

BOYOLALI URBAN ART AND CREATIVITY SPACE



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

SULISTIA NUR ISLAMPUTRI

D 300 150 126

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN
BOYOLALI URBAN ART AND CREATIVITY SPACE

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

SULISTIA NUR ISLAMI PUTRI

D300 150 126

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh
Dosen Pembimbing



Suryaning Setyowati, ST., MT

NIK. 922

HALAMAN PENGESAHAN

BOYOLALI URBAN ART AND CREATIVITY SPACE

OLEH

SULISTIA NUR ISLAMI PUTRI

D300 150 126

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Teknik Program

Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Kamis, 11 Juli 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. Penguji I Suryaning Setyowati, ST., MT

(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Penguji II M.S Priyono Nugroho, ST, MT

(Ketua Dewan I Penguji)

(.....)

3. Penguji III Ronim Azizah, ST., MT

(Ketua Dewan II Penguji)

(.....)

Dekan,



Ir. Sri Sunarjono, M.T., Ph.D.

NIK. 682

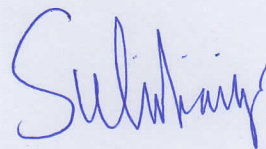
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 4 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Sulistia Nur Islami Putri

D 300 150 126

BOYOLALI URBAN ART AND CREATIVITY SPACE

Abstrak

Boyolali merupakan wilayah kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Boyolali mempunyai destinasi wisata umumnya merupakan wisata alam. Memasuki era globalisasi Boyolali sedang gencar-gencarnya melakukan pembangunan, salah satunya sektor wisata. Selain itu, terdapat karya dan seni baru yang ditemui pada Boyolali. Karya dan seni tersebut dikenal sebagai seni urban atau seni yang dihasilkan oleh masyarakat kota. Hal tersebut membuktikan kemajuan Boyolali untuk memberikan destinasi wisata yang menarik, kreatif dan edukatif. Boyolali Urban Art And Creativity Space merupakan wadah penampung potensi seni urban dan kreatifitas yang dihasilkan oleh masyarakat guna memajukan potensi dan wisata yang ada di kabupaten Boyolali.

Kata kunci : Boyolali, Wisata, Seni Urban, Kreatifitas

Abstract

Boyolali is located in Central Java Province. Boyolali has so many tourism destination especially in nature. Entering the globalization era, Boyolali is increase their development, one of them which is the tourism sector. Besides that, also we found are new craft and art in Boyolali. These craft and art are known as urban art; an art produced by urban society. These things proves Boyolali's progress to provide attractive, creative and educative tourism destination. Boyolali Urban Art and Creativity Space is a place for urban potential and creativity produced by the community in order to advance the potential and tourism in Boyolali.

Keywords : Boyolali, Tourism, Urban Art, Creativity

1. PENDAHULUAN

Perancangan *Boyolali Urban Art Creativity Space* merupakan penyediaan wadah untuk menampung seni urban dan kreatifitas yang di hasilkan oleh masyarakat Boyolali guna memajukan potensi dan wisata wilayahnya.

1.1 Latar Belakang

Boyolali merupakan wilayah kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Selain dikenal sebagai kota penghasil susu, Boyolali juga dikenal mempunyai destinasi wisata. Wisata yang ada umumnya wisata alam karena wilayah Boyolali sendiri yang terletak dikelilingi gunung dengan alam yang indah. Saat ini Boyolali sedang gencar-gencarnya melakukan pembangunan untuk wilayahnya. Hal ini

menunjukkan bahwa Boyolali mampu membuktikan kemajuan kotanya dan memberikan destinasi wisata yang menarik, kreatif dan edukatif.

Di era globalisasi saat ini, kreatifitas dituntut didalam kehidupan. Kreatifitas yang didapat mampu menggambar situasi secara global sekarang tanpa menghilangkan nilai budaya khas dari wilayahnya dan baik untuk alam. Kegiatan di kota dengan individu yang beragam latar belakang yang berbeda, menyebabkan lahirnya sesuatu hal yang kreatif dan inovatif di tengah pertumbuhan kota.

1.1.1 Aktifitas Urban Art di Boyolali

Produk seni rupa dari *urban art* berupa Penataan kawasan yang dilakukan oleh pemerintah dan waga Perkampungan Pelangi Karanggede Boyolali menghasilkan sesuatu yang indah. Penataan dengan menggunakan *mural art* ini bertujuan untuk menghilangkan kesan kumuh pada lingkungan tersebut.



Gambar 1. *Mural Art* di Kampung Karanggede Boyolali
Sumber: antarafoto, 2018

Di Boyolali aktifitas *urban art* berupa *graffiti* dapat dilihat pada tembok – tembok bangunan di Boyolali.



Gambar 2. *Graffiti* sebagai bentuk protes di Boyolali
Sumber: merdeka, 2018

Produk seni rupa lainnya berupa lukisan tiga dimensi. Suherman, 50 tahun warga Dukuh Penjalinan Desa Tawang Sari Teras Boyolali membuat lukisan tiga dimensi pada jalanan di dukuh tersebut.



Gambar 3. Lukisan tiga dimensi di Boyolali
Sumber: suara merdeka, 2018

Selain dalam bentuk lukisan dan gambar, *urban art* dalam bentuk seni rupa dapat kita lihat dari replika atau miniature keajaiban dunia yang di *setting* di sebuah kawasan.



Gambar 4. Miniatur Keajaiban Dunia di Boyolali
Sumber: detik, 2018

Urban art di Boyolali juga di kemas dalam bentuk ruang. Ruang dikemas dalam bentuk aselinya namun terbalik yaotu furniture yang di bawah digantung di atas atap ruang. Pendiri Rumah Terbalik di Boyolali ini adalah Bapak Gandung Sutriyono.



Gambar 5. Rumah Terbalik
Sumber: bobo grid, 2017

Produk *urban art* di Boyolali juga menjalar ke seni musik. Musik tradisional yang kemudian di aransemen menggunakan instrument yang lebih modern menciptakan sesuatu yang segar. Musik ini biasanya digunakan bersama seni tari yang muncul dan menjadi *urban art* di Boyolali. Seni ini di kenal sebagai *Gedruk*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana konsep perancangan *Boyolali Urban Art and Creativity Space* ?
- 2) Bagaimana merancang *Boyolali Urban Art and Creativity Space* sesuai potensi dan ciri khas Boyolali dengan pendekatan arsitektur Kontemporer ?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan pada perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep seperti apa untuk rancangan *Boyolali Urban Art and Creativity Space*.
- 2) Mengetahui rancangan dengan menggunakan arsitektur Kontemporer pada *Boyolali Urban Art and Creativity Space* yang sesuai dengan potensi dan ciri khas Boyolali.

Sasaran dari perancangan adalah menyediakan wadah seni urban dan kreatifitas bagi masyarakat sehingga dapat meningkatkan dan mengoptimalkan sektor pariwisata pada Kabupaten Boyolali.

1.4 Keluaran Desain

Keluaran desain pada perancangan berupa suatu gambaran untuk gagasan perancang. Keluaran desain perancangan berupa:

- a) Desain rancangan konsep sesuai apa yang melatarbelakangi perancangan dan memecahkan permasalahan.
- b) Desain rancangan bangunan sesuai konsepsi yang didasari oleh suatu kebutuhan dan memenuhi persyaratan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan desain yaitu :

a) Kajian Literatur

Studi literatur, yaitu mengambil dari berbagai sumber yang digunakan untuk menjawab setiap permasalahan dengan pemecahan yang mempunyai dasar.

b) Studi Komparasi

Studi komparasi dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan antar variable atau objek. Studi komparasi bertujuan untuk menemukan hubungan sebab-akibat.

c) Data

Data didapat dari :

1) Studi literature

Data-data dari sumber yang mengemukakan pemecahan permasalahan yang memiliki dasar jumlah dan prosentase. Menyajikan data dan informasi berbagai literatur untuk mengetahui persyaratan umum dan khusus sebagai aturan pembahasan.

2) Survey lapangan

Dengan pengamatan langsung terhadap obyek-obyek maupun lokasi yang berkaitan dengan topik yang ada sebagai perbandingan bagi perancangan.

d) Analisa

Dengan cara menganalisa data-data yang diperlukan untuk kemudian digunakan sebagai hal pertimbangan dalam mendesain berdasarkan standar yang ada.

e) Sintesis dan perumusan konsep

Hasil analisis dan data diolah dengan kriteria yang telah ditetapkan kemudian diintegrasikan ketentuan perencanaan dan perancangan lalu

fitransformasikana ke bentuk fisik bangunan yang dikehendaki dan disusun dalam konsep, hasilnya merupakan bahan dan dasar dalam perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

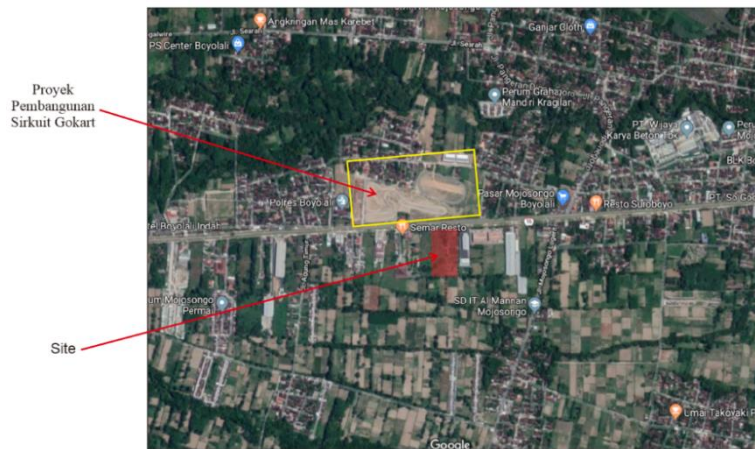
3.1 Gambaran Umum Lokasi

Site perancangan berada di jalan utama Jl. Raya Semarang – Solo. Berupa lahan yang berada di pinggir jalan utama kecamatan Mojosongo, Boyolali, Jawa Tengah. Site merupakan lahan dengan kepemilikan pribadi yang dibatasi dengan patok. Luas site sebesar 16.000 m². Site berupa lahan kosong dan sebagian lainnya kawasan persawahan. Pada peta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) site berada di peruntukan industri yaitu berwarna kuning. Pemilihan site dirasa pas setelah menentukan kriteria – kriteria site. Lokasi merupakan kawasan strategis karena beberapa alasan yaitu :

1) Tata guna lahan sesuai kebutuhan

Pemilihan site didasarkan tata guna lahan untuk memenuhi kebutuhan dari perancangan yaitu :

- a) Seperti fungsi dari perancangan yaitu untuk memwadahi dan memfasilitasi kegiatan seni urban di Boyolali dan sebagai wajah baru wisata di Boyolali sehingga meningkatkan potensi pariwisata yang ada.
- b) Kriteria site sesuai tata guna lahan untuk memenuhi kebutuhan yaitu terletak di sebrang Proyek Pembangunan Sirkuit Gokart di Boyolali.



Gambar 6. Lokasi site sesuai tata guna lahan

Sumber: Analisa Penulis, 2019

1) Aksesibilitas dan sirkulasi

Pemilihan site berdasarkan aksesibilitas dan sirkulasi yaitu :

- a) Site berada di jalan raya utama antar kota antar provinsi yaitu Jl. Semarang – Solo
- b) Site berada sejauh 5,8 km dari pusat kota Boyolali dengan mengakses Jl. Semarang – Solo.

3.2 Analisa Site

1) Analisa dan konsep pencapaian

Analisa dan konsep pencapaian digunakan untuk menentukan letak arah masuk dan keluar ke site dan potensi dan kondisi site. Dengan arah utama (*main entrance/ ME*) dan jalur untuk servis (*side entrance/ SE*).

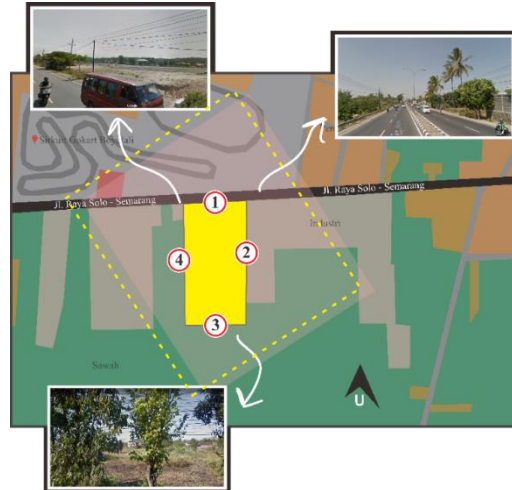
Konsep pencapaian yaitu :

- 1) Untuk *main entrance* (ME) dan *side entrance* (SE) terdapat pada depan site yang menghadap langsung dengan jalan utama. ME pada site dibagi menjadi dua yaitu untuk masuk dan keluar yang keduanya berada di depan site.
- 2) Sirkulasi kendaraan dimungkinkan pada jarak tertentu kemudian berakhir di area parkir. Bagi pengunjung dilanjutkan dengan berjalan kaki guna menghindari polusi pada kawasan dan crossing sirkulasi.
- 3) Potensi yang ada pada site adalah potensi kawasan dimana letak site berdekatan dengan proyek pembangunan sirkuit gokart di Boyolali.

2) Analisa dan konsep view

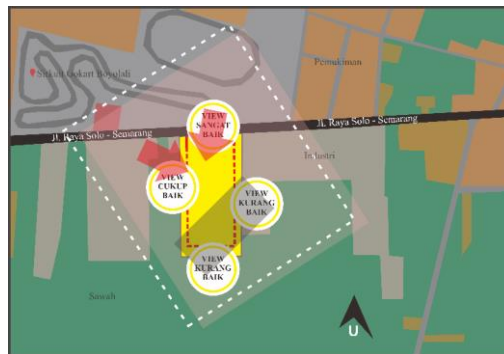
Analisa dan konsep view pada perencanaan merupakan *view to side* yaitu untuk menemukan view baik atau *point of interest* yang diberikan oleh bangunan.

Analisa view yaitu :



Gambar 7. Analisa View
Sumber: Analisa penulis, 2019

Konsep view yaitu :



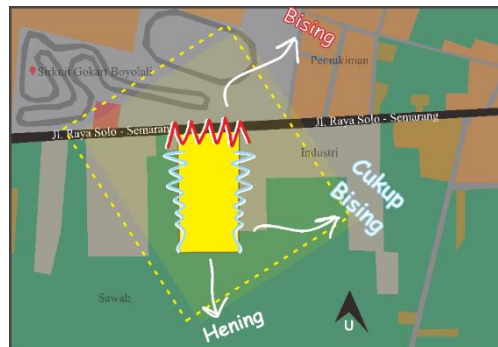
Gambar 8. Konsep View
Sumber: Analisa penulis, 2019

- 1) Pada side di dapatkan *view to site* yaitu pada sisi utara site merupakan view terbaik dan sisi barat depan site merupakan view cukup baik. Dengan hal tersebut maka perancangan bangunan akan di maksimalkan pada view tersebut.
- 2) Pada view yang kurang baik, akan digunakan sebagai area servis bangunan.

3) Analisa dan konsep kebisingan

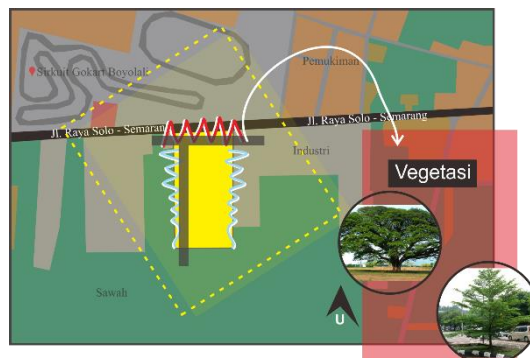
Analisa dan konsep kebisingan bertujuan untuk mereduksi tingkat kebisingan yang berasal dari luar site agar kegiatan pada bangunan terasa nyaman.

Analisa kebisingan yaitu :



Gambar 9. Analisa Kebisingan
Sumber: Analisa penulis, 2019

Konsep kebisingan yaitu :



Gambar 10. Konsep Kebisingan
Sumber: Analisa penulis, 2019

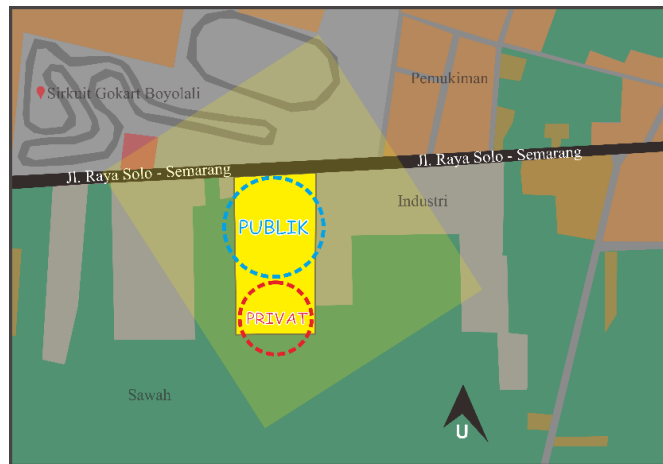
Keterangan:

- 1) Untuk meredam atau mereduksi bising digunakan vegetasi yang berkarakter daun lebat.
- 2) Kebisingan juga dapat di atasi dengan sistem zoning yaitu fasilitas yang tidak membutuhkan ketenangan dan fasilitas penunjang diletakkan dekat dengan zona bising sehingga dapat berfungsi sebagai barier terhadap fasilitas privasi.

4) Analisa dan konsep zonifikasi

Zonifikasi dilakukan untuk menentukan peletakan bangunan atau orientasi bangunan.

Konsep zonifikasi yaitu :



Gambar 11. Konsep Zonifikasi
Sumber: Analisa penulis, 2019

Keterangan:

- 1) Pada site dibagi menjadi dua zona yaitu, zona publik dimana berisi fasilitas – fasilitas umum yang dapat diakses oleh semua pengguna bangunan.
- 2) Zona selanjutnya adalah zona privat dimana hanya pengelola bangunan yang dapat mengakses dan digunakan untuk area servis bangunan yaitu berada di belakang site.

5) Analisa dan konsep *landscape*

Analisa dan konsep *landscape* pada perancangan memiliki dasar pertimbangan yaitu keindahan dan kenyamanan kawasan bangunan rancangan; potensi site berdasarkan konsep pencapaian, *view* dan zonifikasi; dan kesatuan elemen-elemen *landscape*. Elemen penataan *landscape* pada dibagi menjadi dua yaitu:

1) *Softscape*

Merupakan vegetasi yang terdapat pada taman maupun pada jalur sirkulasi. Fungsi vegetasi untuk elemen estetika, mereduksi bising, debu, udara dan panas matahari. Fungsi tanaman pada *landscape* berfungsi untuk :

- a) Memberikan nilai estetika (*esthetic values*)
- b) Kontrol pemandangan (*visual control*)
- c) Penghalang secara fisik (*physical barriers*)
- d) Pengontrol iklim (*climate control*)

Analisa pada *softscape* yaitu :

- 1) Tanaman peneduh

Tanaman peneduh mempunyai ciri berdaun lebat dan berbatang besar tinggi. Fungsi dari tanaman ini yaitu sebagai penghalang pandangan, pereduksi panas, pemecah angin, penghasil O₂ dan penyerap CO₂.

- 2) Tanaman penutup tanah

Memiliki ciri berkesan hijau, mudah tumbuh dan tahan terhadap cuaca.

- 3) Tanaman hias

Tanaman hias berfungsi penambah estetika pada kawasan bangunan dan sebagai penanda atau pengarah pada kawasan. Selain itu tanaman hias juga dapat difungsikan sebagai tanaman pereda bau dan sebagai penutup atap.

Konsep pada *softscape* yaitu :

- a) Tanaman peneduh

Pohon Trembesi sebagai peneduh, penghalang pandang, pereduksi panas, pemecah angin, penghasil O₂ dan penyerap CO₂. Pohon Ketapang yang merupakan tanaman peneduh berbadan sedang dan Pohon Pucuk Merah yang merupakan tanaman peneduh berbadan pendek.



Gambar 12. Pohon Trembesi
Sumber: Bibitbunga.com, 2019



Gambar 13. Pohon Ketapang
Sumber: desainlansekap.com, 2019



Gambar 14. Pohon Pucuk Merah
Sumber: desainlansekap.com, 2019

b) Tanaman penutup tanah

Tanaman penutup tanah yang digunakan adalah rumput Gajah dan rumput Peking yang digunakan untuk penutup yang jarang di pijaki.



Gambar 15. Rumput Gajah
Sumber: desainlansekap.com, 2019



Gambar 16. Rumput Peking
Sumber: desainlansekap.com, 2019

c) Tanaman hias

Tanaman hias sebagai penambah estetika yaitu Bunga Kertas, dapat digunakan sebagai penutup pergola seperti Bunga Mandevilla, tumbuhnya merambat seperti Bunga Alamanda, dan penyerap bau Bunga Kemuning.



Gambar 17. Bunga Kertas
Sumber: faunadanflora.com, 2019



Gambar 18. Bunga Mandevilla
Sumber: 99co.com, 2019



Gambar 19. Bunga Alamanda
Sumber: 99c0.com, 2019



Gambar 20. Bunga Kemuning
Sumber: satuharapan.com, 2019

2) *Hardscape*

Analisa *hardscape* pada sebuah tapak dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan seperti jalur pedestrian dan kendaraan, memberikan perkuatan terhadap karakter dan estetika bangunan. Selain itu juga dapat dimanfaatkan

sebagai area tangkapan air hujan. Konsep *hardscape* berupa material *paving block*, *grass block*, dan *sculpture*.

3.3 Analisa Ruang

Berdasarkan data wisatawan tahun 2015 sebesar 430.760. kemudian dilakukan perhitungan :

- a) Rata-rata pengunjung per bulan = $430.760 / 12 \text{ bulan} = 35.896$ pengunjung
- b) Rata-rata pengunjung per hari = $35.896 / 30 \text{ hari} = 1.196$ pengunjung

Perhitungan tersebut berlaku untuk semua wisata di Boyolali pada tahun 2015. Berdasarkan asumsi penulis, letak bangunan wisata rancangan terletak di kota melihat konsep *urban* dan merupakan wisata baru dengan konsep yang baru. Maka kapasitas pengunjung museum ini diasumsikan dapat menampung sekitar **700** pengunjung. Kapasitas pengelola diasumsikan 70 orang.

Untuk memenuhi kebutuhan besaran ruang yang efektif dan efisien untuk bangunan, diambil beberapa metode sebagai sumber dalam menentukan dimensi ruang yaitu :

- a) Neurefet Architect Data (NAD)
- b) Asumsi Kebutuhan (AK)
- c) TS : *Time Saver Standard*

Penentuan besarnya sirkulasi (*flow*) gerak (Esnest, 1996) yang dibutuhkan untuk masing-masing ruang yaitu :

- | | |
|-----------|--------------------------|
| 10% - 20% | : sirkulasi pengguna |
| 20% - 30% | : kenyamanan fisik |
| 30% - 40% | : kenyamanan psikologis |
| 50% - 60% | : kegiatan servis |
| 100% | : ruang umum dan halaman |

Kebutuhan besaran ruang diperoleh dari hasil perhitungan standar besaran ruang, kapasitas pemakai, objek dan dimensi koleksi pameran.

- 1) Kegiatan penerimaan

Tabel 1. Perhitungan Besaran Ruang Kegiatan Penerimaan

Kegiatan Penerimaan					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Entrance Lobby	Asumsi pengunjung = 700 orang 16% pengunjung = 112	0,65m ² /orang	AK	112*0,65 = 73 + flow 60% = 55	128
Enrace Hall		0,65m ² /orang	AK	416	416
Exhibiton Hall		0,65m ² /orang	AK	753	753
Information desk	2 orang Penitipan barang	6m ² /orang	AK	2*6 = 12 + 7.5	19.5
Ticket box	2 orang 2 ruang	3x3m ²	AK	3x3=9 9x2=18	18
Jumlah					1334.5
+ flow 20%					267
Total luasan					1.601.5
Area parkir	Pengunjung = 700 orang 40% motor = 280 orang 30% mobil = 210 orang 25% bus = 175 orang 5% k. umum = 35 orang	Motor = 140 2.2m ² /motor 2 orang /unit Mobil = 42 12.5m ² /mobil 5 orang/unit Bus = 4 45 m ² /bus 45 orang/ unit	NAD AK	Motor = 140*2.2 = 308 Mobil = 42*12.5 = 525 Bus = 4*45 = 180	1.113
	Pengelola 70 orang Motor 60% = 60% x 70 = 42 orang/motor Mobil 30%	Motor = 100 2.2m ² /motor 2 orang /unit Mobil = 30 12.5m ² /mobil 5 orang/unit		Motor = 70*2,2 = 154 Mobil = 21*12,5 = 262,5	416,5

Kegiatan Penerimaan					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
	$= 30\% \times 70$ $= 21$ orang/mobil k.umum 10% $= 10\% \times 70$ $= 7$ orang	Bus = 3 45 m ² /bus 45 orang/ unit			
	Parkir Ekstra	Motor = 46 2.2m ² /motor 2 orang /unit Mobil = 54 12.5m ² /mobil 5 orang/unit		Motor = 46*2.2 = 101 Mobil = 42*12.5 = 675	776
Jumlah Area Parkir					2305.5
= flow 50%					1152
Total luas parkir					3457.5
Luas Total Kegiatan Penerimaan					5.509

Sumber: Analisa Penulis, 2019

2) Kegiatan pengelola

Tabel 2. Perhitungan Besaran Ruang Kegiatan Pengelola

Kegiatan Pengelola					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Pelayanan administrasi					
r.tata usaha	5 orang	6m ² /orang	AK	5*6 = 30	30
r.administrasi	5 orang	6m ² /orang	AK	5*6 = 30	30
r.keuangan	5 orang	6m ² /orang	AK	5*6 = 30	30
r.personalia	5 orang	6m ² /orang	AK	5*6 = 30	30
r.humas	5 orang	6m ² /orang	AK	5* 6 = 30	30
r.pelatih	r.pelatih	20m ² /unit	AK	1*20 = 20	20
r.tamu	r.tamu	60m ² /unit	AK	1*60 = 60	60
r.direksi	r.rapat	75m ² /unit	AK	1*75 = 75	159
	r.kerja	60m ² /unit	AK	1*60 = 60	
	r.sekretaris	12m ² /unit	AK	1*12 = 12	
	r.cctv	12m ² /unit	AK	1*12 = 12	
Jumlah					389
+ flow 30%					115

Total luas pelayanan administrasi					505
Pelayanan preservasi dan konservasi					
r.kurator	r.kurator	17.5m ² /unit	AK	2*17.5 = 40	35
r.sortir	r.sortir	20m ² /unit	AK	2*20 = 40	40
r.gudang barang	Penyimpanan koleksi	40m ² /unit	AK	2*40 = 80	80
Jumlah					155
= flow 30%					55
Total luas pelayanan preservasi dan konservasi					200
Pelayanan umum					
r.karyawan	r.istirahat 2 loker	35m ² /unit	AK AK	1*35=35	35
r.OB	r.istirahat 1 loker	20m ² /unit	AK AK	2*20	40
WC karyawan	Pria Wanita	10,4m ² /unit	NAD	3*10,4 =	31.4
r.gudang barang	Penyimpanan koleksi	40m ² /unit	AK	2*40 = 80	80
Mushola	r.sholat r.wudhu	39m ² /unit	AK	3*39 = 117	117
r. Laktasi	r.menyusui r.ganti popok	15m ² /unit	AK	3*15=45	45
Klinik	r.tindakan	12m ² /unit	AK	1*12 = 12	12
ATM Center	8 mesin atm	25.5m ² /unit	AK	1*25.5 = 12	25.5
Jumlah					386
+ flow 30%					115
Total luas pelayanan umum					501
Luas total kegiatan pengelola					1206

Sumber: Analisa Penulis, 2019

3) Kegiatan pengunjung

Tabel 3. Perhitungan Besaran Ruang Kegiatan Pengunjung

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Pelayanan informas					
Lavatory	Pria Wanita	30m ² /unit Wa, wastafel, urinoir	AK	2*30 = 60	60
Jumlah					60
+ flow 30%					18
Total luas pelayanan informasi					78
Ruang persiapan					
Hall Pemain	50 orang	1,6m ² /orang	AK	50*1,6 = 80	80

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
r.tunggu Pemain	1 unit	15m ²	AK	15	15
r.ganti	Pria (2) Wanita (2)	2m ² /orang	AK	2*2 = 4 2*2 = 4	8
Lavatory	Pria (2) Wanita (2)	4m ² /unit	AK	4*2 = 8 4*2 = 8	16
Jumlah					119
= flow 40%					47,6
Total luas pelayanan persiapan					166,6
Ruang Pameran					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Pameran Temporer					
Pameran Mural	24 panel	2 x 1,5	AK	24 (2*1,5) = 72	72
Pameran Grafitty	18 panel	2 x 1,5	AK	18 (2*1,5) = 54	54
Pameran Fotografi	50 panel	0,5 x 1	AK	50 (0,5*1) = 25	25
Pameran lukisan tiga dimensi	20 panel	2 x 1,5	AK	20 (2*1,5) = 60	60
Pameran Tetap					
Pameran replika	9 stage	1x1	AK	9 (1*1) = 9	9
Pameran trick art	Sirkulasi 5 orang/unit 3 unit	3 x 3	AK	5(3) (3*3) = 135	135
Ruang terbalik	5 orang/unit 10 unit	3 x 5	AK	5(10) (3*5) = 750	750
Jumlah					1.105
+ flow 30%					332
Total luas ruang pameran					1437
Ruang Pertunjukan					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Auditorium pertunjukan	700	0,8m ² /orang	NAD	0,8*700 = 560	560
Panggung	20	4m ² /orang	TS	20*4 = 80	80
Rg. Rias		8 x 6	AK	48	48
Rg. Proyektor dan Sound	3 orang/unit 1 unit	23m ² /unit	AK	23	23

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Rg. lightning	15 m ² /unit	15 m ² /unit	AK	15	15
Gudang Alat			PS	35	35
Jumlah					761
+ flow 30%					228
Total Luas Pertunjukan					989
Kegiatan Edukasi					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Hall	50 orang	0,8m ² /orang	NAD	50*0,8	40
Workshop	Rg. pembuatan model Rg. penelitian/riset ilmiah	300 m ² /unit	AK	300*1	300
Jumlah					340
+ flow 30%					102
Total luas ruang edukasi					442

Sumber: Analisa Penulis, 2019

4) Kegiatan pelayanan umum

Tabel 4. Perhitungan Besaran Ruang Kegiatan Pelayanan Umum

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Pelayanan umum					
Souvenir shop	2 outlet	10m ² /unit	AK	3*10 = 30	30
Foodcourt	6 outlet	12m ² /unit	AK	6*12 = 72	72
Wastafel	2 unit	3m ² /unit	AK	2*3 = 6	6
Lavatory	Pria Wanita	30m ² /unit Wa, wastafel, urinoir	AK	2*30 = 60 2 unit 2*60=120	120
Mushola	r.sholat r.wudhu	39m ² /unit	AK	3*39 = 117 2 unit 2*117=234	234
Jumlah					462
+ flow 30%					138
Total luas pelayanan umum					600

Sumber: Analisa Penulis, 2019

5) Kegiatan servis

Tabel 5. Perhitungan Besaran Ruang Kegiatan Servis

Kegiatan Servis dan <i>Maintenance</i>					
Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Perhitungan	Luas (m ²)
Pelayanan servis dan maintenance					
Rg.maintenance	3 orang teknisi	5m ² /unit	AK	3*5 = 15	15
Rg.MEE	Rg. Genset Rg. pompa air Rg. AHU	30m ² /unit 20m ² /unit 15m ² /unit 80m ² /unit	AK	1*30 = 30 1*20 = 20 3*80 = 240	290
R.Janitor		40m ² /unit	AK	2*40 = 120	120
Rg.security	Rg.monitor = 3 orang	6m ² /orang	AK	3*6 = 18	18
r.gudang barang	Penyimpanan koleksi	40m ² /unit	AK	2*40 = 80	80
Loading dock	4 mobil	18m ² /mobil	AK	4*18 = 36	72
Jumlah					595
+ flow 20%					119
Total luas kegiatan servis dan maintenance					714

Sumber: Analisa Penulis, 2019

6) Rekapitulasi Seluruh Kegiatan

Tabel Perhitungan Rekapitulasi Besaran Ruang Seluruh Kegiatan

Kelompok Kegiatan	Luas
Kegiatan Penerimaan	5509
Kegiatan pengelola	1206
Pelayanan informasi	78
Pelayanan persiapan	166,6
Ruang pameran	1437
Pertunjukan	989
Kegiatan Edukasi	442
Pelayanan umum	600
Kegiatan servis dan maintenance	714
Jumlah Luas Total	11141.6
Area sirkulasi 30%	3342
Jumlah Total Luasan Ruang	14483.6

Sumber: Analisa Penulis, 2019

Perhitungan lahan berdsarkan PERDA Boyolali No 12 Tahun 2011 dengan maksimal KDB 60%, KDH 40% :

a) KDB

$$\begin{aligned}\text{Luas lahan} \times 60\% &= 16.000 \times 60\% \\ &= 9.600 \text{ m}^2\end{aligned}$$

b) KDH

$$\begin{aligned}\text{Luas lahan} \times 40\% &= 16.000 \times 40\% \\ &= 6.400 \text{ m}^2\end{aligned}$$

c) Jumlah lantai

$$\text{KLB/ FAR} = 2$$

$$\text{Luas lahan} = 16.000$$

$$\text{Luas total ruang} = 12.434$$

$$\text{FAR} = \text{Luas total ruang} : \text{Luas lahan}$$

$$\text{Luas lahan} = \text{Luas total ruang} : \text{FAR}$$

$$= 14.483,6 : 2$$

$$= 7.241,8 \text{ m}^2 \text{ (minimal)}$$

$$\text{Jumlah lantai} = 14.483,6 : 9.600$$

$$= 1,5 \text{ lantai}$$

3.4 Analisa Massa

Analisa dan konsep massa merupakan ide konsep massa bangunan yang disesuaikan pada aspek, konsep *view*, zonifikasi, dan fungsi bangunan rancangan.

1) Konsep studi tata letak massa

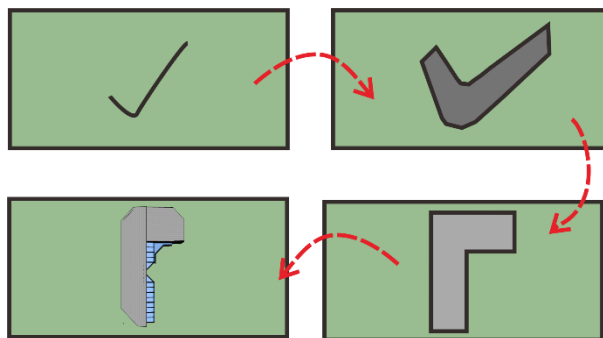
Bentuk bangunan dibuat atas pertimbangan analisa *view* yang mendapatkan *point view to side* dan aspek analisa lainnya.



Gambar 21. Tata Letak Massa
Sumber: Analisis Penulis 2019

2) Konsep gubahan bentuk massa

Gubahan bentuk massa terinspirasi dari simbol ceklis (✓). Arti simbol tersebut merupakan definisi tanda akan sesuatu yang sudah dilakukan atau terselesaikan. Diharapkan bangunan mampu menyelesaikan fungsi dari rancangan dan tercapainya tujuan – tujuan rancangan. Bentuk tersebut kemudian di sesuaikan dengan perancangan dan memunculkan bentuk seperti leter L.



Gambar 22. Gubahan Massa
Sumber: Analisis Penulis, 2019

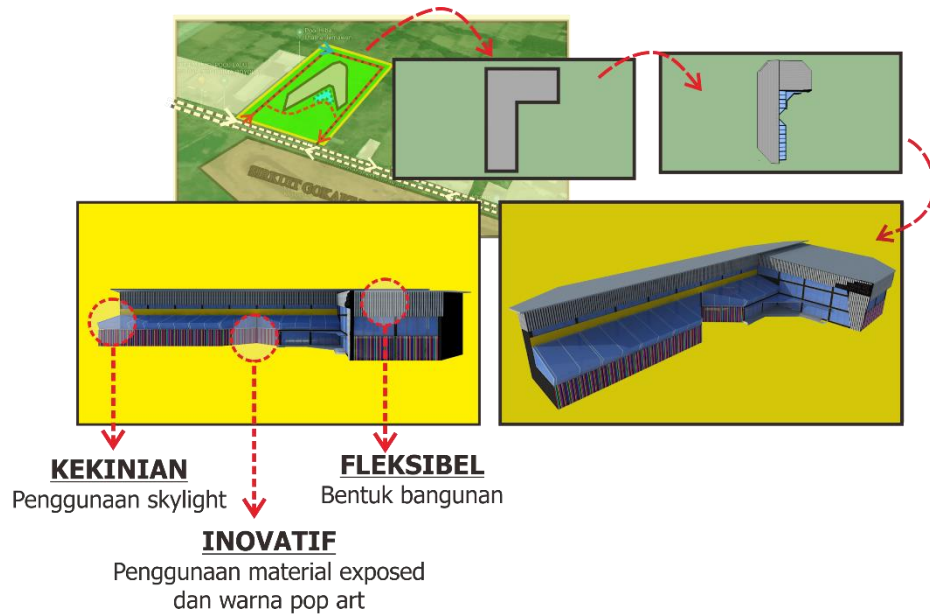
3.5 Analisa Arsitektur

Analisa dan konsep arsitektur pada perancangan dibagi menjadi dua yaitu :

1) Eksterior

Pada perancangan konsep eksterior yang dipakai adalah arsitektur kontempore. Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur yang mengacu pada gaya bangunan yang bersifat kekinian, fleksibel dan inovatif. Gaya arsitektur kontemporer juga mendekati konsep perancangan sendiri yang

bertemakan urban sehingga penggunaan gaya arsitektur kontemporer sesuai dengan konsep *Boyolali Urban Art and Creativity Space*.



Gambar 23. Eksterior Massa
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Pada perancangan konsep interior hal yang perlu diperhatikan adalah kenyamanan ruang dan kesesuaian ruang dengan kegiatan. Kegiatan yang dijadikan *highlight* pada konsep interior adalah kegiatan pameran temporer dan tetap.

a) Konsep pameran temporer

Pameran temporer dipakai pada pameran mural, grafitty dan fotografi karena koleksi dari pameran yang bias diganti atau dilakukan pemugaran sesuai dengan kebutuhan. Kesan ruang yang akan ditampilkan adalah ruang yang penuh warna sehingga memberikan rasa “*street art* sekali!” yaitu ruang yang diberikan warna *pop art* sesuai dengan ciri khas *urban art*. Selain penggunaan warna material pembentuk interior juga menggunakan material *exposed* yaitu material dengan tekstur aselinya dengan diberi *finishing* agar pemakaiannya aman dan nyaman.



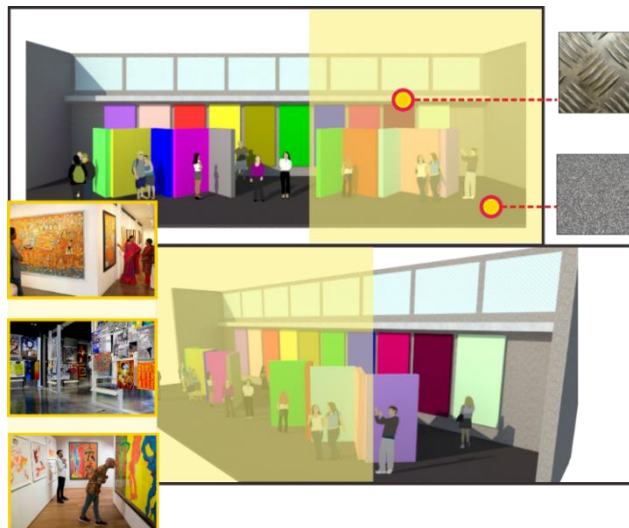
Konsep 24. Warna
Sumber: Analisa penulis, 2019



Gambar 25. Konsep Material
Sumber: Analisa penulis, 2019

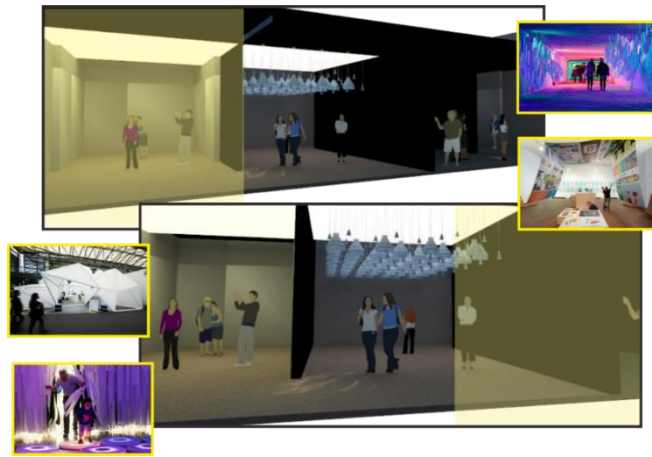
b) Konsep pameran tetap

Pada konsep interior pada perancangan pada desain pameran untuk mural, grafitty, fotografi dan lukisan tiga dimensi dan pameran *art trick*. Konsep interior menggunakan bahan material aslinya atau *exposed* yang diberi finishing. Pada konsep interior untuk pameran seperti mural dan grafitty mempunyai konsep warna dengan warna-warna *pop art* dimana koleksi mural dan grafitty juga mempunya unsur warna yang sama. Pada pameran juga menggunakan bahan material penutup lain asphalt dan logam baja untuk memberikan kesan *street art* yang akan dirasakan oleh pengunjung.



Gambar 26. Konsep Interior Pameran Temporer
Sumber: Analisa penulis, 2019

Untuk pameran *art trick* digunakan dengan material *exposed* yaitu tekstur beton. Pada pameran *art trick* akan didukung dengan penggunaan material koleksi juga memakai material *exposed* yang disesuaikan untuk kebutuhannya. Seperti pada konsep desain digunakan material sebagai pameran *art trick* ilusi visual yang dipadukan dengan *lightning*.



Gambar 27. Konsep Interior *Art Trick* (Pameran Tetap)
Sumber: Analisa penulis, 2019

3.6 Hasil Desain

Hasil desain berupa produk desain atau gamabaran rancangan sesungguhnya. Hasil desain berupa eksterior bangunan, interior bangunan dan plasa yang terdapat pada rancangan.

- 1) Ekterior bangunan rancangan dengan konsep Arstektur Kontemporer.



Gambar 28. Eksterior Rancangan
Sumber: Penulis, 2019

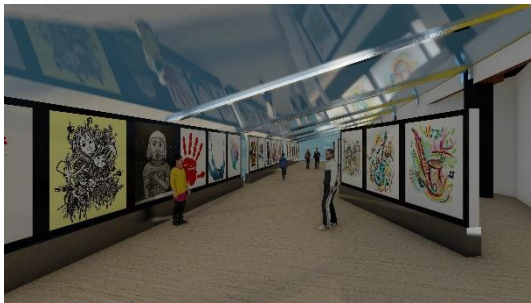
2) Interior bangunan rancangan.



Gambar 29. Ruang *Art Trick*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 30. Ruang *Art Trick*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 31. *Mural Exhibition*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 32. *Mannequin Exhibition*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 33. *Performing Art*
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 34. *Upside and Down Room*
Sumber: Penulis, 2019

- 3) Penyediaan Plasa pada rancangan yang dapat di akses gratis dan menyediakan sarana menyalurkan kreatifitas seni urban.



Gambar 35. Plasa Mural dan Grafitty
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 36. Plasa Serbaguna
Sumber: Penulis, 2019

- 4) Fasilitas umum yang terdapat pada rancangan



Gambar 37. Tempat Parkir Kendaraan
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 38 Ornamen Mural
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 39. *Pedestrian Walk*
Sumber: Penulis, 2019

4. PENUTUP

Berikut ini kesimpulan studi tugas akhir yang berjudul *Boyolai Urban Art And Creativity Space* berdasarkan konsep arsitektur kontemporer :

- 1) Rancangan memberikan wadah untuk menyalurkan dan memperkenalkan kreatifitas dalam seni urban di Boyolali.
- 2) Rancangan menjadi ikon wisata baru yang kreatif, edukatif dan inovatif di Boyolali sehingga menarik minat pengunjung.
- 3) Rancangan memberikan wajah baru bagi aritektural di Boyolali. Rancangan arsitektur yang terdapat pada *Boyolai Urban Art And Creativity Space* dapat menjadi acuan desain kontemporer.
- 4) Racangan dengan desain yang baik karena tidak mengesampingkan kepentingan alam dengan memberikan space yang cukup di luar bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- De Arca Statue Museum Yogyakarta*. (2015). Retrieved from YOGYES:
<https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/other/de-arca-statue-museum-yogyakarta/>
- De Mata Trick Eye Museum*. (2015). Retrieved from YOGYES:
<https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/other/de-mata-trick-eye-museum/>
- Drs. R. Irawan Surasetja, M. (2007). FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR. *Bahan Ajar : TA 110 – Pengantar Arsitektur – 2007* .
- Kampung Pelangi Boyolali*. (2018, 3 22). Retrieved from antarafoto:
<https://www.antarafoto.com/bisnis/v1521716113/kampung-pelangi-boyolali>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (2012-2019). Retrieved from KBBI:
<https://kbbi.web.id/>

Keren! Museum Isinya Grafiti. (2017, September 18). Retrieved from DETIK:
<https://travel.detik.com/international-destination/d-3647237/keren-museum-isinya-grafiti>

*PERATURAN BUPATI BOYOLALI NOMOR 13 TAHUN 2017
TENTANGENCANA KERJA PEMBANGUNAN DAERAH KABUPATEN
BOYOLALI TAHUN 2018.* (n.d.).

*PERATURAN DAERAH KABUPATEN BOYOLALI NOMOR 13 TAHUN 2011
TENTANG RETRIBUSI PERIZINAN TERTENTU .* (n.d.).

Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada
Anak Usia Taman Kanak - kanak.* Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup.

*RANCANGAN PERATURAN DAERAH KABUPATEN BOYOLALI NOMOR 9
TAHUN 2011 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH
KABUPATEN BOYOLALI TAHUN 2011-2031.* (n.d.).

Tanggoro, D. (2010). *Utilitas Bangunan.* Jakarta: UI Press.

Upside Down World Jogja. (2018). Retrieved from Kota Jogja:
<https://www.kotajogja.com/5557/upside-world-jogja/>

URBAN NANTION MUSEUM FOR URBAN CONTEMPORARY ART. (2009).
Retrieved from Urban Museum: <https://urban-nation.com/museum/>