

Final Architectural Design Studio
Design of



LIVORa Co-Living

"Find Your People, Find Your Home"

Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan
Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi
Perkotaan

Disusun Oleh :

Azfa Nafizha Putri Nugraha

22512017

Dosen Pembimbing :

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Desain Inovasi
Universitas Islam Indonesia

LIVoRA Co-LIVING
"Find Your People, Find Your Home"

OUT



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Final Architectural Design Studio
Design of



LIVORa Co-Living

"Find Your People, Find Your Home"

Design Co-Living in Sleman with a flexible approach – Creative Space as a response to the dynamics of urban migration

Arranged by:

Azfa Nafizha Putri Nugraha

22512017

Supervisor:

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Bachelor of Architecture
Faculty of Engineering Design and Innovation
Islamic University of Indonesia

LIVoRA Co-LIVING
"Find Your People, Find Your Home"

OUT



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

ARCHITECTURE STUDY PROGRAM



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

Design Co-Living in Sleman with a flexible approach – Creative Space as a response to the dynamics of urban migration

Nama Lengkap Mahasiswa : Azfa Nafizha Putri Nugraha
Student's Full Name

Nomer Mahasiswa : 22512017
Students Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 5 Agustus 2026
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, 5 August 2026

Pembimbing
Supervisor

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Penguji 1
Examiner

Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

Penguji 2
Supervisor

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T.,
IAI., GP

Diketahui oleh, Acknowledge by

Ketua Program Studi SI Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc.,
Ph.D



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

**Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap
Dinamika Migrasi Perkotaan**

*Design Co-Living in Sleman with a flexible approach – Creative Space as a response to the dynamics of urban
migration*

Nama Lengkap Mahasiswa Student's : Azfa Nafizha Putri Nugraha
Full Name

Nomor Mahasiswa : 22512017
Students Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Arsitektur :
Final Architectural Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, 5 Agustus 2026

**Pembimbing
Supervisor**

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.





KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul “Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak pengalaman, pembelajaran, dan juga menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan konsep dan proses perancangan. Berkat bimbingan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak, tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan juga dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

1. Kepada Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya karena telah memberikan kemudahan, kelancaran, dan juga keberkahan dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini
2. Kepada kedua orang tua yang sangat penulis cintai, yang telah memberikan doa, keyakinan, arahan, semangat, serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti hingga saat ini, baik itu secara materil dan non-materil.
3. Kepada Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA), yang telah memberikan begitu banyak arahan, bimbingan, ilmu, serta dorongan dalam setiap proses pengerjaan tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
4. Kepada Bapak Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan kritik, saran, dan juga masukan terhadap penulis, kajian, serta konsep yang membantu penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lebih baik.
5. Kepada Ibu Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP. selaku dosen penguji 2 atas ilmu, serta berbagai kritik dan saran, sehingga penulis dapat menyempurnakan kajian dan konsep perancangan yang lebih terarah, matang, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.
6. Kepada Adik yang penulis sayangi, yang terus memberikan support dan keyakinan kepada penulis untuk terus bisa berusaha menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Kepada teman - teman kuliah yang penulis hargai, yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur.
8. Kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Atas segala bantuan, bimbingan dan juga bantuan, bimbingan, dan juga dukungan yang telah diberikan, penulis memohon semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik, saran, serta masukan yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar hasil perancangan ini dapat memberi manfaat, baik itu sebagai referensi dalam pengembangan hunian komunal atau *co-living* ataupun kontribusi dalam pengembangan kajian dan praktik perancangan arsitektur yang adaptif terhadap perubahan kebutuhan masyarakat.

Terima Kasih,
Azfa Nafizha Putri Nugraha



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Final Architecture Design Studio Book Assessment

Nama Lengkap Mahasiswa

Student's Full Name

: **Azfa Nafizha Putri Nugraha**

Nomor Induk Mahasiswa

Students Identification Number

: **22512017**

Program Studi

Departement

: **Sarjana Arsitektur**

Bachelor of Architecture

Judul Perancangan

Design Title

: Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel –
Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

*Design Co-Living in Sleman with a flexible approach – Creative Space as a
response to the dynamics of urban migration*

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan” merupakan hasil pemikiran, penelitian, analisis, dan juga perancangan saya sendiri. Seluruh bagian dalam karya ini disusun secara mandiri tanpa melibatkan bantuan dari pihak lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, dalam proses penyusunan maupun pembuatannya.

Apabila terdapat data, teori, pendapat, gambar, tabel, maupun kutipan yang berasal dari karya pihak lain, seluruhnya telah dicantumkan secara jelas sesuai dengan kaidah akademik melalui penyebutan sumber referensi. Saya juga menyatakan bahwa karya ini bebas dari unsur plagiarisme, tidak melanggar hak cipta maupun hak kekayaan intelektual pihak manapun, serta tidak terdapat konflik kepemilikan intelektual dari karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan penuh tanggung jawab. Saya menyerahkan hasil karya ini kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dimanfaatkan bagi kepentingan pendidikan, penelitiannya, pengembangan ilmu pengetahuan, dan juga publikasi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Agustus 2026

Penulis


Azfa Nafizha Putri Nugraha



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITER MALAYSIA

Abstrak

Perkembangan di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai pusat pendidikan, budaya, dan pariwisata memicu dinamika migrasi perkotaan yang didominasi kelompok usia produktif (18-40 tahun) seperti pekerja muda, *fresh graduate*, dan *digital nomad*. Fenomena ini memicu keterbatasan lahan serta tingginya harga tanah di pusat kota, sehingga mendorong pergeseran pertumbuhan ke wilayah pinggiran kota, yaitu kabupaten Sleman. Kondisi ini memunculkan permasalahan umum berupa minimnya aksesibilitas generasi muda terhadap hunian sewa yang terjangkau dan adaptif. Di karenakan jumlah penduduk yang kian bertambah, tetapi tidak permanen. Selain itu, terdapat permasalahan khusus terkait karakter hunian konvensional yang relatif kaku, mahal, dan kurang memfasilitasi kebutuhan interaksi maupun produktivitas.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain tipologi hunian sewa berbasis *co-living* di Depok, Sleman yang merespon dinamika migrasi perkotaan dan perubahan kebutuhan generasi sekarang. Sasaran perancangan mencakup penyusunan konsep pemrograman ruang yang fleksibel, penerapan prinsip *creative space* untuk mendorong interaksi komunitas, serta pengintegrasian strategi desain pasif tropis dan skema kelayakan ekonomi. Metode perancangan yang digunakan berbasis *architecture design process*, meliputi tahap identifikasi masalah, pengumpulan data site dan pengguna, analisis spasial–lingkungan (SWOT, regulasi RDTR, serta iklim), penyusunan konsep perancangan, transformasi desain, evaluasi desain, dan uji desain menggunakan perhitungan *payback period* dan software, yaitu CFD, Dialux.

Hasil perancangan berupa kawasan *co-living* yang terdiri atas tiga massa hunian terklaster dan satu massa fasilitas komunal sebagai pusat aktivitas bersama. Konfigurasi ruang dirancang berdasarkan prinsip *Flexible–Creative Space* dengan mengintegrasikan unit hunian privat, ruang kerja, ruang komunal dan ruang terbuka dalam satu sistem adaptif terhadap perubahan aktivitas penghuni. Strategi desain diwujudkan dengan sistem klaster, gradasi privasi, ruang multifungsi, fasad berupa *secondary skin*, *shading device*, dan *roster*. Hasil evaluasi menunjukkan rancangan mampu mendukung produktivitas dan interaksi sosial tanpa mengurangi privasi penghuni. Selain itu efektivitas performa pencahayaan dan penghawaan telah teruji menggunakan CFD, Dialux, dan Velux. Kemudian untuk aspek ekonomi sendiri tercapai *payback period* di bawah 12 tahun.

Kata kunci : co-living, hunian kolektif, fleksibilitas ruang, ruang kreatif, migrasi perkotaan, Sleman.

Abstrak

The development of the Special Region of Yogyakarta (DIY) as a center of education, culture, and tourism has triggered urban migration dynamics dominated by productive age groups (18-40 years old) such as young workers, fresh graduates, and digital nomads. This phenomenon has triggered limited land and high land prices in the city center, thus driving a shift in growth to the suburbs, namely Sleman Regency. This condition has given rise to a common problem of limited accessibility for the younger generation to affordable and adaptive rental housing due to the increasing population, but not permanent. Furthermore, there are specific problems related to the character of conventional housing which is relatively rigid, expensive, and does not facilitate the needs of interaction and productivity.

This design aims to produce a co-living-based rental housing typology design in Depok, Sleman that responds to the dynamics of urban migration and the changing needs of the current generation. The design objectives include the preparation of a flexible space programming concept, the application of creative space principles to encourage community interaction, and the integration of tropical passive design strategies and economic feasibility schemes. The design method used is based on the architecture design process, including the problem identification stage, site and user data collection, spatial-environmental analysis (SWOT, RDTR regulations, and climate), design concept preparation, design transformation, design evaluation, and design testing using payback period calculations and software, namely CFD, dialux.

The design results in a co-living area consisting of three clustered residential masses and one communal facility mass as a shared activity center. The spatial configuration is designed based on the Flexible-Creative Space principle by integrating private residential units, workspaces, communal spaces and open spaces in a system that adapts to changes in occupant activities. The design strategy is realized with a cluster system, privacy gradation, multifunctional spaces, a facade in the form of a secondary skin, shading devices, and rosters. The evaluation results show that the design is able to support productivity and social interaction without compromising occupant privacy. In addition, the effectiveness of lighting and ventilation performance has been tested using CFD, Dialux, and Velux. Then, for the economic aspect itself, the payback period is achieved under 12 years.

Keywords: co-living, collective housing, spatial flexibility, creative space, urban migration, Sleman.

Premis Perancangan

Perancangan Livora *Co-living* berangkat dari tiga fenomena yang saling berkaitan di Yogyakarta, yaitu meningkatnya arus migrasi kelompok usia produktif dengan durasi tinggal pendek hingga menengah, kenaikan harga lahan dan rumah, serta perubahan pola tinggal akibat perkembangan teknologi yang mengintegrasikan aktivitas tinggal, bekerja, dan bersosialisasi dalam satu wadah. Kondisi tersebut menghadirkan persoalan yang tidak dapat dijawab tipologi hunian sewa konvensional dimana ruang yang tidak adaptif dengan dinamika aktivitas pengguna serta tidak adanya ruang yang bisa mendukung produktivitas dan kebutuhan sosial secara terintegrasi.

Merespon persoalan tersebut, perancangan ini menempatkan *co-living* bukan sekedar hunian sewa, melainkan sebagai sistem hunian yang mengintegrasikan fungsi tinggal, bekerja, dan bersosial dalam satu kawasan yang saling terhubung. Unit hunian yang *compact* dikompensasi oleh jaringan ruang komunal yang beragam sehingga “ruang hidup” penghuni melampaui batas fisik unitnya. Mewujudkan hal ini rancangan menggunakan pendekatan *Flexible-Creative Space* diterapkan sebagai strategi perancangan yang menjawab dinamika aktivitas penghuni secara adaptif, universal, dan responsif. Ruang dirancang mampu menyesuaikan berbagai aktivitas tanpa perubahan struktur, dapat digunakan oleh berbagai tipe penghuni, dan merespons perubahan fungsi secara dinamis sepanjang hari.

Namun, integrasi fungsi tinggal dan komunal menghadirkan kontradiksi tersendiri, seperti ruang yang terlalu terbuka beresiko mengorbankan privasi. Kontradiksi ini diselesaikan bukan dengan memilih salah satu, melainkan melalui konfigurasi spasial berlapis. Massa hunian dipisahkan dari massa komunal untuk menjaga ketenangan zona privat, sementara sistem *double corridor* dengan *vertical panel* menciptakan gradasi transisi yang memungkinkan penghuni mengatur sendiri tinggal keterlibatan sosialnya secara alami. Hunian sebagai ekosistem, fleksibilitas sebagai strategi, dan keseimbangan privasi–komunalitas menjadi landasan seluruh keputusan perancangan Livora dengan biaya yang efisien, dari konfigurasi massa, tata ruang, selubung bangunan, hingga infrastruktur, untuk menghadirkan hunian yang fleksibel, terjangkau, dan produktif bagi kelompok usia 20–35 tahun di kawasan Sleman, Yogyakarta.



01 - PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang Permasalahan: Dinamika Migrasi di Yogyakarta
- 1.2 Perubahan Pola Tinggal dan Fenomena Digital Nomad
- 1.3 Kenaikan Harga Tanah dan Keterbatasan Akses Hunian
- 1.4 Pernyataan Permasalahan Perancangan (Urgensi Perancangan)
 - 1.4.1 Segmentasi Pengguna
 - 1.4.2 Keterbatasan Hunian Sewa Eksisting
 - 1.4.3 Gambaran Umum Hunian Sewa Berbasis Co-living & Operasinya
- 1.5 Rumusan Permasalahan, Tujuan, Sasaran, Batasan, dan Manfaat Perancangan
- 1.6 Metode Perancangan
- 1.7 Kerangka Berpikir
- 1.8 State of the Art
- 1.9 Kebaruan Perancangan

02 - BAGIAN PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 2.1 Kajian Wilayah: Kabupaten Sleman
 - 2.1.1 Urgensi Lokasi Perancangan pada Kawasan Rural-Urban
 - 2.1.2 Regulasi di Kabupaten/Kota Sleman
 - 2.1.3 Lokasi Perancangan (Alternatif Tapak/Site)
 - 2.1.3.1 Alternatif Site 1 (Wedomartani, Ngemplak)
 - 2.1.3.2 Alternatif Site 2 (Sopalan Rejosari, Maguwoharjo)
 - 2.1.3.3 Alternatif Site 3 (Jl. Nangka IV, Maguwoharjo)
 - 2.1.4 Perbandingan Alternatif Site & Pemilihan Site Terpilih
 - 2.1.5 Data Site Terpilih
 - 2.1.5.1 Regulasi Tapak
 - 2.1.5.2 Bangunan, Infrastruktur, dan Potensi Pasar Sekitar Tapak
- 2.2 Kajian Tipologi: Hunian Sewa Kolektif
 - 2.2.1 Konsep Co-Living
 - 2.2.2 Perbandingan Co-Living dengan Tipologi Hunian Sewa Lainnya
 - 2.2.3 Karakteristik Penghuni Co-Living
 - 2.2.4 Karakteristik Hunian Co-Living
 - 2.2.5 Pola Tata Ruang Co-Living
 - 2.2.6 Aspek Lokasi
 - 2.2.7 Aspek Pengelolaan dan Komunitas
 - 2.2.8 Aspek Ekonomi dan Keberlanjutan
- 2.3 Kriteria Kinerja Bangunan dalam Perancangan
 - 2.3.1 Energi Efisien & Kenyamanan Pengguna
 - 2.3.2 Keselamatan Bangunan
- 2.4 Pendekatan Perancangan: Flexible – Creative Space
 - 2.4.1 Prinsip Fleksibilitas
 - 2.4.2 Prinsip Ruang Kreatif (Creative Space)
 - 2.4.3 Variabel dan Parameter Flexible – Creative Space
- 2.5 Kajian Preseden
 - 2.5.1 The Collective Old Oak – London, UK
 - 2.5.2 Kampung Admiralty – Singapore
 - 2.5.3 Habyt Cantonment – Singapore
 - 2.5.4 Lesson Learned Kajian Preseden
- 2.6 Kesimpulan Persoalan Desain

03 - PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 3.1 Analisis Site (Tapak)
 - 3.1.1 Regulasi Site
 - 3.1.2 Analisis Topografi
 - 3.1.3 Analisis View
 - 3.1.4 Analisis Kebisingan
 - 3.1.5 Analisis Sirkulasi & Aksesibilitas
 - 3.1.6 Analisis Klimatologi
 - 3.1.7 Analisis Orientasi Matahari
 - 3.1.8 Sintesa
- 3.2 Konsep Flexible - Creative (Keunggulan)
 - 3.2.1 Adaptif
 - 3.2.2 Universal
 - 3.2.3 Responsif
 - 3.2.4 Inklusivitas Sosial
 - 3.2.5 Konfigurasi Ruang
 - 3.2.6 Kualitas Ruang Fisik
- 3.3 Business Model Canvas (BMC)
- 3.4 Rencana Program Ruang
 - 3.4.1 Analisis Pengguna & Aktivitas Pengguna
 - 3.4.2 Analisis Pola Kegiatan
 - 3.4.3 Analisis Kebutuhan Ruang
 - 3.4.4 Analisis Matriks Ruang
 - 3.4.5 Analisis Organisasi Ruang Skala Makro (Site)
 - 3.4.5 Analisis Organisasi Ruang Skala Mezo - Penghuni
 - 3.4.6 Analisis Besaran Ruang
- 3.5 Rencana Tata Ruang
 - 3.5.1 Analisis & Respon Modul
 - 3.5.2 Konfigurasi Tata Ruang dalam Bangunan
 - 3.5.3 Pengembangan Tata Ruang dalam Bangunan
 - 3.5.4 Respon Model Unit
- 3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak
 - 3.6.1 Alternatif Zonasi Tata Tapak
 - 3.6.2 Pengembangan Tata Tapak
 - 3.6.3 Uji Forma
 - 3.6.4 Penemuan Bentuk Massa
- 3.7 Zoning Vertikal
- 3.8 Rekayasa Struktur
- 3.9 Selubung Bangunan
- 3.10 Infrastruktur Bangunan
 - 3.10.1 Sistem sirkulasi (Konektivitas)
 - 3.10.2 Sistem Utilitas
 - 3.10.3 Sistem parkir & akses
 - 3.10.3 Sistem parkir & akses
- 3.11 Material Bangunan
- 3.12 Rencana Lansekap
- 3.13 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan

DAFTAR ISI

04 - HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

- 4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan
 - 4.1.1 Penyelesaian Persoalan Privat x Publik
 - 4.1.2 Penyelesaian Persoalan Biaya x Kenyamanan
 - 4.1.3 Penyelesaian Persoalan Keterbukaan x Kenyamanan Termal
- 4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak
 - 4.2.1 Zonasi Tapak
 - 4.2.2 Blokplan
 - 4.2.3 Siteplan
- 4.3 Rancangan Skematik Bangunan
 - 4.3.1 Denah Hunian
 - 4.3.2 Tampak Hunian
 - 4.3.3 Potongan Hunian
 - 4.3.4 Denah Komunal
 - 4.3.5 Tampak Komunal
 - 4.3.6 Potongan Komunal
- 4.4 Rancangan Penyelesaian Detail Perancangan
 - 4.4.1 Detail Selubung
 - 4.4.2 Skybridge (Jalur Penghubung Antar Massa)
 - 4.4.3 Green Roof
- 4.5 Rancangan Skematik Interior
- 4.6 Rancangan Skematik Struktur
- 4.7 Rancangan Skematik Utilitas
 - 4.7.1 Air Bersih
 - 4.7.2 Air Kotor
 - 4.7.3 Air Hujan
 - 4.7.4 Listrik & Titik Lampu
- 4.8 Rancangan Skematik Akses Difabel & Keselamatan Bangunan
 - 4.8.1 Skema Sirkulasi & Barrier Free
 - 4.8.2 Rencana Evakuasi Kebakaran
 - 4.8.3 Rencana Fire Safety
- 4.9 Prespektif Eksterior - Interior
- 4.10 Hasil Pembuktian
- 4.11 Poster Bisnis

05-EVALUASI RANCANGAN

- 5.1 Evaluasi Design Brief
- 5.2 Evaluasi Komprehensif
- 5.3 Evaluasi Pendadaran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR & TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Dinamika Migrasi DIY	
Gambar 1.2	Jumlah Migran di 10 Provinsi	
Gambar 1.3	Fenomeda Digital Nomad	
Gambar 1.4	Prediksi Harga Tanah di Yogyakarta	
Gambar 1.5	Kenaikan Harga Rumah di Yogyakarta	
Gambar 1.6	The courtyard at Collett's Corner	
Gambar 1.7	Peta Kerangka Berpikir	
Gambar 2.1	Peta Wilayah Sleman	
Gambar 2.2	Alternatif Site 1	
Gambar 2.3	Peta Wilayah Wedomartani	
Gambar 2.4	Alternatif Site 2	
Gambar 2.5	Peta Wilayah Sopalan Rejosari	
Gambar 2.6	Alternatif Site 3	
Gambar 2.7	Peta Wilayah Depok Sleman	
Gambar 2.8	Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak (Site 3)	
Gambar 2.9	Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak (Site 3)	
Gambar 2.10	Alur Tema Perancangan	
Gambar 2.11	Coliving: Solusi Hunian Masa Kini yang Kolaboratif	
Gambar 2.12	Progam Komunitas : Mengaktifkan Ruang Hunian Bersama	
Gambar 2.13	Apartemen, Co-living, Kos-kosan	
Gambar 2.14	Co-living Hunian Generasi Muda	
Gambar 2.15	Concept Mini Living	
Gambar 2.16	Pola Ruang Vertical Village	
Gambar 2.17	Co-living, Gaya Hidup Terjangkau	
Gambar 2.18	Lima Prinsip dalam Fleksibilitas	
Gambar 2.19	The Collective Old Oak	
Gambar 2.20	Fasilitas The Collective Old Oak	
Gambar 2.21	The Collective Old Oak	
Gambar 2.22	The Collective Old Oak Denah Studio	
Gambar 2.23	The Collective Old Oak Denah One bed apartemen	
Gambar 2.24	The Collective Old Oak Denah two bed apartemen	
Gambar 2.25	Kampung Admiralty	
Gambar 2.26	Kampung Admiralty	
Gambar 2.27	Tata Ruang Kampung Admiralty	
Gambar 2.28	Green Roof Kampung Admiralty	
Gambar 2.29	Ruang Komunal Kampung Admiralty	
Gambar 2.30	Habyt Cantonment	
Gambar 2.31	Fasilitas Habyt Cantonment	
Gambar 3.1	Regulasi Site	
Gambar 3.2	Topografi	
Gambar 3.3	View	
Gambar 3.4	Kebisingan	
Gambar 3.5	Sirkulasi & Aksesibilitas	
Gambar 3.6	Pergerakan Angin Sleman	
Gambar 3.7	Data Temperature Sleman	
Gambar 3.8	Data Suhu dan curah hujan Sleman	
Gambar 3.9	Data Jumlah curah hujan Sleman	
Gambar 3.10	Data Orientasi Matahari Sleman	
Gambar 3.11	Sintesa	
Gambar 3.12	Matriks Ruang	
Gambar 3.13	Tata Ruang Alternatif 1	
Gambar 3.14	Tata Ruang Alternatif 2	
Gambar 3.15	Pengembangan Tata Ruang Hunian	
Gambar 3.16	Uji Pengembangan Desain	
Gambar 3.17	Pengembangan Ruang Komunal	
Gambar 3.18	Kamar Tipe Standar	

DAFTAR GAMBAR & TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.19 Kamar Tipe Premium
Gambar 3.20 Simulasi DepthMapx Tata Tapak
Gambar 3.21 Pengembangan Tata Tapak
Gambar 3.22 Uji Desain Pengembangan Tapak
Gambar 3.23 Uji Forma
Gambar 3.24 Penemuan Bentuk Massa
Gambar 3.25 Perhitungan Struktur
Gambar 3.26 Struktur Beton Bertulang
Gambar 3.27 Konsep Secondary Skin
Gambar 3.28 Konsep Roster
Gambar 3.29 Konektivitas dalam Bangunan
Gambar 3.30 Konektivitas Luar Bangunan
Gambar 3.31 Perhitungan Lift
Gambar 3.32 Air bersih & Air Kotor
Gambar 3.33 Sistem parkir & akses
Gambar 3.34 Limpasan air hujan
Gambar 3.35 Sistem keamanan
Gambar 3.36 Material Bangunan
Gambar 3.37 Rencana Lansekap
Gambar 4.1 Tata ruang Hunian
Gambar 4.2 Tata ruang Komunal
Gambar 4.3 Konektivitas Antar Massa
Gambar 4.4 Tata Kawasan
Gambar 4.5 Perubahan Desain Hunian
Gambar 4.6 Alternatif Furniture Kamar Standar
Gambar 4.7 Seconcadary Skin
Gambar 4.8 Shading
Gambar 4.9 Uji Desain Dialux
Gambar 4.10 Uji Desain Velux
Gambar 4.11 Desain Roster
Gambar 4.12 Uji Desain CFD
Gambar 4.13 Zonasi Tapak Final
Gambar 4.14 Blokplan
Gambar 4.15 Siteplan
Gambar 4.16 Tampak Kawasan
Gambar 4.17 Denah LT 1 Hunian
Gambar 4.18 Denah LT 2 Hunian
Gambar 4.19 Denah LT 3 Hunian
Gambar 4.20 Denah LT 4 Hunian
Gambar 4.21 Denah LT 5 Hunian
Gambar 4.22 Denah LT 6 Hunian
Gambar 4.23 Tampak Hunian
Gambar 4.24 Potongan Hunian
Gambar 4.24 Potongan Hunian
Gambar 4.25 Denah LT 1 Komunal
Gambar 4.26 Denah LT 2 Komunal
Gambar 4.27 Denah LT 3 Komunal
Gambar 4.28 Denah LT 4 Komunal
Gambar 4.29 Tampak Komunal
Gambar 4.30 Potongan Komunal
Gambar 4.31 Potongan Komunal
Gambar 4.32 Detail Selubung
Gambar 4.33 Detail Selubung
Gambar 4.34 Detail Skybridge
Gambar 4.35 Detail Green Roof
Gambar 4.36 Skematik Interior
Gambar 4.37 Skematik Strukturf

DAFTAR GAMBAR & TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.38 Skematik Air Bersih	
Gambar 4.39 Skematik Air Kotor	
Gambar 4.40 Skematik Air Hujan	
Gambar 4.41 Skematik Air Hujan	
Gambar 4.42 Skematik Listrik & Titik Lampu	
Gambar 4.43 Skematik Sirkulasi & Barrier Free	
Gambar 4.44 Rencana Evakuasi Kebakaran	
Gambar 4.45 Rencana Evakuasi Kebakaran	
Gambar 4.46 Rencana Evakuasi Fire Safety	
Gambar 4.47 Eksterior	
Gambar 4.48 Interior	
Gambar 4.49 Poster Bisnis	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kelompok Usia di Yogyakarta	
Tabel 1.2 Prediksi Harga Tanah di Yogyakarta	
Tabel 1.3 Perbandingan Hunian Sewa di Yogyakarta	
Tabel 1.4 State Of The Art	
Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Site	
Tabel 2.2 Penilaian Tapak Alternatif 1	
Tabel 2.3 Penilaian Tapak Alternatif 2	
Tabel 2.4 Penilaian Tapak Alternatif 3	
Tabel 2.5 Tabel Perbandingan Co-Living	
Tabel 2.6 Segemntasi Pengguna Berdasarkan Pendapatan	
Tabel 2.7 Segemntasi Harga Pasar Hunian Sewa	
Tabel 2.8 Variabel-Parameter Flexible-Creative Space	
Tabel 3.1. Data Orientasi Matahari Sleman	
Tabel 3.2 Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Aksesibilitas	
Tabel 3.3 Besaran Ruang	
Tabel 3.4 Besaran Ruang	
Tabel 3.5 Standar Ruang Parkiran	
Tabel 4.1 Fasilitas Komunal	
Tabel 4.2 Perhitungan Payback Period	
Tabel 4.3 Perhitungan Payback Period	
Tabel 5.1 Evaluasi Design Brief	
Tabel 5.2 Evaluasi Komprehensif	
Tabel 5.3 Evaluasi Pendadaran	

The background features a series of thin, light-colored lines that flow and curve across the page, creating a sense of movement and depth. These lines are more densely packed on the left side and become sparser towards the right.

01

Pendahuluan

Latar Belakang Permasalahan

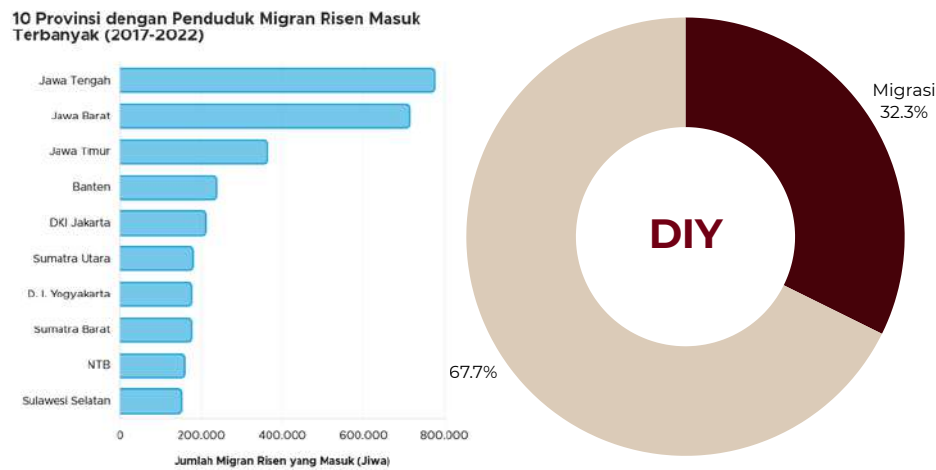
1.1 Dinamika Migrasi di Yogyakarta



Gambar 1.1 Dinamika Migrasi DIY

Sumber : Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi UGM, 2025

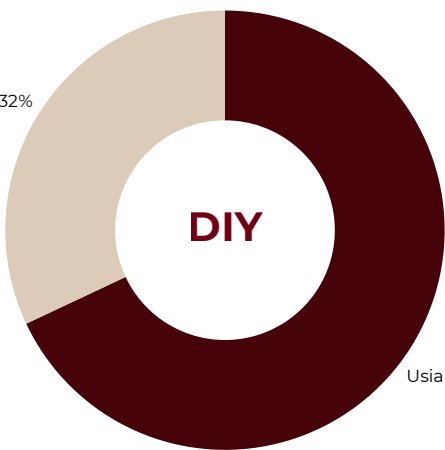
Yogyakarta dalam beberapa tahun terakhir mengalami **transformasi dari kota pelajar menjadi salah satu tujuan pusat migrasi** di Indonesia. Beberapa daerah di pulau jawa menjadi tujuan utama bagia perantau untuk melakukan migrasi di 5 tahun terakhir (Shafina, 2023). Implikasi dari tren migrasi ini membuat **pemerintah daerah** harus **menyesuaikan strategi perencanaan pembangunan** mereka untuk mengakomodasi populasi yang terus berkembang.



Gambar 1.2 Jumlah Migran di 10 Provinsi

Sumber : GoodStats, 2023

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal sebagai pusat pendidikan, budaya, dan pariwisata, sehingga menarik migran dari berbagai daerah, baik internal provinsi maupun dari luar Jawa. Menurut Badan Pusat Statistik DIY, **jumlah migran sebanyak 178.885 jiwa**.



Kelompok Usia	Laki-laki (ribu)	Perempuan (ribu)	Total	% Total
0-14 (Anak)	237	-	237	19,%
15-64 (Produktif)	1,428	1,503	2,931	68,%
65+ (Lansia)	126	-	126	12,%

Tabel 1.1 Kelompok Usia di Yogyakarta

Sumber : BPS, 2025

Komposisi usia penduduk Kota Yogyakarta tahun 2025 menunjukkan dominasi kelompok usia produktif. Kelompok **Usia Produktif (15-64 tahun) mendominasi 68,32%%** dari total penduduk sebesar 373.500 jiwa (Badan Pusat Statistik DIY, 2026).

Daerah Istimewa Yogyakarta terkenal dengan pendidikan, wisata, UMKM, dan komunitas kreatifnya. Mayoritas yang datang ke Yogyakarta memiliki **tujuan untuk belajar, bekerja dan wisata**. Rentang umur masyarakat yang datang **didominasi 18-40 tahun**. Masyarakat ini memiliki karakter :

- Adaptif terhadap perubahan gaya hidup
- Memiliki tingkat mobilitas yang tinggi
- Lebih menyukai kemudahan akses dan pengalaman
- Menyukai fleksibilitas, tetapi tetap produktif
- Mendukung aktivitas komunitas dan tetap menjaga privasi

Adanya peningkatan jumlah penduduk di Yogyakarta sendiri **membuat kebutuhan akan hunian semakin meningkat** agar dapat mengakomodasi populasi yang terus berkembang. Tingkat mobilitas yang tinggi juga **membuat hunian harus beradaptasi**.

Latar Belakang Permasalahan

1.2 Perubahan Pola Tinggal dan Fenomena Digital Nomad

Fenomena Digital Nomad di Indonesia 2025: Antara Kebebasan, Teknologi, dan Ekonomi Kreatif

Posted on September 24, 2025 by gasten



Gambar 1.3 Fenomeda Digital Nomad
Sumber : Marathonmedia, 2025

Fenomena **digital nomad**, yaitu individu yang **bekerja secara fleksibel dan berpindah lokasi**. Tren ini mendapatkan **respons positif** dari **Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenpar, 2021)**. Perkembangan teknologi informasi dan sistem kerja jarak jauh (remote working) **mempercepat transformasi pola tinggal masyarakat urban**.

Indonesia menjadi salah satu destinasi favorit digital nomad dunia. Bali, **Yogyakarta**, Lombok, hingga Labuan Bajo ramai dikunjungi para pekerja digital dari berbagai negara (gasten, 2025). **Yogyakarta** memiliki daya tarik **lingkungan yang nyaman dan ekosistem kreatif yang berkembang**. Banyak pekerja remote dan kreatif yang memilih tinggal sementara maupun permanen di kota ini untuk bekerja sekaligus membangun relasi sosial.

Fenomena ini **menambah kompleksitas migrasi** karena digital nomad **cenderung tinggal jangka menengah (6-12 bulan)**. Kecenderungan digital nomad yang hidup berpindah - pindah sesuai dengan kebutuhan pekerja membuat digital nomad **membutuhkan lingkungan yang fleksibel dan mendukung keproduktivan pekerjaannya**. Selain itu adanya **komunitas untuk menambah relasi** bisa menjadi poin tambahan bagi digital nomad untuk menambah peluang pekerjaan.

Latar Belakang Permasalahan

1.3 Kenaikan Harga Tanah dan Keterbatasan Akses Hunian

Harga Tanah di Jogja Tahun 2025: Tren & Prediksi

You are here:Jogjaproperti.net » News » harga property jogja » Harga Tanah di Jogja Tahun 2025: Tren & Prediksi



Gambar 1.4 Prediksi Harga Tanah di Yogyakarta
Sumber : Jogjaproperti.net, 2025

Pertumbuhan migrasi dan ekonomi berdampak langsung pada **peningkatan nilai lahan**. Kondisi ini mendorong pendatang, terutama dari kalangan menengah ke atas untuk **berinvestasi**. Berdasarkan data terbaru dan analisis pasar, **harga tanah di Jogja** pada tahun 2025 diperkirakan mengalami **kenaikan rata-rata 10-15%** dibandingkan tahun sebelumnya (jogjaproperty, 2025).

Wilayah	Harga 2024 (Rp/m ²)	Prediksi 2025 (Rp/m ²)
Kota Jogja (Pusat)	10-25 juta	12-30 juta ↑
Sleman (Depok)	4-10 juta	5-12 juta ↑
Sleman (Depok, Malioboro)	4-10 juta	5-12 juta ↑
Bantul (Ringroad Selatan)	3-7 juta	4-9 juta ↑
Gunungkidul (Akses)	1-3 juta	1,5-4 juta ↑
Kulon Progo (Dekat Bandara)	2-5 juta	3-7 juta ↑

Tabel 1.2 Prediksi Harga Tanah di Yogyakarta
Sumber : Jogjaproperti.net, 2025

Keterbatasan & harga lahan yang mahal di perkotaan mengakibatkan perkembangan pemukiman bergeser ke kawasan pinggiran kota (**urban sprawl**).



Kalahkan Jakarta, Ini Alasan Harga Rumah di Yogyakarta Naik Tertinggi

Gambar 1.5 Kenaikan Harga Rumah di Yogyakarta
Sumber : medcom.id, 2025

Harga rumah di Yogyakarta juga **semakin meningkat** dikarenakan pengembangan infrastruktur strategis. Keberadaan tol baru **menambah tingkat mobilitas dan mendorong investasi**. Yogyakarta mencatatkan pertumbuhan tertinggi dengan **kenaikan mencapai 10,9%** (propertiterkini, 2025). Harga rumah sederhana sendiri Rp 3.000.000 – Rp 4.000.000 per meter persegi.

Kondisi ini **menyulitkan kelompok usia produktif** dan **pendatang baru**. Sebuah survei dari 99 Group Gen Z menunjukkan bahwa, (Ulum, 2025) :

- **36%**, belum siap secara finansial untuk membeli rumah
- **22%**, responden menyebut lokasi strategis penting
- **18%**, lainnya dipengaruhi oleh mobilitas kerja

Keadaan ini membuat **generasi sekarang lebih memilih untuk menyewa** dari pada membeli.

Pilihan hunian sewa yang ada :

- Apartemen : layak, premium → mahal (3 - 8 jt/bln)
- Kos : Tidak mendukung produktivitas dan interaksi → murah (1 - 2 jt/bln)

Tidak memenuhi kriteria karena adanya **konflik sistem hunian yang sudah ada vs kebutuhan hunian baru**.

Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.4 Urgensi Perancangan

Yogyakarta yang menjadi kota tujuan migrasi di Indonesia membuat peningkatan jumlah penduduk cukup signifikan. Orang yang datang ke Yogyakarta didominasi usia produktif 18-40 tahun. Hal ini diperkuat karena adanya fenomena digital nomad yang menambah kompleksitas migrasi. Persoalan ini membuat peningkatan permintaan akan hunian yang dapat mengakomodasi pertumbuhan jumlah populasi. Selain itu, hal ini membuat harga lahan dan rumah di Yogyakarta naik signifikan setiap tahunnya. Kondisi ini mempersulit generasi sekarang maupun pendatang untuk memiliki rumah sendiri.

Secara lebih spesifik, urgensi perancangan ini didasarkan pada beberapa hal berikut:

Peningkatan Kebutuhan Hunian

Keterbatasan Akses Hunian Sewa

Perubahan Pola Hidup dan Kerja

Kebutuhan Akan Ruang Sosial Interaksi



Gambar 1.6 The courtyard at Collett's Corner
Sumber : architecturenow, 2019

Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.4.1 Segmentasi Pengguna



Segmentasi pengguna difokuskan pada kelompok usia produktif. Kelompok ini umumnya terdiri dari *fresh graduate*, pekerja profesional muda, digital nomad, serta pekerja kreatif yang datang ke Yogyakarta.

Profil Pengguna

- Usia : 20 - 35 tahun
- Termasuk kelas menengah - atas
- Penghasilan ± Rp3–9 juta/bln (BPS,2024)
- Mobilitas tinggi (berpindah kota/tempat tinggal)
- Tidak menetap secara permanen

Karakter Pengguna

- Adaptif pada perubahan gaya hidup
- Terbiasa dengan sistem digital & fleksibel
- Lebih memilih akses & *eksperience*

Permasalahan

- Gen Z lebih sering berpindah kota/negara mengikuti pekerjaan atau peluang, memiliki rumah justru dianggap membatasi fleksibilitas → memilih sewa hunian
- Kurangnya ruang komunal & komunitas → berdampak pada psikologis (*homesick*) dan relasi

Kebutuhan Hunian

- Hunian fleksibel → sewa & ruang
- Harga terjangkau, sesuai dengan fasilitas yang didapat
- Terpenuhi kebutuhan kerja & sosial dalam lingkungan tinggal
- Mendukung produktivitas

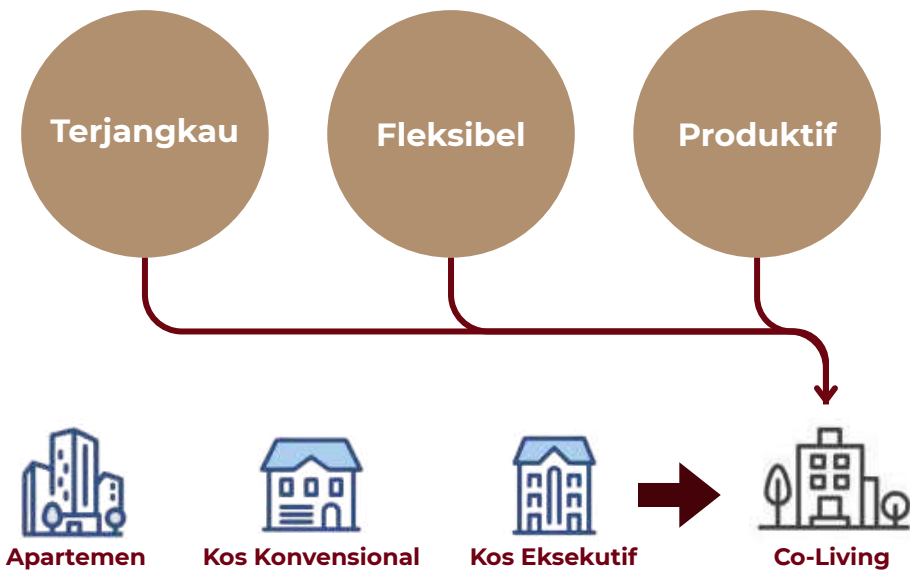
1.4.2 Keterbatasan Hunian Sewa Eksisting

Hunian sewa di Yogyakarta didominasi oleh dua tipologi, yaitu apartemen dan kos. Ketiga jenis hunian tersebut menjadi pilihan bagi masyarakat dengan mobilitas tinggi. Meskipun demikian, tipe ini memiliki keterbatasan dalam memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Aspek	Kos Konvensional	Kos Eksklusif	Apartemen
Biaya	Terjangkau (1-2 jt/bln)	Menengah (2-4 jt/bln)	Tinggi (3-8 jt/bln)
Fleksibilitas	Tinggi	Tinggi	Rendah
Fasilitas	Minim	Cukup	Lengkap
Produktivitas	Tidak mendukung	Minim	Tidak spesifik
Komunal	Tidak ada	Terbatas	Tidak aktif
Pengelolaan	Tidak terstandar	Semi profesional	Profesional

Tabel 1.3 Perbandingan Hunian Sewa di Yogyakarta
Sumber : Steve, 2025 & Jurnal Investasi, 2026

Aspek di atas tidak dapat memenuhi kriteria kebutuhan pengguna karena adanya konflik antara sistem hunian yang sudah ada vs kebutuhan pengguna yang berubah. Dimana kebutuhan yang harus dipenuhi, adalah :



Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.4.3 Gambaran Umum Hunian Sewa Berbasis Co-living & Operasinya

Hunian berbasis *co-living* merupakan bentuk pengembangan dari hunian sewa yang mengintegrasikan unit privat dengan fasilitas bersama dalam satu sistem terkelola. Hunian ini ada sebagai respon terhadap kebutuhan masyarakat yang semakin fleksibel, mobile, dan mementingkan produktivitas.

Co-Living

Co-living adalah tipologi turunan dari hunian kolektif yang memiliki konsep menggabungkan ruang privat dengan ruang komunal dalam satu sistem (Martiz, 2025). Co-living mengintegrasikan fungsi tinggal, sosial dalam satu bangunan. Co-living menjadi pilihan masyarakat dengan memiliki mobilitas tinggi yang membutuhkan tempat tinggal flesibel, terjangkau, dan produktif. Co-living dikelola oleh operator dengan pengelolaan yang terencana (Steve, 2025).

Fasilitas Co-Living

Organisasi ruang dibagi menjadi ruang privat dan ruang komunal. Secara umum fasilitas bersama yang disediakan meliputi :

- Dapur bersama (shared kitchen)
- Ruang kerja (coworking space)
- Area komunal dan lounge
- Laundry dan fasilitas penunjang

Ruang komunal sebagai elemen utama yang mendukung interaksi dan aktivitas produktif penghuni.

Sistem Operasional

Co-living memiliki sistem operasional yang terkelola secara profesional. Co-living memiliki 3 kepentingan yang bersangkutan, yaitu pengguna, operator, dan investor. Karakter operasional meliputi :

- Sistem sewa fleksibel
- Biaya sewa terintegrasi (listrik, air, internet)
- Harga sewa → 1,8 - 4,5 jt/bln (Yogyakarta)
- Security 24 jam
- Kegiatan komunitas yang terprogram
- Layanan cleaning & maintenance

Keberlanjutan Hunian

Hunian ini memiliki potensi keberlanjutan yang tinggi. Adanya peningkatan migrasi dan fenomena digital nomad membuat keberlanjutan pengguna terjamin. Selain itu, generasi sekarang lebih banyak mementingkan pengalaman dibandingkan kepemilikan dimana relevan dengan *co-living*. Sementara dari sisi ekonomi, sistem berbagi fasilitas dan biaya operasional memungkinkan penghuni untuk mendapatkan kualitas hunian yang lebih baik dengan biaya yang lebih efisien.



Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.5 Rumusan Permasalahan

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang hunian co-living yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda mobilitas tinggi terhadap hunian tetapi tetap fleksibel, terjangkau, dan produktif di Sleman, Yogyakarta ?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang ruang yang adaptif & multifungsi untuk mengakomodasi kegiatan tinggal, bekerja, dan sosial ?
- Bagaimana mengoptimalkan konfigurasi ruang dan massa agar dapat menekan biaya hunian?
- Bagaimana mengatur aktivitas dan konektivitas yang bisa mendorong interaksi & produktivitas penghuni?
- Bagaimana merancang bangunan yang responsif terhadap kondisi tapak dan iklim tropis Sleman untuk menciptakan kenyamanan pasif bagi penghuni?

Sasaran Perancangan

Mewujudkan co-living yang fleksibel, efisien, dan nyaman melalui penyediaan ruang adaptif, komunal yang mendorong interaksi dan kolaborasi, konfigurasi ruang yang terintegrasi, serta kualitas ruang fisik yang responsif terhadap iklim tropis. Dengan demikian, mampu meningkatkan produktivitas, kesejahteraan, dan kualitas hidup penghuni.

Tujuan Perancangan

Merancang co-living yang mampu mengakomodasi kebutuhan generasi terhadap hunian yang fleksibel, terintegrasi, efisien, dan adaptif terhadap perubahan gaya hidup. Menyediakan lingkungan hunian yang dapat mendukung aktivitas belajar, bekerja, beristirahat, dan bersosialisasi dalam satu sistem terpadu.

Batasan Perancangan

- Perancangan difokuskan pada hunian berbasis sewa (co-living), bukan kepemilikan.
- Target pengguna adalah kelompok usia produktif ($\pm 20-35$ thn) dengan tingkat ekonomi menengah - atas.
- Konteks perancangan berada di kawasan Sleman, Yogyakarta.
- Semua desain berfokus menghasilkan biaya terjangkau, tanpa mengorbankan kenyamanan

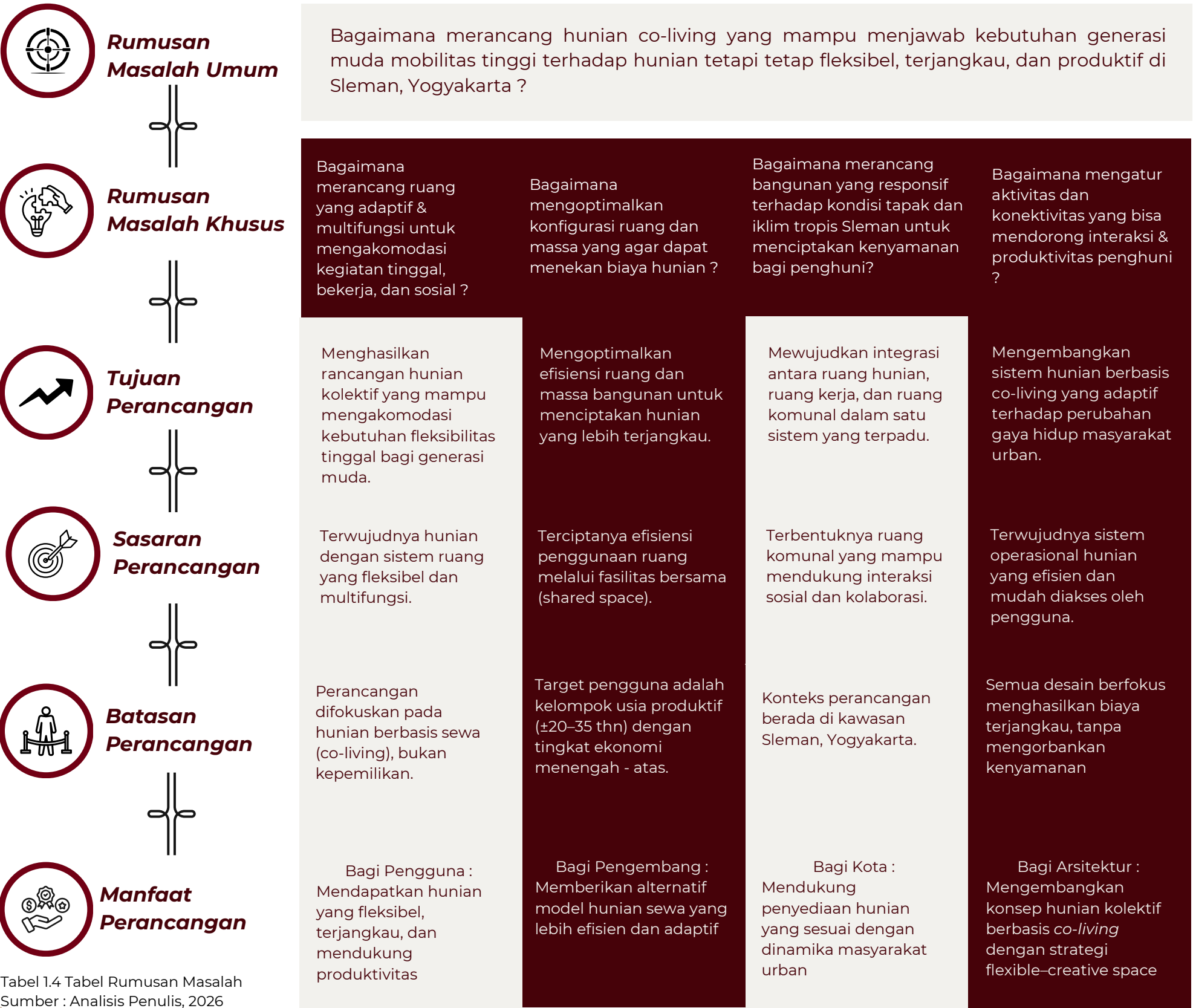
Manfaat Perancangan

- Mendapatkan hunian yang fleksibel, terjangkau, dan mendukung produktivitas
- Memberikan alternatif model hunian sewa yang lebih efisien dan adaptif
- Mendukung penyediaan hunian yang sesuai dengan dinamika masyarakat urban
- Mengembangkan konsep hunian kolektif berbasis co-living dengan strategi flexible-creative space

Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.5 Peta Permasalahan

Peta permasalahan ini menunjukkan keterkaitan antara rumusan masalah, tujuan, sasaran, batasan, dan manfaat perancangan sebagai dasar penyusunan strategi desain.

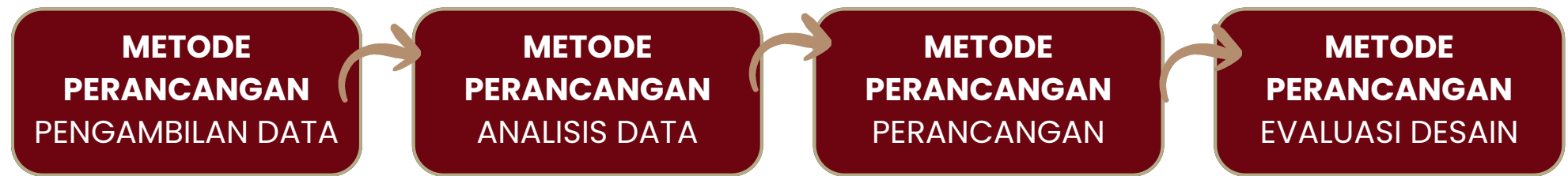


Tabel 1.4 Tabel Rumusan Masalah
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.6 Metode Perancangan



Identifikasi Isu dan Permasalahan

Pada tahap awal dilakukan identifikasi terhadap isu dan permasalahan yang melatarbelakangi perancangan. Proses ini mencakup informasi kawasan, karakter pengguna, isu sosial, dan isu konteks site.

Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi literatur dan observasi baik secara langsung maupun lewat internet. Data yang dikumpulkan meliputi data site regulasi, kajian teori perancangan, dan preseden yang sesuai dengan tema perancangan. Ketiga kajian tersebut akan digunakan untuk sebagai dasar analisis dan perancangan *co-living*

Analaisis Data

Setelah pengumpulan data, data akan dianalisis dan dikaji. Data yang akan dianalisis berupa :

- Analisis Site : Ukuran dan batas lahan, Orientasi matahari dan arah angin, Aksesibilitas dan konektivitas kawasan, Regulasi tata bangunan (KDB, KLB, GSB)
- Analisis Pengguna : Profil penghuni, Pola aktivitas, Kebutuhan privat–komunal–produktif
- Analisis Spasial : Integrasi fungsi tinggal–kerja–komunitas, Zonasi , Pola interaksi sosial
- Analisis pendekatan : Flekseibilitas dan ruang kreatif
- Analisis Bisnis : BMC

Penentuan Konsep & Eksplorasi Desain Perancangan

Berdasarkan hasil analisis disusun konsep perancangan yang meliputi konsep zoning ruang, hubungan antara ruang dalam dan ruang luar, penerapan fleksibilitas ruang dan ruang kreatif, serta konsep massa bangunan dan orientasi bangunan.

Perancangan diawali dengan gambar konsep dilanjutkan dengan pemodelan bangunan dalam bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

Evaluasi Desain

Tahapan evaluasi dilakukan untuk menguji kesesuaian desain dengan kualitas yang harus dicapai berdasarkan fungsi dan standar serta menguji sejauh mana desain telah menyelesaikan persoalan desain sesuai dengan penekanan pada pendekatan pada konsep dan tema desain.

- Evaluasi Arsitektural : Fleksibilitas ruang, Kualitas ventilasi & pencahayaan, Interaksi sosial, Efisiensi tata massa (dialux, CFD, DepthMapx)
- Evaluasi Ekonomi : Uji kelayakan bisnis (PaybackPeriod)

Hasil Desain

Tahap akhir merupakan penyajian hasil perancangan dalam bentuk APREB, gambar arsitektural, design report, dan maket yang merepresentasikan keseluruhan hasil desain.

Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.7 Kerangka Berpikir

Perancangan Co-living di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

ISU NON ARSITEKTURAL

Dinamika Migrasi

Yogyakarta mengalami peningkatan migrasi mahasiswa, pekerja muda, digital nomad, dan pekerja kontrak dengan durasi tinggal jangka pendek–menengah yang dinamis.

Kenaikan Harga tanah & Akses Hunian

Harga lahan di pusat kota meningkat signifikan sehingga kelompok usia produktif sulit mengakses hunian layak secara individu.

Perubahan Pola Tinggal

Perkembangan teknologi informasi dan sistem kerja jarak jauh (remote working) mempercepat transformasi pola tinggal masyarakat urban.

ISU ARSITEKTURAL

Fleksibilitas Hunian

Hunian yang ada masih bersifat kaku dan belum mampu mengakomodasi perubahan pola tinggal serta aktivitas pendatang yang dinamis.

Keterjangkauan Hunian

Tingginya biaya hunian serta belum optimalnya efisiensi ruang menyebabkan hunian sulit diakses oleh pendatang kelompok usia produktif.

Kebutuhan Produktivitas

Hunian yang tersedia belum mampu mendukung aktivitas kerja dan interaksi sosial dalam satu sistem yang terintegrasi.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang hunian *co-living* yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda mobilitas tinggi terhadap hunian tetapi tetap fleksibel, terjangkau, dan produktif di Sleman, Yogyakarta ?

RUMUSAN MASALAH KHUSUS

Bagaimana merancang ruang yang adaptif & multifungsi untuk mengakomodasi kegiatan tinggal, bekerja, dan sosial ?

Bagaimana mengoptimalkan konfigurasi ruang dan massa yang agar dapat menekan biaya hunian ?

Bagaimana mengatur aktivitas dan konektivitas yang bisa mendorong interaksi & produktivitas penghuni ?

Bagaimana merancang bangunan yang responsif terhadap kondisi tapak dan iklim tropis Sleman untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuni?

KAJIAN PERANCANGAN

Kajian Tipologi

- Co-Living
- Karakteristik pengguna
- Tata Ruang
- Ekonomi & Keberlanjutan

Kajian Konsep

- Collective Urban Living

Kajian Lokasi

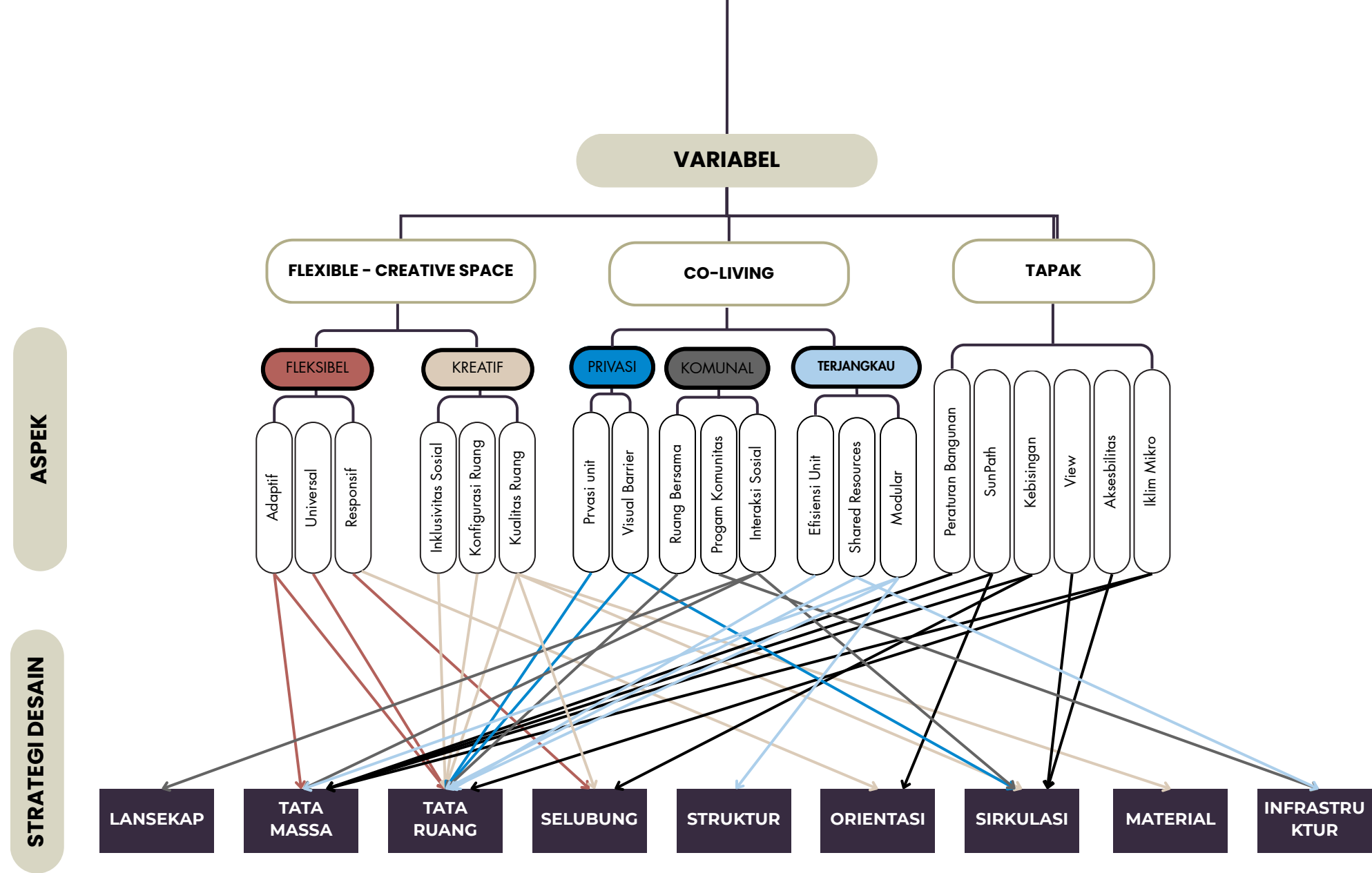
- Sleman, Yogyakarta
- Alternatif Site
- Data Site terpilih

Kajian Pendekatan

- Flexible–Creative Space
- keselamatan bangunan

Kajian Preseden

- The Collective Old Oak – London, UK
- Kampung Admiralty – Singapore
- Habyt Cantonment – Singapore



Gambar 1.7 Peta Kerangka Berpikir
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pernyataan Permasalahan Perancangan

1.8 State Of The Art

JUDUL	PENULIS	KONSEP	PENDEKATAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
Perancangan Rumah Susun Polri Pathuk dengan Konsep Hunian Bersama (Co-Living) serta Pendekatan Arsitektur Perilaku	Charisma Rheza Laksmana, 2024	Konsep Co-Living + Pendekatan Arsitektur Perilaku	Pendekatan perilaku	Sama-sama membahas hunian vertikal dan konsep hunian bersama untuk efisiensi lahan di Yogyakarta	Fokus pada rumah dinas Polri (segmen tunggal, institusional).
Perancangan Apartemen Terjangkau dengan Konsep Co-Living Space untuk Milenial di Yogyakarta	Nina Nur Anisa, 2022	Konsep Co-Living + TRIZ (Theory of Inventive Problem Solving)	Pendekatan Triz	Sama-sama menggunakan co-living sebagai solusi keterjangkauan hunian akibat kenaikan harga lahan	Perancangan apartemen untuk generasi Milenial. Menggunakan uji desain TRIZ
Perancangan Apartemen Terjangkau untuk Mahasiswa dengan Konsep Co-Living di Seturan Yogyakarta	Pudita Sekar Pratiwi, 2020	Konsep Co-Living untuk efisiensi luasan unit	Apaartemen terjangkau	Sama-sama membahas keterjangkauan dan penggunaan fasilitas bersama	Fokus pada mahasiswa di satu kawasan (Seturan).
Perancangan Asrama Mahasiswa Youth Co-living di Surakarta Pada Era New Normal Dengan Penekanan Efisiensi & Konservasi Energi	Indah Fatma Dewi. 2021	Asrama Mahasiswa Youth Dengan Penekanan Efisiensi & Konservasi Energi	Pendekatan efisiensi dan penghematan energi yang dinilai dengan standar GBCI.	Sama-sama membahas kepadatan dan kebutuhan hunian vertikal	Berbasis asrama dengan penekanan efisiensi energi dan konservasi energi

Tabel 1.4 State Of The Art
Sumber : Analisis Penulis, 2026

1.9 Kebaruan Perancangan

Perancangan Co-living di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

Perancangan ini menghadirkan konsep *co-living* yang mengintegrasikan fungsi tinggal, bekerja, dan bersosialisasi melalui pendekatan *Flexible–Creative Space*. Kebaruan perancangan terletak pada konfigurasi massa yang memisahkan bangunan hunian dan ruang komunal utama untuk meningkatkan efisiensi bangunan tanpa mengurangi kualitas interaksi bangunan. Setiap ruang dirancang untuk menarik interaksi natural tanpa mengorbankan privasi penghuni. Perancangan ini ditujukan bagi masyarakat usia 20-35 tahun, khususnya professional muda, digital nomad, pekerja kreatif, maupun mahasiswa di kawasan Sleman dan Yogyakarta. Mengintegrasikan aspek sosial, tinggal, dan operasional *co-living* ini menawarkan model hunian kolektif yang menukung produktivitas, kolaborasi, serta kualitas hidup sesuai dengan kebutuhan gaya hidup urban masa kini.





02

Bagian Penelusuran
Persoalan Perancangan

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1 Kabupaten Sleman

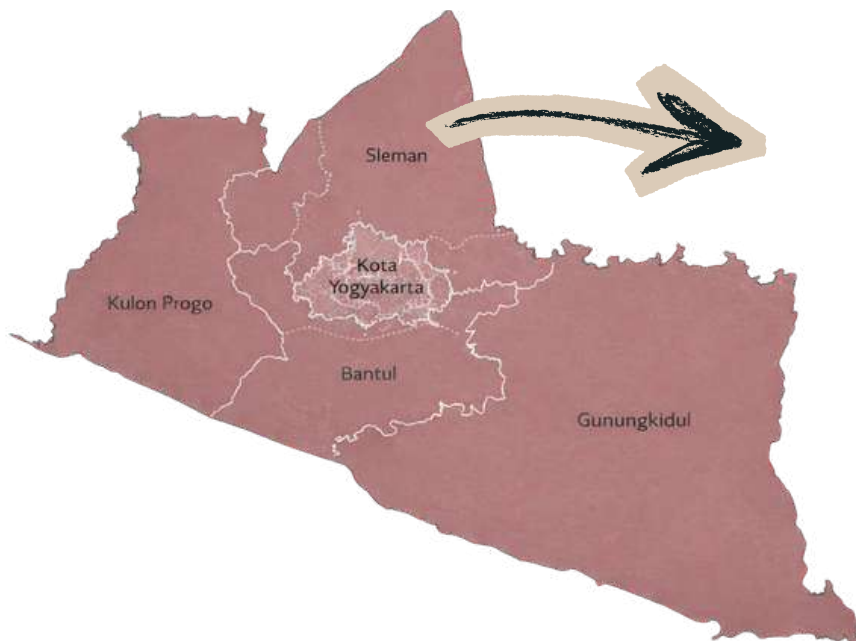


Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan Pulau Jawa, dan berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudra Hindia. Daerah Istimewa yang memiliki luas 3.185,80 km² ini terdiri atas satu kota, dan empat kabupaten, yang terbagi lagi menjadi 78 kapanewon/kemantren, dan 438 kalurahan/kelurahan. Total jumlah penduduk sebesar 3.781.600 jiwa.

Kab. SLEMAN

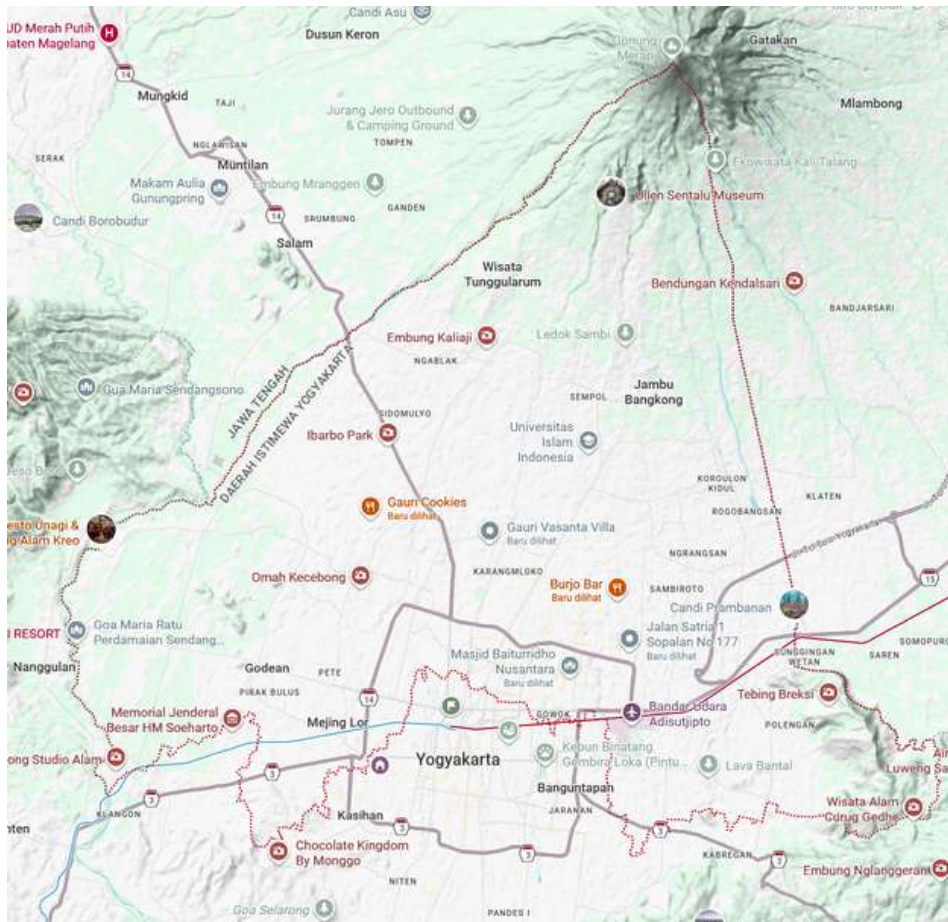
Kabupaten ini berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah di utara dan timur. Memiliki luas wilayah 574,82 km², sekitar 18% dari total luas DIY. Terdiri dari 17 kecamatan, 86 desa, dan 1.212 dusun. Total jumlah penduduk sebesar 1.179.382 jiwa.

Pertumbuhan di Sleman sendiri menjadi salah satu wilayah di DIY yang berkembang dengan pesat baik dari segi ekonomi dan pendidikan. Wilayah ini strategis karena berbatasan langsung dengan Kota Yogyakarta serta terhubung dengan ring road utara, bandara, dan fasilitas pendidikan.



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.1 Urgensi Lokasi Perancangan pada Kawasan Rural–Urban



Gambar 2.1 Peta Wilayah Sleman
Sumber : Googlemaps, 2026

Perkembangan wilayah perkotaan di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan kecenderungan **urban sprawl**, yaitu meluasnya aktivitas perkotaan ke wilayah pinggiran kota. Kota Yogyakarta berdiri di persimpangan dilema yang fundamental. Identitasnya sebagai pusat **peradaban, pendidikan, pariwisata, dan kebudayaan** Jawa telah menjadi magnet yang menarik jutaan orang, memacu pertumbuhan ekonomi, dan mendorong investasi secara masif. Namun, **daya tarik yang sama jugalah yang menjadi pemicu utama krisis tata ruang** (Polkesraya Press, 2025).

Kota Yogyakarta termanifestasi dalam tiga fenomena utama yang saling terkait dan memperkuat satu sama lain: **perembetan kota yang tak terkendali (urban sprawl)**, **alih fungsi lahan yang masif**, dan **degradasi lingkungan perkotaan** yang sistematis (Polkesraya Press, 2025).

Fenomena ini menyebabkan terjadinya **transformasi ruang pada kawasan** yang sebelumnya berciri pedesaan menjadi kawasan dengan karakter campuran antara desa dan kota yang disebut sebagai **rural-urban fringe**. **Kabupaten Sleman** merupakan salah satu wilayah yang **mengalami perkembangan tersebut**. Kawasan ini berdekatan dengan pusat aktivitas di Kota Yogyakarta. Kondisi ini mendorong **meningkatnya mobilitas mahasiswa, pekerja muda, dan pendatang yang memiliki aktivitas lain**.

Pada konteks hunian, kawasan rural-urban di Sleman Utara-Timur memiliki urgensi sebagai lokasi pengembangan hunian kolektif seperti co-living, yang mampu **mengakomodasi kebutuhan hunian fleksibel bagi masyarakat dengan mobilitas tinggi** sekaligus memanfaatkan kualitas **lingkungan kawasan** yang masih **relatif terbuka**, tetapi tetap terjangkau dengan fasilitas kota. Perpaduan antara **aksesibilitas** terhadap aktivitas kota dan kualitas **lingkungan yang lebih tenang** menjadikan kawasan ini memiliki potensi yang kuat untuk pengembangan model hunian yang lebih adaptif terhadap dinamika kehidupan urban.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.2 Regulasi di Kota Sleman

Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kota Sleman

Rencana Detail Tata Ruang yang selanjutnya disingkat RDTR adalah rencana secara terperinci tentang tata ruang wilayah kabupaten/ kota yang dilengkapi dengan peraturan Zonasi kabupaten/kota. Wilayah Perencanaan yang selanjutnya disingkat WP adalah bagian dari kabupaten/kota dan/atau kawasan strategis kabupaten/kota yang akan atau perlu disusun RDTR-nya, sesuai arahan atau yang ditetapkan di dalam RTRW Kabupaten/Kota yang bersangkutan.

Peraturan Bupati Sleman No 80 Tahun 2023

RENCANA DETAIL TATA RUANG
KAWASAN SLEMAN TENGAH TAHUN 2023-2043

Peruntukan Lahan

Sub-zona Sarana Pelayanan Umum (SPU-1) adalah peruntukan ruang yang merupakan bagian dari kawasan budi daya yang dikembangkan untuk melayani penduduk skala kota.

KDB
60%

KLB
3.6

KTB

KKOP-Kawasan
dibawah
permukaan kerucut

KDH
20%

GSB

Jalan
Lingkungan

Kegiatan pada kelompok aktivitas penyewaan dan sewa guna usaha tanpa hak opsi, ketenagakerjaan, agen perjalanan dan penunjang usaha lainnya yang diperbolehkan secara bersyarat pada sub-zona sarana pelayanan umum skala kota wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- 1.mendukung kegiatan pelayanan umum
- 2.kegiatan tidak mengganggu fungsi utama subzona sarana pelayanan umum skala kota
3. tidak memicu secara langsung kegiatan yang
- 4.memiliki intensitas tinggi yang dapat mengganggu fungsi utama sub-zona sarana pelayanan umum skala kota tersebut

Sarana dan Prasarana minimum berupa :

- Jaringan jalan lingkungan
- Jaringan alat pemadam kebakaran/Hydrant
- Jaringan air bersih
- Saluran pembuangan air limbah
- Tempat sampah
- RTH (Privat)
- Tempat Parkir
- Saluran pembuangan air hujan/peresapan air hujan lingkungan

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.3 Lokasi Perancangan

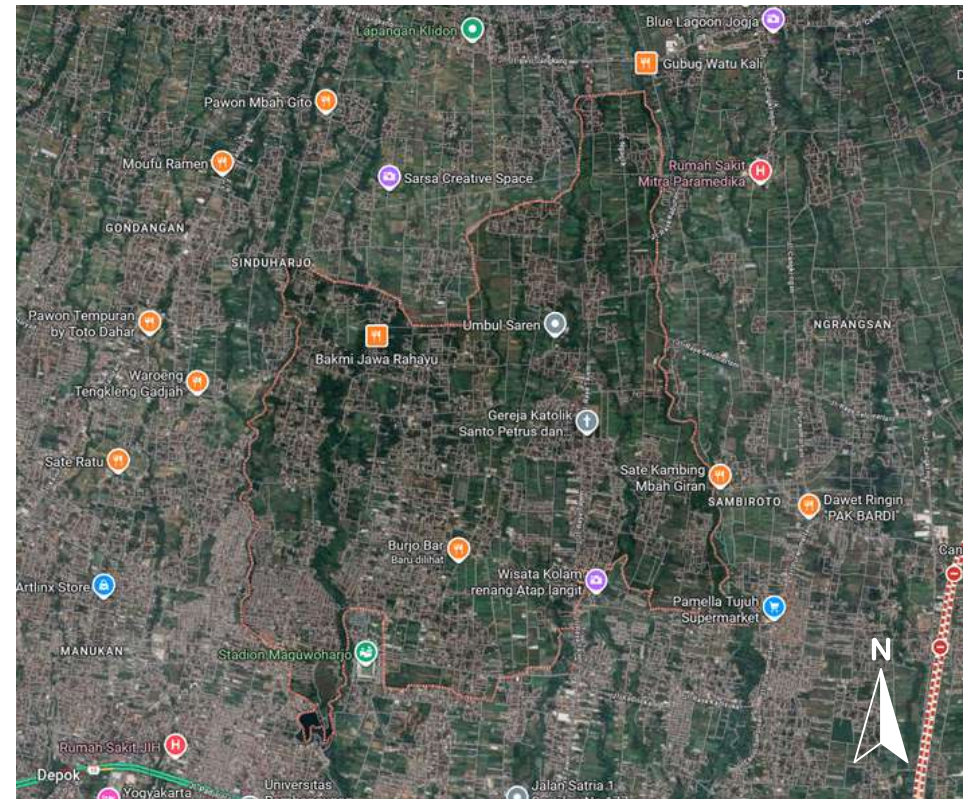
2.1.3.1 Alternatif 1

- **Data Site 1**

Lokasi : Wedomartani, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta ($7^{\circ}44'34.2''S$ $110^{\circ}25'30.7''E$)



Gambar 2.2 Alternatif Site 1
Sumber : Googlemaps, 2026



Gambar 2.3 Peta Wilayah Wedomartani
Sumber : Googlemaps, 2026

- **Harga tanah = Rp 3,5 Juta/m²**

Wedomartani adalah sebuah kalurahan/kelurahan di Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman yang berkarakter pinggiran kota — **perpaduan fungsi permukiman, perdagangan kecil, dan area layanan/rekreasi** di sekitarnya. Desa ini relatif padat penduduk dibanding desa lain di kecamatan yang sama.

Lokasi strategis dekat **stadion Maguwoharjo, bandara Adisucipto, Rumah sakit dan Ring Road Utara** mendukung aksesibilitas tinggi bagi **pekerja kreatif/mahasiswa** UGM-UPN. Ekonomi berkembang melalui diversifikasi **UMKM non-pertanian**, meningkatkan pendapatan dan daya beli pasar.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.3.1 Alternatif 1

• SWOT

- Site berada pada kawasan rural-urban fringe sehingga memiliki kualitas lingkungan yang tenang dibandingkan pusat kota
- Lingkungan sekitar masih didominasi lahan terbuka, memberikan potensi view dan udara yang lebih baik
- Kepadatan bangunan sekitar relatif rendah-sedang sehingga pencahayaan dan penghawaan berpotensi optimal

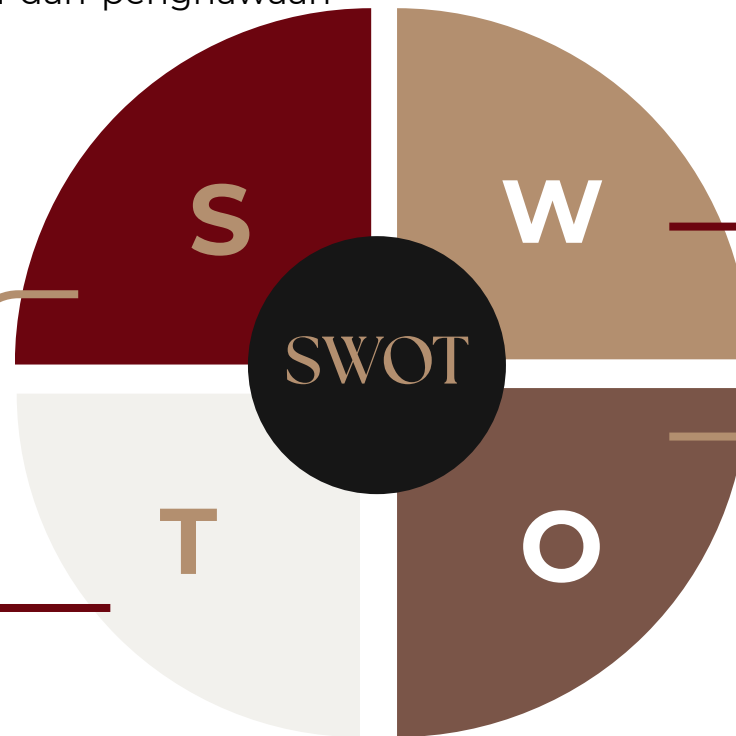
- Lingkungan sekitar masih didominasi lahan terbuka dan area pertanian,
- Harga lahan relatif lebih terjangkau

- Perkembangan kawasan dapat meningkatkan kepadatan bangunan di masa depan.
- Adanya alih fungsi lahan secara bertahap
- Peningkatan kepadatan penduduk
- Persaingan dengan hunian sewa seperti kos mahasiswa atau rumah kontrakan

- Infrastruktur kawasan belum sepenuhnya berkembang seperti kawasan perkotaan
- Transportasi publik langsung menuju lokasi masih terbatas
- Pengembangan kawasan yang masih bertahap

- Karakter kawasan yang masih terbuka memungkinkan pengembangan arsitektur yang terintegrasi dengan ruang terbuka hijau.

- Kedekatan dengan kawasan pendidikan (UGM, UPN, UNY) membuka potensi pasar mahasiswa dan pekerja muda.
- Potensi pengembangan hunian alternatif seperti co-living untuk mahasiswa, pekerja kreatif, dan digital worker.
- Karakter kawasan rural-urban cocok untuk konsep hunian kolektif yang lebih fleksibel



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.3 Lokasi Perancangan

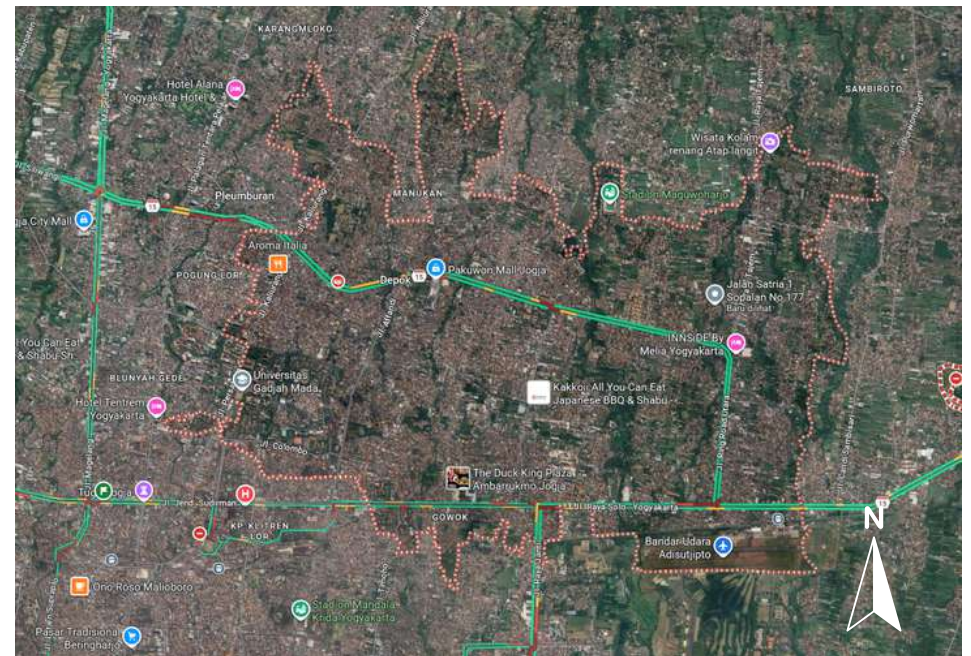
2.1.3.2 Alternatif 2

- **Data Site 2**

Lokasi : Sopalan Rejosari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta ($7^{\circ}45'33.0''S$ $110^{\circ}25'42.1''E$)



Gambar 2.4 Alternatif Site 2
Sumber : Googlemaps, 2026



Gambar 2.5 Peta Wilayah Sopalan Rejosari
Sumber : Googlemaps, 2026

- **Harga tanah = RP 2,9 juta/m²**

Sopalan Rejosari merupakan salah satu kawasan pemukiman di kelurahan Maguwoharjo yang berada pada zona peralihan antara kawasan perkotaan dan pemukiman lokal. Kawasan ini berkembang sebagai area hunian yang cukup dinamis karena kedekatan dengan fasilitas perkotaan.

Lokasi strategis dekat **stadion Maguwoharjo, bandara Adisucipto, Rumah sakit dan Ring Road Utara** mendukung aksesibilitas tinggi bagi **pekerja kreatif/mahasiswa UGM-UPN**. Ekonomi berkembang melalui diversifikasi **UMKM non-pertanian**, meningkatkan pendapatan dan daya beli pasar.

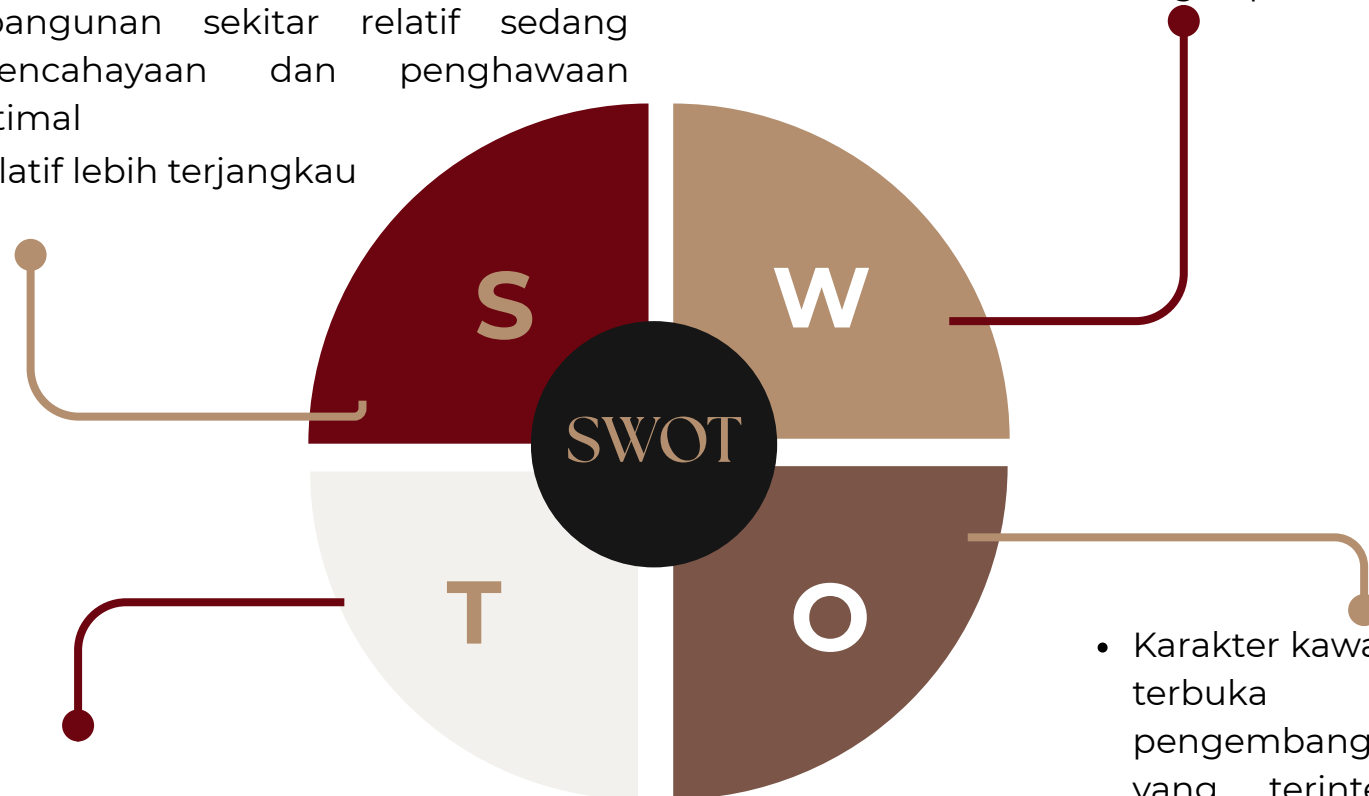
Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.3.1 Alternatif 1

• SWOT

- Site berada pada kawasan rural-urban fringe sehingga memiliki kualitas lingkungan yang tenang dibandingkan pusat kota
- Lingkungan sekitar masih cukup didominasi lahan terbuka, memberikan potensi view dan udara yang lebih baik
- Kepadatan bangunan sekitar relatif sedang sehingga pencahayaan dan penghawaan berpotensi optimal
- Harga lahan relatif lebih terjangkau

- Lingkungan sekitar masih didominasi permukiman skala kecil sehingga struktur ruang kawasan belum terbentuk secara kuat.
- Pengembangan kawasan terjadi lebih cepat karena lebih dekat dengan perkotaan



- Perkembangan kawasan dapat meningkatkan kepadatan bangunan di masa depan.
- Adanya alih fungsi lahan secara bertahap
- Peningkatan kepadatan penduduk
- Persaingan dengan hunian sewa seperti kos mahasiswa atau rumah kontrakan

- Karakter kawasan yang masih terbuka memungkinkan pengembangan arsitektur yang terintegrasi dengan ruang terbuka hijau.
- Kedekatan dengan kawasan pendidikan (UGM, UPN, UNY) membuka potensi pasar mahasiswa dan pekerja muda.
- Potensi pengembangan hunian alternatif seperti co-living untuk mahasiswa, pekerja kreatif, dan digital worker.
- Karakter kawasan rural-urban cocok untuk konsep hunian kolektif yang lebih fleksibel

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

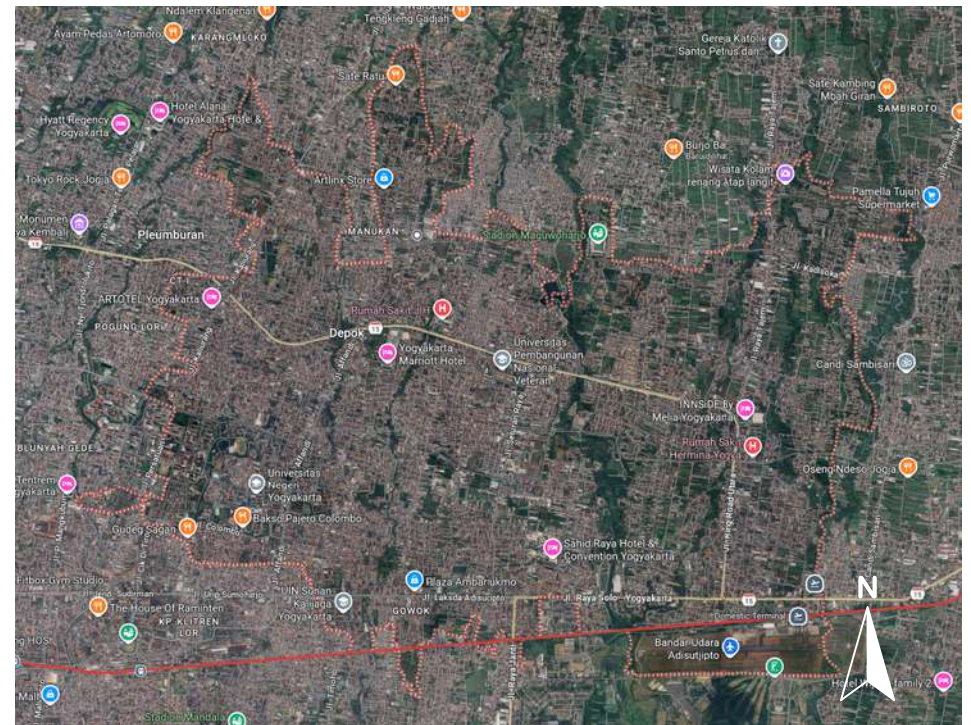
2.1.3 Lokasi Perancangan

2.1.3.3 Alternatif 3

Lokasi : Jl. Nangka IV 199, Krodan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281



Gambar 2.6 Alternatif Site 3
Sumber : Googlemaps, 2026



Gambar 2.7 Peta Wilayah Depok Sleman
Sumber : Googlemaps, 2026

- **Harga tanah = RP 5 juta/m²**

Kec. Depok merupakan salah satu kawasan pemukiman di kelurahan Maguwoharjo yang berada pada zona peralihan antara kawasan perkotaan dan pemukiman lokal. Kawasan ini berkembang sebagai area hunian yang cukup dinamis karena kedekatan dengan fasilitas perkotaan.

Lokasi strategis dekat **perkantoran, stadion Maguwoharjo, bandara Adisucipto, Rumah sakit dan Ring Road Utara** mendukung aksesibilitas tinggi bagi **pekerja kreatif/mahasiswa** UGM-UPN. Ekonomi berkembang melalui diversifikasi **UMKM non-pertanian**, meningkatkan pendapatan dan daya beli pasar.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.3.1 Alternatif 1

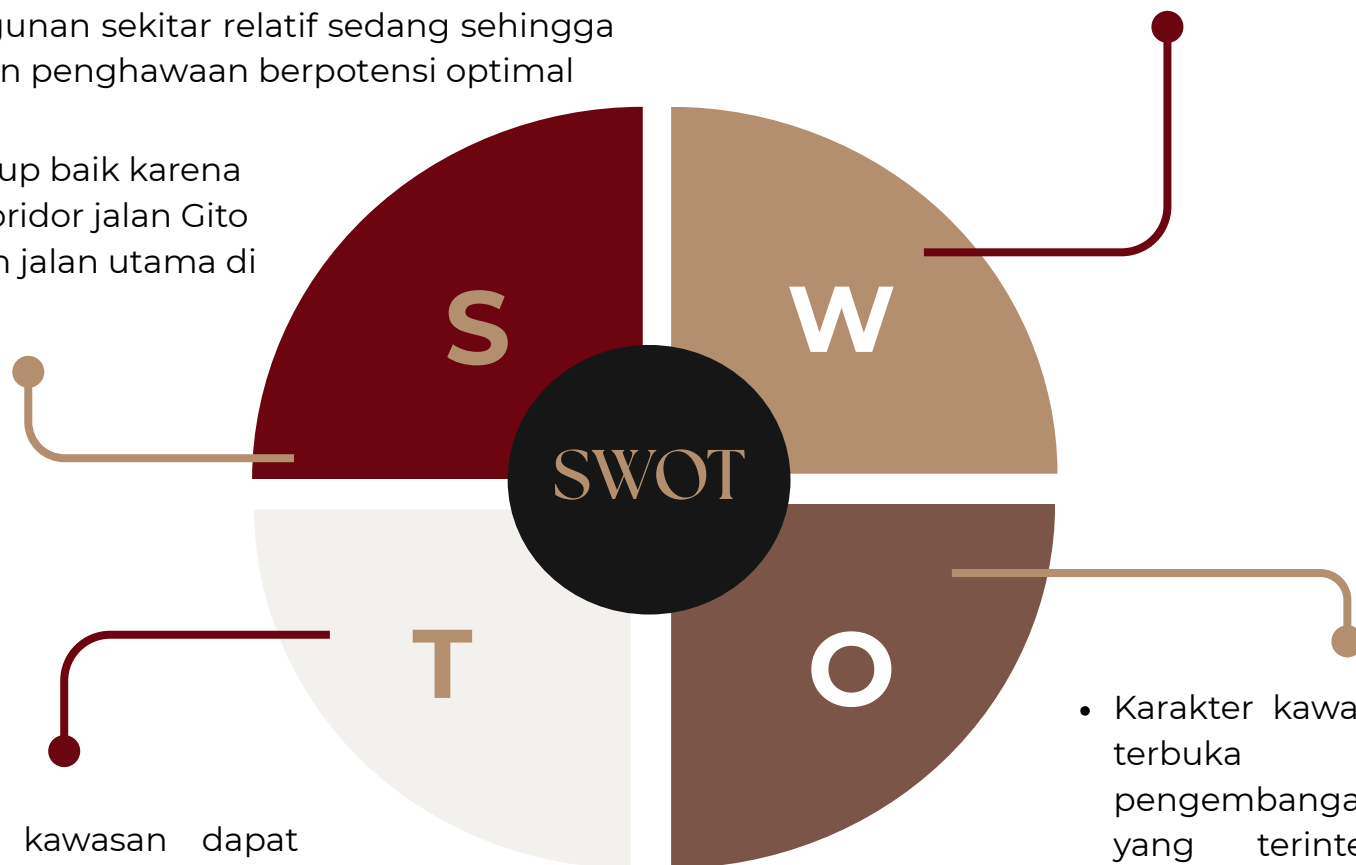
• SWOT

- Site berada pada kawasan rural-urban fringe sehingga memiliki kualitas lingkungan yang tenang dibandingkan pusat kota
- Lingkungan sekitar masih cukup didominasi lahan terbuka, memberikan potensi view dan udara yang lebih baik
- Kepadatan bangunan sekitar relatif sedang sehingga pencahayaan dan penghawaan berpotensi optimal

- Aksesibilitas cukup baik karena dekat dengan koridor jalan Gito Gati dan jaringan jalan utama di Sleman.

- Perkembangan kawasan dapat meningkatkan kepadatan bangunan di masa depan.
- Adanya alih fungsi lahan secara bertahap
- Peningkatan kepadatan penduduk
- Peningkatan aktivitas kawasan dapat menimbulkan tekanan terhadap infrastruktur jalan dan lingkungan.

- Fasilitas komersial dan fasilitas publik di sekitar site masih terbatas dibanding kawasan pusat kota.
- Struktur ruang kawasan masih berkembang sehingga identitas kawasan belum terbentuk secara kuat.
- Dekat jalan tol



- Karakter kawasan yang masih terbuka memungkinkan pengembangan arsitektur yang terintegrasi dengan ruang terbuka hijau.

- Kedekatan dengan kawasan pendidikan (UII) membuka potensi pasar mahasiswa dan pekerja muda.
- Potensi pengembangan hunian alternatif seperti co-living untuk mahasiswa, pekerja kreatif, dan digital worker.
- Kawasan berpotensi berkembang sebagai permukiman baru di wilayah Sleman bagian utara.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.4 Perbandingan Alternatif Site & Site terpilih

Indikator	Variabel	1	2	3	4
Lokasi	Kesesuaian Tata Ruang	Tidak sesuai fungsi hunian	Permukiman terbatas	Kawasan permukiman	Kawasan permukiman berkembang
	Status Kepemilikan	Tanah sengketa	Sewa	HGB	Hak milik
	Luasan Lokasi	< 3000 m ²	3000–4000 m ²	4000–5000 m ²	> 5000 m ²
Aksesibilitas	Kedekatan Jalan Utama	> 500 m	300–500 m	100–300 m	< 100 m
	Akses Transportasi	Sulit dijangkau	Akses terbatas	Cukup mudah	Sangat mudah
Kedekatan Aktivitas Kota	Kedekatan Kampus	> 8 km	5–8 km	3–5 km	< 3 km
	Kedekatan Pusat Ekonomi	Tidak ada	Kurang dekat	Cukup dekat	Dekat
	Kedekatan Area Kreatif	Tidak ada	Kurang dekat	Cukup dekat	Dekat
Ketersediaan Sarana	Sarana Pendidikan	Tidak ada	Kurang lengkap	Cukup lengkap	Lengkap
	Sarana Perdagangan	Tidak ada	Kurang lengkap	Cukup lengkap	Lengkap
	Sarana Rekreasi	Sangat jauh	Kurang dekat	Cukup dekat	Dekat
Ketersediaan Prasarana	Jaringan Listrik	Tidak tersedia	Terbatas	Tersedia	Sangat baik
	Jaringan Air Bersih	Tidak tersedia	Sumur lokal	PDAM terbatas	PDAM tersedia
	Jaringan Drainase	Tidak ada	Sekunder	Tersier	Primer
Daya Dukung Lingkungan	Kemiringan Lahan	Curam	Sedang	Landai	Datar
	Kondisi Tanah	Tanah lunak	Tanah endapan	Tanah stabil	Tanah aluvial stabil

Tabel 2.1 Kriteria Pemilihan Site
Sumber : Jurnal Arsitektur Daseng, 2024

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.4 Perbandingan Alternatif Site & Site terpilih

Penilaian Tapak Alternatif 1					
Indikator	Variabel	1	2	3	4
Lokasi	Kesesuaian Tata Ruang			√	
	Status Kepemilikan				√
	Luasan Lokasi		√ (3.913 m ²)		
Aksesibilitas	Kedekatan Jalan Utama	√			
	Akses Transportasi			√	
Kedekatan Aktivitas Kota	Kedekatan Kampus				√
	Kedekatan Pusat Ekonomi			√	
	Kedekatan Area Kreatif			√	
Ketersediaan Sarana	Sarana Pendidikan				√
	Sarana Perdagangan				√
	Sarana Rekreasi				√
Ketersediaan Prasarana	Jaringan Listrik				√
	Jaringan Air Bersih				√
	Jaringan Drainase			√	
Daya Dukung Lingkungan	Kemiringan Lahan			√	
	Kondisi Tanah			√	
Skor Site 1		52			

Tabel 2.2 Penilaian Tapak Alternatif 1
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penilaian Tapak Alternatif 3					
Indikator	Variabel	1	2	3	4
Lokasi	Kesesuaian Tata Ruang			√	
	Status Kepemilikan				√
	Luasan Lokasi				√ (8,863 m ²)
Aksesibilitas	Kedekatan Jalan Utama			√	
	Akses Transportasi			√	
Kedekatan Aktivitas Kota	Kedekatan Kampus				√
	Kedekatan Pusat Ekonomi				√
	Kedekatan Area Kreatif			√	
Ketersediaan Sarana	Sarana Pendidikan			√	
	Sarana Perdagangan			√	
	Sarana Rekreasi			√	
Ketersediaan Prasarana	Jaringan Listrik				√
	Jaringan Air Bersih				√
	Jaringan Drainase			√	
Daya Dukung Lingkungan	Kemiringan Lahan			√	
	Kondisi Tanah			√	
Skor Site 3		54			

Tabel 2.4 Penilaian Tapak Alternatif 3
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penilaian Tapak Alternatif 2					
Indikator	Variabel	1	2	3	4
Lokasi	Kesesuaian Tata Ruang			√	
	Status Kepemilikan				√
	Luasan Lokasi		√ (3.609 m ²)		
Aksesibilitas	Kedekatan Jalan Utama	√			
	Akses Transportasi			√	
Kedekatan Aktivitas Kota	Kedekatan Kampus				√
	Kedekatan Pusat Ekonomi			√	
	Kedekatan Area Kreatif			√	
Ketersediaan Sarana	Sarana Pendidikan				√
	Sarana Perdagangan				√
	Sarana Rekreasi				√
Ketersediaan Prasarana	Jaringan Listrik				√
	Jaringan Air Bersih				√
	Jaringan Drainase			√	
Daya Dukung Lingkungan	Kemiringan Lahan			√	
	Kondisi Tanah			√	
Skor Site 2		52			

Tabel 2.3 Penilaian Tapak Alternatif 2
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Kesimpulan Pemilihan Tapak :

- Site 3 memperoleh skor tertinggi 54 dibandingkan Site 1 dan Site 2 yang masing-masing memperoleh skor 52.

Alasan Pemilihan Tapak 3 :

- Aksesibilitas tinggi
- Posisi di urban transition zone (Rural–Urban Fringe)
- Kedekatan dengan pusat aktivitas kota (pendidikan, kesehatan, komersil, perkantoran)
- Potensi perkembangan kawasan yang tinggi
- Luasan tapak yang memadai
- Kesesuaian dengan target pengguna

Tantangan Tapak 3 :

- Kedekatan dengan infrastruktur tol menghadirkan tantangan seperti kebisingan, polusi, view

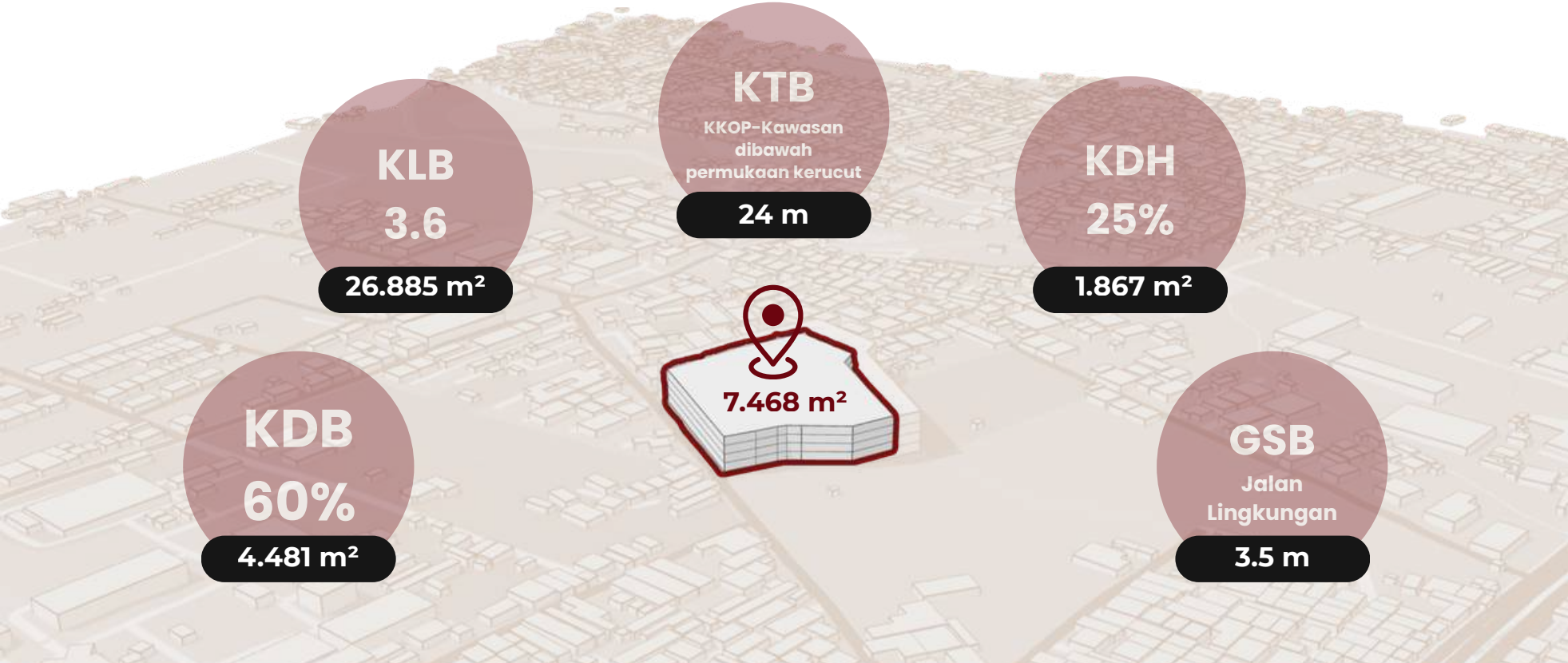


Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.5 Data Site Terpilih

2.1.5.1 Regulasi

Ukuran site dipangkas menjadi 7.468 m² dari luas awal 8.863 m² sebagai langkah efisien pengadaan lahan dengan harga 5jt/m2 dengan tetap memastikan seluruh kebutuhan program ruang tetap terpenuhi sesuai regulasi yang berlaku.



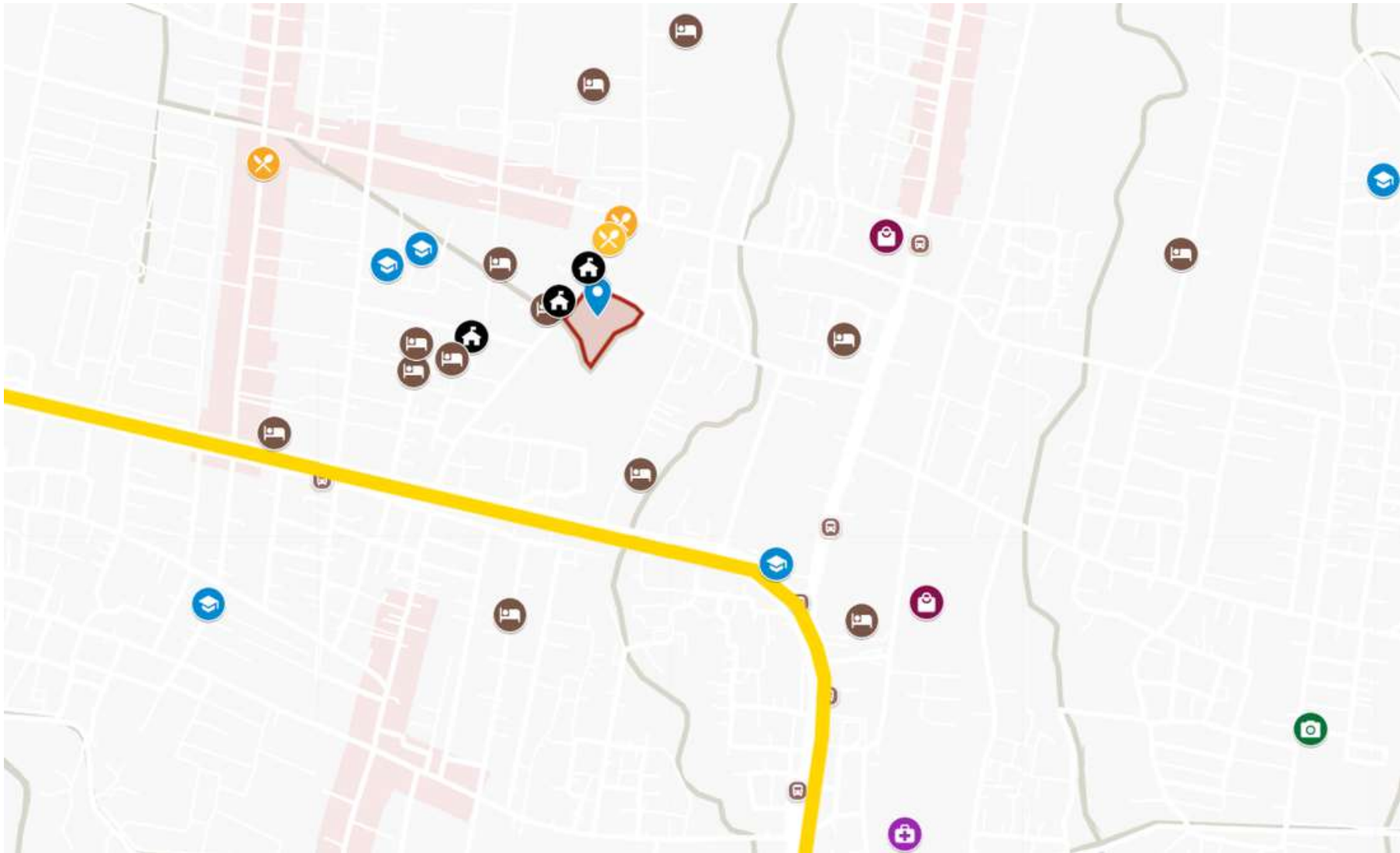
Pola Ruang	Kode	KDB								KLB								KDH / Koefisien Dasar Hijau Minimum							
		Kawasan Non Resapan Air				Kawasan Resapan Air				Kawasan Non Resapan Air				Kawasan Resapan Air				Kawasan Non Resapan Air				Kawasan Resapan Air			
		Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan	Arteri	Kolektor	Lokal	Lingkungan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)	(22)	(23)	(24)	(25)	(26)
Perumahan Kepadatan Sedang	R-3	60%	60%	60%	60%	60%	60%	50%	50%	8	6	4,8	3,6	6	4,8	3	2	25%	25%	25%	25%	30%	30%	30%	30%
Pola Ruang	Kode	Ketinggian Bangunan Maksimal								KTB	GSB					Keterangan									
		Luar KKOP	KKOP- Kawasan Ancangan Pendaratan dan Lepas Landas	KKOP- Kawasan Kemungkinan Bahaya Kecelakaan	KKOP- Kawasan di Bawah Permukaan Transisi	KKOP- Kawasan di Bawah Permukaan Horizontal- Dalam	KKOP- Kawasan di Bawah Permukaan Kerucut	KKOP- Kawasan di Bawah Permukaan Horizontal- Luar	Depan			Ketentuan GSB depan													
									Arteri		Kolektor		Lokal	Lingkungan											
(1)	(2)	(27)	(28)	(29)	(30)	(31)	(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)										
Perumahan Kepadatan Sedang	R-3	30	16	8	8	20	24	28	70%	Untuk kegiatan usaha 22 m dihitung dari as jalan	Untuk kegiatan usaha 12,5 m, untuk kegiatan hunian 17,5 m dihitung dari as jalan	Untuk kegiatan usaha, jalan lokal dengan rencana lebar jalan 15 m, sempadan = 9,5 m; jalan lokal dengan rencana lebar jalan 12 m, sempadan = 9 m; jalan lokal dengan rencana lebar jalan 10 m, sempadan = 8 m dihitung dari as jalan. Untuk kegiatan hunian, jalan lokal dengan rencana lebar jalan 15 m, sempadan = 11,5 m; jalan lokal dengan rencana lebar jalan 12 m, sempadan = 9 m; jalan lokal dengan rencana lebar jalan 10 m, sempadan = 8 m dihitung dari as jalan. Lebar jalan di bawah 10 m = 1/2 x lebar jalan.	Untuk jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 8 m, sempadan = 6 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 7 m, sempadan = 5,5 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 6 m, sempadan = 5 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 5 m, sempadan = 4,5 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 4 m, sempadan = 4 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar jalan 3 m, sempadan = 3,5 m; jalan lingkungan dengan rencana lebar dibawah 3 m tidak dikenakan sempadan; sempadan ditetapkan dari tepi persil yang berbatasan dengan jalan.	bangunan memberi sudut 45 derajat terhadap jalan untuk angle of light kecuali pada bangunan dengan KDB di bawah 30%	Bangunan dengan ketinggian melebihi batas ketinggian KKOP perlu mendapat rekomendasi Danlarud										

Sumber : Perhub Sleman No 80 Tahun 2023 tentang RDTR Kawasan Sleman Tahun 2023-2043

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.5 Data Site Terpilih

2.1.5.2 Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak



Gambar 2.8 Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak (Site 3)
Sumber : Analisis Penulis, 2026

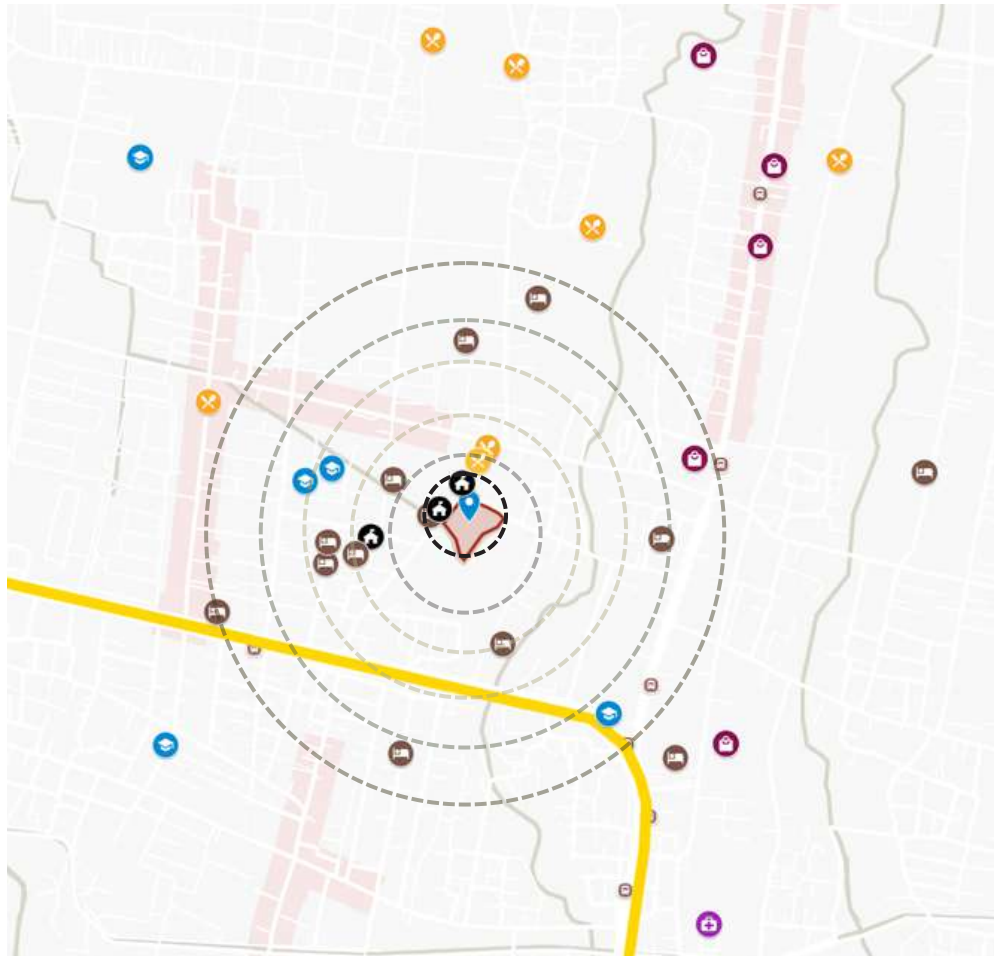
KETERANGAN :

	Penginapan		Pusat Pembelanjaan / Mall		Kantor
	Rumah Makan		Tempat Wisata		Ringroad
	Sekolah		Tempat Ibadah		Rumah Sakit

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1.5 Data Site Terpilih

2.1.5.2 Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak



Gambar 2.9 Bangunan & Infrastruktur sekitar tapak (Site 3)
Sumber : Analisis Penulis, 2026

• Data Sosial Kawasan :

- Didominasi penduduk lokal dan pendatang seperti mahasiswa dan pekerja
- Pola kehidupan masyarakat masih mempertahankan karakter semi-rural
- Pertumbuhan penduduk dipengaruhi oleh mobilitas mahasiswa dan pekerja
- Lingkungan relatif tenang dan tidak sepadat kota.
- Interaksi sosial masyarakat masih cukup kuat karena kawasan masih memiliki karakter permukiman kampung..
- Dekat dengan akses pendidikan dan perkantoran

• Data Ekonomi Kawasan :

- Ekonomi lokal berkembang melalui UMKM, perdagangan kecil dan jasa.
- Kedekatan dengan koridor jalan utama seperti Jl. Gito Gati, Jl. Magelang, dan Jl. Palagan mendukung aktivitas ekonomi kawasan.
- Perubahan fungsi lahan dari pertanian menjadi area komersial, jasa, dan perumahan.

• Potensi Pasar :

- Mahasiswa dan pekerja yang membutuhkan hunian fleksibel dengan dengan pusat pendidikan dan ekonomi.
- Digital worker yang membutuhkan lingkungan tinggal tenang, tetapi tetap dekat dengan kota.
- Pendatang jangka menengah yang membutuhkan hunian dengan fasilitas bersama karena daerah ini dekat dengan jalur masuknya pendatang (ring road , tol jogja-solo).
- Mempunyai potensi berkembang sebagai hunian alternatif dengan harga lahan yang masih terjangkau.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2 Hunian Sewa Kolektif

Hunian kolektif dapat dipahami sebagai **bentuk hunian yang menempatkan kehidupan bersama** sebagai prinsip utama. Hunian kolektif bukan ide baru, tapi kini menjadi **semakin relevan di tengah tekanan hidup di kota besar**. Banyak kota menghadapi kenaikan harga lahan, rumah tapak yang semakin mahal, dan apartemen yang kehilangan nuansa kebersamaan. Hunian kolektif percaya bahwa hunian bisa dirancang bersama, dimiliki bersama, dan dikelola bersama (Steve, 2025). **Memahami hunian kolektif perlu melihat dari dua sisi**, yaitu (Steve, 2025) :

- **Bagaimana orang tinggal ?** (tingkat kebersamaan ruang dan relasi sosial)
 - **Bagaimana kepemilikan dan pengelolaannya ?** (individu, kelompok, atau lembaga)
- Berapa bentuk hunian kolektif (Steve, 2025) :
- **Asrama atau Dormitori** → Relasi antar penghuni : fungsional | Kepemilikan : institusional | Keterlibatan dalam pengelolaan : minim
 - **Apartemen** → Kelemahan : relasi sosial lemah, konflik antar pemilik tinggi, developer dominan
 - **Co-Living Komersial** → Potensi kolektif : Kolektifnya dibentuk, bukan dibangun bersama | Kepemilikan : investor atau operator | Fokus utamanya : hunian fleksibel, ruang bersama, interaksi
 - **Co-Housing** → Kepemilikan bisa beragam : individu, koperasi, yayasan | Fokus utamanya : relasi sosial, solidaritas, dan demokrasi partisipatif



Gambar 2.10 Alur Tema Perancangan
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.1 Co-Living



Coliving: Solusi Hunian Masa Kini yang Kolaboratif

Ditulis oleh Admin Aesia 28 Mei 2025

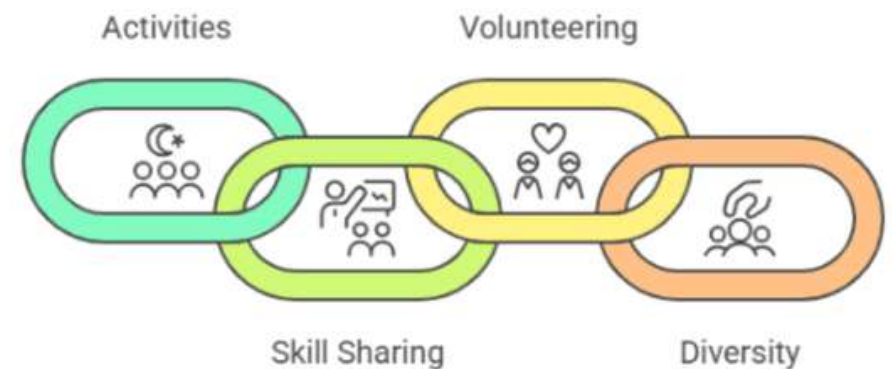
Gambar 2.11 Coliving: Solusi Hunian Masa Kini yang Kolaboratif
Sumber : Aesia, 2025

Co-Living merupakan **pengembangan tipologi hunian kolektif kontemporer** (co-housing) yang muncul sebagai respon dari urbanisasi, kenaikan lahan, krisis perumahan, serta perubahan gaya hidup perkotaan. Berbeda dengan co-housing yang berbasis komunitas partisipatif, **co-living lebih berkembang dalam konteks kota dengan karakter mobilitas tinggi dan durasi tinggal fleksibel** (Steve, 2025). Co-Living adalah model hunian modern berbasis sharing economy yang **mengintegrasikan kamar pribadi lengkap dengan fasilitas komunal premium**, seperti co-working space, event space dalam satu gedung dan dikelola secara profesional seperti apartemen dengan target pekerja milenial hingga digital nomad yang mencari fleksibilitas tinggal. **Co-living biasanya dikelola oleh pihak ketiga dan berorientasi pada profit** (Steve, 2025).

Menurut Jorge Matiz, tren **hunian kolektif menjadi besar karena pergeseran prioritas orang**. Pertama, ada fakta bahwa perumahan yang layak di kota-kota besar sangat sulit untuk dibeli, terutama jika Anda seorang milenial atau Gen Z. Hunian bersama adalah cara yang lebih mudah untuk memulai. Hunian bersama menawarkan teman-teman yang sudah ada, (Martiz, 2025).

Prinsip dari hunian bersama ini adalah **menciptakan area bersama yang disengaja**, adanya ruang komunal, dan sirkulasi konektivitas yang mempengaruhi cara masyarakat berinteraksi. Meskipun demikian, **privasi tetap menjadi prioritas**, co-living yang baik menghargai kebutuhan akan privasi dan komunitas (Martiz, 2025).

Building Vibrant Communities Through Diverse Programming and Engagement



Gambar 2.12 Program Komunitas : Mengaktifkan Ruang Hunian Bersama
Sumber : Urban Planning Research, 2025

Menurut Jorge Matiz, co-living tidak hanya arsitektur yang membangun lingkungan hunian bersama, tetapi bagaimana **membuat program-program yang membuat lebih terkoneksi**. Pemrograman meningkatkan pengalaman pengguna melalui pengalaman yang lebih baik dan bertahan lama. Dengan melakukan ini, ruang hunian bersama **menjadi lebih dari sekadar tempat tinggal dan menjadi tempat istimewa bagi para penggunanya**.

Co-living hadir sebagai solusi yang relevan dengan **mengintegrasikan fungsi tinggal, bekerja, dan bersosialisasi** dalam satu hunian yang dikelola secara profesional, sehingga mampu **menjawab kebutuhan pendatang akan fleksibilitas, keterjangkauan, dan koneksi sosial** di tengah keterbatasan lahan dan kenaikan harga hunian.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.2 Perbandingan Co-Living dengan Tipologi Hunian Sewa Lainnya



Gambar 2.13 Apartemen, Co-living, Kos-kosan
Sumber : Generate by ChatGPT, 2026

Meskipun sama-sama merupakan hunian sewa, co-living memiliki karakteristik yang berbeda dengan hunian sewa lainnya. **Perbedaan utama antara keduanya terletak pada konsep hunian, organisasi ruang, serta pola interaksi penghuninya.** Co-living mengusung konsep yang **lebih modern sesuai standar gaya hidup anak muda masa kini, dengan hunian berbasis komunitas** (Nabila, 2024).

Dalam konteks ini, co-living bisa dipahami sebagai tipologi hibrida yang berada di antara apartemen dan kos-kosan. Co-living memberikan penawaran biaya yang lebih terjangkau dari apartemen dengan kualitas ruang - pengelolaan lebih baik dari kos-kosan.

Tabel 2.5 Tabel Perbandingan Co-Living
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Co-living bukan sekadar perubahan fisik dari kos, melainkan memerlukan manajemen komunitas dengan operator khusus.

Kebutuhan orang untuk menyewa hunian yang terjangkau di lokasi strategis masih sangat besar. **Kondisi ini dibuktikan dengan lonjakan pekerja kelas menengah di pusat kota yang tidak diimbangi fasilitas hunian sesuai harapan** (BINUS EBC, 2020). Bagi pendatang usia 20–35 tahun di Yogyakarta yang membutuhkan hunian fleksibel, terjangkau, sekaligus mendukung adaptasi sosial di kota baru, co-living menjadi tipologi hunian yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup mereka.

Aspek	Apartemen	Co-Living	Kos-Kosan
Konsep Hunian	Hunian privat mandiri dalam unit lengkap	Hunian kolektif dengan integrasi privat dan komunal	Sewa kamar individu dalam satu bangunan
Definisi Dasar	Unit mandiri dengan fasilitas lengkap	Ruang privat + berbagi fasilitas bersama	Sewa kamar dengan fasilitas terbatas
Target Pengguna	Menengah-atas, keluarga kecil, profesional	Mahasiswa, pekerja muda, digital nomad	Mahasiswa, pekerja dengan budget terbatas
Ukuran & Fasilitas Unit	Lengkap (dapur, ruang tamu, kamar mandi)	Kompak (fungsi utama di komunal)	Terbatas (kamar saja, kadang kamar mandi dalam)
Ruang Komunal	Terbatas (lobby, gym)	Dominan dan terprogram	Minim / tidak terencana
Interaksi Sosial	Rendah	Tinggi (dirancang sebagai komunitas)	Rendah (tidak difasilitasi)
Fleksibilitas Tinggal	Cenderung jangka panjang	Fleksibel (bulanan–menengah)	Fleksibel (bulanan/tahunan)
Sistem Pengelolaan	Profesional (developer)	Profesional + community-based	Individu / pemilik
Biaya Hunian	Tinggi (3-8 jt/bln)	Menengah (1,8-4,5 jt/bln)	Rendah (1-2 jt/bln)
Orientasi Hunian	Privat & eksklusif	Kolektif, fleksibel, produktif	Fungsional (sekadar tinggal)



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.3 Karakteristik Penghuni Co-Living



Apakah Co-Living Bisa Menjadi Opsi Hunian Bagi Generasi Muda?

Co-living sendiri diminati para generasi milenial dan gen z arena menawarkan hunian berbasis komunitas dengan fasilitas penunjang yang lebih lengkap daripada kos-kosan konvensional (Nabila, 2024). 36% dari 587 responden yang enggan membeli properti menyebutkan sejumlah alasan **mengapa mereka memilih untuk menyewa, yakni harga yang lebih murah (22%), lokasi strategis (18%), dan mutasi kerja (11%).**

Pada konteks di Yogyakarta yang menjadi salah satu tujuan kota migrasi yang dipengaruhi aspek pendidikan, pekerjaan, dan pariwisata menjadikan kebutuhan hunian bersifat sementara hingga jangka menengah menjadi semakin penting. **Rentang umur masyarakat yang datang ke Yogyakarta didominasi 18-40 tahun.** Masyarakat ini memiliki karakter :

- Adaptif terhadap perubahan gaya hidup
- Memiliki tingkat mobilitas yang tinggi
- Lebih menyukai kemudahan akses dan pengalaman
- Menyukai fleksibilitas, tetapi tetap produktif
- Mendukung aktivitas komunitas dan tetap menjaga privasi
- Mudah merasa kesepian karena faktor merantau

Kehadiran konsep hunian co-living tentunya sudah tidak asing didengar di beberapa kota metropolitan di Indonesia. **Co-Living umumnya menargetkan pasar untuk perantau** yang membutuhkan kost atau hunian sementara (Raras, 2024).

Knight Frank menemukan bahwa 72% **penyewa dari Co-Living berusia 26 - 40 tahun**, kemudian 35% tenants berusia 31 - 35 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa Co-living tidak hanya diminati oleh mahasiswa, namun juga pekerja (Raras, 2024). Di Jakarta, trend co-living juga semakin meningkat. Tidak hanya harga yang kompetitif, saat ini pun beberapa operator kian menambahkan pasokan unitnya.

Gambar 2.14 Co-living Hunian Generasi Muda
Sumber : KFMAP, 2024

Co-living ideal bagi pekerja maupun mahasiswa dan pekerja yang ingin melakukan berbagai aktivitas dalam hunian namun tetap produktif. Bagi para pendatang baru di kota besar, **kebutuhan untuk cepat beradaptasi dan membangun jejaring sosial menjadi hal utama dan co-living hadir bukan sekadar sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai solusi hunian yang nyaman dan mendukung kolaborasi antarpenghuni** (Aesia, 2025).

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.4 Karakteristik Hunian Co-Living

Co-Living memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakan dari bentuk hunian lain. Karakteristik tersebut berkaitan dengan organisasi ruang, ukuran unit hunian, serta pola interaksi antar penghuni. Karakter utama co-living sendiri, yaitu (Ray White, 2026) :

- **Unit hunian privat yang berukuran kompak** : unit terdiri dari kamar tidur, kamar mandi, dan ruang penyimpanan. Terdapat juga pantry kecil atau meja kerja. Ukuran unit relatif kecil bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan ruang bersama.
- **Ruang komunal** : berfungsi sebagai pusat aktivitas penghuni dan dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan bersama, seperti memasak, makan, bekerja, dan bersosialisasi.
 - shared kitchen, communal dining area, lounge, ruang komunitas, serta area rekreasi.
- **Ruang kerja/Co-working Space** : integrasi ruang kerja menjadi salah satu ciri khas co-living modern yang menyesuaikan dengan kebutuhan penghuni yang bekerja secara fleksibel.

Karakteristik lain dari co-living adalah **tingginya tingkat interaksi sosial antar penghuni**. Desain ruang komunal, koridor, tangga, serta area bersama dibuat khusus dengan **tujuan terciptanya peluang pertemuan informal antar penghuni**. Menurut perancangan **rumah susun dengan konsep co-living dimana 70% area difokuskan pada fungsi bersama** demi menciptakan rasa kebersamaan tanpa mengorbankan privasi individu (Nabila at al, 2025). Dengan demikian hunian tidak hanya menjadi tempat tinggal, tetapi juga wadah terbentuknya komunitas sosial.



Gambar 2.15 Concept Mini Living
Sumber : Dezeen, 2025

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.5 Pola Tata Ruang Co-Living

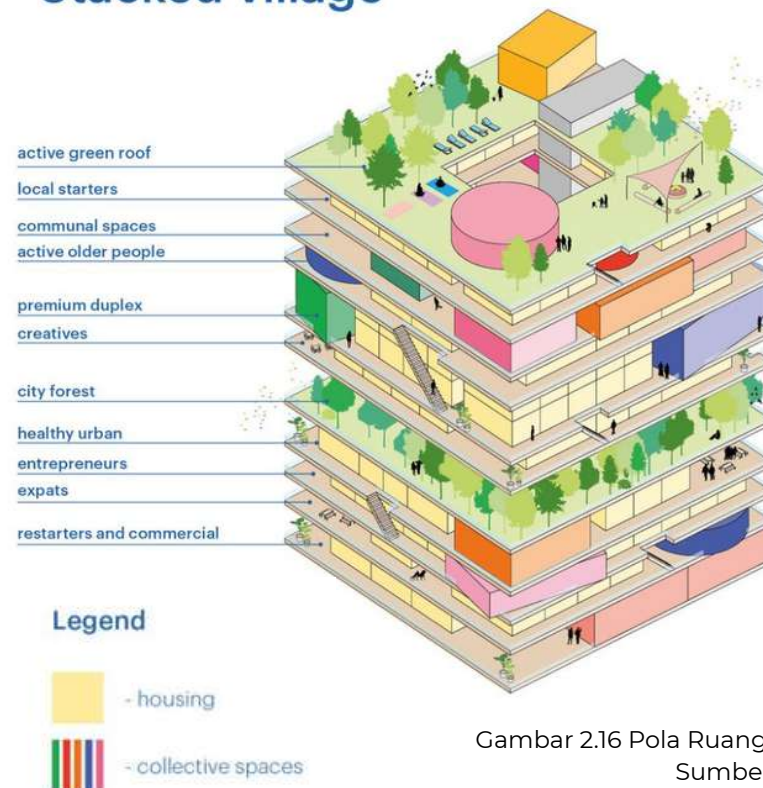
Secara spasial, hunian **co-living** memiliki pola organisasi ruang yang berbeda dibandingkan hunian privat seperti apartemen. Pola tata ruang pada co-living umumnya menempatkan ruang komunal sebagai elemen penting dalam struktur bangunan.

Memanfaatkan tata letak open-concept, furnitur multifungsi, dan pemanfaatan ruang vertikal, komunitas ini mampu memaksimalkan fungsionalitas unit privat yang kompak. Ruang bersama seperti dapur komunal, lounge, coworking space, dan fasilitas kebugaran mengurangi kebutuhan duplikasi sumber daya di setiap unit (Gattupalli, 2024).

Pola tata ruang dalam hunian co-living merupakan strategi spasial untuk mengatur hubungan antara ruang privat, semi privat, dan komunal, diantaranya (MVRDV, 2024) :

- **Communal core layout** : menempatkan ruang komunal sebagai pusat aktivitas dalam bangunan dengan unit hunian mengelilingi.
- **Cluster living layout** : Unit hunian dikelompokkan dalam cluster kecil dimana terdapat ruang komunal skala mikro, seperti pantry atau lounge.
- **Courtyard layout** : Unit hunian mengelilingi ruang terbuka di tengah yang berfungsi sebagai ruang komunal
- **Vertical village** : Ruang komunal tidak hanya berada di satu titik, tetapi tersebar secara vertikal di beberapa lantai.
- **Mixed - use** : mengintegrasikan fungsi hunian dengan produktif dan sosial dalam satu sistem ruang

Stacked village



Gambar 2.16 Pola Ruang Vertical Village
Sumber : MVRDV, 2024

Menurut penelitian yang berjudul “Analysis of Cross-Generational Co-Living Space Configuration in Residential Communities” menunjukkan bahwa (Zhang et al., 2024) :

- **Bentuk spasial cluster** memberikan pengalaman ruang yang homogen dan **mendorong komunikasi interaktif yang beragam**
- **Bentuk radial** berpusat pada ruang terbuka yang menjadi **area komunikasi terkonsentrasi**
- **Bentuk linear bilateral, meski efisien sebagai koridor interaksi belum maksimal**, perlu melampaui fungsi transportasi dan memasukkan fitur multifungsi agar mampu mendorong interaksi antar penghuni secara maksimal

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.6 Aspek Lokasi

Istilah co-living mulai populer di kalangan anak muda Indonesia, khususnya yang tinggal di pusat kota besar, sejak masa pandemi. **Di Indonesia sudah mulai banyak perusahaan pengelola co-living, seperti Cove dan Rukita.** Model ini menyediakan unit-unit tempat tinggal dalam satu bangunan besar yang didesain lebih rapi, bergaya, dan nyaman, dilengkapi fasilitas bersama seperti koneksi internet, ruang kerja, living room, dan dapur.

Pada masa awal operasional di Indonesia, **operator co-living seperti Cove memfokuskan pengembangan pasar di Jakarta.** Beberapa operator co-living mulai memperluas ekspansi ke kota lain, seperti Bandung, Bali, Semarang, Malang, Yogyakarta, Surabaya. Salah satu operator co-living bernama **Cove berencana memperluas ekspansi di Yogyakarta** karena memiliki potensi pertumbuhan seiring meningkatnya investasi dan sektor hunian sewa di kota ini (Redaksi, 2026).

Pada konteks **Yogyakarta sendiri memiliki potensi pendatang usia 20-35 tahun secara konsisten** di tiap tahunnya. Masuknya operator co-living ke Yogyakarta bukan tanpa alasan. Terdapat sejumlah **faktor yang mendorong relevansi model hunian ini di kota** tersebut :

- Yogyakarta memiliki konsentrasi mahasiswa dan profesional muda yang tinggi
- Mayoritas Gen Z lebih memilih menyewa properti dibandingkan membelinya
- Pasar kos konvensional Yogyakarta yang sangat besar namun tidak terstandarisasi menciptakan peluang bagi operator co-living untuk memberikan pilihan yang lebih baik
- Kawasan Sleman khususnya Seturan, Condongcatur, dan Ngaglik menjadi lokasi prioritas karena kedekatannya dengan kampus-kampus besar seperti UGM, UNY, UII, dan UPN dan Perkantoran

2.2.7 Aspek Pengelolaan dan Komunitas

Pengelolaan co-living merupakan aspek yang paling membedakannya dari hunian sewa konvensional. **Co-living adalah hunian yang dikelola secara profesional dan dirancang untuk mendorong interaksi sosial serta keterlibatan komunitas.**

Salah satu **yang mendorong adanya hunian sewa konsep co-living** adalah adanya **peningkatan jumlah penghuni yang merasa kesepian setelah merantau.** Operator Spanyol Urban Campus **melaporkan 82% penghuninya merasa "kurang kesepian" berkat komunitas co-living** yang terstruktur (consciousliving, 2024). Pengelolaan yang dilakukan pada co-living, meliputi :

• Model Pengelolaan Co-Living

- Di Indonesia sendiri pengelolaan co-living menggunakan **sistem bagi hasil (revenue sharing)** dengan pemilik properti, di mana operator mengurus seluruh layanan manajemen properti, renovasi, pemeliharaan, operasional, hingga pemasaran, sementara pemilik hunian cukup menerima bagi hasil tanpa terlibat dalam operasional harian.

• Struktur Operasional Harian

- Pengelolaan co-living modern memanfaatkan **platform digital** yang mengintegrasikan manajemen ruang bersama, acara sosial, program kesehatan, dan penagihan dalam satu sistem komprehensif.

• Peran Community Manager

- Peran ini biasanya diemban oleh seseorang yang ramah, mudah didekati, dan memiliki kemampuan alami sebagai **penghubung antar penghuni.** Community manager bertugas menyusun jadwal acara komunitas, menyambut penghuni baru, dan memastikan setiap penghuni merasa diterima dan terhubung dengan komunitas.



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.2.8 Aspek Ekonomi dan Keberlanjutan

Tantangan utama bisnis co-living di Indonesia bukan persaingan dengan apartemen premium, melainkan **melimpahnya kos konvensional yang tersebar luas dan relatif murah**. Dari sisi performa bisnis menurut operator **co-living Cove** di Indonesia, **tingkat hunian (occupancy rate) secara keseluruhan berada di kisaran 84%** dan durasi tinggal penghuni pun meningkat (Redaksi, 2026).

Co-Living, Gaya Hidup Terjangkau dan Sosial di Kota Besar

By Andryan Kusuma Sitorus • March 4, 2025 • 1 mins read



Gambar 2.17 Co-living, Gaya Hidup Terjangkau
Sumber : klasika.kompas, 2025

Secara global, **co-living menawarkan penghematan biaya hunian hingga 40%** dibandingkan apartemen studio setara lokasi. Model all-inclusive sewa, utilitas, WiFi, furnitur dalam satu harga (coliving.com, 2025). Model ini menghilangkan biaya tak terduga dan sangat sesuai dengan preferensi generasi muda yang mengutamakan kepastian pengeluaran bulanan.

Rata-rata biaya sewa kamar co-living Cove di Indonesia berkisar sekitar Rp 2-3 juta per bulan, sementara untuk lokasi premium seperti SCBD dan Kuningan (Jakarta) dapat mencapai Rp 5-6 juta per bulan. Di Yogyakarta, rentang harga co-living diperkirakan lebih rendah mengikuti standar biaya hidup kota ini (Redaksi, 2026).

Co-living di Yogyakarta tidak ditunjukan untuk satu kelompok pengguna yang homogen. Karena itu co-living bisa menjadi pilihan hunian yang relevan dan keberlanjutan. Hal ini dilihat dari data peningkatan jumlah populasi di Yogyakarta karena migrasi. Terdapat 3 segmen yang menjadi sasaran, yaitu mahasiswa, pekerja, digital nomad.

Segmen	Sumber Pendapatan	Estimasi Pendapatan/Bulan	Alokasi Hunian	Kemampuan Bayar Co-Living
Mahasiswa	Kiriman orang tua, beasiswa, kerja sampingan	Rp2.000.000–Rp4.000.000	±20%	Rp1.200.000–Rp2.000.000
Pekerja Muda / Fresh Graduate	Gaji tetap	Rp3.000.000–Rp5.000.000	±20%	Rp1.000.000–Rp1.500.000
Remote Worker / Digital Nomad	Gaji remote / klien freelance	Rp5.000.000–Rp15.000.000 +	±20%	Rp1.500.000–Rp3.000.000

Tabel 2.6 Segemntasi Pengguna Berdasarkan Pendapatan
Sumber : Bhinadi, 2024 & BPS, 2024

Tipologi	Harga/Bulan	Sistem Biaya	Fasilitas	Target Segmen
Kos menengah	Rp1.000.000–Rp1.500.000	Bervariasi	AC, WiFi, KM dalam	Mahasiswa–pekerja muda
Kos eksklusif	Rp1.500.000–Rp2.500.000	Bervariasi	Lengkap	Pekerja muda
Co-living	Rp1.800.000–Rp4.000.000	Bervariasi	Lengkap + komunal + coworking	Pekerja muda, remote worker
Apartemen sewa	Rp3.500.000–Rp8.000.000	Belum termasuk utilitas	Fasilitas gedung	Profesional, keluarga

Tabel 2.7 Segemntasi Harga Pasar Hunian Sewa
Sumber : Bhinadi, 2024 & Pinnacle Co Living, 2026

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.3 Kriteria Kinerja Bangunan dalam Perancangan

Kriteria kinerja bangunan dalam perancangan hunian kolektif berbasis co-living ditentukan berdasarkan standar dan regulasi yang berlaku, khususnya terkait efisiensi energi, kenyamanan, dan keselamatan bangunan. Penerapan standar ini bertujuan untuk menjamin kualitas hunian yang layak, aman, efisien dalam penggunaan energi dan terjangkau dari segi biaya sehingga mendukung efisiensi tahap pembangunan dan memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

2.3.1 Energi Efisien & Kenyamanan Pengguna

Efisiensi dan kenyamanan bangunan merupakan aspek penting dalam perancangan arsitektur berkelanjutan. Penerapannya bertujuan untuk **mengurangi konsumsi energi bangunan sekaligus meningkatkan kualitas hunian** kolektif seperti co-living. Pada konteks hunian, efisiensi dan kenyamanan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan energi listrik, tetapi juga penciptaan lingkungan yang nyaman, sehat, dan aman melalui pencahayaan dan penghawaan alami.

2.3.2 Keselamatan Bangunan

Adapun di antaranya adalah keselamatan, kesehatan, kenyamanan, dan kemudahan. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memastikan keselamatan bangunan meliputi (Kementerian PUPR, 2006) :

- **Sistem Proteksi Kebakaran**
 - Setiap bangunan selain rumah tinggal wajib dilengkapi sistem proteksi aktif dan proteksi pasif.
 - **Sistem proteksi aktif** : sistem deteksi kebakaran dan upaya pemadaman dengan teknologi atau alat, mencakup pemasangan alat pendeteksi kebakaran seperti fire alarm, smoke detector, dan sprinkler, serta penyediaan hidran di luar gedung dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) di setiap sudut gedung.
 - **Sistem proteksi pasif** : komponen struktur, bahan bangunan, kompartemen atau pemisahan bangunan yang memiliki tingkat ketahanan terhadap api, serta perlindungan yang cukup untuk bukaan.
- **Jalur Evakuasi**
 - Akses evakuasi dalam keadaan darurat harus disediakan di dalam bangunan gedung meliputi sistem peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat, dan jalur evakuasi.
 - Bangunan yang lantainya terletak lebih dari 20 meter wajib memenuhi ketentuan teknis khusus terkait akses kendaraan pemadam dan jalur evakuasi.
 - Jalur evakuasi harus mudah diakses, bebas hambatan, memiliki signage yang jelas
- **Keselamatan Struktural**
 - Struktur bangunan harus mampu menahan beban tetap, beban hidup, serta beban lingkungan seperti gempa.
- **Keselamatan Instalasi Listrik**
 - Penerapan Standar Nasional Indonesia serta perangkat proteksi seperti Gawai Proteksi Arus Sisa (GPAS) sesuai Persyaratan Umum Instalasi Listrik (PUIL) 2020 menjadi pondasi utama untuk mencegah risiko kebakaran maupun kerusakan instalasi, sekaligus menjaga keselamatan penghuni.
- **Aksesibilitas**
 - Penyediaan fasilitas dan aksesibilitas bagi penyandang cacat dan lanjut usia merupakan keharusan untuk menjamin inklusifitas bangunan.



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.4 Pendekatan Flexible - Creative Space

Flexible–Creative Space adalah pendekatan perancangan ruang yang **menekankan fleksibilitas penggunaan ruang serta integrasi ruang kreatif dalam lingkungan bangunan**. Pendekatan ini dipilih sebagai respon terhadap dinamika migrasi perkotaan, perubahan pola tinggal, serta kebutuhan hunian yang tidak hanya bersifat privat, tetapi juga mendukung aktivitas bekerja dan komunitas. Pendekatan ini memandang hunian sebagai satu ekosistem, bukan sekedar kumpulan unit tempat tinggal.

Dalam arsitektur, **fleksibilitas ruang mengacu pada kemampuan suatu ruang untuk menyesuaikan diri** terhadap berbagai kebutuhan pengguna. Ruang yang fleksibel memungkinkan perubahan fungsi tanpa memerlukan perubahan struktural yang signifikan, sehingga ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang berbeda.

Sementara itu, **konsep ruang kreatif berkaitan dengan penyediaan ruang yang mampu mendukung aktivitas kolaboratif, eksplorasi ide, serta interaksi sosial antar pengguna**. Ruang kreatif biasanya dirancang dengan karakter ruang yang terbuka dan mudah diakses oleh berbagai pengguna.

Melalui pendekatan Flexible–Creative Space, ruang tidak hanya dipahami sebagai wadah aktivitas statid, tetapi juga sebagai sistem ruang yang dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan berbagai pengguna.

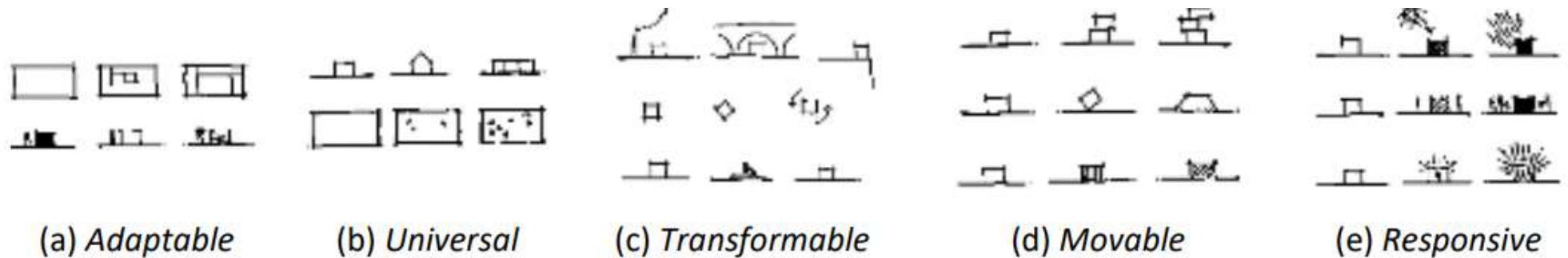
2.4.1 Prinsip Fleksibilitas

Fleksibel berarti lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri (KBBI, 2007). Arsitektur fleksibel pada dasarnya merupakan arsitektur yang mampu beradaptasi dengan perubahan (Kronenburg, 2007). Sedangkan menurut Preiser, arsitektur fleksibel adalah kemampuan untuk berubah dengan mudah ketika bertemu dengan keadaan yang baru (Preiser, 2016).

Fleksibilitas bukan sekadar ruang yang dapat digeser atau dilipat, tetapi sistem desain yang memungkinkan transformasi tanpa mengganggu struktur utama bangunan. **Arsitektur fleksibel memungkinkan menciptakan perbedaan fungsi dalam satu bentuk arsitektur yang sama**. Menurut Geoff (2007) terdapat lima prinsip dalam fleksibilitas arsitektur, diantaranya :

- **Adaptif** : prinsip dimana komponen fix atau struktur tetap yang dapat diadaptasi bersama partisi yang dapat dipindah-pindahkan untuk tiap-tiap penggunaan (komponen non-fix). Ruang ini menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pengguna untuk berbagai aktivitas tanpa perubahan besar pada struktur bangunan.
- **Universal** : kemudahan untuk disesuaikan dengan bermacam-macam penggunaan berbeda. Seringkali ditandai dengan rancangan open plan. Bangunan dirancang untuk lebih mendorong kebebasan (freedom of movement) bagi pengguna.
- **Mobile** : prinsip yang dapat membuat elemen bangunan dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya. Memungkinkan sebagian atau seluruh elemen bangunan dapat dipindah lokasinya sesuai dengan kebutuhan yang ada.
- **Transformable** : prinsip yang dapat membuat elemen bangunan diubah bentuknya dari satu bentuk ke bentuk yang lain.
- **Responsive** : bangunan atau ruang merespon beberapa stimulan dari luar dan dapat menyesuaikan penggunaannya sehingga dapat menampilkan karakter yang berbeda.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan



Gambar 2.18 Lima Prinsip dalam Fleksibilitas
Sumber : Geoff, 2007

2.4.2 Creative Space

Ruang Kreatif adalah ruang kerja yang dirancang untuk mendorong kreativitas, kenyamanan, dan interaksi positif antar individu (KlikCair, 2025). Creative Space merupakan ruang yang dirancang untuk mendukung aktivitas kreatif, kolaborasi, dan pertukaran ide antar pengguna.

Ruang kreatif biasanya memiliki **ciri khas ruang yang lebih terbuka dan informal** dibandingkan ruang kerja konvensional. Desainnya lebih menekankan pada keterbukaan visual, fleksibilitas, serta kemudahan akses. Beberapa elemen yang sering ditemukan dalam creative space antara lain area diskusi informal, ruang kerja bersama, ruang workshop, serta area komunitas.

Prinsip Ruang kreatif biasanya menerapkan color psychology seperti (biru untuk fokus, orange untuk brainstorming), permainan ketinggian plafon, zona akustik (deep work atau diskusi). Ruang ini memiliki **dampak psikologis** pengguna seperti **meningkatkan divergent thinking dan problem-solving** melalui environmental enrichment yang kompleks (Krisbiantoro & Fitriyanto, 2025).

Pendekatan Flexible–Creative Space menghasilkan karakter ruang yang berbeda dengan ruang konvensional. Ruang ini tidak dipahami sebagai ruang dengan fungsi tunggal, tetapi sebagai ruang yang mampu mendukung berbagai aktivitas bersama.

Karakter-karakter ruang jika menggunakan pendekatan ini seperti (Krisbiantoro & Fitriyanto, 2025) :

- **Ruang terbuka (open plan)** : memungkinkan fleksibilitas dalam pengaturan tata ruang. Integrasi prinsip fleksibilitas struktural dengan stimulasi kreativitas fungsional menciptakan ruang multifungsi.
- **Ruang Multifungsi** : ruang yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti bekerja, diskusi, berkumpul, atau kegiatan komunitas. Mendukung beragam aktivitas pelaku industri kreatif seperti workshop, kolaborasi digital, atau pameran sementara
- **Konektivitas ruang** : dirancang agar mudah diakses dan saling terhubung. Konektivitas ini juga membantu meningkatkan interaksi sosial.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.4.3 Variabel-Parameter Flexible–Creative Space

Pendekatan Flexible–Creative Space diturunkan menjadi beberapa variabel desain yang dipilih dan akan diterapkan.

Variabel	Parameter	Indikator
Fleksibilitas Ruang	Adaptif	Ruang dapat menyesuaikan berbagai aktivitas (kerja, istirahat, diskusi) tanpa perubahan struktur utama
	Universal	Ruang dapat digunakan oleh berbagai tipe pengguna dengan kebutuhan berbeda
	Responsive	Ruang mampu merespon perubahan aktivitas dan jumlah pengguna secara dinamis
Ruang Kreatif (Creative Space)	Inklusivitas sosial	Ruang dapat digunakan secara bersama dan bersifat eksklusif, mendorong interaksi antar pengguna
	Konfigurasi ruang	Tersedia variasi ukuran ruang (kecil, sedang, besar) sesuai jenis aktivitas
	Kualitas ruang fisik	Memiliki pencahayaan, ventilasi, yang mendukung aktivitas produktif

Tabel 2.8 Variabel-Parameter Flexible–Creative Space
Sumber : Geoff, 2007 & KlikCair, 2025

Pendekatan Flexible–Creative Space digunakan sebagai dasar perancangan dan evaluasi desain. Variabel dan parameter ini tidak hanya mengatur tentang hubungan ruang spasial, tetapi juga kontribusi terhadap efisiensi biaya. Melalui prinsip multifungsi ruang, di mana satu ruang yang dirancang adaptif mampu mengakomodasi berbagai aktivitas tanpa penambahan luas bangunan. Diharapkan fleksibilitas dan integrasi ruang kreatif mampu menghasilkan hunian yang lebih efisien, terjangkau, tanpa mengorbankan kenyamanan pengguna.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5 Kajian Preseden

2.5.1 The Collective Old Oak – London, UK



Gambar 2.19 The Collective Old Oak
Sumber : thecollective.com, 2017

Desain ini mendefinisikan ulang arsitektur unian dan tempat kerja agar sesuai dengan komunitas unik yang terus berkembang. Proyek ini menciptakan kembali **kehidupan kolektif**, **menggabungkan serangkaian progam dan suasana** yang saling melengkapi untuk membentuk strategi masa depan perumahan. Rancangan ini ada karena kebutuhan untuk menjawab **tantangan krisis perumahan**.

Bangunan ini **berbentuk dua volume ramping** yang saling bergeser dan **berpusat pada inti tengah**. Pusat ini meningkatkan **peluang interaksi** antar penghuni, dan membuat sirkulasi antar lantai.

The Collective Old Oak – London, UK

Arsitek : PLP Architecture

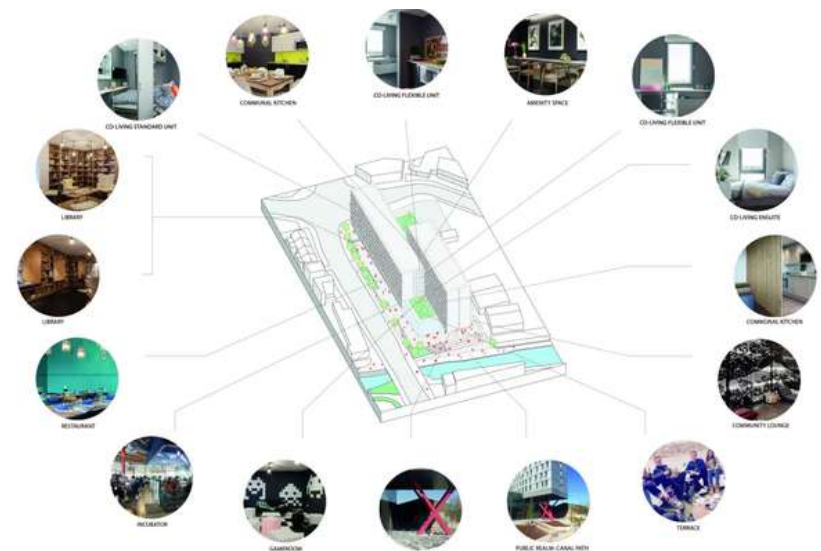
Lokasi : Old Oak, West London

Luas / Floor area : 16.000 m²

Tahun : 2016

Kapasitas unit : 550 unit mirko

The Collective Old Oak merepresentasikan bentuk co-living skala besar yang dirancang untuk **merespons krisis akses hunian** di kota padat. The Collective Old Oak adalah ruang hunian bersama terbesar dan membentuk pusat baru bagi profesional perkotaan di London Barat.



Gambar 2.20 Fasilitas The Collective Old Oak
Sumber : thecollective.com, 2017



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5 Kajian Preseden

2.5.1 The Collective Old Oak – London, UK



Gambar 2.21 The Collective Old Oak
Sumber : thecollective.com, 2017

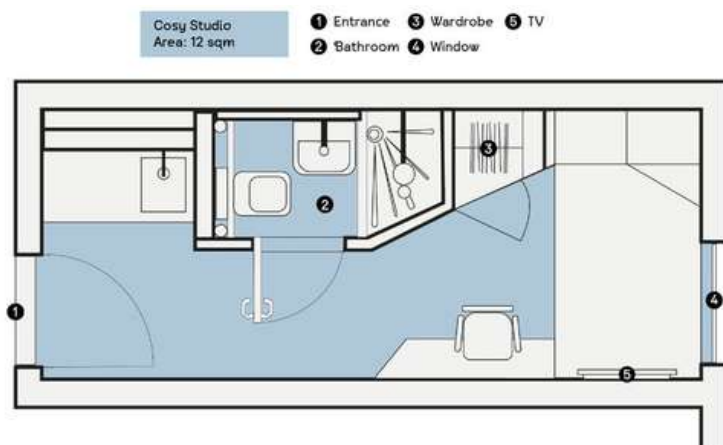
The Collective Old Oak – London, UK

Serangkaian ruang fasilitas unik mengisi pusat tersebut, masing-masing dirancang untuk menarik perhatian **generasi milenial** dan untuk digunakan oleh semua penghuni bangunan. Ruang permainan, spa, taman rahasia, bioskop, perpustakaan. Banyak di antaranya **terhubung langsung ke dapur komunal** yang berdekatan, yang menawarkan fasilitas di atas dapur dalam unit-unit individual.

Elemen kunci dari desain ini adalah jendela di ujung setiap lorong penghubung yang memberikan pemandangan ke lingkungan sekitar seperti sungai yang ada di depan bangunan. Selain itu banyak **ruang komunal seperti restoran, lobi, ruang kerja yang berada di atas podium besar**. Lebih dari 700 meter persegi taman yang ditata apik tersebar di dua teras atap di podium bangunan, menawarkan pemandangan ke lanskap dan kanal. Kemudian untuk living unit **menyedeiakan 3 tipe, yaitu studio, One bed apartment, dan compact two bes apartment**. The Collective Old Oak menggunakan sistem sewa dalam kurung waktu 6-12 bulan.

Studio (12m²)

- Private bathroom and private kitchenette.



Gambar 2.22 The Collective Old Oak Denah Studio
Sumber : thecollective.com, 2017

Features:

- Wi-Fi
- Monitor TV 24 inci
- Termasuk seprai dan perlengkapan tidur
- Pembersihan kamar secara berkala
- Penyimpanan tambahan di bawah tempat tidur

Harga Sewa :

- Rp 2,32 juta per bulan (12 bulan)
- Rp 5,85 juta per bulan (6 bulan)

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5 Kajian Preseden

2.5.1 The Collective Old Oak – London, UK

One Bed Apartment (29 m²)

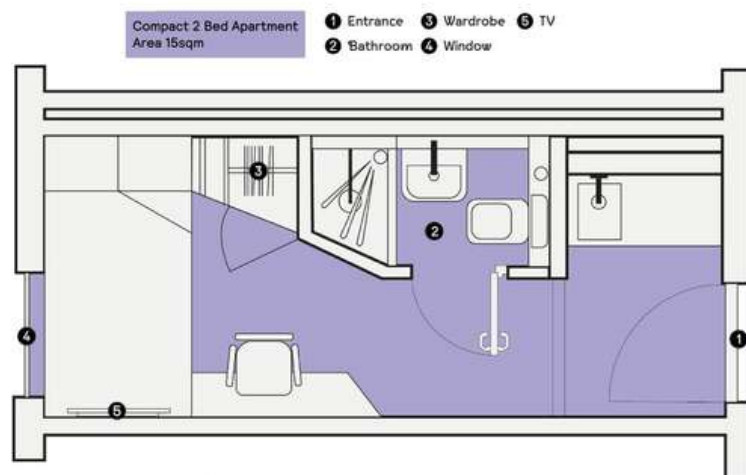
- Private bathroom and private kitchenette.



Gambar 2.23 The Collective Old Oak Denah One bed apartement
Sumber : thecollective.com, 2017

Compact Two Bed Apartment (15 m²)

- Private bathroom and private kitchenette.



Gambar 2.24 The Collective Old Oak Denah two bed apartement
Sumber : thecollective.com, 2017

The Collective Old Oak – London, UK

Features:

- Wi-Fi
- Monitor TV 24 inci
- Termasuk seprai dan perlengkapan tidur
- Pembersihan kamar secara berkala
- Penyimpanan tambahan di bawah tempat tidur

Harga Sewa :

- Rp 3,07 juta per bulan (12 bulan)
- Rp 7,29 juta per bulan (6 bulan)

Features:

- Wi-Fi
- Monitor TV 24 inci
- Termasuk seprai dan perlengkapan tidur
- Pembersihan kamar secara berkala
- Penyimpanan tambahan di bawah tempat tidur

Harga Sewa :

- Rp 2,27 juta per bulan (12 bulan)
- Student Exclusive : Rp 1,93 juta per bulan (12 bulan)
- Discount Market Rent : Rp1,79 juta per bulan (12 bulan)

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5.2 Kampung Admiralty - Singapore



Gambar 2.25 Kampung Admiralty
Sumber : archdaily, 2017

Kampung Admiralty - Singapore

Arsitek : WOHA

Lokasi : Woodlands, Singapore

Luas / Floor area : 32,331.60 m²

Tahun : 2017

Desa Vertikal

Kampung Admiralty adalah bangunan pertama di Singapura yang menyatukan berbagai **fasilitas dan layanan publik di bawah satu atap**. Kompleks terpadu satu atap ini memaksimalkan penggunaan lahan dan manfaat dari lokasi bersama, serta merupakan prototipe untuk memenuhi kebutuhan **populasi Singapura yang menua**. Hasilnya adalah "**Kampung Vertikal**", dengan Plaza Komunitas yang terlindungi oleh Pusat Kesehatan yang mendukung Taman Komunitas di atap yang menghadap ke apartemen untuk para lansia. Kedekatan dengan layanan kesehatan, fasilitas sosial, komersial, dan fasilitas lainnya **mendukung ikatan antar generasi** dan mendorong penuaan aktif di tempat tinggal.

Kampung Admiralty adalah bangunan hibrida berstruktur halus yang dicirikan oleh kompleksitas program yang tinggi. Penataan strategis memungkinkan perpaduan hierarkis dari fungsi-**fungsi yang kaya, beragam, dan sinergis**. Konsep ini terwujud dalam sebuah **kampung kontemporer (secara tradisional, desa Melayu/Indonesia)** dan destinasi yang sangat digemari.

Bentuk kubus subtraktif dan berpori dan **total 11 lantai**. Struktur ini terintegrasi dengan baik dengan tekstur perkotaan di sekitarnya, termasuk transportasi dan jalan umum yang berdekatan. **Bentuk yang tidak konvensional, ruang publik dan privat, keras dan lunak, serta komunal dan hijau, dan pertanian komunitas.**



Gambar 2.26 Kampung Admiralty
Sumber : archdaily, 2017

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5.2 Kampung Admiralty - Singapore



Gambar 2.27 Tata Ruang Kampung Admiralty
Sumber : archdaily, 2017



Gambar 2.28 Green Roof Kampung Admiralty
Sumber : archdaily, 2017

Semua ini **menyatukan komponen "desa"** lainnya dalam susunan vertikal tiga lapisan yang berbeda. Lapisan lantai dasar adalah **ruang publik** dan terdiri dari pusat jajanan besar yang menghadap ke plaza setinggi dua lantai yang dibatasi oleh kolam ekologi, toko-toko, gerai makanan, dan apotek. Lapisan tengah adalah **pusat medis** dua lantai yang dibangun di sekitar halaman "taman hujan" pusat. Lapisan teratas terdiri dari **plaza komunitas hijau** dengan pusat penitipan anak, pusat kegiatan untuk lansia aktif, dua **blok perumahan** yang terhubung berisi 104 unit apartemen untuk warga lanjut usia.

Plaza di lantai dasar dirancang sebagai "ruang tamu perkotaan" tempat komunitas lokal dapat berkumpul dengan berbagai cara. **Inklusivitas, kemudahan penggunaan, dan kemandirian hidup** dipromosikan dengan perhatian yang cermat terhadap detail dan penggunaan fitur desain universal di unit hunian dan semua area publik. Dengan mengadopsi **pendekatan biofilik** di mana **vegetasi** menjadi bagian integral dari selubung bangunan, para arsitek telah **mengurangi efek heat island** perkotaan, memastikan **kenyamanan termal**, dan **meredam kebisingan** dari stasiun yang berdekatan. Selain strategi pasif, proyek ini menggabungkan **panel surya** di atap dan sistem **pengangkutan sampah pneumatik**, menghilangkan saluran sampah individual dan pengumpulan sampah manual.



Gambar 2.29 Ruang Komunal Kampung Admiralty
Sumber : archdaily, 2017

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5.3 Habyt Cantonment – Singapore



Gambar 2.30 Habyt Cantonment
Sumber : cantonment.habyt.com, 2019

Habyt Cantonment – Singapore

Arsitek : WOHA

Lokasi : Tanjong Pagar, Singapore

Luas / Floor area: : 7.060 m²

Tahun : 2019

7.060 m²

*hybrid serviced
apartment*

Habyt Cantonment yang juga dikenal sebagai 150 Cantonment Road adalah ruang hunian bersama (co-living space) di Tanjong Pagar. Bangunan ini merupakan **bangunan adaptive reuse** dari sekolah menjadi hunian di tahun 2019. Pada Juli 2023, gedung ini berganti nama menjadi Habyt Cantonment sebagai hasil dari penggabungan Hmlet pada tahun 2022 dengan perusahaan ruang co-living yang berbasis di Berlin, Habyt.. Desain interior mengadopsi **tema Contemporary Scandinavian** dengan taman vertikal, plunge pool, wellness studio untuk yoga, honesty bar, serta mempertahankan elemen heritage seperti tangga terrazzo, dinding bata ekspos, dan jendela asli untuk menciptakan **kontras antara nuansa lama dan modern**.



Gambar 2.31 Fasilitas Habyt Cantonment
Sumber : cantonment.habyt.com, 2019

Bangunan ini memiliki **layout membentuk courtyard tropis** untuk memenuhi kebutuhan ventilasi dan interaksi. Memiliki **banyak ruang semi-outdoor**. Selain itu **lanskap hijau diperkuat** untuk meningkatkan kenyamanan iklim tropis. Banyak **mengintegrasikan ruang privat kecil dengan ruang komunal** besar. Fasilitas ini **berlokasi strategis** dekat dengan Tanjong Pagar dan Chinatown sehingga mendukung **gaya hidup fleksibel** dengan **fasilitas bersama** yang pet-friendly dan **berkelanjutan bagi pekerja muda**.

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.5.4 Lesson Learned Preseden



The
Collective
Old Oak –
London,
UK

lesson learned

- Hunian co-living perlu menyediakan ruang bersama yang beragam untuk mendukung aktivitas sehari-hari penghuni
- Ruang komunal harus menjadi core design, bukan sekadar fasilitas tambahan
- Perlu adanya variasi unit untuk mengakomodasi kebutuhan dan durasi tinggal yang berbeda
- Sirkulasi dapat dimanfaatkan sebagai social connector, bukan hanya akses
- Massa besar perlu dipecah atau diolah agar tetap human-scale dan mudah diakses



Kampung
Admiralty –
Singapore

lesson learned

- Co-living dapat dikembangkan sebagai mixed-use vertical living yang mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu sistem terpadu
- Konsep hunian dapat membentuk komunitas layaknya kampung, tidak sekadar bangunan bertingkat
- Hunian co-living perlu mempertimbangkan aksesibilitas dan inklusivitas pengguna
- Desain harus responsif terhadap iklim tropis melalui strategi pasif
- Lanskap tidak hanya sebagai elemen tambahan, tetapi menjadi bagian integral desain ruang



Habyt
Cantonment –
Singapore

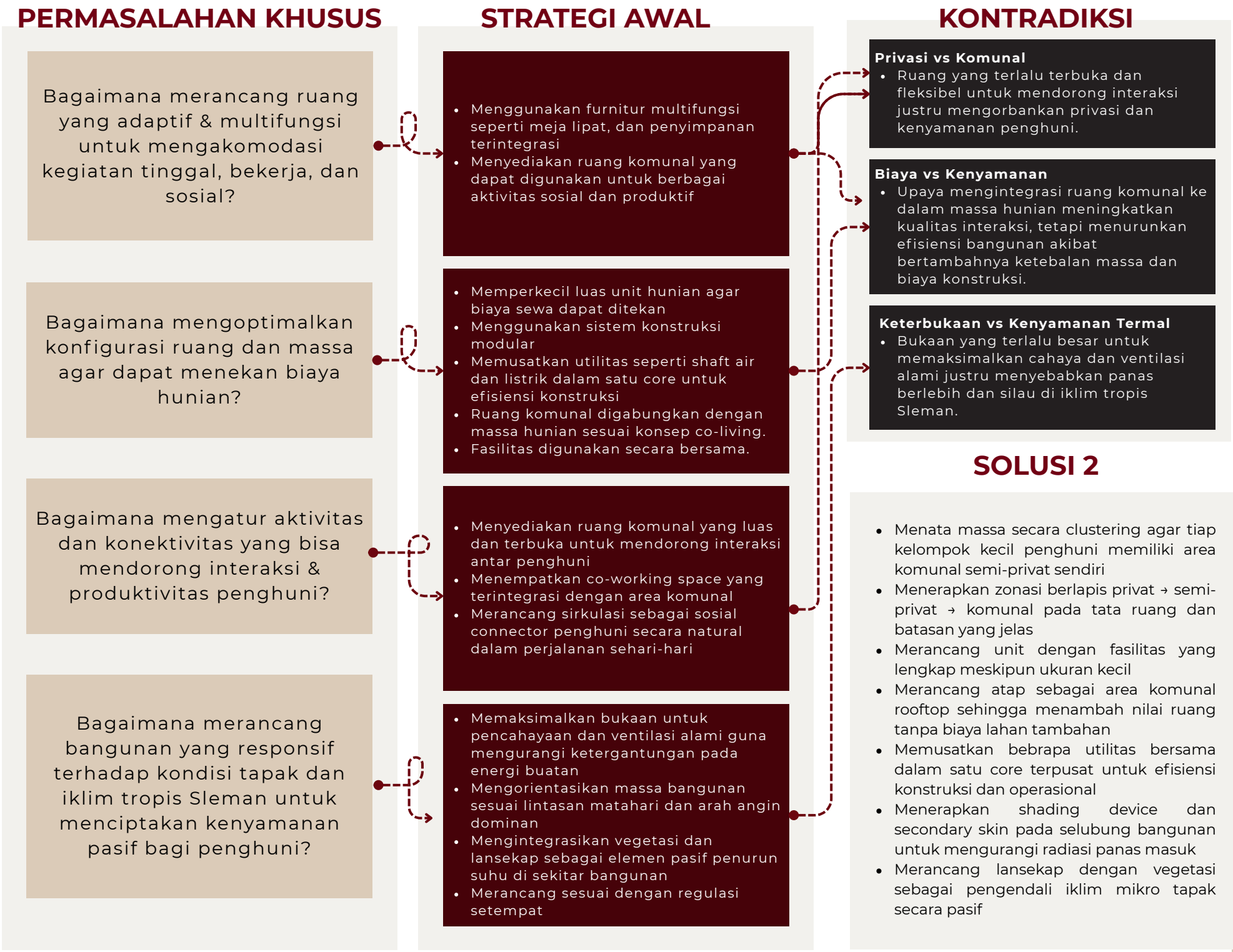
lesson learned

- Adaptive reuse dapat menjadi strategi untuk menciptakan hunian yang berkelanjutan
- Efisiensi unit dapat dicapai dengan mendistribusikan fungsi ke ruang bersama
- Courtyard dapat menjadi strategi iklim sekaligus ruang sosial utama
- Ruang semi-terbuka penting untuk menciptakan kenyamanan pasif di iklim tropis
- Co-living harus mempertimbangkan konektivitas dengan aktivitas kota
- Lanskap dapat meningkatkan kualitas ruang

Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.6 Kesimpulan Persoalan Desain

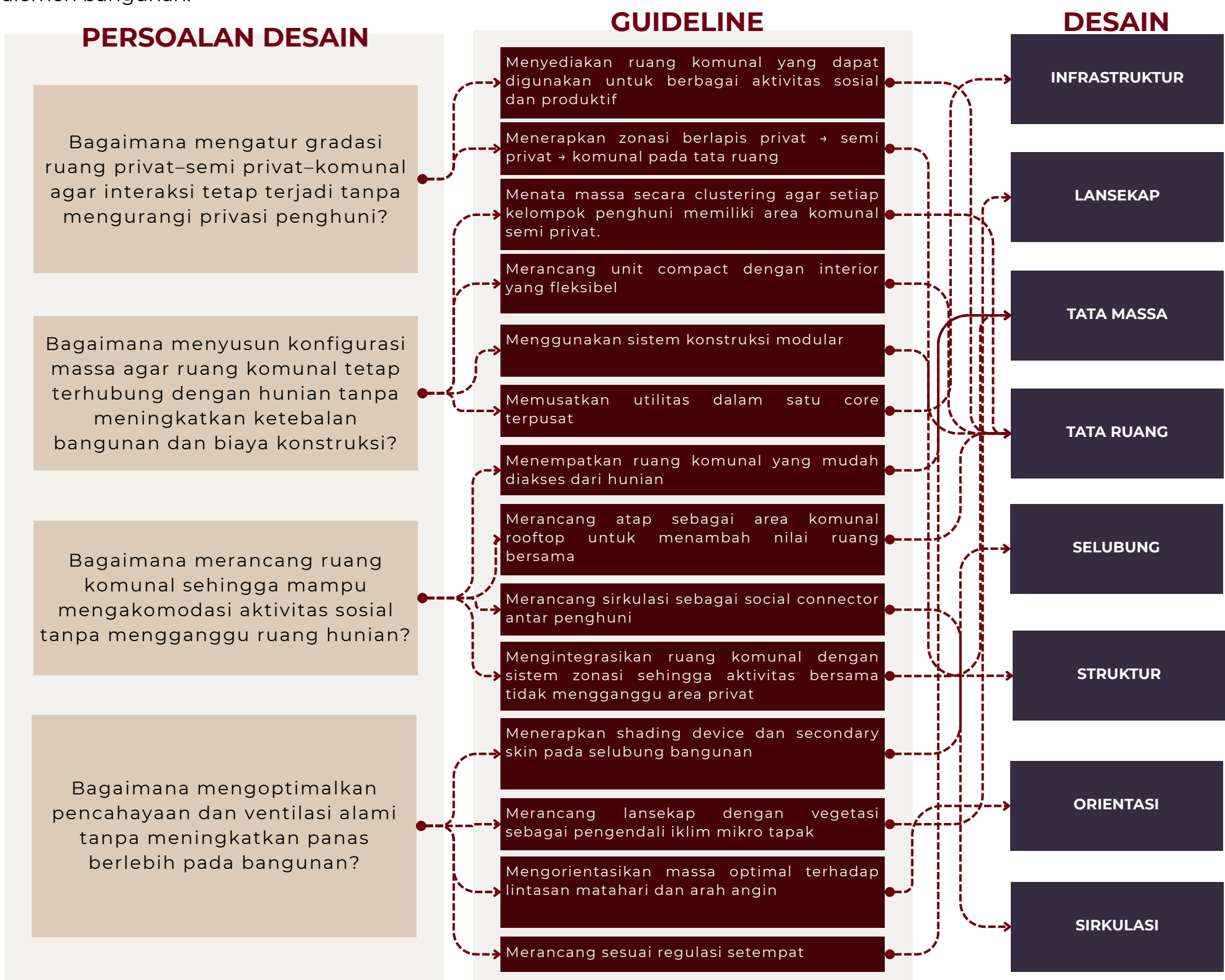
Diagram berikut menunjukkan proses sintesis persoalan desain yang dihasilkan melalui analisis permasalahan khusus, kemudian perumuskan solusi yang kemudian diterjemahkan menjadi guideline perancangan dan implementasi pada elemen bangunan.



Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan

2.6 Kesimpulan Persoalan Desain

Diagram berikut menunjukkan proses sintesis persoalan desain yang dihasilkan melalui analisis permasalahan khusus, kemudian perumuskan solusi yang kemudian diterjemahkan menjadi guideline perancangan dan implementasi pada elemen bangunan.





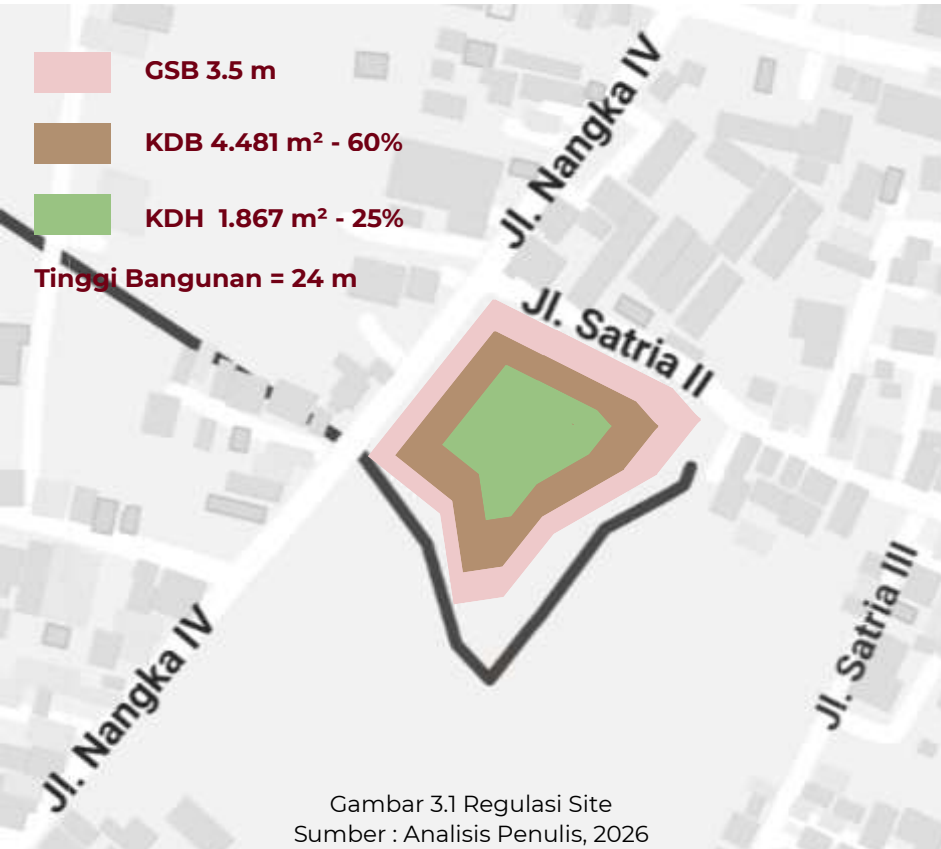
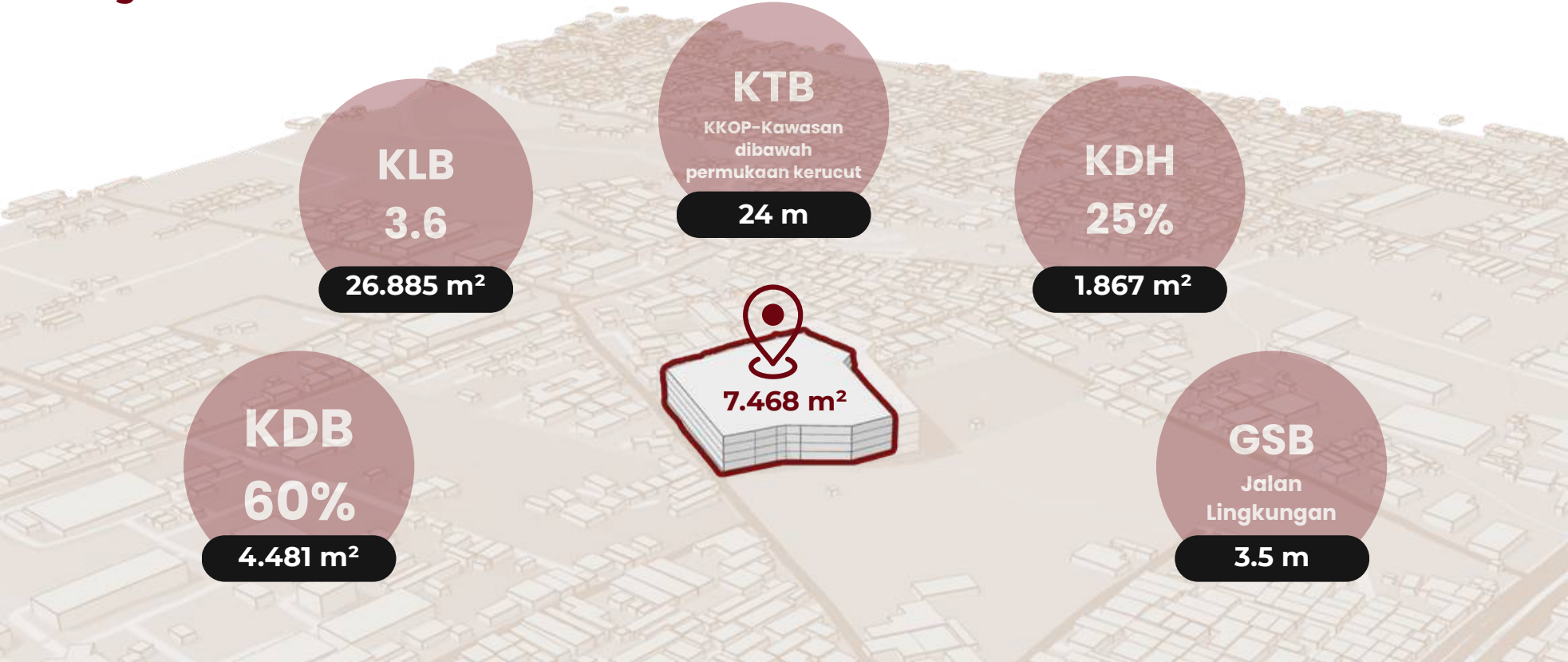
03

Pemecahan Persoalan
Perancangan

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1 Analisis Site

3.1.1 Regulasi Site



IMPLIKASI DESAIN :

- KDB 60% (4.481 m²) → Luas lantai dasar bangunan yang dapat dibangun maksimal 4.481 m² bisa menggunakan cluster, sehingga sisa lahan 40% (2.987 m²) dimanfaatkan sebagai area terbuka, lansekap, dan ruang komunal outdoor
- KLB 3.6 (26.885 m²) → Total luas lantai bangunan maksimal 26.885 m², dengan KDB 60% maka bangunan dapat dibangun maksimal 4 lantai
- KDH 25% (1.867 m²) → Minimal 1.867 m² lahan harus berupa area hijau, dimanfaatkan sebagai lansekap aktif yang sekaligus berfungsi sebagai ruang komunal outdoor dan pengendali iklim mikro tapak
- GSB 3.5 m → Bangunan harus mundur 3.5 m dari batas jalan lingkungan, area GSB dimanfaatkan sebagai zona transisi antara ruang publik jalan dan area hunian berupa lansekap dan pedestrian
- KTB 24 m (KKOP) → Ketinggian bangunan maksimal 24 m, dengan asumsi tiap lantai 4-5 m maka bangunan dapat dibangun maksimal 6 lantai sesuai dengan perhitungan KLB

Pemecahan Persoalan Perancangan

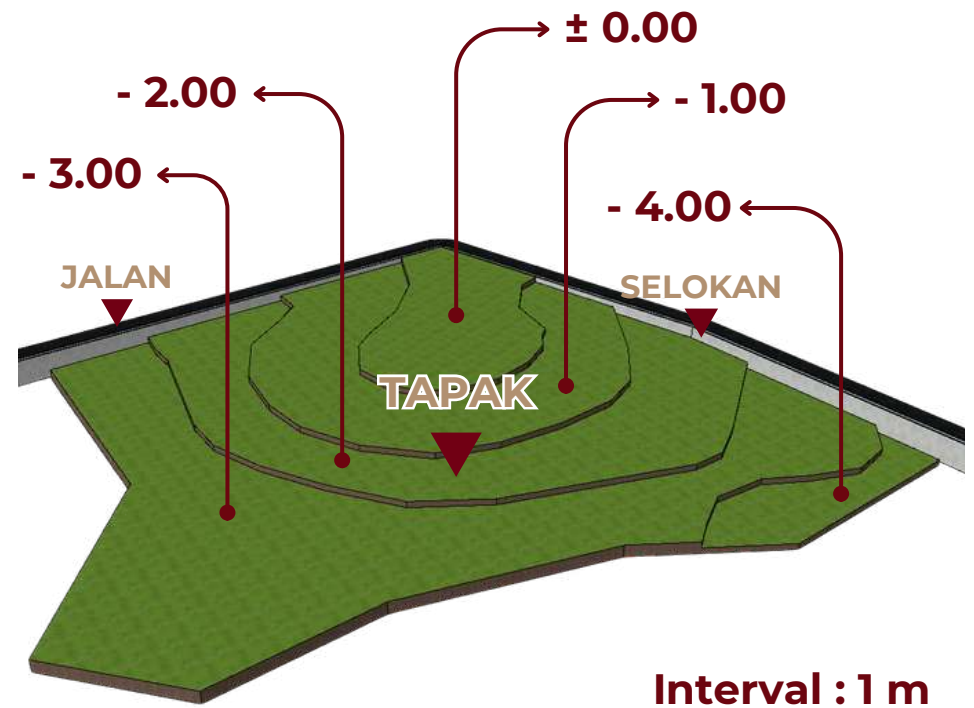
3.1.2 Analisis Topografi



Gambar 3.2 Topografi
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Data Kontur :

- Jenis tanah = Tanah Regosol
- Tapak memiliki perbedaan elevasi dengan interval kontur 1 m
- Elevasi tertinggi berada di sisi utara site sejajar dengan ketinggian jalan
- Elevasi menurun secara bertahap ke area tepi tapak hingga mencapai 4m ke arah selatan



IMPLIKASI DESAIN :

- Area tertinggi di sisi utara dimanfaatkan sebagai entrance utama bangunan karena sejajar dengan ketinggian jalan
- Perbedaan elevasi dimanfaatkan sebagai natural barrier antara area publik dan privat tanpa perlu elemen pemisah tambahan
- Bisa digunakan sebagai permainan lanskap → ruang outdoor bisa dibuat split level

IMPLIKASI DESAIN :

- Meskipun tanah merupakan tanah berpasir dengan drainase dan ketahanan tanah yang baik, pada konteks site merupakan tanah bekas sawah yang sudah beberapa tahun tidak digunakan lagi. Karena itu mempertimbangkan hal ini untuk bangunan dengan lantai lebih dari 4 menggunakan pondasi mini pile

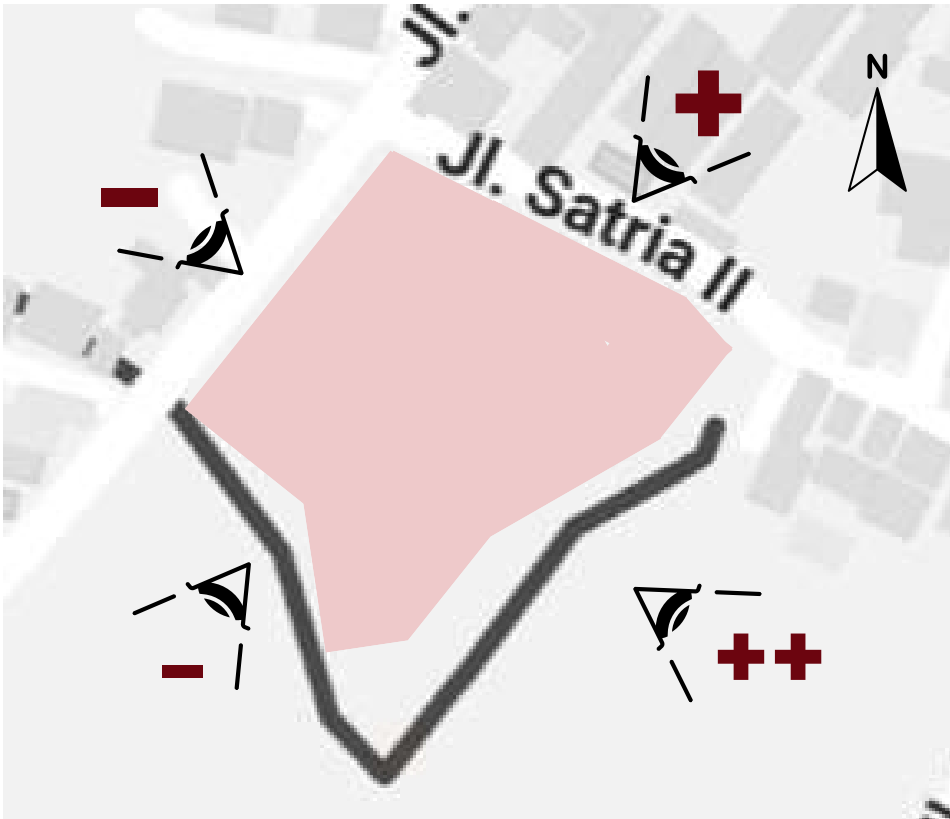


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.3 Analisis View



Gambar 3.3 View
Sumber : Analisis Penulis, 2026

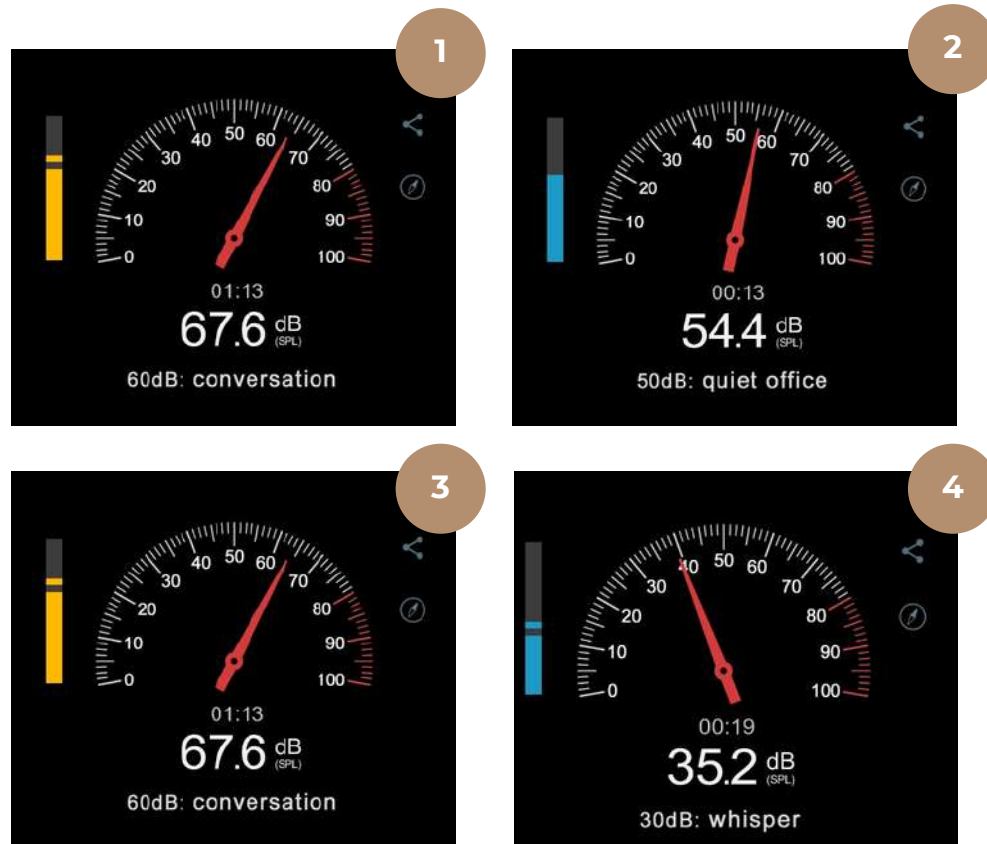


IMPLIKASI DESAIN :

- Fasad utama diarahkan ke utara menghadap jalan kompleks dan pemandangan Gunung Merapi sebagai view unggulan
- Area komunal dan ruang outdoor bersama diletakkan pada di didi tengah dan di sisi timur
- Massa yang menghadap ke barat-timur atau yang menghadap lura site bisa diberikan buffer fasad untuk menjaga privasi

Pemecahan Persoalan Perancangan

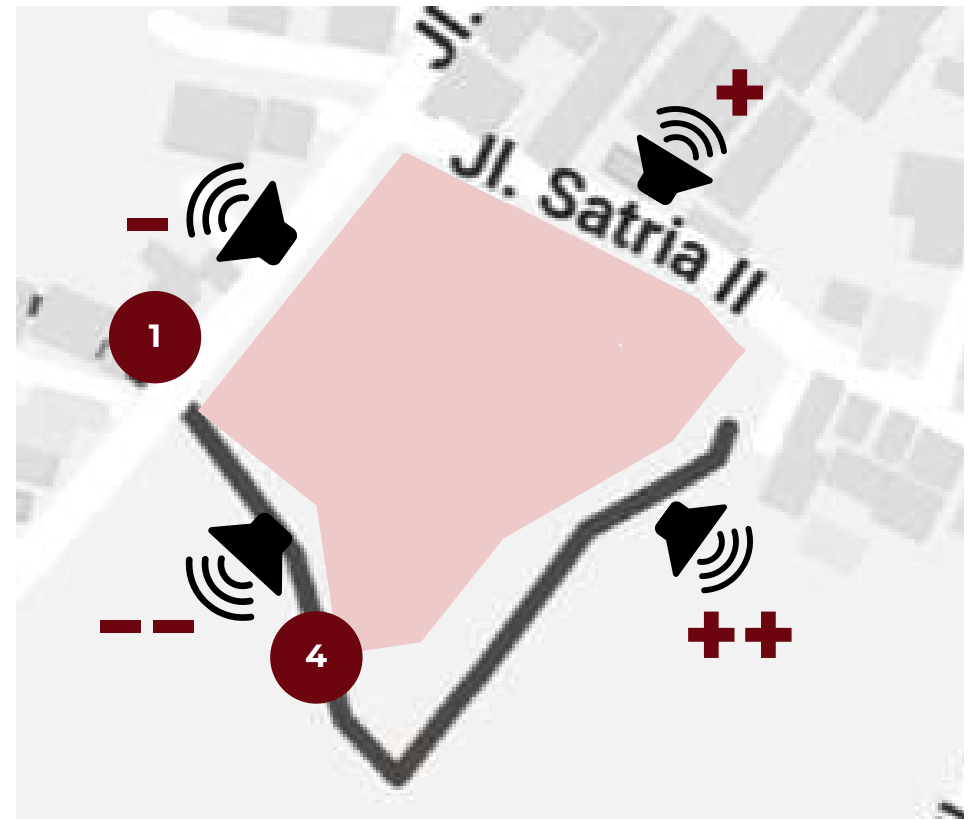
3.1.4 Analisis Kebisingan



Gambar 3.4 Kebisingan
Sumber : Software Kebisingan, 2026

Data Kebisingan :

- **Barat (1)** : Kebisingan sedang - tinggi → aktivitas mobil dan motor di jalan.
- **Utara (2)** : Kebisingan sedang → aktivitas motor di jalan.
- **Timur (3)** : Kebisingan rendah → Aktivitas pemukiman.
- **Selatan (4)** : Kebisingan tinggi → area sawah terbuka, tetapi ada kemungkinan di masa depan ada kebisingan dari tol jogja-solo



IMPLIKASI DESAIN :

- Sisi barat diberi barrier berupa vegetasi rapat dan pagar masif sebagai peredam kebisingan dari jalan utama
- Unit hunian privat diletakkan di sisi timur dan selatan yang memiliki kebisingan rendah (35-52 dB)
- Selubung bangunan pada sisi barat dan utara menggunakan fasad

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.5 Analisis Sirkulasi & Aksesibilitas



Jl. Nangka II (Barat)



Jl. Nangka II (Barat)

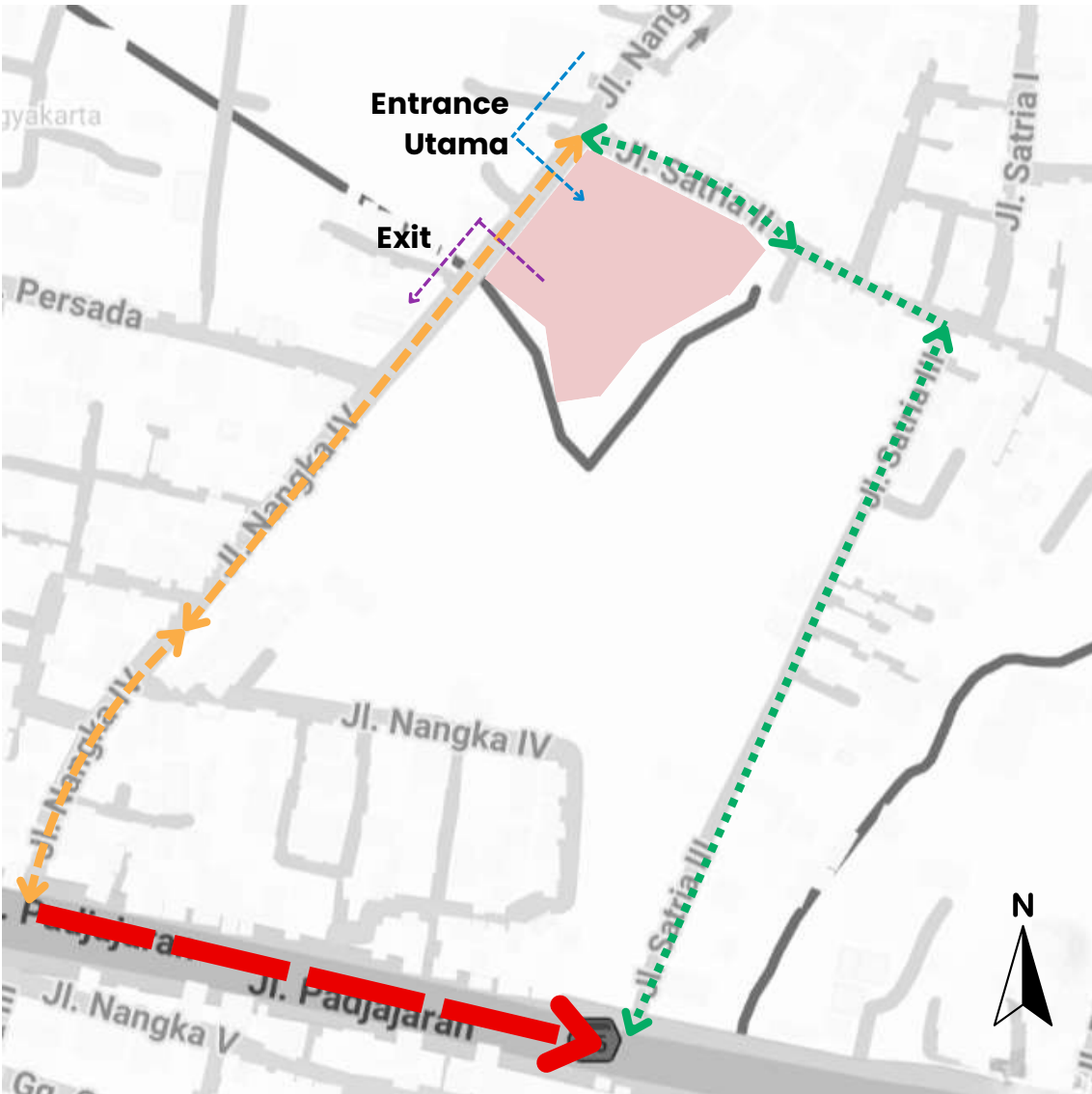


Jl. Satria II (Utara)



Ring Road Utara

Gambar 3.5 Sirkulasi & Aksesibilitas
Sumber : Google Maps, 2026



Data Aksesibilitas :

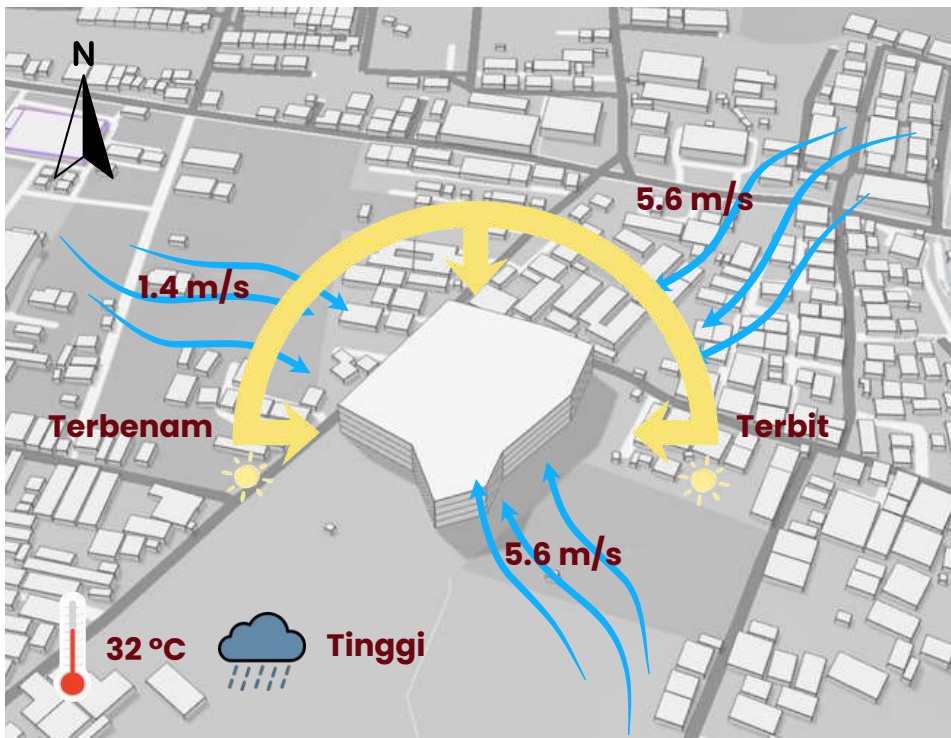
- Tapak diakses melalui Jl. Nangka II di sisi utara dan selatan yang merupakan jalan lingkungan.
- Terdapat jalan lebih kecil, Jl. Satria di sisi utara yang menghubungkan tapak dengan permukiman sekitar.
- Kondisi jalan didominasi akses kendaraan roda dua dan mobil dengan lalu lintas relatif sedang.
- Site juga terhubung dengan jalan arteri ring road utara dan ada rencana tol jogja-solo

IMPLIKASI DESAIN :

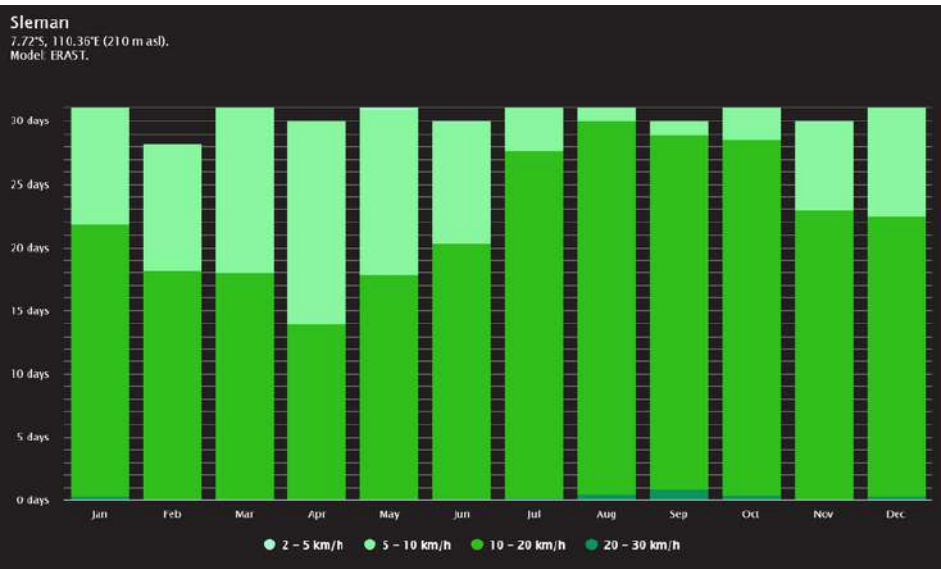
- Akses jalan masuk dan keluar utama melalui Jl. Nangka disebelah barat.
- Jalan masuk dan keluar dipisah
- Perlu adanya jalur yang mengitari dalam lingkungan site untuk menjangkau seluruh massa bangunan
- Jalan dalam lingkungan site dibuat melingkar agar area tengah bebas kendaraan besar

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.6 Analisis Klimatologi



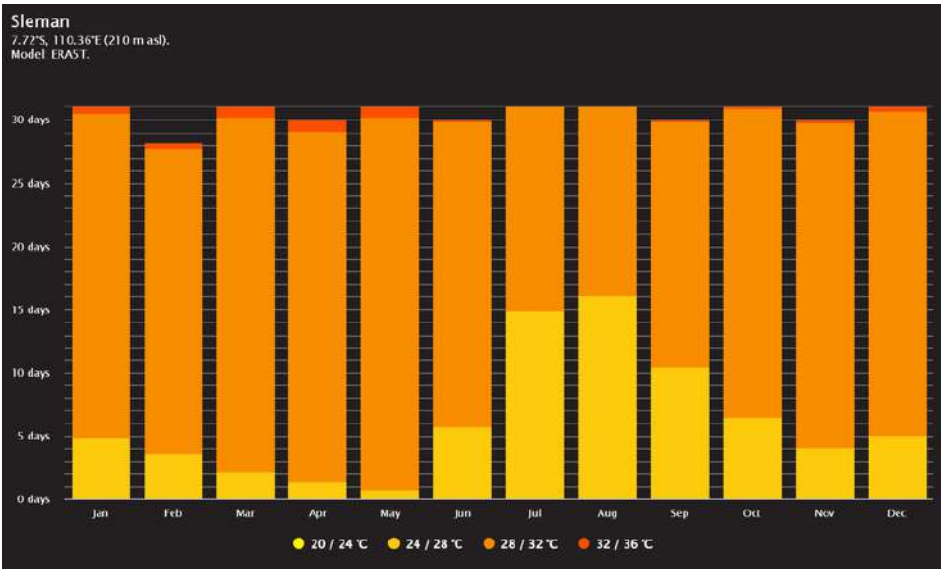
Data Pergerakan Angin di Sleman



Gambar 3.6 Pergerakan Angin Sleman
Sumber : Meteoblue, 2026

Angin dominan berasal dari arah selatan–tenggara hingga barat daya dengan kecepatan rata-rata sekitar 1.4 – 5.6 m/s.

Data Temperature di Sleman



Gambar 3.7 Data Temperature Sleman
Sumber : Meteoblue, 2026

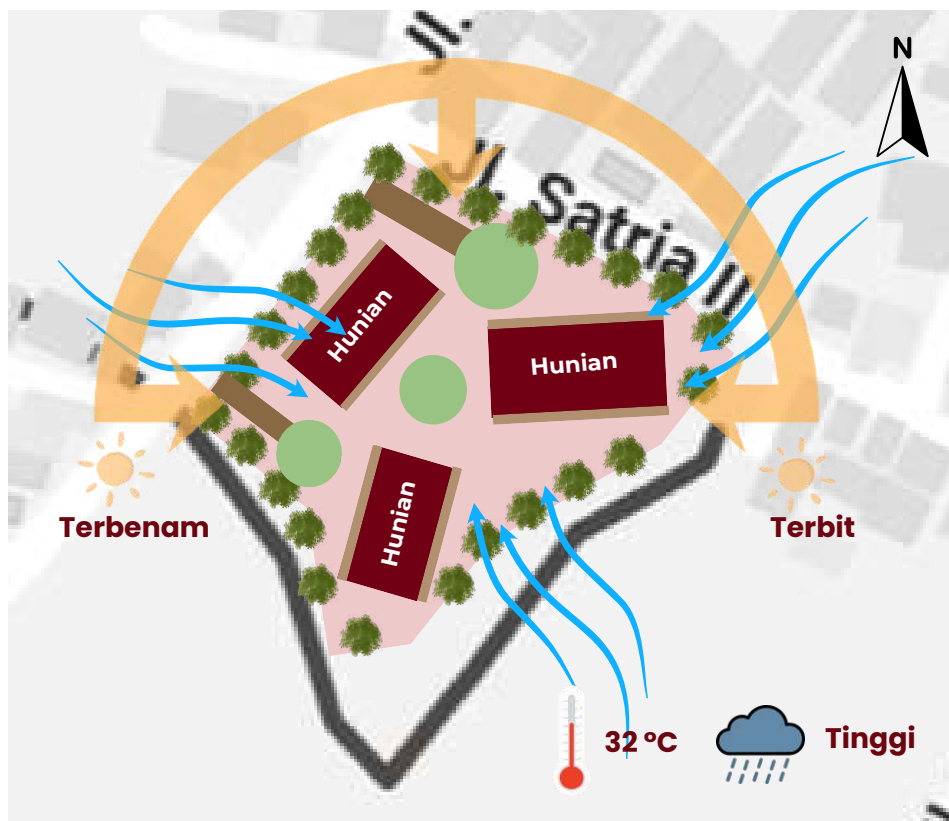
Suhu udara berkisar antara 24–32°C sepanjang tahun, menunjukkan karakter iklim panas lembab tropis.

IMPLIKASI DESAIN :

- Massa hunian disusun secara cluster tidak sejajar sehingga menciptakan celah antar massa yang memungkinkan angin dominan dari selatan-tenggara (1.4–5.6 m/s) mengalir masuk ke dalam tapak secara optimal
- Vegetasi ditempatkan mengelilingi site sebagai buffer panas dan luar lingkungan
- Massa dominan memanjang serong utara-selatan untuk meminimalisir panas matahari
- Suhu 24–32°C sepanjang tahun mengharuskan setiap massa memiliki shading device pada fasad timur dan barat yang menerima paparan radiasi langsung

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.6 Analisis Klimatologi



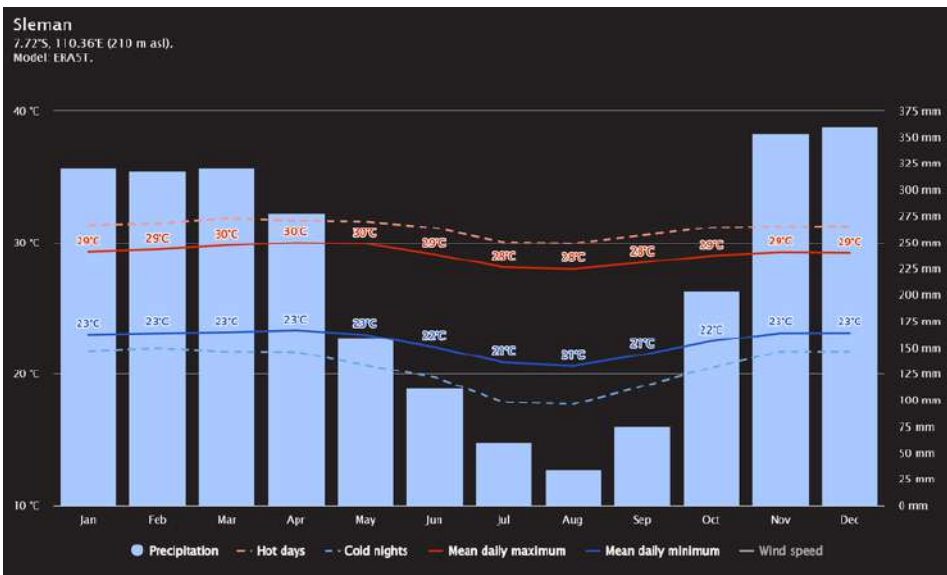
Data Curah Hujan :

Curah hujan di Sleman relatif tinggi, terutama pada periode November–Maret.

IMPLIKASI DESAIN :

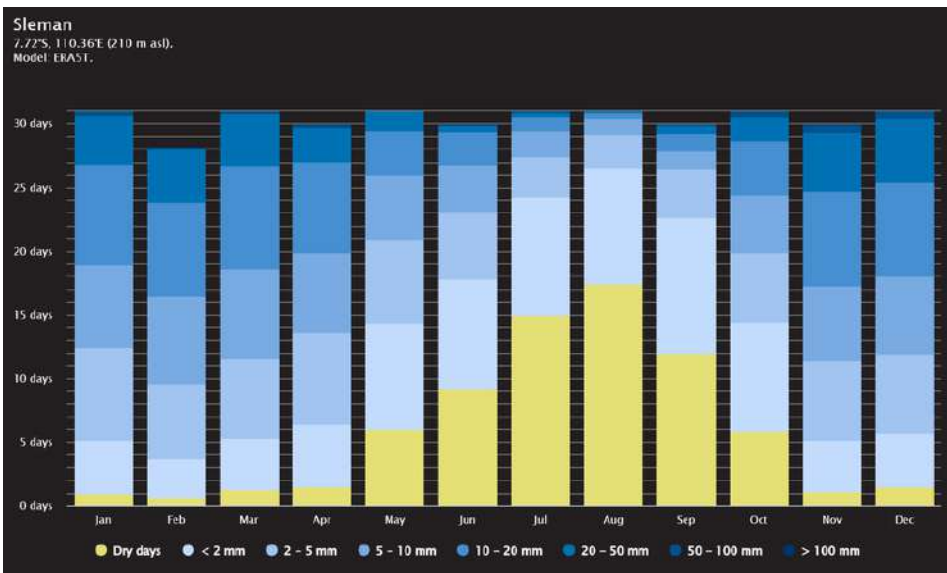
- Void antar cluster dimanfaatkan sebagai area drainase terbuka dengan perkerasan porous untuk memaksimalkan resapan air hujan
- Menggunakan sitem bioswel pada area taman
- Mengharuskan adanya overstek pada atap
- Bentuk Atap mengharuskan bisa mengalirkan air dengan baik
- Perkerasan di dalam tapak diharuskan dapat meresap air dengan baik

Data Suhu dan curah hujan rata-rata di Sleman



Gambar 3.8 Data Suhu dan curah hujan Sleman
Sumber : Meteoblue, 2026

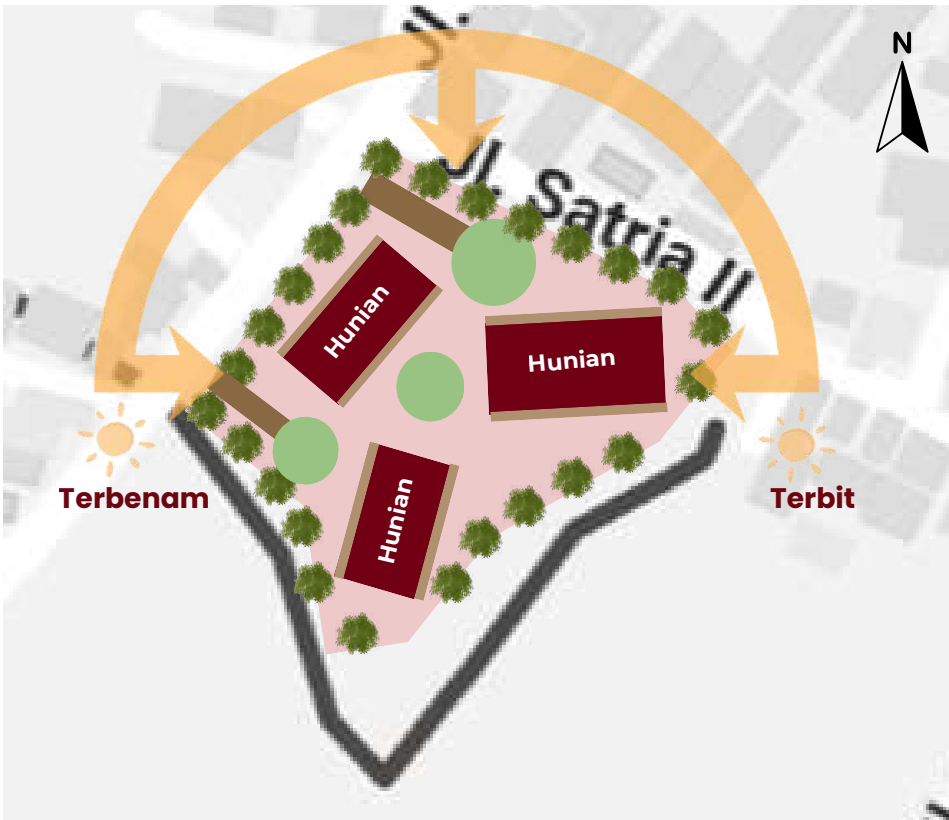
Data Jumlah curah hujan di Sleman



Gambar 3.9 Data Jumlah curah hujan Sleman
Sumber : Meteoblue, 2026

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.7 Analisis Orientasi Matahari



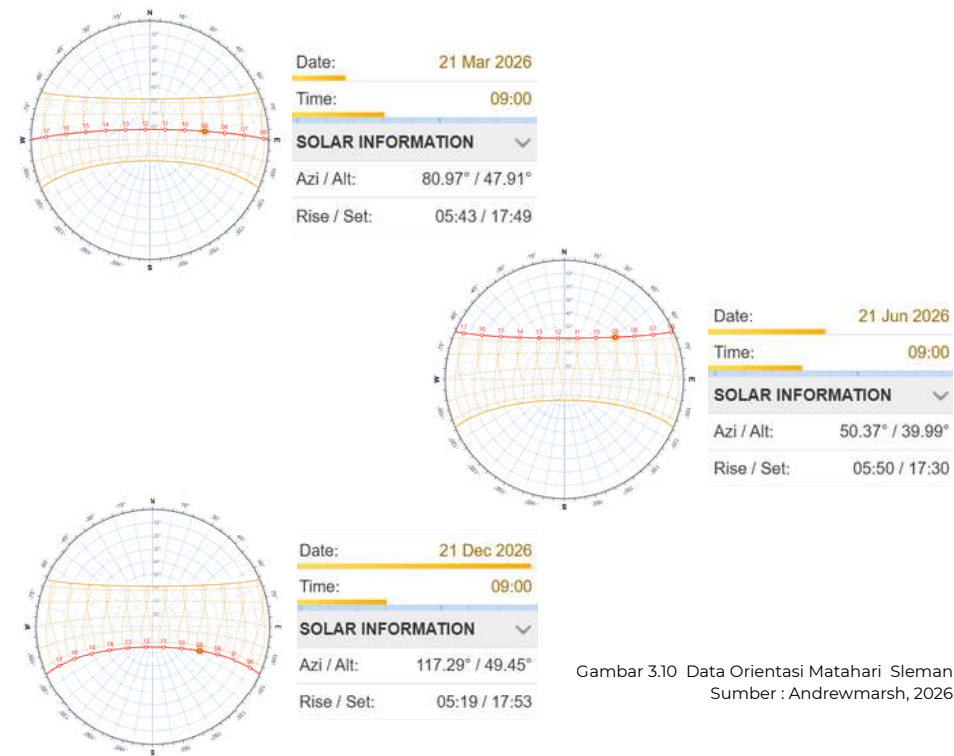
$$L = \frac{H}{\tan(VSA)}$$

H = 2,1 m, Agar terpenuhi secara perhitungan diperlukan panjang 1,8–3,4 m tapi tidak praktis untuk bangunan hunian.

sehingga solusi desain menggunakan kombinasi overstek sekitar 1 m dengan secondary skin pada fasad yang menerima sudut datang matahari paling landai.

IMPLIKASI DESAIN :

- VSA 32–39° (Barat Laut & Barat Daya) → vertical fin / secondary skin sebagai shading utama.
- VSA 40–41° (Utara & Barat) → overstek ±1,0–1,2 m dipadukan dengan vertical fin atau vegetasi.
- VSA 48–49° (Timur & Selatan) → overstek ±1,0 m sudah memadai



Gambar 3.10 Data Orientasi Matahari Sleman
Sumber : Andrewmarsh, 2026

No	Orientasi Fasad	Tanggal	Waktu	Azimuth (°)	Altitude (°)	VSA (°)
1	Timur	21 Maret	09:00	80.97	47.91	48
2	Barat	21 Maret	15:00	-82.89	40.98	41
3	Utara	21 Juni	09:00	50.37	39.99	40
4	Barat Laut	21 Juni	15:00	-56.01	32.11	32
5	Barat Daya	21 Desember	15:00	-113.93	38.79	39
6	Selatan	21 Desember	09:00	117.29	49.45	49

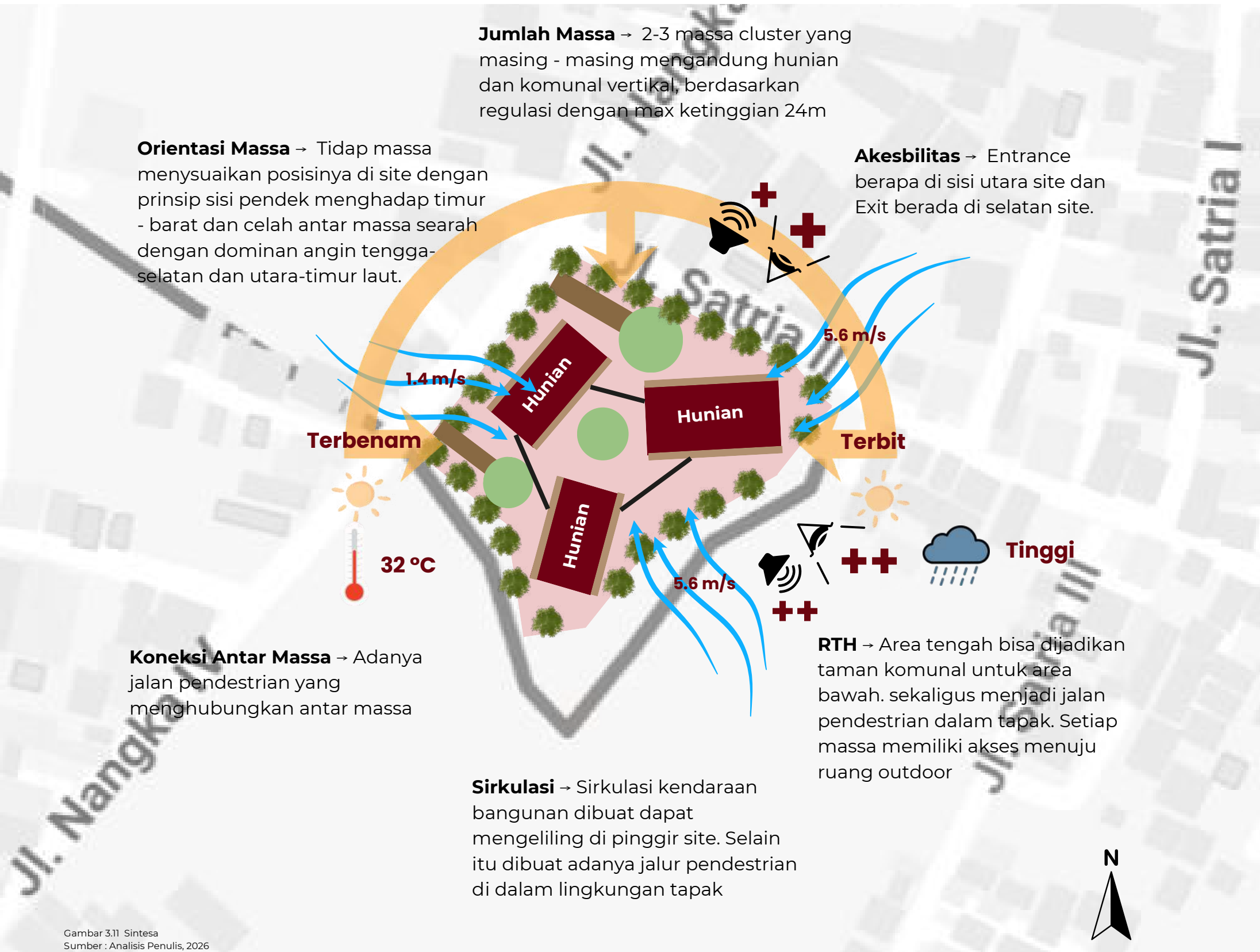
Tabel 3.1. Data Orientasi Matahari Sleman
Sumber : Andrewmarsh, 2026

- Data Orientasi Matahari :**
- Utara : Paling banyak terkena sinar karena matahari transit di utara
 - Selatan : Hanya terkena sinar saat Desember (matahari paling ke selatan)
 - Timur : Terkena sinar pagi sepanjang tahun
 - Barat : Terkena sinar sore sepanjang tahun

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1.8 Sintesa

Hasil sintesa digunakan sebagai dasar penyusunan keputusan desain yang meliputi orientasi massa, konektivitas, sirkulasi, aksesibilitas, dan ruang terbuka hijau sesuai karakteristik tapak.



Gambar 3.11 Sintesa
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.2 Konsep Flexible - Creative (Keunggulan)

Fleksibilitas Ruang

3.2.1 Adaptif

Prinsip adaptif diterapkan untuk mengakomodasi pola aktivitas yang berubah, mulai dari bekerja, belajar, berdiskusi, hingga beristirahat. Oleh karena itu, ruang dirancang memiliki fleksibilitas penggunaan sehingga dapat mendukung berbagai aktivitas tanpa perlu memerlukan perubahan ruangan secara permanen.

Implikasi desain : penyediaan ruang multifungsi serta ruang komunal yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sesuai kebutuhan penghuni. Penyediaan diwujudkan melalui penyediaan *common living room*, *co-working*, ruang makan bersama.

3.2.2 Universal

Prinsip universal bertujuan agar lingkungan *co-living* dapat digunakan oleh berbagai tipe penghuni sesuai kebutuhan yang berbeda. Seluruh fasilitas mudah diakses dan mampu mendukung aktivitas individu maupun kelompok.

Implikasi desain : penyediaan ruang yang mudah diakses, fasilitas yang dapat dimanfaatkan bersama, serta ruang komunal yang mendukung interaksi penghuni.

3.2.3 Responsif

Prinsip responsif diterapkan agar bangunan mampu menyesuaikan perubahan jumlah penghuni maupun intensitas aktivitas yang berlangsung. Ruang memiliki variasi kapasitas, tingkat privasi, dan mendukung kebutuhan penggunaan dalam berbagai kondisi

Implikasi desain : penyediaan variasi ukuran ruang, gradasi privasi, serta distribusi aktivitas yang tidak terpusat pada satu titik. Hal ini memungkinkan penghuni merespon kebutuhan sosial secara dinamis.

Ruang Kreatif

3.2.4 Inklusivitas Sosial

Ruang kreatif tidak hanya terbentuk dari aktivitas individu, tetapi juga dari interaksi antar penghuni. Oleh karena itu, lingkungan dirancang untuk mendorong terjadinya pertemuan dan komunikasi secara alami.

Implikasi desain : penerapannya diwujudkan melalui double koridor (komunal dan semi privat), konfigurasi push-pull, akses vertikal yang tidak terfokus pada satu titik, courtyard komunal. Semua ruang dapat digunakan berbagai kalangan penghuni.

3.2.5 Konfigurasi Ruang

Konfigurasi ruang dirancang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan aktivitas penghuni, mulai dari bekerja, belajar, berdiskusi, dan istirahat.

Implikasi desain : penyediaan ruang sosial-kreatif (*common living room*), ruang produktif (*co-working*), ruang semi-produktif (ruang makan bersama), lalu fasilitas diluar bangunan seperti *courtyard*, *amphitheater*, fasilitas olahraga.

3.2.6 Kualitas Ruang Fisik

Kualitas ruang fisik menjadi faktor penting dalam mendukung produktivitas dan kreativitas penghuni. Oleh karena itu, pencahayaan alami, ventilasi alami, serta kenyamanan termal menjadi pertimbangan utama dalam perancangan.

Implikasi desain : strategi desain berupa shading horizontal, shading vertikal, secondary skin, dan bukaan roster yang dapat mampu mengurangi panas dan cahaya matahari yang berlebih. Selain itu membantu terjadinya *cross ventilation* di dalam bangunan.

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.3 Business Model Canvas (BMC)

Business Model Canvas (BMC) digunakan sebagai dasar dalam menggambarkan model bisnis Livora Co-living melalui sembilan elemen utama yang saling berkaitan. Analisis ini memberikan gambaran mengenai strategi operasional, nilai yang ditawarkan, hubungan antara pengguna dan pengelola, sumber pendapatan.

Segmen Pelanggan (Customer Segments)

- Pekerja muda
- Mahasiswa pascasarjana
- Pekerja kreatif
- Pendatang usia 20–35 tahun
- Digital nomad

Proposisi Nilai (Value Proposition)

- Hunian co-living dengan konsep Live–Work–Social
- Hunian yang nyaman dan aman
- Fasilitas komunal yang lengkap
- Mendukung produktivitas dan interaksi sosial
- Lingkungan hunian yang fleksibel
- Flexible–Creative Space yang adaptif terhadap berbagai aktivitas

Saluran (Channels)

- Website
- Media Sosial
- Kerjasama dengan universitas
- Kerjasama dengan perusahaan
- Platform properti online

Hubungan dengan Pelanggan (Customer Relationships)

- Pelayanan oleh pengelola
- Kegiatan komunitas
- Media komunikasi digital

Sumber Pendapatan (Revenue Streams)

- Sewa unit hunian
- Pendapatan dari cafe
- Pendapatan dari minimarket
- Pendapatan laundry
- Pendapatan fee membership fasilitas

Sumber Daya Utama (Key Resources)

- Lahan
- Bangunan
- Fasilitas komunal
- Pengelola
- Sistem manajemen penghuni

Aktivitas Utama (Key Activities)

- Pengelolaan hunian
- Pemeliharaan bangunan
- Pengelolaan fasilitas komunal
- Manajemen komunitas
- Pengelolaan sistem reservasi dan administrasi penghuni

Mitra Utama (Key Partners)

- Penyedia utilitas
- Penyedia layanan internet
- Tenant komersil

Mitra Utama (Key Partners)

- Penyedia utilitas
- Penyedia layanan internet
- Tenant komersil
- Cleaning service
- Security service

Struktur Biaya (Cost Structure)

- Biaya pembangunan
- Biaya operasional
- Biaya pemeliharaan
- Biaya utilitas



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.1 Analisis Pengguna & Aktivitas Pengguna

Perancangan *co-living* ini ditunjukan bagi pengguna usia produktif 20-35 tahun dengan latar belakang dan aktivitas yang beragam. Pengguna utama terdiri dari digital nomad, mahasiswa, pekerja aktif, pekerja muda, dan pendatang jangka menengah. Selain pengguna utama, bangunan juga memerlukan operator sebagai pengelola untuk menjaga keberlangsungan operasional dan pelayanan hunian.

Pengguna Utama (Resident)

- **Mahasiswa**

- Tinggal sementara selama masa studi.
- Belajar secara mandiri maupun berkelompok.
- Menggunakan ruang komunal sebagai tempat bersosialisasi.
- Membutuhkan hunian yang nyaman dengan biaya yang masih terjangkau.

- **Digital Nomad**

- Bekerja secara remote dengan mobilitas tinggi.
- Membutuhkan internet cepat, ruang kerja fleksibel, dan fasilitas pendukung.
- Menggunakan ruang komunal sebagai tempat bekerja maupun mencari relasi.

- **Pekerja Muda/Kreatif**

- Bekerja secara fleksibel dengan kebutuhan ruang kolaboratif.
- Memanfaatkan *co-working space*, *common living room*
- Membutuhkan lingkungan yang mendukung kreativitas.
- Memiliki aktivitas kerja rutin dengan kebutuhan hunian praktis.
- Memanfaatkan fasilitas olahraga, laundry, dan ruang makan bersama.

- **Pendatang Jangka Menengah**

- Tinggal selama beberapa bulan hingga beberapa tahun karena pekerjaan atau pendidikan.
- Membutuhkan hunian yang lengkap tanpa harus membeli perabot.

- Memerlukan lingkungan yang mudah beradaptasi dengan komunitas baru.

Operator (Pengelola)

- **Manajemen**

- Mengelola administrasi dan operasional bangunan.
- Mengawasi penyewaan unit dan pelayanan penghuni.

- **Maintenance**

- Melakukan pemeliharaan utilitas dan bangunan
- Menangani perbaikan fasilitas

- **Housekeeping**

- Menjaga kebersihan area hunian dan ruang komunal
- Mengelola penyimpanan alat kebersihan
- Membantu mengoprasikan fasilitas laundry bersama
- Mengelola pencucian linen dan perlengkapan

- **Tenant Komersial**

- Mengelola minemarket & cafe
- Menyediakan kebutuhan harian penghuni

- **Keamanan**

- Menjaga keamanan penghuni 24 jam
- Mengawasi akses keluar masuk bangunan

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.1 Analisis Pengguna & Aktivitas Pengguna

Aktivitas pengguna dalam *co-living* dikelompokkan menjadi 3 kategori utama, yaitu

- **Living (Hunian)**

Aktivitas meliputi tidur, beristirahat, makan, dan aktivitas personal. Oleh karena itu dibutuhkan ruang privat berupa unit hunian yang dilengkapi kamar mandi dan mini pantry sebagai fasilitas dasar.

- **Social (Interaksi)**

Aktivitas meliputi berkumpul, makan bersama, diskusi, hingga rekreasi riangan. Aktivitas tersebut membutuhkan *common living room*, dapur bersama, ruang makan bersama, *courtyard*, cafe, sebagai wadah interaksi penghuni

- **Productive & Wellbeing**

Aktivitas meliputi bekerja, belajar, olahraga, dan pemenuhan kebutuhan harian. Untuk mendukung aktivitas ini dapat menyediakan *co-working*, gym, minimarket, dan penunjang lainnya



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.2 Analisis Pola Kegiatan

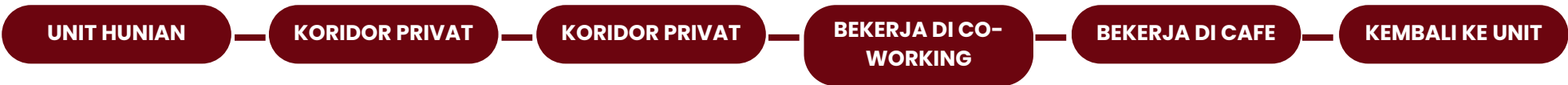
- **Pengguna Utama (Resident)**

Penghuni merupakan pengguna utama yang melakukan aktivitas tinggal, bekerja, berinteraksi, dan memenuhi kebutuhan sehari-hari di lingkungan co-living.

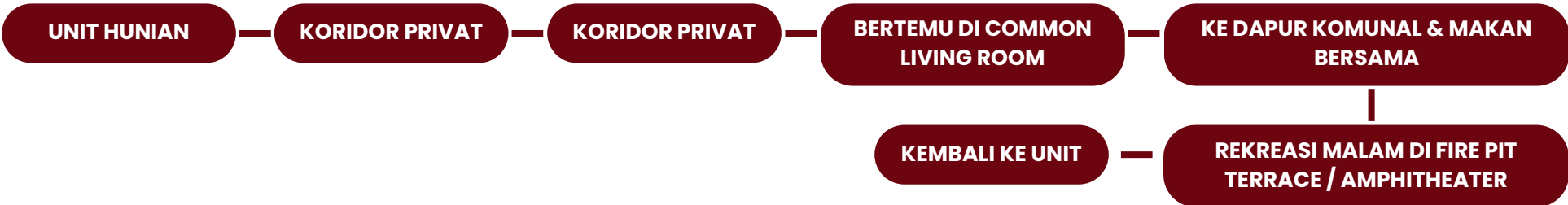
- **Pola Aktivitas Tinggal**



- **Pola Aktivitas Produktif**



- **Pola Aktivitas Sosial**



- **Pola Aktivitas Wellbeing**



- **Pola Aktivitas Kebutuhan Harian**



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.2 Analisis Pola Kegiatan

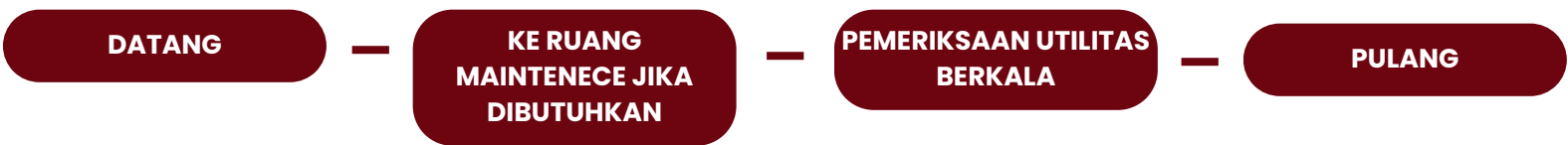
- **Pengelola (Operator)**

Operator bertugas mengelola operasional dan pemeliharaan bangunan agar seluruh fasilitas dapat berfungsi dengan baik.

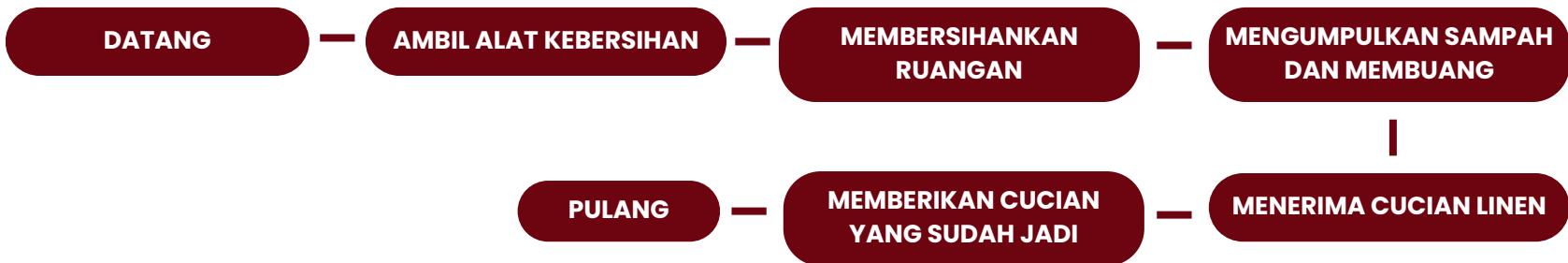
- **Manajemen**



- **Maintenance**



- **Housekeeping**



- **Tenant Cafe & Minimarket**



- **Keamanan**



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil analisis pengguna dan pola kegiatan, diperoleh kebutuhan ruang yang digunakan untuk menunjang aktivitas penghuni maupun pengelola pada kawasan *co-living*. Kebutuhan ruang tersebut dikelompokkan berdasarkan fungsi agar memudahkan penyusunan program ruang dan hubungan antar ruang

Ruang Hunian

- Unit Hunian
 - Unit Standar
 - Unit Premium
- Fasilitas Pendukung Unit
 - Kamar mandi
 - Pantry

Ruang Komunal

- Ruang Produktif
 - *Co-wkoring*
- Ruang Sosial
 - *Common living*
 - Dapur bersama
 - Ruang makan bersama
 - Cafe
- Ruang Rekreasi
 - *Courtyard*
 - *Fire Pit Terrace*
 - *Aphiteater*
- Ruang Olahraga
 - *Gym*
 - *Jogging Track*
 - Lapangan Basket

Ruang Pengelola

- Kantor Pengelola
- Maintenance
- Storage
- Laundry Komunal
- Pos Keamanan

Ruang Servis

- Ruang Sampah
- Janitor
- Genset
- Ground Water Tank
- IPAL
- Pompa
- Panel Listrik
- Toilet
- Gudang

Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Aksesibilitas

Privat	Semi Privat	Komunal	Publik	Servis
Unit Hunian Standar	Ruang Obat	Common Living Room	Cafe	Pos Keamanan
Unit Hunian Premium	Laundry Penghuni	Dapur Komunal	Plaza	Kantor Pengelola
Kamar Mandi Unit	Resepsionis	Ruang Makan Bersama	Area Parkir Pengunjung	Ruang Maintenance
Pantry Unit	Minimarket	Fire Pit Terrace	Lobby	Janitor
	Mushola	gym	Courtyard	Ruang Sampah
		Co-working Space	Amphitheater	Gudang
			Jogging Track	Panel Listrik & Genset
			Lapangan Basket	Laundry Pengelola
				GWT & Pompa
				IPAL
				Toilet

Tabel 3.2 Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tingkat Aksesibilitas
Sumber : Analisis Penulis, 2026

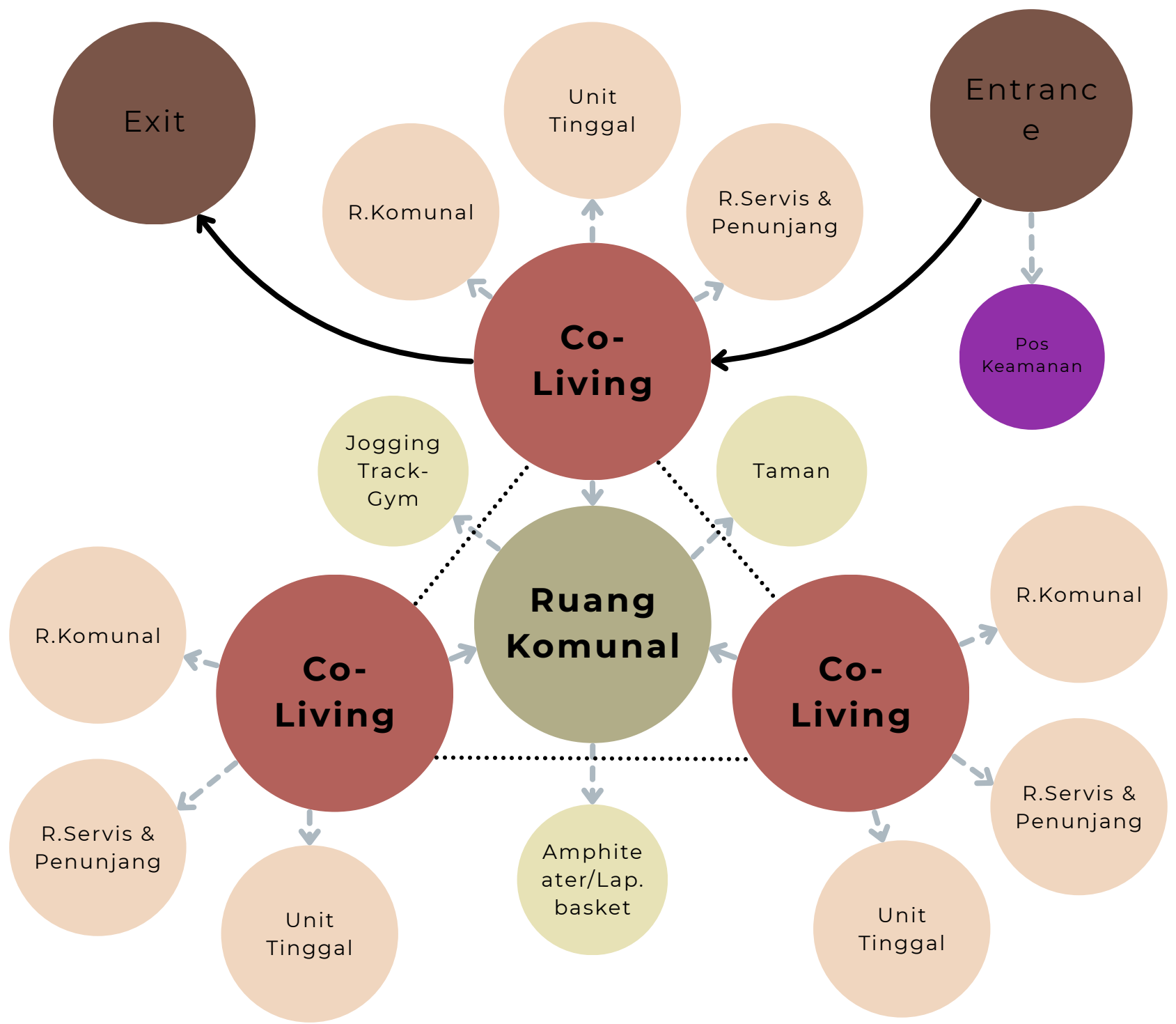


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.5 Analisis Organisasi Ruang Skala Makro (Site)

Berdasarkan matriks pengelompokan ruang, maka diperoleh kesimpulan dalam bentuk organisasi ruang sebagai berikut :



---> Terhubung perantara lewat ruang —> Alur sirkulasi utama penghuni

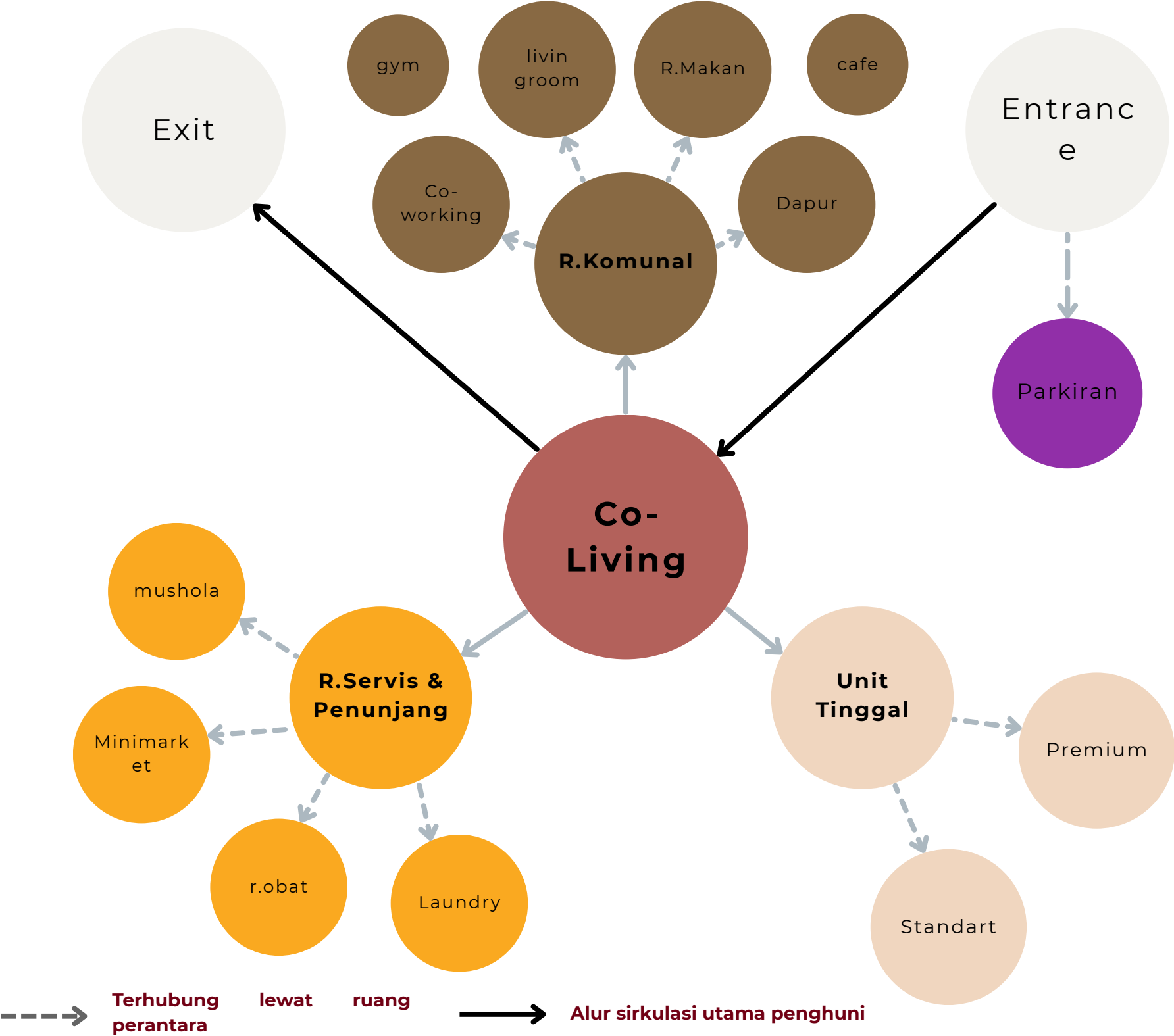


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.5 Analisis Organisasi Ruang Skala Mezo - Penghuni

Berdasarkan matriks pengelompokan ruang, maka diperoleh kesimpulan dalam bentuk organisasi ruang sebagai berikut :

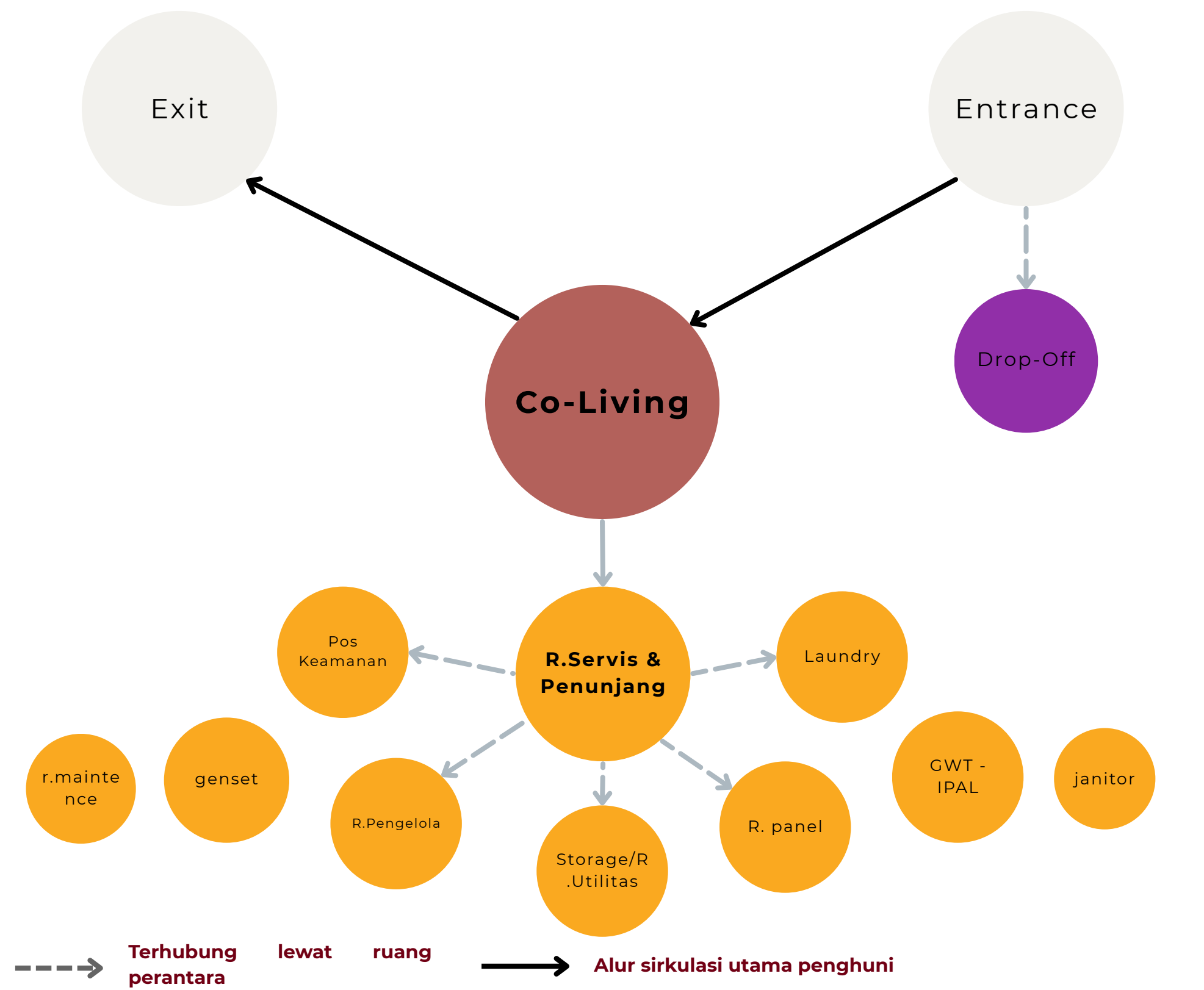


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.5 Analisis Organisasi Ruang Skala Mezo - Pengelola

Berdasarkan matriks pengelompokan ruang, maka diperoleh kesimpulan dalam bentuk organisasi ruang sebagai berikut :



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.6 Analisis Besaran Ruang

TABEL PROPERTY SIZE — RENCANA DIMENSI RUANG							
Perancangan Hunian Kolektif (Co-Living) di Sleman, Yogyakarta Pendekatan Flexible–Creative Space							
No.	Nama Ruang	Kategori	Jml Unit	Kapasitas (orang)	Luas/Unit (m²)	Total Luas (m²)	Standar Acuan
PRIVAT							
1	Unit Hunian Standard	Privat	109	1	18	1962	TCO London 12-15m² / unit std
2	Unit Hunian Premium	Privat	47	1	24	1128	Habyt 1-BR ±20–29 m²
3	Kamar Mandi (dalam unit)	Privat		1			SNI 03-1733-2004 ≥3 m² KM privat
Total Area (m²)						3090,00	
SEMI PRIVAT							
4	Resepsionis	Pengelola	3	2	6	36	Asumsi
5	Minimarket	Semi Privat	3		35	105	30% ruang makan (Datek 1)
6	Laundry Room (Self service)	Semi Privat	3		35	105	Time Saver Standart for Building Type
7	Ruang Obat	Semi Privat	3	2	4	24	Neufert & Permen PUPR No.29/2006 — ruang P3
8	Mushola	Semi Privat	3	15	0,96	43,2	Neufert
Total Area (m²)						313,2	
KOMUNAL							
9	Common Living Room	Komunal	1	32	2	64	1.5 m²/unit (Neufret)
10	Fire Pit Terrace	Komunal	3	10	3	90	Asumsi
11	Ruang Makan Bersama	Komunal	1	39	3	117	1,75 x 1,75 / meja (1 set = 4 orang)
12	Dapur Bersama	Komunal	1			35	30% ruang makan (Datek 1)
13	Gym	Komunal	3	6	4	72	
14	Co-working	Komunal	1	38	3	114	Neufert 3 m²/org desk terbuka
Total Area (m²)						492	

Analisis besaran ruang disusun berdasarkan kebutuhan aktivitas pengguna, kapasitas ruang, serta standar perancangan yang relevan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan progam ruang sehingga diperoleh kebutuhan luas ruang yang kurang lebih sesuai dengan konsep rancangan serta mendukung aktivitas penghuni secara optimal

Tabel 3.3 Besaran Ruang
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Pemecahan Persoalan Perancangan

3.4 Rencana Progam Ruang

3.4.6 Analisis Besaran Ruang

No.	Nama Ruang	Kategori	Jml Unit	Kapasitas (orang)	Luas/Unit (m²)	Total Luas (m²)	Standar Acuan
PUBLIK							
15	Parkiran Mobil	Publik	31	rasio 1:5 dari total unit 156	12,5	387,5	2.5 × 5 m/unit (Datek)
16	Parkiran Motor	Publik	78	1:2 dari total unit 156	1,5	117	0.75 × 2 m/unit (SNI Parkir)
17	Plaza / Drop-Off	Publik			Radius putar 8m		GSB 3.5m sebagai zona transisi publik
18	Jogging Track	Komunal	1			315	Perimeter tapak — jalur aktif ≥2m lebar
19	Amphiteater Outdoor	Komunal	1	40	1,2	48	Ruang serbaguna 1.25 m²/org
20	RTH Publik (Taman Antar Massa)	Publik			1867	1867	KDH 25% = min 1,867 m² area hijau
21	Lapngan Basket	Publik	1			165	FIBA
22	Cafe	Publik	3	20	1,8	108	Datek
23	Lobby	Publik	3	3	1	9	Neufert
Total Area (m²)						3016,5	
SERVIS							
24	Kantor Pengelola	Pengelola	2	3	6	36	Neufert — kantor 6 m²/org
25	Ruang Maintenance & Storage	Pengelola	3		20	60	Min 1.5% luas bangunan = ruang servis
26	Ruang Panel	Pengelola	3		24	72	Min 2% GFA untuk shaft + ME room
27	Ground Tank + Pompa Air	Pengelola	3		20	60	
28	Upper Tank	Pengelola	3		25	75	
29	Ruang Genset	Pengelola	3		12	12	Neufert — ruang genset min 10 m²
30	Tempat Penampungan Sampah	Pengelola	1		25	25	SNI 19-2454-2002 min 8 m³/100 unit
31	Janitor	Pengelola	3	1	3	9	
32	Toilet	Pengelola	3	3	1,7	15,3	
33	Ruang Loker		3	3	1,2	10,8	
34	IPAL	Pengelola	3		21	63	
35	Pos Keamanan	Pengelola	2	2	6	12	SNI — pos jaga min 4 m²
36	Laundry	Pengelola	3		20	60	SNI — pos jaga min 4 m²
Total Area (m²)						510,1	
Total luas Area							7421,80
SIRKULASI & TRANSISI							
37	Koridor komunal	Sirkulasi	2		35	70	Neufert – koridor komunal min. 2 m
38	Koridor Semi Privat	Sirkulasi	2		45	90	Neufert – koridor hunian min. 1,8
39	Jalan kendaraan	Sirkulasi	1		160	160	lebar jalur kendaraan min. 6 m
40	Sirkulasi Rooftop	Sirkulasi	1		60	60	Asumsi
41	Area Tangga	Sirkulasi	12		40	480	Lebar anak tangga 1,5m
42	Area Lift	Sirkulasi	3		8	24	Kapasitas 5-8 orang
Total Area (m²)						1529,1	
Total Area perkiraan 3 massa (m²)						4587,3	
Total luas Area							12009,10

Analisis besaran ruang disusun berdasarkan kebutuhan aktivitas pengguna, kapasitas ruang, serta standar perancnagan yang relevan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan progam ruang sehingga diperoleh kebutuhan luas ruang yang kurang lebih sesuai dengan konsep rancangan serta mendukung aktivitas penghuni secara optimal

Tabel 3.4 Besaran Ruang
Sumber : Analisis Penulis, 2026

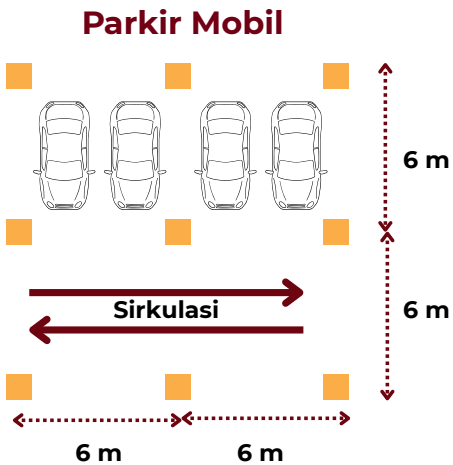
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.5 Rencana Tata Ruang

3.5.1 Analisis & Respon Modul Modul Parkiran

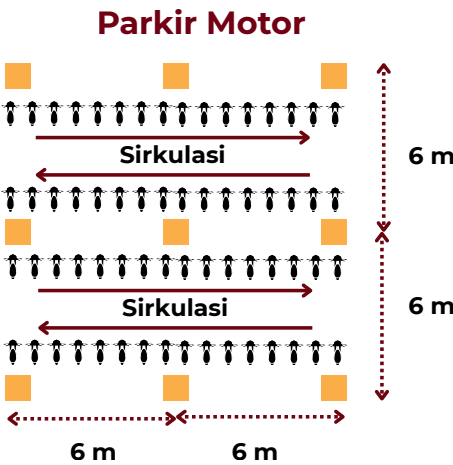
N o.	Jenis Kendaraan	SRP dalam m ²	Kapasitas
1	Mobil Penumpang	2,50 × 5,00	± 40
2	Sepeda Motor	0,75 × 2,00	± 100

Tabel 3.5 Standar Ruang Parkiran
Sumber : SK Dirjen 272/1996



Menggunakan modul parkir tegak lurus 90° dengan sistem double loaded (2 baris parkir + 1 jalur sirkulasi).

Kapasitas yang ditampung setiap bangunan 13 mobil dengan luas area total ± 280 m²

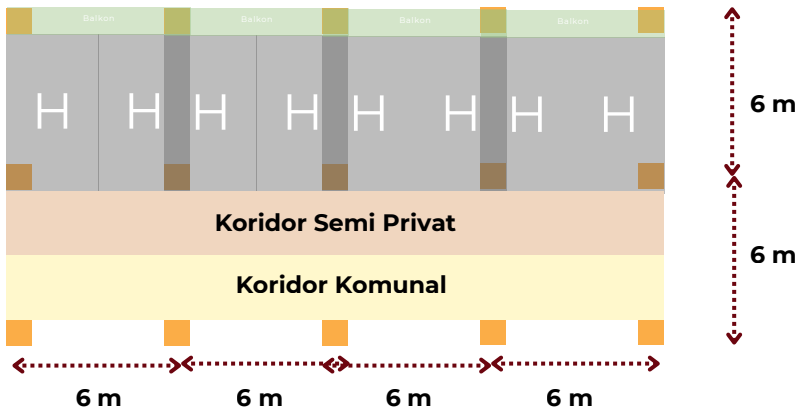


Konfigurasi parkir tegak lurus 90° dengan sistem double loaded — 2 baris parkir mengapit 1 jalur sirkulasi 2 arah

Kapasitas yang ditampung setiap bangunan 33 motor dengan luas area total ± 72 m²

Total kapasitas parkir mobil dan motor menggunakan perbandingan 1:5 (mobil) dan 1:2 (motor) dengan perkiraan jumlah unit ± 200 unit adalah 100 lot motor dan 40 lot mobil.

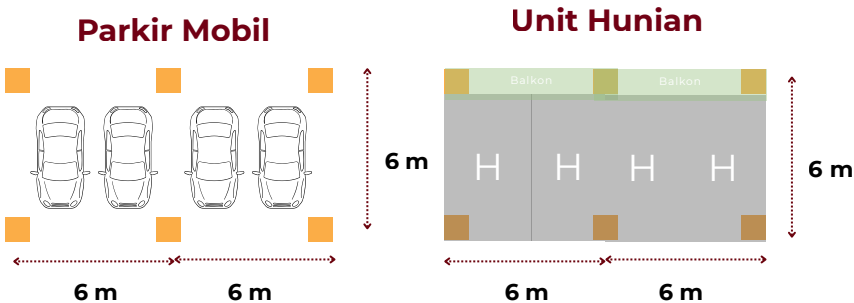
Modul Unit Hunian



Modul unit hunian dirancang berdasarkan grid struktural 6 × 6 m yang konsisten dengan modul parkir di lantai 1, sehingga kolom struktur utama dapat menerus dari lantai dasar hingga lantai hunian tanpa pergeseran.

Sesuai dengan pendekatan desain fleksibel, sistem sirkulasi menggunakan **prinsip double corridor** yang terdiri dari dua lapis koridor :

- **Koridor Semi Privat** (lapis pertama, sisi unit) — berfungsi sebagai zona transisi atau buffer antara pintu unit hunian dengan area komunal. Keberadaan koridor ini memastikan penghuni tidak langsung terekspos ke area komunal saat membuka pintu kamar sehingga privasi tetap terjaga.
- **Koridor Komunal** (lapis kedua, sisi komunal) — berfungsi sebagai jalur sirkulasi utama yang menghubungkan seluruh unit dalam satu lantai sekaligus menjadi ruang transisi menuju area komunal, tangga, dan fasilitas bersama.



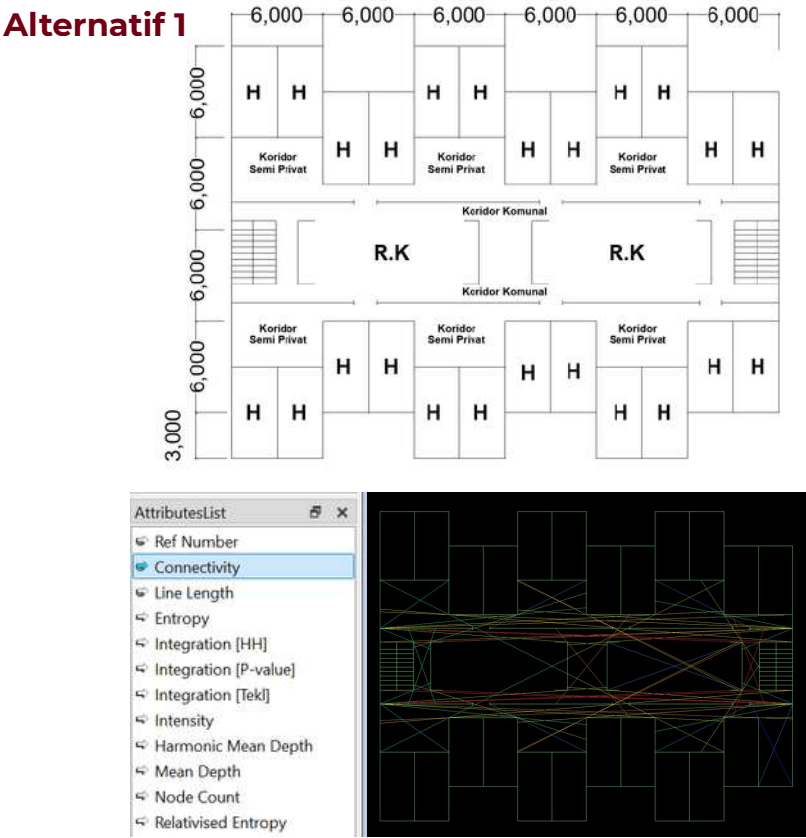
Terintegrasi dengan peletakan kolom struktur yang sama

Pemecahan Persoalan Perancangan

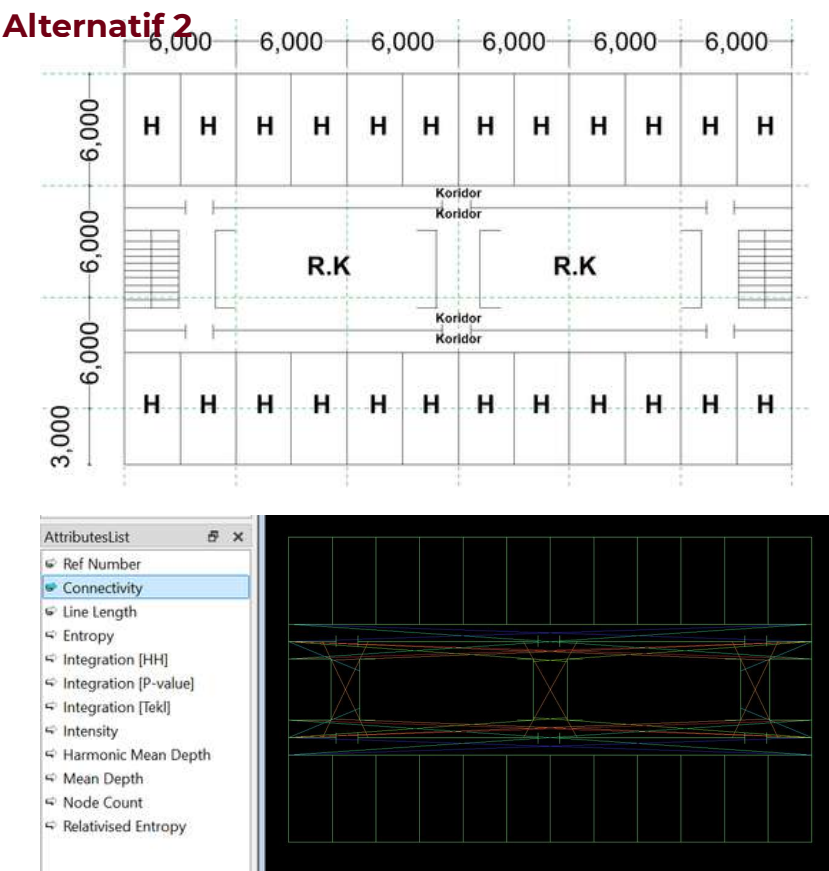
3.5 Rencana Tata Ruang

3.5.2 Konfigurasi Tata Ruang dalam Bangunan

Simulasi space syntax dilakukan pada dua alternatif konfigurasi tata ruang dalam bangunan untuk menentukan susunan ruang yang paling mendukung prinsip flexible-creative space. Konfigurasi yang terpilih setelah simulasi, yaitu alternatif 1



Gambar 3.13 Tata Ruang Alternatif 1
Sumber : DepthMapx, 2026



Gambar 3.14 Tata Ruang Alternatif 2
Sumber : DepthMapx, 2026

Alternatif 1 (Terpilih)



Connectivity

- Koridor komunal horizontal memiliki nilai konektivitas tertinggi semakin ke area komunal semakin (merah)
- Koridor buffer semi privat menunjukkan nilai sedang (hijau-biru) → efektif sebagai buffer antara unit dan koridor komunal
- Unit hunian di ujung massa menunjukkan konektivitas terendah (biru) → zona privat terlindungi
- Persimpangan di titik komunal tengah menjadi node paling aktif → mendukung interaksi spontan antarpenghuni

Alternatif 2



Connectivity

- Konektivitas koridor komunal lebih merata di tanpa lonjakan di satu titik → sirkulasi lebih seimbang namun kurang dinamis
- Unit hunian tetap menunjukkan konektivitas rendah → privasi unit terjaga
- Koridor komunal dan semi privat menunjukkan nilai integrasi hampir setara → transisi antar zona terlalu gradual, batas privasi kurang tegas, perlu respon tambahan

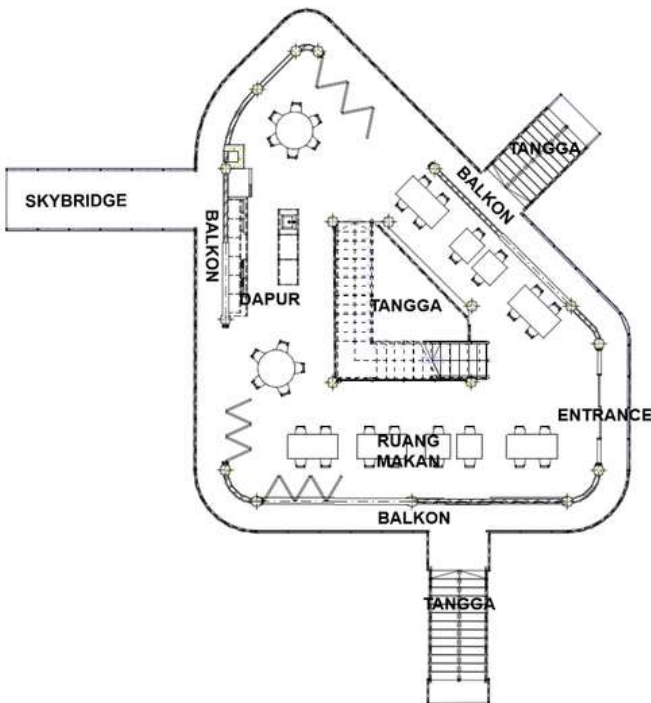
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.5 Rencana Tata Ruang

3.5.3 Pengembangan Tata Ruang dalam Bangunan

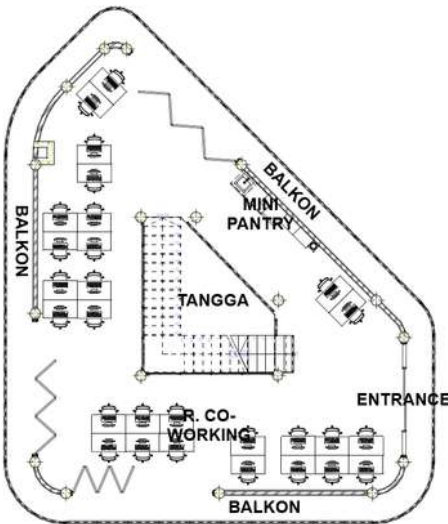
Pada desain awal, ruang komunal berada di setiap blok bangunan hunian yang menyebabkan massa menjadi tebal sehingga memberikan efek pada mahalnya kontruksi bangunan dan kenyamanan penghuni. Oleh kerana itu, pada desain final dilakukan pemisahan sebagian besar ruang komunal utama seperti dapur, ruang makan, co-wkornrg, common living. strategi ini menghasilkan massa bangunan yang lebih efisien. Untuk komunal dengan intensitas rendah tetap berada 1 blok dengan massa hunian. Desain ini lebih memperjelas gradasi ruang privat dan komunal, serta tetap menjaga kemudahan akses penghuni terhadap fasilitas bersama.

Dapur & Ruang Makan Bersama



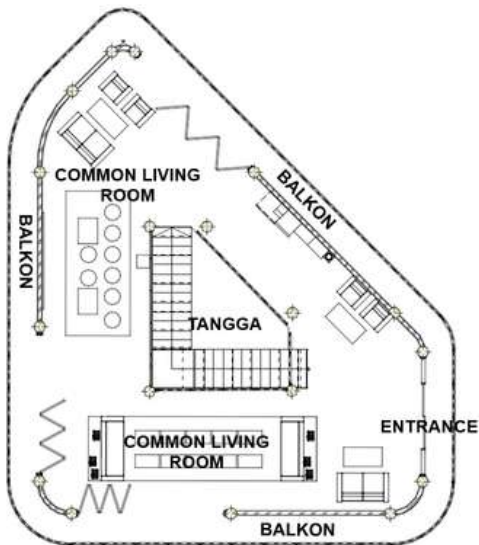
$156 \times 25\% = 39/\text{kursi}$
Kapasitas 39/orang

Co-working



$156 \times 20\% = 31/\text{kursi}$
Kapasitas 38/orang

Common Living Room



$156 \times 20\% = 31/\text{kursi}$
Kapasitas 32/orang

Gambar 3.17 Pengembangan Ruang Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

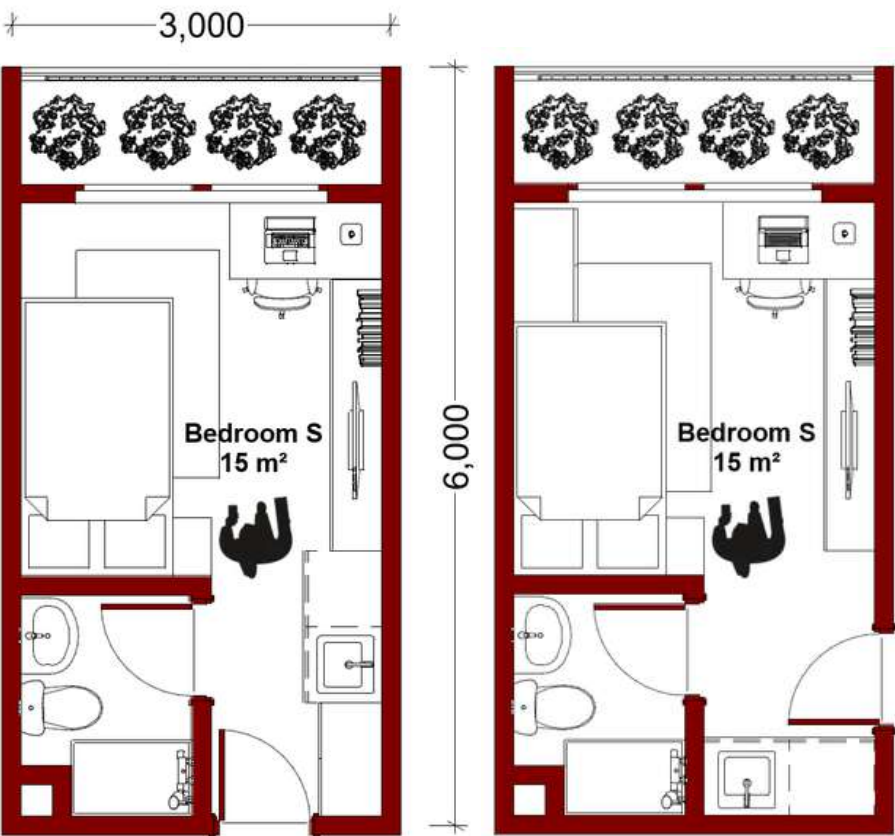
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.5 Rencana Tata Ruang

3.5.4 Respon Model Unit

Kamar Tipe Standar

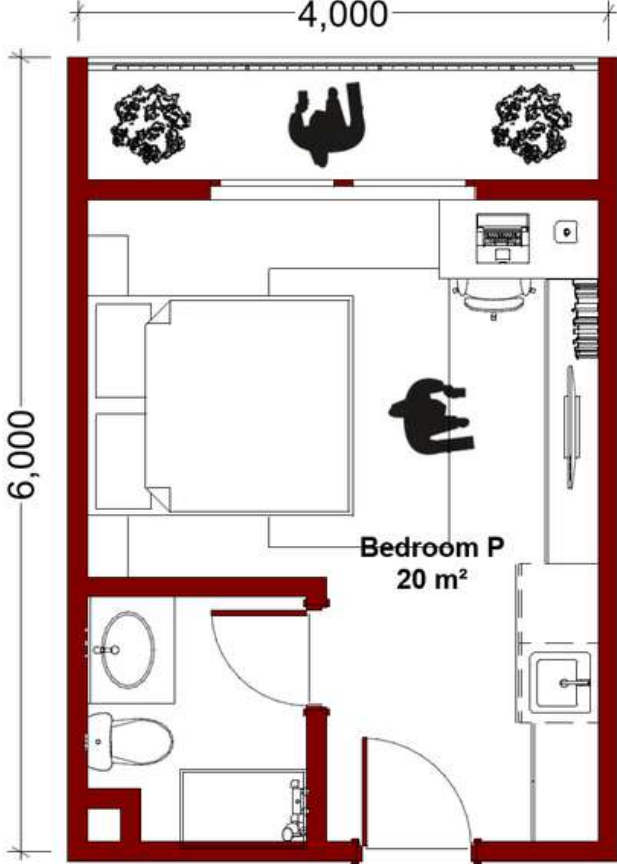
18 m² - 109 unit



Gambar 3.18 Kamar Tipe Standar
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Kamar Tipe Premium

24 m² - 47 unit



Gambar 3.19 Kamar Tipe Premium
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Fasilitas :

- Tempat tidur single (120×200)
- Meja kerja
- Lemari
- TV
- Mini pantry (sink)
- Kamar mandi dalam (shower, wastafel, WC)
- AC
- Balkon (Tidak bisa diakses)
- Ada 2 tipe layout pintu masuk

Fasilitas :

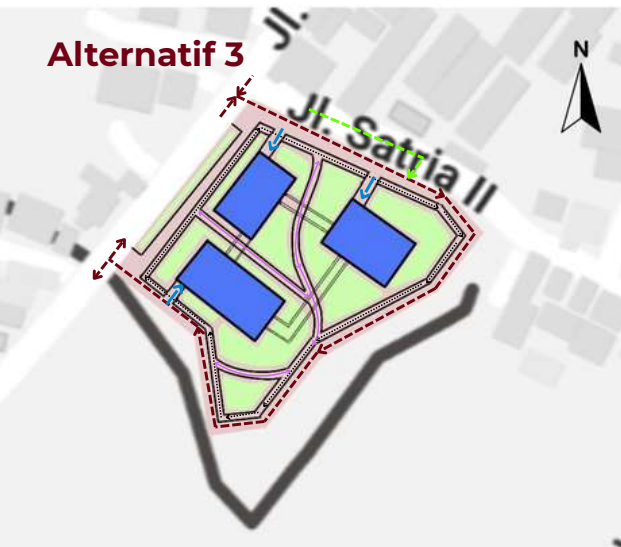
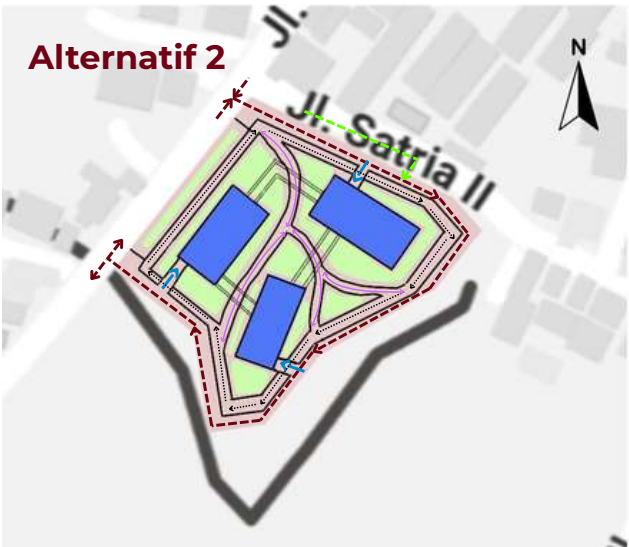
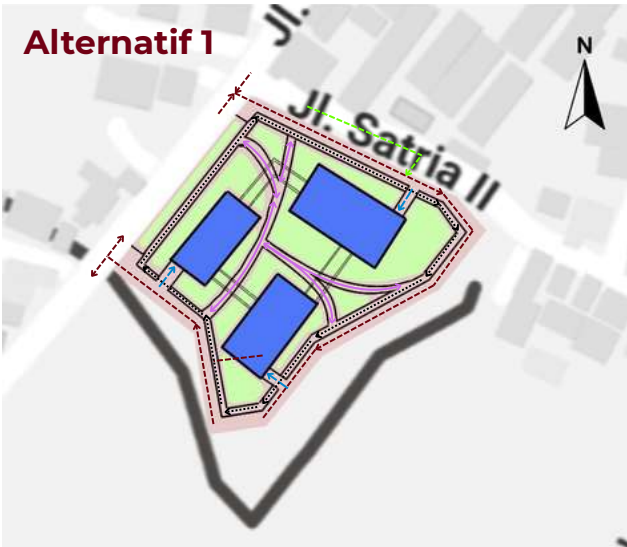
- Tempat tidur queen (160×200)
- Meja kerja
- Lemari
- TV
- Mini pantry (sink, kulkas kecil)
- AC
- Kamar mandi dalam (shower, wastafel, WC)
- Balkon (bisa diakses)

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak

3.6.1 Alternatif Zonasi Tata Tapak

Alternatif konfigurasi tapak berdasarkan beberapa pertimbangan seperti, orientasi, sirkulasi, ruang komunal, hubungan antar massa, dan regulasi.



- Konfigurasi ini mempertimbangkan :
- Kedekatan hubungan antar massa hunian
 - Kemudahan interaksi sosial penghuni
 - Pembentukan communal space yang terpusat

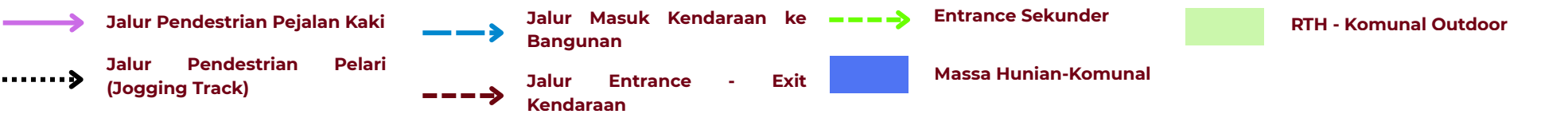
- Karakter Konfigurasi :
- Komunal terpusat
 - Hubungan antar massa dekat
 - Interaksi sosial tinggi

- Konfigurasi ini mempertimbangkan :
- Peletakan massa mengikuti arah site
 - Fleksibilitas pergerakan penghuni lebih luas
 - Eksplorasi massa yang lebih dinamis
 - Mengikuti arah angin dan orientasi matahari

- Karakter Konfigurasi :
- Sirkulasi dinamis
 - Ruang terbuka lebih luas
 - Hubungan antar massa lebih longgar
 - Komunal menyebar sepanjang jalur

- Konfigurasi ini mempertimbangkan :
- Efisiensi hubungan antar massa dan tidak saling menutupi keseluruhan
 - Kemudahan orientasi kawasan,
 - Efektivitas pola sirkulasi kawasan
 - Mengikuti arah angin dan orientasi matahari

- Karakter Konfigurasi :
- Sirkulasi terarah
 - Zoning lebih jelas
 - Hubungan antar ruang lebih terorganisir

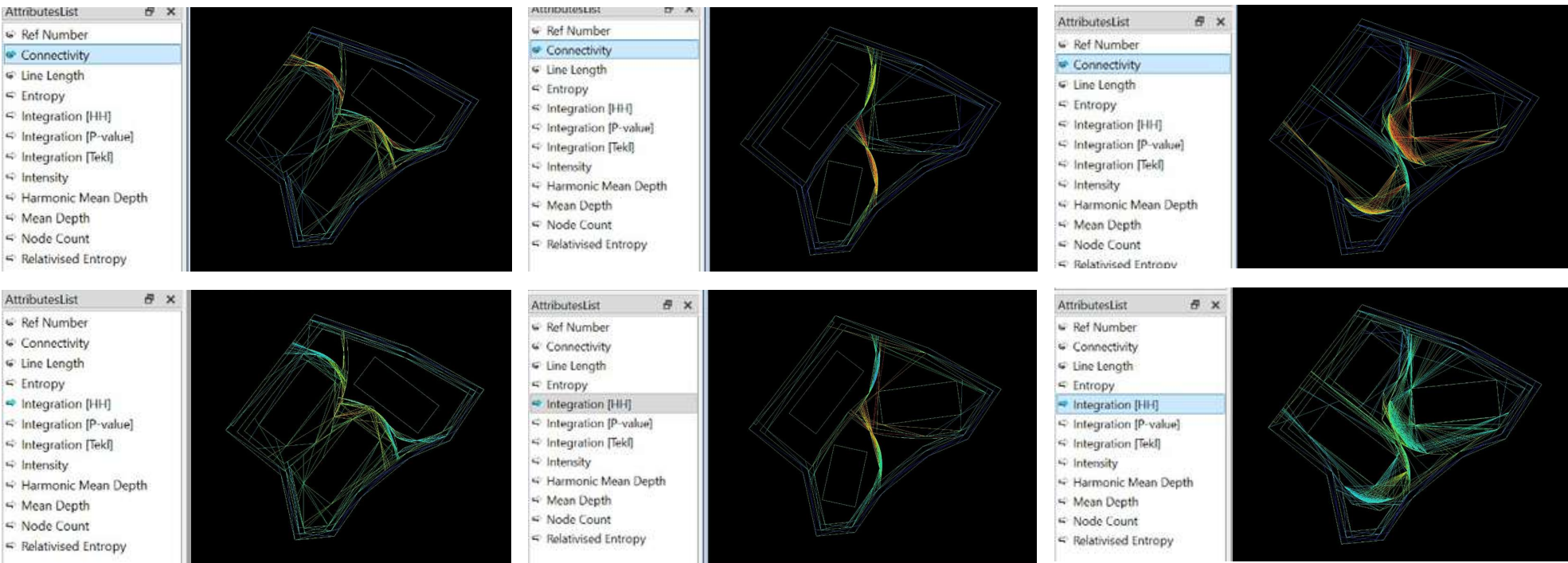


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak

3.6.1 Alternatif Zonasi Tata Tapak

Alternatif konfigurasi tapak di uji menggunakan software DepthMapx untuk menguji konektivitas dan integrasi antara ruang luar dan massa. Konfigurasi yang terpilih adalah alternatif 3.



Gambar 3.20 Simulasi DepthMapx Tata Tapak
Sumber : DepthMapx, 2026

Alternatif 1

★★★★

Connectivity

- Konektivitas membentuk pola linear
- Meskipun terdapat 3 jalur, tetapi jalur yang membentuk linear paling terkoneksi

Integration

- Hubungan antar massa lebih terpisah dibanding alternatif 1
- Tidak terbentuk satu communal core yang dominan.
- Mendukung fleksibilitas dan eksplorasi ruang

Alternatif 2

★★★★

Connectivity

- Sirkulasi paling terarah dan mudah dibaca
- Hubungan antar massa lebih formal dan terkontrol
- Jalur utama menjadi pusat distribusi menuju seluruh massa hunian

Integration

- Memiliki orientasi ruang paling jelas
- Potensi interaksi sosial tetap ada namun tidak sekuat alternatif 1
- Mendukung zoning kawasan yang lebih teratur

Alternatif 3 (Terpilih)

★★★★★

Connectivity

- Konektivitas terpusat pada area tengah kawasan
- Jalur antar 3 massa hunian saling terhubung dengan baik.
- Pergerakan penghuni cenderung terkonsentrasi pada communal core.

Integration

- Area tengah paling mudah diakses dari seluruh kawasan.
- Potensi interaksi sosial dan encounter penghuni paling tinggi.
- Mendukung konsep community living



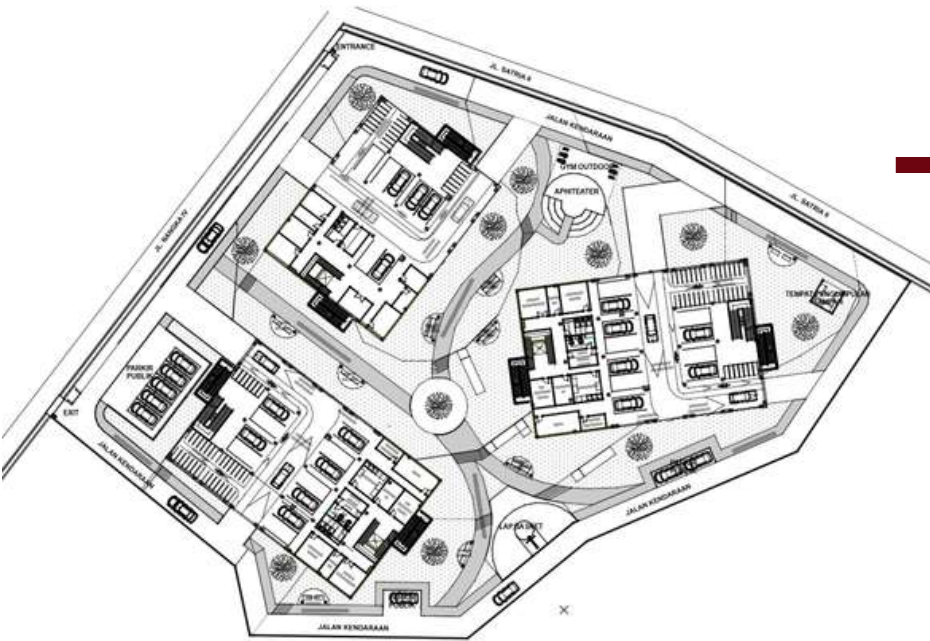
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak

3.6.2 Pengembangan Tata Tapak

Pengembangan tata tapak dilakukan melalui evaluasi terhadap konfigurasi hasil alternatif terpilih untuk memperoleh susunan massa yang lebih optimal. Pengembangan difokuskan pada penataan area komunal dimana terdapat penambahan massa bangunan sehingga susunan tapak ada penyesuaian. Selain itu, peningkatan kualitas sirkulasi antar bangunan dan hubungan antar fungsi dalam kawasan.

DESAIN AWAL

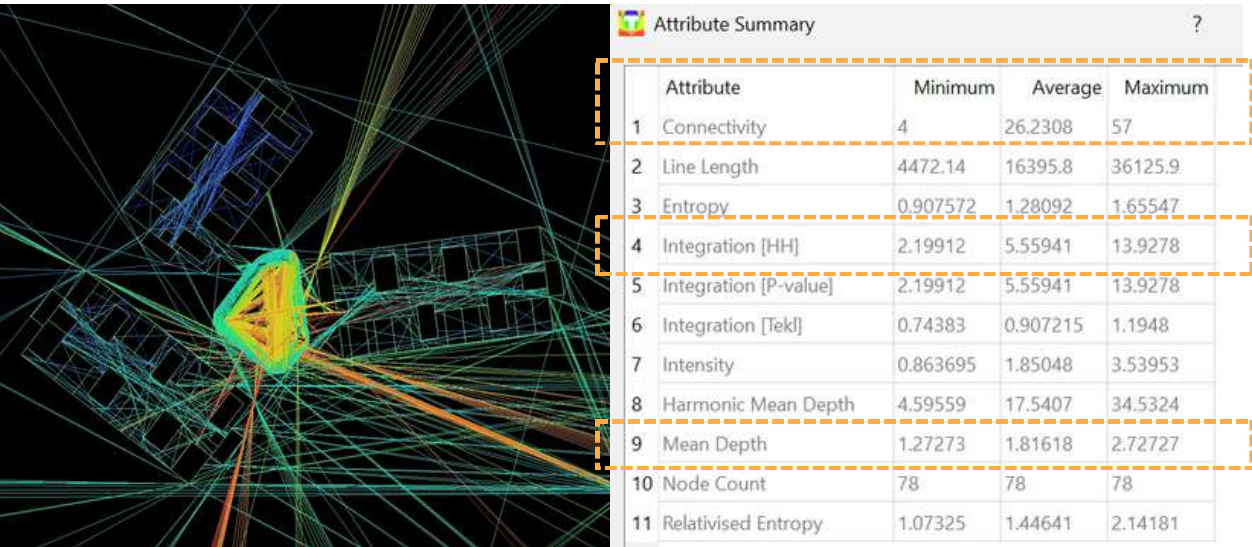


DESAIN FINAL



Gambar 3.21 Pengembangan Tata Tapak
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Uji Desain Final Menggunakan DepthMapx



Gambar 3.22 Uji Desain Pengembangan Tapak
Sumber : DepthMapx, 2026

Berdasarkan hasil analisis DepthMapx, konfigurasi tata ruang menunjukkan tingkat keterhubungan (connectivity) dan inetgrasi (integration) yang baik, sehingga hubungan antar bangunan dan ruang komunal mudah dicapai. Selain itu, mean depth yang relatif rendah menunjukkan bahwa menuju pusat aktivitas dapat ditempuh melalui jalur yang lebih efisien dengan jumlah perpindahan ruang yang lebih sedikit. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa konfigurasi tata tapak menjadi lebih efektif dalam mendukung sirkulasi dan aksesibilitas kawasan.

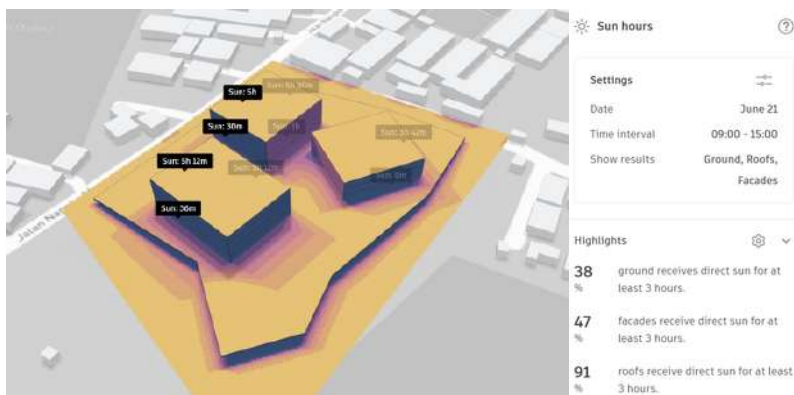
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak

3.6.3 Uji Forma

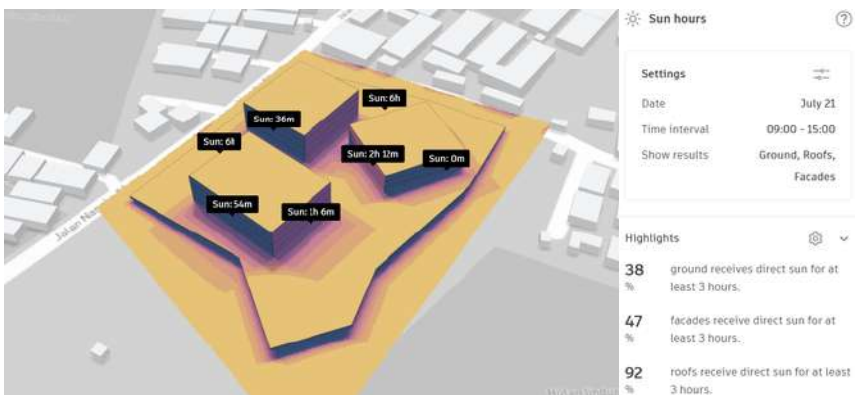
Gambar 3.23 Uji Forma
Sumber : Forma, 2026

Uji Paparan Matahari 21 Juni



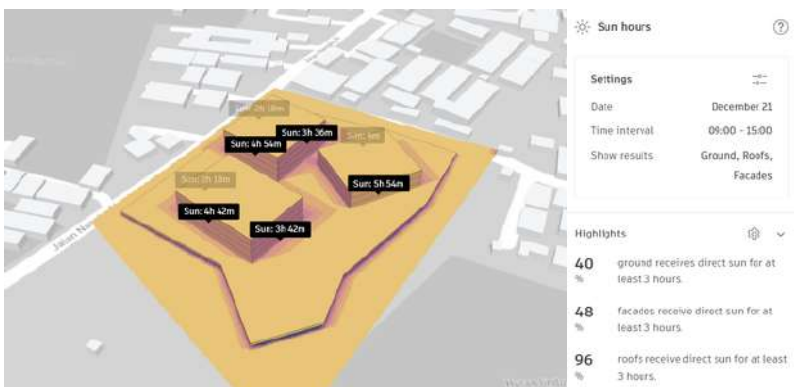
Paparan matahari pada tanggal 21 Juni menunjukkan bahwa konfigurasi tiga massa bangunan masih memungkinkan sebagian besar area fasad di sisi barat laut dan timur laut menerima sinar matahari langsung selama lebih dari 3-5 jam.

Uji Paparan Matahari 21 Juli



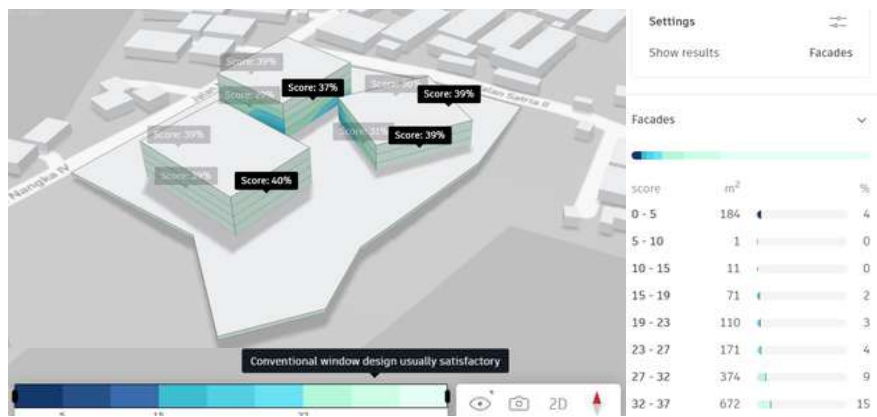
Paparan matahari pada tanggal 21 Juli menunjukkan bahwa konfigurasi tiga massa bangunan masih memungkinkan sebagian besar area fasad di sisi barat laut dan timur laut menerima sinar matahari langsung selama lebih dari 3-5 jam.

Uji Paparan Matahari 21 Desember



Paparan matahari pada tanggal 21 Desember menunjukkan bahwa konfigurasi tiga massa bangunan masih memungkinkan sebagian besar area fasad di sisi tenggara dan barat daya menerima sinar matahari langsung selama lebih dari 3-5 jam.

Uji Daylight Potential Fasad



Analisis daylight potential menunjukkan bahwa sebagian besar fasad bangunan memiliki nilai pencahayaan alami pada kategori baik hingga sangat baik, dengan skor berkisar antara 37-40%. Penggunaan jendela konvensional sudah lebih dari cukup untuk menerima cahaya alami.

Kesimpulan : Konfigurasi 3 massa ini dinilai mampu memberikan keseimbangan antara pencahayaan dan pengendalian panas matahari. Beberapa sisi seperti barat laut, timur laut, tenggara, dan barat daya yang menghadap keluar site dapat di respon menggunakan secondary skin untuk pengendalian panas matahari.

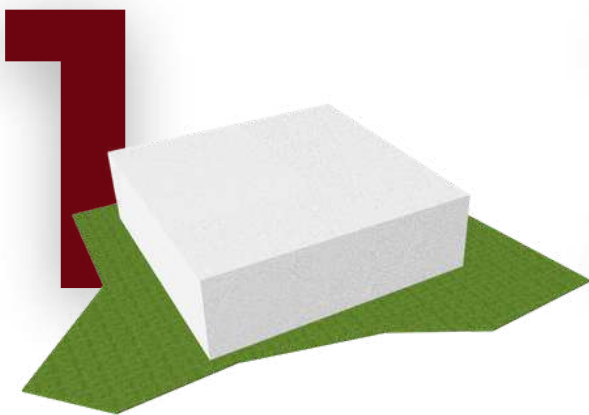


Pemecahan Persoalan Perancangan

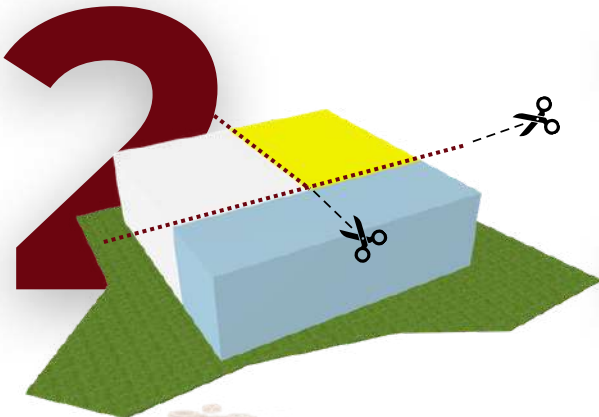
3.6 Konfigurasi Massa Berdasarkan Zonasi Tapak

3.6.4 Penemuan Bentuk Massa

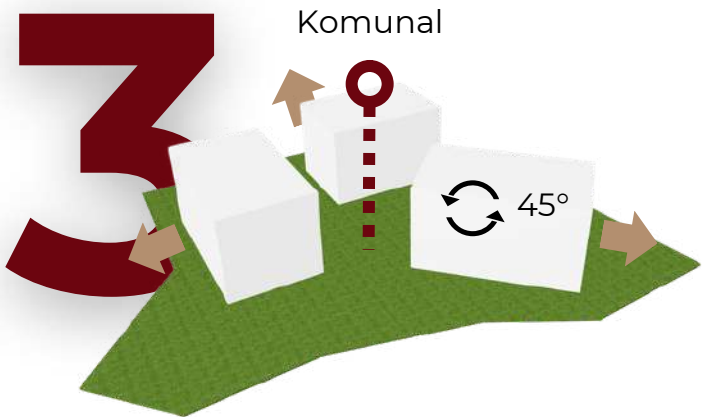
Gambar 3.24 Penemuan Bentuk Massa
Sumber : Analisis Penulis, 2026



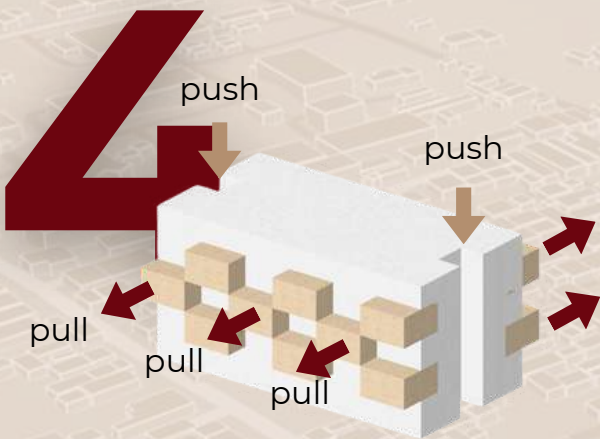
Proses perancangan dimulai dengan massa dasar vertikal yang menempati area efektif tapak. Massa ini dibentuk berdasarkan batas KDB dan garis sempadan bangunan



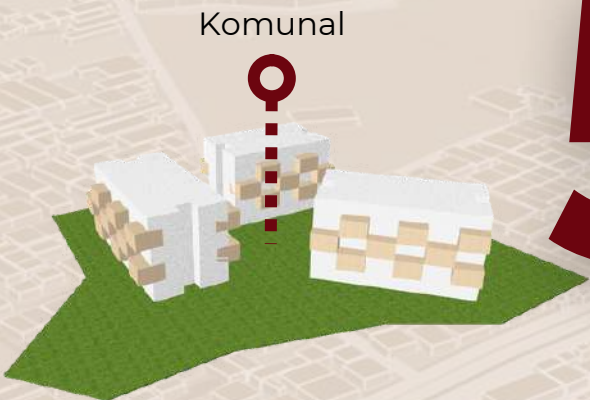
Massa dipotong menjadi 3 untuk merespon pemenuhan area komunal di luar bangunan menggunakan sistem cluster



Setiap massa mengurangi volume dan ditarik ke arah sisi luar site untuk menciptakan inner court yang dikelilingi 3 massa



Massa di buat lubang di 2 sisi lebar sebagai sirkulasi naik turun bangunan. Massa di tarik keluar sebagai respon overhang ruang dibawahnya dan menyesuaikan konfigurasi ruang dalam (form follow function)



Massa disesuaikan kembali dan memastikan penempatan jarak antar massa lebih dar 6m



Penambahan area pendestrian, Jalan kendaraan memutari site, dan taman yang dapat diakses tiap massa pada rencana lansekap bangunan. Terdapat penambahan massa untuk komunal dengan betuk yang dihasilkan dari sisa bentuk ruang dalam

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.7 Zoning Vertikal

Perhitungan berdasarkan regulasi tapak :

- **Luas Area :7.468 m²**
- **KDB : 4.481 m² (60%)**
- **KLB : 26.885 m² (3.6)**
- **Tinggi Bangunan : 24** (KKOP-Kawasan dibawah permukaan kerucut)

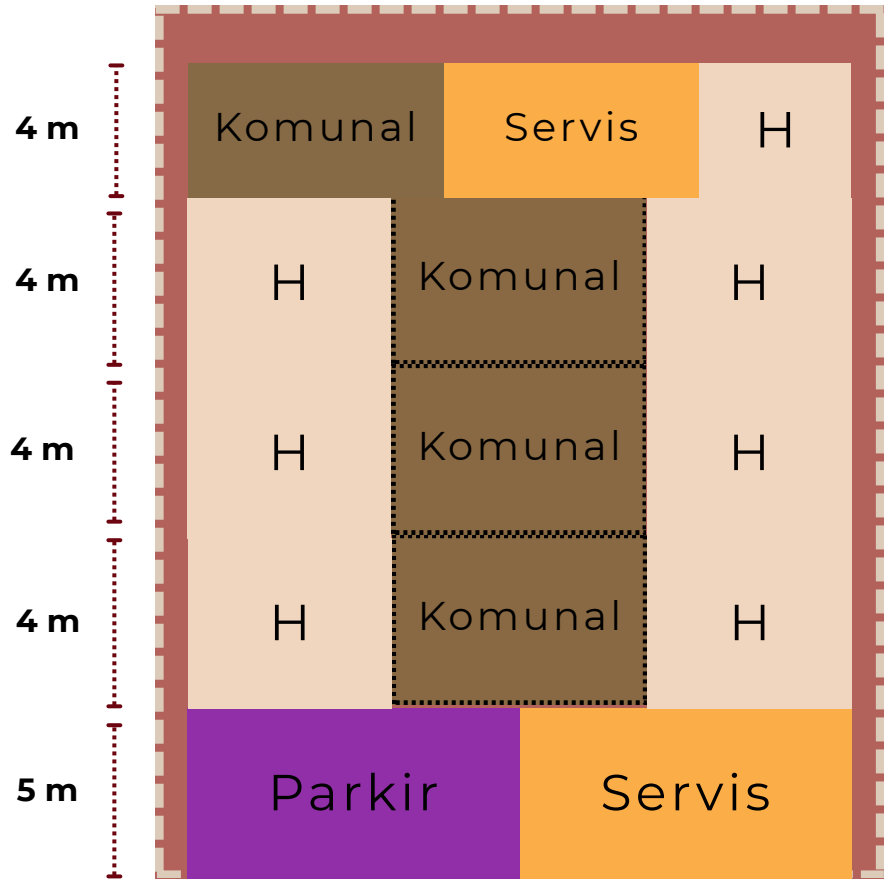
Pertimbangan pemilihan zonasi vertikal :

Zona Publik → Lantai 1

- Parkir dan ruang servis di lantai dasar karena paling mudah diakses langsung dari luar tapak oleh penghuni maupun pengelola
- Lantai dasar aktif dengan retail dan lobby

Zona Semi Privat Komunal → Lantai 2

- Fungsi dining, dapur, dan laundry membutuhkan akses mudah dari seluruh lantai
- Pemisahan dari lantai 1 mengurangi gangguan aktivitas komunal terhadap fungsi publik di bawah dan privat di atas



Zona Semi Privat Produktif → Lantai 3

- Co-working membutuhkan lingkungan yang lebih tenang dari lantai dasar namun tetap terhubung ke komunal
- Merespons kebutuhan penghuni digital nomad dan remote worker yang mendominasi profil pengguna co-living

Zona Semi Privat Rekreatif → Lantai 4

- *common living room* ditempatkan lebih tinggi untuk memberikan nuansa yang lebih eksklusif dan tenang
- Ketinggian lantai 4 memberikan view yang lebih baik

Zona Privat → Lantai 5

- Terdapat gym untuk olahraga dalam ruangan

Zona Campuran → Lantai 6

- Terdapat cafe untuk sosial dan bekerja
- Tempat utilitas
- Terdapat unit hunian tambahan

Catatan : Fasilitas komunal utama dipisahkan ke bangunan komunal untuk menjadi pusat interaksi seluruh penghuni, sedangkan fasilitas komunal berskala kecil dan berintensitas rendah seperti gym, café, laundry komunal, dan mushola tetap disediakan pada masing-masing massa hunian sebagai fasilitas pendukung

The legend uses colored circles to identify the functional zones in the diagram:

- Top 4m section:**
 - R.Upper tank
 - cafe
 - unit hunian
- Second 4m section:**
 - Unit Tinggal
 - gym
- Third 4m section:**
 - Unit Tinggal
 - mushola
 - First Aid Room
- Fourth 4m section:**
 - Unit Tinggal
 - laundry
- Bottom 5m section:**
 - Parkir Mobil
 - Parkir Motor
 - Lobby/Resepsionis
 - Retail/Minimarket
 - R. panel
 - R. GWT
 - Toilet - Janitor
 - IPAL
 - R. Maintenance
 - R. Pengelola
 - Gudang



Pemecahan Persoalan Perancangan

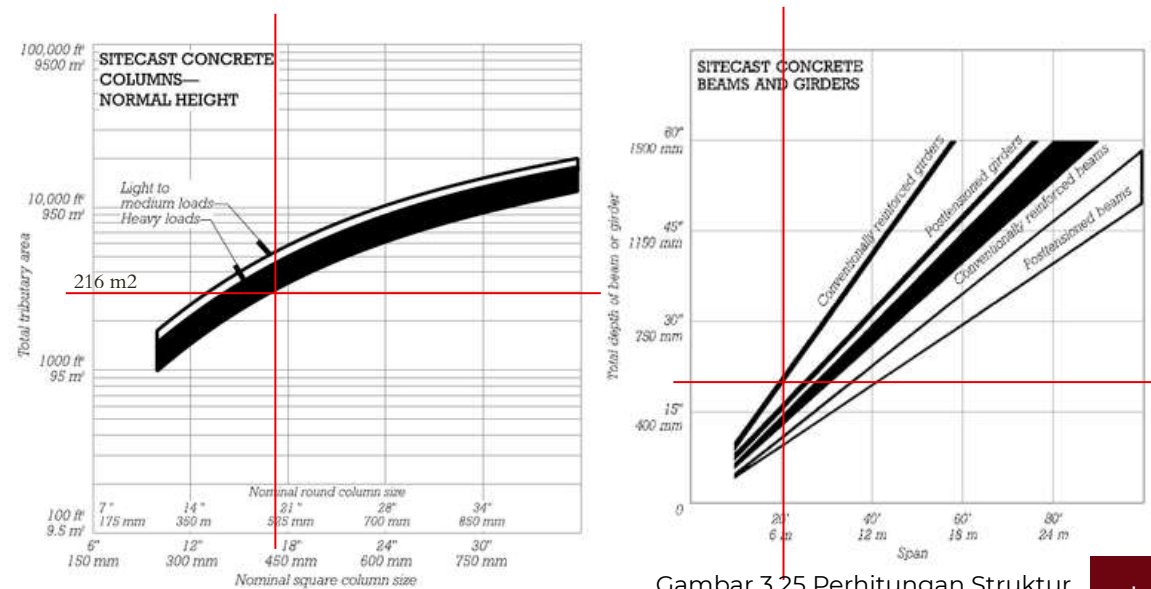
3.8 Rekayasa Struktur



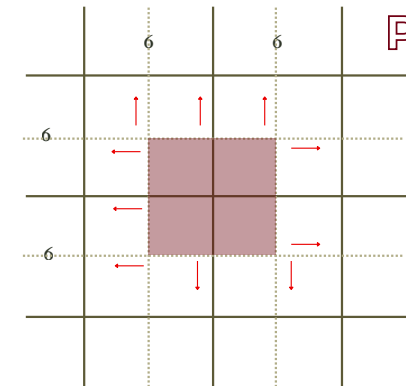
Reinforced concrete frame

Sistem struktur yang diterapkan pada perancangan co-living ini adalah rangka beton bertulang (reinforced concrete frame) dengan grid kolom 6 × 6 m yang konsisten dari lantai 1 hingga lantai 6. Struktur beton bertulang adalah struktur beton yang diperkuat dengan batang baja (rebar) atau kawat baja yang tertanam di dalamnya. Baja tulangan ini memberikan kekuatan tambahan, sehingga beton dapat menahan beban tarik dan tetap stabil dalam kondisi yang ekstrem (Amrdwiptra,2025).

Berdasarkan SNI 2847:2019 tentang Persyaratan Beton Struktural untuk Bangunan Gedung, sistem rangka beton bertulang dipilih karena kemampuannya memenuhi persyaratan daktilitas untuk wilayah gempa sedang seperti kawasan Sleman, Yogyakarta.



Gambar 3.25 Perhitungan Struktur
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Perhitungan Kolom-Balok

Menggunakan bentang terbesar
= 6 m

Hb = 50, Lb = 25

Tributary area : 6 x 6 = 36 m²
36 m² x 6 lantai = 216 m²

D K = 45 x 45 cm

V-shaped column



Gambar 3.26 Struktur Beton Bertulang
Sumber : Pinterest, 2026

Lantai 1 yang difungsikan sebagai area parkir kendaraan menghasilkan **kondisi soft story** akibat minimnya dinding pengisi → merespons kondisi tersebut, **diterapkan kolom berbentuk V** (V-shaped column) pada lantai 1 sebagai solusi struktural.

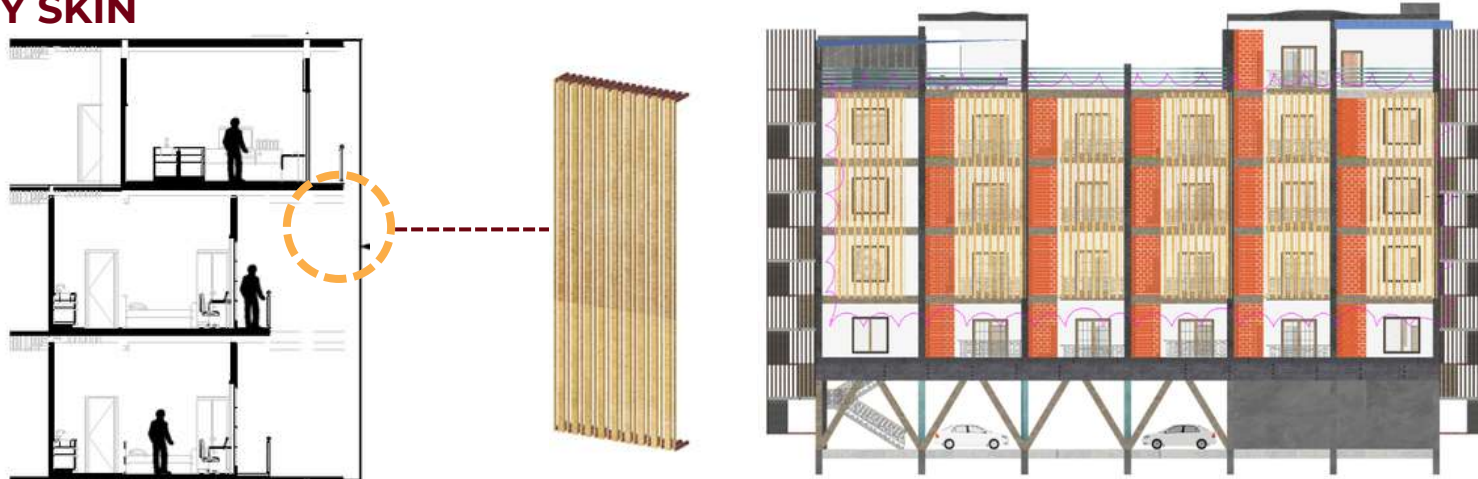
Kolom berbentuk V secara signifikan meningkatkan stabilitas struktural terutama dalam mengurangi displacement maksimum dan story drift serta memperbaiki distribusi beban (Aggarwal & Saha ,2024)

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.9 Selubung Bangunan

Pencahayaan alami dioptimalkan melalui tiga elemen utama pada selubung bangunan. Secondary skin sebagai filter cahaya mereduksi silau dan radiasi panas langsung dari matahari barat/timur tanpa menghalangi cahaya difuse yang masuk ke unit. Sliding door dengan finishing kaca memaksimalkan cahaya alami ke dalam unit sehingga kebutuhan pencahayaan buatan pada siang hari dapat dikurangi. Roster pada area servis dan koridor memungkinkan cahaya masuk secara tidak langsung sekaligus menjaga privasi. Selain itu roster juga difungsikan sebagai bukaan untuk angin masuk sehingga menghasilkan *cross ventilation*.

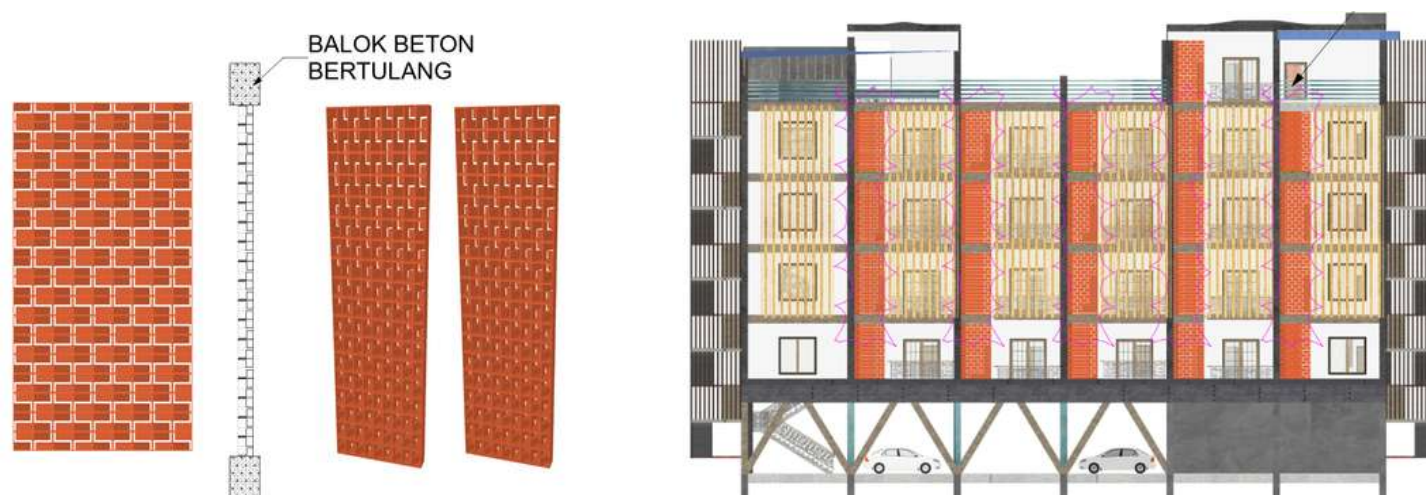
SECONDARY SKIN



Gambar 3.27 Konsep Secondary Skin
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Secondary skin dengan material WPC yang disusun vertikal berfungsi sebagai penutup untuk mengurangi panas matahari yang menghadap langsung dan meningkatkan privasi kamar. Peletakan di area yang menghadap langsung ke arah Timur dan Barat serta menghadap luar site. Selain itu berfungsi sebagai penutup tangga darurat di luar bangunan

ROSTER



Gambar 3.28 Konsep Roster
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Roster menggunakan material tanah liat yang dicetak dengan motif tertentu kemudian disusun membentuk seperti dinding. Pemasangan menggunakan lem seman dan menggunakan dudukan balok sebagai frame.

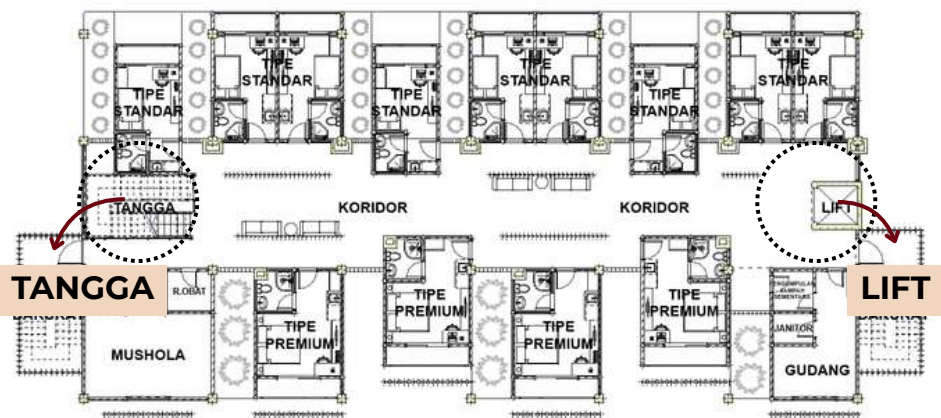
Pemecahan Persoalan Perancangan

3.10 Infrastrktur Bangunan

3.10.1 Sistem sirkulasi (Konektivitas)

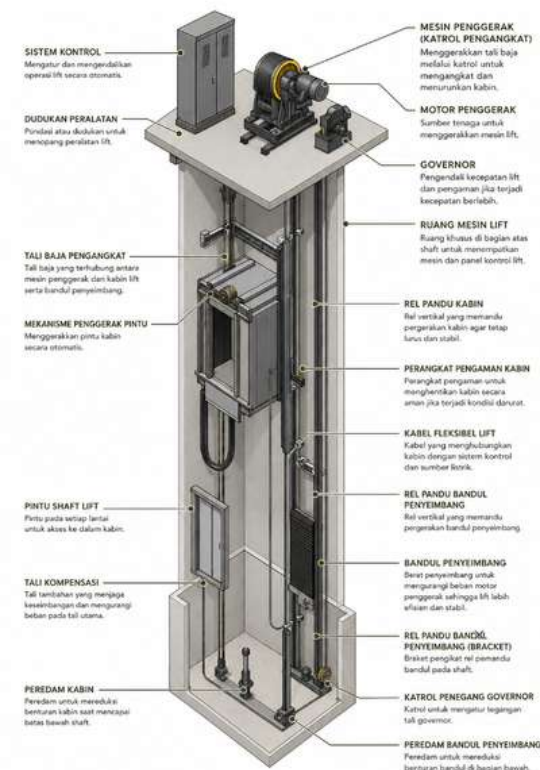
Konektivitas dalam Bangunan

Gambar 3.29 Konektivitas dalam Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Sirkulasi antar lantai dalam bangunan diakomodasi oleh 1 tangga dan 1 lift. Setiap lantai terdapat 2 koridor, yaitu koridor semi-privat dan komunal sebagai transisi antara fungsi tinggal dan komunal.

PERHITUNGAN LIFT



PERHITUNGAN LIFT

Apartment Houses, High-rental housing

BP=jumlah unit×bedroom×orang/bedroom
BP=56×1×1,5
BP=84/orang

pHC =7%

SPEKIFIKASI LIFT

Apartment houses, 0-75 ft
- Car capacity: 2.000 lb
- Car speed: 200 fpm

RT (Round Trip Time)

2.000 lb, 6 lantai, 200 fpm
RT=70 s

P (Normal Passenger Load)

2.000 lb, P = 10 orang

h

$h = (300 \times 10) \div 70 = 42,86$ orang

N (Jumlah Lift)

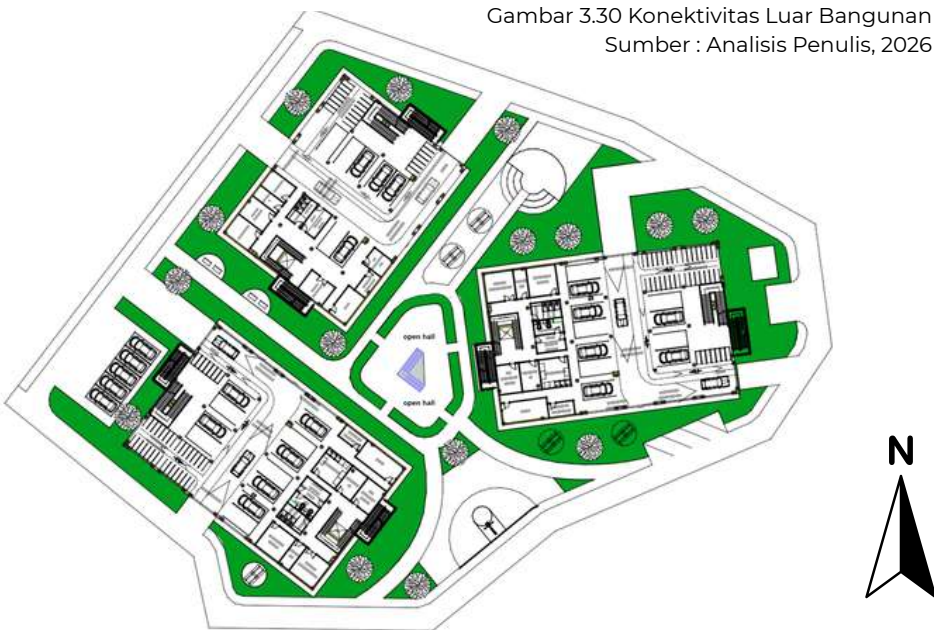
$N = HC \div h = 5,88 \div 42,86 = 0,14 \rightarrow$ dibulatkan ke atas = 1 lift

CEK INTERVAL

Residential, Middle-income apartments = 60-80 detik
 $I = RT \div N = 70 \div 1 = 70$ detik ✓ masuk standar

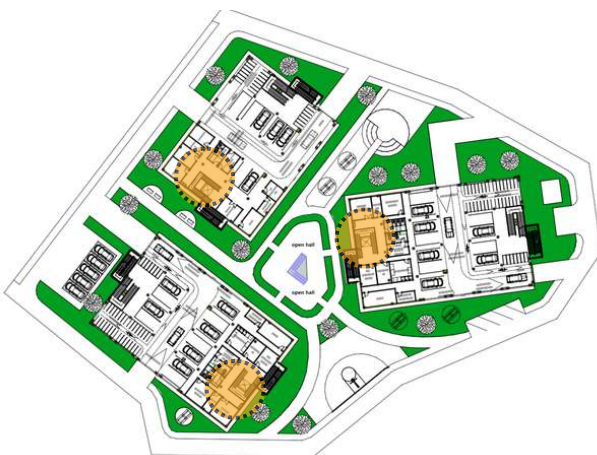
Konektivitas luar Bangunan

Gambar 3.30 Konektivitas Luar Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Hasil perhitungan lift menunjukkan jika setiap 1 massa yang memiliki jumlah unit 56 membutuhkan 1 lift. Sehingga total kebutuhan lift pada kawasan ini adalah 3 lift dengan 1 lift di setiap massa hunian.

Konektivitas diluar bangunan dihubungkan menggunakan jalan pendestrian bebas kendaraan. Selain itu jalur di kawasan bangunan dibagi menjadi 3, jalur pendestrian, jalur kendaraan, dan area jogging.

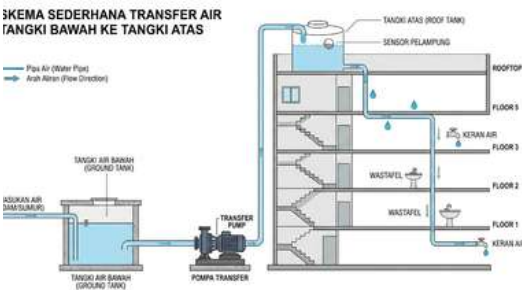


Pemecahan Persoalan Perancangan

3.10 Infrastrktur Bangunan

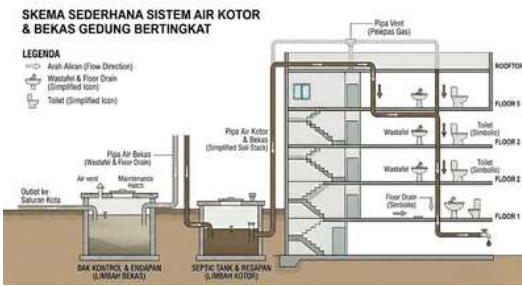
3.10.2 Sistem Utilitas

Air bersih



Air bersih berasal dari PDAM yang ditampung di GWT kemudian di pompa ke RoofTank dan disebarakan melalui pipa fixture.

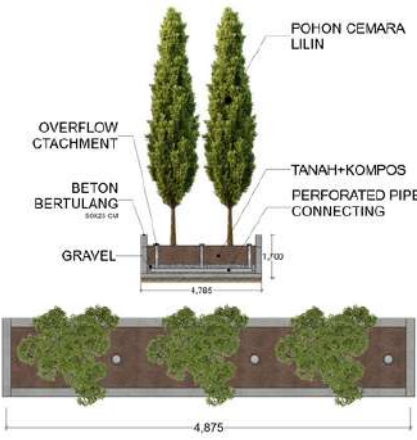
Air kotor



Air kotor dialirkan menuju septitank dan bak kontrol yang kemudian dibuang ke saluran kota.

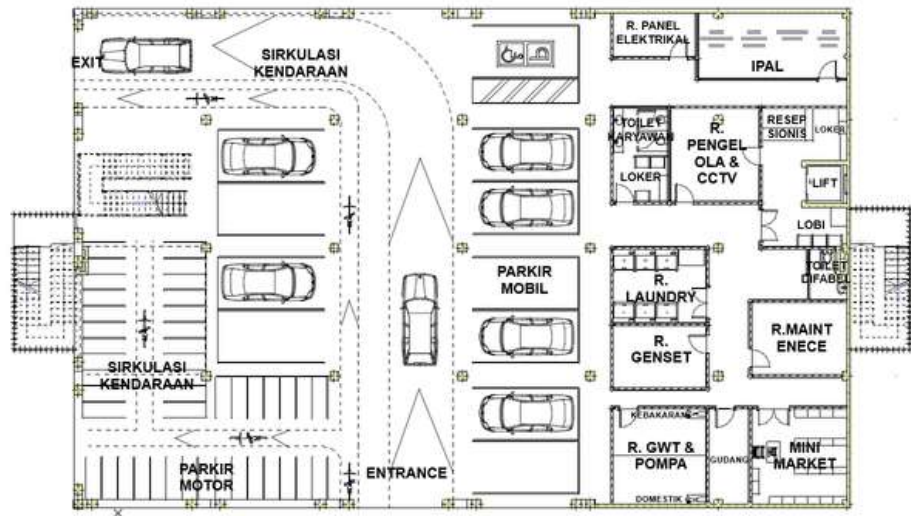
Limpasan Air hujan

Pada area lansekap taman sistem irigasi dibuat menggunakan sistem bioswale di mana air hujan bisa langsung di serap di tanah



Gambar 3.34 Limpasan air hujan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.10.3 Sistem parkir & akses



Gambar 3.33 Sistem parkir & akses
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Sistem parkir bangunan dirancang menggunakan modul struktur 6 x 6 m. Pada area parkir mobil, satu modul 6 x 6 m mampu menampung dua unit mobil penumpang sekaligus tetap menyediakan ruang untuk posisi kolom struktur serta area buka pintu kendaraan.

Area parkir kendaraan roda dua ditempatkan pada sisi bangunan yang tidak mengganggu jalur manuver mobil

Area ini dapat menampung 44 unit sepeda motor dan 11 unit mobil. Akses per lantai bangunan menggunakan tangga yang ditempatkan pada dua sisi bertujuan untuk kemudahan sirkulasi dan evakuasi.

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.10 Infrastrktur Bangunan

3.10.3 Sistem parkir & akses

Akses Masuk Bangunan

- Smart lock berbasis aplikasi/kartu RFID di pintu utama tiap massa → penghuni akses mandiri tanpa resepsionis 24 jam
- Pos satpam di 2 titik entrance kendaraan → kontrol akses manual sebagai backup



Sistem CCTV

- Kamera di entrance, koridor tiap lantai, area parkir, dan ruang komunal
- Dimonitor dari ruang kontrol CCTV terpusat



Sistem Kebakaran & Evakuasi



- Detektor asap (smoke detector)
- Sprinkler di koridor dan ruang komunal
- APAR (Alat Pemadam Api Ringan) di tiap lantai
- Hydrant di tapak

Pengelolaan Akses Parkir



- Palang otomatis (barrier gate) di entrance/exit kendaraan diatur langsung dari pos satpam

Gambar 3.35 Sistem keamanan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.11 Material Bangunan



Gambar 3.36 Material Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Pada dinding non struktural menggunakan material hebel dengan ketebalan final setelah aci dan plester, yaitu 15 cm



Penggunaan material WPC pada secondary skin yang berfungsi sebagai penutup tangga darurat, sebagai shading tambahan, dan peningkat privasi



Penggunaan material beton bertulang pada struktural dan dinding geser



Penggunaan material roster dari tanah liat yang diaplikasikan sebagai penutup bukaan yang berfungsi sebagai fresh air intake

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.12 Rencana Lansekap

Perencanaan lansekap dirancang sebagai ruang komunal luar yang fleksibel dan aktif. Lansekap tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap estetika, tetapi sebagai bagian aktif dari sistem ruang komunal yang mendorong interaksi, kreativitas, dan gaya hidup aktif penghuni co-living.



Gambar 3.37 Rencana Lansekap
Sumber : Analisis Penulis, 2026



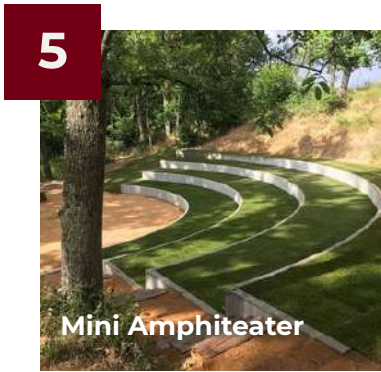
Jalur pejalan kaki lengkung yang menghubungkan ketiga massa bangunan dirancang bebas kendaraan untuk mendorong mobilitas aktif.



Ruang terbuka hijau yang tersebar di antara dan sekitar massa bangunan, memenuhi ketentuan KDH minimum 20% sesuai sekaligus berfungsi sebagai pengendali iklim mikro, area resapan air hujan, dan buffer kebisingan.



Jalur lari yang memutar seluruh tapak dengan lebar 1.5 m, dengan panjang 350m sehingga penghuni dapat berolahraga tanpa meninggalkan kawasan.



Area pertunjukan outdoor bertingkat dengan tempat duduk. Berfungsi sebagai ruang komunal serbaguna untuk pertunjukan dan acara komunitas penghuni co-living.

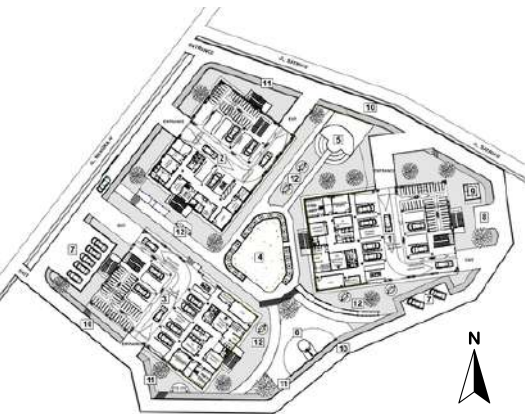


Lapangan basket berukuran 3 x 3 standar yang dapat digunakan untuk olahraga santai dan aktivitas komunal outdoor

Pemecahan Persoalan Perancangan

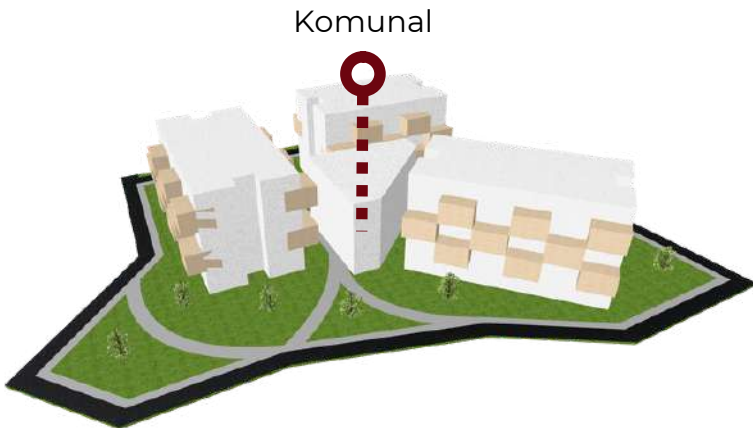
3.13 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan

Konfigurasi Tapak



Pada perancangan, melakukan uji 3 alternatif pada konfigurasi ruang luar terhadap respon lingkungan site dan tingkat konektivitas dan integrasi antara ruang luar dan massa

Massa Bangunan



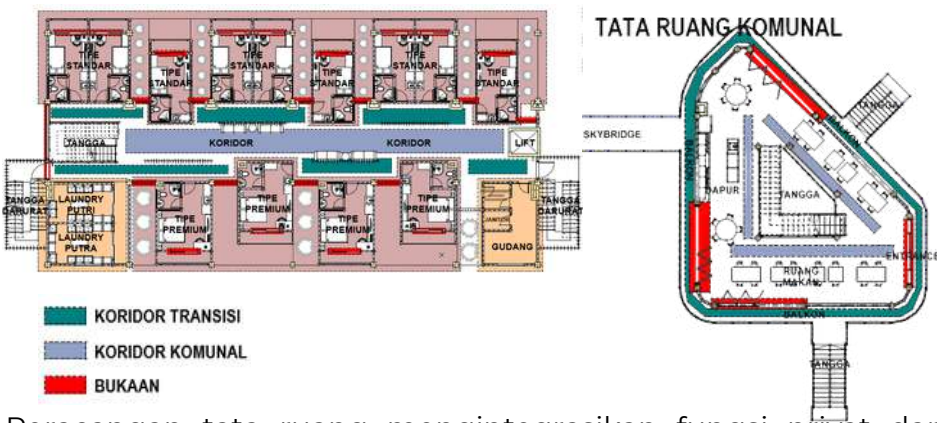
Bentuk massa ini dibuat berdasarkan acuan konfigurasi tapak dan respon terhadap iklim di tapak. Menggunakan konfigurasi push n pull di area fasad yang disusun bergantian yang mengacu pada bentuk ruang dalam bangunan. Bentuk ini menghasilkan shading alami antar unit di atasnya yang dapat mengurangi panas matahari yang masuk.

Struktur



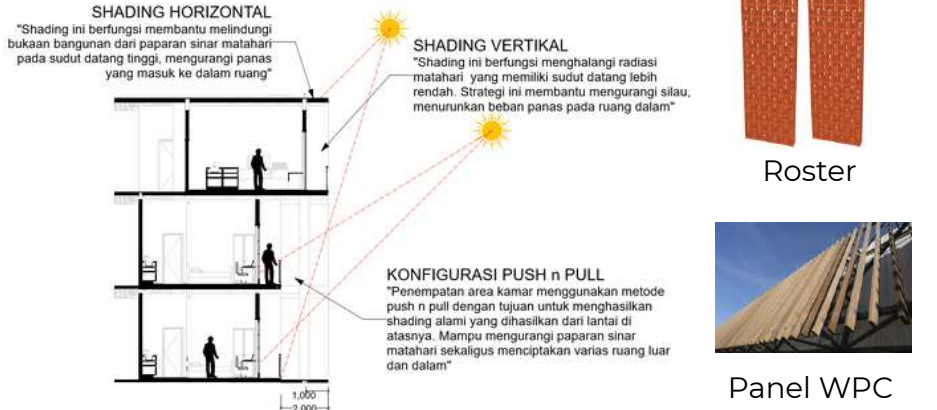
Sistem struktur yang diterapkan pada perancangan co-living ini adalah rangka beton bertulang (reinforced concrete frame) dengan grid kolom 6 x 6 m. Ukuran kolom 45x45 cm dan balok 50x25 cm

Tata Ruang



Perancangan tata ruang mengintegrasikan fungsi privat dan komunal dengan intensitas rendah hingga tinggi. Menggunakan batas-batas seperti double corridor untuk menjaga kenyamanan penghuni. Menciptakan ruang interaksi alami di area tepi - tepi. Pemisahan massa hunian dengan ruang komunal dengan intensitas tinggi untuk menjaga privasi.

Selubung



Shading alami yang dihasilkan dari konfigurasi push n pull. WPC dan roster sebagai secondary skin

Lansekap



Perencanaan lansekap dirancang sebagai ruang komunal luar yang fleksibel dan aktif. Lansekap juga memiliki beberapa fasilitas umum yang menunjang kegiatan di luar bangunan.

04

Hasil Rancangan dan
Pembuktian

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.1 Penyelesaian Persoalan Privat x Publik

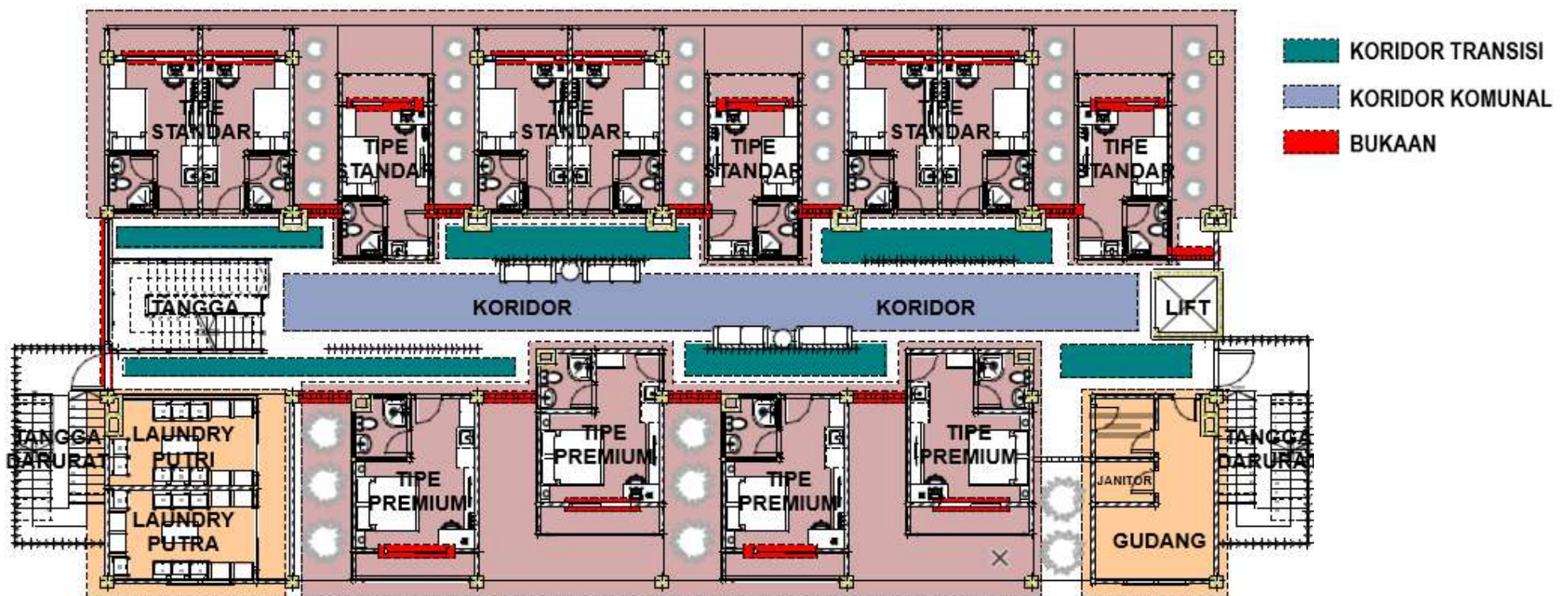
Persoalan : Bagaimana mengatur gradasi ruang privat–semi privat–komunal agar interaksi tetap terjadi tanpa mengurangi privasi penghuni?

Persoalan : Bagaimana merancang ruang komunal sehingga mampu mengakomodasi aktivitas sosial tanpa mengganggu ruang hunian?

Penyelesaian : Massa hunian dirancang dengan dua lapis koridor yang menciptakan gradasi spasial dari publik ke privat

- Koridor komunal difungsikan sebagai ruang bersama yang lebar dan terbuka, mendorong interaksi antar penghuni secara aktif.
- Koridor transisi difungsikan sebagai zona buffer antara koridor komunal dan pintu unit, memberi penghuni pilihan untuk berinteraksi atau langsung masuk unit tanpa terpaksa terlibat aktivitas komunal

TATA RUANG HUNIAN



Gambar 4.1 Tata ruang Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

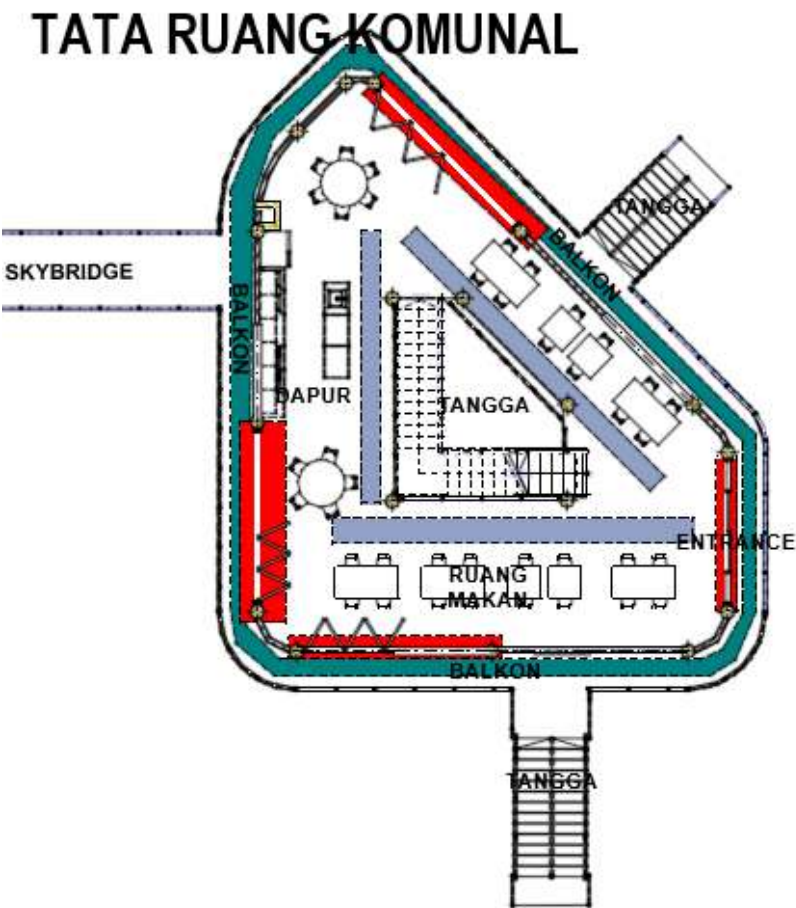
Penerapan parameter fleksibilitas =

- **Adaptif :** Menerapkan koridor transisi dapat menyesuaikan aktivitas penghuni tanpa perubahan struktur, dilengkapi tempat duduk modular di sepanjang koridor
- **Universal :** Menerapkan konfigurasi double corridor dapat digunakan oleh berbagai tipe penghuni sesuai kebutuhan masing-masing
- **Responsive :** Menerapkan gradasi koridor komunal → transisi → unit memungkinkan penghuni merespon kebutuhan sosial secara dinamis

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.1 Penyelesaian Persoalan Privat x Publik



- KORIDOR TRANSISI
- KORIDOR KOMUNAL
- BUKAAN

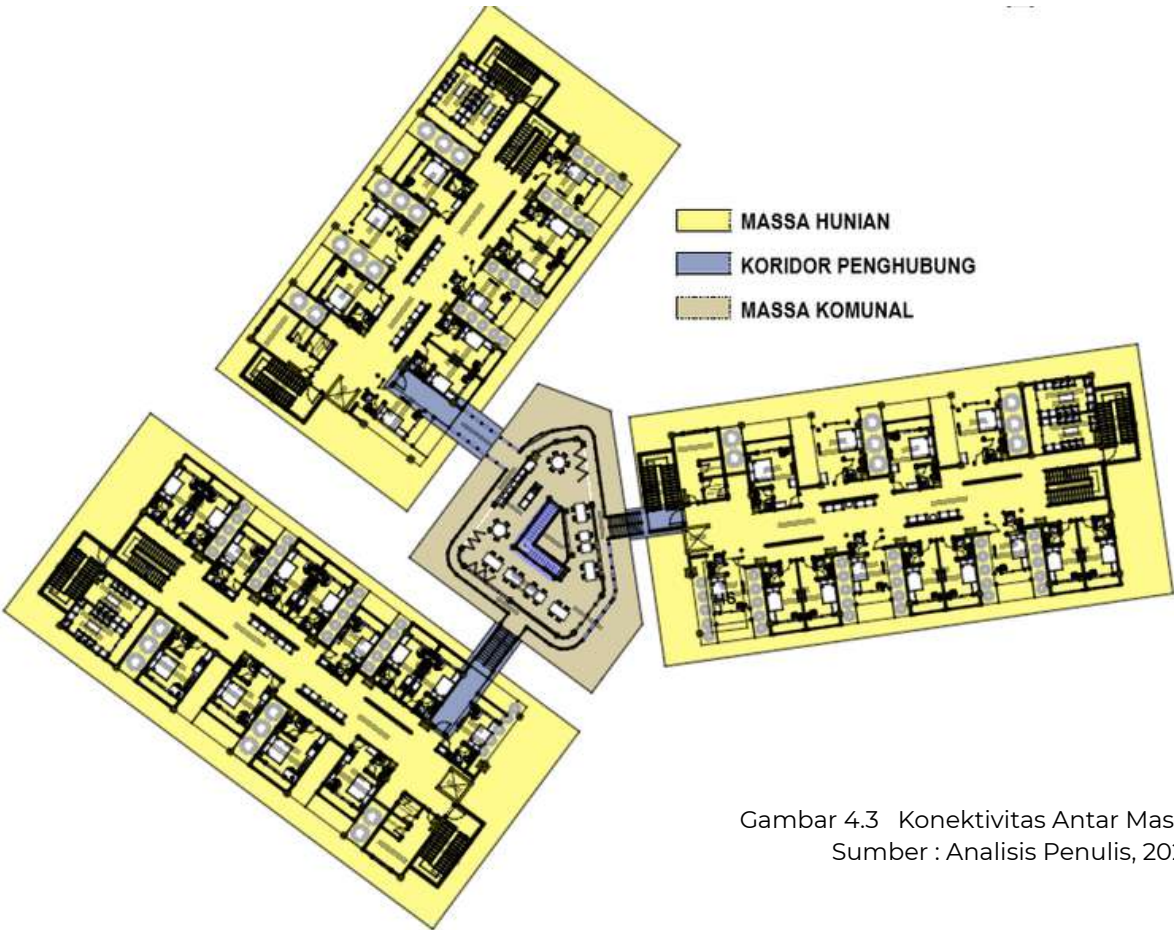
Gambar 4.2 Tata ruang Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penerapan parameter Ruang Kreatif :

- Inklusivitas sosial** : Menerapkan tata ruang komunal dirancang dapat digunakan secara bersama oleh seluruh penghuni dari ketiga massa sekaligus bersifat eksklusif
- Konfigurasi ruang** : Menerapkan tersedia variasi ukuran ruang dalam satu massa komunal sesuai jenis aktivitas yang disebar di per lantai di massa komunal dan hunian
- Kualitas ruang fisik** : Menerapkan terdapat bukaan yang dapat menunjang pencahayaan, ventilasi alami yang mendukung aktivitas produktif

KONEKTIVITAS ANTAR MASSA

Massa hunian disusun dalam tiga klaster yang mengelilingi bangunan komunal sebagai pusat aktivitas. Koridor penghubung memastikan seluruh penghuni tetap memiliki akses yang mudah ke fasilitas bersama, sehingga efisiensi bangunan dapat dicapai tanpa menghilangkan esensi interaksi pada konsep co-living



Gambar 4.3 Konektivitas Antar Massa
Sumber : Analisis Penulis, 2026

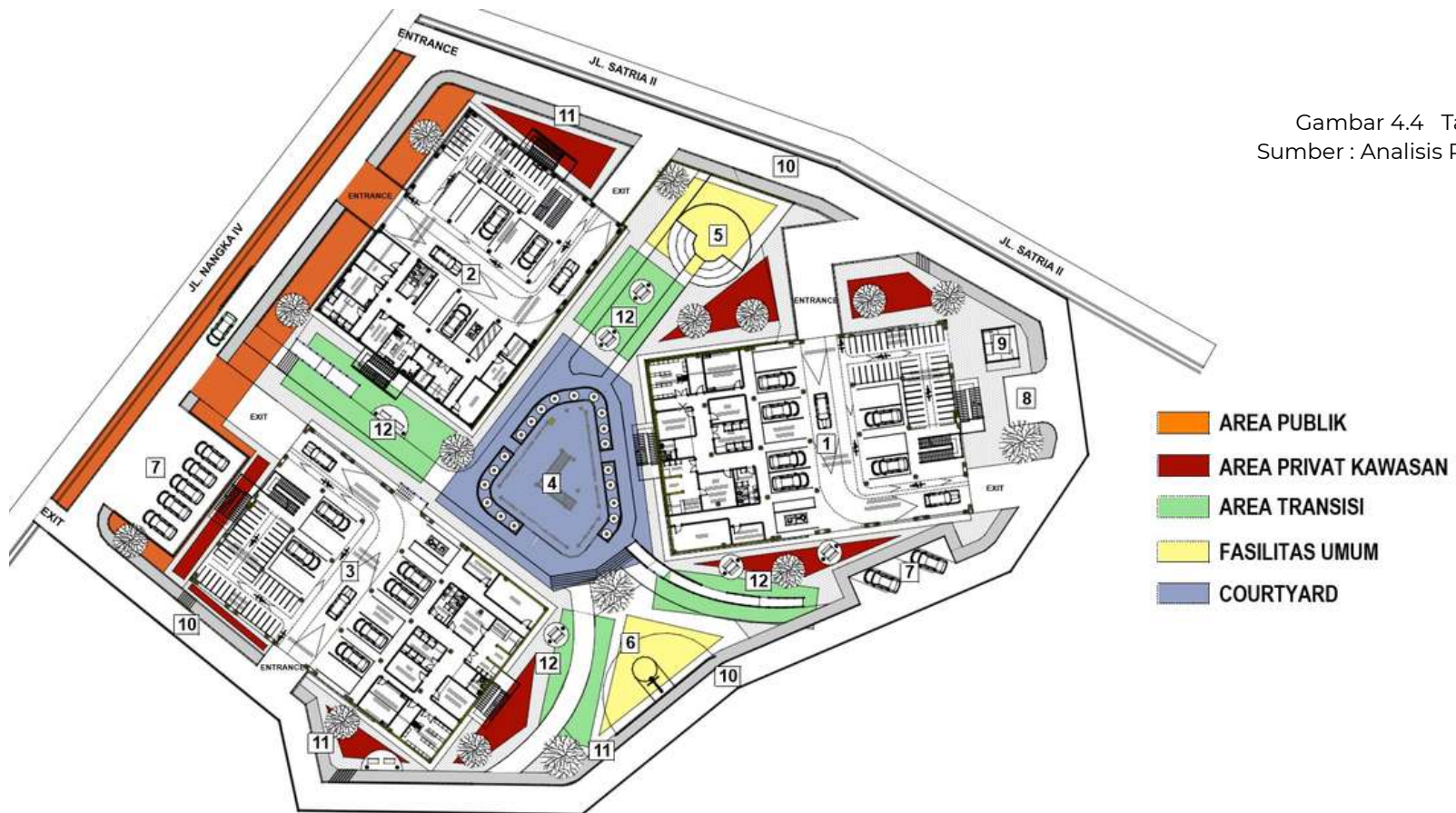
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.1 Penyelesaian Persoalan Privat x Publik

Penyelesaian : Kawasan Livora dirancang dengan pola konsentris dari tepi ke pusat, zona-zona ditata berdasarkan tingkat aksesibilitas dan intensitas interaksi

- **Area Publik (oranye)** merupakan zona paling luar, berbatasan langsung dengan jalan
- **Area Transisi (hijau)** merupakan zona perantara antara publik dan privat berupa jalur pedestrian, lansekap, penghubung antar massa yang mempertemukan penghuni secara natural
- **Area Privat Kawasan (merah)** merupakan zona hunian massa A, B, C, area eksklusif penghuni seperti taman pribadi dilengkapi kursi taman
- **Courtyard/Open Hall (biru)** merupakan zona paling dalam dan paling komunal, pusat kawasan yang menjadi titik kumpul utama penghuni dari ketiga massa
- **Fasilitas Umum (kuning)** merupakan amphitheater dan lapangan basket, dapat diakses penghuni dari semua massa secara setara



Gambar 4.4 Tata Kawasan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penerapan parameter fleksibilitas =

- **Adaptif :** Menerapkan zonasi kawasan dapat mengakomodasi berbagai aktivitas (parkir, olahraga, berkumpul, beristirahat di taman) tanpa perubahan layout fisik kawasan, tiap zona bisa menyesuaikan intensitas penggunaan sesuai waktu dan kebutuhan penghuni
- **Universal :** Menerapkan tata kawasan dapat digunakan oleh berbagai tipe penghuni dengan kebutuhan berbeda
- **Responsive :** Menerapkan gradasi zonasi publik → transisi → privat kawasan → courtyard memungkinkan kawasan merespon perubahan aktivitas secara dinamis sepanjang hari

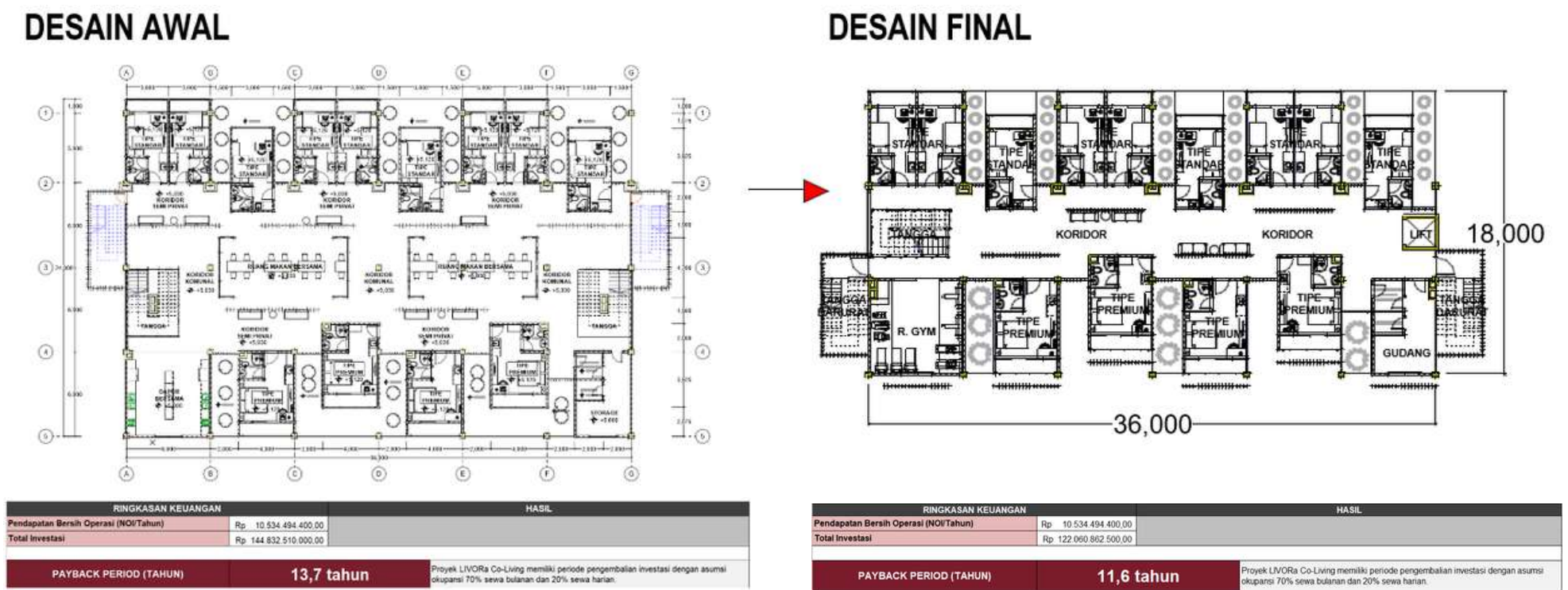
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.2 Penyelesaian Persoalan Biaya x Kenyamanan

Persoalan : Bagaimana menyusun konfigurasi massa agar ruang komunal tetap terhubung dengan hunian tanpa meningkatkan ketebalan bangunan dan biaya konstruksi?

Penyelesaian : Pemisahan ruang komunal sebagai strategi efisiensi



Payback period desain awal 13,7 tahun

Tata ruang sebelumnya menggabungkan fungsi ruang komunal dan hunian pada 1 lantai. Hal ini membuat ketebalan bangunan sebesar 24x36m. Ukuran ini cukup tebal dan mempengaruhi biaya kontruksi bangunan

Payback period desain awal 11,6 tahun

Desain final memindahkan fungsi ruang komunal pada bangunan lain, tetapi tidak menghilangkan keterhubungan dengan hunian. Ketenalan bangunan menjadi 18x36m. Pada area koridor depan hunian tetap mempertahankan koridor komunal yang diperkecil sebagai titik pertemuan penghuni / ruang tamu

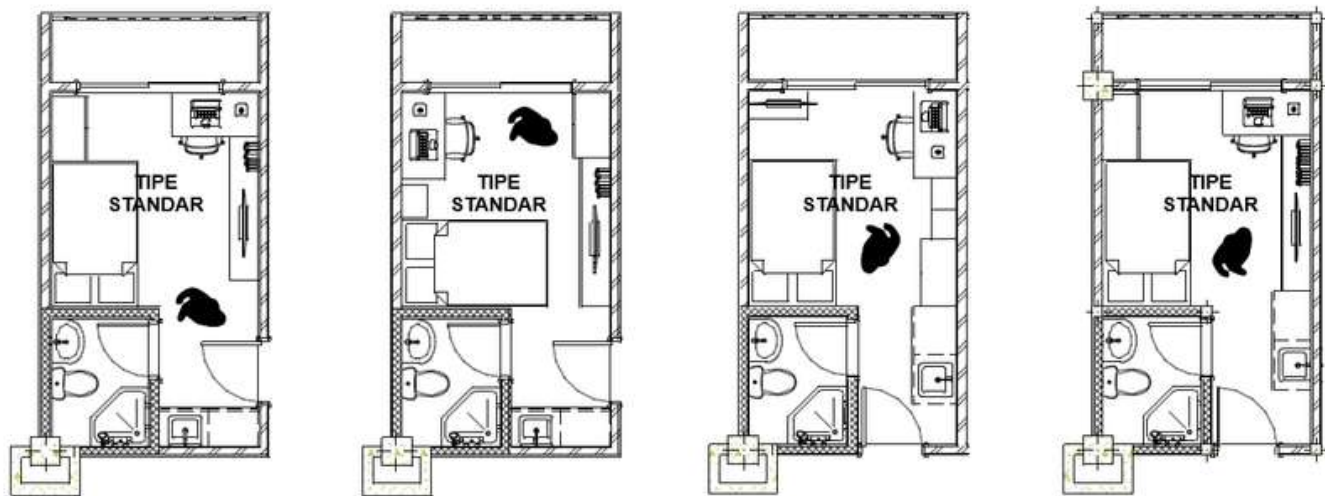
Gambar 4.5 Perubahan Desain Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.2 Penyelesaian Persoalan Biaya x Kenyamanan

Penyelesaian : Unit bare minimum tapi tetap nyaman, Unit standar 18m² — sesuai standar minimum untuk hunian layak (minimum 9m²/orang) / SNI 03-1733-2004



Gambar 4.6 Alternatif Furniture Kamar Standar
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Penyelesaian : Fasilitas komunal sebagai kompensasi kenyamanan

Fasilitas	Fungsi Kompensasi
Co-working space	Ruang kerja tambahan dengan fasilitas yang memadai
Common living room	Ruang santai yang tidak perlu ada di unit
Dapur komunal & Ruang makan	Ruang memasak yang tidak perlu ada di unit
Laundry komunal	Tidak perlu area laundry di unit
Gym	Fasilitas olahraga dalam bangunan
Fire pit terrace	Ruang sosial malam hari
Jogging track	Fasilitas olahraga outdoor
Lapangan basket	Fasilitas olahraga luar bangunan
Aphiteater	Fasilitas rekreasi dan event
Cafe	Fasilitas rekreasi

Tabel 4.1 Fasilitas Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Biaya ditekan bukan dengan mengurangi kenyamanan unit maupun pengurangan fasilitas, melainkan dengan menggeser ruang dari privat ke komunal. Penghuni membayar lebih untuk unit yang lebih kecil, tapi mendapatkan akses ke ruang hidup yang jauh lebih luas dan beragam melalui fasilitas komunal bersama. Hal ini tercermin dalam struktur biaya LIVORa yang tetap kompetitif dibanding alternatif hunian sejenis di Yogyakarta maupun kota lain.

- Total biaya penghuni: Rp 5,2 juta/bulan (standar all-in) atau Rp 6,3 juta/bulan (premium all-in)
- Perbandingan kos eksklusif Yogyakarta Rp 2-4 juta/bulan tanpa fasilitas komunal
- Perbanding co-living Bali Rp 5-12 juta/bulan dengan fasilitas serupa
- **Posisi Livora :** harga kompetitif dengan value lebih tinggi dari kos eksklusif maupun apartemen, lebih terjangkau dari Bali



Hasil Rancangan dan Pembuktian

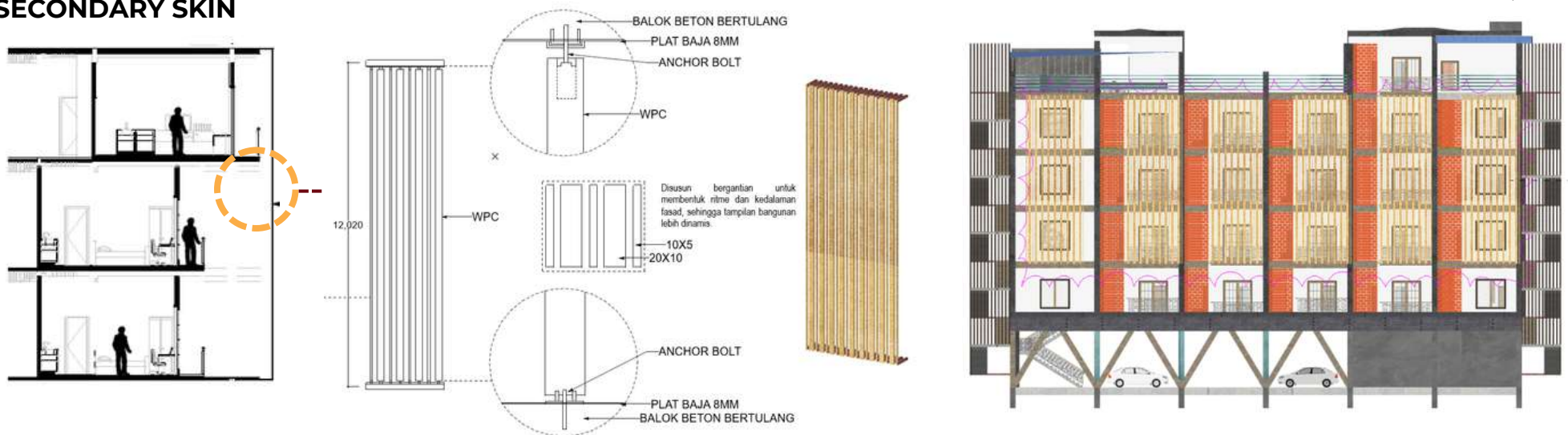
4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.3 Penyelesaian Persoalan Keterbukaan x Kenyamanan Termal

Persoalan : Bagaimana mengoptimalkan pencahayaan dan ventilasi alami tanpa meningkatkan panas berlebih pada bangunan?

Penyelesaian : Menerapkan shading device dan secondary skin pada selubung bangunan untuk mengurangi radiasi panas masuk

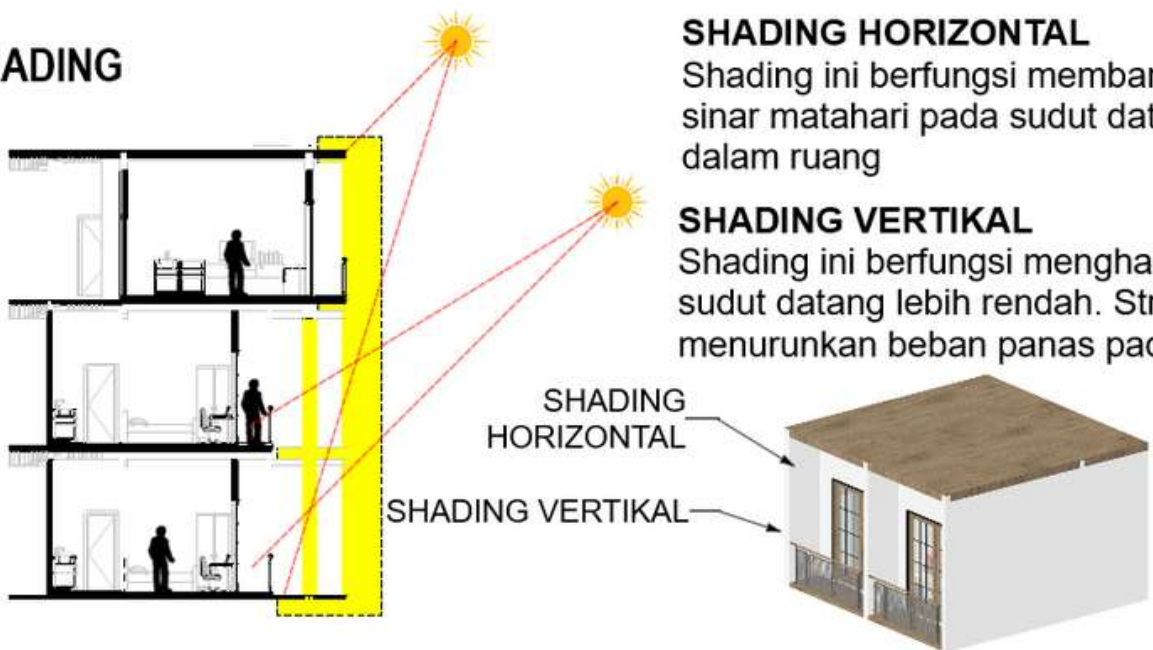
SECONDARY SKIN



Gambar 4.7 Seconcadary Skin
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Secondary skin dengan material WPC yang disusun vertikal berfungsi sebagai penutup untuk mengurangi panas matahari yang menghadap langsung dan meningkatkan privasi kamar. Peletakan di area yang menghadap langsung ke arah Timur dan Barat serta menghadap luar site. Selain itu berfungsi sebagai penutup tangga darurat di luar bangunan

SHADING



SHADING HORIZONTAL

Shading ini berfungsi membantu melindungi bukaan bangunan dari paparan sinar matahari pada sudut datang tinggi, mengurangi panas yang masuk ke dalam ruang

SHADING VERTIKAL

Shading ini berfungsi menghalangi radiasi matahari yang memiliki sudut datang lebih rendah. Strategi ini membantu mengurangi silau, menurunkan beban panas pada ruang dalam

Gambar 4.8 Shading
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

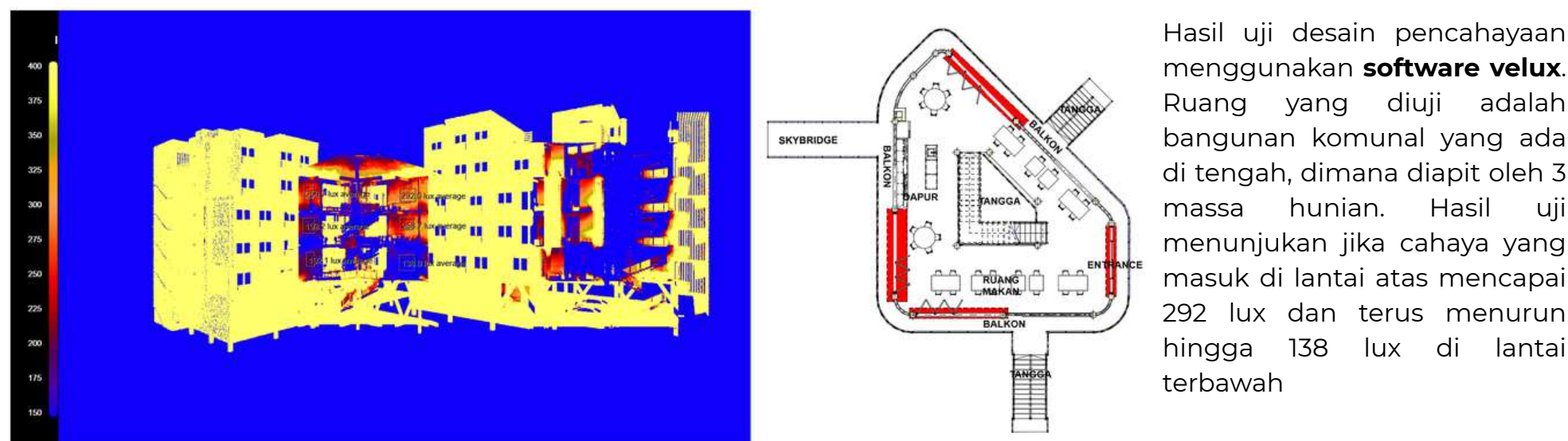
4.1.3 Penyelesaian Persoalan Keterbukaan x Kenyamanan Termal

UJI DESAIN



Gambar 4.9 Uji Desain Dialux
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil uji desain pencahayaan menggunakan **software dialux** adalah rata-rata cahaya yang masuk pada area koridor sebesar 548 lux, kamar tipe standar sebesar 683-712 lux. Hasil ini berdasarkan pengambilan sampel 1 lantai bangunan. Pada desain secara keseluruhan yang dipengaruhi oleh orientasi dan kepadatan bangunan akan membuat besaran lux menjadi lebih kecil



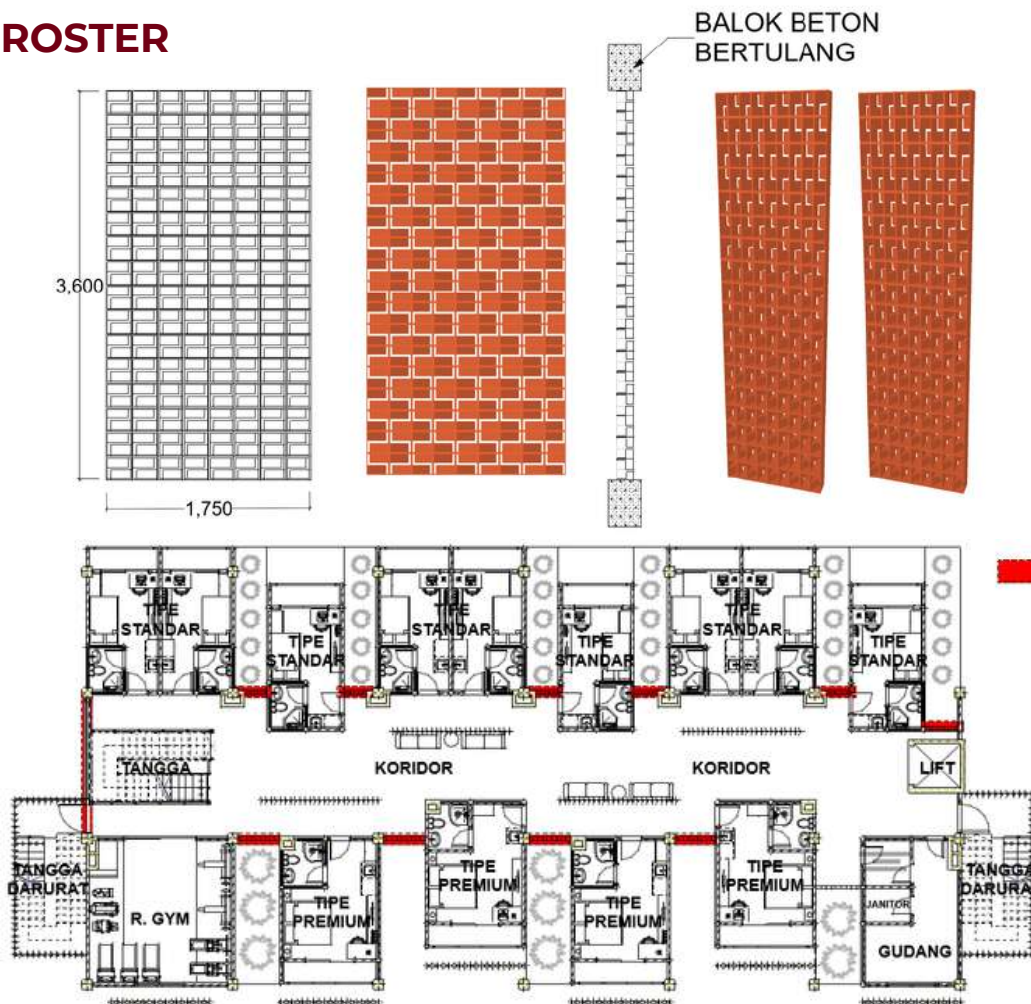
Gambar 4.10 Uji Desain Velux
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.1 Rancangan Penyelesaian Persoalan

4.1.3 Penyelesaian Persoalan Keterbukaan x Kenyamanan Termal

ROSTER

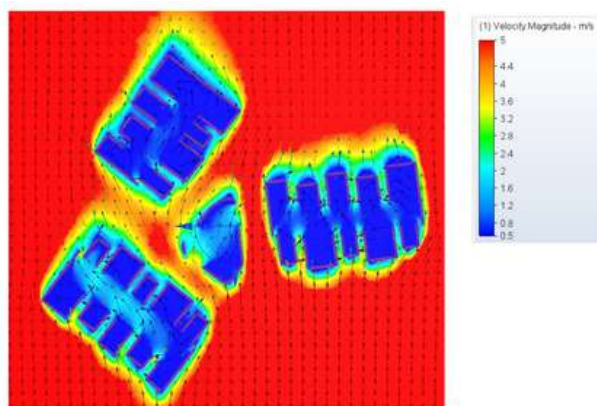


BUKAAN

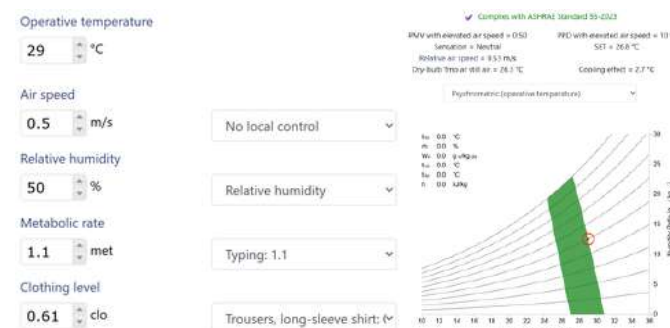
Bukaan ini dapat memberikan bantuan pencahayaan alami untuk mengurangi penggunaan lampu dan menghasilkan ventilasi silang untuk sirkulasi udara yang lancar

Gambar 4.11 Desain Roster
Sumber : Analisis Penulis, 2026

UJI DESAIN



Hasil uji desain penghawaan menggunakan software CFD dengan memasukkan angin sebesar 5 m/s adalah angin yg masuk ke dalam bangunan terendah yaitu 0,3 m/s dan tertinggi 1,6 m/s



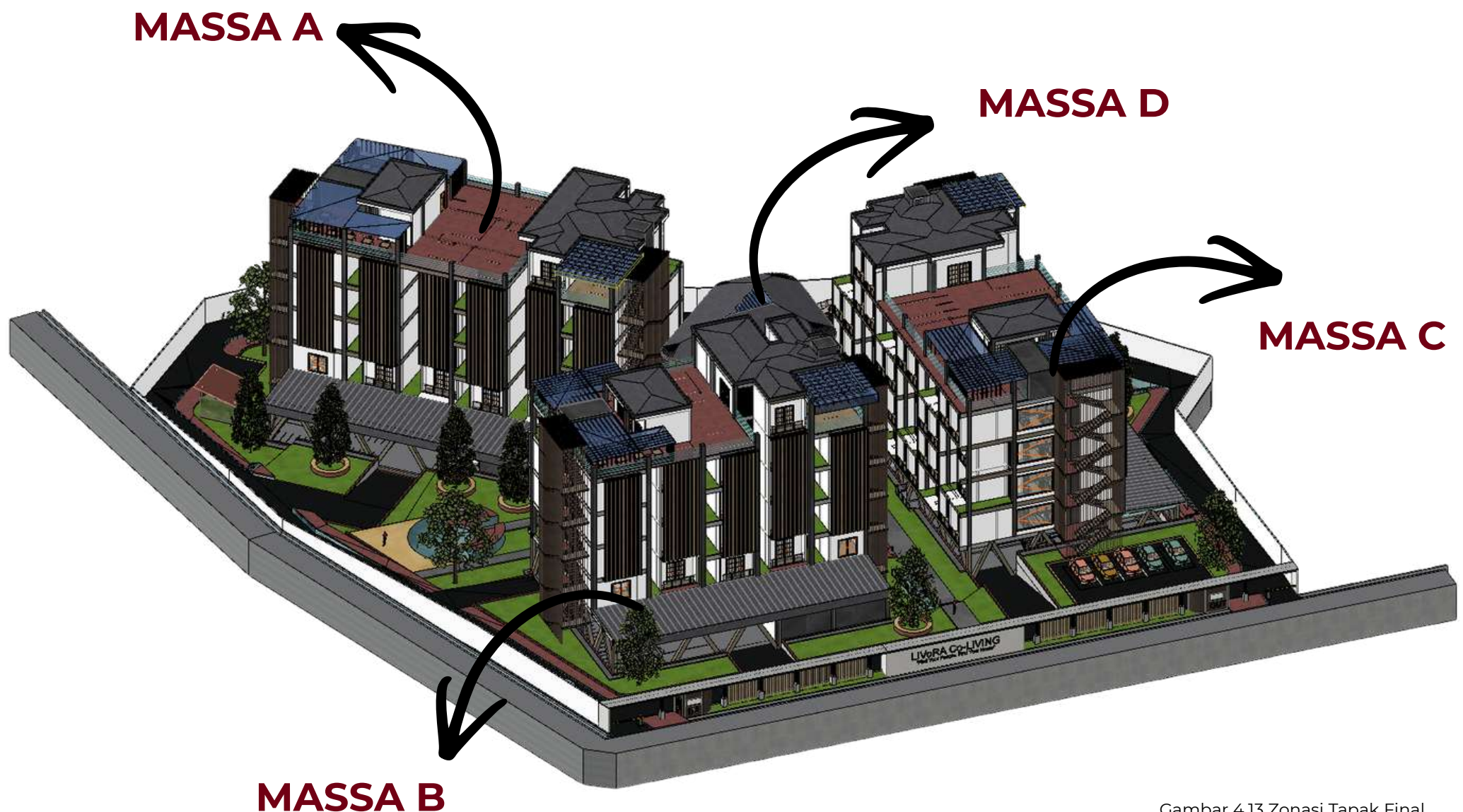
Pada evaluasi melalui CBE Thermal Comfort menunjukkan minimal angin masuk sebesar 0,5 m/s agar mencapai nyaman. Terdapat beberapa titik yang tidak mencapai kondisi nyaman. Hal ini ditutup dengan menambahkan ceiling fan di beberapa titik untuk membantu pergerakan angin dalam bangunan.

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

4.2.1 Zonasi Tapak

Zonasi tapak dibagi menjadi 4 massa bangunan yang saling terhubung melalui ruang terbuka komunal dan jalur pedestrian. Massa A,B,C difungsikan sebagai hunain dengan 2 tipe, yaitu standar dan premium. Massa D difungsikan sebagai bangunan komunal, yang berisi ruang *co-working*, *common living room*, dapur dan ruang makan bersama. Konfigurasi ini membentuk pusat aktivitas pada area tengah kawasan sehingga interaksi antar penghuni tetap terjaga tanpa mengurangi privasi masing-masing.



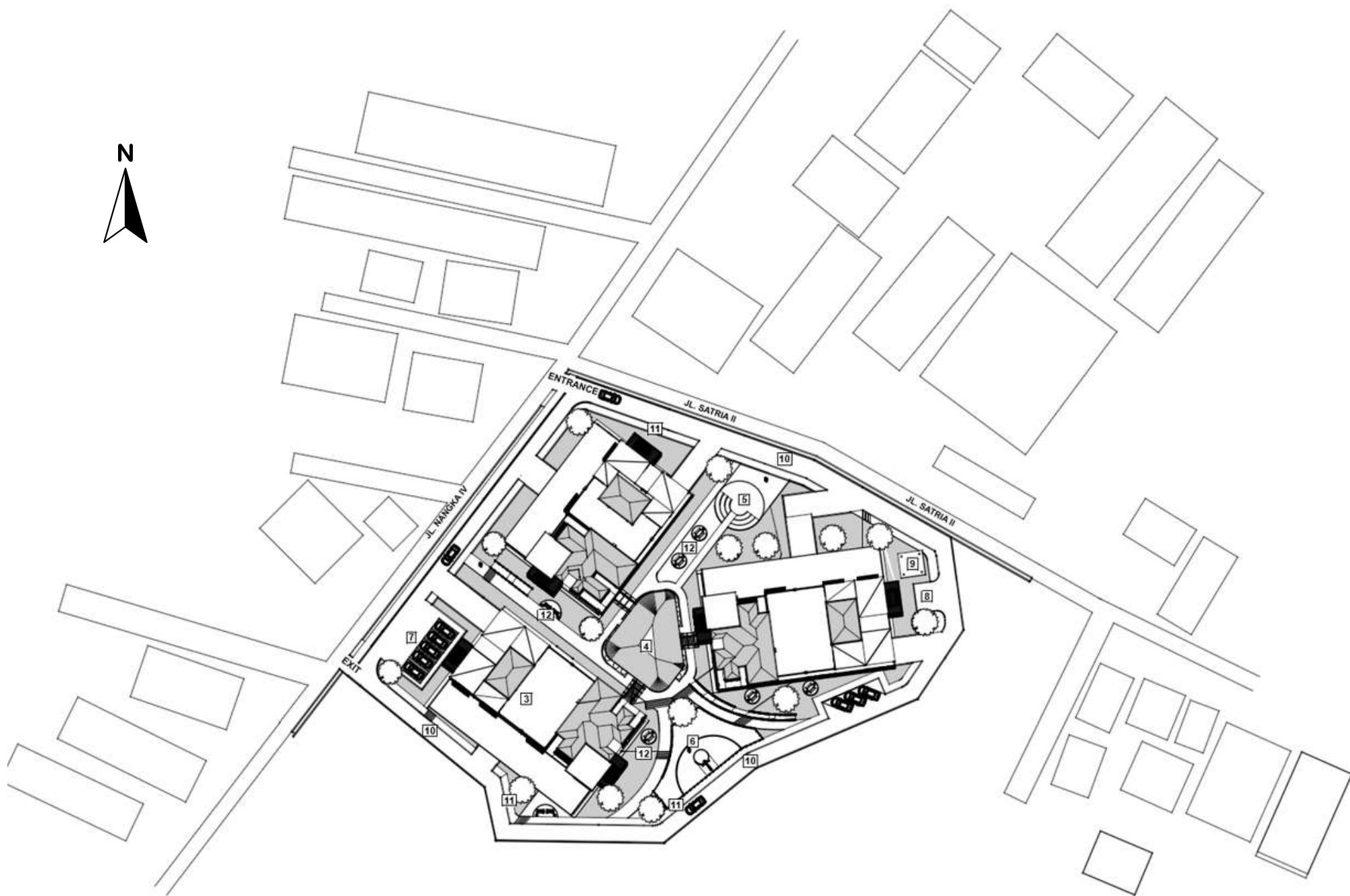
Gambar 4.13 Zonasi Tapak Final
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

4.2.2 Blokplan

Rancangan kawasan Co-living yang dirancang dengan pendekatan konsep co-living dan flexible - creative. Besar luas area 7.468 m2 dengan meletakan 34 massa di dalamnya. Kawasan ini memiliki ketinggian kontur 1-4m ke arah dalam. Akses ruang hijau menggunakan tangga dan ramp. Pada kawasan ini terdapat fasilitas seperti lapangan basket, Aphiteater, , Plaza, Area duduk taman, dan Jogging Track. Beberapa ruang ini bisa dimanfaatkan untuk mengadakan event seperti hiburan, yoga outdoor, dll.



Gambar 4.14 Blokplan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

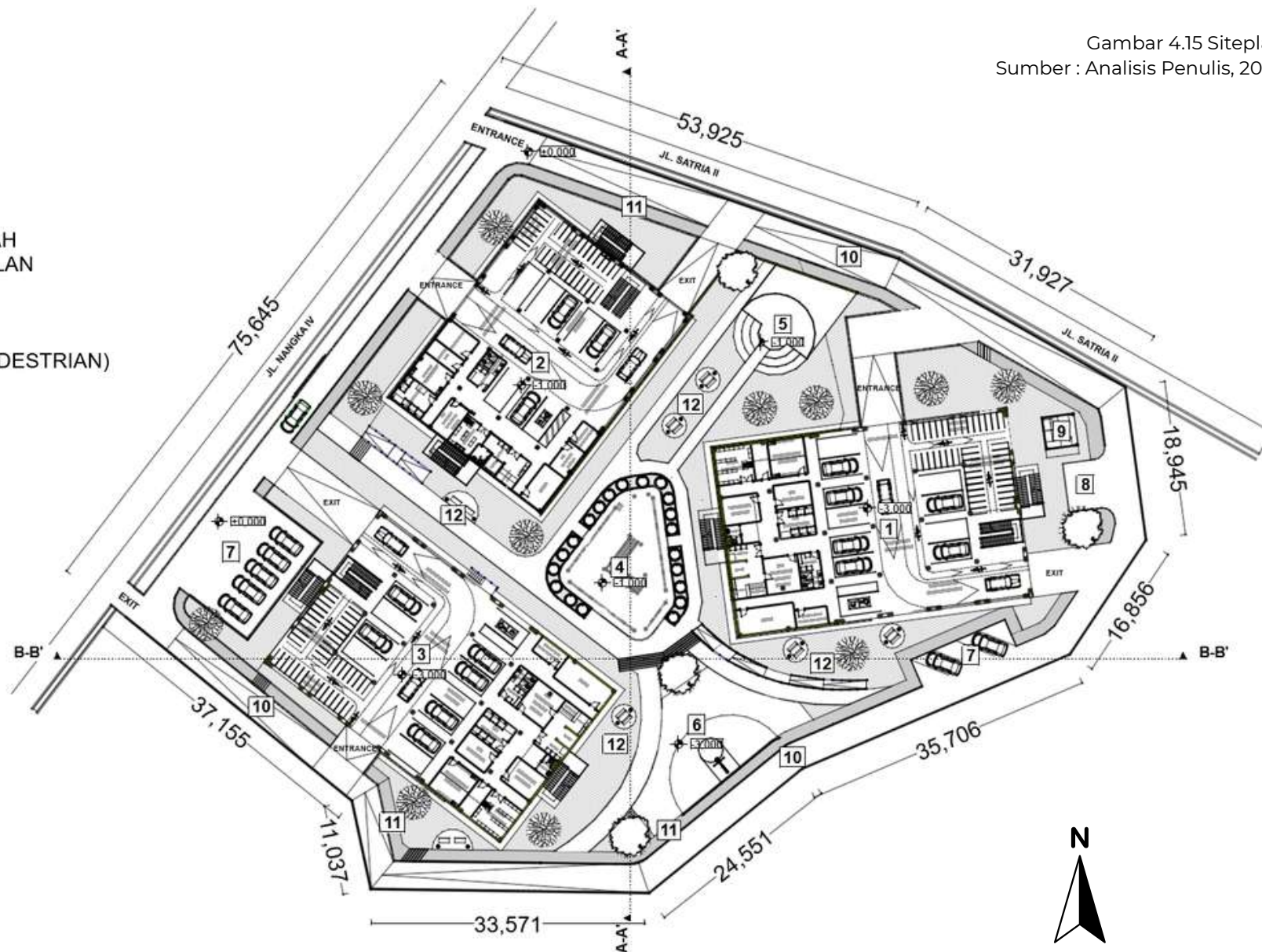
4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

4.2.3 Siteplan

- 1. MASSA A
- 2. MASSA B
- 3. MASSA C
- 4. MASSA D
- 5. APHITEATER
- 6. LAPANGAN BASKET
- 7. PARKIR PUBLIK
- 8. PARKIR TRUK SAMPAH
- 9. TEMPAT PENGUMPULAN SAMPAH
- 10. JALAN KENDARAAN
- 11. JOGGING TRACK
- 12. TAMAN (JALUR PENDESTRAN)

KETERANGAN VEGATA

- POHON CEMARA PENSIL
Tajuk : 2m
- POHON TABEBUYA
Tajuk : 5m
- POHON KEMUNING
Tajuk : 1,5m



Gambar 4.15 Siteplan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Rancangan kawasan Co-living yang dirancang dengan pendekatan konsep co-living dan flexible - creative. Besar luas area 7.468 m2 dengan meletakkan 34 massa di dalamnya. Kawasan ini memiliki ketinggian kontur 1-4m ke arah dalam. Akses ruang hijau menggunakan tangga dan ramp. Pada kawasan ini terdapat fasilitas seperti lapangan basket, Aphiteater, Plaza, Area duduk taman, dan Jogging Track. Beberapa ruang ini bisa dimanfaatkan untuk mengadakan event seperti hiburan, yoga outdoor, dll.



Kemuning
(Murraya
paniculata)



Cemara
Pensil



Pohon
Tabebuia

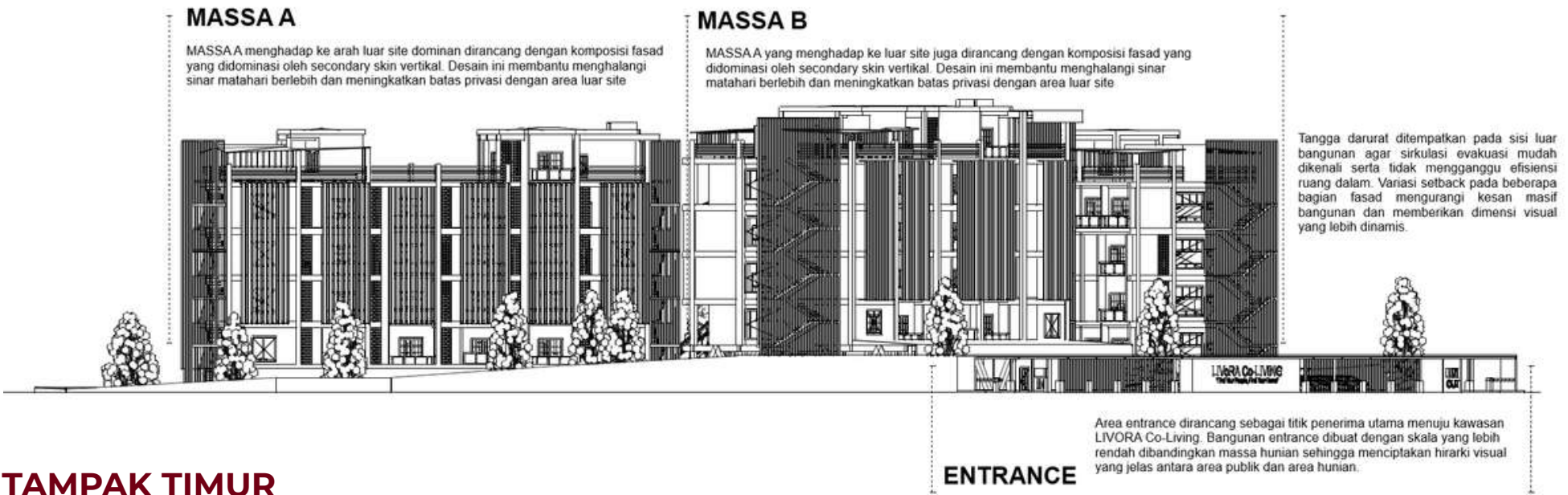
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

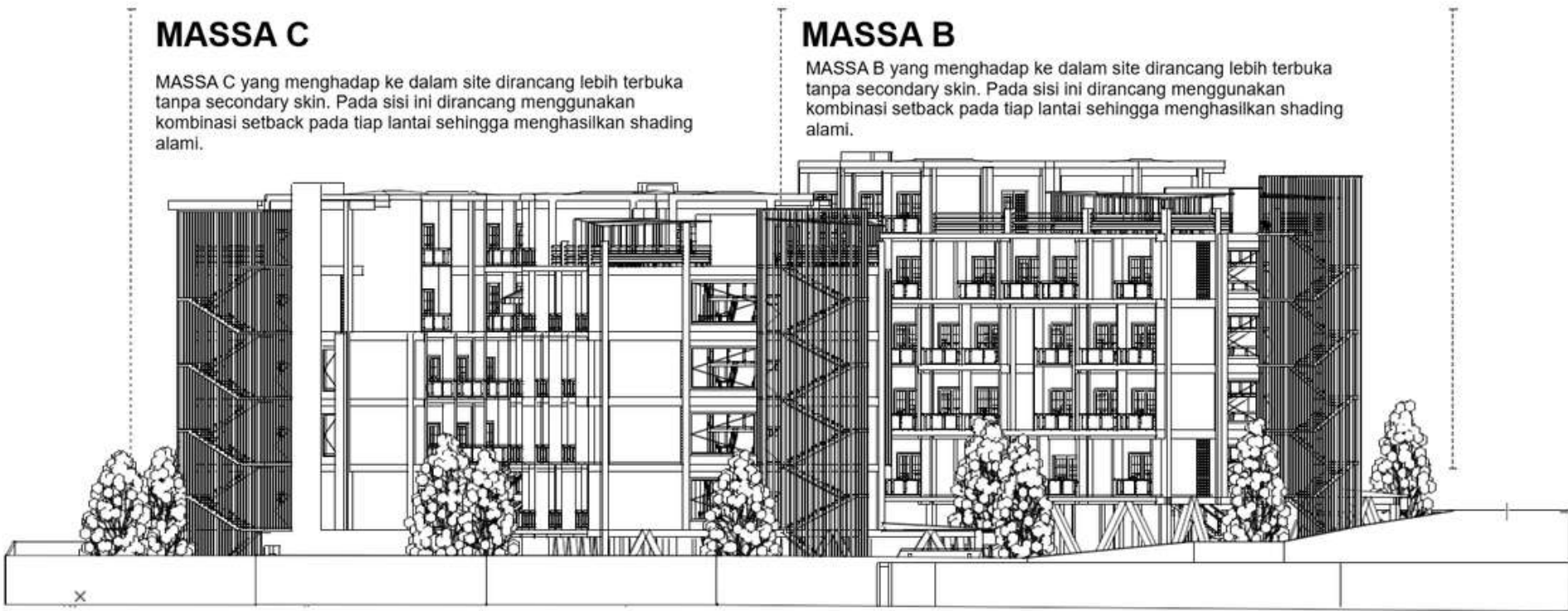
4.2.4 Tampak Kawasan

Gambar 4.16 Tampak Kawasan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

TAMPAK UTARA



TAMPAK TIMUR



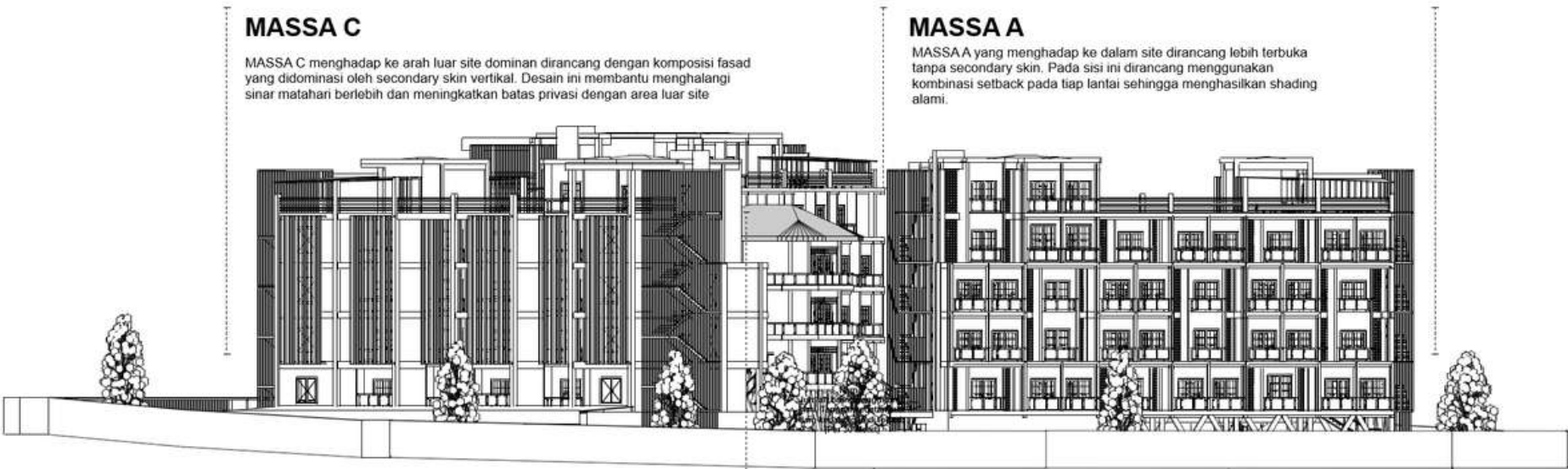
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.2 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

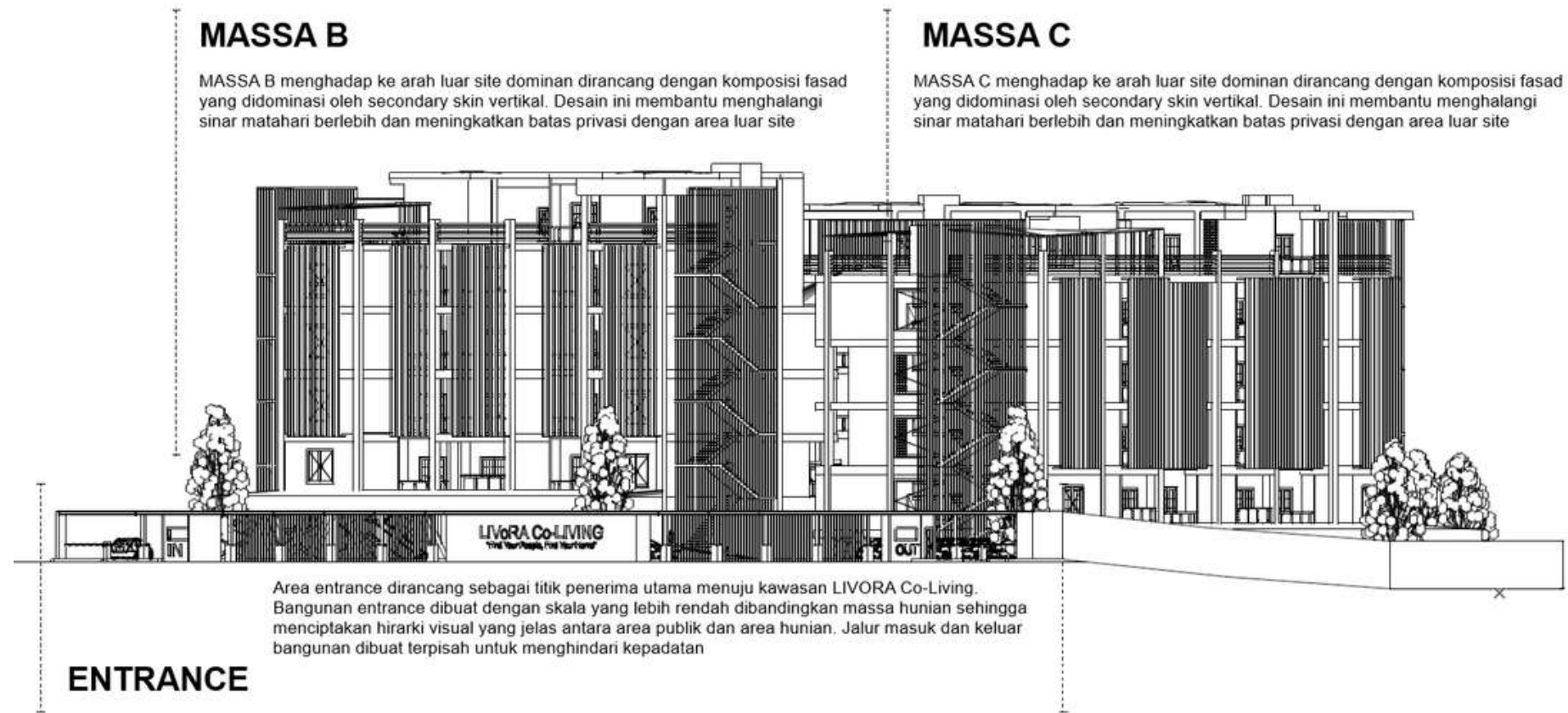
4.2.4 Tampak Kawasan

Gambar 4.16 Tampak Kawasan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

TAMPAK SELATAN



TAMPAK BARAT

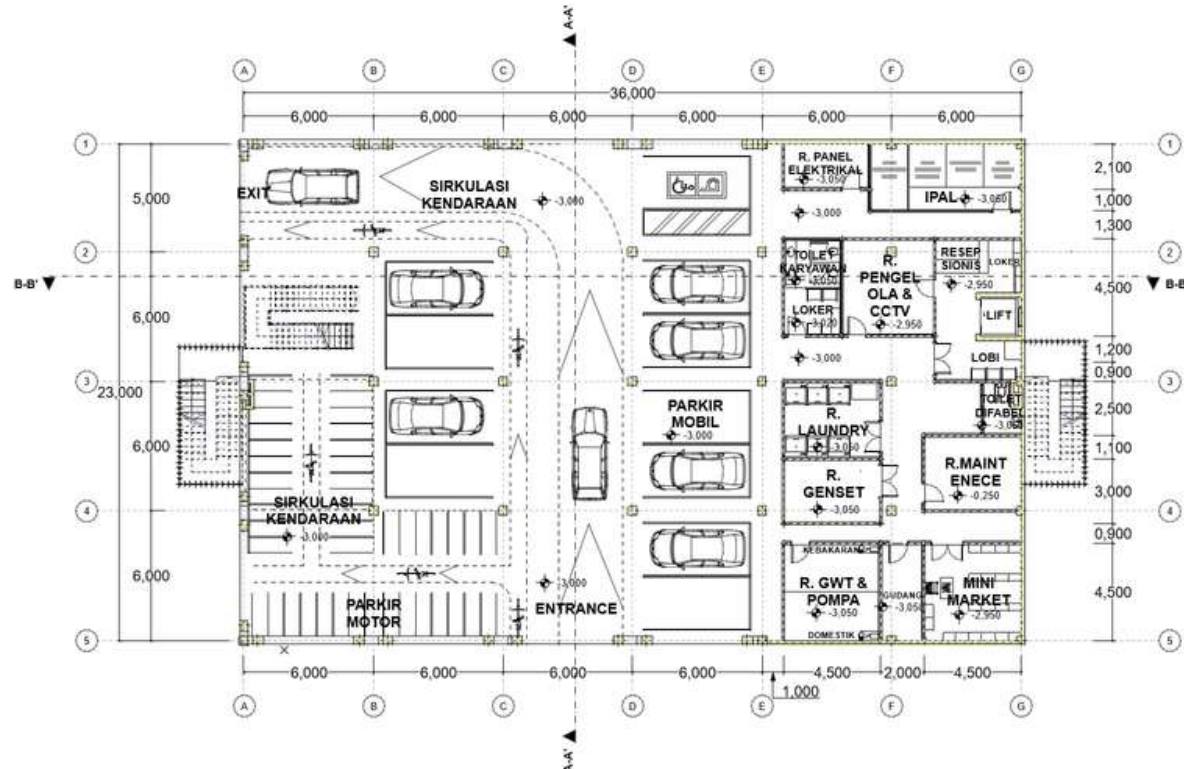


Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.1 Denah Hunian

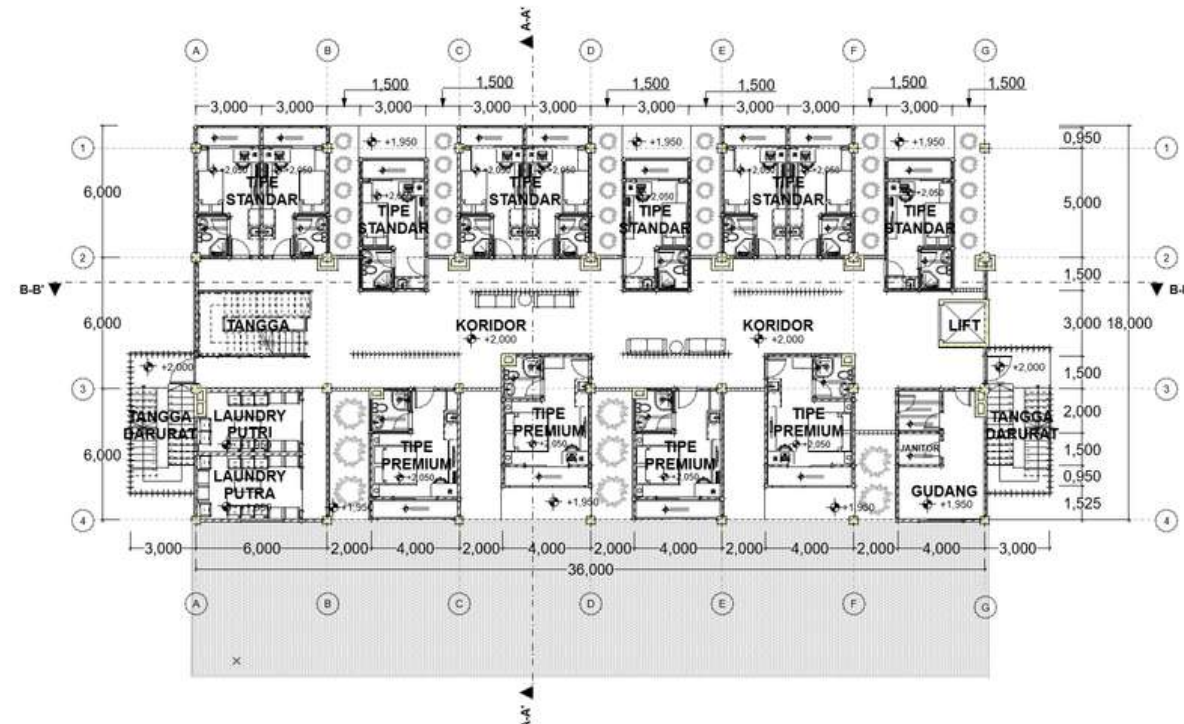
DENAH LT 1



Lantai 1 bangunan di fungsikan sebagai area parkir dan servis operasional bangunan. Parkir dalam bangunan menggunakan 1 jalur dengan perbedaan akses pintu masuk dan keluar. Menampung 11 mobil dan 44 motor. Ruang operasional terdiri dari resepsionis, ruang panel, laundry, GWT, ruang genset, dll

Gambar 4.17 Denah LT 1 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

DENAH LT 2



Lantai 2 difungsikan sebagai area hunian yang terdiri atas unit tipe standar dan premium. Tata ruang disusun dengan double koridor sebagai sirkulasi utama. Terhubung dengan seluruh unit, laundry penghuni, gudang, serta area servis lain. Akses vertikal berupa tangga dan lift

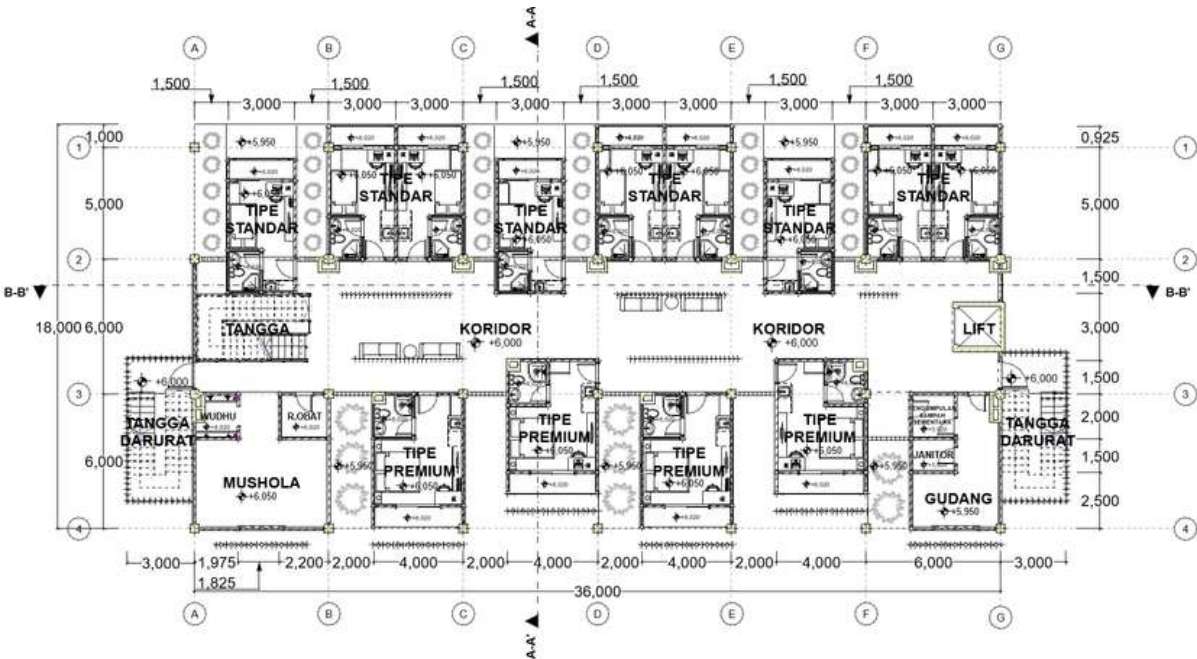
Gambar 4.18 Denah LT 2 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.1 Denah Hunian

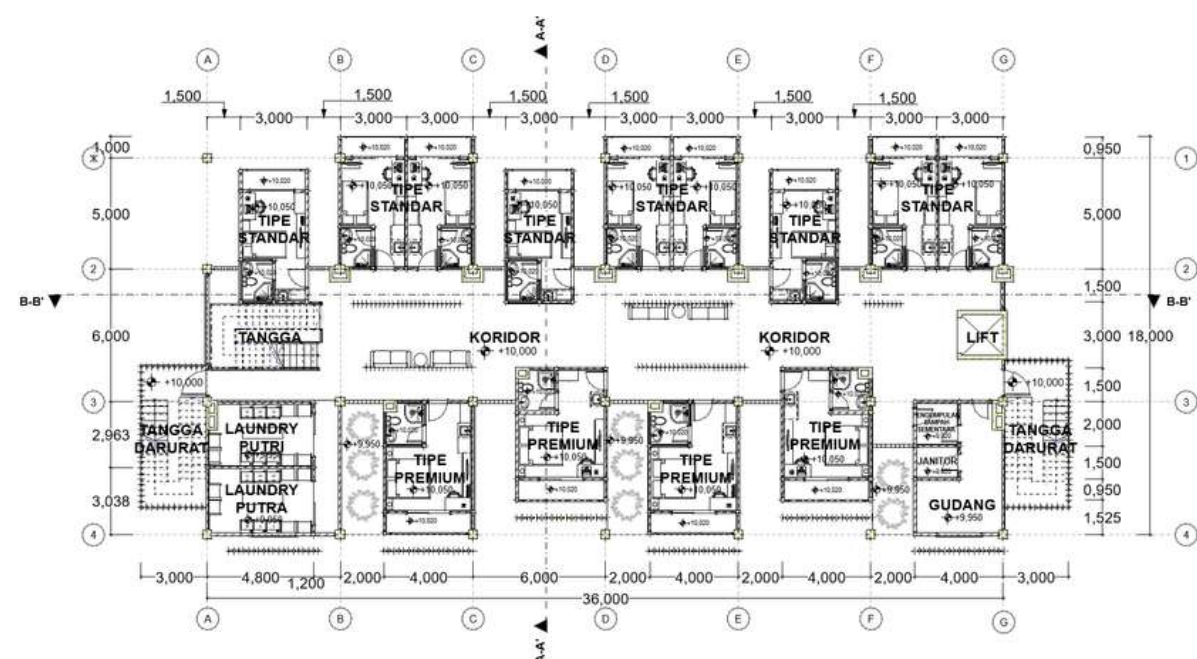
DENAH LT 3



Lantai 3 difungsikan sebagai area hunian yang terdiri atas unit tipe standar dan premium. Tata ruang disusun dengan double koridor sebagai sirkulasi utama. Terhubung dengan seluruh unit, mushola, ruang obat, gudang, serta area servis lain. Akses vertikal berupa tangga dan lift

Gambar 4.19 Denah LT 3 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

DENAH LT 4



Lantai 4 difungsikan sebagai area hunian yang terdiri atas unit tipe standar dan premium. Tata ruang disusun dengan double koridor sebagai sirkulasi utama. Terhubung dengan seluruh unit, laundry penghuni, gudang, serta area servis lain. Akses vertikal berupa tangga dan lift

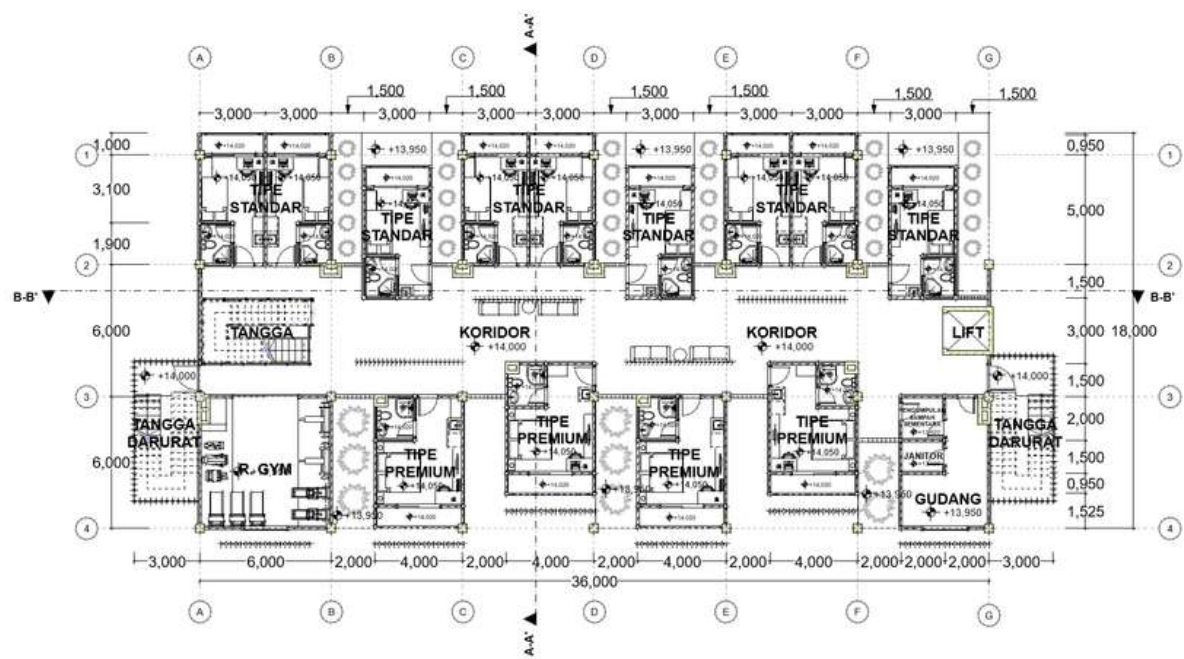
Gambar 4.20 Denah LT 4 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.1 Denah Hunian

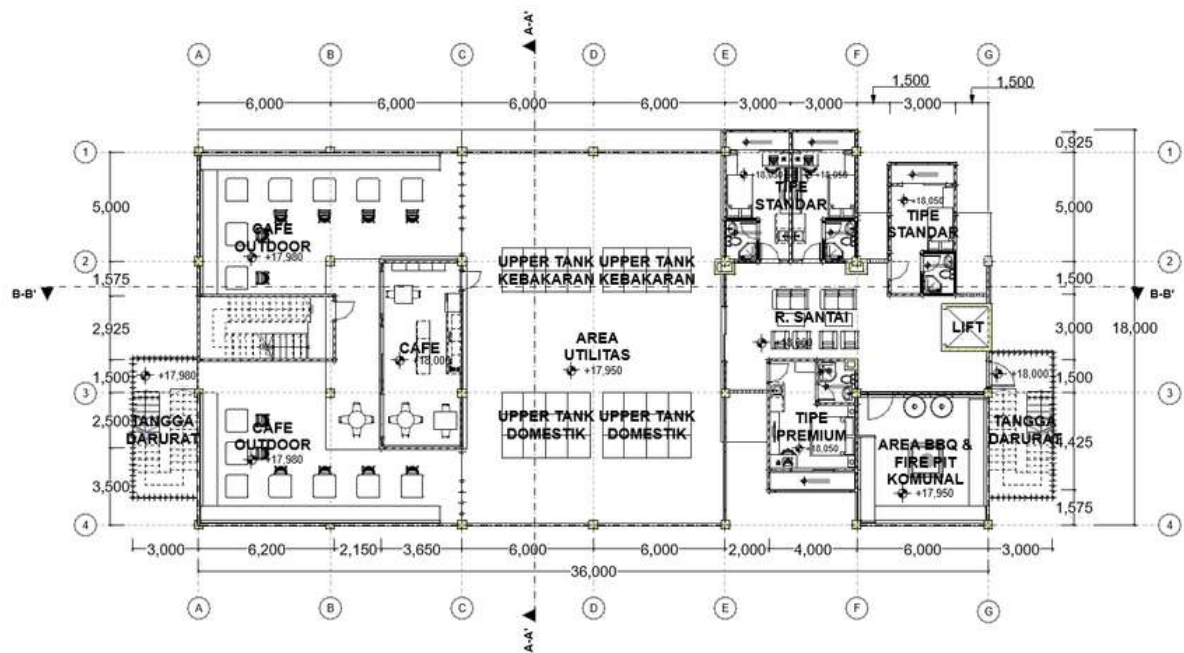
DENAH LT 5



Lantai 5 difungsikan sebagai area hunian yang terdiri atas unit tipe standar dan premium. Tata ruang disusun dengan double koridor sebagai sirkulasi utama. Terhubung dengan seluruh unit, ruang gym, gudang, serta area servis lain. Akses vertikal berupa tangga dan lift

Gambar 4.21 Denah LT 5 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

DENAH LT 6



Lantai 6 difungsikan sebagai area campuran, yaitu hunian yang terdiri atas unit tipe standar dan premium. Tata ruang disusun dengan double koridor sebagai sirkulasi utama. Terhubung dengan fasilitas fire pit komunal, kemudian area utilitas tempat uppertank berada. Lalu cafe indoor dan outdoor. Akses vertikal berupa tangga dan lift.

Gambar 4.22 Denah LT 6 Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026

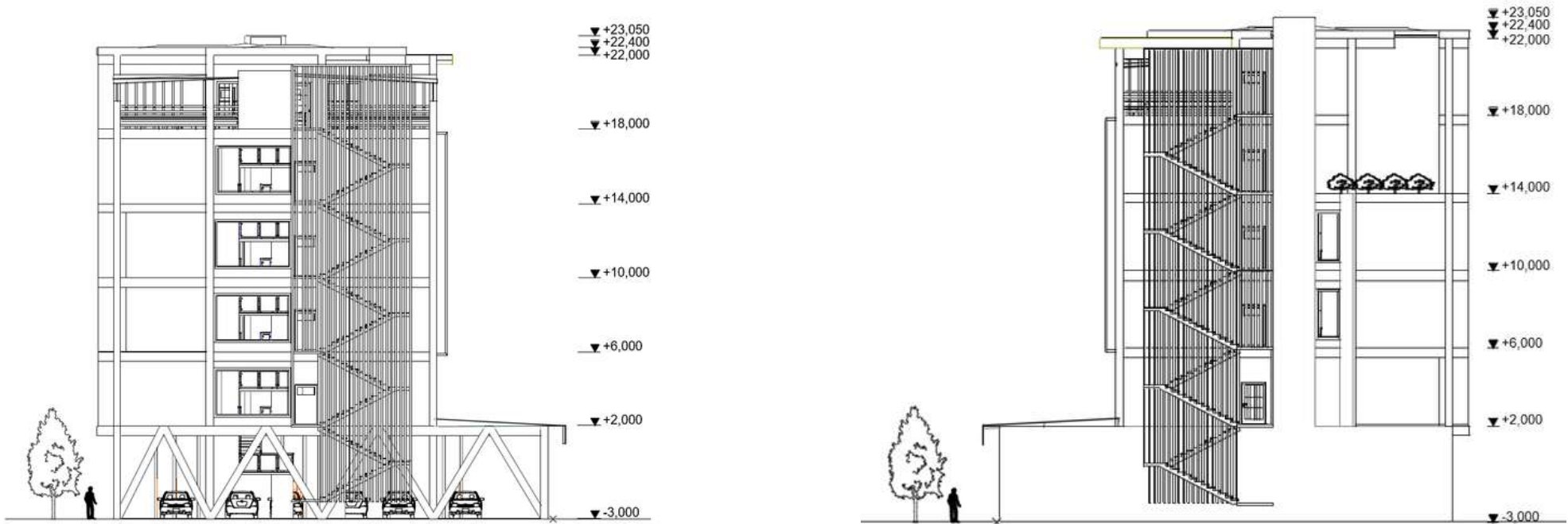
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.2 Tampak Hunian

TAMPAK SAMPING KANAN - KIRI

Gambar 4.23 Tampak Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Tampak dari samping bangunan berupa kaca besar tempat masuknya cahaya untuk menerangi ruang tengah. Selain itu peletakan tangga darurat diluar bangunan yang ditutup menggunakan panel WPC untuk memberi batas keselamatan.

TAMPAK DEPAN - BELAKANG



Tampak depan dan belakang berupa ruang hunian yang memiliki balkon disetiap unitnya. Tampak depan belakang memiliki perbedaan visual yang diberikan. Pada tampak depan berupa hunian premium yang di tutup menggunakan pane WPC memberikan visual lebih tertutup karena peletakannya menghadap luar site. Sedangkan tampak belakang berupa hunian standar tanpa penutup dan memiliki kesan lebih terbuka karena peletakannya menghadap dalam site.

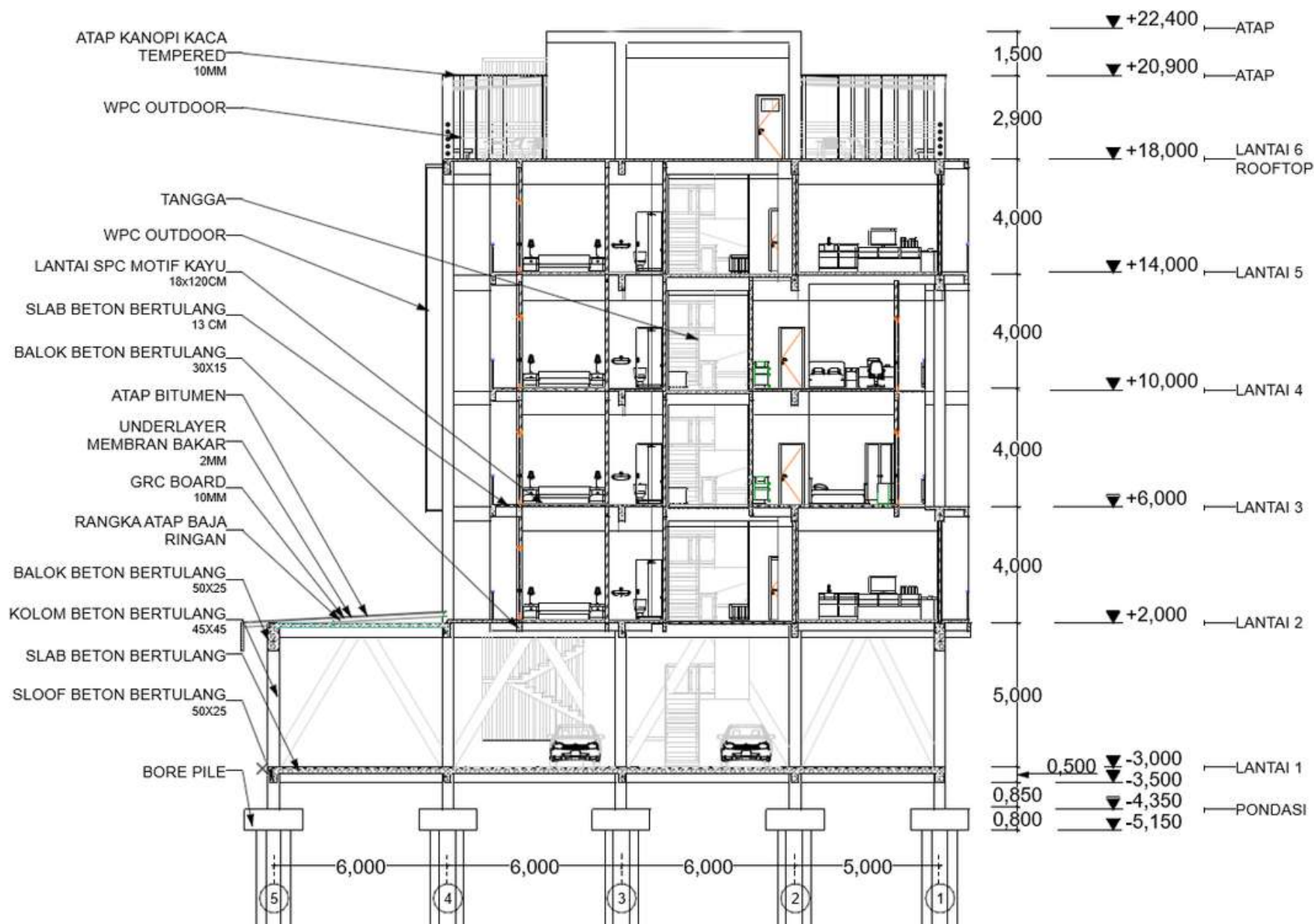
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.3 Potongan Hunian

POTONGAN A-A'

Gambar 4.24 Potongan Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Memperlihatkan hubungan vertikal antar lantai pada bangunan co-living yang terdiri dari area servis pada lantai dasar, area hunian, serta area komunal dan utilitas pada rooftop. Sirkulasi vertikal berupa tangga, lift, dan tangga darurat menghubungkan seluruh lantai bangunan.

Penerapan sistem struktur beton bertulang yang terdiri dari pondasi pile cap, kolom, balok, dan pelat lantai. Bangunan memiliki ketinggian enam lantai dengan modul struktur yang disesuaikan terhadap kebutuhan ruang hunian, ruang komunal, dan utilitas.

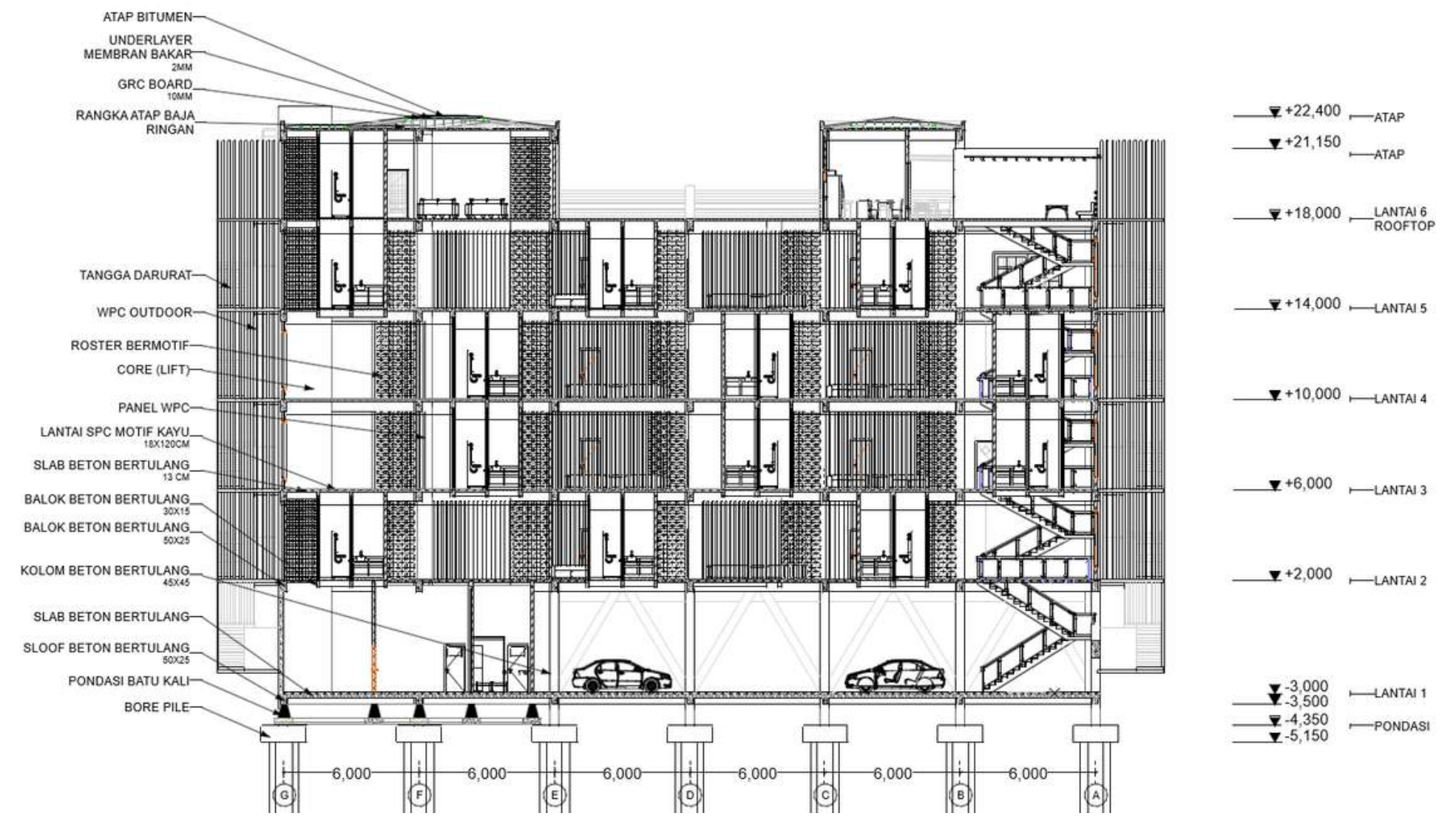
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.3 Potongan Hunian

POTONGAN B-B'

Gambar 4.24 Potongan Hunian
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Memperlihatkan hubungan vertikal antar lantai pada bangunan co-living yang terdiri dari area servis pada lantai dasar, area hunian, serta area komunal dan utilitas pada rooftop. Sirkulasi vertikal berupa tangga, lift, dan tangga darurat menghubungkan seluruh lantai bangunan.

Penerapan sistem struktur beton bertulang yang terdiri dari pondasi pile cap, kolom, balok, dan pelat lantai. Bangunan memiliki ketinggian enam lantai dengan modul struktur yang disesuaikan terhadap kebutuhan ruang hunian, ruang komunal, dan utilitas.

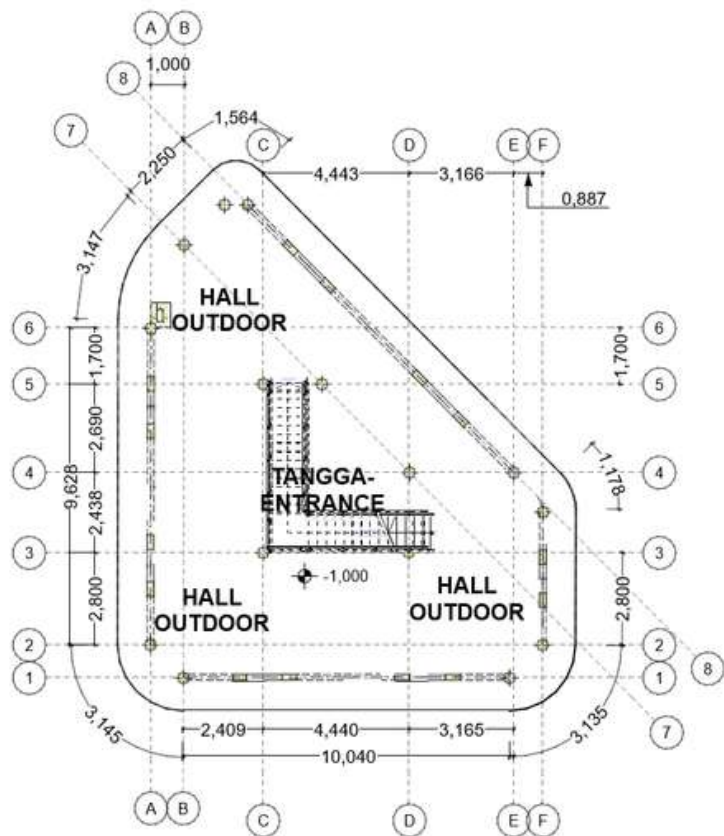


Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.4 Denah Komunal

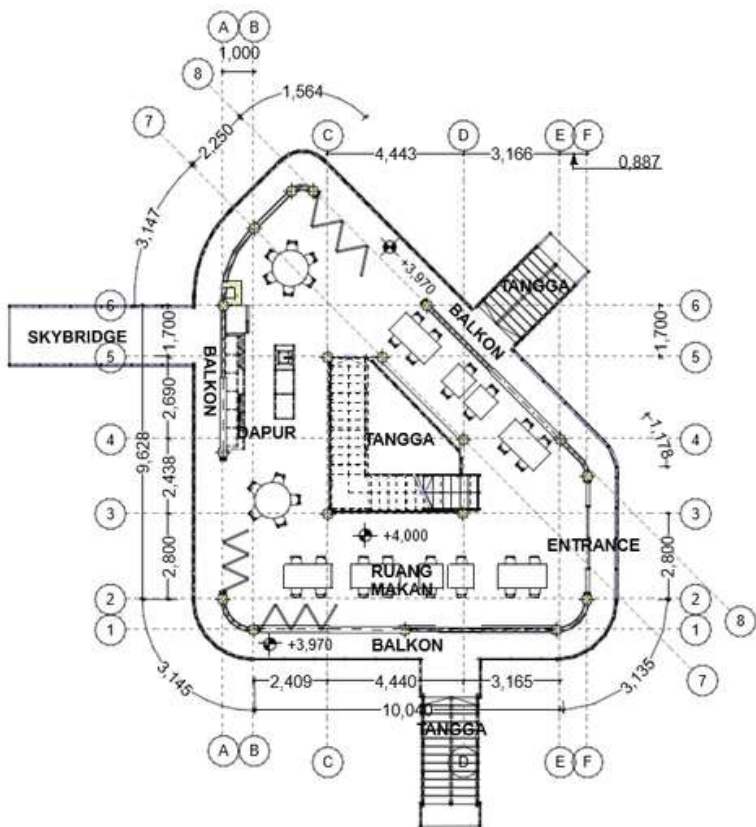
DENAH LT 1



Lantai 1 bangunan komunal berupa hall outdoor terbuka tanpa adanya dinding masif. Ruang ini menjadi entrance menuju bangunan komunal jika datang dari luar bangunan

Gambar 4.25 Denah LT 1 Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

DENAH LT 2



Lantai 2 bangunan komunal berupa ruang makan bersama dan dapur bersama. Akses menggunakan tangga, selain itu terdapat skybridge yang digunakan sebagai akses menuju bangunan komunal melewati bangunan hunian.

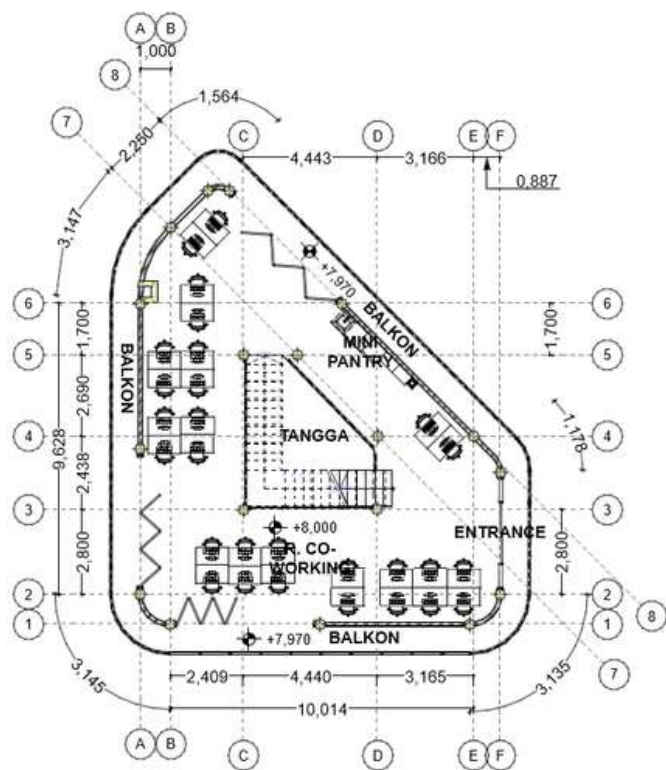
Gambar 4.26 Denah LT 2 Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.4 Denah Komunal

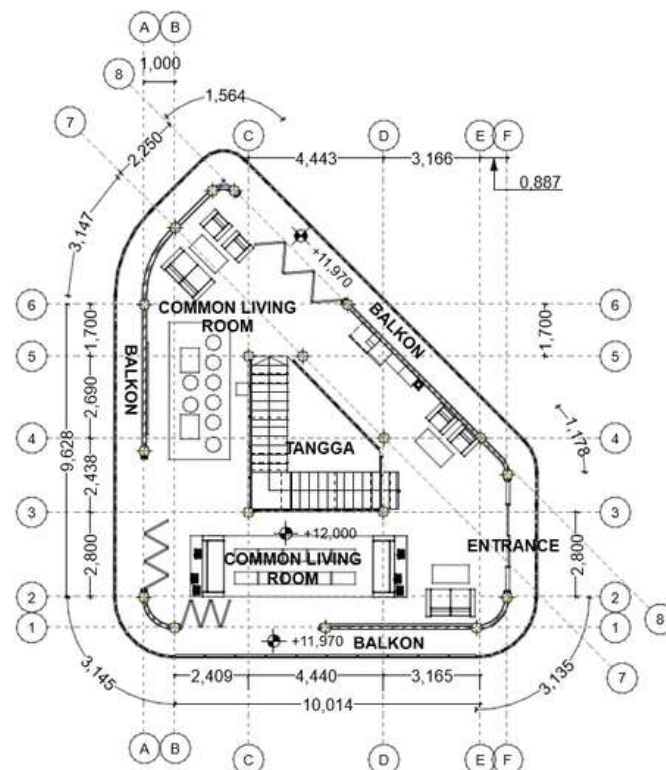
DENAH LT 3



Lantai 3 bangunan komunal berupa ruang bekerja atau *co-working*. Akses menggunakan tangga. Setiap sisi memiliki bukaan agar kesan ruang dalam tidak masif. Selain itu, membantu pencahayaan dan penghawaan alami bisa masuk

Gambar 4.27 Denah LT 3 Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

DENAH LT 4



Lantai 4 bangunan komunal berupa *common living room* yang digunakan sebagai ruang santai dengan beberapa aktivitas seperti duduk santai, bekerja, berdiskusi, dan menonton film. Akses menggunakan tangga. Setiap sisi memiliki bukaan agar kesan ruang dalam tidak masif. Selain itu, membantu pencahayaan dan penghawaan alami bisa masuk

Gambar 4.28 Denah LT 4 Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

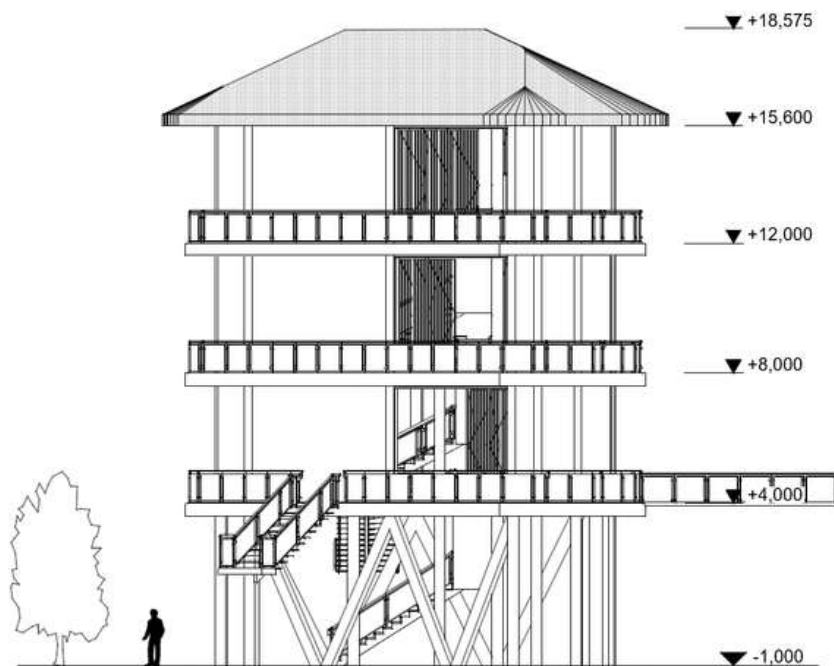
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

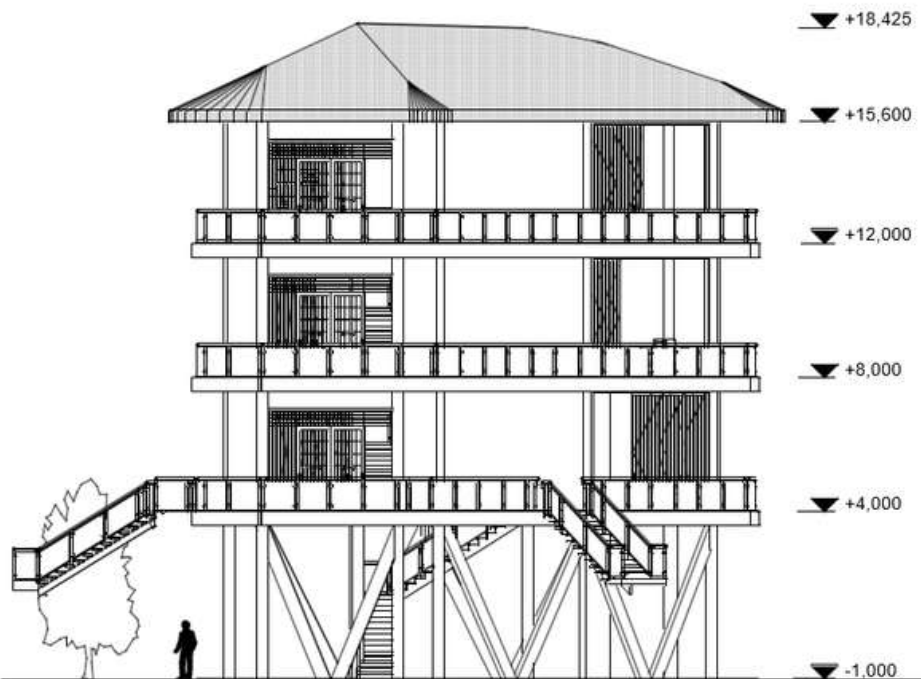
4.3.5 Tampak Komunal

Gambar 4.29 Tampak Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026

TAMPAK UTARA



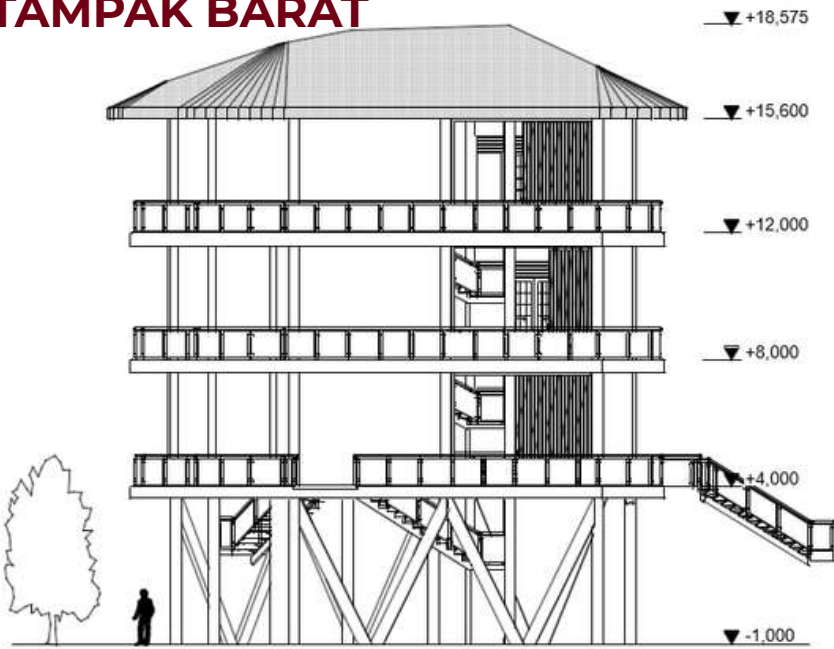
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN



TAMPAK BARAT



Tampak bangunan komunal dirancang dengan bukaan yang luas untuk menciptakan kesan terbuka dan mendukung interaksi penghuni. Terdapat transisi koridor menggunakan balkon sebelum masuk ke area ruangan. Kolom di bawah dibuat menggunakan kolom v untuk menambah kekuatan dikarenakan tidak adanya dinding masif di bawah.

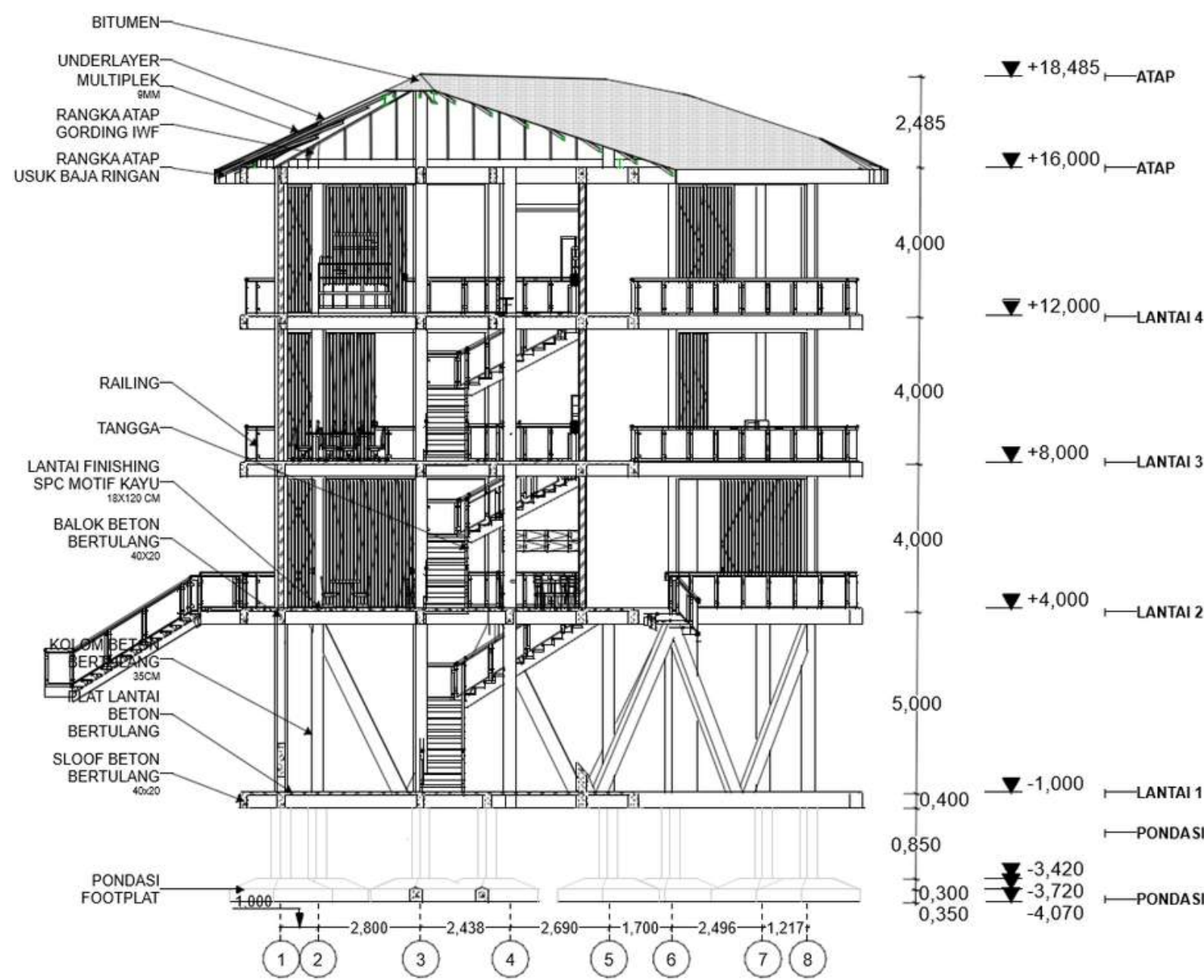
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.6 Potongan Komunal

POTONGAN A-A'

Gambar 4.30 Potongan Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Potongan bangunan komunal menunjukkan hubungan vertikal antar lantai yang dihubungkan oleh tangga sebagai sirkulasi utama. Struktur pondasi menggunakan footplat dikarenakan jumlah lantai yang tidak lebih dari 4 lantai. Terdapat penggunaan 2 material atap yaitu bitumen dan kaca tempered sebagai skylight.



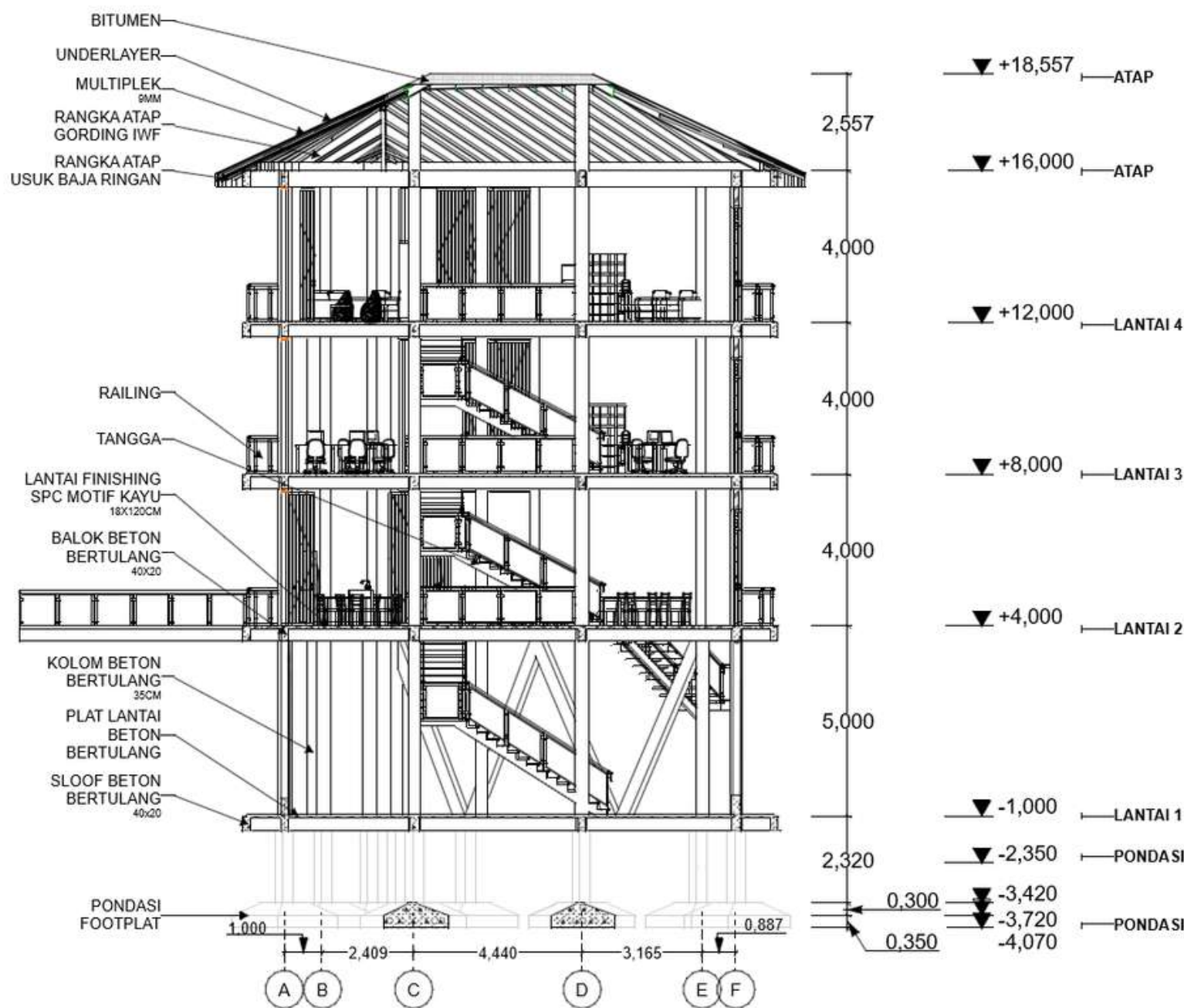
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.3 Rancangan Skematik Bangunan

4.3.6 Potongan Komunal

POTONGAN B-B'

Gambar 4.31 Potongan Komunal
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Potongan bangunan komunal menunjukkan hubungan vertikal antar lantai yang dihubungkan oleh tangga sebagai sirkulasi utama. Struktur pondasi menggunakan footplat dikarenakan jumlah lantai yang tidak lebih dari 4 lantai. Terdapat penggunaan 2 material atap yaitu bitumen dan kaca tempered sebagai skylight.

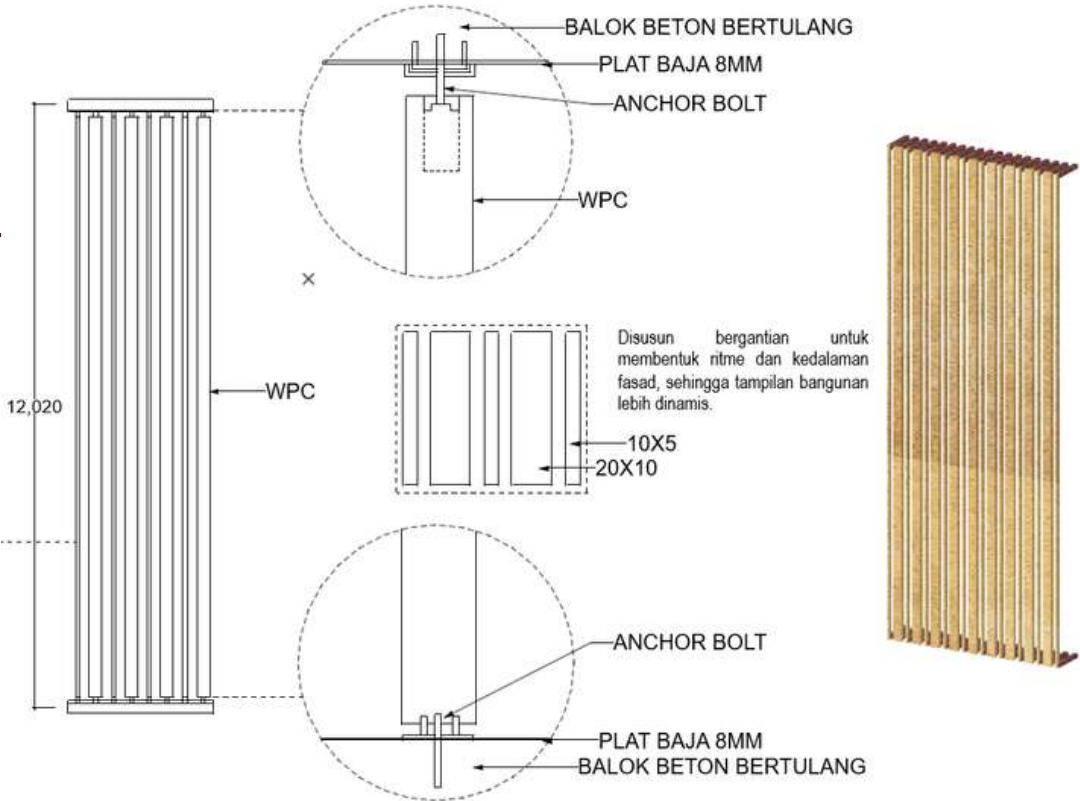
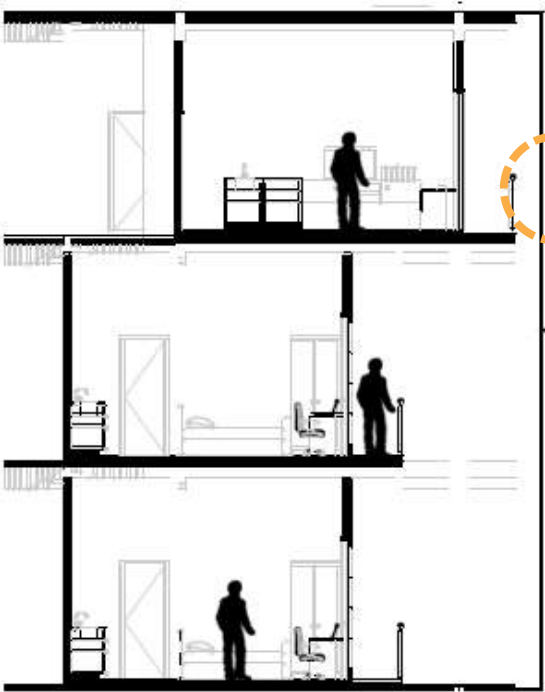
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.4 Rancangan Penyelesaian Detail Perancangan

4.4.1 Detail Selubung

Gambar 4.32 Detail Selubung
Sumber : Analisis Penulis, 2026

SECONDARY SKIN



Secondary skin disusun dengan jarak 15 cm antara WPC



Secondary skin dengan material WPC yang disusun vertikal berfungsi sebagai penutup untuk mengurangi panas matahari yang menghadap langsung dan meningkatkan privasi kamar. Peletakan di area yang menghadap langsung ke arah Timur dan Barat serta menghadap luar site. Selain itu berfungsi sebagai penutup tangga darurat di luar bangunan



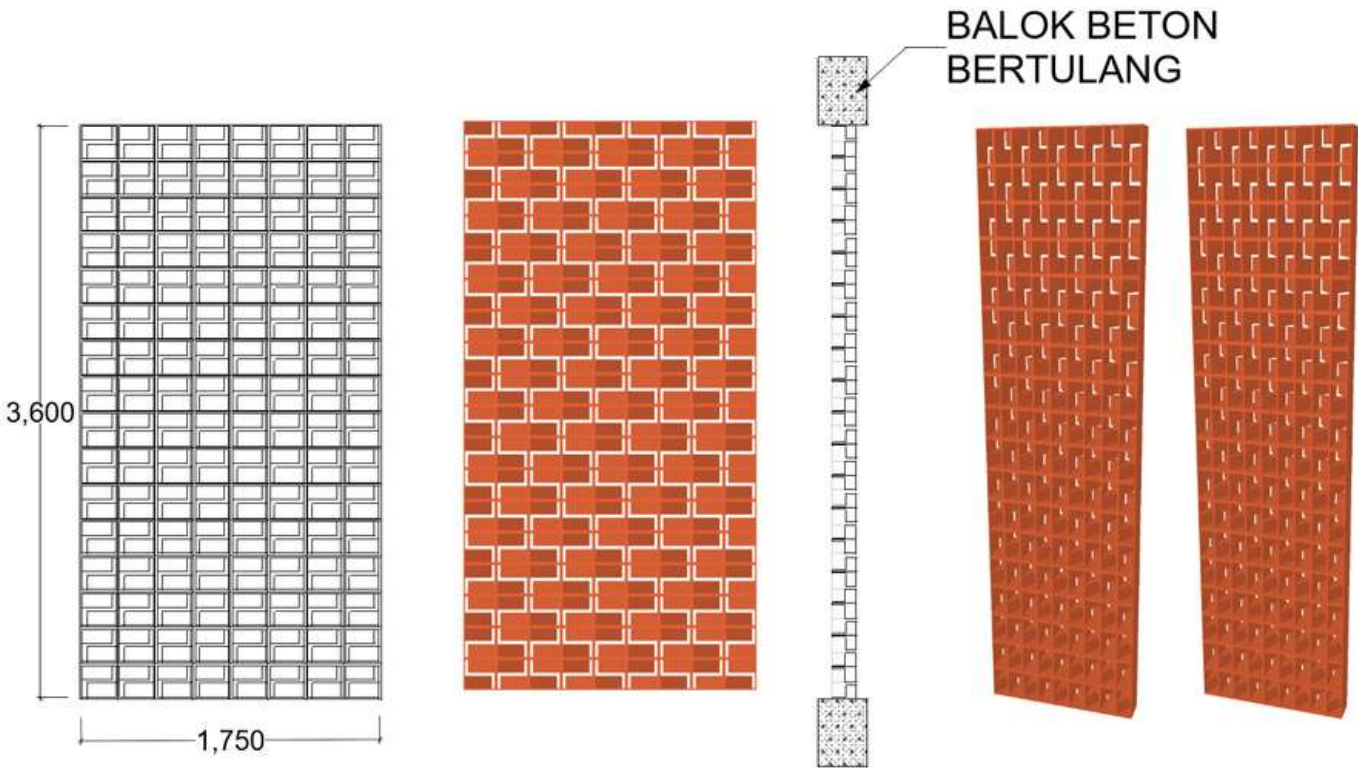
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.4 Rancangan Penyelesaian Detail Perancangan

4.4.1 Detail Selubung

ROSTER

Gambar 4.33 Detail Selubung
Sumber : Analisis Penulis, 2026



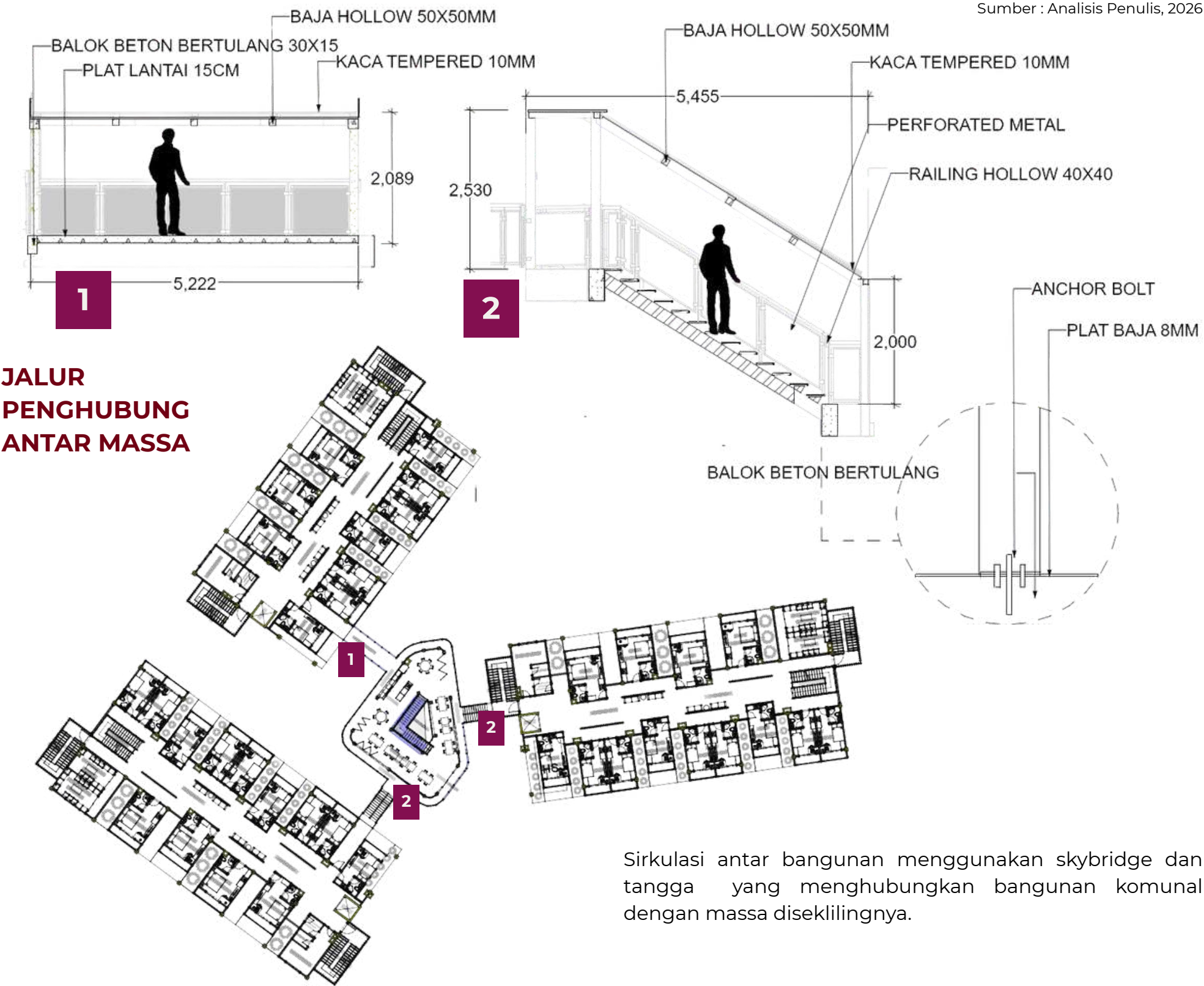
Roster manggunakan material tanah liat yang dicetak dengan motif tertentu kemudian disusun membentuk seperti dinding. Pemasangan menggunakan lem seman dan menggunakan dudukan balok sebagai frame.

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.4 Rancangan Penyelesaian Detail Perancangan

4.4.2 Skybridge (Jalur Penghubung Antar Massa)

Gambar 4.34 Detail Skybridge
Sumber : Analisis Penulis, 2026



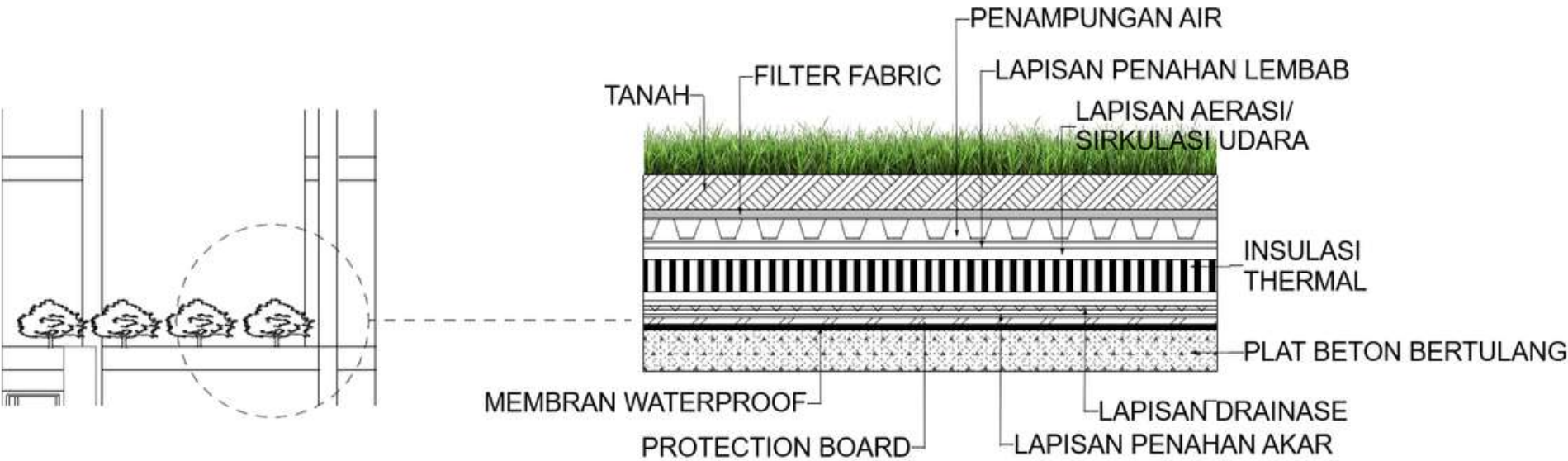
Sirkulasi antar bangunan menggunakan skybridge dan tangga yang menghubungkan bangunan komunal dengan massa disekelilingnya.

Hasil Rancangan dan Pembuktian

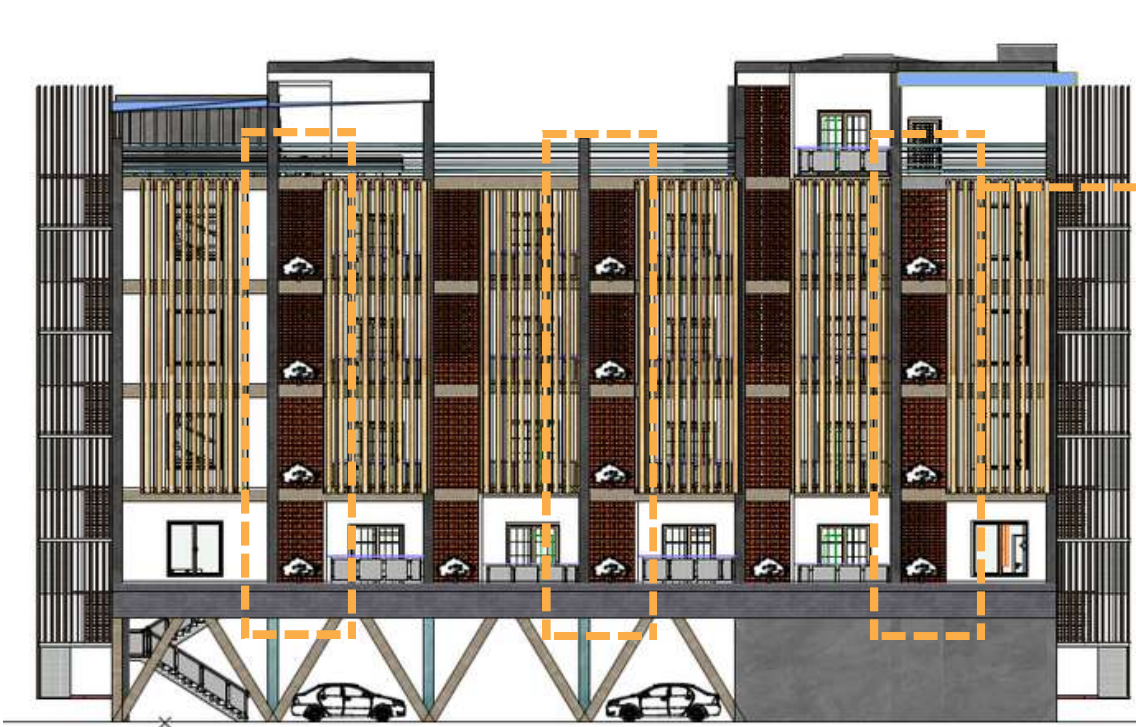
4.4 Rancangan Penyelesaian Detail Perancangan

4.4.3 Green Roof

Gambar 4.35 Detail Green Roof
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Green roof dirancang sebagai bagian dari sistem bangunan berkelanjutan yang berfungsi meningkatkan kenyamanan termal dan memperluas ruang hijau pada bangunan. Sistem ini terdiri dari lapisan kedap air, lapisan drainase, media tanaman, dan pelindung struktur plat dari kelembaban lapisan di atasnya.

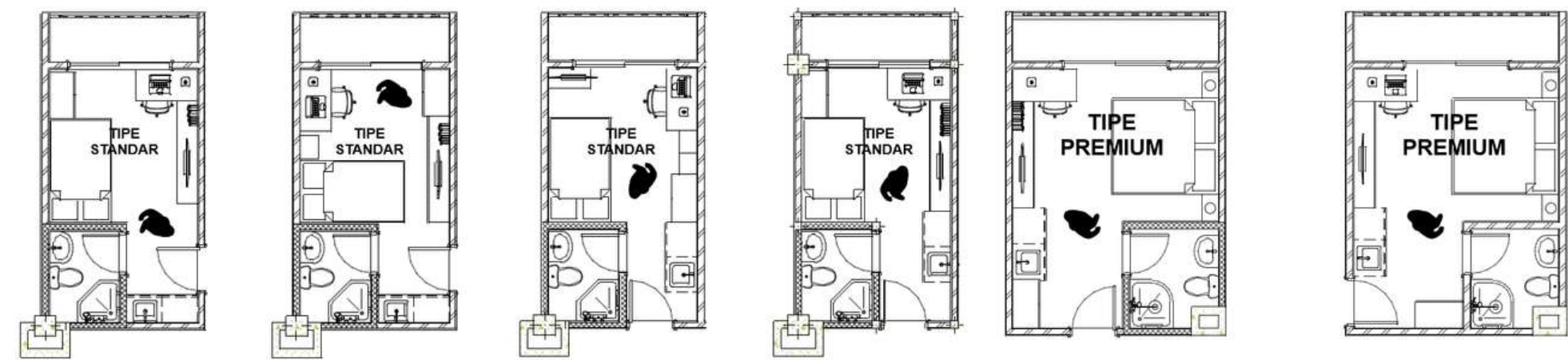


**Kemuning
(Murraya
paniculata)**

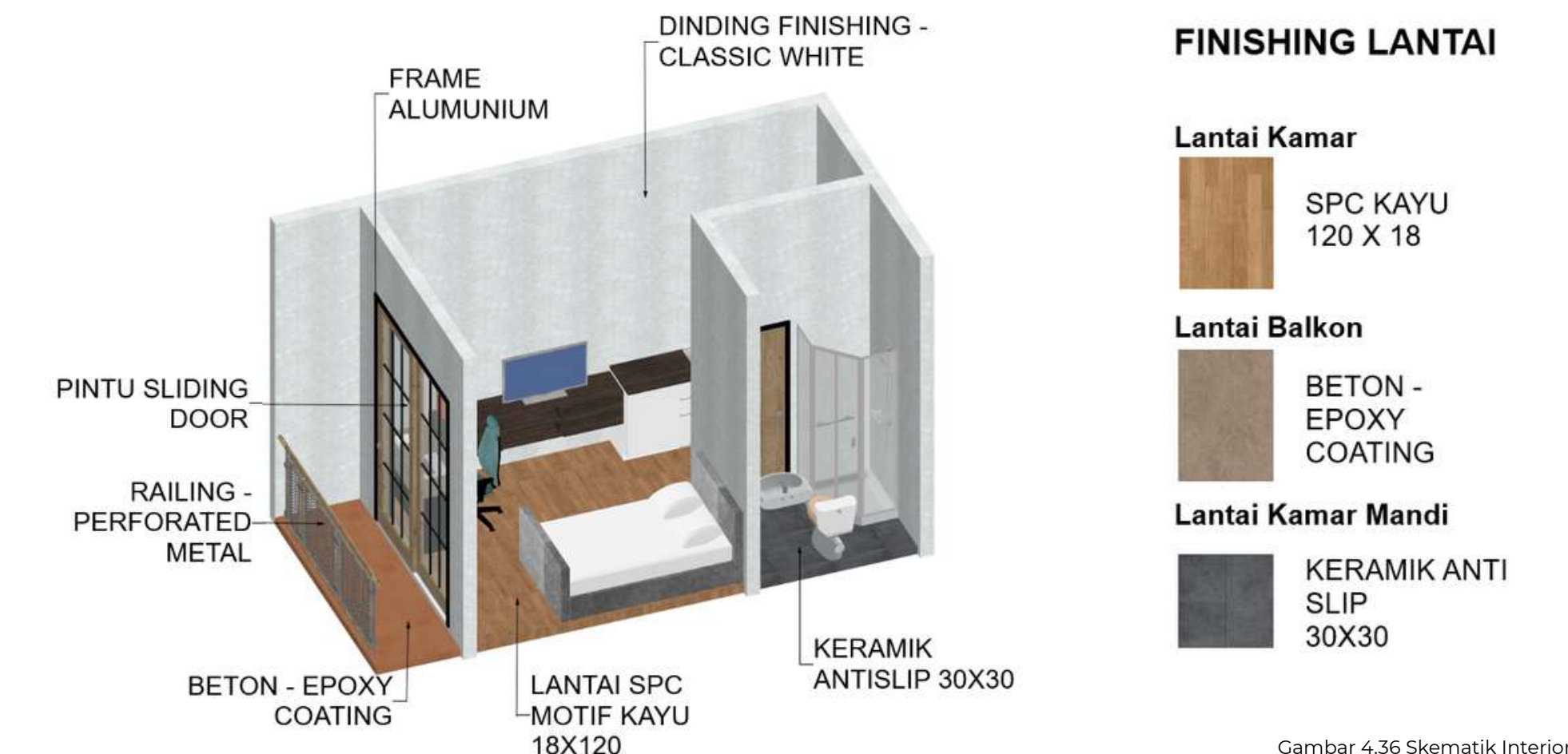
Green roof menggunakan vegetasi berakar dangkal seperti kemuning (Murraya paniculata) yang sesuai untuk sistem atap hijau. Kemuning dipilih karena memiliki bunga yang harum sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman ruang bagi penghuni

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.5 Rancangan Skematik Interior



Meskipun unit dirancang pada luas minimum 18m² untuk tipe standar dan 24m² untuk tipe premium fleksibilitas tata letak furnitur memungkinkan ruang beradaptasi terhadap kebutuhan dan gaya hidup penghuni yang beragam tanpa perubahan struktur apapun. Tipe standar menawarkan 4 alternatif penataan sedangkan tipe premium 2 alternatif

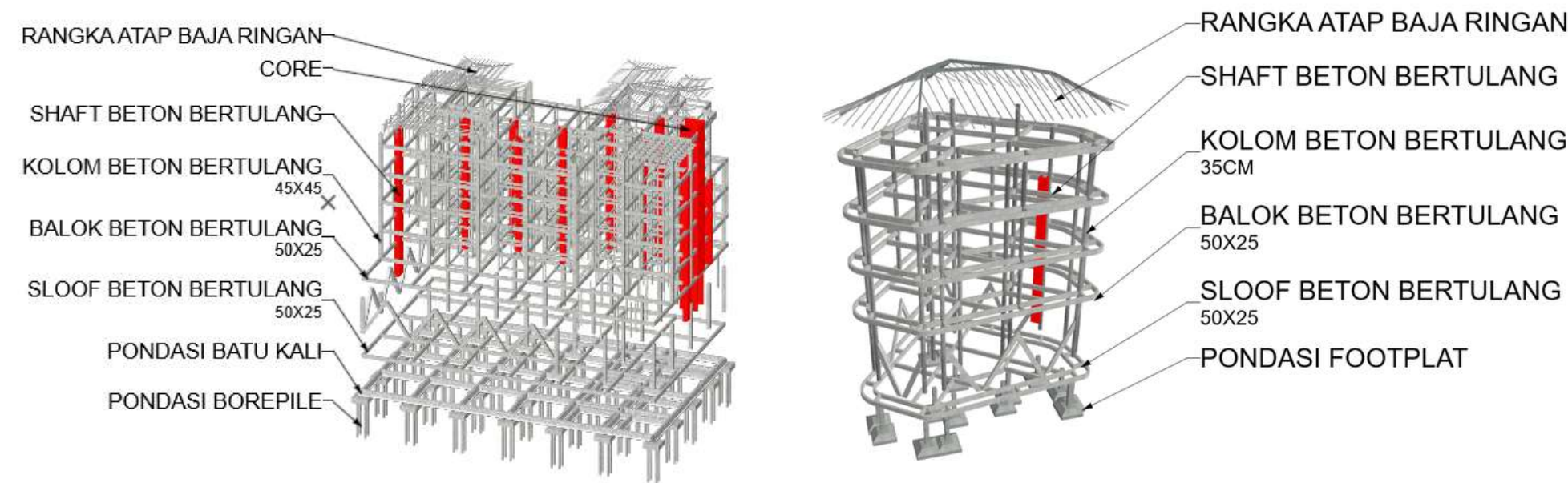


Gambar 4.36 Skematik Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2026



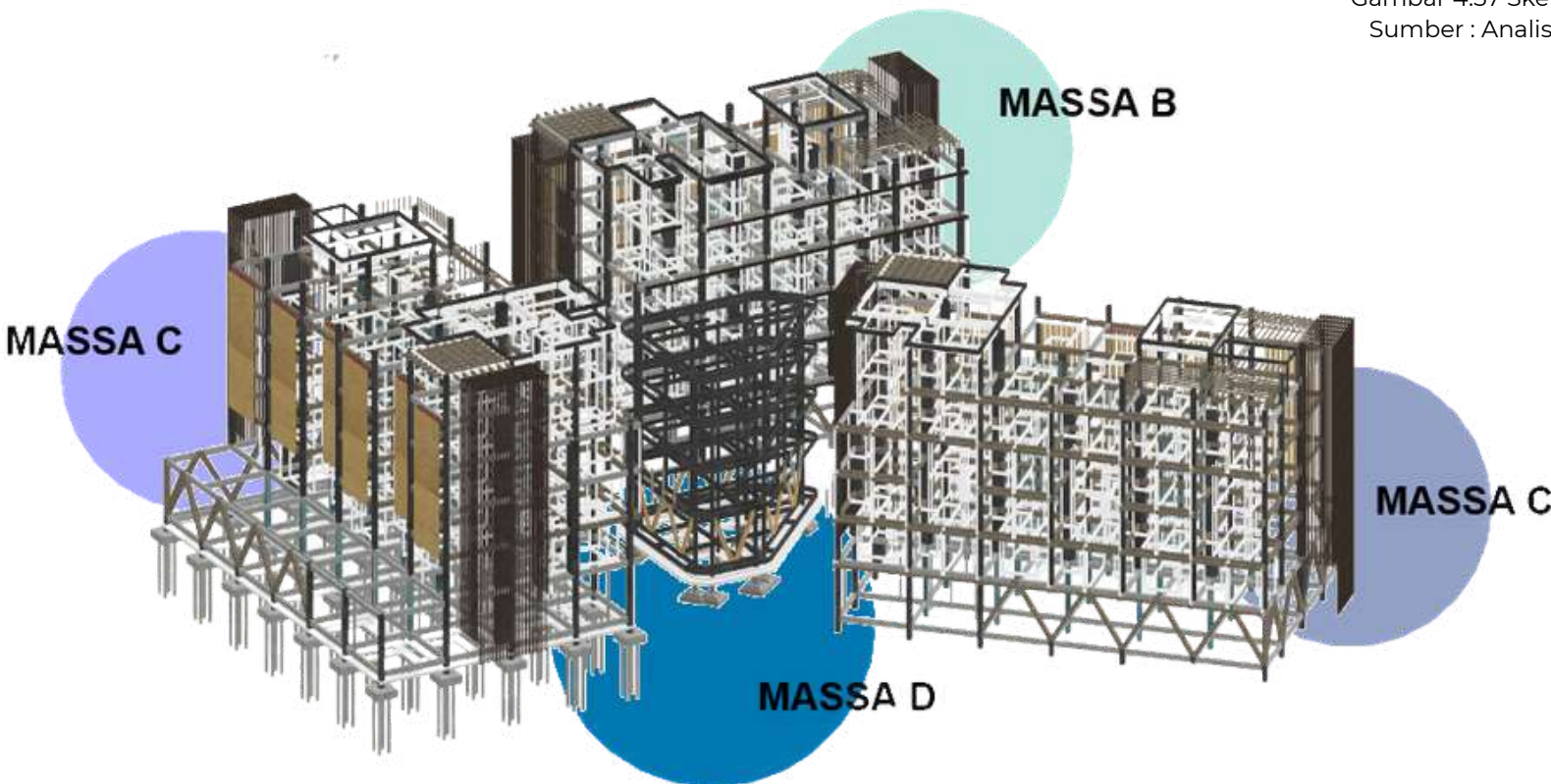
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.6 Rancangan Skematik Struktur



Bangunan menerapkan sistem frame beton bertulang sebagai struktur utama untuk menghasilkan tata ruang yang fleksibel serta efisien terhadap kebutuhan hunian co-living. Struktur terdiri atas kolom, balok, dan pelat beton bertulang yang bekerja meneruskan beban menuju pondasi bore pile. Core beton bertulang pada area lift dan shaft berfungsi sebagai elemen pengaku utama sehingga meningkatkan kestabilan bangunan terhadap beban lateral, sementara penggunaan rangka atap baja ringan membantu mengurangi beban struktur pada bagian atas bangunan.

Gambar 4.37 Skematik Strukturf
Sumber : Analisis Penulis, 2026



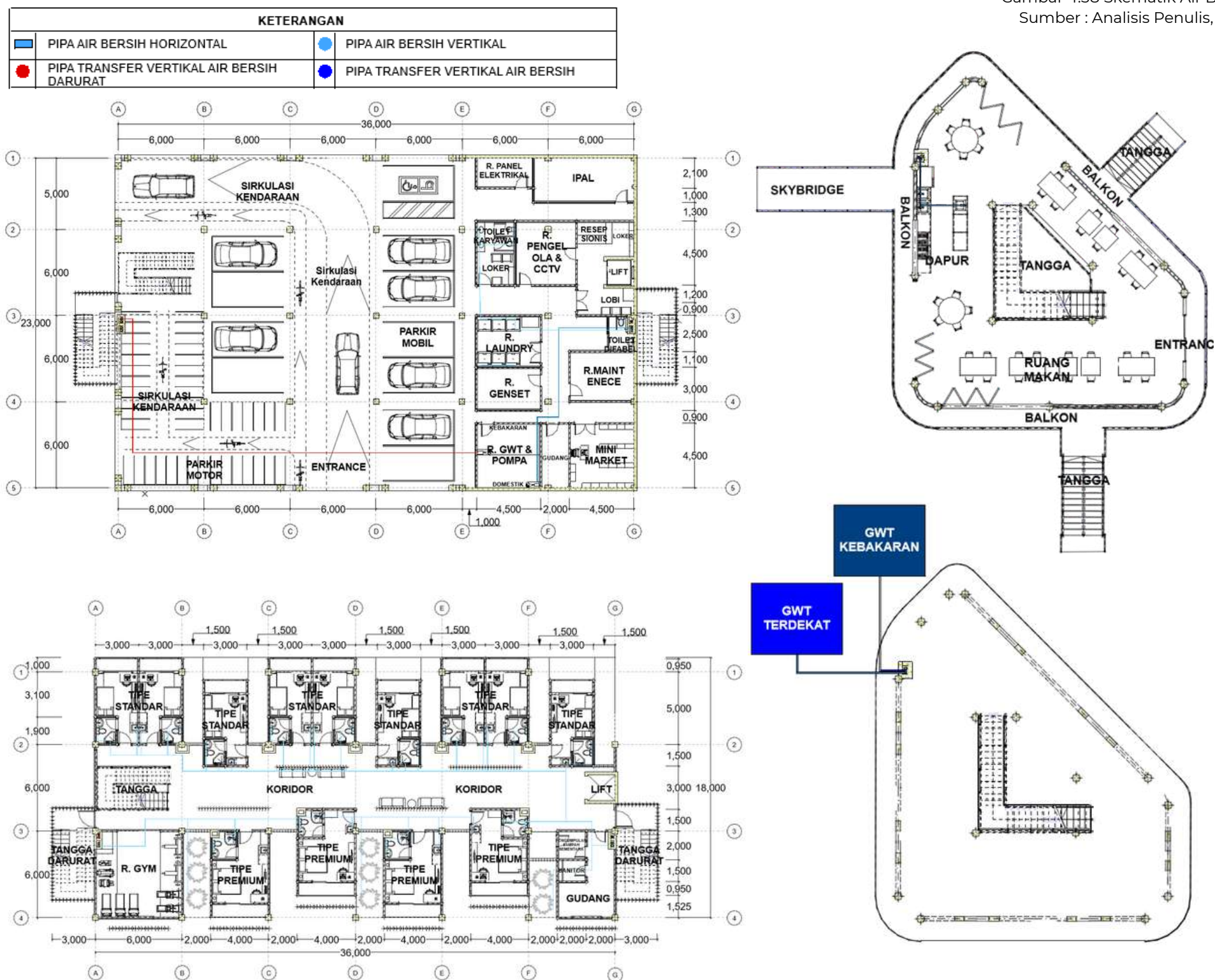
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.7 Rancangan Skematik Utilitas

4.7.1 Air Bersih

Sistem air bersih bangunan berasal dari air PDAM → GWT → Upper tank. Menggunakan sistem shaft terpusat untuk menyalurkan air bersih ke seluruh fixture pada bangunan. Penggunaan shaft komunal dimana 1 shaft digunakan beberapa unit.

Gambar 4.38 Skematik Air Bersih
Sumber : Analisis Penulis, 2026



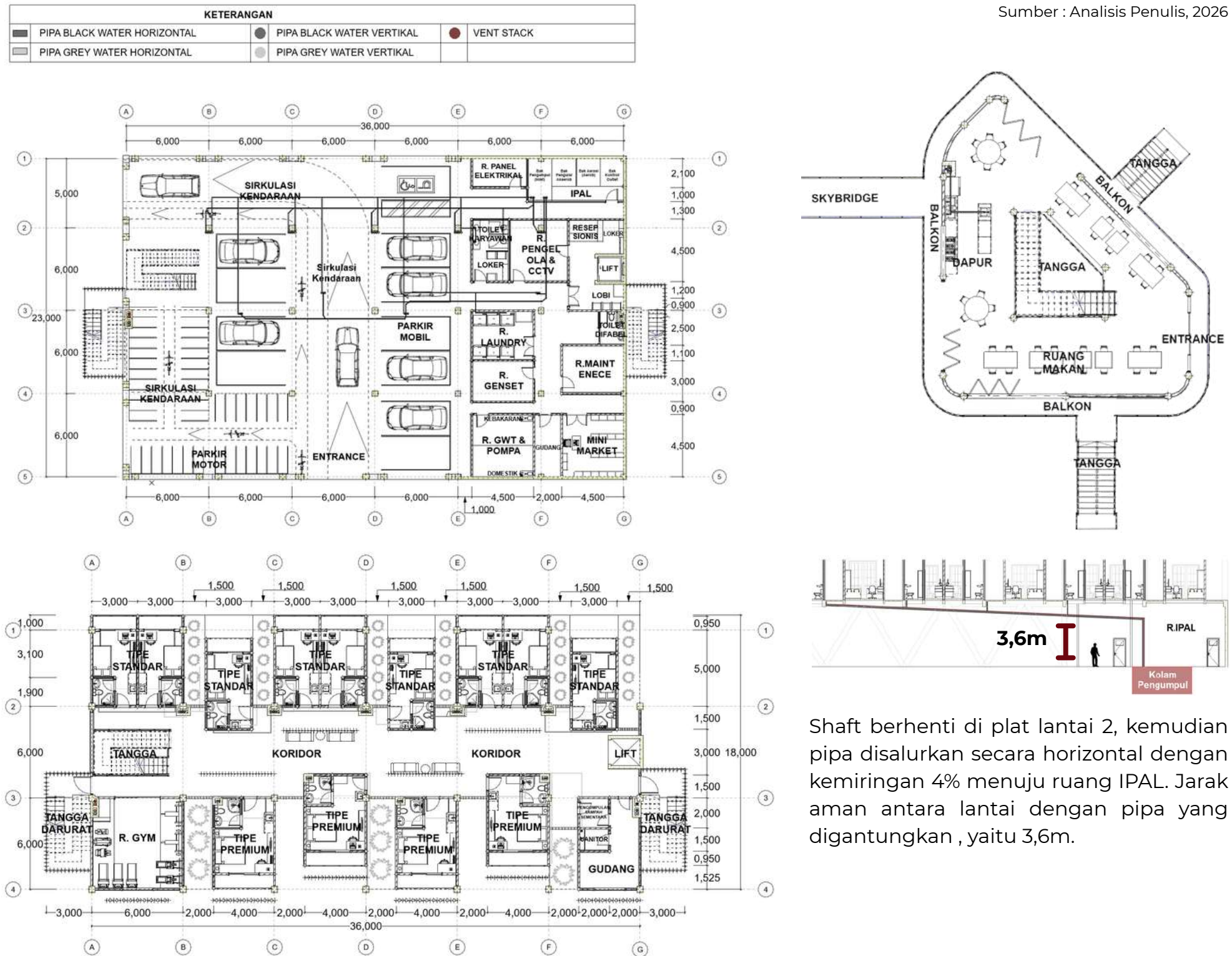
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.7 Rancangan Skematik Utilitas

4.7.2 Air Kotor

Sistem air kotor bangunan berasal dari air limbah padat dan cair → IPAL. Menggunakan sistem shaft terpusat pada hunian yang kemudian di alirkan ke IPAL untuk di olah sampai air memenuhi standar untuk dibuang ke pembuangan air kota. Penggunaan shaft komunal dimana 1 shaft digunakan beberapa unit.

Gambar 4.39 Skematik Air Kotor
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Shaft berhenti di plat lantai 2, kemudian pipa disalurkan secara horizontal dengan kemiringan 4% menuju ruang IPAL. Jarak aman antara lantai dengan pipa yang digantungkan ,yaitu 3,6m.

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.7 Rancangan Skematik Utilitas

4.7.3 Air Hujan

Drainase air hujan pada bangunan dirancang untuk mengalirkan air dari atap menuju ground secara terkontrol melalui roof drain dan pipa vertikal di shaft. Air hujan di alirkan ke bak kontrol sebelum masuk ke sumur resapan.



Gambar 4.40 Skematik Air Hujan
Sumber : Analisis Penulis, 2026



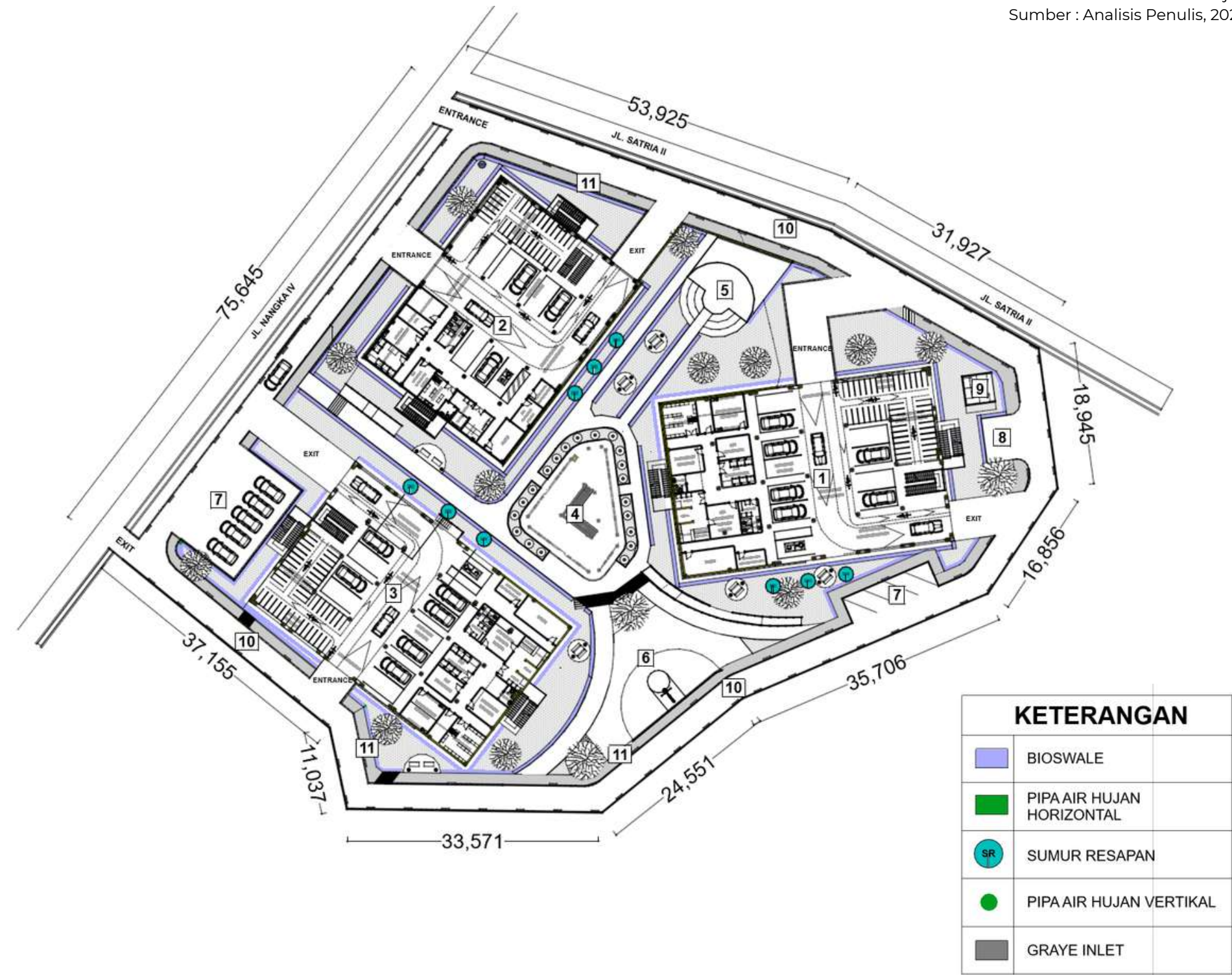
Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.7 Rancangan Skematik Utilitas

4.7.3 Air Hujan

Sistem drainase kawasan menggunakan kombinasi bioswale, bak kontrol, sumur resapan. Terdapat bioswale sepanjang mengelilingi sisi luar perkerasan. Bioswale digunakan untuk memperlambat aliran air yang akan meresap ke tanah. Selanjutnya air yang berlebih di alirkan ke saluran drainase kota.

Gambar 4.41 Skematik Air Hujan
Sumber : Analisis Penulis, 2026

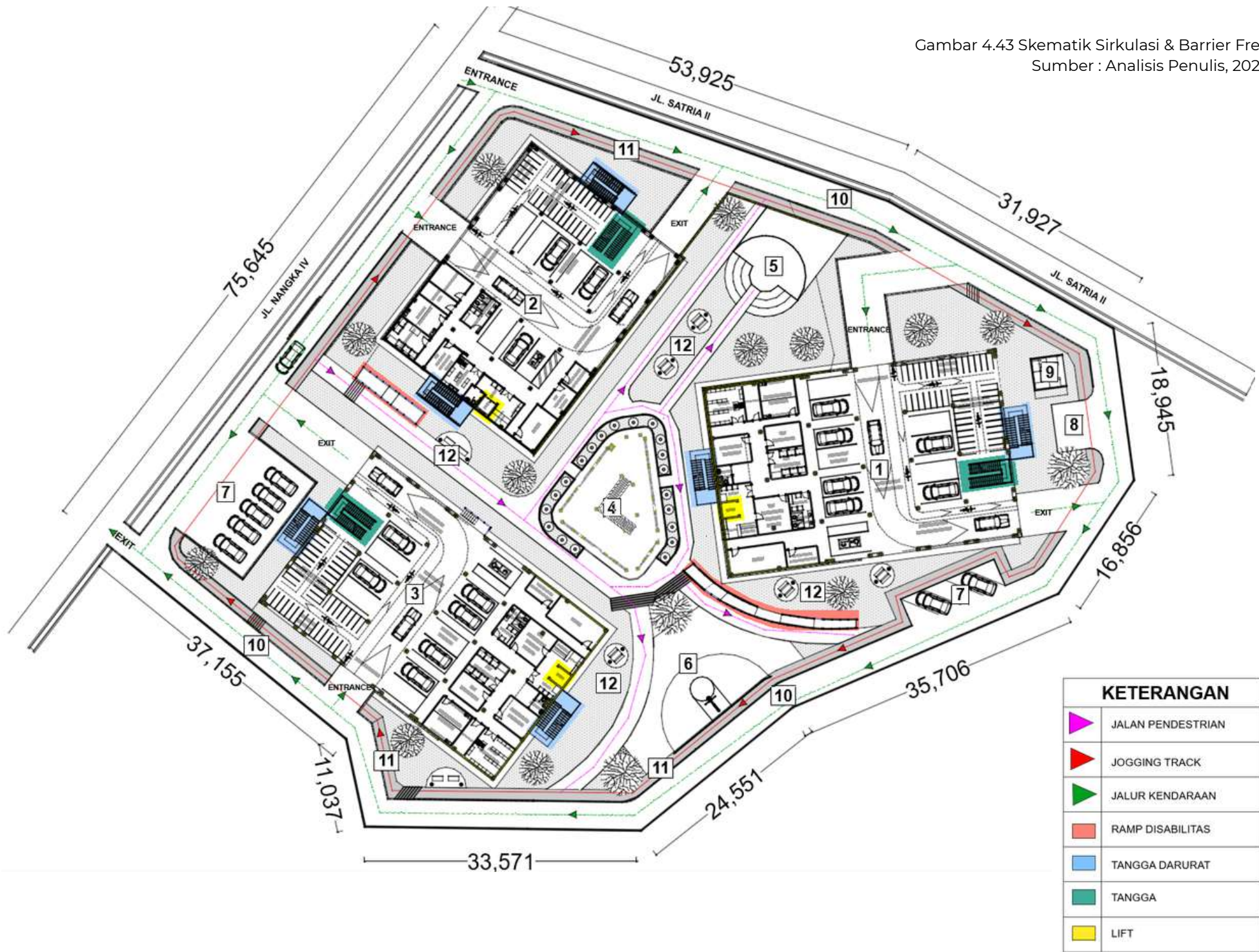


Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.8 Rancangan Skematik Akses Difabel & Keselamatan Bangunan

4.8.1 Skema Sirkulasi & Barrier Free

Skema sirkulasi dirancang untuk menciptakan pergerakan pengguna yang aman, nyaman, dan mudah dipahami. Jalur kendaraan, pejalan kaki, dan jogging track dipisahkan untuk mengurangi potensi konflik sirkulasi, sedangkan jalur disabilitas dirancang agar seluruh area utama dapat diakses secara mandiri. Selain itu, setiap bangunan dilengkapi tangga darurat, tangga utama, dan lift sebagai akses vertikal yang mendukung keselamatan serta kemudahan mobilitas

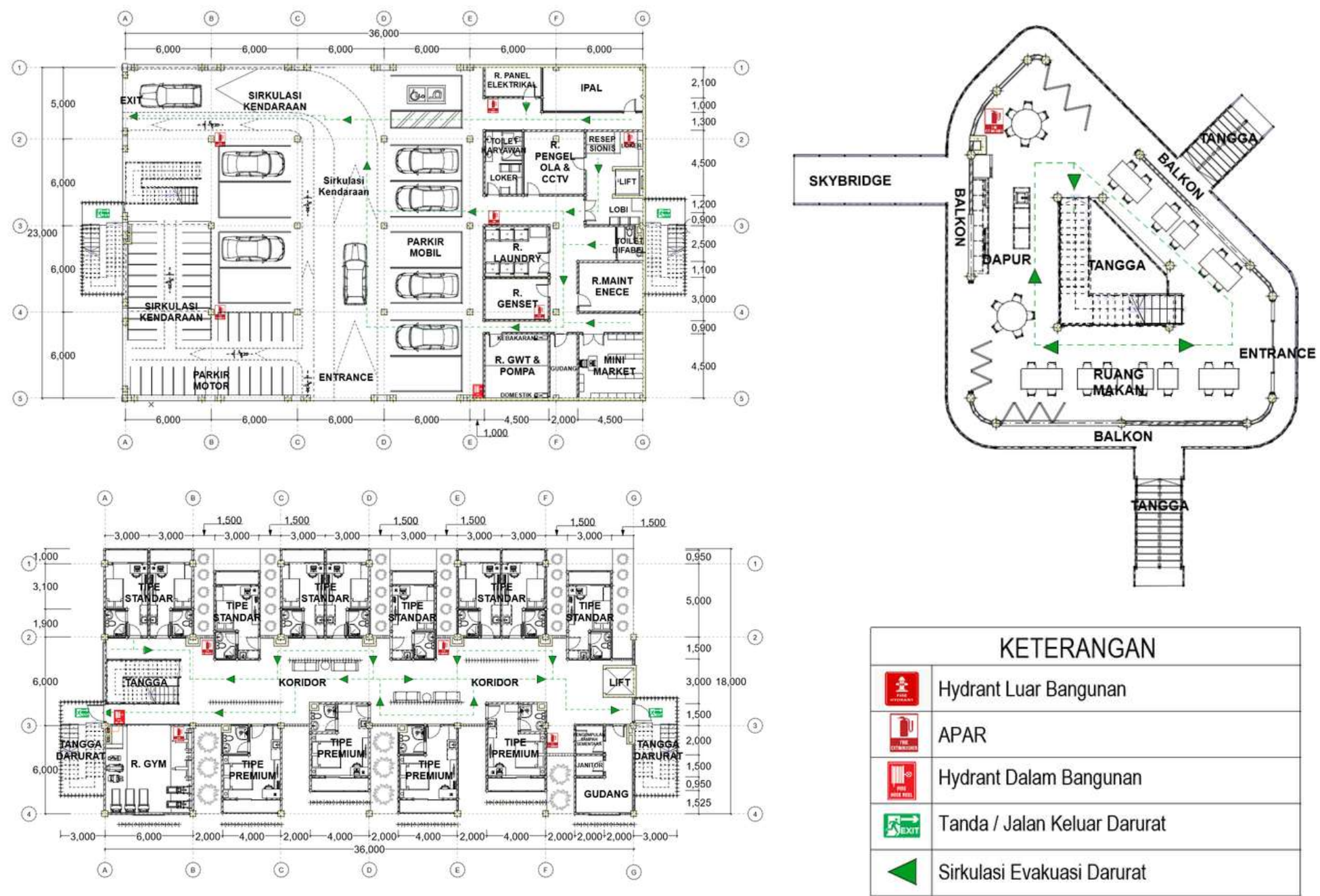


Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.8 Rancangan Skematik Akses Difabel & Keselamatan Bangunan

4.8.2 Rencana Evakuasi Kebakaran

Denah keselamatan bangunan menunjukkan distribusi jalur evakuasi, tangga darurat, APAR, dan hydrant pada setiap lantai bangunan. Sistem ini dirancang agar penghuni dapat mencapai jalur keluar darurat dengan cepat melalui koridor utama maupun tangga darurat yang terletak pada kedua sisi bangunan.



Berdasarkan ketentuan yang umum digunakan di Indonesia (mengacu pada SNI 03-1745-2000, jarak tempuh maksimum ke APAR 15 m. Peletakan hydran dalam bangunan menggunakan panjang selang, yaitu 30m

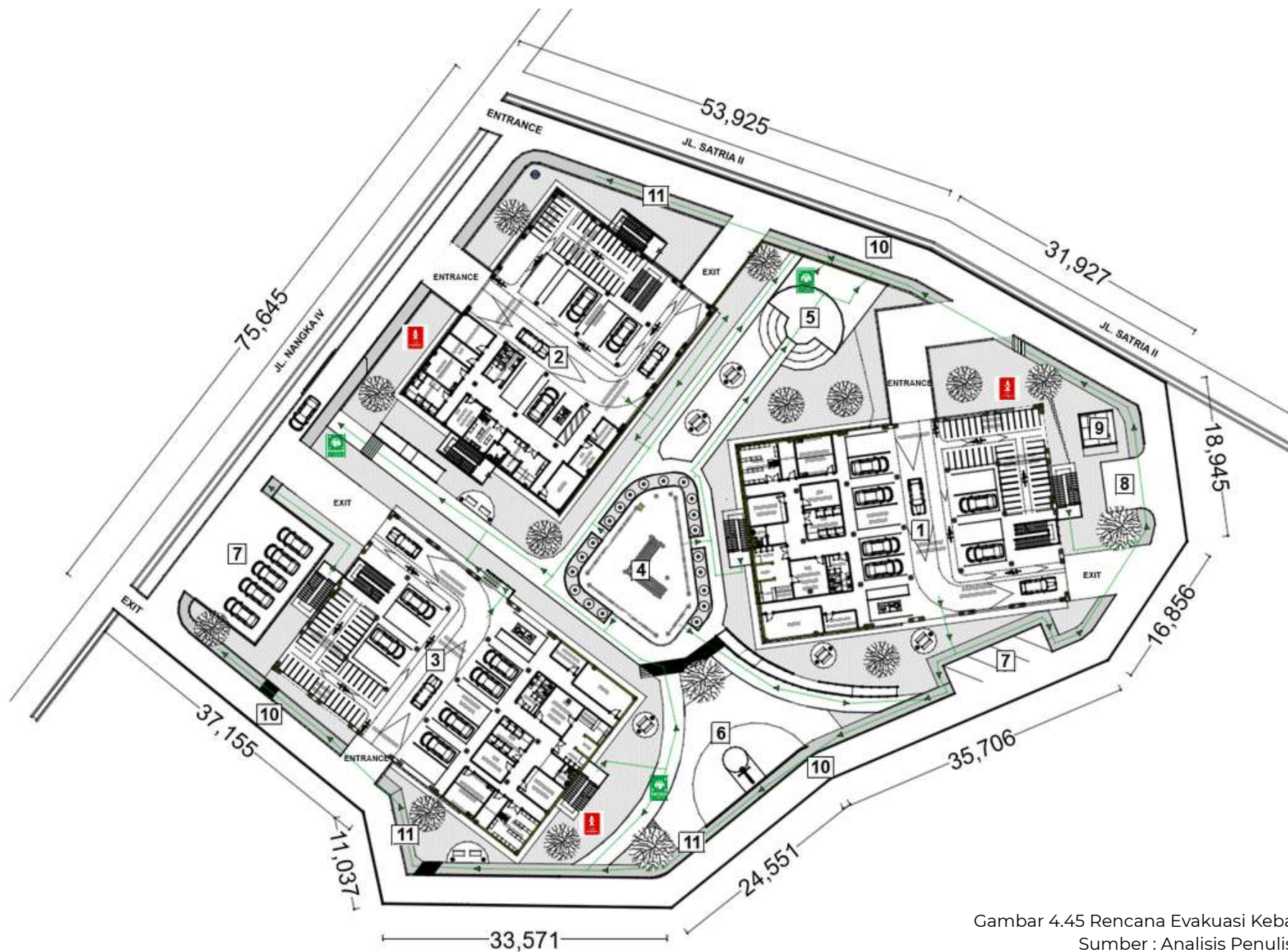
Gambar 4.44 Rencana Evakuasi Kebakaran
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.8 Rancangan Skematik Akses Difabel & Keselamatan Bangunan

4.8.2 Rencana Evakuasi Kebakaran

Sistem evakuasi kawasan mengarahkan penghuni dari masing-masing bangunan menuju area terbuka dan titik kumpul yang berada di dalam kawasan. Jalur evakuasi dirancang terintegrasi dengan jaringan pedestrian sehingga memungkinkan proses evakuasi berlangsung secara aman, jelas, dan mudah dipahami oleh seluruh pengguna kawasan.



Gambar 4.45 Rencana Evakuasi Kebakaran
Sumber : Analisis Penulis, 2026

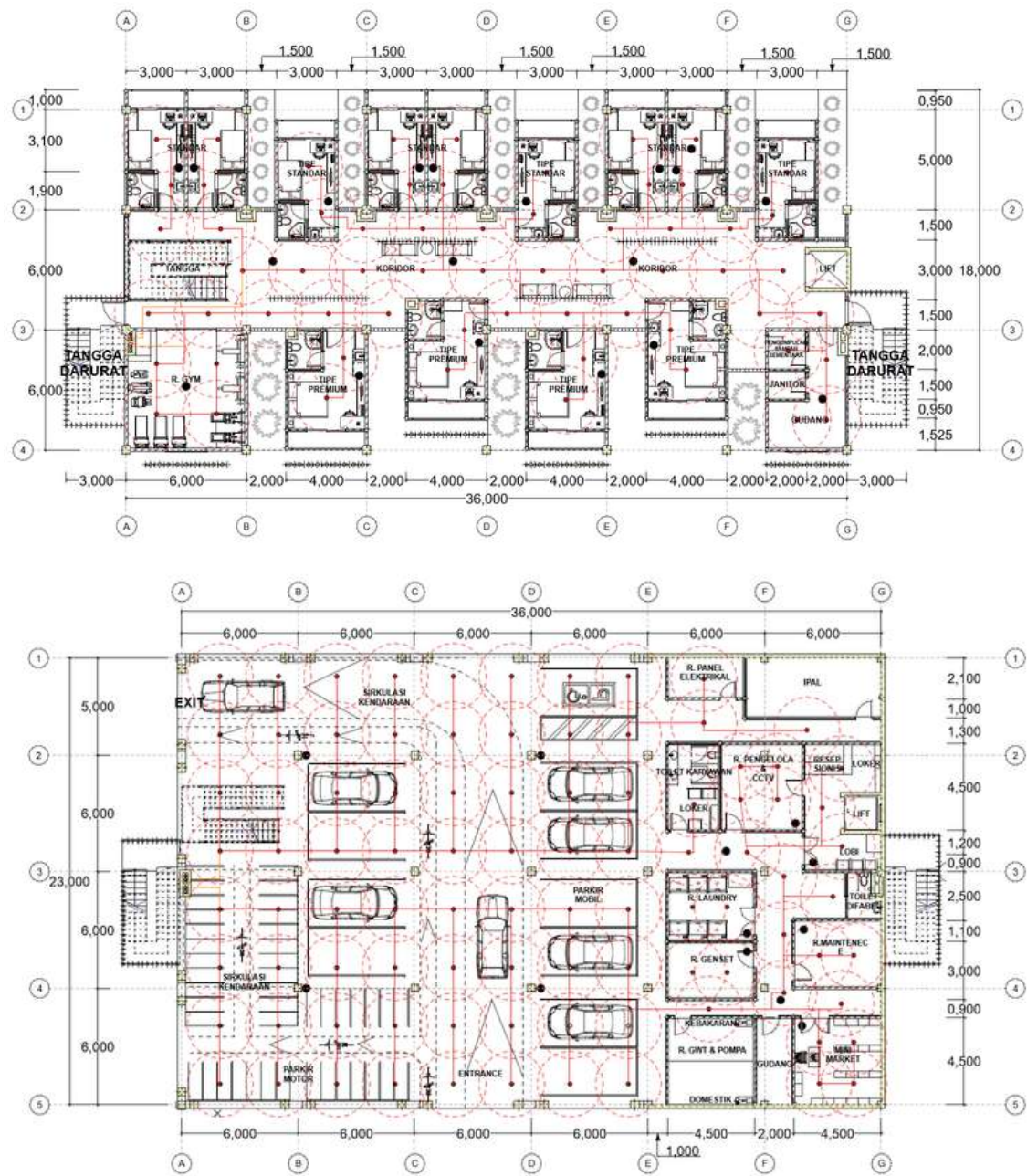
KETERANGAN					
	TITIK KUMPUL		APAR		PENANDA MENUJU PINTU DARURAT
	HYDRAN LUAR BANGUNAN		HYDRAN DALAM BANGUNAN		JALUR EVAKUASI

Hasil Rancangan dan Pembuktian

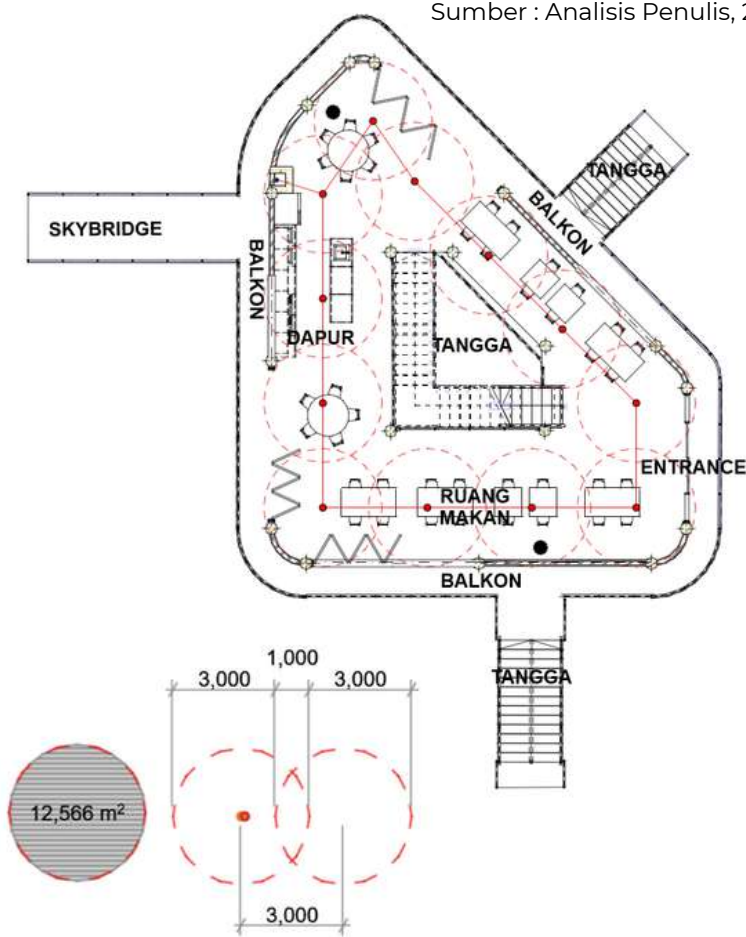
4.8 Rancangan Skematik Akses Difabel & Keselamatan Bangunan

4.8.3 Rencana Fire Safety

Rencana peletakan sprinkler secara merata dimana sebaran air mengenai seluruh ruangan. Terdapat detektor asap untuk mengetahui jika ada kebakaran lebih awal.



Gambar 4.46 Rencana Evakuasi Fire Safety
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Penempatan sprinkler dirancang berdasarkan radius cakupan efektif setiap unit sebesar $\pm 12,57 \text{ m}^2$ dengan jarak antar sprinkler maksimum 4m sesuai SNI 03-3989-2000. Area perlindungan saling tumpang tindih untuk menghindari adanya area tidak terlindungi.

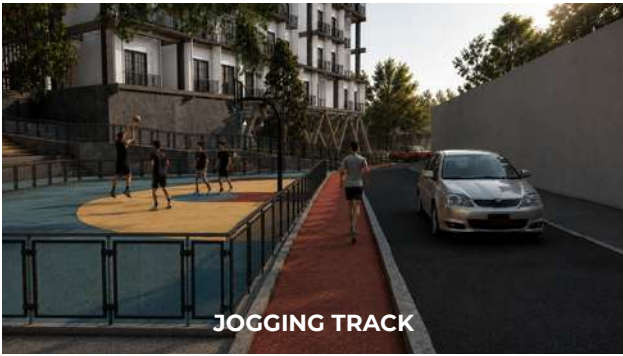
KETERANGAN		
 SPRINKLER	 PIPA DISTRIBUSI KEBAKARAN	 PIPA TRANSFER KEBAKARAN
 DETEKTOR ASAP	 PIPA DISTRIBUSI SPRINKLER	

Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.9 Prespektif Eksterior - Interior

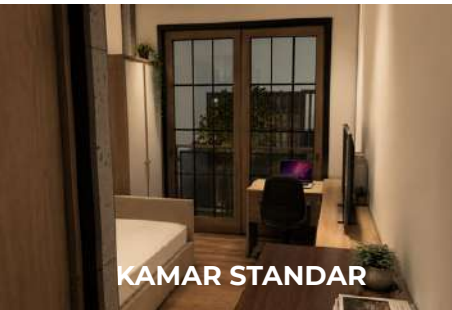
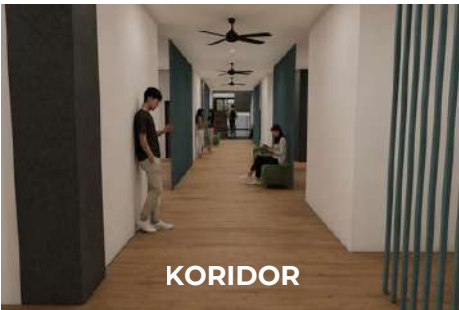
EKSTERIOR

Gambar 4.47 Eksterior
Sumber : AI & Archicad, 2026



INTERIOR

Gambar 4.48 Interior
Sumber : AI & Archicad, 2026



Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.10 Hasil Pembuktian

Pembuktian perancangan livora co-living adalah dengan menghitung *payback period* dari eluruh biaya perencanaan dan konstruksi bangunan berbanding dengan proyeksi pendapatan operasional tahunan hunian.

ANALISIS BIAYA AWAL LIVORA CO-LIVING						TOTAL REVENUE / TAHUN	
Perhitungan Tahunan (Sistem Sewa Bulanan & Harian)						Rp 12.925.760.000	
A REVENUE (PENDAPATAN)							
No	Keterangan	Unit	Skema Sewa	Tarif	Basis Perhitungan	Pendapatan/Tahun (Rp)	Keterangan
A. SEWA UNIT BULANAN (OKUPANSI 70%)							
1	Standar Room (18 m²)	109	Bulanan	Rp 4.400.000,00	12 bulan	Rp 4.028.640.000,00	Sewa unit per bulan
2	Premium Room (24 m²)	47	Bulanan	Rp 5.000.000,00	12 bulan	Rp 1.974.000.000,00	Sewa unit per bulan
SUBTOTAL SEWA UNIT BULANAN						Rp 6.002.640.000,00	
B. SEWA UNIT HARIAN (OKUPANSI 20%)							
3	Standar Room (18 m²)	109	Harian	Rp 450.000,00	360 hari	Rp 3.531.600.000,00	Sewa unit per hari
4	Premium Room (24 m²)	47	Harian	Rp 580.000,00	360 hari	Rp 1.962.720.000,00	Sewa unit per hari
SUBTOTAL SEWA UNIT HARIAN						Rp 5.494.320.000,00	
TOTAL SEWA UNIT (BULANAN + HARIAN)						Rp 11.496.960.000	
2. ADDITIONAL REVENUE							
5	Parkir Mobil (29 slot)	29	Bulanan	Rp 300.000,00	12 bln × 100%	Rp 104.400.000,00	Opsional (100% terisi)
6	Utility Fee Standar	109	Bulanan	Rp 350.000,00	12 bln × 80%	Rp 366.240.000,00	Wajib bulanan (Listrik, Air, internet, Cleaning sebulan 1x)
7	Utility Fee Premium	47	Bulanan	Rp 400.000,00	12 bln × 80%	Rp 180.480.000,00	Wajib bulanan (Listrik, Air, internet, Cleaning sebulan 1x)
8	Communal Fee (Semua Tipe)	156	Bulanan	Rp 300.000,00	12 bln × 80%	Rp 449.280.000,00	Wajib bulanan
SUBTOTAL ADDITIONAL REVENUE						Rp 1.100.400.000	
3. OTHER INCOME (PENDAPATAN LAIN)							
No	Keterangan	Dasar Perhitungan		Okupansi	Tarif	Pendapatan/Tahun (Rp)	Keterangan
9	Laundry Self-Service	Rata-rata 4kg/minggu/org, 50% pengguna, Rp10.000/kg		50%	Rp 10.000,00	Rp 41.600.000,00	1 kg = Rp10.000
10	Mini Café	Penjualan makan dan minum/minggu		60%	Rp 30.000,00	Rp 149.760.000,00	Rata-rata pembelian 1 orang
11	Minimarket	Penjualan kebutuhan sehari-hari/minggu		60%	Rp 25.000,00	Rp 124.800.000,00	Rata-rata pembelian 1 orang
12	Amphitheater (Event/Workshop)	Rata-rata 2 event/bulan		30%	Rp 400.000,00	Rp 1.440.000,00	Sewa event/workshop
13	Basket 3x3 (Sewa Lapangan)	Rata-rata 2 jam/hari		30%	Rp 50.000,00	Rp 10.800.000,00	Sewa lapangan
SUBTOTAL OTHER INCOME						Rp 328.400.000	
TOTAL REVENUE PER TAHUN						Rp 12.925.760.000	
B OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
No	Komponen Biaya		Persentase		Nominal/Tahun (Rp)		Keterangan
1	Security & Staff		3.5%		Rp 452.401.600,00		5 orang standby + sistem shift
2	Cleaning & Maintenance (Area Umum)		4.0%		Rp 517.030.400,00		Kebersihan area komunal & fasilitas
3	Utility Area Komunal (Listrik, Air, Internet)		4.0%		Rp 517.030.400,00		Listrik, air, internet area bersama
4	Internet & System (WiFi, Software, dll)		1.5%		Rp 193.886.400,00		Internet gedung & sistem operasional
5	Landscape & Facility Maintenance		3.0%		Rp 387.772.800,00		Perawatan taman, amphitheater, lapangan
6	Management & Marketing		2.0%		Rp 258.515.200,00		Marketing, promosi, manajemen
7	Pajak & Perizinan		0.5%		Rp 64.628.800,00		PBB, izin usaha, dll
TOTAL OPERATIONAL EXPENSES			19.0%			Rp 2.391.265.600	

Perhitungan pendapatan didasarkan pada kombinasi sistem sewa bulanan dan harian dengan asumsi tingkat okupansi 70% untuk sewa bulanan dan 20% untuk sewa harian. Sumber pendapatan lain :

- parkir
- utility fee
- communal fee
- laundry self-service
- mini cafe
- minimarket
- amphitheater
- lapangan basket.

Hasil perhitungan menunjukkan total pendapatan tahunan sebesar **Rp12.925.760.000**

Biaya operasional sebesar **Rp2.391.265.600**

Pendapatan bersih operasional sebesar **Rp10.534.494.400 / tahun**

Tabel 4.2 Perhitungan *Payback Period*
Sumber : Analisis Penulis, 2026



Hasil Rancangan dan Pembuktian

4.10 Hasil Pembuktian

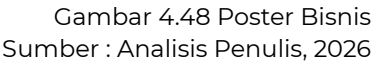
Pembuktian perancangan livora co-living adalah dengan menghitung *payback period* dari seluruh biaya perencanaan dan konstruksi bangunan berbanding dengan proyeksi pendapatan operasional tahunan hunian.

C NET OPERATING INCOME (PENDAPATAN BERSIH OPERASI)						
Pendapatan Tahunan - Biaya Operasional				Rp 10.534.494.400		
D INVESTMENT COST (TOTAL INVESTASI)						
		Luas (m²)	Biaya / (m²)			Keterangan
1. TANAH						
	Luas Tanah	7.468	Rp 5.000.000,00	Rp 37.340.000.000,00		Harga/m²
TOTAL TANAH				Rp 37.340.000.000,00		
2. BIAYA PEMBANGUNAN						
	BIAYA KONSTRUKSI	Persentase	12.054,0	6.500.000,0		
	Pekerjaan Arsitektur	25%		Rp 19.587.750.000,00		
	Pekerjaan Struktur	30%		Rp 23.505.300.000,00		
	Pekerjaan Mekanikal	10%		Rp 7.835.100.000,00		
	Pekerjaan Elektrikal	10%		Rp 7.835.100.000,00		
	Pekerjaan Plambing	7%		Rp 5.484.570.000,00		
	Pekerjaan Interior Built-in	7%		Rp 5.484.570.000,00		
	Pekerjaan Furniture	8%		Rp 6.268.080.000,00		
	Pekerjaan Lansekap	3%		Rp 2.350.530.000,00		
TOTAL BIAYA PEMBANGUNAN (100%)				Rp 78.357.500.000,00		
TOTAL INVESTMENT (DASAR)				Rp 115.697.500.000		
	Rincian Biaya Investasi	Persentase		Nominal (Rp)		Keterangan
1	Professional Fee (Survey, Arsitek, MEP)	3%		Rp 3.470.925.000,00		Jasa profesional
2	Construction Permit & Legal	1%		Rp 1.156.975.000,00		Izin & legalitas
3	Pre Operational (FF&E, System, Training)	1%		Rp 1.156.975.000,00		Persiapan operasional
4	Marketing & Grand Opening	0,50%		Rp 578.487.500,00		Promosi & pembukaan
TOTAL INVESTASI (TERMASUK TAMBAHAN)		5,50%		Rp6.363.362.500,00		
TOTAL INVESTASI				Rp 122.060.862.500		
RINGKASAN KEUANGAN			HASIL			
Pendapatan Bersih Operasi (NOI/Tahun)		Rp 10.534.494.400,00				
Total Investasi		Rp 122.060.862.500,00				
PAYBACK PERIOD (TAHUN)		11,6 tahun		Proyek LIVORa Co-Living memiliki periode pengembalian investasi dengan asumsi okupansi 70% sewa bulanan dan 20% sewa harian.		

Tabel 4.3 Perhitungan Payback Period
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan hasil perhitungan, Livora Co-Living memiliki periode pengembalian investasi sekitar 11.6 tahun. Nilai tersebut dibawah batas 12 tahun untuk investasi properti residensial. Meskipun demikian, rancangan ini tidak hanya berorientasi pada keuntungan ekonomi, tetapi juga mempertimbangkan kualitas hidup penghuni melalui penyediaan ruang komunal, fasilitas bersama dan lingkungan yang mendukung interaksi sosial. Sehingga rancangan ini memiliki potensi untuk dikembangkan.

4.11 Poster Bisnis





05

Evaluasi Rancangan

Evaluasi Rancangan

5.1 Evaluasi Design Brief

Tabel 5.1 Evaluasi Design Brief
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Dosen Penguji	Evaluasi	Tanggapan	Halaman
Prof. Sugini, Dr., IAI, GP Design Brief	Mengapa harus merancang lingkungan tinggal kolektif, mengapa dibutuhkan ?	Menambahkan data mengenai isu yang terjadi di Yogyakarta dan membuat urgensi perancangan	1-6
	Rancangan ini siapa yang bikin, siapa operatornya, siapa penggunanya? Data yang diambil mengenai harga rumah, lahan, gaji untuk kelompok kalangan mana ?	Menambahkan data mengenai isu yang terjadi di Yogyakarta dan membuat urgensi perancangan	1-6
	Permasalahan umum dan khusus diperjelas	Memperjelas permasalahan umum mengenai “Bagaimana merancang hunian co-living yang mampu menjawab kebutuhan generasi muda dengan mobilitas tinggi namun terjangkau hunian yang fleksibel, terjangkau, dan produktif di Sleman, Yogyakarta ?” lalu permasalahan khusus diturunkan dari fleksibel, terjangkau, dan produktif	7,9-10
Prof. Sugini, Dr., IAI, GP Setelah pertemuan revisi	Perjelas lagi masalah segmentasi penghasilan golongan menengah - atas	Mengambil data dari BPS di tahun 2024 mengenai penghasilan golongan menengah - atas	5
Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.	Kontradiksi yang ditimbulkan dari co-living selain permasalahan ruang apa ?	Biaya vs Kenyamanan dan Keterbukaan vs kenyamanan thermal penghuni	46-47
	Bagaimana agar orang2 bisa menyewa dengan harga terjangkau tanpa mengorbankan kenyamanan?	Menambahkan data mengenai aspek ekonomi dan keberlanjutan pengguna. selain itu dengan pendekatan coliving yang shared economy dan fleksibilitas sehingga dapat mengurangi biaya yang dibebankan pada perorangan	33-34



5.2 Evaluasi Komprehensif

Tabel 5.2 Evaluasi Komprehensif
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Dosen Penguji	Evaluasi Komprehensif	Tanggapan	Halaman
Prof. Sugini, Dr., IAI, GP	Abstrak dibenahi urutannya (singkat isu, lalu permasalahan umum-khusus, tujuan-sasaran, motode, hasil rancangan, pembuktian	Menyusun ulang urutan abstrak mengikuti alur yang benar	-
	Penulisan kata “blm mampu membeli rumah” pada segmentasi pengguna kelas menengah sampai atas	mengganti diksi yang lebih sesuai menjadi “Pengguna kelas menengah usia 20–35 tahun yang secara finansial mampu namun memilih untuk menyewa sebagai strategi hidup fleksibel, sesuai karakter Gen Z yang mengutamakan mobilitas, akses, dan pengalaman dibanding kepemilikan aset tetap”	5
	Bagian diagaram metode perancangan terlalu disingkat jadi sulit dimengerti	Mengembangkan diagram metode perancangan dengan menambahkan keterangan tiap tahap dan outputnya	9
	format penulisan masih seperti logbook bukan buku (dominan tulisan yang ditulis sampai selesai, gambar hanya pelengkap)	merubah menjadi format buku : setiap sub-bab ditulis sebagai narasi kohesif yang tuntas, gambar/diagram hanya sebagai ilustrasi pendukung teks, bukan konten utama	-
	Betulkan analisis ruang dari kebutuhan, hubungan, zonsi ruang sehinnga membentuk matriks progam ruang kemudian dibuat organisasi ruang	Melengkapi urutan analisis ruang	59-69
	Peruntukan lahan	sudah ada	15
	Perhitungan lift, pembagian kenapa massa ada 3, ruang masih terasa tebal, harga sewa untuk fasilitas yang disediakan masih kemurahan, hirarki ruang (ex : ruang makan dan lounge)	• Lift: menambahkan perhitungan kapasitas lift berbasis jumlah penghuni per massa • Massa 3: menjelaskan rasionalisasi 3 massa secara eksplisit dan akan melakukan revisi apakah mungkin jika membuat area massa transisi sehingga dianggap 1 massa yang utuh • Tebal ruang: meninjau ulang kedalaman zona servis/koridor di denah • Harga sewa: menyesuaikan penetapan harga dengan benchmark pasar co-living Yogyakarta tetapi tetap menyesuaikan fasilitas yang diberikan sehingga tidak underpriced	• 83 • 77-78 • 71-72 • 130
Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.	Pemecahan Persoalan Rancangan harus lebih banyak mengungkap HOW bukan hanya daftar WHAT yang akan dibuat. Jika di dokumen sudah ada, maka saat presentasi harus dikomunikasi dengan lebih lugas.	• Merevisi penyajian Sub-bab 4.2 (Rancangan Penyelesaian Persoalan): setiap persoalan rancangan dijelaskan bukan hanya apa solusinya tapi bagaimana mekanisme spasialnya bekerja • Bagian analisis di bab 3 untuk arahan desain lebih baik dibuat menggunakan how bukan what	48-96

5.3 Evaluasi Pendadaran

Tabel 5.3 Evaluasi Pendadaran
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Dosen Penguji	Evaluasi Pendadaran	Tanggapan	Halaman
Prof. Sugini, Dr., IAI, GP	Perbaiki penulisan buku dengan logbook	Perbaikin tulisan berformat buku. (abstrak, pengantar gambar dan tabek)	7-8 46-47
	- Denah genset - Potongan pondasi batu kali - vent stack - Fire protection (pipa distribusinya) - Sprinkler	- Memperlebar pintu di ruang genset - Menghapus potongan batu kali - Menambahkan skema pipa vent stack - Merevisi peletakan distribusi fire protection	102 106-107/111-112 102 125-127
Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.	- Notasi level di siteplan - Shaft air	- Menambahkan notasi elevasi di jalan kendaraan pada siteplan - Merevisiskema distribusi air	99 119-120



Daftar Pustaka

- Shafina, G. (2023). Ini provinsi-provinsi yang paling banyak dituju untuk merantau dalam 5 tahun terakhir. GoodStats.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2026). Jumlah penduduk menurut kelompok umur di D.I. Yogyakarta.
- Gaskan editor. (2025). Digital nomad Indonesia 2025: Fenomena gaya hidup baru dan dampaknya pada ekonomi lokal. Jakarta Amanah.
- Gasten. (2025). Fenomena digital nomad di Indonesia 2025: Antara kebebasan, teknologi, dan ekonomi kreatif. Marathon Media.
- Ray White. (2026, January 8). Apa itu co-living? Mengenal tren hunian modern di kota besar.
- Jogjaproperti.net. (2025). Harga tanah di Jogja tahun 2025: Tren & prediksi. Jogjaproperti.net.
- Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada. (2025). Dinamika migrasi kawasan perkotaan Yogyakarta.
- JM, Steve. (2025). Co-living dan co-housing: Sekilas mirip, tapi sangat berbeda. Urban Kolektif.
- Matiz, J. (2025). The rise of co-living spaces: Building community, brick by brick (and beyond!). Urban Planning Research.
- JM, Steve. (2025). Memahami konsep hunian kolektif: Bukan sekadar tinggal berdampingan. Urban Kolektif.
- JM, Steve. (2025). Inspirasi ragam hunian kolektif. Urban Kolektif.
- Architect Magazine. (2017). The Collective Old Oak.
- The Collective. (2016). Old Oak.
- MVRDV. (2024). Co-living design study.
- ArchDaily. (2018). Kampung Admiralty / WOHA.
- Habyt. (2019). Cantonment.
- Geoff. (2007, November 15th). Flexibility in Architecture, The way We Live.
- Kronenburg, Robert. (2007). Flexible: Architecture that Responds to Change. London: Lauren King Publisher
- Green Building Council Indonesia. (2013). Greenship rating tools untuk bangunan baru versi 1.2. Green Building Council Indonesia.
- Krisbiantoro, R., & Fitriyanto, D. A. (2025). Efektivitas prinsip fleksibilitas ruang sebagai strategi desain creative center.
- Nabila, A. Y. D., Ramawangsa, P. A., & Seftyariski, D. (2025). Penerapan konsep co-living pada perancangan rumah susun sederhana di Kota Bengkulu.
- Andarwati, R. A., Rolalisasi, A., & Murti, F. (2024). Kriteria pemilihan tapak pada perancangan rumah susun sederhana milik di Medokan Ayu Surabaya. Jurnal Arsitektur DASENG
- KlikCair. (2025). Creative space: Ruang kreatif sebagai kunci produktivitas kerja. LinkedIn.
- Syavira, M. (2023). Coliving: Pengertian, manfaat & bedanya dengan kost biasa.
- Jogja Pos. (2024). Kenapa generasi Z enggan membeli rumah: Harga tinggi dan pendapatan yang tak seimbang. Jogja Pos.
- Medcom.id. (2024). Kalahkan Jakarta, ini alasan harga rumah di Yogyakarta naik tertinggi. Medcom.id.
- Properti Terkini. (2024). Harga rumah di Jogja melesat 10,9 persen. Properti Terkini.
- Tuwaga. (2024). Biaya bangun rumah per meter di Jogja. Tuwaga.
- Coliving.com. (2025). Coliving in Indonesia. Coliving.com.
- Binus University Malang. (2024). Konsep co-living dalam masyarakat urban. Binus University Malang.
- TFR News. (2024). Wajah baru indeks: Coliving. TFR News.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2024). Coliving: Solusi hunian masa kini yang kolaboratif. Aesia Kementerian Keuangan.
- ArchDaily. (2024). Maximized density: How co-living spaces do more with less. ArchDaily.
- Kim, S., dkk. (2024). Co-living housing research. Buildings.
- Portonews. (2026). Cove targetkan lebih dari 8.000 kamar co-living pada 2026. Portonews.
- Conscious Coliving. (2024). Co-living: A catalyst for urban regeneration. Conscious Coliving.
- Zhang, Y., dkk. (2024). Co-living housing and urban development. Urban Design International.



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 147601006/Perpus./10/Dir.Perpus/VIII/2026

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan bahwa:
Nama : Azfa Nafizha Putri Nugraha
Nomor Mahasiswa : 22512017
Pembimbing : Ir. Hanif Budiman, M.T. Ph.D
Fakultas / Prodi : Teknik Desain Inovasi/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Hunian Komunal di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel
— Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **8 (Delapan) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 07/08/2026
Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

LIVoRA Co-Living

"Find Your People, Find Your Home"

Perancangan Hunian Komunal (Co-Living) di Sleman dengan Pendekatan
Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

Livora Co-living merupakan rancangan hunian komunal di Sleman yang dikembangkan sebagai respon terhadap meningkatnya dinamika migrasi perkotaan di Yogyakarta. Pertumbuhan jumlah pendatang, tingginya mobilitas generasi muda , serta meningkatnya harga lahan menyebabkan akses terhadap hunian yang sesuai dengan perubahan kehidupan generasi muda semakin terbatas. Livora Co-Living menghadirkan lingkungan tinggal yang mengintegrasikan ruang privat dengan berbagai fasilitas komunal dalam satu kawasan yang saling terhubung. Konsep ini dirancang untuk mendukung aktivitas tinggal, bekerja, berkolaborasi, dan berkomunitas secara seimbang, sehingga tercipta hunian yang adaptif terhadap perubahan gaya hidup.



ISU PERMASALAHAN

MIGRASI PERKOTAAN

Fenomena digital nomad menambah kompleksitas migrasi. Digital nomad yaitu individu yang bekerja secara fleksibel dan berpindah lokasi. Yogyakarta menjadi salah satu kota yang didatangi para digital nomad. Memiliki kecenderungan tinggal jangka menengah (6-12 bulan).

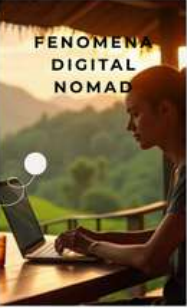


Pertumbuhan migrasi di DIY sebesar 32,3%. Menurut Badan Pusat Statistik DIY, jumlah migran sebanyak 178.865 jiwa. Pendatang didominasi umur produktif. Hal ini membuat kebutuhan akan hunian semakin meningkat.



FENOMENA DIGITAL NOMAD

Peningkatan harga karena migrasi dan ekonomi. Kenaikan rata-rata 10-15% dan harga rumah juga semakin meningkat. Generasi sekarang cenderung memiliki mobilitas yang tinggi, sehingga membeli rumah menjadi tidak relevan lagi. Kecenderungan digital nomad yang hidup berpindah-pindah sesuai dengan kebutuhan pekerja. Mereka membutuhkan hunian fleksibel dan mendukung produktivitas pekerjaannya. Selain itu, adanya komunitas untuk menambah relasi bisa menjadi poin tambahan.



KENAIKAN HARGA TANAH & RUMAH



URGENSI PERANCANGAN

PENINGKATAN KEBUTUHAN HUNIAN

KETERBATASAN AKSES HUNIAN SEWA

PERUBAHAN POLA HIDUP DAN KERJA

KEBUTUHAN AKAN RUANG SOSIAL INTERAKSI

SEGMENTASI PENGGUNA

PENGGUNA

- Usia: 20 - 35 tahun
- Termasuk kelas menengah - atas
- Penghasilan > Rp3-9 juta/bulan (BPS 2024)
- Mobilitas tinggi (berpindah kota/tempat tinggal)
- Tidak menetap secara permanen

KARAKTER

- Adaptif pada perubahan gaya hidup
- Terbiasa dengan sistem digital & fleksibel
- Lebih memilih akses & experience

PERMASALAHAN

Gen Z lebih sering berpindah kota/keagarna mengikuti pekerjaan atau peluang, memiliki rumah justru dianggap membatasi fleksibilitas - memilih sewa hunian

- Kurangnya ruang komunal & komunitas - berdampak pada psikologis (homesick) dan relasi

PERSOALAN DESAIN

PERMASALAHAN KHUSUS	SOLUSI 1	KONTRADIKSI	PERSOALAN DESAIN	GUIDELINE	DESAIN
Bagaimana merancang ruang yang adaptif & multifungsi untuk mengakomodasi kegiatan tinggal, bekerja, dan sosial?	- Menggunakan furnitur multifungsi seperti meja lipat, dan penyimpanan terintegrasi - Menggunakan ruang komunal yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi	- Ruang yang terlalu terbuka dan terbuka - Ruang yang terlalu tertutup dan tertutup - Ruang yang terlalu sempit dan sempit	Bagaimana mengatur gradasi ruang privat-sami privat-komunal agar interaksi tetap terjadi tanpa mengurangi privasi penghuni?	- Menggunakan ruang komunal yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi - Menggunakan furnitur multifungsi seperti meja lipat, dan penyimpanan terintegrasi - Menggunakan ruang komunal yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi	INFRASTRUKTUR
Bagaimana mengoptimalkan konfigurasi ruang dan masa agar dapat menekan biaya hunian?	- Menggunakan sistem sirkulasi udara yang efisien - Menggunakan sistem pencahayaan yang efisien - Menggunakan sistem pendingin yang efisien	- Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien	Bagaimana menyusun konfigurasi massa agar ruang komunal tetap terhubung dengan hunian tanpa meningkatkan ketebalan bangunan dan biaya konstruksi?	- Menggunakan sistem sirkulasi udara yang efisien - Menggunakan sistem pencahayaan yang efisien - Menggunakan sistem pendingin yang efisien	LANDSKAP
Bagaimana mengatur aktivitas dan konektivitas yang bisa mendorong interaksi & produktivitas penghuni?	- Menggunakan ruang komunal yang bisa digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi - Menggunakan ruang komunal yang bisa digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi	- Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien	Bagaimana merancang ruang komunal sehingga aktivitas sosial tanpa mengganggu ruang hunian?	- Menggunakan sistem sirkulasi udara yang efisien - Menggunakan sistem pencahayaan yang efisien - Menggunakan sistem pendingin yang efisien	TATA MASSA
Bagaimana merancang bangunan yang responsif terhadap kondisi iklim tropis Siemam untuk menciptakan kenyamanan pasif bagi penghuni?	- Menggunakan sistem sirkulasi udara yang efisien - Menggunakan sistem pencahayaan yang efisien - Menggunakan sistem pendingin yang efisien	- Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien - Konfigurasi ruang yang tidak efisien	Bagaimana mengoptimalkan pencahayaan dan ventilasi alami tanpa meningkatkan panas berlebih pada bangunan?	- Menggunakan sistem sirkulasi udara yang efisien - Menggunakan sistem pencahayaan yang efisien - Menggunakan sistem pendingin yang efisien	TATA RUANG

KONTEKS SITE

SLEMAN

Kabupaten ini berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah di utara dan timur. Memiliki luas wilayah 574,82 km², sekitar 18% dari total luas DIY. Terdiri dari 17 kecamatan, 86 desa, dan 1.222 dusun. Total jumlah penduduk sebesar 1.179.382 jiwa. Pertumbuhan di Sleman sendiri menjadi salah satu wilayah di DIY yang berkembang dengan pesat baik dari segi ekonomi dan pendidikan. Wilayah ini strategis karena berbatasan langsung dengan Kota Yogyakarta serta terhubung dengan ring road utara, bandara, dan fasilitas pendidikan. Kawasan ini bertekanan dengan pusat aktivitas di Kota Yogyakarta. Kondisi ini mendorong meningkatnya mobilitas mahasiswa, pekerja muda, dan pendatang yang memiliki aktivitas lain.

Pada konteks hunian, kawasan rural-urban di Sleman Utara-Timur memiliki urgensi sebagai lokasi pengembangan hunian kolektif seperti co-living, yang mampu mengakomodasi kebutuhan hunian fleksibel bagi masyarakat dengan mobilitas tinggi sekaligus memanfaatkan kualitas lingkungan kawasan yang masih relatif terbuka.

KAWASAN SCBD



7.468 m²

KDB 60%

4.481 m²

KLB 3.6

26.885 m²

KTB

24 m

KDH 25%

1.867 m²

GSB

3.5 m

VIEW



KLIMATOLOGI



KONTUR



ORIENTASI MASSA

Tidak massa, menggunakan konsep massa yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sosial dan pribadi

AKSESIBILITAS

Entrance, aksesibilitas yang baik dan aksesibilitas yang baik

KONEKSI ANTAR MASSA

Adanya jalan pedestrian yang menghubungkan antar massa

SIRKULASI

Sirkulasi kendaraan, bangunan dibuat dapat diakses dari pinggir jalan, aksesibilitas yang baik dan aksesibilitas yang baik

ARCHITECTURE

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Azfa Nafizha Putri N

22512017

LIVoRA Co-Living

Perencanaan Hunian Komunal (Co-Living) di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel - Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

Desain Perencana: N. Nafizha Putri N, Ph.D.

Desain Perencana: Dr. H. Adi Wicaksono, M.Si.

Desain Perencana: Prof. Dr. H. Adi Wicaksono, M.Si.

2

138

Studio Akhir Desain Arsitektur

RENCANA STRUKTUR & MATERIAL



Bangunan menerapkan sistem frame beton bertulang sebagai struktur utama untuk menghasilkan tata ruang yang fleksibel serta efisien terhadap kebutuhan hunian co-living. Struktur terdiri atas kolom, balok, dan pelat beton bertulang yang bekerja meneruskan beban menuju pondasi bore pile. Penggunaan pondasi bore pile untuk menahan beban lantai yang berjumlah 6.

Pada dinding non struktural menggunakan material hebel dengan ketebalan final setelah aci dan plester, yaitu 15 cm

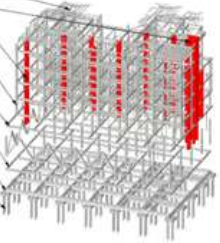
Penggunaan material WPC berfungsi sebagai penutup tangga darurat, dan peningkat privasi

Penggunaan material beton bertulang pada struktur dan dinding geser

Penggunaan material roster dari tanah liat yang diaplikasikan sebagai penutup bukaan yang berfungsi sebagai fresh air intake

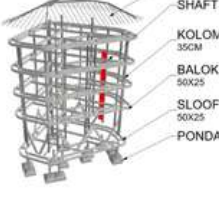
MASSA HUNIAN

RANGKA ATAP BAJA RINGAN
CORE
SHAFT BETON BERTULANG
KOLOM BETON BERTULANG 45x45
BALOK BETON BERTULANG 50x25
SLOOF BETON BERTULANG 50x25
PONDASI BATU KALI
PONDASI BOREPILE



MASSA KOMUNAL

RANGKA ATAP BAJA RINGAN
SHAFT BETON BERTULANG
KOLOM BETON BERTULANG 35CM
BALOK BETON BERTULANG 50x25
SLOOF BETON BERTULANG 50x25
PONDASI FOOTPLAT

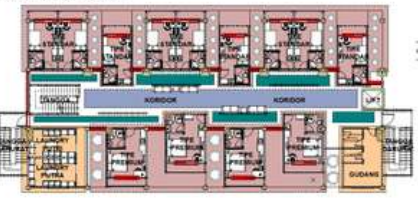


Bangunan komunal menggunakan sistem struktur yang mirip dengan hunian. Namun terdapat perbedaan dimensi kolom dan balok. Selain itu massa komunal menggunakan pondasi footplat dikarenakan beban yang ditahan hanya 4 lantai.

PEMBUKTIAN DESAIN

PRIVAT X PUBLIK

TATA RUANG HUNIAN



Penerapan parameter fleksibilitas =

- Adaptif — koridor transisi dapat menyesuaikan aktivitas penghuni tanpa perubahan struktur, dilengkapi tempat duduk modular di sepanjang koridor
- Universal — konfigurasi double corridor dapat digunakan oleh berbagai tipe penghuni sesuai kebutuhan masing-masing
- Responsive — gradasi koridor komunal + transisi + unit memungkinkan penghuni merespon kebutuhan sosial secara dinamis

TATA RUANG KOMUNAL



Penerapan parameter Ruang Kreatif =

- Inklusivitas sosial — tata ruang komunal dirancang dapat digunakan secara bersama oleh seluruh penghuni dari ketiga massa sekaligus bersifat elektrik
- Konfigurasi ruang — tersedia variasi ukuran ruang dalam satu massa komunal sesuai jenis aktivitas yang tersebar di per lantai di massa komunal dan hunian
- Kualitas ruang fisik — terdapat bukaan yang dapat menunjang pencahayaan, ventilasi alami yang mendukung aktivitas produktif



AREA PUBLIK
AREA PRIVAT KAWASAN
AREA TRANSISI
FASILITAS UMUM
COURTYARD

1. SALAN KENDARAAN
2. SOGGING TRACK
3. SALAN PENDISTRIBAN
4. AMPHITHEATER
5. LAP BASKET
6. TRANSIT PUBLIK
7. PARKIR TRUK SAMPAH
8. TEMPAT PENGUMPULAN SAMPAH

MASSA A
MASSA B
MASSA C
MASSA D

PEMBUKTIAN DESAIN

KETERBUKAAN X KENYAMANAN TERMAL

SECONDARY SKIN



Secondary skin dengan material WPC yang disusun vertikal berfungsi sebagai penutup untuk mengurangi panas matahari yang menghadap langsung dan meningkatkan privasi kamar. Pelekatkan di area yang menghadap langsung ke arah Timur dan Barat serta menghadap luar site. Selain itu berfungsi sebagai penutup tangga darurat di luar bangunan

SHADING



SHADING HORIZONTAL
Shading ini berfungsi melindungi bukaan bangunan dari paparan sinar matahari pada sudut datang tinggi, mengurangi panas yang masuk ke dalam ruang

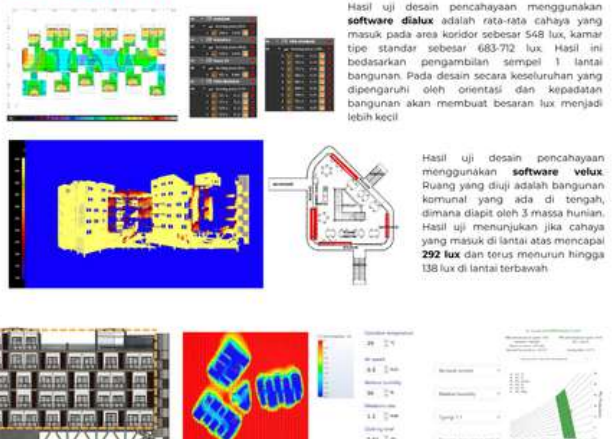
SHADING VERTIKAL
Shading ini berfungsi menghalangi radiasi matahari yang memiliki sudut datang lebih rendah. Shading ini membantu mengurangi silau, menurunkan beban panas pada ruang dalam

ROSTER



Bukaan ini dapat memberikan bantuan pencahayaan alami untuk mengurangi penggunaan lampu dan menghasilkan ventilasi silang untuk sirkulasi udara yang lancar

UJI DESAIN



Hasil uji desain pencahayaan menggunakan software **dialux** adalah rata-rata cahaya yang masuk pada area koridor sebesar 548 lux, kamar tipe standar sebesar 683-712 lux. Hasil ini berdasarkan pengambilan sampel 1 lantai bangunan. Pada desain secara keseluruhan yang dipengaruhi oleh orientasi dan kepadatan bangunan akan membuat besaran lux menjadi lebih kecil

Hasil uji desain pencahayaan menggunakan software **velux**: Ruang yang diuji adalah bangunan komunal yang ada di tengah, dimana diapit oleh 3 massa hunian. Hasil uji menunjukkan jika cahaya yang masuk di lantai atas mencapai **292 lux** dan terus menurun hingga 138 lux di lantai terbawah

Pada evaluasi melalui CBE Thermal Comfort menunjukan minimal angin masuk sebesar 0.5 m/s agar mencapai nyaman. Terdapat beberapa titik yang tidak mencapai kondisi nyaman. Hal ini ditutup dengan menambahkan ceiling fan di beberapa titik untuk membantu pergerakan angin dalam bangunan.

ARCHITECTURE

DESIGNER

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Azfa Nafizha Putri N

22512017

LIVORA Co-Living

Perancangan Hunian Komunal (Co-Living) di Sleman dengan Pendekatan Fleksibel – Ruang Kreatif sebagai Respons terhadap Dinamika Migrasi Perkotaan

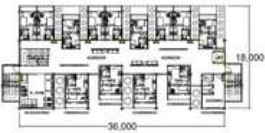
Desain Perencanaan
B. Irwan Rudianto, M.T., Ph.D.
Desain Pengantar 1
Dr. H. Adi Nugroho, M. Sc.
Desain Pengantar 2
Prof. Dr. H. M. Supri, M.T., Ph.D., GP.

4

PEMBUKTIAN DESAIN

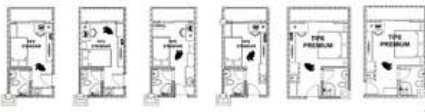
BIAYA X KENYAMANAN

DESAIN FINAL



Desain final memindahkan fungsi ruang komunal pada bangunan lain, tetapi tidak menghilangkan keterhubungan dengan hunian. Ketersediaan bangunan menjadi 18x36m. Pada area koridor depan hunian tetap mempertahankan koridor komunal yang diperkecil sebagai titik pertemuan penghuni / ruang tamu

TATA RUANG



Meskipun unit dirancang pada luas minimum 18m² untuk tipe standar dan 24m² untuk tipe premium fleksibilitas tata letak furnitur memungkinkan ruang beradaptasi terhadap kebutuhan dan gaya hidup penghuni yang beragam tanpa perubahan struktur apapun. Tipe standar menawarkan 4 alternatif penataan sedangkan tipe premium 2 alternatif

PENGHAWAAN & PENCAHAYAAN ALAMI



Menggunakan desain pasif pada bangunan, dapat membantu mengurangi beban pencahayaan dan penghawaan buatan. Hal ini dapat membantu mengurangi pembiayaan operasional pada pencahayaan dan penghawaan pada bangunan

FASILITAS KOMUNAL SEBAGAI KOMPENSASI KENYAMANAN

Facilities	Fungsi Kompensasi
Co-working space	Ruang kerja komunal dengan fasilitas yang memadai
Common living room	Ruang santai yang tidak perlu ada di unit
Dapur komunal & Ruang makan	Ruang memasak yang tidak perlu ada di unit
Laundry komunal	Tidak perlu area laundry di unit
Gym	Fasilitas olahraga dalam bangunan
Fire pit terrace	Ruang sosial malam hari
Jogging track	Fasilitas olahraga outdoor
Lapangan basket	Fasilitas olahraga luar bangunan
Aphitheater	Fasilitas hiburan dan event
Cafe	Fasilitas rekreasi

Biaya ditekan bukan dengan mengurangi kenyamanan unit maupun pengurangan fasilitas, melainkan dengan mengeser ruang dari privat ke komunal - Penghuni membayar lebih untuk unit yang lebih kecil, tapi mendapatkan akses ke ruang hidup yang jauh lebih luas dan beragam melalui fasilitas komunal bersama.

PAYBACK PERIOD

ANALISIS BIAYA AWAL LIVOra CO-LIVING						Situs: Sempur - Jember	
Perhitungan: Tahunan (Sektor: Real Estate & Services)						Rp 12.525.750.000	
A. REVENUE (PENDAPATAN)							
No	Item	Unit	Volume	Rate	Revenue	Revenue	Revenue
1	Unit 18m² (18 Unit)	18	18	1.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
2	Unit 24m² (12 Unit)	12	12	1.500.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
B. BIAYA PENGHAWAAN & PENCAHAYAAN ALAMI							
No	Item	Unit	Volume	Rate	Revenue	Revenue	Revenue
1	Unit 18m² (18 Unit)	18	18	1.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
2	Unit 24m² (12 Unit)	12	12	1.500.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
C. ADDITIONAL REVENUE							
No	Item	Unit	Volume	Rate	Revenue	Revenue	Revenue
1	Unit 18m² (18 Unit)	18	18	1.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
2	Unit 24m² (12 Unit)	12	12	1.500.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
D. UNIT INCOME (PENDAPATAN) LAIN							
No	Item	Unit	Volume	Rate	Revenue	Revenue	Revenue
1	Unit 18m² (18 Unit)	18	18	1.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
2	Unit 24m² (12 Unit)	12	12	1.500.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
E. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
No	Item	Unit	Volume	Rate	Revenue	Revenue	Revenue
1	Unit 18m² (18 Unit)	18	18	1.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
2	Unit 24m² (12 Unit)	12	12	1.500.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000	18.000.000.000
F. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
G. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
H. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
I. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
J. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
K. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
L. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
M. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
N. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
O. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
P. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
Q. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
R. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
S. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
T. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
U. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
V. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
W. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
X. TOTAL REVENUE PER TAHUN							
Y. OPERATIONAL EXPENSES (BIAYA OPERASIONAL)							
Z. TOTAL REVENUE PER TAHUN							

NET OPERATING INCOME (PENDAPATAN) DESAIN LIVOra

Perhitungan: Tahunan - Biaya Operasional

Rp 18.534.884.800

INVESTMENT COST (TOTAL BIAYA)

Unit

Volume

Rate

Revenue

1

Unit

18

1.000.000.000

18.000.000.000

2

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

3

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

4

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

5

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

6

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

7

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

8

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

9

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

10

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

11

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

12

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

13

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

14

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

15

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

16

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

17

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

18

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

19

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

20

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

21

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

22

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

23

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

24

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

25

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

26

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

27

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

28

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

29

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

30

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

31

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

32

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

33

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

34

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

35

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

36

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

37

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

38

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

39

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

40

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

41

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

42

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

43

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

44

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

45

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

46

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

47

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

48

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

49

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

50

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

51

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

52

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

53

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

54

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

55

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

56

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

57

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

58

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

59

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

60

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

61

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

62

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

63

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

64

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

65

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

66

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

67

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

68

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

69

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

70

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

71

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

72

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

73

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

74

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

75

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

76

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

77

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

78

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

79

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

80

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

81

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

82

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

83

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

84

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

85

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

86

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

87

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

88

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

89

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

90

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

91

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

92

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

93

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

94

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

95

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

96

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

97

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

98

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

99

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

100

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

101

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

102

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

103

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

104

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

105

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

106

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

107

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

108

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

109

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

110

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

111

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

112

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

113

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

114

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

115

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

116

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

117

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

118

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

119

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

120

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

121

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

122

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

123

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

124

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

125

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

126

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

127

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

128

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

129

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

130

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

131

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

132

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

133

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

134

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

135

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

136

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

137

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

138

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

139

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

140

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

141

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

142

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

143

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

144

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

145

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

146

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

147

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

148

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

149

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

150

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

151

Unit

12

1.500.000.000

18.000.000.000

152

Unit

12

Lampiran

MAKET



LIVORa Co-Living

"Find Your People, Find Your Home"



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

ARCHITECTURE STUDY PROGRAM



한국건축학회
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LIVORa ARCHITECT MALAYSIA