



TUGAS AKHIR - DA 184801

***COMMUNITY - BASED CRAFTMANSHIP
ACADEMY : LONG - LIFE EDUCATION DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU***

**TIARA DEWI HAPSARI
0811164000027**

Dosen Pembimbing
KIRAMI BARARATIN, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR - DA 184801

***COMMUNITY - BASED CRAFTMANSHIP
ACADEMY : LONG - LIFE EDUCATION DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU***

**TIARA DEWI HAPSARI
0811164000027**

**Dosen Pembimbing
KIRAMI BARARATIN, S.T., M.T.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
COMMUNITY – BASED CRAFTMANSHIP ACADEMY :
LONG-LIFE EDUCATION DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU



Disusun oleh:

TIARA DEWI HAPSARI

NRP : 0811164000027

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 10 Juli 2020
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing



Kirami Bararatin, S.T., M.T.
NIP. 19831114201404 2 004

Koordinator Tugas Akhir



FX Teddy Bada Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS



Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : TIARA DEWI HAPSARI

NRP : 0811164000027

Judul Tugas Akhir : *COMMUNITY – BASED CRAFTMANSHIP ACADEMY : LONG - LIFE EDUCATION* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 10 Juli 2020

Yang membuat pernyataan


(TIARA DEWI HAPSARI)

NRP. 0811164000027

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas selesainya penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “*Community – Based Craftmanship Academy : Long – Life Education* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku ” pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS tahun ajaran 2019/2020 ini.

Penulisan tugas akhir ini menjelaskan sebuah pemikiran tentang terwujudnya sebuah fasilitas pendidikan berbasis komunitas lokal di wilayah Cepu, Kabupaten Blora. Objek yang dirancang berupa Akademi Komunitas yang tak hanya berfungsi sebagai pusat pendidikan dan pelatihan kerajinan kayu, namun juga untuk menghidupkan kembali kawasan sentra kerajinan kayu di wilayah tersebut.

Tulisan ini dapat diselesaikan atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil.
2. Kirami Bararatin S.T., M.T. selaku dosen pembimbing mata kuliah proposal dan tugas akhir yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu, nasehat dan bimbingan kepada penulis meski di tengah pandemi Covid-19.
3. Saudara, kerabat, dan teman dekat yang telah memberi dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Serta sahabat Studio KTT, teman seperbimbingan, dan seluruh teman Angkatan KOMODO 2016 yang telah menjadi pendengar, informan, serta penghibur yang baik selama ini.

Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Surabaya, 10 Juli 2020

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

***COMMUNITY-DASED CRAFTMANSHIP ACADEMY : LONG –
LIFE EDUCATION DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
PERILAKU***

Nama Mahasiswa : Tiara Dewi Hapsari
NRP : 0811164000027
Dosen Pembimbing : Kirami Bararatin, ST., MT.

ABSTRAK

Indonesia diprediksi akan menghadapi bonus demografi di tahun 2020 hingga 2035. Hal ini dapat menjadi peluang maupun menjadi sebuah tantangan bagi Indonesia. Salah satu respon strategis yang dapat dilakukan adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten melalui sistem pendidikan.

Objek rancang yang dihasilkan berupa Akademi Komunitas dengan konsep *Long – Life Education*. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, perancang berusaha menghadirkan fasilitas pendidikan yang dapat menjadi ruang produktif dalam menekuni industry kreatif olahan kayu. Melalui pendalaman socio-cultural dan pemahaman karakter antar generasi, ruang yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi tempat berinteraksi dan diskusi optimal bagi seluruh penggunanya.

Tak hanya itu, keberadaan bangunan ini diharapkan mampu menjadi daya tarik kawasan sehingga mampu mengembalikan citra kawasan sebagai sentra kerajinan kayu jati di wilayah tersebut.

Kata Kunci: Bonus demografi, Akademi komunitas, Arsitektur Perilaku

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

***COMMUNITY-DASED CRAFTMANSHIP ACADEMY : LONG –
LIFE EDUCATION DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
PERILAKU***

Nama Mahasiswa : Tiara Dewi Hapsari
NRP : 0811164000027
Dosen Pembimbing : Kirami Bararatin, ST., MT.

ABSTRACT

Indonesia is predicted to face demographic bonuses from 2020 to 2035. This can be an opportunity or a challenge for Indonesia. Strategic response that can be done is to prepare competent human resources through the education system, Community Academy with the concept of Long-Life Education. By using a behavioral architecture approach, the designer seeks to present educational facilities that can be productive space in pursuing a creative wood processing industry. Through socio-cultural and characters between generations aspect, the space is expected to be an optimal place for interaction.

This building is also expected to be an iconic area that it can restore the image of the area as a center of teak wood crafts in the region.

Keywords : Demographic Dividend, Community Academy, Behavioral Architecture

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Bonus Demografi dan Respon Strategis	1
1.1.2 Akademi Komunitas dan Relevansi Kondisi	4
1.2 Isu dan Konteks Desain.....	5
1.2.1 Konteks Lokasi.....	5
1.2.2 Konteks Waktu	6
1.2.3 Konteks Pengguna.....	6
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	7
1.3.1 Permasalahan Desain	7
1.3.2 Tujuan Desain	7
1.3.3 Kriteria Desain	8
BAB 2	9
PROGRAM DESAIN	9
2.1 Rekapitulasi Program Ruang.....	9
2.1.1 Deskripsi Akademi Komunitas	9
2.1.2 Fungsi Akademi Komunitas.....	9
2.1.3 Program Aktivitas	9
2.1.4 Rekapitulasi Kebutuhan Ruang.....	11
2.2 Deskripsi Tapak	13
2.2.1 Analisa Tapak	16
BAB 3	19
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN	19

3.1 Pendekatan Desain	19
3.1.1 Pendekatan Arsitektur Perilaku	19
3.1.2 Sociocultural.....	20
3.2 Metode Desain.....	22
BAB 4.....	25
KONSEP DESAIN	25
4.1 Eksplorasi Formal	25
4.1.1 Konsep Zonasi.....	25
4.1.2 Konsep Ruang dan Warna	25
4.2 Eksplorasi Teknis	29
4.2.1 Material	29
4.2.2 Utilitas	30
4.2.3 Struktur.....	30
BAB 5.....	33
DESAIN.....	33
5.1 Eksplorasi Formal	33
5.1.1 Site Plan.....	33
5.1.2 Layout.....	33
5.1.3 Denah.....	34
5.1.4 Tampak.....	37
5.1.5 Potongan.....	38
5.1.6 Perspektif.....	39
5.1.7 Suasana Ruang	39
5.2 Eksplorasi Teknis	44
5.2.1 Struktur dan Material.....	44
5.2.2 Utilitas Sanitasi Air	45
5.2.3 Utilitas Listrik.....	45
5.2.4 Utilitas Sistem Kebakaran	46
BAB 6.....	49
KESIMPULAN.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Piramida Penduduk Indonesia, 2010 - 2035.....	1
Gambar 1. 2 Ilustrasi grafik bonus demografi dan ageing population	3
Gambar 1. 3 Lokasi Tapak.....	5
Gambar 1. 5 Klasifikasi Generasi Menurut Tahun Kelahiran.....	6
Gambar 2. 1 Lokasi Tapak.....	13
Gambar 2. 2 Kawasan Sekitar, Home Industry Sentra Kerajinan Kayu Jati.....	14
Gambar 2. 3 Analisa Lahan.....	16
Gambar 3. 1MANC++, Diagram Naratif dan Aktivitas Kreatif	21
Gambar 3. 2 Concept Based Design Process	22
Gambar 3. 3 Proses Kreatif.....	22
Gambar 3. 4 Ilustrasi Persentase Komposisi Bangunan.....	23
Gambar 3. 5 Proses Iterasi Bentuk.....	23
Gambar 4. 1 Diagram Ilustrasi Zonasi dan Sequential	25
Gambar 4. 2 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Eksplorasi	26
Gambar 4. 3 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Inspirasi	27
Gambar 4. 4 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Produksi.....	27
Gambar 4. 5 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Berbagi	28
Gambar 4. 6 Contoh Penerapan Bata Ekspos	29
Gambar 4. 7 Penutup Atap Bitumen Selulose.....	29
Gambar 4. 8 Rigid Frame Structure	30
Gambar 4. 9 Steel braced structure	31
Gambar 5. 1 Site Plan	33
Gambar 5. 2 Layout Plan	34
Gambar 5. 3 Denah Lantai 1 Masa A.....	35
Gambar 5. 4Denah Lantai 1 Masa B.....	35
Gambar 5. 5Denah Lantai 2	36
Gambar 5. 6 Denah Lantai 3	37
Gambar 5. 7 Tampak Selatan.....	37
Gambar 5. 8 Tampak Utara.....	37
Gambar 5. 9 Tampak Barat	37
Gambar 5. 10 Tampak Timur.....	38
Gambar 5. 11 Potongan A – A’.....	38
Gambar 5. 12 Potongan B – B’	38
Gambar 5. 13 Potongan C – C’	38
Gambar 5. 14 Perspektif 1	39
Gambar 5. 15 Perspektif 2	39

Gambar 5. 16 Suasana Ruang Komunal (Fase Eksplorasi).....	40
Gambar 5. 17 Suasana Studio (Fase Inspirasi).....	40
Gambar 5. 18 Suasana Area Workshop (Fase Produksi)	41
Gambar 5. 19 Suasana Galeri (Fase Berbagi)	42
Gambar 5. 20 Ruang Publik	43
Gambar 5. 21 Gate Utama.....	43
Gambar 5. 22 Struktur dan Material.....	44
Gambar 5. 23 Detail Arsitektur	44
Gambar 5. 24 Skema utilitas sanitasi	45
Gambar 5. 25 Utilitas Listrik Masa A	45
Gambar 5. 26 Utilitas Listrik Masa B	46
Gambar 5. 27 Utilitas Sistem Kebakaran Masa A.....	46
Gambar 5. 28 Utilitas Sistem Kebakaran Masa B.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kriteria Umum dan Kriteria Khusus.....	8
Tabel 2. 1 Program aktivitas pengguna	10
Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Sesuai Kurikulum.....	11
Tabel 2. 3 Perhitungan Luasan Ruang	12
Tabel 4. 1 Sintesa umum pada fase eksplorasi.....	26
Tabel 4. 2 Sintesa umum pada fase inspirasi	26
Tabel 4. 3 Sintesa umum pada fase produksi.....	27
Tabel 4. 4 Sintesa umum pada fase berbagi.....	28

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

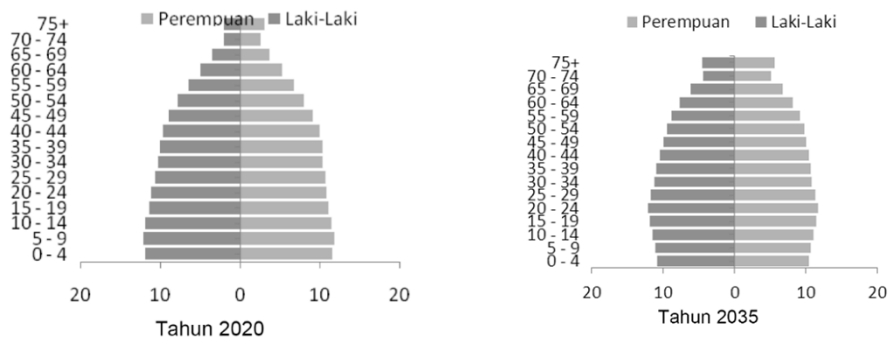
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Bonus Demografi dan Respon Strategis

Para ahli demografi memprediksikan pada tahun 2020 hingga 2035, Indonesia akan dihadiahi dengan fenomena bonus demografi. Bonus demografi yang dimaksud yaitu ketika Indonesia memiliki jumlah penduduk usia produktif yang melimpah, yaitu sekitar 2/3 dari jumlah penduduk keseluruhan. Bonus demografi dapat diukur dengan parameter *Dependency Ratio* (angka beban ketergantungan) yang cukup rendah, yaitu mencapai 44. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam setiap 100 penduduk usia produktif (15 - 64 tahun) hanya menanggung sekitar 44 penduduk usia non produktif.

Adanya bonus demografi selalu dikaitkan dengan rendahnya dependency ratio atau angka ketergantungan dari suatu negara. Angka ketergantungan adalah perbandingan antara jumlah penduduk usia produktif (15-64 tahun) dengan non produktif (di luar usia 15-64 tahun) dikalikan 100.



Gambar 1. 1 Piramida Penduduk Indonesia, 2010 - 2035

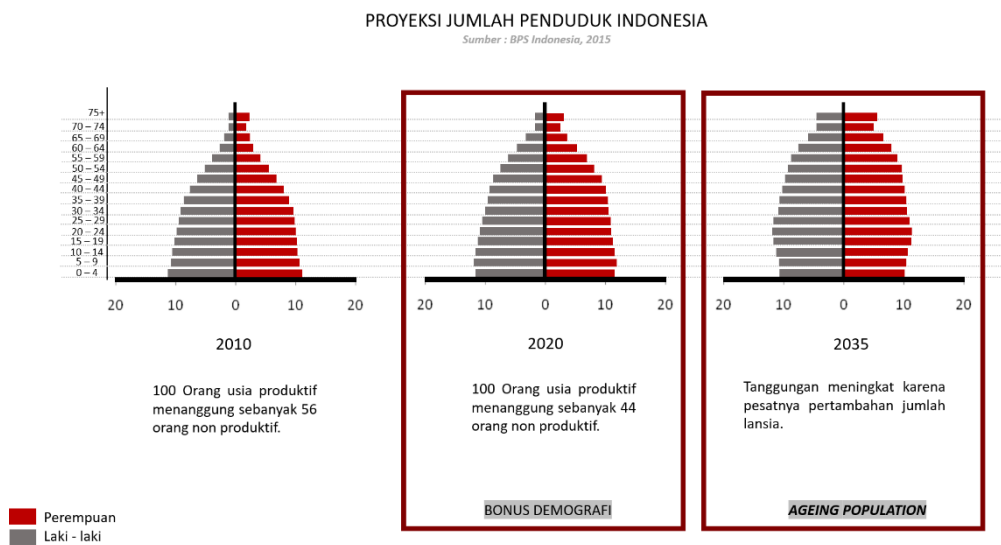
Sumber : BPS Indonesia, 2015

Di tengah mengemukanya isu bonus demografi, dunia masih dihadapkan pada masalah tingginya jumlah pengangguran usia muda (15-30 tahun). Bahkan, di tengah perbaikan ekonomi negara maju tahun 2007, ternyata tidak memberikan dampak pada penciptaan kesempatan bagi angkatan kerja muda. Kondisi ini terlihat dari besarnya tingkat pengangguran usia muda di dunia sebesar 12,6 % di tahun 2013 (*Global Employment for Youth, 2013*)

Berdasarkan hasil proyeksi perhitungan yang dilakukan oleh BPS dan UNDP, jumlah penduduk usia kerja Indonesia pada tahun 2020 diperkirakan mencapai sekitar 170,9 juta jiwa dan akan meningkat lagi menjadi 187,6 juta jiwa pada tahun 2025. Hal tersebut mempunyai konsekuensi pada pentingnya peningkatan kualitas sumber daya manusia serta penyediaan lapangan kerja produktif bagi penduduk usia kerja. Jika hal ini bisa dilakukan maka besarnya penduduk usia kerja dalam bonus demografi akan menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi yang sangat potensial dan mampu bersaing di pasar global. Sebaliknya jika tidak ada kebijakan yang berpihak pada penyerapan tenaga kerja, maka sangat mungkin jumlah pengangguran usia kerja akan terus bertambah dan berdampak pada situasi sosial ekonomi di masyarakat.

Di tengah pembahasan tentang bonus demografi pertama yang akan menjadi *window opportunity* bagi Indonesia, kemudian muncul pembahasan bahwa terdapat juga peluang untuk mendapatkan apa yang disebut dengan bonus demografi kedua. Bonus demografi kedua dideskripsikan sebagai keadaan suatu negara atau wilayah ketika proporsi dari penduduk yang berusia tua semakin banyak, tetapi mereka yang dikategorikan penduduk usia lanjut ini masih produktif dan masih memberikan sumbangan bagi perekonomian negara. Melonjaknya penduduk usia lanjut ini merupakan keniscayaan ketika jumlah mereka yang berusia produktif saat ini berlimpah, tetapi beberapa tahun yang akan datang mereka akan memasuki usia lanjut atau pensiun.

Dari hasil proyeksi kependudukan Indonesia terdapat indikasi bahwa pada tahun 2023 rasio ketergantungan tua akan melebihi 10 persen dan akan mengalami peningkatan hingga 2035. Dengan alasan tersebut, memikirkan kondisi dan permasalahan kependudukan di Indonesia merupakan suatu keharusan karena penduduk merupakan asset jangka panjang suatu negara.



Gambar 1. 2 Ilustrasi grafik bonus demografi dan *ageing population*

Sumber : BPS Indonesia 2015, diolah oleh penulis

Untuk dapat mengoptimalkan bonus demografi dibutuhkan respon yang strategis dalam menghadapi fenomena tersebut. Salah satunya melalui sektor pendidikan, guna meningkatkan kualitas pendidikan tenaga kerja Indonesia yang masih terbilang cukup rendah. Dengan potensi sumber daya manusia serta keberagaman sumber daya alam yang dimiliki Indonesia, perlu adanya spesialisasi pendidikan sesuai dengan potensi daerah.

Konsep tersebut telah dikemukakan oleh Adam Smith dalam bukunya “The Wealth of Nations” bahwa suatu negara yang maju harus dapat melakukan spesialisasi kerja/pembagian kerja atau fokus pada apa yang benar-benar menjadi spesialisasinya. Spesialisasi, kerja sama, dan

pertukaran kontribusi pada kemajuan perekonomian dunia, membuka jalan menuju kemajuan di masa depan (Drake, K. 1998)

1.1.2 Akademi Komunitas dan Relevansi Kondisi

Akademi komunitas merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi setingkat diploma satu dan/atau diploma dua dalam satu atau beberapa cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu yang berbasis keunggulan lokal atau untuk memenuhi kebutuhan khusus. Pendirian AK tersebut merupakan amanat yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 59 ayat 7.

Pendirian ini erat kaitannya dengan upaya meningkatkan Angka Partisipasi Kasar (APK) lulusan pendidikan menengah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sekaligus meningkatkan kemampuan dan keterampilan tenaga kerja guna mendukung percepatan pembangunan ekonomi Indonesia.

Dalam realita di lapangan, penerapan akademi komunitas belum sepenuhnya relevan dengan tujuan serta proyeksi kondisi Indonesia di masa mendatang. Sehingga dalam merespon hal tersebut perlu adanya inovasi yang sesuai, terkhusus dengan isu bonus demografi pertama dan kedua yang akan dihadapi Indonesia dalam waktu dekat.

Akademi komunitas yang akan dirancang terfokus pada daerah di Indonesia yang memiliki sumber daya alam melimpah namun belum terkelola dengan optimal, akibat minimnya sumber daya manusia yang kompeten.

Akademi komunitas tersebut dirancang dengan tujuan:

- 1) Menyediakan kesempatan pendidikan tinggi bagi lulusan sekolah menengah yang kurang mampu.
- 2) Menyediakan generasi muda dengan pendidikan kejuruan dan teknis yang akan memberikan kemampuan mereka untuk menjadi teknisi yang memenuhi syarat.

- 3) Menyediakan kesempatan belajar seumur hidup bagi orang dewasa dan pekerja yang sudah ada.

Dengan ini, diharapkan hasil rancangan akademi komunitas dapat menjadi katalisator dalam kesiapan Indonesia menghadapi fenomena bonus demografi pertama dan kedua secara optimal.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Dari latar belakang diatas, dijelaskan bahwa pemenuhan fasilitas pendidikan berbasis keunggulan lokal (Akademi Komunitas) yang relevan akan sangat berguna untuk mempersiapkan usia produktif maupun usia pasca produktif menghadapi adanya fenomena bonus demografi di Indonesia.

1.2.1 Konteks Lokasi

Kabupaten Blora adalah kabupaten yang terkenal sebagai salah satu penghasil kayu Jati terbaik dan terbesar di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari besarnya kawasan hutan jati di Kabupaten Blora yang cukup dominan, yaitu 90.416, 52 ha (49,52%) dari luas keseluruhan Kabupaten Blora. Namun dominasi luasan hutan jati belum berkorelasi dengan besarnya sumbangan produk domestik regional bruto (PDRB) di wilayah tersebut. Hal ini di indikasi karena kurangnya sumber daya manusia yang turut andil dalam pengelolaan sumber daya alam.



Gambar 1. 3 Lokasi Tapak

Sumber : Google earth, diolah oleh penulis

Dengan sistem pengelolaan hutan bersama masyarakat (PHBM) yang telah menjadi “*icon*” dari Perum Perhutani Kabupaten Blora, masyarakat sekitar berpotensi untuk turut andil dalam mengoptimalkan potensi hutan yang ada. Akademi komunitas berperan dalam menghasilkan tenaga kerja yang terdidik dan terampil dalam mengelola hutan sebagai keunggulan lokal Kabupaten Blora serta memenuhi kebutuhan khusus Perhutani terkait optimalisasi sumber daya alam, terkhusus dalam pengelolaan hutan jati.

1.2.2 Konteks Waktu

Akademi komunitas terfokus pada optimalisasi produktifitas kegiatan pembelajaran dan pelatihan bagi masyarakat usia kerja muda (15 tahun – 39 tahun) pada puncak bonus demografi tahun 2030, sekaligus mempersiapkan fasilitas untuk menghadapi bonus demografi kedua ketika masyarakat usia kerja muda memasuki masa pensiun namun tetap ingin melakukan aktifitas yang produktif.

1.2.3 Konteks Pengguna

Menurut Kupperschmidt’s (2000), generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian - kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Berdasarkan teori para ahli, generasi terklasifikasi dalam enam kategori parameter waktu yaitu :

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925 – 1946	<i>Veteran generation</i>
1946 – 1960	<i>Baby boom generation</i>
1960 – 1980	<i>X generation</i>
1980 – 1995	<i>Y generation</i>
1995 – 2010	<i>Z generation</i>
2010 +	<i>Alfa generation</i>

Gambar 1. 4 Klasifikasi Generasi Menurut Tahun Kelahiran

Sumber : Bencsik, 2016

Berkonsep “Long Life Education” , akademi komunitas di harapkan mampu mewadahi kegiatan edukasi dan pelatihan bagi masyarakat mulai dari usia 15 tahun ke atas. Usia tersebut akan di dominasi generasi z yang mempunyai ritme kerja tertentu yang tentunya berbeda dengan generasi lainnya.

Dengan dominasi generasi z atau millennial, akademi komunitas menysasar pada *creative industry* yang akan menjadi tren bisnis masa depan dengan memanfaatkan potensi lokal. Sehingga perlu adanya penyesuaian terkait produktifitas generasi millennial dengan kebutuhan penunjang dalam bidang *creative industry*.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Secara umum, permasalahan desain pada objek rancang ini adalah bagaimana objek rancang yaitu akademi komunitas dapat mewadahi aktivitas dan proses industry kreatif yang optimal sesuai dengan karakter pengguna lintas generasi.

1.3.2 Tujuan Desain

Sesuai dengan kondisi diatas maka rancangan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas Pendidikan berbasis keunggulan lokal yang mampu meningkatkan interaksi pengguna sehingga tercipta produktifitas yang optimal di kawasan tersebut

1.3.3 Kriteria Desain

Dari permasalahan desain tersebut, maka menghasilkan beberapa kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Kriteria Umum dan Kriteria Khusus

Sumber : Penulis

No.	Kriteria Umum	Kriteria Khusus
1	Program ruang dapat meningkatkan interaksi pengguna	Meletakkan ruang ruang komunal yang dapat mewadahi interaksi maupun diskusi saat proses kreatif (desain)
2	Tatanan ruang sesuai dengan alur proses kreatif	Bangunan berbentuk circular yang terkoneksi datu dengan lainnya
3	Desain mempertimbangkan konteks lingkungan	Memberikan celah udara antar bangunan agar terjadi sirkulasi udara dan cahaya yang baik
4	Objek rancang memiliki keterikatan dengan kawasan	Membuat <i>public space</i> yang menciptakan ketertarikan agar memicu adanya interaksi dan peningkatan aktivitas kawasan

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Deskripsi Akademi Komunitas

Sesuai dengan amanat yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 59 ayat 7, Akademi komunitas merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi setingkat diploma satu dan/atau diploma dua dalam satu atau beberapa cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu yang berbasis keunggulan lokal atau untuk memenuhi kebutuhan khusus. Pada perancangan kali ini, akademi komunitas yang dimaksud adalah akademi komunitas yang berfokus pada pengolahan dan pengelolaan kayu jati sebagai salah satu keunggulan kabupaten Blora.

2.1.2 Fungsi Akademi Komunitas

Akademi komunitas untuk masyarakat yang ingin menekuni pengelolaan dan pengolahan kayu jati ini bertujuan membekali masyarakat wilayah dengan potensi hutan jati untuk mampu bersaing di dunia industri kreatif. Akademi komunitas berfungsi sebagai tempat mengasah kemampuan yang berkonsep long – life education yang mana usia bukanlah penghalang dari system belajar kreatif. Kehadiran akademi komunitas yang menekankan proses belajar dan keterampilan secara kreatif ini diharapkan mampu meningkatkan pendapatan kabupaten Blora serta dapat mengembalikan citra kawasan sebagai sentra kerajinan kayu jati.

2.1.3 Program Aktivitas

Program aktivitas merupakan potensi aktivitas yang muncul dan ditampung oleh fungsi bangunan. Program aktivitas dan kelompok pengguna tersebut akan menentukan ruang yang dibutuhkan.

Tabel 2. 1 Program aktivitas pengguna

AKTIVITAS	PENGGUNA		KEBUTUHAN RUANG
Akademik	Mahasiswa	Eksplorasi	Ruang Kelas
			Ruang Diskusi
			Ruang Seminar
		Inspirasi	Studio
			Ruang Istirahat
		Produksi	Gudang bahan produksi
			Ruang pengolahan
			Ruang penyimpanan setengah jadi
			Ruang Finishing
			Ruang Pengeringan
	Mahasiswa Pengunjung	Sharing	Ruang Pameran
	Dosen		Ruang dosen
	Instruktur		Ruang instruktur
Non Akademik :	Direktur	Pusat	Ruang Direktur
	Administratif		Wakil Direktur
	Senat		Ruang Senat
	Bagian Akademi dan Kemahasiswaan		Ruang Bagian Akademi dan Kemahasiswaan
	Bagian Sarana Prasarana dan Sistem Informasi		Ruang Bagian Sarana Prasarana dan Sistem Informasi
	Bagian Keuangan dan Kepegawaian		Ruang Bagian Keuangan dan Kepegawaian
	Ketua		Prodi
	Sekretaris	Ruang Sekretaris	

	Tata Usaha		Ruang Tata Usaha
Distributif			Gudang bahan produksi
			Gudang non display

Sumber : Analisa Penulis

2.1.4 Rekapitulasi Kebutuhan Ruang

Dalam menghitung besaran ruang maka perlu memperhatikan tentang sirkulasi flow, sirkulasi dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan :

1. 5-10% : standar minimum
2. 20% : kebutuhan keleluasaan sirkulasi
3. 30% : kebutuhan kenyamanan fisik
4. 40% : tuntutan kenyamanan psikologis
5. 50% : tuntutan kenyamanan spesifik kegiatan
6. 70%-100% : keterkaitan dengan banyak kegiatan

a. Kebutuhan Ruang Akademik

Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Sesuai Kurikulum

Curriculum	
Semester 1	Introductory Fine Wood and Furniture Making
Kebutuhan Ruang	Ruang Kelas Studio Desain
Semester 2	Intermediate Fine Wood and Furniture Making
Kebutuhan Ruang	Ruang Kelas Studio Desain Laboratorium Komputer Studio Fotografi Gallery & Show room

Semester 3	Intermediate II Fine Wood and Furniture Making
Kebutuhan Ruang	Ruang Kelas Studio Desain Workshop Outdoor Laboratorium Komputer Studio Fotografi Gallery & Show room
Semester 4	Advanced Fine Wood and Furniture Making
Kebutuhan Ruang	Ruang Kelas Studio Desain Workshop Outdoor Laboratorium Komputer Studio Fotografi Gallery & Show room

Tabel 2. 3 Perhitungan Luasan Ruang

$$\text{Total Luasan Ruang} = (1 + \text{Persentase Sirkulasi}) \text{ Ukuran Minimum X Kapasitas Ruang X Jumlah Ruang yang Dibutuhkan}$$

Studio Desain
(1 + 100%) 4 m2 X 20 X 8 = 1280 m2

Ruang Kelas
(1 + 40%) 2 m2 X 20 X 4 = 224 m2

Laboratorium Komputer
(1 + 40%) 2 m2 X 20 X 1 = 56 m2

Gallery & Showroom
(1 + 100%) 2 m2 X 200 X 1 = 800 m2

Studio Fotografi
(1 + 100%) 4 m2 X 20 X 1 = 160 m2

Workshop Outdoor
(1 + 100%) 4 m2 X 80 X 1 = 640 m2

Gudang
(1 + 100%) 4 m2 X 160 X 2 = 5120 m2

Auditorium
(1 + 40%) 2 m2 X 200 X 2 = 1120 m2

Ruang Kantor
(1 + 40%) 4 m2 X 3 X 30 = 504 m2

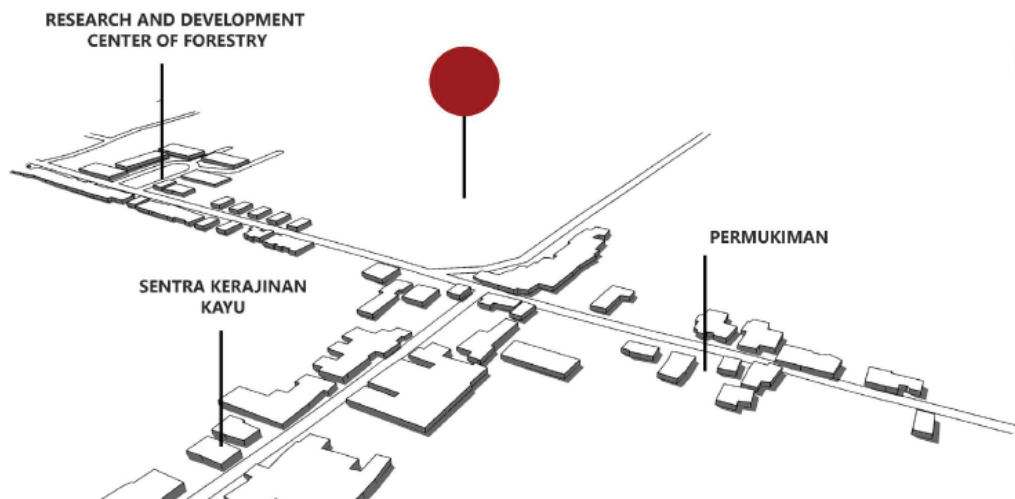
Ruang Meeting
(1 + 40%) 4 m2 X 50 X 1 = 280 m2

TOTAL LUAS BANGUNAN
10,184 m2

2.2 Deskripsi Tapak

Lokasi yang dipilih berada dalam satu kawasan dengan Pusat Penelitian dan Pengembangan Perum Perhutani, Wilayah Kerja KPH Cepu. Pusat Penelitian dan Pengembangan Hutan Perum Perhutani tersebut didirikan atas dasar Keputusan Direksi nomor 3090/Kpts./Dir/1997 pada tanggal 29 September 1997.

Pusat Penelitian yang berada di Jalan Wonosari Tromol Pos No.6, Brangkal, Batokan, Kec. Cepu ini beberapa kali berganti nama dan arahan kerja. Kini Pusat Penelitian dan Pengembangan Perum Perhutani tak hanya bertugas untuk mengelola sumber daya hutan namun juga bertugas untuk mengelola lingkungan, social ekonomi dan manajemen.



Gambar 2. 1 Lokasi Tapak

Sumber : Google earth, diolah oleh penulis

Dengan keberadaan akademi komunitas dalam Kawasan tersebut, diharapkan mampu menjadi wadah untuk meningkatkan daya saing produk produk andalan Perum Perhutani dalam pengelolaan hutan yang melibatkan masyarakat sekitar sebagai tanggung jawab moral dalam pengelolaan social dan ekonomi lingkungan.

Dalam skala kawasan, daerah ini dahulunya terkenal dengan sentra pengrajin kayu jati. Hampir setiap rumah memiliki showroom serta area produksi sendiri. Namun seiring berjalannya waktu, eksistensi dari kawasan tersebut mulai pudar. Keberadaan akademi komunitas yang menysar masyarakat sekitar nantinya mampu mengembalikan eksistensi kawasan.

Dalam skala kawasan, daerah ini dahulunya terkenal dengan sentra pengrajin kayu jati. Hampir setiap rumah memiliki showroom serta area produksi sendiri. Namun seiring berjalannya waktu, eksistensi dari kawasan tersebut mulai pudar. Keberadaan akademi komunitas yang menysar masyarakat sekitar nantinya mampu mengembalikan eksistensi kawasan.



Gambar 2. 2 Kawasan Sekitar, Home Industry Sentra Kerajinan Kayu Jati

Sumber : Google earth

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Blora nomor 18 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Blora Tahun 2011 – 2031.

Bab V tentang penetapan kawasan strategis pasal 40.

Kawasan strategis wilayah daerah terdiri atas:

- a. Kawasan strategis dari sudut kepentingan pertumbuhan ekonomi;
- b. Kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial budaya;
- c. Kawasan strategis dari sudut kepentingan pendayagunaan sumber daya alam dan/atau teknologi tinggi; dan
- d. Kawasan strategis dari sudut kepentingan fungsi dan daya dukung lingkungan hidup.

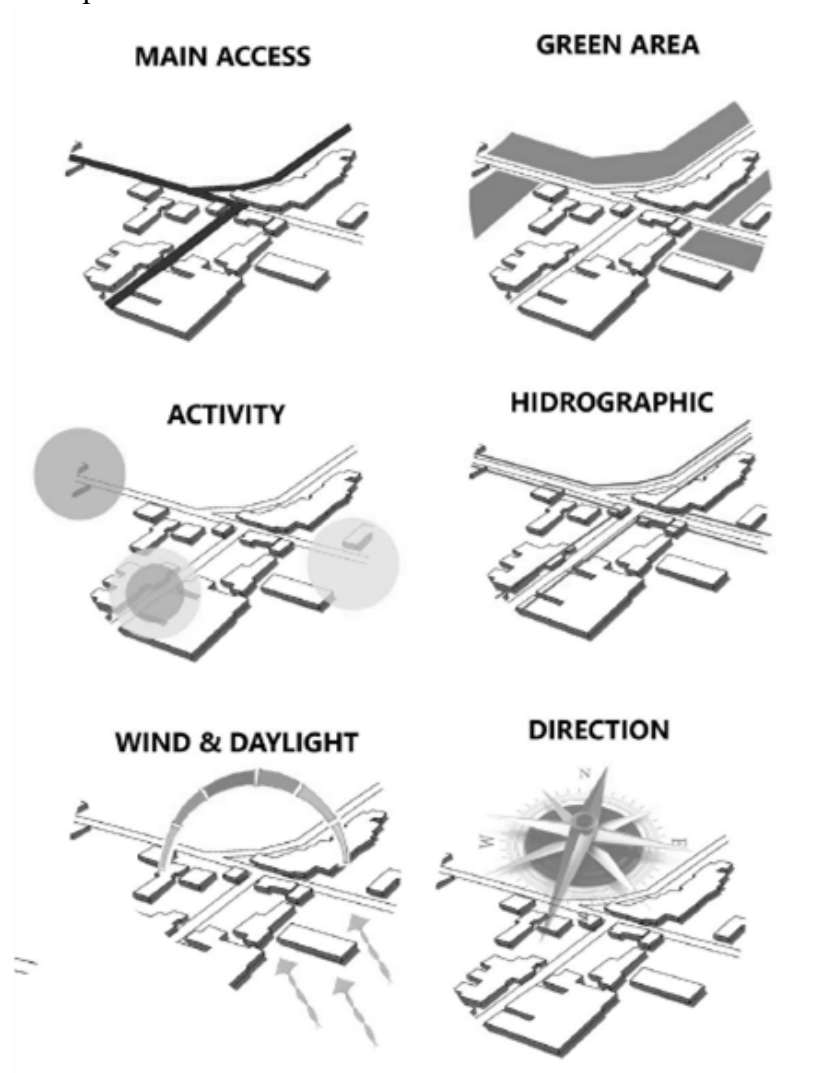
Bab V tentang penetapan kawasan strategis pasal 41 . ayat 3e no 2

Perwilayahan pembangunan berpusat di Kecamatan Cepu dengan wilayah pelayanan berada di Kecamatan Cepu, Kecamatan Kedungtuban, dan Kecamatan Sambong meliputi:

- a. Fungsi perhubungan, pertambangan, dan agrobisnis berpusat di Kecamatan Cepu;
- b. Fungsi perdagangan, industri, dan pertanian berpusat di :
 1. Kecamatan Kedungtuban; dan
 2. Kecamatan Sambong;
- c. Fungsi penelitian, teknologi dan pendidikan berpusat di Kecamatan Cepu.

Bab V tentang penetapan kawasan strategis pasal 41 . ayat 3f tentang kawasan Strategis Cepaka (Cepu – Padangan – Kasiman).

2.2.1 Analisa Tapak



Gambar 2. 3 Analisa Lahan

Sumber : Analisa penulis

a. Sirkulasi Utama

Lokasi lahan menghadap 2 jalan utama yang merupakan jalur alternatif untuk menghubungkan wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Jalur tersebut tergolong baru, namun merupakan kawasan pengembangan strategis di wilayah tersebut.

b. Vegetasi

Lahan merupakan lahan kosong yang berada satu kawasan dengan Pusat Penelitian dan Pengembangan Perum Perhutani KPH Cepu. Area vegetasi perlu penataan agar akses masuk lahan lebih tertata.

c. **Aktivitas**

Lahan terletak di antara area perdagangan dan permukiman sehingga akan mempengaruhi perletakan ruang publik pada objek rancangan.

d. **Hidrografi**

Lahan telah terakses oleh sumber air bersih dari PDAM dan sirkulasi roil kota telah terbangun dengan baik di sisi luar lahan

e. **Arah Matahari dan Mata Angin**

Sisi lahan menghadap selatan dan timur sehingga arah datang sinar matahari menjadi salah satu pertimbangan dalam desain.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

3.1.1 Pendekatan Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan di bidang Arsitektur yang mana condong kepada penekanan akan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia yang menghuni ruang tersebut. Pendekatan ini menekankan perlunya memahami manusia atau masyarakat dalam memanfaatkan ruang (Haryadi Setyawan, 2010 : 16)

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa pendekatan arsitektur perilaku ini menekankan pada interaksi antar manusia dengan ruang. Secara konseptual, pendekatan perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk yang berfikir dan memiliki persepsi dan keputusan dalam menentukan interaksi dengan lingkungannya atau ruang tersebut atau *behavior setting*.

Pendekatan Arsitektur Perilaku dirasa tepat untuk diterapkan dalam proses perancangan Akademi Komunitas dengan konteks usia pengguna yang beragam. Dimana keberadaan rentang usia pengguna digunakan sebagai salah satu pertimbangan dari aspek *socio-cultural*, terutama respon yang muncul dalam menghadapi adanya perbedaan karakteristik tiap generasi.

Ruang lingkup dan praktik psikologi lingkungan memiliki hubungan langsung dan simbiotik dengan industri desain. Gifford (2014) telah mengidentifikasi tiga tingkat analisis untuk studi hubungan lingkungan manusia, yaitu :

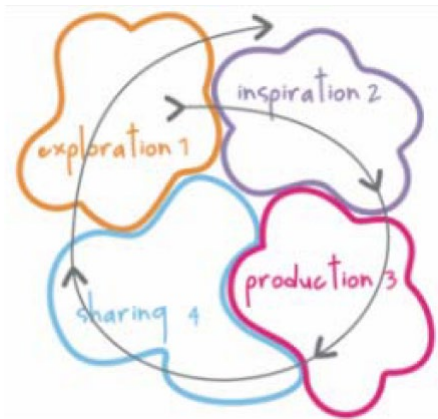
1. *Fundamental psychological processes of perception, cognition, and personality as they filter and structure each individual's experience of the environment*
2. *Social management of space related to personal space, territoriality, crowding, and privacy*

3. *The effect of physical setting on complex but common behaviors in everydaylife (such as working, learning, and participating in daily activities in the home or community) and our relationship with the natural world.*

3.1.2 Sociocultural

Kreativitas telah lama menjadi topik kajian yang menarik bagi para psikolog. Beberapa perspektif muncul dari studi ilmiah tentang kreativitas. Di satu sisi, kreativitas dipandang sebagai kognisi kreatif tiap individu (Finke, Ward & Smith, 1992), sedangkan di sisi lain kreativitas dipandang sebagai proses sosial budaya yang mana interaksi sosial merupakan inti dari kreativitas itu sendiri (Vygotsky, 1930/1983, Bennis & Biederman, 1997; John – Steiner, 2000).

Kreativitas dipahami sebagai produk dari dua jenis proses mental yang berbeda. Pertama, beberapa proses kreatif digunakan untuk membentuk struktur kognitif (pengambilan ingatan, asosiasi, sintesis mental, transformasi mental, dll). Sedangkan yang kedua, digunakan untuk mengeksplorasi implikasi kreatif dari struktur (penemuan atribut, interpretasi konseptual, inferensi fungsional, pergeseran kontekstual, pengujian hipotesis dan pencarian batasan). Menurut perspektif social budaya menunjukkan bahwa inovasi artistic muncul dari pemikiran bersama, (John – Stainer, 2000).



Gambar 3. IMANC++, Diagram Naratif dan Aktivitas Kreatif

Sumber : Vygotsky 1983,1998

Vygotsky (1930/1983) mengatakan bahwa kreativitas adalah proses historis kumulatif yang pernah dialami individu sebelumnya. Sehingga tidak akan mungkin setiap penemuan yang sepenuhnya pribadi. Proses Pendidikan yang mengutamakan kreativitas harus mempertimbangkan proses psikologis agar dapat mengkorelasikan antara realitas dan imajinasi. Terdapat empat hubungan yang dapat mengkorelasikan antara realitas dan imajinasi menurut Vygotsky, antara lain :

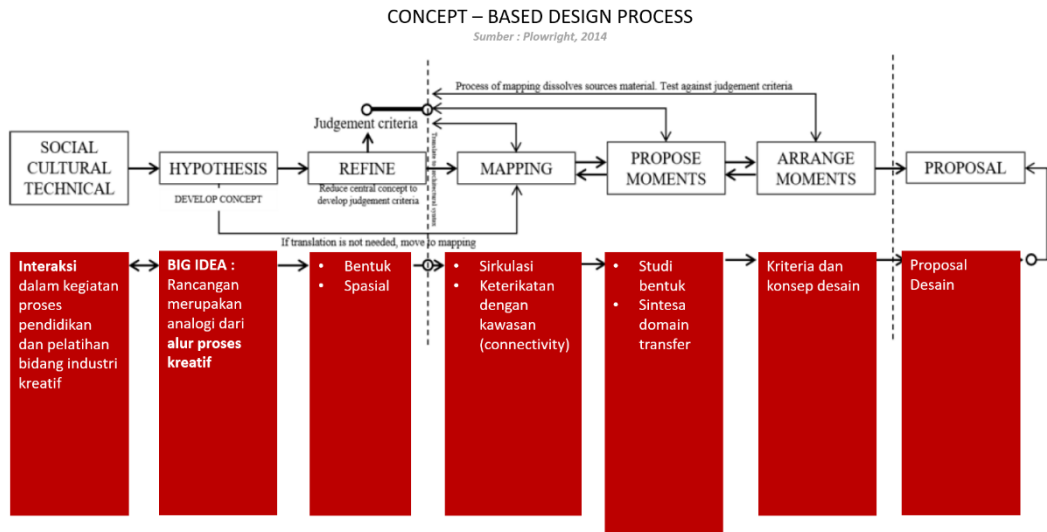
1. Imajinasi kreatif tergantung pada ragam kekayaan dan variasi pengalaman individu sebelumnya
2. Pertukaran social dan pengalaman berperan dalam membangun representasi dan ingatan akan sesuatu yang realistis
3. Emosi atau rasa yang dapat mempengaruhi imajinasi, dan terjadi pula sebaliknya
4. Mentransferkan imajinasi dalam bentuk wujud nyata dapat membantu untuk melakukan transformasi

Perpektif sosial budaya memungkinkan untuk menjadi pertimbangan untuk mengembangkan lingkungan belajar formal dan informal yang mendukung proses kreatif.

3.2 Metode Desain

1. Menentukan Framework

Perancangan ini menggunakan concept-based framework yang diawali dengan menganalogikan bentuk bangunan tersebut sebagai proses alur kreatif yang berkesinambungan dan terus menerus.



Gambar 3. 2 Concept Based Design Process

Sumber : Plowright 2014, diolah oleh penulis

Proses kreatif tersebut terdiri dari beberapa fase yaitu : fase eksplorasi, fase inspirasi, fase produksi dan fase berbagi. Setiap fase memiliki definisi ruang tersendiri meskipun beberapa proses seperti eksplorasi dan inspirasi mampu dilakukan di saat yang bersamaan dengan fase produksi dan berbagi.

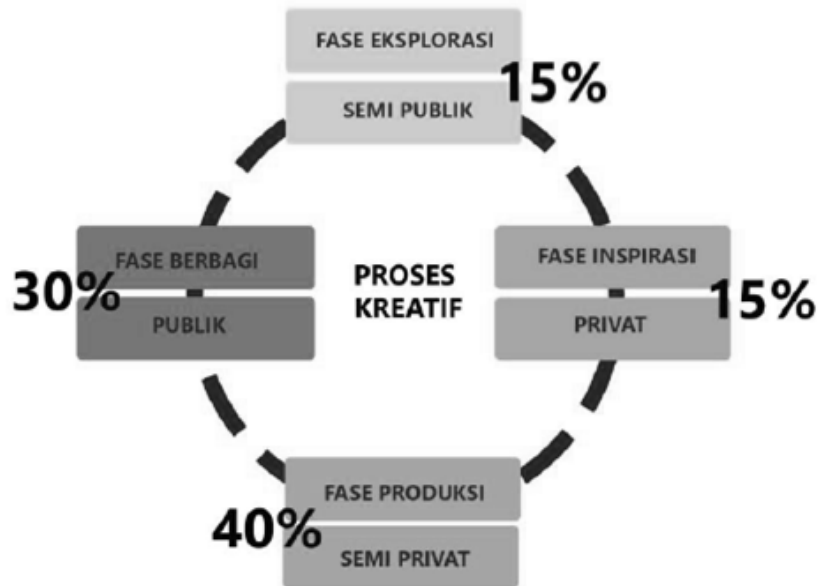


Gambar 3. 3 Proses Kreatif

Sumber : Vygotsky 1983,1998

2. Melakukan Studi Bentuk

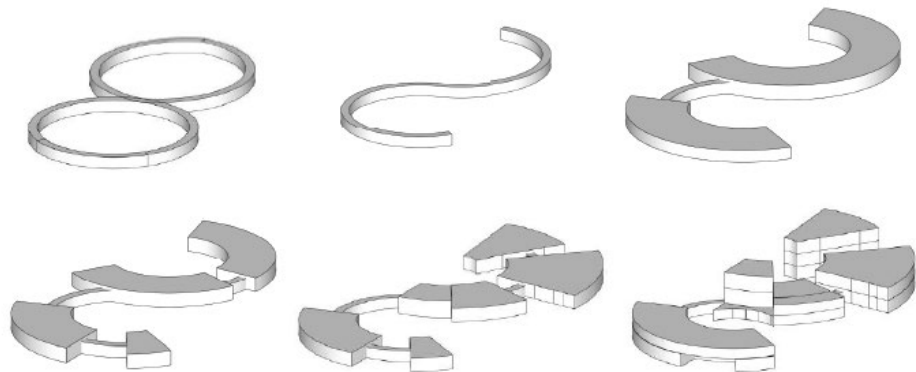
Studi bentuk diawali dengan menentukan fase paling dominan yang berada dalam sebuah proses kreatif. Pada objek rancang ini, fase produksi dan berbagi menjadi fokus utama. Sehingga menghasilkan perletakan masa dan komposisi bentuk yang memiliki dua titik pusat.



Gambar 3. 4 Ilustrasi Persentase Komposisi Bangunan

Sumber : Olahan Penulis

Proses olahan bentuk terus dilakukan dengan berbagai pertimbangan hingga tercipta komposisi bentuk yang sesuai dengan apa yang diharapkan.



Gambar 3. 5 Proses Iterasi Bentuk

Sumber : Olahan Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

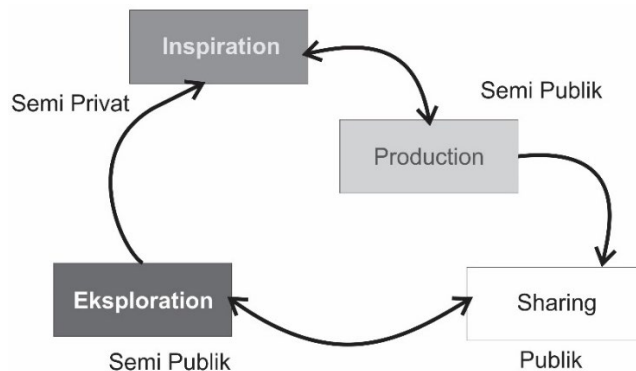
KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Konsep Zonasi

Konsep zonasi digambarkan dengan fase proses kreatif yaitu eksplorasi, inspirasi, produksi dan sharing. Setiap fase memiliki tingkat akses yang berbeda sebagai berikut :

1. *Exploration* (Semi Publik)
2. *Inspiration* (Semi Privat)
3. *Production* (Semi Publik)
4. *Sharing* (Public)



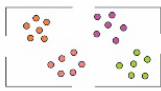
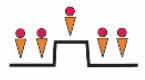

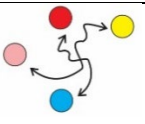

Gambar 4. 1 Diagram Ilustrasi Zonasi dan Sequential

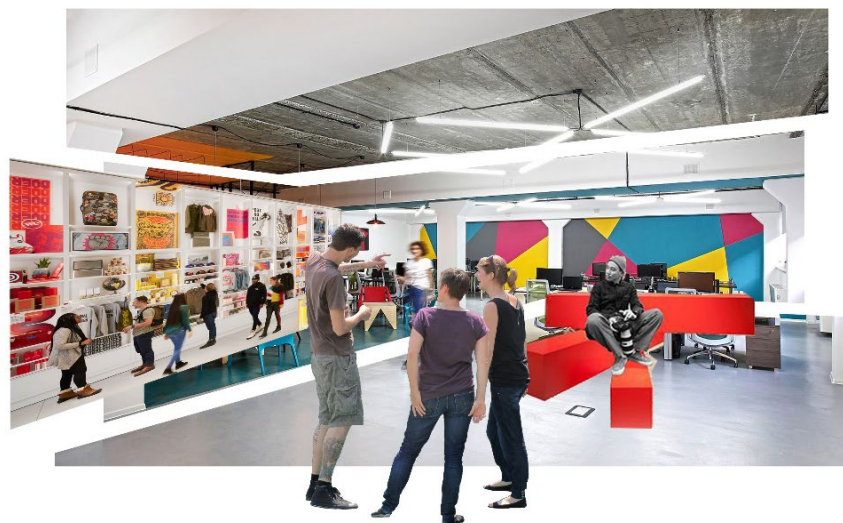
4.1.2 Konsep Ruang dan Warna

Konsep ruang dihasilkan dari sintesa umum hasil iterasi konsep pada tahap sebelumnya. Setiap fase proses kreatif yaitu eksplorasi, inspirasi, produksi dan sharing memiliki mencerminkan karakter yang berbeda.

a. Fase Eksplorasi (*Exploration*)

Tabel 4. 1 Sintesa umum pada fase eksplorasi

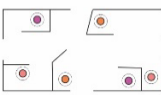
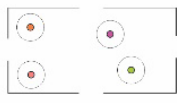

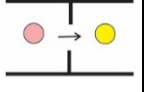

				
Material dinding ringan dan transparan	Permainan leveling pada lantai	Ruang komunal pendukung interaksi	Sirkulasi fleksibel	Warna playfull



Gambar 4. 2 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Eksplorasi

b. Fase Inspirasi

Tabel 4. 2 Sintesa umum pada fase inspirasi

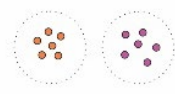
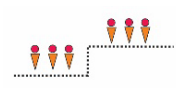

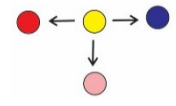
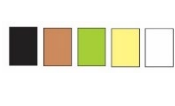
				
Material dinding ringan dan fleksibel	Tidak ada leveling	Ruang kerja mandiri yang fleksibel	Sirkulasi dekat dan terbuka	Warna natural

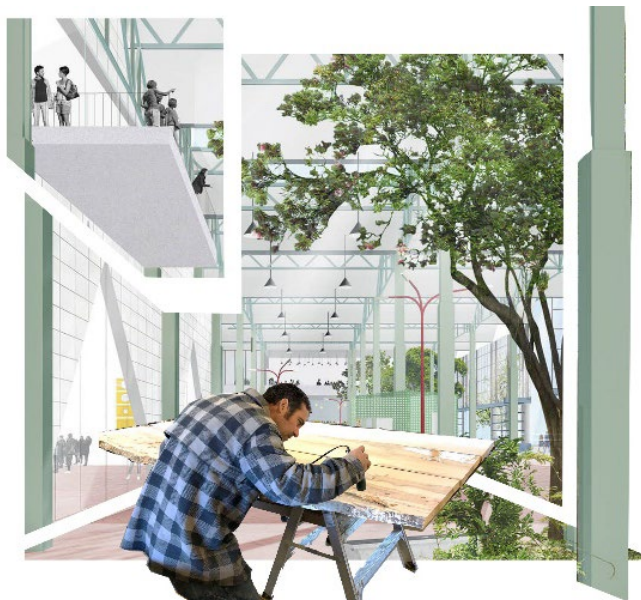


Gambar 4. 3 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Inspirasi

c. Fase Produksi (*Production*)

Tabel 4. 3 Sintesa umum pada fase produksi

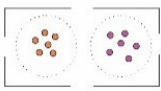
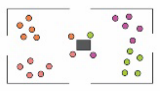


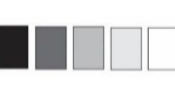
				
Tidak berdinging	Terdapat mezzanine	Ruang komunal pendukung interaksi	Sirkulasi bercabang	Warna natural

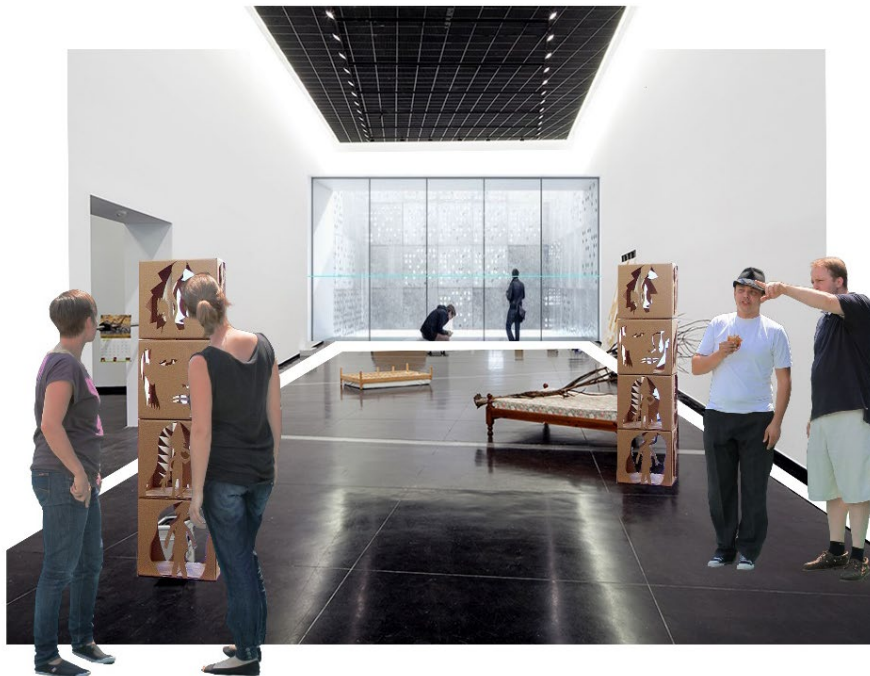


Gambar 4. 4 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Produksi

d. Fase Berbagi (*Sharing*)

Tabel 4. 4 Sintesa umum pada fase berbagi

				
Material dinding permanen namun transparan	Tidak ada leveling	Ruang komunal pendukung interaksi	Sirkulasi fleksibel	Warna netral monokrom



Gambar 4. 5 Ilustrasi Konsep Ruang dan Warna Tahap Berbagi

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Material

Salah satu aspek penting dalam perancangan adalah pemilihan material. Berikut beberapa penjabaran material pokok yang digunakan dalam objek rancang.

a. Bata Expose

Bata merah merupakan salah satu material yang sangat umum dijumpai. Pada objek rancang ini, kolom beton yang ada dalam bangunan dilapisi dengan bata jenis bata terakota ekspos untuk menjadi elemen estetika.



Gambar 4. 6 Contoh Penerapan Bata Ekspos

b. Atap Aspal (Bitumen Selulose)

Atap aspal atau bitumen selulose dipilih sebagai material penutup atap. Selain dapat dipasang dengan kemiringan yang landai, atap aspal dinilai stabil, lentur dan mudah dibentuk. Atap jenis ini sangat ringan, kuat, tahan lama dan ramah lingkungan.



Gambar 4. 7 Penutup Atap Bitumen Selulose

c. Insulated Sandwich Panel

Insulated Sandwich Panel adalah salah satu material yang dapat menghambat perambatan suhu udara dari luar. Digunakan sebagai elemen pelapis dinding agar stabilitas suhu ruangan dapat terjaga

4.2.2 Utilitas

a. Utilitas Air

Utilitas air yang dibutuhkan terdiri dari utilitas air bersih, sirkulasi kotor (grey water) serta air tinja (black water). Dalam utilitas air bersih, sumber yang digunakan berasal dari PDAM. Untuk air kotor (grey water) dialirkan melalui sumur resapan lalu dialirkan kembali ke roil kota. Begitu pula dengan air tinja (black water), dialirkan ke septictank, sumur resapan lalu berakhir di saluran kota.

b. Sistem Proteksi Kebakaran

Karena aktivitas di dalam akademi komunitas ini sering berkaitan dengan mesin mesin produksi, maka perlu adanya keamanan kebakaran jika nantinya terjadi konsleting listrik dll. Dalam sistem proteksi kebakaran disediakan *fire hydrant box*, *fire extinguisher*. Bangunan juga dilengkapi *sprinkler* yang mengelurkan terdiri dari dua macam yaitu sprinkler air dan sprinkler bahan kimia.

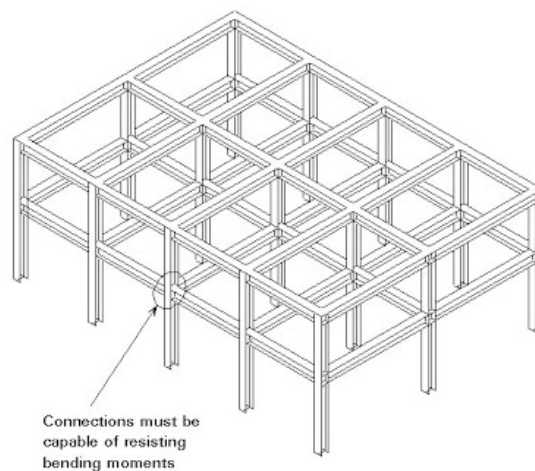
c. Sistem Penghawaan

Selain penyediaan bukaan sebagai sistem penghawaan alami, bangunan dilengkapi dengan penghawaan buatan berupa AC. AC yang dipilih adalah AC jenis split yang mampu disesuaikan penggunaannya.

4.2.3 Struktur

a. Rigid – Frame

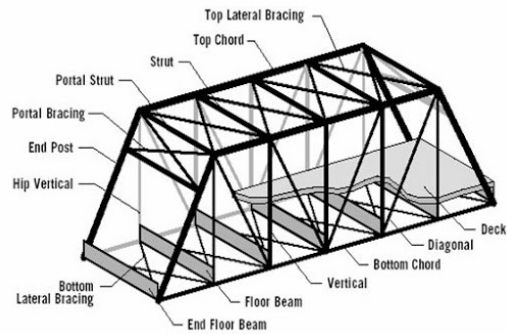
Struktur pada bangunan menggunakan sistem rangka kaku (rigid frame) yang menggunakan material beton. Stuktur bermaterial beton bertulang cukup kuat terhadap tekanan tinggi, api dan biaya pemeliharaan yang cukup terjangkau .



Gambar 4. 8 Rigid Frame Structure

b. Struktur Bracing

Steel braced frame digunakan pada bagian jembatan penghubung antar bangunan. Menggunakan material baja, perpanjangan bangunan dapat ditopang hanya pada ujung jembatan sehingga tidak mengganggu aktifitas dibawahnya.



Gambar 4. 9 Steel braced structure

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

5.1.1 Site Plan

Pada gambar perancangan siteplan terlihat bahwa bentuk tatanan bangunan mengikuti konsep yang telah dirancang yaitu mengikuti analogi proses kreatif yang saling terkait satu dengan yang lain.

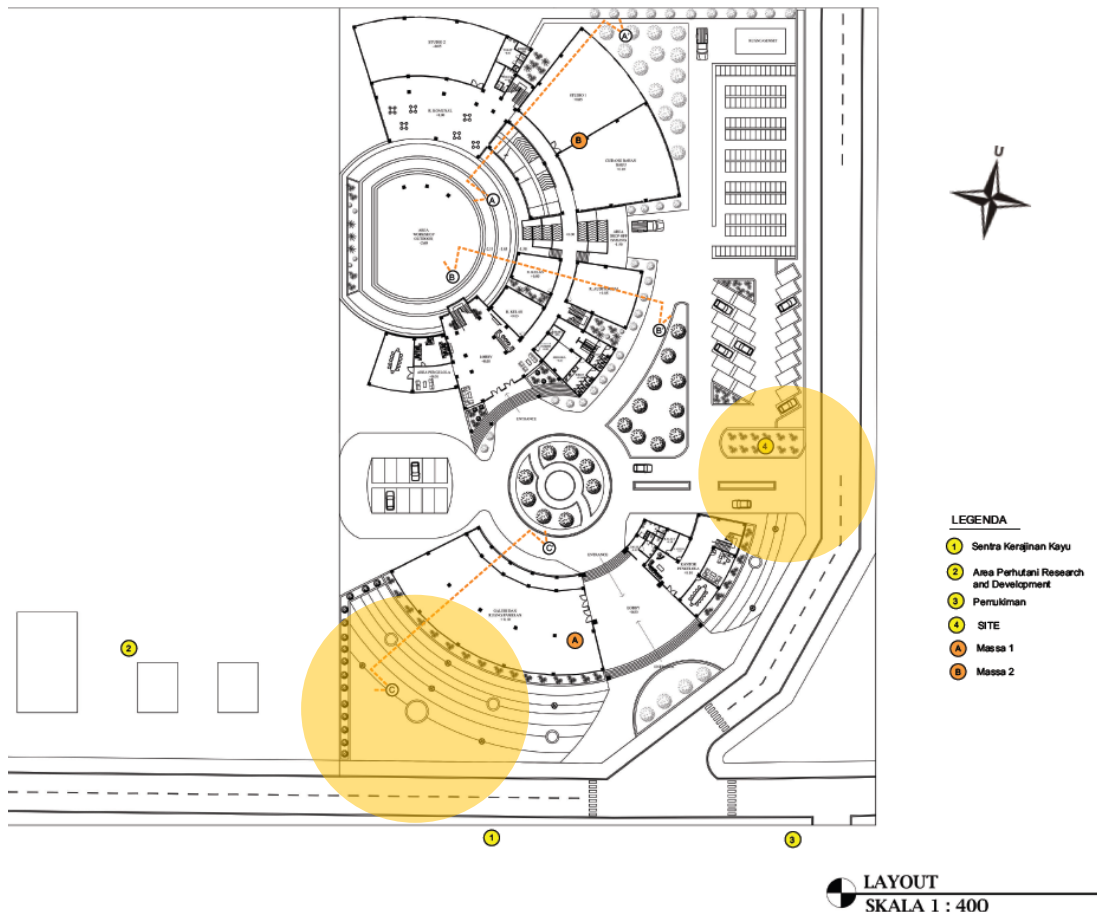


Gambar 5. 1 Site Plan

5.1.2 Layout

Keberadaan publik space di bagian depan bangunan dapat memberikan daya tarik bagi kawasan. Ruang publik dapat menjadi muara kawasan sentra kayu untuk berinteraksi dan menghidupkan kembali aktivitas kawasan. Selain itu, dari layout dapat dilihat

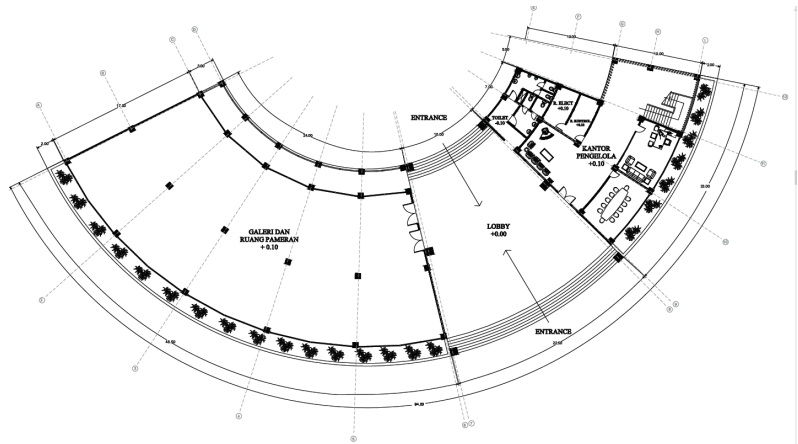
bahwa pintu masuk Akademi Komunitas dan galeri menjadi satu sehingga pengunjung galeri dapat mengetahui adanya fasilitas pendidikan dan pelatihan kerajinan kayu tersebut.



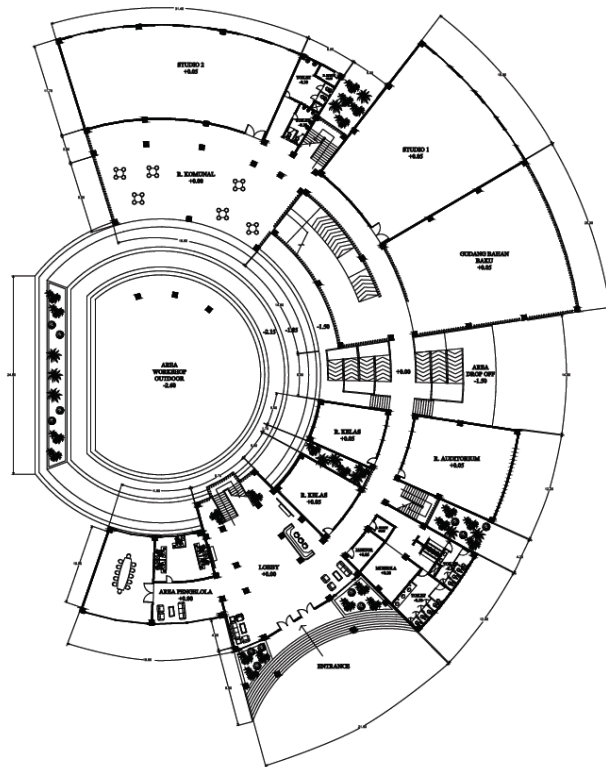
Gambar 5. 2 Layout Plan

5.1.3 Denah

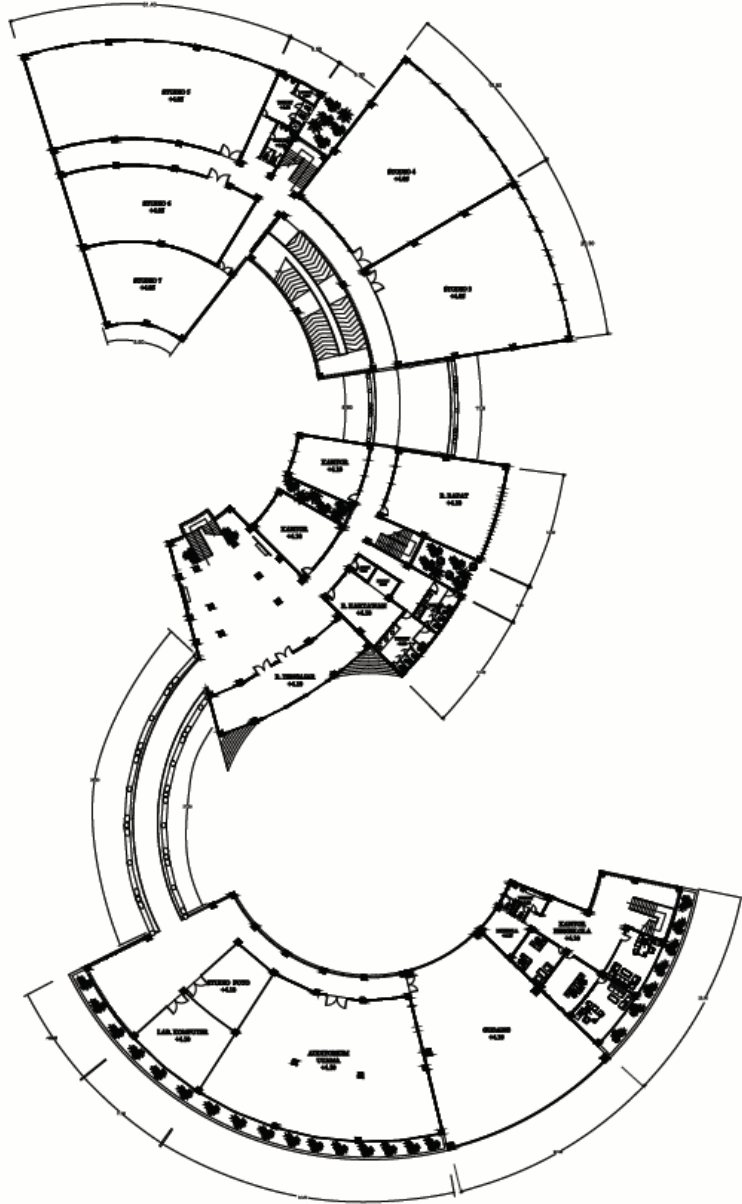
Pengaturan denah disesuaikan dengan fase alur kreatif dengan bagian yang dominan adalah fase produksi (area workshop dan studio) serta fase berbagi (galeri). Area komunal terdapat di semua fase karena fase eksplorasi dan inspirasi dapat berbaur dengan fase lainnya. Keberadaan jeda bagi sirkulasi udara dan tempat vegetasi diatur sedemikian rupa sehingga kebutuhan akan penghijauan dan penghawaan terpenuhi.



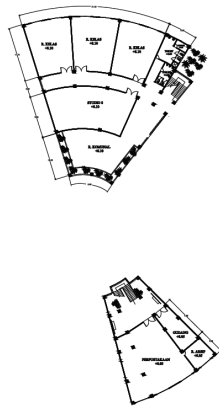
Gambar 5. 3 Denah Lantai 1 Masa A



Gambar 5. 4 Denah Lantai 1 Masa B



Gambar 5. 5Denah Lantai 2



Gambar 5. 6 Denah Lantai 3

5.1.4 Tampak



Gambar 5. 7 Tampak Selatan



Gambar 5. 8 Tampak Utara



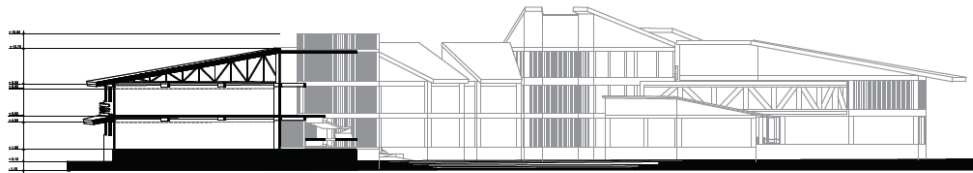
Gambar 5. 9 Tampak Barat



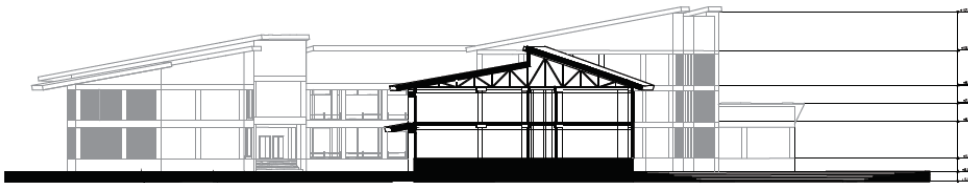
Gambar 5. 10 Tampak Timur

5.1.5 Potongan

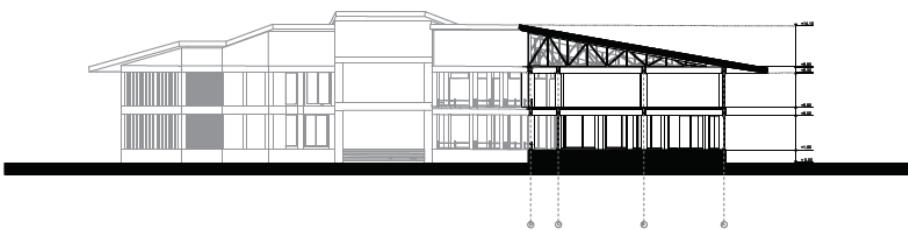
Dari gambar potongan terlihat bahwa bangunan rancang menggunakan struktur rigid frame dengan atap baja. Jarak antar lantai adalah 4 meter, sedangkan kemiringan atap 10 derajat.



Gambar 5. 11 Potongan A – A'



Gambar 5. 12 Potongan B – B'



Gambar 5. 13 Potongan C – C'

5.1.6 Perspektif



Gambar 5. 14 Perspektif 1



Gambar 5. 15 Perspektif 2

5.1.7 Suasana Ruang

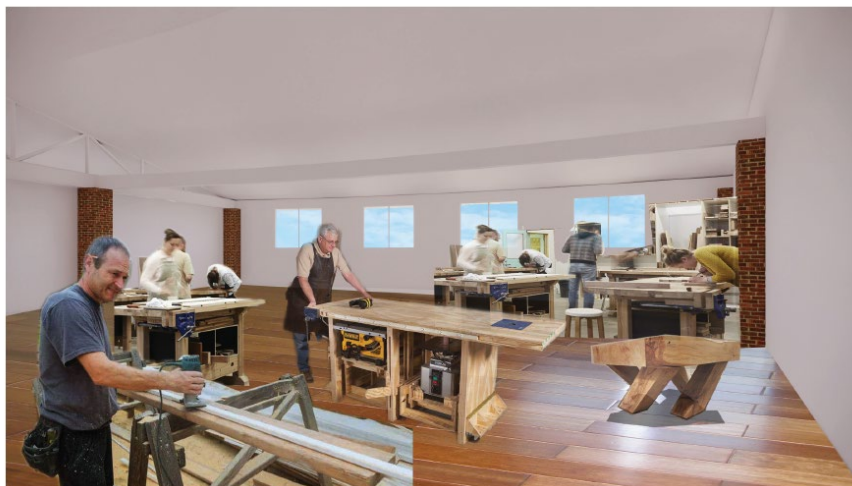
a. Fase Eksplorasi





Gambar 5. 16 Suasana Ruang Komunal (Fase Eksplorasi)

b. Fase Inspirasi



Gambar 5. 17 Suasana Studio (Fase Inspirasi)

c. Fase Produksi



Gambar 5. 18 Suasana Area Workshop (Fase Produksi)

d. Fase Berbagi



Gambar 5. 19 Suasana Galeri (Fase Berbagi)

e. Outdoor



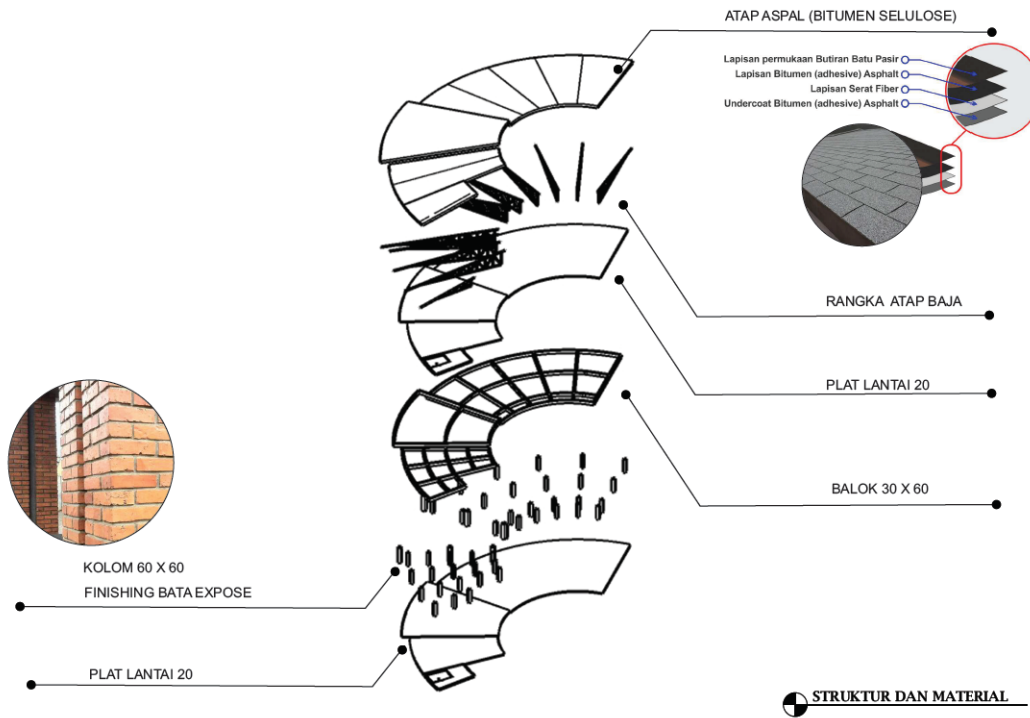
Gambar 5. 20 Ruang Publik



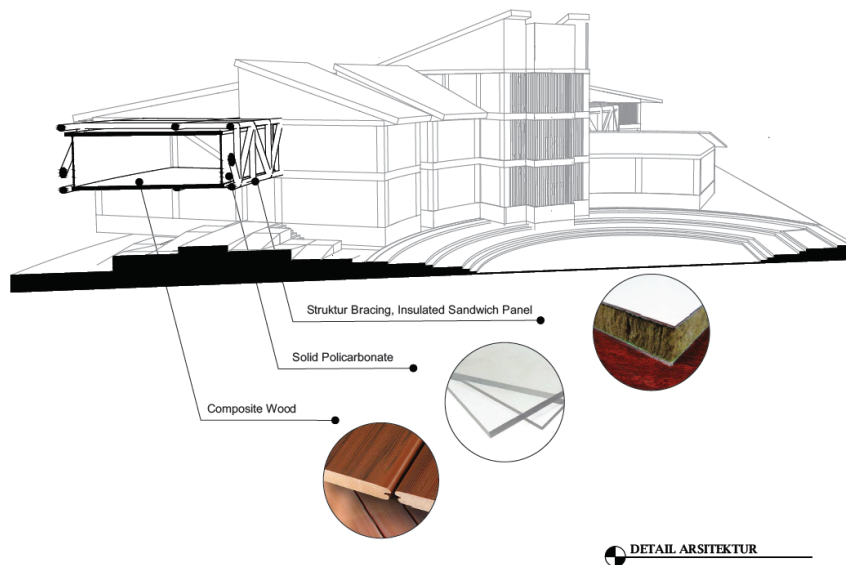
Gambar 5. 21 Gate Utama

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 Struktur dan Material

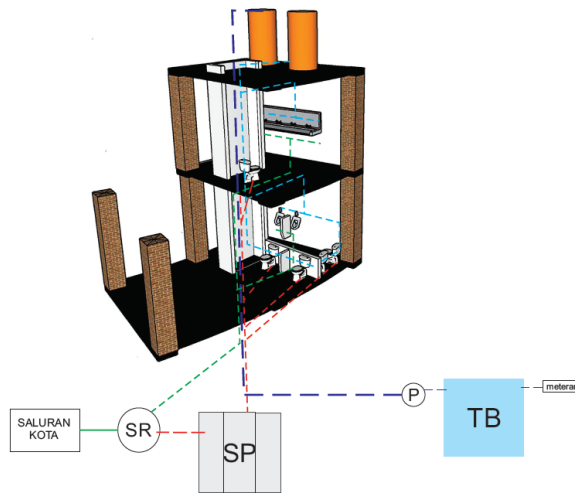


Gambar 5. 22 Struktur dan Material



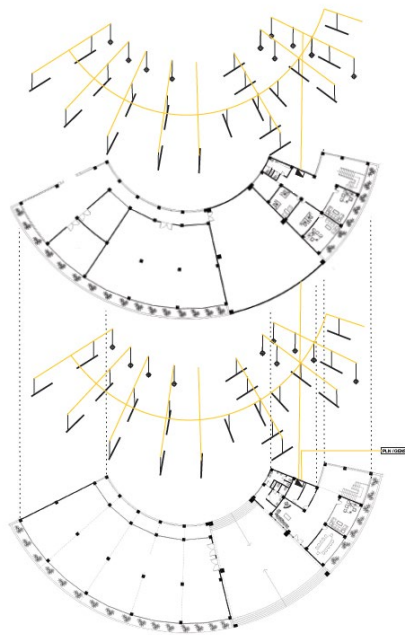
Gambar 5. 23 Detail Arsitektur

5.2.2 Utilitas Sanitasi Air

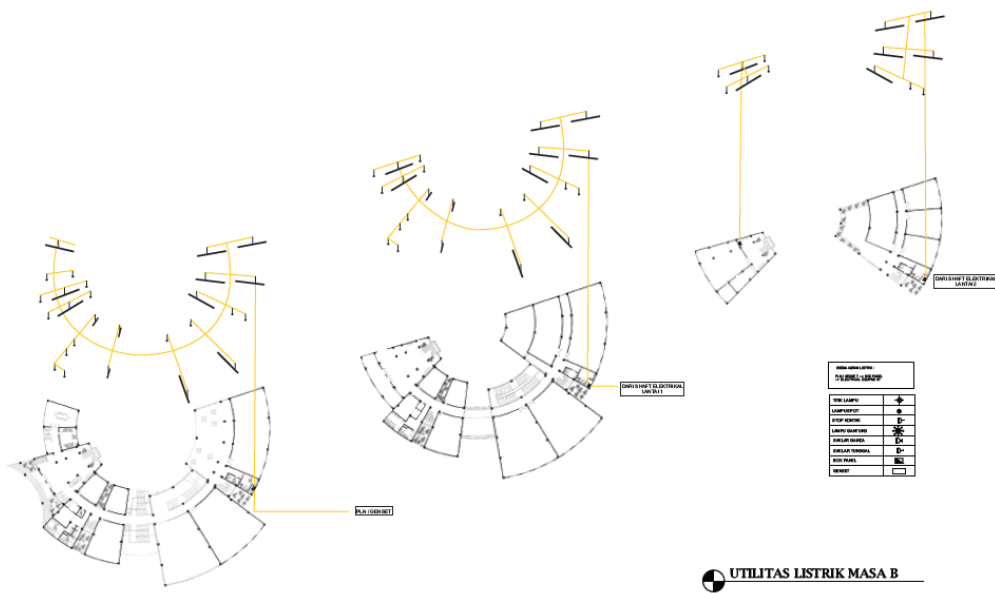


Gambar 5. 24 Skema utilitas sanitasi

5.2.3 Utilitas Listrik

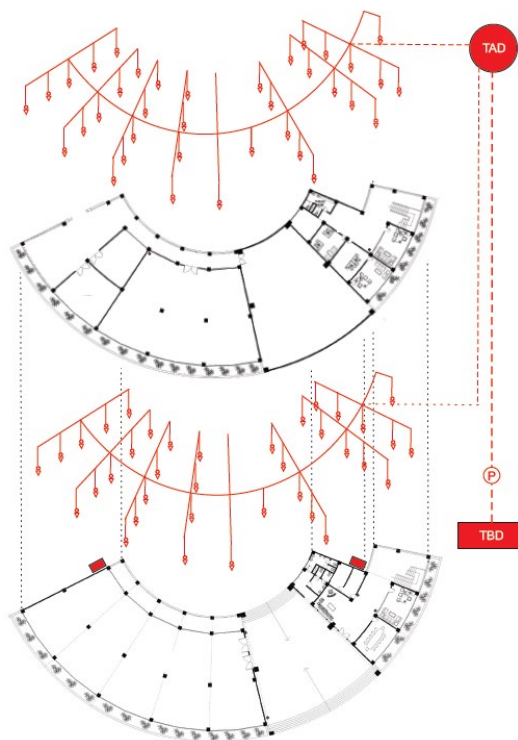


Gambar 5. 25 Utilitas Listrik Masa A

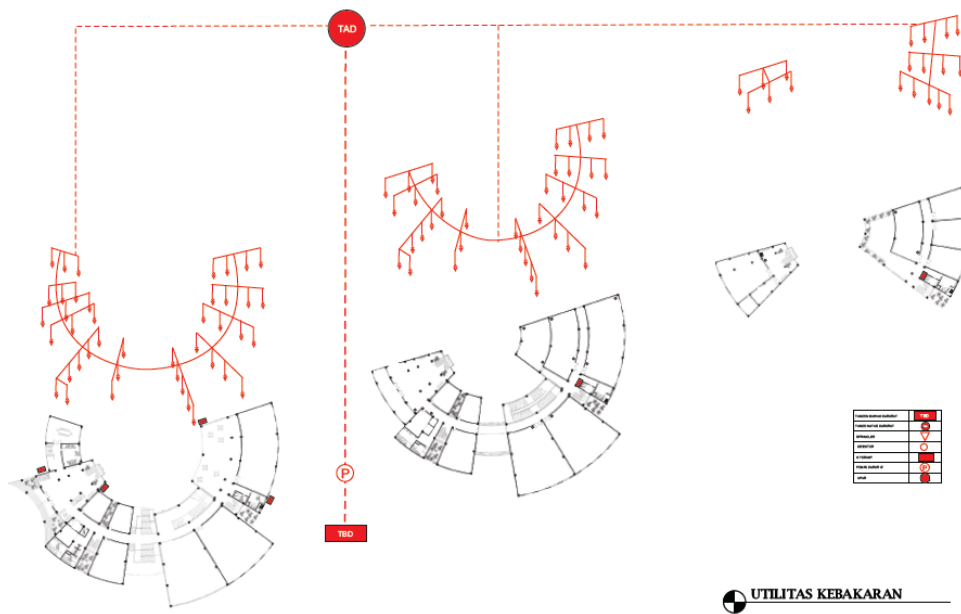


Gambar 5. 26 Utilitas Listrik Masa B

5.2.4 Utilitas Sistem Kebakaran



Gambar 5. 27 Utilitas Sistem Kebakaran Masa A



Gambar 5. 28 Utilitas Sistem Kebakaran Masa B

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Menjadi salah satu negara yang memiliki populasi terbanyak di dunia, sumber daya manusia menjadi factor yang sangat menentukan bagi perekonomian di Indonesia. Indonesia diprediksi akan menghadapi bonus demografi di tahun 2020 hingga 2035. Hal ini dapat menjadi peluang maupun menjadi sebuah tantangan bagi Indonesia. Salah satu respon strategis yang dapat dilakukan adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten melalui sistem pendidikan.

Objek rancang yang dihasilkan berupa Akademi Komunitas dengan konsep *Long – Life Education*. Akademi komunitas ini tidak hanya mencakup usia produktif (15 tahun – 60 tahun) namun juga usia pasca produktif yang jumlahnya akan bertambah banyak saat usia produktif pada bonus demografi pertama memasuki masa pensiun (bonus demografi 2). Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, perancang berusaha menghadirkan fasilitas pendidikan yang dapat menjadi ruang produktif dalam menekuni industri kreatif olahan kayu.

Melalui pendalaman socio-cultural dan pemahaman karakter antar generasi, ruang yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi tempat berinteraksi dan diskusi optimal bagi seluruh penggunanya. Interaksi tersebut menjadi penting karena hal yang mencakup tentang kreatifitas, merupakan akumulasi pengalaman dan informasi yang di dapat. Semakin banyak interaksi, semakin banyak pengalaman dan informasi, maka semakin kaya pula hasil kreatifitas yang dihasilkan.

Selain memberi bekal pendidikan dan pelatihan, keberadaan bangunan ini diharapkan mampu menjadi daya tarik kawasan sehingga mampu mengembalikan citra kawasan sebagai sentra kerajinan kayu jati di wilayah tersebut.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.Kozulin, Psychological tools: A sociocultural approach to education. Cambridge, [MA]: Harvard University Press. 2003.
- [2] Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- [3] Bencsik, A., & Machova, R. (2016, April). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. In *ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016* (p.42). Academic Conferences and publishing limited.
- [4] Drake, K. 1998. *Firms, Knowledge and Competitiveness*. The OECD Observer 211: 24-26
- [5] Finke, R.A., Ward, T.B. & Smith, S.M. (1992). Creative cognition. Cambridge, MA: MIT press.
- [6] Gifford, R. (1997). Environmental Psychology. Principles & Practice. University of Victoria. Allyn & Bacon Pub. Co.
- [7] Global Employment for Youth, 2013 ; A generation at risk. Geneva : International Labor Office.
- [8] Gumelar, D.S. (2012). *Urgensi akademi komunitas (AK) dalam sistem pendidikan nasional*, Jakarta: Lokakarya Pengembangan Akademi Komunitas.
- [9] Kopec, Dak, *Environmental Psychology for Design*. New York: Fairchild Publications, Inc (2006).
- [10] Peraturan Daerah Kabupaten Blora nomor 18 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Blora Tahun 2011 – 2031
- [11] P. D. Plowright, *Revealing architecture design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge, 2014.

- [12] Republik Indonesia. 2012. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
- [13] Vygotsky, L.S. (1930/1983). Immaginazione e creatività nell'età infantile. Paideia, Italy : Editori Riuniti.
- [14] Vygotsky, L. S. (1998). Imagination and creativity in the adolescent. In R. W. Rieber (Ed.), *The Collected Works of L.S. Vygotsky*. Vol 5: Child psychology, New York: Plenum, 151-166

