

## **MALANG DESIGN CENTER TEMA: ARSITEKTUR METAFORA**

**Nabilah Qothrun Nada<sup>1</sup>, Gatot Adi Susilo<sup>2</sup>, Hamka<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

<sup>2,3</sup>Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: <sup>1</sup>nabilahqothrunnada1221@gmail.com, <sup>2</sup>gatotadisusilo@gmail.com,

<sup>3</sup>hamka07@lecturer.itn.ac.id

### **ABSTRAK**

*Pada kemenparekraf statistik ekonomi 2020, sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak kedua di Provinsi Jawa Timur merupakan Kota Malang dengan presentase 13,62%. Jumlah penduduk yang bekerja di Sektor Industri Kreatif Desain pada bidang Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual dan Desain Produk di Provinsi Jawa Timur tiap tahunnya mengalami peningkatan. Industri Kreatif ini perlu dikembangkan untuk mewujudkan visi Indonesia menjadi Negara yang maju. Kemudian permasalahannya ada pada hasil data kuisisioner di Kota Malang berdasarkan kategori Mahasiswa, Praktisi dan Freelancer bahwa pelaku desain kurang memiliki fasilitas untuk berkembang. Berdasarkan isu-isu tersebut, Kota Malang berpotensi untuk memiliki wadah berupa Design Center. Stigma hasil karya pelaku desain yang selalu dititik beratkan pada visual maka tema yang diterapkan adalah arsitektur metafora. Lokasi tapak berada di Jalan Terusan Dieng, Malang. Metode yang digunakan adalah metode perancangan arsitektur dengan pendekatan arsitektur metafora jenis tangible metaphors. Hasil dari perancangan ini adalah skematik rancangan tapak, skematik rancangan bangunan dan gambar rancangan Malang Design Center dimana menjawab isu permasalahan yang diangkat dengan membantu para desainer untuk belajar, bekerja, berkolaborasi serta dapat menemukan semua kebutuhan mereka.*

**Kata kunci : Design Center, Malang, Arsitektur Metafora**

### **ABSTRACT**

*In the 2020 Kemenparekraf economic statistics, the second largest distribution of creative economy actors in East Java Province is Malang City with a percentage of 13.62%. The number of people working in the Creative Design Industry Sector in the fields of Architecture, Interior Design, Visual Communication Design and Product Design in East Java Province is increasing every year. This creative industry needs to be developed to realize Indonesia's vision of becoming a developed country. Then the problem lies in the results of the questionnaire data in Malang City based on the Student, Practitioner and Freelancer categories, that design actors lack the facilities to develop. Based on these issues, Malang City has the potential to have a platform in the form of a Design Center.*

*The stigma of the work of design actors is that the emphasis is always on the visual, so the theme applied is metaphor architecture. The site location is on Jalan Jalan Dieng, Malang. The method used is an architectural design method with an architectural metaphor approach, a type of tangible metaphors. The results of this design are a schematic site design, schematic building design and Malang Design Center design drawings which answer the issues raised by helping designers to learn, work, collaborate and find all their needs.*

**Keywords : Design Center, Malang, Metaphors Architecture**

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada masa globalisasi saat ini seiring bertambahnya waktu, kota-kota di Indonesia mulai aktif dalam pemanfaatan potensi kekreatifitasan masyarakatnya untuk ikut bersaing di sektor industri kreatif, khususnya Kota Malang. Perihal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang menggunakan kemampuan pelaku desain. Melihat pelaku subsektor industri kreatif Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual serta Desain Produk di Kota Malang tidak banyak jika dibandingkan dengan subsektor industri kreatif lainnya. Desain ialah salah satu subsektor industri kreatif Indonesia. Industri kreatif ini perlu dikembangkan sebagai bentuk optimisme serta luapan aspirasi untuk mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi Negara yang maju (Departemen Perdagangan RI, 2008). Dengan demikian sudah seharusnya di Kota Malang ada pemberian sebuah pusat desain sebagai wadah kebutuhan para pelaku desain untuk berkembang. Sebaran pelaku ekonomi kreatif di Kota Malang memanglah mempunyai jumlah terbanyak kedua di Jawa Timur. Pada kemenparekraf statistik ekonomi 2020 disebutkan bahwa sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di Jawa Timur pada posisi adalah kedua Kota Malang.

**Tabel 1.**  
**Jumlah Penduduk Bekerja di Sektor Industri Ekonomi Kreatif Desain Tahun 2015-2019 Tingkat Provinsi Jawa Timur**

No	Subsektor	2015	2016	2017	2018	2019
1	Arsitektur	52.210	53.844	54.679	56.199	58.615
2	Desain Interior	4.656	5.026	6.172	6.370	6.888
3	Desain Komunikasi Visual	2.151	2.374	3.836	4.011	4.523

4	Desain Produk	15.676	16.567	17.256	17.789	18.293
---	------------------	--------	--------	--------	--------	--------

*Sumber: Kemenparekraf, 2020*

Dari tabel diatas membuktikan bahwa tiap tahunnya mengalami peningkatan pada skala regional Jawa Timur. Demi memperkuat informasi, maka dibuatkannya kuesioner pendapat para pelaku desain di Kota Malang berdasarkan kualifikasi Mahasiswa, Praktisi dan *Freelancer*. Periode waktu mulainya *gform* kuesioner mulai Senin, 17 Oktober 2022 – Selasa, 6 Desember 2022.

**Tabel 2.**  
**Data Responden Kuesioner**

No	Profesi	Arsitektur	Desain Interior	Desain Komunikasi Visual	Desain Produk
1	Mahasiswa	65	1	9	2
2	Praktisi	17	0	1	3
3	Freelancer	2	0	1	0

*Sumber: Analisa Pribadi, 2022*

Dari para pelaku desain yang terdiri dari mahasiswa, praktisi dan *freelancer* pada hasil kuesioner ini membagikan jawaban bahwa 78,2% diantaranya tidak mempunyai studio pribadi. Hasil dari alat elektronik sebagian pelaku yang tidak sanggup untuk digunakan aplikasi yang dituntut dibidangnya dan jawaban yang dipilih adalah meminjam punya teman (59,1%). Kemudian, banyaknya pelaku desain yang memperlakukan produk hasil/karyanya, hasil terbanyak mengatakan disimpan (81,2%). Dengan begitu, membuktikan bahwa responden kurang memiliki fasilitas untuk berkembang. Timbullah konsep untuk mewadahi kebutuhan para pelaku desain untuk berkembang.

Stigma hasil karya pelaku desain yang senantiasa dititik beratkan pada visual hingga tema pendekatan yang diambil ialah arsitektur metafora. Arsitektur tersebut sanggup berbeda dengan apa yang dipikirkan oleh orang lain ataupun “nyleneh” tetapi senantiasa mengekspresikan bentuk-bentuk visual yang simbolik serta mudah dimengerti secara umum (Mwaniki, 2019). Lokasi tapak berada di Jalan Terusan Dieng, Kecamatan Sukun, Kelurahan Pisang Candi, Malang, Jawa Timur. Area sekitar tapak didominasi oleh zona perdagangan dan jasa. Banjir merupakan ancaman bahaya di Kecamatan Sukun Kota Malang, dimana pemilihan lokasi tapak berada di dalam area ini maka dari itu dibutuhkan suatu langkah untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan dengan merancang desain yang merespon dari kondisi pada lokasi sekitar tapak.

### **Tujuan Perancangan**

- a. Merancang tempat yang mewadahi kegiatan dan kebutuhan pelaku desain dengan pola penataan ruang sesuai karakteristik masing-masing bidang pelaku desain
- b. Menciptakan Perancangan Malang *Design Center* dengan menerapkan pendekatan arsitektur metafora yang tetap mengedepankan 3 prinsip Vitruvius yakni keestetikan, keamanan dan fungsi yang tepat
- c. Menciptakan Perancangan Malang *Design Center* menjadi objek yang berbeda dan memiliki daya tarik untuk dikunjungi dibandingkan dengan objek sejenis lainnya yang sudah ada
- d. Membuat desain Perancangan Malang *Design Center* yang merespon dan menemukan solusi untuk kondisi area tapak rawan banjir

### **Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana merancang tempat yang mewadahi kegiatan dan kebutuhan pelaku desain dengan pola penataan ruang sesuai karakteristik masing-masing bidang pelaku desain?
- b. Bagaimana menciptakan perancangan Malang *Design Center* dengan menerapkan pendekatan arsitektur metafora yang tetap mengedepankan 3 prinsip Vitruvius yakni keestetikan, keamanan dan fungsi yang tepat?
- c. Bagaimana menciptakan perancangan Malang *Design Center* menjadi objek yang berbeda dan memiliki daya tarik untuk dikunjungi dibandingkan dengan objek sejenis lainnya yang sudah ada?
- d. Bagaimana membuat desain perancangan Malang *Design Center* yang merespon dan menemukan solusi untuk kondisi area tapak rawan banjir?

## **TINJAUAN PERANCANGAN**

### **Tinjauan Tema**

Tema yang diterapkan berangkat dari pertimbangan permasalahan hingga menemukan solusi yang tepat. Hasil karya para pelaku desain yang mendominasi atau dinilai pada visualisasinya menghasilkan ide pendekatan tema arsitektur yang berat di unsur visualisasi yakni arsitektur metafora.

**Tabel 3.**  
**Pengertian Arsitektur Metafora**

No	Definisi	Sumber
1	Arsitektur metafora adalah metode kreativitas dalam design yang mengidentifikasi pola pola yang terjadi dari hubungan paralel. Dan menerangkan suatu objek sebagai objek lain.	Antoniades, 1990
2	Arsitektur metafora merupakan pendekatan dalam perancangan yang menekankan pada kemiripan (likeness) atau analogi dari suatu perbandingan terhadap dua hal yang berbeda. Disebut "mirip" apabila kedua hal yang dibandingkan memiliki sifat yang sama.	Budiman, 2011
3	Arsitektur metafora merupakan metode kreativitas yang ada dalam design spektrum perancang.	Geoffrey Broeadbent, 1995

*Sumber: Analisa Pribadi, 2022*

Objek yang ingin diterapkan adalah bentuk alam maka arsitek yang menjadi panutan dalam pendekatan tema ini adalah Santiago Calatrava dikarenakan dalam karyanya memiliki analogi alam yang monumental serta identik dengan isyarat, gestur tubuh, tumbuh dan bergerak. Calatrava berkata bahwa sesuatu yang kaku seperti bangunan pun bisa bermetaforis, suatu bangunan akan mengungkapkan kebutuhan universal manusia untuk menemukan ekspresi dan alam adalah ibu sekaligus guru yang tidak bisa ditiru secara langsung (Carrillo, 2018).

### **Tinjauan Fungsi**

Ada pula definisi terkait Objek Perancangan Malang *Design Center* sesuai literatur sebagai berikut:

#### *a. Design Center*

- *Design*

Desain yaitu proses pemecahan masalah lingkungan yang didasari kerja sama ilmu kreativitas dengan nilai identitas budaya, nilai ekonomis, fungsional, sosial serta estetika sehingga memberikan solusi subjektif (Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2014).

- *Center*

Center merupakan suatu tempat yang posisinya di bagian tengah; pusat; pokok pangkal ataupun menjadi pumpunan (KBBI, 2012).

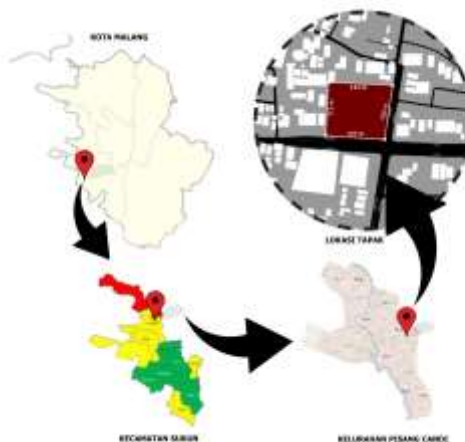
- *Design Center*

*Design center* merupakan wadah kegiatan yang bersifat produktif, membutuhkan ekspresi bangunan yang dapat memunculkan produktifitas penggunanya terutama para pelaku industri desain (Amini dkk, 2019).

Disimpulkan bahwasannya Malang *Design Center* merupakan tempat selaku pusat pelayanan aktivitas kolaborasi ilmu kreativitas dengan nilai identitas budaya, nilai ekonomis, fungsional, sosial serta estetika yang memunculkan produktifitas penggunanya terutama bagi para pelaku industri desain di Kota Malang.

### **Tinjauan Tapak**

Lokasi tapak terletak di Jl. Terusan Dieng, Kelurahan Pisang Candi, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146. Luas Tapak sebesar 16.400 m<sup>2</sup>, dengan peraturan ruang dari pemerintah Kota Malang, yaitu KDB sebesar 60-80%, KLB 1,0-3,0, dan TLB 4-20 lantai, KDH minimal 10%, GSJ Jalan Galunggung 20 meter, GSJ Jalan Terusan Dieng 7 meter, dari lebar jalan utama 6-8 meter.



**Gambar 1. Data Tapak**  
*Sumber: Analisa, 2023*

Adapun batas lingkungan pada tapak yakni Batas Utara: Jalan Bukit Barisan, Zona Permukiman, Zona Perdagangan dan Jasa, Batas Timur: Jalan Galunggung, Zona Perdagangan dan Jasa, Zona Pelayanan Umum, Zona Permukiman, Batas Selatan: Jalan Terusan Dieng, Zona Perdagangan dan Jasa, Batas Barat: Jalan Simpang Utara 1, Zona Permukiman, Zona Pendidikan.



**Gambar 2. Dimensi Tapak**  
*Sumber: Analisa, 2023*

## Tinjauan Program Ruang

Klasifikasi jenis fasilitas dibuat berdasarkan dari fungsi, kondisi eksisting dan tema yang diterapkan. Fasilitas yang disediakan juga menjawab data hasil kuisisioner dimana terdapat kekurangan fasilitas untuk berkembang bagi para pelaku desain di Kota Malang. Ruang-ruang yang disediakan menjadi wadah produktifitas para pelaku desain sesuai apa yang mereka butuhkan. Sebuah ruang kreatif akan berhasil jika mendukung produktifitas dari para penggunanya (Lloyd, 2009).

**Tabel 4.**  
**Rekapitulasi Ruang**

No	Fasilitas	Besaran m <sup>2</sup>
1	Penerima	1331
2	Studio Arsitektur	872
3	Studio Desain Interior	629
4	Studio Desain Komunikasi Visual	724
5	Studio Desain Produk	660
6	Perpustakaan	425
7	Galeri	924
8	Design Store	1056

9	Co Working Space	370
10	Core	166
11	Pengelola	356
12	Servis	670
13	Ruang Luar	20510
<b>Total besaran</b>		<b>28693</b>

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

## METODE PERANCANGAN

Proses dan metode perancangan yang digunakan mengikuti tahap RIBA dalam *architectural practice and management handbook* tahun 1965 mengatakan desain merupakan sebuah sekuens dari beberapa tahap sebelum menuju tahap akhir untuk menemukan solusi. Adapun Tom Markus dan Tom Mayer menyarankan peta berfikir perancangan yang lebih detail, dimana tiap fase membutuhkan tahap analisis, sintesis, penilaian dan keputusan (Lawson, 2005). Dari kajian proses dan metode tersebut maka terdapat penyesuaian kembali dengan fungsi, lokasi dan tema Objek Perancangan yang akhirnya menghasilkan proses dan metode perancangan seperti dibawah ini.

	Isu	Judul & Rumusan masalah	Kajian & Analisa	Perkara desain	Sintesis & konseptual	Evaluasi	Komunikasi
Proses	Ibu industri ekonomi kreatif subsektor desain di Kota Malang	Perancangan Objek Malang Design Center	Lokasi tapak Tema Fungsi	Bentuk Tapak Tata ruang Utilitas Struktur	Konsep	Evaluasi	Gambar kerja/ visualisasi
Metode	Pencarian data Studi literatur Kustoner	Studi literatur	Studi literatur Studi preseden Observasi	Studi literatur Analisa	Studi literatur Analisa	Studi literatur Analisa	Hasil evaluasi konsep Analisa

Gambar 3. Proses & Metode Perancangan Malang Design Center

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep dan Hasil Rancangan

#### Bentuk

Pada Objek Perancangan Malang *Design Center* ini menggunakan tema yang erat kaitannya dengan bentuk. Adapun pemilihan bunga teratai



sebagai analogi alam yang digunakan karena memasuki ciri yang dimaksud sebagai ikon yang monumental bagi Kota Malang.



**Gambar 4. Konsep Bentuk**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Ide bentuk berasal dari bunga teratai yang ditransfer dalam bentuk bangunan. Bukan bunga dalam bentuk utuh, namun hanya 4 kelopak bunga bermakna 4 pelaku desain yang menjadi pengguna utama perancangan ini.

## Tapak

Lokasi tapak merupakan Kawasan Sentra Bisnis, Gedung Pendidikan, Permukiman hingga Gedung Pemerintahan. Konsep zoning dibuat membuka kepada aspek tangkapan terbesar dan dikelompokkan tiap fasilitas serta penggolongan zonasi keempat pelaku desain yang tidak menjadi satu.

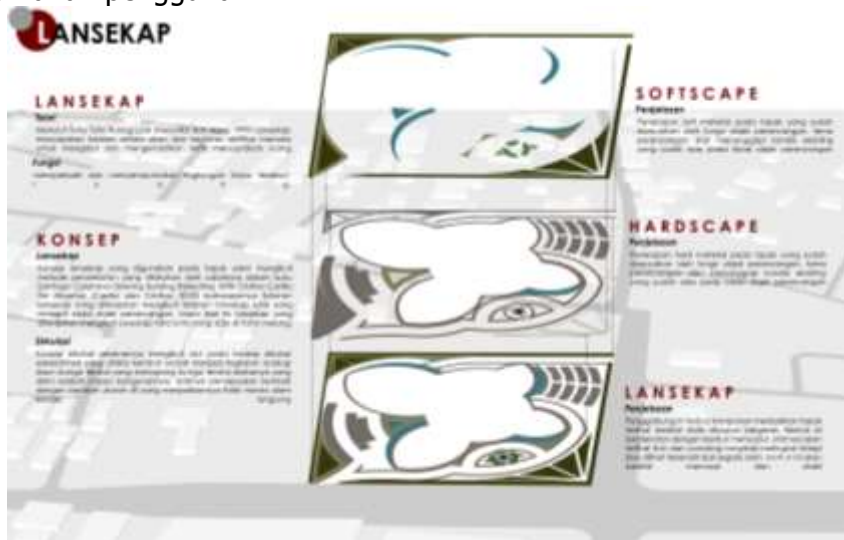


**Gambar 5. Konsep Zoning pada Tapak**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*



**Gambar 6. Konsep Sirkulasi pada Tapak**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Lokasi tapak terdapat pada lokasi yang strategis atau berada di tengah Kota Malang dimana masuk ke tapak melewati jalan terusan dieng yang akhirnya terdapat pembedaan jalur pengelola dan pengunjung untuk kenyamanan pengguna.



**Gambar 7. Konsep Lansekap pada Tapak**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Adapun seperti gambar diataslah konsep lansekap pendekatan Calatrava yang ingin diterapkan dimana menggunakan tatanan lansekap kota yang menjadi lokasi tapak serta permainan bentuk lansekap yang juga berhubungan dengan analogi bunga teratai.



**Gambar 8. Layoutplan**

*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Zonasi pada Perancangan Malang *Design Center* dibagi berdasarkan kelompok fasilitas yang sudah dikelompokkan. Akses masuk ke dalam tapak di selatan tapak, untuk keluar di timur tapak.



**Gambar 9. Blokplan**

*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Blokplan ini hasil dari hasil *zoning* yang sudah ditentukan dimana merespon tema, fungsi dan kondisi eksisting. Pembagian blokplan pada tapak bisa dilihat memiliki 5 massa khusus yang disatukan menjadi sebuah kesatuan.

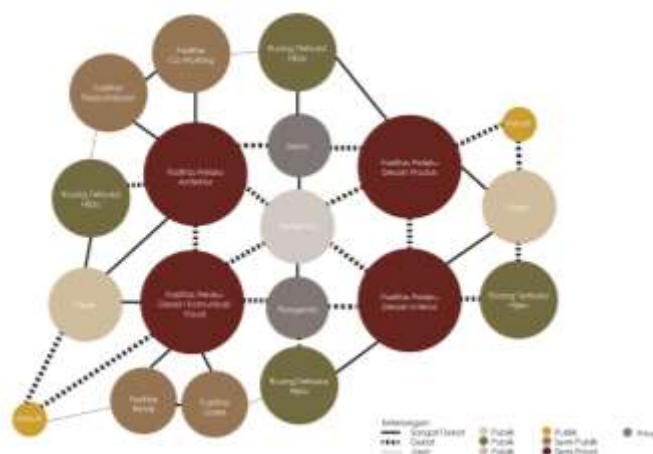


**Gambar 10. Siteplan**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

*Site Plan* pada Malang *Design Center* yang ada di gambar bawah ini terlihat alur sirkulasi dimulai dari *main entrance* dimana terletak pada sisi selatan tapak. Kemudian untuk pintu keluar tapak terletak pada sisi timur tapak.

## Ruang

Organisasi ruang menggunakan organisasi ruang radial. Organisasi radial mempunyai bentuk yang teratur dengan lengan-lengan liniernya, dimana saling menuju ruang sentral sebagai titik pertemuan, keteraturan bentuk organisasinya secara keseluruhan merespon kebutuhan-kebutuhan individual fungsi dan lingkungannya.



**Gambar 11. Konsep Hubungan Ruang**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

**BLOCKPLAN**

Garage & Rental  
 Elevator Lobby  
 Receptionist & Co-Working  
 Study Room, Conference Room  
 Study Room, Kitchen  
 Study Room, Meeting  
 Reception, Reception area (Lobby)

Lantai 5  
 Lantai 4  
 Lantai 3  
 Lantai 2  
 Lantai 1

*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

	<p><b>CORE SERVICE</b></p> <p>AREA PAMBAHAN RUANG BELANJA RETAIL STORE</p> <p>STORAGE RUANG DISKUSI</p> <p>STUDIO KOMPUTER</p> <p>RUANG DISKUSI</p> <p>STUDIO GAMBAR</p> <p>AREA REINFORMING RUANG KONSULTASI</p> <p>RUANG RAPAT</p> <p>DISKUSI PERPUSTAKAAN</p> <p>CAFE / BAR</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE SERVICE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE</p> <p>STUDIO ARSITEKTUR</p> 	<p><b>CORE SERVICE</b></p> <p>STUDIO GAMBAR</p> <p>STUDIO APLIKASI DIGITAL</p> <p>STORAGE RUANG STUDIO</p> <p>RUANG RAPAT</p> <p>PERPUSTAKAAN</p> <p>CAFE / BAR</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE SERVICE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE</p> <p>STUDIO DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</p> 	<p><b>CORE SERVICE</b></p> <p>STUDIO KOMPUTER</p> <p>RUANG DISKUSI</p> <p>RUANG BACA</p> <p>RUANG REINFORMING</p> <p>RUANG RAPAT</p> <p>RUANG KONSULTASI</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE SERVICE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE</p> <p>STUDIO DESAIN PRODUK</p> 	<p><b>CORE SERVICE</b></p> <p>STUDIO KOMPUTER</p> <p>RUANG DISKUSI</p> <p>RUANG BACA</p> <p>RUANG RAPAT</p> <p>CORE RUANG BACA</p> <p>BUSINESS CENTER</p> <p>CAFE / BAR</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE SERVICE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE</p> <p>STUDIO DESAIN INTERIOR</p> 	<p><b>CORE SERVICE</b></p> <p>FOOD &amp; BEVERAGE</p> <p>MUSEUM</p> <p>LOBBY HALL</p> <p>LOUNGE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE SERVICE</p> <p>SEMI BASEMENT</p> <p>CORE</p> <p>PENERIMA</p> 
--	---	--	--	---	---

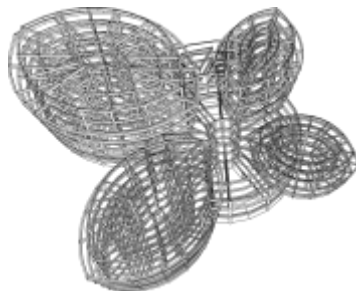
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*



Pembagian zoning vertikal di tiap lantainya dari lantai dasar ke atas merupakan hierarki dari sifat ruang yang publik-semi publik- semi privat-privat, terdapatnya perbedaan jumlah lantai di setiap fasilitas pelaku desain berdasarkan dari pertimbangan hasil jumlah pelaku desain sesuai data kuisisioner, kemudian adapun metode zoning vertikal mengikuti cara dari OMA saat membuat *Seattle Central Library*.

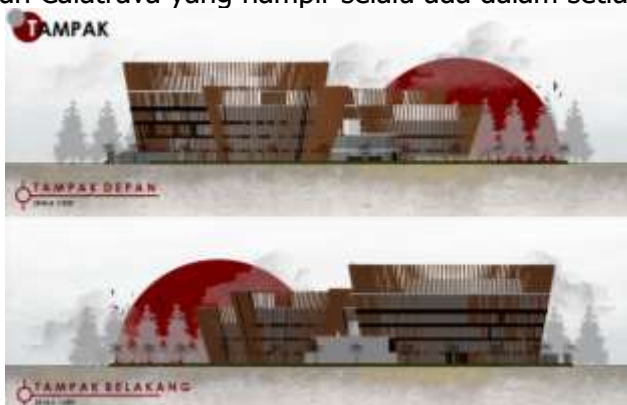
### Struktur

Konsep struktur menerapkan modul grid yang mengikuti alur bentuk bunga teratai, selain itu pertimbangan selanjutnya yakni pada aktivitas dalam bangunan. Konsep struktur bawah yang hendak digunakan yakni pondasi stross pile, struktur utama menggunakan rangka kaku serta struktur atas menggunakan dak beton dikarenakan efisien penggunaannya terhadap bentuk/wujud bangunan.



**Gambar 14. Konsep Struktur**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Cara penerapan dalam tema yang menitikberatkan pada visual akan diterapkan pada Malang *Design Center* yang menghasilkan seperti gambar tampak yang ditampilkan. Untuk kisi-kisi didapatkan dari pendekatan Calatrava yang hampir selalu ada dalam setiap karyanya.

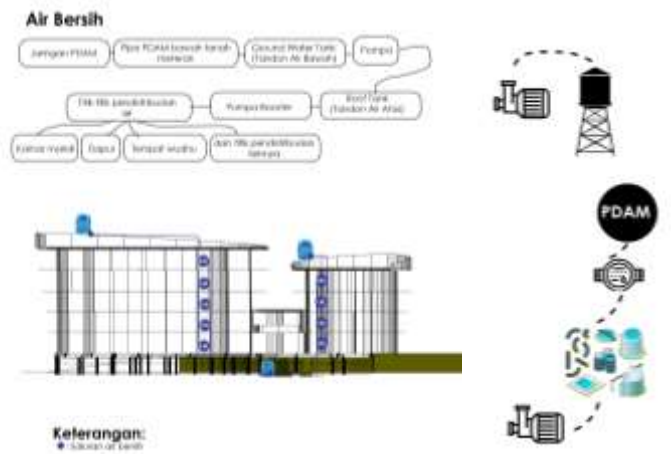


**Gambar 15. Tampak**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

## Utilitas

### a. Sistem air bersih

Objek Perancangan Malang *Design Center* ini menerapkan konsep down feed system, dimana air yang terdapat pada reservoir atas (RWT) dan (RT) yang didistribusikan ke seluruh ruangan dan titik-titik pendistribusian air yang membutuhkan.



**Gambar 16. Sistem Air Bersih**

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

### b. Sistem air kotor

Sistem air kotor Objek Perancangan Malang *Design Center* ini dipisah menjadi 2 jalur, jalur limbah cair dan limbah padat yang akan berakhir di sumur resapan, sedangkan untuk air hujan akan ada perbedaan pemipaan.



**Gambar 17. Sistem Air Kotor**

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

c. Sistem sampah

Sistem sampah Objek Perancangan Malang *Design Center* ini yakni memberi titik ruang sampah tipikal di tiap lantainya yang nantinya akan didistribusikan pada TPS.

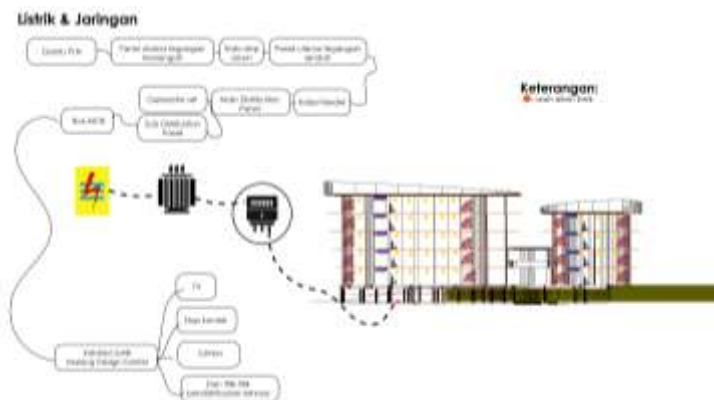


**Gambar 18. Sistem Sampah**

Sumber : Analisa Pribadi, 2023

d. Sistem listrik dan jaringan

Sistem listrik dan jaringan Objek Perancangan Malang *Design Center* ini berasal dari gardu pln yang akan di terima oleh ruang panel dalam tapak dari arus menengah kemudian disalurkan ke arus rendah hingga didistribusikan ke instalasi listrik.



**Gambar 19. Sistem Listrik dan Jaringan**

Sumber : Analisa Pribadi, 2023



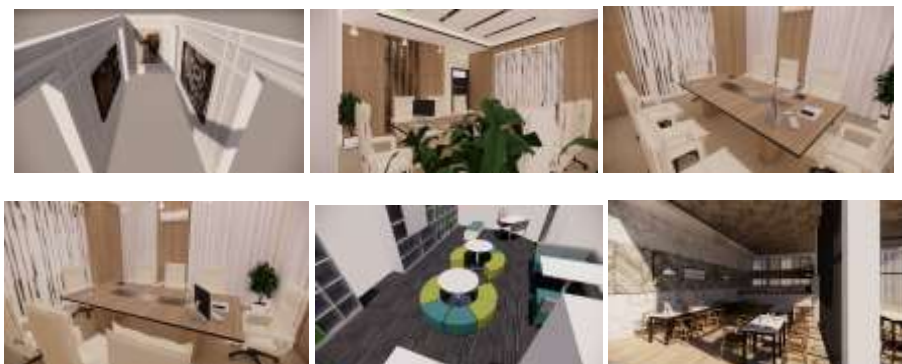
### Perspektif Eksterior dan Interior

Eksterior pada Objek Perancangan *Malang Design Center* ini memperhatikan aspek tangkapan dan sudut sudut yang menjadi *point of view* objek perancangan serta *main entrance* menuju ke dalam tapak.



**Gambar 20. Perspektif Eksterior**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

Interior pada Objek Perancangan *Malang Design Center* ini memperhatikan kenyamanan dalam ruang untuk dilakukannya produktivitas serta tempat untuk beristirahatnya. Adapun dibawah ini merupakan suasana interior pada galeri, ruang rapat, perpustakaan mini dan cafetaria.



**Gambar 21. Perspektif Interior**  
*Sumber : Analisa Pribadi, 2023*

## KESIMPULAN

Perancangan Malang *Design Center* ini menghasilkan suatu objek perancangan yang melahirkan wadah bagi industri desain yang menerapkan tema arsitektur metafora. Dari segi fungsi berawal dari isu-isu yang ada, kemudian memberi jawaban serta solusi yakni perancangan pusat bagi para pelaku desain di bidang arsitektur, desain interior dan desain produk untuk belajar, bekerja, berkolaborasi dalam lingkungan kreatif serta mendapat fasilitas yang dibutuhkan. Kemudian pada lokasi tapak yang dipilih di area rawan banjir telah menghasilkan respon berupa konsep dan rancangan utilitas serta bentuk yang berperan penting dalam menangani hal ini. Adapun penerapan tema arsitektur metafora yang dihasilkan yakni berasal dari analogi alam bunga teratai dimana berhubungan dengan ikon lokasi tapak dan simbolis keempat pelaku desain sebagai sasaran pengguna. Dengan demikian adanya perancangan ini akan mengusung industri kreatif desain di Kota Malang yang memiliki dampak positif bagi semua masyarakat yang terlibat khususnya para pelaku desain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Aisyah Risti, dkk. (2019). Penerapan Prinsip Arsitektur Industrial dalam Produktifitas Ruang pada Solo Creative Design Center. Jurnal Senthong Vol. 2, No.2, Juli 2019
- Andrew Mwaniki, (2019). What Is Contemporary Architecture?. Worlds Atlas Journal. <https://www.worldatlas.com/articles/what-is-contemporary-architecture.html>
- Anthony C. Antoniades. (1990). Poethic of Architecture. New York.
- Budiman, K. (2011). Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas. Jalasutra.
- Broadbent, Geoffrey. (1995). Design in Architecture. New York.
- Carrillo, Cristina. (2018). Santiago Calatrava Drawing Building Reflecting. With Cristina Carrillo De Albornoz. Thames & Hudson. London.
- Depdag RI. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Jakarta : Depdag RI.
- James, S. C., & Anthony, C. J. (1991). Pengantar Arsitektur. Jakarta: Erlangga.
- KBBI. (2012). Pengertian Center/Pusat. URL <https://kbbi.web.id./pusat>
- Kemenparekraf (2014). Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.

- Kemenparekraf (2020). Infografis Data Statistik Indikator Makro Pariwisata & Ekonomi Kreatif. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Lawson, B. (2005). How Designers Think The Design Process Demystified. Oxford, UK: Architectural Press.
- Lloyd, P. (2009). Creative Space. Retrieved from [www.catalystranchmeetings.com/Thinking Docs/Creative-Space-by-Peter-Lloyd](http://www.catalystranchmeetings.com/Thinking_Docs/Creative-Space-by-Peter-Lloyd).