

# TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU



Disusun Oleh :  
**FREDRIK B. D. T. MATA**  
61.18.0330

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

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN**  
**PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

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

Disusun Oleh :

**FREDRIK BRANDON DONKING TARRU MATA**

**61180320**

Diperiksa di : Yogyakarta

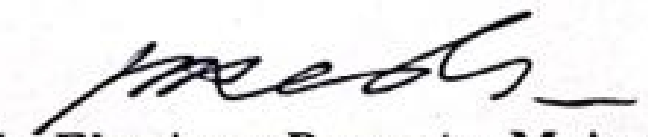
Tanggal :

Dosen Pembimbing 1




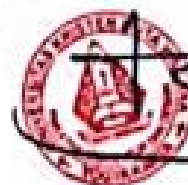
**Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.**

Dosen Pembimbing 2



**Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur



**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 : Fredrik Brandon Donking Tarru Mata  
NIM : 61180330  
Program studi : Arsitektur  
Fakultas : 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 WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU”**

beserta 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 : 25 Oktober 2022

Yang menyatakan



(Fredrik B.D.T.Mata)  
NIM.61180330

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Waikabubak Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Nama Mahasiswa : Fredrik Brandon Donking Tarru Mata

Nim : 61180330

Mata Kuliah : Tugas Akhir

Semester : 8/Genap

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

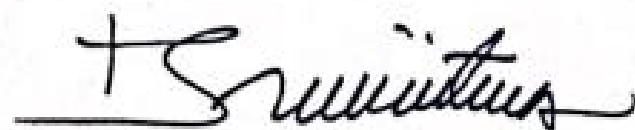
Kode : DA8888

Tahun Akademik : 2022/2023

Prodi : Arsitektur

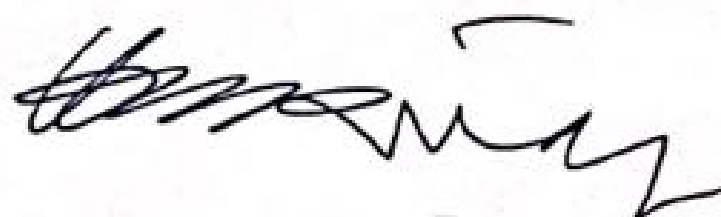
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
dan dinyatakan DITERIMA memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal 25 Oktober 2022

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Penguji 1



**Dr. Freddy Marihot Rotua  
Nainggolan, S.T., M.T**

Yogyakarta, 7 November 2022

Dosen Pembimbing 2



**Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.**

Dosen Penguji 2



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



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi :

### **PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri

Pernyataan, ide maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan dalam tertulis dalam skripsi ini pada catatan khaki dan Daftar Pustaka

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

Yogyakarta, 25 Oktober 2022



**Fredrik Brandon Donking Tarru Mata**  
**61180330**

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul **“Waikabubak Creative Hub dengan Pendekatan Arsitekur Perilaku”** sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dengan baik.

Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap programming serta tahap studio. Hasil tahap programming berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk memasuki tahap studio. Kemudian, hasil tahap studio berupa poster permasalahan dan konsep, serta gambar kerja.

Pada kesempatan ini, penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Secara khusus saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas kemurahan dan perlindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Keluarga, khususnya orang tua dan kakak Novan, kakak Vivi, kaka Nona atas doa dan dukungannya yang membuat penulis terus semangat.
3. Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng. dan Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T. dan Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji.
5. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah berdedikasi dan memberikan berbagi ilmu kepada penulis.
7. Milen, Jeky, Nece, Putri, Jesica, Vava, Rico, Frizil, Elis, John, Mario, TLC atas dukungn, nasehat, dan bantuannya.
8. Rekan-rekan Arsitektur 2018.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pengerjaan tugas akhir. Sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, Penulis menyampaikan terima kasih.

## DAFTAR ISI

### HALAMAN AWAL

HALAMAN JUDUL .....	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
ABSTRAK.....	VII

### BAB 1. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG.....	01
FENOMENA.....	03
PENDEKATAN SOLUSI.....	04

### BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

STUDI LITERATUR.....	08
STUDI PRESEDEN.....	09

### BAB 3. ANALISIS

TINJAUAN SITE.....	13
EVALUASI EKSISTING.....	14
ANALISIS SITE.....	15

### BAB 4. PROGRAM RUANG

PELAKU KEGIATAN .....	18
POLA AKTIVITAS PENGGUNA.....	18
HUBUNGAN RUANG.....	18
BESARAN RUANG.....	22

### BAB 5. IDE DESAIN

TRANSFORMASI.....	25
KONSEP BENTUK.....	26
KONSEP STRUKTUR.....	27
KONSEP VISUAL.....	28

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

GAMBAR KERJA
POSTER
LEMBAR KONSULTASI

# PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

## Abstrak

Kota Waikabubak adalah salah satu kota yang masyarakatnya memiliki daya kreativitas yang tinggi. Namun seringkali kreativitas tersebut terhalang oleh kurangnya fasilitas yang bisa dipergunakan untuk mewujudkan kreativitas yang ada. Jika pemerintah lebih teliti dalam memperhatikan perkembangan industri kreatif, maka akan memberikan dampak positif bagi perekonomian kota. Pada sektor UMKM di Waikabubak mengalami kenaikan setiap tahunnya, namun masih belum mampu berkontribusi besar bagi perekonomian kota. Untuk mendukung perkembangan ekonomi kreatif maka diperlukan suatu wadah yang mampu mewadahi pegiat ekonomi kreatif. Perancangan Waikabubak Creative Hub ini diharapkan mampu memaksimalkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Waikabubak.

Creative Hub adalah tempat baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Peran Waikabubak Creative Hub tidak hanya mewadahi kebutuhan pegiat ekonomi kreatif kriya (kerajinan tangan) tetapi juga melatih sumber daya manusia di kota Waikabubak, dan juga membantu proses pemasarannya. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan arsitektur perilaku. Tujuan dari penerapan pendekatan ini adalah sebagai simbol eksistensi budaya dan kearifan lokal yang ada di waikabubak. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Sehingga secara tidak langsung dapat membantu proses pemasaran produk-produk kreatif yang telah dihasilkan. Dan dapat berkontribusi penuh terhadap perekonomian daerah Kabupaten Sumba Barat.

Kata kunci: Ekonomi Kreatif, Waikabubak, Creative hub, Kriya



# DESIGN OF WAIKABUBAK CREATIVE HUB WITH APPROACH BEHAVIORAL ARCHITECTURE

## Abstract

Waikabubak City is one of the cities whose people have high creativity. However, creativity is often hindered by the lack of facilities that can be used to realize existing creativity. If the government is more careful in paying attention to the development of the creative industry, it will have a positive impact on the city's economy. The UMKM sector in Waikabubak has increased every year, but has not been able to make a major contribution to the city's economy. To support the development of the creative economy, a forum that is able to accommodate creative economy activists is needed. The design of the Waikabubak Creative Hub is expected to be able to maximize the growth of the creative economy in Waikabubak.

A Creative Hub is a physical and virtual place that brings together creative people and acts as a liaison providing space and support for connection, business development and community engagement in the creative, cultural and technology sectors.

The role of Waikabubak Creative Hub is not only to accommodate the needs of creative economy activists (handicrafts) but also to train human resources in the city of Waikabubak, and also assist the marketing process. This design is carried out with a behavioral architecture approach. The purpose of applying this approach is as a symbol of the existence of culture and local wisdom in Waikabubak. This approach is expected to be able to attract local and foreign tourists. So that it can indirectly help the marketing process of creative products that have been produced. And can fully contribute to the regional economy of West Sumba Regency.

Keywords: Creative Economy, Waikabubak, Creative hub, Craft

# “PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU”



DISUSUN OLEH  
FREDRIK B. D. T. MATA  
61180330

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

# KERANGKA BERPIKIR

1

## Latar Belakang

- Sektor Dalam bidang kriya atau kerajinan tangan merupakan sektor ekonomi kreatif paling menonjol di kota waikabubak.
- adanya Waikabubak Creative Hub tidak hanya mewadahi kebutuhan pegiat ekonomi kreatif tetapi juga melatih sumber daya manusia di kota Waikabubak, dan juga membantu dalam proses pemasarannya.



- Sektor Kriya menjadi pendukung ekonomi kreatif di kota waikabubak.
- Kurangnya ruang untuk mengembangkan kreativitas para pegiat ekonomi kreatif yang ada di kota waikabubak.
- Kurangnya perluasan jaringan kerja antar para pegiat ekonomi kreatif baik dari segi marketing maupun teknologi yang tersedia.

## Fenomena

3

## Permasalahan

- Pemasaran produk kriya yang masih tradisional.
- Kurangnya fasilitas sarana dan prasarana untuk mendukung pegiat ekonomi kreatif di kota waikabubak.
- Penutupan objek wisata budaya yang ditutup sementara akibat relokasi pasar tradisional sebagai lahan berjualan produk kriya.
- Kurangnya pemahaman mengenai sistem marketing yang baik.

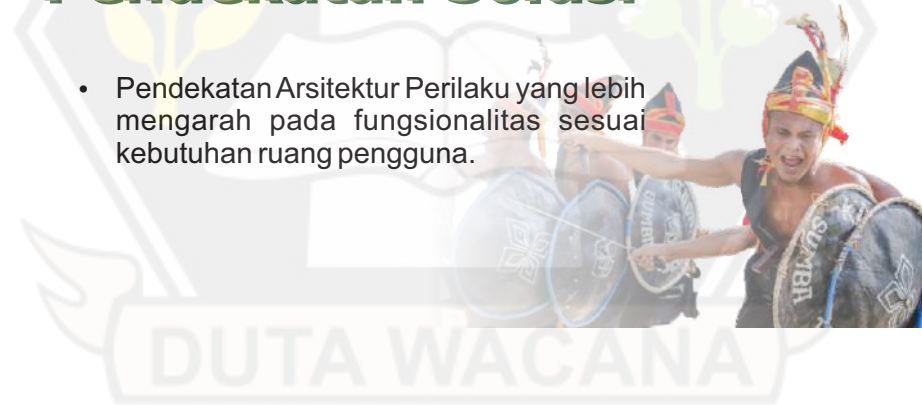


2

4

## Pendekatan Solusi

- Pendekatan Arsitektur Perilaku yang lebih mengarah pada fungsionalitas sesuai kebutuhan ruang pengguna.



5

## Metode

### Pengumpulan Data Primer

- Observasi
- Dokumentasi
- Wawancara

### Pengumpulan Data Sekunder

- Dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Waikabubak Tahun 2012.
- Dokumen Data Kelompok Industri Pengolahan dan Perdagangan.
- Literatur Buku & Internet.

6

## Tinjauan Pustaka



### Studi Literatur

- Pengertian Creative Hub
- Jenis-jenis Creative Hub
- Sub-sektor Creative Hub terpilih
- Pendekatan Arsitektur Perilaku
- Konsep Penerapan Arsitektur Perilaku
- Arsitektur Sumba Barat

### Studi Preseden

- Bandung Creative Hub
- Thailand Creative and Design Centre
- Rehovot Community Center
- Rumah Sanur

7

## Analisis Site

- Tinjauan Kawasan
- Alternatif Site
- Kriteria Pemilihan Site
- Evaluasi Eksisting
- Analisis Site

8

## Program Ruang

- Pelaku Kegiatan
- Aktivitas Pengguna dan kebutuhan
- Ruang
- Bubble Diagram
- Besaran Ruang

9

## Ide Desain

- Konsep Berdasarkan Zonasi
- Konsep Peletakan Massa
- Utilitas



# BAB 1 PENDAHULUAN



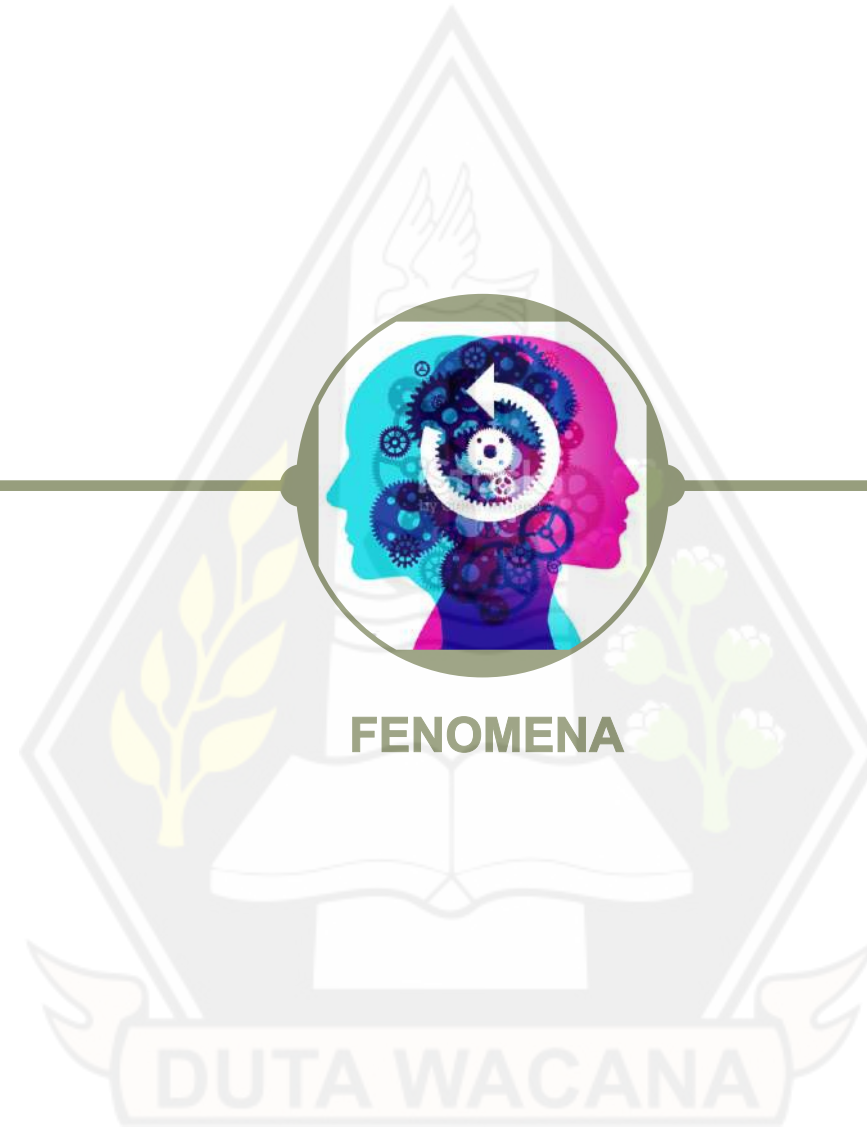
LATAR BELAKANG



FENOMENA

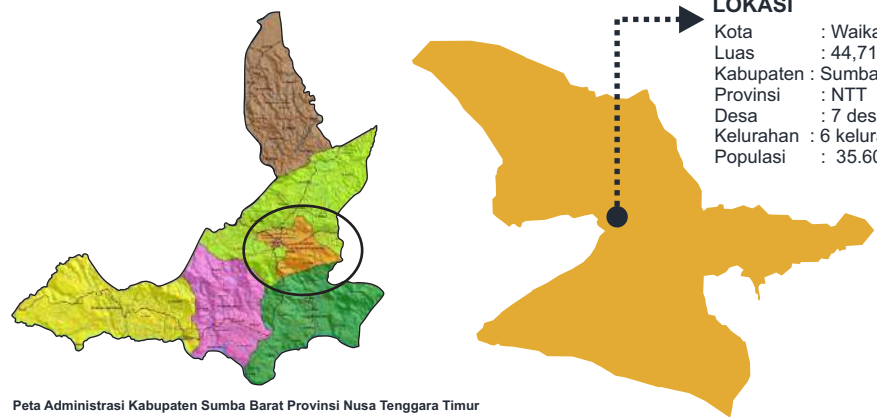


TUJUAN





# LATAR BELAKANG



Peta Administrasi Kabupaten Sumba Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur

**LOKASI**  
 Kota : Waikabubak  
 Luas : 44,71 km<sup>2</sup>  
 Kabupaten : Sumba Barat  
 Provinsi : NTT  
 Desa : 7 desa  
 Kelurahan : 6 kelurahan  
 Populasi : 35.604 jiwa.

Kota Waikabubak adalah salah satu kota yang masyarakatnya memiliki daya kreativitas yang cukup tinggi. Kota Waikabubak ini memiliki potensi dominan di bidang perdagangan. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui inovasi di berbagai sektor, terkhusus pada sektor ekonomi kreatif yang diharapkan menjadi salah satu kekuatan ekonomi di masa mendatang.

Waikabubak memiliki berbagai macam potensi di bidang ekonomi kreatif seperti sub-sektor kriya atau kerajinan tangan berupa kain tenun ikat, Perhiasan manik dan logam.

## BANYAKNYA PERUSAHAAN/USAHA SEKTOR PERDAGANGAN MENURUT JENIS USAHA TAHUN 2013-2017

Jenis Usaha	2013	2014	2015	2016	2017
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
01. Perdagangan Besar	-	-	-	50	55
02. Perdagangan Menengah	6	6	6	75	105
03. Perdagangan Kecil	60	60	60	177	20
<b>Jumlah</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>302</b>	<b>180</b>

Sumber : <https://sumbabaratkab.bps.go.id>

## SUB SEKTOR EKONOMI KREATIF DI KOTA WAIKABUBAK

Kriya 75



## PELAKU USAHA

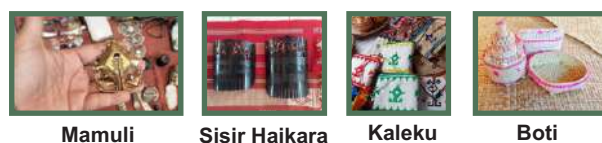
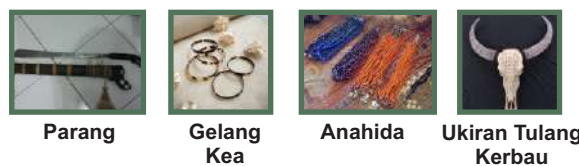
### PENGGUNA



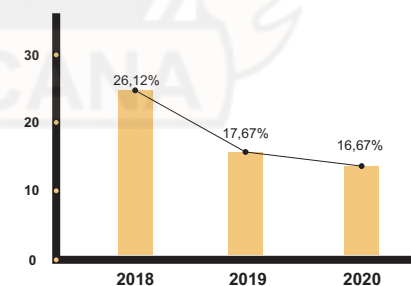
### PENGUNJUNG



### SEKTOR KRIYA



## GRAFIK PERTUMBUHAN EKONOMI PERDAGANGAN KOTA WAIKABUBAK TAHUN 2019-2020



Sumber : <https://sumbabaratkab.bps.go.id>

Peningkatan jumlah sarana perdagangan seperti Toko dan Pasar yang menjadi salah satu peranan penting pada pembentukan perekonomian di Kabupaten Sumba Barat tahun 2019-2020. di tahun 2018 mencapai 26,12%, namun penurunan kontribusi perdagangan besar dan eceran mencapai 17,67% di tahun 2019 dan menjadi 16,67% di tahun 2020 yang diakibatkan oleh Pandemi Covid-19 dan relokasi pasar.





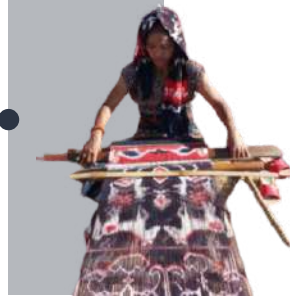
## ALUR PERMASALAHAN

### FENOMENA

#### FENOMENA SOSIAL



Kurangnya pemahaman sistem marketing terhadap promosi produk kreatif ke konsumen/masyarakat.



Kurang tersedianya interaksi antar sesama pekerja kreatif ataupun dengan masyarakat maupun pengunjung.

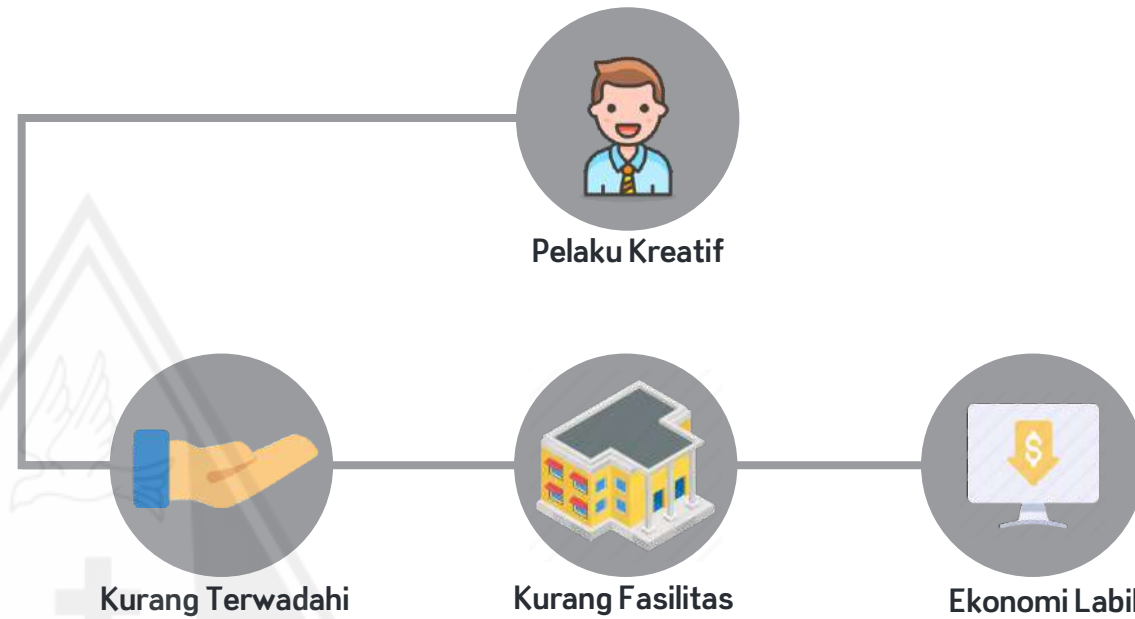
#### FENOMENA ARSITEKTURAL



Fasilitas dan ruang kreatif tidak tersedia untuk mewadahi berbagai sub-sektor ekonomi kreatif yang ada di Kota Waikabubak.



Tidak tersedianya ruang kreatif menyebabkan perombakan/penyusunan ruang aula sekolah atau lapangan bola untuk beralih fungsi sebagai ruang kreatif saat diadakannya event kreatif.



- Pusat Pelatihan wadah dan fasilitas pengembangan keterampilan
- Pusat Inkubasi Bisnis membina usaha rintisan untuk mengembangkan bisnisnya
- Coworking Space sebagai ruang kerja dan kolaborasi
- Creative Space biasanya sebagai ruang pameran hasil produk olahan
- Makerspace ruang kerja untuk menghasilkan barang jadi

### KEBUTUHAN



## METODE KOMPILASI DATA

### DATA PRIMER

- Observasi, merupakan metode pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan didalami.
- Dokumentasi, merupakan pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan data berupa foto foto kondisi yang diamati.



### DATA SEKUNDER

- Dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Waikabubak Tahun 2012
- Dokumen Data Kelompok Industri Pengolahan dan Perdagangan.
- Literatur Buku & Internet.



# TUJUAN

## PENDEKATAN SOLUSI



Perancangan ruang berdasarkan jenis aktivitas yang ada untuk mendapatkan ruang yang proporsional.



Merancang ruang interaksi antar pelaku kreatif dalam peningkatan hubungan sosial.

## TUJUAN

### PERANCANGAN WAIKABUBAK CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Ruang kelas, workshop, makerspace dan amplitheater untuk meningkatkan kualitas dari pelaku ekonomi kreatif dikota waikabubak

Fleksibilitas ruang berdasarkan teknik pendekatan pemetaan perilaku

Memikat wisatawan dan masyarakat setempat dalam pengembangan industri kreatif pada kota waikabubak



• toko souvenir.



• memiliki fasilitas penitipan anak dari pelaku industri kriya karna mayoritas penenun adalah ibu rumah tangga.



• ruang kerja yang komunikatif.



• ruang pameran.



• ruang pelatihan.





# DAFTAR PUSTAKA

## ■ SUMBER JURNAL & INTERNET

- Neufert, E. (2002). Data arsitek jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Munaf, Kriawan. 2018. Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. Jakarta : Kemenparekraf.
- Tandyo, Elisse Johanna (2019). CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA. S1 thesis, UAJY.
- Limono, Lusiana. (2019). "Potensi Kriya di Kabupaten Sumba Barat Daya" Volume 7 (hlm.47- 59). Sumba Barat Daya : Forum Kriya Kontemporer Indonesia (FKKI).
- Badan Ekonomi Kreatif. 2016. "Jumlah Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif menurut 99 Kota dan Jenis Kelamin Pengusaha", <https://data.bekraf.go.id/>, Diakses pada 29 Desember 2020 pukul 10.29.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Murah & Unik : 15 Oleh-Oleh Khas Sumba yang Wajib Dibawa Pulang. (2020). Diakses pada 21 Desember 2021, Dari <https://blog.antavaya.com/15-oleh-oleh-khas-sumba-yang-wajib-kamu-bawa-pulang/>.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sumba Barat Tahun 2012-2032. (2012). Diakses pada 15 januari 2021, dari [https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa\\_online/ws\\_file/dokumen\\_usulan/perda\\_rtrw/RTRW\\_Sumba\\_Barat.pdf](https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen_usulan/perda_rtrw/RTRW_Sumba_Barat.pdf)

## ■ SUMBER FOTO

- Dokumentasi pribadi
- Google.com