

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN SOLO CREATIVE HUB  
DENGAN PENDEKATAN MODULAR DESIGN  
DI KOTA SURAKARTA**



Glan Aryaputra Prabawa  
61.18.0291

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2022**

TUGAS AKHIR

**Perancangan Solo *Creative Hub*  
dengan Pendekatan *Modular Design*  
di Kota Surakarta**

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

Disusun oleh :  
GLAN ARYAPUTRA PRABAWA  
61.18.0291

Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 25 Oktober 2022

Dosen Pembimbing 1,



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

Dosen Pembimbing 2,



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars, M.Ars.

Mengetahui  
Kepala Program Studi,



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

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Glan Aryaputra Prabawa  
NIM : 61180291  
Program studi : Arsitektur  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN SOLO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN MODULAR DESIGN  
DI KOTA SURAKARTA”**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 31 Oktober 2022

  
Yang menyatakan  
**Glan Aryaputra Prabawa**  
NIM : 61.18.0291

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Solo *Creative Hub* dengan Pendekatan *Modular Design* di Kota Surakarta  
Nama Mahasiswa : Glan Aryaputra Prabawa  
No. Induk Mahasiswa : 61.18.0291  
Mata Kuliah : Tugas Akhir  
Semester : Gasal  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Kode : DA8888  
Tahun : 2022/2023  
Program Studi : Arsitektur

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 :  
25 Oktober 2022

Yogyakarta, 7 November 2022

Dosen Pembimbing 1,



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

Dosen Pembimbing 2,



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars, M.Ars.

Dosen Penguji 1,



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., MA(UD).

Dosen Penguji 2,



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

**PERNYATAAN KEASLIAN**

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

**Perancangan Solo *Creative Hub* dengan Pendekatan *Modular Design* di Kota Surakarta**  
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.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022


Glan Aryaputra Prabawa

61.18.0291

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya kepada penulis selama menjalani seluruh masa perkuliahan arsitektur dari awal masa perkuliahan hingga tahap menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena berkat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menjalani segala dinamika dan berproses selama pengerjaan tahap akhir perkuliahan yaitu Tugas Gambar 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. Hasil tahap studio merupakan desain perancangan yang tertuang dalam bentuk poster permasalahan dan konsep, dokumen gambar kerja teknik, dan visualisasi tiga dimensi (3D) dari karya melalui visualisasi secara digital.

Pada kesempatan ini, penulis turut mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang selama ini telah memberikan 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, Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan berkat dan memberikan tuntunan kepada penulis
2. Keluarga penulis, terkhusus orang tua, kakak, dan adik yang selalu memberi pendampingan dan dukungan doa kepada penulis
3. Keluarga besar eyang, (Alm.) Suratman Siswopurnomo, yang memberikan semangat dan dukungan kepada penulis
4. Ibu Dr. -Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng., bapak Ferdy Sabono, S.T., M.Sc., dan ibu Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars., sebagai dosen pembimbing tugas akhir penulis.
5. Ibu Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T. MA(UD)., dan bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. sebagai dosen penguji dari tahap *programming* hingga studio.
6. Ibu Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T., sebagai Dosen Wali penulis.
7. Bapak Christian Nindyaputra Octarino, S.T. M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir.
8. Bapak/ibu dosen program studi arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, serta berbagi ilmu dan pengalaman kepada penulis.
9. Teman-teman seperjuangan Studio Tugas Akhir (TGA) yang saling menguatkan dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
10. Rekan-rekan mahasiswa arsitektur UKDW angkatan 2018.

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2022



Glan Aryaputra Prabawa

61.18.0291

## DAFTAR ISI

Halaman Judul  
Lembar Persetujuan  
Lembar Pengesahan  
Pernyataan Keaslian  
Kata Pengantar  
Daftar Isi  
Abstrak

## BAB 1

Kerangka Berpikir  
Latar Belakang

## BAB 2

Studi Literatur  
Studi Preseden

## BAB 3

Pemilihan Daerah Tapak  
Profil Site Terpilih  
Konteks Site Terpilih

## BAB 4

Tinjauan Ruang & Pengguna  
Alur Aktivitas & Kebutuhan Ruang  
Hubungan Ruang  
Besaran Ruang

**i**  
**ii**  
**iii**  
**iv**  
**v**  
**vi**  
**vii**

**1**  
**2-5**

**6-8**  
**9-13**

**14**  
**15**  
**16-19**

**20**  
**21-25**  
**26-27**  
**28-31**

## BAB 5

Konsep Perancangan

**32-37**

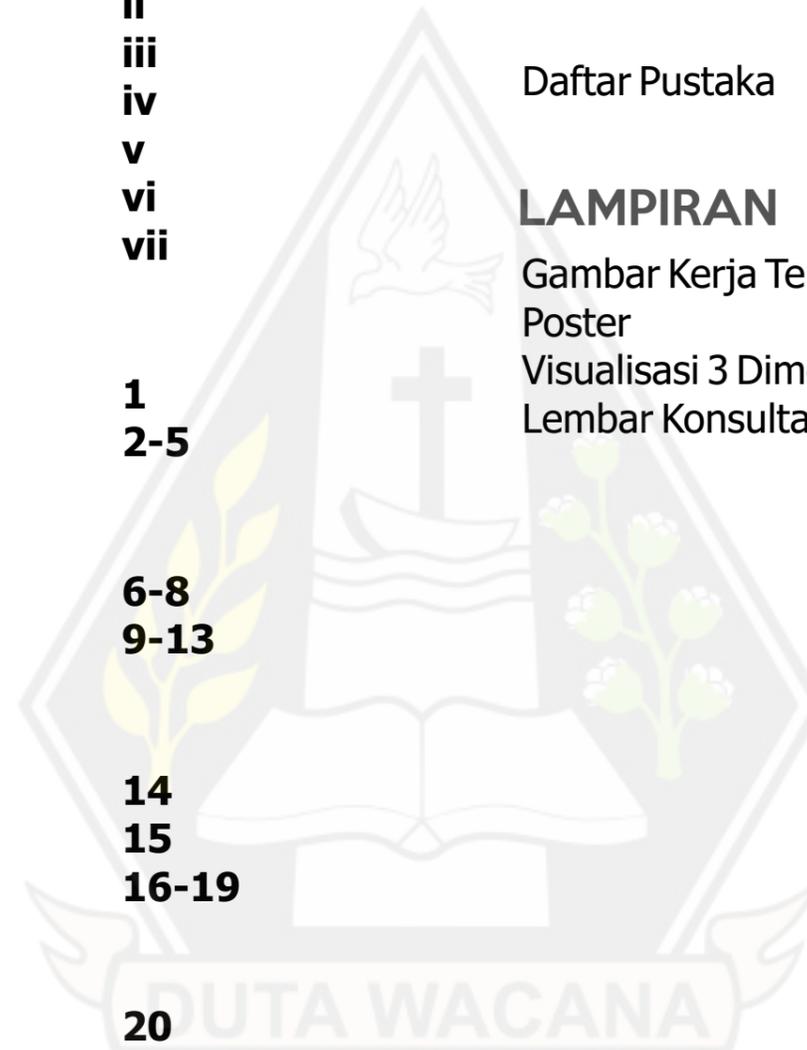
Daftar Pustaka

**38**

## LAMPIRAN

Gambar Kerja Teknik  
Poster  
Visualisasi 3 Dimensi  
Lembar Konsultasi

**39-114**  
**115-121**  
**122-125**  
**126-127**



**Perancangan Solo *Creative Hub* dengan Pendekatan *Modular Design* di Kota Surakarta****Abstrak**

Ekonomi kreatif merupakan proses penciptaan, kegiatan produksi dan distribusi barang serta jasa, yang dalam prosesnya membutuhkan kreativitas dan kemampuan intelektual. Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan pariwisata, industri kreatif menjadi salah satu sektor industri yang diunggulkan di Indonesia. Kota Surakarta atau biasa dikenal dengan Kota Solo adalah salah satu dari beberapa kota berpengaruh di Jawa Tengah. Kota ini merupakan salah satu kota yang memiliki potensi di bidang industri kreatif di Indonesia dengan jumlah yang cukup banyak hingga mencapai 34.697 unit usaha. Namun seiring dengan banyaknya jumlah unit usaha tersebut, masih belum terdapat ruang kreatif yang dapat mewadahi berbagai industri kreatif di Kota Surakarta. *Creative hub* bertujuan meningkatkan potensi industri kreatif dengan mewadahi para pekerja kreatif, memberikan ruang bagi komunitas kreatif, dan menjadi tempat berkreasi bagi masyarakat umum. Hal yang perlu diperhatikan dalam *creative hub* adalah penerapan *modular design* yang berhubungan dengan fleksibilitas ruang, sehingga ruang-ruang yang terbentuk dapat disesuaikan dengan jenis aktivitas yang dilakukan.

Kata kunci : Ekonomi kreatif, *Creative hub*, *Modular design*

**Solo Creative Hub with Modular Design Approach in Surakarta****Abstract**

Creative economy is a process of creating, producing and distributing goods and services, which in process requires creativity and intellectual ability. Along with the development of technology and tourism, the creative industry has become one of the leading industrial sectors in Indonesia. The city of Surakarta or commonly known as Solo is one of several influential cities in Central Java. This city is one of the cities that has potential in the creative industry sector in Indonesia with a large number of up to 34,697 business units. However, along with the large number of business units, there is still no creative space that can accommodate various creative industries in Surakarta City. Creative hub aims to increase the potential of the creative industry by accommodating creative workers, providing space for creative communities, and being a place for creation for the general public. The thing that needs to be considered in creative hubs is the application of modular design related to space flexibility, so that the spaces formed can be adjusted to the type of activity being carried out.

Keywords : Creative economy, Creative hub, Modular design

Perancangan Solo Creative Hub dengan Pendekatan Modular Design di Kota Surakarta



## LATAR BELAKANG

- 1 Pernyataan Presiden Joko Widodo mengenai Era Ekonomi Kreatif berpengaruh terhadap **dampak industri kreatif** bagi perekonomian Indonesia
- 2 Fasilitas ruang kreatif yang **kurang proporsional dan kurang mendukung** sebagai sarana pengembangan industri kreatif
- 3 Pandemi Covid-19 berdampak kepada taraf perekonomian masyarakat yang membangun perekonomian Indonesia



## FENOMENA

- 1 **Fenomena Sosial**
  - Pekerja kreatif kurang dapat berinteraksi dengan pekerja kreatif lainnya maupun masyarakat
  - Sarana promosi produk kurang efektif karena hanya maksimal saat event di waktu dan tempat tertentu
- 2 **Fenomena Arsitekural**
  - Fasilitas ruang kreatif kurang memadai sub sektor ekonomi kreatif yang ada di Kota Surakarta
  - Ruang kreatif belum proporsional untuk memadai berbagai fungsi akibat perubahan pola aktivitas pengguna



## PERMASALAHAN

- 1 Ruang kreatif yang ada di Kota Surakarta belum memiliki fasilitas dan kondisi ruang yang proporsional terhadap pola aktivitas yang berbeda
- 2 Fasilitas ruang kreatif yang **kurang proporsional dan kurang mendukung** sebagai sarana pengembangan industri kreatif



## PENDEKATAN SOLUSI

- 1 Pembentukan ruang kreatif yang mendukung adanya interaksi antar penggunanya
- 2 Perancangan ruang kreatif dengan mempertimbangkan kajian antropometri dan modul material yang digunakan
- 3 Pendekatan Modular Design yang mengarah pada beberapa ruangan dalam bangunan untuk merespon kegiatan kreatif yang dilakukan



## IDE DESAIN

- 1 Konsep Zonasi
- 2 Konsep Transformasi
- 3 Konsep Kawasan
- 4 Konsep Bangunan



## PROGRAM RUANG

- 1 Identifikasi pengguna
- 2 Alur aktivitas pengguna
- 3 Kebutuhan ruang
- 4 Sifat ruang
- 5 Bubble diagram
- 6 Besaran ruang



## ANALISIS SITE

- 1 Kriteria pemilihan site
- 2 Profil site terpilih
- 3 Konteks site terpilih
  - Orientasi tapak
  - Fasilitas & infrastruktur
  - Aksesibilitas
  - Iklim & lingkungan



## TINJAUAN PUSTAKA

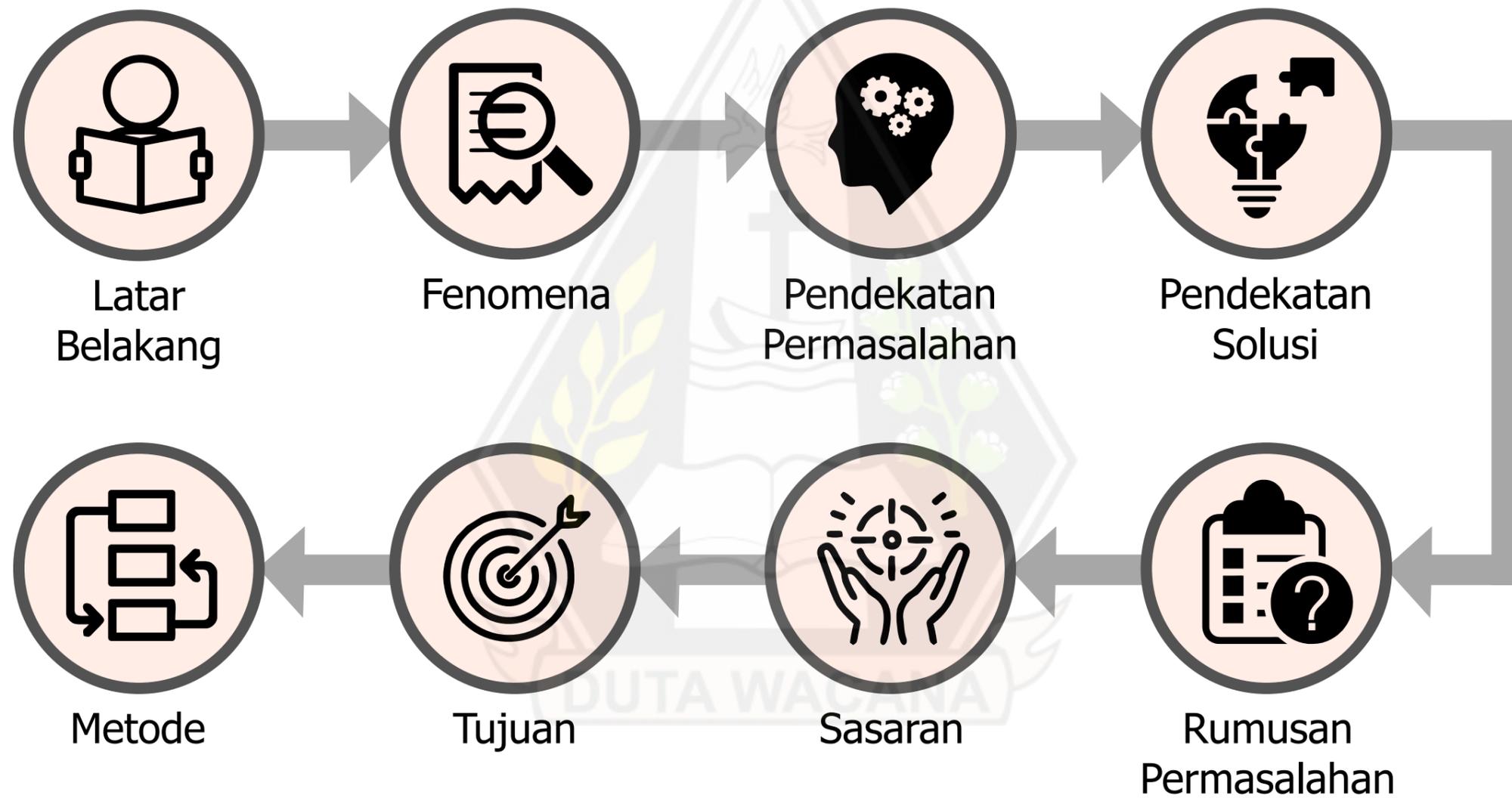
- 1 **STUDI LITERATUR**
  - Creative Hub
  - Fleksibilitas Dalam Arsitektur
  - Modular Design
- 2 **STUDI PRESEDEN**
  - Bandung Creative Hub
  - Thailand Creative and Design Center
  - Substrate Factory Ayase
  - Taman Werdhi Budaya Art Center



## METODE PENGUMPULAN DATA

- 1 **DATA PRIMER**
  - Wawancara
  - Studi Kasus
  - Observasi
  - Dokumentasi
- 2 **DATA SEKUNDER**
  - Peraturan Daerah Kota Surakarta
  - Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Surakarta tahun 2011-2031
  - Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia
  - Dinas Pariwisata Kota Surakarta
  - Literatur, buku, dan internet

# BAB 1 PENDAHULUAN



## LATAR BELAKANG

**Kota Surakarta** atau biasa dikenal dengan **Kota Solo** adalah salah satu dari beberapa kota berpengaruh di Jawa Tengah. Secara geografis, Kota Surakarta berada pada 110°45'15"- 110°45'35" BT dan 7°36'00"- 7°56'00"LS. Kota Surakarta terdiri atas **5 kecamatan** yaitu Kecamatan Laweyan, Kecamatan Banjarsari, Kecamatan Jebres, Kecamatan Pasar Kliwon, dan Kecamatan Serengan dengan total luas sebesar 44,04km<sup>2</sup>.

### Kec. Laweyan

Luas : 8,64 km<sup>2</sup>  
Penduduk : 88.524 jiwa

### Kec. Banjarsari

Luas : 14,81 km<sup>2</sup>  
Penduduk : 168.770 jiwa

### Kec. Jebres

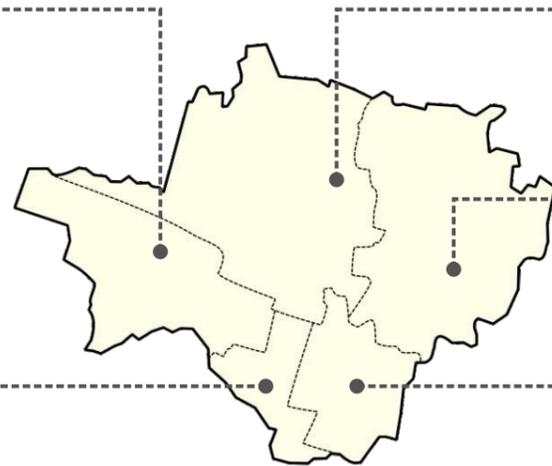
Luas : 12,58 km<sup>2</sup>  
Penduduk : 138.775 jiwa

### Kec. Serengan

Luas : 3,19 km<sup>2</sup>  
Penduduk : 47.778 jiwa

### Kec. Pasar Kliwon

Luas : 4,82 km<sup>2</sup>  
Penduduk : 78.517 jiwa



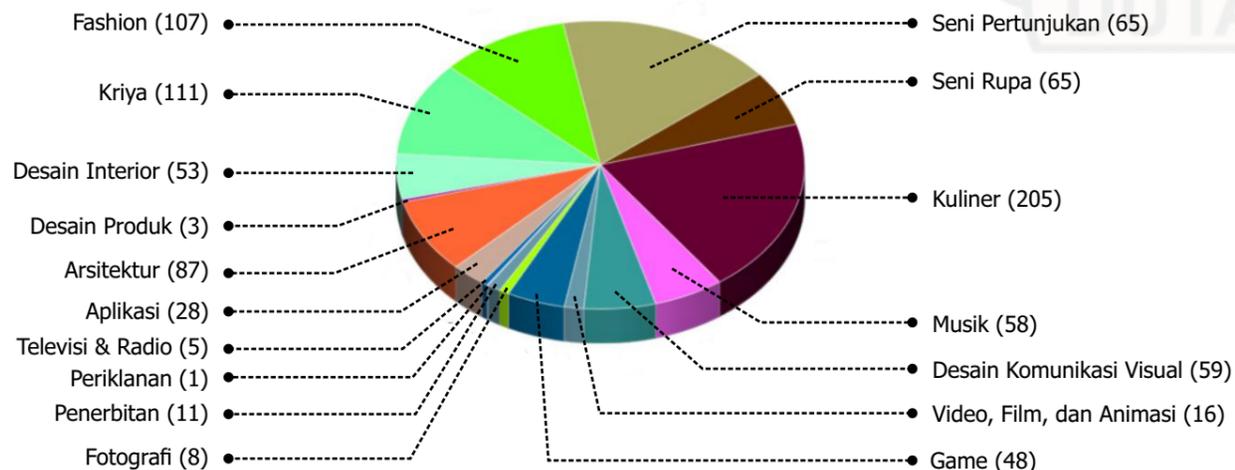
Kota yang dikelilingi oleh 7 (tujuh) kabupaten dalam lingkup Karesidenan Surakarta/Solo Raya ini memiliki **potensi kuat di bidang jasa dan perdagangan**. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui inovasi di berbagai sektor, terkhusus pada **sektor ekonomi kreatif** yang diyakini sebagai salah satu kekuatan ekonomi di masa mendatang.



### 17 Sub-Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia menurut Kemenparekraf :

- |                     |                              |                      |
|---------------------|------------------------------|----------------------|
| 1. Arsitektur       | 7. Seni Rupa                 | 13. Fotografi        |
| 2. Desain Produk    | 8. Kuliner                   | 14. Penerbitan       |
| 3. Desain Interior  | 9. Musik                     | 15. Periklanan       |
| 4. Kriya            | 10. Desain Komunikasi Visual | 16. Televisi & Radio |
| 5. Fashion          | 11. Video, film, animasi     | 17. Aplikasi         |
| 6. Seni Pertunjukan | 12. Game                     |                      |

Kota Surakarta adalah salah satu kota dengan potensi industri kreatif di Indonesia. Berikut adalah **jenis dan jumlah industri kreatif di Kota Surakarta menurut Dinas Pariwisata Kota Surakarta :**



## Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia

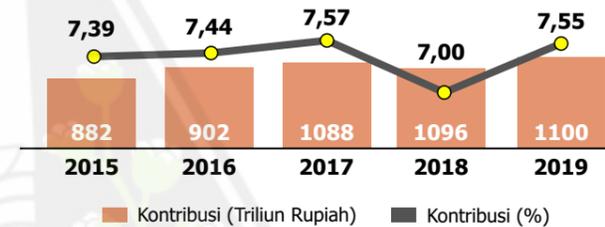
“Era Ekonomi Kreatif : Ekonomi Kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia”

Presiden Joko Widodo  
Pembukaan Temu Kreatif Nasional 4 Agustus 2015  
Sumber : kominfo.go.id



Pernyataan oleh Presiden Joko Widodo saat Pembukaan Temu Kreatif Nasional pada 4 Agustus 2015 mempengaruhi **perkembangan industri kreatif dan dampaknya terhadap ekonomi Indonesia** dimana ekonomi kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia dan dapat menyerap tenaga kerja yang semakin meningkat tiap tahunnya.

Kontribusi Industri Ekonomi Kreatif terhadap PDB RI 2015-2019



Penyerapan Tenaga Kerja Industri Kreatif Tahun 2015-2018

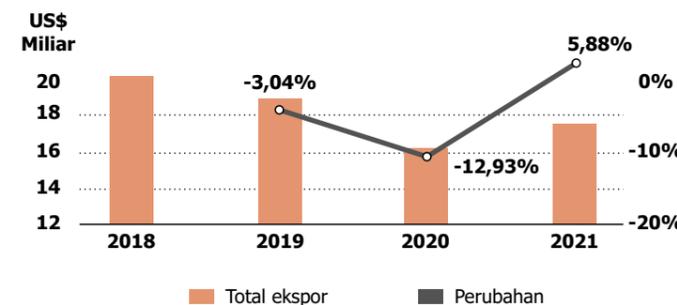


Sumber : investor.id

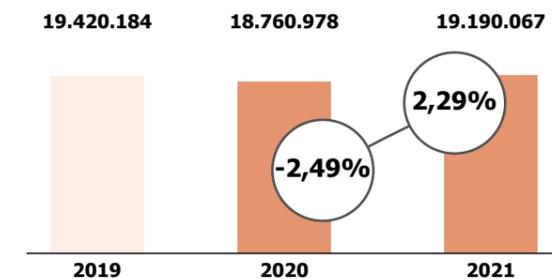
## Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Ekonomi Kreatif

Adanya Pandemi Covid-19 berdampak pada kegiatan perekonomian di Indonesia sejak akhir tahun 2019 hingga tahun 2020. Setelah mengalami **penurunan pada tahun 2020**, dengan proses penyesuaian dan kegiatan perekonomian yang terhubung dengan teknologi, terjadi **peningkatan pada nilai total ekspor dan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif pada tahun 2021**.

Total Ekspor Ekonomi Kreatif Tahun 2018-2021



Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2019-2021



Sumber : Lembaga Demografi Universitas Indonesia

## LATAR BELAKANG

### STATISTIK EKONOMI KREATIF JAWA TENGAH

JUMLAH USAHA EKRAF  
**1.410.155**



### JUMLAH UNIT USAHA PER KOTA DI JAWA TENGAH



SEMARANG  
**61.668**



SURAKARTA  
**34.397**



PEKALONGAN  
**21.907**



TEGAL  
**13.505**



SALATIGA  
**9.667**



MAGELANG  
**8.374**



BANJAR  
**7.641**

**Kota Surakarta** adalah salah satu kota berpengaruh di Jawa Tengah. Menurut Statistik Ekonomi Kreatif Jawa Tengah yang dikeluarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tahun 2019, jumlah unit usaha ekonomi kreatif di Kota Surakarta berada pada posisi **kedua terbanyak di Jawa Tengah** dengan jumlah **34.397 unit usaha**.

### Ruang Kreatif di Kota Surakarta



### Tempat & Gedung Pementasan Seni di Kota Surakarta



**3/11**  
**CO-WORKING SPACE**

Mengundang kaum muda untuk berkreasi dan melakukan interaksi satu sama lain

**2/11**  
**SANGGAR KESENIAN**

Sanggar seni dengan fokus kepada cabang seni rupa, seni budaya, dan seni tari

**1/11**  
**STUDIO REKAMAN MUSIK**

Studio rekaman bersejarah di Kota Surakarta sejak tahun 1958

**2/11**  
**KAMPUNG BATIK**

Kampung kota yang memproduksi dan menjual batik khas Solo

**3/11**  
**PAMERAN & EDUKASI SENI**

Taman edukasi dan pertunjukan seni atau event budaya di Kota Surakarta

**2/7**  
**GEDUNG PAMERAN**

Gedung pameran karya seni lukis, seni kriya, seni fotografi, dan lainnya

**2/7**  
**EVENT DAN PEMENTASAN SENI**

Tempat menyelenggarakan berbagai event dan pementasan berbagai jenis seni

**3/7**  
**PEMENTASAN SENI BUDAYA**

Gedung khusus untuk pementasan seni budaya baik seni tari ataupun pementasan wayang

## FENOMENA



### Fenomena **SOSIAL**

Minim tersedianya interaksi antar pekerja kreatif ataupun antara pekerja kreatif dengan masyarakat



Interaksi langsung kurang terjadi sehingga kurang terbentuknya relasi antar pekerja kreatif di bidang yang sama maupun berbeda, ataupun dengan masyarakat.

Kurangnya sarana promosi produk kreatif ke masyarakat luas secara langsung sehingga penjualan kurang efektif



### Fenomena **ARSITEKTURAL**

Fasilitas dan ruang kreatif kurang memadai berbagai sub-sektor ekonomi kreatif yang digeluti di Kota Surakarta dan diperuntukkan untuk kegiatan pementasan/pameran seni



Terdapat sub-sektor ekonomi kreatif lain di Kota Surakarta yang belum terwadahi. Ruang kreatif kurang dapat meningkatkan potensi dan inovasi dari para pekerja kreatif.

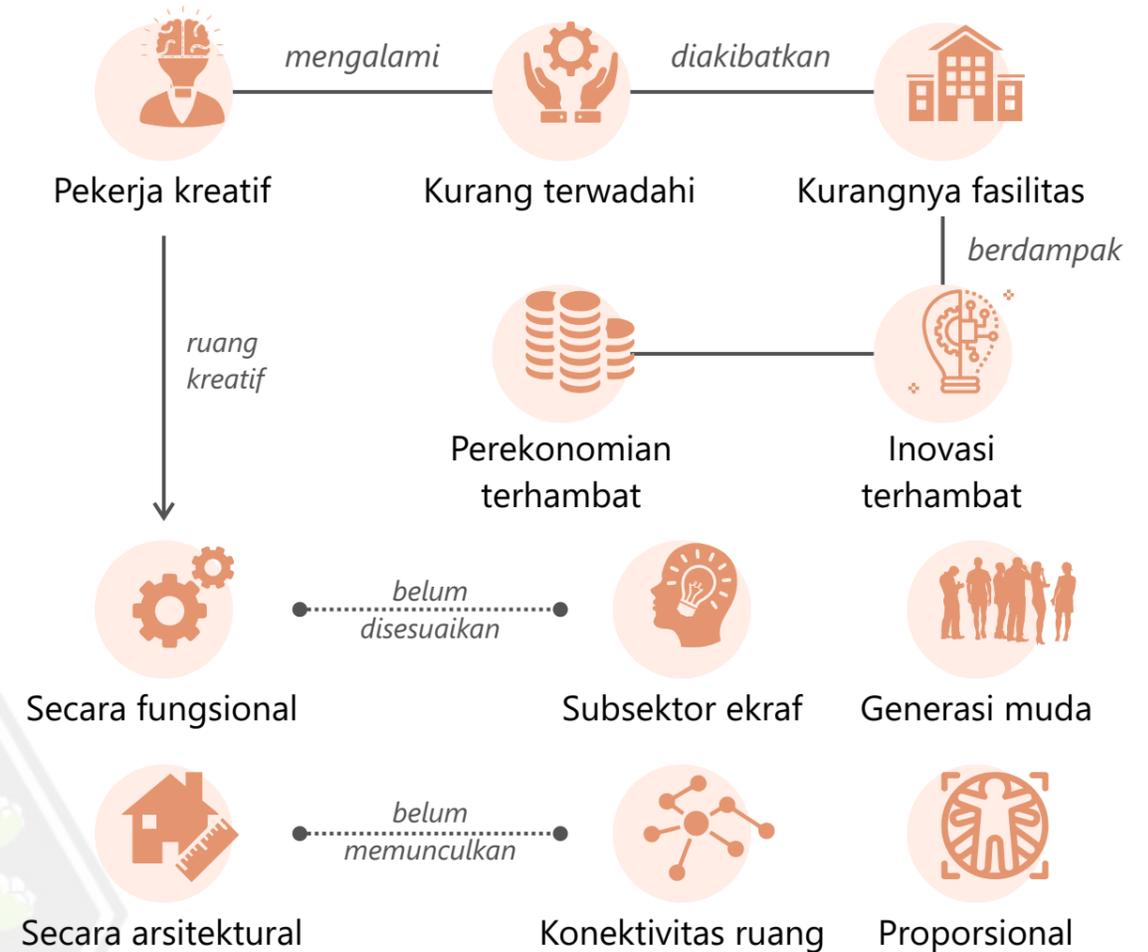
Ruang kreatif belum proporsional untuk memadai berbagai fungsi akibat perubahan pola aktivitas pengguna



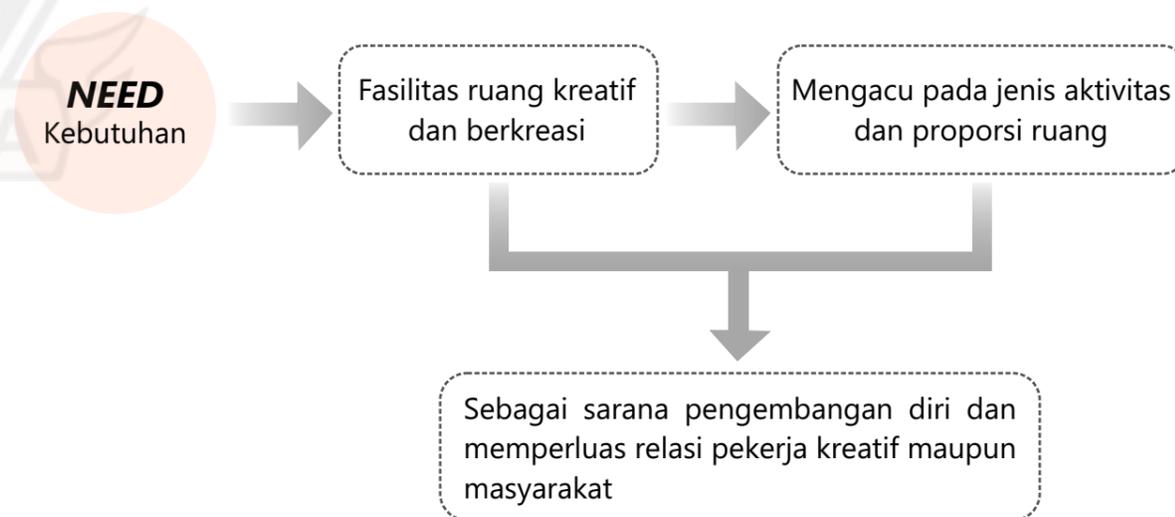
Ruang kreatif kurang dimaksimalkan fungsinya saat tidak diadakannya event kreatif. Perlu dilakukan cukup banyak perombakan/penyusunan untuk beralih fungsi sebagai ruang kreatif

## PENDEKATAN PERMASALAHAN

### ALUR PERMASALAHAN



### KEBUTUHAN



## RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana merancang Creative Hub dengan pendekatan modular design di Kota Surakarta yang dapat menciptakan ruang yang proporsional dan dapat mengakomodasi pola aktivitas yang berbeda-beda sebagai tempat berkreasi pekerja kreatif dan masyarakat umum



## PENDEKATAN SOLUSI

**Perancangan ruang** perlu mempertimbangkan **jenis aktivitas** yang akan diwadahi dalam ruangan tersebut sehingga dapat diciptakan ruang yang **proporsional** terhadap jenis kegiatan kreatif yang dilakukan pengguna

Merancang ruang yang dapat **beralih fungsi** dan dapat **menyesuaikan** perubahan pola aktivitas yang terjadi akibat **perubahan fungsi dan jenis kegiatan** yang dilakukan oleh pengguna dalam ruang kreatif

Peningkatan **aksesibilitas** untuk memudahkan pengguna dalam menjangkau fasilitas dan pembentukan **ruang interaksi** untuk meningkatkan hubungan sosial antar pengguna ruang kreatif

## METODE PENDEKATAN DESAIN ORIENTASI MODULAR DESIGN



### STUDI KEBUTUHAN RUANG

Melakukan studi kebutuhan ruang yang **ergonomis** mencakup kebutuhan furniture utama dan ruang gerak pengguna ruangan sesuai dengan fungsi yang diwadahi dalam ruangan tersebut

## PEMANFAATAN MODUL DASAR RUANG



Ukuran **ruang gerak** setiap aktivitas harus diperhitungkan terhadap aktivitas yang dilakukan



**Furniture** yang paling pokok mendukung kebutuhan pengguna ruang kreatif dalam ruang tersebut



**Modul dasar ruang** minimal dapat mewadahi furnitur yang digunakan untuk mendukung aktivitas

## SASARAN

### SUB SEKTOR EKRAF DOMINAN DI KOTA SURAKARTA

Fashion	107
Kriya	111
Kuliner	207
Musik	58
Seni pertunjukan	65
Seni rupa	65



Pekerja kreatif



Generasi muda



Masyarakat umum

Fasilitas dan ruang kreatif diarahkan agar dapat mewadahi sub-sektor ekonomi kreatif yang dominan di Kota Surakarta sehingga dapat digunakan untuk berinovasi dan meningkatkan potensi dari para pekerja kreatif.

## TUJUAN

### PERANCANGAN SOLO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN MODULAR DESIGN

Studio workshop dan workspace untuk **meningkatkan kualitas** dari pekerja industri kreatif di Kota Surakarta

Menciptakan **ruang yang proporsional dan fleksibel** sesuai dengan pola aktivitas dan perubahan fungsi

Menarik **minat kaum muda dan masyarakat** untuk mengenal dan mengembangkan industri kreatif di Kota Surakarta

## METODE PENGUMPULAN DATA

### PRIMER

Substansi Data

- Kegiatan pekerja kreatif di bidangnya masing-masing
- Kegiatan kaum muda dan masyarakat pada ruang kreatif
- Kebutuhan ruang fasilitas ruang kreatif (workshop, kelas, galeri, toko, dll)

### SEKUNDER

Sumber Data

- Peraturan Daerah Kota Surakarta
- Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Surakarta tahun 2011-2031
- Dinas Pariwisata Kota Surakarta
- Literatur, buku, dan internet

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Sri. (2018).** Konsep Modular Dalam Perancangan Arsitektur. melalui <http://docplayer.info/98669556-Konsep-modular-dalam-perancangan-arsitektur.html>
- Bangsawan, Moh Indra. (2017).** Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Melalui Instrumen Hukum Perizinan Industri Kreatif. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- British Council. (2015).** Creative Hubkit. melalui [http://creativehubs.net/uploads/Creative\\_HubKit.pdf](http://creativehubs.net/uploads/Creative_HubKit.pdf)
- Dinas Pariwisata Kota Surakarta. (2019).** Ekonomi Kreatif. melalui <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/ekonomi-kreatif/>
- Dinas Pariwisata Kota Surakarta. (2019).** Ruang Kreatif. melalui <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/ekonomi-kreatif/>
- Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Surakarta. (2018).** Geografis Kota Surakarta. melalui <https://investasi.surakarta.go.id/v1/profil/geografis>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2015).** Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan. melalui <https://kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita>
- Maurina, Anastasia. (2015).** Penerapan Sistem Modular Pada Perancangan Bangunan Multi-Fungsi Bertingkat. Bandung : Universitas Katolik Parahyangan. Dalam TATANAN Jurnal Arsitektur vol.4 no.1 Desember 2015
- Peraturan Daerah Kota Surakarta no.1 tahun 2012** tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Surakarta Tahun 2011-2031
- Rusell, Barry. (1981).** Building Systems Industrialization and Architecture. New York : John Willey & Sons Ltd
- Sari, Anggri Puspita. dkk. (2020).** Ekonomi Kreatif. Medan : Yayasan Kita Menulis
- Toekio. (2000).** Dimensi Ruang dan Waktu. Bandung : Intermatra
- Uno, Sandiaga Salahudin. (2021).** Strategi Pemulihan Ekonomi Melalui Pemberdayaan Pelaku Usaha dan Ekonomi Kreatif. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. melalui <http://bappeda.jabarprov.go.id/wp-content/uploads/2021/04/Bahan-Kemenparekraf.pdf>