

**PERANCANGAN *CREATIVE SPACE INCLUSIVE*  
DI BANDA ACEH**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan oleh :**

**UZLIKA FAZIL AULIA**

**NIM. 210701092**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
TAHUN 2026 M / 1447 H**

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CREATIVE SPACE INCLUSIVE*  
DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR


Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Arsitektur

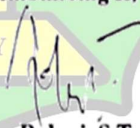
Oleh:  
Uzlika Fazil Aulia  
210701092

Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur


Disetujui Untuk Dimunqasyahkan Oleh:

Pembimbing I, **جامعة الرانيري** Pembimbing II,

  
Dr. Zva Dvena Moutia, S.T., M.T.  
NIDN. 2003078701

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur

  
Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc.  
NIDN. 2010108801

LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN *CREATIVE SPACE INCLUSIVE*  
DI BANDA ACEH

TUGAS AKHIR

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir  
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan Lulus  
Serta diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir  
Dalam Ilmu Prodi Arsitektur


Pada Hari/Tanggal : Jumat, 23 Januari 2026  
4 Sya'ban 1447

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,

  
Dr. Zya Dyeha Meutia, S.T., M.T.  
NIDN. 2003078701


Sekretaris,

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

Penguji I,

  
Ar. Ir. Fitriyani Insanuri Oismullah, S.T., M.U.P., IPM.  
NIDN. 2021058301

Penguji II,

  
Astrid Annisa, S.T., M.Arch.  
NIDN. 1313108501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,

  
Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU  
NIDN. 0002106203

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uzlika Fazil Aulia  
NIM : 210701092  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Sains Dan Teknologi  
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Judul Skripsi : Perancangan *Creative Space Inclusive* Di Banda Aceh

Dengan menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas sayan dan telah melalui pembuktian yang telah dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 2 Februari 2026

Yang menyatakan,



Uzlika Fazil Aulia

NIM. 210701092

## ABSTRAK

Nama : Uzlika Fazil Aulia  
Nim : 210701092  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh  
Tanggal Sidang : 23 Februari 2026  
Jumlah Halaman : 218 lembar  
Pembimbing 1 : Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T.  
Pembimbing II : Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars.

Perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh didasari oleh kebutuhan akan ruang publik yang ramah disabilitas sekaligus mendukung tumbuhnya sektor ekonomi kreatif. Hingga kini, fasilitas yang dapat diakses secara setara oleh penyandang disabilitas masih sangat terbatas, sehingga mereka kesulitan memperoleh wadah untuk berkreasi, mengembangkan keterampilan, dan berinteraksi sosial. Dengan pendekatan *Universal Design* dan penerapan tema arsitektur kontemporer, bangunan ini dirancang agar dapat digunakan oleh semua kalangan tanpa diskriminasi. Desain yang adaptif, fleksibel, dan ekspresif diwujudkan melalui ruang-ruang kreatif, area kolaborasi, hingga fasilitas pendukung yang menunjang kenyamanan serta kemandirian pengguna.

*Creative Space Inclusive* ini ditujukan bagi masyarakat umum, khususnya penyandang disabilitas, untuk menyalurkan kreativitas, memperkuat jejaring sosial, serta mendapatkan peluang pemberdayaan ekonomi kreatif. Kehadirannya diharapkan tidak hanya menjadi wadah aktivitas seni, budaya, dan inovasi, tetapi juga berfungsi sebagai simbol inklusivitas kota Banda Aceh. Dengan demikian, bangunan ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih terbuka, setara, dan berkelanjutan.

**Kata Kunci :** *Creative Space, Inclusive, Universal Design, Kontemporer,*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan seminar ini dengan kehendak-Nya. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini.

Laporan seminar perancangan berjudul “**Perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh**”, ditulis dalam rangka melengkapi dan memenuhi Sebagian syarat kurikulum yang diperlukan untuk menyelesaikan Pendidikan pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

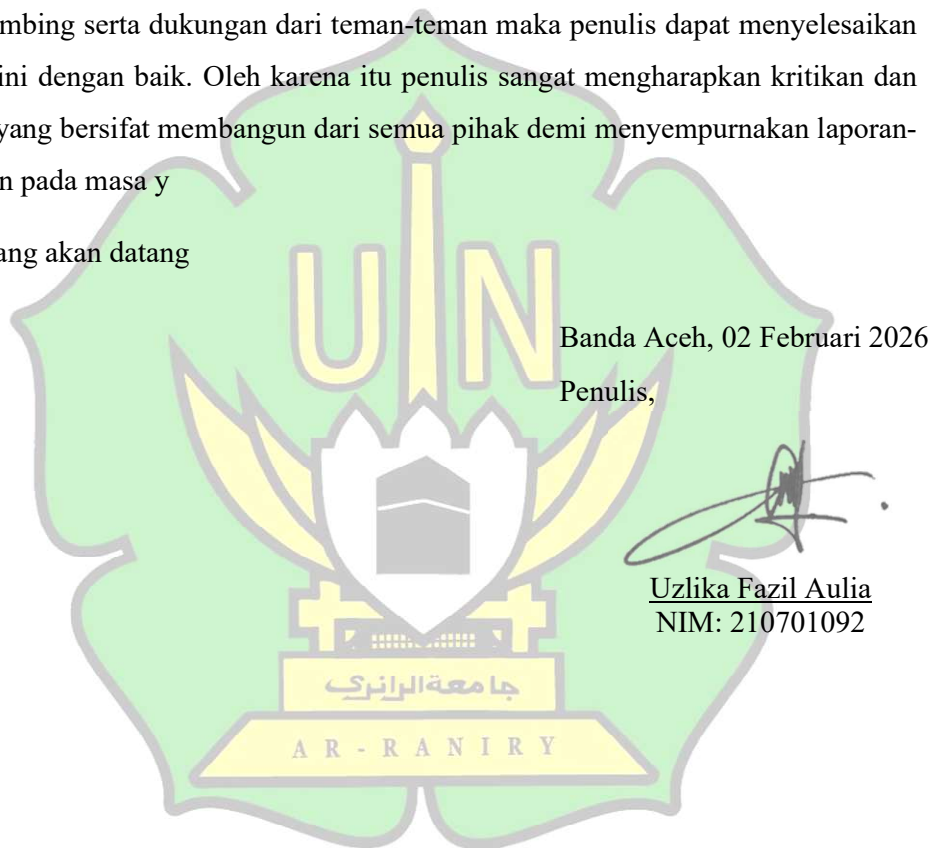
Alhamdulillah, keberhasilan ini terlepas dari bantuan oleh berbagai pihak yang berada di sekitar penulis. Sejak penyusunan penulisan BAB 1 sampai dengan selesai, semua yang telah ikut andil dalam membantu, memotivasi, dan memberikan dorongan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini perkenankan penulis untuk menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibunda tercinta Anita Murni, Kakak Aulia Rauzhatul Firdha, dan Abang Fikhril Ikhwan Aulia yang senantiasa sudah memberikan doa, motivasi, dan dukungan tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik.
2. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.
4. Bapak/Ibu dosen dan Para staff pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam negeri Ar- raniry.

5. Dan kepada seluruh teman-teman di Program Studi Arsitektur UIN Ar- Raniry yang sudah membatu, Muhammad Syahidan, Muhammad An-Nawawi, serta Haikal Fajri, Yang sudah membantu, bekerja sama, dan memberikan support awal pendaftaran seminar hingga proses penyusunan laporan seminar ini selesai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurnakan laporan-laporan pada masa y

ang akan datang



Banda Aceh, 02 Februari 2026

Penulis,

Uzlika Fazil Aulia  
NIM: 210701092

## DAFTAR ISI

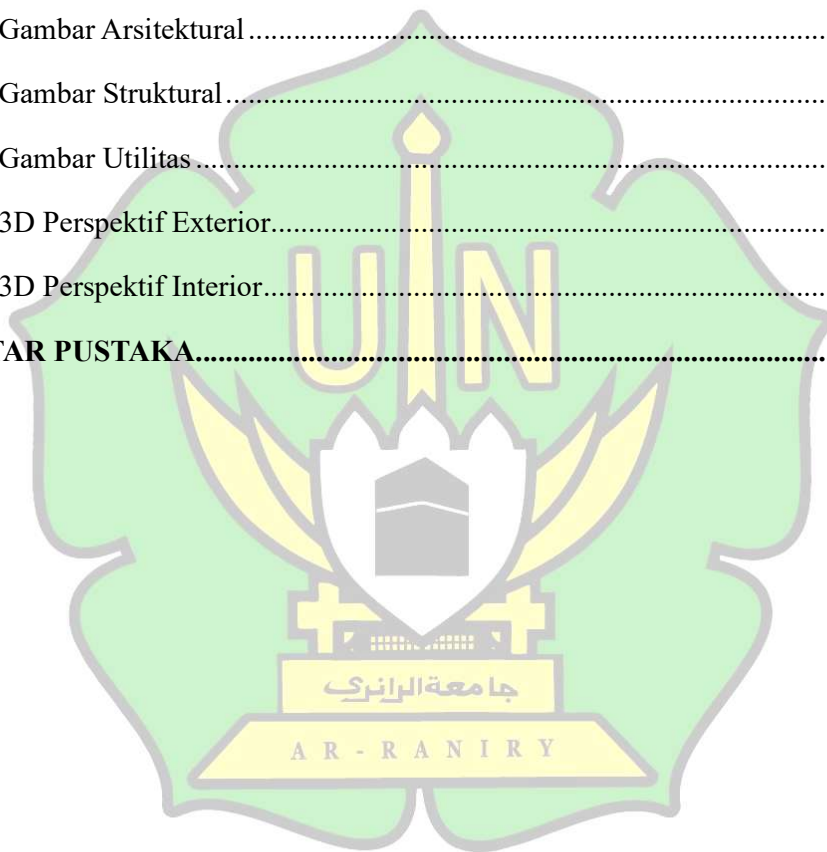
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Pendekatan Perancangan.....	4
1.5 Batasan Perancangan.....	5
1.6 Kerangka Berpikir.....	6
1.7 Sistematika Laporan.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan.....	8
2.1.1 Pengertian <i>Creative Space</i> .....	8
2.1.2 Aktivitas dan Fasilitas <i>Creative Space</i> .....	8
2.1.3 Bentuk <i>Creative Space</i> .....	9
2.1.4 Landasan Teori <i>Creative Space</i> .....	10
2.1.5 Pengertian <i>Inclusive</i> .....	11
2.1.6 Pengertian Disabilitas.....	12

2.1.7 Jenis-Jenis Penyandang Disabilitas.....	12
2.1.8 Penanganan Untuk Penyandang Disabilitas.....	14
2.1.9 Standar dan Aksesibilitas <i>Creative Space</i> Bagi Disabilitas .....	14
2.1.10 Kegiatan <i>Creative Space</i> .....	28
2.2 Tinjauan Khusus.....	29
2.2.1 Pemilihan Tapak.....	29
2.2.2 Studi Kelayakan Tapak.....	32
2.3 Studi Banding Objek Perancangan Sejenis .....	33
2.3.1 Kumulo Creative Compound .....	33
2.3.2 UPTD Rumah Sejahtera Beujroh Meukarya.....	35
2.3.3 Tab Space .....	38
2.3.4 Kesimpulan Studi Banding Objek.....	40
<b>BAB III.....</b>	<b>42</b>
<b>ELABORASI TEMA .....</b>	<b>42</b>
3.1 Tinjauan Tema .....	42
3.1.1 Definisi Kontemporer.....	42
3.1.2 Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer .....	43
3.2 Interpretasi Tema.....	44
3.3 Studi Banding Tema Sejenis .....	46
3.3.1 WYAH Art and Creative Space in Ubud, Bali .....	46
3.3.2 Espaço Multiuso Cerratenses / Spirale Arquitetur .....	47
3.3.3 Selasar Sunaryo Art Space .....	50
<b>BAB IV .....</b>	<b>56</b>
<b>ANALISIS.....</b>	<b>56</b>
4.1 Analisis Kondisi Lingkungan.....	56

4.1.1 Lokasi Tapak .....	56
4.1.2 Batasan Analisa Tapak .....	57
4.1.3 Peraturan Setempat.....	59
4.1.4 Deskripsi Tapak.....	59
4.1.5 Kondisi dan Potensi Tapak.....	60
4.2 Analisa Tapak .....	61
4.2.1 Analisa Pencapaian.....	62
4.2.2 Analisa Sirkulasi .....	62
4.2.3 Analisa Matahari .....	64
4.2.4 Analisa Hujan .....	66
4.2.5 Analisa Angin .....	68
4.2.6 Analisa Kebisingan.....	69
4.2.7 Analisa Vegetasi .....	71
4.3 Analisa Fungsional.....	73
4.3.1 Analisa fungsi.....	73
4.3.2 Analisa Pengguna .....	74
4.3.3 Analisa Kapasitas Pengguna .....	75
4.3.4 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	76
4.3.5 Analisa Hubungan Ruang.....	91
4.3.6 Analisa Organisasi Ruang .....	92
4.3.7 Analisa Besaran Ruang .....	93
4.3.8 Analisa Ruang Parkir.....	122
<b>BAB V.....</b>	<b>130</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>130</b>
5.1 Konsep Dasar .....	130

5.1.1 Prinsip-Prinsip <i>Universal Design</i> .....	130
5.2 Rencana Tapak .....	131
5.2.1 Pemintakan.....	131
5.2.2 Konsep Tata Letak.....	132
5.2.3 Konsep Pencapaian Tapak.....	133
5.2.4 Konsep Sirkulasi Tapak.....	134
5.2.5 Konsep Parkir.....	134
5.3 Konsep Gubahan Massa.....	135
5.4 Konsep Ruang Dalam .....	136
5.4.1 Lobby, Resepsionis, dan waiting area (ruang tunggu).....	137
5.4.2 Pameran.....	138
5.4.3 Workshop .....	140
5.4.4 Coffe Shop .....	141
5.4.5 Toko Souvenir .....	141
5.4.6 Mushalla.....	142
5.4.7 Informasi .....	142
5.5 Konsep Ruang luar.....	143
5.5.1 Konsep Lansekap .....	143
5.6 Konsep Struktur dan Konstruksi.....	147
5.6.1 Konsep Struktur Bawah .....	147
5.6.2 Konsep Struktur Badan .....	148
5.6.3 Konsep Struktur Atas .....	149
5.7 Konsep Utilitas.....	149
5.7.1 Konsep Mekanikal Elektrikal.....	149
5.7.2 Konsep Jaringan Air Bersih .....	150

5.7.3 Konsep Jaringan Air Kotor dan Kotoran.....	150
5.7.4 Konsep Jaringan Instalasi Sampah.....	151
5.7.5 Konsep Sistem Deteksi dan Penanggulangan Kebakaran .....	152
5.7.6 Konsep sistem keamanan .....	154
<b>BAB VI.....</b>	<b>155</b>
<b>GAMBAR KERJA.....</b>	<b>155</b>
6.1 Gambar Arsitektural.....	155
6.2 Gambar Struktural.....	176
6.3 Gambar Utilitas.....	185
6.4 3D Perspektif Exterior.....	188
6.5 3D Perspektif Interior.....	192
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>196</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jangkauan Ke Depan dan Ke Samping Menggunakan Tongkat .....	16
Gambar 2. 2 Dimensi Kursi Roda .....	16
Gambar 2. 3 Ruang Gerak Kursi Roda .....	16
Gambar 2. 4 Ruang Gerak Dan Diameter Manuver Kursi Roda .....	17
Gambar 2. 5 Jangkauan Perletakan Benda .....	17
Gambar 2. 6 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 1 Orang Disabilitas .....	17
Gambar 2. 7 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 1 Orang Disabilitas dan Pejalan Kaki .....	18
Gambar 2. 8 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 2 Orang Disabilitas .....	18
Gambar 2. 9 Tipe Tekstur Ubin Peringatan ( <i>Warning Block</i> ) .....	18
Gambar 2. 10 Tipe Tekstur Ubin Pengarah ( <i>Guiding Block</i> ) .....	19
Gambar 2. 11 Contoh Penerapan Ubin Pemandu .....	19
Gambar 2. 12 Jalur Pedestrian .....	19
Gambar 2. 13 Persyaratan Ramp .....	20
Gambar 2. 14 Varian Bentuk Ramp .....	20
Gambar 2. 15 Contoh Ramp Pada Koridor .....	20
Gambar 2. 16 Ukuran Parkir Mobil Untuk Penyandang Disabilitas .....	21
Gambar 2. 17 Lebar Pintu Serta Ruang Bebas Di Dalam Dan Di Luar Ruangan. 21	
Gambar 2. 18 Jenis Pegangan Pintu Yang Direkomendasikan .....	22
Gambar 2. 19 Contoh Warna Kontras Atau Pemuda Lain Pada Pintu Kaca .....	22
Gambar 2. 20 Potongan Vertical Tangga .....	23
Gambar 2. 21 Potongan Horizontal Tangga .....	23
Gambar 2. 22 Pegangan Rambatan (Handrail) .....	23
Gambar 2. 23 Anak Tangga Yang Direkomendasikan .....	24
Gambar 2. 24 Toilet Umum .....	24
Gambar 2. 25 Denah Toilet Disabilitas .....	25
Gambar 2. 26 Potongan Toilet Disabilitas .....	25
Gambar 2. 27 Pintu Toilet Disabilitas Dengan Material Daun Pintu Dari Logam 25	
Gambar 2. 28 Mekanisme <i>Panic Button</i> Pada Toilet Penyandang Disabilitas .....	26
Gambar 2. 29 Dimensi dan ruang bebas bak cuci tangan .....	26

Gambar 2. 30 Ukuran bak cuci tangan.....	26
Gambar 2. 31 Perletakan Bak Cuci Tangan Mudah Diakses Pengguna Kursi Roda .....	27
Gambar 2. 32 Dimensi Meja Pada Pusat Informasi .....	27
Gambar 2. 33 Area Ruang Tunggu Khusus Pengguna Kursi Roda .....	28
Gambar 2. 34 Peta Alternatif Lokasi 1 .....	29
Gambar 2. 35 Peta Alternatif Lokasi 2.....	30
Gambar 2. 36 Peta Alternatif Lokasi 3.....	31
Gambar 2. 37 Kumulo Creative Compound .....	34
Gambar 2. 38 UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya.....	35
Gambar 2. 39 Belajar Membaca Huruf Braille .....	36
Gambar 2. 40 Pelatihan Pijat/Terapi .....	36
Gambar 2. 41 Kerajinan Rajut .....	37
Gambar 2. 42 Menganyam Rotan .....	37
Gambar 2. 43 Memproduksi Bronjong .....	38
Gambar 2. 44 Tab Space .....	39
Gambar 2. 45 Galeri Pameran.....	39
Gambar 2. 46 Ruang Workshop .....	40
Gambar 2. 47 Aktivitas Kreatif.....	40
Gambar 3. 1 WYAH Art & Creative Space, Bali.....	46
Gambar 3. 2 Atap sirap WYAH Art & Creative Space, Bali.....	47
Gambar 3. 3 Pendestrian WYAH Art & Creative Space, Bali .....	47
Gambar 3. 4 Espaço Multiuso Cerratenses .....	48
Gambar 3. 5 Site Plan Espaço Multiuso Cerratenses.....	48
Gambar 3. 6 Jalur Khusus Bagi Penyandang Disabilitas.....	49
Gambar 3. 7 Area baca .....	49
Gambar 3. 8 Ruang serbaguna .....	50
Gambar 3. 9 Selasar Sunaryo Art Space .....	50
Gambar 3. 10 Interior Selasar Sunaryo Art Space .....	51
Gambar 3. 11 Ruang Pameran.....	51
Gambar 3. 12 Amphiteater Selasar Sunaryo Art Space.....	52

Gambar 4. 1 Peta Provinsi Aceh .....	56
Gambar 4. 2 Peta Kota Banda Aceh.....	56
Gambar 4. 3 Lokasi perancangan.....	57
Gambar 4. 4 Batasan Lokasi Perancangan.....	57
Gambar 4. 5 Landuse Kecamatan Kuta Alam.....	60
Gambar 4. 6 Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin.....	61
Gambar 4. 7 Analisa Pencapaian.....	62
Gambar 4. 8 Analisa Sirkulasi Tapak.....	63
Gambar 4. 9 Analisa Matahari .....	64
Gambar 4. 10 Vegetasi baru, unsur air serta penambahan kanopi shading.....	65
Gambar 4. 11 Memanfaatkan pengoptimalan dari cahaya matahari.....	65
Gambar 4. 12 Secondary skin dan kanopi.....	65
Gambar 4. 13 Analisis Air Hujan.....	66
Gambar 4. 14 <i>Drain Grid</i> .....	67
Gambar 4. 15 Tangki Air atau Tandon Air .....	67
Gambar 4. 16 Memanfaatkan air hujan dan water feature.....	67
Gambar 4. 17 Analisa Angin.....	68
Gambar 4. 18 Orientaasi bangunan.....	68
Gambar 4. 19 Sirkulasi dari vegtasi.....	69
Gambar 4. 20 Penambahan vegetasi untuk meminimalisir bau tidak sedap.....	69
Gambar 4. 21 Sirkulasi kebisingan.....	70
Gambar 4. 22 Vegetasi minimalisir kebisingan.....	70
Gambar 4. 23 Tata letak vegetasi peredam kebisingan .....	71
Gambar 4. 24 Analisa Vegetasi .....	71
Gambar 4. 25 Zonasi Makro .....	91
Gambar 4. 26 Zonasi Mikro .....	91
Gambar 4. 27 Organisasi Ruang Pengunjung .....	92
Gambar 4. 28 Organisasi Ruang Pengunjung .....	92
Gambar 4. 29 Organisasi Ruang Pengelola.....	93
Gambar 4. 30 Organisasi Ruang Service .....	93
Gambar 4. 31 Standar Ukuran Kendaraan Mobil.....	123

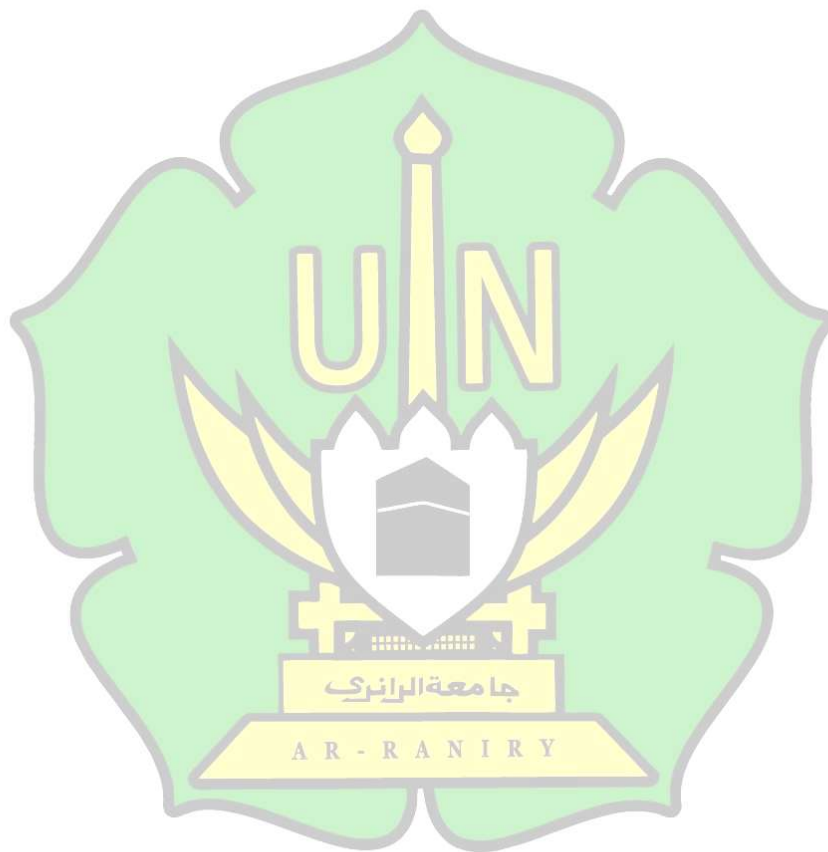
Gambar 4. 32 Standar Ukuran Kendaraan Bus/Truk .....	123
Gambar 4. 33 Standar Ukuran Kendaraan Sepeda Motor.....	124
Gambar 4. 34 Pola Parkir Paralel.....	124
Gambar 4. 35 Pola Parkir Paralel.....	124
Gambar 4. 36 Pola Parkir Sudut 30 <sup>0</sup> .....	125
Gambar 4. 37 Pola Parkir Sudut 30 <sup>0</sup> .....	125
Gambar 4. 38 Pola Parkir Sudut 45 <sup>0</sup> .....	126
Gambar 4. 39 Pola Parkir Sudur 45 <sup>0</sup> .....	126
Gambar 4. 40 Pola Parkir Sudut 60 <sup>0</sup> .....	127
Gambar 4. 41 Pola Parkir Sudut 60 <sup>0</sup> .....	127
Gambar 4. 42 Pola Parkir Sudut 90 <sup>0</sup> .....	128
Gambar 4. 43 Pola Parkir Sudut 90 <sup>0</sup> .....	128
Gambar 5. 1 Diagram konsep <i>Universal Design</i> .....	130
Gambar 5. 2 Zoning .....	133
Gambar 5. 3 Pencapaian Tapak.....	134
Gambar 5. 4 Gubahan massa.....	136
Gambar 5. 5 Ruang lobby, resepsionis, waiting area.....	137
Gambar 5. 6 Meja resepsionis.....	137
Gambar 5. 7 Konsep ruang pameran.....	138
Gambar 5. 8 Konsep etalase dan sirkulasi .....	139
Gambar 5. 9 Ruang tertutup pameran .....	139
Gambar 5. 10 Pajangan lukisan / fotografi.....	140
Gambar 5. 11 Ruang Workshop .....	140
Gambar 5. 12 Ruang Coffe Shop .....	141
Gambar 5. 13 Ruang Souvenir .....	142
Gambar 5. 14 Ruang Mushalla.....	142
Gambar 5. 15 Ruang Informasi.....	143
Gambar 5. 16 Meja pajangan ramah disabilitas .....	143
Gambar 5. 17 a) <i>Paving flag</i> , b) <i>guiding block</i> , c) <i>grass block</i> , d) ramp .....	144
Gambar 5. 18 Water feature .....	145
Gambar 5. 19 a). pohon trembesi, b). pohon Ketapang kencana .....	146

Gambar 5. 20 Pohon palem dan Tapak Dara ( <i>Catharanthus roseus</i> ).....	146
Gambar 5. 21 Lantana Kuning dan Ararea.....	147
Gambar 5. 22 Landep dan Spatipilum.....	147
Gambar 5. 23 Pondasi Tapak.....	148
Gambar 5. 24 kolom baja silinder.....	148
Gambar 5. 25 Kolom dan balok beton bertulang.....	148
Gambar 5. 26 Contoh penerapan atap.....	149
Gambar 5. 27 Konsep jaringan air bersih.....	150
Gambar 5. 28 Konsep sistem air hujan.....	150
Gambar 5. 29 Konsep jaringan air kotor.....	151
Gambar 5. 30 Skema Jaringan instalasi sampah.....	152
Gambar 5. 31 Alat deteksi (smoke detector).....	152
Gambar 5. 32 Sprinkler.....	153
Gambar 5. 33 Fire Hydrant dan fire extinguisher.....	153
Gambar 5. 34 Sistem fire alarm.....	153
Gambar 5. 35 Konsep keamanan CCTV(Closed Circuit Television).....	154
Gambar 6. 1 Site Plan.....	155
Gambar 6. 2 Layout Plan.....	155
Gambar 6. 3 Potongan Kawasan.....	156
Gambar 6. 4 Denah Exhibition.....	156
Gambar 6. 5 Denah Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	157
Gambar 6. 6 Denah Workshop Digital & Latte Art.....	157
Gambar 6. 7 Denah Workshop Seni Pertunjukkan & Musik.....	158
Gambar 6. 8 Denah Amphiteater Outdoor.....	158
Gambar 6. 9 Denah Pengelola.....	159
Gambar 6. 10 Denah Pusat Informasi.....	159
Gambar 6. 11 Denah Mushalla.....	160
Gambar 6. 12 Denah Café.....	160
Gambar 6. 13 Denah Toilet Umum.....	161
Gambar 6. 14 Denah Post Jaga.....	161
Gambar 6. 15 Denah Bak Sampah.....	162

Gambar 6. 16 Tampak Depan & Belakang Exhibition.....	162
Gambar 6. 17 Tampak Kanan & Kiri Exhibition .....	163
Gambar 6. 18 Tampak Depan & Belakang Workshop Seni Kriya & Lukisan....	163
Gambar 6. 19 Tampak Kanan & Kiri Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	164
Gambar 6. 20 Tampak Depan & Belakang Workshop Digital & Latte Art.....	164
Gambar 6. 21 Tampak Kanan & Kiri Workshop Digital & Latte Art .....	165
Gambar 6. 22 Tampak Depan & Belakang Workshop Seni Pertunjukkan.....	165
Gambar 6. 23 Tampak Kanan & Kiri Workshop Seni Pertunjukkan .....	166
Gambar 6. 24 Tampak Depan & Belakang Amphiteater Outdoor .....	166
Gambar 6. 25 Tampak Kanan & kiri Amphiteater Outdoor.....	167
Gambar 6. 26 Tampak Depan & Belakang Pengelola.....	167
Gambar 6. 27 Tampak Kanan & Kiri Pengelola .....	168
Gambar 6. 28 Tampak Pusat Informasi.....	168
Gambar 6. 29 Tampak Depan & Belakang Mushalla.....	169
Gambar 6. 30 Tampak Kanan & Kiri Mushalla .....	169
Gambar 6. 31 Tampak Café.....	170
Gambar 6. 32 Tampak Depan & Belakang Post Satpam.....	170
Gambar 6. 33 Tampak Kanan & Kiri Post Satpam .....	171
Gambar 6. 34 Tampak Depan & Belakang Bak Sampah .....	171
Gambar 6. 35 Tampak Kanan & Kiri Bak Sampah.....	172
Gambar 6. 36 Potongan A-A Exhibition .....	172
Gambar 6. 37 Potongan B-B Exhibition .....	173
Gambar 6. 38 Potongan A-A Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	173
Gambar 6. 39 Potongan B-B Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	174
Gambar 6. 40 Potongan A-A Post Satpam .....	174
Gambar 6. 41 Potongan B-B Post Satpam .....	175
Gambar 6. 42 Detail Fasade Exhibition .....	175
Gambar 6. 43 Detail Ramp .....	176
Gambar 6. 44 Rencana Pondasi Exhibition.....	176
Gambar 6. 45 Rencana Sloof Exhibition.....	177
Gambar 6. 46 Rencana Kolom Exhibition .....	177

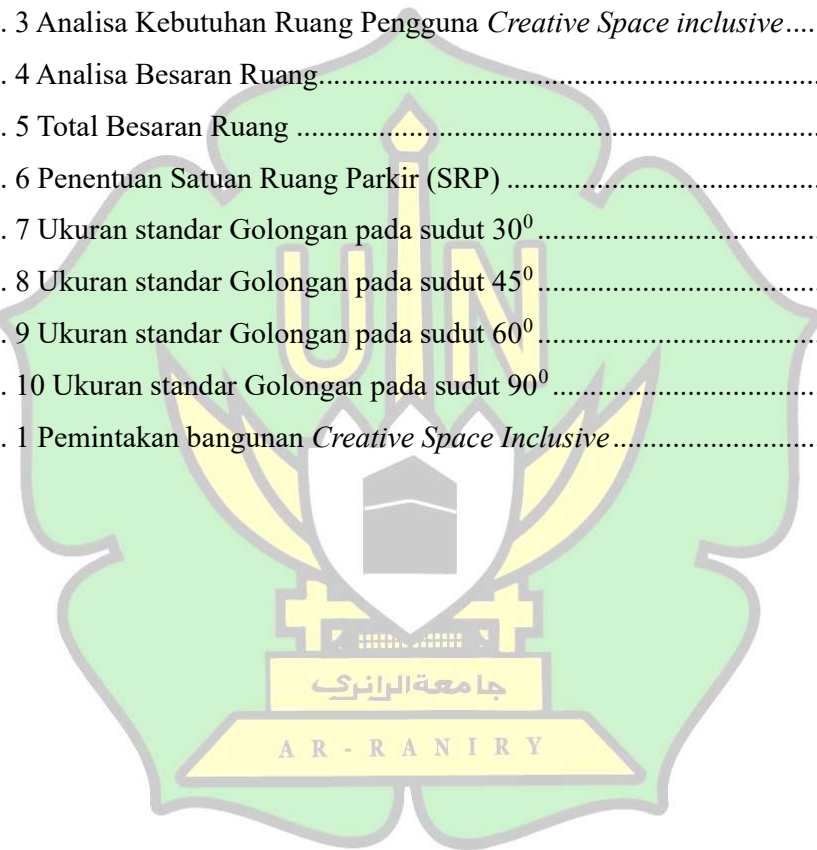
Gambar 6. 47 Rencana Balok Exhibition.....	178
Gambar 6. 48 Rencana Rink Balk Exhibition.....	178
Gambar 6. 49 Rencana Pola Lantai Exhibition.....	179
Gambar 6. 50 Rencana Pondasi Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	179
Gambar 6. 51 Rencana Sloof Workshop Seni Kriya & Lukisan.....	180
Gambar 6. 52 Rencana Kolom Workshop Seni Kriya & Lukisan .....	180
Gambar 6. 53 Rencana Rink Balk Workshop Seni Kriya & Lukisan .....	181
Gambar 6. 54 Detail Pondasi Exhibition.....	181
Gambar 6. 55 Rencana Kusen Pintu & Jendela .....	182
Gambar 6. 56 Detail Kusen Pintu .....	182
Gambar 6. 57 Detail Kusen Pintu & Jendela .....	183
Gambar 6. 58 Rencana Atap Exhibition.....	183
Gambar 6. 59 Detail Kuda-Kuda .....	184
Gambar 6. 60 Rencana Atap Workshop .....	184
Gambar 6. 61 Rencana Instalasi Titik Lampu.....	185
Gambar 6. 62 Rencana Instalasi Air Bersih.....	185
Gambar 6. 63 Rencana Instalasi Air Kotor .....	186
Gambar 6. 64 Rencana Instalasi Air Hujan.....	186
Gambar 6. 65 Rencana Instalasi Sprinkler & Hydrant.....	187
Gambar 6. 66 Rencana Instalasi Penghawaan.....	187
Gambar 6. 67 Detail Septitank.....	188
Gambar 6. 68 Perspektif Exterior .....	188
Gambar 6. 69 Perspektif Parkir Disabilitas.....	189
Gambar 6. 70 Perspektif Amphiteater Outdoor.....	189
Gambar 6. 71 Perspektif Area Istirahat.....	190
Gambar 6. 72 Perspektif Signage.....	190
Gambar 6. 73 Perspektif Area Teduh .....	191
Gambar 6. 74 Perspektif Area Taman .....	191
Gambar 6. 75 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan .....	192
Gambar 6. 76 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan .....	192
Gambar 6. 77 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan .....	193

Gambar 6. 78 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya .....	193
Gambar 6. 79 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya .....	194
Gambar 6. 80 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya .....	194
Gambar 6. 81 Perspektif Interior Area Staff .....	195
Gambar 6. 82 Perspektif Interior Area Staff .....	195



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Kelayakan Tapak .....	33
Tabel 2. 2 Kesimpulan Studi Banding Objek.....	40
Tabel 3. 1 Strategi Pencapaian Prinsip Pendekatan .....	43
Tabel 3. 2 Studi Banding Tema Sejenis.....	55
Tabel 4. 1 Pemilihan Vegetasi .....	72
Tabel 4. 2 Analisa Kapasitas Pengguna.....	75
Tabel 4. 3 Analisa Kebutuhan Ruang Pengguna <i>Creative Space inclusive</i> .....	76
Tabel 4. 4 Analisa Besaran Ruang.....	95
Tabel 4. 5 Total Besaran Ruang .....	122
Tabel 4. 6 Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP) .....	122
Tabel 4. 7 Ukuran standar Golongan pada sudut 30 <sup>0</sup> .....	125
Tabel 4. 8 Ukuran standar Golongan pada sudut 45 <sup>0</sup> .....	126
Tabel 4. 9 Ukuran standar Golongan pada sudut 60 <sup>0</sup> .....	127
Tabel 4. 10 Ukuran standar Golongan pada sudut 90 <sup>0</sup> .....	128
Tabel 5. 1 Pemintakan bangunan <i>Creative Space Inclusive</i> .....	132



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman dan tuntutan globalisasi telah mendorong lahirnya berbagai sektor baru dalam Pembangunan, salah satunya itu adalah dalam sektor ekonomi kreatif. Di Aceh, industri kreatif menjadi sektor potensial yang mulai berkembang dan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui pemanfaatan kreatifitas, keterampilan, dan bakat individu dalam menghasilkan produk dan jasa yang memiliki nilai berkelanjutan. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh mulai dari sektor kriya, kuliner, serta seni pertunjukan menjadi subsektor yang paling berkembang dan banyak diminati oleh Masyarakat Aceh.

Kreatifitas adalah hak setiap individu baik penyandang disabilitas maupun non-disabilitas, untuk mengembangkan kreatifitas dalam upaya bertahan hidup dan meningkatkan kualitas diri. Namun, hingga saat ini belum ada pemberdayaan atau pusat perkembangan kreatifitas untuk penyandang disabilitas.

Penyandang disabilitas merupakan bagian masyarakat yang memiliki hak dan potensi untuk berkembang seperti yang lain, namun mereka masih menghadapi keterbatasan ruang untuk berekspresi, mengembangkan keterampilan serta berbagai hambatan dalam mengakses fasilitas publik. Berdasarkan Data Dinas Sosial Aceh tahun 2022, tercatat sebanyak 15.808 penyandang disabilitas. Jumlah tersebut mengalami peningkatan dalam setiap tahunnya. Berdasarkan Data Dinas Sosial Aceh pada tahun 2024, terdapat sekitar 19.220 jiwa penyandang disabilitas di Aceh, berdasarkan jenis disabilitas antaranya, disabilitas fisik sebanyak 4.484 , disabilitas fisik/mental 1.617, disabilitas mental/jiwa 7.823, disabilitas netra/buta 2782, disabilitas rungu/wicara 906, dan disabilitas lainnya 1608.

Situasi ini juga tidak terlepas dari persoalan minimnya peluang kerja bagi penyandang disabilitas, seperti diterbitkan oleh Kompas (2023), mencatat bahwa banyak penyandang disabilitas di Aceh mengalami kesulitan dalam memperoleh pekerjaan karena terbatasnya lapangan kerja yang ramah disabilitas. Meski sudah

ada Qanun Aceh No.7 Tahun 2014 tentang ketenagakerjaan, yang mewajibkan kuota kerja bagi penyandang disabilitas, Undang-Undang No.8 Tahun 2016 penyandang disabilitas, serta Perwal Aceh No.1 Tahun 2019 Pemenuhan hak penyandang disabilitas. Namun, berbagai aturan tersebut masih belum berjalan optimal dalam penerapannya. Di sisi lain, dalam berita Koran Aceh (2024) Teuku Irwan Djohan menyampaikan bahwa akan mendukung inklusivitas kerja dan pengembangan ekonomi kreatif bagi penyandang disabilitas dan generasi muda. Ia juga menegaskan akan ada rencana pembentukan Banda Aceh Creative, sebagai pusat pelatihan profesi dan ruang ekspresi kreatif.

Maka dari itu, Perancangan *Creative Space* ini adalah sebuah bentuk ruang kreatif yang dirancang untuk memberikan kesempatan yang setara bagi penyandang disabilitas dalam mengakses, dan mengembangkan potensi kreatifnya secara bebas dan mandiri. Ini menjadi langkah yang tepat untuk menjadi solusi dalam membantu pertumbuhan sektor ekonomi kreatif bagi penyandang disabilitas. Fasilitas ini akan menjadi wadah kolaborasi sosial yang mengedepankan kesetaraan akses dalam bangunan. Untuk mewujudkan ruang yang ramah bagi semua kalangan dapat maksimalkan *Universal Design*.

*Universal Design* adalah suatu penerapan konsep untuk menghasilkan sebuah fasilitas dan juga produk yang bisa digunakan semua orang tanpa adanya keterbatasan fisik, memandang usia, dan lainnya. (Harahap, Gambiro, and Adiputra 2020). Selain itu, pengalaman visual bangunan yang di interpretasikan dari arsitektur kontemporer dapat menciptakan suasana ruang yang lebih terbuka dan mendukung kenyamanan secara emosional bagi pengguna.

Arsitektur kontemporer merupakan gaya desain yang selalu berkembang dengan seiring perkembangan zaman, mencerminkan bahwa kreatifitas manusia itu tidak ada batasnya dan akan selalu berkembang pada bangunan. Penerapan desain ini dapat diciptakan melalui bentuk bangunan yang dinamis dengan ruang yang fungsional berbagai kegiatan kreatif, dan fleksibilitas terhadap penggunanya. Selain itu, arsitektur kontemporer memiliki desain yang adaptif, serta mempresentasikan nilai-nilai kemajuan dan keberagaman yang selaras dengan semangat inklusivitas.

Maka hal ini, sejalan dengan *Universal design* yang menekankan pada efektivitas penggunaan ruang secara adil, *inclusive*, serta berkelanjutan dari segi sosial.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh merupakan langkah dalam menyediakan ruang publik yang dapat diakses, digunakan, dan dinikmati oleh semua kalangan, khususnya penyandang disabilitas. Ruang ini dirancang tidak hanya sebagai wadah aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan, interaksi sosial, serta menjadi media edukasi masyarakat terhadap pentingnya kesetaraan dan inklusi sosial. Melalui pendekatan *Universal Design* yang didukung dengan desain arsitektur kontemporer. Selain itu, *Creative Space Inclusive* ini diharapkan mampu berperan sebagai penggerak perubahan sosial yang mendorong peningkatan partisipasi penyandang disabilitas dalam ekonomi kreatif, serta memperkuat kesadaran Masyarakat akan pentingnya keberagaman dalam perancangan ruang. Ruang ini tidak hanya mewadahi aktivitas kreatif, tetapi juga menjadi simbol dari komitmen Kota Banda Aceh terhadap terciptanya lingkungan perkotaan yang inklusif, berkeadilan, serta berkelanjutan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat beberapa masalah dari perancangan ini yaitu:

1. Bagaimana menciptakan *Creative Space* yang dapat diakses dan digunakan secara setara oleh penyandang disabilitas di Banda Aceh?
2. Bagaimana penerapan prinsip *universal design* dapat digabungkan ke dalam desain *Creative Space* yang *inclusive*?
3. Bagaimana tata letak bangunan dan ruang dalam dapat menunjang aktivitas kreatif serta memudahkan aksesibilitas pengguna disabilitas?

## 1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini jika dilihat dari permasalahan diatas ialah:

1. Merancang *Creative Space* yang *inclusive* dan dapat diakses oleh penyandang disabilitas di Banda Aceh.
2. Menerapkan prinsip *universal design* dalam perancangan ruang yang ramah disabilitas, baik dari segi fungsi, sirkulasi, serta elemen-elemen pendukung.
3. Mewadahi berbagai aktivitas kreatif, sosial, dan pemberdayaan ekonomi yang dapat mendorong partisipasi aktif penyandang disabilitas.
4. Mendukung terciptanya *Creative Space* yang mendorong kesetaraan, interaksi sosial, serta pemahaman Masyarakat terhadap pentingnya inklusi.

#### 1.4 Pendekatan Perancangan

Adapun pendekatan yang diterapkan dalam perancangan *Creative Space Inclusive* Kota Banda Aceh ini mencakup :

1. Pendekatan *Universal Design*.  
menciptakan ruang yang mudah diakses dan digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas, tanpa perlu modifikasi khusus. Prinsip universal design memastikan kenyamanan, keselamatan, serta mendukung interaksi dan orientasi ruang yang *inclusive*.
2. Pendekatan fungsional dan adaptif ruang.  
Dirancang fleksibel untuk mengakomodasi berbagai aktivitas, seperti pelatihan, kolaborasi, dan pameran. Penataan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta mendukung kemudahan mobilitas dan perubahan fungsi secara dinamis, sesuai kebutuhan penyandang disabilitas dan non-disabilitas.

Pendekatan diatas ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan kreatif yang terbuka, dan *inclusive*. Untuk memperkuat ekspresi arsitektural yang adaptif dan kontekstual. Perancangan ini menggunakan desain Arsitektur Kontemporer yang identik dengan keterbukaan, adaptif, serta mendukung perkembangan teknologi dan kebutuhan masa kini. Maka, dengan perpaduan kedua ini, *Creative Space Inclusive* ini mampu menjadi fasilitas public yang menyatukan fungsionalitas, estetika, serta nilai inklusivitas dalam satu kesatuan ruang yang ramah bagi semua kalangan.

## 1.5 Batasan Perancangan

Batasan pada perancangan *Creative Space inclusive* ini meliputi :

1. Perancangan akan memfokuskan pada pendekatan *universal design* yaitu fasilitas yang ramah bagi semua kalangan Masyarakat, Termasuk disabilitas,
2. Batasan usia para pengguna pusat *Creative Space inclusive* ini adalah dengan usia remaja sampai lansia, termasuk penyandang disabilitas,
3. Perancangan ini hanya akan difokuskan pada wilayah Banda Aceh.
4. Batasan skala kegiatan

Batasan kegiatan yang ada di *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh antara lain:

a) Sosial

*Creative Space Inclusive* ini mengakomodasi pengguna dengan berbagai kebutuhan, termasuk penyandang disabilitas

b) Pendidikan

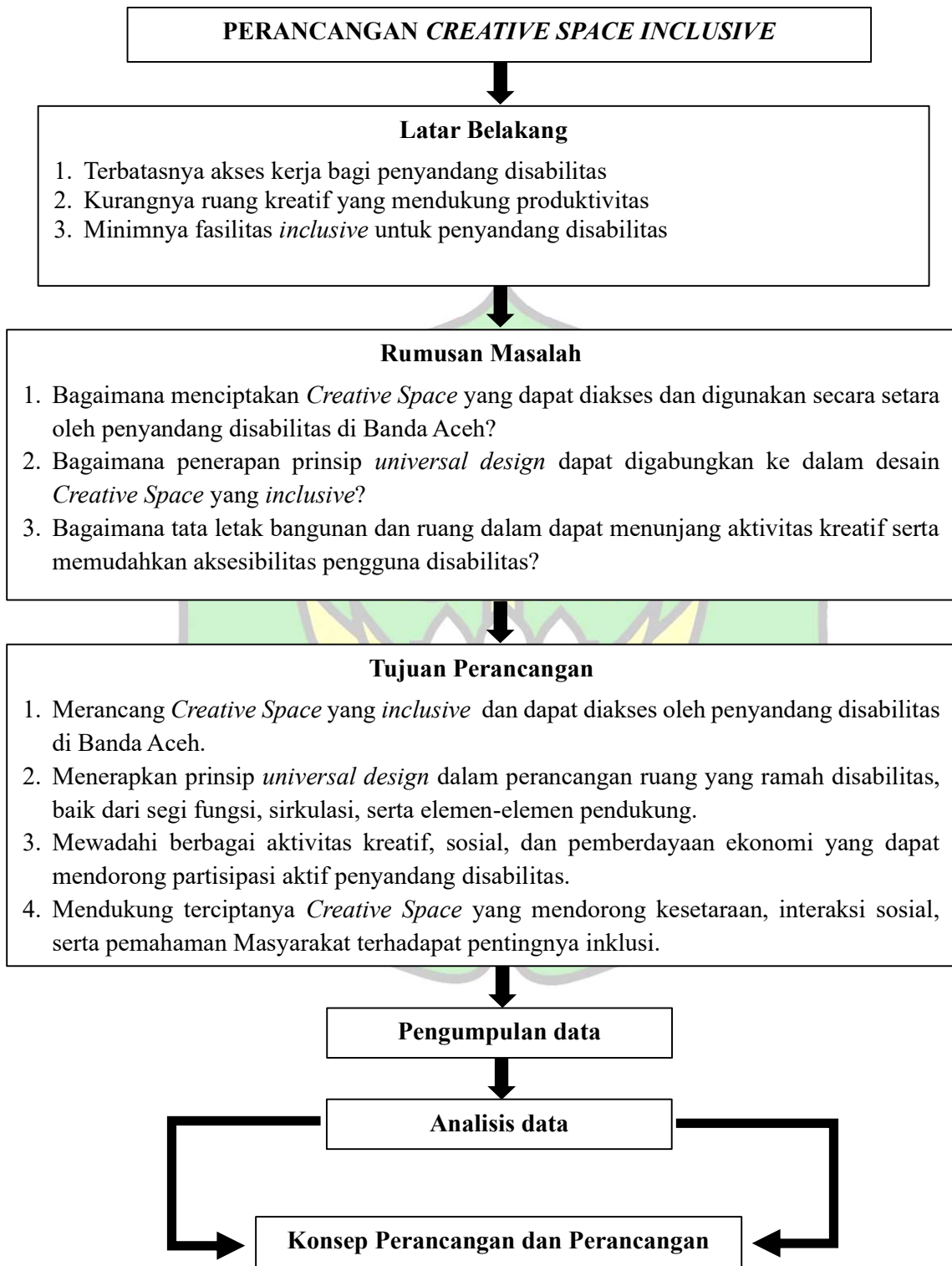
Memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas para remaja dan dewasa bagi penyandang disabilitas

c) Ekonomi

Sebagai Upaya dalam meningkatkan pendapatan dan perekonomian kreatif



## 1.6 Kerangka Berpikir



## **1.7 Sistematika Laporan**

Adapun sistematika dalam penulisan laporan seminar perancangan ini yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang perancangan, Masalah perancangan, Tujuan perancangan, Pendekatan, Batasan Perancangan, Kerangka berpikir, dan Sistematika laporan.

### **BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN**

Berisi tentang pengertian dan tinjauan tentang objek perancangan, studi banding bangunan sejenis, data mengenai lokasi perancangan, termasuk rencana tata ruang wilayah yang didalamnya berisi KDB, KLB.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Berisi tentang tinjauan tema, interpretasi tema dan studi banding objek sejenis. Sehingga Kesimpulan tentang penjelasan tema

### **BAB IV ANALISIS**

Berisi tentang informasi yang telah dikumpulkan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan, analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak dan konsep perancangan bangunan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi segala Kumpulan referensi yang digunakan di dalam penulisan ini.

## BAB II

### DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

#### 2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan

##### 2.1.1 Pengertian *Creative Space*

*Creative Space* dapat diartikan sebagai wadah yang bersifat dalam bentuk nyata (fisik), atau virtual (tidak secara fisik), Dimana wadah inilah yang dapat mengumpulkan komunitas dan orang-orang kreatif di dalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Presentasi, *workshop, sharing, meeting, event*, promosi karya pameran, *working space, tutorial class, art performance* termasuk kedalam kegiatan utama yang diwadahi oleh sebuah *creative space*. (Dewi, 2016: 29).

*Creative Space* adalah suatu tempat maupun wadah untuk pengembangan berbagai macam ide, yang dimana dapat berupa ide bisnis, teknologi, seni, dan ide lainnya (Dewi, 2016). *Creative space* juga dapat diartikan sebagai ruang publik yang memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya (Edy Darmawan 2007: 2).

*Creative space* adalah untuk memfasilitasi seperti kolaborasi antar komunitas, atau orang kreatif dengan pengembangan dan institusi kreatif maupun non-kreatif, sebagai media komunikasi dan memperluas jaringan, memberikan apresiasi pada komunitas atau orang yang telah berkarya dan berinovasi.

##### 2.1.2 Aktivitas dan Fasilitas *Creative Space*

Berbagai fungsi tersebut lebih jelas sebagai berikut:

## A. Fungsi Primer

Fungsi primer dalam *Creative space* adalah fungsi utama yang harus dalam perancangan ini dan mencakup fasilitas-fasilitas yang secara langsung terkait dengan konsep tersebut, seperti berikut ini:

### 1. Studio

Ruang ini dapat digunakan oleh semua kalangan termasuk penyandang disabilitas sebagai *co-working space*, serta berfungsi sebagai tempat instalasi karya, workshop, pameran, studio multimedia, dan lain-lain.

### 2. *Co-Working space* (Ruang Kerja Bersama)

Ruang ini digunakan untuk diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi ide, Desainnya ini harus yang inklusif dan ramah bagi semua pengguna, termasuk mereka yaitu penyandang disabilitas untuk fungsi memperbaiki dan mengembangkan ide-ide.

## B. Fungsi Sekunder

Dalam *Creative space* ini meliputi area komunal indoor dan outdoor yang bertujuan untuk berbagi ide dan membantu hubungan secara santai. Area ini juga dapat diakses bagi semua pengguna dan dapat membantu pengguna merasa nyaman dan produktif.

## C. Fungsi Penunjang

Dalam perancangan mencakup fasilitas yang mendukung kelancaran fungsi primer dan fungsi sekunder, seperti kantor dan kafe. Fungsi ini akan menunjang kehadiran pengguna dan pengunjung serta memastikan bahwa seluruh kegiatan dalam *creative space* ini berjalan dengan baik dan optimal.

### 2.1.3 Bentuk *Creative Space*

*Creative space* juga dikelompokkan berdasarkan bentuk usahanya, antara lain:

1. Struktural : bentuk ini kemudian dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu *creative space* yang dibentuk atas dasar profit/private dan atas dasar non-profit/sosial.
2. Sektor : bentuk ini kemudian dibagi menjadi 2 jenis yaitu *multidisciplinary creative space* (gabungan beberapa jenis komunitas dalam satu tempat baik itu di bidang kreatif, teknologi, budaya, sosial dan bisnis).
3. Pelayanan : Bentuk ini menawarkan pelayanan fasilitas yang lengkap mulai dari ruangan hingga event/kegiatan (Dewi, 2018: 30).

#### 2.1.4 Landasan Teori *Creative Space*

Menurut teori *creative space* dari jurnal *Design Principles for creative space*, dengan ruang sebagai berikut :

1. Personal Space  
Ruang yang digunakan sebagai proses belajar yang mengajak pengguna untuk berkonsentrasi, berpikir, merefleksikan diri dan menghindari gangguan-gangguan dari sekitar dan mengutamakan ketenangan. Difungsikan untuk mengembangkan diri secara individual.
2. Collaboration Space  
Ruang yang mengutamakan kolaborasi antar pengguna digunakan untuk melakukan workshop, berdiskusi Bersama. Difungsikan sebagai ruang yang mengutamakan sosialisasi antar pengguna.
3. Persentation Space  
Ruang yang digunakan untuk membagikan dan menampilkan hasil karya, ide, dan penampilan yang bersifat satu arah kepada pengunjung.
4. Making Space  
Digunakan untuk pengguna bereksperimen dan bereksplorasi. Di fungsikan agar pengguna dapat bereksplorasi sekaligus bersosialisasi dengan sesama pengguna yang lain.
5. Transition Space

Sebagai ruang penghubung dan peralihan yang digunakan untuk beristirahat, berekreasi dan sebagai area sirkulasi.

### **2.1.5 Pengertian *Inclusive***

Menurut *British Standard Institute* (2005) Desain *inclusive* merupakan desain produk utama atau layanan yang dapat diakses, dan digunakan semua orang tanpa perlu adaptasi khusus. *Inclusive* adalah sebuah pendekatan menyeluruh dalam arsitektur dengan melihat dari kesetaraan hak setiap individu dalam menikmati sebuah Kawasan. Inklusif ini menjadi salah satu solusi yang mempunyai permasalahan pada aksesibilitas khususnya bagi para penyandang disabilitas. Sehingga pada *inclusive* ini memberikan manfaat bagi sesamanya dengan merancang yang menghasilkan produk dan lingkungan yang bisa dikenali oleh setiap orang dengan bekerja Bersama pengguna untuk menghilangkan hambatan dalam hal Teknik, sosial dan proses ekonomi yang mendukung dalam bangunan dan desain (Newton, Ormerad, 2003).

#### **2.1.5.1 *Inclusive* Sosial**

*Inclusive* sosial adalah suatu kondisi dalam masyarakat dimana setiap individu, tanpa memandang perbedaan fisik ekonomi, sosial, dan budaya, mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara penuh dan setara dalam kehidupan sosial. *Inclusive* sosial ini artinya semua orang berhak merasa masuk dan diterima di Masyarakat atau komunitas. (Hilary Silver).

#### **2.1.5.2 *Inclusive* Fisik (Arsitektur/desain)**

*Inclusive* fisik dalam konteks desain adalah pendekatan dalam merancang lingkungan seperti bangunan, ruang publik, dan fasilitas umum agar dapat diakses, digunakan, dan dinikmati oleh semua orang dengan setara tanpa memandang fisik.

Arsitektur mempunyai peran besar dalam mendukung pemerintah dan Masyarakat untuk menyediakan tempat yang nyaman dan mudah diakses bagi disabilitas. Dalam bidang arsitektur, sangat penting untuk menyesuaikan desain

dengan kebutuhan, kemampuan, dan kesetaraan pengguna yang diterapkan melalui Universal desain (The National Disability Authority, 2024).

### **2.1.6 Pengertian Disabilitas**

Menurut WHO (World Health Organization) disabilitas merupakan pelemahan, keterbatasan aktivitas, dan halangan dalam berpartisipasi. Pelemahan berarti adanya masalah yang terjadi pada fungsi tubuh, keterbatasan aktivitas berarti mengalami kesulitan pada seseorang dalam melakukan kegiatan atau aksi, sedangkan halangan berpartisipasi berarti sebuah masalah yang dihadapi oleh seseorang dalam menjalani hidupnya. Undang-undang nomor 8 tahun 2016 pasal 1 ayat 1 mendefinisikan penyandang disabilitas sebagai setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan sensorik dalam jangka waktu yang lama dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk partisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

### **2.1.7 Jenis-Jenis Penyandang Disabilitas**

Undang-undang nomor 4 tahun 1997 tentang penyandang disabilitas cacat (perpres, 1997), terbagi dua kategori dalam disabilitas yaitu disabilitas permanen dan semi permanen berikut pembagian jenis disabilitas yaitu :

#### **A. Disabilitas permanen**

##### **1. Tuna Daksa**

Menurut martin (2012) Tuna daksa berasal dari kata “Tuna” yang berarti rugi, kurang dan “Daksa” berarti tubuh. Hal ini disebabkan karena seringkali terdapat gangguan Kesehatan, sebagai contoh, otak adalah pusat control seluruh tubuh manusia, apabila ada sesuatu yang salah pada otak dapat mengakibatkan sesuatu fisik/tubuh pada emosi atau terhadap fungsi-fungsi mental, luka yang terjadi pada bagian otak baik sebelum, pada saat, maupun sesudah kelahiran, menyebabkan retardasi dari mental (tunagrahita).

## 2. Tuna Netra

Menurut Martin (2012) Tunanetra adalah individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan tunanetra dapat diklasifikasikan kedalam dua golongan yaitu: buta total (Blind) dan low vision. Definisi Tunanetra menurut Kaufman & Hallahan adalah individu yang memiliki lemah penglihatan atau akurasi penglihatan kurang dari 6/60 setelah dikoreksi atau tidak lagi memiliki penglihatan. Karena tunanetra memiliki keterbatasan dalam indra penglihatan maka proses pembelajaran menekankan pada alat indra yang lain yaitu indra peraba dan indra pendengaran.

## 3. Tuna Rungu

Tuna Rungu merupakan penyandang difabel yang terisolasi karena jauh dari jangkauan. Tuna Rungu dapat berkomunikasi dengan kata-kata yang tertulis (audio) dan tanda yang terlihat (visual). Secara visual mereka tidak terlihat memiliki perbedaan kemampuan karena tidak ada peralatan khusus untuk mereka beraktifitas. Beberapa orang tuna rungu total, beberapa orang juga susah dalam mengalami pendengaran dan beberapa dapat mendengar di ruang- ruang tertentu tanpa suara yang ambient. Beberapa hal yang menjadi tanda guna Tuna Rungu seperti alarm, telepon, bel pintu yang berupa lampu yang berkedip. (Harkness, S. P. (1976)).

## 4. Tuna Wicara

Tuna wicara adalah ketidakmapuan seseorang untuk berbicara, orang dengan gangguan bicara biasanya berkomunikasi menggunakan simbol-simbol tertentu.

## 5. Tuna Grahita

Tunagrahita adalah istilah yang sering digunakan untuk menyebut seseorang yang memiliki keterbatasan mental atau perkembangan mental yang agak tertinggal. Dilihat dari katanya, tuna itu adalah merugi sedangkan grahita itu adalah pikiran. (Ashman dalam Mangunsong, 2009).

## B. Disabilitas semi permanen ( sementara)

Adapun untuk jenis disabilitas yang semi permanent (sementara) diantaranya sebagai berikut :

### 1. Cedera Tulang

Cedera patah tulang atau ligament yang dapat sembuh dengan perawatan medis atau fisioterapi, tetapi bisa mempengaruhi mobilitas untuk jangka waktu tertentu.

### 2. Keterbatasan Mobilitas Sementara

Kondisi seperti kaki terkilir, cedera otot yang mengganggu Gerakan dan mobilitas, namun bisa membaik dengan waktu dan perawatan

### 3. Ibu Hamil

Mengalami beberapa kondisi sementara yang mempengaruhi Kesehatan atau mobilitas mereka selama kehamilan. Meskipun tidak semua kondisi ini dikategorikan sebagai disabilitas, beberapa masalah Kesehatan yang timbul selama kehamilan bisa menyebabkan keterbatasan fungsi tubuh untuk sementara waktu.

## 2.1.8 Penanganan Untuk Penyandang Disabilitas

Dalam penanganan ini dapat dilakukan berupa bimbingan atau pengarahan dan pelatihan, pengesahan kreatifitas bagi disabilitas, dengan tujuan agar mereka dapat menerima dan memiliki semangat hidup untuk berjuang kedepannya.

Pada bangunan *Creative space Inclusive* ini lebih mengkhhususkan kepada kaum penyandang disabilitas yang mengalami keterbatasan fisik seperti tuna daksa, tuna netra, tuna rungu, tuna wicara, dan tuna grahita dengan Batasan usia remaja sampai lansia

## 2.1.9 Standar dan Aksesibilitas *Creative Space* Bagi Disabilitas

Bangunan *Creative space* ini harus aksesibel dan dapat digunakan oleh semua kalangan termasuk penyandang disabilitas. Setiap jenis disabilitas mempunyai Batasan mengenai apa yang mereka dapat lakukan dan yang mereka tidak dapat

lakukan. Disabilitas terbagi menjadi beberapa golongan, yaitu sensorik, manipulatori, lokomotor, atau kombinasi. (Harkness, S. P. (1976).)

1. Disabilitas sensorik adalah kaum tuna netra, tuna rungu, dan tuna wicara
2. Disabilitas manipulator adalah yang mengalami keterbatasan dalam menggunakan satu atau kedua tangannya.
3. Disabilitas lokomotor adalah mereka yang mengalami kesulitan dalam mobilitas (yang menggunakan tongkat, penguat kaki, atau kursi roda).
4. Disabilitas kombinasi, adalah mereka yang mengalami disabilitas tidak hanya pada satu anggota gerak tubuhnya, missal tangan dan kaki.

Beberapa pada standar perancangan ini lebih mengacu pada pengguna kursi roda (disabilitas lokomotor). Pengguna kursi roda ini memiliki kebutuhan ruang untuk mobilitas yang paling luas.

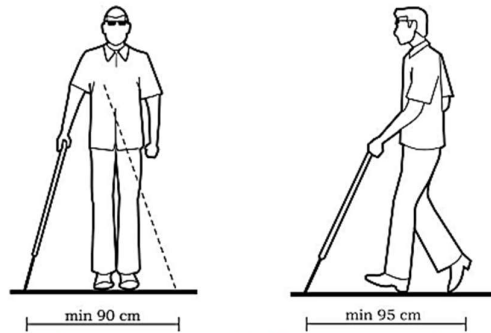
Dalam pasal 4, ayat (2) permen PUPR No 14/Prt/M/2017 tentang persyaratan kemudahan bangunan dengan menjelaskan penerapan prinsip desain universal pada lingkup aksesibilitas yaitu.

1. Keselamatan, yaitu setiap bangunan yang bersifat umum di lingkungan harus memperhatikan keselamatan setiap orang
2. Kenyamanan, yaitu setiap orang dapat menjangkau semua tempat atau bangunan publik dalam suatu lingkungan
3. Kegunaan, yaitu setiap orang harus dapat menggunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat alami.
4. Kemandirian, yaitu setiap orang harus dapat menjangkau, memasuki dan menggunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat publik dalam suatu lingkungan tanpa perlu bantuan orang lain.

Berikut standar dimensi kebutuhan dasar dan standar perancangan guna mencapai kenyamanan secara fisik bagi semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas:

A. Ukuran Dasar ruang

Dimensi dasar ruang 3 dimensi (Panjang, lebar, dan tinggi) mengacu pada ukuran tubuh manusia dewasa, peralatan yang digunakan oleh penyandang disabilitas, dan ruang yang dibutuhkan,

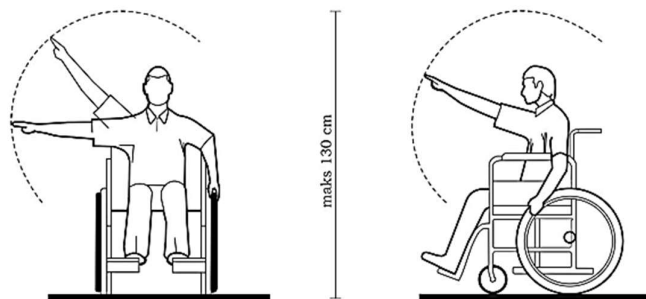


Gambar 2. 1 Jangkauan Ke Depan dan Ke Samping Menggunakan Tongkat  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



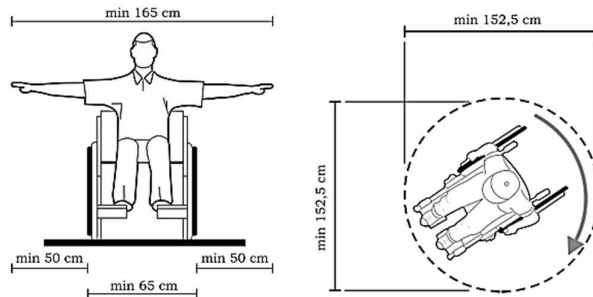
Gambar 2. 2 Dimensi Kursi Roda

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



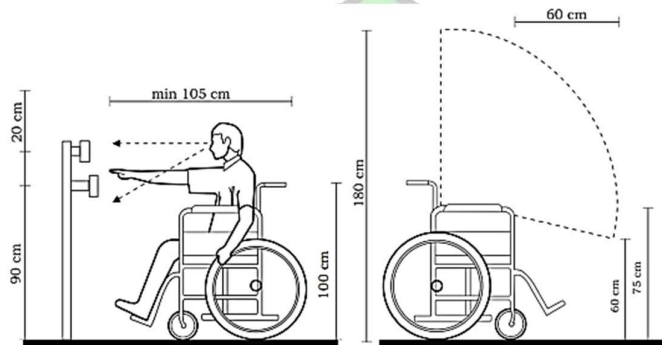
Gambar 2. 3 Ruang Gerak Kursi Roda

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 4 Ruang Gerak Dan Diameter Manuver Kursi Roda

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

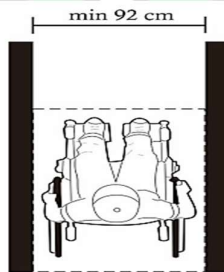


Gambar 2. 5 Jangkauan Perletakan Benda

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

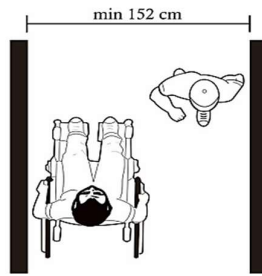
B. Area Berjalan (*public Walks*)

Area berjalan untuk penyandang disabilitas meminimalisir adanya hambatan secara vertical dan memiliki kesan terbuka. Area berjalan harus memiliki lebar efektif yang cukup untuk sirkulasi 1 orang penyandang disabilitas dan 1 orang pejalan kaki paling sedikit 152 cm. tetapi untuk 2 orang pengguna kursi roda yang berpasasan paling sedikit 204 cm.



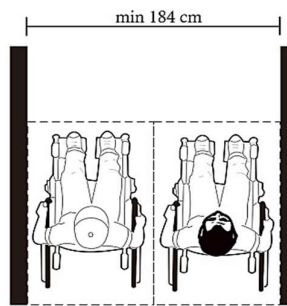
Gambar 2. 6 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 1 Orang Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 7 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 1 Orang Disabilitas dan Pejalan Kaki

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

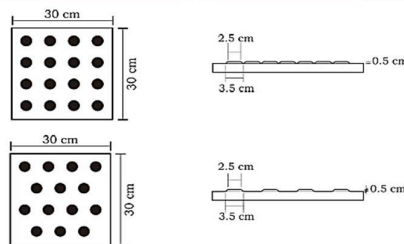


Gambar 2. 8 Lebar Efektif Untuk Sirkulasi 2 Orang Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

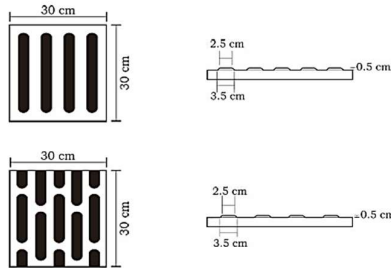
C. Jalur Pemandu / *guiding block*.

Standar jalur pemandu terdapat dua jenis ubin yaitu, ubin pengarah dan ubin peringatan. Guiding block tile dan warning block harus terbuat dari bahan yang kuat, tidak licin, dan diberi warna kontras dengan warna ubin yang sudah ada seperti warna kuning, jingga atau warna lainnya agar mudah dikenali oleh penyandang tunanetra yang hanya dapat dilihat Sebagian (low vision)



Gambar 2. 9 Tipe Tekstur Ubin Peringatan (*Warning Block*)

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



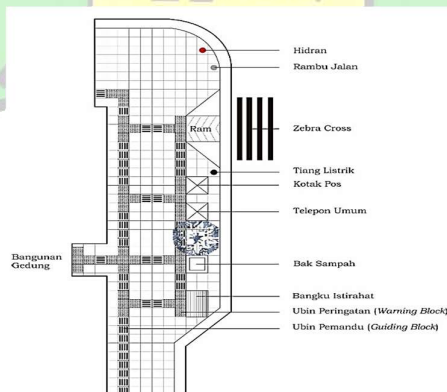
Gambar 2. 10 Tipe Tekstur Ubin Pengarah (*Guiding Block*)  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 11 Contoh Penerapan Ubin Pemandu  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

#### D. Jalur Pedestrian

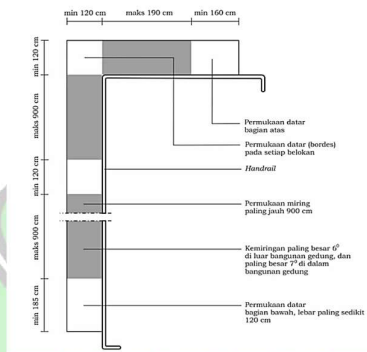
Jalur yang digunakan untuk berjalan tuna netra atau lumpuh dirancang secara mandiri berdasarkan kebutuhan Masyarakat untuk bergerak dengan aman, mudah, nyaman, dan tanpa hambatan.



Gambar 2. 12 Jalur Pedestrian  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

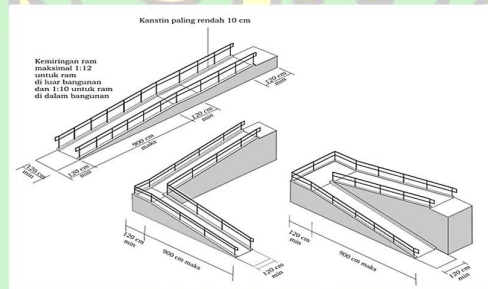
### E. Ramp

Ramp adalah jalur sirkulasi yang memiliki bidang dengan kemiringan tertentu, sebagai alternatif bagi Masyarakat yang tidak menggunakan tangga.



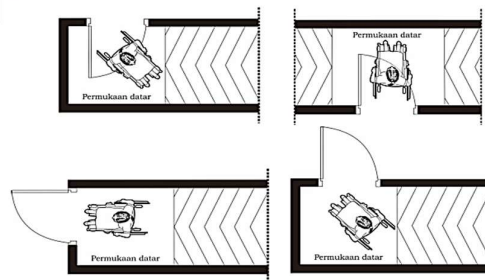
Gambar 2. 13 Persyaratan Ramp

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 14 Varian Bentuk Ramp

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

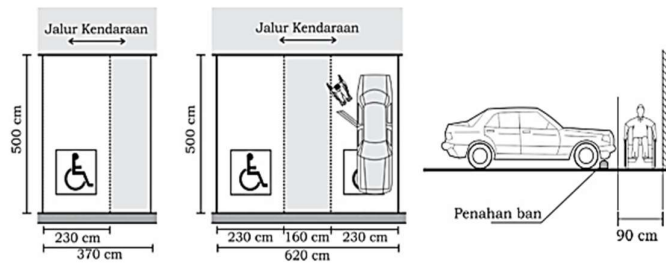


Gambar 2. 15 Contoh Ramp Pada Koridor

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

## F. Area Parkir

Tempat parkir bagi penyandang disabilitas harus terletak pada jalur yang paling dekat dengan bangunan/fasilitas yang dituju dengan jarak maksimal 60 m dari pintu masuk. Tempat parkir bagi penyandang disabilitas harus memiliki ruang kosong yang cukup bagi pengguna kursi roda untuk memasuki kendaraannya.

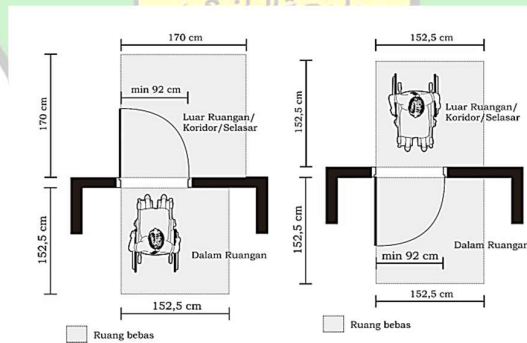


Gambar 2. 16 Ukuran Parkir Mobil Untuk Penyandang Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

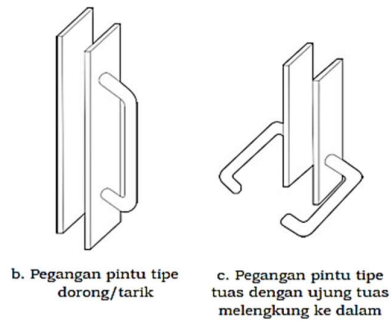
## G. Pintu

Pintu masuk/keluar utama bangunan gedung memiliki lebar efektif bukaan paling sedikit 90 cm dan pintu lainnya memiliki 80 cm. Pintu yang digunakan tidak boleh berupa pintu putar yang menyulitkan pengguna kursi roda dan membahayakan penyandang cacat tangan dan yang buta.



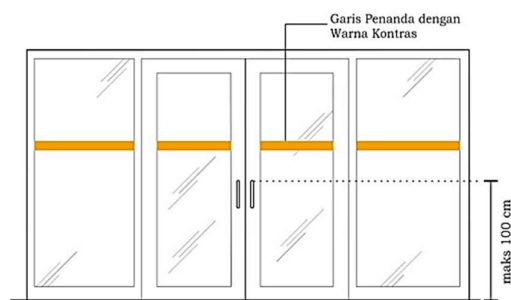
Gambar 2. 17 Lebar Pintu Serta Ruang Bebas Di Dalam Dan Di Luar Ruangan

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 18 Jenis Pegangan Pintu Yang Direkomendasikan

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



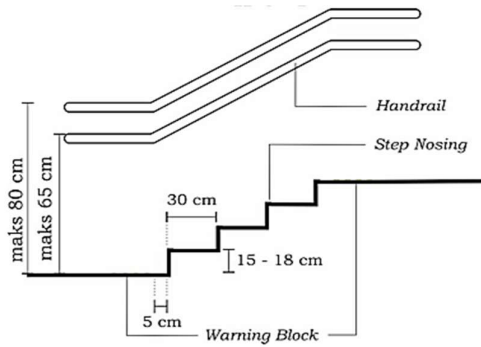
Gambar 2.5. Contoh warna kontras atau penanda lain pada pintu kaca

Gambar 2. 19 Contoh Warna Kontras Atau Pemuda Lain Pada Pintu Kaca

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

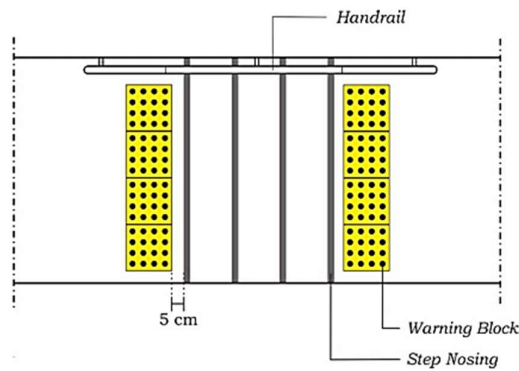
#### H. Tangga

Tangga tidak boleh memiliki tonjolan yang dapat mengganggu penyandang disabilitas yang menggunakan kaki palsu. Tinggi tangga tidak lebih dari 18 cm dan tidak kurang dari 15 cm dengan lebar paling sedikit 30 cm.



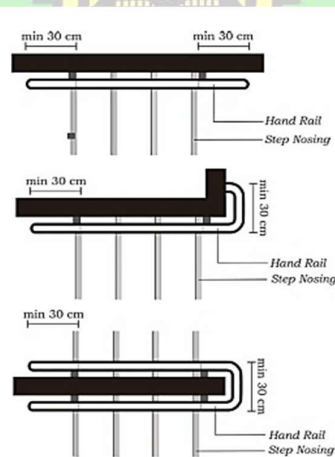
Gambar 2. 20 Potongan Vertical Tangga

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



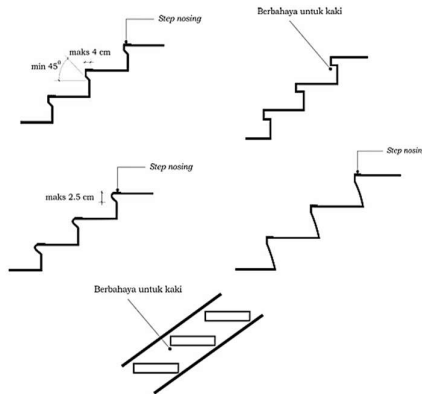
Gambar 2. 21 Potongan Horizontal Tangga

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 22 Pegangan Rambatan (Handrail)

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

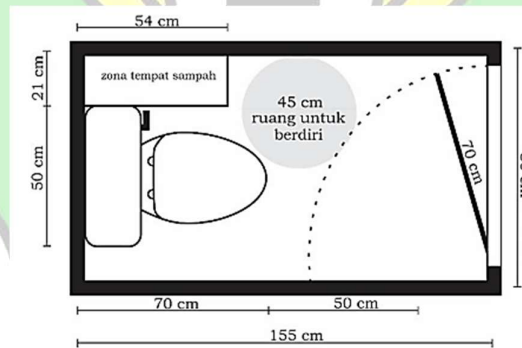


Gambar 2. 23 Anak Tangga Yang Direkomendasikan

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

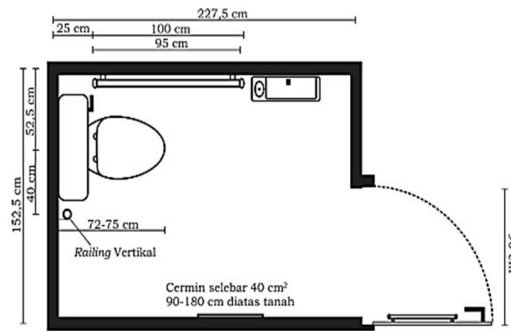
### I. Toilet

Setiap toilet untuk laki-laki dan Perempuan harus menyediakan paling sedikit 1 buah toilet untuk penyandang disabilitas. Pada toilet disabilitas harus ada alarm khusus jika pengguna kursi roda atau terkunci di dalamnya agar dapat di tolong.



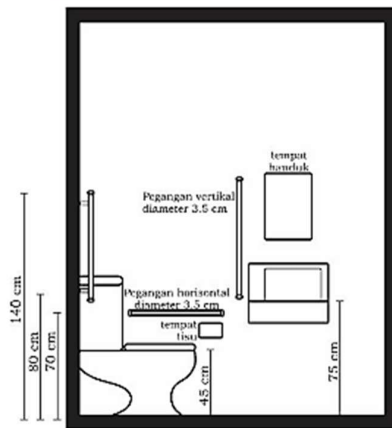
Gambar 2. 24 Toilet Umum

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



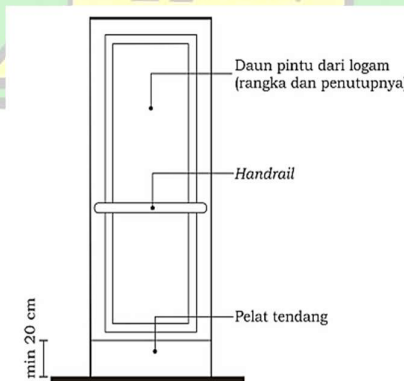
Gambar 2. 25 Denah Toilet Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



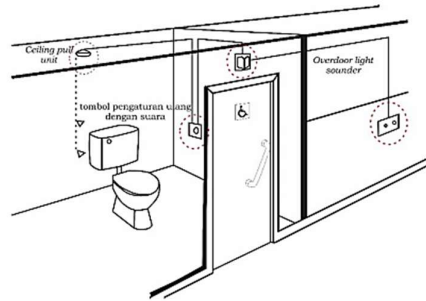
Gambar 2. 26 Potongan Toilet Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 27 Pintu Toilet Disabilitas Dengan Material Daun Pintu Dari Logam

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

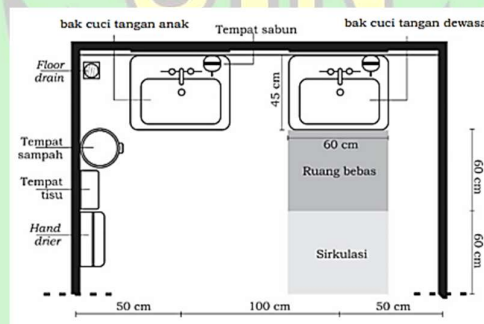


Gambar 2. 28 Mekanisme *Panic Button* Pada Toilet Penyandang Disabilitas

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

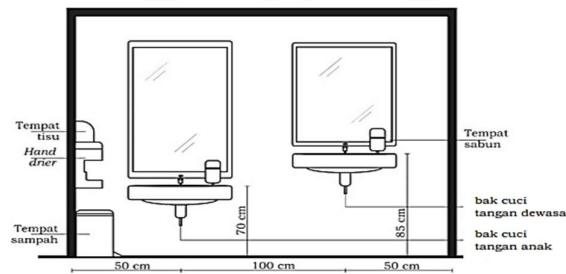
J. Bak Cuci Tangan

Bak cuci tangan ini setidaknya 45 x 60 cm dengan ketinggian 85 cm dan untuk pengguna kursi roda 75 cm dengan ruangan yang bebas untuk pengguna bak cuci tangan setidaknya 60 cm dari tepi bak cuci tangan dengan sirkulasi 60 cm juga.



Gambar 2. 29 Dimensi dan ruang bebas bak cuci tangan

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 30 Ukuran bak cuci tangan

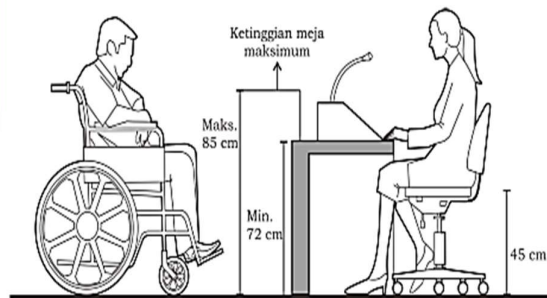
Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



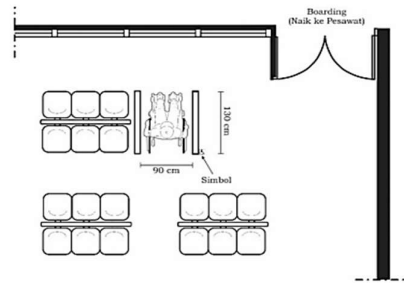
Gambar 2. 31 Perletakan Bak Cuci Tangan Mudah Diakses Pengguna Kursi Roda  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

#### K. Fasilitas Informasi

Meja informasi disediakan dengan ketinggian yang dapat diakses oleh setiap Pengguna Dan Pengunjung. Bagi Pengguna Dan Pengunjung yang memiliki keterbatasan pendengaran, perlu disediakan alat kontrol volume suara yang terlihat dan mudah terjangkau.



Gambar 2. 32 Dimensi Meja Pada Pusat Informasi  
 Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017



Gambar 2. 33 Area Ruang Tunggu Khusus Pengguna Kursi Roda

Sumber : Peraturan Menteri PUPR NOMOR 14/PRT/M?2017

### 2.1.10 Kegiatan *Creative Space*

Kegiatan yang akan dilakukan di *creative space* ini berupa hal-hal yang dapat menunjang segala sesuatu yang mampu menjadikan semua kalangan termasuk penyandang disabilitas ini menjadi pribadi yang independent bagi mereka.

Berikut adalah kegiatan yang terdapat di *creative space* ini sebagai berikut :

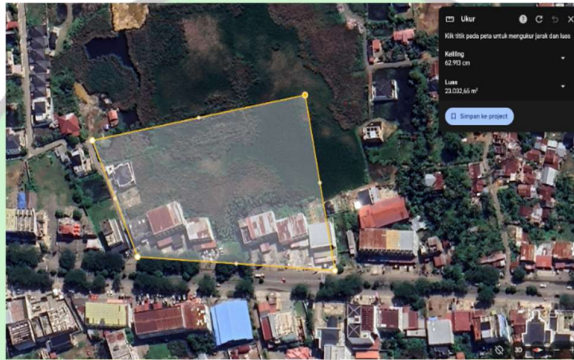
1. Pelatihan keahlian atau hobi mereka, sehingga dapat menjalankan bakat keahliannya sehingga bisa menghasilkan kreasi-kreasi yang baik.
2. Pameran karya kreatif yang menampilkan karya seni, desain, dan inovasi dari berbagai komunitas, termasuk penyandang disabilitas. Pameran ini bertujuan untuk memperkenalkan hasil karya mereka kepada Masyarakat luas dan mendukung ekonomi kreatif.
3. Workshop seni dan kerajinan ini mencakup berbagai bidang seperti melukis, fotografi, kerajinan tangan, dan desain grafis. Workshop ini bisa melibatkan peserta dari berbagai latar belakang dan kemampuan, serta disesuaikan untuk pengguna dengan berkebutuhan khusus.
4. Pelatihan mental, bertujuan agar para penyandang disabilitas ini tidak minder, sehingga mereka dapat bersosial seperti biasanya
5. Co-Working space dengan tujuan mereka lebih leluasa untuk bekerja dalam lingkungan terbuka dan nyaman.
6. Rekreasi dan hiburan, dengan tujuan agar penyandang disabilitas ini tidak stress dan dapat merasakan yang pada umumnya semua orang dapat rasakan

## 2.2 Tinjauan Khusus

### 2.2.1 Pemilihan Tapak

Dalam merancang ataupun membangun sebuah lingkungan binaan yang berfungsi sebagai tempat Pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan, terutama bangunan yang akan dibangun merupakan pusat *Creative Space Inclusive*, maka pemilihan Lokasi harus sesuai dengan kriteria tersebut. Adapun pemilihan Lokasi berada di Kota Banda Aceh.

#### 1. Alternatif Tapak 1



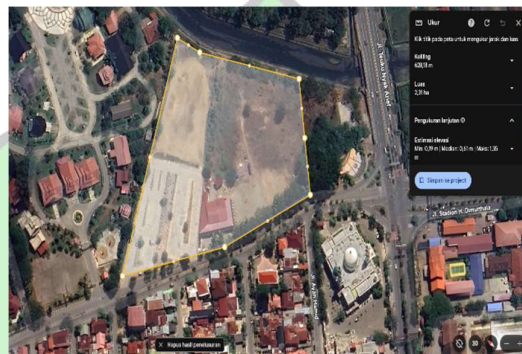
Gambar 2. 34 Peta Alternatif Lokasi 1

Sumber : Google Earth 2026

1. Lokasi : Jl. Teuku Muhammad Hasan, Desa. Lamdom, Kec. Lueng Bata, Ibu Kota. Banda aceh, Aceh
2. Koordinat Lokasi: 5°31'40"N 95°19'51"E
3. Luas Lahan : 23,032 m<sup>2</sup> (2,3 Ha)
4. KDB : 70%
5. KLB : 3.5
6. GSB : Minimal 12 meter
7. Luas lantai dasar maksimal : 70% x 23,032 m<sup>2</sup> = 16,122 m<sup>2</sup>
8. Luas Bangunan maksimal : 3.5 x 23,032 m<sup>2</sup> = 80,612 m<sup>2</sup>
9. Potensi Site :
  - a) Berlokasi di jalan lueng bata, ibu kota Banda Aceh.

- b) Terletak di jalan raya langsung
- c) Berada di kota
- d) Tidak banyak vegetasi
- e) Lahan dikelilingi rawa dan sawah
- f) Tingkat kebisingan sedang
- g) Terdapat listrik dan kabel internet

## 2. Alternatif Tapak 2



Gambar 2. 35 Peta Alternatif Lokasi 2

Sumber : Google Earth, 2026

1. Lokasi : : Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh
2. Koordinat Lokasi: 5°34'07"N 95°20'22"E
3. Luas Lahan : 23.118 (2,31 Ha)
4. KDB : 50 %
5. KLB : 2
6. GSB : Min 6 m
7. Luas lantai dasar maksimal :  $50 \% \times 23.118 \text{ m}^2 = 11,559 \text{ m}^2$
8. Luas Bangunan maksimal :  $2 \times 23.118 \text{ m}^2 = 46,236 \text{ m}^2$
9. Potensi Site :
  - a) Berlokasi di jalan Taman Sri Ratu Safiatuddin, ibu kota Banda Aceh.
  - b) Terletak di jalan raya langsung
  - c) Akses menuju site mudah dikarenakan terdapat jalan utama

- d) Berada di kota
- e) Lahan Sebagian masih banyak vegetasi
- f) Tingkat kebisingan sedang
- g) Terdapat Listrik dan kabel internet
- h) Terdapat drainase kota depan site

### 3. Alternatif Tapak 3



Gambar 2. 36 Peta Alternatif Lokasi 3

Sumber : Google Earth, 2026

1. Lokasi : : Jl. Tengku Abdussalam, Lambung, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh, Aceh
2. Koordinat Lokasi: 5°33'36"N 95°17'46"E
3. Luas Lahan : 30,849 m<sup>2</sup> (3.08 Ha)
4. KDB : 60%
5. KLB : 3.5
6. GSB : Minimal 4 meter
7. Luas lantai dasar maksimal : 60% x 30,849 m<sup>2</sup> = 18,509 m<sup>2</sup>
8. Luas Bangunan maksimal : 3.5 x 30,849 m<sup>2</sup> = 107,971 m<sup>2</sup>
9. Potensi Site :
  - i) Berlokasi di jalan Lambung , ibu kota Banda Aceh.
  - j) Terletak di jalan kampung
  - k) Jarak tempuh ke kota 15 menit
  - l) Tingkat kebisingan rendah
  - m) Terdapat lapangan bola

### 2.2.2 Studi Kelayakan Tapak

Studi kelayakan tapak dilakukan untuk menentukan Lokasi yang paling sesuai sebagai tempat perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh. Pemilihan Lokasi ini didasarkan pada skor tertinggi yang diperoleh dari penilaian terhadap kriteria tertentu.

Berikut adalah tabel perbandingan studi kelayakan tapak yang menunjukkan penilaian masing-masing Lokasi.

3 = Sangat Baik

2 = Baik

1 = Kurang Baik

NO	Kriteria Informasi Tapak	Alterbatif Tapak		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1	Peraturan yang berlaku/RTRW			
	1. Peruntukan lahan	2	3	2
	2. Peraturan setempat	3	3	3
	3. Kepadatan lahan	3	2	1
2	Aksesibilitas/pencapaian			
	1. Sarana transportasi umum	3	3	1
	2. Kedekatan dengan terminal/bandara	3	1	1
	3. Kemudahan pencapaian dari pusat	2	3	2
3	Kondisi Lingkungan Sekitar			
	1. Polusi udara	2	2	3
	2. Kebisingan	2	2	3
	3. Ketersediaan Vegetasi	1	2	2
4	Fasilitas Lingkungan yang Tersedia			

	1. Fasilitas Kesehatan terdekat	1	3	2
	2. Fasilitas Peribadatan terdekat	1	3	2
	3. Fasilitas Perdagangan terdekat	2	2	2
5	Prasarana			
	1. Jaringan Listrik negara induk	3	3	2
	2. Jaringan air bersih	3	3	3
	3. Jaringan komunikasi induk	3	3	3
	4. Drainase induk	3	3	3
	Pendidikan			
	1. Taman anak-anak	1	2	3
	2. Sekolah dasar	1	3	2
	3. Sekolah menengah pertama	2	3	2
	4. Sekolah menengah atas	2	3	2
7	Kepadatan penduduk	2	2	3
	Jumlah	45	54	43

Tabel 2. 1 Perbandingan Kelayakan Tapak

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Dari ketiga alternatif lokasi yang telah penulis amati, maka lokasi site yang sesuai dengan kriteria adalah lokasi site alternatif 2 dengan jumlah 54, dimana berdasarkan hasil perbandingan studi kelayakan tapak, lokasi site alternatif 2 berada di daerah yang strategis dan mudah diakses, dekat dengan pusat kota, dekat dengan beberapa sarana dan prasarana publik seperti, peribadatan, fasilitas kesehatan dan memiliki jaringan utilitas yang baik. maka lokasi ini cocok untuk dibangun perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh.

## 2.3 Studi Banding Objek Perancangan Sejenis

### 2.3.1 Kumulo Creative Compound

Kumulo Creative Compound adalah *creative space* outdoor yang menjadi tempat kumpulnya ide-ide segar dari pengrajin dan pekerja kreatif. Di sini, ada 25

toko mikro yang tidak hanya jualan produk, tetapi juga berbagi semangat dan kolaborasi. Lokasinya ada di The Breeze, BSD City, berfungsi sebagai inkubator yang kondusif yang diharapkan akan bebas melepaskan kreativitas tanpa batas dan membangun brand mereka dengan cara santai tetapi tetap impactful. Nama “kumulo” sendiri diambil dari kata “cumulus” yang artinya Kumpulan awan yang melambangkan Impian dan kreativitas yang terus mengalir tanpa batas.



Gambar 2. 37 Kumulo Creative Compound

Sumber : Kumulo.id

#### 1. Kelebihan dari Kumulo Creative Compound

Konsep yang diangkat oleh Kumulo Creative Compound adalah eco green namun tetap mengutamakan kenyamanan para pengunjung. Hal-hal di bawah ini merupakan fasilitas-fasilitas yang membuktikan bahwa kumulo creative compound ini menerapkan konsep eco green :

- a) Pada pembuangan limbah dan sampah mereka membuat tempat untuk di serap dahulu karena tidak langsung di buang begitu saja, namun melewati beberapa tahap dari pemisahan sampah kering dan basah, dan dapat di daur ulang kembali atau tidak
- b) *No Smoking area*, untuk melindungi dari berbahaya terkena nya asap tembakau bekas,
- c) Memiliki banyak pepohonan dan rumput hijau pada tempat ini dengan konsep outdoor agar pengunjung bisa menikmati suasana alam dengan lebih bebas
- d) Salah satu pengembangan di sektor industri kreatif lokal.

## 2. Kekurangan Kumulo Creative Compound

Meskipun menarik dan inovatif, ada beberapa kekurangan dari Kumulo Creative Compound ini sendiri ialah :

- a) Keterbatasan ruang indoor  
Konsep utama kumulo adalah ruang terbuka (outdoor), Tetapi saat cuaca hujan atau panas, kenyamanan pengunjung menjadi kurang di jadikan sebagai ruang untuk bersantai dan berdiskusi
- b) Tidak adanya wadah pengembangan pelatihan sehingga pengunjung yang datang hanya bisa membeli produk yang dijual dan sebagai rekreasi saja
- c) Bangunan tenant yang cukup kecil sehingga lebih dari 5 orang pengunjung tidak mampu untuk menampung pada bangunannya
- d) Masih kurangnya pohon peneduh.

### 2.3.2 UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya

UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya Dinas Sosial Aceh dengan berlokasi di Jembatan Lam Ujong, Jl. Laksamana Malahayati, Ladong, Mesjid Raya, Aceh Besar Regency, Aceh, ini merupakan panti asuhan khususnya bagi penyandang disabilitas terutama tuna netra. Dengan tujuan untuk memandirikan penyandang disabilitas agar mampu bertanggung jawab dan mandiri atas dirinya sendiri.



Gambar 2. 38 UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya

Sumber : UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya

Dalam penyelenggaraan pelayanan dan penyantunan, UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya berkomitmen untuk memberikan pendidikan dan pelatihan yang bermutu serta Islami. Kegiatan pembelajaran di panti ini

berlangsung setiap hari, mulai dari senin hingga minggu, dengan aktivitas mulai dari formal, non-formal, serta kegiatan luar ruang.

1. Kegiatan formal

Meliputi proses belajar mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Ilmu Komputer, serta pembelajaran keagamaan

2. Kegiatan Non-Formal

Difokuskan pada peningkatan keterampilan khusus, seperti membaca dan menulis huruf braille serta pelatihan pijat atau terapi.



Gambar 2. 39 Belajar Membaca Huruf Braille  
Sumber : UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya



Gambar 2. 40 Pelatihan Pijat/Terapi

Sumber : UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya

3. Kegiatan Luar Ruang

Terdiri dari aktivitas olahraga dan rekreasi, antara lain catur, tarik tambang, serta sepak bola khusus bagi penyandang tuna netra.

Selain itu, mereka juga dibekali dengan pelatihan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan kreativitas, seperti menganyam rotan, membuat kerajinan rajut, memproduksi bronjong, bermain alat musik, hingga pelatihan vokal.



Gambar 2. 41 Kerajinan Rajut

Sumber : UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya



Gambar 2. 42 Menganyam Rotan

Sumber : UPTD Rumoh Seujahtera Beujroh Meukarya



Gambar 2. 43 Memproduksi Bronjong

Sumber : UPTD Rumoh Sejahtera Beujroh Meukarya

### 2.3.3 Tab Space

Tab Space merupakan salah satu contoh *Creative Space Inclusive* yang berlokasi di ruas Jalan Braga, Bandung. Studio berukuran 43 m<sup>2</sup> ini menghadirkan karya-karya unik di dindingnya dan berfungsi sebagai *supported studio* yang memfasilitasi para seniman dengan disabilitas. Melalui ruang kerja (workspace) yang disediakan, para seniman tidak hanya dapat berproses kreatif, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memamerkan karya, menjual produk atau merchandise, mengikuti kompetisi, serta berkolaborasi dengan desainer dalam menyediakan aset visual untuk berbagai klien. Sejak awal berdiri pada tahun 2022, Tab Space telah menjalin kolaborasi dengan berbagai brand, event, serta komunitas, baik di ranah kreatif maupun akademis. Kehadirannya menunjukkan bahwa ruang kreatif inklusif dapat menjadi wadah produktif sekaligus membuka peluang kolaborasi lintas sektor.



Gambar 2. 44 Tab Space

Sumber : Tab Space.com

Dengan visi memberdayakan seniman disabilitas agar dapat berperan dalam ekosistem kreatif dan memperoleh penghasilan, Tab Space menjalankan perannya sebagai *support system* yang memberikan penghargaan terhadap bakat sekaligus membuktikan bahwa seniman disabilitas mampu menjadi praktisi maupun profesional. Lebih dari itu, komunitas yang terbentuk di dalam studio ini turut mendorong wacana inklusivitas dan keberagaman dalam masyarakat.

#### 1. Galeri Pameran

Galeri ini adalah jantung dari Tab Space, tempat karya seni ditampilkan dan menjadi medium komunikasi antara seniman (termasuk penyandang disabilitas) dengan masyarakat. Dalam galeri ini dengan akses jalan masuk rata/minim tangga dan sirkulasi ruang sederhana sehingga pengguna kursi roda lebih mudah Gerak.



Gambar 2. 45 Galeri Pameran

Sumber : Tab Space.com

## 2. Ruang Workshop dan Aktivitas Kreatif

Tempat diselenggarakannya kegiatan seni partisipatif seperti pelatihan, kelas seni, hingga kolaboratif kreatif antara disabilitas dan non-disabilitas. Ruang workshop ini bukan hanya sekedar area belajar seni, tapi wadah interaksi kreatif yang fleksibel, intim, dan ramah disabilitas, meskipun dengan keterbatasan luas ruang



Gambar 2. 46 Ruang Workshop

Sumber : Tab Space.com



Gambar 2. 47 Aktivitas Kreatif

Sumber : Tab Space.com

### 2.3.4 Kesimpulan Studi Banding Objek

Tabel 2. 2 Kesimpulan Studi Banding Objek

Analisa	Kuumulo Creative Compound	UPTD RSBM Ladong	Tab Space
Lokasi	The Breeze, BSD City	Jl. Laksamana Malahayati, Ladong, Mesjid	Jl. Rambutan, Cihapit, Kec. Bandung Wetan,

		Raya, Aceh Besar Regency, Aceh	Kota Bandung, Jawa Barat
Bentuk Bangunan	Lebih fleksibel dengan 25 tokonya	Bentuk bangunan dengan massa banyak dan memiliki 1 lantai	Bentuk bangunan tipologi
Lansekap / luar ruangan	Green space dengan banyaknya pepohonan dan rumput hijau	Bagian Tengah bangunan memiliki area taman	Lebih open space dengan lantai sederhana
Interior	Bangunan nya kecil dengan kapasitas max 5 orang	Warna bangunan menggunakan warna pastel	Cenderung persegi Panjang dengan tata ruang terbuka bisa difungsikan sebagai galeri, workshop, dan display produk
Fungsi	Hanya rekreasi	Tempat edukasi dan ekonomi kreatif serta inklusi sosial	Tempat edukasi dan ekonomi kreatif serta inklusi sosial

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

## **BAB III**

### **ELABORASI TEMA**

#### **3.1 Tinjauan Tema**

##### **3.1.1 Definisi Kontemporer**

Seni kontemporer merupakan bentuk seni yang lahir dari pemikiran dan inovasi terkini, tidak terikat dengan gaya yang berlaku pada masa lalu, melainkan berkembang sesuai dengan dinamika dan kebutuhan zaman saat ini (Sibrani & Sinabarina, 2022). Adapun Arsitektur kontemporer adalah sebuah karya desain yang mencerminkan era sekarang dan masa depan, ditandai dengan kebebasan berekspresi serta menciptakan inovasi baru yang berbeda dari sebelumnya. Gaya ini sering menggabungkan elemen dari berbagai aliran arsitektur untuk menghasilkan sesuatu yang segar dan unik. Dipengaruhi oleh prinsip-prinsip arsitektur modern, termasuk perhatian pada isu-isu keberlanjutan dan ramah lingkungan. (Desi, Mauliani & Sari, 2018). Berikut pengertian menurut beberapa para ahli, ialah :

1. Ramadhan dkk. (2022) menyatakan bahwa, arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur yang muncul pada zaman sekarang atau masa kini dengan tren, Teknik, dan pendekatan desain yang paling relevan dengan masalah dan kebutuhan saat ini, dengan menekankan konsep fleksibilitas dan ruang terbuka.
2. Konneman, *World of Contemporary Architecture XX*  
“Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang menonjolkan kemajuan teknologi dan memberikan kebebasan dalam mengeksplorasi ekspresi desain. Gaya ini berusaha menciptakan identitas unik yang berbeda dari komunitas yang beragam, mencerminkan inovasi serta keaslian dalam setiap karya.”

Dari beberapa definisi ini dapat disimpulkan bahwa, Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur masa kini yang responsif terhadap kebutuhan di masa mendatang, dengan menekankan ruang terbuka dan fleksibilitas. Gaya ini

memberikan kebebasan dalam mengekspresikan kreatifitas pengguna dan mendorong keberagaman wujud desain.

### 3.1.2 Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer

Pada dasarnya, arsitektur kontemporer memiliki aspek yang mengikuti zaman dan menekankan kebebasan berekspresi serta kebutuhan pengguna yang tidak terkait dengan konsep manapun. Berikut Prinsip kontemporer menurut (Ogin Schirmbeck, 1988) :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang yang menyatu dengan lingkungan alam
4. Memiliki fasad yang transparan
5. Kenyamanan hakiki
6. Eksplorasi elemen lansekap

Prinsip-prinsip ini merupakan bagian penting dalam bentuk arsitektur kontemporer. Oleh karena itu, untuk mencapai bentuk arsitektur kontemporer pada perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh memerlukan strategi pencapaian yaitu:

Tabel 3. 1 Strategi Pencapaian Prinsip Pendekatan

No	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1.	Bangunan yang kokoh	Menggunakan Sistem struktur dan konstruksi dengan kokoh dan fungsional, dipadukan dengan material modern
2.	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal seperti persegi tetapi gubahan yang memberikan kesan ekspresif dengan kesan dinamis untuk menghasilkan tampilan yang tidak kaku dan formal pada bangunan

3.	Konsep ruang yang terkesan terbuka	Menekankan transparansi dan keterbukaan visual antara ruang dalam bangunan dan koridor.
4.	Harmonis ruangan yang menyatu dengan luar bangunan	Membuat taman dengan variasi pola atau jenis lantai sebagai pemisah antara ruang dalam dan ruang luar
5.	Memiliki fasad transparan	Menciptakan kesan luas dengan mengoptimalkan pencahayaan alami yang masuk.
6.	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan bangunan bisa dirasakan oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas
7.	Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur	Penerapan vegetasi yang diperlukan dalam perancangan sehingga memberi arti dan manfaat pada perancangan tersebut

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

### 3.2 Interpretasi Tema

Perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh menerapkan pendekatan terhadap Arsitektur Kontemporer dengan memiliki prinsip dasar yaitu inklusivitas sehingga dapat diinterpretasikan sebagai pendekatan desain yang adaptif terhadap kebutuhan zaman dengan mengedepankan fleksibilitas dan keterbukaan serta menekankan kebebasan dalam berekspresi. Adapun tujuan utama dalam penerapan tema Arsitektur Kontemporer, untuk mendukung karakter bangunan sebagai ruang publik yang *inclusive*, fleksibel, serta mendorong kreativitas. Menghadirkan bangunan lebih ekspresif secara visual yang modern dan keterbukaan dengan menciptakan tampilan bangunan yang menarik dan memiliki ciri khas, serta menciptakan suasana ruang yang lebih ramah dan mudah diakses terhadap kebutuhan penyandang disabilitas.

Berdasarkan karakteristik arsitektur kontemporer yang telah dijelaskan seperti yang diatas, maka beberapa prinsip ini akan diterapkan sebagai landasan tema pada perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh yaitu sebagai berikut ;

1. Bangunan yang kokoh

Penerapan pada perancangan *Creative Space Inclusive* di Banda Aceh ini dengan penggunaan struktur dan konstruksi yang kokoh dan fungsional pada bangunan serta dipadukan dengan material yang modern sehingga menciptakan rasa aman dan stabilitas bagi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas.

2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis

Penerapan dalam gubahan massa akan mengikuti alur aktivitas kreatif dan keterlibatan pengguna sehingga bentuk bangunan yang dihasilkan lebih dinamis dan memberikan pengalaman positif terhadap pengguna.

3. Konsep ruang terkesan terbuka

Menerapkan dinding kaca atau roster dalam ruang bangunan dan koridor untuk memberikan kesan bangunan terbuka, dengan pencahayaan alami yang maksimal dan menciptakan hubungan erat antara bangunan dan lingkungannya.

4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan luar

Menerapkan *Courtyard* untuk memberikan ruang terbuka di tengah bangunan yang menghubungkan area dalam dan luar secara visual dan fungsional. Untuk menciptakan suasana yang inklusif, ramah dan mendukung aktivitas kreatif bersama dalam lingkungan yang menyatu dengan alam.

5. Memiliki fasad yang transparan

Pada fasad bagian transparan akan mengoptimalkan pencahayaan alami serta disesuaikan agar menampilkan view yang bagus sehingga bisa dinikmati dengan nyaman dari dalam maupun luar nya.

6. Kenyamanan yang hakiki

Dirancang dengan memperhatikan kenyamanan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan pengguna penyandang disabilitas agar mereka dapat beraktivitas secara mandiri, tenang, dan aman.

## 7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur

Adapun pada penerapan ini lansekap tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dalam rancangan. Elemen seperti, jalur taktil (guiding block), tempat duduk teduh, dan area berkegiatan luar ruang disusun untuk meningkatkan interaksi sosial dan kualitas pengalaman ruang.

### 3.3 Studi Banding Tema Sejenis

#### 3.3.1 WYAH Art and Creative Space in Ubud, Bali

WYAH art & Creative Space dibangun pada tahun 2021 yang terletak di daerah terpencil di Ubud, Bali dikelilingi oleh hutan dan kontur yang tidak rata. Dirancang oleh PSA Studio, dengan luas 518 m<sup>2</sup>. Bangunan ini berfungsi sebagai galeri seni dan kafe dengan perpaduan seni, alam, dan arsitektur kontemporer. Struktur bangunannya yang berbentuk seperti sarang laba-laba atau kepompong dengan menciptakan kesan yang dinamis, seolah-olah menyatu dengan lansekap sekitarnya.



Gambar 3. 1 WYAH Art & Creative Space, Bali

Sumber : Archdaily.com

Bangunan memiliki bentuk polygon bulat yang menyatu dengan bentang alam menekankan harmoni antara arsitektur dan elemen alam. Dengan ciri khasnya menggunakan atap sirap (kayu ulin), yang tidak hanya memberikan tampilan alami tetapi mencerminkan pada keberlanjutan. Desain bangunan ini menunjukkan yang dimana arsitektur modern ini dapat mengakomodasi kebutuhan estetika, fungsionalitas, dan keberlanjutan secara bersamaan



Gambar 3. 2 Atap sirap WYAH Art & Creative Space, Bali

Sumber : Archdaily

Penataan lanskap juga dirancang untuk mendukung hubungan manusia dengan alam yang Dimana jalur-jalur pedestrian dibuat melintasi area hijau dengan bahan ramah lingkungan, seperti batu alam dan kayu untuk memberikan kesan alami kombinasi ini menciptakan ruang yang tidak hanya indah tetapi juga berfungsi sebagai tempat inspirasi dan refleksi bagi pengunjung.



Gambar 3. 3 Pedestrian WYAH Art & Creative Space, Bali

Sumber : Archdaily.com

### 3.3.2 Espaço Multiuso Cerratenses / Spirale Arquitetur

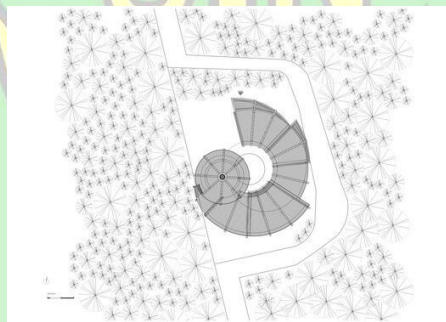
Cerratenses merupakan ruang multifungsi yang terletak di kebun raya brazil, tepatnya pada kawasan khas dan terjaga dari ekosistem cerrado. Pada denah bangunan juga memiliki bentuk seperti spiral, yang terdiri dari tiang-tiang pada ketinggian yang berbeda-beda dengan dilengkapi kipas angin. Bentuk spiral ini bukan sekedar estetika, tetapi juga bertujuan menciptakan suasana yang positif bagi pengguna agar merasa nyaman dan betah pada lingkungan tersebut.

Bangunan ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang efisien dan berkelanjutan dengan dampak lingkungan yang minimal, sekaligus memanfaatkan elemen alam untuk menciptakan kenyamanan dan inspirasi bagi penggunanya. Bangunan ini juga memberikan kesan perhatian dan bisa mengurangi stress bagi penggunanya, sehingga mereka merasa lebih terhubung dan betah berada di dalamnya.



Gambar 3. 4 Espaço Multiuso Cerratenses

Sumber : Archdaily.com



Gambar 3. 5 Site Plan Espaço Multiuso Cerratenses

Sumber : Archdaily.com

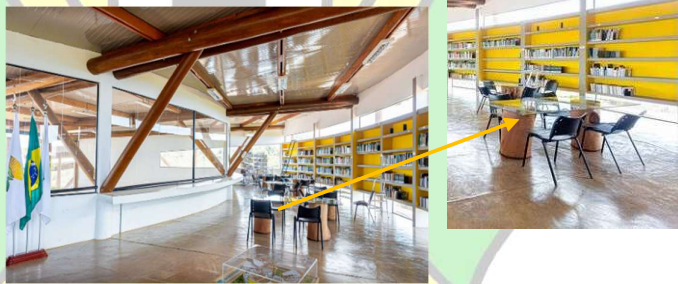
Bangunan ini ramah bagi semua kalangan dan juga memiliki jalur khusus bagi pengguna disabilitas. bisa dari segala arah tanpa adanya hambatan, bagi penggunaan kursi roda, dapat melalui ramp untuk menuju ke lantai 2. Bangunan ini ramah lingkungan dengan material nya itu memakai material alami seperti kayu yang berstuktur, sehingga tidak licin saat diinjak meskipun dalam keadaan basah.



Gambar 3. 6 Jalur Khusus Bagi Penyandang Disabilitas

Sumber : Archdaily.com

Selain itu, bangunan ini memiliki area baca dengan menyediakan tempat aksesibilitas bagi pengguna yang menggunakan alat bantu kursi roda. Pengguna yang menggunakan alat bantu kursi roda bisa menggunakan ramp karena pada ramp ini lebar yang cukup digunakan bagi pengguna kursi roda. Namun, pada pintu masuk ke lantai dua dan sirkulasi yang aksesibel sehingga pengguna yang menggunakan alat bantu kursi roda dan walker dapat menggunakan pintu masuk secara mandiri tanpa butuh bantuan dari orang lain.



Gambar 3. 7 Area baca

Sumber : Archdaily.com



Gambar 3. 8 Ruang serbaguna

Sumber : Archdaily.com

### 3.3.3 Selasar Sunaryo Art Space

Selasar Sunaryo Art Space merupakan sebuah ruang yang mewadahi berbagai kegiatan kesenian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengkaji seni dan kebudayaan visual di Indonesia.



Gambar 3. 9 Selasar Sunaryo Art Space

Sumber : Keluyuran.com

Beragam kegiatan pameran telah diselenggarakan di tempat ini, baik dari skala nasional maupun internasional. Galeri ini juga sekaligus berfungsi sebagai studio kerja milik pribadi untuk memproduksi karya seni. Selain itu, berbagai kegiatan yang berkaitan dengan karya seni seperti, workshop, seminar, dan seni pertunjukan pun kerap diselenggarakan di bangunan ini.



Gambar 3. 10 Interior Selasar Sunaryo Art Space

Sumber : Keluyuran.com

Selasar Sunaryo Art Space merupakan bangunan museum seni rupa modern dengan konsep ruang yang terbuka yang memberikan kesan terbuka untuk menyambut para penikmat seni. Bangunan ini memiliki komposisi massa yang terpisah berdasarkan fungsinya dan terbagi menjadi area outdoor dan indoor dikarenakan berada di kawasan perbukitan dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40%.



Gambar 3. 11 Ruang Pameran

Sumber : Keluyuran.com

Bangunan utama dengan 3 lantai yang berbeda yang memanfaatkan pola kontur dengan split level dan dimensi bangunan seluas 8,4 x 22 m<sup>2</sup>. Bangunan penunjang terdiri dari 2 lantai yang berbeda dengan konfigurasi split level. Selain itu juga terdapat amphiteater yang dikelilingi bangunan-bangunan tersebut. Selasar Sunaryo memiliki empat buah galeri yang terpisah. Galeri utama seluas 177 m<sup>2</sup> berada di bagian depan bangunan dengan dengan pintu masuk. Galeri ini digunakan

untuk memamerkan karya Sunaryo dan kegiatan pameran berskala besar. Galeri kedua seluas 210 m<sup>2</sup> digunakan sebagai ruang pameran tetap berisi karya seniman dari dalam dan luar negeri. Berikutnya adalah wing gallery, yaitu ruang pameran tetap yang lebih kecil dengan luas 48 m<sup>2</sup>. Galeri terakhir disebut dengan nama Bale Tonggoh, ruang semi permanen yang digunakan sebagai ruang pameran temporer dengan luas 190 m<sup>2</sup>.



Gambar 3. 12 Amphiteater Selasar Sunaryo Art Space.

Sumber : Archinesia.com

No	Prinsip Arsitektur Kontemporer	WYAH Art and Creative Space	Espaço Multiuso Cerratenses	Selasar Sunaryo Art Space.
1	Bangunan yang kokoh	Bentuk dasar Strukturnya yang berbentuk seperti sarang laba-laba atau kepompong dengan menciptakan kesan yang dinamis.	Bangunan dengan bentuk dasar yaitu bentuk spiral dengan tiang yang berbeda-beda ketinggian dengan material kayu yang terlihat kokoh pada bangunan ini	bentuk dan tampilan bangunan yang relevan dengan masa kini, yaitu gaya modern, dengan bentuk trapesium dengan memunculkan unsur kontemporer
2	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Terinspirasi dari sarang laba-laba dengan bentuknya polygon bulat agar lebih dinamis pada bangunan	Gubahan massa pada bangunan ini hanya berbentuk spiral	Pola peletakan gubahan massa bangunan terinspirasi dari bentuk kebudayaan tradisional Jawa yaitu Kuda

				Lumping yang ditransformasikan
3	Konsep ruang terkesan terbuka	Bangunan ini menggunakan konsep ruang terbuka untuk menciptakan harmonis antara manusia dan lingkungan dengan memanfaatkan bukaan besar	-	Konsep ruang terbuka pada arsitektur kontemporer ditunjukkan melalui penggunaan dinding kaca, keterhubungan antara ruang dan koridor, serta bukaan yang optimal. Hal ini menciptakan kesan ringan, transparan, dan menyatu dengan lingkungan sekitar, sekaligus memperkuat karakter kontemporer pada Galeri Sunaryo Art Space.
4	Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar	menciptakan selaras dengan alam yang Dimana bangunan ini menyatu dengan alam dari dalam maupun luarnya dengan konsep kekinian	Terdapat pintu masuk ke lantai dua dan sirkulasi yang aksesibel sehingga pengguna yang menggunakan alat bantu kursi roda dan walker dapat menggunakan pintu masuk secara mandiri tanpa mem-butuhkan bantuan orang lain	Selasar Sunaryo Art Space mengusung konsep galeri terbuka, sesuai makna “selasar” sebagai beranda. Ruang-ruangnya dirancang menyatu dengan suasana sejuk perbukitan, mendorong interaksi dan jejaring antar pengunjung. Area seperti amphitheatre outdoor digunakan untuk pertunjukan seni,

				sementara café terbuka di ketinggian menawarkan panorama Dago Hills.
5	Memiliki fasad transparan	Tidak memakai kaca hanya menggunakan atap sirap yang agak masuk kedalam bangunan	Pada lantai 2 memiliki area yang sangat lebar yang berbentuk spiral yang fungsinya itu untuk area pameran dan yang lain serta bisa mengumpulkan air hujan melalui atap tersebut.	komposisi transparan mendominasi pada bagian fasad. Material kaca digunakan pada selimut bangunan untuk menambahkan kesan ruang terbuka. Penggunaan material kaca tetap menjaga privasi pengguna pada ruang dalam, walaupun memiliki kesan terbuka pemilihan komposisi kaca disesuaikan dengan kebutuhan dan ruang
6	Kenyamanan hakiki	Pada Bangunan ini kenyamanan hakiki tidak hanya berasal dari elemen fisik tetapi juga dari hubungan mendalam dengan alam, fungsi yang optimal, dan keindahan estetika yang memberikan ketenangan serta inspirasi bagi pengunjung.	Bangunan ini ramah bagi semua kalangan dan juga memiliki jalur khusus bagi pengguna disabilitas.	Desain ruang galeri dibuat sederhana dan netral dengan perpaduan dinding gypsum serta bata bercat putih, menciptakan suasana informal yang tidak mengganggu kenyamanan pengunjung. Konsep ini juga menstimulus pergerakan visual dan

				mengurangi rasa jenuh saat menikmati karya seni.
7	Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur	jalur-jalur pendestrian dibuat melintasi area hijau dengan bahan ramah lingkungan, seperti batu alam dan kayu serta mempertahankan vegetasi asli tersebut	Bangunan jauh dari jalan raya sehingga aman bagi pengguna. Pada permukaan lantai di area luar bangunan menggunakan material alami yaitu kayu dan Peletakkan batu di ping-giran jalan yang memberikan tanda sebagai akses menuju bangunan	Pada Selasar Sunaryo terdapat tiga karakteristik lanskap khas kampung adat Sunda, yaitu air, hutan keramat, dan kontur berundak. Namun, pengolahannya dihadirkan dengan gaya modern tanpa membawa makna aslinya. Lanskap juga memadukan material keras dan lunak secara kontemporer, seperti penggunaan rumput gajah dan tanaman rindang.

Tabel 3. 2 Studi Banding Tema Sejenis

Sumber : Analisa pribadi, 2026

AR - RANIRY

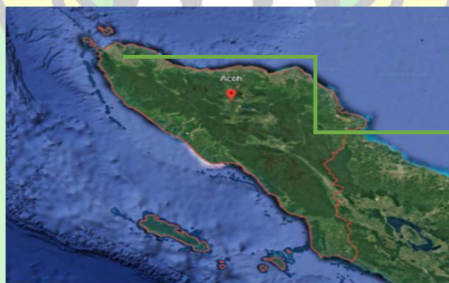
## BAB IV

### ANALISIS

#### 4.1 Analisis Kondisi Lingkungan

##### 4.1.1 Lokasi Tapak

Berdasarkan hasil yang sudah diberikan penilaian kriteria tapak dengan berdasarkan skor tertinggi yang sesuai untuk perancangan *Creative Space Inclusive* maka Lokasi tapak terpilih berada di Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh. Lokasi perancangan ini merupakan hasil survei dan analisis pribadi dengan pertimbangan dan kesesuaian pada pusat industri kreatif yang dimana tempat atau pola tata ruang kota ini sesuai dengan industri kreatif untuk mendukung perencanaan Pembangunan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh ini.



Kota Banda Aceh

Gambar 4. 1 Peta Provinsi Aceh

Sumber : Google Earth, 2026



Lokasi perancangan  
berada di Kecamatan  
Kuta Alam

Gambar 4. 2 Peta Kota Banda Aceh

Sumber : Google Earth, 2026



Gambar 4. 3 Lokasi perancangan

Sumber : Google Earth, 2026

#### 4.1.2 Batasan Analisa Tapak



Gambar 4. 4 Batasan Lokasi Perancangan

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Lokasi tapak terpilih berada Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh. Tapak memiliki luas ± 23.118 (2,31 Ha) dengan kondisi yang relatif masih terbuka. Sebagian area telah di gunakan sebagai lapangan mini soccer dan warung kopi, sedangkan sisanya berupa lahan kosong, permukaan tapak cenderung datar sehingga memudahkan dalam proses perancangan, serta masih terdapat vegetasi alami yang dapat di pertimbangan sebagai elemen penunjang. Adapun Batasan tapak adalah sebagai berikut :

- a. Bagian Utara dan Barat Laut : Berbatasan dengan Taman Sulthanah Safiatuddin Banda Aceh
- b. Bagian Timur dan Timur Laut : Berbatasan dengan sungai
- c. Bagian Barat dan Barat Daya : Berbatasan dengan Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin
- d. Bagian Selatan dan Tenggara : Berbatasan dengan Tugu Taman Sri Ratu Safiatuddin dan Jl. Teuku Nyak Arief

STRENGTHS	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tapak lebih dekat dengan pusat kota dan terlihat dari jalan utama</li> <li>b. Akses mudah dari berbagai arah kota</li> <li>c. Berdampingan dengan pusat budaya aceh</li> <li>d. Prasarana disekitar mendukung.</li> </ul>
WEAKNESSES	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kurang nya vegetasi di daerah tapak tersebut</li> <li>b. Kurangnya akses pejalan kaki <i>inclusive</i> belum tersedia.</li> </ul>
OPPORTUNITIES	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan pusat kreatif <i>inclusive</i> yang terintegrasi dengan taman budaya seperti mendukung event seni, UMKM, dan komunitas disabilitas.</li> <li>b. Meningkatkan walkability dan aksesibilitas dengan <i>universal design</i> seperti ramp, tactile paving.</li> </ul>

THREATS	a. Daerah rawan gempa.
---------	------------------------

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

#### 4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW Tahun 2009-2029 yang tertera di Kota Banda Aceh, peraturan yang dipatuhi di Kawasan ini adalah sebagai berikut :

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50 %
2. Koefisien Daerah Hijau (KDH) : 50 %
3. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 2
4. Garis Sepadan Bangunan (GSB) : Minimum 6 meter
5. Ketinggian Bangunan Maksimum : 4 Lantai

#### 4.1.4 Deskripsi Tapak

Melihat dari RTRW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029. Pada lokasi Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh. Maka deskripsi tapak menjadi sebagai berikut :

1. Peruntukan Lahan : Perdagangan dan jasa
2. Luas Tapak : 23.118 (2,31 Ha)
3. Luas Lantai Dasar Maksimum : KDB x Luas Tapak  
: 50 % x 23.118 m<sup>2</sup>  
: 11,559 m<sup>2</sup>
4. Koefisien Daerah Hijau (KDH) : KDH x Luas Tapak  
: 50 % x 23.118  
: 11,559
5. Luas Bangunan Maksimum : KLB x Luas Tapak  
: 2 x 23.118 m<sup>2</sup>  
: 46,236 m<sup>2</sup>
6. Garis Sempadan Bangunan : 6 (min)
7. Ketinggian Bangunan : 4 Lantai

#### 4.1.5 Kondisi dan Potensi Tapak

##### 1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh Tahun 2009 – 2029, Kawasan Kuta Alam ini direncanakan sebagai pusat pengembangan kota. Lokasi tapak yang dipilih ini sesuai dengan kondisi dan kriteria pada perancangan *Creative Space Inclusive* ini dengan melibatkan masyarakat termasuk penyandang disabilitas, untuk mendukung visi Kawasan sebagai pusat pengembangan kota.



Gambar 4. 5 Landuse Kecamatan Kuta Alam

Sumber : [bappeda.bandaacehkota.go.id](http://bappeda.bandaacehkota.go.id)

##### 2. Aksesibilitas

Lokasi tapak berada pada Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh yang termasuk Kawasan perkotaan dengan aksesibilitas cukup strategis. Tapak ini bisa di capai langsung melalui Jl. Taman Sri Safiatuddin yang terkoneksi langsung dengan jaringan kota, dari arah Jl. Tgk Moh. Daud Beureuh maupun Jl. T. Nyak Arief, sehingga pengunjung dapat dengan mudah menuju ke tapak karena letaknya berdekatan dengan simpang utama Kawasan Bandar Baru. Selain itu, Keberadaan jalan arteri sekunder di sekitarnya memungkinkan mobilitas kendaraan pribadi maupun umum berjalan lancar.



Gambar 4. 6 Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

### 3. Kondisi Lingkungan

Adapun pada kondisi tapak di sekitar adalah sebagai berikut :

- a) Dekat dengan pusat kota
- b) Dekat dengan Masjid Oman (Masjid Agung Al-Makmur)
- c) Tapak berupa lahan kosong hanya Sebagian area yang telah digunakan berupa lapangan minisoccer dan warung kopi
- d) Akses mudah dari berbagai arah kota
- e) Terdapat vegetasi alami yang dapat di pertimbangkan

### 4. Potensi Lingkungan

Tapak yang dipilih memiliki kondisi yang mendukung untuk perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh, yaitu :

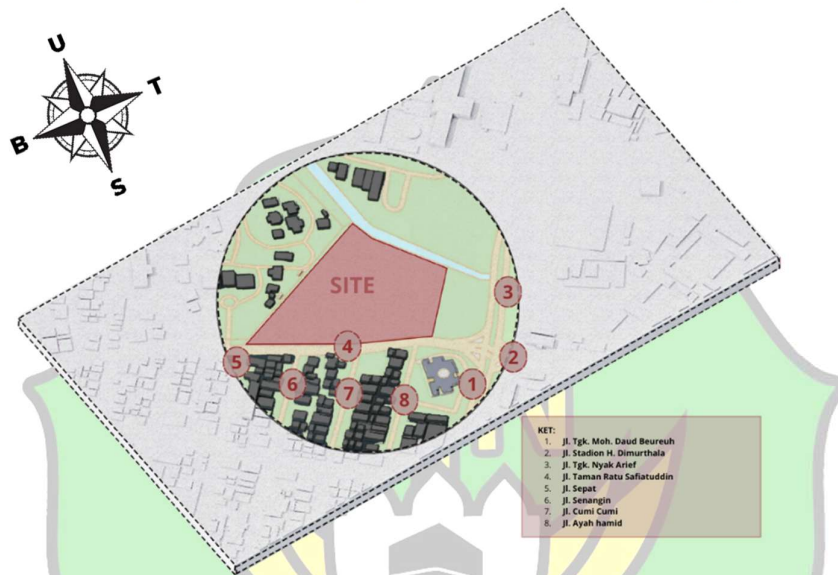
- a) Terletak di daerah perkotaan
- b) Berdampingan dengan pusat Budaya Aceh
- c) Berdekatan dengan perhotelan dan rumah sakit
- d) Terdapat halte trans kutaraja di sekitar tapak
- e) Akses menuju tapak sangat mudah dilalui oleh kendaraan umum dan kendaraan pribadi.

## 4.2 Analisa Tapak

Adapun Analisa tapak yang dilakukan pada Lokasi yang dipilih untuk merancang *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh adalah seperti berikut :

#### 4.2.1 Analisa Pencapaian

Pada analisa pencapaian ini membantu menentukan akses untuk mencapai menuju Lokasi. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, tapak bisa diakses dari Jl. Tgk. Moh. Daud Beureuh, Jl. Stadion H. Dimurthala, Jl. Tgk. Nyak Arief, Jl. Taman Ratu Safiatuddin, Jl. Sepat, Jl. Senangin, Jl. Cumi-Cumi, dan Jl. Ayah Hamid. Pada Jl. Taman Ratu Safiatuddin ini sebagai akses utama untuk menuju pada tapak.



Gambar 4. 7 Analisa Pencapaian

Sumber : Google Earth (2026) dan Analisa Pribadi, 2026

Tanggapan dari Analisa pencapaian ini adalah :

1. Akses bukaan untuk menuju ke dalam Lokasi perancangan *creative space inclusive* dibuka melalui jalan utama yaitu jalan arteri sekunder.
2. Akses yang di gunakan untuk masuk dan keluar akan di bedakan agar terhindar dari kemacetan. Hal ini bertujuan untuk kendaraan umum maupun pribadi dapat keluar dan masuk dengan efektif

#### 4.2.2 Analisa Sirkulasi

Berdasarkan pengamatan penulis Analisa ini berfungsi sebagai pola sirkulasi yang dapat diakses dengan mudah dan efektif oleh semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas, serta meminimalisir kemacetan akibat arus keluar masuk

kendaraan baik di dalam maupun di sekitar site. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, jalur utama yang dinilai paling sesuai adalah Jl. Taman Ratu Safiatuddin karena letaknya langsung berhadapan dengan site perancangan, sehingga memberikan aksesibilitas yang jelas dan mudah dijangkau. Analisa sirkulasi ini juga memperhatikan kebutuhan penyandang disabilitas, melalui penyediaan jalur akses yang ramah, aman, dan minim hambatan, sehingga tercipta lingkungan yang *inclusive*.



Gambar 4. 8 Analisa Sirkulasi Tapak

Sumber : Google Earth (2026) dan Analisa Pribadi, 2026

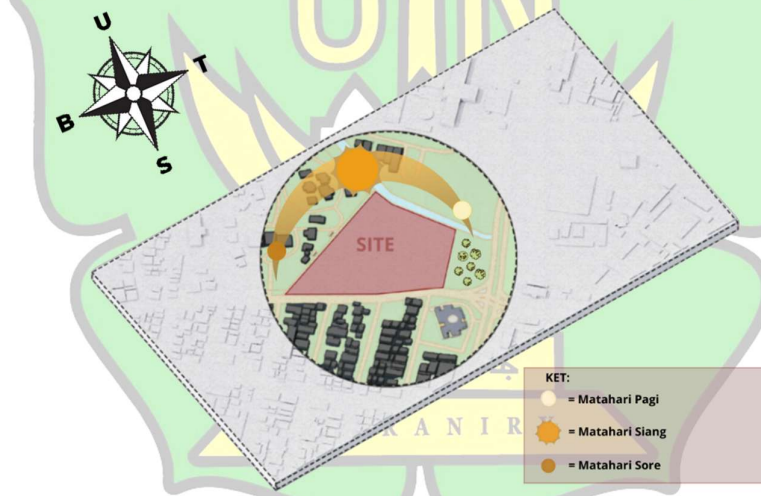
Tanggapan dari analisa sirkulasi ini adalah:

1. Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin merupakan jalur masuk utama ke site dan jalur keluar site
2. Sistem sirkulasi satu arah (one way system) memberikan efisiensi pergerakan kendaraan, meningkatkan keamanan, serta meminimalisir kemacetan si area depan site

3. Untuk memudahkan akses pengunjung, termasuk penyandang disabilitas diperlukan penyediaan pedestrian dan tactile paving untuk pejalan kaki termasuk penyandang disabilitas pada beberapa titik tertentu

#### 4.2.3 Analisa Matahari

Berdasarkan hasil analisis pergerakan matahari. Pada pagi hari sekitar pukul 07:00 – 09:00 area site masih terhalang oleh bangunan Kantor Gubernur Aceh sehingga paparan sinar matahari belum maksimal. Mulai pukul 09:00 ke atas, cahaya matahari mulai menyinari tapak secara merata. Kondisi sinar matahari tertinggi terjadi pada rentang waktu 11:00 – 17:00, di mana intensitas radiasi cukup tinggi dan mengenai seluruh area site. Sementara itu, menjelang sore hari, sekitar pukul 17:00 – 18:30, paparan sinar matahari kembali berkurang akibat terhalang oleh bangunan yang berada di sisi barat, sehingga tidak sepenuhnya masuk ke dalam Kawasan site. Analisis tersebut divisualisasikan melalui gambar berikut.



Gambar 4. 9 Analisa Matahari

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Tanggapan dari hasil analisis matahari pada site ini adalah:

1. Menambahkan beberapa vegetasi baru dan menghadirkan unsur air sebagai peredam panas dan penyejuk serta menambahkan kanopi shading bagi pengguna penyandang disabilitas dan bangunan dari paparan sinar matahari pada bagian barat.



Gambar 4. 10 Vegetasi baru, unsur air serta penambahan kanopi shading

Sumber : Pinterst, Diakses 2026

2. Memanfaatkan cahaya matahari untuk mengoptimalkan bukaan ruang bangunan pada arah timur dan barat



Gambar 4. 11 Memanfaatkan pengoptimalan dari cahaya matahari

Sumber : Pinterst, Diakses 2026

3. Menambahkan secondary skin dan kanopi pada bagian bangunan yang terkena dari silaunya matahari, pada bagian timur dan barat khususnya



Gambar 4. 12 Secondary skin dan kanopi

Sumber : Pinterest, Diakses 2026

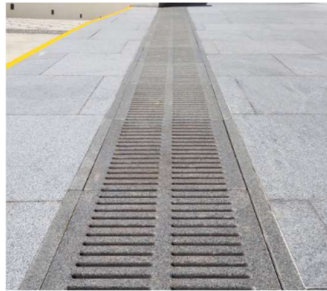
#### 4.2.4 Analisa Hujan

Berdasarkan hasil analisis, site berada pada Kawasan beriklim tropis dengan intensitas curah hujan yang cukup tinggi, terutama pada periode oktober hingga desember. Kondisi ini memerlukan perencanaan tata air yang baik agar area site tidak mengalami banjir maupun genangan, dengan dominasi lahan terbuka berupa tanah kosong. Tapak juga berbatasan langsung dengan aliran Sungai di sisi utara dan timur, yang berfungsi sebagai saluran pembuangan alami. Arah aliran air hujan cenderung bergerak menuju Sungai tersebut karena bagian sisi tersebut lebih rendah, sedangkan area selatan dan barat berpotensi mengalami genangan jika tidak dilengkapi dengan sistem drainase yang memadai, karena letaknya berbatasan langsung dengan jalan utama dan Kawasan permukiman padat,



Gambar 4. 13 Analisis Air Hujan  
Sumber Analisa Pribadi, 2026

1. Tanggapan dari analisis air hujan adalah :
  - a. Menerapkan *Drain Grid* untuk menciptakan saluran drainase yang aman bagi pejalan kaki dan penyandang disabilitas.



Gambar 4. 14 *Drain Grid*

Sumber : Pinterest, Diakses 2026

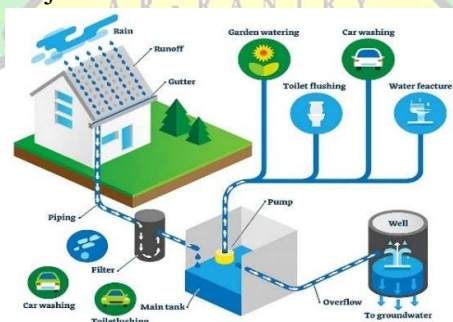
- b. Memanfaatkan air hujan dengan menggunakan tangki air atau tandon air dapat digunakan Kembali untuk kebutuhan pada bangunan dan lainnya.



Gambar 4. 15 Tangki Air atau Tandon Air

Sumber : Pinterest, Diakses 2026

- c. Memanfaatkan air hujan untuk kebutuhan toilet dan penyiraman area lansekap taman serta memanfaatkan water feature sebagai respon penyimpanan air hujan

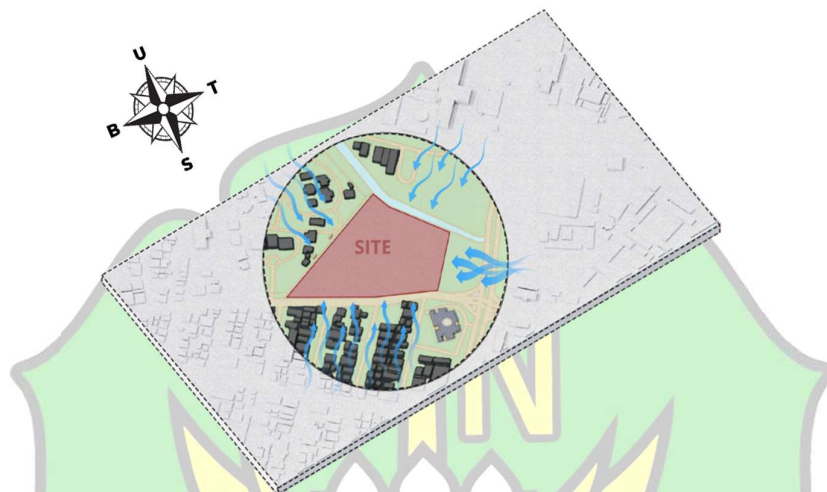


Gambar 4. 16 Memanfaatkan air hujan dan water feature

Sumber : Pinterest, Diakses 2026

#### 4.2.5 Analisa Angin

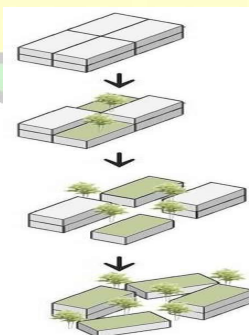
Berdasarkan hasil analisis, aliran angin dari timur berpotensi membawa angin lebih kencang karena masih banyak vegetasi dari Seberang sungai, sementara itu aliran angin dari arah utara dan selatan tidak terlalu kencang karena terhalang oleh vegetasi peneduh di sekitar site, sedangkan angin dari arah barat berisiko membawa debu dari aktivitas kendaraan di Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin menuju ke dalam site



Gambar 4. 17 Analisa Angin  
Sumber : Analisa Pribadi, 2026

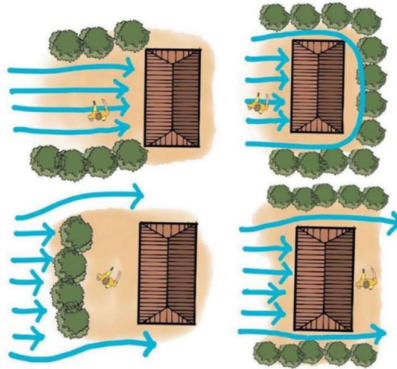
Tanggapan dari analisis angin adalah :

1. Orientasi massa bangunan agar terhindar dari debu, sekaligus tetap mendapatkan sirkulasi angin yang bersih dan nyaman.



Gambar 4. 18 Orientaasi bangunan  
Sumber : Pinterest, Diakses 2026

2. Menambahkan vegetasi bagian bangunan sebagai sumber penghawaan alami dan meminimalisir debu dari arah timur dan barat



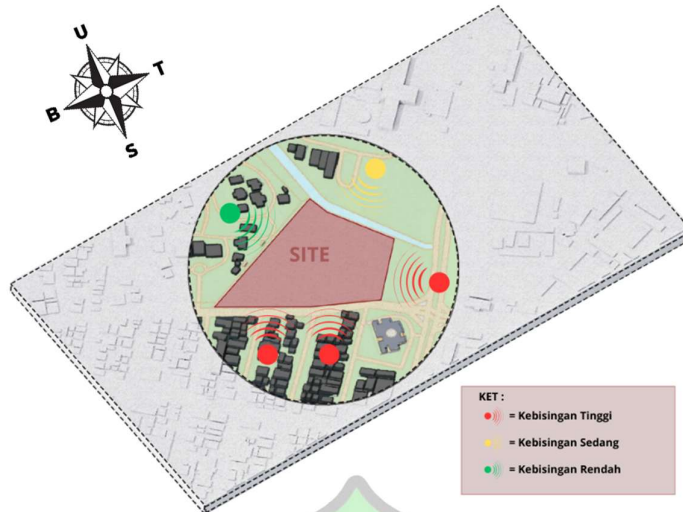
Gambar 4. 19 Sirkulasi dari vegtasi  
Sumber : Pinterest, Diakses 2026



Gambar 4. 20 Penambahan vegetasi untuk meminimalisir bau tidak sedap  
Sumber : Analisa Pribadi, 2026

#### 4.2.6 Analisa Kebisingan

Analisis kebisingan dilakukan untuk mengurangi potensi gangguan suara di sekitar tapak sehingga kenyamanan aktivitas dalam bangunan tetap terjaga. Dari hasil pengamatan, Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin yang menjadi akses utama menuju tapak memiliki intensitas kebisingan cukup tinggi, khususnya pada waktu pagi, siang, dan sore hari. Sementara itu, pada Jl. Tgk. Nyak Arief juga menunjukkan Tingkat kebisingan yang signifikan, namun masih tereduksi berkat keberadaan vegetasi peneduh serta elemen fisik seperti tugu taman yang berfungsi sebagai peredam alami.

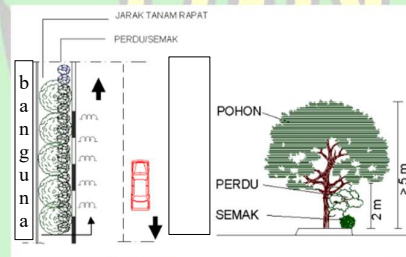


Gambar 4. 21 Sirkulasi kebisingan

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Tanggapan dari Analisa kebisingan adalah :

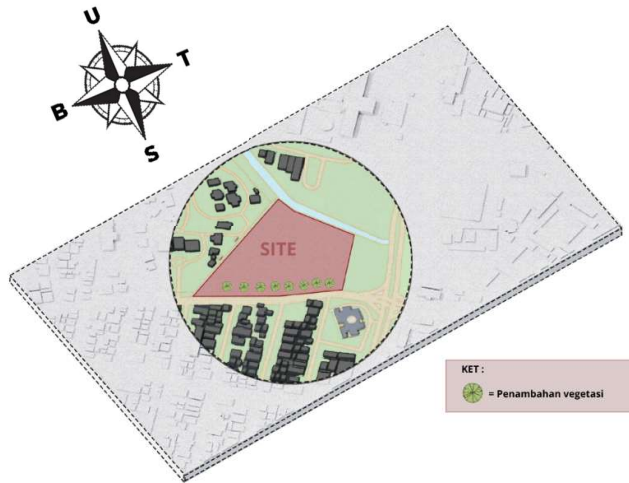
1. Menambahkan vegetasi arah bagian barat untuk meminimalisir suara kebisingan dari jalan utama.



Gambar 4. 22 Vegetasi minimalisir kebisingan

Sumber : Pinterest, Diakses 2026

2. Memanfaatkan kebisingan dari bagian timur yaitu dengan kebisingan dari sungai untuk mendapatkan suasana menenangkan.
3. Penempatan seperti amphiteater dan yang bersifat privasi jauh dari sumber kebisingan.
4. Mengatur peletakkan zonasi dari bangunan untuk diletakkan jauh dari sumber kebisingan sehingga tidak terlalu terganggu dari kebisingan tersebut.

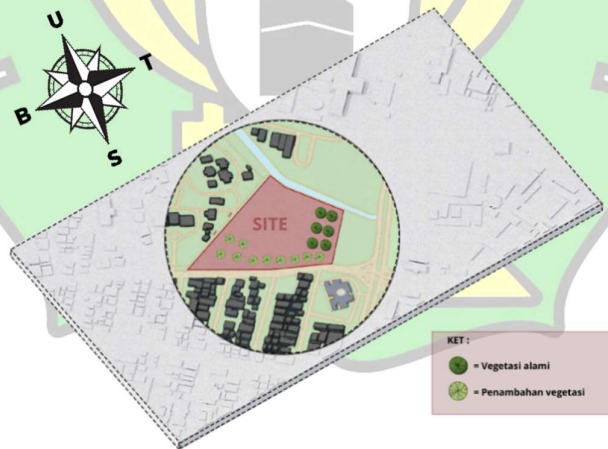


Gambar 4. 23 Tata letak vegetasi peredam kebisingan

Sumber : Analisa pribadi, 2026

#### 4.2.7 Analisa Vegetasi

Analisis vegetasi dilakukan untuk mengetahui kondisi vegetasi yang terdapat pada site. Berdasarkan hasil pengamatan, bahwa vegetasi alami berada di arah selatan dan tersebar di beberapa titik sepanjang jalan dan Sebagian berada di bagian site. Selain itu, pada bagian tertentu di dalam site juga terdapat area sema-semak yang tumbuh secara alami. Pada analisis ini ditunjukkan adanya rencana penambahan vegetasi, memiliki peran penting, diantaranya sebagai peneduh, penyaring debu, serta pereduksi kebisingan dari aktivitas kendaraan di jalan utama.



Gambar 4. 24 Analisa Vegetasi




Sumber : Google Earth (2026) dan Analisa Pribadi, 2026


Tanggapan :

1. Membersihkan vegetasi yang tidak dibutuhkan seperti Semak- Semak yang ada pada site

2. Mempertahankan Sebagian pepohonan yang sudah ada pada site
3. Menambahkan vegetasi tanaman hias sebagai aroma terapi dan navigasi bagi pengguna penyandang disabilitas seperti dalam tabel berikut :

Tabel 4. 1 Pemilihan Vegetasi

Vegetasi	Aplikasi	Karakter	Gambar
Palem	Sebagai tanaman penghias pada taman, dan area parkir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daun berbentuk menyirip</li> <li>• Ketinggian sampai dengan 4 meter</li> <li>• Batang tidak bercabang</li> </ul>	
Cemara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyejuk lingkungan</li> <li>• Peredam angin</li> <li>• Peredam panas dari matahari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbentuk kerucut</li> <li>• Ketinggian sampai dengan 20 m</li> <li>• Dapat hidup di berbagai tempat</li> <li>• Daun yang hijau pekat</li> </ul>	
Heliconia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman vertical</li> <li>• Sebagai pembatas</li> <li>• Tanaman hias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daun berukuran besar</li> <li>• Bunga berbentuk</li> </ul>	

		seludang bunga <ul style="list-style-type: none"> <li>• Batang berbentuk silindris</li> <li>• Tumbuh subur pada area tropis</li> </ul>	
Trembesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai peneduh jalan</li> <li>• Penyerap karbon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi pohon hingga 15-25 m</li> <li>• Tajuk yang lebar</li> <li>• Daun dengan bentuk bulat lonjong</li> <li>• Batang besar dan lurus</li> </ul>	

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

### 4.3 Analisa Fungsional

#### 4.3.1 Analisa fungsi

*Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh ini Merupakan sebuah bangunan yang fungsinya dapat memwadahi kreatifitas dan inovasi bagi penyandang disabilitas, untuk menuangkan ide dan kreatifitas ruang bagi mereka untuk berinovasi dengan kemampuan yang dimilikinya, seperti memamerkan hasil karya mereka di tempat ini, serta beberapa kegiatan penunjang lainnya. Berikut ini adalah pembagian fungsi *Creative Space Inclusive* :

a. Fungsi Primer

Pada perancangan *creative space inclusive* ini memiliki fungsi primer yaitu, sebagai tempat wadah untuk berkreasi dan berinovasi serta pelatihan dan juga sebagai wadah untuk memamerkan karya mereka serta mempromosikan hasil yang mereka buat. Ada beberapa fasilitas dalam fungsi primer ini yaitu :

- a) Workshop area
- b) Ruang pameran

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder pada perancangan *creative space inclusive* ini merupakan fungsi yang mendukung fungsi primer dan memberikan kenyamanan dan fasilitas tambahan, seperti Amphiteater.

c. Fungsi Tersier

Pada perancangan ini fungsi tersier merupakan sebagai fungsi penunjang dari primer dan sekunder seperti kegiatan penyimpanan barang, pengamanan, serta ruang pengelola.

d. Fungsi Service

Fungsi service ini merupakan sebagai wadah untuk menyediakan fasilitas dari fungsi primer seperti tempat beribadah dan parkir.

#### 4.3.2 Analisa Pengguna

Adapun pengguna pada bangunan *Creative Space inclusive* ini adalah sebagai berikut :

1. Penyelenggara dan penjual

Penyelenggara dan penjual yang merupakan dari penyandang disabilitas itu sendiri yang Dimana mereka adalah pelaku utamanya sehingga mereka berkontribusi besar dalam bangunan *creative space inclusive* ini

2. Pengelola dan staff Pemandu

Dalam bangunan *creative space inclusive* ini pada pengelola bertugas sebagai membentuk dan mengembangkan kemampuan kaum penyandang disabilitas sehingga mereka sebagai pengarah kaum penyandang disabilitas dalam

proses belajar dan kreatifitas. Adapun pada staff pemandu ini memiliki peran yang menjaga ketertiban dalam area *creative space inclusive* ini serta menjaga dan mengelola area tersebut.

### 3. Pengunjung

Dalam bangunan *creative space inclusive* ini pengunjung merupakan salah satu peran yang berkontribusi dalam bangunan ini apa itu dari keluarga penyandang disabilitas atau orang-orang yang ingin donasi seperti membeli hasil karya-karya yang mereka buat. Adapun pengunjung memiliki beberapa aktivitas yang beragam seperti ada yang tujuannya hanya edukasi dan ada hanya dengan tujuan rekreasi.

#### 4.3.3 Analisa Kapasitas Pengguna

Tabel 4. 2 Analisa Kapasitas Pengguna

No	Pengguna	Jumlah
1	Pengunjung	750
2	Mentor	14
3	Staf pemandu	8
4	Direktur	1
5	Wakil direktur	1
6	Bendahara	1
7	Sekretaris	1
8	Staf informaasi	2
9	Staf kebersihan	6
10	Staf tata usaha	3
11	Staf ruang penyimpanan koleksi	2
12	Staf curator	2
13	Staf preparatory	2
14	Pelayan cafetaria	4
15	Pelayan souvenir	2
16	Resepsionis	4

17	Security	2
Jumlah		805

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

#### 4.3.4 Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

**Tabel 4. 3** Analisa Kebutuhan Ruang Pengguna *Creative Space inclusive*

Fungsi	Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas	Ruang
Primer	Mengadakan pelatihan dan mengembangkan kemampuan serta mengasah bakat pada kreativitas	<b>Seni Lukis</b> Melukis dengan media kanvas.	Semi Publik  <b>Mentor :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan pengunjung, mengajar, memberikan materi, mengawasi, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, bersih-bersih, shalat, pulang. <b>Pengunjung :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan	Studio/Workshop

				<p>dengan alat bantu, duduk, memperhatikan dan mendengarkan mentor, mengambil bahan yang akan dipakai, melukis, beristirahat, bersih-bersih, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>
		<b>Seni Kriya</b>	Semi Publik	<p><b>Mentor :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan pengunjung, mengajar, memberikan materi mengawasi, beristirahat, makan dan minum,</p>
				Studio/Workshop

				<p>BAK/BAB, shalat, pulang</p> <p><b>Pengunjung :</b></p> <p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, memperhatikan dan mendengarkan mentor, mengobrol dan berdiskusi, menyiapkan bahan, membuat kerajinan, menghiasi kerajinan, istirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>	
		<p><b>Seni Pertunjukan</b> (seni musik, seni drama/teater, dan seni sastra)</p>	<p>Semi publik</p>	<p><b>Mentor :</b></p> <p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan</p>	<p>Amphiteater/Workshop</p>

				<p>pengunjung, mengajar, memberikan materi mengawasi, beristirahat, makan,dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, memperhatikan dan mendengarkan mentor, mengobrol dan berdiskusi, latihan pertunjukkan, istirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>	
		Digital art	Semi publik	<p><b>Mentor :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi</p>	Studio/Workshop

				<p>roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan pengunjung, mengajar, memberikan materi mengawasi, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, memperhatikan dan mendengarkan mentor, mengobrol dan berdiskusi, membuat seni digital di komputer/laptop seperti desain grafis, animasi,</p>
--	--	--	--	---

				Menjual karya secara online, istirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.	
		Seni Fotografi	Semi publik	<p><b>Mentor :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan pengunjung, mengajar, memberikan materi mengawasi, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, memperhatikan</p>	Studio/Workshop

				<p>dan mendengarkan mentor, mengobrol dan berdiskusi, memotret objek, mengedit objek di komputer/laptop, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>	
		Membuat/melukis latte art	Semi publik	<p><b>Mentor :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, menyapa, mengobrol dan berdiskusi dengan pengunjung, mengajar, memberikan materi mengawasi, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b></p>	Studio/Workshop

				<p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, duduk, memperhatikan dan mendengarkan mentor, mengobrol dan berdiskusi, mempersiapkan bahan, membuat coffe latte, membuat art latte, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>	
<p>Mempromosikan dan menjual hasil karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjual baju, tootbag, kain batik, celana, dan jaket dengan hasil karya sendiri/lukisan sendiri.</li> <li>• Menjual kerajinan tangan hasil karya sendiri</li> </ul>	<p>Publik</p>	<p><b>Penjual :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, membuka toko, membersihkan toko, mengatur barang, mempromosikan barang, menjual</p>	<p>Shop</p>	

				<p>barang, mengobrol dan mendiskusikan, beristirahat, mengemas barang, makan dan minum, tutup toko, pulang.</p> <p><b>Pengunjung:</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, melihat, bertanya dan berdiskusi, membeli, membayar, pulang</p>	
		<p>Mempromosikan jasa layanan digital art dan fotografi dan menjual hasil karyanya.</p>	Publik	<p><b>Penjual :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, membuka toko, membersihkan toko, mengatur barang, mempromosikan jasa, memotret, mengedit desain dan mengedit</p>	Studio shop

				<p>objek gambar (fotografi), memberikan hasilnya, menjual hasil karyanya, beristirahat, makan dan minum, menutup toko, pulang.</p> <p><b>Pengunjung : (Digital Art)</b></p> <p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, mengobrol dan berdiskusi, bertanya tentang desain, melihat desain, menunggu, membayar, pulang.</p> <p><b>(Fotografi)</b></p> <p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, mengobrol dan berdiskusi, berfoto,</p>	
--	--	--	--	---	--

				menunggu, membayar, pulang.	
		Menjual serta mempromosikan karya art latte dan makanan/cake melalui pemasaran coffeshop	Publik	<p><b>Penjual :</b></p> <p>Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, membuka toko, membersihkan toko, mengatur barang, mempromosikan menu minuman dan makanan, menerima pesanan, membuat art latte, membuat makanan/cake, mengantar makanan, mengobrol dan berdiskusi, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, menutup toko, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b></p>	Coffe shop

				Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, memesan minuman dan makanan, membayar, duduk, bersantai, mengobrol dan berdiskusi, mengerjakan tugas, makan dan minum, pulang.	
Sekunder	Melakukan event berskala besar	Melaksanakan kegiatan pameran, seminar, pelatihan pengembangan kreativitas industri.	Publik	<b>Penyelenggara :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, membersihkan area, menyiapkan peralatan, memberikan materi, ngobrol dan diskusi, bertanya dan menjawab, menunjukkan skill dan bakat mempromosikan karya,	Amphiteater

				<p>memperjual belikan, istirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p> <p><b>Pengunjung :</b> Datang, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, memilih tempat, mengikuti rangkaian acara, memperhatikan dan mendengarkan materi, bertanya, mengobrol dan berdiskusi, istirahat membeli produk, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang.</p>	
Tersier	Penunjang dari fungsi primer dan sekunder	Pengelola	Privat	<p>Parkir kendaraan, datang, duduk, mengobrol, rapat, memeriksa, mengambil dan menyimpan arsip, beristirahat,</p>	<p>Ruang manager, Ruang rapat, ruang arsip, mushalla, toilet.</p>

				BAK/BAB, shalat, pulang.	
		Karyawan	Semi publik	Parkir kendaraan, datang, mengatur kegiatan, memeriksa alat-alat, kebersihan, menerima dan menyimpan, perbaikan, istirahat, BAK/BAB, shalat, pulang.	Ruang sekretaris, Gudang/ruang kebersihan, ruang arsip, pantry, cctv, MEE, MEP, musholla, toilet
		Security		Parkir kendaraan, datang, duduk, Menjaga keamanan, bersih-bersih, memeriksa keamanan, membantu pengunjung, mengobrol, beristirahat, makan dan minum, BAK/BAB, shalat, pulang	Ruang Security
Service	Parkir, BAK/BAB, dan Beribadah	Memarkirkan kendaraan	Publik	Datang, parkir kendaraan, parkir kendaraan khusus disabilitas, berjalan dengan	Parkir

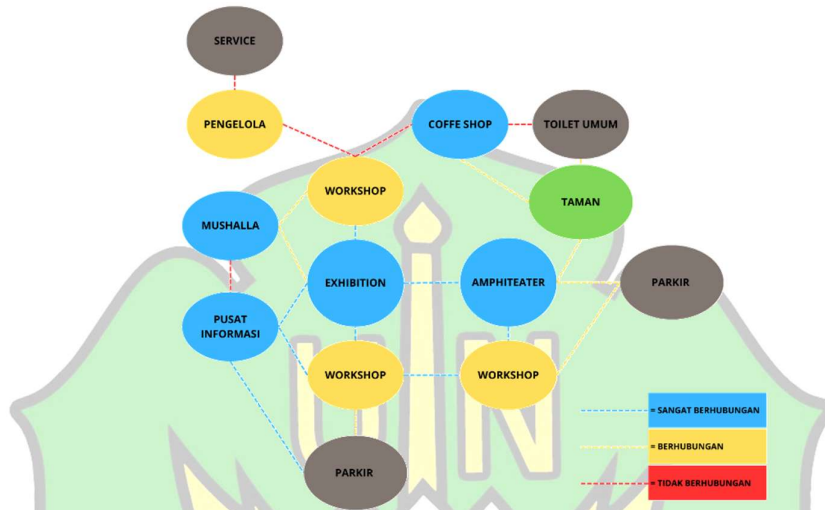
				normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, mengobrol, pulang.	
		Buang air kecil dan buang air besar	Privat	Masuk, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda dengan toilet khusus disabilitas, berjalan dengan alat bantu, buang air kecil/besar. Mencuci tangan, keluar	Toilet
		Beribadah	Publik	Masuk, berjalan normal, berjalan dengan kursi roda, berjalan dengan alat bantu, menyimpan barang, buang air kecil/besar, wudhu, shalat, berdzikir, berdoa, beristirahat, mengambil barang, mengobrol, keluar.	Musholla

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

### 4.3.5 Analisa Hubungan Ruang

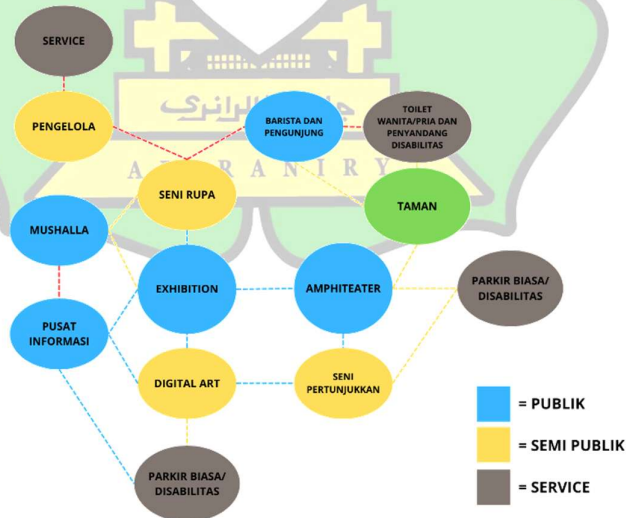
Berdasarkan hasil analisis pengguna dan aktivitas nya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pembagian zoning privat, semi publik, publik, dan service.

Makro



Gambar 4. 25 Zonasi Makro  
Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Mikro

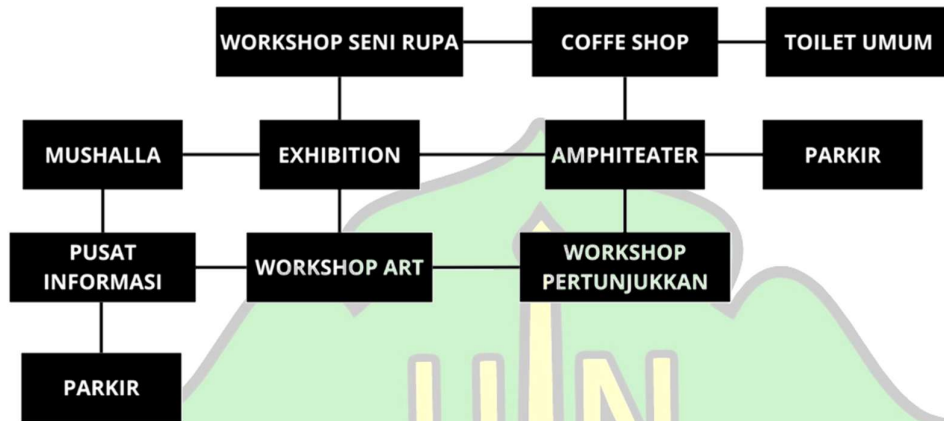


Gambar 4. 26 Zonasi Mikro  
Sumber : Analisa Pribadi, 2026

#### 4.3.6 Analisa Organisasi Ruang

Berdasarkan hasil pengamatan dari Analisa kebutuhan ruang dan sifat ruang di atas maka dapat di kelompokkan sebagai berikut :

##### 1. Organisasi Ruang Pengunjung



Gambar 4. 27 Organisasi Ruang Pengunjung

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

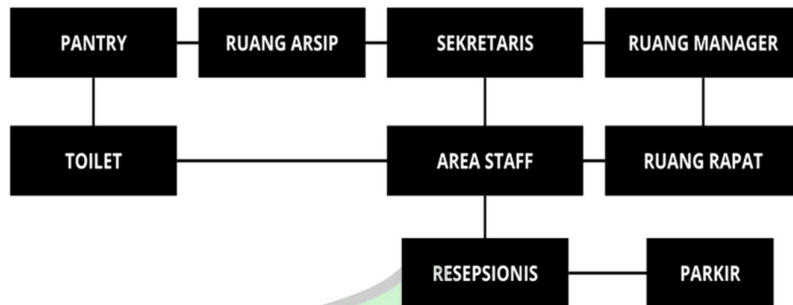
##### 2. Organisasi Ruang Pengguna



Gambar 4. 28 Organisasi Ruang Pengguna

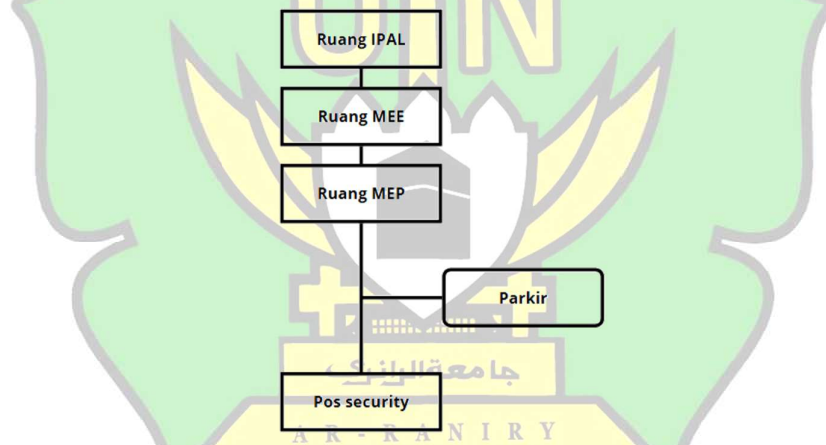
Sumber : Analisa Pribadi, 2026

### 3. Organisasi Ruang Pengelola



Gambar 4. 29 Organisasi Ruang Pengelola  
Analisa Pribadi, 2026

### 4. Organisasi Ruang service



Gambar 4. 30 Organisasi Ruang Service  
Analisa Pribadi, 2026

#### 4.3.7 Analisa Besaran Ruang

Ada beberapa literatur sumber yang akan diterapkan pada *Creative Space inclusive* di Kota Banda Aceh ini yaitu :

- a. AS : Asumsi Pribadi
- b. DA : Data Arsitek

- c. ADA : Americans with Disabilities Act, Standards for Accessible Design
- d. PermenPU 30-2006. : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.30 Th. 2006
- e. SNI : Standar Nasional Indonesia

Dalam perhitungan sirkulasi pada ruangan dan bangunan dengan menggunakan pada panduan buku Time Saver Standart For Building 2<sup>nd</sup> Edition, dengan perhitungan sebagai berikut :

- a. 5-10% = Sirkulasi minimum
- b. 20% =Kebutuhan akan keleluasan sirkulasi
- c. 30% = Kenyamanan Fisik
- d. 40% = Kenyaman Psikologis
- e. 50% = Sirkulasi sesuai dengan spesifik kegiatan
- f. 70-100% = Sirkulasi dengan banyak kegiatan



Tabel 4. 4 Analisa Besaran Ruang

Kebutuhan Ruang	Sumber	Kapasitas Ruang	Jumlah Ruang	Standar (m <sup>2</sup> /org)/(m <sup>2</sup> /unit)	Perhitungan	Sirkulasi	Luas Ruang m <sup>2</sup>
<b>AREA PENGUNJUNG</b>							
<b>Amphiteater Terbuka</b>							
Amphiteater	DA AS ADA	200 dengan 20% Orang normal	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panggung utama 144 m<sup>2</sup></li> <li>• Pengguna kursi roda + pengguna alat bantu 4 m<sup>2</sup></li> <li>• Pengguna normal 2 m<sup>2</sup></li> <li>• Jalur akses ramp 1.5 m</li> </ul>	4 x 160 = 640 2 x 40 = 80 144 + 720 = 864 Total 864 m <sup>2</sup>	70%	1,468 m <sup>2</sup>
<b>Ruang Pameran</b>							
Ruang utama	DA AS	350 dengan 30% Orang normal	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja vitrin 7,5 m<sup>2</sup></li> </ul>	4 x 245 = 980 2 x 105 = 210	80%	2,155 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna kursi roda + pengguna alat bantu 4 m<sup>2</sup></li> <li>• Pengguna normal 2 m<sup>2</sup></li> </ul>	$7,5 + 980 + 210 = 1.197,5$ Total 1.197,5 m <sup>2</sup>		
Lobby	DA AS Permen -2006	<b>14 orang</b> 2 orang resepsionis 4 orang penyandang tuna daksa 4 pengguna alat bantu 4 orang pengguna normal	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area tunggu Pengguna kursi roda 4 m<sup>2</sup> – 4 unit</li> <li>• Area tunggu pengguna normal + pengguna alat bantu 1,80 x 0,5 m (1 m<sup>2</sup>) sofa 4 orang – 2 unit</li> <li>• Meja resepsionis penyandang disabilitas dan pengguna normal 1,50 x 0,75 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi resepsionis untuk pengunjung normal 0,50 x 0,50 (0,25 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$4 \times 4 = 16$ $8 \times 1 = 8$ $2 \times 1,2 = 2,4$ $0,25 \times 1 = 0,25$ $1 \times 1 = 1$ $16 + 8 + 2,4 + 0,25 + 1 = 27,65$ Total 27,65 m <sup>2</sup>	100%	55 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Kursi resepsionis untuk pengunjung penyandang disabilitas 1,10 x 0,8 (1 m<sup>2</sup>)</li> </ul>			
Lavatory Pria	DA	6 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet 1,8 m<sup>2</sup>/org – 3 orang</li> <li>Urinoir 0,8 m<sup>2</sup>/org – 3 orang</li> <li>Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$1,8 \times 3 = 5,4$ $0,8 \times 3 = 2,4$ $1,3 \times 2 = 2,6$ $5,4 + 2,4 + 2,6 = 10,4$ Total 10,4 m <sup>2</sup>	30%	14 m <sup>2</sup>
Lavatory wanita	DA	3 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lavatory Wanita</li> <li>Toilet 1,8 m<sup>2</sup> /org – 3 orang</li> <li>Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$1,8 \times 3 = 5,4$ $1,3 \times 2 = 2,6$ $5,4 + 2,6 = 8$ Total 8 m <sup>2</sup>	30%	11 m <sup>2</sup>
Lavatory disabilitas	Permen -2006	1 orang tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet 3,5 m<sup>2</sup></li> <li>Wastafel 3,3 m<sup>2</sup></li> </ul>	$3,5 + 3,3 = 6,8$ Total 7 m <sup>2</sup>	30%	9 m <sup>2</sup>
<b>Workshop Seni Lukis</b>							
Studio lukisan	DA AS	<b>23 orang</b> 10 tuna netra	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 meja/easel pengguna tuna netra 0,80 x 1,20 (0,96 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> </ul>	$0,96 \times 10 = 9,6$ $0,25 \times 10 = 2,5$	70%	55 m <sup>2</sup>

	ADA Permen -2017	10 tuna daksa 2 orang Mentor 1 staff pemandu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kursi pengguna tuna netra 0,50 x 0,45 (0,25 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• 10 meja/easel pengguna tuna daksa 0,70 x 1,20 (0,84 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• kursi pengguna tuna daksa 1 x 0,80 (0,80 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• Meja/easel pengguna mentor 0,80 x 1,20 (0,96 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja/easel pengguna mentor tuna daksa 0,70 x 1,20 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna mentor 0,50 x 0,45 (0,25 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna tuna daksa 1 x 0,80 (0,80 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Staf pemandu R Y 1m<sup>2</sup></li> </ul>	$0,84 \times 10 = 8,4$ $0,80 \times 10 = 8$ $0,96 \times 1 = 0,96$ $0,84 \times 1 = 0,84$ $0,25 \times 1 = 0,25$ $0,80 \times 1 = 0,80$ $9,6 + 2,5 + 8,4 +$ $8 + 0,96 + 0,84 +$ $0,25 + 0,80 + 1 =$ $32,35$ Total 32,35 m <sup>2</sup>		
--	------------------------	--	--	--	--	--

Ruang penyimpanan	Permen -2017	Lemari penyimpanan 20 50% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lemari penyimpanan tinggi</li> <li>Lemari penyimpanan rendah + kursi</li> </ul>	$4,5 \times 5,5 = 24,75$ Total Seluruhnya + kursi $25 \text{ m}^2$	30%	$33 \text{ m}^2$
Ruang cuci peralatan	DA Permen -2017	10 Wastafel dengan 50% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wastafel pengguna tuna netra <math>0,40 \times 0,50 (0,2 \text{ m}^2)</math></li> <li>Wastafel tuna daksa <math>0,60 \times 0,50 (0,3 \text{ m}^2)</math></li> </ul>	$0,2 \times 5 = 1$ $0,3 \times 5 = 1,5$ $1 + 1,5 = 2,5$ Total $2,5 \text{ m}^2$	30 %	$3,25 \text{ m}^2$
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet $1,8 \text{ m}^2/\text{org}$	$1,8 \text{ m}^2$	30%	$2,50 \text{ m}^2$
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet $1,8 \text{ m}^2/\text{org}$	$1,8 \text{ m}^2$	30%	$2,50 \text{ m}^2$
Toilet disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	Toilet $3,5 \text{ m}^2/\text{org}$	$3,5 \text{ m}^2$	30%	$5 \text{ m}^2$
<b>Workshop Seni Kriya</b>							
Studio kerajinan tangan	AS	<b>23 orang</b> 10 tuna wicara/rungu 10 tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 meja pengguna tuna wicara/rungu <math>0,80 \times 1,20 (0,96 \text{ m}^2) - 10 \text{ unit}</math></li> <li>kursi pengguna tuna wicara/rungu</li> </ul>	$0,96 \times 10 = 9,6$ $0,25 \times 10 = 2,5$ $0,84 \times 10 = 8,4$ $0,80 \times 10 = 8$	70%	$55 \text{ m}^2$

		2 orang Mentor 1 staff pemandu		<ul style="list-style-type: none"> <li>0,50 x 0,45 (0,25 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• 10 meja pengguna tuna daksa 0,70 x 1,20 (0,84 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• kursi pengguna tuna daksa 1 x 0,80 (0,80 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>• Meja pengguna mentor 0,80 x 1,20 (0,96 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja pengguna mentor tuna daksa 0,70 x 1,20 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna mentor 0,50 x 0,45 (0,25 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna tuna daksa 1 x 0,80 (0,80 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Staf pemandu 1m<sup>2</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0,96 x 1 = 0,96</li> <li>0,84 x 1 = 0,84</li> <li>0,25 x 1 = 0,25</li> <li>0,80 x 1 = 0,80</li> <li>9,6 + 2,5 + 8,4 +</li> <li>8 + 0,96 + 0,84 +</li> <li>0,25 + 0,80 + 1</li> <li>= 32,35</li> <li>Total 32,35 m<sup>2</sup></li> </ul>		
Ruang penyimpanan	Permen -2017	Lemari penyimpanan 20	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lemari penyimpanan tinggi</li> <li>• Lemari penyimpanan rendah + kursi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4,5 x 5,5 =</li> <li>24,75</li> </ul>	30%	33 m <sup>2</sup>

		50% untuk tuna daksa			Total Seluruhnya + kursi 25 m <sup>2</sup>		
Ruang cuci peralatan	DA Permen -2017	10 Wastafel dengan 50% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wastafel untuk pengguna normal 0,40 x 0,50 (0,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Wastafel untuk pengguna penyandang disabilitas 0,60 x 0,50 (0,3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	0,2 x 5 = 1 0,3 x 5 = 1,5 1 + 1,5 = 2,5 Total 2,5 m <sup>2</sup>	30 %	3,25 m <sup>2</sup>
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	Toilet 3,5 m <sup>2</sup> /org	3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup>
<b>Workshop Seni Pertunjukkan</b>							
Studio teater/sastra	AS	<b>23 orang</b> 10 tuna netra, wicara/rungu, dan grahita 5 tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna tuna netra, wicara/rungu, dan grahita 2 m<sup>2</sup></li> <li>• Pengguna kursi roda 4 m<sup>2</sup></li> </ul>	2 x 10 = 20 4 x 5 = 20 1,2 x 3 = 3,6 20 + 20 + 3,6 = 43,5	70%	75 m <sup>2</sup>

		2 orang Mentor 1 staff pemandu		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna mentor 1,2 m<sup>2</sup></li> <li>• 1 staf pemandu 1,2 m<sup>2</sup></li> </ul>	Total 44 m <sup>2</sup>		
Ruang make up dan Ruang ganti pria	AS	<b>5 orang</b> 4 tuna netra, wicara/rungu, dan grahita 1 tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja make up 1 x 0,50 (0,50 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi tuna netra, wicara/rungu, grahita 0,60 x 0,60 (0,36 m<sup>2</sup>) – 4 unit</li> <li>• Rak make up 0,60 x 0,40 (0,24 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	0,36 x 4 = 1,44 1,44 + 0,50 + 0,24 + 3 = 5,18 Total 5 m <sup>2</sup>	30%	6,5 m <sup>2</sup>
Ruang make up dan ruang ganti wanita	AS	<b>5 orang</b> 4 tuna netra, wicara/rungu, dan grahita 1 tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja make up 1 x 0,50 (0,50 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi tuna netra, wicara/rungu, grahita 0,60 x 0,60 (0,36 m<sup>2</sup>) – 4 unit</li> </ul>	0,36 x 4 = 1,44 1,44 + 0,50 + 0,24 + 3 = 5,18 Total 5 m <sup>2</sup>	30%	6,5 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rak make up 0,60 x 0,40 (0,24 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>			
Seni musik	AS	<b>7 orang</b> 3 tuna netra dan tuna wicara 2 tuna daksa 1 orang Mentor 1 staff pemandu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengguna alat bantu 4 m<sup>2</sup></li> <li>• Pengguna normal 2 m<sup>2</sup></li> <li>• Kursi tuna netra dan wicara 0,60 x 0,60 (0,36 m<sup>2</sup>) – 2 unit</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$4 \times 3 = 12$ $2 \times 2 = 4$ $0,36 \times 2 = 0,72$ 16,72 Total 17 m <sup>2</sup>	70%	30 m <sup>2</sup>
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	Toilet 3,5 m <sup>2</sup> /org	3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup>
<b>Workshop Digital Art</b>							
Ruang digital	ADA	<b>23 orang</b>	1	• Meja komputer tuna wicara/rungu	$0,84 \times 10 = 8,4$	70%	60 m <sup>2</sup>

	AS	10 tuna wicara/rungu 10 tuna daksa 2 orang Mentor 1 staff pemandu	1,20 x 0,70 (0,84 m <sup>2</sup> ) – 10 unit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja komputer adjustable pengguna tuna daksa</li> </ul> 1,20 x 0,75 (0,90 m <sup>2</sup> ) – 10 unit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi armrest adjustable pengguna tuna wicara/rungu</li> </ul> 0,55 x 0,50 (0,23 m <sup>2</sup> ) – 10 unit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi pengguna tuna daksa</li> </ul> 1 x 1,2 (1,2 m <sup>2</sup> ) – 10 unit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja mentor</li> </ul> 1,20 x 0,70 (0,84 m <sup>2</sup> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja mentor tuna daksa</li> </ul> 1,20 x 0,75 (0,90 m <sup>2</sup> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi mentor armrest adjustable</li> </ul> 0,55 x 0,50 (0,23 m <sup>2</sup> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi mentor pengguna tuna daksa</li> </ul> 1 x 1,2 (1,2 m <sup>2</sup> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Staf pemandu</li> </ul>	0,90 x 10 = 9 0,23 x 10 = 2,3 1,2 x 10 = 12 8,4 + 9 + 2,3 + 12 + 0,84 + 0,90 + 0,23 + 1,2 + 1 = 35,87 Total 35 m <sup>2</sup>		
--	----	--	---	--	--	--

				1m <sup>2</sup>			
Studio digital art	AS ADA	1 orang per ruangan pengguna tuna wicara/rungu dan tuna daksa	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kerja 1,20 x 0,70 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi armrest adjustable pengguna tuna wicara/rungu 0,55 x 0,50 (0,23 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Sirkulasi pengguna wicara/rungu 1 x 0,90 (0,90 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja computer adjustable 1,20 x 0,75 (0,90 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna tuna daksa 1 x 1,2 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Sirkulasi pengguna tuna daksa 1 x 1,2 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,84 + 0,23 = 1,07$ $1,07 + 0,90 = 1,97$ Total 2 m <sup>2</sup> $0,90 + 1,2 = 2,1$ $1,2 + 1,2 = 3,3$ Total 3,5	70%	3,5 m <sup>2</sup> untuk satu ruangan pengguna tuna wicara/rungu 6 m <sup>2</sup> untuk satu ruangan pengguna tuna daksa $3,5 + 6 = 9,5$ $9,5 \times 4 = 38$ m <sup>2</sup> Total 38 m <sup>2</sup>
Ruang Podcasting	AS ADA	5 orang 2 tuna netra, wicara/rungu 2 tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja podcasting 2 x 1,2 (2,4 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,23 \times 2 = 0,46$ $1,2 \times 2 = 2,4$	70%	12 m <sup>2</sup>

		1 produser		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi armrest adjustable pengguna tuna netra, wicara/rungu 0,55 x 0,50 (0,23 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi pengguna tuna daksa 1 x 1,2 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja produser dan mixer 1,5 x 0,8 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,50 (0,23 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	0,46 + 2,4 + 2,4 + 1,2 + 0,23 = 6,69 Total 7 m <sup>2</sup>		
Ruang Penyimpanan	Permen -2017	Lemari penyimpanan 20 50% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lemari penyimpanan tinggi</li> <li>• Lemari penyimpanan rendah + kursi</li> </ul>	4,5 x 5,5 = 24,75 Total Seluruhnya + kursi 25 m <sup>2</sup>	30%	33 m <sup>2</sup>
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	Toilet 3,5 m <sup>2</sup> /org	3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup>

Workshop Fotografi							
Studio fotografi	AS ADA	<b>5 orang</b> 1 tuna wicara/rungu 1 tuna daksa 1 mentor 1 Asisten	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografer tuna wicara/rungu 1,5 x 2 (3 m<sup>2</sup>) – 2 orang termasuk mentor</li> <li>• Model penyandang disabilitas 2 x 2 (4 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Asisten 1,2 x 1,2 (1,44 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Back drop/green screen 3 x 0,1 (0,3 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Tripod kamera 0,80 x 0,80 (0,64 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Softbox / led panel 0,60 x 0,60 (0,36 m<sup>2</sup>) – 2 unit</li> <li>• Shoot - through umbrella 0,90 x 0,90 (0,81 m<sup>2</sup>) – 2 unit</li> <li>• Reflector 0,80 x 0,80 (0,64 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	3 x 2 = 6 0,36 x 2 = 0,72 0,81 x 2 = 1,62 6 + 0,72 + 1,62 + 4 + 1,44 + 0,3 + 0,64 + 0,64 = 15,35 Total 15,35 m <sup>2</sup>	70%	26 m <sup>2</sup>

Ruang editing	AS	1 orang termasuk penyandang disabilitas	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja editing 1,5 x 0,8 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 1,5 x 1,5 agar bisa di pakai penyandang disabilitas (2,25 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	1,2 + 2,25 = 3,45 Total 3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup>
Ruang ganti atau make up	AS	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja make up 1 x 0,50 (0,50 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi termasuk tuna daksa 1,5 x 1 (1,5 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Rak make up 0,60 x 0,40 (0,24 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	1,5 x 2 = 3 0,50 + 3 + 0,24 = 3,74 Total 4 m <sup>2</sup>	20%	5 m <sup>2</sup>
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	Toilet 3,5 m <sup>2</sup> /org	3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup>
<b>Workshop Latte art</b>							
Studio latte art	AS ADA	<b>15 orang</b>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja barista/ espresso station 1,5 x 0,8(1,2 m<sup>2</sup>) – 14 unit</li> </ul>	1,2 x 14 = 16,8 1,05 x 14 = 14,7	40%	70 m <sup>2</sup>

		12 pengguna tuna wicara/rungu dan tuna grahita 2 orang mentor 1 staff pemandu		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja penyajian/display kopi 1,5 x 0,7(1,05 m<sup>2</sup>) – 14 unit</li> <li>• Wastafel 1 x 1(1 m<sup>2</sup>) – 14 unit</li> <li>• Kursi pengguna pengguna tuna wicara/rungu, dan grahita 0,45 x 0,50 (0,225 m<sup>2</sup>) – 14 unit</li> <li>• Staf pemandu 1 m<sup>2</sup></li> </ul>	1 x 14 = 14 0,225 x 14 = 3,15 16,8 + 14,7 + 14 + 3,15 + 1 = 49,65 Total 50 m <sup>2</sup>		
Toilet pria	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
Toilet wanita	DA	1 orang	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup>
<b>Coffe Shop</b>							
Area utama	AS ADA	52 orang 50% tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 4 orang normal dan pengguna alat bantu 1,80 x 0,6 (1,08 m<sup>2</sup>) – 5 unit</li> <li>• Meja 2 orang normal dan pengguna alat bantu 0,6 x 0,6 (0,36 m<sup>2</sup>) – 3 unit</li> </ul>	1,08 x 5 = 5,4 0,36 x 3 = 1,08 0,225 x 25 = 5,625 1,62 x 5 = 8,1 0,81 x 3 = 2,43	50%	58 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursi pengguna normal dan pengguna alat bantu 0,45 x 0,50 (0,225 m<sup>2</sup>) – 25 unit</li> <li>• Meja 4 orang adjustable tuna daksa 1,80 x 0,90 (1,62 m<sup>2</sup>) – 5 unit</li> <li>• Meja 2 orang adjustable tuna daksa 0,90 x 0,90 (0,81 m<sup>2</sup>) – 3 unit</li> <li>• Kursi roda 0,80 x 0,70 (0,63 m<sup>2</sup>) – 25 unit</li> </ul>	$0,63 \times 25 = 15,75$ $5,4 + 1,08 + 5,625 + 8,1 + 2,43 + 15,75 = 38,385$ Total 38,5 m <sup>2</sup>		
Kasir	AS	2 orang pengguna tuna wicara/rungu, dan grahita	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kasir 1,20 x 0,60 (0,72 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Counter kasir + area display 1,50 x 0,60 (0,90 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,50 (0,225 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,72 + 0,90 + 0,225 = 1,845$ Total 2 m <sup>2</sup>	30%	2,6 m <sup>2</sup>
Area barista station	AS	2 orang pengguna tuna wicara/rungu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Counter utama (espresso / brewing area) 1,50 x 0,60 (0,90 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,90 + 0,60 + 0,60 + 1,2 = 3,3$ Total 3,5 m <sup>2</sup>	40%	5 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sink dan rak pengering 1 x 0,60 (0,60 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area penyimpanan bahan dan alat 1 x 0,60 (0,60 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area pengguna disabilitas 1,2 m<sup>2</sup></li> </ul>			
Dapur	AS	4 orang tuna wicara/rungu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja potong dan bahan mentah 1 x 0,6 (0,60 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kompor 1,20 x 0,6 (0,72 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Wastafel 0,60 x 0,60 (0,36 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kulkas 0,80 x 0,80 (0,64 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,64 \times 4 = 2,56$ $2,56 + 0,60 +$ $0,72 + 0,36 +$ $0,64 = 4,88$ Total 5 m <sup>2</sup>	30%	6.5 m <sup>2</sup>
Lavatory Pria	DA	6 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 1,8 m<sup>2</sup>/org – 3 orang</li> <li>• Urinoir 0.8 m<sup>2</sup>/org – 3 orang</li> </ul>	$1,8 \times 3 = 5,4$ $0,8 \times 3 = 2,4$ $1,3 \times 2 = 2,6$	30%	14 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$5,4 + 2,4 + 2,6 = 10,4$ Total 10,4 m <sup>2</sup>		
Lavatory Wanita	DA	3 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet 1,8 m<sup>2</sup> /org – 3 orang</li> <li>Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$1,8 \times 3 = 5,4$ $1,3 \times 2 = 2,6$ $5,4 + 2,6 = 8$ Total 8 m <sup>2</sup>	30%	11 m <sup>2</sup>
Lavatory Disabilitas	PERM EN-2006	1 orang tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet 3,5 m<sup>2</sup></li> <li>Wastafel 3,3 m<sup>2</sup></li> </ul>	$3,5 + 3,3 = 6,8$ Total 7 m <sup>2</sup>	30%	9 m <sup>2</sup>
<b>Aneka Ragam Karya Shop</b>							
Retail karya kreatif	AS	17 orang (2 kasir)	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Counter kasir 1,5 x 0,60 (0,90 m<sup>2</sup>)</li> <li>Rak dinding display 1,50 x 0,45 (0,675 m<sup>2</sup>)</li> <li>Meja display tengah 1,20 x 0,60 (0,72 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,90 + 0,675 + 0,72 + 1,08 + 4 + 3 = 20,095$ Total 20 m <sup>2</sup>	50%	30 m <sup>2</sup>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna umum 0,60 x 1,20 (0,72 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Pengguna penyandang disabilitas 0,90 x 1,20 (1,08)</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area penyimpanan 4 m<sup>2</sup></li> </ul>			
<b>Pusat Informasi</b>							
Ruang keamanan	AS	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja komputer 1,6 x 0,6 (0,96 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,234 \times 2 = 0,468$ $0,468 + 0,96 = 1,428$ Total 1,5 m <sup>2</sup>	30%	2 m <sup>2</sup>
Ruang cctv	AS	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja komputer 2 x 0,6 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,234 \times 2 = 0,468$ $0,468 + 1,2 = 1,668$	30%	2,5 m <sup>2</sup>

					Total 1,7 m <sup>2</sup>		
Penyimpanan kursi roda	AS	20 kursi roda 10 kursi roda biasa dan 10 kursi roda listrik	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kursi roda biasa 0,30 x 1,35(0,405 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> <li>Kursi roda Listrik 0,40 x 1,35(0,54 m<sup>2</sup>) – 10 unit</li> </ul>	0,405 x 10 = 4,05 0,54 x 10 = 5,4 4,05 + 5,4 = 9,45 Total 10 m <sup>2</sup>	30%	13 m <sup>2</sup>
<b>Musholla</b>							
Area shalat pria	Permen -2017	20 orang 20% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Per orang umum 0,60 x 1,20 (0,72 m<sup>2</sup>) – 16 orang</li> <li>Per orang untuk penyandang disabilitas 0,90 x 1,20 (1,08) – 4 orang</li> <li>Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	0,72 x 16 = 11,52 1,08 x 4 = 4,32 11,52 + 4,32 + 3 = 18,84 Total 19 m <sup>2</sup>	30%	25 m <sup>2</sup>
Area shalat wanita	Permen -2017	10 orang 20% untuk tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Per orang umum 0,60 x 1,20 (0,72 m<sup>2</sup>) – 8 orang</li> <li>Per orang untuk penyandang disabilitas</li> </ul>	0,72 x 8 = 5,76 1,08 x 2 = 2,16 5,76 + 2,16 + 3 = 10,92	30%	15 m <sup>2</sup>

				0,90 x 1,20 (1,08) – 2 orang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	Total 11 m <sup>2</sup>		
Tempat wudhu pria	Permen -2017	8 kran (2 kran untuk tuna daksa)	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kran umum 1,45 x 0,80 (1,16 m<sup>2</sup>) – 6 unit</li> <li>• Kran tuna daksa 1,45 x 1 (1,45 m<sup>2</sup>) – 2 unit</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	1,16 x 6 = 6,96 1,45 x 2 = 2,9 6,96 + 2,9 + 3 = 12,86 Total 13 m <sup>2</sup>	20%	15 m <sup>2</sup>
Tempat wudhu wanita	Permen -2017	3 kran (1 kran untuk tuna daksa)	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kran umum 1,45 x 0,80 (1,16 m<sup>2</sup>) – 3 unit</li> <li>• Kran tuna daksa 1,45 x 1 (1,45 m<sup>2</sup>) – 1 unit</li> <li>• Area manuver untuk tuna daksa 1,50 x 1,50 (3 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	1,16 x 3 = 3,48 1,45 x 1 = 1,45 3,48 + 1,45 + 3 = 7,93 Total 8 m <sup>2</sup>	20%	10 m <sup>2</sup>
Toilet pria	DA	1 orang termasuk pengguna alat bantu	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	2,50 m <sup>2</sup> 2,50 x 2 = 5 Total 5 m <sup>2</sup>

Toilet wanita	DA	1 orang termasuk pengguna alat bantu	1	Toilet 1,8 m <sup>2</sup> /org	1,8 m <sup>2</sup>	30%	
Toilet disabilitas	Permen -2017	1 orang tuna daksa	2	Toilet 3,5 m <sup>2</sup> /org	3,5 m <sup>2</sup>	30%	5 m <sup>2</sup> 5 x 2 = 10 Total 10 m <sup>2</sup>
<b>Toilet Umum</b>							
Lavatory Pria	DA	6 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 1,8 m<sup>2</sup>/org – 3 orang</li> <li>• Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	1,8 x 3 = 5,4 1,3 x 2 = 2,6 5,4 + 2,6 = 8 Total 10 m <sup>2</sup>	30%	14 m <sup>2</sup>
Lavatory Wanita	DA	3 orang termasuk pengguna alat bantu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 1,8 m<sup>2</sup> /org – 3 orang</li> <li>• Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	1,8 x 3 = 5,4 1,3 x 2 = 2,6 5,4 + 2,6 = 8 Total 8 m <sup>2</sup>	30%	11 m <sup>2</sup>
Lavatory Disabilitas	PERMEN-2006	1 orang tuna daksa	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 3,5 m<sup>2</sup></li> <li>• Wastafel</li> </ul>	3,5 + 3,3 = 6,8 Total 7 m <sup>2</sup>	30%	9 m <sup>2</sup>

				3,3 m <sup>2</sup>			
<b>Jumlah</b>							<b>1.004,723 m<sup>2</sup></b>
<b>AREA PENGELOLA</b>							
R.Direktur	AS	3 orang termasuk kursi roda	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 1,40 x 0,6 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>) – 2 unit</li> <li>• Kursi roda 0,70 x 1,2 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Rak file 1,5 x 0,3 (0,45 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,234 \times 2 = 0,468$ $0,84 + 0,468 + 0,84 + 0,45 = 2,598$ Total 2,6 m <sup>2</sup>	30%	3,5 m <sup>2</sup>
R. Wakil Direktur	AS	2 orang termasuk kursi roda	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 1,40 x 0,6 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi roda 0,70 x 1,2 (0,84 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,84 + 0,234 + 0,84 = 1,914$ Total 2 m <sup>2</sup>	30%	2,6 m <sup>2</sup>

R.Rapat	AS	10 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja rapat 4 x 1,20 (4,8 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja 1 x 0,6 (0,6 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>) – 10 orang</li> </ul>	$0,234 \times 10 = 2,34$ $4,8 + 0,6 + 2,34 = 7,74$ Total 7,80 m <sup>2</sup>	70%	14 m <sup>2</sup>
R.Karyawan	AS	6 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 1 x 0,5 (0,5 m<sup>2</sup>) – 6 unit</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>) – 6 unit</li> <li>• Lemari 1,20 x 0,6 (0,72 m<sup>2</sup>) – 6 unit</li> </ul>	$0,5 \times 6 = 3$ $0,234 \times 6 = 1,404$ $0,72 \times 6 = 4,32$ $3 + 1,404 + 4,32 = 8,634$ Total 9 m <sup>2</sup>	30%	11 m <sup>2</sup>
R.Arsip	AS	5 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 1,5 x 0,6 (0,9 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja resepsionis 2, 0,6 (1,2 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi</li> </ul>	$0,234 \times 5 = 1,17$ $0,9 + 1,2 + 1,17 = 3,27$ Total 3,30 m <sup>2</sup>	30%	4,30 m <sup>2</sup>

				0,45 x 0,52 ( 0,234 m <sup>2</sup> ) – 5 unit			
Pantry	AS	5 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kabinet 1 set 2 x 0,4(0,8 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Meja 1,5 x 0,6(0,9 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52(0,234 m<sup>2</sup>) – 5 unit</li> </ul>	$0,234 \times 5 = 1,17$ $0,8 + 0,9 + 1,17$ $= 2,87$ Total 3 m <sup>2</sup>	30%	4 m <sup>2</sup>
Ruang Janitor	AS	1 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rak penyimpanan 1,5 x 0,6 (0,9 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,9 + 1 = 1,9$ Totak 2 m <sup>2</sup>	30%	2,5 m <sup>2</sup>
Lavatory Pria	DA	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 1,8 m<sup>2</sup> /org – 2 orang</li> <li>• Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$1,8 \times 2 = 3,6$ $1,3 \times 2 = 2,6$ $3,6 + 2,6 = 6,2$ Total 6,5 m <sup>2</sup>	30 %	9 m <sup>2</sup>
Lavatory Wanita	DA	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 1,8 m<sup>2</sup> /org – 2 orang</li> <li>• Wastafel 1,3 m<sup>2</sup> /unit – 2 unit</li> </ul>	$1,8 \times 2 = 3,6$ $1,3 \times 2 = 2,6$ $3,6 + 2,6 = 6,2$ Total 6,5 m <sup>2</sup>	30 %	9 m <sup>2</sup>

Lavatory Disabilitas	Permen -2006	1 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet 3,5 m<sup>2</sup></li> <li>• Wastafel 3,3 m<sup>2</sup></li> </ul>	$3,5 + 3,3 = 6,8$ Total 7 m <sup>2</sup>	30%	9 m <sup>2</sup>	
Loading Dock	AS		1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobil BOX 3 x 5 (15 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Area bongkar muat 3 x 2 (6 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$15 + 6 = 21$ m <sup>2</sup>	30%	28 m <sup>2</sup>	
<b>Jumlah</b>								<b>96,9 m<sup>2</sup></b>
<b>AREA SERVICE</b>								
Pos Satpam	AS	2 orang	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja 1,2 x 0,6 (0,72 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Kursi 0,45 x 0,52 (0,234 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$1,2 \times 0,6 = 0,72$ $0,45 \times 0,52 =$ 0,234 $0,72 + 0,234 =$ 0,954 $0,953 + 30\% =$ 1,25 m <sup>2</sup> Total 1,25 m <sup>2</sup>	30%	2,5 m <sup>2</sup>	

					$1,25 \times 2 = 2,5$			
R.Genset	SNI	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daya genset 20 – 60 KVA 5 x 4,5 (22,5 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$22,5 \times 1 = 22,5$	10 %	25 m <sup>2</sup>	
R.IPAL	AS	2 orang	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bak penampungan awal 0,80 x 1 (0,80 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Bak biofilter anaerob 2,4 x 1,2 (2,88 m<sup>2</sup>)</li> <li>• Bak penampung akhir 0,80 x 1 (0,80 m<sup>2</sup>)</li> </ul>	$0,80 + 2,88 + 0,80 = 4,48$	20%	5,38 m <sup>2</sup>	
Ruang Panel	AS	2 orang	1	Ruang panel 4 x 4 (16 m <sup>2</sup> )	$16 \times 1 = 16 \text{ m}^2$	20%	20 m <sup>2</sup>	
R.Pompa	AS	2 orang	1	Ruang pompa 4 x 4 (16 m <sup>2</sup> )	$16 \times 1 = 16 \text{ m}^2$		20 m <sup>2</sup>	
Parkir mobil	AS	320 orang (80 lot)	-	1 mobil 2,5 m x 5,2 m (13 m <sup>2</sup> )	$320 \times 13 = 4,160$	-	4,160 m <sup>2</sup>	
Parkir motor	AS	480 orang (320 lot)	-	1 motor 0,90 m x 2 m (1,8 m <sup>2</sup> )	$480 \times 1,8 = 864$	-	864 m <sup>2</sup>	
Parkir Disabilitas	AS	128 orang (32 lot)	-	1 mobil 3,7 x 5 m (18,5 m <sup>2</sup> )	$128 \times 18,5 = 1,368$	-	2,368 m <sup>2</sup>	
<b>Jumlah</b>								<b>943,408 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

Kebutuhan luasan parkir berasumsi dengan jumlah pengguna yang datang ke *Creative Space Inclusive* menggunakan kendaraan adalah 800 orang. Dari jumlah itu, harus ada parkir aksesibel 40% dari total. perbandingan antara mobil dan motor adalah 60 : 40 maka:

- a. Kapasitas Roda 4, 40% jumlah pengguna  
 $(1 \text{ mobil} : 2,5 \text{ m} \times 5,2 \text{ m} = 13 \text{ m}^2) (40\% \times 800) \times 13 \text{ m}^2 = 4.160 \text{ m}^2$
- b. Kapasitas Roda 2, 60% jumlah pengguna  
 $(1 \text{ motor} 0,90 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 1,8 \text{ m}^2) (60\% \times 800) \times 1,8 \text{ m}^2 = 864 \text{ m}^2$
- c. Kapasitas Roda 4 aksesibilitas, 40% jumlah mobil  
 $(1 \text{ mobil} : 3,7 \times 5 \text{ m} = 18,5 \text{ m}^2) (40\% \times 320) \times 19,24 \text{ m}^2 = 2.368 \text{ m}^2$

Tabel 4. 5 Total Besaran Ruang

fasilitas	Total Luas
Ruang pengunjung	<b>1.004,723 m<sup>2</sup></b>
Ruang Pengelola	<b>96,9 m<sup>2</sup></b>
Ruang Service	<b>943,408 m<sup>2</sup></b>
<b>Total</b>	<b>2.045,031 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisa Pribadi, 2026

#### 4.3.8 Analisa Ruang Parkir

Dalam Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat tahun 1999 menetapkan aturan tentang satuan ruang parkir (SRP), dibagi menjadi 3 jenis kendaraan yaitu :

Tabel 4. 6 Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

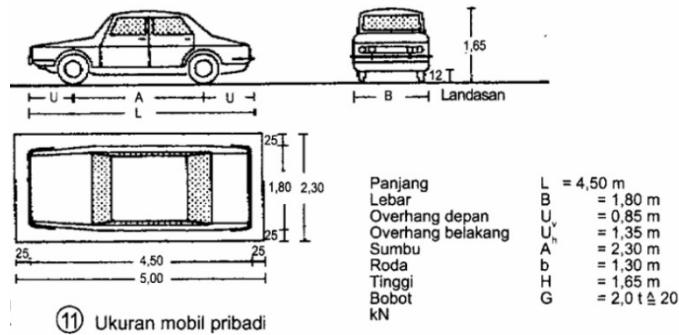
Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> )
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truck	3,40 x 12,50
3. Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

#### 4. Besaran Satuan Parkir

Pada besaran satuan parkir ini memiliki beberapa setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut :

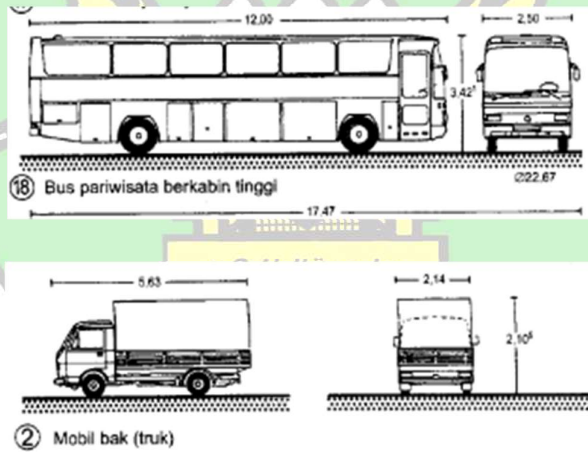
##### a. Satuan ruang parkir untuk mobil



Gambar 4. 31 Standar Ukuran Kendaraan Mobil

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 jilid 2

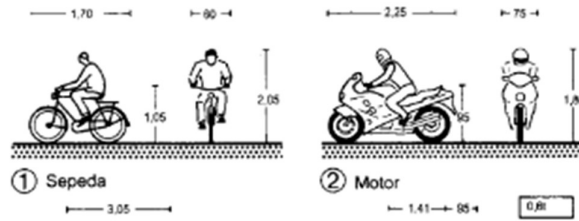
##### b. Satuan ruang parkir untuk bus/truk



Gambar 4. 32 Standar Ukuran Kendaraan Bus/Truk

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

c. Satuan ruang parkir untuk sepeda motor



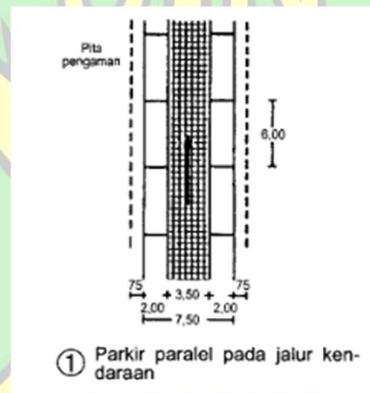
Gambar 4. 33 Standar Ukuran Kendaraan Sepeda Motor

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

### 5. Konsep Penataan Pola Parkir

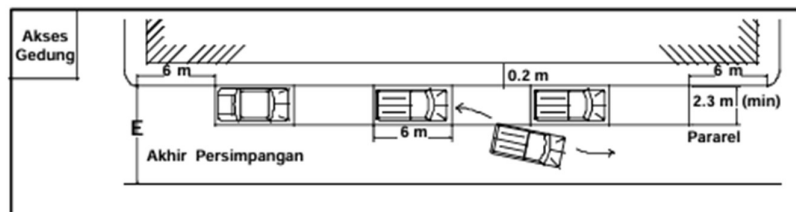
Penataan pola parkir adalah untuk mengatur pola kendaraan saat parkir yang di Batasi dengan garis berwarna putih atau kuning. Pola parkir ini dapat bervariasi tergantung pada kondisi dan kebutuhan. Berikut variasi pola parkir yang dapat digunakan pada bangunan :

a. Pola parkir parallel



Gambar 4. 34 Pola Parkir Paralel

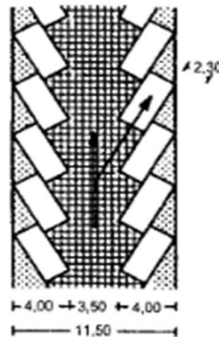
Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2



Gambar 4. 35 Pola Parkir Paralel

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

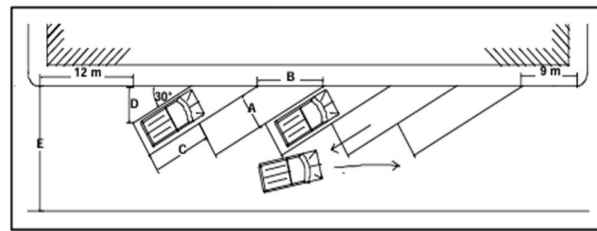
b. Pola parkir sudut 30°



② 30° keluar-masuk parkir lebih mudah, namun hanya satu arah

Gambar 4. 36 Pola Parkir Sudut 30°

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2



Gambar 4. 37 Pola Parkir Sudut 30°

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

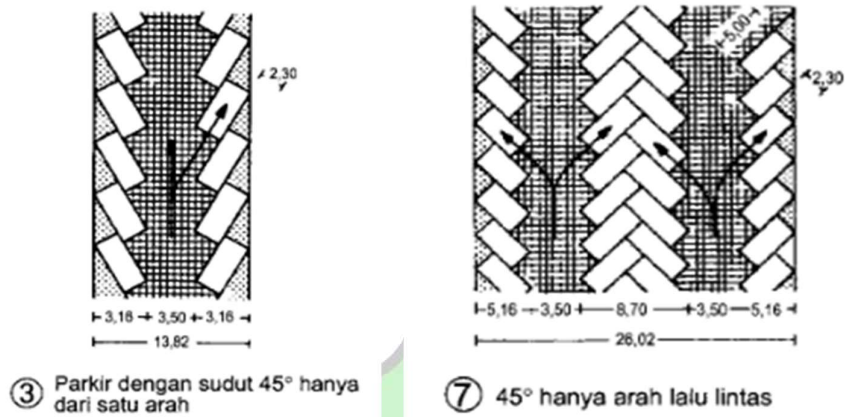
Adapun ukuran dari sudut 30° berdasarkan golongannya sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Ukuran standar Golongan pada sudut 30°

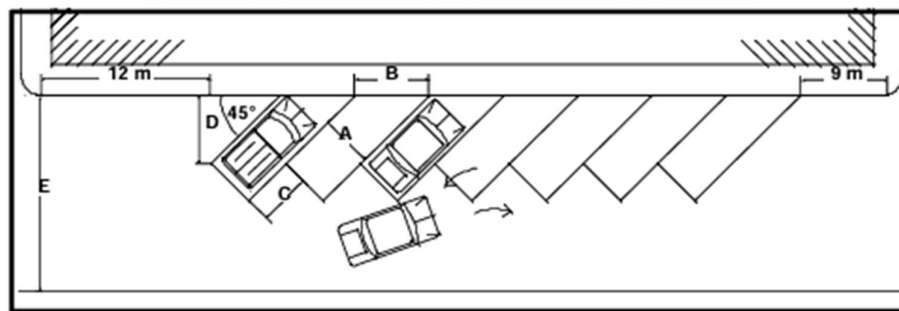
Golongan	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	4,6	3,45	4,70	7,6
Golongan II	2,5	5,0	4,30	4,85	7,75
Golongan III	3,0	6,0	5,35	5,0	7,9

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

c. Pola parkir sudut 45°



Gambar 4. 38 Pola Parkir Sudut 45°  
Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2



Gambar 4. 39 Pola Parkir Sudur 45°  
Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

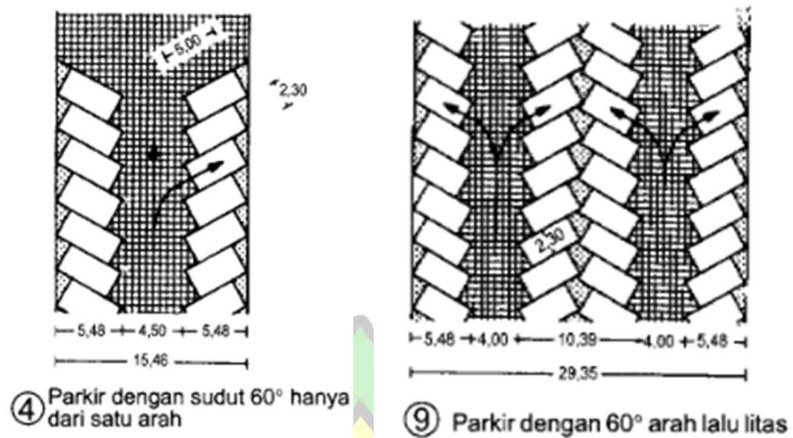
Adapun ukuran dari sudut 45° berdasarkan golongannya sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Ukuran standar Golongan pada sudut 45°

Golongan	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	3,5	2,5	5,6	9,3
Golongan II	2,5	3,7	2,6	5,65	9,35
Golongan III	3,0	4,5	3,2	5,75	9,45

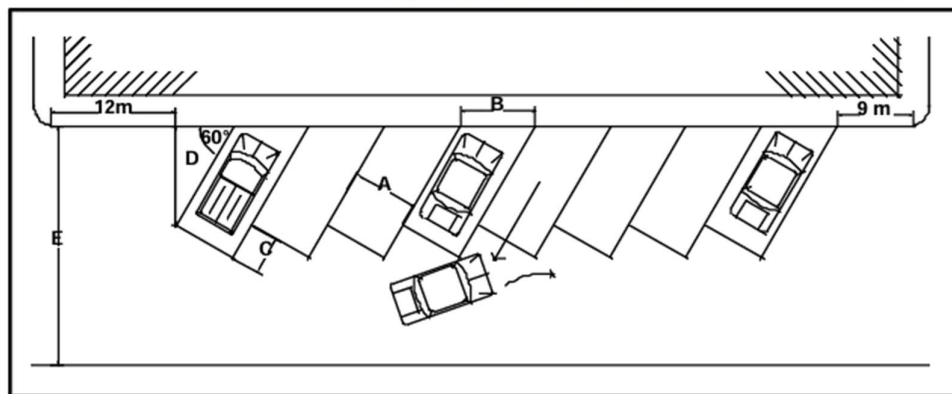
Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

d. Pola parkir sudut 60°



Gambar 4. 40 Pola Parkir Sudut 60°

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2



Gambar 4. 41 Pola Parkir Sudut 60°

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

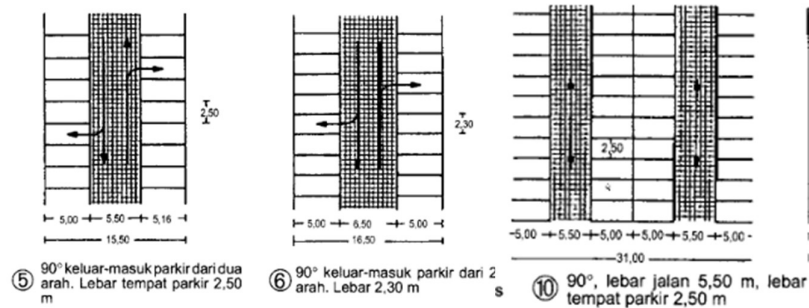
Adapun ukuran dari sudut 60° berdasarkan golongannya sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Ukuran standar Golongan pada sudut 60°

Golongan	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	2,9	1,45	5,95	10,55
Golongan II	2,5	3,0	1,5	5,95	10,55
Golongan III	3,0	3,7	1,85	6,0	10,6

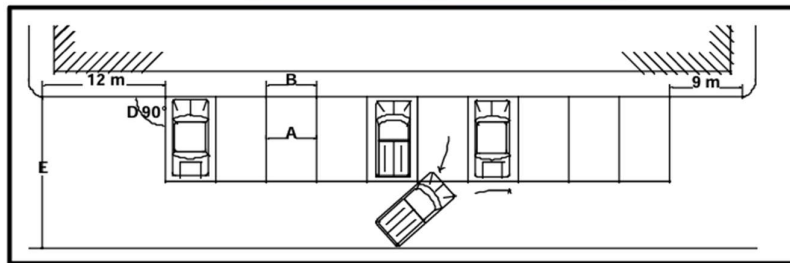
Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

e. Pola parkir sudut 90°



Gambar 4. 42 Pola Parkir Sudut 90°

Sumber : Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2



Gambar 4. 43 Pola Parkir Sudut 90°

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

Adapun ukuran dari sudut 90° berdasarkan golongannya sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Ukuran standar Golongan pada sudut 90°

Golongan	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	2,3	-	5,4	11,2
Golongan II	2,5	2,5	-	5,4	11,2
Golongan III	3,0	3,0	-	5,4	11,2

Sumber : Dirjen Perhubungan Darat, 1999

Keterangan dalam gambar diatas adalah :

A = Lebar ruang parkir (M)

B = Lebar kaki ruang parkir (M)

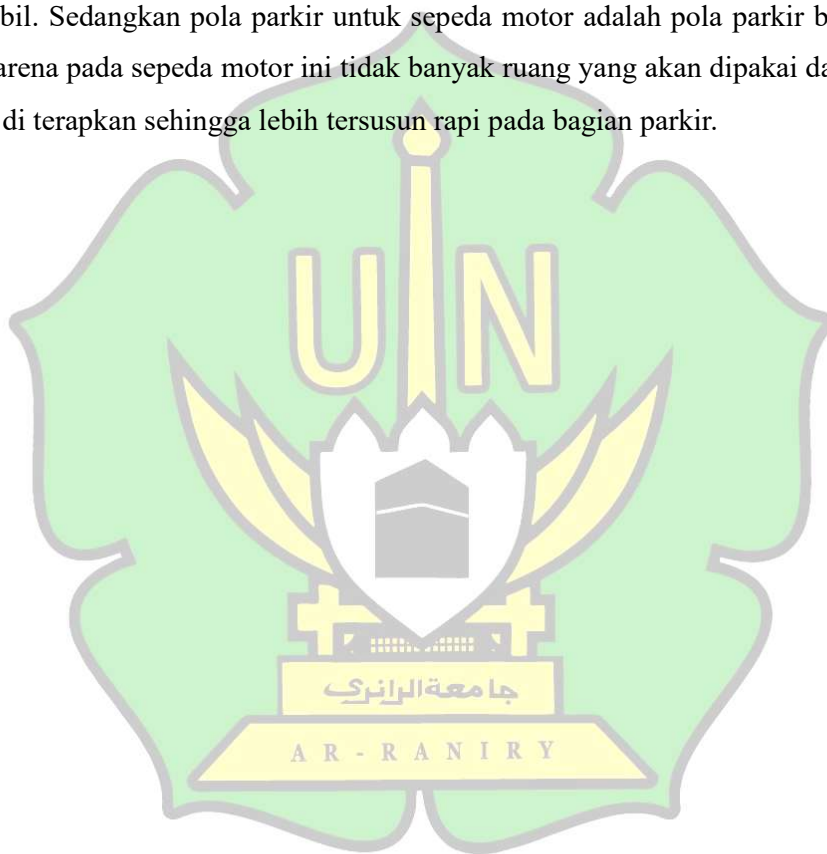
C = Selisih panjang ruang parkir (M)

D = Ruang parkir efektif (M)

M = Ruang manuver (M)

E = Ruang parkir efektif ditambah ruang manuver (M)

Berdasarkan pola parkir diatas yang dapat diambil dan efisien untuk daya tampung mobil adalah pola parkir bersudut  $45^0$  dan  $90^0$  pola ini digunakan untuk mempermudah pengguna parkir saat sirkulasi keluar masuk dari zona batas parkir permobil. Sedangkan pola parkir untuk sepeda motor adalah pola parkir bersudut  $90^0$ , karena pada sepeda motor ini tidak banyak ruang yang akan dipakai dan lebih cocok di terapkan sehingga lebih tersusun rapi pada bagian parkir.

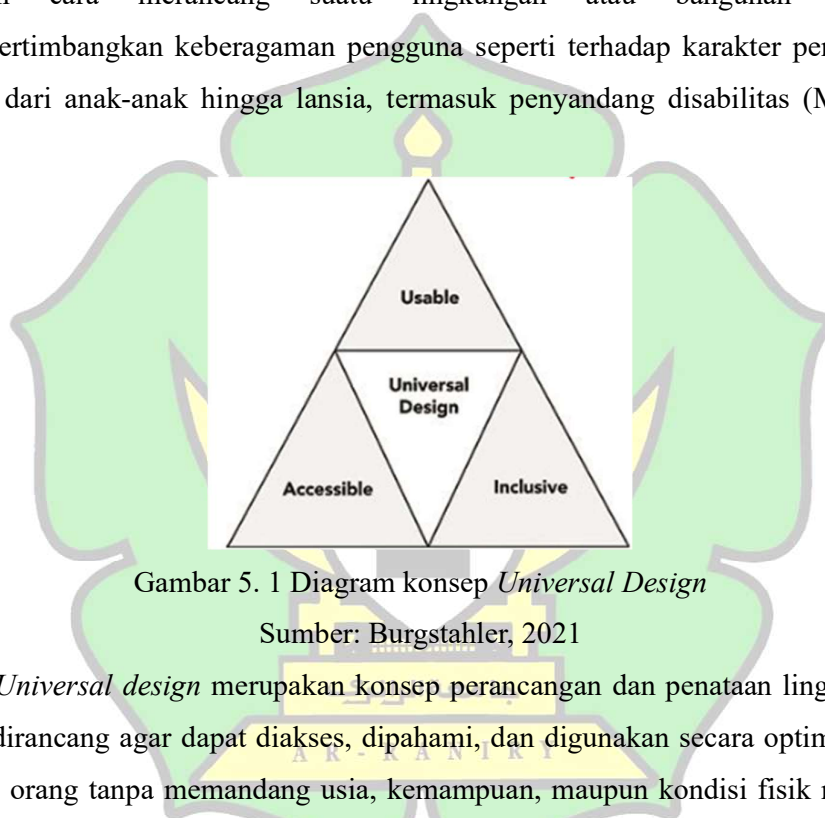


## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Konsep perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh adalah *Universal Design*. *Universal design* yang diciptakan oleh Ron Mace ini berkaitan dengan cara merancang suatu lingkungan atau bangunan dengan mempertimbangkan keberagaman pengguna seperti terhadap karakter pengguna, mulai dari anak-anak hingga lansia, termasuk penyandang disabilitas (Martino, 2023).



Gambar 5. 1 Diagram konsep *Universal Design*

Sumber: Burgstahler, 2021

*Universal design* merupakan konsep perancangan dan penataan lingkungan yang dirancang agar dapat diakses, dipahami, dan digunakan secara optimal oleh semua orang tanpa memandang usia, kemampuan, maupun kondisi fisik mereka. Konsep ini menekankan bahwa keragaman kemampuan pengguna bukanlah alasan untuk memisahkan atau membatasi, melainkan menjadi dasar dalam menciptakan lingkungan binaan yang setara dan ramah bagi semua kalangan.

##### 5.1.1 Prinsip-Prinsip *Universal Design*

Adapun terdapat prinsip utama *Universal Design* ( Christophersen,2002)

1. *Equitable use* (Penggunaan yang setara)

Semua ruang, fasilitas, dan jalur sirkulasi dirancang agar dapat digunakan oleh semua kalangan, tanpa perlu modifikasi khusus. Seperti, jalur dengan menggunakan ramp landai.

2. *Flexibility in use* (Fleksibilitas pengguna)

Ruang yang dapat difungsikan untuk berbagai jenis kegiatan dan mudah beradaptasi terhadap kebutuhan pengguna

3. *Simple and intuitive use* (Penggunaan yang mudah dipahami)

Penggunaan tata ruang dan sistem navigasi mudah dipahami diluar dari pengalaman dan pemahaman bahasanya.

4. *Perceptible information* (Informasi yang dapat diterima oleh semua indra)

Informasi dalam ruang disampaikan dalam berbagai bentuk visual, audio, dan taktil, seperti guiding block, signage braille, dan symbol visual yang jelas.

5. *Tolerance for error* (Toleransi terhadap kesalahan)

Desain meminimalisir resiko kecelakaan dan kesalahan pengguna, terutama yang memiliki keterbatasan mobilitas seperti, lantai anti-slip.

6. *Low physical effort* (Upaya fisik yang rendah)

Dapat digunakan secara efisien dan nyaman dengan sedikit tenaga, seperti handle ergonomis.

7. *Size and space for approach and use* (Ruang cukup untuk akses dan penggunaan)

Seluruh ruang memperhatikan dimensi minimum untuk kursi roda, alat bantu jalan, dan pendamping.

## 5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak dalam perancangan *Creative Space Inclusive* didasarkan pada beberapa aspek utama, yaitu permintakan (zonasi), tata letak ruangan, konsep pencapaian, serta sirkulasi dan parkir.

### 5.2.1 Pemintakan

Pemintakan adalah proses pengelompokkan zona berdasarkan jenis kegiatan dan fungsi ruang dalam bangunan. Pada pembagian zona ini bertujuan untuk memastikan bahwa aktivitas di dalam kegiatan *Creative Space Inclusive* itu dapat

berjalan secara optimal, aksesibilitas, teratur, dan nyaman. Permintaan ini diterapkan melalui pembagian zona yang terbagi sebagai berikut :

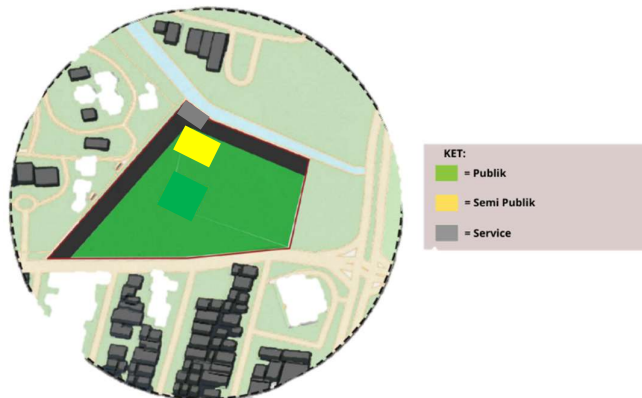
Tabel 5. 1 Pemintakan bangunan *Creative Space Inclusive*

Jenis fasilitas	Sifat ruang	Kegiatan
Fasilitas penerimaan	Publik	Pelayanan dan informasi
Fasilitas utama	Publik	Melihat koleksi pameran, pertunjukkan, promosi dan workshop
Fasilitas penunjang	Publik	Makan, istirahat, Shalat, dan membeli souvenir
Fasilitas pengelola	Semi publik	Mengatur perencanaan, operasional, pola pelayanan, dan administrasi
Fasilitas service	Service	Mengatur keamanan dan kenyamanan

Sumber : Analisa pribadi, 2026

### 5.2.2 Konsep Tata Letak

Tata letak atau zonasi (zoning) adalah sebagai acuan dalam pembuatan denah. Pada perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda aceh, tata letak bangunan dirancang untuk memudahkan pengguna termasuk penyandang disabilitas dalam menjangkau setiap bangunan dan ruangan dengan aksesibilitas. Zonasi ini berfungsi sebagai Gambaran awal yang bersifat universal dalam menentukan tata letak serta susunan massa bangunan dalam desain perancangan. Dalam perzoningan yang tepat, setiap bangunan dan ruangan dapat difungsikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas yang berlangsung di dalam maupun di luarnya.



Gambar 5. 2 Zoning

Sumber : Analisa pribadi, 2026

### 5.2.3 Konsep Pencapaian Tapak

Konsep pencapaian tapak yang diterapkan pada bangunan dengan menggunakan pencapaian langsung. Konsep ini digunakan karena dapat mempermudah pengunjung untuk mengakses keluar masuknya kendaraan ke Lokasi bangunan. Berdasarkan Analisa pencapaian, maka dapat disimpulkan :

1. Tapak bisa diakses dari Jl. Tgk. Moh. Daud Beureuh, Jl. Stadion H. Dimurthala, Jl.Tgk. Nyak Arief, Jl. Taman Ratu Safiatuddin, Jl.Sepat, Jl. Senangin, Jl. Cumi-Cumi, dan Jl. Ayah Hamid.
2. Pada Jl. Taman Ratu Safiatuddin ini sebagai akses utama untuk menuju pada tapak.
3. Akses yang di gunakan untuk masuk dan keluar akan di bedakan agar terhindar dari kemacetan. Hal ini bertujuan untuk kendaraan umum maupun pribadi dapat keluar dan masuk dengan efektif
4. Untuk akses masuk pengunjung dan service di bedakan agar melancarkan akses masuk kendaraan, dan menjaga kenyamanan dan keamanan.



Gambar 5. 3 Pencapaian Tapak

Sumber : Analisa pribadi, 2026

#### 5.2.4 Konsep Sirkulasi Tapak

Berdasarkan Analisa sirkulasi, maka dapat disimpulkan :

1. Menyediakan jalur pedestrian way (pejalan kaki), halte, serta jalur untuk penyandang disabilitas dengan akses ram, dan ubin pemandu (guiding block) untuk memudahkan pengguna masuk ke dalam.
2. Menerapkan sistem penunjuk arah seperti simbol untuk penyandang disabilitas serta dengan elemen tanaman untuk menciptakan lingkungan yang sejuk bagi pengguna, termasuk penyandang disabilitas.
3. Menambahkan handrail pada sebagian area lansekap dan di dalam bangunan untuk membantu disabilitas agar lebih nyaman dan meningkatkan keamanan pada jalur sirkulasi.

#### 5.2.5 Konsep Parkir

Area parkir dalam perancangan *Creative Space Inclusive* ini dibuat agar pengunjung dan pengelola merasa nyaman dan mudah mengakses pada bangunan. Parkir pengunjung ditempatkan bagian sisi kanan, sedangkan di sisi kiri disediakan

khusus untuk pengelola. Penempatan ini bertujuan agar lebih efisien dan area tetap tertata dengan baik.

Adapun area parkir dalam perancangan ini dibagi menjadi 4 zona utama :

1. Area parkir roda dua untuk pengunjung yang menggunakan sepeda atau motor
2. Area parkir roda empat yang di peruntukkan bagi kendaraan pribadi dan umum
3. Area parkir roda empat aksesibilitas di peruntukkan khusus bagi kendaraan penyandang disabilitas
4. Area parkir pengelola yang sediakan khusus bagi staf dan petugas Kreatif Space

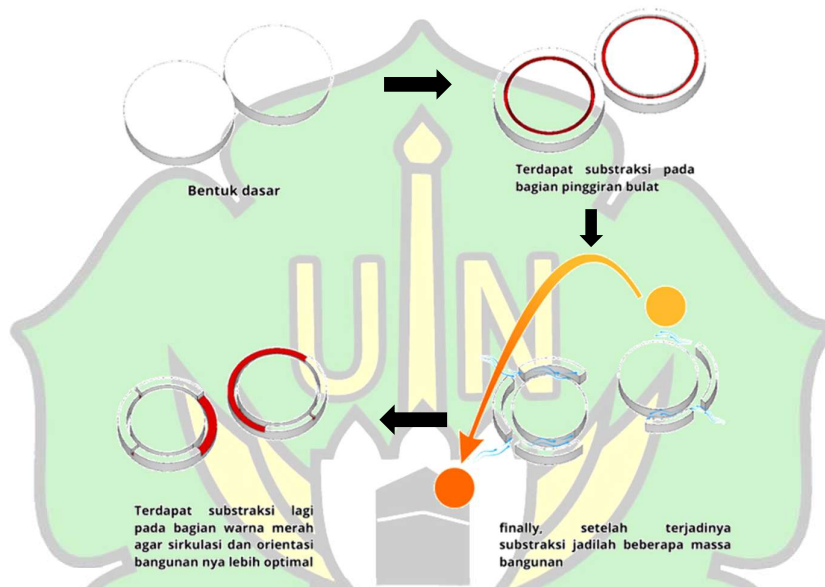
Konsep parkir ini akan lebih tertata dengan baik, pengunjung dapat lebih mudah mengakses pada bangunan tanpa mengalami kesulitan dalam mencari parkir

1. Parkir roda empat menggunakan pola parkir bersudut  $45^{\circ}$
2. Parkir roda empat aksesibilitas menggunakan pola parkir bersudut  $45^{\circ}$
3. Parkir sepeda motor menggunakan pola sudut  $90^{\circ}$
4. Bus hanya menggunakan halte
5. Sirkulasi parkir di rancang dengan luas dan lebar agar pengguna lebih nyaman dan mudah bergerak dan tidak beradu satu sama lainnya.
6. Area parkir penyandang disabilitas harus lebih dekat dengan bangunan yang dituju, dengan jarak maksimum 60 meter
7. Area parkir khusus bagi penyandang disabilitas ditandai dengan symbol tanda parkir penyandang disabilitas
8. Satuan parkir untuk mobil ialah  $3.00 \times 5.00$ , untuk mobil aksesibilitas  $3.70 \times 5.00$ , dan sepeda motor  $0.75 \times 2.00$
9. Ditempatkan jalur pejalan kaki dilengkapi dengan fasilitas ram.

### 5.3 Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan massa dalam perancangan *Creative Space Inclusive* ini mengadaptasi dengan tema arsitektur kontemporer, sehingga gubahan massa

bangunan dirancang dengan memadukan bentuk lingkaran dan persegi yang disusun secara dinamis. Pada pemilihan bentuk massa ini tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga menjadi respon terhadap analisis klimatologis seperti arah matahari dan pergerakan angin. Selain itu, melihat aspek sistem sirkulasi yang disusun agar ramah terhadap penyandang disabilitas melalui penerapan prinsip aksesibilitas universal, sehingga seluruh pengguna dapat bergerak dengan aman dan nyaman baik dari dalam maupun di sekitar bangunan.



Gambar 5. 4 Gubahan massa

Sumber : Analisa pribadi, 2026

#### 5.4 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam *Creative Space Inclusive* menghadirkan suasana yang nyaman, fungsional, dan *inclusive*, dengan tetap menonjolkan karakter arsitektur kontemporer yang dinamis, terbuka, dan adaptif. Seluruh perencanaan interior mengacu pada prinsip *universal design*, sehingga setiap ruang dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.

### 5.4.1 Lobby, Resepsionis, dan waiting area (ruang tunggu)

Konsep untuk lobby, resepsionis, dan ruang tunggu ini akan menghadirkan unsur alam pada bagian ruang tunggu akan menggunakan area istirahat termasuk disabilitas dipadukan dengan tumbuhan-tumbuhan agar kesannya lebih sehat dan nyaman serta masuk. Konsep lantai menggunakan Lantai Polished Concrete anti-slip kesannya termasuk tema kontemporer yang modern dan ramah disabilitas. Untuk konsep dinding yaitu kayu alami. Dengan furnitur meja resepsionis desain ramah disabilitas, dengan ketinggian dua level agar mudah diakses oleh semua orang. Dengan area waiting yang nyaman dan ergonomis dengan ketinggian bervariasi untuk berbagai kebutuhan pengguna, termasuk bangku dengan sandaran dan area bagi pengguna kursi roda serta menambahkan vegetasi pada area waiting.



Gambar 5. 5 Ruang lobby, resepsionis, waiting area  
Sumber : Pinterest.com



Gambar 5. 6 Meja resepsionis  
Sumber : Pinterest.com

## 5.4.2 Pameran

Konsep pada ruang pameran ini menggunakan courtyard dengan menghadirkan dengan jendela besar untuk mendukung pencahayaan alami dan taman interaktif di Tengah bangunan untuk sirkulasi alami dan lingkungan lebih sehat. Gaya ini mencakup jalur sirkulasi yang lebar, dengan permukaan yang rata dan tidak licin, serta furniture dengan bentuk ergonomis dan ramah bagi semua kalangan termasuk penyandang disabilitas.



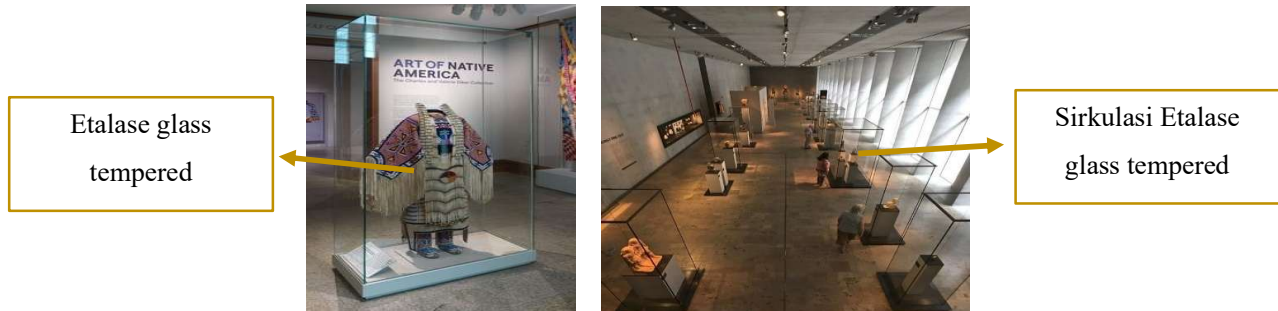
Gambar 5. 7 Konsep ruang pameran

Sumber : Pinterest.com

Dalam pemilihan material dan elemen ruang seperti lantai, dinding, dan plafon ada beberapa pertimbangan seperti tidak hanya estetika tetapi juga mendukung pada aksesibilitas dan kenyamanan semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Pada konsep lantai menggunakan beton exposes dengan anti-slip agar semua kalangan bisa merasakan sirkulasinya termasuk penyandang disabilitas serta memberikan guiding block untuk tuna netra. Pada dinding bangunan dari menggunakan kaca besar Kesannya untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan menciptakan keterhubungan dengan alam dan plafon dengan menggunakan panel kayu akustik untuk membantu mengontrol suara dalam ruang pameran agar tidak terlalu bergema.

Pada ruang pameran akan ada dua ruangan yang Dimana ruangan satu dengan pencahayaan alami dan satu lagi dengan ruangan tertutup. Untuk display dengan pencahayaan alami hanya menggunakan etalase glass tempered, kesannya itu

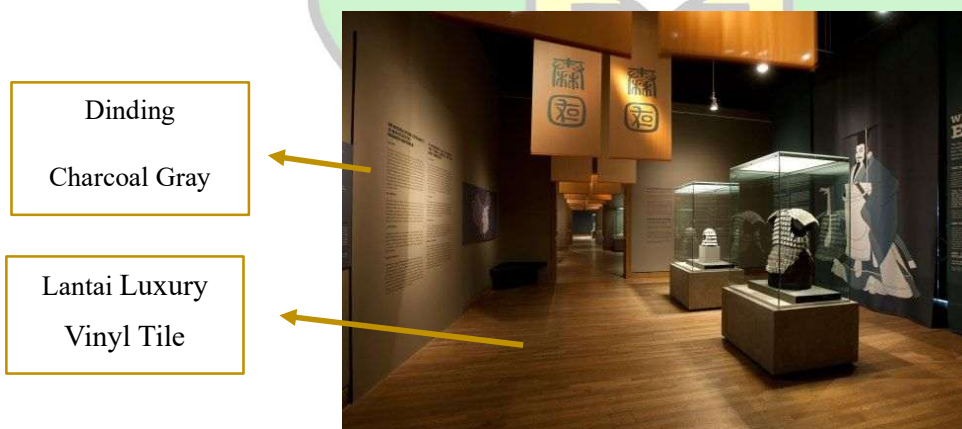
pengguna bisa lebih nyaman dan aksesibilitas untuk menuju kearah ruangan yang tertutup.



Gambar 5. 8 Konsep etalase dan sirkulasi

Sumber : Pinterest.com

sedangkan untuk ruangan yang tertutup desainnya menggunakan dinding pajangan lukisan dan fotografi dengan material kayu yang berbentuk ergonomis dan timbul agar aksesibilitas bisa semua pengguna termasuk penyandang disabilitas. Pada konsep warna menggunakan warna yang kontras untuk memperkuat Kesan historis yang terdapat pada beberapa seni karya mereka nantinya. Sehingga bisa menyajikan visual yang bisa menikmati historis dari setiap karya yang di pameran. Untuk konsep lantai menggunakan lantai Luxury Vinyl Tile (LVT) dengan tampilan seperti kayu kesannya lebih hangat dan selaras juga dengan tema arsitektur kontemporer dan ramah bagi penyandang disabilitas.



Gambar 5. 9 Ruang tertutup pameran

Sumber : Pinterest.com



Gambar 5. 10 Pajangan lukisan / fotografi

Sumber : Pinterest.com

### 5.4.3 Workshop

Untuk konsep desain workshop ini ada beberapa workshop pada bangunan *Creative Space Inclusive* ini, tetapi hanya satu yang akan di jelaskan karena elemen” nya akan banyak di pakai di beberapa ruang workshop yang lain juga, Workshop yang akan di bahas ini adalah workshop lukisan yang dimana workshop ini akan menggunakan elemen-elemen kontemporer dengan ruang yang nyaman dan aksesibilitas bagi semua pengguna. Konsep lantai menggunakan vinyl anti-slip dan meja yang ergonomis agar pengguna penyandang disabilitas bisa leluasa menggunakannya. Dengan plafon kayu agar lebih kontras dan nyatu pada ruangan.



Gambar 5. 11 Ruang Workshop

Sumber : Pinterest.com

#### 5.4.4 Coffe Shop

Konsep desain kafetaria menerapkan ruangan dengan material dinding dan lantai menggunakan material beton ekspos dengan aksen warna kontras menggunakan warna biru navy untuk memudahkan orientasi dan menambahkan tanaman indoor untuk memberikan nuansa segar serta menambahkan jendela besar untuk mengoptimalkan pencahayaan alami.



Gambar 5. 12 Ruang Coffe Shop  
Sumber : Pinterest.com

#### 5.4.5 Toko Souvenir

Konsep desain pada toko souvenir menampilkan produk mereka secara menarik, mudah diakses oleh semua orang, dan memiliki suasana yang nyaman. Dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Toko ini bisa memberikan pengalaman berbelanja yang modern dan menyatu dengan alam. Konsep material ruangan dengan aksen warna kontras dengan warna hijau zaitun serta menambahkan spot light pada etalase agar produk itu lebih menarik perhatian



Warna hijau  
zaitun

Furnitur kayu

Gambar 5. 13 Ruang Souvenir

Sumber : Pinterest.com

#### 5.4.6 Mushalla

Konsep desain pada mushalla dengan bentuk konsep tidak hanya berfungsi sebagai ibadah, tetapi juga sebagai ruang yang meningkatkan Kesehatan fisik dan mental penggunanya termasuk penyandang disabilitas. Pada ruangan dengan tata letak terbuka yang Dimana area shalat dengan transisi yang halus dan akan terasa menyatu antara satu area dengan area lainnya. Konsep ini dengan menggunakan material jendela kaca besar dan pintu geser serta menghubungkan interior mushalla dengan taman disekitar nya.



Gambar 5. 14 Ruang Mushalla

Sumber : Pinterest.com

#### 5.4.7 Informasi

Konsep pada ruang informasi ini menggunakan meja resepsionis dan pajangan tentang fungsi bangunan dan pencarian informasi dengan ramah disabilitas. pada lantai menggunakan lantai kayu alami dengan anti slip serta

menambahkan guiding block bagi disabilitas dan dinding dengan warna alami, dan menciptakan lingkungan yang lebih nyaman.



Gambar 5. 15 Ruang Informasi

Sumber : Pinterest.com



Gambar 5. 16 Meja pajangan ramah disabilitas

Sumber : Pinterest.com

## 5.5 Konsep Ruang luar

### 5.5.1 Konsep Lansekap

Konsep lansekap pada *Creative Space Inclusive* ini menciptakan lingkungan luar ruang yang terbuka, ramah akses, dan mendorong interaksi sosial antara pengguna termasuk penyandang disabilitas. Konsep lansekap ini mengacu pada *Universal Design* untuk memastikan bahwa setiap jalur, area duduk, dan fasilitas luar ruang dapat diakses dan digunakan oleh semua kalangan sementara arsitektur kontemporer, dengan lansekap menonjolkan bentuk-bentuk dinamis, penggunaan material modern, serta integrasi elemen alam untuk menciptakan suasana segar dan

inspirasi. Oleh karena itu, penataan ruang luar akan mencakup pengolahan elemen keras (*hardscape*) dan lunak (*softscape*).

### 1. Elemen keras (*Hardscape*)

Jenis-jenis elemen keras yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut.

#### a. Jalur pedestrian

Pada jalur pedestrian, akan menggunakan material grass block, paving flag, dengan dilengkapi dengan guiding block dan ramp untuk penyandang disabilitas. Material yang digunakan untuk tidak memantulkan cahaya atau panas, serta memiliki daya serap air dengan baik guna mencegah genangan air. Jalur ini juga akan dilengkapi dengan guiding block dan ramp sebagai aksesibilitas bagi penyandang disabilitas. Sehingga terciptanya yang inklusif dan ramah bagi semua pengguna



Gambar 5. 17 a) *Paving flag*, b) *guiding block*, c) *grass block*, d) ramp

Sumber : Pinterest.com

#### b. Water feature

Water feature, digunakan pada beberapa area yaitu seperti Dinding air (water wall), dan aliran air buatan untuk meningkatkan kenyamanan dengan suara alami yang menenangkan, membantu

mengurangi kebisingan, serta membuat area lebih menarik dan menstimulasi secara sensorik.



Gambar 5. 18 Water feature

Sumber : Pinterest.com

c. Wayfinding & Signage

Wayfinding adalah system yang akan membantu pengguna memahami dan menemukan jalan di suatu lingkungan dengan mudah seperti jalur akses yang jelas dan aksesibilitas, pencahayaan yang baik, serta kode warna dan symbol, Sedangkan signage adalah rambu informasi dan petunjuk seperti, petunjuk arah, papan informasi, braille, dan Bahasa isyarat.

2. Elemen lunak (*Softscape*)

a. Tanaman peneduh

Tanaman peneduh ini mampu mengurangi suhu panas, meredam kebisingan, dan menyaring polusi dan debu dari jalanan juga. Dalam bangunan ini pohon yang cocok digunakan untuk peneduh adalah pohon trembesi dan Ketapang Kencana.



Gambar 5. 19 a). pohon trembesi, b). pohon Ketapang kencana

Sumber : Pinterest.com

b. Tanaman pengarah

Tanaman pengarah ini dimanfaatkan sebagai pengarah sirkulasi lansekap luar bangunan. Pohon ini biasanya banyak diminati untuk pengarah jalan. Tanaman yang cocok digunakan untuk bangunan ini adalah pohon palem, dan Tapak Dara (*Catharanthus roseus*)



Gambar 5. 20 Pohon palem dan Tapak Dara (*Catharanthus roseus*)

Sumber : Pinterest.com

c. Tanaman penghias

Tanama penghias yang dimanfaatkan sebagai pemanis dan mempercantik pada area lansekap. Tanaman yang akan di gunakan seperti tanaman Lantana Kuning (*Lantana camara*), Ararea (*Osmoxylon lineare*), Landep (*Arachis pintoi*), dan Spatipilum (*Spathiphyllum cochlearispath*)



Gambar 5. 21 Lantana Kuning dan Ararea

Sumber : Pinterest.com



Gambar 5. 22 Landep dan Spatipilum

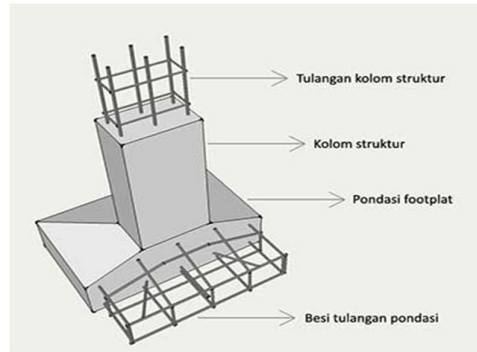
Sumber : Pinterest.com

## 5.6 Konsep Struktur dan Konstruksi

Dalam struktur bawah yang digunakan untuk merancang *Creative Space Inclusive* terdapat beberapa dasar pertimbangan konsep struktur. Beberapa diantaranya yaitu struktur bawah/pondasi, struktur badan, dan struktur kepala/atap. Berikut penjelasan dasar pertimbangan tersebut.

### 5.6.1 Konsep Struktur Bawah

Berdasarkan analisa Konsep struktur bawah yang digunakan untuk merancang Kreatif Space Inklusif adalah struktur tapak yang disesuaikan dengan kondisi tanah yang cukup keras pada site serta beban bangunan



Gambar 5. 23 Pondasi Tapak

Sumber : Pinterest.com

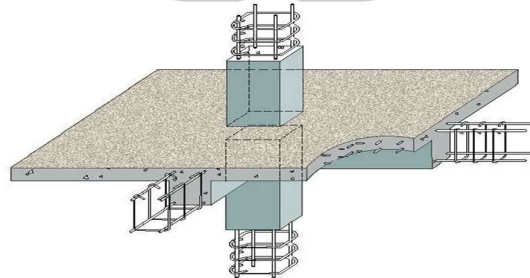
### 5.6.2 Konsep Struktur Badan

Konsep struktur badan yang digunakan pada perancangan *Creative Space Inclusive* dengan menerapkan sistem kolom dan beton bertulang. Pada bagian Amphiteater outdoor menggunakan sistem kolom baja silinder dan beton, dan bangunan workshop dan komersial menggunakan kolom dan beton bertulang.



Gambar 5. 24 kolom baja silinder

Sumber : Pinterest.com



Gambar 5. 25 Kolom dan balok beton bertulang

Sumber : Pinterest.com

### 5.6.3 Konsep Struktur Atas

Dilihat dari beberapa bangunan Pada bagian atap dengan menyesuaikan pada bentuk bangunan adalah bangunan, bangunan pameran, workshop, dan komersial akan menggunakan *curved roof* dengan sistem rangka kayu dan penutup atap dengan menggunakan atap sirap.



Gambar 5. 26 Contoh penerapan atap

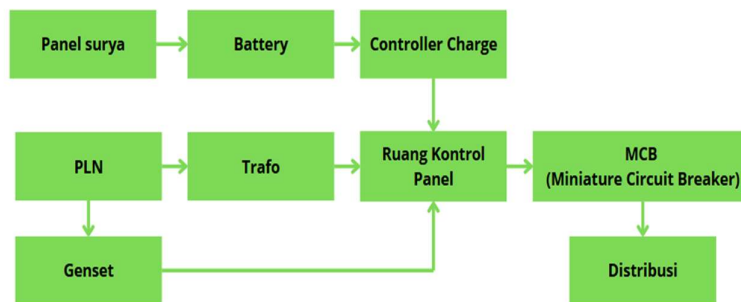
Sumber : Pinterest.com

## 5.7 Konsep Utilitas

### 5.7.1 Konsep Mekanikal Elektrikal

Sumber Listrik pada perancangan *Creative Space Inclusive* terdiri atas dua persediaan yang digunakan sebagai sumber utama listrik dan sumber listrik emergency yaitu :

1. Perusahaan Listrik Negara (PLN) sebagai sumber listrik utama bagi bangunan *Creative Space Inclusive*.
2. Genset dan panel surya dinyalakan saat listrik utama padam dan akan terhubung dengan peralatan listrik yang membutuhkan daya.



Bagan 5. 1 Konsep mekanikal dan elektrikal

Sumber : Analisa pribadi, 2026

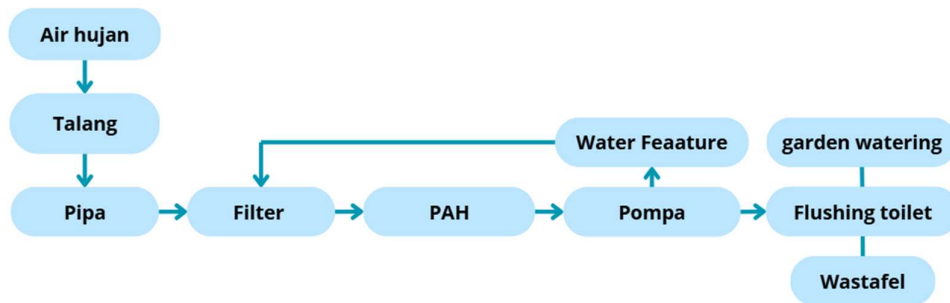
### 5.7.2 Konsep Jaringan Air Bersih

Pada perancangan *Creative Space Inclusive* di Kota Banda Aceh. Untuk kebutuhan sumber air utama dapat dihasilkan melalui PDAM. Meskipun, sudah menyediakan air bersih dari PDAM tetapi belum tentu mampu sepenuhnya menjaga kestabilan aliran dengan baik karena bangunan dengan lansekap yang cukup luas memerlukan banyak air. Maka dari itu membutuhkan air bersih Cadangan dengan menggunakan Rainwater harvesting yang dapat dimanfaatkan terutama pada musim kemarau atau ketika sumber air bersih dari PDAM mengalami kekurangan.



Gambar 5. 27 Konsep jaringan air bersih  
Sumber : Analisa pribadi, 2026

Sedangkan sistem rainwater harvesting akan di salurkan pada area-area tertentu.



Gambar 5. 28 Konsep sistem air hujan  
Sumber : Analisa pribadi, 2026

### 5.7.3 Konsep Jaringan Air Kotor dan Kotoran

Konsep jaringan air kotor terbagi menjadi dua yaitu, air kotor dan kotoran padat. Berikut mekanisme pembuangan air kotor dan kotoran padat yakni :

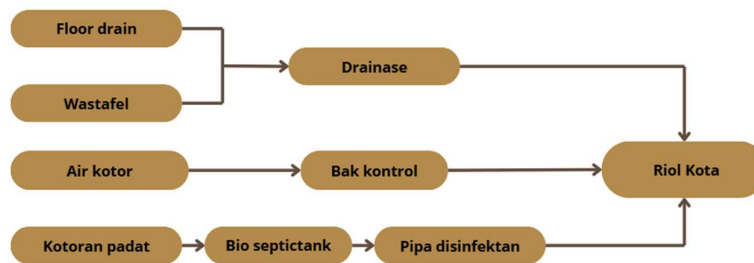
1. Air Kotor

Sumber air kotor berasal dari wastafel dan floor drain bisa langsung dialirkan dari drainase ke saluran pembuangan roil kota. Sementara itu, air kotor dari dapur yang mengandung lemak dan sabun perlu

disaring dahulu di bak control sebelum akhirnya di buang ke saluran kota.

## 2. Kotoran padat

Sumber kotoran padat dari buangan manusia yang wajib dibuang ke bio septictank dan diubah melalui pipa disinfektan menjadi kotoran cair bening yang tidak berbau, kemudian dapat dialirkan ke riol kota.

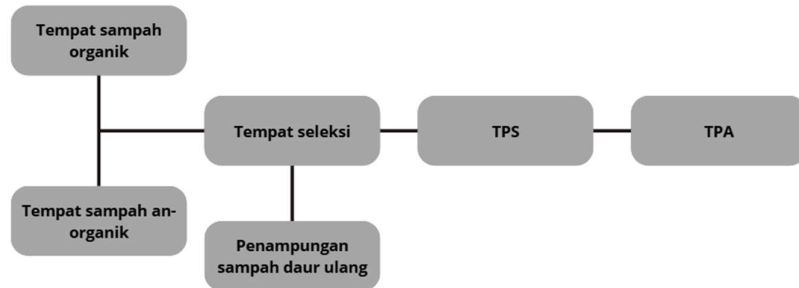


Gambar 5. 29 Konsep jaringan air kotor

Sumber : Analisa pribadi, 2026

### 5.7.4 Konsep Jaringan Instalasi Sampah

Sistem pengelolaan sampah pada *Creative Space Inclusive* ini dirancang dengan penempatan tempat sampah di berbagai area di dalam maupun di luar bangunan, dengan di pisahkan berdasarkan jenisnya yaitu, organik dan anorganik. Setelah terkumpul, sampah ini akan dibawa secara manual ke tempat penampungan sementara (TPS). Tetapi sebelum dibawa ke tempat TPS, sampah akan disortir Kembali yang masih bisa di daur ulang. Sampah yang tidak bisa dimanfaatkan lagi kemudian dibuang ke TPS dan nantinya akan di bawa oleh petugas kebersihan kota menggunakan truk DPU menuju tempat pembuangan akhir (TPA) untuk di proses lebih lanjut.



Gambar 5. 30 Skema Jaringan instalasi sampah

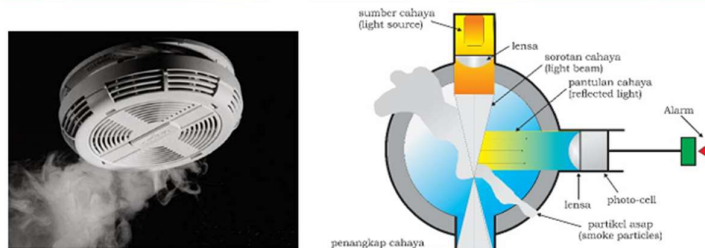
Sumber : Analisa pribadi, 2026

### 5.7.5 Konsep Sistem Deteksi dan Penanggulangan Kebakaran

Berikut sistem deteksi dan penanggulangan kebakaran pada bangunan *Creative Space Inclusive*, yaitu

#### 1. Alat deteksi (Smoke detector)

Alat ini bisa di tempatkan dimana saja pada bangunan dalam radius yang di tentukan. Alat ini akan bekerja secara otomatis terhadap asap karena alat ini sangat sensitif pada asap. Dan Sprinkler akan langsung terdeteksi dan menyala jika terjadi kebakaran.



Gambar 5. 31 Alat deteksi (smoke detector)

Sumber : PUPR/2017

#### 2. Sprinkler

Alat ini akan digunakan saat terdeteksi dari alat smoke detector lalu akan menyiram air secara otomatis ketika mendeteksi suhu tinggi akibat kebakaran



Gambar 5. 32 Sprinkler

Sumber : Pinterest.com

3. Fire Hydrant dan fire extinguisher

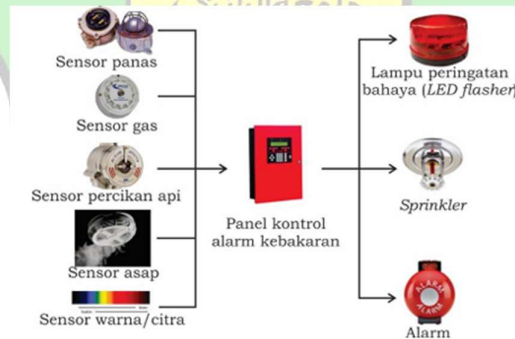


Gambar 5. 33 Fire Hydrant dan fire extinguisher

Sumber : Pinterest.com

4. Sistem fire alarm

Sistem fire alarm ini digunakan untuk mendeteksi kebakaran dan memberikan peringatan seawal mungkin. Alarm ini terhubung ke blok informasi bangunan dan petugas pemadam kebakaran.

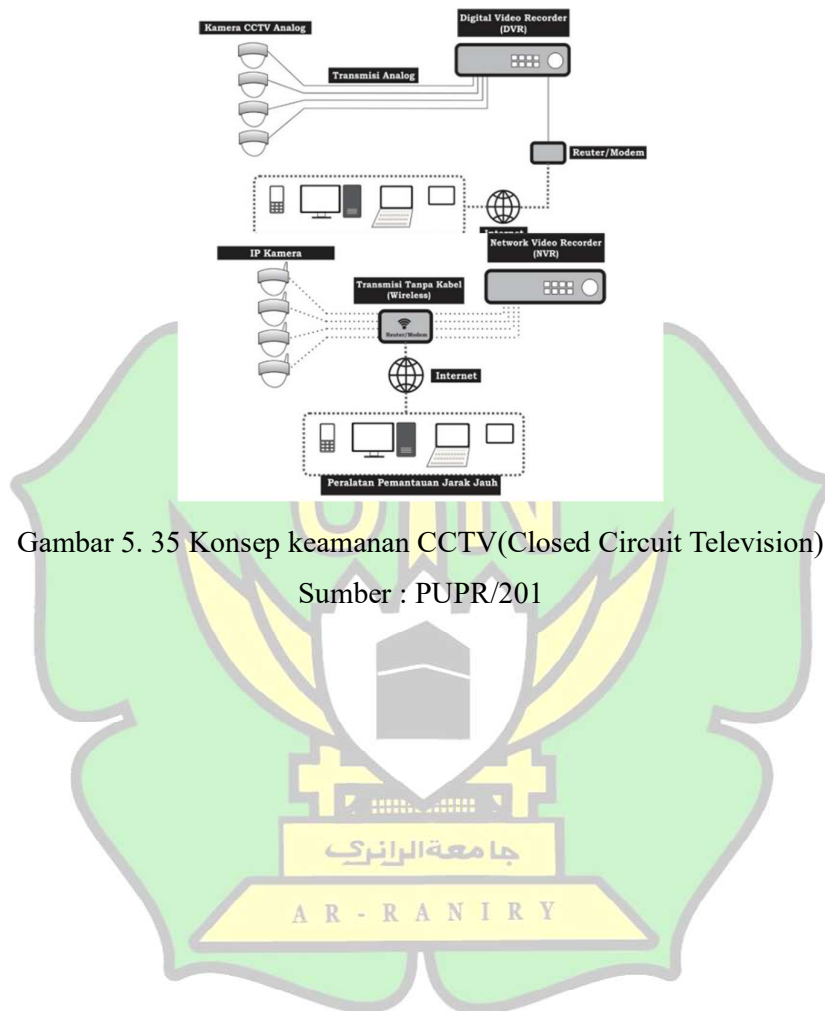


Gambar 5. 34 Sistem fire alarm

Sumber : PUPR/2017

### 5.7.6 Konsep sistem keamanan

Konsep sistem keamanan pada *Creative Space Inclusive* dengan menggunakan system CCTV (Closed Circuit Television) yang di control oleh petugas keamanan melalui ruang control.



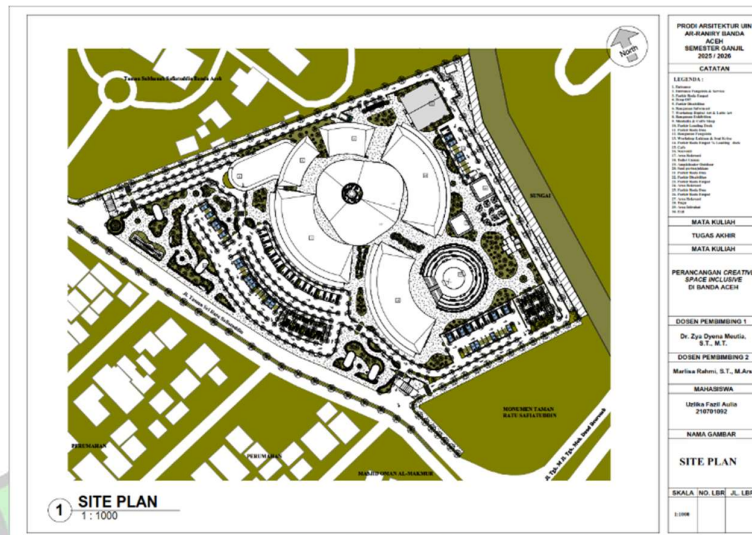
Gambar 5. 35 Konsep keamanan CCTV(Closed Circuit Television)

Sumber : PUPR/201

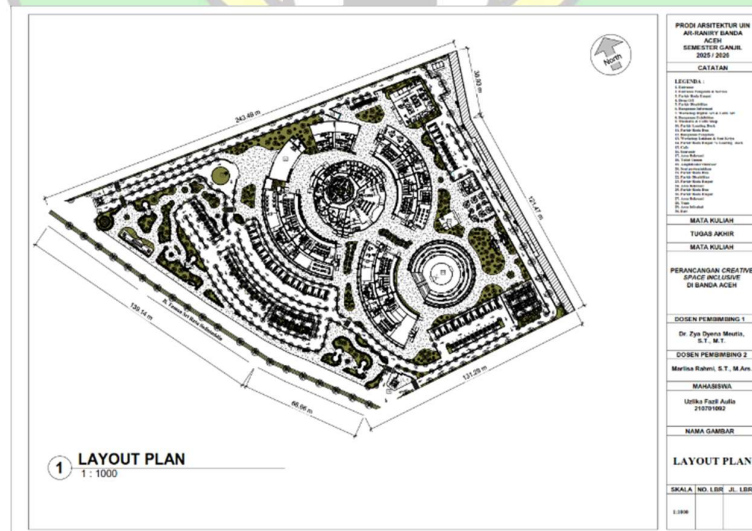
# BAB VI

## GAMBAR KERJA

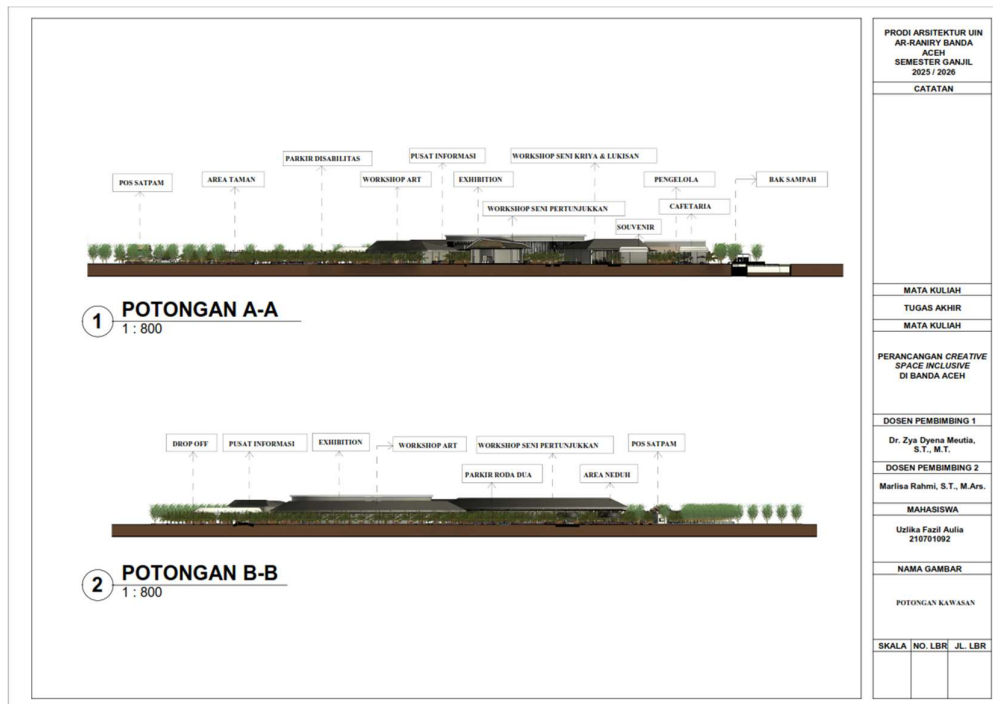
### 6.1 Gambar Arsitektural



Gambar 6. 1 Site Plan  
Sumber : Rancangan Pribadi

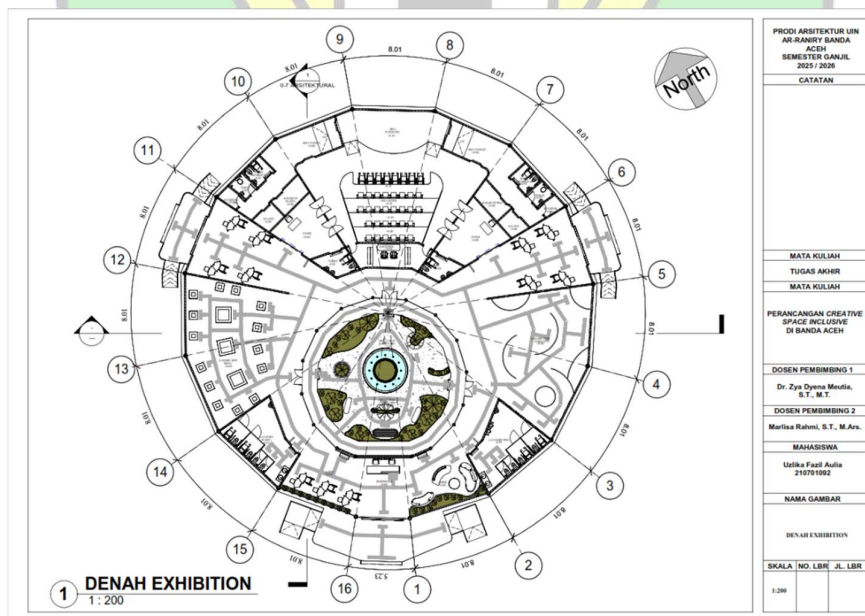


Gambar 6. 2 Layout Plan  
Sumber : Rancangan Pribadi



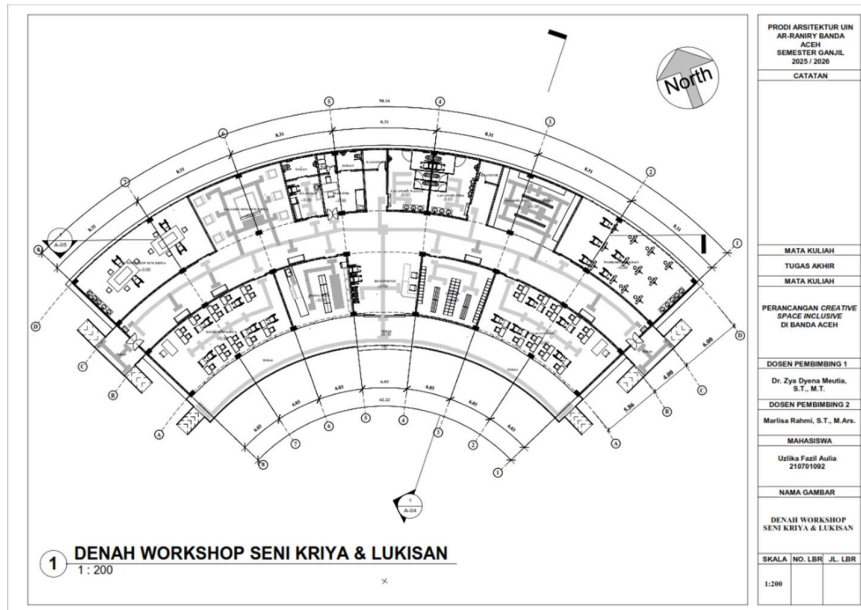
Gambar 6. 3 Potongan Kawasan

Sumber : Rancangan Pribadi



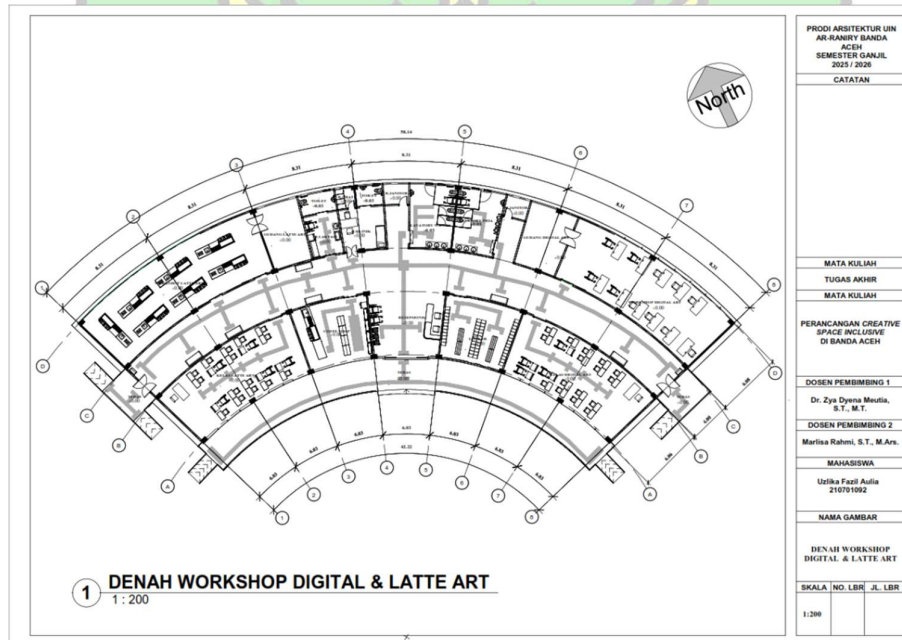
Gambar 6. 4 Denah Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



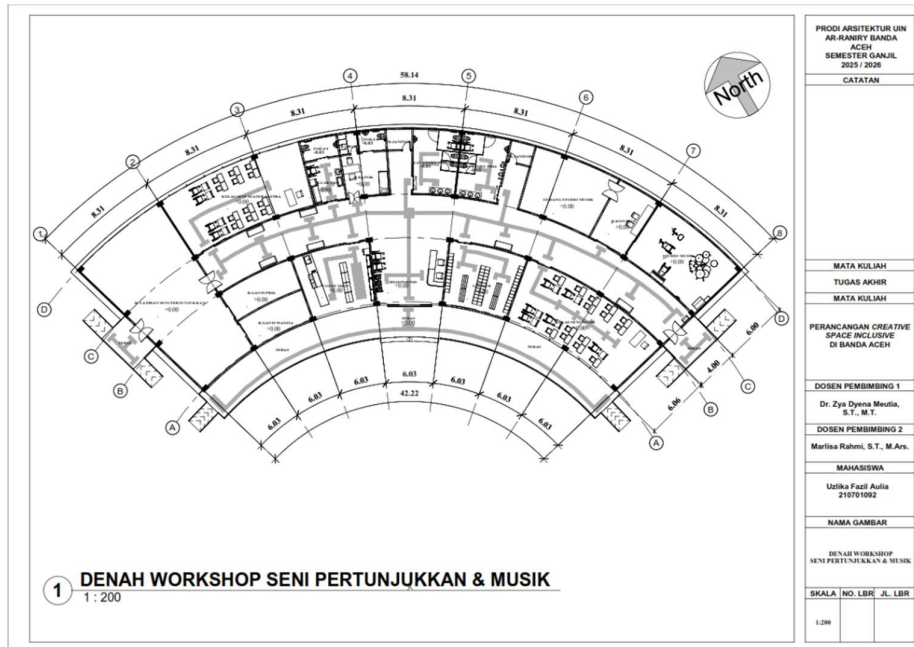
Gambar 6. 5 Denah Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



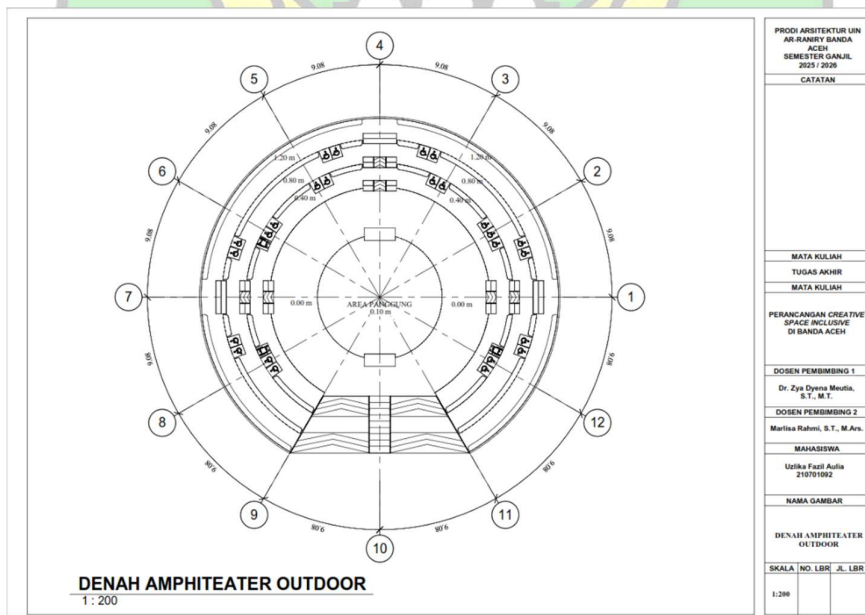
Gambar 6. 6 Denah Workshop Digital & Latte Art

Sumber : Rancangan Pribadi



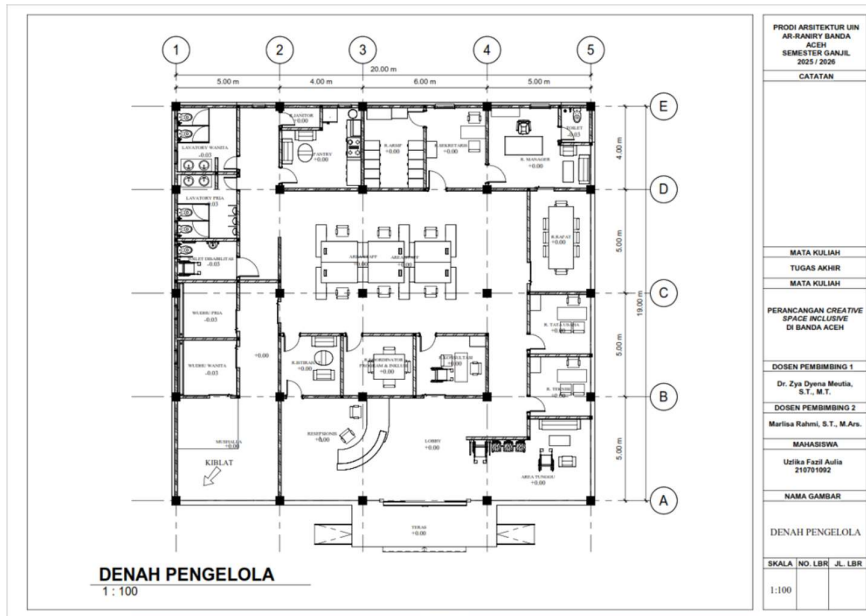
Gambar 6. 7 Denah Workshop Seni Pertunjukkan & Musik

Sumber : Rancangan Pribadi



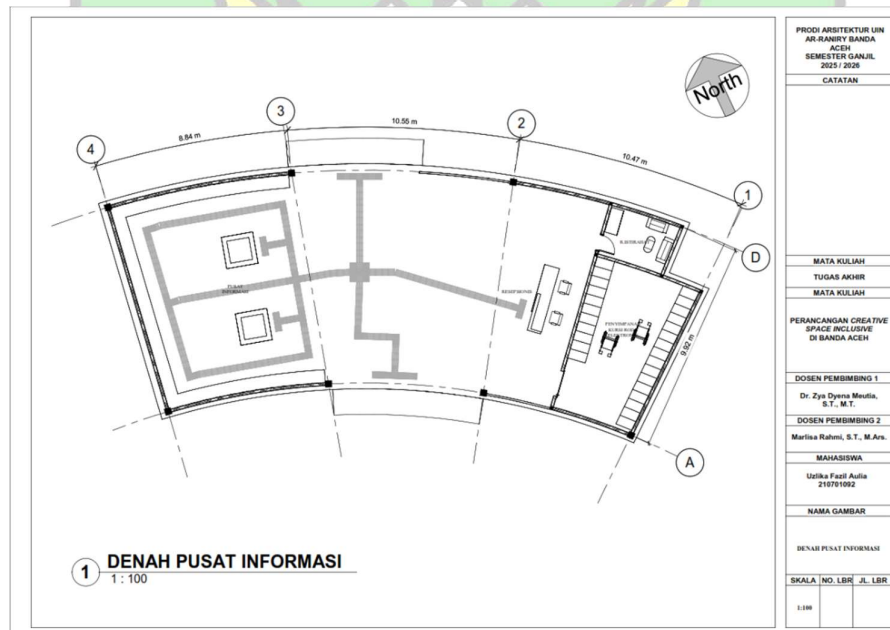
Gambar 6. 8 Denah Amphiteater Outdoor

Sumber : Rancangan Pribadi



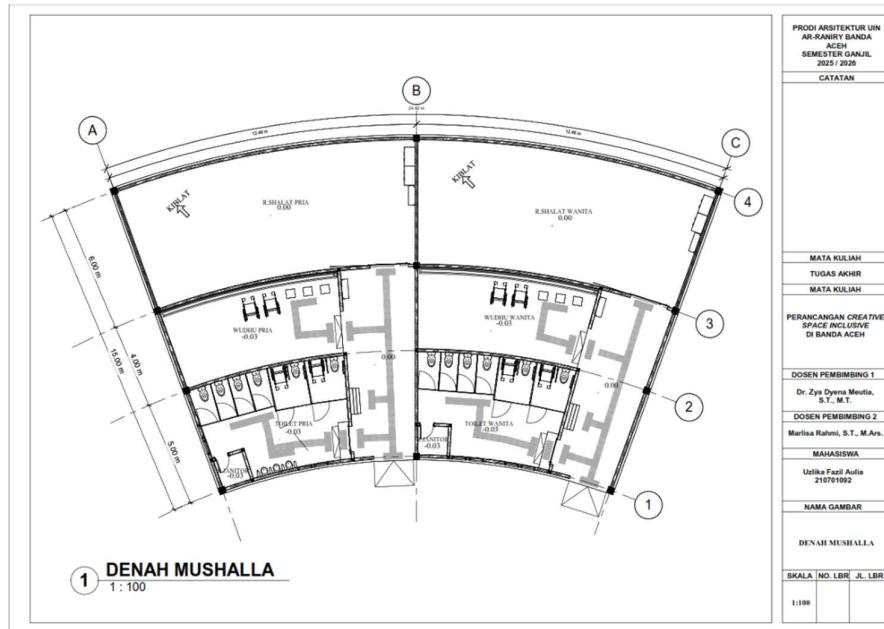
Gambar 6. 9 Denah Pengelola

Sumber : Rancangan Pribadi



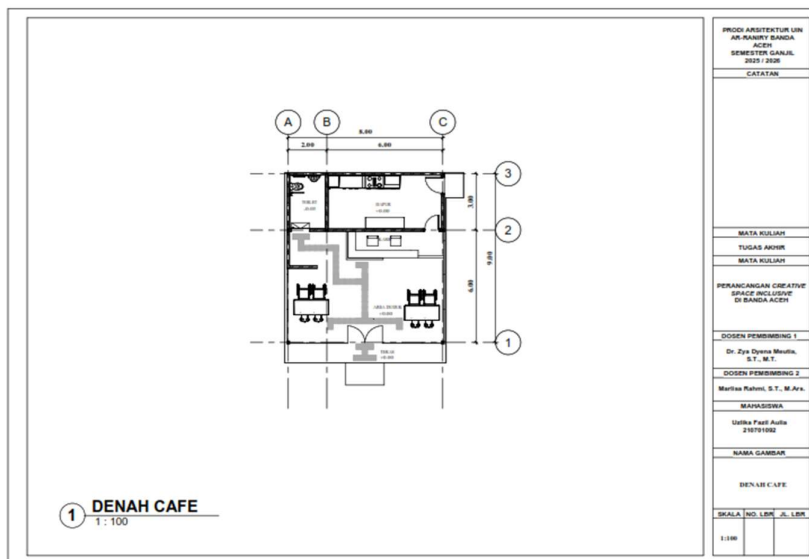
Gambar 6. 10 Denah Pusat Informasi

Sumber : Rancangan Pribadi



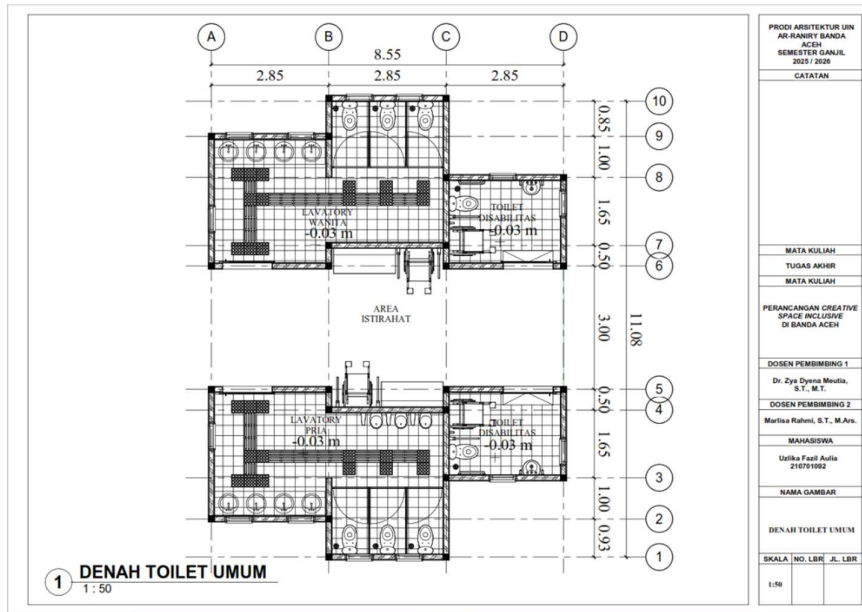
Gambar 6. 11 Denah Mushalla

Sumber : Rancangan Pribadi



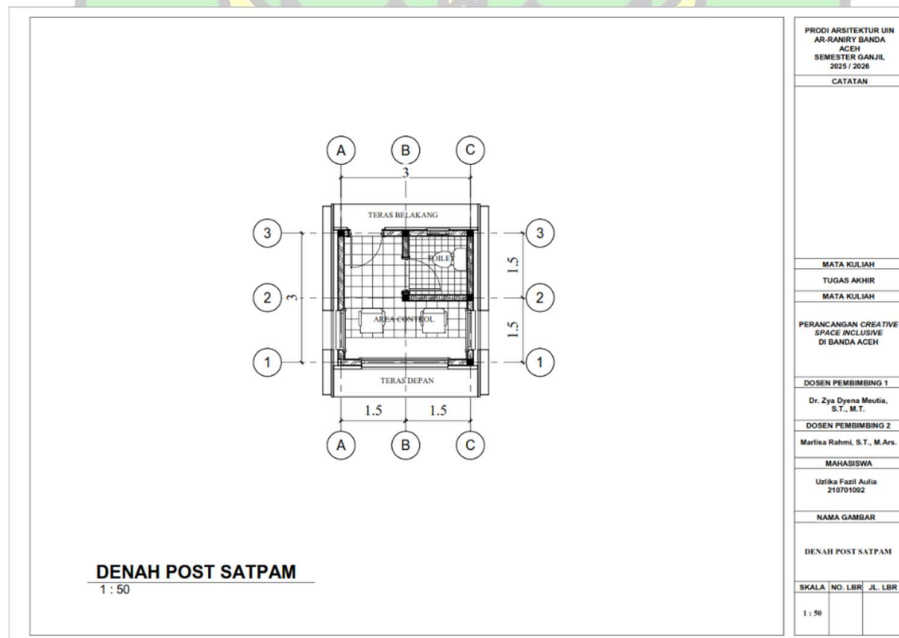
Gambar 6. 12 Denah Café

Sumber : Rancangan Pribadi



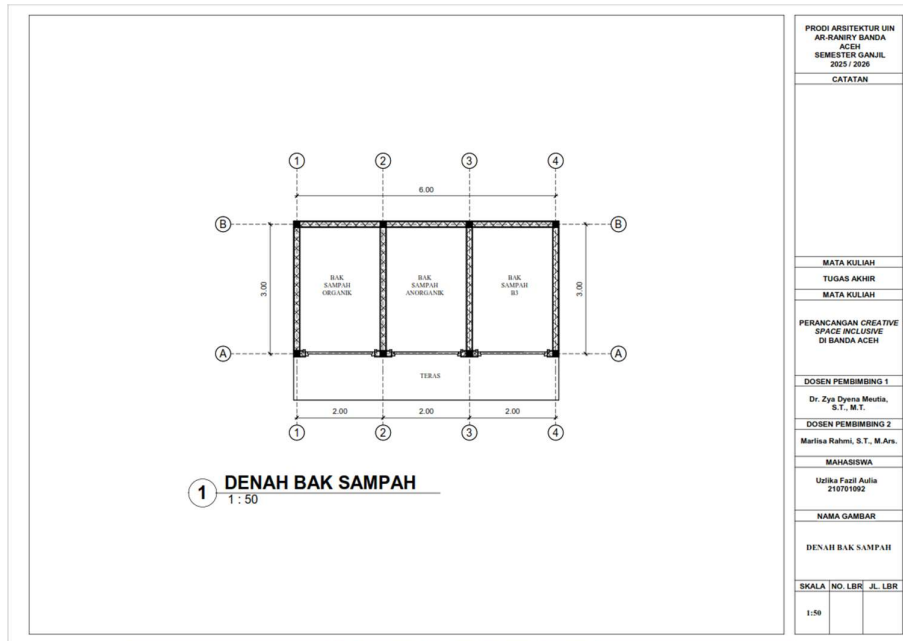
Gambar 6. 13 Denah Toilet Umum

Sumber : Rancangan Pribadi



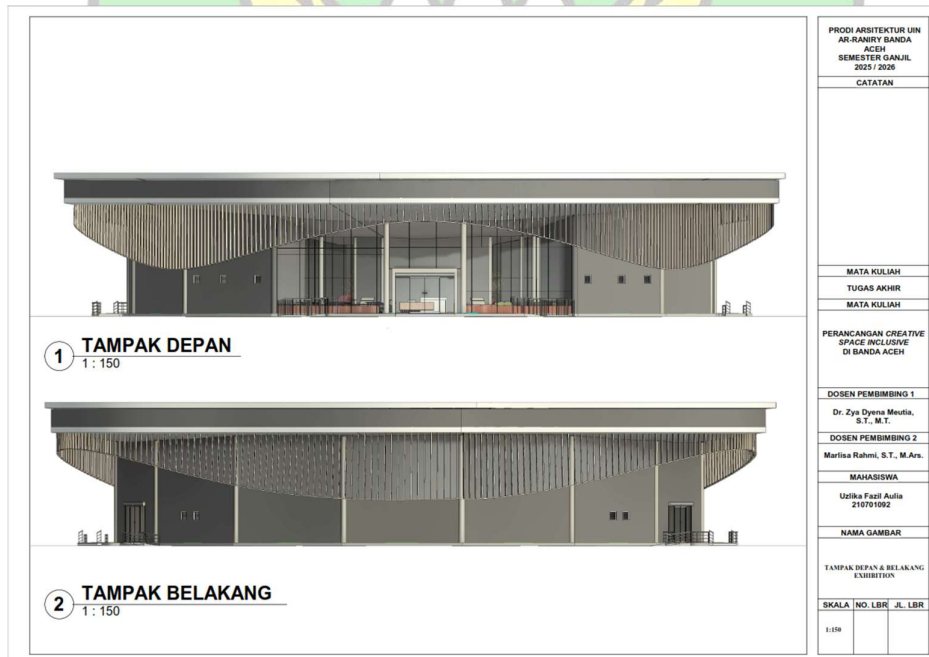
Gambar 6. 14 Denah Post Jaga

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 15 Denah Bak Sampah

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 16 Tampak Depan & Belakang Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



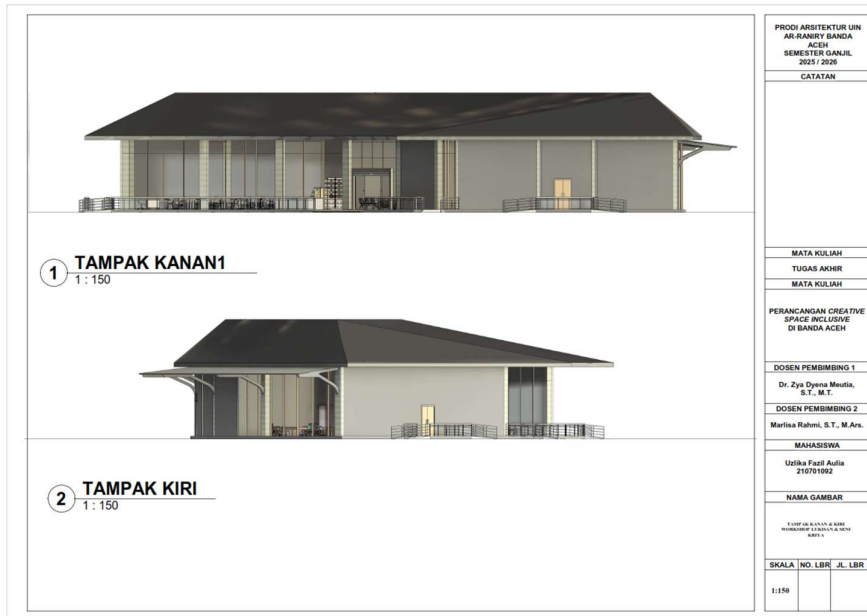
Gambar 6. 17 Tampak Kanan & Kiri Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



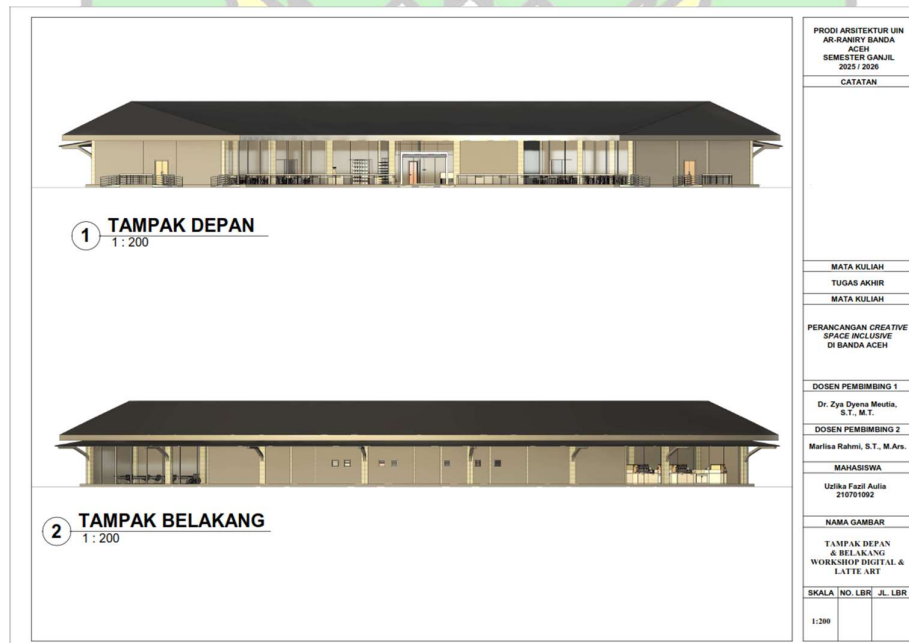
Gambar 6. 18 Tampak Depan & Belakang Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



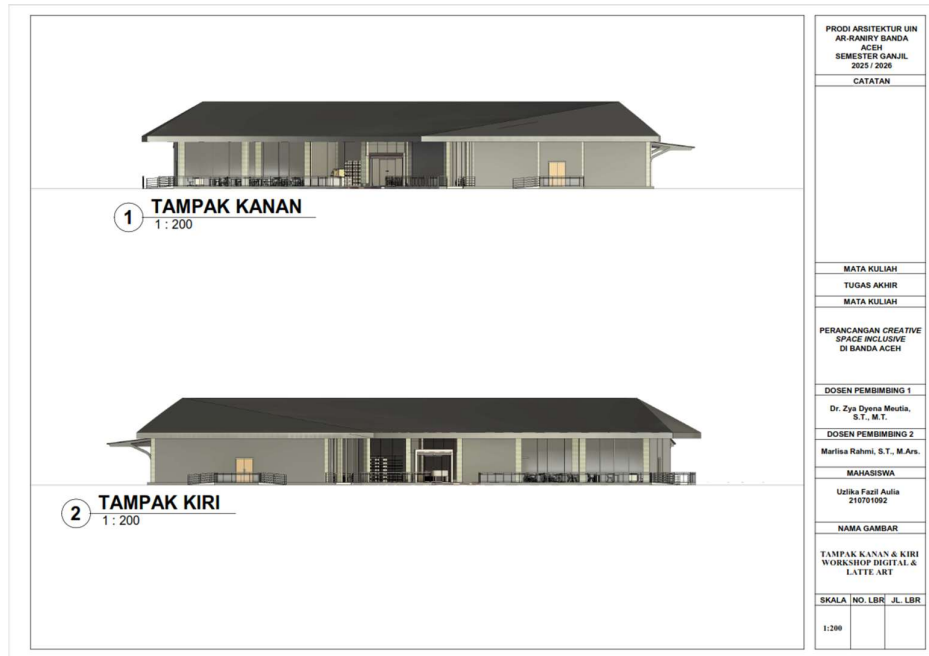
Gambar 6. 19 Tampak Kanan & Kiri Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



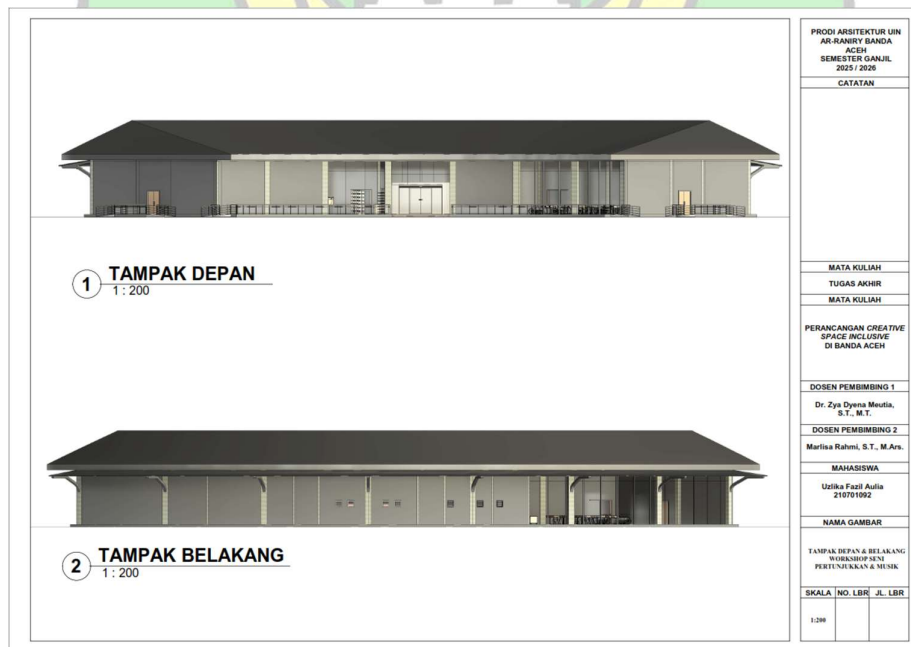
Gambar 6. 20 Tampak Depan & Belakang Workshop Digital & Latte Art

Sumber : Rancangan Pribadi



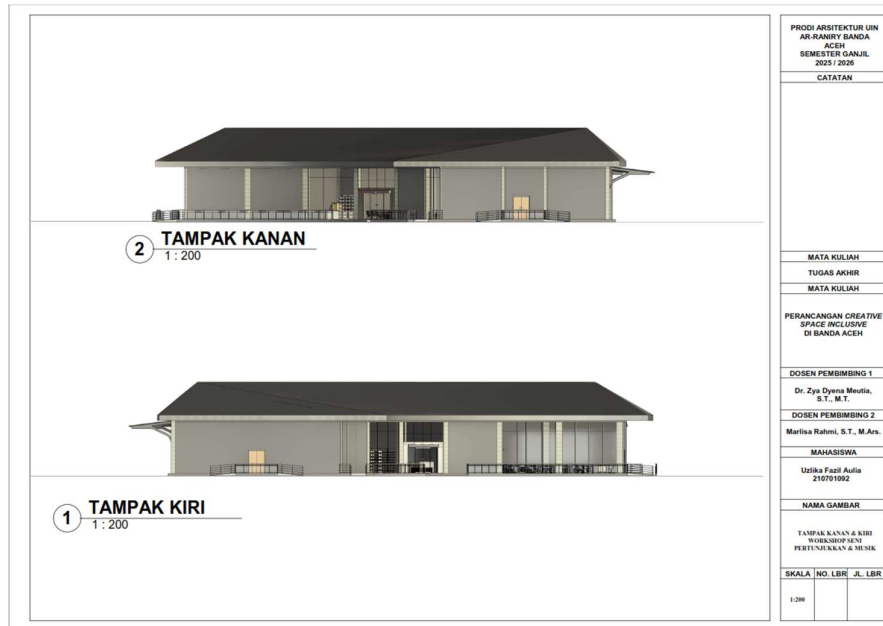
Gambar 6. 21 Tampak Kanan & Kiri Workshop Digital & Latte Art

Sumber : Rancangan Pribadi



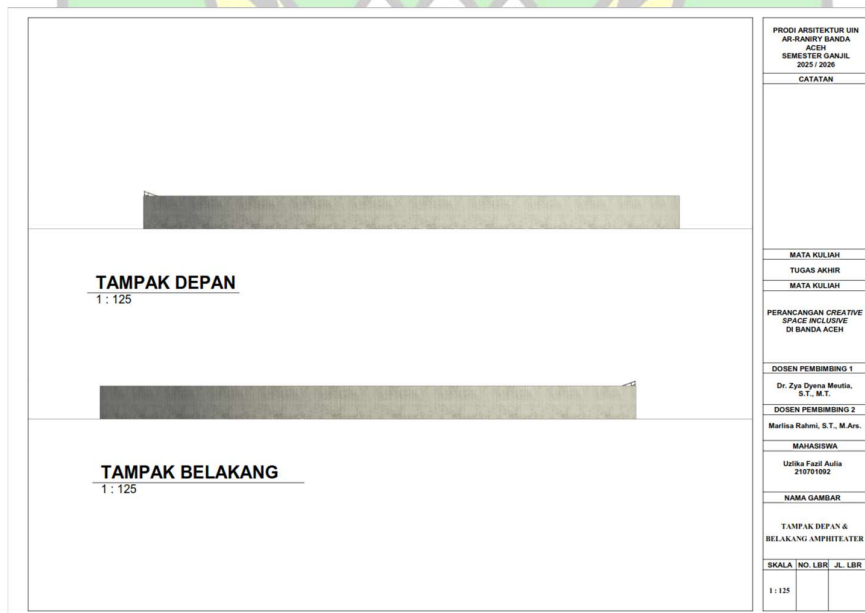
Gambar 6. 22 Tampak Depan & Belakang Workshop Seni Pertunjukan

Sumber : Rancangan Pribadi



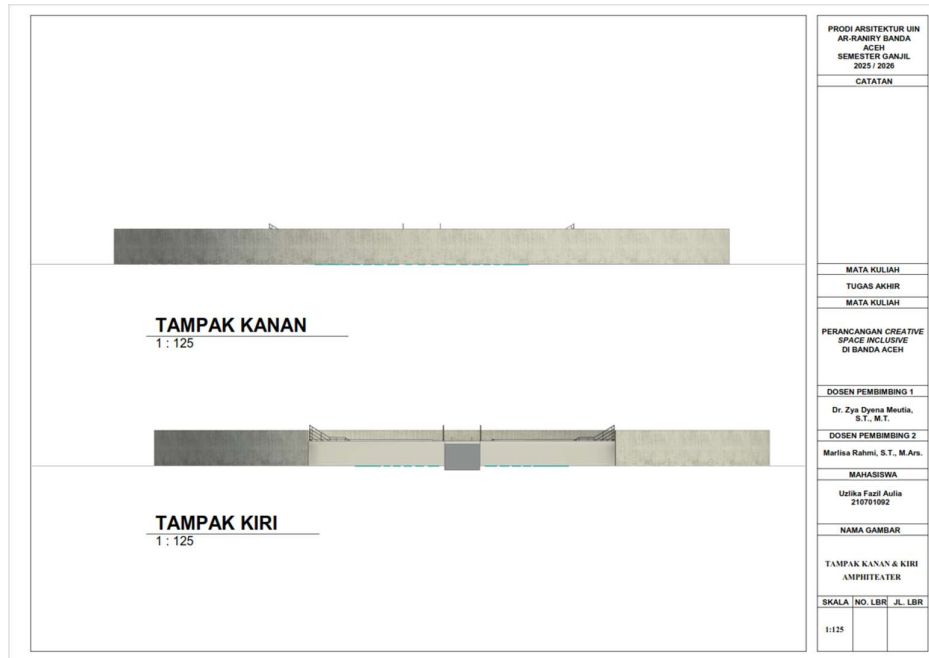
Gambar 6. 23 Tampak Kanan & Kiri Workshop Seni Pertunjukkan & Musik

Sumber : Rancangan Pribadi



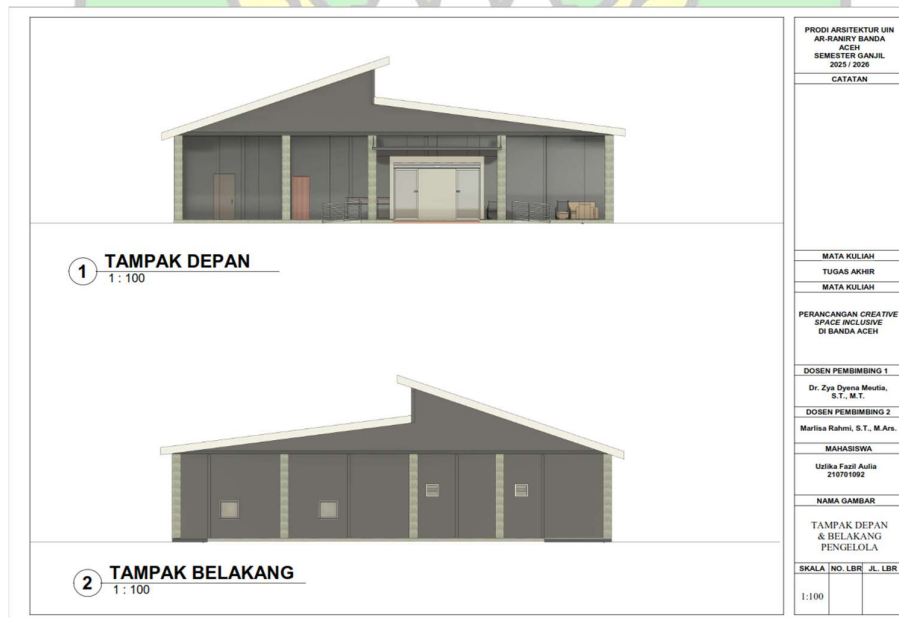
Gambar 6. 24 Tampak Depan & Belakang Amphiteater Outdoor

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 25 Tampak Kanan & kiri Amphiteater Outdoor

Sumber : Rancangan Pribadi



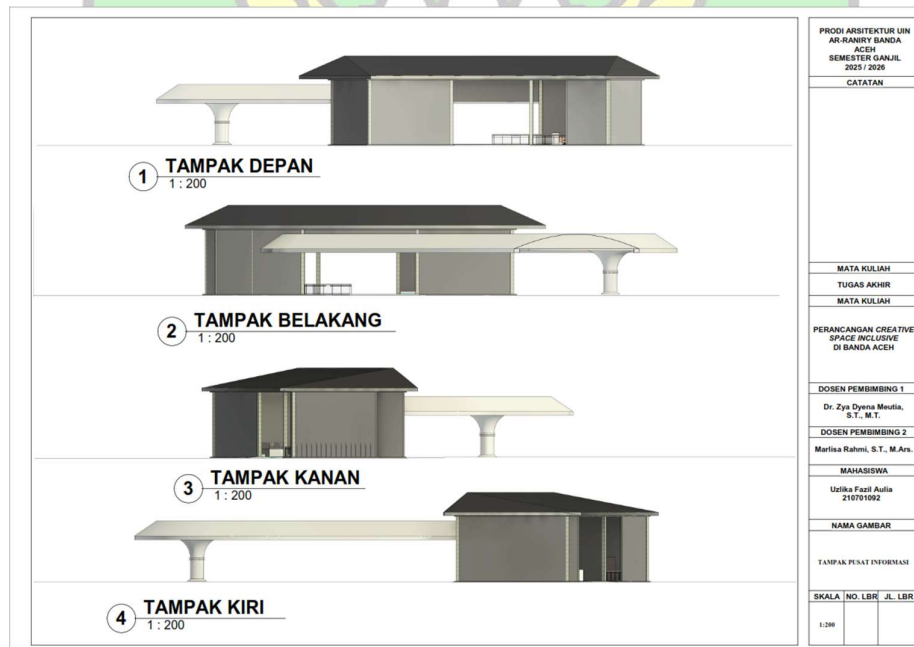
Gambar 6. 26 Tampak Depan & Belakang Pengelola

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 27 Tampak Kanan & Kiri Pengelola

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 28 Tampak Pusat Informasi

Sumber : Rancangan Pribadi



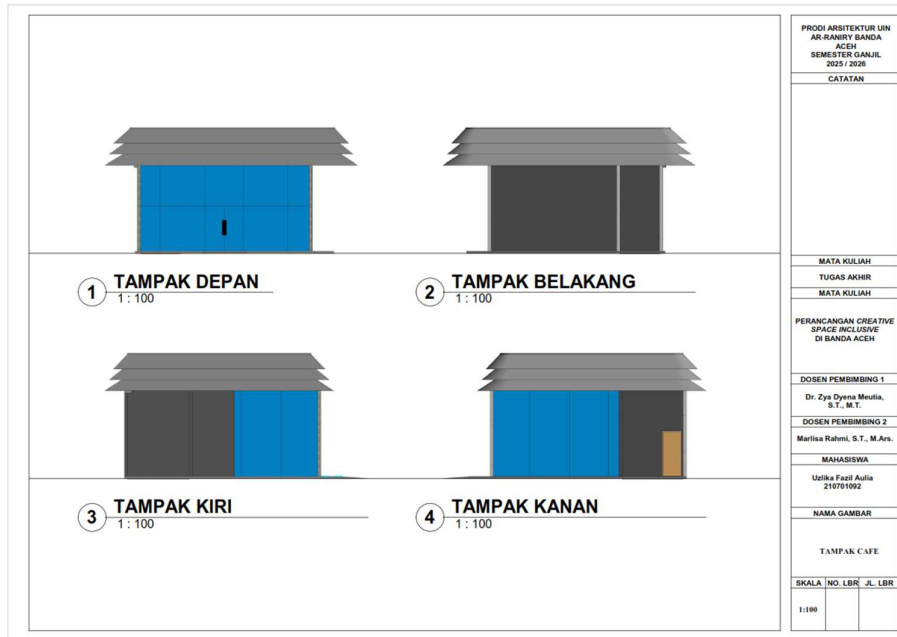
Gambar 6. 29 Tampak Depan & Belakang Mushalla

Sumber : Rancangan Pribadi

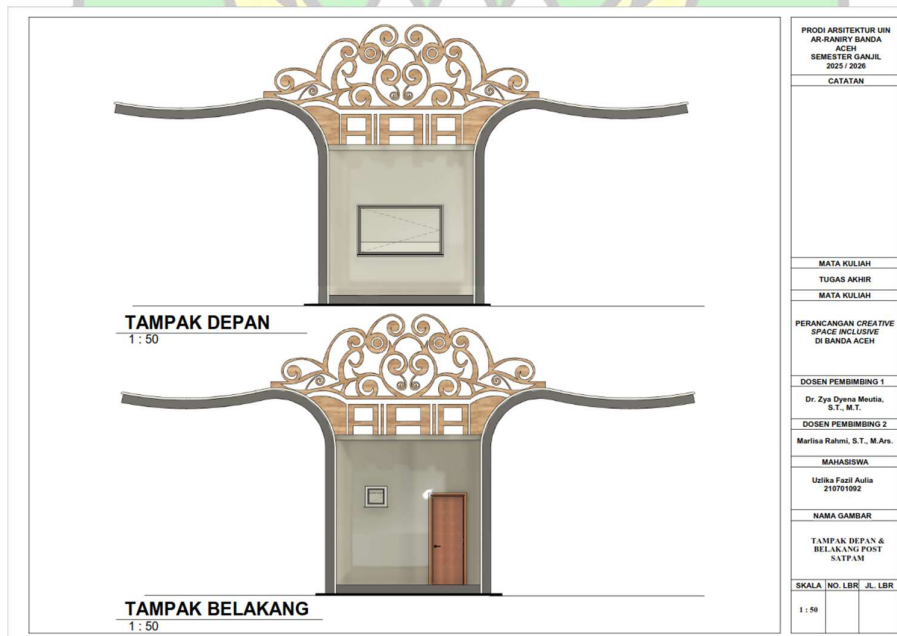


Gambar 6. 30 Tampak Kanan & Kiri Mushalla

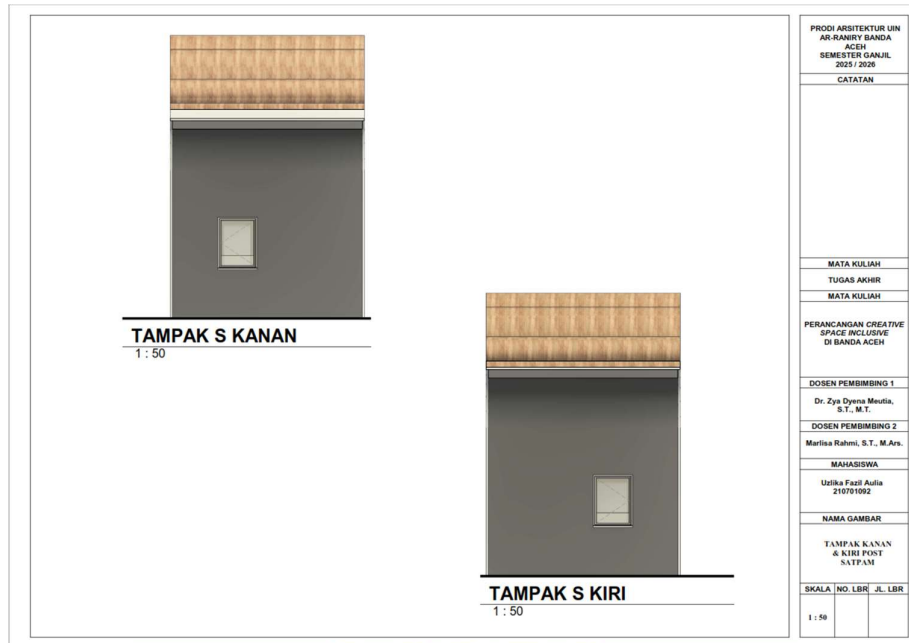
Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 31 Tampak Café  
Sumber Rancangan Pribadi

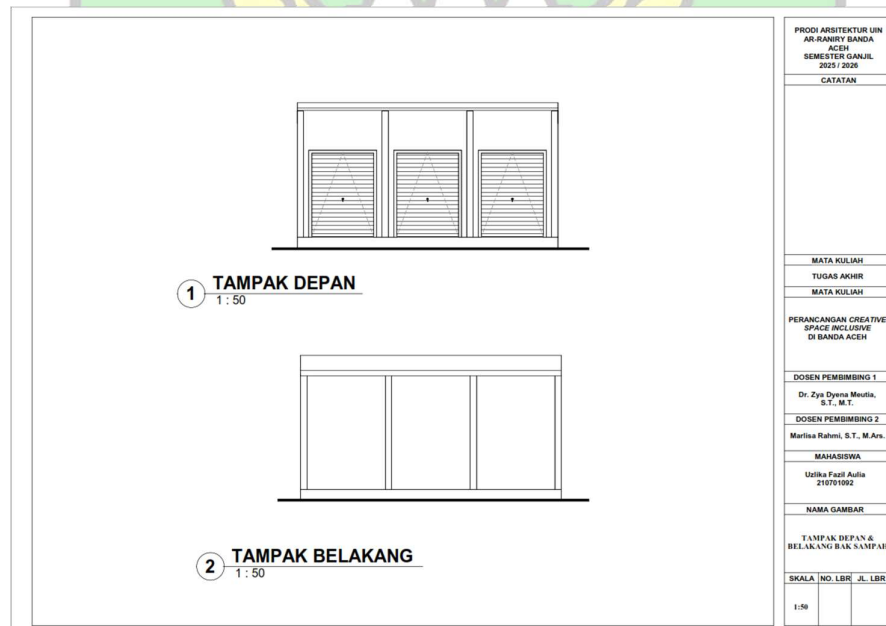


Gambar 6. 32 Tampak Depan & Belakang Post Satpam  
Sumber : Rancangan Pribadi



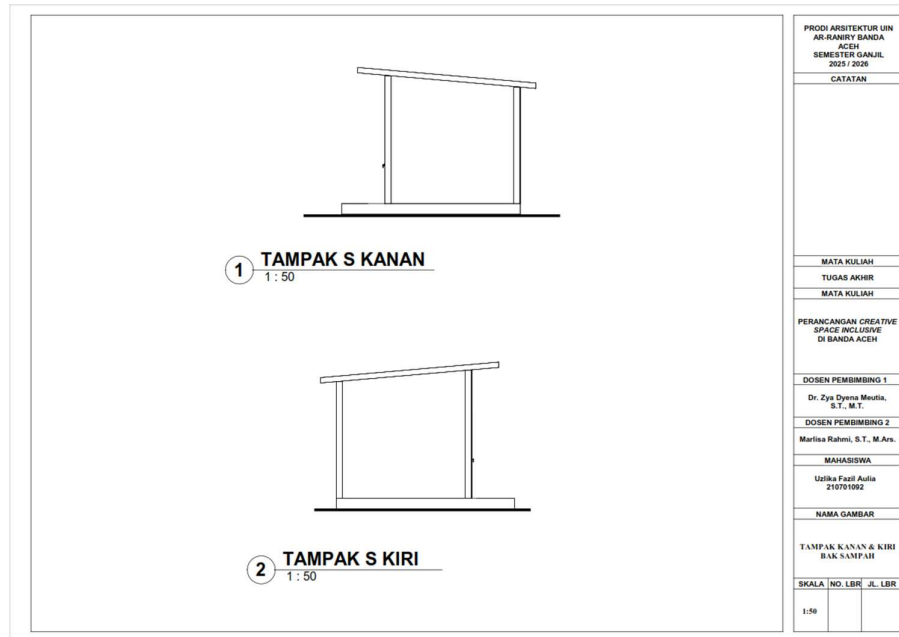
Gambar 6. 33 Tampak Kanan & Kiri Post Satpam

Sumber : Rancangan Pribadi



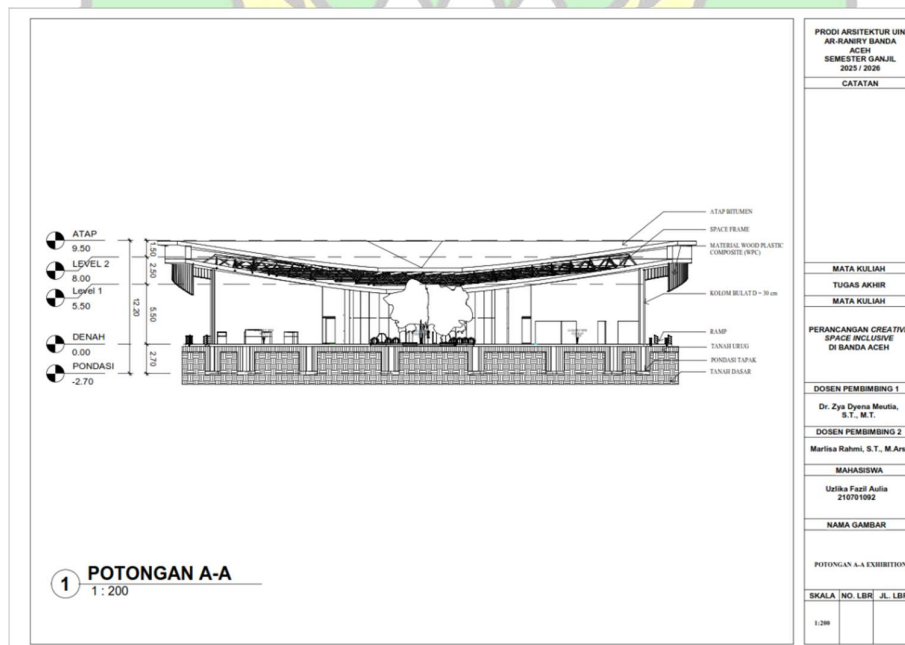
Gambar 6. 34 Tampak Depan & Belakang Bak Sampah

Sumber : Rancangan Pribadi



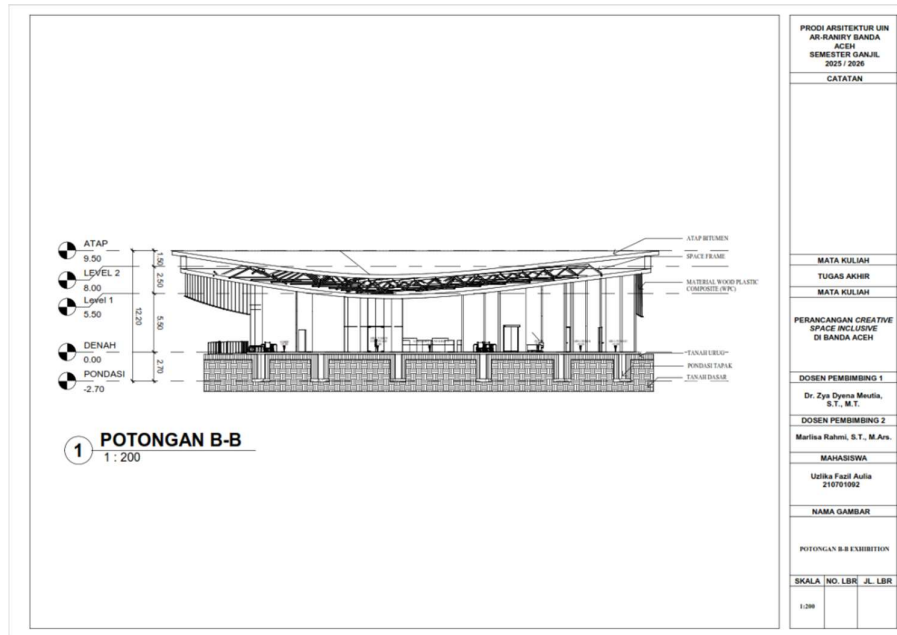
Gambar 6. 35 Tampak Kanan & Kiri Bak Sampah

Sumber : Rancangan Pribadi



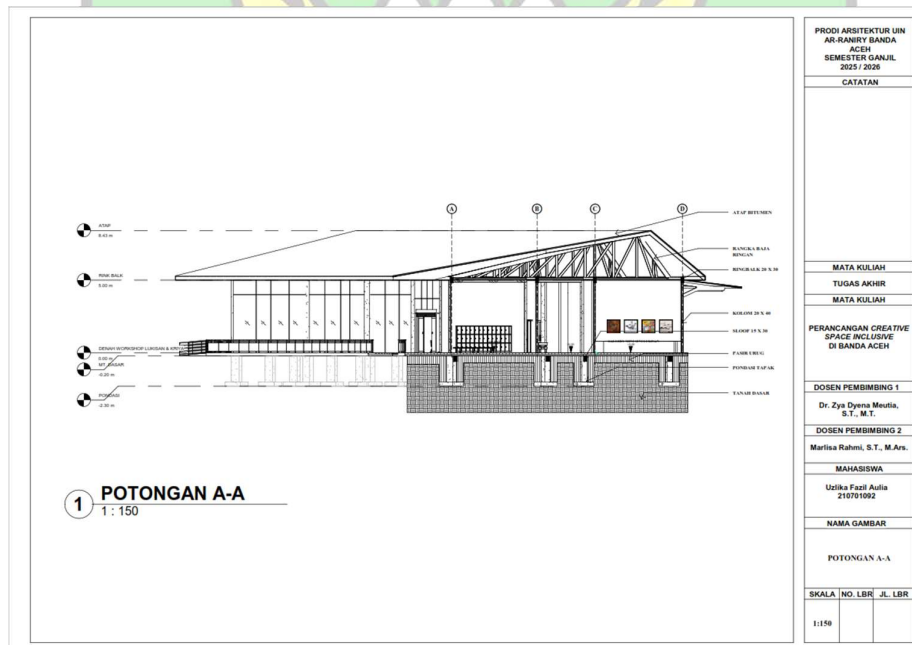
Gambar 6. 36 Potongan A-A Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



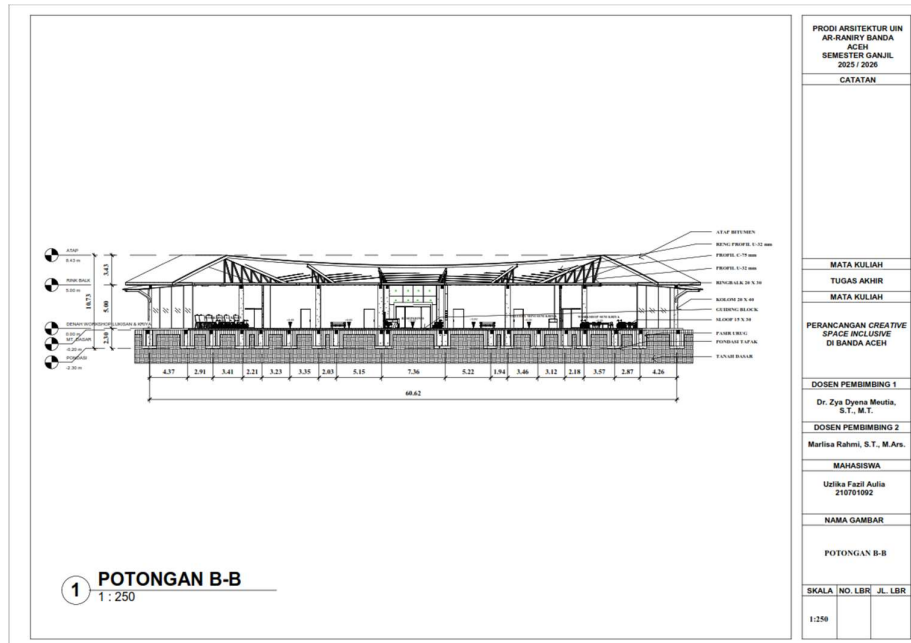
Gambar 6. 37 Potongan B-B Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



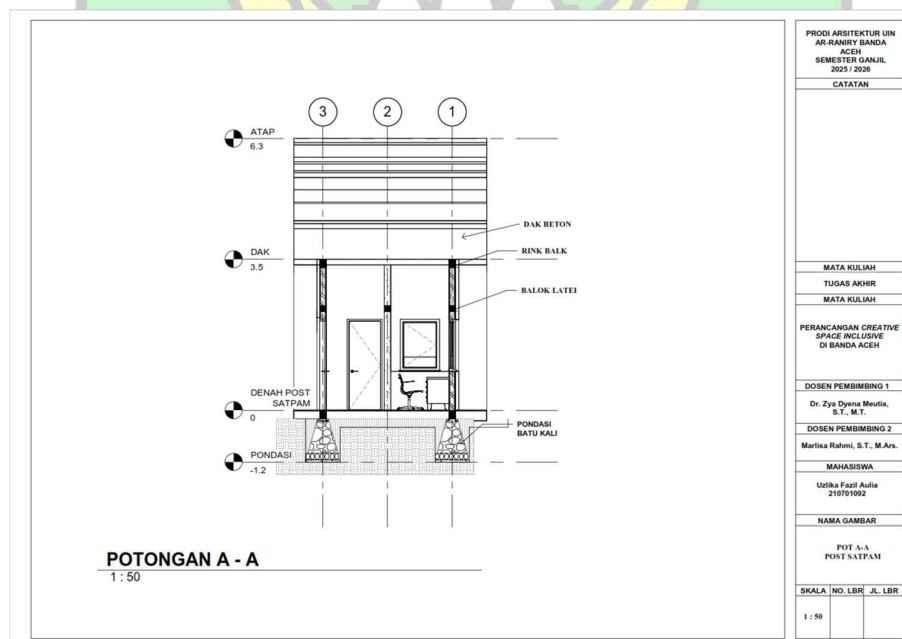
Gambar 6. 38 Potongan A-A Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



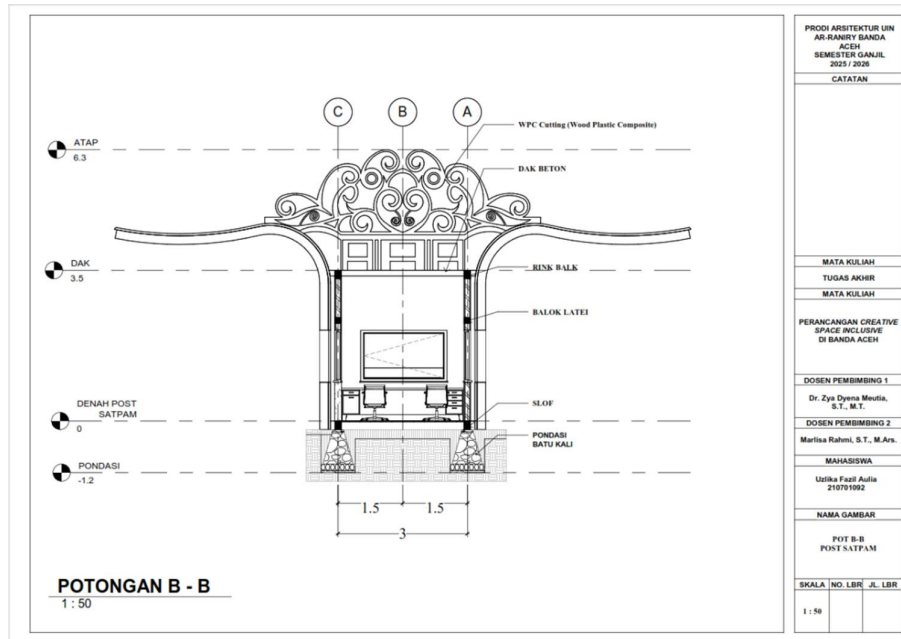
Gambar 6. 39 Potongan B-B Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 40 Potongan A-A Post Satpam

Sumber : Rancangan Pribadi



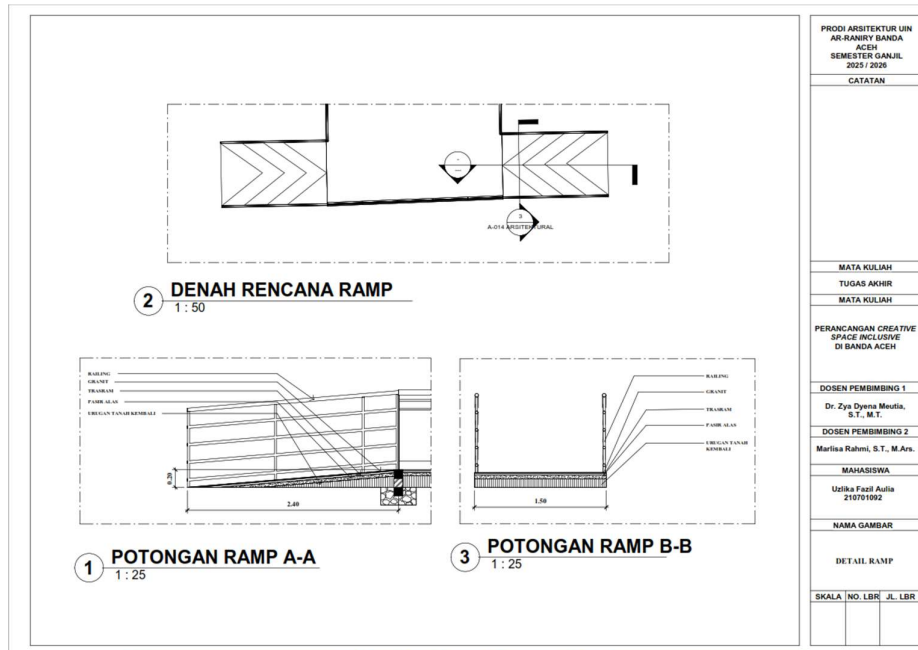
Gambar 6. 41 Potongan B-B Post Satpam

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 42 Detail Fasade Exhibition

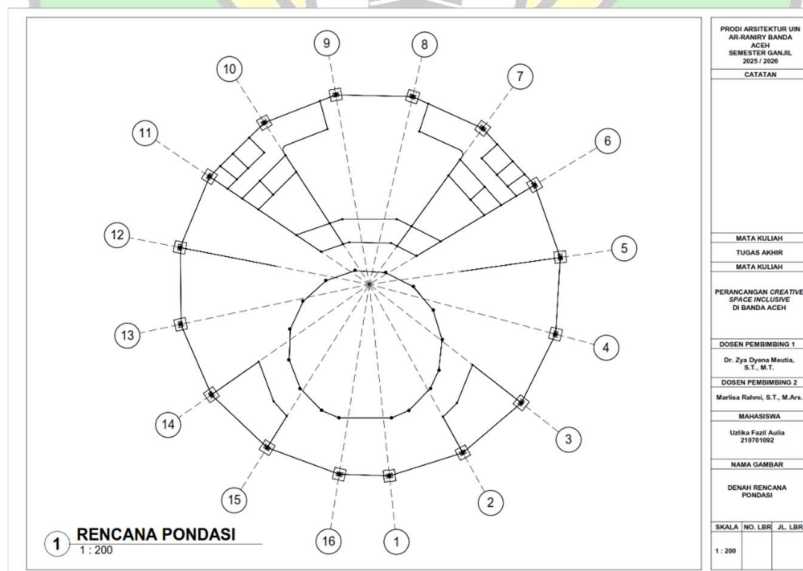
Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 43 Detail Ramp

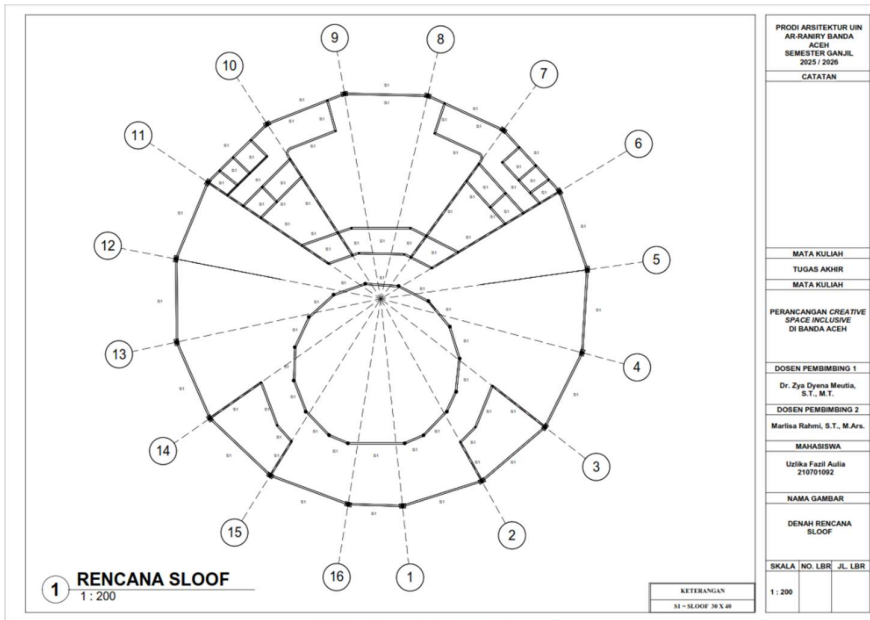
Sumber : Rancangan Pribadi

## 6.2 Gambar Struktural



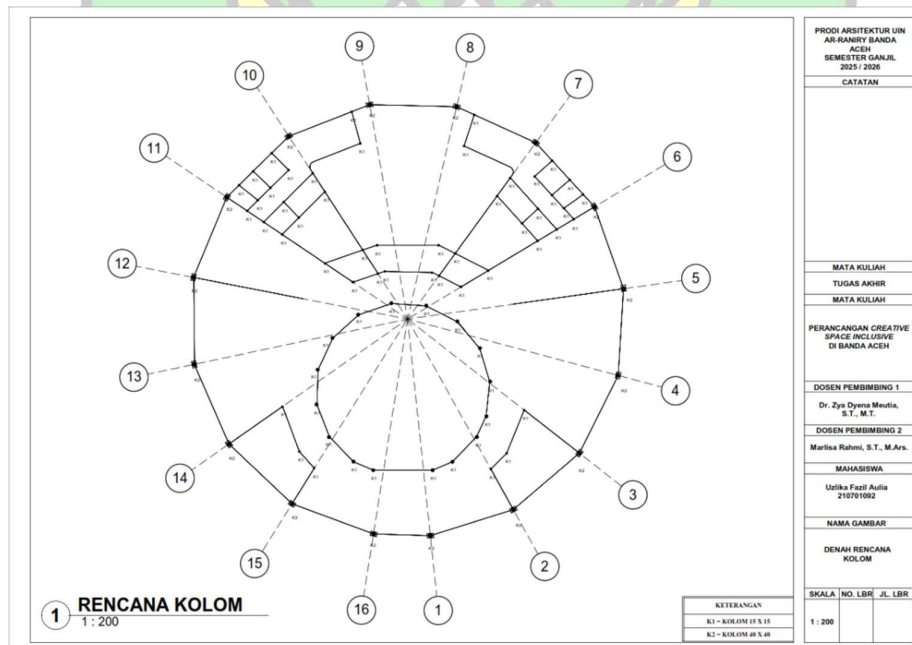
Gambar 6. 44 Rencana Pondasi Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



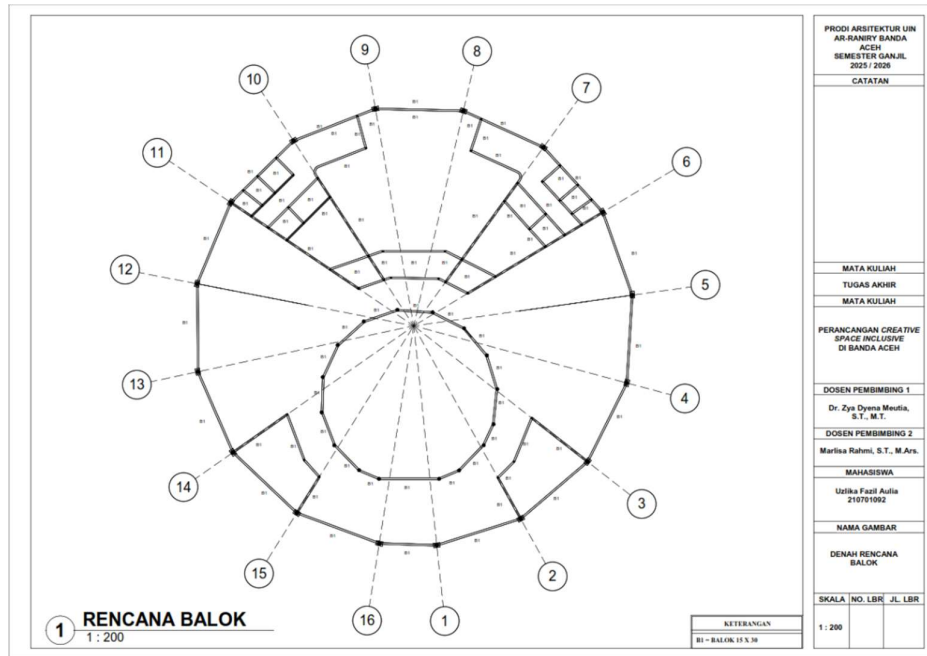
Gambar 6. 45 Rencana Sloof Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



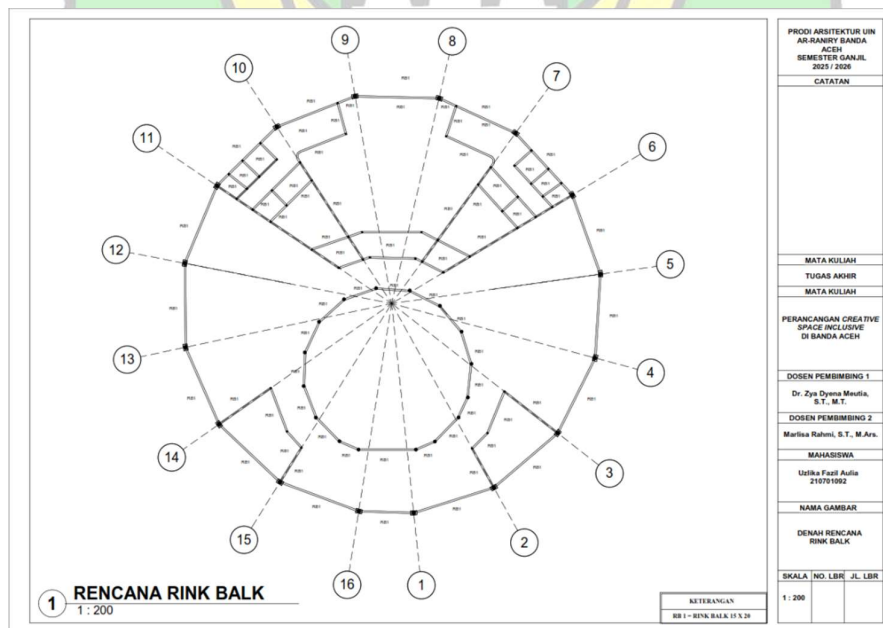
Gambar 6. 46 Rencana Kolom Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



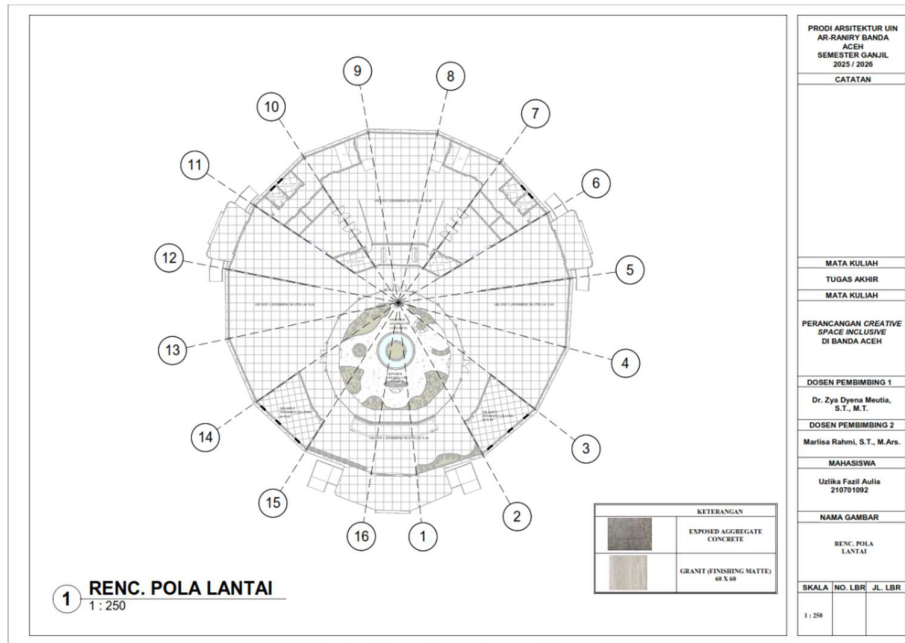
Gambar 6. 47 Rencana Balok Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



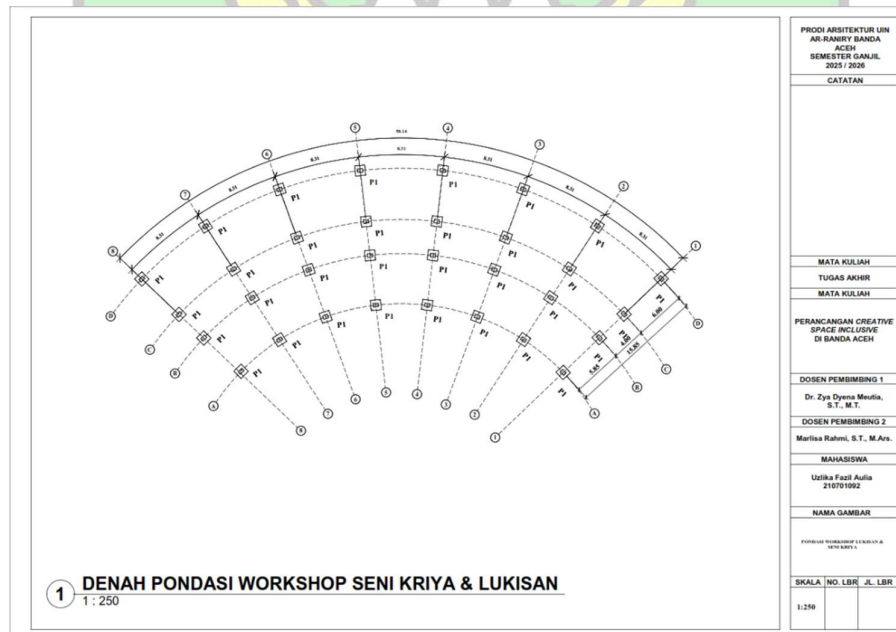
Gambar 6. 48 Rencana Rink Balk Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



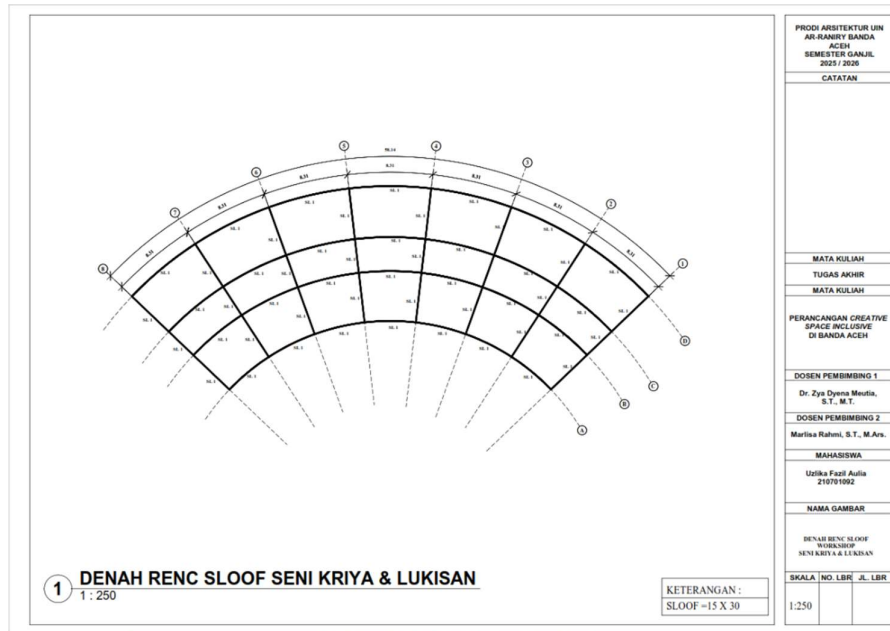
Gambar 6. 49 Rencana Pola Lantai Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



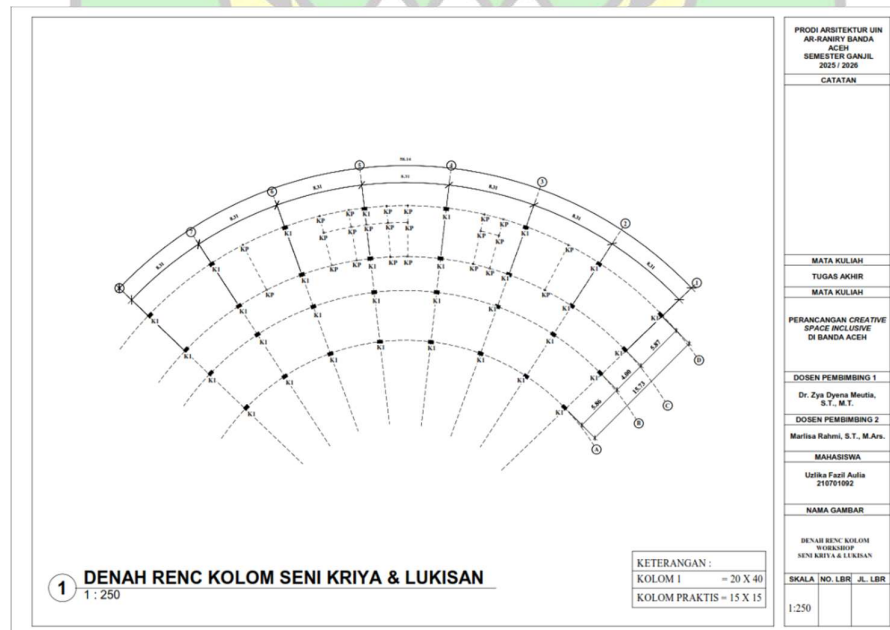
Gambar 6. 50 Rencana Pondasi Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



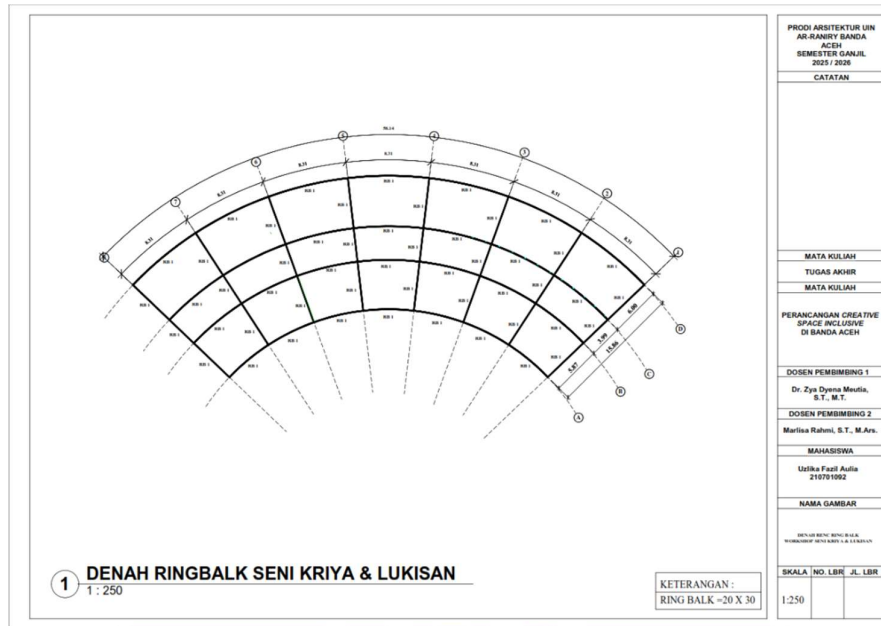
Gambar 6. 51 Rencana Sloof Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



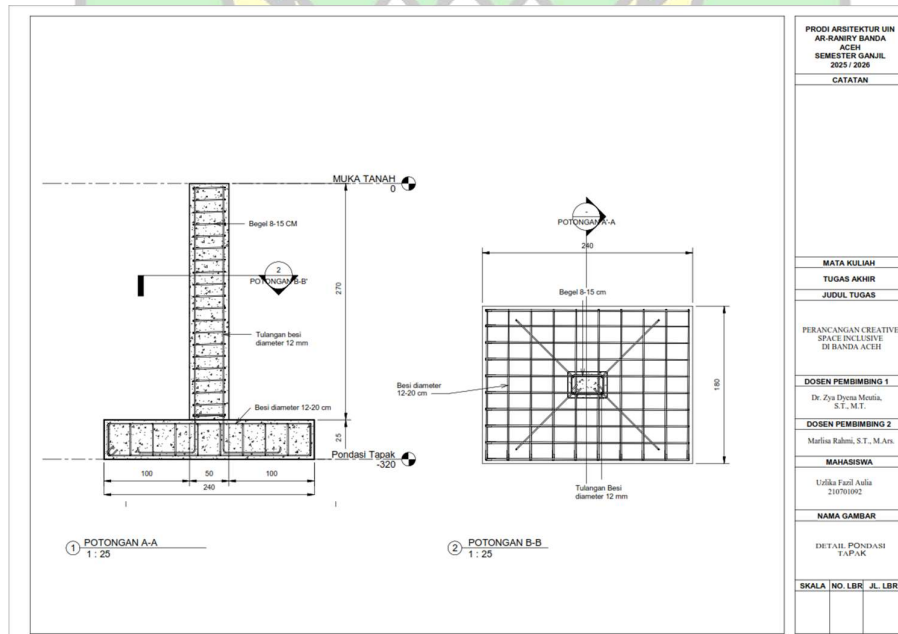
Gambar 6. 52 Rencana Kolom Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



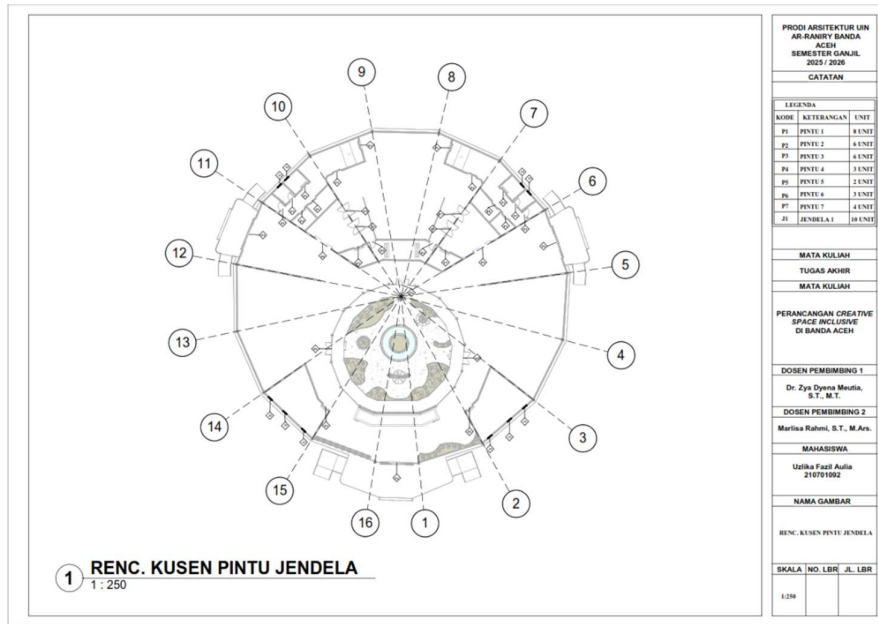
Gambar 6. 53 Rencana Rink Balk Workshop Seni Kriya & Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



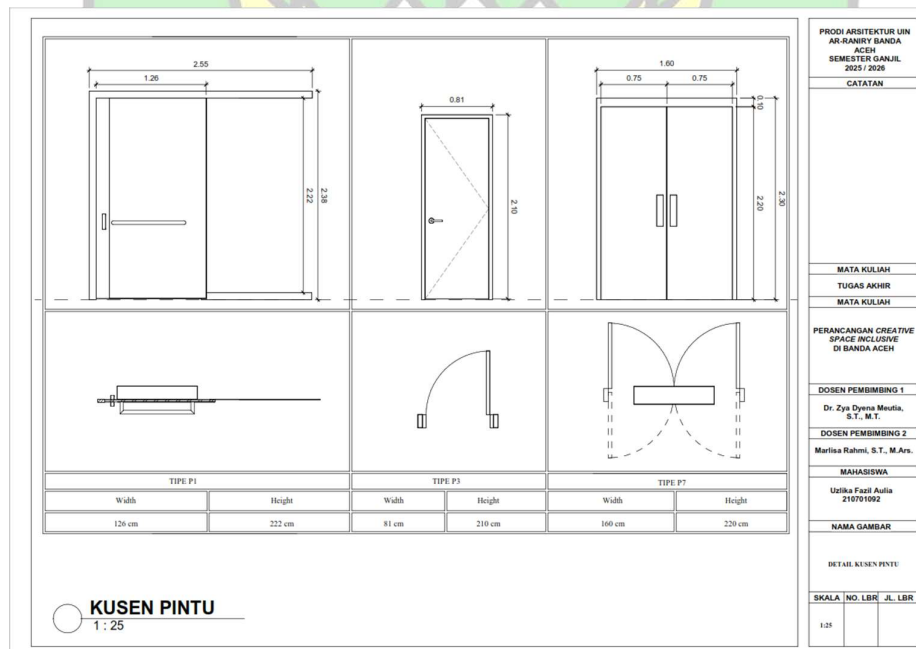
Gambar 6. 54 Detail Pondasi Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



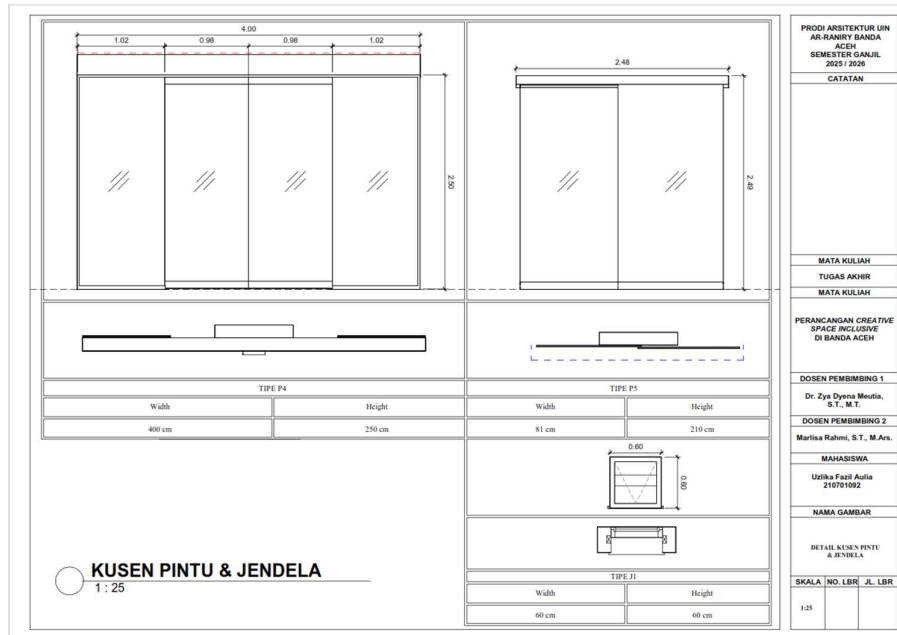
Gambar 6. 55 Rencana Kusen Pintu & Jendela

Sumber : Rancangan Pribadi



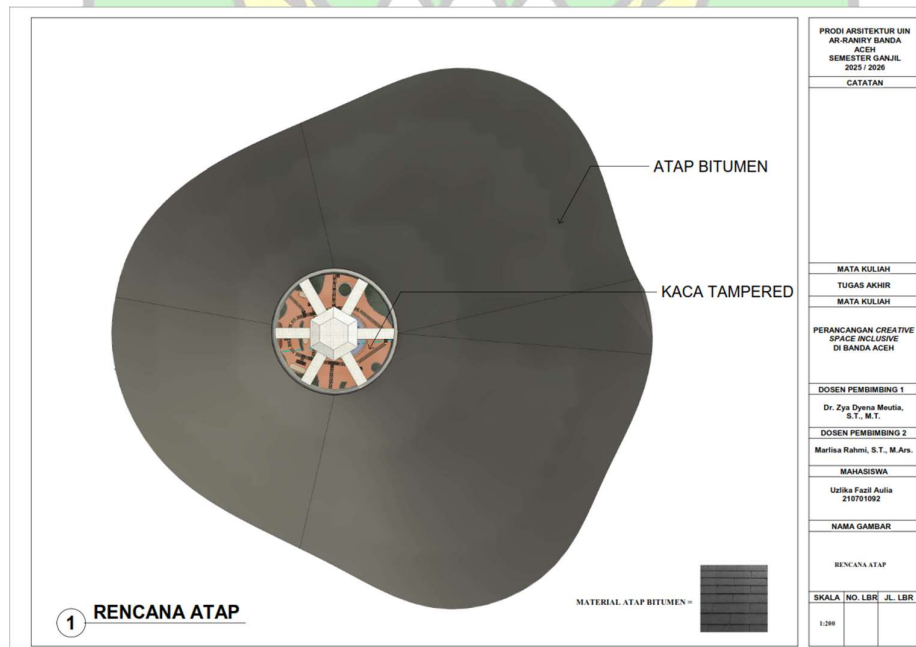
Gambar 6. 56 Detail Kusen Pintu

Sumber : Rancangan Pribadi



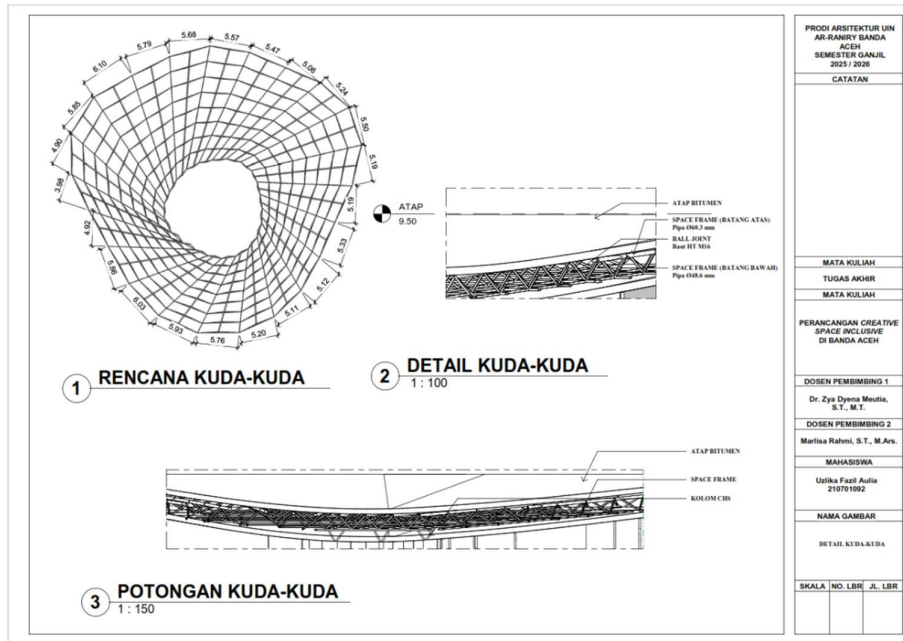
Gambar 6. 57 Detail Kusen Pintu & Jendela

Sumber : Rancangan Pribadi



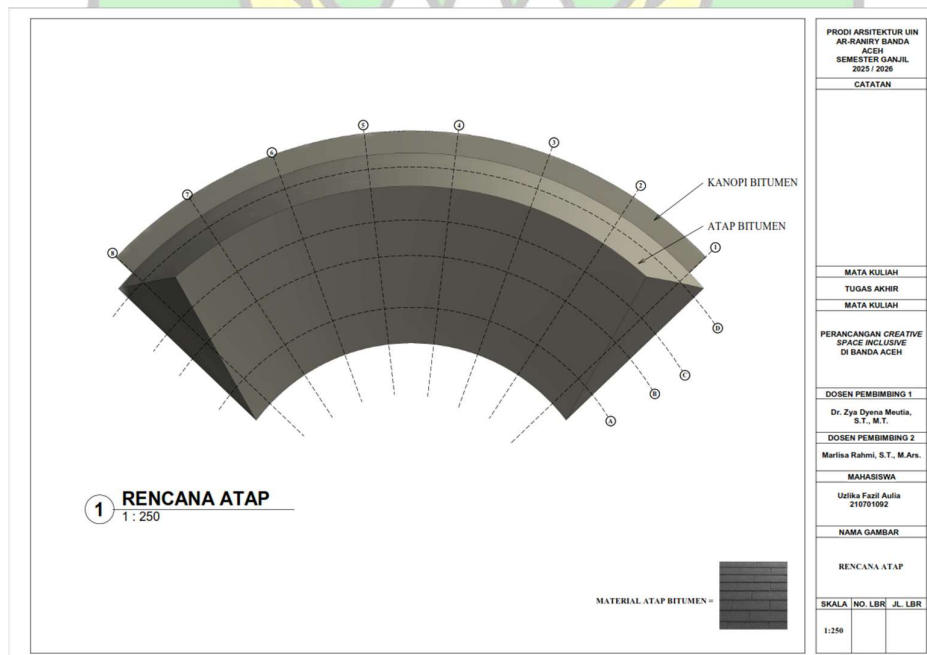
Gambar 6. 58 Rencana Atap Exhibition

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 59 Detail Kuda-Kuda

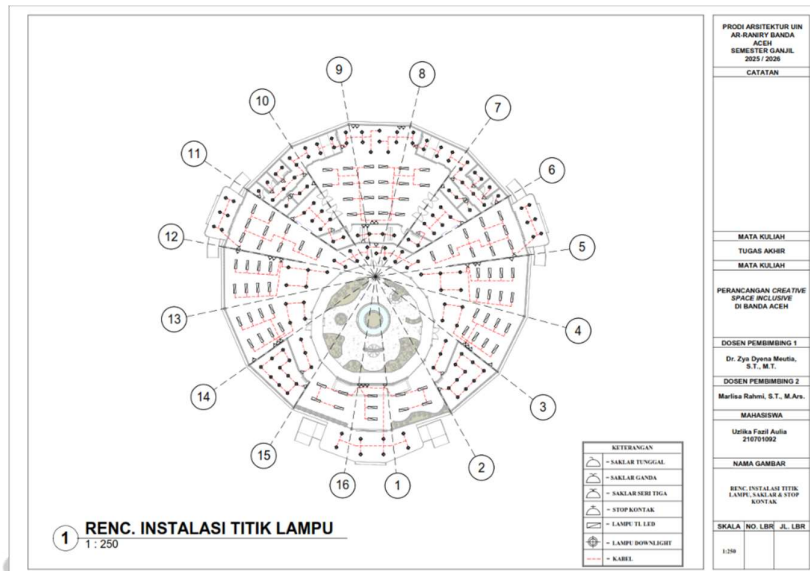
Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 60 Rencana Atap Workshop

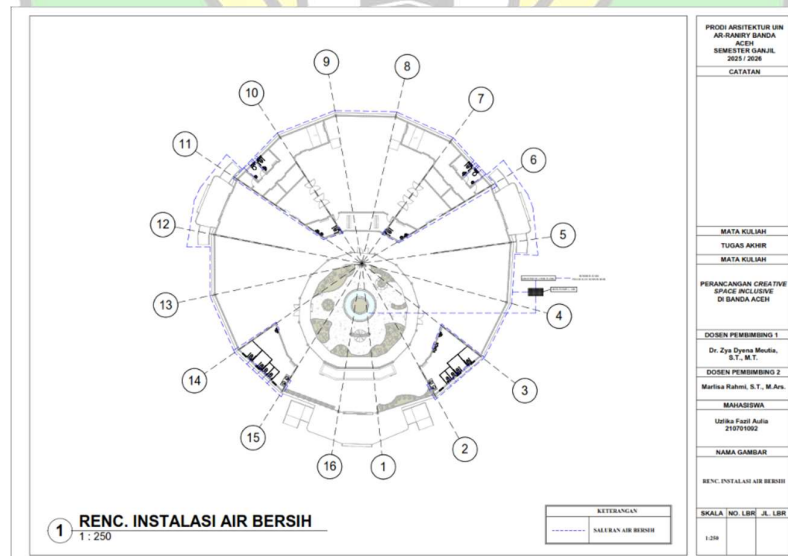
Sumber : Rancangan Pribadi

### 6.3 Gambar Utilitas



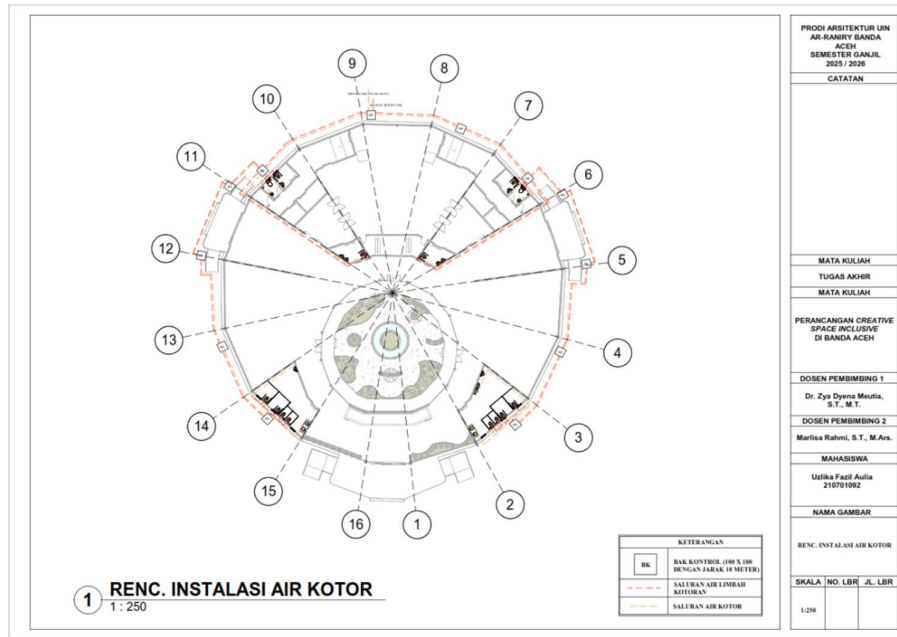
Gambar 6. 61 Rencana Instalasi Titik Lampu

Sumber : Rancangan Pribadi



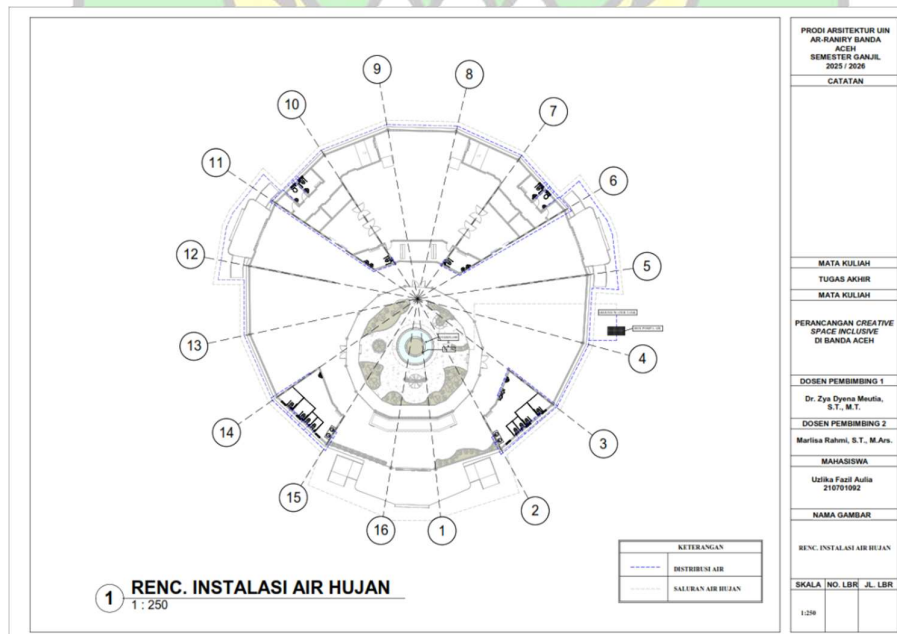
Gambar 6. 62 Rencana Instalasi Air Bersih

Sumber : Rancangan Pribadi



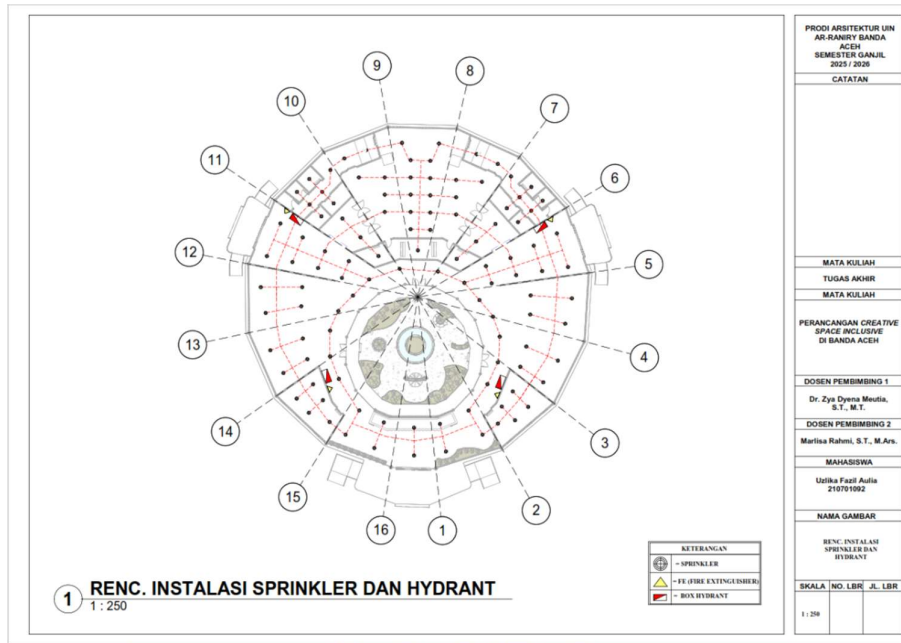
Gambar 6. 63 Rencana Instalasi Air Kotor

Sumber : Rancangan Pribadi



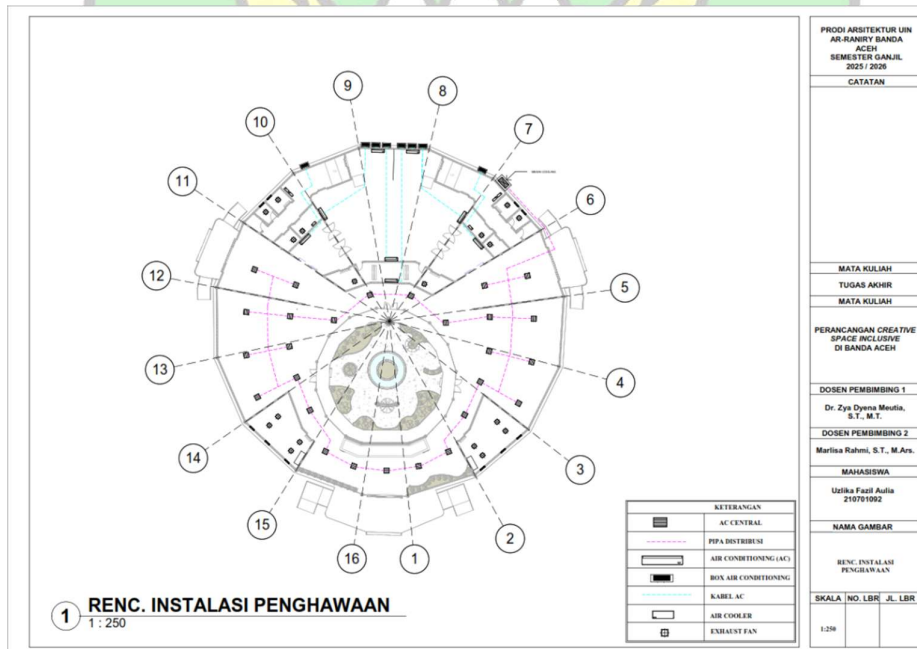
Gambar 6. 64 Rencana Instalasi Air Hujan

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 65 Rencana Instalasi Sprinkler & Hydrant

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 66 Rencana Instalasi Penghawaan

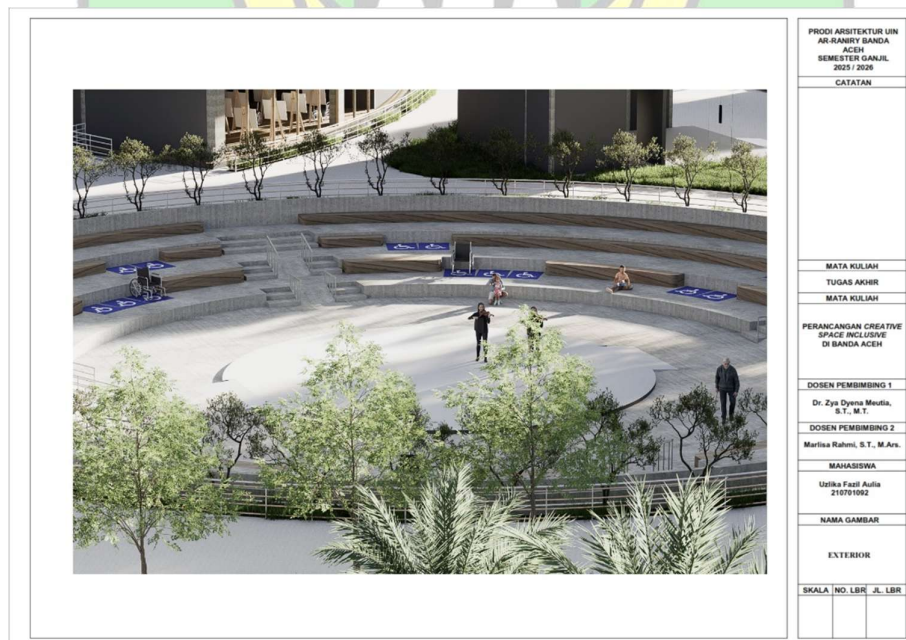
Sumber : Rancangan Pribadi





Gambar 6. 69 Persepektif Parkir Disabilitas

Sumber : Rancangan Pribadi



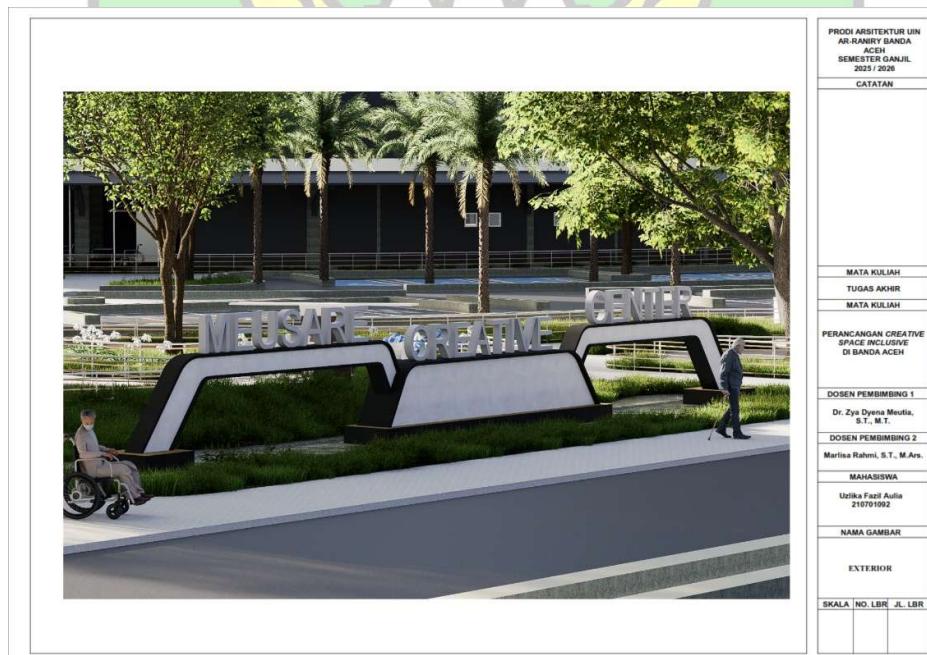
Gambar 6. 70 Perspektif Amphiteater Outdoor

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 71 Perspektif Area Istirahat

Sumber : Rancangan Pribadi



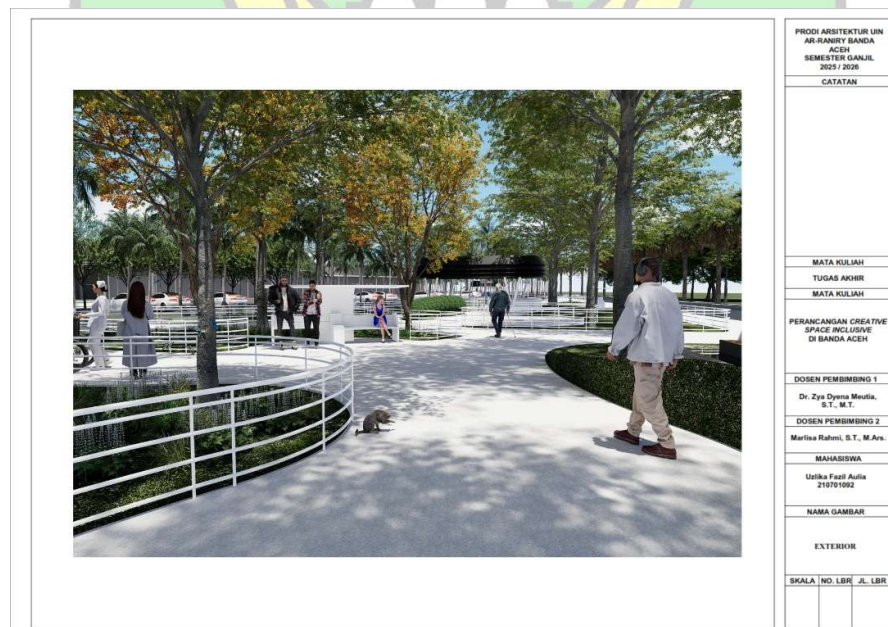
Gambar 6. 72 Perspektif Signage

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 73 Perspektif Area Teduh

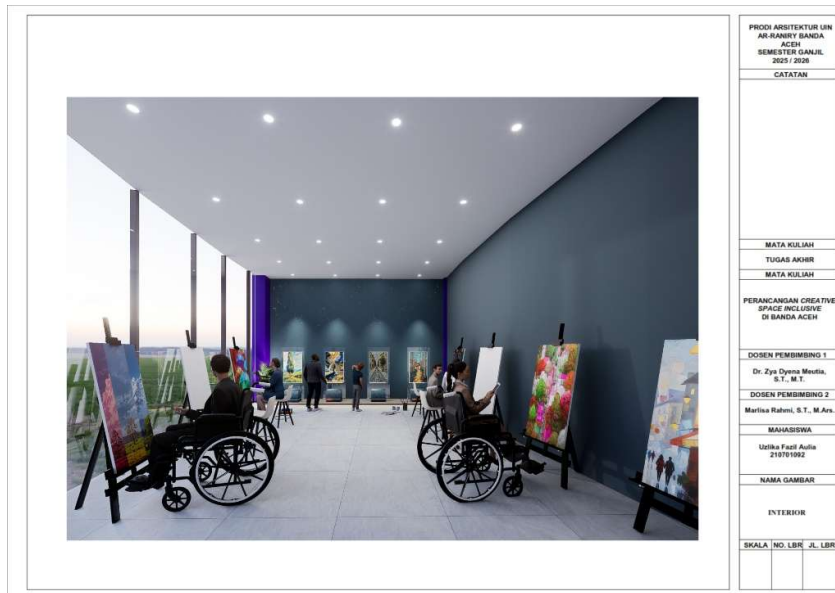
Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 74 Perspektif Area Taman

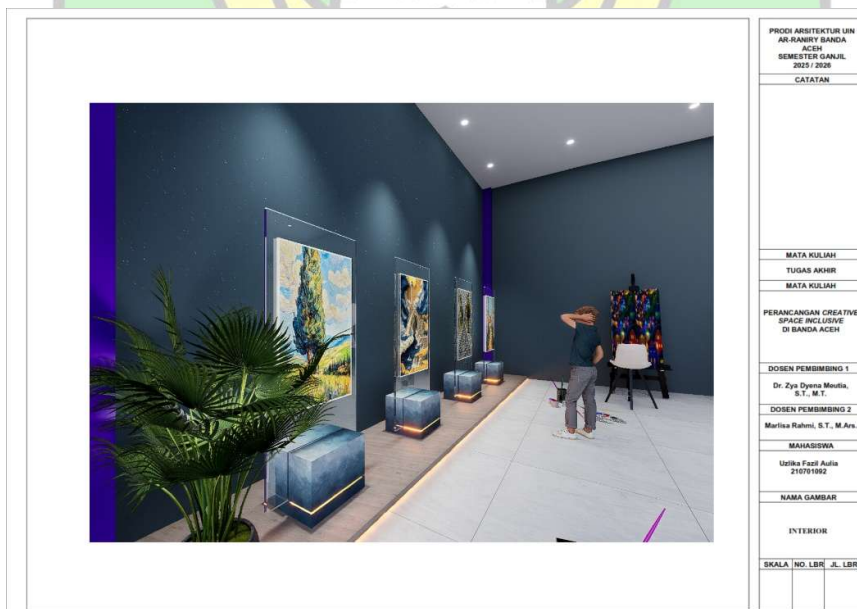
Sumber : Rancangan Pribadi

## 6.5 3D Perspektif Interior



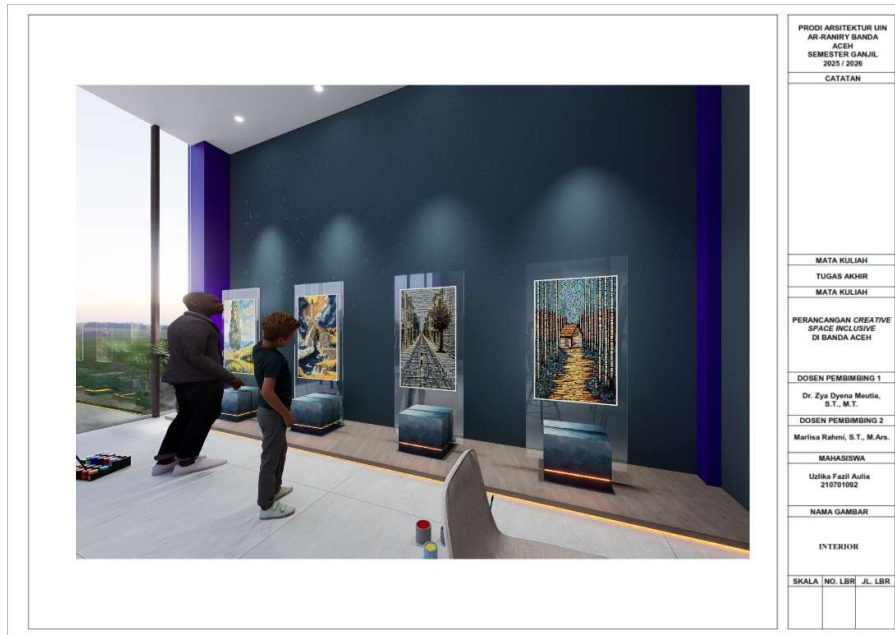
Gambar 6. 75 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



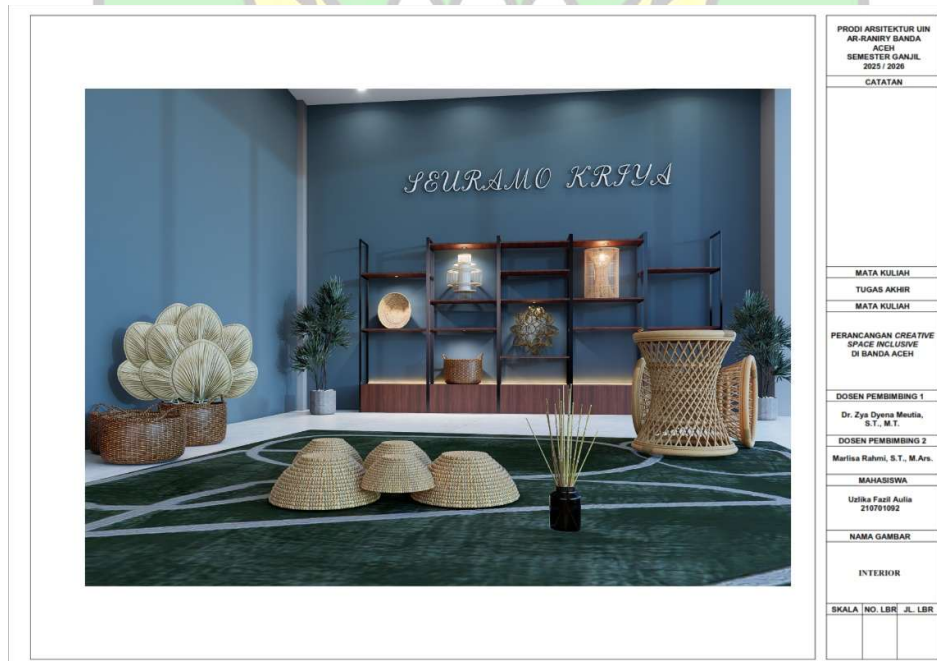
Gambar 6. 76 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



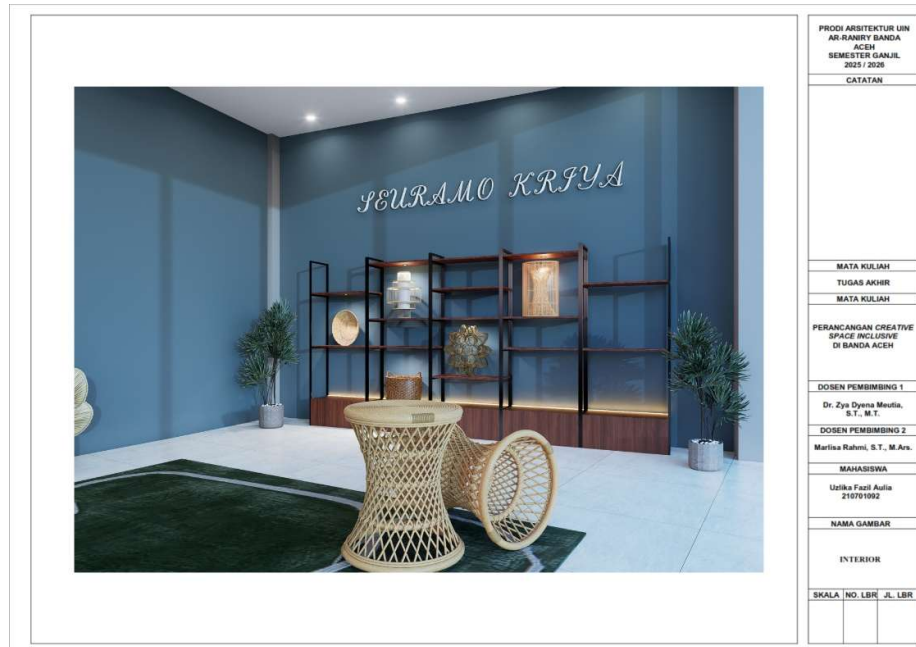
Gambar 6. 77 Perspektif Interior Workshop Seni Lukisan

Sumber : Rancangan Pribadi



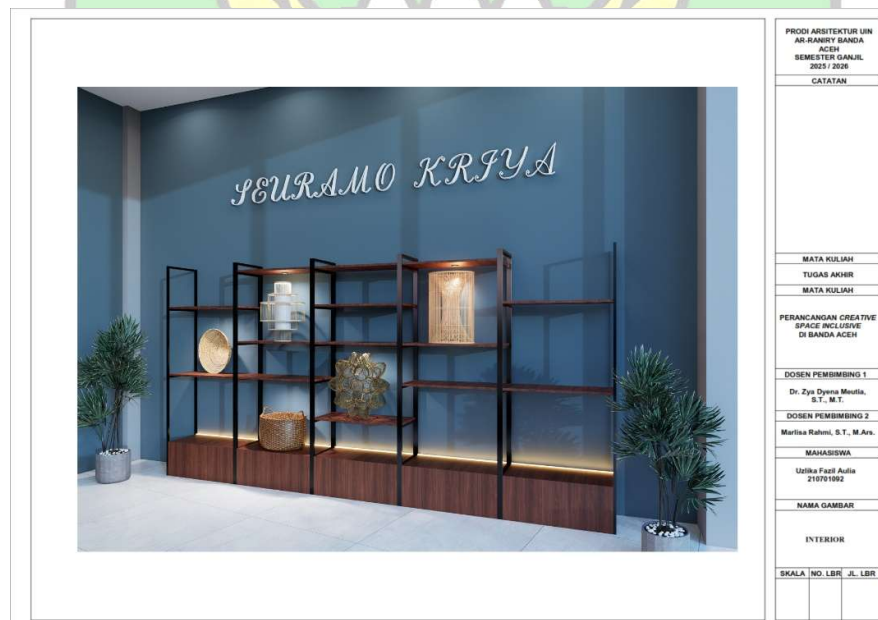
Gambar 6. 78 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya

Sumber : Rancangan Pribadi



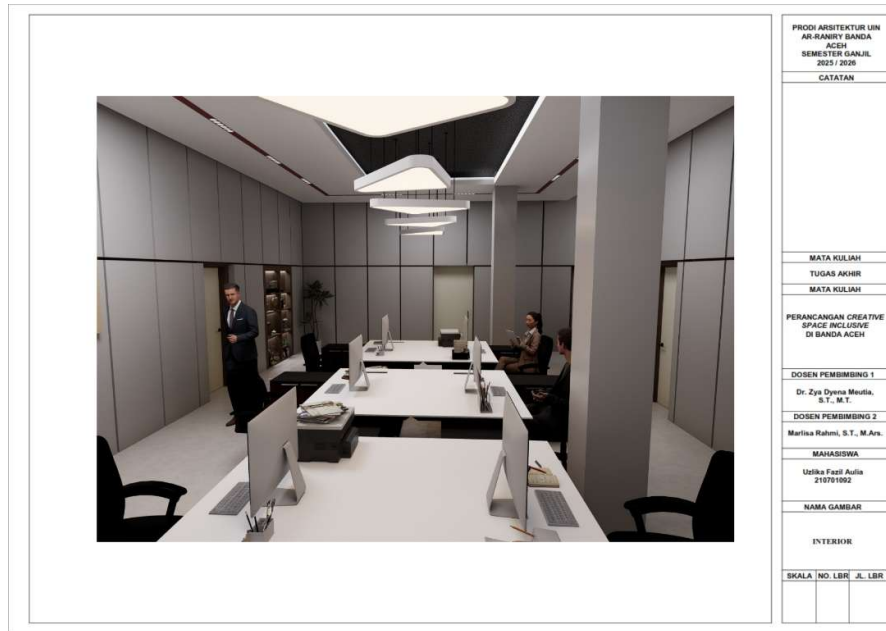
Gambar 6. 79 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya

Sumber : Rancangan Pribadi



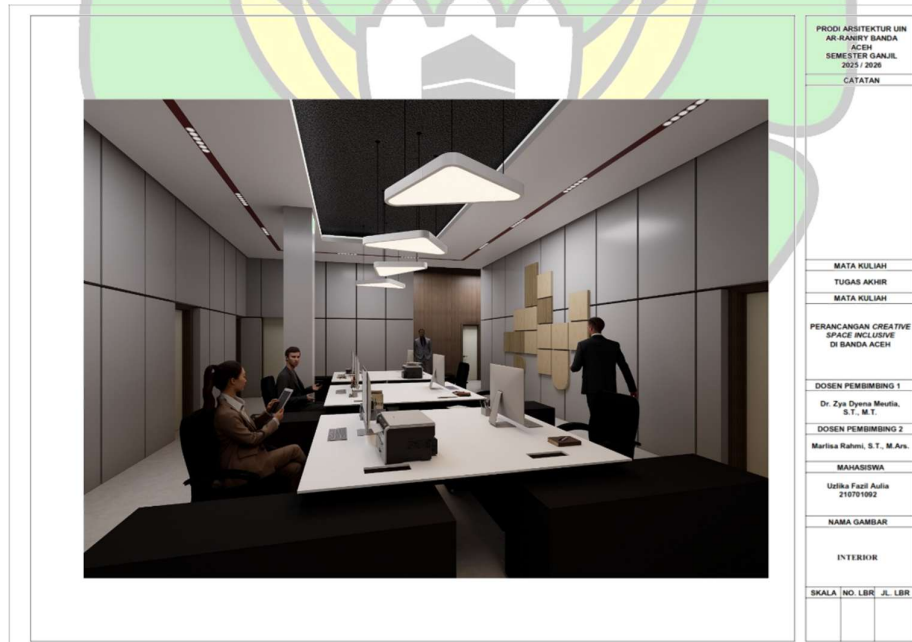
Gambar 6. 80 Perspektif Interior Workshop Seni Kriya

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 81 Perspektif Interior Area Staff

Sumber : Rancangan Pribadi



Gambar 6. 82 Perspektif Interior Area Staff

Sumber : Rancangan Pribadi

## DAFTAR PUSTAKA

Azmi, A. F. (2017). Perancangan desain masjid yang aksesibel untuk penyandang disabilitas di Yogyakarta.

Kolondam, A. P., Prijadi, R., & Supardjo, S. (2024). CREATIVE SPACE DI MANADO: Flexibilitas Ruang Pada Arsitektur. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 13(2), 81-91.

Sipahelut, J. (2021). TUNAGRAHITA:(STUDI KASUS DI SLB YOGYAKARTA). *TANGKOLEH PUTAI*, 18(2), 179-207.

Yusri, Q. M. (2021). *Perancangan Pusat Kreatifitas Difabel Di Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Nuraini, P. (2022). *Perancangan Creative Space sebagai upaya pemberdayaan penyandang Tuna Daksa dengan pendekatan Arsitektur Perilaku* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Widinarsih, D. (2019). Penyandang disabilitas di indonesia: perkembangan istilah dan definisi. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 127-142.

Indriastjario, I., Naima, S. P., & Wijayanti, W. (2018). Kajian Penerapan Prinsip Desain Universal Pada Museum Studi Kasus: Museum Geologi Bandung. *Modul*, 18(2), 83-89.

Widyawati, A. A. A. P., Rachmawati, M., & Novianto, D. (2023). Architect Aesthetic Concept in WYAH Art and Creative Space Cafe Building Ubud, Bali. *ASTONJADRO*, 12(3), 907-918.

Dunggio, S. A., & Yunisya, A. N. (2021). Kajian Pendekatan Kontemporer pada Galeri Seni Selasar Sunaryo Art Space. *Jurnal Arsitektur*, 11(2), 53-62.

Rizky, A., Harjanto, S. T., & Susanti, D. B. (2023). CREATIVITY CENTERS FOR CHILDRENS WITH MENTALLY RETARDED DI KOTA MALANG

Idrus, T. A., Djailani, Z. A., & Ernawati, E. (2022). Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner sebagai Aset Wisata Budaya Gorontalo. *JAMBURA Journal of Architecture*, 4(1), 49-58.

