

# FASILITAS PELATIHAN DAN PERTUNJUKAN SENI UNTUK REMAJA DI MALANG

Esther Leviana Halim P.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
estherleviana8@gmail.com



**Gambar. 1.1** Perspektif Barat Fasilitas Platihan dan Pertunjukan Seni Untuk Remaja Di Malang

## ABSTRAK

Saat ini generasi Z berada pada persentase populasi terbanyak di Indonesia, banyak dari mereka tumbuh dilingkungan yang membentuk mereka menjadi pribadi yang kurang dapat mengekspresikan diri dan memiliki karakter yang rapuh. Untuk menjawab permasalahan generasi Z, seni dapat menjadi salah satu alternatif bagi remaja untuk dapat mengekspresikan diri dan membentuk karakter. Seni sendiri adalah suatu hasil karya manusia yang mengandung keindahan dan dapat diekspresikan melalui gerak ataupun ekspresi lainnya. Dengan adanya fasilitas kesenian dapat menjawab kebutuhan remaja khususnya di Kota Malang, dengan mendorong para remaja untuk dapat menyalurkan ekspresinya dengan baik dan tumbuh menjadi generasi yang tangguh melalui seni. Pada perencanaan desain, dibagi menjadi dua area besar yaitu area fasilitas pelatihan dan area pertunjukan. Pada fasilitas pelatihan dikhususkan untuk pengguna fasilitas yaitu remaja, dengan kegiatan didalamnya berupa studio untuk kegiatan seni lukis, seni keramik, seni tari, seni musik, seni fotografi, dan seni gambar. Disamping itu pada area pertunjukan remaja dapat memamerkan hasil seninya melalui fasilitas galeri dan juga auditorium, pada area ini pengunjung juga dapat

menonton dan melihat hasil karya remaja. Untuk itu perancangan Fasilitas ini di desain dengan pendekatan perilaku, sehingga dapat menciptakan setiap ruang dengan karakteristik yang sesuai dengan fungsi di dalamnya dan dapat mendorong remaja untuk dapat berekspresi dengan bebas.

**Kata Kunci:** Pelatihan seni, Pertunjukan seni, Remaja, Pendekatan Perilaku, Karakter ruang

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seni adalah suatu hasil karya manusia yang mengandung keindahan dan dapat diekspresikan melalui gerak ataupun ekspresi lainnya, Seni juga merupakan suatu karya yang diciptakan dengan keahlian luar biasa, seperti tarian, lukisan, dan ukiran. Menurut The Liang Gie dalam bukunya yang berjudul *Garis Besar Estetik*, ia menjelaskan jika di dalam seni terdapat 5 dasar seni yaitu, seni bersifat kreatif, seni bersifat individu, seni bersifat ekspresif, seni bersifat abadi, dan seni bersifat universal. Kegiatan seni sendiri sangat beragam, macam-macam kegiatan seni lukis, seni kriya, seni musik, seni tari, seni teater dan seni sastra. Berbagai kegiatan yang saat ini sedang berkembang dikalangan anak muda,

seperti seni tari, seni menggambar, seni fotografi, dan berbagai kesenian lainnya.

Menurut Serlina agustin (2021), dikatakan jika didalam seni sendiri terdapat banyak unsur penting yang dapat memberikan energi positif dalam proses pendidikan maupun dalam mengembangkan kepribadian secara fisik dan mental. Pada jurnal pendidikan yang ditulis oleh Serlina, dikatakan jika kreativitas seni dapat memacu seseorang untuk dapat mengembangkan potensi dalam dirinya, dapat membentuk karakter yang berakhlak baik, selain itu dapat menjadikan seseorang lebih kreatif dan inovatif. Kegiatan kesenian juga dapat mendorong seseorang untuk dapat mengekspresikan sesuatu tanpa ada batasan. Dengan begitu anak-anak maupun remaja dapat menyalurkan pikiran dan perasaannya melalui kegiatan kesenian. Seni juga dapat menjadi suatu alternatif terapi, kegiatan ini membantu dalam mengeksplorasi diri dan dapat meningkatkan kesehatan mental serta kesejahteraan. Menurut *American Art Therapy Association* terapi seni sendiri sebagai pendekatan aktivitas yang memanfaatkan proses penciptaan seni untuk meningkatkan kesehatan mental, fisik, dan emosional.

Saat ini terapi seni ini saat ini dapat menjadi salah satu jawaban untuk generasi Z, dimana seperti yang diketahui jika saat ini generasi tersebut disebut sebagai “Generasi Stroberi” atau generasi yang mudah rapuh. Sebagian dari anak muda yang tergolong dalam “generasi stroberi” ini, merupakan pribadi yang rapuh, malas, atau manja. Dimana saat ini merupakan zaman yang mudah dan serba ada, namun mereka memiliki mental yang lemah dalam menghadapi dinamika kehidupan.

Di Kota Malang sendiri memiliki penduduk berjumlah 843.810 jiwa, dengan persentase kasus bunuh diri yang meningkat hingga 20%. Banyak dari kasus bunuh diri dilakukan oleh remaja yang sedang duduk dibangku sekolah maupun perkuliahan. Beberapa dari mereka mengalami stres, depresi, Sayangnya kurang adanya fasilitas untuk menjawab permasalahan yang ada.

Agar dapat meningkatkan mental generasi Z yang saat ini disebut sebagai generasi “Stroberi”, terapi seni dapat menjadi salah satu jawaban. Sayangnya di kota malang masih kurang fasilitas yang dapat menjadi tempat aktivitas kesenian. Untuk itu dibutuhkannya Fasilitas Pelatihan Seni dan Gelar Karya Anak dan Remaja di Kota Malang yang dapat memberikan pelatihan kesenian, sehingga dapat menjadi aktivitas yang positif bagi masyarakat khususnya generasi Z di Kota Malang.

### 1.2 Tujuan Perancangan

“Fasilitas Pelatihan dan Pertunjukan Seni Untuk Remaja di Malang” Dari latar belakang yang telah disampaikan, maka tujuan perancangan ini antara lain sebagai berikut:

- a. Merancang fasilitas kegiatan kesenian yang dapat membantu dalam mengekspresikan emosi dan membentuk karakter.
- b. Menciptakan ruang yang menjadi wadah bagi remaja dan anak untuk mengekspresikan dirinya melalui seni.
- c. Merancang fasilitas yang aman dan nyaman bagi penggunanya dan ruang yang mendukung dan menstimulasi anak dan remaja dalam menciptakan suatu karya.

### 1.3 Manfaat Perancangan

Dari latar belakang yang telah disampaikan, maka manfaat dari perancangan ini antara lain sebagai berikut:

- a. Melalui fasilitas ini remaja dapat mengekspresikan emosinya dan dapat mengasah ke kreativitas.
- b. Memberikan wadah bagi anak dan remaja untuk mendapat pendidikan karakter.
- c. Adanya tempat yang nyaman dengan fasilitas pertunjukan yang baik.

### 1.4 Rumusan Masalah

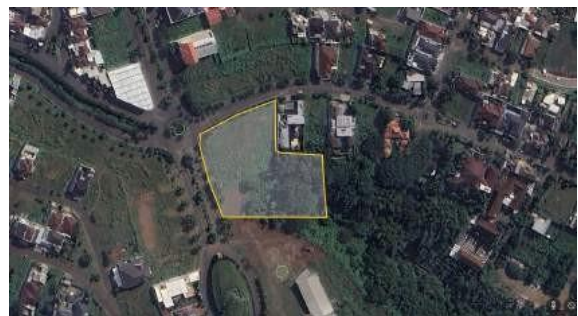
#### 1.4.1 Masalah Utama

- Mendesain fasilitas pelatihan yang nyaman bagi generasi Z untuk dapat bebas berkespresi
- Menciptakan fasilitas pertunjukan seni yang baik

#### 1.4.2 Masalah Khusus

Menjadi wadah bagi remaja untuk bebas berekspresi dan mengasah kreativitas

### 1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1 Lokasi Tapak  
(Sumber: Google Earth)

Lokasi tapak terletak di Perumahan Villa Puncak Tidar, Kabupaten Dau, Kota Malang. Area ini dikelilingi oleh lahan hijau dan perumahan penduduk, sebagian area juga dimanfaatkan sebagai area komersil dan juga area pendidikan. Selain itu site juga terletak pada area yang dekat dengan area komersil dan pendidikan.

Data Tapak:  
Luas Total Tapak: +/- 9758m<sup>2</sup>  
GSB: 2.75m

KDB: 60% → Maks. 5854m<sup>2</sup>  
 KLB: 2.5 → Maks. 24395m<sup>2</sup>  
 KDH: >10% → Min. 975.8m<sup>2</sup>  
 Tinggi bangunan: maks. 3 lantai  
 Basement: maks. 3 lantai

**2. DESAIN BANGUNAN**

**2.1 Program dan Luas Ruang**

Pada desain bangunan fasilitas pelatihan dan pertunjukan, bangunan dibagi kedalam 2 zona utama, yaitu area pertunjukan dan area pelatihan. Pada area pertunjukan merupakan area umum, yang dapat dikunjungi oleh pengguna fasilitas maupun masyarakat umum. Sedangkan pada area pelatihan, merupakan area private. Pada area ini, hanya boleh diakses oleh pengguna fasilitas (remaja), staf dan pekerja. Kedua zona besar ini didalamnya terdapat beberapa area, yang dijabarkan sebagai berikut:

- Zona Pelatihan:
  - Area ruang studio - keramik, lukis, tari, fotografi, gambar, musik, workshop
  - Area outdoor - studio terbuka
- Zona pertunjukan:
  - Area penunjang - lobby, toko, cafe, ticket area, area berkumpul
  - Area pertunjukan - Gallery (lantai 1), auditorium (lantai 2)
- Zona staff dan servis:
  - Ruang guru, ruang pekerja dan staf, ruang servis dan utilitas

Area	Luas (m <sup>2</sup> )
Area pelatihan	4242
Area Pertunjukan	1277
Area Pengelolah	62
Umum dan Penunjang	574
Servis, Utilitas, dan Basement	4071
Luas Total Indoor(m <sup>2</sup> )	10226
Area Outdoor	496
Luas Total Indoor + Outdoor(m <sup>2</sup> )	10722

Tabel 2.1 Tabel Akumulasi Kebutuhan Luas

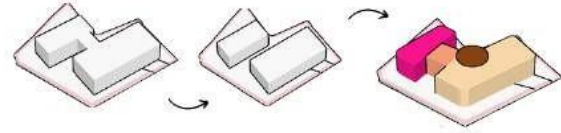
**2.2 Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2.1 Tapak Site

Tapak merupakan area perumahan, dimana didalamnya terdapat area komersil dan area pendidikan. Letak site sendiri berada di lahan hijau dan bersebelahan dengan jalan utama, pada area disekitar site terdapat pusat pendidikan, area komersil, tempat ibadah, dan juga area fasilitas umum. Namun untuk aksesibilitas di sekitar site, jalanan hanya dilewati oleh kendaraan pribadi, pada

area sekitar site tidak dilewati oleh kendaraan umum. Sehingga untuk dapat mencapai ke site, pengunjung harus menggunakan kendaraan pribadi atau berjalan kaki dari titik akhir kendaraan umum yang terdekat yaitu pangkalan ojek dan angkot. Dengan jarak yang harus ditempuh yaitu 1.1 km dan memakan waktu sekitar 14 menit.



Gambar 2.2 Transformasi bentuk

Untuk menciptakan ruang yang nyaman bagi remaja, berdasarkan studi remaja akan lebih nyaman ketika berada pada zona mereka. Kenyamanan ini akan mendorong remaja untuk dapat bebas dalam berekspresi. Untuk itu peletakan bentuk dibagi menjadi 3 area yang dapat dilihat pada gambar 2.2, untuk area yang berwarna pink merupakan area publik atau umum. Area ini merupakan area yang dapat dikunjungi baik pengguna fasilitas maupun oleh masyarakat sekitar dan pengunjung. Kemudian untuk area yang berwarna krem, merupakan area pelatihan yang menjadi zona khusus bagi anak remaja, sehingga yang dapat mengakses area ini merupakan pengguna fasilitas (remaja dan staff). Untuk menggabungkan kedua area tersebut maka, terdapat area peralihan yang berwarna oranye. Pada area peralihan ini menjadi area dimana remaja akan merasa memasuki zona mereka. Kemudian area yang berwarna coklat merupakan area *vocal point*, dimana pada area ini dimanfaatkan sebagai area pertunjukan kecil yang menjadi gambaran dari seluruh fasilitas.

**2.3 Pendekatan Perancangan**

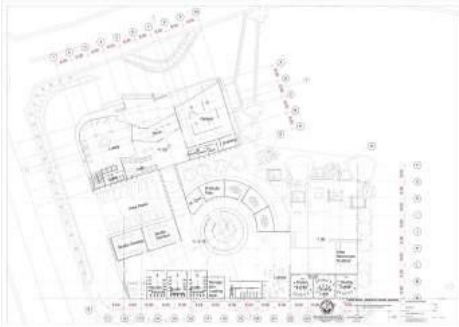
Berdasarkan masalah desan, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku. Pendekatan ini diimplementasikan pada denah, alur, fasad, dan karakter ruang. Sehingga setiap remaja dapat menciptakan kenyamanan bagi remaja untuk dapat mengekspresikan diri.

**2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2.3 Site Plan

Peletakan area bangunan didasarkan pada zoning yang dihasilkan dari analisis tapak dan sekitar. Arah orientasi bangunan menghadap ke arah utara, dengan peletakan bagian entrance pada bagian atas (E) hal ini agar memudahkan pengunjung untuk masuk ke dalam site. Area Pertunjukan (A) merupakan public area, pada area ini terdapat lobby, gallery, auditorium, dan penunjang lainnya. Area Pelatihan (B) merupakan private area, dimana yang dapat mengakses area ini yaitu pengguna fasilitas yaitu anak remaja, pengajar, staf, dan orang bertugas di sana. Area peralihan (C) merupakan area yang menjadi penghubung antara area pelatihan dan area pertunjukan. Peletakan area pelatihan pada bagian bawah/barat didasarkan pada analisis site, dimana jauh dari rumah penduduk. Tempat Parkir (H) berada pada sisi barat dan bersebelahan dengan akses jalan, selain pada area luar tempat parkir juga tersedia di area *basement*. Area *Outdoor* (D) diletakan pada bagian timur, hal ini agar ketika sore hari, remaja dapat berkegiatan di luar dengan tidak terkena paparan sinar matahari.

Gambar 2.4 *Layout Plan*

Gambar 2.5 Denah Lantai 2



Gambar 2.6 Denah Basement

Pada gambar *layout plan* merupakan hasil dari perwujudan konsep serta studi yang telah dilakukan, dapat dilihat pada gambar 2.4. Peletakan *entrance*, *lobby*, *shop*, *gallery*, serta fasilitas penunjang lainnya, berada pada area atas yaitu area pertunjukan/ area publik. Hal ini bertujuan agar pengunjung hanya dapat mengakses hingga area publik saja. Kemudian pada lantai 2 (Gambar 2.5) pada area publik ini terdapat ruang auditorium dengan ruang penunjang.

Pada area pelatihan, merupakan area *private* dimana hanya dapat dikunjungi oleh pengguna fasilitas yaitu remaja dan staff juga pengajar. Pada area ini terdapat ruang-ruang studio serta area penunjang, peletakan setiap ruang didasarkan pada hasil studi kebutuhan setiap ruang serta karakter ruang yang ingin dicapai. Ruang studio terletak pada lantai 1 dan juga lantai 2. Pada bagian tengah dari area pelatihan, terdapat area pertunjukan kecil yang terletak pada bagian tengah ramp. Hal ini menggambarkan keseluruhan fungsi bangunan yaitu pelatihan dan pertunjukan.

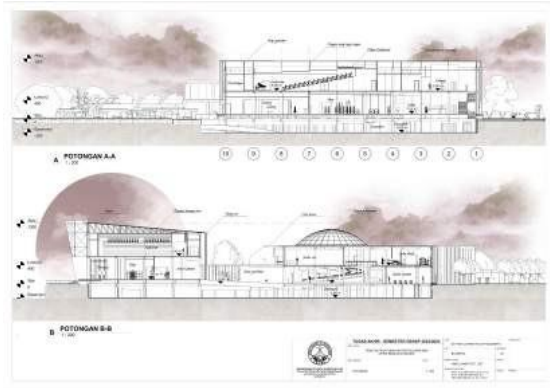


Gambar 2.7 Tampak Timpur dan Barat (1)



Gambar 2.8 Tampak Selatan dan Utara (2)

Tampak utara pada gambar 2.8 merupakan tampak depan bangunan, pada bagian tampak bangunan menggunakan fasad dengan material kayu. Penggunaan material kayu ini bertujuan untuk memberikan kesan elegan serta menjadi ekspresi bagi bangunan.



Gambar 2.9 Potongan Bangunan

Pada gambar 2.9, Potongan A-A memotong pada ruang auditorium, ruang galeri, toko, dan lobby. Sedangkan pada potongan B-B, memotong pada area pertunjukan, area peralihan, area peralihan, dan juga pelatihan.

**3. PENDALAMAN DESAIN**

Pendalaman yang dipilih yaitu karakter ruang, dimana setiap ruang akan diletakan dan dirancang berdasarkan studi karakter ruang serta perilaku remaja. Tujuannya adalah agar dapat memberikan kesan yang nyaman bagi remaja untuk bebas berekspresi.

Setiap ruang memiliki fungsi yang berbeda, untuk itu dilakukan studi karakteristik masing-masing berdasarkan kegiatan didalam ruangan tersebut. Pendalaman pada beberapa ruang diterapkan seperti berikut ini:

**a. Ruang Muasik**

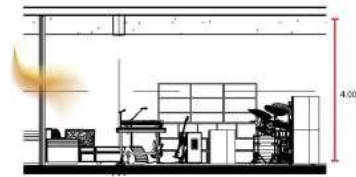
Pada ruang musik memiliki karakter ruang sebagai berikut:

- Memiliki akustik ruang yang baik
- Pencahayaan yang dapat dikontrol
- Memiliki pending ruangan yang baik, sehingga dapat menjaga suhu ruangan yang nyaman untuk pengguna dan peralatan
- Memiliki desain interior yang dapat mendukung kreativitas
- Dilengkapi dengan peralatan musik yang baik

Tujuan yang hendak dicapai yaitu menciptakan ruangan yang nyaman bagi penggunanya, dimana pengguna dapat mengkespresikan diri mereka ketika beda di dalam ruangan. Dari segi penataan ruang, ditata menghadap kearah pengajar. Selain itu jarak antar pengguna juga diselesaikan agar dapat bergerak dengan leluasa. Untuk material yang digunakan pada lantai dan tembok yaitu karpet, hal ini bertujuan untuk meredam suara.



Gambar 3.1 Denah Studio Musik



Gambar 3.2 Potongan Studio Musik



Gambar 3.3 Perspektif Studio Tari

**b. Studio Tari**

Pada ruang musik memiliki karakter ruang sebagai berikut:

- Memiliki ruang dan dimensi yang cukup luas dengan pencahayaan baik

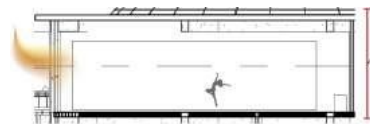
Dengan kebutuhan ruang untung studio tari:

- Lantai dengan permukaan yang tidak licin
- Ketinggian floor to floor yang memadai sehingga memungkinkan untuk gerakan vertikal
- Cermin pada dinding
- Pencahayaan alami, dan buatan yang tidak memnyebabkan silau
- Adanya sistem ventilasi udara yang segar
- Terdapat ruang penyimpanan

Tujuan yang hendak dicapai yaitu menciptakan studio tari yang luas dengan pencahayaan yang baik. Sehingga pengguna ruang dapat bergerak dengan bebas. Dari segi penggunaan warna, penggunaan warna pastel pada tembok bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja. Selain itu dapat memberikan kesan ruang yang lebar dan terang. Material yang digunakan yaitu lantai vynil, dan untuk tembok menggunakan lukisan yang dilukis dengan suana yang menyenangkan.



Gambar 3.4 Denah Studio Tari



Gambar 3.5 Potongan Studio Tari



Gambar 3.6 Perspektif Studio Tari

### c. Studio Lukis

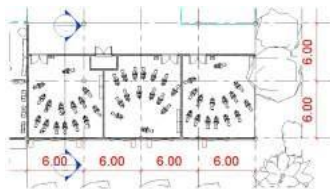
Pada ruang musik memiliki karakter ruang sebagai berikut:

- Ruang yang mendukung pengguna dalam melakukan eksplorasi lingkungan sekitar
- Menciptakan ruang dengan suasana yang tidak terbatas
- Menciptakan ruang dengan warna yang menyenangkan, sehingga dapat mendorong kreativitas remaja

dengan kebutuhan ruang unting studio tari:

- Adanya pencahayaan dan pengahwaan yang baik, sehingga sirkulasi udara didalam ruang dapat bergerdak dengan baik
- Adanya tempat penyimpanan untuk menyimpan peralatan melukis
- Wastafel, untuk membersihkan peralatan melukis

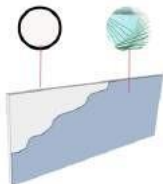
Tujuan yang hendak dicapai yaitu menciptakan ruang lukis yang nyaman bagi penggunanya, dimana setiap pengguna dapat mengekspresikan diri mereka ketika berada didalam ruangan. Penataan ruang ditata menghadap kearah pengajar dapat lihat pada gambar 3.26, jarak antar pengguna disesuaikan agar dapat bergerak dengan leluasa. Dalam pemilihan warna, warna cerah dipilih karena dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi pengguna ruang. Dari segi material yang menarik pada ruangan ini yaitu, pada area tembok didesain agar dapat dilukis dan di coret-core. Sehingga pada area tembok diberi tambahan lapisan kaca agar gambar dapat diganti-ganti (Gambar 3.9). Untuk material lantai, menggunakan keramik agar mudah dibersihkan.



Gambar 3.7 Denah Studio Lukis



Gambar 3.8 Potongan Studio Lukis



Gambar 3.9 Material Tembok



Gambar 3.10 Perspektif Studio Lukis

### d. Studio Keramik

Pada ruang musik memiliki karakter ruang sebagai berikut:

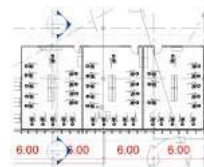
- Seni keramik membutuhkan pencahayaan yang baik, view yang baik juga dapat meningkatkan mood pengguna ruang.

Dengan kebutuhan ruang unting studio tari:

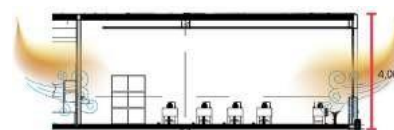
- Adanya pencahayaan dan pengahwaan yang baik, sehingga sirkulasi udara didalam ruang dan dapat menaikkan kelembabpan ruang. Adanya tempat penyimpanan untuk menyimpan peralatan keramik
- Wastafel, untuk membersihkan peralatan keramik

Tujuan yang hendak dicapai yaitu menciptakan Studio Keramik dengan penataan dimana setiap pengguna dapat saling membangun relasi, dan dapat mengekspresikan diri melalui karya keramik yang dibuat. Disamping itu penataan denah juga dibuat melingkar, hal ini bertujuan untuk meningkatkan sosialisasi antar pengguna fasilitas. Slain itu penataan denah berbentuk U, juga bertujuan untuk memudahkan pengajar dalam mengontrol muridnya dan dapat bergerak dengan leluasa (Gambar3.11). Dari segi penggunaan warna, digunakan warna pastel yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja. Selain itu warna pastel juga dapat memberikan kesan ruang yang lebar dan terang.

Untuk materialnya sendiri, pada area tembok menggunakan lukisa dengan suasana warna pastel. Sedangkan untuk area lantai, menggunakan keramik dengan corak batu alam (gambar 3.13).



Gambar 3.11 Denah Studio Keramik



Gambar 3.12 Potongan Studio Keramik

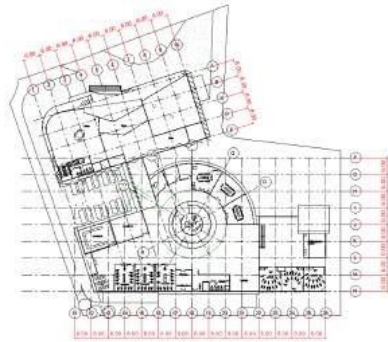


Gambar 3.13 Perspektif Studio Keramik

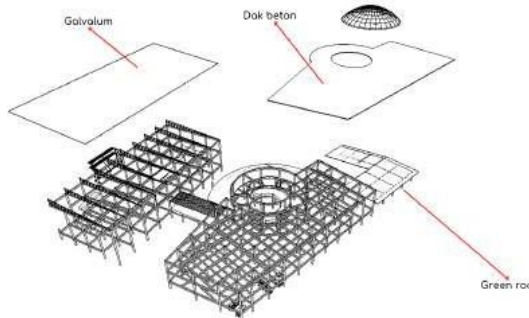
## 4. SISTEM BANGUNAN

### 4.1 Sistem Struktur

Sturktur yang akan digunakan yaitu stuktur rangka dengan konstruksi beton bertulang. Untuk Sistem stuktur yang digunakan yaitu sistem grid dan radial, dengan penataan grid berukuran 6m x 6m. Penataan sistem grid dan radial dapat dilihat pada gambar 4.1.



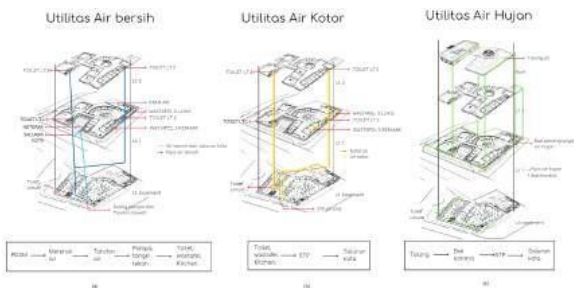
Gambar 4.1 Denah Sistem Struktur



Gambar 4.2 Isometri Sistem Struktur

**4.2 Sistem Utilitas**

- a. Air Bersih → Air dari PDAM yang berada pada bagian barat site, dialirkan ke meteran air. Kemudian dialirkan ke tandon bawah dan dipompa untuk dialirkan ke titik - titik air bersih. (Gambar 4.3)
- b. Air Kotor → Air kotor dialirkan langsung ke STP. Kotoran dari toilet dialirkan ke septic tank yang kemudian diolah dan dialirkan ke resapan. Letak septictank berada pada beberapa titik yang dekat dengan toilet pada site. (Gambar 4.3)
- c. Air Hujan → Air hujan disalurkan menuju STP kemudian disalurkan ke saluran kota. (Gambar 4.3)

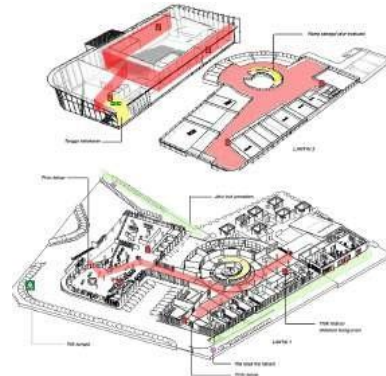


Gambar 4.3 Utilitas (a) Air Bersih, (B) Air Kotor dan Kotoran (C) Air Hujan

**4.3 Sistem Kebakaran dan Evakuasi**

Sistem evakuasi kebakaran terdapat 2 jalur, yaitu melalui tangga dan juga ramp, jalur evakuasi dapat dilihat pada gambar 4.4 pada area yang berwarna merah. Jalur berwarna hijau merupakan jalur pemadam kebakaran, dimana mobil pemadam kebakaran dapat mengakses masuk hingga kedalam site. Didalam bangunan menggunakan

hidran untuk memadamkan kebakaran, terdapat beberapa titik hidran yang dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Isometri Utilitas Kebakaran

**4.4 Sistem Utilitas Sampah**

Sampah yang dihasilkan dari setiap kegiatan seni dikumpulkan sesuai dengan golongan standar Indonesia yaitu *re-use, re-cycle, re-duce*. Dimana disini digolongkan menjadi sampah daur ulang dan sampah yang dibuang seperti pada tabel 4.6. Sampah yang digunakan kembali, gunakan untuk kegiatan workshop seperti workshop daur ulang sampah.



Gambar 4.5 Sistem Alur Pengelolaan Sampah dan Limbah

Kegiatan	Daur ulang	Buang	Limbah
Lukis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanvas</li> <li>• Tempat Cat</li> <li>• Kuas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• plastik pembungkus</li> </ul>	
Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kertas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penghapus</li> <li>• Bekas cat</li> <li>• Pembungkus</li> </ul>	Limbah cair
Keramik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sisa tanah liat</li> <li>• Pecahan keramik</li> <li>• Kain, serat, dan spons</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kertas</li> <li>• plastik</li> <li>•</li> </ul>	Limbah cair
Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baterai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemasan</li> <li>• Pembungkus</li> </ul>	Limbah cair

Gambar 4.6 Tabel Penggolongan Sampah dan Limbah

**5. PENUTUP**

Desain Fasilitas Pelatihan dan Pertunjukan Seni Untuk Remaja Di Malang, dirancang untuk menjawab kebutuhan remaja di Kota Malang. Dengan fasilitas Ruang studio dengan kegiatan berupa seni lukis, seni keramik, seni tari, seni fotografi, seni

menggambar, dan seni musik. Selain itu terdapat fasilitas berupa ruang auditorium dan galeri, sebagai wadah untuk memamerkan hasil pelatihan. Pada fasilitas ini juga terdapat area outdoor, yang dapat mejadi area pelatihan dimana kegiatan tidak hanya didalam ruangan namun dapat dilakukan diluar ruangan.

Kelebihan dari desain fasilitas ini yaitu seiap ruang dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna dan juga seuai dengan karakter masing-masing aktivitas. Sehingga setiap ruang memiliki karakter ruang yang berbeda-beda. Selain itu dengan menekankan pendekatan perilaku pada desain, desain yang dihasilkan mampu menggambarkan karakter remaja yang fleksibel, dinamis, dan ekspresif. Hal ini terwujud dalam desain fasad, alur, dan juga karakter ruang serta denah. Diharapkan hasil desain yang telah dirancang ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi masyarakat, baik dari segi fungsi maupun ide desain yang telah dibuat.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. (2021). Peran kreativitas seni dalam proses pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1494-1498.
- Felix, J. (2012). Pengertian seni sebagai pengantar kuliah Sejarah Seni Rupa. *Humaniora*, 3(2), 614-621.
- How Does Creativity Improve Mental Health? (2023). *Diversus Health*. Retrieved Juli 2, 2024 from <https://diversushealth.org/mental-health-blog/the-mental-health-benefits-of-creativity/>
- Pemerintah Kabupaten Malang. (n.d.). *Kondisi Geografis Kabupaten Malang*. Retrieved Juli 3, 2024 from <https://malangkab.go.id/uploads/dokumen/malangkab-Kondisi%20Geografis.pdf>
- Pemerintah Kota Malang. (2018). *Peraturan Daerah (PERDA) Kabupaten*
- Satria ardhi n. (n.d.). Kementerian Kesehatan Ungkap Kasus Bunuh Diri Meningkatkan Hingga 826 Kasus. *Universitas Gadjah Mada*. Retrieved Juli 3, 2024 from <https://ugm.ac.id/id/berita/kementerian-kesehatan-ungkap-kasus-bunuh-diri-meningkat-hingga-826-kasus/>
- Malang Nomor 1 Tahun 2018 tentang BANGUNAN GEDUNG. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/86078/perda-kab-malang-no-1-tahun-2018>
- Khairunnisa, A. A. (2021). *Fasilitas Seni Kreatif Sebagai Ruang Pemulihan Stress Anak dan Remaja* [Tugas Akhir]. Institut Teknologi Bandung.
- Mengenal Generasi Millennial. (2016, December 27). *Kominfo*. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media)
- Pengelompokan Seni Rupa Menurut Beberapa Ahli. (n.d.). *Seni Budaya*. <https://www.senibudayaku.com/2017/01/pengelompokan-seni-rupa-menurut-beberapa-ahli.html>
- Qothrunnada, K. (2021, November 16). Ragam Seni Rupa berdasarkan Dimensi, Fungsi, dan Masa. *Detik Edu*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5813494/ragam-seni-rupa-berdasarkan-dimensi-fungsi-dan-masa>