembangkan.

Ruang Terbuka Publik

(Pratiwi & Raldi, 2022) peningkatan jumlah penduduk setiap tahunnya membuat kota Kudus membutuhkan taman terbuka untuk dijadikan sebagai kawasan ruang terbuka untuk masyarakat sekitar.



Terlihat pada peta di atas kurangnya kawasan ruang terbuka hijau di Kawasan Kudus bagian Kota. Kawasan ruang terbuka hanya berada di pinggir kota.

USER ACTIVITY

TAMAN BALAI JAGONG

User pada kawasan TBJ didominasi oleh anak muda dan dewasa dengan aktivitas yang berbeda-beda.

Usia penggguna kawasan TBJ mencakup di semua umur dengan terdapat balita, anak-anak, dewasa dan lansia

komunitas skate board dan ruang bermain anak-anak

Pedagang kaki lima di beberapa titik kawasan TBJ

Ruang terbuka masyarakat untuk bersantai dan berjalan

ruang untuk melakukan kegiatan bagi komunitas olahraga

ruang untuk melakukan kegiatan bagi komunitas olahraga

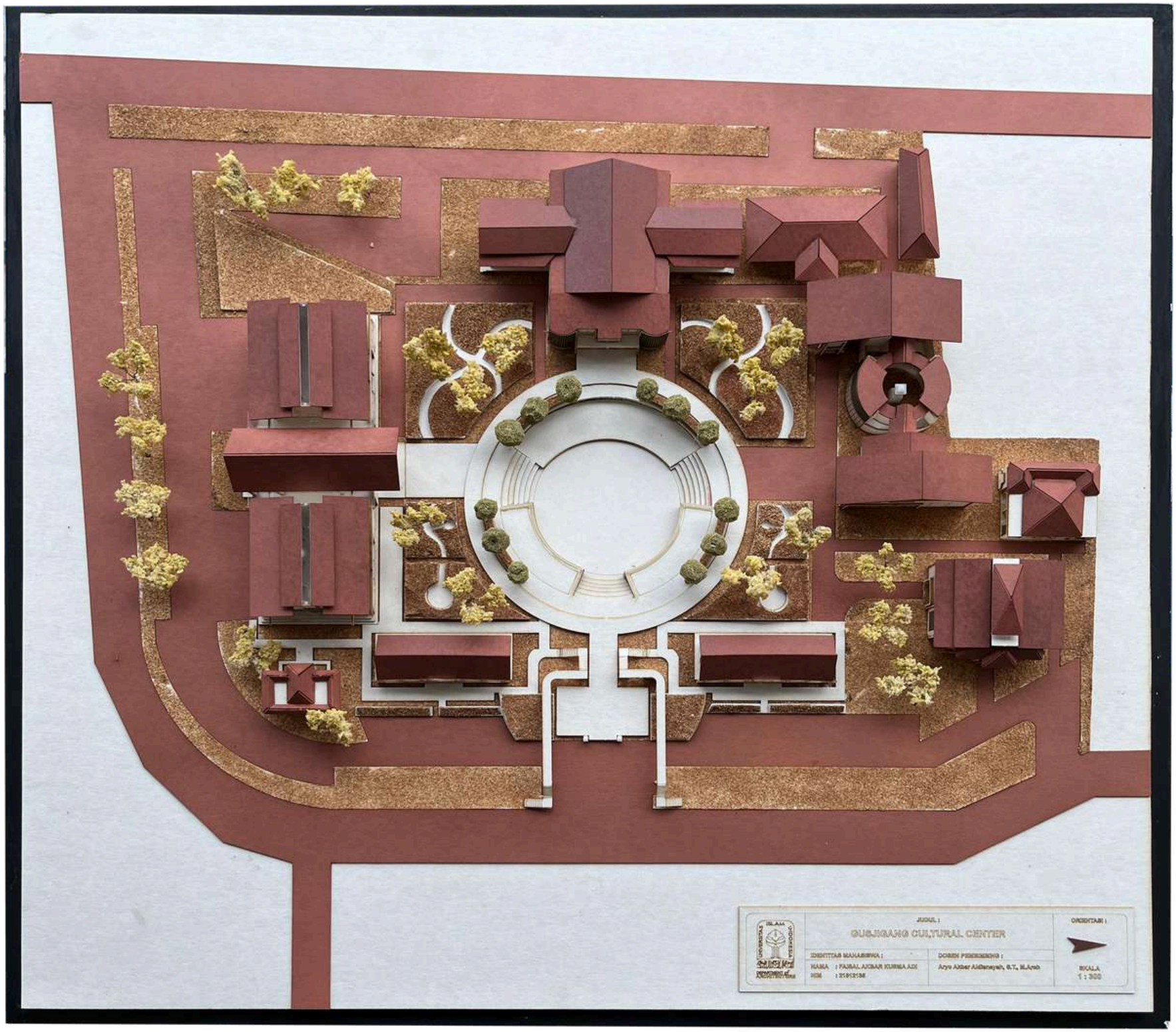
Komunitas anak-anak drumband sedang melakukan kompetisi di ruang kawasan TBJ

ruang relaxasi keluarga

ruang skatepark untuk bermain anak-anak

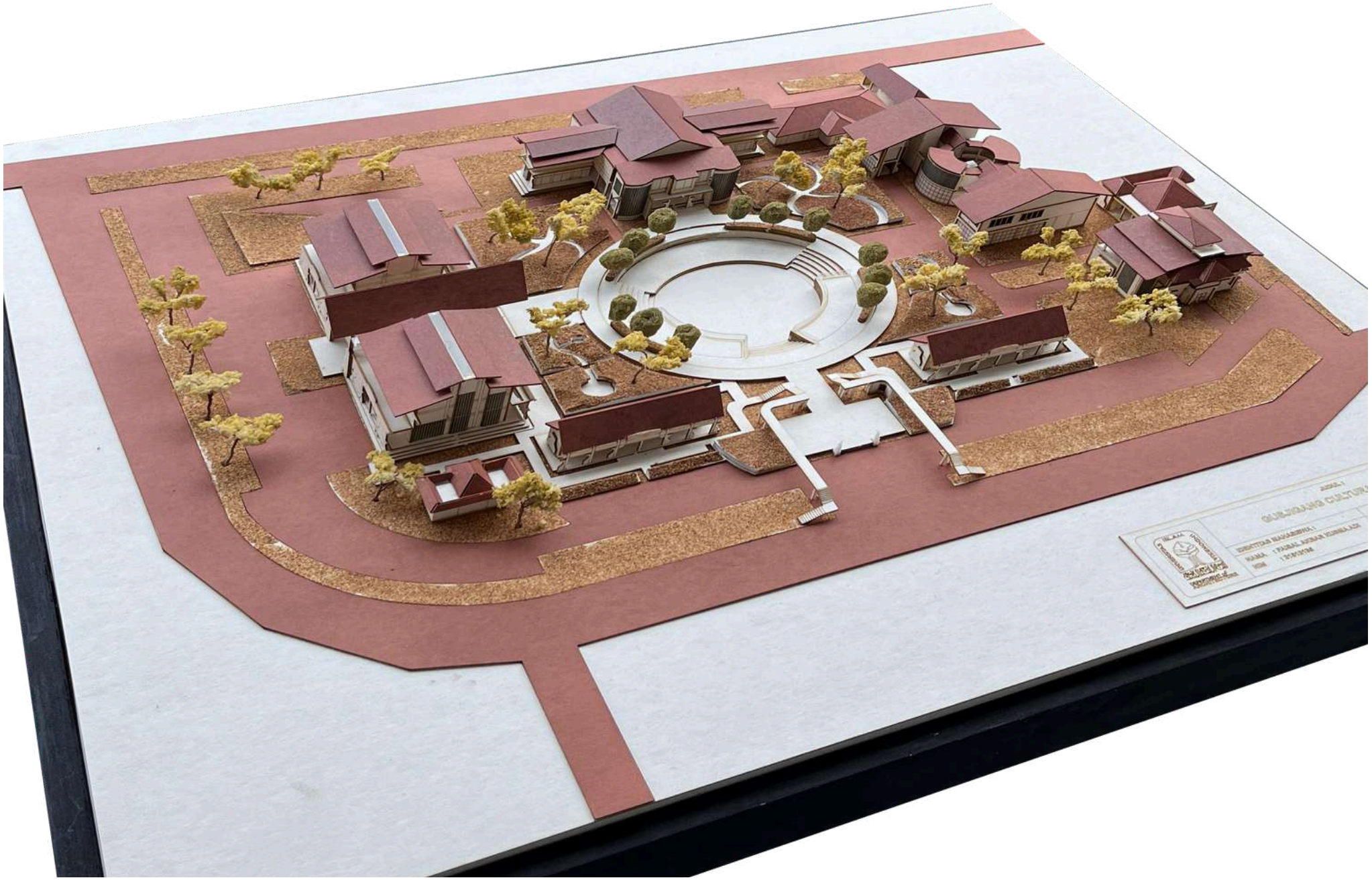
LAMPIRAN

MAKET



LAMPIRAN

MAKET



DEPARTMENT of ARCHITECTURE

REKA RUPA RUANG

FINAL ARCHITECTURE DESIGN STUDIO

Faisal Akbar Kusma Adi
21512135