

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*



disusun oleh :

MARSEL GIOVANNI KINDANGEN

61170176

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*



disusun oleh :

MARSEL GIOVANNI KINDANGEN

61170176

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING***

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

MARSEL GIOVANNI KINDANGEN

61170176

Diperiksa di

: Yogyakarta

Tanggal

: 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Pembimbing 2



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

Mengetahui

Ketua Program Studi



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

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 : MARSEL GIOVANNI KINDANGEN
NIM : 61170176
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 *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN
PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*”**

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 Juni 2024

Yang menyatakan



(Marsel Giovanni Kindangen)

NIM.61170176

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan *Creative Hub* di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan *Creative Placemaking*

Nama Mahasiswa : **MARSEL GIOVANNI KINDANGEN**

NIM : 61170176

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semester : Genap **Tahun** : 2023/2024

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : **12 Juni 2024**

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Penguji 1



Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P. U., S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing 2



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

Dosen Penguji 2



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

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

Yogyakarta, 20 Juni 2024



Marsel Giovanni Kindangen

61170176

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Perancangan Creative Hub di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Creative Placemaking**” ini dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bimbingan, arahan dan doa dari berbagai pihak kepada penulis. Oleh karena ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan, kemurahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi.
2. Keluarga terkhusus kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T., IAI. dan Linda Octavia, S.T., M.T., IAI. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto P. U., S.T., M.Arch. dan Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji.
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku Koordinator Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu dosen dan staff UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, membantu, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis.
7. Rekan - rekan Mahasiswa Arsitektur UKDW Angkatan 2017 yang telah menjadi teman diskusi dan pemberi semangat serta yang telah berjuang bersama selama proses penulisan karya ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah bapak, ibu, dan saudara berikan kepada penulis dengan kebaikan yang lebih besar.

Dalam karya tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan dan penyajian karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Juni 2024

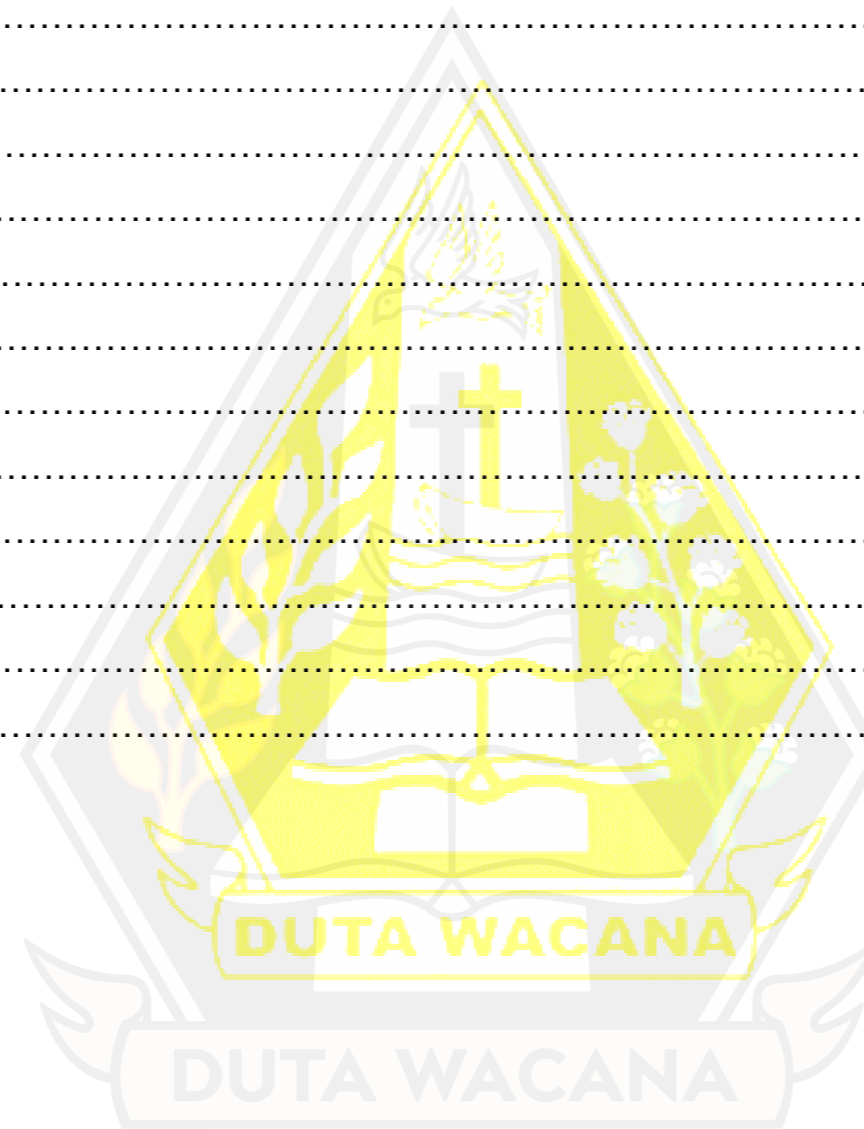


Marsel Giovanni Kindangen

61170176

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	vii
KERANGKA BERPIKIR	1
BAB I PENDAHULUAN	2
BAB II TINJAUAN LITERATUR	5
BAB III ANALISIS SITE	10
BAB IV PROGRAM RUANG	17
BAB V KONSEP DESAIN	23
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN GAMBAR KERJA	
LAMPIRAN LEMBAR KONSULTASI	



PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*

ABSTRAK

Di Yogyakarta perkembangan ekonomi kreatif cukup pesat dan menjanjikan, dengan adanya kaum milenial. Menurut Singgih, Kepala Dinas Pariwisata DIY, perkembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta berawal dari komunitas dan Masyarakat utamanya kaum milenial. Dengan banyaknya sektor yang dapat digeluti di bidang ekonomi kreatif. Terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif yang berkembang, utamanya kriya, fesyen, kuliner, seni dan game/animasi. Pada tahun 2016, Yogyakarta menjadi salah satu penyumbang PDB Ekraf terbesar di Indonesia yaitu sebesar 16,12%.

Kekayaan budaya, kreativitas Masyarakat hingga potensi pariwisata menjadi faktor-faktor yang mendukung perkembangan Ekonomi Kreatif di Yogyakarta. Meskipun telah menunjukkan perkembangan yang cukup pesat, Ekraf di Yogyakarta masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain: Pendidikan dan pelatihan, fasilitas dan infrastruktur serta pemasaran. Sehingga membutuhkan fasilitas yang mewadahi kegiatan pengembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta.

Creative Hub sebagai simpul pelaku ekonomi kreatif. Sebagai salah satu upaya meningkatkan ekonomi kreatif. Dengan adanya *Creative Hub*, diharapkan dapat menampung berbagai macam ide kreatif para pelaku ekonomi kreatif. *Creative Hub* merupakan ruang bagi para pelaku usaha yang ingin memulai usaha namun masih terhalang dengan fasilitas dan pengembangan. *Creative Hub* memfasilitasi kegiatan-kegiatan kreatif dari berbagai subsektor ekonomi kreatif. Dengan 3 tipologi utama yaitu *Creative Space*, *Maker Space*, dan *Coworking Space* diharapkan dapat membangun lingkungan kreatif dan meningkatkan kegiatan bagi para pelaku ekonomi kreatif yang akan menghasilkan produk bernilai ekonomis. Melalui *Creative Placemaking* digunakan untuk menciptakan lingkungan kreatif bersama dan berelasi dalam peningkatan kualitas hidup, melalui kegiatan kreasi bersama.

Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, Kota Yogyakarta, *Creative Hub*, Lingkungan Kreatif, *Creative Placemaking*.

CREATIVE HUB DESIGN IN YOGYAKARTA CITY WITH CREATIVE PLACEMAKING APPROACH

ABSTRACT

In Yogyakarta, the development of the creative economy is quite rapid and promising, with the existence of millennials. According to Singgih, Head of the DIY Tourism Office, the development of the creative economy in Yogyakarta starts from the community and society, especially millennials. With many sectors that can be engaged in the creative economy. There are 17 sub-sectors of the creative economy that are growing, mainly crafts, fashion, culinary, arts and games/animation. In 2016, Yogyakarta became one of the largest contributors to the GDP of Ekraf in Indonesia, which was 16.12%.

Cultural wealth, community creativity and tourism potential are factors that support the development of the Creative Economy in Yogyakarta. Despite showing rapid development, Creative Economy in Yogyakarta still faces several challenges, including: Education and training, facilities and infrastructure, and marketing. So it needs facilities that accommodate creative economy development activities in Yogyakarta.

Creative Hub as a node of creative economy actors. As one of the efforts to improve the creative economy. With the existence of the Creative Hub, it is hoped that it can accommodate various kinds of creative ideas of creative economy actors. Creative Hub is a space for business actors who want to start a business but are still hindered by facilities and development. The Creative Hub facilitates creative activities from various subsectors of the creative economy. With 3 main typologies, namely Creative Space, Maker Space, and Coworking Space, it is hoped that it can build a creative environment and increase activities for creative economy actors who will produce products of economic value. Through Creative Placemaking, it is used to create a creative environment together and relate to improving the quality of life, through joint creation activities.

Keywords: Creative Economy, Yogyakarta City, Creative Hub, Creative Environment, Creative Placemaking.

1 Latar Belakang

- Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia.
- Kota Yogyakarta menjadi salah satu penyumbang PDB Ekraf terbesar di Indonesia.
- Terdapat 17 Subsektor Ekraf di Yogyakarta, utamanya Kuliner, Fesyen, Kriya, Seni Rupa dan Musik.

2 Fenomena

- Kekayaan budaya, kreativitas masyarakat hingga potensi pariwisata menjadi faktor pendukung perkembangan ekraf di Yogyakarta.
- Tetapi tetap menghadapi beberapa tantangan seperti pelatihan, fasilitas infrastruktur, pemasaran serta kurangnya kolaborasi antar pelaku dan pemerintah.

3 Permasalahan

- Ruang Kreatif yang ada di Yogyakarta, cenderung bertipologi sebagai Coworking Space dan Creative Space. Dan hanya mengakomodasi subsektor tertentu. Namun masih belum menyediakan Makerspace untuk berbagai macam subsektor ekonomi kreatif, terutama bagi subsektor unggulan di Yogyakarta.
- Kota Yogyakarta sebagai kota budaya tidak dapat dilupakan, sehingga pengembangan ekonomi kreatif harus sejalan dengan nilai budaya sekitar.

4 Pendekatan Solusi

- Perancangan Creative Hub sebagai simpul kreatif untuk kolaborasi dan inkubasi bagi para pelaku subsektor ekraf unggulan di Yogyakarta berbasis Budaya.
- Pendekatan Creative Placemaking menciptakan sebuah place yang memiliki makna. Merupakan penggabungan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya, dan ekonomi berbasis aset lokal.

5 Metode

- Primer : Wawancara, Observasi dan Dokumentasi
- Sekunder :
 - Road Map Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Yogyakarta 2020-2030
 - Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Yogyakarta
 - Badan Pusat Statistika kota Yogya
 - Literatur, Jurnal Ilmiah, Internet

6 Tinjauan Pustaka

- Studi Literatur :
 - Tinjauan Creative Hub
 - Tinjauan Lingkungan Kreatif
 - Pelaku subsektor unggulan Yogyakarta
 - Pendekatan Creative Placemaking
- Studi Preseden :
 - Jakarta Creative Hub
 - Bandung Creative Hub
 - Bogor Creative Hub

7 Analisis Site

- Tinjauan Site
- Kriteria Pemilihan Site
- Profil Site Terpilih
- Analisis Site

8 Program Ruang

- Pelaku Kegiatan
- Aktivitas Pelaku
- Kebutuhan Ruang
- Hubungan Antar Ruang
- Besaran Ruang



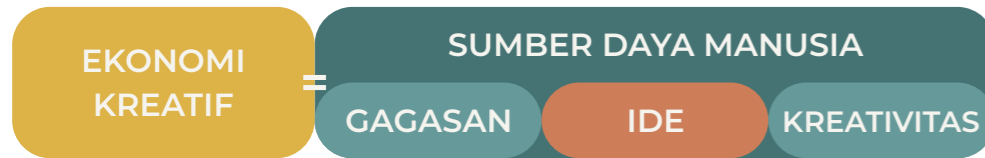
01

PENDAHULUAN

Yogyakarta Creative Hub



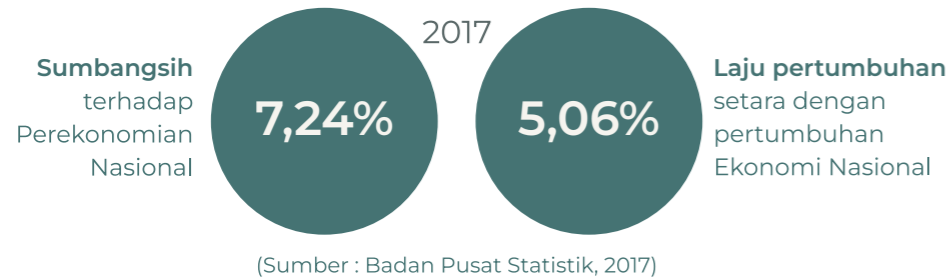
Perkembangan Ekraf di Indonesia



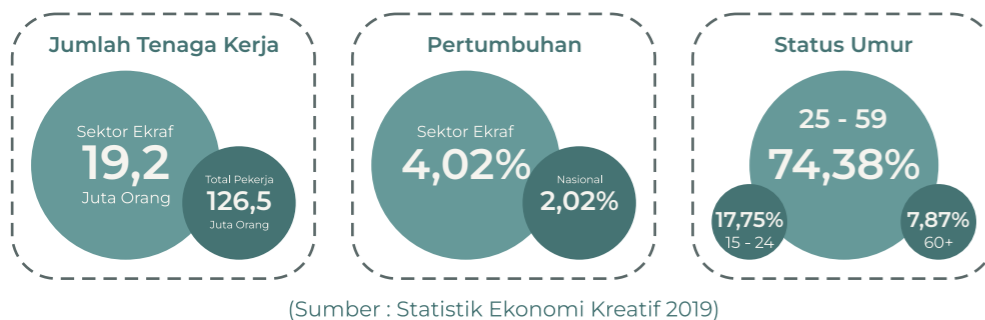
Perjalanan Ekraf di Indonesia



Kontribusi Ekraf di Indonesia



Tenaga Kerja Ekraf di Indonesia

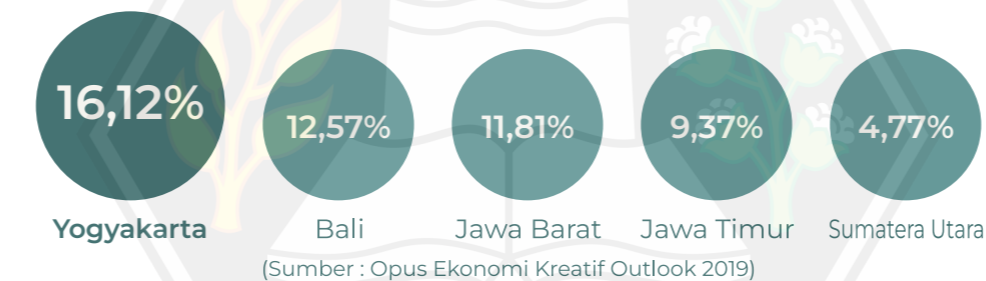


Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Ekraf



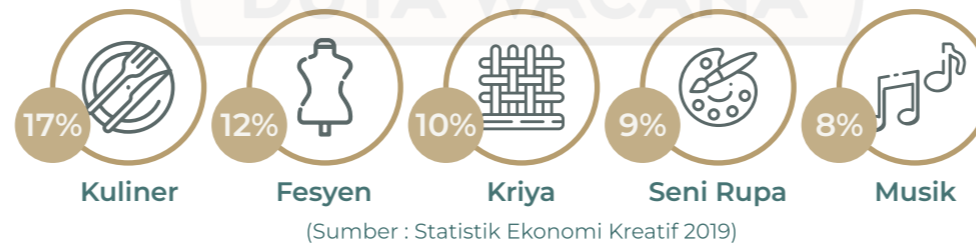
Ekonomi Kreatif Yogyakarta

Penyumbang PDB Ekraf terbesar tahun 2016



Subsektor Ekraf di Yogyakarta

Terdapat 17 subsektor Ekonomi Kreatif yang ada di Yogyakarta utamanya adalah Kuliner, Fesyen, Kriya, Seni Rupa, dan Musik.



Menurut Singgih, Kepala Dinas Pariwisata

perkembangan ekraf di Yogyakarta berawal dari komunitas dan masyarakat di Yogyakarta utamanya **kaum Milenial**.



Fenomena

Faktor-faktor pendukung Ekraf di Yogyakarta



Kekayaan Budaya



Kreativitas Masyarakat



Potensi Pariwisata

Tantangan Ekraf di Yogyakarta

Meskipun telah menunjukkan perkembangan yang cukup baik, Ekraf di Yogyakarta masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain:



Pendidikan & Pelatihan



Fasilitas & Infrastruktur



Pemasaran Produk



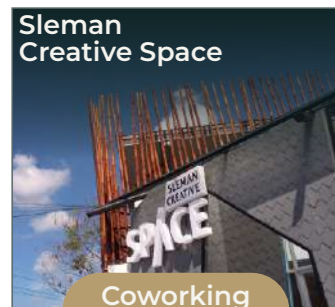

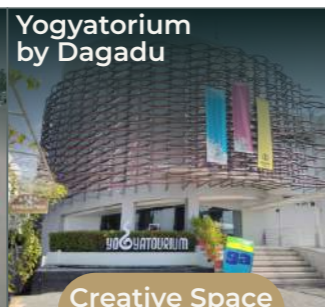
Kurangnya Kolaborasi

Dampak

- 1 Kurangnya inovasi dalam menghasilkan sebuah produk, cenderung monoton dan ikut-ikutan.
- 2 Produk Kreatif yang dihasilkan tidak mencapai target pasar.
- 3 Berimbas pada menurunnya nilai jual terhadap produk kreatif dan kalah bersaing dengan produk impor.

Sehingga membutuhkan **Ruang Kreatif** sebagai lingkungan kreatif untuk **kolaborasi** antara sesama pelaku kreatif maupun pemerintah dalam menciptakan inovasi produk kreatif untuk meningkatkan nilai jual dan mampu bersaing dengan produk impor.

Ruang Kreatif di Yogyakarta

 <p>Sleman Creative Space</p> <p>Coworking Creative Space</p> <p>Memiliki fasilitas Coworking space, Ruang Meeting, Bioskop mini, Ruang Penyuntingan untuk Subsektor Film, Animasi dan Video.</p>	 <p>Sentrum Creative Space</p> <p>Creative Space Tenant</p> <p>Memiliki fasilitas Coworking space, Amphitheater, dan Tenant dari berbagai macam industri kreatif hingga kuliner.</p>	 <p>Yogyatorium by Dagadu</p> <p>Creative Space Comunity Hub</p> <p>Merupakan gerai Dagadu yang menyediakan ruang kreatif untuk pameran, workshop, ruang untuk seminar.</p>
---	---	--

Ruang Kreatif yang ada di Yogyakarta, cenderung bertipologi sebagai Coworking Space dan Creative Space. Dan hanya mengakomodasi subsektor tertentu. **Namun masih belum menyediakan Makerspace untuk berbagai macam subsektor ekonomi kreatif, terutama bagi subsektor unggulan di Yogyakarta.**

Yogyakarta Kota Budaya



Yogyakarta memiliki **sumber daya alam** yang minim namun memiliki **Budaya** yang sangat kaya. **Sehingga pengembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta harus berbasis pada budaya yang ada di Yogyakarta.**

Solusi

Strategi Pemerintah (Road Map Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Jogja 2020 - 2030)



Salah satunya menjadikan Kota Yogyakarta menjadi Kota Kreatif Dunia untuk Media Art.

Sejalan dengan rencana pemerintah dalam pengembangan lokus kreatif dan infrastruktur kreatif, **Perancangan Yogyakarta Creative Hub untuk meningkatkan Ekraf.**

Yogyakarta Creative Hub

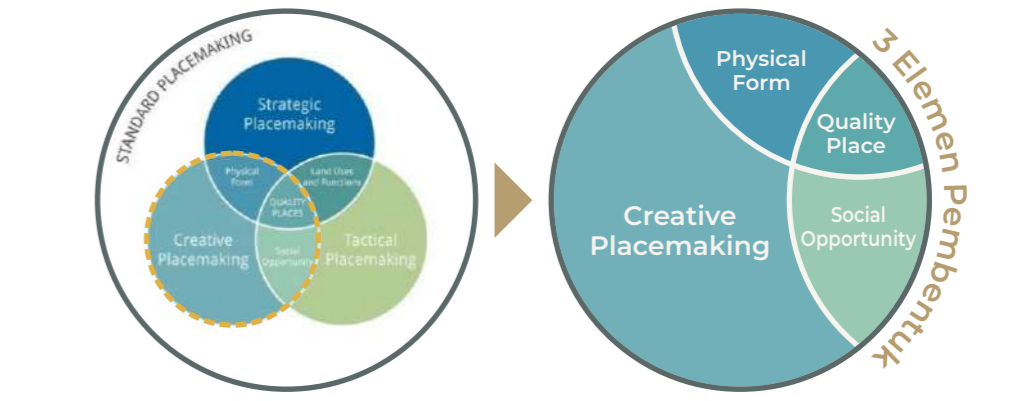
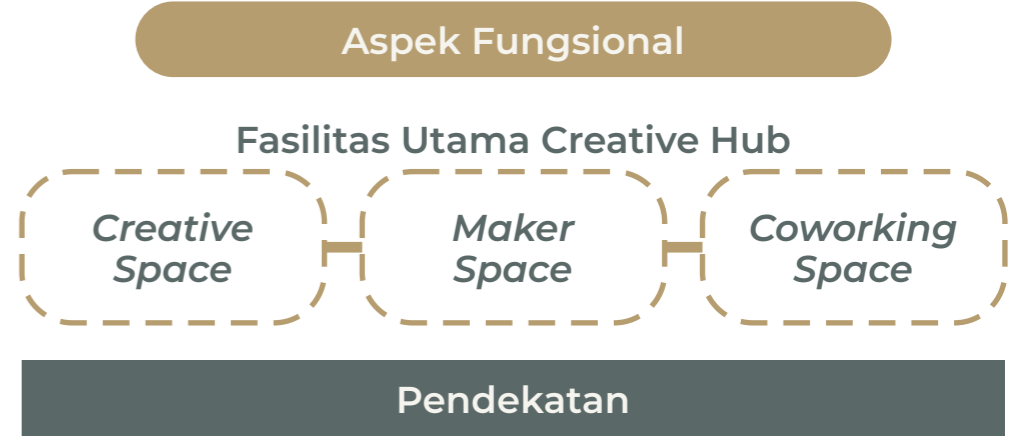
- 1 Sebagai fasilitas pengembangan produk ekonomi kreatif di Yogyakarta hingga HKI.
- 2 Menyediakan program pelatihan dan inkubator dalam bidang-bidang subsektor ekonomi kreatif.
- 3 Membentuk jaringan kreatif yang mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat dan wisatawan asing akan produk kreatif Yogyakarta.

Mendukung Subsektor



Kuliner Fesyen Kriya Seni Rupa Musik

Akan memfasilitasi **5 Subsektor Ekraf Unggulan** di Yogyakarta di dalam Creative Hub.



Menciptakan sebuah place yang memiliki makna, dan place tersebut diisi dengan kegiatan-kegiatan yang kreatif.

Prinsip Desain Dasar Creative Placemaking

- Budaya** Adanya hubungan antar ruang yang memanfaatkan budaya tangible dan budaya intangible.
- Makna** Desain sebuah ruang yang mampu menjelaskan makna dengan memadukan kebutuhan pengguna, kegiatan dan lokasi.
- Kreativitas** Penciptaan ruang kreatif bersama dan berelasi untuk meningkatkan kualitas hidup melalui kegiatan lokakarya bersama.

Akan Mempengaruhi



Hubungan Antar Ruang Bentuk Bangunan Pengalaman Ruang Gaya Bangunan

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *Creative Hub* yang berbasis pada budaya sebagai **lingkungan kreatif** bagi **pelaku subsektor ekonomi kreatif unggulan** dengan **Pendekatan *Creative Placemaking*** di Kota Yogyakarta.

TUJUAN

Merancang Creative Hub sebagai fasilitas pengembangan ekonomi kreatif yang mewadahi subsektor unggulan di Yogyakarta.

Merancang Creative Hub yang berbasis pada Budaya Yogyakarta.

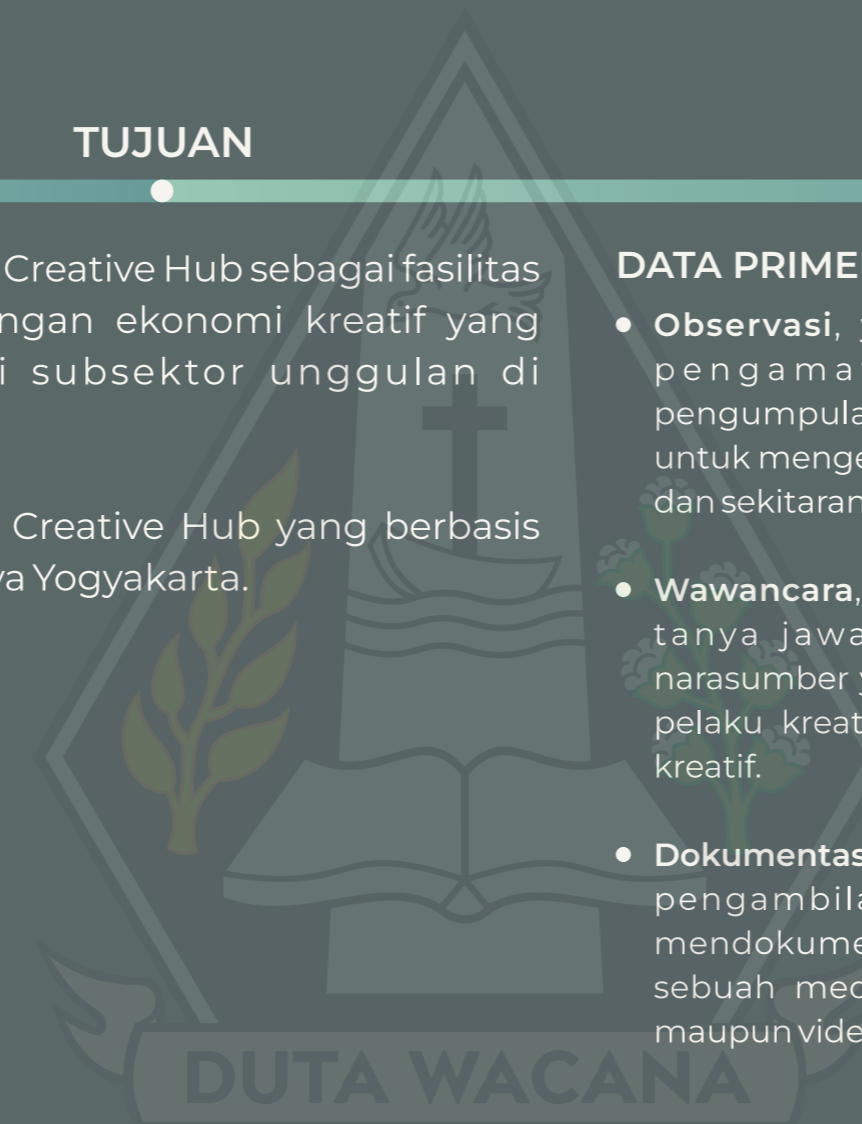
METODE PENGUMPULAN DATA

DATA PRIMER

- **Observasi**, yaitu dengan metode pengamatan langsung dan pengumpulan data pada lapangan untuk mengetahui eksisting pada site dan sekitaran site.
- **Wawancara**, yaitu dengan metode tanya jawab kepada beberapa narasumber yang ditargetkan seperti pelaku kreatif dan pengelola ruang kreatif.
- **Dokumentasi**, yaitu dengan metode pengambilan data dengan cara mendokumentasikannya ke dalam sebuah media berupa foto, sketsa, maupun video.

DATA SEKUNDER

- Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 22 Tahun 2022 tentang Rencana Pembangunan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2023-2026.
- Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021 tentang Penetapan Road Map Kota Kreatif dan City Branding Kota Yogyakarta.
- RTRW Kota Yogyakarta.
- Opus Creative Economy Outlook Indonesia 2019 & 2021.
- Literatur buku, dan jurnal, internet.



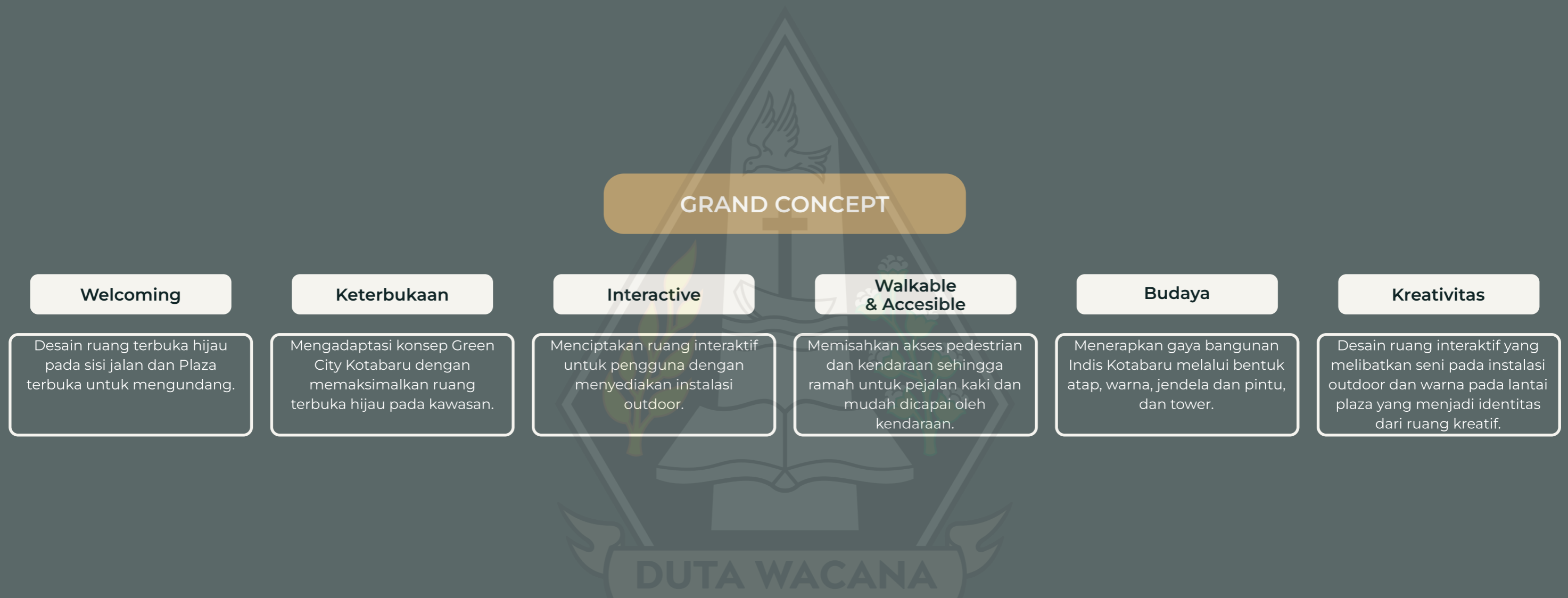


05

KONSEP DESAIN

Yogyakarta *Creative Hub*





KONSEP WELCOMING

Welcoming

Desain ruang terbuka hijau pada sisi jalan dan Plaza terbuka untuk mengundang.

Ruang Terbuka Hijau

Jl. Jend. Sudirman



Welcoming Plaza



0 10 20 40

KONSEP KETERBUKAAN

Keterbukaan

Mengadaptasi konsep Green City Kotabaru dengan memaksimalkan ruang terbuka hijau pada kawasan.

Adaptasi Green City Kotabaru pada site

Ruang Terbuka Hijau

Jl. Jend. Sudirman



Amphitheater



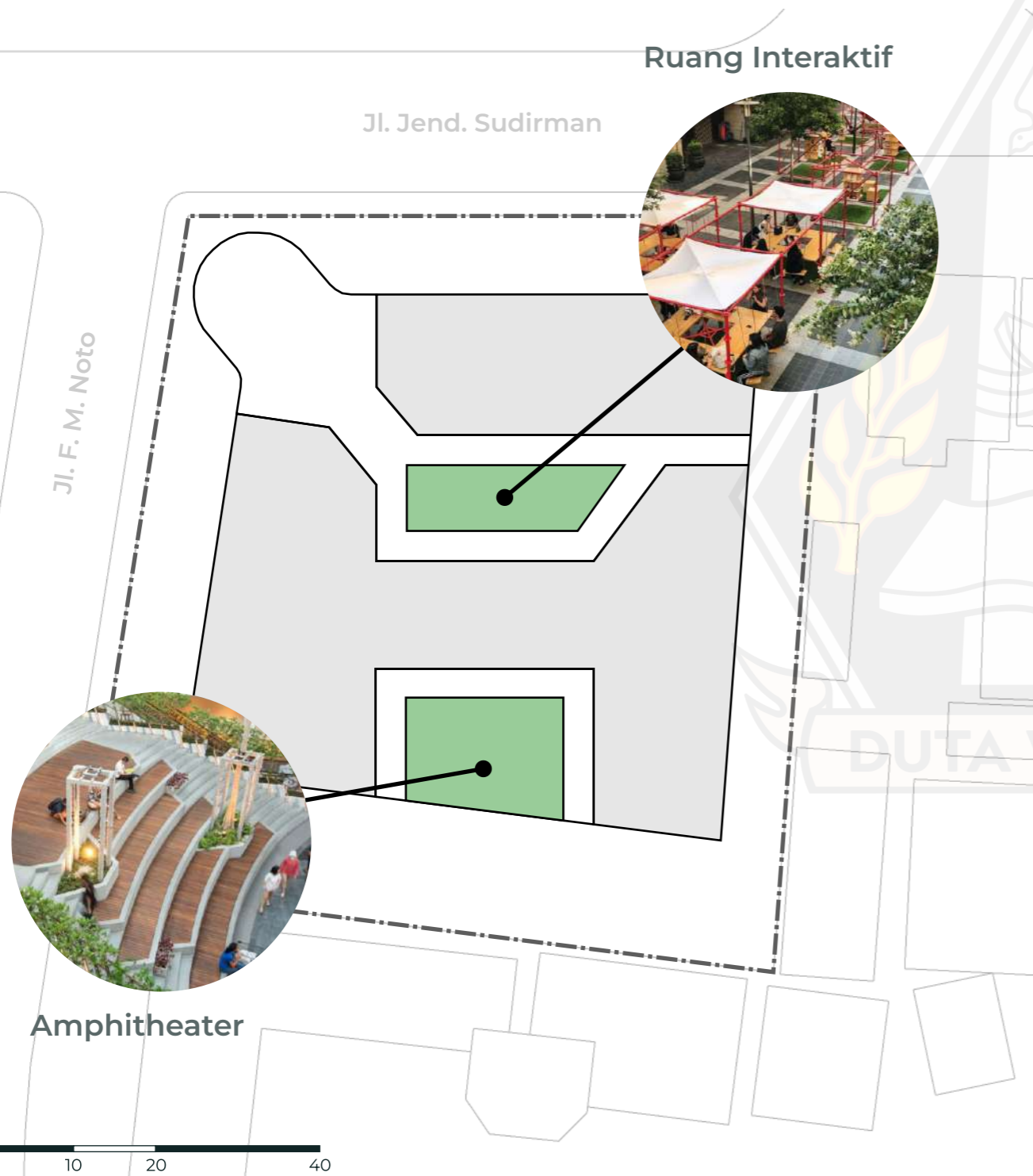
0 10 20 40

KONSEP INTERACTIVE

Interactive

Menciptakan ruang interaktif untuk pengguna dengan menyediakan instalasi outdoor.

Zona Interactive



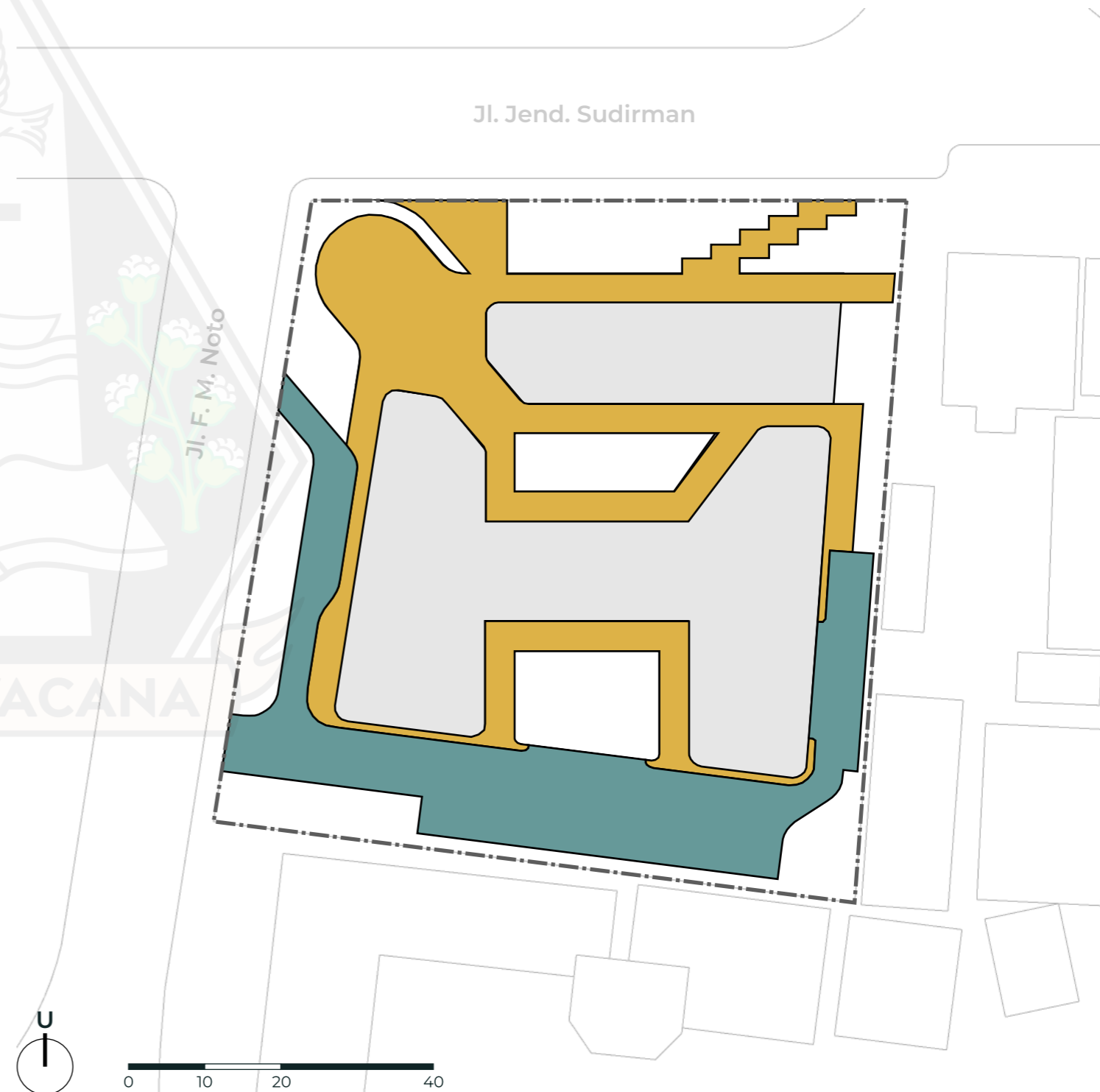
KONSEP WALKABLE & ACCESIBLE

Walkable

Accesible

Memisahkan akses pedestrian dan kendaraan sehingga ramah untuk pejalan kaki dan mudah dicapai oleh kendaraan.

Pembagian Jalur Pedestrian dan Kendaraan



KONSEP BUDAYA

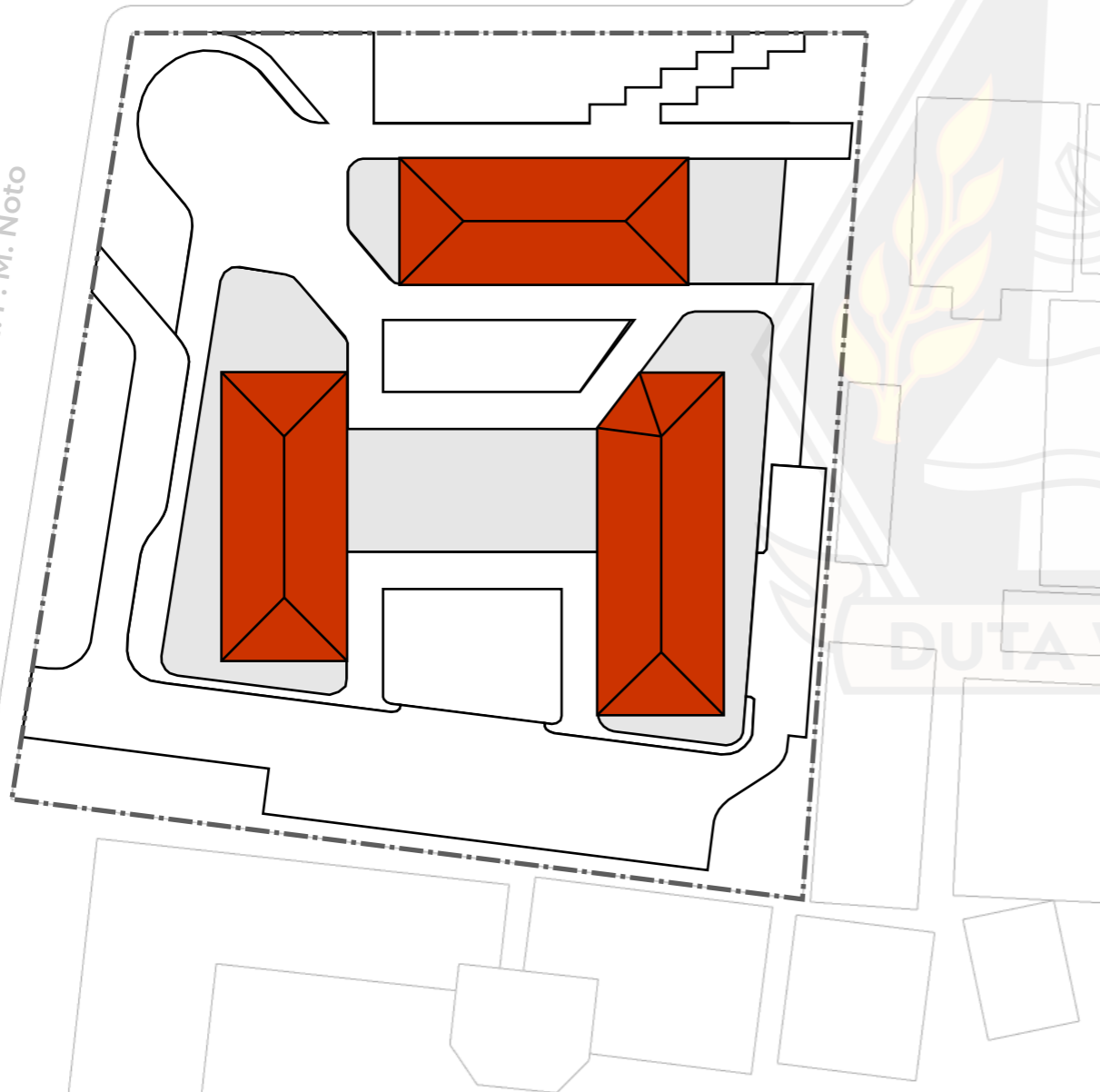
Gaya Bangunan

Menerapkan gaya bangunan Indis Kotabaru melalui bentuk atap, warna, jendela dan pintu, dan tower.

Mengadaptasi Gaya Bangunan Indis pada atap

Jl. Jend. Sudirman

Jl. F. M. Noto



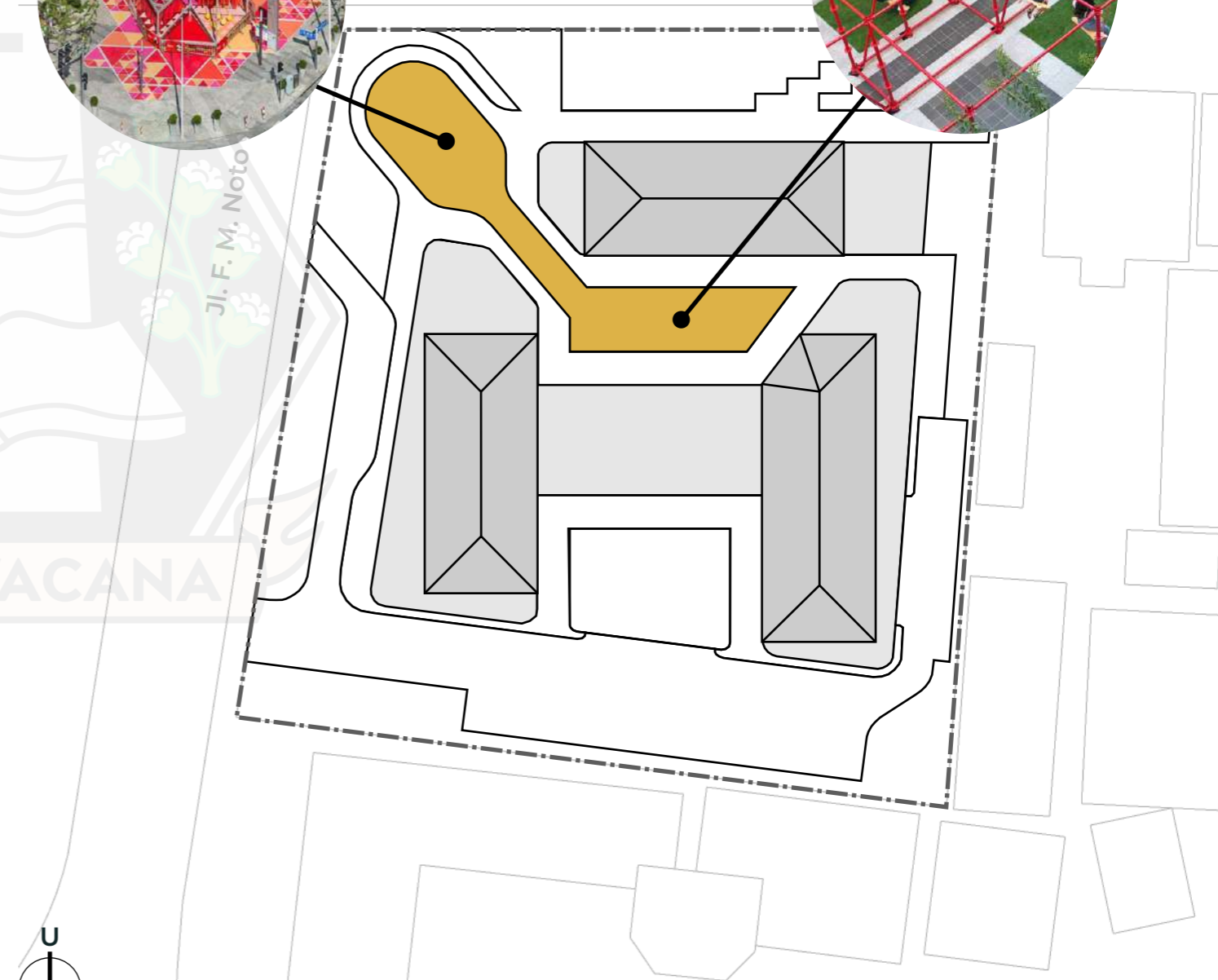
KONSEP KREATIVITAS

Creative Placemaking

Desain ruang interaktif yang melibatkan seni pada instalasi outdoor dan warna pada lantai plaza yang menjadi identitas dari ruang kreatif.

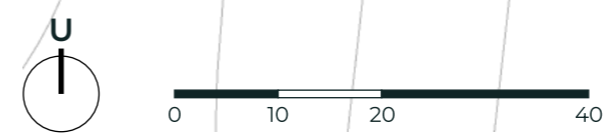
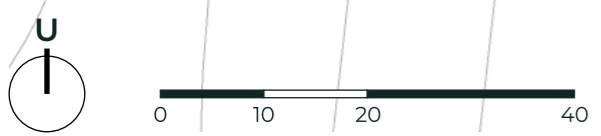
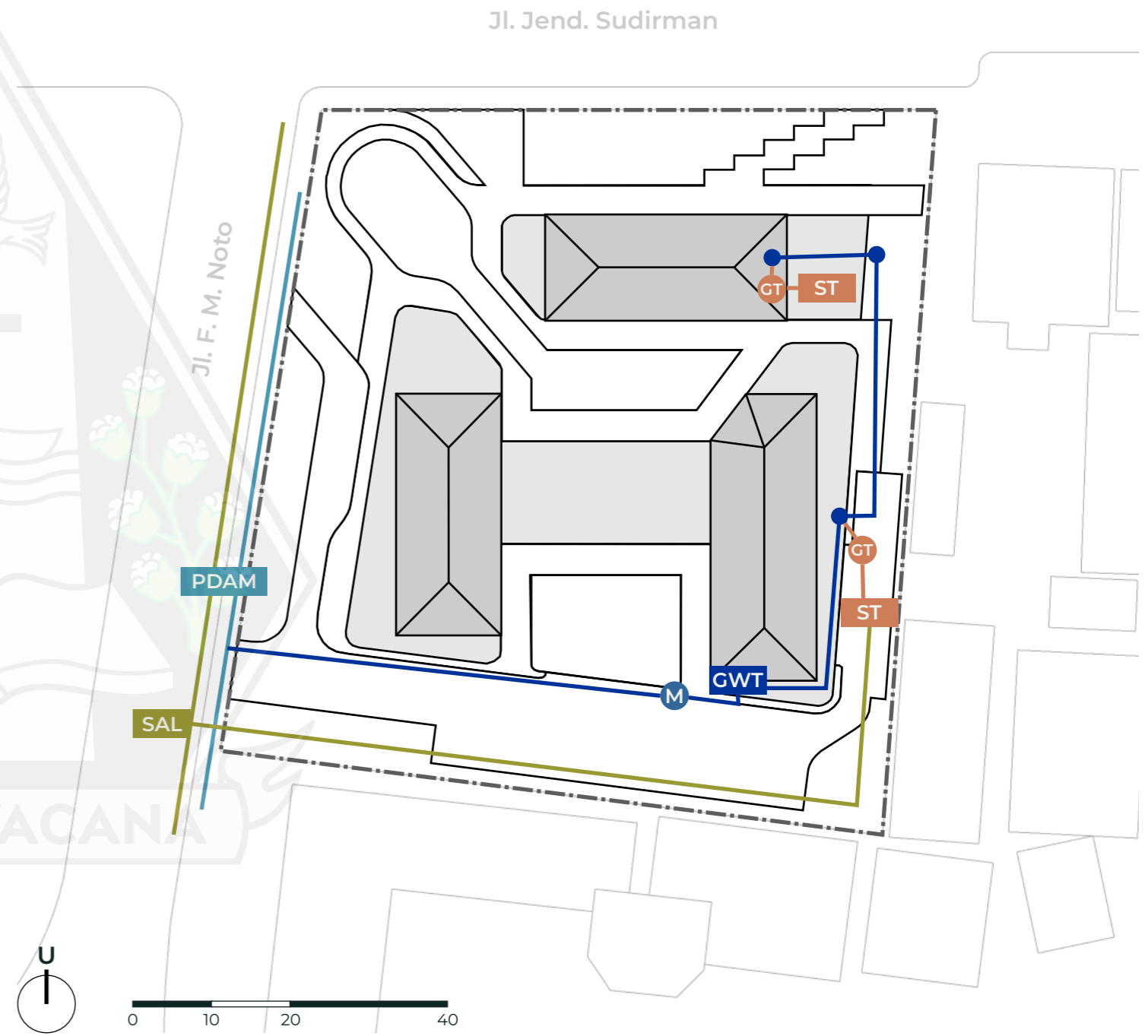
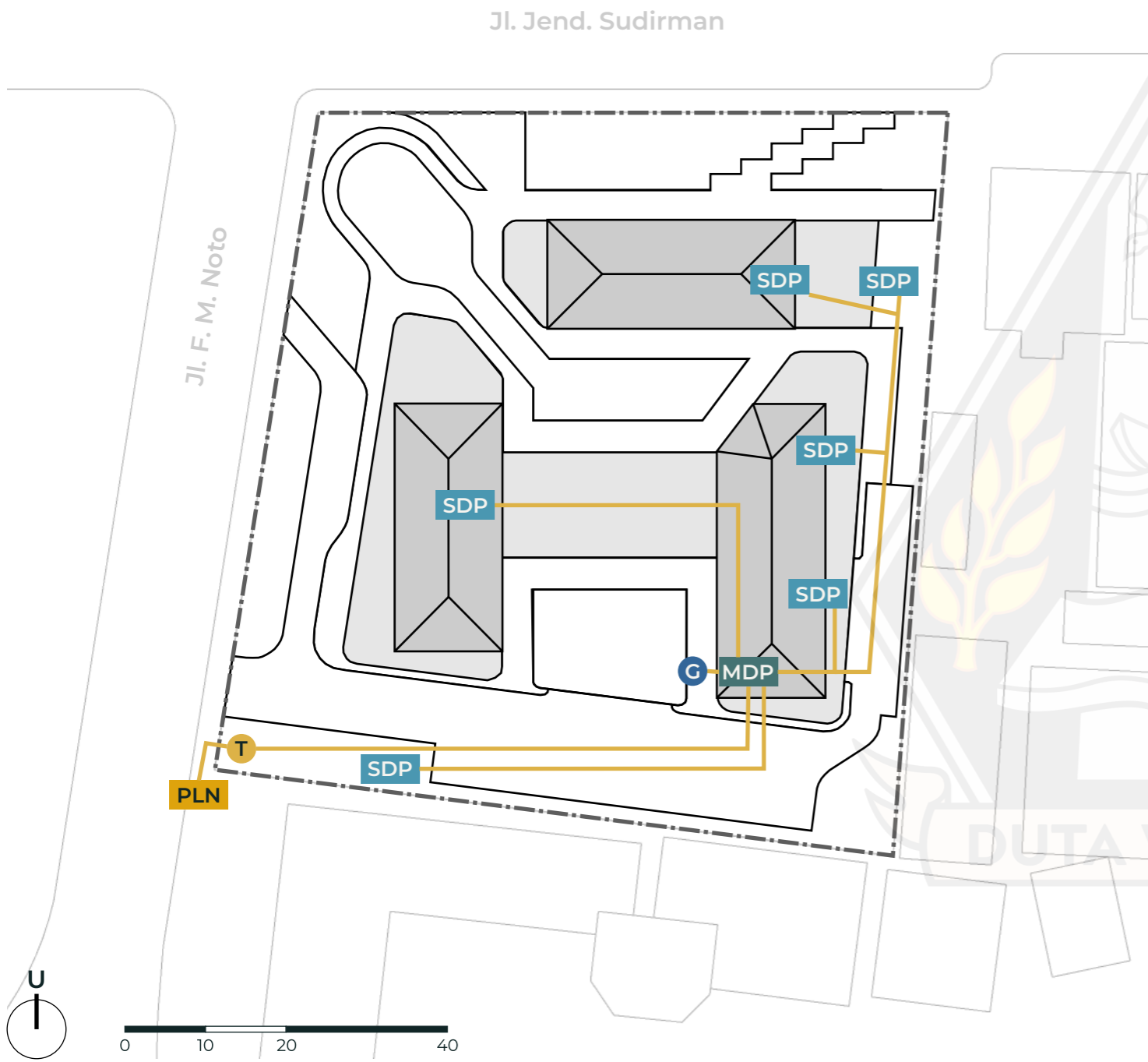
Desain Ruang Interaktif yang melibatkan seni

Jl. Jend. Sudirman



KONSEP SKEMA UTILITAS JARINGAN LISTRIK

KONSEP SKEMA UTILITAS JARINGAN AIR BERSIH DAN KOTOR



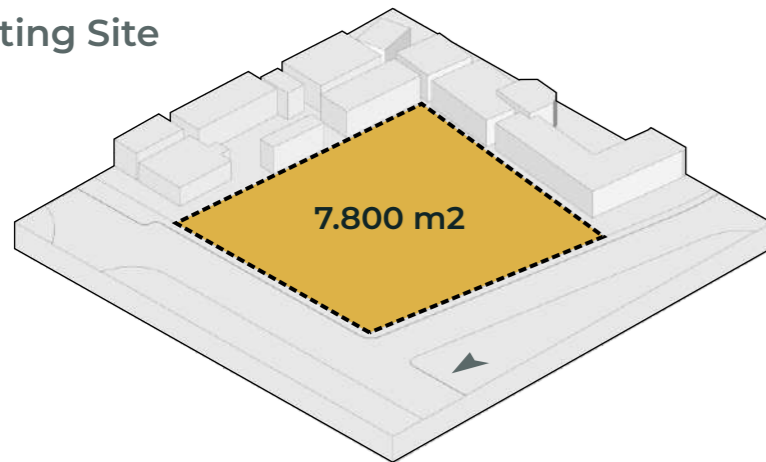
PLN	Perusahaan Listrik Negara	SDP	Sub Distribution Panel
T	Travo Listrik	●	Titik Lampu
MDP	Main Distribution Panel	—	Jaringan Listrik
G	Genset	—	Jaringan Lampu

PDAM	Perusahaan Daerah Air Minum
M	Meteran Air
—	Jaringan Air Bersih
●	Titik Air

GWT	Ground Water Tank
SAL	Sub Distribution Panel
ST	Septic Tank
GT	Grease Trap

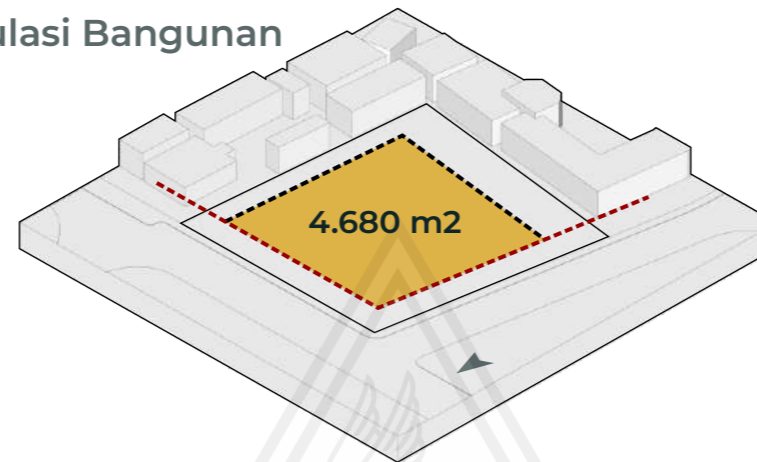
—	Jaringan Air Kotor
—	Jaringan PDAM
—	Jaringan SAL
BK	Bak Kontrol

Eksisting Site



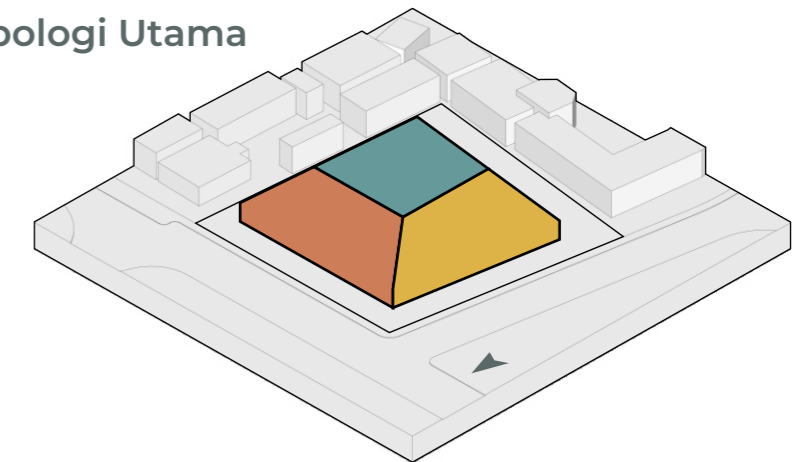
Lokasi site di Jalan Jenderal Sudirman, Kotabaru, Yogyakarta dengan luasan 7.800 m2.

Regulasi Bangunan



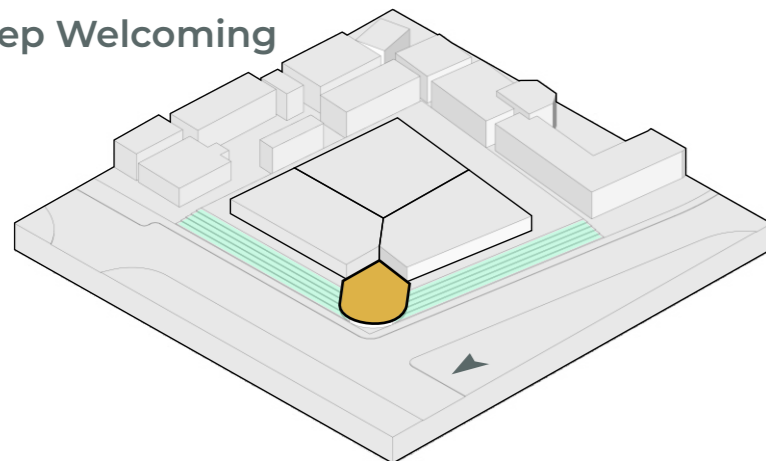
Regulasi bangunan GSB 10 meter dari Rumija, dengan KDB 60% didapatkan luasan lahan yang dapat dibangun sebesar 4.680 m2.

3 Tipologi Utama



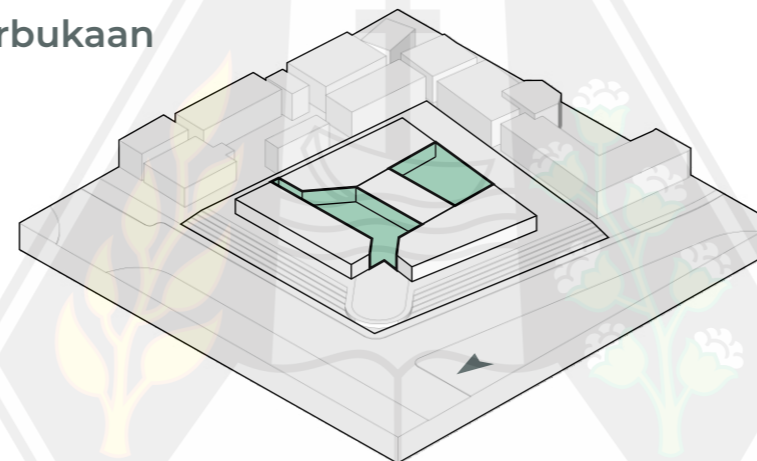
Pembagian massa Yogyakarta Creative Hub yang terdiri dari 3 tipologi utama yaitu, Creative Space, Makerspace, dan Coworking Space.

Konsep Welcoming



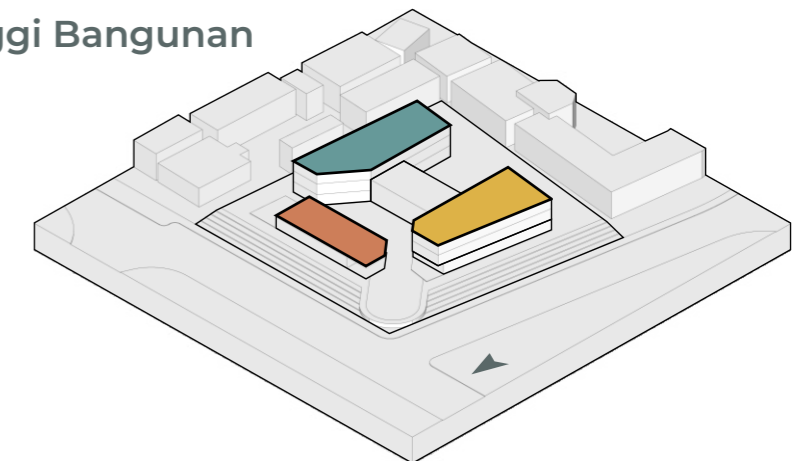
Memberikan ruang terbuka yang berfungsi sebagai Plaza dan ruang publik yang mengarah ke jalan raya sebagai konsep Welcoming.

Keterbukaan



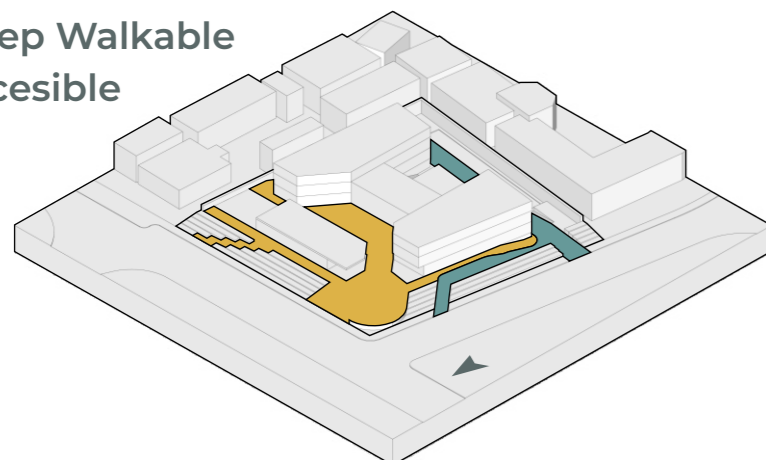
Mengadaptasi konsep Green City Kotabaru dengan memberikan bukaan diantara bangunan sebagai ruang terbuka hijau yang memberikan kenyamanan.

Tinggi Bangunan



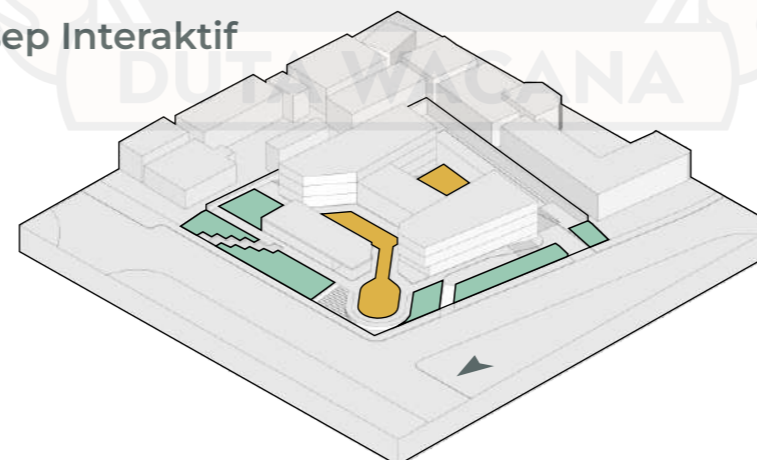
Menaikan elevasi atau tinggi bangunan utama menjadi 3 lantai sehingga dapat memberikan view kedalam dan keluar site serta memperkuat citra bangunan.

Konsep Walkable & Accesible



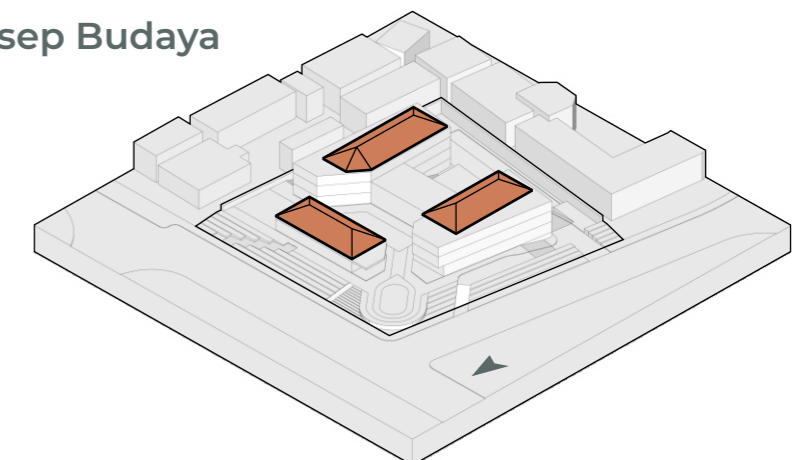
Membuat jalur pedestrian yang nyaman dan aman dengan memisahkan jalur dan entrance kendaraan pada sisi barat, dan entrance pedestrian pada sisi utara.

Konsep Interaktif

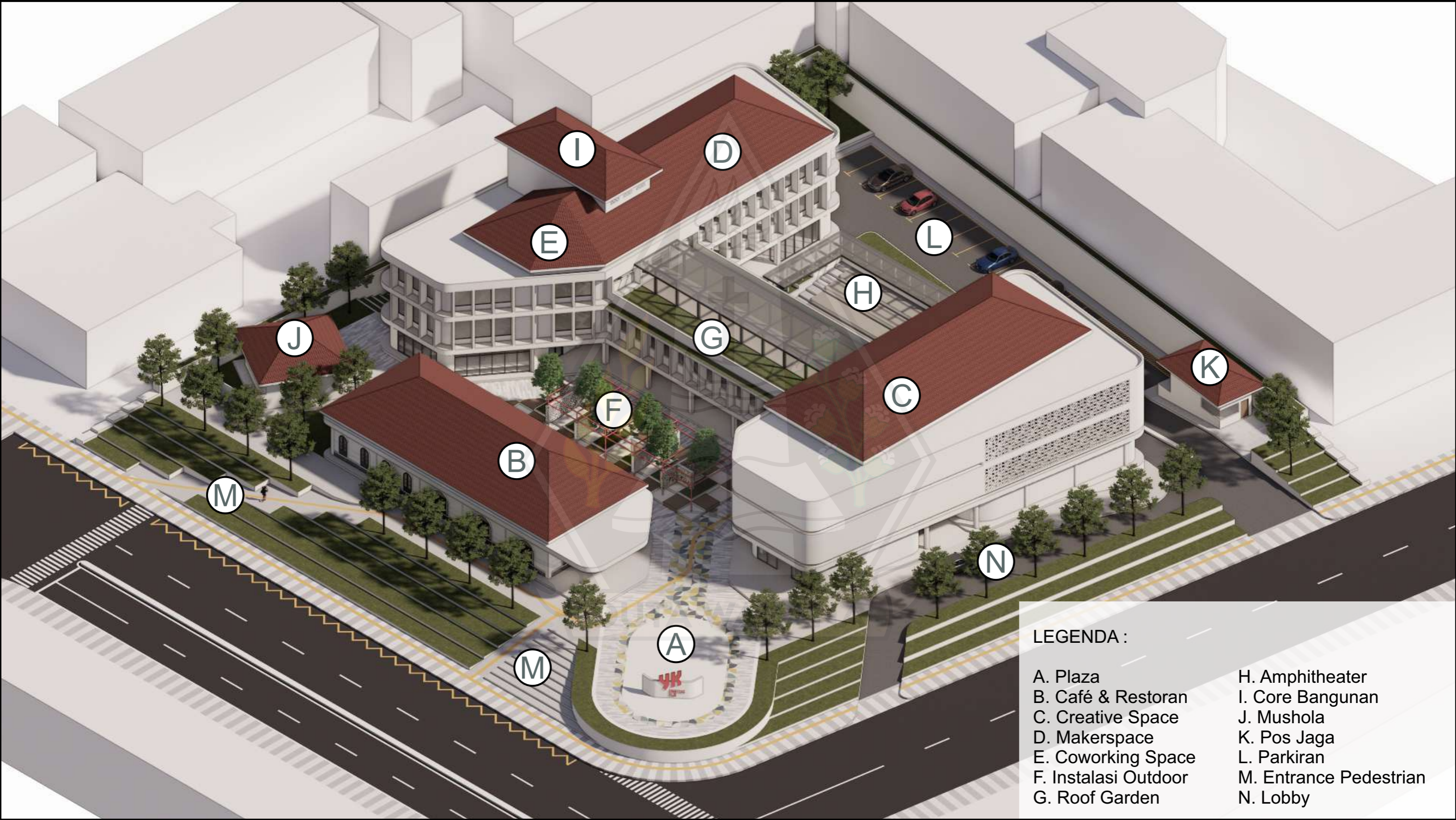


Menyediakan ruang instalasi terbuka yang interaktif agar pengguna dapat menuangkan ide kreatif, dan ruang amphitheater untuk kolaborasi.

Konsep Budaya



Memperhatikan citra kawasan cagar budaya Kotabaru, dengan mengadaptasi bentuk atap pelana yang menjadi salah satu ciri khas Arsitektur Indis.



DAFTAR PUSTAKA

Opus Ekonomi Kreatif Outlook Indonesia, 2019

Opus Ekonomi Kreatif Outlook Indonesia, 2021

Statistik Ekonomi Kreatif 2020

Kemenparekraf. Creative Hub Sebagai Simpul Pelaku Ekonomi Kreatif
<https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Creative-Hub-Sebagai-Simpul-Pelaku-Ekonomi-Kreatif>

Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021, Tentang Penetapan Road Map Kota Kreatif Berbasis Seni Media dan City Branding Kota Yogyakarta.

Mark A. Wyckoff. DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types.

British Council. (2017). ENABLING SPACES: Mapping Creative Hubs In Indonesia.

Kemenparekraf. Kemenparekraf Siapkan Empat Bentuk Pusat Kreatif.

Neufert, Ernst. (2002). Data Arsitek Jilid II Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi, PT. Erlangga, Jakarta.

Joseph De Chiara. Time Saver Standards for Building Types, Second Edition.

<https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>

https://creativeculture.disbudpar.bandung.go.id/c_gedung/detail/1

https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau?ad_medium=gallery

<https://www.jogjakota.go.id/page/gambaran-umum>

Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 118 Tahun 2021, Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Yogyakarta Tahun 2011-2041

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 40 Tahun 2014, Tentang Panduan Arsitektur Bangunan Baru Bernuansa Budaya Daerah

Informasi Cagar Budaya Kawasan Kotabaru.
<https://jogjacagar.jogjaprovo.go.id/detail/1072/displayrecords-i-nama-warisan>

Skema Komplek Bentuk Rumah Jawa dan Bagian-bagiannya.
<https://pendopoonline.blogspot.com/2013/04/rumah-tradisional-jawa.html>

<https://www.suncalc.org/#/-7.7832,110.3717,18/2024.03.22/05:03/1/3>

Google Earth - Street View. <https://earth.google.com/web/>

Francis D.K. Ching. Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatanan - Edisi Ketiga.

