



**PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN GROBOGAN  
DENGAN PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR MODERN**

**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

**Tugas Akhir**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur Program Studi Teknik Arsitektur**

**Oleh**

**Kurnia Yoga Pamungkas**

**NIM. 5112413040**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**JURUSAN TEKNIK SIPIL**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**



**PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN GROBOGAN  
DENGAN PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR MODERN**

**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR**

**Tugas Akhir**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur Program Studi Teknik Arsitektur**

**Oleh**

**Kurnia Yoga Pamungkas**

**NIM. 5112413040**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**JURUSAN TEKNIK SIPIL**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

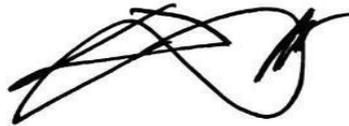
## HALAMAN PERSETUJUAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul “**Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern**” ini telah dipertahankan yang disusun oleh Kurnia Yoga Pamungkas dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112413040 telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Tugas Akhir pada :

Hari : SENIN, 7 JANUARI 2019

Tanggal : .....

Dosen Pembimbing



**Dihartha, S.T., M.Si.**  
NIP.197205142001121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Semarang



**Aris Widodo, S.T., M.T.**  
NIP 197102071999031001

## HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul “Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern” ini telah dipertahankan yang disusun oleh Kurnia Yoga Pamungkas dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112413040 telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Tugas Akhir Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang pada hari .....Januari 2020

Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua



Aris Widodo S.Pd., M.T.

NIP. 197102071999031001

Sekretaris



Ir. Didik Nopianto Agung N..M.T

NIP. 196611041998031001

Dosen Pembimbing



Diharto, ST., M.Si.

NIP.197205142001121002

Dosen Penguji 1



Wiwit Setyowati, ST., M.Sc

NIP. 198203092005012002

Dosen Penguji 2



Andi Purnomo, ST., MA

NIP. 197104151998031004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus, M.T

NIP. 196911301994031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan dengan Judul “**Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern**” ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 13 Januari 2020



**Kurnia Yoga Pamungkas**

NIM.5112413040

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penyusun dapat menyelesaikan proyek Akhir Arsitektur tepat pada waktunya. Landasan Perancangan Arsitektur (LPA) ini berisikan Landasan mengenai Proyek Akhir Arsitektur dari Penyusun yang berjudul “Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern”, yang didalamnya menjelaskan latar belakang, tujuan perancangan, analisa dan konsep, dan masih banyak lagi yang dijelaskan dalam penyusunan LPA “Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada ;

1. Bapak Prof. Fathur Rokhman M.Hum, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Dr. Nur Qudus, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Dra. Sri Handayani, Mpd selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil.
4. Bapak Ir. Didik Nopianto Agung N. ,M.T, selaku Kaprodi Teknik Arsitektur Unnes.
5. Bapak Diharjo, ST, M.Si. , selaku dosen wali serta dosen pembimbing, atas kesabaran dan perhatiannya dalam proses bimbingan dan masukan–masukan bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Perancangan Arsitektur (LPA).
6. Bapak/Ibu dosen Teknik Arsitektur Unnes.
7. Kedua orang tua yang telah berkorban dan memberi dorongan semangat melalui kasih sayangnya yang luar biasa, serta do’a yang tulus dan tidak pernah putus kepada penulis.
8. Teman – teman yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan demi selesainya LPA ini.

Ucapan terimakasih ini penulis haturkan kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan motivasi. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan, maka segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya penulisan LPA ini. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

Semarang, ... Januari 2020

Penulis

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan sholawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, hasil karya ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang selalu mengerti dan memenuhi kebutuhan setiap makhluk-Nya tanpa keterlambatan waktu sedetikpun.
- ❖ Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membimbing manusia kepada jalan yang benar dan tiada keraguan di dalam ajarannya.
- ❖ Kedua orang tua yang telah berkorban dan memberi dorongan semangat melalui kasih sayangnya yang luar biasa, serta do'a yang tulus dan tidak pernah putus kepada penulis.
- ❖ Kakak saya yang selalu mengingatkan saya ketika saya berbuat salah, dan selalu memberi motivasi saya untuk menyelesaikan apa yang sudah saya mulai.
- ❖ Teman – teman di Arsitektur, KKN, dan semua teman yang memberi dukungan serta semangat.
- ❖ Semua pihak yang telah berkontribusi terhadap penyelesaian LPA ini.

## **ABSTRAK**

Kurnia Yoga Pamungkas

5112413040

“Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern”

Dosen Pembimbing

Diharto, ST., M.Si.

Prodi S1 Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

Indonesia merupakan satu negara yang memiliki keragaman adat dan budayanya. Pada era sekarang orang – orang berlomba- lomba menciptakan kreasinya masing- masing melalui kerajinan tangan. Indonesia sudah ikut berkontribusi dalam perkembangan fasion, property, dan kuliner di mata dunia saat ini. Bahwa Indonesia sudah menciptakan produk- produk berkualitas internasional.

Kabupaten Grobogan merupakan salah satu kabupaten yang ikut berpartisipasi mengirimkan putra putri daerahnya di bidang olahraga, dan kini pemerintah Kabupaten Grobogan juga termotivasi untuk menciptakan produk produk yang berkualitas dunia, seperti kota- kota besar yang lainnya seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya misalnya.

Pusat Industri Kreatif ini direncanakan pada jalan U. Suropati yang nantinya akan dibangun setinggi 5 lantai. Site ini memiliki luasan sebesar 9390 m<sup>2</sup>. pada lantai 1 nantinya akan digunakan sebagai ruang public dan ruang penunjang, pada lantai 2 berisi ruang semi public dan pengelola, pada lantai 3 nantinya digunakan untuk kegiatan desain produk, pada lantai 4 nantinya akan digunakan untuk kegiatan fesyen, lantai 5 nantinya akan digunakan untuk kegiatan kuliner, serta lantai 6 atau atap digunakan untuk servis dan tempat panel surya untuk mennangkap energy dari cahaya matahari.

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini dilengkapi oleh beberapa Utilitas antara lain jalur evakuasi yang mengarahkan pengunjung pada tangga utama dan tangga darurat. Terdapat juga instalasi kebakaran untuk pencegahan dan penanganan pertama bila terjadi insiden kebakaran melalui apar, springkle, dan hidran. Sumber air yang digunanakan berasal dari sumber air PDAM dan sumur bawah tanah yang di tamping pada penampungan bawah dan penampungan atas sebelum didistribusikan ke seluruh ruangan. Untuk jaringan listrik bersumber dari aliran listrik PLN dan panel surya untuk menghemat biaya listrik dari PLN.

Pusat Industri Kreatif ini berkonsep desain Arsitektur modern yang artinya meminimalisir ornament dan mengutamakan fungsi dari ornament yang hanya memiliki fungsi visual saja. Contohnya di bagian depan terdapat vertical garden yang berfungsi sebagai penyaring panas dari sinar matahari pagi. Serta di bagian belakang terdapat ornament garis pada ruang pameran untuk menyaring sinar matahari sore yang panas menyilaukan mata. Penekanan desain tersebut dipilih karena untuk memfasilitasi interaksi timbal balik antara manusia dengan alam serta menyediakan visualisasi yang cukup antara bangunan yang sudah ada dengan bangunan baru untuk menciptakan suatu efek yang menyatukan berfokus pada pemahaman hubungan antara alam dan manusia serta memfasilitasi interaksitimbal balik keduanya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Kata kunci : Grobogan, Pusat Industri Kreatif, Arsitektur Modern.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>I</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>V</b>
ABSTRAK.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
1.2. Rumusan Masalah.....	4
<b>1.3. Tujuan dan Sasaran .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Manfaat Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5. Lingkup Pembahasan .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6. Lingkup Pembahasan.....</b>	<b>6</b>
<b>1.7. Keaslian Penulisan.....</b>	<b>7</b>
<b>1.8. Kerangka Bahasan.....</b>	<b>7</b>
<b>1.9. Alur Pikir.....</b>	<b>8</b>
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
<b>2.1. Tinjauan Industri Kreatif.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2. Tinjauan Desain Produk.....</b>	<b>22</b>
<b>2.3. Tinjauan Fesyen.....</b>	<b>25</b>
<b>2.4. Tinjauan Kebutuhan Ruang Dalam Pusat Industri Kreatif.....</b>	<b>32</b>
<b>2.5. Pengertian Modern.....</b>	<b>50</b>
<b>2.6. Tinjauan Bangunan Sejarah.....</b>	<b>52</b>
BAB III TINJAUAN LOKASI.....	60
<b>3.1 Tinjauan Kabupaten Grobogan .....</b>	<b>60</b>
3.2 Tinjauan Tentang RT RW Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2031 .....	62
<b>3.3 Pemilihan Tapak.....</b>	<b>63</b>
BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ..	76
<b>4.1. Dasar Pendekatan.....</b>	<b>76</b>
<b>4.2. Pendekatan Aspek Fungsional.....</b>	<b>79</b>
<b>4.3. Konsep Keuangan.....</b>	<b>81</b>
<b>4.4. Pendekatan Aspek Konstektual.....</b>	<b>105</b>
<b>4.5. Pendekatan Aspek Teknis.....</b>	<b>111</b>
<b>4.6. Pendekatan Aspek Kinerja .....</b>	<b>120</b>
<b>4.7. Pendekatan Arsitektural.....</b>	<b>141</b>
BAB V PENUTUP.....	151
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>151</b>
<b>5.2 Rekomendasi .....</b>	<b>152</b>

DAFTAR PUSTAKA .....	170
----------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arti Penting Industri Kreatif .....	20
Gambar 2.2 Proses Desain .....	27
Gambar 2.3 <i>Catwalk Range</i> .....	30
<b>Gambar 2.4 <i>Skena Ruang Kelas</i></b> .....	34
<b>Gambar 2.5 <i>Skena Ruang Ganti</i></b> .....	34
<b>Gambar 2.6 <i>Pola Ruang Kelas Berkoridor</i></b> .....	35
<b>Gambar 2.7 <i>Pola Gabungan 2 Ruang Kelas</i></b> .....	36
<b>Gambar 2.8 <i>Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gerjaji</i></b> .....	36
<b>Gambar 2.9 <i>Pola Ruang Kelas Yang Disisipkan Ruangan</i></b> .....	36
<b>Gambar 2.10 <i>Pola Ruang Kelas Berbentuk Hexagon</i></b> .....	36
<b>Gambar 2.11 <i>Pola 2 Ruang Kelas Yang Dekat Tangga</i></b> .....	37
<b>Gambar 2.12 <i>Pola Ruang Kelas Dengan Meja Belajar Kelompok</i></b> .....	37
<b>Gambar 2.13 <i>Pola Ruang Kelas Hexagon Tanpa Koridor</i></b> .....	37
<b>Gambar 2.14 <i>Layout Tempat Duduk (Kanan) Secara Vertikal</i></b> .....	38
Gambar 2.15 <i>Layout Tempat Duduk (kiri) Secara Vertikal</i> .....	39
Gambar 2.16 <i>Sudut Maksimal Untuk Melihat ke Arah Panggung Tanpa Menggerakkan Kepala</i> .....	40
Gambar 2.17 <i>Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton</i> .....	40
Gambar 2.18 <i>Layout Tempat Duduk Pada Auditorium</i> .....	41
Gambar 2.19 <i>Dimensi dan Satuan Rak Buku</i> .....	44
Gambar 2.20 <i>Layout Ruang Baca</i> .....	45
Gambar 2.21 <i>Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran</i> .....	46
Gambar 2.22 <i>Sudut Pencahayaan Alami Pada Ruang Pamer</i> .....	46
Gambar 2.23 <i>Standar Dimensi Kursi dan Meja Cafeteria atau Restoran</i> .....	47
Gambar 2.24 <i>Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran</i> .....	47
Gambar 2.25 <i>Standar Sirkulasi di Dalam Restoran</i> .....	48
Gambar 2.26 <i>Standar Sirkulasi di Area Pelayanan</i> .....	48
Gambar 2.27 <i>Standar Dimensi Sepeda dan Motor</i> .....	49
Gambar 2.28 <i>Standar Dimensi Mobil</i> .....	49
Gambar 2.29 <i>Standar Dimensi Bus</i> .....	49
Gambar 2.30 <i>Standar Dimensi Perputaran Kendaraan</i> .....	50
Gambar 2.31 <i>Standar Ruang Parkir</i> .....	50
Gambar 2.32 <i>Via 57 West di AS</i> .....	52
Gambar 2.33 <i>Hangzhou Wave di China</i> .....	52
Gambar 2.34 <i>Bandung Creative Hub</i> .....	53

Gambar 2.35 Lobby <i>Bandung Creative Hub</i> .....	54
Gambar 2.36 <i>Café BCH</i> .....	54
Gambar 2.37 <i>Toko Produk BCH</i> .....	54
Gambar 2.38 <i>Rooftop BCH</i> .....	55
Gambar 2.39 Presiden Jokowi mengenakan busana tradisional khas Korea Selatan .	56
Gambar 2.40 Presiden Jokowi berkesempatan mencoba perangkat digital buatan Korea Selatan .....	56
Gambar 2.41 <i>Digital Media City Seoul</i> .....	57
Gambar 3.1 Peta Administrasi Kabupaten Grobogan .....	60
Gambar 3.2 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan .....	64
Gambar 3.3 Kondisi Tapak <i>Site</i> Alternatif 1 .....	65
Gambar 3.5 Jl. Gajah Mada, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan .....	66
Gambar 3.6 Kondisi Tapak <i>Site</i> Alternatif 2.....	67
Gambar 3.7 Ukuran Tapak Eksisting .....	68
Gambar 3.8 Tapak Alternatif 3 .....	68
Gambar 3.9 Kondisi Tapak <i>Site</i> Alternatif 3.....	70
Gambar 3.10 Ukuran Tapak Eksisting .....	70
Gambar 3.11 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan .....	72
Gambar 3.12 Kondisi Tapak <i>Site</i> Alternatif 1 .....	73
Gambar 3.13 Ukuran Tapak Eksisting .....	74
Gambar 4.1 Struktur Pengelola Pusat Industri Kreatif.....	80
Gambar 4.2 Analisa Organisasi Ruang .....	96
Gambar 4.3 Analisa Hubungan Kelompok Ruang.....	102
Gambar 4.4 Analisa Hubungan pada Kelompok Kegiatan Utama .....	103
Gambar 4.5 Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola .....	103
Gambar 4.6 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Desain Produk.....	104
Gambar 4.7 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Fesyen .....	104
Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kuliner .....	104
Gambar 4.9 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Pameran.....	105
Gambar 4.10 Tapak Terpilih .....	106
Gambar 4.11 Potongan Kondisi Jalan Depan <i>Site</i> Tepilih.....	107
Gambar 4.12 Data Analisa Aksesibilitas.....	107
Gambar 4.13 Aksesibilitas <i>Site</i> Terhadap Lingkungan .....	108
Gambar 4.14 Data Analisa Pergerakan Matahari.....	109
Gambar 4.15 Data Analisa Pergerakan Angin .....	110
Gambar 4.16 Data Analisa Pergerakan Hujan .....	110
Gambar 4.17 Modul Vertikal .....	111
Gambar 4.18 Modul Horizontal .....	112
Gambar 4.19 Pondasi Sumuran.....	113
Gambar 4.20 Pondasi Mini Pile .....	115
Gambar 4.21 Pondasi Foot Plat.....	116
Gambar 4.22 Mid Struktur .....	116
Gambar 4.23 Struktur Atap Baja.....	117

Gambar 4.24 Struktur Atap Beton .....	117
Gambar 4.25 Struktur Atap Kayu .....	118
Gambar 4.26 Tangga Utama .....	119
Gambar 4.27 Ramp .....	119
Gambar 4.28 Lift.....	120
Gambar 4.29 Tangga Darurat.....	121
Gambar 4.30 Sprinkler .....	122
Gambar 4.31 <i>Smoke Detector</i> .....	122
Gambar 4.32 <i>Fire Alarm</i> .....	123
Gambar 4.33 <i>Hydrant</i> .....	124
Gambar 4.34 <i>Extinguisher</i> .....	125
Gambar 4.35 AC Split.....	126
Gambar 4.36 AC Semi Sentral.....	127
Gambar 4.37 AC Sentral .....	128
Gambar 4.38 Pencahayaan Langsung .....	129
Gambar 4.39 Pencahayaan Difus .....	129
Gambar 4.40 Pencahayaan Tidak Langsung.....	130
Gambar 4.41 Sistem Penangkal Petir.....	131
Gambar 4.42 Penangkal Petir Elektrostatik.....	132
Gambar 4.43 Sistem Jaringan Listrik.....	133
Gambar 4.44 Sistem Panel Surya.....	134
Gambar 4.45 Sistem Jaringan Genset .....	134
Gambar 4.46 Sistem Jaringan MATV.....	135
Gambar 4.47 Sistem Jaringan Telekomunikasi.....	137
Gambar 4.48 Sistem Jaringan Internet .....	137
Gambar 4.49 Sistem Jaringan Wi-Fi.....	138
Gambar 4.50 Sistem Jaringan Kabel Fiber Optik .....	138
Gambar 4.51 Sistem Jaringan Air Bersih.....	139
Gambar 4.52 STP Konvensional.....	140
Gambar 4.53 STP Biofil.....	141
Gambar 4.54 CCTV .....	141
Gambar 4.55 Rangka Bahasan Arsitektur Modern .....	143
Gambar 4.56 The New Library Of Birmingham.....	144
Gambar 5.1 Analisa Hubungan Kelompok Ruang.....	156
Gambar 5.2 Analisa Hubungan Kelompok Kegiatan Utama .....	156
Gambar 5.3 Macam Pondasi .....	157
Gambar 5.4 <i>Smoke Detector</i> .....	158
Gambar 5.5 <i>Fire Alarm</i> .....	158
Gambar 5.6 Alat Pencegahan.....	158
Gambar 5.7 Sistem Evakuasi .....	159
Gambar 5.8 Sistem Jaringan Air Bersih.....	159
Gambar 5.9 Sistem Jaringan Air Kotor.....	160
Gambar 5.10 Sistem Jaringan Listrik.....	161

Gambar 5.12 Sistem Komunikasi Darurat .....	161
Gambar 5.13 Sistem Penangkal Petir.....	162
Gambar 5.14 Sistem Pencahayaan .....	163
Gambar 5.17 Sistem Sirkulasi.....	164
Gambar 5.18 Penerapan Bentuk.....	164
Gambar 5.19 Penerapan Fasad Bangunan .....	165
Gambar 5.20 Penerapan Material Bangunan .....	166
Gambar 5.21 Penerapan Material Dinding .....	166
Gambar 5.22 Penerapan Material Lantai Ruang .....	167
Gambar 5.23 Penggunaan Sensor Matahari pada Fasad Bangunan .....	167
Gambar 5.24 Ramah Lingkungan .....	168

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Industri Kreatif Kab. Grobogan Tahun 2017 .....	2
Table 3.1 Skoring Site.....	71
Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola .....	81
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengajar Dan Peserta Didik.....	84
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola .....	87
Tabel 4.4 Program Ruang .....	88
Tabel 4.5 Program Ruang .....	94
Tabel 4.6 Kelompok Dan Persyaratan Ruang .....	97
Tabel 5.1 Program Ruang .....	153

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri kreatif di Indonesia sekarang sudah mendapat kepercayaan dari pemerintah saat ini. Setelah di keluarkannya peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang berisi tentang keputusan Presiden terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Dalam visinya, pada tahun 2030 Indonesia memiliki kekuatan ekonomi yang setara di mata dunia.

Dalam pembangunan nasional, ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor strategis. Dalam ekonomi kreatif mencakup industri kreatif dapat menciptakan ide atau gagasan yang berupa karya kreatif yang dapat digunakan untuk di pasarkan. Disamping itu dalam karya kreatif Indonesia dapat meningkatkan citra Indonesia di mata dunia dari masyarakatnya yang menggunakan batik dan tenun di kehidupan sehari-hari. Kreatifitas dan Inovasi juga menciptakan peluang usaha untuk menciptakan lapangan kerja untuk lingkungan di sekitarnya.

Industri kreatif bisa diartikan sebagai wadah untuk menciptakan kreatifitas, keterampilan serta menciptakan lapangan kerja dengan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Ada tujuh isu yang menjadi perhatian untuk para pelaku industri yang strategis dalam pengembangan ekonomi kreatif, diantaranya (1) narasumber yang professional; (2) sumber daya alam yang berkualitas, beragam, dan kompetitif; dan sumber daya budaya yang mudah di akses; (3) industri kreatif yang memiliki daya saing, tumbuh, dan beragam; (4) ketersediaan pembiayaan yang sesuai, mudah diakses dan kompetitif; (5) Perluasan pasar karya Kreatif; (6) ketersediaan infrastruktur yang sesuai; (7) kelembagaan yang mendukung ekonomi kreatif.

Pemerintah saati ini telah memetakan kontribusi ekonomi dari industri kreatif, dimana bidang ekonomi kreatif dapat sebagai daya saing di perekonomian Indonesia. Sumber dari BPS, Ekonomi kreatif diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek seperti : (1)relative rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 5% per tahun), (2) masih tingginya pengangguran (11,15%), (3) tingginya tingkat kemiskinan (20%), dan (4) rendahnya daya saing industri di Indonesia. ([www.grobogankab.bps.go.id](http://www.grobogankab.bps.go.id)).

Kontribusi industri ekonomi kreatif diperkirakan akan naik di tahun 2018 terhadap produk domestik bruto (PDB) Indonesia. Ada 3 subkategori yang berkontribusi paling besar menurut peminatan yaitu desai produk 18%, fashion 13,80%, dan kuliner 45%. ([www.disperindagtam.grobogan.go.id](http://www.disperindagtam.grobogan.go.id)).

Dari data yang ada, pengembangan perekonomian di Kabupaten Grobogan cukup besar yaitu sekitar 747 Industri yang terdaftar (data 2017). Oleh karena itu Kabupaten Grobogan dapat memfasilitasi untuk pengembangan sebagai penunjang industri yang dijalankan agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas sehingga dapat bersaing dengan pasar internasional.

Tabel 1. 1 Industri Kreatif Kab. Grobogan Tahun 2017

No	Jenis Industri Kreatif	Jumlah
1	Desain Interior	5
2	Desain Komunikasi Visual	1
3	Desain Produk	150
4	Fashion	115
5	Film, Animasi, dan Video	2
6	Fotografi	4
7	Kriya	50
8	Kuliner	375
9	Penerbitan	3
10	Periklanan	10
11	Seni Pertunjukan	28
12	Seni Rupa	4
Jumlah		747

Sumber: Data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan Tahun 2017

Tiga besar industri kreatif didominasi oleh jumlah kuliner, jumlah desain produk, dan jumlah fesyen yang merupakan 85% dari semua industri kreatif. Jenis industri yang lain, seperti desain interior, periklanan, seni pertunjukan masih berkisar 1-5 %. Ini berarti jenis industri kreatif desain produk, fesyen yang menjadi andalan dan harapan bisa menopang pertumbuhan ekonomi masyarakat di Kab. Grobogan.

Dari 12 lingkup sub sektor Industri kreatif dari data oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan 2017 menempatkan tiga program unggulan dengan jumlah peminatan yang cukup besar untuk menyerap tenaga kerja di Grobogan tiga sub sektor industri kreatif tersebut antara lain : kuliner, desain produk, fesyen. Oleh karena itu perlu adanya tempat untuk mewadahi dan mengembangkan ketiga industri tersebut.

Ditambah dengan banyaknya kegiatan di Kab Grobogan yang mengarah pada pertumbuhan ekonomi masyarakat seperti Grobogan Expo, Festival Kuliner Grobogan, Bazar Grobogan dan kegiatan lainnya sehingga Kab Grobogan juga membutuhkan sebuah ruang seperti pasar seni untuk mewadahi kegiatan masyarakat tersebut.

Untuk menciptakan industri kreatif di Kab Grobogan agar dapat berkembang, perlu adanya sebuah Pusat, yaitu sebuah tempat berkumpul bagi para pelaku industri kreatif di Kab. Grobogan. Selain sebagai tempat berkumpul para pelaku industri kreatif, tempat itu juga dapat dijadikan sebagai tempat sinergisitas dari berbagai koneksi yang baik bagi Pemerintah, Akademisi, Penyedia modal, Asosiasi pengusaha, dan para pelaku industri kreatif yang dapat membantu mengembangkan industri kreatif di Kab Grobogan.

Pusat Industri Kreatif merupakan sebuah tempat yang akan mewadahi untuk mengembangkan dan tempat menjual produk industri kreatif di Kab. Grobogan pada sub sektor kuliner, desain produk, fesyen melalui berbagai

kegiatan yang memiliki fungsi utama sebagai (1) inkubasi melalui pengembangan bisnis industri kreatif; (2) edukasi melalui pelatihan dan workshop; (3) rekreasi melalui wisata kuliner dan penjualan produk kreatif. Fasilitas utama yang diberikan antara lain; (1) studio desain produk, kuliner, fesyen; (2) auditorium dan kelas diskusi; (3) galeri; (4) perpustakaan; (5) co-office; (6) maker space. Dengan adanya Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan creator di Kab. Grobogan sehingga dapat menyokong perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Grobogan. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan didesain melalui Pendekatan Desain Arsitektur Modern. Dimana Arsitektur Modern adalah sebuah sesi perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk diolah.

## **1.2.Rumusan Masalah**

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

Permasalahan tersebut mencakup :

1. Tidak terdapatnya sebuah bangunan yang menjadi pusat kreatifitas pelaku industri kreatif untuk mengembangkan produk usaha kreatif khususnya di Kab. Grobogan.
2. Tidak adanya sebuah tempat untuk menyimpan alat khusus untuk produksi usaha kreatif.
3. Belum adanya tempat untuk mengkoneksikan berbagai macam bidang antar usaha kreatif.

## **1.3.Tujuan dan Sasaran**

#### 1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai dasar panduan atau pedoman dalam perencanaan dan perancangan *Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern*.

#### 1.3.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern ini. Sasaran tersebut yaitu :

- a. Memperoleh jenis kegiatan dan kebutuhan ruang untuk menentukan program ruang dan sistem zonifikasi dalam kaitannya dengan sirkulasi bangunan.
- b. Memperoleh penampilan bangunan yang mendukung dan mencerminkan kegiatan yang diwadahi, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi pelaku usaha kreatif.

### **1.4. Manfaat Penulisan**

#### 1.4.1. Subjektif

- a. Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Proyek Akhir Arsitektur sebagai penentu kelulusan Sarjana Strata (S1) di Prodi Teknik Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
- b. Penulis mendapatkan pengetahuan lebih tentang Pusat Industri Kreatif sebagai bangunan hasil dari penerapan pendekatan Arsitektur Modern.

#### 1.4.2. Objektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi pembaca pada umumnya dan bagi mahasiswa yang akan melanjutkan ke

tahapan Tugas Akhir berikutnya terutama mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan Pusat Industri Kreatif.

### **1.5.Lingkup Pembahasan**

#### 1.5.1. Lingkup Subtansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan Pusat Industri Kreatif di Kab Grobogan yang mewadahi sub sektor desain produk, fesyen, dan kuliner dengan pendekatan Arsitektur Modern.

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan desain Arsitektur Modern tatanan ruang luar dan tatanan ruang dalam yang berdasarkan dari gagasan desain arsitektur industri kreatif dan Psikologi Arsitektur untuk meningkatkan kreativitas pelaku usaha di industri kreatif.

#### 1.5.2. Lingkup Spasial

Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kab Grobogan sebagai pusat pelatihan dan pengembangan produk usaha kreatif skala local.

### **1.6.Lingkup Pembahasan**

Metode Pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data untuk menerapkan metode deskriptif, yaitu

#### 1.6.1. Data Primer

- a. Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang solid.
- b. Observasi/*survey* lapangan, dengan tujuan memperoleh gambaran tentang ruang ruang yang dibutuhkan , persyaratan ruang dan bangunan, persyaratan khusus pada ruang ruang tertentu, struktur organisasi dan lain-lain.

#### 1.6.2. Data Sekunder

Studi Literatur, terutama mengenai hal hal yang berkaitan dengan persyaratan ruang dan persyaratan bangunan pada bangunan Pusat Industri Kreatif, sebagai landasan teori yang tepat untuk menganalisa data data yang di peroleh. Pembahasan menggunakan pendekatan teoritis dan pendekatan studi, yang melengkapi data dari wawancara dan observasi/*survey* lapangan. Hasil dari Pendekatan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Arsitektur

### **1.7.Keaslian Penulisan**

Laporan perencanaan ini adalah laporan yang difokuskan sebagai pengetahuan dan perancangan desain pusat industri kreatif sebagai wadah kegiatan bagi para pelaku industri kreatif. Laporan yang terkait dengan laporan ini adalah:

- Pangestu, Rian Aji (2017) Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Teori Arsitektur Kontemporer, S1 skripsi, UNNES
- Ramadhan, Afif Fahrul (2019) Galeri Animasi Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, S1 LPA, UNNES

### **1.8.Kerangka Bahasan**

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Arsitektur Modern adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan kerangka bahasan yang menngungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan studi literatur yang memuat pengertian Industri kreatif, jenis industry kreatif, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Arsitektur Modern yang selanjutnya dapat dijadikan standar baku atau patokan dalam bab selanjutnya.

### **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Berisi tentang tinjauan umum Kabupaten Grobogan dan tinjauan khusus Pusat Industri Kreatif terhadap Kabupaten Grobogan. Serta studi banding terhadap objek yang berhubungan dengan konteks judul.

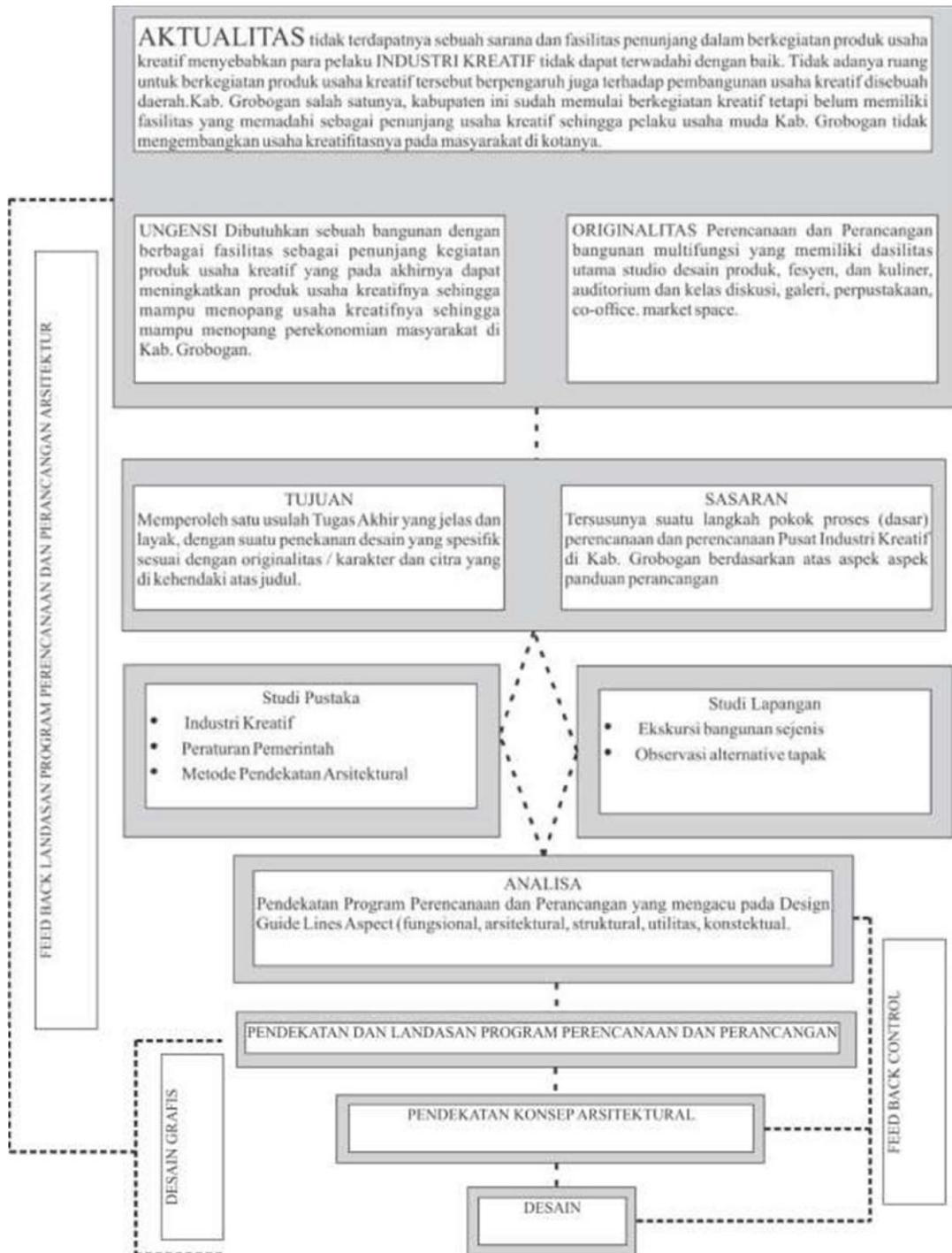
### **BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek teknis, aspek konstektual, aspek arsitektural, dan aspek kinerja.

### **BAB V KESIMPULAN**

Berisi tentang kesimpulan dari penjelasan yang ada pada bab sebelumnya.

## **1.9. Alur Pikir**



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Industri Kreatif**

##### **2.1.1. Pengertian Industri Kreatif**

Pengertian Kreatif menurut kamus Oxford Online, kreatif adalah suatu keahlian atau tindakan yang melibatkan penggunaan keterampilan dan imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau sebuah karya seni.

Industri kreatif ditinjau kata per kata menurut kamus besar bahasa Indonesia, industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, sedangkan kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta. Sedangkan pengertian industri kreatif menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- Menurut Feng (2006) industri kreatif dapat mengubah kreativitas dalam otak manusia menjadi kenyataan. Industri kreatif dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi, peningkatan struktur industri dan meningkatkan jumlah tenaga kerja.
- Menurut Wang & Peng (2009) industri kreatif berbeda dengan industri barang yang diproduksi oleh mesin ataupun industri buruh dimana orang menjual tenaganya untuk mendapatkan upah, industri kreatif menghasilkan output modal intelektual yang berlabel originalitas.

##### **2.1.2. Pengertian Teori Industri Kreatif**

###### **a. Teori Industri Kreatif Menurut Visi Pemerintah**

Definisi Industri Kreatif dari visi Pemerintah, sebagai berikut: Industri industri yang mengandalkan kreatifitas individu, keterampilan serta talenta yang

memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja melalui penciptaan (gagasan) dan eksploitasi HKI. (Diambil dari definisi UK Department of Culture, Media and Sport, 1999 dalam Nenny, 2008).

b. Teori Industri Kreatif Menurut Alvin Toffler

Teori Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Sementara ini Toffler baru berhenti disini. Namun teori-teori terus berkembang saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu Gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai Knowledge-based Economy ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada Kreativitas (Nenny, 2008).

2.1.3. Karakteristik Industri Kreatif

Karakteristik Industri Kreatif Berdasarkan hasil studi pemetaan Industri kreatif yang dilakukan Departemen Perdagangan RI (2007:38), industri kreatif memiliki karakteristik umum sebagai berikut:

1. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh sub-sektor industri kreatif.
2. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah tersebut diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan.
3. Fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tinggi, tetapi tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan perusahaan.
4. Memiliki tingkat teknologi dan produktivitas modal yang relatif konstan. Artinya teknologi yang digunakan bukan teknologi tinggi dan bukan industri padat modal (*capital intensive*).

2.1.4. Peran Industri Kreatif di Indonesia

Industri kreatif berperan penting dalam perekonomian nasional maupun global karena memberikan kontribusi terhadap aspek kehidupan baik secara ekonomi maupun nonekonomi. Secara ekonomi, industri kreatif berperan dalam menciptakan iklim bisnis, pencapaian lapangan kerja, menumbuhkan inovasi dan kreativitas, pencipta sumber daya yang terbarukan, dan berkontribusi positif terhadap pendapatan nasional bruto (*Gross National Product-GNP*).

Berdasarkan laporan ekonomi kreatif (2008: 2), dari Departemen Perdagangan RI, kontribusi ekonomi kreatif dapat dilihat dari beberapa indikator baik secara ekonomi maupun non ekonomi sebagai berikut:

1) Dampak terhadap aspek social

Industri kreatif berkontribusi terhadap sosial ekonomi. Misalnya, peningkatan di beberapa sector yaitu kualitas hidup, toleransi sosial, citra, dan identitas bangsa.

2) Dampak terhadap pelestarian budaya

Peran penting non ekonomi dari industri kreatif adalah berperan dalam membangun budaya, warisan budaya, dan nilai-nilai lokal. Industri kreatif yang berbasis budaya menciptakan landasan karakter budaya lokal yang kuat. Industri kreatif mampu memperjuangkan hak kekayaan intelektual (HAKI) bagi warisan budaya, dan kearifan budaya. Jamu-jamuan, makanan tradisional, obat-obatan tradisional, seni tradisional, dan pakaian tradisional adalah warisan budaya yang dapat dilindungi HAKI-nya. Di bidang teknologi sangat beragam, seperti irigasi subak, sistem pelestarian hutan suku pedalaman dan warisan budaya kerajinan lainnya, semua warisan budaya tersebut memiliki potensi pasar dan merupakan produk industri kreatif bangsa.

3) Tingkat Pendidikan

Tentunya tingkat pendidikan sangat diperlukan dalam daya saing, untuk melakukan suatu inovasi tentunya digunakan pemikiran yang sangat

kreatif sehingga dapat memunculkan ide-ide yang cemerlang sehingga dapat bersaing dengan yang lainnya. Partisipasi masyarakat dalam mengenyam pendidikan SD tercatat sebesar 94,7%, SMP sebesar 66,5%, serta melek huruf sebesar 99,4%.

#### 2.1.5. Sub-sektor Industri Kreatif Indonesia

Sub-sektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah:

##### 1) Aplikasi Pengembangan dan Permainan

Meningkatnya penetrasi pemanfaatan gawai oleh masyarakat tak lepas dari peran aplikasi yang tertanam di dalamnya. Masyarakat sudah fasih menggunakan berbagai jenis aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika potensi subsektor aplikasi dan pengembang permainan sangat besar.

##### 2) Arsitektur

Karakter Bangsa Indonesia yang mempunyai beraneka ragam budaya. Sedangkan dalam hal pembangunan, arsitektur juga berperan dalam merancang dasar pembangunan sebuah kota. Karena potensinya yang sangat besar, Bekraf memasukkan arsitektur sebagai salah satu sub sektor yang layak untuk dikelola secara lebih serius.

##### 3) Desain Interior

Dalam 10 tahun terakhir ini, perkembangan sub sektor desain interior menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Masyarakat mulai mengapresiasi estetika ruangan secara lebih baik. Penggunaan jasa desainer interior untuk

merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran pun semakin meningkat. Sudah jelas bahwa potensi ekonomi dari industri desain interior sangat menjanjikan.

#### 4) Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis (DKV) punya peran yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek, dan bahkan kelancaran program-program pemerintah. Potensi pasar domestik sangat menjanjikan, terutama dengan semakin banyaknya praktisi DKV lokal yang lebih memahami situasi pasar, pengetahuan, dan nilai-nilai lokal.

Potensi ini masih harus ditingkatkan, seperti kesadaran pasar tentang pentingnya desain. Hasil karya desainer grafis sering dinilai dengan harga yang kurang layak. Padahal para desainer grafis membutuhkan proses yang cukup panjang dalam bekerja, dari memikirkan filosofi, mengolah desain sehingga mempunyai makna, dan menghasilkan produk jadi. Ajakan kepada para pengusaha untuk menggunakan jasa desainer grafis lokal pun perlu lebih lantang diserukan.

#### 5) Desain Produk

Desain produk merupakan proses kreasi sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. Tren sub-sektor ini sangat positif. Dengan populasi penduduk yang didominasi oleh usia produktif, potensi terbentuknya interaksi antara pelaku industri dan pasar pun sangat besar. Ditambah lagi masyarakat dan pasar sekarang memiliki apresiasi terhadap produk yang berkualitas.

Sub sektor desain produk juga didukung oleh para pelaku industri yang memiliki *craftmanshift* andal. Para desainer produk mampu menggali dan mengangkat kearifan lokal, kekayaan budaya Indonesia yang beraneka ragam, dalam setiap karya-karyanya. Sebagai wakil pemerintah, Bekraf akan mengelola sub-sektor ini dan mendampingi para pelaku kreatif dalam mengembangkan bisnisnya.

Beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk subsektor ini adalah dengan mengelola industri dari hulu ke hilir, bekerja sama dengan berbagai asosiasi untuk meningkatkan penggunaan desain produk lokal Indonesia, dan mendirikan pusat desain sebagai hub lintas subsektor. Untuk jangka panjang, perlu adanya undang-undang atau peraturan yang menetapkan supaya setiap retail dan mall menjual minimal 20-30% produk-produk local.

#### 6) Fesyen

Tren fesyen senantiasa berubah dengan cepat. Dalam hitungan bulan, selalu muncul mode fesyen baru. Ini tak lepas dari produktivitas para desainer fesyen lokal yang inovatif merancang baju-baju model baru, dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri fesyen ini. Masyarakat sebagai pasar pun juga semakin cerdas dan berselera tinggi dalam memilih fesyen.

Di sisi lain, subsektor ini harus menghadapi banyak tantangan. Fesyen lokal masih menjadi anak tiri, pasar memprioritaskan ruangnya untuk produk-produk impor, sehingga fesyen lokal kurang mendapatkan tempat. Sedangkan tantangan lain yang tak kalah penting adalah sinergi industri hulu ke hilir, mulai dari pabrik tekstil/garmen, perancang busana, sampai ke urusan pasar

#### 7) Fotografi

Perkembangan subsektor fotografi yang cukup pesat tak lepas dari banyaknya generasi muda yang sangat antusias belajar fotografi. Tak sedikit pula dari mereka yang kemudian memutuskan terjun di bidang ini sebagai profesional. Masyarakat pun memberikan apresiasi yang positif terhadap dunia fotografi.

Beberapa pelaku memberikan pendapatnya tentang apa yang masih harus digarap dalam bidang fotografi ini. Pertama, belum adanya perlindungan HKI terutama untuk hak penggunaan karya fotografi. Kedua, belum adanya pengarsipan karya-karya fotografi Indonesia. Dan ketiga, Bekraf diharapkan bisa membantu para fotografer Indonesia mendapatkan perhatian internasional

#### 8) Kuliner

Sub sektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Industri kuliner mempunyai potensi yang sangat kuat untuk berkembang, oleh karena itu pemerintah akan mendukung sub sektor ini supaya lebih maju.

Beberapa pelaku industri kuliner melihat ada beberapa hal yang harus diperbaiki dan dikelola secara lebih serius. Salah satu di antaranya adalah perlunya akses perizinan usaha melalui satu pintu sehingga lebih mudah dan efektif. Para pebisnis kuliner baru sebaiknya mendapatkan panduan dari pemerintah, bisa dari pelatihan bisnis, informasi perizinan, sampai pada pendampingan hukum dalam proses pendirian usaha.

#### 9) Musik

Musik merupakan industri cukup menjanjikan dalam dunia showbiz. Besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa musik punya potensi menjadi industri yang lebih besar. Bekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal.

Meskipun sub sektor musik punya potensi yang sangat besar, beberapa pelaku melihat permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu tantangan terbesar pembajakan yang masih marak sehingga menyebabkan perkembangan industri musik di Indonesia terhambat. Pembajakan tentunya menyebabkan turunnya kualitas dan kuantitas produksi, menurunnya apresiasi masyarakat terhadap musik, dan turunnya minat investasi di bidang ini.

#### 10) Penerbitan

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar sub sektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital.

Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektualitas bangsa. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti, dan para cendekiawan, tak lepas dari peran industri ini. Walaupun saat ini profesi penulis masih dianggap kurang menjanjikan, banyak para penulis muda yang sangat antusias, silih berganti menerbitkan karya-karyanya.

#### 11) Periklanan

Periklanan adalah sub sektor ekonomi kreatif yang karyanya memiliki daya sebar paling tinggi. Hal ini tak lepas dari peran sinergi para pemilik modal yang ingin memasarkan produk dan jasa mereka dengan media yang dimanfaatkan. Sampai saat ini, iklan masih menjadi medium paling efisien untuk memublikasikan produk dan jasa. Potensi industri ini pun tak perlu diragukan lagi. Pertumbuhan belanja iklan nasional bisa mencapai 5-7% setiap tahunnya. Ditambah lagi, iklan mempunyai soft power berperan dalam membentuk pola konsumsi, pola berpikir, dan pola hidup masyarakat. Oleh karena itu sangat penting apabila subsektor ini dikuasai oleh SDM lokal.

#### 12) Seni Pertunjukan

Indonesia mempunyai kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, tari, dan lain sebagainya. Seni pertunjukan dari masing-masing daerah sudah tersebar secara sporadis ke seluruh wilayah di Indonesia. Banyaknya jumlah seni pertunjukan baik tradisi maupun kontemporer yang selama ini dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, telah mendapatkan apresiasi dunia internasional. Peran pemerintah tentu sangat diperlukan, terutama dalam menentukan regulasi yang komprehensif untuk mendorong sub sektor seni pertunjukan ini supaya lebih berkembang. Tak hanya itu, peran pemerintah dalam memfasilitasi pembangunan gedung atau

tempat pertunjukan yang representatif dan bisa diakses oleh semua lapisan masyarakat juga mutlak diperlukan.

### 13) Seni Rupa

Industri seni rupa dunia sedang memusatkan perhatiannya ke Asia Tenggara. Indonesia pun tak luput dari perhatian mereka. Di mana Indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, dan potensi pasar. Seni rupa Indonesia juga sudah memiliki jaringan yang sangat kuat baik dalam negeri ataupun di luar negeri. Berbagai festival seni rupa diadakan secara rutin. Sudah ada empat perhelatan seni rupa yang reputasinya diakui secara internasional. Mereka adalah Jogja Biennale, Jakarta Biennale, Art Jog, dan OK Video Festival. Bahkan sudah lebih dari 160 pelaku kreatif seni rupa Indonesia terlibat dalam forum dan acara internasional.

### 14) Televisi dan Radio

Meskipun tidak semuktahir ponsel dan gawai lainnya, televisi dan radio masih mempunyai peran yang sangat besar dalam penyebaran informasi. Saat ini, kepemilikan televisi dan radio sudah merata, sehingga setiap lapisan masyarakat bisa mengakses teknologi ini. Pertumbuhan jumlah stasiun televisi dan stasiun radio pun masih terus bertambah.

Namun, pertumbuhan dan potensi tersebut belum disertai dengan tayangan televisi yang berkualitas. Mayoritas program televisi, karena mengejar rating tinggi, tak lagi memperhatikan kualitas program yang ditayangkan. Industri ini kekurangan rumah produksi dan SDM yang bisa merancang program-program berkualitas.

#### 2.1.6. Arti Penting Industri Kreatif

Ada beberapa alasan mengapa industri kreatif perlu dikembangkan di Indonesia, seperti yang digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Arti Penting Industri Kreatif  
Sumber : Kementerian Perdagangan RI Tahun 2008

Kreatif perlu dikembangkan di Indonesia karena:

1. Memberikan kontribusi Ekonomi yang signifikan. Kontribusi Ekonomi yang dimaksud dalam hal ini ialah berupa PDB dan menciptakan lapangan pekerjaan ekspor.
2. Menciptakan iklim bisnis yang positif, misalnya yaitu dengan menciptakan lapangan usaha, memberi dampak bagi sektor lain, melakukan kegiatan pemasaran yang aktif.
3. Membangun citra identitas Bangsa terutama pada orang asing atau pendatang atau yang biasa disebut turisme yang berkunjung ke Indonesia. Misal dengan menunjukkan ikon nasional, membangun budaya, warisan budaya dan nilai lokal.

4. Berbasis kepada sumber daya yang terbaharukan seperti ilmu pengetahuan, kreativitas. Sebutan lain dari orang-orang yang tergabung dalam kegiatan ini adalah *Green Community*.
5. Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa seperti ide dan gagasan yang menciptakan nilai.
6. Memberikan dampak sosial yang positif. Dampak sosial yang dimaksud yaitu berupa kualitas hidup, pemerataan kesejahteraan, peningkatan toleransi sosial.

#### 2.1.7. Dasar Fungsi Dalam Pusat Industri Kreatif

Menurut data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan pada tahun 2017, ada 3 dari 12 sub sektor yang perlu dikembangkan sebagai penyokong perekonomian masyarakat khususnya di Kab. Grobogan yaitu desain produk, dan fesyen. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan yang mewadahi 3 sub sektor dalam industri kreatif dijadikan sebagai 3 fungsi utama yaitu: 1) Inkubasi Bisnis meliputi pengembangan bisnis industri kreatif; 2) Edukasi melalui pelatihan dan workshop guna peningkatan sumber daya manusia; dan 3) Rekreasi meliputi wisata dan penjualan produk kreatif.

##### 1) Inkubasi Bisnis

Menurut Menteri Negara Koperasi dan UKM

No.81.3/Kep/M.KUKM/VIII/2002 :

##### a. Inkubasi

Inkubasi adalah proses pembinaan bagi Usaha Kecil dan atau pengembangan produk baru yang dilakukan oleh Inkubator Bisnis dalam hal penyediaan sarana dan prasarana usaha, pengembangan usaha dan dukungan manajemen serta teknologi. Inkubator adalah lembaga yang bergerak dalam bidang penyediaan fasilitas dan pengembangan usaha, baik manajemen maupun teknologi bagi Usaha Kecil dan Menengah untuk meningkatkan dan mengembangkan

kegiatan usahanya dan atau pengembangan produk baru agar dapat berkembang menjadi wirausaha yang tangguh dan atau produk baru yang berdaya saing dalam jangka waktu tertentu.

## 2) Edukasi

Edukasi adalah sebuah proses pembelajaran dan pendidikan yang diberikan oleh narasumber yang kredibel, dimana seseorang belajar kepada suatu narasumber yang kredibel tersebut tentang bagaimana membangun suatu bisnis yang baik, mengelolanya, serta cara memajukan bisnis tersebut, dan narasumber tersebut berinteraksi dengan para peserta yang bertugas untuk memberikan ilmu pengetahuan kepadanya.

## 3) Rekreasi

Menurut Kaplan, Rekreasi adalah suatu aktivitas yang di lakukan secara ringan pada waktu luang secara suka rela sebagai akibat dari pemulihan kerja berat yang di lakukan.

## 2.2.Tinjauan Desain Produk

### 2.2.1. Pengertian Desain Produk

Desain Produk memiliki banyak arti menurut para ahli, diantaranya:

1. Menurut Gitosudarmo (2000: 192), desain atau bentuk produk merupakan atribut yang sangat penting untuk mempengaruhi konsumen, agar konsumen tertarik dan kemudian membelinya. Desain yang baik, akan menghasilkan gaya (*style*) yang menarik, kinerja yang lebih baik, kemudahan dan kemurahan biaya penggunaan produk serta kesederhanaan dan keekonomisan produksi dan distribusi.
2. Kotler (2000:332) berpendapat bahwa “Desain merupakan totalitas keistimewaan yang mempengaruhi penampilan dan fungsi suatu produk dari segi kebutuhan konsumen”.

Desain produk yang baik, harus memenuhi 3 (tiga) aspek penting yang sering disebut segitiga aspek produk, yaitu kualitas yang baik, biaya rendah, dan jadwal yang tepat. Selanjutnya segitiga aspek produk di atas dikembangkan

menjadi suatu persyaratan dalam desain, yaitu desain harus dapat dirakit, didaur ulang, diproduksi, diperiksa hasilnya, biaya rendah, serta waktu yang tepat. Untuk itu dalam mendesain suatu produk, harus memperhatikan secara detail tentang fungsi-fungsi dari produk yang didesain. Guna mengetahui secara rinci tentang fungsi produk, dapat dilakukan dengan beberapa metode pendekatan, mulai dari metode yang sederhana hingga metode yang *advance*. Desain lebih dari sekedar kulit luar desain adalah jantung produk. Desain yang baik dimulai dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pelanggan. Lebih dari sekedar menciptakan atribut produk dan jasa, desain melibatkan pembentukan pengalaman pemakaian produk bagi pelanggan (Kotler & Armstrong, 2006:273274).

#### 2.2.2. Ruang Lingkup Desain Produk

Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi / kompetensi ini. Namun demikian jika mengacu pada perkembangan internasional, terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri atas desain produk, desain grafis dan desain interior. Desain produk dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok kompetensi, yaitu:

- a. Desain produk peralatan
- b. Desain perkakas lingkungan
- c. Desain alat transportasi
- d. Desain produk kerajinan (kriya)

Meski dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, namun secara umum mendesain produk mempunyai mekanisme yang sama dalam berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut memenuhi nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi manusia dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan pengguna melalui teknik-teknik dan ketentuan-ketentuan tertentu dan pada akhirnya diteruskan menjadi siklus hidup produk yang ditentukan oleh pola perancangan awal baik itu inovasi, modifikasi maupun duplikasi.

### 2.2.3. Tahapan-Tahapan Kegiatan Desain Produk

Seorang product designer harus melalui tahapan - tahapan dalam merencanakan suatu produk, tahapan tersebut yaitu:

❖ Memformulasikan hasil *marketing research*

Adapun yang menjadi titik tolak dalam tahapan kegiatan Desain Produk adalah riset pemasaran. Untuk mengetahui produk yang diinginkan pelanggan, product designer dapat memperoleh data dari riset pemasaran yang langsung berhubungan dengan pelanggan. Riset ini dilakukan baik untuk produk yang betul - betul baru maupun untuk produk yang sudah ada.

Pengembangan suatu riset dalam perusahaan akan menghasilkan sebuah gagasan atau ide untuk membuat suatu produk, dimana ide tersebut diperoleh dari data yang didapatkan saat riset itu sendiri dilakukan. Dalam riset pembuatan produk baru atau pengembangan produk yang sudah ada, perusahaan harus mempertimbangkan hal - hal sebagai berikut :

- a. Keinginan pelanggan dalam hal kegunaan, kualitas, modal dan warna dari produknya dengan tidak mengabaikan penentuan harga.
- b. Biaya dari pembuatan produk baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada apakah perusahaan mampu untuk membayarnya.
- c. Mempertimbangkan kemampuan fasilitas perusahaan untuk melaksanakan kegiatan pembuatan suatu produk, maka desainer harus mempertimbangkan kemampuan dari perusahaan itu sendiri, diantaranya : tenaga kerja, mesin - mesin, peralatan penunjang dan perkakas lainnya. Dalam membuat produk, desainer harus mempertimbangkan biaya yang seekonomis mungkin.

Dalam membuat sketsa, bentuk dari produk yang akan dibuat akan terlihat jelas satu dengan yang lainnya. Sketsa tersebut dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan gambar kerja ( *blue Print* ), sketsa dari masing - masing

produk walaupun sketsa ini tidak menunjukkan ukuran - ukuran yang sebenarnya, tapi dapat terlihat dal skala perbandingan.

❖ **Membuat gambar kerja**

Pembuatan gambar kerja ini adalah merupakan tahap akhir dalam kegiatan Desain Produk, dimana dalam gambar kerja ini dapat digambarkan bentuk dan ukuran yang sebenarnya dengan skala yang diperkecil. Selain itu, dalam gambar kerja juga diperlihatkan bahan - bahan yang akan dipergunakan dalam pembuatan produk tersebut. Setelah gambar kerja tersebut selesai dirancang, kemudian diserahkan kepada pelaksana kegiatan untuk segera dipelajari dan dikerjakan lebih lanjut cara proses produksinya.

## **2.3.Tinjauan Fesyen**

### **2.3.1. Pengertian Fesyen**

Malcolm Barnard dalam bukunya Fashion sebagai komunikasi, memulai pengertiannya mengenai fesyen dengan mengacu pada Oxford English Dictionary (OED). Menurut Malcolm: “Etimologi kata ini terkait dengan bahasa latin, Factio, yang artinya membuat”. Karena itu, arti asli fesyen adalah sesuatu kegiatan yang di lakukan seseorang, tidak seperti dewasa ini yang memaknai fesyen sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang.

Artian asli fesyen pun mengacu pada pengungkapan bahwa butir butir fesyen dan pakaian adalah komoditas yang paling di fetishkan (fetish adalah jimat :KBBi edisi 3), yang diproduksi dan dikonsumsi masyarakat kapitalis. Karena itu fesyen dan pakaian merupakan cara yang paling signifikan yang bisa di gunakan dalam mengonstruksi, mengalami dan memahami relasi sosial dewasa ini. OED menyusun daftar Sembilan arti berbeda dari kata fesyen. Salah satunya, fesyen bisa saja di definisikan sebagai sesuatu seperti bentuk dan jenis tata cara atau cara bertindak tertentu. Polhemus dan Procter menunjukkan bahwa “dalam masyarakat kontemporer barat, istilah fesyen kerap di gunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana” (Malcolm Barnard, Fashion sebagai komunikasi).

Fesyen adalah salah satu cara bagi suatu kelompok untuk mengidentifikasi dan membentuk dirinya sendiri sebagai suatu kelompok. Begitu suatu masyarakat muncul, kemudian masyarakat kapitalis muncul, fesyen pun muncul. Dan fesyen biasanya mengkomunikasikan atau memiliki kekuatan yang di ketahui secara umum. Dari sini ada beberapa hal yang bisa di pahami. Misalnya orang yang mengenakan potongan rambut cepak, kacamata besar, jeans levi's, baju polos atau bergaris dan sepatu boot berhak tinggi Doctor Martin menunjukkan orang itu adalah anggota *skinhead*. Kata Malcolm,” dalam hal ini seorang individu awalnya bukanlah *skinhead* tapi baju baju itulah yang membentuk dirinya sebagai *skinhead*”.

### 2.3.2. Sejarah Fesyen Indonesia

Mode di Indonesia sudah ada sejak lama, namun perkembangannya dan keberadaannya baru terasa ketika media cetak bermunculan terutama majalah wanita (femina) tahun 1970an. Pada saat yang bersamaan para desainer muda Indonesia mulai kembali ke Indonesia selepas mengenyam pendidikan diluar negeri. Sejak itu kreasi desainer dan berbagai tulisan tentang mode banayak muncul di majalah maupun koran-koran. Pada era berikutnya , bisnis mode , industri mode dan profesi desainer berkembang pesat di tunjukan dengan munculnya berbagai butik, peragaan busana dan sekolahsekolah mode karena bidang mode menjadi bidang yang sangat menjanjikan.

Dewasa ini mode sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Mode telah menjadi bidang industri dan bisnis yang semakin di geluti secara profesional seiring meningkatnya kesejahteraan masyarakat. Terbukti dari mode telah di tetapkan sebagai salah satu subsector dalam ekonomi kreatif dan penyumbang Produk Domestic Bruto terbesar yaitu 43 persen menurut Maria Eka Pangestu, Menteri Perdagangan Republik Indonesia. (Sumber Kamus Mode Indonesia, 2011 : 4-7).

Desainer berbakat dan pelaku mode semakin banyak bermunculan seiring dengan banyaknya edukasi di bidang perancangan mode di Indonesia

berikut adalah daftar Pendidikan Pelatihan di Bidang Perancangan Mode di Indonesia.

Apabila melihat daftar sekolah mode yang ada di Indonesia dan melihat perkembangan mode di Indonesia. Mode berkembang sangat pesat semenjak munculnya sekolah sekolah mode dan menghasilkan desainer- desainer muda berbakat Indonesia. Ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan ekonomi serta perkembangan budaya sebuah negara. Fesyen desainer tidak lepas dari proses berfikir dan akhirnya memerlukan kreatifitas untuk menghasilkan ide dan merealisasikan menjadi sebuah karya. Pendidikan fesyen membantu memfasilitas siswa agar dapat memahami proses berfikir keratif sampai perancangan yang nantinya akan menjadi seorang fesyen desainer.

### 2.3.3. Proses Desain Fesyen Desainer

Proses desain merupakan tahapan yang digunakan para perancang untuk menghasilkan sebuah rancangan. Proses desain akan menjadi acuan dalam pertimbangan perancangan perpustakaan agar dapat memfasilitasi proses desain pengguna yaitu siswa jurusan fesyen desain. Pada proses desain yang pertama yaitu *Analysing the brief* dimana analisa dilakukan mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan klien dan mendeskripsikan menjadi poin-poin atau kata kunci awal untuk menjawab kebutuhan klien.



Gambar 2.2 Proses Desain

Sumber : [www.Indonindians.com](http://www.Indonindians.com)

- ❖ *Research* merupakan tahap dimana seorang desainer mencari referensi melalui banyak sumber sebagai bahan untuk rancangan sesuai dengan kata kunci dari hasil analisa.
- ❖ *Design development* tahap ketiga adalah tahap pengembangan rancangan dari konsep yang didapat dari hasil research pengembangan rancangan di atas kertas dengan penentuan bentuk melalui sketsa serta penentuan material, warna.
- ❖ *Prototyping* teknik pengerjaan 3 dimensi dengan pengambilan sample pembuatan, pembuatan pola, serta draping, pleating, sculpting pada manekin.
- ❖ *The chosen range or Collection* dengan menyatukan elemen-elemen pendukung seperti aksesoris dan benda lain yang mendukung koleksi. Sehingga dapat melengkapi rancangan.
- ❖ *Promotion* yang terakhir promosi dengan membuat portofolio digital hasil akhir maupun dengan pengambilan foto hasil rancangan.

#### 2.3.4. Proses Dalam Kegiatan Fesyen

- ❖ *Design / Sketch*  
 Dalam pembuatan baju, langkah pertama adalah membuat desain atau sketsa. Yang melakukan tugas ini adalah designer. Seorang designer bertugas untuk merancang baju dan menuangkan kreativitasnya ke dalam kertas sketsa.
- ❖ *Pola Design*  
 Seseorang yang bertugas untuk membuat pola design akan mengembangkan pola pertama untuk didesain berdasarkan ukuran standar.
- ❖ *Pembuatan Sampel*  
 Sampel ini dibuat untuk dianalisa antara kesesuaian pola dan design. Setelah sampel dijahit kemudian ditinjau oleh panel designer, pembuat pola, dan penjahit untuk memastikan apakah ada perubahan atau tidak.

❖ *Produksi Pola Design*

Pola produksi adalah pola yang akan digunakan untuk produksi pakaian yang lebih banyak. Pattern maker membuat pola pada kertas pembuatan pola standar yang terdiri dari berbagai kelas.

❖ *Grading*

Tujuan dari grading adalah untuk menciptakan pola dalam ukuran standar yang berbeda yaitu besar, sedang dan kecil atau ukuran standar lainnya (10, 12, 14, 16 dan seterusnya).

❖ *Marker Making*

*Marker making* bertugas menentukan seberapa panjang dan lebar (dalam yard) kain yang dibutuhkan untuk setiap design. *Computer software* dapat membantu tim pengukur membuat tata letak kain yang pas sehingga kain dapat digunakan secara efisien.

❖ *Cutting*

Kain yang telah dipesan kemudian dipotong dengan bantuan mesin potong (*cutting machine*) yang disesuaikan dengan jenis kainnya.

❖ *Sorting / Bundling*

Tim penyortir menyortir pola sesuai dengan ukuran dan designnya dan kemudian tumpukan kain itu dibuat bundle.

❖ *Sewing / Assembling*

Proses selanjutnya adalah penjahitan. Pabrik baju yang sudah besar, memilih untuk memiliki unit penjahitnya sendiri dari pada memberikan proyek penjahitan ini kepada kontraktor.

❖ *Pressing / Finishing*

Pada proses ini, beberapa operator akan menggerakkan mesin strika untuk merapihkan pakaian yang mengkerut sehingga pakaian akan terlihat lebih rapih.

❖ *Packing*

*Packing* adalah proses terakhir dimana semua produk di-packing sesuai dengan ukuran, design, dan warna yang kemudian akan didistribusikan ke toko-toko baju.

2.3.5. *Fashion Show*

*Fashion show* merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan gaya fesyen masa kini. Biasanya *fashion show* diadakan ketika seorang desiner hendak memperkenalkan hasil karya rancangannya. Dalam memasarkan suatu busananya, maka para perancang busana biasanya memeragakannya melalui suatu peragaan busana (*fashion show*), dimana busana hasil rancangan para designer digunakan oleh para model yang berjalan di *catwalk*.



Gambar 2.3 *Catwalk Range*

Sumber : [www.Pinterest.com](http://www.Pinterest.com)

Peragaan busana pertama kali diadakan pada tahun 1885. Pada tahun 1930an, para perancang busana mulai menggunakan peragaan busana untuk memperkenalkan produk rancangannya.

Pihak pihak yang terkait dengan pelaksanaan *Fashion Show* keberhasilan suatu acara biasanya dikarenakan oleh kinerja orang di belakang panggung. Adapun orang-orang di belakang panggung yang sangat berperan penting dalam kesuksesan acara *fashion show* adalah:

❖ *Commentator*

Orang yang bertugas untuk memberikan pendapat mengenai pakaian yang sedang diperagakan. *Commentator* dapat dianalogikan sebagai pembawa acara.

❖ *Backstage manager*

Sebelum acara dimulai *Backstage manager* bertanggung jawab untuk mengatur model di area *dressing*, mengatur layout atau padu padan antara pakaian dengan aksesoris pendukungnya, menempatkan posisi wartawan dan memberikan instruksi kepada para model dan penata pakaian. Ketika acara berlangsung tugas *Backstage manager* adalah memantau para model dan penata pakaian, serta memperhatikan kombinasi pakaian dan segala yang dikenakan oleh model sudah sesuai atau belum untuk menuju area *catwalk*.

❖ *Cue person atau stater*

Tugas dari *stater* adalah untuk mengarahkan model ke arah *catwalk* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. *Stater* harus selalu siap di posisi dan waspada terhadap empat elemen penting dalam sebuah acara, yaitu penonton, model, *lighting*, musik serta para *commentator*.

❖ *Runner*

Terjadi kesalahan seperti komunikasi terputus, seperti alat komunikasi antara panitia rusak, maka peran *runner* sangat diperlukan.

❖ *Dresser*

Sebelum acara *fashion show* dimulai, *dresser* harus mengetahui apa saja yang akan dikenakan oleh para model yang akan tampil.

❖ *Beauty personnel*

*Beauty personnel* sangat berperan penting di dalam penampilan model pada saat di atas panggung dan dapat menjaga tata rias wajah dan rambut dari model selama acara fashion show berlangsung.

❖ *Lighting and music director*

*Lighting and music director* memiliki tanggung jawab penuh dalam penataan lampu dan musik secara keseluruhan. *Lighting and music director* harus mampu mengkoordinir penataan lampu dan musik ketika acara sedang berlangsung sesuai konsep yang telah disepakati.

## 2.4. Tinjauan Kebutuhan Ruang Dalam Pusat Industri Kreatif

### 2.4.1. Ruang Pelatihan

➤ Pengertian Pelatihan

Menurut KBBI: Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Menurut KBBI edisi 2, Balai Pustaka, 1989: Pelatihan atau Magang (Inggris: *Training*) adalah proses melatih; kegiatan atau pekerjaan.

Sedangkan menurut para ahli, definisi pelatihan adalah sebagai berikut:

- a) Noe, Hollenbeck, Gerhart & Wright (2003:251) mengemukakan, *training is a planned effort to facilitate the learning of job-related knowledge, skills, and behavior by employee*. Hal ini berarti bahwa pelatihan merupakan suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku oleh para pegawai.
- b) Menurut Gomes (2003:197), pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki performansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya.

➤ Fungsi dan Peranan Pelatihan

Menurut Cut Zurnali (2004), *the goal of training is for employees to master knowledge, skills, and behaviors emphasized in training programs and to*

*apply them to their day-to-day activities.* Hal ini berarti bahwa tujuan pelatihan adalah agar para pegawai/masyarakat dapat menguasai pengetahuan, keahlian dan perilaku yang ditekankan dalam program-program pelatihan dan untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Pelatihan juga mempunyai pengaruh yang besar bagi pengembangan suatu usaha.

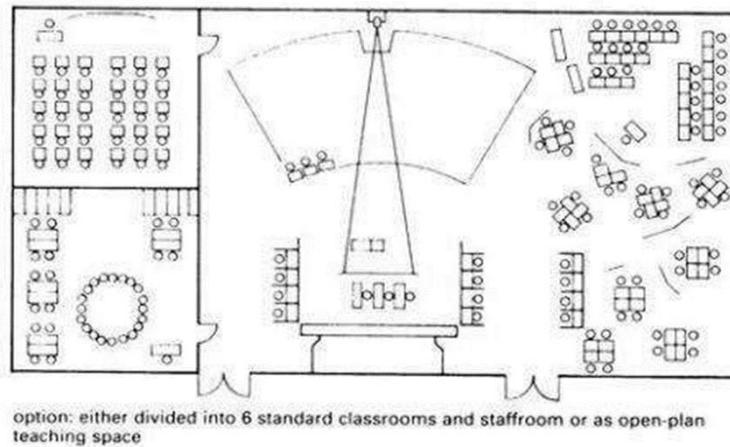
Cut Zurnali (2004) memaparkan beberapa manfaat pelatihan yang dikemukakan oleh Noe, Hollenbeck, Gerhart, Wright (2003), yaitu:

- a) Membantu para masyarakat yang memahami keahlian untuk bekerja dengan teknologi baru.
- b) Membantu masyarakat untuk memahami bagaimana bekerja secara efektif dalam tim untuk menghasilkan jasa dan produk yang berkualitas.
- c) Memastikan bahwa budaya usaha yang menekankan pada inovasi, kreativitas dan pembelajaran.
- d) Mempersiapkan masyarakat untuk dapat menerima dan bekerja secara lebih efektif satu sama lainnya, terutama dengan kaum minoritas dan para wanita.

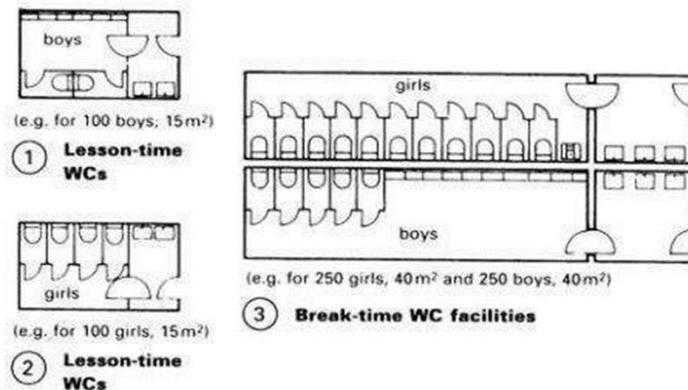
➤ Standar Ruang Pelatihan

Pada pusat pelatihan terdapat ruang kelas teori, dan ruang kelas praktek. Pada ruang kelas praktek mengacu pada ruang produksi yang sudah ada, sedangkan untuk ruang teori mengacu pada standar perancangan ruang kelas.

Fasilitas ruang ganti dapat didesentralisasikan dengan mengalokasikan ruang diluar ruang kelas. Namun dalam penempatannya masih bergubungan dengan ruang terkait. Jumlah ruang ganti berdasarkan intensitas jumlah murid dan dipisahkan sesuai jenis kelamin.



**Gambar 2.4 Skena Ruang Kelas**  
**Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2000**



**Gambar 2.5 Skena Ruang Ganti**  
**Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2000**

#### 2.4.2. Ruang Kelas

Setiap kelas pokok ruang pelajaran merupakan ruang ruang kelas, jika mungkin berbentuk bujur sangkar, perkecualian persegi panjang, maksimum 32 pelajar. Paling sedikit 65 - 70 m<sup>2</sup> (kira kira 2.00 m<sup>2</sup> x 2.20 m<sup>2</sup>/setiap pelajar) jika mungkin dua jalan masuk udara untuk bentuk mebel bebas seperti di pengadilan.

Bagian depan : Papan tulis yang bisa dilipat, tempat proyeksi, sambungan untuk TV, Radio pita rekaman, dan sebagainya, didekat papan tulis

atau pintu masuk terdapat wastafel sekolah. Kemungkinan menggelapkan jendela. Ruang *group* sebagai tempat kerja yang dipisahkan untuk membedakan dari dalam hanya dalam keadaan yang luar biasa.

Alternatif untuk kelas terpisah dan ruang *group* :

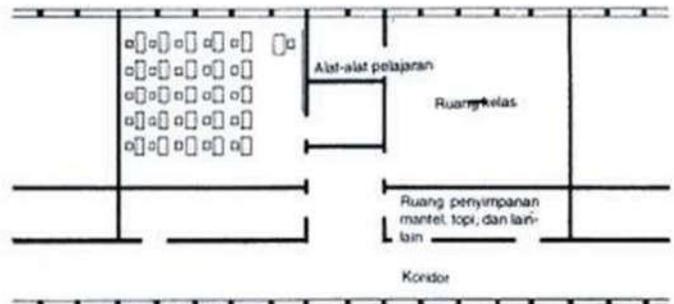
Gabungan dari 2 - 3 ruang kelas untuk tempat pelajaran untuk dialog guru -pelajar, diskusi, ceramah dan group besar atau pembagian untuk pemanfaatan secara horizontal dan vertical (koridor - koridor, tangga - tangga bagian - bagian muka) termasuk uga aula istirahat ( $0.50 \text{ m}^2/\text{pelajar}$ ). Ruang serba guna perayaan sekolah, permainan dan pertunjukan. Ruang alat alat pelajaran mencakup kira 0 kira 12 - 15  $\text{m}^2$ . Pusat keadaan tempat guru diatur dalam ruang serbaguna.



**Gambar 2.6 Pola Ruang Kelas Berkoridor**  
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

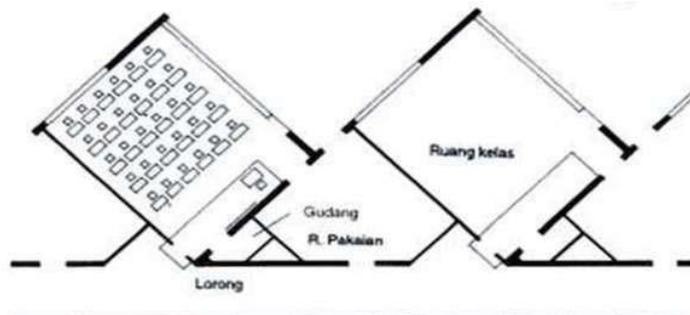


**Gambar 2.7 Pola Gabungan 2 Ruang Kelas**  
**Sumber : Data Arsitek Jilid I**



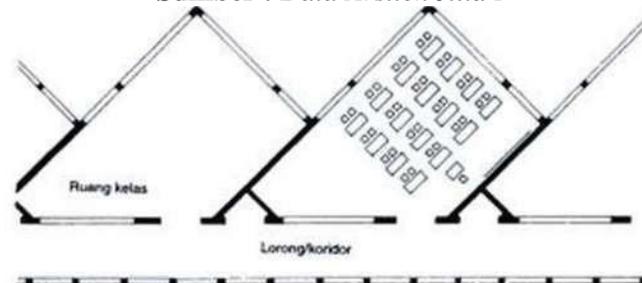
① Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara. koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran  
 Arch.: Yorke, Rosenberg, Mardall

**Gambar 2.8 Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gerjaji**  
**Sumber : Data Arsitek Jilid I**



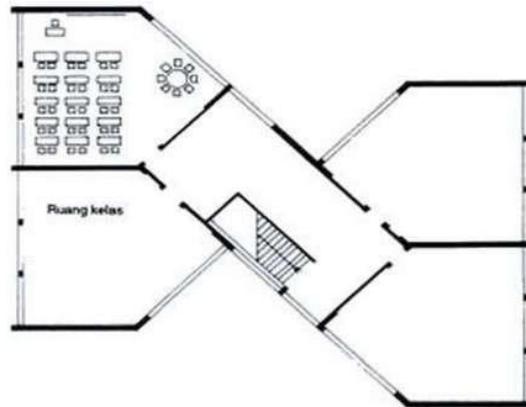
④ Ruang kelas yang dilengkapi dengan jendela yang letaknya tinggi, tanpa memperhatikan jalan masuk udara dari bagian belakang, antar kelas dihubungkan dengan gudang dan ruang penyimpanan mantel, topi, dan lain-lain  
 Arch.: Carbonara

**Gambar 2.9 Pola Ruang Kelas Yang Disisipkan Ruang**  
**Sumber : Data Arsitek Jilid I**



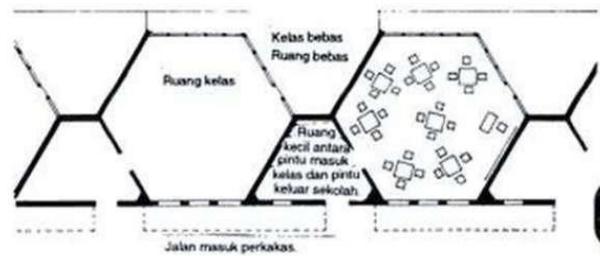
③ Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal-balik  
 Arch.: Carbonara

**Gambar 2.10 Pola Ruang Kelas Berbentuk Hexagon**  
**Sumber : Data Arsitek Jilid I**



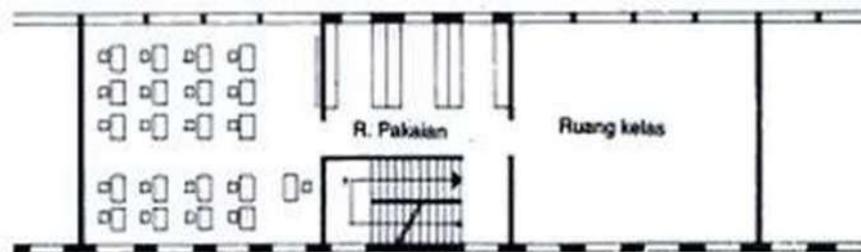
- ⑦ Empat ruang kelas di setiap lantai dengan dua jalan masuk udara, pelebaran ke samping untuk pelajaran kelompok  
Arch.: Haefeli, Moser, Steiger

**Gambar 2.11 Pola 2 Ruang Kelas Yang Dekat Tangga**  
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*



- ⑧ Kelas berbentuk segi enam tanpa koridor melalui tempat penyimpanan topi, mantel, dan lain-lain = ruang kecil antara pintu masuk dan pintu keluar yang tertutup  
Arch.: Goltwald, Weber

**Gambar 2.12 Pola Ruang Kelas Dengan Meja Belajar Kelompok**  
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*



- ⑥ Setiap dua kelas terdapat dekat suatu ruang tangga, dua jalan masuk udara dalam gedung bertingkat  
Arch.: Schuster

**Gambar 2.13 Pola Ruang Kelas Hexagon Tanpa Koridor**  
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

### 2.4.3. Auditorium

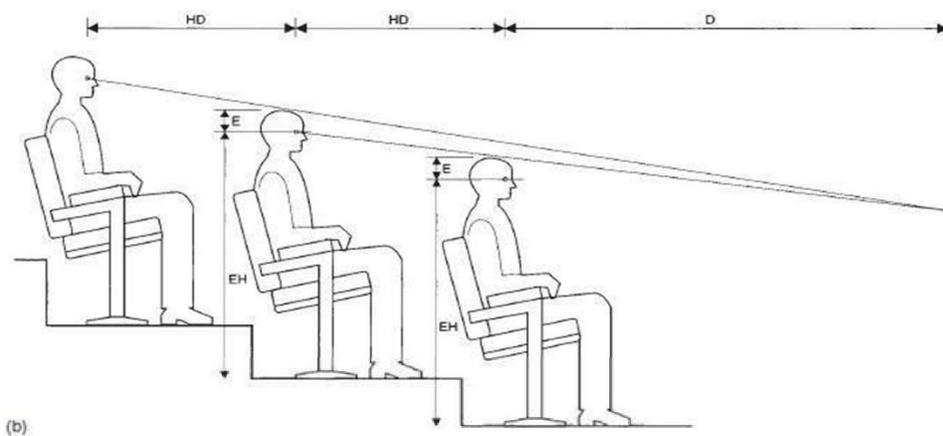
Auditorium adalah bagian dari teater, sekolah, atau bangunan umum (publik), disediakan untuk warga (hadirin) yang ingin menyaksikan atau sekedar mendengarkan. Auditorium dibuat dengan standar-standar ruang dan posisi pandangan dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya. (Rian, 2017)

➤ Standar - standar dalam auditorium

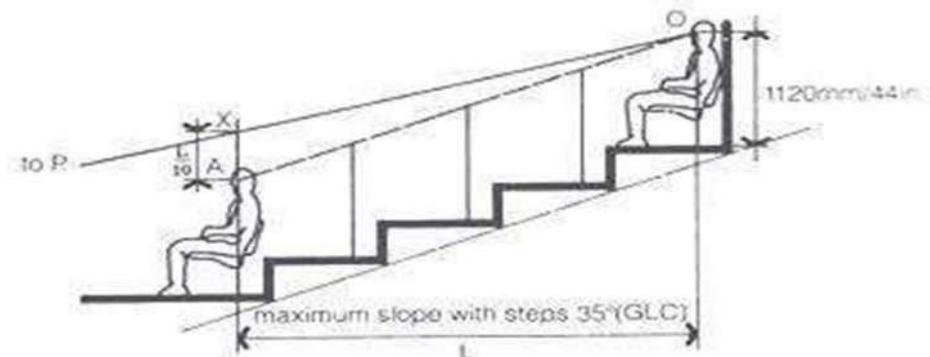
a) Batas visual dan arah pandang

Ada keterbatasan visual yang menentukan maksimum jarak dari area panggung yang mana jika jarak maksimum tersebut dilampaui maka penonton tidak bisa mengapresiasi pertunjukan seni dengan seharusnya dan untuk para pemain agar bisa menghibur penonton. Jarak dari panggung ke kursi terjauh bervariasi tergantung jenis pertunjukan dan skalanya.

▪ Pandangan Vertikal



**Gambar 2.14 Layout Tempat Duduk (Kanan) Secara Vertikal**  
 Sumber : *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*



Gambar 2.15 Layout Tempat Duduk (kiri) Secara Vertikal  
**Sumber :** *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

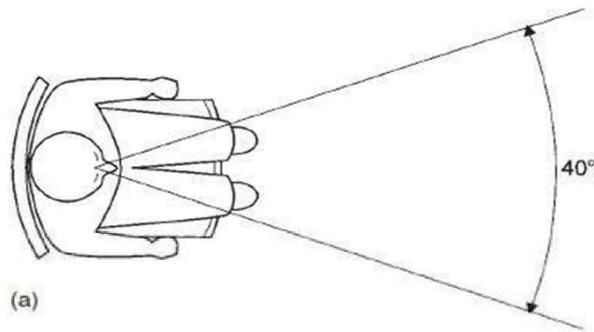
Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan vertikal (Appleton, 2008 dalam Michelle, 2012), yaitu:

1. Pandangan harus dapat melihat titik P yang diambil 60 - 90 cm dari ujung panggung.
2. Kemiringan trap tempat duduk tidak boleh lebih dari 35° -Jarak vertikal antara mata para penonton minimal 76 – 115 cm.
3. Rata<sup>2</sup> ketinggian mata penonton dari tempatt duduk adalah 112 cm.
4. Jarak antar mata penonton dengan kepala penonton yang berada di depan harus lebih dari 1,25 m.

- Pandangan Horizontal

Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan horizontal, yaitu:

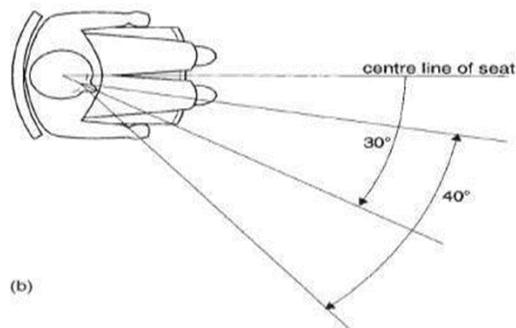
1. Tempat duduk penonton harus diatur agar berselisih, tidak semua sama deretnya, dengan tujuan agar penonton yang dibelakang mempunyai pandangan yang lebih leluasa.
2. Tanpa menggerakkan kepala, sudut untuk melihat keseluruhan area pertunjukan sebesar 40°.



Gambar 2.16 Sudut Maksimal Untuk Melihat ke Arah Panggung Tanpa Menggerakkan Kepala

**Sumber :** *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

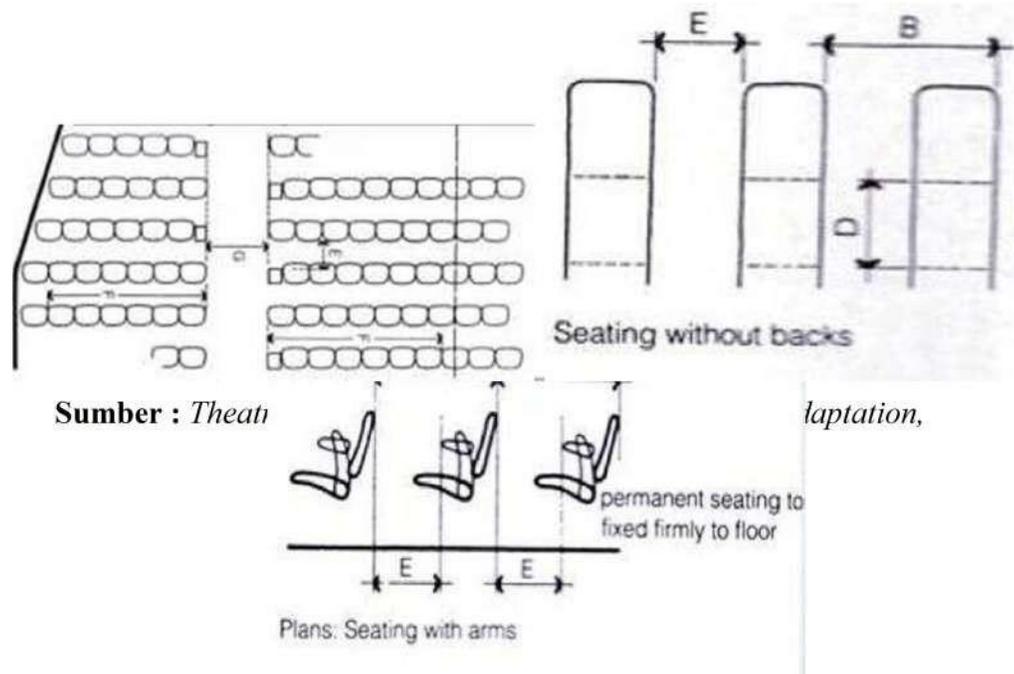
3. Penonton yang menggerakkan kepala untuk melihat sesuatu ke arah panggung lebih  $30^\circ$  dari garis tengah tempat duduk akan mengalami ketidaknyamanan.



Gambar 2.17 Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton

**Sumber :** *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

b) Layout Tempat Duduk



Sumber : *Theat*

*laptation,*

Gambar 2.18 *Layout Tempat Duduk Pada Auditorium*

Sumber : *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation, Roderick Ham, 1987*

1. Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton minimum sebesar 76 cm.
2. Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton tanpa penyangga minimum sebesar 60 cm.
3. Lebar tiap tempat duduk mempunyai lengan minimum sebesar 50 cm.
4. Lebar setiap tempat duduk tanpa lengan minimum sebesar 45 cm.
5. Dimensi vertikal tanpa penghalang antar baris tempat duduk penonton sebesar 30 cm.
6. Jarak maksimum tempat duduk dari jalan gang adalah sebesar jarak 6 tempat duduk penonton yang berjajar.
7. Lebar minimum jalan gang sebesar 110 cm.

c) Akustik

Berikut ini adalah persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium:

1. Harus ada kekerasan (*loudness*) yang cukup dalam tiap bagian auditorium.
2. Energi bunyi harus didistribusi (terdifusi) secara merata dalam ruang.
3. Karakteristik dengung optimum harus diselesaikan dalam auditorium.
4. Ruang harus bebas cacat akustik seperti gema, pemantulan berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.
5. Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran harus dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap ruang.

#### 2.4.4. Perpustakaan

##### ➤ Pengertian perpustakaan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

##### ➤ Persyaratan ruang perpustakaan

###### a. Pintu masuk perpustakaan

Bangunan perpustakaan harus mudah dikenali dan memberi kesan ramah. Ruang lobi harus cukup luas untuk menyerap/menghalangi masuknya kebisingan dari luar bangunan dan memberi warna/suasana yang dapat menstimulasi pandangan. Ruang masuk langsung menuju ruang pengawasan/ruang pemandu, sepanjang lorong menuju ruang control/pemandu berjajar papan peraga.

###### b. Ruang pengawas

Ruang pengawas terletak didekat atau tampak dari pintu masuk, ukuran ruang cukup luas untuk menampung antrian pengunjung pada jam-jam sibuk, tetapi pengawas harus tetap dapat mengawasi seluruh ruangan.

c. Ruang pemandu

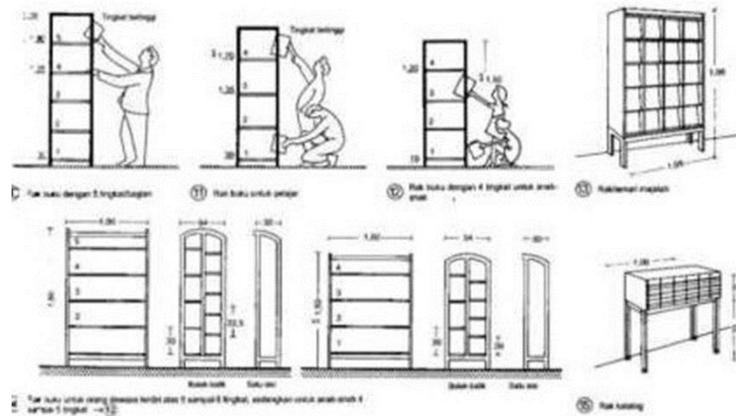
Ruang pemandu adalah tempat menyimpan indeks/buku-buku yang sudah dijilid/buku yang sudah diberi *barcode*. Terletak di dekat ruang pengawas atau ruang penerangan, sebelum masuk ke ruang perpustakaan, letaknya juga dekat dengan ruang katalog. Bila perpustakaan menggunakan kartu indeks, untuk sekitar 36.000 jilid buku dibutuhkan ruang seluas 12 m<sup>2</sup>.

d. Meja penerangan

Meja penerangan terletak didekat katalog pemandu dan katalog daftar pustaka, dapat juga membantu pengawas mengawasi kegiatan dalam perpustakaan.

e. Satuan rak penyimpanan buku

Bahan material yang paling sering digunakan adalah dari bahan metal, rak tunggal yang dapat diatur ukurannya, rak berbanjar tunggal (menempel pada dinding) atau berbanjar ganda (letaknya ditengah ruang). Tinggi satuan rak adalah 2m (pada bagian buku pinjaman) dan 1,5m pada bagian anak-anak, tempat penumpukan buku tingginya 2,3m. Lebar rak 20-30cm untuk buku anak-anak, 20cm untuk buku fiksi, buku bacaan, sejarah politik, ekonomi dan hokum, 30cm untuk buku ilmu pengetahuan, teknik dan kesehatan. Panjang satuan rak umumnya 90cm. lebar gang utama pada perpustakaan/bagian terbuka 1.8m sedang gang cabang 1,2m.



Gambar 2.19 Dimensi dan Satuan Rak Buku

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

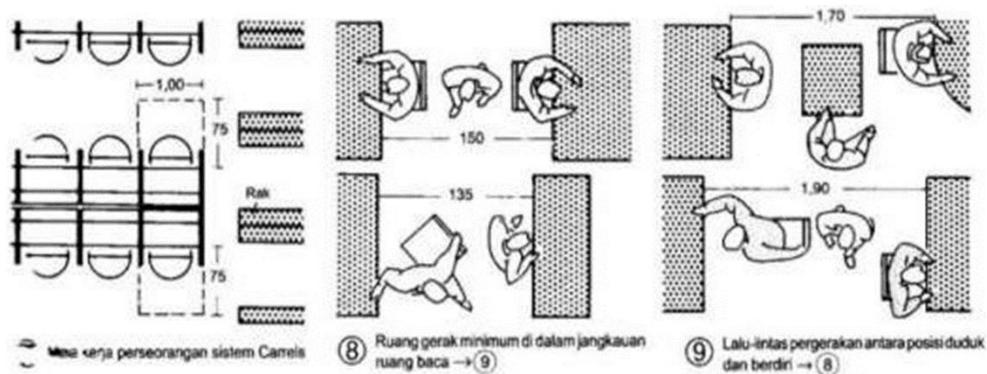
f. Lemari/rak buku

Ukuran terpanjang lemari buku adalah 6 satuan rak (5,4 m). maksimum 8 satuan rak (7,2 m), tetapi bila hanya dapat dicapai dari 1 arah cukup 4 satuan rak (3,6 m).

g. Rak-rak tengah pada daerah “terbuka” panjangnya sekitar 1,280-1.520mm (dapat menampung sekitar 164 jilid/m<sup>2</sup>); pada perpustakaan “tertutup”, rak tengah berukuran 1.060-1.280mm (daya tampung 200-215 jilid/m<sup>2</sup>). Penentuan ukuran yang akan dipakai tergantung pada lebar gang.

Dari ukuran rak tengah (5.400mm, 6.000mm, 6.850mm, 7.310mm, 7.620mm, 7.750mm, 8.350mm), kita dapat menentukan pilihan bagi ukuran struktur kotak tengah yang paling ekonomis. Pembagian angka diatas mempengaruhi pengaturan jendela, lampu atas (langit- langit), peralatan-peralatan yang terpancang tetap, lobang angin dan pengaturan pencahayaan. Ukuran kolom terbesar 450 x 450 mm tanpa lapisan permukaan dan tolerans, tinggi bersih langit-langit sekitar 2.400 mm. Luas dan meja untuk belajar sambil duduk 900 x 600 mm/pembaca menghadap ke tirai/sekat rendah, kadang dilengkapi lampu baca yang terpancang pada meja. Untuk pelajar luas tempat belajar 2,32m<sup>2</sup>

(termasuk ruang sirkulasi), berpenyekat diketiga sisinya (bilik terbuka); untuk peneliti luasnya  $3\text{m}^2$  dan berpenyekat di keempat sisinya (bilik tertutup, tujuannya adalah untuk keleluasaan pribadi dalam menekuni pekerjaannya tetapi penyekat cukup rendah untuk dapat mengetahui apakah bilik terisi atau kosong atau disalahgunakan untuk kepentingan lain.



Gambar 2.20 *Layout Ruang Baca*

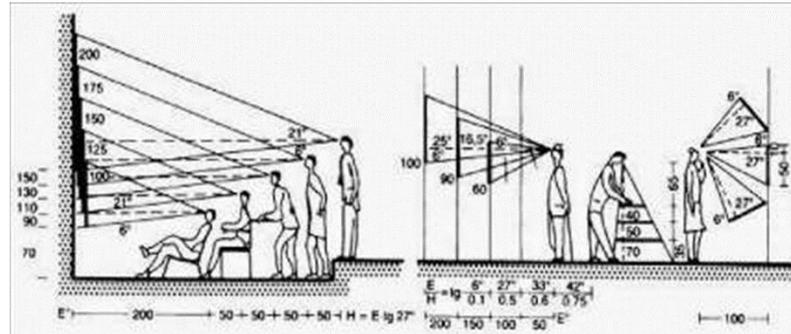
Sumber : *Data Arsitek Jilid 2*

#### h. Ruang - ruang dalam perpustakaan

Ruang untuk membongkar kemasan dan mengirim buku, ruang pencatatan buku masuk, penyusunan dalam katalog, menjilid buku dan memperbaiki buku rusak, *photocopy* dan mengetik; ruang kantor, ruang istirahat bagi pegawai perpustakaan, loker dan peturasan.

#### 2.4.5. Ruang Pamer

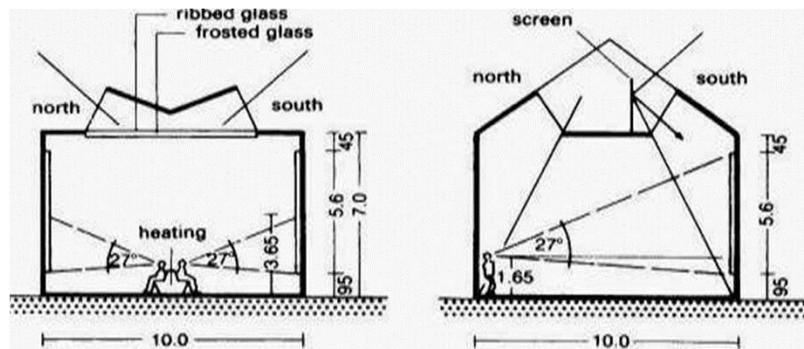
Ruang pamer dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall. Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya, benda pendukung dan aksesoris ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi.



Gambar 2.21 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran

Sumber : *Data Arsitek Jilid 3*

Ruang pameran memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.



Gambar 2.22 Sudut Pencahayaan Alami Pada Ruang Pamer

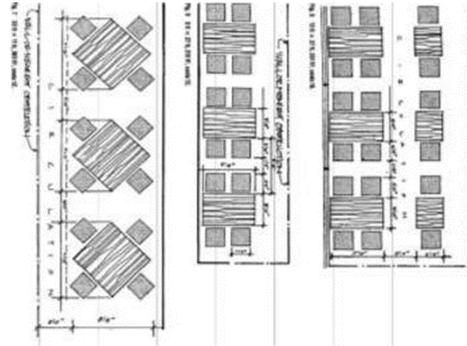
Sumber : *Data Arsitek Jilid 3*

#### 2.4.6. Cafeteria

*Cafétaria* atau *café* merupakan tempat makan dan minum yang terbatas menyajikan roti atau sandwich serta minuman-minuman ringan yang tidak beralkohol, biasanya erat hubungannya dengan kantor. *Cafétaria* merupakan salah satu klasifikasi dari restoran.

Adapun standar ruang yang ada dalam restoran adalah sebagai berikut:

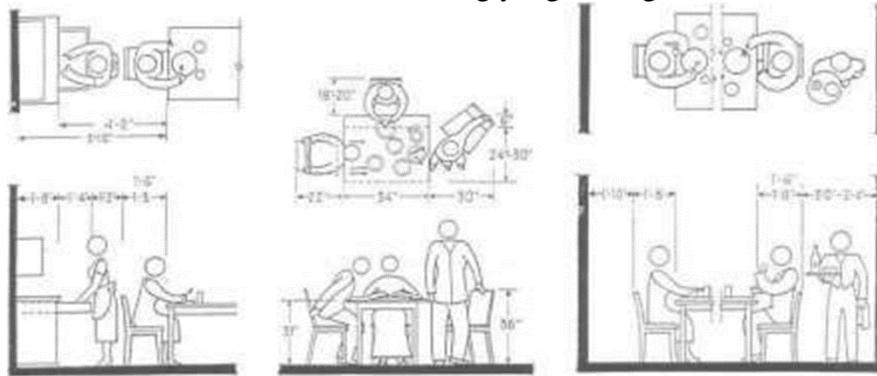
- a. Standar dimensi kursi dan meja yang digunakan di restoran.



Gambar 2.23 Standar Dimensi Kursi dan Meja Cafeteria atau Restoran

Sumber : 1999:307 & 308

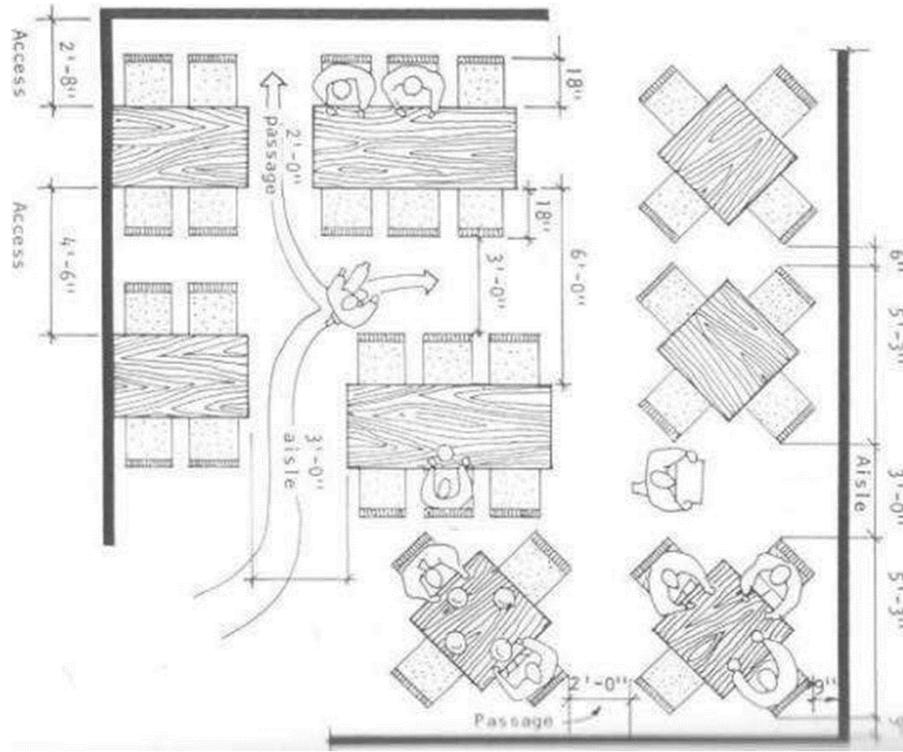
b. Standar dimensi aktivitas orang yang sedang makan di kursi dan meja.



Gambar 2.24 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran

Sumber : *Time Saver Standards*, 1999:312

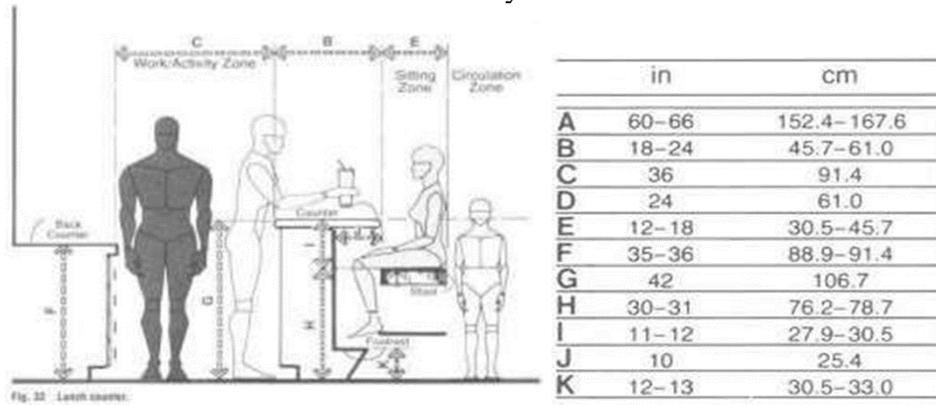
c. Standar sirkulasi yang ada di dalam restoran.



Gambar 2.25 Standar Sirkulasi di Dalam Restoran

Sumber : Time Saver Standards, 1999:312

d. Standar Sirkulasi di Area Pelayanan

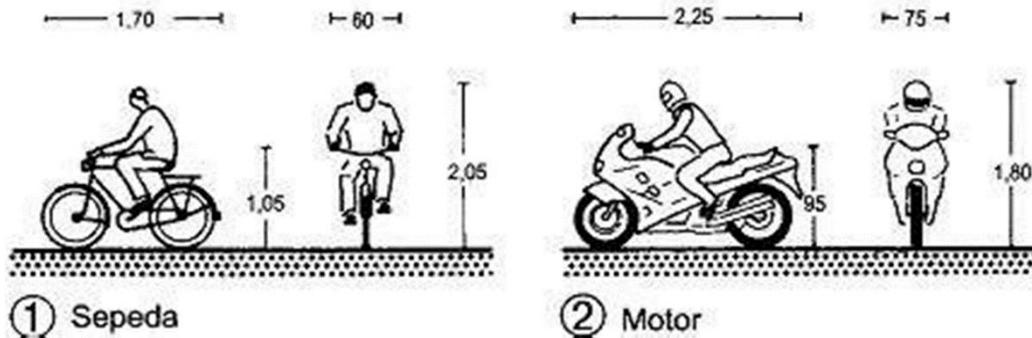


Gambar 2.26 Standar Sirkulasi di Area Pelayanan

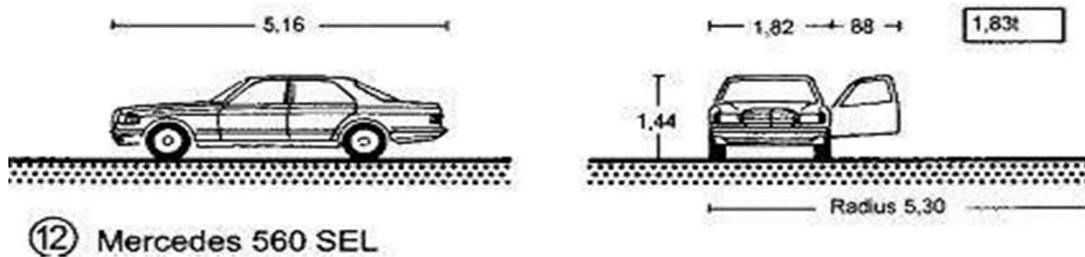
Sumber : Time Saver Standards, 1999:312

2.4.7. Parkir

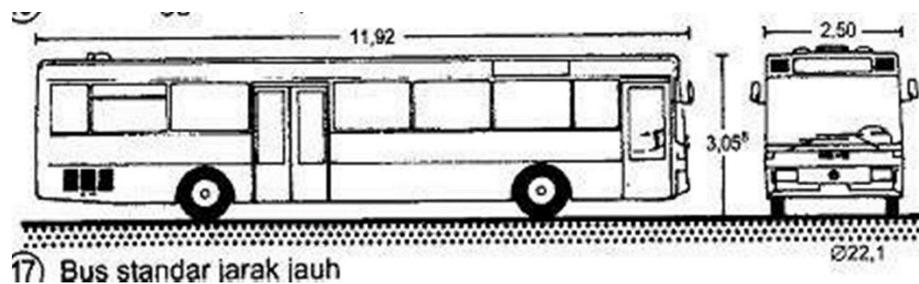
Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Adapun standar tempat parkir adalah sebagai berikut:



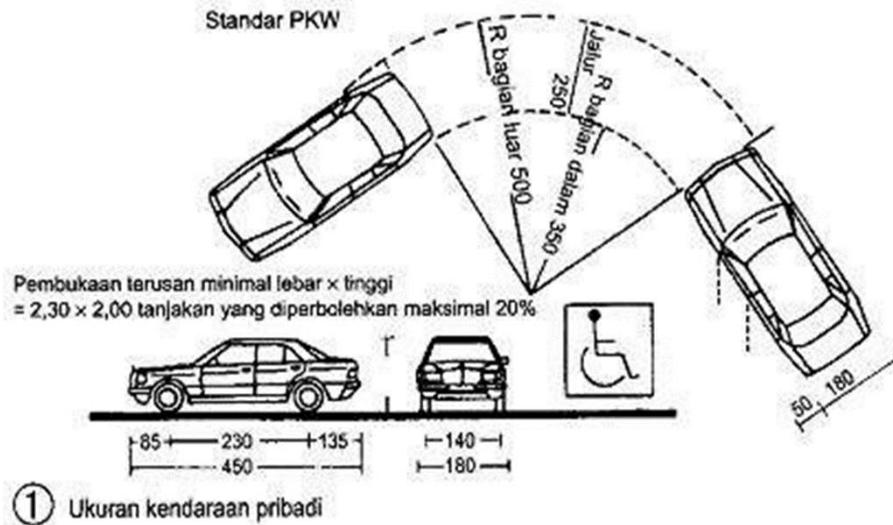
Gambar 2.27 Standar Dimensi Sepeda dan Motor  
Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2006:100



Gambar 2.28 Standar Dimensi Mobil  
Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2006:100

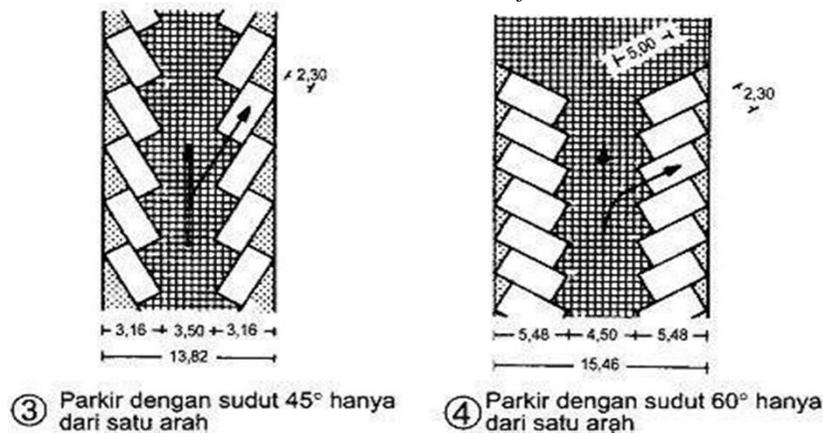


Gambar 2.29 Standar Dimensi Bus  
Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2006:100



Gambar 2.30 Standar Dimensi Perputaran Kendaraan

Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2006:100



Gambar 2.31 Standar Ruang Parkir

Sumber : Ernest dan Peter Neufert, 2006:100

## 2.5. Pengertian Modern

Kata modern dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kaitan dengan setiap hal yang berkembang pada masa kini atau yang menunjukkan karakter kekinian. Untuk suatu bangunan, bangunan yang modern berarti bangunan yang memiliki dan menunjukkan adanya ciri Arsitektur Modern. Bangunan yang memiliki gaya Arsitektur Modern harus mampu menghadirkan gaya hidup masa kini di dalam bangunan.

Menurut Prof. Ir. Sidharta, berasal dari kata latin “modernus,modo” yang artinya just now atau saat sekarang. Modern dapat diartikan juga tidak menutup diri terhadap inovasi-inovasi baru yang memang sesuai dan dapat diadaptasi oleh kondisi kita.

Menurut kamus bahasa indonesia kontemporer, Drs.Peter Salim adalah Terbaru, Muktahir, biasanya lebih baik dari yang lama.

➤ **Pengertian Arsitektur Modern**

Arsitektur Modern dapat diartikan sebagai pernyataan jiwa dari suatu massa, yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan ekonomi yang ditimbulkan pada zamannya, yaitu dengan mencari keharmonisan dari elemen modern serta mengembalikan arsitektur pada bidang yang sebenarnya (ekonomis, sosiologis, dan kemasyarakatan). (Congreas Interationaux d’ Architecture Moderne/CIAM, 1928).

Dengan kata lain maka dapat disebutkan Arsitektur Modern adalah arsitektur yang dilandasi oleh komposisi massa dinamis, non aksial dan yang paling penting didasarkan atas pembentukan ruang-ruang, baik di dalam maupun diantara bangunan (Ir.Sidharta, Arsitektur Indonesia). Arsitektur Modern adalah hasil dari pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih manusiawi, seperti moralis, nasionalis, materialis, standarisasi serta jujur, yang diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

Di bawah ini adalah beberapa contoh bangunan berkonsep Arsitektur Modern antara lain:



Gambar 2.32 *Via 57 West di AS*  
**Sumber :** *The Curst Organization*



Gambar 2.33 *Hangzhou Wave di China*  
**Sumber :** *Google*

## 2.6. Tinjauan Bangunan Sejarah

### 2.6.1. Bandung *Creative Hub*

Berdasarkan tinjauan langsung di lapangan pada tanggal 10 juli 2018, saya melakukan tinjauan langsung ke Bandung Creative Hub. perasaan saya ketika pertama kali masuk ke Bandung Creative Hub, saya merasakan tempat

yang sangat nyaman. Dimana bangunan yang baru di buka untuk umum pada 28 Desember 2017 ini memiliki fasilitas yang lengkap dan canggih.

BCH ini dilengkapi dengan fasilitas ruang kelas, perpustakaan, café, took desain, galeri, bioskop, dan workshop yang dilengkapi dengan berbagai peralatan untuk berbagai sub-sektor, seperti fotografi, animasi, game, desain, music, fashion, dan lainnya.

a) Fasilitas Bandung *Creative Hub*

Bandung *Creative Hub* (BCH) berada di bawah unit pelaksana teknis pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Dewi Kenny Kaniyasi menjelaskan, terdapat lima lantai ditambah dengan *basement* dan *rppftop* yang memuat ruang-ruang dengan berbagai fungsi.



Gambar 2.34 *Bandung Creative Hub*  
**Sumber :** *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 2.35 Lobby *Bandung Creative Hub*  
**Sumber :** *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 2.36 *Café BCH*  
**Sumber :** *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 2.37 *Toko Produk BCH*  
**Sumber :** *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 2.38 Rooftop BCH

**Sumber :** *Dokumentasi Pribadi*

#### 2.6.2. Digital Media *City* Seoul

Presiden Jokowi mendorong industri kreatif di Indonesia untuk bersaing dengan Korea Selatan. Jokowi yakin Indonesia memiliki potensi dalam pengembangan industri kreatif dengan cara belajar dan menimba pengalaman dari Korea Selatan.

Pernyataan Presiden Jokowi itu usai mengunjungi Kawasan Sangam-dong, Seoul, Selasa (17/05/2016). Di Sangam-dong terdapat Digital Media *City* yakni media dan hiburan berteknologi tinggi. Pada kesempatan tersebut, Jokowi mengamati dan sempat mencoba peralatan digital yang disediakan di DMC. Presiden juga sempat mengenakan busana tradisional Korea, sehingga menarik perhatian para netizen untuk berkomentar lucu di akun *fanpage* *facebooknya*. ([www.MerahPutihNasional.com](http://www.MerahPutihNasional.com))



Gambar 2.39 Presiden Jokowi mengenakan busana tradisional khas Korea Selatan  
**Sumber : Biro Pers Setpres**



Gambar 2.40 Presiden Jokowi berkesempatan mencoba perangkat digital buatan Korea Selatan

**Sumber : Biro Pers Setpres**

Presiden Jokowi berharap Indonesia dapat berguru pada Korea Selatan dalam mengembangkan industri kreatif. Apalagi Indonesia juga memiliki konten-konten local yang tak kalah menariknya di banding dengan K-Pop. ([www.MerahPutihNasional.com](http://www.MerahPutihNasional.com)).

Sebagai catatan, hasil industri Korea Selatan telah menghadirkan K-wave alias gelombang Korea yang belakangan ini sukses mengisi etalase budaya pop di Kawasan Asia bahkan dunia. ([www.MerahPutihNasional.com](http://www.MerahPutihNasional.com)).



Gambar 2.41 *Digital Media City Seoul*  
**Sumber : Google**

## BAB III

### TINJAUAN LOKASI

#### 3.1 Tinjauan Kabupaten Grobogan

##### 3.1.1 Letak Geografis Dan Batas Administrasi



Gambar 3.1 Peta Administrasi Kabupaten Grobogan

Sumber : Bappeda Kabupaten Grobogan

Kabupaten Grobogan merupakan kabupaten terluas kedua di Jawa Tengah setelah Kabupaten Cilacap, dan berbatasan langsung dengan 9 kabupaten lain. Letak astronomis wilayah antara  $110^{\circ} 15'BT$  -  $111^{\circ} 25'BT$  dan  $7^{\circ}LS$  -  $7^{\circ}30'LS$ , dengan jarak bentang dari utara ke selatan  $\pm 37$  km dan dari barat ke timur  $\pm 83$  km.<sup>[1]</sup>

Secara geografis, Grobogan merupakan lembah yang diapit oleh dua pegunungan kapur, yaitu Pegunungan Kendeng di bagian selatan dan Pegunungan Kapur Utara di bagian utara. Bagian tengah wilayahnya adalah dataran rendah. Dua sungai besar yang mengalir adalah Kali Serang dan Kali Lusi.

Dua pegunungan tersebut merupakan hutan jati, mahoni dan campuran yang memiliki fungsi sebagai resapan air hujan disamping juga sebagai lahan pertanian meskipun dengan daya dukung tanah yang rendah. Lembah yang membujur dari barat ke timur merupakan lahan pertanian yang produktif, yang sebagian telah didukung jaringan irigasi. Lembah ini selain dipadati oleh penduduk juga aliran banyak sungai, jalan raya dan jalan kereta api.

Sebelumnya Pusat Pemerintahan Kabupaten Grobogan terletak di Kecamatan Grobogan bukan di Kecamatan Purwodadi, akan tetapi kemudian dipindah di Purwodadi, Bupati Grobogan pertama kali adalah Raden Surokerti Abinarang dan Bupati yang paling legendaris adalah Soegiri.

Budaya yang paling terkenal di Grobogan ini adalah seni tayub, dengan pemainnya yang legendaris adalah Lasmi dari desa Kropak. Kabupaten Grobogan, adalah salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Pusat Pemerintahan Kabupaten berada di Purwodadi. Tepatnya di Kelurahan Purwodadi Kecamatan Purwodadi. Secara geografis, wilayah Kabupaten Grobogan terletak di antara 110°15'BT - 111°25'BT dan 7° LS – 7,30' LS dengan kondisi tanah berupa daerah pegunungan kapur, perbukitan dan dataran di bagian tengahnya. Wilayah Kabupaten Grobogan terletak di antara dua pegunungan Kendeng yang membujur dari arah barat ke timur, dan berbatasan dengan :

- ✓ Sebelah Barat : Kabupaten Semarang dan Demak.
- ✓ Sebelah Utara : Kabupaten Kudus, Pati dan Blora.
- ✓ Sebelah Timur : Kabupaten Blora.

- ✓ Sebelah Selatan : Kabupaten Ngawi, Sragen, Boyolali, dan Kabupaten Semarang.

### **3.2 Tinjauan Tentang RT RW Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2031**

#### 3.2.1 Tata Ruang Wilayah Kabupaten Grobogan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kab. Grobogan Nomor 7 Tahun 2012 Tentang Tata Ruang Wilayah Kab. Grobogan Tahun 2011-2031 bahwa lokasi yang sesuai dengan perencanaan Pusat Industri Kreatif adalah kawasan industri sedang/menengah sebagaimana dimaksud pasal 43 ayat 3. Kawasan peruntukan industri sedang/menengah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b terdapat di :

Kecamatan Tegowanu	Kecamatan Purwodadi
Kecamatan Gubug	Kecamatan Toroh
Kecamatan Brati	Kecamatan Tawangharjo
Kecamatan Grobogan	Kecamatan Wirosari
Kecamatan Godong	Kecamatan Pulokulon

#### 3.2.2 Seleksi Lokasi

Seleksi lokasi menitikberatkan pada 5 faktor yang meliputi sebagai berikut:

- 1) 10 kecamatan di nilai keuntungan dan kerugiannya.
- 2) Dekat pusat perkotaan / ibukota kabupaten.
- 3) Mempunyai infrastruktur lengkap.
- 4) Dekat dengan kawasan penduduk / pusat keramaian.
- 5) Dekat dengan pusat kerajinan.

Berdasarkan seleksi lokasi dan daftar kecamatan diatas, kecamatan yang memasuki kriteria untuk dibangunnya Pusat Industri Kreatif di Kab Grobogan adalah Kecamatan Purwodadi. Melihat dari kondisi Kab. Grobogan sekarang, pusat pemerintahan Kab. Grobogan berada di Kecamatan Purwodadi. Tidak cuma itu saja, Kecamatan Purwodadi juga sebagai pusat kegiatan hiburan setiap

tahunnya. Yang menjadikan Kecamatan Purwodadi cocok digunakan di bangun pusat industri kreatif, daripada 10 kecamatan yang termasuk dalam kawasan industri sedang.

### **3.3 Pemilihan Tapak**

#### **3.3.1 Kriteria Tapak**

- a) Kemudahan (Bobot 2 dari 10)  
Lokasi mudah dijangkau dengan kendaraan umum maupun pribadi, jalan yang memadai dan sebagainya.
- b) Strategis (bobot 3 dari 10)  
Lokasi strategis dan potensial guna pengembangan industri kreatif dalam bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan.
- c) Luas Lahan (Bobot 2 dari 10)  
Luas lahan memenuhi kebutuhan bangunan dalam pusat Industri kreatif, semakin besar luas lahan semakin mudah menyesuaikan kebutuhan tapak dalam industri kreatif.
- d) Infrastruktur dan Utilitas (Bobot 2 dari 10)  
Sebagai sebuah bangunan yang memiliki fungsi industri sedang maka Pusat Industri Kreatif harus memiliki jaringan infrastruktur dan jaringan utilitas yang memadai sehingga dapat menunjang fungsi dari bangunan tersebut.
- e) Site merupakan lahan produktif (Bobot 1 dari 10)  
Pusat Industri Kreatif merupakan sebuah bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat industri sedang, sehingga pembangunan Pusat Industri Kreatif harus dapat memanfaatkan lahan yang produktif sehingga akan meningkatkan citra dari bangunan tersebut.

#### **3.3.2 Alternatif Tapak 1**

- Alternatif *site* 1 untuk perencanaan bangunan Pusat Industri Kreatif adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan  
Sumber : Analisa Penulis 2018

- ✓ Lokasi : Jl. U. suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan
- ✓ Luas : 9390 m<sup>2</sup>
- ✓ Batas - batas Tapak
  - Utara : Perumahan
  - Selatan : Pura Agung Sasana Weda Purwodadi
  - Barat : Perkebunan
  - Timur : Panti asuhan Darul Hadlonah





Gambar 3.3 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Luasan Tapak  
Ukuran Tapak pada alternative 1 memiliki luas lahan  $\pm 9390\text{m}^2$  yang diperkirakan dapat mencukupi luas kebutuhan yang akan ditampung dalam Pusat Industri Kreatif.



Gambar 3.4 Ukuran Tapak Eksisting  
Sumber : Analisa Penulis, 201

- Aksesibilitas  
Jalan Untung Suropati termasuk jalan yang memiliki lebar 7m, dan berpotensi lebih lebar untuk jangka panjang. Pencapaian ke jalan ini dilalui oleh kendaraan pribadi dan umum dalam kota. Sehingga jalan ini mempunyai intensitas kendaraan cukup tinggi di jam-jam tertentu.
- Jaringan Infrastruktur/Utilitas  
Pada alternatif 1 terdapat infrastruktur wilayah yang cukup memadai dengan tersedianya pedestrian, lahan produktif, tersedia juga drainase

kota yang masih berjalan dengan cukup baik sehingga tidak terkena banjir. Ketersediaan jaringan listrik, sumber air, dan jaringan-jaringan lainnya sudah cukup memenuhi.

### 3.3.3 Alternatif Tapak 2

- Alternatif *site 2* untuk perencanaan bangunan Pusat Industri Kreatif adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5 Jl. Gajah Mada, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan  
Sumber : Analisa Penulis 2018

- ✓ Lokasi : Jl. Gajah Mada, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan
- ✓ Luas : 18901.38 m<sup>2</sup>
- ✓ Batas - batas Tapak
  - Utara : Persawahan
  - Selatan : Persawahan
  - Barat : Persawahan
  - Timur : Persawahan



Gambar 3.6 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 2  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Luasan Tapak  
Ukuran Tapak pada *alternative 2* memiliki luas lahan  $\pm 18901.38\text{m}^2$  yang diperkirakan dapat mencukupi luas kebutuhan yang akan ditampung dalam Pusat Industri Kreatif.



Gambar 3.7 Ukuran Tapak Eksisting  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

- Aksesibilitas

Jalan Gajah Mada termasuk jalan yang memiliki lebar 7 m, dan berpotensi lebih lebar untuk jangka panjang. Pencapaian ke jalan ini dilalui oleh kendaraan pribadi dan kendaraan umum dalam dan antar kota. Sehingga jalan ini mempunyai intensitas kendaraan cukup tinggi di jam-jam tertentu.

- Jaringan Infrastruktur/Utilitas

Pada alternatif 2, terdapat infrastruktur wilayah yang cukup memadai dengan tersedianya pedestrian, lahan produktif, tersedia juga drainase kota yang masih berjalan dengan cukup baik sehingga tidak terkena banjir. Ketersediaan jaringan listrik, sumber air, dan jaringan-jaringan lainnya sudah cukup memenuhi.

### 3.3.4 Alternatif Tapak 3

- Alternatif *site* 3 untuk perencanaan bangunan Pusat Industri Kreatif adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 Tapak Alternatif 3  
Sumber : Analisa Penulis 2018

- ✓ Lokasi : Jl. S. Parman , Kec. Grobogan Kab. Grobogan
- ✓ Luas : 9009,94m<sup>2</sup>
- ✓ Batas - batas Tapak
  - Utara : Persawahan
  - Selatan : Persawahan
  - Barat : Perumahan
  - Timur : Perumahan





Gambar 3.9 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 3  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Luasan Tapak  
Ukuran Tapak pada *alternative 2* memiliki luas lahan  $\pm 18901.38\text{m}^2$  yang diperkirakan dapat mencukupi luas kebutuhan yang akan ditampung dalam Pusat Industri Kreatif.



Gambar 3.10 Ukuran Tapak Eksisting  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

- Aksesibilitas  
Jalan S. Parman termasuk jalan yang berada di jalur lingkaran kota memiliki lebar 7 m, dan berpotensi lebih lebar untuk jangka panjang.

Pencapaian ke jalan ini dilalui oleh kendaraan pribadi dan umum dalam kota. Sehingga jalan ini mempunyai intensitas kendaraan cukup tinggi di jam-jam tertentu

- Jaringan Infrastruktur/Utilitas

Pada alternatif 3, terdapat infrastruktur wilayah yang cukup memadai dengan tersedianya pedestrian, lahan produktif, tersedia juga drainase kota yang masih berjalan dengan cukup baik sehingga tidak terkena banjir. Ketersediaan jaringan listrik, sumber air, dan jaringan - jaringan lainnya sudah cukup memenuhi.

### 3.3.5 Penilaian Alternatif Tapak

Pemilihan alternatif tapak dilakukan melalui studi dan penilaian sebagai berikut:

Table 3.1 Skoring Site

No.	Kriteria	B	Alternatif		Alternatif		Alternatif	
			Site 1		Site 2		Site 3	
			N	NxB	N	NxB	N	NxB
1.	<b>Kemudahan</b>	2	5	10	5	10	5	10
2.	<b>Strategis</b>	3	5	15	4	12	3	9
3.	<b>Luas Lahan</b>	2	4	8	4	8	4	8
4.	<b>Infrastruktur Utilitas</b>	2	4	8	4	8	3	6

5.	<b>Lahan Produktif</b>	1	5	5	5	5	5	5
<b>Jumlah</b>		46		43		38		

Sumber : Analisa, 2018

Keterangan :

B : Bobot, N : Nilai

Nilai 1 : Sangat Kurang / Sulit

Nilai 2 : Kurang / Agak Sulit

Nilai 3 : Cukup Baik / Cukup Mudah Nilai 4 : Baik / Mudah

Nilai 5 : Sangat Baik / Sangat Mudah

### 3.3.6 Tapak Terpilih

Berdasarkan penilaian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa site terpilih adalah alternatif 1. Tapak tersebut dianggap memiliki banyak potensi terutama letaknya strategis jika dilihat dari konteks kota.

- Alternatif *site* 1 untuk perencanaan bangunan Pusat Industri Kreatif adalah sebagai berikut:



Gambar 3.11 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan

Sumber : Analisa Penulis 2018

- ✓ Lokasi : Jl. U. suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan
- ✓ Luas : 9390 m<sup>2</sup>

✓ Batas - batas Tapak

Utara : Perumahan

Selatan : Pura Agung Sasana Weda Purwodadi

Barat : Perkebunan

Timur : Panti asuhan Darul Hadlonah



Gambar 3.12 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 1

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Luasan Tapak  
Ukuran Tapak pada alternative 1 memiliki luas lahan  $\pm 9390\text{m}^2$  yang diperkirakan dapat mencukupi luas kebutuhan yang akan ditampung dalam Pusat Industri Kreatif.



Gambar 3.13 Ukuran Tapak Eksisting  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

- Aksesibilitas

Jalan Untung Suropati termasuk jalan yang memiliki lebar 7m, dan berpotensi lebih lebar untuk jangka panjang. Pencapaian ke jalan ini dilalui oleh kendaraan pribadi dan umum dalam kota. Sehingga jalan ini mempunyai intensitas kendaraan cukup tinggi di jam-jam tertentu.

- Jaringan Infrastruktur/Utilitas

Pada alternatif 1 terdapat infrastruktur wilayah yang cukup memadahi dengan tersedianya pedestrian, lahan produktif, tersedia juga drainase kota yang masih berjalan dengan cukup baik sehingga tidak terkena banjir. Ketersediaan jaringan listrik, sumber air, dan jaringan-jaringan lainnya sudah cukup memenuhi.



# **BAB IV**

## **PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

### **4.1. Dasar Pendekatan**

Pertumbuhan industri kreatif semakin pesat, hal ini menunjukkan bahwa peluang usaha di bidang ini semakin besar. Sehingga mendorong lahirnya pelaku industri kreatif di Indonesia. Peminatnya pun meningkat tajam seiring terbukanya arus informasi yang memperluas wawasan dan masyarakat. Saat ini kita sedang kreatif kreatifnya dan sedang bergerak cepat ke lebih baik, lebih kuat, dan mendunia. Setahun terakhir banyak pelaku kreatif yang sudah memberikan pengaruh besar di bidangnya masing-masing. Beberapa diantaranya menorehkan prestasi dan memberikan inspirasi bagi masyarakat. Oleh karena itu, Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan sebagai bangunan pusat pengembangan dan pasar industri kreatif yang berskala lokal Grobogan dalam sub sektor industri kreatif desain produk, fesyen, dan kuliner yang memiliki 3 program utama yaitu:

1. Inkubasi

Yang di dalamnya terdapat berbagai fasilitas dan alat alat yang disiapkan untuk pengembangan usaha industri kreatif.

2. Edukasi

Yang di dalamnya melakukan kegiatan sertifikasi, tempat uji kompetensi, kursus, pelatihan, seminar, bimbingan, klinik desain, dan studi banding.

3. Rekreasi

Yang didalamnya melakukan kegiatan rekreasi, studi wisata, dan hiburan dari rangkaian kegiatan dalam industri kreatif.

Dari 3 subsektor industri kreatif di Kab. Grobogan, pengolahan produk sub sektor pada industri kreatif didasarkan pada :

- Desain Produk : Pengolahan produk diawali dengan pembuatan pola dengan bahan dasar berasal dari kayu dan kain selanjutnya pengolahan bahan dan pengemasan.
- Fesyen : Diawali dengan pembuatan pola, lalu pemilihan jenis bahan yang akan digunakan. Bahan yang disediakan merupakan bahan yang sudah jadi bermotif atau akan dibuat motif dengan menggunakan mesin *printing*, selanjutnya pengukuran dan teknik menjahit hingga proses perapihan sampai pengemasan.
- Kuliner : Pemilihan bahan masakan lalu memasak hingga penyajian. Memasaknya hanya untuk skala kecil dan sedang dengan bahan dasar baik untuk makanan lokal maupun internasional.

Jenis kegiatan yang dilakukan di Pusat Industri Kreatif di Kab.Grobogan adalah sebagai berikut:

- Inkubasi Bisnis  
Merupakan wadah yang diberikan oleh pemerintah kepada para start up untuk mengembangkan usaha industri kreatif dengan fasilitas ruang dan alat alat yang sudah disediakan di dalam bangunan pusat industri kreatif.
- Pelatihan, diantaranya:
  - Desain Produk : desain, pola, material, produksi, pengemasan.
  - Fesyen : desain, pola, material, teknik menjahit.
  - Kuliner : pemilihan bahan, memasak, penyajian.

Dalam kegiatan pelatihan, dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahapan tahapan berkegiatan masing masing bidang melalui penjadwalan dalam skala satu semester (6 bulan).

- Kompetisi dan penghargaan

Merupakan kegiatan kompetisi agar industri keratif semakin maju dan inovatif. Kompetisi yang diselenggarakan diantaranya oleh Indonesia *Design Week* (IDW). Penghargaan diberikan kepada para pelaku industri kreatif yang bergerak pada sub sektor desain produk, fesyen, dan kuliner.

- Pameran

Sebuah fasilitas ruang galeri atau pameran untuk melakukan kegiatan pameran produk kreatif.

- Pemasaran

Kegiatan pemasaran pusat industri kreatif di Kab. Grobogan menjadi awalan yang tepat sebagai ajang untuk mengenalkan program dan kegiatan yang di ada di Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan kepada masyarakat umum.

Kebutuhan sebuah Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan ini didasarkan karena bangunan ini nantinya digunakan sebagai lembaga Badan Layanan Umum (BLU), yaitu lembaga dibawah naungan Kementerian Perindustrian yang selanjutnya dilanjutkan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan menjadi dasar pendekatan yang dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat didasarkan pada prinsip efisiensi dan produktifitas, dalam sub sektor industri kreatif desain produk, fesyen, dan kuliner. Sebagai Badan Layanan Umum yang dikelola oleh pemerintah, maka sumber utama pendanaan pembangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan didapat dari APBN.

Dasar pendekatan ini ditunjukkan sebagai acuan dan batasan dalam menganalisa pendekatan aspek perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan yang terdiri dari:

- Pendekatan Aspek Fungsional.
- Pendekatan Aspek Teknis.
- Pendekatan Aspek Kinerja.
- Pendekatan Aspek Arsitektural.

## **4.2. Pendekatan Aspek Fungsional**

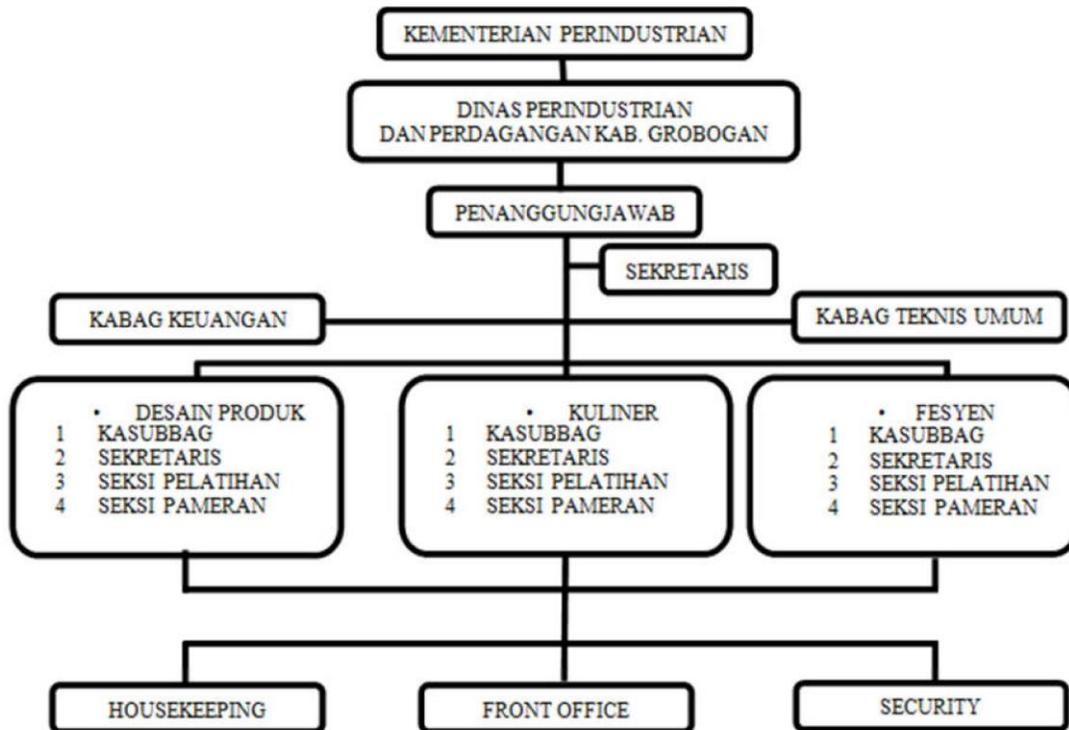
### **4.2.1. Tujuan Perencanaan**

Tujuan dari perencanaan pembangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan sumber daya manusia di Kab. Grobogan melalui pelatihan sub sektor industri kreatif desain produk, fesyen, dan kuliner.
- 2) Mengembangkan usaha para pelaku industri kreatif yang bergerak pada subsektor desain produk, fesyen, dan kuliner.
- 3) Menjadikan pusat perdagangan untuk meningkatkan perekonomian karena adanya pasar seni yang menjual produk usaha dari sub sektor industri kreatif desain produk, fesyen, dan kuliner.
- 4) Menjadikan bangunan sebagai area publik yang dapat digunakan oleh semua elemen masyarakat untuk berkegiatan yang masih berkaitan dengan industri kreatif.

### **4.2.2. Analisis Pelaku Kejahatan**

Pada perencanaan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan yang terbagi lagi dalam 3 sub sektor bidang desain produk, fesyen, dan kuliner, pelaku dikelompokkan menjadi sebagai berikut:



Gambar 4.1 Struktur Pengelola Pusat Industri Kreatif

Sumber : Penulis 2018

- Pengunjung atau Peserta

Pengunjung dalam pusat industri kreatif dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Para pelaku industri kreatif atau start up yang ingin mengembangkan produk usahanya dan diberikan kesempatan itu berkegiatan industri kreatif.
- Masyarakat umum yang berminat mengikuti pelatihan, seminar, melihat pameran inovasi, dan memberi produk kreatif yang di adakan di pusat industri kreatif.

#### 4.2.3. Pengelompokan Kegiatan

Pengelompokan kegiatan berdasarkan atas analisa pelaku yang melakukan kegiatan dalam pusat industri kreatif. Dalam analisa pelaku kegiatan, maka menghasilkan pengelompokan ruang sebagai berikut :

- Kegiatan Pengelola
- Kegiatan Fesyen, Desain Produk, dan Kuliner

- Inkubasi Bisnis
- Pendidikan
- Kompetisi dan Penghargaan
- Pameran
- Kegiatan Penunjang
  - Rapat
  - Seleksi
  - Ibadah
  - Servis

### 4.3. Konsep Keuangan

#### 4.3.1. Kelompok dan Kebutuhan Ruang

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

No.	Pelaku	Jumlah	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Penanggung Jawab	1	Memberikan kebijakan mengenai pengembangan dan usaha perusahaan	R. Penanggung Jawab

2.	Sekretaris Penanggung Jawab	1	Membantu penanggung jawab menyiapkan kegiatan sehari-hari	Ruang Sekretaris
3.	Kabag Keuangan	1	Melakukan pengolahan terhadap dana yang diterima dan dikeluarkan	R. Kabag Keuangan
4.	Sekretaris Kabag	1	Membantu kabag menyiapkan kegiatan Pelatihan desain produk	R. Sekretaris
5.	Staff	4	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
6.	Kabag Teknisi Umum	1	Bertanggungjawab terhadap operasional kegiatan dari awal hingga akhir	R. Kabag Teknisi Umum
7.	Sekretaris Kabag	1	Membantu kabag menyiapkan kegiatan Pelatihan desain produk	R. Sekretaris
8.	Staff	4	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
<b>Kabag Desain Produk</b>				
1.	Kasubag	1	Mengatur semua kegiatan dalam	R. Kasubag

			bidang desain produk	
2.	Sekretaris Kasubag	1	Membantu kasubag men yiapkan kegiatan Pelatihan fesyen	R. Sekretaris
3.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
4.	Seksi Pelatihan	1	Mengelola setiap kegiatan pelatihan fesyen	Kantor Kasubag
5.	Sekretaris Seksi Pelatihan	1	Membantu kasubag menyiapkan kegiatan Pelatihan fesyen	R. Sekretaris
6.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
<b>Kabag Fesyen</b>				
1.	Kasubag	1	Mengatur semua kegiatan dalam bidang fesyen	R. Kasubag
2.	Sekretaris Kasubag	1	Membantu kasubag men yiapkan kegiatan Pelatihan fesyen	R. Sekretaris
3.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
4.	Seksi Pelatihan	1	Mengelola setiap kegiatan pelatihan fesyen	Kantor Kasubag

5.	Sekretaris Seksi Pelatihan	1	Membantu kasubag menyiapkan kegiatan Pelatihan fesyen	R. Sekretaris
6.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
<b>Kabag Kuliner</b>				
1.	Kasubag	1	Mengatur semua kegiatan dalam bidang kuliner	R. Kasubag
2.	Sekretaris Kasubag	1	Membantu kasubag menyiapkan kegiatan Pelatihan kuliner	R. Sekretaris
3.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff
4.	Seksi Pelatihan	1	Mengelola setiap kegiatan pelatihan kuliner	Kantor Kasubag
5.	Sekretaris Seksi Pelatihan	1	Membantu kasubag menyiapkan kegiatan Pelatihan kuliner	R. Sekretaris
6.	Staff	2	Membantu berjalannya kegiatan	R. Staff

Sumber: Analisa Penulis 2018

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengajar Dan Peserta Didik

No.	Pelaku	Jumlah	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
-----	--------	--------	----------	-----------------

<b>Divisi Produk Desain</b>				
1.	Pengajar	10	Memberi, berdiskusi dan mengajar peserta didik	Maker Space Lab. Material Lab Kayu Lab Komputer Studio Desain
			Menyimpan bahan bahan produk desain	Gudang Bahan
			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat
2.	Peserta Didik	64	Belajar desain Mendesain Memilih material Produksi Display produk	Kelas Desain Maker Space Lab. Material, Lab Kayu, Workshop, Lab Komputer, Studio Desain
			Menyimpah bahan mentah dan bahan jadi	Gudang Bahan
			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat
			Membaca	Perpustakaan
<b>Divisi Fesyen</b>				
1.	Pengajar	10	Memberi, berdiskusi dan mengajar peserta didik	Maker Space Lab. Jahit Lab Komputer Studio Fesyen Auditorium
			Menyimpan bahan bahan produk desain	Gudang Bahan

			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat
2.	Peserta Didik	64	Mendesain Membuat pola	Kelas Desain

			Memilih material Produksi Display produk jadi	Maker Space - Lab. Material - Lab Kayu - Workshop - Lab.Komputer Studio Fesyen
			Menyimpah bahan mentah dan bahan jadi	Gudang Bahan
			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat
<b>Divisi Kuliner</b>				
1.	Pengajar	10	Memberi, berdiskusi dan mengajar peserta didik	Maker Space - Dapur - Gudang Bahan - Plating Auditorioum
			Menyimpan bahan bahan produk desain	Gudang Bahan
			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat
			Membaca	Perpustakaan
2.	Peserta Didik	64	Pemilihan bahan. Mempelajari masakan	Kelas Desain
			Memasak tampilan Menyusun penyajian Display produk jadi	Maker Space - Dapur - Workshop - Gudang Bahan
			Menyimpah bahan mentah dan bahan jadi	Gudang Bahan
			Menyimpan alat praktek	Gudang Alat

Sumber: Analisa Penulis 2018

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

No.	Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengelola	Datang bawa/ tanpa kendaraan	Pedestrian Plaza Drop Off R. Parkir Mobil R. Parkir Motor
		Rapat dengan karyawan	R. Meeting
		Istirahat	Taman R. Rekreasi Lounge Food Court
		Beribadah	Mushola
		Menyeleksi peserta didik baru	R. Seleksi
		Menyimpan barang lama / baru	Gudang
		Menerima barang baru	Loading Dock
		Penyimpanan barang karyawan	Loker
		Ruang penyimpanan listrik dengan voltase tinggi dari PLN	R. Genset
		Ruang tempat pembuangan sampah sementara	R. Sampah
		Penampungan air	R. Penampungan Air Bersih
		Memompa air dari penampungan air	R. Pompa
		Ruang perbaikan mesin yang rusak	Bengkel
		Pemasaran	Toko Produk Jadi
2.	Peserta Didik	Memamerkan hasil	Auditorium

		karya dari masing – masing subsektor	
--	--	--------------------------------------	--

Sumber: Analisa Penulis 2018

#### 4.3.2. Analisis Besaran Ruang

- Standar kapasitas orang dalam 1 ruang kelas menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 tentang standar minimum ruang, adalah 32 orang dengan minimum luas ruang 54 m<sup>2</sup>.
- Kapasitas 300 orang untuk auditorium melalui asumsi penulis yang merupakan gabungan dari 3 subsektor industri kreatif dengan rata rata setiap subsector industri adalah 100 orang.
- Workshop berkapasitas 32 orang setiap kelas.
- Untuk parkir kendaraan, asumsi diambil dari pengunjung yang datang ke Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan dengan rata rata 100orang per hari.

2018

#### 4.3.3. Program Ruang

Tabel 4.4 Program Ruang

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas/ Kebutuhan	Luas Ruang (M2)	Sirkulasi 50%	Total Luas Ruang (M2)
<b>Ruangan Pengelola</b>							
1.	R. Penanggung jawab	NAD	25 m <sup>2</sup> /orang	1 orang	25	12.5	37.5
2.	R. Sekretaris	NAD	16 m <sup>2</sup> / orang	1 orang	16	8	24
3.	R. Staff	NAD	4 m <sup>2</sup> / orang	4 orang x 4	16	8	24
4.	R. Kabag Keuangan	NAD	20 m <sup>2</sup> / orang	1 orang	20	10	30

5.	R.Sekretaris	NAD	16 m <sup>2</sup> / orang	1 orang	16	8	24
6.	R. Staff	NAD	4 m <sup>2</sup> / orang	4 orang x 2	8	4	12
7.	R. Kabag Teknis	NAD	20 m <sup>2</sup> / orang	1 orang	20	10	30
8.	R.Sekretaris	NAD	16 m <sup>2</sup> / orang	1 orang	16	8	24
9.	R. Staff	NAD	4 m <sup>2</sup> / orang	4 orang x 2	8	4	12
Jumlah					145	72.5	217.5
<b>Desain Produk</b>							
1.	Kelas Desain	PDN	2 m <sup>2</sup> / orang	32 orang / 2 unit	128	64	192
2.	Maker Space	PDN	60 m <sup>2</sup> / orang	1 ruang	60	30	90
3.	Lab Material	PDN	4 m <sup>2</sup> / orang	64 orang	128	64	192
4.	Lab Kayu	PDN	4 m <sup>2</sup> / orang	64 orang	128	64	192
5.	Lab Komputer	PDN	4 m <sup>2</sup> / orang	64 orang	128	64	192
6.	Studio Desain	SK	90 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	180	90	270
7.	Galeri	AS	4 m <sup>2</sup> / produk	40 produk	140	140	280
8.	Gudang Alat	AS	20 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	20	10	30
9.	Gudang Bahan	AS	30 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	30	15	45
Jumlah					942	541	1483

<b>Fesyen</b>							
1.	Kelas Desain	PDN	2 m <sup>2</sup> / orang	32 orang / 1	128	64	192

				2 ruang			
2.	Maker Space	PDN	60 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	60	30	90
3.	Lab Cetak	PDN	60 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	60	30	90
4.	Lab Material	PDN	60 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	60	30	90
5.	Lab Jahit	PDN	4 m <sup>2</sup> / orang	32 orang / 2 ruang	156	78	234
6.	Studio Fesyen	SK	40 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	40	20	60
7.	Galeri	SK	4 m <sup>2</sup> / produk	40 produk	140	140	280
8.	Make Up Room	SK	20 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	20	10	30
9.	Dressing Room	AS	24 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	24	12	36
10.	Catwalk Stage	AS	36 m <sup>2</sup> / unit	1 unit 1 ruang	36	18	54
11.	Stage	AS	120 m <sup>2</sup> / ruang		120	60	180
12.	Gudang Alat	AS	20 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	20	10	30
13.	Gudang Bahan	AS	30 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	30	15	45
Jumlah					894	517	1411
<b>Kuliner</b>							
1.	Kelas Desain	PDN	2 m <sup>2</sup> / orang	32 orang / 2 ruang	128	64	192
2.	Dapur	AS	100 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	200	100	300
3.	R. Penyimpanan	SK	60 m <sup>2</sup>	1 ruang	60	30	90
4.	Bahan makanan	SK	54 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	54	27	81
5.	Alat	SK	36 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	36	18	54

6.	Lab Penyajian	SK	3 m <sup>2</sup> / orang	32 orang / 2 ruang	192	96	288
7.	Galeri	SK	4 m <sup>2</sup> / produk	40 produk	140	140	280
8.	Gudang Alat	AS	20 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	20	10	30
9.	Gudang Bahan	AS	30 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	30	15	45
Jumlah					860	500	1360
<b>Penunjang</b>							
1.	Auditorium	NAD	1,5 m <sup>2</sup> / orang	150 orang	225	112.5	337.5
2.	Tempat Duduk	SK	12 m <sup>2</sup> / Unit	1 unit	12	6	18
3.	R. Kontrol	AS	16 m <sup>2</sup> / Unit	1 unit	16	8	24
4.	R. Transit	AS	2 m <sup>2</sup> / Orang	5 orang	10	5	15
5.	R. Ganti	SK	2 m <sup>2</sup> / Orang	5 orang	10	5	15
6.	Backstage	AS	24 m <sup>2</sup> / Unit	1 unit	24	12	36
7.	Pre-Function	AS	64 m <sup>2</sup> / Unit	1 unit	64	32	96
8.	R. Pameran	AS	2 m <sup>2</sup> / orang	150 orang	300	150	450
9.	Ruang Kerja	PDN	18 m <sup>2</sup> /ruang	1 unit	18	9	27
10.	Mini Pantry	AS	2 m <sup>2</sup> / Orang	5 orang	10	5	15
11.	Perpustakaan	AS	64 m <sup>2</sup> / Ruang	1 ruang	64	32	96
12.	Mushola	AS	1,2 m <sup>2</sup> / orang	40 orang	48	24	72
13.	Tempat Sholat	NAD	0,8 m <sup>2</sup> / orang	10 orang	8	4	12
14.	Tempat	NAD	2 m <sup>2</sup> /	10	20	10	30

	Wudhu		orang	orang			
15.	R. Tunggu	AS	2 m <sup>2</sup> / orang	25 orang	50	25	75
16.	Lobby	AS	0,8 m <sup>2</sup> / orang	100 orang	80	40	120
17.	R. Informasi	AS	15 m <sup>2</sup> / ruang	4 ruang	60	30	90
18.	Resepsionis	AS	2 m <sup>2</sup> / orang	5 orang	10	5	15
19.	Lounge	NAD	2 m <sup>2</sup> / orang	50 orang	100	50	150
20.	Food Court	AS	12 m <sup>2</sup> / tenant	10 tenant	120	60	180
21.	Tenant	AS	44 m <sup>2</sup> / ruang	5 ruang	220	110	330
22.	Tempat Makan	NAD	2 m <sup>2</sup> / orang	50 orang	100	50	150
23.	ATM Center	AS	1,5 m <sup>2</sup> / unit	8 unit	12	6	18
24.	R. Seleksi	AS	4 m <sup>2</sup> / orang	5 orang x 2	40	20	60
25.	R. Merokok	SK	20 m <sup>2</sup> / ruang	1 ruang	20	10	30
Jumlah					1641	820.5	2461.5
<b>Servis Indoor</b>							
1.	R. Loker	AS	2 m <sup>2</sup> / orang	50orang	100	50	150
2.	Pantry	NAD	28 m <sup>2</sup> / ruang	2 ruang	56	28	84
3.	Lavatory	SK	3.6 m <sup>2</sup> / kubikal	8 kubikal x 6 lavatory	172.8	86.4	259.2
4.	Janitor	NAD	4 m <sup>2</sup> / unit	6 unit	24	12	36
5.	Loading	AS	12 m <sup>2</sup> / unit	5 unit	60	30	90

	Dock						
6.	Gudang	SK	60 m <sup>2</sup> / unit	4 unit	240	120	360
7.	R. Keamanan	AS	2 m <sup>2</sup> / orang	2 orang x 3	12	6	18
8.	R. CCTV	NAD	6 m <sup>2</sup> / orang	2 ruang	12	6	18
Jumlah					676.8	338.4	1015.2
<b>Servis Outdoor</b>							
1.	R. Penampungan air	AS	16 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	16	8	24
2.	R. Genset	SNI	16 m <sup>2</sup> / unit	2 genset	32	16	48
3.	R. Sampah	SK	16 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	16	8	24
4.	R. Pompa Air	SK	16 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	16	8	24
5.	Bengkel	AS	16 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	16	8	24
6.	R. Kontrol	AS	16 m <sup>2</sup> / unit	1 unit	16	8	24
Jumlah					112	56	168
BESARAN RUANG							8116.2
SIRKULASI RUANG							10%
JUMLAH SIRKULASI							811.62
JUMLAH TOTAL BESARAN RUANG							8927.82

Keterangan:

NAD : Neufert Arsitek Data

SNI : Standar Nasional Indonesia

PDN : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun tentang standar minimum ruang

SK : Studi Kasus

AS : Asumsi Penulis

Dari hasil pendataan besaran ruang, makan total keseluruhan program ruang di Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Program Ruang

No.	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Jumlah	Irkulasi	Jumlah
1	Kelompok Ruang Pengelola	145m <sup>2</sup>	3861.1 m <sup>2</sup>	50 %	5791.65 m <sup>2</sup>
2	Kelompok Ruang Desain Produk	776m <sup>2</sup>			
3	kelompok Ruang Fesyen	850m <sup>2</sup>			
4	Kelompok Ruang Kuliner	534 m <sup>2</sup>			
5	Kelompok Ruang Servis	369,6 m <sup>2</sup>			
6	Kelompok Ruang Penunjang	1.090,5 m <sup>2</sup>			
7	Kelompok Ruang Utilitas	96 m <sup>2</sup>			
8	Kelompok Ruang Parkir	5352.25 m <sup>2</sup>	5352.25 m <sup>2</sup>	100 %	10506.5m <sup>2</sup>
<b>LUAS TOTAL</b>					16298.15 m <sup>2</sup>

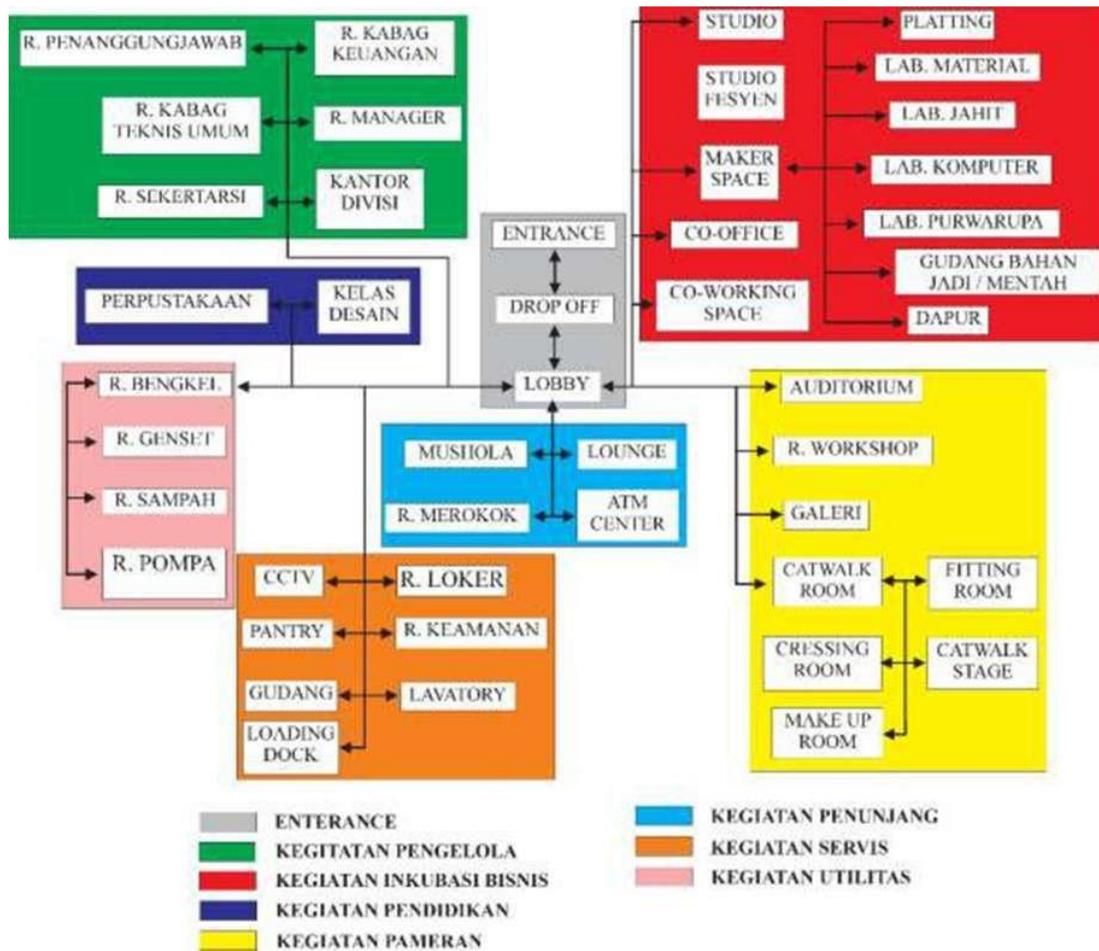
Sumber : Analisis penulis,2018

Dari perhitungan besaran ruang diatas, didapat luasan lantai total pada bangunan adalah 16298.15 m<sup>2</sup> atau dibulaskan menjadi 1.6Ha. Dari ketentuan RTRWK Grobogan, lokasi tapak memiliki KDB 50 %. yaitu 8149.07 m<sup>2</sup> dan KLB 3 - 4 lantai. Sehingga dari jumlah luas total program ruang tersebut , bangunan harus lebih dari 1 lantai karena telah melebihi batas KDB.

Bangunan akan dibuat 1 - 2 lantai ditempat basement parkir dengan penempatan ruang sebagai berikut :

- ✓ Sebagiaian Parkir letakkan di basement dan sebagian lain di letakkan di permukaan tapak.
- ✓ Ruang penunjang dan pengelola diletakkan di lantai 1, berada di bagian depan atau samping dari bangunan agar mudah pencapaian.  
Kegiatan utama dibagi menjadi 3 lantai dengan spesifik :
- ✓ Kegiatan kuliner dan pameran diletakan di lantai 1 untuk memudahkan memasukan stok bahan.
- ✓ Kegiatan desain produk diletakkan dilantai 2 karena pada kegiatan ini menggunakan alat alat yang cukup besar.
- ✓ Kegiatan fesyen diletakkan dilantai 3 karena tidak terlalu membutuhkan alat produksi yang besar.
- ✓ Kegiatan servis diletakan di lantai 1 bagian belakang dari bangunan.
- ✓ Kegiatan Utilitas diletakkan di *basement* karena menghasilkan bau dan suara yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung.

#### 4.3.4.Organisasi Ruang



Gambar 4.2 Analisa Organisasi Ruang  
Sumber : Analisa Penulis 2018

#### 4.3.5. Analisis Persyaratan Kelompok Ruang

Setelah melakukan analisis kebutuhan ruang, makadalamperencanaan Pusat Industri Kreatif di Kab.Grobogan dapatmengelompokkan ruang menjadi sebagai berikut:

Kelompok ruang pengelola	Kelompok ruang penunjang
Kelompok ruang desain produk	Kelompok ruang servis
Kelompok ruang fesyen	Kelompok ruang parker
Kelompok ruang kuliner	Kelompok ruang utilitas

Setelah mendapatkan kelompok ruang, untuk selanjutnya adalah melakukan analisa persyaratan ruang dari setiap kelompok ruang.

Tabel 4.6 Kelompok Dan Persyaratan Ruang

No.	Nama Ruang	Persyaratan Ruang
1.	R. Penanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah dicapai</li> <li>- Adanya Pencahayaan alami dan buatan</li> <li>- Adanya penghawaan alami dan buatan</li> <li>- Suasananya nyaman dan tenang</li> <li>- Stop kontak disetiap meja</li> </ul>
2.	R. Kabag Keuangan	
3.	R. Kabag Teknis Umum	
4.	R. Sekretaris	
5.	R. Staff	
<b>Kelompok Ruang Desain Produk</b>		
1.	Kantor Pengajar R. Staff	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah dicapai</li> <li>- Adanya pencahayaan alami dan buatan</li> <li>- Suasananya nyaman dan tenang</li> <li>- Stop kontak disetiap meja</li> </ul>
2.	Kelas Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki ruang yang cukup luas</li> <li>- Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan</li> </ul>
3.	Lab. Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak lembab</li> </ul>
4.	Lab. Kayu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki ruang cukup luas</li> </ul>
5.	Lab. Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersifat showcase</li> </ul>
6.	Studio Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki hirarki ruang</li> <li>- Desain interior menarik</li> </ul>
7.	Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibutuhkan kenyamanan dan</li> </ul>

		ketenangan - Adanya pencahayaan alami dan buatan - Bersifat <i>showcase</i> - Terdapat area baca
8.	Galeri	- Memiliki hirarki ruang - Bersifat <i>showcase</i> - Sirkulasi teratur
9.	R. Workshop	- Memiliki ruang yang cukup luas
10.	Gudang	- Tidak lembab
<b>Kelompok Ruang Desain Fesyen</b>		
1.	Kantor Pengajar R. Staff	- Mudah dicapai - Adanya pencahayaan alami dan buatan - Adanya penghawaan alami dan buatan - Suasananya nyaman dan tenang - Stop kontak disetiap meja
2.	Kelas Desain	- Memiliki ruang yang cukup luas - Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan
3.	Lab. Material	- Tidak lembab
4.	Lab. Jahit	- Dekat dengan kelas desain - Terdapat mesin produksi yang berukuran besar
5.	Sutdio Fesyen	- Memiliki hirarki ruang - Desain interior menarik
6.	Perpustakaan	- Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan - Adanya pencahayaan alami dan buatan

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersifat <i>showcase</i></li> <li>- Terdapat area baca</li> </ul>
7.	Galeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki hirarki ruang</li> <li>- Bersifat <i>showcase</i></li> <li>- Sirkulasi teratur</li> </ul>
8.	R. Workshop	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki ruang yang cukup luas</li> </ul>
9.	<i>Make Up Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak lembab</li> </ul>
10.	<i>Dressing Room</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tertutup</li> </ul>
11.	<i>Catwalk Stage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak terlalu tinggi</li> <li>- Dekat dengan audiens</li> <li>- Disorot lampu sepanjang runway</li> </ul>
12.	Gudang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak lembab</li> </ul>
<b>Kelompok Ruang Kuliner</b>		
1.	Kantor Pengajar R. Staff	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah dicapai</li> <li>- Adanya pencahayaan alami dan buatan</li> <li>- Adanya penghawaan alami dan buatan</li> <li>- Suasananya nyaman dan tenang</li> <li>- Stop kontak disetiap meja</li> </ul>
2.	Kelas Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki ruang yang cukup luas</li> <li>- Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan</li> </ul>

3.	Dapur	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersih</li> <li>- Menggunakan material yang tahan panas</li> <li>- Sistem penghawaan menggunakan cerobong asap</li> <li>- Dekat dengan penyimpanan dan penyajian</li> </ul>
----	-------	--

		- Dekat dengan saluran air
4.	R.Penyimpanan	- Bersih - Tidak licin - Dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus
5.	Lab. Penyajian	- Bersih - Nyaman
6.	Perpustakaan	- Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan - Adanya pencahayaan alami dan buatan - Bersifat <i>showcase</i> - Terdapat area baca
7.	Galeri	- Memiliki hirarki ruang - Bersifat <i>showcase</i> - Sirkulasi teratur
8.	R. Kontrol	- Kedap suara
9.	Gudang	- Tidak lembab
<b>Kelompok Ruang Penunjang</b>		
1.	Auditorium	- Kedap suara - Berundak - Terdapat pre-function dan transisi - Dekat dengan ruang kontrol

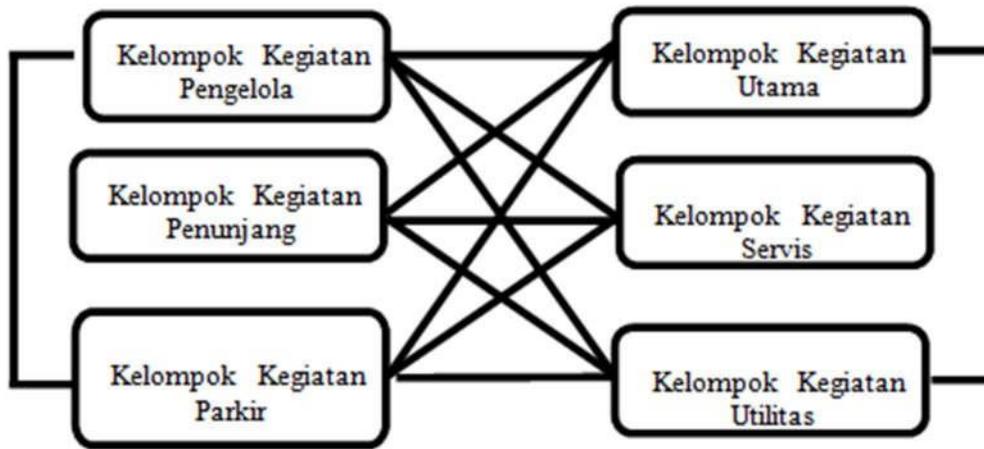
2.	Mushola	- Dibutuhkan kenyamanan dan ketenangan - Bersih - Tempat wudhu terpisah - Pencahayaan alami dan buatan
3.	Lobby	- Nyaman - Void tinggi - Berada dibagian depan

		bangunan
4.	<i>Lounge</i>	- Desain kreatif - Tenang dan nyaman
5.	<i>Food Court</i>	- Desain kreatif - Area makan terpusat
6.	<i>Front Office</i>	- Mudah dicapai
7.	R. Seleksi	- Bukan ruang masif
8.	R. Merokok	- Ruang tertutup - Terdapat <i>exhaust</i>
<b>Kelompok Ruang Servis</b>		
1.	R. Loker	- Tersembunyi dari publik - Terdapat fasilitas untuk istirahat
2.	<i>Pantry</i>	- Menggunakan material yang tahan panas - Dekat dengan jaringan air - Bersih
3.	<i>Lavatory</i>	- Bersih - Tidak licin
4.	Jatinor	- Tertutup - Tersembunyi
5.	<i>Loading Dock</i>	- Pencapaian mudah bagi kendaraan besar - Tidak berada di depan bangunan
6.	Gudang	- Tidak lembab - Tersembunyi
7.	R. Keamanan	- Dekat dengan gerbang
8.	R. CCTV	- Terletak di area pengelola - Tertutup
<b>Kelompok Ruang Parkir</b>		
1.	Parkir Pengunjung	- Terdapat parkir sepeda, motor, dan mobil - Sirkulasi mudah - Pencahayaan alami dan buatan
2.	Parkir Pengelola	

3.	Plaza	- Kombinasi hard material dengan soft material
4.	<i>Drop Off</i>	- Berada di depan pintu masuk
<b>Kelompok Ruang Utilitas</b>		
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Penampungan Air</li> <li>- R. genset</li> <li>- R. Sampah</li> <li>- R. Pompa Air</li> <li>- Bengkel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terpisah dari bangunan utama</li> <li>- Tertutup</li> <li>- Tersembunyi</li> <li>- Kedap suara</li> <li>- Kedap air</li> </ul>

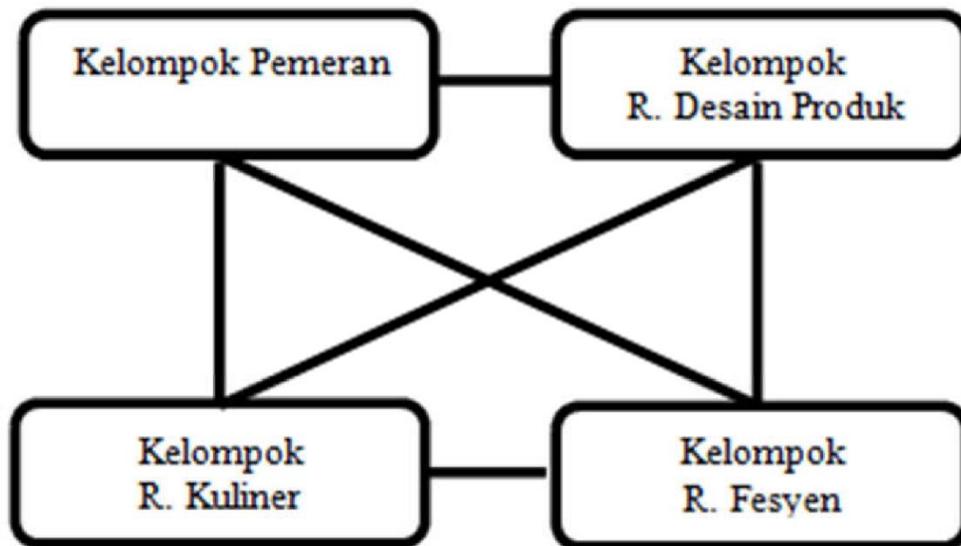
Sumber : Analisa Penulis, 2018

#### 4.3.6. Analisa Hubungan Kelompok Ruang

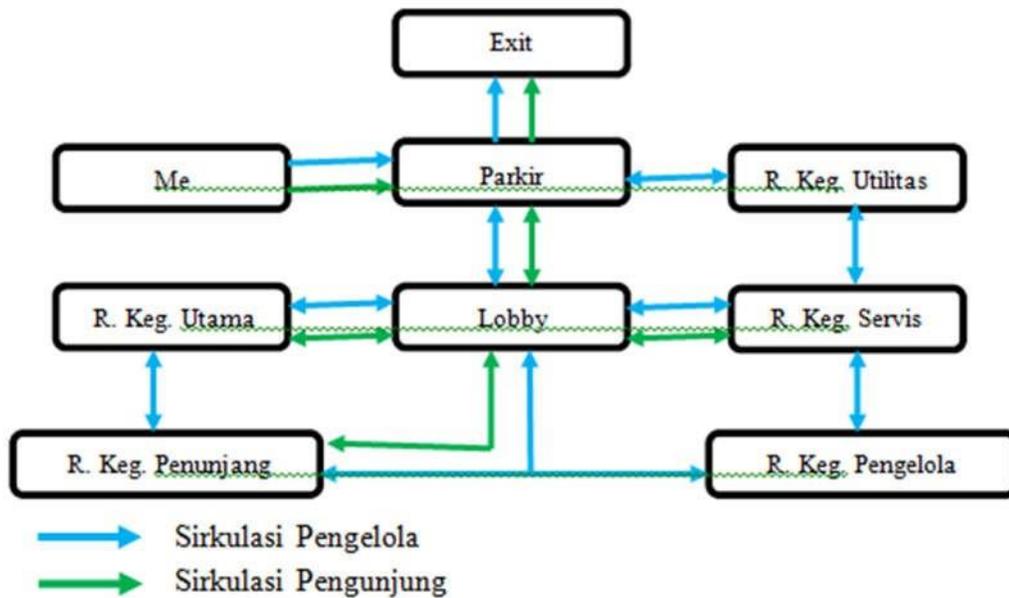


Gambar 4.3 Analisa Hubungan Kelompok Ruang

Sumber : Analisa Penulis 2018



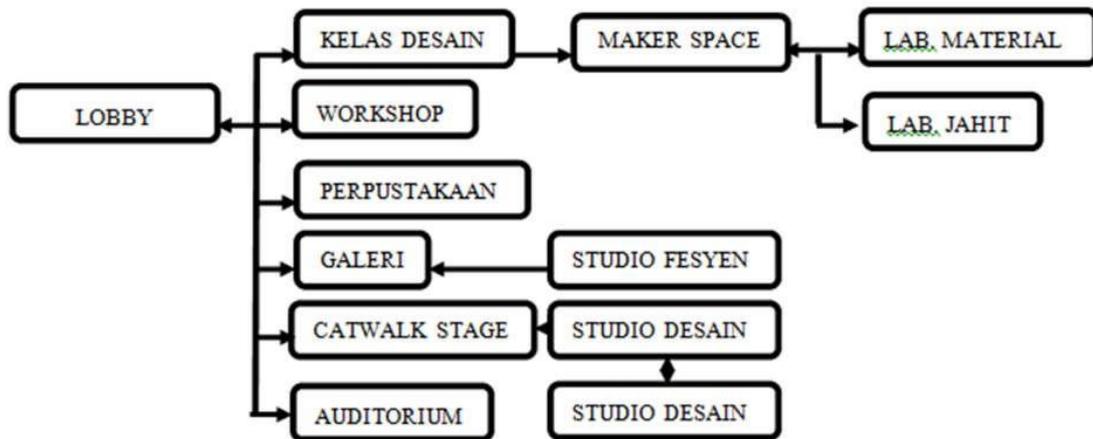
Gambar 4.4 Analisa Hubungan pada Kelompok Kegiatan Utama  
Sumber : Analisa Penulis 2018



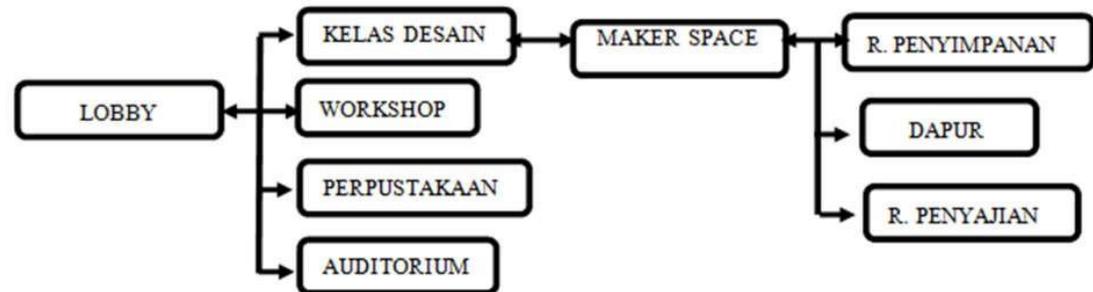
Gambar 4.5 Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola  
Sumber : Analisa Penulis 2018



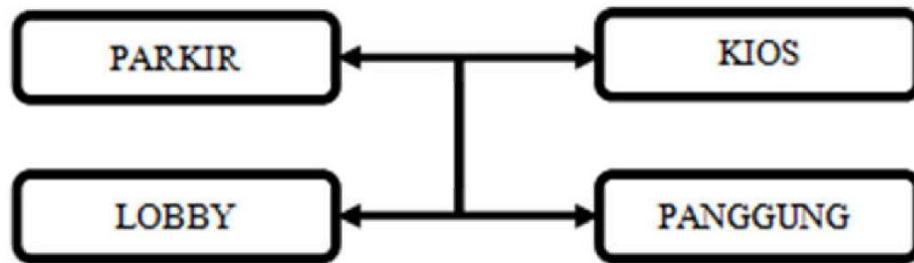
Gambar 4.6 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Desain Produk  
 Sumber : Analisa Penulis 2018



Gambar 4.7 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Fesyen  
 Sumber : Analisa Penulis 2018



Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kuliner  
 Sumber : Analisa Penulis 2018



Gambar 4.9 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Pameran  
Sumber : Analisa Penulis 2018

#### 4.4. Pendekatan Aspek Konstektual

Perlu adanya beberapa pertimbangan potensi kawasan tapak dalam hal penentuan lokasi tapak karena sangat mempengaruhi dalam menunjang kegiatan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan. Lokasi tapak telah dipilih berdasarkan penilaian skoring dari kriteria yang telah ditentukan, ketentuan peruntukan atau pola tata ruang kota, dan potensi pengembangan industri kreatif di sekitar kawasan.

##### 4.4.1. Tapak Terpilih

Tapak terpilih berada di jantung Kota Purwodadi yaitu di jl. Untung Suropati Kecamatan Purwodadi, menempati peruntukan Kawasan Industri Menengah. Tapak memiliki potensi yang sangat baik karena letaknya yang sangat strategis, Tapak berada dekat dengan pusat pemerintahan Kab. Grobogan dan juga Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan. yang menaungi kegiatan industri kreatif di Kab Grobogan dan tidak sampai 1 km untuk sampai ke Terminal Purwodadi. Tidak jauh dari *site* terdapat Taman Hijau Kota Purwodadi yang merupakan salah satu sarana rekreasi publik masyarakat Kota Purwodadi untuk mengisi waktu luangnya. Di sebelah Taman Hijau Kota Purwodadi, terdapat simpang lima yang biasa digunakan masyarakat Purwodadi untuk berolahraga di sore hari. Di jl. R. Suprpto pula jalan yang sering digunakan *car free day* yang dimana terdapat beberapa stand-

stand yang menjual produk kreatif dan perkumpulan komunitas muda Grobogan.

Sehingga tapak tersebut sangat cocok untuk dijadikan lokasi pusat industri kreatif, berikut data tapak terpilih:



Gambar 4.10 Tapak Terpilih

Sumber : Analisa Penulis 2018

Letak *site* sangat strategis yaitu berada di jalan utama untung suropati, dapat diakses dengan mudah oleh kendaraan. Lokasi *site* jika diakses melalui alun- alun kota Purwodadi dapat ditempuh dengan waktu kisaran 10 menit. Kondisi Jalan untung suropati yang lebar juga memudahkan para pengunjung untuk menuju kedalam *site*.

Lokasi : Jl. U. Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan Luas : 9390 m<sup>2</sup>

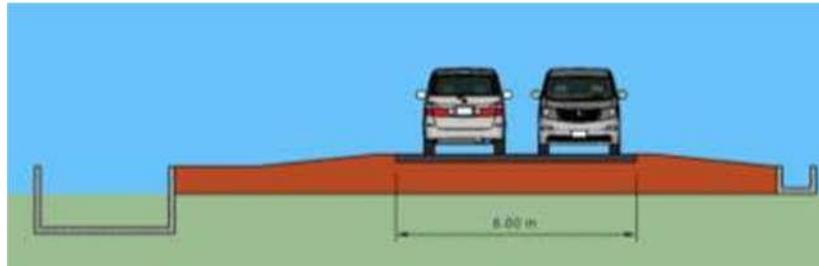
Batas - batas Tapak

Utara : Perumahan

Selatan: Pura Agung Sasana Weda Purwodadi

Barat : Perkebunan

Timur : Panti asuhan Darul Hadlonah



Gambar 4.11 Potongan Kondisi Jalan Depan *Site* Tepilih  
Sumber : Analisa Penyusun 2018

#### 4.4.2. Analisis *Site*

##### a. Topografi

##### ➤ Data

*Site* terpilih, kondisi eksisting tidak memiliki kontur, permukaan tanah yang rata, dan terdapat beberapa pohon di beberapa titik *site*.



Gambar 4.12 Data Analisa Aksesibilitas  
Sumber : Analisa Penulis 2018

##### b. Analisis

Berdasarkan kondisi eksisting *site*, perlu dilakukan beberapa perlakuan dan penyesuaian agar dapat memenuhi dengan kebutuhan dari perencanaan, antara lain :

- Peninggian *site* agar permukaan *site* lebih tinggi dari jalan.
- Memperjelas saluran air agar tidak terjadi genangan saat hujan.

#### 4.4.3. Analisis Aksesibilitas

##### a. Data

Site terletak tidak begitu jauh dari pusat keramaian. Dan hanya berjarak  $\pm 3$  km dari terminal Purwodadi. Untuk mengakses *site* bisa menggunakan angkutan kota.



Gambar 4.13 Aksesibilitas *Site* Terhadap Lingkungan  
Sumber : Analisa Penulis 2018

Dilihat dari skala *site*, *site* dilalui oleh Jl. Untung Suropati yang memiliki lebar jalan  $\pm 6$  meter terdiri dari dua jalur yang berlawanan arah. Untuk mengakses *site* dapat masuk melalui Jl. Gajah Mada dan jalan A. Yani.

##### b. Analisa

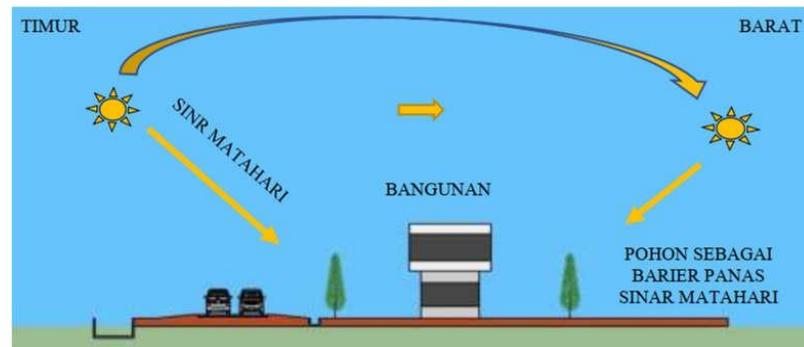
- Aksesibilitas utama menuju *site* yaitu Jl. Untung Suropati. Jalan ini merupakan akses satu-satunya untuk menuju ke *site*.
- Tingkat keramaian di Jl. Untung Suropati sedang, terdapat beberapa permukiman warga yang cukup padat.

#### 4.4.4. Analisis Matahari Angin Dan Hujan

##### a. Matahari

- Data

Orientasi site terhadap arah pergerakan matahari (timur-barat) adalah menghadap ke timur dan temperatur yang cukup panas apabila waktu siang hari dan karena kondisi eksisting site merupakan lahan persawahan yang cukup luas dimana bangunan masih sangat minim disekitar site, pemanfaatan akan sinar matahari bisa dilakukan dengan maksimal, baik untuk pencahayaan alami maupun sumber energi.



Gambar 4.14 Data Analisa Pergerakan Matahari  
Sumber : Analisa Penulis 2018

➤ Analisa

Berdasarkan analisa pergerakan matahari, maka pada bangunan akan diberikan kanopi di setiap lantainya dan untuk site akan di berikan barrier pohon untuk meredam sinar matahari.

b. Angin

➤ Data

Arah angin yang berhembus dari barat laut menuju tenggara dimana sekitar site masih minim bangunan dinilai memiliki kelebihan dan kekurangan, karena pada area terbuka, hembusan angin akan dirasa cukup kencang, namun untuk bangunan utama hembusan angin ini harus dimanfaatkan sebagai penghawaan alami maksimal, baik untuk pencahayaan alami maupun sumber energi.



Gambar 4.15 Data Analisa Pergerakan Angin  
Sumber : Analisa Penulis 2018

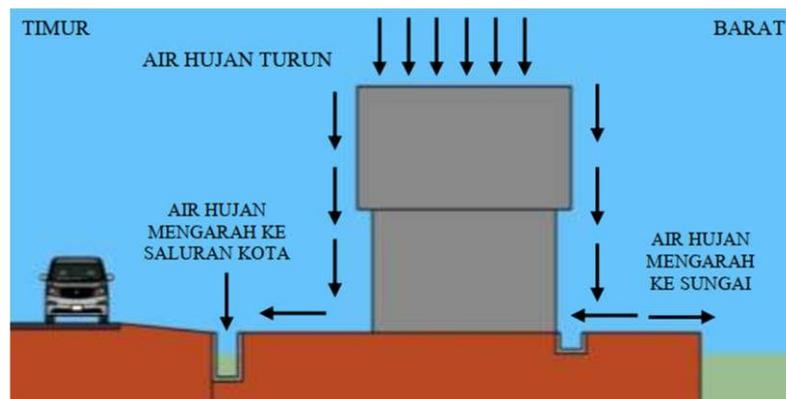
➤ Analisa

Berdasarkan arah angin maka di sekeliling site di tanami pohon untuk meredam hembusan angin panas dari jalan.

c. Hujan

➤ Data

Dalam setahun, hujan yang terjadi di lokasi site memiliki intensitas yang cukup sering apabila musim hujan telah tiba. Kondisi eksisting yang merupakan lahan persawahan sangat memungkinkan untuk bisa dijadikan daerah resapan air.



Gambar 4.16 Data Analisa Pergerakan Hujan  
Sumber : Analisa Penulis 2018

➤ Analisa

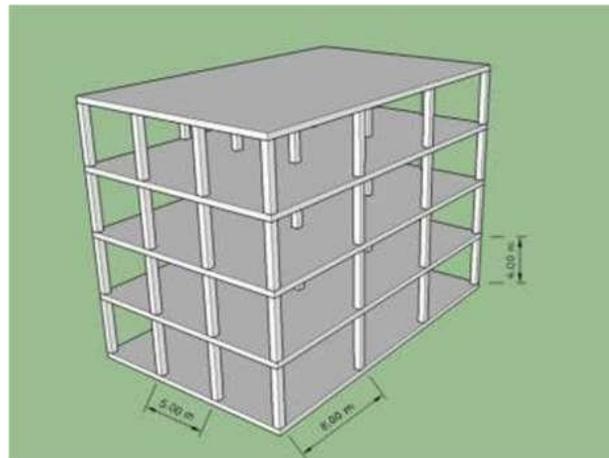
Berdasarkan analisa site, maka perlu di berikan saluran air untuk mengatasi debit air yang besar ketika hujan, membuangnya di saluran kota dan membuangnya ke sungai belakang site.

#### 4.5. Pendekatan Aspek Teknis

##### 4.5.1. Sistem Modul

###### a. Modul Vertikal

Modul vertikal mencangkul jarak antara *floor to floor* yaitu antar lantai dengan lantai atau antar lantai dengan plafond. Modul vertikal yang dipakai pada desain pusat industri kreatif ini atas pertimbangan efektifitas dan efisiensi digunakan jarak 4 meter untuk jarak lantai ke lantai. Tetapi pada ruang-ruang khusus misalnya ruang soundstage, auditorium, harus lebih tinggi dari 4 meter, karena kebutuhan skala ruang yang besar.



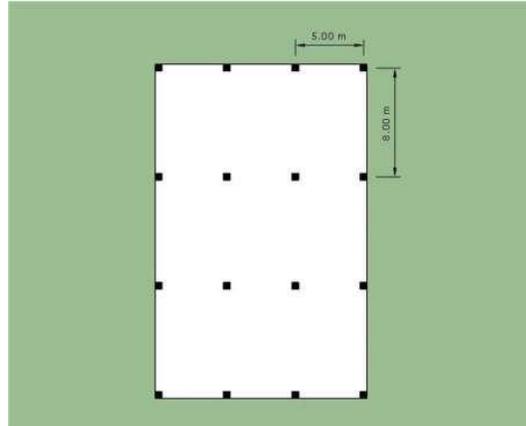
Gambar 4.17 Modul Vertikal

Sumber : [kampustekniksipil.blogspot.com](http://kampustekniksipil.blogspot.com)

###### b. Modul Horizontal

Modul horizontal adalah ukuran panjang dan lebar ruang secara arsitektural maupun struktural. Modul ruangan ini mengacu berdasarkan kebutuhan aktivitas yang dilakukan dalam ruangan, perabotan yang digunakan, modul-modul bahan bangunan yang tersedia di pasaran (keramik lantai, *acoustic tile*, bahan penutup plafond

dan sebagainya). Sistem modul yang digunakan beberapa ruang berupa sistem modul bentuk grid dan polar.



Gambar 4.18 Modul Horizontal  
Sumber : kanvas-angin.blogspot.com

#### 4.5.2.Sistem Struktur

Sistem struktur yang dipakai harus memenuhi beberapa persyaratan berikut :

- Mampu memenuhi keamanan fisik bangunan yaitu kekuatan, kestabilan dan kekakuan.
- Memperhatikan penyesuaian dengan kondisi lingkungan sekitar, khususnya kondisi dan daya dukung tanah.

Terdapat 3 bagian sistem struktur pada bangunan yaitu :

##### a. Sub Struktur

Struktur bawa atau sub struktur merupakan bagian struktur yang mempunyai fungsi meneruskan bebas ke dalam tanah pendukung. Bangunan struktur bawa berfungsi untuk menerima beban yang disalurkan dari beban struktur atas, dan kemudian beban tersebut disalurkan ke pondasi.

##### ➤ Pondasi Sumuran

Pondasi sumuran merupakan jenis pondasi dalam yang dicor di tempat dengan menggunakan komponen beton dan batu belah

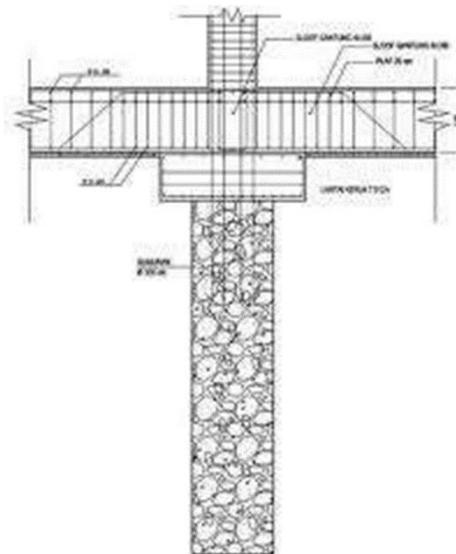
sebagai pengisinya. Disebut sumuran karena pondasi ini dimulai dengan penggalian tanah berdiameter 60-80cm seperti menggali sumur. Kedalaman pondasi sumuran dapat mencapai 8m.

➤ Kelebihan Pondasi Sumuran :

1. Sebagai alternatif penggunaan pondasi dalam bila material batu dari alam cukup banyak dan tidak memungkinkan pengangkutan tiang pancang.
2. Tidak diperlukan alat berat
3. Biaya lebih murah untuk tempat tertentu.

➤ Kekurangan Pondasi Sumuran :

1. Hasil pasangan pondasi di bagian dalamnya tidak dapat dikontrol karena batu dan adukan dilempar dari atas dengan menggunakan perasaan.
2. Pemakaian bahan atau material boros.
3. Sangat sulit digunakan untuk tanah lumpur karena sulit dalam penggaliannya.



Gambar 4.19 Pondasi Sumuran  
Sumber : belajarsipil.blogspot.com

➤ Pondasi Mini Pile

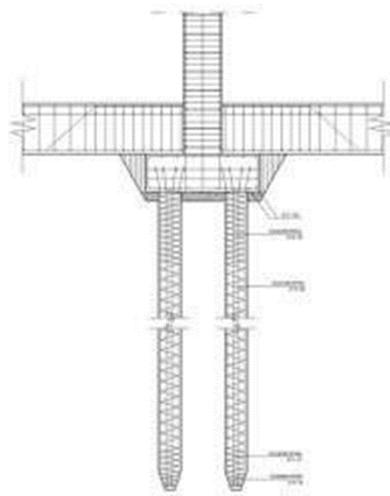
Pondasi tiang pancang merupakan suatu konstruksi pondasi yang mampu menahan gaya ortogonal ke sumbu tiang dengan cara menyerap lenturan. Pondasi mini pile merupakan pondasi tiding pancang dengan ukuran yang lebih kecil.

➤ Kelebihan Pondasi Mini Pile :

1. Mutu beton terjamin karena dibuat pabrikasi.
2. Pondasi dapat mencapai daya dukung tanah yang paling keras.
3. Daya dukung pada penggunaan tiang kelompok atau grup (satu beban tiang ditahan oleh dua atau lebih tiang) sangat kuat.
4. Harga tiang pancang relatif murah bila dibandingkan dengan pondasi sumuran.

➤ Kekurangan Pondasi Mini Pile :

1. Untuk daerah yang berada di dalam gang kecil, pengerjaanya sulit dilakukan karena faktor angkutan.
2. Penggunaanya baru pada daerah perkotaan sekitarnya.
3. Proses pemancangan akan menimbulkan getaran dan kebisingan sehingga sangat mengganggu lingkungan sekitarnya.



Gambar 4.20 Pondasi Mini Pile  
 Sumber : asearsitek.wordpress.com

➤ Pondasi Foot Plat

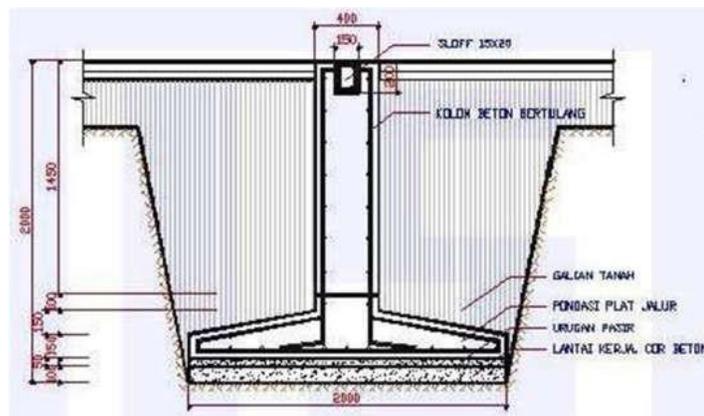
Pondasi Foot Plat adalah pondasi yang terbuat dari beton bertulang yang dibentuk papan/telapak. Pondasi ini biasanya digunakan sebagai tumpuan struktur kolom, khususnya untuk bangunan bertingkat. Agar bisa meneruskan beban ke lapisan tanah keras di bawahnya dengan baik, dimensi pondasi tapak sengaja dibuat lebih besar daripada ukuran kolom di atasnya.

➤ Kelebihan Pondasi Foot Plat :

1. Biaya pembuatannya terbilang cukup murah dibandingkan jenis pondasi lainnya.
2. Kebutuhan galian tanahnya tidak terlalu dalam.
3. Bisa dipakai untuk menahan bangunan yang mempunyai satu hingga empat lantai.
4. Proses pengerjaannya relatif sederhana.

➤ Kekurangan Pondasi Foot Plat :

1. Waktu pengeringan betonnya cukup lama hingga mencapai 28 hari.
2. Dibutuhkan manajemen waktu yang tepat agar pengerjaannya efisien.
3. Rumit dalam merencanakan pembesian dan desain penulangannya..



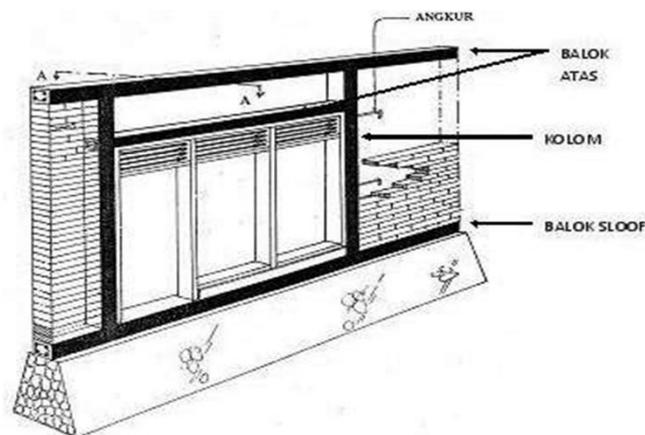
Gambar 4.21 Pondasi Foot Plat

Sumber : adanikamalia.blogspot.com

Berdasarkan analisis keadaan tanah, yang memenuhi sub struktur adalah pondasi *minipile* karena mutu beton di lebih kuat dan harga tiang pancang relatif murah, meskipun ada kekurangan pada daerah sekitar yang terjadi kebisingan dan getaran pada tanah saat pemasangannya.

#### ➤ Mid Struktur

Mid Struktur adalah struktur bagian tengah bangunan yang terdiri atas, struktur rangka kaku (*ring frame structure*) dan struktur dinding rangka geser (*frame shear wal structure*).



Gambar 4.22 Mid Struktur

Sumber : arsitekistn.blogspot.com

Berdasarkan analisa mid struktur diperlukan struktur kolom praktis pada pemasangan bata ringan untuk memperkuat permukaan dinding.

#### ➤ Struktur Atap

Struktur atap adalah struktur yang menopang bebannya atap. Dalam hal ini kerangka kerangka beton bertulang, beton praktekan, ataupun kerangka baja dari suatu bangunan. Yang harus dikuasai adalah perhitungan perhitungan kekuatan, kestabilan, serta keamanan dari kerangka kerangka pemikul tersebut baik akibat gaya grafitasi, gaya

angina, ataupun gaya gempa, beserta sifat sifat dari bahan bangunan itu sendiri (baja, beton, kayu, bahan petro kimi dsb).



Gambar 4.23 Struktur Atap Baja  
Sumber : [desainkonstruksibaja.blogspot.com](http://desainkonstruksibaja.blogspot.com)



Gambar 4.24 Struktur Atap Beton  
Sumber : [desainkonstruksibaja.blogspot.com](http://desainkonstruksibaja.blogspot.com)



Gambar 4.25 Struktur Atap Kayu  
Sumber : rumahhuni.com

Berdasarkan Analisa, penggunaan atap pada Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan menggunakan atap beton. Karena selain memiliki kekuatan yang baik, diatas dak beton dapat dimanfaatkan.

#### 4.5.3.Sistem Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal pada bangunan atau gedung adalah suatu utilitas yang berfungsi sebagai lalu lintas para pengguna di dalamnya untuk berpindah dari lantai satu ke lantai lainnya.

Penggunaan transportasi vertikal umumnya hanya untuk bangunan tiga lantai keatas, dibawah itu menggunakan tangga biasa. Transportasi vertikal memiliki berbagai macam jenisnya, ada yang menggunakan tangga mekanis dan tabung disertai kabel.

##### ➤ Tangga

Tangga adalah suatu konstruksi yang digunakan untuk menghubungkan dua tingkat vertikal yang memiliki jarak satu sama lain. Berdasarkan sifat permanensinya, tangga bisa dibedakan menjadi dua macam yaitu tangga permanen dan non permanen. Tangga permanen digunakan untuk menghubungkan dua bidang horisontal pada bangunan dan atau lantai bangunan yang berbeda. Sedangkan tangga non permanen

biasanya digunakan untuk mencapai bidang horisontal yang lebih tinggi dan digunakan pada saat-saat tertentu saja, misalnya tangga bambu.



Gambar 4.26 Tangga Utama  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### ➤ Ramp

Ramp merupakan alternatif rute/jalan yang di pakai sebagai akses penyandang bagi orang cacat, lansia, barang, dan orang-orang yang tidak bisa menggunakan tangga sehingga mudah untuk naik ketempat yang lebih tinggi.



Gambar 4.27 Ramp  
Sumber : asedino-workpress.com

#### ➤ Lift

Lift atau disebut juga elevator adalah alat utama yang digunakan untuk transportasi vertikal dalam bangunan gedung bertingkat banyak

(*Highrise Building*). Lift ini memiliki bentuk berupa tabung yang dapat mengangkut penumpang dan bergerak dari atas kebawah atau dari bawah keatas secara mekanis dengan bantuan tenaga mesin.

Lift sendiri juga memiliki bermacam jenisnya. Yang pertama adalah *Passanger Elevator* atau lift yang digunakan untuk mengangkut orang. Kedua adalah *Service elevator* yaitu lift untuk pelayanan dan ketiga *Freight Elevator* atau lift untuk barang.



Gambar 4.28 Lift  
Sumber : banboonline.com

## 4.6. Pendekatan Aspek Kinerja

### 4.6.1. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran pada gedung di bagi menjadi 2 macam, yaitu :

➤ Sistem Kebakaran Pasif

a) Tangga Darurat

Bila terjadi kebakaran atau gempa bumi lift dan escalator akan mati. Maka jalan alternatif atau jalan satu-satunya untuk menyelamatkan diri

adalah melalui tangga darurat / *emergency exit*. Syarat tangga darurat, antara lain :

- ✓ Letaknya berhubungan dengan dinding luar bangunan dan mempunyai pintu akses keluar gedung.
- ✓ Dilengkapi dengan pintu dari bahan tahan api sekurang-kurangnya 3 jam.
- ✓ Pada bagian bordes dilengkapi jendela kaca yang bisa dibuka dari luar untuk menyelamatkan penghuni.
- ✓ Dilengkapi cerobong penghisap asap disamping pintu masuk.



Gambar 4.29 Tangga Darurat  
Sumber : synergisolusi.com

#### ➤ Sistem Kebakaran Aktif

##### a) Sistem Sprinkler

Sistem ini menggunakan instalasi pipa sprinkler bertekanan dan head sprikler sebagai alat utama untuk memadamkan kebakaran.

Sistem sprinkler ada 2 macam, yaitu :

- ✓ Wet Riser System: Seluruh instalasi pipa sprinkler berisikan air bertekanan dengan tekanan air selalu dijaga pada tekanan yang relatif tetap.
- ✓ Dry riser system : Seluruh instalasi pipa sprinkler tidak berisi air bertekanan, peralatan penyedia air akan mengalirkan air secara otomatis jika instalasi fire alar memerintahkannya.

Pada umumnya gedung bertingkat tinggi menggunakan sistem *wet riser*, seluruh pipa sprinkler berisikan air bertekanan, dengan tekanan air selalu dijaga pada tekanan yang relatif tetap.



Gambar 4.30 Sprinkler  
Sumber : [allegiantfire.com](http://allegiantfire.com)

b) *Smoke* Detektor

Cara kerja *smoke detector* adalah mendeteksi kebakaran dengan variabel yang ditinjau yaitu asap. Secara umum, ada dua jenis detektor asap yaitu ionisasi dan fotoelektrik. Alarm asap dapat menggunakan satu atau dua jenis detektor asap, kadangkala ditambahkan dengan detektor panas untuk mencegah adanya api.



Gambar 4.31 *Smoke Detector*  
Sumber : [architectaria.com](http://architectaria.com)

c) *Fire Alarm*

Sistem pengindera api *Fire Alarm* atau yang umum dikenal dengan *fire alarm system* adalah suatu sistem terintegrasi yang didesain dan dibangun untuk mendeteksi adanya gejala kebakaran, untuk kemudian memberi peringatan (*warning*) dalam sistem evakuasi dan ditindak lanjuti secara otomatis maupun manual dengan sistem instalasi pemadam kebakaran.



Gambar 4.32 *Fire Alarm*  
Sumber : indiamart.com

d) *Hydrant*

Sistem ini menggunakan instalasi *hydrant* sebagai alat utama pemadam kebakaran, yang terdiri dari *box hydrant* dan *acesories*, pilar hydran dan siemese. *Box Hydrant* dan *acesories* instalasinya (selang (*hose*)), *nozzle*) (atau disebut juga dengan *Fire House cabinet* (FHC) biasanya ditempatkan dalam gedung, sebagai antisipasi jika sistem sprinkler dan sistem *fire extinguisher* kewalahan mengatasi kebakaran di dalam gedung. Sedang Pilar hydran (yang dilengkapi juga dengan *box hydrant* disampingnya, untuk menyimpan selang (*hose*) dan *nozzle*) biasanya ditempatkan di area luar (jalan) disekitar gedung, digunakan jika sistem kebakaran di dalam gedung tidak memadai lagi. Dan Siemese berfungsi untuk mengisi air ground tank (sumber air hydran) tidak

memadai lagi atau habis. Siemese ditempatkan di dekat di dekat jalan utama. Hal ini untuk memudahkan dalam pengisian air.

System Hydran ini juga terdiri dari 2 system, yaitu :

- Wet riser system : Seluruh instalasi pipa hydran berisikan air bertekanan dengan tekanan yang selalu dijaga pada tekanan yang relatif tetap.
- Dry Riser System : seluruh instalasi pipa hydran tidak berisikan air bertekanan, peralatan penyedia air akan secara otomatis.



Gambar 4.33 *Hydrant*

Sumber : inditrading.com

e) *Extinguisher*

Fire extinguisher atau lebih dikenal dengan nama APAR (Alat Pemadam Api Ringan) merupakan alat pemadam api yang pemakaiannya dilakukan secara manual dan langsung diarahka pada posisi dimana api berada. Apar biasanya ditempatkan di tempat-tempat strategis yang disesuaikan dengan peraturan Dinas Pemadam Kebakaran.



Gambar 4.34 *Extinguisher*  
Sumber : bromindo.com

#### 4.6.2. Sistem Penghawaan Udara

Sistem penghawaan yang direncanakan dalam bangunan pusat industri kreatif terbagi atas:

##### ❖ Penghawaan Alami

Sistem penghawaan alami mengoptimalkan sirkulasi udara dengan bukaan-bukaan pada dinding maupun atap. Pengaturan suhu dari tingkat kenyamanan yang ideal berkisar 22-27<sup>0</sup>C dengan kelembaban 40-70% dan pergerakan udara 0,1-1,5m/s. Pada pendekatan arsitektur kontemporer biasanya menggunakan bukaan selebar bidang untuk memasukan udara alami dan cahaya alami.

##### ❖ Penghawaan Buatan

###### ✓ AC Split

AC Split adalah seperangkat alat yang mampu mengkondisikan suhu ruangan sesuai yang diinginkan, terutama mengkkondisikan suhu ruangan menjadi lebih rendah suhunya dibanding suhu lingkungan sekitarnya.

Kelebihan AC Split :

- Sangat memungkinkan digunakan untuk ruangan yang tidak berhubungan dengan udara luar.
- Minimnya polusi suara.

Kekurangan AC Split :

- Budget pemasangan, Dalam memasang maupun membongkan sangat diperlukan pekerja yang ahli dan biasanya cengerung mahal.
- Dibutuhkan biaya perawatan yang cukup besar karena dibutuhkan teknisi yang mumpuni.



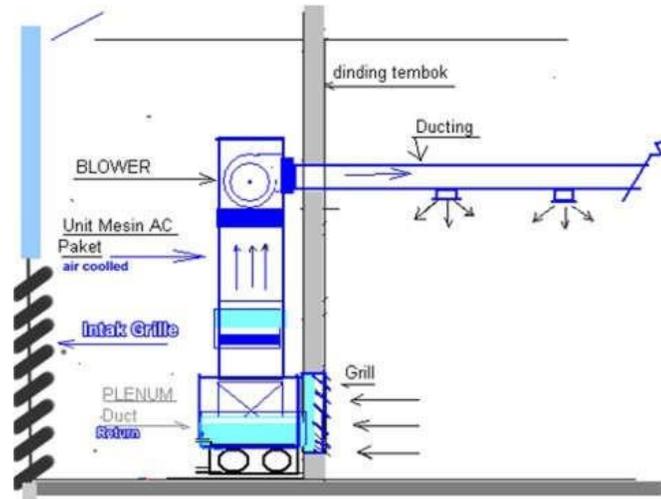
Gambar 4.35 AC Split  
Sumber : greeid.com

✓ AC Semi Sentral

Pada prinsipnya AC semi sentral sama dengan AC sentral yang membedakan untuk AC semi sentral dimana udara dingin langsung dihembuskan untuk dari evaporator melalui ducting ducting udara menuju ke setiap ruangan. Evaporator adalah alat dimana bahan pendingin menguap dari air menjadi gas. Melalui perpindahan panas dari ruangan disekitarnya kedalam sistem, panas tersebut lalu dibawa ke kompresor dan dikeluarkan lagi oleh kondensor.

Kelebihan AC Semi Sentral :

- Biaya operasi yang rendah.
- Fleksibilitas instalasi dan kemudahan perawatan.
- Teknologi inverter menghemat tenaga, karena operasi tergantung pada kondisi yang berlaku di daerah tersebut.



Gambar 4.36 AC Semi Sentral  
Sumber : homewebprofits.com

✓ AC Sentral

AC Sentral merupakan suatu sistem AC dimana proses pendinginan udara terpusat pada satu lokasi yang kemudian didistribusikan/dialirkan ke semua arah atau lokasi (satu Outdoor dengan beberapa indoor). Sistem ini memiliki beberapa komponen utama yaitu unit pendingin atau Chiller, Unit pengatur udara atau Air Handling Unit (AHU), Cooling Tower, system pemipaan, system saluran udara atau ducting dan system control & kelistrikan.

Kelebihan AC Sentral :

- Kebisingan dan getaran mesin pendingin hampir tidak mempengaruhi ruangan.
- Perbaikan dan pemeliharaan lebih mudah.
- Seluruh beban pendingin semua ruangan dalam bangunan dapat dilayani oleh satu sistem saja.
- Kelembaban udara dapat diatur.

Kekurangan AC Sentral :

- Harga cukup tinggi.

- Biaya operasional yang cukup mahal.
- Jika satu komponen mengalami kerusakan dan sistem AC sentral tidak hidup.



Gambar 4.37 AC Sentral  
Sumber : flickr.com

Berdasarkan analisa maka ac yang digunakan dalam Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan adalah ac sentral dan ac split digunakan pada ruang ruang tertentu.

#### 4.6.3.Sistem Pencahayaan

Untuk mendapatkan pencahayaan yang sesuai dalam suatu ruang, maka diperlukan sistem pencahayaan yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.

##### ✓ Sistem Pencahayaan Langsung (*direct lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi. Sistem ini dinilai paling efektif dalam mengatur pencahayaan, tetapi ada kelemahannya karena dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya.



Gambar 4.38 Pencahayaan Langsung  
Sumber : arsitekturia.com

✓ Sistem Pencahayaan Difus (*general diffus lighting*)

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulka ke langitlangit dan dindng.



Gambar 4.39 Pencahayaan Difus  
Sumber : indrablogwordpress.com

✓ Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect lighting*)

Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan dan kesilauan sedangkan kerugiannya mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.



Gambar 4.40 Pencahayaan Tidak Langsung  
Sumber : [thenaturalcoveryplan.com](http://thenaturalcoveryplan.com)

#### 4.6.4.Sistem Penangkal Petir

##### ✓ Penangkal Petir Konvensional

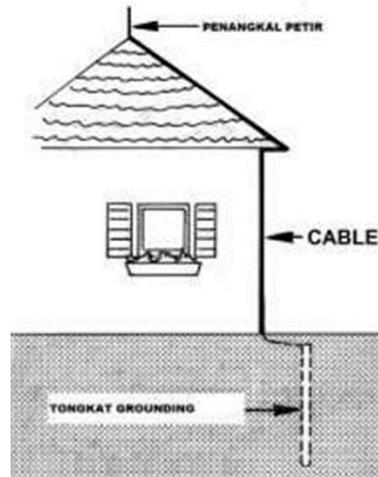
Merupakan sebuah jalur rangkaian kabel tembaga yang difungsikan sebagai jalan atau aliran petir menuju ke permukaan bumi atau ground, sehingga petir tidak akan merusak benda benda yang dilewatinya.

Kelebihan :

- Sistem ini cukup praktis dan biayanya murah.
- Merupakan penangkal petir yang sangat aman dan ramah lingkungan.
- Tahan terhadap tegangan tinggi (arus yang sangat tinggi).

Kekurangan :

- Biaya mahal.
- Jangkauan terbatas.



Gambar 4.41 Sistem Penangkal Petir  
Sumber : khedanta.blogspot.com

✓ Penangkal Petir Radio Aktif

Modifikasi pada penangkal petir sebagai alat untuk mencegah sambaran langsung petir pada bangunan dapat menghancurkan bangunan apabila terkena sambarannya. Salah satu hasilnya yaitu penangkal petir dengan unsur radioaktif sebagai ujung pengkal.

Kelebihan :

- Sistem ini cocok untuk bangunan tinggi.
- Satu bangunan cukup menggunakan sebuah penangkal petir.

Kekurangan :

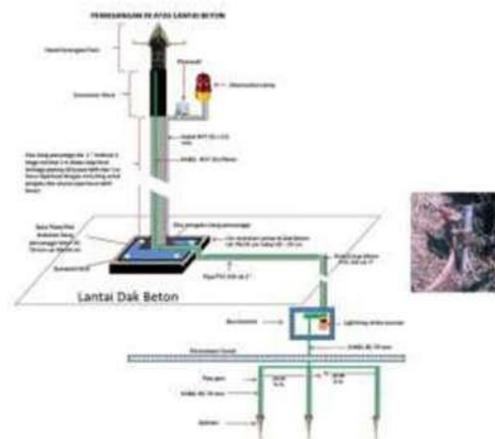
- Preventor yang bekerja berdasarkan reaksi netralisasi ion dengan menggunakan bahan radio aktif.
- Keseluruhan kebocoran pada alat ini dapat mengakibatkan radiasi.

✓ Penangkal Petir Elektrostatis

Prinsip kerja penangkal petir elektrostatis mengadopsi sebagian sistem penangkal petir radioaktif, yaitu menambah muatan pada ujung finial / splitzer agar petir selalu memilih ujung untuk disambar.

Kelebihan :

- Praktis, mudah, dan murah dalam perawatan dan pemasangannya.
- Tingkat jangauan radius perlingan yang luas.



Gambar 4.42 Penangkal Petir Elektrostatis  
Sumber : khedanta.blogspot.com

Dalam definisi proteksi atau perlindungan sambara petir terdapat 2 (dua) tipe sistem proteksi:

✓ Ekternal Proteksi (Perlindungan Luar Gedung)

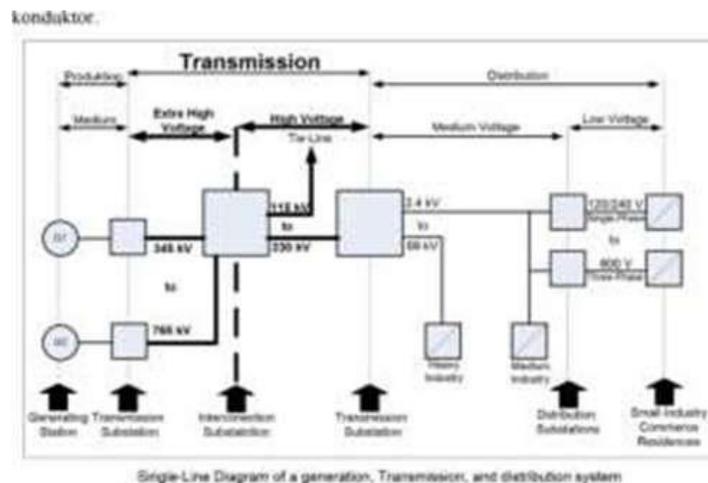
Ekternal proteksi adalah suatu sistem penyalur petir yang dirancang dan di pasang pada atap atau bangunan tertinggi pada suatu bangunan dengan bahasa umum yang beredar di masyarakat adalah penangkal petir. Instalasi Penyalur petir sangat sederhana, ini adalah beberapa bagian dari instalasi penyalur petir.

✓ Internal Proteksi ( Perlindungan Dalam gedung )

Perlindungan internal lebih cenderung pada arus lemah yang dihasilkan dari sambaran petir dan tidak tersalur dengan baik kedalam grounding sistem, untuk mengurangi dampak induksi yang disebabkan medan elektromagnetik disarankan untuk memasang sistem internal proteksi atau *surrge arraster* baik untuk listrik, Lan maupun PABX. Sistem instalasi internal proteksi hampir menyerupai dengan sistem eksternal proteksi.

#### 4.6.5. Sistem Jaringan Listrik

Secara umum sumber listrik yang digunakan adalah listrik dari PLN dan solar cell. Sekarang ini, solar cell sudah dapat berbentuk panel yang dapat diaplikasikan pada atap bangunan, dinding, bahkan kaca untuk jendela. Jaringan listrik yang ada pada laboratorium menggunakan satu UPS dan satu powermeter disetiap ruang laboratorium agar bila terjadi listrik padam maka daya listrik yang ada di ruang laboratorium tidak secara langsung mati sehingga tidak merusak komputer yang ada.

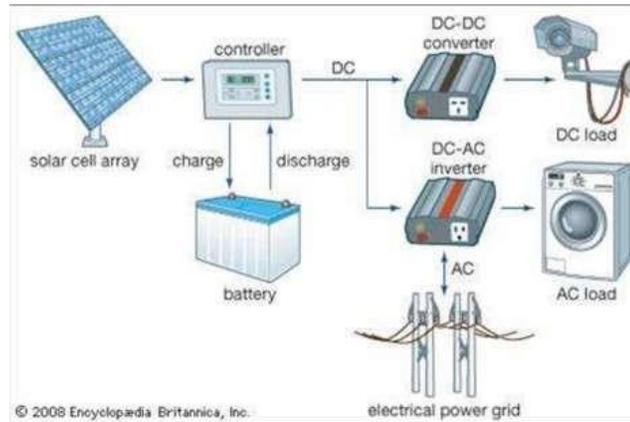


Gambar 4.43 Sistem Jaringan Listrik

Sumber : onefolaindo.blogspot.com

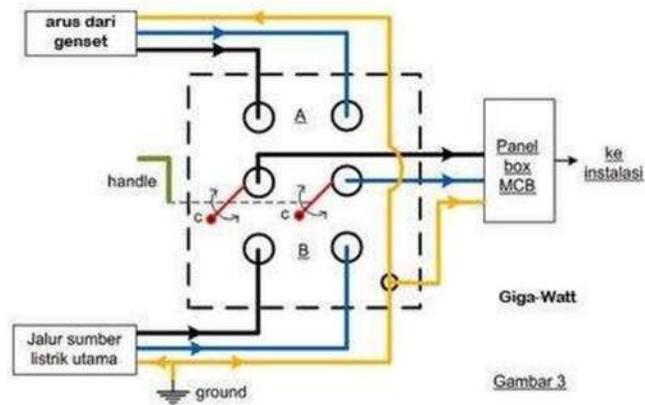
Panel surya adalah alat yang terdiri dari sel surya yang mengubah cahaya menjadi listrik. Mereka disebut surya atas Matahari atau "sol" karena Matahari merupakan sumber cahaya terkuat yang dapat dimanfaatkan.

Panel surya sering kali disebut sel photovoltaic, photovoltaic dapat diartikan sebagai "cahaya-listrik". Sel surya atau sel PV bergantung pada efek photovoltaic untuk menyerap energi Matahari dan menyebabkan arus mengalir antara dua lapisan bermuatan yang berlawanan.



Gambar 4.44 Sistem Panel Surya  
Sumber : energisurya.wordpress.com

Genset ialah suatu alat yang dapat mengubah energi mekanik menjadi energi listrik. Genset atau sistem generator penyaluran adalah suatu generator listrik yang terdiri dari panel, berenergi solar dan terdapat kincir angin yang ditempatkan pada suatu tempat. Genset mampu digunakan sebagai sistem cadangan listrik atau "off-grid" (sumber daya yang tergantung atas kebutuhan pemakai).



Gambar 4.45 Sistem Jaringan Genset  
Sumber : abcpowergenset.wordpress.com

#### 4.6.6. Sistem Jaringan MATV (Master Televisi)

Sistem matv terdiri dari dua, yaitu :

✓ Headend MATV

Headend adalah pusat dari sebuah jaringan TV kabel sebagai penyalur saluran tv yang dikehendaki yang sudah di setting sedemikian rupa untuk di distribusikan ke kamar atau titik televisi.

✓ Jaringan Distribusi MATV

Dari headend kemudian didistribusikan ke kamar - kamar atau ke titik tv melalui media kabel.

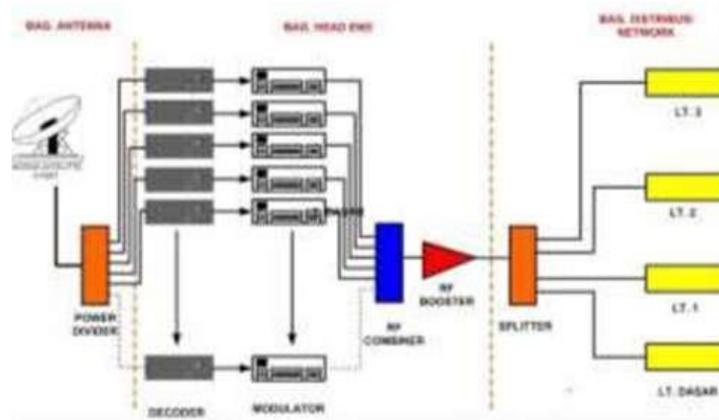
Ada 3 hal yang harus diperhatikan dengan jaringan pendistribusian yaitu :

✓ Kabel Coaxial

Sistem distribusi MATV menggunakan media kabel yang digunakan adalah kabel coaxial RG 6 maupun RG 11 dengan kualitas yang bagus, impedansi 75 Ohm. Hal ini berkaitan dengan losses dari kabel tersebut.

✓ Booster Amplifier

Pemasangan booster amplifier harus terukur dengan tepat, kalau tidak akan timbul noise pada system distribusinya. Amplifier ini sangat diperlukan sebab setiap kabel coaxial punya losses untuk menaikkan signal kembali diperlukan adanya booster amplifier



Gambar 4.46 Sistem Jaringan MATV

Sumber : parabolsjogja.com

#### 4.6.7. Sistem Jaringan Telekomunikasi

Sistem komunikasi di suatu bangunan dapat terbagi menjadi dua, yaitu komunikasi internal dan eksternal bangunan.

✓ Komunikasi Internal

Komunikasi yang terjadi antara suatu tempat ke tempat lain yang masih di dalam satu bangunan yang sama. Alat yang digunakan dalam komunikasi internal adalah :

- ✓ *Speaker/sound system* dan *car call* untuk komunikasi umum satu arah.
- ✓ Intercom, HT untuk penggunaan individual dua arah.
- ✓ *Local Area Network (LAN)* yaitu sistem komunikasi data berkecepatan tinggi berupa pertukaran informasi antar komputer antar ruangan dalam bangunan.

✓ Komunikasi Eksternal

Merupakan komunikasi dari dalam dan keluar bangunan, berupa:

- ✓ Telepon, untuk pembicaraan individual dua arah.
- ✓ Faximile, komunikasi melalui jaringan telepon dengan catatan tertulis langsung.
- ✓ Sistem PABX sebagai sentral telepon antar sambungan cabang/ nomor *extension* yang satu dengan sambungan cabang/ nomor *extension* yang lain.



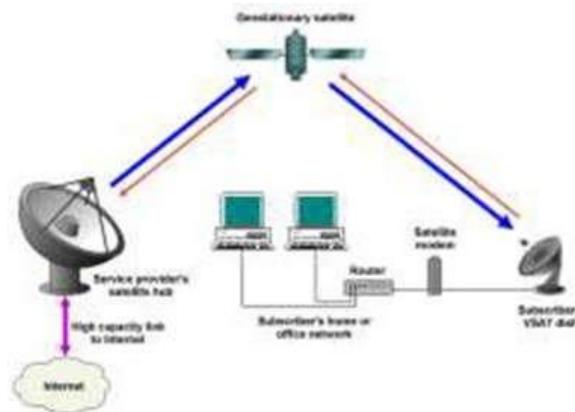
Gambar 4.47 Sistem Jaringan Telekomunikasi  
 Sumber : yayasoraya16.blogspot.com

#### 4.6.8. Sistem Jaringan Internet

##### a. Jaringan Satelit

Satelit merupakan salah satu medium yang digunakan dalam transmisi komunikasi. Sistem transmisi data dengan jaringan satelit juga disebut dengan VSAT (*Very Small Aperture Terminal*).

Keunggulan VSAT yakni mencakup jangkauan terjauh, dapat mencapai setengah permukaan bumi karena menggunakan relay dari satelit. Adapun kekurangannya antara lain koneksinya rentan terhadap gangguan cuaca, bumi yang relatif jauh mengakibatkan adanya *delay* propagansi yang signifikan.

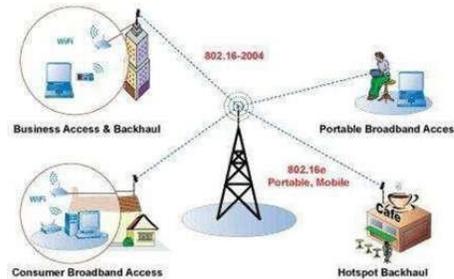


Gambar 4.48 Sistem Jaringan Internet  
 Sumber : aptika.kominfo.go.id

##### b. Wi-Fi

Wi-Fi merupakan kependekan dari *Wireless Fidelity*, istilah Wi-Fi dalam bahasa Inggris ber-sinonim dengan WLAN (*wireless local area network*). Oleh karenanya Wi-Fi dikenal juga dengan cara terhubung dengan *Internet* menggunakan titik akses (*hotspot*) terdekat. Titik akses tersebut biasanya terhubung dengan BTS (*Base Transciever*

*Station*) yang merupakan tower penguat pemancar sinyal seluler. Jaringan Kabel (Fiber Optik).

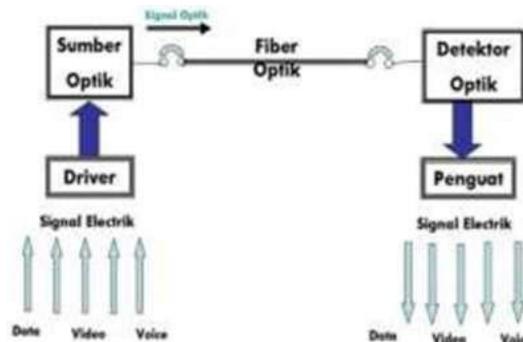


Gambar 4.49 Sistem Jaringan Wi-Fi  
Sumber : aptika.kominfo.go.id

### c. Kabel Fiber Optik

Kabel fiber optik adalah sebuah kabel yang terbuat dari fiber kaca dengan teknologi canggih dan mempunyai kecepatan transfer data yang lebih cepat daripada kabel biasa. Dalam penggunaan serat optik ini, terdapat beberapa keuntungan antara lain :

- Mampu membawa banyak data atau memuat kapasitas informasi yang sangat besar dengan kecepatan transmisi mencapai Gigabyte perdetik.
- Biaya pemasangan dan pengoperasiannya relatif rendah Mempunyai tingkat keamanan yang lebih tinggi.
- Ukurannya kecil dan ringan sehingga hemat pemakaian ruang.

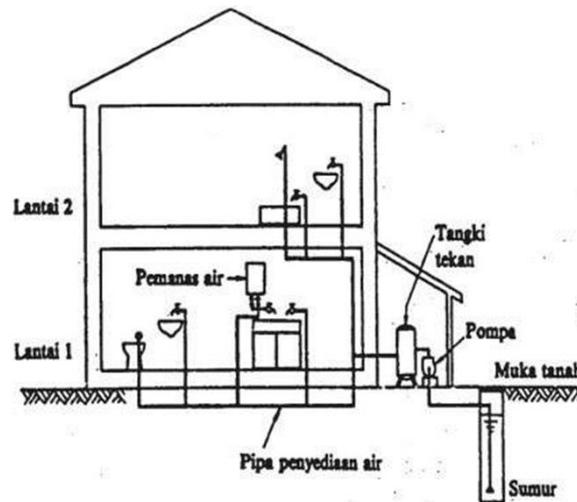


Gambar 4.50 Sistem Jaringan Kabel Fiber Optik  
Sumber : aptika.kominfo.go.id

#### 4.6.9. Sistem Jaringan Air Bersih dan Kotor

Air bersih berasal dari PDAM dan berasal dari sistem Panen Air Hujan (*Rainwater Harvesting*). Air dari memanen air hujan ini dapat digunakan untuk menyiram tanaman, operasional toilet, mushola dll. Ada tiga komponen dasar yang harus ada dalam sistem pemanenan air hujan yaitu:

- Catchment*, yaitu penangkap air hujan berupa permukaan atap.
- Delivery system*, yaitu sistem penyaluran air hujan dari atap ke tempat penampungan melalui talang.
- Storage reservoir*, yaitu tempat penyimpanan air hujan berupa tong, bak atau kolam.



Gambar 4.51 Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber : aptika.kominfo.go.id

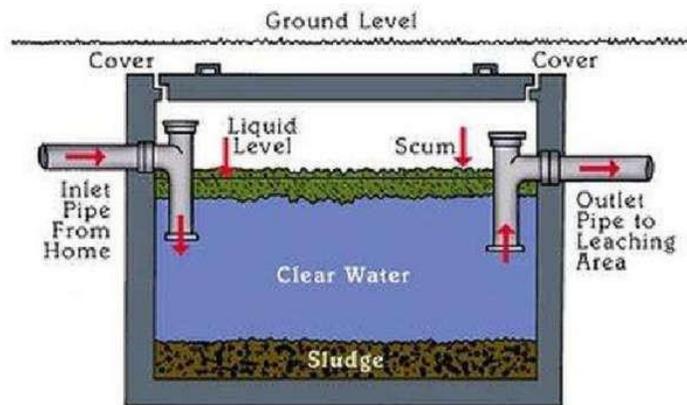
Untuk air kotor, dibedakan menjadi *black water* dan *grey water*. Air kotor padat yang berasal dari kloset, urinal, bidet dan alat buangan lainnya diteruskan menuju shaft air kotor padat disalurkan ke STP (*Sewage Treatment Plant*) dengan bahan kimia yang bersifat menghancurkan dan mengencerkan limbah.

- STP Konvensional

*Septic tank* model ini menampung Limbah dari Kamar mandi dengan sistem penguraian mengandalkan bakteri / cacing tanah yang timbul dari

Limbah tersebut dan tidak adanya sistem filter dan resapan terpengaruh oleh daya resap tanah. Secara berkala septic tank ini akan penuh dan harus disedot. Kelemahan dari jenis STP ini adalah :

- Mudah penuh dan harus di sedot (sering terjadi pada musim hujan).
- Membutuhkan lahan yang luas dan lahan kering sebagai resapan.
- Tidak dapat langsung dipakai sebelum keringnya dinding.
- Tidak dapat berdekatan dengan sumur air bersih.



Gambar 4.52 STP Konvensional  
Sumber : biosung.co.id

#### b. STP Biofil

Dengan *septic tank* biofil limbah domestik, tinja, feses, urine akan segera diolah dan diurai setelah masuk kedalam *septic tank* biofil, dimana didalam *septic tank* telah ada media filter sebagai tempat tumbuh berkembangnya bakteri pengurai tinja yang berfungsi sebagai rumah bakteri dan apabila ada limbah yang melewati media filter tersebut akan diserap atau ditangkap oleh bakteri pengurai tinja.



Gambar 4.53 STP Biofil  
Sumber : [www.bukalapak.com](http://www.bukalapak.com)

#### 4.6.10. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang dipakai menggunakan cctv (*close circuit television*) yang digunakan untuk memantau situasi dan kondisi secara visual pada semua ruang/wilayah yang diletakkan di titik-titik tertentu di lingkungan bangunan pusat industri kreatif. Nantinya cctv akan terhubung dengan sistem BMS (*Building Management System*). Dengan penerapan teknologi ini diharapkan pusat industri kreatif tetap merasa aman tanpa kehadiran petugas keamanan yang bertugas di sekeliling mereka.



Gambar 4.54 CCTV  
Sumber : [adventuresecurity.com](http://adventuresecurity.com)

### 4.7. Pendekatan Arsitektural

#### 4.7.1. Pengertian Modern

Kata modern dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kaitan dengan setiap hal yang berkembang pada masa kini atau yang menunjukkan karakter kekinian. Untuk suatu bangunan, bangunan yang modern berarti bangunan yang memiliki dan menunjukkan adanya ciri Arsitektur Modern. Bangunan yang memiliki gaya Arsitektur Modern harus mampu menghadirkan gaya hidup masa kini di dalam bangunan.

Menurut Prof. Ir. Sidharta, berasal dari kata latin “modernus, modo” yang artinya just now atau saat sekarang. Modern dapat diartikan juga tidak menutup diri terhadap inovasi-inovasi baru yang memang sesuai dan dapat diadaptasi oleh kondisi kita.

Menurut kamus bahasa indonesia kontemporer, Drs. Peter Salim adalah Terbaru, Muktahir, biasanya lebih baik dari yang lama.

#### 4.7.2. Pengertian Arsitektur Modern

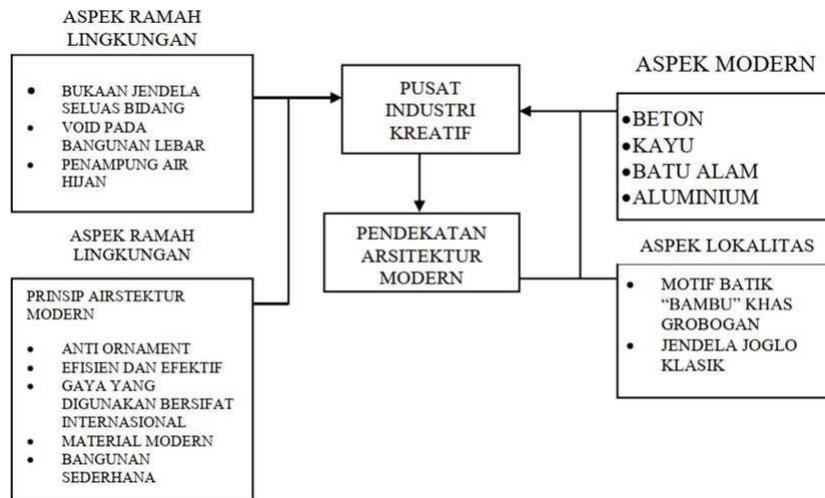
Arsitektur Modern dapat diartikan sebagai pernyataan jiwa dari suatu massa, yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan ekonomi yang ditimbulkan pada zamannya, yaitu dengan mencari keharmonisan dari elemen modern serta mengembalikan arsitektur pada bidang yang sebenarnya (ekonomis, sosiologis, dan kemasyarakatan). (Congreas Interationaux d' Architecture Moderne/CIAM, 1928).

Dengan kata lain maka dapat disebutkan Arsitektur Modern adalah arsitektur yang dilandasi oleh komposisi massa dinamis, non aksial dan yang paling penting didasarkan atas pembentukan ruang-ruang, baik di dalam maupun diantara bangunan (Ir. Sidharta, Arsitektur Indonesia). Arsitektur Modern adalah hasil dari pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih manusiawi, seperti moralis, nasionalis, materialis, standarisasi serta jujur, yang diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

Arsitektur modern dapat diartikan sebagai berikut:

- Hasil pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih ‘manusiawi’ yang diterapkan pada bangunan.

- Upaya dan karya dalam bidang arsitektur yang dapat dihasilkan dari alam pemikiran modern yang di cirikan sikap mental yang selalu menyisipkan hal-hal baru, hebat dan modern sebagai pengganti dari tradisi dan segala bentuk pranatanya.



Gambar 4.55 Rangka Bahasan Arsitektur Modern

Sumber : Analisa penulis 2018

#### 4.7.3. Ciri - Ciri Dan Karakteristik Arsitektur Modern

Arsitektur modern memiliki ciri-ciri serta karakteristik yang berkembang seturut berjalannya periode ini. Ciri-ciri dari arsitektur modern antara lain:

- 1) Terlihat memiliki keseragaman dalam penggunaan skala manusia.
- 2) Bangunan bersifat fungsional, yaitu sebuah bangunan dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin, bila dipergunakan sesuai skala fungsinya.
- 3) Bentuk bangunan sederhana dan bersih yang berasal aliran kubisme dan abstrak yang terdiri dari bentuk- bentuk aneh, akan tetapi memiliki bentuk dasar segi empat.
- 4) Memperhatikan konstruksi.
- 5) Pemakaian bahan pabrik atau insudtrial yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal.

- 6) Konsep *open plan* yaitu konsep yang membagi dalam bentuk elemen-elemen struktur primer dan sekunder. *Open plan* bertujuan untuk mendapatkan fleksibilitas dan variasi di dalam bangunan (Tamnudjaja, 1997).



Gambar 4.56 The New Library Of Birmingham

Sumber : rumahku.com

Selain itu, arsitektur modern juga memiliki 3 karakteristik yaitu ideologi, langgam serta gagasan desain. Karakteristik ideology dan arsitektur modern antara lain :

- 1) Gaya tunggal yang berlaku internasional atau tanpa gaya.
- 2) Idealism utopia dan idealis.
- 3) Tradisi keagungan jiwa jaman.
- 4) Bentuk-bentuk yang deterministic maupun fungsional.
- 5) Pemecahan problema secara holistic dan upaya pengembangan desain yang komprehensif.
- 6) Pelayanan arsitek dengan sikap elitis namun tanpa batas kelas.
- 7) Arsitek merupakan seorang nabi/penyembuh.
- 8) Arsitek seakan-akan juru selamat/penyembuh (Tanudjaja, 1997).

Karakteristik langgam pada arsitektur modern terdiri dari beberapa hal, antara lain :

- 1) Bentuk yang abstrak tidak selalu menimbulkan teka-teki.
- 2) Memiliki elemen bentuk yang puris atau bentuk yang diulang.
- 3) Tampilan bangunan menunjukkan ekspresi kejujuran.
- 4) Anti simbolik dan anti terhadap prinsip metafora.
- 5) Bentuk desainnya sederhana.
- 6) Anti penggunaan ornament.
- 7) Nilai estetika terdiri dari mesin, sirkulasi, mekanisme, teknologi dan struktur.
- 8) Memiliki ruang yang isotropic.
- 9) Logikanya anti representasi.

Karakteristik gagasan desain pada arsitektur modern terdiri dari beberapa hal, antara lain :

- 1) Tata ruang kota menggambarkan kota dalam taman.
- 2) Pemilihan fungsional.
- 3) Susunan ruang berupa karya seni yang utuh.
- 4) Susunan masa yang berintegrasi harmonis.
- 5) Komposisi asimetris dan regularitas.
- 6) Mementingkan volume daripada massa.
- 7) Gubahan masa slab dan poin block.
- 8) Mengolah kulit dan rangka bangunan.
- 9) Dinding transparansi. (Tanudjaja,1997)



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan data - data dan analisa yang sudah dijelaskan di bab - bab sebelumnya dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan, dapat diperoleh kesimpulan yaitu:

- a. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan adalah suatu fasilitas yang digunakan untuk memfasilitasi untuk kegiatan kreatif masyarakat dalam bidang produk dan jasa dalam skala nasional maupun internasional. Fasilitas ini diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan tersebut di Kab. Grobogan sehingga mampu meningkatkan perekonomian Kab. Grobogan.
- b. Bangunan Pusat Industri Kreatif ini nantinya akan menjadi salah satu bangunan pertemuan orang- orang kreatif di Kab. Grobogan.
- c. Adanya bangunan Pusat Industri Kreatif ini ditujukan untuk para pelaku bisnis, maupun pengusaha - pengusaha untuk mengadakan event di bangunan tersebut.
- d. Site terpilih untuk perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif beradadi Jl. Untung Suropati, Purwodadi, Grobogan dengan luas 9390 m<sup>2</sup>
- e. Fasilitas ruang yang ada di bangunan Pusat Industri Kreatif ini yaitu antara lain fasilitas utama, fasilitas pengelola, fasilitas penunjang dan fasilitas servis.
  - Fasilitas Utama
    - Ruang Kegiatan Desain Produk dapat menampung 100 orang.
    - Ruang Kegiatan Fesyen dapat menampung 100 orang.
    - Ruang Kegiatan Kuliner dapat menampung 100 orang.
  - Fasilitas Pengelola

Pada fasilitas pengelola ini terdapat beberapa ruang kerja yang digunakan para pengelola untuk mengelola bangunan tersebut.

➤ Fasilitas Penunjang

Selain Fasilitas Utama dan fasilitas pengelola di bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini juga menyediakan fasilitas penunjang seperti, Foodcourt, ATM Center, Toko Souvenir dsb. Dan juga terdapat auditorium yang dapat menampung 300 orang, ruangan ini dapat digunakan untuk acara pertemuan yang skalanya tidak terlalu besar.

➤ Fasilitas Servis

Selain Fasilitas diatas dibangun Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini terdapat beberapa fasilitas servis diantaranya, mushola, toilet, Loading dock, gudang yang berukuran besar dsb. Dan yang paling penting yaitu terdapat area parkir luar dan parkir basement, yang dapat menampung 500 motor, 50 mobil dan 3 bus.

- f. Perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan ini menggunakan pendekatan desain Arsitektur Modern. Dimana citra bangunan nantinya akan berorientasi ke masa depan atau bangunan tersebut mengikuti perkembangan zaman. Dengan bentuk fasad yang dinamis kreatif dan inovatif akan membuat bangunan terlihat menarik dan tentunya tetap memperhatikan fungsi dari bangunan tersebut. Dan nantinya bangunan tersebut dapat menjadi ikon baru di Kabupaten Grobogan.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan data - data dan analisa yang sudah dijelaskan di bab - bab sebelumnya dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan, dapat dijelaskan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan yaitu:

- a. Pengguna

Bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini di desain dengan pertimbangan pengguna atau pengunjung yang akan menggunakan bangunan tersebut. Bangunan ini merupakan area publik baik untuk negarawan, wisatawan, usahawan, dan sebagainya sehingga dapat memadai fasilitas-fasilitas di dalamnya. Dalam analisis pengguna terdiri dari pengunjung atau pengguna, dan pengelola bangunan.

- Pengelola : 18 orang
- Peserta Desain Produk : 64 orang
- Peserta Fesyen : 64 orang
- Peserta Kuliner : 64 orang
- Pengunjung Pameran : 300 orang

b. Program Ruang

Dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini terdapat beberapa ruang yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan yang ada didalam bangunan tersebut :

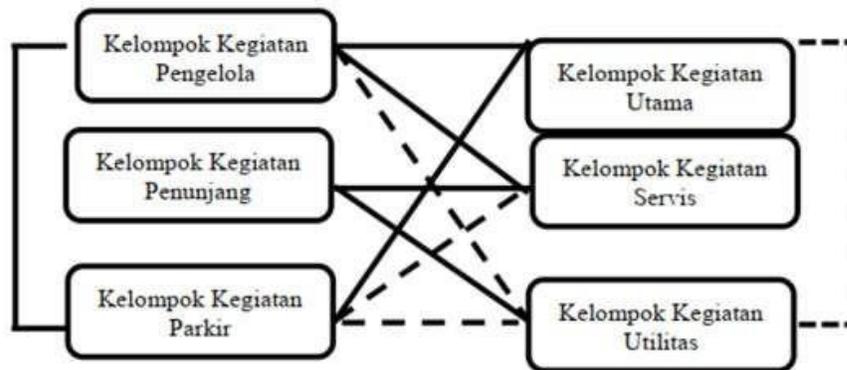
Tabel 5.1 Program Ruang

No.	Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
1.	<b>Kelompok Kegiatan Pengelola</b>	
	R. Penanggungjawab	25 m <sup>2</sup>
	R. Sekretaris	16 m <sup>2</sup>
	R. Staff	16 m <sup>2</sup>
	R. Kabag Keuangan	20 m <sup>2</sup>
	R. Sekretaris	16 m <sup>2</sup>
	R. Staff	16 m <sup>2</sup>
	R. Kabag Teknis Umum	20 m <sup>2</sup>
	R. Sekretaris	16 m <sup>2</sup>
	R. Staff	16 m <sup>2</sup>
2.	<b>Kelompok Kegiatan Desain Produk</b>	
	Kelas Desain	64 m <sup>2</sup>
	Lab. Material	60 m <sup>2</sup>
	Lab. Kayu	128 m <sup>2</sup>
	Lab. Komputer	128 m <sup>2</sup>

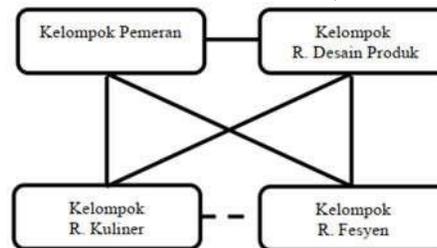
	Studio Desain	90 m <sup>2</sup>
	Galeri	128 m <sup>2</sup>
	R. Workshop	128 m <sup>2</sup>
	Gudang Alat	20 m <sup>2</sup>
	Gudang Bahan	30 m <sup>2</sup>
<b>3.</b>	<b>Kelompok Kegiatan Fesyen</b>	
	Kelas Desain	64 m <sup>2</sup>
	Lab. Cetak	60 m <sup>2</sup>
	Lab. Material	60 m <sup>2</sup>
	Lab. Jahit	128 m <sup>2</sup>
	Studio Fesyen	40 m <sup>2</sup>
	Galeri	128 m <sup>2</sup>
	R. Workshop	128 m <sup>2</sup>
	Make Up Room	20 m <sup>2</sup>
	Dressing Room	24 m <sup>2</sup>
	Audiens	120 m <sup>2</sup>
	Gudang Alat	20 m <sup>2</sup>
	Gudang Bahan	30 m <sup>2</sup>
<b>4.</b>	<b>Kelompok Kegiatan Kuliner</b>	
	Kelas Desain	64
	Dapur	100
	Penyimpanan Bahan Makanan	60
	Penyimpanan Alat Masak	36
	Lab. penyajian	96
	Galeri	128
	Gudang Alat	20
	Gudang Bahan	30
<b>5.</b>	<b>Ruang Penunjang</b>	
	<b>Auditorium</b>	
	Tempat Duduk	450
	R. Kontrol	12
	R. Transit	16
	R. Ganti	10
	Backspace	24
	Pre-function	64
	<b>Workshop</b>	
	Ruang Kerja Mini	120
	Pantry	18
	Perpustakaan	64
	<b>Mushola</b>	
	Tempat Sholat	48
	Tempat Wudhu	8

	R. Tunggu	20
	Hall	80
	Resepsionis	8
	Lounge	40
	Tenant	45
	Tempat Makan	60
	ATM Center	7,5
	R. Seleksi	40
	R. Merokok	20
	<b>Ruang Servis</b>	
	Loker	100
	Pantry	5,6
	Lavatory	96
	Jatinor	24
	Loading Dock	60
	Gudang	60
	R. Keamanan	12
	R. CCTV	12
	<b>Ruang Parkir</b>	
	Motor Pengunjung	880
	Mobil Pengunjung	2750
	Bus	115,5
	Motor Pengelola	100
	Mobil Pengelola	250
	Plaza	1.132,75
	Drop Off	25
	<b>Ruang Utilitas</b>	
	R. Penampungan Air	16
	R. Genset	32
	R. Sampah	16
	R. Pompa Air	16
	Bengkel	16

c. Organisasi dan Pola Sirkulasi Ruang



Gambar 5.1 Analisa Hubungan Kelompok Ruang  
Sumber : Analisa Penulis, 2018



Gambar 5.2 Analisa Hubungan Kelompok Kegiatan Utama  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

Aspek teknis dan kinerja yang digunakan dalam perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan antara lain :

➤ Aspek Teknis

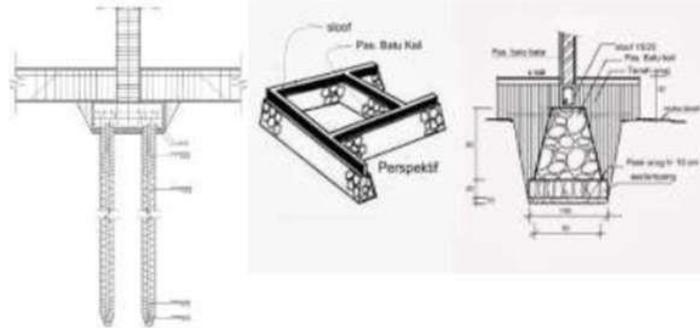
- Sistem Modul Bangunan

Penggunaan system modul pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif ini menentukan modul yang digunakan untuk suatu ruang yang terpola dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan.

- Sistem Pondasi

Sistem Pondasi yang digunakan pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif ini yaitu pondasi mini pile, pondasi mini pile adalah pondasi yang pemasangannya dilakukan dengan menancapkan tiang pancang ke dalam tanah dengan hammer sampai ke lapisan tanah

yang paling keras. Selain itu penggunaan pondasi mini pile sebagai pondasi utama bangunan ini nantinya juga menggunakan pondasi lajur dimana pondasi tersebut digunakan untuk struktur bangunan massif atau plat dinding sejajar pada kekuatan dan keadaan tanah yang sejajar.



Gambar 5.3 Macam Pondasi  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

- Sistem Struktur Atap

Sistem Struktur Atap dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunakan sistem struktur atap datar. Atap datar dipilih karena agar dapat dimanfaatkannya atap untuk utilitas.

- Aspek Kinerja

- ❖ Sistem Pencegahan Kebakaran

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini dilengkapi dengan sistem pencegahan kebakaran itu sendiri berupa :

- Sistem Pendeteksi

Alat yang digunakan untuk mendeteksi secara dini adanya kebakaran yaitu dengan menggunakan *smoke detectore*.



Gambar 5.4 *Smoke Detector*

❖ Sistem Pemberitahuan

Alat yang digunakan untuk memberitahukan jika terjadinya kebakaran yaitu menggunakan alat *fire alarm*.



Gambar 5.5 *Fire Alarm*

❖ Sistem Pencegahan

Untuk mencegah terjadinya kebakaran di dalam bangunan ini juga terdapat alat untuk memadamkan api berupa sprinkler, hydrant dan juga apar.



Gambar 5.6 Alat Pencegahan

❖ Sistem Evakuasi

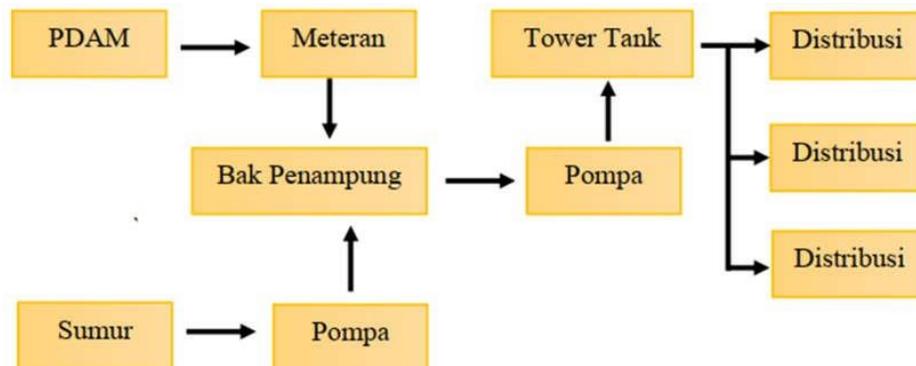
Jika terjadi kebakaran sistem evakuasi sangatlah penting untuk menyelamatkan pengunjung dari kebakaran, dan didalam bangunan ini juga terdapat sistem evakuasi berupa tangga darurat untuk menyelamatkan diri dari kebakaran.



Gambar 5.7 Sistem Evakuasi

❖ Sistem Jaringan Air Bersih

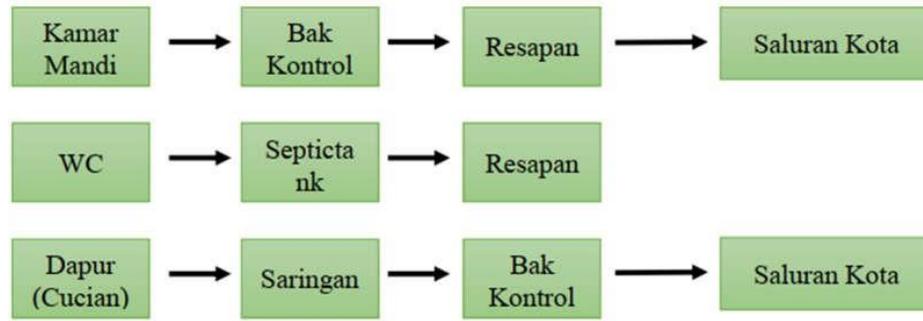
Untuk memenuhi kebutuhan air bersih di dalam bangunan, di bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunakan air PDAM dan juga sumur, sehingga semua kebutuhan air bersih di dalam bangunan akan tersedia.



Gambar 5.8 Sistem Jaringan Air Bersih

❖ Sistem Jaringan Air Kotor

Limbah-limbah yang dihasilkan dari penggunaan bangunan tersebut dan setelah diolah limbah tersebut dibuang ke saluran kota maupun dimanfaatkan kembali untuk menyiram taman.



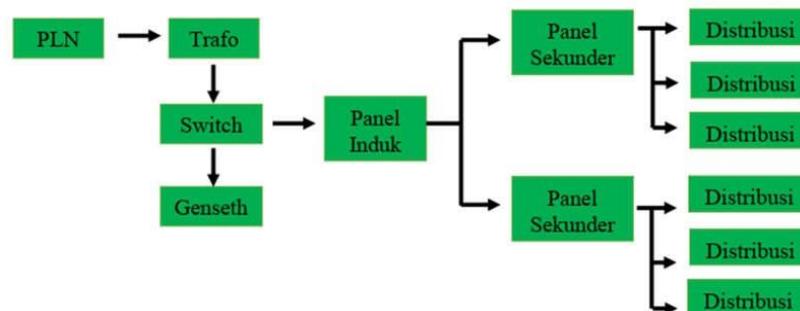
Gambar 5.9 Sistem Jaringan Air Kotor

#### ❖ Sistem Pembuangan Sampah

Untuk pembuangan sampah yang ada pada bangunan Pusat Industri Kreatif yaitu sampah yang dimasukkan di tempat sampah yang sudah disediakan disekitar bangunan kemudian sampah oleh petugas kebersihan dikumpulkan di bak penampungan sampah dan baru kemudian oleh truk sampah di bawa ke tempat penampungan akhir.

#### ❖ Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini bersal dari PLN yang kemudian diterima trafo yang terdapat pada bangunan ini, jika terjadi pemadaman listrik sumber listrik berasal dari genset yang sudah tersedia di bangunan ini sehingga tidak mengganggu kegiatan yang ada di dalam bangunan.



Gambar 5.10 Sistem Jaringan Listrik

## ❖ Sistem Keamanan

Keamanan di bangunan Pusat Industri Kreatif ini selain menggunakan jasa petugas keamanan juga menggunakan kamera CCTV yang terletak disekitar bangunan untuk memantau kondisi sekitar.

## ❖ Sistem Akustik Ruang

Sistem akustik ruang dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini digunakan untuk membantu jalannya kegiatan konvensi agar para peserta dapat mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh narasumber, dan pada ruang konvensi ini juga terdapat sistem penerjemah bahasa yang gunanya untuk menerjemahkan apa yang dikatakan narasumber ke dalam bahasa lain yang sesuai dengan asal dari para peserta sehingga peserta dapat mengikuti jalannya kegiatan tersebut

## ❖ Sistem Komunikasi Darurat

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini juga terdapat sistem komunikasi darurat yang fungsinya memberitahukan kepada seluruh pengguna bangunan jika terjadi kondisi darurat, sistem tersebut seperti, speaker, microfone dsb.

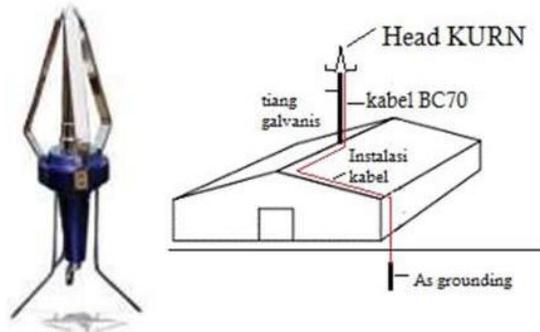


Gambar 5.12 Sistem Komunikasi Darurat

## ❖ Sistem Penangkal Petir

Mengingat bangunan Pusat Industri Kreatif ini merupakan bangunan dengan 4 lantai maka penggunaan sistem penangkal petir sangat penting untuk

melindungi bangunan.



Gambar 5.13 Sistem Penangkal Petir

#### ❖ Sistem Transportasi Vertikal

Untuk menunjang kegiatan yang ada di bangunan Pusat Industri Kreatif ini sistem transportasi vertikal sangatlah penting. Dan bangunan ini dilengkapi dengan sistem tersebut diantaranya lift , tangga utama, tangga darurat.

#### ❖ Sistem Penghawaan

Untuk sistem penghawaan pada bangunan Pusat Industri Kreatif menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berupa adanya area terbuka yang bisa digunakan untuk sirkulasi udara, sedangkan penghawaan buatan berupa penggunaan AC di dalam ruangan.

#### ❖ Sistem Pencahayaan

Untuk sistem pencahayaan pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berupa penggunaan material kaca seperti spider glasss pada fasad bangunan dan juga skylight, sedangkan pencahayaan buatan berupa penggunaan lampu LED downlight, lampu sorot untuk menerangi bangunan khususnya di malam hari.



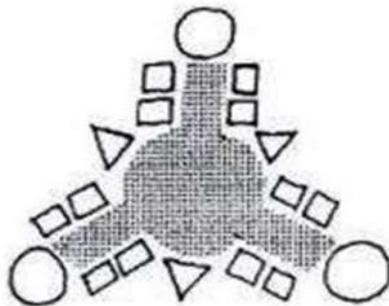
Gambar 5.14 Sistem Pencahayaan

➤ Aspek Arsitektural

Pada perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini penerapan konsep modern yang akan di terapkan pada bangunan tersebut antara lain:

❖ Penerapan Sirkulasi Pada Bangunan

Dalam perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif penerapan sistem sirkulasi pada bangunan menggunakan sistem sirkulasi menyebar. Yaitu sirkulasi yang mengarahkan para pengguna khususnya para pengunjung ke berbagai area ruang maupun fasilitas yang tersedia dalam bangunan dimulai dari area pusat bangunan yaitu lobby.



Gambar 5.17 Sistem Sirkulasi

Sumber: Google

#### ❖ Penerapan Bentuk Bangunan

Dalam sebuah desain modern dapat terjadi dengan adanya permainan pola - pola tertentu dalam sebuah rancangannya. Pada perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini, konsep bentuk yang digunakan adalah konsep bentuk geometri, bentuk bentuk geometri dapat memberikan kesan adanya bentukan yang mengarah ke bentuk modern.



Gambar 5.18 Penerapan Bentuk

Sumber: Google

#### ➤ Penerapan Fasad Bangunan

Pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini pada bagian fasadnya akan menggunakan sun shading, selain sebagai penghalang masuknya sinar matahari ke dalam bangunan sun shading juga berfungsi sebagai point of interest, dan juga penggunaan kaca spider glass, dan juga akan menambahkan unsur vegetasi pada bagian fasad, sehingga akan membuat ruangan yang ada didalam menjadi sejuk.



Gambar 5.19 Penerapan Fasad Bangunan

Sumber: Google

- Penerapan Material Bangunan
- ❖ Penerapan Material Plafon Ruang

Konsep plafon pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini mengaplikasikan material acrylic dan pvc. Pemilihan material ini untuk mendukung konsep desain yang telah ditetapkan, yaitu modern. Rangka plafon menggunakan rangka gantung dengan menerapkan permainan beda level ketinggian plafon dan permainan lengkungan pada tiap perbedaan ketinggian level plafon. Penggunaan material pvc ini mendukung konsep lengkung pada desain pola plafon. Selain itu juga menggunakan material gypsum board dan polywood.



Gambar 5.20 Penerapan Material Bangunan

Sumber: Google

## ❖ Penerapan Material Dinding Ruang

Penerapan dinding pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ada beberapa penerapan, yaitu dinding menggunakan plester semen lalu dilakukan proses finishing dengan menggunakan wall paint dengan warna dan jenis yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Kemudian, Dinding menggunakan treatment berbahan acrylic yang juga berfungsi sebagai pencahayaan ruangan.



Gambar 5.21 Penerapan Material Dinding

Sumber: Google

## ❖ Penerapan Material Lantai Ruang

Konsep lantai pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini menggunakan beberapa sistem. Aplikasi material pada lantai menggunakan beberapa jenis finishing. Pada area lobby menggunakan Granito Tiles dengan modul 100 x 100cm. Konsep pemilihan material lantai pada area lobby berdasarkan aspek visual. Kemudian pada area auditorium lantai menggunakan material karpet dengan motif yang sesuai keinginan, penggunaan material karpet pada lantai are tersebut mampu meredam suara yang ditimbulkan dari area tersebut.

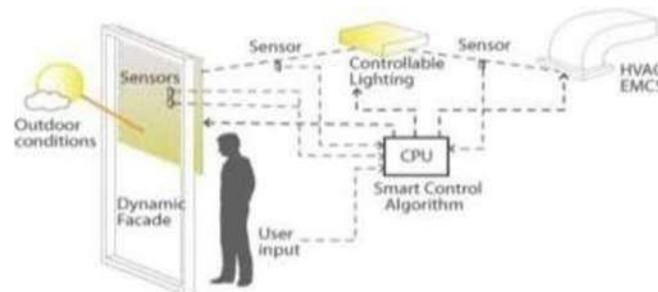


Gambar 5.22 Penerapan Material Lantai Ruang  
Sumber: Google

➤ Penerapan Inovasi Teknologi

❖ Penggunaan Sensor Matahari Pada Fasad Bangunan

Penggunaan sensor yang ditempatkan pada bagian fasad bangunan yang dapat memantau kondisi cahaya dan hawa yang dibutuhkan suatu ruangan. Sistem pengendalian ini digunakan untuk memantau besarnya cahaya dan suhu setiap ruangan sehingga dapat mengendalikan atau mengurangi kebutuhan cahaya dan suhu ruangan yang berlebih melalui modul fasad.



Gambar 5.23 Penggunaan Sensor Matahari pada Fasad Bangunan  
Sumber: Google

➤ Ramah Lingkungan

Penerapan poin arsitektur modern pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini adalah ramah lingkungan. Aplikasi ramah

lingkungan pada bangunan secara langsung berupa penggunaan kerikil yang dipadatkan untuk area perkerasan, tanaman untuk atap, dan juga memaksimalkan kulit bangunan (*fasade envelope*). Disamping penerapan secara langsung, aplikasi ramah lingkungan secara tidak langsung juga menjadi bagian yang tidak terlewatkan seperti, penggunaan material kaca dengan teknologi terbaru yang tujuannya untuk mengurangi dampak lingkungan dan pemanasan global secara umum.



Gambar 5.24 Ramah Lingkungan

Sumber: Google

## DAFTAR PUSTAKA

Database Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan Tahun 2017  
<http://archidkot.blogspot.com/2016/05/arsitektur-modern.html>

Pangestu, Rian Aji (2017) Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Teori Arsitektur Kontemporer, S1 skripsi, UNNES.

Ramadhan, Afif Fahrul (2019) Galeri Animasi Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, S1 LPA, UNNES

Peraturan Daerah Kabupaten Grobogan Nomor 7 Tahun 2012 Tentang Tata Ruang Wilayah Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2031

Subsektor, Badan Ekonomi Kreatif, Online (<http://www.berkaf.go.id/subsektor>, diakses pada 25 April 2018).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang.

Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Kemenkes/SK/VII/2013 Tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran.

Keputusan Menteri Koperasi Dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia Nomor: 81.3/Kep/M.UMKM/VIII/2002 Tentang Petunjuk Teknik Perkuatan Permodalan Usaha Kecil, Menengah, Koperasi dan Lembaga Keuangan Dengan Modal Awal Melalui Inkubator.