

## LAMPIRAN

- Isu :

KOTA MALANG – Pemerintah Kota (Pemkot) Malang menganggarkan dana sebesar Rp 180 miliar untuk membangun rumah kreatif bagi anak muda kreatif di Kota Malang.

Hal tersebut disampaikan langsung oleh Wali Kota Malang, Sutiaji saat pembukaan pameran ekonomi kreatif di halaman Balai Kota Malang, Rabu, (20/2)

"Akan kami bangun rumah kreatif yang biayanya Rp 180 milyar lokasinya di eks kantor PDAM," jelas dia

Nantinya, rumah yang akan dibangun tersebut dipergunakan sebagai wadah bagi anak-anak muda untuk menghasilkan sebuah karya yang inovatif. Sekaligus sebagai pusat start up para generasi milenial.

"Presiden bilang, ketika gedung tersebut sudah jadi, start up di Indonesia bisa berpusat di Kota Malang," pungkasnya.

Pewarta : Feni Yusnia

Foto : Feni Yusnia

Penyunting : Fia

Berita tersebut dikutip dari media radarmalang.id

(Sumber: <https://radarmalang.id/pemkot-malang-siapkan-dana-180-m-bangun-rumah-kreatif/>)

**Bisnis.com**, MALANG — Pemkot Malang akan membangun Rumah Kreatif pada 2020 untuk mendorong pengembangan start-up di kota tersebut.

Wali Kota Malang Sutiaji mengatakan dengan adanya Rumah Kreatif maka kaum milenial yang memulai usaha dapat belajar di sana agar usahanya dapat terwujud. Begitu juga pelaku start-up, dapat lebih mengembangkan usaha dengan adanya fasilitas tersebut.

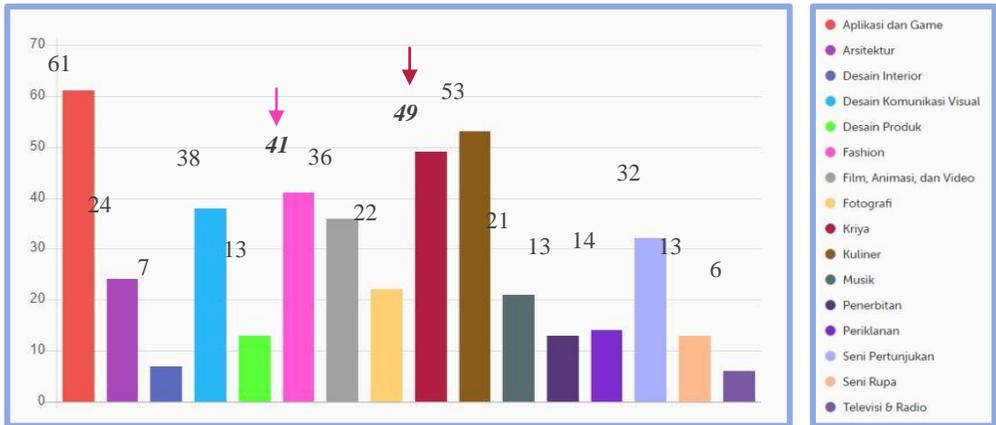
"Rumah Kreatif bertujuan untuk menampung aspirasi kaum milenial yang akan mendirikan usaha maupun dan start-up untuk berkreasi dan mewujudkan ide-ide di pikirannya," katanya pada Pembukaan Workshop Pelaku Ekonomi Kreatif dan Pameran 8 Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Malang, Rabu (20/2/2019).

Berita tersebut dikutip dari media bisnis.com

(Sumber:

<https://surabaya.bisnis.com/read/20190221/531/891521/pemkot-malang-segera-bangun-rumah-kreatif-kembangkan-start-up>)

• Data Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif di Malang Raya :



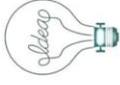
JUMLAH PENCARI KERJA TERDAFTAR MENURUT TINGKAT PENDIDIKAN TERTINGGI

YANG DITAMBAHKAN, JENIS KELAMIN DAN KECAMATAN TAHUN 2018 DI KOTA MALANG

NO	PENDIDIKAN	BLIMBING		KEDUNGKANDANG		SUKUN		KLOJEN		LOWOKWARU		JUMLAH	
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
1	SD	0	9	1	28	0	7	0	3	0	5	1	52
2	SMP	3	12	7	26	2	12	1	8	1	4	14	60
3	SMA	14	21	33	36	19	17	9	21	13	20	88	115
4	SMK	27	25	30	40	32	30	27	28	27	18	143	141
5	DI	0	3	1	1	0	1	2	0	0	0	3	5
6	DII	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
7	DIII	9	24	17	41	19	27	21	28	12	26	78	146
8	DIV	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	S1	62	114	95	132	51	101	72	105	96	92	376	544
10	S2	1	1	3	4	3	3	2	5	1	5	10	18
JUMLAH		116	209	187	309	126	198	134	196	150	170	713	1082

1	2	3	4	5	6	7	8	10
6.	Jumlah Pengangguran							
a.	Pengangguran Terselubung	orang		37.137				
b.	Setengah Menganggur	orang	16.985	15.086	15.086	21.175	14.406	BPS
c.	Pengangguran Terbuka	orang	30.581	29.606	29.606	31.993	30.898	BPS

# \_Konsep\_Dasar\_



\_TAP\_02

## "KOLABORASI KREATIF DALAM KRIYA YANG LUWES DAN DINAMIS."

**Kolaborasi** ada kata kunci utama, dimana merupakan harapan dari bertemunya para seniman kreatif kriya dengan tujuan untuk mencipta sebuah karya baru yang inovatif maupun inspiratif.

Sedangkan **Luwes & Dinamis** merupakan cerminan dari karakteristik dominan para seniman kriya dan representasi Malang Raya yang memiliki variasi topografi daerah mulai dari pegunungan hingga area pantai di sisi selatan.

### Supporting & Optimization

Memaksimalkan penyediaan sarpras, pemilihan material, & program ruang demi menunjang kolaborasi.

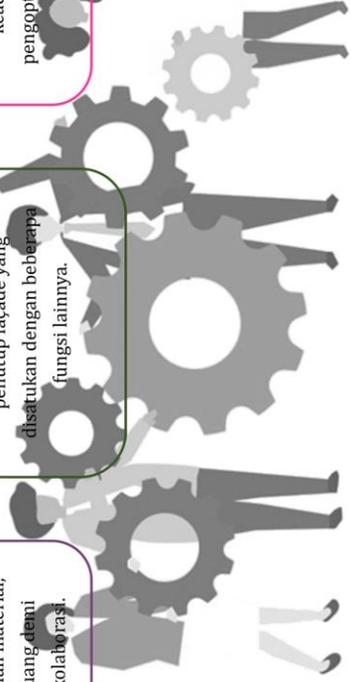
### Function & Material Fusion

Kolaborasi material bahan kayu dan logam sebagai penutup façade yang disatukan dengan beberapa fungsi lainnya.

### Learn, Observe, & Adapt

Adaptasi dengan lingkungan, tatanan massa mengikuti keadaan / lokasi site, pengoptimalan potensi alam sekitar.

Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020



- Ide Bentuk :



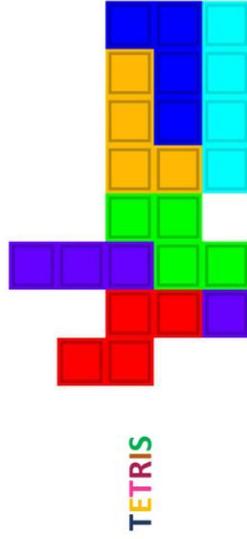
## \_Ide\_Bentuk\_

Terinspirasi dari bentuk salah satu hasil olahan kayu yang merupakan salah satu material kriya yang diangkat berupa kayu balok.



**KAYU  
BALOK**

Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020



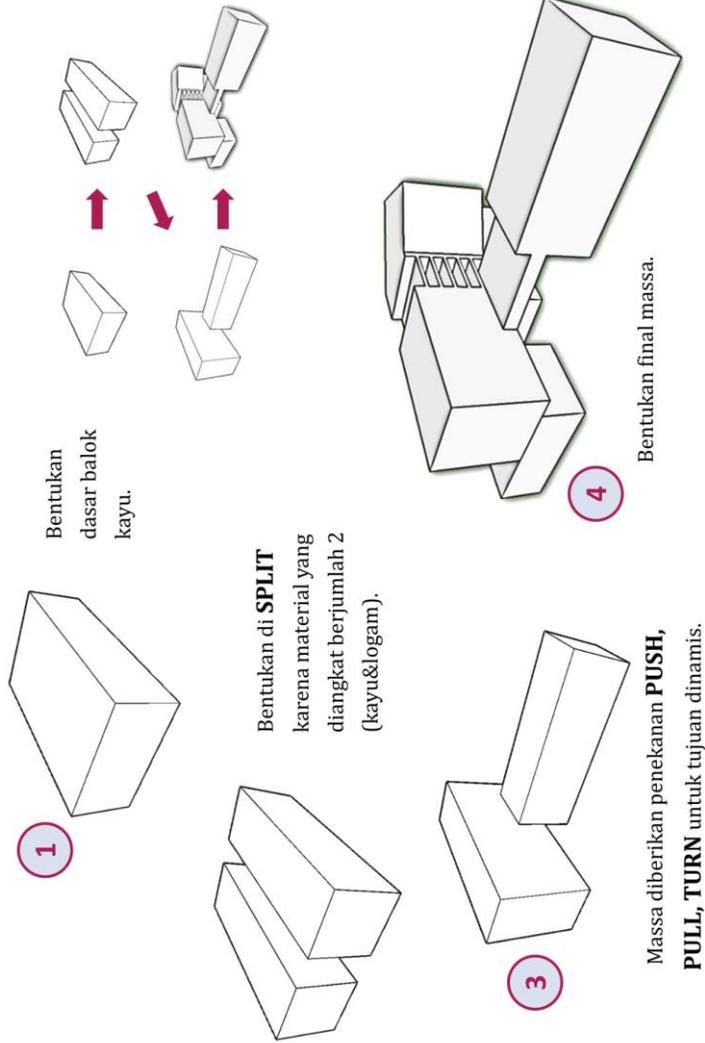
Selain itu bentuknya juga identik dengan permainan tetris yang merupakan salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir otak, dan meningkatkan kecerdasan

- Transformasi Bentuk :



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

# \_Transformasi\_Bentuk\_



- Konsep Arsitektural :



\_TAP\_05

## \_Konsep\_Arsitektural\_

### THEMATIC ARCHITECTURAL : FUN AND JOYFUL

Selayaknya bangunan kreatif, bangunan ini haruslah juga mempunyai ciri khas yang bisa menjadi pembeda dengan bangunan lainnya. Ciri khusus tersebut dapat diterapkan di konsep arsitekturalnya yang mana memiliki tema Fun yang merujuk pada kesenangan serta Joyful dengan riang gembira untuk memberikan hasil yang terbaik dalam berkarya dengan memberikan tema Fun and Joyful.

#### < Bangunan :

##### Fungsional

Konsep disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang dan kebutuhan ruang tersebut.

#### = Bangunan :

##### Colorful

Pemberian material berwarna yang bertujuan untuk menonjolkan kesan kreatifitas serta menantang para penggunanya.

#### > Bangunan :

##### Tematik

Setiap sudut dan sisi kawasan lahan yang memiliki masing-masing temanya sendiri.

Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020



- Konsep Landscape :



\_TAP\_06

Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

# \_Konsep\_Arsitektural\_



Pohon Ketapang Kencana sebagai peneduh dan estetis.



Pohon Tanjung sebagai peneduh lahan terbuka.



Pohon Angsana sebagai peneduh dan juga estetis.

## KONSEP LANDSCAPE

Pemanfaatan beberapa lahan untuk dijadikan RTH tambahan terlepas dari lahan parkir & juga perencanaan taman di area rooftop bangunan yang berpotensi untuk dioptimalkan semaksimal mungkin.

- Konsep Sirkulasi Massa :



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

## \_Konsep\_Arsitektural\_



### KONSEP SIRKULASI

Sirkulasi kawasan direkayasa dengan pola mengelilingi lahan dengan area masa bangunan berada ditengah dengan tujuan untuk mengajak pengunjung berkeliling melihat seluruh sisi lahan yang dipenuhi aneka sculpture tematik.

- Konsep Ruang Luar :



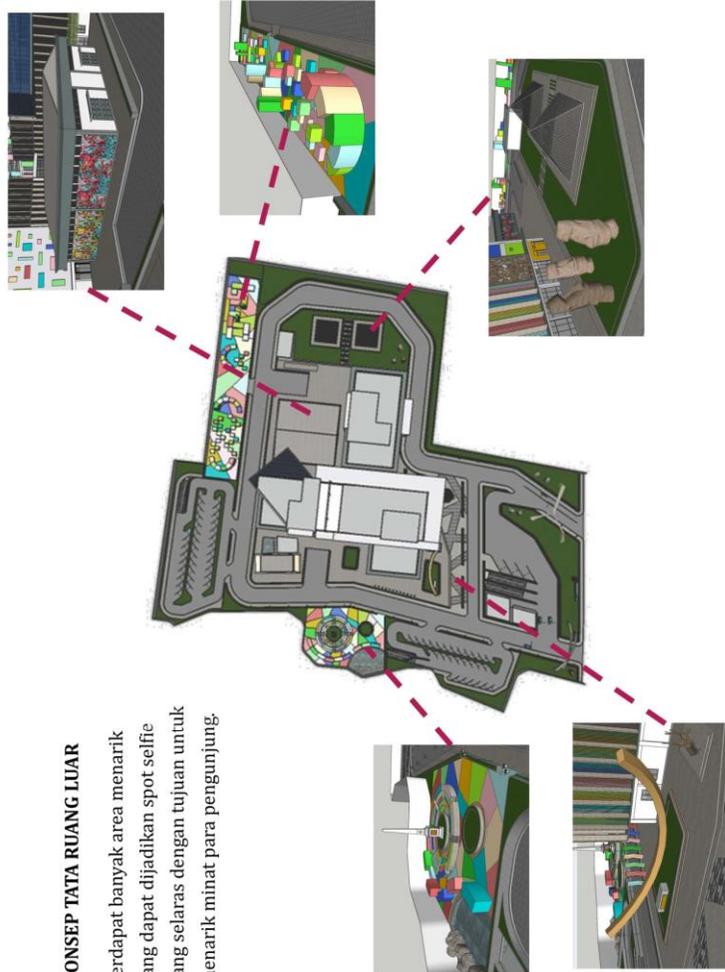
\_TAP\_08

Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

## \_konsep\_Arsitektural\_

### KONSEP TATA RUANG LUAR

Terdapat banyak area menarik yang dapat dijadikan spot selfie yang selaras dengan tujuan untuk menarik minat para pengunjung.



- Konsep Penutup Bangunan :

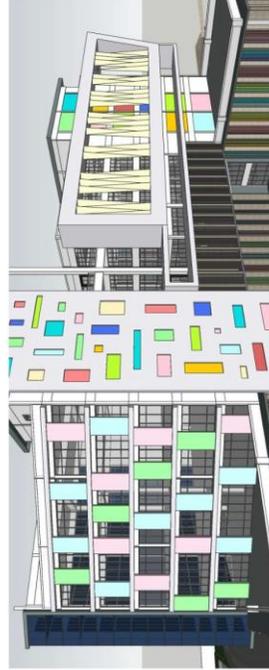


## \_Konsep\_Arsitektural\_

### KONSEP PENUTUP BANGUNAN

Terdapat beberapa macam penutup bangunan yang digunakan antara lain,

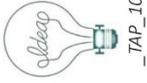
- ACP warna
- Batang besi logam dengan finishing kombinasi motif kayu dan banyak warna.



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

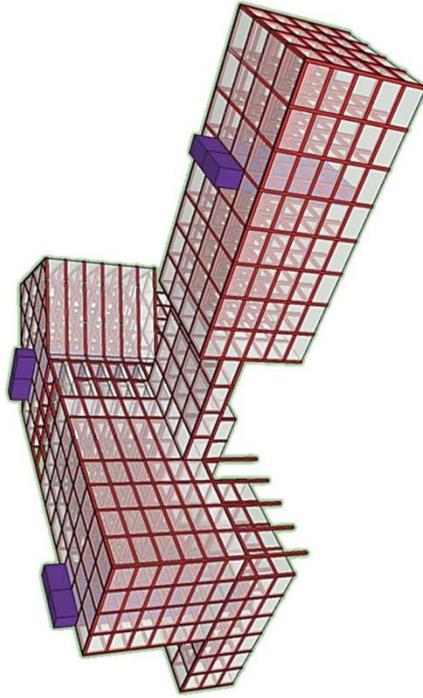
Pattern ACP dipasang acak yang bertujuan untuk memberikan kesan kreatifitas yang tak terduga.  
Motif kayu berjajar rapi merepresentasikan proses kreatif seniman yang berurutan dan rapi untuk hasil karya terbaik.

- Konsep Struktur :



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

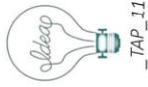
## \_Konsep\_Arsitektural\_



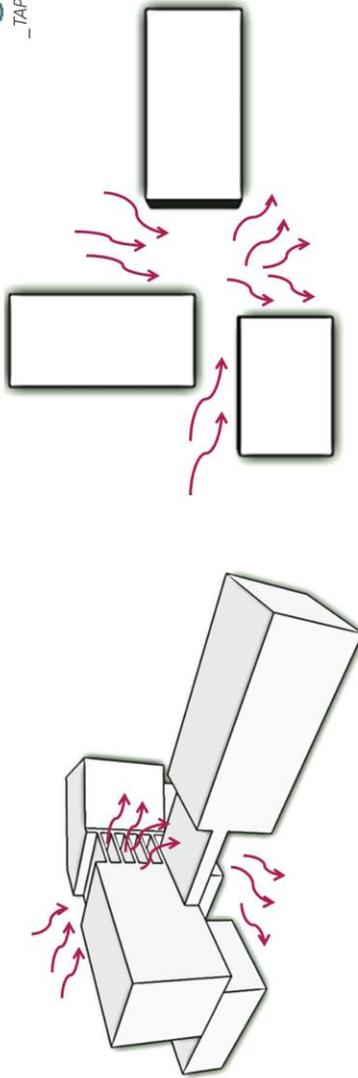
### KONSEP STRUKTUR BANGUNAN

Struktur didesain tipical & bermodul (6x6) dengan tujuan untuk mencapai efisiensi baik dari segi budget maupun kekuatan struktur tui sendiri.

- Konsep Sirkulasi Udara :



## \_Konsep\_Arsitektural\_



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

### KONSEP SIRKULASI UDARA

Adanya jarak antar massa bangunan di bagian bawah membuat sirkulasi udara menjadi lebih lancar.

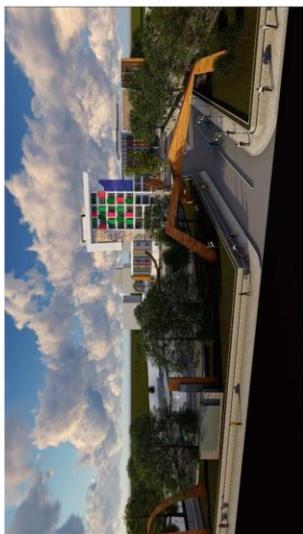
Dan juga bukaan bertingkat sejajar membuat aliran udara dan hembusan angin tidak terpental.

- 3D Perspektif :



\_3D\_Render\_

PERSEKTIIF EKSTERIOR 1

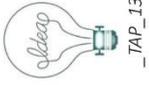


PERSEKTIIF EKSTERIOR 2



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

- 3D Perspektif :



## \_3D\_Render\_

PERSPEKTIF EKSTERIOR 3



PERSPEKTIF EKSTERIOR 4



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

- 3D Perspektif :



\_3D\_Render\_

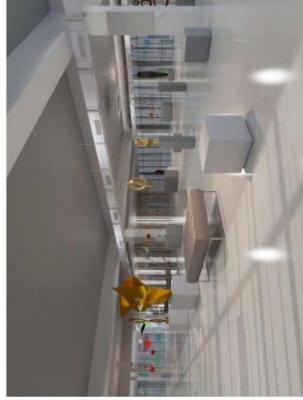
**PERSPEKTIF INTERIOR 1**



**PERSPEKTIF INTERIOR 2**



**PERSPEKTIF INTERIOR 3**



**PERSPEKTIF INTERIOR 4**



Tugas\_Akhir\_Perancangan\_2020

- 3D Perspektif :



**PERSPEKTIF INTERIOR 6**



**\_3D\_Render\_**

**PERSPEKTIF INTERIOR 5**



## BIOGRAFI PENULIS



Event Ramadhani Prasetyo, seorang mahasiswa Arsitektur yang memulai mimpinya diawal bukan bercita-cita seorang Arsitek. Lahir di Sidoarjo pada tanggal 12 Februari 1996 dari pasangan Gaguk Prasetyo dan Supriatin yang memiliki 2 orang adik. Pendidikan pertamanya di SD Wadung Asri pada tahun 2000 – 2006. Kemudian lanjut ke SMPN 32 Surabaya sampai 2010, kemudian menempuh pendidikan selama 4 tahun dan lulus pada tahun 2014 di SMKN 5 Surabaya mengambil jurusan Teknik Gambar Bangunan. Kemudian sempat bekerja di beberapa perusahaan dan memilih tidak menepuh pendidikan sama sekali.

Barulah di tahun 2016 penulis memutuskan untuk mengambil kelas perkuliahan di Universitas 17 Agustus 1945 mengambil jurusan Teknik Arsitektur dan mengambil TA dengan judul “Perancangan Fasilitas Kreatif Seni Kriya Kayu Dan Logam Di Kota Malang”.

Dengan ketekunan, motivasi yang tinggi untuk terus berusaha dan belajar. Penulis mampu menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini. Semoga dengan penulisan Tugas Akhir Skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.