

TUGAS AKHIR

PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KAWASAN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

PUTRI CINTYA CAHYANING UTAMI

17051010040

Dosen Pembimbing :

DYAN AGUSTIN, S.T., M.T.

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2021

TUGAS AKHIR
PUSAT INDUSTRI KREATIF
DI KAWASAN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Diajukan oleh :

PUTRI CINTYA CAHYANING UTAMI

17051010040

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji :

- 1. Ir. Eva Elviana, M.T. NPT. 3 6604 94 0032 1**
- 2. Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T. NPT. 171 198711 1702 2**

Pada tanggal : 28 Mei 2021

Pembimbing :

Dyan Agustin, S.T., M.T.
NPT. 3 7708 04 0203 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Dr. Ir. Wanti Mindari, M. P.
NIP. 19631208 199003 2 00 1

TUGAS AKHIR

PUSAT INDUSTRI KREATIF

DI KAWASAN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

Diajukan oleh :

PUTRI CINTYA CAHYANING UTAMI

17051010040

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji :

1. Ir. Eva Elviana, M.T. NPT. 3 6604 94 0032 1
2. Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T. NPT. 171 198711 1702 2

Pada tanggal : 28 Mei 2021

Pembimbing :



Dyah Agustih, S.T., M.T.
NPT. 3 7708 04 0203 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M. P.
NIP. 19631208 199003 2 00 1

PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KAWASAN SIMPANG LIMA GUMUL KEDIRI

**Putri Cintya Cahyaning Utami
17051010040**

ABSTRAK

Di era ekonomi saat ini Industri ekonomi kreatif saat ini berkembang dengan sangat pesat. Nilai tambah ekonomi kreatif berbasis produk domestik bruto dari tahun ke tahun semakin meningkat (Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2017). Salah satu Kabupaten yang memiliki potensi perkembangan industri kreatif yang baik adalah Kabupaten Kediri. Kabupaten Kediri memiliki lebih dari 6000 Industri UMKM (data 2019), dengan didominasi ketiga sub sektor industri kreatif yaitu kuliner, fesyen, dan kriya. Pemerintah Kabupaten Kediri berupaya mendukung pelaku industri kreatif melalui berbagai kegiatan yang diselenggarakan di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri, yaitu: bazar produk UMKM, peragaan busana *Kediri Exotic Carnival*, Program Bantuan Usaha Mikro, dll. Namun, belum ada fasilitas/wadah yang memadahi untuk pengembangan industri kreatif di Kabupaten Kediri. Padahal jika dilihat dalam Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kabupaten Kediri, kawasan Simpang Lima Gumul merupakan kawasan *Central Business District* (CBD). Oleh karena itu, perlu sebuah fasilitas pusat industri kreatif untuk memudahkan pengembangan bisnis dan industri kreatif di Kabupaten Kediri, khususnya di Kawasan Simpang Lima Gumul sebagai Kawasan *Central Business District* (CBD).

Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri ini dimaksudkan untuk memadahi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri agar dapat berkumpul pada suatu ruang publik berupa pusat industri kreatif guna mengembangkan dan memasarkan produk industri kreatif di Kabupaten Kediri. Selain itu juga berguna menunjang fungsi promosi industri kreatif dan memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya, dan alam.

Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri ini mengangkat tema "*Living Creative Life*", dengan pendekatan arsitektur kontemporer dan metode strategi transformasi peminjaman (*borrowing*). Hasil yang diharapkan dari rancangan ini adalah mampu mewujudkan perancangan pusat industri kreatif yang memiliki fasilitas memadahi serta terintegrasi secara sirkulasi, menyediakan ruang komunal untuk berkolaborasi, pengembangan dan pemasaran produk bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : *Central Business District*, Industri Kreatif, Simpang Lima Gumul,

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pusat Industri Kreatif di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri”. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu bagian dalam menyelesaikan studi perguruan tinggi S1 Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain di UPN “Veteran” Jawa Timur.

Adapun maksud penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir pada Program Studi Arsitektur. Tersusunnya laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, diskusi, dan juga bantuan dari berbagai pihak, dan oleh karena itu pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P. selaku dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur,
2. Ibu Ir. Eva Elviana, M.T. selaku ketua program studi Arsitektur dan dosen penguji, terima kasih atas ilmunya selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini,
3. Ibu Dyan Agustin, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing saya, terima kasih banyak atas bimbingan, kritik, saran, dan ilmunya selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir,
4. Bapak Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran, sekaligus bimbingan terhadap laporan Tugas Akhir ini.
5. Semua dosen program studi Arsitektur yang telah mengajar dan menyalurkan ilmu selama masa perkuliahan,
6. Kepada Ibu dan Bapak serta Kakak yang selalu ada memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun materil,
7. Kepada keluarga dan sahabat dekat / yang tidak bisa sebutkan satu persatu yang telah menjadi alasan terbesar saya untuk tetap semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

8. Teman – teman seperjuangan Rustic 17 yang telah menjadi penyemangat dan tempat berbagi selama perjalanan saya berkuliah juga proses penyusunan laporan tugas akhir ini,

Ilmu selalu berkembang sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman, karenanya saran dan masukan akan menambah kelengkapan dan peningkatan kualitas penulisan di masa yang akan datang. Dengan terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini, maka seluruh isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Besar harapan agar laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Kediri, 28 Mei 2021

Penulis

Putri Cintya Cahyaning Utami

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	5
1.3. Batasan Dan Asumsi	6
1.4. Tahapan Perancangan	7
1.5. Sistematika Laporan.....	9
BAB II TINJAUAN OBJEK RANCANG.....	10
2.1. Tinjauan Umum Perancangan	10
2.1.1. Pengertian Judul	10
2.1.2. Studi Literatur.....	12
2.1.2.1. Teori Industri Kreatif.....	12
2.1.2.2. Karakteristik Industri Kreatif	13
2.1.2.3. Peran Bisnis Industri Kreatif di Indonesia	13
2.1.2.4. Sub-Sektor Industri Kreatif di Indonesia	14
2.1.2.5. Pelaku dan Faktor Penggerak Industri Kreatif	19
2.1.2.6. Dasar Fungsi dalam Pusat Industri Kreatif	20
2.1.2.7. Tinjauan Produk Industri Kreatif di Kabupaten Kediri.....	21
2.1.2.8. Potensi Pengembangan Kawasan Simpang Lima Gumul Sebagai..	21
<i>Central Bussines Distric</i>	21
2.1.2.9. Tinjauan Standart Ruang dalam Pusat Industri	23
2.1.3. Studi Kasus Obyek	33
2.1.3.1 . Bandung <i>Creative Hub</i>	33

2.1.3.2. Kumulo Creative Compound	46
2.1.4. Analisa Hasil Studi.....	54
2.2. Tinjauan Khusus Perancangan	56
2.2.1. Pengertian Judul	56
2.2.2. Lingkup Pelayanan	56
2.2.3. Aktifitas Dan Kebutuhan Ruang.....	57
2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang	66
2.2.5. Program Ruang	72
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN.....	76
3.1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi.....	76
3.2. Penetapan Lokasi	77
3.3. Kondisi Fisik Lokasi	81
3.3.1. Existing Site	82
3.3.2. Aksesibilitas	83
3.3.3. Potensi Lingkungan.....	84
3.3.4. Infrastruktur Kota.....	84
3.3.5. Peraturan Bangunan Setempat	86
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	88
4.1. Analisa Site.....	88
4.1.1. Analisa Aksesibilitas	88
4.1.2. Analisa Iklim	90
4.1.2.1. Orientasi dan Panas Matahari	90
4.1.2.2. Pergerakan Angin	92
4.1.2.3. Curah Hujan.....	93
4.1.3. Analisa Bangunan Sekitar	94
4.1.4. Analisa Zoning	96
4.2. Analisa Ruang.....	96
4.2.1 Organisasi Ruang	97
4.2.2 Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	101
4.2.3 Diagram Abstrak	103
4.3 Analisa Bentuk dan Tampilan	105

4.3.1 Analisa Bentuk	105
4.3.2 Analisa Tampilan	107
BAB V KONSEP RANCANGAN	108
5.1. Tema Rancangan	108
5.1.1. Pendekatan Tema	108
5.1.2. Penentuan Tema Rancangan	110
5.2. Pendekatan Perancangan	110
5.3. Metode Perancangan.....	111
5.4. Konsep Rancangan	112
5.4.1. Konsep Tapak.....	113
5.4.1.1. Bentuk Tapak	113
5.4.1.2. Ukuran Tapak.....	114
5.4.1.3. Tatahan Tapak / Zoning	114
5.4.1.4. Peletakan Massa	115
5.4.1.5. Sirkulasi	116
5.4.1.6. Pencapaian Tapak / Entrance	117
5.4.1.7. Vegetasi.....	117
5.4.1.8. Parkir	118
5.4.2. Konsep Ruang Dalam.....	119
5.4.2.1. Konsep Alur Kegiatan.....	119
5.4.2.2. Volume Ruang	120
5.4.2.3. Hubungan Antar Ruang.....	120
5.4.2.4. Sirkulasi Horizontal & Vertikal	123
5.4.2.5. Modul Ruang / Struktur	124
5.4.3. Konsep Bentuk dan Tampilan	124
5.4.3.1. Ide Bentuk	124
5.4.3.2. Kesesuaian Bentuk dengan Kegiatan dan Lingkungan	126
5.4.3.3. Tampilan / Gaya / Style.....	126
5.4.3.4. Bahan Bangunan	128
5.4.3.5. Tekstur dan Warna	128
5.4.4. Konsep Struktur dan Material	129
5.4.4.1. Konsep Kekuatan Struktur.....	129
5.4.4.2. Konsep Kekakuan.....	130

5.4.4.3. Konsep Teknologi.....	130
5.4.5. Konsep Sistem Bangunan.....	130
5.4.5.1. Konsep Penghawaan.....	130
5.4.5.2. Konsep Pencahayaan	131
5.4.5.3. Sistem Audio	132
5.4.5.4. Sistem Transportasi	132
5.4.5.5. Konsep Utilitas Air Bersih	133
5.4.5.6. Konsep Utilitas Air Kotor.....	134
5.4.5.7. Konsep Utilitas Pembuangan Sampah.....	134
5.4.5.8. Konsep Instalasi Kebakaran	135
5.4.6. Konsep Mekanikal Elektrikal.....	135
5.4.6.1. Konsep Penghawaan.....	135
5.4.6.2. Konsep Jaringan Listrik dan Genset.....	136
5.4.6.3. Konsep Instalasi Penangkal Petir	137
5.4.6.4. Konsep Jaringan Telekomunikasi.....	137
5.4.6.5. Konsep Jaringan Internet	138
BAB VI APLIKASI RANCANGAN	139
6.1. Aplikasi Rancangan.....	139
6.1.1. Aplikasi Tatahan Tapak/Zoning.....	139
6.1.2. Aplikasi Peletakan Massa	140
6.1.3. Aplikasi Sirkulasi	141
6.1.4. Aplikasi Pencapaian Tapak	141
6.1.5. Aplikasi Parkir.....	142
6.2. Aplikasi Ruang Dalam.....	143
6.2.1. Alur Kegiatan	143
6.2.2. Aplikasi Volume Ruang	144
6.2.3. Aplikasi Hubungan Antar Ruang	145
6.2.4. Aplikasi Modul Ruang / Struktur	145
6.2.5. Aplikasi Konsep Ruang Dalam	146
6.3. Aplikasi Ruang Luar.....	148
6.4. Aplikasi Tampilan	148
6.5. Aplikasi Struktur.....	149

6.5.1. Aplikasi Kekuatan	149
6.5.2. Aplikasi Bahan Bangunan	150
6.6. Aplikasi Sistem Bangunan.....	151
6.6.1. Aplikasi Sistem Pengudaraan.....	151
6.6.2. Aplikasi Sistem Transportasi	151
6.6.3. Aplikasi Sistem Air Bersih dan Kotor.....	153
6.6.4. Aplikasi Sistem Pemadam Kebakaran	153
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	158

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1.1	Tren Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Indonesia2
Tabel 1.2	Rekap UMKM Kabupaten Kediri Tahun 2019..... 3
Tabel 2.1	Data UMKM yang Mendominasi di Kabupaten Kediri Tahun 202021
Tabel 2.2	Program Ruang Bandung <i>Creative Hub</i>35
Tabel 2.3	Program Ruang <i>Kumulo Creative Compound</i>49
Tabel 2.4	Kesimpulan Hasil Studi54
Tabel 2.5	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola.....59
Tabel 2.6	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kuliner62
Tabel 2.7	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Fesyen62
Tabel 2.8	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Kriya63
Tabel 2.9	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan Industri Kreatif Lainnya64
Tabel 2.10	Analisa Kebutuhan Ruang Kegiatan <i>Microshop</i>65
Tabel 2.11	Analisa Kebutuhan Ruang Penunjang65
Tabel 2.12	Analisa Besaran Ruang Pengelola Utama66
Tabel 2.13	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kuliner66
Tabel 2.14	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Fesyen.....67
Tabel 2.15	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Kriya68
Tabel 2.16	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Industri Kreatif Lainnya68
Tabel 2.17	Analisa Besaran Ruang Kegiatan <i>Microshop</i>69
Tabel 2.18	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Penunjang69
Tabel 2.19	Analisa Besaran Ruang Kegiatan Servis69
Tabel 2.20	Analisa Besaran Ruang Parkir70
Tabel 2.21	Analisa Besaran Ruang Utilitas.....71
Tabel 2.22	Total Keseluruhan Besaran Ruang71
Tabel 2.23	Program Ruang72

Tabel 3.1	Penilaian Lokasi	79
Tabel 4.1	Klasifikasi Per Lantai Kebutuhan Ruang Pusat Industri	97
Tabel 4.2	Kebutuhan Ruang Tataunan <i>Microshop</i> Industri Kreatif di Kawasan Simpang Lima Gumul	100

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1.1. Nilai Tambah Ekonomi Kreatif Berbasis Produk Domestik	2
Gambar 1.2. Bagan Tahapan Perancangan.....	8
Gambar 2.1. Skema Ruang Kelas.....	25
Gambar 2.2. Skema Ruang Ganti.....	25
Gambar 2.3. Pola Ruang Kelas Berkoridor.....	26
Gambar 2.4. Pola Gabungan 2 Ruang Kelas	26
Gambar 2.5. Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gergaji.....	26
Gambar 2.6. Pola Ruang Kelas yang Disisipkan Ruangan	26
Gambar 2.7. Pola Ruang Kelas Berbentuk Hexagon	27
Gambar 2.8. Pola 2 Ruang Kelas yang Dekat Tangga	27
Gambar 2.9. Pola Ruang Kelas dengan Meja Belajar Kelompok	27
Gambar 2.10. Pola Ruang Kelas Hexagon Tanpa Koridor	27
Gambar 2.11. Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran	28
Gambar 2.12. Sudut Pencahayaan Alami pada Ruang Pamer	28
Gambar 2.13. Standar Dimensi Kursi dan Meja Restoran	29
Gambar 2.14. Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran	29
Gambar 2.15. Standar Sirkulasi di Dalam Restoran.....	29
Gambar 2.16. Standar Sirkulasi di Area Pelayanan	30
Gambar 2.17. <i>Fashion Show Basic</i>	31
Gambar 2.18. <i>Fashion Show Basic</i> Panggung Kecil	31
Gambar 2.19. <i>Fashion Show Basic</i> Panggung Sedang.....	32
Gambar 2.20. <i>Fashion Show Basic</i> Panggung Besar	32
Gambar 2.21. Bandung <i>Creative Hub</i>	33
Gambar 2.22. <i>Landuse</i> Bandung <i>Creative Hub</i>	34
Gambar 2.23. Komposisi Solid Void Bandung <i>Creative Hub</i>	34
Gambar 2.24. Denah dan Organisasi Ruang Lantai 1	38
Gambar 2.25. Denah dan Organisasi Ruang Lantai 2.....	38
Gambar 2.26. Denah dan Organisasi Ruang Lantai 3.....	39
Gambar 2.27. Denah dan Organisasi Ruang Lantai 4.....	39

Gambar 2.28.	Denah dan Organisasi Ruang Lantai 5	40
Gambar 2.29.	Interior ruang pameran dan <i>design store</i>	41
Gambar 2.30.	Parkir Bandung <i>Creative Hub</i>	42
Gambar 2.31.	Bentukan Massa Bandung <i>Creative Hub</i>	42
Gambar 2.32.	Zoning Makro Bandung <i>Creative Hub</i>	43
Gambar 2.33.	Zoning Vertikal Bandung <i>Creative Hub</i>	44
Gambar 2.34.	Fasad Bandung <i>Creative Hub</i>	44
Gambar 2.35.	Fasad Bandung <i>Creative Hub</i>	45
Gambar 2.36.	Bidang – Garis Bandung <i>Creative Hub</i>	45
Gambar 2.37.	Tekstur dan Warna Bandung <i>Creative Hub</i>	46
Gambar 2.38.	<i>Kumulo Creative Compound</i>	47
Gambar 2.39.	Landuse <i>Kumulo Creative Compound</i>	47
Gambar 2.40.	Komposisi Solid Void <i>Kumulo Creative Compound</i>	48
Gambar 2.41.	Organisasi Ruang <i>Kumulo Creative Compound</i>	50
Gambar 2.42.	Organisasi Ruang <i>Kumulo Creative Compound</i>	50
Gambar 2.43.	Interior <i>Kumulo Creative Compound</i>	51
Gambar 2.44.	Ruang Luar <i>Kumulo Creative Compound</i>	51
Gambar 2.45.	Bentuk Massa <i>Kumulo Creative Compound</i>	52
Gambar 2.46.	Langgam <i>Kumulo Creative Compound</i>	53
Gambar 2.47.	Struktur Pengelola Pusat Bisnis dan Industri Kreatif.....	57
Gambar 3.1	Peta Kawasan Monumen Simpang Lima Gumul Kediri	76
Gambar 3.2	Peta Site Jalan Kediri-Plosoklaten	78
Gambar 3.3	Peta Site Jalan Erlangga	78
Gambar 3.4	Peta Site Jalan Mesjid Lama	79
Gambar 3.5	Peta Site di Jalan Raya Kediri – Plosoklaten	81
Gambar 3.6	Luas Site.....	82
Gambar 3.7	Area Pasar Tugu	83
Gambar 4.1	Eksisting dan Arah Lalu Lintas Sekitar Site	88
Gambar 4.2	Gambaran Akses Masuk dan Keluar Kendaraan.....	89
Gambar 4.3	Gambaran Analisa Orientasi Matahari.....	91
Gambar 4.4	Gambaran Analisa Angin.....	92

Gambar 4.5	Gambaran Analisa Curah Hujan	94
Gambar 4.6	Gambaran Analisa Bangunan Sekitar	95
Gambar 4.7	Gambaran Analisa Zoning	96
Gambar 4.8	Skema Organisasi Ruang Lantai 1	100
Gambar 4.9	Skema Organisasi Ruang Lantai 2	101
Gambar 4.10	Skema Organisasi Ruang Lantai 3	101
Gambar 4.11	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Basement	101
Gambar 4.12	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 1	102
Gambar 4.13	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 2.....	102
Gambar 4.14.	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 3.....	103
Gambar 4.15	Diagram Abstrak	104
Gambar 4.16	Analisa Bentuk	105
Gambar 4.17	Transformasi Bentuk.....	106
Gambar 4.18	Konsep Kemungkinan Tampilan Bangunan	107
Gambar 5.1	Konsep Bentuk	113
Gambar 5.2	Ukuran Tapak.....	114
Gambar 5.3.	Konsep Tataan Tapak / Zoning	115
Gambar 5.4.	Konsep Peletakan Massa.....	116
Gambar 5.5.	Konsep Sirkulasi	116
Gambar 5.6.	Konsep Pencapaian Tapak	117
Gambar 5.7.	Konsep Vegetasi.....	118
Gambar 5.8.	Konsep Parkir.....	118
Gambar 5.9.	Alur Kegiatan Pengunjung / Pelaku Industri Kreatif	119
Gambar 5.10.	Alur Kegiatan Pengelola.....	119
Gambar 5.11.	Alur Kegiatan Pelaku Industri Kreatif	119
Gambar 5.12.	Alur Kegiatan <i>Security</i>	120
Gambar 5.13.	Volume Ruang.....	120
Gambar 5.14.	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Basement	121
Gambar 5.15.	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 1	121
Gambar 5.16.	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 2.....	122
Gambar 5.17.	Skema Hubungan Ruang dan Sirkulasi Lantai 3.....	122

Gambar 5.18. Konsep Rencana Sirkulasi Koridor	123
Gambar 5.19. Konsep Sirkulasi Ruang Dalam	123
Gambar 5.20. Konsep Modul Ruang dan Struktur.....	124
Gambar 5.21. Konsep Bentuk	125
Gambar 5.22. Konsep Bentuk	125
Gambar 5.23. Kesesuaian Bentuk Bangunan.....	126
Gambar 5.24. Konsep Rencana Tampilan.....	127
Gambar 5.25. Relief Keanekaragaman Adat Budaya di Kabupaten Kediri.....	127
Gambar 5.26. Tekstur Secondary Skin Batik Loka Moksa.....	129
Gambar 5.27. Konsep Rencana Struktur.....	130
Gambar 5.28. Konsep Rencana Pencahayaan Alami <i>Sky Light</i> dan pencahayaan buatan (a) Lampu <i>Spotlight</i> (b) Lampu <i>Downlight</i>	131
Gambar 5.29. Konsep Rencana Utilitas Air Bersih	133
Gambar 5.30. Konsep Rencana Utilitas Air Kotor	134
Gambar 5.31. Konsep Rencana Penghawaan Buatan	136
Gambar 5.32. Konsep Rencana Jaringan Listrik dan Genset.....	137
Gambar 6.1. Aplikasi Zonasi pada Pusat Industri Kreatif	139
Gambar 6.2. Aplikasi Peletakan Massa.....	140
Gambar 6.3. Aplikasi Sirkulasi	141
Gambar 6.4. Aplikasi Pencapaian Tapak	142
Gambar 6.5. Aplikasi Parkir.....	142
Gambar 6.6. Alur Kegiatan Pengunjung / Pelaku Industri Kreatif	143
Gambar 6.7. Alur Kegiatan Pengelola	143
Gambar 6.8. Alur Kegiatan Pelaku Industri Kreatif	143
Gambar 6.9. Alur Kegiatan Security	144
Gambar 6.10. Aplikasi Volume Ruang	144
Gambar 6.11. Aplikasi Hubungan Ruang Lantai 1	145
Gambar 6.12. Aplikasi Modul Ruang dan Struktur	146
Gambar 6.13. Aplikasi Konsep Interior	146
Gambar 6.14. Aplikasi Konsep Interior	147
Gambar 6.15. Aplikasi Konsep Interior	147

Gambar 6.16. Aplikasi Ruang Luar	148
Gambar 6.17. Aplikasi Tampilan	149
Gambar 6.18. Aplikasi Pengudaraan.....	151
Gambar 6.19. Aplikasi Sistem Transportasi	152
Gambar 6.20. Aplikasi Sistem Air Bersih.....	153
Gambar 6.21. Aplikasi Sistem Air Bersih.....	154

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rekap UMKM Kabupaten Kediri 2019	158
Lampiran 2. Rekap UMKM Kabupaten Kediri 2020	159
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Penelitian	160