

TUGAS AKHIR

**DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)**

STREETWEAR ESSENTIAL: YOUTH SUBCULTURE CENTER



**Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat Mencapai
Gelar Strata 1 pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Disusun oleh:

DIMAS HARYUNDA PUTRA

D 300 181 106

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : ***STREETWEAR ESSENTIAL: YOUTH SUBCULTURE
CENTER***

Penyusun : **DIMAS HARYUNDA PUTRA**

NIM : **D 300 181 106**

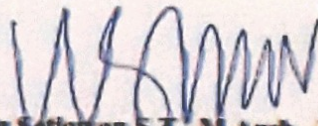
Disetujui untuk disampaikan di depan Dewan Penguji

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah diperiksa dan disahkan oleh:

Pembimbing



Wisnu Setiawan S.T., M.Arch., Ph.D.
NIK. 880

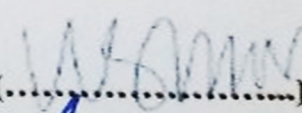
LEMBAR PENILAIAN
TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

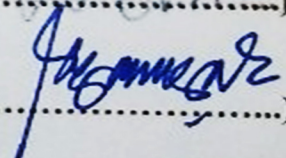
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : *STREETWEAR ESSENTIAL: YOUTH SUBCULTURE CENTER*
Penyusun : DIMAS HARYUNDA PUTRA
NIM : D 300 181 106

Setelah melalui tahap pengujian
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal *1 Oktober 2020*
Dinyatakan *lulus* dengan nilai angka/huruf *76 / AB* 

Surakarta, *1 oktober* 2020

1. Pembimbing : Wisnu Setiawan S.T., M.Arch., Ph.D. (.....) 

2. Penguji : Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah S.T., M.T. (.....) 

LEMBAR PENILAIAN
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : *STREETWEAR ESSENTIAL: YOUTH SUBCULTURE*
CENTER

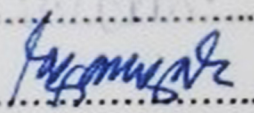
Penyusun : DIMAS HARYUNDA PUTRA

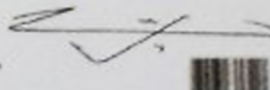
NIM : D 300 181 106

Telah melalui tahap pengujian
di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 6 Januari 2021
Dinyatakan lulus dengan nilai angka/huruf 79,16 / A 
Surakarta, 13 Januari 2020

Dewan Penguji :

Pembimbing : Wisnu Setiawan S.T., M.Arch., Ph.D. (.....)

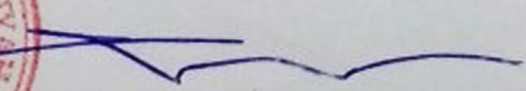
Penguji 1 : Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah S.T., M.T. (..... )

Penguji 2 : Ir. Nurhasan, M.T. (..... )

Mengetahui :

Ketua Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta




Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, MT.
NIK. 386

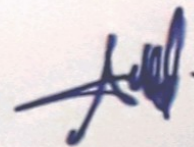
PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi di sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah dan daftar pustaka.

Apabila kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 30 September 2020

Peneliti



Dimas Haryunda Putra

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kita haturkan kepada Allah SWT karena limpahan rahmat serta karunia-Nya saya sebagai penulis dapat menyelesaikan tugas Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang berjudul “Streetwear Essential: Youth Subculture Center” dengan tepat waktu. Laporan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) ini penulis ajukan sebagai pelengkap dan syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Studio Konsep Perancangan Arsitektur (SKPA).

Tak lupa saya sebagai penulis juga mengucapkan banyak terimakasih atas bimbingan, bantuan serta dukungan yang banyak saya terima dari banyak pihak sehingga saya mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan laporan ini. Adapun pihak-pihak yang sangat membantu saya antara lain :

1. Bapak dan ibu tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya untuk penulis.
2. Ibu Dr. Ir. Widyastuti Nurjayanti, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir sekaligus Ketua Prodi Jurusan S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Ibu Suryaning Setyowati, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing Akademik
4. Ibu Ronim Azizah, ST, MT dan Ibu Fadhillah Tri Nugrahini, ST. MT, selaku Koordinator mata kuliah Tugas Akhir
5. Bapak Wisnu Setiawan ST, M.Arch, Ph.D, selaku pembimbing Seminar Penelitian dengan segala arahan dan bimbingannya
6. Teman-teman di sekeliling dan rekan-rekan seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
7. Valve, selaku produsen dari game DotA 2
8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses penulisan laporan Studio Konsep Perancangan Arsitektur ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan dari segi kualitas dan kuantitas, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun

untuk dijadikan masukan untuk perbaikan dimasa mendatang. Dengan penuh harapan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Surakarta, 30 September 2020

Peneliti



Dimas Haryunda Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
LEMBAR PENILAIAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Judul	1
1.2 Deskripsi Judul	1
1.3 Pengertian Judul Keseluruhan	1
1.4 Latar Belakang	2
1.4.1 Fesyen Lifestyle	2
1.4.2 Streetwear Lebih Dari Fesyen.....	2
1.4.3 Munculnya Streetwear Berkelas	3
1.4.4 Streetwear Dalam Negri	4
1.4.5 Miskonsepsi Streetwear Di Indonesia.....	5
1.4.6 Pandangan Buram Budaya JalanAN	6
1.4.7 Urgensi Isu	8
1.5 Rumusan Masalah	8
1.6 Tujuan.....	8
1.7 Manfaat.....	9
1.8 Lingkup Pembahasan dan Batasan	9
1.8.1 Batasan Substansi Materi	9
1.8.2 Batasan Lokasi Site	9
1.8.3 Batasan Tujuan.....	9

1.8.4	Batasan Penyusunan Laporan	9
1.9	Keluaran	10
1.10	Metode Pembahasan.....	10
1.10.1	Metode Pengumpulan Data	10
1.10.2	Metode Pengolahan Data	11
1.10.3	Perumusan Konsep.....	11
1.11	Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....		12
TINJAUAN PUSTAKA		12
2.1	Subculture.....	13
2.2	Fashion	14
2.2.1	Pengertian Fesyen	14
2.2.2	Proses Kegiatan Fesyen.....	14
2.3	Kultur Streetwear / Street Culture	15
2.4	Ruang Publik	16
2.4.1	Pengertian Ruang Publik.....	16
2.4.2	Fungsi Ruang Publik	17
2.5	Superstore	17
2.5.1	Pengertian Superstore.....	17
2.6	Studi Kasus.....	21
2.6.1	Streetmekka Viborg	26
2.6.2	Fairfax	31
2.7	Ringkasan Teori	33
BAB III		35
TINJAUAN LOKASI		35
3.1	Tinjauan Umum Jakarta	35
3.1.1	Wilayah Geografis dan Administratif.....	35
3.1.2	Rencana Tata Ruang Kota Jakarta	36
3.2	Jakarta Pusat	37
3.2.1	Wilayah Geografis dan Administratif	37
3.2.2	Rencana Tata Ruang Jakarta Pusat	38
3.3	Kecamatan Menteng.....	39

3.3.1	Wilayah Geografis dan Administratif	39
3.3.2	Rencana Tata Ruang Kecamatan Menteng	40
3.4	Tapak	41
3.4.1	Aspek Penentu Tapak.....	41
3.4.2	Zona Pengembangan (Fokus Perancangan)	45
3.5	Gagasan Perancangan	46
BAB IV		47
ANALISA PERANCANGAN		47
4.1	Analisa dan Kebutuhan Ruang	47
4.1.1	Kebutuhan Ruang Street Activity	47
4.1.2	Kebutuhan Ruang Superstore.....	47
4.1.3	Kebutuhan Ruang Workshop	47
4.1.4	Kebutuhan Ruang Public.....	48
4.2	Perhitungan KDB dan KLB	49
4.3	Analisa Hubungan Ruang.....	49
4.4	(Tujuan 1) Merancang Tata Ruang Untuk Memperkenalkan Identitas Brand Streetwear	54
4.5.1	Poin 1	54
4.5.2	Poin 2	56
4.5.3	Poin 3	58
4.5	(Tujuan 2) Merancang Superstore Untuk Meningkatkan Citra Brand Lokal	63
4.5.1	Poin 1	63
4.5.2	Poin 2	64
4.6	(Tujuan 3) Mewadahi Komunitas Kreatif Masyarakat Urban.....	69
4.6.1	Poin 1	69
4.7	Analisa Struktur dan Utilitas	71
4.7.1	Struktur.....	71
4.7.2	Utilitas	73
DAFTAR PUSTAKA		74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Komunitas Streetwear	3
Gambar 1. 2 Event Streetwear di Indonesia.....	5
Gambar 2. 1 Tampilan Luar Streetmekka Viborg dan Aktivitasnya	27
Gambar 2. 2 Aktivitas Street Culture Pada Streetmekka Viborg.....	28
Gambar 2. 3 Denah Situasi Streetmekka Viborg	29
Gambar 2. 4 Fasad Buram Streetmekka Viborg	29
Gambar 2. 5 Zonasi, Tata Massa, dan Hubungan Ruang Streetmekka Viborg	30
Gambar 2. 6 Denah Streetmekka Viborg	31
Gambar 3. 1 Peta Kota Jakarta.....	35
Gambar 3. 2 Peta Administrasi Jakarta Pusat	37
Gambar 3. 3 Peta Wilayah Administrasi Kecamatan Menteng.....	39
Gambar 3. 4 Kolase Berita Seputar Komunitas Di Menteng	41
Gambar 3. 5 Peta Lokasi Kelurahan Gondangdia.....	42
Gambar 3. 6 Bangunan-Bangunan Pendukung Pada Gondangdia.....	42
Gambar 3. 7 Infrastruktur Moda Transportasi Umum Gondangdia.....	43
Gambar 3. 8 Peta Lokasi Taman Kota Di Kelurahan Gondangdia	43
Gambar 3. 9 Peta Rencana Tata Ruang Site Terpilih.....	44
Gambar 3. 10 Bangunan Sekitar Site	44
Gambar 3. 11 Diagram Gagasan Perancangan.....	46
 Gambar 4. 1 Analisa Hubungan Ruang Makro	 49
Gambar 4. 2 Diagram Hubungan Ruang Makro	50
Gambar 4. 3 Analisa Zonasi Ruang	50
Gambar 4. 4 Zonasi Ruang	51
Gambar 4. 5 Analisa View	51
Gambar 4. 6 Shibuya, Jepang Sumber: Turla, 2020	52
Gambar 4. 7 Kapasitas Zonasi	53
Gambar 4. 8 Hubungan Tata Ruang Lantai 1	53
Gambar 4. 9 Hubungan Tata Ruang Lantai 2 dan Lantai 3	54
Gambar 4. 10 Analisa Ruang Skateboard dan BMX	54
Gambar 4. 11 Analisa Ruang Graffiti dan Mural	55
Gambar 4. 12 Analisa Ruang Hip-hop dan Breakdance	55
Gambar 4. 13 Analisa Pencapaian Transportasi Umum	56
Gambar 4. 14 Analisa Pencapaian Transportasi <i>Online</i>	57
Gambar 4. 15 Analisa Aksesibilitas.....	57
Gambar 4. 16 Analisa Tata Massa dan Pola Sirkulasi Bangunan	58
Gambar 4. 17 Analisa Tata Massa Vertikal dan Pengalaman Ruang.....	59
Gambar 4. 18 Analisa Sirkulasi Hubungan Ruang Atas dan Kontur Site.....	60
Gambar 4. 19 Transformasi Bentuk Massa.....	61
Gambar 4. 20 Moodboard Tampilan Bangunan.....	62

Gambar 4. 21 Analisa Zonasi Retail dan Denah Retail	63
Gambar 4. 22 Moodboard Tampilan Dalam Retail.....	64
Gambar 4. 23 Konfigurasi Advertisement Booth	64
Gambar 4. 24 Contoh Pengaplikasian Advertisement Booth.....	65
Gambar 4. 25 Konfigurasi Multibox.....	66
Gambar 4. 26 Contoh Pengaplikasian Multibox	67
Gambar 4. 27 Contoh Pengaplikasian Advertisement Mix Use	68
Gambar 4. 28 Zonasi Area Workshop	69
Gambar 4. 29 Skema Proses Produksi Pakaian.....	70
Gambar 4. 30 Perhitungan Pondasi Tiang Pancang.....	71
Gambar 4. 31 Detail Pondasi Tiang Pancang	72
Gambar 4. 32 Detail Retaining Wall.....	72
Gambar 4. 33 Skema Distribusi Listrik	73
Gambar 4. 34 Skema Sistem Pemadam Kebakaran	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Deskripsi Judul.....	1
Tabel 2. 1 Ringkasan Teori	33
Tabel 4. 1 Kebutuhan Ruang Street Activity	47
Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang Superstore.....	47
Tabel 4. 3 Kebutuhan Ruang Workshop	47
Tabel 4. 4 Kebutuhan Ruang Publik	48

ABSTRAK

Perancangan Streetwear Essential: Youth Subculture Center ini merupakan bentuk upaya dalam mengembalikan kembali pandangan pencita streetwear terhadap esensi sebuah brand streetwear dan lebih memperkenalkan budaya jalanan kepada masyarakat umum. Dengan adanya suatu ruang yang mampu merepresentasikan aktivitas sub kultur tersebut agar tidak lagi menjadi stereotip negatif pada lingkungan perkotaan, khususnya Jakarta.

Kata Kunci: Streetwear, Subkultur, Street Culture

ABSTRACT

The design of Streetwear Essential: Youth Subculture Center is an effort to restore the perspective of streetwear enthusiasts to the essence of a streetwear brand and introduce street culture to public. With the existence of a space that can represent the sub-cultural activities so that it is no longer a negative stereotype in the urban environment, especially Jakarta.

Key words: Streetwear, Subkultur, Street Culture