

LAPORAN
STUDIO TUGAS AKHIR PERIODE 86



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**Pusat Pelatihan dan Pengembangan Bisnis Kreatif
Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku**



Disusun oleh:
Diki Permana_41217110003

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing:

Dr. Ir. Primi Artiningrum, M.Arch.

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Mercu Buana Jakarta
2021/2022

ABSTRAK

Potensi ekonomi kreatif dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan nilai tambah, sangat bergantung pada kualitas sistem yang mendukung kegiatan produksi, distribusi, dan pertukaran pengetahuan. Terdapat 6 subsektor industri kreatif yang Sektor ekonomi kreatif yang diusulkan untuk dikembangkan di distrik ekonomi kreatif Memiliki pertumbuhan yang tinggi dan memiliki kontribusi terhadap nilai tambah yang tinggi yaitu Aplikasi dan Game Developer, Televisi dan Radio, Film, Animasi dan Vidio, Periklanan dan Seni Pertunjukan, Fashion dan Kuliner. Sehingga Daya saing ekonomi kreatif juga tergantung pada tersediaannya sistem kelembagaan, infrastruktur fisik pendukung, pengetahuan serta ketersediaan skill yang diperlukan.

Dalam proses arsitektur yang kreatif, empat dimensi studi perilaku-lingkungan, yaitu manusia, perilaku, lingkungan dan waktu merupakan hal yang mendasar. Dengan mempelajari bentuk perilaku dan pemaknaan ruang dalam kerangka waktu tertentu, memungkinkan untuk dapat mengerti bagaimana hal tersebut bisa ditransmisikan dan bagaimana seseorang memiliki atau menginsternakannya. Pada dasarnya menyangkut pengorganisasian dari ruang (space), waktu (time), arti (meaning), serta komunikasi. Arsitektur Perilaku-Lingkungan adalah pengorganisasian ruang, waktu, makna atau kesan, warna, tekstur dan bentuk. Behavior Setting dengan memberikan Ruang-ruang Aktif dan beragam dan Spatial Cognition Memberikan Akses yang fleksibel dan nyaman.

Kata Kunci: Industri Kreatif, Arsitektur Perilaku, Behavior Setting



ABSTRACT

The potential of the creative economy in encouraging economic growth and increasing added value is highly dependent on the quality of the system that supports production, distribution, and knowledge exchange activities. There are 6 creative industry sub-sectors that are proposed to be developed in the creative economy district. Have high growth and contribute to high added value, namely Applications and Game Developers, Television and Radio, Film, Animation and Video, Advertising and Performing Arts, Fashion and Culinary. So that the competitiveness of the creative economy also depends on the availability of institutional systems, supporting physical infrastructure, knowledge and the availability of the necessary skills.

In the creative architectural process, four dimensions of environmental-behavioral studies, namely human, behavior, environment and time are fundamental. By studying behavioral forms and the meaning of space in a given time frame, it is possible to understand how it can be transmitted and how one possesses or internalizes it. Basically it involves the organization of space, time, meaning, and communication. Behavioral-Environmental Architecture is the organization of space, time, meaning or impression, color, texture and form. Behavior Setting by providing Active and diverse spaces and Spatial Cognition Providing flexible and comfortable access.

Keywords: Creative Industry, Behavioral Architecture, Behavior Setting



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diki Permana

Nim : 41217110003

Fakultas : Fakultas Teknik

Jurusan : Teknik Arsitektur

Universitas : Mercu Buana

Judul Tugas Akhir : Pusat Pelatihan dan Pengembangan Bisnis Kreatif

Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Dengan ini menyatakan, bahwa keseluruhan Laporan Perancangan merupakan hasil karya sendiri dan beberapa sumber literatur yang telah dicantumkan referensinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Januari 2022



Diki Permana

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa :

Nama : Diki Permana
NIM : 41217110003
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Arsitektur
Universitas : Mercu Buana
Judul Tugas Akhir : Pusat Pelatihan dan Pengembangan Bisnis Kreatif

Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Telah menyelesaikan laporan Perancangan Arsitektur Akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan dalam mata kuliah Perancangan Arsitektur Akhir di Program Studi Arsitektur Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 29 Januari 2022

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Primi Artiningrum, M.Arch

Koordinator PAA



Wibisono Bagus Nimpuno, ST, M.Sc

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Joni Hardi, MT

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT berkat Rahmat dan Karunia- Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Perancangan Arsitektur Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, karena penulis masih dalam proses belajar. Untuk itu kritik dan saran sangat diperlukan guna menyempurnakan penulisan laporan ini.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung sehingga laporan ini dapat terselesaikan, terutama kepada:

1. Kedua Orang Tua, yang senantiasa mendukung dan mendoakan setiap langkah yang di tempuh penulis.
2. Bapak Dr. Ir. Joni Hardi, M.T, selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur.
3. Bapak Wibisono Bagus Nimpuno, ST., M.Sc., selaku Kordinator Studio Tugas Akhir yang berperan dalam memberikan arahan, masukan, mengontrol dan mereview proses laporan tugas akhir.
4. Ibu Dr. Ir. Primi Artiningrum, M.Arch., Selaku Dosen Pembimbing yang tak henti- hentinya memberikan masukan dan bimbingan selama proses penyusunan laporan.
5. Rekan-rekan mahasiswa Teknik Arsitektur, khususnya Teknik Arsitektur angkatan 31 yang senantiasa memberikan masukan selama penyusunan dan menyemangati dikala penulis kehilangan semangat.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat membantu sebagai referensi dalam pembuatan laporan selanjutnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Pernyataan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
1.6 Kerangka Berpikir	4
BAB II	5
KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kerangka Tinjauan Umum.....	5
2.2 Pemahaman Terhadap Kerangka Acuan Kerja (KAK).....	6
2.3 Tinjauan Teoritis Proyek.....	7
2.4 Tinjauan Teoritis Tema.....	17
2.5 Studi Preseden	21
2.5.1 Perbandingan Studi Preseden	32
BAB III	34
DATA DAN ANALISA.....	34
3.1 Data Tapak.....	34
3.2 Analisa Non Fisik.....	43
3.3 Analisa Fisik	46
BAB IV.....	51
KONSEP.....	51
4.1. Konsep Dasar.....	51
4.2. Gubahan Masa	53

4.3.	Konsep Perancangan Bangunan.....	54
4.3.1.	Konsep Facade.....	54
4.4.	Konsep Tapak dan Lingkungan	54
4.5.	Konsep Lain-Lain.....	55
4.5.1	Konsep Struktur.....	55
4.5.2	Konsep Utilitas.....	56
BAB V	58
HASIL RANCANGAN	58
5.1	Hasil Perancangan.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Perbandingan Studi Preseden	32
Tabel III. 1 Tabel Kebutuhan Ruang.....	35
Tabel III. 2 Total Besaran Ruang Keseluruhan.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 2 The Tata Innovation Center.....	21
Gambar II. 3 Denah Lantai 1.....	22
Gambar II. 4 Denah Lantai 2.....	22
Gambar II. 5 Denah Lantai 3.....	23
Gambar II. 6 Denah Lantai 4.....	23
Gambar II. 7 Multi Puspose Hall.....	24
Gambar II. 8 Office	24
Gambar II. 9 Tampak Bangunan.....	25
Gambar II. 10 Denah Lantai 1 TCDC	26
Gambar II. 11 Denah Lantai 2 TCDC	26
Gambar II. 12 Denah Lantai 3 TCDC	26
Gambar II. 13 Denah Lantai 4 TCDC	27
Gambar II. 14 Denah Lantai 5 TCDC	27
Gambar II. 15 Resepsionis TCDC	28
Gambar II. 16 Co Working TCDC.....	28
Gambar II. 17 Markespace TCDC.....	29
Gambar II. 18 Perpustakaan TCDC.....	29
Gambar II. 19 Bogor Creative Hub	30
Gambar II. 20 Denah Lantai 1 & 2 Bogor Creative Hub.....	31
Gambar III. 1 Peta Lokasi Tapak	34
Gambar III. 2 Analisa Sirkulasi	46
Gambar III. 3 Analisa Matahari.....	46
Gambar III. 4 Analisa Kebisingan	47
Gambar III. 5 Analisa Vegetasi.....	47
Gambar III. 6 Analisa View	48
Gambar III. 7 Analisa Drainase	48
Gambar IV. 1 Konsep Dasar.....	51
Gambar IV. 2 Contoh Education Room	52
Gambar IV. 3 Contoh Co-Office.....	52

Gambar IV. 4 Contoh Markerspace	53
Gambar IV. 5 Gubahan Massa	53
Gambar IV. 6 Konsep Fasad.....	54
Gambar IV. 7 Konsep Lingkungan	55
Gambar IV. 8 Konsep Struktur Bawah.....	56
Gambar IV. 9 Konsep Struktur Atas.....	56
Gambar IV. 10 Konsep Sistem Dawn Feed	57
Gambar IV. 11 Sistem Skematik Air Kotor.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keterangan Hasil Sidang	60
Lampiran 1.2 Kartu Asistensi 1	61
Lampiran 1.3 Kartu Asistensi 2	62
Lampiran 1.4 Form Review	63

