

PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN INDUSTRI KREATIF ACEH DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU DI MASA PANDEMI COVID 19

THE DESIGN OF THE ACEH CREATIVE INDUSTRY EXHIBITION BUILDING WITH A BEHAVIORAL ARCHITECTURE THEME APPROACH DURING THE COVID 19 PANDEMIC

Dimas Pranoto¹, Armia²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sain dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah Indonesia

Jalan Syeikh Abdur Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh,

Jln. Alue Naga, Tibang, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh – Indonesia,

Email Correspondensi: dimaspranoto19@gmail.com , armia.nasri@uui.ac.id

Abstrak - Indonesia merupakan Negara yang luas dengan beraneka ragam kekayaan hasil alam maupun potensi masyarakat yang memiliki jiwa Kreatifitas tinggi yang melahirkan hasil karya Industri Kreatif dari tangan-tangan setiap individu maupun sekelompok Masyarakat yang tersebar di seluruh penjuru nusantara, tak terkecuali di Aceh. Aceh sebagai Provinsi yang melimpah akan Kreatifitas, Seni maupun Budaya selain itu Aceh merupakan Provinsi yang terletak di bagian paling Barat Indonesia yang mempunyai ketersediaan sarana dan prasarana infrastruktur yang sudah memadai. Namun sayangnya masih kurang mendapatkan perhatian, ataupun kurangnya bangunan Pameran Industri Kreatif sebagai wadah untuk memamerkan hasil karya seni Kreatif. Masyarakat-masyarakat Kreatif di Aceh sangat membutuhkan wadah atau tempat untuk menyalurkan ide-ide kreatifitas mereka, kemudian memamerkannya kepada Masyarakat Luas. Pandemi Covid 19 yang juga masih melanda di seluruh belahan dunia tidak terkecuali di Provinsi Aceh yang membuat runag gerak terbatas dan membuat pendapatan ekonomi dari para pelaku bisnis kecil hampir tidak ada. Berdasarkan hal ini maka dibutuhkan pusat Pameran kreatifitas di Aceh yang mampu memfasilitasi para Masyarakat Kreatif dan sekaligus pusat workshop (pelatihan), yaitu Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh. Pameran Industri Kreatif di Aceh merupakan upaya yang diharapkan akan memfasilitasi proses perkembangan Industri Kreatif yang tidak hanya kegiatan pameran tetapi juga mencakup di sektor pelestarian, pengembangan, periklanan, serta apresiasi terhadap pelaku usaha Industri Kreatif. Pendekatan tema perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif adalah Arsitektur Perilaku. Pada pendekatan ini diharapkan mampu mewadahi seluruh kegiatan para Masyarakat Kreatif dengan menciptakan ruang-ruang sosial sebagai sarana penghubung ke Masyarakat luas mengikuti standar kesehatan dan prosedur kesehatan dari WHO dan Pemerintah Indonesia yang bisa memfasilitasi kegiatan para pelaku industri kreatif dan sebagai sarana pendukung untuk memajukan perekonomian di Provinsi Aceh.

Kata kunci : Gedung Pameran, Industri Kreatif, Aceh, Arsitektur Perilaku.

Abstract - Indonesia is a vast country with a wide variety of natural resources and the potential of people who have a high creativity spirit in creates the work in the scope of the Creative Industry from the hands of each individual or group of people scattered throughout the archipelago, including Aceh. Aceh as a province that is abundant in creativity, arts and culture, besides that Aceh is a province located in the westernmost part of Indonesia, which has the availability of adequate infrastructure facilities and infrastructure. Unfortunately, however, there is still a lack of attention, or the lack of a Creative Industry Exhibition building as a forum for exhibiting the works of Creative art. Creative communities in Aceh really need a place or place to channel their creative ideas, then exhibit them to the wider community. The Covid 19 pandemic, which is also still engulfing all parts of the world, is no exception in Aceh Province, which makes space for movement limited and makes economic income from small business actors almost non-existent. Based on this, a creative exhibition center is needed in Aceh that is able to facilitate the Creative Society and at the same time a workshop (training) center, namely the Aceh Creative Industry Exhibition Building. The Creative Industry Exhibition in Aceh is an effort that is expected to facilitate the development process of the Creative Industry, which is not only an exhibition activity but also covers the preservation, development, advertising, and appreciation sectors of Creative Industry business actors. The approach to the design theme of the Creative Industry Exhibition Building is Behavioral Architecture. This approach is expected to be able to accommodate all activities of Creative Communities by creating social spaces as a means of connecting to the wider community following health standards and health procedures from WHO and the Government of Indonesia which can facilitate the activities of creative industry players and as a means of support for advancing the economy in Indonesia. Aceh Province.

Keywords: Exhibition Building, Creative Industry, Aceh, Behavioural Architecture.

I. PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan. Kreativitas yang dihasilkan harus dapat membuka lapangan pekerjaan yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, industri ini harus dikembangkan, sebagai salah satu penopang perekonomian Indonesia. Mengingat semakin menipisnya sumber daya alam.

Industri Kreatif di Provinsi Aceh yang tumbuh dan berkembang dengan pesat sehingga menunjukkan bahwa perekonomian di Provinsi Aceh mampu berinovasi dan bersaing dengan provinsi lainnya di Indonesia bahkan dunia. Berbanding lurus dengan perekonomian masyarakat Aceh dimana perkembangan era globalisasi dengan kemajuan teknologi yang turut memberi pengaruh pada perekonomian. Kreatifitas sangat di butuhkan di era globalisasi seperti saat ini khususnya di era pandemi sekarang dimana banyak orang yang tidak mempunyai pekerjaan karena pemutusan kerja dan karena keterbatasan ruang gerak dan aktifitas yang membuat pendapatan tidak ada sama sekali. Selaian karena dalam masa pandemic hal tersebut dikarenakan persaingan yang semakin meningkat dan ketat di antara para pelaku ekonomi. Tumbuhnya inovasi dan kreatifitas yang banyak di ciptakan dari industri ini, patut di beri perhatian khusus oleh pemerintah maupun masyarakat.

Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa melupakan sumber daya alam, serta dapat di jadikan produk ekonomi yang menghasilkan. Kreatif yang dihasilkan harus dapat membuka lapangan pekerjaan yang di butuhkan. Oleh sebab itu, industri ini harus di kembangkan, sebagai salah satu penopang perekonomian Aceh. Aceh sendiri memiliki 14 jenis industri yang bisa di kategorikan sebagai kreatifitas yang di hasilkan untuk menumbuhkan perekonomian masyarakat Aceh. oleh sebab itu, Aceh menjadi salah satu pilihan Provinsi yang berpotensi untuk menumbuhkan industri tersebut, jenis-jenisnya antara lain :

1. Arsitektur
2. Periklanan
3. Film/fotografi/vidio
4. Music
5. Penerbitan hasil karya
6. Pasar seni budaya
7. Kerajinan
8. Fashion
9. Desain

10. Permainan interaktif

11. Web desain
12. Seni pertunjukan
13. Penerbitan dan percetakan
14. Riset dan pengembangan

Keempat belas jenis industri tersebut, di kategorikan pada Industri Kreatif karena bertumbuh dari kreatifitas dan ide yang dapat menjadi karya dan meningkatkan nilai ekonomi. Maka dari itu kreatifitas masyarakat harus senantiasa diregulasikan dan di dukung oleh pemerintah, agar pertumbuhan ekonomi dari industri ini tidak terjadi perselisihan antara pelaku bisnis yang satu dengan pelaku lainnya. (Sugi Priharto, 2019)

Provinsi Aceh merupakan suatu wilayah memiliki sumber daya manusia dan alam yang melimpah, terutama di bidang sumber daya manusia, Aceh berpenduduk 4.597.308 jiwa dengan luas wilayah 57.365,57 km² (2,88% luas Indonesia) membentang dalam 6.700,81 km² memiliki 119 Pulau, 35 gunung, 73 sungai penting dan mempunyai kekayaan alam yang berlimpah yang tersebar di 6.450 Kampung. Potensi ini Merupakan Suatu modal yang sangat penting bagi mendukung pelaksanaan pembangunan di Aceh menuju masyarakat sejahtera. (Bakri, 2019)

Provinsi Aceh ternyata juga memiliki beraneka ragam potensi sumber energi Untuk pembangkit tenaga listrik terdiri dari potensi air, panas bumi, batu bara. Diperkirakan potensi sumber air mencapai 2.626 MW yang tersebar di 15 lokasi di wilayah Aceh. Akan tetapi banyaknya sumber mineral atau hasil tambang bukan jaminan untuk mendapatkan pendapatan guna meningkatkan Kesejahteraan masyarakat. Indikasi bahwa ekspor bahan mentah dan minimnya upaya pengolahan atau kurangnya sentuhan teknologi guna meningkatkan nilai jual (Value Added) terjadi pada berbagai komoditas bahan alam. Jumlah Penduduk Miskin Aceh Pada maret 2020 sebanyak 814,91 ribu orang, Bertambah 5.1 ribu orang dibanding September 2019 Sebesar 809.76 ribu orang. Jika di banding Maret berkurang 4.5 ribu orang atau sebanyak 819.44 ribu orang. Sementara kondisi ketimpangan pengeluaran di antara penduduk miskin juga cenderung semakin besar.

Untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terdapat di atas untuk mengajukan Perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh. Yang dapat mengeksplorasi dan memajukan kreatifitas masyarakat Aceh melalui industri kreatif yang di hasilkan, yang nantinya akan mengatasi permasalahan lapangan pekerjaan dan perekonomian masyarakat Aceh, hingga menuju Provinsi lebih maju dan makmur sekaligus meningkatkan, mengembangkan serta memberi fasilitas kepada Masyarakat Aceh yang Kreatif.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. LINGKUP KEGIATAN GEDUNG PAMERAN INDUSTRI KREATIF

A.1 Cara Kerja dan Sistematis Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh

Adapun tujuan dari Perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh ini adalah untuk Memperkenalkan Masyarakat Kreatif serta sebagai sarana Komunikasi Kepada Masyarakat Luas, maka dari itu Cara Kerja dan Sistematis Gedung Pameran Industri Kreatif ini adalah sebagai berikut :

- 1) Masyarakat yang menggunakan Gedung Pameran Industri Kreatif ini merupakan Masyarakat Kreatif yang akan Memamerkan hasil Industri Kreatif Masyarakat mulai dari Seni, Bakat yang dimiliki, hasil Karya Digital maupun Produk kerajinan.
- 2) Memberikan fasilitas utama yaitu fasilitas Pameran, fasilitas tempat melakukan Workshop sederhana yang bertujuan untuk memberi wawasan kepada masyarakat luas, fasilitas Perdagangan.
- 3) Meningkatkan Nilai Motivasi Masyarakat Kreatif dalam berkarya dengan memberi bimbingan dan jalan untuk memamerkan serta pemasaran hasil karya mereka.
- 4) Membuat area yang berbeda di setiap jenis Pameran Industri Kreatif agar Masyarakat Luas mudah dengan cepat menemukan Pelaku Industri Kreatif yang di cari serta dapat meningkatkan mutu Pameran di seriap bidang.

Menurut Rohmat Hidayat (2014), lingkup kegiatan gedung pameran dapat dibedakan menjadi beberapa hal, antara lain :

1. Karakteristik kegiatan di dalam Gedung Pameran, kegiatan-kegiatan yang dilakukan memiliki karakter dan sifat antara lain :
 - a. Apresiasi : karakter kegiatan yang dilakukan dapat memberikan pandangan, pemahaman, penghargaan dan penilaian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek pameran.
 - b. Kreatif : seniman sebagai pelaku utama seni selalu memiliki keinginan untuk membentuk dan menghasilkan sesuatu yang baru.
 - c. Edukatif : karakter kegiatan yang dilakukan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang objek pada galeri.
 - d. Rekreatif : karakter kegiatan yang bersifat santai ringan dalam menikmati suasana maupun kegiatan dalam galeri secara keseluruhan.

B. Lingkup kegiatan

a. Pameran

- 1) Jenis Pameran, dapat dibedakan :

- a) Pameran Tunggal, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang sama atau sejenis, baik dalam segi teknik maupun aliran seniman tersebut yang dihasilkan oleh satu seniman.

- b) Pameran bersama, hasil karya seni yang dipamerkan memiliki materi yang berbeda antara seniman yang satu dengan lainnya, dihasilkan lebih dari satu seniman yang terdiri dari berbagai cabang seni rupa (dapat berbeda jenis materi, bentuk, teknis, serta jenis aliran).

2) Sifat materi, dapat dibedakan:

- a) Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa patung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.
- b) Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya- karya asli seniman tersebut, terutama seni lukis dan seni grafis.

3) Waktu pameran, dapat dibedakan :

- a) Pameran jangka pendek, pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.
- b) Pameran jangka panjang, disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulan-bulan.

b. Kegiatan pengembangan wawasan

Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh yang diwadahi misalnya workshop, keputakaan, dokumentasi, seminar, diskusi, serta edukasi.

c. Kegiatan pengelolaan

kegiatan yang diwadahi dalam lingkup ini antara lain yang bersifat manajerial, administratif, pengadaan karya, perawatan seluruh fasilitas dan lingkungan Gedung Pameran.

4. Pelaku kegiatan

- a. Seniman, bertugas memberikan pengarahan, penjelasan, dan mempraktekkan langsung kegiatan membuat karya seni di dalam workshop maupun seminar.
- b. Pengunjung atau penikmat karya seni, dapat berasal dari berbagai kalangan dan negara (wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara), Gedung Pameran seni tidak membatasi pengunjung, Gedung Pameran adalah milik semua orang namun tetap tunduk dalam hukum wilayah dan syariat islam.
- c. Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengelola kegiatan dan sarana yang terdapat di dalam Gedung Pamrean Industri Kreatif Aceh.

3. Prinsip-Prinsip Perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif

Menurut Swastika Poppy Sari (2011), bagian terpenting dalam Gedung Pameran adalah ruang pamer, dalam proses mendesain, ruang pamer perlu mendapatkan perhatian yang khusus, karena ruang pamer merupakan jantung dari galeri/galeri seni. Ruang pameran pada galeri/galeri seni idealnya dialokasikan bersamasama atau berdekatan, hal ini akan memfasilitasi perawatan keamanan dan kondisi lingkungan. Pameran membutuhkan kekokohan dari tipe galeri atau galeri, contohnya galeri atau galeri seni sangat peduli dengan permukaan dari tampilan pada dinding itu juga. Ruang pameran dalam galeri/galeri seni mempunyai perbedaan tipologi arsitektural, kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing, dan material dapat dibuat pada tiap bagian besar yang natural dan skala dari pekerjaan yang sedang dipresentasikan. Kunci dari mengatur program pameran yang aktif adalah memfasilitasi perubahan dan mempromosikan efisiensi dari instalasi yang ada. Ruang pamer pada galeri/galeri seni dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall.



Gambar 2.1 Contoh Ruang Pamer Pada Galeri Seni
(Sumber : urbanicon.co.id)

Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya seni, benda pendukung karya seni dan aksesories ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi. Ruang pamer memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.

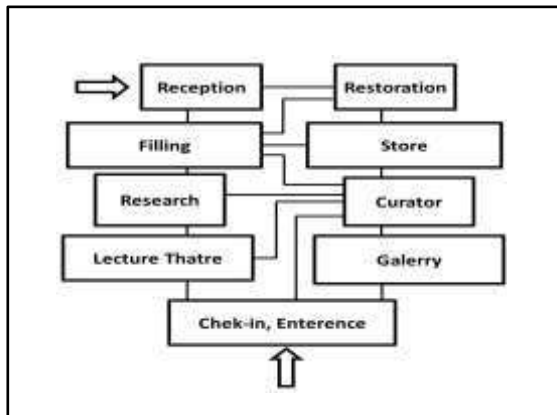
3.1 Berikut adalah prinsip-prinsip perancangan pada ruang display:

1. Desain ruang-lantai dan sirkulasi pengunjung
Ruang menurut konsep teknis dibagi menjadi dua, yaitu ruang luar dan ruang dalam, masing-masing ruang memiliki penanganan yang khusus, terutama ruang dalam. Ruang pamer pada galeri/galeri seni harus memiliki kondisi visual sekitar yang bersih dan tertata. Hal yang harus diperhatikan dalam penanganan ruang dalam adalah luas ruangan, dinding, plafon, lantai, kusen, langit-langit, pintu, dan jendela. Pada umumnya, tinggi minimum dinding display pada galeri/galeri seni adalah 3,9 meter, untuk kefleksibelan bagi pameran seni, tinggi yang dibutuhkan hingga plafon adalah mencapai 6 meter.

1.1. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pamer karya yang terkait dengan display, antara lain:

- a. Estetika peletakan.
- b. Hubungan antar karya, menjaga jarak, mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, dan konsep lainnya.
- c. Penulisan teks dan peletakan label (*labelisasi*) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa dll.
- d. Intensitas kesadaran tentang bahan yang dipakai dalam karya seni.

Selain hal-hal tersebut, masih terdapat metode yang dapat digunakan dalam penataan ruang yang berukuran besar, yaitu mapping atau pemetaan. Metode pemetaan bergantung pada fungsi untuk mengolah sirkulasi dan perjalanan penonton. Dalam ruang juga diperlukan fasilitas lain seperti panel atau dinding pembatas bongkar pasang (*dinding temporary*), agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa. Luas minimal dari pembagian dinding *temporary* adalah sekitar 12-15 meter. Dalam pertimbangan dan penekanan desain pola sirkulasi, dibutuhkan dua pintu keluar untuk semua ruang pameran.



Gambar 2.2 . Diagram sirkulasi pengunjung Galeri

(Sumber : Data Arsitek, 2006)

Penentuan sirkulasi juga akan sangat dipengaruhi oleh runtutan cerita pada bangunan yang ingin disampaikan pada pengunjung. Pada Gedung Pameran, sirkulasi harus dapat mendukung dalam penyampaian informasi, sehingga dapat membantu pengunjung memahami dan mengapresiasi karya seni yang sedang dipamerkan. Penataan sirkulasi ini juga akan membentuk suasana ketika pengunjung mengapresiasi koleksi benda yang dipamerkan. Selain itu hubungan antara ruang dengan fungsi yang ada di dalamnya perlu diperhatikan. Gedung Pameran Industri Kreatif Beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam penataan sirkulasi pada ruang pamer adalah seperti pada gambar berikut:

Sistem display yang digunakan terdapat dua macam yaitu sistem display dua dimensi dan tiga dimensi. Berikut sistem display untuk karya dua dimensi:

a. Sistem display gantung berupa kawat yang dapat diatur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga posisi kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.

b. Penggunaan panel-panel yang mudah dipindahkan. Panel-panel tersebut dari MDF dengan sesuai bentuk modular.

c. Penggunaan konsep sumbu karya, penyesuaian dimensi karya dengan bidang yang ditempel nya.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Dasar

Gedung Industri Kreatif Aceh merupakan bangunan yang di kontribusikan untuk memperkenalkan, mengembangkan keterampilan dan potensi masyarakat Aceh yang kreatif, serta memberi mereka fasilitas bangunan yang sesuai dengan kebutuhan para masyarakat kreatif yang menggunakan bangunan ini agar dapat memperkenalkan potensi Aceh di Depan Publik. Dalam proses perancangannya, Gedung Pameran ini membutuhkan pertimbangan detail terkait kebutuhan dan aktivitas keseharian para masyarakat kreatif. Gedung pameran ini, mewadahi berbagai jenis sifat masyarakat yang kreatif dimana dengan bervariasi kebutuhan. Maka dari itu, di pilih pendekatan Arsitektur Perilaku sebagai langkah dalam mengatasi isu atau problem terkait perancangan.

Beberapa unsur lainnya dalam mengatasi problem rancangan ini, juga di terapkan beberapa nilai Integrasi KeIslaman yang mana sesuai dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, antara lain seperti berikut:



Gambar 4.1. Skema Ide Rancangan (Sumber : Dokumen Pribadi)

Dalam proses analisis di dapati bahwa pendekatan rancangan untuk Arsitektur Perilaku yang mana meliputi Behavior Setting (system Of activity), Perception atau Persepsi dan Territory, dominan mengacu pada pendekatan arsitektur perilaku Persepsi. Hal tersebut dikatakan dominan di

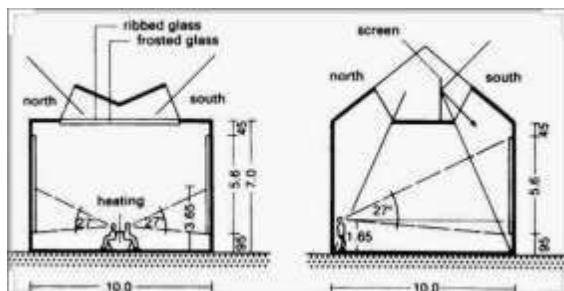
karenakan, indikator Arsitektur perilaku yang terlihat pada analisis merujuk dan memiliki presentase lebih besar pada persepsi, ketimbang yang lain. Maka dari hal tersebut, muncullah konsep “Focus on Perception” yang mana di karenakan dominasi persentase acuan analisis seperti di jelaskan sebelumnya. Dalam konsep ini, tetap terdapat Teori Arsitektur Perilaku Behavior setting dan territory, namun kapasitasnya lebih sedikit.

Focus on perception yang dimaksudkan disini, adalah persepsi yang tidak hanya berasal dari sudut pandang masyarakat luar terhadap Perangan Gedung Pameran Industri Kreatif ini, Melainkan juga melibatkan sudut pandang Masyarakat Kreatif Sebagai User utama dalam perancangan dengan kesesuaian pendekatan perancangan yang melibatkan cabang ilmu Arsitektur Perilaku sebagai solusi terhadap beberapa problematika Masyarakat Kreatif yang dominan memiliki sifat tidak menyukai hal yang monoton ataupun berulang. Selanjutnya, pembahasan terkait dengan konsep Tapak, konsep Ruang serta konsep Bentuk dan Tampilan Perancangan Gedung Industri Kreatif Aceh dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kota Banda Aceh.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan peninjauan dari berbagai studi literature tentang konsep gedung pameran Industri kreatif di provinsi Aceh hal-hal yang menjadi penting dan diperhatikan adalah :

1. Persyaratan Ruang Pada Perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif berupa ruang pameran yang mengkomunikasikan karya-karya visual arts dan kerajinan lainnya. Permasalahan Perancangan pada galeri biasanya adalah bagaimana menentukan aktivitas dan alur kegiatan, bagaimana merencanakan kebutuhan ruang yang memadai aktivitas tersebut serta menyusun hubungan fungsional antar aktivitas, bagaimana menetapkan standar dan syarat-syarat pokok perancangan ruang interior galeri seni agar memenuhi kriteria standar ruang pameran galeri seni dan bagaimana merancang interior galeri seni lukis dengan menerapkan konsep kolaborasi.
2. Pencahayaan yang menyesuaikan dengan jarak pandang manusia, objek dan kenyamanan ruang gerak pada kegiatan manusia mengamati dan lain nya.



Gambar 2.9 : Pencahayaan Alami (*Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects" Data, Third Edition)*

3. Memperhatikan besaran ruang dan kebutuhan ruang untuk menunjang semua katifitas bagi pengguna gedung tersebut dengan memperhatikan syarat dan prosedur untuk penerapan protokol kesehatan di masa pandemi covid-19.
4. Pendekatan tema pada perancangan Gedung Industri kreatif Aceh menggunakan pendekatan Arsitektur Prilaku, yaitu perilaku masyarakat Kreatif yang mempengaruhi suatu ruang. Dimana keseluruhan Arsitektur Perilaku dapat diartikan sebagai suatu lingkungan binaan yang diciptakan oleh manusia sebagai tempat untuk melakukan aktivitasnya dengan mempertimbangkan segala aspek dari tanggapan atau reaksi dari manusia itu sendiri menurut pola pikir, karakteristik, ataupun persepsi manusia selaku pemakai.

REFERENSI

- A.G.Pronggodigdo, Prof. Ensiklopedia Umum, 1968.
- Dadang Udansyah, Drs. Seni Tata Pameran di Museum : Museum Nasional Jakarta, 1987
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya, Jakarta, 1982.
- De Chiara dan Callender, Time Saver Standard for Building Types, McGraw Hill Book Company
- Doelle Leslie, Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta
- Hanif Muhammad Syarif. 2008. Yogyakarta Contemporary Art Gallery.
- Britto Y De. 2012. Galeri Seni Rupa Kontemporer.
- Khamairah, Nadhiah dan Wahyuningrum, Sri Hartuti. Kajian Karakteristik Pencahayaan Buatan Pada Bioskop (Studi Kasus : Cinemacitra Xxi, Mall Ciputra, Kota Semarang). Vol 7, No 1. 2017.
- Neufert, Ersnt. (1996). Data Arsitek Edisi 33 Jilid I. Diterjemahkan oleh Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga.