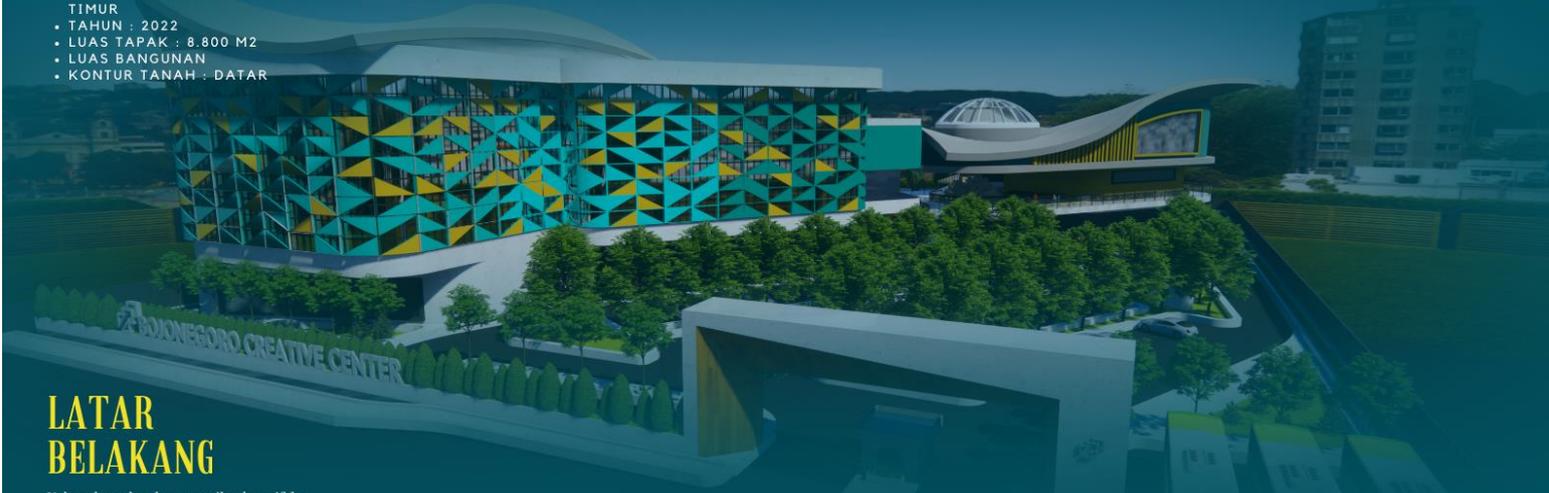




BOJONEGORO CREATIVE YOUTH CENTER

DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

- LOKASI : JALAN VETERAN, KABUPATEN BOJONEGORO, JAWA TIMUR
- TAHUN : 2022
- LUAS TAPAK : 8.800 M2
- LUAS BANGUNAN
- KONTUR TANAH : DATAR



LATAR BELAKANG

Kebutuhan akan keterampilan kreatif dan inovatif dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan dan menjadikan industri kreatif sebagai sebuah hal yang cukup menjanjikan untuk terus dikembangkan.

Perkembangan ekonomi kreatif di Bojonegoro yang semakin meningkat tidak diimbangi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses berkreasi dan berkarya

TUJUAN & SASARAN PERANCANGAN

Merencanakan Creative Center dengan konsep arsitektur perilaku agar lebih adaptif dan komunalitas terhadap unsur perilaku pengguna bangunan serta sebagai pengantar dalam pola perilaku pengunyanya.

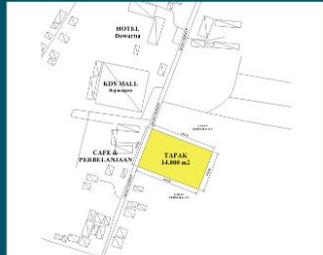
Merencanakan Creative Center dengan pendekatan arsitektur perilaku guna meningkatkan produktivitas dan kreativitas pelaku kreatif di Bojonegoro sehingga dapat mengembangkan karya-karyanya

BATASAN DAN ASUMSI

Tampilan pada konsep ruang dalam maupun ruang luar yaitu tampilan informal untuk lebih adaptif serta komunalitas dengan pola perilaku milenial.

Proyek dilaksanakan dapat memenuhi kebutuhan sampai dua puluh tahun ke depan, sehingga dapat memuat kapasitas kurang lebih 500 orang.

LOKASI TAPAK



utara Lahan Persawahan
selatan Lahan Persawahan dan Warung Kopi
barat Jalan Raya Veteran
timur Lahan Persawahan



PERSPEKTIF MATA BURUNG



Menciptakan Sirkulasi ruang yang fleksibel dan tema warna yang ceria

Karakteristik :
DINAMIS
BERKELOMPOK
FLEKSIBEL

YOUTH AMBIENCE

TEMA RANCANG

← millennials



Pengolahan Bentuk geometri seperti segi empat, segi tiga, dan juga lingkaran sehingga mendapatkan bentuk yang iconic dan mempresentasikan identitas bangunan sebagai sarana kreatif



METODE RANCANG

TRANSFORMASI GEOMETRI

FAKTA, ISU, TUJUAN

Berkembangnya komunitas industri kreatif di Bojonegoro tidak diimbangi dengan fasilitas sarana penunjang kegiatan kreatif.

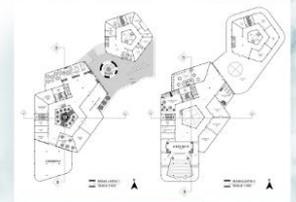
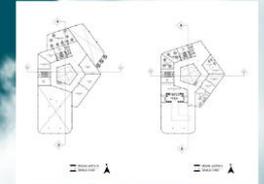
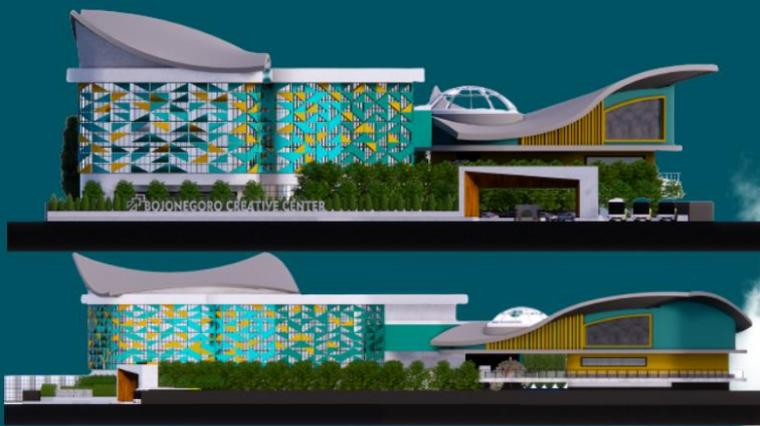
Ragaimana menghadirkan sarana bagi pelegit ekonomi kreatif di Bojonegoro sebagai sarana edukasi, berkreasi, dan berkolaborasi yang dapat mengekspresikan karakteristik kreatif penggunaanya?

Menghadirkan Creative Center sebagai sarana edukasi, berkreasi, dan berkolaborasi BAGI PELAKU EKONOMI KREATIF Bojonegoro agar dapat mengekspresikan karakteristik kreatif penggunaanya.

PENDEKATAN RANCANG

ARSITEKTUR PERILAKU

Mengakomodasi pola perilaku kreatif milenial yang ada di Bojonegoro untuk terus mengembangkan karya dan produktivitas



SEQUENCE 3



SEQUENCE 1