

**TUGAS AKHIR**

**JOGJA COMMUNITY CREATIVE HUB  
DENGAN PENDEKATAN DESAIN BIOPHILIC**



**ARBITER ADI WICAKSONO**

**61 13 0005**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA  
2018**

TUGAS AKHIR

**Jogja Community Creative Hub dengan Pendekatan Desain Biophilic**

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur

Disusun oleh:  
ARBITER ADI WICAKSONO  
61 13 0005

Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 04 - 04 - 2018

Dosen Pembimbing 1,



Ir. Dwi Atmono Gregorius, M.T.

Dosen Pembimbing 2,



Yohanes Satyayoga R., S.T., M.Sc.

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



Dr. -Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	: Jogja Community Creative Hub dengan Pendekatan Desain Biophilic	Kode	: DA8336
Nama Mahasiswa	: Arbiter Adi Wicaksono	Tahun	: 2017/2018
No. Induk Mahasiswa	: 61 13 0005	Program Studi	: Arsitektur
Mata Kuliah	: Tugas Akhir		
Semester	: Genap		
Fakultas	: Arsitektur dan Desain		
Universitas	: Universitas Kristen Duta Wacana		

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur  
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :

23 - 04 - 2018

Yogyakarta, 04 - 04 - 2018

Dosen Pembimbing 1,

Ir. Dwi Atmono Gregorius, M.T.

Dosen Penguji 1,

Dr. -Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T., IAI.

Dosen Pembimbing 2,

Yohanes Satyayoga R., S.T., M.Sc.

Dosen Penguji 2,

Patricia Pahlevi, S.T., M.Eng.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini meyakinkan dengan sebenarnya bahwa skripsi :

**Jogja Community Creative Hub dengan Pendekatan Desain Biophilic**

adalah benar-benar karya saya sendiri.

Pernyataan, ide, dan kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

**DUTA WACANA**  
Yogyakarta, 04 - 04 - 2018


Arbiter Adi Wicaskono

61 13 0005

Puji dan sembah syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya kepada penulis selama menjalani seluruh proses perkuliahan arsitektur ini dari awal menempuh kuliah hingga akhirnya menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena berkat dan penyertaan-Nya juga, penulis diperkenankan untuk menjalani proses dan segala problematika pengerjaan tahap akhir perkuliahan yaitu tugas akhir (TGA) ini dengan baik hingga selesai.

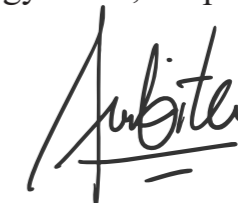
Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap *programming* dan tahap studio. Hasil tahap *programming* berupa dokumen grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Berikutnya hasil dari tahap studio adalah desain perancangan yang tertuang dalam bentuk poster permasalahan dan konsep, dokumen gambar kerja teknik, dan visualisasi tiga dimensi (3D) karya melalui visualisasi digital dan foto maket.

Pada kesempatan ini penulis turut mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, bantuan, dan berbagai bentuk dukungan lainnya dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berikut.

1. Tuhan Yesus Kristus, Yang Maha Esa, yang menganugerahkan kemampuan untuk menyelesaikan setiap proses dari tugas akhir.
2. Keluarga penulis terkhusus orang tua dan adik penulis yang selalu memberi semua dukungan kepada penulis.
3. Keluarga eyang bapak dan ibu, Muji Rachono, yang selalu memberi dukungan doa dan moral kepada penulis selama tinggal di Yogyakarta.
4. Bapak Ir. Dwi Atmono Gregorius, M.T., dan bapak Yohanes Satyayoga R., S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing.
5. Ibu Stefani N. Sabatini, S.T., M.T. yang turut sebagai dosen penguji tahap *programming*; Ibu Dr. -Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T., IAI., dan ibu Patricia Pahlevi N., S.T., M.Eng. selaku dosen penguji tahap pendadaran tugas akhir.
6. Bapak Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph. D., dan bapak Dr. -Ing., Ir. Paulus Bawole, MIP. selaku Dosen Wali penulis.
7. Bapak Dr. -Ing. Ir. Winarna, M.A., selaku Koordinator Tugas Akhir.
8. Bapak/ ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis.
9. Made Algo Firlando, Bimo Emmanuel, Reynaldo Yosua Wololi, Julio Simon Nainupu, Daniel Herta Krisnawan, Benny Unedo Tambunan, dan Yosua Haris Handoyo, teman-teman yang memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
10. Rekan-rekan mahasiswa arsitektur UKDW angkatan 2013.

Demikian kata pengantar yang dapat disampaikan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Demikian laporan ini disusun, semoga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 4 April 2018



Penulis

**Jogja Community Creative Hub dengan Pendekatan Desain Biophilic**  
**Abstrak**

Yogyakarta secara administratif merupakan daerah kotamadya di provinsi D.I. Yogyakarta, namun secara awam kata “Jogja” sendiri dianggap dapat merepresentasikan karakter wilayah D.I.Y. terutama secara sosial dan budaya. Selain sebagai kota pendidikan, Jogja juga terkenal se-Indonesia bahkan hingga internasional karena memiliki banyak potensi dan peluang di sektor budaya, kerajinan, kesenian, dan industri kreatif lainnya. Hal tersebut terbukti dengan pernahnya Yogyakarta dicalonkan sebagai anggota UCCN (UNESCO Creative Cities Network) dalam bidang Kerajinan dan Kesenian Rakyat pada 2014 silam. Selain itu, Yogyakarta juga termasuk sebagai salah satu dari 10 kota kreatif versi Indonesia Kreatif oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif).

Pencapaian tersebut tidak terlepas dari peran komunitas yang bergerak pada banyak bidang kreatif. Seiring berkembangnya jaman, komunitas tersebut perlu diwadahi semakin intensif agar tidak kehilangan kreativitasnya dan dapat mempertahankan ide-ide inovatifnya. D.I.Y belum memiliki sarana pusat kreativitas komunitas yang mampu mengakomodasi banyak bidang kreatif dalam satu tempat. Oleh karena itu diputuskan perlu dibuatnya *Jogja Community Creative Hub* di D.I. Yogyakarta. *Jogja Community Creative Hub* direncanakan akan menunjang tujuh jenis bidang yaitu kerajinan & produk, tari & teater, musik, fotografi & sinematografi, seni, seni digital, dan penyiaran, serta terbuka untuk kolaborasi antar bidang.

Di saat yang bersamaan, secara global penduduk yang tinggal di perkotaan lebih banyak dibandingkan di pedesaan. Demikian juga dengan provinsi D.I. Yogyakarta yang 66,4% penduduknya tinggal di daerah perkotaan (Sumber: DIY dalam Angka 2016). Masyarakat perkotaan sendiri menghabiskan sekitar 90% waktunya dalam ruangan, hal ini termasuk mereka yang berada di lingkungan kerja. Fenomena tersebut menyebabkan terjadinya *natural deficit disorder* yaitu menurunnya interaksi/ hubungan antara manusia dengan lingkungan alami (Miriel Ko, 2015). Hal tersebut berdampak pada menurunnya produktivitas, menyebabkan depresi, dan memicu penyakit jangka panjang. Oleh karena itu dipilihlah pendekatan desain biophilic dalam merancang lingkungan kerja, dalam hal ini diterapkan dalam mendesain *Jogja Community Creative Hub*. Perancangan yang berfokus untuk mengembalikan/ menciptakan hubungan baik antara manusia dengan lingkungan alami disebut dengan *Biophilic Design* (Kellert R., 2015).

Kata kunci: Sosial dan Budaya di Jogja, Pusat Kreatif, Pusat Kreativitas, Pusat Komunitas, Industri Kreatif, Desain Biophilic

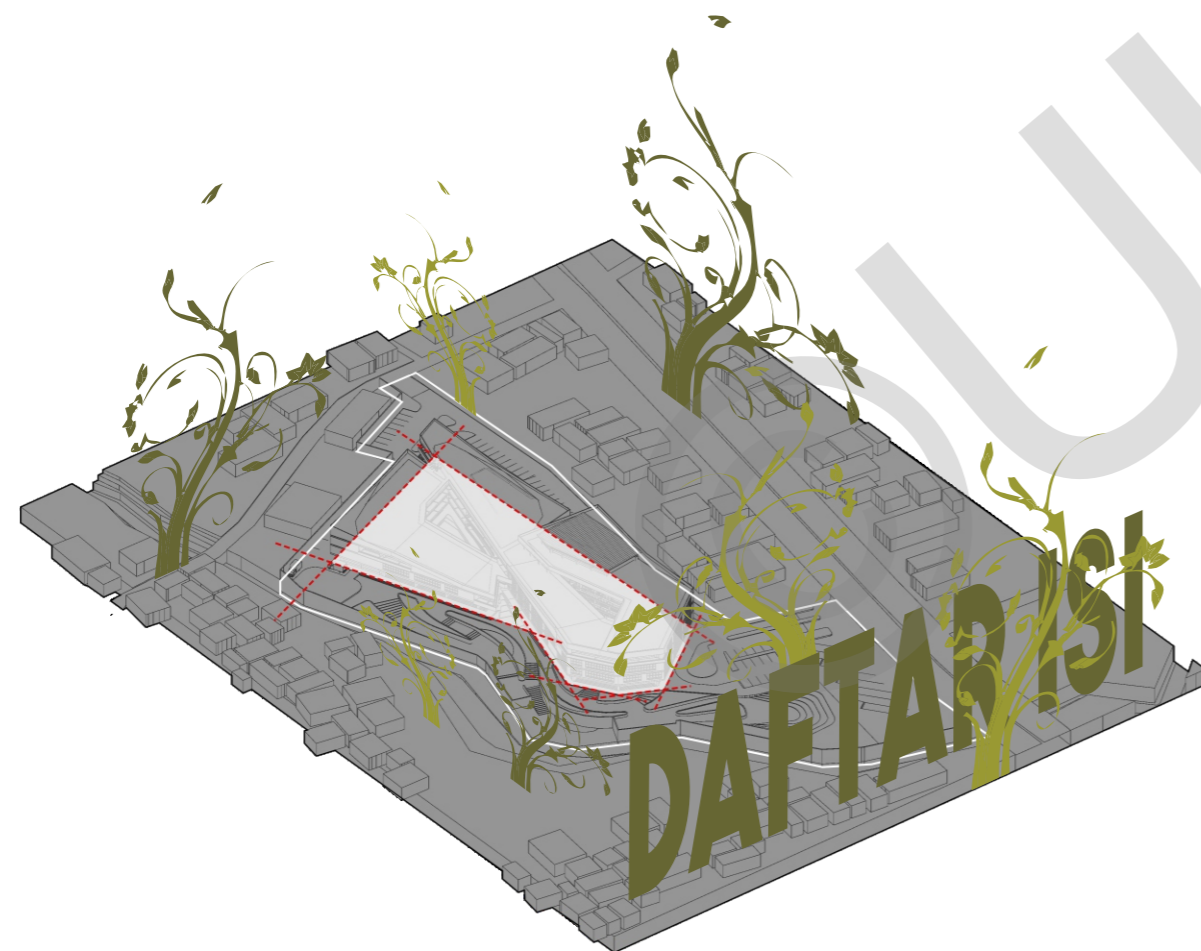
**Jogja Community Creative Hub with Biophilic Design Approach**  
**Abstract**

Yogyakarta, administratively is capital city in Special Region (S.R.) of Yogyakarta province, but this as famous as “Jogja” word can represents whole character of S.R. of Yogyakarta especially in social and culture. Beside as education city, Jogja also famous in Indonesia even international because has many potential and opportunities in culture, craft, folk art, and another creative industry sector. That proven by the promotion of Yogyakarta to be a member of UCCN (UNESCO Creative Cities Network) at Craft and Folks Art field in last 2014. Then, Yogyakarta also be one of ten creative cities version Indonesia Kreatif by BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif).

The achievement is inseparable from the role of communities that are active in many creative fields. As the era progresses, communities need to be facilitated intensively so as not to lose their creativity and to maintain their innovative ideas. Yogyakarta does not yet have a community creativity center facilities that can accommodate many creative fields in one central place. Therefore, it was decided to make Jogja Community Creative Hub in Special Region of Yogyakarta. Then Jogja Community Creative Hub is designed to able to support seven types of creative fields, such as craft & product, dance & theater, music, photography & cinematography, art, digital art, and radio broadcasting, and also open to inter-fields collaboration.

In this time, as global, the number of urban population is higher than rural population. Also with Special Region of Yogyakarta, which is 66.4% of population are urban population (Source: DIY dalam Angka 2016). Urban people spend 90% of their time to do their activities in indoor, this included they whom do their activities in workspace like office and workshop. This phenomenon causes natural deficit disorder, is the decreasing interaction or relationship between human and nature (Miriel Ko, 2015). Natural deficit disorder will impact on decreasing productivity, cause stress or depression, and trigger long-term diseases. Therefore, this Biophilic Design approach is selected to design a workspace, especially in this case is applied to design Jogja Community Creative Hub. The designing that focus on restore or recreate a good relationship between human and nature is called by Biophilic Design (Kellert R., 2015).

Keywords: Social and Culture in Jogja, Creative Hub, Creativity Center, Community Center, Creative Industry, Biophilic Design



## PENDAHULUAN

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii

## BAB 1

Kerangka Berpikir	1
Latar Belakang	2-6

## BAB 2

Studi Literatur	7-10
Studi Preseden	11-15

## BAB 3

Tinjauan & Analisis Tapak	16-20
Program Ruang	21-32

## BAB 4

Konsep Perancangan	33-35
--------------------	-------

## BAB 5

Poster	36-42
--------	-------

Daftar Pustaka	43
----------------	----

## LAMPIRAN

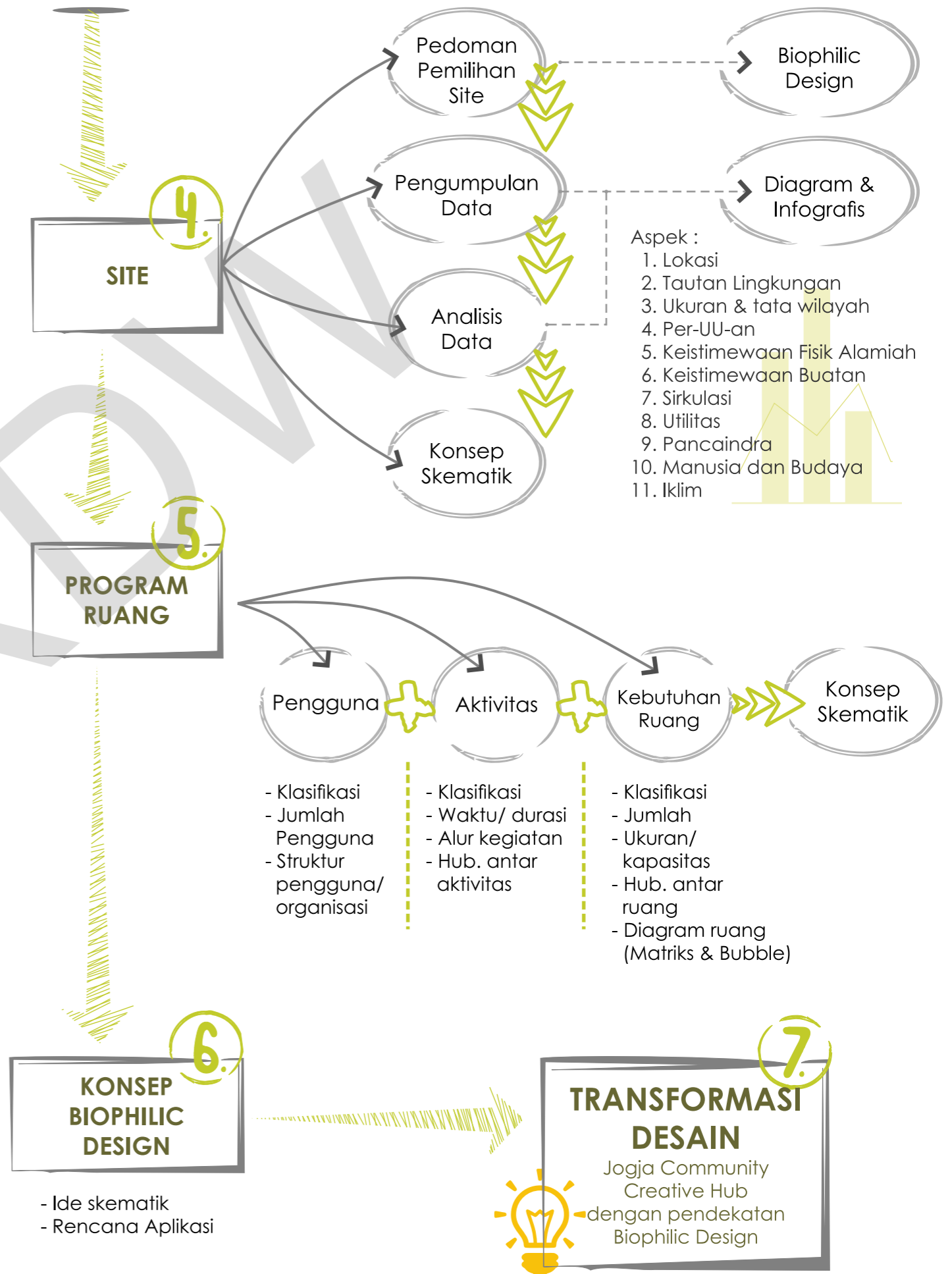
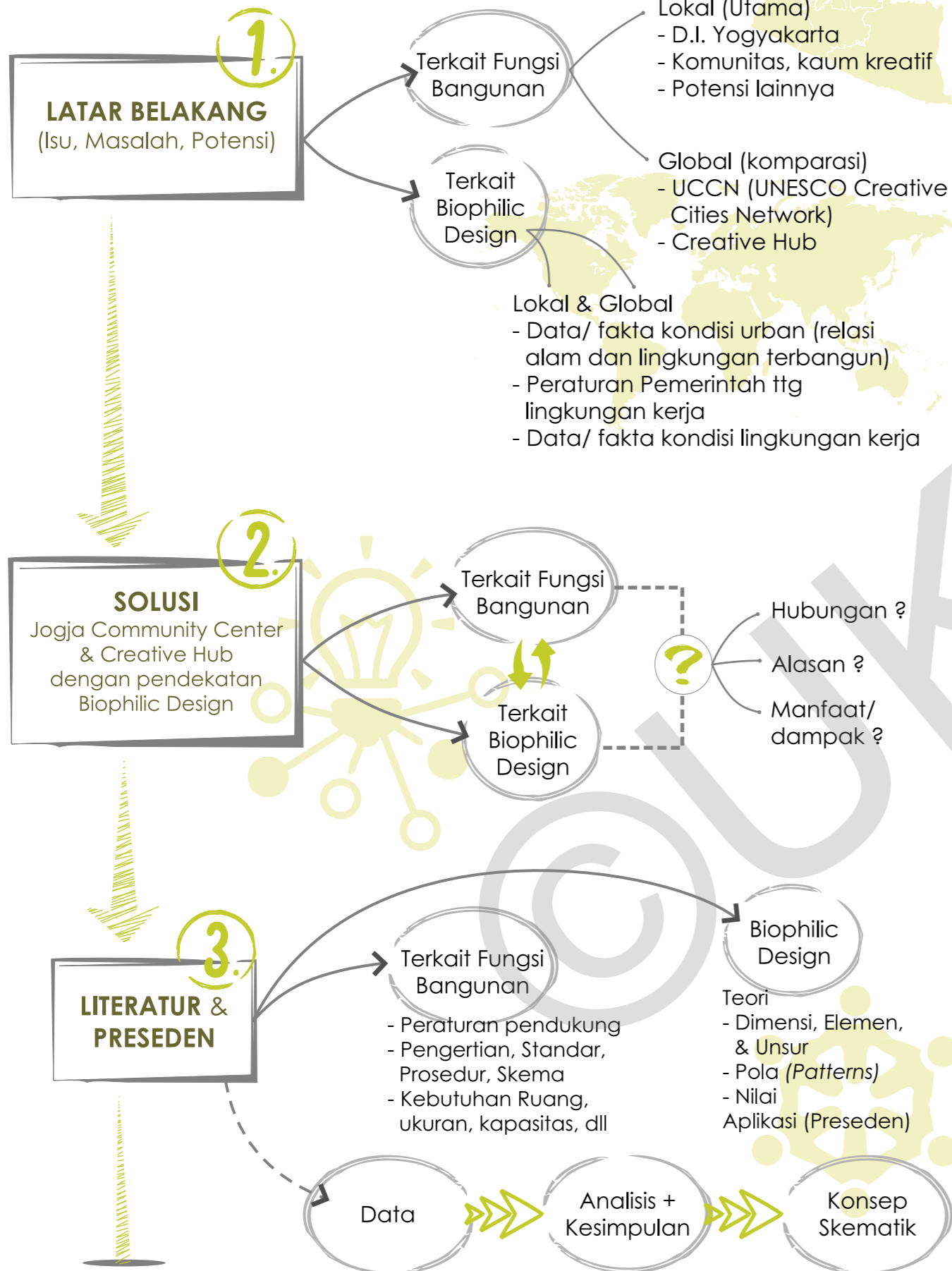
Gambar Kerja Teknik	44-78
Gambar Tiga Dimensi (3D)	79-81
Foto Maket	82-83



© UKYD

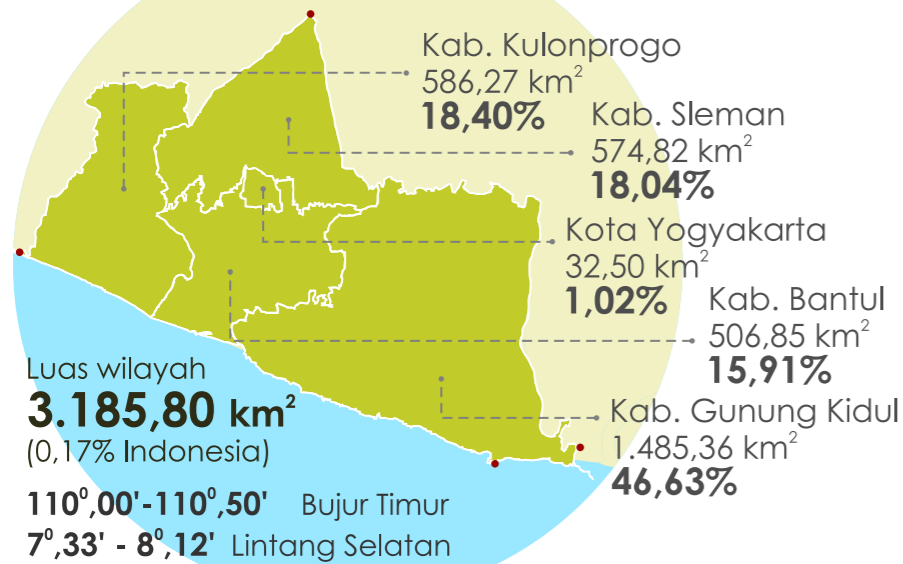
**KERANGKA BERPIKIR  
LATAR BELAKANG**





Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah salah satu dari 33 provinsi di wilayah Indonesia dan terletak di pulau Jawa bagian tengah. D.I. Yogyakarta terdiri dari 4 wilayah administratif kabupaten (Kulon Progo, Bantul, Sleman, Gunung Kidul) dan 1 wilayah ibu kota provinsi (Kota Yogyakarta).

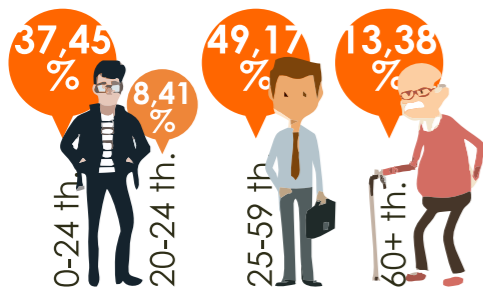
Meskipun secara administratif cakupan Yogyakarta hanyalah sebatas wilayah kotamadyanya, namun dalam popularitasnya kata 'Yogyakarta' atau 'Jogja' secara umum telah mewakili atau merepresentasikan karakter wilayah DIY. Hal ini dikarenakan jiwa dari 'Yogyakarta' yang telah menjadi bagian utuh tidak hanya di daerah kodya Yogyakarta tetapi hingga ke seluruh daerah DIY.



Batas Wilayah

- **Utara:** Prov. Jawa Tengah
- **Timur Laut:** Kab. Klaten
- **Tenggara:** Kab. Wonogiri
- **Barat:** Kab. Purworejo
- **Barat Laut:** Kab. Magelang
- **Selatan:** Samudra Hindia

Penduduk (jiwa)  
**3.679.179**



Suhu udara rata-rata tahun 2015  
**26,1°C**

Curah hujan/bln  
**170,58 mm, 11 hari** hujan/ bln

Kelembaban udara  
**48-97%**

Tekanan udara  
**991,0-1.018,5 mb**

Arah angin Barat Daya  
**0,1-5,4 knot**

Sumber: Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2016

Global Creativity Index  
**115/139**  
**0,202**

**BEKRAF 16**

Subsektor ekonomi kreatif (BEKRAF)

1. Aplikasi, & Game
2. Arsitektur
3. Desain Interior
4. Desain Komunikasi Visual (DKV)
5. Desain Produk
6. Fashion
7. Film, animasi, & video
8. Fotografi
9. Kriya
10. Kuliner
11. Musik
12. Penerbitan
13. Periklanan
14. Seni Pertunjukan
15. Seni Rupa
16. Televisi, & Radio

D.I. Yogyakarta atau secara umum direpresentasikan oleh 'Yogyakarta', telah dikenal di seluruh Indonesia, bahkan dunia di antaranya sebagai kota seni, budaya, pendidikan, kuliner, sosial yang tinggi, hingga pariwisata. Hal tersebut salah satunya dikarenakan banyaknya Komunitas dan kelompok tertentu yang secara kreatif menjalankan kegiatannya.

Komunitas kreatif tersebut ada banyak jumlahnya di Yogyakarta. Pemusatan perlu dilakukan baik itu berupa pemusatan informasi tentang komunitas maupun kegiatan komunitas tersebut. Pemusatan itu dapat sebagai basis aktivitas dan informasi dari komunitas yang memang membutuhkan tempat bernaung. Selain itu juga sebagai wadah interaksi dan kolaborasi yang akan terjadi lintas komunitas dan lintas pihak.

Menurut studi *Global Creativity Index* menyatakan bahwa peringkat Indonesia masih tergolong rendah, yaitu berada pada peringkat 115 dari 139 negara dengan nilai indeks 0,202. Guna memperbaiki fakta tersebut, Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) menjalankan program ekonomi kreatif dan menetapkan 16 subsektor penunjang. Untuk mendukung program tersebut, dari 16 subsektor yang ada DIY memiliki potensi di beberapa bidang.

Selain itu terdapat 4 pihak penting yang diharapkan dapat secara langsung mendukung program tersebut. Dari keempat pihak tersebut diperlukan wadah interaksi satu sama lain. Keberadaan pusat komunitas dan kreativitas diharapkan selain sebagai sarana kolaborasi dalam dan antar komunitas, tetapi juga sebagai sarana interaksi/ komunikasi komunitas dengan pemerintah, akademisi, dan pelaku bisnis yang ada.

**BEKRAF 4**

Aktor yang bekerja secara langsung mendukung ekonomi kreatif (BEKRAF)

1. Pemerintah
2. Komunitas
3. Akademisi
4. Pebisnis

Keberadaan komunitas kreatif, dan wadah aktivitasnya nanti akan berkaitan dengan berbagai aspek yang ada dalam skala wilayah 'Jogja', prov. D.I.Y., dan Indonesia.

**ASPEK KOTA KREATIF / PINTAR**

- Mendukung pencapaian sebagai kota kreatif.
- Menjadi percontohan kota di Indonesia.

**ASPEK USAHA & KETENAGAKERJAAN**

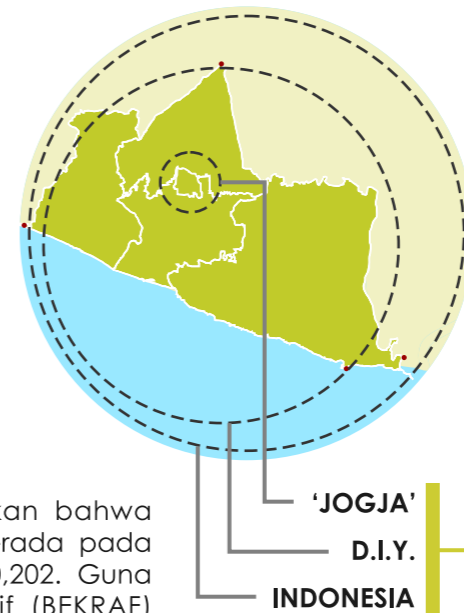
- Menjadi wadah bagi penggiat usaha yang baru berkembang.
- Meningkatkan atau menciptakan kualitas SDM yang ada melalui pelatihan yang disediakan.

**ASPEK URBAN**

- Menciptakan pusat aktivitas baru; memecah keramaian area perkotaan.
- Menjadi penggerak kegiatan & ekonomi daerah sekitar.

**ASPEK BIOPHILIC**

- Sebagai percontohan/ preseden pendekatan desain yang berinteraksi dengan alam.



## Komunitas Kreatif di Yogyakarta

BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) menyebutkan beberapa komunitas atau kelompok kreatif di Yogyakarta dan sekitarnya yang berpotensi untuk mendukung tercapainya program ekonomi kreatif. Bidang yang digeluti kelompok atau komunitas ini juga beragam seperti pyiaran, seni termasuk seni digital, fotografi, dokumentasi, musik, tari, serta teater. Keragaman tersebut adalah potensi yang memerlukan wadah yang mampu mendukung ragam bidang tersebut, termasuk untuk memfasilitasi adanya kolaborasi antar komunitas.

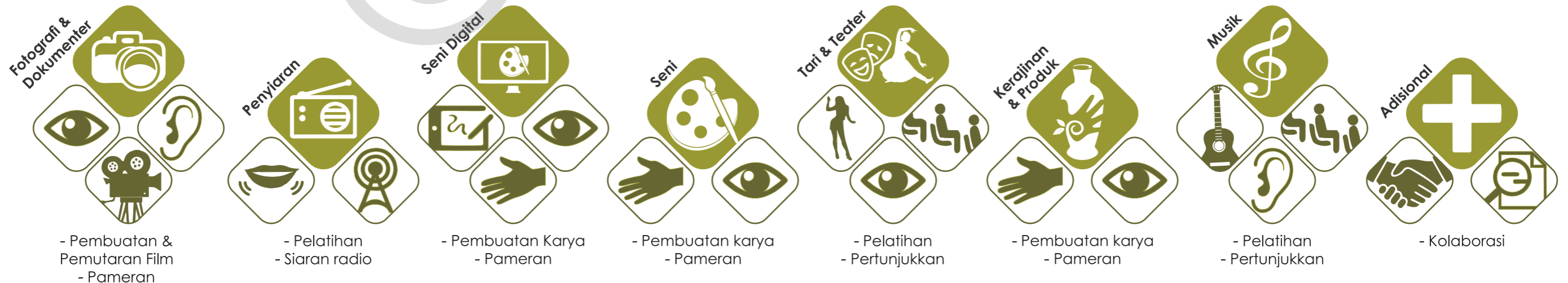
(<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>)

## Sentra Kerajinan di Prov. D.I. Yogyakarta

Selain komunitas, produk-produk beberapa sektor industri kerajinan di DIY sudah cukup terkenal atas kualitas dan keunikannya. Hal ini juga menjadi potensi yang besar bagi daerah DIY. Tidak hanya kerajinan berikut, masih banyak juga beberapa masyarakat yang sedang membangun industri kreatifnya masing-masing. Keterbatasan sarana kadang menjadi kendala bagi kelompok yang sedang tumbuh. Oleh karena itu diperlukan tempat yang dapat digunakan oleh kelompok industri kreatif yang sedang tumbuh untuk terus mengembangkan industri kreatifnya.



KEGIATAN KREATIF

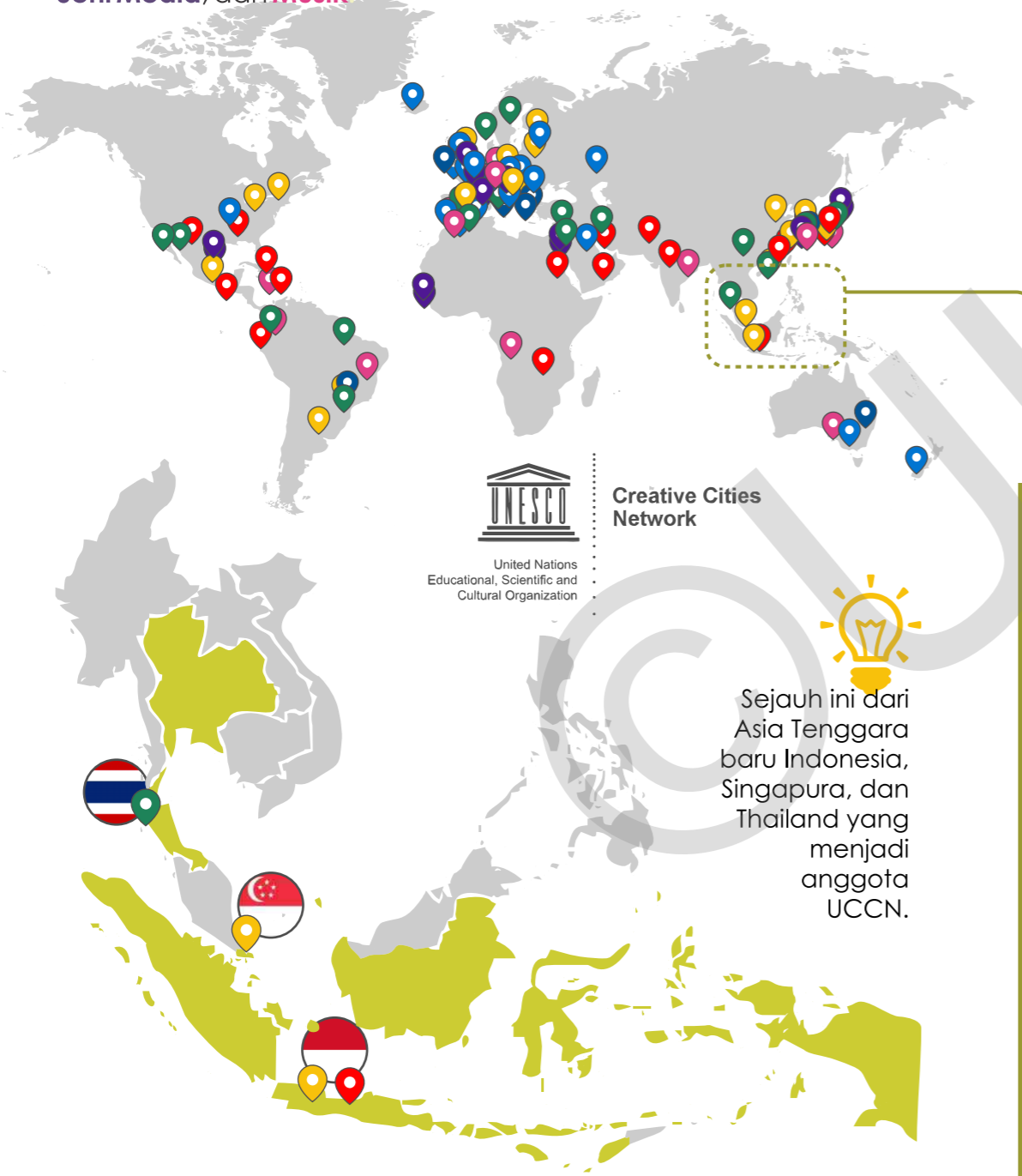


# UCCN (UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK)

Berdiri pada tahun 2004 untuk mempromosikan kerjasama antar kota yang telah mengidentifikasi kreativitas sebagai faktor strategis untuk pembangunan perkotaan yang berkelanjutan.

Tujuan bersama: menempatkan industri kreativitas dan budaya di jantung rencana pembangunan mereka di tingkat lokal dan bekerja sama secara aktif di tingkat internasional.

Saat ini dibentuk oleh 116 anggota dari 54 negara yang mencakup tujuh bidang kreatif: **Kerajinan & Kesenian Rakyat, Desain, Film, Gastronomi, Literatur, Seni Media, dan Musik**



## Anggota UCCN di Indonesia



**KOTA PEKALONGAN**  
*City of Crafts and Folk Art*  
diresmikan pada September 2014



**KOTA BANDUNG**  
*City of Design, (UNESCO)*  
diresmikan pada Desember 2015

## KOTA KREATIF (BEKRAF)



Terdapat **10 kota kreatif** versi Indonesia Kreatif oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia)



Badan Ekonomi Kreatif adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertanggungjawab di bidang ekonomi kreatif dengan enam belas subsektor.

## CREATIVE HUB DI INDONESIA



Untuk mewadahi kreatifitas, di Indonesia baru terdapat 2 kota yang menyediakan fasilitas *creative hub*.



**JAKARTA CREATIVE HUB (JCH)**  
diresmikan pada Maret 2017

**BANDUNG CREATIVE HUB (BCH)**  
Dibangun 2016, diresmikan Mei 2017. Sebuah Creative Hub pertama di Indonesia yang telah dibangun sehingga bakal menjadi percontohan di Indonesia.

# BAGAIMANA DENGAN D.I. YOGYAKARTA? [RANGKUMAN]



Presiden  
Joko Widodo

“Daerah-daerah yang tidak memiliki sumber daya alam yang berlimpah, seperti **Daerah Istimewa Yogyakarta**, justru harus fokus untuk mengembangkan sektor industri yang berbasis non sumber daya alam seperti industri jasa dan industri kreatif. Saya yakin di masa yang akan datang, sektor industri jasa dan industri kreatif juga akan bisa menghasilkan lompatan kemajuan bagi perekonomian daerah karena sektor ini lebih mengandalkan inovasi teknologi.”  
(<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>) - Kamis 20 April 2017-

## RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang sebuah **Jogja Community Creative Hub** yang mampu menyediakan beragam fungsi fasilitas untuk menunjang kegiatan komunitas yang bersifat kreatif, dan produktif; melalui pendekatan *Biophilic Design*.

## KESIMPULAN

Setelah melihat dan mengamati potensi yang ada dari komunitas, dan kelompok kreatif lainnya; serta kebutuhan yang belum tersedia atau lengkap di D.I.Y., maka diputuskan perlu dibuatnya sebuah **Community Creative Hub** di D.I. Yogyakarta.

Bersama Solo, Bandung, dan Pekalongan, Yogyakarta pernah turut **dicalonkan** sebagai **anggota UCCN** (UNESCO Creative Cities Network) pada awal tahun 2014 lalu.

Dari 7 bidang yang ada, Yogyakarta dicalonkan sebagai anggota UCCN dalam bidang **Kerajinan dan Kesenian Rakyat (Crafts and Folk Arts)**.

Pemerintah, **Komunitas**, Akademisi, dan Pelaku Bisnis merupakan 4 **aktor** yang bekerja secara langsung **mendukung ekonomi kreatif**.  
Sumber: Sistem Ekonomi Kreatif Nasional (<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>)

Sebagai salah 1 dari 10 **Kota Kreatif** versi Indonesia Kreatif oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif)

4 Pemda Yogyakarta memprioritaskan 4 sektor industri kreatif yang akan menjadi andalan yaitu **fashion, kerajinan, film animasi video, dan seni pertunjukan**.  
(<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>)

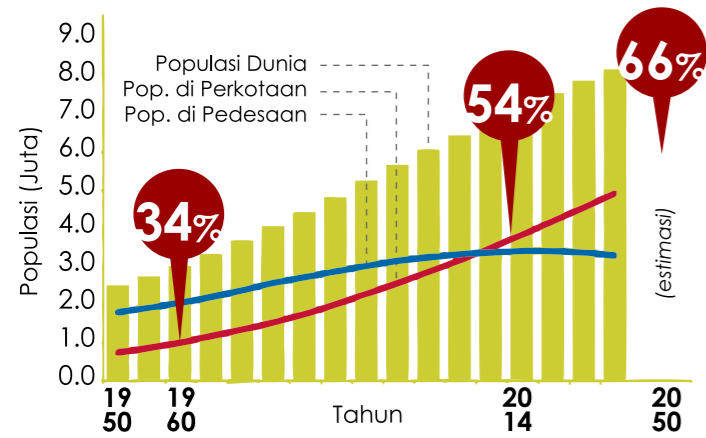
D.I.Y. **belum memiliki** sarana **community creative hub** yang lengkap.



## URBAN & ALAM

### Penduduk Perkotaan di Dunia (%)

Sumber: www.un.org



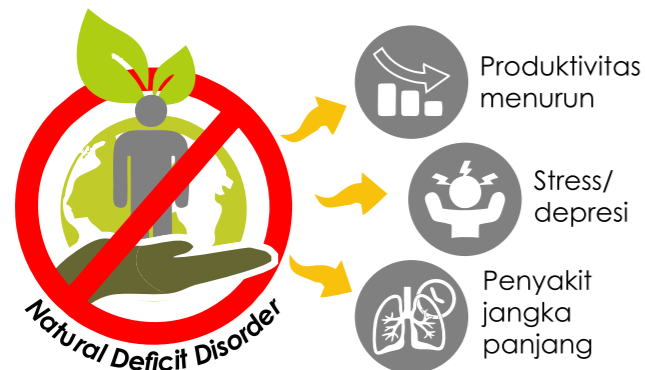
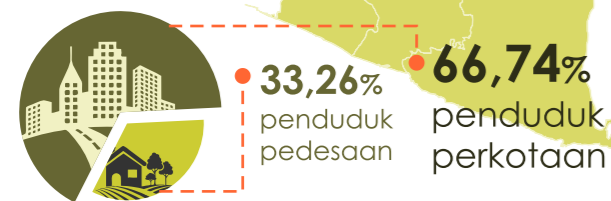
### Tahun, Peringkat Dunia, dan Populasi Perkotaan (%) Indonesia

Sumber: www.worldbank.org



### Populasi Urban dan Rural (%) D.I. Yogyakarta Tahun 2015

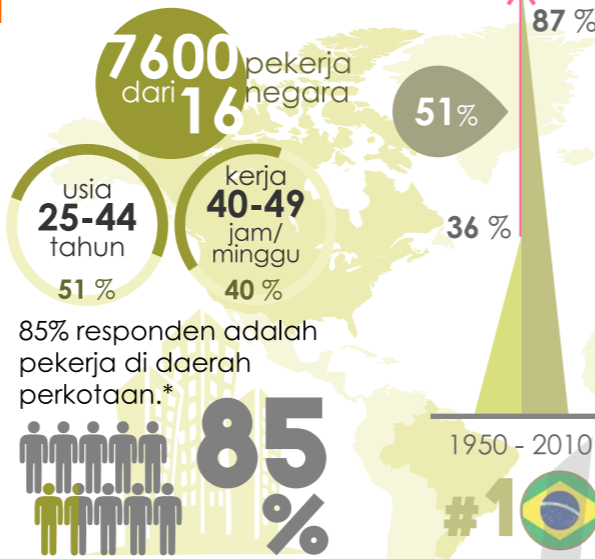
Sumber: Prov. DIY dalam Angka 2016



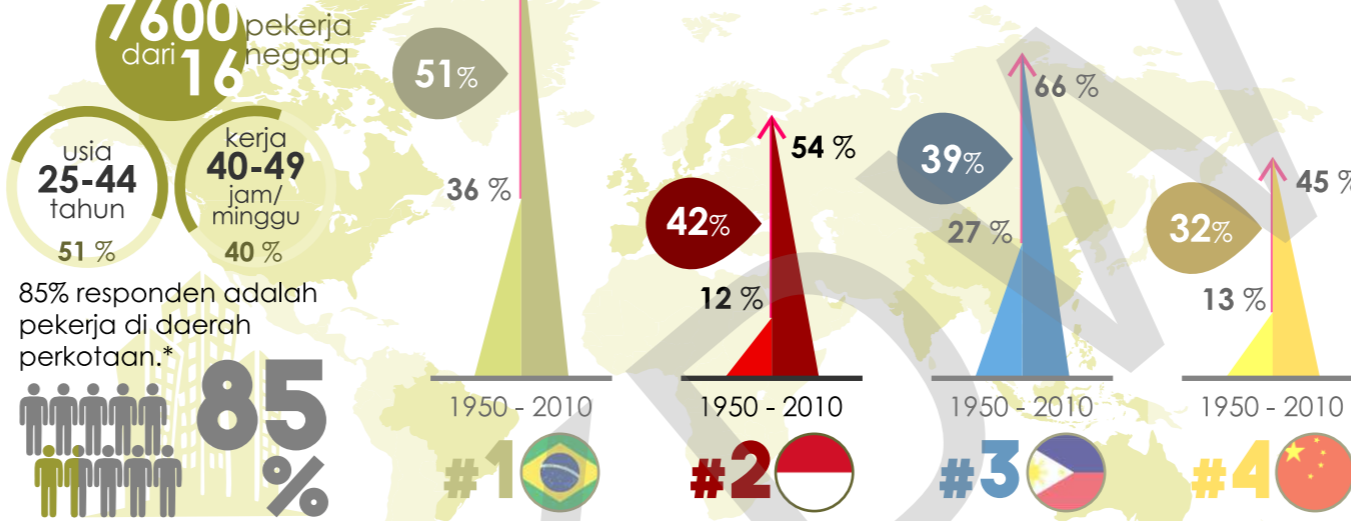
## KONDISI LINGKUNGAN KERJA

\* Report from research Human Space: The Global Impact of Biophilic Design in the Workplace /greenplantsforgreenbuildings.org

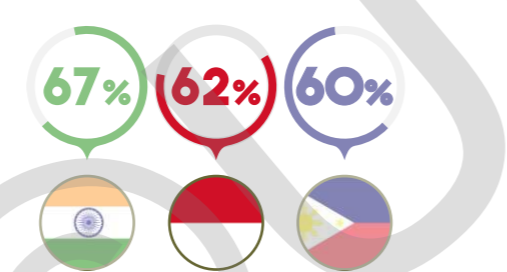
### Data responden \*



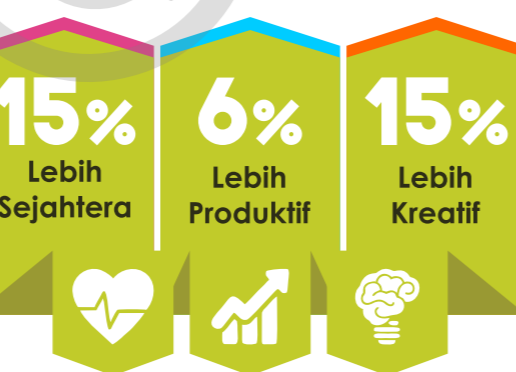
### Jumlah dan Peningkatan Populasi Penduduk di Perkotaan (%) \*



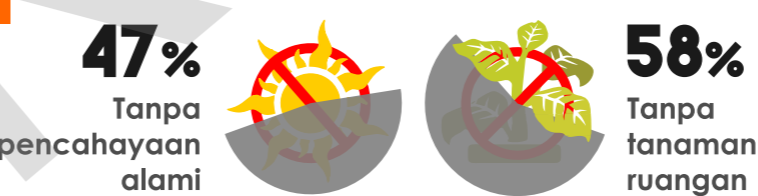
### Desain lingkungan kerja dianggap secara signifikan berpengaruh pada pekerja.\*



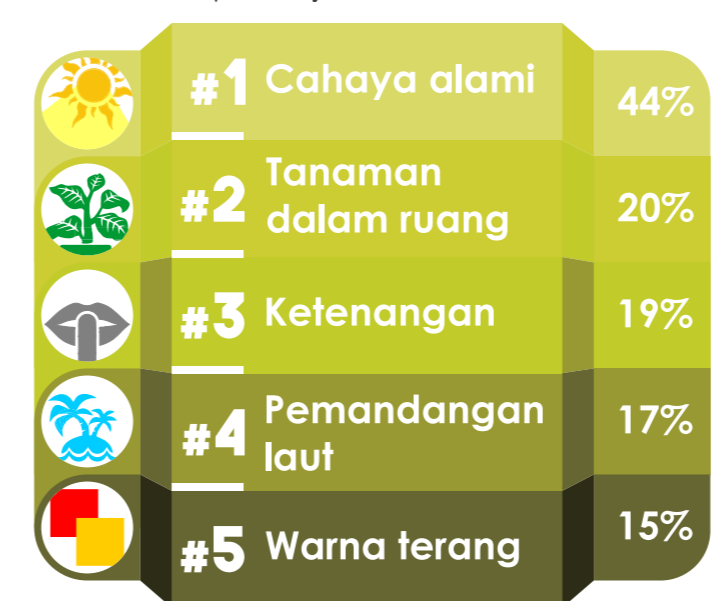
### Kondisi pekerja pada lingkungan kantor yang beresimen alami: \*



### Kondisi ruang kerja secara global.\*



### Lima aspek paling diinginkan dalam tempat kerja.\*



Masyarakat perkotaan menghabiskan sekitar 90% waktunya dalam ruangan, dan kecenderungan ini meningkat sejalan dengan arus urbanisasi. Indonesia menempati urutan ke 2 dalam persentase pertumbuhan populasi di perkotaan dalam kurun waktu 60 tahun terakhir. \* World bank juga mencatat hasil yang sama, yaitu penduduk perkotaan di Indonesia saat ini sudah lebih dari 50%. Demikian juga dengan provinsi **D.I. Yogyakarta**, lebih dari setengah penduduknya (66,4%) tinggal di daerah perkotaan.

Daerah perkotaan yang identik dengan berbagai aktivitas bekerja para pekerja, tentu ada banyak tempat kerja (*workspace*) baik itu perkantoran (*office*), hingga loka karya/ bengkel (*workshop*).

Menurut penelitian yang dilakukan *Human Space*\* diperoleh data bahwa ternyata kondisi ruang kerja secara global tidak memiliki pencahayaan alami (47%) dan tidak ada tanaman dalam ruangan (58%).

Fenomena di daerah perkotaan tersebut menyebabkan menurunnya interaksi/ hubungan antara manusia dengan lingkungan alami, disebut *nature deficit disorder* (Miriell Ko, 2015).

Selain fisik, dampaknya juga seperti menurunnya produktivitas, stress/ depresi, dan menimbulkan penyakit jangka panjang.

Oleh karena itu diperlukanlah solusi desain yang **mengembalikan hubungan** dekat antara **manusia dan lingkungan alami** sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan, produktivitas, dan kreativitas bagi manusia.\*

Pendekatan **biophilic design** dipilih karena dianggap sesuai atas kebutuhan tersebut.



© UKYD

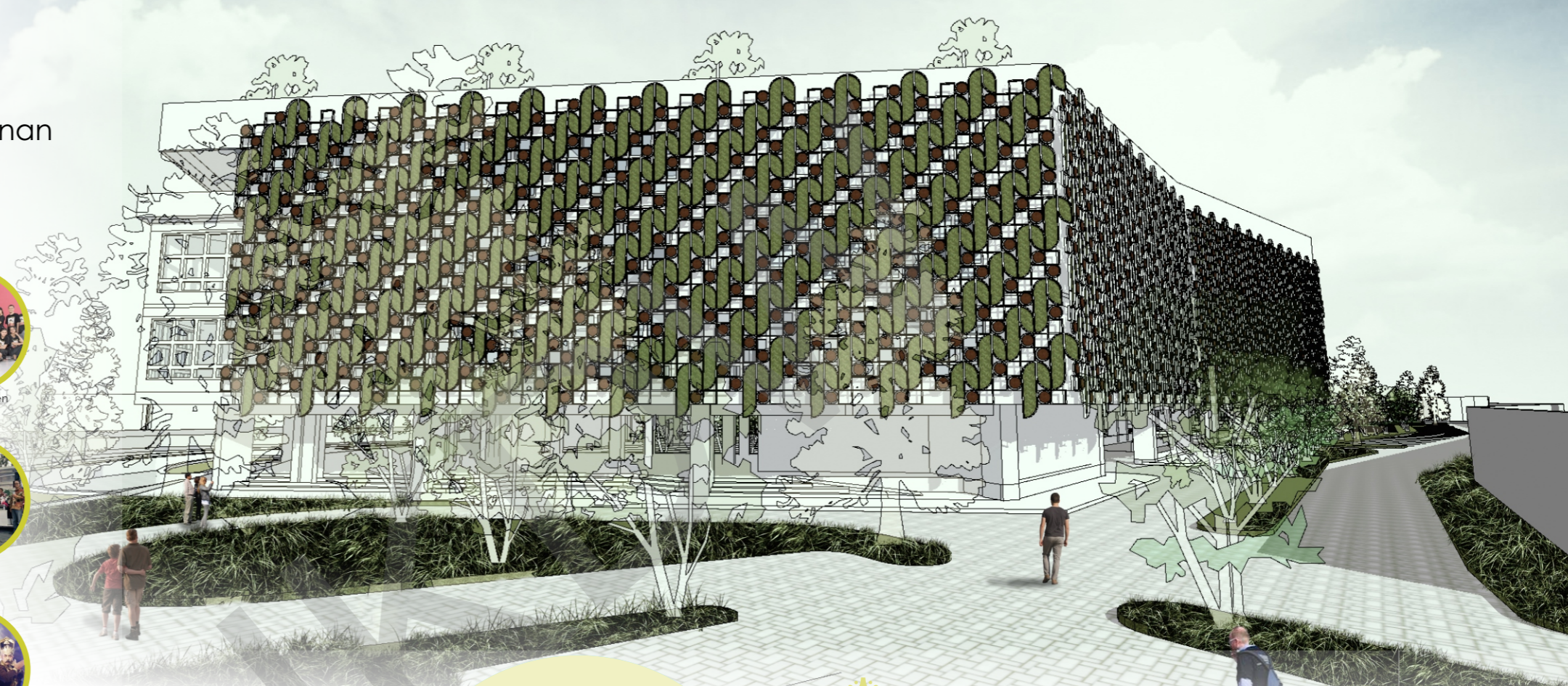


POSTER PRESENTASI

# JOGJA COMMUNITY CREATIVE HUB

## LATAR BELAKANG

Potensi Komunitas Kreatif dan Sentra Kerajinan serta Ketersediaan Fasilitas Fungsi. (BEKRAF & berbagai sumber).



**Penyiaran**

- Radio Pamityang2an
- Jaringan Radio Komunitas Yogyakarta

**Seni**

- Kedai Kebun Forum
- Sangkring Art Space
- Art For Children (AFC)

**Fotografi & Dokumenter**

- Kelas Pagi Yogyakarta
- Komunitas Dokumenter Indonesia
- Ruang MES 56

**Seni Digital**

- Institut Vector Indonesia
- Jogjaforce

**Musik**

- Komunitas Jazz Jogja (Jazz Mben Senen)
- Komunitas Seruling Bambu Nusantara

**Tari & Teater**

- Papermoon Puppet Theater
- Pamulangan Beksa Sasminta Mardawa
- Yayasan Siswo Among Bekso

**Kerajinan Bambu Brajan**, dsn. Sendangarum, Minggir, Sleman.

**Bambu Tunggak Semi**, dsn. Sendangagung, Moyudan, Sleman.

**Kerajinan Perak**, Kotagede, Yogyakarta.

**Tenun Gamplong**, Moyudan, Sleman.

**Batik Tulis Giriloyo**, Ds. Wukirsari, Bantul.

**Wayang Pucung**, Wukirsari, Imogiri, Bantul.

**Tas Sentolo**, Kulon Progo.

**Batik Kayu Krebet**, Pajangan, Bantul.

**Gerabah Kasongan**, Bantul.

**Kulit Manding**, Sabdodadi, Bantul.

Bersama Solo, Bandung, dan Pekalongan, Yogyakarta pernah turut **dicalonkan** sebagai **anggota UCCN** (UNESCO Creative Cities Network) pada awal tahun 2014 lalu.

114

11/10

Sebagai salah 1 dari 10 **Kota Kreatif** versi Indonesia Kreatif oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif)

Dari 7 bidang yang ada, Yogyakarta dicalonkan sebagai **anggota UCCN** dalam bidang **Kerajinan dan Kesenian Rakyat (Crafts and Folk Arts)**.

117

Pemerintah, **Komunitas**, Akademisi, dan Pelaku Bisnis merupakan 4 **aktor** yang bekerja secara langsung **mendukung ekonomi kreatif**.  
Sumber: Sistem Ekonomi Kreatif Nasional (<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>)

114

D.I.Y. **belum memiliki** sarana **community creative hub** yang lengkap.

4 Pemda Yogyakarta memprioritaskan 4 sektor industri kreatif yang akan menjadi andalan yaitu **fashion, kerajinan, film animasi video, dan seni pertunjukan**.  
(<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/>)

### KESIMPULAN

Setelah melihat dan mengamati potensi yang ada dari

Belum berhasil bergabung dengan anggota UCCN,

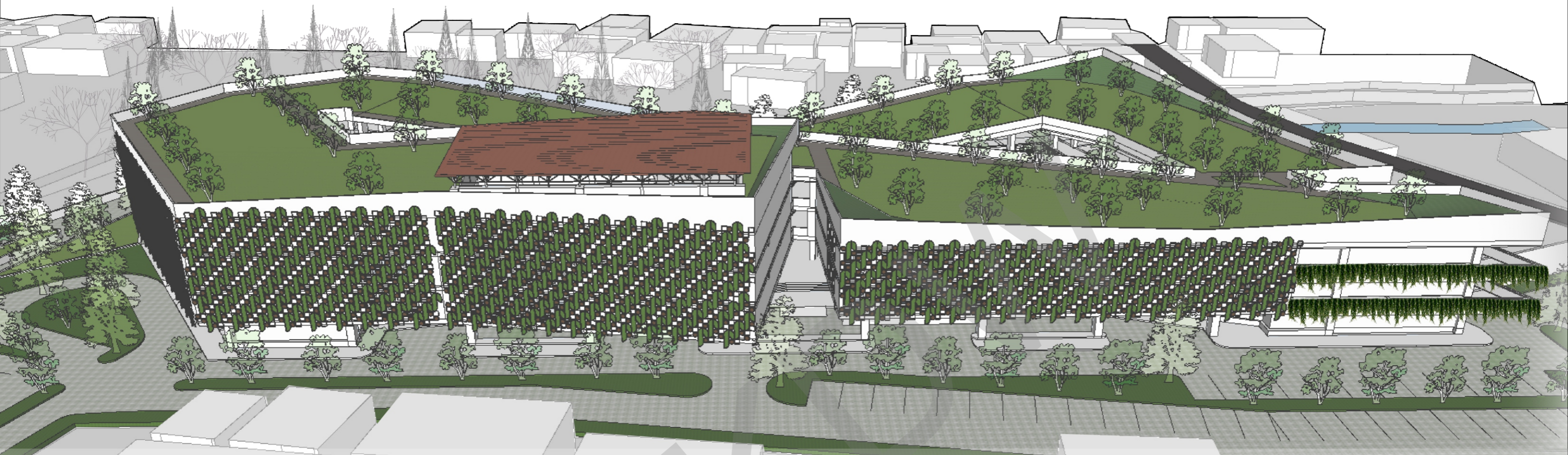
Selain bidang Kesenian Rakyat (Crafts and Folk Arts),

Turut dijadikan sebagai aktor yang mendukung

Masyarakat dan komunitas seringkali terbatas dalam

D.I. Yogyakarta memiliki banyak aspek/ bidang potensial untuk





# PENDEKATAN DESAIN BIOPHILIC

Masyarakat perkotaan menghabiskan sekitar 90% waktunya dalam ruangan, dan kecenderungan ini meningkat sejalan dengan arus urbanisasi. Indonesia menempati urutan ke 2 dalam persentase pertumbuhan populasi di perkotaan dalam kurun waktu 60 tahun terakhir. \* World bank juga mencatat hasil yang sama, yaitu penduduk perkotaan di Indonesia saat ini sudah lebih dari 50%. Demikian juga dengan provinsi **D.I. Yogyakarta**, lebih dari setengah penduduknya (66,4%) tinggal di daerah perkotaan.

Daerah perkotaan yang identik dengan berbagai aktivitas bekerja para pekerja, tentu ada banyak tempat kerja (*workspace*) baik itu perkantoran (*office*), hingga loka karya/ bengkel (*workshop*).

Menurut penelitian yang dilakukan *Human Space*\* diperoleh data bahwa ternyata kondisi ruang kerja secara global tidak memiliki pencahayaan alami (47%) dan tidak ada tanaman dalam ruangan (58%).

Fenomena di daerah perkotaan tersebut menyebabkan menurunnya interaksi/ hubungan antara manusia dengan lingkungan alami, disebut *nature deficit disorder* (Miriell Ko, 2015). Selain fisik, dampaknya juga seperti menurunnya produktivitas, stress/ depresi, dan menimbulkan penyakit jangka panjang.



Oleh karena itu diperlukanlah solusi desain yang **mengembalikan hubungan** dekat antara **manusia dan lingkungan alami** sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan, produktivitas, dan kreativitas bagi manusia.\*

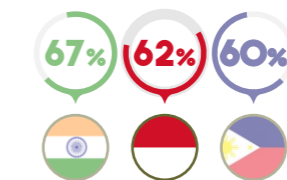
Pendekatan **biophilic design** dipilih karena dianggap sesuai atas kebutuhan tersebut.

Perancangan yang berfokus untuk menciptakan hubungan baik antara manusia dengan lingkungan alami disebut dengan **biophilic design** (Kellert, 2015).

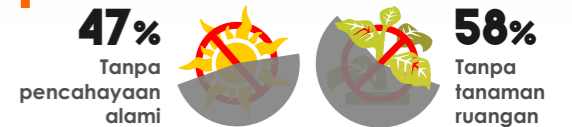
## Kondisi Lingkungan Kerja

\* Report from research *Human Space: The Global Impact of Biophilic Design in the Workplace* / [greenplantsforgreenbuildings.org](http://greenplantsforgreenbuildings.org)

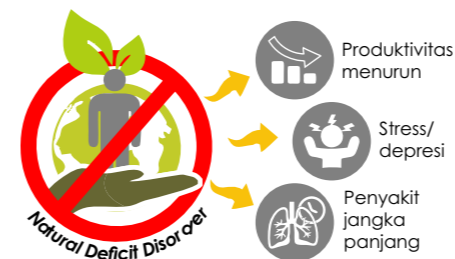
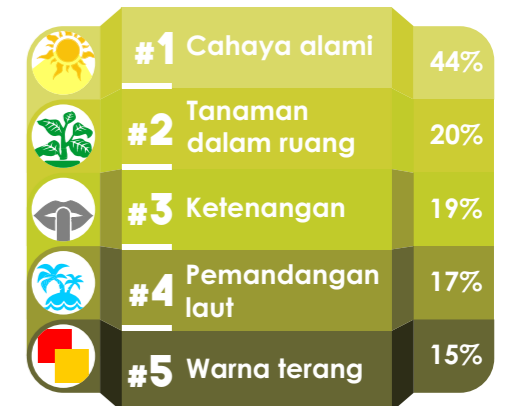
Desain lingkungan kerja dianggap secara signifikan berpengaruh pada pekerja.\*



Kondisi ruang kerja secara global.\*

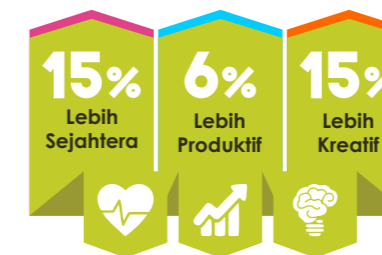


Lima aspek paling diinginkan dalam tempat kerja.\*



Menurunnya interaksi manusia dan alam

Kondisi pekerja pada lingkungan kantor yang berelemen alami: \*





# DATA DAN ANALISIS TAPAK

## LOKASI

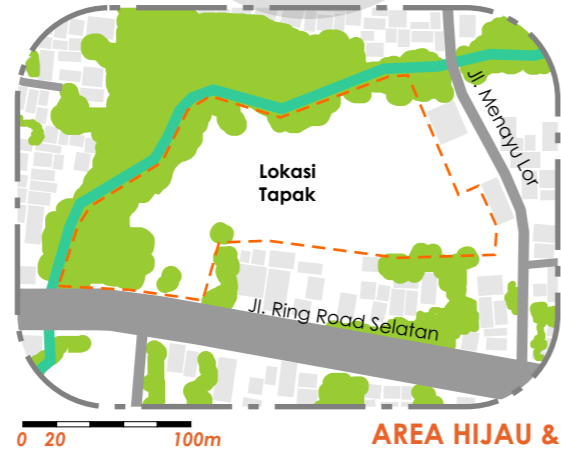
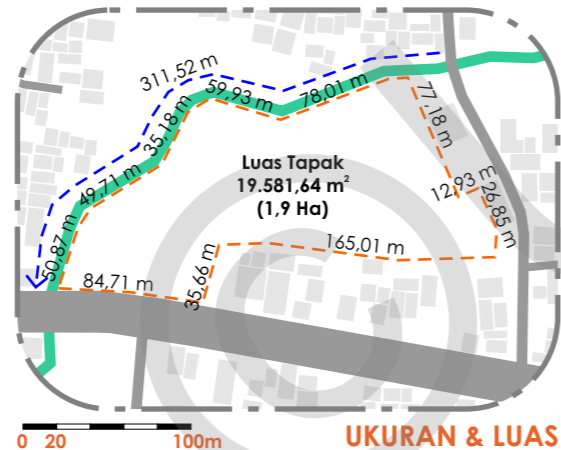
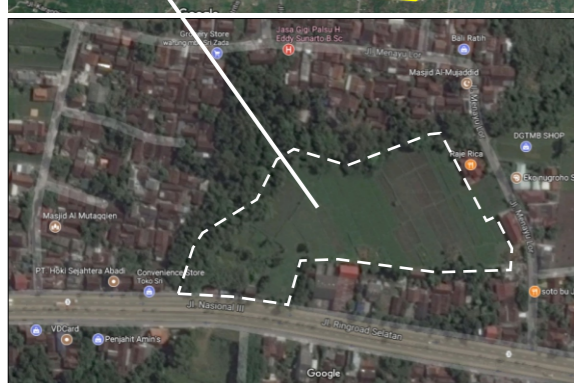
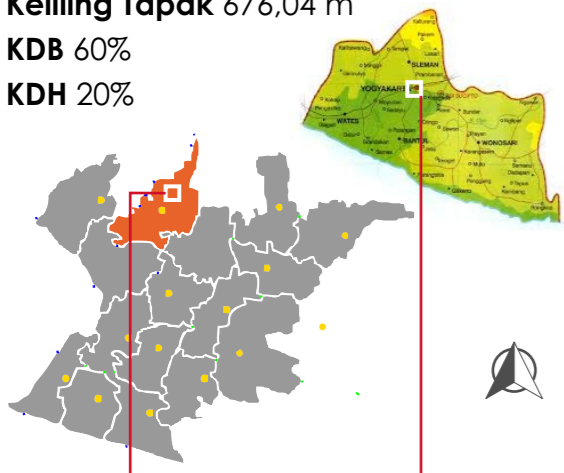
Jl. Ring Road Selatan, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta

Luas Tapak 19.581,64 m<sup>2</sup> (1,9 Ha)

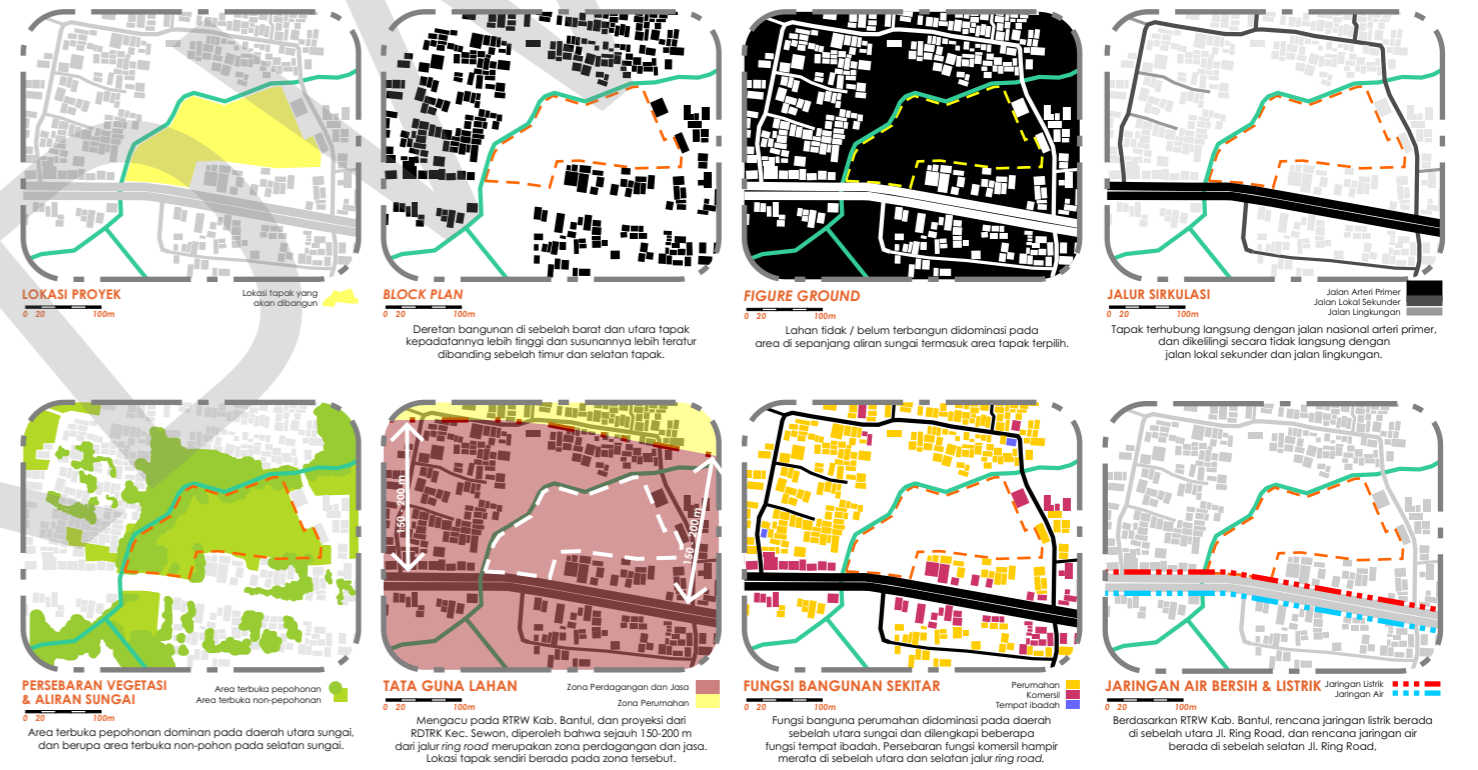
Keliling Tapak 676,04 m

KDB 60%

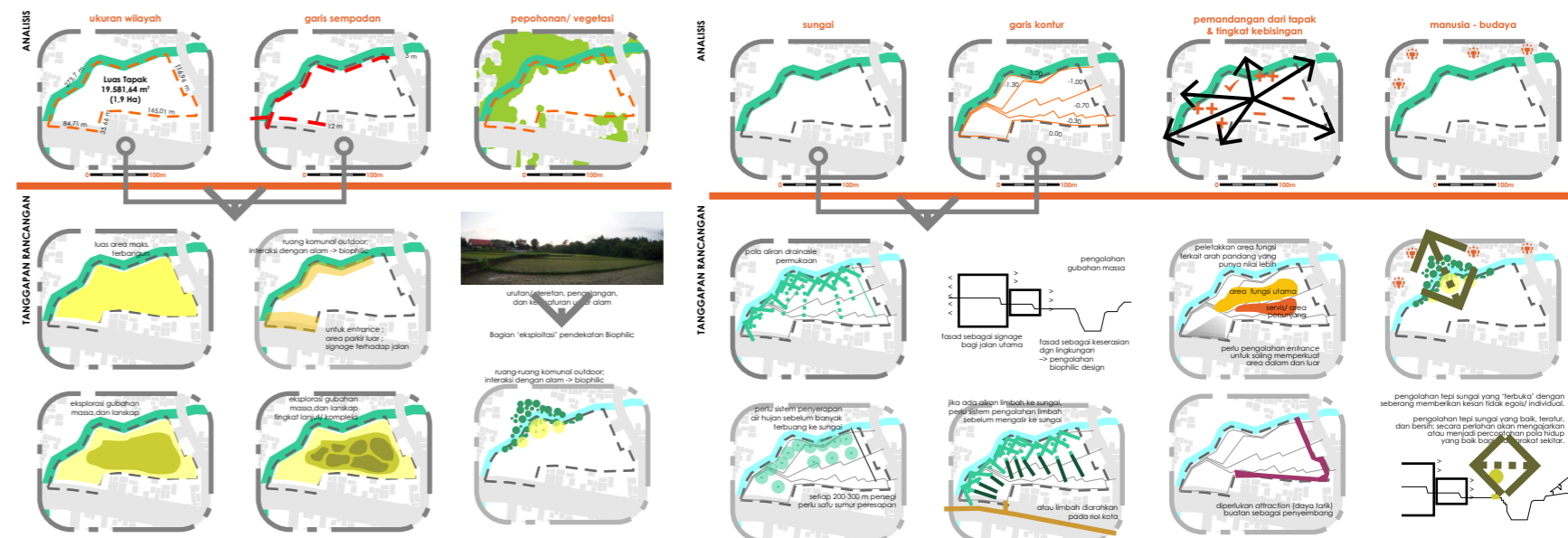
KDH 20%



## Analisis Meso



## Analisis Mikro



# SITE PLAN

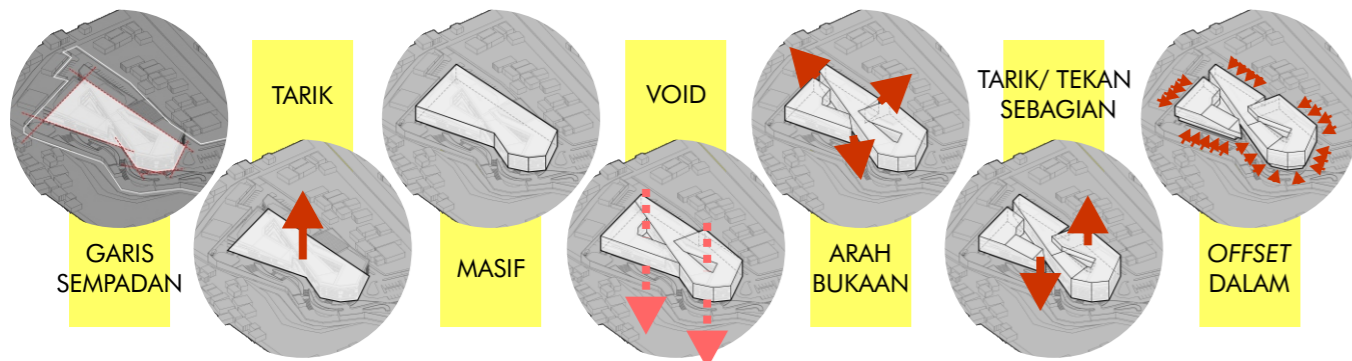
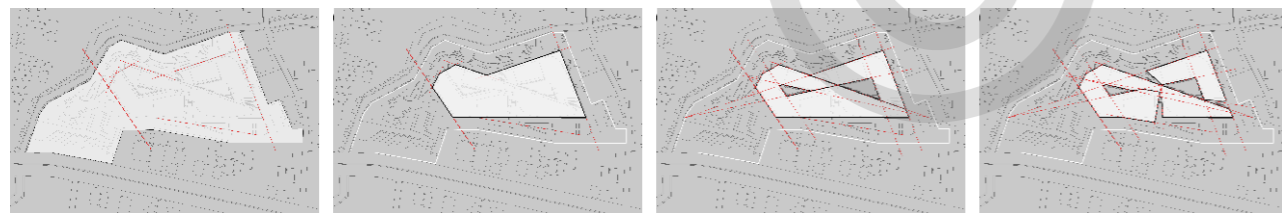


1. area masuk pengunjung
2. parkir bus
3. amphitheater outdoor
4. drop off barat
5. lobby barat
6. drop off timur
7. lobby timur
8. area ekshibisi
9. area komunal komunitas
10. atrium plaza
11. food court
12. area pengelola
13. taman tepi sungai
14. taman meditasi
15. area masuk pengelola
16. parkir pengelola
17. area pengolahan air
18. r. panel & generator

## KONSEP

### Gubahan Massa

Gubahan massa terbentuk dari garis-garis imajiner yang merespon bentuk tapak.

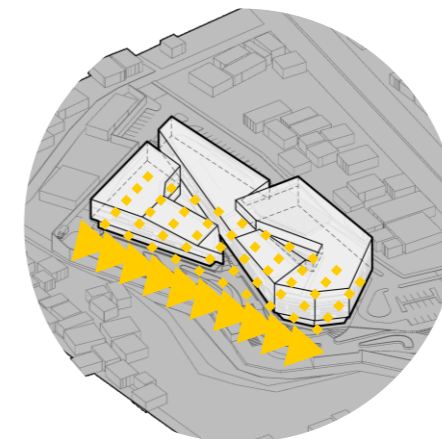


### Area Terbangun



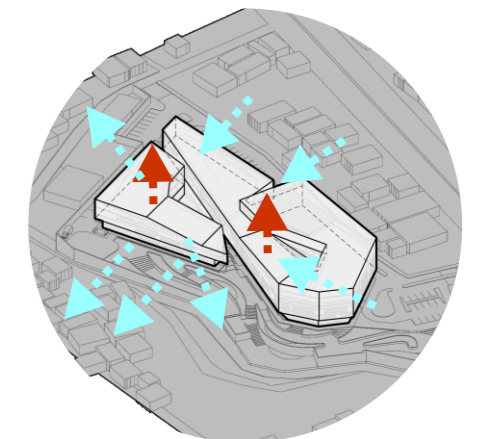
AREA TERBANGUN DITENTUKAN DENGAN PERTIMBANGAN KEBERADAAN VEGETASI EKSISTING

### Arah Pandangan



ORIENTASI Pandangan, & BENTUK BANGUNAN MENGARAH KE SUNGAI/ KE DAERAH YANG MASIH BANYAK MEMILIKI KEALAMIAN.

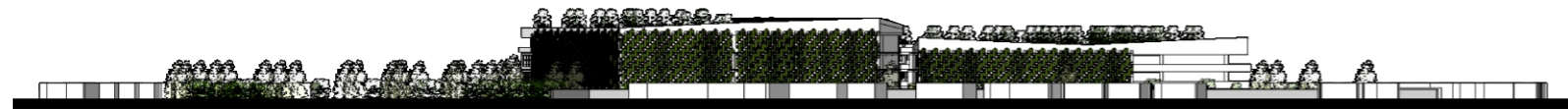
### Sirkulasi Udara



RUANGAN LUAS TERBUKA PADA LT. 1 DAN 2 VOID MENGHASILKAN VENTILASI SILANG DALAM BANGUNAN

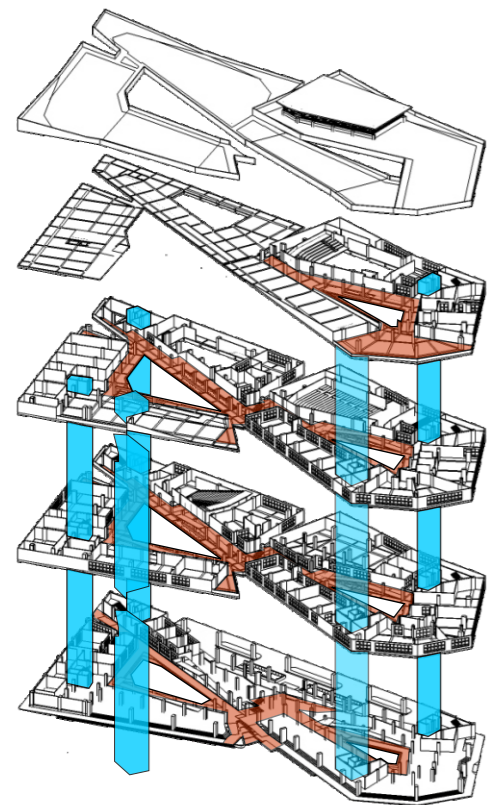


Potongan Kawasan



Tampak Kawasan Utara - Barat

Akses & Sirkulasi



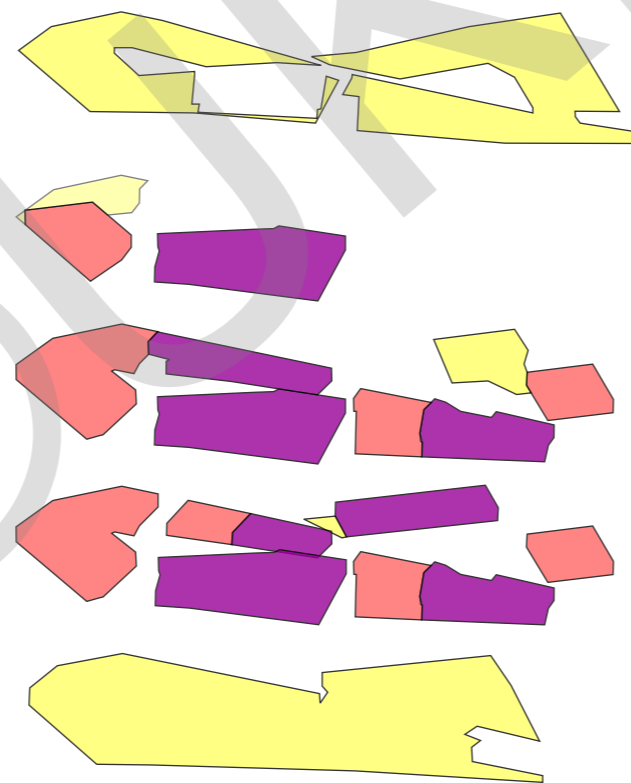
- Jalur sirkulasi horizontal + ramp
- Jalur sirkulasi vertikal (tangga & lift)

Zonasi Pengguna



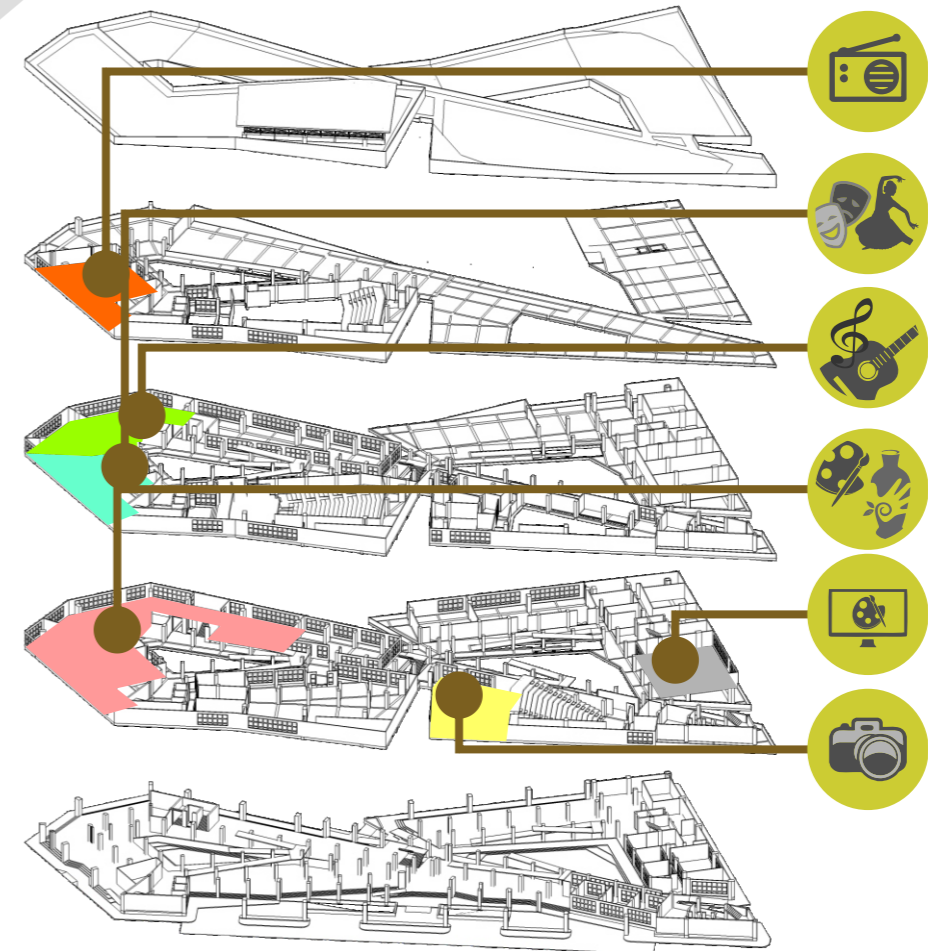
- Area pengunjung
- Area pengelola
- Servis
- Green roof

Zonasi Pengunjung



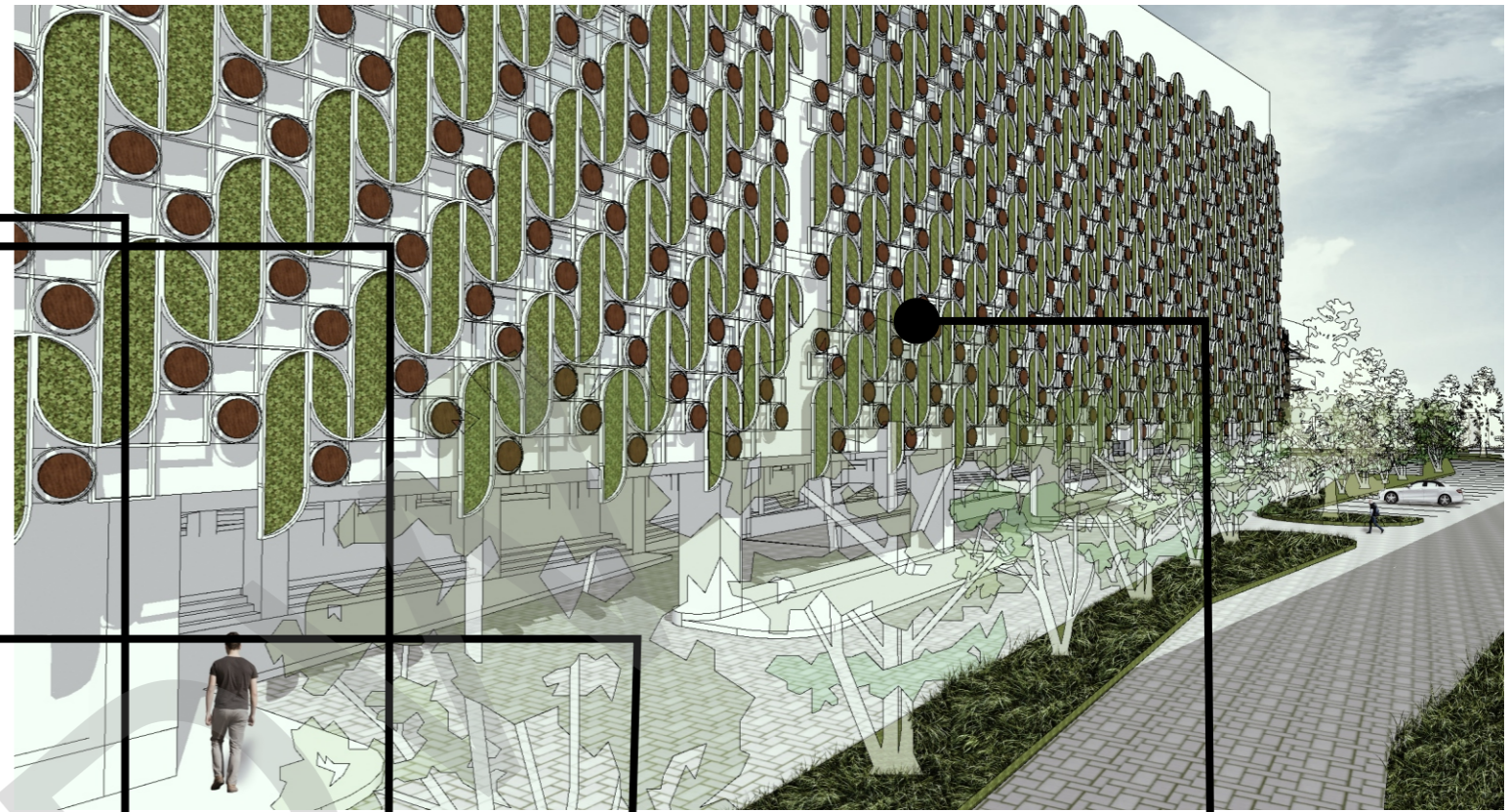
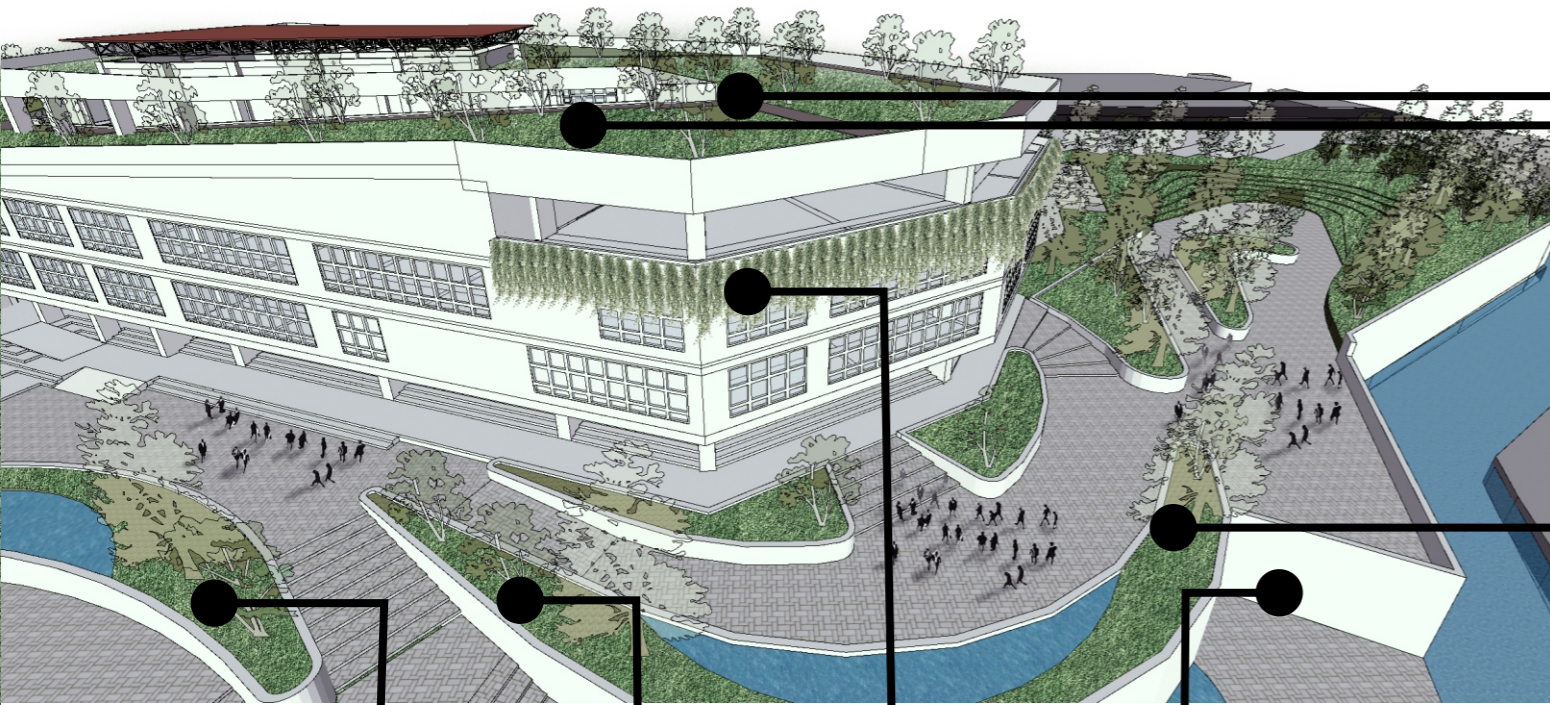
- Area komunal
- Studio Tematik
- Area ekshibisi

Studio Komunitas



- PENYIARAN RADIO
- TARI & TEATER
- MUSIK
- KERAJINAN & PRODUK
- SENI DIGITAL
- FOTOGRAFI & SINEMATOGRAFI

# VARIETAS TANAMAN



Palem kipas



Pakis



Lee kwan yew



Pacar Tembok



Rumput-rumputan



Pucuk Merah



Kersen



Spider plant



Kembang Sepatu



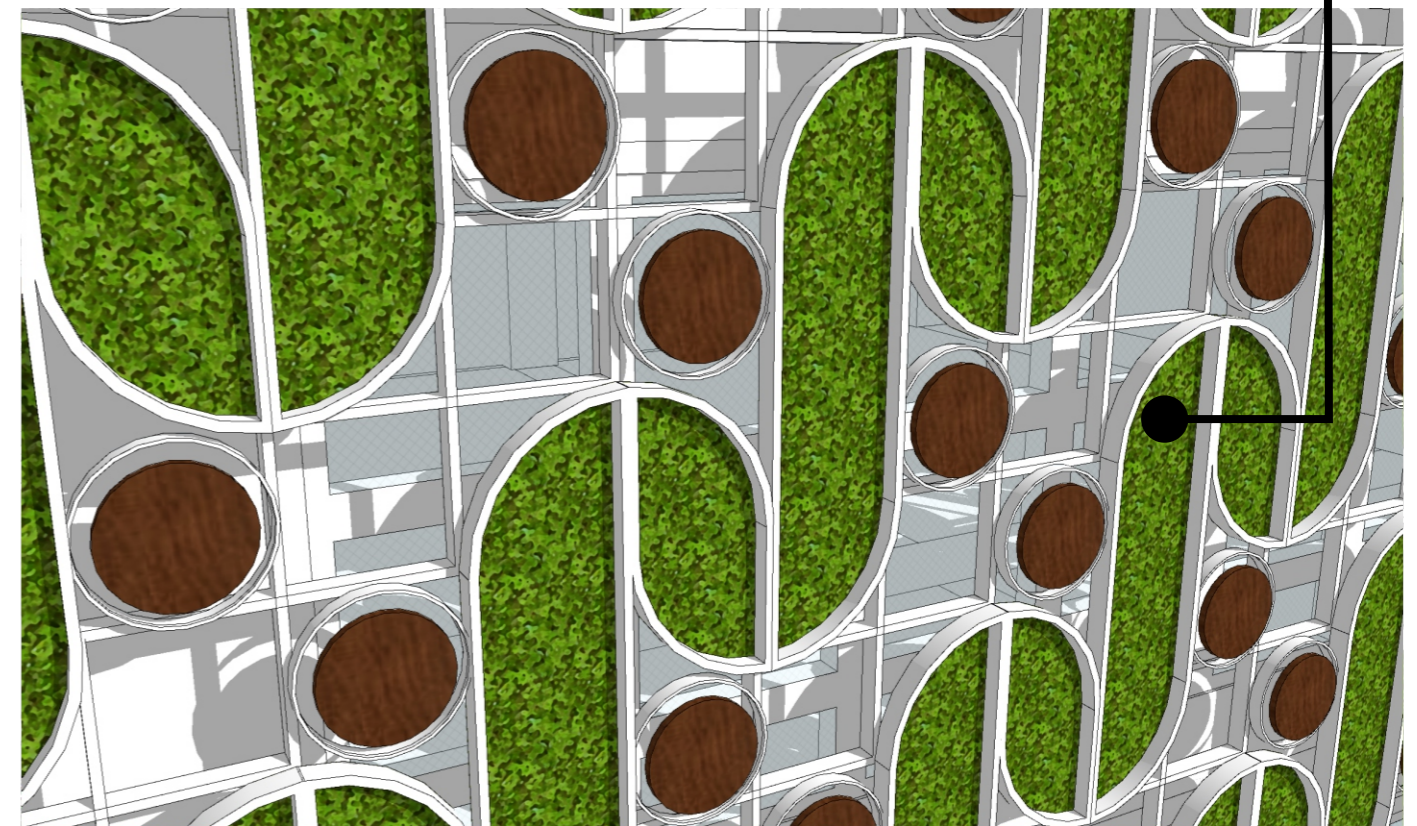
Sirih Merah

# KONSEP FASAD

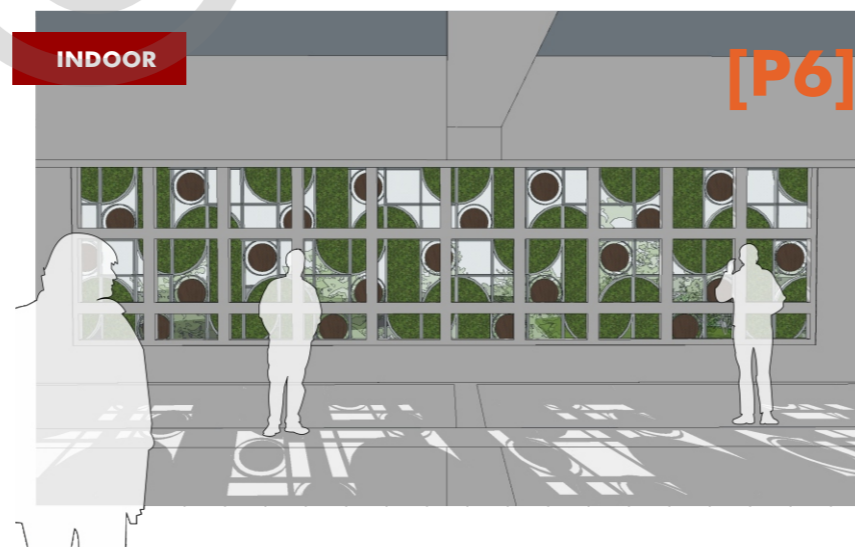
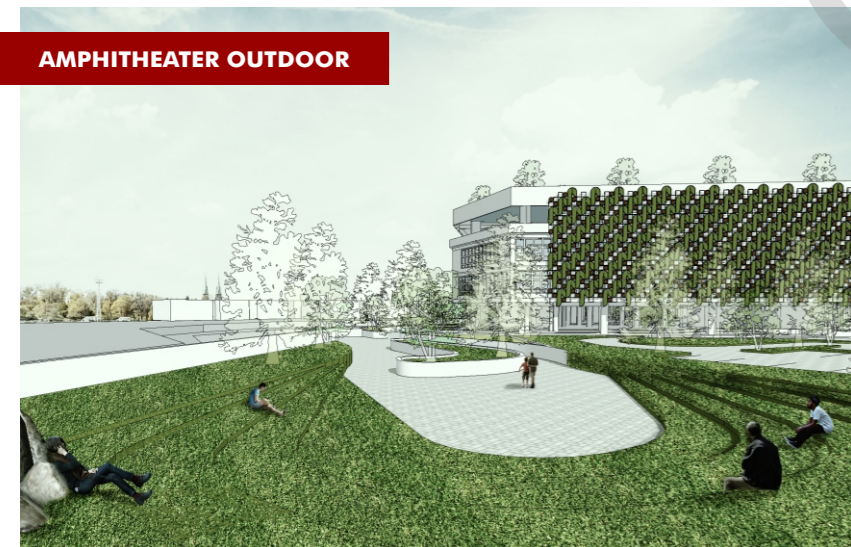
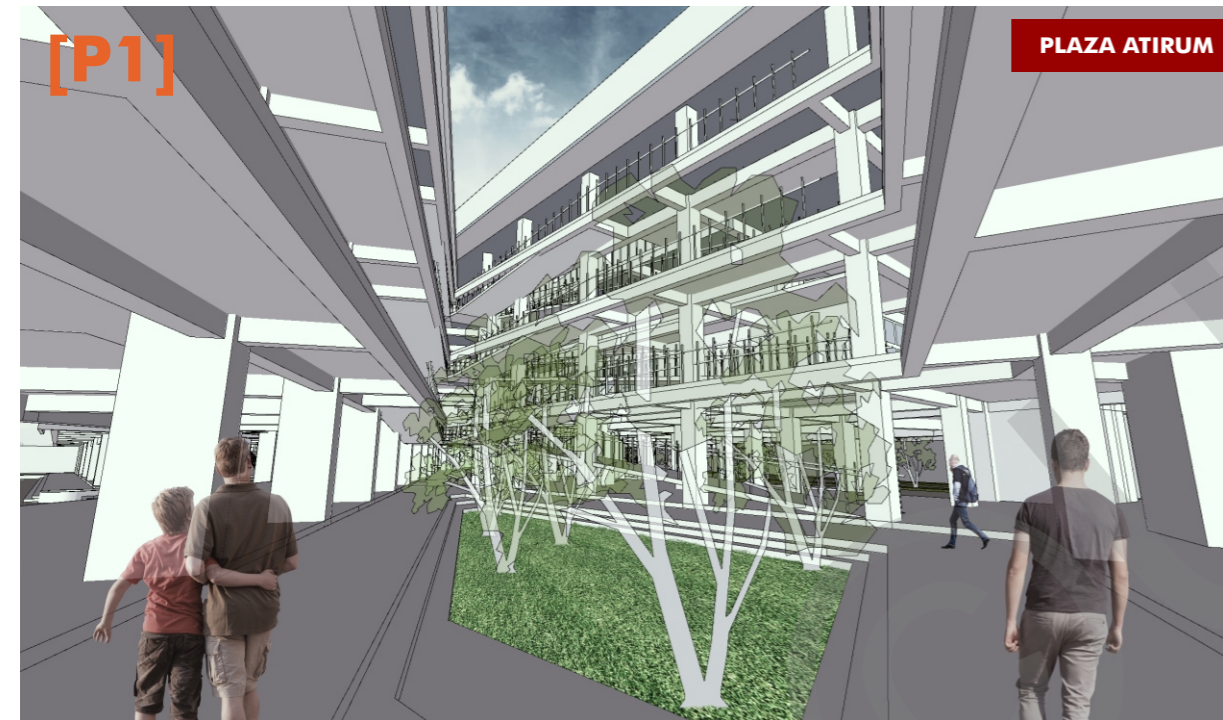
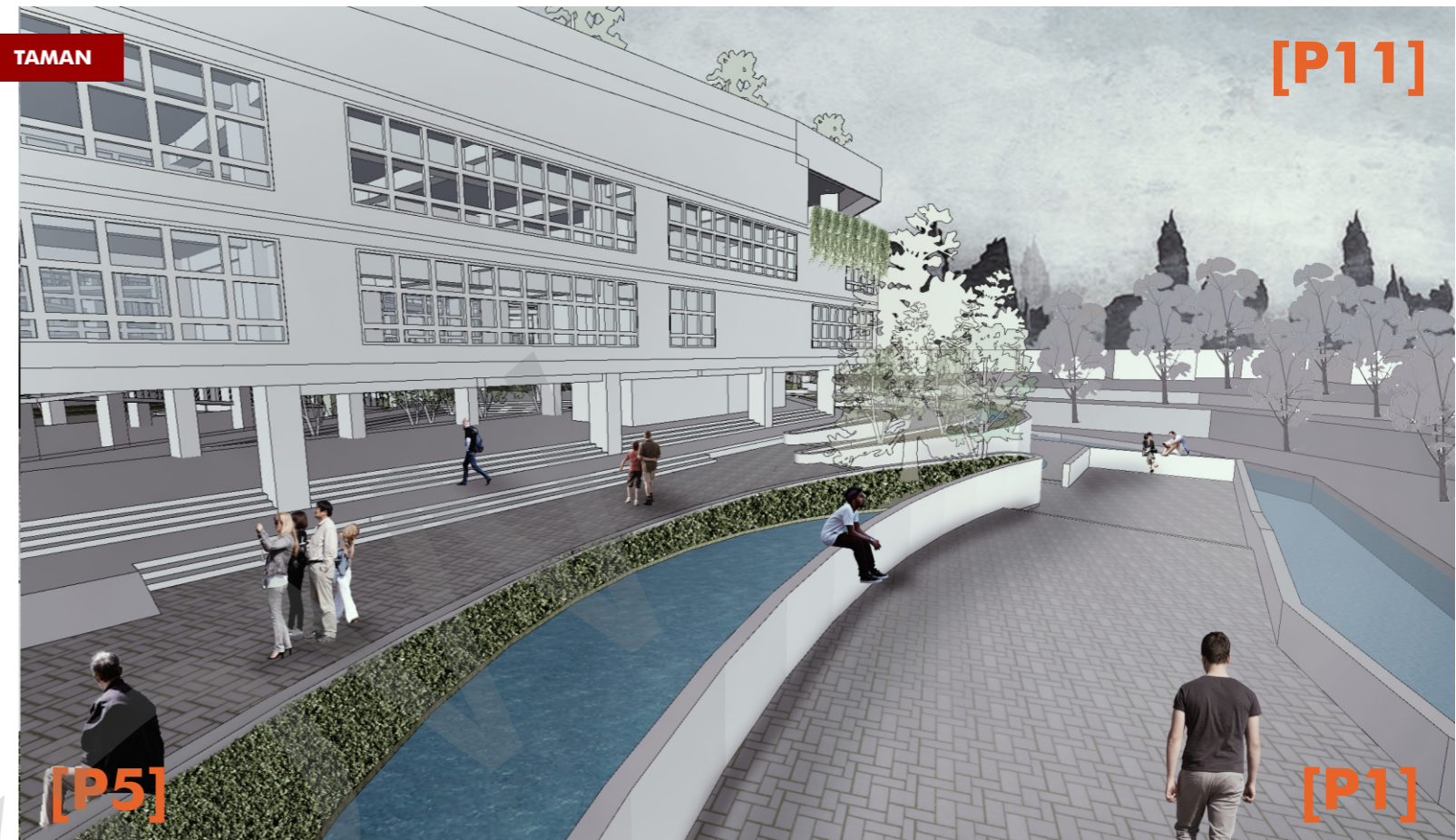
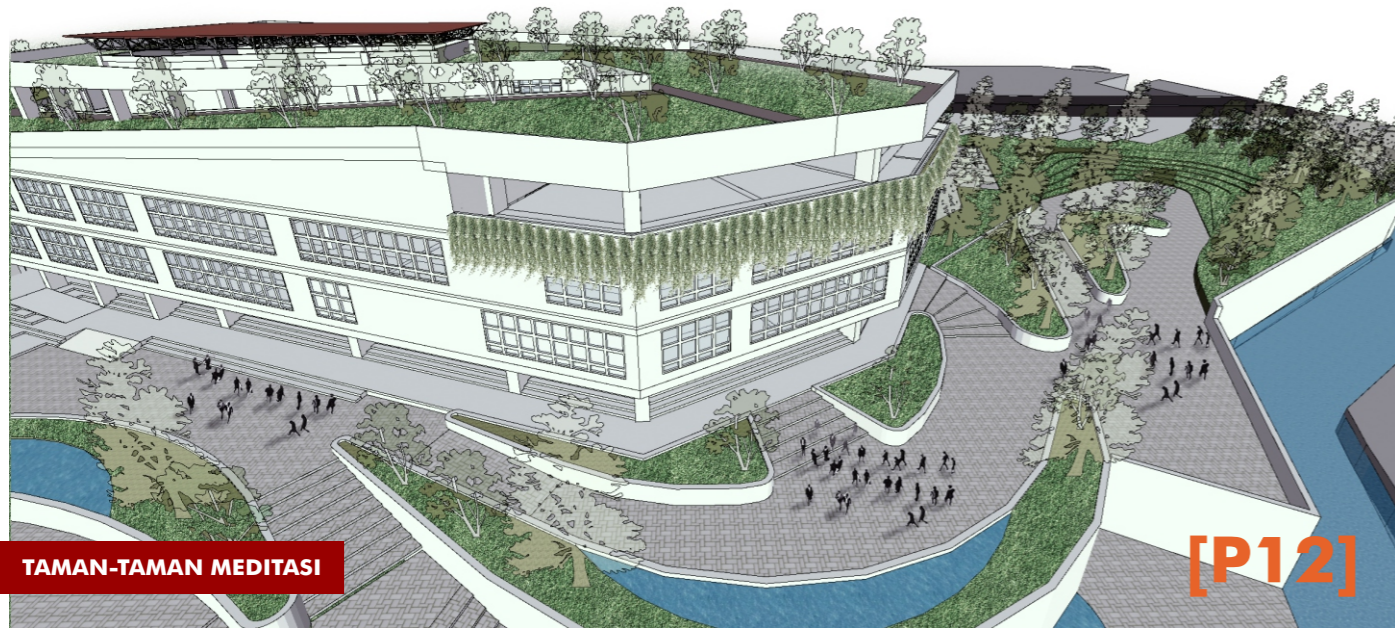
## Transformasi Batik Parang

Parang berasal dari kata Pereng, berarti lereng. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal. Susunan motif S melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar huruf S diambil dari ombak samudra yang tidak pernah padam.

Batik parang bermakna untuk tidak pernah menyerah, ibarat ombak laut yang tidak berhenti bergerak. Juga menggambarkan jalinan yang tidak pernah putus, baik dalam arti upaya untuk memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga.



# APLIKASI BIOPHILIC



## [P1] Visual Connection with Nature

Fasad bangunan bagian selatan memberikan bukaan yang banyak dan cukup besar untuk melihat ke arah sungai dan pepohonan eksisting. Atrium plaza sendiri diolah dengan memasukkan vegetasi ke dalamnya supaya tetap terhubung dengan alam. Fasad bangunan sebelah utara masih bisa tetap terkoneksi dengan unsur alam melalui elemen alam artifisial yang berupa ceiling pada dinding.

## [P11] Prospect

Bukaan yang lebar pada fasad memberikan peluang pandangan bagi pengguna yang ada di dalam bangunan tersebut.

## [P5] Presence of Water

Keberadaan eksisting sungai semakin memperkuat akan kehadiran elemen alami berupa air. Selain itu terdapat kolam artifisial sebagai upaya adaptasi lanskap terhadap lingkungan sekitar.

## [P12] Refuge

Bagian taman terendah yang letaknya tepat ditepi sungai mampu menciptakan suasana tenang, jauh dari keramaian jalan raya sehingga sangat menguntungkan untuk tempat perenungan/ penarikan diri.

## [P6] Dynamic & Diffuse Light

Ceiling pada fasad ternyata turut memberikan permainan gelap-terang, bayang-cahaya pada ruangan yang dinaunginya. Keberadaan tanaman rambat yang meyaring cahaya matahari membuat cahaya-bayang yang masuk juga semakin organik.

Almusaed, A. (2011). *Biophilic and Bioclimatic Architecture*. New York: Springer.

BEKRAF. [www.indonesiakreatif.bekraf.go.id](http://www.indonesiakreatif.bekraf.go.id)

BPS DIY. (2016). *Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka: 2016*. Yogyakarta: BPS DIY.

Chiara, J. D., & Callender, J. H. (Eds). (1983). *Time saver standart for building types*. Singapore: McGraw-Hill.

Feriadi, H., dan Frick, H.(2008). *Atap Bertanaman Ekologis dan Fungsional*. Yogyakarta: Kanisius.

Kellert, S., dan Calabrese, E. (2015). *The Practice of Biophilic Design*. [www.biophilic-design.com](http://www.biophilic-design.com)

\_\_\_\_\_, Heerwagen, J., dan Mador, M. (2008). *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Human Space. (2015). *The Global Impact of Biophilic Design in The Workplace*. [www.greenplantsforgreenbuilding.com](http://www.greenplantsforgreenbuilding.com)

Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

\_\_\_\_\_. (2002). *Data arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Terrapin, BG. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green.

\_\_\_\_\_, (2016). *Biophilic Case Studies*. [www.terrabinbg.com](http://www.terrabinbg.com)