

PROYEK AKHIR SARJANA

## **Perancangan *Creative Hub* Di Yogyakarta**

Dengan Pendekatan *Blending Spaces*

### ***Design of Yogyakarta Creative Hub***

*With a Blending Space Approach*



Disusun Oleh :

Riki Fajar Nadi 14512135

Dosen Pembimbing :

Ir. Handoyotomo, MSA.

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020**



## HALAMAN JUDUL

---

**Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul \_\_\_\_\_ :**  
*Bachelor Final Project Entitled*

### **Perancangan *Creative Hub* Di Yogyakarta**

Dengan Pendekatan *Blending Spaces*

### ***Design of Yogyakarta Creative Hub***

*With a Blending Space Approach*

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk menyelesaikan pendidikan  
Jurusan Arsitektur Strata-1**

Disusun Oleh :

**Riki Fajar Nadi**

**14512135**

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020



## LEMBAR PENGESAHAN

---

**Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul \_\_\_\_\_ :**

*Bachelor Final Project Entitled*

### **Perancangan *Creative Hub* Di Yogyakarta**

*Dengan Pendekatan Blending Spaces*

### ***Design of Yogyakarta Creative Hub***

*With a Blending Space Approach*

**Nama Lengkap Mahasiswa \_\_\_\_\_ : Riki Fajar Nadi**

*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa \_\_\_\_\_ : 14512135**

*Student's Identification Number*

**Telah diuji dan disetujui pada \_\_\_\_\_ : Yogyakarta, 14 Juli 2020**

*Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, July 14<sup>th</sup> 2020*

**Pembimbing**

*Supervisor*

Handoyotomo, Ir., MSA

**Penguji**

*Jury*

Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc.

**Diketahui oleh \_\_\_\_\_ :**

*Acknowledged by*

**Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:**

*Head of Architecture Undergraduate Program*

Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI



## CATATAN PEMBIMBING

---

Berikut ini adalah penilaian produk penulisan Proyek Akhir Sarjana

Nama : Riki Fajar Nadi

NIM : 14512135

Judul :

### **Perancangan *Creative Hub* Di Yogyakarta**

Dengan Pendekatan *Blending Spaces*

### ***Design of Yogyakarta Creative Hub***

*With a Blending Space Approach*

Kualitas dari produk penulisan Proyek Akhir Sarjana ini adalah:

Sedang\*) Baik\*) Sangat Baik\*)

Sehingga

Direkomendasikan\*) Tidak Direkomendasikan\*)

Untuk menjadi acuan Proyek Akhir Sarjana.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Handoyotomo, Ir., MSA

*\*Mohon beri lingkaran pada pilihan*



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riki Fajar Nadi

NIM : 14512135

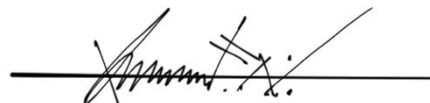
Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa seluruh bagian karya ini/laporan akhir ini adalah karya sendiri, tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir skripsi ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya sangat bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 19 juli 2020



Riki Fajar Nadi

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Syukur, Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga karya proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan.*

*Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada bimbingan besar kita baginda Rasulullah Shallallahu 'alaihi wasallam, beserta para keluarga, sahabat, serta InShaaAllah sampai kepada kita semua yang tetap beristiqamah menjalankan Sunnah-Nya*

*Terimakasih untuk doa dan dukungan dari orang-orang terdekat dan turut semua pihak yang sudah membantu :*

Utama, untuk kedua orang tua tercinta :

**Bp. Solihun Dan Ibu. Sonatun**

Terima kasih atas doa restu dan kasih sayangnya, sungguh budimu tidak pernah akan bisa terbalaskan.

Serta abangku tersayang :

**Makmun Wahid, S.IP., M.A**

Terimakasih sudah menjadi bagian terbesar dan terpenting dalam perjalanan, sehingga Proyek Akhir Sarjana ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan semangatnya yang tidak pernah berhenti.

## PRAKATA

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillahirobbil'alamin, penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “**Perancangan Creative Hub di Yogyakarta** (dengan pendekatan blending space)”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 Sarjana Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Tugas akhir ini mencoba mencari kesimpulan pada perjalanan akumulasi waktu selama masa perkuliahan. Entitas arsitektur pada akhirnya tidak akan terlepas dari sebuah menempatkan ruang, Metode *Blending Space* pada rancangan Creative Hub tidak semata-mata berfokus kepada penyelesaian permasalahan arsitektur yang ditemukan, namun berusaha untuk menyelami kepingan-kepingan relungan dan angan, segala bentuk perjalanan berbagai tempat, pada hakikatnya adalah upaya pemahaman memulai mengenal kembali konteks.

Dalam buku tugas akhir ini tidak hanya dituliskan keputusan akhir desain namun juga akan diperlihatkan proses dalam rancangannya. Oleh karena itu penulis merekomendasikan untuk membaca secara utuh agar proses rancangan dalam pemecahan masalah hingga menuju konsep dan keputusan – keputusan akhir desain dapat tersampaikan dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini, tentunya tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis untuk menghaturkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. **Bapak Noor Choliz Idham, S.T, M.Arch, Ph.D** selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. **Bapak Dr. Yulianto Prihatmaji, IPM, IAI** selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

3. **Bapak Ir. Handoyotomo, MSA.** Selaku dosen pembimbing yang juga seorang praktisi yang sangat luar biasa memberikan arahan, masukan, dorongan dan ilmu pengetahuan baru yang belum pernah saya temukan, serta tenaga dan berbagai dengan segenap pikirannya dalam membantu penulis guna menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana ini.
4. **Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc.** Selaku dosen penguji yang selalu bersedia memberikan masukan, arahan dan saran, sehingga penulis dapat memahami kekurangan untuk dapat memperbaikinya.
5. **Bapak Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T, IAI** selaku dosen pembimbing awal yang pernah menemani perjalanan penulis dalam memahami arsitektur lebih dalam, serta mengajarkan pentingnya semangat kemenangan dan tanggung jawab baik dalam pengerjaan tugas akhir maupun praktik berarsitektur.
6. **Bapak Dr. Revianto Budi Santoso, M.Arch.** atas segala nasihat dalam kegelisahan dan irisan-irisan perjalanan yang pernah penulis alami, selalu mengingatkan bahwa sebetulnya proses tidak sekali jadi.
7. Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah sangat banyak membuka wawasan pengetahuan selama ini.
8. Seluruh staff bagian pengajaran, serta koordinator tugas akhir yang telah dengan sabarnya mengatur kami dan kemurahan hati dengan memberikan beberapa toleransi yang sangat berarti bagi kami.
9. **Untuk kedua orang tua tercinta**, atas segala cinta kesabaran dan perhatian yang selama ini selalu diberikan dengan penuh ketulusan dan keikhlasan, tak terkecuali kiriman setiap bulan yang tidak pernah telat.
10. Keluarga besar dari Bapak dan Ibu atas segala bantuan morilnya selama ini.
11. **Abang kandungku Makmun Wahid, S.IP., M.A., dr. Dian Afriani Harsoyo, Sp.S. dan dr. Baren Sembiring**, yang telah bersedia memberi nasihat, dukungan dan motivasi yang luar biasa.
12. Para sahabat-sahabatku yang luar biasa, (**GABN x A2 x Ruang Ketiga**), untuk semua diskusi dan wacana untuk mengambil peran dalam bagian peradaban, banyak teimakasih! Panjang umur pertemanan.

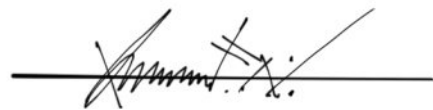
13. **Ar. Adiansyah Halimawan, Ar. Verio Mei Adrianto, dan Ar. Agung Parenrengi**, terimakasih atas ketersediaan untuk bertukar pikiran, sangat membantu penulis dalam mengkonstruksikan gagasan-gagasan dalam menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana.
14. Para komunitas dan instansi terkait, **Bandung Creative City Forum, Yogyakarta Creative City Society, ICCN, Simpul Space#4, dan Disbudpar Kota Bandung** atas semua informasi dan ketersediaan untuk membuka dialog terkait dengan industri kreatif.
15. Para praktisi, **Alm. Ahmad Djuhara, IAI** dan **Pak Eko Prawoto, IAI** untuk pertemuan singkat, atas semua teladan dan dedikasi yang diberikan, bahwa pentingnya membangun nilai rasa dalam berarsitektur.
16. Seluruh pihak yang tidak sengaja terlewatkan dan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.
17. **Special** Kepada Nabila Amalia Putri, terimakasih sudah mengisi relung-relungan hal sederhana, atas segala cinta, kesabaran dan dukungan yang luar biasa menjadi suatu yang berarti bagi penulis.
18. Dan yang terakhir **special** untuk arsitektur UII angkatan 2014 atas semua perjalanan awal-akhir dan kenangan yang tidak akan terulang kemudian hari. Semoga silahturahmi tetap terjaga.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih belum lebih baik, semoga akan menjadi titik mulai penemuan kemungkinan baru untuk menghasilkan karya yang lebih baik dalam perjalanan praktik kemudian hari, Amin.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 19 juli 2020

Penulis,



Riki Fajar Nadi

## **ABSTRACT**

*Yogyakarta is a city with various inherent identities; as a city of tourism, art, and center of education. This is touted as the city has the potential as a place of creative resources and potential creativity. The potential stretches from human resources to the culture of creativity inherent with this city. Correspondingly, the discussion of the creative economy needs to include consideration of the entire ecosystem, of which there is a creative knot as one of its elements. Yogyakarta Creative Hub is a creative knot that able to excite young people in Yogyakarta to work and be empowered, especially in relying on their creativity and thinking power as quality human resources.*

*The choice of blending space method is an effort to connect between creative skillset from various backgrounds to occur communally or collectively and trigger collaboration to achieve its goals. The concept of blending space itself tries to formulate a mixed space that seeks to space settings that can provide a series of education-collaboration-production processes that can grow organically.*

*The results of the design apply the space order concept in the form of; centralized space organization, configuration of liner + circulation system, visual continuity and the limiting elements of a liquid space. The spatial design responds to the central space as a focal point which is used as a melting pot activity, then supporting functions are in a linear setting to carry the user through a series of spaces. Circulation of visual continuity is given as a link between zoning space, with fluid boundaries, also obtained interchange spaces that can be used as brainstorming areas, so that produce pockets that can form incubation activities that focus on collaborative activities.*

**Keyword :** *Yogyakarta, Creative Hub, Blending Space, Collaboration*

## ABSTRAK

*Yogyakarta merupakan kota dengan berbagai identitas yang melekat, sebagai kota pariwisata, seni dan kota pelajar. Hal ini yang disebut-sebut kota ini berpotensi sebagai tempat sumber daya cipta dan potensi kreativitas. Potensi tersebut terbentang mulai dari sumber daya manusia hingga kultur kreativitas yang melekat pada kota ini. Sejalan dengan itu, bahasan ekonomi kreatif perlu mencakup pertimbangan terhadap seluruh ekosistemnya, dimana terdapat simpul kreatif sebagai salah satu elemennya. Yogyakarta Creative Hub adalah sebuah simpul kreatif untuk dapat menggairahkan kaum muda Yogyakarta untuk berkarya dan berdaya, terutama dalam mengandalkan daya cipta dan daya pikirannya sebagai SDM yang berkualitas.*

*Pemilihan metode blending space sebagai upaya penghubung antar creative skillset dari beragam latar belakang untuk terjadi secara komunal/kolektif dan memicu kolaborasi untuk mencapai tujuannya. Konsep blending space mencoba untuk merumuskan ruang campuran yang berupaya merespon setting ruang yang dapat menjemputani serangkaian proses edukasi-kolaborasi-produksi yang dapat tumbuh secara organik.*

*Hasil dari rancangan desain menerapkan space order concept berupa; organisasi ruang terpusat, konfigurasi sirkulasi liner+jaringan, kemenerusan visual dan elemen pembatas ruang yang cair. Desain tata ruang merespon ruang central sebagai titik pusat yang dijadikan aktivitas melting pot, kemudian fungsi-fungsi pendukung di setting linier untuk membawa pengguna melalui serangkaian ruang-ruang. Sirkulasi kemenerusan visual yang diberikan sebagai penghubung antar zonasi ruang, dengan batas-batas yang cair, juga diperoleh ruang-ruang interchange yang dapat dijadikan area brainstorming. Sehingga menghasilkan pocket-pocket yang dapat membentuk aktivitas inkubasi yang menitik beratkan pada aktivitas kolaborasi.*

**Kata Kunci:** Yogyakarta, Creative Hub, Blending Space, Kolaborasi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>CATATAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Judul Proyek Akhir Sarjana .....	1
1.2    Deskripsi Judul.....	1
1.2.1.    Perancangan .....	1
1.2.2.    Creative Hubs.....	1
1.2.3.    Pendekatan .....	1
1.2.4. <i>Blending Space</i> .....	2
1.2.5.    Kesimpulan Deskripsi Judul .....	2
1.3    Latar Belakang Persoalan perancangan dan Premis Perancangan.....	3
1.3.1    Perkembangan Era Ekonomi Kreatif di Indonesia.....	3
1.3.2    Yogyakarta Sebagai Kota Kreatif di Indonesia .....	8
1.3.3    Bonus Demografi, <i>Problem Starting Up Company</i> dan kebutuhan <i>Co-Working Space</i> di Yogyakarta .....	14
1.3.4    Potensi Site Terpilih di Kawasan Seturan.....	17
1.3.5    Peraturan Bangunan Terkait .....	19
1.4    Rumusan Masalah.....	20
1.4.1    Permasalahan Umum .....	20
1.4.2    Permasalahan Khusus .....	20



1.5	Tujuan dan Sasaran .....	21
1.5.1	Tujuan .....	21
1.5.2	Sasaran .....	21
1.6	Peta Persoalan .....	22
1.7	Metode Penyelesaian Masalah .....	23
1.8	Proses Perancangan .....	24
1.8.1	Kerangka Pemikiran .....	24
1.8.2	Diagram Proses Perancangan .....	25
1.9	Keaslian Penulisan .....	26
<b>BAB II</b>	.....	<b>29</b>
<b>PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN</b>	.....	<b>29</b>
2.1	Kajian Ekonomi dan Industri Kreatif .....	29
2.1.1	Ekonomi Kreatif .....	29
2.1.2	Industri Kreatif .....	30
2.1.3	Event-event dan Komunitas Industri Kreatif Yogyakarta .....	31
2.2	Pelaku atau Pengguna Kegiatan Yogyakarta Creative Hub .....	33
2.2.1	Anak Muda atau Pelajar .....	33
2.2.2	<i>STARTUP</i> .....	35
2.2.3	Pelaku 5 Sub-sektor Industri Kreatif Yogyakarta .....	37
2.2.4	Pengelola dan Karyawan .....	40
2.2.5	Penyelenggara Event .....	40
2.2.6	Logistik atau <i>supplier</i> .....	40
2.3	Kajian Produksi Creative .....	41
2.3.1	Fasilitas Perancangan <i>Creative Hub</i> .....	41
2.3.1.1	Fasilitas Utama .....	41
2.1.3.2	Fasilitas Pendukung .....	41
2.3.2	Karakteristik dan Spesifikasi Ruang Creative Hub .....	42
2.3.3	Studi Preseden Creative Hub .....	52
2.3.3.1	Jakarta Creative Hub (JCH) .....	52
2.3.3.2	Bandung Creative Hub (BCH) .....	59
2.3.3.3	Perbandingan .....	69
2.4	Kolaborasi Kreatif .....	71
2.4.1	Prinsip perancangan <i>Collaborative Space</i> .....	72
2.5	Kajian <i>Blending Space</i> .....	74
2.5.1	Prinsip-prinsip Pengolahan Ruang Fisik .....	76

2.5.1.1	Organisasi Ruang .....	76
2.5.1.2	Sirkulasi .....	79
2.5.1.3	Pembatas Ruang .....	84
2.5.2	Kesimpulan .....	86
2.6	Kajian Arsitektur Kontemporer .....	87
2.6.1	Definisi Arsitektur Kontemporer .....	87
2.6.2	Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer .....	87
2.6.3	Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer .....	87
2.6.4	Pengolahan Ekspresi dan Tampilan Bangunan .....	89
2.6.4.1	Bentuk .....	90
2.6.4.2	Proporsi .....	91
2.6.4.3	Material .....	93
2.6.4.4	Warna .....	95
2.6.4.5	Irama .....	95
2.6.5	Studi Preseden Arsitektur Kontemporer .....	96
2.6.5.1	Museum Tsunami Aceh, Indonesia (PT Urbane Indonesia) .....	96
2.6.5.2	Potato Head Bali, Indonesia (Andra Matin) .....	98
2.6.5.3	Mersin Chamber (Ziya Imren and Onat Oktem) .....	100
<b>BAB III</b>	.....	103
<b>PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN</b>	.....	103
3.1	Analisis Site .....	103
3.1.1	Analisis Buatan Manusia ( <i>Man-Made Features Analysis</i> ) .....	105
3.1.1.1	Peraturan Bangunan ( <i>Building Regulations</i> ) .....	105
3.1.1.2	Kondisi Trafic dan Pedestrian .....	107
3.1.2	Analisis Kondisi Iklim Pada Tapak ( <i>Natural Features Analysis</i> ) .....	108
3.1.2.1	Analisis Lintasan Matahari ( <i>Sun-Path Analysis</i> ) .....	108
3.1.2.2	Analisis Suhu dan Angin .....	110
3.2	Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang .....	113
3.2.1	Analisis Sirkulasi dan Hubungan Antar Ruang .....	114
3.2.2	Analisis Zoning .....	120
3.2.3	Besaran Ruang .....	121
3.3	Kolaboratif Kreatif .....	131
3.3.1	Serangkaian Proses Kreatif dalam Creative Hub .....	132
3.3.2	<i>Blending fungsi Co-working spaces – Creative spaces – Makerspace</i> 133	

3.4	<i>Design with Blending Spaces</i> .....	135
3.4.1	Analisis Organisasi Ruang .....	135
3.4.2	Analisis Sirkulasi Ruang .....	139
3.4.2.1	Menentukan Konfigurasi Alur Gerak .....	140
3.4.2.2	Menentukan Hubungan Jalur dan Ruang .....	141
3.4.2.3	Menentukan Bentuk Sirkulasi Ruang .....	143
3.4.3	Analisis Elemen Pembatas Ruang .....	144
3.5	Massa Bangunan .....	146
3.5.1	Analisis Bentuk .....	146
3.5.2	Analisis Proporsi .....	146
3.6	Material Suasana Ruang Dalam .....	147
3.6.1	Analisis Material .....	147
3.6.2	Analisis Warna .....	148
<b>BAB IV</b>	.....	149
<b>KONSEP</b>	.....	149
4.1	Konsep Skematik Siteplan .....	149
4.2	Konsep Perwujudan Serangkaian Jenjang Kreatif dan Kolaboratif melalui <i>design with blending spaces</i> .....	151
4.2.1	Konsep Organisasi Terpusat dan Linier .....	151
4.2.2	Konsep Konfigurasi Sirkulasi Dalam Bangunan .....	152
4.2.3	Konsep Ruang Menembus Ruang .....	156
4.2.4	Konsep Bentuk Sirkulasi Ruang .....	159
4.2.5	Konsep Elemen Pembatas Ruang .....	160
4.3	Konsep Tampilan Bangunan .....	162
4.3.1	Konsep Tampilan Bangunan Dengan Pemilihan Material .....	164
<b>BAB V</b>	.....	166
<b>HASIL RANCANGAN</b>	.....	166
5.1	Situasi .....	166
5.2	Zoning .....	167
5.3	Siteplan .....	169
5.4	Program Serangkaian Proses Kreatif .....	170
5.4.1	Basement .....	170
5.4.2	Lantai Dasar .....	171
5.4.3	Ruang Edukasi .....	173
5.4.4	Ruang Kolaborasi dan Produksi .....	176

5.5	Distribusi Air Bersih .....	182
5.6	Sistem Struktur .....	183
5.7	Sistem Akses Diffabel dan Keselematan Bangunan.....	183
5.8	Fasad Bangunan.....	185
5.9	Penghawaan dan Pencahayaan Alami.....	189
<b>BAB VI.....</b>		<b>192</b>
<b>EVALUASI HASIL RANCANGAN .....</b>		<b>192</b>
6.1	Tampilan Bangunan Dengan Pemilihan Material.....	192
6.2	Performa Penghawaan Alami Pada Ruang Dalam.....	194
6.3	Hubungan Elemen Pembatas Ruang Dengan Integrasi Sistem Lain ...	194
<b>BAB VII .....</b>		<b>196</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>196</b>
7.1	Visualisasi Gambar 3d .....	196
7.1.1	View Exterior dan Interior .....	196
<b>Daftar Pustaka .....</b>		<b>204</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.3 1 BEKRAF memberi fasilitasi untuk mengembangkan Ekraf di Indonesia.....	3
Gambar 1.3 2 Keunggulan Ekonomi Kreatif.....	4
Gambar 1.3 3 Napak Tilas Perjalanan Ekraf di Indonesia.....	5
Gambar 1.3 4 Nilai PDB Ekraf pada 2018 .....	6
Gambar 1.3 5 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor .....	7
Gambar 1.3 6 Kendala Yang di Hadapi Pelaku Industri Kreatif.....	8
Gambar 1.3 7 Potensi Kota Yogyakarta Sebagai Kota Kreatif.....	9
Gambar 1.3 8 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor.....	10
Gambar 1.3 9 Presentase Persebaran Kegiatan Industri Kreatif di DIY.....	11
Gambar 1.3 10 Simpul-Simpul Kreatif di Yogyakarta .....	12
Gambar 1.3 11 Kegiatan Event-Event Kreatif di Yogyakarta .....	13
Gambar 1.3 12 Data Kependudukan Provinsi Yogyakarta.....	14
Gambar 1.3 13 Tantangan Utama yang Dirasakan Pelaku Bisnis di Yogyakarta .	15
Gambar 1.3 14 Perguruan Tinggi di Kawasan Seturan.....	17
Gambar 1.3 15 Kondisi Makro Site Terpilih .....	18
Gambar 1.6 1 Peta Persoalan .....	22
Gambar 1.8 1 Diagram Proses Perancangan.....	25
Gambar 2.1 1 Ruang Lingkup Usaha Industri Kreatif.....	30
Gambar 2.1 2 Event-event Industri Kreatif di Yogyakarta.....	31
Gambar 2.1 3 Simpul-Simpul Kreatif di Yogyakarta .....	32
Gambar 2.1 4 Komunitas Industri Kreatif di Yogyakarta.....	33
Gambar 2.2 1 Startup S curve: Tahapan dalam startup .....	36
Gambar 2.2 2 Sub-sektor Industri Kreatif yang Menjadi Prioritas.....	37
Gambar 2.3 1 Standar Ukuran Meja Pelayanan.....	43
Gambar 2.3 2 Standar Persyaratan Ruang Pengelola.....	43
Gambar 2.3 3 Sirkulasi Ruang Pameran .....	44
Gambar 2.3 4 Standar Persyaratan Ruang Pelatihan .....	45
Gambar 2.3 5 Antropometrik Lebar Sirkulasi.....	45
Gambar 2.3 6 Macam-macam Bentuk Stage .....	46
Gambar 2.3 7 Standar Persyaratan Ruang Perpustakaan .....	47
Gambar 2.3 8 Jenis Ruang Kerja Coworking Spaces .....	49
Gambar 2.3 9 Jenis Ruang Meeting Coworking Spaces.....	50
Gambar 2.3 10 Jenis Ruang Penunjang Coworking Spaces .....	51
Gambar 2.3 11 Standar Persyaratan Ruang Pengembangan Produk.....	52
Gambar 2.3 12 Jakarta Creative Hub – Program .....	53
Gambar 2.3 13 Area Foyeer dan Ruang Pelayanan .....	53
Gambar 2.3 14 Corridor Jakarta Creative Hub – Co office .....	54

Gambar 2.3 15 Co-Office, Kantor Bersubsidi Yang Disediakan di Jakarta Creative Hub.....	54
Gambar 2.3 16 Kegiatan Pelatihan Pada Ruang Kelas Jakarta Creative Hub .....	55
Gambar 2.3 17 Jakarta Creative Hub – Koleksi Buku.....	56
Gambar 2.3 18 Jakarta Creative Hub – Tempat Baca.....	56
Gambar 2.3 19 Jakarta Creative Hub – Ruang Produksi Digital .....	57
Gambar 2.3 20 Jakarta Creative Hub – Ruang Produksi leather & textile .....	57
Gambar 2.3 21 Jakarta Creative Hub – Ruang Woodworking .....	57
Gambar 2.3 22 Jakarta Creative Hub – Cafe .....	58
Gambar 2.3 23 Jakarta Creative Hub – Pameran temporer .....	58
Gambar 2.3 24 Bandung Creative Hub.....	59
Gambar 2.3 25 Bandung Creative Hub – Lantai Basement.....	60
Gambar 2.3 26 Bandung Creative Hub Lantai 1.....	61
Gambar 2.3 27 Ruang Produksi.....	62
Gambar 2.3 28 Bandung Creative Hub – Lantai 2.....	63
Gambar 2.3 29 Area Cafe dan F&B.....	64
Gambar 2.3 30 Bandung Creative Hub - ruang Perpustakaan .....	64
Gambar 2.3 31 Bandung Creative Hub – Lantai 3.....	65
Gambar 2.3 32 Bandung Creative Hub – Co-working Space.....	66
Gambar 2.3 33 Bandung Creative Hub – Media Pameran.....	67
Gambar 2.3 34 Bandung Creative Hub – Lantai 4.....	67
Gambar 2.3 35 Bandung Creative Hub – Produksi Kain.....	68
Gambar 2.3 36 Bandung Creative Hub – Studio Musik .....	68
Gambar 2.3 37 Bandung Creative Hub – Lantai Rooftop .....	69
Gambar 2.4 1 Proses Kolaborasi Kreatif .....	71
Gambar 2.5 1 <i>Diagram Design With Blending Spaces</i> .....	74
Gambar 2.5 2 Organisasi Ruang Terpusat .....	76
Gambar 2.5 3 Organisasi Ruang Linier .....	77
Gambar 2.5 4 Organisasi Ruang Radial.....	77
Gambar 2.5 5 Organisasi Ruang Cluster.....	78
Gambar 2.5 6 Organisasi Ruang Grid.....	78
Gambar 2.5 7 Pencapaian Frontal.....	79
Gambar 2.5 8 Pencapaian Diagonal.....	79
Gambar 2.5 9 Pencapaian Diagonal.....	80
Gambar 2.5 10 Pintu Masuk Gedung.....	80
Gambar 2.5 11 Konfigurasi Alur Gerak.....	81
Gambar 2.5 12 Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang.....	82
Gambar 2.5 13 Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang .....	82
Gambar 2.5 14 Hubungan Jalan Dengan Ruang.....	82
Gambar 2.5 15 Bentuk Sirkulasi.....	83
Gambar 2.5 16 Bentuk Sirkulasi.....	83
Gambar 2.5 17 Elemen Pembatas Vertikal .....	84

Gambar 2.5 18 Elemen Pembatas Vertikal .....	85
Gambar 2.6 1 Sifat-Sifat Bentuk.....	90
Gambar 2.6 2 Grid Dasar Tubuh Manusia.....	91
Gambar 2.6 3 Posisi Sosok Manusia.....	92
Gambar 2.6 4 Detail Fasad Unite d’Habitation, Perancis, Le Corbusier.....	92
Gambar 2.6 5 Skala Manusia Pada Ruang.....	93
Gambar 2.6 6 Elemen-elemen Material Bangunan.....	94
Gambar 2.6 7 Psikologi Warna.....	95
Gambar 2.6 8 Jembatan Harapan Museum Tsunami Aceh.....	96
Gambar 2.6 9 Perspektif Museum Tsunami Aceh.....	97
Gambar 2.6 10 Jembatan Harapan Museum Tsunami Aceh.....	97
Gambar 2.6 11 Perspektif Potato Head Bali .....	98
Gambar 2.6 12 Perspektif Potato Head Bali.....	99
Gambar 2.6 13 Perspektif Potato Head Bali .....	99
Gambar 2.6 14 Mersin Chamber Bangunan Industri dan Komersial.....	100
Gambar 2.6 15 Denah Lantai 1 – 4 Mersin Chamber .....	101
Gambar 2.6 16 Perspektif Bangunan Mersin Chamber .....	101
Gambar 2.6 17 Perspektif Bangunan Mersin Chamber .....	102
Gambar 2.6 18 Gambar Potongan Bangunan Mersin Chamber .....	102
Gambar 3.1 1 Batas dan Kondisi Site Terpilih .....	103
Gambar 3.1 2 Foto Kondisi dan Batas Site Terpilih.....	104
Gambar 3.1 3 Garis dan Batas Peraturan Pembangunan Pada Site Terpilih .....	106
Gambar 3.2 1 Flow Diagram Area Front Offices .....	114
Gambar 3.2 2 Flow Diagram Area Co-workingspaces.....	115
Gambar 3.2 3 Flow Diagram Area Edukasi.....	116
Gambar 3.2 4 Flow Diagram Pengguna Ruang Markerspace.....	117
Gambar 3.2 5 Flow Diagram Area Creative Spaces .....	118
Gambar 3.2 6 Flow Diagram Area Servis.....	119
Gambar 3.2 7 Flow Diagram Zonning Bangunan.....	120
Gambar 3.2 8 Pembagian Zona Lantai .....	121
Gambar 3.3 1 Proses Kolaborasi Kreatif .....	131
Gambar 3.3 2 Kombinasi Fungsi dalam <i>Creative Hub</i> .....	134
Gambar 3.4 1 Organisasi Ruang Terpusat .....	136
Gambar 3.4 2 Organisasi Ruang Linier .....	138
Gambar 3.4 3 Kombinasi Organisasi Ruang Linier dan Terpusat.....	139
Gambar 3.4 4 Konfigurasi Sirkulasi Jaringan.....	141
Gambar 3.4 5 Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang.....	142
Gambar 3.4 6 Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang.....	143
Gambar 3.4 7 Bentuk Sirkulasi Dengan Kemenerusan Visual.....	143
Gambar 3.4 8 Bentuk Sirkulasi Vertikal.....	144
Gambar 3.4 9 Elemen Pembatas Ruang.....	145

Gambar 3.6 1 Elemen-elemen Material Fasad dan Interior .....	147
Gambar 3.6 2 Proporsi Skala Modular dan Skala Manusia .....	148
Gambar 4.1 1 Konsep Pemanfaatan Ruang Jarak Bebas samping dan belakang	149
Gambar 4.1 2 Konsep Sirkulasi pada Site .....	150
Gambar 4.2 1 Keseluruhan Organisasi Ruang Terpusat dan Linier .....	152
Gambar 4.2 2 Konsep Konfigurasi Groundfloor .....	153
Gambar 4.2 3 Konfigurasi Sirkulasi Lantai 2 Creative Spaces – Maker Spaces	154
Gambar 4.2 4 Konfigurasi Sirkulasi lantai 3 .....	155
Gambar 4.2 5 Konfigurasi Sirkulasi lantai 4 .....	156
Gambar 4.2 6 Konsep Sirkulasi Menembus Ruang .....	157
Gambar 4.2 7 Konsep Sirkulasi Melewati Ruang .....	158
Gambar 4.2 8 Konsep Bentuk Sirkulasi <i>Entry Building</i> .....	159
Gambar 4.2 9 Konsep Bentuk Sirkulasi Vertikal Ruang Dalam .....	160
Gambar 4.2 10 Konsep Elemen Pembatas Ruang .....	161
Gambar 4.3 1 Konsep Skematik Eksplorasi Massa .....	162
Gambar 4.3 2 Konsep Skematik Tampilan Bangunan .....	163
Gambar 4.3 3 Konsep Moodboard Material .....	164
Gambar 4.3 4 Karakter Desain Untuk para Anak Muda .....	165
Gambar 5.1 1 Situasi dengan Hubungan Jalur .....	166
Gambar 5.2 1 Flow Diagram Zonning Bangunan .....	167
Gambar 5.2 2 <i>Slice Floor Plan</i> .....	168
Gambar 5.3 1 <i>Siteplan</i> .....	169
Gambar 5.4 1 Denah Basement .....	170
Gambar 5.4 2 Denah Lantai Dasar .....	171
Gambar 5.4 3 Detail Amphiteater .....	172
Gambar 5.4 4 Perspektif Selasar .....	172
Gambar 5.4 5 Perspektif Fnb .....	173
Gambar 5.4 6 Perspektif Design Store .....	173
Gambar 5.4 7 Denah Lantai 2 .....	174
Gambar 5.4 8 Perspektif eksibisi .....	174
Gambar 5.4 9 Perspektif Ruang Komunal .....	175
Gambar 5.4 10 Perspektif Maker Space .....	175
Gambar 5.4 11 Denah Lantai 3 .....	176
Gambar 5.4 12 Perspektif Interior Studio Fashion .....	177
Gambar 5.4 13 Flow Diagram .....	177
Gambar 5.4 14 Denah Detail Studio Fashion .....	178
Gambar 5.4 15 Detail Potongan Studio Fashion .....	178
Gambar 5.4 16 Perspektif Interior Co-working .....	179
Gambar 5.4 17 Denah Lantai 4 .....	179
Gambar 5.4 18 Perspektif Interior Studio Film dan Animasi .....	180
Gambar 5.4 19 Denah Detail Studio Film dan Animasi .....	181



Gambar 5.4 20 Denah Detail Studio Film dan Animasi .....	181
Gambar 5.5 1 Sistem Distribusi Air Bersih .....	182
Gambar 5.6 1 Sistem Sistem Struktur Bangunan.....	183
Gambar 5.7 1 Sistem Difabel dan Keselamatan Bangunan .....	184
Gambar 5.7 2 Ramp Access .....	185
Gambar 5.8 1 Desain Tampilan Bangunan .....	186
Gambar 5.8 2 Detail Tampak Arsitektural.....	188
Gambar 5.8 3 Moodboard Material .....	188
Gambar 5.9 1 Detail Sky Light .....	189
Gambar 5.9 2 Performa Penghawaan & Pencahayaan Alami pada Potongan S-01 .....	190
Gambar 5.9 3 Performa Penghawaan & Pencahayaan Alami pada Potongan S-02 .....	191
Gambar 5.9 4 Jendela Top Swing dengan Engsel Pivot .....	191
Gambar 6.1 1 Karakter Desain Fashion Untuk para Anak Muda .....	192
Gambar 6.1 2 Respon Material Terhadap Icon Style Anak Muda.....	193
Gambar 6.1 3 Respon Massa Bangunan Terhadap Site Memanjang.....	193
Gambar 6.2 1 Respon Bangunan Terhadap Penghawaan Alami .....	194
Gambar 6.3 1 Elemen Pembatas Ruang Sebagai Definisi Zonasi .....	195
Gambar 7.1 1 Eye Level View Barat .....	196
Gambar 7.1 2 Eye Level View Enterence.....	196
Gambar 7.1 3 Eye Level View Enterence.....	197
Gambar 7.1 4 Suasana Area Selasar .....	197
Gambar 7.1 5 Suasana Area Kontemplasi .....	198
Gambar 7.1 6 Suasana Koridor Utama .....	198
Gambar 7.1 7 Suasana Ruang Design Store .....	199
Gambar 7.1 8 Suasana Ruang FnB .....	199
Gambar 7.1 9 Suasana Ruang Komunal Dengan Kemenerusan Visual .....	200
Gambar 7.1 10 Suasana Area Melting pot Sebagai Ruang Eksibisi .....	200
Gambar 7.1 11 Suasana Ruang Produksi Kayu dan Kriya .....	201
Gambar 7.1 12 Suasana Sirkulasi Tangga Vertikal .....	201
Gambar 7.1 13 Suasana Ruang Antara Sebagai Area Brainstorming.....	202
Gambar 7.1 14 Suasana Ruang Produksi Studio Fashion.....	202
Gambar 7.1 15 Suasana Ruang Produksi Studio Film dan Animasi.....	203
Gambar 7.1 16 Suasana Ruang Kerja Digital Co-working Space .....	203

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 1</b> Perkembangan Ekonomi Dunia Menurut John Hartley .....	29
<b>Tabel 2.2 1</b> Proyeksi Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin ...	34
<b>Tabel 2.3 1</b> Perbandingan Antara Pusat Industri Kreatif Bandung & Jakarta.....	70
<b>Tabel 2.5 1</b> Framework Blanding Space For Collaborative Creativity.....	75
<b>Tabel 2.6 1</b> Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer.....	88
<b>Tabel 3.1 1</b> Peraturan Pembangunan Pada Site Terpilih.....	106
<b>Tabel 3.2 1</b> Besaran Ruang .....	129

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana

Perancangan *Creative Hub* Di Yogyakarta Dengan Pendekatan *Blending Space*.

#### 1.2 Deskripsi Judul

##### 1.2.1. Perancangan

Perancangan merupakan sasaran yang dikendailikan dari aktivitas pemecahan masalah dengan melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemrograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan.

##### 1.2.2. Creative Hubs

*Creative Hubs* merupakan pusat industri kreatif untuk memfasilitasi anak-anak muda berkarya, sebagai Hub : titik bertemu, berkolaborasi dan sebagai gerbang ruang berkarya. *Creative Hub* pada dasarnya memiliki 3 tipologi sarana pendukung; (1) ruang kerja bersama yang mengedepankan konsep *sharing (co-working space)*, (2) ruang produksi/*prototype product* untuk membuat produk percontohan (*makerspace*) dan (3) mewadahi ruang edukasi dan pameran produk atau eksibisi (*creative space*). *Creative Hub* bertujuan untuk mewadahi pelaku kreatif untuk dapat mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif.

##### 1.2.3. Pendekatan

Dalam pengajaran, *approach* diartikan sebagai *a way of begininning something* “cara memulai sesuatu”, Karena itu, pengertian pendekatan dapat diartikan cara memulai pembelajaran. Dan lebih luas lagi, pendekatan berarti seperangkat asumsi mengenai cara belajar mengajar. Pendekatan merupakan titik awal dalam mendesain sesuatu, suatu sifat atau keyakinan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

#### 1.2.4. *Blending Space*

*Blending Space* (Pemaduan Ruang) adalah sebuah pencampuran konseptual yang diterapkan pada dua input (*domain*) yang kemudian menghasilkan ruang campuran<sup>1</sup>. *Blending Space* merupakan konsep pemaduan antara ruang fisik dan elemen arsitektural ruang yang disatukan pada dua input (*domain*) untuk menciptakan peluang kolaborasi dan pengalaman baru (ide-ide dan wawasan baru) dalam skala manusia (Benyon, D, *Blended Space For Collaborative Creativity*, 2012).

#### 1.2.5. Kesimpulan Deskripsi Judul

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa “Perancangan Yogyakarta *Creative Hub*” adalah sebuah pusat industri kreatif untuk memfasilitasi para penggiat kreatif yang menjembatani proses jenjang kreatif (edukasi-kolaborasi-produksi), yang bertujuan untuk mewadahi pelaku kreatif untuk dapat mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif, serta sebagai ruang inkubasi untuk membangun ekosistem kreatif yang dapat tumbuh secara organik. Pemilihan konsep *blending space* sebagai penghubung antar *creative skillset* dari beragam latar belakang untuk dapat terjadi secara komunal dan dapat memicu kolaborasi untuk mencapai tujuan-nya.

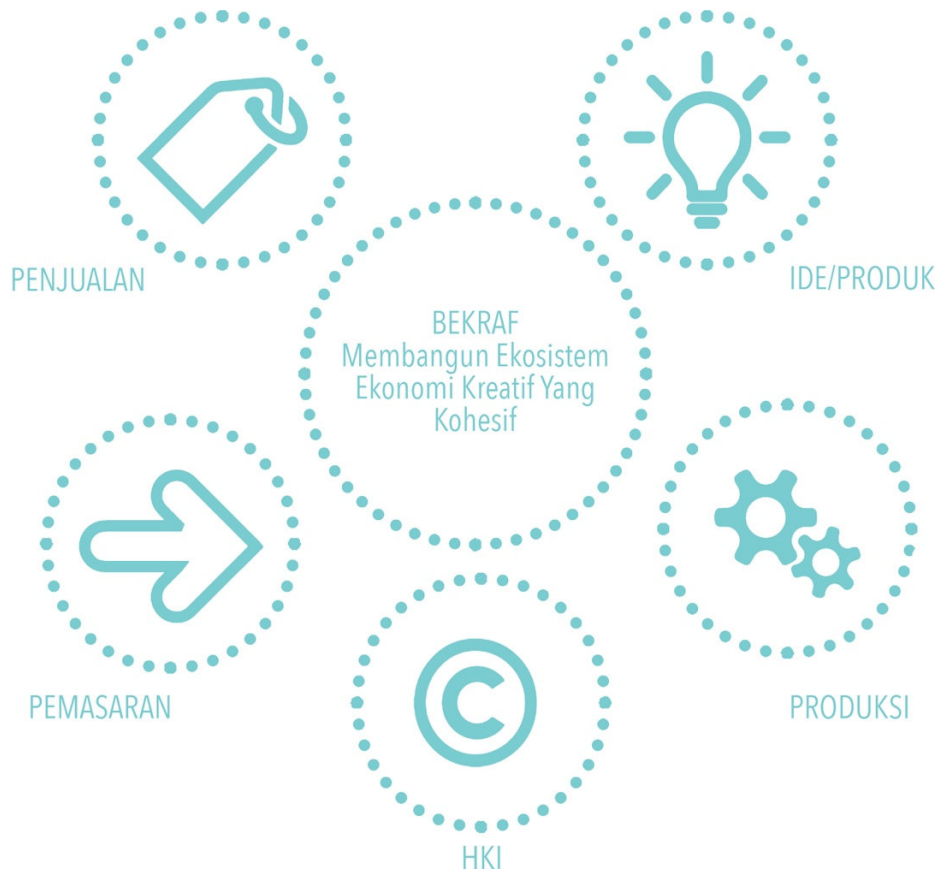
---

<sup>1</sup> Benyon, D, *Blended Space For Collaborative Creativity*, 2012

### 1.3 Latar Belakang Persoalan perancangan dan Premis Perancangan

#### 1.3.1 Perkembangan Era Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi kreatif merupakan satu konsep yang belakangan ini banyak dibahas dan dikembangkan di Indonesia, sebagai jawaban atas inisiatif Nawacita Presiden Joko Widodo untuk menjadikan ekonomi kreatif sebagai pilar ekonomi Indonesia. Pemerintah dibawah kepemimpinan Joko Widodo pada tahun 2015 membentuk Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Pembentukan Bekraf menunjukkan keseriusan pemerintah dalam mengembangkan peran dari ekonomi kreatif di Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia.

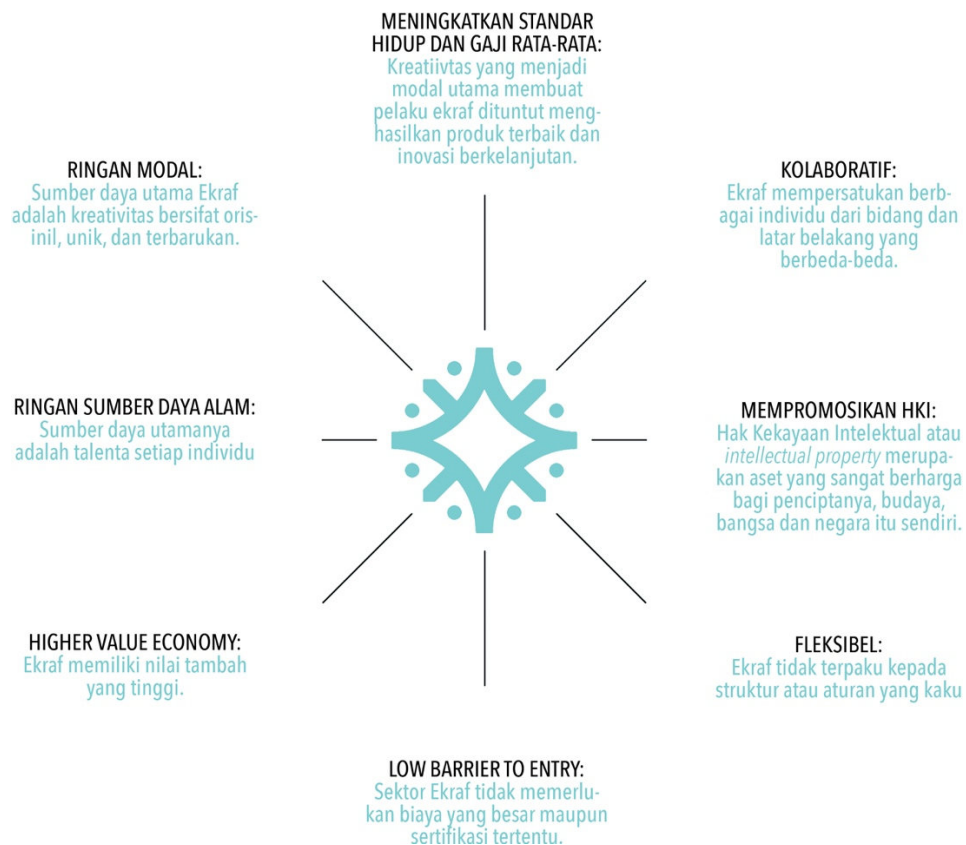


**Gambar 1.3 1** BEKRAF memberi fasilitasi untuk mengembangkan Ekraf di Indonesia

**Sumber :** *Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019*<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019

Ekonomi kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sumber daya utama dalam Ekonomi Kreatif adalah kreativitas, yakni kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, solusi dari suatu masalah, atau sesuatu yang berbeda dari pakem.



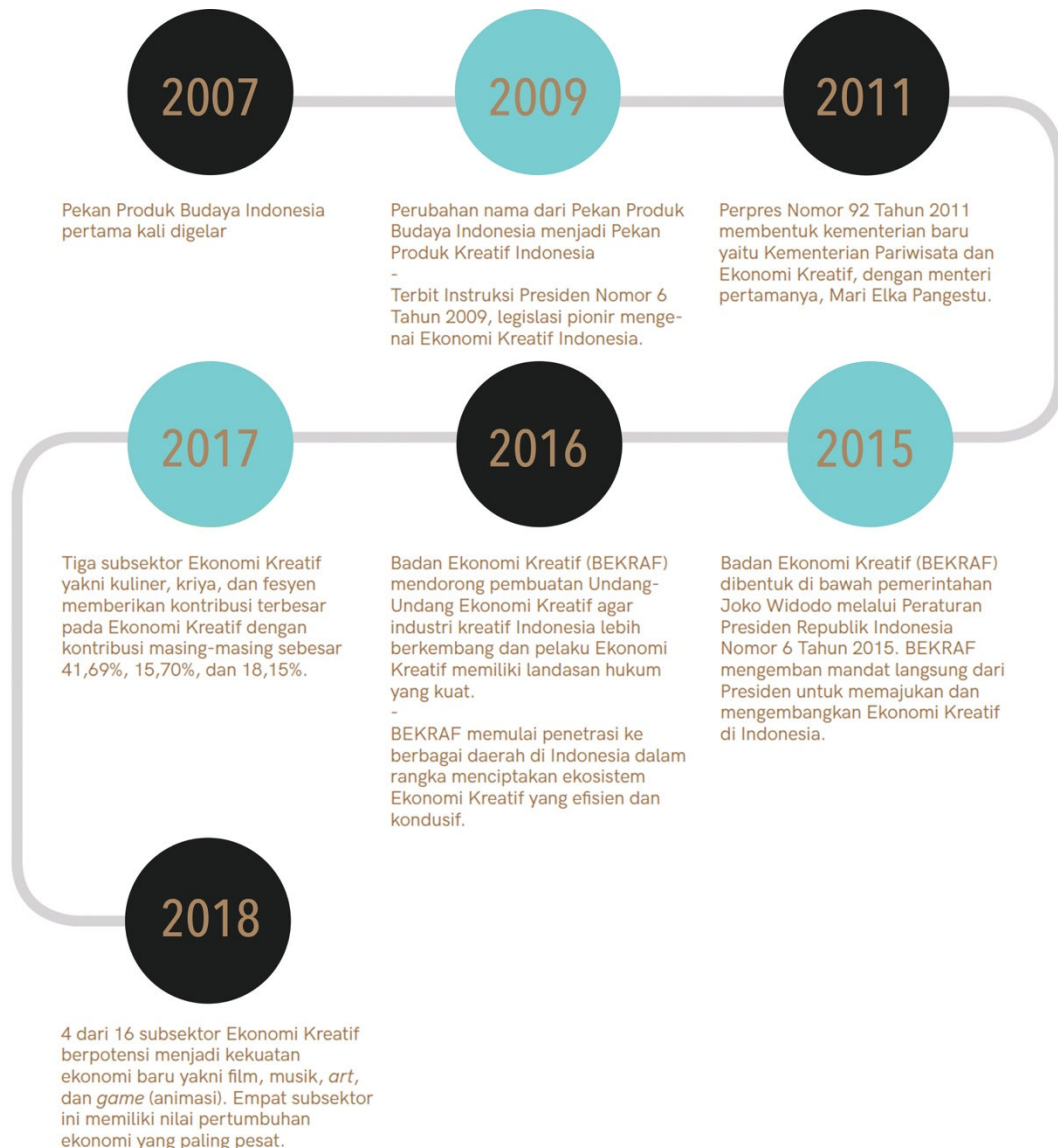
**Gambar 1.3 2** Keunggulan Ekonomi Kreatif

Sumber : *Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019*<sup>3</sup>

Di Indonesia, geliat Ekonomi Kreatif dimulai sejak Pekan Produk Budaya Indonesia pertama kali digelar pada tahun 2007. Pada tahun 2009, Pemerintah Indonesia menerbitkan instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 yang mengatur tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, salah satu pionir landasan hukum yang pertama kali menempatkan Ekraf di panggung perekonomian nasional<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Survey Khusus Ekonomi Kreatif, 2017

<sup>4</sup> Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019



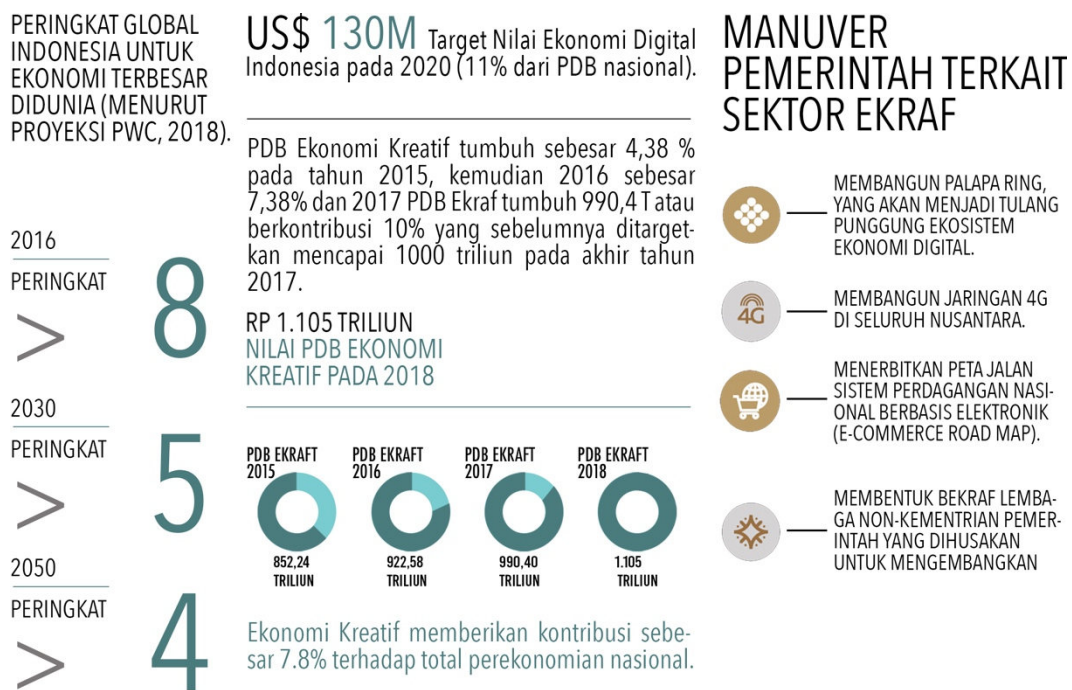
**Gambar 1.3 3** Napak Tilas Perjalanan Ekraf di Indonesia

**Sumber :** *Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019*<sup>5</sup>

Ekonomi kreatif memiliki potensi yang cukup menjanjikan. Pada 2016, kontribusi Ekonomi terhadap perekonomian nasional tercatat sebesar 7,44 persen dan diproyeksikan akan terus meningkat. Dari segi angka, Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif diproyeksikan telah malampaui 1.000 triliun pada 2017 dan meningkat mendekati 1.102 triliun pada 2018.

<sup>5</sup> Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019

BPS mencatat, Ekonomi Kreatif berkontribusi sebesar 922 triliun, atau sekitar 7,44% terhadap perekonomian nasional di tahun 2016. Hingga tahun 2019, angka ini diprediksikan terus tumbuh signifikan. Pada tahun lalu, PDB Ekraf diperkirakan sudah mencapai lebih dari seribu triliun rupiah. Angka ini akan terus meningkat hingga diatas 1,2 ribu triliun pada 2019. Seb-sektor fesyen, kriya dan kuliner masih akan menjadi sub-sektor yang memberikan kontribusi terbesar terhadap perekonomian di industri kreatif, terutama dikarenakan sub-sektor ini relatif lebih resisten terhadap guncangan ekonomi dunia.



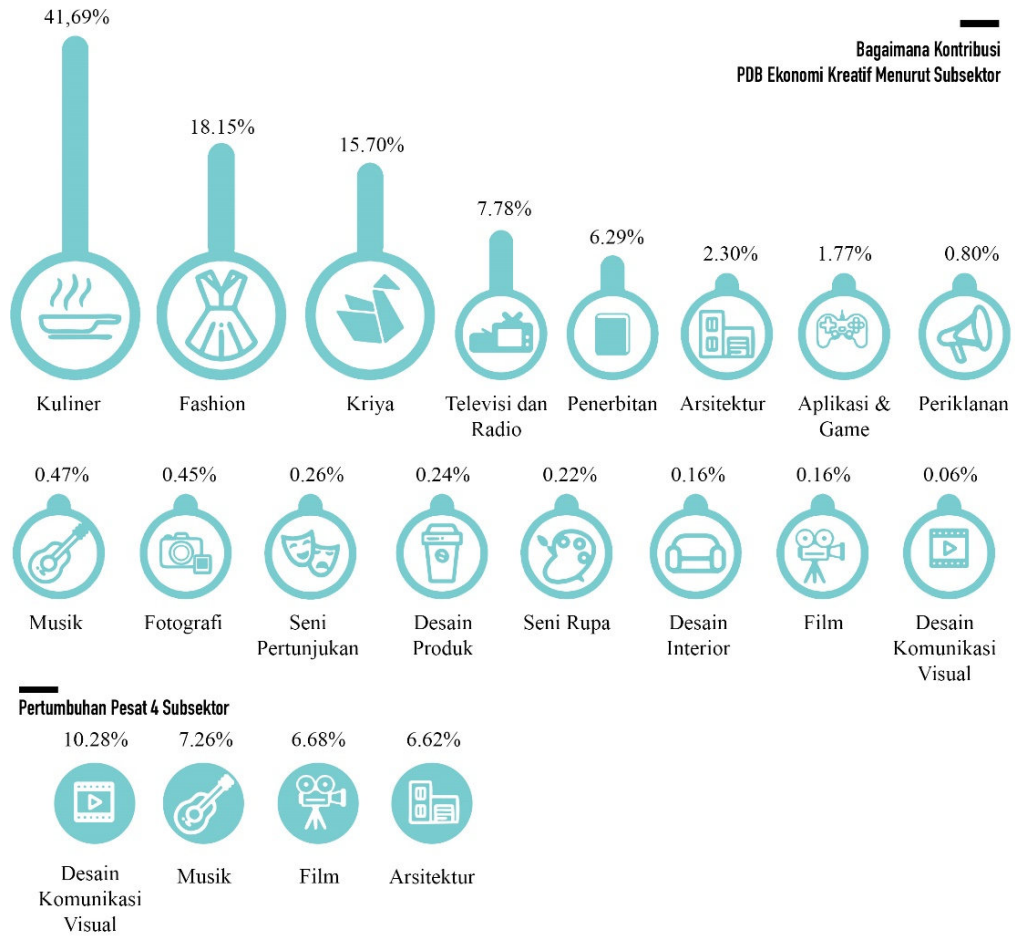
**Gambar 1.3 4** Nilai PDB Ekraf pada 2018

**Sumber :** *Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019<sup>6</sup>*

Proyeksi Ekonomi kreatif yang mencakup diberbagai negara di dunia saat ini, dipercayai mampu memberikan kontribusi signifikan bagi perekonomian bangsanya. Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai subsektor dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan. Dari 16 Sub-sektor Ekraf yang paling signifikan pertumbuhannya terdapat 4 sebsektor (Desain Komunikasi Visual, Musik, Film dan Arsitektur).

<sup>6</sup> Survey Khusus Ekonomi Kreatif, 2017





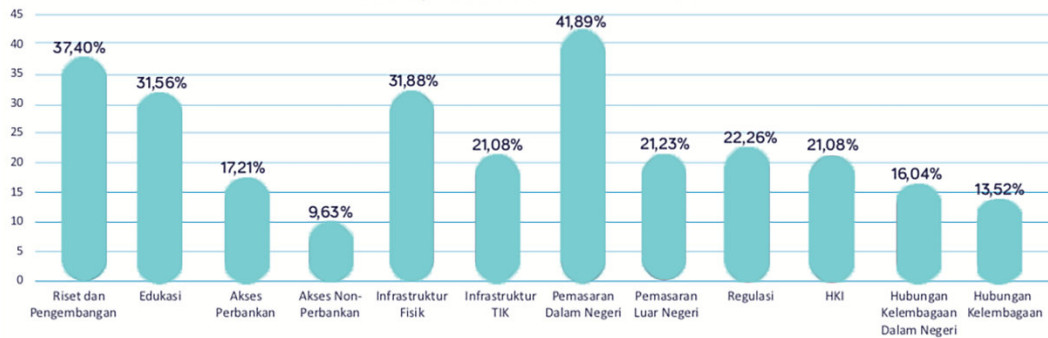
**Gambar 1.3 5** Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor

**Sumber :** *Opus Crative Economy Outlook Indonesia, 2019*<sup>7</sup>

<sup>8</sup>Syahrul Efendi D menggambarkan fenomena permasalahan dan tantangan ekonomi kreatif di Indonesia. Menurut effendi, ekonomi kreatif ini tidak bisa berkembang secara mandiri dan perlu adanya kolaborasi dan diharapkan bisa lebih membuka sekat antar stakeholder untuk lebih mampu bersinergi membangun tumbuhnya kota kreatif. *Dalam pelaksanaan ekonomi kreatif nasional, berbagai permasalahan muncul sehingga menghambat perkembangannya, beberapa diantaranya adalah (1) Belum adanya simpul penggerak kota kreatif, (2) infrastruktur yang belum memadai, (3) dukungan dan inisiatif daerah yang belum maksimal, (4) kelembagaan yang belum inklusif.*

<sup>7</sup> Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019

<sup>8</sup> Efendi, D. Syahrul, Ekonomi Kreatif : Permasalahan, Tantangan, dan Prospeknya



**Gambar 1.3 6** Kendala Yang di Hadapi Pelaku Industri Kreatif<sup>9</sup>

Sumber : *Badan Pusat Statistik 2018*

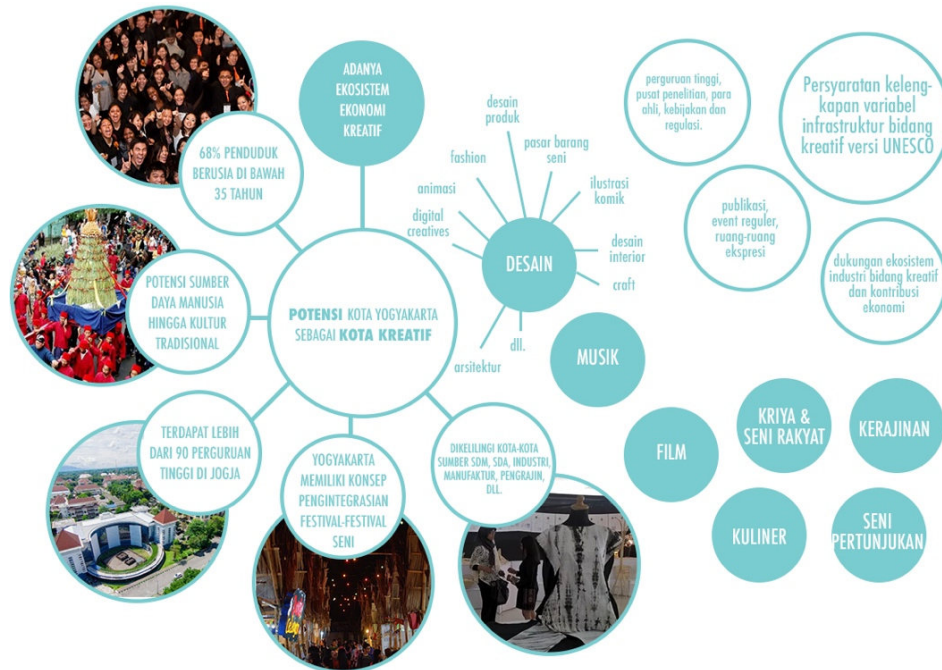
Dari isu-isu diatas, usaha yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahannya adalah dengan membentuk ruang-ruang yang dapat menjadi ‘engine kreatifitas’ (mesin penggerak kreatifitas). Mesin penggerak kreatifitas itu berupa ide/gagasan kreatif dan inovatif yang ditopang oleh kelengkapan infrastruktur kelembagaan dalam keterlibatan unsur ‘quadro helix’ (birokrasi, akademisi, bisnis dan komunitas) serta adanya dukungan infrastruktur untuk penghubung ke jaringan dan sumber daya yang lebih luas dalam upaya membangun ekosistem kreatif.

### 1.3.2 Yogyakarta Sebagai Kota Kreatif di Indonesia

Yogyakarta merupakan kota dengan berbagai identitas yang melekat, sebagai kota pariwisata, seni dan kota pelajar. Hal ini yang disebut-sebut kota ini berpotensi sebagai tempat sumber daya cipta dan potensi kreativitas. Potensi tersebut terbentang mulai dari sumber daya manusia hingga kultur tradisional yang melekat pada kota ini. Kesadaran akan seni sebagai bagian dari kehidupan masyarakat Yogyakarta, tak heran jika kota ini dikenal sebagai kota kreatif dan melahirkan tren baru, seperti tak pernah kehabisan gagasan dan ide kreatif. Selain itu Yogyakarta merupakan kota yang diajukan sebagai kota kreatif kepada UNESCO bersama dengan tiga kota lainnya yaitu Solo, Bandung, dan Pekalongan. (kemenparekraf, 2013)<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Kendala yang Dihadapi Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik

<sup>10</sup> Kemenparekraf, 2013



**Gambar 1.3 7** Potensi Kota Yogyakarta Sebagai Kota Kreatif

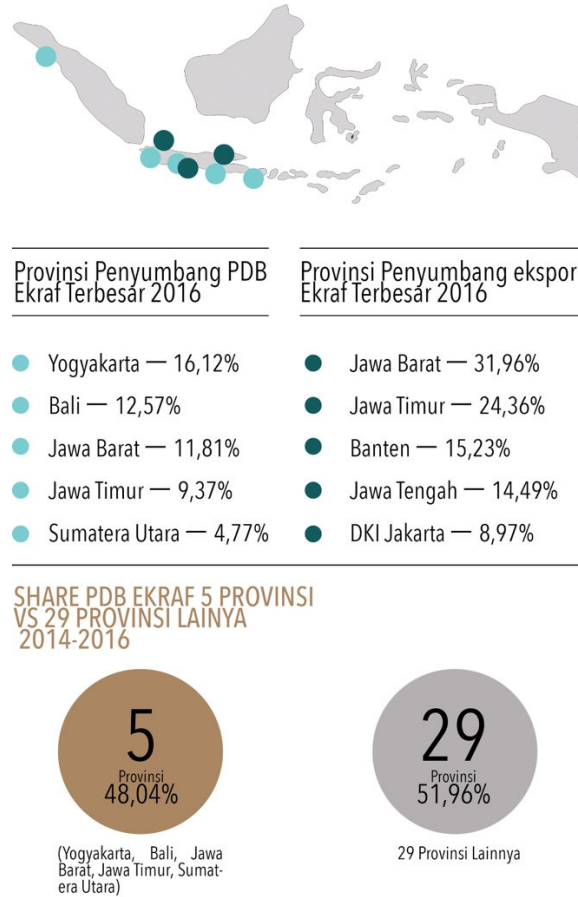
Sumber : Analisis Penulis

Kota Yogyakarta yang makin hari makin dilekati beragam predikat. Gelar sebagai “kota kreatif” bagi Jogja ini salah satu contohnya. Seperti halnya julukan kota-kota lain, gelar ini pun muncul berdasarkan reputasi dan sejarah perkembangan Kota Yogyakarta. Namun sejak “kreativitas” menjadi *buzzword*, terutama di era akselerasi peran ekonomi kreatif seperti saat ini, “label” sebagai kota kreatif yang melekat pada kota ini pun harus mampu mengakomodasi dan mengoptimalkan kreativitas masyarakatnya sendiri yang seharusnya dicermati dan ditindak-lanjuti dengan lebih serius.

Hal menarik lain, yang juga tidak boleh luput, adalah gejala gerakan yang sebagian besar dimotori oleh komunitas, secara *bottom-up*, dengan skala dukungan yang bervariasi dari pemerintah. Hal tersebut akan memicu perkembangan industri kreatif di Kota Yogyakarta, khususnya wilayah yang termasuk aglomerasi seperti Kabupaten Sleman yang sedang menggeliat bangun dan mulai bergerak untuk mengarahkan andalan pembangunannya pada potensi SDM kreatif.

Di Yogyakarta, industri kreatif dan kebudayaan memiliki hubungan yang saling bersinergi perkembangannya sehingga menjadi penggerak besar dalam pembangunan ekonomi. Antusiasme masyarakat dan wisatawan sebagai konsumen

industri kreatif cukup berimbang dengan jumlah pelaku usaha industri kreatif sebagai produsen. Hal tersebut ditunjukkan dari Yogyakarta salah satu Provinsi Penyumbang PDB Ekraf Terbesar pada tahun 2016.



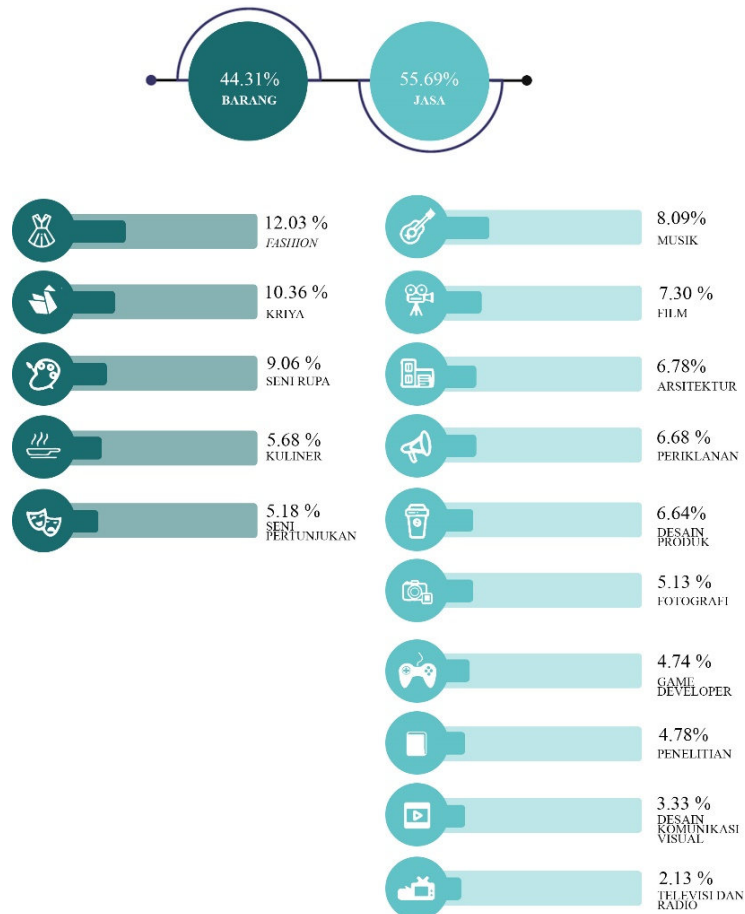
**Gambar 1.3 8** Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor

Sumber : *Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019*<sup>11</sup>

Tri Karyadi Rianto mengatakan, dari 16 subsektor industri kreatif yang tengah digencarkan pemerintah, Pemkot Yogyakarta akan fokus kepada pengembangan ke lima bidang industri kreatif. Menurutnya “lima subsektor tersebut adalah; fashion, kuliner, kerajinan, musik, film dan animasi”. Tahun ini, Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta melakukan kajian untuk menyiapkan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif yang berbasis budaya dan mendukung pengembangan pariwisata. Hal tersebut sejalan dengan UNESCO yang mencanangkan jejaring kota-kota kreatif (UNESCO Creative Cities Network /

<sup>11</sup> Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019

UCCN) untuk mempromosikan kerja sama antara kota-kota yang telah mengidentifikasi kreativitas sebagai faktor strategis untuk melaksanakan pembangunan berkelanjutan dengan mengandalkan sumber daya cipta dan potensi kreativitas warganya.



**Gambar 1.3 9 Presentase Persebaran Kegiatan Industri Kreatif di DIY<sup>12</sup>**

**Sumber:** Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi

Dalam uji petik/tinjauan lapangan terdapat presentase persebaran kegiatan industri kreatif di Yogyakarta berdasarkan kategorinya. Hal ini menunjukkan perbandingan rasio besar kecilnya persebaran kegiatan industri kreatif di Yogyakarta<sup>13</sup>. Berdasarkan presentase persebaran industri kreatif tersebut terdapat lima subsektor unggulan yang dianggap potensial untuk dikembangkan, seperti subsektor fashion, kuliner, kerajinan, musik, film dan animasi. Data persebaran

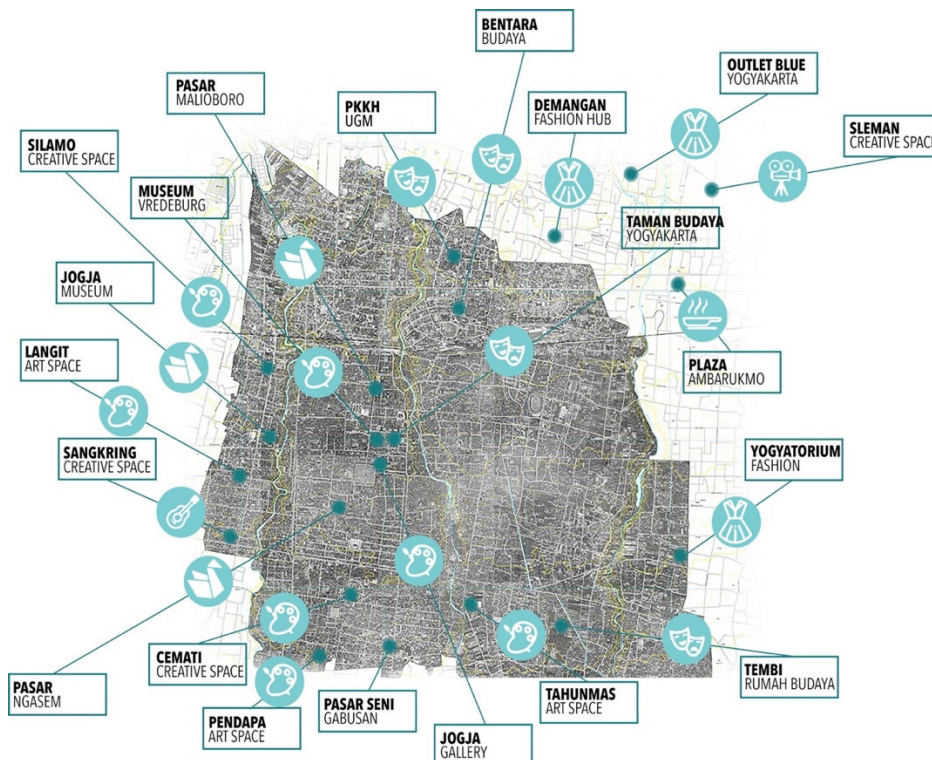
<sup>12</sup> Presentase Persebaran Kegiatan Industri Kreatif di DIY, Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi

<sup>13</sup> Tri Karyadi Rianto dalam Republica.co.id



kegiatan industri kreatif di Kota Yogyakarta tersebut sejalan dengan Wakil Ketua Komisi B DPRD, Rifki Listiano dengan penambahan penentuan prioritas subsektor kuliner dan animasi.

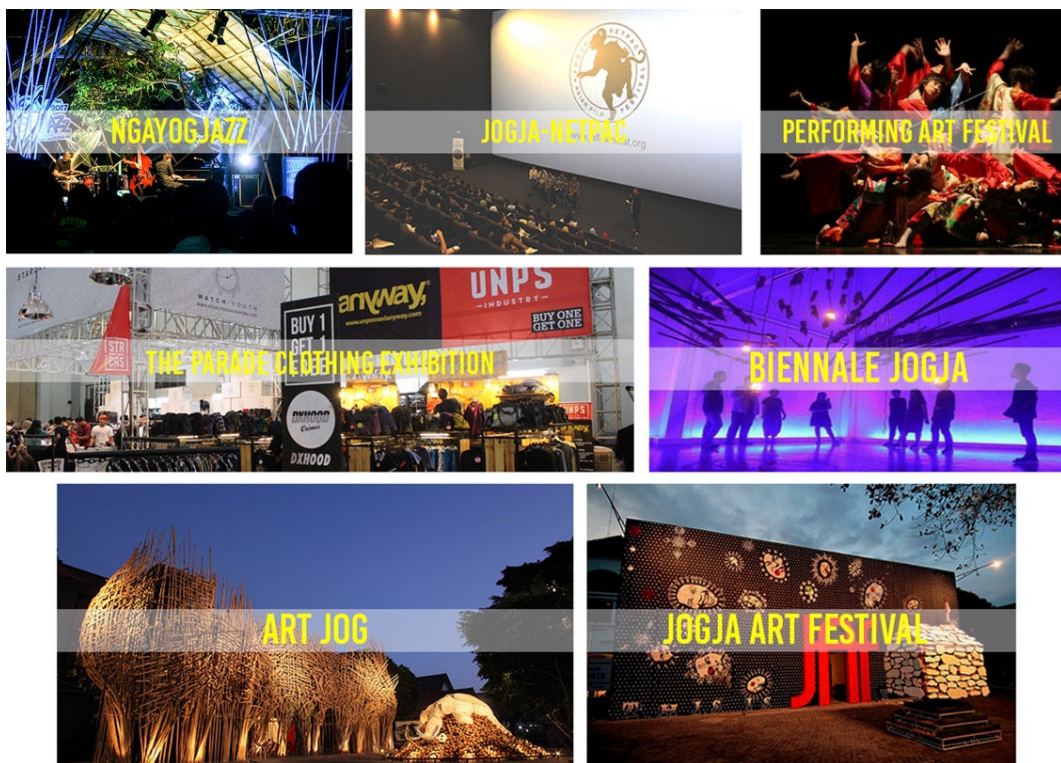
Dari segi infrastruktur dan fasilitas, kota ini memiliki ruang simpul kreatif sehingga dapat merangsang kreativitas sebagai sarana dan prasarana untuk membangun ekosistem dan memberdayakan pelaku kreatif. Pada sektor seni pertunjukan terdapat Museum Benteng Vredeburg, Taman Budaya Yogyakarta (TBY), Pusat kebudayaan Koesnadai Hardjasoemantri (PKKH UGM), dan sebagainya, sementara pada sektor pasar seni kriya dan kerajinan, Jogja mempunyai Malioboro, Pasar Seni Gabusan, dan Pasar Ngasem. Beragamnya pusat kerajinan, serta berbagai galeri-galeri pameran seperti Sangkring *art space*, Bentara budaya, Jogja gallery, Langgeng art foundation dan *event* yang tersebar di berbagai penjuru Kota Istimewa. Ruang kreatif ini tentunya akan memfasilitasi segala macam program yang diusung pelaku kreatif seperti pameran, diskusi, workshop, pertemuan komunitas dan dapat menjadi pengikat simpul-simpul kreativitas.



**Gambar 1.3 10** Simpul-Simpul Kreatif di Yogyakarta

Sumber: Analisis Penulis

Selain fasilitas fisik, Pemerintah DIY juga ikut mendukung tumbuhnya industri kreatif dengan menyediakan berbagai event-event sebagai katalis. Pada akhirnya event tersebut turut serta menginisiasi pengembangan strategi branding dan membangun *network* yang luas sebagai upaya kolektif untuk mentasbihkan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif yang siap berkolaborasi. Beberapa *event* kreatif di Yogyakarta tersebut membuktikan kontribusi dan energi positif yang dapat mendorong eksistensi industri kreatif. Event-event itu diantaranya adalah Artjog, Jogja-Netpac Asian Film Festival, The Jogja Internasional Performing Arts Festival, Biennale Jogja, The Parade Clothing Exhibition, Festival Film Pelajar Yogyakarta (FFPJ), Jogja Asian Film Festival, Yogyakarta Contemporary Music Festival, Pinasthika. (Affandi dalam arfani (ed), 2012). Event-event yang ada ini cukup berhasil menjadi faktor pendorong bagi perkembangan industri kreatif di Yogyakarta.

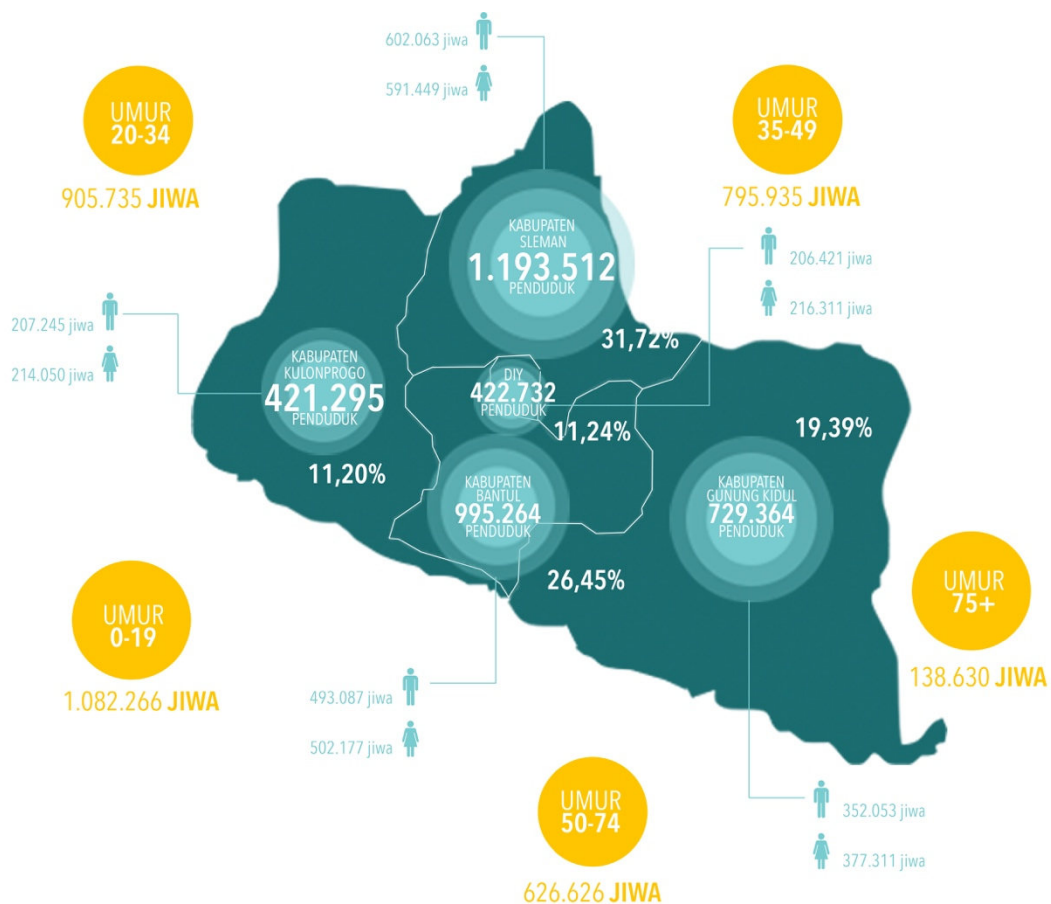


**Gambar 1.3 11** Kegiatan Event-Event Kreatif di Yogyakarta

**Sumber :** Analisis Penulis

### 1.3.3 Bonus Demografi, *Problem Starting Up Company* dan kebutuhan *Co-Working Space* di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki jumlah penduduk yang banyak di dominasi oleh anak muda. Keadaan yang dapat dikatakan berkah, tapi juga tidak dapat dipungkiri kenakalan yang merusak moral justru dapat membawa masalah. Dari 4 juta penduduk, lebih dari setengah diantaranya merupakan penduduk yang berusia produktif atau berusia kurang dari 30 tahun (BPS, 2017). Rasio produktif yang tinggi ini lah sebagai bonus demografi. Pemikiran-pemikiran kreativitas seseorang di rentang usia tersebut cenderung berada pada level yang tergolong tinggi dan cenderung suka untuk mencoba hal baru. Kondisi ini tentu sebuah keuntungan, mengingat kreativitas adalah aspek penting perkembangan industri kreatif.

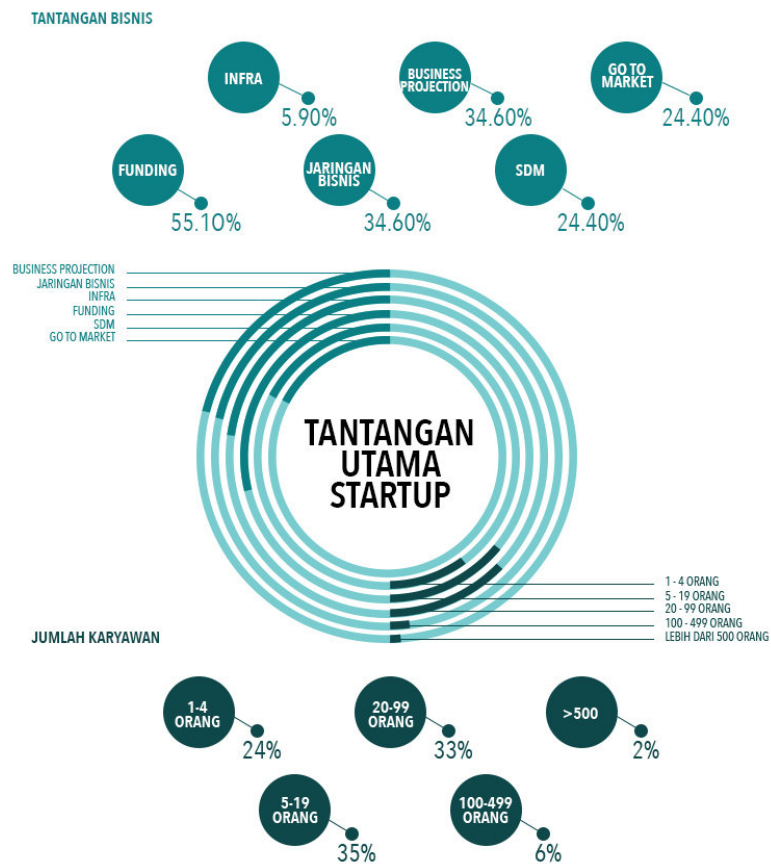


**Gambar 1.3 12** Data Kependudukan Provinsi Yogyakarta

**Sumber :** Analisis Penulis



Yogyakarta merupakan salah satu kota di Indonesia dengan potensi perkembangan ekosistem *startup* yang pesat. Menurut survei Jogja Start-up (dalam [dailysocial.id](http://dailysocial.id) (Eka,2017)), Yogyakarta memiliki sekitar 115 *startup* yang beroperasi pada tahun 2017. Sebanyak 86 di antaranya merupakan *startup* asli Yogyakarta, sedangkan sisanya adalah pendatang dari luar kota. Kebanyakan dari mereka memanfaatkan tempat seperti cafe, rumah, hotel dan *co-working space* menjadi tempat berkerja, berdiskusi, dan pertemuan bisnis. Namun jika setiap hari bekerja di *cafe* tentu akan membuat finansial bermasalah.



**Gambar 1.3 13** Tantangan Utama yang Dirasakan Pelaku Bisnis di Yogyakarta

**Sumber :** *Dailysocial.id / ADITIF*

Secara umum terdapat permasalahan yang berkaitan dengan *problem starting up company*. Kebanyakan, modal sebuah perusahaan yang baru dirintis memiliki keterbatasan pada *budget* yang minim. Kemudian, mengesampingkan kebutuhan lainnya, seperti ruang kerja yang kondusif. Dikesampingkan kebutuhan akan ruang kerja yang kondusif juga diakibatkan kurangnya ketersediaan tempat

kerja dengan beragam kelengkapan fasilitas pendukung dengan harga yang terjangkau.

Oleh sebab inilah, sejauh mana wadah bagi embrio wirausaha muda yang baru merintis bisnis dengan kemampuannya untuk mendapatkan kantor atau lingkungan kerja yang mendukung kreativitas yang memadai. Sebagai contoh, seorang *fresh-graduate* yang ingin bekerja *freelance* dan membangun perusahaannya sendiri. Semisal anak muda yang merupakan pelajar yang memasuki tahun-tahun awal kelulusannya, kendala yang dihadapi adalah modal untuk membuka kantornya sendiri. Untuk membangun sebuah ruang kantor sendiri, dana yang dikeluarkan tentu terlalu banyak dan tidak akan efisien untuk jumlah anggota/karyawan yang masih bisa dihitungkan jari. Sementara untuk mencari sewa gedung kantor, pendapatan yang diperoleh setiap bulannya mungkin tidak dapat dipastikan menutup biaya sewa mengingat reputasi perusahaan yang kurang dikenal.

*Co-workingspace* seakan menjadi kebutuhan yang mutlak bagi sebuah perusahaan yang baru dirintis, *entrepreneur* dan startup yang belum mampu memiliki ruang kantor yang ideal. *Co-workingspace* dapat menjadi sebuah solusi bagi para *freelancer* dan *startup* yang belum memiliki lingkungan kerja yang baik, pada *Co-workingspace* ditemui banyak orang dengan latar belakang dan profesi yang beragam, dengan bertemunya berbagai macam jenis profesi tentu dapat memicu kerjasama dan kolaborasi.

**Dari isu-isu diatas usaha yang perlu dilakukan untuk mengatasi *problem starting up company* adalah dengan membentuk ruang yang menjadi penghubung antara *supply* dan *demand* untuk *creative skillset*, berupa ruang dengan 3 tipologi dasar: *Co-workingspace*, *Creative Space* dan *Makerspace*. Ide dasarnya adalah bagaimana mengakomodir para *creative people* ini untuk bisa mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif yang dapat tumbuh secara organik.**

### 1.3.4 Potensi Site Terpilih di Kawasan Seturan

Seturan merupakan salah satu kawasan yang mengalami perubahan seiring dengan tingkat perekonomian yang semakin beragam, semakin banyak dihuni pelajar dari berbagai daerah, serta meningkatnya jumlah penduduk yang bersifat sementara. Sejatinnya kawasan Seturan bersifat konsentratif karena tingginya kecenderungan aktivitas dan kegiatan manusia didalamnya untuk berkumpul ditempat yang kondisinya menyenangkan. Perkembangan pada kawasan Seturan dipengaruhi oleh tingginya tingkat mobilitas penduduk untuk melanjutkan studi di Yogyakarta.



**Gambar 1.3 14** Perguruan Tinggi di Kawasan Seturan

**Sumber :** Analisis Penulis

Seturan sebagai kawasan pendidikan dan banyak di datangi dan dihuni oleh pelajar dari berbagai daerah, tak heran jika kawasan ini banyak dihuni oleh anak muda. Ekonomi kreatif dan peran anak muda memiliki hubungan yang saling bersinergi dalam perkembangannya sehingga menjadi penggerak besar dalam pertumbuhan ekonomi kreatif di kota ini. Hal menarik lain ialah banyaknya fasilitas pendidikan di kawasan ini yang tentu membentuk insan terdidik, sehingga memberikan ilmu pengetahuan dan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan inovatif.

Untuk itu akan diambil pemilihan site yang memiliki karakteristik lingkungan pendidikan dan sarana-sarana komersial yang mengikutinya. Sehingga dalam memilih lokasi untuk Perancangan Yogyakarta *Creative Hub* dipilih berada di segitiga emas pendidikan yang banyak dihuni pelajar atau anak muda, guna mempersiapkan ruang kreatif yang mudah dijangkau serta agar dapat menjadi penghubung ke jaringan dan sumber daya yang lebih luas sebagai gerbang ruang berkarya.



**Gambar 1.3 15 Kondisi Makro Site Terpilih**

**Sumber :** *Analisis Penulis*

*Site project* terpilih berada di kawasan penghubung jalan Seturan dan Babarsari, juga salah satu jalur kolektor sekunder penghubung jalan arteri luar kota outer ringroad dengan jalan utama menuju Kota Yogyakarta / jalan laksana adisucipto begitupun sebaliknya. Selain itu jalan seturan termasuk dalam kecamatan Depok. Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Sleman tahun 2011-2031, Kecamatan Depok merupakan kawasan peruntukan pariwisata perkotaan. Dalam hal ini pariwisata yang dimaksud yaitu berupa wisata pendidikan, ilmu pengetahuan dan belanja. Berdasarkan ketentuan peraturan

tersebut maka tepat bila dilokasi site ini untuk dibangun sarana dan prasarana berupa bangunan *Creative Hub*<sup>14</sup>.

Menurut survei pribadi *site project* merupakan Tanah Kas Desa (TKD) yang kepemilikannya merupakan milik pemerintah daerah, hal ini tentu menjadi potensi mengingat harga tanah disekitar kawasan setoran tergolong mahal. Sehingga pemanfaatan Tanah Kas Desa (TKD) yang masih kosong ini memungkinkan pendirian *Creative Hub* di site ini untuk dapat memberikan produktifitas maksimal terhadap tata guna lahan.

Kondisi site merupakan lahan kosong dengan luasan 5950 m<sup>2</sup>, namun terdapat bangunan eksisting yang merupakan retail-retail kecil yang mengcover lahan sekitar 15%. Bentuk kondisi site memanjang ke arah timur dari badan jalan yang menghadap barat.

Dengan demikian kondisi tapak yang memanjang ini akan mempengaruhi tatanan organisasi ruang dan gubahan massa yang memanjang/linier. Menurut DK,Ching dalam bukunya *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, bentuk-bentuk linier akan sangat berpengaruh terhadap panjang sirkulasi. Hal ini yang menjadi permasalahan bagi kenyamanan pengunjung karena kondisi tapak yang terlalu panjang akan berpengaruh terhadap kenyamanan jarak & kenyamanan psikis.

#### 1.3.5 Peraturan Bangunan Terkait

**Berdasarkan peraturan (regulasi) Pemerintah Kabupaten Sleman Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman Tahun 2011 – 2031. Pada Pasal 40 ayat (1) huruf c Kecamatan Depok merupakan kawasan peruntukan pariwisata perkotaan. Dalam hal ini pariwisata yang dimaksud yaitu berupa wisata pendidikan, ilmu pengetahuan dan belanja. Selain itu, Pasal 44 ayat (1) huruf a Kecamatan Depok merupakan kawasan strategis pertumbuhan ekonomi dan kawasan strategis sosial dan budaya Provinsi – Kabupaten**<sup>15</sup>. Dengan demikian bahwa *Creative*

<sup>14</sup> Rencana Tata Ruang Wilayah kabupaten Sleman 2011-2031

<sup>15</sup> Peraturan Pemerintah Kabupaten Sleman Nomor 12 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman Tahun 2011 - 2031

*Hub* merupakan fasilitas yang sesuai dengan rencana pengembangan kawasan setoran, karena merupakan bangunan yang menyediakan kegiatan pelajar dengan kegiatan utama yaitu ruang kreatif publik dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif. **Pasal 85 (Ketentuan umum peratruan zonasi kawasan peruntukan industri) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 80 huruf e dengan ketentuan: diperbolehkan kegiatan industri yang mendayagunakan sumber daya manusia dan penyediaan ruang untuk zona penyangga berupa ruang terbuka hijau di wilayah sekitarnya.**

Terkait dengan KDB, KLB dan KDH bangunan, menurut **Peraturan Daerah Kabupaten Sleman Nomor 12 Tahun 2012** disebutkan bahwa untuk Kawasan Pendidikan dengan peruntukan ruang **kawasan perdagangan jasa serta fasilitas umum dan fasilitas sosial untuk mendukung fungsi pendidikan. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)** yang ditentukan adalah **70% dari total luas lahan. Koefisien Lantai Bangunan (KLB)** yang ditentukan adalah **kurang dari atau sama dengan 4.** Sementara jumlah lantai maksimumnya adalah 6 lantai dengan menyediakan **KDH minimal 15%.**

#### 1.4 Rumusan Masalah

##### 1.4.1 Permasalahan Umum

1. Bagaimana merancang *creative hubs* yang memiliki 3 tipologi ruang; *edukasi, kolaborasi, dan produksi*, sebagai serangkaian proses kreatif yang memiliki peranya masing-masing untuk dapat terjadi secara komunal yang melibatkan suatu kolaborasi didalamnya?

##### 1.4.2 Permasalahan Khusus

1. *Blending* fungsi ruang di dalam satu wadah yang mampu terhubung dengan baik namun tuntutan karakter masing-masing ruang tetap harus terjaga.
2. Tampilan bangunan dapat menampilkan nuansa iklim kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

## 1.5 Tujuan dan Sasaran

### 1.5.1 Tujuan

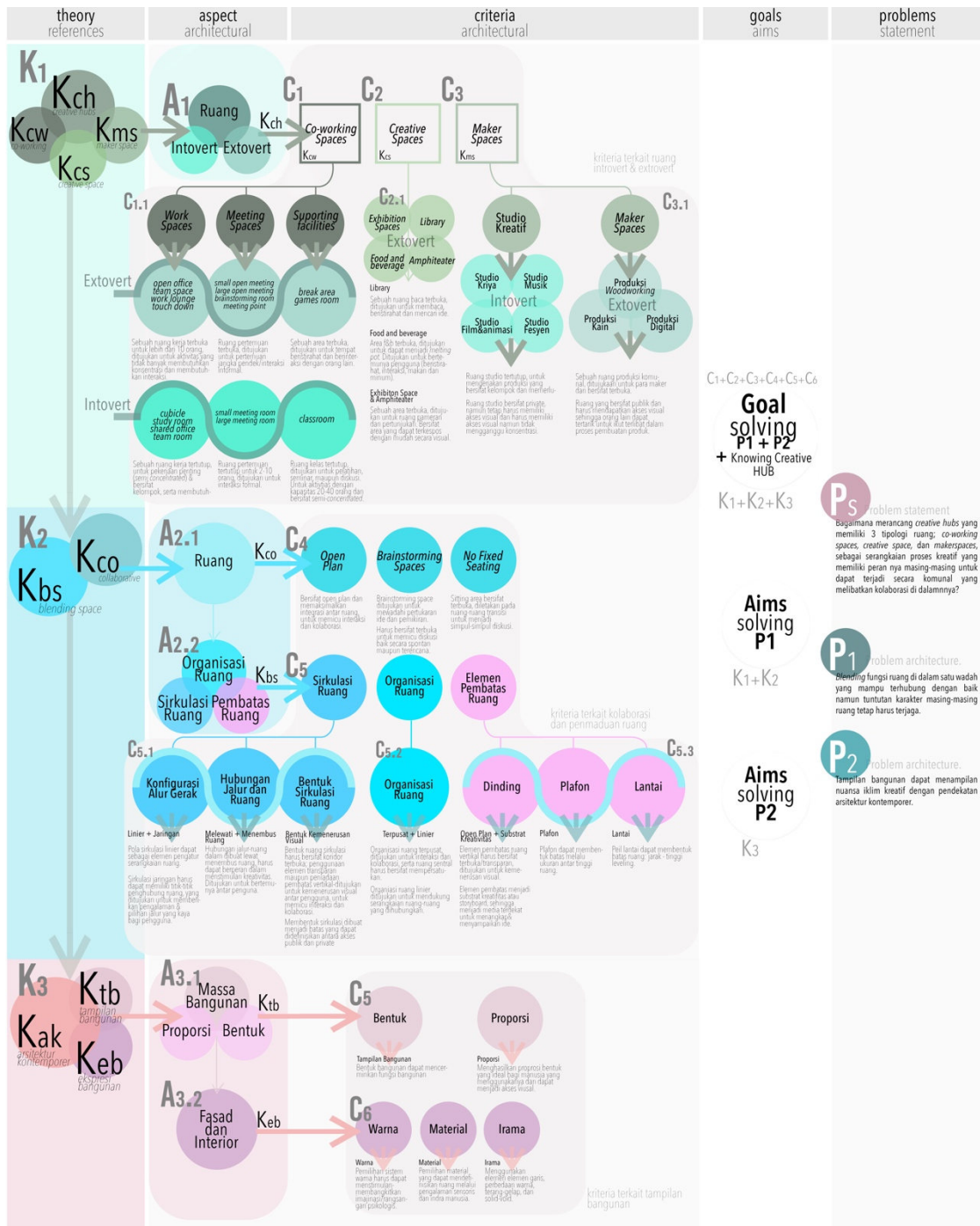
Menghasilkan desain *creative hub* yang dapat mewadahi tahapan berjenjang dalam proses kreatif untuk dapat terjadi secara komunal dengan membentuk ruang yang menjadi penghubung antar *creative-skillset* yang dapat memicu kolaborasi untuk mencapai tujuannya.

### 1.5.2 Sasaran

1. Menciptakan *blending* fungsi ruang yang terjadi secara komunal serta zona *introvert* dan *extrovert* yang mampu terhubung dengan baik namun tuntutan privasi zona *introvert* tetap terjaga.
2. Menciptakan tampilan bangunan yang menampilkan iklim kreatif sebagai medium pengalaman arsitektur utuh untuk dapat memicu inspirasi dalam proses kreatif.



## 1.6 Peta Persoalan



Gambar 1.6 1 Peta Persoalan

Sumber : Hasil Pemikiran



## 1.7 Metode Penyelesaian Masalah

### a. Analisis

- Menganalisa Man-made Feature Pada Tapak
- Menganalisa Kondisi Iklim Pada Tapak
- Menganalisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang
- Menganalisa Intervensi Kolaborasi Kreatif
- Menganalisa Organisasi Ruang
- Menganalisa Sirkulasi Ruang
- Menganalisa Elemen Pembatas Ruang
- Menganalisa Bentuk Massa Bangunan
- Menganalisa Fasad Dan Material

### b. Konsep

- Merumuskan Konsep *Blending* Fungsi Creative Hubs
- Merumuskan Konsep Organisasi Ruang
- Merumuskan Konsep Sirkulasi Ruang
- Merumuskan Konsep Elemen Pembatas Ruang
- Merumuskan Konsep Konfigurasi Ruang
- Merumuskan Konsep Hubungan Antar Ruang
- Merumuskan Konsep Massa Bangunan
- Merumuskan Konsep Fasad dan Material
- Merumuskan Konsep Tampilan Bangunan

## 1.8 Proses Perancangan

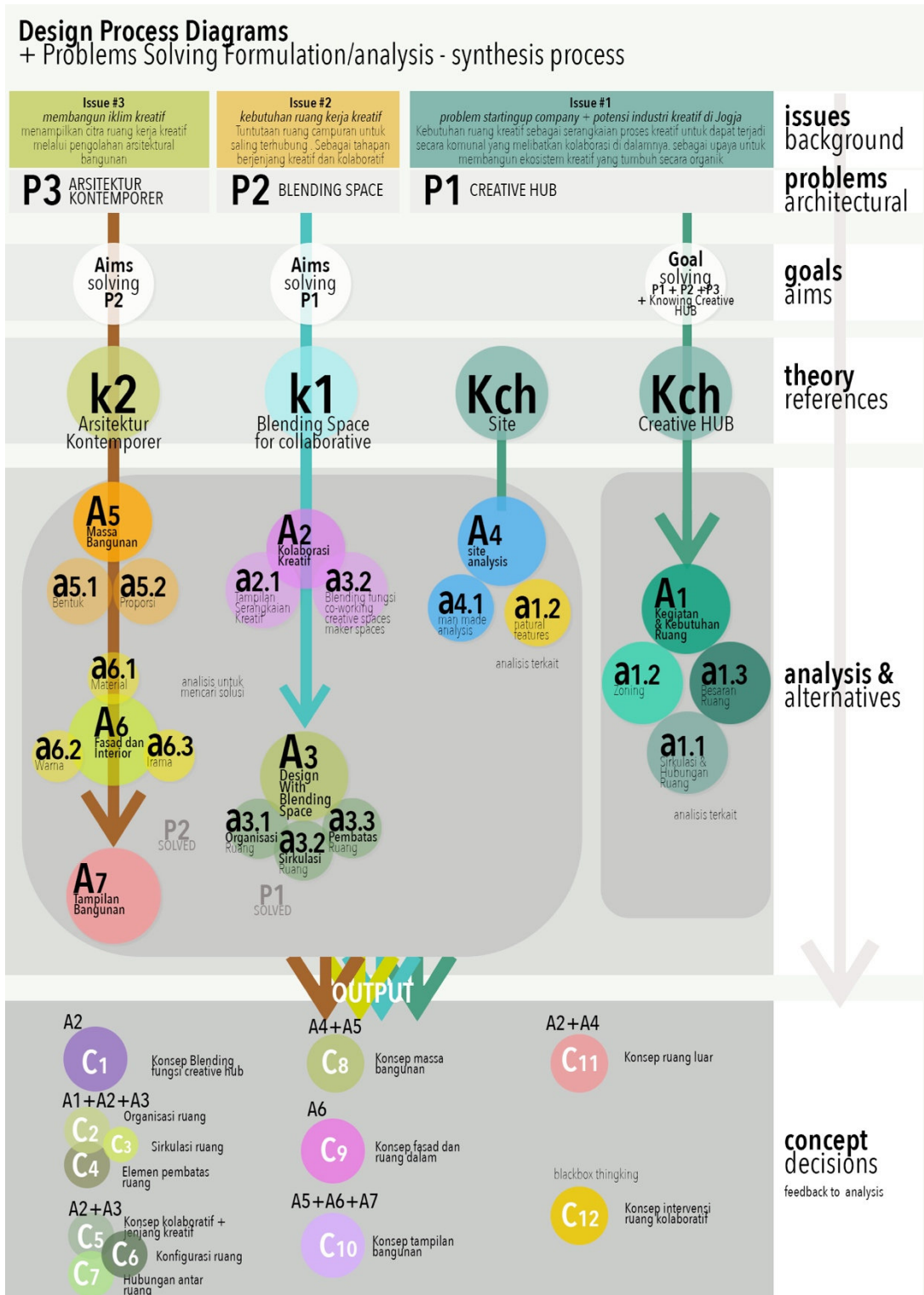
### 1.8.1 Kerangka Pemikiran

Proses perancangan dimulai dengan mencari latar belakang dan dari isu-isu non-arsitektural dari sumber-sumber literatur, berita, data-data relevan yang terkait dengan kebutuhan (*demand*). Dengan adanya keperluan (*needs*) tersebut maka akan diberikan input berupa perancangan arsitektural (*supply*) sehingga ditemukan konflik permasalahan (*problem*) arsitektur yang terkait.

Setelah ditemukan permasalahan kemudian akan dikaji dan ditinjau terlebih dahulu mengenai bangunan yang akan dirancang dan teori-teori melalui literatur untuk menyelesaikan *problem* yang ada. Sehingga terkait bangunan yang akan dirancang dapat mampu memberikan pemecahan solusi bagi permasalahan arsitektural yang terkait

Berdasarkan teori yang ada kemudian akan dianalisa (*analysis*) ditemukan berbagai alternatif dalam memberikan solusi. Output analisis berupa keputusan-keputusan desain (*design decisions*) untuk menyelesaikan permasalahan yang terangkum menjadi satu dalam konsep perancangan. Secara diagramatis akan digambarkan dalam diagram proses perancangan berikut :

### 1.8.2 Diagram Proses Perancangan



Gambar 1.8 1 Diagram Proses Perancangan

Sumber : Hasil Pemikiran

## 1.9 Keaslian Penulisan

### 1. Bandung Creative Hub Sebagai Penghubung Kawasan Heritage

Penekanan : Integrasi kawasan heritage seagai penghubung ruang dan pembentuk ruang

Oleh : Tiara Dwi Ade, Universitas Komputer Indonesia

Permasalahan : Bagaimana merancang pusat industri kreatif menggunakan kesenian sebagai anchor point perancangan, sehingga industri kreatif menjadi daya tarik pada kawasan heritage sebagai batasan dalam perancangan.

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis mengangkat potensi industri kreatif di Yogyakarta dan *problem starting-up* dengan menghadirkan wadah sebuah bangunan creative hubs, sebagai fasilitas untuk mewadahi anak muda, *start up* dan komunitas seni dengan menggunakan teori-teori *blanding space*. Serta mengintegrasikan *urban form kawasan* seturan sebagai kawasan pendidikan dan komersial dengan menggunakan strategi pencapaian arsitektur kontemporer agar dapat menciptakan ekspresi bangunan yang menampilkan iklim kreatif.

### 2. Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Kota Malang

Penekanan : Menerapkan metode perancangan *smart building* pada perancangan industri kreatif di kota malang

Oleh : Asyiqarizqi Fauziah, TA Jurusan Arsitektur UIN Malang

Permasalahan : Bagaimana merancang pusat industri kreatif lokal di kota Malang untuk dapat mewadahi komunitas dan aktivitas pengembangan industri kreatif di kota malang dengan menerapkan strategi perancangan *smart building* untuk membangun sistem teknologi dan mengurangi inefisiensi dalam proses perancangan dan konstruksi bangunan,

menghemat waktu dan biaya dengan menerapkan desain bangunan bersistem teknologi.

Perbedaan : Sedangkan pada tugas akhir yang penulis rancang adalah bangunan yang ditekankan pada strategi pencapaian arsitektur kontemporer, tuntutan kenyamanan spasial dan jarak akibat program ruang bangunan linier dengan bentuk yang memanjang, serta penerapan *blending space* untuk fungsi yang beragam, karena rancangan memiliki 3 tipologi dasar; (1) *Creative Space*, (2) *Co-working space*, dan (3) *Makerspace*, untuk dihubungkan dan meminimalisasi batasan ruang agar terjadi interaksi antar pelaku kreatif dan kolaborasi antar lintas sub-sektornya.

### 3. Perancangan Coworking Space Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Ruang Interaksi Kreatif

Penekanan : Ruang interaksi kreatif untuk memacu kreativitas penghuninya.

Oleh : Dika Ardi Irawan, TA Jurusan Arsitektur UGM

Permasalahan : Bagaimana mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta, coworking space diharapkan dapat menjadi ruang-ruang interaksi antara sesama pegiat industri kreatif yang dapat memacu kreatifitas para penggunanya. Perancangan coworking space harus dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Perbedaan : Sementara pada tugas akhir ini ruang interaksi kreatif untuk memunculkan ide-ide kreatif baru sekaligus dihadapkan pada ruang yang bervariasi dengan menggunakan penekanan pada teori *blending space* terhadap potensi pengguna yang memiliki karakteristik yang berbeda. Terdapat ruang-ruang apresiasi produk dan wadah bagi event-event kreatif Yogyakarta untuk wadah para pegiat kreatif agar dapat berkolaborasi, berdiskusi dan belajar.

#### 4. Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak (*Pontianak Creative Hub*)

Penekanan : Merancang sebuah bangunan dengan fungsi pusat industri kreatif yang dapat memwadahi kebutuhan ruang berproduksi, pemasaran, pameran serta pelatihan bagi 16 sektor ekonomi kreatif masyarakat kota Pontianak

Oleh : Jessica, TA Jurusan Arsitektur UNTAR Pontianak.

Permasalahan : Bagaimana merancang pusat industri kreatif yang sesuai dengan fungsinya yang dapat memwadahi kebutuhan ruang bagi 16 sektor ekonomi kreatif masyarakat kota Pontianak.

Perbedaan : Sedangkan pada tugas akhir yang penulis rancang adalah dengan memilih 5 subsektor prioritas di Yogyakarta, pemaduan ruang sebagai esensi dalam perancangan ini karena rancangan memiliki 3 tipologi dasar; (1) *Creative Space*, (2) *Co-working space*, dan (3) *Makerspace*, untuk dihubungkan dan meminimalisasi batasan ruang agar terjadi interaksi antar pelaku kreatif dan kolaborasi antar lintas sub-sektornya.

## BAB II

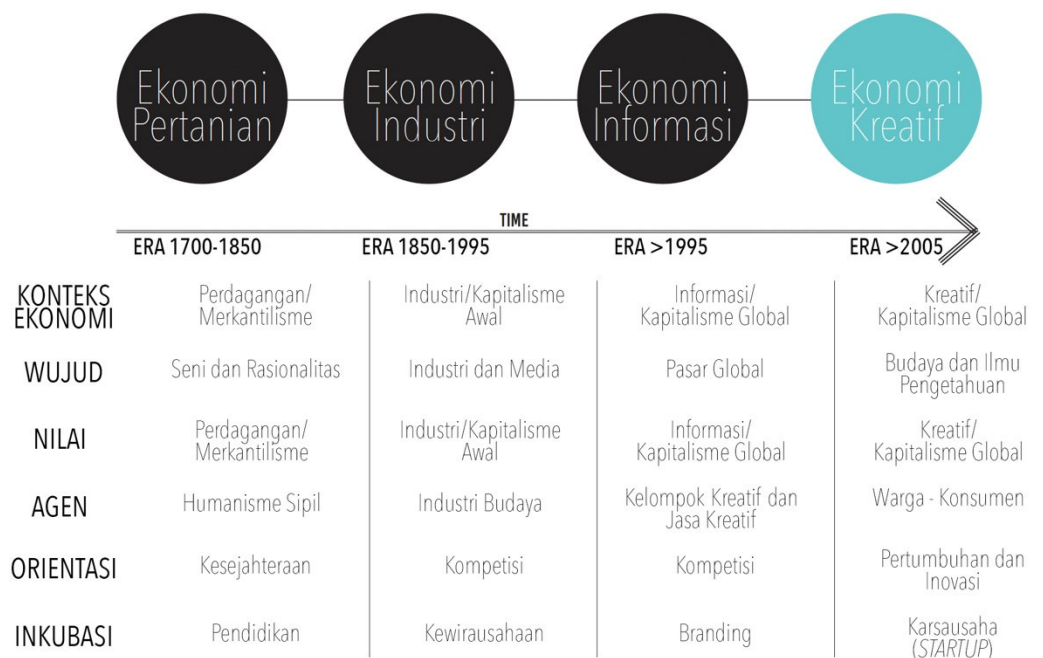
### PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

#### 2.1 Kajian Ekonomi dan Industri Kreatif

##### 2.1.1 Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan kegiatan perekonomian yang mengandalkan gagasan maupun ide baik dalam input maupun outputnya. Jowhn Howkins memaparkan ekonomi kreatif sebagai “kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan ide dan uang. Ini adalah jenis ekonomi pertama dimana imajinasi dan kreativitas menentukan apa yang orang-orang ingin lakukan dan hasilkan”<sup>16</sup>.

Sedangkan RUU Ekonomi Kreatif Indonesia mendefinisikan ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang terlahir dari kreativitas manusia, berbasis ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi.<sup>17</sup>



**Tabel 2.1 1** Perkembangan Ekonomi Dunia Menurut John Hartley<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Howkins, John(2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin

<sup>17</sup> OPUS Outlook 2019, Ekonomi Kreatif di Indonesia.

<sup>18</sup> John Hartley, The evolution of the creative industries-Creative clusters, creative citizens and sosial network markets. In Proceedings Creative Industries Convergence, Asia-Pacific Weeks (Berlin:2010)

### 2.1.2 Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan bagian atau subsistem dari Ekonomi Kreatif, yang terdiri dari (1) *core creative industry* adalah industri yang memanfaatkan kreativitas individu sebagai penentu penciptaan nilai tambahnya, (2) *forward* dan (3) *backward linkage creative industry*.

Industri kreatif semakin dipandang penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa “ industri abad ke-21 akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi manusia sebagai sumber daya ekonomi utama<sup>19</sup>.” Berdasarkan pemahaman tersebut, maka industri kreatif dapat didefinisikan sebagai industri yang menghasilkan output dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat individu untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja dan peningkatan kualitas hidup.

Ruang lingkup sektor industri kreatif berdasarkan pemetaan yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia:



**Gambar 2.1 1** Ruang Lingkup Usaha Industri Kreatif

**Sumber :** Hamdan. “Kebijakan dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif”. (2016)

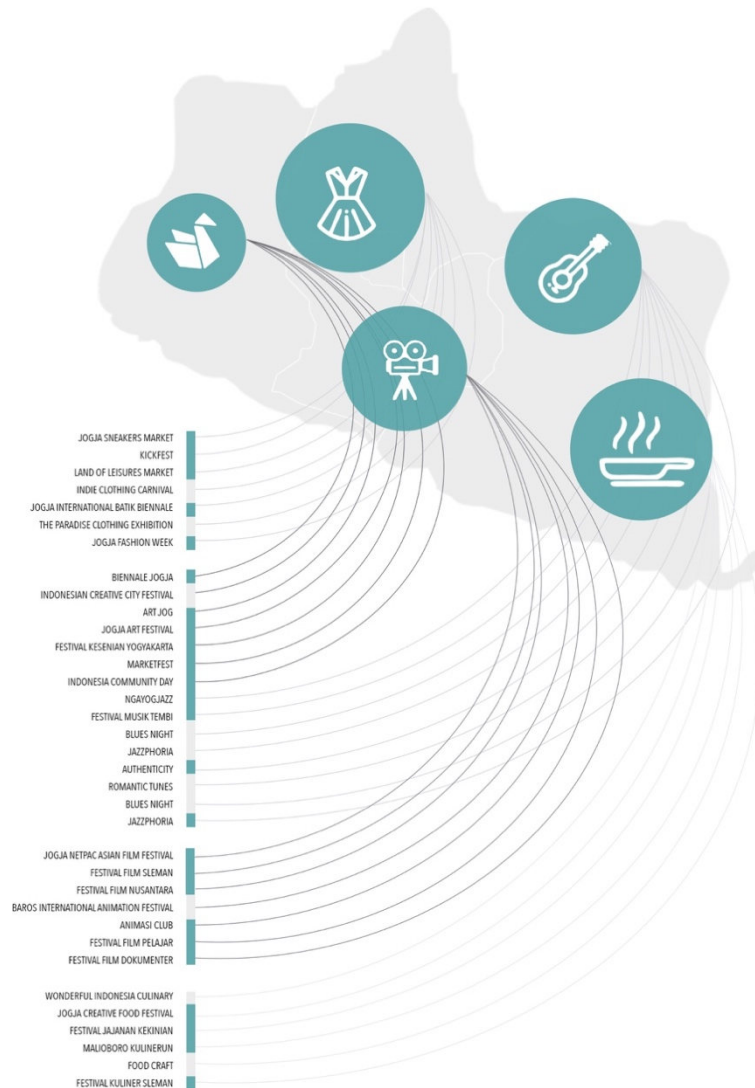
<sup>19</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Industri\\_kreatif#cite\\_note-7](https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif#cite_note-7), diakses Maret 2019



### 2.1.3 Event-event dan Komunitas Industri Kreatif Yogyakarta

Seiring menggeliatnya perkembangan industri kreatif di Indonesia, mulailah bermunculan event-event kreatif yang diselenggarakan oleh para pelaku industri kreatif untuk lebih memperkenalkan dan memasarkan produk-produk hasil industri kreatif ke kalangan yang lebih *universal*.

Ekosistem industri kreatif di Yogyakarta sendiri tidak terlepas dari pengaruh “dua elemen kunci” yaitu event-event sebagai katalis dan komunitas yang bergerak secara mandiri. Selain itu mereka turut bekerja sama dengan British Council Indonesia untuk mengembangkan konsep promosi dan pemasaran untuk membawa event-event kreatif yang ada ke dalam kancah industri kreatif internasional.

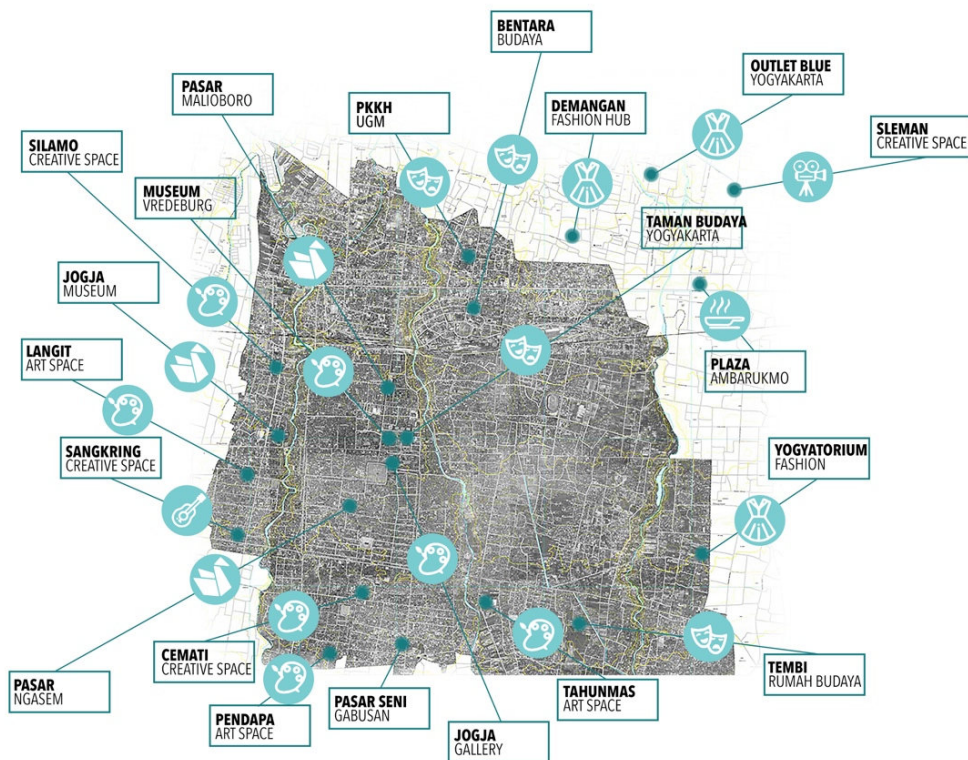


**Gambar 2.1 2** Event-event Industri Kreatif di Yogyakarta

Sumber : Analisis Penulis

Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya memiliki banyak pesona wisata kreatif yang di gelar di kota ini sepanjang tahun. Sebagai barometer dunia kreatif di Indonesia, banyak deretan event-event yang dihadirkan di kota ini tentu akan mengundang minat siapa saja untuk menikmatinya. Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri juga ikut serta mendukung tumbuhnya industri kreatif dengan menyediakan berbagai event-event sebagai katalis. Beberapa event-event kreatif tersebut membuktikan kontribusi dan energi positif yang dapat mendorong eksistensi industri kreatif di Yogyakarta.

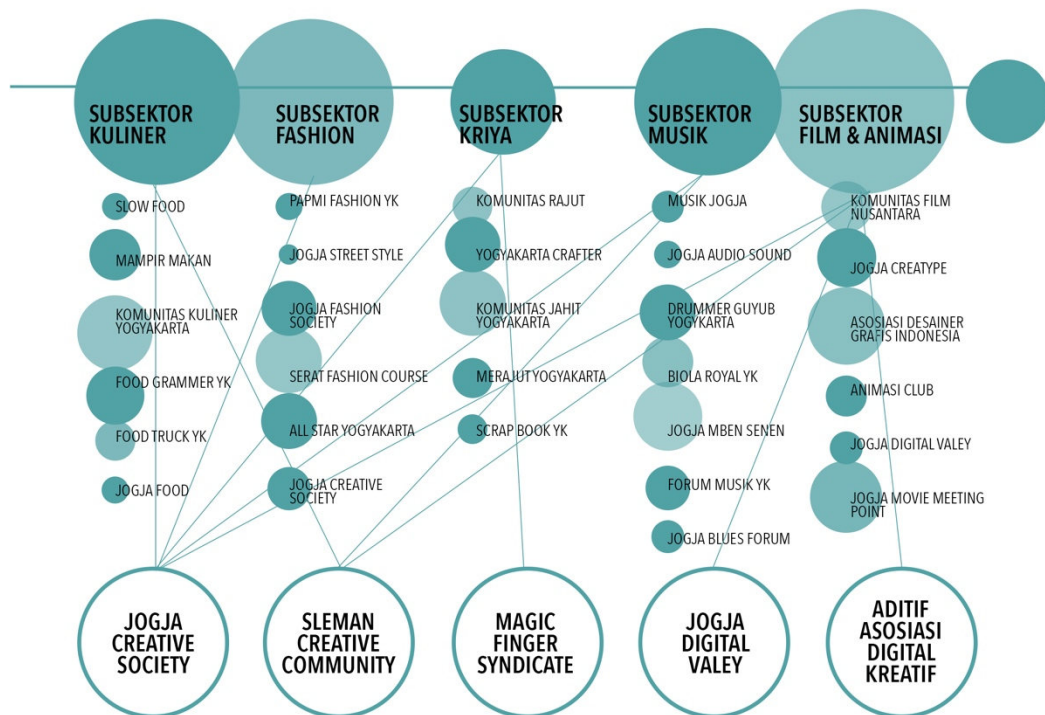
Selain melalui event kreatif, para pelaku industri kreatif saling berkolaborasi untuk mengembangkan industri kreatif yang ada dengan berbagai cara seperti mendirikan *coworking space*, gudang *workshop*, maupun ruang kreatif yang disokong bersama. Berikut adalah simpul-simpul kreatif yang ada di Yogyakarta.



**Gambar 2.1 3** Simpul-Simpul Kreatif di Yogyakarta

Sumber : Analisis Penulis

Hal menarik lain yaitu perkumpulan komunitas di Yogyakarta sebagai sebuah forum dan organisasi lintas komunitas kreatif turut memberikan manfaat bagi pengembangan industri kreatif. Selain membentuk sebuah forum, para penggiat kreatif yang ada di dalam komunitas ini berupaya untuk membangun kolektif, serta menginisiasi pengembangan strategi branding dan membangun network untuk saling berkolaborasi antara pelaku profesional maupun yang baru merintis.



**Gambar 2.1 4** Komunitas Industri Kreatif di Yogyakarta

**Sumber :** Analisis Penulis

## 2.2 Pelaku atau Pengguna Kegiatan Yogyakarta Creative Hub

### 2.2.1 Anak Muda atau Pelajar

Pertumbuhan anak muda yang semakin pesat di Yogyakarta menuntut kota ini untuk memiliki iklim kota ramah pelajar, untuk dapat bertumbuh dan meningkatkan berbagai aspek yang dapat menampung segala aktivitas minat dan hobi anak muda dengan fasilitas yang memadai, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas publik. Sikap dan perilaku anak muda yang dinamis dan aktif sangat

membutuhkan kegiatan yang juga dapat produktif. Oleh sebab itu, kebutuhan akan ruang-ruang yang dapat menampung kegiatan anak muda untuk menyalurkan minat dan hobi sangat dibutuhkan saat ini.

Jumlah Penduduk Proyeksi								
Kelompok Umur	2015		2016		2017		2018	
	Laki-Laki	Perempuan	Laki-Laki	Perempuan	Laki-Laki	Perempuan	Laki-Laki	Perempuan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
0-4	140,1	134,1	140,7	134,7	141,3	135,2	141,7	135,6
5-9	137,1	129,6	138,9	131,8	140,7	133,9	142,6	136,1
10-14	134,6	127,9	135,5	128,6	136,1	129,1	136,9	129,5
15-19	134,7	130,4	134,6	129,8	135,5	130,4	137	131,6
20-24	156,7	152,7	155	151,2	152,5	148,6	149,6	145,6
25-29	157,9	150,5	161,2	153,5	163,2	156,3	163,9	257,9
30-34	138,6	137,4	141	139,1	144,1	141,2	147,8	143,9
35-39	131,6	134,3	132,4	134,8	133,5	135,8	135	136,9
40-44	129,8	134,3	130,1	134,2	130,3	133,9	130,4	133,9
45-49	125,8	133,4	127	134,2	127,9	134,5	128,5	134,5
50-54	113,2	122,9	115,4	125,3	117,7	127,5	120	129,4
55-59	96,7	102,7	99,7	107,1	102,4	110,9	104,8	114,3
60-64	74,3	78,5	78,1	82,1	81,8	86,3	85,3	90,8
65-69	52,4	61,2	54,3	62,8	57,1	64,6	60,3	66,9
70-74	39,5	50	39,9	50,4	40,4	50,9	40,9	51,7
75+	55,8	80,5	56,1	81,4	56,4	82,2	56,8	82,8
Jumlah	1818,8	1860,4	1839,9	1881	1860,9	1901,3	1881,5	1921,4

**Tabel 2.2 1** Proyeksi Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

**Sumber :** Badan Pusat Statistik D.I.Y

Gunarsa (1989) merangkum beberapa karakteristik anak muda yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri anak muda, yaitu:

- Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan.
- Ketidakstabilan emosi
- Adanya perasaan kosong akibat perubahan pandangan dan petunjuk hidup
- Adanya sikap menentang dan menentang orang tua
- Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya
- Senang bereksperimentasi dan bereksplorasi
- Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan
- Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok

### 2.2.2 *STARTUP*

Menurut sumber informasi dari Wikipedia.org, *startup* merupakan bisnis kecil yang baru dimulai atau tahap awal (masa rintisan) suatu perusahaan dimana pengusaha baru bergerak mulai dari tahap ide usaha, pembiayaan, meletakkan dasar struktur usaha kemudian memulai usaha<sup>20</sup>. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *startup* merupakan perusahaan yang sedang dalam fase pengembangan dan penelitian dalam proses menemukan pasar yang tepat.

Beberapa karakteristik perusahaan startup:

1. Usia perusahaan kurang dari 3 tahun
2. Jumlah pegawai kurang dari 20 orang
3. Pendapatan kurang dari \$ 100.000/tahun
4. Masih dalam tahap berkembang
5. Umumnya beroperasi dalam bidang teknologi
6. Produk yang dibuat berupa aplikasi dalam bentuk digital
7. Pada umumnya beroperasi melalui website

Dari karakteristik tersebut terlihat bahwa *startup* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi, web, internet, aplikasi dan bidang yang berhubungan dengan ranah tersebut. Namun, fakta yang ada mengidentifikasi saat ini perkembangan perusahaan rintisan yang lazim dilabeli dengan istilah *startup* merupakan perusahaan yang bergerak melalui media dunia teknologi dan informasi.

Menurut Baringer (2007), perusahaan startup dapat dikategorikan berdasarkan tipe usahanya, yakni:

#### 1. *Salary-substitute firm*

Perusahaan yang bertujuan mencari penghidupan yang diperkirakan tingkatnya setara dengan *entrepreneur* yang bekerja pada perusahaan besar. Contohnya adalah para pengusaha restoran, pengusaha fashion, yang menikmati laba sebagai penghasilan di mana besar laba yang diperoleh kurang lebih sama dengan gaji level eksekutif.

---

<sup>20</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan\\_rintisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan_rintisan)

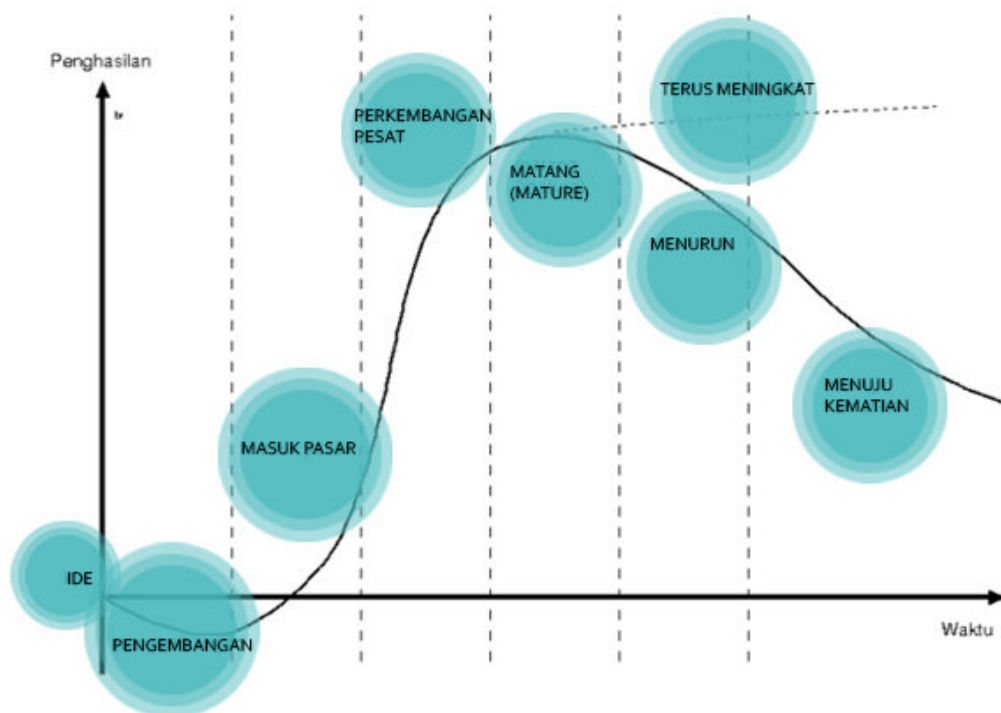
## 2. Lifestyle Firm

Perusahaan yang didirikan berdasarkan hobi atau kegemaran tertentu yang dimiliki seseorang kemudian diimplementasikan dalam sebuah usaha. Contoh usaha tipe ini adalah fotografi, film dan kerajinan.

## 3. Entrepreneurial Firm

Perusahaan yang mampu menciptakan inovasi, yakni produk atau jasa yang baru, cara berproduksi yang baru, *pricing* yang inovatif, maupun inovasi dalam model bisnisnya, mereka menjalankan usaha untuk menciptakan nilai tambah yang tinggi melalui proses inovasi dan pengambilan risiko.

Untuk memulai sebuah startup ada tahapan yang umum dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: (1) *Ideation*: pencetus ide; (2) *Product Development*: Pengembangan produk atau layanan; (3) *Getting User and Marketing*: memasuki pasar; (4) *Rapid Growth*: berkembang dengan pesat; (5) *Maturity*: matang; (6) *Steady Growth or Decay*: tetap berkembang atau menurun.



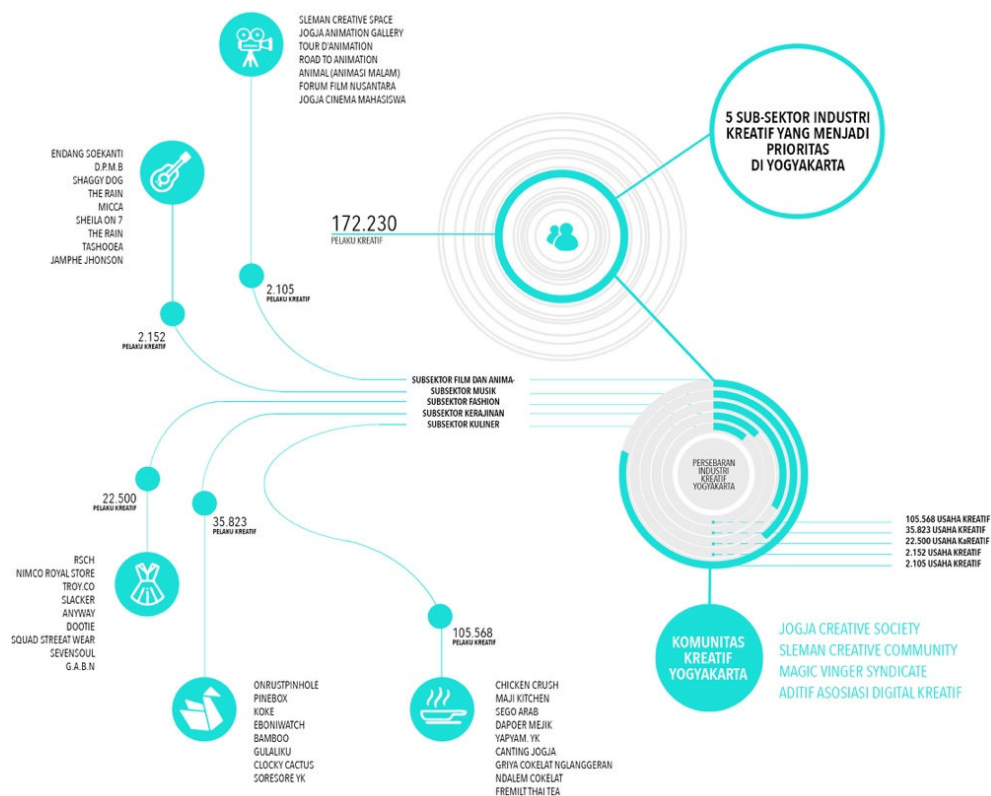
**Gambar 2.2 1** Startup S curve: Tahapan dalam startup

**Sumber :** *Starting Up*, Budi Rahardjo



### 2.2.3 Pelaku 5 Sub-sektor Industri Kreatif Yogyakarta

Berdasarkan dari hasil survey kreatif BPS dan BEKRAF, ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta disusun menjadi lima sub sektor ekonomi kreatif yang menjadi unggulan atau dianggap potensial untuk di kembangkan. Jumlah usaha unit usaha ekonomi kreatif di Yogyakarta berdasarkan hasil Sensus Ekonomi 2016 untuk sebanyak 172.230 pelaku kreatif yang 5 subsektor terbesarnya bergerak di subsektor kuliner sebanyak 105.568 usaha kreatif, subsektor fashion dengan 22.500 usaha kreatif, subsektor kriya 35.823 usaha kreatif, subsektor musik 2.152 usaha kreatif, subsektor film dan animasi dengan 2.105 usaha kreatif<sup>21</sup>.



**Gambar 2.2 2** Sub-sektor Industri Kreatif yang Menjadi Prioritas

**Sumber :** Analisis Penulis

Berikut 5 sub-sektor industri kreatif di Yogyakarta berdasarkan pemetaan yang telah dilakukan oleh hasil survei BPS dan Bekraf:

<sup>21</sup> Hasil Survei Kreatif dan Datanase Bekraf Information System In Mobile Application, Pelaku Ekonomi Kreatif di Provinsi Yogyakarta.

## 1. Sub-sektor Kuliner

Sub-sektor kuliner adalah kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, dan kearifan lokal, sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan citrara dan nilai produk tersebut untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen. **Kreativitas** yang dimaksud adalah aspek ide baru melalui kreasi resep, kreasi cara pengolahan dan penyajian. **Estetika** yang dimaksud adalah aspek tampilan dari sebuah makanan dan minuman dengan memperhatikan unsur keindahan sehingga mampu menggugah selera konsumen untuk menimatinnya. **Kearifan lokal** yang dimaksud adalah karakter kuliner suatu daerah yang mampu diangkat dan dikenal dalam membentuk karakter kuliner suatu daerah.

Kuliner menjadi sub-sektor industri kreatif yang tumbuh pesat di Yogyakarta (di daerah tingkat II-nya, pertama Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman dan kemudian Kabupaten Bantul). Pelaku subsektor kuliner berdasarkan pendataan di tingkat kota berjumlah sebanyak 105.568. Yang menarik lain, tercatat 11 *startup* kuliner Yogyakarta yang mengikuti *demoday* FSI (*food startup Indonesia*), mereka berkesempatan meningkatkan *network*, mendapatkan mentoring dari ahli kuliner dan pendukung ekosistem kuliner Indonesia, serta menarik minat investor melalui *pitching*.

## 2. Sub-sektor Fashion

Sub-sektor fashion/mode adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, produksi pakaian mode dan aksesoris lainnya, konsultasi lini produksi mode, serta distribusi produk mode. Industri mode terdiri dari perusahaan produsen mode (*fashion company*) dan perusahaan jasa perdagangan produk mode (*channel distribusi*). Produsen produk mode memiliki 4 model bisnis : produksi massal (*mass production*), distro, pakaian jadi untuk kelas menengah atas (*ready to wear deluxe*), dan busana untuk kelas atas/adibusana(*deluxe*).

**Rantai Kreasi** menghasilkan ide kreasi, yang kemudian dituangkan menjadi rencana produk mode (pola dan gambar) dan Aktivitas merancang desain (pakaian, tas, sepatu, aksesoris) sampai merencanakan produksi. **Rantai Produksi**



menghasilkan keberlanjutan dan kualitas produksi. Aktivitasnya penyablonan, bordir, jahit dan finishing. **Rantai Komersialisai** meliputi kegiatan pameran, *show*, brosur dan festival. **Rantai distribusi** jasa perdagangan produk mode dilakukan oleh galeri, toko, distro dan *factory outlet*.

### 3. Subsektor Kriya (Kerajinan tangan)

Sub-sektor kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan produksi, kreasi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga kerajinan yang dimulai dari desain sampai dengan penyelesaian produk. Industri kerajinan terdiri dari 2 kelompok utama, yaitu industri pengolahan dan industri jasa perdagangan barang kerajinan. Industri pengolahan menghasilkan produk kerajinan melalui aktivitas di rantai kreasi, produksi dan komersialisasi. Sedangkan industri jasa perdagangan mendistribusikan produk kerajinan melalui saluran distribusi yang terdiri dari berbagai bentuk saluran distribusi.

Berdasarkan bahan baku (raw material), produk kerajinan dikategorikan menjadi: (1) *Ceramic* (seperti tanah liat, *erathen ware*, *pottery*, *stoneware*, *porcelain*), (2) Logam (seperti emas, perak, perunggu, besi, tembaga), (3) Natural fiber, serat alam (bambu, akar-akaran, rotan), (4) Batu-batuan (seperti batu mulia, semi *precious stone*, jade), (5) tekstil (seperti cotton, sutra, linen), dan (6) Kayu (termasuk kertas dan *lacquer ware*).

Di Yogyakarta sendiri terdapat 5 kerajinan yang paling banyak peminatnya, yaitu tekstil, kayu, rotan, bambu, dan perak. Melalui bahan-bahan tersebut, produk kerajinan yang paling banyak peminat adalah produk modern (budaya populer) dan produk yang mencirikan budaya dari Yogyakarta sendiri.

### 4. Subsektor Musik

Sub-sektor musik adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Dalam kacamata BEKRAF subsektor musik menjembatani pendidikan musik, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan dan pertunjukan musik.

Sub-sektor musik di Kota Yogyakarta terbentuk oleh lingkaran pertemanan dan komunitasnya sendiri, sehingga mampu membangun pasar setia yang sangat

kuat untuk proses kreasi dan produksi termasuk alat musik. Pendidikan dan konservasi di Kota Yogyakarta sejak era 50-an bahkan turut membangun ekosistem musik nasional.

## 5. Subsektor Film & Animasi

Sub-sektor film dan Animasi adalah kegiatan berupa eksplorasi dan inovasi karya seni gambar bergerak yang membuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi. Kegiatan kreatif film dan animasi terkait dengan kreasi produksi video, film dan distribusi rekaman, termasuk didalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi dan pameran atau festival film

Ada dua elemen kunci dari subsektor film yang teridentifikasi menguatkan ekosistem subsektor ini di Kota Yogyakarta, event-event film sebagai katalis pertumbuhan perfilman Yogyakarta dan gerak komunitas yang bergerak secara sporadis dan perseorangan atau berkelompok untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan perfilman dan animasi.

### 2.2.4 Pengelola dan Karyawan

1. Kasubag TU dan Kepala UPT
2. Pengelola manajemen teknis industri kreatif
3. Resepsionis (bagian informasi)
4. Pihak kurator pameran
5. Pihak keamanan (*securtiy*), pihak MEE, pihak pemeliharaan gedung

### 2.2.5 Penyelenggara Event

Penyelenggaraan event merupakan pelaku yang akan mengadakan event, secara umum kegiatan penyelenggaraan event memiliki jangka pendek, insidental dan berlokasi di area publik (*creative space*).

### 2.2.6 Logistik atau *supplier*

Logistik atau *supplier* merupakan aktivitas atau kegiatan yang bertugas untuk menjaga pasokan barang, memasok barang-barang untuk membuat produk percontohan/*prototype product* yang berhubungan dengan keberlangsungan kegiatan produksi (*makerspace*) di dalam creative hub.

## 2.3 Kajian Produksi Creative

### 2.3.1 Fasilitas Perancangan *Creative Hub*

Program kegiatan inkubasi bagi pelaku kreatif ini mewadahi tahapan berjenjang proses kreatif, masing-masing fasilitas memiliki perannya masing-masing. Ide dasarnya adalah bagaimana mengakomodir para *creative people* ini untuk bisa mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif yang dapat tumbuh secara organik. *Creative Space*, *Co-working Space* dan *Makerspace* dipilih karena ketiga tipologi ruang ini dapat menjembatani proses edukasi-kolaborasi-produksi, sehingga mendorong terjadinya interaksi tatap muka yang memicu kolaborasi untuk mencapai tujuannya.

#### 2.3.1.1 Fasilitas Utama

##### a. Program Kegiatan Pengembangan Produk atau Ruang Studio dan Ruang Produksi

- *Studios (graphic design, cooking & baking, music, dan fashion);*
- *Co-Working Spaces;*
- *Makerspace (Produksi Kriya, Produksi Kain, woodworking, laser cutting dan produksi digital).*

##### b. Program Kegiatan Lokakarya

- *Workshop;*
- *Amphiteater;*
- *Classroom.*

##### c. Program Kegiatan Pameran dan Ruang Apresiasi

- *Exhibition Space;*
- *Amphiteater;*
- *Multifunction Hall.*

#### 2.1.3.2 Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung pada perancangan *Creative Hub* merupakan fasilitas-fasilitas lain yang mendukung kenyamanan dan beroperasinya bangunan. Fasilitas pendukung dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona pengelola, zona publik dan zona servis.

- **Zona Pengelola**

Pengelola berfungsi untuk menciptakan faktor keamanan dan kenyamanan yang dapat berupa sistem maupun ruang. Ruang pelayan kenyamanan penting ditempatkan di area depan terutama pintu masuk untuk registrasi pengunjung yang keluar masuk agar keamanan terjaga. Sehingga untuk kemudahan koordinasi, zona pengelola perlu dipusatkan pada satu zona yaitu area depan (pintu masuk dan keluar).

- **Zona Publik**

Zona publik berfungsi untuk memberikan ruang-ruang kepada pengunjung/pelaku yang mengutamakan keterbukaan, keleluasaan, dan fleksibilitas untuk mendorong terjadinya interaksi dan memicu kolaborasi, atau hanya sekedar untuk menikmati suasana ruang luar dengan santai dan nyaman, seperti *f&b*, *retail shop* / *design store*, *garden/park* dll. Zona publik merupakan area yang mendekatkan fungsi bangunan dengan masyarakat umum.

- **Zona Servis**

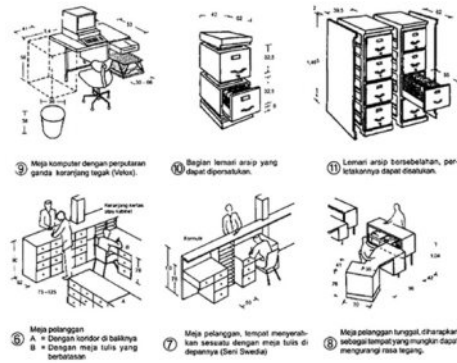
Zona servis merupakan pendukung berjalanya kegiatan utama atas fasilitas untuk memberi kemudahan; ruang untuk beristirahat (*restroom*), MCK (toilet), *shower room*, *locker Room*, beribadah (musholla), parkir kendaraan, pencegahan terhadap bahaya kebakaran (tangga darurat), ruang genset/ruang kontrol, ruang panel, loading dock, *storage*, ruang pengelola, pos keamanan dan pusat layanan informasi dsb sesuai kebutuhan.

### 2.3.2 Karakteristik dan Spesifikasi Ruang Creative Hub

Acuan/ketentuan (*design guidelines*) dalam perancangan Creative Hub sebagai spesifikasi umum dan bahan pertimbangan perancangan mengacu pada preseden seperti; (Bandung Creative hub dan Jakarta Creative Hub) dan teori-teori standard perancangan ruang seperti ; (*Metric Handbook Planning And Design Data*, *Data Arsitek*, *Human Dimension & Interior Space* dan *Time Saver Standard For Building Types*).

**a. Ruang Pelayanan**

Ruang pelayanan atau administrasi merupakan ruang pendukung untuk menjalankan kegiatan operasional industri kreatif, seperti menerima tamu dan pelayanan perizinan penggunaan ruang. Berikut ini merupakan persyaratan ruang dalam sebuah ruang administrasi.

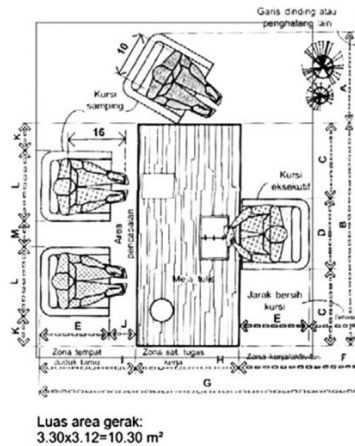


**Gambar 2.3 1** Standar Ukuran Meja Pelayanan

Sumber : Neufert Architect Data

**b. Kantor Pengelola**

Kantor pengelola merupakan kegiatan mengelola kinerja operasional bangunan pada ruangan berbentuk kantor (*executive offices*), seperti kasubag TU, kepala UPT, manajer teknis, kepala security, dan sekretaris. Adapun tugasnya untuk pembuatan perizinan, penjadwalan, peminjaman, dan mengkurasi. Masing-masing membutuhkan ruang yang terdiri dari ruang kerja, ruang tamu dan ruang rapat.



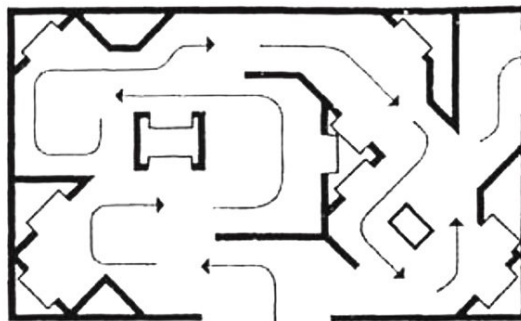
**Gambar 2.3 2** Standar Persyaratan Ruang Pengelola

Sumber : Julius Panero, *Human Dimension & Interior Space*

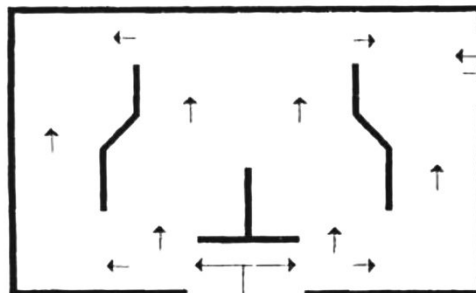
**c. Creative Spaces; Area Pameran Produk**

Area pameran produk berbeda dengan area pameran lain, seperti pada museum. Area pameran produk pada *creative hub* di tampilkan pada estalase. Sedangkan bagian produk yang berupa produk grafis ditampilkan pada display, sehingga pengunjung juga dapat merasakan, menikmati dan memperoleh pengetahuan mengenai jenis produk yang ditampilkan.

Untuk menikmati karya-karya yang dipamerkan, pengunjung memerlukan kebebasan ruang gerak agar lebih leluasa serta tidak mengganggu konsentrasi pengunjung lain.



Pendekatan kesan, biasanya menggunakan warna dan pencahayaan untuk menarik perhatian. Pendekatan ini termasuk sulit dan perlu diinformasikan kepada penonton



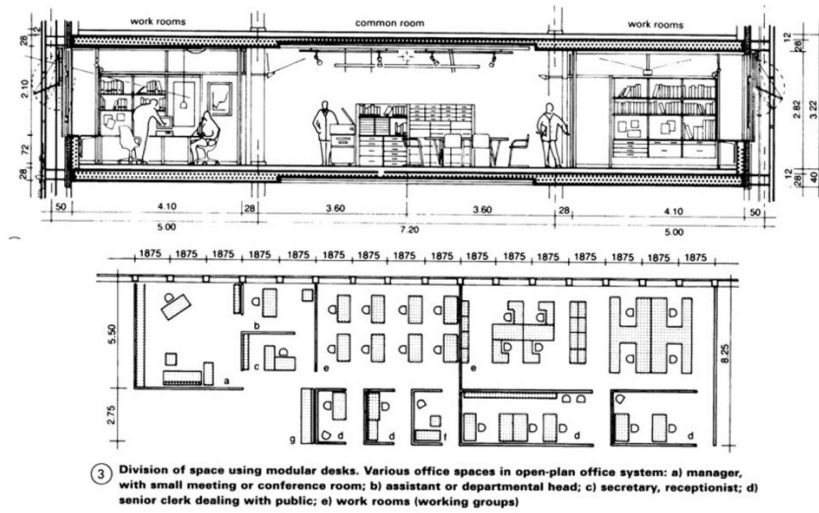
Pendekatan tak terstruktur, biasanya acak, bebas dan tak teratur.

**Gambar 2.3 3 Sirkulasi Ruang Pameran**

**Sumber :** *Julius Panero, Human Dimension & Interior Space*

**d. Creative Spaces; Area Pelatihan / workshop**

Area Pelatihan desain merupakan sebuah wadah bagi pelaku kreatif yang baru untuk melakukan pelatihan maupun pengembangan. Selain itu juga sebagai wadah konsultasi untuk membuka kesempatan bagi *start up* atau pelajar maupun masyarakat umum untuk mendapatkan materi pembelajaran. Berikut ini merupakan persyaratan ruang pelatihan dengan tipologi model duduk yang saling berhadapan.

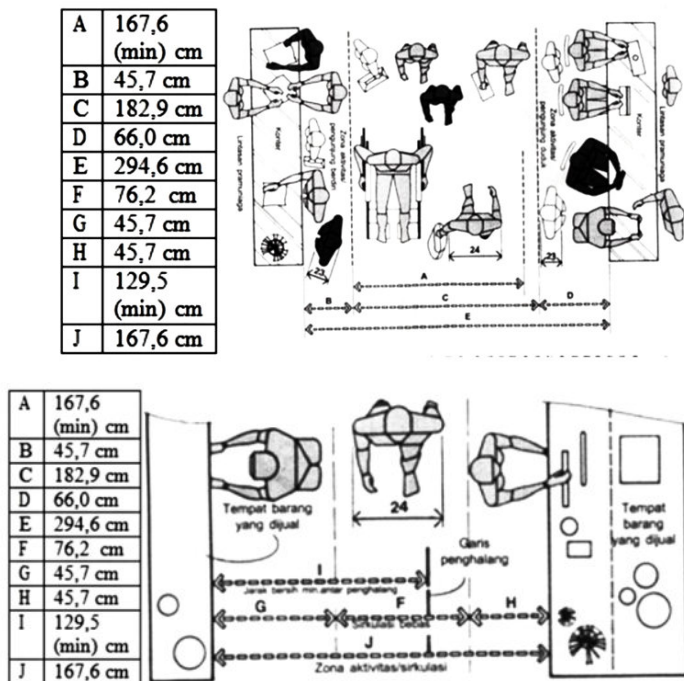


**Gambar 2.3 4** Standar Persyaratan Ruang Pelatihan

Sumber : Neufert Architect Data

**e. Creative Spaces; Design Store**

Antropometrik ruang *store* ini merupakan acuan sebagai standard pengaturan layout *design store* pada pelayanan aktivitas atau hasil dari kegiatan produksi untuk dapat di dipamerkan.



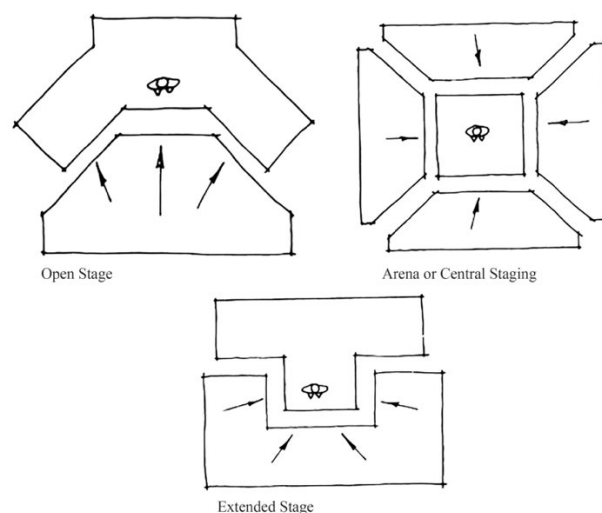
**Gambar 2.3 5** Antropometrik Lebar Sirkulasi

Sumber : Julius Panero, *Human Dimension & Interior Space*

### f. *Creative Spaces; Ruang Pertunjukan*

Ruang pertunjukan merupakan wadah bagi para pelaku seniman untuk melakukan pertunjukan, sekaligus dapat menjadi tempat untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif dengan menyediakan berbagai event-event sebagai katalis, sehingga dapat membuktikan dan memberikan kontribusi dan energi positif yang dapat mendorong eksistensi industri kreatif. Hal yang perlu diperhatikan dalam wadah pertunjukan ini adalah kenyamanan pengunjung atau penonton yang mencakup kenyamanan visual maupun akustiknya. Penonton harus bisa menikmati pertunjukan dengan baik dan jelas dari segi visual maupun audio atau akustiknya.

Kegiatan pertunjukan memiliki tiga bagian : (1) bagian penerimaan : pintu masuk, loket pembelian tiket, ruang tunggu atau antri, (2) bagian auditorium : ruang tempat duduk penonton, (3) bagian panggung : panggung, akting area, ruang ganti atau ruang persiapan.



**Gambar 2.3 6** Macam-macam Bentuk Stage

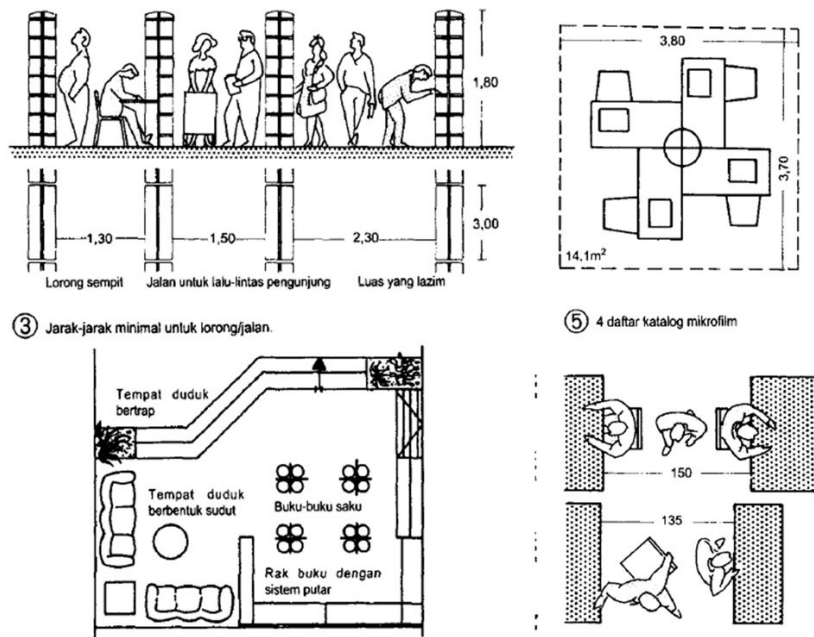
**Sumber :** *Neufert Architect Data*

Ukuran lebar (w) yang direkomendasikan untuk panggung, (1) pertunjukan opera (w) = 12 – 20 m, (2) pertunjukan musik (w) = 10 – 15 m, (3) pertunjukan tari (w) = 10 – 15 m, dan (4) pertunjukan drama (w) = 8 – 10 m. Sedangkan untuk kedalaman panggung pertunjukan antara 1/2 - 2/3 w.



**g. Creative Spaces; Perpustakaan**

Perpustakaan merupakan sebuah layanan yang ditujukan sebagai ruang public space, perpustakaan ini juga dapat diakses untuk umum. Dengan demikian, penyediaan perpustakaan tentunya sebagai sarana meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait aktivitas industri kreatif, inovasi dan kreativitas.



**Gambar 2.3 7** Standar Persyaratan Ruang Perpustakaan

Sumber : Neufert Architect Data

**h. Coworking Spaces; Ruang Kerja Bersama**

Coworking space merupakan gaya bekerja ruang kerja bersama dengan berbagai lingkungan kerja, bahkan kantor, dan aktivitas individu, semuanya dilakukan di dalam satu lingkup lingkungan yang sama. Berbeda dengan lingkungan kantor pada umumnya, dalam *coworking space* para pengguna bukanlah pegawai/pekerja dari perusahaan/organisasi yang sama. Biasanya *coworking space* dikaitkan dengan para pekerja professional yang bekerja dari rumah atau orang yang sering berpergian dan diharuskan bekerja di luar kantornya. Namun seiring berkembangnya waktu, kini *coworking space* banyak digunakan oleh pelajar dan startup yang sedang atau baru merintis sebuah usaha baru.

Makin dibutuhkannya keberadaan *coworking space* bagi para pekerja professional maupun startup, hal ini tidak terlepas dari fasilitas yang di tawarkan

*coworking space* sebagai tempat interaksi sosial dari kelompok maupun individu yang bekerja mandiri, saling berbagi nilai-nilai, serta untuk orang yang mencari sinergi dan berkolaborasi di suatu tempat bekerja yang memiliki latar belakang yang berbeda.

*Coworking space* bukan semata hanya bangunan fisik tempat bekerja, namun lebih kepada untuk membangun sebuah kolektif yang berkelanjutan dan sebagai solusi pemecah masalah dari isolasi sosial yang dialami oleh mayoritas para pekerja lepas ketika bekerja di rumah, dan pada saat yang sama melepaskan mereka dari distraksi-distraksi yang ada di rumah. Berbagai pengaruh positif dari sebuah *coworking spaces*;<sup>22</sup>

- i. Memungkinkan kolaborasi positif antar pelaku dengan latar belakang yang berbeda.
- ii. Kesempatan mengembangkan diri bagi setiap individu atau memungkinkan user untuk unjuk gigi menampilkan kualitas kerja.
- iii. Kondisi kerja yang santai namun tetap efektif dan efisien. Terdapat berbagai fasilitas disamping ruang kerja yang memang didesain senyaman mungkin.
- iv. Melepaskan masalah dari isolasi sosial, karena kegiatan pada *coworking space* dapat memicu interaksi dan bertukar ide/gagasan untuk saling mendukung ekosistem kerja yang produktif.
- v. Mengurangi biaya pengeluaran, biaya penyewaan pada *coworking space* masih terjangkau bagi perusahaan yang baru merintis. Sehingga tidak perlu untuk menyewa kantor yang lebih mahal
- vi. Waktu penggunaan ruangan yang bisa diatur. Pada umumnya pengelola *coworking soace* menawarkan paket harian, mingguan, bulanan bahkan per tahun. Paket tersebut dapat dipilih dan disesuaikan dengan budget yang ada.

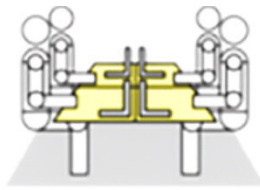
#### 1. Tipologi Ruang *Coworking Spaces*

Secara umum tipologi ruang pada *coworking space* dibagi menjadi tiga, yakni ruang kerja (*works spaces*), ruang pertemuan (*meeting spaces*), dan ruang penunjang;

---

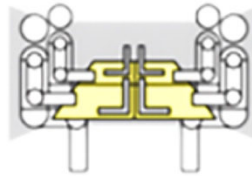
<sup>22</sup> <https://www.maxmanroe.com/co-working-space-inovasi-konsep-ruang-kerja-modern.html>

- *Workspaces*



**OPEN OFFICE**

Sebuah ruang terbuka untuk lebih dari sepuluh orang. Ditujukan untuk kebutuhan komunikasi yang sering atau aktivitas yang tidak banyak membutuhkan konsentrasi.



**TEAM SPACE**

Ruang kerja semi tertutup untuk dua sampai enam orang, ditujukan untuk pekerjaan kelompok yang membutuhkan komunikasi yang sering dan tingkat konsentrasi sedang.



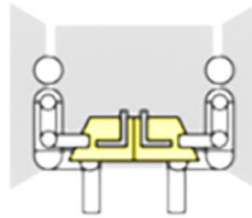
**CUBICLE**

Ruang kerja semi tertutup untuk satu orang, ditujukan untuk pekerjaan yang penting, dan membutuhkan konsentrasi tinggi.



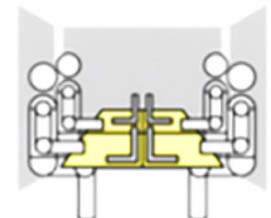
**STUDY ROOM**

Sebuah ruang kerja tertutup untuk satu orang, untuk mengerjakan pekerjaan sementara yang bersifat penting serta membutuhkan konsentrasi yang tinggi.



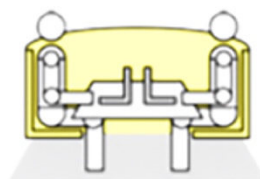
**SHARED OFFICE**

Ruang kerja tertutup untuk kelompok kecil, terdiri dari 2 sampai 3 orang. Ditujukan untuk *semiconcentrated work* dan kolaborasi pekerjaan



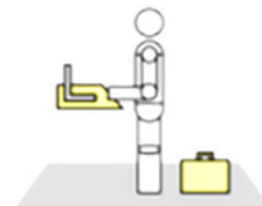
**TEAM ROOM**

Ruang kerja tertutup untuk empat sampai sepuluh orang, ditujukan untuk pekerjaan kelompok dan bersifat penting serta membutuhkan komunikasi yang sering.



**WORK LOUNGE**

Tempat kerja yang didesain menyerupai lounge untuk dua sampai 6 orang, ditujukan untuk aktivitas yang bersifat sementara dan membutuhkan kolaborasi serta interaksi.



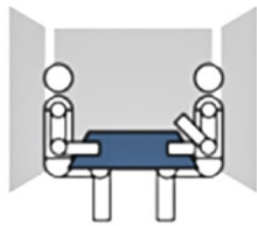
**TOUCH DOWN**

Sebuah ruang kerja terbuka untuk satu orang, ditujukan untuk aktivitas jangka pendek yang membutuhkan sedikit konsentrasi serta interaksi yang rendah.

**Gambar 2.3 8** Jenis Ruang Kerja Coworking Spaces

- *Meeting Spaces*

Meeting space merupakan ruang atau tempat yang ditujukan untuk dapat melakukan suatu pertemuan antara dua orang atau lebih yang telah direncanakan untuk membahas suatu permasalahan. Selain itu juga sebagai tempat *brainstorming* atau bertukar ide agar dapat menghasilkan sebuah ide baru dalam penyelesaian masalah.



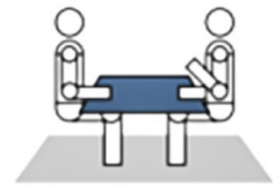
**SMALL MEETING ROOM**

Ruang pertemuan tertutup untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk interaksi informal maupun formal



**LARGE MEETING ROOM**

Ruang pertemuan tertutup untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk interaksi formal.



**SMALL OPEN MEETING ROOM**

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk pertemuan informal jangka pendek.



**LARGE OPEN MEETING ROOM**

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk pertemuan informal jangka pendek.



**BRAINSTORM ROOM**

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk mencari ide maupun workshop.



**MEETING POINT**

Ruang pertemuan terbuka untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk interaksi-informasi informal.

**Gambar 2.3 9** Jenis Ruang Meeting Coworking Spaces

- Area Penunjang



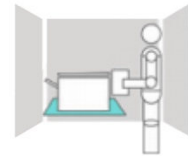
**FILLING SPACE**

Sebuah area terbuka maupun tertutup untuk penyimpanan dokumen dan berkas yang sering digunakan.



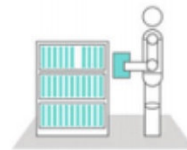
**STORAGE SPACE**

Sebuah area terbuka maupun tertutup untuk penyimpanan barang-barang persediaan kantor.



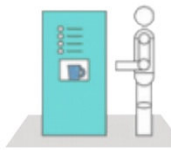
**PRINT AND COPY AREA**

Sebuah area terbuka maupun tertutup dengan fasilitas untuk mencetak, scan, dan mengkopi.



**MAIL AREA**

Sebuah area terbuka atau semi terbuka dimana pekerja dapat menerima dan mengirim surat-surat.



**F&B AREA**

*food and beverage* terbuka maupun tertutup merupakan fasilitas pelayanan makanan dan minuman serta kebutuhan lain yang terkait.



**BREAK AREA**

Area semi terbuka atau tertutup dimana pekerja dapat beristirahat dan berinteraksi dengan orang lain.



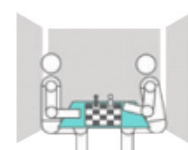
**LOCKER AREA**

Sebuah area terbuka atau semi terbuka dimana pekerja dapat menyimpan barang-barang pribadi mereka.



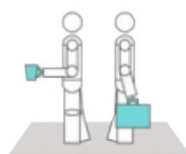
**LIBRARY**

Area semi terbuka atau tertutup untuk membaca buku, jurnal, majalah dan memperkaya ide.



**GAMES ROOM**

Area tertutup dimana pekerja dapat bermain games (contoh: komputer, catur, dart, dll).



**WAITING AREA AND LOBBY**

Sebuah area terbuka atau semi terbuka untuk menerima tamu.



**CIRCULATION SPACE**

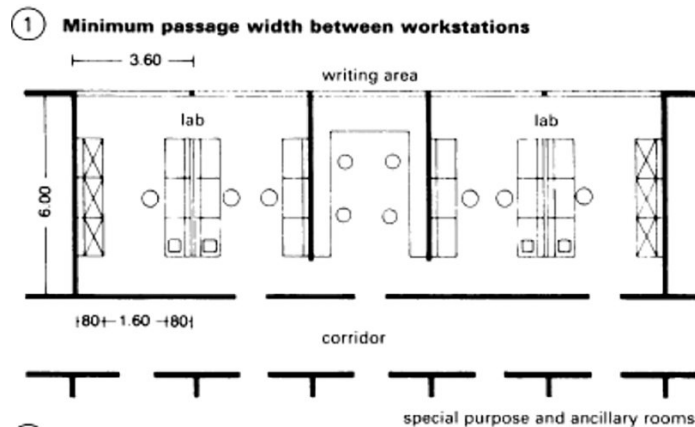
Area penunjang yang dibutuhkan sebagai area sirkulasi dalam sebuah *coworkingspace* yang menghubungkan semua fungsi penting yang ada agar dapat terhubung.

**Gambar 2.3 10** Jenis Ruang Penunjang Coworking Spaces

### i. *Makerspace* ; Ruang Produksi

Ruang *markerspace* berfungsi sebagai tempat produk percontohan atau ruang produksi untuk riset dan pengembangan produk-produk kreatif. *Makerspace* merupakan sebuah bengkel kreatif untuk para calon *maker*, sehingga tercipta sebuah produk kreatif yang diinginkan.

*Makerspace* dikhususkan untuk menciptakan *product prototype* berupa; Produksi *textil* dan *leather*, Produksi Kain, *woodworking*, laser cutting dan produksi digital.



**Gambar 2.3 11** Standar Persyaratan Ruang Pengembangan Produk

**Sumber :** *Neufert Architect Data*

### 2.3.3 Studi Preseden Creative Hub

Pemilihan preseden didasari oleh fungsi bangunan yang serupa berupa *creative hub* dan ruang inkubasi bagi pelaku kreatif. Penekanan pada bangunan dengan memiliki tujuan yang selaras dengan rancangan, yaitu sebagai ruang penghubung antara *supply* dan *demand* untuk *creative skillset*, berupa ruang dengan 3 tipologi dasar; *creative space*, *co working spaces*, dan *makerspaces*. Oleh karenanya dipilih Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub sebagai acuan dan referensi.

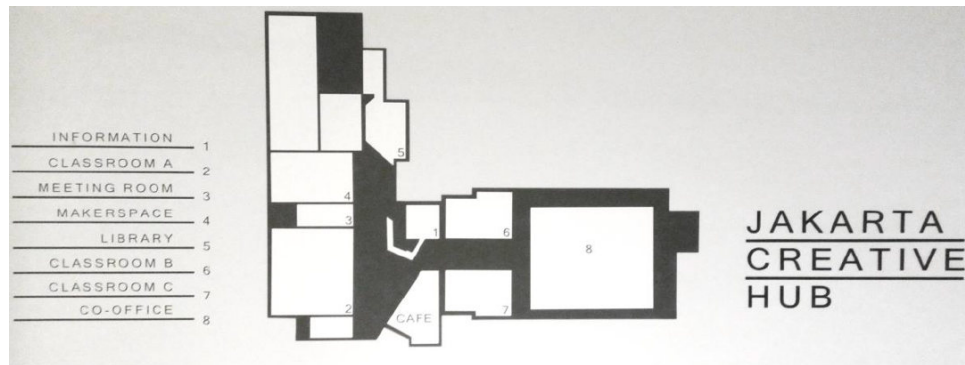
#### 2.3.3.1 Jakarta Creative Hub (JCH)

Jakarta Creative Hub merupakan *creative hub* pertama di Indonesia yang diprakasai oleh Pemprov DKI pada akhir tahun 2016. Bangunan ini dirancang untuk kegiatan-kegiatan anak muda seperti berkarya, berkolaborasi, dan mengekspresikan kreatifitas mereka. Supervisi yang diharapkan pemerentah kala itu ialah untuk meningkatkan UKM dan *startup* di ibukota.

Jakarta Creative hub tidak mengambil konsep yang sama dengan *co-working space* pada umumnya, melainkan menyediakan ruang dalam bentuk kelas-kelas. Ruang-ruang kelas itu difungsikan sebagai; kelas seminar, workshop, dan pameran. Ada juga *makerspace area*, yang juga dibagi menjadi tiga: untuk fashion, *woodworking*, dan lab digital. Selain ruang-ruang kelas dan *makerspace*, ada pula *co-office area* berjumlah 12 ruang, perpustakaan, kafe yang terbuka untuk umum dan ruang pameran temporer untuk mempamerkan karya-karya pelaku kepada khalayak banyak.

1. Lokasi Bangunan

Jalan. Jb. Melati 5 No.20, Kb. Melati, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10230



**Gambar 2.3 12** Jakarta Creative Hub – Program

**Sumber :** <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>

2. Tema Perancangan Edukatif

a. Area Foyer dan Ruang Pelayanan



**Gambar 2.3 13** Area Foyeer dan Ruang Pelayanan

**Sumber :** <http://jakartacreativehub.com/>



b. Kantor Bersama (*Co-Office*)

Karena JCH merupakan pusat aktivitas kreatif, dengan demikian kantor bersama yang sengaja disediakan untuk *start-up* merupakan upaya untuk membangun ekosistem kreatif di Jakarta. Creative hub ini merupakan ruang inkubasi bagi pelaku industri kreatif, maka *startup* yang ingin menyewa kantor disini haruslah usaha yang berkaitan dengan sub-sektor industri kreatif, khususnya desain, fashion, dan kerajinan tangan. Terdapat 12 unit kantor yang berukuran 3x6 meter dan penggunaan *double load corridor* memisahkan 2 ruang *co-office* yang saling berhadapan.



**Gambar 2.3 14** Corridor Jakarta Creative Hub – Co office

**Sumber :** <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>



**Gambar 2.3 15** Co-Office, Kantor Bersubsidi Yang Disediakan di Jakarta Creative Hub

**Sumber :** <http://jakartacreativehub.com/>



c. Ruang Kelas (*Classroom*)

Ruangan ini dimanfaatkan untuk pelatihan, seminar maupun diskusi yang berkaitan dengan sub-sektor industri kreatif, untuk menambah wawasan bagi penggiat kreatif. *Classroom* ini memiliki 3 jenis ruang; *classroom* A berkapasitas 80 orang, *classroom* B dan C berkapasitas 50 orang yang bisa dipakai untuk mengikuti pelatihan atau lokakarya gratis di sini.



**Gambar 2.3 16 Kegiatan Pelatihan Pada Ruang Kelas Jakarta Creative Hub**

**Sumber :** <http://jakartacreativehub.com/>

d. Perpustakaan

Sebagai ruang *public space*, perpustakaan ini juga dapat diakses untuk umum. Dengan demikian, penyediaan perpustakaan tentunya sebagai sarana meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait aktivitas industri kreatif, inovasi dan kreativitas. Namun, tidak hanya terkait aktivitas edukasi, perpustakaan ini juga disediakan untuk pelaku kreatif mencari ide dan inspirasi, terdapat perbedaan *peil lantai* yang difungsikan sebagai area duduk, sehingga dapat menjadi ruang interaksi bagi para pelaku kreatif.



**Gambar 2.3 17** Jakarta Creative Hub – Koleksi Buku

Sumber : <http://jakartacreativehub.com/>



**Gambar 2.3 18** Jakarta Creative Hub – Tempat Baca

Sumber : <http://jakartacreativehub.com/>

e. Ruang Produksi (*Makerspace Area*)

Pusat kreatifitas ini memang tidak begitu besar tapi tata ruangnya dapat dikatakan sangat efisien dengan mengaplikasikan desain *industrial contemporary*. Menggunakan material yang jujur (*unfinished*) dan *ceilling* yang sengaja di ekspose memberikan kesan ruang yang bebas dan lapang.

*Makerspace area* terdiri dari 3 klasifikasi ruang : *textile & leather area*, *woodworking area* dan *digital area*. *Makerspace* ini merupakan ruang untuk mengembangkan *prototype product* atau produk percontohan bagi para *maker*. Penggunaan ruang ini hanya diperuntukan bagi pelaku kreatif yang sudah terdaftar dan masyarakat Jakarta (memiliki KTP Jakarta).



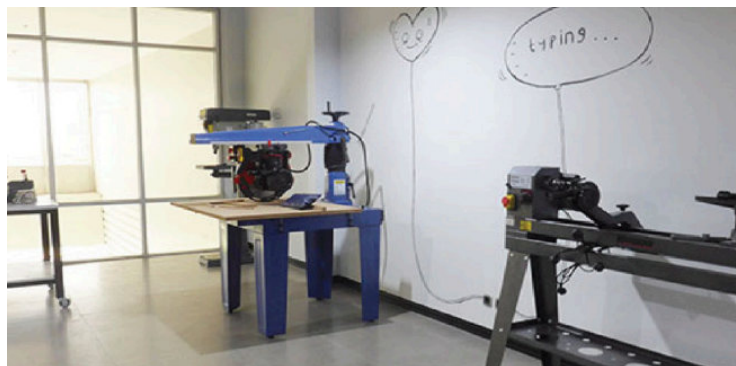
**Gambar 2.3 19** Jakarta Creative Hub – Ruang Produksi Digital

Sumber : <http://jakartacreativehub.com/>



**Gambar 2.3 20** Jakarta Creative Hub – Ruang Produksi leather & textile

Sumber : <http://jakartacreativehub.com/>



**Gambar 2.3 21** Jakarta Creative Hub – Ruang Woodworking

Sumber : <http://jakartacreativehub.com/>



f. *Food and Beverage* (F&B)

F&b merupakan fungsi pendukung untuk menunjang kegiatan yang ada pada Jakarta Creative Hub. Selain untuk menghilangkan rasa lapar dan haus, *f&b* ini memiliki peran penting sebagai ruang untuk melepas lelah dan bersantai. Lebih dari itu banyak penggiat kreatif maupun masyarakat umum dapat berdiskusi maupun *brainstorming* dengan pelaku kreatif lain.



**Gambar 2.3 22** Jakarta Creative Hub – Cafe

**Sumber :** <http://jakartacreativehub.com/>

g. Ruang Pameran

Ruang apresiasi atau ruang pameran ini diperuntukan bagi para penggiat kreatif untuk mamerkan karyanya. Di rencanakan sebagai pameran temporer, ruangan ini di *setting* pada area foyer yang berada pada lobby utama. Tujuannya ialah agar tidak hanya dinikmati oleh pelaku kreatif, tapi juga untuk khalayak banyak; masyarakat umum dan anak muda yang tertarik dengan industri kreatif.



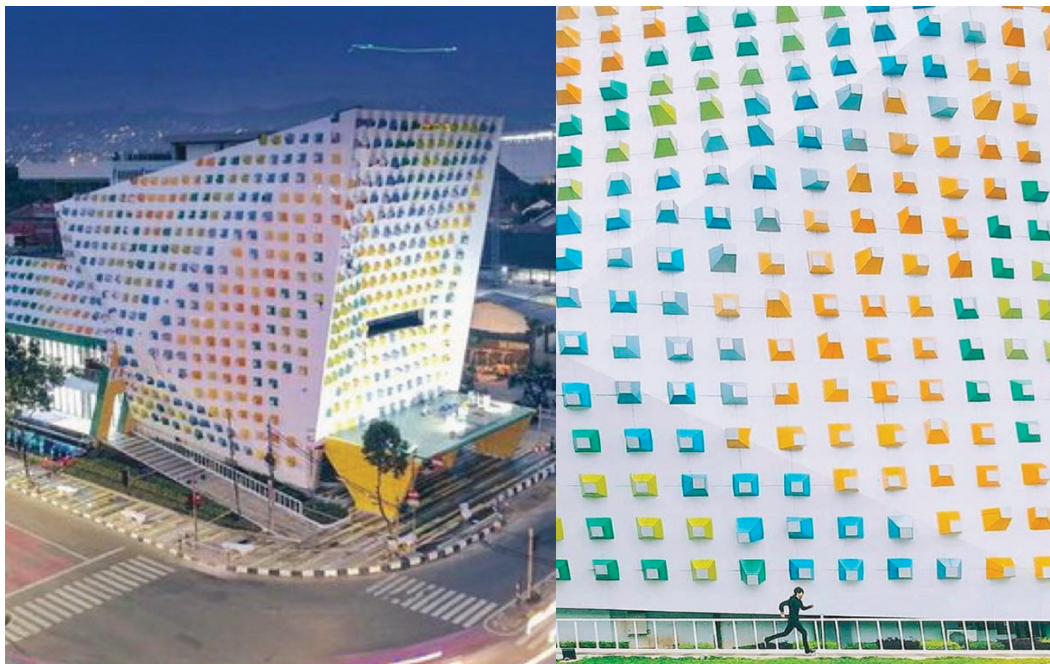
**Gambar 2.3 23** Jakarta Creative Hub – Pameran temporer

**Sumber :** <http://jakartacreativehub.com/>

### 3. Tipologi Bangunan

Berdasarkan hasil uraian diatas yang didasari dari hasil survei dan tinjauan langsung, maka dapat disimpulkan bahwa tipologi bangunan Jakarta Creative Hub yaitu menggunakan gaya arsitektur *industrialist contemporary*. Penggunaan material *unfinished* mengekspresikan kejujuran dan kebebasan, hal ini mungkin bertujuan untuk menstimulan penggiat kreatif untuk bebas dalam berkarya dan terus menginspirasi siapa saja dengan memberikan suasana ruang *intangible* dan *tangible*. Secara spasial bangunan ini menjembatani proses edukasi-kolaborasi-produksi dengan menyediakan ruang dengan 3 tipologi dasar; *creative space*, *classroom/coworking*, dan *makerspace*.

#### 2.3.3.2 Bandung Creative Hub (BCH)



**Gambar 2.3 24** Bandung Creative Hub

**Sumber :** <https://scontent.cdninstagram.com>

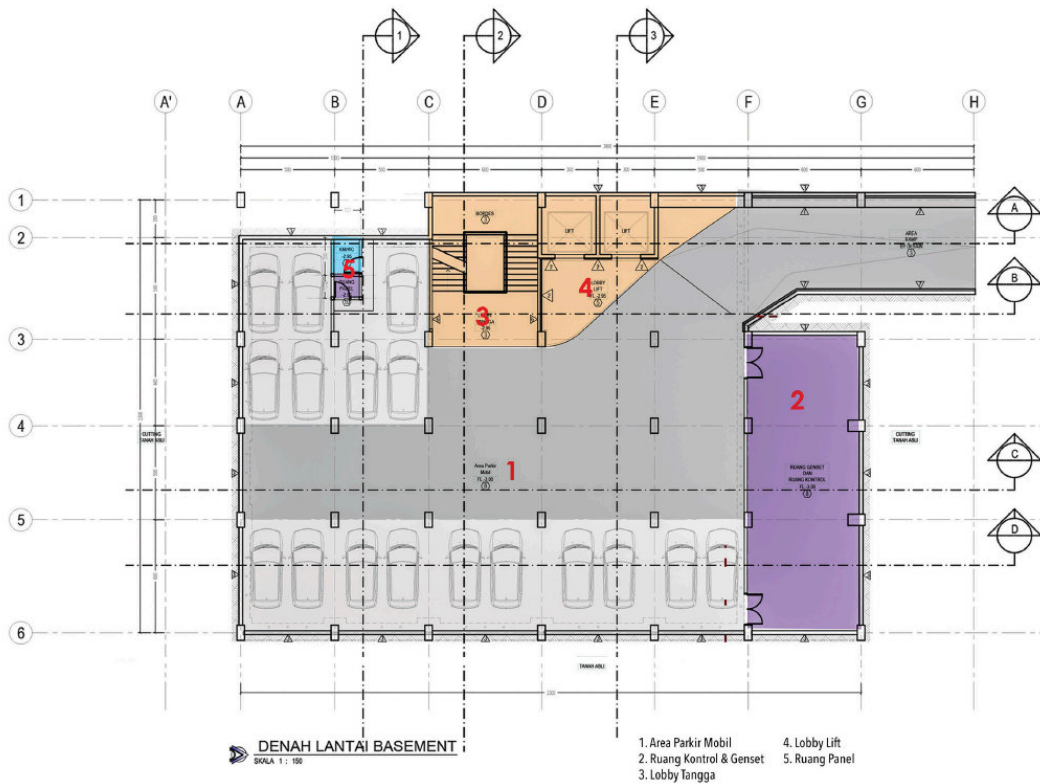
Bandung Creative Hub (BCH) salah satu fasilitas yang diprakasai oleh Walikota Bandung Ridwan Kamil. Ide dasarnya ialah untuk mewadahi pelaku dan komunitas kreatif Bandung untuk mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif. BCH merupakan fasilitas *creative hub* terlengkap ke-2 di asia (setelah Thailand *Creative & Design Center*), dengan luas bangunan 10.000 m<sup>2</sup> dan memiliki 6 lantai.

Berbeda dengan preseden sebelumnya (Jakarta Creative Hub), BCH mewadahi 16 sub-sektor kreatif dengan fasilitas lengkap. Melalui deputi infrastruktur BEKRAF, Bandung Creative Hub masuk dalam pemetaan pengembangan infrastruktur kreatif.

### 1. Lokasi Bangunan

Jl. Laswi no.7, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271, lokasi bangunan ini cukup strategis karena dilewati oleh angkutan umum atau bus kota, sehingga tidak sulit untuk ditemukan.

#### • Denah Basement



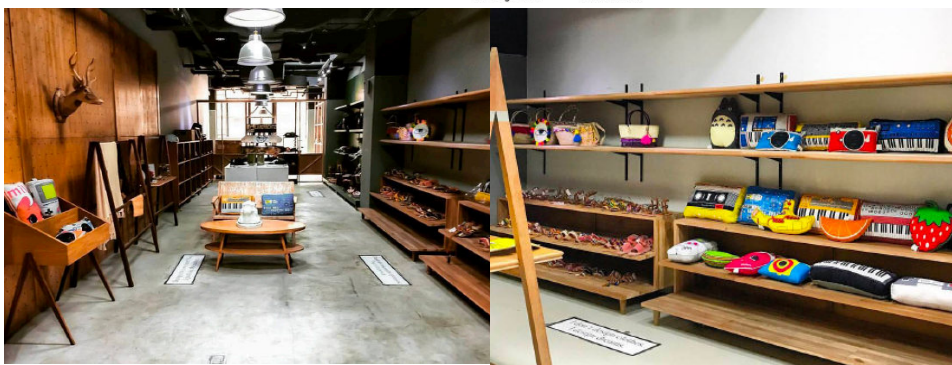
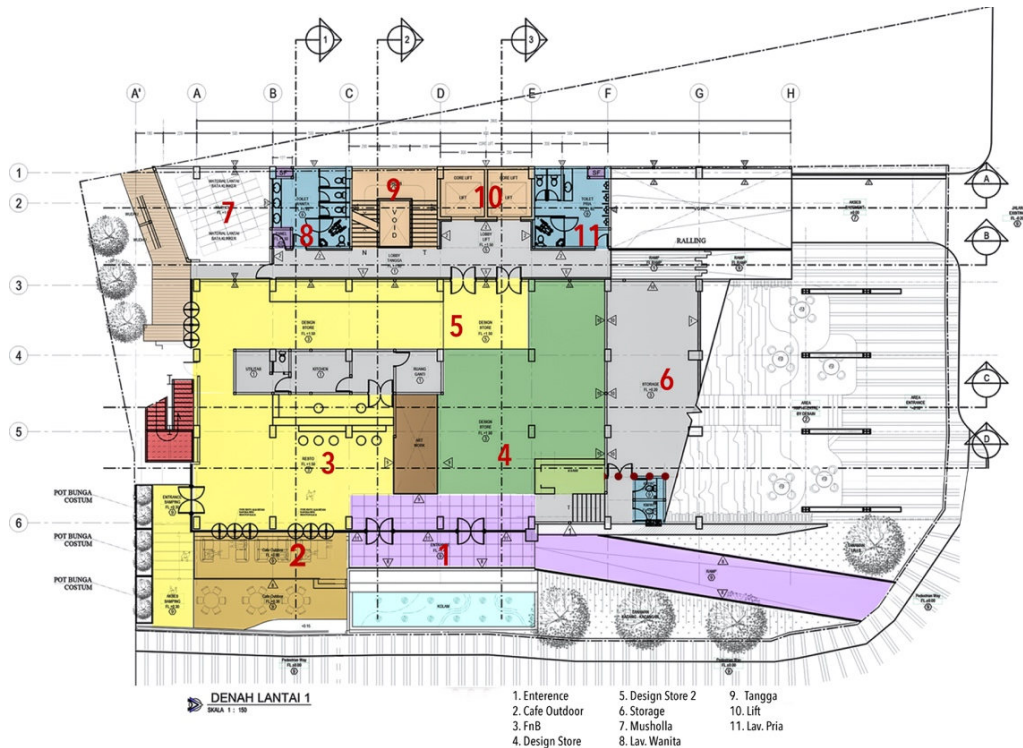
Gambar 2.3 25 Bandung Creative Hub – Lantai Basement

Sumber : <https://scontent.cdninstagram.com>



Untuk sirkulasi menuju bangunan terdapat dua akses utama, dapat masuk melalui lantai dasar atau turun melalui *ramp* menuju basement yang sekaligus sebagai area parkir kendaraan. Selain berfungsi sebagai area parkir, basement juga difungsikan sebagai area servis, ruang-ruang servis tersebut mencakup ruang genset, ruang kontrol, ruang panel, lift dan tangga

• **Denah Lantai 1**



**Gambar 2.3 26** Bandung Creative Hub Lantai 1

**Sumber :** Dinas Perindustrian dan Kebudayaan Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif (2018)

Pada lantai dasar ini fasilitas ruang yang disediakan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas publik seperti; Musholla, Cafe outdoor, F&B,

*Design Store, Storage*, dan fasilitas pendukung lainnya. Selain itu, area ini kerap kali difungsikan sebagai area untuk mengadakan event-event kecil seperti *game show* dan pameran temporer sebagai kegiatan hiburan atau hanya untuk melepaskan stress.



**Gambar 2.3 27** Ruang Produksi

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

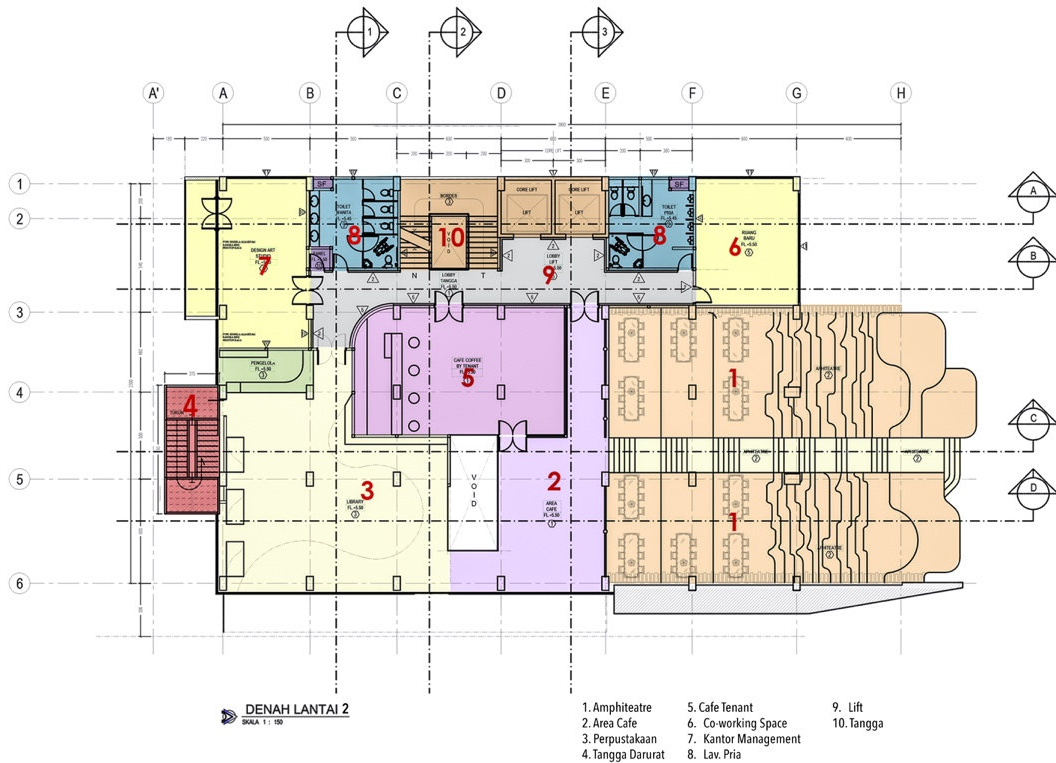
Pada lantai yang sama, juga terdapat ruang *makerspace* yang dapat digunakan para *maker* untuk menciptakan produk percontohan/*prototype product* hingga dapat mengembangkan sebuah ide produk yang diharapkan. Sementara untuk teknis pengisi dan pengelola ada pemilihan untuk sejumlah aktivitas kreatif, serta alat pendukungnya. Artinya area *makerspace* ini hanya dikhususkan untuk kegiatan *woodworking*.

- **Denah Lantai 2**

Penggunaan struktur *pilotis* pada bangunan ini dirancang untuk menciptakan sebuah amphiteater, dengan memanfaatkan trap tangga menerus dari lantai 1 menuju lantai 2. *Amphiteater* ini dirancang untuk dapat digunakan acara nonton bareng atau yang lainnya, dengan menggunakan dua *big screen* pada layar tancapnya.



*Amphiteater* pada lantai 2 ini merupakan *foyer* utama bangunan, seringkali area ini digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang yang berbeda, seperti pelajar, masyarakat umum maupun pelaku kreatif. Dapat dikatakan area ini dapat merepresentasikan sebuah “gerbang berkarya” karena menjadi titik bertemu atau meleburnya berbagai kalangan, sehingga masyarakat tahu bahwa kota Bandung memiliki tempat dan diisi oleh orang-orang kreatif.



**Gambar 2.3 28** Bandung Creative Hub – Lantai 2

**Sumber :** Dinas Perindustrian dan Kebudayaan Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif (2018)



**Gambar 2.3 29** Area Cafe dan F&B

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

Pada lantai yang sama, juga terdapat area cafe yang menyediakan kopi-kopi berkualitas yang bisa dinikmati sambil berdiskusi untuk memunculkan ide-ide kreatif, biasanya area *cafe* ini digunakan pelaku kreatif untuk beristirahat maupun bersantai. Selain itu, tidak jauh dari area cafe, juga terdapat ruang baca berupa perpustakaan. Dengan desain interior yang menarik serta beragamnya jenis prabot sehingga membagi zonasi ruang baca menjadi; area baca intim, area baca bersama dan area baca privat. Hal menarik lain yaitu perpustakaan ini dibangun bersama oleh pelaku kreatif, masing-masing dari mereka sebelum menggunakan creative hub ini harus menyumbangkan 1 buku.

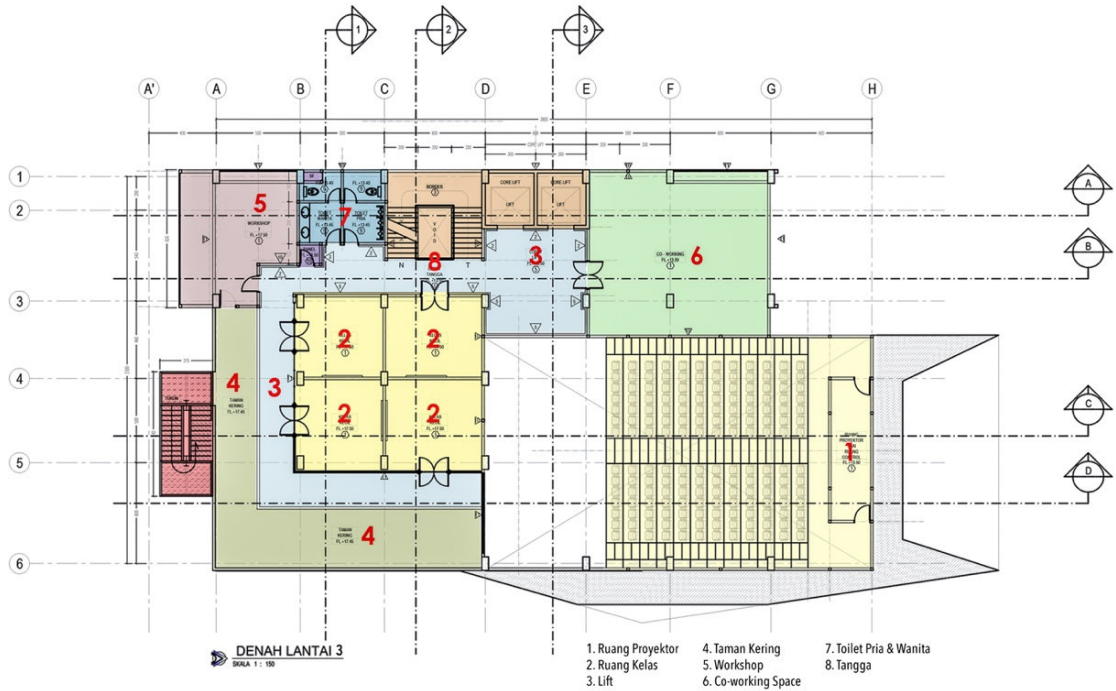


**Gambar 2.3 30** Bandung Creative Hub - ruang Perpustakaan

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

- **Denah Lantai 3**

Fasilitas yang terdapat pada lantai 3 *Bandung Creative Hub*, terdapat ruang kelas yang berfungsi sebagai ruang pelatihan terkait industri kreatif, taman kering, area *workshop*, *auditorium* dengan kapasitas 200 orang dan fasilitas pendukung lainnya seperti *lavatory*, lift, tangga dan tangga darurat.



**Gambar 2.3 31** Bandung Creative Hub – Lantai 3

**Sumber :** Dinas Perindustrian dan Kebudayaan Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif (2018).

Pada lantai 3 ini diawali dengan sebuah ruang auditorium yang didesain seperti bioskop. Pada auditorium ini menggunakan layar yang sangat lebar dengan perangkat proyektor yang mampu menayangkan gambar secara tajam sebagaimana halnya diteater bioskop, lengkap dengan kursi teater yang empuk dan nyaman.

Biasanya ruang teater ini digunakan oleh Komunitas Film Bandung untuk menyuguhkan film bisu dengan diiringi irama orkestra hidup. Ruangan ini, pesan Ridwan Kamil, kelak bisa dikelola dengan baik oleh komunitas film untuk berbagai keperluan, baik pemutaran film, kelas besar, hingga seminar. Ridwan Kamil juga mengatakan “saya bercita-cita punya bioskop sendiri, supaya karya-karya yang mungkin tidak bisa menembus ke pasar *mainstream* bisa ditampilkan. Dan disinilah tempatnya, di bioskop Bandung Creative Hub.”



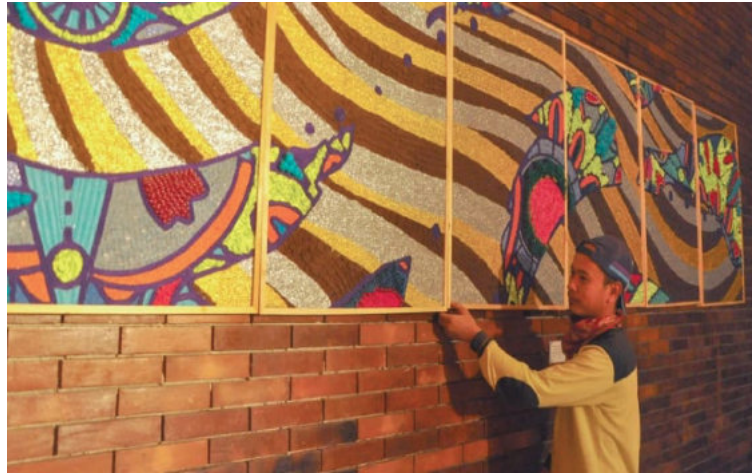
**Gambar 2.3 32** Bandung Creative Hub – Co-working Space

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

Pada lantai yang sama, juga terdapat *coworking space* yang diperuntukan bagi *startup* untuk berdiskusi, bekerja dan presentasi. Biasanya ruangan ini digunakan dalam jangka waktu singkat dan diperuntukan bagi *startup* yang memiliki tim atau karyawan yang masih sedikit.

Selain itu hal menarik lain, ruang tangga pada setiap lantai menghadirkan area pameran foto ataupun lukisan pada setiap bordesnya. Salah satunya, dilantai 4 ini disuguhkan sebuah lukisan yang merupakan hasil karya para pelaku kreatif. Area pameran lukisan ini bukan pameran lukisan permanent, melainkan area pameran lukisan temporer yang dapat berubah-ubah setiap waktu, untuk menjadi *platform* pelaku kreatif untuk menunjukkan hasil karyanya.





**Gambar 2.3 33** Bandung Creative Hub – Media Pameran

Sumber : *Survei Lapangan (2018)*

- **Denah Lantai 4**

Fasilitas yang terdapat pada lantai 4 *Bandung Creative Hub* terdapat; studio tari, studio fesyen, studio kriya, studio animasi, studio musik dan ruang kelas besar.



**Gambar 2.3 34** Bandung Creative Hub – Lantai 4

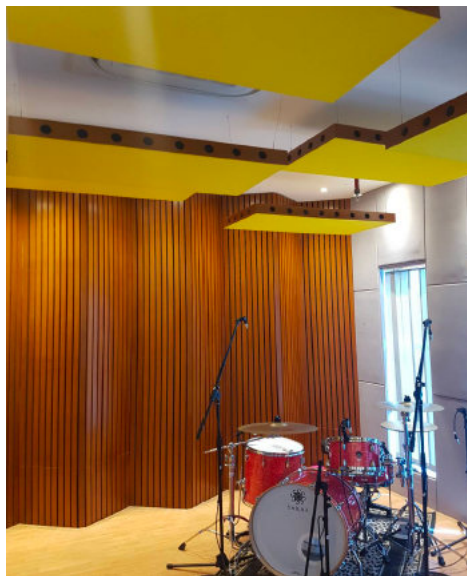
Sumber : *Dinas Perindustrian dan Kebudayaan Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif (2018).*



**Gambar 2.3 35** Bandung Creative Hub – Produksi Kain

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

Beranjak ke lantai 4 terdapat ruang galeri fesyen dan studio hasta karya untuk memanjakan para pecinta seni fesyen. Galeri fesyen ini merupakan ruang *makerspace* untuk produksi kain, pelaku industri kreatif fesyen dapat membuat produk percontohan hingga menjadi desain yang diharapkan.

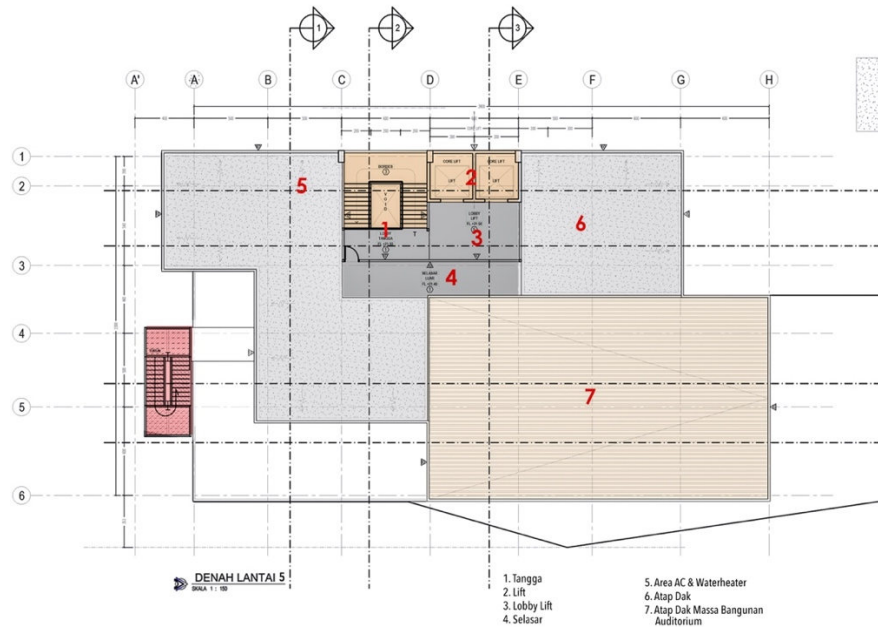


**Gambar 2.3 36** Bandung Creative Hub – Studio Musik

**Sumber :** *Survei Lapangan (2018)*

Tak hanya studio fesyen, di lantai yang sama, terdapat pula studio musik yang diklaim tercanggih di Indonesia. Para seniman musik bisa menggunakan fasilitas tersebut untuk menciptakan kreasi musik hingga proses perekaman. Selain itu di ruang yang sama juga terdapat studio foto yang dapat dijadikan sebagai laboratorium fotografi.

- **Denah Rooftop**



**Gambar 2.3 37** Bandung Creative Hub – Lantai Rooftop

**Sumber :** Dinas Perindustrian dan Kebudayaan Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif (2018).

Pada lantai atap atau *rooftop* merupakan fungsi servis seperti; mesin lift, mesin ac, *waterheater*, tengki air dan penangkal petir. Zona servis ini merupakan aktivitas untuk pengelola yang hendak melakukan perbaikan/pengecekan terkait utilitas bangunan.

### 2.3.3.3 Perbandingan

Berdasarkan contoh preseden bangunan *Creative Hub* yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh beberapa persamaan dan perbedaan dari segi arsitekturalnya maupun konsep ruangnya. Kesimpulan perbandingan yang digunakan menggunakan parameter dari luas lahan, jumlah lantai bangunan, fasilitas yang ada, kapasitas yang diwadahi untuk aktivitas sub sektor yang ditampung dan fungsi-fungsi yang terdapat di dalam *Creative Hub*.

Item	Pusat Industri Kreatif	
	Bandung	Jakarta
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Information Center</i></li> <li>• Pameran Galeri Seni</li> <li>• Pameran Produk</li> <li>• Retail Produk / <i>Design Store</i></li> <li>• Classroom A 2 unit (kap. 80 org)</li> <li>• Classroom B 4 unit (kap. 50 org)</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Kayu</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Kain</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Digital</li> <li>• Ruang Produksi Keramik</li> <li>• Ruang Produksi <i>3D Print</i></li> <li>• Ruang Produksi <i>Laser Cutting</i></li> <li>• Ruang Produksi Metal &amp; Pembesian</li> <li>• Ruang Produksi Kuliner</li> <li>• Ruang Produksi <i>Broadcasting</i></li> <li>• Ruang Produksi Fotografi</li> <li>• Ruang Produksi Percetakan</li> <li>• Studio Tari</li> <li>• Studio Musik</li> <li>• Studio Arsitektur &amp; Interior</li> <li>• Perpustakaan Kreatif</li> <li>• Co-Office</li> <li>• <i>Cafe</i></li> <li>• Aula</li> <li>• Dapur dan kantin</li> <li>• Auditorium Indoor (kap. 200 org)</li> <li>• Amphitheater dengan 2 <i>big screen</i></li> <li>• Parkiran dan Gudang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Information Center</i></li> <li>• Pameran Galeri Seni</li> <li>• Pameran Produk</li> <li>• Retail Produk</li> <li>• Classroom A 1 unit (kap. 80 org)</li> <li>• Classroom B 2 unit (kap. 50 org)</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Kayu</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Kain</li> <li>• Ruang Produksi Pekerjaan Digital</li> <li>• Ruang Produksi Keramik</li> <li>• Ruang Produksi <i>3D Print</i></li> <li>• Ruang Produksi <i>Laser Cutting</i></li> <li>• Perpustakaan Kecil</li> <li>• Co-Office 12 unit (1 unit=3mx6m)</li> <li>• <i>Cafe</i></li> <li>• Parkiran dan Gudang</li> </ul>
Kapasitas	16 subsektor, prioritas 10 subsektor	16 subsektor, prioritas 6 subsektor
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas</li> <li>• <i>Workshop</i></li> <li>• Seminar</li> <li>• Kuliner</li> <li>• Pameran</li> <li>• Kantor bersama (<i>Co-Office</i>)</li> <li>• Grand Auditorium (kap. 200 orang)</li> <li>• Percetakan</li> <li>• Musikalisasi</li> <li>• Riset</li> <li>• Penyiaran/<i>Broadcasting</i></li> <li>• Produksi optimal bagi 10 subsektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas</li> <li>• <i>Workshop</i></li> <li>• Seminar</li> <li>• Kuliner</li> <li>• Pameran</li> <li>• Kantor bersama (<i>Co-Office</i>)</li> <li>• Produksi optimal bagi 6 subsektor</li> </ul>
Lokasi	Jl. Laswi No.5, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271 / 10.000 m2	Jl. Kb. Melati 5 No.20, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230 / 2.500 m2
Skema Warna	Playful : Merah, Kuning, Biru, Putih, Hijau (Gloss)	Doff : Abu, Putih, Hitam, Coklat

Tabel 2.3 1 Perbandingan Antara Pusat Industri Kreatif Bandung &amp; Jakarta

Sumber : Analisis Penulis

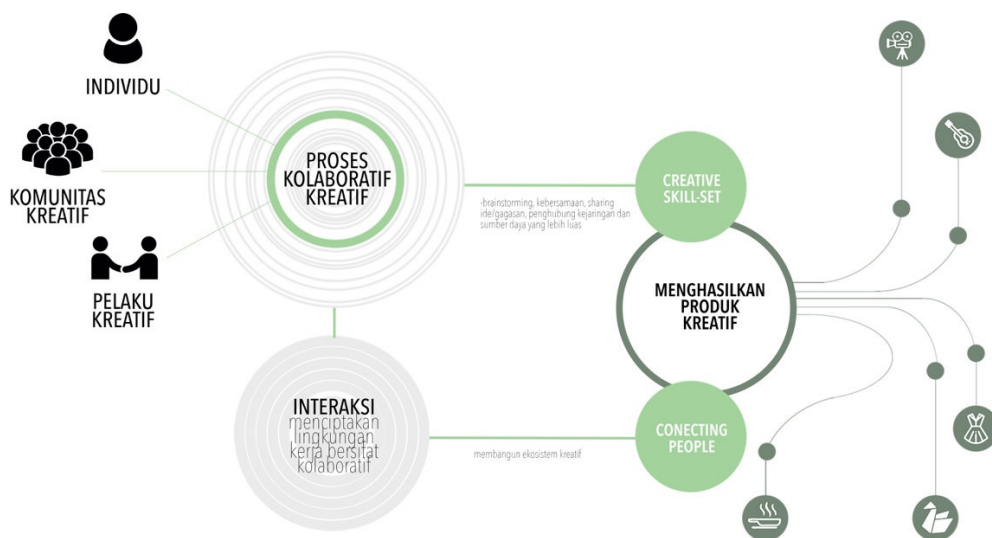


## 2.4 Kolaborasi Kreatif

Kolaborasi merupakan salah satu bentuk interaksi sosial atau proses sosial, dimana didalamnya terdapat sebuah aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Kolaborasi pada dasarnya memiliki prinsip yaitu mengenai kebersamaan, kerja sama, berbagi tugas, kesetaraan dan hubungan organisasi yang saling berpartisipasi.

Sedangkan dalam konteks kreatif, proses kreatif mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan kreatif yang pada awalnya melibatkan pelaku kreatif secara individual kini memiliki kecenderungan ke arah kolaborasi. Suatu proses kreatif yang dilakukan secara kolektif memiliki hasil yang lebih memuaskan dengan tingkat kreativitas yang jauh lebih baik dibanding hasil dari proses kreatif secara individual. Hal menarik lain kegiatan kreatif yang terjadi secara kolektif memiliki posisi yang sama untuk menyuarakan idenya dan menghormati satu sama lain dalam mengembangkan kapasitas untuk berinovasi.

Terjadinya evolusi dari kekuatan individu yang terfragmentasi kemudian menjadi kekuatan kolaboratif dengan berjejaring, tentunya akan memberikan implikasi yang besar dalam pengembangan proses kreatif. Kolaborasi yang merupakan usaha bersama untuk mencapai tujuan bersama ini menjadi dasar dalam pengembangan pola kegiatan kreatif dalam rancangan *creative hub* yang dibentuk dan didorong oleh pengolahan arsitektur.



**Gambar 2.4 1 Proses Kolaborasi Kreatif**

#### 2.4.1 Prinsip perancangan *Collaborative Space*

Menurut Hans Schaffers dalam bukunya *Collaborative Working Perspective*, *collaborative space* pada dasarnya adalah ruang kerja bersama untuk mendukung kegiatan orang-orang yang memiliki latar belakang berbeda untuk disatukan sebagai upaya kolektif melalui ekspresi kreatif secara kolaboratif. Terdapat 6 prinsip *collaborative space* yang merupakan prioritas utama dalam desain, adapun penjelasan prinsip-prinsip perancangan *collaborative space* adalah sebagai berikut<sup>23</sup> ;

##### a. **Flexibility and Variety**

Ruang *collaborative space* tidak hanya untuk mewadahi kelompok orang yang bekerja bersama sepanjang hari, tetapi juga dapat mewadahi orang berkumpul bersama dalam berbagai kelompok ukuran dan dapat mempertimbangkan zona *introvert* ketika orang membutuhkan waktu “sendirian”.

Ruang kerja kolaborasi yang baik dapat dikonfigurasi untuk menyediakan beragam *setting* ruang yang tetap, misalnya ruang rapat khusus dalam berbagai ukuran, meja kerja dan meja komunal. Namun elemen prabot atau layout ruang tersebut dapat menerapkan *konvertabilitas* ruang, misalnya furniture dapat ditata ulang sekaligus sebagai elemen pembatas, dinding dapat berubah-ubah untuk menerapkan fungsi ganda pada ruang, dll. fleksibilitas ruang seperti ini dapat menjadi titik bertemu dan melebur antara orang-orang yang mungkin tidak pernah ketemu satu sama lain.

##### b. **Open, Cheerful, Well-Lit, and Comfortable**

Ruang kerja kolektif perlu menerapkan konsep *open space* dimana tata ruang dapat saling terbuka untuk memaksimalkan integrasi antar ruang sehingga dapat menjadi pemicu hadirnya interaksi dan kolaborasi. Sedangkan untuk konsep *well-lit*, menerapkan ruang kerja yang terang dan menggunakan perencanaan desain pasif (cahaya alami dan penghawaan alami). Selain itu untuk suasana *cheerful* dan *comfortable* dapat menggunakan skema warna yang dapat menstimulasi semangat kolaboratif dengan warna ceria dan berenergi – diimbangi dengan area lain yang

---

<sup>23</sup> Schaffers, H, *Collaborative Working Space*, 2006

lebih tenang. Sedangkan untuk elemen prabot ruang dapat memberikan suasana nyaman dan kondusif untuk jenis kolaborasi yang diharapkan.

### **c. Writing / Brainstorming Space**

*Brainstorming space* merupakan ruang untuk mewadahi pertukaran ide dan pemikiran baik secara terencana maupun spontan. Elemen pembatas ruang seperti dinding merupakan prinsip dasar untuk memicu *brainstorming*, pengolahan elemen pembatas dapat ditulis menjadi substrat untuk kreativitas atau dapat sebagai papan tulis. Sehingga dapat menjadi media permukaan terdekat untuk menangkap atau menyampaikan pemikiran dan ide. Selain itu hal menarik lain ialah dapat mendorong diskusi spontan di ruang-ruang *extrovert* yang sudah di *setting* untuk menambahkan ide dan pemikiran. Prinsip dasar *brainstorming space* adalah setiap ruang kerja dapat melihat atau dilihat apa yang terjadi dan dilakukan agar dapat memicu upaya kolektif.

### **d. Acoustics & Technology**

Tantangan terbesar pada ruang kerja bersama yang terbuka adalah persoalan noise atau kebisingan. Perlu upaya untuk mengurangi kebisingan dengan menggunakan teknologi peredam suara pada ruang-ruang tertentu untuk tetap menjaga fungsi produktifitas ruang, misalnya menerapkan *perforated metal facade* untuk mereduksi kebisingan dari luar bangunan dll.

Sedangkan untuk teknologi dapat berupa wifi, monitor layar lebar, sound, dan teknologi lainnya untuk dapat menyederhanakan dan mendukung fungsi ruang sehingga pekerjaan dapat terjadi dimana saja dengan menginput sistem kerja virtual.

### **e. Food & Supplies**

F&b menjadi fasilitas paling mendasar untuk mendukung aktivitas bangunan agar pengguna tidak perlu berjalan jauh untuk menemukan makanan. Atau fasilitas lain yang lebih luas seperti area café (tea&coffeshop) untuk pilihan yang lebih banyak.

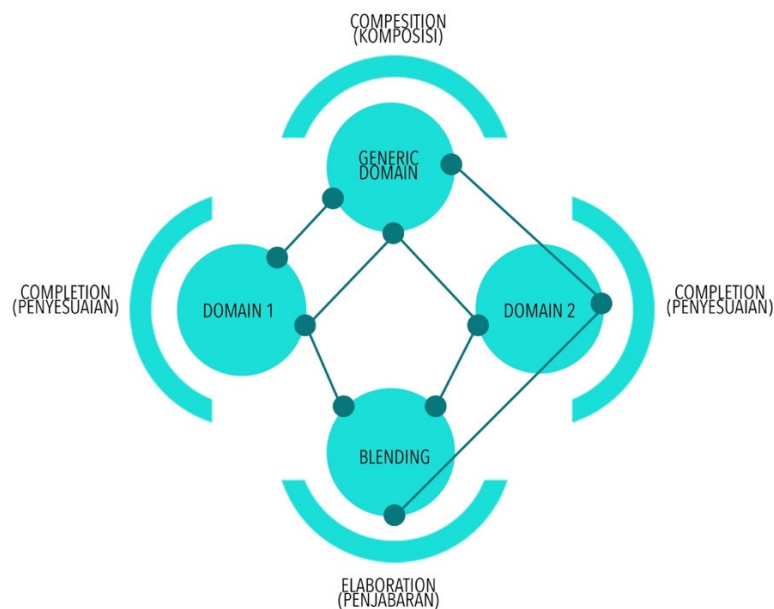
### **f. No Fixed Seating**

Sitting area yang terbuka pada ruang-ruang transisi atau foyer dapat di terapkan untuk menjadi simpul-simpul diskusi. Selain itu juga dapat dengan pemilihan tempat duduk yang teratur yang ditata di beberapa titik dekat jendela (*touchdown area*). Tujuan utamanya adalah agar mendorong orang untuk berkumpul dan melebur sesuai dengan kebutuhan pekerjaan mereka.

## 2.5 Kajian *Blending Space*

Pertama kali diperkenalkan oleh D, Benyon pada akhir 2012, *Blending Space* (Pemaduan Ruang) adalah sebuah pencampuran konseptual dari empat ruang mental yang diterapkan pada dua input (*domain*) yang kemudian menghasilkan ruang campuran<sup>24</sup>. Hal ini memiliki tujuan untuk memastikan keputusan desain yang dibuat dengan menentukan penerapan dua input (*domain*) untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal dan melibatkan suatu kolaborasi didalamnya (*Benyon, D, Blended Space For Collaborative Creativity, 2012*).

Prinsip utama pendekatan *blending space* merupakan sebuah proyeksi dari empat ruang mental dan penyesuaian pemetaan dua ruang input (*domain*) yang memiliki ikatan atau titik sentuh untuk dapat terhubung dan menghasilkan ruang campuran. Dirancang pada skala manusia bertujuan untuk menciptakan proses kolaboratif yang dapat melibatkan banyak pengguna dengan beragam latar belakang. Selain itu, juga memiliki tujuan untuk mewadahi beragam aktivitas dan kegiatan kreatif dalam satu tempat, sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain.



Gambar 2.5 1 Diagram Design With Blending Spaces

**Sumber :** *Benyon, D, Blended Space For Collaborative Creativity, 2012*

<sup>24</sup> *Benyon, D, Blended Space For Collaborative Creativity, 2012*

1. Komposisi (*compesition*) merupakan pengembangan pola proyeksi bagaimana tempat itu digunakan.
2. Penyesuaian (*completion*) merupakan proses yang berkelanjutan, merujuk pada proyek isi masing-masing input ke dalam ruang pemaduan, termasuk didalamnya proses peleburan (*fusion*).
3. Penjabaran (*elaboration*) merupakan hasil akhir dari rangsangan mental yang terjadi dalam proses pemaduan.

	<i>Compesition</i>	<i>Completion</i>	<i>Elaboration</i>
Territoriality wilayah	Desain untuk memastikan akses yang baik antar ruang. Pertimbangkan aspek pribadi dan sosial dari ruang.	Desain sehingga orang memiliki ruang pribadi, ruang publik dan ruang interaksi. Bedakan ruang tunggal dan multi-pengguna.	Menyediakan peta dan sumber informasi lainnya untuk membantu orang memahami ontologi dan topologi ruang dan bagaimana mereka dihubungkan bersama. Berikan indikasi yang jelas untuk berbagai jenis ruang dan cara menavigasi ruang yang berbeda.
Awereness kesadaran	Desain sehingga orang dapat memantau apa yang dilakukan orang lain dan dapat menghadiri kegiatan kolaboratif ketika mereka harus melakukannya.	Desain sehingga orang-orang sadar akan kemajuan kolaborator mereka.	Memahami apa yang dilakukan orang lain dan peluang apa untuk tindakan yang ditawarkan oleh ruang adalah penting.
Control Kontrol	Mengizinkan pergerakan yang memungkinkan orang untuk berpindah. Desain untuk akses ke ruang fisik dan berbagai bagian permukaan interaktif. Mendukung berbagai jenis kontrol untuk berbagai kegiatan.	Desain sehingga mendukung interaksi multi-pengguna	Menyediakan desain mekanisme yang jelas dan efektif untuk memungkinkan berbagai kegiatan. Tunjukkan dengan jelas siapa yang dapat melakukan apa, dengan objek apa dan kapan.
Transition Transisi	Pergerakan di antara ruang fisik harus mudah dan dimengerti. Transisi antara ruang perlu ditandai dengan baik.	Desain penataan ruang transisi untuk ruang-ruang yang berbeda yang dapat dipahami	Memahami bagaimana cara bergerak di antara ruang transisi. Topologi perlu menyediakan titik akses yang jelas untuk memberikan peluang untuk memperoleh gambaran umum ruang dan untuk melihat jalur yang jelas ke lokasi yang berbeda.

**Tabel 2.5 1** Framework Blanding Space For Collaborative Creativity

**Sumber :** *Benyon, D, Blended Space For Collaborative Creativity, 2012*

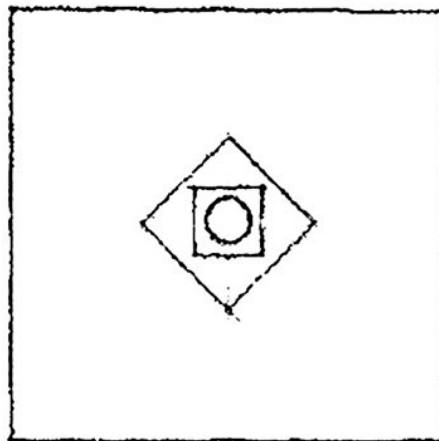
Dari kajian teori yang diambil tentang *blending space* di atas dapat disimpulkan *blending space* adalah *pendekatan untuk menghasilkan ruang campuran pada ruang fisik untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal yang melibatkan suatu kolaborasi di dalamnya. Selain itu, juga bertujuan untuk mewadahi beragam kegiatan-aktivitas kreatif dalam satu tempat, sehingga dapat memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain.* Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut, perlu ada *guideline* untuk penerapan prinsip-prinsip pengolahan ruang fisik. Penulis mengambil acuan/ketentuan dalam perancangan menurut D.K. Ching dalam bukunya "*Form, Space, and Order*" yang berkaitan dengan prinsip-prinsip pengolahan ruang fisik; pemilihan organisasi ruang, sirkulasi ruang dan elemen pembatas ruang yang menjadi elemen arsitektural untuk memicu kolaborasi. Sehingga akan dikaji secara lebih lanjut diantara ketiganya secara spesifik dan kemudian disimpulkan secara definitif, dalam pembahasan berikut;

## 2.5.1 Prinsip-prinsip Pengolahan Ruang Fisik

### 2.5.1.1 Organisasi Ruang

#### 1. Terpusat

Organisasi terpusat memiliki sifat stabil, merupakan komposisi pusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.

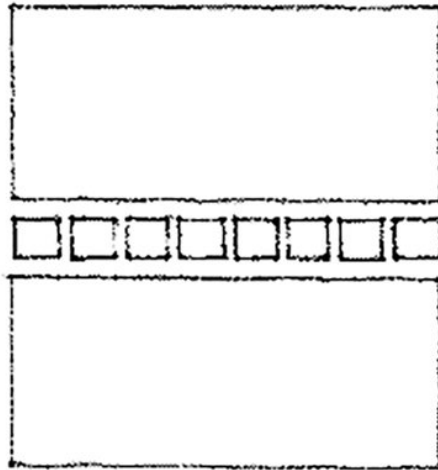


**Gambar 2.5 2** Organisasi Ruang Terpusat

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 196

## 2. Linier

Organisasi linier bersifat ruang-ruang berulang, biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang mirip dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi. Juga terdiri dari ruang-ruang linier yang diorganisir menurut panjangnya sederetan ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.

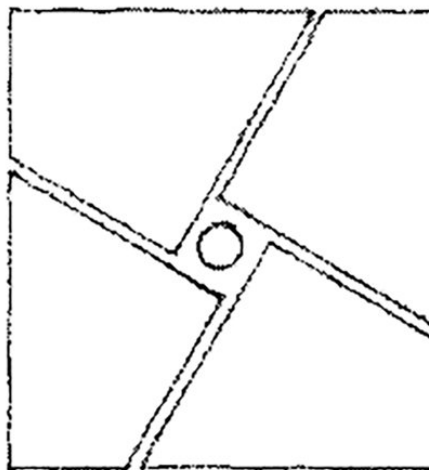


**Gambar 2.5 3** Organisasi Ruang Linier

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 206

## 3. Radial

Organisasi ruang jenis radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan darimana sejumlah organisasi-organisasi linier berkembang seperti bentuk jari-jarinya.

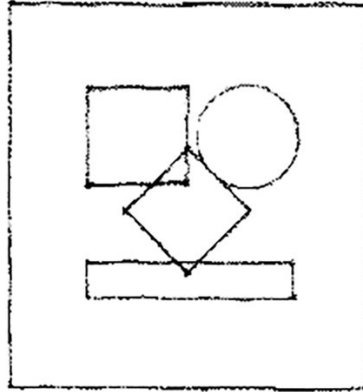


**Gambar 2.5 4** Organisasi Ruang Radial

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 216

#### 4. Cluster

Organisasi cluster biasanya menggunakan pertimbangan penempatan perletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Penghubung organisasi ini terdiri dari sel-sel ruang yang berulang dan memiliki fungsi-fungsi serupa dan memiliki persamaan sifat visual seperti halnya bentuk dan orientasi.

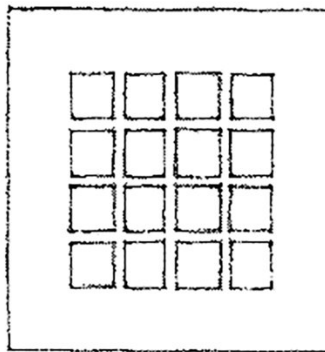


**Gambar 2.5 5** Organisasi Ruang Cluster

**Sumber :** *Ching, D.K, Francis, 1996, hal 222*

#### 5. Grid

Organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang dimana posisi-posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola bidang atau grid tiga dimensi.



**Gambar 2.5 6** Organisasi Ruang Grid

**Sumber :** *Ching, D.K, Francis, 1996, hal 230*



### 2.5.1.2 Sirkulasi

Berikut ini adalah penjabaran dari unsur-unsur yang ada pada jalur pergerakan atau sirkulasi :

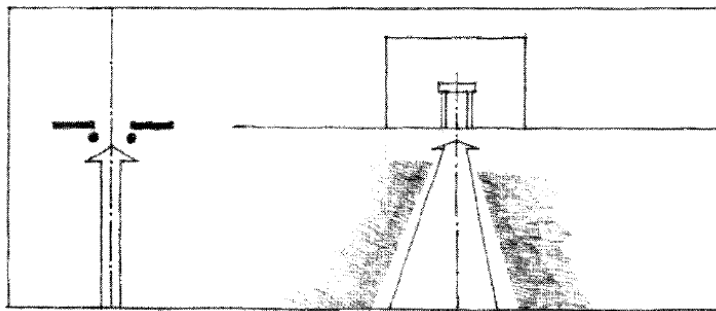
#### 1. Pencapaian ke Bangunan

Sebelum berjalan memasuki sebuah ruang dalam dari suatu bangunan, kita mencapai jalan masuknya melalui sebuah jalur. Ini adalah tahap pertama sistem sirkulasi dimana ketika menempuh pencapaian itu kita dipersiapkan untuk melihat, mengetahui dan menggunakan ruang bangunan tersebut.

Menurut D.K Ching dalam bukunya *Form, Space and Order* pencapaian ke dalam bangunan dibedakan menjadi 3 macam, yaitu ;

- Frontal

Arah dari sirkulasi tegak lurus dengan muka bangunan. Dengan pencapaian jenis ini hanya muka bangunan yang terekspos.

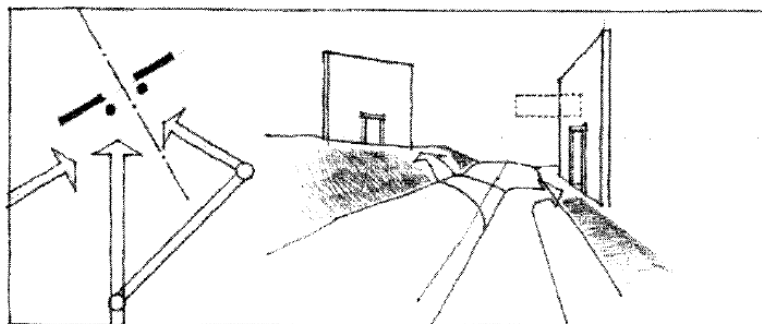


**Gambar 2.5 7** Pencapaian Frontal

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

- Diagonal (*oblique*)

Pencapaian ke dalam bangunan menekankan pada efek perspektif bangunan. Jalur sirkulasi membentuk diagonal.

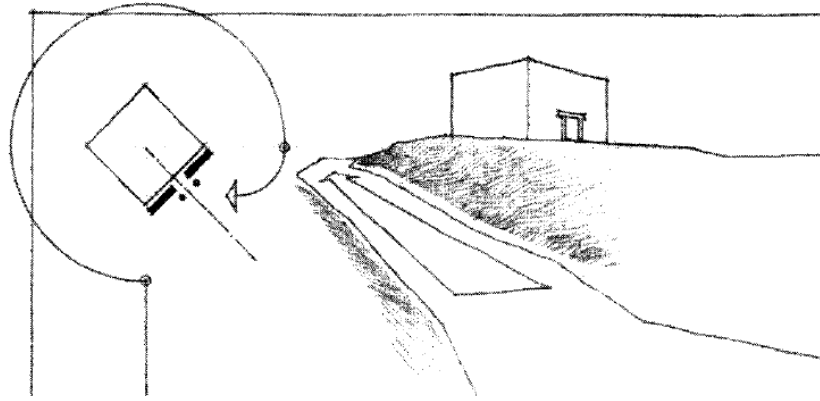


**Gambar 2.5 8** Pencapaian Diagonal

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

- Spiral

Penacapaian menuju bangunan menekankan bentuk tiga dimensional mengitari sebuah bangunan. Pintu masuk dapat terlihat berulang kali sampai tiba pada titik kedatangan.

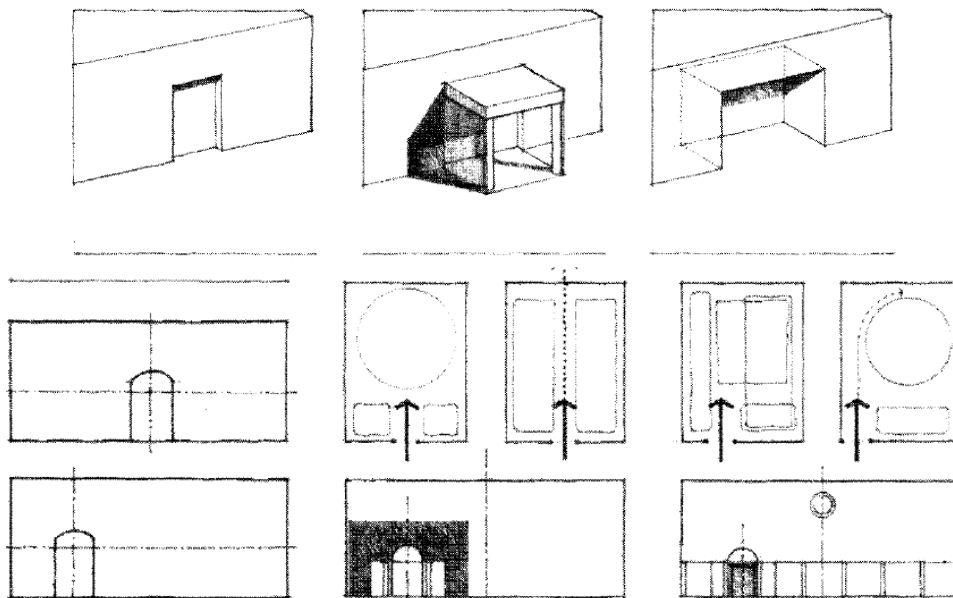


**Gambar 2.5 9** Pencapaian Diagonal

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

2. Pintu masuk Gedung

Proses memasuki sebuah bangunan, ruang di dalam bangunan atau suatu kawasan akan dibatasi ruang luar melibatkan kegiatan menembus bidang vertikal yang membedakan sebuah ruang dari lainnya serta memisahkan sebuah makna di sini dan di sana.

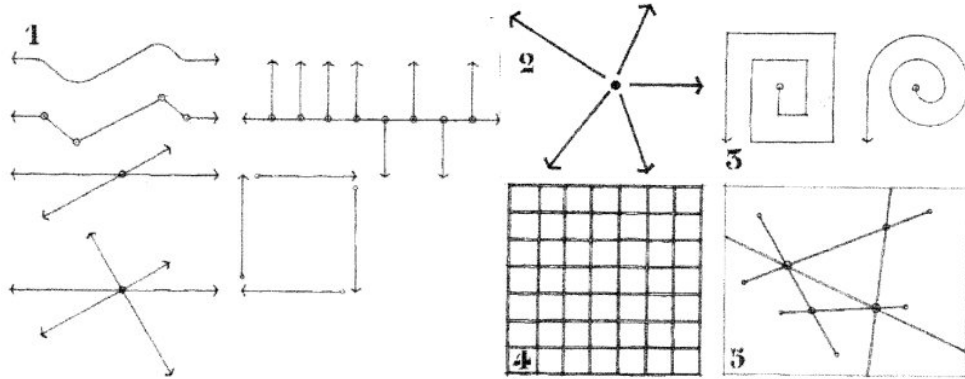


**Gambar 2.5 10** Pintu Masuk Gedung

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 250

### 3. Konfigurasi Alur Gerak

Seluruh jalur pergerakan (jalan), baik untuk manusia, kendaraan, barang ataupun layanan, bersifat linier. Dan semua jalan mempunyai titik awal yang membawa kita menyusuri urutan-urutan ruang ke tujuan akhir kita. Konfigurasi alur gerak sendiri memiliki beberapa jenis bentuk :



**Gambar 2.5 11** Konvigurasi Alur Gerak

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 264

- **Linier**

Seluruh jalur adalah linier. Namun, jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang.

- **Radial**

Sebuah bentuk radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.

- **Spiral**

Sebuah bentuk spiral adalah sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar dan semakin lama semakin jauh atau berubah.

- **Grid**

Bentuk grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan area ruang bujursangkar atau persegi panjang.

- **Jaringan**

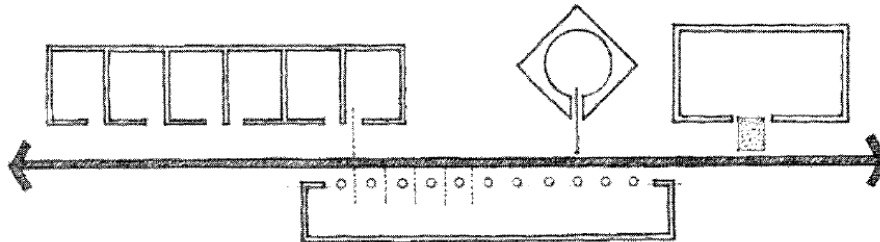
Bentuk jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.

#### 4. Hubungan Jalur Dengan Ruang

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- Melewati ruang-ruang

Integrasi setiap ruang dapat dipertahankan dengan cara ruang-ruang menjadi perantara yang dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya dan konfigurasi jalur yang fleksibel.

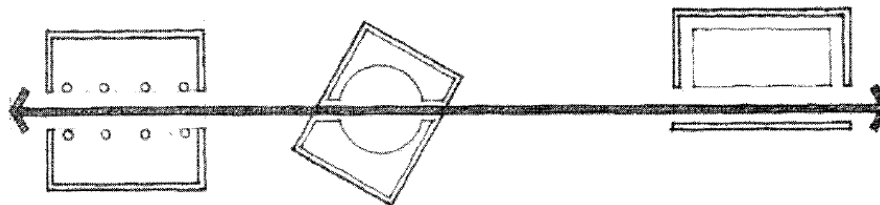


**Gambar 2.5 12** Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

- Menembus ruang-ruang

Jalur di *setting* untuk dapat lewat melalui sebuah ruang secara aksial, miring atau di sepanjang tepinya, bertujuan untuk ketika menembusi ruang, jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.

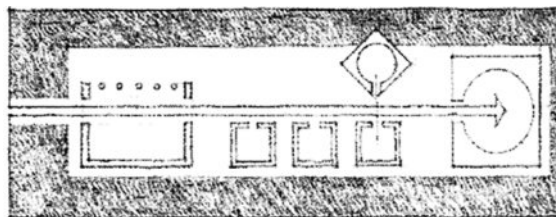


**Gambar 2.5 13** Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

- Berakhir Dalam Ruang

Hubungan jalur ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang-ruang penting baik secara fungsional maupun simbolis.

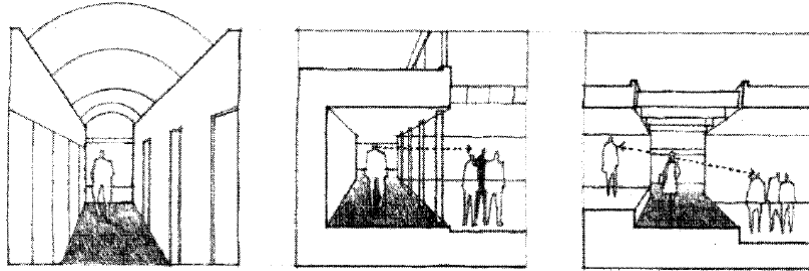


**Gambar 2.5 14** Hubungan Jalan Dengan Ruang

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

## 5. Bentuk Sirkulasi Dalam Bangunan

Bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus dapat menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Menurut D.K Ching dalam bukunya *Form, Space and Order* bentuk ruang sirkulasi bangunan dibedakan menjadi 3 macam, yaitu ;

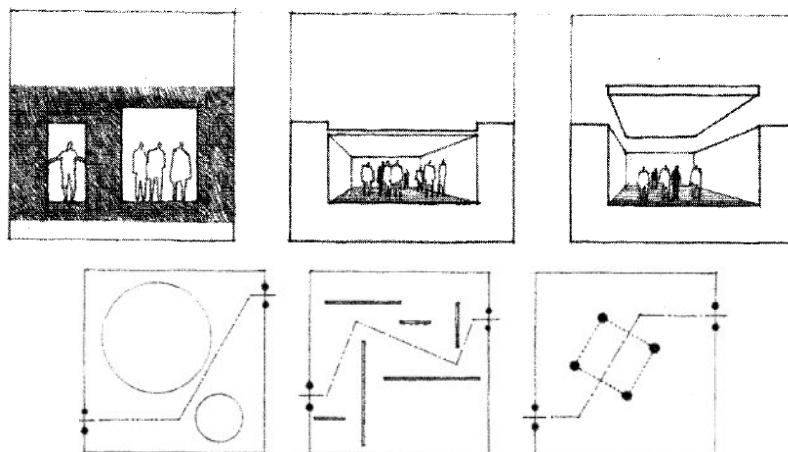


**Gambar 2.5 15** Bentuk Sirkulasi

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 282

- **Tertutup:** membentuk suatu koridor *private* yang mengapit suatu jalan, dan menghubungkan suatu ruang dengan ruang lainnya melalui pintu masuk pada suatu sisi dinding.
- **Terbuka satu sisi:** membentuk sebuah galeri atau balkon dalam penyediaan visual dan kesinambungan spasial dengan ruang yang dihubungkan.
- **Terbuka ke dua sisi:** membentuk suatu jalan setapak yang menjadi sebuah penerusan dari ruang yang dilalui

Serta dimensi lebar dan tinggi sebuah ruang sirkulasi harus dapat proporsional sesuai dengan bentuk dan jumlah pergerakan yang harus diwadahi. Perbedaan skala diterapkan diantara jalan publik, koridor servis, serta private.



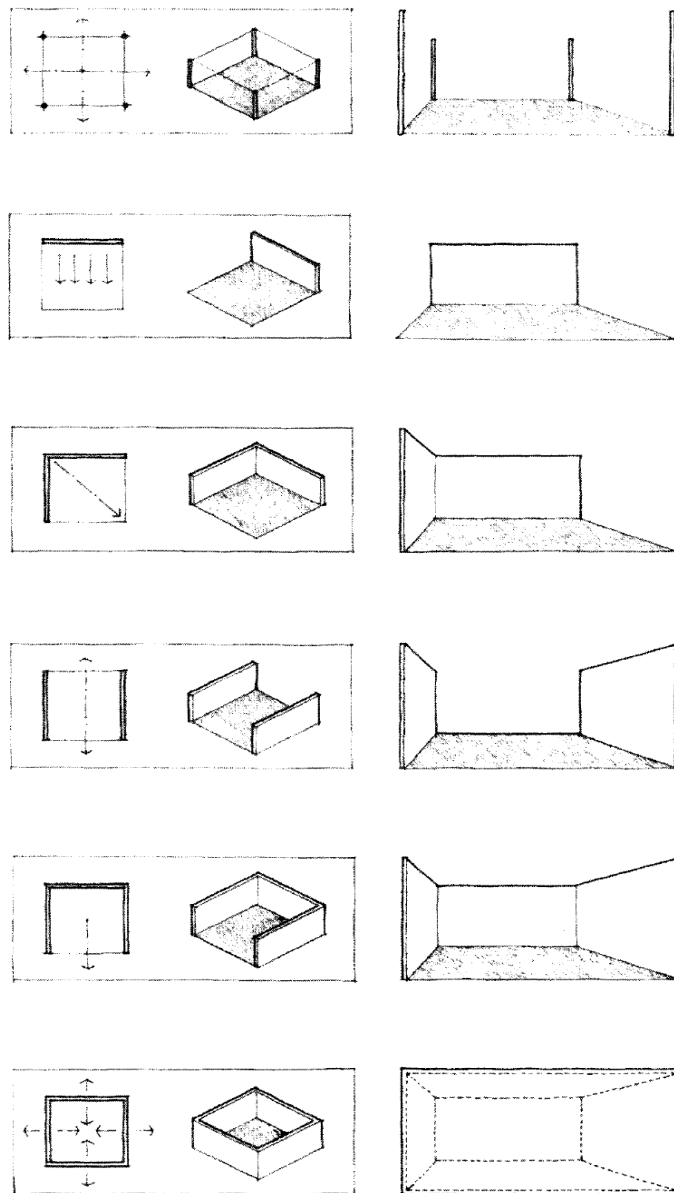
**Gambar 2.5 16** Bentuk Sirkulasi

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 282

### 2.5.1.3 Pembatas Ruang

Elemen pembatas ruang secara vertical antara lain;

- Adanya batas imajiner
- Pembatas ruang 1 bidang
- Pembatas ruang 2 bidang
- Pembatas ruang 2 bidang bersebrangan
- Pembatas ruang 3 bidang
- Pembatas ruang 4 sisi

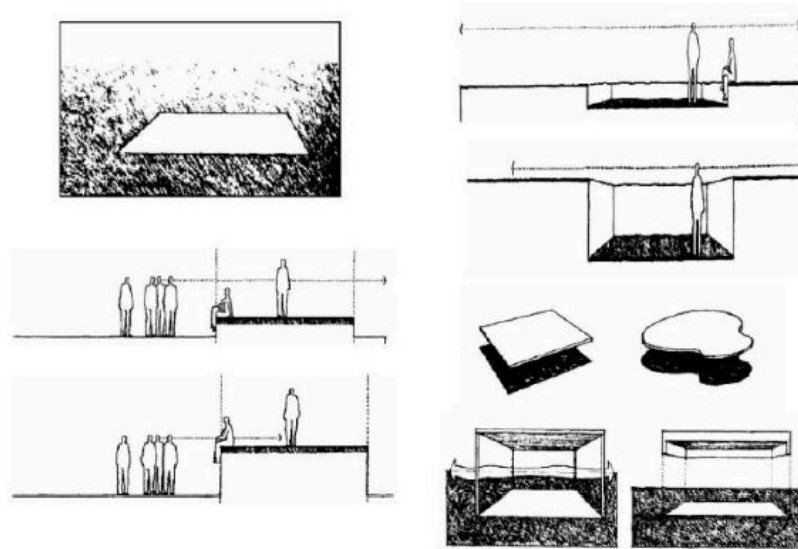


**Gambar 2.5 17** Elemen Pembatas Vertikal

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 102

Elemen Pembatas ruang arsitektur secara horizontal anatara lain:

- Bidang dasar
- Bidang dasar yang dipertinggi
- Bidang dasar yang diturunkan
- Bidang ambang atas
- Kombinasi



**Gambar 2.5 18** Elemen Pembatas Vertikal

**Sumber :** *Ching, D.K, Francis, 1996, hal 102*

Pada pembatas ruang dalam, yang menjadi elemen pembatas ruangnya adalah struktur, dinding pembatas, sudut-sudut dinding, pintu, jendela, atap, plafon, partisi dan permukaan lantai. Elemen pembatas ruang berfungsi sebagai membatasi wilayah teritorial ruang yang satu dengan ruang lainnya. Pembatas ruang tersebut juga dapat berupa pembatas vertikal seperti peil lantai dan plafon, perubahan warna dan material elemen pembatas tersebut. elemen pembatas vertikal adalah elemen pembatas ruang yang paling jelas. Untuk menentukan bentuk dari sebuah elemen pembatas, dapat didasarkan pada karakter material dan bentuk material untuk memberikan kesan psikologis dari pendefinisian ruang.

### 2.5.2 Kesimpulan

Dari kajian teori yang diambil terkait dengan pengolahan ruang fisik dengan pendekatan *blending space* melandasi penulis untuk memilih atau memastikan keputusan desain yang dibuat. Aspek spasial merupakan penekanan yang digunakan dalam desain untuk diaplikasikan ke dalam 3 tipologi ruang creative hub; *co-working space*, *creativespace* dan *makerspaces* untuk menjadi fokus utama dalam jenjang kreatif dan kolaboratif. Sehingga secara umum kemudian dirumuskan dengan pemilihan kriteria organisasi ruang, sirkulasi ruang dan pembatas ruang yang akan dibahas secara definitif, dalam pembahasan berikut.

#### 1. Organisasi ruang

Organisasi ruang ditujukan untuk dapat mendukung hubungan antar-ruang yang cair sehingga interaksi antar pengguna dapat terjadi secara bebas dengan pemilihan organisasi radial. Sedangkan organisasi terpusat dipilih untuk menciptakan ruang komunal sebagai *melting pot* aktivitas.

#### 2. Sirkulasi ruang

Sirkulasi dalam bangunan harus berjalan selaras dengan konfigurasi ruang-ruang yang ada, yakni dengan pemilihan kombinasi sistem radial dan jaringan. Sirkulasi radial ditujukan untuk dapat menekankan kesan ruang komunal. Sedangkan sirkulasi jaringan dapat memiliki titik-titik penghubung ruang sehingga dapat memberikan pengalaman dan pilihan jalur yang beragam. Hubungan jalur-ruang dalam dipilih untuk dapat menembus ruang, sehingga kemungkinan terjadinya bertemunya antar pengguna lain dan memicu interaksi.

#### 3. Pembatas ruang

Elemen pembatas ruang vertikal dipilih dengan penggunaan elemen transparan maupun peniadaan elemen pembatas untuk kemenerusan visual. Dengan adanya keterbukaan dan kemenerusan visual antar pengguna diharapkan elemen arsitektural dengan aktivitas sosial yang terjadi dapat lebih berperan dalam menstimulan terjadinya proses kreatif yang lebih luas, sehingga dapat memicu inspirasi dan kolaborasi. Selain itu elemen pembatas seperti lantai, jarak-tinggi peil lantai dipilih untuk menekankan batas ruang.



## 2.6 Kajian Arsitektur Kontemporer

### 2.6.1 Definisi Arsitektur Kontemporer

Pada dasarnya arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang terjadi di masa sekarang dan masa yang akan datang. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru kemudian terus berkembang ke era *art* dan *craft*. Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur kontemporer yang terdapat di Indonesia, karya tersebut dibangun dalam satu decade terakhir dan cukup menggambarkan perkembangan arsitektur di Indonesia. Arsitektur kontemporer merupakan prioritas utama dalam menampilkan style yang lebih baru dan terkini serta menampilkan bentuk-bentuk unik, atraktif dan sangat kompleks.

### 2.6.2 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Pada dasarnya karya arsitektur kontemporer di Indonesia merupakan sebuah gagasan atas pemikiran tradisional, modernis, dan peduli akan iklim tropis. Dapat dikatakan bahwa prinsip arsitektur kontemporer adalah sebuah konsep yang dapat selalu berkembang atau mengikuti perkembangan jaman dimana ke-kontemporeran tersebut merupakan paduan arsitektur modern dengan iklim tropis dan suatu aspek tradisional lingkungan setempat yang terdapat di Indonesia

Berikut prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur

### 2.6.3 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

Berikut aspek kualitatif yang dapat digolongkan menjadi 7 prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dan strategi pencapaiannya ;

NO	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan ekspresif dan dinamis
2	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masif
3	Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Penerapan <i>cortyard</i> sehingga memberikan suasana ruang terbuka didalam bangunan, pemisahan ruang luar dengan ruang dalam menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai
4	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk oprimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang orang untuk datang karena memberikan kesan terbuka
5	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan tidak hanya dirasakan oleh orang normal saja, tetapi juga dapat dirasakan oleh orang berkebutuhan khusus/aksesibilitas bagi penyandang difabel
6	Eksplorasi elemen lansekap	Mempertahankan vegetasi yang kiranya dapat dipertahankan yang tidak mengganggu sirkulasi diluar maupun dalam site. Penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain. Serta menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada site sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang
7	Bangunan yang kokoh	Menerapkan sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta material modern sehingga memberi kesan kekinian

**Tabel 2.6 1** Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

**Sumber :** Schirmbeck, E. (1998). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur*.

Pada masa ke masa, arsitektur kontemporer selalu mengalami perubahan. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi sosial, ekonomi, budaya, teknologi dan konteks pemahaman arsitektur dari setiap wilayah. Pada umumnya, meskipun perkembangan arsitektur begitu cepat, namun arsitektur kontemporer tetap mematuhi beberapa prinsip dasar yang ada. Dalam perancangan “Yogyakarta Creative Hub”, prinsip-prinsip dalam arsitektur kontemporer digunakan sebagai pendekatan desainya. Prinsip-prinsip tersebut merupakan intisari yang diambil dari Egon Schimbeck dalam strategi pencapaian penerapan arsitektur kontemporer. Berikut ini adalah uraian dan pemilihan dari prinsip-prinsip tersebut:

1. Tata ruang dan tata guna fungsi yang menghasilkan kenyamanan ruang-ruang yang adaptif, sehingga dapat meningkatkan ineraksi yang terjadi di dalamnya.

2. Konsep ruang terkesan terbuka atau *open plan* (harmonisasi antara ruang dalam dan ruang luar).
3. Eksplorasi bentuk-bentuk geometri 3 dimensi yang unik, bangunan diciptakan sebagai media komunikasi mampu menginteraksikan dan citra atau makna yang ingi disampaikan kepada penggunanya (ekspresif).
4. Menerapkan eksplorasi elemen *landscape*, penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain. Serta menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk.

Dari 4 prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang dipilih, maka diperoleh kata kunci dari perinsip tersebut yaitu tata ruang adaptif, *open plan*, bentuk geometri ekspresif, ekspolarsi elemen *landscape*.

Menurut Egon Schimbeck prinsip-prinsip utama arsitektur kontemporer yang paling mendasar adalah:

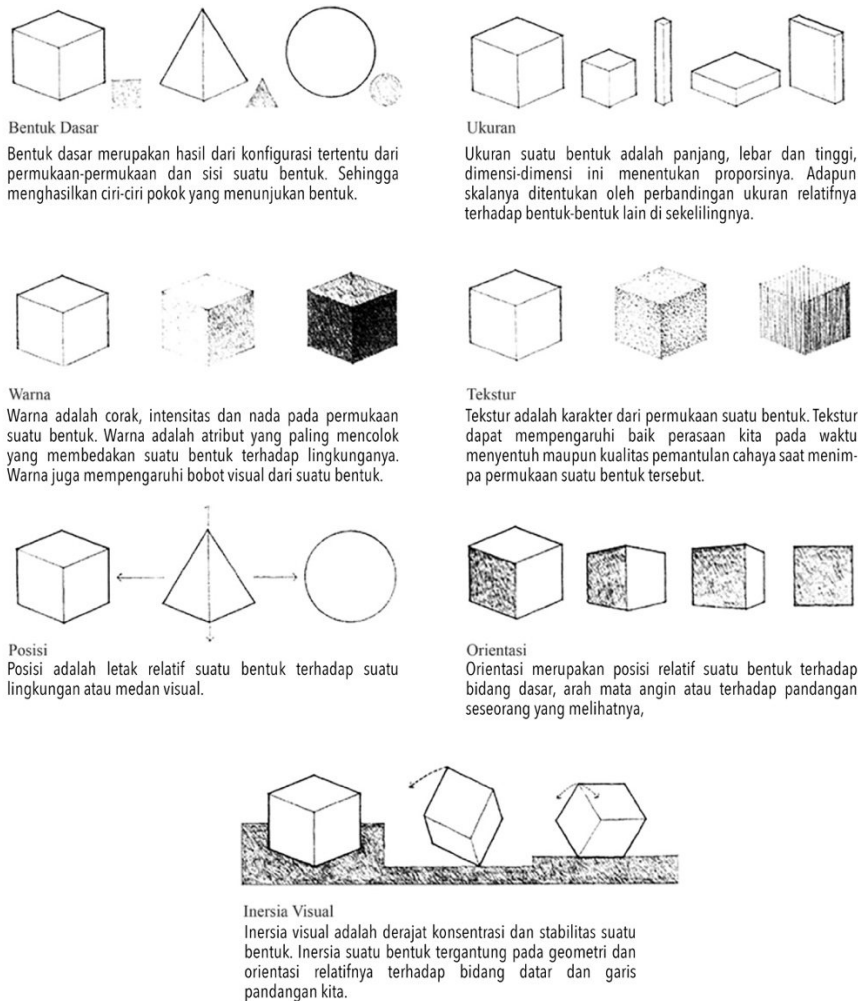
*“Arsitektur kontemporer memperlihatkan suatu pluralitas pada solusi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Perbedaan antara benar dan salah adalah tidak mungkin, atau setidaknya harus dihindarkan”.*

#### 2.6.4. Pengolahan Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Pengolahan ekspresi bangunan dan tampilan bangunan memiliki 3 elemen fisik arsitektural, yaitu Massa Bangunan; *merupakan elemen paling vital yang dapat membentuk ekspresi fisik bangunan melalui pengolahan bentuk denah maupun massa bangunan*, Fasad; *merupakan elemen point pertama yang memiliki kesempatan secara langsung untuk “berbicara” atau memberi penjelasan tentang tema atau ekspresi dari suatu bangunan*, dan Interior; *memiliki peran penting untuk menguatkan pesan yang sudah diasmpaikan sebelumnya oleh fasad, dalam hal ini pengolahan interior lebih bersifat meruang atau memberikan pengalam spasial dalam menangkap makna ruang*. Dari ke 3 elemen tersebut terdapat komponen-komponen perancangan didalamnya yaitu; bentuk, proporsi, warna, material dan irama. Sehingga untuk mengkaji arsitektur kontemporer lebih lanjut akan dibahas komponen-komponen ekspresi bangunan dan tampilan bangunan secara spesifik, dalam pembahasan berikut;

### 2.6.4.1 Bentuk

Menurut D.K. Ching, bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna di dalam sebuah komposisi untuk menghasilkan sebuah citra yang logis dan konsisten. Bentuk dapat dikenali atau dipahami melalui ciri-ciri visualnya. Ciri-ciri tersebut antara lain adalah bentuk dasar, ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, inersia visual.



**Gambar 2.6 1** Sifat-Sifat Bentuk

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 35

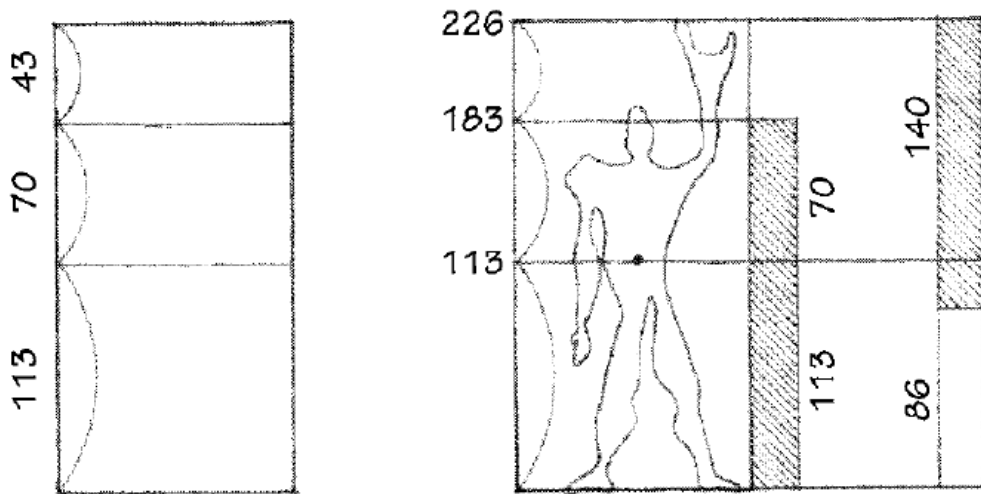
Semua sifat bentuk ini pada kenyataannya di pengaruhi oleh kondisi-kondisi yang dipengaruhi oleh keadaan bagaimana pengguna melihatnya. Pengaruh tersebut terjadi dari perspektif atau sudut pandang yang berubah maupun aspek suatu bentuk yang berbeda terhadap mata pengguna, jarak dari suatu bentuk menentukan ukuran nyatanya, keadaan pencahayaan dan lingkungan visual yang mengelilingi bentuk tersebut.

#### 2.6.4.2 Proporsi

Proporsi adalah sesuatu yang berhubungan dengan ukuran dari seluruh aspek pekerjaan dan bagian tertentu yang dijadikan standard (Virtuvius, 1486). Proporsi yang seimbang dapat dicapai dengan cara memperhatikan ukuran dari suatu bangunan dan dapat tercipta dari proporsi tubuh manusia sendiri, sehingga menghasilkan proporsi bentuk yang ideal bagi manusia yang menggunakannya.

##### 1. Skala Modulor

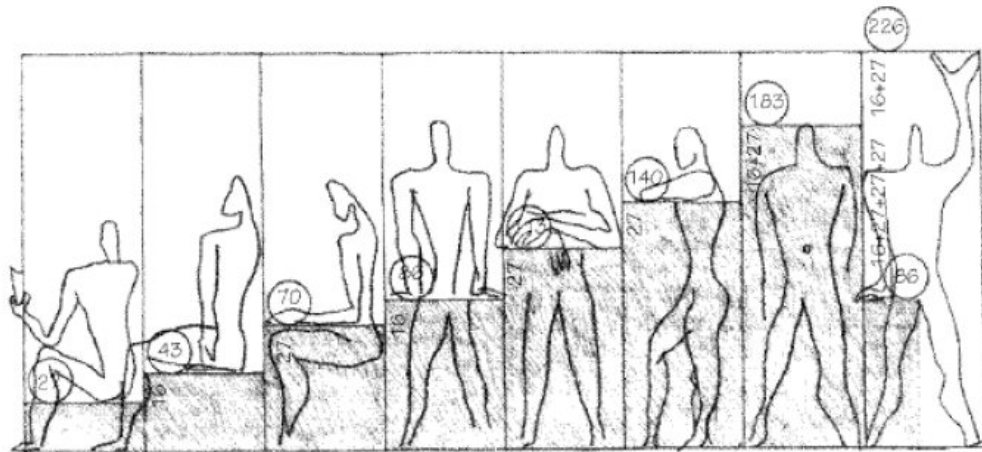
Le Corbusier mengembangkan sistem proporsinya berupa modulor, untuk menyusun dimensi-dimensi ruang yang mengandung dan yang dikandung. Mendasarkan alat pengukurannya, modulor, pada matematika dan proporsi-proporsi tubuh manusia (dimensi fungsional).



**Gambar 2.6 2** Grid Dasar Tubuh Manusia

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 318

Grid dasarnya terdiri dari tiga buah pengukuran : 113, 70 dan 42 cm, yang kemudia diproporsikan menurut *golden section*. 113, 183 dan 226 mendefinisikan ruang yang dihuni oleh sosok manusia. Dari angka proporsi itu kemudian mengembangkan rangkaian merah dan biru, dengan mengecilkan skala-skala manusia yang terkait dengan posisi berdiri manusia.

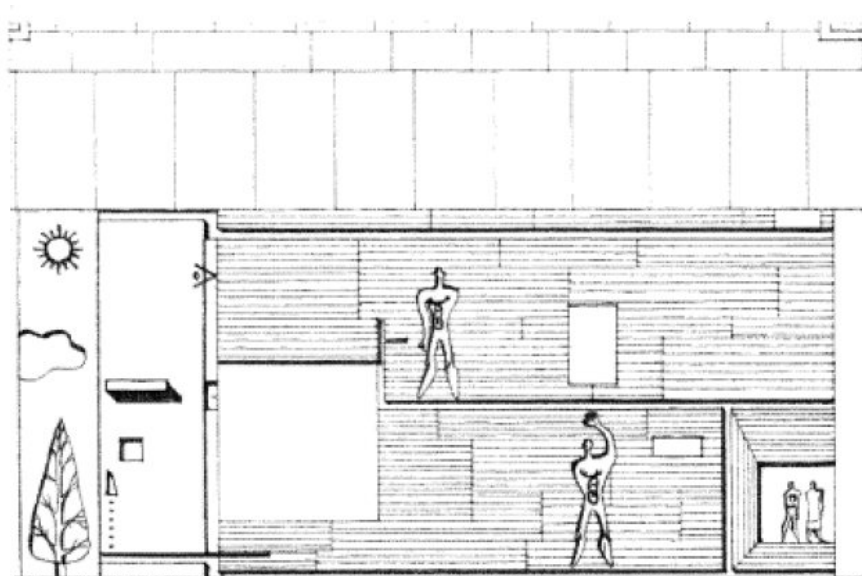


**Gambar 2.6 3** Posisi Sosok Manusia

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 318

Le corbusier melihat bahwa modulator tidak hanya serangkaian angka dengan suatu harmoni dasar sajar, namun lebih dari itu, juga sebagai suatu sistem pengukuran yang dapat mengatur panjang, permukaan dan volume.

Salah satu karya Le Corbusier yang mencontohkan penggunaan modular adalah *Unite d'Habitation* di *Marseilles*. Le Corbusier menggunakan diagram-diagram untuk mengilustrasikan perbedaan ukuran panel serta permukaan-permukaan yang dapat diperoleh melalui proporsi-proporsi modular tersebut.

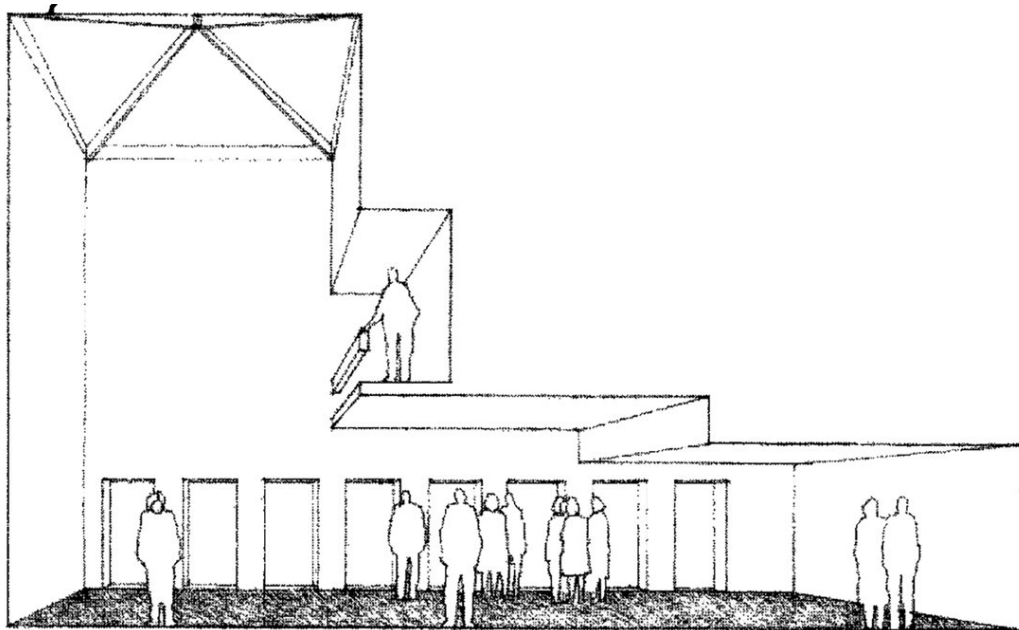


**Gambar 2.6 4** Detail Fasad Unite d'Habitation, Perancis, Le Corbusier

**Sumber :** Ching, D.K, Francis, 1996, hal 320

## 2. Skala Manusia

Skala manusia dalam arsitektur didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Dalam tiga buah dimensi pada sebuah ruang, ketinggian memiliki efek pada skala yang lebih besar dari panjang dan lebar. Jika dinding ruang memberikan penutup, maka tinggi bidang langit-langit akan menentukan kualitas perlindungan dan kedekatannya. Ketinggian langit-langit sebuah ruang berukuran 12 x 16 kaki yang ditinggikan dari 8 ke 9 kaki akan lebih terlihat dan mempengaruhi skalanya dibandingkan jika lebarnya ditambahkan menjadi 13 kaki atau panjangnya menjadi 17 kaki. Jika ruangan berukuran 12 x 16 kaki dengan langit-langit setinggi 9 kaki dirasa nyaman, maka sebuah ruang berukuran 50 x 50 kaki dengan ketinggian langit-langit yang sama akan mulai terasa berat.



**Gambar 2.6 5** Skala Manusia Pada Ruang

**Sumber :** *Ching, D.K, Francis, 1996, hal 333*

### 2.6.4.3 Material

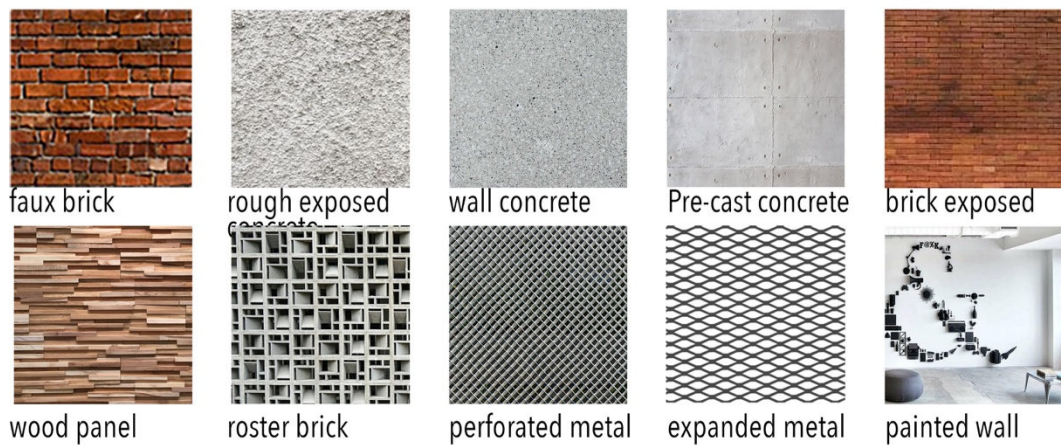
Material mampu mendefinisikan ruang, membentuk karakter bangunan dan menghadirkan pengalaman arsitektur pada manusia. Pengalaman arsitektur adalah pengalaman yang didapat melalui pengalaman sensoris dari indra-indra manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan). Ekspresi material dapat menjadi medium hadirnya pengalaman arsitektur utuh, yang pada akhirnya menjadikan arsitektur tidak hanya dapat dinikmati secara visual tetapi dapat dialami dan dirasakan.



Penggunaan material bangunan yang dapat menimbulkan pengalaman dan kesan terhadap arsitektur berkaitan dengan jenis material, sifat dan kesan yang ditimbulkannya. Pemilihan material akan memperhatikan tekstur serta warna dari material tersebut.

Material bangunan yang dipilih selain menjadi elemen penyusun bangunan dan elemen estitika juga dapat berfungsi sebagai mempertegas batas dari ruang atau bangunan itu sendiri. Berikut merupakan jenis elemen-elemen material untuk dinding dan lantai;

**WALL FINISHED**



**FLOOR FINISHED**



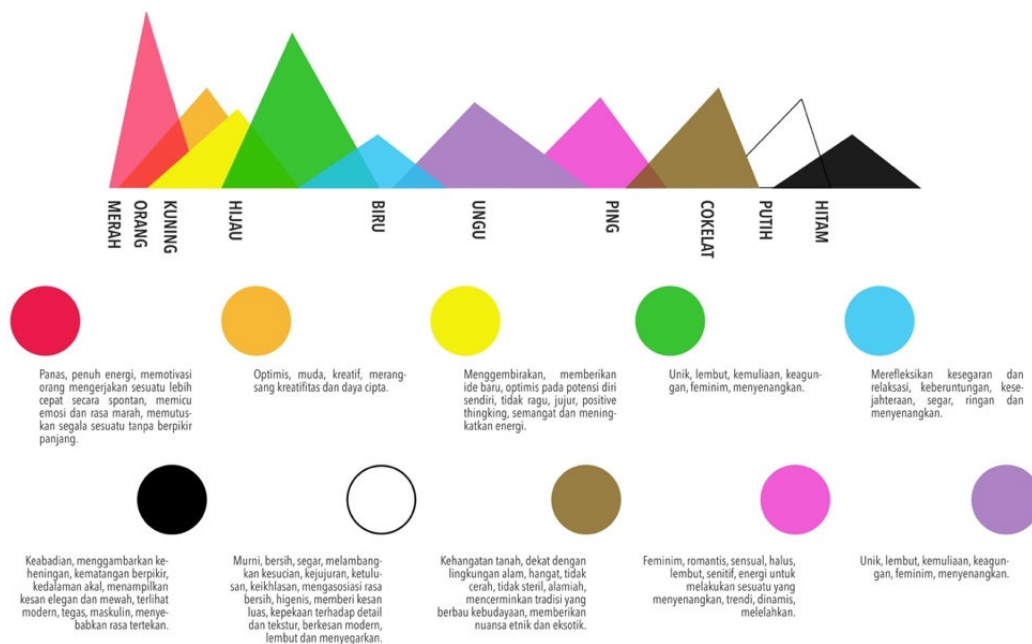
**Gambar 2.6 6** Elemen-elemen Material Bangunan

**Sumber :** Analisis Penulis



### 2.6.4.4 Warna

Dalam pengolahan ekspresi bangunan, warna merupakan komponen yang tidak bisa diabaikan. Warna berpengaruh terhadap pembentukan suasana. Selain itu juga dapat membangkitkan imajinasi seseorang atau membangkitkan emosi pemakai (rangsangan psikologis). Dengan memahami sifat dan karakteristik warna dapat mengekspresikan individualitas sebuah bangunan dan menciptakan ruang yang nyaman. Berikut ini tabel psikologi warna menurut Imelda Akmal.



**Gambar 2.6 7** Psikologi Warna

**Sumber :** Akmal, Imelda, *Menata Ruang Dengan Warna*

### 2.6.4.5 Irama

Irama adalah komponen perancangan ekspresi bangunan yang dapat membangkitkan emosi manusia. Irama dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu irama monoton (pengulangan pola yang tetap) dan irama dinamis (pengulangan pola bervariasi). Elemen-elemen yang dapat menimbulkan irama antara lain garis, perbedaan warna, terang gelap, kolom, solid-void dan lain-lain. Irama berdasarkan sifatnya dibagi menjadi empat, yaitu;

a. Irama Progresif

Tidak ada bentuk dan jarak yang sama untuk diulang. Semua berubah, tetapi perubahan teratur, sehingga variasi bentuk tidak mirip dengan bentuk yang lain.

b. Irama Terbuka

Pengulangan bentuk yang sama dengan jarak yang sama tanpa menentukan permulaan dan pengakhiran.

c. Irama Tertutup

Pengulangan bentuk dan jarak yang sama dengan pemberian awalan dan akhiran yang lain atau bentuk dan ukuran jaranya lain.

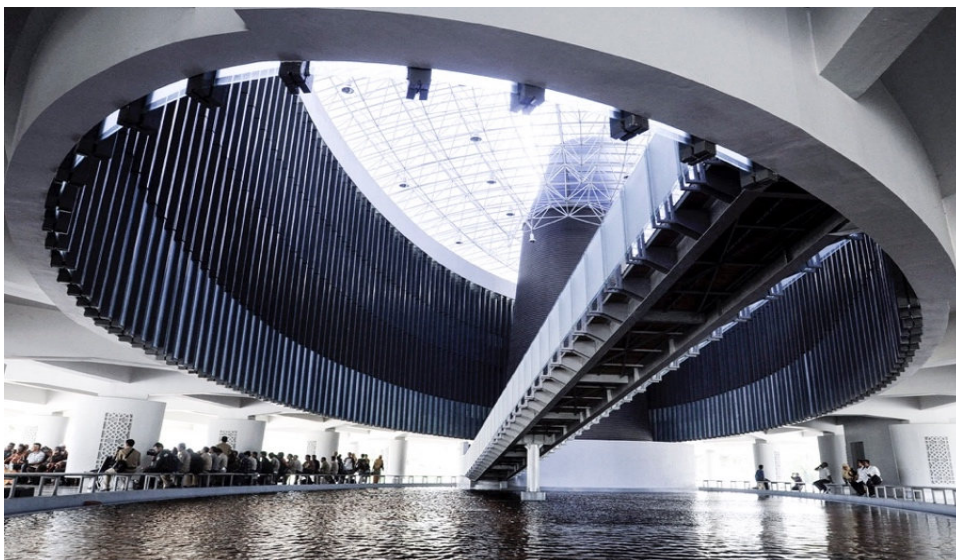
d. Irama Klimaks

Irama yang membentuk atau menentukan pola suatu akhir dari perjalanan, berangkat dari awal sampai selesai pada akhir.

## 2.6.5 Studi Preseden Arsitektur Kontemporer

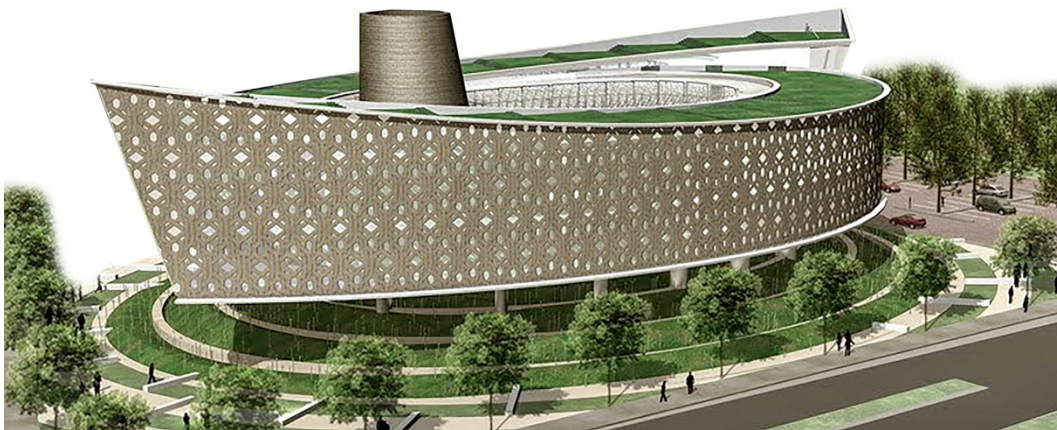
### 2.5.5.1 Museum Tsunami Aceh, Indonesia (PT Urbane Indonesia)

Museum tsunami Aceh merupakan rancangan hasil sayembara yang dimenangkan oleh Urbane Indonesia. Sebagai salah satu upaya yang bertujuan untuk mengenang kejadian tsunami yang terjadi di Aceh. Bangunan ini menggambarkan metamorfose sebuah kapal yang memiliki cerobong besar di tengah bangunan dan lorong sempit gelap gulita. Beberapa fasilitas berupa ruang-ruang utama yang ada di museum tsunami Aceh seperti; ruang renungan, memorial hill, ruang *“the light of god”*, lorong cerobong, jembatan harapan, ruang multimedia, ruang geologi, perpustakaan, souvenir dan ruang penyelamatan.



**Gambar 2.6 8** Jembatan Harapan Museum Tsunami Aceh

**Sumber :** [www.urbane.co.id/](http://www.urbane.co.id/)



**Gambar 2.6 9** Perspektif Museum Tsunami Aceh

**Sumber :** [www.urbane.co.id/](http://www.urbane.co.id/)

Bangunan ini dirancang dengan strategi penggunaan arsitektur kontemporer seperti; bangunan terlihat kokoh menyerupai bentuk kapal, gubahan massa berasal dari bentuk kapal dan tidak kaku (berbentuk oval), pada lantai dasar merupakan area terbuka dan dijadikan area komunal sehingga dapat menyatu dengan ruang luar, menggunakan fasad yang terbuat dari kaca yang kemudian diberi *secondary skin* dan lansekap mengoptimalkan penggunaan vegetasi.

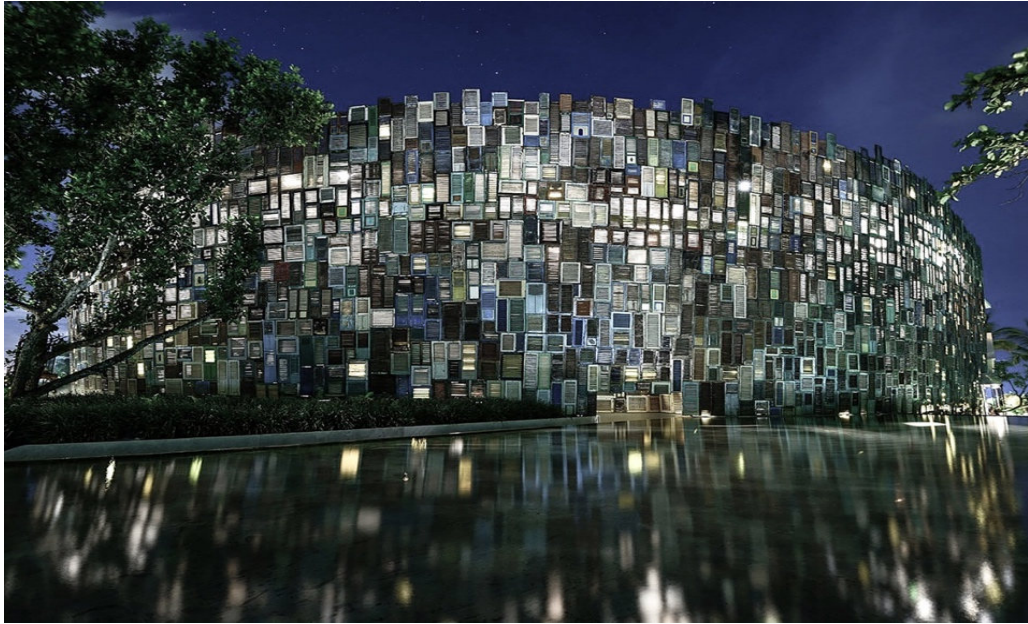


**Gambar 2.6 10** Jembatan Harapan Museum Tsunami Aceh

**Sumber :** [www.urbane.co.id/](http://www.urbane.co.id/)



### 2.6.5.2 Potato Head Bali, Indonesia (Andra Matin)

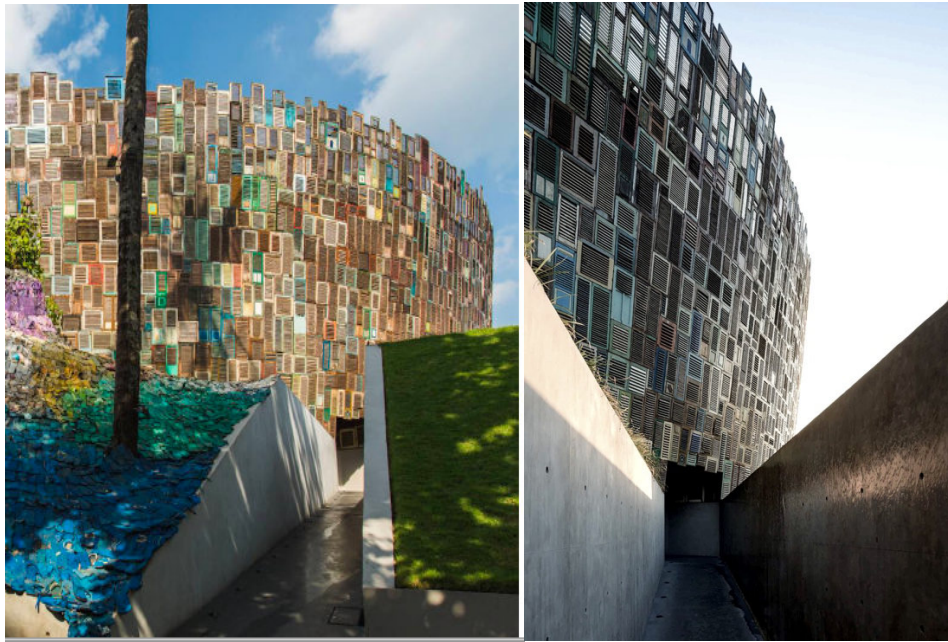


**Gambar 2.6 11** Perspektif Potato Head Bali

**Sumber :** *bluprin architecture and design platform*

Bangunan Potato Head ini berada pada kawasan sub-urban yang mengakomodasi para masyarakat dengan gaya hidup modern. Potato head bali merupakan salah satu beach club populer di Seminyak Bali yang dirancang oleh konsultan Andra Matin *architect*. Bangunan ini merupakan salah satu contoh karya arsitektur dengan ekspresi yang jujur namun di kemas dengan gaya kekinian. Sentuhan kontemporer di wajah potato head Bali di wujudkan dalam bangunan berbentuk lebar dengan bentuk melengkung dan ornamen jendela krepyak di dinding dan plafonnya yang menciptakan suasana ke lokalitasan. Kombinasi material kasar dan kesan industrial juga diangkat dalam penggunaan elemen beton dan kaca pada sejumlah bidang yang menghasilkan kesan baru dan kekinian. Beberapa prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dan strategi pencapaian dalam karya Andra Matin ini ialah;

1. Gubahan yang eksresif dan dinamis
2. Konsep ruang terkesan terbuka
3. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
4. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur
5. Kenyamanan Hakiki



**Gambar 2.6 12** Perspektif Potato Head Bali

**Sumber :** [www.ptthead.com/](http://www.ptthead.com/)

Dimulai dari *entereance* yang kecil diantara 2 bidang beton yang membawa kesan dingin dan kokoh, bangunan ini terkesan membawa pengunjungnya untuk mendapatkan pengalaman ruang yang baru, selain itu pencapaian kenyamanan hakiki merupakan penggunaan ramp pada pintu masuk sehigga ramah bagi pengguna berkebutuhan khusus.



**Gambar 2.6 13** Perspektif Potato Head Bali

**Sumber :** *bluprin architecture and design platform*

### 2.6.5.3 Mersin Chamber (Ziya Imren and Onat Oktem)

Mersin chamber merupakan bangunan yang memiliki fungsi komersial dan juga industri. Fasilitas komersial berhadapan langsung dengan jalan raya sehingga memudahkan pengunjung untuk memasuki fasilitas tersebut. Sedangkan untuk fasilitas industri berhadapan langsung dengan perumahan penduduk. Mersin Chamber merupakan bangunan 4 lantai yang terdiri dari lantai 1 sebagai fasilitas komersial dan lantai 2-3 merupakan fasilitas industri.

#### 1. Lokasi Bangunan (Mersin/Hong-kong dengan luasan 20.000 m2)

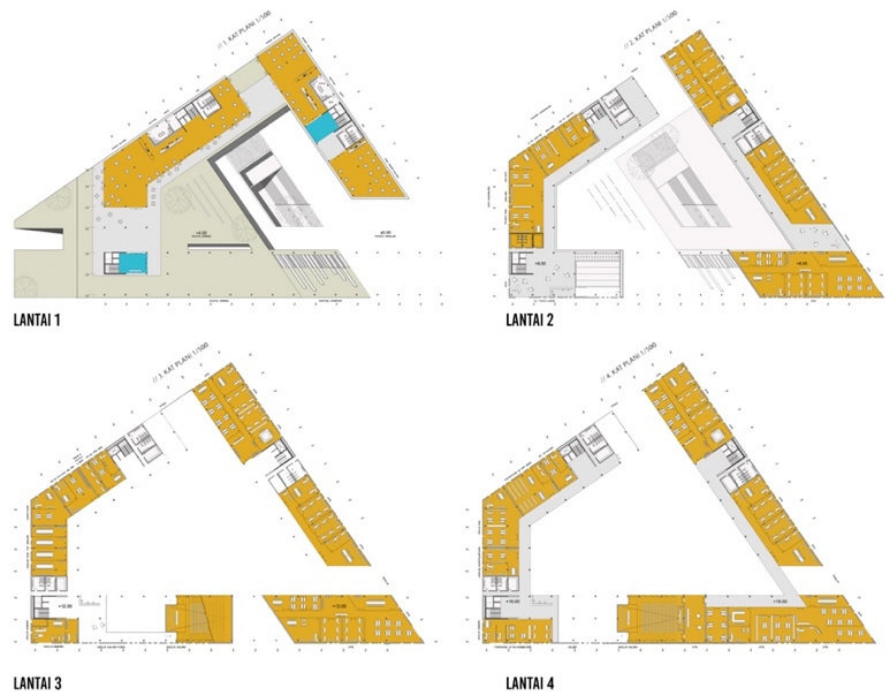


**Gambar 2.6 14** Mersin Chamber Bangunan Industri dan Komersial

**Sumber :** *archdaily.com*

Mersin Cahmber merupakan bangunan yang memiliki 4 lantai, dimana masing-masing lantai memiliki fungsi yang berbeda, lantai 1 merupakan fasilitas sosial yang membelah 2 fungsi komersial dan industri, sedangkan lantai 2 merupakan sebagai fasilitas komersial dan lantai 2-3 merupakan fasilitas industri.





**Gambar 2.6 15** Denah Lantai 1 – 4 Mersin Chamber

**Sumber :** *archdaily.com*

Fungsi tempat ini memang seperti inkubator bisnis, untuk para *start-up* disediakan tempat sewa yang terjangkau atau murah, dibanding dengan sewa toko di dasar apartemen atau gedung perkantoran. Bila harga sewa di kawasan komersial mencapai HK\$ 100 ribu – HK\$ 200 ribu ( Rp. 171 juta – 342 juta) per bulan, maka harga sewa disini bisa mencapai sepersepuluhnya.



**Gambar 2.6 16** Perspektif Bangunan Mersin Chamber

**Sumber :** *archdaily.com*

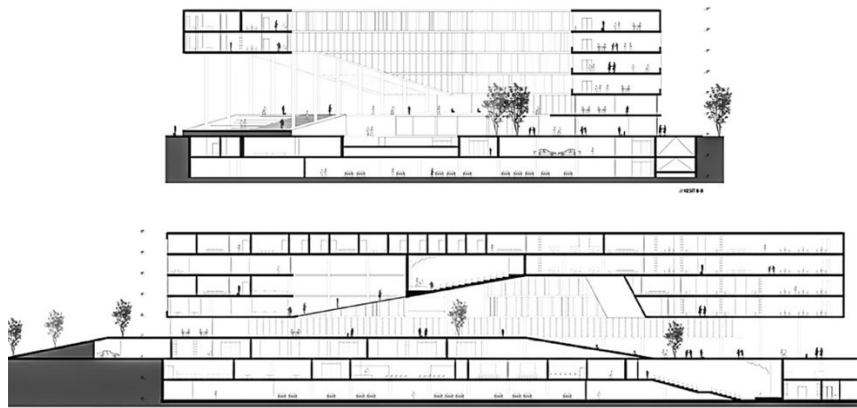
Ada dewan atau komite yang menyeleksi pegiat kreatif atau pebisnis *start up*, jika lolos, maka mereka dipersilakan membuka usahanya atau kantor sewa. Beberapa kebijakan diberikan untuk pegiat kreatif atau pebisnis *start up* ini jika sudah berkembang dalam beberapa waktu tertentu, maka mereka dipersilakan untuk pindah sehingga dapat berkembang dan mandiri. Ruang yang telah dipakai oleh pebisnis yang sudah berkembang diperuntukan bagi pegiat kreatif atau pebisnis *start up* yang lain, begitu terus menerus.



**Gambar 2.6 17** Perspektif Bangunan Mersin Chamber

**Sumber :** *archdaily.com*

Terdapat publik *courtyard* diantara ruang komersial dan perkantoran yang merupakan platform sosial untuk menghasilkan berbagai ruang aktivitas bagi pegiat kreatif, pebisnis *start up*, pengunjung dan masyarakat umum. Selain itu publik *courtyard* berfungsi sebagai pendingin udara alami atau sirkulasi udara pada bangunan, mengingat kawasan atau wilayah site pada bangunan ini beriklim lembab dan panas.



**Gambar 2.6 18** Gambar Potongan Bangunan Mersin Chamber

**Sumber :** *archdaily.com*



## BAB III

### PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Site

Kondisi umum fisik site merupakan sebidang kavling lahan yang merupakan salah satu TKD (Tanah Kas Desa) yang merupakan kekayaan desa dan menjadi milik desa, dengan luasan 5950 m<sup>2</sup> berlokasi di jalan Seturan Raya, Kledokan, Caturtunggal, Kabupaten Sleman, Daerah Isimewa Yogyakarta. Bentuk site yang sempit dan memanjang dari Barat ke Timur dan terdapat beberapa bangunan yang mengcover lahan sebesar 15%. Adapun batas-batas site perancangan ini adalah sebagai berikut:

**Batas Utara :** Fasilitas Pendidikan, Hiburan dan Bangunan Komersil

**Batas Timur :** Pertokoan dan Jalan umum akses ke Babarsari

**Batas Selatan :** Jalan Babarsari dan bangunan komersil berupa swalayan dan toko

**Batas Barat :** Bangunan *sport center*, hotel, apartement dan lahan persawahan



**Gambar 3.1 1** Batas dan Kondisi Site Terpilih

**Sumber :** Analisis Penulis

Untuk mengetahui kondisi setempat, berikut keterangan hasil survey foto pada site terpilih: 1. Kondisi jalan di depan site; 2. Kondisi jalan dan batas utara site; 3. Kondisi pada *interchange* jalan umum Seturan dan Babarsari; 4. Kondisi site terpilih dari sebrang jalan; 5. Bangunan yang mengcover lahan pada bagian baratnya; 6. Kondisi dalam site.



**Gambar 3.1 2** Foto Kondisi dan Batas Site Terpilih

**Sumber :** *Survey dan Analisis Penulis*

*Site project* terpilih berada di kawasan penghubung jalan Seturan dan Babarsari, juga salah satu jalur kolektor sekunder penghubung jalan arteri luar kota outer ringroad dengan jalan utama menuju Kota Yogyakarta / jalan laksana adisucipto begitupun sebaliknya. Selain itu jalan seturan termasuk dalam kecamatan Depok. Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Sleman tahun 2011-2031, Kecamatan Depok merupakan kawasan peruntukan pariwisata perkotaan. Dalam hal ini pariwisata yang dimaksud yaitu berupa wisata pendidikan, ilmu pengetahuan dan belanja. Berdasarkan ketentuan peraturan tersebut maka tepat bila dilokasi site ini untuk dibangun sarana dan prasarana berupa bangunan *Creative Hub*.

### 3.1.1 Analisis Buatan Manusia (*Man-Made Features Analysis*)

#### 3.1.1.1 Peraturan Bangunan (*Building Regulations*)

Menurut RTRW Kabupaten Sleman, Kecamatan Depok merupakan kawasan peruntukan pariwisata perkotaan. Pariwisata yang dimaksud yaitu berupa wisata pendidikan, ilmu pengetahuan dan belanja. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal yang diizinkan adalah 70%, Koefisien Luas Bangunan (KLB) yang diizinkan menurut peraturan adalah  $\leq 4$  dengan ketinggian maksimal 6 lantai, Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 15% sedangkan ketinggian bangunan maksimal adalah 6 lantai. Adapun kavling efektif, ketinggian bangunan maksimal dalam meter yang akan ditentukan dalam *advise planning* dapat dihitung seperti pada perhitungan berikut:

$$\text{Luas Tanah (5950 m}^2\text{)} \times \text{KDB (70\%)} = \text{Luas Kavling Efektif (4165 m}^2\text{)}$$

$$\text{KLB(4)} \times \text{Luas Tanah (5992m}^2\text{)} = \text{Luas Bangunan Maksimal (23968 m}^2\text{)}$$

$$\text{Luas Bangunan Maksimal (23800 m}^2\text{)} : \text{Luas Kavling Efektif (4165 m}^2\text{)}$$

$$= \text{Jumlah lantai maksimum pada site terpilih ( 6 lantai )}$$

$$\text{Jumlah lantai maksimum pada site terpilih (6 Lantai)} \times \text{ketinggian maks 1 lantai (5m)} = \text{ketinggian maksimal bangunan (30m).}$$

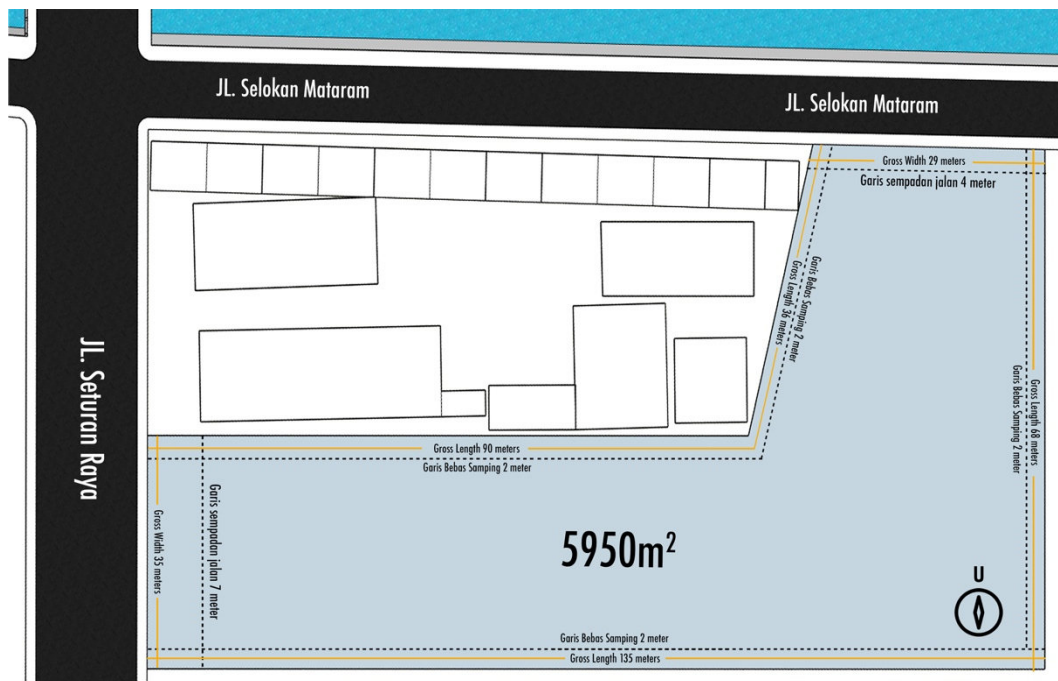
Untuk mengetahui garis sempadan jalan maka dilakukan survei pada bangunan sekitar yang masa pembangunannya tergolong baru yakni student park apartement dan bangunan sekitar. Jarak dinding permanen terluar pada bangunan sekitar terhadap jalan adalah 4 – 5.5 meter dari tepi jalan atau 10 meter dari as jalan. Hal ini berdasarkan survei yang diambil dari 4 titik di jalan Seturan dan Babarsari, diperoleh lebar jalan antara 9-12 meter dengan rata-rata 12 meter. Berdasarkan peraturan tentang bangunan gedung tersebut dapat disimpulkan regulasi pada site terpilih adalah sebagai berikut:

Berdasarkan peraturan tentang bangunan gedung tersebut dapat disimpulkan regulasi pada site terpilih adalah sebagai berikut:

Koefisien Dasar Bangunan. Maks (KDB)	70%
Koefisien Luas Bangunan. Maks (KLB)	4
Koefisien Dasar Hijau. Min (KDH)	15%
Luas Kavling Efektif	5950 m <sup>2</sup>
Jumlah Lantai Maksimal (lantai)	6 Lantai
Luas Bangunan Maksimal	23800 m <sup>2</sup>
Ketinggian Bangunan Maksimal (m)	30 m
Garis Sempadan Jaringan Jalan (dari as jalan)	12 m
Garis Bebas Samping	2 m

**Tabel 3.1 1** Peraturan Pembangunan Pada Site Terpilih

**Sumber :** Analisis Penulis



**Gambar 3.1 3** Garis dan Batas Peraturan Pembangunan Pada Site Terpilih

**Sumber :** Analisis Penulis



### 3.1.1.2 Kondisi Traffic dan Pedestrian

Jalan Seturan dan Babarsari merupakan jalan dengan dua jalur lalu lintas dan juga sebagai jalan penghubung antara ring road utara dengan jalan Laksana Adisucipto, pencapaian menuju site dapat dicapai dengan kendaraan roda empat (mobil), sepeda motor, bus besar dan bus kecil. Selain itu juga didukung dengan adanya transportasi publik berupa bus kota dan ojek online yang sering melintas di jalan Seturan dan Babarsari. Terdapat bahu jalan atau pedestrian untuk pejalan kaki selebar 1,6 m cukup untuk mendukung aksesibilitas pejalan kaki (*pedestrian*), ditambah lagi baru-baru ini pemerintah melakukan perbaikan trotoar yang ada pada jalan seturan, sehingga dapat lebih nyaman di lalui oleh pengguna pejalan kaki.



**Gambar 3.1 4** Kondisi Traffic Eksisting

**Sumber :** *Analisis Penulis*

Berdasarkan analisis kondisi traffic disekitar lokasi terpilih maka perlu perencanaan aksesibilitas perancangan yang dapat merespon dan memanfaatkan jaringan traffic yang ada.

### 3.1.2 Analisis Kondisi Iklim Pada Tapak (*Natural Features Analysis*)

#### 3.1.2.1 Analisis Lintasan Matahari (*Sun-Path Analysis*)

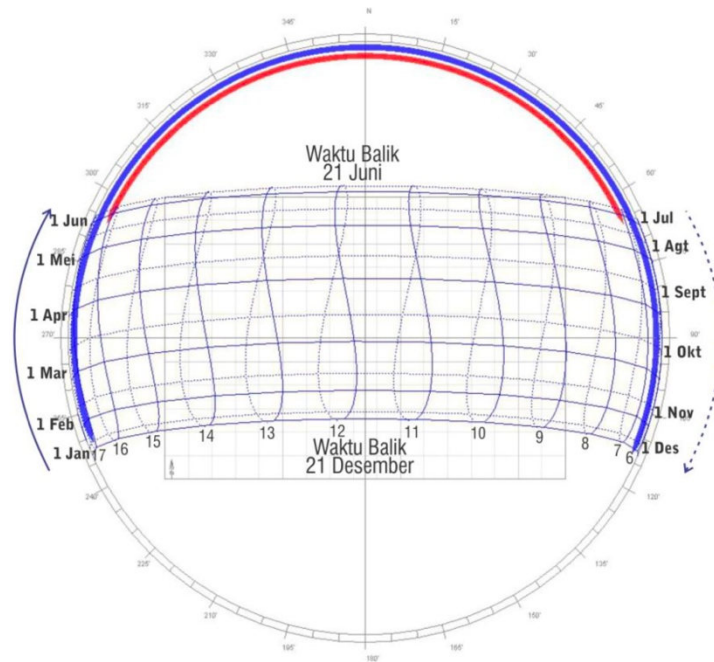
Site terletak pada  $7^{\circ}$  Lintang Selatan ( $-7.8^{\circ}$ ) dan  $110^{\circ}$  Bujur Timur ( $110.4^{\circ}$ ) ( $-7.77^{\circ}$  LS ;  $110.40^{\circ}$  BT)



**Gambar 3.1 5** Letak Geografis Site

**Sumber :** *Survey dan Analisis Pribadi dengan Google earth*

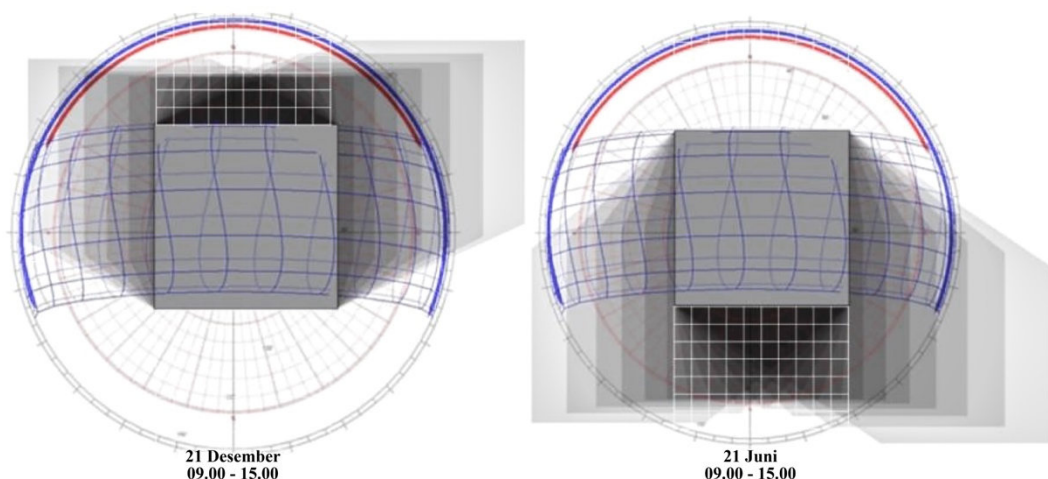
Dengan lokasi site yang berada pada Selatan garis khatulistiwa ( $-7.8^{\circ}$  LS), maka pada tapak (site perancangan) sepanjang tahun akan lebih banyak menerima sinar matahari di utara (yakni pada bulan April, Mei, Juni, Juli, Agustus, September, Oktober) dibandingkan pada sinar matahari yang dari selatan ( yakni pada bulan November, Desember, Januari, Februari) hal tersebut dapat disimpulkan perbandingan 7:4 Bulan. Sementara pada bulan Maret matahari lebih cenderung tegak lurus dengan bangunan. (gambar 3.1.6)



**Gambar 3.1 6** Lintasan Matahari Pada Site Dalam Satu Tahun (*Annual Sun Path*)

**Sumber :** Analisis Dengan *Ecotect Analysis*

Hal tersebut dibuktikan dengan uji pembayangan pada bidang sampel dengan volume  $1000\text{m}^3$  (P10 X L10 X T10). Diambil pada waktu balik Selatan dan Utara yakni tanggal 21 Juni dan waktu balik Selatan tanggal 21 Desember pada sudut kritis pukul 09.00 hingga pukul 15.00.



**Gambar 3.1 7** Lintasan Matahari Selatan (kiri) dan Utara (kanan) pada sudut kritis

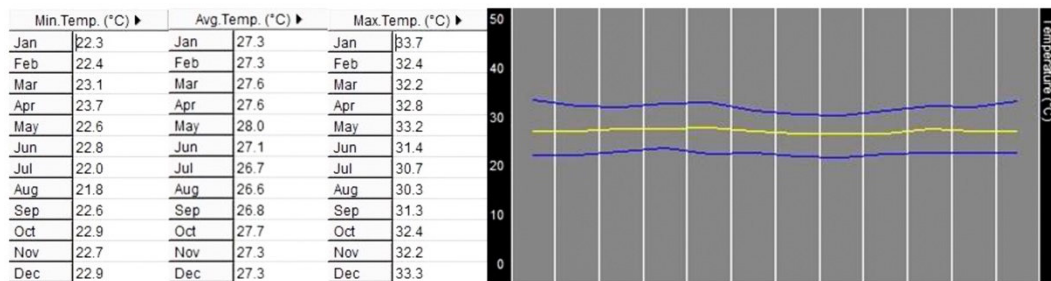
**Sumber :** Kesimpulan Analisis Dengan *Autodesk Ecotect Anlysis*



Dari gambar diatas atau uji sampel pembayangan dapat dikatakan bahwa selain memiliki waktu penyinaran yang lebih lama, penyinaran yang memiliki sudut lebih rendah ada pada penyinaran matahari Utara (21 Juni), sedangkan saat matahari Selatan (21 Desember) ditunjukkan dengan bayangan yang lebih panjang. Dengan perbandingan antara tinggi bangunan dan bayangan pada matahari utara adalah 10 : 5 sementara pada matahari Selatan dengan perbandingan 10 : 3.

### 3.1.2.2 Analisis Suhu dan Angin

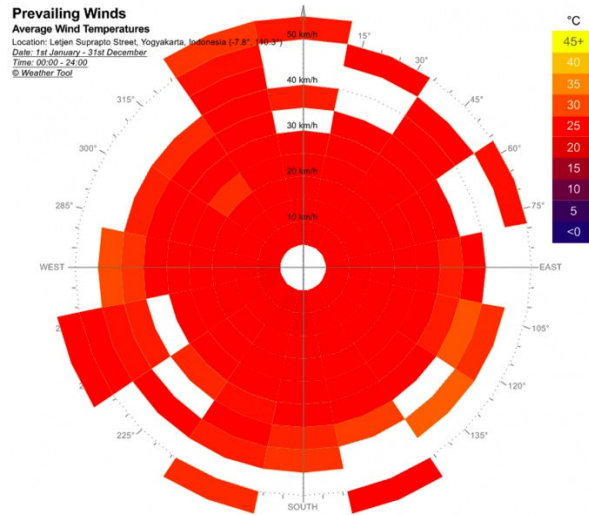
Indonesia memiliki iklim yang termasuk ke dalam Iklim Tropis lembab dengan suhu dan kelembaban yang relatif tinggi, hal tersebut perlu mempertimbangkan adanya sirkulasi udara yang baik untuk mendukung kenyamanan thermal dalam bangunan. Kenyamanan thermal tidak dapat diwakili oleh satu angka tunggal, akan tetapi sebagai pedoman kasar, kenyamanan thermal untuk kondisi iklim Indonesia yang termasuk iklim tropis lembab dapat dicapai kenyamananya berkisar antara 24 C hingga 26 C dengan pergerakan udara minimal 0.6 m/s atau 2.16 km/jam.



**Gambar 3.1 8** Suhu Udara pada Site Terpilih (Average Temperature)

**Sumber :** Analisis Dengan Autodesk Ecotect Anlysis

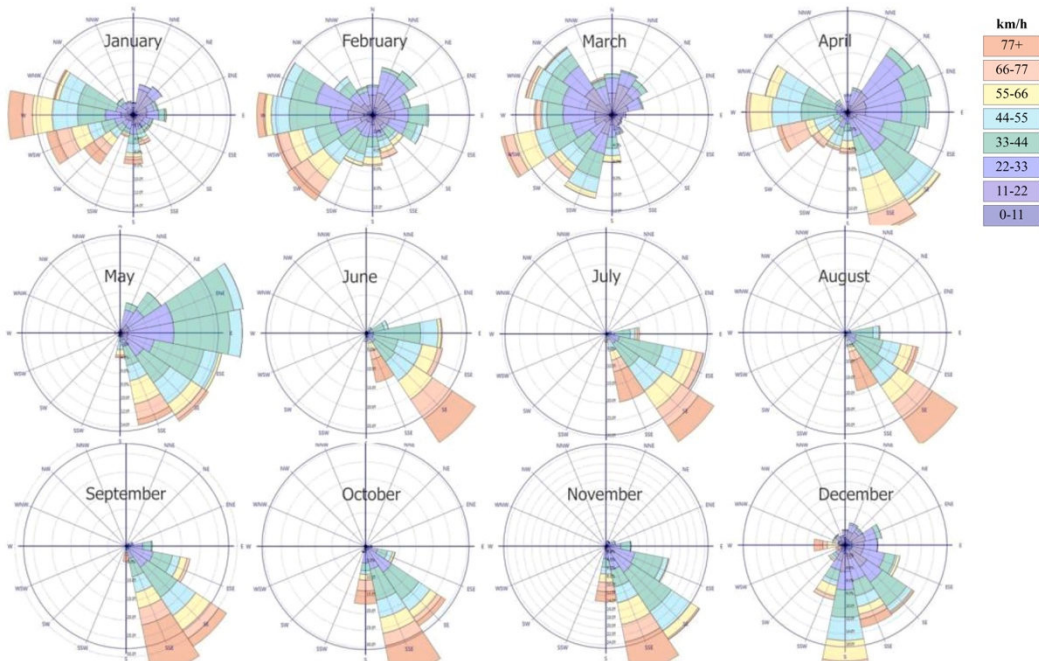
Pada site terpilih ini rata-rata suhu tergolong lebih tinggi dengan diatas suhu kenyamanan dengan rata-rata suhu tahunan mencapai 28 C, sehingga perlu untuk sirkulasi udara yang dapat mencapai kenyamanan thermal dalam ruangan. Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap angin, didapati bahwa kecepatan angina rata-rata memiliki temperature berkisar antara 20 hingga 25 C dengan kecepatan rata-rata 10km/jam (2.8m/s), sehingga memiliki potensi untuk mencapai kenyamanan thermal dengan memanfaatkan kondisi angin yang potensial.



**Gambar 3.1 9** Temperatur Angin Berdasarkan Arah Dominan

**Sumber :** Analisis Dengan Autodesk Ecotect Anlysis

Pada perancangan Creative Hub yang dirancang akan memanfaatkan potensi angin pada site terpilih, sehingga perlu mengetahui arah angin paling dominan yang dimiliki pada kondisi site terpilih.

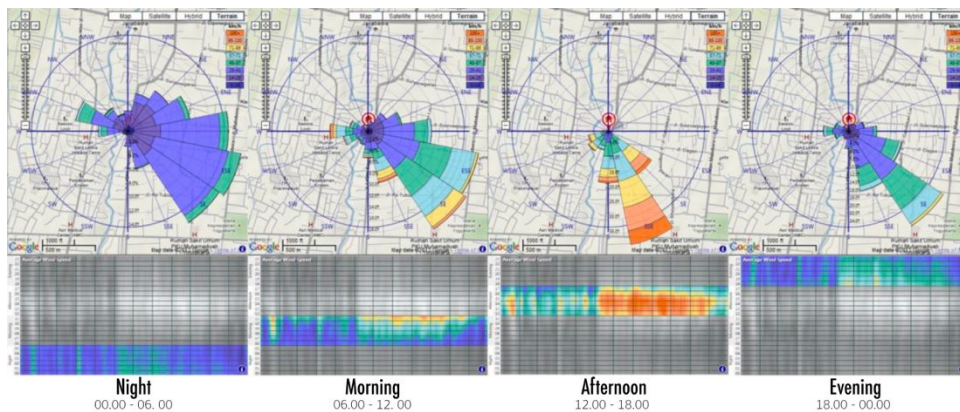


**Gambar 3.1 10** Arah Datang dan Kecepatan Angin /bulan Dallam Satu Tahun Pada -77.770 LS ; 110.400 BT

**Sumber :** Analisis Windrose Dengan Autodesk Ecotect Anlysis

Dari hasil analisis, pada setiap bulan selama satu tahun diketahui arah angin datang dari dua arah yakni arah Barat dan Timur, hal tersebut diakibatkan karena kondisi angin yang dipengaruhi angin muson Barat dan angin muson Timur. Adapun site terpilih ( $7.77^{\circ}$  LS ;  $110.40^{\circ}$  BT) kondisi angin lebih dipengaruhi periode angin muson Timur selama 8 bulan ( May, Juni, July, Agustus, September, Desember, November dan Desember). Sedangkan angin muson Barat hanya selama 3 bulan ( Januari, Februari, dan Maret) dan sisanya pada bulan (april) merupakan masa peralihan dimana angin datang dari 2 arah.

Adapun jika dilihat berdasarkan arah angin dalam satu periode harian, kecepatan tertinggi angin pada siang hari (*afternoon 12.00 – 17.00*) dan kecepatan arah angin terendah pada satu periode harian didapat pada malam hari (*night 00.00 – 06.00*), Sehingga dapat diambil kesimpulan kondisi ini mendukung penghawaan alami kebutuhan pendinginan ruang pada siang hari.



**Gambar 3.1 11** Arah angin dalam satu periode hari

**Sumber :** Analisis Dengan Autodesk Ecotect Anlysis

Berdasarkan pembahasan mengenai arah datang angin diatas, sehingga dapat diambil kesimpulan secara diagramatis site terpilih dan arah angin yang paling potensial untuk dimanfaatkan sebagai penghawaan alami adalah sebagai berikut ;



**Gambar 3.1 12** Arah angin paling potensial pada site terpilih

**Sumber :** Analisis Dengan Autodesk Ecotect Anlysis

### 3.2 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

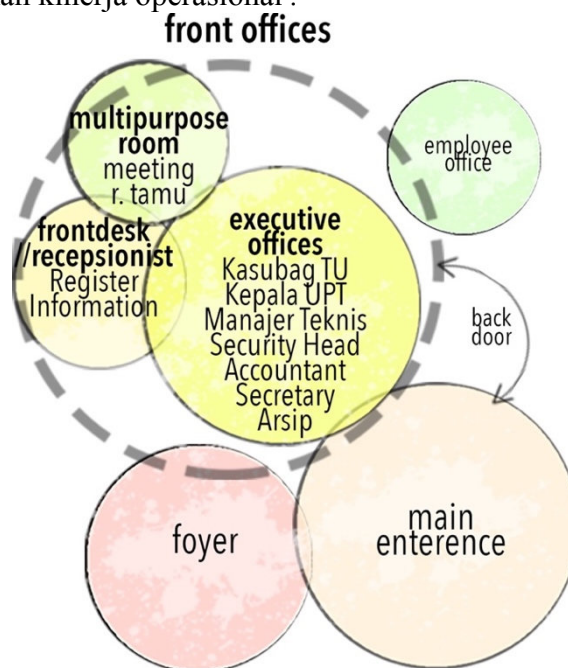
Tahapan ini adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui kegiatan pengguna pada perancangan Yogyakarta *creative hub* yang direncanakan sehingga dapat ditentukan kebutuhan ruangan dan besaran ruangnya. Berdasarkan kajian pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh Kepala Bidang Pembangan Sumber daya Dinas Perindustrian Perdagangan Koperas dan Pertanian (Disperindagkoptan) Kota Yogyakarta, dari 16 jenis industri kreatif yang tengah digencarkan pemerintah pusat, Pemkot Yogyakarta akan fokus pada lima bidang industri kreatif. Kelima subsektor utama tersebut adalah industri kreatif bidang kuliner, fashion, perfilman dan animasi, kriya, dan musik. Perilaku kegiatan pengguna akan dipaparkan berdasarkan kelompok kegiatan penggunanya kemudian akan dianalisis berdasarkan kebutuhan, besaran dan hubungan antar ruangnya dan akan dijelaskan dalam pembahasan sebagai berikut :



### 3.2.1 Analisis Sirkulasi dan Hubungan Antar Ruang

#### a. Kegiatan *administrator/pengelola (Front-Offices)*

Kegiatan administrasi atau pengelola merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengelola kinerja operasional *creative hub* pada ruangan berbentuk kantor (*executive office*) seperti *kasubag TU*, *kepala UPT*, *manajer teknis*, *security head*, sekretaris dan akuntan. Untuk memudahkan komunikasi maka tata letaknya harus berdekatan dengan resepsionis (ruang pelayanan). Adapun fungsi dari resepsionis adalah menerima tamu dan pelayanan perizinan penggunaan ruang seperti (*co-working space*, *creativespaces* dan *makerspace*). Sedangkan tugas *executives offices* adalah pembuatan perizinan, penjadwalan, peminjaman, mengkurasi dan mengelola kegiatan operasional ruangan pada bangunan. Oleh karena itu *front offices* yang terdiri dari *executives offices* dan *receptionist* ini harus diletakan pada pintu utama yang mana saling berhubungan langsung dengan *main enterences* untuk memudahkan kinerja operasional .



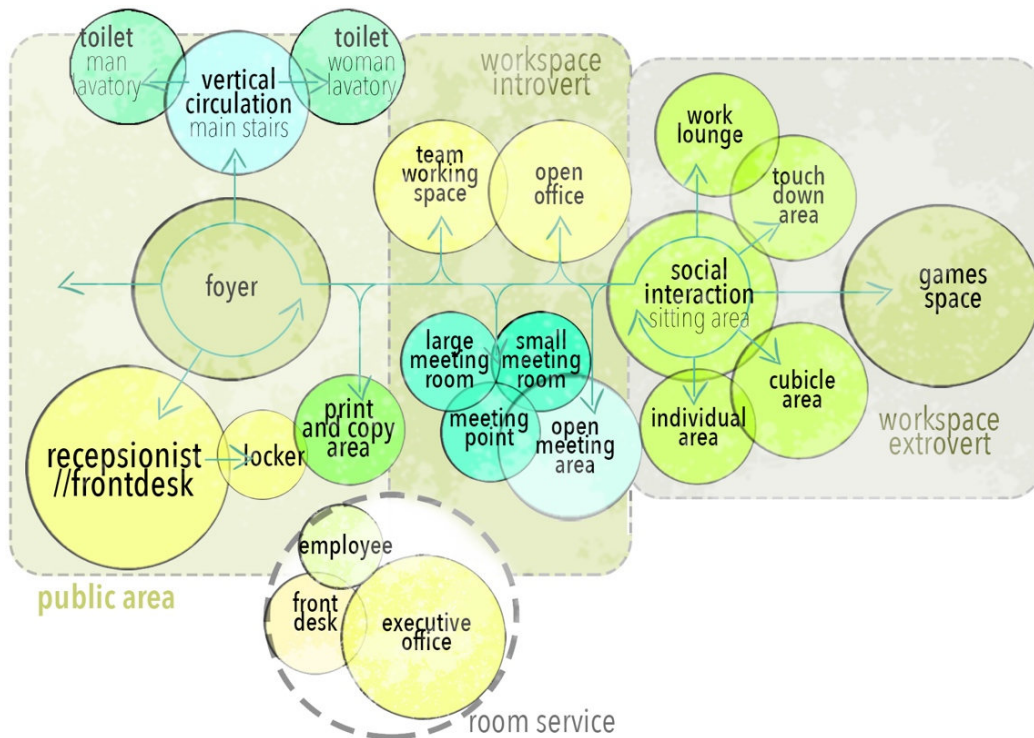
**Gambar 3.2 1** Flow Diagram Area Front Offices

**Sumber :** Analisis Penulis

Karena jenis kegiatan sebagai pengelola kegiatan industri kreatif dan pendukung operasional bangunan. Maka zonasi ruang hanya berada pada area edukasi dan produksi, sehingga gambaran aktivitasnya adalah *parkir/datang* → *hall* → *backdoor* → *absen di front office* → *bekerja* → *pulang*.

**b. Kegiatan ruang kerja bersama (Co-workingspaces)**

Ruang kerja bersama ini merupakan sebuah fasilitas yang ditujukan kepada *startup*, individu, *freelancer*, maupun professional untuk mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif. Secara umum alur kegiatan pengguna *co-working space* adalah melalui *parkir/datang* → *enterences* → *hall* → *front offices* (izin peminjaman ruang) atau *resceptionist* (absen untuk pelaku rutin) → *menyimpan barang* → *memulai aktivitas kegiatan* → *konsultasi* → *meeting* → *beristirahat/bersantai* → *bermain* → *sholat* → *mck* → *pulang*.



**Gambar 3.2 2** Flow Diagram Area Co-workingspaces

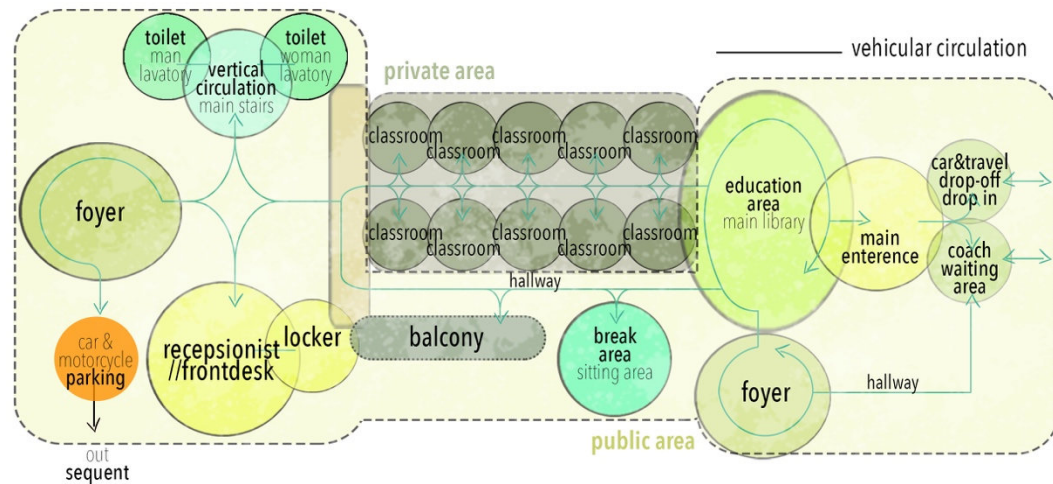
**Sumber :** Analisis Penulis

*Co-workingspace* memiliki 2 tipologi ruang yaitu zona *extrovert* (zona social) dan zona *introvert* (zona pribadi). Karena itu *co-workingspace* yang dirancang tidak hanya sebagai tempat bekerja bersama saja, lebih dari itu, pengguna bisa berinteraksi untuk memicu kolaborasi antar bidang keahlian, belajar bersama, dan *sharing workshare* (berbagi ide dan gagasan).

Dengan adanya kebutuhan *social activity*, maka ruang *social interaction* diletakan di pusat pada programing ruang ini untuk dapat menjadi titik temu dan tempat melebur berbagai latar belakang dan bidang keahlian, sekaligus

memfasilitasi aktivitas konsultasi, *brainstorming*, bersantai dan membaca, yang juga terintegrasi dengan area *games room* untuk menciptakan suasana ruang yang lebih cair. Sedangkan zona introvert merupakan kegiatan private atau yang membutuhkan konsentrasi tinggi, karena itu tuntutan karakter masing-masing ruang introvert ini tetap harus terjaga.

Terkait dengan konsep rancangan merupakan proses jenjang kreatif “kolaborasi – produksi – edukasi”, kerena itu area workspace juga disediakan ruang edukasi berupa *main library* dan *classroom*.



**Gambar 3.2 3** Flow Diagram Area Edukasi

**Sumber :** Analisis Penulis

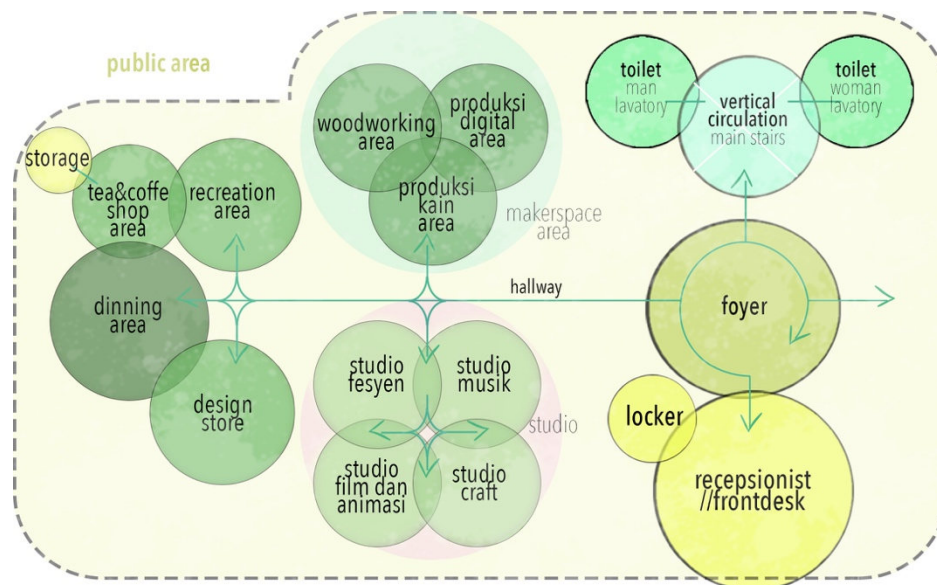
Car&travel drop-off/drop-in dan *coach waiting area* ini disediakan untuk pengunjung yang menggunakan transportasi online maupun transportasi umum. Sedangkan zona publik (berupa *main library*) diletakkan pada pintu masuk utama, tujuannya ialah untuk menghilangkan kesan hirarki yang muncul, yang sengaja diatur sebagai parameter bangunan agar orang tidak segan untuk masuk kedalam bangunan untuk melakukan aktivitas edukasi (membaca, belajar dan berdiskusi). Pada zonasi yang sama terdapat *break area* dan *balcony* yang akan disediakan sebagai ruang interaksi terbuka. Menurut architect handbook ruang-ruang interaksi terbuka ini umumnya juga sebagai *smoking permissible area*.

Sedangkan zona private (*classroom*) dirancang sebagai ruang pelatihan atau lokakarya, diskusi dan seminar yang bisa dikembangkan oleh pelaku kreatif mengenai topik pembelajaran terkait sub-sektor yang ada pada perancangan *creative hub*.



### c. Kegiatan *prototype product/produksi (Markerspace)*

Secara umum alur kegiatan pengguna ruang produksi pada *creative hub* adalah melalui *parkir/datang* → *enterences* → *hall* → *front offices* (izin peminjaman ruang) atau *resceptionist* (absen untuk pelaku rutin) → *menyimpan barang* → *memulai aktivitas kegiatan* → *konsultasi* → *kegiatan workshop/pameran* → *beristirahat/bersantai* → *membaca* → *sholat* → *mck* → *pulang*. Terkait dengan aturan pengguna ruang produksi secara umum, untuk pengguna awal/baru perlu mengajukan surat atau proposal peminjaman ruangan, sedangkan pengguna rutin dilaksanakan maksimal selama 3 bulan, selanjutnya akan dievaluasi kembali dan untuk pemakaian kegiatan dengan jangka waktu yang panjang akan melalui proses kurasi oleh 3 orang tim (kasubag TU, koordinator kegiatan dan koordinator operasional). Sehingga perlu zonasi ruang produksi yang harus terintegrasi pada ruang *front-desk* atau *receptionist* untuk memudahkan aktivitas kegiatan (perizinan, penjadwalan dan peminjaman).



**Gambar 3.2 4** Flow Diagram Pengguna Ruang Markerspace

**Sumber :** Analisis Penulis

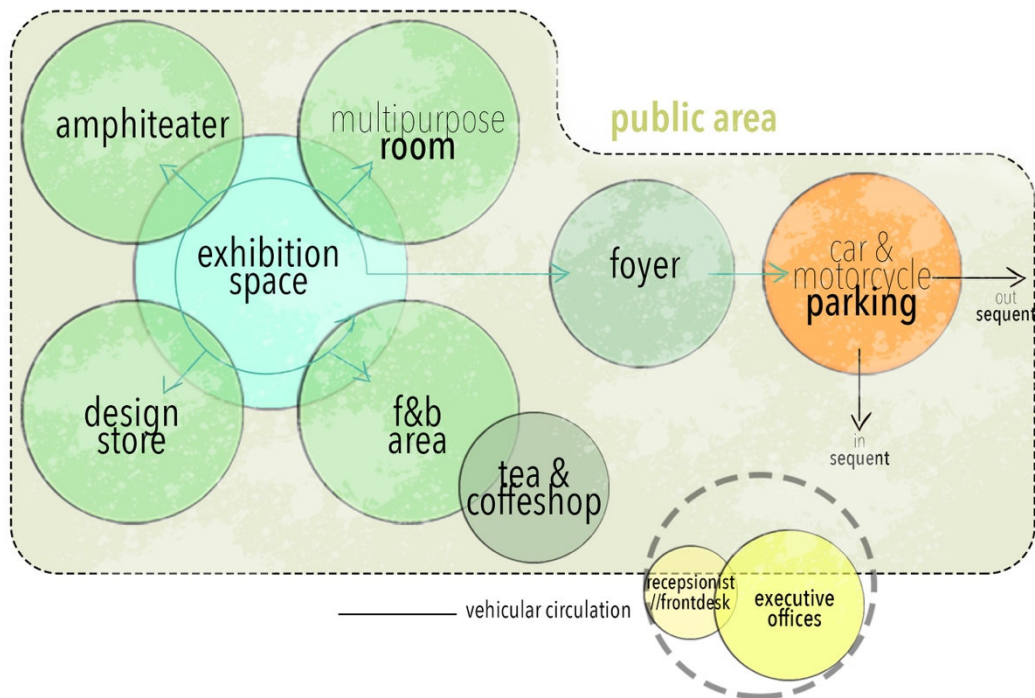
Ruang *makerspace* merupakan sebuah ruang produksi yang memfasilitasi kegiatan pembuatan produk percontohan berupa; produksi kayu (*woodworking*), produksi kain, dan produksi digital. Kegiatan pada ruang *makerspace* merupakan fasilitas pembuatan design produk, maka juga perlu membutuhkan ruang pameran untuk memamerkan hasil karyanya pada publik dalam bentuk *design store* non komersil.

Selain itu terdapat ruang studio sebagai laboratorium bagi 4 subsektor untuk mewadahi aktivitas galeri fesyen, rekaman musik, pengembangan visual/rendering untuk film dan animasi, serta kerajinan.

Karena *makerspace* ini merupakan sebagai area produksi komunal utama dalam bangunan dan diletakan dalam zona aktivitas publik maka perlu “tempat singgah” berupa fasilitas pendukung untuk bersantai, beristirahat maupun dapat memicu mereka untuk memerhatikan aktivitas para maker, maka dari itu diwadahi ruang *common area* berupa (*coffe & tea bar*) serta area penyimpanan berupa *storage*.

**d. Kegiatan edukasi pameran (*Creative Spaces*)**

Secara umum alur kegiatan pameran pada *creative hub* adalah melalui parkir/datang → *enterences* → *foyer* → *kegiatan workshop/pameran* → *beristirahat/bersantai* → *makan dan minum* → *pulang*.



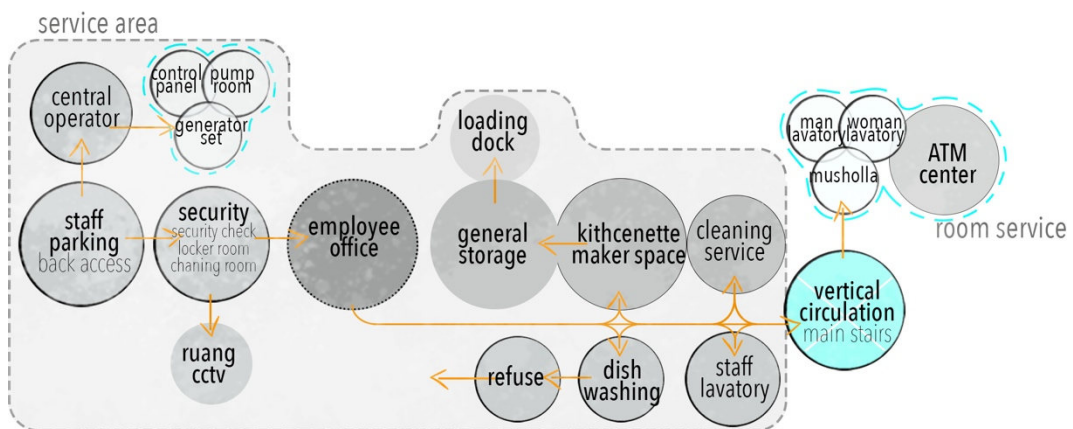
**Gambar 3.2 5** Flow Diagram Area Creative Spaces

**Sumber :** Analisis Penulis

Ruang eksibisi merupakan aktivitas pameran produk-produk olahan yang menjadi unggulan dari Yogyakarta, yakni produk bagi 5 subsektor industri kreatif berupa; produk kayu, produk kain, produk batik, musik dan digital berupa film dan animasi. Fungsi kegiatan ini ialah sebagai fungsi edukasi dan promosi yang dijalankan di dalam *creative hub*. Dengan adanya kebutuhan ruang irisan berupa fasilitas hiburan dan pendukung, maka diberikan area *amphitheater* dan *fnb*. Adapaun perletakanya saling terintegrasi dengan area makan karena adanya ruang hiburan pendukung bersantai berupa *coffe & tea bar*. Integrasi kegiatan ruang *creativespace* ini memiliki peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain untuk kemudian menjalani proses kreatif bersama atau berinteraksi secara singkat.

**e. Kegiatan Services/Karyawan**

Kegiatan servis karyawan lebih berhubungan dengan operasional pelayanan, seperti cleaning servis, pemeliharaan sistem utilitas, beristirahat (*ganti shift*), kebersihan bangunan, mengumpulkan sampah, hingga pengawasan keamanan. Menurut pickard (2002) akses bagi karyawan harus *controllabel*, artinya sewaktu datang dan pulang harus dilakukan absen dan *security check*. Sehingga alur kegiatan karyawan adalah *datang/parkir karyawan* → *absen* → *security check di security* → *loker & ruang ganti* → *bekerja*; dan untuk kegiatan pulang adalah *absen* → *loker & ruang ganti* → *security check* → *pulang/parkir karyawan*. Sementara untuk ruang staf central operator sebagai monitoring sistem utilitas, berdekatan dengan switch panel, genset, pompa dan keberadaan alat-alat maintenance.



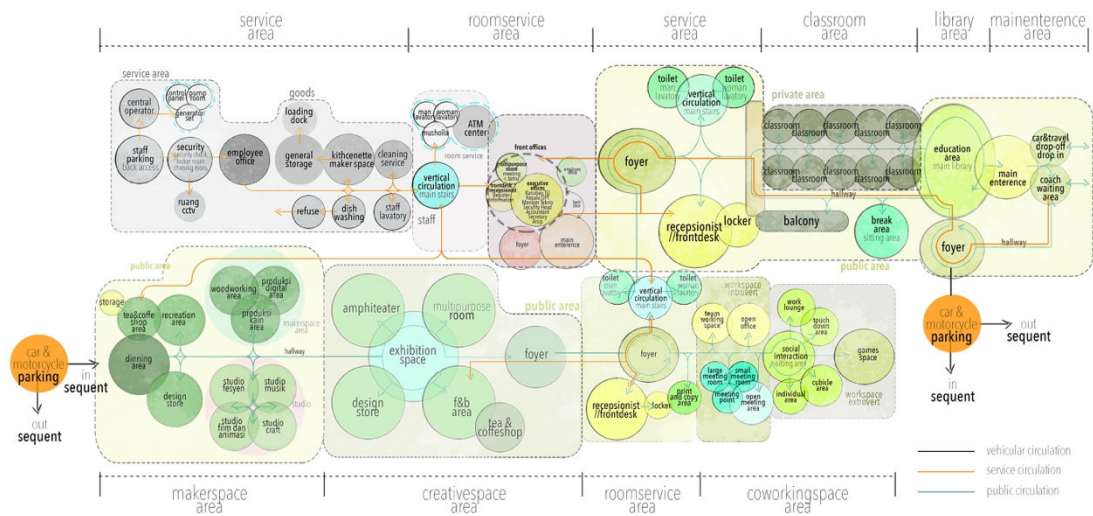
**Gambar 3.2 6** Flow Diagram Area Servis

**Sumber :** Analisis Penulis

Terdapatnya kegiatan komersial (*design store* dan *f&b*) ruang servis dapat diletakkan terpisah. Selain itu salah satu kegiatan dalam area komersil ini adanya aktivitas *loading dock* seperti bongkar muat barang alat-alat produksi, *catering*, dll, sehingga letaknya harus berdekatan dengan gudang/*storage*. Adapun perletkan gudang/*storage* ini berdekatan dengan pembuangan sampah (*refuse*) dan *dishwashing* unyuk kegiatan pencucian piring aktivitas *f&b*.

### 3.2.2 Analisis Zoning

Berdasarkan analisis mengenai kegiatan dan kebutuhan ruang yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat dikatakan kegiatan dalam perancangan *creative hub* ini merupakan kegiatan yang menjembatani proses ; edukasi, kolaborasi, dan produksi. Yang memiliki 3 tipologi ruang; (1) ruang kerja bersama yang mengedepankan konsep *sharing* (co-workingspace), (2) ruang produksi/*prototype product* (*makerspace*), dan (3) mewardahi ruang pameran atau eksibisi (*creativespace*). Artinya dapat disimpulkan alur kegiatan dan zoning antar ruang seluruh pengguna bangunan adalah sebagai berikut ;



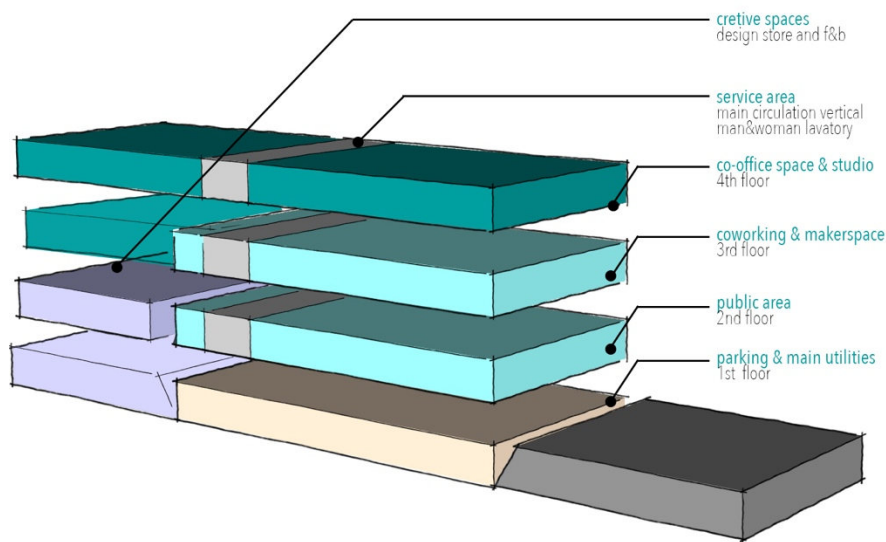
**Gambar 3.2 7** Flow Diagram Zoning Bangunan

**Sumber :** Analisis Penulis

Untuk memaksimalkan zona ruang, maka zona akan dibagi berdasarkan lantainya. Karena itulah zona publik diatur sebagai parameter bangunan agar orang tidak segan untuk masuk ke dalam bangunan. Selain itu area *creativespace* dirancang sebagai pusat dari bangunan agar setiap orang mendapatkan akses visual

utuh ke zona tersebut sehingga nantinya dapat menjadi titik dan melebur bagi orang dari berbagai latar belakang. Sedangkan *makerspace* dan *coworkingspace* terkait erat dengan area kreatif sebagai area interaksi komunal utama. Area kreatif tersebut terdiri atas zona *introvert* (individu) dan *ekstrovert* (social), zona individu dan komunal ini harus terhubung dengan baik namun privasi zona individu tetap harus terjaga. Agar dapat menstimulan kolaborasi maupun memicu *creative skillset* baru untuk mempelajari proses produksi, *makerspace* sebagai area produksi komunal utama dalam bangunan diletakan dalam zona yang dapat terekspos dengan mudah secara visual.

Sedangkan area servis berupa area parkir karyawan akan diletakan pada semi basement bersamaan dengan area utilitas utama. Pembagian antar lantai ini dapat dijelaskan melalui gambar berikut.



**Gambar 3.2 8** Pembagian Zona Lantai

**Sumber :** Analisis Penulis

### 3.2.3 Besaran Ruang

Setelah dianalisis mengenai kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas penggunaannya maka perlu ditinjau mengenai standard besaran ruang yang dibutuhkan. Besaran yang akan digunakan sebagai acuan standar ruangan adalah menurut Pickard (2002), *Architect Handbook*, De Chiarra (*Time Server Standard*) dan Neufert dalam *Architect's Data*. Sedangkan untuk acuan lain menggunakan Studi ruang khusus dan Studi banding atau asumsi.



Nama Ruang	Jumlah Ruang	Sumber	Kapasitas (Orang)	Analisis Besaran(m2)	Sirkulasi	Total Luasan(m2)
<b>Unit Operasional</b>						
R. Kasubag TU & Kepala UPT	1	NAD	3 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (1) = 1,2	20%	4,71 + 0,94 = 5,65
				Kursi @ 0,25 (3) = 0,75		
				Credenza Panjang @1,2 (1) = 1,2		
				Double Sofa @1,2 (1) = 1,2		
				Meja Kecil @0,36 (1) = 0,36		
				Total = 4,71		
R. Communication Manager	1	NAD	3 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (1) = 1,2	20%	3,15 + 0,63 = 3,78
				Kursi @ 0,25 (3) = 0,75		
				Credenza Panjang @1,2 (1) = 1,2		
				Total = 3,15		
R. Operation Manager	1	NAD	3 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (1) = 1,2	20%	3,15 + 0,63 = 3,78
				Kursi @ 0,25 (3) = 0,75		
				Credenza Panjang @1,2 (1) = 1,2		
				Total = 3,15		
R. Event Manger	1	NAD	3 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (1) = 1,2	20%	3,15 + 0,63 = 3,78
				Kursi @ 0,25 (3) = 0,75		
				Credenza Panjang @1,2 (1) = 1,2		
				Total = 3,15		
R. Sekrtetaris	1	NAD	4 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (2) = 2,4	20%	3,4 + 0,68 = 4,08
				Kursi @ 0,25 (4) = 1		
				Total = 3,4		
R. Bendahara	1	NAD	1 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (1) = 1,2	20%	3,4 + 0,68 = 4,08



				Kursi @ 0,25 (3) = 0,75		
				Credenza Panjang @1,2 (1) = 1,2		
				Total = 3,4		
R. Administrasi	1	SRK	4 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (2) = 2,4	20%	3,4 + 0,68 = 4,08
				Kursi @ 0,25 (4) = 1		
				Total = 3,4		
R. Staf/Karyawan	1	SRK	10 Orang	6m x 3m = 18	20%	18 + 3,6 = 21,6
R. Cleaning Service	1	SRK	10 Orang	1,8m x 3m = 5,4	10%	5,4 + 0,54 = 5,94
R. Arsip Data	1	SRK	-	Lemari Arsip = 3	10%	3 + 0,3 = 3,3
R. Tunggu Tamu	1	SRK	6 Orang	Kursi @0,36 (6) = 2,16	30%	3,66 + 1,1 = 4,76
				Area Tunggu @0,25 (6) = 1,5		
R. Engineer	1	SRK	2 Orang	Meja Kerja @0,75 (2) = 1,5	20%	3,5 + 0,7 = 4,2
				Kursi @ 0,25 (2) = 0,5		
				Locker = 1,5		
				Total = 3,5		
R. Informan	1	NAD	4 Orang	Meja Kerja + nakas @1,2 (2) = 2,4	30%	3,4 + 1,02 = 4,42
				Kursi @ 0,25 (4) = 1		
				Total = 3,4		
R. Rapat	1	SRK	8 Orang	Meja Rapat + Kursi = 6,4	30%	8,7 + 2,61 = 11,31
				Proyektor Area = 0,5		
				Locker = 1,8		
				Total = 8,7		
<b>Unit Kegiatan Utama</b>						
<b>Co-Working Space</b>						
<b>Workspaces</b>						
Individual Working Spaces	20	SRK	20 Orang	Single Table @0,72 (20) = 14,4	70%	21,6 x 20 + 15,12 = 447,12
				Kursi @0,36 (20) = 7,2		

				Total = 21,6		
Cubicle/study room	30	NAD	1 Orang	Single Table @0,72	40%	1,08 x 30 + 0,43 = 32,83
				Kursi @0,36		
				Total = 1,08		
Team Working Spaces	25	NAD	10 Orang	Group Table @8 (1) = 8	70%	13,3 x 25 + 9,31 = 341,81
				Kursi Kotak @0,48 (10) = 4,8		
				Proyektor Area = 0,5		
				Total = 13,3		
Working Lounge	8	NAD	12 Orang	Meja Sofa Kap. 4 org @3,05 (3) = 9,15	80%	11,31 x 8 + 9,04 = 99,52
				Kursi @0,18 (12) = 2,16		
				Total = 11,31		
Open Office	10	NAD	16 Orang	Single Table @0,72 (16) = 11,52	70%	22,08 x 10 + 15,4 = 236,2
				Kursi @0,36 (16) = 5,76		
				Rak @1,2 (4) = 4,8		
				Total = 22,08		
Touchdown Area	2	NAD	50 Orang	Meja Model Sculpture = 18	80%	27 x 2 + 21,6 = 75,6
				Kursi @0,36 (50) = 18		
				Total = 36		
<b>Meeting Spaces</b>						
Small Meeting Room	15	TSS	6 Orang	Meja Panjang (2) = 0,9 = 1,8	40%	5,18 x 15 + 2,07 = 79,77
				Kursi Kotak @0,48 (6) = 2,88		
				Proyektor Area = 0,5		
				Total = 5,18		
Large Meeting Room	20	TSS	12 Orang	Meja Rapat + Kursi = 9,6	70%	11,9 x 20 + 8,33 = 246,33
				Proyektor Area = 0,5		
				Locker = 1,8		
				Total = 11,9		
Open Meeting Area	10	SRK	30 Orang	Meja sculpture @0,96 (30) = 28,8	80%	

				Kursi @0,25 (30) = 7,5		$36,3 \times 10 + 29,04 = 392,04$
				Total = 36,3		
Meeting Point	30	TSS	4 Orang	Single Table @0,72 (4) = 2,88	40%	$4,32 \times 30 + 1,72 = 131,32$
				Kursi @0,36 (4) = 1,44		
				Total = 4,32		
<b>Area Penunjang</b>						
Perpustakaan	1	AS	50 Orang	Rak Buku @1,2 (50) = 60	100%	$169 + 49 = 218$
				Kursi @0,25 (100) = 25		
				Meja Baca @1,05 (80) = 84		
				Total = 169		
Classroom	10	SRK	Tipe A : 30 orang	Meja Mentor @0,72 (1) = 0,72	40%	$37,16 \times 10 + 14,8 = 386,4$
				Kursi Audience @0,50 (30) = 15		
				Kursi Mentor @0,36 (1) = 0,36		
				Total = 16,08		
			Tipe B : 40 orang	Meja Mentor @0,72 (1) = 0,72		
				Kursi Audience @0,50 (40) = 20		
				Kursi Mentor @0,36 (1) = 0,36		
				Total = 21,08		
Print & Copy Area	1	SRK	6 Orang	Meja & Rak printer (2) = 10,3 = 20,6	20%	$27,52 + 5,5 = 33,02$
				Kursi @0,32 (6) = 1,92		
				Mesin Fotocopy @1,5 (2) = 3		
				Mesin Printer A0 @1 (2) = 2		
				Total = 27.52		
Locker Room	1	AS	25 Orang	Lemari 0,8 (10) = 8	20%	$8 + 1,6 = 9,6$
Storages	1	SRK	-	3m x 3m	10%	$9 + 0,9 = 9,9$

Games Room	1	SRK	10 Orang	3m x 6m	40%	$18 + 7,2 = 25,2$
Break Area	1	TSS	20 Orang	1.2 / Orang	40%	$24 + 2,88 = 26,88$
<b>Makerspaces</b>						
Ruang Produksi Menjahit	1	SRK	21 Orang	Meja Bordir @1,2 (20) = 24	40%	$69,12 + 11,9 = 81,02$
				Kursi @0,32 (21) = 6,72		
				Meja Bulat = $0,64 \times 10 = 6,4$		
				Meja Desain & Printer Textile @1,6 (20) = 32 Total = 69,12		
Ruang Produksi Woodspace	1	SRK	15 Orang	$4 \times 20 + \text{Laser Cutting} = 5,5 = 85,5$	40%	$85,5 + 18,16 = 104,1$
Ruang Produksi Digital	1	SRK	10 Orang	Meja komputer & rak printer (10) = $10,3 \times 10 = 103$	40%	$103 + 20,6 = 123,6$
				Total = 51,5		
Studio Fesyen	1	SRK	30 Orang	Meja Bordir @1,2 (20) = 24	70%	$115,4 + 40,8 = 156,2$
				Meja Display @0,72 (5) = 3,6		
				Kursi @0,32 (30) = 9,6		
				Meja Desain & Printer Textile @1,6 (5) = 8		
				Manekin Display = $5,4 \times 5 = 27$		
				Meja makeup @0,72 (10) = 7,2		
				Wardrobe = 12		
				Ruang Ganti = $2,4 \times 10 = 24$		
Total = 115,4						
Studio Musik	1	SRK	6 Orang	Ruang Studio = 20	40%	$29 + 11,6 = 40,6$
				Area Operator = 9		
				Total = 29		

Studio Craft	1	SRK	20 Orang	Meja kerja @1,32 (20) = 26,4	40%	46,8 + 16,56 = 63,36
				Rak lemari karya (2) = 6,4		
				Kursi @ 0,25 (20) = 5		
				Meja alat @0,9 (10) = 9		
				Total = 46,8		
Studio Film dan Animasi	1	SRK	10 Orang	Meja komputer & rak printer (10) = 10,3 x 10 = 103	50%	130,6 + 65,3 = 195,9
				Meja 2d artist @1,32 (5) = 6,6		
				Meja mockup @1,2 (5) = 6		
				Kursi @ 0,25 (20) = 5		
				Area Server = 10		
				Total = 130,6		
<b>Creativespaces</b>						
Exhibition Spaces	1	AS	50 Orang	30 panel display = 13	80%	82 + 17,6 = 99,6
				10 rak display = 9		
				Total = 22 + 1,2 x 50 = 82		
Multipurpose Room	1	AS	30 Orang	36 m2	80%	36 + 28,8 = 64,8
F&B Area	1	AH, AS, NAD	100 Orang	Meja kursi 2 org @0,98 (7) = 6,86	50%	152,14 + 76,07 = 228,21
				Meja kursi 4 org @1,96 (9) = 17,64		
				Kursi @0,18 (4) = 0,72		
				Meja kursi 8 org @3,92 (8) = 7,84		
				Meja sofa kap. 4 org @3,05 (2) = 6,1		
				Meja sofa kap. 8 org @3,6 = 10,16		
				Kasir @0,85 (1) = 0,85		
				Estalase @0,85 (2) 1,7		

				Pastry Warmer = 1,28		
				Bar @9,5 (1) = 9,5		
				Toilet 6,35		
				Gudang Barang 8,14		
				Tenant @6 (5) = 30		
				Coffe sshop @16,7 (1) = 16,7		
				Smoking Area 28,3		
				Total = 152, 14		
Ampiteater	1	SRK	-	255 m2	-	255
<b>Unit Kegiatan Servis</b>						
Musholla	1		30 Orang	Sajadah @0,6 (30) =	30%	34,32 + 10,3 = 44,62
				Lemari @0,48 (2) = 0,96		
				Wudhu Pria = 4,68		
				Wudhu Wanita = 4,68		
				Total = 34,32		
ATM area	1		5 Orang	5 mesin ATM = 4,2	10%	4,2 + 0,42 = 4,62
Ruang Loker	1	AS	25 Orang	Lemari 0,8 (10) = 8	10%	8 + 0,8 = 8,8
Ruang Ganti	4	AS	1 Orang	Bilik 1mx1,5m = 1,5 x 4 = 6	10%	6 x 4 + 0,6 = 24,6
Toilet Wanita	4	NAD	5 Orang	Toilet @1,5 (3) = 4,5	20%	5,7 x 4 + 1,14 = 23,94
				Wastafel @0,6 (2) = 1,2		
				Total = 5,7		
Toilet Pria	4	NAD	8 Orang	Toilet @1,5 (3) = 4,5	20%	8,58 x 4 + 1,7 = 36,02
				Urinoir @0,96 (3) = 2,88		
				Wastafel @0,6 (2) = 1,2		
				Total = 8,58		
Janitor	4	NAD	1 Orang	Lemari @0,6 (3) = 1,8	5%	1,8 x 4 + 0,1 = 7,3
Ruang CCTV	1	NAD	1 Orang	Meja kerja @1,5 (1) = 1,5	10%	2,4 + 0,1 = 2,5
				Kursi @0,25 (1) = 0,25		
				Lemari loker, di sepeser 0,65 = 0,65		
				Total = 2,4		



Pos Keamanan	2	NAD	4 Orang	Meja Kerja @1,2 = 1,2	20%	1,7 x 2 + 0,34 = 3,74
				Kursi @0,25 (2) = 0,50		
				Total = 1,7		
Ruang Genset	1	SB		4m x 8m = 32	10%	32 + 3.2 = 35,2
Ruang Pompa	1	AS		4m x 8m = 32	10%	32 + 3.2 = 35,2
Ruang ME	1	AS		4m x 4m = 16	10%	16 + 1,6 = 18,2
Ruang trafo	1	AS		4m x 4m = 16	10%	16 + 1,6 = 18,2
Ruang AHU	3	AS		3m x 3m = 9(3) = 18	10%	18 + 1,8 = 19,8
R. Colling tower	3	AS		Mesin cooling tower @5(3) = 15	10%	15 + 1,5 = 17
Ground Tank	1	SB		4m x 8m = 24	10%	24 + 2,4 = 26,4
Roof Tank	1	SB		4m x 8m = 24	10%	24 + 2,4 = 26,4
Penampungan limbah sampah	1	SB		3m x 3m = 9	10%	9 + 0,9 = 9,9
<b>Total Luas Unit Operasional</b>						<b>84.76</b>
<b>Total Luas Co-working Spaces</b>						<b>2791.54</b>
<b>Total Luas Makerspaces</b>						<b>764.78</b>
<b>Total Luas Creative Spaces</b>						<b>647.61</b>
<b>Total Luas Unit Servis</b>						<b>362.44</b>
<b>Total Luas Bangunan</b>						<b>4651.07</b>

Tabel 3.2 1 Besaran Ruang

Sumber : Analisis Penulis

Perhitungan luas lahan parkir diasumsikan dengan memperhatikan jumlah pengelola tetap, kemudian ditambahkan dengan pengunjung berkeanggotaan rata-rata yang hadir tiap hari dan untuk pengunjung yang lainnya diambil 50% dari jumlah pengunjungnya. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor diantaranya;

- a. Bagi pengunjung untuk ruang *creativespace* dan *makerspace* merupakan ruang yang diperuntukan bagi pelaku kreatif yang sudah di kurasi, sehingga tidak setiap hari ada full pengunjung. Sehingga pengambilan presentase kehadiran dasumsikan 30% total pengunjung ruang tersebut.
- b. Mempertimbangkan transportasi umum yang dapat digunakan untuk pengunjung.
- c. Untuk penghematan budget pembangunan dan meminimalisasi biaya konstruksi maka penghematan lahan parkir yang tidak menggunakan basement menjadi solusi efisiensinya.

Berikut adalah analisa perhitungan luas lahan parkir berdasarkan asumsi pengunjung:

1. Pengelola	= 48 Orang
Sepeda (5%)	= 2 Orang
Motor (50%)	= 24 Orang x 80% = 19 Motor
Mobil (25%)	= 12 Orang x 80% = 10 Mobil
Kendaraan Umum	= 10 Orang
2. Pengunjung	= 337 Orang
Mobil (25%)	= 22 Mobil
Motor (60%)	= 209 Orang x 70% = 146 Motor
Sepeda (5%)	= 17 Orang
Kendaraan Umum (10%)	= 35 Orang

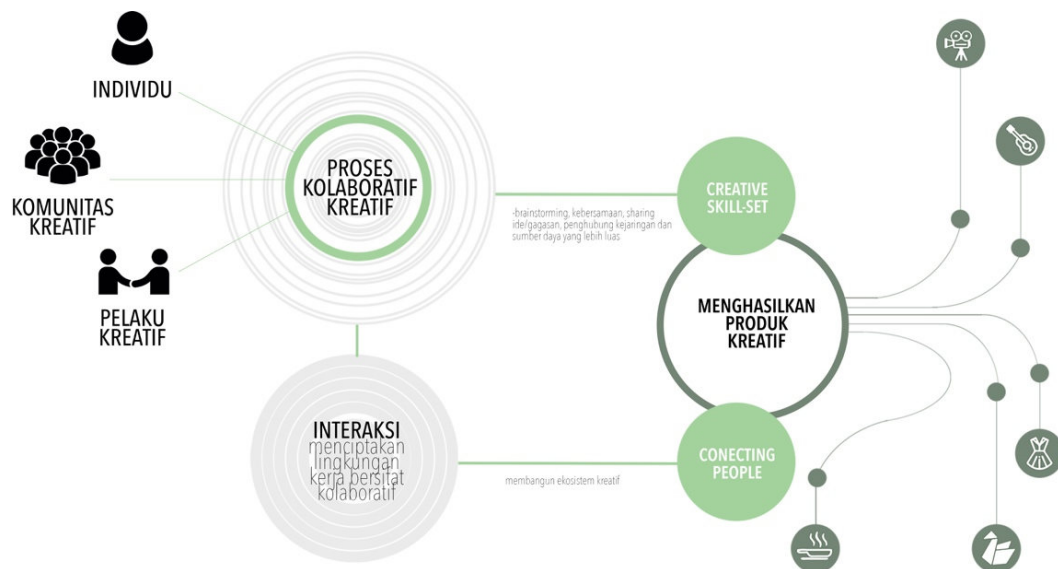
**Total Kebutuhan Parkir Kendaraan :**

- Mobil (NAD) (32 x 10 m<sup>2</sup>) = 320m<sup>2</sup>
- Motor (NAD) ( 165 x 2,2 m<sup>2</sup>) = 363m<sup>2</sup>
- Sepeda (NAD) (19 x 1,08 m<sup>2</sup>) = 20,52m<sup>2</sup>
- Total Luasan Lahan Parkir = 703.52 m<sup>2</sup> + sirkulasi 100% = 1.517,04 m<sup>2</sup>

### 3.3 Kolaboratif Kreatif

Ruang kolaboratif kreatif berperan sebagai ruang dengan fasilitas, temporalitas, nilai-nilai yang ditetapkan, atmosfer dan konfigurasi spasial ditujukan untuk mendorong kolaborasi. Ruang-ruang kolaboratif tersebut dapat menyambut berbagai jenis pelaku, termasuk wirausahawan, karyawan, mahasiswa, dan pekerja lepas (de Vaujany et al, 2018).

Kegiatan kolaborasi merupakan salah satu bentuk interaksi sosial atau proses sosial yang dapat terjadi dimana saja. Pada dasarnya kolaborasi ini memiliki prinsip yaitu mengenai kebersamaan, kerja sama, berbagi tugas, kesetaraan dan hubungan organisasi yang saling berpartisipasi.



**Gambar 3.3 1** Proses Kolaborasi Kreatif

**Sumber :** Analisis Penulis

Gambar diatas menunjukkan ilustrasi mengenai proses kreatif secara kolaboratif. Dewasa ini proses kreatif mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan kreatif yang pada awalnya hanya secara individual kini memiliki kecenderungan ke arah kolaborasi. Selain itu suatu proses kreatif yang dilakukan secara kolektif memiliki hasil yang lebih memuaskan dengan tingkat kreativitas yang jauh lebih baik dibanding hasil proses kreatif secara individual.

Terjadinya evolusi dari kekuatan individu yang kemudian terfragmentasi menjadi kekuatan kolaboratif dengan berjejaring, tentunya akan memberikan

implikasi yang besar dalam pengembangan proses kreatif. Secara spesifik kolaborasi dapat dipengaruhi oleh konfigurasi spasial dalam ruang untuk menentukan *setting* pola kegiatan itu akan terbentuk, oleh karenanya ini menjadi dasar dalam pengembangan pola kegiatan kreatif dalam rancangan *creative hub* yang dibentuk dan didorong oleh pengolahan arsitektur. Dalam pembahasan lanjutan ruang kolaborasi kreatif ini berhubungan dengan aktivitas beriklim kreatif yang terjadi secara komunal dan melibatkan kolaborasi di dalamnya, adapun kaitanya dengan pola aktivitas pengguna ruang, desain ruang dan serangkaian *blending* fungsi ruang.

### 3.3.1 Serangkaian Proses Kreatif dalam Creative Hub

Aktivitas yang ada dalam perancangan *creative hub* ini distimulasi dan dilakukan untuk membangun ekosistem kreatif dengan melalui serangkaian proses kreatif untuk tumbuh secara organik. Menurut Graham Wallas dalam bukunya *The Art of Thought*, proses kreatif memiliki tahap-tahap yang berjenjang, yakni tahap persiapan (*preperation*), inkubasi (*incubation*), pencerahan (*insight*) dan pelaksanaan (*verificitaion*). Proses kreatif yang terjadi ini harus terhubung dengan setiap tahap dari serangkaian proses kreatif menjadi lapisan yang memiliki perannya masing-masing. Teori Wallas ini kemudian dikaji dan dikembangkan oleh Tore Kristensen, ia melakukan kombinasi dalam teori miliknya, yakni *value creation process, imagination*, dan *scaffolding* sebagai proses kreatif yang terjadi tanpa disadari.

Proses *scaffolding* menurut Tore Kristensen (2009), merupakan proses kreativitas yang memiliki keterkaitan sangat erat dengan konteks budaya dan lingkungan fisik, disinilah arsitektur menjadi bagian yang tidak terlepas dari kreativitas. Proses *scaffolding* ini berperan dalam *preperation* dan *incubation*, yakni dua tahap awal dalam proses kreatif dimana daya pikir dan kolaborasi sangat diperlukan, sedangkan tahap *insight* dan *verification* juga melibatkan elemen arsitektur, walaupun dalam intensitas rendah. Perwujudan tahapan berjenjang proses kreatif dalam arsitektur ini dapat dilihat dalam tabel berikut :



**Gambar 3.3 2** Perwujudan Tahapan Berjenjang Proses Kreatif dalam Arsitektur

**Sumber :** Analisis Penulis

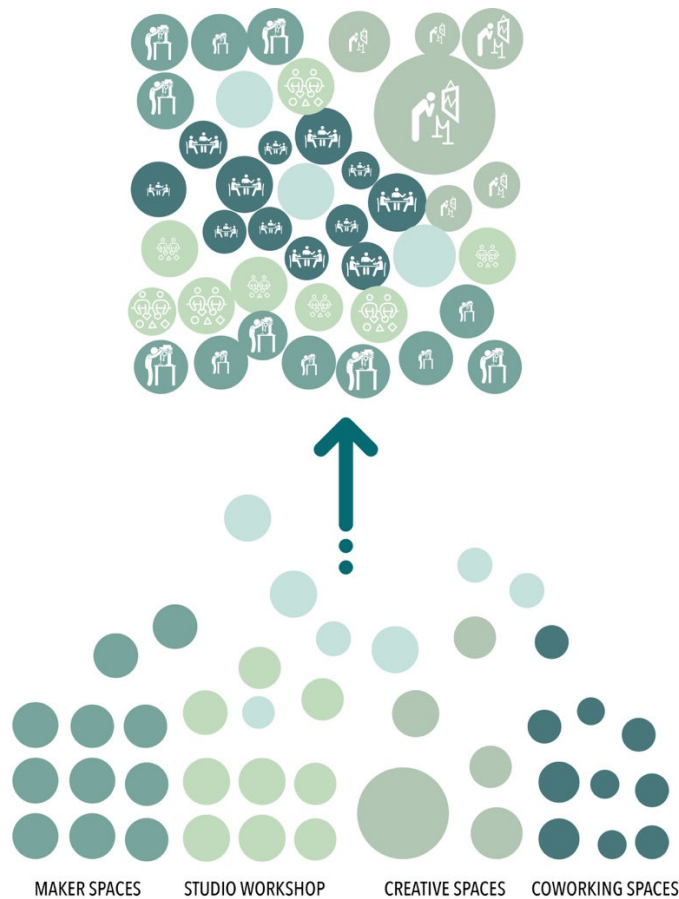
Berdasarkan gambar tersebut sehingga dapat disimpulkan prinsip-prinsip elemen arsitektur untuk jenjang kreativitas adalah sebagai berikut ;

- Tahap *preparation* diwadahi dalam *co-working spaces* sebagai ruang kerja bersama
- Area kreatif berperan utama dalam tahap *incubation* dimana pelaku dapat beristirahat, bermain, membaca, mencari ide atau sekedar merenung di area ini. Tergantung tingkat kenyamanan individu.
- Tahap *insight* berasal dari seluruh elemen bangunan yang dapat memfasilitasi proses kreatif yang cenderung spontan, atau secara spasial dapat terjadi dimana saja.
- Tahap *verification* menjadi fokus utama bagi *makerspace* studio dengan *co-working space* sebagai pendukungnya, disini ide kreatif diwujudkan.

### 3.3.2 Blending fungsi *Co-working spaces* – *Creative spaces* – *Makerspace*

Dewasa ini, kesadaran akan pentingnya kreativitas dan proses kreatif terutama di era akselerasi peran ekonomi kreatif seperti saat ini, harus mencakup pertimbangan terhadap keseluruhan ekosistemnya, dimana terdapat *creative center* sebagai salah satu elemennya. *Co-working space* yang merupakan salah satu fasilitas dalam *creative hub* memiliki fungsi yang mengutamakan kolaborasi serta *setting* ruang untuk mendorong interaksi agar pengguna dapat berkreasi dan

bekarya secara optimal. Selain itu *makerspace* memiliki peran mengenai *handmade product* untuk para pengguna khusus yang disebut *maker generation* dalam menciptakan *prototype product*. Sedangkan *creative space* merupakan *melting pot* aktivitas atau area komunal yang memiliki berbagai fasilitas hiburan, beristirahat, edukasi dan pameran karya.



**Gambar 3.3 3** Kombinasi Fungsi dalam *Creative Hub*

**Sumber :** Analisis Penulis

Tipologi ruang *creative hub* kemudian dirumuskan dari kombinasi antara *co-working space*, *creative space* dan *maker space* dengan menggunakan *blending space* sebagai elemen arsitektural dalam masing-masing tipologi tersebut sebagai pengikat. *Blending* fungsi dipilih karena dapat mendorong terjadinya interaksi tatap muka yang memicu kolaborasi untuk mencapai tujuannya, yakni dengan memperhatikan tahapan serangkaian proses kreatif. Sehingga secara umum *creative hub* yang mengaplikasikan desain *blending space* mengutamakan keterbukaan, kemenerusan visual dan memiliki titik-titik penghubung untuk mewedahi kebutuhan serangkaian proses kreatif dan kolaborasi.

### 3.4 *Design with Blending Spaces*

Bagian ini merupakan tahapan dari proses perancangan untuk merumuskan pendekatan *blending space* pada rancangan *creative hub*. Terkait salah satu sasaran dalam perancangan adalah untuk mampu menghasilkan ruang campuran dalam satu wadah untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal yang melibatkan suatu kolaborasi didalamnya serta tuntutan karakter masing-masing ruang tetap harus terjaga, yakni mempertimbangkan zona *introvert* dan *ekstrovert* untuk mampu terhubung dengan baik.

Merujuk pada pembahasan pada bab sebelumnya, konsep dari penerapan *blending space* merupakan sebuah proyeksi dan penyesuaian dari beberapa elemen arsitektural untuk memberikan dampak kegiatan yang terjadi secara komunal dan melibatkan suatu kolaborasi untuk mencapai tujuannya. Maka penulis akan mengambil acuan/ketentuan dalam perancangan menurut D.K. Ching dalam bukunya “*Form, Space, and Order*” yang berkaitan dengan pengolahan elemen arsitektural; pemilihan organisasi ruang, sirkulasi ruang dan elemen pembatas ruang untuk memperoleh desain *blending space* tersebut.

#### 3.4.1 Analisis Organisasi Ruang

Dalam proses perancangan *creative hub*, merancang organisasi ruang merupakan hal yang utama dan memerlukan berbagai macam kompromi dalam desain sehingga pertimbangannya tidak sekedar menciptakan jarak antar ruang, namun harus dapat mendukung hubungan ruang yang cair sehingga interaksi antar-pengguna dapat terhubung dari satu titik ke titik yang lain.

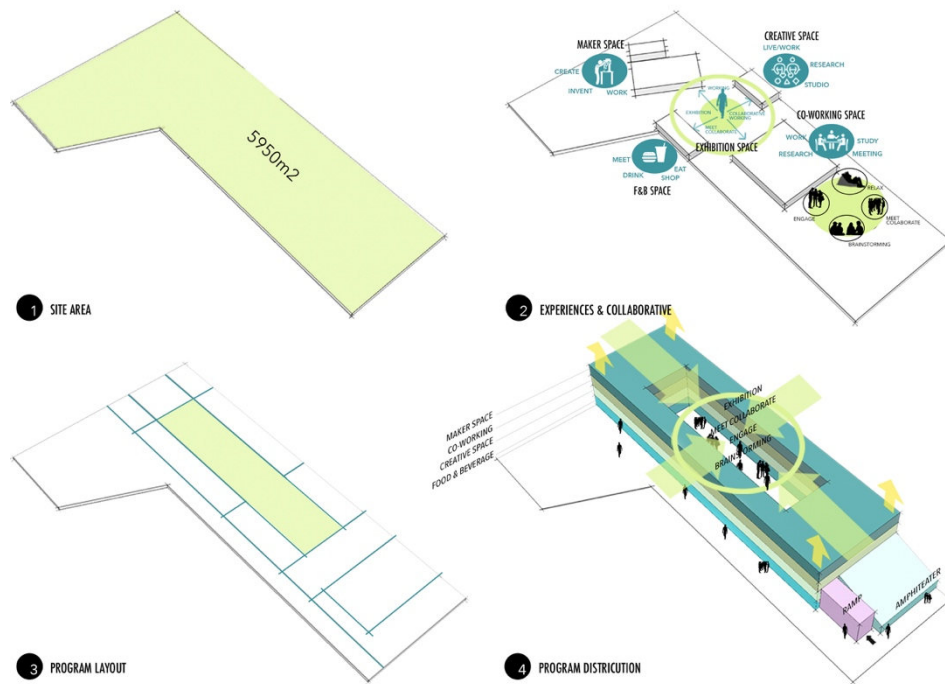
Terkait adanya perbedaan karakter ruang *creative hub* yang akan di kombinasikan dalam satu wadah dan adanya tuntutan masing-masing karakter ruang tersebut yang harus tetap terjaga seperti zona *introvert* dan *extrovert* untuk tidak saling mengganggu, maka sebelum memulai merancang organisasi ruang harus dianalisis pemilihan terhadap jenis organisasi ruang yang dibutuhkan.

Adanya tuntutan ruang yang harus dapat menampung aktivitas-aktivitas serangkaian proses kreatif yang kolaboratif, baik antar individu, maupun dapat memicu kolaborasi antar latar belakang pengguna lain, maka penulis memutuskan



untuk menggunakan organisasi terpusat. Adapun organisasi terpusat ini ditujukan untuk interaksi dan kolaborasi, serta titik pusat dimanfaatkan sebagai ruang komunal dan *melting pot* aktivitas.

D.K Ching mengatakan dalam bukunya *Architecture : Form, Space and Order* bahwa .. “ Organisasi ruang terpusat merupakan suatu komposisi yang stabil, terkonsentrasi, yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi suatu ruang sentral yang dominan. Ruang sentral yang bersifat mempersatukan ini umumnya bentuknya teratur dan ukurannya pun cukup besar untuk mengumpulkan sejumlah ruang sekunder di sekeliling garisnya. Ukuran dan bentuk ruang sekunder ini dapat berbeda satu sama lain untuk merspon kebutuhan individual fungsi dan mengekspresikan kepentingan relatifnya...”

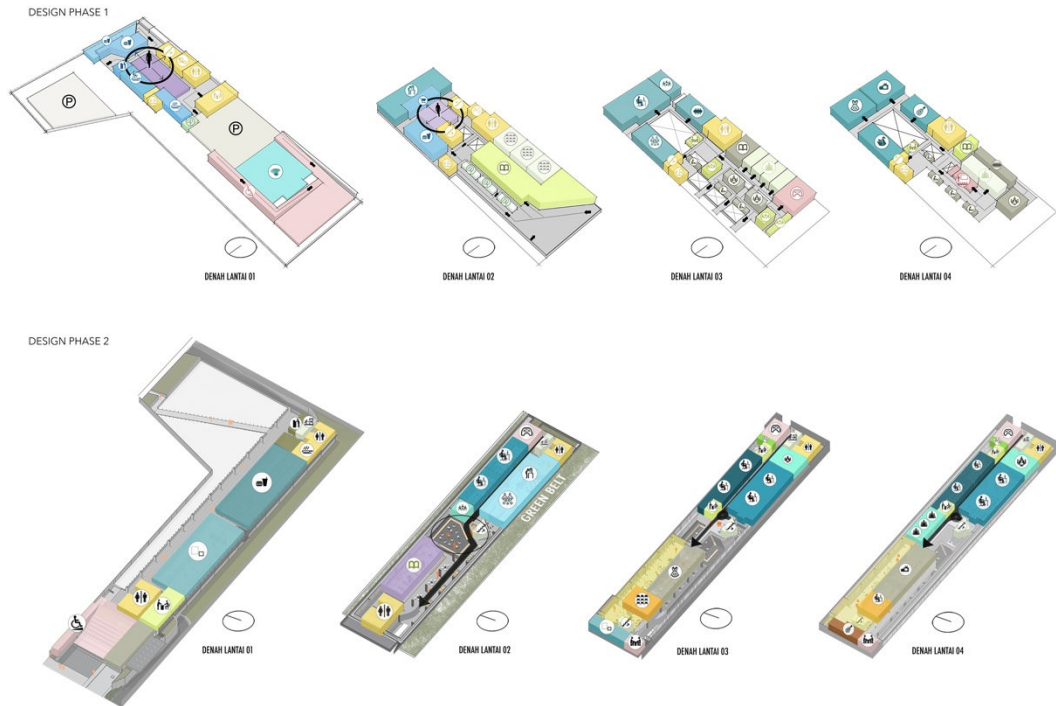


**Gambar 3.4 1** Organisasi Ruang Terpusat

**Sumber :** Analisis Penulis

Dengan adanya bentukan organisasi terpusat yang memiliki ruang sentral yang besar, secara signifikan akan menjadikan kesan hirarki ruang yang begitu kuat, karena organisasi terpusat ini memiliki skema tertutup yang terfokus ke dalam ruang pusatnya. Hal ini akan menjadi kendala terhadap keseimbangan hubungan antar ruang karena kesan ruang skunder kehilangan kepentingan relatif nya, terlebih

bangunan yang akan dirancang adalah ruang kreatif yang harus dapat mendukung serangkaian proses kreatif, yang sarat akan pilihan jalur yang kaya bagi pengguna dan memiliki variasi titik-titik penghubung. Dengan adanya tuntutan hubungan jarak dan spasial, maka penerapan organisasi ruang diputuskan untuk memakai kombinasi organisasi ruang terpusat dan linier. Ini dilakukan untuk menghilangkan kesan hirarki ruang atau mengurangi monotonitas ruang terkait adanya ruang sentral yang besar dan dominan. Hal ini sependapat dengan DK Ching yang mengatakan”.. *Karena hakikat organisasi terpusat ini tidak berarah dan ukurannya pun cukup besar, maka pencapaian dan akses masuknya harus ditegaskan dapat melalui salah satu ruang skunder sebagai pintu masuknya dan dapat menggunakan pola linier. Organisasi linier pada hakikatnya terdiri dari serangkaian ruang-ruang yang dihubungkan melalui sebuah ruang linier yang terpisah. Karena sifatnya yang memanjang, organisasi linier ini mengespresikan suatu arah dan menekankan suatu pergerakan. Ruang-ruang yang secara fungsional penting dapat berada dimanapun di sepanjang sequen liniernya dan dipertegas melalui ukuran dan bentuknya untuk memperahankan keteraturan bentuk organisasinya secara keseluruhan...*” sehingga pemilihan kombinasi dengan bentuk linier ini ditujukan untuk membentuk hubungan antar-ruang yang cair, dengan membungkus ruang pusat melalui pola linier. Kemudian pola organisasi linier ini juga dapat membentuk sirkulasi dalam bangunan yang memanjang keluar dari elemen inti yang terletak di pusat dengan cara memancar seacara linier sehingga dapat menggabungkan aspek sentralis dan linearitas ke dalam satu komposisi. Adapun bila diaplikasikan ke dalam ide konsep organisasi ruang perancangan *creative hub* yang akan dikembangkan maka ditemukan gambaran sebagai berikut :

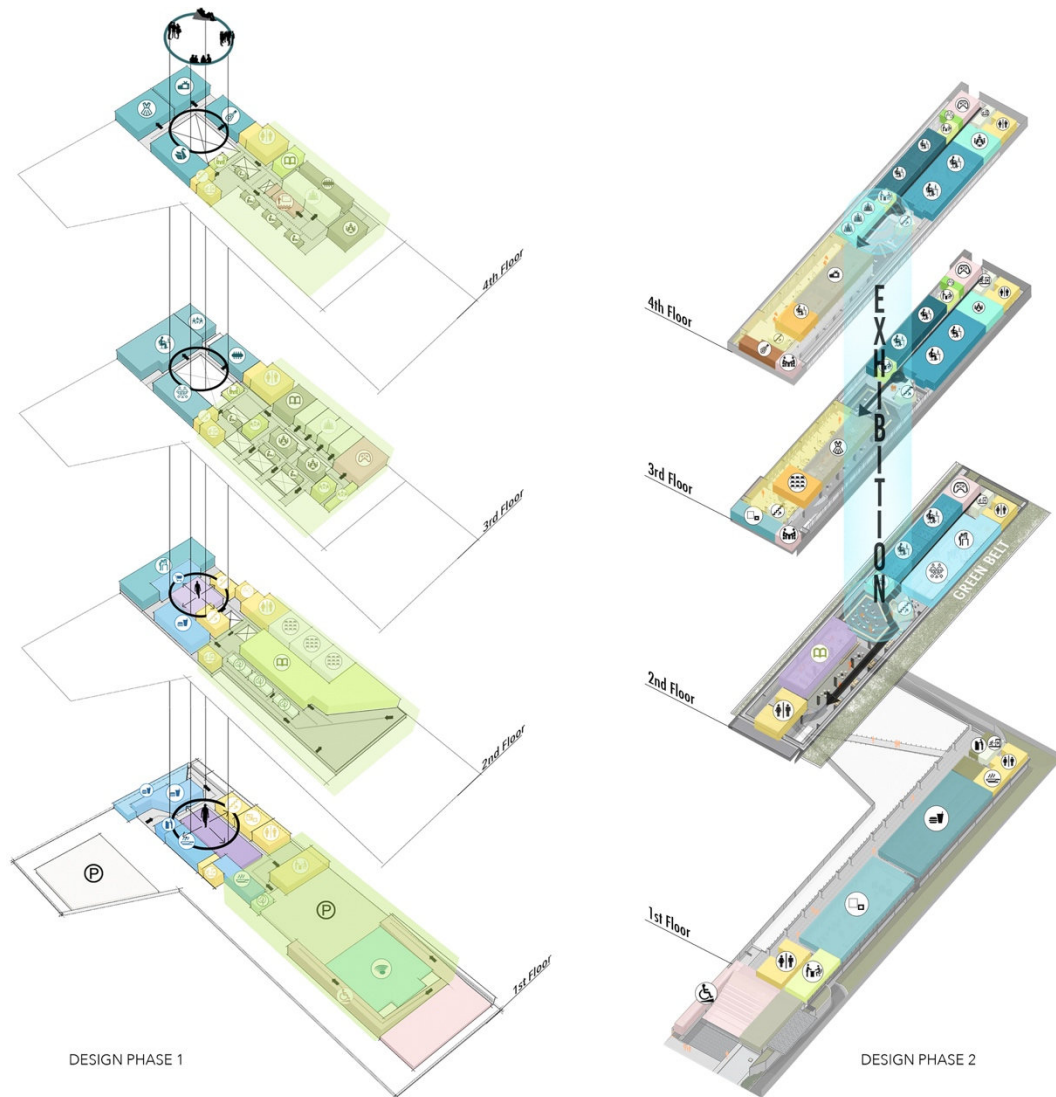


**Gambar 3.4 2** Organisasi Ruang Linier

**Sumber :** Analisis Penulis

Pada sketsa ide ditunjukkan bahwa titik konsentrasi pada organisasi terpusat, diputuskan untuk diletakkan di antara jalur linier dengan bentuk yang memanjang. Area ini dimanfaatkan sebagai area pameran diatur untuk menjadi *melting pot* aktivitas. Kemudian pola linier disusun untuk menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual memberikan kesan pergerakan berputar mengelilingi ruang pusat tersebut. Hal ini dilakukan untuk membuat perjalanan yang lebih panjang untuk memungkinkan pilihan jalur yang kaya bagi pengguna, hingga kemudian membentuk hubungan dalam bangunan yang penuh variasi dan pengalaman sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain maupun sekedar berinteraksi secara singkat.

Setelah dilakukan analisis untuk pemilihan organisasi ruang terpusat dan linier yang akan dipakai, maka ditentukan organisasi ruang berdasarkan aksonometri pembagian ruang yang digambarkan pada sketsa dibawah ini;



**Gambar 3.4.3** Kombinasi Organisasi Ruang Linier dan Terpusat

**Sumber :** Analisis Penulis

### 3.4.2 Analisis Sirkulasi Ruang

Setelah dilakukan analisis terhadap organisasi ruang, selanjutnya adalah menentukan sirkulasi ruang dimana sirkulasi ruang yang akan ditentukan akan diplotkan pada organisasi ruang. Jalur sirkulasi ini merupakan elemen penghubung ruang-ruang pada bangunan, hal ini berkaitan dengan pergerakan dari subyek untuk berpindah dari satu titik/ruang ke titik/ruang lainnya. Acuan dalam menentukan suatu sistem sirkulasi ini adalah memakai tiga unsur-unsur sirkulasi yang dijelaskan oleh D.K. Ching dalam bukunya *Architecture : Form, Space and Order* yakni, konfigurasi alur gerak, hubungan jalur – ruang dan bentuk sirkulasi ruang. Output

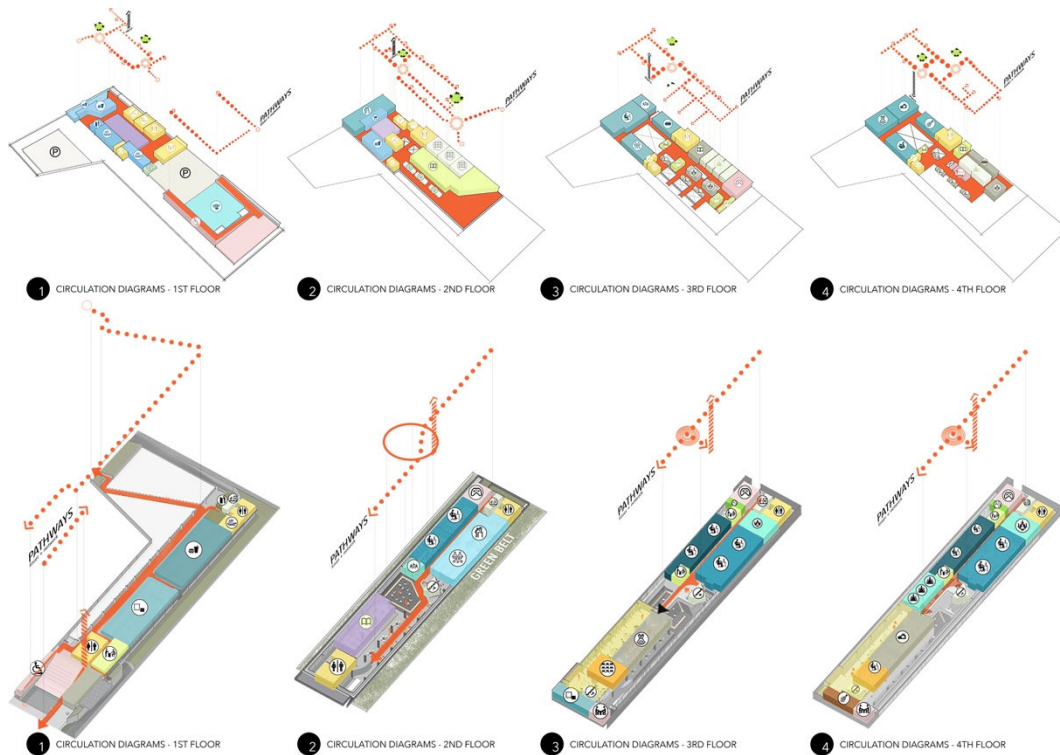
dari analisis ini adalah menemukan pola sirkulasi yang dapat menjadi kunci dalam mengarahkan pengguna menjalani tahapan serangkaian proses kreatif dan kemenerusan visual untuk memicu interaksi dan kolaborasi. Selain itu pola sirkulasi dari masing-masing individu maupun ruang pun berbeda-beda, tergantung kebutuhan ruang masing-masing. Untuk itu tuntutan masing-masing karakter ruang yang memiliki kriteria zona *introvert* dan *ekstrovert* ruang tetap harus terjaga. Maka harus dilakukan analisis terhadap sistem sirkulasi yang dibutuhkan.

#### 3.4.2.1 Menentukan Konfigurasi Alur Gerak

Adapun pemilihan konfigurasi alur gerak didasarkan pada lima konfigurasi dasar, yakni linier, radial, spiral, grid, jaringan dan komposit. Tore Kristensen merekomendasikan untuk menggunakan konfigurasi linier atau jaringan untuk memudah aktivitas kreatif. Konfigurasi jaringan dianggap lebih baik dalam memfasilitasi interaksi karena titik-titik penghubungnya dapat ditunjukkan untuk memberikan pengalaman dan pilihan jalur yang kaya bagi pengguna. Adapun konfigurasi linier dianggap dapat memiliki elemen pengatur serangkaian ruang, dapat berbentuk kurvalinier ataupun terpotong-potong, bercabang atau membentuk sebuah putran balik. Terlebih apabila area ruang kumunal dapat diatur menjadi pusat dari akhir sebuah serangkaian jalur. Dengan demikian, kedua konfigurasi tersebut menjadi konfigurasi yang diinginkan dalam desain.

Dengan adanya pola sirkulasi konfigurasi linier yang memiliki jalur-jalur yang memanjang keluar, diputuskan untuk mengkombinasikan dengan konfigurasi jaringan. Ini dilakukan untuk mengurangi monotonitas dalam jalur-jalur linier yang memanjang. Pola konfigurasi jaringan dapat memberikan titik-titik penghubung, hal ini memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain dalam perjalanan karena memiliki pilihan jalur yang beragam. Kemudian pola konfigurasi jaringan ini dimanfaatkan sebagai ‘tempat singgah’ diantara titik-titik penghubung untuk memperdalam interaksi yang terjadi ketika pengguna melintasi titik-titik penghubung tersebut. Hal ini sependepadat dengan DK Ching yang mengatakan “..adanya sirkulasi yang memanjang dapat diselingi dengan interchange (persilangan sirkulasi) akan menimbulkan kesan istirahat-

berhenti..” interchange ini membentuk persilangan yang secara signifikan memfasilitasi ruang interaksi.



**Gambar 3.4 4** Konfigurasi Sirkulasi Jaringan

**Sumber :** Analisis Penulis

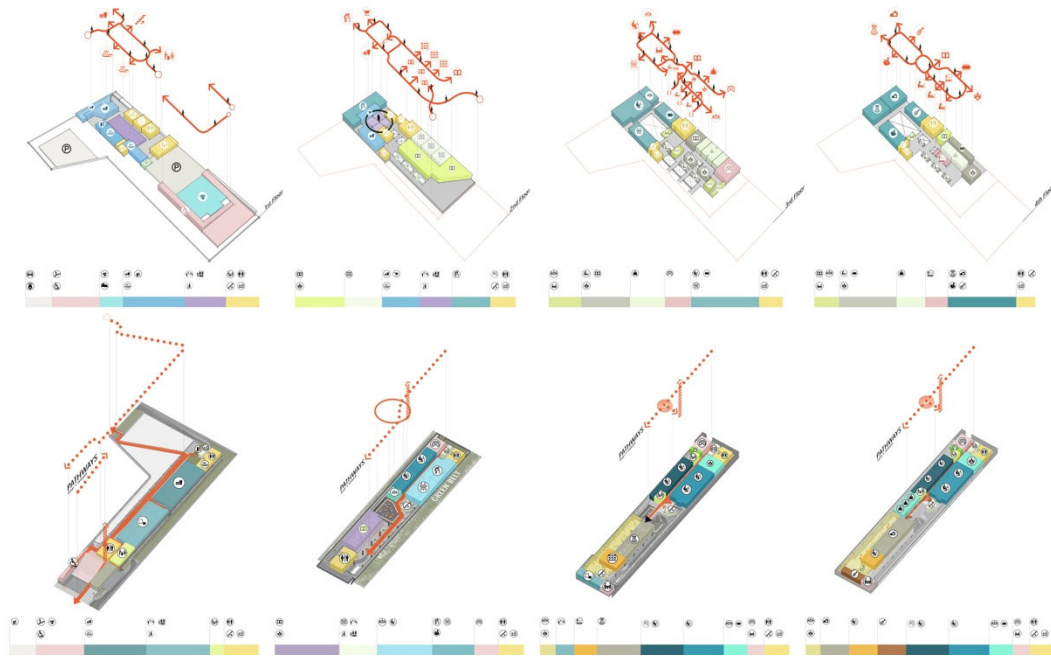
### 3.4.2.2 Menentukan Hubungan Jalur dan Ruang

Setelah ditentukan konfigurasi alur gerak sirkulasi. Selanjutnya adalah menentukan hubungan jalur dan ruang. Tahapan ini adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui jalur-jalur yang dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkan. Adapun penentuan hubungan jalur dan ruang diputuskan untuk melalui 2 cara, yang pertama dengan ‘melewati ruang’ dan kemudian yang ke dua dengan ‘menembus ruang’.

Berdasarkan dengan analisis konfigurasi alur gerak sebelumnya, bahwa konfigurasi alur gerak dirancang untuk dapat membawa pengguna melalui suatu tahapan serangkaian proses kreatif, maka sedapat mungkin hubungan jalur dan ruang dapat menggunakan pola melewati ruang-ruang edukasi-produksi-dan ruang kolaborasi dengan tetap mempertahankan karakter dan fungsi setiap ruang tetap



terjaga. Dengan adanya tuntutan untuk zona *introvert* dan *esktrovert* ini yang harus terhubung dengan baik namun privasi zona individu tetap harus terjaga, maka persoalan ini harus diselesaikan. Adapun menurut DK Ching ruang-ruang yang dihubungkan dengan melewati ruang dapat diolah dengan diberikan ruang perantara untuk menghubungkan jalur dengan ruangnya. Berikut adalah hubungan jalur dan ruang dengan pola melewati ruang.



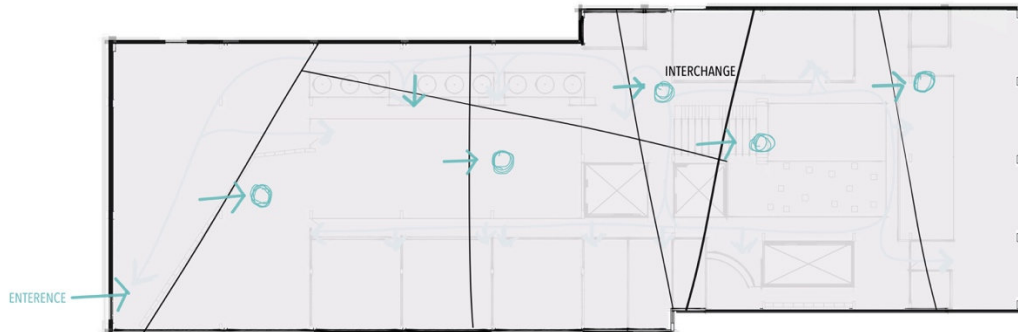
**Gambar 3.4 5** Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang

**Sumber :** Analisis Penulis

Disamping menerapkan jalur yang dihubungkan dengan melewati ruang untuk mendukung aktivitas kolaborasi ini, maka ruang-ruang juga dihubungkan dengan menembus ruang. Adapun tujuan pencapaiannya adalah agar kombinasi elemen arsitektural dengan aktivitas sosial yang terjadi dapat lebih berperan untuk menstimulasi kreativitas, serta agar kemungkinan terjadinya interaksi dengan pengguna lain dalam perjalanan semakin besar. Hal ini sependapat dengan DK Ching yang mengatakan “..ketika menembusi ruang, jalur dapat menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya..” pola peristirahatan ini di letakan di ruang-ruang antara, kemudian dimanfaatkan untuk memberi kesempatan pengguna untuk berhenti - beristirahat - dan berinteraksi. Sehingga ditemukan



hubungan jalur dan ruang untuk melewati-menembusi ruang seperti yang digambarkan pada sketsa dibawah ini:

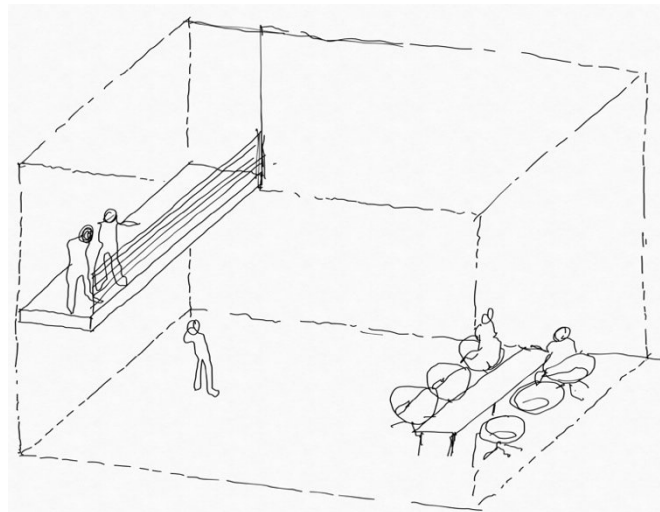


**Gambar 3.4 6** Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang

**Sumber :** Analisis Penulis

### 3.4.2.3 Menentukan Bentuk Sirkulasi Ruang

Pertimbangan pertama untuk menentukan bentuk sirkulasi ruang adalah untuk pergerakan manusia/pengguna, yakni ketika pengguna sedang berjalan-jalan santai, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan di sepanjang jalur. Adapun bentuk-bentuk yang merespon pergerakan manusia dalam perancangan ini adalah ditujukan untuk kemenerusan visual dan spasial dengan ruang-ruang yang dihubungkannya, secara lebih jelas tertera pada penjelasan berikut.

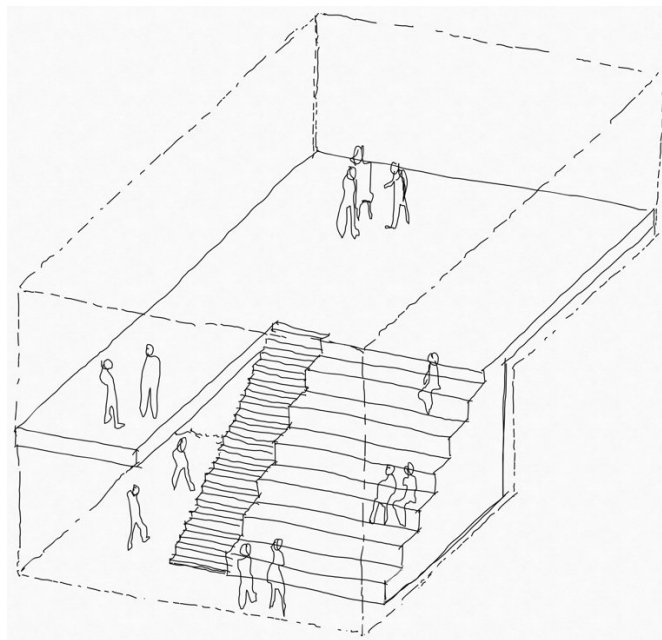


**Gambar 3.4 7** Bentuk Sirkulasi Dengan Kemenerusan Visual

**Sumber :** Analisis Penulis

Pada sketsa ide diatas yang diuraikan, ditemukan bahwa bentukan ini secara langsung juga akan memberikan bentuk sirkulasi dalam bangunan yang penuh

dengan pengalaman sehingga bersifat inspiratif. Adapun untuk mengoptimalkan bentuk sirkulasi, maka elemen sirkulasi vertikal juga perlu diselesaikan. Sehingga berdasarkan pemikiran bentuk tangga dibuat menjadi batas yang dapat didefinisikan, yakni dengan penggunaan lebar tangga yang memberikan suatu petunjuk visual bagi karakter publik ataupun private. Untuk membedakannya, digunakan anak-anak tangga yang dibuat lebar pada area terbuka untuk memberikan kesan menyambut, kemudian tangga yang sempit untuk tempat yang lebih private. Untuk tangga yang didefinisikan sebagai area terbuka dibuat menjadi parimeter bangunan, juga dapat sebagai area duduk dan amphiteater. Secara lebih jelas digambarkan pada sketsa dibawah ini.



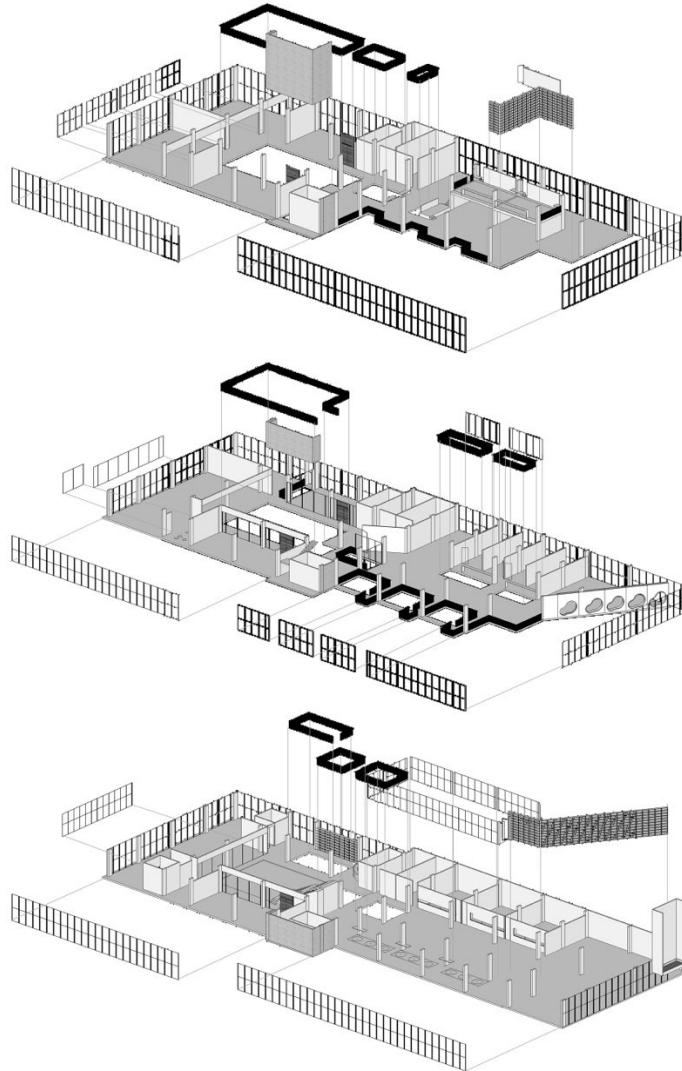
**Gambar 3.4 8** Bentuk Sirkulasi Vertikal

**Sumber :** *Analisis Penulis*

### 3.4.3 Analisis Elemen Pembatas Ruang

Sebagai wadah untuk aktivitas yang mengedepankan kolaborasi antar pelaku kreatif, elemen pembatas ruang dibuat agar setiap ruang dapat saling terbuka, dengan penggunaan elemen transparan maupun peniadaan pembatas vertikal, yang ditujukan untuk kemenerusan visual untuk memicu interaksi dan kolaborasi. Namun demikian, akses visual ini tidak boleh mengganggu konsentrasi

bagi pengguna yang ada di dalam zona *introvert*. Sehingga diperlukan pemilihan elemen pembatas ruang yang tepat yang dapat disesuaikan dengan tingkat privasi ruang, namun tetap memungkinkan adanya kemenerusan visual.



**Gambar 3.4 9** Elemen Pembatas Ruang

**Sumber :** Analisis Penulis

Dengan adanya tuntutan kenyamanan konsentrasi pengguna yang ada di dalam zona *introvert* ini, maka persoalan pata elemen pembatas harus diselesaikan. Untuk itu, zona individu dibatasi dengan memberikan *void*, sehingga terbentuk jarak fisik yang cukup untuk menjaga suasana privare dalam zona ini, namun elemen pembatas ruang tetap dapat menggunakan elemen transparan untuk

kemenrusan visual, sehingga orang lain dapat melihat apa yang sedang orang lain kerjakan.

Sehingga berdasarkan analisis mengenai elemen pembatas ini disimpulkan akan menggunakan layout ruang yang terpisah atau berlubang (*void*) pada sisinya sebagai pembatas.

### 3.5 Massa Bangunan

#### 3.5.1 Analisis Bentuk

Bentuk massa bangunan di tujukan untuk menjadi elemen arsitektural yang dapat menjadi substrat kreatifitas yang harus disesuaikan dengan fungsinya sebagai ruang kreatif. Dengan adanya tuntutan tersebut, adapun bentuk massa bangunan harus dapat mencerminkan tentang kreatifitas dan juga menciptakan efek *welccoming*, sehingga dapat mengundang para user untuk datang.

1. Bangunan terdiri dari satu bentukan massa yang massif
2. Membentuk beberapa massa baru sehingga didapatkan 3 komposisi gabungan massa baru
3. Mengintegrasikan beberapa bentuk massa yang saling terhubung
4. Mempertahankan area luar/area publik sebagai parimeter bangunan secara keseluruhan untuk menyelaraskan diri dengan lingkungan

#### 3.5.2 Analisis Proporsi

Adapun untuk menentukan proporsi massa bangunan menggunakan kombinasi proporsi skala modular dengan skala manusia. Adapun penciptaan proporsi massa bangunan dengan skala *single volume* bertujuan untuk menyampaikan bentuk kesederhanaan (*simplicity*), dengan permainan tinggi-rendah ditentukan berdasarkan aspek fungsional ruang sekunder. Untuk *main enterence* atau *main plaza*, sebagai akses pertama menggunakan skala manusia, dimana proporsi massa bangunan diangkat lebih tinggi (*pilotis*) untuk memberikan kesan lega, dengan demikian dapat menciptakan ruang yang nyaman dari segi fungsional dikarenakan akan terjadi pergerakan pelaku yang sangat dinamis dan ramai, sehingga didapat sebuah proporsi untuk memudahkan dan kenyamanan pencapaian “ruang yang dapat dihayati”.

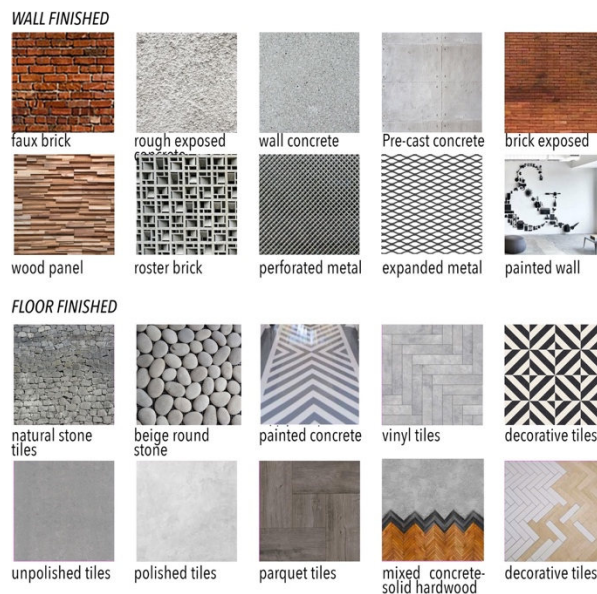
### 3.6 Material Suasana Ruang Dalam

#### 3.6.1 Analisis Material

Material pada perancangan *creative hub* ini digunakan untuk dapat mendefinisikan ruang melalui pengalaman sensori manusia. Adapun ekspresi material harus dapat menjadi medium hadirnya pengalaman arsitektur utuh. Oleh karenanya, penggunaan material bangunan akan memakai material yang memiliki tekstur dan warna yang dapat dinikmati secara visual dan juga dapat dirasakan. Sehingga sifat dan kesan material tersebut menstimulan pengguna untuk selalu berpikir kreatif. Secara umum akan digunakan material-material ekspos, untuk mendefinisikan kejujuran dan keterbukaan.

Adapun untuk penggunaan material ekspos berupa beton ekspos pada dinding dimanfaatkan untuk menjadi substrat kreativitas pengguna yang dapat di coret-coret ketika sedang melakukan aktivitas bertukar pikiran atau membuat *storyboard*, sehingga menjadi media terdekat untuk menangkap dan menyampaikan ide secara spontan.

Berikut elemen-elemen material yang akan digunakan untuk dinding dan lantai;

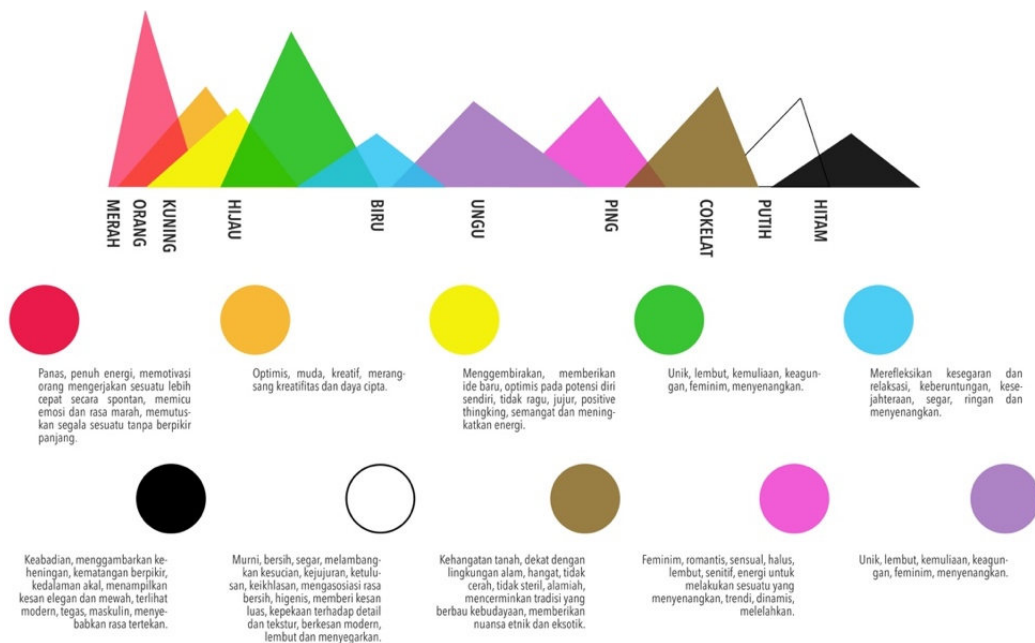


**Gambar 3.6 1** Elemen-elemen Material Fasad dan Interior

**Sumber :** Analisis Penulis

### 3.6.2 Analisis Warna

Secara umum pengolahan komponen warna akan mewakili karakter khas dari anak muda, yakni ceria, gemar bereksplorasi, (*playfull, active*). Adapun Ekspresi akan kegembiraan ini berhubungan dengan permainan warna-warna yang berpengaruh terhadap pembentukan suasana. Sehingga permainan warna-warna harus terlebih dahulu memahami sifat dan karakteristik warna yang dapat mengekspresikan individualitas dan membangkitkan imajinasi seseorang (rangsangan psikologis).



**Gambar 3.6 2** Proporsi Skala Modular dan Skala Manusia

**Sumber :** Akmal, Imelda, *Menata Ruang Dengan Warna*

Adapun analisis pemilihan warna ini ditujukan untuk menyampaikan atau menginteraksikan pesan dari karakteristik warna-warna tersebut untuk memberikan kepekaan terhadap detail dan tekstur material yang ditujukan untuk menciptakan atau merangsang kreatif dan daya cipta.

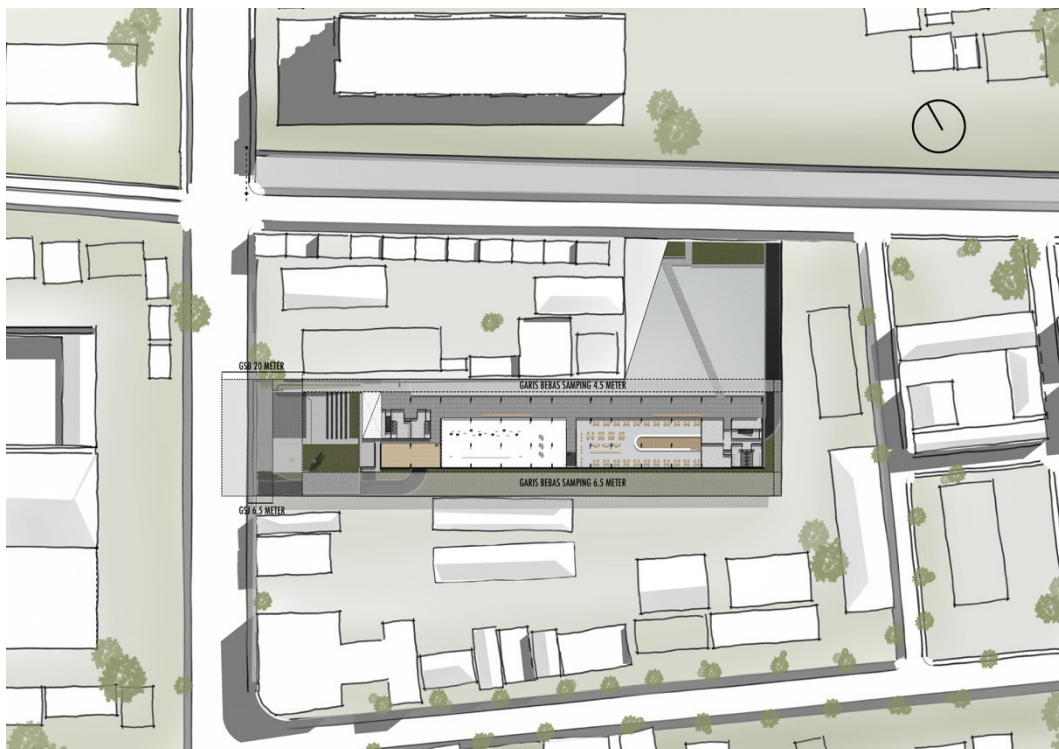
## BAB IV

### KONSEP

#### 4.1 Konsep Skematik Siteplan

##### 4.1.1 Konsep Ruang Jarak Bebas Samping dan Belakang

Salah satu pendekatan dalam peletakan massa pada lokasi tapak adalah dengan memperhatikan regulasi pembangunan setempat, yakni mengenai adanya jarak bebas samping dan sempadan jalan. Sehingga dinding terluar bangunan dan struktur utama dirancang untuk tetap berada di lahan efektif. Disisi lain ruang jarak bebas ini akan dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau terkait adanya tuntutan untuk memenuhi koefisien dasar hijau sebesar 15 % atau sebesar 895 m<sup>2</sup>. Dengan adanya penerapan pendekatan ini maka diperoleh luasan ruang hijau (tidak tercover) pada lanscape sebesar 920 m<sup>2</sup>. Adapaun ruang-ruang terbuka hijau tersebut akan dimanfaatkan sebagai area vegetasi.



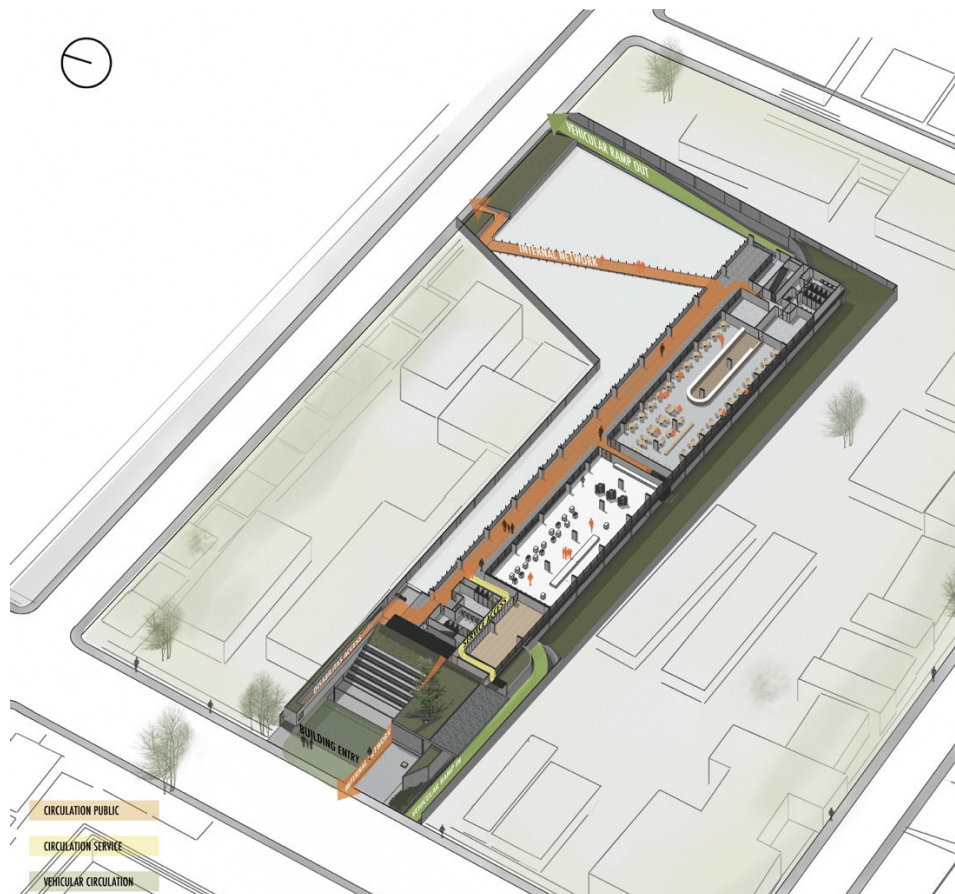
**Gambar 4.1 1** Konsep Pemanfaatan Ruang Jarak Bebas samping dan belakang

**Sumber :** *Rancangan Skematik*



#### 4.1.2 Konsep Sirkulasi Site

Rancangan skematik siteplan diutamakan pada efektifitas sirkulasi kendaraan. Sirkulasi kendaraan dibuat urut sequential sesuai dengan alurnya, yakni masuk ke dalam site → drop off → parkir (semi basement), dengan kemungkinan lain yaitu menjemput kembali dari parkir → drop off → keluar site → vehicular Out. Kendaraan pengguna (kendaraan pribadi) masuk dari pintu bagian barat, dapat langsung menuju area parkir (garis warna hijau). Adapun untuk kegiatan menjemput, melalui sirkulasi bagian barat atau utara yang secara sekuensial langsung menerus menuju pintu keluar site (garis warna orange).



**Gambar 4.1 2** Konsep Sirkulasi pada Site

**Sumber :** Rancangan Skematik hasil Analisa

Pada sisi-sisi terluar site untuk menaati jarak bebas samping dan belakang ( $\pm 2\text{m}$  ke dalam) lahan dimanfaatkan sebagai sabuk hijau dan diisi dengan vegetasi, selain itu juga berfungsi sebagai selubung dan pembatas groundfloor.

#### 4.2 Konsep Perwujudan Serangkaian Jenjang Kreatif dan Kolaboratif melalui *design with blending spaces*

Tahapan serangkaian jenjang kreatif secara komunal yang melibatkan kolaboratif dan kaitanya dengan aspek spasial merupakan penekanan yang digunakan dalam desain *creative hub*. Tahapan serangkaian proses kreatif ini pada dasarnya terkait dengan salah satu sasaran untuk mampu menghasilkan ruang campuran dalam satu wadah untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal dan melibatkan suatu kolaborasi didalamnya untuk “membangun ekosistem kreatif” dalam mencapai tujuannya. Adapun *blending spaces* merupakan sebuah proyeksi dan penyesuain dari 3 poin konsep elemen arsitektural yakni, Organisasi ruang, sirkulasi ruang dan elemen pembatas ruang, yang merupakan poin-poin yang menjadi fokus utama.

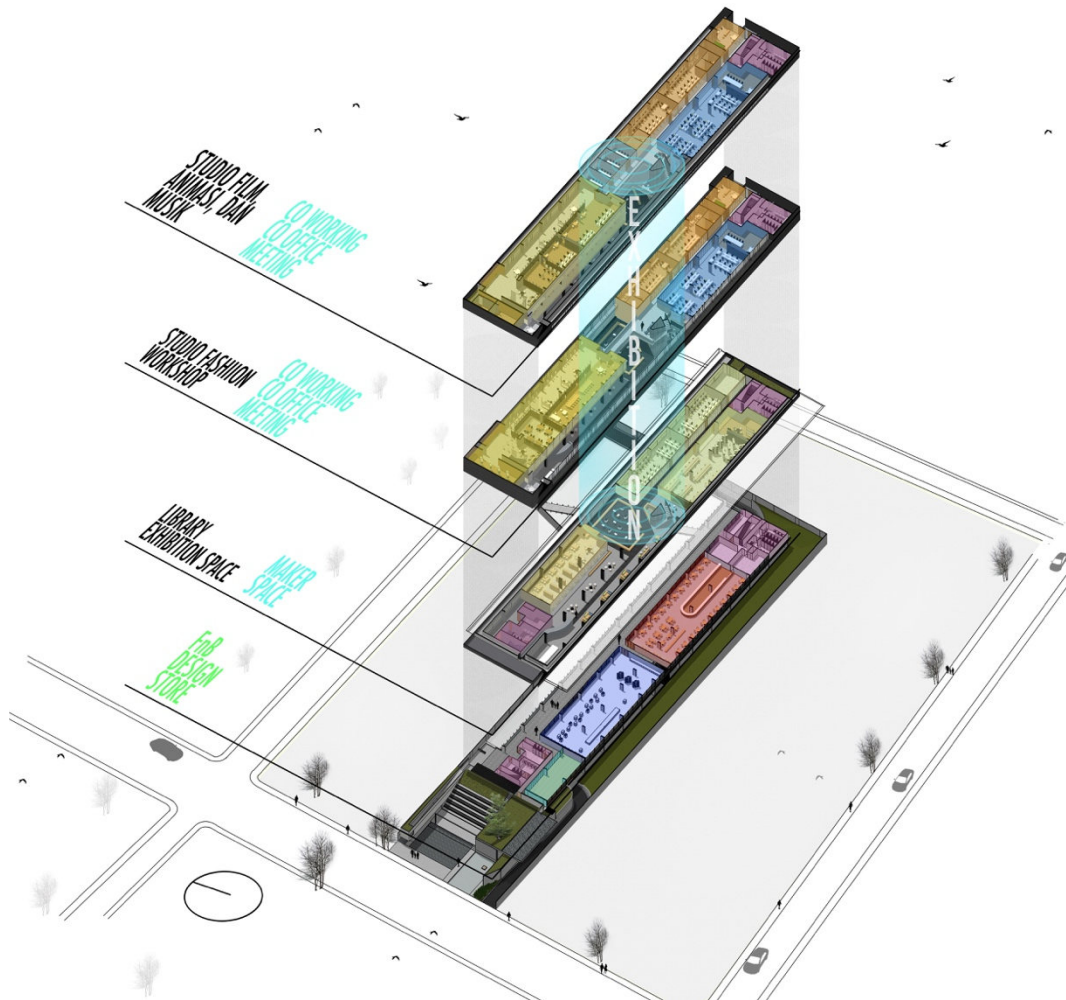
##### 4.2.1 Konsep Organisasi Terpusat dan Linier

Berdasarkan analisis organisasi ruang yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, organisasi ruang-ruang dikhususkan untuk dapat memicu kegiatan komunal secara kolaboratif dan menjalani serangkaian jenjang kreatif melalui fasilitas *creative spaces* → *working spaces* → *makerspaces*. Kebutuhan tersebut diorganisir berdasarkan jarak dan hubungan antar-ruang untuk mendukung jalannya tahapan serangkaian proses kreatif dan kegiatan komunal.

Terkait dengan tuntutan aktivitas kolaboratif, jenis organisasi ruang yang akan digunakan adalah organisasi terpusat. Adapun organisasi terpusat ini dapat menjadi area komunal dan *melting pot* aktivitas. Selain itu dengan adanya penerapan organisasi terpusat ini komposisi ruang dapat membentuk ruang sentral yang bersifat mempersatukan.

Untuk merespon kebutuhan serangkaian jenjang kreatif, digunakan kombinasi organisasi linier, adapun organisasi linier ini dapat membentuk pilihan serangkaian ruang-ruang yang dapat dihubungkan, hal ini sangat tepat untuk mendukung tahapan jenjang kreatif (edukasi, kolaborasi, produksi). Untuk mengkoneksikan kombinasi organisasi terpusat dan linier ini, maka pola linier ini disusun untuk menghasilkan pola dinamis yang secara pergerakan dibuat agar dapat mengelilingi ruang pusat tersebut. Adapun hal ini ditujukan untuk membuat

organisasi terpusat yang terbungkus oleh pola linier untuk membentuk pola pergerakan yang mengelilingi sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain maupun sekedar berinteraksi ataupun berkolaborasi.

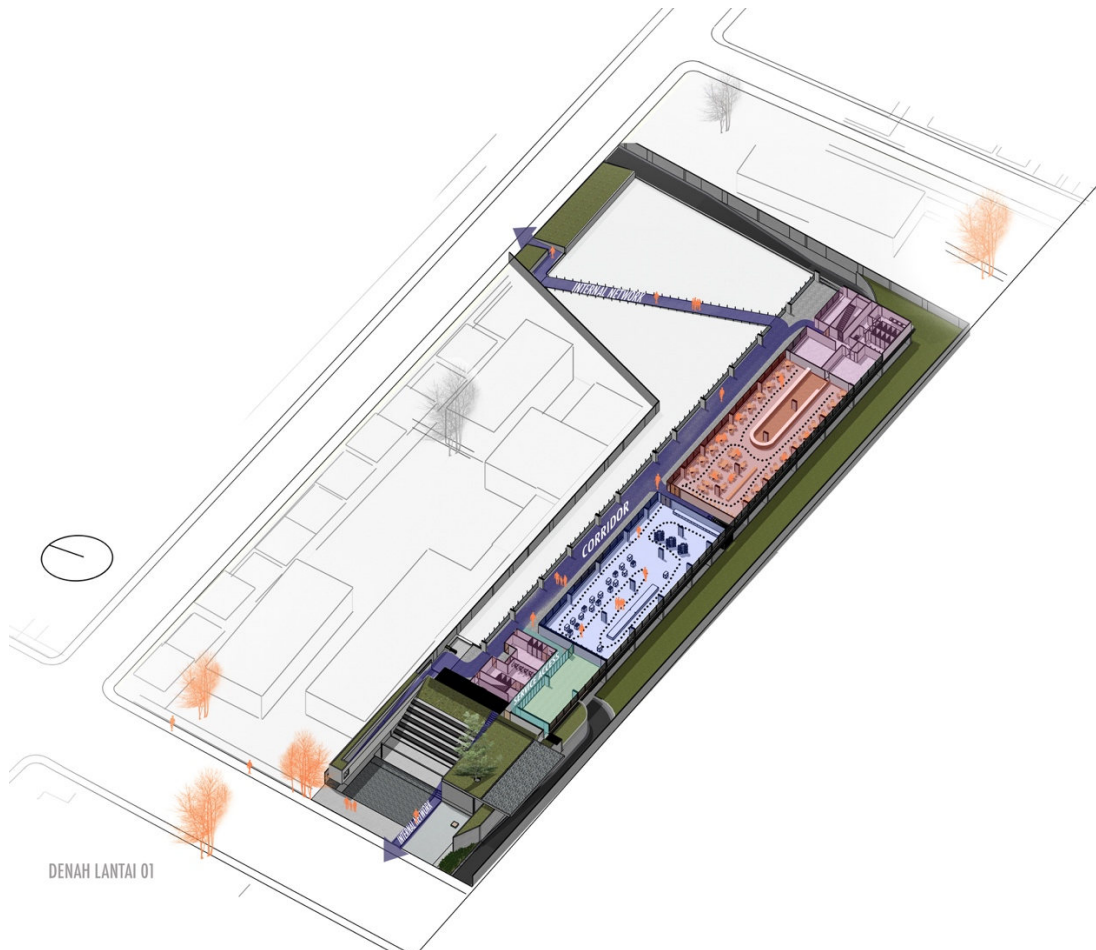


**Gambar 4.2 1** Keseluruhan Organisasi Ruang Terpusat dan Linier

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

#### 4.2.2 Konsep Konfigurasi Sirkulasi Dalam Bangunan

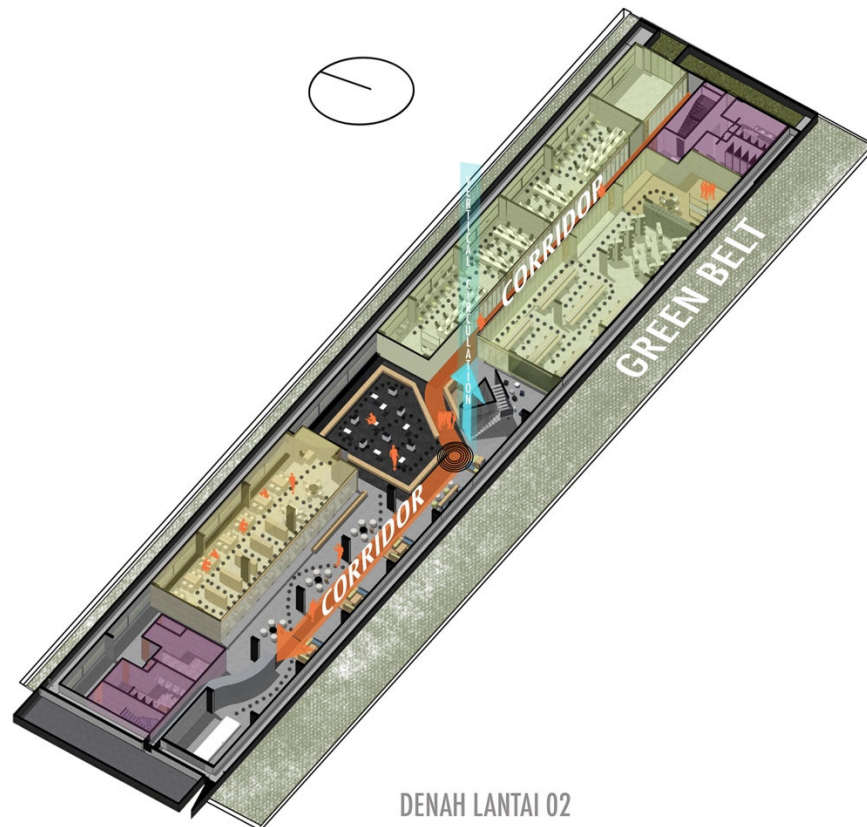
Berdasarkan analisis konfigurasi sirkulasi ditemukan sirkulasi pola linier dianggap baik untuk menekankan serangkaian jalur yang dapat melalui tahapan-tahapan serangkaian proses kreatif, yang darinya pengguna dibawa melalui suatu tahapan ruang-ruang edukasi → kolaborasi → produksi. Sedangkan pola jaringan dapat memberikan titik-titik penghubung, hal ini memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dan berinteraksi.



**Gambar 4.2 2** Konsep Konfigurasi Groundfloor

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

Pada lantai 1 ( fnb dan design store) disetting untuk aktivitas komersil, adapun ruang-ruang komersil ini ditujukan untuk para pengguna atau pelaku disiplin industri kreatif untuk menjadi etalase karya. Konfigurasi sirkulasi linier pada area ini, ditujukan agar pengunjung dapat melalui keseluruhan fungsi ruang yang ada. Sehingga diharapkan etalase karya atau produk-produk yang di tampilkan dapat dilihat oleh para pengunjung. Fungsi komersil di letakan dilantai dasar tujuannya untuk merespons sirkulasi pengunjung agar dapat lebih dahulu melihat produk-produk industri kreatif hasil karya pelaku kreatif yang sudah melewati proses kurasi.

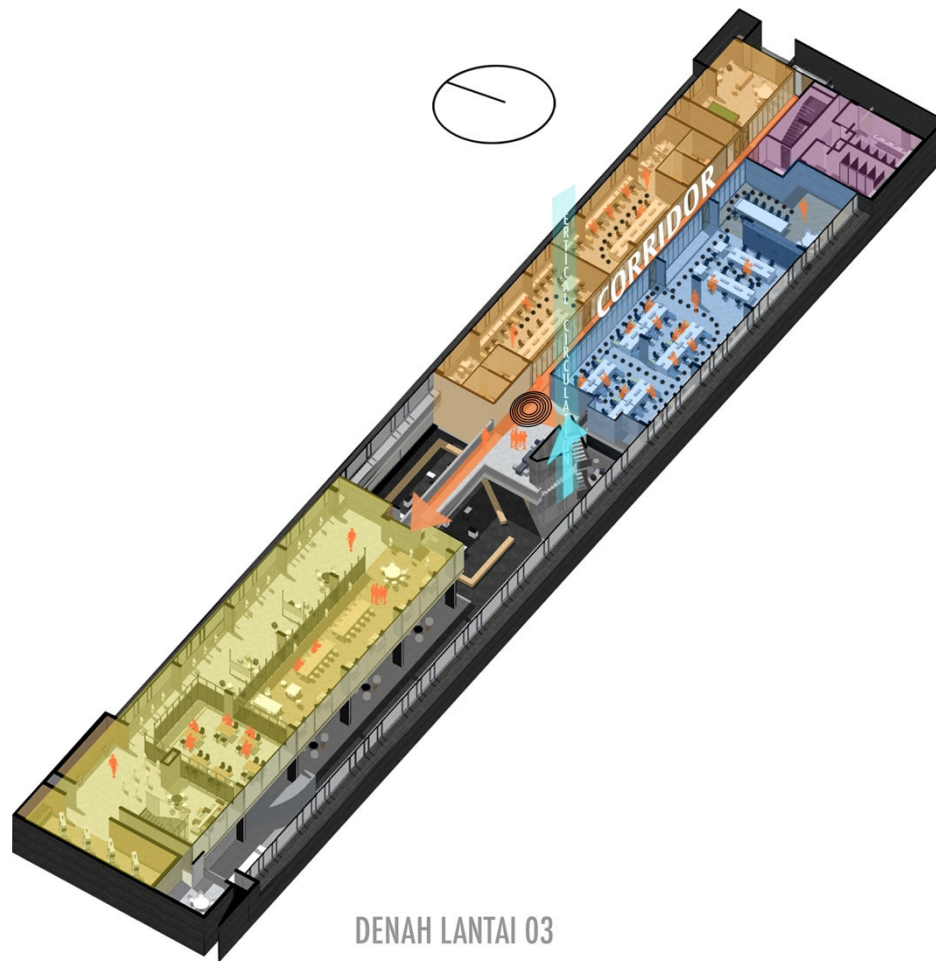


**Gambar 4.2 3** Konfigurasi Sirkulasi Lantai 2 Creative Spaces – **Maker Spaces**

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

Pada lantai 2 (*maker space*) diatur sebagai area edukasi kreatif (*presentasi, area komunal terbuka, library, exhibition dan makerspace*) sirkulasi pada zona ini dibuat linier, kemudian dikombinasikan dengan ruang terpusat sebagai area *melting pot* (berfungsi sebagai area *multipurpose*). Pada lantai 2 ini merupakan zona pengantar atau penghubung antara disiplin ilmu, fungsi-fungsi ruang di setting agar dapat terjadi sebuah kolaborasi antar pengguna. Dengan memberikan setting sirkulasi linier dan memanjang, sudah cukup jelas dan tegas bahwa pola ini membawa pengguna untuk dapat melewati serangkaian ruang-ruang dengan fungsi-fungsi yang berbeda.



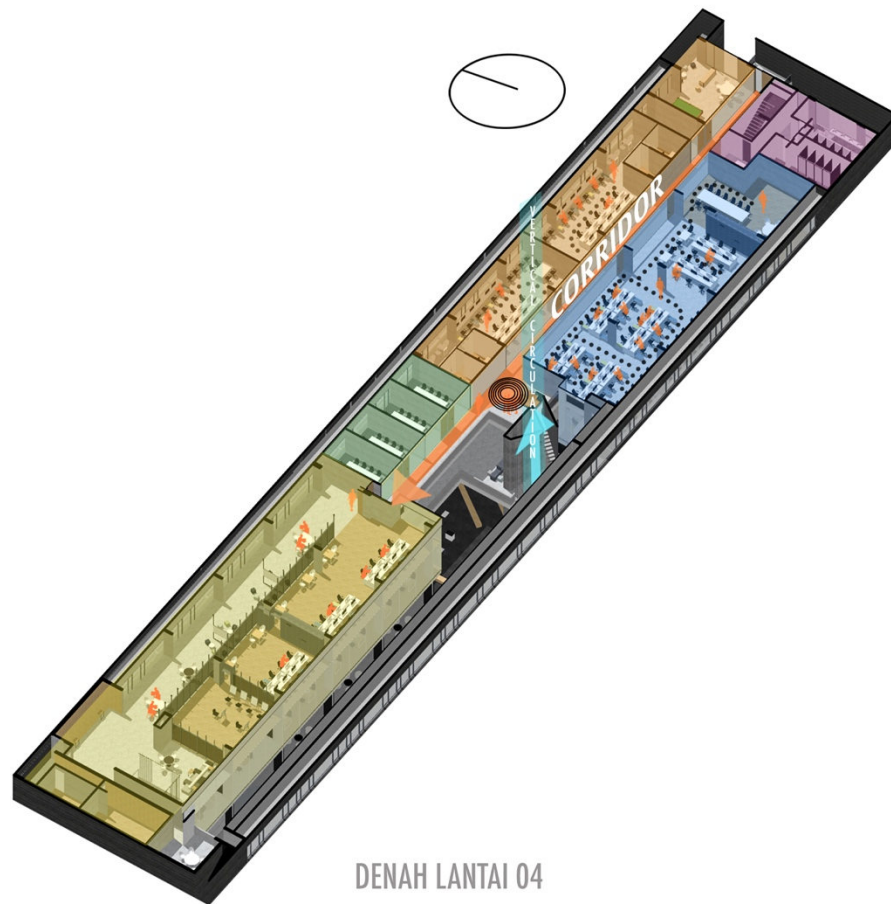


**Gambar 4.2 4** Konfigurasi Sirkulasi lantai 3

(Ruang Kolaborasi dan produksi - ***coworking space, co-office, meeting space & studio***).

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

Pada lantai 3 dan 4 fungsi ruang digunakan sebagai area (produksi), terdapat area studio dan digital (co-office dan co-working), pada zona ini sirkulasi dirancang untuk dapat mengintegrasikan 2 fungsi zona ini. Adapun penggunaan pola konfigurasi linier dibuat sebagai penghubung diantara area void di tengah-tengah. Selain itu juga diberikan interchange sebagai titik penghubung. Sehingga titik penghubung tersebut menghasilkan perselingan ruang yang akan dimanfaatkan sebagai “tempat singgah” dan ruang-ruang bersama (*sosial interaction*), secara signifikan memfasilitasi ruang kolaborasi.



**Gambar 4.2 5** Konfigurasi Sirkulasi lantai 4

(Ruang Kolaborasi dan produksi - **coworking space & studio**).

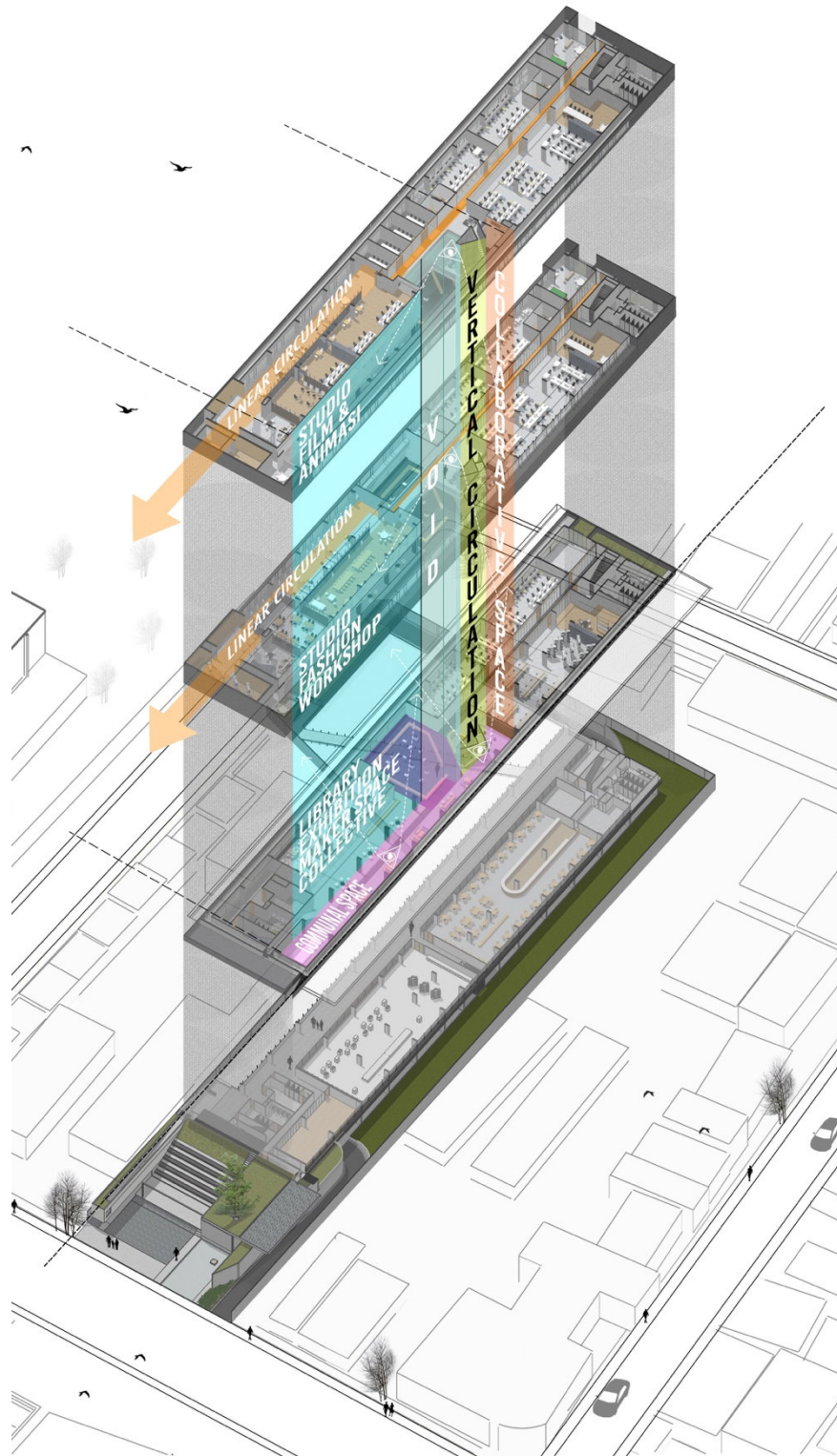
**Sumber :** Rancangan Skematik hasil Analisa

#### 4.2.3 Konsep Ruang Menembus Ruang

Selain adanya pola sirkulasi yang dirancang untuk membawa pengguna melalui serangkaian proses kreatif, berdasarkan analisis juga terdapat pola menembus ruang yang akan diaplikasikan ke 3 fungsi ruang; *creative space*, *coworking space* dan *makerspace*.

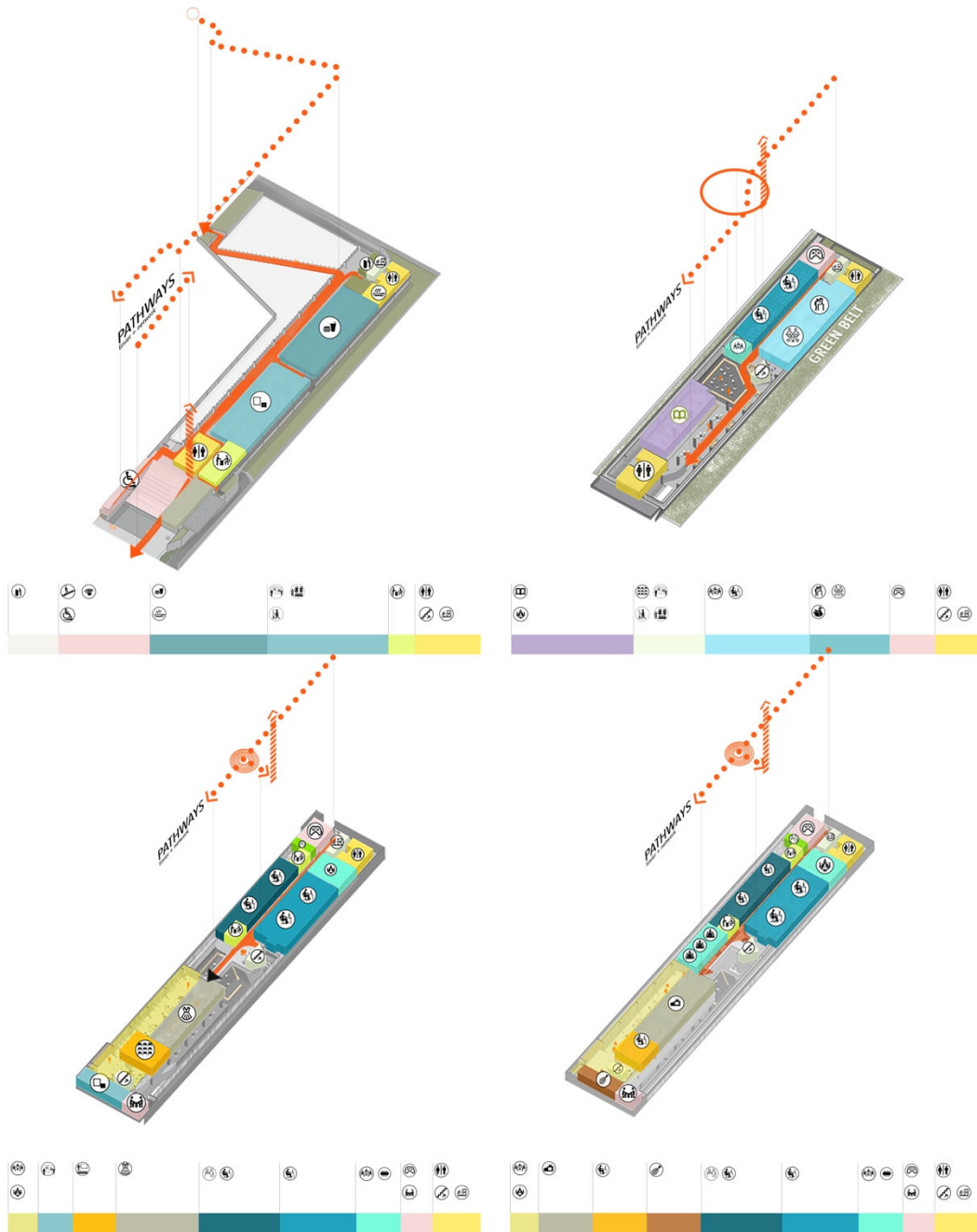
Strateginya adalah dengan memberikan kemenerusan visual pada perjalanannya menuju serangkaian ruang dan melewati pada ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda, seperti *main entrance* dengan melewati amphiteater → lalu menerus ke area fungsi edukasi → menembus ke area *creative space* sebagai area *meltingpot* aktivitas → ruang produksi.





**Gambar 4.2 6** Konsep Sirkulasi Menembus Ruang

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

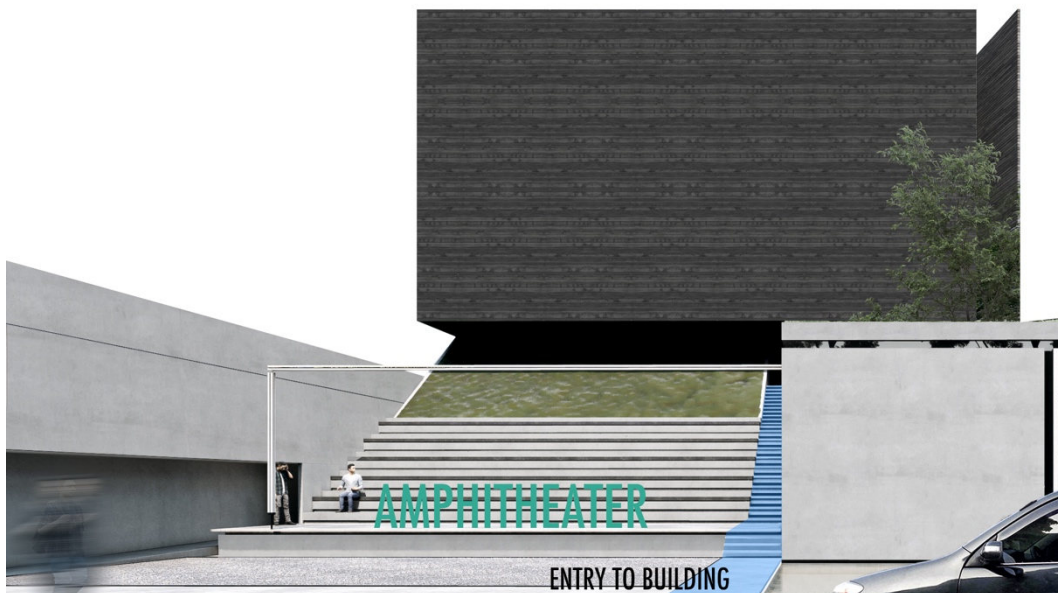


**Gambar 4.2 7** Konsep Sirkulasi Melewati Ruang

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

#### 4.2.4 Konsep Bentuk Sirkulasi Ruang

Usaha untuk mencapai bentuk sirkulasi ruang yang ditujukan untuk pergerakan manusia/pengguna adalah dengan memberi bentuk ruang sirkulasi yang dapat didefinisikan, hal ini dilakukan untuk merespon fungsionalitas ruang pada zona *extrovert* dan *introvert*. Adapun bentuk sirkulasi ruang ini diaplikasikan pada sirkulasi vertikal, strateginya adalah dengan penggunaan lebar tangga yang memberikan suatu petunjuk visual bagi karakter publik ataupun private. Sehingga bentuk ruang sirkulasi pada *main enterence* dibuat lebar untuk memberikan kesan menyambut, sekaligus sebagai area *amphiteater* (pertunjukan). Bentuk sirkulasi pada area ini menjadikan kesan menyambut dan menyapa.



**Gambar 4.2 8** Konsep Bentuk Sirkulasi *Entry Building*

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

Sedangkan bentuk sirkulasi vertikal dalam bangunan yang menghubungkan antar ruang disetting agar saat melaluinya dapat melihat keseluruhan aktivitas dari fungsi-fungsi ruang yang ada, sirkulasi vertikal menjadi point penting untuk memecahkan batas-batas ruang yang dibuat bias, sehingga saat melaluinya pengguna dapat merasakan dan melihat aktivitas yang sedang terjadi dari masing-masing fungsi tersebut.



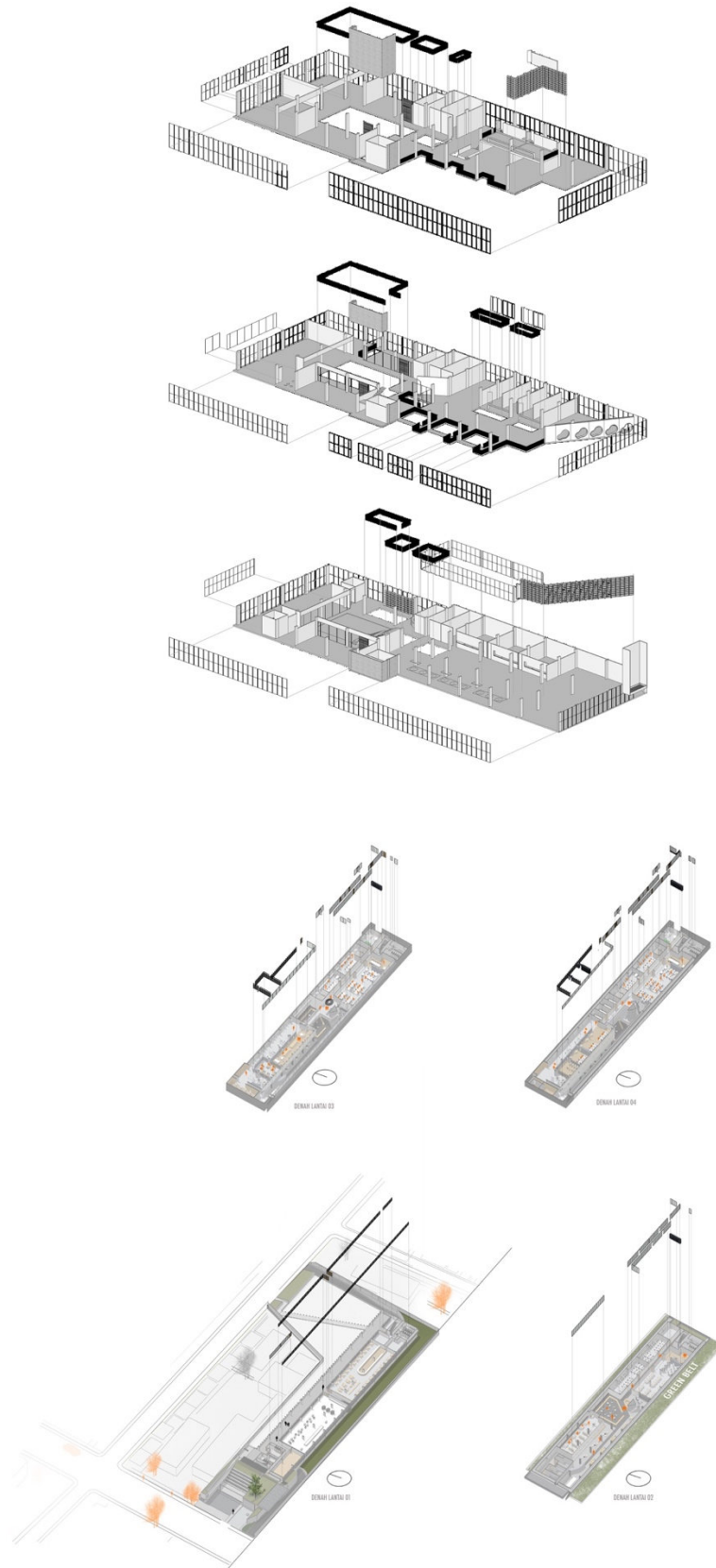
**Gambar 4.2 9** Konsep Bentuk Sirkulasi Vertikal Ruang Dalam

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

#### 4.2.5 Konsep Elemen Pembatas Ruang

Elemen pembatas ruang yang telah ditentukan pada bab analisis menunjukkan bahwa elemen pembatas ruang dibuat agar setiap ruang dapat saling terbuka, dengan penggunaan elemen transparan untuk kemenerusan visual, sedangkan untuk merespon zona *introvert* elemen pembatas ruang berupa material ringan dengan menggunakan perforated metal, penggunaan material ini mampu memberi batas yang bias, artinya ruang-ruang tetap mempunyai batas, namun secara visual rongga-rongga yang transparan itu dapat membuat kemenerusan secara visual, sehingga terbentuk jarak fisik yang cukup untuk menjaga konsentrasi zona *introvert* ini, namun tuntutan kemenerusan visual tetap terpenuhi. Secara lebih jelas tergambar pada *slice floor* berikut;





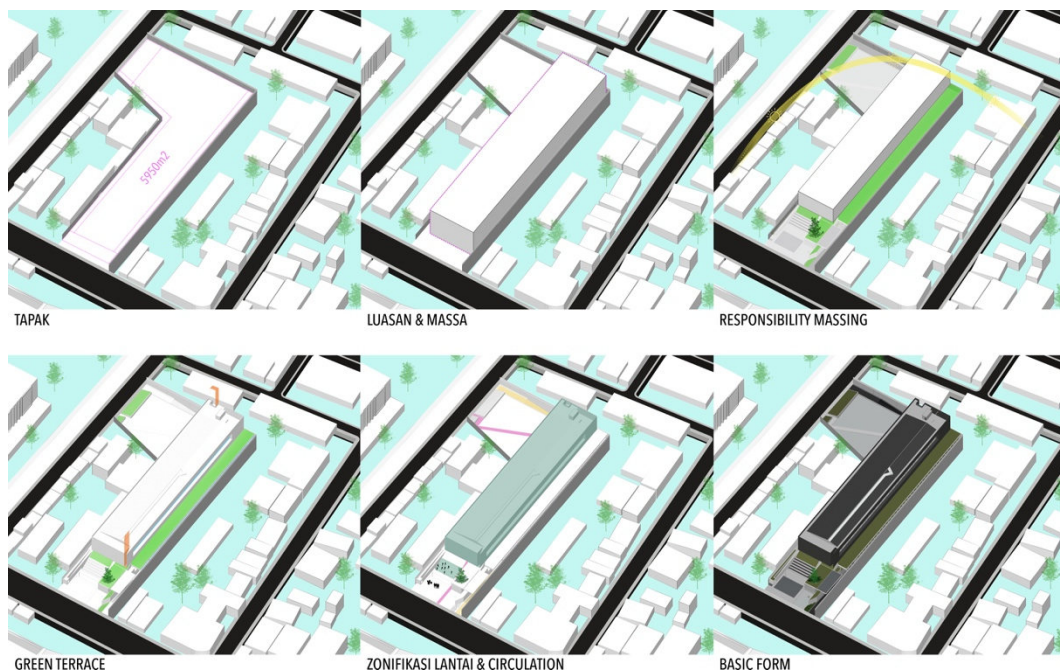
**Gambar 4.2 10** Konsep Elemen Pembatas Ruang

**Sumber :** Rancangan Skematik hasil Analisa

### 4.3 Konsep Tampilan Bangunan

Konsep tampilan bangunan akan diterapkan dalam desain adalah gaya arsitektur kontemporer dengan lenggam-lenggam kubisme dan garis-garis tegas. Hal ini terkait dengan penyesuaian fungsinya sebagai ruang kreatif yang dapat menjadi substrat kreativitas, bentuk *single volume* ini memberikan kesan kesederhanaan (*simplicity*).

Namun arsitektur kontemporer yang akan diterapkan tidak secara gemblang menerapkan beberapa unsur-unsur atau lenggam-lenggam yang disyaratkan. Tetapi lebih kepada sikap intuisi individu. Bentuk-bentuk yang ditawarkan lebih menitik beratkan kepada skala manusia, dengan merespons skala manusia tersebut maka suasana mengalami ruang dari proporsi bentuk itu lebih diutamakan.



**Gambar 4.3 1** Konsep Skematik Eksplorasi Massa

**Sumber :** Rancangan Skematik hasil Analisa

Adapun perletakan *amphitheater* pada bagian depan dan dengan karakter massa bangunan sedikit diangkat ditujukan untuk mengimbangi ketinggian dengan proporsi yang optimal, sekaligus mengarahkan *view* ke arah *entereence* dan memberikan kesan yang lebih *welcome*. Bentuk kubisme/kotak polos ini mencoba mengisyaratkan arsitektur tanpa ornament, hanya bermain pada proporsi dan skala. Rancangan bentuk ini juga mencoba untuk mengkorelasikan nya dengan ruang dalam, artinya impresi pertama ketika melihat bentuk polos ini berbanding terbalik ketika merasakan ruang dalam yang lebih banyak memiliki Bahasa arsitektur dan pengalaman ruang baru.



**Gambar 4.3 2** Konsep Skematik Tampilan Bangunan

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*



Pada salah satu sisi lain tampilan bangunan bagian utara, skala manusia juga disetting untuk dapat memberikan impresi yang berbeda, koridor panjang berfungsi sebagai pengarah pengunjung untuk dapat memberi suasana bentuk yang horizontal, bentuk garis dan volume tersebut sekaligus sebagai aksentuasi massa dan tampilan bangunan.

#### 4.3.1 Konsep Tampilan Bangunan Dengan Pemilihan Material

Secara umum pemilihan material cenderung mencoba untuk memunculkan karakter dan kejujuran material itu sendiri. Ekspresi material ditampilkan berdasarkan tekstur dan warna-warna yang monochrome, hal ini ditunjukkan dengan desain yang bertujuan untuk elemen-elemen material juga sebagai subtrat kreatifitas, material unfinished dapat di ekspresikan oleh pengguna untuk menjadi kanvas ide, kemudian material natural ini ditampilkan untuk lebih cair dengan pencahayaan dan aktivitas dari masing-masing fungsi ruang itu sendiri.



**Gambar 4.3 3** Konsep Moodboard Material

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*



**Gambar 4.3 4** Karakter Desain Untuk para Anak Muda

**Sumber :** *Rancangan Skematik hasil Analisa*

Pemilihan material berupaya untuk merespon ekspresi karakter anak muda yang berhubungan dengan gaya hidup sehari-hari, hal ini ditunjukkan dengan desain yang biasanya berkaitan dengan hobbi para anak muda, ataupun pada gaya mode fashion khusus untuk era digital saat ini. Sehingga permainan warna material cenderung merespon icon style kaum anak muda dalam kesehariannya.

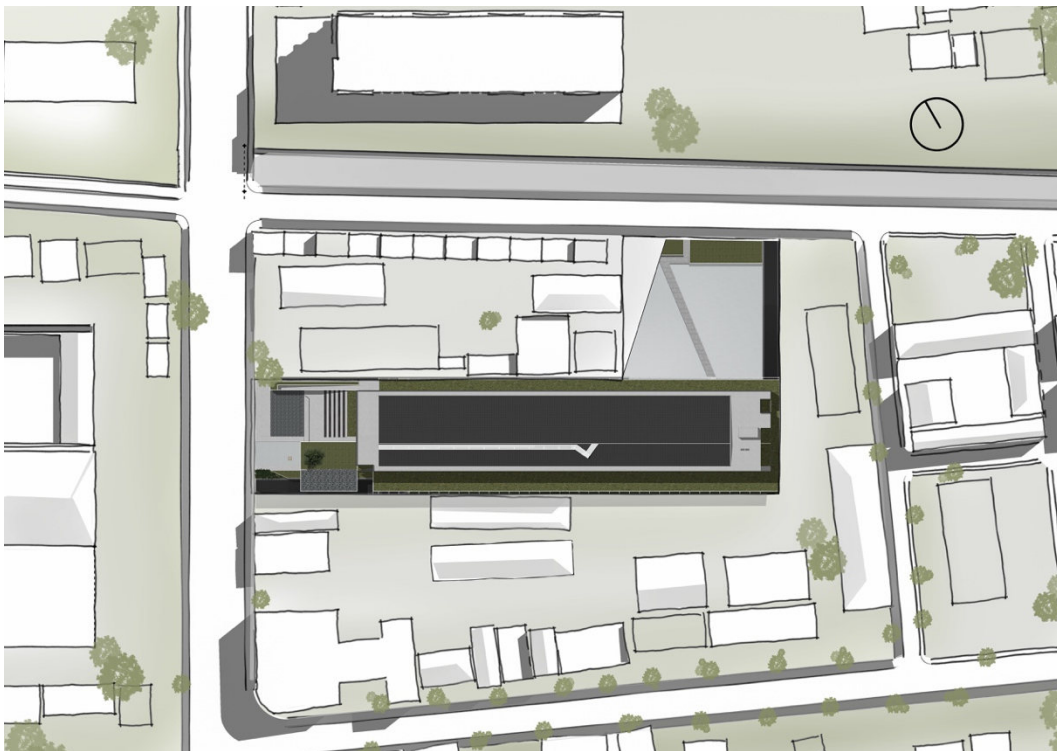
## BAB V

### HASIL RANCANGAN

Pada bab ini akan di paparkan pengambilan keputusan akhir rancangan; yang merupakan respons dari konsep rancangan skematik dan pengembangan analisa-analisa yang belum dipaparkan pada bab analisis sebelumnya.

#### 5.1 Situasi

Orientasi massa bangunan disetting linier memanjang untuk merespon aktivitas ruang, yaitu menjembatani serangkaian proses kreatif; edukasi, kolaborasi, dan produksi. Selan itu untuk merespons kondisi lahan eksisting yang tidak persis square, entry building atau muka bangunan memiliki 2 sisi, yaitu sisi barat di setting sebagai entry utama sedangkan sisi utara sebagai penyambut untuk fungsi-fungsi komersil; design store dan fnb.



**Gambar 5.1 1** Situasi dengan Hubungan Jalur

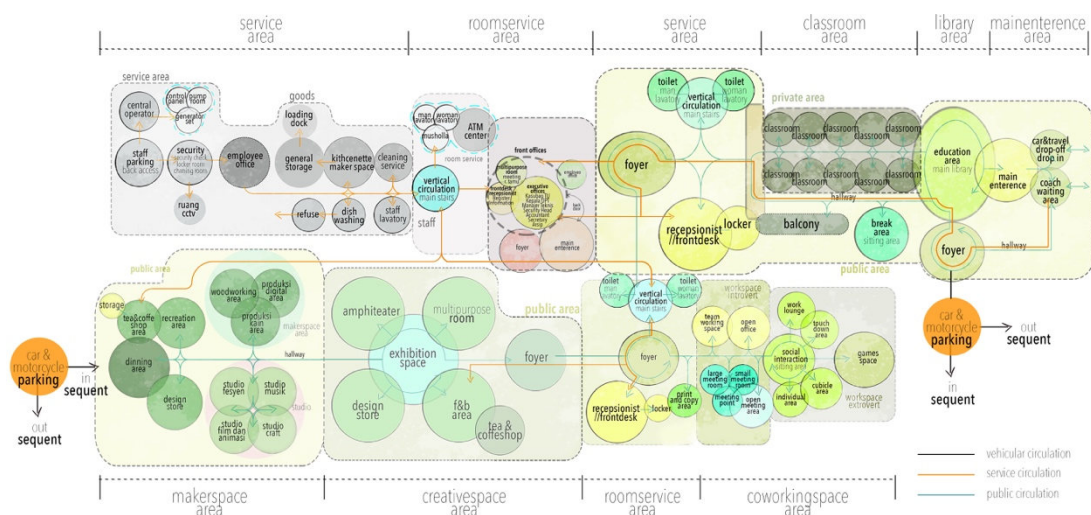
**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Pada sisi utara, karena muka atau massa bangunan cukup panjang dari badan jalan, maka respons yang ditawarkan ialah dengan memberikan suasana landscape berupa waterscape, kemudian sirkulasi menuju bangunan di miringkan agar pengguna dapat merasakan aksentuasi horizontal pada massa bangunan.

Selain itu massa bangunan juga memberikan ruang untuk perimetes site dengan jarak antara 4-6 meter untuk merespon penghawaan alami bagi ruangan-ruangan didalamnya.

## 5.2 Zoning

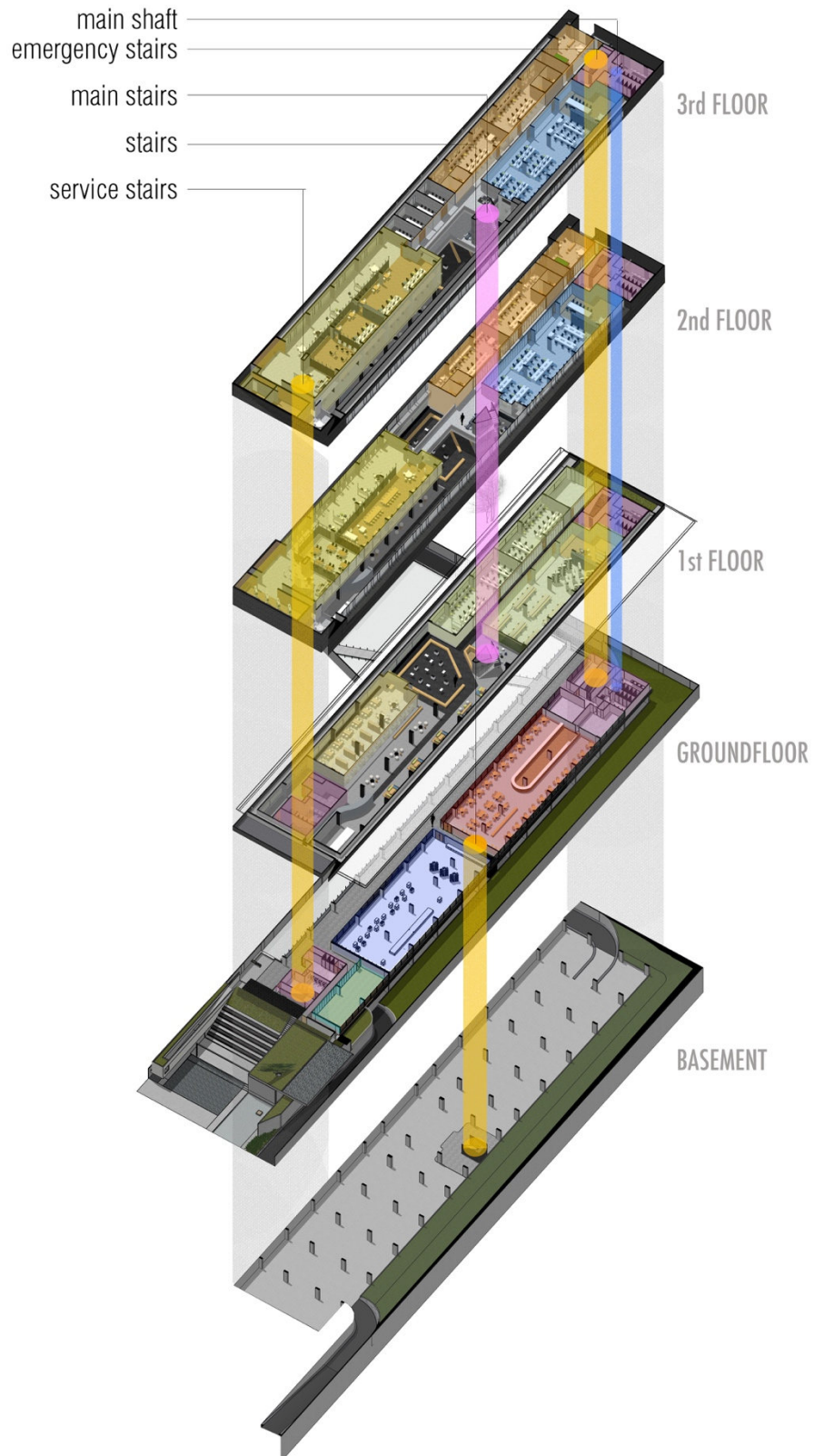
Untuk memberikan efektifitas fungsi ruang, maka zonasi antar ruang-ruang publik dan private dipisahkan berdasarkan lantainya. Pada lantai dasar (*Groundfloor*) fungsi ruang digunakan sebagai area komersil publik. Pada lantai 2 digunakan sebagai aktivitas edukasi, yaitu berupa ruang komunal kolektif, perpustakaan, estalase karya, ruang eksibisi dan makerspace. Kemudian pada lantai 3 dan 4 difungsikan sebagai aktivitas kolaborasi pelaku kreatif (*co-working* dan *co-office*) dan ruang produksi (*studio*). Sirkulasi vertikal diposisikan ditengah untuk merespons kemenerusan secara visual, dengan ini trap tangga disetting dan diarahkan memutar mengelilingi 2 fungsi penghubung ruang yaitu studio dan *co-working*.



**Gambar 5.2 1** Flow Diagram Zonning Bangunan

Sumber : Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



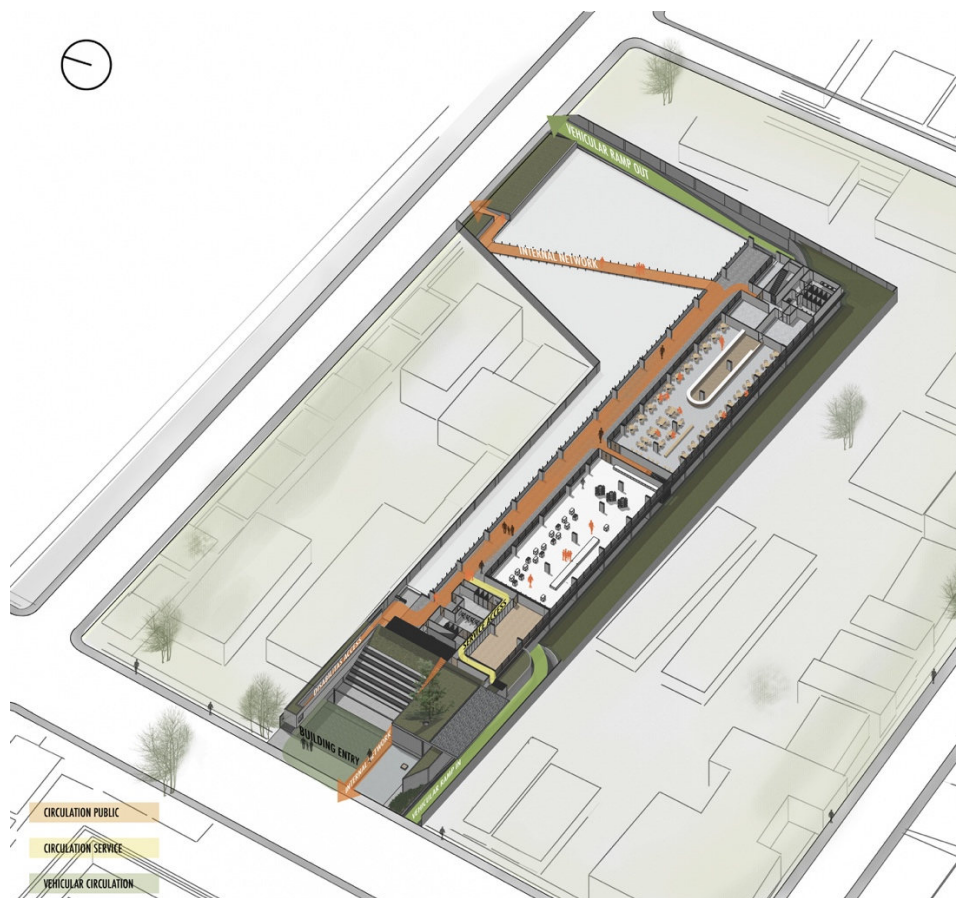


**Gambar 5.2 2** *Slice Floor Plan*

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

### 5.3 Siteplan

Rancangan siteplan bagian respons pada efektifitas sirkulasi kendaraan. Sirkulasi kendaraan dibuat urut sequential sesuai dengan alurnya, yakni masuk ke dalam site → drop off → parkir (semi basement), dengan kemungkinan lain yaitu menjemput kembali dari parkir → drop off → keluar site → vehicular Out. Kendaraan pengguna (kendaraan pribadi) masuk dari pintu bagian barat, dapat langsung menuju area parkir (garis warna hijau). Adapun untuk kegiatan menjemput, melalui sirkulasi bagian barat atau utara yang secara sekuensial langsung menerus menuju pintu keluar site.



**Gambar 5.3 1 Siteplan**

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Kemudian dinding-dinding pada perimeter site ditempatkan mengelilingi batas-batas lahan, dimana terdapat area pertokoan dan untuk alasan keamanan. Sementara pada sisi utara digunakan pembatas soft border yaitu undakan berupa rumput, sekaligus sebagai upaya untuk merespon kebisingan.

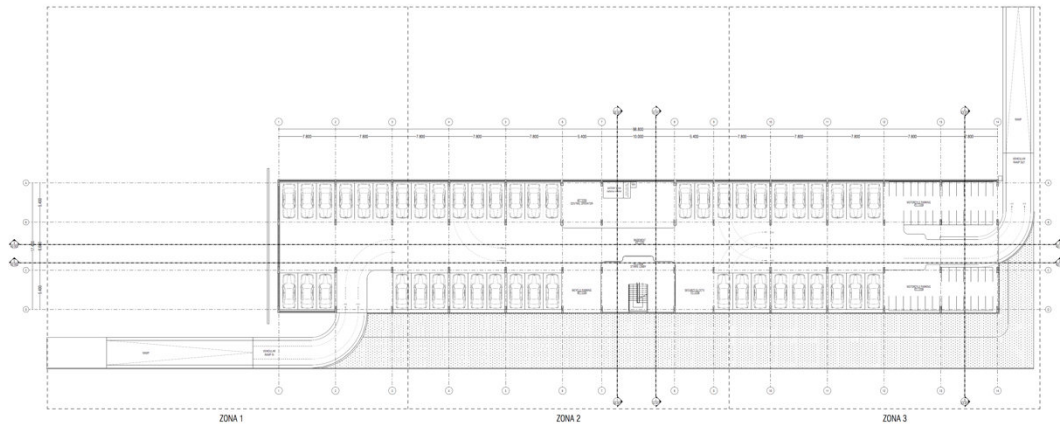


## 5.4 Program Serangkaian Proses Kreatif

### 5.4.1 Basement

Pada rancangan area parkir ditentukan untuk memberikan semi basement, sekaligus sebagai area utilitas utama, yakni ruang panel utama (*Main Distribution Panel*), Ruang genset, Ruang Pompa, *Ground Water Reservoir* dan ruang sentral operator. Kesemuanya diposisikan berdekatan dengan sistem sirkulasi vertikal.

Akses kendaraan menuju basement dapat melalui ramp masuk yang berada di bagian barat, ramp masuk ini diposisikan pada badan jalan yang lebih lebar agar memudahkan pergerakan menuju kedalam bangunan, kemudian dapat menerus langsung keluar menuju pintu keluar pada bagian utara.



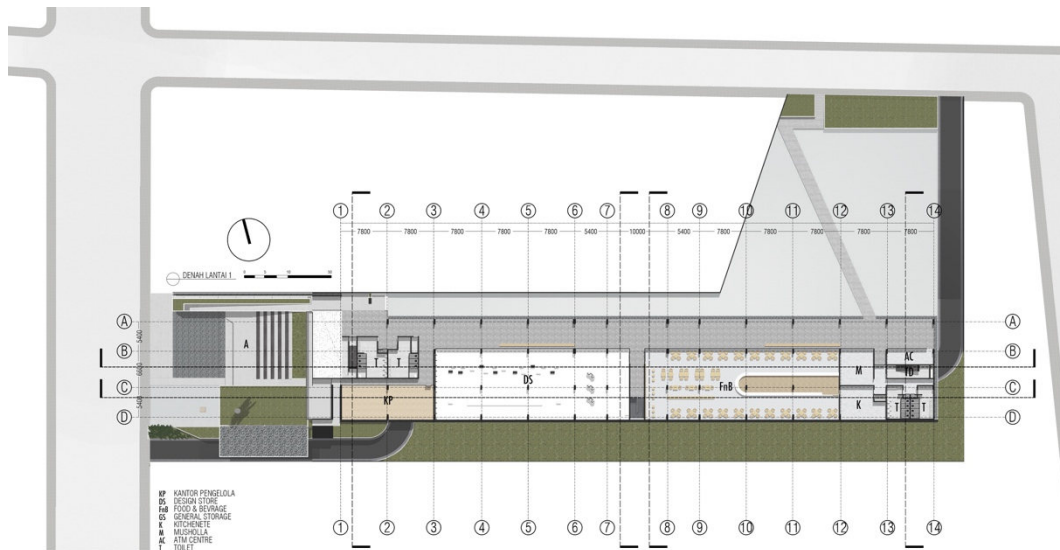
**Gambar 5.4 1** Denah Basement

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Basement dirancang dengan mempertimbangkan modul kendaraan untuk 3 mobil, dengan itu maka digunakan bentang berjarak 7.8 meter, sehingga dalam rancangan nya kapasitas ruang parkir lebih efektif.

### 5.4.2 Lantai Dasar

Berdasarkan zoning, area groundfloor dikhususkan sebagai central area public dan servis, penempatan zonasi nya di bagi berdasarkan fungsi ruang, pada area sudut kanan ditujukan untuk *kithenete* dan *trash enclosure* untuk mendukung fungsi fnb, sedangkan pada area sudut kiri ditujukan untuk *general storage*, program ini dipilih untuk memudahkan sirkulasi servis. Kemudian area kantor pengelola untuk kepentingan perizinan dan kuratorial diposisikan sedikit tersembunyi untuk menjaga privasi dari aktivitas kantor.



**Gambar 5.4 2** Denah Lantai Dasar

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Pada lantai 1 ( fnb dan design store) disetting untuk aktivitas komersil, adapun ruang-ruang komersil ini ditujukan untuk para pengguna atau pelaku disiplin industri kreatif itu sendiri. Konfigurasi sirkulasi linier pada area ini, ditujukan agar pengunjung dapat melalui keseluruhan fungsi ruang yang ada. Sehingga diharapkan estalase karya atau produk-produk yang di tampilkan dapat dilihat oleh para pengunjung. Fungsi komersil di letakan dilantai dasar tujuannya untuk merespons sirkulasi pengunjung agar dapat lebih dahulu melihat produk-produk industri kreatif yang sudah melewati proses kurasi. Kemudian untuk ruang pertunjukan juga diposisikan pada lantai dasar berupa amphitheater.





**Gambar 5.4 5** Perspektif Fnb

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



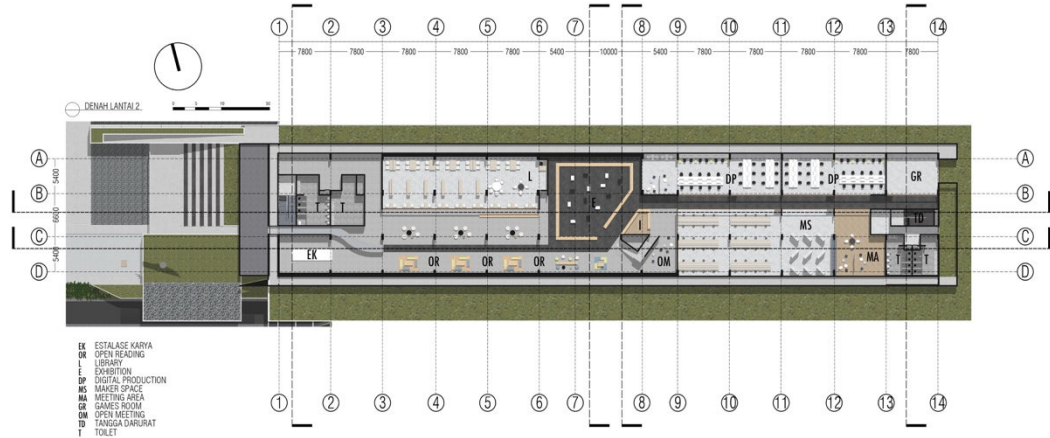
**Gambar 5.4 6** Perspektif Design Store

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

### 5.4.3 Ruang Edukasi

Sesuai hasil analisis untuk memecahkan solusi sebagai ruang inkubasi, yakni menjembatani proses kreatif, maka Pada lantai 2 (*maker space*) diatur sebagai area edukasi kreatif (*presentasi, area komunal terbuka, library, exhibition dan makerspace*).





**Gambar 5.4 7** Denah Lantai 2

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Kemudian ruang eksibisi diposisikan berada di tengah, namun selain sebagai estalase karya area ini juga dapat berganti fungsi untuk ruang kelas terbuka, karena memang posisi tengah ini ditujukan untuk dapat sebagai melting pot aktivitas.



**Gambar 5.4 8** Perspektif eksibisi

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Pada bagian sirkulasi, dibuat melebar sekaligus berfungsi sebagai area-area duduk, belajar, brainstorming dan berbagai kegiatan mendasar. Kemudian penyusunan program dibiarkan terbuka, untuk memungkan terjadinya kemenerusan visual.



**Gambar 5.4 9** Perspektif Ruang Komunal

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



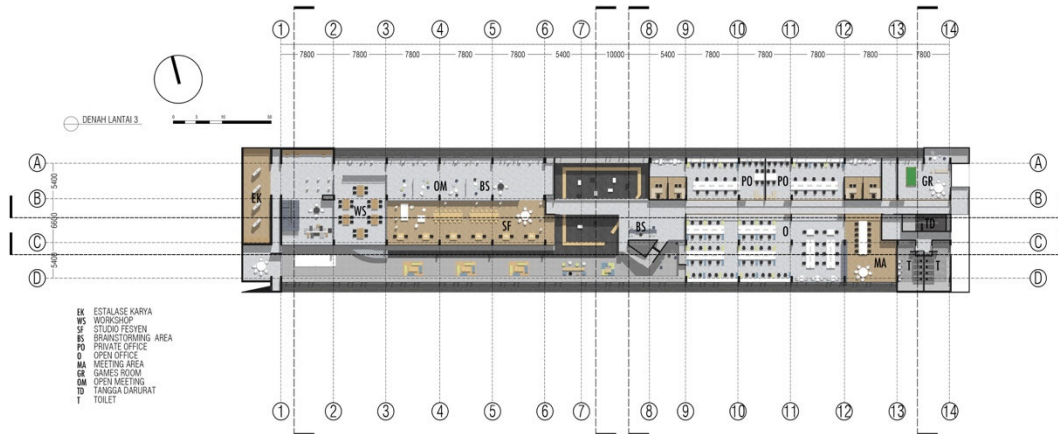
**Gambar 5.4 10** Perspektif Maker Space

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



#### 5.4.4 Ruang Kolaborasi dan Produksi

Ruang kolaborasi dan Produksi di setting pada zona lantai 3 dan 4, tipologi ruang ini merupakan aktivitas studio, co-working, co-office, meeting space dan games room.



**Gambar 5.4 11** Denah Lantai 3

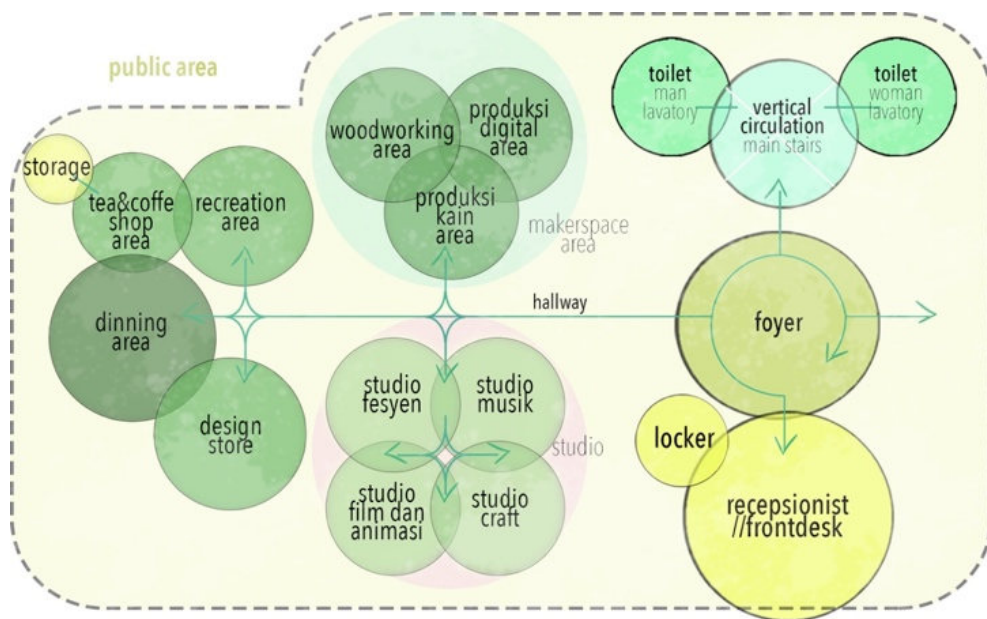
**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Pada lantai 3, fungsi ruang studio merupakan aktivitas dari disiplin industri fashion, yang mempunyai berbagai macam kegiatan produksi, selain itu juga mewadahi ruang kelas atau workshop untuk pelatihan dari mentor ataupun presentasi dari prototype produk desain yang dibuat. Sedangkan untuk ruang kolaborasi di definisikan sebagai ruang co-working dan co-office, dimana masing-masing program zonasi nya tetap memerlukan batas untuk merespons area introvert dan ekstrovert, penyelesaiannya ialah dengan memberi batas yang bias berupa kaca, perforated metal dan rak-rak dari estalase karya itu sendiri.



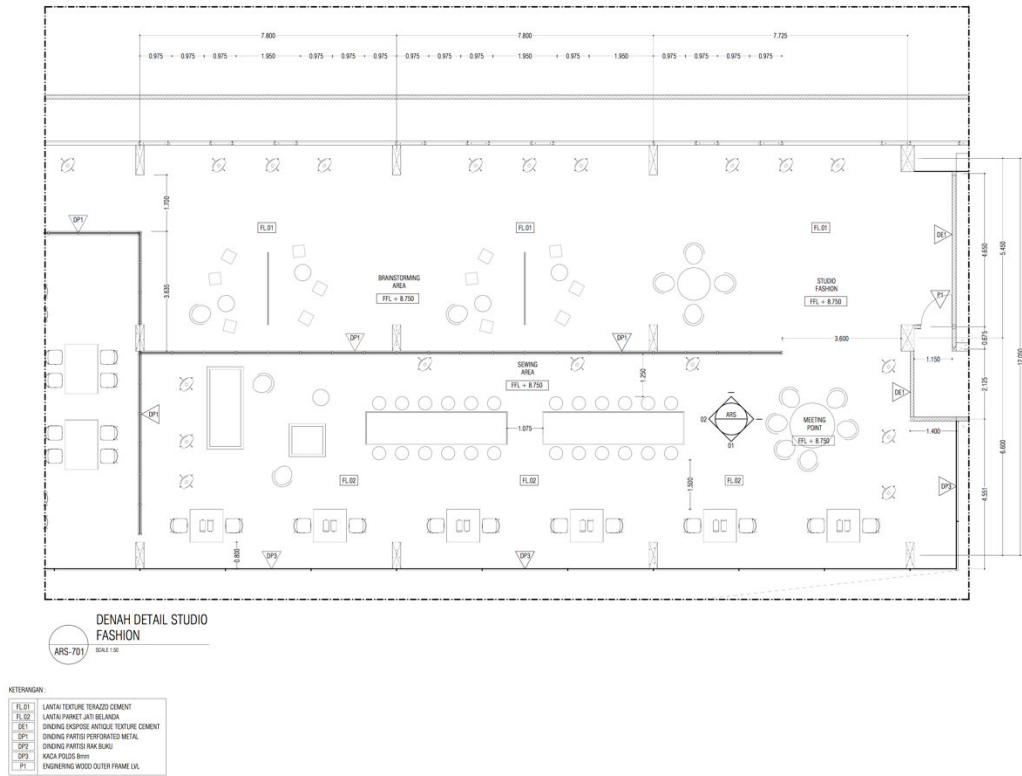
**Gambar 5.4 12** Perspektif Interior Studio Fashion

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



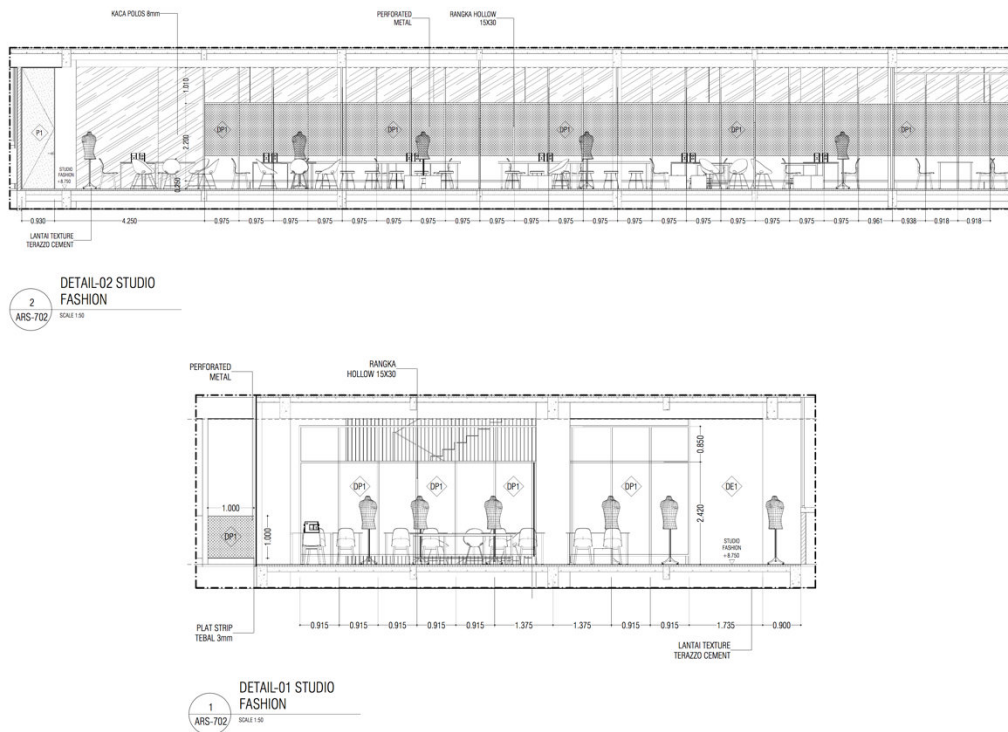
**Gambar 5.4 13** Flow Diagram

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.4 14** Denah Detail Studio Fashion

Sumber : Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.4 15** Detail Potongan Studio Fashion

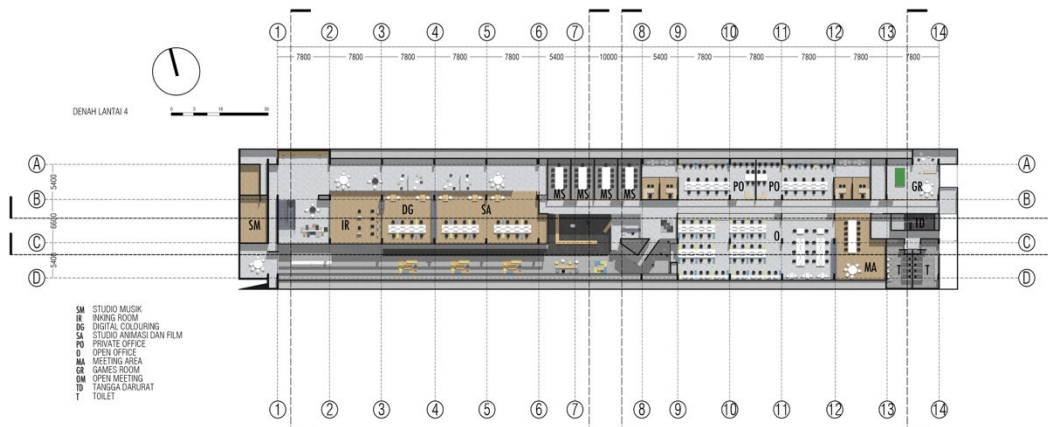
Sumber : Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.4 16** Perspektif Interior Co-working

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Sedangkan pada zona lantai 4, yang membedakan dari lantai sebelumnya merupakan fungsi ruang studio, area ini difungsikan sebagai studio film, animasi dan musik. Pemilihan posisi ini merupakan respons dari aktivitas korelasi yang masih serupa, sehingga memudahkan integrasi antar kepentingan aktivitas ruang tersebut.



**Gambar 5.4 17** Denah Lantai 4

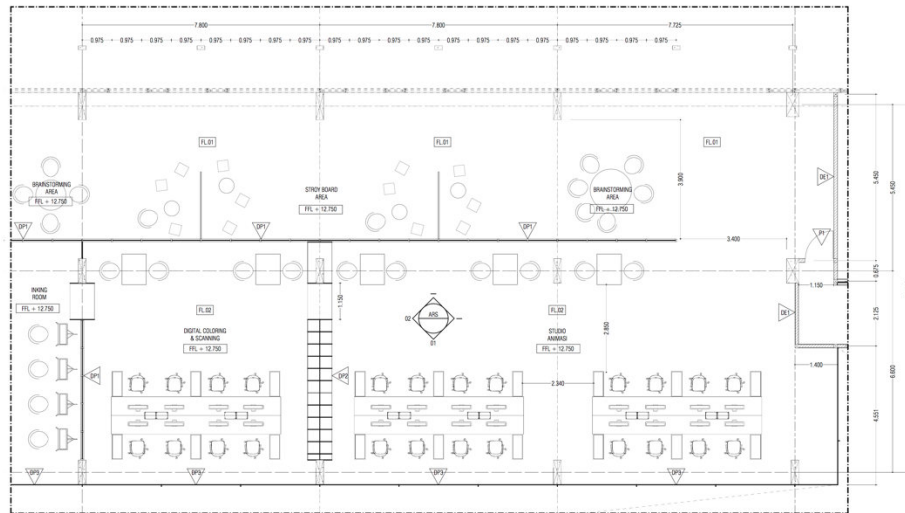
**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis





**Gambar 5.4 18** Perspektif Interior Studio Film dan Animasi

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



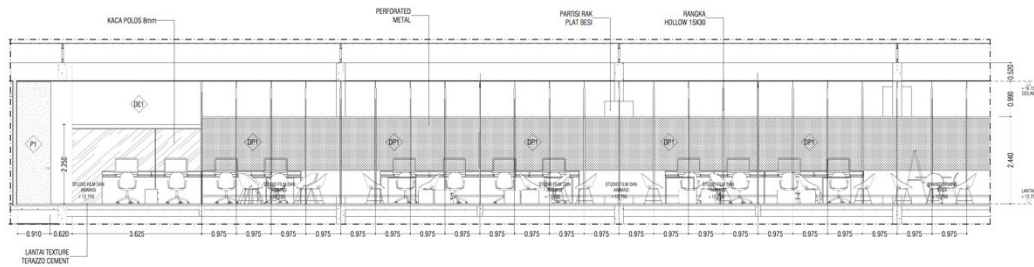
DENAH DETAIL STUDIO  
FILM DAN ANIMASI  
ARS-601  
SCALE 1:50

KETERANGAN:

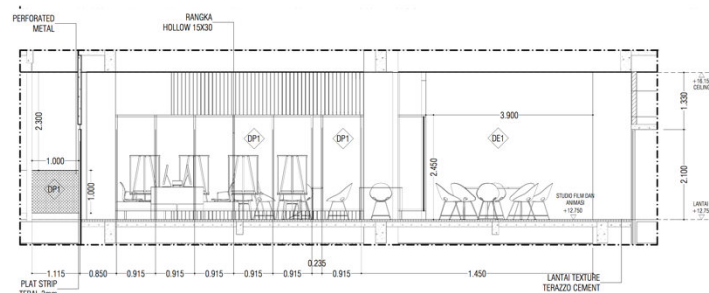
FLB1	LANTAI TEXTURE TERAZZO CEMENT
FLB2	LANTAI PARTNER JATI BELANDA
DT	DINDING KORSING ANTIQUE TEXTURE CEMENT
DP1	DINDING PARTISI PERFORATED METAL
DP2	DINDING PARTISI RAK BUKU
DP3	KACA POLUS 8mm
PI	ENGINEERING WOOD OUTER FRAME LVL

**Gambar 5.4 19** Denah Detail Studio Film dan Animasi

Sumber : Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



DETAIL-02 STUDIO  
FILM DAN ANIMASI  
2  
ARS-601  
SCALE 1:50



DETAIL-01 STUDIO  
FILM DAN ANIMASI  
1  
ARS-601  
SCALE 1:50

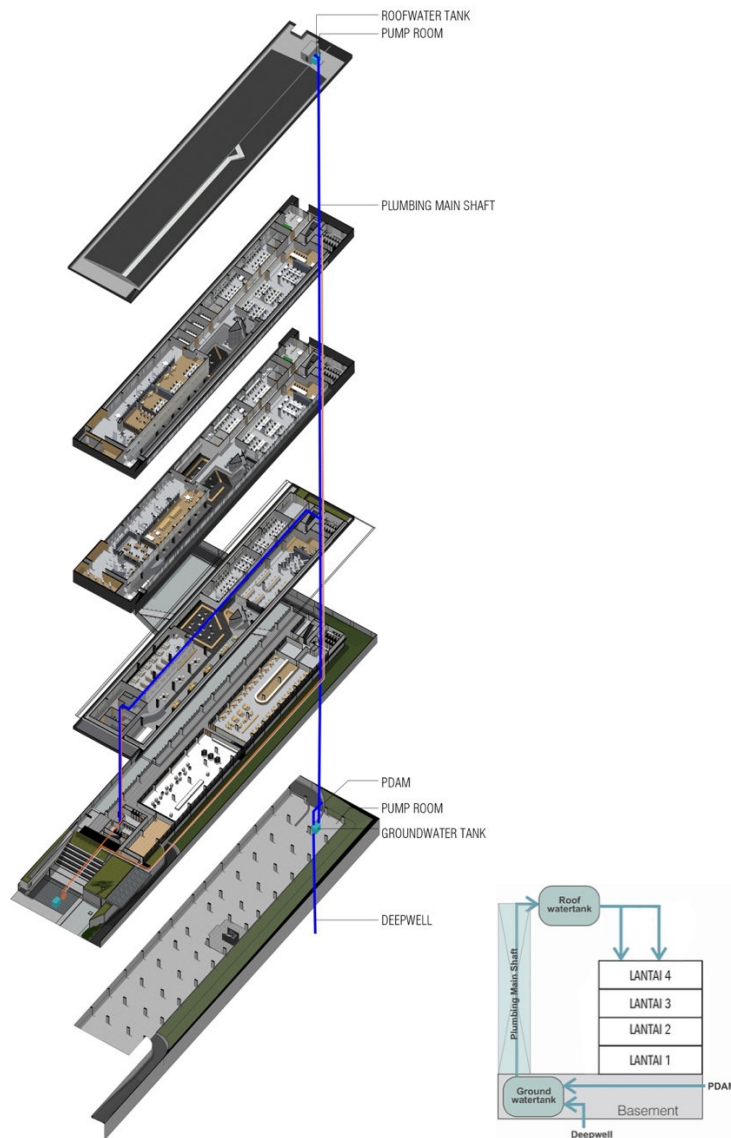
**Gambar 5.4 20** Denah Detail Studio Film dan Animasi

Sumber : Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



## 5.5 Distribusi Air Bersih

Sumber air bersih menggunakan menggunakan jaringan PDAM. Sistem distribusinya akan menggunakan system *downfeed* dimana air tanah dipompa ke atas kemudian ditampung pada *ground water tank* yang peletekannya dbawah plat basement, lalu kemudian dipompa lagi ke atas untuk ditampung pada *roof water tank*.

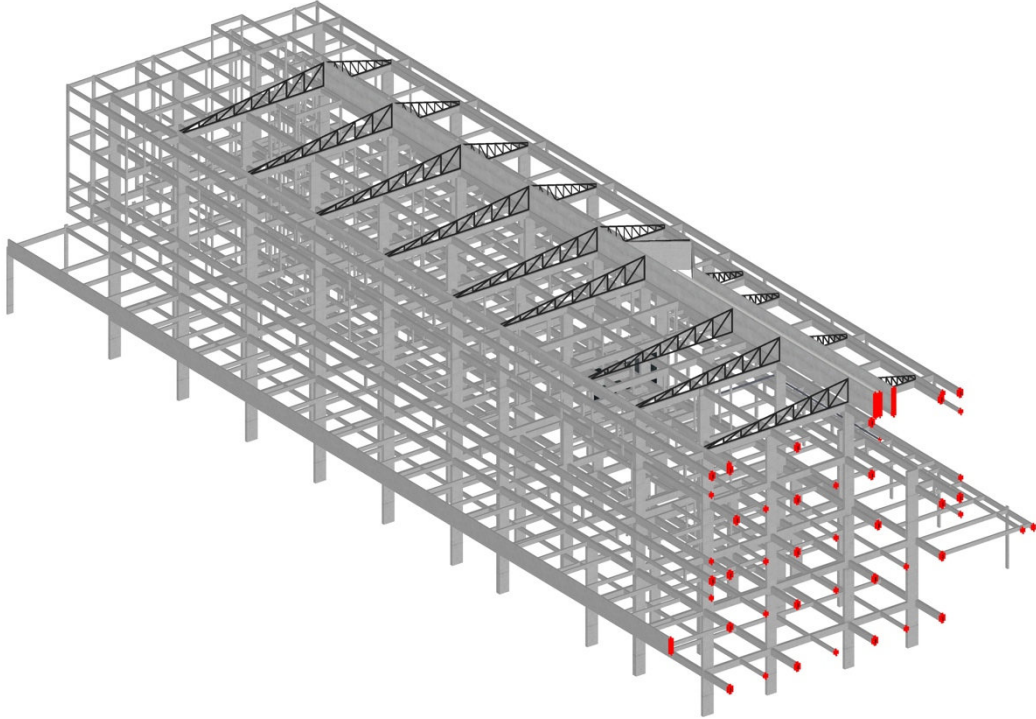


**Gambar 5.5 1** Sistem Distribusi Air Bersih

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

## 5.6 Sistem Struktur

Penggunaan struktur utama pada bangunan menggunakan struktur beton bertulang, pemilihan struktur ini relatif kokoh, bebas perawatan dan memiliki resistensi panas yang lebih baik ketika terjadi kebakaran

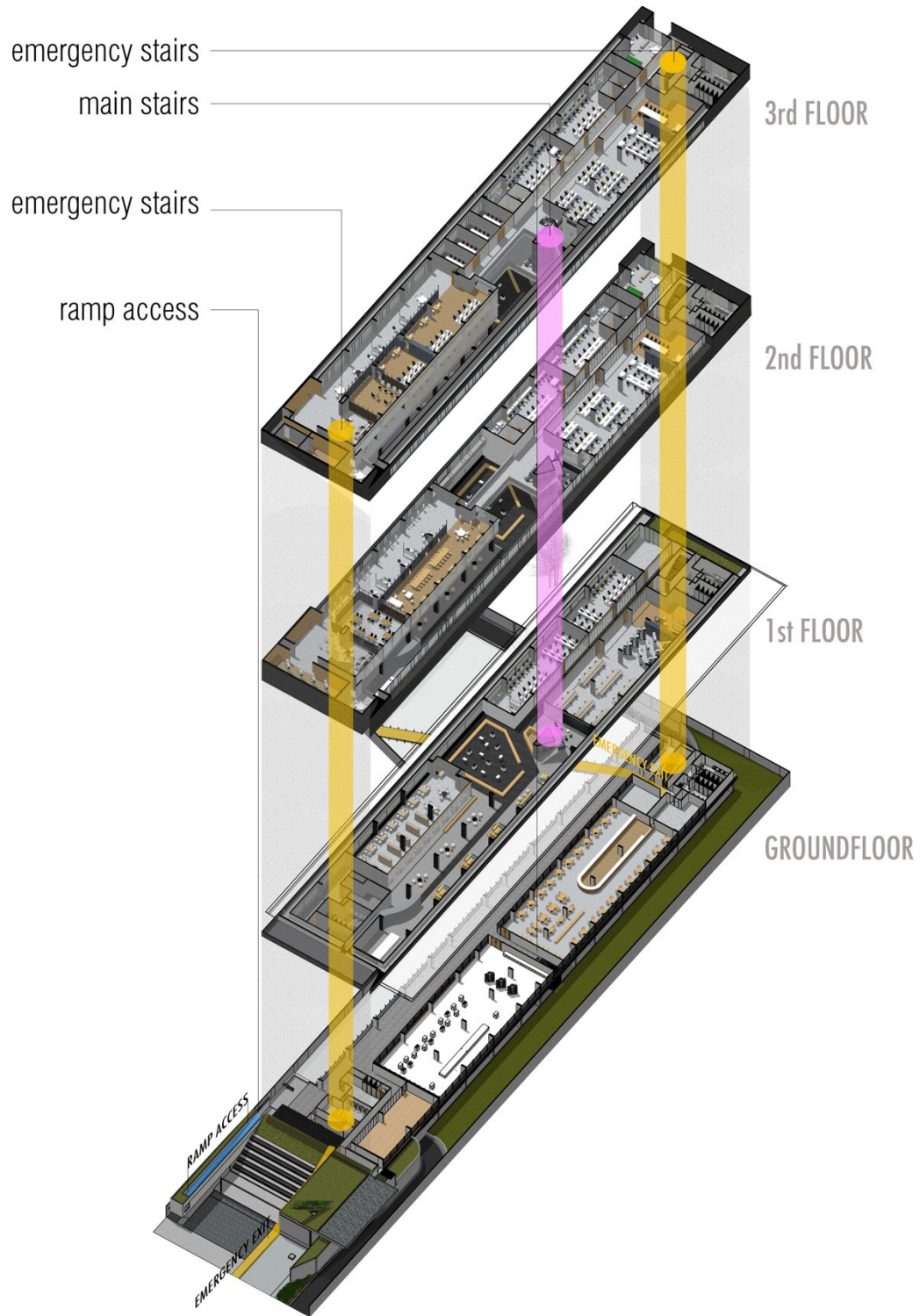


**Gambar 5.6 1** Sistem Sistem Struktur Bangunan

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

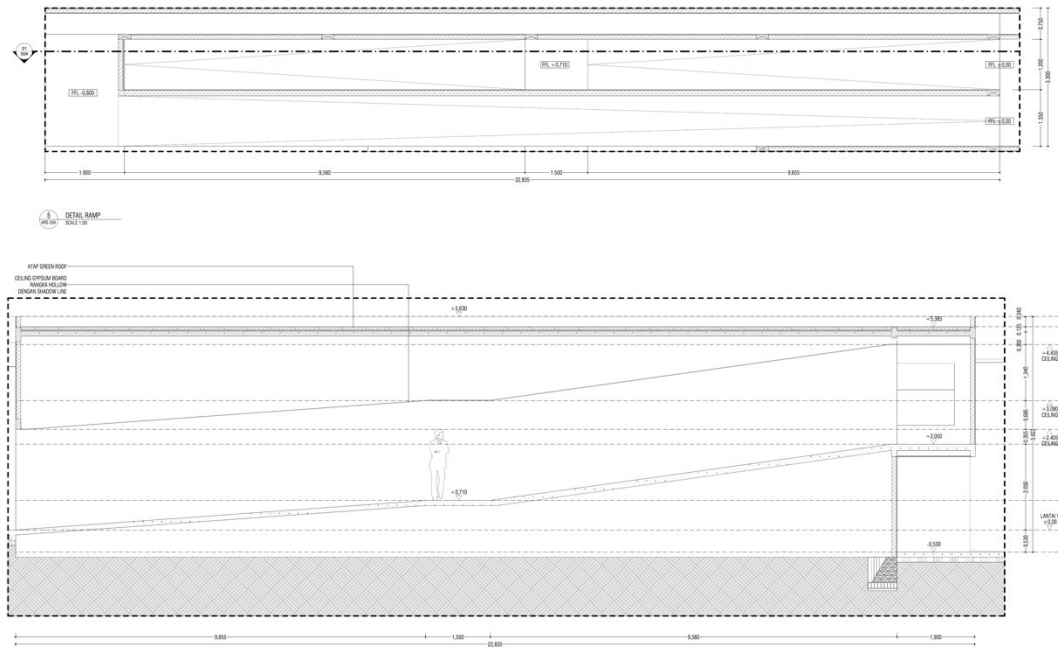
## 5.7 Sistem Akses Diffabel dan Keselematan Bangunan

Sistem keselamatan bangunan pada penyanggah tunadaksa diarahkan untuk dapat aksesibel dengan menggunakan ramp untuk penghubung lantai 1 dan lantai 2, kemudian untuk tangga darurat diposisikan berada masing-masing ujung massa bangunan, juga langsung terhubung ke akses luar bangunan.



**Gambar 5.7 1** Sistem Difabel dan Keselamatan Bangunan

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.7 2 Ramp Access**

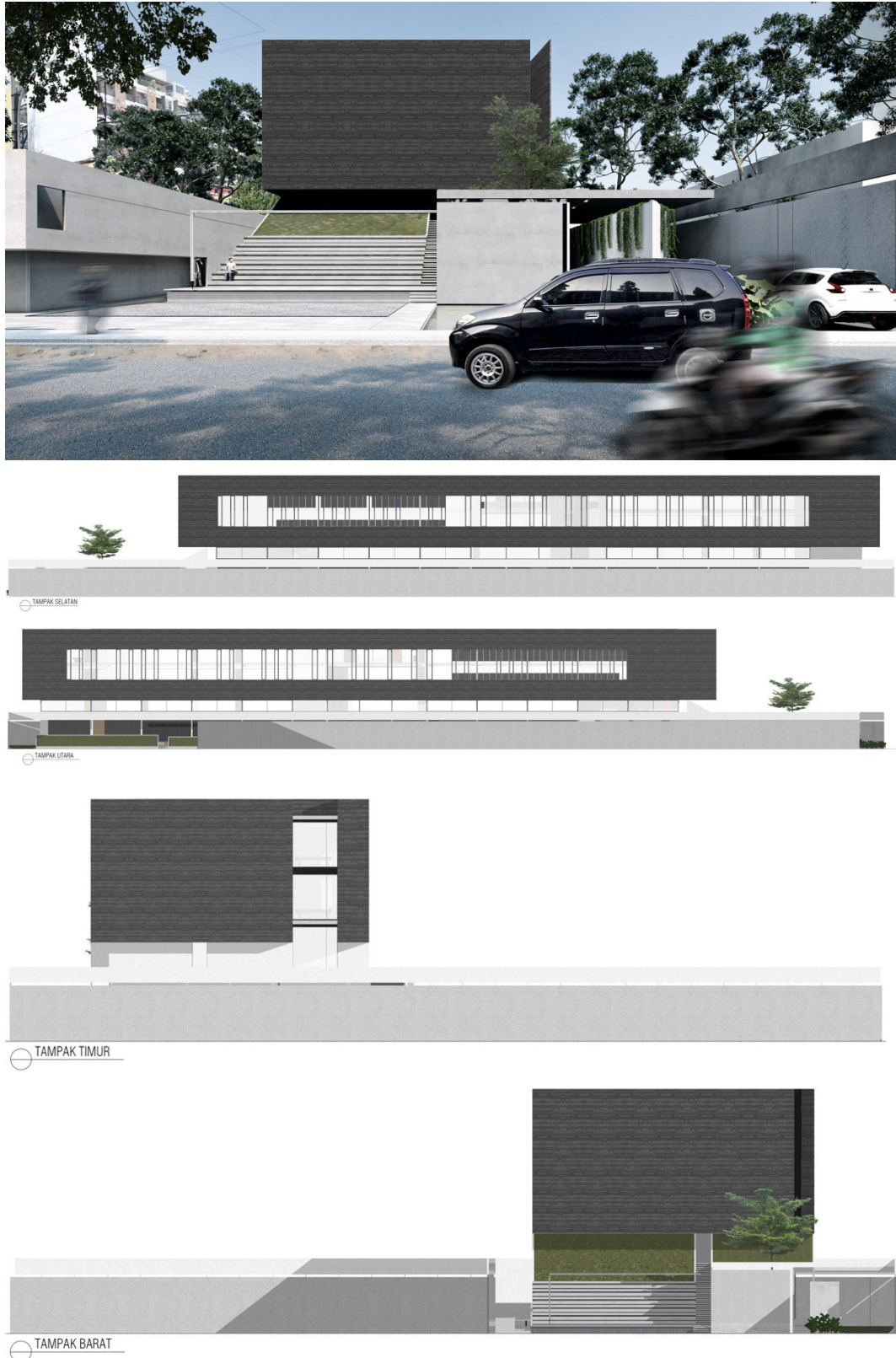
**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

## 5.8 Fasad Bangunan

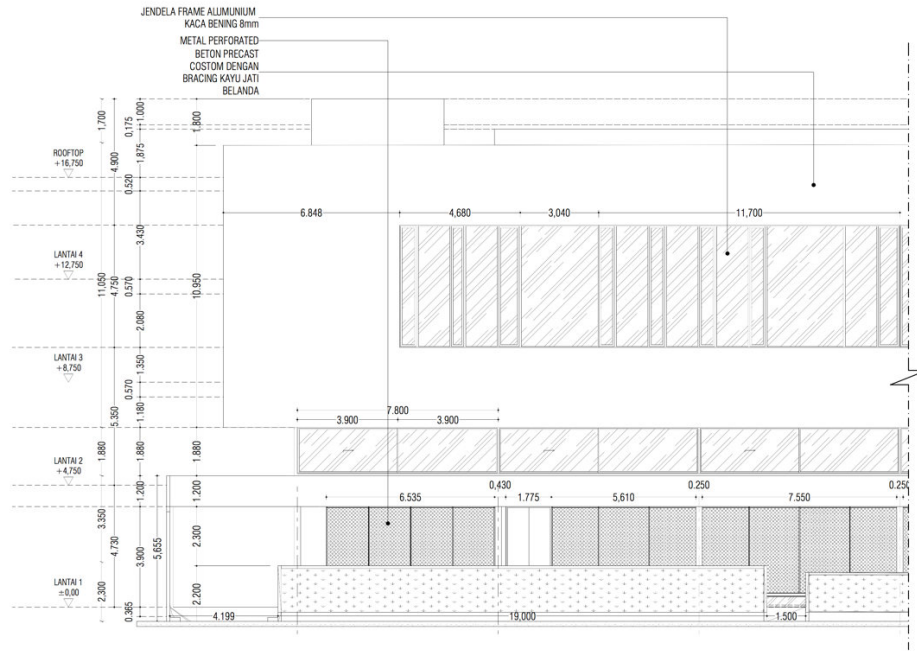
Berdasarkan konsep tampilan bangunan yang ingin ditawarkan merupakan upaya untuk menyampaikan kesederhanaan pada tampilan material, komposisi dan proporsi pada geometry massa. Dengan mempertimbangkan skala manusia hasil rancangan diperoleh sebagai berikut.



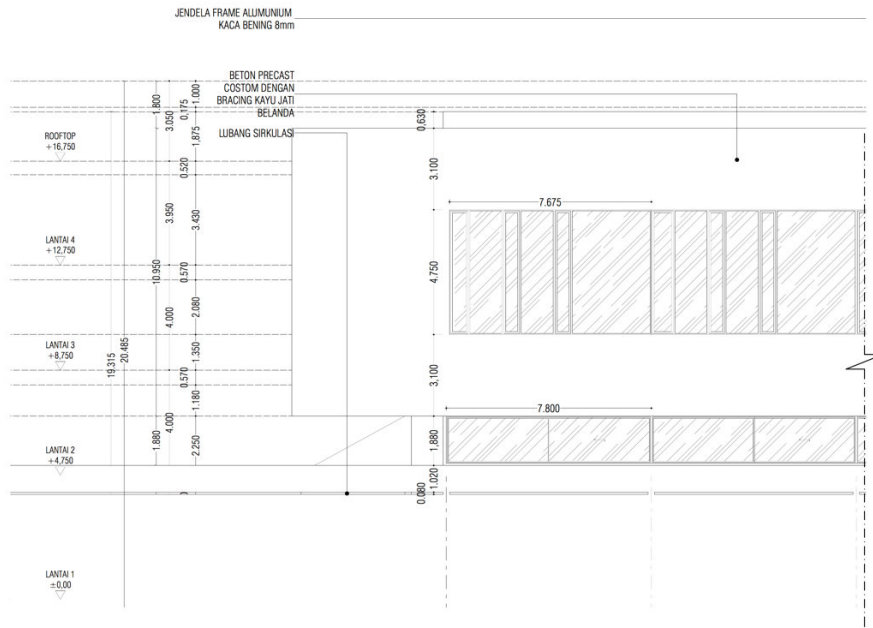




**Gambar 5.8 1** Desain Tampilan Bangunan  
**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

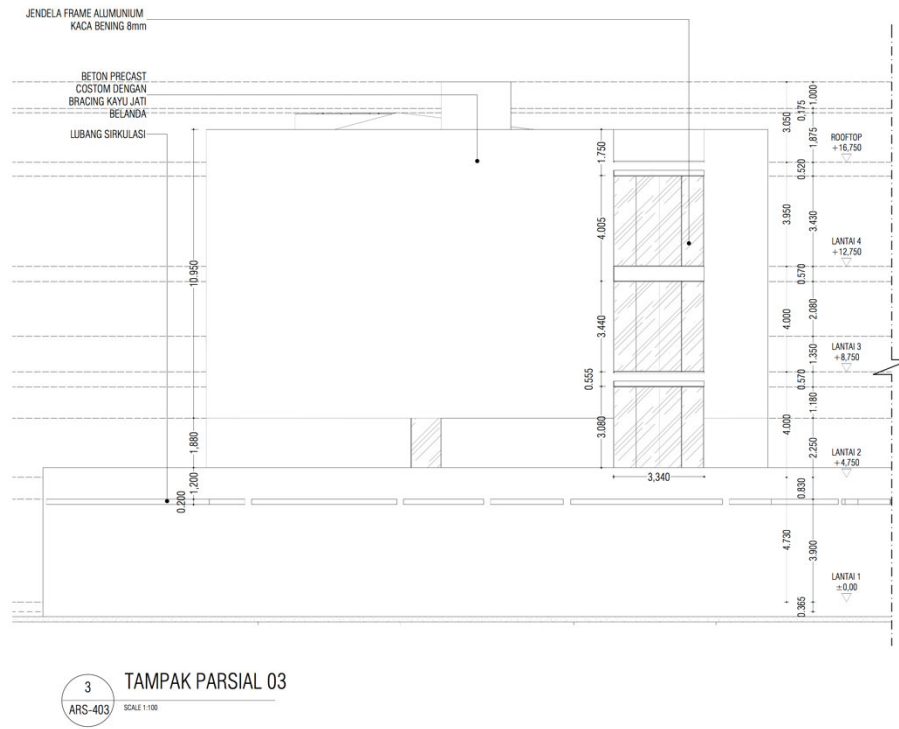


1 TAMPAK PARSIAL 01  
ARS-401 SCALE 1:100



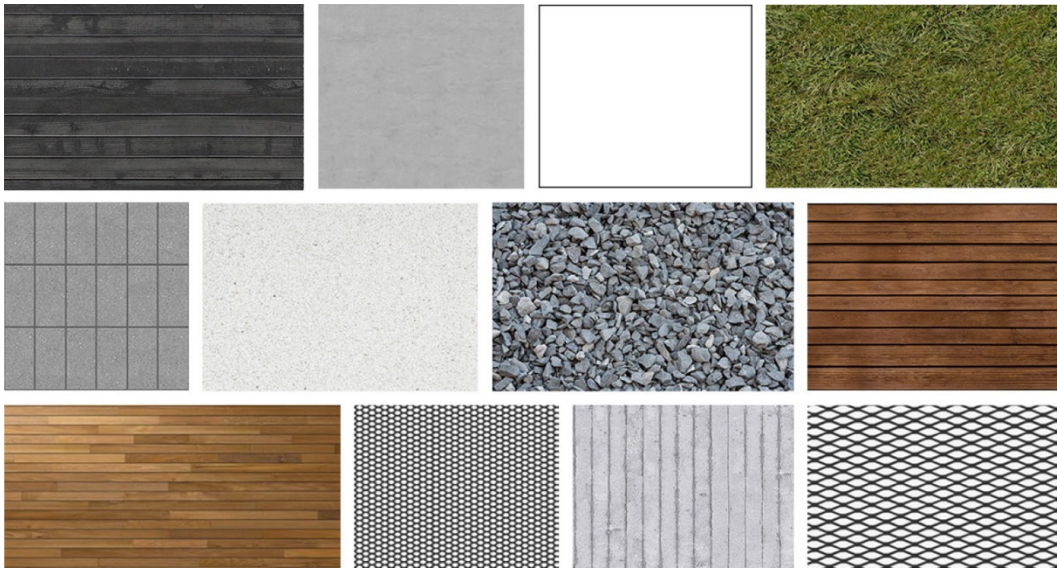
2 TAMPAK PARSIAL 02  
ARS-402 SCALE 1:100





**Gambar 5.8 2** Detail Tampak Arsitektural

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

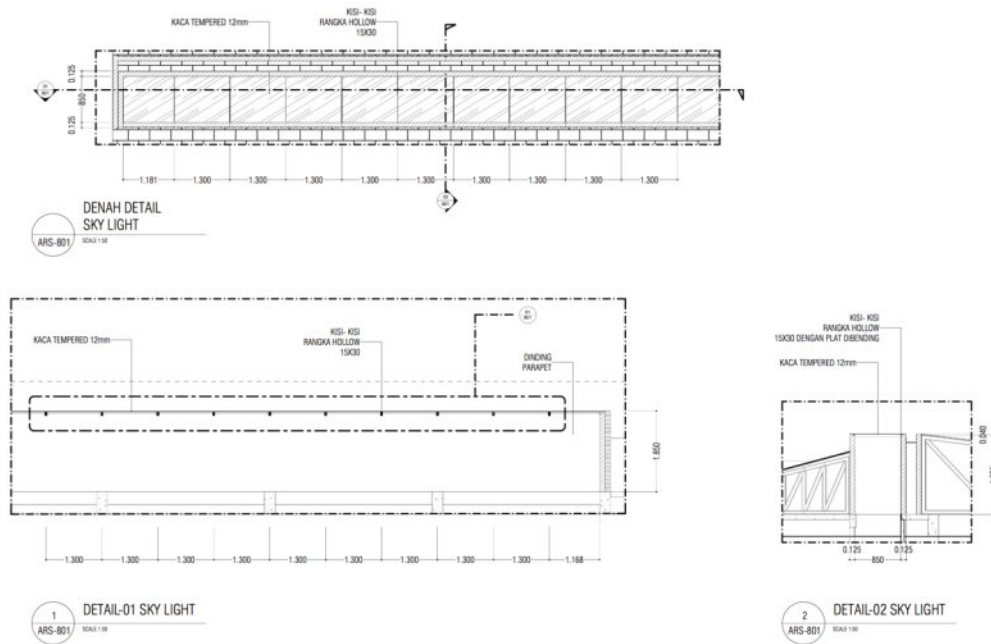


**Gambar 5.8 3** Moodboard Material

**Sumber :** Hasil Rancangan Penulis

### 5.9 Penghawaan dan Pencahayaan Alami

Berdasarkan hasil analisa dan konsep bangunan akan menerapkan penghawaan alami pada seluruh area publik. Pada lantai basement dengan memberi ruang jarak bebas 3.5 meter pada perimeter sisi selatan untuk masuknya sirkulasi angin, lantai dasar area design store dan fnb dinding batas ruang menggunakan material berongga (*perforated metal*), pada lantai 2 dengan memanfaatkan organisasi ruang yang terpecah/rongga berupa void serta memanfaatkan posisi datang angin dari sisi selatan dengan memberikan ruang bebas batas samping 3.5 meter dan dikombinasikan dengan gubahan massa yang sedikit di angkat. Performa penghawaan ini dapat digambarkan sebagai berikut;



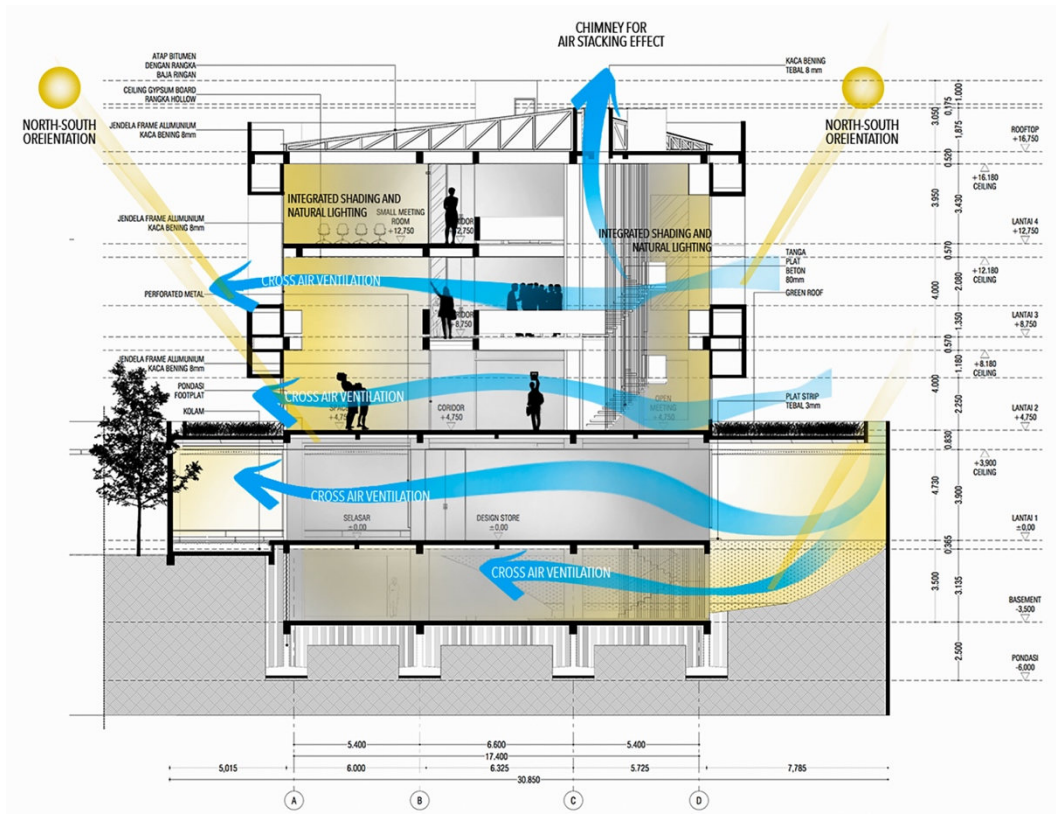
**Gambar 5.9 1** Detail Sky Light

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis

Pencahayaan alami sedapat mungkin akan diaplikasikan pada seluruh ruang dalam bangunan, Berdasarkan analisa rancangan, orientasi massa bangunan memanjang linier menghadap utara dan selatan, kemudian pada perimeter massa diberi rongga 4 meter untuk memberikan ruang bebas samping supaya massa bangunan dapat terintegrasi dengan pencahayaan alami. Sedangkan untuk

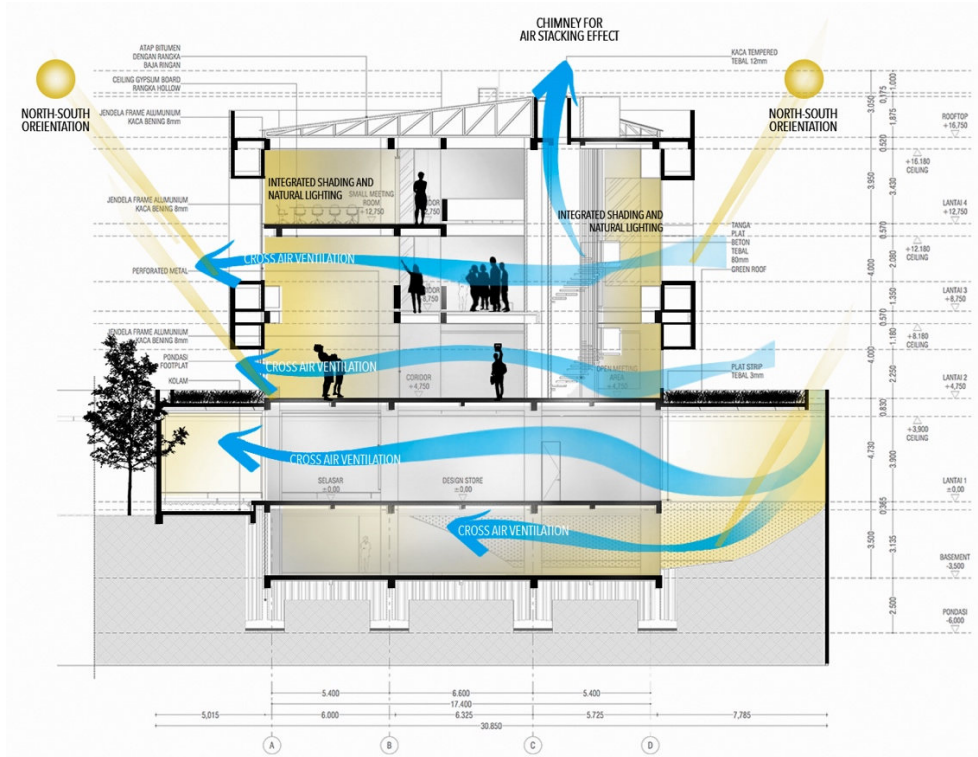
mendorong udara panas pada ruang dalam, diberikan *chimney for air stacking effect* untuk alur sirkulasi udara.

Pada ruang publik lantai 2 intergrasi antara bukaan lebar dengan menggunakan jendela engsel pivot difungsikan untuk memasukan pencahayaan alami dan penghawan alami.



**Gambar 5.9 2** Performa Penghawaan & Pencahayaan Alami pada Potongan S-01

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.9 3** Performa Penghawaan & Pencahayaan Alami pada Potongan S-02

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



**Gambar 5.9 4** Jendela Top Swing dengan Engsel Pivot

**Sumber :** Hasil Pengembangan Rancangan Penulis



## BAB VI

### EVALUASI HASIL RANCANGAN

Pada bab ini akan di paparkan hasil evaluasi dari rancangan yang telah diuji baik pengujian kuantitatif/simulasi maupun secara kualitatif. Adapun terdapat beberapa hal pada rancangan yang menjadi bagian penting untuk diperbaiki dari segi kualitas dan kesimpulan desain yaitu meliputi;

#### 6.1 Tampilan Bangunan Dengan Pemilihan Material

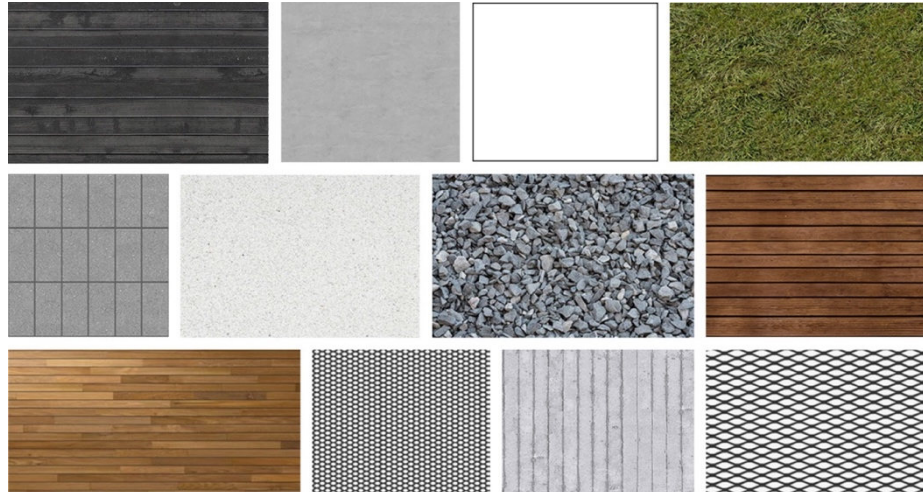
Tampilan bangunan yang dimaksud lebih kepada respon terhadap karakter anak muda yang berhubungan dengan aktivitas/gaya hidup sehari-hari, yang berkaitan dengan hobbi, ataupun gaya mode fashion khusus untuk era digital saat ini. Sehingga respon material dan bentuk lebih menitik berarkan pada icon style anak muda.

Kemudian untuk ekspolarsi massa bangunan, lebih melihat kondisi eksisting site dan repons terhadap lingkungan kawasan sekitar, pemilihan massa horizontal untuk memaksimalkan kualitas ruang pada site, sedangkan bentuk kubisme dipilih karena kecenderungan gaya arsitektur moden kontemporer yang menggunakan langgam-langgam kubisme dan garis-garis tegas.



**Gambar 6.1 1** Karakter Desain Fashion Untuk para Anak Muda

**Sumber :** *Evaluasi Hasil Rancangan*



**Gambar 6.1 2** Respon Material Terhadap Icon Style Anak Muda

**Sumber :** *Evaluasi Hasil Rancangan*



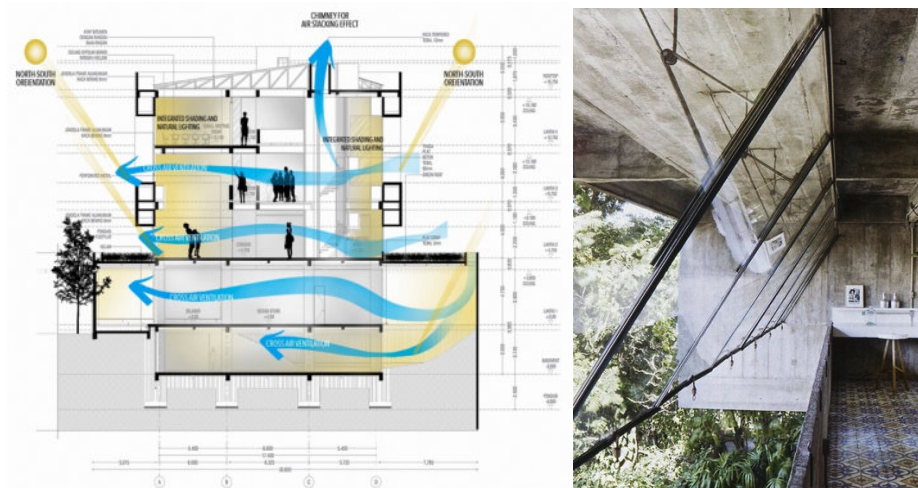
**Gambar 6.1 3** Respon Massa Bangunan Terhadap Site Memanjang

**Sumber :** *Evaluasi Hasil Rancangan*



## 6.2 Performa Penghawaan Alami Pada Ruang Dalam

Berdasarkan hasil evaluasi permasalahan terkait penghawaan alami pada area publik yang telah dipaparkan oleh dosen penguji, berpendapat bahwa bukaan yang terlihat masif justru membuat sirkulasi angin tidak dapat masuk. Namun pada rancangan desain, secara keseluruhan sudah cukup merespon hal tersebut, dengan memberikan ruang jarak bebas samping untuk menampung angin, sedangkan pada bukaan menggunakan jendela top swing dengan engsel pivot, hal ini dipilih karena dapat memberi bukaan yang cukup lebar. Selain itu juga dipertimbangkan pula *cross ventilation*, dengan memberi rongga pada bagian atap berupa *sky light*, untuk memberikan *chimney for air stacking effect*.



**Gambar 6.2 1** Respon Bangunan Terhadap Penghawaan Alami

**Sumber :** *Evaluasi Hasil Rancangan*

## 6.3 Hubungan Elemen Pembatas Ruang Dengan Integrasi Sistem Lain

Bersasarkan hasil evaluasi rancangan desain, salah satu yang menjadi perhatian penguji dan pembimbing adalah respon ruang terhadap serangkaian proses kreatif yang dapat mencapai aktivitas kolaborasi dalam tujuannya, berpendapat bahwa perlunya ruang-ruang secara keseluruhan dapat diakses oleh pengguna. Namun untuk pertimbangan menjaga privasi ruang-ruang dengan aktivitas konsentrasi tinggi, diputuskan untuk dengan mendefinisikan zona ruang. Elemen pembatas seperti plafond, diatur ketinggiannya berdasarkan tingkat privasi masing-masing ruang. Selain itu batas-batas dinding dibuat transparan untuk kemenerusan secara visual.



## BAB VII LAMPIRAN

### 7.1 Visualisasi Gambar 3d

#### 7.1.1 View Exterior dan Interior



**Gambar 7.1 1** Eye Level View Barat

**Sumber :** Hasil Rancangan



**Gambar 7.1 2** Eye Level View Entereance

**Sumber :** Hasil Rancangan





**Gambar 7.1 3** Eye Level View Enterence

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



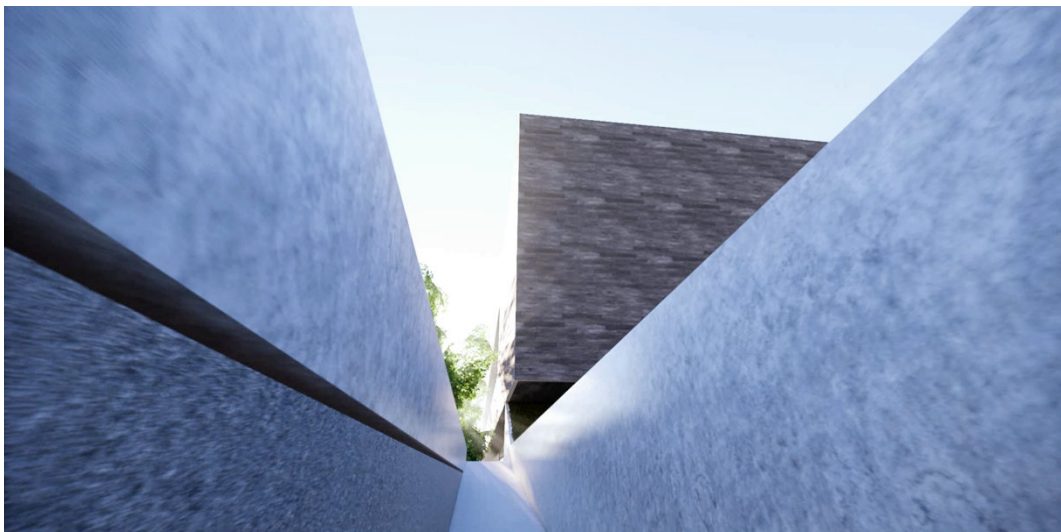
**Gambar 7.1 4** Suasana Area Selasar

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 5** Suasana Area Kontemplasi

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 6** Suasana Koridor Utama

**Sumber :** *Hasil Rancangan*





**Gambar 7.1 7** Suasana Ruang Design Store

Sumber : Hasil Rancangan



**Gambar 7.1 8** Suasana Ruang FnB

Sumber : Hasil Rancangan





**Gambar 7.1 9** Suasana Ruang Komunal Dengan Kemenerusan Visual

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 10** Suasana Area Melting pot Sebagai Ruang Eksibisi

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 11** Suasana Ruang Produksi Kayu dan Kriya

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 12** Suasana Sirkulasi Tangga Vertikal

**Sumber :** *Hasil Rancangan*





**Gambar 7.1 13** Suasana Ruang Antara Sebagai Area Brainstorming

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 14** Suasana Ruang Produksi Studio Fashion

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 15** Suasana Ruang Produksi Studio Film dan Animasi

**Sumber :** *Hasil Rancangan*



**Gambar 7.1 16** Suasana Ruang Kerja Digital Co-working Space

**Sumber :** *Hasil Rancangan*

## Daftar Pustaka

- i. Conny R.Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak Muda*. Jakarta: Gramedia.
- ii. Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald.
- iii. Ernst, Peter Neufert. (200). *Neufert Architect's Data*, Edisi Ke Tiga. Blackwell Publishing.
- iv. Littlefield, David. (2008). *Matric Handbook : Planning and Design Data* Oxford: Elsevier, Ltd.
- v. Ching, Francis D.K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunanya*. Edisi Ke Tujuh. Jakarta: Gramedia.
- vi. Schirmbeck, E. (1998). *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur*.
- vii. Hamdan. (2016). *Kebijakan dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif*.
- viii. Benyon, D, (2012) *Blended Space For Collaborative Creativity*.
- ix. *Opus Creative Economy Outlook Indonesia*, 2019.
- x. Peraturan Pemerintah Kabupaten Sleman Nomor 12 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman Tahun 2011 – 2031.
- xi. *Presentase Persebaran Kegiatan Industri Kreatif di DIY oleh Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi*, 2018.
- xii. *Rencana Tata Ruang Wilayah kabupaten Sleman 2011-2031*.
- xiii. *Visi Misi Badan Ekonomi Kreatif Indonesia*, 2017.
- xiv. *Survey Khusus Ekonomi Kreatif*, 2017
- xv. *Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor*, BPS 2019
- xvi. *Kendala Yang Dihadapi Usaha/perusahaan Ekonomi Kreatif*, BPS 2019
- xvii. <http://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/> (diakses 15 November 2019).
- xviii. <http://jakartacreativehub.com/> (diakses 15 November 2019).
- xix. <https://bandungcreativehub.com/> (diakses 15 November 2019).
- xx. <https://www.bernas.id/63308-5-mei-2018-menuju-sleman-creative-comunity-2019.html> (diakses 31 November 2019).