

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN JOGJA DIGITAL CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN PRINSIP-PRINSIP COMPACT CITY



disusun oleh :

LAURENSIA CRISTINA APRILA NORMAN

61.19.0474

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2024

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN JOGJA DIGITAL CREATIVE HUB
DENGAN PENDEKATAN PRINSIP-PRINSIP COMPACT CITY**



Disusun Oleh :

Laurensia Cristina Aprila Norman

61.19.0474

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN JOGJA DIGITAL CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN PRINSIP-PRINSIP COMPACT CITY

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:

LAURENSIA CRISTINA APRILA NORMAN

61.19.0474

Diperiksa di

: Yogyakarta

Tanggal

: 24 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).



Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc., IAI.

Mengetahui

Ketua Program Studi

DUK WACANA

DUK WACANA



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 : Laurensia Cristina Aprila Norman
NIM : 61190474
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 Jogja Digital Creative Hub dengan pendekatan Prinsip-Prinsip Compact City”

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 : 24 Juni 2024

Yang menyatakan


Laurensia Cristina Aprila Norman
NIM. 61190474

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN JOGJA DIGITAL CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN PRINSIP-PRINSIP
COMPACT CITY

Nama Mahasiswa : **LAURENSIA CRISTINA APRILA NORMAN**

NIM : 61.19.0474

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 : **13 Juni 2024**

Yogyakarta, 24 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Dosen Penguji 1



Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto Prasetyo Utomo, S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing 2



Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc., IAI.

Dosen Penguji 2



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

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

PERANCANGAN JOGJA DIGITAL *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN PRINSIP-PRINSIP *COMPACT CITY*

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, 24 Juni 2024.

DU TA WACANA



Laurensia Cristina Aprila Norman

61.19.0474

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Jogja Digital Creative Hub dengan pendekatan Prinsip-Prinsip Compact City” ini sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Strata-1 di Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana dengan baik.

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

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah menyertai selama proses menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Orang tua penulis, kakak, dan adik-adik.
3. Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD). dan Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc., IAI. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Dr.-Ing. Gregorius Sri Wuryanto Prasetyo Utomo, S.T., M.Arch. dan Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji dan memberikan saran yang membangun.
5. Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars. selaku koordinator Tugas Akhir serta Bapak Ibu dosen yang telah berbagi ilmu kepada penulis.
6. Irwin Panjaitan, S.T., M.T., selaku dosen wali.
7. Agustina, Gloriam, Jehian, Celza, rekan-rekan Arsitektur 2019 – 2021, HMA 2019-2021, OKA 2022, serta rekan asisten dosen 2023-2024 yang menjadi bagian selama menjalankan studi di Universitas Kristen Duta Wacana.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk lebih baik kedepannya. Semoga hasil tulisan ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 24 Juni 2024

Laurensia Cristina Aprila Norman
(Penulis)

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	I
Lembar Pengesahan	II
Pernyataan Keaslian	III
Kata Pengantar	IV
Daftar Isi	V
Abstrak	VI
Abstract (in English)	VII

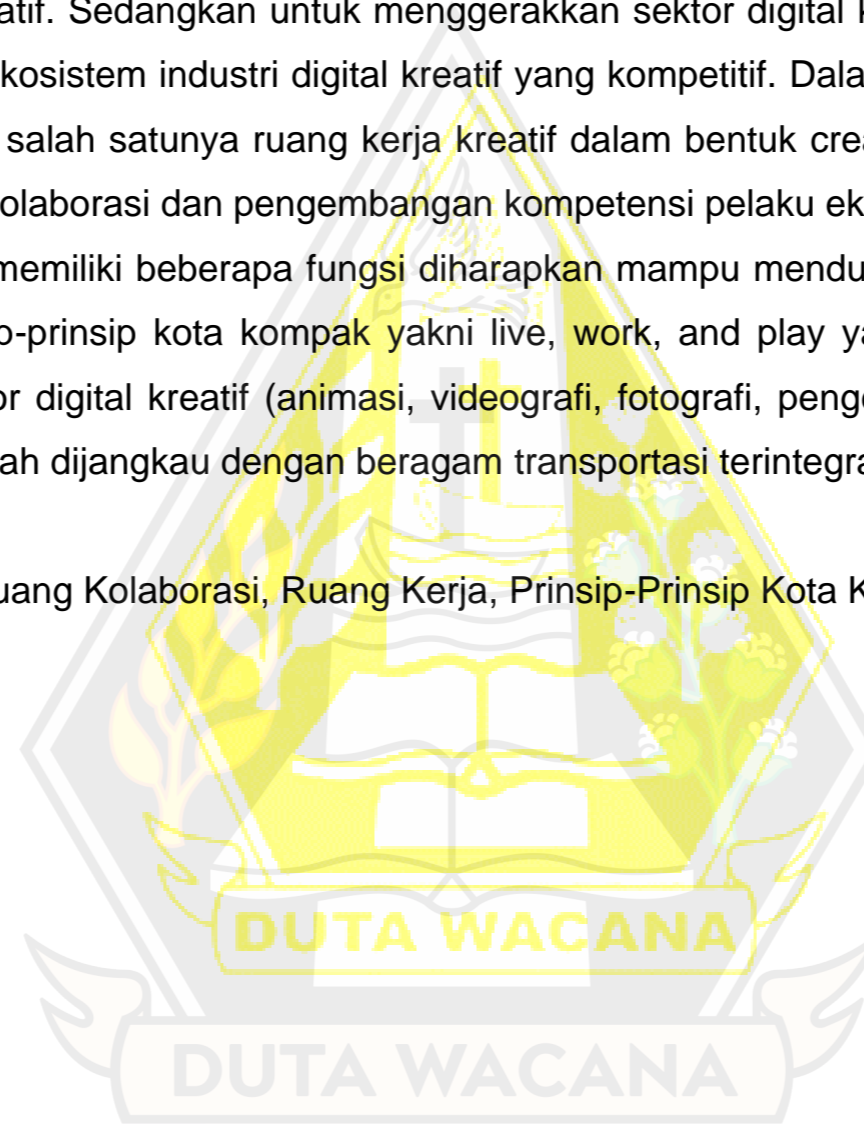
BAB I PENDAHULUAN 2 - 5	Kerangka Berpikir Latar Belakang Fenomena Permasalahan & Pendekatan Solusi	BAB IV PROGRAMMING 25 - 30	Identifikasi Pengguna Kebutuhan Ruang Hubungan Ruang Besaran Ruang
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6 - 16	Literatur - Fungsi - Teori Studi Preseden	BAB V KONSEP DESAIN 31	Konsep Site Development Massa Skema Ruang & Warna Sirkulasi Struktur Utilitas
BAB III ANALISIS 17 - 24	Pengguna Kawasan Site	DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN	Gambar Kerja Poster Lembar Asistensi

ABSTRAK

Industri kreatif menjadi salah satu kontributor perekonomian nasional yang memiliki beragam subsector didalamnya. Selain sektor kuliner dan fesyen, sektor lain yang memiliki pottensi untuk dikembangkan adalah sektor yang berkaitan dengan teknologi digital seperti animasi, videoografi, fotografi, pengembang aplikasi dan games. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki faktor-faktor yang berperan untuk pengembangan sektor digital, namun belum banyak ruang-ruang yang dapat mengakomodasi secara khusus bidang digital kreatif. Sedangkan untuk menggerakkan sektor digital kreatif diperlukan sinergi agar menghasilkan nilai tambah yang lebih besar serta mendorong terbentuknya ekosistem industri digital kreatif yang kompetitif. Dalam menciptakan inovasi dan kreativitas perlu wadah yang dapat mendukung utnuk mengekspresikan karya, salah satunya ruang kerja kreatif dalam bentuk creative hub dengan kelengkapan digital, serta ruang-ruang representative lainnya yang dapat meningkatkan kolaborasi dan pengembangan kompetensi pelaku ekonomi kreatif digital.

Perancangan bangunan creative hub yang memiliki beberapa fungsi diharapkan mampu mendukung untuk mendapatkan akses jejaring yang lebih luas. Bangunan dirancang dengan menekankan prinsip-prinsip kota kompak yakni live, work, and play yang mana saling terintegrasi pada satu area dan dapat mengakomodasi kebutuhan pengembangan sektor digital kreatif (animasi, videoografi, fotografi, pengembang aplikasi dan games). Untuk memperkuat fungsi bangunan diperlukan area yang strategis dan mudah dijangkau dengan beragam transportasi terintegrasi untuk mendukung kemajuan kolaborasi.

Kata kunci: Industri digital kreatif, Creative Hub, Ruang Kolaborasi, Ruang Kerja, Prinsip-Prinsip Kota Kompak



ABSTRACT

The creative industry is one of the contributors to the national economy with various subsectors. In addition to the culinary and fashion sectors, other sectors that have the potential to be developed are those related to digital technology such as animation, videography, photography, and app-games developers. The Special Region of Yogyakarta has factors that play a role in developing the digital sector, but not many spaces can specifically accommodate the digital creative field. Meanwhile, to drive the digital creative industry, synergy is needed to generate greater added value and encourage the formation of a competitive creative digital sector. In creating innovation and creativity, it is necessary to have a place that can support the expression of a work. One of which is a creative workspace in the form of a creative hub with complete digital facilities. Additionally, other representative spaces can enhance collaboration and enhance the capability of digital creative economy players.

The design of a creative hub building with multiple functions is expected to facilitate wider network access. The building is designed by emphasizing the principles of a compact city, namely live, work, and play. Which is integrated into one area and can accommodate the development needs of the digital creative sector (Animation, videography, photography, app and game developers). To strengthen the function of the building, a strategic area is needed and easily accessible with a variety of integrated transportation to support the progress of collaboration.

Keywords: Digital Creative Industry, Creative Hub, Collaboration Space, Workspace, Compact City Principles



1 LATAR BELAKANG

- ▶ Perkembangan Yogyakarta dalam mengoptimalkan faktor penarik yang sudah tersedia.
- ▶ Potensi Sub-sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan yang cepat
- ▶ Belum tersedianya ruang kreatif dengan integrasi transportasi publik

POTENSI

- ▶ Terdapat lokasi strategis yang sudah memiliki banyak moda transportasi sehingga secara aksesibilitas memiliki nilai tambah.

2 FENOMENA

- ▶ Perkembangan ekonomi kreatif bidang digital khususnya foto dan videografi, animasi, pengembang games, dan aplikasi yang terus meningkat sehingga perlu diakomodasi dalam ruang yang dapat menstimulasi ide-ide kreatif untuk menghasilkan inovasi baru
- ▶ Sumber daya manusia usia produktif dalam bidang teknologi digital yang mengharuskan adanya *link and match skill* dengan industri
- ▶ Ruang kreatif yang terintegrasi dengan beragam fasilitas serta mudah dijangkau dengan moda transportasi publik

3A PERMASALAHAN

- ▶ **Fungsional**
 - Bagaimana mengintegrasikan fungsi hub sebagai ruang inkubasi bisnis digital kreatif?
 - Bagaimana Standar kebutuhan ruang untuk mengakomodasi fungsi tersebut?
- ▶ **Arsitektural**
 - Bagaimana transformasi ruang inkubasi bisnis digital kreatif dengan pendekatan compact city sebagai bentuk kepadatan ruang baru?
 - Bagaimana susunan ruang dan elemen arsitektural ruang kreatif yang dapat menstimulasi ide-ide kreatif?

3B RUMUSAN MASALAH

Rancangan *Creative Hub* dengan fokus bidang digital (Fotografi, Videografi, animasi, pengembangan games, dan aplikasi) sebagai sarana inkubasi dan ruang kreatif yang kompak dalam mewadahi aktivitas

4 PENDEKATAN SOLUSI

- ▶ Perancangan *Digital incubator* dalam bentuk *digital creative hub* yang kompak dan memiliki fasilitas sesuai dengan daya dukung kawasan.
- ▶ Pendekatan *Compact city - compact building design*, fokus karakteristik pendekatan mencakup
 - *Mixed land use*
 - *Services and Facilities*
 - *Accessibility*

5 METODE

- ▶ **DATA PRIMER**
 - Wawancara
 - Observasi
 - Dokumentasi

DATA SEKUNDER

- RTRW DIY 2019-2039 - Perda DIY No. 5 Tahun 2019
- RTRW Kabupaten Sleman 2021-2041 - Perda Kab. Sleman No.13 Tahun 2021
- Kawasan Berorientasi Transit - Permen Agraria No.16 tahun 2017
- Peraturan terkait Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP) DIY.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kapanewon Sleman
- ITDP Indonesia
- Sumber berita terkait

6 TINJAUAN LITERATUR

- ▶ **FUNGSI**
 1. Industri Kreatif
 2. Digital Creative Hub
 - 2A. Ruang lingkup sub sektor Pengguna
 3. Hotel Transit
- ▶ **TEORI**
 4. Pendekatan Compact City - Guideline compact building
- ▶ **Preseden**
 - Jakarta Creative Hub
 - De La Sól
 - Santander Digital Generation
 - Lasalle College of the Arts

7 ANALISIS

- ▶ **Pengguna dan Alat**
- ▶ **Kawasan**
- ▶ **Site**
 - Tapak
 - Kebisingan
 - Figure - Ground - Zonasi
 - Walkability - Aksesibilitas - Sirkulasi
 - Iklim
 - View dan Ori ntasi
 - Lanskap
 - Jaringan Utilitas

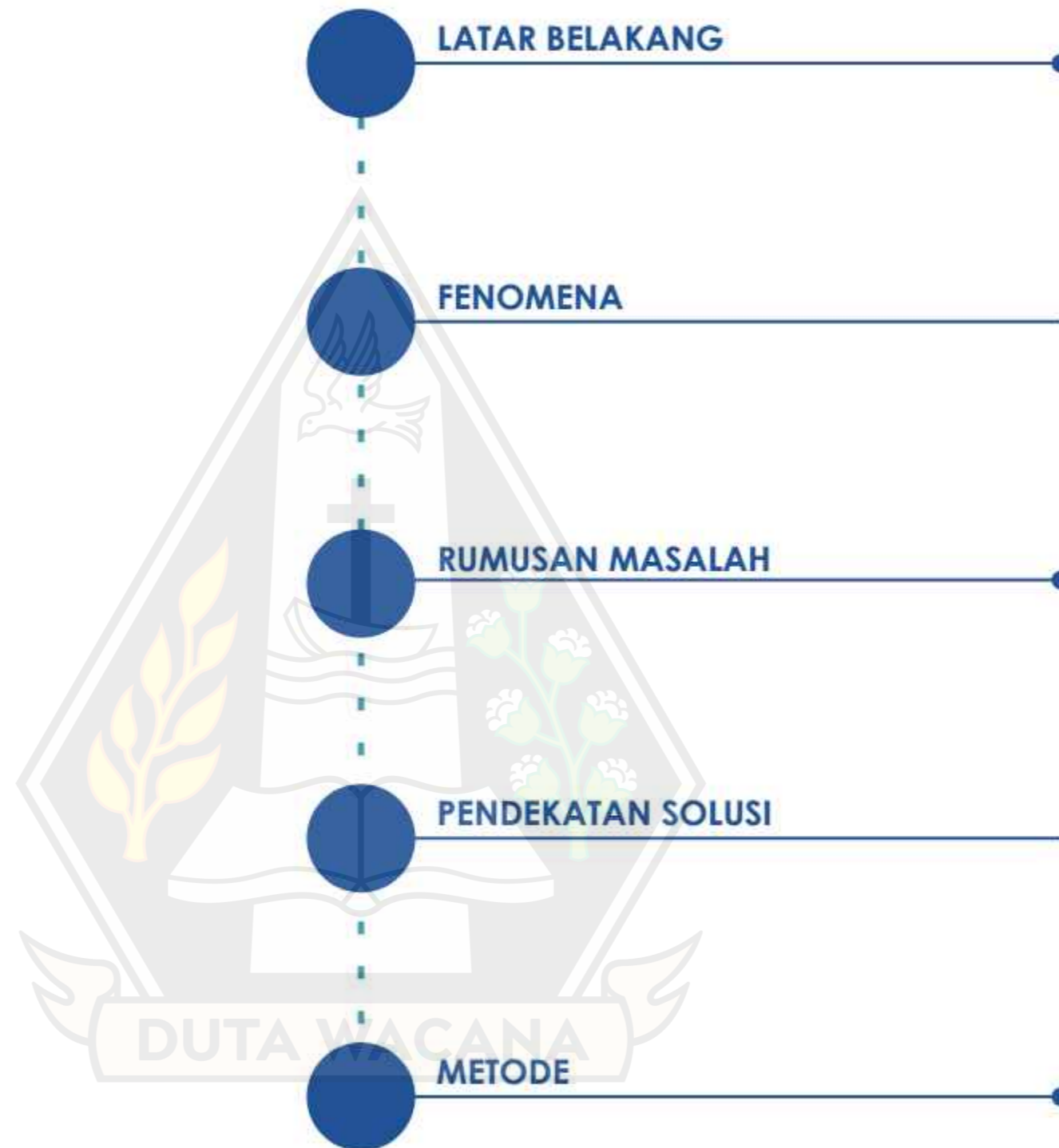
8 PROGRAMMING

- ▶ Identifikasi pengguna
- ▶ Aktivitas pengguna
- ▶ Kebutuhan dan besaran ruang
- ▶ Bubble diagram
- ▶ Simpulan

9 KONSEP DESAIN

- ▶ Komposisi Massa
- ▶ Zonasi
- ▶ Sirkulasi dan Hubungan ruang
- ▶ Compact Desain

BAB 1 PENDAHULUAN



ARTI

DIGITAL

using or relating to computers and the internet. (Sumber: Cambridge Dictionary, 2023)

CREATIVE HUB

A creative hub is a place, either physical or virtual, which brings creative people together. It is a convenor, providing space and support for networking, business development and community engagement within the creative, cultural and tech sectors. (Sumber: Britishcouncil.org, 2023)

COMPACT CITY

Compact city merupakan sebuah konsep perencanaan yang terfokus pada pembangunan berkepadatan tinggi yang multifungsi sehingga pemanfaatan lahan menjadi efisien. (Sumber: Burton, 2000) (Dalam konteks yang akan dikembangkan kepadatan fungsi yang direncanakan didalam lingkup site bangunan - compact building)

KAWASAN TRANSIT TERINTEGRASI

"A mix use community within an average 2000 foot walking distance of a transit stop and core commercial area. TOD mix residential, retail, offices, open space, and public uses in a walkable environment, making it convenient for residents and employees to travel by transit, bicycle, foot or car." (Sumber: Calthorpe dalam Adji, 2017)

KESIMPULAN



1. PERKEMBANGAN YOGYAKARTA



1.1 YOGYAKARTA DAN EKONOMI KREATIF

"Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang diharapkan bisa menjadi penopang pertumbuhan ekonomi nasional," (sumber: Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI, 2021)

"Tentunya perkembangan ekonomi kreatif ini berawal dari komunitas, dari masyarakat Jogja, utamanya kaum milenial. Apalagi banyak sektor yang bisa digeluti di bidang ekonomi kreatif," (Kepala Dinas Pariwisata DIY, 2021)

17 SUB SEKTOR EKONOMI KREATIF
Sumber: Baparekraf RI



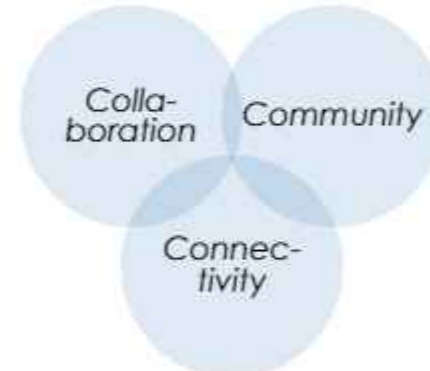
Faktor Penarik DIY



faktor penarik yang ada meningkatkan potensi sumber daya manusia usia produktif untuk bekerja, belajar, berwisata maupun tinggal menetap.

Predikat DIY sebagai pusat pendidikan, kebudayaan dan pariwisata, menjadikan DIY memiliki modal sosial dan ekosistem yang mendukung pengembangan yang dapat meningkatkan nilai keekonomian daerah.

ROADMAP KOTA KREATIF



- Melibatkan komunitas
- Sinergi dalam berbagai bidang
- Penyediaan Fasilitas pendukung
- Meningkatkan jaringan koneksi pengembangan

Potensi Sub sektor industri kreatif di Yogyakarta



Industri digital memiliki peran cukup signifikan dalam menyongsong revolusi industri dan transformasi digital yang banyak menggunakan teknologi sebagai pendukung dalam berbagai kegiatan, sehingga menjadi potensial untuk lebih dikembangkan. (Sumber: jogjaprovo.go.id, 2021)

PERKEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DIGITAL DI YOGYAKARTA



Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar

- Keberadaan institusi pendidikan sebagai jembatan sumber daya yang berkualitas.

136 KAMPUS (negeri & swasta) >>> 25% JURUSAN INFORMATIKA & DIGITAL

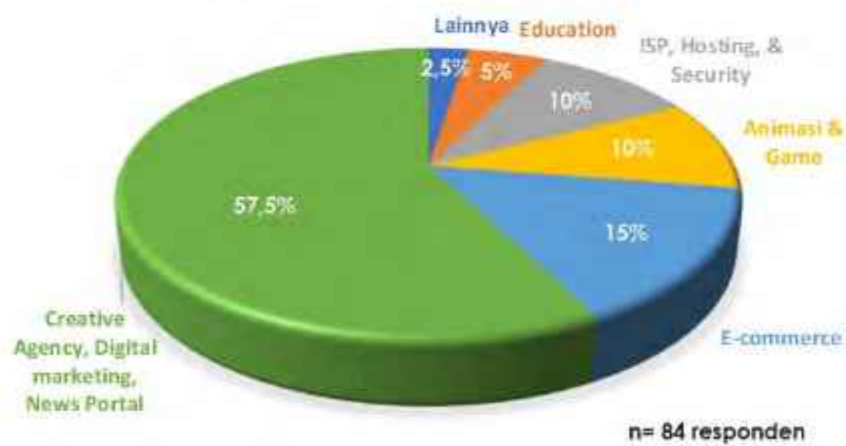
- Jumlah Sumber daya usia produktif serta pengguna internet secara aktif di DIY sebesar 73,5% dari total penduduk DIY. (BPS, 2020)

Muda - Terdidik - Kreatif

- Biaya hidup dan infrastruktur relatif lebih murah dibandingkan kota besar lainnya.

Pelaku Usaha Kreatif di Yogyakarta

Kategori pelaku usaha kreatif yang tersebar di Yogyakarta berdasarkan survei Aditif tahun 2017



Sumber: dailysocial.id dan olah data

Peningkatan jumlah industri kreatif digital dan perusahaan rintisan di DIY terbanyak ke 3 di Indonesia (Asosiasi Digital Kreatif/Aditif, 2019)

115 Start up digital (86 lokal; 29 luar)

Hambatan dalam Pengembangan



Bentuk/upaya dalam berkembangnya industri kreatif digital dilakukan dengan:



MENDORONG PERKEMBANGAN DAN PERTUMBUHAN START-UP

PERUSAHAAN ICT PENDUKUNG



Membangun citra Yogyakarta yang mendukung pengembangan digital creative industry melalui fasilitas terpusat.



KETERSEDIAAN RUANG KOLABORATIF KREATIF

Ruang kreative yang ada saat ini rata-rata hanya mendiakan ruang kerja serta ruang meeting yang dapat diakses dengan batasan waktu singkat.



Fasilitas kafe - sharing-coworking space sentra UMKM (kuliner & fesyen)

Fasilitas dapat diakses Senin-Minggu (09.00-24.00)

Sentrum Space (creative hybrid space) - Umum, Kuliner & fashion



Fasilitas Sharing office / Co Working space , Small Meeting room, Private room

Fasilitas dapat diakses Senin-Jumat (09.00-17.00)

Indigo Hub Jogja



Fasilitas Sharing office / Co Working space , Small Meeting room, Mini Bioskop, Audio Room dan Color Grading Room. (outdoor)

mini Amphitheater Fasilitas dapat diakses Senin-Sabtu (09.00-17.00)/(09.00-21.00)*

Sleman Creative Space



Fasilitas Sharing office / Co Working space , Small Meeting room,

Fasilitas dapat diakses Senin-Jumat (09.00-17.00)

Artech Space

Biaya sewa ruang kantor tahunan lebih tinggi dibandingkan dengan ruang sewa co-office komunal

Data rata-rata harga sewa ruko DIY + Jangka waktu sewa <small>Rumah123.com, lamudi.co.id, olx.co.id</small>	Data sewa Co-office pada coworking space <small>Kantor jogja.com, genius idea.id</small>
50-70 juta /tahun dengan luasan bangunan <100m2	± 1,1 juta/ bulan/pax - 5,8 juta /bulan (kap 4-7) (Hanya dapat digunakan ketika hari kerja)

Ruang kurang menstimulasi kreativitas

Integrasi terhadap fasilitas dan transportasi publik

Solusi yang ditawarkan

Penyediaan ruang kreatif yang memungkinkan untuk mendapat dukungan koneksi, pengembangan karya dan kompetensi khususnya dibidang kreatif digital dengan biaya sewa yang terjangkau dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan kreatif

Lokasi yang dapat mengakomodasi kegiatan industri kreatif bidang digital secara masif

Pemilihan Lokasi

Roadmap Kabupaten Sleman sebagai kabupaten Kreatif (Jogja Creative Society)



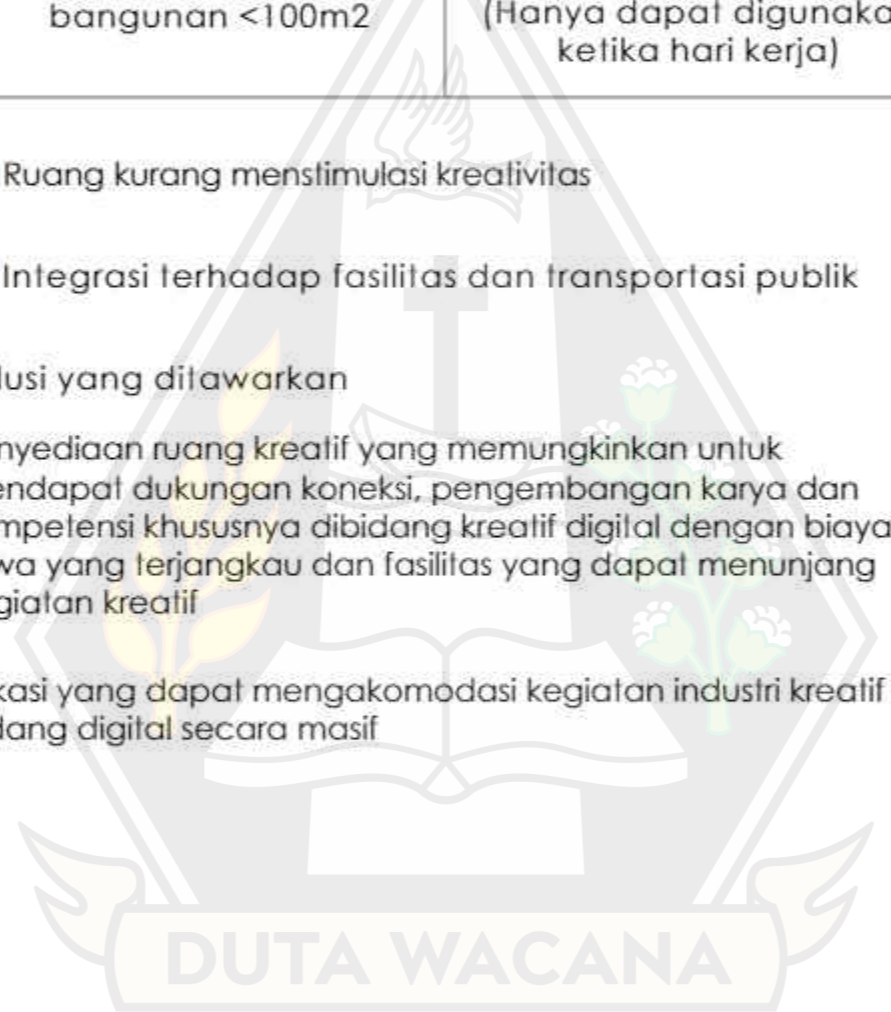
Pergerakan aktivitas yang menyebar hampir ke seluruh sisi sekitar kota Yogyakarta terutama sisi Timur dan Utara.

Kekuatan lokasi berkaitan dengan prinsip pendekatan yakni terintegrasi dengan fasilitas transportasi publik

Respon revitalisasi terhadap lahan guna meningkatkan nilai ekonomi dan sosial.

Lahan parkir depan Bandara Adisuljpto itu rencananya akan dibangun Park & Ride sebagai salah satu titik perpindahan atau transfer poin calon penumpang pesawat yang melalui Yogyakarta International Airport (YIA) di Kulonprogo. Fasilitas mungkin ada penginapan (hotel), co working space, warung toko, restoran, integrasi ke city check in ke YIA.

Sumber: <https://jogya.com/parkir-bandara-adisuljpto-bakal-dibangun-jadi-park-and-ride/> (2020)





PERMASALAHAN

Fungsional

- Bagaimana mengintegrasikan fungsi creative hub dan working space sebagai ruang inkubasi bisnis digital kreatif?
- Bagaimana standar kebutuhan ruang untuk mengakomodasi fungsi tersebut?

Arsitektural

- Bagaimana transformasi konsep ruang inkubasi bisnis digital kreatif dengan pendekatan compact building design sebagai bentuk kepadatan ruang baru?
- Bagaimana susunan ruang dan elemen arsitektural ruang kreatif yang dapat menstimulasi ide-ide kreatif?

RUMUSAN MASALAH

Rancangan Creative Hub dengan fokus bidang digital (Fotografi, Videografi, animasi, pengembangan games, dan aplikasi) sebagai sarana inkubasi dan ruang kreatif yang kompak dalam mewadahi aktivitas

METODE PENGUMPULAN DATA

Data Primer

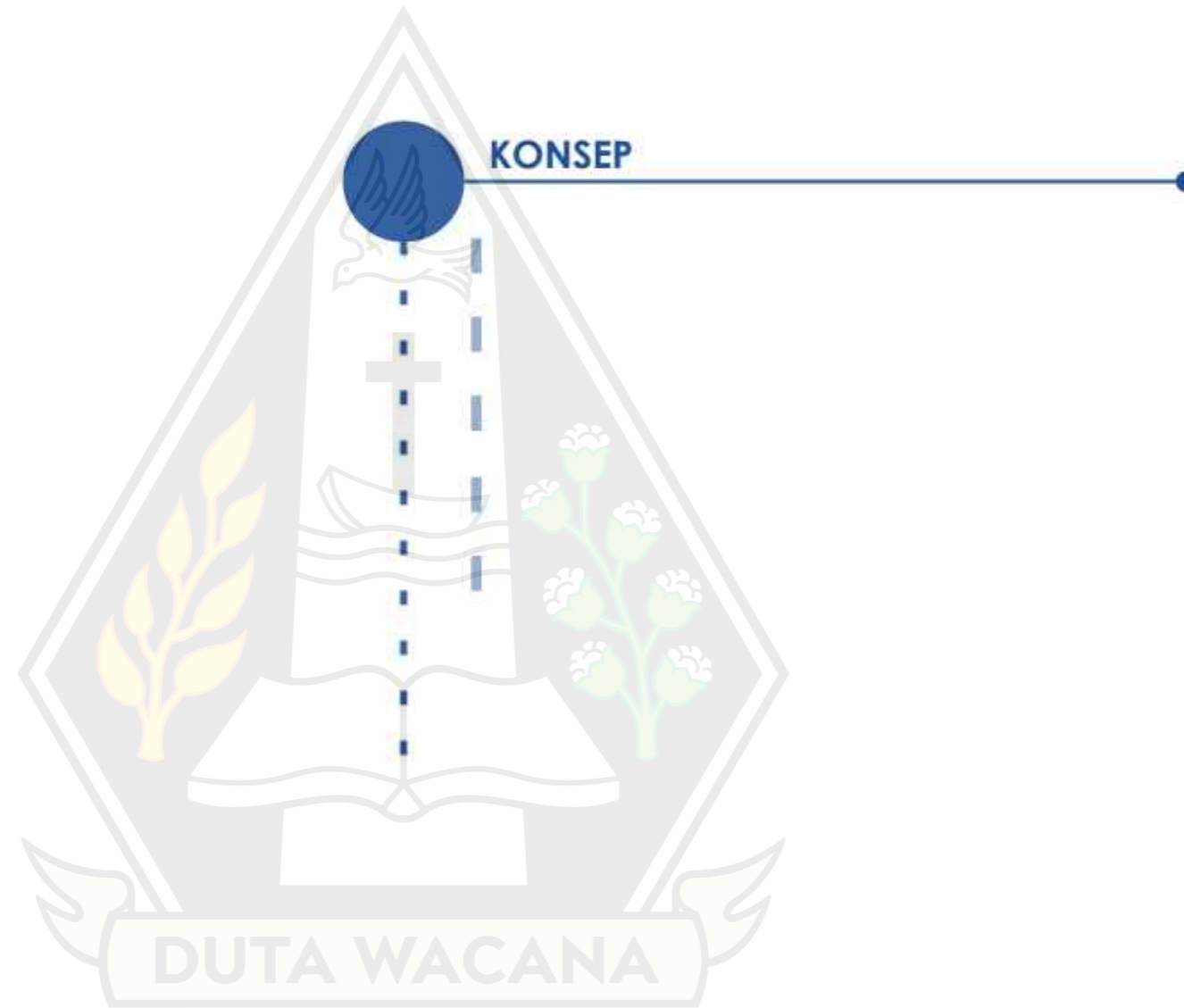
- Wawancara
- Observasi (mengumpulkan data site dan tipologi)
- Dokumentasi

Data Sekunder



- RTRW DIY 2019-2039 - Perda DIY No. 5 Tahun 2019
- RTRW Kabupaten Sleman 2021-2041 - Perda Kab. Sleman No.13 Tahun 2021
- Kawasan Berorientasi Transit - Permen Agraria No.16 tahun 2017
- Peraturan terkait Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP) DIY
- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan
- Kapanewon Sleman
- ITDP Indonesia
- Sumber berita terkait

BAB 5
KONSEP DESAIN



KONSEP

CREATIVE HUB SPIRIT



Prinsip Compact City Guideline Compact Building Design

Penerapan konsep dalam bangunan:



- susunan massa tidak terpecah untuk membentuk sistem kompak

- Bentuk bangunan membaur dengan lingkungan



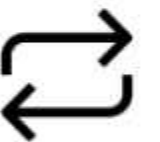
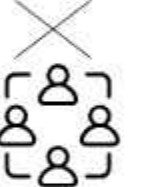
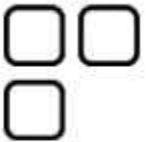
- Tataan ruang berdasarkan kedekatan fungsi dan program aktivitas

- Zona bangunan mengkoneksikan berbagai fasilitas (efisien sesuai dengan target yang diperuntukan)



- Menghadirkan ruang-ruang untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara bebas

- Sirkulasi radial pada bangunan mendukung sirkulasi servis dan evakuasi



Elemen Ruang Kreatif



Bentuk



Warna



Material



Skala - Proporsi



Tekstur

Implementasi Desain



Material



Warna

Compact City - Compact Building



Identitas



Open space



Vertikal



Integrated system

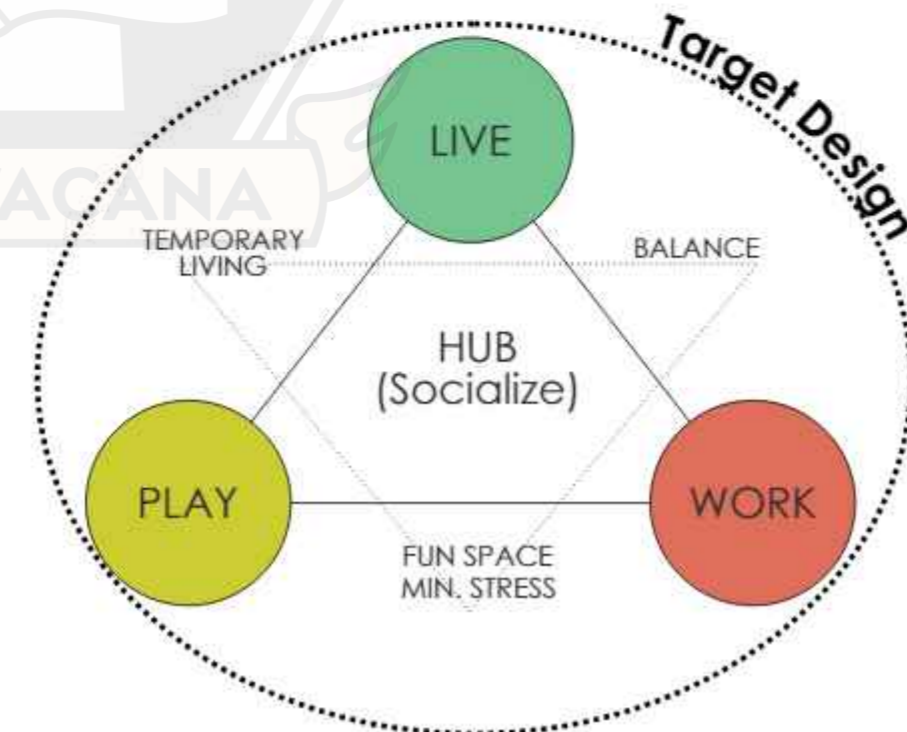
Implementasi Desain



Vertikal

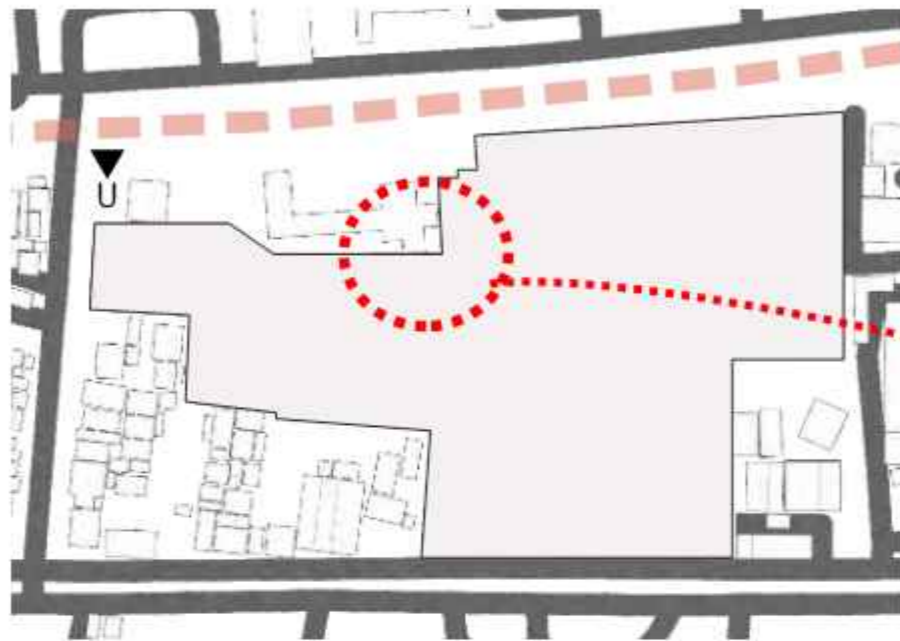


Integrated system



SITE DEVELOPMENT

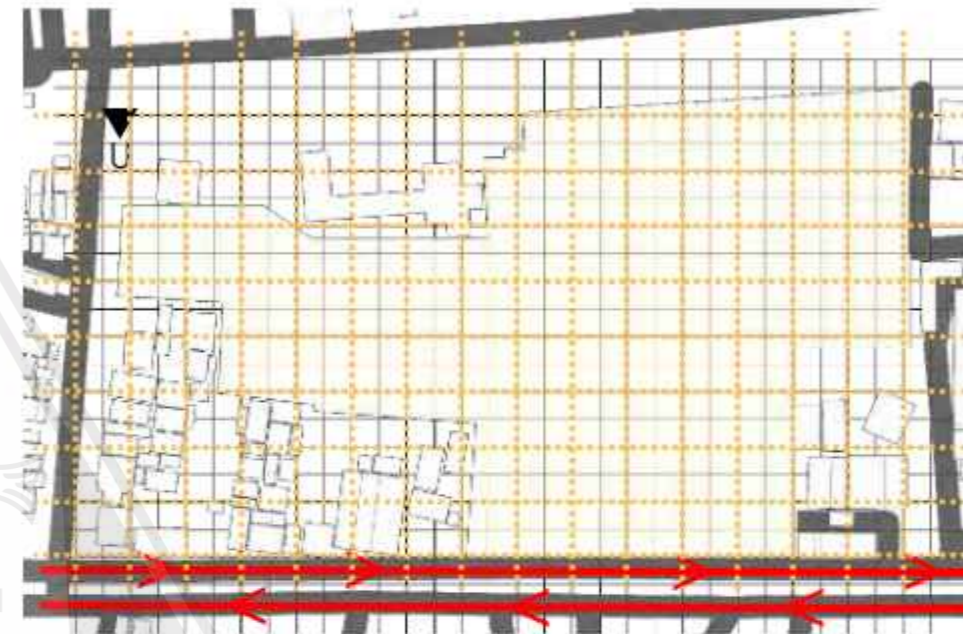
Konteks Lingkungan Terhadap Site



Pembagian zonasi berorientasi pada konteks lingkungan yang menjadi batas site (permukiman, sirkulasi utama, area transportasi publik, dan kantor).

Karena terdapat area yang memungkinkan bersinggungan dengan sirkulasi transportasi publik maka zona fungsi yang berdekatan perlu disesuaikan untuk mengakomodasi fungsi eksisting dan fungsi baru

Pembagian Grid Area

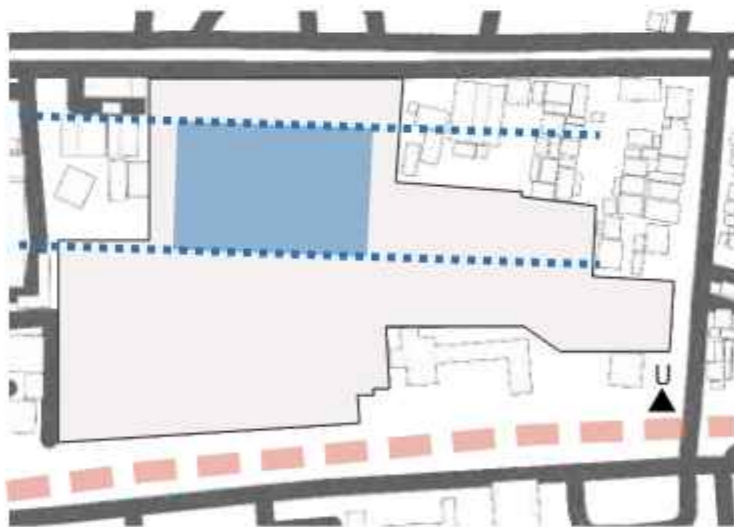


Struktur grid yang digunakan berorientasi pada jalan utama bagian Utara (Jl. Solo-Jogja Adisuljpto).

— Axis jalan utama

..... Axis Site

Posisi Massa Bangunan



Dekat - Ruang aktivitas fokus pada sisi Utara



Koneksi area utama dengan fasilitas transportasi publik lebih jauh.



Ruang Hijau difokuskan pada sisi Selatan



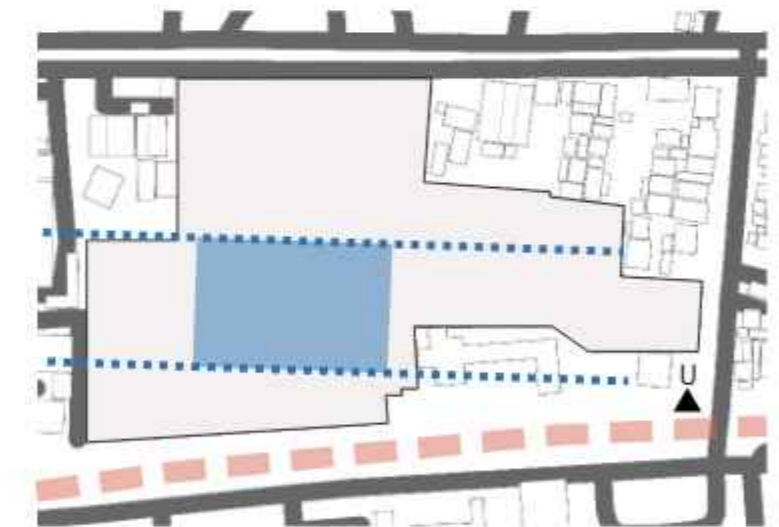
Ruang aktivitas fleksibel karena berada ditengah site, kebisingan cenderung lebih rendah



Koneksi area utama dengan sekitar lebih merata



Ruang Hijau dapat ditempatkan pada beberapa sisi



Terlalu dekat dengan rel kereta, ruang aktivitas kurang nyaman akibat bising



Koneksi area utama dengan fasilitas transportasi publik dekat - dapat terjadi cross sirkulasi

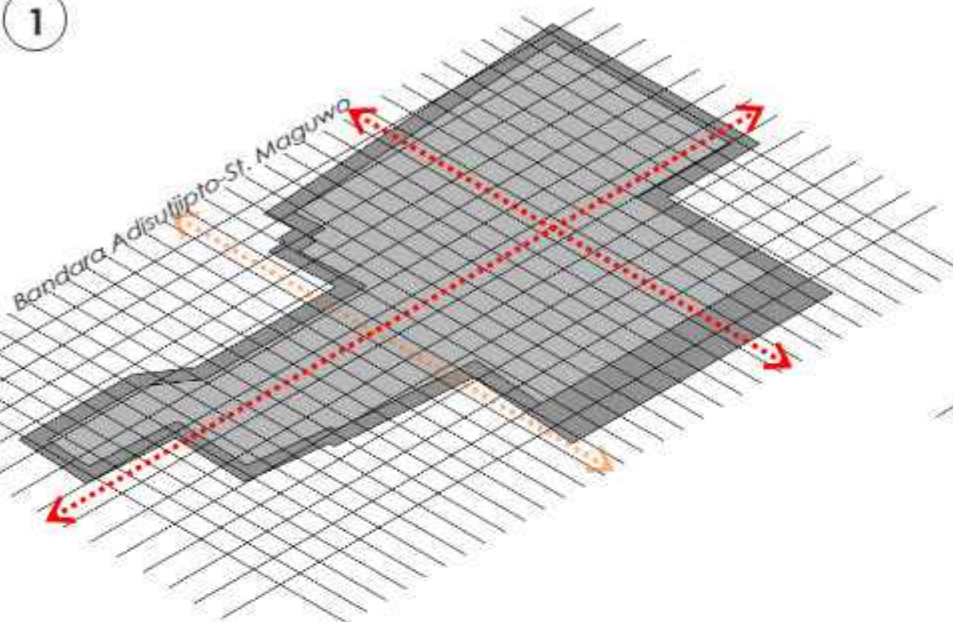


Ruang Hijau difokuskan pada sisi Utara

MASSA

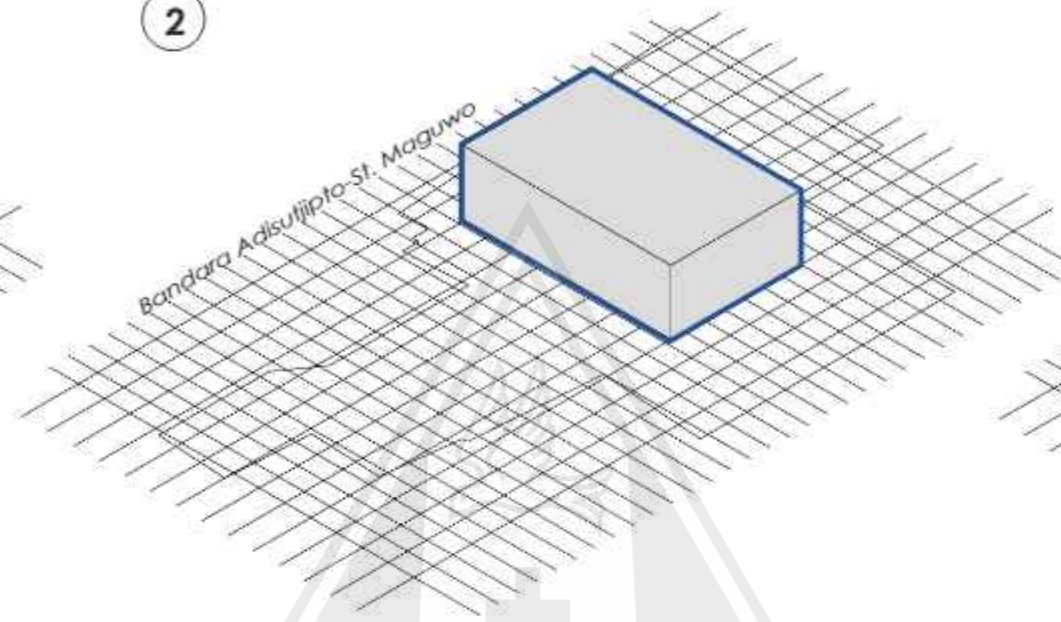
Gubahan Massa

1



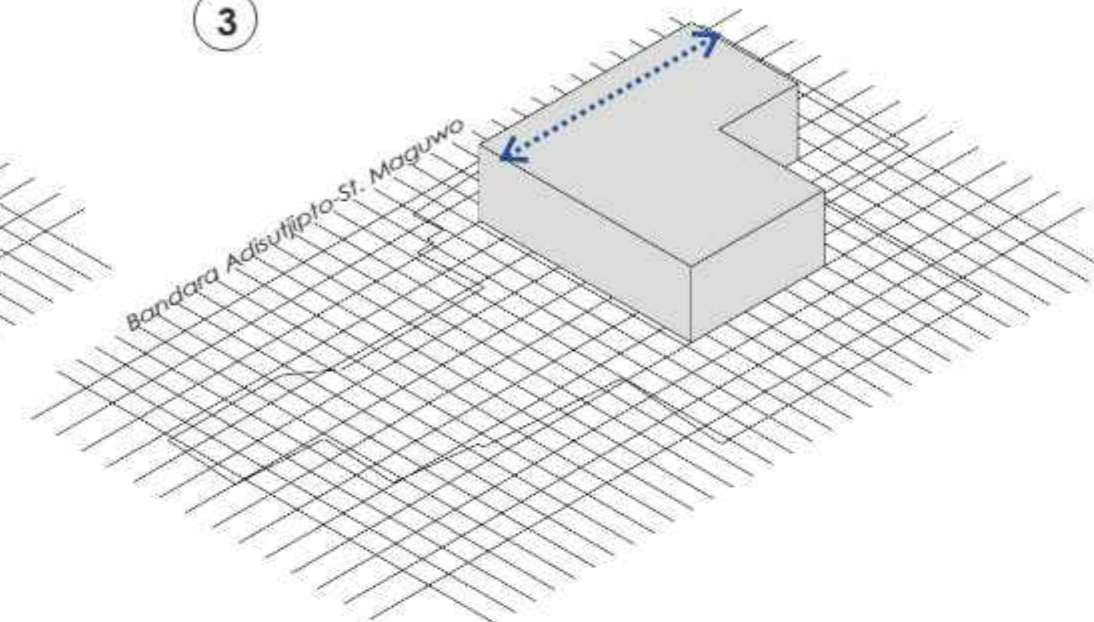
Penyesuaian grid berdasarkan axis jalan, serta batasan sesuai peraturan GSB serta rencana sirkulasi keliling site.

2



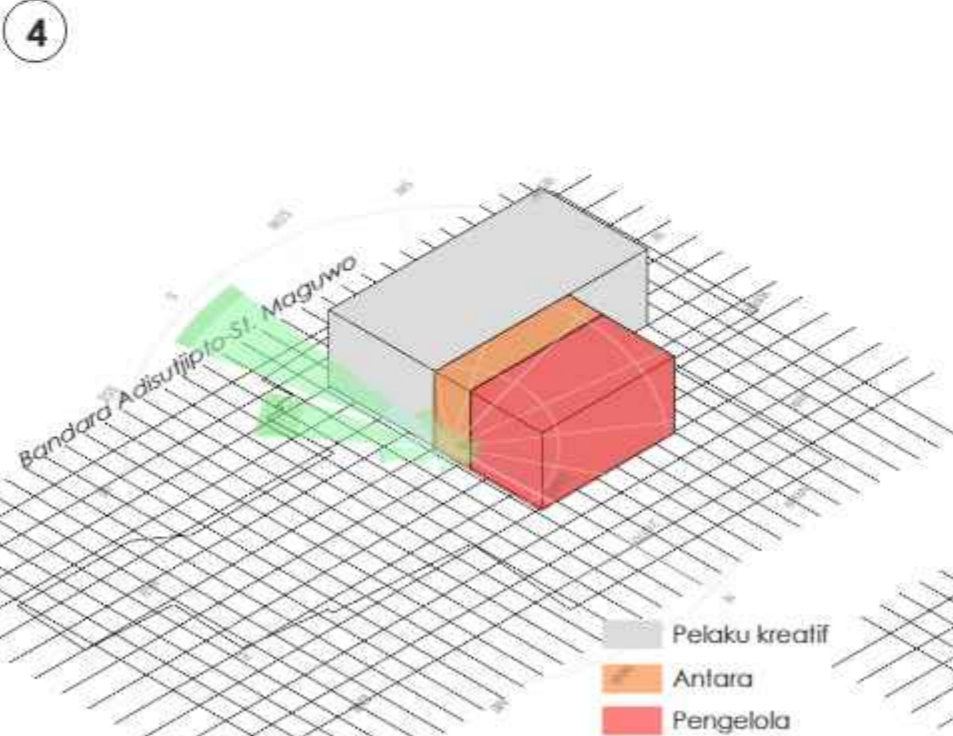
Bentuk optimal massa membaur dengan bentuk massa dominan sekitar site

3



Penyesuaian lebar massa bangunan sebagai respon terhadap kebutuhan ruang interaksi dan area penerimaan lantai dasar

4



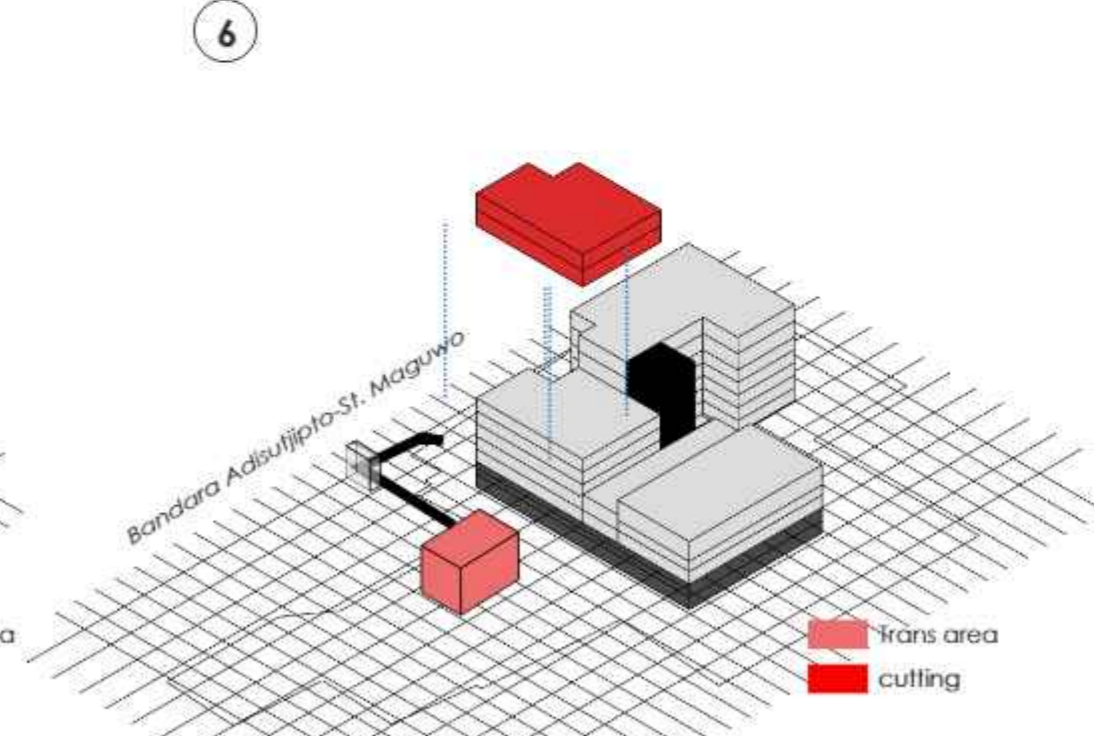
Pembagian massa berdasarkan target zona & fungsi ruang

5



Penyesuaian ketinggian massa bangunan untuk mendapatkan view sekitar site. Penambahan bukaan terkait akses, sirkulasi dan target fungsi pada lantai dasar bangunan

6



Pembagian lantai bangunan dan penyesuaian luasan lantai bangunan & penambahan massa penunjang & connecting area transportasi umum

MASSA

Zonasi Ruang

Zona Area Kerja

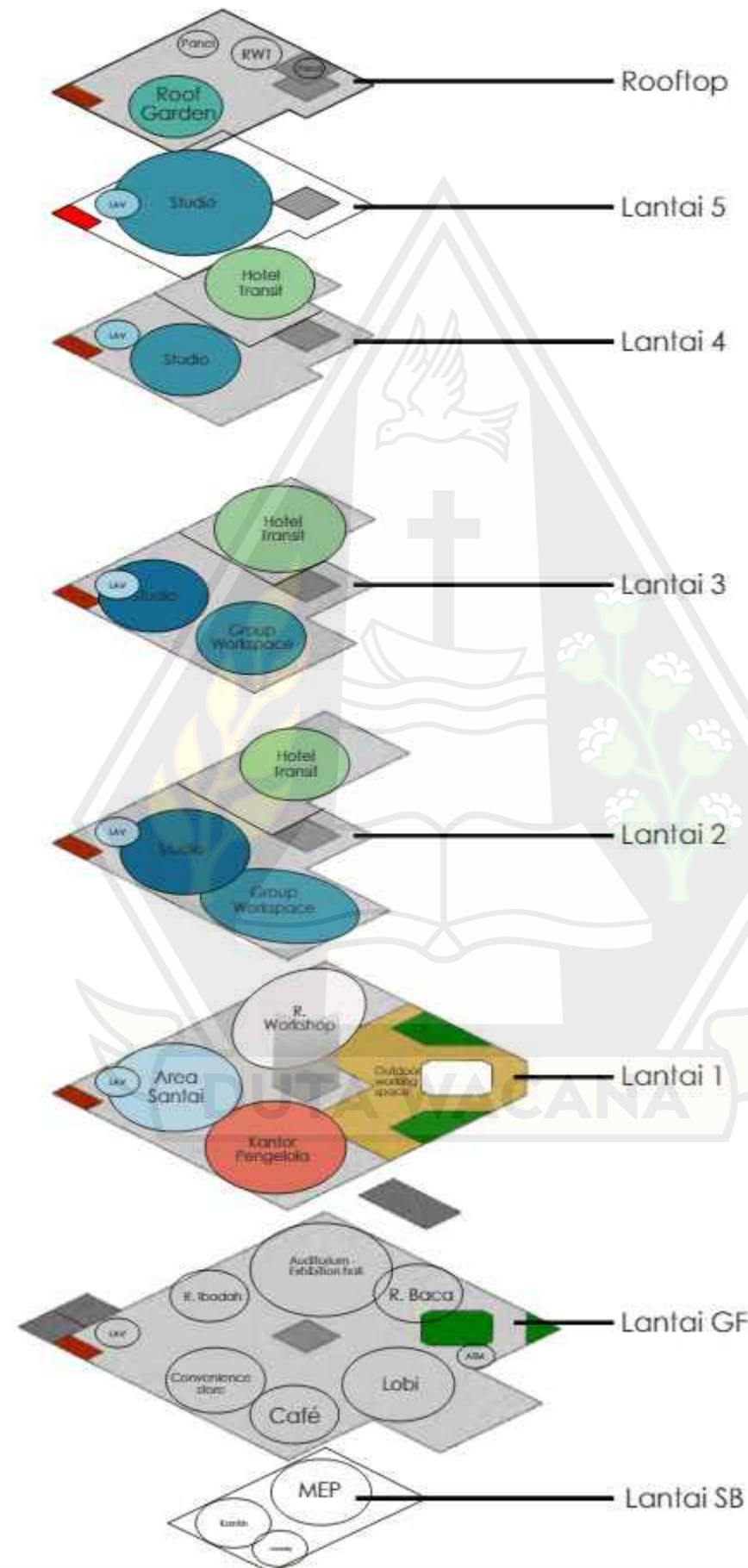
- Lobi
- Pengecekan
- Administrasi
- Studio
- Wokspace (Co-Office)
- Group room
- Open plan
- Combination
- Office pod
- R.Meeting
- R.Kelas
- Lavatory
- Pantry
- Lab Makerspace
- R.Workshop
- Lab Coding
- Lab animasi
- Gudang
- R.server
- Lab Foto
- Outdoor workplace
- R.santai
- Kantin
- R.game
- R.gym
- R.musik
- Minibioskop
- R.istirahat
- R.Baca
- Loker
- Communal space

Zona Pengelola & Umum

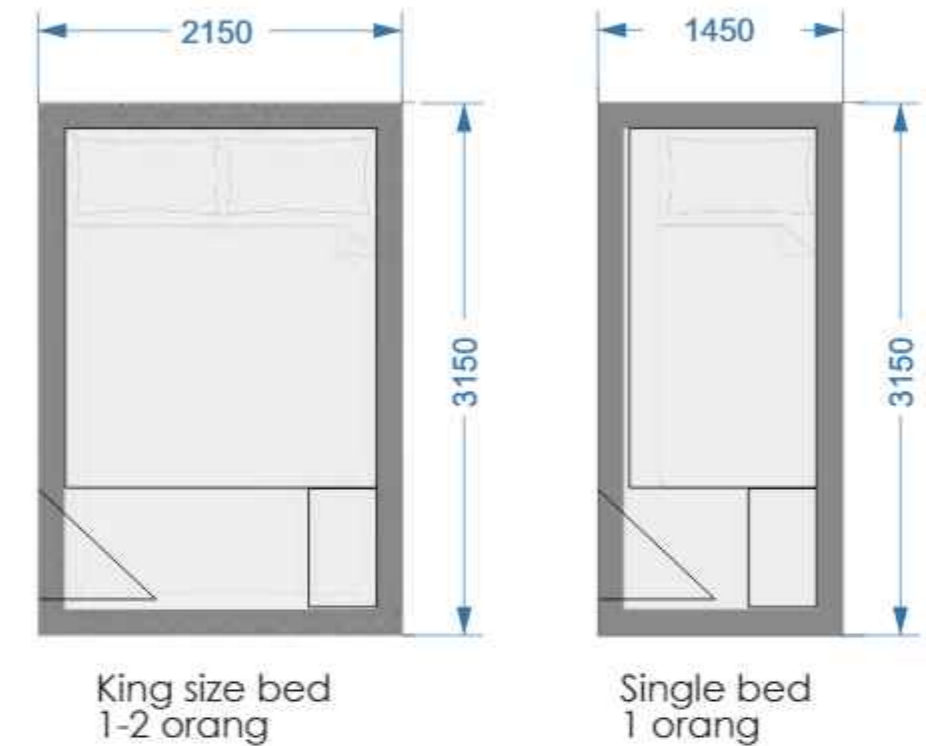
- Lobi
- Pengecekan
- Administrasi
- Loker
- R.staff
- R.kepala Staf
- R.server
- Lavatory
- R.keamanan
- Gudang
- Pantry
- R. Ibadah
- ATM
- Auditorium - Exhibition hall
- Communal space
- Hotel Transit

Zona Servis

- R. Mep
- R. Genset
- Loading Dock
- Gudang
- Lavatory
- Pantry
- Janitor
- R.Sampah
- Parkir



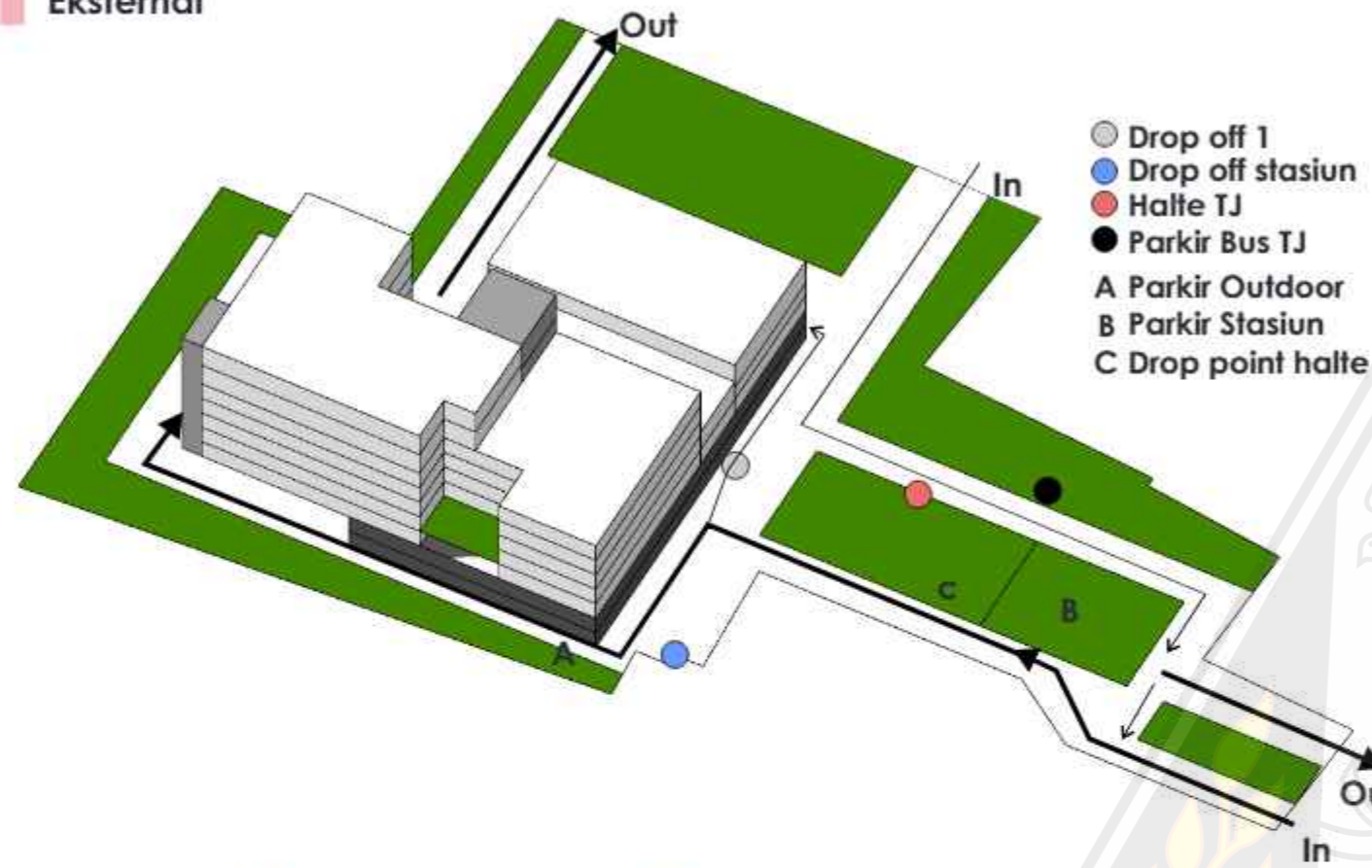
Tipe Sleeping pod - Hotel Transit



Contoh penataan Pod dalam 1 ruang
Ex. The capsul Malioboro

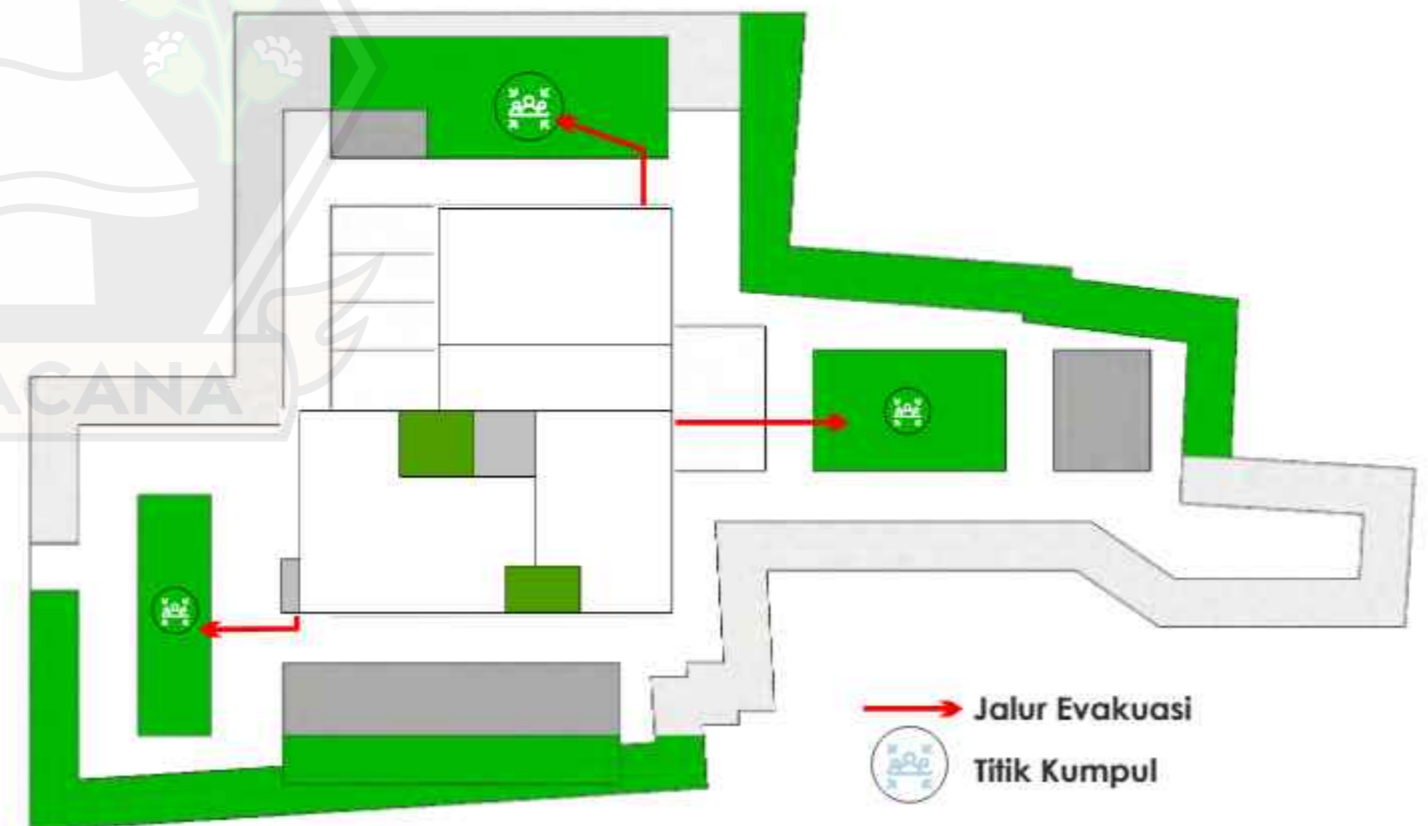
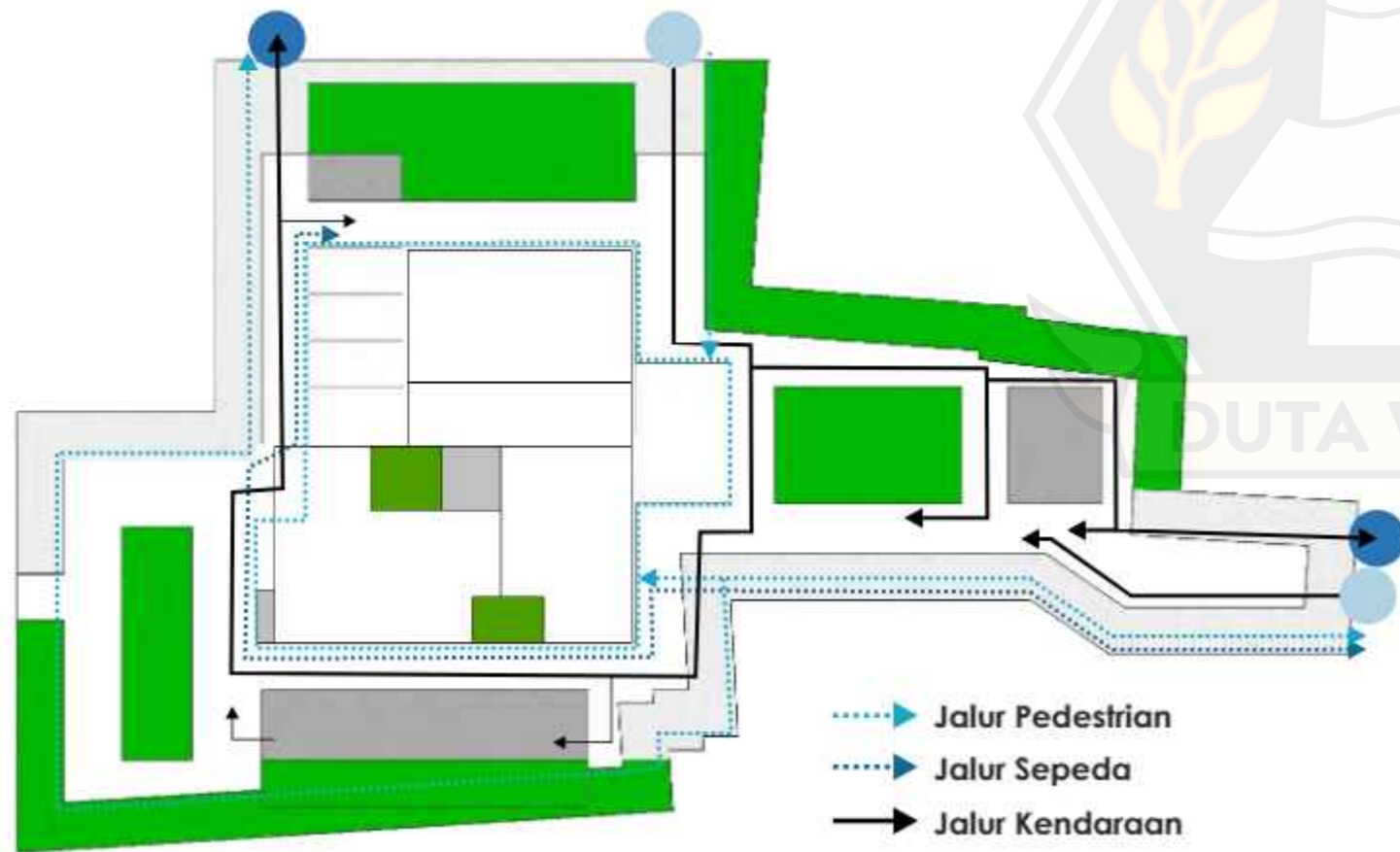
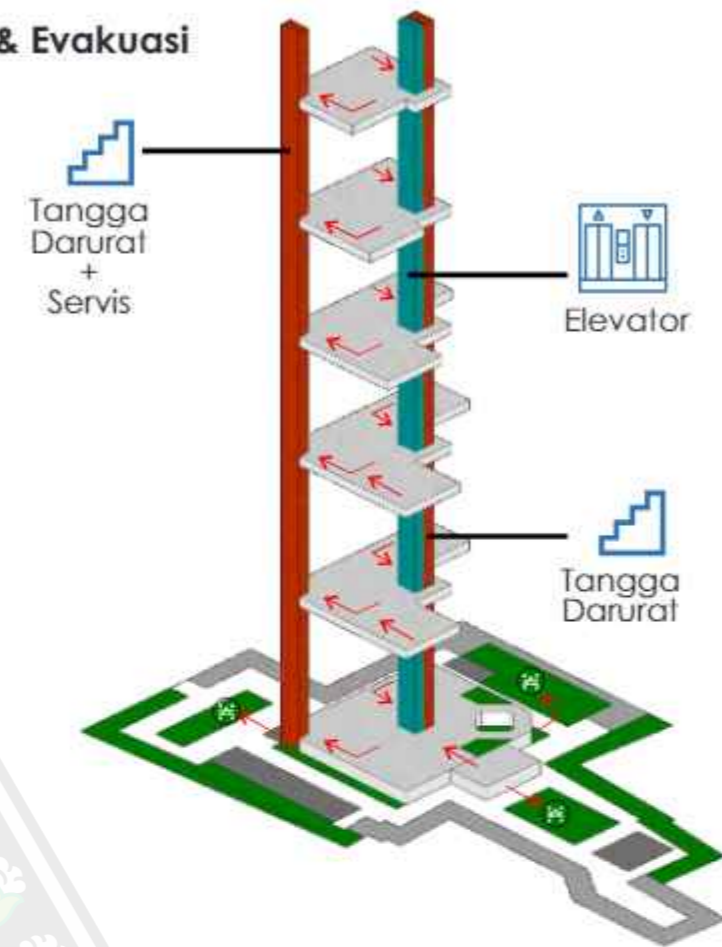
Sirkulasi

Eksternal



Sirkulasi

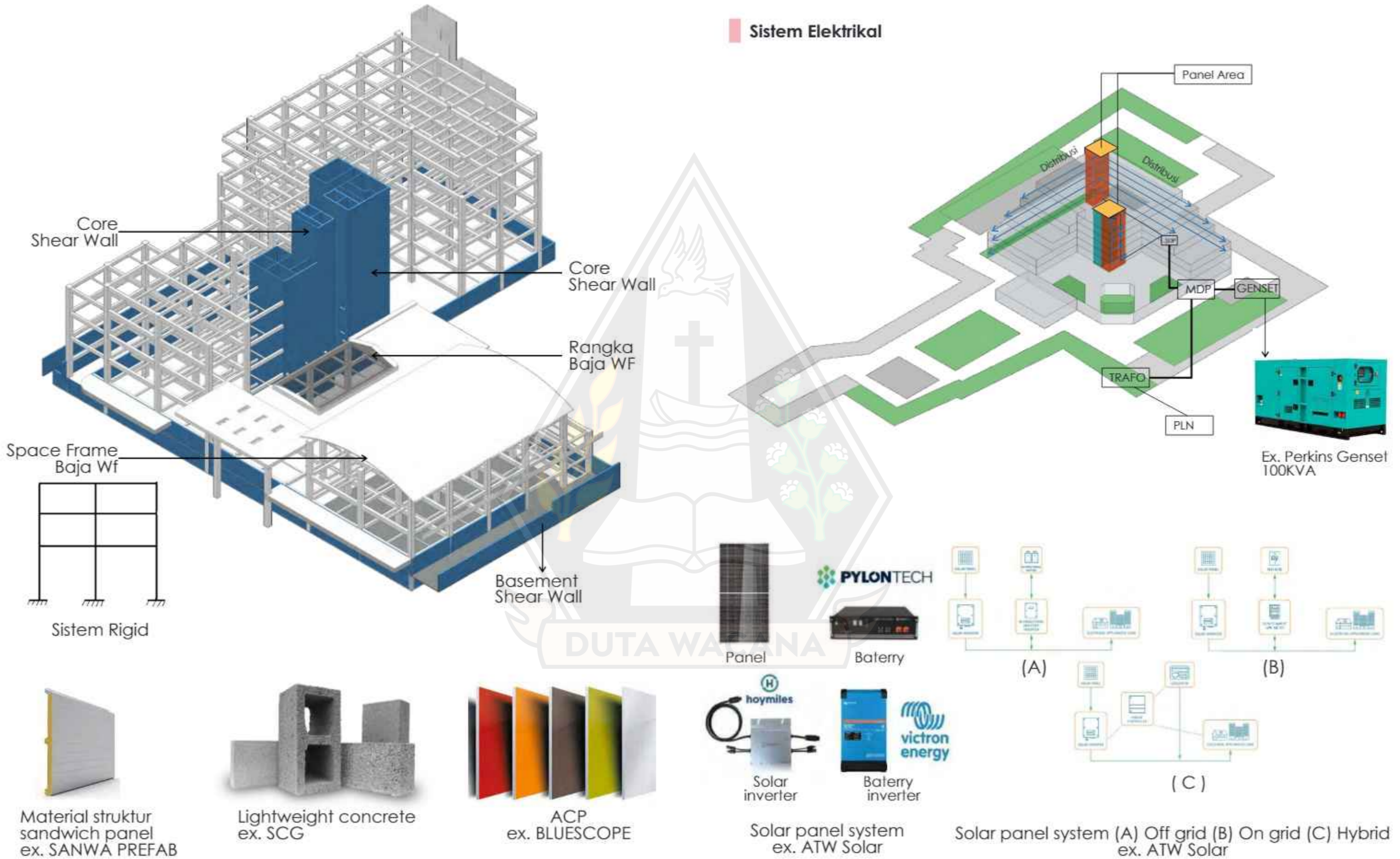
Internal & Evakuasi



Struktur & Material

Utilitas

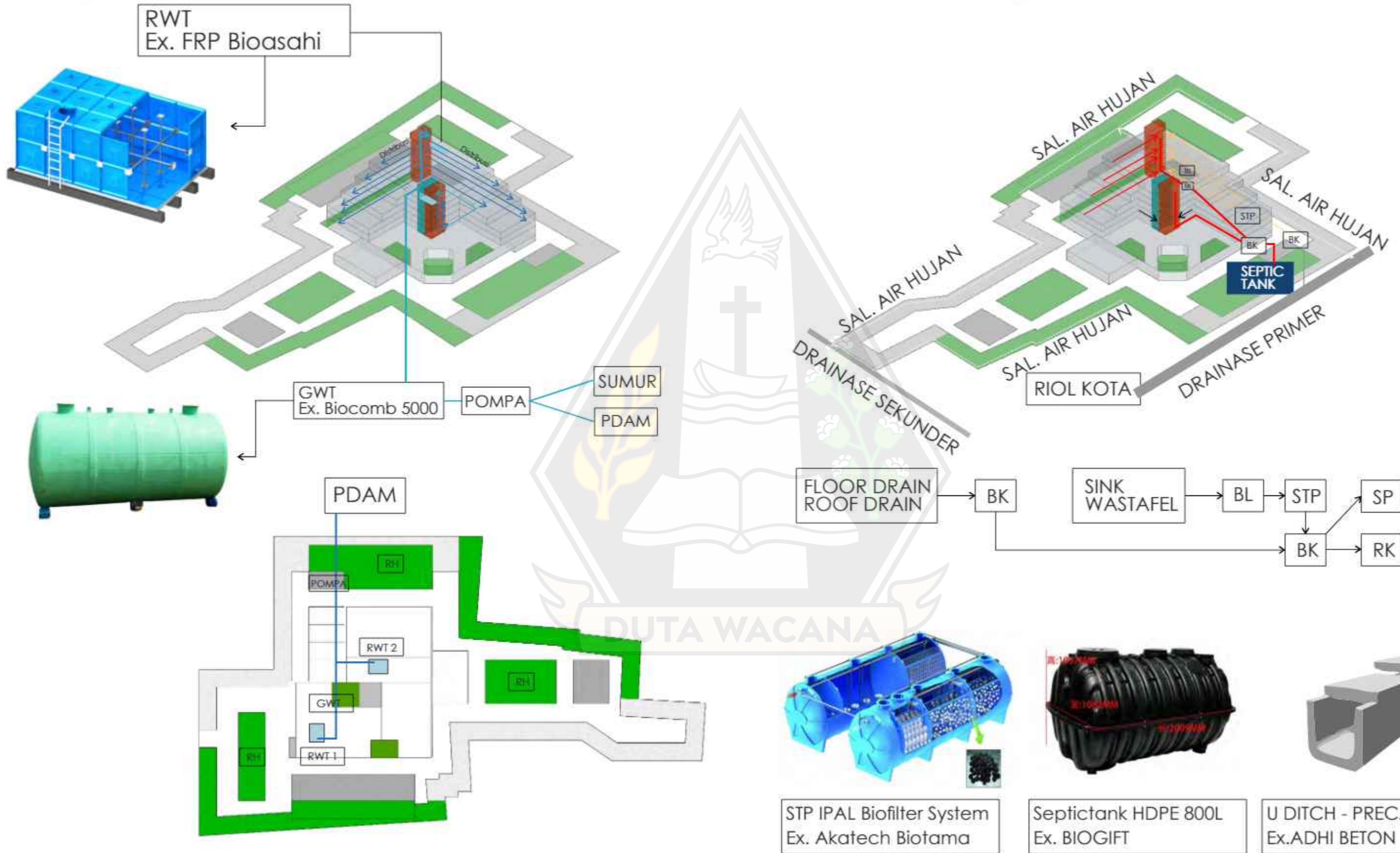
Sistem Elektrikal



Utilitas

Sistem Air Bersih

Sistem Air Kotor



STP IPAL Biofilter System
Ex. Akatech Biotama

Septictank HDPE 800L
Ex. BIOGIFT

U DITCH - PRECAST
Ex. ADHI BETON

CONTOH IMPLEMENTASI INTERIOR BANGUNAN

Equipment Area Kerja



Microsoft Surface Hub 2S



Creation Flex Integrator Kit



Jabra PanaCast 60



Standing Desk Converter with Gas Spring

Equipment motion studio



Lab Space + Setup
ex. Vicon camera



Collaboration zones + movable furniture



Media lounges

Layout Area Kerja (Microsoft hq)



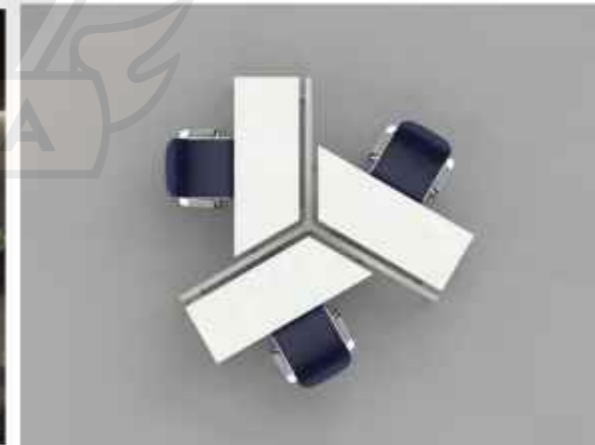
Focus Room (4-5 people)



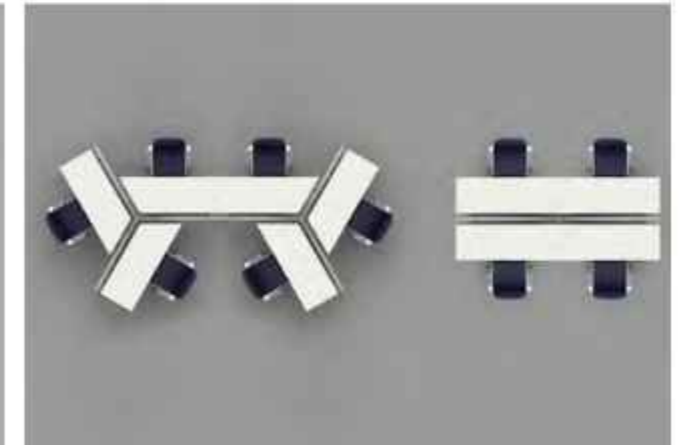
Small Room (6-8 people)



Office Pod



Small group workspace



Calthorpe, P. (1993). *The Next American Metropolis*. Princeton Architectural Press

Dea Nurani. (2008). *Pembentukan ruang transisi publik - privat pada apartemen di dalam kawasan Mixed-Use = Public-private transitional space in apartemen within mixed-use area*.

Pahuja Roza. (2015). *Mixed Land Use In Urban Development*.

Prasetya, I. G. A. Y. (2018). *Coworking Space di Kota Yogyakarta dengan pendekatan prinsip-prinsip Fleksibilitas dalam Arsitektur*.

Schwanke, D. et al. (2003). *Mixed-Use Development Handbook 2nd ed.* Washington:ULI-The Urban Institute.

<https://depok.slemankab.go.id/profile> diakses pada 1 Agustus 2023

Neufert, E.(2002). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: PT. Erlangga.

Neufert, E.(2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: PT. Erlangga.

Shrivastava, V. and Singh, J. (2020). *Compact Cities as Sustainable Development Model*. *International Journal on Emerging Technologies*, 11(3): 1111–1116.

Jenks, M., Burton, E. and Williams, K. (Editors), (1996). *The Compact City: A Sustainable Urban Form?*, Spon Press; ISBN: 0419213007

OECD. (2012). *Compact City Policies: A Comparative Assessment*, OECD Green Growth Studies, OECD Publishing.

Internet

<https://www.archdaily.com/912559/santander-digital-generation-todos-arquitectura-plus-entre-arquitetos>

<https://todosarquitectura.com/en/portfolio/big-data/>

<https://archello.com/pt/project/santander-digital-generation>

<https://www.bandung.go.id/news/read/4339/bandung-creative-hub-surga-bagi-insan-kreatif>

<https://adbang.bandung.go.id/2021/11/28/bandung-creative-hub/>

<https://www.archdaily.com/996813/de-la-sol-work-and-exhibition-space-the-lab-saigon>

<https://www.snohetta.com/projects/powerhouse-brattorkaia>

<https://www.archdaily.com/924325/powerhouse-brattorkaia-snohetta>

<https://www.hestanto.web.id/ekonomi-kreatif/#:~:text=Ekonomi%20Kreatif%20Menurut%20Simatupang%20%282007%29%20%E2%80%9CIndustri%20kreatif%20yang,meningkatkan%20kesejahteraan%20melalui%20kesejahteraan%20melalui%20penawaran%20kreasi%20intelektual.%E2%80%9D>

diakses pada 3 Oktober 2023.

<https://katadata.co.id/safrezi/berita/620d2dd8bb3f0/ekonomi-kreatif-adalah-ekonomi-baru-ini-definisi-dan-ruang-lingkupnya/#Ruang%20Lingkup%20Dan%20Contoh%20Ekonomi%20Kreatif>

diakses pada 3 Oktober 2023.

<http://coastalsmartgrowth.noaa.gov>

<https://www.atw-solar.id/innovation/solar-applications/innovative-solar-apps-1/>

