

PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KOTA SIGLI

(PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS)

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

CUT RINI NABILA PUTRI

NIM. 170701139

Mahasiswa Program Studi Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
2022 M / 1443 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF
DI KOTA SIGLI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Sebagai Beban Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

CUT RINI NABILA PUTRI

NIM. 170701139

Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Riza Aulia Putra, S.T.,M.T
NIDN.2016089001

Pembimbing II,



Marlisa Rahmi, S.T., M.Arch
NIDN.2006039201

**PENGESAHAN TIM PENGUJI
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF
MENGUNAKAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS**

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Senin, 10 Januari 2022
8 Jumaidil Akhir 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



Riza Aulia Putra, S.T., M.T
NIDN. 2016089001

sekretaris,



Marlisa Rahmi., S.T., M.Ars
NIDN.2006039201

Penguji I,



Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars
NIDN.0028038902

Penguji II,



Nisa Putri Rachmadani, S.T., M.Ds
NIDN.0028129005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd
196806011995031004

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan tangan di bawah ini:

Nama : Cut Rini Nabila Putri

Nim : 170701139

Prodi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Pusat Industri Kreatif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya ilmiah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tampak izin pemilikinya.
4. Tidak memanipulasi dan tidak memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkannya.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan. Saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 1 Desember 2022



Yang Menyatakan,

Cut Rini Nabila Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, anugerah karunia dan hidayah-Nya, kepada hambanya tanpa memandang derajat. Dan memberikan rahmat dan petunjuk-Nya. sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini tanpa kehendak-Nya. shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, yang telah menerangi dunia dengan ilmu pengetahuan dan dakwah beliau yang tiadaandingnya. Dan telah menuntun umat manusia dari kebodohan kepada Ilmu Pengetahuan.

Keberhasilan dalam penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan dan do'anya, serta motivasi selama penulisan laporan ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik.
2. Bapak **Rusydi, S.T., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak **Riza Aulia Putra, S.T., M.T** selaku Dosen pembimbing I dan ibu **Marlisa Rahmi., S.T., M.Ars** selaku Dosen pembimbing II selama mata kuliah studio tugas akhir dan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Penulis berterimakasih atas segala ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini,
4. Ibu Meutia, S.T., M.Sc selaku Koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir
5. Bapak/Ibu dosen beserta para stafnya pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,

6. Kepada Teman-Teman seperjuangan di Prodi Arsitektur yang telah berbagi ilmu dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna untuk seluruh Mahasiswa Arsitektur khususnya dan kepada seluruh masyarakat yang ingin mempelajari tentang arsitektur. Apalagi dalam penulisan ini terdapat kesalahan, baik itu dalam tulisan maupun kata-kata. penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata, dengan ridha Allah SWT dan segala kerendahan hati semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Banda Aceh, 10 juli 2021
Penulis,

Cut Rini Nabila Putri



ABSTRAK

Nama : Cut Rini Nabila Putri
NIM : 170701139
Program Studi/ Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Sigli
Tanggal sidang : 31 juli 2021
Tebal Skripsi :
Pembimbing I : Riza Aulia Putra,ST.,M.T
Pembimbing II : Marlisa Rahmi., S.T.,M.Ars
Kata Kunci : Industri Kreatif, Arsitektur Simbiosis, Sigli

Indonesia memiliki regulasi yang mendorong perdagangan produk berbasis ekonomi kreatif, yaitu UU No 7 Tahun 2014. Kabupaten Pidie, Kota Sigli, berdasarkan data dan survey lapangan di dapatkan bahwa industri yang berpotensi untuk dikembangkan di aceh khususnya kota sigli adalah industri kerajinan dan industri kuliner yang sampai sekarang masih berkembang hal ini ditinjau dari kemudahan memperoleh bahan baku, bahan baku nya masih terdapat di daerah masing-masing tempat sekitaran masyarakat tinggal. Kuliner dan kerajinan Aceh merupakan bagian dari budaya aceh yang patut untuk dilestarikan serta dikembangkan. Permasalahan yang terdapat di masyarakat aceh yaitu rendahnya pertumbuhan ekonomi masyarakat dan tingginya angka pengangguran di aceh, oleh karena itu perlu adanya Pusat Industri Kreatif untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas yang timbul pada masyarakat kota sigli, karena industri kreatif mempunyai peran penting dalam pengembangan perekonomian daerah. Dan juga Industri kreatif merupakan salah satu sector yang dianggap mampu untuk membantu mengatasi perihal pengangguran.

Arsitektur simbiosis dipilih untuk pendekatan perancangan karena dapat menggabungkan beberapa aspek yaitu aspek budaya, social, serta modern. Hal ini dapat memberikan identitas pada rancangan pusat industri kreatif .

Kata kunci : Industri Kreatif, Arsitektur Symbiosis, Sigli



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	1
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	2
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan tujuan	4
1.4. Batasan perancangan	4
1.5. Kerangka berfikir	6
1.6. Sistematika penulisan	7
BAB II.....	9
TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	9
2.1. Tinjauan Objek Perancangan.....	9
2.1.1. Pengertian Pusat Industri Kreatif.....	9
2.1.2. Klasifikasi Pusat Industri Kreatif.....	10
2.1.3. Tinjauan Umum Pusat Industri Kreatif.....	10
2.1.4. Tinjauan Industri Kreatif Di Kota Sigli	12
2.1.5. Tinjauan Khusus.....	13
2.1.5.1. Tinjauan Industri Kerajinan	13
2.1.5.2. Tinjauan Industri Kuliner	18
2.2. Tinjauan pemilihan lokasi	26
2.2.1. tinjauan wilayah sigli (kabupaten pidie)	26
2.2.2. Kondisi Fisik Dasar	28
2.3. Kriteria Pemilihan Lokasi.....	35

2.3.1 Lokasi Terpilih.....	36
2.3.2. Peraturan Setempat.....	36
2.3.3. Kelengkapan fasilitas	37
2.4. Studi banding perancangan sejenis.....	37
2.4.1. Tinjauan Bangunan Pusat Industri Kreatif.....	37
BAB III	49
ELABORASI TEMA	49
3.1. Tinjauan tema.....	49
3.1.1. Definisi simbiosis arsitektur	49
3.1.2. Teori simbiosis arsitektur	50
3.1.3. Prinsi simbiosis arsitektur.....	50
3.1.4. Konsep simbiosis.....	50
3.2. Metode penerapan	53
3.5. Interpretasi Tema	59
3.6. Studi Banding tema sejenis	62
BAB IV.....	67
ANALISIS	67
4.1. Analisa Kondisi Lingkungan.....	67
4.1.1. Lokasi.....	68
4.1.2. Kondisi Eksisting Tapak.....	68
4.1.3. Peraturan Setempat.....	68
4.1.4. Potensi Tapak	69
4.2 Analisa Tapak	71
4.2.1. Analisa Sirkulasi	71
4.2.2 Analisa Matahari	73
4.2.3 Analisa Angin.....	78
4.2.4 Analisa Hujan.....	79
4.2.5 Analisa Kebisingan	80
4.2.6. Analisa View	81
4.3. Analisis fungsional.....	84
4.4. Analisis pelaku kegiatan.....	85
4.5. Organisasi Ruang	92

4.5.2. Analisis Sirkulasi Ruang	99
4.5.3. Analisis Besaran Ruang.....	101
BAB V	107
KONSEP PERANCANGAN	107
5.1. Konsep Dasar	107
5.2. Rencana Tapak	109
5.2.1. Permitakan.....	109
5.2.2. Tata letak	109
5.2.3. Sirkulasi Pencapaian.....	111
5.3. Konsep Bangunan/Gubahan Massa	112
5.4. Konsep Ruang Dalam (Interior)	113
5.5. Konsep Ruang Luar (Eksterior).....	114
5.6. Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas	116
5.6.1. Konsep Struktur.....	116
5.6.2. Transportasi vertical	116
5.6.3. System air bersih	119
5.6.4. System air kotor	119
5.6.5. System kebakaran.....	120
5.6.6. System jaringan listrik.....	121
5.6.7. Sistem Pengelolaan Sampah.....	121
5.6.8. Sistem Penangkal Petir	122
BAB VI HASIL RANCANGAN.....	125
.1 3D Render	125
6.1.1 Perspektif Eksterior	125
6.1.2. Perspektif Interior	134
6.2 Gambar Arsitektur.....	141
.2.1 Layout Plan	141
.2.2. Site Plan	142
.2.3 Tampak	144
6.2.4 Potongan.....	145
6.2.5 Rencana Arsitektur	146
6.3 Gambar Struktur.....	149

.4.Gambar Utilitas	156
6.5.Rencana Plumbing	162
6.6.Rencana Elektrikal	165
DAFTAR PUSTAKA.....	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 kopiah Meukutop.....	13
Gambar 2.3 Proses pembuatan	14
Gambar 2.4 kopiah rimani.....	15
Gambar 2.5. sulaman benang emas	16
Gambar 2. 6 Anyaman tikar	17
Gambar 2.7 Anyaman Rotan	17
Gambar 2.8 Anyaman Bambu	18
Gambar 2.9 Peta Orientasi	27
Gambar 2.10 Peta Adminitrasi	28
Gambar 2.11 Peta Topografi	29
Gambar 2.12 Peta Morfologi.....	29
Gambar 2.13 Peta Geologi	30
Gambar 2.14 alternatif tapak 1	31
Gambar 2.15 Alternatif tapak 2.....	32
Gambar 2.16 Alternatif tapak 3.....	34
Gambar 2. 17 Lokasi terpilih.....	36
Gambar 2.18.Jakarta creative Hub	38
Gambar 2.19 Denah	39
Gambar 2.20 Co-Office.....	39
Gambar 2. 21 Meeting Room.....	39
Gambar 2.22. Bandung Creative Hub	40
Gambar 2.23. Surabaya Creative Hub.....	41
Gambar 2. 24 Pontianak Creative Hub.....	42
Gambar 3. 1 Rumoh aceh yang berada di reubee	55
Gambar 3. 2 Rumoh aceh yang berada di lampoh saka	56
Gambar 3. 3 Tarian Laweut.....	57
Gambar 3. 4 tarian meugrop.....	57
Gambar 3. 5 Nakagin Capsule Tower	62
Gambar 3. 6 New Wing of the Van Gogh Museum	63
Gambar 3. 7 Fukai City Museum of Art.....	64
Gambar 4.1.Lokasi Perancangan.....	67
Gambar 4.2 Land Use Kawasan perkotaan pidie.....	69
Gambar 4. 3. aksesibilitas tapak	70
Gambar 4.4 Utilitas tapak	71
Gambar 4.5. Sirkulasi tapak	72
Gambar 4.6. Jalur sirkulasi.....	72
Gambar 4.8. Aliran matahari Eksisting site.....	73
Gambar 4.9. Glodokan Tiang	74

Gambar 4.10. Ketapang Kencana.....	75
Gambar 4.11. Daun Pucuk Merah.....	75
Gambar 4.12. Kiara payung.....	75
Gambar 4.13. Trembesi.....	75
Gambar 4.14. Roof garden.....	76
Gambar 4.15. Tanaman Dekat Buka.....	76
Gambar 4.16. analisa zona matahari.....	77
Gambar 4.17. analisa angin.....	78
Gambar 4.18. analisa angin.....	80
Gambar 4.19. hasil zonasi kebisingan.....	81
Gambar 4.20. View dari tapak ke luar.....	81
Gambar 4.21. View dari luar ke tapak.....	83
Gambar 4.22. hasil zonasi view.....	83
Gambar 4.23. Analisa Organisasi Ruang.....	92
Gambar 4.24. standart persyaratan pencahayaan ruang pameran.....	93
Gambar 4.25. Peryaratan dan ukuran ruang pameran.....	94
Gambar 4.26. Peryaratan dan ukuran ruang pameran.....	94
Gambar 4.27. Peryaratan dan ukuran ruang dapur.....	95
Gambar 4.28. Standart ukuran ruang lap.....	95
Gambar 4.29. Standart ukuran meja dan rak kerja.....	96
Gambar 4.30. Standart ukuran meja dan estalase toko.....	96
Gambar 4.31. Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola.....	99
Gambar 4.32. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kuliner.....	100
Gambar 4.33. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kerajinan.....	100
Gambar 4.34. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Pasar Seni.....	100
Gambar 5. 1. Permitakan.....	109
Gambar 5. 2. Tata letak.....	110
Gambar 5. 3. Sirkulasi Pencapaian.....	111
Gambar 5. 4. gubahan massa.....	112
Gambar 5. 5. Penerapan arsitektur simbiosis.....	113
Gambar 5. 6. Konsep Ruang dalam.....	114
Gambar 5. 7. Penerapan Konsep.....	115
Gambar 5. 8. Penerapan Konsep.....	115
Gambar 5. 9. pondasi bore pile.....	116
Gambar 5. 10. lift.....	117
Gambar 5. 11. Escalator.....	118
Gambar 5. 12. Ramp.....	118
Gambar 5. 13. Sistem air bersih.....	119
Gambar 5. 14. Sistem air kotor.....	119
Gambar 5. 15. Sistem jaringan listrik.....	121
Gambar 5. 16. Lampu tenaga surya.....	121
Gambar 5. 17. Sistem pengelolaan sampah.....	121

Gambar 5. 18. Penangkal Petir Thomas	122
Gambar 5. 19. Konsep tapak	123
Gambar 5. 20. Intermediary space.....	124
Gambar 5. 21. Intermediary space.....	124
Gambar 6. 1. Site Plan hasil Render.....	125
Gambar 6. 2.Perfektif belakang.....	125
Gambar 6. 3.tampak samping.....	126
Gambar 6. 4.Perfektif Eksterior	126
Gambar 6. 5. Taman.....	127
Gambar 6. 6. Taman.....	127
Gambar 6. 7.Perfektif Taman	128
Gambar 6. 8.Parkiran mobil	128
Gambar 6. 9.Taman.....	129
Gambar 6. 10.Taman.....	129
Gambar 6. 11.Taman.....	130
Gambar 6. 12.Taman.....	130
Gambar 6. 13.Tampak samping	131
Gambar 6. 14.Perfektif Taman	131
Gambar 6. 15.Perfektif Mata burung.....	132
Gambar 6. 16.Taman Air Mancur	132
Gambar 6. 17.Parkiran roda dua.....	133
Gambar 6. 18.Perfektif Bangunan.....	133
Gambar 6. 19.Ruang Lift	134
Gambar 6. 20.Ruang Pengelola Lantai 2	134
Gambar 6. 21.Kasir	135
Gambar 6. 22. Foodcourt	135
Gambar 6. 23.Dapur.....	136
Gambar 6. 24.Ruang persiapan	136
Gambar 6. 25.Kelas Memasak	137
Gambar 6. 26.Ruang Produksi Kasap.....	137
Gambar 6. 27.Pantry	138
Gambar 6. 28. Ruang Tunggu	138
Gambar 6. 29. Ruang Pengelola lantai 2	139
Gambar 6. 30. Selasar	139
Gambar 6. 31. Ruang Pengelola kasap.....	140
Gambar 6. 32.Ruang pengelola Anyaman.....	140
Gambar 6. 33.Ruang Produksi Anyaman	141
Gambar 6. 34.Layout Plan	141
Gambar 6. 35.Site Plan	142
Gambar 6. 36. Denah Lantai 1	142
Gambar 6. 37. Denah Lantai 2	143
Gambar 6. 38.Denah Lantai 3	143

Gambar 6. 39. Tampak Depan dan belakang.....	144
Gambar 6. 40. Tampak samping kiri dan kanan.....	144
Gambar 6. 41. Potongan AA-BB.....	145
Gambar 6. 42. Potongan Kawasan AA-BB.....	145
Gambar 6. 43. Detail Fasade.....	146
Gambar 6. 44. Detail Fasade.....	146
Gambar 6. 45. Detail Canopy.....	147
Gambar 6. 46. Detail Atap.....	147
Gambar 6. 47. Detail Penutup Atap.....	148
Gambar 6. 48. Detail Arsitektural.....	148
Gambar 6. 49. Detail Rencana Pagar.....	149
Gambar 6. 50. Denah balok Lantai 1.....	149
Gambar 6. 51. Denah balok Lantai 2.....	150
Gambar 6. 52. Denah balok Lantai 3.....	150
Gambar 6. 53. Denah Sloof.....	151
Gambar 6. 54. Denah Sloof.....	151
Gambar 6. 55. Denah lantai 1.....	152
Gambar 6. 56. Denah Kolom lantai 2.....	152
Gambar 6. 57. Denah Kolom Lantai 3.....	153
Gambar 6. 58. Jenis Kolom.....	153
Gambar 6. 59. Detail Kolom.....	154
Gambar 6. 60. Denah Plat Lantai.....	154
Gambar 6. 61. Detail Plat Lantai.....	155
Gambar 6. 62. Detail Pondasi.....	155
Gambar 6. 63. Denah Instalasi air bersih lantai 1.....	156
Gambar 6. 64. Denah Instalasi air bersih lantai 2.....	156
Gambar 6. 65. Denah Instalasi air bersih lantai 3.....	157
Gambar 6. 66. Instalasi air conditioner lantai 1.....	157
Gambar 6. 67. Instalasi air conditioner lantai 2.....	158
Gambar 6. 68. Instalasi air conditioner lantai 3.....	158
Gambar 6. 69. Instalasi Sprinkler lantai 1.....	159
Gambar 6. 70. Instalasi Sprinkler lantai 2.....	159
Gambar 6. 71. Instalasi Sprinkler lantai 3.....	160
Gambar 6. 72. Instalasi Hydrant lantai 1.....	160
Gambar 6. 73. Instalasi Hydrant lantai 2.....	161
Gambar 6. 74. Instalasi Hydrant lantai 3.....	161
Gambar 6. 75. Denah Instalasi air Kotor lantai 1.....	162
Gambar 6. 76. Denah Instalasi air kotor lantai 2.....	162
Gambar 6. 77. Denah Instalasi air bersih lantai 3.....	163
Gambar 6. 78. Detail septictank.....	163
Gambar 6. 79. Detail Resapan.....	164
Gambar 6. 80. Bak Kontrol.....	164
Gambar 6. 81. Instalasi titik lampu lantai 1.....	165

Gambar 6. 82.Instalasi titik lampu lantai 2..... 165
Gambar 6. 83.Instalasi titik lampu lantai 3..... 166



DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1. kuliner khas pidie	18
Tabel 2.2. Luas Wilayah Masing-Masing Kecamatan dalam Kabupaten Pidie..	26
Tabel 2.3. Kriteria Pemilihan Lokasi	35
Tabel 2.4. Tabel Luas bangunan studi banding.....	44
Tabel 2.5. Pencapaian dan akses	44
Tabel 2.6 Tata Massa Bangunan Youth Creative Center.....	46
Tabel 2.7 Tabel Kesimpulan	46

BAB III

Tabel 3.1. kesimpulan tema arsitektur simbiosis	58
Tabel 3.2. Penerapan Arsitektur simbiosis	59
Tabel 3.3 Kesimpulan studi banding tema sejenis.....	66

BAB IV

Tabel.4 1 Curah Hujan	74
Tabel.4 2.tanggapan analisa angin	79
Tabel.4 3.Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola	86
Tabel.4 4.Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kerajinan	88
Tabel.4 5.Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kuliner.....	89
Tabel.4 6.Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pasar seni	90
Tabel.4 7.Analisa Kebutuhan Ruang Penunjang	91
Tabel.4 8.Kelompok dan Persyaratan Ruang	97
Tabel.4 9.Analisa Besaran Ruang Pengelola Utama	101
Tabel.4 10.Analisa Besaran Ruang produksi.....	101
Tabel.4 11.Analisa Besaran Ruang Edukasi.....	102
Tabel.4 12.Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kuliner	102
Tabel.4 14.Analisa Besaran Ruang	103
Tabel.4 13. Analisa Besaran Ruang Penunjang	103
Tabel.4 15.Analisa Besaran Ruang Servis.....	104
Tabel.4 16.analisa kebutuhan parkir.....	104
Tabel.4 17.Analisa Besaran Ruang Utilitas	105
Tabel.4 18.Total Keseluruhan Besaran Ruang	106

BAB V

tabel 5.1. aplikasi tema pada pusat industri kreatif	108
tabel 5.2. pembagian zona.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, persaingan dalam bidang ekonomi semakin tinggi. Untuk dapat bertahan, kemampuan akan daya saing merupakan kunci utama. Daya saing tersebut tidak hanya dalam segi kuantitas produk yang dapat dihasilkan, tetapi juga kualitasnya. Kualitas produk tersebut dapat diperoleh melalui penciptaan produk-produk inovatif. Dari sinilah mulai dikembangkan sistem ekonomi kreatif. (salman, 2010 dalam Nasir dan Yusliani, 2017)

Untuk menyesuaikan diri dengan kondisi sosial masyarakat, seni budaya terus dikembangkan dari masa ke masa. Seiring dengan perkembangan kegiatan masyarakat dalam berkesenian, selain seni rupa, seni tari, seni teater, dan seni musik, di Kota sigli juga berkembang seni urban dan industri kreatif. Tetapi belum terdapatnya tempat atau bangunan yang mewadahi pengembangan (inovation) kegiatan industri kreatif di kota sigli.

Pidie adalah sebuah daerah di Provinsi Aceh, Indonesia. Pusat Pemerintahan Kabupaten Pidie terletak di Sigli yang merupakan kota terpadat di Aceh, nomor dua setelah Aceh Utara, dan daerah terpadat kedua di Aceh. membutuhkan sebuah tempat untuk menunjukkan jati diri, karena kreatifitas dari masyarakatnya adalah salah satu unsur penting dalam city branding sebagai sebuah kota. Kopianh riman (peci riman), kopianh meukutop dan kuliner khas aceh khusus nya kota sigli merupakan industri kreatif yang menjadi fokus utama di kota sigli. Kuliner, fashion, dan kerajinan tangan yang berkualitas tinggi merupakan tiga sektor unggulan industri kreatif yang akan berdampak langsung pada pembangunan daerah berbasis ekonomi kreatif.

Industri kreatif di Aceh khususnya di Kota Sigli Kabupaten Pidie semakin menunjukkan perkembangan yang signifikan, bahkan sekarang ini sebagian orang mulai memprediksikan pertumbuhan industri kreatif bisa melonjak cukup tinggi yakni hingga mencapai tiga kali lipat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Kondisi ini bisa dilihat dari pertumbuhan industri kreatif yang semakin hari semakin aktif apalagi di masa pandemic seperti sekarang ini.

Berdasarkan hasil data dari kantor dan survey lapangan menunjukkan bahwa pengembangan industri kreatif sektor kerajinan semakin meningkat :

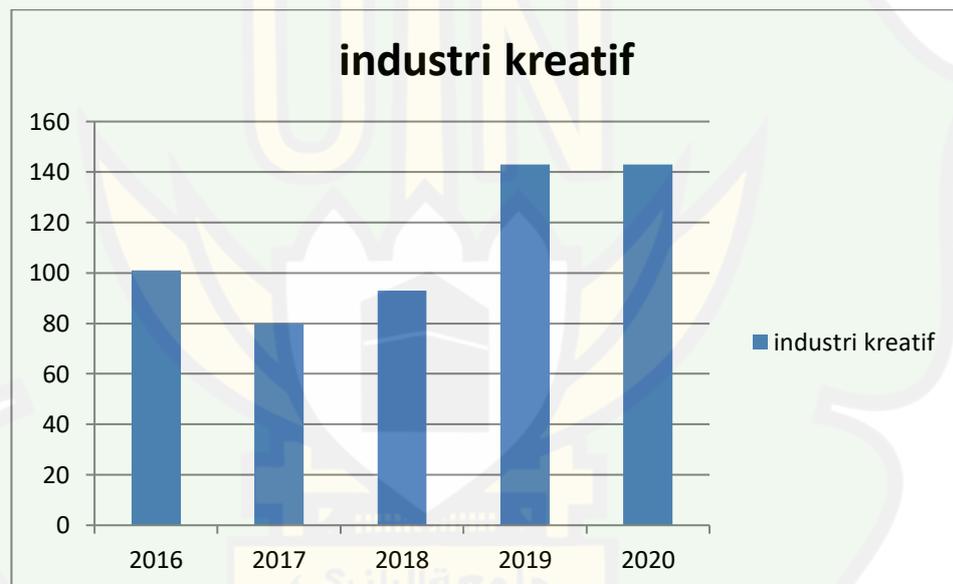


Diagram 1.1. data industri kreatif

Sumber : dinas perindustrian perdagangan koperasi dan ESD

Berdasarkan data dari kantor dinas perindustrian menunjukkan bahwa adanya penurunan dari tahun 2016 ke 2017 dan dari 2017 ke tahun 2018 ada peningkatan akan tetapi pada tahun 2020 karena kondisi pandemic kondisinya stabil sehingga perlu pusat industri kreatif agar dapat menjadi pemicu agar industri kreatif di Kota Sigli lebih meningkat dan berkembang. dan untuk sektor kuliner setiap tahunnya selalu meningkat sehingga perlu adanya tempat yang lebih memadai untuk menampung jumlah dan kapasitas agar sektor kuliner lebih meningkat lagi untuk kedepannya.

Adanya inovasi dan kreativitas yang timbul pada masyarakat di kabupaten pidie, membuat industri kreatif mempunyai peran penting dalam pengembangan perekonomian daerah, khususnya pada Kerajinan kupiah meukutop, kupiah riman (peci riman) di provinsi aceh hanya terdapat di kabupaten pidie, tepatnya di desa garot cut kecamatan indrajaya dan di daerah adan meunasah dayah. Kerajinan Kopiah meukutop merupakan sumber pendapatan penduduk garot cut, pembuatan kopiah meukutop dan kupiah riman dikerjakan oleh ibu-ibu beserta anak-anaknya yang perempuan. Pengolahan pembuatan kupiah meukutob dan kupiah riman itu sendiri diusahakan di rumah dalam bentuk home industri yang masih dikerjakan secara tradisional .

Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang dianggap mampu untuk membantu mengatasi perihal pengangguran. Dengan berkembangnya industry kreatif, para angkatan kerja dapat menciptakan usahanya sendiri. Dengan kreatifitas yang tinggi dalam mengolah suatu produk, usaha tersebut dapat berkembang menjadi lebih besar, kemudian mampu menciptakan lapangan kerja bagi para pekerja lainnya. Hal ini tentu saja langkah bagus untuk mengurangi jumlah pengangguran yang masih menjadi persoalan di Indonesia.

Perihal pengangguran merupakan salah satu permasalahan social yang ada di Aceh terutama di kota Sigli. Menurut Badan pusat statistic Aceh, tingkat pengangguran terbuka di aceh memiliki angka yang cukup tinggi. Berikut adalah Tingkat pengangguran terbuka (TPT) Kabupaten Pidie Tahun 2015-2019 :



Diagram 1.2. Tingkat pengangguran terbuka (TPT) Kabupaten Pidie 2015-2019

Sumber : Survei Angkatan Kerja Nasional Agustus

Akan tetapi pada tahun 2016 tidak tersedia angka pengangguran karena tidak dilaksanakan sakernas

1.2.Rumusan Masalah

Dalam merancang dan merencanakan sebuah wadah untuk mengembangkan pusat industri kreatif dirumuskan beberapa permasalahan yang dilatarbelakangi untuk menciptakan lapangan kerja baru, menjadi pusat kreativitas dalam berusaha, dan mewadahi menjamurnya usaha kecil yang dikembangkan di masyarakat sehingga meningkatkan ketertarikan pelaku usaha kecil dan menengah terhadap wadah kegiatan tersebut.

Dari latar belakang yang tersebut diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan mendukung proposal seminar perancangan, yakni sebagai berikut:

- a. Rendahnya pertumbuhan ekonomi masyarakat
- b. Tingginya angka pengangguran di Aceh
- c. Belum berkembang nya industri kreatif di aceh khususnya di kota sigli
- d. Bagaimana merancang Pusat Industri Kreatif yang dapat menumbuhkan kembali antusias masyarakat akan kerajinan Aceh
- e. Belum adanya tempat untuk mengkoneksikan berbagai macam bidang antar usaha kreatif.

1.3.Maksud dan tujuan

Perancangan pusat industri kreatif ini bertujuan untuk mewadahi segala aktivitas pelaku usaha kreatif di kota sigli. Terutama di bidang usaha Kopian riman (peci riman), kopian meukutob dan kuliner khas aceh khususnya kota sigli.

1.4.Batasan perancangan

Cakupan aktifitas dan sarana prasarana yang tersedia meliputi :

- a. Mempunyai fungsi sebagai sarana edukasi.

Mencakup beberapa sub sektor kegiatan ekonomi kreatif di bidang usaha Kopian riman (peci riman), kopian mekutob, kasap dan kuliner khas aceh khususnya kota sigli.

- b. Batasan Skala Kegiatan

Batasan kegiatan yang ada di Pusat Industri Kreatif di Kota sigli antara lain:

- a) Sosial

Pusat Industri Kreatif sebagai wadah bersosialisasi dan menjalin keakraban bagi semua kalangan masyarakat, khususnya kalangan pemuda.

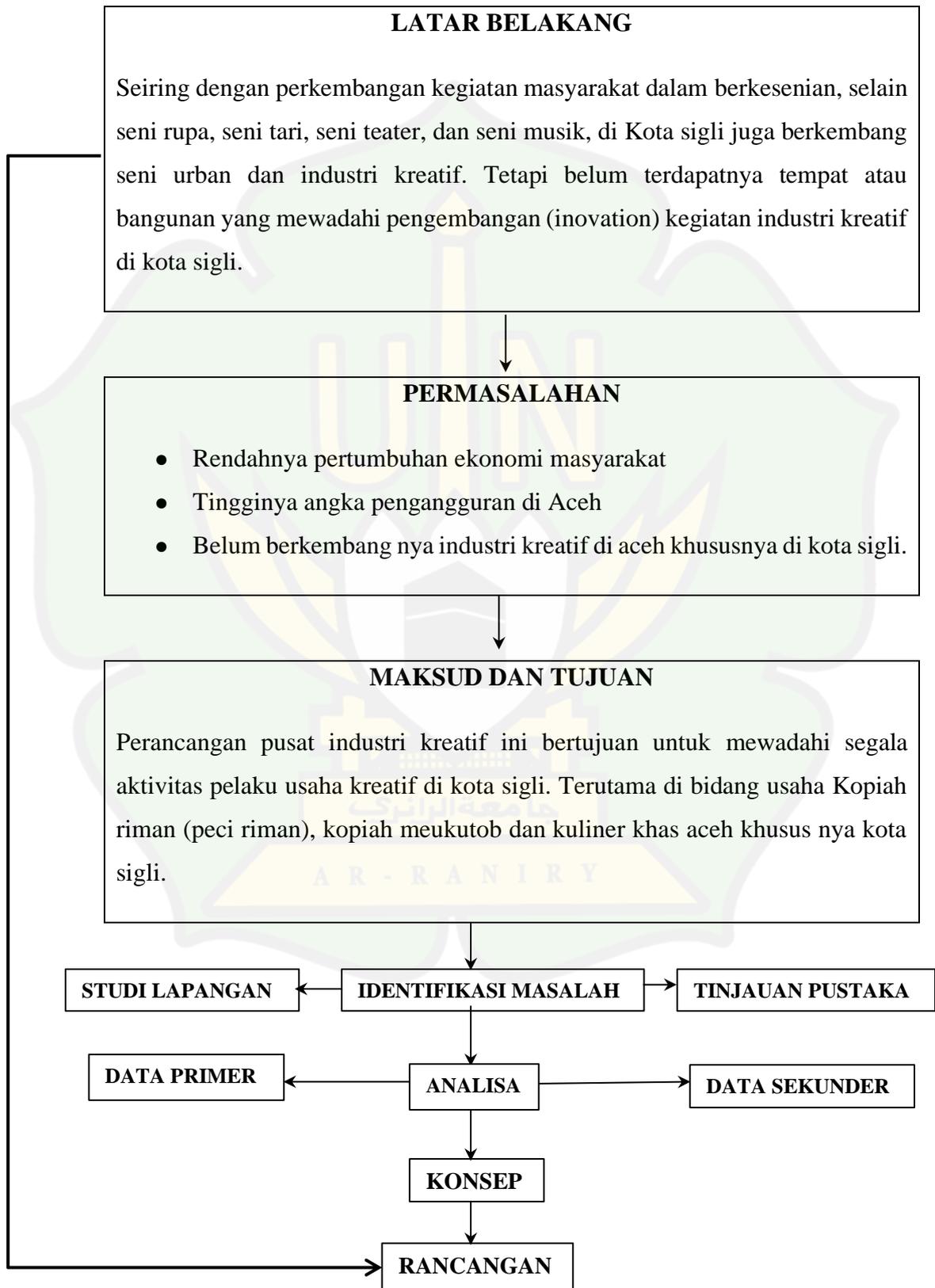
- b) Pendidikan

Pusat Industri Kreatif di Kota sigli sebagai sarana pendidikan serta mengasah kemampuan dan kreativitas para pemuda .

- c) Ekonomi

Pusat Industri Kreatif “Sigli Innovation Arena” Kota sigli sebagai upaya dalam meningkatkan pendapatan dan perekonomian.

1.5. Kerangka berfikir



1.6. Sistematika penulisan

Sistematika laporan seminar yang berjudul “perancangan pusat industri kreatif di sigli adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan informasi dan menguraikan secara umum mengenai latar belakang perancangan **Pusat Industri Kreatif di Sigli**, rumusan masalah, tujuan perancangan, pendekatan, batasan perancangan, kerangka berfikir, serta sistematika pembahasan dalam penulisan ini.

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Menjabarkan mengenai objek perancangan yang dibahas dalam penulisan ini mulai dari Tinjauan Umum Objek Rancangan; memuat studi literature mengenai objek rancangan, Tinjauan Khusus; terdiri dari minimal 3 alternatif site perancangan yang terdiri dari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta pemilihan terhadap alternative tapak, Dan Studi Banding Perancangan Sejenis; terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III ELABORASI TEMA

Uraian tentang dasar atau tema perancangan yang berisikan dasar teori untuk mengatasi permasalahan atau tema perancangan yang digunakan. Selain itu terdapat pula uraian tentang elaborasi tema perancangan yang berisi pendalaman dan penerapan tema terhadap obyek perancangan.

Dan juga berisi Studi Banding Tema Sejenis; terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan tema yang sama.

BAB IV

ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang Analisa Kondisi Lingkungan; terdiri dari lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter lingkungan, analisa tapak, Analisa Fungsional; terdiri dari jumlah pemakai, organisasi ruang, besaran ruang dan persyaratan teknis lainnya, Analisa Struktur, Konstruksi dan Utilitas, Dll (sesuai kebutuhan)

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

Penjelasan konsep dasar. Selain itu juga membahas tentang konsep perancangan. Pada konsep perancangan membahas mengenai konsep perancangan tapak. Konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka yang berisi mengenai sumber buku, jurnal, tesis, disertasi, web serta terdapat pula lampiran serta relevan dan mendukung proses perancangan.

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Objek Perancangan

Objek rancangan adalah pusat industri kreatif di kota sigli. Sebelumnya perlu pengertian mengenai industri kreatif agar didapatkan pemahaman mengenai objek rancangan berupa pusat industri kreatif yang berlokasi di kota sigli.

2.1.1. Pengertian Pusat Industri Kreatif

Berikut ini merupakan uraian definisi terhadap judul dari perancangan pusat industri kreatif di kota sigli :

Pusat adalah suatu tempat penyatuan berbagai macam kegiatan ke dalam suatu wadah tertentu yang dapat menampung kegiatan dimana kegiatan tersebut memiliki persamaan pokok yang menjadi induk kegiatan dari semua kegiatan-kegiatan yang ada. (departemen pendidikan dan kebudayaan).

Creative Industri atau yang lebih dikenal dengan industri kreatif di Indonesia adalah industri yang menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja dengan menggunakan kreativitas, keterampilan, dan bakat yang dimiliki setiap orang.

Pidie adalah sebuah daerah di Provinsi Aceh, Indonesia. Pusat pemerintahan berada di Sigli yang memiliki jumlah penduduk terbesar kedua di Provinsi Aceh, setelah wilayah Aceh Utara. Dua pertiga penduduk di daerah tersebut berada di luar negeri, karena imigrasi di daerah merupakan kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi, dengan tujuan untuk mengembangkan kemandirian dan keterampilannya. Masyarakat di wilayah ini mendominasi pasar di berbagai daerah di Aceh, sebagian Sumatera Utara dan negara tetangga Malaysia. Selain itu, daerah ini juga dikenal sebagai daerah asal tokoh-tokoh aceh yang terkenal.

Jadi menurut tinjauan secara etimologi, pusat industri kreatif di sigli adalah sebuah tempat yang mewadahi berbagai jenis kegiatan yang mendukung perkembangan industri kreatif yang berada di kota sigli. Perkembangan ini sendiri

bertujuan agar nantinya industri kreatif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi pengangguran dan menciptakan lapangan kerja di kota sigli serta mendukung pelaku-pelaku dibidang industri kreatif untuk menghasilkan produk yang memiliki nilai jual di era globalisasi saat ini. Pusat industri kreatif di kota sigli ditujukan untuk mendukung segala kegiatan terkait pengembangan industri kreatif sebagai salah satu pilar ekonomi kreatif seperti kegiatan pelatihan, workshop, seminar dan diskusi, kegiatan komersil hingga pameran.

2.1.2. Klasifikasi Pusat Industri Kreatif

Menurut Vincent (2015), Pusat Industri Kreatif bisa diklasifikasikan menjadi berikut :

1. Berdasarkan kepelayanan & kepemilikannya
 - a. Pusat Kreatif Swasta, berfungsi buat perlindungan, pengembangan, & pemanfaatan aset kreatif industri swasta.
 - b. Pusat Kreatif Pendidikan, berfungsi buat pendidikan akademik yg diarahkan terutama dalam dominasi pelajaran industri kreatif.
2. Berdasarkan jenis pendidikan kreativitas yg terwadahi
 - a. Umum, mewadahi aneka macam fasilitas aktivitas pendidikan industri kreatif.
 - b. Khusus, memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.
3. Berdasarkan usia pengguna
 - a. Pusat Kreatif Anak
 - b. Pusat Kreatif Remaja
 - c. Pusat Kreatif Pengunjung

2.1.3. Tinjauan Umum Pusat Industri Kreatif

Pusat industri kreatif di kota sigli mempunyai tujuan khusus yaitu memberikan wadah kepada para pelaku industri kreatif di kota sigli agar dapat mengembangkan kemampuan mereka dibidang industri kreatif masing - masing sehingga dapat menciptakan produk-produk yang inovatif dan berdaya saing tinggi

dengan memberikan fasilitasi dibidang industri kreatif masing-masing serta menjadi wadah bagi para pelaku industri kreatif dalam memasarkan dan promosi produk sendiri, kemudian juga menjadi inkubator bisnis bagi perusahaan-perusahaan yang masih pemula di bidang industri kreatif, sehingga kedepannya dapat beroperasi secara mandiri untuk berhasil menghadapi persaingan lokal maupun global. Pusat industri kreatif di kota sigli terdiri dari beberapa kegiatan utama yang mendukung pengembangan industri kreatif didalamnya, yaitu :

- **Edukasi yaitu** Kegiatan edukasi tentang industri kreatif dapat diwujudkan melalui kegiatan pelatihan-pelatihan yang bersifat teori dan praktik (workshop) ,belajar melalui referensi-referensi yang disediakan pada bangunan pusat industri kreatif yang berguna untuk meningkatkan keterampilan dalam memahami budaya atau sejarah tentang industri kreatif yang ada di kota Sigli, wawasan, serta penggunaan teknologi informasi dibidang industri kreatif yang ditekuni.
- **Workshop dan Produksi** yaitu Kegiatan workshop dapat juga disebut dengan studio sebagai tempat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar keterampilan. Workshop berfungsi sebagai studio tempat praktik para pelaku industri kreatif dalam mengembangkan produk mereka dan tempat para instruktur mengajarkan keterampilan kepada para pelaku industri kreatif terkait bidang industri kreatif yang ditekuni. Workshop ini juga menjadi wadah bagi peserta industri kreatif untuk menuangkan ide-idenya dalam bentuk prototipe / model, sesuai dengan sub industri kreatif yang digeluti selama kegiatan pelatihan.
- **Seminar dan diskusi** yaitu Kegiatan seminar dan diskusi dapat diselenggarakan oleh masing-masing subsektor industri kreatif yang dapat mengundang masyarakat umum, ukm, kantor dinas, perguruan tinggi yang nantinya berguna untuk memperkenalkan pentingnya industri kreatif untuk menopang perekonomian masa depan sebagai solusi penanggulangan

kemiskinan dan pengangguran, membangun jaringan dan kontak, serta melakukan kerjasama produktif untuk menghasilkan produk.

- **Exhibition atau pameran yaitu** Merupakan kegiatan yang menjadi ajang untuk menunjukkan kreativitas serta hasil daripada karya yang dihasilkan di subsektor industri kreatif masing-masing.

2.1.4. Tinjauan Industri Kreatif Di Kota Sigli

Industri kreatif di kota Sigli erat kaitannya dengan industri kerajinan yaitu kopiah meukutop, serta pembuatan kupiah riman, kasap dan juga kuliner seperti apam, kerupuk mulieng. Telah banyak ikm-ikm (industri kecil menengah) yang bersifat domestic industri yang memproduksi industri kreatif kerajinan kopiah meukutop dan kupiah riman di kota Sigli, yaitu contohnya proses pembuatan kopiah riman berada di daerah adan meunasah dayah dan untuk kopiah meukutop berada di daerah garot atau rawa tungkop kecamatan indrajaya. Dinas perindustrian dan perdagangan kota Sigli mengatakan bahwa industri kerajinan kopiah meukutop akan di angkat menjadi warisan budaya khas pidie secara resmi, dan sekarang ini masih dalam proses perijinan surat menyurat. Kopiah meukutop, kupiah riman, dan kuliner merupakan produk andalan dari kota Sigli. Dengan meningkatnya kesadaran masyarakat untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka di bagian industri kreatif dapat meningkatkan taraf hidup serta pendapatan guna untuk membuka lapangan pekerjaan hal ini bertujuan untuk mengurangi jumlah pengangguran yang ada di kota Sigli.

Berdasarkan data kantor deperindag (Dinas perindustrian dan perdagangan) terdapat 5 sub sector utama industri kreatif yang memiliki persebaran yang cukup baik di kawasan kota sigli yaitu sebagai berikut :

1. Industri Pangan (Kuliner)
2. Industri Sandang
3. Industri Kimia dan Bahan bangunan

4. Industri logam dan elektronika
5. Industri Kerajinan

Dari data tersebut diatas didapatkan fakta bahwa terdapat berbagai macam jenis industri kreatif yang tersebar di kawasan kota Sigli, tapi yang menjadi fokus utama untuk menetapkan batasan perancangan penulis yaitu pada subsector industri kerajinan dan subsector industri kuliner.

2.1.5. Tinjauan Khusus

2.1.5.1. Tinjauan Industri Kerajinan

Pada perancangan pusat industri kreatif, untuk subsector industri kerajinan terbagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut :

- A. Kerajinan kopiah
 - a) Kopiah meukutop



Gambar 2. 1 kopiah Meukutop

Sumber : Detik Travel.com

Dahulu pada masa penjajahan belanda, kopiah meukeutop ini bernama Kopiah Tungkop, kopiah ini sekarang lebih di kenal dengan Kopiah Meukeutop. Tapi masih ada sebahagian orang yang menyebutnya kopiah tungkop, terutama orang tungkop dan tetangga-tetangga sekitar gampong tungkop. kopiah meukutop ini berasal dari

Tungkop atau lebih tepatnya di Desa Rawa Tungkop di Kabupaten Pidie Kecamatan Indrajaya yang pertama kali dibuat oleh nenek Sapiah pada masa Belanda dulu. Setelah nenek Sapiah meninggal, kerajinan tersebut dilanjutkan oleh keterunannya. Seiring berjalannya waktu, makin banyak generasi tungkop yang membuat kerajinan ini, walaupun ada juga orang dari desa tetangga yang ikut melestarikan kopiah ini. Kini telah terbentuk sanggar yaitu Sanggar kopiah meukutop yang didirikan oleh Kak Mah.



Gambar 2.2 Proses pembuatan

Sumber : dokumen pribadi

Kopiah meukutop merupakan kerajinan tangan khas daerah Pidie. Yang terbuat dari kain tetron warna-warni yang polos (tak bermotif) Jenis kain ini tidak gampang kusut dan tidak gampang rusak. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan tanah rencong yaitu warna merah, kuning, hijau dan juga hitam.

Kopiah meukutop selama ini digunakan sebagai pelengkap pakaian adat Aceh dan juga dapat digunakan sebagai oleh-oleh khas bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke daerah tersebut. Pada acara pernikahan, orang Aceh yang mengenakan kostum tradisional akan menggunakan topi tradisional ini. Kopiah meukutop dapat ditemukan di setiap daerah / kota di Aceh, kecuali di beberapa daerah berbeda yang tidak dapat ditemukan kopiah meukutop. Sebagai pakaian sehari-

hari atau dipersembahkan untuk berbagai acara, seperti acara pernikahan atau acara adat lainnya.

b) Kopiah riman

Kupiah riman atau disebut juga peci riman merupakan salah satu penutup kepala atau pelengkap pakaian bagi kaum pria, kopiah riman merupakan produk khas tradisional aceh yang banyak diminati oleh publik bahkan pemasarannya telah sampai keluar negeri, seperti Malaysia.

Kupiah riman masih diproduksi di desa adan meunasah dayah kecamatan mutiara timur kabupaten pidie. Desa adan meunasah dayah terletak sekitar 15 Km jauhnya dari sigli, sedangkan jarak menempuh untuk mencapai desa ini diperkirakan tiga jam perjalanan dari banda aceh. Terbuat dari bahan dasar serat pelepah ijok (aren), kerajinan ini ditenun dengan berbagai pola, motif-motif yang dikembangkan saat ini terinspirasi dari motif dasar pucok reubung (pucuk tali), pinto aceh (pintu aceh), puta taloe (putar tali), dan sebagainya.



Gambar 2.3 kopiah riman

Sumber : dokumen pribadi

Kerajinan kupiah riman ini merupakan kerajinan tradisional turun temurun sejak abad ke -17 M. sentral kerajinan ini terdapat di gampong dayah adan kecamatan mutiara timur kabupaten pidie. Selain bertani, penduduk desa adan memiliki keterampilan membuat

kupiah sebagai produk yang memiliki nilai budaya, proses pembuatan kupiah riman dikerjakan secara tradisional tidak menggunakan mesin.

Pada tanggal 5 november 2020 penulis melakukan observasi langsung ke salah satu pengrajin kupiah riman yaitu kak nurul menyebutkan di desa adan meunasah dayah, hampir setiap penduduk memproduksi kupiah riman, meskipun bentuknya sederhana, namun proses membuat kupiah riman ini memerlukan keterampilan khusus dan butuh kesabaran karena ketika membuat satu kupiah riman saja memakan waktu yang cukup lama dan sangat rumit. Membuat satu kupiah diperlukan waktu selama dua minggu, bahkan sampai sebulan, tergantung tingkat ketebalan/kehalusan benang dan kerumitan dari motifnya. Selain itu motif yang terdapat pada kupiah riman sangat beragam dan motif-motif tersebut awalnya dari ukiran pada rumah aceh. Motif pada kupiah riman memiliki perpaduan yang indah dan penerapan motif tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari.

B. Kerajinan sulaman

1. Sulaman benang emas



Gambar 2.4. sulaman benang emas

Sumber : antarafoto.com

Kerajinan sulaman benang emas atau biasa disebut dengan kasab adalah salah satu kerajinan unggulan Kabupaten Pidie. kerajinan budaya ini mempunyai karakteristik spesial tersendiri. Kerajinan ini terbuat dari karton

tebal dan dasar pola yang dibentuk terinspirasi dari pola dasar seperti bulen atau bulan sabit, pintu aceh, dll. kasap digunakan untuk pelaminan, baju adat, sarung bantal, kursi, hiasan dinding, tas, dompet, gantungan kunci, kipas, payung & lain sebagainya.

C. Kerajinan anyaman

Anyaman merupakan seni yang mempengaruhi kehidupan dan budaya masyarakat melayu, anyaman mengacu pada proses menyambung atau memotong bahan pada tumbuhan untuk membentuk balok yang dapat digunakan. Bahan tanaman yang bisa ditenun antara lain batang, rotan, akar, daun, pandan, mengkuang dan beberapa bahan tanaman kering lainnya. Berikut beberapa macam anyaman berdasarkan jenis bahan yang digunakan :

a) Anyaman tikar



Gambar 2. 5 Anyaman tikar

Sumber : rumahkreatifBUMN

b) Anyaman rotan



Gambar 2.6 Anyaman Rotan

Sumber : PRCF Indonesia

c) Anyaman bambu



Gambar 2.7 Anyaman Bambu

Sumber : Indonesiakaya.com

2.1.5.2. Tinjauan Industri Kuliner

A. Kuliner khas pidie

Kabupaten pidie sebagaimana yang sama dengan kabupaten lainnya di aceh, merupakan salah satu daerah yang kaya akan makanan khas kabupaten nya, selain dikenal sebagai kota yang memproduksi kerajinan kota sigli juga dikenal dari segi kuliner nya. Adapun beberapa kuliner yang terkenal di pidie yang menjadi icon nya yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1. kuliner khas pidie

No.	Jenis	Keterangan
1.	Boh Manok Weng Lamue 	Boh Manok Weng yaitu telur kampung yang di campur dengan teh atau kopi.
	Mie Caluk Grong- grong	Mie Caluk ini sangat unik, dan tidak sama dengan Mie Aceh cara membuatnya sederhana, mie dimasak dan Bumbunya pun menggunakan

		<p>rempah-rempah alami. Untuk kuahnya biasanya dimasak terpisah menggunakan tumisan bawang goreng, cabe, tomat & bunga kol. terdapat juga bumbu kacang, & kuah tentu menjadi pelengkap dan menggunakan kerupuk berwarna merah & putih.</p>
2.	<p>Adee Ie Leube</p> 	<p>kecamatan Kembang Tanjung terkenal dengan kudapan manis spesial yaitu ade leumiek yg rasanya lezat. Ade Ie Leube yg bentuknya sangat kecil dengan warna kuning menggunakan corak majemuk terdapat yg digulung dan ada juga tidak digulung.</p>
3.	<p>Bakpao Bakar</p> 	<p>Bakpao bakar merupakan makanan khas pidie, yang bisa juga menjadi oleh-oleh karena hanya ditemui di pidie. Biasanya bakpau dibuat dengan cara dikukus, tetapi berbeda dengan bakpao ini yaitu dibuat dengan cara digoreng, bagian dalamnya diolah dengan kacang merah yang lembut dan lengket, dan rasanya yang tidak diragukan lagi harganya terjangkau. Bakpao bakar sangat legendaris di Pidie.</p>
4.	<p>Kanji Caleue</p> 	<p>Kanji yang terbuat dari beras putih plus racikan bumbu rempahan spesial bisa dinikmati pada warung kanji Caleue yg berada pada pinggir jalan Banda Aceh-Medan, tepatnya pada Gampong Seupeng, Kecamatan Peukan Baro, Pidie yg jaraknya lebih kurang enam kilometer.</p>

5.	<p>Apam Lampoh saka</p> 	<p>Makanan Asal India ini merupakan salah satu kuliner tradisional Pidie yg dibentuk berdasarkan tepung beras yg didiamkan semalam menggunakan mencampurkan telur, santan, gula & tape dan sedikit garam lalu dibakar atau dikukus. Bentuknya seperti serabi.</p>
6.	<p>beulacan</p> 	<p>Beulacan adalah kuliner pengganti lauk yang asalnya dari Kabupaten Pidie, kuliner yang berbahan dasar kelapa ini sangatlah nikmat & enak waktu pada padukan menggunakan nasi panas. Kuliner spesial Pidie ini kaya akan rempah-rempahnya. Beulacan merupakan salah satu alternatif jika harga ikan mahal.</p>
7.	<p>Blukat Tay</p> 	<p>Blukat tay terdapat Di Garot Cut,kecamatan indrajaya, di Geumuroh ada Adee Bulukat, kudapan juga khas pidie, enak dan sehat dan cocok dijadikan cemilan minum kopi.</p>
8.	<p>Cagruk</p> 	<p>Orang Pidie menyebutnya cagruk, dan bahan utama makanan ini adalah sago atau Beureune. Beureune terbuat dari tanaman Lumbia dan memiliki kandungan karbohidrat yang tinggi. cagruk bisa di nikmati kapan saja, karena cara pembuatannya tidak ribet dengan menggunakan bahan yang mudah didapat. Soal rasa memang benar-benar enak dan sangat cocok sebagai menu untuk berbuka puasa.</p>

9.	<p>Canai kembang Tanjung</p> 	<p>Kue Canai Kembang Tanjung atau Canai Selai spesial Ie Leubeue, adalah kudapan manis tradisional berbahan dasar tepung & selai yang banyak di jual di Pasar Kembang Tanjung, Pidie. Sepintas mirip seperti martabak, tetapi didalamnya berisi selai srikaya/durian.</p>
10.	<p>Halua Bluek</p> 	<p>Desa Balee Baroh Bluek, Kec. Indrajaya, Kab. Pidie, keliru satu desa/gampong produksi kuliner khas Pidie, yaitu Halua Bluek. Makanan warisan endatu ini termasuk kuliner musiman, lantaran tersedia setiap saat, hanya menjelang puasa (Lebaran Idul Fitri & Haji) atau pada Aceh dalam saat Hari Meugang saja walaupun kita menginginkannya mampu melalui pesanan khusus.</p>
11.	<p>Halua Breh</p> 	<p>Halua breuh, makanan ringan halua brehh ini sudah langka, terbuat dari tumbukan beras, kelapa parut & gula merah dan dibungkus menggunakan daun pisang yang telah kering, makanan ringan ini biasa dijadikan bekal petani waktu pulang ke sawah.</p>
12.	<p>Muloh teupeh</p> 	<p>Olahan ikan bandeng dengan berbagai rempah-rempah. Di Pidie tepatnya pada Desa Trueng Campli Kec. Glumpang Baru. Ibu rumah tangga memasak Ikan Bandeng sebagai Muloh Teupeh, Ikan Bandeng tanpa tulang menggunakan racikan bumbu special yang cita rasanya sangat nikmat, pedas & gurihnya pun sangat pas pada lidah.</p>

13.	<p>Kue dara baro</p> 	<p>Kue Dara Baro pada tradisi Pidie adalah kudapan manis hantaran pernikahan pengantin wanita (dara baro) untuk pengantin pria (linto baro) menjadi balasan seserahan yg berlangsung setelah pernikahan pada upacara tueng dara baro. Pada biasanya buat kudapan manis-kudapan manis dara baro merupakan kudapan manis tradisional yg dibikin sendiri atau dipesan secara khusus, misalnya meusekat, dodol, wajik, halua, keukarah, bungong kayee, bhoi ikan & masih banyak lagi</p>
14.	<p>Kue bangket</p> 	<p>Di desa Pusong kec. Kembang Tanjong terdapat kue jaman dulu alias kue tradisional, kue yang satu ini, rasanya manis dengan tekstur luarnya yang agak kasar namun hancur di lidah begitu kita mengigitnya.</p>
15.	<p>Telur dadar kelapa</p> 	<p>Makanan satu ini terbuat dari telur kelapa parut, bawang merah, cabe, kunyit, asam sunti, sereh dan daun jeruk.</p>

<p>16.</p>		<p>Hampir sama dengan leumang biasa akan tetapi ini menggunakan beras ketan, leumang ubi ini pun memakai buluh bambu yang telah dipotong-pangkas menggunakan ukuran sekitar 50 centimeter & memasaknya pada bara api selama beberapa jam. Bahan primer leumang ini merupakan ubi kayu, gula, garam, & santan, leumang hanya memakai bambu yang segar & bambu buat sekali pakai. Di Pidie, khususnya di Kecamatan Tangse Leumang Ubi ini biasa tersaji waktu kenduri maulid, bulan puasa & menjelang Lebaran.</p>
<p>17.</p>	<p>Mie sure</p> 	<p>Mie Suree Laweung merupakan masakan special dari pesisir Kabupaten Pidie, Terletak pada Ujoeng Pie, Laweung, Kecamatan Muara Tiga, Mie Suree ini dimasak menggunakan cara ditumis & diberi ikan tongkol (suree) ini, sekilas terlihat biasa, tetapi cita rasanya juara.</p>
<p>18.</p>	<p>Keuribueng</p> 	<p>KEURIBUENG adalah salah satu makanan khas Pidie yang terbuat dari beras, santan, gula pasir dan sedikit nangka masak serta daun pandan, kemudian dimasukkan ke dalam anyaman daun nipah (sekilas terlihat seperti ketupat). Biasanya keuribueng jenis ini dibuat oleh perempuan yang tinggal di daerah pesisir, mengingat bahan yang mudah didapat seperti daun nipah dan kelapa, namun makanan tersebut tidak selalu tersedia dan kita hanya bisa menikmati jajanan musiman ini pada akhir pekan (pasar), atau pada saat bulan puasa.</p>

19.	<p>Pulot</p> 	<p>Pulot adalah makanan tradisional Pidie yang terbuat dari beras ketan, warna beras ketan kuning jahe. Selain sebagai jajan, Pulot juga sering digunakan sebagai alat upacara dalam berbagai kegiatan adat (disebut peusijuek atau tepung murni) seperti pernikahan, khitanan, melepas sanak saudara ke tempat lain, dan masuk rumah baru.</p>
20.	<p>Bebek masak putih</p> 	<p>sie itek puteh atau dianggap kuliner gulee sie masak puteh karena berwarna putih. Rasanya beda dengan masakan lain. Tidak pedas, akan tetapi dagingnya berwujud kari kental dan gurih. Sekilas gulai bebek masak putih ini seperti kuliner opor Jawa.</p>
21.	<p>Pisang thok</p> 	<p>Di Kabupaten Pidie, Aceh dikenal dengan minuman tradisionalnya yaitu minuman pisang. Thok berasal dari bahasa daerah dan artinya tumbuk. Sesuai dengan namanya, minuman tradisional ini menggunakan pisang sebagai bahan utamanya. Keunikan Pisang Thok Yang menarik adalah cara penyajiannya. Masukkan pisang yang sudah dikupas ke dalam gelas dan haluskan dengan batang daun pisang. Setelah dihaluskan, tambahkan dalam bentuk serpihan kayu, air gula, susu kental manis dan es batu.</p>
22.	<p>Industri tempe di teupin raya</p>	<p>pembuat tahu & tempe pada Gampong Jumphoih Adan, Kecamatan Mutiara Timur,</p>

		<p>Pidie, bisnisnya telah berjalan lebih kurang selama delapan tahun. Nama pabrik produksi Usaha Barona Tahu.</p>
<p>23.</p>	<p>Kerupuk kulit (beureunun)</p> 	<p>Industri kerupuk kulit kerbau telah puluhan tahun digeluti oleh warga di Gampong Meunasah Blang, Usaha ini adalah bisnis turun-temurun. kulit kerbau basah terlebih dahulu dibersihkan. Kemudian diberi garam & dijemur selama 5 sampai enam hari. Setelah itu, kulit tadi direndam selama 2 malam.</p>
<p>24.</p>	<p>Keurupuk meulinjo</p> 	<p>Di Beureunuen keurupuk mulieng (kerupuk melinjo), tersedia sangat banyak. Semacam super center, yg menyediakan ragam kualitas kerupuk yang ramah untuk pengidap asam urat. Tidak terdapat kerupuk mulieng yang low class, yang terdapat hanya medium hingga high class.</p>
<p>25.</p>	<p>Ungkot keureuling</p> 	<p>Ikan keureuling merupakan salah satu ikan khas daerah Tangse Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Masakan ini telah menjadi ciri khas tangse. Kerling adalah ikan air tawar yang hidup di sungai Tangse dsk. Ini adalah pertama kalinya dalam hidup saya saya melihat dan mencicipi ikan ini. Sekilas terlihat seperti ikan bandeng, sisik, dagingnya lunak dan banyak tulangnya.</p>

Sumber : analisa penulis, 2021

2.2. Tinjauan pemilihan lokasi

2.2.1. tinjauan wilayah sigli (kabupaten pidie)

1. wilayah adminitrasi

Kabupaten Pidie berada pada bagian utara Provinsi Aceh, batas ditentukan berdasarkan aspek administrasi mencakup wilayah daratan seluas 318.444,77 Ha, yang terdiri dari 23 kecamatan, 94 kemukiman dan 731 gampong. Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Pidie, meliputi:

- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Pidie Jaya, Bireuen, Aceh Tengah dan Aceh Barat;
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Aceh Besar dan Aceh Jaya;
- Sebelah Utara : Berbatasan dengan Selat Malaka, Kabupaten Pidie Jaya dan Bireuen; dan
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Aceh Barat, Aceh Tengah, Aceh Jaya dan Aceh Besar;

Wilayah Kabupaten Pidie memiliki akses langsung ke Kabupaten Aceh Besar, Kabupaten Aceh Jaya, Kabupaten Pidie Jaya, Kabupaten Bireuen, dan Kabupaten Aceh Barat. Untuk jelasnya mengenai letak geografis Kabupaten Pidie dapat dilihat pada Gambar 2.11 dan Gambar 2.12 Sedangkan mengenai luas wilayah dan pembagian administrasi wilayah di Kabupaten Pidie dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2. Luas Wilayah Masing-Masing Kecamatan dalam Kabupaten Pidie

No.	Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Luas Menurut BPS (Ha)	Luas Menurut Hasil Digitasi (Ha)	Jumlah	
					Kemukiman	Gampong
1	Geumpang	Geumpang	59.464	65.707,16	1	6
2	Mane	Mane	81.750	67.503,58	1	4
3	Muara Tiga	Laweung	16.200	16.002,68	3	18
4	Padang Tiji	Padang Tiji	25.871	25.758,61	6	64
5	Tangse	Tangse	75.000	78.658,02	4	28

6	Tiro/Truseb	Tiro	25.500	17.468,66	4	19
7	Titeue	Titeue	2.011	2.741,83	2	13
8	Grong-grong	Grong-grong	1.941	777,34	2	15
9	Batee	Batee	10.474	4.610,83	4	28
10	Pidie	Lhok Keutapang	3.800	2.609,45	8	64
11	Indrajaya	Caleue	3.402	2.540,90	5	49
12	Mila	Mila	2.132	3.531,96	3	20
13	Keumala	Keumala	2.757	4.929,57	2	18
14	Delima	Reubee	4.389	2.499,11	4	44
15	Sakti	Kota Bhakti	7.003	3.852,20	7	49
16	Mutiara Timur	Bandar Mutiara	6.355	3.124,39	7	48
17	Mutiara	Beureunuen	3.505	1.674,90	4	29
18	Simpang Tiga	Simpang Tiga	5.536	2.486,44	7	52
19	Kota Sigli	Kota Sigli	975	655,64	0	15
20	Peukan Baro	Lampoih Saka	3.000	1.729,06	6	48
21	Glumpang Tiga	Glumpang	5.970	5.483,92	4	34
22	Glumpang Baro	Minyeuk	4.530	1.211,89	4	21
23	Kembang Tanjong	Cot Glumpang	4.650	2.886,63	6	45
Jumlah			356.214	318.444,77	94	731

Sumber : BPS dan Hasil Perhitungan GIS, Tahun 2014

PETA ORIENTASI

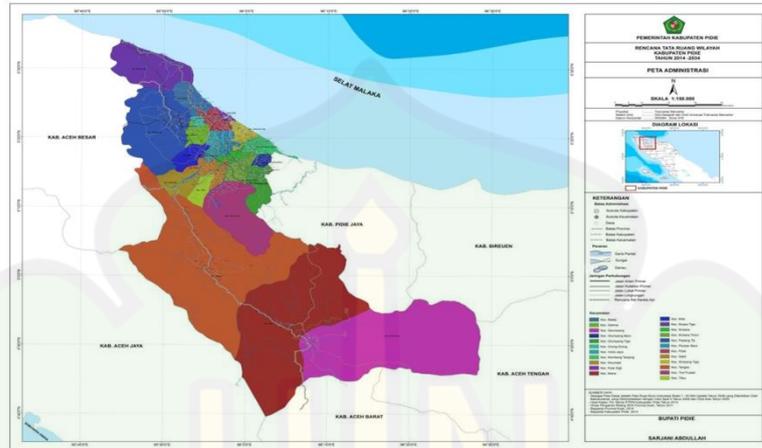


Gambar 2.8 Peta Orientasi

Sumber : Dinas PUPR Sigli

Gambar 2.12

PETA ADMINISTRASI



Gambar 2.9 Peta Adminitrasi

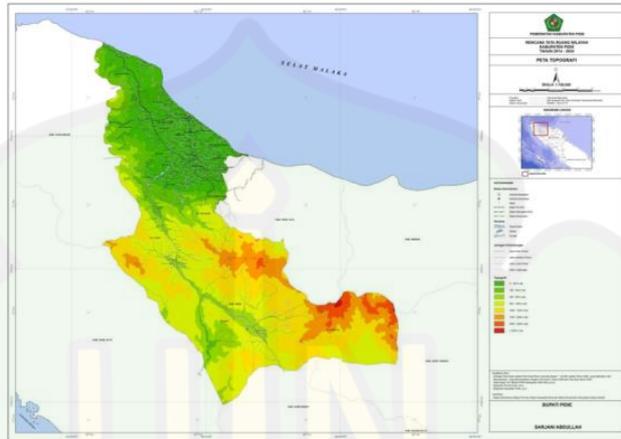
Sumber : Dinas PUPR Sigli

2.2.2. Kondisi Fisik Dasar

2.2.2.1. Topografi (Ketinggian)

Berdasarkan kelas ketinggian, Kabupaten Pidie didominasi oleh kelas ketinggian 100 –500 mdpl sebesar 23,86 %. Kelas ketinggian yang paling rendah adalah kelas dengan ketinggian 0 - 25 mdpl sebesar 3,68 % dan ketinggian 1.500 - 2.000 mdpl sebesar sekitar 0 % dari luas wilayah Kabupaten Pidie. Berdasarkan kondisi eksisting serta potensi yang ada di Kabupaten Pidie, komoditi yang dominan berada pada kawasan yang elevasi ketinggian datar dan sebagian kecil pada elevasi ketinggian 500-1200 mdpl. Adapun ketinggian tiap kecamatan di Kabupaten Pidie dapat dilihat pada gambar 2.13 dan 2.14.

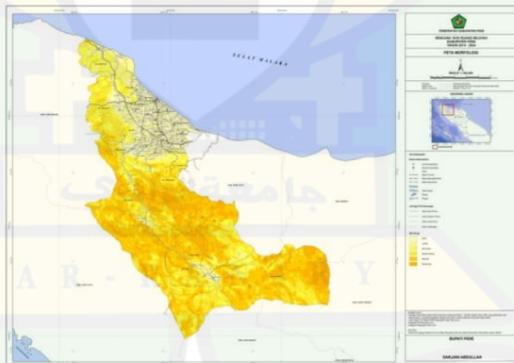
GAMBAR 2.13
PETA TOPOGRAFI



Gambar 2.10 Peta Topografi

Sumber : Dinas PUPR Sigli

GAMBAR 2.14
PETA MORFOLOGI



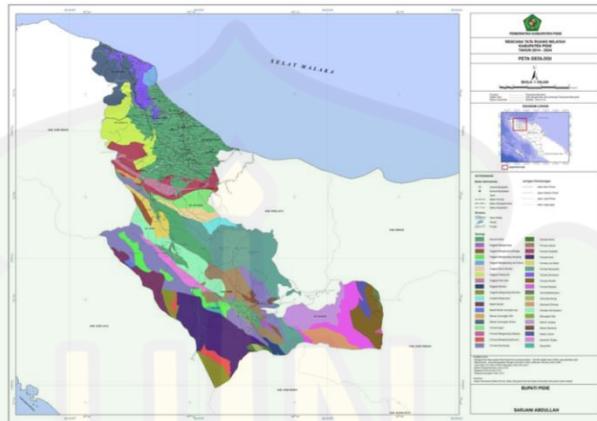
Gambar 2.11 Peta Morfologi

Sumber : Dinas PUPR Sigli

2.2.2.2. Geologi

Kadaan geologi Kabupaten Pidie umumnya ditempati oleh batuan pra tersier dan kuartar yang berupa batuan Metasedimen, Sedimen, Batuan Gunung Api dan Batuan Trobosan (Intrusi).

GAMBAR 2.15
PETA GEOLOGI



Gambar 2.12 Peta Geologi

Sumber : Dinas PUPR Sigli

2.2.3. Klimatologi

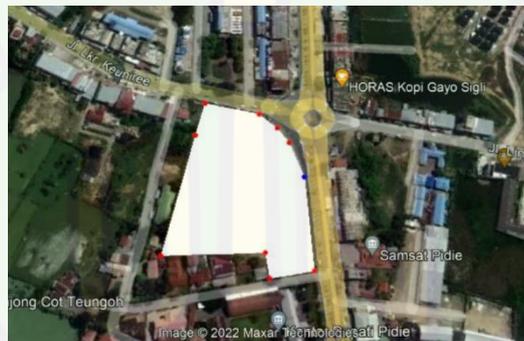
Wilayah Kabupaten Pidie tercatat di kawasan beriklim tropis basah. Temperatur rata-rata 22oC -34 oC dengan rata- rata curah hujan 146 – 232 mm per tahun. Wilayah ini hanya mengenal dua musim, yaitu musim hujan yang jatuh pada bulan Agustus -Maret, dan musim kemarau antara bulan April - Juli setiap tahunnya.

2.2.4. Hidrologi

Dalam menunjang berbagai kegiatan seperti pertanian, industri rumah tangga dan lain sebagainya, beberapa sumber daya air seperti sungai dan cekungan air tanah dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat. Beberapa sungai yang ada di Kabupaten Pidie keseluruhannya berhulu di dataran tinggi Bukit Barisan dan bermuara ke Selat Malaka, yaitu DAS Krueng Baro dan Krueng Tiro. Jika dilihat bentuk pola alirannya, maka sungai-sungai yang mengalir berbentuk sub-paralel dengan ciri-ciri pola aliran pada wilayah yang bergunung, yang terbentuk pada lereng dari suatu jalur pegunungan.

Yang menjadi pedoman pada site terpilih adalah peraturan perundangan dari rtrw kota sigli. Berikut dijabarkan peta pola ruang kota sigli yang dijadikan acuan untuk memilih site dengan peruntukan lahan yang sesuai dengan fungsi bangunan.3 alternatif lokasi site perancangan adalah sebagai berikut :

1. Alternatif tapak 1



Gambar 2.13 alternatif tapak 1

Sumber : googlemaps.com

a. Lokasi Site :

Lokasi terletak di Jl. Lingkar Keuniree, Cot Teungoh, Kabupaten Pidie.

b. Kondisi Eksisting Site:

Luas site	: 17.904,84 m ² (1.7 ha)
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien Luas Bangunan (KLB)	: 4,8
GSB	: 5 m
Ketinggian maksimum	: Maksimum 5 Lantai

c. Kelebihan Site:

- Site berada di jalan persimpangan
- Site berada di dekat jalan nasional Banda Aceh-Medan .

- Site terletak di Pusat Kota yang dekat dengan pusat pemerintahan, fasilitas pendidikan, perkantoran, perdagangan, dan permukiman penduduk yang memiliki usaha mikro kecil dan menengah.
- Lokasi yang strategis sehingga, dengan kemudahan akses dan pencapaian ke lokasi dengan menggunakan kendaraan umum maupun pribadi, jalan yang sangat memadai dan sebagainya.
- Site memiliki lokasi yang sangat strategis dan potensial guna pengembangan industri kreatif dalam bangunan Pusat Industri Kreatif di Sigli.
- Ukuran tapak memenuhi kebutuhan bangunan dalam pusat Industri kreatif, semakin besar ukuran tapak semakin mudah menyesuaikan kebutuhan tapak dalam industri kreatif.

d. Kekurangan Site:

- Tidak terdapat view yang menarik
- Site terletak dekat dengan jalan nasional oleh karena itu padat kendaraan yang melintas pada jam-jam tertentu sehingga menyebabkan polusi dan kebisingan.
- Tidak banyak terdapat vegetasi di site

2. Alternatif tapak 2



Gambar 2.14 Alternatif tapak 2

Sumber : googlemaps.com

a. **Site** terletak di Jl. Lingkar blang paseh, pante teungoh, sigli

b. **Kondisi Eksisting Site:**

Luas site : 28.075,22 m² (2.8 ha)

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60%

Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 4,8

GSB : 5 m

Ketinggian maksimum : Maksimum 5 Lantai

c. **Kelebihan site :**

- Site berada di jalan yang cukup dekat dengan perumahan dan pemukiman masyarakat.
- Jarak site cukup dekat dengan Sekolah, dan Pusat Perbelanjaan.
- Site cukup dekat dengan Pasar pidie yang dimana Pasar merupakan pasar utama di sigli yang menyediakan bahan bahan produk mentah.
- Terdapat view yang menarik
- disekitar site belum terlalu banyak pembangunan sehingga jalan masih sepi dan tenang
- ukuran tapak sedang

d. **Kekurangan site :**

- site berada di lokasi tanah yang cenderung berair karena tapak merupakan tambak sehingga perlu di memperhatikan pondasi khusus pada saat merancang.

3. **Alternatif tapak 3**



Gambar 2.15 Alternatif tapak 3

Sumber : googlemaps.com

a. Lokasi Site :

Site terletak di Jl. Lingkar blang paseh, pante teungoh, sigli

b. Kondisi Eksisting Site:

Luas site	: 14.801,18 m ² (1.4 Ha)
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 60%
Koefisien Luas Bangunan (KLB)	: 4,8
GSB	: 5 m
Ketinggian maksium	: Maksimum 5 Lantai

c. Kelebihan site :

- Terdapat view yang menarik
- disekitar site belum terlalu banyak pembangunan sehingga jalan masih sepi dan tenang.
- Lokasi site mudah diakses oleh kendaraan umum maupun pribadi
- Site cukup dekat dengan kawasan pemukiman warga baik permukiman horizontal maupun vertikal

d. Kekurangan site :

- site berada di lokasi tanah yang cenderung berair sehingga perlu di memperhatikan pondasi khusus pada saat merancang.
- Terdapat beberapa sampah pada site.
- Lokasi lahan yang lebih pendek dari pada jalan utama
- Ukuran tapak kecil

2.3. Kriteria Pemilihan Lokasi

Tabel 2.3. Kriteria Pemilihan Lokasi

No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan yang berlaku/RTRW			
	• Peruntukan lahan	5	3	3
	• Peraturan setempat	5	5	5
	• Kepadatan lahan	3	1	4
2	Aksesibilitas/Pencapaian			
	• Sarana transportasi umum	5	5	5
	• Kedekatan dengan terminal/bandara	5 5	1 3	3 5
	• Kemudahan pencapaian dari pusat kota			
3	Potensi lokasi			
	• Dekat dengan kawasan pariwisata	5	3	3
	• Ketersediaan vegetasi	3	1	1
	• Terletak pada jalan arteri	5	5	5
4	Fasilitas lingkungan yang tersedia			
	• Fasilitas kesehatan terdekat	5	3	5
	• Fasilitas peribadatan terdekat	1	5	5
	• Fasilitas perdagangan terdekat	5	3	3
5	Prasarana	5	5	5
	• Jaringan listrik negara induk	5	5	5
	• Jaringan air bersih induk	5	5	5
	• Drainase induk	5	5	5
Jumlah		67	53	62

Sumber : Analisa Pribadi, 2020

Keterangan: 5 (baik), 3 (cukup), 1 (kurang)

2.3.1 Lokasi Terpilih

Lokasi tapak terpilih berada di di Jl. Lingkar Keuniree, Cot Teungoh, Kabupaten Pidie. Kondisi tapak merupakan tanah yang tidak berkontur dengan ditumbuhi beberapa pohon serta semak-semak di dalam nya. Luas tanah sekitar 17.758,46 m² (1.7 ha). Dengan batasan-batasan seperti di bawah ini:



Gambar 2. 16 Lokasi terpilih

Sumber : googlemaps.com

Batasan-batasan tapak :

- a. Bagian utara : terminal bus
- b. Bagian timur : Pertokoan
- c. Bagian selatan : kantor bupati
- d. Bagian barat : kantor

2.3.2. Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW kota sigli, adapun peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Peruntukan lainnya :
perdagangan dan jasa

- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 4,8
- GSB maksimum : 3 m
- Ketinggian bangunan : Maksimum 5 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: kdb x luas tapak
: 60% x 17.758,46 m²
: 10.652,8 m²
- Luas bangunan maksimum : klb x luas tapak
: 4,8 x 17.758,46 m²
: 85.238,4 m²

2.3.3. Kelengkapan fasilitas

Di sekitar tapak dekat dengan beberapa bangunan yang dapat melengkapi bagian dari pusat industri kreatif, yaitu :

- a. Dinas perindustrian dan perdagangan
- b. Terminal
- c. Gedung Pertemuan kota sigli
- d. Gedung pemadam kebakaran

Selain terdapat bangunan penunjang, di dalam site juga terdapat :

- a. Utilitas yang baik
- b. Jaringan listrik
- c. Jaringan telfon
- d. Jaringan internet
- e. Saluran air

2.4. Studi banding perancangan sejenis

2.4.1. Tinjauan Bangunan Pusat Industri Kreatif

Studi kasus bangunan Pusat industri kreatif ini mengambil tiga bangunan yaitu *Bandung Creative Hub*, *Surabaya Creative Hub*, dan *Jakarta Creative Hub*.

2.4.1.1. Jakarta creative Hub



Gambar 2.17. Jakarta creative Hub

Sumber : rian aji, 2017

a. gambaran Umum

Jakarta Creative Hub atau JCH merupakan sebuah bangunan umum seluas 1500m² yang dibuat dibawah naungan pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang digunakan untuk mengembangkan industri kreatif di Jakarta. Bangunan ini dapat digunakan oleh semua anak muda di Jakarta yang mempunyai jiwa usaha dan seni kreatif yang mampu memproduksikannya untuk dikembangkan menjadi usaha yang semakin besar. (rian, 2017)

b. Konsep Bangunan

Jakarta Creative Hub (JCH) yang berlokasi di lantai 1 Gedung Graha Niaga Thamrin, didesain minimalis itu didominasi warna hitam dan putih dengan mural menarik yang menghiasi dinding tempat itu. Ada tiga konsep yang menjadi satu lewat *Jakarta Creative Hub*, yaitu sebagai *makerspace*, *co-office*, dan *co-working space*. Berangkat dari konsep tersebut, pengelola telah menyediakan berbagai fasilitas dan ruangan penunjang yang akan dibutuhkan untuk mewadahi kreativitas wirausahawan muda. Oleh sebab itu, beberapa persyaratan khusus harus diperhatikan. yaitu kegiatan harus berkaitan dengan sub sektor ekonomi kreatif antara lain bidang arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, kriya, *branding* dan *digital marketing*, IoT, produksi hingga desain *packaging* (Puteri, 2017).

Jakarta Creative Hub memiliki fasilitas 3 ruang kelas atau classroom A, B, dan C, Makerspace yakni ruangan berisi mesin mesin produksi, co-office atau kantor bersama sebanyak 12 unit masing masing berukuran 12 meter persegi, perpustakaan, ruang meeting, amphitheater mini serta sebuah kafe. Dengan gaya arsitektur industrialis ini membuat Jakarta Creative Hub ini menjadi sebuah ruangan produksi yang seperti tidak berada disebuah bangunan kantor.



Gambar 2.18 Denah

Sumber : rian aji,2017



Gambar 2.19 Co-Office

Sumber : rian aji,2017



Gambar 2. 20 Meeting Room

Sumber : rian aji,2017

2.4.1.2. Bandung Creative Hub

a. Gambaran Umum

Bandung Creative Hub (BCH) merupakan sarana yang disediakan oleh Pemerintah Kota Bandung sebagai tempat berkegiatan bidang seni dari para seniman dan warga Bandung terutama di kalangan pemuda. Gedung yang dirancang oleh Ridwan Kamil ini baru saja diresmikan pada tanggal 28 Desember 2017 terletak di Jalan Laswi Nomor 5, Kota Bandung (Kiki, 2017).



Gambar 2.21. Bandung Creative Hub

Sumber : Google, 2020

b. Konsep Bangunan

Konsepnya, gedung ini digunakan untuk para pekerja seni dan bidang yang masih terkait dengan seni. Syarat utama yaitu kegiatan berkaitan dengan 16 sub sektor ekonomi kreatif antara lain music, kuliner, kriya, fotografi, film animasi, games, fashion, desain produk, desain komunikasi visual, desain interior dan arsitektur, televisi/radio, seni rupa, dan periklanan (choiriyah,2019).

c. Sarana Prasarana

Gedung ini memiliki 5 lantai dengan berbagai macam ruangan yang mewadahi segala aktivitas diantaranya ialah Studio Inovasi (3D Printer, Laser Cutting, Textile Printer dll), Studio Fashion, Studio ICT, Studio Foto/TV, Studio Musik, Studio Keramik, Design Museum, Store, Design/Art Library, Art Gallery, Design Studio, Bioskop untuk Film

Eksperimental, Classroom, dan fasilitas penunjang lainnya (choiriyah,2018).

2.4.1.3.Surabaya Creative Hub

a. Gambaran Umum

Surabaya Creative Hub adalah sebuah tempat untuk mewadahi kreativitas anak muda yang ada di Surabaya yang tertarik untuk terjun ke dunia wirausaha dan berkecimpung mengembangkan startup. Space yang tak lama diresmikan oleh Walikota Surabaya, Tri Rismaharini pada akhir bulan Desember 2017 memiliki berbagai kegiatan di bidang industri kreatif. (choiriyah,2018).



Gambar 2.22. Surabaya Creative Hub

Sumber : Google, 2020

b. Konsep Bangunan

Jika dilihat dari eksterior bangunan tidak memiliki konsep khusus, namun interior dari bangunan ini berlanggam *pop art* dengan nuansa *fullcolor* pada tiap perabotnya. *Surabaya Creative Hub* ini merupakan sebuah wadah yang mampu menampung beragam aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif. Kegiatan tersebut antara lain seperti seminar untuk pengembangan startup bagi pemuda Kota Surabaya, perkumpulan komunitas baik seni kriya, seni rupa, maupun yang lain. Walaupun tidak terdapat kegiatan tetap, *Surabaya Creative Hub* ini cukup

ramai dengan berbagai aktivitas karena gedung ini juga disewakan untuk umum. (choiriyah,2019).

c. Sarana Prasarana

Di dalam *Surabaya Creative Hub* ini memiliki sarana prasarana seperti *co-working space* yang cozy, kafe, ruang computer, *Free WIFI*, LCD, lapangan mini, ruang serbaguna, dan ribuan koleksi buku yang tersambung dengan Perpustakaan Bank Indonesia (choiriyah,2018).

2.4.1.4. Pusat industri Kreatif Kota Pontianak (Pontianak Creative Hub)

a. gambaran umum

Pusat Industri Kreatif Pontianak (Pontianak Creative Center) dirancang untuk memberikan fasilitas yang diperlukan bagi 16 subsektor pelaku ekonomi kreatif di Kota Pontianak yang memiliki berbagai kegiatan dan fungsi, seperti produksi kreatif, pemasaran dan pendidikan Peserta Ekonomi Fungsional. Konsep utama desainnya adalah "Integrated Creative Industry Center", yang mengintegrasikan semua kebutuhan 16 ekonomi kreatif.



Gambar 2. 23 Pontianak Creative Hub

Sumber : Jessica, 2018

Hasil perancangan adalah bahwa bangunan dirancang dengan 4 massa yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruangnya, namun tetap memiliki ciri desain yang sama yaitu Tanjung dengan pola g yang mencerminkan ciri khas Kota Pontianak. Arah desain menghadap ke sungai untuk mengapresiasi tepian Sungai Capuas.

b. Konsep Bangunan

Konsep Pontianak Creative Hub (Pontianak Creative Hub) berasal dari latar belakang dan permasalahan yaitu mengintegrasikan fungsi-fungsi yang terdapat pada sentra industri kreatif. Konsep tersebut bertujuan untuk menghubungkan fungsi produksi, pemasaran, pertunjukan dan pameran yang ada di subsektor ekonomi kreatif. Konsep ini juga berarti mengajak para pelaku ekonomi kreatif untuk berbagi ilmu dan pengalamannya di Pusat Industri Kreatif Pontianak, dimana penataan alur fungsionalnya diatur dalam suatu penataan ruang, sehingga dapat menata 16 sektor. terhubung dengan sub sektor ekonomi.

Konsep bentuk Pusat Industri Kreatif Pontianak mencerminkan ciri khas masyarakat Pontianak dengan menggunakan produk khas Pontianak yaitu Tanjak Tameng Layar produk kreatif budaya Melayu di Pontianak. Pernah bekerja sebagai nelayan di sungai, Kapuas menggunakan layar tanjak tameng untuk menangkap ikan, dan bangunannya juga dilapisi dengan corak khas kota Pontianak yaitu pola g.

c. Sarana Prasarana

Di dalam *Pontianak Creative Hub* ini memiliki sarana prasarana seperti Kegiatan produksi, pemasaran, pameran, pertunjukan dan edukasi. Fasilitas produksi yang tersedia yaitu co-working space sebagai ruang kerja bersama 16 subsektor ekonomi kreatif, studio-studio tiap subsektor ekonomi prioritas (studio fashion, studio kriya, studio fim animasi, studio aplikasi dan studio musik). Fasilitas pemasaran yang tersedia design store yang merupakan sebuah toko yang digunakan oleh 16 subsektor ekonomi kreatif untuk menjual produk unggulannya. Juga tersedia kantor bersama (co-working space) yang menjadi ruang kerja bersama para 16 subsektor ekonomi kreatif dengan fasilitas meja kerja, wi-fi, meeting area, printer dan mesin fotokopi.

Deskripsi	Objek Studi Kasus		
	Surabaya Creative Hub	Bandung Creative Hub	Jakarta Creative Hub
Lokasi	Jl Raya Darmo, Wonokromo.	Jl. Laswi No.07 Kacapiring, Batununggal, Bandung	Jl. Kb. Melati V No.20 RT 02 RW 08, Tanah Abang-Jakpus
Site			
Luas	±434 m ²	±42.000 m ²	±2.782 m ²

Tabel 2.4. Tabel Luas bangunan studi banding

Dari table di atas terlihat bahwa dari 3 objek studi banding memiliki luas berbeda hal ini disesuaikan dengan kebutuhan, fasilitas dan jenis kegiatan. Semakin banyak kegiatan maka akan semakin luas juga bangunan yang di butuhkan.

Tabel 2.5. Pencapaian dan akses

Akses & Sirkulasi	Objek Studi Kasus		
	Surabaya Creative Hub	Bandung Creative Hub	Jakarta Creative Hub
Pencapaian			
Jarak akses dengan Jalan	Jl Diponegoro SCH = 36 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl Raya Darmo SCH = 3,6 KM (3 menit)	Jl Laswi BCH = 57 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl Sukabumi BCH = 44 M (1	Jl Kb Melati JCH = 74 M (1 menit dengan kendaraan roda 2)

	dengan kendaraan roda 2)	menit dengan kendaraan roda 2)	Jl Thamrin JCH= 83 M (1 menit dengan kendaraan roda 2) Jl KH Mas Mansyur JCH =77 M (1 menit dengan kendaraan roda 2).
--	--------------------------	--------------------------------	--

Sumber : choiriyyah, 2018

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa posisi ketiga objek tersebut berada tepat di tepi jalan raya utama sehingga memberikan kemudahan akses menuju ke dalam lokasi tersebut. (choiriyyah,2018)

Eksisting bangunan	Objek Studi			
	Surabaya Creative Hub	Bandung Creative Hub	Jakarta Creative Hub	Pontianak Creative Hub
Posisi bangunan	Berada di tepi jalan	Berada di tepi jalan	Berada di tepi jalan	Berada di dekat sungai
Orientasi bangunan	Menghadap selatan	Menghadap selatan	Menghadap timur	Menghadap ke
Pola massa bangunan	Hanya 1 massa	Hanya 1 massa	Bergabung dengan bangunan lain	Terdiri dari 4 massa bangunan
Jumlah	2 lantai	6 lantai	1 lantai	Dalam satu massa

				terdiri dari 1-2 lantai
--	--	--	--	----------------------------

Tabel 2.6 Tata Massa Bangunan Youth Creative Center

Sumber : choiriyyah, 2018

Ketiga massa bangunan hanya memiliki 1 massa saja namun memiliki ketinggian lantai yang berbeda, ketinggian lantai ditentukan oleh kebutuhan ruang dan kegiatan yang diperlukan.

Tabel 2.7 Tabel Kesimpulan

Aktivitas Sekunder			
<i>Surabaya Creative Hub</i>	<i>Bandung Creative Hub</i>	<i>Jakarta Creative Hub</i>	Pontianak Creative Hub
 Lobby	 Lobby	 Lobby	 Lobby
 Tangga	 Tangga	 Lift	 Tangga
 Co-working space	 Co-working space	 Co-working space	 Co-working space
			

Caffe	Caffe	Caffe	Caffe
 Musholah	 Musholah	-	-
-	 Office	 Office	 Office
 Perpustakaan	 Perpustakaan	 Perpustakaan	 Perpustakaan
-	 Classroom	 Classroom	-
-	 Store	 Store	 Store
 Ruang Rapat	 Ruang Rapat	 Ruang Rapat	-

 Ruang Serbaguna	 Bioskop	 Auditorium	-
-	 Museum 3D	 Museum 3D	-
 Parkir	 Parkir	 Parkir	 Parkir

Sumber : choiriyah, 2018

Dari hasil table di atas dapat disimpulkan bahwa ruangan yang terdapat pada pusat industri kreatif bermacam-macam, hal ini dikarenakan disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis kegiatan yang berkembang di wilayah masing-masing.

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1. Tinjauan tema

Objek perancangan merupakan penggabungan dari dua aspek yang memiliki satu tujuan yang saling berhubungan dengan industri kreatif dan dua tipe bangunan yang berbeda fungsi. Fungsi sebagai tempat penjualan coba digabungkan dengan tempat pelatihan yang berfungsi sebagai penunjang teori dan praktek sebelum memulai kegiatan dalam menciptakan suatu produk yang kreatif dan inovatif yang memiliki nilai jual yang tinggi. Penggabungan beberapa aspek yang berbeda ini dilakukan mengingat belum adanya tempat yang menyediakan wadah bagi para pelaku industri kreatif khususnya berada di kota sigli, yaitu menyediakan tempat penjualan aksesoris perlengkapan, serta tempat pelatihan secara teori ataupun praktek dan area untuk pengelaran kegiatan pameran.

Oleh karena itu, tema simbiosis dipilih untuk menggabungkan dua tempat yang berbeda fungsi dan kegiatan yang berbeda menjadi satu tempat dengan tujuan yang sama agar dapat berdiri berdampingan menjadi sesuatu yang baru & mempunyai pengaruh yg baik bagi ke 2 belah pihak.

Tema ‘Symbiosis Dalam Arsitektur’ Kisho Kurokawa merupakan penggabungan beberapa aspek yang berbeda dalam ruang lingkup arsitektural. Dari segi filosofis, simbiosis merupakan perpaduan dua unsur budaya yang berbeda dalam satu kesatuan, dimana kedua unsur tersebut tetap berdiri sendiri namun saling menguntungkan.

3.1.1. Definisi simbiosis arsitektur

Pengertian dari "Symbiosis Architecture" adalah arsitektur simbiosis merupakan analogi biologis dan ekologis yang memadukan beragam hal kontradiktif atau keragaman lain seperti, bentuk plastis dengan geometris, alam dengan teknologi, masa lalu dengan masa depan, simbiosis antara ilmu pengetahuan

dengan seni, simbiosis antara public dengan private, simbiosis antara industri dengan masyarakat dan lainnya.

Menurut Kisho Kurawa dalam bukunya yang berjudul “The Philosophy of Symbiosis” (1991), Arsitektur simbiosis merupakan konsep both and mix and match dan bersifat inklusif. Prinsip simbiosis merupakan adaptasi dari setiap tempat, wilayah, budaya memiliki nilai dan identitas serta struktur masing-masing walau dengan ciri yang berbeda.

3.1.2. Teori simbiosis arsitektur

Teori Simbiosis merupakan suatu istilah yang biasa dipakai dalam dunia biologis. Asal kata dari bahasa Yunani sym yang berarti dengan dan biosis yang berarti kehidupan. apabila kata Symbiosis bisa diartikan menjadi hubungan antara 2 organisme, maka arsitektur bisa kita letakkan sebagai suatu ”makhluk hidup”, maka konsep Symbiosis pada arsitektur mampu diartikan menjadi hubungan antara 2 fungsi atau lebih, yang bisa berdiri sendiri tetapi juga bisa berinteraksi antara keduanya & bisa saling menguntungkan.

3.1.3. Prinsip simbiosis arsitektur

Adapun prinsip simbiosis arsitektur menurut Kurokawa yaitu :

1. Simbiosis sejarah dan masa kini
2. Simbiosis tradisi dan teknologi
3. Simbiosis alam dan manusia
4. Simbiosis seni dan ilmu pengetahuan
5. Simbiosis regionalisme dan universalisme

3.1.4. Konsep simbiosis

Berdasarkan karya-karya teoritis Kisho Kurokawa, dan buku penunjang terhadap perancangan simbiosis didapat sebagai berikut:

a) Kesatuan dualisme

Dualisme merupakan prinsip mendasar dari arsitektur simbiosis. Kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda, dapat diartikan

menyatukan elemen-elemen dari dua budaya yang berbeda dalam suatu rancangan.

Contoh karya Kisho Kurokawa menggunakan konsep kesatuan dualisme adalah “The Hiroshima City of Contemporary Art: melalui penggunaan bahan secara bertahap, Disini merupakan dualisme antara masa lalu dan masa depan dengan penerapannya kepada material. Karya lainnya juga terdapat pada perancangan “Fukuoka Seaside Momochi” yaitu penerapan dualisme antara budaya Jepang dan Eropa. Budaya Jepang diambil untuk desain jendela dan kisi, sedangkan menara cahaya dan ekspresi dinding melengkung merupakan tanda- tanda budaya Eropa.

b) intermediary space

Zona antara (intermediary space) yang berfungsi untuk zona perantara dari dua fungsi yang berbeda atau sebagai penghubung antara ruang luar dengan ruang dalam. Dapat pula dikatakan menjadi zona ketiga tujuannya untuk menengahi ke 2 elemen tersebut. Penerapannya dalam rancangan arsitektur dapat berupa ruang jalan, plaza, taman, waterfronts, landmark tower, street scenes atau urban infrastructure.

c) Ambiguity

Ambiguitas adalah makna yang dihasilkan dengan memperkuat sekaligus menolak identitas dan identitas yang kontradiktif pada tataran konseptual . Kisho Kurokawa menjelaskan cara mencapai ambiguitas adalah:

- Jika dua makna atau lebih diubah jadi satu
- Jika makna yang tampaknya tidak berhubungan diletakkan serempak Kombinasi makna alternatif makin menampilkan kerumitan pikiran pencipta
- Jika penuh dengan kontradiksi

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa ambiguity adalah memberikan makna relatif dengan mengkombinasikan dua atau lebih makna. Ambiguitas bukan karena ketidakjelasan tujuan, melainkan dengan tujuan tertentu secara kreatif.

d) Hybrid Style

Perpaduan/ kombinasi elemen- elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut. Prinsip dari hybrid style sekilas memang terlihat sama dengan prinsip pertama (dualisme), namun sebenarnya berbeda, pada prinsip ini penekanannya pada hasil dari dua hal yang bersimbiosis, yang harus terlihat inovatif, tetapi masih tersirat/ bisa diidentifikasi bentukan- bentukan elemen asalnya.

Contoh penerapan pada rancangan arsitektur karya Kisho Kurokawa adalah “New Wing of the Van Gogh Museum” dan “New Entrance of the Van Gogh Museum”, Belanda. Pada rancangan tersebut, diterapkan bentukan lengkung dinamis yang dipadukan dengan garis khas arsitektur Jepang yang diolah menggunakan tempilan material kebaruan berupa kaca.

e) Simularca (Simbolisasi)

Realitas semu berfungsi menjadi nilai simbol (citra), yang memanfaatkan kehormatan, status, & martabat suatu budaya, guna menarik perhatian subjek yang dituju. Sedangkan realitas nyata merupakan nilai tanda (tanda-penanda) yang ingin diwujudkan untuk memberikan dampak positif dalam rancangan.

f) Whole and Part

Arsitektur simbiosis memberikan perhatian sama besar antara part (individual dan privat) dengan whole (keseluruhan, masyarakat, dan publik).

Contoh penerapannya adalah dengan memperhatikan kesesuaian antara keseluruhan rancangan dengan kondisi lingkungan sekitar maupun bagian-bagian yang spesifik dan detail dari tiap elemen rancangan, seperti: tekstur dinding, pola, dll.

3.2. Metode penerapan

1. Core-column and Super-Slab

Core-column and super slab merupakan suatu cara mewujudkan pemenuhan akan ruang yang dapat diatur secara arsitektural. Contoh karya Kurokawa yang menggunakan core-column adalah Nakagin Capsul Tower (1972) dimana menggunakan dua core yang tidak selalu bermakna struktur yang kokoh dan stabil tapi juga bermakna sebuah batang (core) dan tempat melekatnya unit-unit ruang (cabang)

2. Intermediation

Intermediation merupakan menghubungkan antara dua dimensi yang berbeda. Intermediation merupakan metode mencapai sebuah simbiosis antara ruang dalam dan ruang luar kemudian menjadikan sebagai “ruang ketiga”, serta menciptakan mana ganda (ambiguity)

3. Hybridization

Hybridization merupakan kombinasi elemen antar budaya yang berbeda dan elemen dari unsur sejarah serta budaya. “Hibrid” menurut Kurokawa (Ihkhwanuddin:2005) adalah kombinasi elemen berbeda (sinkronik) dan kombinasi elemen dari unsur-unsur sejarah dan budaya (diakronik). Metode perancangan hybrid adalah

- a) pengambilan elemen dari berbagai budaya (quotation),
- b) collision (percampuran antar budaya yang berbeda),
- c) introduce noise (manipulasi elemen-elemen dari berbagai budaya tersebut), introduce noise dilakukan dengan difference dan disjunction.

4. Symbolization

Simularca/Symbol merupakan penciptaan dan pertukaran simbol-simbol yang dilakukan dengan teknik asosiasi atau bisosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan antara dua hal dengan beberapa hubungan, sedangkan bisosiasi adalah menggabungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

5. Fractal

Fractal merupakan pecahan-pecahan dari suatu kesatuan yang tersusun dengan aturan geometris tertentu hingga membentuk sesuatu yang baru misalnya muncul dari ide alam atau matematika. Fractal merupakan struktur yang memiliki substruktur yang masing-masing substruktur memiliki substruktur lagi. Contohnya adalah penerapan permainan perulangan bentuk geometris dengan keragaman dimensi dan peletakan sebagai bagian struktur, atau juga denah dengan bentuk dasar lingkaran dengan ukuran yang berbeda bertumpu pada gerakan spiral pada susunan tangga.

Jadi prinsip arsitektur simbiosis yang akan diterapkan pada perancangan yaitu simbiosis antara masa lalu (Budaya Pidie) dan sekarang (modern) yaitu interpretasi nya simbiosis masa lalu (budaya Pidie) dengan mengambil bentuk rumah aceh yang ada di pidie serta mengambil beberapa symbol dari industri kreatif di kota sigli yaitu motif industri kerajinan (kasap) yang akan diterapkan pada bangunan.

3.3. Arsitektur Aceh (Pidie)

Rumah aceh merupakan rumah adat yang memiliki sejarah yang panjang pada masa lalu. Akibat dari modernisasi rumah aceh seiring perkembangan zaman sudah mulai hilang dan hanya tersisa di sebagian wilayah Aceh. tergantikan dengan rumah-rumah minimalis dari bahan beton. Rumah aceh di daerah pidie mempunyai keunikan tersendiri dan berbeda dengan rumah aceh lainnya.



Gambar 3. 1 Rumoh aceh yang berada di reubee

Sumber : beulangontanoh.com

Berdasarkan letak geografisnya, rumah Aceh dibangun dengan mempertimbangkan dampak yang akan terjadi, seperti halnya Aceh yang rawan bencana, maka rumah panggung seperti rumah Aceh sangat cocok. misalnya pada gempa Pijay Jaya (Pijay) baru-baru ini, banyak bangunan semi permanen dan permanen yang rusak atau bahkan roboh tidak meninggalkan bekas, sedangkan Rumah Aceh hanya bergoyang atau miring pada saat gempa dan tidak runtuh.

Gampong Meunasah Kumbang di Kecamatan Mira Kabupaten Pidie merupakan salah satu kawasan yang masih dilestarikan rumah adat Aceh atau rumah adat Krong Bade. Rumah tradisional Krong Bade memiliki nilai yang terkandung dalam rumah Aceh dan mampu memahami serta menghargai berbagai sejarah . Karena perubahan zaman, arsitektur Aceh mengalami perubahan, namun dengan pemahaman dan pemaknaan baru pada simbol-simbol yang digunakan, nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh para pendahulu dapat dipertahankan dan dijaga agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain itu di pidie juga terdapat rumah aceh seperti di Rubei, di Lampoh Saka, Krueng Seumiden meliputi Jalan Peukan Baro, Gampong Blang, Jalan Simpang Tiga, Teupin Raya, Gleumpang Minyak dan masih banyak lagi tempat Aceh lainnya.



Gambar 3. 2 Rumoh aceh yang berada di lampoh saka

Sumber : beulangongtanoh.com

Rumoh aceh di daerah pidie dapat terlihat dari status kepemilikan nya melalui jumlah kolom yang ada pada rumah aceh yaitu untuk masyarakat biasa terdiri dari 12 kolom, untuk orang kaya jumlah kolom nya terdiri dari 15-18 kolom, dan untuk penjabat pemerintah (kepala desa) atau dulunya disebut ulee balang biasanya berjumlah 21 Dan yang terakhir untuk kalangan raja biasanya terdiri dari 24 kolom. dan Sebelum menaiki tangga untuk mencapai seuramoe, terdapat sebuah ruangan yaitu manjo dan anjong yang digunakan sebagai ruang tamu atau ruang pertemuan, serta sebuah pintu masuk dengan ukiran yang unik di atasnya.

Pada rumoh aceh juga Terdapat beberapa ruangan di atas, seperti seuramoe agam (laki-laki), seuramoe inong (perempuan), seuramoe keu (depan) dan seuramoe likot (belakang), terdapat gucci di samping tangga yang biasanya digunakan untuk mencuci kaki saat menaiki anak tangga, Namun guci ini sudah tidak ada lagi.

Banyak ukiran unik disetiap sisi bangunan Rumoh Aceh. Ukiran ini mengacu pada gaya arsitektur Belanda dan Jepang, dan dinding di belakang Rumoh Aceh mengadopsi gaya arsitektur Tionghoa, yang merupakan aspek unik dari Rumoh Aceh khas Pidie. Namun secara keseluruhan rumoh aceh di setiap daerah memiliki ornament yang sama, yang membedakannya hanya tergantung dari pengukir dari masing-masing daerah.

3.4. Tarian-tarian yang berasal dari pidie

3.4.1. Tari Laweut



Gambar 3. 3 Tarian Laweut

Sumber : Kemendikbud.go.id

Kata laweut berasal dari ungkapan kata seulaweut (salawat) berupa memuji Nabi Muhammad salallahu alaihi wasalam. Dulu, ini adalah salah satu bentuk hiburan bagi perempuan di pesantren untuk tampil di malam hari. Selain itu, pada saat perang.

Tarian Laweut berasal dari Sigli di Kabupaten Pidie. Kemudian tarian ini menyebar ke seluruh pantai di Aceh. Di Aceh tarian ini disebut juga dengan sebutan Seudati Inong atau tari Akoom.

Menurut catatan sejarah, keberadaan tari laweut sudah ada sejak jaman Hindia Belanda, dan tidak diketahui siapa penciptanya. Saat itu, tari Lauatt merupakan salah satu seni pertunjukan yang menjadi perhatian khusus Hulubalang. Tarian ini sering dilakukan di depan pejabat kerajaan.

3.4.2. Tarian meugrop



Gambar 3. 4 tarian meugrop

Sumber : pidiekab.go.id

Tarian Meugroeb yaitu tarian yang mengandalkan hendakan kaki, tarian ini agak sedikit berbeda dengan Seudati, yang mayoritas mengandalkan hendakan tangan ke tubuh. Tarian ini ada semenjak kerajaan Pedir, sebagian orang mengungkapkan bahwa tarian ini baru dikembangkan era islam masuk menguasai Kabupaten Pidie. Tarian Meugroeb menggunakan 2 Syeikh (penyair) sebagai pengiringi tarian, tarian ini dibagi 2 grup yg masing–masing grup awalnya menceritakan sebuah perlawanan akhirnya sebagai keakraban.

B. Kesimpulan

Dari hasil teori tema simbiosis yang diungkapkan oleh kurokawa seperti yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 3.1. kesimpulan tema arsitektur simbiosis

TEORI	KONSEP	METODE	PENERAPAN PADA RANCANGAN
SIMBIOSI	<ul style="list-style-type: none">➤ Kesatuan dualisme➤ intermediary space➤ Ambiguity➤ Hybrid Style➤ Simularca➤ Whole and Part	<ul style="list-style-type: none">➤ Core-coloumn and Super-Slab➤ Intermediation➤ Hybridization➤ Symbolization➤ Fractal	Yaitu penerapan prinsip simbiosis masa lalu & sekarang, dan prinsip alam dan manusia dengan Menggunakan konsep intermediary space, Hybrid Style dengan metode Intermediation, dan hybridization

jadi dari kelima metode yang terdapat pada table di atas merupakan metode untuk menerjemahkan keenam konsep yang terdapat pada arsitektur simbiosis yang

bisa dilihat dari bangunan karya arsitektur melalui gambar rencana atau pun elemen fisik yang di aplikasikan pada bangunan. kelima metode tersebut memiliki penekanan yang berbeda terhadap konteks arsitektural, namun secara garis besar penekanan nya yaitu : ruang, makna, dan bentuk.

3.5. Interpretasi Tema

Industri kreatif sangat erat kaitan nya dengan manusia dan alam, apapun perbuatan manusia akan berdampak pada alam dan juga sebaliknya , oleh karena itu dengan adanya hubungan timbal balik ini hendaknya menjaga lingkungan.

Jadi berdasarkan uraian di atas, Interpretasi tema arsitektur simbiosis pada objek perancangan menjadi usulan dan salah satu opsi pendekatan perancangan dalam menjawab konteks permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan pusat industri kreatif, yang dimana diinterpretasikan dalam konsep desain pada konteks bangunan, dan budaya dengan menerapkan desain yang beradaptasi dengan kawasan sekitar serta dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan dan juga menyediakan tempat untuk kreatifitas dan inovasi dimasa yang akan datang.

Menurut Tantarto (2010), hal tersebut juga sejalan dengan keseimbangan antara pembangunan ekonomi dengan perhatian terhadap lingkungan sebagai tantangan pembangunan keberlanjutan.

Pusat industri kreatif dirancangan dengan menerapkan pendekatan arsitektur simbiosis yaitu berupa :

Tabel 3.2. Penerapan Arsitektur simbiosis

PRINSIP	KONSEP	METODE	PERMASALAHAN	APLIKATIF
Simbiosis masa lalu dan sekarang	intermediary space	Intermediation	➤ Belum memiliki mental interpreneur secara professional dan tata kelola masih	➤ Adanya perpaduan antara eksterior dan interior, terdapat intermediary space (ruang perantara)

			<p>menyatu dengan kebutuhan harian.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Untuk ruang-ruang tertentu dalam industri kreatif memerlukan pencahayaan khusus. ➤ Bagaimana mengkoneksi seni dengan karakter masyarakat kota sigli sebagai wujud identitas kota. ➤ Bagaimana mengintegrasikan ruang luar dan ruang dalam sehingga lebih efisien dalam menunjang perkembangan seni dan industri kreatif. 	<p>antara bangunan dan lingkungan berupa taman dan plaza</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menerapkan zona transisi pada area lobby pada masing-masing zoning ruang yang sifatnya sama. ➤ Warna yang diterapkan adalah warna-warna netral seperti abu-abu, putih, serta warna coklat penambahan kesan hangat bangunan. ➤ Untuk mensimbiosiskan digunakan pencahayaan alami seperti dinding kaca, skylight, bukaan yang lebar. <p>Pencahayaan buatan juga ditambahkan tergantung fungsi bangunan, di kasus ini digunakan downlight pada area komunitas, hidden lamp dan lampu sorot pada area pameran.</p>
--	--	--	--	---

	Hybrid Style	Hybridization	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Belum ada tempat khusus untuk mengapresiasi seni yang dapat meningkatkan city branding kota sigli dengan mengangkat nilai budaya lokal. ➤ Bagaimana karakter ruang yang dapat memicu kreativitas antar pelaku industri kreatif dan pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bangunan menerapkan pendekatan simbiosis arsitektur dengan metode hybrid yaitu perpaduan dan modifikasi dari bentuk ukiran-ukiran yang terdapat pada kerajinan khas Pidie yaitu mengambil bentuk kasap seperti bentuk bugong,cicem dll yang kemudian di modifikasi menjadi bentuk yang baru. ➤ Untuk eksterior menggunakan bentuk-bentuk geometris (lengkung, oval, dan kotak) dan organik menyesuaikan site yang ada nantinya. ➤ plafon di desain dengan tetap menerapkan karakter dari kerajinan Pidie agar dapat memicu semangat dan kreativitas pengguna.
--	--------------	---------------	--	---

3.6.Studi Banding tema sejenis

Studi banding tema sejenis mengambil bangunan karya Kisho Kurokawa yang akan dianalisis berdasarkan konsep, lokasi, bentuk, material, warna, serta pencahayaannya. Batasan dari analisis ini adalah pengamatan visual tentang objek-objek penelitian berdasarkan data literatur.

3.6.1. Nakagin capsule tower



Gambar 3. 5 Nakagin Capsule Tower

Sumber : archdaily.com

Nakagin Capsule Tower (1970-1972) pertama sekali di rancang dan dibangun di dunia oleh seorang arsitek yang bernama kisho kurokawa yang merupakan pelopor dari arsitektur metabolisme. Tampak luar bangunan ini terlihat seperti tumpukan mesin cuci yang dilekatkan dengan 2 core utama di tengah-tengah nya. Bangunan ini terdiri dari 11 sampai 13 lantai dengan ukuran kapsul nya sedang yang di dalam nya sudah dilengkapi dengan peralatan & fasilitas rumah tangga seperti : kompor, Kulkas, kasur dan kamar mandi yang berukuran sama seperti toilet di pesawat. Proses pembangunan nakagin kapsul tower ini termasuk cepat hanya memakan waktu 30 hari.

Nakagin kapsul tower ini dibangun untuk mengatasi permasalahan dan problematika yang ada di perkotaan yaitu permasalahan pemilik usaha kecil maupun menengah serta karyawan perkantoran yang memerlukan tempat tinggal

sementara karena mereka merupakan nomaden (berpindah-pindah) yang tidak memerlukan tempat tinggal yang tetap oleh karena itu di bangunan lah nakagin ini. Namun pada kenyataannya Konsep Nakagin capsule tower yang awalnya diperuntukan untuk pekerja professional yang ada di perkotaan hal ini agar dapat menampung kapasitas hunian lebih banyak akan tetapi sampai sekarang hanya di gunakan oleh masyarakat.

Pada tahun 2007 warga setempat meminta untuk penghancuran gedung nakagin capsule tower, dan kisho kurokawa berencana untuk membeli tanah dan bangunan ini namun tidak terealisasikan karena ia meninggal dunia pada tahun yang sama. Untungnya rencana untuk pembokaran tidak terwujud hal ini karena jatuhnya pasar sahan di tahun 2008.

3.5.3. New Wing of the Van Gogh Museum



Gambar 3. 6 New Wing of the Van Gogh Museum

Sumber : www.objekt-international.com

Bangunan baru ini berdekatan dengan bangunan utama museum, yang merupakan karya terbaru arsitek Belanda modern Rietveld. 75% dari bangunan ini terletak di bawah tanah (tidak termasuk ruang pameran). Bangunan baru dan bangunan lama dihubungkan dengan lorong bawah tanah. Bangunan baru ini benar-benar berbeda dari karya geometris Rietveld. Kisho Kurokawa menggunakan garis dan garis lengkung untuk mencerminkan budaya tradisional Jepang.

Menggunakan konsep simbiosis masa lalu dan sekarang yaitu budaya tradisional Jepang dan modern yang diaplikasikan melalui pemilihan bentuk

lengkung dan perpaduan lingkaran yang merupakan unsur budaya tradisional jepan, penerapannya juga dari pemilihan material yaitu menggunakan material batu, keramik, titanium cladding, tinted reflective glass serta aluminium.

3.5.4. Fukai City Museum of Art



Gambar 3. 7 Fukai City Museum of Art

Sumber : Mikha Adriani Widagdo, Yusita Kusumarini dan Lucky Basuki (2018)

Museum ini dibangun sebagai tempat untuk mengapresiasi seni dan untuk membangkitkan budaya local kota fukai. Terdapat beberapa fasilitas yang tersedia di museum fukai ini seperti tempat workshop, ruang pameran, ruang pelatihan, perputakaan mini, tempat untuk riset, dan kantin kecil. Bentuk dari bangunan museum fukai beradaptasi dengan lingkungan sekitar, yaitu di buat miring untuk menangkap sinar matahari secara langsung ketika di perlukan, dan bentuk atap di buat lebar hal ini adalah respon dari salju dan musim panas, yaitu untuk melindungi bangunan dari salju dan panas matahari. Konsep dari bangunan ini yaitu simbiosis antara alam dan manusia, untuk merespon lingkungan sekitar bangunan fukai yang dekat dengan taman kota hanya di buat dua lantai dengan bentuk yang lebih rendah kecuali untuk bagian galeri tidak menutupi pemandangan kearah taman.

3.7. Kesimpulan studi banding tema sejenis

No.		Objek studi banding tema		
1.	Nama bangunan	Nakagin Capsule Tower 	New Wing of the Van Gogh Museum 	Fukui City Museum of Art 
2.	Struktur	Struktur menara dibuat dari rangka besi dan beton bertulang	Struktur modern dan dipadukan dengan budaya Jepang.	Struktur besi dan beton
3.	konsep	metabolisme yang diterapkan pada penggantian kapsul tiap 25 tahun sekali.	simbiosis antara masa lalu dan masa sekarang, serta simbiosis antara budaya Jepang dan modern yang dapat dilihat dari pemilihan bentuk dan material	simbiosis antara lingkungan dengan manusia. Penerapannya dengan merespon lingkungan sekitar yaitu terdapat taman di sekitar bangunan jadi bangunan tidak dibangun terlalu tinggi agar tidak menghalangi dan mengganggu keberadaan taman dan bangunan di buat dengan mengarahkan pandangan ke taman.
4.	Bentuk eksterior dan interior	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eksterior: geometris (kotak) ✓ interior: geometris (kotak, lingkaran, garis) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eksterior: geometris (lengkung, oval, kotak) dan asimetri. ✓ Interior: geometri (kotak, lingkaran, garis) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ eksterior : geometris (lingkaran) dan organik (lengkung), ✓ interior: geometris (kotak, lingkaran) dan juga organik (lengkung)

5.	Warna	Putih, coklat dan abu-abu	putih dan coklat yang mendominasi, abu-abu pada dinding eksterior, serta merah dan hitam sebagai aksen	Putih, abu-abu, kuning, hijau dan hitam
6.	Pencahayaan alami	cahaya matahari yang masuk melalui jendela besar berbentuk bulat disalah satu sisi kapsul.	cahaya matahari yang masuk melalui dinding kaca dan bukaan-bukaan.	cahaya matahari yang masuk melalui dinding kaca.
7.	Pencahayaan buatan	Lampu downlight yang berada di tengah ruangan.	downlight, hidden lamp, serta lampu sorot.	downlight.
8.	Material	<ul style="list-style-type: none"> ✓ eksterior : besi dengan finishing cat semprot. ✓ interiornya: besi dan karpet 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ eksterior : batu, keramik, titanium cladding, tinted reflective glass serta aluminium. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eksterior: tersusun dari kaca berstruktur besi dan beton. ✓ interiornya : kayu, kaca, besi, serta plaster bata.

Tabel 3.3 Kesimpulan studi banding tema sejenis

Sumber : Analisa Penulis,2021

BAB IV

ANALISIS

4.1. Analisa Kondisi Lingkungan

Berdasarkan hasil pertimbangan dan penilaian kriteria tapak yang sesuai untuk perancangan pusat industri kreatif maka lokasi tapak terpilih berdasarkan skor tertinggi yaitu lokasi yang terletak di Jl. Lingkar Keuniree, Cot Teungoh, Kabupaten Pidie. Lokasi ini ditentukan berdasarkan pertimbangan dan kesesuaian dengan pusat industri kreatif dimana peruntukan atau pola tata ruang kota sesuai dengan industri kreatif, dan terdapat potensi yang mendukung industri kreatif di sekitar kawasan.



Gambar 4.1.Lokasi Perancangan

Sumber : Google maps.com

4.1.1. Lokasi

Lokasi terpilih berada di pusat kota yang berada di Jl. Lingkar Keuniree, Cot Teungoh, Kabupaten Pidie. Daerah ini diperuntukan untuk pendidikan, perkantoran dan industri kecil. Tapak berada di lokasi strategis dan bersebelahan dengan pusat pemerintahan kota sigli, tidak jauh dari tapak terdapat Dinas perindustrian dan perdagangan yang merupakan salah satu bagian pendukung pusat industri kreatif. Diseberang jalan dekat tapak juga terdapat terminal terpadu kota sigli yang merupakan salah satu tempat sarana transportasi utama kota sigli. Dan di depan site juga terdapat pertokoan dan restoran yang bisa digunakan untuk shopping maupun refreshing. Tidak jauh dari tapak terdapat 2 rumah sakit terdekat yaitu rumah sakit ibnu sina dan rumah sakit citra husada.

4.1.2. Kondisi Eksisting Tapak

Lokasi tapak terpilih berada di di Jl. Lingkar Keuniree, Cot Teungoh, Kabupaten Pidie. Kondisi tapak merupakan tanah yang tidak berkontur dengan ditumbuhi beberapa pohon serta semak-semak di dalam nya. Lokasi perancangan pusat industri kreatif ini merupakan lahan kosong . dengan luas lahan $\pm 17.904,84 \text{ m}^2$ (1.7 ha). Adapun batasan-batasan tapak yaitu di bawah ini :

- e. Bagian utara : terminal bus
- f. Bagian timur : Pertokoan
- g. Bagian selatan: kantor bupati
- h. Bagian barat :kantor

4.1.3. Peraturan Setempat

Sesuai dengan Qanun RTRW kabupaten pidie, adapun aturan yang berlaku di daerah ini yaitu sebagai berikut :

- Peruntukan Lahan : Peruntukan lainnya :
Pendidikan (perdagangan dan jasa)
- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 4,8
- GSB maksimum : 3 m

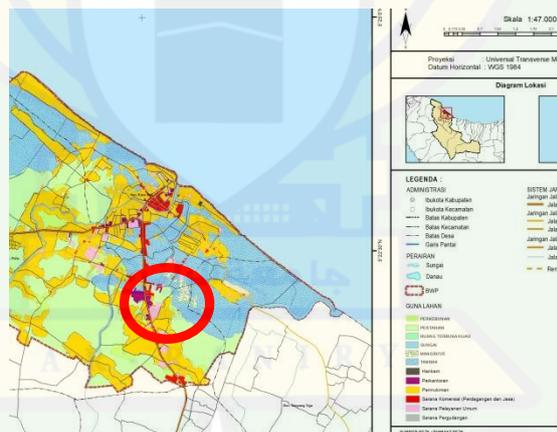
- Ketinggian bangunan : Maksimum 5 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: $kdb \times \text{luas tapak}$
 : $60\% \times 17.904,84 \text{ m}^2$ (1.7 ha)
 : 10.742,4 m²
- Luas bangunan maksimum : $klb \times \text{luas tapak}$
 : $2,4 \times 17.904,84 \text{ m}^2$
 : 42.969,6 m²

4.1.4. Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi pada tapak yaitu sebagai berikut :

1. Tata guna lahan (Land use)

Peruntukan pemanfaatan lahan pada lokasi terpilih merupakan kawasan perdagangan/jasa, dan juga kawasan perkantoran, dan termasuk ke dalam zona pengembangan pariwisata



Gambar 4.2 Land Use Kawasan perkotaan pidie

Sumber: Kantor BPN Sigli

2. Aksesibilitas

Akses menuju tapak sangat strategis karena masih terletak di pusat kota sigli, lokasi tapak bisa di akses melalui tiga jalur yaitu Jl. Lingkar Keuniree, Jl. Lintas sumatera (jln banda aceh medan) , dan juga dapat diakses

melalui jalan di samping kantor bupati. Jalan di depan tapak merupakan jalur dua arah oleh karena itu dapat dilalui oleh kendaraan umum, kendaraan pribadi, maupun angkutan umum. Sirkulasi kendaraan pada tapak tergolong tidak terlalu ramai hanya di jam-jam tertentu apalagi selama hari kerja (senin-jum'at).



Gambar 4. 3. aksesibilitas tapak

Sumber : dokumen pribadi

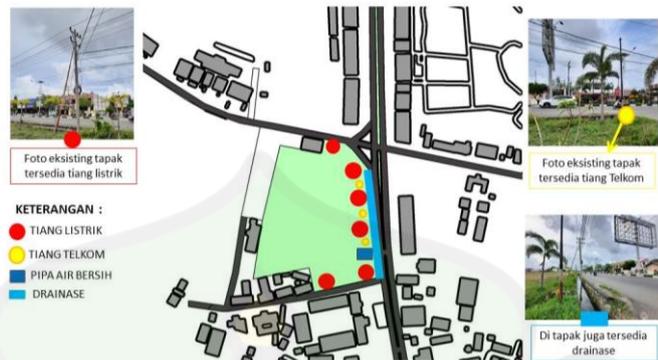
3. Fasilitas Penunjang

Di sekitar tapak dekat dengan beberapa bangunan yang dapat melengkapi bagian dari pusat industri kreatif, yaitu :

- e. Dinas perindustrian dan perdagangan
- f. Terminal bus terpadu
- g. Sekolah
- h. Swalayan
- i. Rumah sakit
- j. Pidie Convention Center

3. Utilitas

Selain terdapat bangunan penunjang, di dalam sudah tersedia utilitas yang baik dan memadai yaitu :



Gambar 4.4 Utilitas tapak

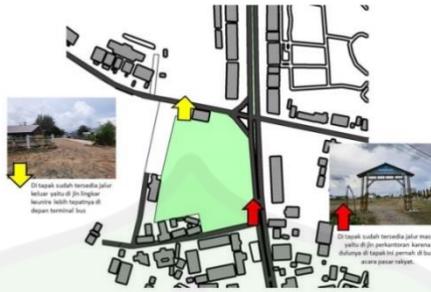
Sumber : dokumen pribadi

- a) Jaringan listrik
- b) Jaringan telfon
- c) Jaringan internet
- d) Saluran drainase
- e) Sumber air bersih (PDAM)

4.2 Analisa Tapak

4.2.1. Analisa Sirkulasi

- a. Kondisi Ekisting
 - Di tapak sudah terdapat jalur khusus untuk masuk maupun keluar karena disitu pernah diadakan Pasar Rakyat.
 - Untuk menuju tapak bisa di akses melalui beberapa jalur, yaitu melalui jln lingkar keuniree, jln banda aceh medan dan jln perkantoran.
 - Permasalahannya yaitu pada tapak padat kendaraan pada jam-jam tertentu.

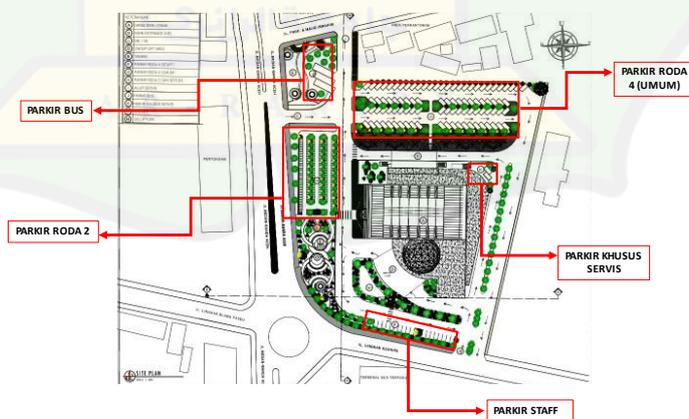


Gambar 4.5. Sirkulasi tapak

Sumber : dokumen pribadi

b. Tanggapan

- Adapun tanggapan untuk permasalahan yang tersebut di atas yaitu menambah jalur khusus untuk masuk ke dalam tapak hal ini untuk menghindari kemacetan, Area untuk sirkulasi keluar masuk kendaraan di buat terpisah yaitu di sisi utara area keluar, dan timur untuk main entrance (masuk) utama menuju bangunan, disisi selatan juga disediakan jalur masuk serta keluar untuk evakuasi yaitu jalur berwarna kuning, diletakkan di jln perkantoran karena jln ini intensitas kendaraan paling rendah di bandingkan dengan jln lain hanya di jam-jam tertentu yang banyak kendaraan.



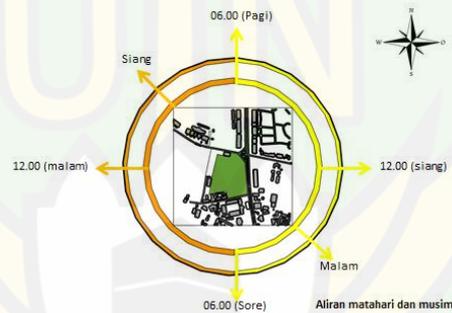
Gambar 4.6. Jalur sirkulasi

Sumber : penulis,2022

- Adapun solusi untuk parkir di letakkan berdasarkan jenis kendaraan, untuk kendaraan roda 4 parkir nya di letakkan di samping bangunan hal ini untuk memudahkan mobil atau bus keluar masuk ke dalam site karena jika diletakkan di belakang bangunan mobil akan susah keluar karna lahan di belakang site tidak terlalu besar, sedangkan untuk kendaraan roda dua atau sepeda diletakkan di belakang atau di samping bangunan.

4.2.2 Analisa Matahari

a. Kondisi Ekisting



Gambar 4.7. Aliran matahari Eksisting site

Sumber : dokumen pribadi

1. berdasarkan Survey langsung pada tapak di dapatkan fakta bahwa di dalam tapak matahari langsung mengenai tapak tanpa adanya penghalang satupun karena kondisi eksisting tapak yang tidak banyak terdapat pohon hanya terdapat rumput-rumput liar.
2. Berikut adalah table data dari klimatologi, yaitu:

NO	BULAN PENDATAAN	2003		2004		2005		2006		2007		2008		2009		2010		2011		2012		2013	
		CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH	CH	HH
1	JANUARI	614	19	569	12	394	17	276	9	335	12	190	7	437	19	141	9	303	14	305	11	351	19
2	FEBRUARI	170	10	410	15	29	2	348	13	197	7	44	2	65	3	23	6	41	3	87	5	166	3
3	MARET	68	5	330	11	307	11	247	8	207	8	337	12	163	7	74	7	211	7	62	4	206	8
4	APRIL	104	7	145	7	109	5	158	9	234	9	304	10	231	5	177	9	119	4	192	6	104	6
5	MAI	149	8	178	9	145	10	190	9	166	10	212	9	53	9	73	6	24	3	52	7	53	9
6	JUNI	124	8	83	6	52	4	212	10	162	8	187	7	63	3	116	8	63	4	97	6	63	4
7	JULI	85	7	66	4	89	5	45	4	212	9	233	12	5	1	82	8	46	5	6	2	43	6
8	AGUSTUS	49	4	81	5	95	4	71	5	172	6	345	11	75	8	46	3	26	2	137	9	75	8
9	SEPTEMBER	139	11	279	15	182	9	195	10	123	6	238	7	54	6	210	11	38	13	166	7	54	7
10	OKTOBER	317	20	161	9	389	19	259	9	295	10	207	8	54	8	132	7	277	13	204	14	45	8
11	NOVEMBER	351	15	274	13	380	12	256	11	424	18	477	16	169	15	197	23	524	18	209	15	175	10
12	DESEMBER	334	20	381	13	614	17	216	8	259	11	409	18	392	17	211	19	399	11	127	8	375	19
	JUMLAH	2.504	134	2.957	119	2.785	115	2.473	105	2.786	114	3.183	119	1.781	101	1.482	116	2.071	97	1.644	94	1.710	107
	RATA-RATA	208,67	11,17	246,42	9,92	232,08	9,58	206,08	8,75	232,17	9,50	265,25	9,92	146,75	8,42	123,50	9,67	172,58	8,08	137,00	7,83	142,50	8,92

Sumber Data : Dinas Pertanian dan Peternakan Kabupaten Pidie, Tahun 201

Tabel.4 1 Curah Hujan

Sumber Data : Dinas Pertanian dan Peternakan Kabupaten Pidie, Tahun 2001

Dari table di atas di dapatkan fakta bahwa wilayah Kabupaten Pidie tercatat di kawasan beriklim tropis dengan curah hujan tinggi. Temperatur rata-rata 22oC - 34 oC dengan rata- rata curah hujan 146 – 232 mm per tahun. Wilayah ini hanya mengenal dua musim, yaitu musim hujan yang jatuh pada bulan Agustus –Maret, dan musim kemarau antara bulan April – Juli setiap tahunnya.

b. tanggapan

- 1) menambah beberapa pohon untuk meredam panas, contoh nya seperti pohon di bawah ini :



Gambar 4.8. Glodokan Tiang

Sumber : agrobibittanaman.com



Gambar 4.9. Ketapang Kencana

Sumber : bibitonline.com



Gambar 4.10. Daun Pucuk Merah

Sumber : ilmubudidaya.com



Gambar 4.11. Kiara payung

Sumber : Rumahlia.com



Gambar 4.12. Trembesi

Sumber : kompasiana.com

- 2) Solusi lainnya yaitu dengan merencanakan roof garden pada atap, hal ini untuk mereduksi panas matahari dari dinding bangunan sehingga di dalam ruangan tidak terlalu panas lagi. Hal ini dipercaya dapat mengurangi panas hingga 10 % jadi bisa lebih menghemat penggunaan ac.



Gambar 4.13. Roof garden

Sumber : Archifynow

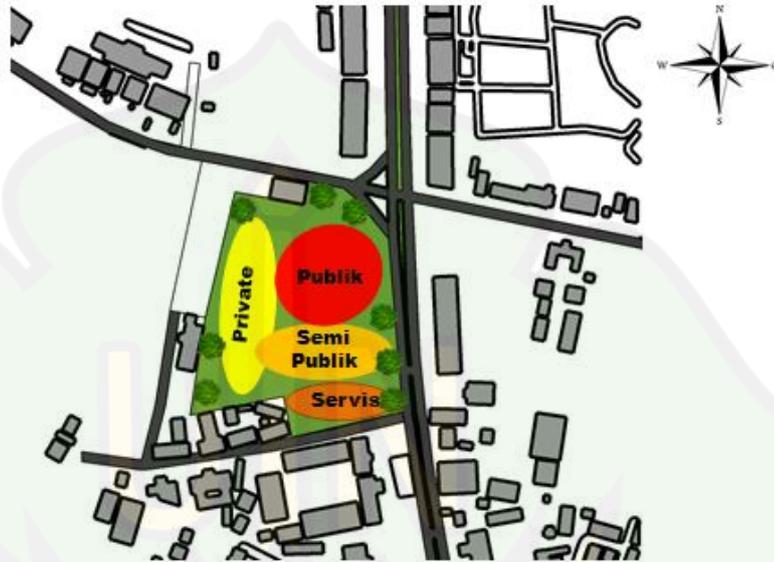
- 3) Meletakkan tanaman dekat bukaan, Tempatkan tanaman hijau di sekitar bukaan (jendela). Tanaman yang dipilih yaitu tanaman rimbun dengan daun sejajar dengan jendela. Tinggi tanaman 90-180 cm. dan untuk bangunan bertingkat di padukan dengan dua tanaman rendah dan tanaman sangat tinggi kemudian sletakkan di dekat jendela.



Gambar 4.14. Tanaman Dekat Bukaan

Sumber : Archifynow

4) Zona tapak berdasarkan analisa matahari :



Gambar 4.15. analisa zona matahari

Sumber : analisa penulis,2021

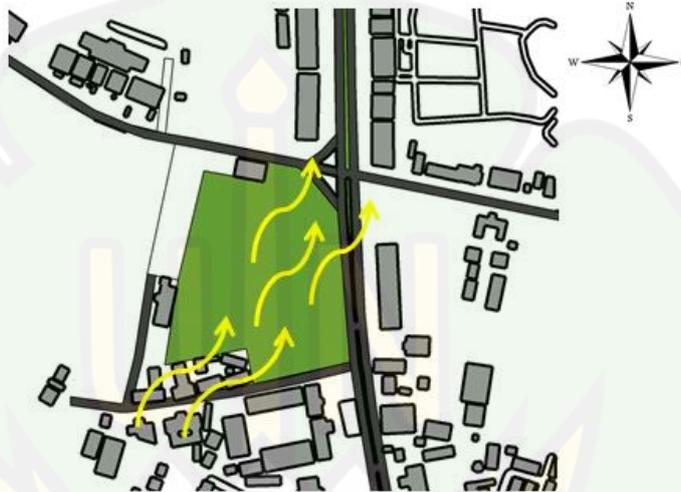
Penjelasan :

- Meletakkan area private di sebelah barat hal ini agar ketika pagi bangunan private tidak terlalu panas, karena area private memerlukan kenyamanan bagi pengguna nya.
- Dan untuk area public diletakkan di sebelah timur untuk memanfaatkan cahaya matahari pagi yang bagus untuk kesehatan, dengan menggunakan sun shading.
- Ruang servis diletakkan di sisi selatan karena tidak terlalu membutuhkan cahaya matahari
- Menambahkan pohon sebagai filterlisasi cahaya sehingga tidak langsung mengenai bangunan
- Posisi timur dan barat merupakan posisi yang bagus untuk meletakkan bukaan-bukaan

4.2.3 Analisa Angin

a. Kondisi Ekisting

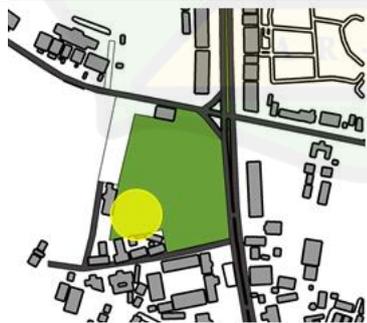
angin berhembus dari barat daya ke timur laut, kecepatan angin di kota sigli yaitu

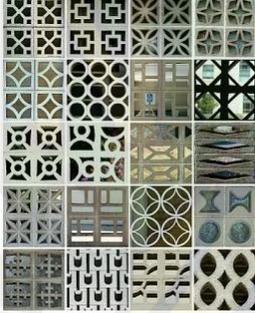


Gambar 4.16. analisa angin

Sumber : analisa penulis,2021

b. tanggapan terhadap analisis angin

Data	Solusi
 <p>Adapun potensi yang ada yaitu Sisi barat daya tapak mendapatkan cukup angin untuk pertukaran udara.</p>	 <p>Sumber : archiexpo</p> <p>Solusi nya yaitu meletakkan bukaan lebar berupa pintu atau jendela di bagian barat laut.</p>

<p>Penataan bangunan menyesuaikan dengan arah datangnya angin</p>	 <p>Sumber : archiexpo</p>
<p>Menggunakan ventilasi dengan desain yang menarik untuk memasukkan udara ke dalam bangunan</p>	 <p>Sumber : dept. of civil engginering</p>
<p>Ventilasi diletakkan horizontal agar dapat membuat angin lebih mudah bergerak dari luar kedalam maupun sebaliknya dan angin yang masuk bisa mengalir dengan lancar ketika penempatan bukan ventilasi dilakukan secara berhadapan atau (cross ventilasion)</p>	 <p>Sumber : Archdaily.com</p>

Tabel.4 2.tanggapan analisa angin

4.2.4 Analisa Hujan

a. Kondisi Ekisting

Kabupaten Pidie beriklim tropis dengan dua musim yaitu kemarau dan hujan. Suhu udara rata-rata sekitar 24 – 30o C. Pada tahun 2005, jumlah hari hujan

adalah 115 hari, dengan curah hujan rata-rata 232,67 mm, tertinggi pada bulan desember (614 mm) dan terendah bulan juni (52 mm). (pidiekab.go.id)

b. tanggapan



4.2.5 Analisa Kebisingan

1. Kebisingan dari Luar kedalam Site

a. Kondisi Ekisting

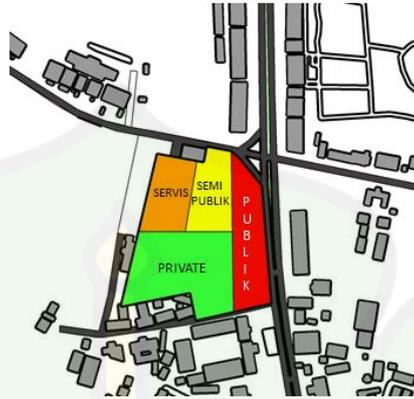
kebisingan yang ada di sekitar tapak cenderung standart tidak terlalu bising, kebisingan hanya terjadi pada jam dan hari-hari tertentu seperti pada hari senin-jum'at yang merupakan hari masuk kantor karena di daerah ini merupakan kawasan perkantoran serta pertokoan maupun perdagangan.



Gambar 4.17. analisa angin

Sumber : analisa penulis,2021

b. Tanggapan dan zona berdasarkan analisa kebisingan



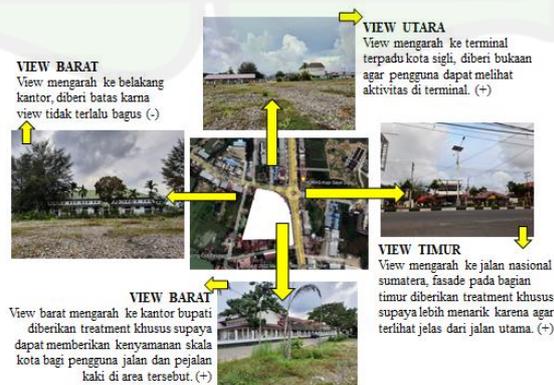
Gambar 4.18. hasil zonasi kebisingan

Sumber : analisa penulis,2021

- menggunakan tanaman buffer untuk mereduksi kebisingan tinggi
- untuk ruang-ruang yang bersifat private diletakkan di tingkat kebisingan yang paling rendah karena ruang private memerlukan ketenangan untuk pengguna nya, dan untuk area public diletakkan di tingkat kebisingan tinggi.
- dan untuk ruang-ruang khusus yang digunakan oleh public dan diletakkan di tingkat kebisingan tinggi, seperti ruang yang menggunakan pengeras suara maka ditambahkan peredam akustik di ruang tersebut agar tidak mengganggu pengguna di luar tapak.

4.2.6. Analisa View

a. View dari tapak ke luar



Gambar 4.19. View dari tapak ke luar

Sumber : analisa penulis,2021

b. Tanggapan :

- View barat mengarah ke belakang kantor, diberi batas karna view tidak terlalu bagus
- View utara mengarah ke terminal terpadu kota sigli, diberi bukaan agar pengguna dapat melihat aktivitas di terminal.
- View timur mengarah ke jalan nasional sumatera, fasade pada bagian timur diberikan treatment khusus supaya lebih menarik karena agar terlihat jelas dari jalan utama.
- View barat mengarah ke kantor bupati diberikan treatment khusus supaya dapat memberikan kenyamanan skala kota bagi pengguna jalan dan pejalan kaki di area tersebut.
- orientasi bangunan diarahkan ke arah jalan simpang simpang 4 lebih tepatnya ke arah lampu merah untuk memberikan point view ke view utama menuju tapak.
- Meletakkan sculpture pada bagian sudut sebagai point of interest



Sumber : analisa penulis,2021

a. View dari luar ke tapak

Kondisi di lokasi tapak mempunyai 3 potensi untuk di lihat melalui 3 arah, 3 arah ini memiliki potensi yang berbeda-beda. View utama berasal dari simpang 3 lampu merah yang berada di sisi utara.



Gambar 4.20. View dari luar ke tapak

Sumber : analisa penulis,2021

b. tanggapan

- membuat bangunan yang estetik dan unik agar dapat menarik pengunjung dari luar tapak
- menempatkan point of interest seperti fasad khusus di area yang mendapatkan view langsung.
- Menempatkan posisi ruang yang bersifat public, private,semi publik sesuai dengan hasil zonasi pada tapak.



Gambar 4.21. hasil zonasi view

Sumber : analisa penulis,2021

4.3. Analisis fungsional

Pusat industri kreatif merupakan suatu wadah yang menampung beberapa kegiatan yang meliputi pelatihan, produksi, serta pameran yang bertujuan untuk meningkatkan nilai jual produk dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan dan memajukan industri kreatif yang ada di kota sigli. Dan kegiatan yang berkaitan dengan kerajinan serta kuliner di pusatkan di tempat ini.

Adapun kegiatan yang akan disediakan di pusat industri kreatif ini dibagi menjadi beberapa kategori yaitu kategori kegiatan yang bersifat tetap, kegiatan bersifat sementara, dan juga kegiatan tambahan yang juga berkaitan dengan industri kreatif.

4.3.1. Kegiatan tetap

Kegiatan tetap merupakan kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari. Kegiatan tetap meliputi :

- a. Kegiatan edukasi : Ini adalah kegiatan pembelajaran dan pelatihan untuk industri kreatif. Cara kerja industri kreatif yaitu proses menemukan dan menciptakan ide, dan mengubah ide menjadi produk komersial. Diantara kegiatan pendidikan tersebut terutama terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan pelatihan, workshop, seminar dan diskusi.
- b. Kegiatan produksi : Merupakan kegiatan yang memfasilitasi para pelaku bisnis kreatif yang sudah berpengalaman melalui seminar untuk mengembangkan kegiatan berbasis subsektor industri kreatif yang mereka geluti untuk berkreasi, memproduksi dan membuat karya / produk. Kegiatan produksi ini bersifat komersial (memiliki nilai jual yang tinggi), karena wisatawan yang berkunjung dapat melihat proses produksinya.
- c. Kegiatan komersil : Merupakan kegiatan dimana pengunjung dan pelaku industri kreatif akan saling berinteraksi atas produk / karya yang dihasilkan oleh pelaku industri kreatif.

4.3.2. Kegiatan sementara

Kegiatan sementara adalah kegiatan yang hanya dilakukan pada jangka waktu berkala atau pada event-event tertentu saja, seperti :

a. Kegiatan exhibition/ eksebisi

Merupakan puncak dari seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Usai pelatihan, diadakan pameran untuk memamerkan karya / produk hasil seminar. Pameran tersebut mencakup pameran dan promosi karya-karya di berbagai subsektor industri kreatif.

b. Kegiatan kompetisi

Ini merupakan kegiatan rutin yang untuk kemampuan peserta pelatihan. Kompetisi juga diadakan untuk mendorong para peserta untuk mengeluarkan potensi bisnis dan kreativitasnya di bidang industri kreatif, yang akan membantu meningkatkan daya saingnya di era perdagangan global yang telah bertransformasi menjadi era ekonomi kreatif.

c. Kegiatan komunitas kreatif

Kegiatan untuk menampung komunitas kreatif yang ada di kota sigli ,Mereka berkumpul di Pusat Industri Kreatif Kota Sigli untuk melakukan aktivitas kreatif.

4.3.3. kegiatan tambahan

Adapun kegiatan tambahan pada pusat industri kreatif sigli yang turut mendukung kelangsungan fungsi pusat industri kreatif di Sigli meliputi :

a. Kegiatan perkantoran

b. Kegiatan ibadah

c. Kegiatan parkir.

4.4. Analisis pelaku kegiatan

Perencanaan Pusat Indusutri Kreatif di Kota Sigli terbagi ke dalam 2 sub sektor bidang yaitu Industri kerajinan dan kuliner, pelaku dikelompokkan menjadi sebagai berikut:

a. Pengelola

Pengelola erat kaitannya dengan penyelenggaraan manajemen sentra industri kreatif, yang mengendalikan seluruh kegiatan sub industri industri kreatif dalam desain industri kerajinan serta industri kuliner.

b. Pengunjung

Pengunjung dalam pusat industri kreatif dibedakan menjapada dua, yaitu:

- 1) Para pelaku industri kreatif atau start up yang ingin mengembangkan produk usahanya dan diberikan kesempatan itu berkegiatan di industri kreatif.
- 2) Masyarakat umum yang berminat mengikuti pelatihan, seminar, melihat pameran, dan membeli produk hasil industri kreatif yang ada di pameran, souvenir serta foodcourt.

Tabel.4 3. Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Ka UPT	➤ Memberikan kebijakan pengembangan pengembangan industri kreatif	R. Ka UPT
Kabag Keuangan	➤ Pengelolaan terhadap dana yang diterima dan yang dikeluarkan	R. Kabag keuangan
Kabag Teknis	➤ Bertanggung jawab atas operasional kegiatan dari awal hingga akhir	R. Kabag Teknis Umum
Divisi Kerajinan		
Manajer Divisi	➤ Mengatur seluruh aktivitas dalam bidang kerajinan	R. Manager
Sekretaris	➤ Membantu manager menyiapkan aktivitas sehari hari	R. Sekretaris
Seksi Pelatihan	➤ Mengelola setiap aktivitas pembinaan kerajinan	Kantor Divisi
Seksi Event	➤ Mengelola setiap aktivitas event kriya	
Seksi Kompetisi	➤ Mengelola setiap aktivitas kompetisi & penghargaan kerajinan	
dan Penghargaan	➤ Mengelola setiap Kegiatan pameran kerajinan	

Divisi Kuliner		
Manajer Divisi	➤ Mengatur seluruh aktivitas dalam bidang kuliner	R. Manager
Sekretaris	➤ Membantu manager menyiapkan aktivitas sehari hari	R. Sekretaris
Seksi Pelatihan	➤ Mengelola setiap aktivitas pembinaan kuliner	Kantor Divisi
Seksi Event	➤ Mengelola setiap aktivitas event kuliner	
Seksi Kompetisi	➤ Mengelola setiap aktivitas kompetisi & penghargaan kuliner	
Seksi Pameran	➤ Mengelola setiap Kegiatan pameran kuliner	
Divisi Pasar Seni		
Manager Divisi	➤ Mengatur seluruh aktivitas dalam bidang pasar seni	R. Manager
Seksi Pemasarann	➤ Memasarkan aktivitas yg terdapat di pasar seni	Kantor Divisi
Seksi event	➤ Mengelola setiap kegiatan event pasar seni	
Seksi Adminitrasi dan keuangan	➤ Mengelola setiap aktivitas event pasar seni	
Staff Gudang	➤ Mengelola keuangan pasar seni	- Loker karyawan -R. Istirahat
Housekeeping		
Office Boy	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membersihkan area pusat industri kreatif ➤ Menjaga estetika ruangan ➤ Menyiapkan peralatan 	- Loker Karyawan - R. Istirahat
Gardener	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Merawat taman ➤ Menjaga estetika lingkungan 	
Teknisi	Memperbaiki masalah di bangunan seperti elektrikal dan mesin	R. Genset
Front Office		
Resepsionis	➤ Menerima tamu	Lobby

	➤ Menyampaikan informasi untuk pengunjung	
Security		
kepala Security	➤ Menjaga keamanan lingkungan ➤ Menjaga ketertipan lingkungan	Kantor
Satpam	Menjaga keamanan	Keamanan

Sumber : Analisa Penulis, 2020

Tabel.4 4. Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kerajinan

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Inkubasi Bisnis		
Start Up	Pengembangan dan pelatihan start up	Co-office
		Kelas Desain
		Maker Space
		-Lab Uji Produk
		-Studio Kopyah meukutop
		-studio kopyah riman
		-studio kasap
		Auditorium
Pendidikan		
Masyarakat Umum	Mendesain	Kelas Desain
	Modeling	Maker Space
	Memilih material	-Lab Uji Produk
	Produksi	-Studio Kopyah meukutop
	Finishing	-studio kopyah riman
		-studio kasap
	Membaca	Perpustakaan
Event		
Start Up	Konferensi	Auditorium
Masyarakat Umum	Pameran produk	Galeri
	Workshop	R. Workshop

Event		
Start Up	Konferensi	Auditorium
Masyarakat Umum	Pameran produk Workshop	Galeri R. Workshop
Kompetisi dan Penghargaan		
Start Up	Kompetisi	Auditorium
	Penghargaan	
Pameran		
Start Up	Memamerkan produk	Galeri
Masyarakat Umum	Melihat pameran Mengontrol kegiatan	Auditorium Galeri Auditorium
		R. Kontrol

Sumber : Analisa Penulis, 2020

Tabel.4 5. Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kuliner

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Inkubasi Bisnis		
Start Up	Pengembangan dan pelatihan start up	Co-office Maker Space -Dapur -Storage -Plating Maker Space Auditorium

Pendidikan		
Masyarakat Umum	Pemilihan bahan	Maker Space
	Memasak	Maker Space
	Membuat tampilan	-Dapur
	Menyusun penyajian	-Storage
	Membaca	-Plating
		Perpustakaan
Event		
Start Up	Konferensi	Auditorium
Masyarakat	Pameran produk	Galeri
	Workshop	R. Workshop
Kompetisi dan Penghargaan		
Start Up	Kompetisi	Auditorium

Tabel.4 6.Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pasar seni

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengelola	Mengontrol kegiatan	Ruang control
Start Up	Pengembangan dan pembinaan start up	Kios
	Menjual produk	Gudang
Masyarakat Umum	Membeli produk	Kios
	Memakai Jasa Makan dan minum	Area makan

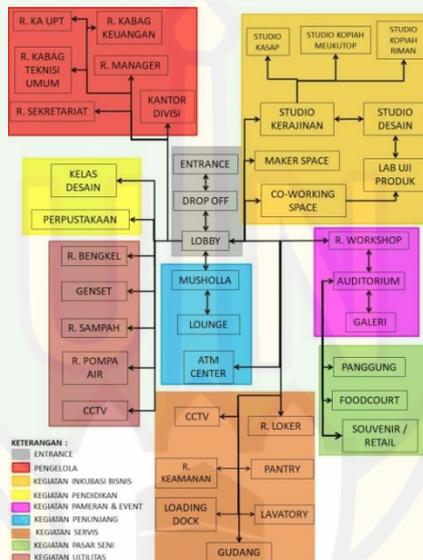
Tabel.4 7. Analisa Kebutuhan Ruang Penunjang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	Datang (tanpa / bawa kendaraan)	Pedestrian
		Plaza
		Drop off
		R. parkir Mobil
		R. parkir Motor
R. Pengelola	Menunggu/ mencari informasi	Lobby
		R. Resepsionis
		R. Tunggu
		R. Merokok
	Istirahat	Taman
		R. rekreasi
		Lounge
		Food court
	Beribadah	Mushola
	Datang (tanpa / bawa kendaraan)	Pedestrian
		Plaza
		Drop off
		R. parkir Mobil
	Rapat dengan karyawan	R. meeting
		Istirahat
	Istirahat	R. rekreasi
		Lounge
	Food court	Musholah
		Beribadah
	Menyeleksi start up	R. seleksi
Menyimpan barang lama atau baru	Gudang	
Menerima barang baru	Loading dock	
Penyimpang barang karyawan	Loker	
	Ruang penyimpanan listrik dengan voltase tinggi dari PLN	R. Genset
	Ruang tempat pembuangan sampah Sementara	R. Sampah
	Penampungan air	R. Penampungan

	air bersih
Memompa air dari penampungan air	R. Pompa
Ruang perbaikan mesing mesing rusak	R. Bengkel

Sumber : Analisa Penulis, 2020

4.5. Organisasi Ruang



Gambar 4.22. Analisa Organisasi Ruang

Sumber : Analisa Penulis, 2021

4.5.1. Analisis Persyaratan Kelompok Ruang

Setelah melakukan analisis kebutuhan ruang, maka pada perencanaan Pusat Industri Kreatif Kota Sigli dikelompokkan menjadi beberapa ruang yaitu sebagai berikut:

- Kelompok ruang pengelola utama
- Kelompok ruang kerajinan
- Kelompok ruang kuliner
- Kelompok ruang penunjang
- Kelompok ruang servis
- Kelompok ruang parkir
- Kelompok ruang utilitas

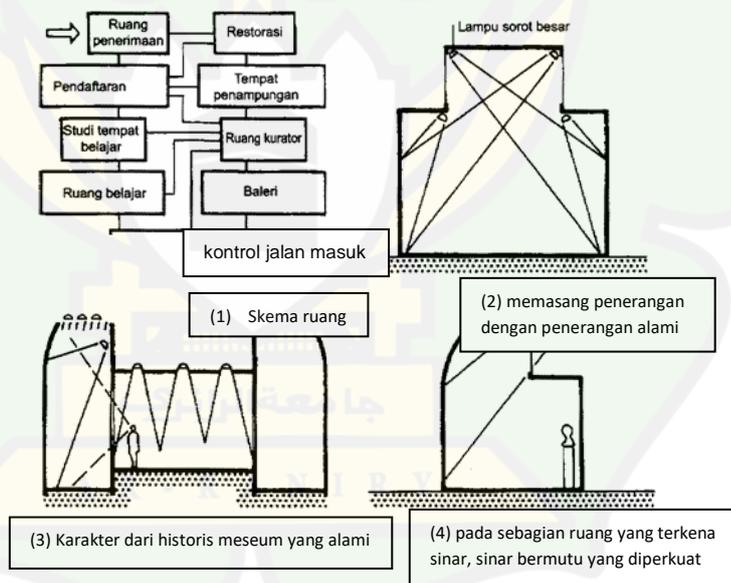
Setelah mendapatkan kelompok ruang, untuk selanjutnya adalah melakukan analisa persyaratan ruang dari setiap kelompok ruang. Pusat industri kreatif di kota sigli adalah salah satu upaya untuk mengembangkan industri, pengembangan dalam bidang bisnis, dan pengembangan produk.

a. Area Informasi

Merupakan suatu area untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi dan kemudahan dalam hal teknologi.

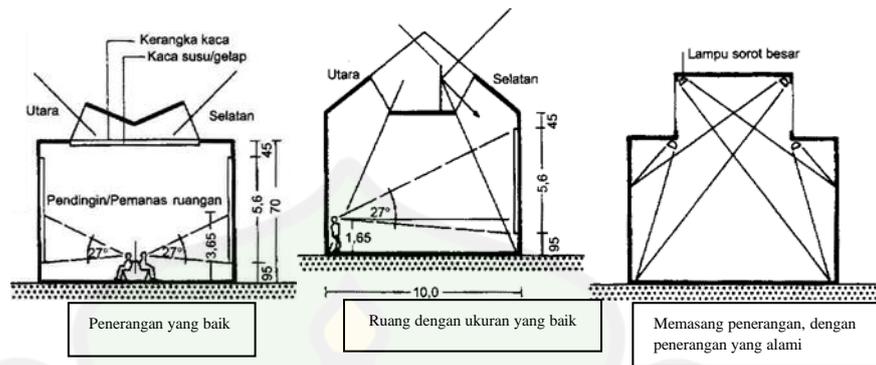
b. Area pameran produk

Merupakan area yang digunakan untuk memamerkan/memasarkan produk-produk yang kreatif dan inovatif hal ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk.



Gambar 4.23. standart persyaratan pencahayaan ruang pameran

Sumber : data arsitek jilid 2 hal. 250

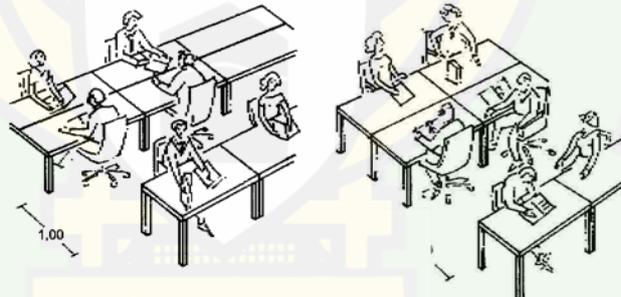


Gambar 4.24. Peryaratan dan ukuran ruang pameran

Sumber : data arsitek jilid 2 hal. 250

c. Area konsultasi desain

Merupakan suatu area yang digunakan masyarakat untuk berkonsultasi langsung dengan para ahli di bidangnya, sehingga dapat menciptakan produk yang sesuai dengan keinginan klient.



Gambar 4.25. Peryaratan dan ukuran ruang pameran

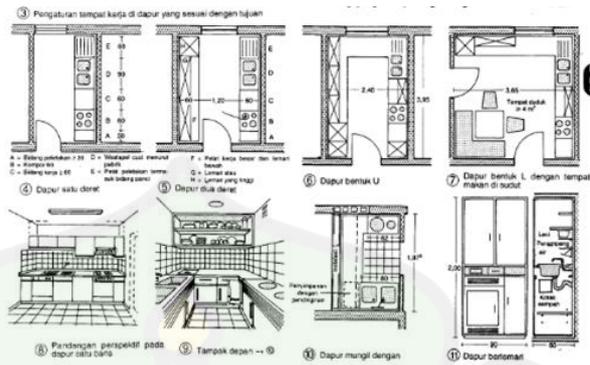
Sumber : data arsitek jilid 2 hal.16

d. Area pelatihan

Yaitu merupakan area yang digunakan untuk melatih para pemuda yang memiliki minat dan bakat di bidang industri kreatif.

e. Area kursus masak

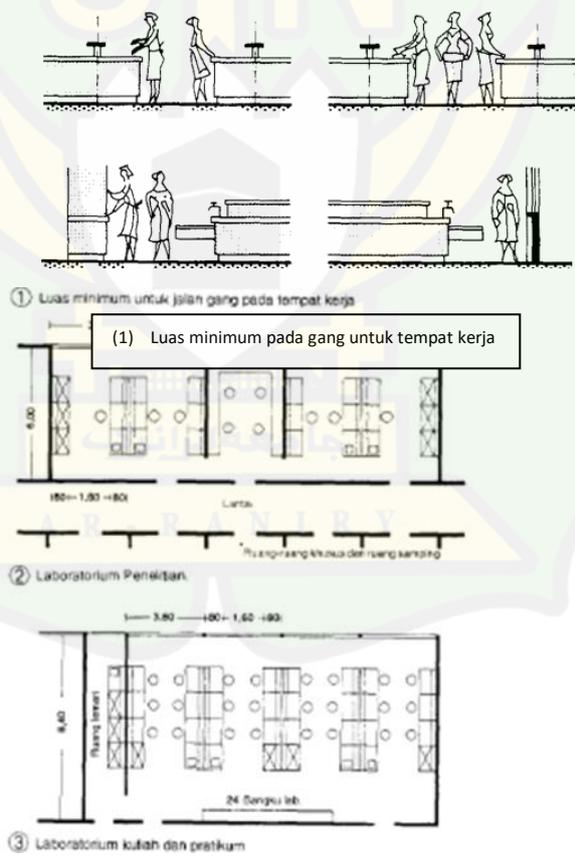
Yaitu merupakan area yang digunakan untuk melatih para pemuda yang memiliki minat dan bakat di bidang industri kreatif.



Gambar 4.26. Peryaratan dan ukuran ruang dapur

Sumber : data arsitek jilid 1 hal. 215

f. Dapur dan lap uji produk



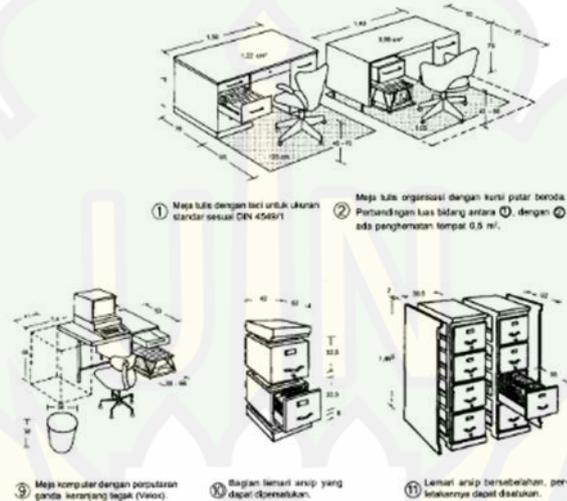
Gambar 4.27. Standart ukuran ruang lap

Sumber : data arsitek jilid 1 hal.

g. Unit incubator bisnis

Unit incubator merupakan suatu layanan baru untuk masyarakat atau anak muda yang ingin bergabung di industri kreatif, di dalam nya terdapat kantor industri, tempat layanan bisnis, pembiayaan produk, dan terdapat area untuk pelatihan, Adapun persyaratan ruang sebagai berikut:

Ruang bersama

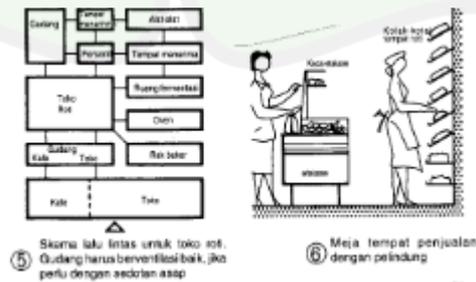


Gambar 4.28. Standart ukuran meja dan rak kerja

Sumber : data arsitek jilid 1 hal. 21

h. ruang retail/souvenir

ruang usaha terdiri dari produk desain Industri kreatif seperti kopian meukutob, kopian rima, kasap, dan desain-desain lainnya. Untuk produk yang akan diperjual belikan ditata dalam toko atau estalase seperti di bawah ini :



Gambar 4.29. Standart ukuran meja dan estalase toko

Sumber : data arsitek jilid 2 hal.38

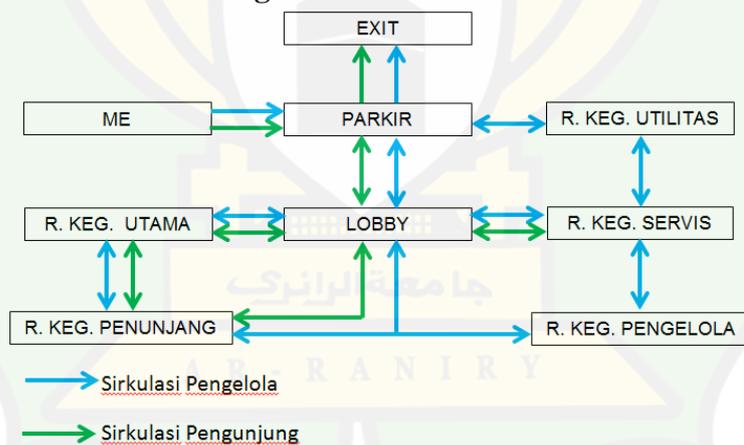
Tabel.4 8.Kelompok dan Persyaratan Ruang

Nama Ruang	Persyaratan
R. Ka UPT	➤ Mudah di capai
R. Kabag keuangan	➤ Adanya pencahayaan alami dan buatan
R. Kabag Teknis Umum	➤ Adanya penghawaan alami dan buatan ➤ Suasananya nyaman dan tenang ➤ Stop kontak disetiap meja
Divisi Kerajinan	
R. Manager	➤ Mudah di capai
R. Sekertaris	➤ Adanya pencahayaan alami dan buatan
Kantor Divisi	➤ Adanya penghawaan alami dan buatan
Co-Office	➤ Memiliki ruang yang cukup luas
Kelas Desain	➤ Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan
Lab Uji produk	➤ Tidak lembab
Studio kerajinan	➤ Memiliki ruang cukup luas ➤ Dekat dengan kelas desain ➤ Tersedia tempat untuk produksi berukuran besar ➤ Bersifat showcase
Perpustakaan	➤ Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan ➤ Adanya pencahayaan alami dan buatan ➤ Bersifat showcase ➤ Terdapat area baca
Galeri	➤ Memiliki hirarki ruang ➤ Bersifat showcase ➤ Serkulasi beralur
R. Kontrol	➤ Kedap suara
Gudang	➤ Tidak lembab
Divisi Kuliner	
R. Manager	➤ Mudah di capai
R. Sekertaris	➤ Adanya pencahayaan alami dan buatan
Kantor Divisi	➤ Adanya penghawaan alami dan buatan
Co-Office	➤ Suasananya nyaman dan tenang
Kelas praktik	➤ Stop kontak disetiap meja
Kelas praktik	➤ Memiliki ruang yang cukup luas ➤ Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan
R. Penyimpanan	➤ Bersih ➤ Tidak licin ➤ Dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus
Dapur	➤ Bersih
Perpustakaan	➤ Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan ➤ Adanya pencahayaan alami dan buatan ➤ Bersifat showcase ➤ Terdapat area baca
Galeri	➤ Memiliki hirarki ruang

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berifat showcase ➤ Sirkulasi beralur
R. Kontrol	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kedap suara
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak lembab
Divisi Pasar Seni	
R. control	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mudah di jangkau pengunjung
Amphitheater	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kubikal
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dekat dengan audiens
Souvenir / retail	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berundak ➤ Kedap suara ➤ Tidak lembab
Kelompok ruang penunjang	
Auditorium	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kedap suara ➤ Berundak ➤ Terdapat pre-function dan transisi ➤ Dekat dengan ruang control
Mushola	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan ➤ Bersih ➤ Tempat wudhu terpisah antara laki laki dengan perempuan ➤ Pencahayaan alami dan buatan
Lobby	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nyaman ➤ Void tinggi ➤ Berada di bagian depan bangunan
Lounge	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desain kreatif ➤ tenang dan nyaman
Food Court	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desain kreatif ➤ Area makan terpusat
Front Office	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mudah dicapai
R. Seleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bukan ruang massif
R. Merokok	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ruang tertutup ➤ Terdapat exhaust
Kelompok Ruang Servis	
R. Loker	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tersembunyi dari public ➤ Terdapat fasilitas untuk istirahat
Pantry	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan material yang tahan panas ➤ Dekat dengan jaringan air ➤ Bersih
Lavatory	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersih ➤ Tidak licin
Janitor	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tertutup ➤ Tersembunyi

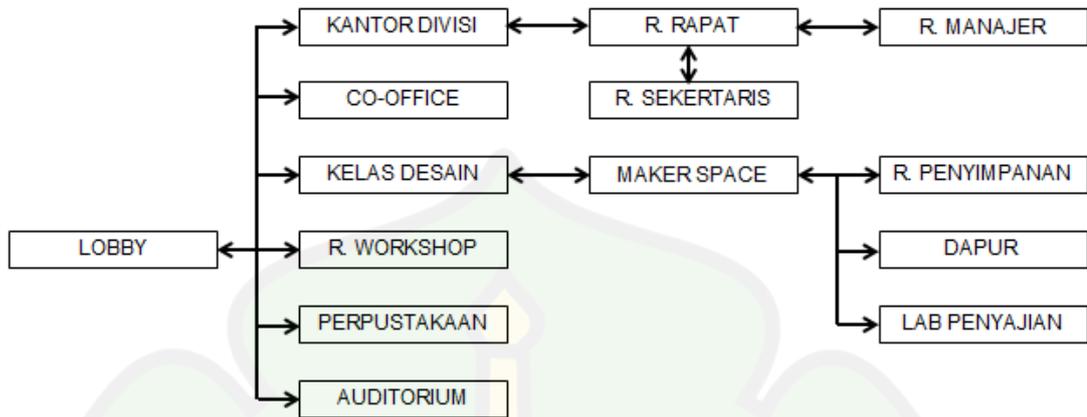
Loading Dock	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pencapaian mudah bagi kendaraan besar ➤ Tidak berada di depan bangunan
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak lembab ➤ Tersembunyi
R. Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dekat dengan gerbang
R. CCTV	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terletak di area pengelola ➤ Tertutup
Kelompok Ruang Parkir	
Parkir Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terdapat parkir sepeda, motor, dan mobil ➤ Sirkulasi mudah ➤ Pencahayaan alami dan buatan
Parkir Pengelola	
Plaza	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kombinasi hard material dengan soft material
Drop Off	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berada di depan pintu masuk
➤ Kelompok Ruang Utilitas	
R. Penampungan air	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Terpisah dari bangunan utama
R. Genset	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tertutup
R. Sampah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tersembunyi
R. Pompa Air	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kedap suara dan air
Bengkel	

4.5.2. Analisis Sirkulasi Ruang



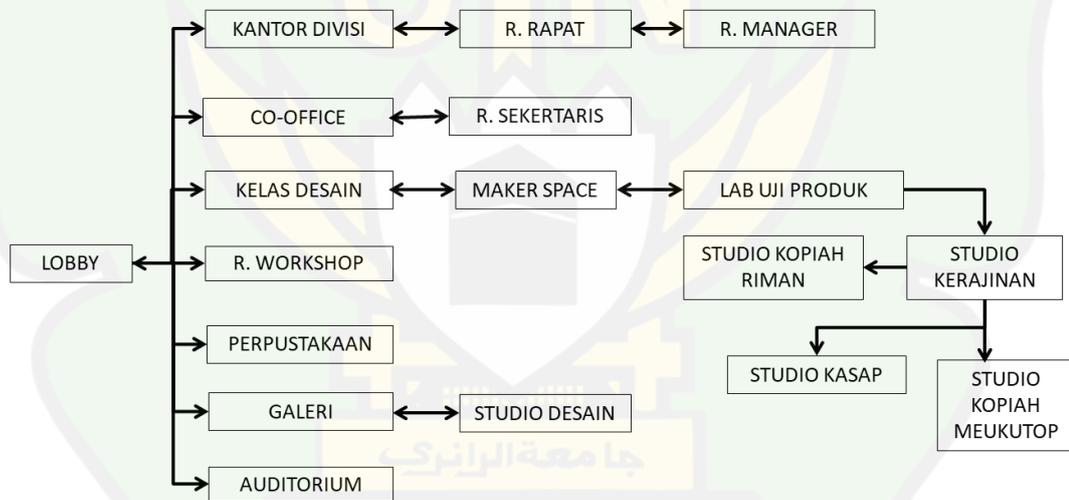
Gambar 4.30. Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola

Sumber : Analisis penulis,2020



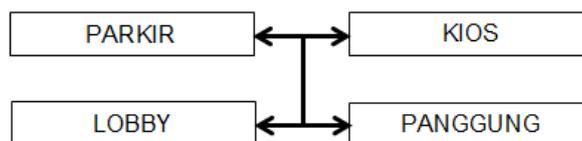
Gambar 4.31. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kuliner

Sumber : Analisis penulis,2020



Gambar 4.32. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kerajinan

Sumber : Analisis penulis,2020



Gambar 4.33. Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Pasar Seni

Sumber : Analisis penulis,2020

4.5.3. Analisis Besaran Ruang

Tabel.4 9. Analisa Besaran Ruang Pengelola Utama

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Ka unit perencanaan	NAD	25 m ² / orang	1 orang	25 m ²
2	R. Kabag Keuangan	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
3	R. Kabag Teknis Umum	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
Jumlah					65 m ²

Tabel.4 10. Analisa Besaran Ruang produksi

No	Kategori ruang	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1.	Studio kopiah meukutop	Maker Space	PDN	60 m ² / ruang	3 ruang	180 m ²
		Lab Material	AS	4 m ² / orang	32 orang	128 m ²
		R. Menjahit	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Area perendaman	AS	3 m ² / unit	4 orang	12 m ²
		Lap uji produk	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Konsultasi desain	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Tempat penyimpanan	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
2.	Studio kasap	Studio Desain	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
		Konsultasi desain	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Tempat penyimpanan	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
		R. menjahit	AS	4 m ² / orang	5 Orang	20 m ²
3.	Studio kopiah riman	Maker Space	PDN	60 m ² / ruang	3 ruang	180 m ²
		Lab Material	PDN	4 m ² / orang	32 orang	128 m ²
		R. Menjahit	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Area perendaman	AS	3 m ² / unit	4 orang	12 m ²
		Lap uji produk	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Konsultasi desain	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²

		Tempat penyimpanan	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
4.	Studio Anyaman	Studio Desain	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
		Konsultasi desain	AS	4 m ² / orang	4 orang	128 m ²
		Tempat penyimpanan	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
		R. Anyaman	AS	4 m ² / orang	5 Orang	20 m ²
Jumlah						1.904 m ²

Tabel.4 11. Analisa Besaran Ruang Edukasi

No	Kategori ruang	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M2)
1.	Area pengelola	R. Manager	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
		R. Sekertaris	NAD	16 m ² / orang	1 orang	16 m ²
		Kantor Divisi	NAD	4 m ² / orang	5 orang	20 m ²
		Co- office	NAD	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
2.	Area edukasi	Kelas Praktek	PDN	2 m ² / orang	32 orang x 3	192 m ²
		Perpustakaan	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
		Galeri	SK	100 m ² / ruang	1 ruang	100 m ²
		R. Workshop	AS	48 m ² / ruang	1 ruang	48 m ²
3.	Area pengelola	R. Kontrol	SK	15 m ² / unit	1 unit	15 m ²
		Gudang	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah						561 m ²

Tabel.4 12. Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kuliner

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang
1	R. Manager	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
2	R. Sekertaris	NAD	16 m ² / orang	1 orang	16 m ²
3	Kantor Divisi	NAD	4 m ² / orang	5 orang	20 m ²
4	Co-Office	NAD	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
5	Kelas memasak	PDN	2 m ² / orang	32 orang x 3	192 m ²
6	Dapur	AS	100 m ² / ruang	1 ruang	100 m ²
7	R. Penyimpanan Bahan makanan Alat	SK	54 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
		SK	36 m ² / ruang	1 ruang	36 m ²

8	Lab Penyajian	SK	3 m ² / orang	32 orang	96 m ²
Jumlah					620 m ²

Tabel.4 14. Analisa Besaran Ruang

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas/ Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1.	Retail/souvenir	AS	4 m ² / orang	2 orang x 20	160 m ²
2.	Panggung	AS	48 m ² / unit	1 unit	48 m ²
3.	R. Kontrol	SK	15 m ² / unit	1 unit	15 m ²
4.	Gudang	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah					253 m ²

Tabel.4 13. Analisa Besaran Ruang Penunjang

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	Auditorium	NAD		300 orang	450 m ²
	Tempat Duduk	SK	1,5 m ² / orang	1 unit	12 m ²
	R. Kontrol	AS		1 unit	16 m ²
	R. Transit	AS	12 m ² / unit	5 orang	10 m ²
	Backstage	SK		1 unit	24 m ²
	Pre-Function	AS	16 m ² / unit	1 unit	64 m ²
2	Co-Working Space	PDN	4 m ² / orang	30 orang	120 m ²
	Ruang Kerja Mini Pantry	AS	18 m ² / ruang	1 ruang	18 m ²
3	Mushola	NAD	1,2 m ² / orang	40 orang	48 m ²
	Tempat Sholat	NAD	0,8 m ² / orang	10 orang	8 m ²
	Tempat Wudhu R. Tunggu	AS	2 m ² / orang	10 orang	20 m ²
4	Lobby	NAD	0,8 m ² / orang	100 orang	80 m ²
	Hall Resepsionis	AS	4 m ² / orang	2 orang	8 m ²
5	Lounge	NAD	2 m ² / orang	20 orang	40 m ²
6	Food Court Tenant	SK	9 m ² / tenant	5 tenant	45 m ²

	Tempat Makan	NAD	2 m ² / orang	30 orang	60 m ²
7	ATM Center	AS	1,5 m ² / unit	5 unit	7,5 m ²
8	R. Seleksi	AS	4 m ² / orang	5 orang x 2	40 m ²
9	R. Merokok	SK	20 m ² / ruang	1 ruang	20 m ²
Jumlah					1.090,5 m ²

Tabel.4 15. Analisa Besaran Ruang Servis

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang
1	R. Loker	AS	2 m ² / orang	50 orang	100 m ²
2	Pantry	NAD	5,6 m ² / orang	1 ruang	5,6 m ²
3	Lavatory	SK	2 m ² / kubikal	8 kubikal x 6 lavatory	96 m ²
4	Janitor	NAD	4 m ² / unit	6 unit	24 m ²
5	Loading Dock	AS	12 m ² / unit	5 unit	60 m ²
6	Gudang	SK	60 m ² / unit	1 unit	60 m ²
7	R. Keamanan	AS	2 m ² / orang	2 orang x 3	12 m ²
8	R. CCTV	NAD	6 m ² / orang	2 ruang	12 m ²
Jumlah					369,6 m ²

Tabel.4 16. analisa kebutuhan parkir

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
	Parkir Pengunjung Parkir Bus Parkir Motor	NAD	2 m ² / motor	50 orang peserta x 4 sektor = 200 + 100 peserta tetap + Asumsi 100 penunjung bukan peserta = 400 motor	800 m ²
2.	Parkir Mobil	NAD	12,5 m ² / mobil/ 3 orang	30 orang peserta x 4 sektor = 120 + 60 peserta tetap + Asumsi 60 pengunjung	1000 m ²

	Parkir Bus	NAD	38,5 m ² / bus	bukan peserta = 240 / 3 = 80 mobil 3 bus	115,5 m ²
3.	Parkir Pengelola	NAD	2 m ² / motor	50 orang = 50 motor	100 m ²
	Parkir Motor	NAD	12,5 m ² / mobil / 3 orang	60 orang / 3 = 20 mobil	250 m ²
4.	Plaza	AS		½ dari total	1.132,75 m ²
5.	Drop Off	NAD	12,5 m ² / mobil	2 mobil	25 m ²
	Jumlah				3.423,25 m ²

Tabel.4 17.Analisa Besaran Ruang Utilitas

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang
1	R. Penampungan air	AS	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
2	R. Genset	SNI	16 m ² / unit	2 genset	32 m ²
3	R. Sampah	SK	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
4	R. Pompa Air	SK	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
5	Bengkel	AS	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
Jumlah					96 m ²

Keterangan :

NAD : Neufert Arsitek Data

SNI : Standar nasional Indonesia

PDN : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2008 tentang standar minimum ruang

SK : Studi Kasus

AS : Asumsi Penulis

Tabel.4 18.Total Keseluruhan Besaran Ruang

No.	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Jumlah	Sirkulasi	Jumlah
1.	Kelompok Ruang Pengelola Utama	65 m ²	4.398,1 m ²	50%	2.199,05 m ²
2.	Kelompok Ruang Kerajinan	1.904 m ²			
3.	Kelompok Ruang Kuliner	620 m ²			
4.	Kelompok Ruang Pasar Seni	253 m ²			
5.	Kelompok Ruang Servis	369,6 m ²			
6.	Kelompok Ruang Penunjang	1.090,5 m ²			
7.	Kelompok Ruang Utilitas	96 m ²			
8.	Kelompok Ruang Parkir	3.423,25 m ²	3.423,25 m ²	100 %	6.846,5 m
Luas total					9,045,55 m ²

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1.Konsep Dasar

Tema perancangan pusat industri kreatif yaitu simbiosis dengan konsep dasar perancangan Pusat Industri Kreatif adalah simbiosis antara alam, manusia, masa lalu (kerajinan Pidie) sebagaimana kerajinan yang kental akan budaya, adat istiadat, serta kreatifitas yang ada di masyarakat, dan hubungannya dengan masa sekarang yaitu dengan kondisi pandemic yang sekarang ini yang berpengaruh terhadap daya beli masyarakat yang rendah sehingga berpengaruh terhadap kurangnya semangat para pelaku industri kreatif untuk menciptakan produk, maka dengan adanya konsep ini diharapkan dapat menjawab permasalahan dan tantangan dan dapat meningkatkan semangat para pelaku industri kreatif, pengunjung serta pengelola, agar bisa survive dengan kondisi sekarang ini.

Penerapan tema dari Arsitektur simbiosis dalam menyelesaikan masalah yang tersebut di atas dapat membantu permasalahan industri kreatif yang ada di aceh, khususnya kota sigli, karena dapat menggabungkan dua fungsi ,aspek bisnis, nilai social budaya, hal ini dapat memberikan identitas yang menguntungkan dan inovatif.

Diharapkan dengan penerapan arsitektur simbiosis pada pusat industri kreatif dapat menyelesaikan problem lingkungan, dan permasalahan ekonomi dengan penerapan motif-motif kerajinan aceh pada bangunan hal ini dapat menjadi promosi identitas budaya Yang bertujuan untuk menemukan kesesuaian yang baik antara konteks lingkungan, budaya, serta tradisi.

Adanya identitas ini dapat meningkatkan promosi serta meningkatnya perekonomian. membuat pengunjung maupun pengelola lebih semangat, selain memberikan semangat dan rasa gembira diharapkan dengan ini dapat menarik pengunjung luar daerah, maupun dalam skala internasional.

tabel 5.1. aplikasi tema pada pusat industri kreatif

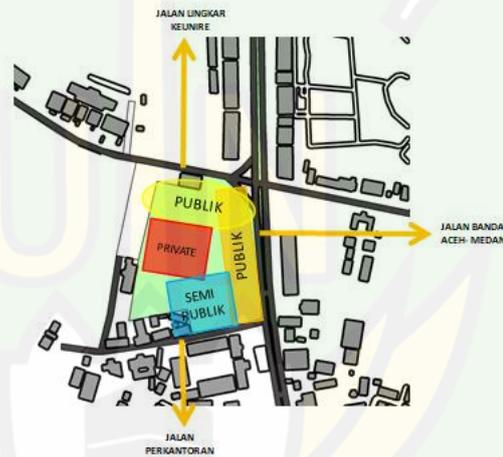
PRINSIP		KONSEP	METODE	PENERAPAN
Simbiosis masa sekarang	Ekonomi	intermediary space	Intermediation	Menyediakan tempat untuk mempromosikan dan memasarkan hasil produk.
	Rekreatif			Adanya perpaduan antara eksterior dan interior, terdapat intermediary space (ruang perantara) antara bangunan dan lingkungan berupa taman dan plaza
Simbiosis masa lalu dan sekarang		Hybrid Style	Hybridization	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Untuk eksterior menggunakan bentuk-bentuk geometris (lengkung, oval, dan kotak) dan organik menyesuaikan site yang ada nantinya. ➤ Material yang digunakan berupa beton, batu, keramik, alumunium. ➤ Bangunan tetap menerapkan pendekatan simbiosis dengan menggunakan metode hybrid yaitu di dekatkan ke arah nilai-nilai motif kerajinan khas pidie (Aceh) yang kemudian dimodifikasi menjadi bentuk yang baru tetapi tetap mempertahankan nilai yang ada. Bahkan

			dengan adanya bangunan ini dapat membangkitkan citra budaya local
--	--	--	---

Sumber : analisa penulis, 2022

5.2.Rencana Tapak

5.2.1. Permitakan



Gambar 5. 1. Permitakan

Sumber : Analisa penulis,2022

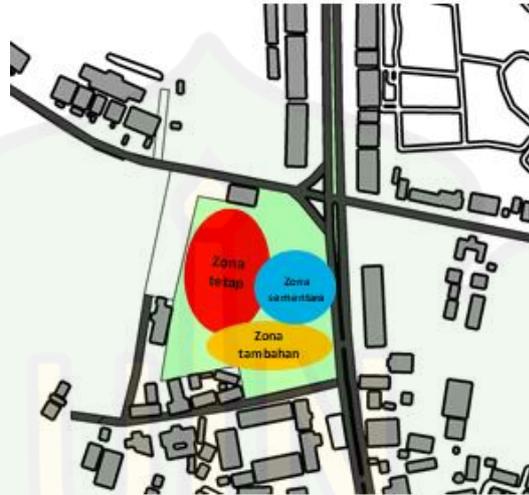
Keterangan :

- Zona public pada tapak ini sangat kuat karena terdapat 3 jalan utama yang membatasi site
- Zona semi public diletakkan di tengah karena di depan nya merupakan jalan arteri yaitu jln. Banda aceh-medan yang memiliki potensi yang bisa digunakan untuk area drop off atau open lobby.
- Zona private diletakkan di tengah paling belakang agar tidak terganggu dengan aktivitas yang lain.

5.2.2. Tata letak

Untuk konsep tata letak bangunan dibagi menjadi 3 zona berdasarkan hasil analisis fungsional bangunan pusat industri kreatif dan sirkulasi yang

mungkin terjadi, adapun zona tersebut yaitu zona tetap, zona sementara dan zona tambahan.



Gambar 5. 2. Tata letak

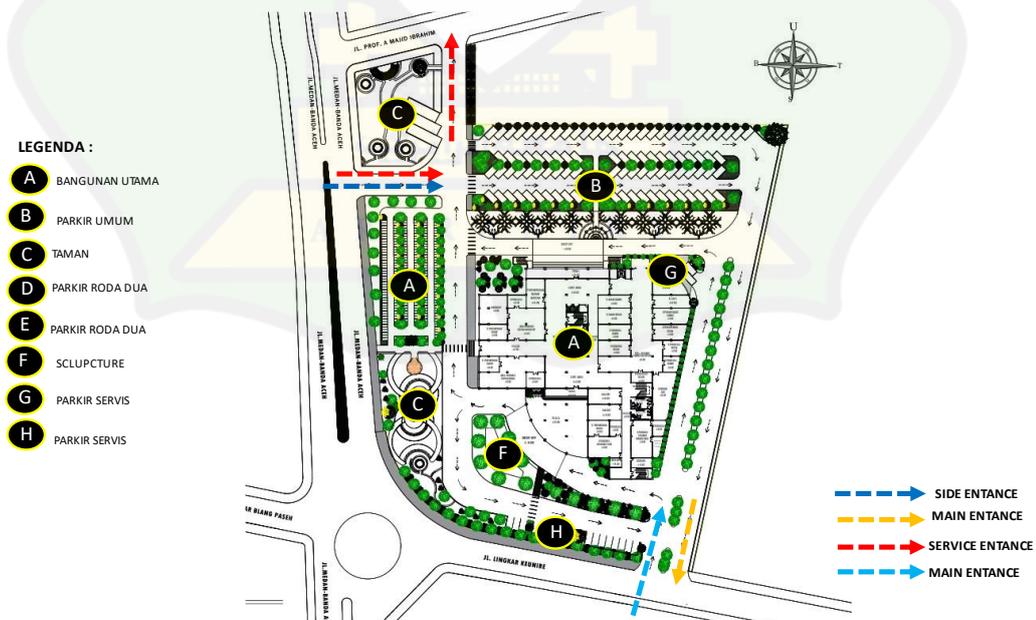
Sumber : Analisa penulis,2021

tabel 5.2. pembagian zona

ZONA TETAP	ZONA SEMENTARA	ZONA TAMBAHAN
Edukasi : seminar, workshop, diskusi.	Exhibition : pameran / promosi	Kantor
Produksi : <ul style="list-style-type: none"> • Kopiah riman • Kopiah meukutop • Kasap • Kuliner 	Kompetisi/ sanyembara kreatif	Tempat Ibadah (musholla)
Komersial : pasar seni / foodcourt	Komunitas kreatif :open space	Parkir
Co-working space		Penunjang : lobby, auditorium
Ruang rapat		Area Servis
Pengelola		Utilitas

5.2.3. Sirkulasi Pencapaian

Sirkulasi jalan yang memadai serta jangkauan yang mudah karena masih berada di pusat kota. Akses Pencapaian ke dalam tapak sangat mudah karena terdapat beberapa jalan di samping tapak yang berdiameter 12 M. Adapun transportasi yang bisa di capai ke dalam tapak bisa menggunakan kendaraan pribadi, motor, mobil, sepeda, truck, bus dsb. Di dekat Lokasi tersebut merupakan pusat perkantoran yang sedang berkembang yaitu terletak di samping kantor bupati dan beberapa kantor lainnya oleh karena itu banyaknya kendaraan pada hari senin-jum'at. Dengan banyaknya kendaraan pada jam-jam dan hari tertentu sehingga di khawatirkan akan terjadi kemacetan oleh karena itu sangat perlu diperhatikan serta dipertimbangkan pencapaian menuju tapak, yaitu dengan cara memisahkan area masuk serta keluar agar tidak terjadi kemacetan. Adapun konsep untuk sirkulasi pencapaian dibagi menjadi dua yaitu main entrance (pintu masuk utama) dan side entrance (pintu masuk kegiatan servis / bisa juga digunakan untuk jalur keluar biasa).



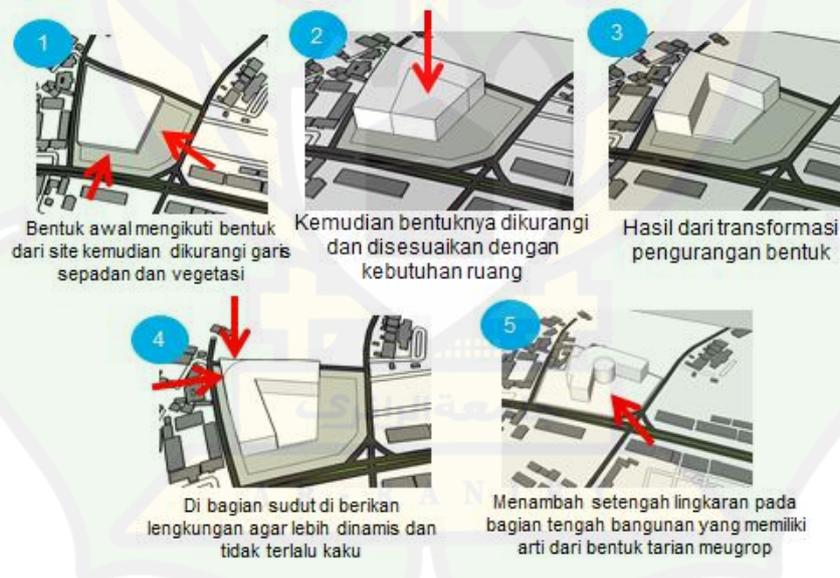
Gambar 5. 3. Sirkulasi Pencapaian

Sumber : dokumen pribadi,2021

Dalam perancangan pusat industri kreatif sirkulasi pejalan kaki mempunyai porsi yang lebih besar dibandingkan sirkulasi lainnya karena pusat industri kreatif merupakan tempat public yang banyak diakses oleh masyarakat sekitar oleh karena itu di depan bangunan hanya diperbolehkan untuk sirkulasi pejalan kaki dan juga digunakan untuk keadaan-keadaan darurat.

5.3.Konsep Bangunan/Gubahan Massa

Pengambilan bentuk bangunan menyesuaikan dengan kondisi tapak dan juga dengan bentuk bangunan sekitar tapak yang merupakan penerapan arsitektur simbiosis hybrid style yaitu menggunakan bentuk-bentuk geometris (lengkung, oval, dan kotak) dan organic.



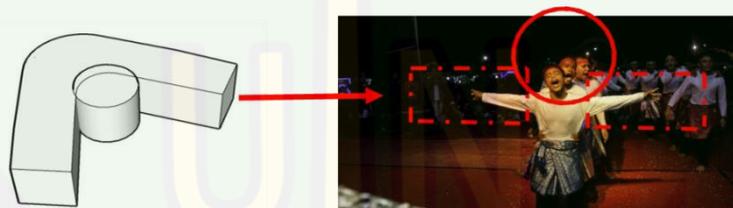
Gambar 5. 4. gubahan massa

Sumber : dokumen pribadi

Bentuk dasar yang akan digunakan di dalam perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten pidie adalah penyesuaian dari bentuk tapak, yaitu mengikuti bentuk tapak, persegi panjang, kotak dan bulat. Penggabungan tiga masa bentuk yang menciptakan sebuah bangunan yang menarik, estetis, dinamis

yang memiliki karakter ekspresif dan agar lebih terkesan kreatif. Pemilihan masa bentuk bangunan persegi panjang dan kotak bertujuan dalam mengoptimalkan penggunaan ruang-ruang di dalam bangunan. Karakter ekspresif dalam bangunan dapat memberikan identitas baru dalam sebuah perancangan dan menjadi wadah dalam mengapresiasi seni dan kreatifitas.

Penerapan arsitektur simbiosis pada bangunan yang mengacu pada prinsip simbiosis masa lalu dan sekarang diterapkan seperti di bawah ini :



Gambar 5. 5. Penerapan arsitektur simbiosis

Sumber : dokumen pribadi

Untuk eksterior menggunakan bentuk-bentuk geometris (lengkung, oval, dan kotak) dan organik menyesuaikan site yang ada. Material yang digunakan merupakan material modern hal ini mengacu pada konsep hybrid dengan penerapan unsur budaya tetapi dengan menggunakan material yang modern seperti: beton, batu, keramik, dan alumunium. Tampak atas bangunan tetap modern, namun tetap menerapkan pendekatan simbiosis masa lalu dan sekarang disini di dekatkan ke arah nilai-nilai budaya khas Aceh. Yaitu mengambil bentuk dari penari Tarian meugrop yang merupakan tarian khas pidie. Diharapkan dengan adanya bangunan ini dapat membangkitkan citra budaya local.

5.4.Konsep Ruang Dalam (Interior)

konsep ruang dalam pada pusat industri kreatif yaitu menggunakan warna-warna yang netral hal ini bertujuan untuk menonjolkan detail bungong meulu pada ruangan, seperi warna kuning, abu-abu, putih dan warna coklat untuk menambah kesan hangat, warna yang diterapkan ini juga merupakan penyesuaian terhadap

warna-warna yang sering diaplikasikan pada budaya aceh seperti baju aceh, rumah aceh, kerajinan, dsb. Untuk bentuk interior didominasi dengan bentuk-bentuk geometris (lengkung, oval, garis dan kotak) dan organic.



Gambar 5. 6. Konsep Ruang dalam

Sumber : Dokumen pribadi, 2022

5.5. Konsep Ruang Luar (Eksterior)

Konsep ruang luar pada perancangan pusat industri kreatif yaitu menerapkan arsitektur symbiosis dengan menggunakan metode hybrid, yaitu mengambil beberapa elemen yang berbeda dari motif yang ada pada kerajinan yang kemudian di transformasikan dengan menggunakan metode hybrid sehingga menghasilkan bentuk baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut. Adapun beberapa elemen dari kerajinan aceh yang di ambil adalah sebagai berikut:

1. Eklektik atau quotation



Taloe ie



Pucok oen

Pemilihan dua motif digunakan di masa lalu hingga sekarang pada kerajinan sulaman benang emas dan kopyah rimau yaitu motif taloe ie dan motif pucok oen

2. Manipulasi atau modifikasi Elemen eklektik



selanjutnya motif pucok oen dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara menggeser, mengubah dan memutar balikkan makna yang telah ada.

3. Penggabungan Penggabungan dan penyatuan



Taloe ie

+



=



Penggabungan dan penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain.

Gambar 5. 7. Penerapan Konsep

Sumber : dokumen pribadi

Hasil dari transformasi menggunakan metode hybrid kemudian di terapkan pada fasade bagian depan untuk menjadi focal point utama pada bangunan, untuk bagian belakang hanya menggunakan motif taloe ie yang berarti menjaga dan menyatukan segala sesuatu dengan kuat, sama halnya dengan kekuatan sosial masyarakat aceh yang tetap harus terjaga kebudayaannya.



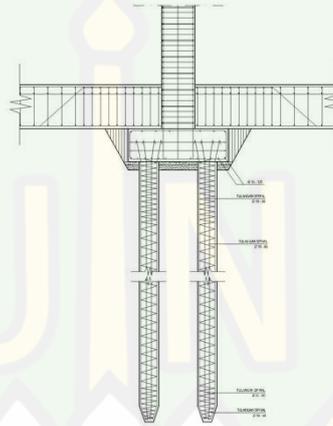
Gambar 5. 8. Penerapan Konsep

Sumber : dokumen pribadi

5.6. Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas

5.6.1. Konsep Struktur

Untuk keseluruhan bangunan menggunakan pondasi bore pile, untuk kedalaman pondasi bore pile disesuaikan dengan tanah yang memiliki daya dukung sesuai.



Gambar 5. 9. pondasi bore pile

Sumber : kontraktorborpile.com

5.6.2. Transportasi vertical

System transportasi vertical yang akan diterapkan yaitu :

a. Lift

Lift sebagai transportasi vertical yang bisa digunakan pengunjung, pengelola, serta difabel. Transportasi yang digunakan terdiri dari lift pengunjung, dan lift barang, Walaupun bangunan tidak mempunyai banyak lantai tetapi penggunaan transportasi seperti lift sangat diperlukan karena di dalam bangunan terdapat fungsi produksi yang memerlukan transportasi lift barang mengingat banyaknya barang yang diperlukan untuk produksi .



Gambar 5. 10. lift

Sumber : Google

b. Tangga

Tangga ini digunakan untuk pengunjung sebagai sirkulasi umum, dan untuk Penempatan atau letak ruang tangga tersendiri mudah dilihat dan dicari orang, tidak berdekatan dengan ruang lain agar tidak mengganggu aktifitas penghuni lain. Tangga juga mempunyai fungsi sebagai jalan darurat, direncanakan dekat dengan pintu keluar, sebagai antisipasi terhadap bencana kebakaran, gempa keruntuhan dan lain - lain.

Tangga ini digunakan pengunjung, pengelola, pelaku industri kreatif sebagai sirkulasi umum, diletakkan di tempat yang mudah dilihat dan ditemukan orang. Tidak boleh dekat dengan ruangan lain agar tidak mengganggu yang lainnya. juga memiliki fungsi sebagai tangga darurat jika terjadi kebakaran, gempa bumi, runtuh, dll.

c. Escalator

Escalator sebagai transportasi vertical yang digunakan untuk menuju lantai utama agar lebih memudahkan pengunjung dan lebih cepat menuju tempat yang ingin di tuju.



Gambar 5. 11. Escalator

Sumber : www.dokumeruma.com

d. Ramp

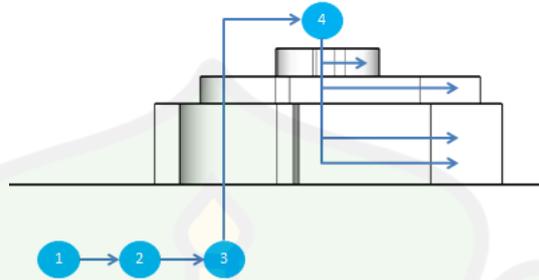


Gambar 5. 12. Ramp

Sumber : www.asitur.com

Penggunaan ramp sangat diperlukan untuk memudahkan pengunjung difabel menuju ke dalam bangunan pusat industri kreatif, dan juga bisa digunakan untuk menaikkan troli ketika banyak bawaan/ barang-barang berat.

5.6.3. System air bersih

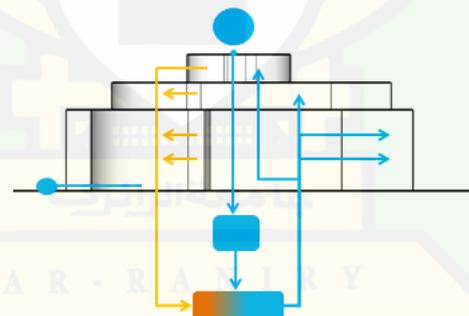


Gambar 5. 13. Sistem air bersih

Sumber : analisa penulis, 2021

Sumber air bersih utama dari PDAM dan disimpan di tangki bawah tanah, dan juga terdapat sumur sebagai sumber cadangan air bersih, untuk disalurkan menggunakan sistem down feed.

5.6.4. System air kotor



Gambar 5. 14. Sistem air kotor

Sumber : analisa penulis, 2021

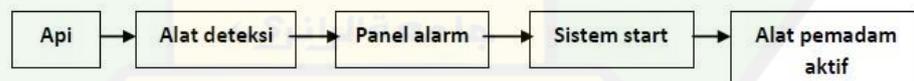
Air hujan ditampung kemudian diolah kembali agar dapat digunakan kembali, begitu pula dengan air kotor di dalam bangunan. perbedaan utilitas air kotor ada dua yaitu limbah bangunan berupa (dapur, KM/WC, dan wastafel). Untuk limbah di alirkan melalui shaft kemudian dialirkan ke luar bangunan. untuk air kotor yang di luar bangunan seperti air hujan untuk yang tidak diolah di alirkan ke talang dan selanjutnya menuju selokan.

5.6.5. System kebakaran

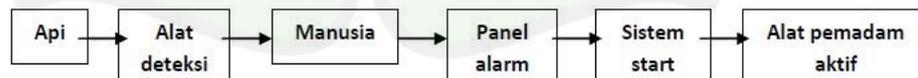
Adapun Sistem pendeteksi kebakaran yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Alat deteksi asap (smoke detectore)
Sangat peka terhadap asap di ruang tempat alat ini berada sehingga ketika ada asap alat ini akan berbunyi seperti alarm
2. Alat deteksi nyala api (flame detectore)
Alat ini untuk mendeteksi api, cara kerja alat deteksi ini dengan menangkap sinyal ultra violet dari api yang menyala.
3. Alat deteksi panas (heat detectore)
Alat pendeteksi panas ini dapat membedakan suhu/ temperature yang ada di dalam ruangan sehingga dapat lebih cepat membedakan ketika ada bahaya kebakaran dan system ini otometis terhubung dengan alarm bahaya secara langsung mengaktifkan alat pemadam kebakaran, adapun sistem alat pendeteksi ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Sistem otomatis :

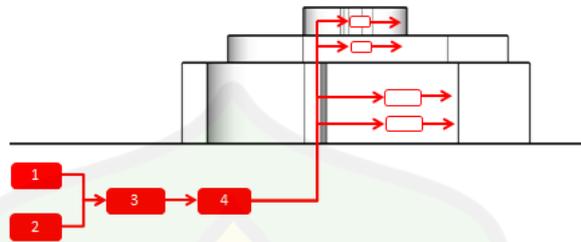


2. Sistem semi otomatis :



Sistem pengamanan yang digunakan adalah fire alarm system, sprinkel sistem, exhausser, fire extinguiser, hydrant, dan tangga darurat.

5.6.6. System jaringan listrik



Gambar 5. 15. Sistem jaringan listrik

Sumber : analisa penulis, 2021

Sumber listrik utama untuk gedung pusat industri kreatif yaitu PLN, dan untuk cadangan listrik menggunakan genset sebagai antisipasi ketika mati lampu atau kurang daya listrik.



Gambar 5. 16. Lampu tenaga surya

Sumber: <https://strategi.id/kementerian-esdm>

Untuk penerangan di luar gedung digunakan lampu tenaga surya dengan memanfaatkan sinar matahari hal ini dapat menghemat pemakaian konsumsi energi listrik.

5.6.7. Sistem Pengelolaan Sampah



Gambar 5. 17. Sistem pengelolaan sampah

Sumber: Direktorat Pengembangan Penyehatan Lingkungan Permukiman (Dinas Pupr)

sistem pengelolaan Sampah dilakukan dengan membedakan tempat pembuangan Sampah Dibagi menjadi 5 bagian Sampah, kemudian diangkut ke tempat penampungan dan yang masih bisa diolah di lakukan pengolahan kembali sedangkan yang tidak bisa diolah dibuang ke TPA sampah.

5.6.8. Sistem Penangkal Petir



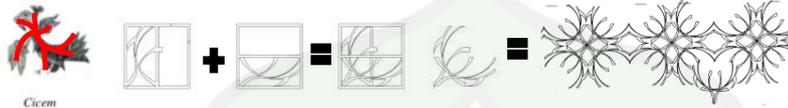
Gambar 5. 18. Penangkal Petir Thomas

Sumber : www.penangkalpetir.id

Penangkal petir Thomas merupakan penangkal petir yang diproduksi oleh PT. Denata Persada telah terdaftar di Kementerian Perindustrian Republik Indonesia dan terdaftar secara internasional melalui BUGNION SA. Penangkal petir Thomas merupakan penangkal petir eksternal dengan konduktor yang baik, sehingga dapat menghantarkan listrik dengan resiko yang minimal. Arus dari sambaran petir akan mengalir ke bawah dan dinetralkan.

5.6.9. Konsep Lanskap

KONSEP LANSEKAP



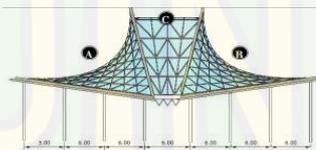
Cicem



on ranup



Bungong kupula



PENERAPAN
PADA DESAIN TAMAN



PENERAPAN
PADA GRAPURA



Gambar 5. 19. Konsep tapak

Sumber : Dokumen pribadi

Penerapan konsep lanskap di ambil dari motif cicem yang dikombinasikan dengan dua arah yang berbeda sehingga menghasikan bentuk yang baru. Bentuk ini didesain untuk taman air mancur, taman air mancur ini diletakkan di bagian belakang bangunan yang berdekatan dengan area servis hal ini bertujuan yang untuk menfilter udara. Untuk grapura di desain dengan mengambil bentuk dari on ranup dan bungong kupula, on ranup atau daun sirih merupakan Salah satu tanaman yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pemaknaanya secara sosial dan kultural digunakan dalam banyak cara dan berbagai aktifitas. Daun sirih dengan segala perlengkapannya memainkan peran penting dalam acara-acara resmi.



Gambar 5. 20. Intermediary space

Sumber : Dokumen pribadi

Taman di bagian samping dengan desain yang berbeda sebagai ruang perantara antara bangunan luar dengan bangunan dalam sebagai bentuk penerapan intermediary space. Untuk taman nya sendiri menerapkan bentukan-bentukan geometris dan menerapkan bentukan bulat hal ini agar memudahkan penonton untuk menonton pertunjukan, dan untuk saung digunakan pola-pola segitiga yang mengacu pada simbiosis budaya yaitu pada bentuk atap rumah aceh.



Gambar 5. 21. Intermediary space

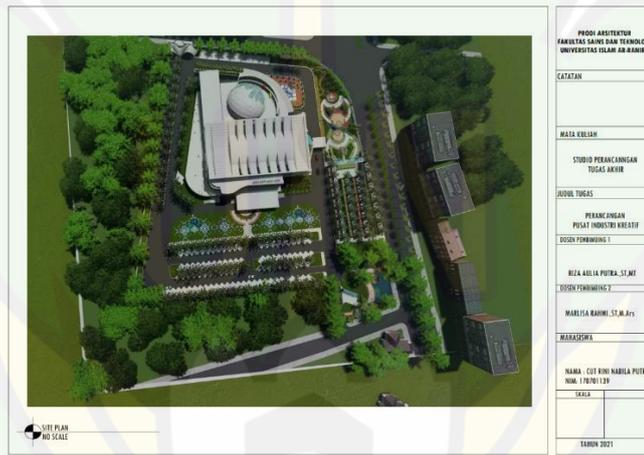
Sumber : Dokumen pribadi

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 3D Render

6.1.1 Perspektif Eksterior



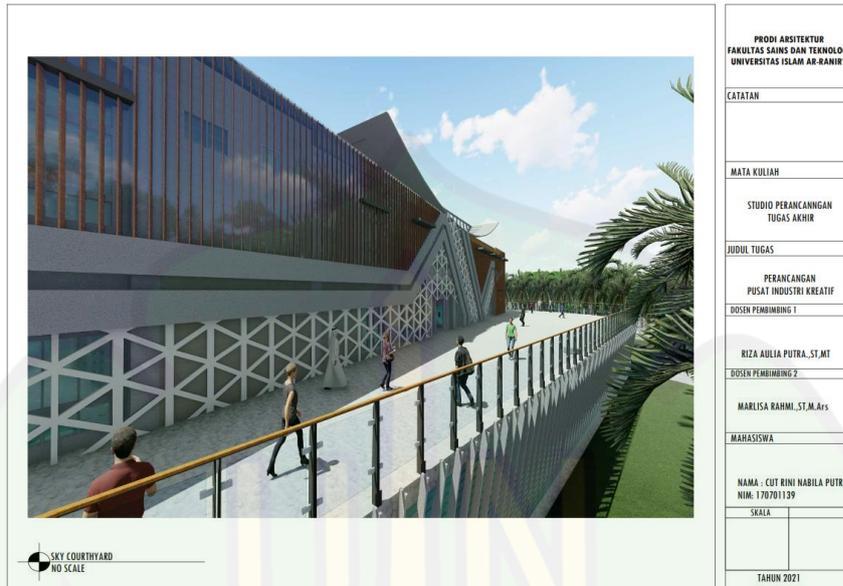
Gambar 6. 1. Site Plan hasil Render

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 2. Perspektif belakang

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 3.tampak samping

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 4.Perfektif Eksterior

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 5. Taman
Sumber : Penulis, 2022

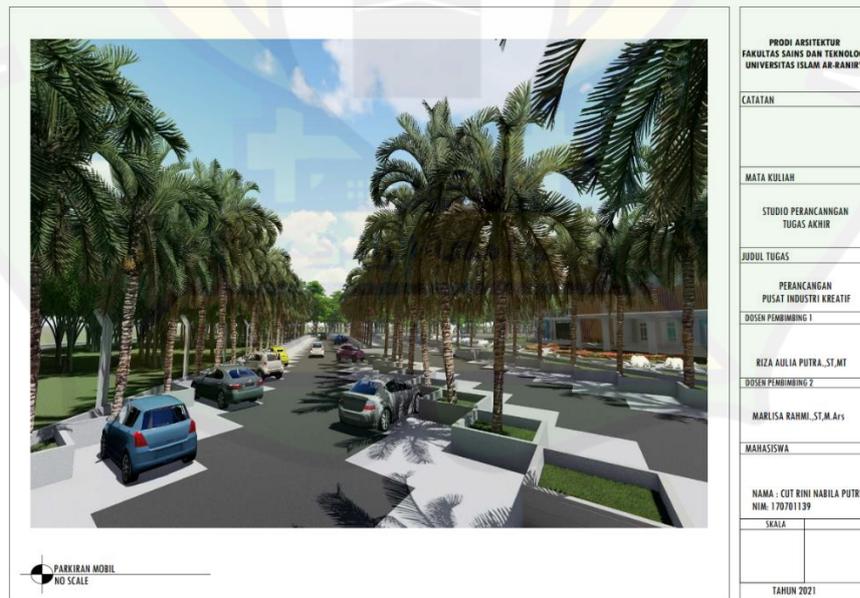


Gambar 6. 6. Taman
Sumber : Penulis, 2022



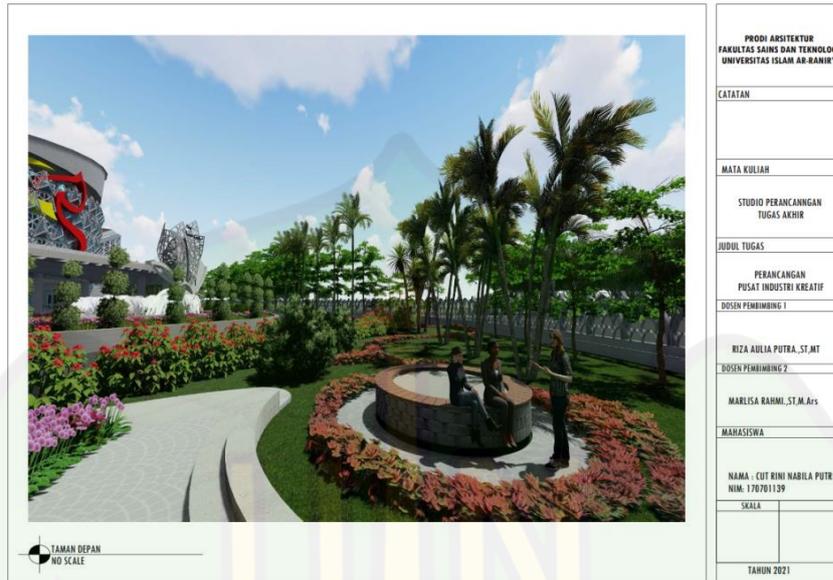
Gambar 6. 7.Perfektif Taman

Sumber : Penulis, 2022

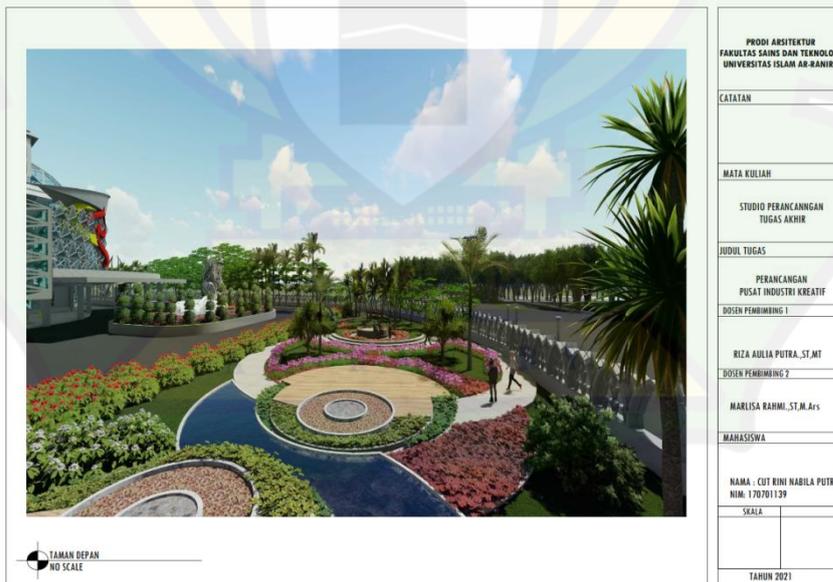


Gambar 6. 8.Parkiran mobil

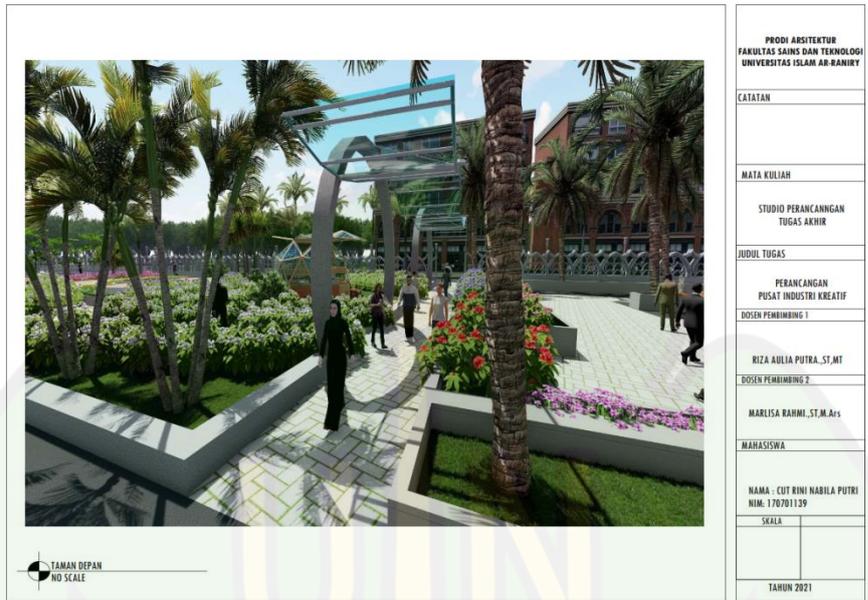
Sumber : Penulis, 2022



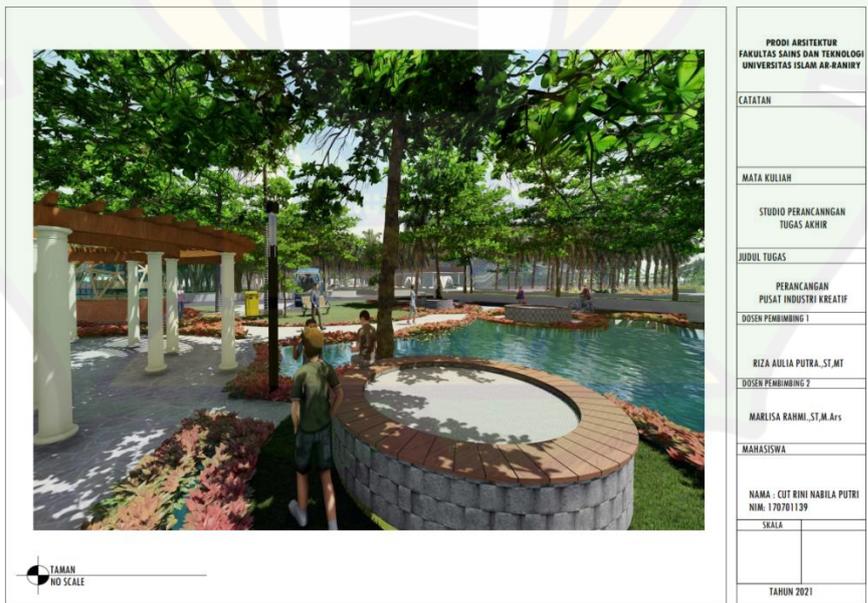
Gambar 6. 9.Taman
Sumber : Penulis, 2022



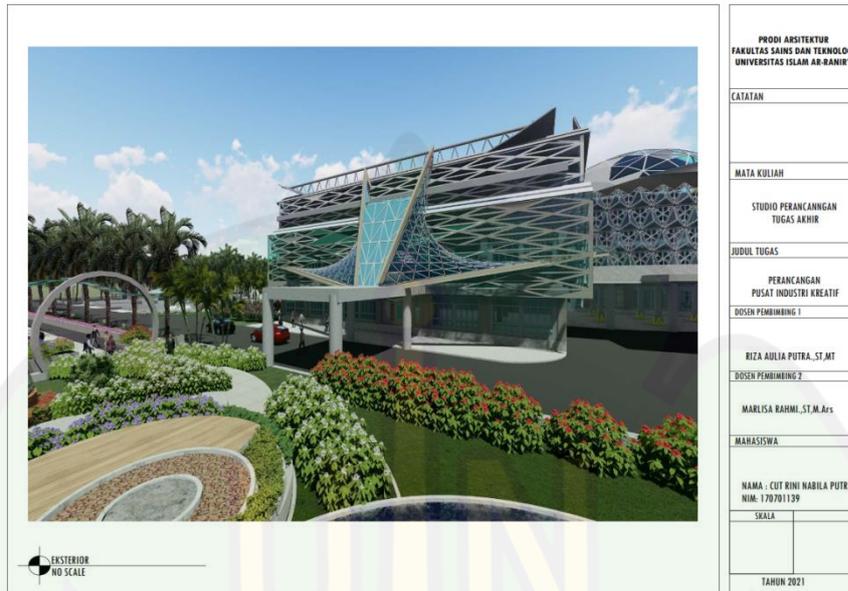
Gambar 6. 10.Taman
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 11.Taman
 Sumber : Penulis, 2022

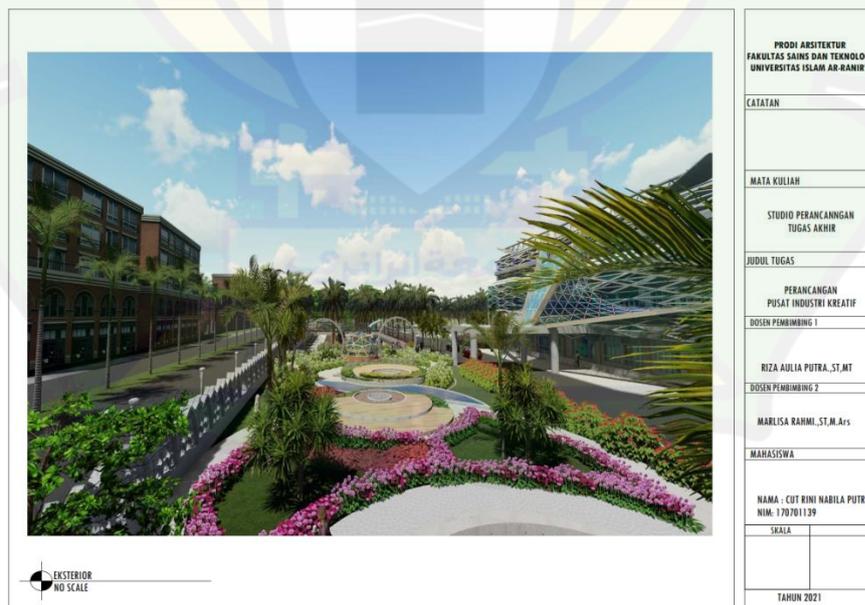


Gambar 6. 12.Taman
 Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 13.Tampak samping

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 14.Perfektif Taman

Sumber : Penulis, 2022



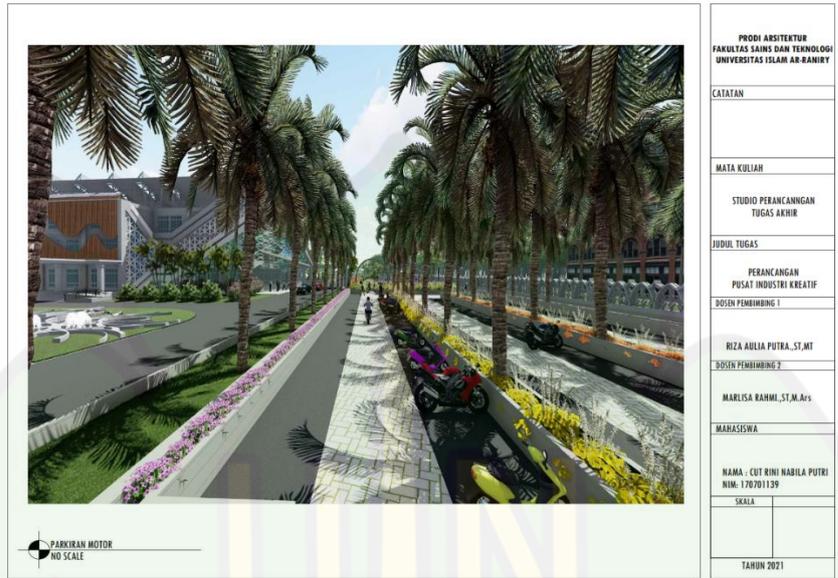
Gambar 6. 15.Perfektif Mata burung

Sumber : Penulis, 2022



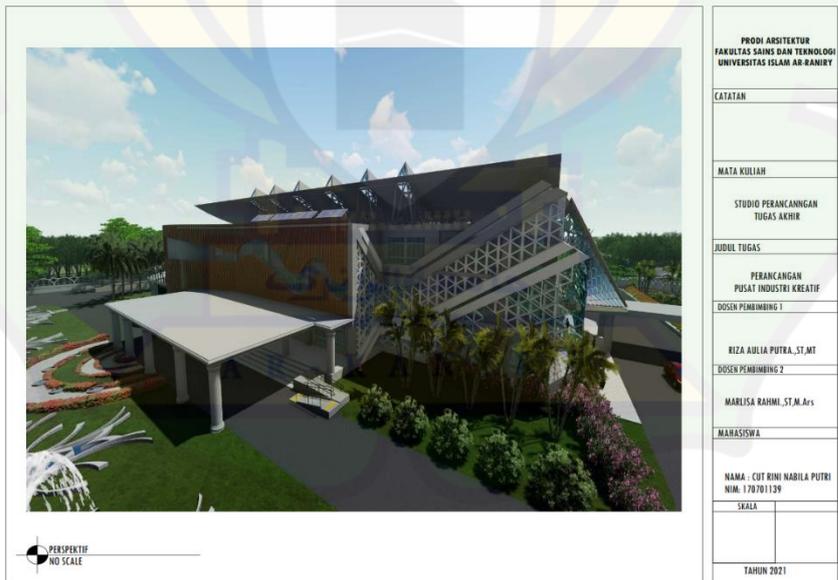
Gambar 6. 16.Taman Air Mancur

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 17.Parkiran roda dua

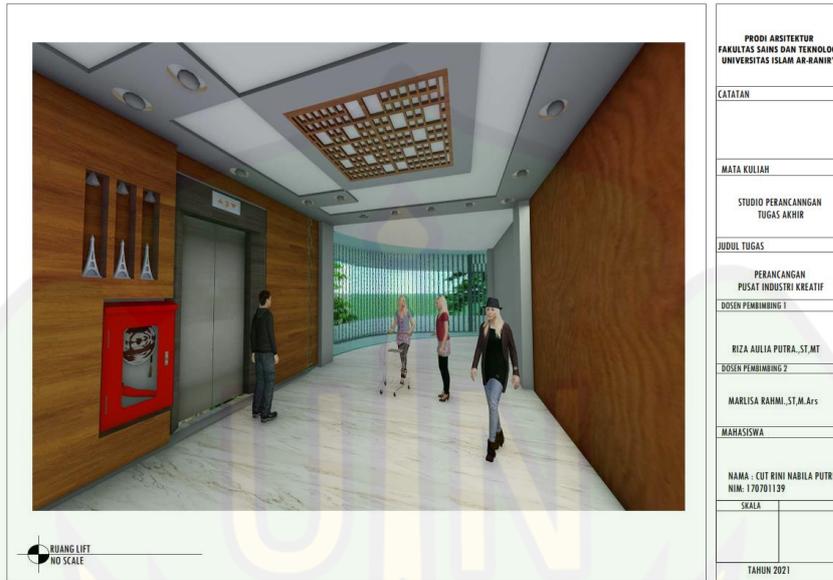
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 18.Perfektif Bangunan

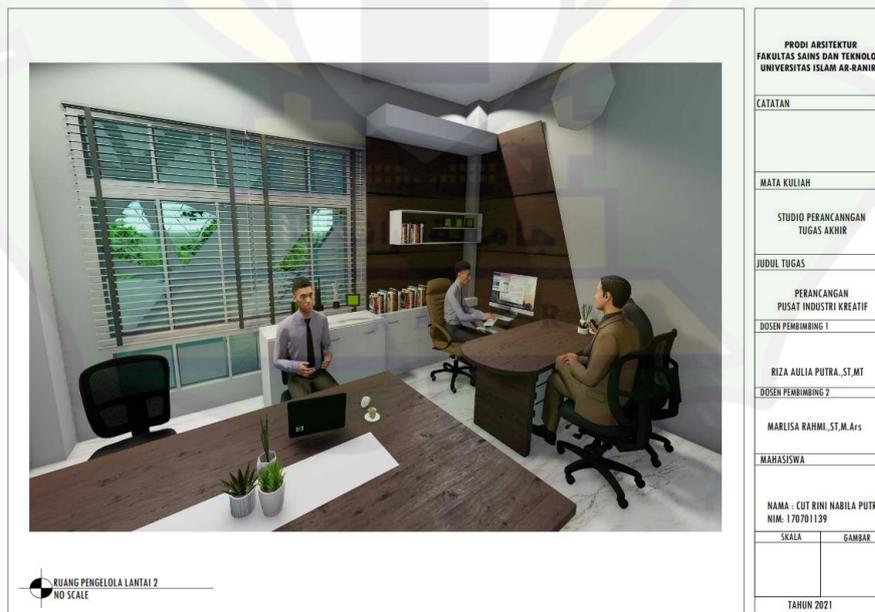
Sumber : Penulis, 2022

6.1.2. Perspektif Interior



Gambar 6. 19.Ruang Lift

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 20.Ruang Pengelola Lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



KASIR
NO SCALE

PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST.MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST.M.Ars	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM. 170701139	
SKALA	
TAHUN 2021	

Gambar 6. 21.Kasir
Sumber : Penulis, 2022



FOODCOURT
NO SCALE

PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST.MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST.M.Ars	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM. 170701139	
SKALA	
TAHUN 2021	

Gambar 6. 22. Foodcourt
Sumber : Penulis, 2022



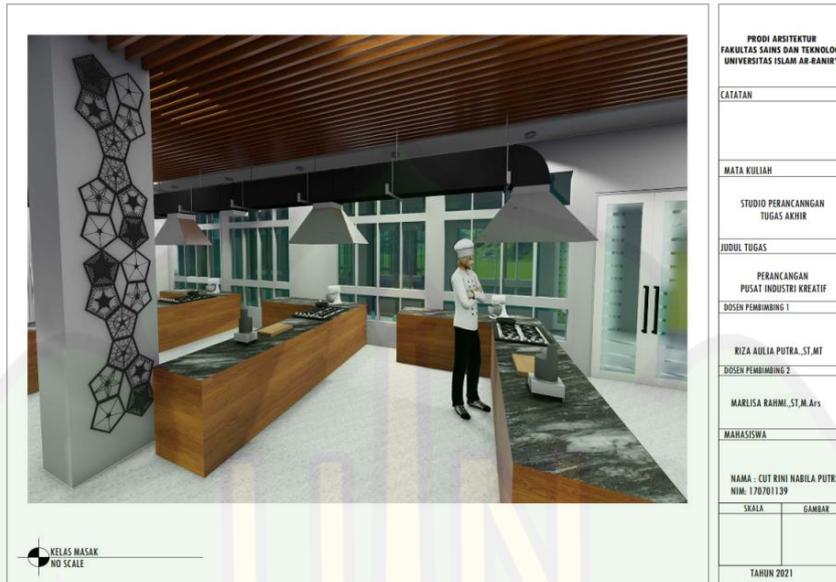
PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M,ArS	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM : 170701139	
SKALA	GAMBAR
TAHUN 2021	

Gambar 6. 23.Dapur
Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M,ArS	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM : 170701139	
SKALA	GAMBAR
TAHUN 2021	

Gambar 6. 24.Ruang persiapan
Sumber : Penulis, 2022



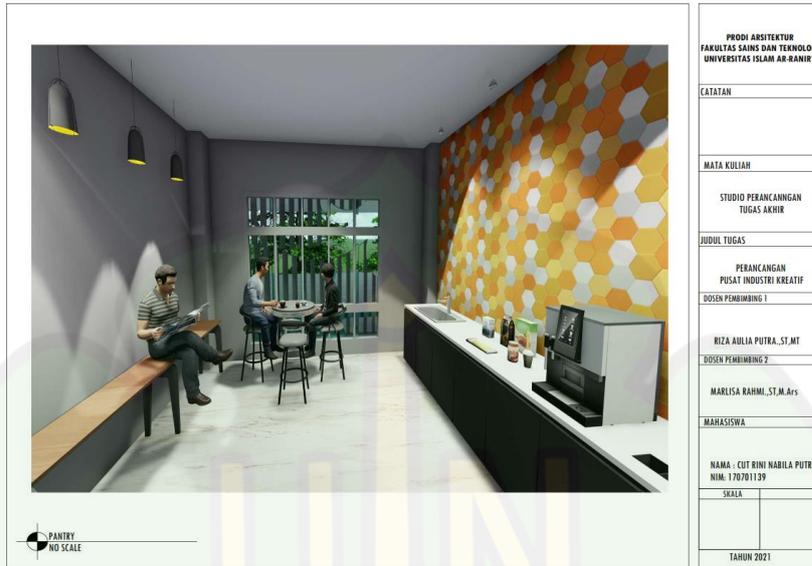
Gambar 6. 25.Kelas Memasak

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 26.Ruang Produksi Kasap

Sumber : Penulis, 2022



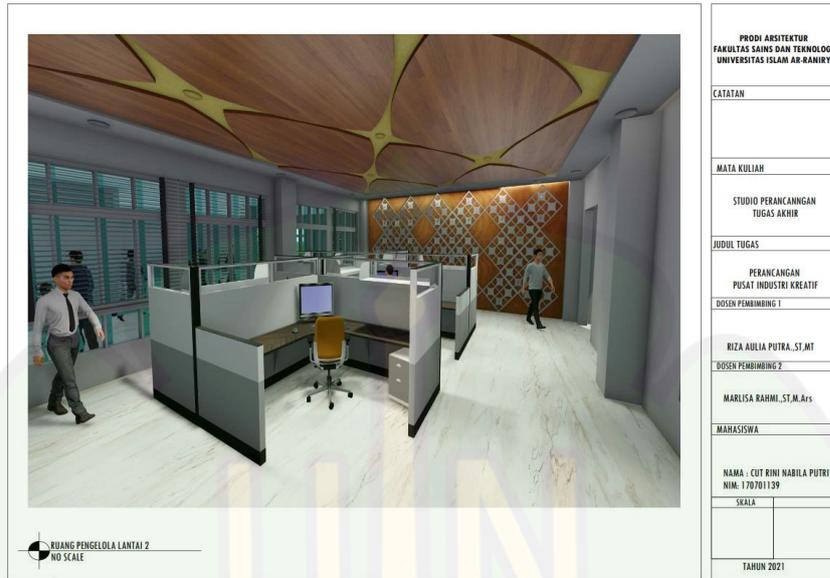
Gambar 6. 27.Pantry

Sumber : Penulis, 2022



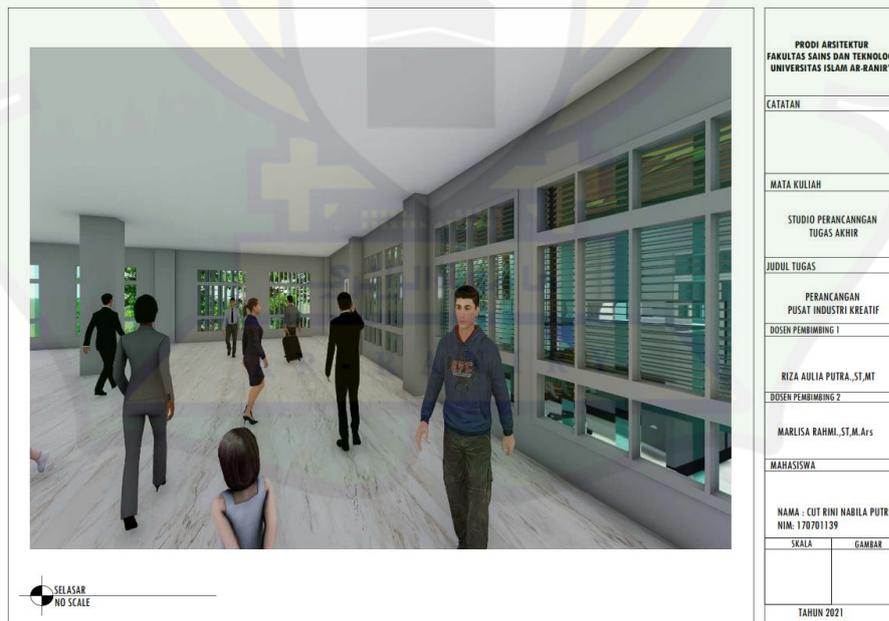
Gambar 6. 28. Ruang Tunggu

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 29. Ruang Pengelola lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 30. Selasar

Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M.Ars	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM: 170701139	
SKALA	GAMBAR
TAHUN 2021	

Gambar 6. 31. Ruang Pengelola kasap

Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M.Ars	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM: 170701139	
SKALA	GAMBAR
TAHUN 2021	

Gambar 6. 32. Ruang pengelola Anyaman

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 33.Ruang Produksi Anyaman

Sumber : Penulis, 2022

6.2 Gambar Arsitektur

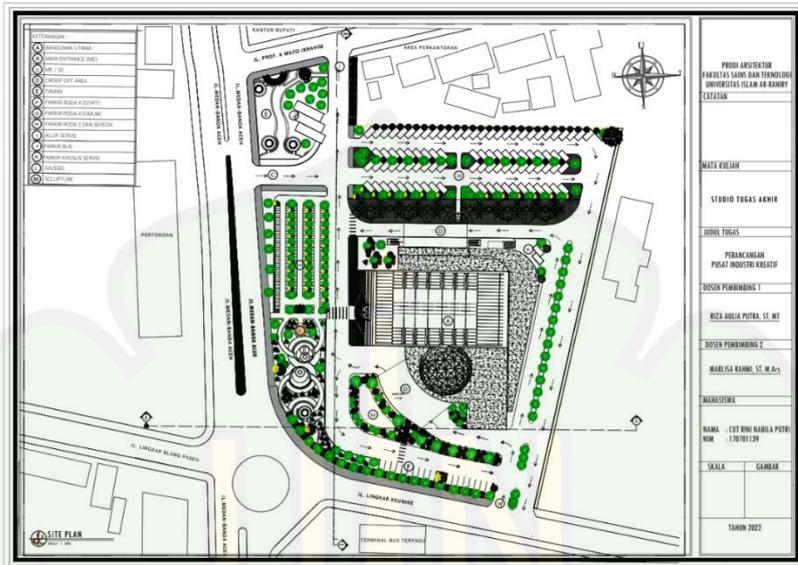
6.2.1 Layout Plan



Gambar 6. 34.Layout Plan

Sumber : Penulis, 2022

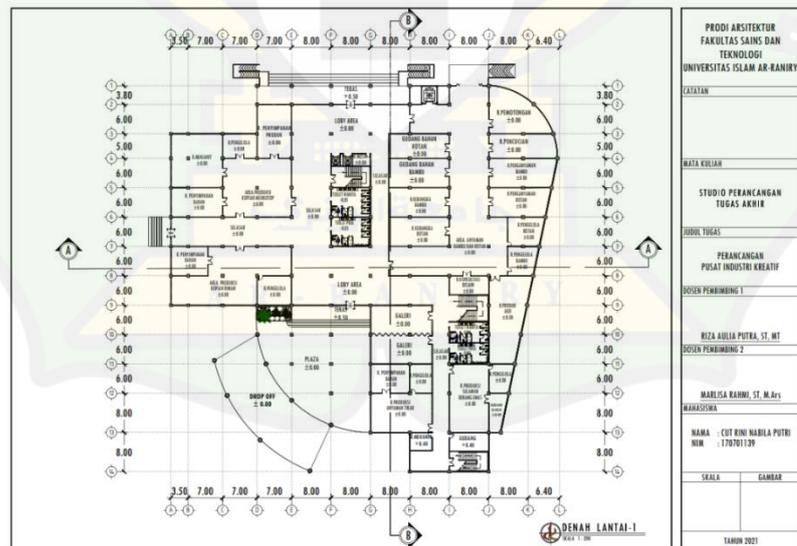
6.2.2. Site Plan



Gambar 6. 35.Site Plan

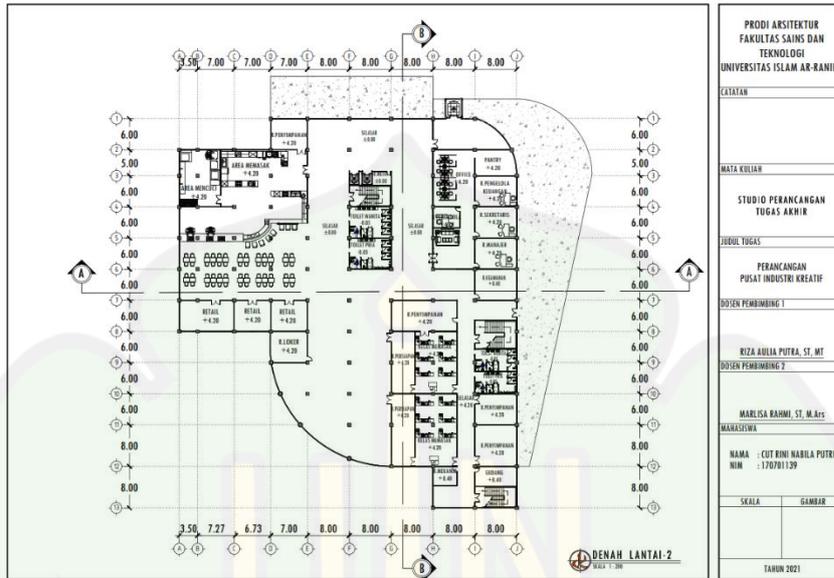
Sumber : Penulis, 2022

6.2.3. Denah



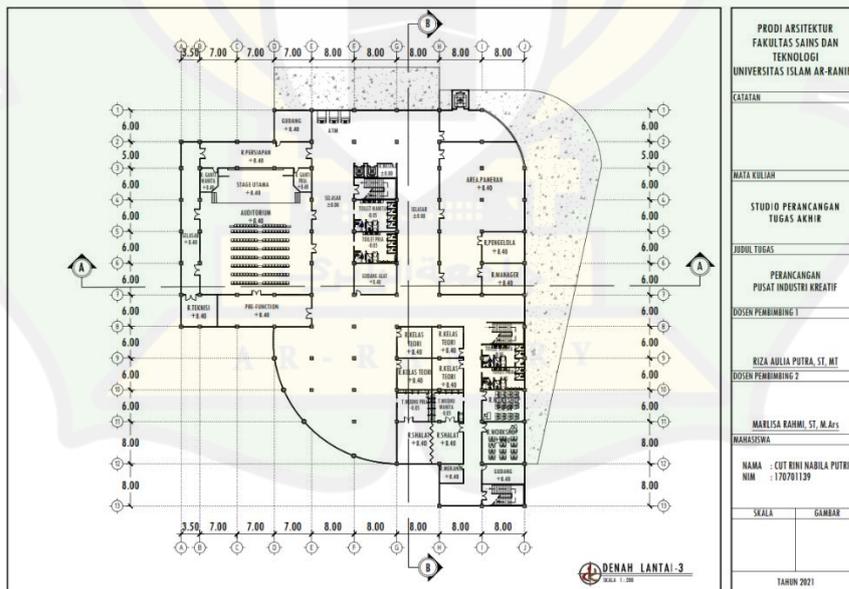
Gambar 6. 36. Denah Lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 37. Denah Lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 38. Denah Lantai 3

Sumber : Penulis, 2022

6.2.3 Tampak



Gambar 6. 39. Tampak Depan dan belakang

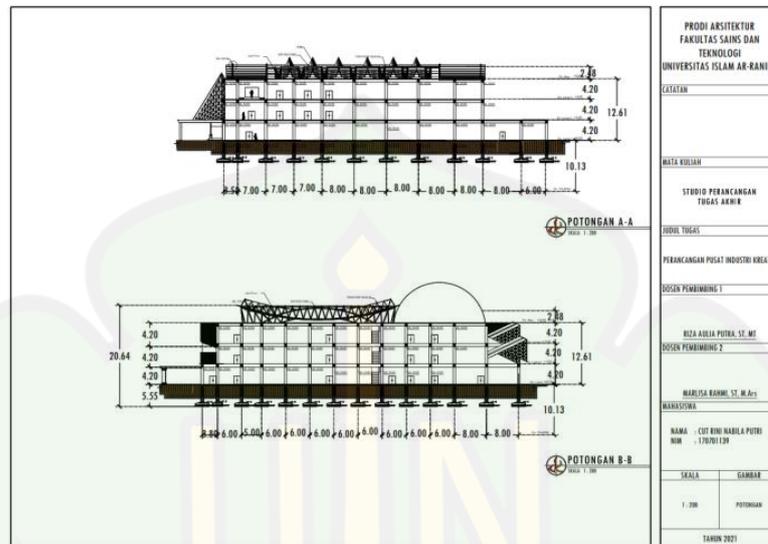
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 40. Tampak samping kiri dan kanan

Sumber : Penulis, 2022

6.2.4 Potongan



Gambar 6. 41.Potongan AA-BB

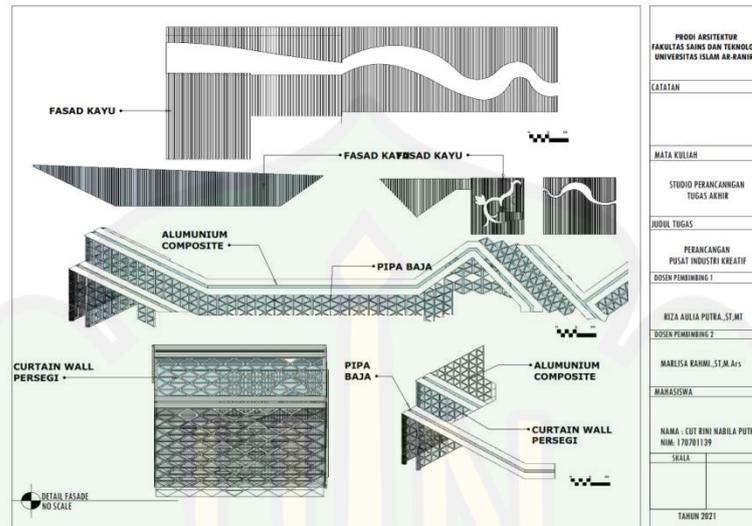
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 42. Potongan Kawasan AA-BB

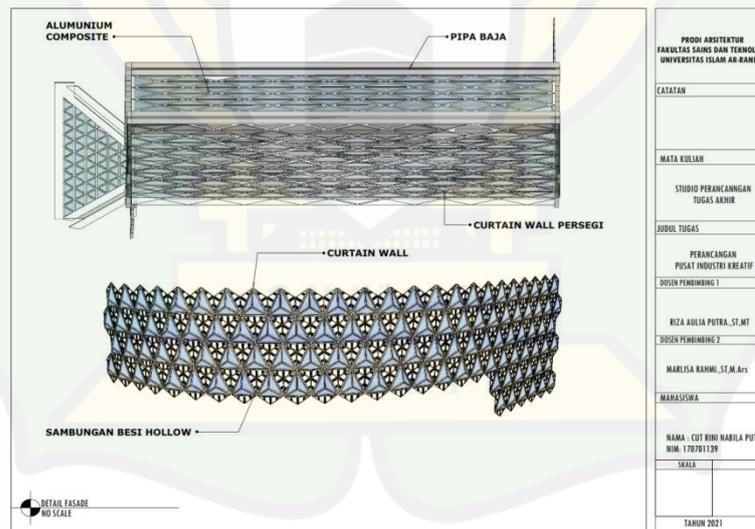
Sumber : Penulis, 2022

6.2.5 Rencana Arsitektur



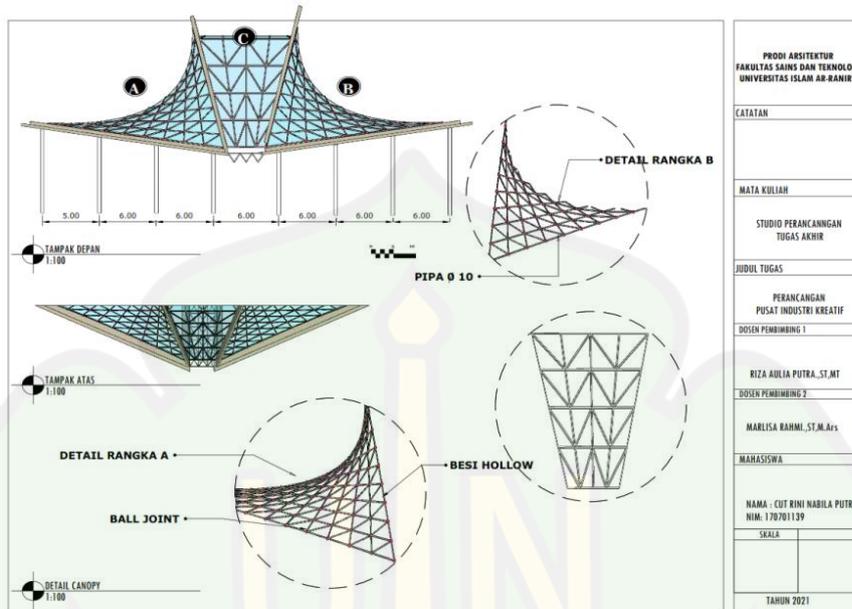
Gambar 6. 43.Detail Fasade

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 44.Detail Fasade

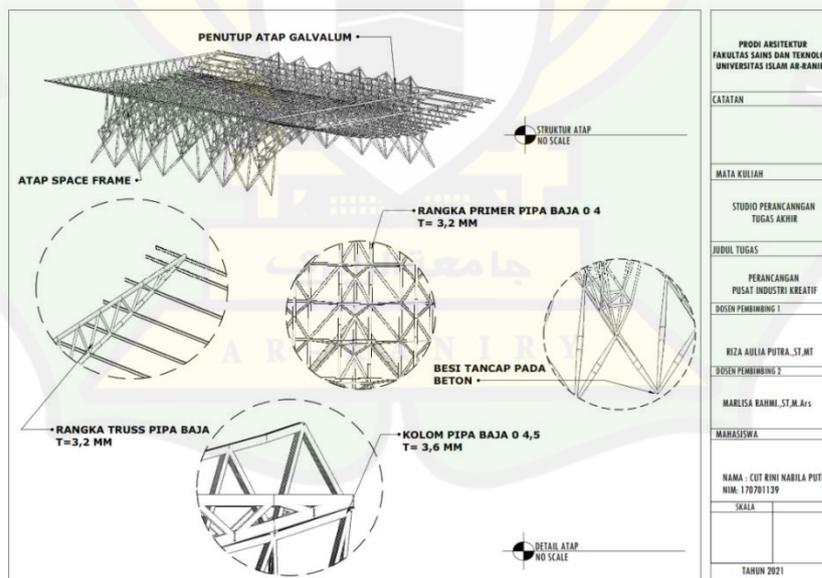
Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M,ArS	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI	
NIM: 170701139	
SKALA	
TAHUN 2021	

Gambar 6. 45.Detail Canopy

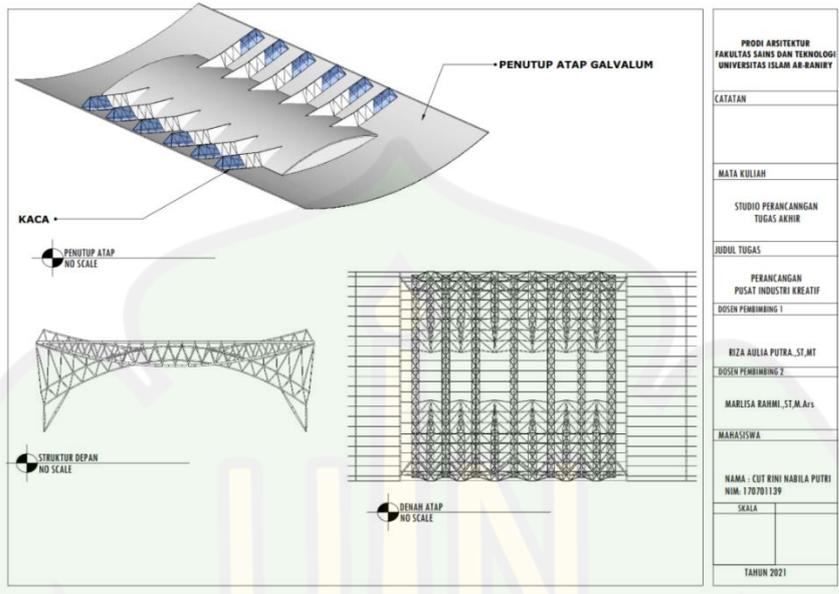
Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST,M,ArS	
MAHASISWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI	
NIM: 170701139	
SKALA	
TAHUN 2021	

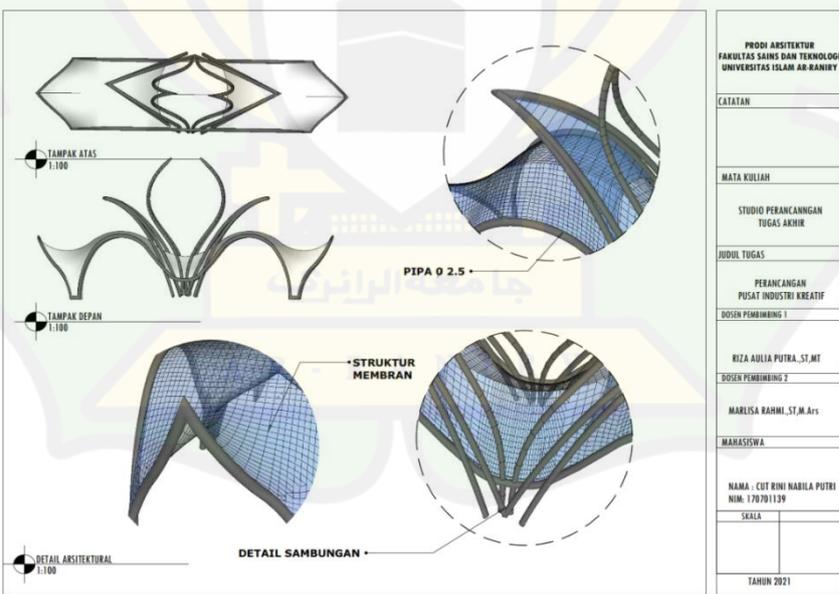
Gambar 6. 46.Detail Atap

Sumber : Penulis, 2022



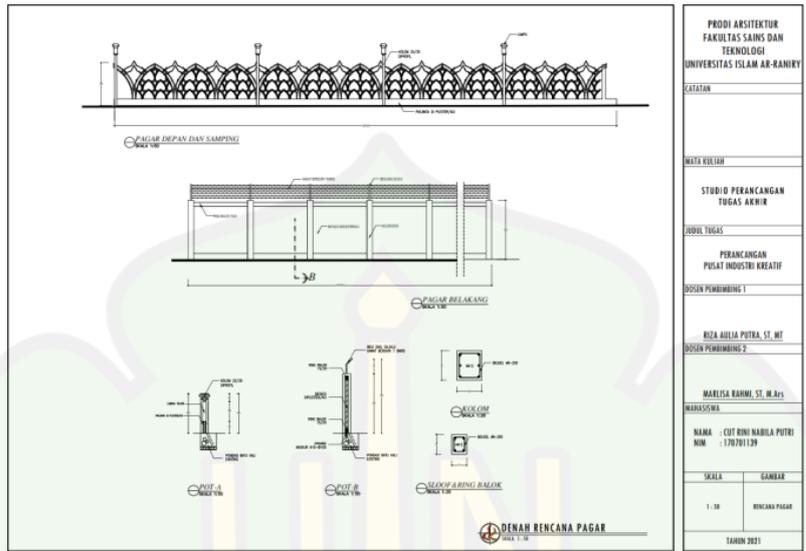
PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AB-RAHIMY
CATATAN
MATA KULIAH
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF
DOSIS PEMBIMBING 1
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT
DOSIS PEMBIMBING 2
MARLISA RAHMI, ST, M, Ar.s
MARASISWA
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM: 170701139
SKALA
TAHUN 2021

Gambar 6. 47.Detail Penutup Atap
Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AB-RAHIMY
CATATAN
MATA KULIAH
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF
DOSIS PEMBIMBING 1
RIZA AULIA PUTRA, ST,MT
DOSIS PEMBIMBING 2
MARLISA RAHMI, ST, M, Ar.s
MARASISWA
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI NIM: 170701139
SKALA
TAHUN 2021

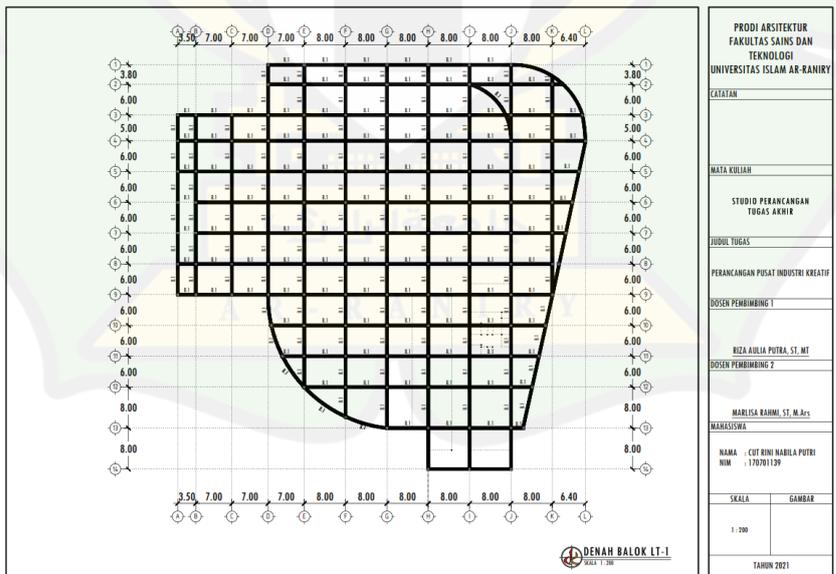
Gambar 6. 48. Detail Arsitektural
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 49.Detail Rencana Pagar

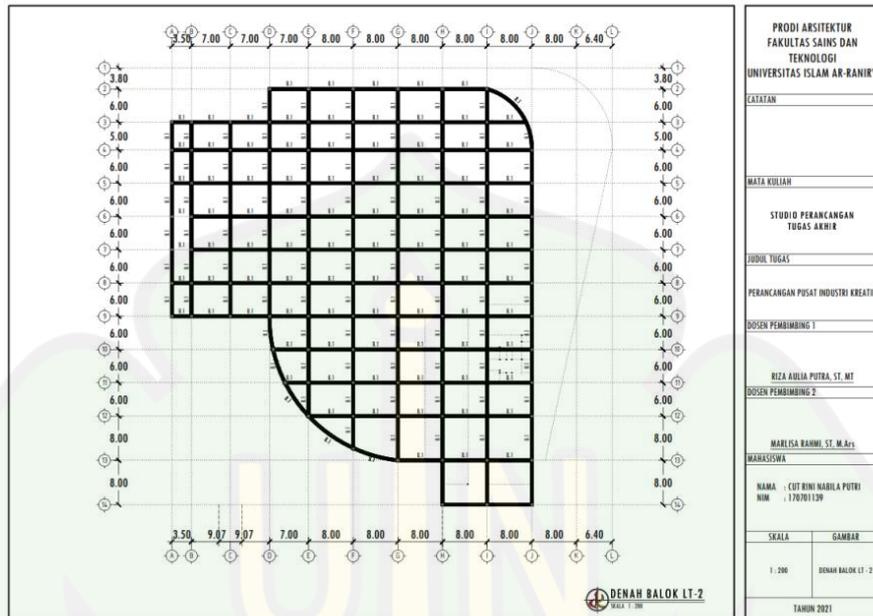
Sumber : Penulis, 2022

6.3 Gambar Struktur



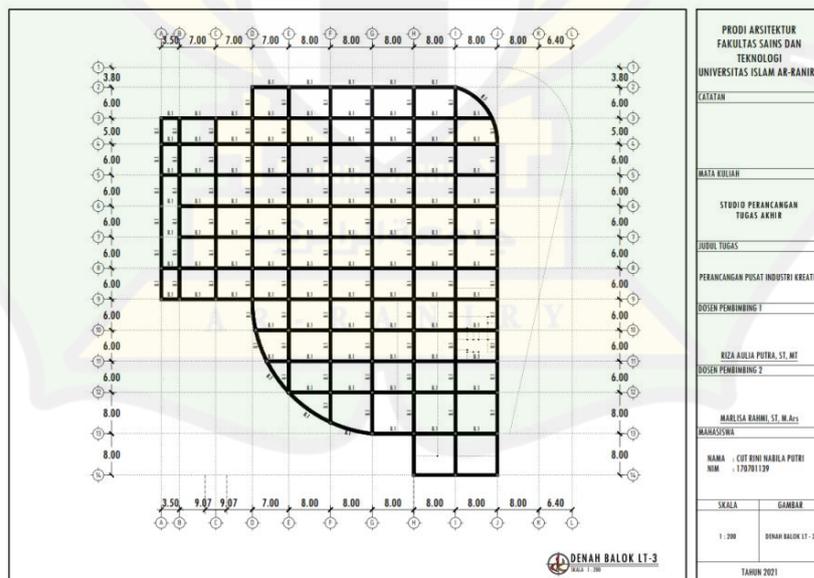
Gambar 6. 50.Denah balok Lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



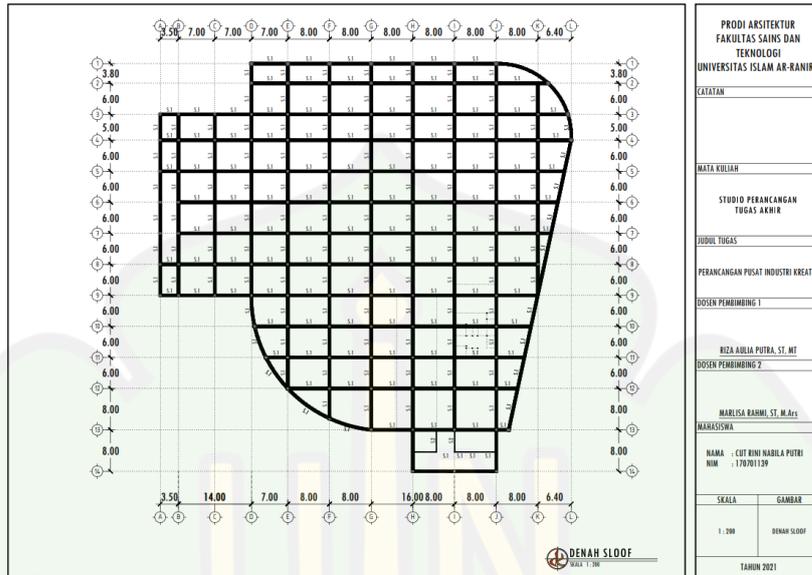
Gambar 6. 51. Denah balok Lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



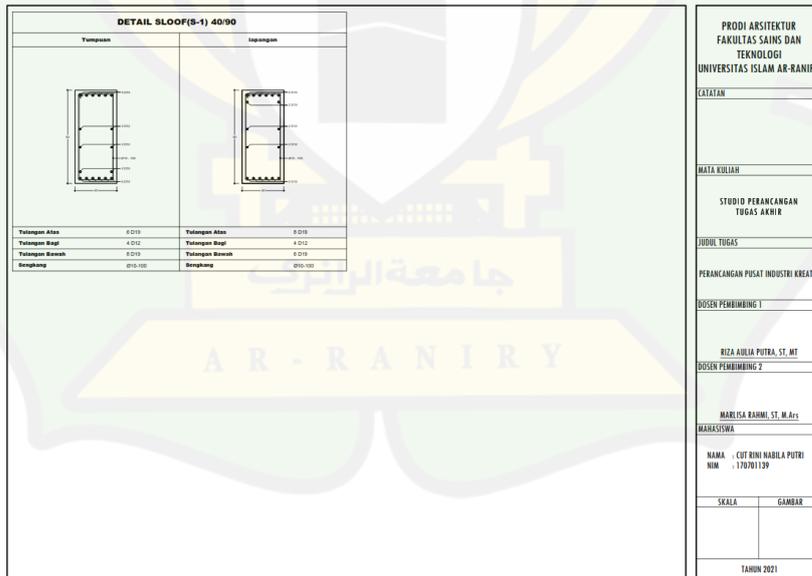
Gambar 6. 52. Denah balok Lantai 3

Sumber : Penulis, 2022



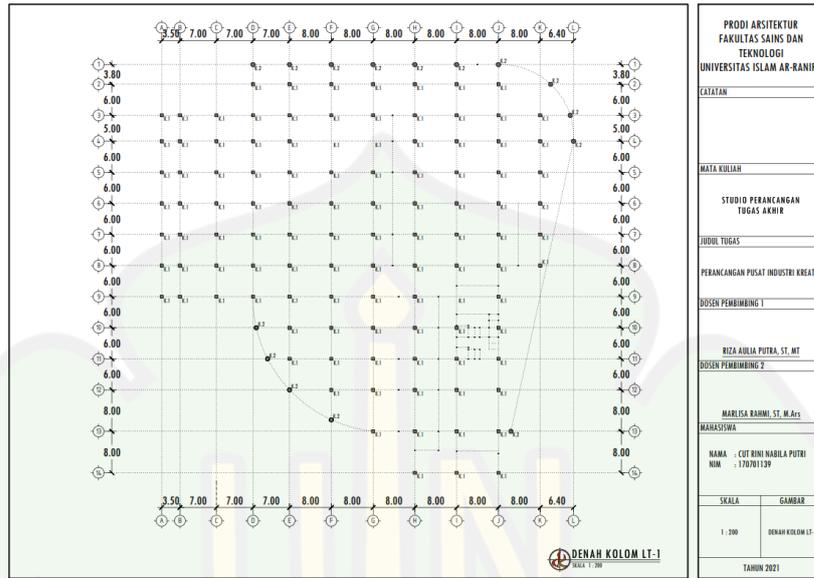
Gambar 6. 53. Denah Sloof

Sumber : Penulis, 2022



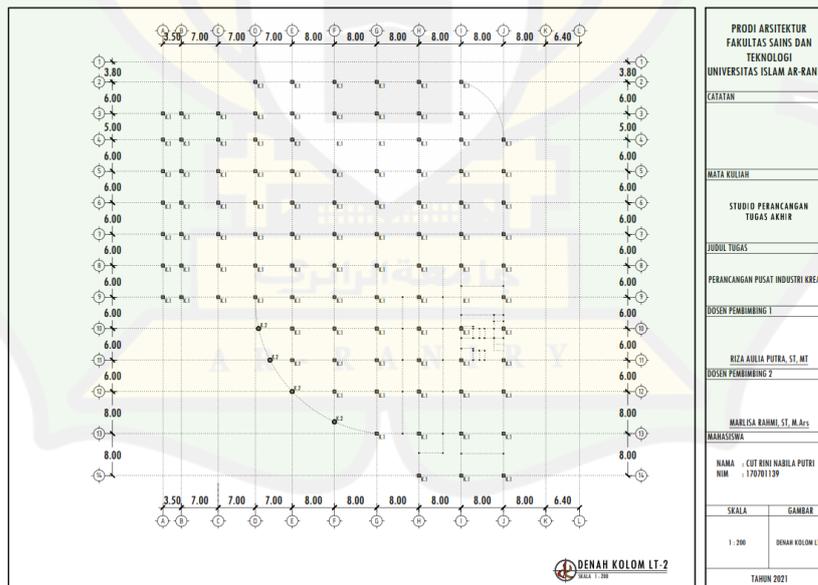
Gambar 6. 54. Denah Sloof

Sumber : Penulis, 2022



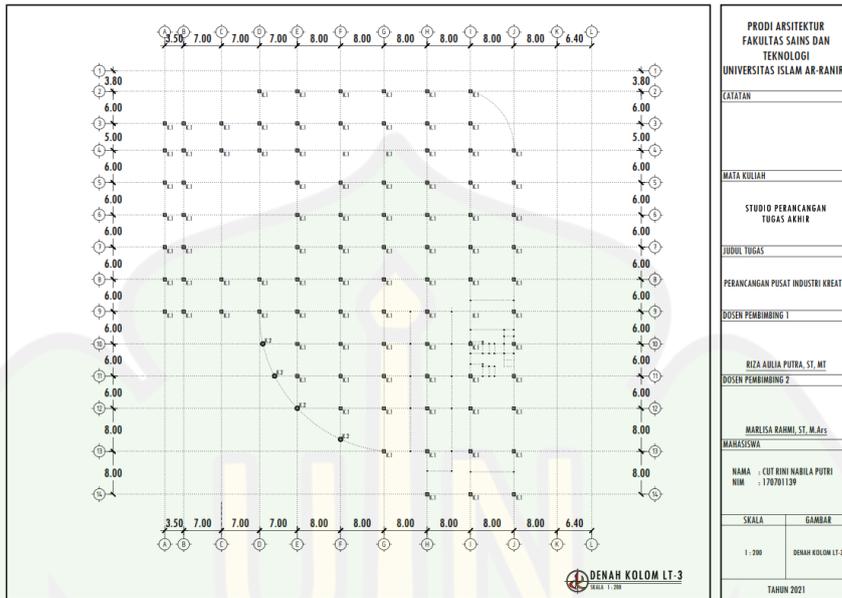
Gambar 6. 55. Denah lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



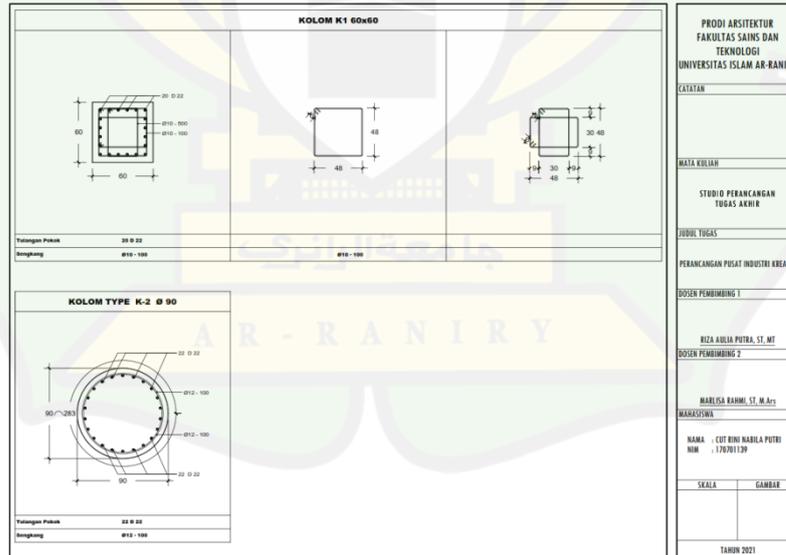
Gambar 6. 56. Denah Kolom lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



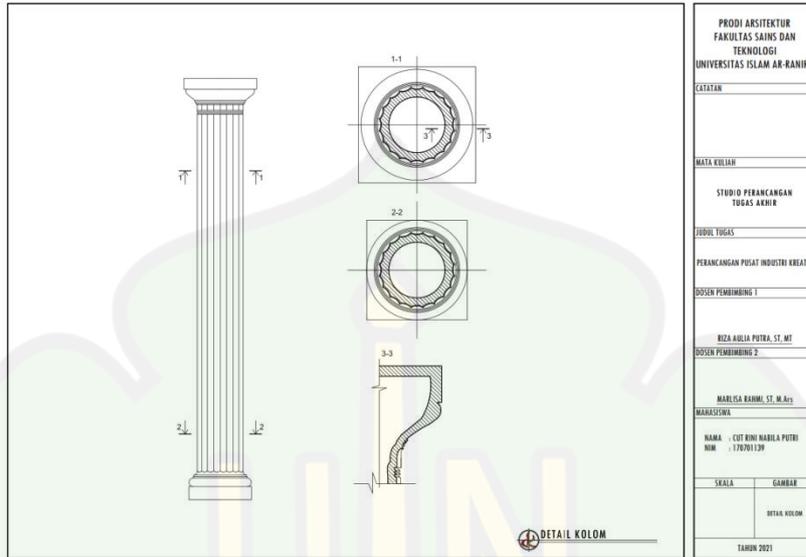
Gambar 6. 57. Denah Kolom Lantai 3

Sumber : Penulis, 2022



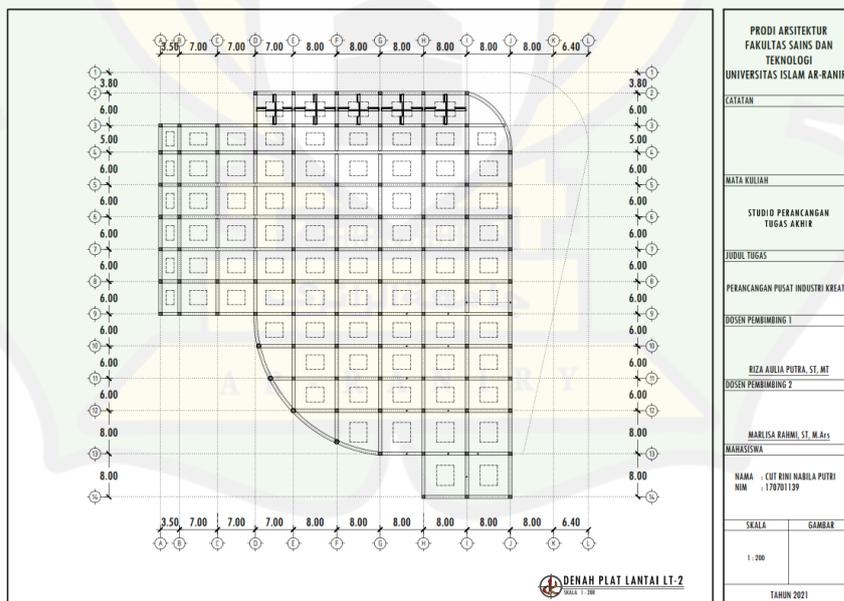
Gambar 6. 58. Jenis Kolom

Sumber : Penulis, 2022



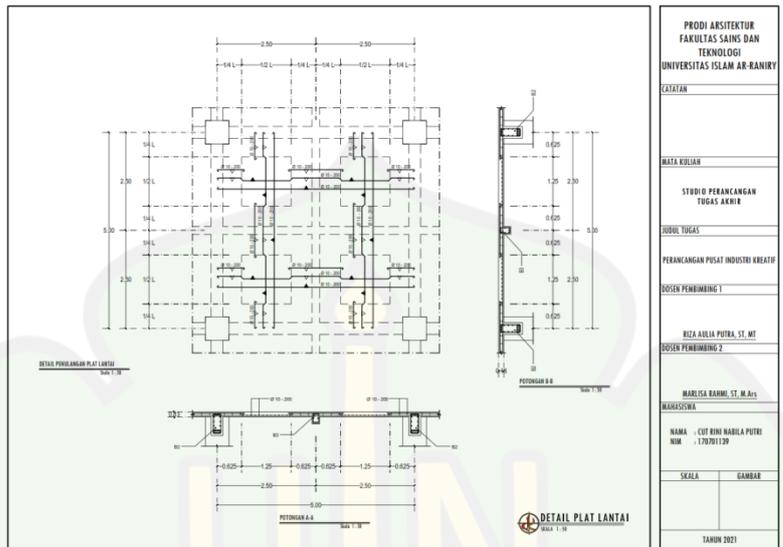
Gambar 6. 59.Detail Kolom

Sumber : Penulis, 2022



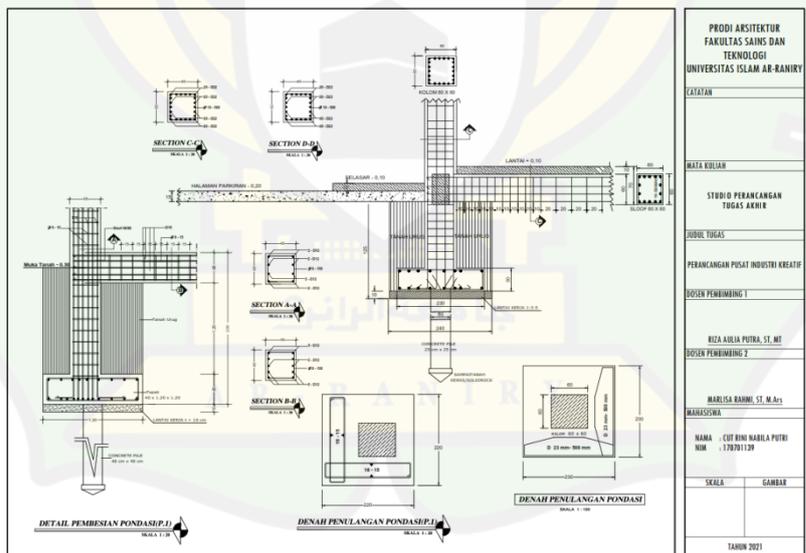
Gambar 6. 60.Denah Plat Lantai

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 61.Detail Plat Lantai

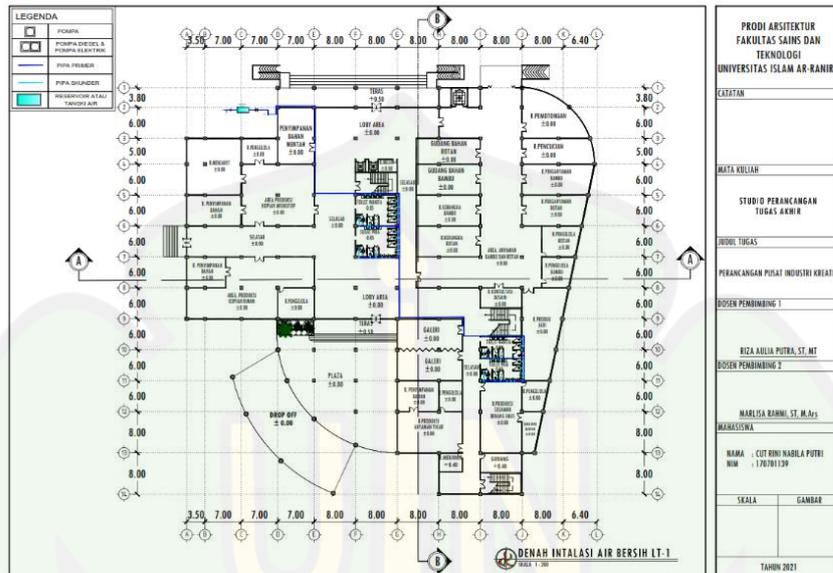
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 62.Detail Pondasi

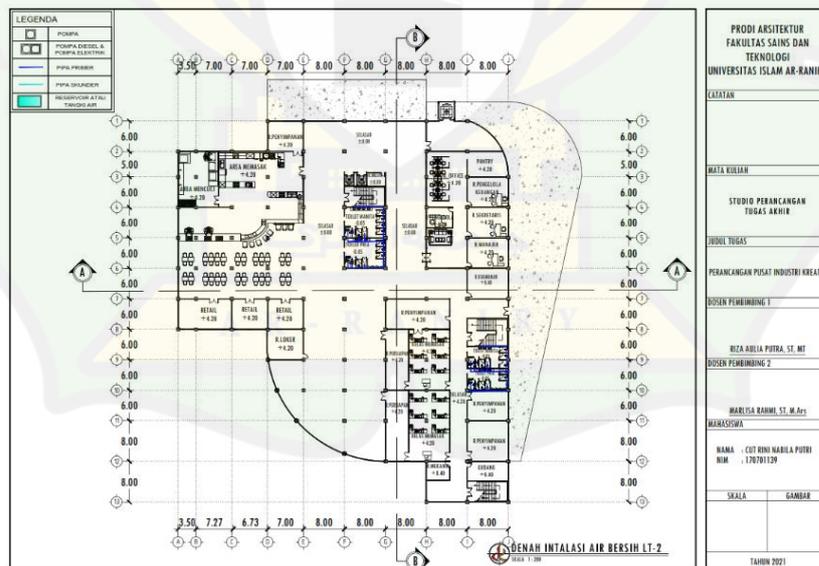
Sumber : Penulis, 2022

6.4. Gambar Utilitas



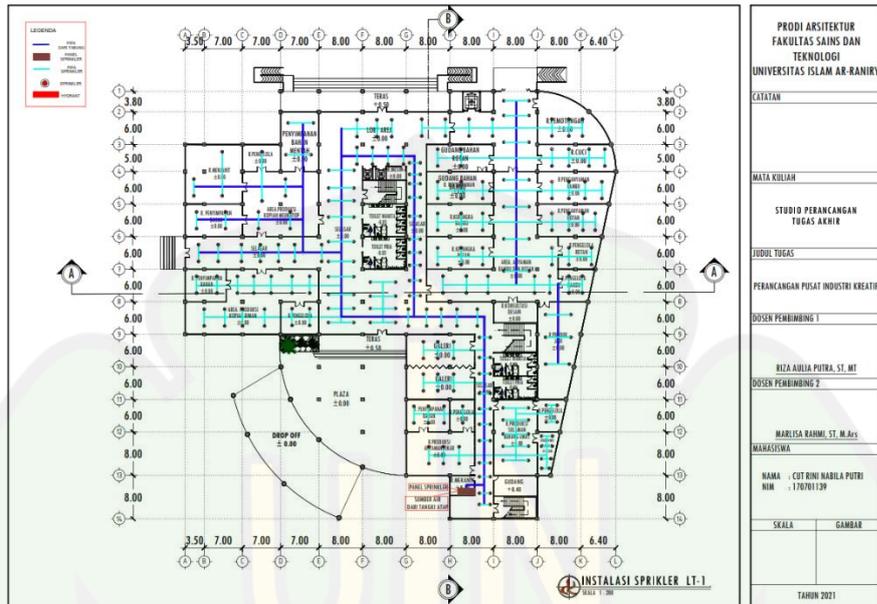
Gambar 6. 63. Denah Instalasi air bersih lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



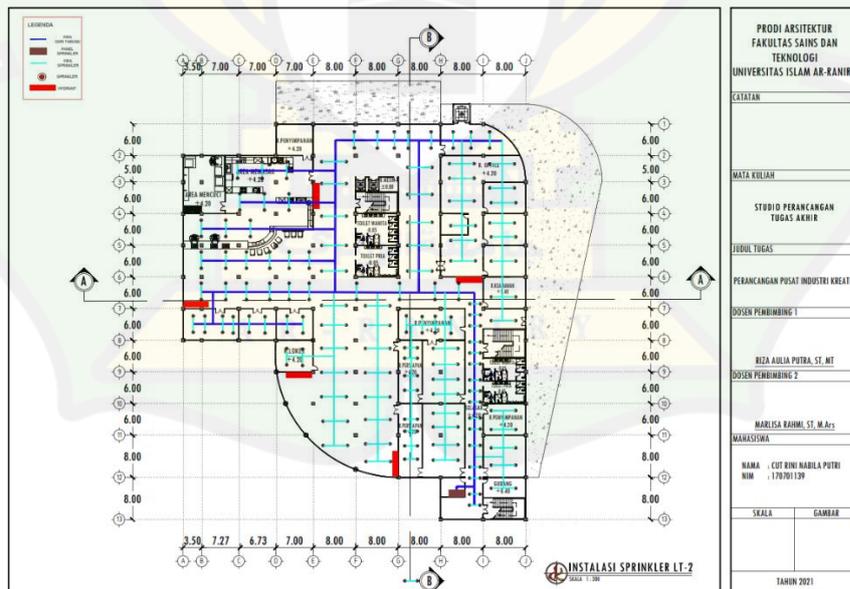
Gambar 6. 64. Denah Instalasi air bersih lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



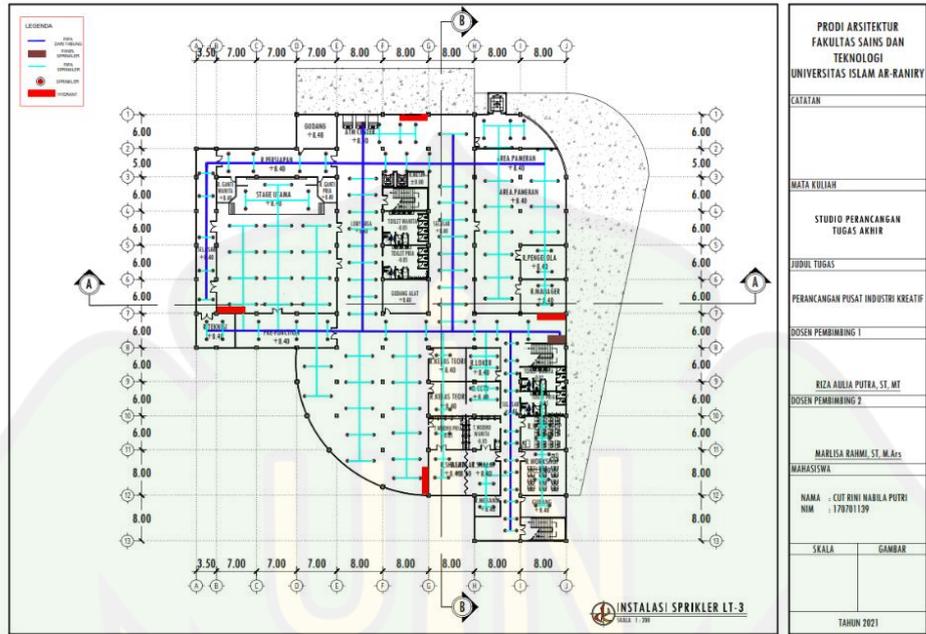
Gambar 6. 69. Instalasi Sprinkler lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



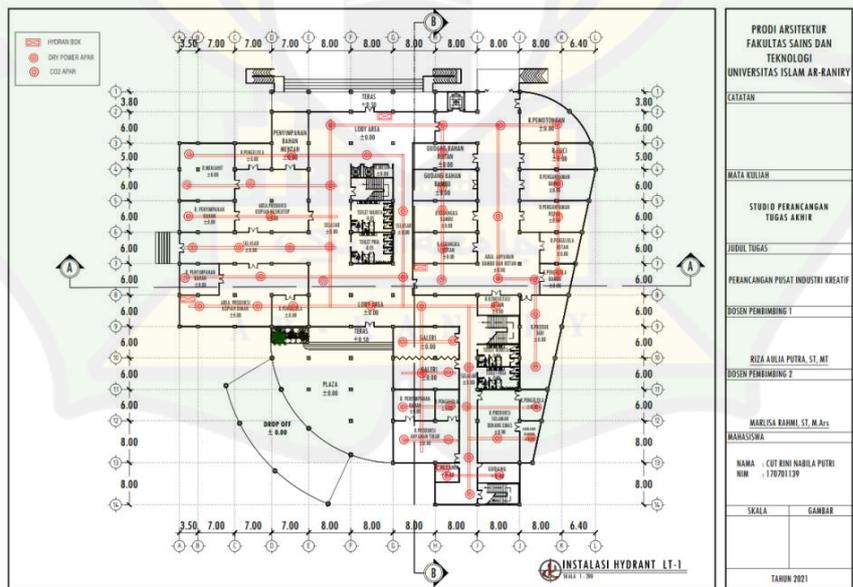
Gambar 6. 70. Instalasi Sprinkler lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



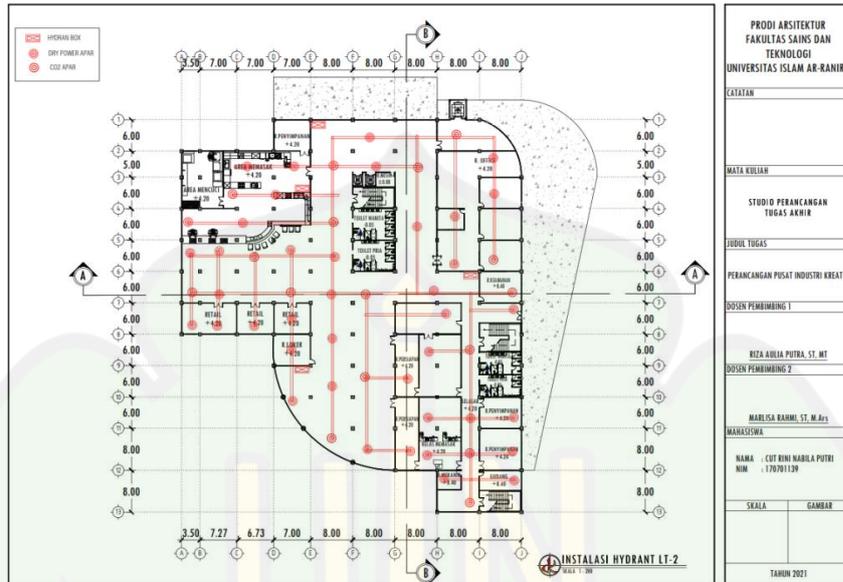
Gambar 6. 71.Instalasi Sprinkler lantai 3

Sumber : Penulis, 2022



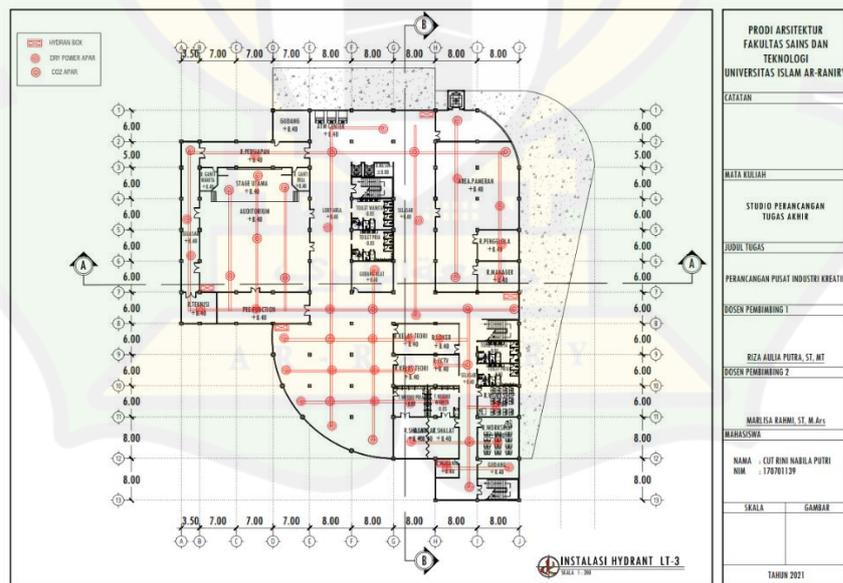
Gambar 6. 72.Instalasi Hydrant lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 73.Instalasi Hydrant lantai 2

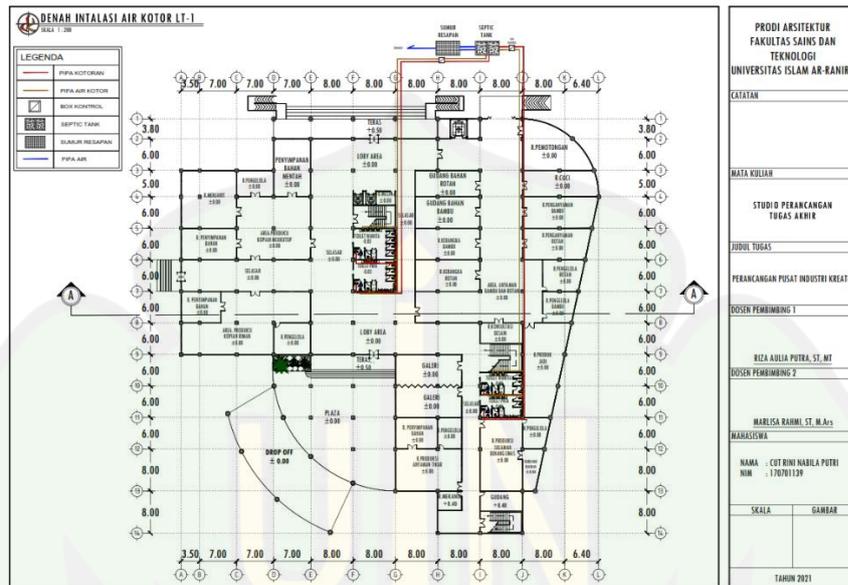
Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 74.Instalasi Hydrant lantai 3

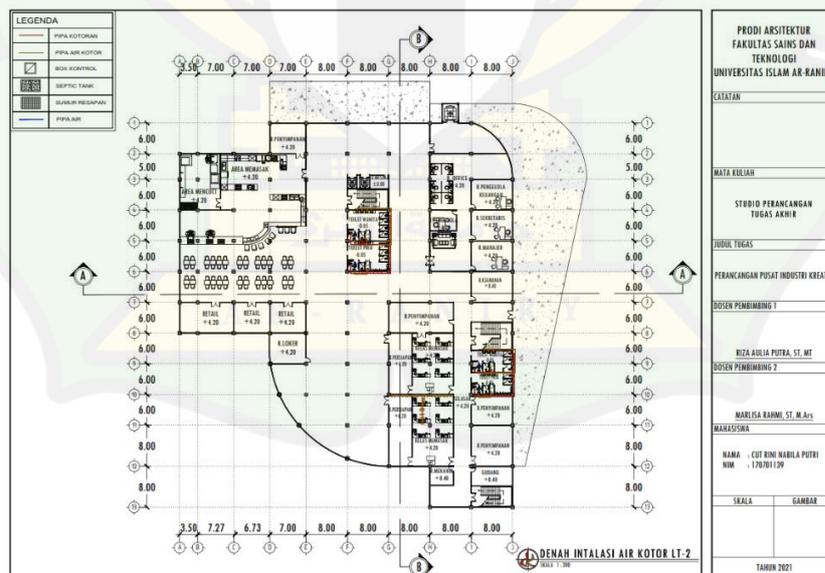
Sumber : Penulis, 2022

6.5. Rencana Plumbing



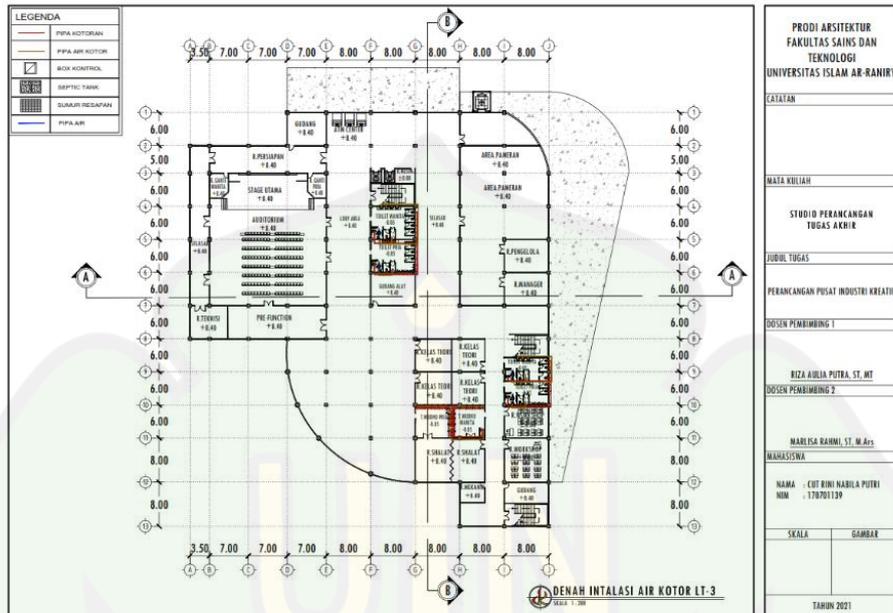
Gambar 6. 75.Denah Instalasi air Kotor lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



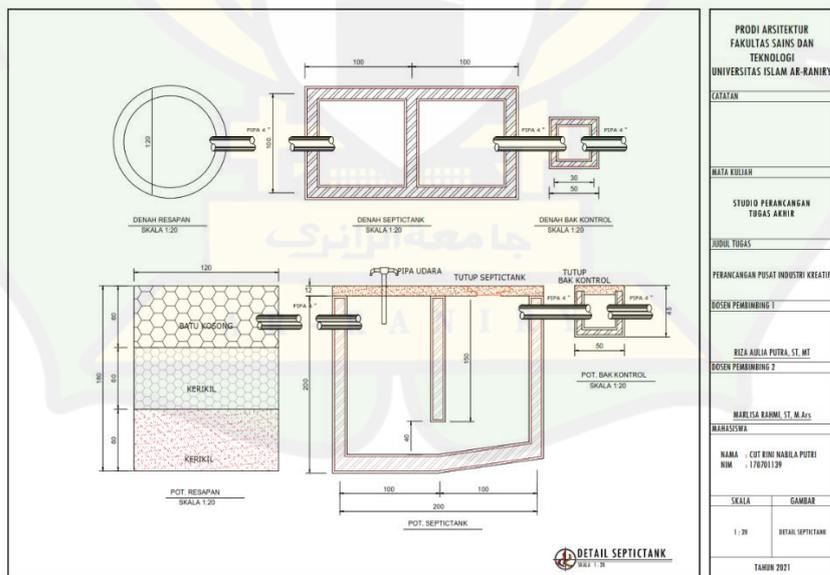
Gambar 6. 76.Denah Instalasi air kotor lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



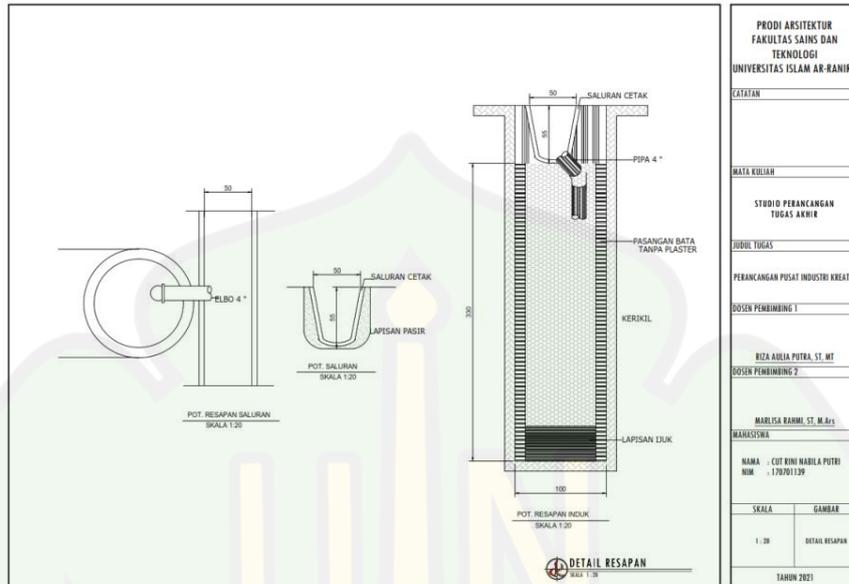
Gambar 6. 77. Denah Instalasi air bersih lantai 3

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 78. Detail septictank

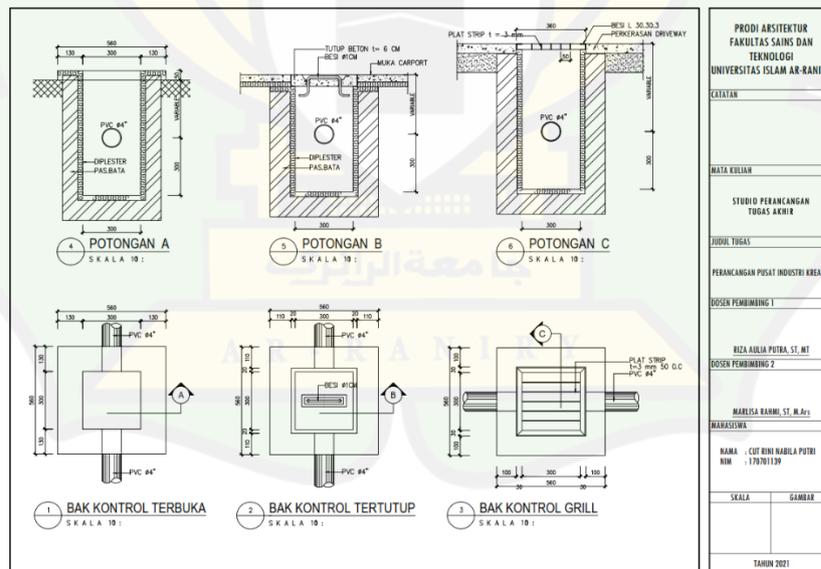
Sumber : Penulis, 2022



PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
BIZA AILIA PUTRA, ST, MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST, M. Ar.s	
MABASUSIWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI	
NIM : 170701129	
SKALA	GAMBAR
1 : 20	DETAIL RESAPAN
TAHUN 2021	

Gambar 6. 79. Detail Resapan

Sumber : Penulis, 2022

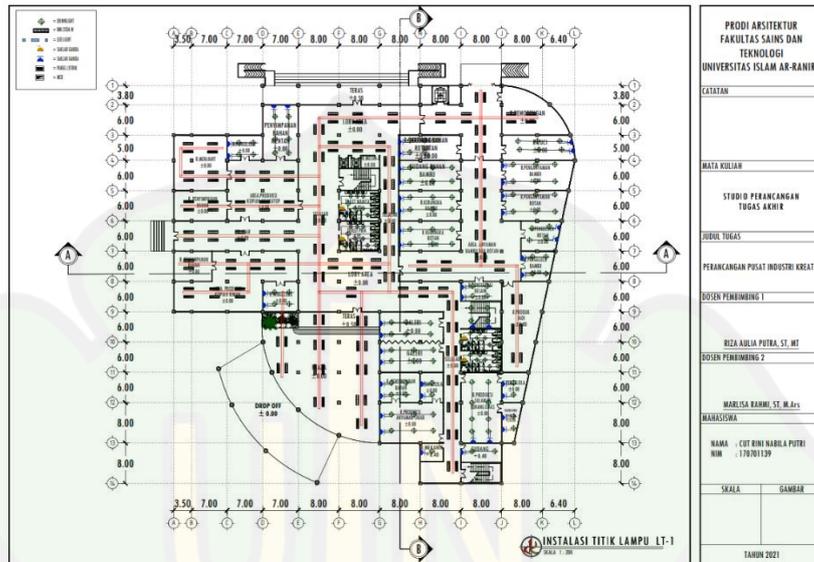


PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY	
CATATAN	
MATA KULIAH	
STUDIO PERANCANGAN TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF	
DOSEN PEMBIMBING 1	
BIZA AILIA PUTRA, ST, MT	
DOSEN PEMBIMBING 2	
MARLISA RAHMI, ST, M. Ar.s	
MABASUSIWA	
NAMA : CUT RINI NABILA PUTRI	
NIM : 170701129	
SKALA	GAMBAR
TAHUN 2021	

Gambar 6. 80. Bak Kontrol

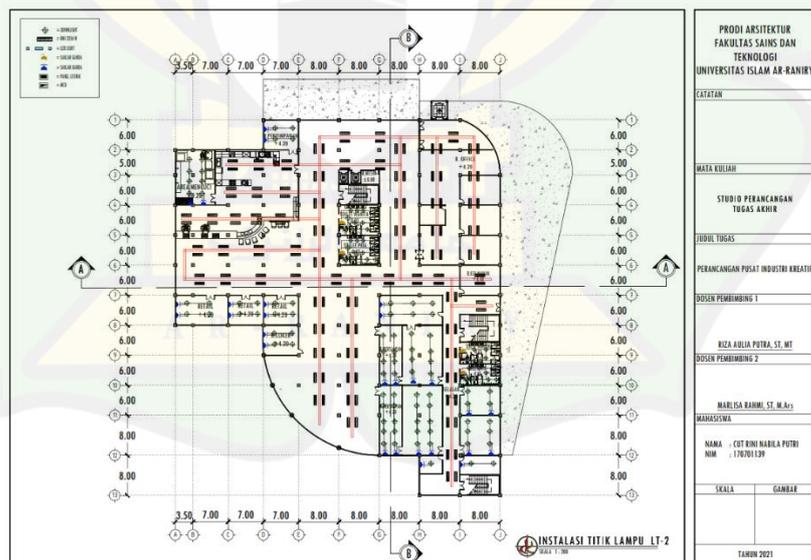
Sumber : Penulis, 2022

6.6.Rencana Elektrikal



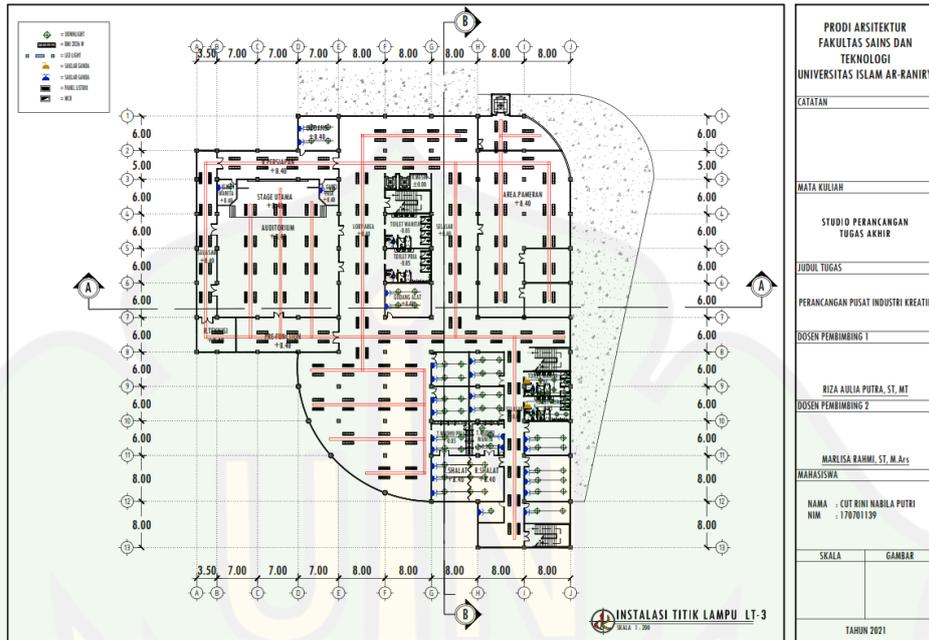
Gambar 6. 81.Instalasi titik lampu lantai 1

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 82.Instalasi titik lampu lantai 2

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6. 83.Instalasi titik lampu lantai 3

Sumber : Penulis, 2022

DAFTAR PUSTAKA

Neufert, Ernst. (1996). Data Arsitek Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst. (2002). Data Arsitek Jilid 2. Jakarta: Erlangga.

QANUN RTRW Kab. Pidie tahun 2004-2034

QANUN PIDIE No.6 tahun 2015 tentang bangunan gedung

PERBUD.PIDIE NOMOR-80 tentang bangunan gedung

Pangestu, Rian aji nugroho, (2017) Pusat industry kreatif di kota bekasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer, Skripsi Thesis, Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Jessica,(2018) Pusat Industri Kreatif di Pontianak “Pontianak Creative Center”, Skripsi Thesis, Tanjungpura, Indonesia : Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Choiriyah, Nuri, (2019) Pusat kreativitas pemuda “sidoarjo creative center” di kabupaten sidoarjo dengan pendekatan thematic design, Skripsi Thesis, Surabaya : Universitas Negeri Sunan ampel

Fauziah, Ashiqariski, (2017) Pusat Pengembangan industry kreatif dengan tema smart building, Skripsi Thesis, Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Imam Buhori, Dea Aulia Widyaevan, Irwan Sudarisman, (2018) Perancangan interior street art space, e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018 | Page 3396, Bandung: Telkom University

Mikha Adriani Widagdo, Yusita Kusumarini dan Lucky Basuki, (2013) Studi Terapan Konsep Metabolisme dan Simbiosis pada Bangunan Karya Kisho Kurokawa: JURNAL INTRA Vol. 1, No. 2, (2013) 1-1, Surabaya : Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Ra'id Nasiruddin Naufal, dan Andy Mappajaya,(2012) Penerapan Konsep Arsitektur Simbiosis dalam Perancangan Sentra Otomotif, jurnal teknik pomits vol.1,1-4, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Mustofa, yanma rika, (2018) Perancangan Pusat kajian dan pengembangan bisnis syariah dengan pendekatan arsitektur simbiosis, Skripsi Thesis, Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Nazamuddin BS. Pembangunan Industri Kreatif dalam Mendukung Pariwisata Aceh. ResearchGate. Published August 29, 2016. Accessed October 21, 2020. https://www.researchgate.net/publication/306262964_Pembangunan_Industri_Kreatif_dalam_Mendukung_Pariwisata_Aceh

Bebas Polusi, Ini 5 Tanaman Penyejuk Rumah yang Dapat Halau Cuaca Panas - Semua Halaman - iDEA. iDEA. Published 2019. Accessed January 29, 2021.

Liputan 5. Liputan Aceh. Liputan Aceh. Published February 4, 2018. Accessed November 7, 2020.

KULINER PIDIE ALA TRADISIONAL — Steemit. Steemit.com. Published 2021. Accessed February 1, 2021.

Aska. Sistem Transportasi Vertikal Pada Bangunan. Arsitur Studio. Published December 2, 2017. Accessed January 3, 2021. https://www.arsitur.com/2017/12/sistem-transportasi-vertikal-pada.html#google_vignette

strategi.id. Kementerian ESDM Bakal Terangi 1.000 KM Jalan Pakai Lampu Tenaga Surya – strategi.id. Strategi.id. Published March 8, 2019. Accessed January 3, 2021. <https://strategi.id/kementerian-esdm-bakal-terangi-1-000-km-jalan-pakai-lampu-tenaga-surya/>

KEBIJAKAN TPS 3R BERBASIS MASYARAKAT. Slideplayer.info. Published 2019. Accessed January 3, 2021. <https://slideplayer.info/slide/13231293/>

Penangkal Petir Thomas - Penangkal Petir Rumah. Penangkal Petir Rumah. Published 2020. Accessed February 7, 2021.

MODUSACEH.CO. Mie Suree Laweung Kuliner Khas Pesisir Pidie. MODUSACEH.CO. Published February 13, 2021. Accessed February 13, 2021. <https://modusaceh.co/news/mie-suree-laweung-kuliner-khas-pesisir-pidie/index.html>

Rahmat Haikal, Syam HM. MAKNA SIMBOLIK ARSITEKTUR RUMOH ADAT ACEH (STUDI PADA RUMAH ADAT ACEH DI PIDIE). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik. 2019;4(4). Accessed February 13, 2021. <http://jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/12973/5560>

Suryana N. EKSISTENSI RUMAH ADAT KRONG BADE DI KECAMATAN MILA KABUPATEN PIDIE TAHUN 1972-2017. Jurnal Real Riset. 2017;1(1). Accessed February 13, 2021.

Aiyub H. Perubahan Tata Nilai dan Bentuk pada Arsitektur Tradisional Rumoh Aceh di Pidie. *Usuacid*. Published online 2017. doi:Franz

iplbi. Teknologi Konstruksi Arsitektur Rumoh Aceh Studi Kasus: Rumoh Aceh di Desa Meugit, Kabupaten Pidie, Aceh – Seminar. Iplbi.or.id. Published March 2020. Accessed February 14, 2021.

Beulangong Tanoh: Rumoh Aceh (khas Pidie). Beulangong Tanoh. Published February 14, 2021. Accessed February 14, 2021.

Absal Bachtiar. Menara Kapsul Nakagin dan Gaya Hidup Masa Depan. kumparan. Published July 3, 2020. Accessed February 14, 2021. <https://kumparan.com/absal-bachtiar/menara-kapsul-nakagin-dan-gaya-hidup-masa-depan-1tjRKYJkXpJ/full>

ikons. Melongok Kehidupan di dalam Tumpukan Kubus Menara Nakagin - ikons.id. ikons.id. Published December 21, 2017. Accessed February 14, 2021. <https://www.ikons.id/melongok-kehidupan-di-dalam-tumpukan-kubus-menara-nakagin/>

silvy fauzziah. DESAIN DAN KONSTRUKSI BANGUNAN NAKAGIN CAPSULE TOWER (SILVY FAUZZIAH-3TB02). Blogspot.com. Published May 6, 2019. Accessed February 14, 2021.

<http://arsitlingkungan.blogspot.com/2019/05/desain-dan-konstruksi-bangunan-nakagin.html>

KISHO KUROKAWA. Kisho.co.jp. Published 2015. Accessed February 14, 2021. <https://www.kisho.co.jp/page/220.html>

<https://www.facebook.com/byalaaaia>. VAN GOGH MUSEUM; NEW ENTRANCE OPEN TO THE PUBLIC - OBJEKT International. OBJEKT International. Published September 16, 2015. Accessed February 14, 2021. <https://www.objekt-international.com/van-gogh-museum-new-entrance-open-to-the-public/>

sinarpidie.co. Kerupuk Kulit di Gampong Sentosa Meunasah Blang. sinarpidie.co. Published June 24, 2018. Accessed February 15, 2021. <https://sinarpidie.co/news/kerupuk-kulit-di-gampong-sentosa-meunasah-blang/index.html>

Admin. Tarian Meugroeb Pidie. Pemerintah Kabupaten Pidie. Published December 6, 2016. Accessed February 15, 2021. <http://pidiekab.go.id/2016/12/tarian-meugroeb-pidie/>

miftah nasution. Tari Laweut, Tari Seudatinya Kaum Perempuan Aceh. Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh. Published December 28, 2018. Accessed February 15, 2021. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbaceh/tari-laweut-tari-seudatinya-kaum-perempuan-aceh/>