

SKRIPSI TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA PALEMBANG

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) pada
Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya*



Disusun Oleh:

OKTAVIANI AULIA

03061281320006

Dosen Pembimbing:

IR. HJ. MEIVIRINA HANUM, M.T.

ARDIANSYAH, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG KREATIVITAS
REMAJA PALEMBANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Arsitektur

Oleh:

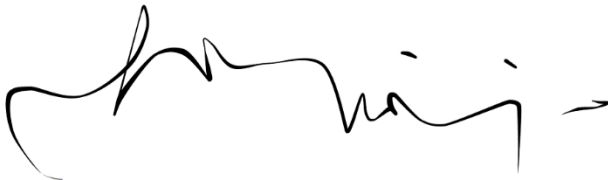
OKTAVIANI AULIA

NIM. 03061281320006

Palembang, Oktober 2020

Menyetujui,

Pembimbing I



Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.

NIP. 195705141989032001

Pembimbing II



Ardiansyah, S.T., M.T.

NIP. 198210252006041005

Mengetahui,

Kepala Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.
NIP. 196107031991021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan Judul “*Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja Palembang*” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 10 Juli 2020.

Palembang, Juli 2020 Pembimbing:

1. Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.
NIP. 195705141989032001

()

2. Ardiansyah, S.T., M.T.
NIP. 198210252006041005

()

Penguji:

1. Widya Fransiska FA, S.T., M.M., Ph.D.
NIP. 197602162001122001

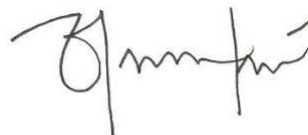
()

2. Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc
NIP. 197707242003121005

()

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya

()

Ir. Tuter Lussetyowati, M.T.
NIP. 196509251991022001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktaviani Aulia

NIM : 03061281320006

Judul : Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja Palembang

Menyatakan bahwa skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi Tim Pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Palembang, September 2020



Oktaviani Aulia

NIM. 03061281320006

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji hanya kepunyaan Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Kerja Praktek dengan judul "Perencanaan Dan Perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja Palembang".

Laporan Kerja Praktek ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T.) pada program studi Arsitektur.

Dalam penyusunannya, tidak sedikit hambatan yang dihadapi oleh penulis. Penulis juga menyadari bahwa penyusunan materi ini menjadi lancar tidak lain berkat bantuan, dorongan, serta bimbingan dari dosen pembimbing mata kuliah prata. Sehingga penulis dapat menghadapi berbagai kendala yang muncul. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Bu Ir. Hj. meivirina hanum, M.T. selaku pembimbing I yang selalu memberikan saran serta ilmu baru.
2. Pak Ardiansyah, S. T., M. T. selaku pembimbing II yang selalu memberi bimbingan.
3. Kedua Orang Tua tercinta, yaitu : Bpk. Effendi Awaludin dan Ibu Jumariah yang tiada hentinya memberikan semangat, motivasi, kasih sayang, dan fasilitas dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
4. Kakak dan Adik penulis terkasih, yaitu : Mba Yunitasia Nurlia S.E., yang selalu bawel menanyakan perihal laporan setiap hari dan Ichvandi Octa Maulana yang selalu sabar dan *no comment* yang insyaAllah akan segera diwisuda.
5. Seluruh teman teman seperjuangan Universitas Sriwijaya angkatan 2013 yang telah menemani penulis dalam suka maupun cita dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek. Terima kasih banyak, kawan.

6. Semua pihak yang terkait dengan penulis yang telah mendoakan dan membantu sehingga laporan kerja praktek ini dapat terselesaikan.

Penulis berharap agar laporan pra tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan diskusi untuk perbaikan, walaupun penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun serta memperbaiki di masa yang akan datang.

Palembang, November 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Oktaviani Aulia', written in a cursive style.

Oktaviani Aulia

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	8
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan dan Sasaran	15
1.4 Ruang Lingkup	15
1.5 Sistematika Pembahasan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Pemahaman Proyek	18
2.1.1 Definisi Gelanggang Remaja	18
2.1.2 Definisi Kreativitas	18
2.1.3 Definisi Industri Kreatif	19
2.2 Tinjauan Fungsional	21
2.2.1 Aktivitas	21
2.2.2 Kegiatan Utama	23
2.2.3 Kegiatan Penunjang	24
2.2.4 Sasaran Pengguna	24
2.2.5 Standarisasi Ruang	25
2.3 Tinjauan Objek Sejenis	30
2.3.1 Thailand Creative & Design Center	30
2.4 Tinjauan Lokasi	31
2.4.1 Peta Lokasi	31
2.4.2 Peta Kawasan	32
2.4.3 Peta Tapak dan Lingkungan	32
2.5 Arsitektur Modern	33
2.5.1 Pengertian Arsitektur Modern	33
2.5.2 Karakteristik Arsitektur Modern	33
BAB III METODE PERANCANGAN	35
3.1 Pendekatan Rancang	35

3.2	Pengumpulan Data	35
3.3	Proses analisis Data	36
3.4	Perumusan Konsep.....	36
3.5	Kerangka Berpikir Rancangan	38
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....		39
4.1	Analisa Fungsional	39
4.1.1	Pelaku Aktivitas	39
4.1.2	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	42
4.2	Analisa Spasial.....	44
4.2.1	Analisa Besaran Ruang	44
4.2.2	Analisa Kebutuhan Parkir	47
4.2.3	Organisasi Ruang.....	49
4.3	Analisa Kontekstual	53
4.3.1	Analisa Lokasi Perancangan.....	53
4.3.2	Analisa Tautan Lingkungan	55
4.3.3	Analisa Regulasi dan Tata Wilayah	56
4.3.4	Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	57
4.3.5	Analisa View	58
4.3.6	Analisa Klimatologi.....	60
4.3.7	Analisa Vegetasi	62
4.3.8	Analisa Kebisingan	63
4.4	Analisa Geometri dan Enclosure	64
4.4.1	Bentuk Bangunan.....	64
4.4.2	Pola Massa Bangunan.....	65
4.4.3	Analisa Material	68
4.4.4	Analisa Struktur.....	69
4.4.5	Analisa Utilitas – Sistem Pencahayaan	72
4.4.6	Analisa Utilitas – Sistem Penghawaan	73
4.4.7	Analisa Utilitas – Sistem Distribusi Listrik	74
4.4.8	Analisa Utilitas – Sistem Sanitasi dan Drainase.....	74
4.4.9	Analisa Utilitas – Sistem Transportasi Bangunan	75
4.4.10	Analisa Utilitas – Sistem Keamanan	76

BAB V SINTESA DAN KONSEP PERANCANGAN	78
5.1 Sintesa Perancangan	78
5.1.1 Sintesa Perancangan Tapak	78
5.1.2 Sintesa Perancangan Arsitektur	79
5.1.3 Sintesa Perancangan Struktur	80
5.1.4 Sintesa Perancangan Utilitas.....	80
5.2 Konsep Perancangan.....	81
5.2.1 Konsep Perancangan Tapak	81
5.2.2 Konsep Perancangan Arsitektural	84
5.2.3 Konsep Perancangan Struktur	85
5.2.4 Konsep Perancangan Utilitas	85
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	9
Gambar 2.....	9
Gambar 3.....	10
Gambar 4.....	10
Gambar 5.....	15
Gambar 6.....	16
Gambar 7.....	25
Gambar 8.....	26
Gambar 9.....	27
Gambar 10.....	28
Gambar 11.....	49
Gambar 12.....	50
Gambar 13.....	50
Gambar 14.....	51
Gambar 15.....	52
Gambar 16.....	53
Gambar 17.....	55
Gambar 18.....	56
Gambar 19.....	57
Gambar 20.....	58
Gambar 21.....	59
Gambar 22.....	60
Gambar 23.....	61
Gambar 24.....	65
Gambar 25.....	65
Gambar 26.....	67

Gambar 27.....	74
Gambar 28.....	75
Gambar 29.....	75
Gambar 30.....	76
Gambar 31.....	76
Gambar 32.....	77
Gambar 33.....	78
Gambar 34.....	78
Gambar 35.....	79
Gambar 36.....	79
Gambar 37.....	80
Gambar 38.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	6
Tabel 2.....	12
Tabel 3.....	37
Tabel 4.....	38
Tabel 5.....	39
Tabel 6.....	42
Tabel 7.....	44
Tabel 8.....	46
Tabel 9.....	46
Tabel 10.....	47
Tabel 11.....	48
Tabel 12.....	48
Tabel 13.....	62
Tabel 14.....	63
Tabel 15.....	68
Tabel 16.....	69

ABSTRAK

Aulia, Oktaviani. 2020. “*Perencanaan dan Perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja Palembang*” Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.

Aulia.oktaviani27@gmail.com

Pada zaman milenial, kreatifitas menjadi tolak ukur dalam kecerdasan bahkan dideskripsikan sebagai penentu masa depan bagi para generasi penerus di hampir seluruh belahan dunia terutama untuk segi industri kreatif. Industri kreatif sering kita dapati sebagai lahan profesi yang paling diminati dalam generasi muda masa kini dikarenakan industri ini menarik minat para *millenial* mengingat keseharian mereka yang berkecimpung di dunia teknologi kreatifitas.

Gelanggang Kreativitas Remaja adalah tempat atau wadah berkumpulnya para remaja untuk melakukan kegiatan positif yang berkaitan dengan dunia kreativitas, seperti, fotografi, desain fashion, desain komunikasi visual, serta pemrograman dan aplikasi. Perancangan ini dilakukan melalui pendekatan arsitektur modern yang dibantu dengan konsep *open plan*, dimana keduanya sangat berpotensi untuk perkembangan perancangan gelanggang kreativitas remaja ini, seperti pada bentukan fasad, bangunan, serta penataan ruangnya.

Kata kunci: Gelanggang Kreativitas Remaja, Arsitektur Modern

Menyetujui,

Pembimbing I



Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.

NIP. 195705141989032001

Pembimbing II



Ardiansyah, S.T., M.T.

NIP. 198210252006041005

Mengetahui,

Kepala Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.
NIP. 196107031991021001

ABSTRACT

Aulia, Oktaviani. 2020. “Planning and Design of Youth Creativity Center in Palembang” Study Program of Engineering Architecture in Sriwijaya University.

Aulia.oktaviani27@gmail.com

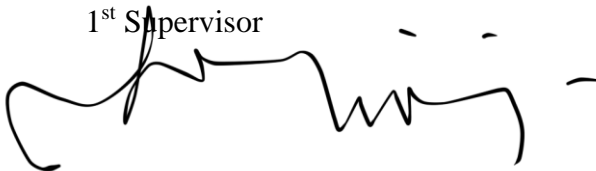
In millennial times, creativity becomes a benchmark in intelligence and is even described as a determinant of the future for future generations in almost all parts of the world, especially in terms of the creative industries. We often find the creative industry as the most desirable professional land in today's young generation because this industry attracts millennial interests given their daily lives involved in the world of creative technology.

Youth Creativity Center is a place or place for young people to gather to carry out positive activities related to the world of creativity, such as photography, fashion design, visual communication design, and programming and applications. This design is carried out through a modern architectural approach that is assisted by the open plan concept, both of which have great potential for the development of this teen's creativity arena design, such as in the formation of facades, buildings, and spatial planning.

Keywords: Youth Creativity Center, Modern Architecture

Approved by,

1st Supervisor



Ir. Hj. Meivirina Hanum, M.T.

NIP. 195705141989032001

2nd Supervisor



Ardiansyah, S.T., M.T.

NIP. 198210252006041005

Approved by,

Head of Civil Engineering and Planning Department
Sriwijaya University



Ir. Helmi Haki, M.T.

NIP. 196107031991021001

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman milenial kreatifitas menjadi tolak ukur dalam kecerdasan bahkan dideskripsikan sebagai penentu masa depan bagi para generasi penerus di hampir seluruh belahan dunia terutama untuk segi industri kreatif. Industri kreatif sering kita dapati sebagai lahan profesi yang paling diminati dalam generasi muda masa kini dikarenakan industri ini menarik minat para *millenial* mengingat keseharian mereka yang berkecimpung di dunia teknologi kreatifitas.

Industri kreatif, menurut Quart dari *New York Times* (2006) menunjukkan bahwa banyak investasi baru yang ditanamkan untuk menyatukan pendidikan, kebudayaan, musik dan seni yang laris manis dipasaran seperti game, fotografi dan desain hampir diseluruh kota di dunia untuk membuat dobrakan nasional bahkan mendunia. Dapat kita amati melalui pemberitaan akhir-akhir ini bahwa banyak sekali anak-anak muda yang merintis karir sebagai gamer, programmer bahkan *youtuber* untuk masa depan mereka. Pergeseran pola fikir yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi ini juga membuka lapangan pekerjaan yang lebih luas dan terjangkau bagi para generasi muda terutama pelajar.

Dari segi pemerintahan, industri ekonomi kreatif sangat didukung penuh oleh pemerintah dengan dibuatnya Kementrian Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang sudah mendukung Industri kreatif di Indonesia sejak lama baik itu dalam kreatifitas tradisional, konvensional sampai yang modern sekalipun dengan segudang prestasi karya anak bangsa yang telah memenangkan banyak penghargaan di dunia internasional.

Semua pelajar, tak terkecuali pelajar Palembang, Sumatera Selatan juga terpengaruh akan larisnya industri kreatif ini. Dengan banyaknya generasi muda berprestasi, menarik pelatuk tersendiri dalam individu pelajar Palembang untuk mengasah kemampuan mereka dalam dunia kreatifitas. Seperti yang kita ketahui jumlah institusi pendidikan terutama di jenjang perkuliahan di Palembang banyak sekali membuka kelas IT, ILKOM, Seni, dan Arsitektur begitu pula dengan komunitas-komunitas kreatif palembang lainnya seperti komunitas musik, seni,

games, fotografi dan sebagainya. Komunitas dan mahasiswa yang tergolong sebagai penggerak industri kreatif ini memerlukan wadah untuk mengembangkan minat dan bakat mereka untuk kemajuan Industri kreatif Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah di paparkan diatas berikut rumusan masalah yang muncul yaitu :

- a. Bagaimana cara mendesain Gelanggang Kreativitas Remaja di Kota Palembang dan fasilitasnya sebagai wadah untuk mengapresiasi dan memajukan industri kreatif bagi para generasi muda Palembang dengan menerapkan konsep neuro arsitektur.

1.3 Tujuan dan Sasaran

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan dan perencanaan dari Gelanggang Kreativitas Remaja di kota Palembang ini yaitu membangun sebuah Pusat Kreativitas yang akan digunakan sebagai wadah bagi para generasi muda untuk mengembangkan minat serta bakat mereka dalam dunia Industri kreatif sesuai dengan lapangan ekonomi yang ada.

- a. Mendesain Gelanggang Kreativitas Remaja di kota Palembang yang edukatif, atraktif, rekreatif dan modern dengan tema modern.
- b. Membuat Gelanggang Kreativitas Remaja di kota Palembang sebagai tempat pendidikan/pelatihan, rekreasi serta pertunjukan .

1.4 Ruang Lingkup

Penyusunan Laporan Perancangan, meliputi :

- a. Penyajian data-data beserta fasilitas yang berhubungan dengan gelanggang remaja dan kreativitas/seni visual digital.
- b. Hubungan ruang antara fungsi utama dan penunjang pada bangunan.

- c. Aspek materi sesuai dengan kebutuhan sarana dan prasarana perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja berupa massa utama, penunjang, tapak, lingkungan sekitar, pengelompokan ruang, utilitas, dan sirkulasi.
- d. Analisa terhadap lokasi tapak yang diajukan.
- e. Implementasi konsep paada perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja dengan menyelaraskan tema yang telah diambil.

1.5 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian umum mengenai latar belakang perancangan Gelanggang Kreativitas Remaja meliputi tujuan penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian yang bertautan dengan pengertian judul perancangan, kriteria-kriteria, klasifikasi, tinjauan bangunan sejenis, kajian fungsional berupa; aktivitas dan pengguna, kebutuhan ruang, organisasi ruang, serta pengelompokan ruang.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi uraian mengenai metode perancangan terpilih dalam merealisasikan Gelanggang Kreativitas Remaja sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab I.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Berisi analisa yang dilakukan terhadap lokasi terpilih beserta lingkungan sekitarnya. Analisa terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu: analisa fungsional, analisa spasial, analisa kontekstual, serta analisa geometri dan enclosure yang berisi tentang bentuk gubahan, analisa struktur, dan utilitas.

BAB V SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Membahas rumusan konsep dasar perancangan yang diperoleh dari hasil analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Maesaroh, Siti (2017). *Semarang Creative Center*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Pradyanata (2016). *Youth Art Center di Yogyakarta*.