

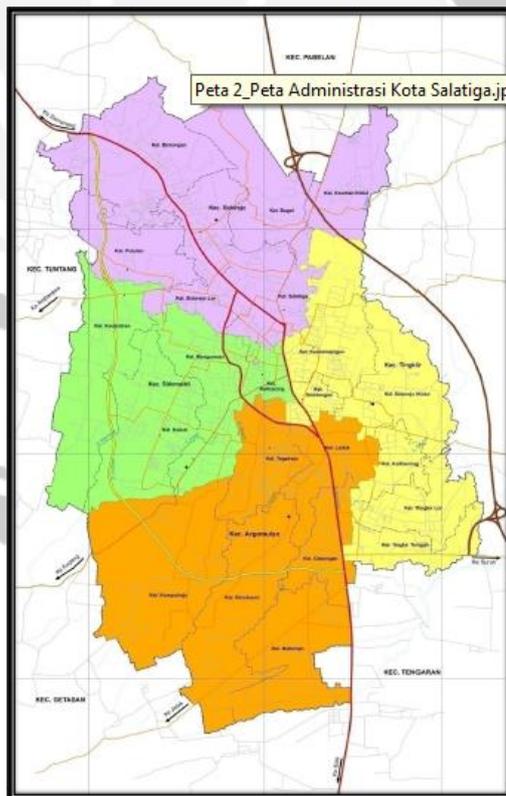
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Salatiga adalah kota kecil di provinsi Jawa Tengah, dengan total luas wilayah  $\pm 56,781 \text{ km}^2$ , yang terdiri dari 4 kecamatan, 22 kelurahan, berpenduduk 183.815 jiwa. Kota Salatiga hanya menempati 0,17 persen dari luas provinsi Jawa Tengah. Kota Salatiga terletak pada jalur regional Jawa Tengah yang menghubungkan kota Semarang dan Surakarta atau berada di jalur joglo semar (Jogja-Solo-Semarang).

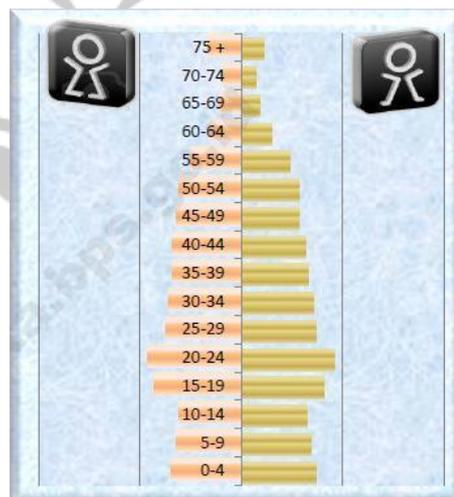


**Gambar 1.1** Peta Administrasi Kota Salatiga

Sumber : <https://salatigakota.bps.go.id>

Kota Salatiga terkenal dengan julukan sebagai kota peristirahatan, lokasi kota Salatiga yang berada di lereng Gunung Merbabu dengan ketinggian wilayah antara 450-825 M dpl dengan suhu  $\pm 23^{\circ} \text{C} - 28^{\circ} \text{C}$ , sehingga memiliki hawa cukup sejuk. Secara geografis terletak antara  $007.17'.17^{\circ}$  sampai  $007.17'.23^{\circ}$  Lintang Selatan dan antara  $110.27'.56,81^{\circ}$  sampai  $110.32'.4,64^{\circ}$  Bujur Timur, dan dikelilingi secara penuh oleh Kabupaten Semarang. Berdasarkan relief, Kota Salatiga terdiri dari tiga bagian yaitu daerah bergelombang sebanyak 9 (sembilan) kelurahan ( $\pm 65\%$ ), daerah miring sebanyak 10 kelurahan ( $\pm 25\%$ ) dan daerah datar sebanyak empat kelurahan ( $\pm 10\%$ ). Argomulyo merupakan kecamatan terluas, sebesar  $18,526 \text{ km}^2$ , sedangkan Tingkir merupakan kecamatan dengan luas wilayah terkecil yaitu  $10,549 \text{ km}^2$ .

Deangan total penduduk 183.815, Kota Salatiga memiliki nilai angka usia produktif yang cukup tinggi. Dengan munculnya ikon sebagai kota pelajar menjadikan dorongan bagi kota Salatiga untuk mampu memajukan kegiatan positif dikalangan anak muda di kota Salatiga.



**Gambar 1.2** Piramida penduduk Kota Salatiga 2015

Sumber : <https://salatigakota.bps.go.id>

Tingkat keaktifan pemuda dan remaja di kota Salatiga diluar kegiatan belajar formal terlihat dari berbagai komunitas-komunitas yang muncul untuk menyalurkan kegiatan positif yang berdasar akan kesamaan hobi dan kesukaan sehingga membentuk komunitas di perkembangan pemuda kreatif Kota Salatiga Dengan munculnya komunitas-komunitas ini diharapkan mampu menekan tindak kegiatan negatif dan kejahatan.

Beberapa komunitas yang muncul dikalangan anak muda di Salatiga di antaranya adalah komunitas musik *indie* (*independent*), komunitas *skateboard* dan sepeda, dan komunitas seni teather.

**Tabel 1.1** Tabel Komunitas Musik Indie di Kota Salatiga

Nama Komunitas	Genre
<i>Youth Grinder Syndicate</i> (YGS)	Komunitas musik underground/indie
<i>Headbanger Club Massacre</i> (HBCM)	Komunitas musik underground/indie
Salatiga Serikat Hitam (SSH)	Komunitas musik underground/indie
Salatiga <i>Hardcore Crew</i>	Komunitas musik underground (hardcore)/indie
<i>Strangle Overhead Crew</i>	Komunitas musik underground/indie
<i>For Your Kid Crew</i>	Komunitas musik underground/indie
Salatiga <i>Melodic Crew</i>	Komunitas musik indie pop punk/melodic
Salatiga <i>Jazz Community</i>	Komunitas musik Jazz
Salatiga <i>Grindcore</i> Samurai	Komunitas musik underground/indie

Sumber : Pengamatan Pribadi

Dalam pergerakan skena musik indie, Kota Salatiga dianggap jauh lebih aktif dan berkembang dibandingkan kota-kota besar di sekitarnya seperti Semarang dan Surakarta. Hal ini terlihat dengan adanya event-event (*gigs*) yang selalu berlanjut pada tiap tahunnya. Event-event tersebut dilaksanakan dengan kolektif dari anggota serta kerjasama antar komunitas.

Tabel 1.2 Tabel Event Musik/Gigs di Kota Salatiga

Event	
Salatiga <i>Hardcore Fest</i>	Salatiga Serikat Hitam
<i>Built The Noise</i>	<i>New Aggression</i>
Salatiga <i>Melodic Fest</i>	Salatiga <i>Slaughterday</i>
<i>Hard Grindneration</i>	<i>Crushing The School Party</i>
<i>Hell in Cell</i>	<i>Spirit Of Youth</i>

Sumber : Pengamatan Pribadi



Gambar 1.3 Event Musik Indie Salatiga

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>

Disamping event musik, komunitas musik di atas juga berkontribusi dalam event sosial kemanusiaan “Dari Kita Untuk Mereka” yang dilakukan dengan acara musik terbuka yang dilakukan secara kolektif dan acara dilaksanakan dengan tiket donasi sukarela ataupun telah ditentukan yang pada akhirnya donasi/uang yang terkumpul akan diberikan kepada yang membutuhkan.



Gambar 1.4 Event Charity Dari Kita Untuk Mereka

Sumber : <https://twitter.com>

Pada kegiatan hobi olahraga, komunitas yang menonjol adalah Divisi Tiang Salatiga (Komunitas *Skateboard*), BMX Salatiga dan Bandel *bike* (*Fixed gear Community*). Komunitas- komunitas ini telah bergerak dan mengikuti kegiatan pada tingkat regional dan nasional. Event tahunan yang selalu diadakan adalah *Go Skate Boarding Day* pada setiap tanggal 21 Juni. Event ini dilakukan untuk menunjukkan eksistensi keberadaan komunitas serta memperkenalkan kepada masyarakat akan kegiatan positif dan nilai persaudaraan yang tersalurkan.



Gambar 1.5 Event Go Skateboarding Day

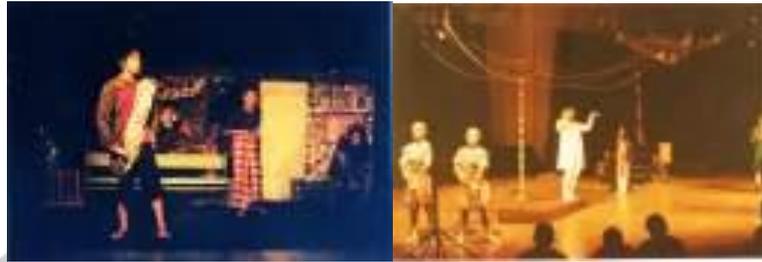
Sumber : <https://twitter.com>

Dalam kegiatan pertunjukan Seni rupa, Kota Salatiga juga memiliki cukup banyak komunitas teater yang muncul dari kalangan mahasiswa dan pemuda masyarakat yang selalu aktif melaksanakan kegiatan dalam beberapa event. Kegiatan yang dilakukan seperti pementasan, *workshop* dan pengenalan teather kepada masyarakat.

Tabel 1.3 Tabel Komunitas Teater Salatiga

Komunitas Teater Salatiga	
Teater POSTMA	Teater Pinus
Teater Getar	Teater Palma
Teater Angka Nol	Teater Debunk
Teater Suket Teki	Teater Mepro
Teater gedhek	Teater Personal
Teater Tilar	Teater Jiwo
Teater Lintang Songo	Forum Budaya Pinggir

Sumber : <http://www.kotasalatiga.com>



**Gambar 1.6** Pementasan teater Getar

Sumber : <http://www.kotasalatiga.com>



**Gambar 1.7** Teater POSTMA

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>

Selain pada bidang hobi dan komunitas, Pergerakan ekonomi kreatif di Salatiga ditunjukkan dengan munculnya berbagai industri yang dilakoni anak muda terutama pada bidang konveksi dan aksesoris. Kreativitas dalam bidang konveksi terlihat dengan munculnya berbagai brand clothing di Salatiga. Kegiatan produksi secara keseluruhan dilakukan secara skala rumahan dengan metode printing manual ataupun dengan mesin cetak DTG, dalam proses distribusi dan penjualan dilakukan dengan media online serta penjualan melalui distro maupun retail. Eksistensi brand clothing di Salatiga terlihat dari keaktifan dalam mengikuti event promosi baik lingkup sekolah dan kota.

**Tabel 1.4** Tabel Kreatif industri konveksi

<b>YOUTH CREATIVE INDUSTRY</b>
<b>Clothing &amp; Konveksi</b>
<i>Trendkill Apparel</i>
<i>Expired Rust</i>
Omutt
<i>Strenght Merch</i>
<i>Helliance Coorporated</i>
<i>Kagungan Project</i>
<b>ASKXORG</b>
<b>SAGA</b>
Kaos Polos Salatiga
<i>Plumpungan Store</i>
<i>Feelgood.ltd</i>
<i>Mengiginkanmu.ltd</i>
<b>SNDWCH</b>
Elita
Kaos Koyor Salatiga
Gees
Mockingbird Avelin
Vshirt
Seviosa
<i>Walk</i>
Postmo
<i>Goodlife</i>
Yeahyeah Terror

Sumber :Pengamatan pribadi, *instagram/hamprafest*

**Tabel 1.5** Tabel Kreatif industri akesoris dan lain lain

YOUTH CREATIVE INDUSTRY
Aksesoris dan lain-lain
<i>Resick Shoes</i>
<i>Mr.Pack</i>
<i>Peacespot</i>
<i>Craftypoopy</i>
<i>The Essentials</i>
<i>J-Frame</i>
Nina
<i>Purplepum craft</i>
Sangkar Kita
Ouirkit
<i>Pasxo Woodwork</i>

Sumber :Pengamatan pribadi, *instagram/hamprafest*



**Gambar 1.8** Industri clothing & Aksesoris Salatiga

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>

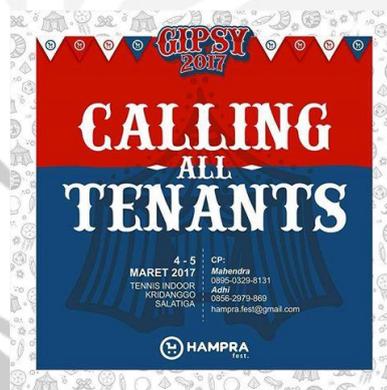
Berbagai industri kreatif oleh generasi muda di Salatiga ini juga saling berkontribusi dan bekerjasama dalam kegiatan promosi untuk memajukan brand dan kota Salatiga melalui event perdana pada bulan Oktober 2015 bertajuk “Hampra Fest” dimana semua brand berkumpul pada satu event dan satu tempat serta memperkenalkan produk-produk tiap brand.



**Gambar 1.9** Hampra Fest 2015

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>

Acara Hampra Fest di selenggarakan bertujuan agar mempererat hubungan antar industri serta mempermudah konsumen untuk mengenal *local brand* asal kota Salatiga.



**Gambar 1.10** Hampra Fest 2017

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>

Namun di balik keaktifan berbagai geliat anak muda di Salatiga di bidang komunitas dan industri tersebut terdapat berbagai isu yang seharusnya mampu menjadi perhatian pemerintah setempat dalam mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut.

Keterbatasan tempat, media dan partisipasi perhatian pemerintah menjadi keluhan dalam pengembangan kreatifitas anak muda di Salatiga.

Dalam perkembangan komunitas musik dan teater, Kota Salatiga belum memiliki tempat yang mampu memwadhahi kegiatan pentas musik dan teater yang memadai layaknya *amphiteater*, *hall*, *convention* atau *mini convention*, sejauh ini para pegiat komunitas hanya menggunakan fasilitas kampus ataupun menyewa gedung sederhana dalam mengadakan kegiatan rutinnya. Gedung dan tempat yang digunakan juga apa adanya mengikuti fungsi gedung, fasilitas gedung sewa yang terdapat di Salatiga diantaranya gedung tennis indoor, Gedung Pertemuan Daerah (GPD), Gedung bulutangkis PWRI, serta Gedung KORPRI.



**Gambar 1.11** Gedung KORPRI Salatiga

Sumber : <http://mapio.net>

Gedung Korpri yang berfungsi sebagai gedung pertemuan yang biasa di sewa oleh komunitas musik dalam mengadakan event tidak mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan yang terkait dengan pementasan musik seperti ketidakterersediaan *backstage*, *area loading dock* serta sarana ruang tunggu, toilet yang memadai serta area entrance ke dalam gedung yang sempit. Kapasitas yang sedikit juga mengakibatkan *overload* yang menyebabkan seringkali penonton berada di luar *venue* serta

ketidaknyamanan dari dalam gedung sendiri yang minim sirkulasi dan bukaan.



**Gambar 1.12** Gedung Tennis indoor Salatiga

Sumber : <https://twitter.com>

Selain gedung korpri, skena musik Salatiga juga menggunakan gedung *tennis indoor* sebagai alternatif karena memiliki kapasitas yang lebih besar, namun juga dalam segi akomodasi keberadaan gedung ini juga tidak memadai. Material pelingkup yang berupa seng alumunium mengakibatkan ketidaknyamanan dalam kegiatan musik dikarenakan suara yang memantul kedalam sehingga menimbulkan gema. Fasilitas yang terbatas serta kondisi bangunan yang sudah tua juga menjadi kekhawatiran tersendiri.



**Gambar 1.13** Gedung Pertemuan Salatiga

Sumber : <http://salatigakota.go.id>

Gedung Pertemuan Daerah Salatiga jarang digunakan dalam pertunjukan skena musik dan pementasan di Salatiga,

keterbatasan perijinan di karenakan posisi bangunan yang berada di dekat kantor pemerintahan serta pusat kota membuat perijinan terkait ijin acara dan gangguan lingkungan biasa tidak diterbitkan atas alasan keamanan dan kenyamanan, harga sewa yang relatif lebih tinggi juga menjadi hambatan dalam penggunaan gedung ini.



**Gambar 1.14** Gedung bulutangkis PWRI Salatiga

Sumber : <https://www.google.co.id/maps>

Apabila dirangkum, ke-empat gedung tersebut tidak mampu mengakomodasi dan memenuhi standar sebagai *venue* sebuah event musik, komunitas dan promosi dikarenakan keterbatasan fasilitas seperti kurangnya *backstage*, *loading dock*, koridor masuk, ruang gudang dan serbaguna, ruang artis/guest star serta akomodasi lainnya.

Keluhan ini di sampaikan oleh para pegiat komunitas musik dan teater sebagaimana tempat-tempat tersebut tidak memadai untuk kegiatan pentas musik dan teater karena lokasi yang kurang tepat dan strategis serta keterbatasan fasilitas karena memang peruntukkannya bukan sebagai tempat pentas musik, seni dan pertunjukkan. Di tambah dengan berbagai biaya sewa dan keamanan dirasa cukup berat dan tidak sebanding dengan kondisi tempat dan bangunan.

Wacana pengadaan *skatepark* bagi komunitas *skate* dan sepeda di Salatiga oleh pemerintah juga menjadi perhatian, keterbatasan tempat untuk menyalurkan hobi mendesak komunitas untuk mengajukan proposal terkait kebutuhan sarana prasarana yang memadai. Sementara ini komunitas *skate* dan sepeda hanya menggunakan area selasar kartini yang seharusnya berfungsi sebagai area pedestrian untuk tempat berkumpul yang tentunya tidak mampu mengakomodasi kegiatan ber-skateboard. Properti dalam menunjang kegiatan skateboard tentunya tidak ada meninjau fungsi selasar sebagai pedestrian sehingga pihak-pihak komunitas berusaha dengan membawa peralatan pribadi.



**Gambar 1.15** Selasar Kartini Salatiga

Sumber : <https://jeakbocahilang.files.wordpress.com>

Sempat muncul pertanyaan akankah ketersediaan *skatepark* harus menunggu 20 tahun layaknya Kota Jakarta sementara lahan dan tempat yang digunakan juga terbatas.

Pengembangan industri kreatif Salatiga terutama anak muda juga belum mendapatkan perhatian yang baik dari pemerintah setempat. Keterbatasan modal dan sarana prasarana menjadi hambatan industri local brand salatiga dalam berkembang dikarenakan dalam ketersediaan tempat untuk produksi dan menjual. Dengan melihat harapan kedepan prospek yang lebih baik, pegiat industri *clothing* dan aksesoris salatiga berharap

pemerintah mampu mengakomodasi tempat bagi mereka berkeaktifitas dan mempromosikan hasil karya mereka.

Meninjau berbagai isu tersebut maka dibutuhkan sebuah wadah yang mampu mengakomodasi kegiatan kreatif komunitas dan industri Salatiga dalam satu tempat terpadu Pusat Kreatifitas dan Komunitas Anak Muda Salatiga atau Salatiga *Youth Creative and Community Center (YCC Center)*. *Youth Creative and Community Center* akan menjadi wadah kegiatan anak muda dalam mengembangkan diri terkait hobi dan kesukaan serta industri dengan nyaman sehingga proses *sharing*, saling belajar serta pengembangan potensi generasi muda Salatiga akan menjadi terbuka dan mampu berkontribusi ke masyarakat kota. Selain mampu mewadahi dan memantau anak muda Salatiga untuk berkegiatan positif, tempat ini juga mampu menjadi *icon* baru kota Salatiga dalam pengembangan pariwisata dan ekonomi serta mampu menjadi prototipe keberadaan *Creative Center* di Indonesia melihat *Creative Center* di Indonesia yang pertama baru terdapat di kota Bandung dan baru selesai pembangunan diawal tahun 2017 dan baru terdapat 1 buah di ASEAN yaitu *Thailand Design and Creative Center*.

### **1.1.2 Latar Belakang Permasalahan**

Perkembangan generasi muda dalam suatu kawasan atau tempat atau kota mampu menjadi indikator bagaimana anak muda mau berperan aktif dalam perkembangan kota maupun lingkungan yang mereka tinggali dan bagaimana terlihat peran aktif pemerintah turut serta membangun kreatifitas masyarakatnya.

Dalam konteks kota Salatiga generasi anak muda terlihat aktif dan bergeliat menekuni bidang dan hobi serta usaha yang mereka inginkan. Sehingga diperlukan wadah/ruang komunal yang

mampu menaungi setiap kegiatan dan usaha positif yang terjadi sehingga keaktifan tetap terbangun. Maka dengan keberadaan Salatiga *Youth Creative and Community* diharapkan kegiatan pemuda dan komunitas kreatif salatiga dapat terwadahi. Bangunan *Youth Creative and Community Center* akan mengakomodasi kebutuhan *industry creative*, fasilitas seni pertunjukkan dan pementasan. Ruang dan wadah yang difasilitasi adalah keberadaan retail dan area produksi untuk industri kreatif, adanya *convention hall* untuk mengakomodasi kebutuhan pertunjukkan musik bagi komunitas musik di salatiga dengan fasilitas-fasilitas yang mengikuti standar dengan pelengkap studio musik bagi para komunitas musik dalam berlatih dan mengembangkan kreativitas dalam bermusik, *amphiteater* yang mengakomodasi kegiatan seni dan pelatihan pertunjukan teater serta *mini gallery* sebagai media promosi. Area terbuka komunal berupa taman serta adanya skatepark untuk mengakomodasi kegiatan komunitas skate dan sepeda. Semua fungsi dirangkum dalam 1 bangunan untuk meningkatkan jaringan dan hubungan antara komunitas satu dengan yang lain sehingga dalam perkembangannya mampu saling berkontribusi. Di samping itu keberadaannya yang terpusat akan memudahkan fleksibilitas dan mobilitas bagi konsumen baik dari dalam kota maupun luar kota dalam mengakses kebutuhannya.

Konsep *Youth Creative and Community Center* harus mampu menggambarkan semangat kreativitas, hubungan sosial dan keinginan maju bagi anak muda serta berbagai kegiatan yang terwadahi dalam suatu ruang komunal dengan tatanan ruang ruang terbuka yang mampu mendobrak batasan fungsi melalui prinsip *open plan* yang mencitrakan transparansi serta keterbukaan dalam kegiatan sharing dan belajar. Disamping keberadaan

prinsip *open plan* tersebut, digunakan pendekatan arsitektur kontemporer untuk mencapai nilai-nilai citra dan visual modernitas serta kekinian dengan pengolahan tata ruang luar dan detail arsitektur yang mampu menunjukkan kreativitas visioner yang mengikuti perkembangan jaman.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan *Youth Creative And Community Center* di Salatiga yang interaktif melalui pengolahan bentuk, tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan prinsip *open plan* melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer?

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Mewujudkan sebuah *Youth Creative And Community Center* yang interaktif melalui pengolahan bentuk, tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pengolahan prinsip pola *open plan* melalui pendekatan Arsitektur Kontemporer.

### **1.3.2 Sasaran**

- a. Mewujudkan *youth creative and community center* sebagai ruang komunal pengembangan potensi anak muda melalui interaksi kegiatan kontribusi antar individu dan komunitas yang diwadahi melalui kegiatan event dan promosi.
- b. Mewujudkan *youth creative and community center* sebagai tempat pengembangan komunitas musik dan teater serta industri kreatif.
- c. Mewujudkan *youth creative and community center* dengan pengolahan tata ruang dalam yang menggunakan pola *open plan* sebagai pencapaian keterbukaan antar fungsi dan ruang.

- d. Mewujudkan *youth creative and community center* dengan pendekatan arsitektur kontemporer untuk menjawab nilai modernitas dan keterbukaan yang merefleksikan perkembangan anak muda dalam berkreatifitas.
- e. Mewujudkan *youth creative and community center* yang menggunakan prinsip *open plan* melalui pendekatan arsitektur kontemporer dalam pengolahan tata ruang dalam, serta pengolahan bentuk bangunan.

#### **1.4 Lingkup Studi**

##### **1.4.1 Lingkup Spasial**

Lingkup Spasial yang menjadi fokus pada penulisan adalah skala lingkup Kota Salatiga, yang memfokuskan pada keterbukaan ruang dalam dan luar serta bentuk bangunan

##### **1.4.2 Lingkup Substansial**

Lingkup substansial yang menjadi fokus penulisan adalah pengolahan *Youth Creative and Community Center* yang interaktif melalui pengolahan keterbukaan dan visibilitas antar fungsi dan ruang melalui prinsip *open plan* yang diselesaikan dengan penerapan arsitektur kontemporer pada pengolahan bentuk dan tata ruang dalam.

#### **1.5 Metode Studi**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1.5.1.1 Metode Primer**

Data Primer didapat melalui pengamatan dan observasi langsung terkait fokus obyek studi

###### **1.5.1.2 Metode Sekunder**

Data Sekunder di dapat dengan melakukan cara studi literasi yaitu dengan pencarian data yang relevan dan terkait dengan

fokus studi. Data juga di dapat melalui tinjauan teori serta peraturan dan persyaratan yang berkaitan dengan obyek studi.

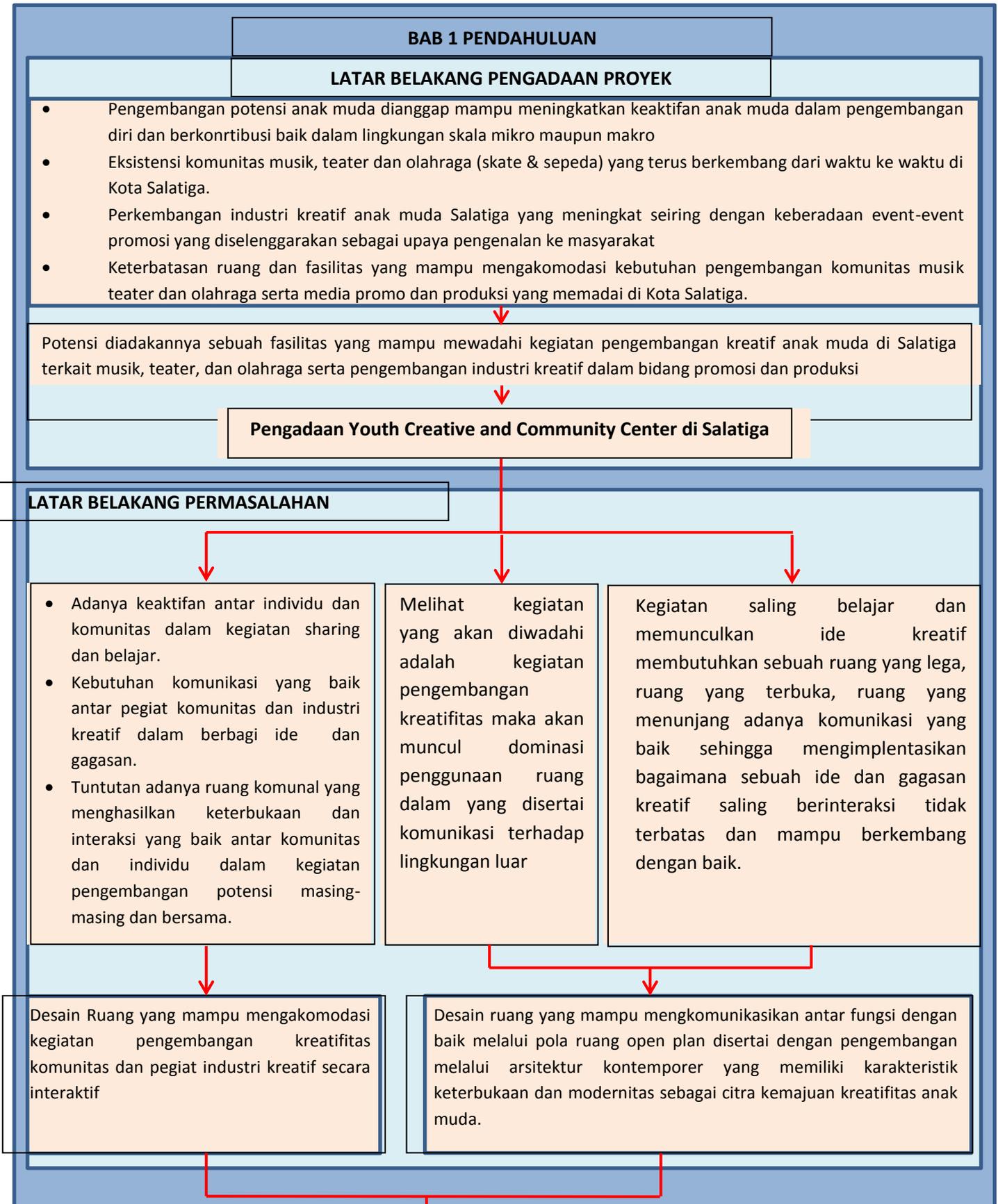
### **1.5.2 Metode Analisi Data**

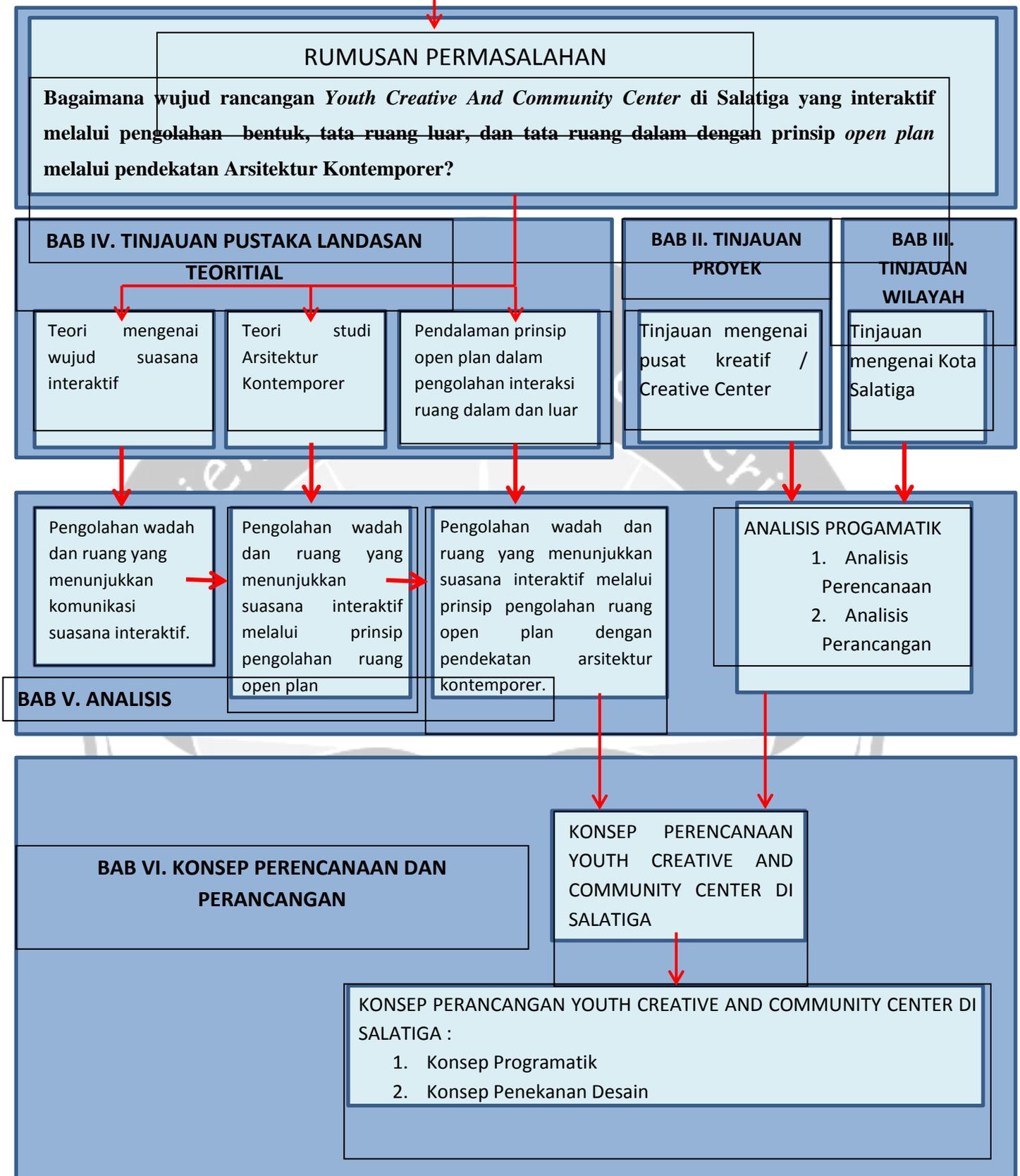
Analisis terkait *Youth Creative and Communtiy Center* dilakukan dengan pengamatan secara langsung bagaimana ketersediaan fasilitas dilokasi studi mampu mengakomodasi kegiatan pengembangan kreatifitas anak muda dan komunitas untuk menarik kesimpulan akan kebutuhan fasilitas-fasilitas penunjang apa saja yang diperlukan. Langkah berikutnya adalah menganalisa aspek kualitas tata ruang dalam, pengolahan bentuk dan lansekap pada *Youth Creative and Community Center*.

### **1.5.3 Metode Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan penerapan teori penekanan desain yang digunakan pada fokus studi sehingga mampu menjawab permasalahan yang terjadi pada fokus studi.

## 1.5.4 Tata Langkah





## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pemilihan proyek dan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, tata langkah dan sistematika pembahasan.

### BAB II : Tinjauan Proyek Secara Umum

Berisi tentang tinjauan *Youth Creative Center* secara umum serta bangunan atau tipologi yang berkaitan dengan standar dan acuan dalam perancangan.

### BAB III : Tinjauan Pustaka Landasan Teoritikal

Berisi tentang teori-teori dan referensi yang membahas permasalahan desain proyek yang terkait wujud suasana interaktif yang dicapai melalui pengolahan tata ruang open plan dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

### BAB IV : Tinjauan Wilayah

Berisi tentang tinjauan wilayah obyek studi terkait kondisi darana prasarana dan perkembangan yang terjadi dalam kaitannya dengan obyek studi.

### BAB V : Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang analisis yang berkaitan dengan proyek *Youth Creative and Community Center*, yaitu meliputi analisis pelaku, analisis kebutuhan ruang, analisis besaran ruang, analisis hubungan ruang, analisis organisasi ruang, analisis tapak, dan analisis utilitas yang digunakan.

## BAB VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep perancangan yang digunakan sebagai dasar acuan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan desain proyek *Youth Creative and Community Center*.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pedoman dan sumber pustaka yang berkaitan dengan *Creative Center*.

### LAMPIRAN

