**Studio Akhir Desain Arsitektur**
*Final Architectural Design Studio*

# GONJONG PUSAKO

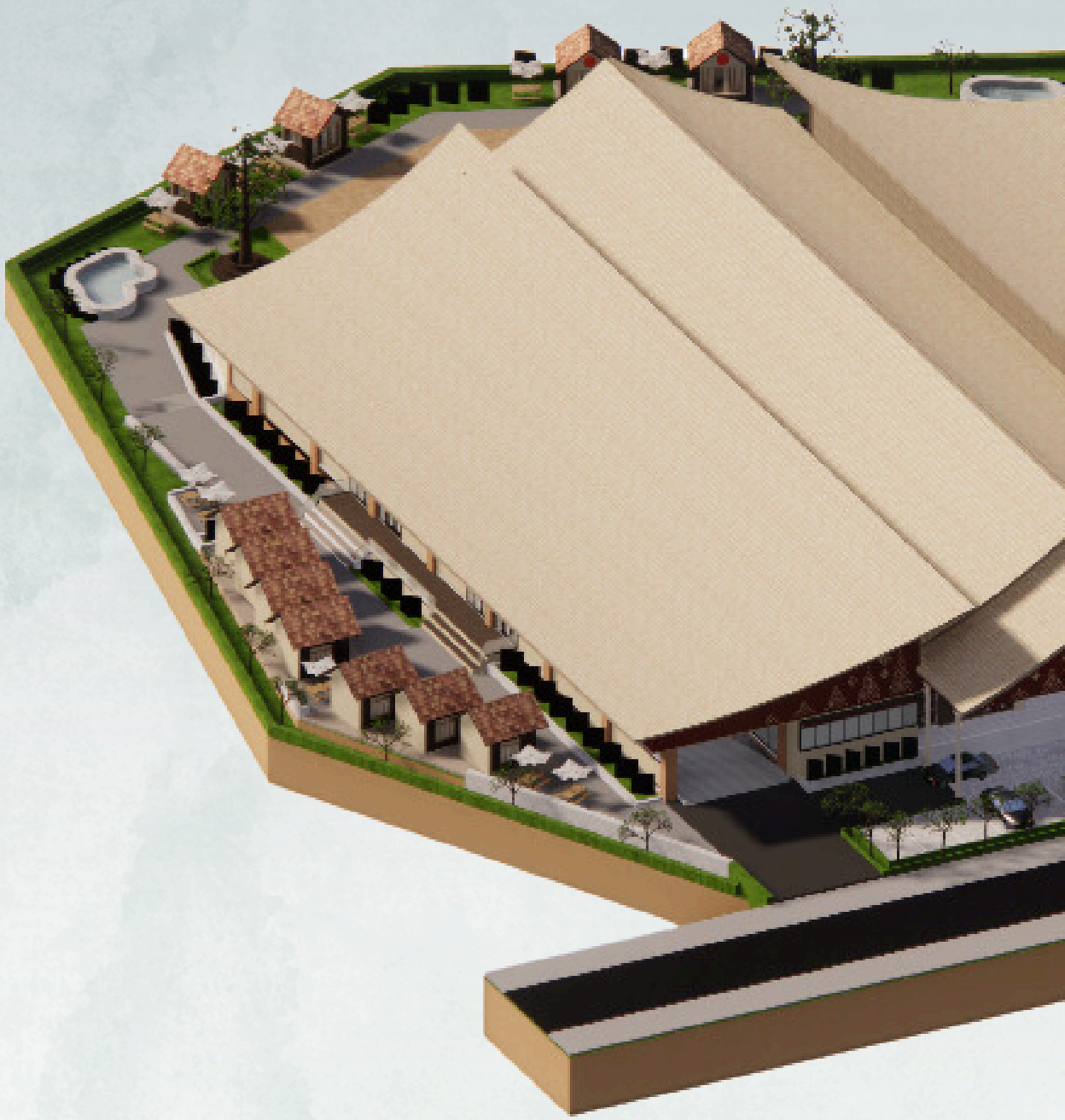
## Perancangan Creative Center Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan Multisensory Architecture

Ulfah Dwity Jelvi
20512255

Dosen Pembimbing
Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.



**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**



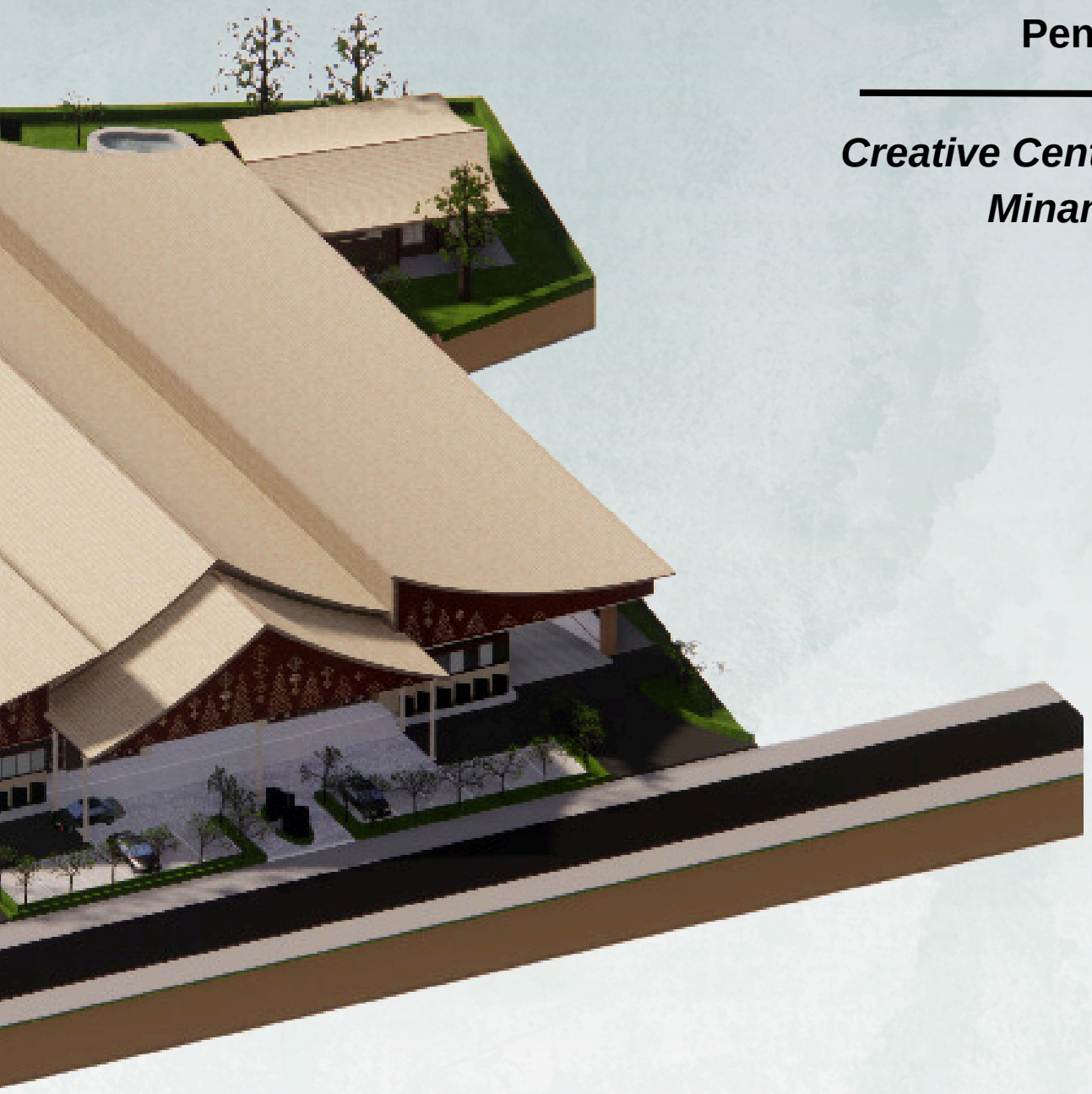
# GONJONG PUSAKO

## CREATIVE CENTER

# Perancangan Creative Center Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan Multisensory architecture

---

***Creative Center Design as an Effort to Preserve Minangkabau Culture with Multisensory Architecture Approach***



# LEMBAR PENGESAHAN

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

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

*Creative Center Design as an Effort to Preserve Minangkabau Culture with Multisensory Architecture Approach*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Ulfah Dwity Jelvi**
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : **20512255**
*Students Identification Number*

**Telah diuji dan disetujui pada** : **Yogyakarta, 29 November 2024**
*Has been evaluated and agreed on*

| Pembimbing | Penguji 1 | Penguji 2 |
|---|---|---|
| *Supervisor* | *1st Jury* | *2nd Jury* |
| **Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.** | **Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc.** | **Jarwa Prasetya Sih Handoko Ar., Dr., IAI., GP** |

Diketahui Oleh/*Aknowledged By*
**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**
*Head of Undergraduate Program in Architecture*

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

# CATATAN DOSEN PEMBIMBING

**Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :**
*Final Architecture Design Studio Book Assessment:*

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

*Creative Center Design as an Effort to Preserve Minangkabau Culture with Multisensory Architecture Approach*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : **Ulfah Dwity Jelvi**
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : **20512255**
*Student's Full Name*

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

~~Sedang~~*) Baik*) ~~Sangat Baik*)~~

Sehingga,
**Direkomendasikan / ~~Tidak Direkomendasikan (*)~~**
untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)
Dilingkari salah satu

**Pembimbing**
*Supervisor*

**Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.**

# PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul "Gonjong Pusako - Perancangan *Creative Center* Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan *Multisensory Architecture*" adalah karya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

**Yogyakarta,**

Penulis,




**Ulfah Dwity Jelvi**

Edisi Bahasa Indonesia © 2024
Hak cipta dimiiki penuh oleh penulis
“Gonjong Pusako - Perancangan *Creative Center* Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan *Multisensory Architecture*”
Copyright 2024 by Ulfah Dwity Jelvi
ulfahjelvi38541@gmail.com

**Penulis**
Ulfah Dwity Jelvi

**Pembimbing**
Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.

**Penguji**
Tony Kunto Wibisono, M.Sc., IAI., GP
Jarwa Prasetya S Handoko, S.T., M.Sc

# KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah memberi syafa'at kepada para umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dengan judul **"Perancangan Creative Center Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Minangkabau Dengan Pendekatan Multisensory Architecture".** Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir sarjana ini terdapat banyak rintangan dan halangan. Namun, tidak sedikit juga penulis mendapatkan bantuan, dukungan, hingga masukan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hari dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan kemudahan dan keberkahan disetiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Seluruh keluarga yang selalu mendukung dan menyemangati, terutama Mama, Papa, Kakak, dan Adik yang selalu mendo'akan dan memberi segala dukungan baik secara material dan non-material yang tidak terhingga.
3. Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah memberikan dukungan motivasi, masukan, kritik dan bimbingan dalam menyusun dan merancang Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritik mengenai kelayakan bisnis dalam perancangan ini.
5. Jarwa Prasetya Sih Handoko, Ar., Dr., IAI., GP selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritik mengenai logika struktur dalam perancangan ini.
6. Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama masa studi.
7. Teman-teman main di jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, Arsya, Bakti, Rindi, Fakih, dan Yudha yang saling mendukung dan saling berbagi ilmu, cerita, dan pengalaman dalam menghadapi perkuliahan ini.
8. Teman-teman sebimbingan dan teman seperjuangan SADA, yang selalu mendukung di titik akhir perkuliahan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan, penulisan, dan tata bahasa dalam laporan ini. Maka dari itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya agar lebih baik lagi. Harapan penulis karya ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca.

Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**Yogyakarta, 14 Desember 2024**

**Penulis**

**Ulfah Dwity Jelvi**

# DAFTAR ISI


## ABSTRAK

## BAB 1. PENDAHULUAN

**Latar Belakang**
- Krisis Kebudayaan Minangkabau
- Perkembangan Tenun Minangkabay
- Persebaran Tenun di Minangkabau

**Peta Pemecahan Persoalan**
- Rumusan masalah
- Peta permasalahan
- State Of The Art
- Business Model Canvas
- Kerangka berpikir

**Metode Perancangan**
Gambaran Metode Perancangan
Kerangka Berpikir

**Keaslian Penulis**

## BAB 2. KAJIAN DAN PENDEKATAN

**Kajian Konteks Site**
- **D**ata Eksisting
- Data iklim tapak
- Analisis site

**Kajian Tipologi Bangunan**
- Industri Creative
- Community Center

**Kajian Pendekatan**
- Songket Pandai Sikek
- Multisensory Architecture
- Arsitektur Tropis

**Kajian Preseden**

## BAB 3. ANALISIS DAN EKSPLORASI

**Respon Analisis Site**
**Analisis Pengguna**
- Kajian Stacholder
- Alur kegiatan pengunjung
- Kebutuhan Ruang

**Analisis Fungsi Bangunan**
- Property Size
- Rentable area
- Konsep Perancangan

**Eksplorasi Konsep**
- Konteks Site
- Eksplorasi Aspek Multisensory Architecture
- Rencana Struktur

## BAB 4. PENGEMBANGAN DESAIN

- **Situasi**
- **Siteplan**
- **Tampak Kawasan**
- **Potongan Kawasan**
- **Denah Bassement**
- **Denah Lantai 1**
- **Tampak Bangunan Creative Center**
- **Potongan Community Center**
- **Denah Mushalla**
- **Tampak Mushalla**
- **Potongan Mushalla**
- **Denah Tenant UMKM**
- **Tampak Tenant UMKM**
- **Potongan Tenant UMKM**
- **Sistem Keselamatan Bangunan**
- **Sistem Utilitas**
- **Struktur Basement**
- **Struktur Lantai 1**

- **Struktur Rangka Atap**
- **Detail Rangka Atap**
- **Detail ruang Tenun**
- **Detail Fasade**
- **Detail Selubung Bangunan**
- **Perspektif Eksterior**
- **Perspektif Interior**
- **Perhitungan RAB**
- **Perhitungan ROI**
- **Perhitungan BEP**

## BAB 5. EVALUASI DESAIN

**Evaluasi Perancangan**

- **Sirkulasi Pnegguna**
- **Penghawaan bangunan**
- **Rencana Talang Air**
- **Struktur Multipurpose Hall**

## BAB 6. LAMPIRAN

- **Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi**
- **Apreb**
- **Maket**

## DAFTAR PUSTAKA

# DAFTAR GAMBAR


1. Orasi kebudayaan minangkabau
2. Pameran kerajinan sumatera barat
3. Kerajinan minangkabau
4. Pameran kerajinan tanah datar
5. Pameran songket pandai sikek
6. Keikutsertaan tanah datar dalam pesona wastra warna alam
7. Penenun songket pandai sikek pada uang kertas 5000 rupiah
8. Peta Persebaran Komunitas Tenun
9. Data Lokasi
10. Peta Kabupaten Tanah Datar
11. Lokasi Perancangan
12. New Kingston Community Center
13. Tapak dan Lokasi
14. Organisasi Ruang
15. Jenis songket minangkabau
16. Proses Tenun Songket Pandai Sikek
17. Proses tenun tradisional
18. Proses Indra Visual
19. Tasik Creative and Innovation Center
20. Xikou Future Community Center
21. Viettel Academy Education Centre
22. Sino Danish Centre for Education and Research
23. View
24. Rancangan Empiteather
25. Rancangan Ramp
26. Selubung bangunan
27. Material alami
28. Situasi
29. Siteplan
30. Tampak Kawasan
31. Potongan Kawasan
32. Denah basement
33. Denah lantai 1
34. Tampak creative center
35. Potongan creative center
36. Denah dan tampak mushalla
37. Potongan mushalla
38. Denah dan tampak tenant umkm
39. Potongan tenant
40. Sistem Keselamatan Bangunan
41. Sistem Utilitas
42. Struktur Basement
43. Struktur Lantai 1
44. Struktur Rangka Atap
45. Detail Ruang Tenun
46. Detail fasad
47. Detail Selubung Bangunan
48. Tampak bangunan
49. Render eksterior
50. Render Interior
51. Rencana Ekterior
52. Sirkulasi site
53. Sirkulasi bangunan
54. VRV
55. Talang air
56. Struktur rangka atap

# DAFTAR TABEL

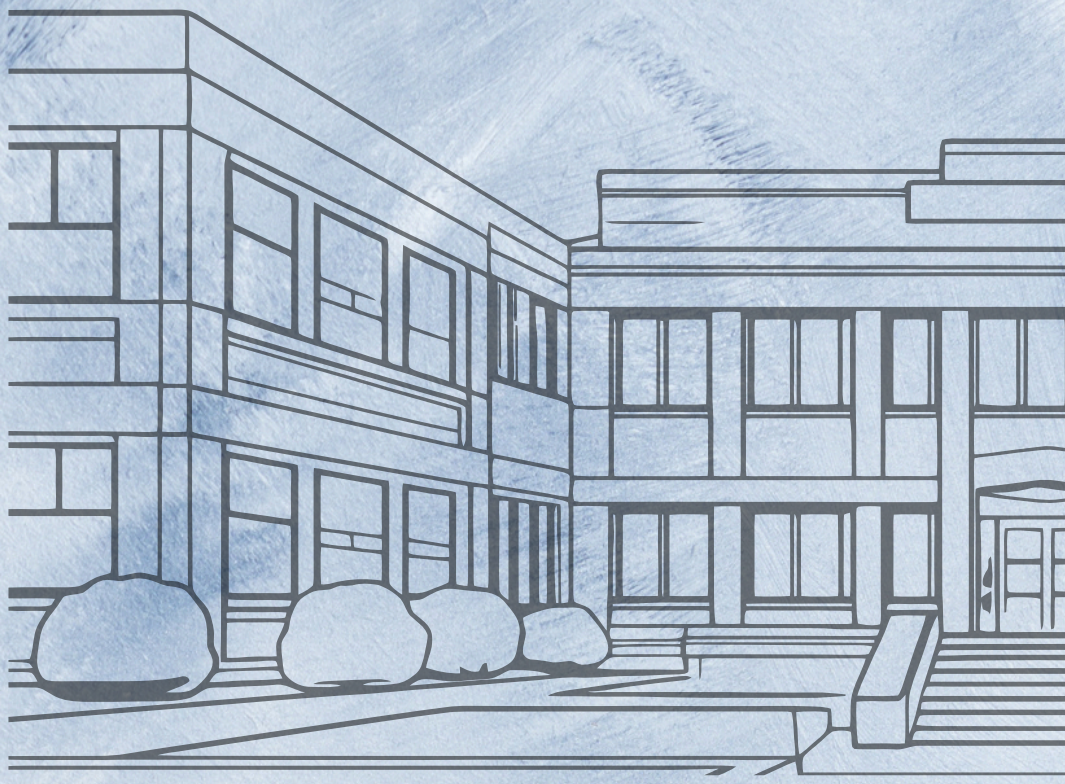

1. Tabel State Of The Art
2. Fungsi Ekonomi
3. Fungsi Pendidikan
4. Fungsi Community Center
5. Elemen Peter Zumthor
6. Kajian site
7. Kebutuhan ruang
8. Property size
9. Rentable area
10. Perhitungan RAB
11. Perhitungan ROI
12. Perhitungan BEP

# ABSTRAK

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.





Minangkabau is experiencing a cultural crisis, because its inheritance system is not working well. Previously, Minangkabau customs had a system of life and values that were practiced wholeheartedly by the children of their nagari. As time goes by, many cultures have entered Minangkabau, thereby reducing people's enthusiasm for exploring and passing on their culture because it is said to be ancient and does not keep up with the times. In fact, culture is one of the riches that must be preserved.

Minangkabau was created with various unique cultures that must be preserved. This uniqueness will continue to be created if we as Minangkabau people continue to be the next generation who have a strong affinity for Minangkabau culture. Therefore, we need a forum that can be a place to gather and discuss Minangkabau culture, especially the Pandai Sikek Weaving Craft.

Gonjong Pusako was designed as a forum for the West Sumatra Weaving Community by applying the concept of multisensory architecture. This concept aims to create a spatial experience that involves all human senses, such as sight, hearing, touch, smell and even taste, so that users not only "see" the building but also "feel" its presence deeply.

# BAB 1
# PENDAHULUAN

# LATAR BELAKANG

## Kebudayaan Minangkabau

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.


Minangkabau Alami Krisis Kepewarisan Adat-Agama Islam-Ilmu Pengetahuan

ORASI KEBUDAYAAN EDY UTAMA

Sabtu, 16/12/2023 07:20 WIB

**Gambar 1** Orasi Kebudayaan Minangkabau
Sumber : Sumbarsatu.com, 2023

Minangkabau sedang mengalami krisis, 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. Ketika agama Islam masuk ke Minangkabau, nilai-nilai adat yang dihayati anak nagari mencari kesesuaian dengan prinsip-prinsip agama Islam tanpa kehilangan karakteristik sebagai kebudayaan yang berbasiskan kekerabatan matrilineal. Adaik Salingka Nagari, Sako Salingka Kaum tetap bertahan dengan kukuh. 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.

Masyarakat Minangkabau, yang terkenal dengan warisan budaya yang kaya, termasuk seni tenunnya yang megah, kini dihadapkan pada krisis kepewarisan adat dan ilmu pengetahuan. Meskipun tradisi budaya ini telah diwariskan dari generasi ke generasi selama berabad-abad, tekanan dari modernisasi, urbanisasi, dan perubahan sosial telah menempatkan warisan ini dalam bahaya serius. Faktor-faktor seperti kurangnya minat dari generasi muda, rendahnya dukungan pemerintah, dan tantangan ekonomi telah menyebabkan penurunan dalam praktik dan pengetahuan tradisional.

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

**1. Krisis Kepewarisan Adat**

- Masyarakat Minangkabau menghadapi tantangan dalam menjaga dan meneruskan tradisi adat mereka. Generasi muda cenderung kehilangan minat dalam belajar dan mempraktikkan adat-istiadat tradisional, karena pengaruh budaya pop global dan perubahan gaya hidup modern.

**2. Penurunan Ilmu Pengetahuan Lokal:**

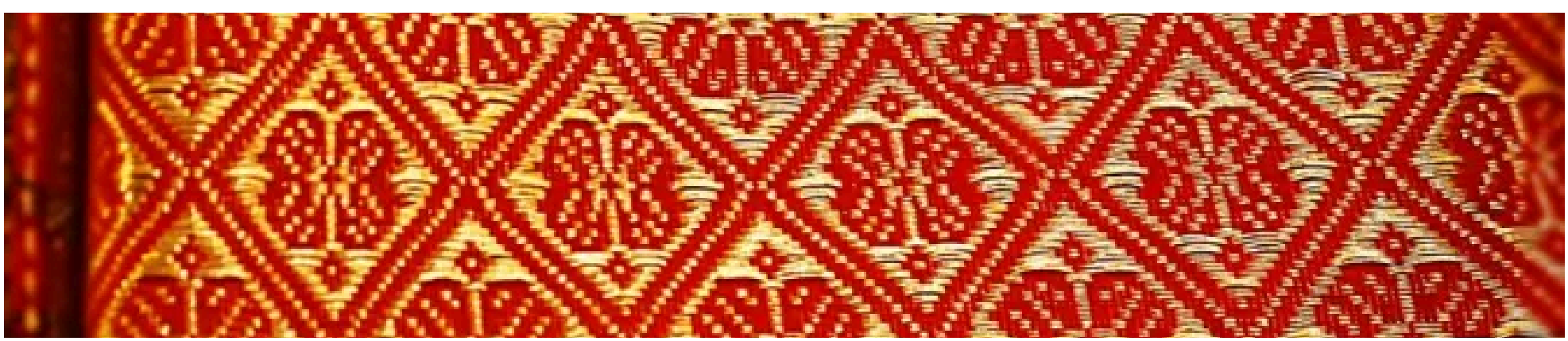
- Pengetahuan tradisional Minangkabau, termasuk seni tenun yang diwariskan dari nenek moyang, mengalami penurunan drastis. Sedikitnya minat dan pemahaman yang tepat dari generasi muda tentang teknik, motif, dan makna budaya di balik tenun Minangkabau telah mengancam kelangsungan seni ini.

**3. Tantangan Ekonomi**

- Praktik tradisional seperti tenun sering kali tidak menghasilkan pendapatan yang cukup bagi para pengrajin. Dengan beralih ke pekerjaan yang lebih menguntungkan secara finansial, banyak dari mereka yang meninggalkan seni warisan ini untuk mencari mata pencaharian lain.

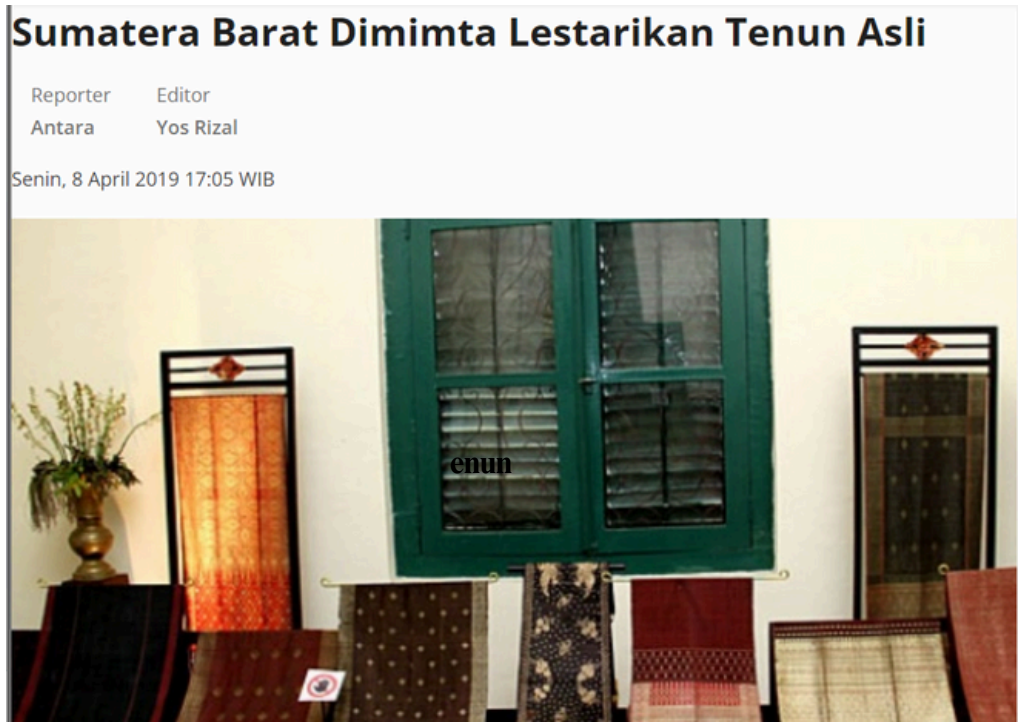
**4. Kurangnya Dukungan Pemerintah**

- Kebijakan dan program yang kurang mendukung dari pemerintah telah memperburuk situasi ini. Program-program revitalisasi budaya dan pelatihan keterampilan seringkali kurang atau tidak memadai untuk mendorong pengembangan dan pemeliharaan seni tradisional.



## TENUN MINANGKABAU

Minangkabau memiliki Arsitektur tradisional yang menonjolkan rumah gadang, dan masakan khas Padang yang terkenal di seluruh dunia. Tidak hanya itu, daerah ini juga terkenal akan seni dan sastra Minangkabau sangat beragam dan kaya. salah satunya yaitu Kerajinan Tenun Pandai Sikek yang merupakan warisan budaya dari kebudayaan Minangkabau yang diperoleh secara turun temurun. Tenun pandai sikek ini menjadi salah satu warisan budaya yang bernilai tinggi dan mempunyai peluang untuk dipromosikan ke mancanegara.




**Gambar 2** Pameran Kerajinan Sumatera Barat dalam Pameran Prosesi Minangkabau
Sumber : Yos Rizal Tempo.co, 2019

Pada acara tersebut, Sumbar diminta melestarikan kain asli Sumbar agar dapat terus dinikmati oleh generasi mendatang. “Melalui sentra tenun ini saya berharap seluruh kain tenun Sumbar, baik berupa sulaman, tenun, maupun lagu, terus diwariskan di daerah Minang,” kata Mufidah Jusuf Kalla di Batusangkar.Sebagai Ketua Dewan Kerajinan Nasional (Dekranas), ia berharap para pemimpin daerah di Sumbar mengirimkan penenun terbaiknya untuk menjadi pelatih dan memberikan fasilitas, termasuk rumah tenun. Ia juga berharap pemerintah daerah menganggarkan dana untuk operasional pembangunan dan pengajaran atau pelatihan penenun, serta memberikan informasi kelemahan dan kekurangan Rumah Tenun.

Kerajinan tenun songket merupakan salah satu produk tekstil tradisional yang banyak ditemukan di daerah Indonesia. Salah satu sentra produksi tenun di Minangkabau yang terkenal dengan desainnya yang unik adalah Pandai Sikek. Pandai Sikek merupakan salah satu nagari yang ada di Kecamatan Sepuluh Koto, Tanah Datar, Sumatera Barat. Desa ini sudah lama terkenal dengan karya kain lagunya yang indah dan mewah. Konon dahulunya terbuat dari benang emas. Tak heran jika jersey menjadi simbol kemewahan dan status.




**Gambar 3** Kerajinan Minangkabau
Sumber : Iqbal Ajie Saputra Haluan.com, 2023

Kain tenun songket Pandai Sikek merupakan merupakan seni kerajinan yang sudah lama dikenal di nusantara. Diperkirakan keberadaannya sudah ada sejak tahun 1880-an, menurut Hasselt, ketika penenun beralih dari produksi kain untuk keperluan sehari-hari ke produksi kain bergengsi dengan benang sutra dan benang emas, yang mahal dan komersialisasinya terbatas ( Hasselt, dalam Dobbin). , 1992: 280).

Kerajinan di Tanah Datar seringkali mengikuti ajang pameran yang dilaksanakan baik lokal, nasional, maupun internasional. Kerajinan ini dibuat oleh masyarakat asli minangkabau yang didapatkan dari hasil turun temurun dari nenek moyangnya dan masih bertahan sampai sekarang.




**Gambar 4** Pameran Kerajinan Tanah Datar dalam KriyaNusa 2018
Sumber : Antara Sumbar, 2018

Aneka kerajinan asal Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat dipamerkan dalam Pameran KriyaNusa 2018. Pameran ini, memperkenalkan bahwa produk kerajinan asal Tanah Datar seperti tenun, sulaman dan bordiran memiliki kualitas yang cukup baik sehingga mampu bersaing secara nasional dan internasional




**Gambar 5** Pameran Songket Pandai di Padang Fair, 2019
Sumber : Antara Sumbar, 2019




**Gambar 6** Keikutsertaan Tanah Datar dalam Pesona Wastra Warna Alam, 2023
Sumber : Langgam.id

Songket Pandai Sikek merupakan kerajinan turun temurun yang berasal dari Pandai Sikek Tanah Datar. Songket ini merupakan kain tradisional yang dibuat dengan menggunakan benang berwarna emas dan perak dari Pandai Sikek, Tanah Datar. Pandai Sikek merupakan nagari yang sangat terkenal di Sumatera Barat dan nasional sebagai sentra utama kain tenun khas Minangkabau.

Songket ini menjadi salah satu jenis kain tenun yang sering disebut sebagai “Ratunya Kain Tenun” karena memiliki keindahan dan kemewahan dari tenunnya. Ciri khas tenunan songket dari Sumatera Barat ialah menggunakan benang emas dan perak dalam menenun kain sutera sehingga menghasilkan kain yang mewah, karena di daerah ini banyak terdapat emas.

Tak hanya tenun songket pandai sikek, Tanah Datar juga punya produk tenun terkenal lainnya yaitu Songket Lintau. Tenun ini menggunakan warna alami pada benang songketnya. Dan juga sebagai upaya untuk mengurangi pencemaran lingkungan dari pewarna sintetik, sehingga Atice selaku pembina Tenun Lintau terus mendorong para penenun Lintau untuk menghasilkan karya yang berkualitas sehingga dapat masuk ke pasar nasional dan internasional

## Persebaran Tenun Songket di Minangkabau

Dulu, sentra songket Minangkabau banyak terdapat di Sumatera Barat, diantaranya Pandai Sikek, Silungkang dan Kubang. Sentra Minangkabau ini menjadi subjek gambar pada uang kertas rupiah 2011, yaitu gambar penenun songket Pandai Sikek. Perkembangan tenun songket di Minangkabau tidak selamanya berjalan mulus. Karena berbagai peristiwa sejarah, hal ini mempengaruhi perkembangan sentra songket yang mengalami pasang surut tergantung kondisi zamannya. Sejak tahun 1960-an, sentra songket Sumatera Barat yang sempat hilang mulai bangkit kembali. Pada tahun 2000an, songket-songket tersebut semakin populer di Indonesia hingga menjadi item trend fashion hingga saat ini.




**Gambar 7** Penenun Songket Pandai Sikek pada uang kertas 5000 rupiah.
Sumber : Google.com

Sentra songket Minangkabau yang masih aktif saat ini, diantaranya:

Luhak Tanah Datar:
- Pandai Sikek,
- Koto Baru Padangpanjang
- Batipuah
- Padang Magek
- Batusangkar
- Tanjuang Sungayang
- Lintau
- Pariangan
- Pitalah

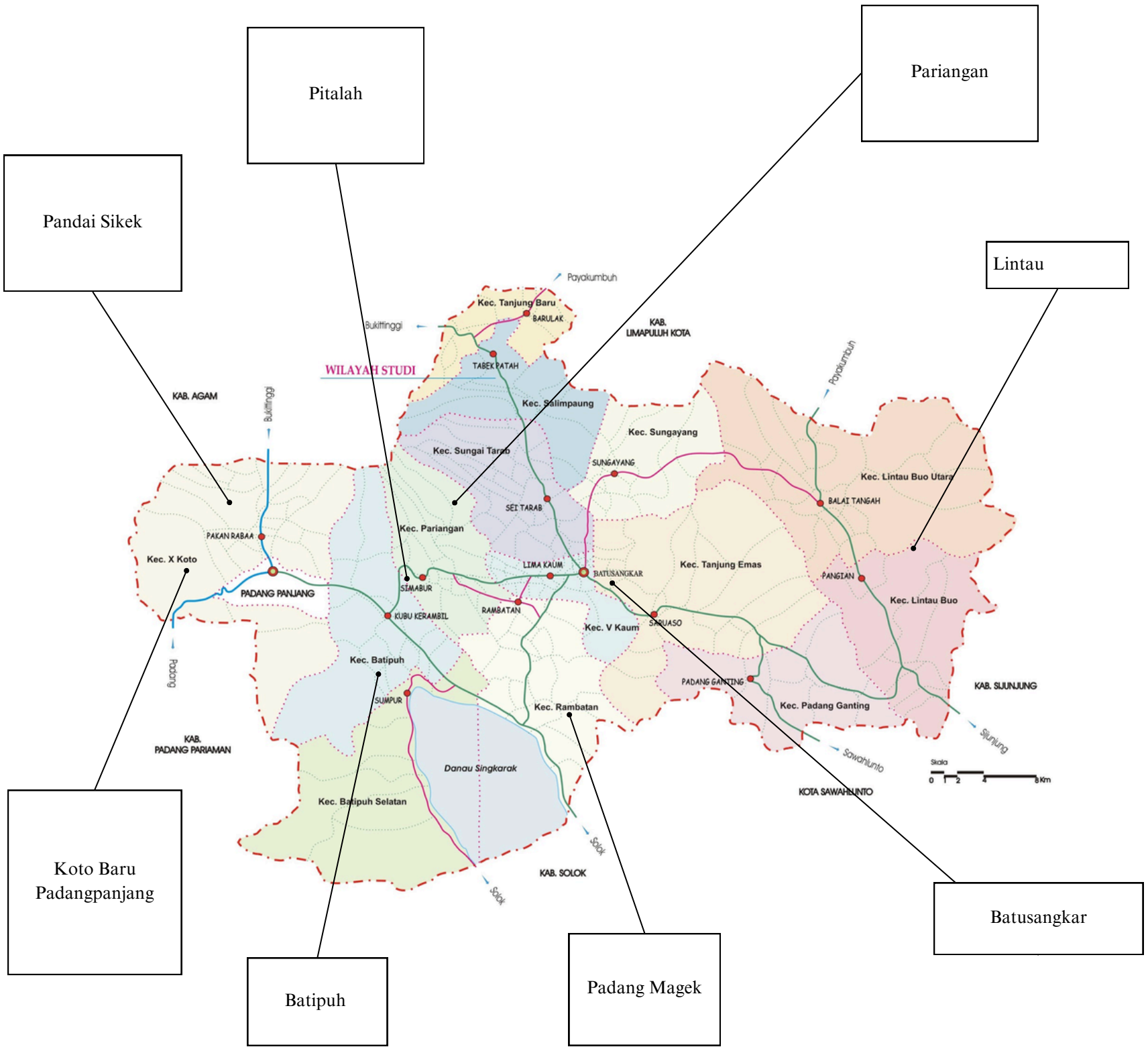
Luhak Agam:
- Koto Gadang
- Kamang
- Canduang
- Ampek Angkek

Luhak Limapuluh Kota (Payakumbuh):
- Kubang
- Balai Cancang
- Koto nan Ampek
- Halaban
- Ampalu

Sawah Lunto:
- Silungkang

Solok Selatan:
- Muara Labuh

## Potensi Wisata  di Kabupaten Tanah Datar




**Gambar 8** Peta Persebaran Komunitas Tenun
Sumber : Data Penulis dari BPS, 2020

# PERNYATAAN PERMASALAHAN

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di dapat, sehingga sehingga permasalahan pada perancangan *Creative Center* sebagai upaya melestarikan kebudayaan Minangkabau adalah sebagai berikut.

## 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

1. Bagaimana merancang *Creative Center* dengan menerapkan pendekatan multisensori arsitektur sebagai upaya mempertahankan kebudayaan Minangkabau?
2. Bagaimana merancang *Creative Center* sebagai wadah kerajinan Tenun Minangkabau bebasis komunitas?
3. Bagaimana merancang *Creative Center* yang dapat menyediakan fasilitas penunjang dari segi even, edukasi dan rekreasi?

## Tujuan Perancangan

1. Menyediakan sarana yang dapat mewadahi Komunitas tenun dengan menggunakan pendekatan multisensory arsitektur untuk mempertahankan kebudayaan minangkabau.
2. Merancang setiap ruangan yang menggambarkan komunitas dan kegiatan yang dilakukan didalamnya.
3. Merancang *Creative Center* dengan berbagai fasilitas penunjang yang bisa mewadahi even, edukasi, dan rekreasi.

## Sasaran Perancangan

1. Mengidentifikasikan dan merancang *Creative Center* berbasis Komunitas dengan pendekatan Multisensori Arsitektur.
2. Menyajikan konsep perancangan bangunan dengan identitas setiap ruangan tergantung kepada komunitas dan kegiatan yang dilakukannya.
3. Menyusun bentuk massa bangunan, sirkulasi, zoning bangunan pada *Creative* Center ini dengan menyediakan fasilitas tambahan.

## Batasan Perancangan

1. Perancangan berfokus pada rancangan *Creative Center* untuk komunitas tenun minangkabau yang ada di Tanah Datar.
2. Pendekatan perancangan menggunakan konsep Multisensori Arsitektur.
3. Penyelesaian masalah rancangan berdasarkan pada aspek arsitektural dari rumusan masalah.

# PETA PERMASALAAN

**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**
Terdapat kelompok/komunitas yang masih mempertahankan seni tenun minangkabau tetapi masih tersebar dan belum menyatu sehingga membutuhkan wadah sebagai tempat mereka berkumpul, berdiskusi, dan tetap mempertahankan kebudayaan ini.

Area yang bisa mewadahi aktivitas masyarakat seperti komunitas Tenun sehingga bisa **mempelajari cara tenun dan penerapannya** tersebut di satu tempat. Selain itu **menjadi wadah untuk belajar dan pameran produk** tenun minangkabau.

**FUNGSI PENDIDIKAN**

- Menyediakan ruang diskusi tentang produk tenun minangkabau bagi masyarakat luar.
- Memberikan pelatihan kepada peserta tentang produk yang disajikan.

**FUNGSI EKONOMI**

- Menyediakan wadah untuk kegiatan mempromosikan hasil karya yang telah di hasilkan.
- Menyediakan ruang pelayanan bagi masyarakat yang ingin berkunjung.

**FUNGSI COMMUNITY CENTER**

- Menyediakan wadah bagi komunitas pengrajin tenun.
- Menyediakan tempat untuk pameran kebudayaan minangkabau.

# STATE OF THE ART

| JUDUL | PENULIS | PERSAMAAN | PERBEDAAN |
|---|---|---|---|
| PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS BERBASIS PENGOLAHAN SAMPAH SEBAGAI PENINGKAT KUALITAS HIDUP MASYARAKAT | MUHAMMAD BYOMANTARA | PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS YANG BERFUNGSI UNTUK MASYARAKAT SEKITAR | PERBEDAAN TERLETAK PADA PENDEKATAN BANGUNAN, DAN LOKASI PERANCANGAN |
| PERANCANGAN EDUKASI BATIK PEWARNA ALAMI DAN FASILITAS PENGOLAH LIMBAH BATIK DENGAN PENDEKATAN EDUWISATA DI LENDAH, KULON PROGO | ALNANDA FASBIRA MUSTOFA | PERANCANGAN BERUPA PRODUK LOKAL DAN UNTUK MEMBERDAYAKAN MASYARAKAT | PERBEDAAN BERADA PADA LOKASI PERANCANGAN DAN TIPOLOGI BANGUNAN |
| PERANCANGAN PUSAT PENGUNJUNG DI NGABLAK BERBASIS KOMUNITAS DENGAN PENDEKATAN MULTISENSORI | TIARA ANGGRAENI | PERANCANGAN YANG MENGGUNAKAN PENDEKATAN BANGUNAN MULTISENSORI ARSITEKTUR UNTUK KOMUNITAS | PERBEDAAN TERLETAK PADA TIPOLOGI BANGUNAN DAN LOKASI PERANCANGAN |
| PERANCANGAN PUSAT KUNJUNGAN KERAJINAN PERAK DI PURBAYAN KOTAGEDE DENGAN PENDEKATAN INFILL DESIGN DAN PENERAPAN ARSITEKTUR RUMAH KALANG | NAWANG SYAHDA PRABAPUSPITA | PERANCANGAN YANG MEMFOKUSKAN PADA BUDAYA SETEMPAT DAN FUNGSI BANGUNAN | PERBEDAAN BERADA PADA PENDEKATAN DESAIN YANG DIGUNAKAN |

**Tabel 1**

# BUSINESS MODEL CANVAS

## THE BUSINESS MODEL CANVAS

### Key Partners

- Pengrajin Tenun
- Fashion Designer
- Even Organizer
- Mentor Workshop
- Pemilik / Pengelola
- Staff Front Office
- Staff Keamanan
- Masyarakat

### Key Activities

- Diskusi Tenun Minangkabau
- Produksi Kain Tenun
- Mengolah hasil kain tenun
- Pameran budaya
- Workshop Tenun

### Key Resources

- Lokasi yang strategis dan mudah dijangkau
- Terdapat komunitas pengrajin
- Sebagai kekayaan budaya Minangkabau

### Value Propositions

- Memberikan wadah bagi pengrajin tenun
- Menyediakan wadah workshop bagi Pengusaha
- Menyediakan wadah pameran tenun sebagai kegiatan promosi

### Customer relationships

- Memberikan lingkungan yang aman dan nyaman bagi komunitas.
- Mengadaan pameran budaya setiap 3 bulan sekali untuk menyajikan kepada masyarajat.

### Channels

- Bazar / Pameran
- Website pribadi
- Sosial Media
- Spanduk / Banner

### Customer segments

- Khususnya untuk pengrajin tenun yang ada di minangkabau.
- Untuk orang-orang yang ingin belajar tenun dan melihat cara tenunnya.
- Semua kalangan yang ingin menyaksikan pameran budaya, salah satunya hasil dari tenun minangkabau.

### Cost Structure

- Biaya produksi
- Biaya pemasaran
- Biaya karyawan
- Biaya pemeliharaan
- Blaya kegiatan even

### Revenue Streams

- Menyediakan wadah bagi pengrajin tenun minangkabau
- Memproduksi hasil tenun tersebut menjadi fungsi barang lainnya
- Menyediakan tempat workshop untuk masyarakat luar
- Menyediakan pameran budaya dari hasil tenun komunitas tersebut

# METODE PERANCANGAN

## Metode Pengambilan Data

Data Primer : Pengumpulan data primer dilakukan dengan wawancara dan observasi secara langsung untuk mengamati dan menganalisis sehingga mendapatkan data mengenai kondisi eksisting.

Data Sekunder : Metode pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mencari teori dan studi literatur yang relevan dengan rancangan Creative Center dengan pendekatan ekowisata.

## Metode Analisis Data

1. Analisis Tapak
2. Analisis Tipologi Bangunan
3. Analisis Pendekatan Perancangan
4. Analisis Keunggulan rancangan yang diangkat

## Metode Perancangan

Konsep perancangan merupakan suatu proses pernyataan permasalahan arsitektur dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam mengusulkan solusinya yaitu dari data mentah menjadi informasi yang berguna. **Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Community Center di Tanah Datar ini yaitu metode desain (William Pena 1977).**



# KERANGKA BERPIKIR

**Isu Fungsi**

1. Fasilitas yang belum memadai.
2. Terdapat kegiatan berupa tradisi mempertahankan budaya Minangkabau.
3. Area lokasi menjadikan peluang besar untuk komunitas ini karena letaknya strategis dari berbagai daerah.

**Isu Lokasi**

1. Lokasi memiliki potensi site yang dapat dikembangkan.
2. Lokasi memiliki potensi alam yang baik.
3. Lokasi dekat dengan beberapa objek wisata.

**Isu Permasalahan**

1. Kurangnya perhatian masyarakat terhadap tradisi kebudayaan setempat
2. Terjadinya krisis kepewarisan adat di Minangkabau

**Permasalahan Arsitektural**

1. Bagaimana merancang *Creative Center* dengan menerapkan pendekatan multisensori arsitektur sebagai upaya mempertahankan kebudayaan Minangkabau?
2. Bagaimana merancang *Creative Center* sebagai wadah kerajinan Tenun Minangkabau bebasis komunitas?
3. Bagaimana merancang *Community Center* yang dapat menyediakan fasilitas penunjang dari segi even, edukasi dan rekreasi?

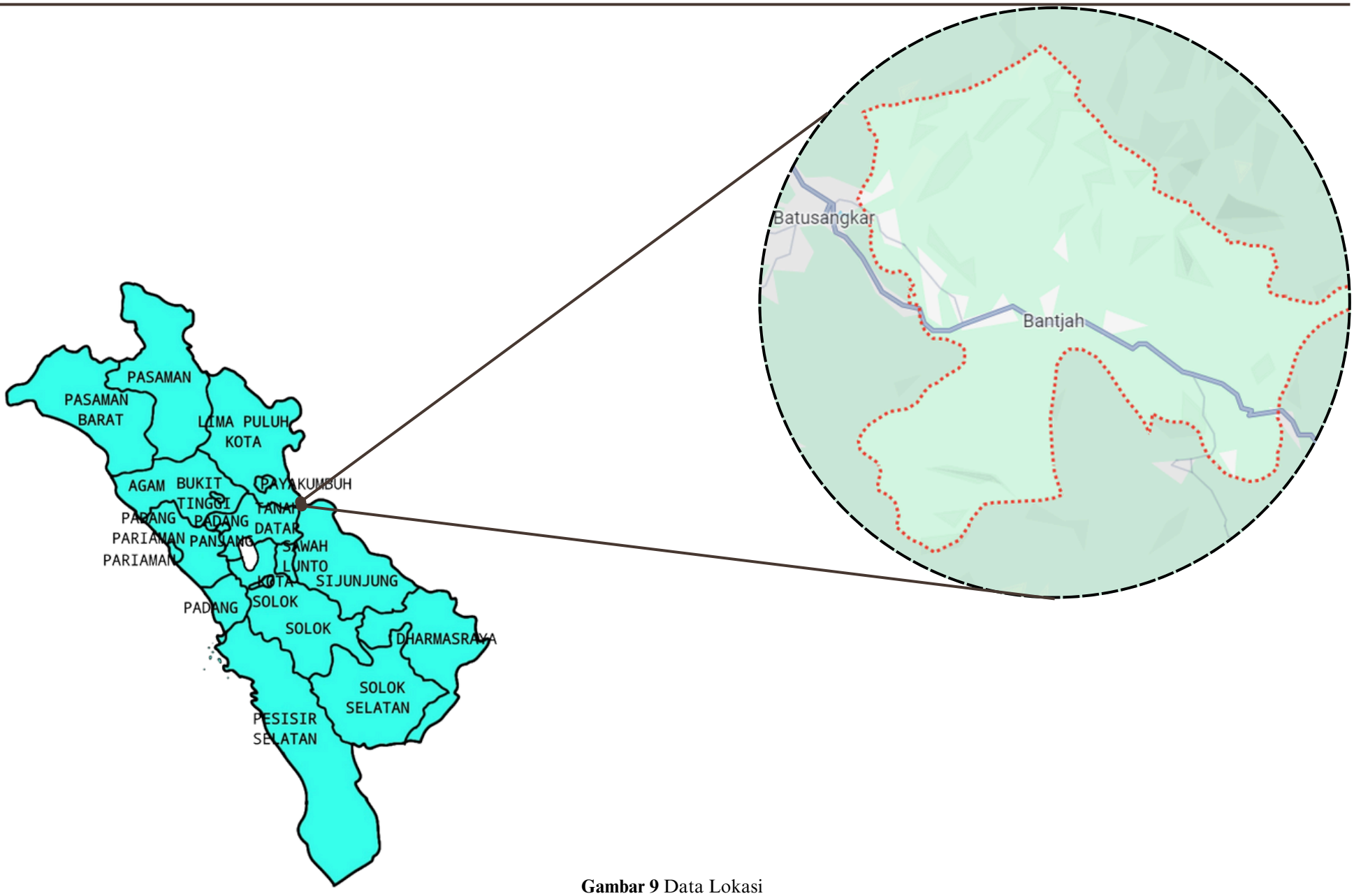
**Kajian Penelusuran Masalah**

**Perumusan Persoalan Desain**

1. Melakukan analisis perancangan bangunan *Creative Center* menggunakan pendekatan *Multisensory Architecture.*
2. Mengidentifikasi kegiatan yang akan dilakukan di dalam *Creative Center* dan merumuskan program ruang dan kebutuhan ruang.
3. Merancang bangunan yang akan digunakan oleh masyarakat sebagai wadah untuk mempertahankan warisan budaya.

# BAB 2
# KAJIAN PUSTAKA

# KAJIAN LOKASI




**Gambar 9** Data Lokasi
Sumber : Wikimedia.com

Lokasi perancangan terdapat di Jl. Sutan Alam Bagagarsyah, Pagaruyung, Kec. Tj. Emas, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Tepatnya berada di dekat Istana Pagaruyung yang merupakan salah satu peninggalan sejarah Kerajaan Pagaruyung. Kecamatan ini berbatasan langsung dengan beberapa kecamatan lain yaitu, sebelah utara dengan Kecamatan Sungayang, selatan dengan Kecamatan Padang Ganting, barat dengan Kecamatan Lima Kaum, dan timur dengan Kecamatan Lintau Buo dan Kecamatan Lintau Buo Utara.

Lokasi ini berada di sekitar objek wisata lain sperti Istano Pagaruyung, Istano Silinduang Bulan, pusat pemerintah Kabupaten Tanah Datar, dan Taman Pagaruyung. Selain itu, kawasan ini juga dekat dari pusat kota Tanah datar yaitu Batusangkar.

# KAJIAN LOKASI

**lokasi Makro**



**Gambar 10** Peta Kabupaten Tanah Datar
Sumber : google Maps

Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu wilayah yang memiliki pariwisata yang banyak di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia dengan ibu kota Batusangkar. Kabupaten ini memiliki 14 kecamatan dengan jumlah penduduk sebanyak 376.693 jiwa dan luas wilayah yaitu 1.336 km2.

Secara geografis wilayah Kabupaten Tanah Datar terletak di tengah-tengah Provinsi Sumatera Barat, yaitu pada 00°17" LS - 00°39" LS dan 100°19" BT - 100°51" BT. Ketinggian rata-rata 400 sampai 1000 meter di atas permukaan laut.

Pemerintah Kabupaten Tanah Datar sangat mendukung pembangunan pariwisata berbasis kebudayaan dan kearifan lokal. Kabupaten Tanah Datar sering mengikuti pameran-pameran yang diselenggarakan baik lokal, nasional, maupun internasinal. Akan tetapi, produk kerajinan tersebut belum banyak dikenal masyarakat secara merata, sehingga perekonomian di Tanah Datar ini masih dibilang rendah dari Kabupaten lainnya yang ada di Sumatera Barat.

# KAJIAN LOKASI

## Lokasi Makro





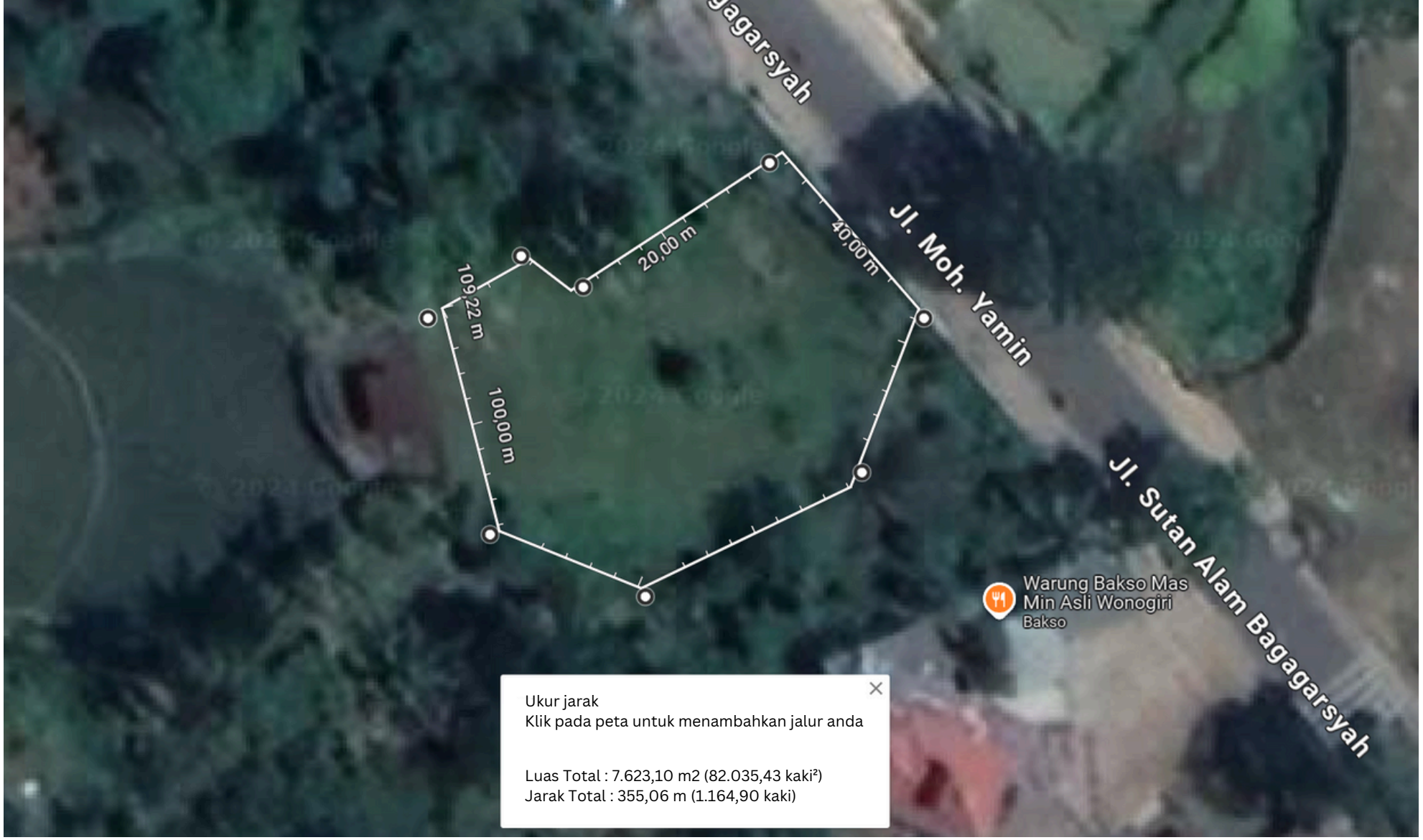
**Gambar 11** Lokasi Perancangan
Sumber : google Maps

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



Ada beberapa kelebihan dari site ini, yaitu :

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




## Regulasi Site

| KDB | KDH | KLB | GSB |
|---|---|---|---|
| 60 % | 20% | 4 m | 2 m |

# KAJIAN TEMA PERANCANGAN

## INDUSTRI KREATIF (CREATIVE CENTER)




### Pengertian Industri Kreatif

Definisi kreatif menurut Oxford Online Verbal Reference mengacu pada keterampilan atau aktivitas yang melibatkan penggunaan keterampilan dan pemikiran kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Industri kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbuatan mengukur atau memanipulasi barang dengan meja dan peralatan komputer. Sedangkan kreatif mengacu pada daya kreatif, kemampuan menciptakan dan menampung inovasi.

Menurut beberapa perusahaan yang berpengalaman dan imajinatif adalah:

**a. Menurut Feng (2006),** industri kreatif dapat mentransformasikan kekuatan kreatif pikiran manusia ke dalam dunia nyata. Perusahaan kreatif dapat meningkatkan pembangunan moneter, menggarap konstruksi mekanik, dan menambah jumlah pekerja.

**b. Menurut Wang dan Peng (2009)**, industri kreatif berbeda dengan perusahaan yang memproduksi barang dengan mesin atau pekerjaan dimana individu memberikan pekerjaannya untuk mendapatkan kompensasi. Industri kreatif menghasilkan nilai melalui modal intelektual yang disebut kreativitas.

**c. Menurut Departemen Perdagangan dalam studi mereka pada tahun 2007**, yang diterbitkan dalam buku "Kemajuan Ekonomi Imajinatif Indonesia 2025" (2008), Industri kreatif diartikan sebagai industri yang menggunakan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan dan menggunakan sumber daya manusia, imajinasi, dan kreativitas seseorang untuk mencapai kesuksesan.

## Jenis-Jenis Industri Kreatif

Di Indonesia, industri kreatif terbagi menjadi 14 jenis sektor yang dapat digolongkan sebagai bentuk kreativitas yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi. Inilah jenis-jenis industri kreatif yang mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat.

**1. Arsitektur**

- Arsitektur merupakan salah satu jenis industri kreatif yang berkaitan dengan desain dan konstruksi bangunan. Sektor industri kreatif ini menghasilkan produk berupa bangunan dan properti bernilai tinggi.

**2. Periklanan**

- ]Periklanan merupakan salah satu jenis industri kreatif yang melibatkan banyak sumber daya manusia kreatif, khususnya generasi muda. Industri periklanan mempunyai peranan penting dalam menunjang perekonomian nasional karena bertujuan untuk mempromosikan produk dan jasa kepada khalayak luas.

**3. Film, Fotografi, atau Video**

- Industri kreatif di bidang perfilman, fotografi, dan video merupakan sektor yang mempunyai potensi besar bagi pertumbuhan perekonomian nasional. Bidang ini termasuk dalam kategori industri kreatif karena proses produksi sebuah film, foto atau video diawali dengan pengumpulan ide awal dan kreativitas.

**4. Musik**

- Musik adalah salah satu industri kreatif yang digunakan seniman untuk mengekspresikan perasaannya. Sektor musik dapat digolongkan sebagai industri kreatif karena dalam proses komposisi musik banyak tahapan yang memerlukan dukungan ide dan kreativitas.

**5. Televisi dan Radio**

- Bidang televisi dan radio merupakan kegiatan kreatif yang melibatkan proses produksi yang berbeda-beda dengan kreasi yang berbeda-beda. Contoh bidang ini adalah penyediaan program televisi dan radio yang tujuannya untuk mendidik dan menghibur masyarakat.

**6. Pasar Seni dan budaya**

- Pasar seni dan budaya merupakan salah satu jenis industri kreatif yang menampung seniman dan penggiat seni yang menghasilkan karya berdasarkan latar belakang budaya dan kreativitasnya. Pasar seni dan budaya banyak menghasilkan karya yang menyampaikan pesan emosional kepada masyarakat.

**7. Kerajinan**

➪ Kerajinan merupakan salah satu jenis industri kreatif yang telah menjadi bagian dari budaya masyarakat di berbagai daerah. Proses produksi kerajinan tersebut didasarkan pada berbagai bahan baku yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti bambu, kayu, tanah liat, batu, logam, dll.

**8. Fashion**

➪ Fashion atau fesyen merupakan salah satu jenis industri kreatif yang terus berkembang dan berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini dikarenakan para perancang atau desainer fesyen terus menciptakan berbagai tren fesyen yang sesuai dengan keadaan dan kondisi saat ini.

**9. Desain**

➪ Desain merupakan salah satu jenis industri kreatif yang erat kaitannya dengan kegiatan seperti desain grafis, desain interior, dan desain produk. Praktisi desain di industri kreatif adalah mereka yang mempunyai ide-ide kreatif untuk terus menciptakan sesuatu yang baru.

**10. Permainan Interaktif**

➪ Permainan interaktif adalah jenis industri kreatif yang menciptakan permainan komputer dan video yang dimaksudkan untuk menghibur dan mendidik masyarakat. Industri ini sangat erat kaitannya dengan ketersediaan jaringan internet, oleh karena itu sektor ini memerlukan dukungan IT yang kuat.

**11. Layanan Komputer dan Piranti Lunak**

➪ Bidang jasa komputer dan perangkat lunak merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan teknologi komputer. Kegiatan kreatif di bidang ini meliputi layanan TI, pengembangan perangkat lunak, dan analisis sistem.

**12. Seni Pertunjukan**

➪ Berbagai bentuk seni pertunjukan antara lain drama, tari, teater musikal, dan pertunjukan wayang. Seni pertunjukan dalam industri kreatif erat kaitannya dengan budaya masyarakat. Contoh-contoh tersebut tidak hanya menjadi sumber pendapatan para seniman, namun juga menjadi sarana pelestarian budaya.

**13. Penerbitan dan Percetakan**

➪ Industri kreatif di bidang penerbitan dan percetakan banyak menghasilkan karya dalam bentuk tulisan seperti buku, majalah, surat kabar, undangan, dan lain-lain. Namun seiring kemajuan teknologi, banyak pencipta yang beralih ke format tulisan digital seperti e-book, blog, dan situs web.

**14. Riset dan Pengembangan**

➪ Industri kreatif di bidang penerbitan dan percetakan banyak menghasilkan karya dalam bentuk tulisan seperti buku, majalah, surat kabar, undangan, dan lain-lain. Namun seiring kemajuan teknologi, banyak pencipta yang beralih ke format tulisan digital seperti e-book, blog, dan situs web.

## Contoh Industri Kreatif

Industri kreatif atau sektor kegiatan yang setiap kegiatannya menghasilkan karya juga banyak contoh pekerjaan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Berikut beberapa contoh industri kreatif.

**1. Produksi kain batik**

➪ Batik merupakan salah satu kain tradisional Indonesia yang diakui secara internasional dan populer di seluruh dunia. Proses produksi kain batik melibatkan berbagai tahapan yang memerlukan kesabaran dan kreativitas sebelum produk siap dijual.

**2. Proses pembuatan film**

➪ Proses produksi sebuah film melibatkan serangkaian tahapan yang panjang, mulai dari pembangkitan ide, pengembangan cerita, penulisan naskah, proses pengambilan gambar, editing, hingga akhirnya film siap ditayangkan ke publik. . Film yang dihasilkan merupakan hasil kreativitas semua pihak yang terlibat dalam setiap langkahnya.

**3. Pagelaran wayang atau sendratari**

➪ Pertunjukan wayang adalah pertunjukan drama tradisional yang menampilkan pertunjukan wayang berdasarkan cerita para tokohnya, sedangkan balet adalah pertunjukan artistik yang mencakup drama, tari, dan musik dengan latar cerita yang berbeda-beda. Keduanya merupakan contoh industri kreatif yang erat kaitannya dengan budaya Indonesia.

**4. Percetakan buku**

➪ Industri percetakan buku adalah salah satu contoh industri kreatif di mana proses produksinya melibatkan pencetakan tulisan dan gambar dalam skala massal. Produk-produk yang dihasilkan dalam industri ini tidak hanya terbatas pada buku, tetapi juga mencakup brosur, pamflet, majalah, undangan, dan berbagai jenis karya cetak lainnya.

**5. Peragaan busana**

➪ Fashion show merupakan sebuah acara dimana perancang busana menampilkan dan mempresentasikan karyanya kepada masyarakat umum. Proses sebuah fashion show melibatkan banyak pihak baik desainer, model, supplier produk fashion dan pendukung acara lainnya sehingga memerlukan kreativitas tingkat tinggi.

**6. Kreator konten**

➪ Content Creator saat ini merupakan profesi yang sangat populer dan sangat diperlukan di berbagai sektor industri kreatif. Tugas seorang pembuat konten adalah membuat konten yang berbeda seperti tulisan, gambar, video dan audio, secara individual atau sebagai kombinasi dari semua elemen tersebut. Untuk memenuhi perannya, pembuat konten harus menunjukkan kreativitas dan ide tingkat tinggi.

## Kebijakan Pemerintah Mengenai Industri Kreatif

**1. Mengintegrasikan aset dan potensi**

➪ Kebijakan pertama pemerintah dalam sektor industri kreatif adalah menyatukan aset dan potensi pengembangan kreativitas. Pengelolaan aset yang optimal dapat menjadi sumber modal bagi industri kreatif ini. Dengan menyatukan aset dan potensi kreativitas individu, masyarakat akan terdorong untuk berpartisipasi langsung dan berlomba-lomba menghasilkan karya kreatif.

**2. Mendorong inovasi dan kreativitas**

➪ Ide-ide dan inovasi yang luar biasa harus didukung oleh pemerintah dengan menyediakan modal dan fasilitas untuk mewujudkan kreativitas tersebut. Dukungan ini mendorong para pegiat bisnis untuk terus menciptakan inovasi melalui berbagai bentuk kreativitas mereka.

Seringkali, ide-ide ini memicu persaingan di antara para pengusaha. Namun, persaingan tersebut juga mendorong masyarakat untuk menghasilkan inovasi yang unik dan kreatif.

**3. Membentuk Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif)**

- Bekraf yang didirikan oleh Presiden bertujuan untuk memberikan wadah dan fasilitas bagi masyarakat yang memiliki ide dan kreativitas untuk mewujudkannya. Bekraf mendorong masyarakat untuk terus menghasilkan inovasi-inovasi baru hingga menjadi karya nyata.

**4. Meregulasi dan Mendukung Kreativitas**

- Pengaturan dan pembinaan kreativitas anak bangsa merupakan tanggung jawab pemerintah, terutama melalui perlindungan hak cipta bagi pencipta, inovator, dan dunia usaha.

  Kreativitas adalah barang ekonomi yang dapat diperdagangkan. Tanpa adanya regulasi dan dukungan pemerintah, kreativitas bisa hilang atau berpindah kepemilikan karena bentuknya yang tidak berwujud.

## Karakteristik Industri Kreatif

Ciri-ciri Industri Kreatif Menurut hasil kajian pemetaan industri kreatif yang dilakukan Kementerian Perdagangan RI (2007:38), industri kreatif mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut:

1. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh subsektor industri kreatif.
2. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh subsektor industri kreatif.
3. Fluktuasi pertumbuhan lapangan kerja memang tinggi, namun tidak sebesar fluktuasi pertumbuhan dunia usaha.
4. Pada tingkat produktivitas teknologi dan modal yang relatif konstan. Artinya teknologi yang digunakan bukanlah teknologi tinggi dan bukan industri padat modal.

## Fungsi dan Aktivitas

Fungsi yang dimaksud dalam perancangan Creative Center Meskipun sebagai wadah bagi masyarakat untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai industri kreatif, namun masyarakat juga dapat melakukan kegiatan di luar industri kreatif. Jadi dalam perannya Pusat Kreatif mempunyai 3 fungsi yaitu sebagai wadah pengkajian ilmu kreativitas.

**a. Fungsi Pendidikan**

Creative Center merupakan wadah pembentukan ilmu pengetahuan industri kreatif yang menyelenggarakan kegiatan pelatihan bagi para pengembang dan pemula di bidang industri kreatif.

**b. Fungsi Ekonomi**

Creative Center merupakan tempat yang memberikan ruang ekonomi bagi masyarakat, meliputi peluang ekonomi, pelatihan dan tempat mempromosikan produk-produk premium.

**c. Fungsi Community Center**

Sentra Kreasi merupakan tempat dimana masyarakat dapat melakukan kegiatan lain di luar industri kreatif, seperti ruang komunitas, tempat belajar di luar jam pelajaran, ruang diskusi dan diskusi.

**Fungsi gedung Creative Center mempunyai 3 ciri kegiatan:**

1. **Apresiatif** : Kegiatan yang bisa menghargai, memahami, dan mengevaluasi.
2. **Rekreatif** : Kegiatan santai, ringan dan santai untuk menikmati suasana dan karya seni
3. **Kreatif** : Siswa sebagai aktor dapat menghasilkan sesuatu yang berupa karya seni.

**Fungsi Gedung Creative Youth Center menurut pengguna :**

1. Tempat untuk menciptakan lapangan kerja
2. Tempat mengumpulkan karya
3. Tempat untuk memajang karya
4. Tempat memberikan informasi hasil karya
5. Tempat interaksi antara praktisi industri kreatif

**Fungsi bangunan untuk pengunjung :**

1. Tempat mendapatkan informasi dan pengetahuan seputar industri kreatif
2. Wadah untuk menggalang apresiasi terhadap industri kreatif
3. Tempat bertukar pikiran dengan para pelaku industri kreatif
4. Sangat cocok untuk melakukan aktivitas rekreasi
5. Tempat hiburan dan pendidikan

## B. Fungsi Ekonomi

| No | Aktivitas Utama | Deskripsi Aktivitas Utama | Pelaku |
|---|---|---|---|
| 1. | Jual – Beli | Aktivitas ini bertujuan untuk kegiatan jual beli produk. | Pedagang dan Pembeli |
| 2. | Pelayanan | Kegiatan melayani pengunjung dan peadagang dalam aktivitas perekonomiannya. | Pengelola |
| 3. | Pengelolaan | Kegiatan mengelola penjualan hasil produksi. | Pengelola |
| 4. | R.Pameran | Kegiatan mempromosikan hasil karya yang telah di hasilkan | Pengelola dan Pengunjung |

**Tabel 2**

## A. Fungsi Pendidikan

| No | Aktivitas Utama | Deskripsi Aktivitas Utama | Pelaku |
|---|---|---|---|
| 1. | Pelatihan sektor industri | Aktivitas pelatihan dilakukan secara langsung (sesuai sub sektor) | Peserta dan pembimbing |
| 2. | Pengelolaan kegiatan pelatihan | Aktivitas meyiapkan, mengelola, dan mengevaluasi hasil pelatihan. | Pengelola |
| 3. | Pelayanan | Aktivitas pelayanan ini bertujuan untuk melayani masyarakat pelatihan. | Pengelola |
| 4. | Co-Working Space | Aktivitas belajar, membaca, diskusi. | Pengunjung & pengelola |
| 5. | Aula Serba Guna | Aktivitas pertemuan skala besar | Pengunjung & pengelola |
| 6. | Kafetaria | Aktivitas makan dan minum | Umum |
| 7. | Mushola | Ibadah, wudlu | Umum |

**Tabel 3**

## C. Fungsi Community Center

| No | Aktivitas Utama | Deskripsi Aktivitas Utama | Pelaku |
|---|---|---|---|
| 1. | Area Komunitas | Aktivitas ini bertujuan sebagai tempat diskusi, musyawarah dari kegiatan luar industri kreatif. | Pengunjung |
| 2. | Pelayanan | Aktivitas ini bertujuan melayani kebutuhan area komunitas. | Pengelola |

**Tabel 4**

## Tujuan industri kreatif

1. Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas terhadap ide, proyek, organisasi dan bisnis, jangka panjang dan pendek, termasuk acara, pelatihan profesional, pengembangan kapasitas dan peluang global.
2. Memfasilitasi kolaborasi dan jaringan antar komunitas yang ada.
3. Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, serta industri kreatif dan non-kreatif.
4. Berkomunikasi dan berinteraksi dengan khalayak yang lebih luas dengan mengembangkan strategi komunikasi aktif.
5. Dukung dan rayakan bakat-bakat baru, jelajahi batas-batas praktik kontemporer, dan ambil risiko demi inovasi.

## Klasifikasi Industri Kreatif

**A. Berdasarkan menurut kepelayan dan pemilikannya**

1. Pusat Kreatif Swasta

fungsi perlindungan, pengembangan dan penggunaan aset kreatif industri swasta.

2. Pusat Kreatif Pendidikan

fungsi untuk pendidikan akademik yang tujuan utamanya adalah menguasai topik-topik yang berkaitan dengan industri kreatif.

**B. Berdasarkan pada jenis pengajaran kreativitas yang ditawarkan**

1. Umum

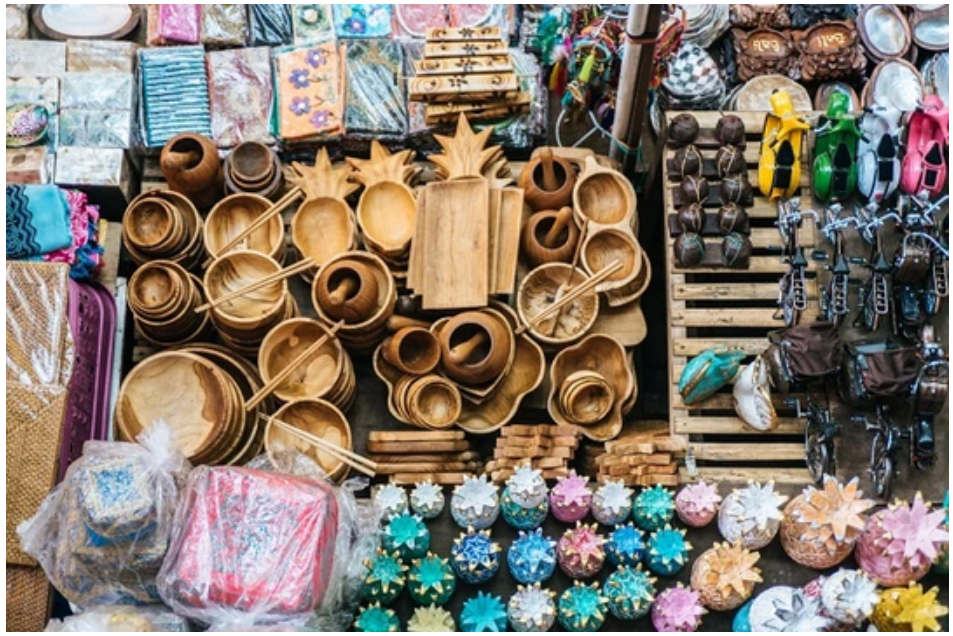
Di sini terdapat berbagai fasilitas untuk kegiatan pendidikan industri kreatif.

2. Khusus

Memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.

**C. Berdasarkan Menurut usia pengguna**

1. Pusat kreasi anak
2. Pusat pemuda kreatif
3. Pusat pengunjung kreatif



# KAJIAN TIPOLOGI

## COMMUNITY CENTER



**Gambar 12** New Kingston Community Center
Sumber : behance.net

### Pengertian Community Center

*Community* atau komunitas merupakan sebagian dari masyarakat yang tergabung dalam unit terkecil dan lebih terkait dengan suatu wilayah tertentu, (Fairi, et al.1980). Sedangkan *Center* atau pusat merupakan titik fokus atau pangkal dari berbagai aktivitas, hal, atau kepentingan yang beragam, (Pusat Bahasa DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke IV, 2001).

Jadi, Community Center merupakan suatu lingkungan yang dipengaruhi oleh riga faktor eksternal selain dari aspek fisiknya, yakni manusia sebagai aktor utama, kegiatan yang dilakukan, dan pemikiran manusia. **Menurut Wellman dan Leighton (1979), Community Center berperan sebagai ruang sosial yang mendukung pengembangan kehidupan bersama, yang menjadi salah satu kebutuhan dasar bagi penduduk untuk hidup dalam komunitas.**

Komunitas dapat didefinisikan sebagai sekelompok organisme dengan fungsi dan kepentingan serupa yang berinteraksi satu sama lain dan bekerja sama dalam suatu ruang tertentu.

Komunitas merupakan gabungan dari 3 unsur utama, yaitu:

**1. Ruang Lingkup**

➪Ruang lingkup merupakan dasar yang mengidentifikasi suatu komunitas. Selain itu, pencapaian tersebut menginspirasi anggota untuk berbagi pengetahuan, mengungkapkan ide, dan menentukan tindakan. Tanpa tujuan, komunitas hanyalah kumpulan orang-orang.

**2. Anggota**

➪Komunitas yang terdiri dari anggota yang kuat dapat membantu meningkatkan interaksi dan hubungan berdasarkan rasa saling menghormati dan percaya. Keberhasilan suatu komunitas tergantung pada kekuatan anggotanya.

**3. Praktis**

➪ni adalah kumpulan kerangka kerja, ide, alat, informasi, gaya bahasa, cerita dan dokumen yang dibagikan oleh anggota komunitas. Praktek mengambil bentuk pengetahuan khusus yang dikembangkan, dibagikan dan dipelihara.

Secara umum, komunitas dapat dikelompokkan menjadi 3 , yaitu:

**1. Komunitas Berdasarkan Minat**

➪Suatu jenis komunitas yang dibentuk untuk kepentingan dan persamaan anggotanya. Secara umum, anggota komunitas berbasis minat sangat banyak jika dilihat dari selera atau hobi masing-masing individu.

**2. Komunitas Berdasarkan Lokasi**

➪Biasanya, komunitas berbasis tempat terbentuk dari keinginan untuk berinteraksi dan mengenal satu sama lain, sehingga memungkinkan komunitas untuk terus berkembang.

**3. Komunitas Berdasarkan Komuni**

➪Jenis komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan dan kepentingan bersama. Dengan kata lain, komunitas ini terbentuk atas dasar kepentingan di dalam organiasasi sosial dalam masyarakat.

Berdasarkan data yang diperoleh, perancangan ini cocok untuk komunitas berbasis komunitas karena gedung ini dibentuk untuk kepentingan organisasi kemasyarakatan untuk kemajuan UMKM daerah.

**Tipologi Community Center diambil karena perancangan ini dibuat untuk mewadahi kegiatan komunitas tenun yang ada di tanah datar yaitu belajar, diskusi dan mempraktekkan langsung menenunnya.**

## Fungsi dan Tujuan Communtity Center

Ada beberapa **fungsi dari Community Center** yang dijadikan sebagai konsep ruang belajar dan partisipasi masyarakat dalam prosesnya, diantaranya:

**1. Sebagai Wadah Pemberdayaan Masyarakat**

➪Community Center adalah upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap peran mereka dalam proses pembangunan. Ini berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dengan perspektif yang berkelanjutan dan memperkuat jaringan dengan pihak lain. Selain itu, community center juga menyediakan tempat bertukar pikiran yang mencerminkan keberagaman masyarakat di suatu wilayah geografis.

**2. Sebagai jembatan multipihak**

➪Sebagai penghubung dan penyelesaian kesenjangan kemampuan antar pihak, community center menggunakan proses pertukaran pengetahuan, konsolidasi isu/wacana/gagasan, membangun jejaring sosial, melatih pemimpin dan menjadi saluran komunikasi dengan pemerintah.

Community Center berperan sebagai fasilitas yang menggerakkan ruang publik, menjadi tempat komunikasi informasi dan pandangan. Komunikasi di sini memungkinkan pertemuan masyarakat untuk berdebat dan mengembangkan pemikiran kritis, yang pada akhirnya akan membentuk masyarakat sipil. Masyarakat sipil diartikan sebagai sekelompok orang yang memiliki kepentingan, tujuan, dan nilai yang sama tanpa batasan.

**3. Membangun ruang dialog kebijakan publik**

➪Community Center menyediakan lingkungan di mana berbagai organisasi dapat bertemu untuk mengadakan diskusi dan dialog yang melibatkan banyak pihak tentang berbagai isu kebijakan publik. Tempat ini memberikan kesempatan khusus bagi partisipasi dan pemikiran dari masyarakat sipil.

**4. Menumbuhkan institusi lokal masyarakat**

➪Melalui Community Center sebagai alat komunikasi akan mendorong diskusi mengenai isu-isu kritis dan strategis di daerah, sehingga membentuk kesadaran bersama, gagasan masyarakat dan pembangunan kembali kelembagaan masyarakat yang mengutamakan kearifan lokal berdasarkan asal usul, tradisi dan yang ada. budaya di negara tersebut. masyarakat

Community center sebagai wadah pembelajaran masyarakat berperan sebagai lembaga sosial yang memperkuat masyarakat sipil untuk membangun budaya atau model pembelajaran yang teratur, terstruktur dan sistematis. Hal ini diwujudkan melalui penataan ruang bersama oleh seluruh anggota masyarakat dan pelaku pembangunan secara berkelanjutan.

**Selain itu, pendirian pusat komunitas memiliki banyak tujuan, antara lain:**

1. Meningkatnya kesadaran partisipasi masyarakat dalam pembangunan.
2. Tempat untuk pembelajaran trans-eksperiensial berbasis pengalaman.
3. Mendorong munculnya inisiatif lokal dari masyarakat.
4. Memelihara, memperkuat, dan memperluas berbagai lembaga, forum, komunitas, dan perkumpulan sosial yang berakar pada masyarakat.

## Karakteristik Community Center

Community center yang terbentuk atas dukungan berbagai pihak, sehingga memiliki beberapa ciri yang harus dimiliki, antara lain:

**1. Pendirian dan Pembentukan**

➪Pada umumnya pusat komunitas dan lembaga pendukungnya didirikan oleh kelompok masyarakat lokal yang memiliki komitmen kuat untuk melakukan perubahan, terutama yang relevan dengan konteks permasalahan pembangunan daerah setempat. Community Center dan lembaga pendukungnya didirikan dengan tujuan geografis yang jelas.

**2. Program dan Kegiatan**

➪Program pusat komunitas dan lembaga pendukungnya harus memberikan manfaat langsung kepada masyarakat lokal, dengan mempertimbangkan tujuan pembangunan sosial dan ekonomi nasional. Untuk pusat komunitas dengan cakupan wilayah yang luas, penting untuk menentukan tujuan prioritas dan program berdasarkan sumber daya yang tersedia.

Kegiatan yang didukung meliputi bantuan teknis, peningkatan kapasitas, penyebaran informasi, jaringan, advokasi kebijakan dan kegiatan lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masyarakat lokal.

## Tipologi Community Center

**Menurut Carmona**, et al (2008), *Community Center* memiliki beberapa fungsi, diantara :

**1. Fungsi Ekonomi**

- Memberikan nilai positif pada properti
- Mendorong performa ekonomi regional
- Berpeluang sebagai bisnis yang layak

**2. Fungsi Kesehatan**

- Mendorong masyarakat agar lebih aktif melakukan gerakan fisik
- Menyediakan ruang untuk berolahraga yang sesuai standar
- mengurangi stres bagi penggunanya

**3. Fungsi Sosial**

- Menyediakan ruang sebagai tempat untuk berinteraksi atau berkumpul untuk bermacam aktivitas bagi segala usia.
- Mengurangi resiko terjadinya kejahatan juga sikap anti-sosial
- Mendorong serta meningkatkan kehidupan berkomunitas
- Mendorong adanya interaksi antarbudaya

**Menurut Stephen Carr, dkk (1992)**, macam-macam tipologi ruang terbuka publik memiliki banyak jenis dan karakter antara lain:

- Taman publik (public park)
- Lapangan dan plaza (squares and plaza)
- Pasar (market)
- Jalan (street)
- Area bermain anak (playground)
- Ruang terbuka untuk masyarakat (community open space)
- Jalan hijau dan jalan taman (greenway and parkway)
- Atrium/pasar tertutup (atrium/indoor market)
- Tepi laut (waterfront).

Berdasarkan tipologi yang telah dijabarkan oleh Stephen Carr, dkk, dapat disimpulkan bahwa **Community Center merupakan salah satu bangunan yang diklasifikasikan sebagai bangunan ruang terbuka publik.**

## Klasifikasi Community Center

➤Berdasarkan **status kepemilikannya**, Community Center dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu:

**1. Milik Masyarakat**

⇨Pusat komunitas dijalankan oleh komunitas lokal melalui organisasi selain lembaga resmi pemerintah, meskipun terkadang pendanaan untuk pemeliharaan dan fasilitas sepenuhnya berasal dari pemerintah.

**2. Milik Pemerintah**

⇨Pusat komunitas adalah fasilitas yang dimiliki oleh pemerintah daerah, meskipun dapat digunakan oleh organisasi masyarakat non-pemerintah dan dikelola oleh komunitas lokal atau penduduk setempat.

**3. Sponsor**

⇨Pusat komunitas yang dioperasikan oleh masyarakat yang melakukan penanaman modal untuk menjaga kelangsungan operasional dan berpotensi menerima manfaat finansial.

**4. Komersial**

⇨Pusat komunitas yang mempunyai fungsi komersial murni untuk mendapatkan manfaat dari penyewaan fasilitasnya kepada masyarakat. Pusat perbelanjaan masyarakat menyediakan dan menyewakan fasilitas yang tidak diperlukan oleh masyarakat lokal untuk mengumpulkan dana bagi operasionalnya.

➤Berdasarkan **fungsinya**, Community Center dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

**1. Tempat Kegiatan Sosial**

⇨Ruang yang digunakan masyarakat untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial, seperti perpustakaan dan pusat pelatihan menjahit.

**2. Tempat Kegiatan Keagamaan**

⇨Tempat dimana suatu masyarakat dapat melakukan kegiatan keagamaan atau spiritual, seperti tempat ibadah seperti masjid, gereja atau tempat ibadah lainnya.

**3. Tempat Kegiatan Hiburan, Edukasi, dan Olahraga**

⇨Suatu ruang bagi masyarakat untuk menampung kegiatan rekreasi berupa taman dan taman, kegiatan pendidikan berupa sekolah atau pusat pembelajaran dan kegiatan olah raga berupa lapangan dalam atau luar ruangan.

## Persyaratan Teknis Community Center

Menurut Peter Beacock dan Fiona Brettwood dalam The Architecture Handbook, terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan saat merancang sebuah pusat komunitas, diataranya adalah:

**1. Tapak dan Lokasi**

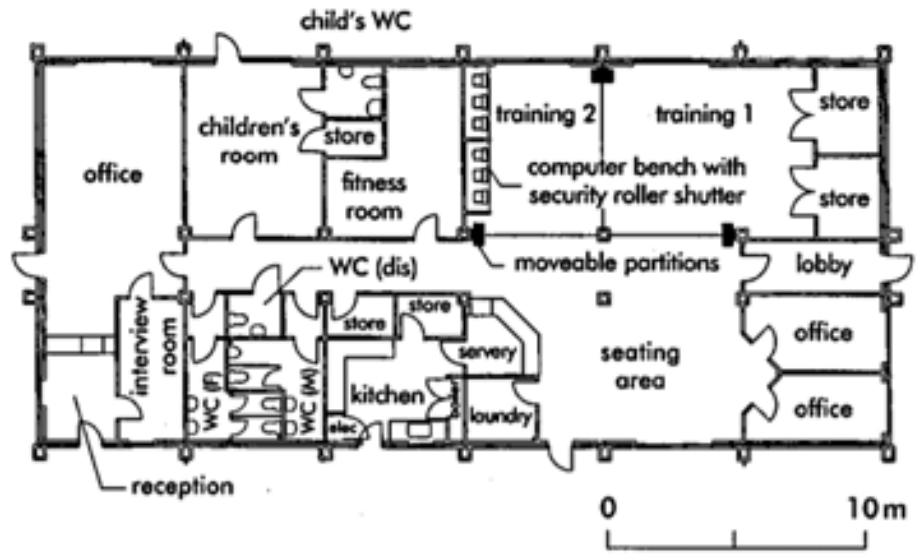
- Lokasi **berada di pusat komunitas** dan dekat dengan fasilitas lain seperti perpustakaan, toko, sekolah, dan mudah di jangkau transportasi umum.
- Memiliki tanah yang datar agar **meminimalkan biaya konstruksi dan mudah diakses** pejalan kaki maupun kendaraan.
- Memiliki **parkir yang luas** dan fasilitas tambahan.




**Gambar 13** Tapak dan Lokasi
Sumber : Architect's Handbook

**2. Organisasi Ruang**

Ruang tengah pusat komunitas harus inklusif dan berguna untuk berbagai usia. Bangunan harus dirancang agar mudah dikelola oleh staf, dengan tata letak yang jelas dan sirkulasi yang baik, serta ruang penyimpanan yang cukup. Memiliki ruang tunggu atau meja di dekat pintu masuk dapat membantu memantau pengunjung dan menjadi pusat informasi dan pengorganisasian ruangan.




**Gambar 14** Organisasi Ruang
Sumber : Architect's Handbook, 2002

**3. Sirkulasi**

royek arsitekturnya juga memperhatikan aspek ekonomi dengan meminimalkan koridor pusat komunitas dan memaksimalkan fungsi ruang. Biasanya, ruang sirkulasi sentral juga berfungsi sebagai kafe atau ruang pertemuan informal. Sirkulasi dalam gedung harus mudah dipantau, termasuk sirkulasi vertikal, seperti elevator dan tangga, untuk mencegah penyalahgunaan.

**4. Aksesibilitas**

Pusat komunitas harus mudah diakses oleh berbagai kelompok umur dan penyandang disabilitas. Lokasi halte bus, jarak dari pemukiman penduduk dan tempat parkir penyandang disabilitas juga harus diperhatikan. Saat mendesain, kemiringan lokasi, perbedaan ketinggian, dan bangunan dengan lebih dari satu lantai juga harus dipertimbangkan. Pemasangan dan pemeliharaan elevator menimbulkan biaya tambahan yang signifikan dan dapat disalahgunakan.

**5. Fleksibilitas**

Perancangan bangunan harus mempertimbangkan fleksibilitas penggunaan yang maksimal, yang harus dipertimbangkan tidak hanya untuk kebutuhan saat ini, tetapi juga untuk kebutuhan yang berkembang seiring berjalannya waktu, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

**6. Perawatan**

Penting untuk mempertimbangkan secara hati-hati pemeliharaan pusat komunitas untuk mengurangi biaya operasional dan memastikan keberlanjutan jangka panjang. Pemilihan bahan dan produk harus berkualitas baik dan mudah perawatannya, terutama menghindari produk yang suku cadangnya sulit didapat. Penggunaan cat pada bagian luar bangunan dapat dikurangi. Desain bangunan harus menghindari material yang rentan terhadap vandalisme tanpa mengorbankan keterbukaan.

**7. Keamanan**

Lokasi bangunan yang terpusat dan terbuka memudahkan pemantauan bagi anggota masyarakat, dan pencahayaan yang baik juga membantu pengguna memantau lokasi bangunan. Penggunaan peralatan monitoring elektronik seperti CCTV dapat dipertimbangkan jika diperlukan, namun hal ini juga akan meningkatkan biaya operasional dan pemeliharaan.

**8. Lingkungan dan Layanan**

Bangunan harus dirancang untuk menggunakan energi dan air secara efisien. Salah satu cara menghemat energi dan air adalah dengan menggunakan sumber energi alternatif seperti pemanas air tenaga surya. Namun, teknologi inovatif yang mahal dan memerlukan perawatan khusus sebaiknya dihindari.

Sistem pemanas, penerangan, dan keamanan harus menggunakan kontrol yang sederhana, kuat, dan mudah digunakan. Penggunaan alat dan lampu standar yang mudah dijangkau akan memudahkan perawatan dan penggantian.

# KAJIAN KONTEKS

## 1. Songket Pandai Sikek

Tenun songket Pandai Sikek merupakan **sebuah warisan seni kerajinan yang telah lama dikenal di kepulauan Indonesia.** Menurut perkiraan, kerajinan ini **telah ada sejak tahun 1880-an**, para penenun mengubah fokus produksinya dari menciptakan kain untuk keperluan sehari-hari menjadi **kain mewah dengan menggunakan benang sutera dan benang emas** yang langka dan mahal (Hasselt, dalam Dobbin, 1992: 280). Kain ini diakui sebagai kain songket terbaik dengan **beragam corak tradisional yang menggabungkan stilisasi geometris dalam motif flora dan fauna**.

Terdapat **dua jenis kain songket** yang dihasilkan:

- k**ain songket balapak**, yang memiliki desain benang emas atau perak yang padat meliputi seluruh permukaan kain,
- **kain songket batabua (bertabur)**, dengan desain benang emas atau perak yang tersebar, sering disebut sebagai songket babintang (berbintang) (Kartiwa, 1989: 24-25).

Kain songket Pandai Sikek merupakan **pakaian adat** yang dipakai dalam berbagai **upacara tradisional** di masyarakat Minangkabau. Bentuk dan motif kain disesuaikan dengan jenis upacara yang berlangsung, seperti **pengangkatan penghulu, pernikahan, kelahiran, dan kematian.**



a b

**Gambar 15 (a)** Songket Balapak, (b) Songket Batabua
Sumber : indonesiakaya.com

**Pembuatan Kain Tenun Pandai Sikek**

Kain songket Pandai Sikek diproduksi secara manual menggunakan alat tenun tradisional. Waktu yang dibutuhkan untuk proses penenunan sangat bervariasi tergantung pada ukuran, jenis, dan kehalusan kain, serta kompleksitas motifnya. Oleh karena itu, karena proses yang memakan waktu tersebut, harga kain songket Pandai Sikek cenderung tinggi.

## 2. Teknik Tenun

Teknik yang digunakan untuk menampilkan benang emas sesuai dengan motif ragam hias adalah **menggunakan teknik pakan tambahan (supplementary weft). Dalam proses ini, beberapa helai benang lungsi disungkit sesuai dengan ukuran motif yang akan dibuat, kemudian benang emas dimasukkan dan diselingi dengan benang pakan untuk membentuk dasar kain tenun.**



**Gambar 16** Proses Tenun Songket Pandai Sikek
Sumber : Dinny Mutiah/Liputan6.com

Di komunitas perajin tenun songket Pandai Sikek, teknik ini dikenal dengan istilah "tuhuak", yang berperan dalam menghasilkan kain tenun songket dengan kualitas yang berbeda-beda, tergantung pada jenis tuhuak yang digunakan. Secara umum, "tuhuak" dalam bahasa Minangkabau memiliki arti "mendorong" atau "memasukkan". Dalam konteks perajin songket, tuhuak merujuk pada teknik memasukkan beberapa helai benang pakan di antara benang lungsi yang telah disungkit.

## PROSES PEMBUATAN TENUN MINANGKABAU

### a. Meuhani

Meuhani adalah tahap awal sebelum memulai proses penenunan, yang dilakukan pada Rak Hani dan Besi Persilangan. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam meuhani:

- Masukkan dua gulung benang ke dalam setiap besi Rak Hani.
- Satu persatu benang ditarik dan dimasukkan ke dalam besi persilangan dan dipisahkan menjadi 2 bagian yaitu benang bebas dan benang terkurung.



**Gambar 17 Proses tenun tradisional**
Sumber : indonesiakaya.com

- Satu helai benang ditarik dan dimasukkan ke dalam lubang Besi Persilangan bawah atau disebut juga dengan benang bebas dan satu benang lagi dimasukkan ke dalam lubang Besi Persilangan tengah atau disebut juga dengan benang terkurung. Benang kemudian dimasukkan berulang kali dengan cara yang sama sampai 144 helai benang masuk ke dalam besi persilangan.
- Setelah melewati Besi Persilangan, kemudian setiap 4 helai benang tersebut dimasukkan lagi ke dalam Sisir Bom Penggulung sampai semua benang masuk ke dalam Sisir.
- Sebelum menggulung benang lungsi pada Bom Penggulung, ikatkan 2 helai tali rafia pada ujung Bom Penggulung untuk memisahkan benang bebas dan benang terikat.
- Potong ujung benang pada sisir agar rapi, kemudian ikat ujung benang dan sangkutkan pada besi Bom Penggulung.
- Sebelumm digulung, pisahkan benang bebas dan benang terkurung dengan menarik ke atas benang bebas yang ada pada lubang Besi Persilangan dan menarik benang terkurung agar benang lungsi dapat dipisahkan menjadi dua bagian. Rapikan pisahan benang tersebut dengan bantuan rol untuk memastikan tidak ada benang bebas dan benang terkurung yang tercampur, kemudian masukkan tali rafia pertama ke tengah-tengah benang lungsi yang telah terbagi menjadi dua bagian.
- Kemudian pisahkan lagi benang bebas dan benang terkurung dengan menarik ke bawah benang bebas yang ada pada lubang Besi Persilangan dan menarik benang terkurung agar benang lungsi dapat dipisahkan menjadi dua bagian.
- Setelah memasukkan 2 tali rafia ke dalam benang lungsi, Bom Penggulung kemudian di putar sebanyak 8 kali putaran dan menghasilkan 16 meter panjang benang. Setiap sekali putaran menghasilkan 2 meter panjang benang.
- Kemudian potong benang dan kaitkan pada tungkul agar benang tersebut tidak lepas dari bagian tungkul. Lanjutkan proses penggulungan benang lungsi sampai menghasilkan 21 tungkul dan geser sisir untuk menyesuaikan posisi tungkul benang yang akan digulung selanjutnya.
-

- Sebelum menggulung Bom, ikatkan karet pada Bom Penggulung (besar) terlebih dahulu untuk menahan Bom Penggulung (besar) pada saat Bom diputar. Apabila Bom Penggululung (besar) tertahan, maka benang lungsi dapat merekat dengan rapat dan padat pada Bom. Ikatan karet pada Bom Penggulung tersebut diinjak oleh penenun pertama dan penenun kedua menggulung benang.
- Pegangan besi diputar sampai semua benang lungsi tergulung pada Bom, kemudian lepaskan ikatan tali rafia dan ikatan 21 tungkul benang pada besi Bom Penggulung.

Setelah melakukan ke 13 langkah di atas, maka tahap pertama dalam proses penenunan yaitu meuhani telah selesai dilakukan. Hasil dari meuhani adalah benang lungsi yang telah tergulung pada Bom.

**b. Menyusuk**

Langkah selanjutnya adalah menyusuk, yaitu memasukkan benang ke dalam dua Karap Nilon dan Sisir dengan menggunakan Pisau Sisir. Sebelum menyusuk, ikatkan kedua ujung Karap Nilon pada kursi ataupun alas lain agar Karap Nilon berdiri secara vertikal untuk memudahkan penenun memasukkan benang.

**c. Menyisir**

Menyisir adalah tahapan ketiga setelah menyusuk, yaitu memasukkan seluruh benang lungsi ke dalam Sisir Tenun atau Sisir Besar.

**d. Pembuatan Motif**

Sebelum penenunan dimulai, langkah selanjutnya adalah membuat atau merangkai motif yang masih dilakukan oleh 2 orang penenun.

**e. Menenun**

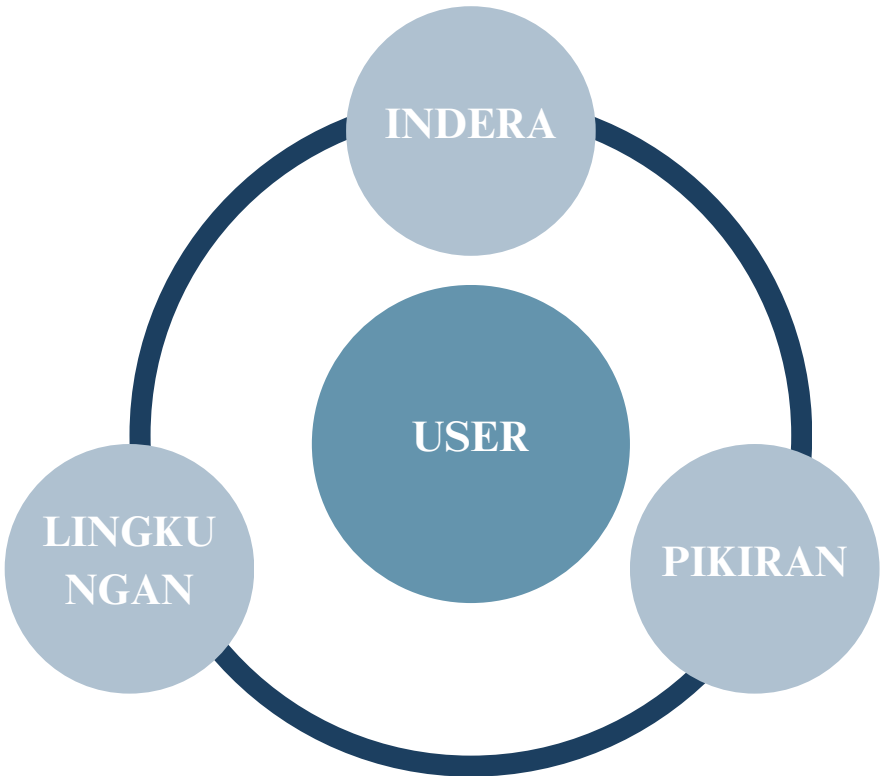
Pada bagian atas terdapat dua tali pengait untuk menaikkan kedua Karap Nilon agar benang tetap sejajar, tidak tertarik ke bawah dan mudah diangkat pada saat pembuatan motif. Pembuatan motif pada kain songket ini menggunakan benang motif berwarna emas, jumlah benang emas yang dimasukkan pada setiap satu baris motif adalah 3 helai.

- Sangkutkan kedua tali pengait, angkat benang motif nomor 1 dengan bantuan rol dan masukkan benang emas pertama (Benang emas dimasukkan tidak terlalu tegang agar tidak terdapat lubang pada kain songket).
- Lepaskan pengait, injak pedal kanan, tarik sisir tenun untuk merapatkan benang perak, kemudian dorong sisir tenun dengan kuat agar benang pakan pada teropong di sisi kanan berpindah ke sisi kiri dengan arah benang horizontal, tarik kembali.
- Angkat benang motif nomor 1 dengan bantuan rol, kemudian masukkan benang perak kedua dan injak pedal kiri. Tarik sisir tenun untuk merapatkan benang perak, kemudian dorong sisir tenun dengan kuat agar teropong di sisi kiri berpindah ke sisi kanan hingga membentuk benang pakan, kemudian tarik kembali sisir tenun untuk merapatkan benang pakan, lepaskan pedal dan sangkutkan kembali tali pengait.
- Angkat benang motif nomor 1 untuk ketiga kalinya dengan bantuan rol, kemudian masukkan benang emas ketiga dan injak pedal kanan. Tarik sisir tenun untuk merapatkan benang emas, kemudian dorong sisir tenun dengan kuat agar teropong di sisi kanan berpindah ke sisi kiri hingga membentuk benang pakan, kemudian tarik kembali sisir tenun untuk merapatkan benang pakan, lepaskan pedal dan sangkutkan kembali tali pengait. Langkah keempat sama dengan langkah pertama dan kedua.

# KAJIAN PENDEKATAN

## MULTI SENSORY ARCHITECTURE

Multisensori merupakan pendekatan post-modern dan merupakan bagian dari prinsip mengkomunikasikan makna. **Pendekatan multisensori merupakan pendekatan yang melibatkan beberapa indera manusia, seperti penglihatan (penglihatan), pendengaran (pendengaran), kinestetik (gerakan), penciuman (penciuman) dan sentuhan (sentuhan).** Indera-indera ini dirancang dan digunakan oleh pengguna untuk menunjukkan sensasi yang mereka rasakan ketika memasuki suatu bangunan untuk memberikan kesan pada penggunanya (Giancarli, 2012).




Pendekatan ini bertujuan untuk dapat mempertimbangkan indra suatu bangunan bagi penggunanya, yang mengembangkan pemikiran bagaimana pengguna dapat mendengar, menyentuh, mencium, mendengar dan melihat segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Penggunaan psikologi pengguna dengan rangsangan, tidak hanya dengan bentuk dan bahan yang mengesankan, tetapi juga dengan emosi, lingkungan dan lingkungan sosial (Giancarli, 2012).

Ada 9 elemen untuk menciptakan pengalaman sensorik menurut Peter Zumthor (Langi & Tinangon, 2012), yaitu:

| No. | Elemen Prinsip | |
|---|---|---|
| 1 | The Body of Archietecture | Anatomi tubuh arsitektur meliputi 'kulit dan organ tubuh' (bagian yang terlihat) dan 'sistem anatomi sel-sel di dalam tubuh' (tidak terlihat). |
| 2 | Material Camptability | kepekaan yang luar biasa terhadap material yang akan digunakan, 'berkelanjutan', fleksibel -tak ada batasan dalam mengelola dan menggunakannya. Jika dua material yang berbeda dikolaborasikan, pada titik tertentu mereka bertolak belakang, namun di satu titik mereka saling menunjang. |
| 3 | The sound of the space | memiliki 'nada' dan 'irama' dalam tiap–tiap ruangnya. Interior menjadi alat atau instrumen pembentuk suara. Hal ini berkaitan dengan bentuk dan permukaan ruang (penggunaan material) |
| 4 | The temperature of the space | Temperatur fisik dipengaruhi oleh material yang dipakai oleh Temperature bangunan<br>Temperatur psikis lebih kepada bagaimana keadaan dan suasana dari suatu ruang berpengaruh terhadap 'mood & feeling' dari orang-orang yang ada di dalamnya. |
| 5 | Surrounding Objects | mengenai apa saja yang ada di sekeliling bangunan atau ruang - manusia, benda apapun yang dapat membangkitkan suasana, imajinasi, keindahan, atau ketertarikan. |
| 6 | Between composure and seduction | Kehadiran bentuk, ruang, atau apapun dari suatu bangunan memiliki 'pergerakan', 'alur', 'urut-urutan', juga secara alami bersifat and 'menuntun', 'menstimulasi', dan memberikan 'relaksasi' sehingga setiap orang yang berinteraksi dengan bangunan dapat merasa tenang dan bebas dapat dikatakan ruang dan bangunan menjadi pengarah perilaku. |
| 7 | Tension between interior and exterior | Ruang dalam dan ruang luar, walaupun dari segi bentuk, sifat, dan fungsi berbeda, tetapi saling mengikat. Perlakuan terhadap keduanya and menentukan karakter dari bangunan |
| 8 | Level of intimacy | berkaitan dengan skala, ukuran, dan dimensi dari bentuk, ruang, dan bukaan pada bangunan. hal-hal tersebut menjadi |

| | | |
|---|---|---|
| | | faktor hadirnya bangunan seolah-olah memiliki 'alur cerita' seseorang yang berinteraksi dengan bangunan tersebut. |
| 9 | The light on things | Cahaya yang dimaksud adalah cahaya alami dan cahaya artifisial (buatan). Dalam penggunaan material yang nantinya akan merefleksikan cahaya alami, ataupun dalam membuat bukaan dan menggunakan cahaya buatan, yang pertama diperhatikan adalah bagaimana jatuhnya cahaya, serta posisi dan bentuk bayangan nantinya efek tersendiri dan juga mempengaruhi kualitas spiritual bangunan. |

**Tabel 5**

## Penerapan Pendekatan Multisensori

Pendekatan multisensori merupakan suatu pendekatan arsitektural yang mencakup penglihatan (sight), pendengaran (hearing), penciuman (smoll), kinestetik (gerakan) dan sentuhan (touch) yang dirangsang dan berfungsi untuk mewakili 'pengguna di dalam bangunan yang menerima kesan tentang lingkungan tersebut. pengguna. Berikut penerapannya pada bangunan:

### 1. Sistem Visual (penglihatan)

➪Konsep visualisasi menggambarkan pengungkapan ide/perasaan dengan menggunakan bentuk dan gambar yang diterapkan melalui bentuk, bahan, dan warna. Konsep visualisasi menghasilkan, menyajikan, mengkomunikasikan dan mengeksplorasi arsitektur melalui sarana visual (Dawkins, 2010).

| No. | Media | Aplikasi | Manfaat |
|---|---|---|---|
| 1. | Warna | Penggunaan warna cerah dan kontras | Memanfaatkan sisa pengelihatan low fision |
| 2. | Bentuk | Penggunaan bentukan bangunan, furniture, ruang ,dll dengan bentukan yang sederhana | Menghindari ilusi optik yang membahayakan low fision, dan cenderung membingungkan bagi buta total |

Sumber : Understanding Multisensory Architecture

### 2. Auditory (pendengaran)

➪Bunyi melalui pendekatan multisensori dapat berasal dari sound system bangunan yang dihasilkan oleh kombinasi bentuk dan volume ruangan, permukaan material serta penerapannya. Kontras volume dan keheningan suara dapat memperkaya pengalaman ruang-ruang ini, menentukan karakter khusus untuk masing-masing ruang (Dawkins, 2010).

| No. | Media | Aplikasi | Manfaat |
|---|---|---|---|
| 1. | Ruang | pengaturan intensitas bunyi melalui bentuk ruang ataupun penggunaan material bangunan, Melalui perbedaan tingkat intensitas suara | Membantu tunanetra membedakan ruang |
| 2. | Material | Mampu menyerap kebisingan dari luar | Menambah konsentrasi pengguna dalam menangkap informasi suara |

Sumber : stidi Lingkungan perilaku perancangan arsitektur

### 3. Smell (Penciuman)

➪Dalam desain, berkat penciuman, pengguna dapat menemukan hubungan timbal balik dengan lingkungan alam (Landry, 2006).

| No. | Media | Aplikasi | Manfaat |
|---|---|---|---|
| 1. | material | Pengaplikasian material yang memiliki aroma tertentu (kayu, bunga, dll) | Membantu menandai ruang |
| 2. | | | |

Sumber : Understanding Multisensory Architecture

**4. Kinesthetic (Gerakan)**

➪Konsep gerak menggambarkan perjalanan suatu tempat atau tempat bergerak yang berlaku pada ruang dan bangunan melalui elemen arsitektur. Aplikasi meliputi:

| No. | Media | Aplikasi | Manfaat |
|---|---|---|---|
| 1. | Organisasi ruang dan sirkulasi | pengorganisasian ruang dan sirkulasi yang sederhana, yaitu dengan pola linier dan bila terdapat arah belok, maka belokan tersebut berbelok 45º, berbelok 1/4, berbelok 90º, menghadap ke arah kanan, berputar 180º, berbalik arah, berputar 360º, berputar penuh, dan berbelok U. | Mempermudah tunanetra dalam bernobalitas |
| 2. | Organisasi ruang dan sirkulasi | Luas ruang bagi tunanetra dapat ditambah 30% dari hasil analisis kebutuhan luas ruang bagi orang awas | Memberikan ruang lebih untuk tunanetra menngunakan tongkat |

Sumber : STUDI LINGKUNGAN PERILAKU TUNANETRA GUNA MENCARIKONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR

**5. Haptic (Perabaan)**

Sentuhan berdasarkan prinsip multisensor menggambarkan bentuk suatu tempat yang diterapkan pada ruang dan bangunan melalui elemen arsitektur.

| No. | Media | Aplikasi | Manfaat |
|---|---|---|---|
| 1. | Site dan bangunan | Penggunaan penutup lantia bertekstur | Mempermudah tunanetra menandai ruang |
| 2. | material | Penerapan tekstur pada dinding | Memahami tekstur, tekanan, dan panas sebuah objek melalui kulit |

Sumber : The Eye of The Skin

## MULTI SENSORY ARCHITECTURE

Untuk mendapatkan pengalaman di luar angkasa, diperlukan berbagai sistem sensorik untuk mengembangkan desain bangunan yang sesuai. Arsitektur dianggap sebagai ekspresi seni visual yang sangat penting, di mana visi memainkan peran sentral. Kehilangan penglihatan dianggap sebagai kehilangan fisik yang paling penting. Oleh karena itu, pentingnya aspek visual dalam arsitektur harus mendapat perhatian serius. Pada tahap perancangan ini, penulis menggunakan teori arsitektur multisensori untuk ini menambahkan peran visual pada arsitektur.

Seorang psikolog mengklasifikasikan indra ke dalam lima sistem indera, yaitu (Gibson. J.1950):

**1. Sistem Visual**

➪merupakan suatu mekanisme persepsi yang dapat ditemui atau diterima oleh mata melalui proses melihat, dimana segala sesuatu diinterpretasikan melalui struktur optik.

**2. Sistem Auditory**

➪merupakan suatu cara persepsi yang diterima melalui pendengaran melalui telinga, yang terjadi melalui getaran udara yang menghasilkan bunyi.

**3. Sistem Pengecapan dan Penciuman**

➪merupakan suatu cara persepsi yang diterima melalui hidung dan mulut, dimana prosesnya berlangsung melalui penciuman dan pengecapan.

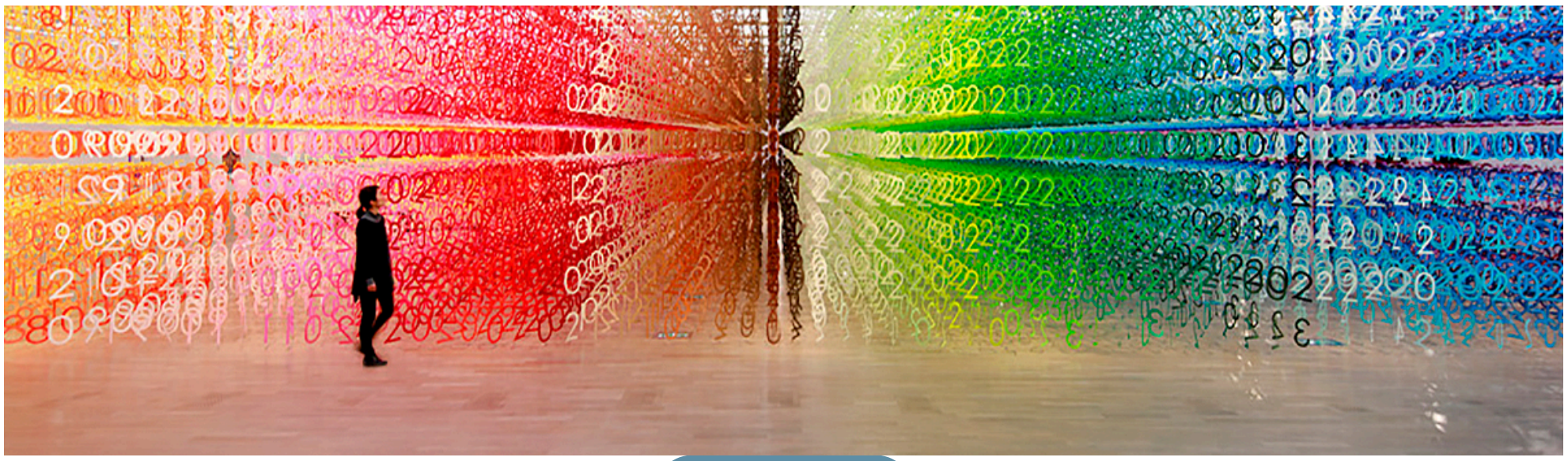
**4. Sistem Orientasi Dasar**

➪adalah cara persepsi yang diperoleh organ tubuh manusia untuk menjaga keseimbangan dan dapat diaktifkan oleh gaya gravitasi dan percepatan.

**5. Sistem Haptic**

➪merupakan suatu cara persepsi yang diterima kulit melalui proses perabaan, yang terjadi pada saat suatu benda atau bahan disentuh.

Dari uraian tersebut maka pendekatan sensorik yang akan diterapkan dalam proses perancangan melalui sistem visual dan sistem haptik. Indra mata senantiasa terlibat dalam pengalaman sensorik atau sensasi kulit, dimana proses persepsi bawah sadar merespon impuls untuk mengubah hasil yang dirasakan menjadi sensasi (Berkeley. G, 2000). Kedua sistem ini memainkan peran penting dalam desain pusat komunitas.

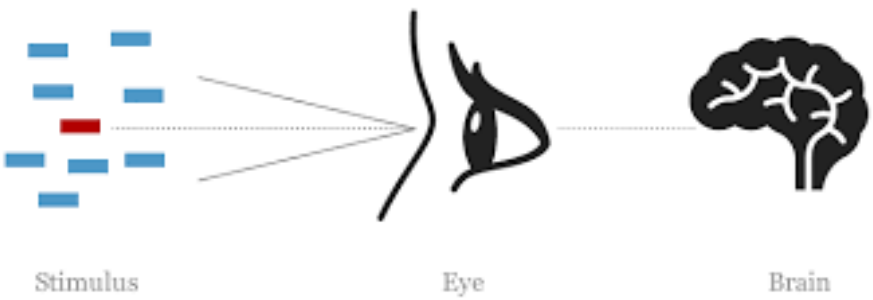


Sistem visual merupakan salah satu cara yang dapat mempengaruhi persepsi suatu masyarakat melalui ciri-ciri arsitektur ruang dengan menggunakan unsur-unsur seperti bentuk, warna, pencahayaan dan jenis bahan yang digunakan. Di sisi lain, sistem haptik memberikan pengalaman spasial yang lebih mendalam bagi masyarakat. Oleh karena itu, setiap ruang mempunyai jenis materi visual yang berbeda-beda dan memberikan kesan yang berbeda pula kepada penggunanya (Pallasma. J, 1996).

## Presepsi Visual

Persepsi visual adalah kemampuan menafsirkan informasi yang diterima dari mata. Membangun gambaran visual dunia melibatkan proses persepsi seperti yang dijelaskan oleh Wade, Tavris dan Garry (2016):

1. Persepsi bentuk melibatkan kemampuan membedakan suatu objek sebagai figur berdasarkan perubahan intensitas atau ukuran.
2. Persepsi kedalaman dan jarak adalah proses menentukan posisi suatu benda dengan memperkirakan jarak dan kedalamannya.
3. Keteguhan visual adalah kemampuan untuk melihat objek sebagai entitas yang tetap dan tidak berubah, meskipun pola sensoriknya dapat berubah; Ini disebut stabilitas persepsi.




**Gambar 18** Proses Indra Visual
Sumber : Wade, Tavris dan Garry (2016)

Beberapa jenis keteguhan persepsi termasuk dalam kategori keteguhan visual, yang meliputi:

1. Keteguhan ukuran, yang memungkinkan kita melihat bahwa benda-benda tetap berukuran sama.
2. Konsistensi bentuk, yang memungkinkan kita melihat objek sebagai bentuk yang stabil meskipun bayangannya di retina berubah karena perubahan sudut pandang.
3. Keteguhan tempat, yang memungkinkan kita melihat benda diam yang tetap pada posisinya, meskipun perubahan retina terjadi karena pergerakan mata, kepala, dan tubuh.
4. Keteguhan tingkat kecerahan, yang memungkinkan kita melihat objek berbeda yang memiliki tingkat kecerahan yang sama, meskipun jumlah cahaya yang dipantulkannya berubah karena perubahan kecerahan.

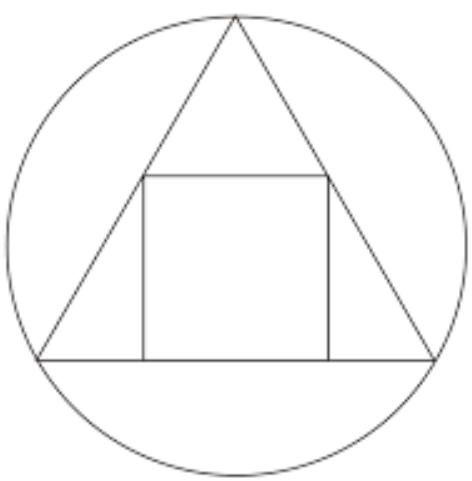
Mata berinteraksi dengan tubuh untuk melihat hubungan antara individu dan lingkungan. Arsitektur pada dasarnya adalah perluasan lingkungan alam ke dalam dunia manusia, memberikan dasar untuk mengalami dan memahami dunia. Selain itu, arsitektur juga menyediakan struktur konseptual dan material dari institusi sosial serta kondisi kehidupan sehari-hari. Setiap pengalaman yang melibatkan arsitektur mencakup beberapa arti: kualitas ruang, material, dan skala.
itu juga diukur dengan mata, telinga, hidung, kulit, lidah, kerangka dan otot.

Secara psikologis, orang cenderung menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam urutan bentuk apa pun, ada kecenderungan untuk menata tema utama ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teratur bentuknya, semakin mudah dipahami. Namun proses pencarian bentuk dasar mempunyai dampak yang cukup besar.

## 1. BENTUK

Bentuk adalah garis luar yang menentukan atau struktur permukaan dari suatu objek tertentu (Ching, 2007). Ada tiga bentuk dasar, yaitu:

1. Lingkaran Merupakan bidang melengkung dengan jarak yang konsisten dari setiap titik ke titik pusat di dalam kurva tersebut. Lingkaran cenderung stabil dan sering menjadi pusat atau inti dari lingkungannya.
2. Segitiga Merupakan bidang yang dibentuk oleh tiga sisi dan memiliki tiga sudut. Segitiga menunjukkan stabilitas dan keseimbangan saat ditempatkan pada posisi yang tepat.
3. Bujur Sangkar Merupakan bidang dengan empat sisi yang panjangnya sama dan memiliki empat sudut yang membentuk sudut siku-siku. Bujur sangkar menunjukkan kejelasan dan keteraturan yang mendasar.



## 2. WARNA

Berbagai aspek psikologi warna dapat dijelaskan dan diterapkan pada desain bangunan, antara lain sebagai berikut:

1.Merah

⇨ Warna merah sering dikaitkan dengan keadaan psikologis yang meningkatkan energi, meningkatkan denyut nadi, meningkatkan tekanan darah, dan mempercepat produktivitas. Itu bisa mewakili gairah, perjuangan, persaingan dan kegembiraan.

- Merah terang: Melambangkan kekuatan kemauan atau aspirasi, dengan sifat yang agresif, aktif, dan eksentrik.
- Merah muda: Mewakili romantisme dan sifat feminin, sering kali menuntut dalam kelembutan, kelembutan, dan keceriaan.

2. Biru

⇨ Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan yang mendalam dan memiliki efek menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi dan pernapasan, sekaligus merangsang mekanisme pertahanan tubuh.

- Biru tua: Mewakili perasaan yang dalam dan memiliki sifat konsentrasi, kooperatif, cerdas, emosional, dan integratif.
- Biru muda: Menggambarkan romantisme dan sifat feminin, dengan sifat bertahan, protektif, dan konsisten.

3. Kuning

➪ Warna kuning sering dikaitkan dengan kegembiraan, dengan sifat yang santai dan optimis, sering kali menunda masalah. Fleksibel namun penuh harapan, dengan semangat yang tinggi.

- Kuning terang: Melambangkan sifat eksentrik dan toleran, serta bersifat investigatif dan menonjol.

4. Hijau

➪ Warna hijau menggambarkan keinginan, ketabahan, dan kekuatan hati, sering kali memperlihatkan kepribadian yang kuat dan berkuasa, dengan kemampuan untuk meningkatkan rasa bangga dan perasaan superioritas. Abu-abu: Warna abu-abu menunjukkan netralitas dan tidak memiliki kecenderungan psikologis yang spesifik.

5. Hitam

➪ Warna hitam melambangkan kesunyian dan kesepian, serta memberikan kesan gelap, kematian, kehampaan, kebinasaan, kerusakan, dan kehancuran.

6. Coklat

➪ Warna cokelat sering menunjukkan sifat-sifat seperti egois, tidak suka memberi, kurang logis, dan pesimis terhadap masa depan yang bahagia.

7. Ungu

➪ Warna ungu, merupakan campuran merah dan biru, sering kali menunjukkan sifat keras dan gempuran, seperti yang dilambangkan oleh warna biru.

## 3. TEKSTUR

Tekstur adalah kualitas yang bisa dirasakan dan dilihat pada permukaan suatu benda, ditentukan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian-bagiannya. Tekstur juga memengaruhi sejauh mana suatu permukaan memantulkan atau menyerap cahaya. Biasanya, tekstur digunakan untuk menggambarkan tingkat kekasaran atau kehalusan suatu permukaan, serta karakteristik khusus pada material yang serupa, seperti kekerasan batu, serat kayu, atau pola tenunan kain.

**Ada dua jenis dasar tekstur:**

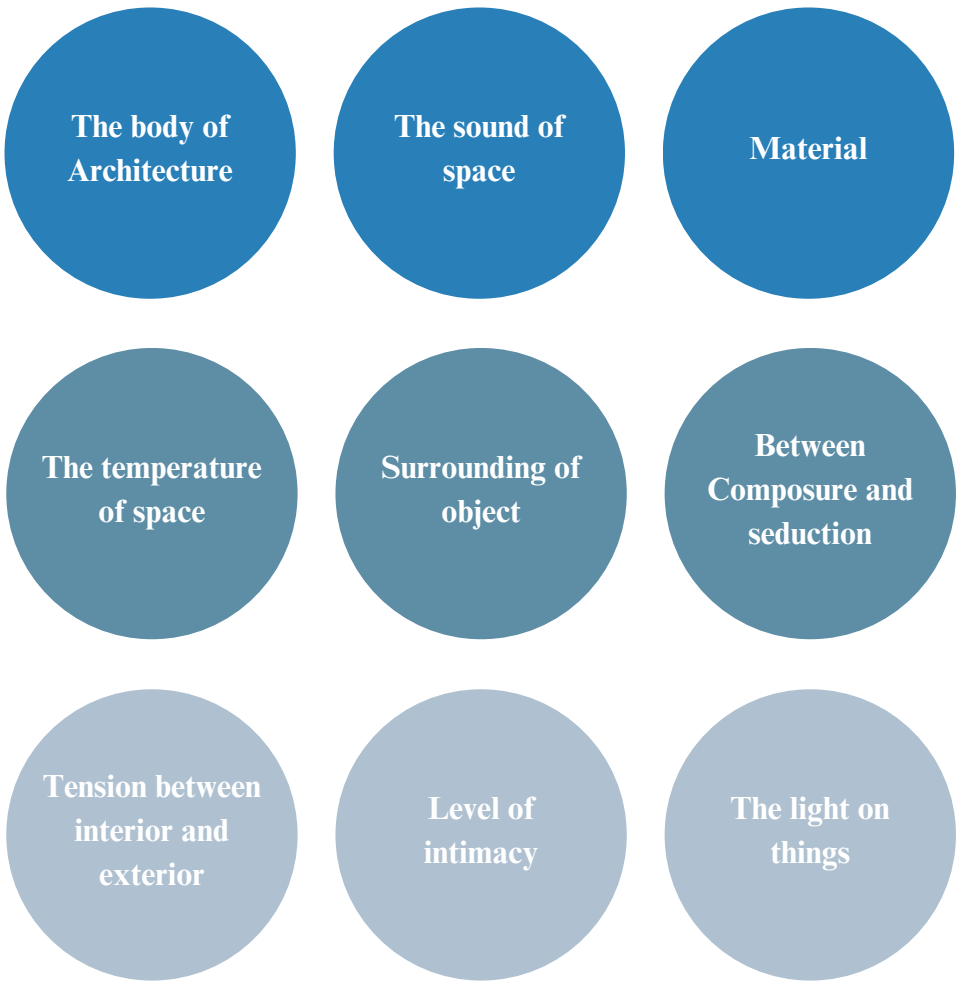
1. Tekstur riil, yang bisa dirasakan dengan sentuhan karena nyata.
2. Tekstur visual, yang hanya bisa dilihat dengan mata.

Faktor-faktor yang memengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan meliputi:

- Skala: Setiap material memiliki tingkat tekstur yang berbeda, namun semakin halus skala pola teksturnya, semakin halus juga penampilannya.
- Jarak Pandang: Jarak pandang dapat memengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu permukaan dalam ruang. Misalnya, tekstur kasar dapat terlihat halus jika dilihat dari jauh, tetapi akan terlihat kasar jika dilihat dari dekat.
- Cahaya: Cahaya sangat memengaruhi persepsi terhadap tekstur, dan sebaliknya, tekstur juga memengaruhi bagaimana cahaya memantul atau diserap oleh permukaannya.

## TEORI PENDEATAN MULTISENSORY

Multisensori memiliki beberapa teori sebagai pendekatan sebah perancangan yang dapat dijadikan sebagai acuan. Menurut Peter Zumthor terdapat 9 elemen dalam mendesain sebuah rancangan (Langi & Tinangon, 2012), yaitu :




**Grafik** Skema Hubungan pengguna dan ruang
**Sumber :** Parameter desain Zumthor dalam arsitektur

**Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa :**

**The body of Architecture**

- Anatomi tubuh arsitektur meliputi, kulit dan organ tubuh (bagian yang terlihat) serta sistem anatomi dalam tubuh

**The sound of space**

- Mempunyai nada dan irama pada setiap ruang, hal tersebut berhubungan dengan bentuk dan permukaan ruang.

**Material**

- Kepekaan terhadap material yang akan digunakan berkelanjutan.

**The temperature of space**

- Memiliki temperature fisik yang dipengaruhi oleh material yang digunakan oleh bangunan.
- Memiliki temperature psikis yang merujuk kepada bagaimana keadaan dan suasana dari suatu ruangan.

**Surrounding of object**

- Mengenai apa saja yang ada disekitar bangunan atau ruang sehingga dapar mempengaruhi suasana dan keindahan.

**Between Composure and seduction**

- Memiliki bentuk dalam suatu ruang yang memiliki alur, urutan yang juga seara alami menuntun sehingga orang merasa tenang.

**Tension between interior and exterior**

- Ruang dalam dan ruang luar memiliki sifat yang berbeda akan tetapi saling berkaitan.

**Level of intimacy**

- Berkaitan dengan skala, ukuran dan dimensi ruang

**The light on things**

- Cahaya alami maupun cahaya buatan dalam penggunaan material yang dapat direfleksikan.

Multisensori adalah pendekatan yang mampu merangsang indera manusia, melalui prinsip yang dapat diterapkan pada rancangan bangunan, sebagai berikut :

### ⇨ Visual

Konsep visualisasi merupakan gambaran dari sebuah gagasan atau perasaan, dan dapat diterapkan melalui warna dan material. Sehingga dapat terwujudkan, mengkomunikasikan daan mengeksplor sebuah karya arsitektur (Dawkins, 2019).

### ⇨ Gerakan

Konsep dari sebuah geraan adalah peralihan atau berpindah yang diwujudkan dalam suatu ruang dan bangunan melalui elemen arsitektur. Serta meliputi sebuah bentuk dan orientasi massa bangunan (Pallasna, 2012).

### ⇨ Perabaan

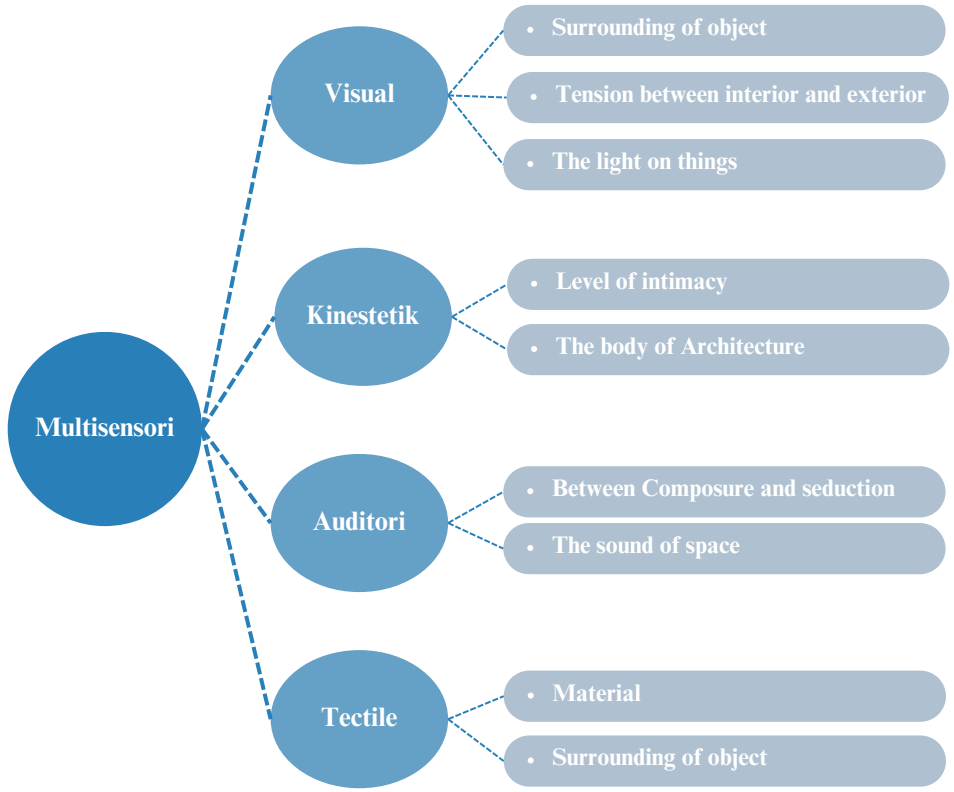
Konsep dari sebuah perabaan dapat diwujudkan dengan suatu bentuk yang diwujudkan dalam ruang dan bangunan melalui elemen arsitektur.

### ⇨ Pendengaran

Suara dapat dicapai dengan cara suara bangunan yang dihasilkan dari kombinasi suatu bentuk dan volume ruangan, permukaan material dan penerapan lainnya (Dawkins, 2010).

### ⇨ Pembauan

Pada konsep multisensori, manusia dapat mengeksplorasi hubungan antara manusia dan lingkungan alam sekitarnya (Landry, 2006).




**Grafik** Pembagian prinsip multisensori berdasarkan indera manusia
**Sumber :** Penulis

**Penerapan Multisensori dalam bangunan :**

## Visual

- Menerapkan Pencahayaan alami atau cahaya buatan dalam suatu ruang.
- Penataan hubungan antar ruang luar dan dalam, akan tetapi tetap memiliki keterkaitan.
- Penggunaan material alami yang terdapat disekitar kawasan agar menimbulkan kesetaraan dengan lingkungannya.

## Auditori

- Memperhatikan suara dalam ruangan seingga dapat menentukan material apa yang akan digunakan di dalam ruangan.
- Memperhatikan kebisingan yang ada di sekitar bangunan.

## Kinestetik

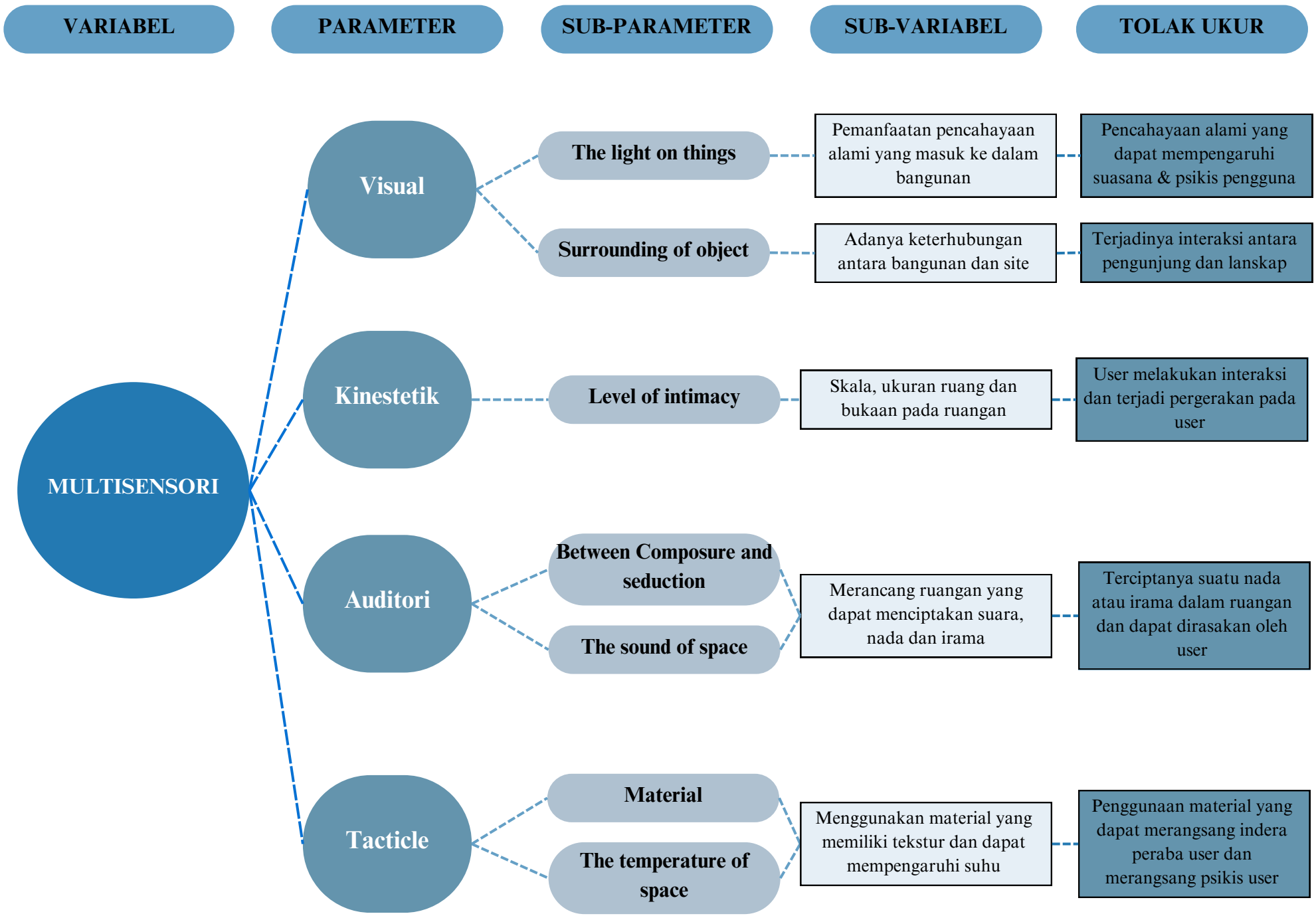
- Memperhatikan bentuk manusia dan diterapkan pada bentuk arsitektur yang meliputi kulit atau bagian organ tubuh manusia, sehingga dapat diterapkan teori level of intimacy yang berkaitan dengan skala dan dimensi ruang.
- Merancang ruang dengan sesuai alurnya agar memiliki sifat menuntun secara alami.

## Tactile

- Menerapkan penggunaan material untuk finishing bangunan yang dapat memberikan gambaran bentuk dalam ruang bangunan sehingga dapat menimbulkan beberapa rangsangan, seperti tekanan, getaran, dan temperatur.

## Tolak Ukur

Dari kajian di atas, diperoleh tabel acuan untuk pendekatan multisensori seperti berikut. Setiap sub-parameter dari masing-masing parameter memiliki referensi desain yang digunakan sebagai acuan perancangan. Referensi perancangan ini dianggap dapat memenuhi indikator yang ada setelah memenuhi acuan tersebut. Kemudian, dihitung persentase yang telah memenuhi acuan tersebut.



# KAJIAN PENDEKATAN

## ARSITEKTUR TROPIS

Arsitektur tropis merupakan arsitektur yang berorientasi pada kondisi iklim serta cuaca pada suatu wilayah bangunan itu berada, serta dirancang khusus untuk memecahkan permasalahan terhadap iklim tertentu (Lippsmeier, 1980).

Suhu dan kelembaban udara pada wilayah tersebut sangay berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna. Salah satu permasalahannya yaitu terpaan sinar matahari sepanjang tahun, hujan deras yang turun pada waktu tertentu dan kecepatan angin yang rendah diharapkan dapat diatasi dengan penerapan prinsip arsitektur tropis (Zurnalis, 2017).

**Berikut merupakan ciri iklim tropis dan pengaruhnya pada bangunan yang dihadapi seperti dikatakan oleh Lippsmeier, 1994 (Alghifary & Indrawasra, 2019), sebagai berikut :**

1. Permukaan tanah : Lanskap hijau. Tanah biasanya merah atau coklat.
2. Vegetasi : Lebat, sangat kaya dan bermacam-macam sepanjang tahun.
3. Musim : perbedaan musim kecil. Bulan terpanas, panas lembab sampai basah. Bulan terdingin, panas sedang dan lembab sampai basah.
4. Kondisi awan : berawan dan berkabut sepanjang tahun.
5. Presipitasi : curah hujan tahunan 500- 1.200 mm. Selama musim kering tdak ada atu sedikit hujan, selama musin hujan berbeda-beda setiap tempat.
6. Kelembaban : kelembabab absolut (tekanan uap) cukup tinggi, sampai 15 mm selama musim kering, pada musim hujan sampai 20 mm. Kelembaban relatif berkisa 20 sekitar 85%, tergantung musim.
7. Gerakan udara : angin kuat dan konstan. Di daerah hutan rimba lebih lambat, bertambah cepat bila turun hujan. Biasanya terdapat satu atau dua arah angin utama.

Iklim tropis lembab dan pada umumnya memiliki masalah yang dihadapi seperti dikatakan oleh Lippsemeier, 1994 (Oktawati & Sihabuddin, 2017) adalah sebagai berikut :

1. Panas yang tidak menyenangkan.
2. Gerakan udara lambat jadi penguapan sedikit.
3. Perlunya perlindunga terhadap matahari.
4. Perlunya perlindungan terhadap hujan.
5. Perlunya perlindungan terhadap serangga.
6. Perlunya perlindungan terhadap angin keras.

## Prinsip Arsitektur tropis

Beberapa kriteria bangunan yang dapat dikatakan menerapkan prinsip arsitektur tropis menurut DR. Ir. RM. Sugiyatmo (Suryani, 2011) yaitu:

**1. Kenyamanan Termal, Visual, dan Akustik.**

Salah satu tujuan utama penerapan arsitektur tropis yaitu kenyamanan thermal, Visual, dan Akustik, karena bangunan yang dibuat harus dapat mewadahi aktivitas pengguna dari banyaknya permasalahan iklim tropis. Untuk mencapai kinerja termal tersebut ada beberapa rancangan bangunan yang harus ditentukan, yaitu:

**a. Orientasi Bangunan**

Orientasi bangunan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna terhadap garis edar matahari.

**b.Menyediakan ruang terbuka hijau**

Pada area luar bangunan penggunaan material seperti beton atau aspal sebaiknya perlu diminimalkan, hal tersebut membuat temperatur udara menjadi panas sehingga ruangan didalam bangunan akan merasa tidak nyaman.

**c. Pemilihan material**

Prinsip arsitektur tropis sendiri dilihat dari penggunaan material yang memanfaatkan bahan dari sumber daya alam sekitar karena material tersebut memiliki daya tahan , dan daya serap panas serta memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap bangunan beriklim tropis.

**2. Sirkulasi Udara**

Pada prinsip arsitektur tropis sirkulasi udara perlu dioptimalkan dengan berbagai sistem cross ventilation, Bentuk dan tatanan massa pada site mempengaruhi sirkulasi angin yang masuk ke bangunan.

**3. Penerangan Alami**

Pada Siang Hari Pada bangunan tropis memerlukan banyaknya bukaan seperti jendela sebagai fasilitas masuknya sinar matahari.

**4. Pelindung dari radiasi sinar matahari dan hujan lebat**

Paparan sinar matahari membuat udara didalam bangunan terasa panas, maka antisipasi hal tersebut dengan menggunakan secondary skin dan overhang.

## TASIK CREATIVE AND INNOVATION CENTER / SHAU INDONESIA



**Gambar 19** Tasik Creative and Innovation Center
Sumber : archdaily

Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik dirancang oleh SHAU sebagai contoh strategi desain ‘sosio-iklim’ yang secara khusus disesuaikan dengan konteks Jawa Barat, Indonesia. Proyek ini ditugaskan oleh mantan Gubernur Ridwan Kamil untuk mendukung komunitas kreatif dan seniman individu yang sedang berkembang di Tasikmalaya, sebuah kota dinamis dengan sekitar 733.000 penduduk, terletak 120 km Tenggara Bandung dan terkenal dengan keahlian tenunnya.

- Auditorium dan ruang pameran ditinggikan untuk memungkinkan parkir di permukaan tanah. Hal ini juga menciptakan peluang untuk tangga tempat duduk megah yang menghadap ke alun-alun umum.
- Plaza ini dirancang di sisi barat daya pintu masuk utama dan akan menampilkan pilihan patung kontemporer, lokal, dan luar ruangan.
- Tangga juga berfungsi sebagai area tempat duduk semi outdoor tertutup yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti acara kumpul, live music, dan diskusi.
- Didesain sebagai bangunan budaya tropis, Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik dilengkapi dengan balkon, teras, dan ruang semi-outdoor, sehingga mengundang pengunjung untuk masuk dan menjelajah.
- Untuk menekankan karakter publik bangunan tersebut, diperkenalkan rute melalui gedung, melewati area pameran. Rute ini dapat diakses sepanjang hari, sehingga memungkinkan untuk melihat bagian dari karya yang dipamerkan atau lokakarya seni yang sedang dibuat kapan saja.

## XIKOU FUTURE COMMUNITY CENTER



**Gambar 20** Xikou Future Community Center
Sumber : archdaily

Xikou Future Community Center adalah sebuah proyek revitalisasi yang mengubah wilayah perumahan tua bagi pekerja pabrik yang telah berdiri selama lebih dari 60 tahun menjadi sebuah komunitas masa depan. Terletak di dalam lahan pertanian yang rendah, bangunan ini memiliki bentuk yang organik. Tanahnya condong ke arah utara dan naik secara perlahan ke arah selatan. Dikelilingi oleh tembok penahan batu yang dilindungi oleh pepohonan hijau subur di sepanjang sisi timur dan barat. Lokasinya berada di dataran yang lebih rendah daripada jalan sekitarnya, menciptakan perbedaan ketinggian yang menarik. Akses ke bangunan dapat dilakukan dengan turun dari jalan di sebelah timur. Terjepit di antara pemukiman di sebelah timur dan barat, bangunan ini menghadap ke jalan utama di utara, dipisahkan oleh perbedaan ketinggian yang signifikan.

- Merupakan bangunan komunitas yang digunakan sebagai wadah untuk masa depan bagi pekerja pabrik, tetapi perancangan ini digunakan untuk masa depan bagi komunitas Tenun Minangkabau untuk mempertahankan kebudayaan.
- Memiliki lokasi yang sama yaitu lebih rendah dari jalan sehingga menggunakan konsep peletakan yang sama, yaitu bagian bawah digunakan sebagai parkir kendaraan.
- Terdapat koridor luar dan semi luar menghubungkan berbagai ruang, sehingga mempermudah pindah dari satu ruangan ke ruangan lainnya.

## Viettel Academy Education Centre



**Gambar 21** Viettel Academy Education Centre
Sumber : archdaily

Arsitek : VTN Architects (Vo Trong Nghia)
Lokasi : Vietnam
Area : 2.651 m2
Tahun Proyek : 2019

- Desain VTN menganut konsep eksperimen terhadap pengaruh cahaya, angin, dan air dengan memanfaatkan bahan-bahan alami dan lokal.
- Desain bangunan dirancang untuk berinteraksi harmonis dengan lingkungan sekitar demi meningkatkan efek penyembuhan bagi penggunanya.
- Aset sumber daya alam yang digunakan yaitu bata merah, air, dan pencahayaan alami.
- Pemanfaatan pencahayaan alami menjadi salah satu konsep yang diterapkan pada bangunan ini untuk memberikan efek pengalaman sesuai dengan fungsi ruang di dalamnya.

## Sino Danish Centre for Education and Research



**Gambar 22** Sino Danish Centre for Education and Research
Sumber : archdaily

Arsitek : Henning Larsen Architects
Lokasi : China
Area : 8.000 m2

- Konsep atrium dengan ketinggian ceiling yang tinggi memberikan persepsi visual sendiri untuk penggunanya, yang dimaksud persepsi itu adalah memberikan pandangan akan ruang yang luas dan tinggi sehingga setiap lantainya dapat terlihat jelas aktifitas dan kegiatannya.
- Bentuk bangunan ini memiliki konsep kontekstual yang cukup tinggi, dimana atap berbentuk kawasan sekitar untuk memberikan kesan yang sama dengan rumah tinggal penduduk sekitar.
- Konsep bangunan ini terus mengidentifikasi dan menggabungkan solusi optimal untuk mengurangi konsumsi energi dan meningkatkan lingkungan dalam ruangan.

# BAB 3
# ANALISIS DAN ESKPLORASI

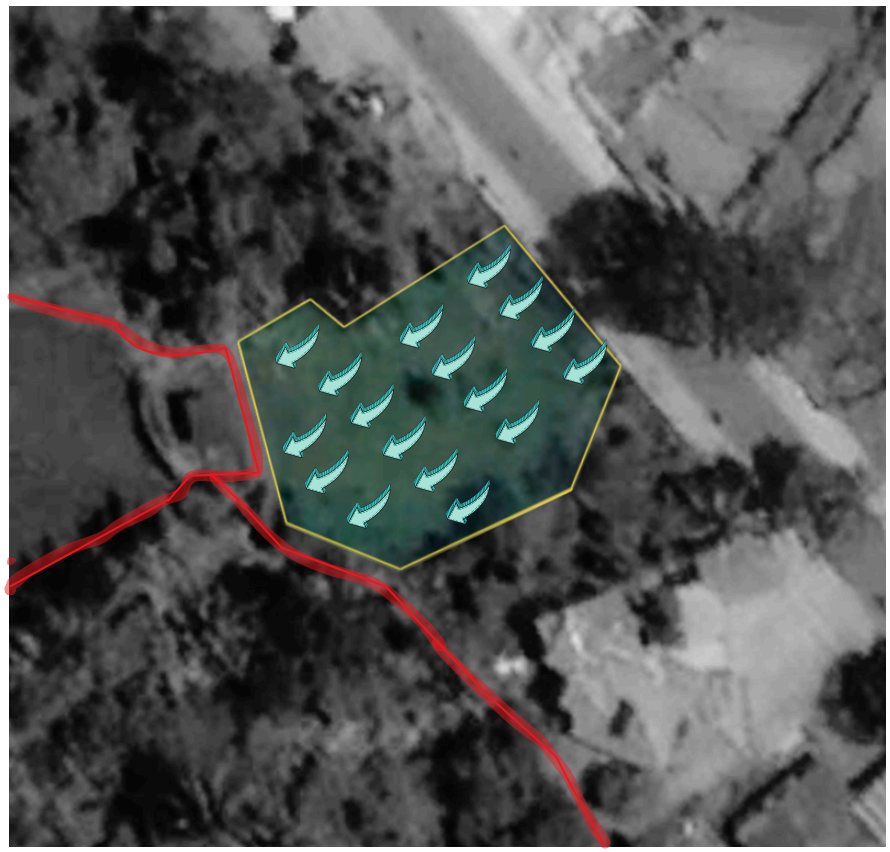
# Analisis Lokasi

SITE CONDITION

- Analisis Seatback

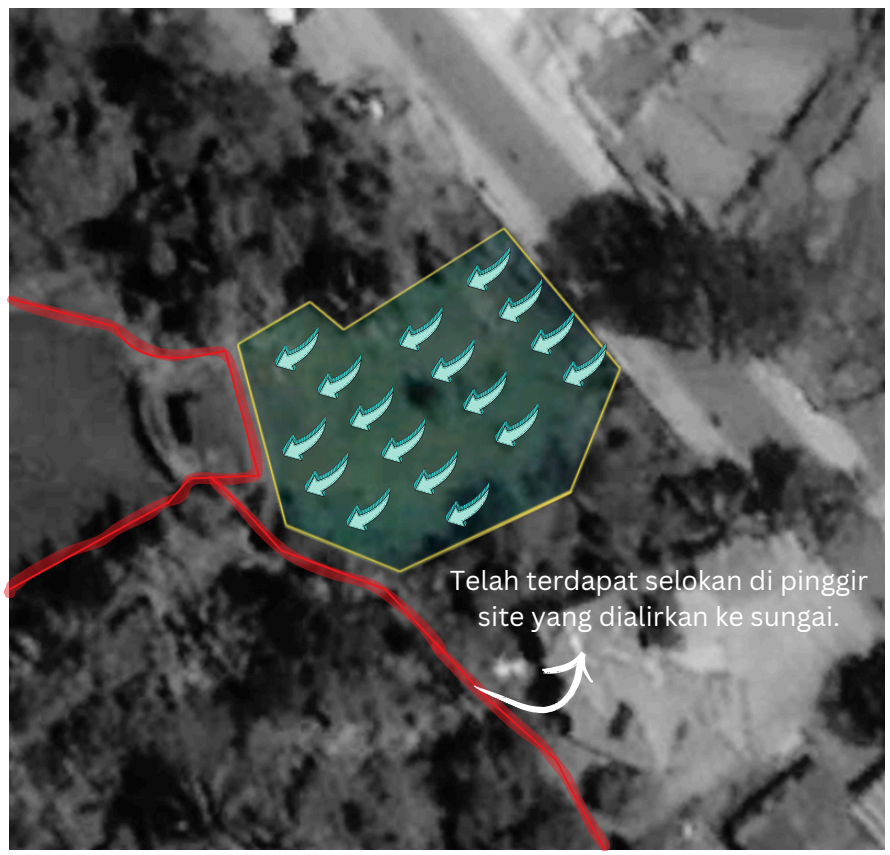



- Analisis Drainage



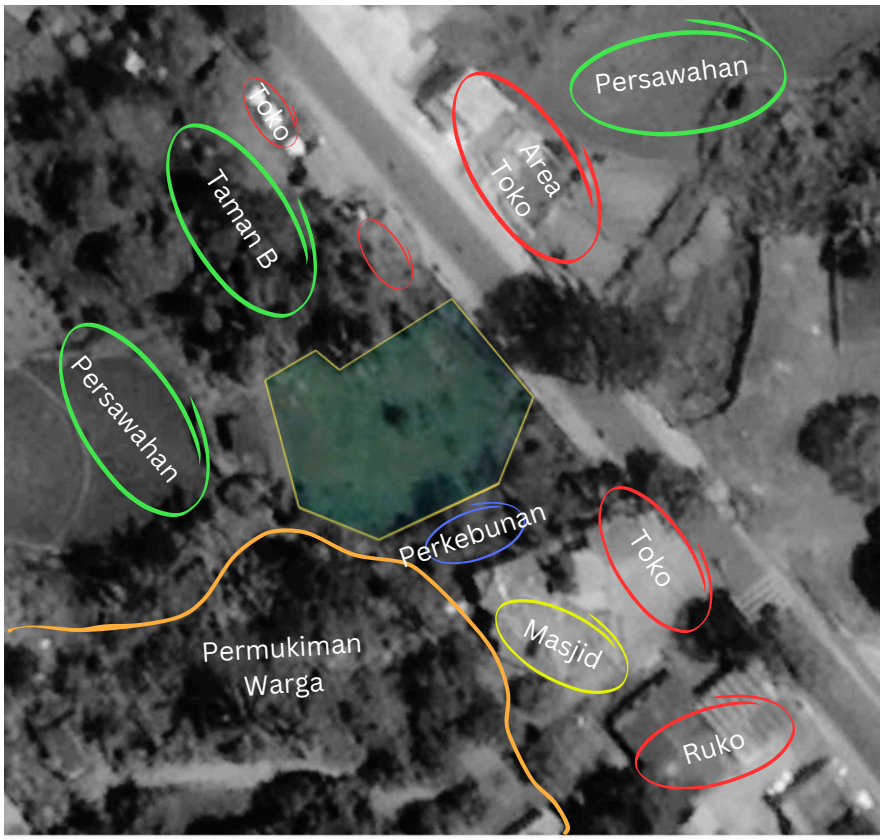
SITE RESPONSE



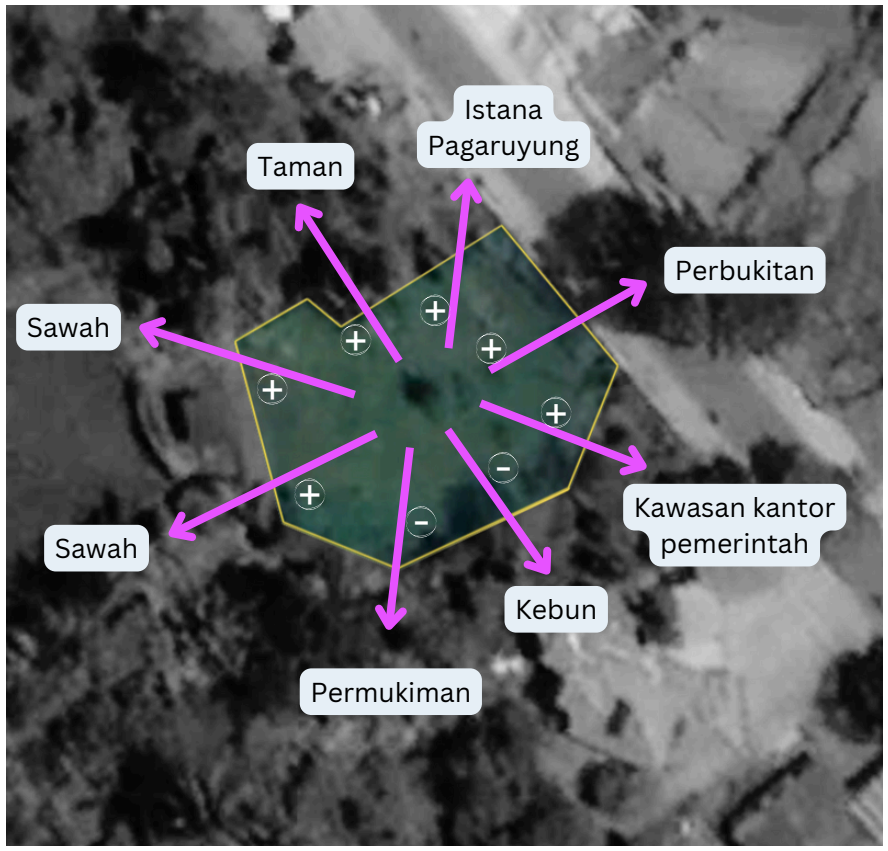



SITE CONDITION

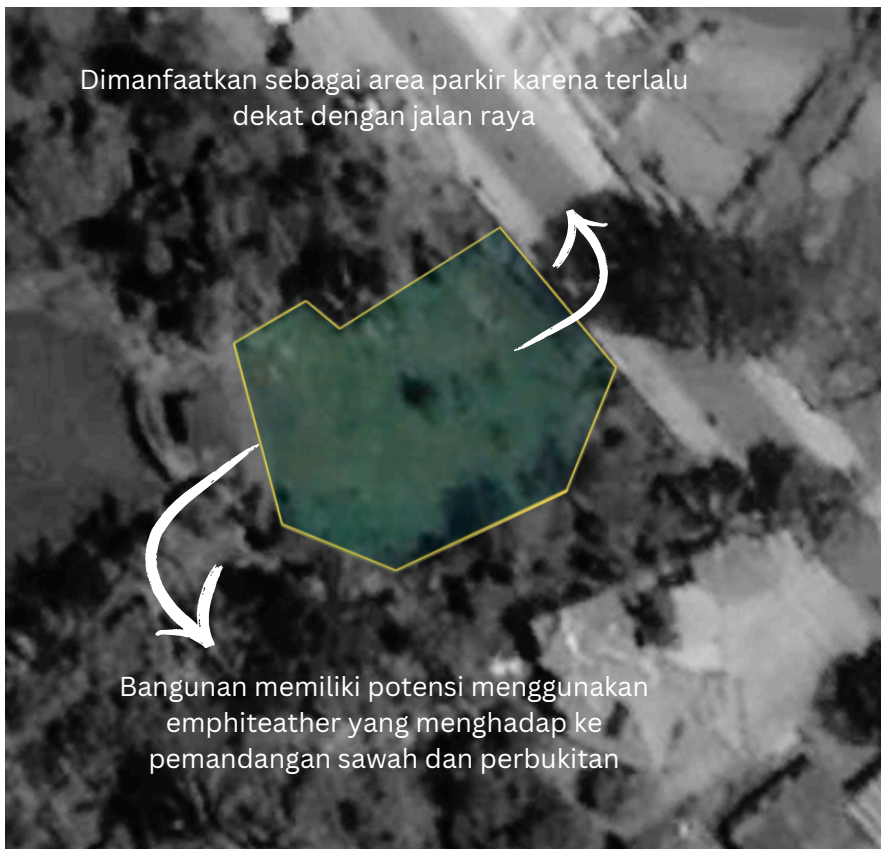
- Analisis Neighborhood




- Analisis view dari Site



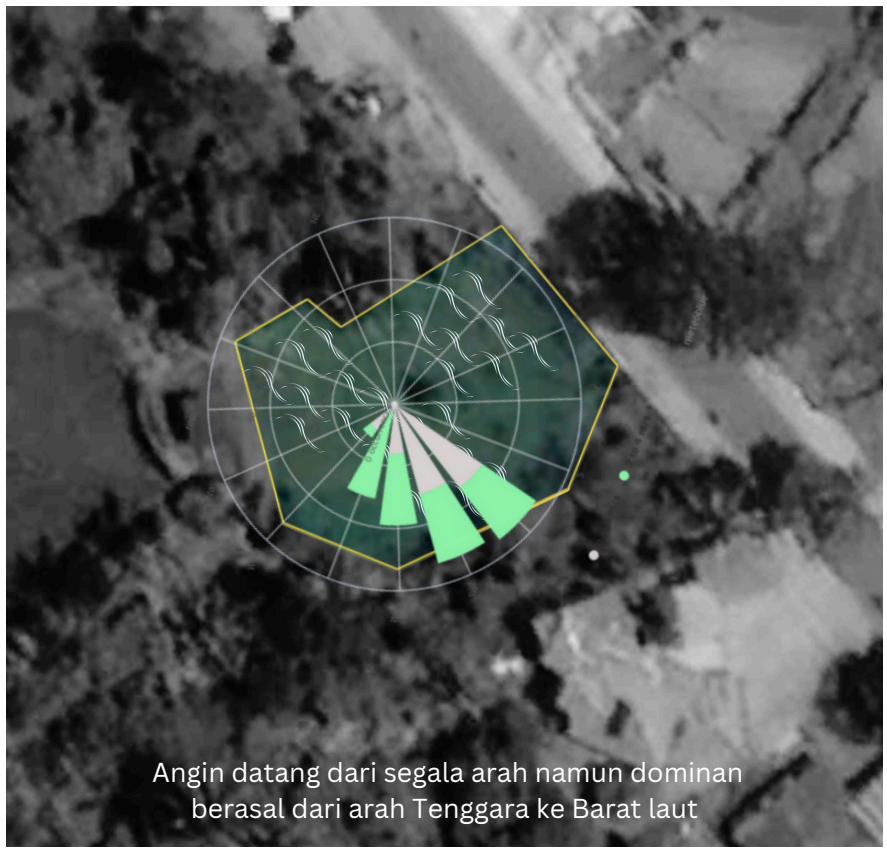

DESIGN RESPONSE






## SITE CONDITION

- Analisis Angin



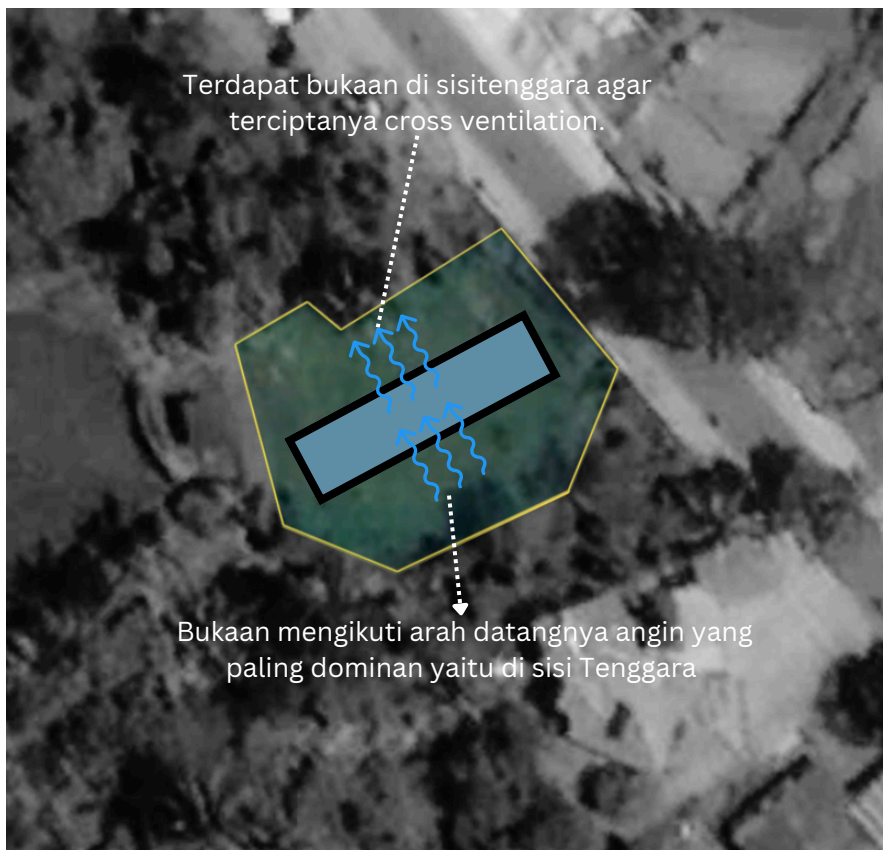
Angin datang dari segala arah namun dominan berasal dari arah Tenggara ke Barat laut

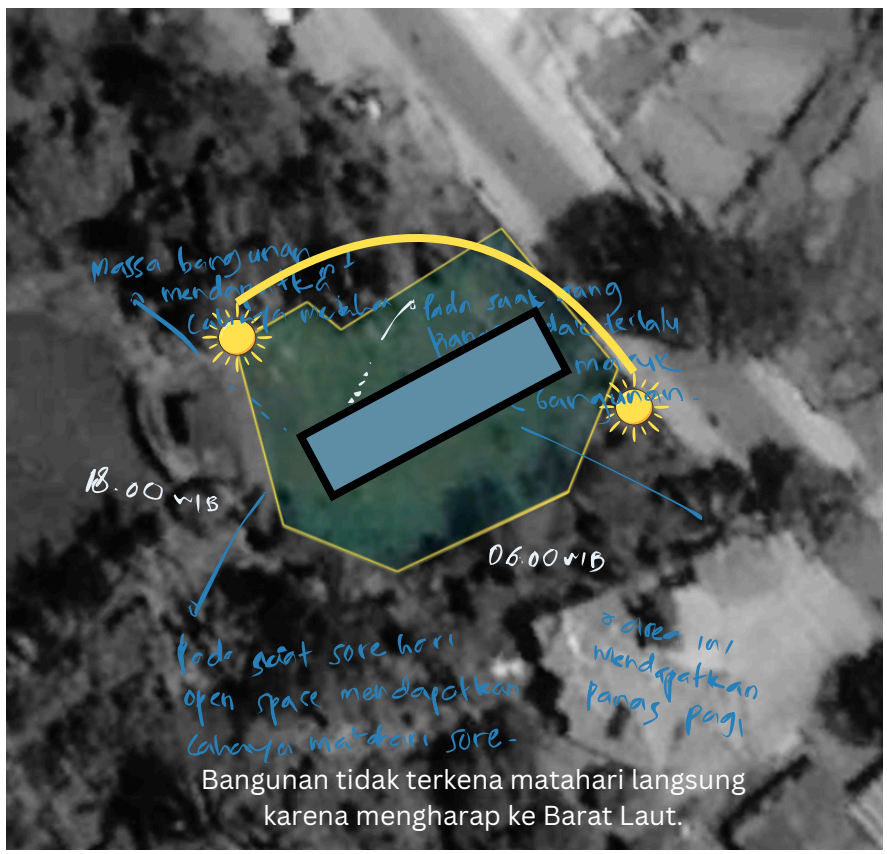
- Analisis Matahari



Rata-rata panas matahari berkisar antara 30-32°

## DESIGN RESPONSE

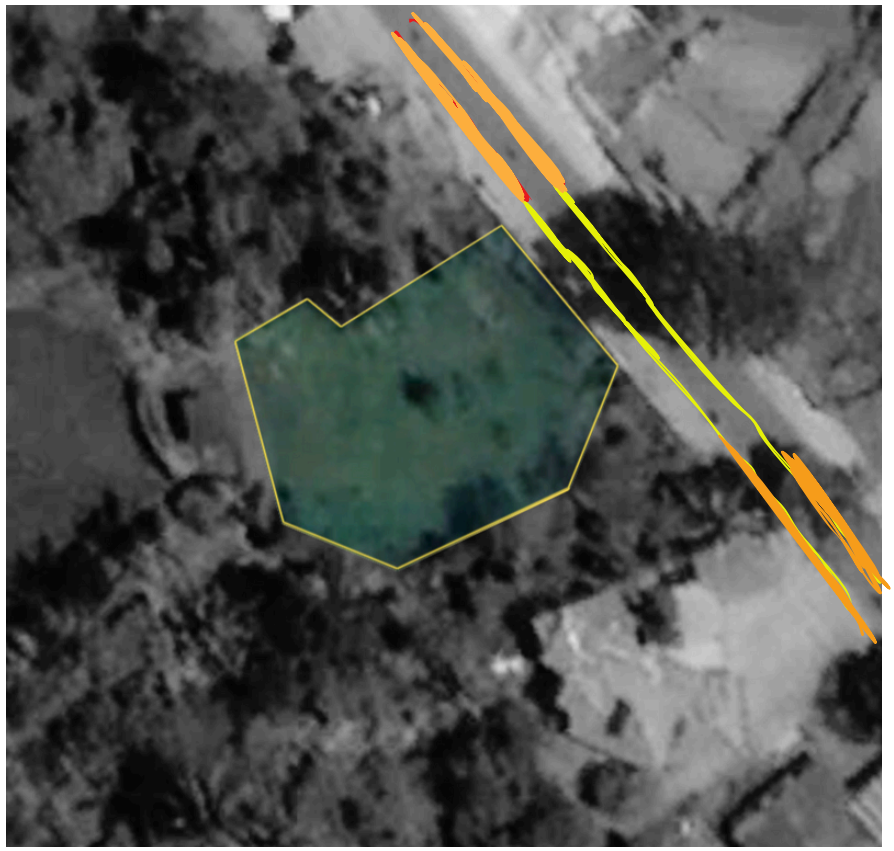


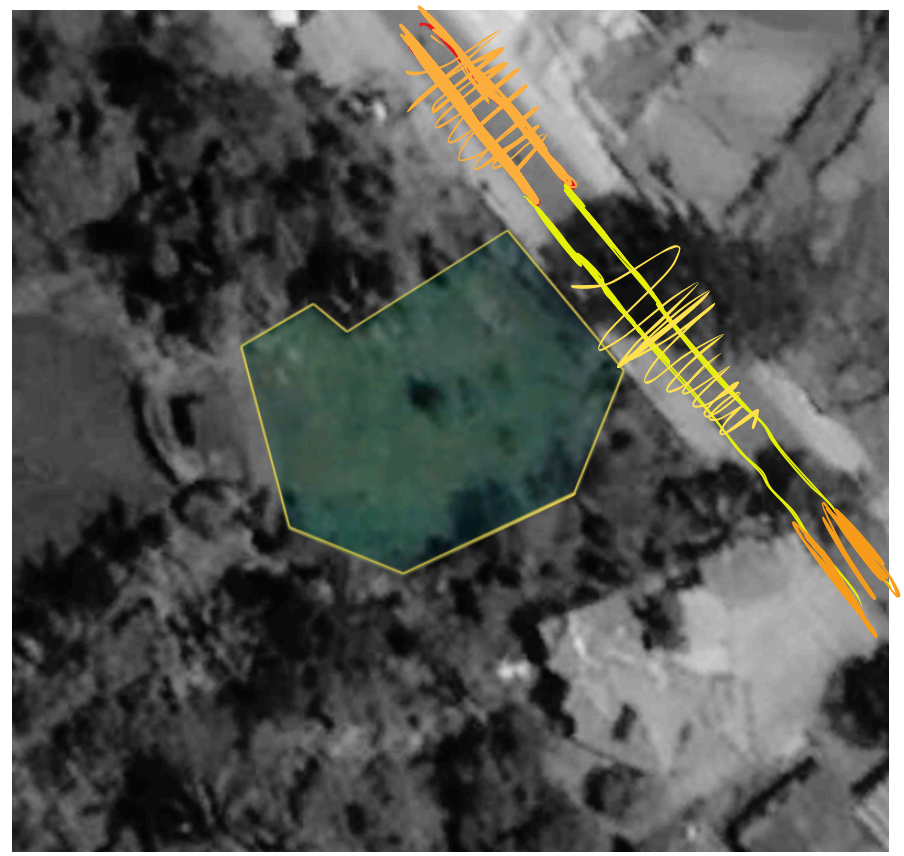

Bangunan tidak terkena matahari langsung karena mengharap ke Barat Laut.

SITE CONDITION

- Analisis Lalu Lintas



- Analisis Kebisingan



DESIGN RESPONSE

