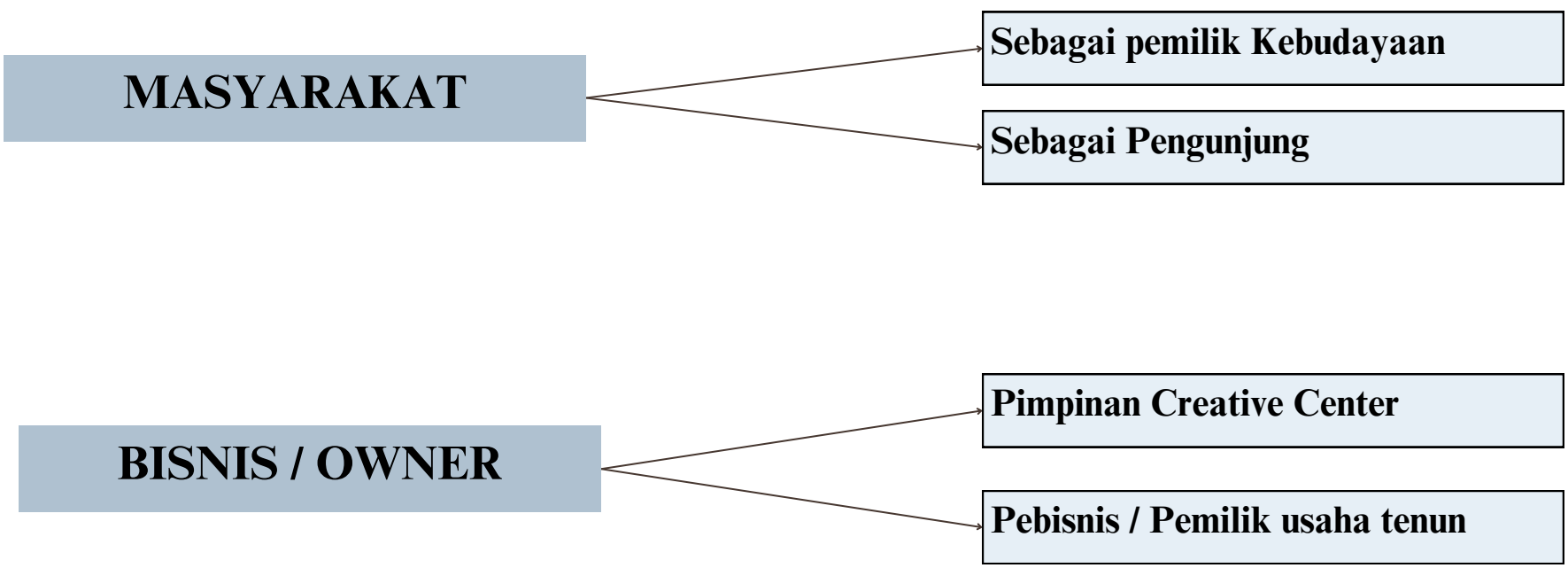
KAJIAN STACHOLDER

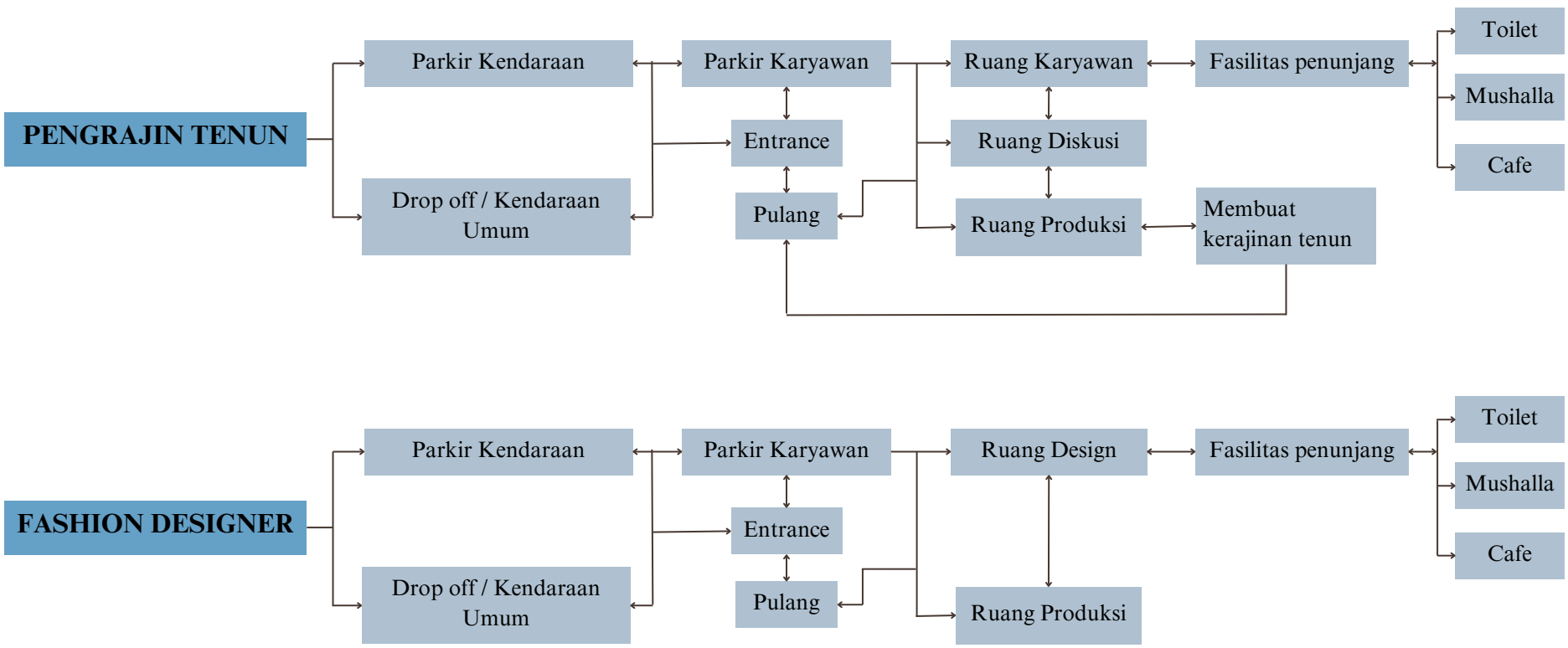
Analisis pengguna akan memunculkan alur pengguna dalam menggunakan fasilitas didalam Creative Center. Pengguna Community Center ditentukan sebagai berikut

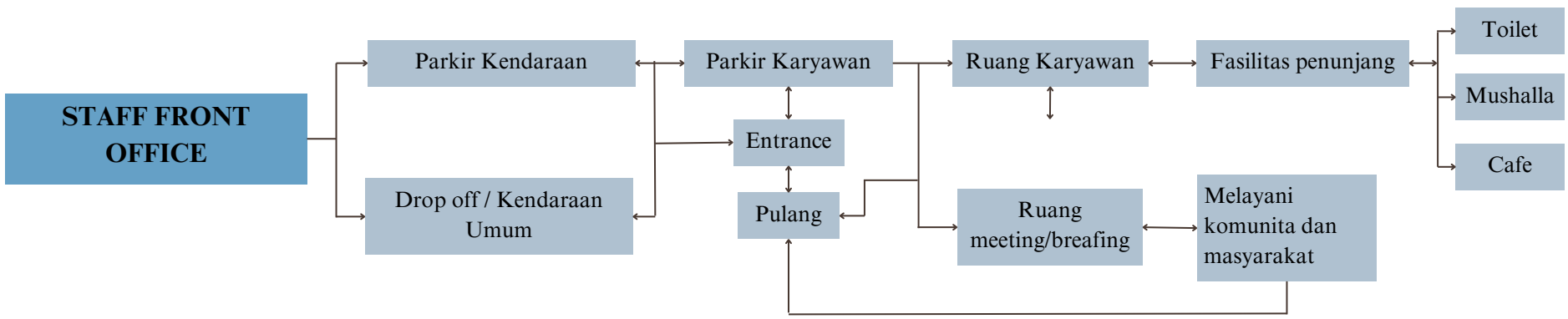


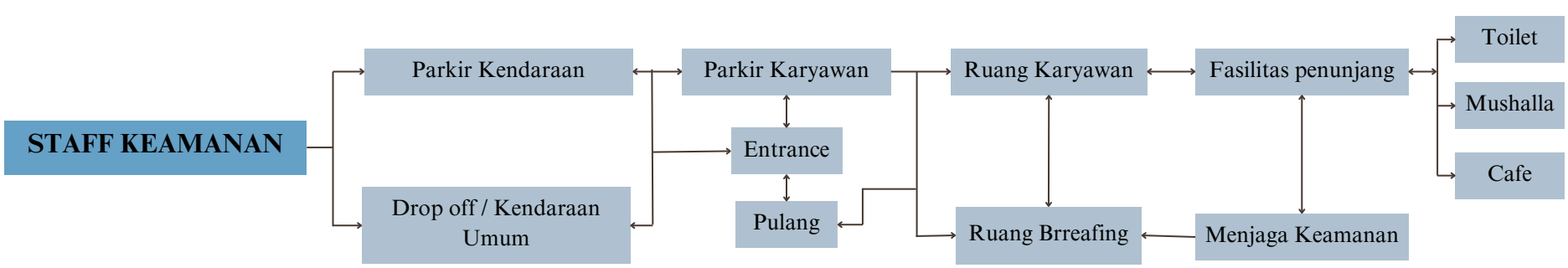
Berdasarkan analisis pengguna diatas maka akan didapat kelompok aktivitas berdasarkan pengguna. Didapat aktivitas dikelompokkan sebagai berikut :

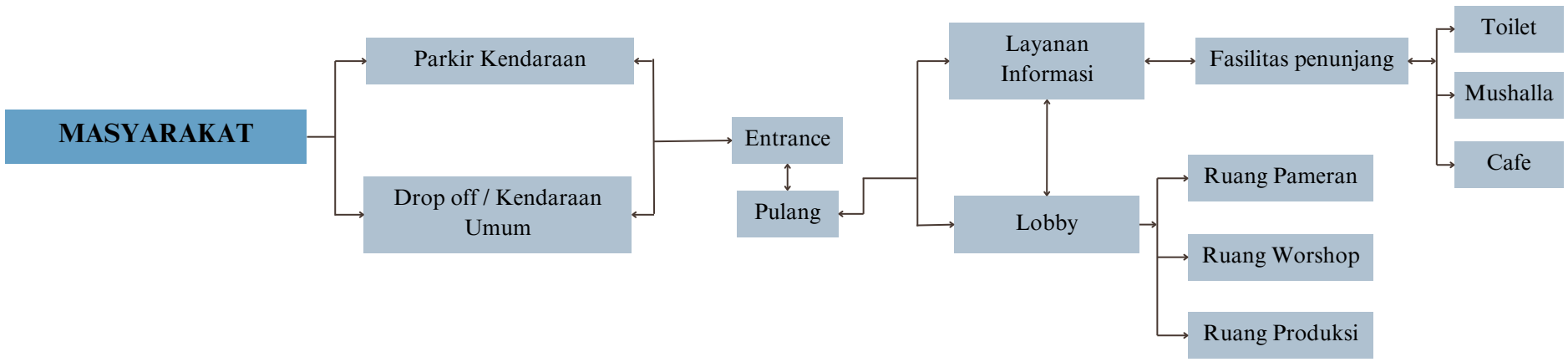
1. Kegiatan Utama yaitu diskusi terkait tenun minangkabau, produksi kerajinan tenun, mengolah hasil kerajinan tenun, display kerajinan tenun, dll.
2. Kegiatan Penunjang seperti Pameran wastra, meeting, makan, mengobrol, dll.
3. Kegiatan Pelayanan Pelayanan servis

ALUR KEGIATAN PENGUNJUNG




STAFF FRONT OFFICE
Parkir Kendaraan
Drop off / Kendaraan Umum
Parkir Karyawan
Entrance
Pulang
Ruang Karyawan
Ruang meeting/breafing
Fasilitas penunjang
Melayani komunita dan masyarakat
Toilet
Mushalla
Cafe


STAFF KEAMANAN
Parkir Kendaraan
Drop off / Kendaraan Umum
Parkir Karyawan
Entrance
Pulang
Ruang Karyawan
Ruang Brreafing
Fasilitas penunjang
Menjaga Keamanan
Toilet
Mushalla
Cafe


MASYARAKAT
Parkir Kendaraan
Drop off / Kendaraan Umum
Entrance
Pulang
Layanan Informasi
Lobby
Fasilitas penunjang
Ruang Pameran
Ruang Worshop
Ruang Produksi
Toilet
Mushalla
Cafe

Regulasi Site

No	Keterangan	Nilai	Standar	Nilai
	Luas Kawasan	100%	7.900 m2	7.900 m2
2.	KDB	60%	4.740 m2	4.091 m2
3.	KDH	20%	1.580 m2	1.310,9 m2

Tabel 6

Kebutuhan Ruang

No.	Kebutuhan Ruang	Standar	Sumber	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luas ($m^{2)}$	Sirkulasi	Luas Total (m^2)
1	Hall Lobby							
	Lobby	2 m^2 /org	NAD	100 orang	1	200 m^2	30 %	260 m^2
	Resepsionis	9 m^2	NAD	1 Ruang	1	9 m^2	30 %	11,7 m^2
	Ruang Pengelola	2,4 m^2 /org	AP	2 orang	1	4,8 m^2	20 %	5,76 m^2
	Ruang Tamu	3,6 m^2 /org	AP	5 Orang	1	18 m^2	20 %	21,6 m^2
	Total							299,06 m^2
2	Multipurpose Hall							
	Main Hall	2 m^2 /org	NAD	250 orang	1	500 m^2	30 %	650 m^2
	Meeting Room	2 m^2 /org	NAD	25 Orang	1	50 m^2	30 %	65 m^2
	Galeri Pameran	3,6 m^2 /org	TSS	150 Orang	1	540 m^2	30 %	702 m^2
	Ruang Persiapan	1,5 m^2 /org	AJ	10 Orang	2	30 m^2	30 %	39 m^2
	Ruang Mentor Workshop	2,4 m^2 /org	AP	2 Orang	1	4,8 m^2	20 %	5,76 m^2
	Toilet Perempuan	1,2 m^2 /org	AP	3 orang	1	3,6 m^2	20 %	4,68 m^2
	Toilet Laki-Laki			3 orang	1	3,6 m^2	20 %	4,68 m^2
	Total							1.471,11 m^2
3	Gedung Komunitas							
	Ruang Pembuatan Motif Tenun	2 m^2 /org	AP	5 orang	1	10 m^2	30 %	13 m^2
	Ruang Tenun	4 m^2 /org	AP	20 Orang	1	80 m^2	30 %	104 m^2
	Ruang Penyimpanan hasil tenun	1,6 m^2 /org	AP	5 orang	1	8 m^2	30 %	10,4 m^2
	Gudang Peralatan	2,4 m^2 /org	AP	3 org	1	7,2 m^2	10 %	7,92 m^2
	Loading Dock	2,4 m^2 /org	AP	3 org	1	7,2 m^2	10 %	7,92 m^2
	Ruang Sketsa Motif	2 m^2 /org	AP	5 orang	1	10 m^2	30 %	13 m^2
	Ruang Jahit	2 m^2 /org	AP	15 orang	1	30 m^2	30 %	39 m^2
	Ruang Penyimpanan hasil produk	1,6 m^2 /org	AP	5 orang	1	8 m^2	30 %	10,4 m^2
	Ruang Karyawan	2,4 m^2 /org	AP	10 org	1	24 m^2	20 %	28,8 m^2
	Total							234,44 m^2
4	GEDUNG PROMOSI							
	Ruang Workshop	3 m^2 /org	SK	25 orang	2	75 m^2	30 %	97,5 m^2
	Foodcourt	1,5 m^2 /org	NAD	50 Orang	1	75 m^2	30 %	97,5 m^2
	Eksibisi Hall	2 m^2 /org	NAD	4 orang	12	96 m^2	30 %	124,8 m^2
	Total							319,8 m^2
5	PARKIR							
	Parkir Motor	1,6 m^2 /unit	NAD	200 Motor	1	320 m^2	100%	640 m^2
	Parkir Mobil	12,5 m^2 /unit	NAD	50 Mobil	1	625 m^2	100%	1.250 m^2
	Parkir Bus	42,5 m^2 /unit	NAD	2 bus	1	85 m^2	100 %	170 m^2
	Total							2.060 m^2
	Fasilitas Penunjuang							
	Mushalla	1,5 m^2 /org	NAD	50 orang	1	75 m^2	30 %	97,5 m^2
	Amphiteather	1,5 m^2 /org	NAD	75 orang	1	112,5 m^2	30%	146,5 m^2
	Toilet	2 m^2 /org	NAD	8 orang	2	32 m^2	30 %	41,6 m^2
	Total							285,6 m^2

Tabel 7

Property Size

No	Keterangan	Luas m2	Jumlah unit	Total
1	Reseptionis	24	1	15
2	lobby	120,8	2	60
3	Rental Office	143,6	1	35
4	Tenant Sewa	64	4	256
5	Ruang Komunitas	128	4	512
6	Ruang Retail	128	4	512
7	Multipurpose Hall	588,5	1	530
8	Ruang Audio	16	1	16
9	Ruang Sistem	16	1	16
10	Gudang	48	2	96
11	Empiteather	570	1	570
12	Area Lift	10,4	2	20,8
13	Toilet	32	2	64

14	Ruang Audio outdoor	30	1	30
15	Ruang Penyimpanan Outdoor	30	1	30
16	Mushalla	70	1	70
17	Tempat Wudhu’	68	2	136
18	Loading Dock	48	2	64
19	Ruang Pompa	32	1	32
20	Ruang Genset	32	1	32
21	Ruang Pengelola	20	1	20
22	Ruang Monitor	20	1	20
23	Parkir Mobil	585	1	585
24	Parkir Motor	320	1	310
25	Sirkulasi	1.300	1	1.300
			TOTAL	**5.331,8**

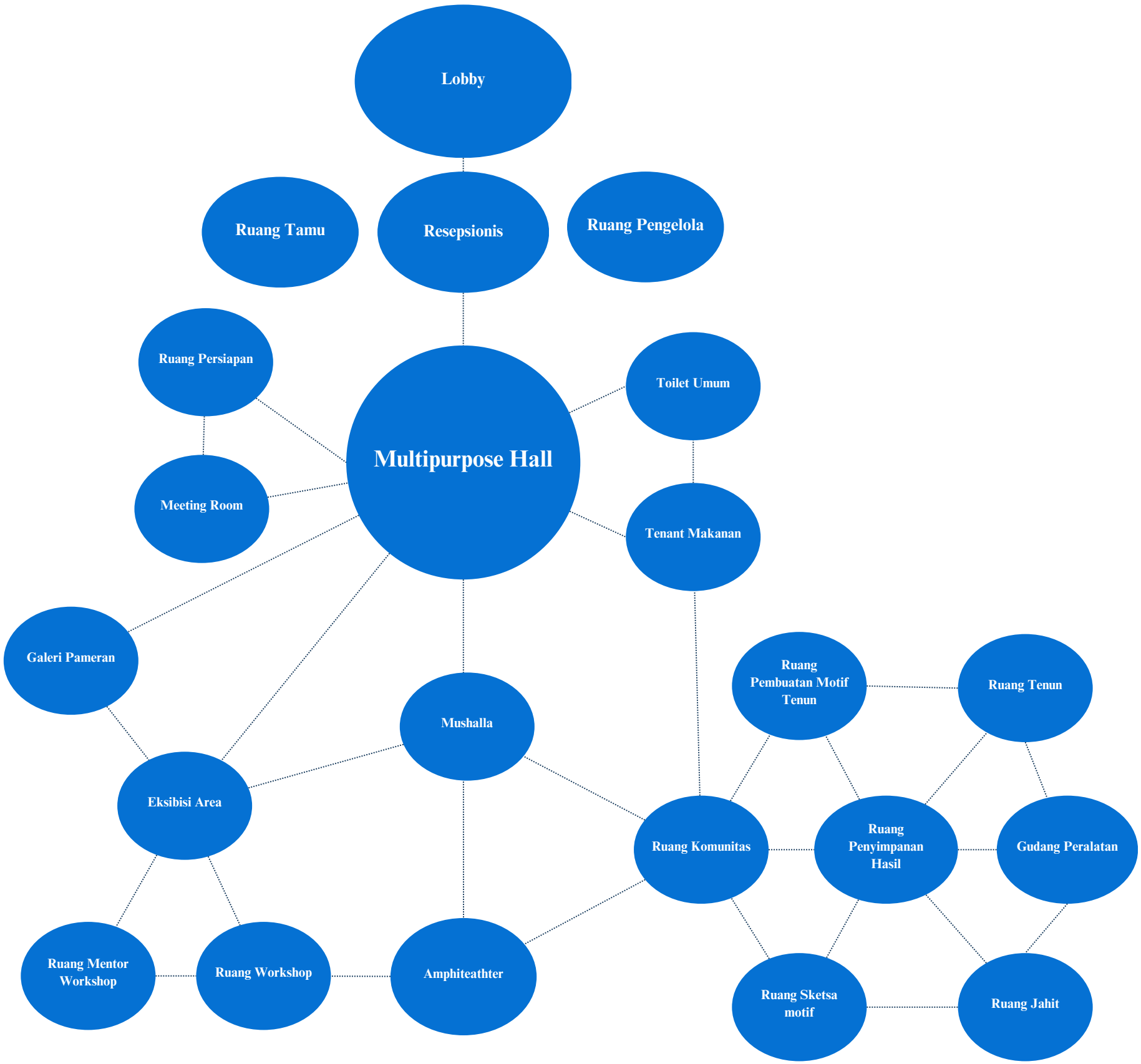
Tabel 8

Rentable Area

Jenis Ruang	Luasan Ruang	Jumlah unit	Total
Rental Office	35,000	1	35,000
Ruang Komunitas	128,000	4	512,000
Ruang Retail	128,000	4	512,000
Tenant sewa	64,000	4	256,000
Tenant UMKM	9,500	13	123,5
Stage Empiteather	280,000	1	280,000
Multipurpose Hall	530,000	1	530,000
		TOTAL	**2.248,500**

Tabel 9

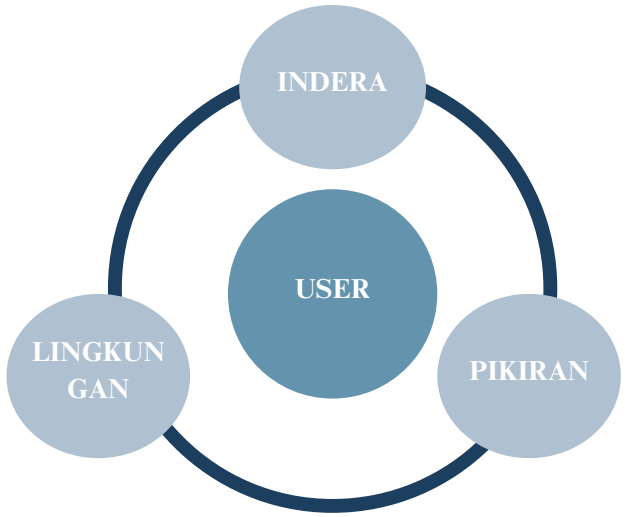
HUBUNGAN RUANG



KONSEP PERANCANGAN

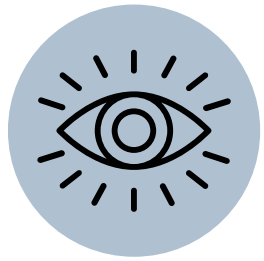
MULTISENSORY ARCHITECTURE

Pendekatan multisensori merupakan pendekatan yang melibatkan beberapa indera manusia, seperti penglihatan, pendengaran, gerakan, penciuman dan sentuhan.



Pendekatan ini bertujuan untuk dapat mempertimbangkan indera dari sebuah bangunan untuk penggunanya. Selain itu, bentuk dan bahan yang digunakan juga mempengaruhi emosi, lingkungan dan sosial disekitarnya.

ASPEK MULTISENDORY ARCHITECTURE



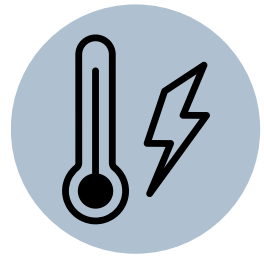
VISUAL

Konsep yang menggambarkan pengungkapan ide yang diterapkan melalui bentuk, bahan, dan warna.



TACTICLE

Konsep ini merujuk pada elemen-elemen yang memengaruhi pengalaman sentuhan seseorang terhadap material, tekstur, dan permukaan bangunan.



THERMAL

Aspek ini berkaitan dengan bagaimana bangunan merespon, mengatur, dan memengaruhi suhu serta kenyamanan termal penghuni.

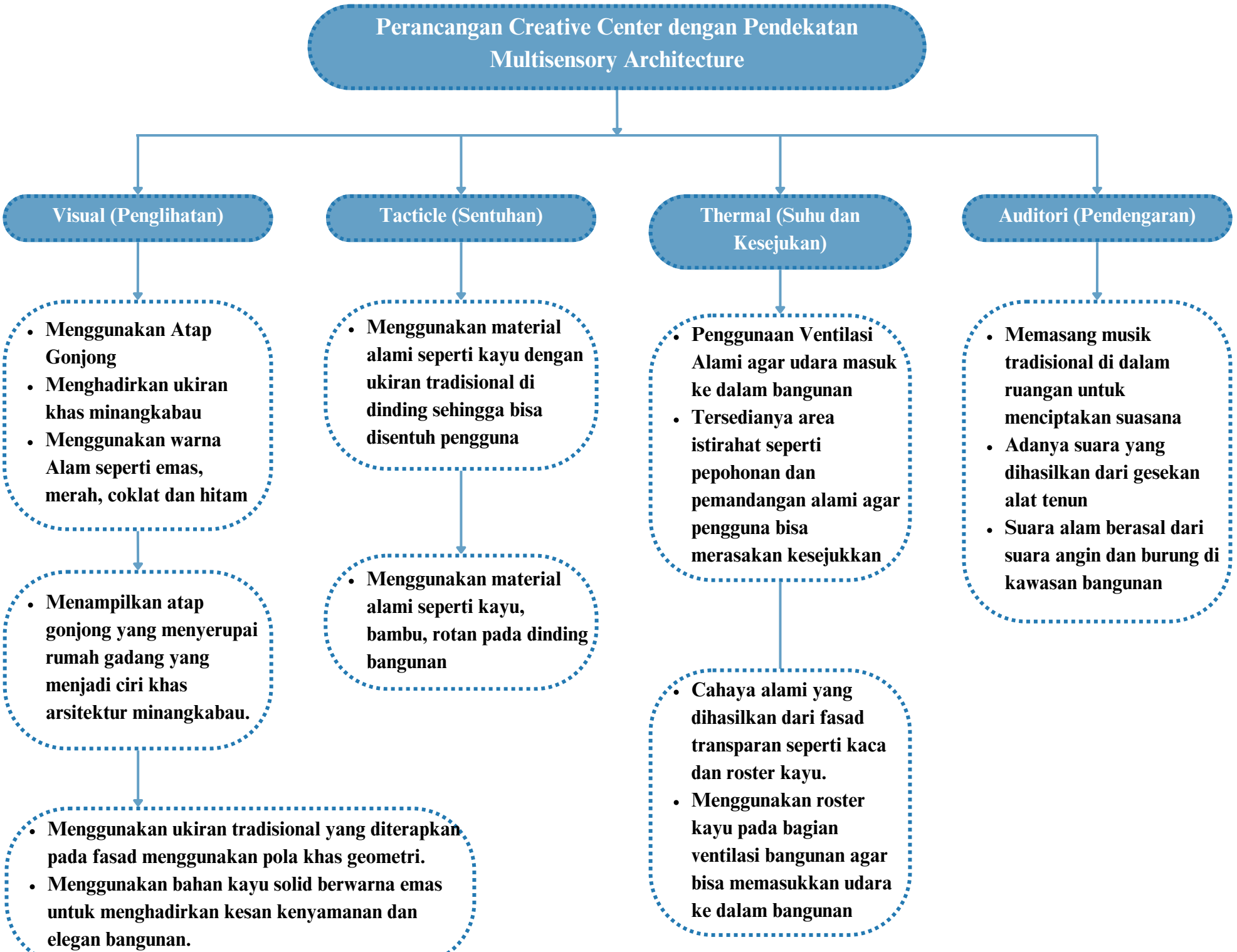


Auditori

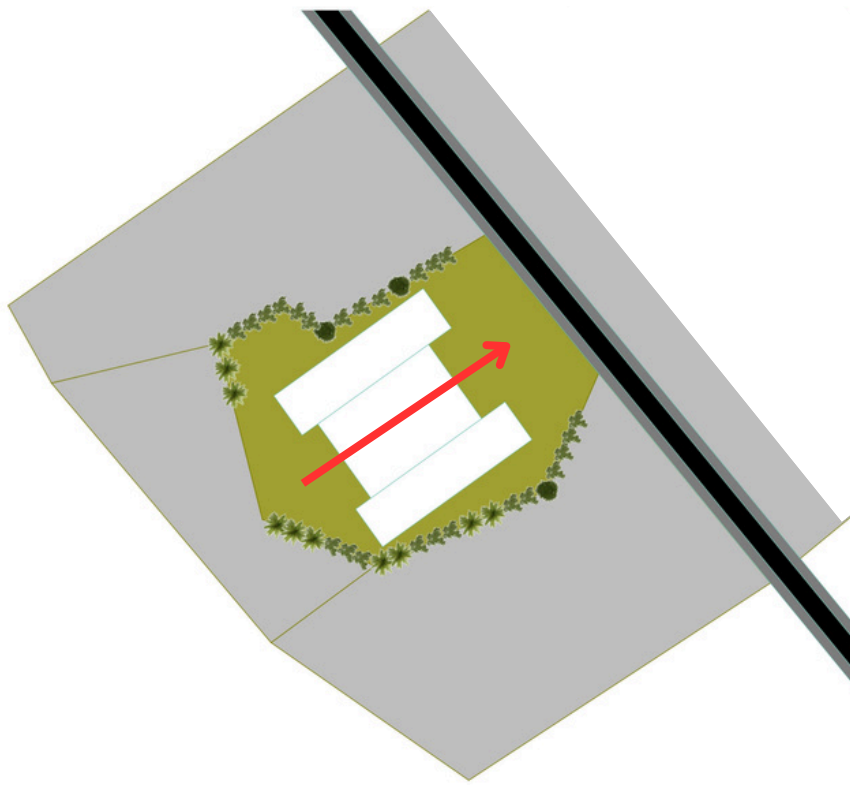
Konsep ini berkaitan dengan bagaimana suara dihasilkan, dipantulkan, diserap, dan didistribusikan di dalam atau sekitar bangunan.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep arsitektur multisensori bertujuan untuk menciptakan pengalaman ruang yang melibatkan seluruh indra manusia seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan bahkan rasa sehingga pengguna tidak hanya "melihat" bangunan tetapi juga "merasakan" kehadirannya secara mendalam.

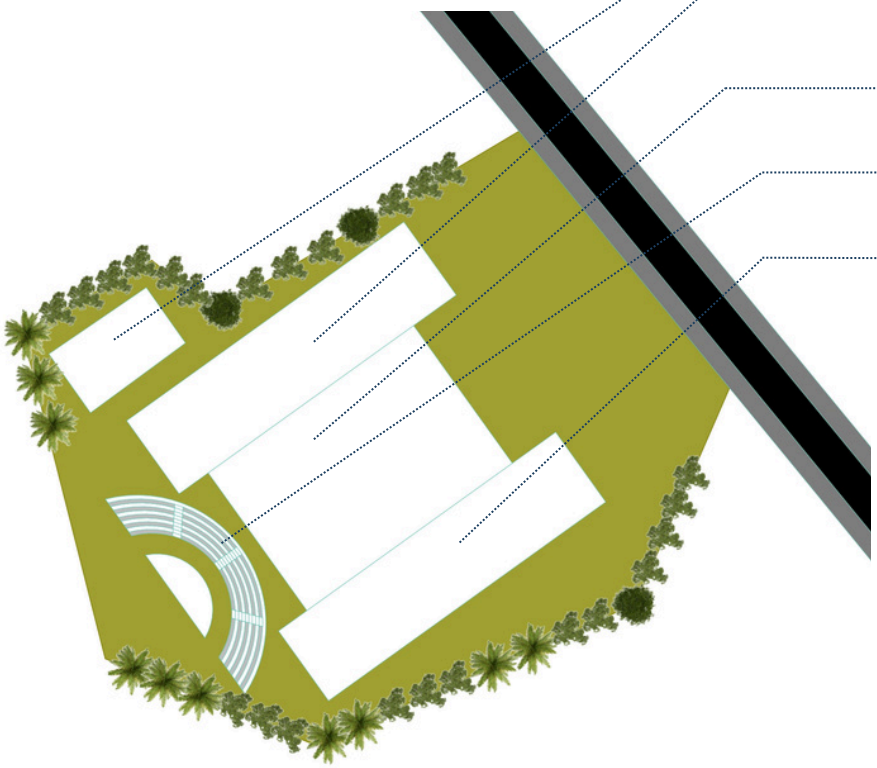


EKSPLORASI KONTEKS SITE



Orientasi bangunan menghadap ke jalan raya untuk memudahkan pengenalan bangunan dari luar kawasan dan memaksimalkan view yang menghadap ke arah perbukit an dan dan pemandangan sawah.

Orientasi bangunan mendapatkan cahaya matahri yang cuckup dan penghawaan alami yang dimanfaatkan untuk di dalam bangunan



SERVIVE DAN TOILET UMUM

BANGUNAN BISNIS

MULTIPURPOSE HALL

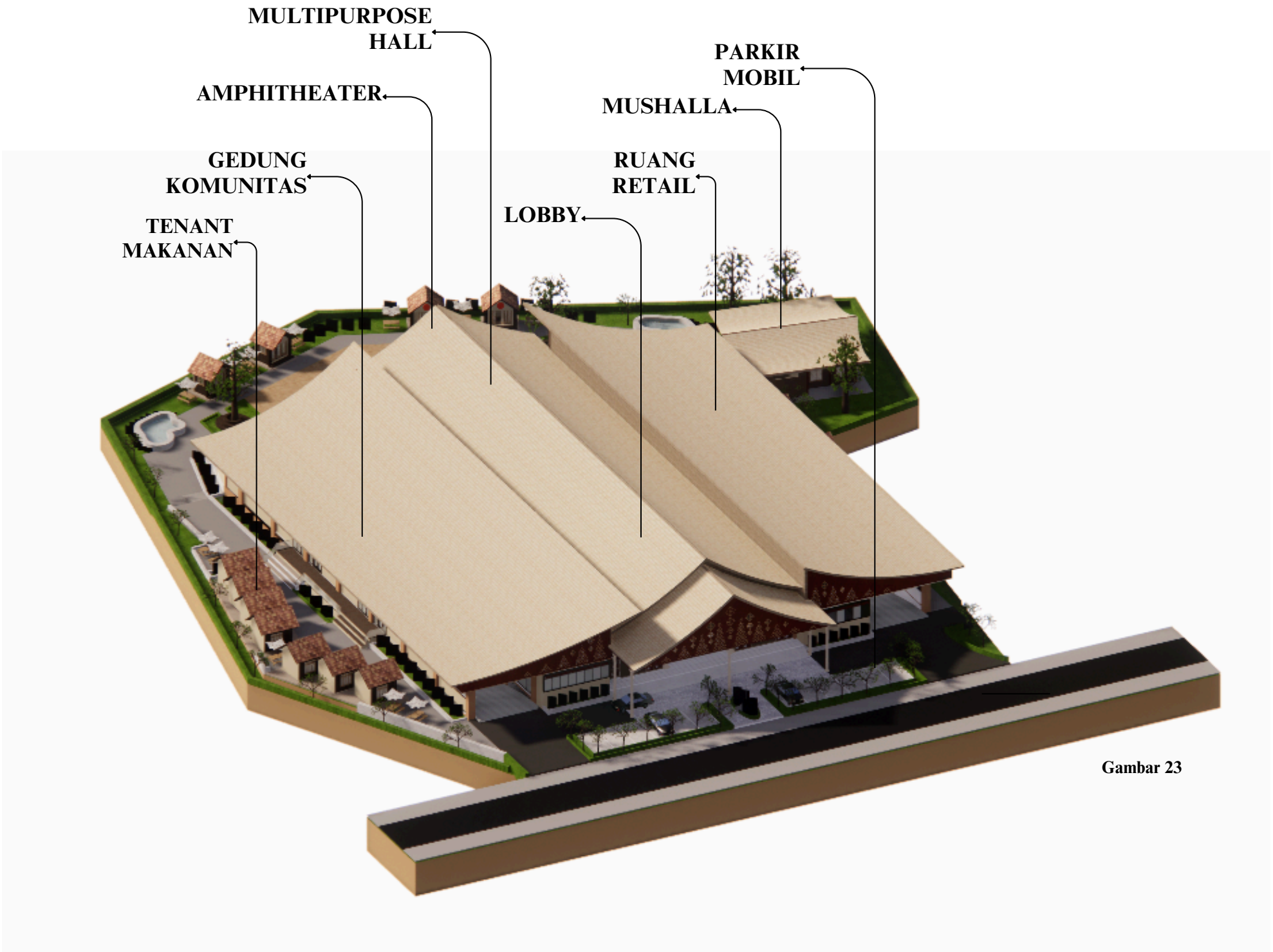
EMPHITEATHER

BANGUNAN KREATIF

Tata masa bangunan ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang dihubungkan dengan bangunan multipurpose hall yang menjadi center pada bangunan

Eksplorasi Penataan Denah

Dari segi fungsi, bangunan ini dibagi menjadi 3 kelompok diantaranya, fungsi komunitas, fungsi ekonomi dan fungsi pendidikan. Ketiga bangunan tersebut dihubungkan melalui bangunan lobby yang berada di bagian paling depan dekat dengan parkir mobil dan di dekat pintu masuk sehingga mempermudah pengunjung yang baru ke kawasan ini untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

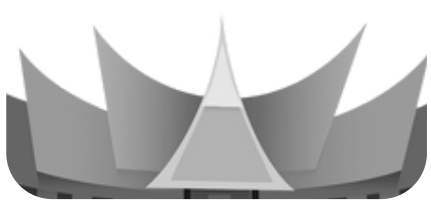


Gambar 23

Eksplorasi visual pada perancangan

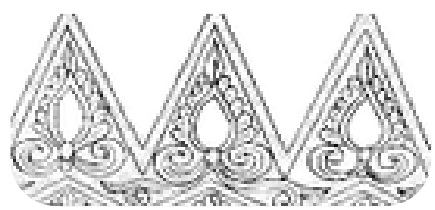
Dalam perancangan ini terdapat beberapa aspek visual yang diterapkan diantaranya:

Bentuk atap



Atap pada bangunan ini menggunakan atap bagonjong yang terinspirasi dari atap Rumah Gadang. Atap gonjong ini berbentuk seperti tanduk kerbau yang melambangkan kemakmuran bagi masyarakat minangkabau.

Ukiran



Fasad bangunan ini menggunakan ukiran yang berasal dari pola tradisional minangkabau yaitu pucuak rabuang. Motif ini melambangkan suatu kehidupan yang dinamis, memiliki cita-cita yang tinggi dan berguna bagi masyarakat.

Warna



Pada bangunan ini menggunakan palet warna yang terinspirasi dari budaya minangkabau yaitu ;

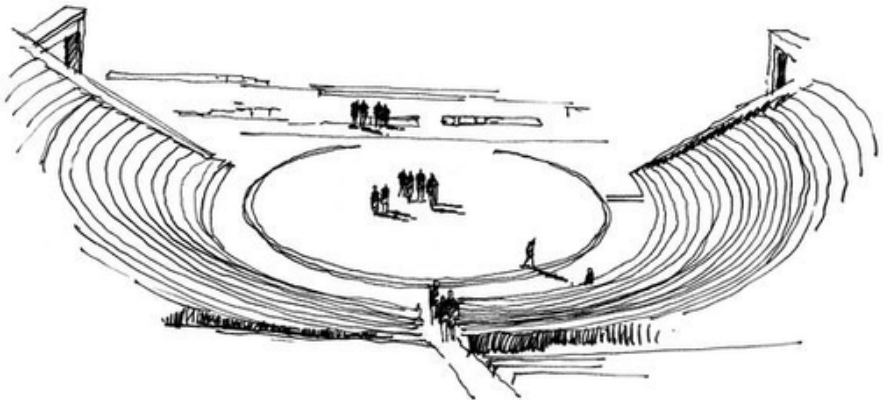
- Merah : melambangkan keberanian
- Hitam : melambangkan Kekuatan
- Emas : melambangkan kesucian
- Coklat : melambangkan kenyamanan

Material

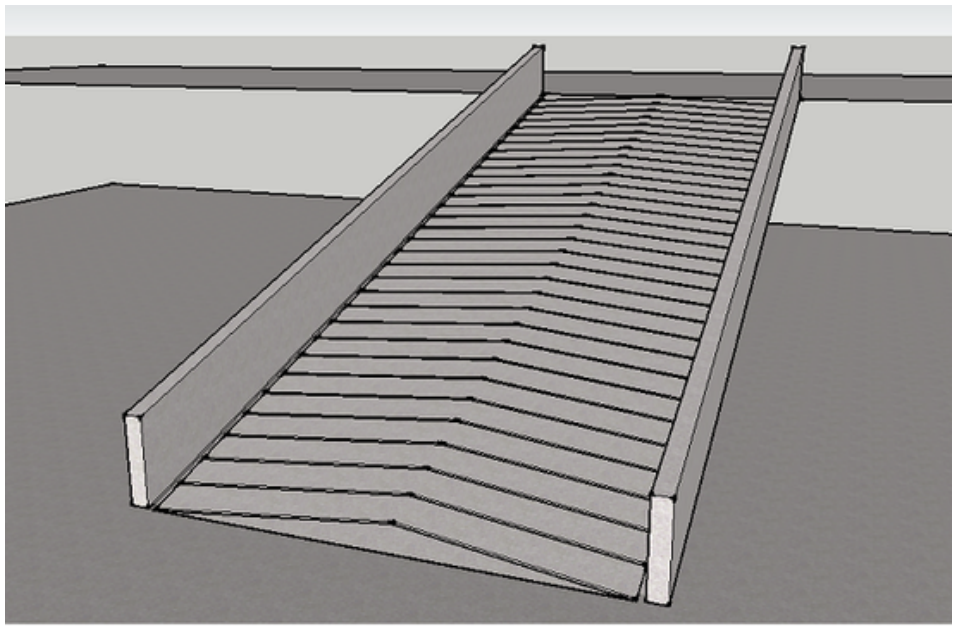


Menggunakan ukiran pada fasad yang berasal dari material kayu dengan menggunakan pola khas geometri dan menggunakan warna emas untuk menghasilkan kesan kenyamanan dan elegan pada bangunan.

Tanah pada kawasan perancangan ini memiliki ketinggian yang berbeda yaitu 1,5 meter lebih rendah dari jalan raya. Hal tersebut dikarenakan topografi tanah pada bagian barat daya lebih rendah dari pada topografi tanah pada bagian timur laut. Oleh karena itu diperlukan ramp yang digunakan sebagai sirkulasi kendaraan dan pengguna untuk menuju ke bangunan ini.

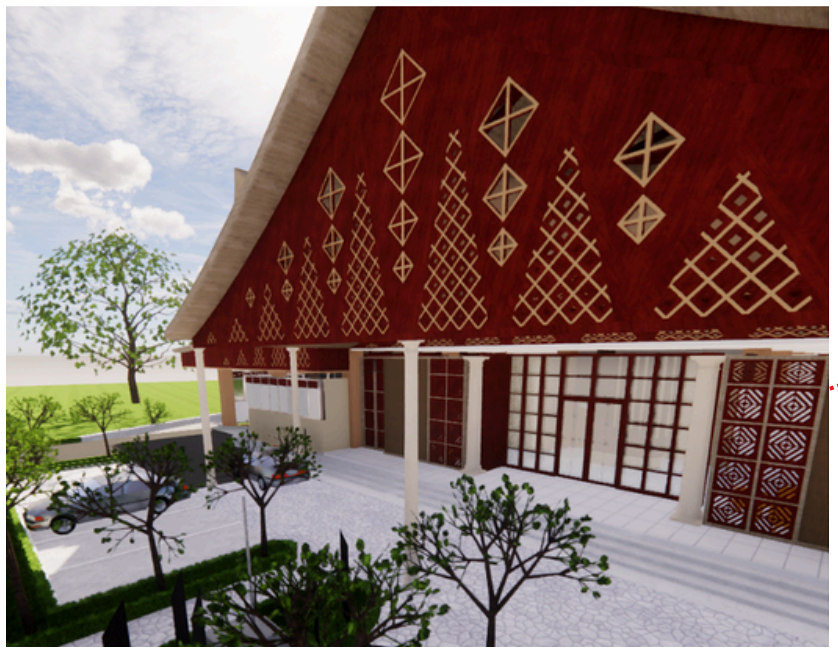


Gambar 24

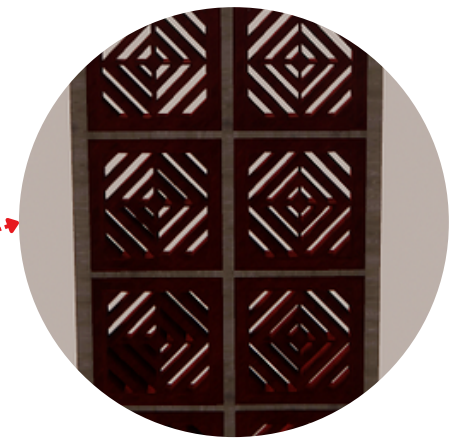


Gambar 25

Apmphiteather akan dihadirkan pada desain ini untuk menstimulasikan aspek multisensorik para pengguna yaitu gerak aktif. Selain itu, amphiteather ini dapat dijadikan sebagai tempat pementasan seni, workshop, bersantai yang dihadapkan dengan pemandangan kawasan sekitar yaitu pemandangan sawah dan bukit.



Gambar 26



Menggunakan penutup dinding berbentuk roster dengan material kayu sehingga bisa memberikan sirkulasi bagi cahaya dan udara agar masuk ke dalam bangunan multipurpose hall.

Eksplorasi Tacticle pada perancangan

Eksplorasi tacticle sendiri dilihat dari penggunaan material yang memanfaatkan bahan dari sumber daya alam sekitar karena material tersebut memiliki daya tahan serap panas serta memiliki pengaruh cahaya yang cukup baik terhadap bangunan beriklim tropis. Material kayu dan baja ringan yang digunakan untuk kerangka bangunan utama dan atap, kusen jendela dan pintu menggunakan aluminium khusus untuk transmisi panas dan kebisingan. Batu bata memiliki karakteristik tahan api dan kuat terhadap tekanan tinggi digunakan sebagai material dinding, lalu penggunaan warna cerah bertekstur licin pada bangunan memantukan sinar matahari yang baik dan penggunaan warna gelap bertekstur kasar membantu meredam sinar matahari (Wahyudi &Susilowati,2014).



Gambar 27

POTENSI MATERIAL

Material Kayu



Kayu merupakan bahan baku yang fleksibel, serbaguna, dan salah satu bahan baku konstruksi yang berkelanjutan. Hal tersebut terjadi karena kayu diperoleh dari hasil penebangan pohon, baik di hutan alam, hutan tanaman industri (HTI) atau lokasi lainnya.

Tanah Datar merupakan daerah yang masih kaya akan sumber daya alam, salah satunya yaitu pepohonan yang diolah menjadi kayu. Bangunan di wilayah ini pada umumnya masih menggunakan kayu sebagai material bangunan seperti kolom, balok lantai, dll. Hal ini menjadikan bangunan bisa bertahan dengan lama dan ramah terhadap lingkungan.

Ada beberapa jenis kayu yang sering digunakan yaitu:

1. Kayu Jati



Dikenal karena kekuatannya dan daya tahan terhadap cuaca, kayu jati sering digunakan untuk konstruksi rumah dan furnitur.

2. Kayu Meranti



Biasa digunakan untuk konstruksi dan pembuatan pintu serta jendela karena sifatnya yang kuat dan mudah diolah.

3. Kayu Surian



Digunakan dalam pembuatan rangka atap dan elemen struktural lainnya karena kekuatannya.

4. Kayu Pinus



Digunakan dalam pembuatan rangka atap dan elemen struktural lainnya karena kekuatannya.

5. Kayu Kelapa



kayu ini mudah dijadikan balok sehingga cocok sebagai tiang penyangga atap rumah.

Material Bata Merah



Batu bata sering dipilih sebagai bahan utama alternatif untuk bangunan karena harganya yang relatif terjangkau, mudah didapatkan, memiliki kekuatan yang cukup tinggi, serta tahan terhadap cuaca dan api.

Tanah Datar merupakan daerah yang masih kaya akan sumber daya alam, salah satunya yaitu pepohonan yang diolah menjadi kayu. Bangunan di wilayah ini pada umumnya masih menggunakan kayu sebagai material bangunan seperti kolom, balok lantai, dll. Hal ini menjadikan bangunan bisa bertahan dengan lama dan ramah terhadap lingkungan.

Material Bambu



Bambu merupakan salah satu tumbuhan dengan waktu pertumbuhan paling cepat di dunia. Secara umum, banyak orang menggunakan bambu sebagai material bangunan karena memiliki struktur yang kokoh. Pemakaian bambu sebagai pembuatan konstruksi bangunan dipercaya memiliki tingkat ketahanan yang setara dengan besi dan baja, asalkan pembangunannya melalui metode yang tepat.

Material Semen



Sumatera Barat merupakan salah satu daerah yang memiliki produksi semen yang terkenal. Hal ini memudahkan dalam pemilihan material di area perancangan ini karena memiliki akses yang dekat.

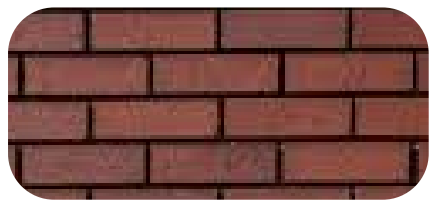
Dalam perancangan ini terdapat beberapa aspek tactile yang diterapkan pada material bangunan, diantaranya;

Kayu



Menggunakan kayu sebagai material bangunan yang diterapkan pada fasad bangunan sebagai elemen pembuatan ukiran dan roster. Selain itu juga digunakan dibagian lantai pada ruangan. Selain itu, kayu juga digunakan sebagai rangka atap pada bangunan dengan konstruksi tradisional seperti atap rumah gadanga.

Batu bata



Menggunakan material batu bata sebagai dinding utama bangunan karena harganya sangat terjangkau dan menciptakan iklim dalam ruangan yang baik.

Kaca



Menggunakan material kaca sebagai fasad bangunan agar memudahkan pengguna untuk melihat keluar bangunan agar terjadinya koneksi antara dalam dan luar bangunan. Selain itu, kaca juga memiliki sifat ketahanan terhadap temperature.

Keramik

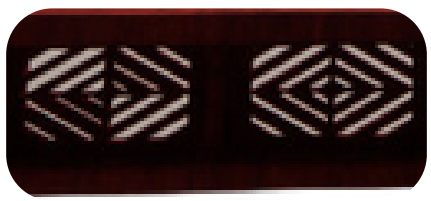


Menggunakan material keramik pada lantai bangunan karena bahannya tahan dan tidak menyerap panas sehingga tetap terasa dingin meskipun cuaca sedang panas. Selain itu, material ini juga mudah dirawat dan kedap air.

Eksplorasi Thermal pada perancangan

Dalam perancangan ini terdapat beberapa aspek thermal pada bangunan, diantaranya:

Ventilasi



Menggunakan ventilasi yang terbuat dari material kayu yang berbentuk pola geometris khas minangkabau. Pola ini bisa memberikan celah kepada udara agar bisa masuk ke dalam bangunan dan memberikan udara alami ke dalam bangunan.

Area istirahat



Tersedianya area istirahat disekitar bangunan seperti tempat duduk yang mengarah ke pemandangan alami sehingga bisa memberikan kesejukkan kepada pengguna bangunan. Selain itu juga terdapat pepohonan yang memberikan kesak sejuk dan damai kepada masyarakat.

Fasad Roster



Cahaya alami yang dihasilkan dari fasad bangunan berbentuk roster sehingga bisa memberikan pencahayaan alami ke dalam bangunan.

Fasad Kaca

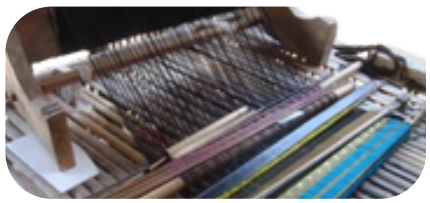


Fasad kaca pada bangunan juga menghadirkan cahaya alami pada bangunan terutama di bagian multipurpose hall yang terhubung dengan empiteather dan mendapatkan cahaya alami dari luar bangunan.

Eksplorasi Auditori pada perancangan

Eksplorasi auditori pada bangunan, diantaranya:

Suara alat tenun



Suara yang dihasilkan dalam bangunan ini berasal dari alat tenun yang terjadinya gesekan antara kayu dengan kayu sehingga menghasilkan suara yang menjadi ciri khas ari bangunan ini.

Suara Angin



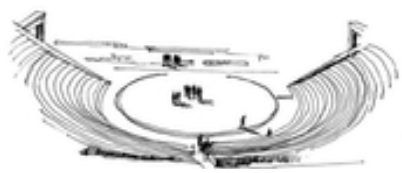
Dari ukiran dan roster pada fasad bangunan juga menghasilkan suara yang berasal dari angin. Kemudian juga bisa mendengarkan suara dari luar bangunan seperti suara pohon yang tertiup angin dan suara kicauan burung yang terbang.

Suara Musik Tradisional



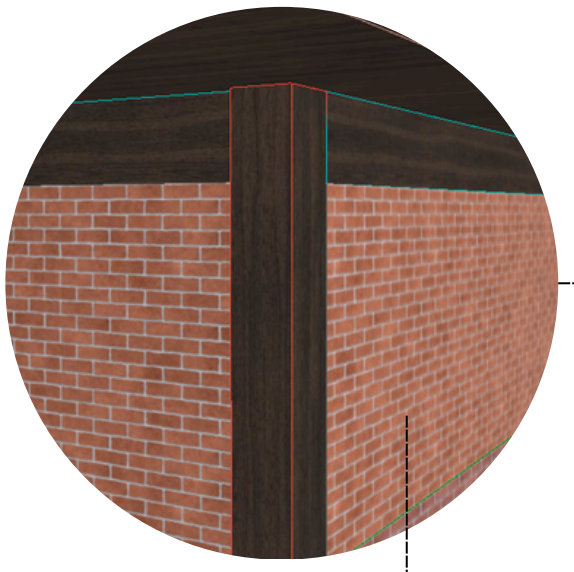
Untuk memberikan ciri khas pada bangunan ini juga bisa ditambahkan dengan menggunakan musik tradisional seperti gendang, talempong dan saluang.

Suara Empiteather



Empiteather pada bangunan ini dirancang berdekatan dengan multipurpose hall karena posisi nya berada setara sehingga untuk dan audio nya bisa terdengar dengan jelas.

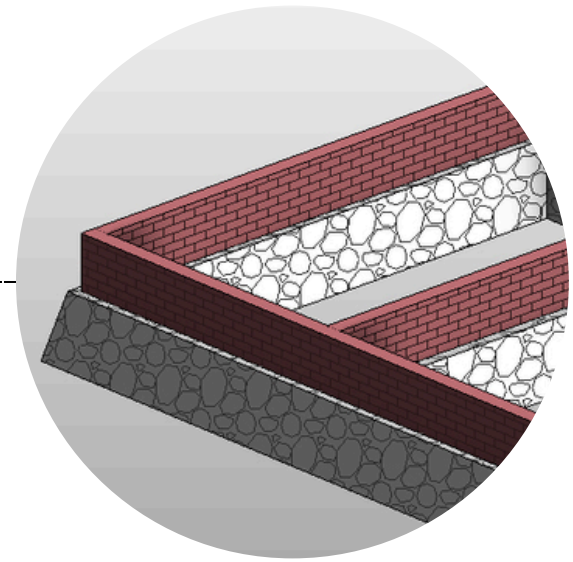
RENCANA STRUKTUR



MENGGUNAKAN KOLOM DAN BALOK DARI MATERIAL KAYU

MENGGUNAKAN MATERIAL DINDING BATA



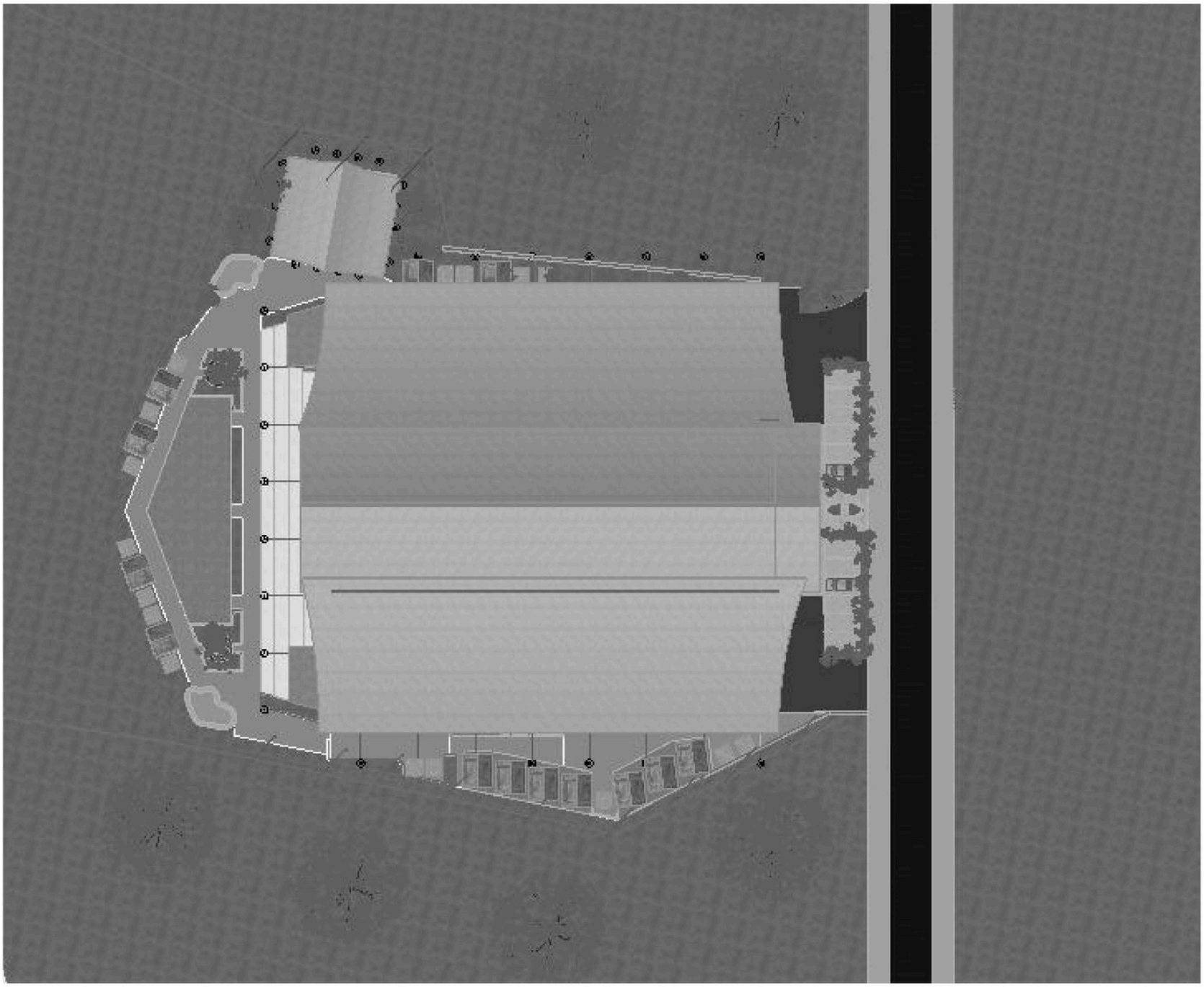


MENGGUNAKAN PONDASI BATU KALI

MENGGUNAKAN STRUKTUR ATAP DARI MATERIAL KAYU

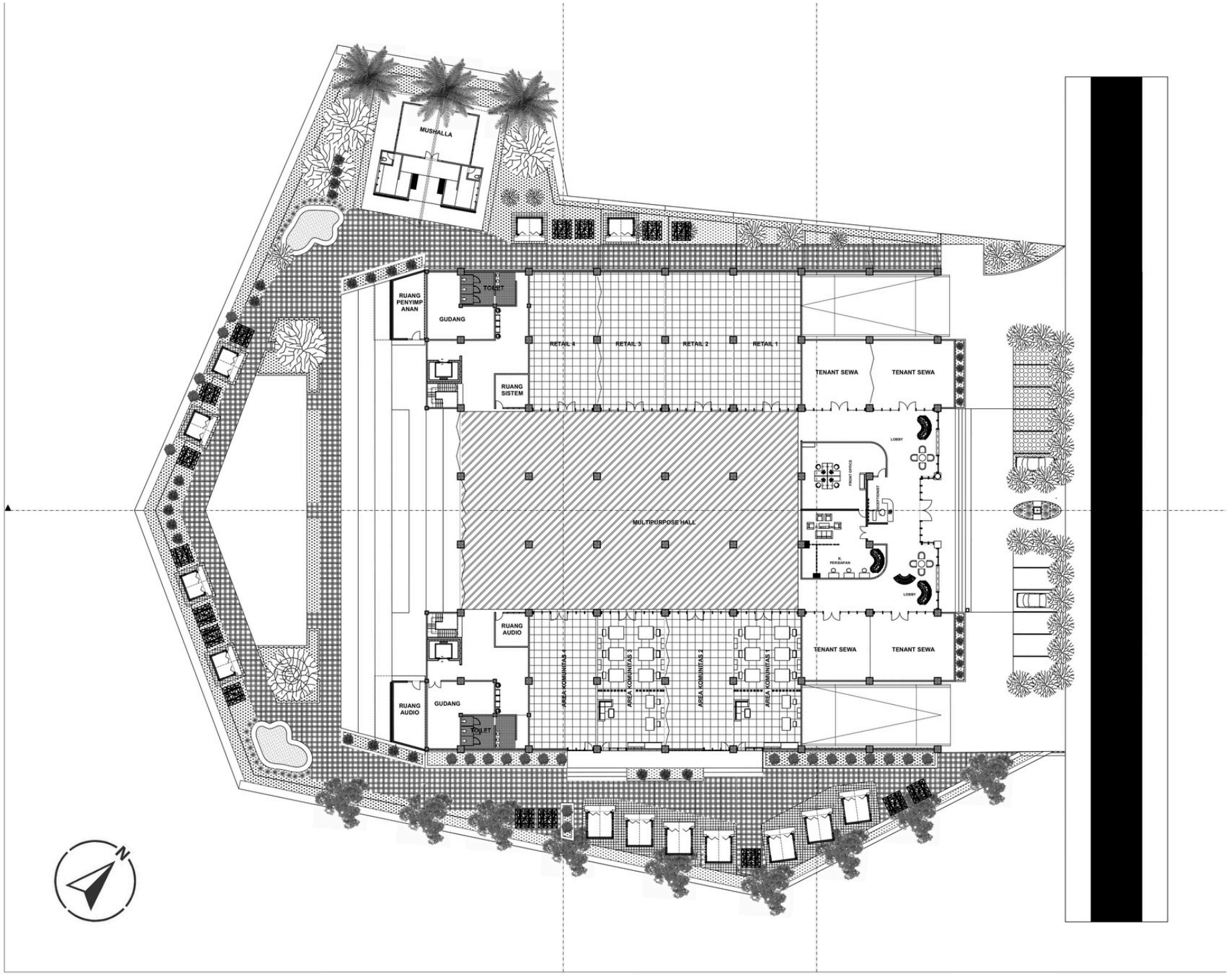
BAB 4
PENGEMBANGAN DESAIN

Situasi Bangunan



Gambar 28

Siteplan



Gambar 29

Tampak Kawasan



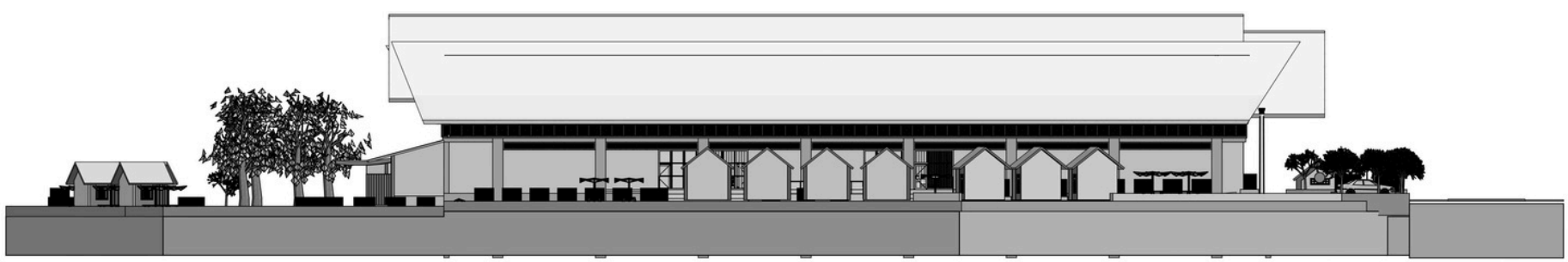
Tampak Depan



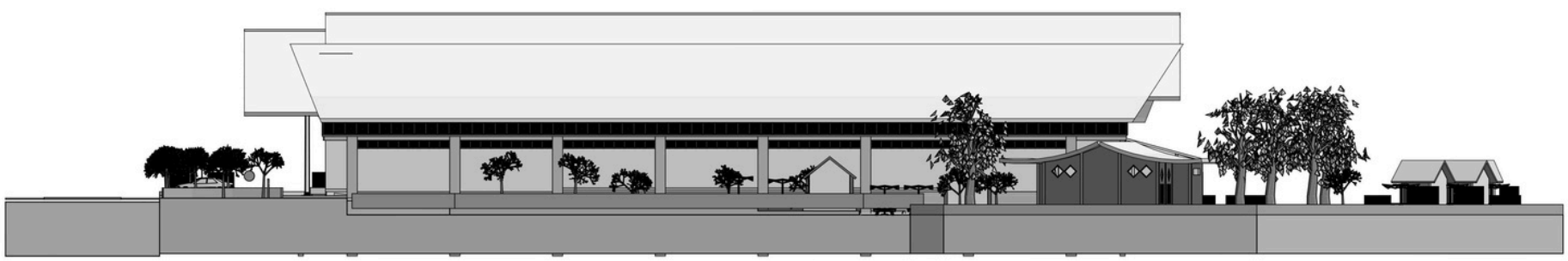
Tampak Belakang

Gambar 30

Tampak Kawasan



Tampak Samping kanan

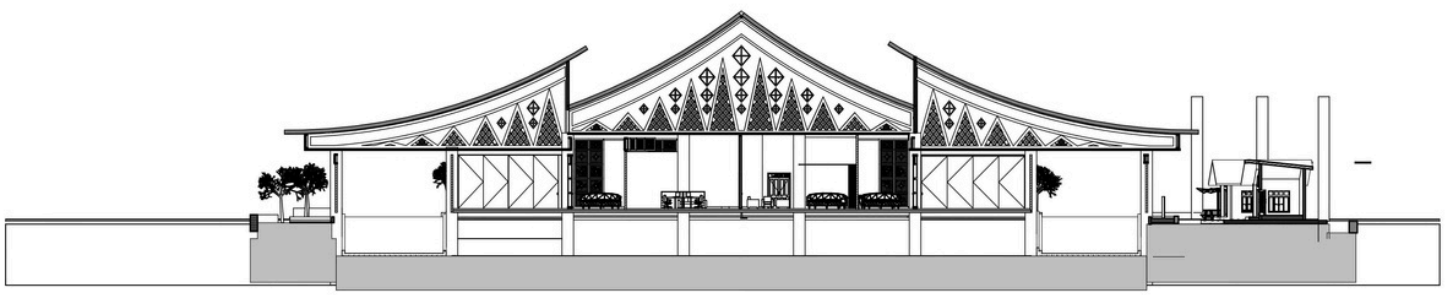


Tampak Samping kiri

Potongan Kawasan



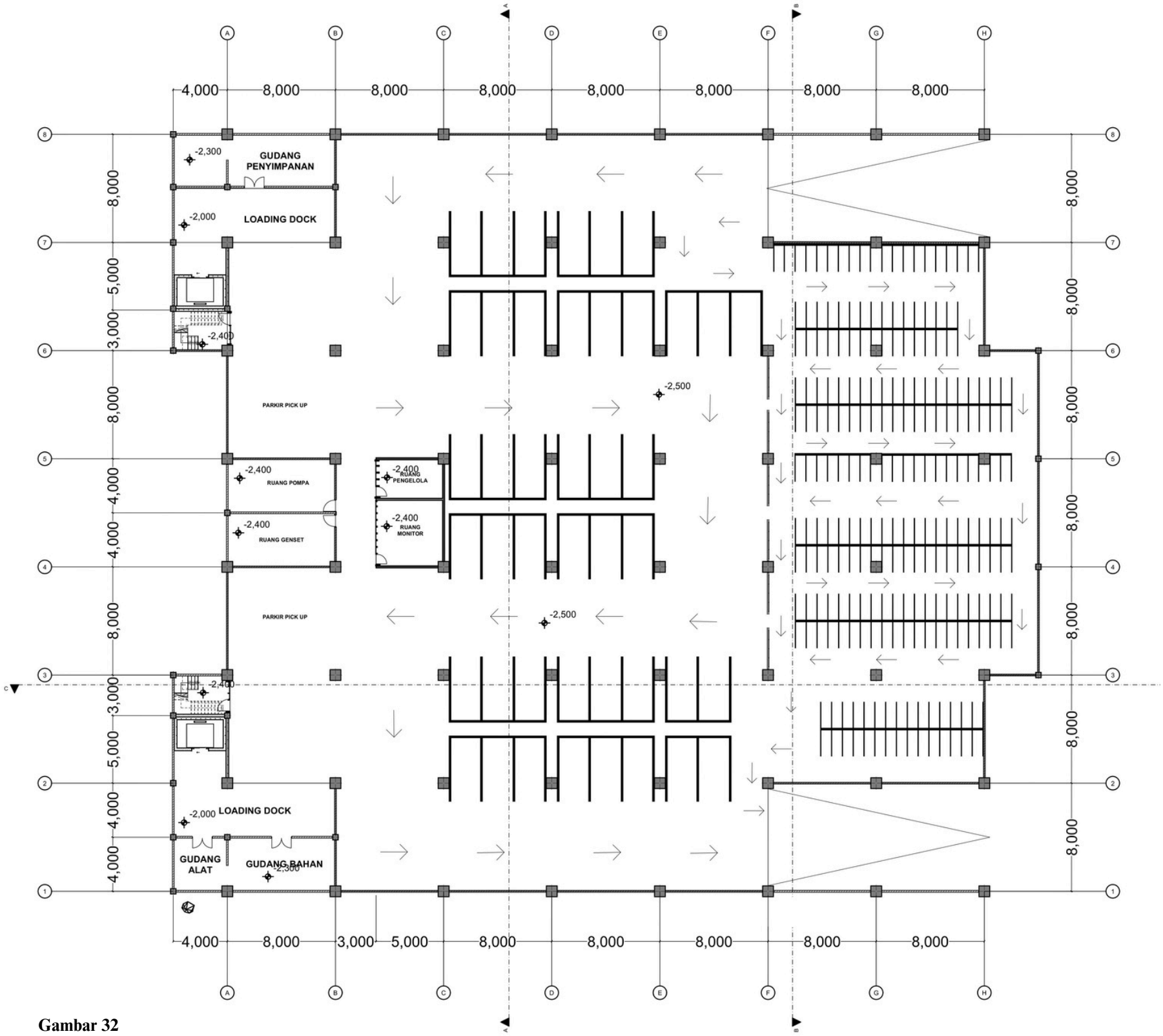
Potongan A-A



Potongan B-B

Gambar 31

Denah Basement



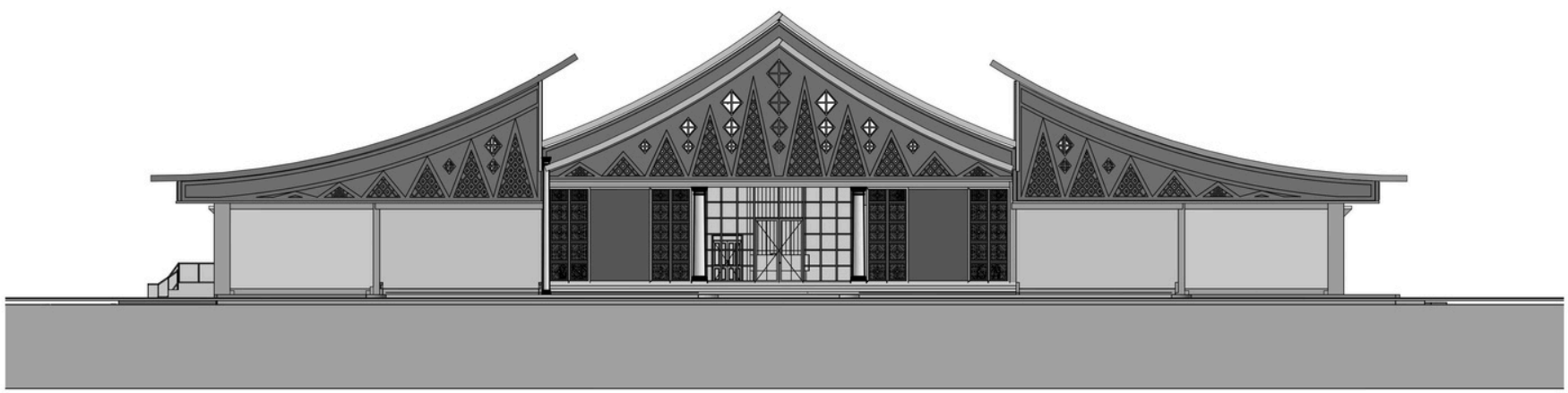
Gambar 32

Denah Lantai 1

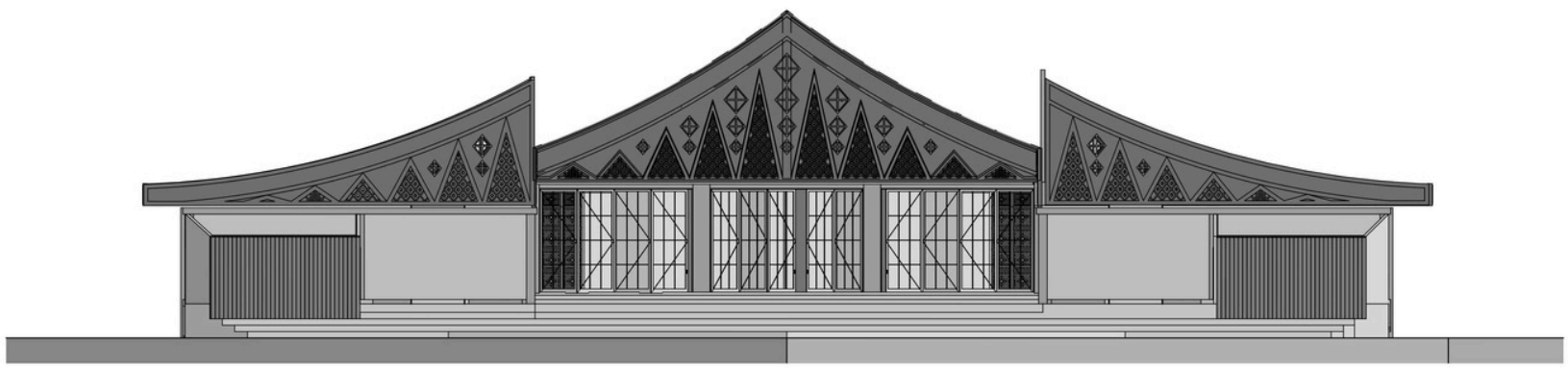


Gambar 33

Tampak Bangunan Community Center



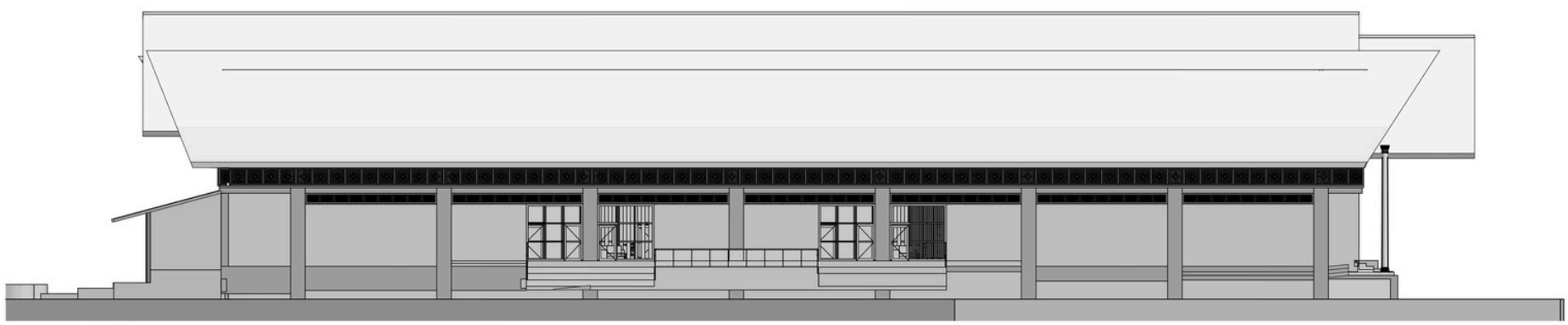
Tampak Depan



Tampak Belakang

Gambar 34

Tampak Bangunan Community Center

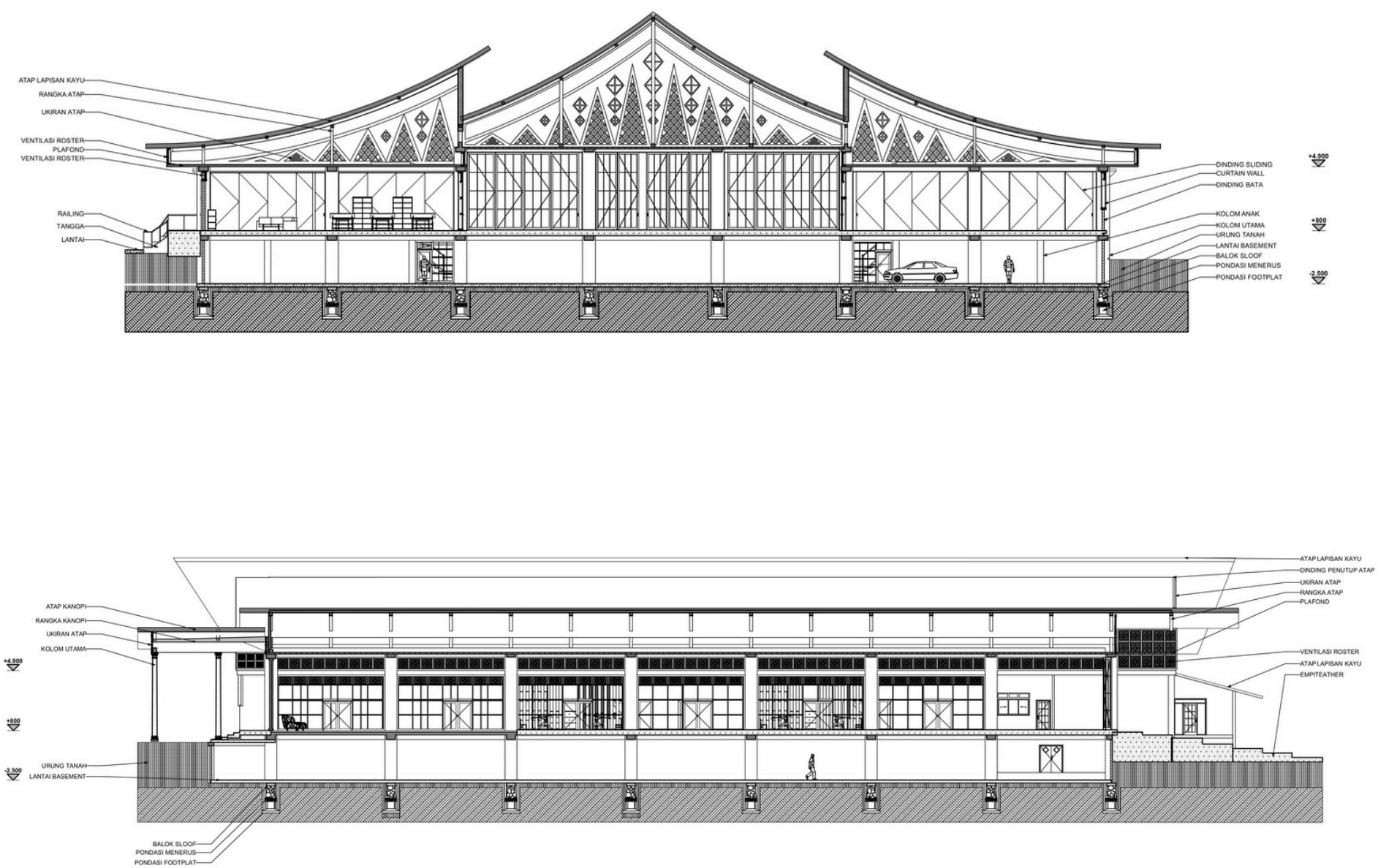


Tampak Samping Kanan



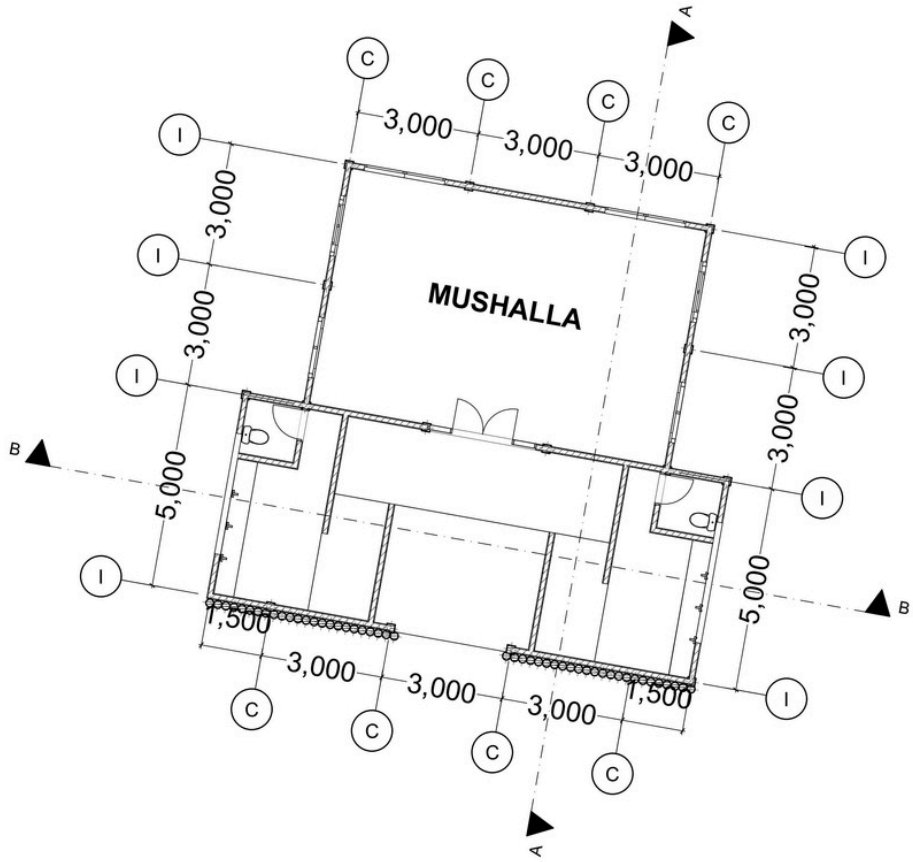
Tampak Samping Kiri

Potongan Community Center

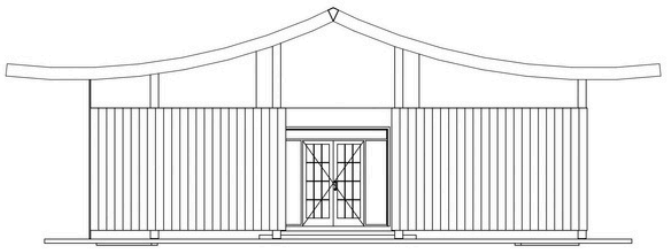


Gambar 35

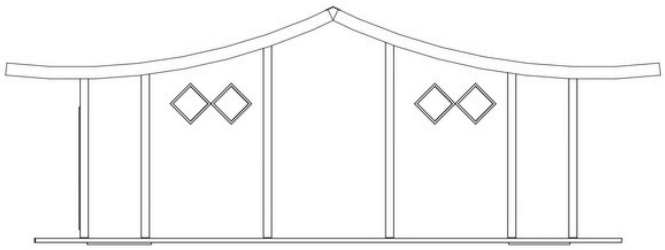
Denah Mushalla



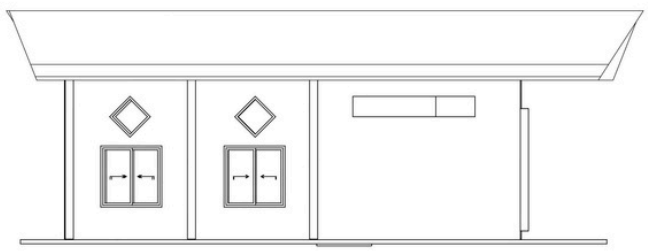
DENAH MUSHALLA 1:100



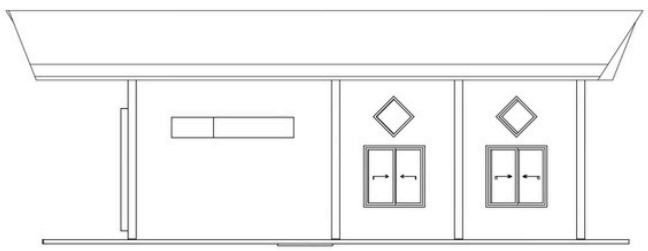
E-01 TAMPAK BELAKANG 1:100



E-02 TAMPAK DEPAN 1:100



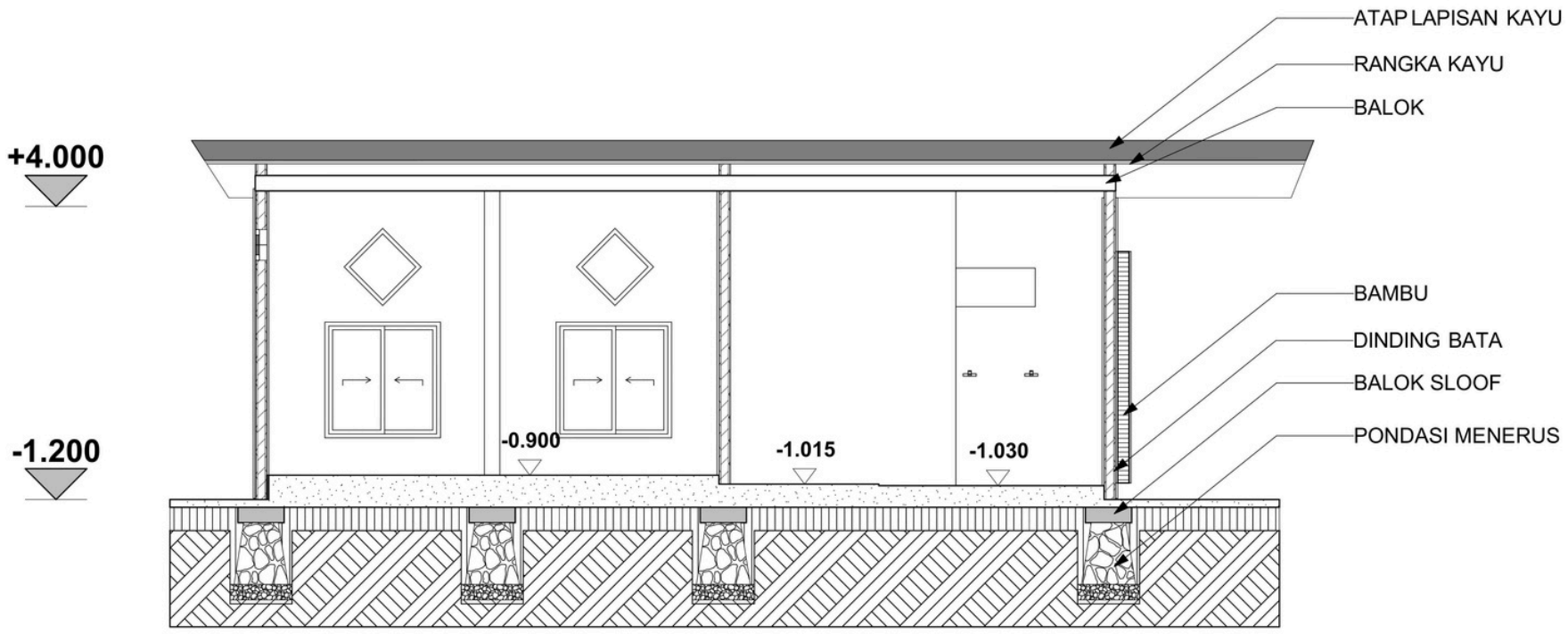
E-03 TAMPAK KIRI 1:100



E-04 TAMPAK KANAN 1:100

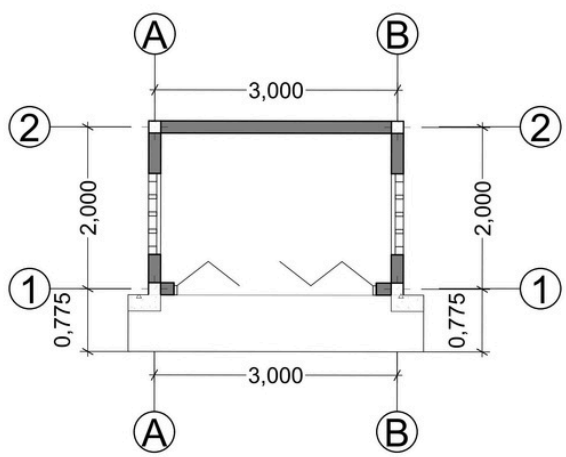
Gambar 36

Potongan Mushalla

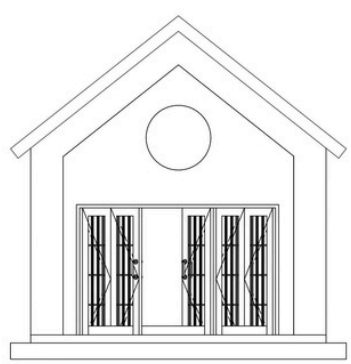


Gambar 37

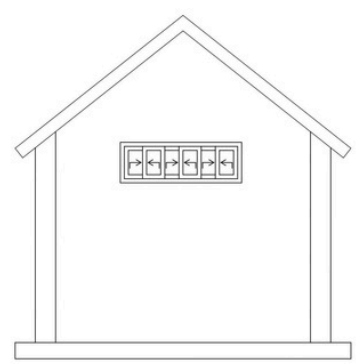
Denah Tenant



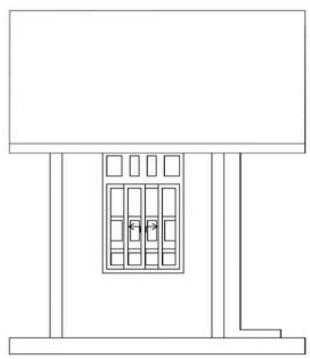
1 DENAH 1:50



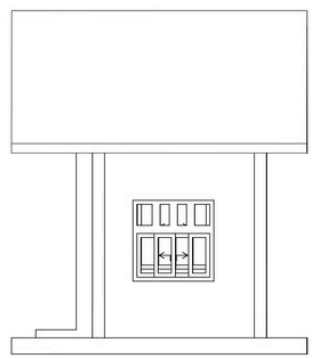
2 TAMPAK DEPAN 1:50



3 TAMPAK BELAKANG 1:50



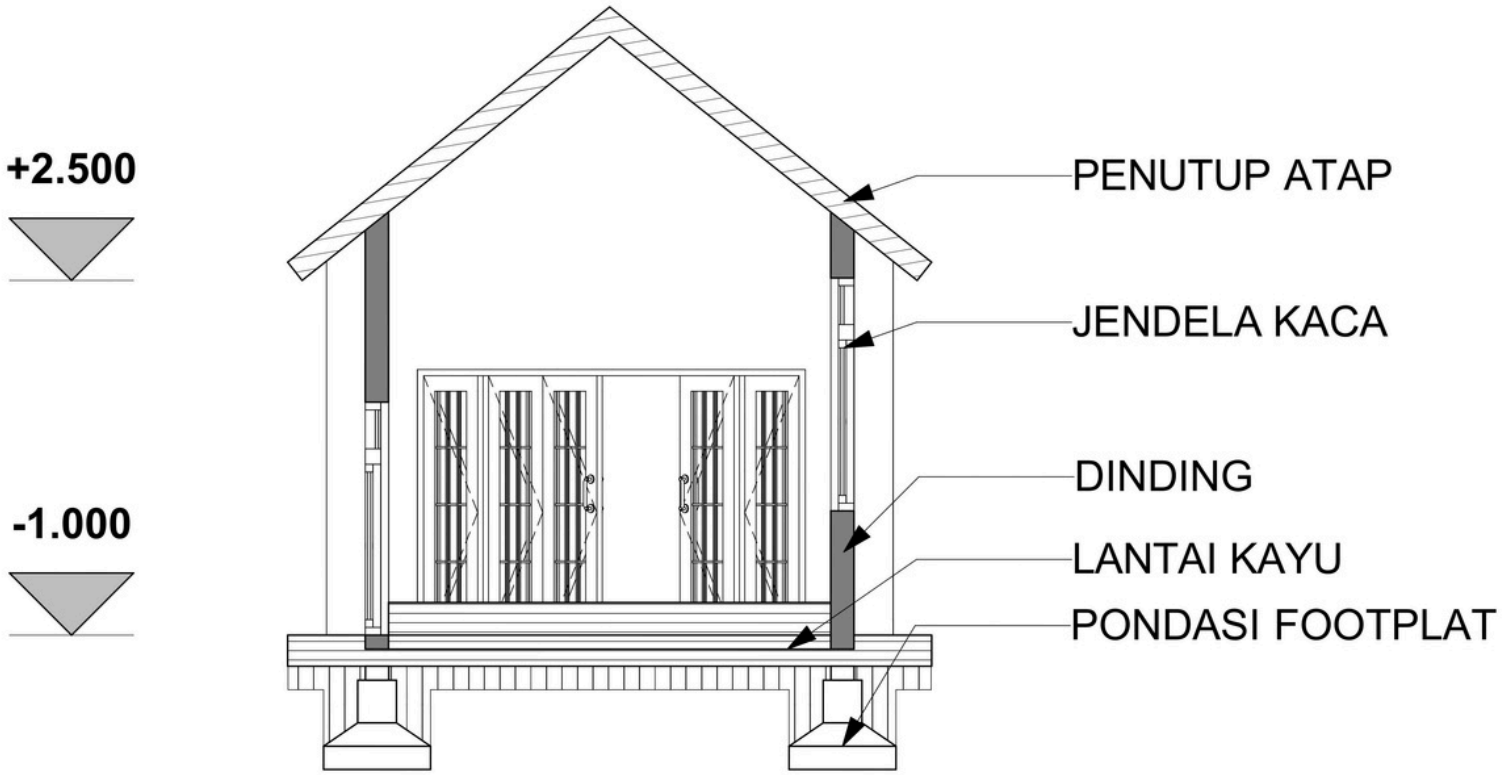
4 TAMPAK KANAN 1:50



5 TAMPAK KIRI 1:50

Gambar 38

Potongan Tenant



Gambar 39

Sistem Keselamatan Bangunan



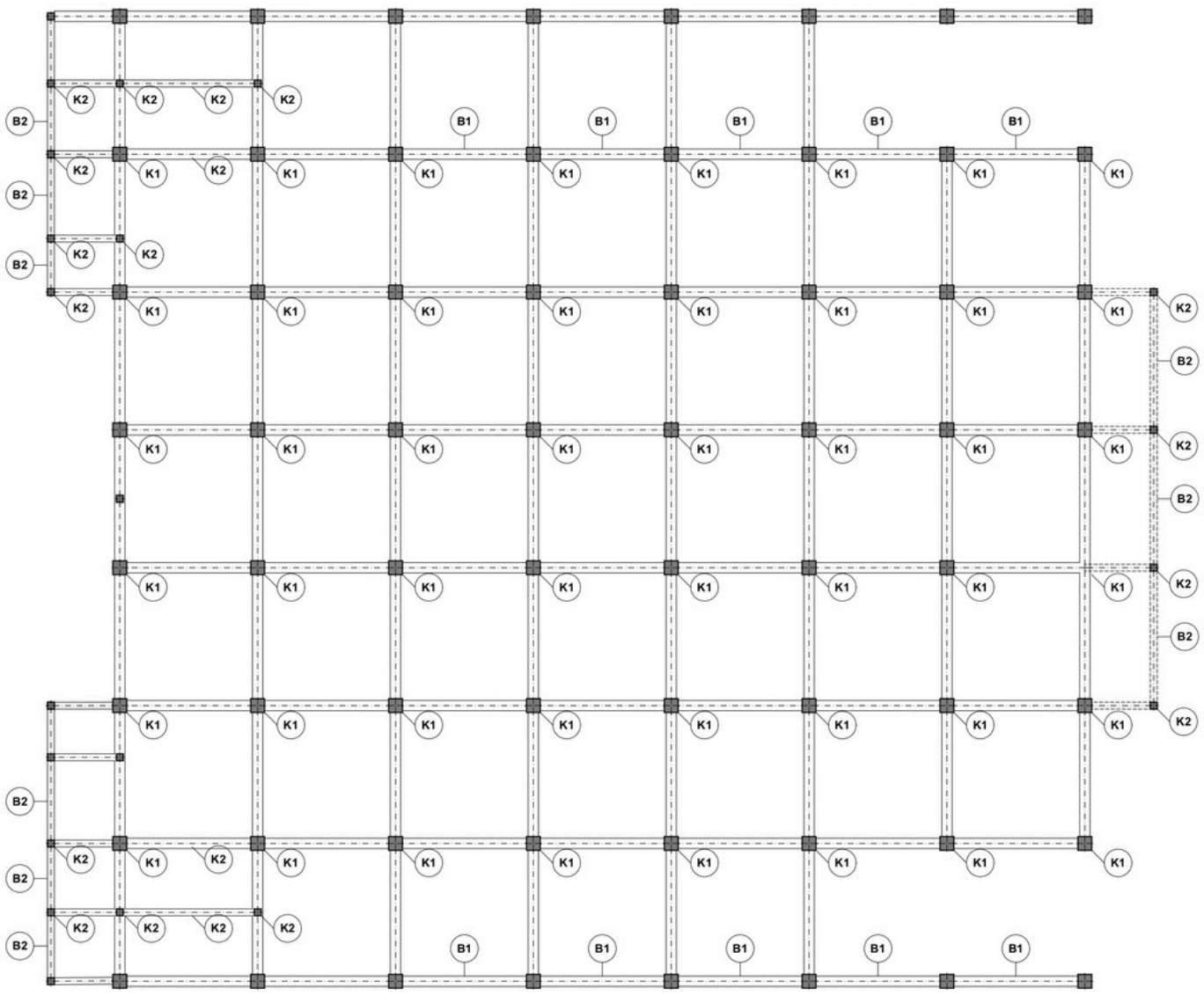
Gambar 40

Sistem Utilitas



Gambar 41

Struktur Basement



STRUKTUR KOLOM BALOK BASEMENT 1:200

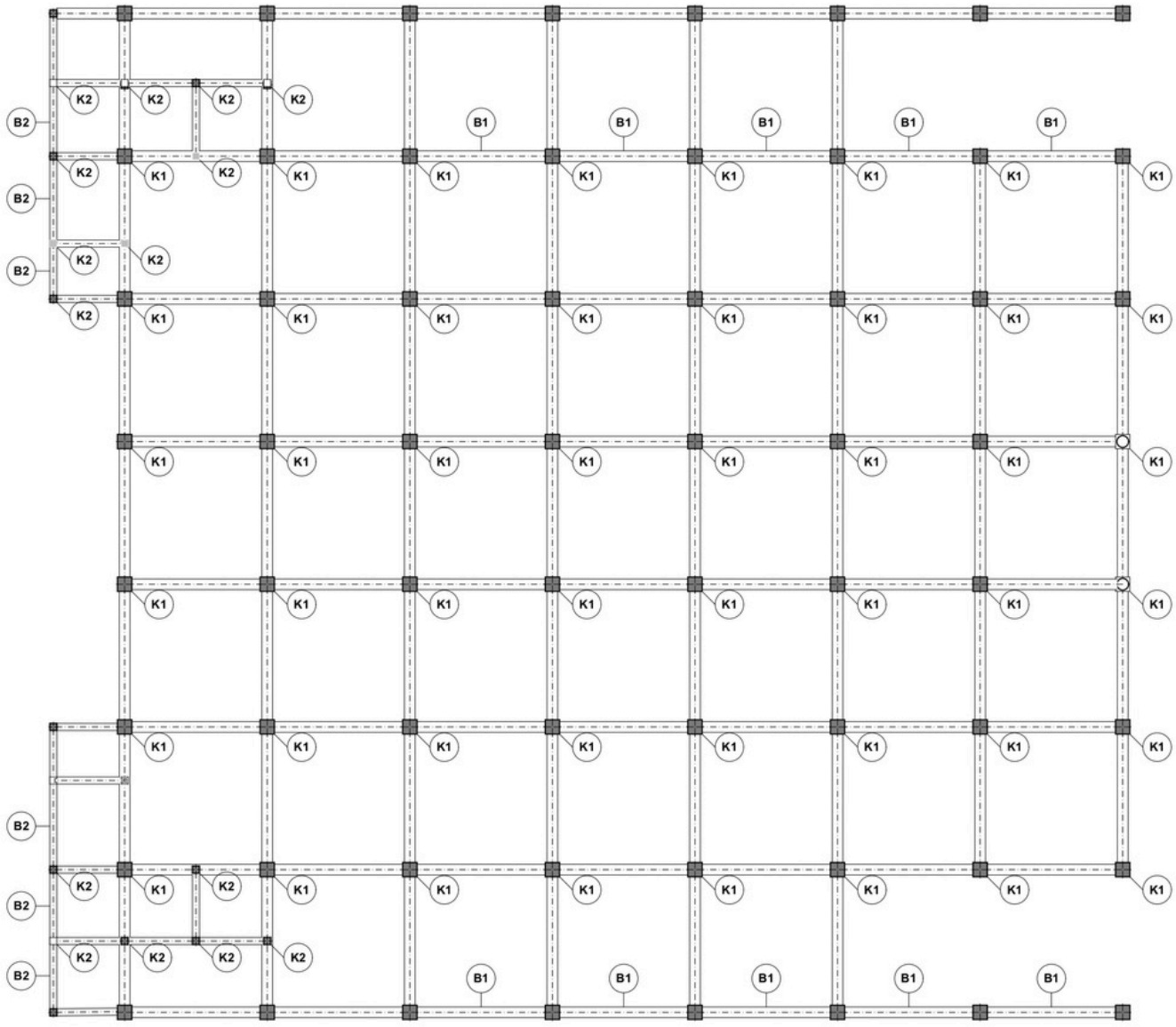
Keterangan:

K1 (Kolom 1) 80 x 80 cm
K2 (Kolom 2) 40 x 40 cm

B1 (Balok 1) 30 x 60 cm
B2 (Balok 2) 20 x 40 cm

Gambar 42

Struktur Lantai 1



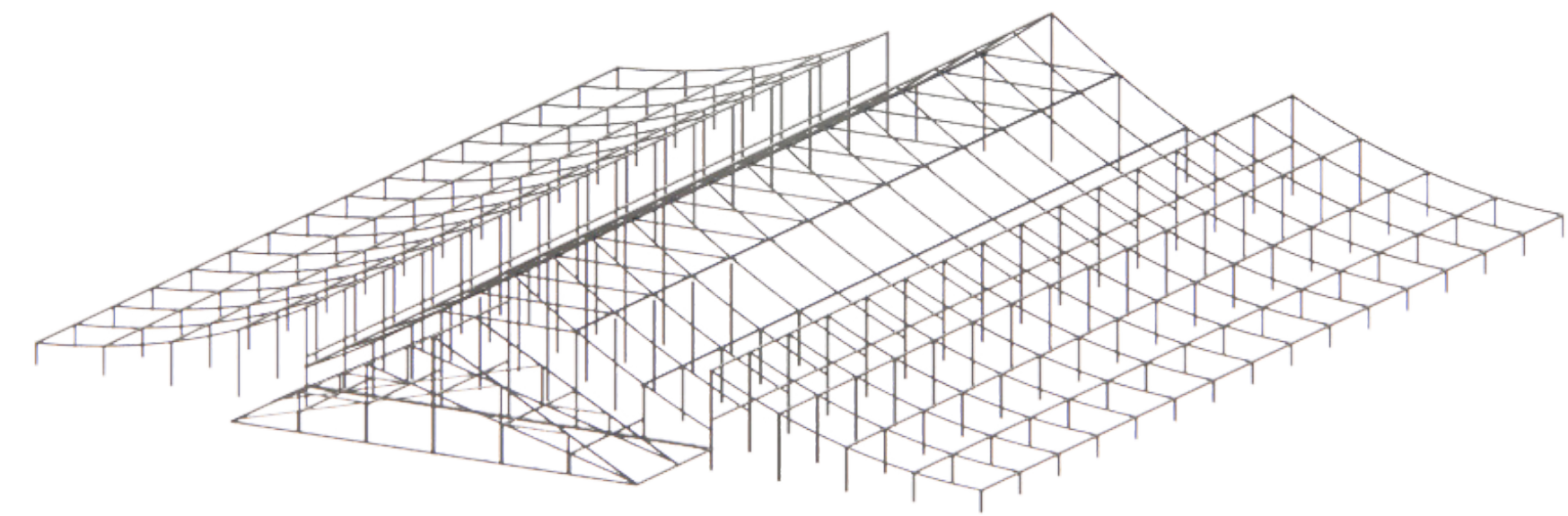
Keterangan:

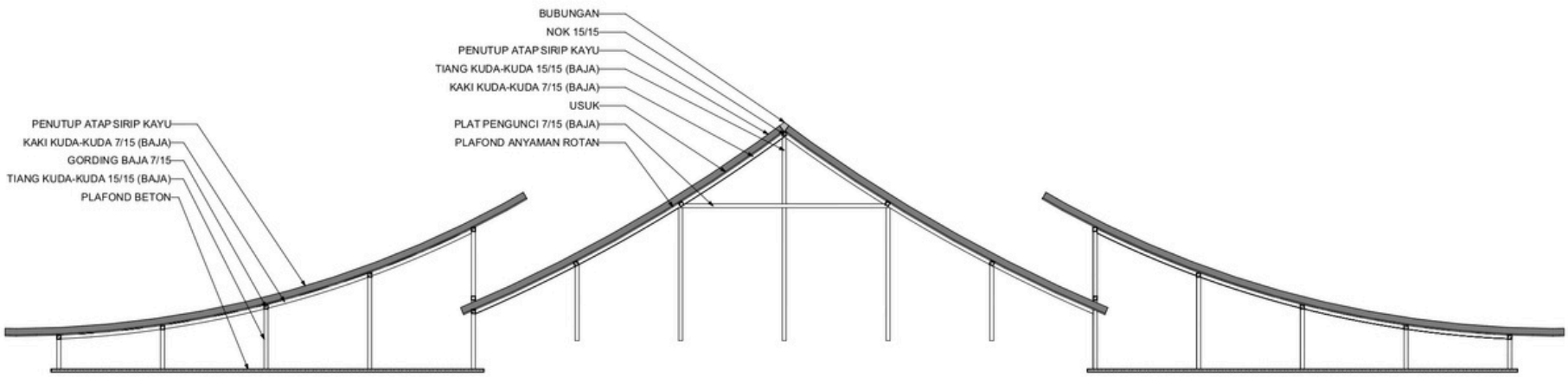
K1 (Kolom 1) 80 x 80 cm
K2 (Kolom 2) 40 x 40 cm

B1 (Balok 1) 30 x 60 cm
B2 (Balok 2) 20 x 40 cm

Gambar 43

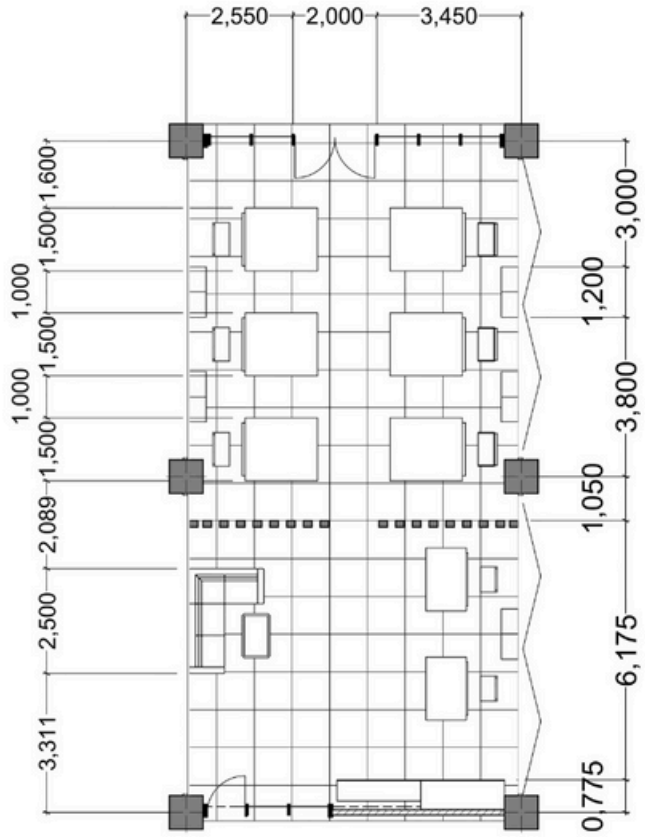
Struktur Rangka Atap



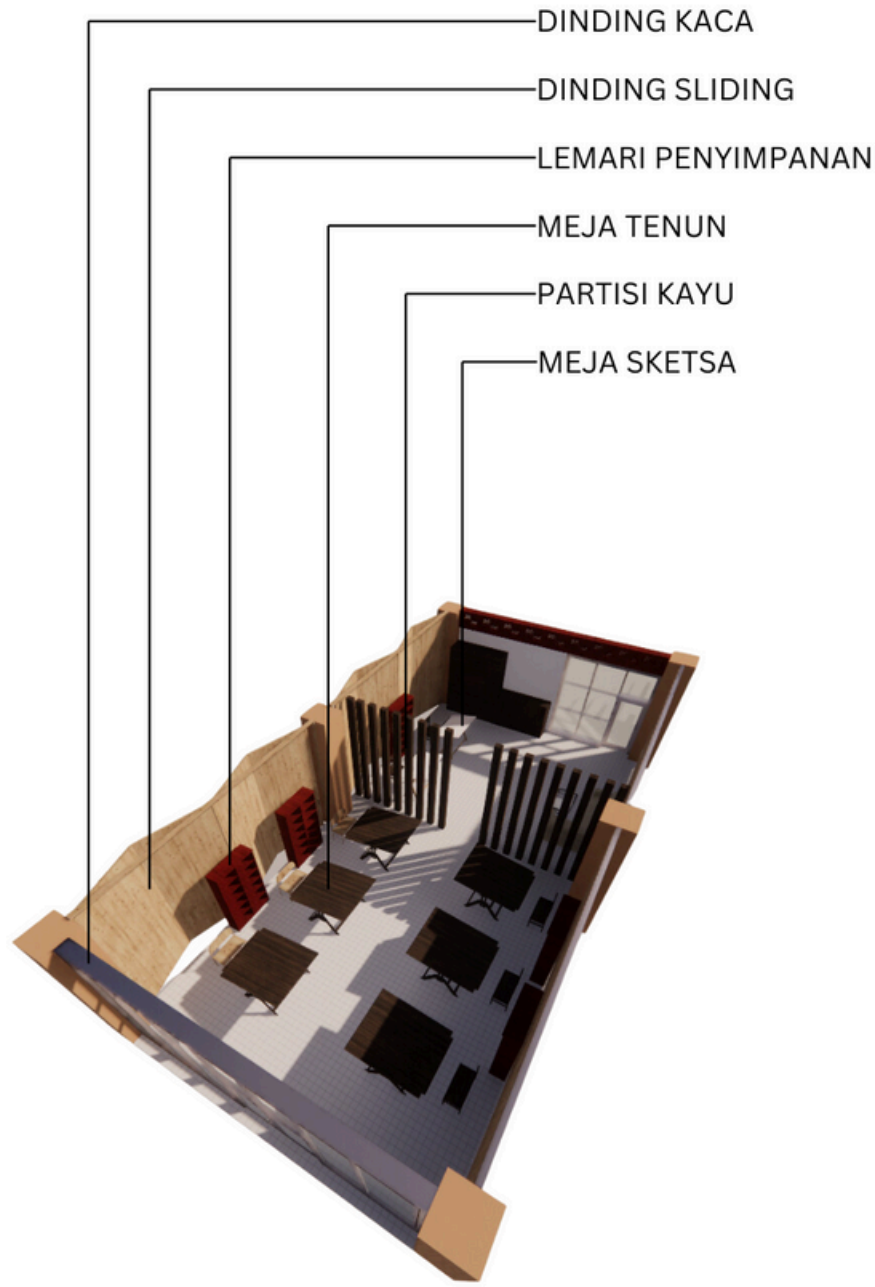


Gambar 44

Detail Ruang Tenun

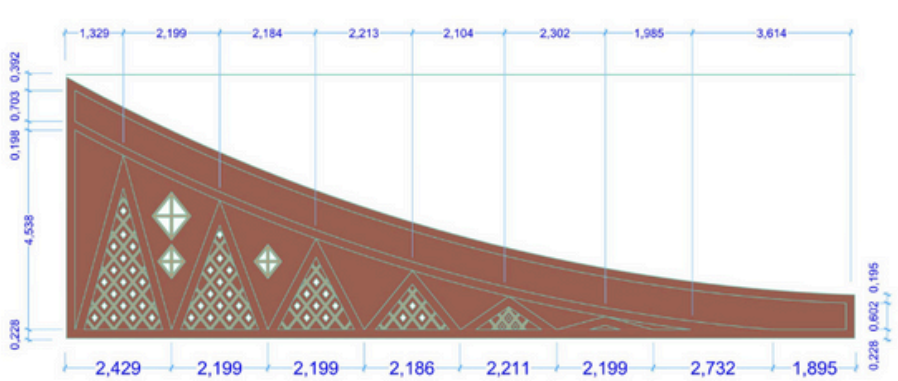


1 DENAH KOMUNITAS TENUN 1:100

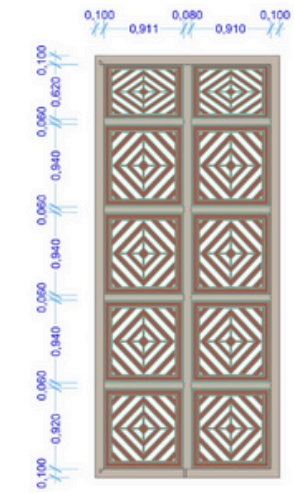


Gambar 45

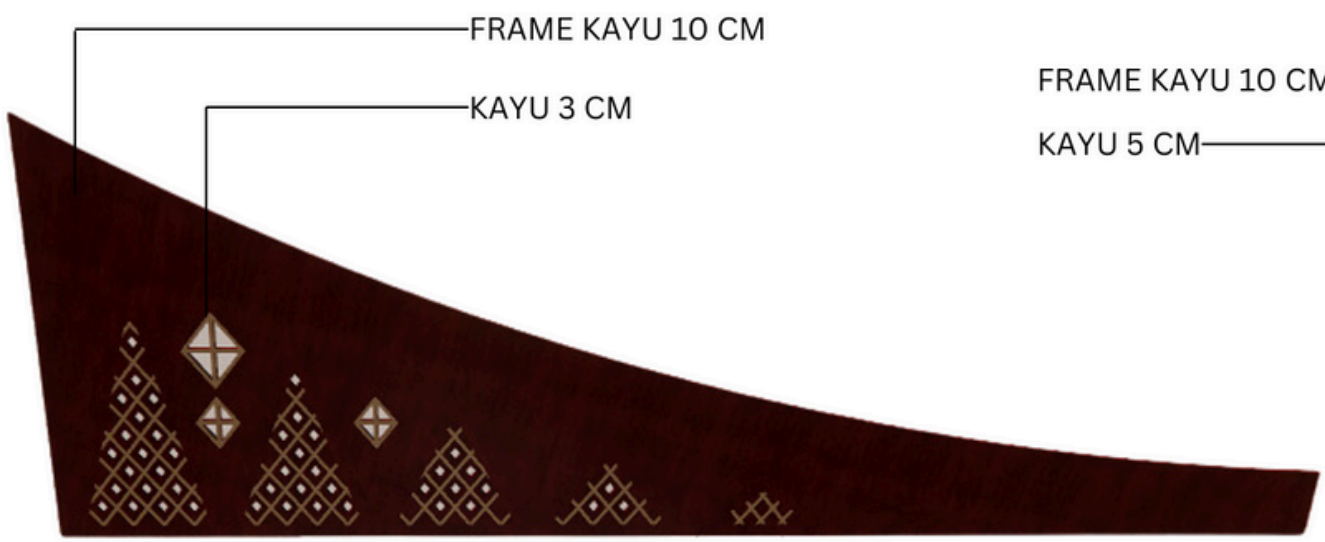
Detail fasad

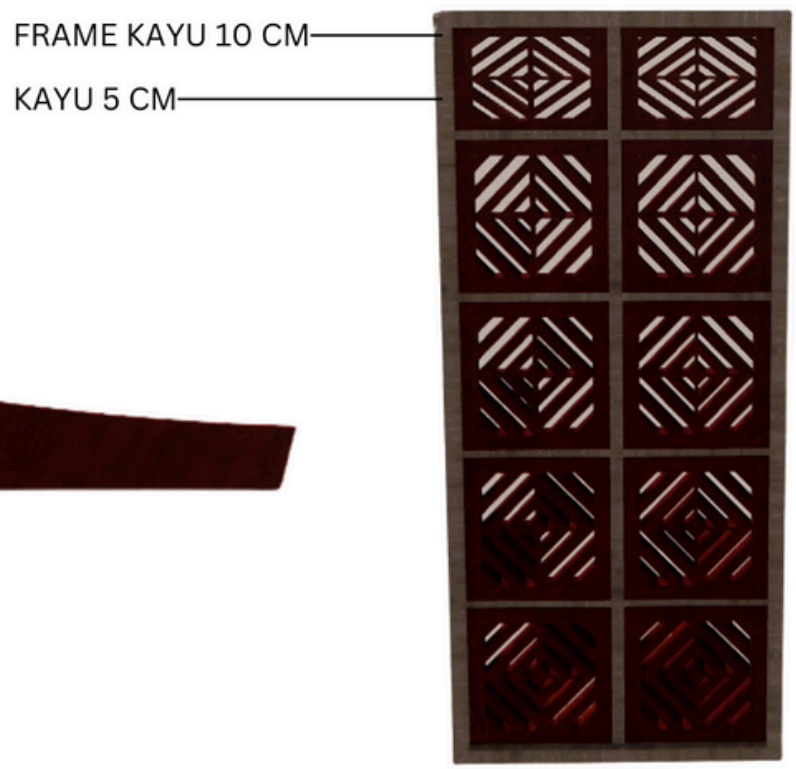


1 DETAIL UKIRAN 1:100



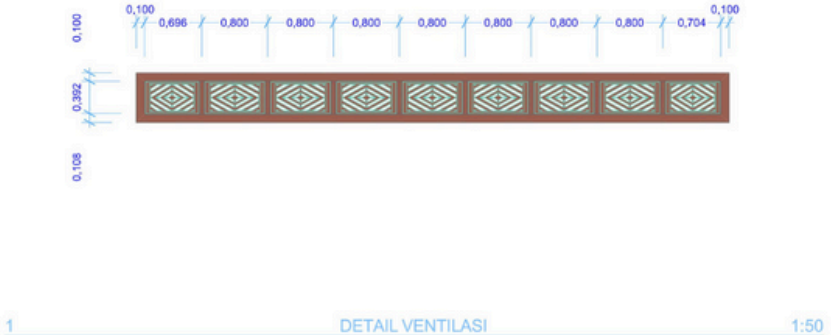
2 DETAIL ROSTER DINDING 1:50



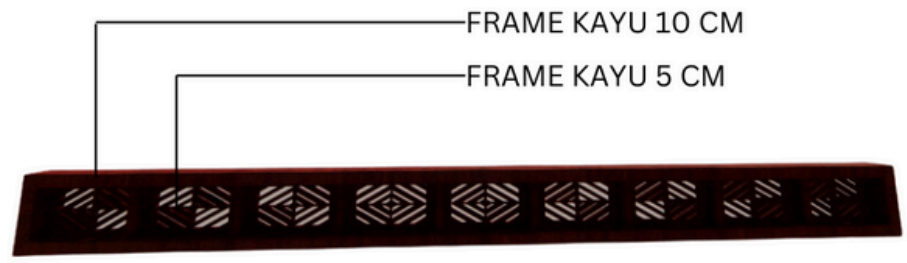


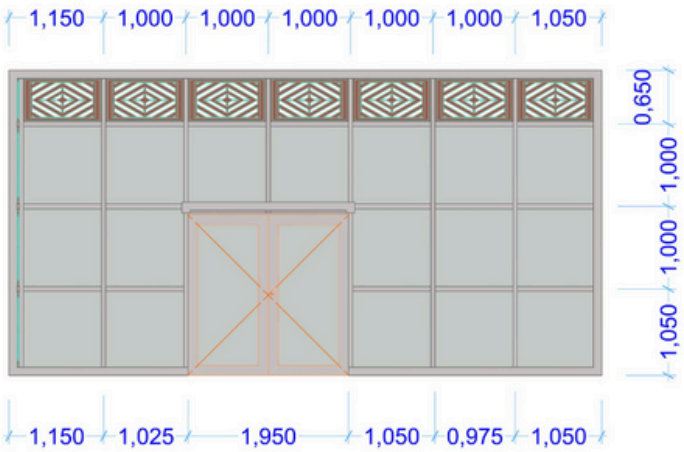
Gambar 46

Detail Selubung Bangunan

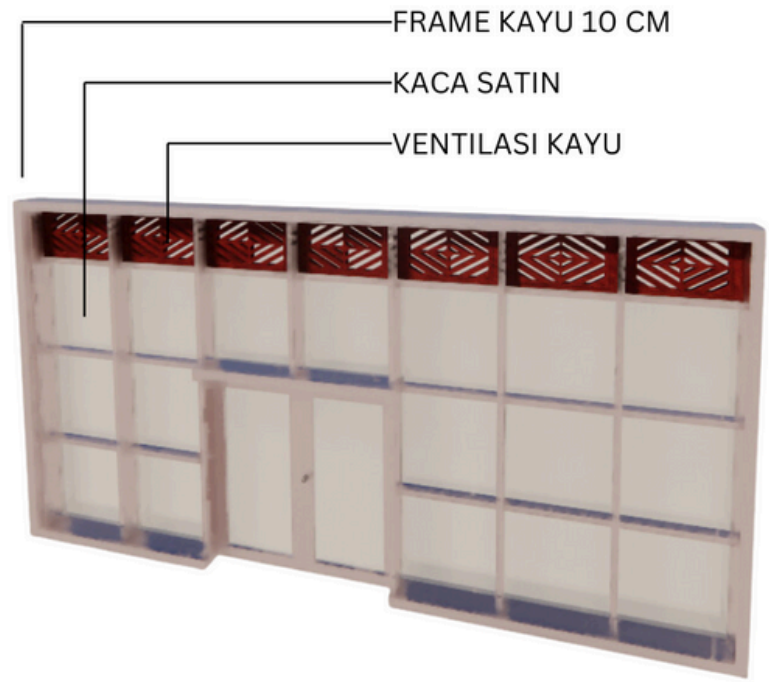


1 DETAIL VENTILASI 1:50





2 DETAIL CURTAIN WALL 1:50



Gambar 47

Tampak Bangunan





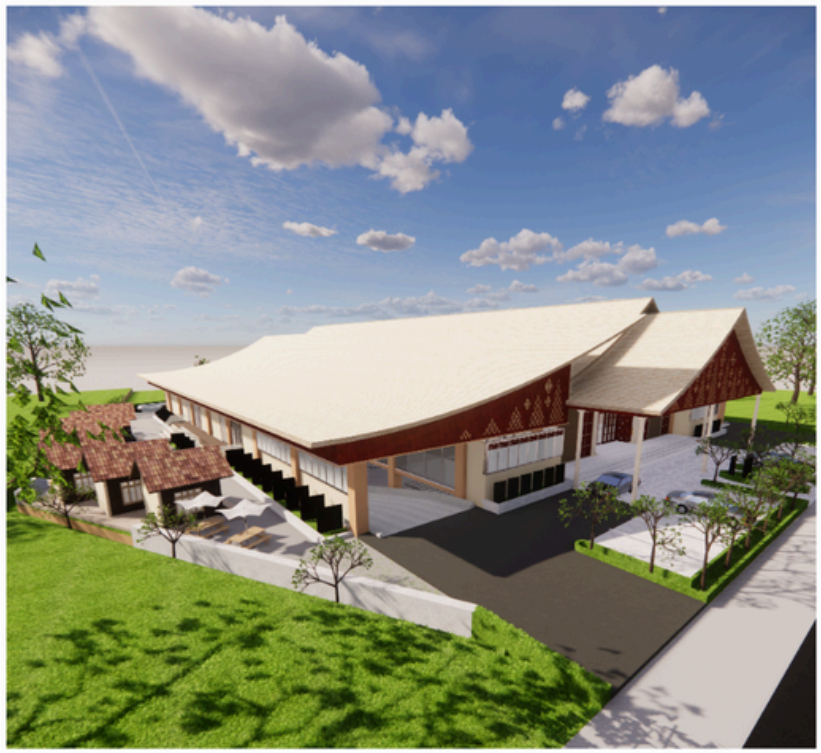




Gambar 48

Rencana Eksterior



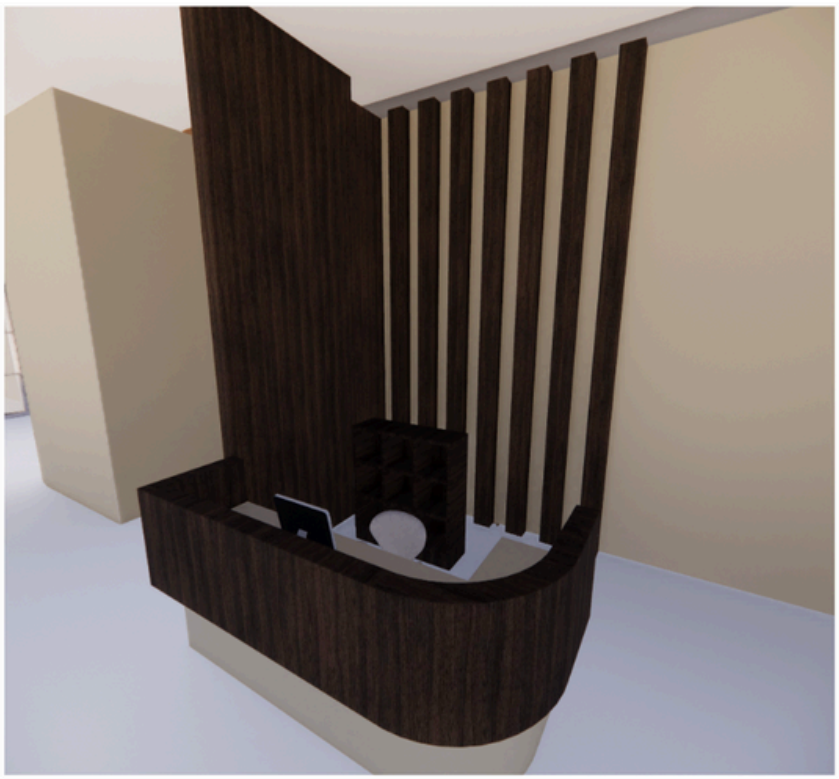


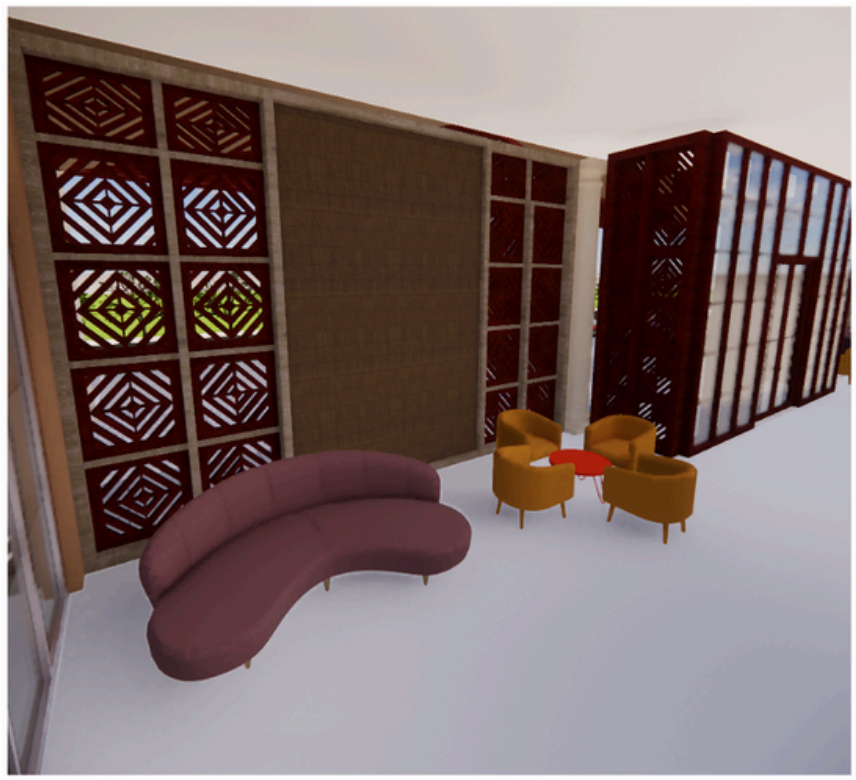




Gambar 49

Rencana Interioir



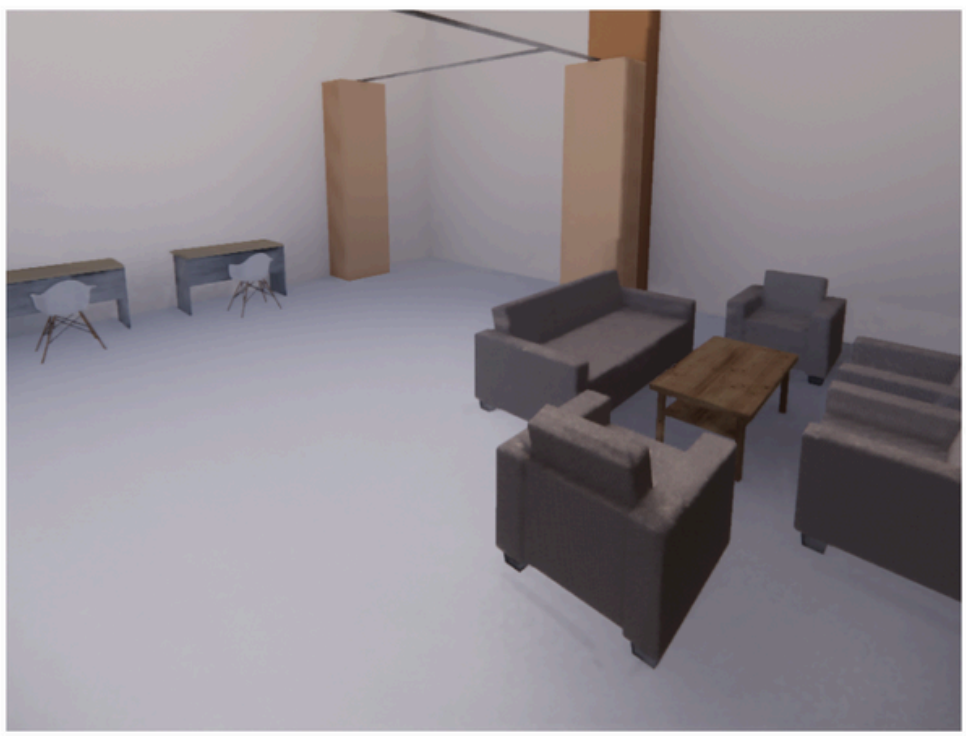


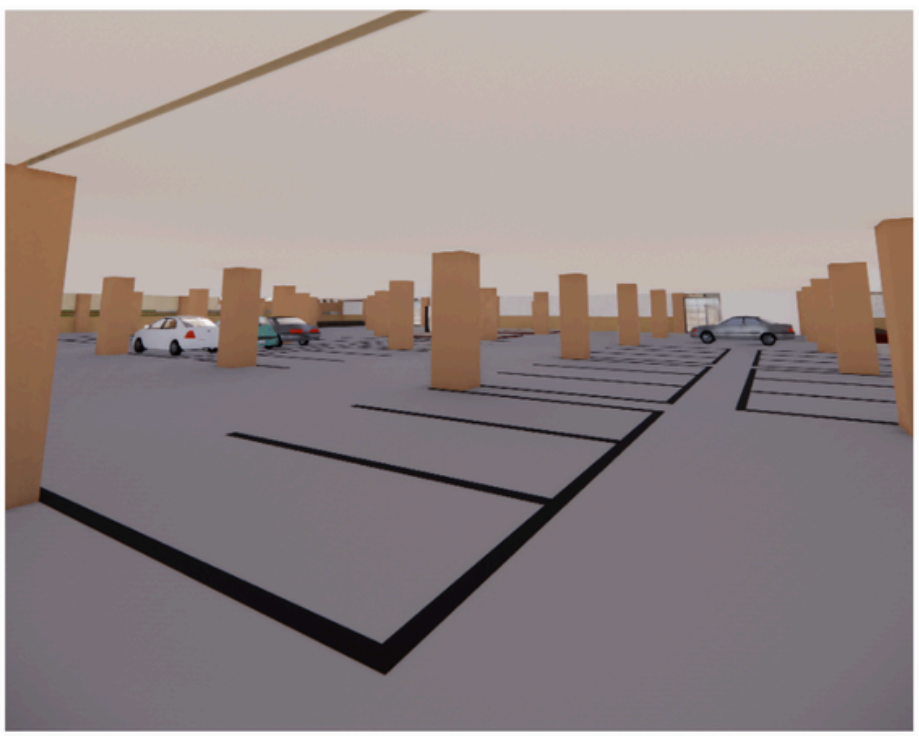




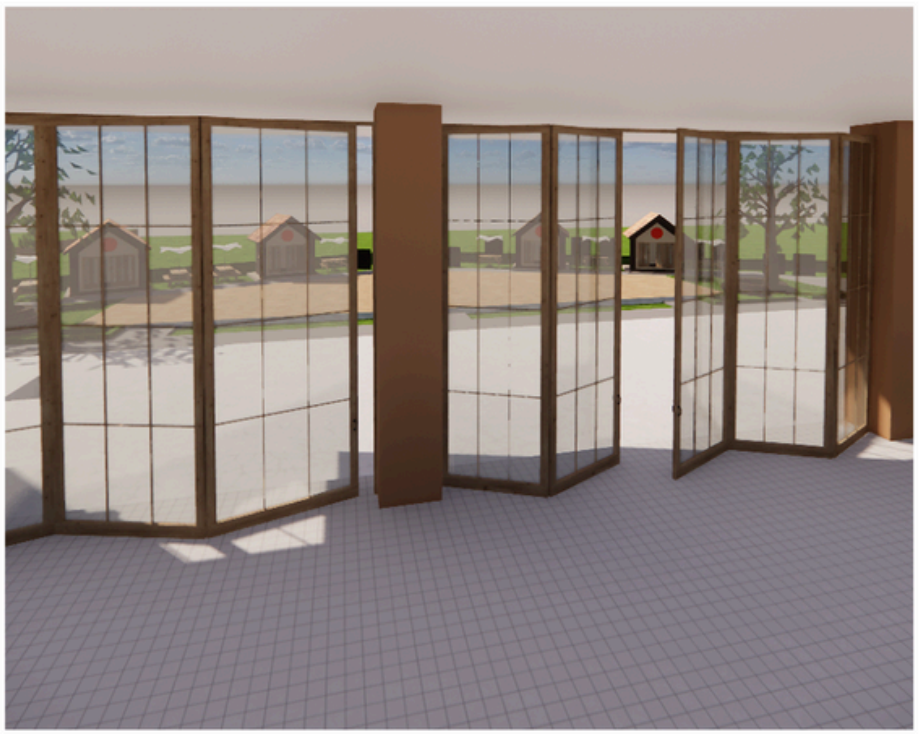
Gambar 50

Rencana Interior



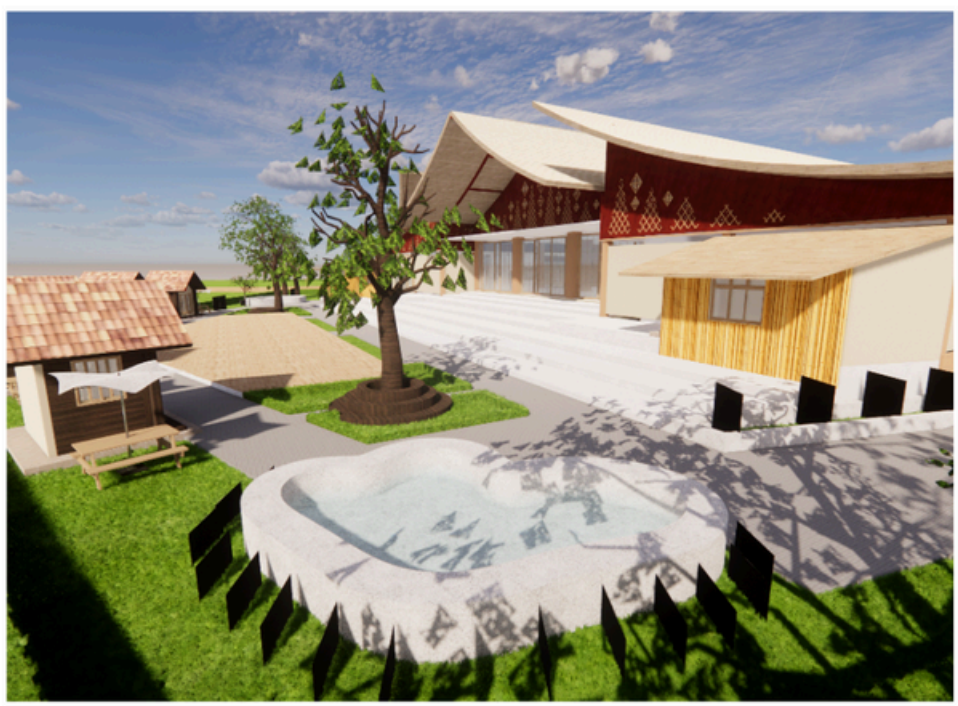






Rencana Eksterior









Gambar 51

Perhitungan Rencana Anggaran Biaya

Untuk menghitung jumlah item pekerjaan arsitektur yang meliputi dinding, lantai, plafon, pintu dan jendela serta sanitari dilakukan dengan mengacu pada Analisa Harga Satuan Pekerjaan (AHSP) sesuai PERMEN PUPR Nomor 01 Tahun 2022. Sedangkan, harga satuan upah dan bahan menggunakan data dari Kota Padang tahun 2022. Untuk biaya meter persegi diambil yaitu sekitar 1,800,000 m2.

No	Jenis Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
I	**PEKERJAAN PERSIAPAN**				
1.	Tanah	7,900	m2	1,500,000	11,850,000,000
2.	Pekerjaan Galian	3,360	m3	500,000	1,680,000
II	**PEKERJAAN KONSTRUKSI**				
1.	Pekerjaan pembangunan dan arsitektur	3,230	m2	1,800,000	5,814,000,000
III	**PEKERJAAN LANSKAP**				
1.	Pavement 8 cm	559	m2	100,000	55,900,000
REKAP RENCARA ANGGARAN BIAYA					**17,721,580,000**

JUMLAH	**Rp. 17,721,580,000**
PPN 11%	**Rp. 1,772,158,000**
TOTAL HARGA	**Rp. 19,493,738,000**

Tabel 10

RAB : **Rp. 19,670,953,800**

ROI : **12% x 19,670,953,800**
Rp. 2,360,514,456 / tahun

LUAS AREA SEWA : **2,248,500**

: **Rp. 1,050,000**

LUAS SEWA m2

Jenis Ruang	Luasan Ruang	Harga (Rp)	Harga Sewa	Jumlah Unit	Total
Rental Office	35,000	Rp. 1,050,000	Rp. 36,750,000	1	Rp. 36,750,000
Ruang Komunitas	128,000	Rp. 1,050,000	Rp. 134,400,000	4	Rp. 537,600,000
Ruang Retail	128,000	Rp. 1,050,000	Rp. 134,400,000	4	Rp. 537,600,000
Tenant sewa	64,000	Rp. 1,050,000	Rp. 67,200,000	4	Rp. 268,800,000
Tenant UMKM	9,500	Rp. 1,050,000	Rp. 9,975,000	13	Rp. 129,675,000
Stage Empiteather	280,000	Rp. 1,050,000	Rp. 294,000,000	1	Rp. 294,000,000
Multipurpose Hall	530,000	Rp. 1,050,000	Rp. 556,500,000	1	Rp. 556,500,000
			TOTAL		**Rp. 2,360,925,000**

Tabel 11

Dalam dunia properti, ROI yang baik biasanya berada di kisaran 8% hingga 12% sehingga bisa memberikan ROI yang stabil.

TOTAL INVESTASI	
Nilai Investasi	Rp. 19,670,953,800
Total Revenue / Year	Rp. 2,360,925,000
Break Event Point (BEP)	**8 tahun**

Tabel 12

Dengan menghitung keseluruhan nilai investasi dengan RAB yang sudah disesuaikan dengan pengerjaan dan penentuan harga sewa dengan menyesuaikan target pasar, BEP yang didapat pada tahun ke 8.

Tabel 11

BAB 5
EVALUASI

Hasil Evaluasi Desain

Kesimpulan

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang perlu dikembangkan terkait desain dalam rancangan. Hal ini berguna untuk mendapatkan hasil rancangan yang lebih optimal. Berikut hal-hal yang menjadi bahasan untuk dikembangkan dalam rancangan.

Komentar :

1. Apa respon yang diharapkan dari penggunaan konsep multisensory architecture pada perancangan bangunan?
2. Bagaimana sirkulasi bangunan terutama pada ruang multipurpose hall?
3. Bagaimana cara penghawaan di alami biar bisa dimaksimalkan di ruang multipurpose hall?
4. Apakah pada ruangan lain pada bangunan ini cukup menggunakan penghawaan alami atau menambahkan penghawaan buatan?
5. Bagaimana rencana talang air agar tidak mengendap di atap bagian tengah?
6. Bagaimana struktur atap dan plafond ada bagian multipurpose hall agar bisa memanfaatkan bentuk atap gonjong yang di ekspos?

RESPON PERANCANGAN

Konsep arsitektur multisensori bertujuan untuk menciptakan pengalaman ruang yang melibatkan seluruh indra manusia seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan rasa, sehingga pengguna tidak hanya melihat bangunan tetapi juga merasakan kehadirannya secara mendalam.

Meningkatkan Keterhubungan Emosional

Membuat pengguna lebih terhubung secara emosional dengan ruang, sehingga bangunan terasa lebih personal dan bermakna. Misalnya, tekstur dinding, aroma khas ruangan, atau suara alami seperti gemericik air dapat menciptakan kenangan yang mendalam.

Meningkatkan Kenyamanan dan Kesejahteraan

Penggunaan elemen multisensori, seperti pencahayaan alami, suara menenangkan, atau material dengan tekstur ramah, dapat menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan kondusif untuk relaksasi, produktivitas, atau kesehatan mental.

Meningkatkan Identitas dan Karakter Budaya

Dalam konteks budaya seperti Minangkabau, konsep ini dapat mencakup elemen khas, seperti bentuk atap gonjong dan ukiran rumah gadang yang memberikan pengalaman holistik budaya lokal.

Memaksimalkan Interaksi Pengguna dengan Ruang

Melibatkan berbagai indra mendorong pengguna untuk berinteraksi lebih aktif dengan elemen desain bangunan. Misalnya, lantai yang mengeluarkan suara saat diinjak atau dinding dengan tekstur unik yang mengundang sentuhan.

Menciptakan Pengalaman yang Unik dan Berkesan

Sebuah bangunan yang dirancang dengan pendekatan multisensori memiliki daya tarik tersendiri, membuat pengguna lebih mudah mengingat pengalaman mereka di tempat tersebut.

Mengintegrasikan Alam ke dalam Desain

Penggunaan elemen alami seperti suara burung, aroma tanaman, dan cahaya matahari memperkuat hubungan manusia dengan lingkungan.

Respon Perancangan Multisensory Architecture

Respon pengguna yang diharapkan pada sebuah creative center dengan konsep multisensory architecture dapat dirumuskan dalam berbagai bentuk. Respon ini mencakup aspek emosional, kognitif, dan fisik, yang mendorong keterhubungan pengguna dengan budaya Minangkabau sambil merangsang kreativitas pengguna.

➤ Respon Emosional

- **Adanya keterhubungan dengan budaya**

Pengguna diharapkan merasa terhubung dengan nilai-nilai budaya Minangkabau. Elemen seperti gonjong (atap khas rumah gadang) dan ukiran tradisional dapat memunculkan rasa kagum, kebanggaan, dan nostalgia terhadap tradisi lokal.

- **Rasa nyaman dan terinspirasi**

Penggunaan material alami, pencahayaan hangat, dan suara yang dirancang untuk menciptakan suasana yang mendukung, akan membuat pengguna merasa nyaman dan rileks. Lingkungan ini diharapkan menstimulasi kreativitas pengguna bangunan.

- **Rasa Kekaguman pada Inovasi**

Integrasi elemen modern atau pengembangan desain tradisional minangkabau dapat menimbulkan rasa kagum akan cara tradisi dapat beradaptasi dengan zaman.

➤ Respon Kognitif

- **Ketertarikan untuk Belajar**

Desain multisensory dapat mengundang rasa ingin tahu. Misalnya, instalasi interaktif yang menjelaskan filosofi di balik desain rumah gadang atau motif ukiran tradisional Minangkabau akan mendorong pengguna untuk belajar lebih banyak.

- **Memahami Nilai Harmoni**

Pengguna diharapkan memahami nilai-nilai adat Minangkabau seperti adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah (adat bersendi agama). Ini dapat diwakili oleh keseimbangan desain antara alam, manusia, dan spiritualitas yang tercermin dalam bangunan.

- **Stimulasi Kreativitas**

Berada di ruang yang dirancang untuk merangsang indera dapat membantu pengguna mendapatkan inspirasi baru untuk ide-ide kreatif dan semangat melakukan kegiatannya.

➤ Respon Fisik

- **Eksplorasi Ruang Secara Aktif**

Pengguna diharapkan bisa mengeksplorasi berbagai ruang di creative center tersebut, seperti ruang terbuka untuk kegiatan kolaboratif dan ruang intim untuk diskusi atau kerja secara individu. Selain itu, sirkulasi yang dinamis bisa mendorong pengguna untuk bergerak dan mengunjungi berbagai area.

- **Berinteraksi dengan Elemen Bangunan**

Pengguna dapat secara fisik berinteraksi dengan elemen multisensory, seperti menyentuh ukiran kayu atau material tradisional yang dirancang menarik untuk disentuh pengguna.

- **Kenyamanan dalam Aktivitas**

Pemanfaatan ventilasi alami seperti pada rumah gadang tradisional dapat menciptakan kondisi termal yang nyaman, membuat pengguna lebih betah berada di dalam creative center.

Respon Sosial

- **Meningkatkan Koneksi Antar Pengguna**

Dengan filosofi musyawarah dan kebersamaan dari adat Minangkabau, creative center ini diharapkan menjadi tempat di mana orang dari berbagai latar belakang berkumpul, bertukar ide, dan membangun komunitas kreatif.

- **Rasa Bangga terhadap Identitas Lokal**

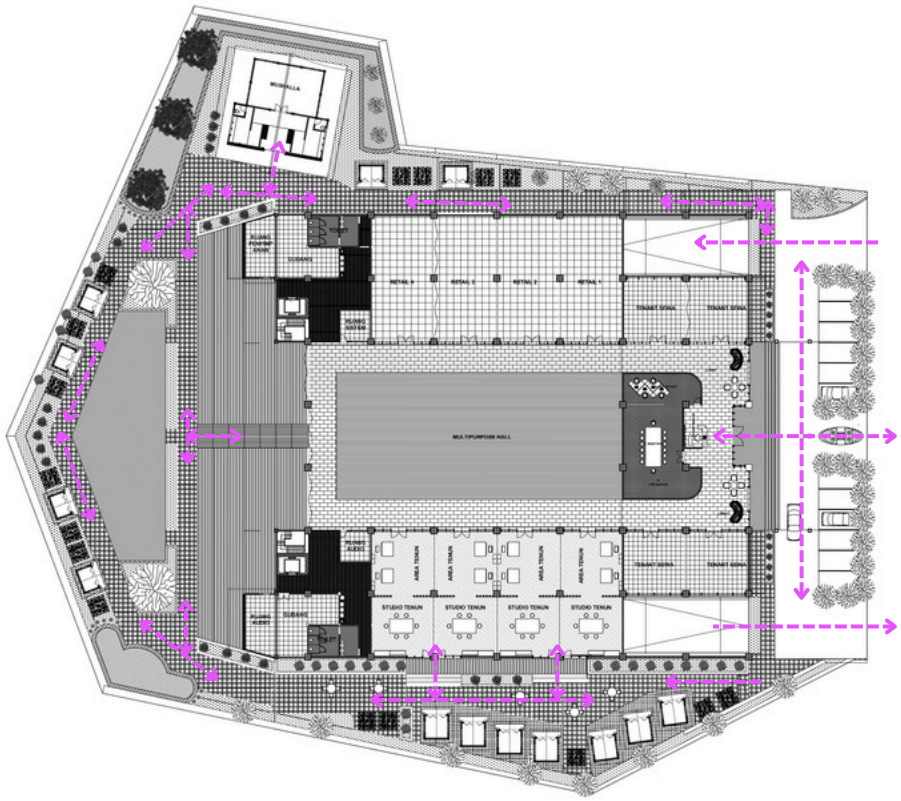
Bangunan yang memadukan elemen tradisional dan modern dapat membangkitkan rasa bangga akan identitas Minangkabau di tengah pengguna lokal, sekaligus memberikan kesan unik kepada pengguna internasional.

Respon Multisensory Spesifik

- Penglihatan: Menghargai estetika visual rumah gadang dengan ornamen khas yang dimodernisasi.
- Pendengaran: Merasakan suasana tradisional ketika berada dalam bangunan ini yaitu dari suara gesekan kayu tenun.
- Sentuhan: Menghargai material autentik melalui interaksi langsung, seperti tekstur kayu ukiran.

Dari uraian diatas, respon pengguna yang diharapkan adalah kombinasi dari pengalaman emosional, keterlibatan kognitif, dan aktivitas fisik yang menciptakan hubungan mendalam dengan budaya Minangkabau. Dengan konsep multisensory, creative center ini tidak hanya menjadi tempat kerja kreatif, tetapi juga ruang untuk merasakan, belajar, dan menghargai warisan budaya lokal secara modern.

Alur Sirkulasi Pengguna



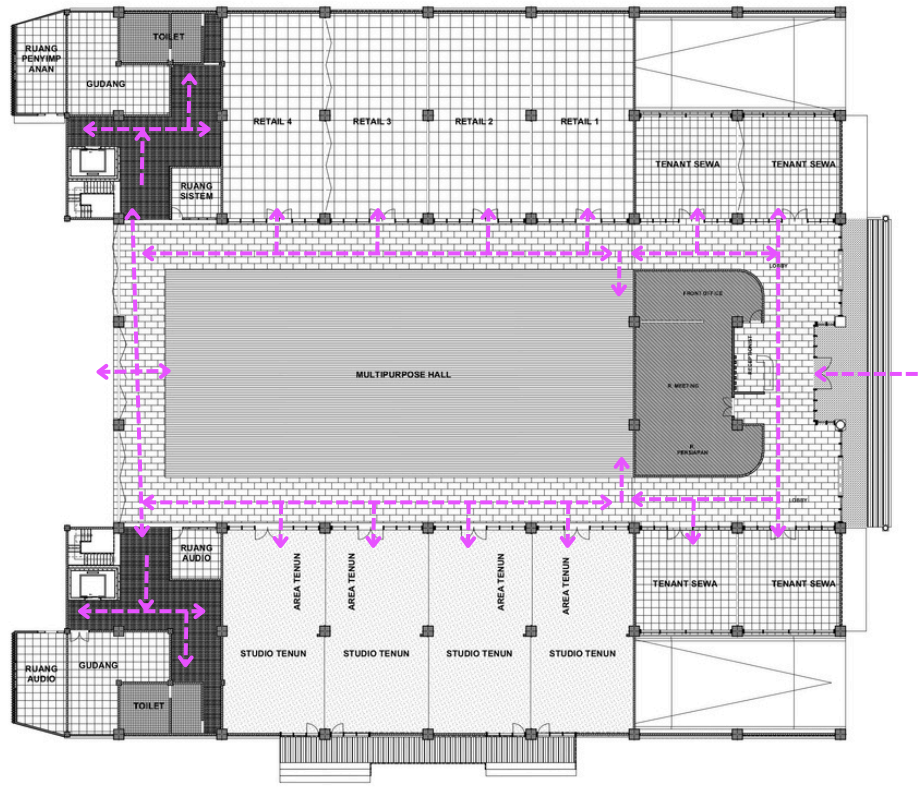
Gambar 52

Layout alur sirkulasi pada perancangan ini berbentuk melingkar dengan pusat aktivitas berada di bagian tengah bangunan. Dengan begitu, pengguna akan dipaksa melalui lobby terlebih dahulu dan baru masuk ke dalam bangunan ini agar untuk privasi sebuah bangunan tetap terjaga.

Selain itu terdapat jalan samping yang merupakan aksesk menuju emphiteathter bagi pengguna yang tidak memiliki kepentingan untuk masuk ke dalam banguna. Di area samping ini juga menyediakan tenant makanan yang bisa dinikmati pengguna sebelum menuju emphiteather.

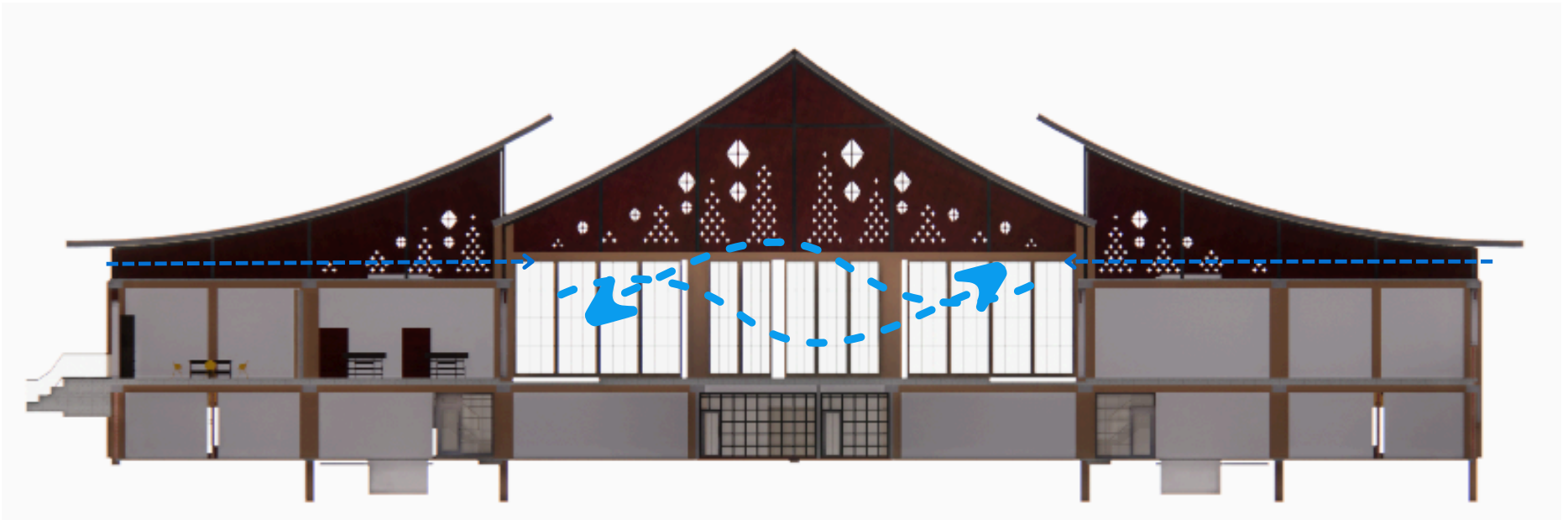
Sirkulasi pada dalam bangunan dimulai dari lobby yang menghubungkan ke semua ruangan. Pada bagian lobby terdapat 2 arah yaitu menuju ruang komunitas dan area retail yang dihubungkan dengan multipurpose hall.

Sirkulasi pada ruang multipurpose hall terdapat pada bagian pinggir ruangan yang ditandai dengan penggunaan material yang berbeda sehingga tidak adanya pembatas antara multipurpose hall dan ruangan lainnya sehingga mudah untuk dijangkau dari semua ruangan.



Gambar 53

Rencana Penghawaan Bangunan



Penghawaan pada bagian multipurpose hall menggunakan penghawaan alami yang masuk ke dalam bangunan melalui roster dan selubung atap, sehingga ruangan tersebut nyaman untuk digunakan. Selain itu, area belakang bangunan menggunakan pintu rolling slidig door sehingga ketika ruangan tersebut digunakan maka udara dari liar bisa masuk ke dalam bangunan.



Gambar 54

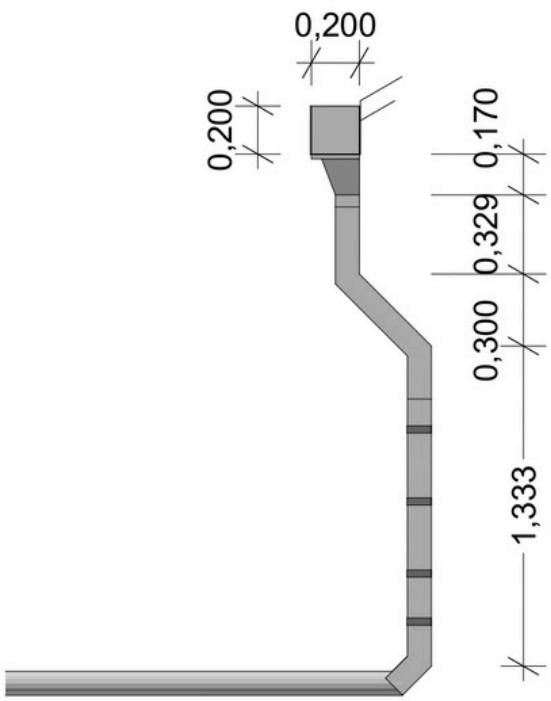
Pada ruangan komunitas dan retail menggunakan penghawaan buatan yaitu VRV. VRV (Variable Refrigerant Volume) adalah sistem pendingin udara (AC) canggih yang digunakan dalam gedung atau ruangan besar untuk memberikan kontrol suhu yang efisien, fleksibel, dan hemat energi.

Sistem VRV adalah solusi ideal untuk ruangan atau gedung besar yang memprioritaskan efisiensi energi, kenyamanan, dan fleksibilitas. Meski investasi awalnya cukup tinggi, penghematan energi dan kenyamanan yang diperoleh dalam jangka panjang membuatnya sangat layak untuk dipertimbangkan.

Rencana Talang Air



Talang air merupakan komponen penting dalam sistem drainase pada bangunan yang mengalirkan air hujan dari atap menuju saluran pemmbuangan, sehingga melindungi struktur bangunan dari kerusakan akibat air. Material yang digunakan yaitu

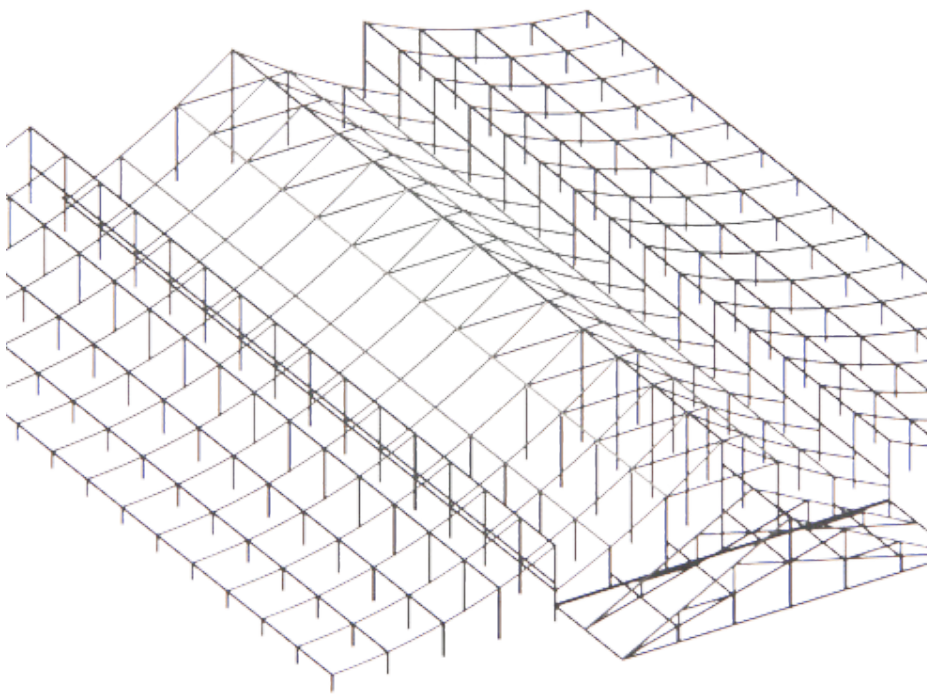


Gambar 55

Pada bangunan ini talang air diguanakan pada atap bagian tengah karena posisinya lebih rendah dari atap sebelahnya sehingga memerlukan talang air untuk pembuangan iar hujan. Talang air ini terdapat di dalam atap samping yang memiliki saluran pembuangan mengikuti kolom utama bangunan yang disalurkan ke jalur pembangan.

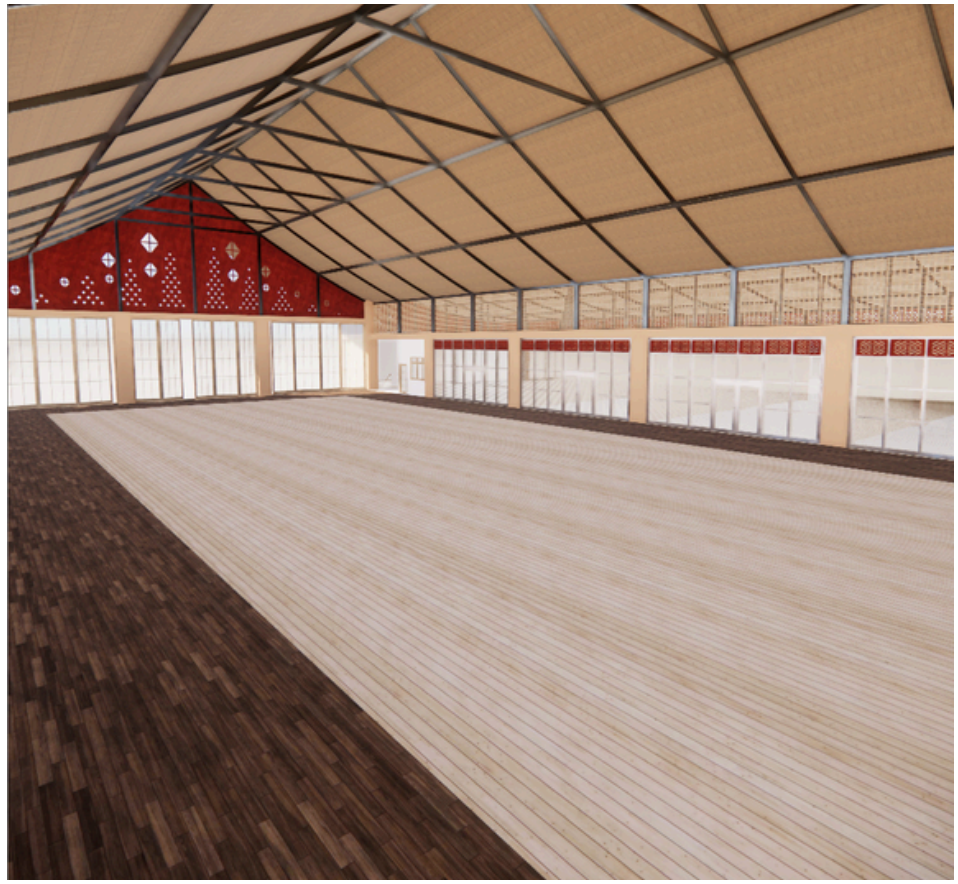
Talang air pada bangunan ini menggunakan talang atap (hidden Gutter) yang posisinya tersembunyi di bawah atap untuk menjaga estetika bangunan. Talang yang digunakan terdiri dari talang horizontal yang dipasang di pinggir atap untuk menambpung air hujan yang mengalir dari permukaan atap, dan talang vertikal yang mengarahkan air dari talang horizontal menuju ke saluran pembuangan di permukaan tanah.

Multipurpose Hall



Pada area multipurpose hall menggunakan plafond yang mengikuti langgam rumah gadang yaitu mengikuti atapnya. Dengan plafon yang tinggi dan langsung menempel ke atap, mata akan menangkap dimensi vertikal ruangan dengan lebih maksimal, sehingga menciptakan kesan ruangan yang luas dan terbuka. Selain itu, plafon yang tinggi memberikan ruang lebih besar untuk pengaturan pencahayaan dan membantu mengurangi pantulan suara secara langsung, yang penting untuk menjaga kualitas akustik di ruang multipurpose.

Ruang dengan plafon tinggi lebih fleksibel untuk berbagai jenis acara seperti seminar, dan pameran. Dengan tidak adanya struktur kolom dan plafon tambahadan yang menggantung, sehingga ruangan lebih terbuka dan bebas diakses dari ruang mana saja.



Gambar 56

BAB 6
LAMPIRAN

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

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2522831695/Perpus./10/Dir.Perpus/XI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Ulfah Dwity Jelvi
Nomor Mahasiswa	: 20512255
Pembimbing	: Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ ARSITEKTUR
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Creative Center Sebagai Upaya Melestarikan Minangkabau Dengan Pendekatan Multisensory architecture

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **7 (Tujuh) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11/18/2024
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

GONJONG PUSAKO

CREATIVE CENTER

Perancangan Creative Center Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan Multisensory Architecture

Minangkabau sedang mengalami krisis kebudayaan, karena sistem pewarisannya tidak berjalan dengan baik. Sebelumnya adat Minangkabau pernah memiliki tata kehidupan dan tata nilai yang diamalkan dengan sepenuh hati oleh anak nagarinya. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak kebudayaan yang masuk ke Minangkabau sehingga menurunkan semangat masyarakat unutk mendalami dan mewariskan budayanya karena hal tersebut dikatakan kuno dan tidak mengikuti berkembangnya zaman. Padahal kebudayaan tersebut menjadi salah satu kekayaan yang harus tetap dilestarikan.

Minangkabau tercipta dengan berbagai keunikan budaya yang harus tetap di lestarikan. Keunikan ini akan tetap tercipta jika kita sebagai orang Minangkabau tetap menjadi penerus generasi yang memilki kekentalan kuat akan budaya Minangkabau. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah wadah yang bisa menjadi tempat berkumpul dan berdiskusi mengenai kebudayaan minangkabau khususnya Kerajinan Tenun Pandai Sikek.

Gonjong Pusako ini dirancang sebagai wadah untuk Komunitas tenun Sumatera Barat dengan menerapkan konsep multisensory architecture. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman ruang yang melibatkan seluruh indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan bahkan rasa, sehingga pengguna tidak hanya "melihat" bangunan tetapi juga "merasakan" kehadirannya secara mendalam.



ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Final Architectural Design Studio

Ulfah Dwity Jelvi
20512255

Dosen Penguji 01: Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.
Penguji 02: Tony Kunto Wibisono, M.Sc., IAI, GP
Jarwa Prasetya S Handoko, S.T., M.Sc



LATAR BELAKANG

Budaya Minangkabau adalah kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau dan berkembang di seluruh kawasan, termasuk daerah perantauan Minangkabau. Budaya ini merupakan salah satu dari dua kebudayaan besar di Nusantara yang sangat menonjol dan berpengaruh. Berbeda dengan kebanyakan budaya yang berkembang di dunia yang menganut sistem patrilineal, budaya Minangkabau justru menganut sistem matrilineal baik dalam hal pernikahan, persukuan, warisan, gelar adat dan sebagainya. Kebudayaan Minangkabau adalah warisan budaya yang kaya dan beragam yang berasal dari masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat, Indonesia. Kebudayaan ini mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem adat, kepercayaan, tradisi, seni, musik, tarian, dan arsitektur yang unik.

Ada beberapa dampak yang terjadi ketika krisis kepewarisan ini hilang dari minangkabau, diantaranya:

Krisis Kepewarisan Adat | *Penurunan Ilmu Pengetahuan Lokal* | *Tantangan Ekonomi* | *Kurangnya Dukungan Pemerintah*

TENUN MINANGKABAU



Minangkabau terkenal dengan seni dan sastra yang sangat beragam dan kaya, salah satunya Kerajinan Tenun Pandai Sikek yang merupakan warisan budaya. Tenun pandai sikek ini menjadi salah satu warisan budaya yang bernilai tinggi dan mempunyai peluang untuk dipromosikan ke mancanegara.

KRISIS KEPEWARISAN



Sumatera Barat diminta melestarikan kain asli Sumbar agar dapat terus dinikmati oleh generasi mendatang. Karena pada saat sekarang ini sedikit sekali generasi muda yang mau belajar seni tenun minangkabau.

ILMU PENGETAHUAN



Dengan kurangnya pengetahuan generasi muda dalam seni budaya tradisional maka dibutuhkan pelatih yang bisa membantu dan memberi semangat kepada generasi muda yang ingin belajar tenun.

PENDEKATAN MULTISENSORY ARCHITECTURE

Pendekatan multisensori merupakan pendekatan yang melibatkan beberapa indera manusia, seperti penglihatan (penglihatan), pendengaran (pendengaran), kinestetik (gerakan), penciuman (penciuman) dan sentuhan (sentuhan).



VISUAL
Konsep yang menggambarkan pengungkapan ide/perasaan dengan menggunakan bentuk dan gambar yang diterapkan melalui bentuk, bahan, dan warna.

TACTICLE
Konsep ini merujuk pada elemen-elemen yang memengaruhi pengalaman sentuhan seseorang terhadap material, tekstur, dan permukaan bangunan.

THERMAL
Aspek ini berkaitan dengan bagaimana bangunan merespons, mengatur, dan memengaruhi suhu serta kenyamanan termal penghuni.

Auditori
Konsep ini berkaitan dengan bagaimana suara dihasilkan, dipantulkan, diserap, dan didistribusikan di dalam atau sekitar bangunan.

PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN

Isu Kebudayaan
Memiliki kebudayaan yang beragam yang menjadi ciri khas dari minangkabau tetapi saat ini mengalami krisis kepewarisan, sehingga membutuhkan wadah untuk meneruskan kebudayaan ini.

Isu Sosial
Belum ada bangunan yang berfokus pada penanganan pasien demensia di Yogyakarta. Baik pasien demensia yang sudah tua maupun muda. Kalaupun ada, bangunan tersebut tidak memfasilitasi untuk menetap untuk penyembuhan.

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana cara merancang bangunan Creative Center di Tanah Datar yang berbasis komunitas tenun dengan pendekatan multisensori arsitektur agar memberikan kesan kepada setiap komunitas?

PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana merancang Creative Center dengan menerapkan pendekatan multisensori arsitektur sebagai upaya mempertahankan kebudayaan Minangkabau?

Bagaimana merancang Creative Center sebagai wadah kerajinan Tenun Minangkabau bebasis komunitas?

Bagaimana merancang Creative Center yang dapat menyediakan fasilitas penunjang dari segi even, edukasi dan rekreasi?

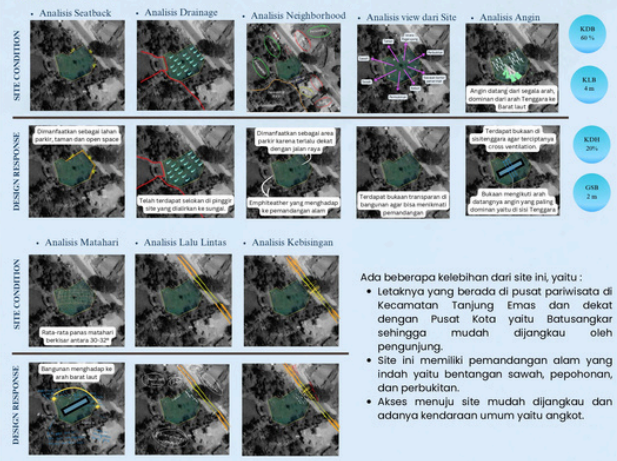
KAJIAN SITE

Lokasi perancangan terdapat di Jl. Sutan Alam Bagagarsyah, Pagaruyung, Kec. Tj. Emas, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat.



Site ini memiliki luas 7.900 m2 yang lokasinya memiliki ketinggian yang berbeda dengan jalan dengan elevasi 1,5 m.

ANALISIS SITE



Ada beberapa kelebihan dari site ini, yaitu :

- Letaknya yang berada di pusat pariwisata di Kecamatan Tanjung Emas dan dekat dengan Pusat Kota yaitu Batusangkar sehingga mudah dijangkau oleh pengunjung.
- Site ini memiliki pemandangan alam yang indah yaitu bentangan sawah, pepohonan, dan perbukitan.
- Akses menuju site mudah dijangkau dan adanya kendaraan umum yaitu angkot.

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA | Final Architectural Design Studio | Ulfah Dwity Jelvi 20512255 | Dosen Penguji 01 Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc. | Penguji 02 Tony Kunto Wibisono, M.Sc., IAI, GP | Jarwa Prasetya S Handoko, S.T., M.Sc



TIPOLOGI BANGUNAN



CREATIVE CENTER

Creative Center adalah sebuah tempat atau fasilitas yang dirancang untuk mendukung dan mengembangkan aktivitas kreatif, baik individu maupun kelompok dengan menyediakan sumber daya, ruang kerja, dan peluang kolaborasi.

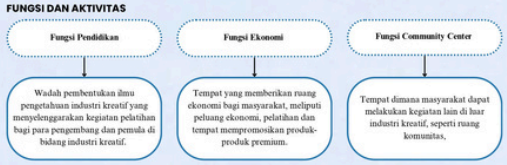
KARAKTERISTIK UTAMA CREATIVE CENTER

Fokus Spesifik	Menyediakan ruang dan program untuk mendukung bidang kreatif tertentu.
Fasilitas Lengkap	Dilengkapi dengan fasilitas seperti ruang kerja bersama, studio, ruang pameran, atau area kolaborasi.
Edukasi dan Pelatihan	Menawarkan workshop, seminar, atau kursus untuk mengembangkan keterampilan kreatif.
Akses ke Jaringan	Menjadi tempat bertemunya kreator, pelaku industri, komunitas, dan pemangku kepentingan lain.

KETERHUBUNGAN CREATIVE CENTER DENGAN CREATIVE HUB

Creative Center	Creative Hub
Sering menjadi bagian dari Creative Hub, karena b**erfungsi sebagai node atau titik aktivitas dalam ekosistem kreatif yang lebih besar.**	Mencakup beberapa Creative Center **untuk menyediakan ruang fisik bagi kolaborasi, produksi, dan pertukaran ide.**
Fokus pada pengembangan lokal atau spesifik	Fokus pada pengembangan yang lebih luas, baik dalam skala regional, nasional, maupun internasional.
Creative Center adalah seperti "sekolah seni" yang menjadi tempat orang-orang belajar dan berkreasi dalam satu bidang spesifik.	Creative Hub adalah "jaringan universitas" yang menghubungkan sekolah seni, teknologi, bisnis, dan lainnya untuk saling mendukung dan berbagi sumber daya.

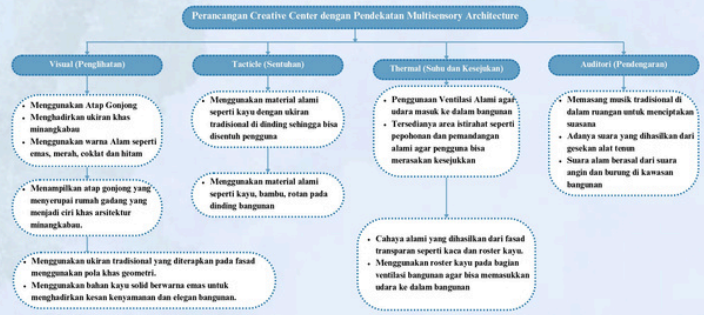
FUNGSI DAN AKTIVITAS



ANALISIS PENGGUNA



KONSEP PERANCANGAN



EKSPLORASI VISUAL PADA PERANCANGAN



Atap pada bangunan ini menggunakan atap bagonjong yang terinspirasi dari atap Rumah Gadang.



Fasad bangunan ini menggunakan **ukiran** yang berasal dari pola tradisional minangkabau yaitu pucuak rabuang.



Pada bangunan ini menggunakan palet **warna** yang terinspirasi dari budaya minangkabau yaitu ; Merah (keberanian), Hitam (Kekuatan), Emas (kesucian), Coklat (kenyamanan)



Material kayu dengan menggunakan pola khas geometri dan menggunakan warna emas sehingga menghasilkan kesan kenyamanan dan elegan pada bangunan.

EKSPLORASI THERMAL PADA PERANCANGAN



Menggunakan **ventilasi** berbentuk pola yang bisa memberikan celah kepada udara agar bisa masuk ke dalam bangunan.



Tersedianya **area istirahat** disekitar bangunan seperti tempat duduk yang mengarah ke pemandangan alami sehingga bisa memberikan kesejukkan kepada pengguna bangunan



Cahaya alami yang dihasilkan dari fasad bangunan berbentuk **roster** sehingga bisa memberikan pencahayaan alami ke dalam bangunan.

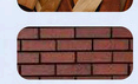


Fasad kaca pada bangunan juga menghadirkan cahaya alami pada bangunan terutama di bagian multipurpose hall yang terhubung dengan empiteather dan mendapatkan cahaya alami dari luar bangunan.

EKSPLORASI TACTICLE PADA PERANCANGAN



Menggunakan **kayu** sebagai material bangunan yang diterapkan pada fasad bangunan sebagai elemen pembuatan ukiran dan roster.



Menggunakan material **batu bata** sebagai dinding utama bangunan karena harganya sangat terjangkau dan menciptakan iklim dalam ruangan yang baik.



Menggunakan material kaca sebagai fasad bangunan agar terjalinnya keterhubungan ruang dalam dan luar.



Menggunakan material keramik pada lantai bangunan karena bahannya tahan dan tidak menyerap panas sehingga tetap terasa dingin.

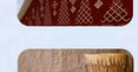
EKSPLORASI AUDITORI PADA PERANCANGAN



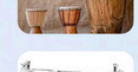
Suara yang dihasilkan dari **alat tenun** yang terjadinya gesekan antara kayu dengan kayu sehingga menghasilkan suara yang menjadi ciri khas ari bangunan ini.



Dari ukiran dan roster pada fasad bangunan juga menghasilkan **suara** yang berasal dari **angin**. Kemudian juga bisa mendengarkan suara dari luar bangunan seperti suara pohon yang tertiup angin dan suara kicauan burung yang terbang.



Untuk memberikan ciri khas pada bangunan ini juga bisa ditambahkan dengan menggunakan **musik tradisional** seperti gendang, talempong dan saluang.



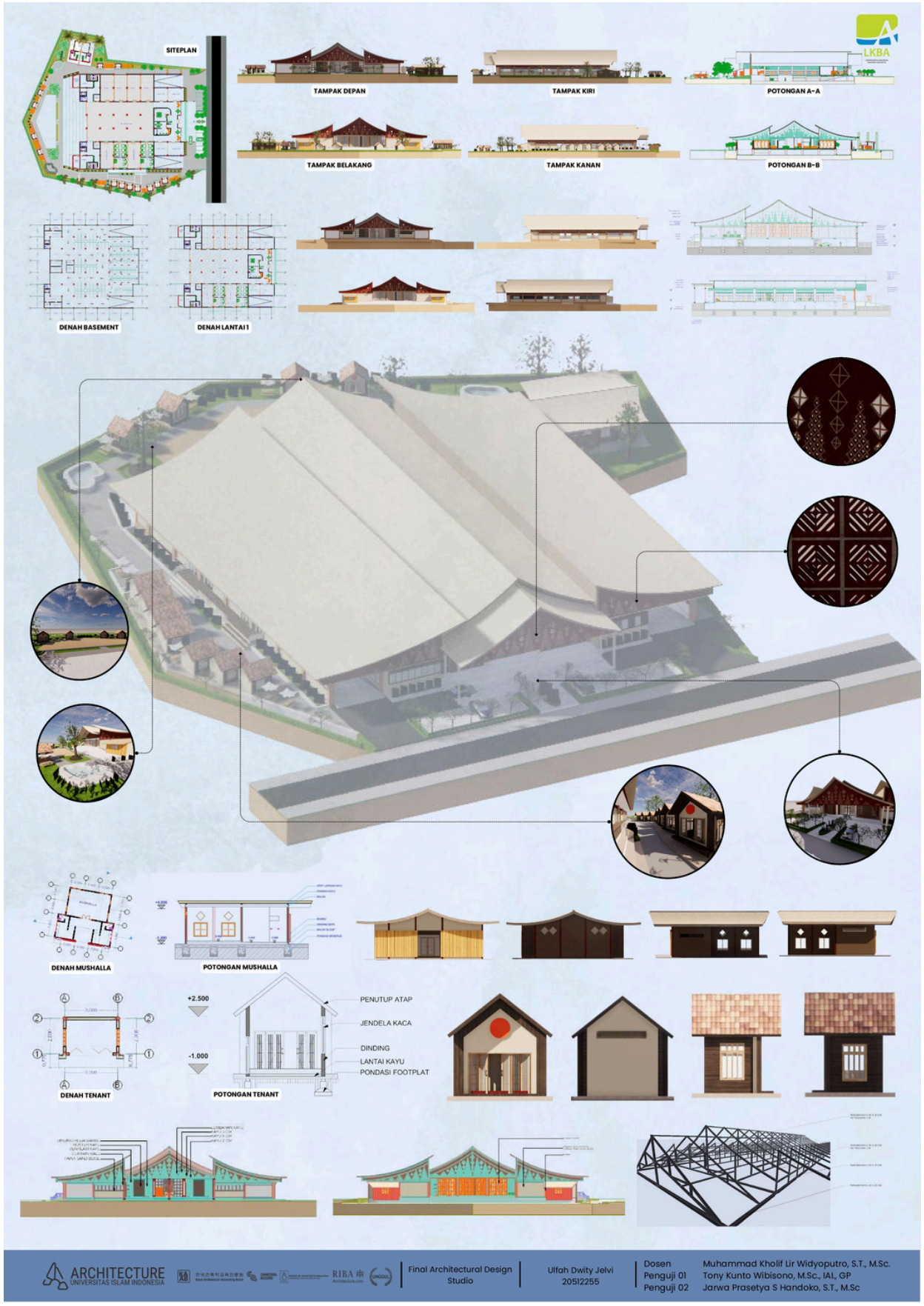
Empiteather dirancang berdekatan dengan multipurpose hall karena posisi nya berada setara sehingga untuk dan **audio** nya bisa terdengar dengan jelas.

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Final Architectural Design Studio

Ulfah Dwity Jelvi
20512255

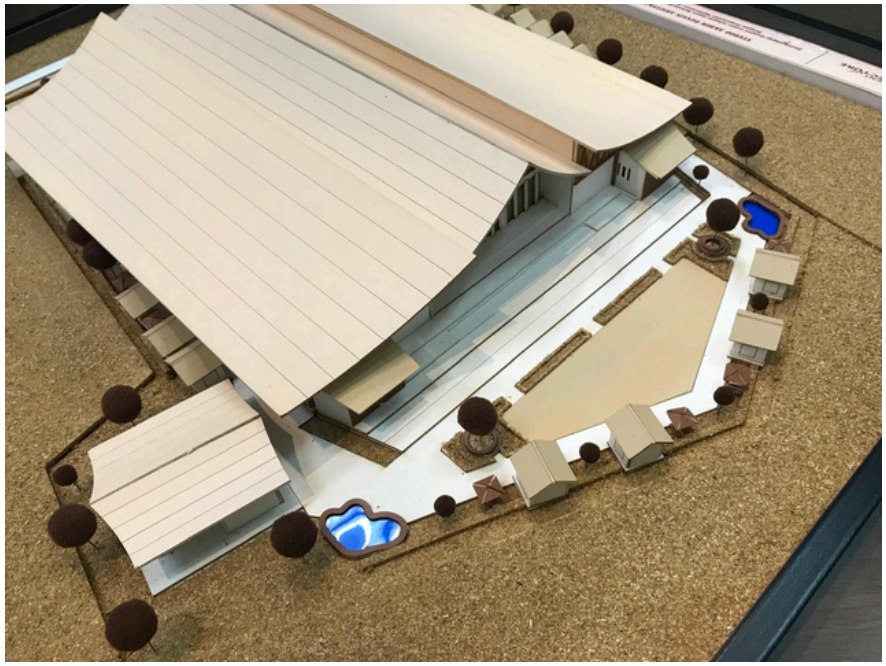
Dosen Penguji 01 Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.
Penguji 02 Tony Kunto Wibisono, M.Sc., IAI, GP
Jarwa Prasetya S Handoko, S.T., M.Sc

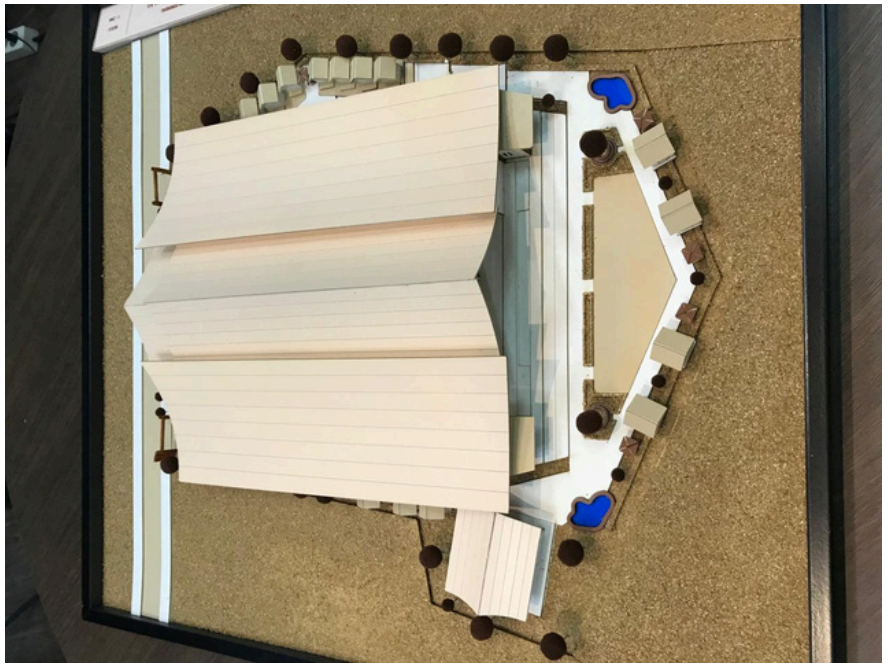

SITEPLAN
TAMPAK DEPAN
TAMPAK KIRI
POTONGAN A-A
TAMPAK BELAKANG
TAMPAK KANAN
POTONGAN B-B
DENAH BASEMENT
DENAH LANTAI 1
DENAH MUSHALLA
POTONGAN MUSHALLA
DENAH TENANT
+2.500
-1.000
POTONGAN TENANT
PENUTUP ATAP
JENDELA KACA
DINDING
LANTAI KAYU
PONDASI FOOTPLAT
ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Final Architectural Design Studio
Ulfah Dwity Jelvi
20512255
Dosen Penguji 01
Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.
Dosen Penguji 02
Tony Kunto Wibisono, M.Sc., IAI, GP
Jarwa Prasetya S Handoko, S.T., M.Sc

MAKET


DEPARTMENT of ARCHITECTURE
STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR







MAKET









DAFTAR PUSTAKA

A, Nusyirwan. (1982). Ragam Hias Songket Minangkabau. Padang: Proyek Pembinaan Permuseuman Sumbar.

Al Fatah. 2018. Kerajinan Tanah Datar dipamerkan dalam KriyaNusa 2018. Diakses 28 Februari 2024. https://sumbar.antaranews.com/berita/233593/kerajinan-tanah-datar-dipamerkan-dalam-kriyanusa-2018

Aznul Hakim. 2023. Inacraft 2023 Produk Kerajinan Tanah Datar Banyak Diminati. Diakses 28 Februari 2024. https://horizone.co.id/inacraft-2023-produk-kerajinan-tanah-datar-banyak-diminati

Berkeley, G. (2000), "An essay towards a new theory of vision". In A. C. Fraser (Ed.), The Works of George Berkeley. Bristol, England: Thoemmes Press. (Original work published 1732; Retrieved August 18, 2001, from http://psychclassics.yorku.ca/Berkeley/vision .htm)

Biranul Anas, dkk. (2012). Mengenal Tenun Songket Ratu Kain Sumatra Barat. Padang: Dewan Kerajinan Nasional Daerah Provinsi Sumatra Barat.

Carmona, et al. (2008). Public space: the management dimension. Routledge, Taylor & Francis group. New York, USA.

FokusSumatera. 2020. Gerabah Nagari Tigo Koto Tanah Datar Terpilih dalam Penilaian UP2K Tim Provinsi. Diakses 28 Februari 2024. https://www.fokussumatera.com/2020/03/gerabah-nagari-tigo-koto-tanah-datar.html

Gibson, J.J. (1950), "Perception of the visual world". Boston: Houghton Mifflin Company. Holl, Steven, Juhani Pallasma, and Alberto Perez-Gomez. Question of Perception: Phenomenology of Architecture. Tokyo: U, 1994. Print.

Hasselt, "Volkbeschrijving" 1881. dalam Christine Dobbin. 1992. Kebangkitan Islam dalam Ekonomi Petani yang Sedang Berubah. Ter. Lilian D. Tedjasudhana, INIS, Jakarta.

K., & Barat, J. (2021). Penerapan_Arsitektur_Kontemporer_Pada Perancangan Bogor Creative Center di Kota Bogor, Jawa Barat.

Kartiwa, Suwati. 1989. Kain Songket Indonesia. Djambatan. Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Marah, Risman. 1987. Pola Kain Tenun dan Kehidupan Perajinnya. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan. Jakarta.

Organisasi The Ecotourism Society, 1990 dalam Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2015

Pallasmaa, J. (1996), "The eyes of the skin: Architecture and the senses". London, Academy Editions.

Pena W, 1995, Penyelusuran Masalah, terjemahan, Intermatra, Bandung.

Peter Beacock dan Fiona Brettwood pada The Architecture Handbook. Aspek perancangan pusat komunitas.

Putra, F. A., & Faisal, D. (2023). Buku Ilustrasi Tenun Pandai Sikek Untuk Melestarikan Budaya Minangkabau Fajar Afif Putra. Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum, 1(4), 230–242.

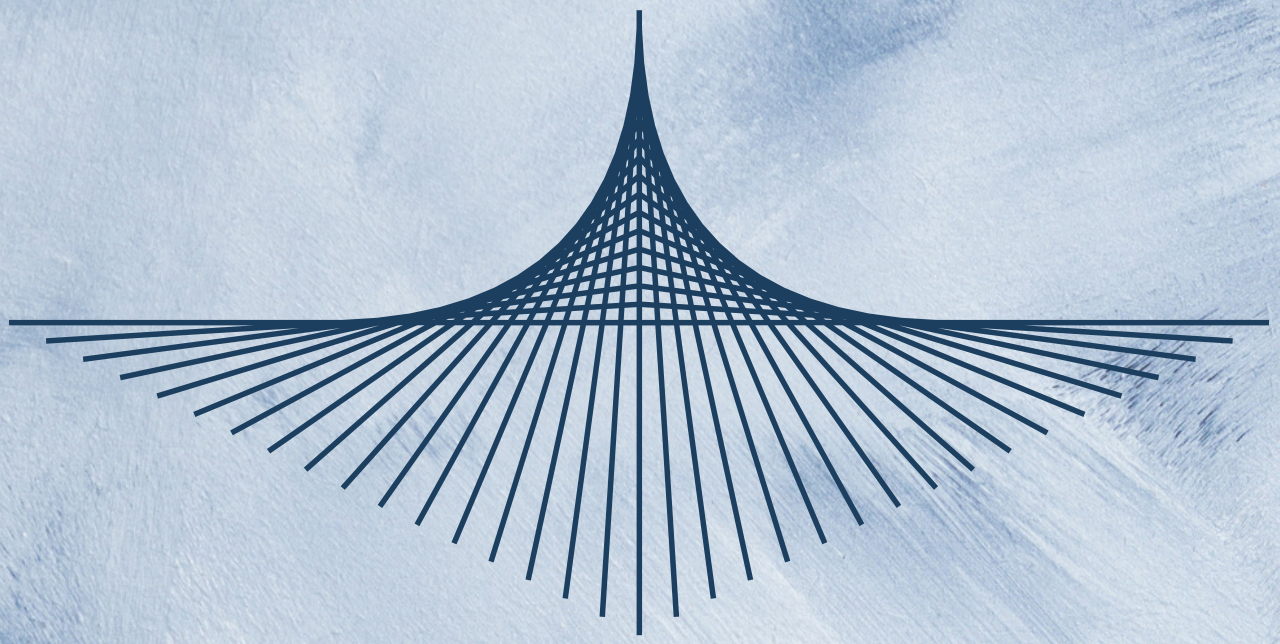
Redaksi7. Komunitas UMKM Pemerintahan Kabupaten Tanah Datar. Diakses 3 Maret 2023. https://prokabar.com/sudah-punya-200-anggota-umkm-emak-emak-pepes-ok-oce-tanah-datar-butuh-dukungan-pemkab/

Sekretaris Daerah Tanah Datar, 2023 dalam Info publik, 2020

Undang-undang No 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Wellman, B., Leighton, B. (1979). Networks, Neighborhoods and CommunitiesApproaches to the Study of the Community Question.

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA
RIBA Architecture.com
KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
CANBERRA ACCORD
75 YEARS 1987-2023
UNGGUL