

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

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



DISUSUN OLEH:

FRANSISCA FEBRINA DYAH PITALOKA

190117631

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

TAHUN 2023

**LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

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

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Fransisca Febrina Dyahpataloka
NPM : 190117631**

**Telah diperiksa, dievaluasi, dan dinyatakan lulus
dalam Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur pada
Program Studi Arsitektur - Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik - Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Yogyakarta, 11 April 2025
Pembimbing,**



Noor Zakiy Mubarrok, S.T.Ars., M.Ars.

**Mengetahui,
Ketua Departemen Arsitektur**



Prof. Ir. Prasasto Satwiko, MBS, Ph.D.

Prof. Ir. Prasasto Satwiko, MBS, Ph.D.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN PERILAKU DI KOTA YOGYAKARTA

benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiat dari karya orang lain, ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 17 April 2023

Yang membuat pernyataan



Fransisca Febrina Dyahpataloka

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul “Perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan Perilaku di Kota Yogyakarta” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur merupakan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana dan penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini tidak lepas dari adanya doa dan dukungan dari berbagai pihak Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dosen Pembimbing Proposal Tugas Akhir Arsitektur, Bapak Noor Zakiy Mubarrok, S.T., M.Ars., yang senantiasa membantu dan membimbing penulis dalam poses penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
2. Dosen Penguji 1 dan 2, Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc., dan Ibu Ir. MK Sinta Dewi, M.Sc., yang telah menguji penulis dengan memberikan pertanyaan serta masukan dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.
3. Dosen Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh studi.
4. Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta,, Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.
5. Keluarga dan teman - teman yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Proposal Tugas Akhir masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna tetapi penulis berharap bahwa Proposal Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 22 Desember 2022



Fransisca Febrina Dyahpitaloka

ABSTRAK

Industri kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi nilai ekonomi negara dan mempunyai harapan besar terhadap tumbuhnya ekonomi baru yang berbasis kreativitas. Jumlah industri kreatif terus bertambah setiap tahunnya. Meskipun begitu, usaha industri kreatif masih berjalan masing-masing antar lintas subsektornya, sehingga dibutuhkan wadah bersama untuk industri kreatif yang ada di Kota Yogyakarta supaya saling berintegrasi agar dapat berkembang secara maksimal.

Urgensi Kota Yogyakarta saat ini membutuhkan tempat yang dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan potensi dan kreativitas serta sebagai tempat untuk melakukan kolaborasi bagi pelaku industri kreatif. Perancangan *Creative Hub* di Kota Yogyakarta dirasa cocok untuk memfasilitasi aktivitas seniman yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif yang bertujuan untuk mengembangkan industri kreatif. *Creative Hub* di Kota Yogyakarta memiliki tujuan untuk menginspirasi pemikiran kreatif di masyarakat melalui pembelajaran untuk mempromosikan industri kreatif.

Creative Hub akan menerapkan konsep ruang kreatif publik sebagai penekanan desain. Penekanan dalam pendekatan perilaku adalah pemanfaatan ruang yang berbeda pada setiap individu, sehingga dalam perancangan bangunan akan memperhatikan hubungan dialektis antara ruang dan perilaku pengguna. Keterkaitan tersebut dapat diwujudkan dengan menciptakan suasana kreatif untuk membentuk perilaku ekspresif, kreatif, dan kolaboratif dalam bangunan. Penerapan pendekatan perilaku akan difokuskan kepada aspek tata ruang dalam yang dapat membentuk suasana ekspresif, kreatif, dan kolaboratif.

Perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan perilaku diharapkan dapat mewadahi kreativitas masyarakat, khususnya komunitas seni yang ada di Kota Yogyakarta, dengan mengacu pada perilaku pengguna yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif. Pendekatan perilaku yang diterapkan akan menekankan pada hubungan antara seniman di Kota Yogyakarta, seniman yang berkunjung, investor, serta masyarakat. Keterkaitan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengidentifikasi perilaku kreatif yang akan diwujudkan dalam rancangan *Creative Hub*.

Kata kunci : *Creative Hub, ekspresif, kreatif, kolaboratif*

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2 Latar Belakang Masalah	3
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	6
1.3.1 Tujuan.....	6
1.3.2 Sasaran.....	6
1.4 LINGKUP STUDI.....	7
1.4.1 Materi Studi	7
1.4.2 Pendekatan Studi	7
1.5 METODEDE STUDI.....	8
1.5.1 Studi Literatur.....	8
1.5.2 Observasi	8
1.5.3 Analisis dan Sintesis.....	8
1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	8
1.7 ALUR PIKIR.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 PENDEKATAN PERILAKU	10
2.1.1 Pengertian Pendekatan Perilaku.....	10
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku.....	10
2.1.3 Prinsip Dasar Pendekatan Perilaku	11
2.1.4 Perilaku Dalam Kajian Arsitektur.....	11
2.2 RUANG KREATIF PUBLIK.....	12
2.2.1 Pengertian Ruang Kreatif Publik	12

2.2.2 Kriteria Ruang Kreatif Publik	12
2.3 TATA RUANG DALAM.....	16
2.3.1 Pengertian Tata Ruang Dalam	16
2.3.2 Prinsip Tata Ruang Dalam	17
2.3.3 Batasan Ruang Dalam	17
2.3.4 Elemen Pembentuk Ruang Dalam	18
2.4 EKSPRESIF,KREATIF,KOLABORATIF	19
2.4.1 Pengertian ekspresif, kreatif, dan kolaboratif	20
2.4.2 Implikasi ke dalam arsitektur	20
2.5 STUDI KASUS	20
2.5.1 Kansas City Public Library	20
2.5.2 Belapur Housing	22
2.5.3 Dia.Lo.Gue Art Space	23
2.5.4 Komparasi	25
BAB III STUDI OBJEK.....	27
3.1 INDUSTRI KREATIF.....	27
3.1.1 Pengertian Industri Kreatif	27
3.1.2 Sejarah Industri Kreatif.....	27
3.1.3 Peran Industri Kreatif.....	28
3.1.4 Elemen Industri Kreatif.....	28
3.2 CREATIVE HUB	32
3.2.1 Pengertian Creative Hub	32
3.2.2 Fungsi Creative Hub	32
3.2.3 Jenis Creative Hub	33
3.2.4 Kriteria Creative Hub.....	33
3.2.5 Studi Kasus	34
3.3 TINJAUAN SENI RUPA.....	40
3.3.1 Pengertian Seni Rupa	40
3.3.2 Wujud Karya Seni Rupa	40
3.3.3 Ruang Seni Rupa.....	40
3.3.4 Acara atau Program Seni Rupa	41
3.4 TINJAUAN SENI PERTUNJUKAN.....	41
3.4.1 Pengertian Seni Pertunjukan.....	41

3.4.2 Ruang Seni Pertunjukan.....	41
3.4.3 Acara Seni Pertunjukan.....	41
3.5 STUDI BESARAN RUANG	42
3.5.1 Ruang Pelatihan.....	42
3.5.2 Ruang Kelas.....	42
3.5.3 Auditorium	43
3.5.4 Ruang Pameran.....	44
3.5.5 Cafeteria	44
3.5.6 Musholla.....	44
3.5.7 Parkir	44
3.6 PROGRAMATIK.....	45
3.6.1 Deskripsi Proyek	45
3.6.2 Analisis Pelaku.....	46
3.6.3 Analisis Aktivitas.....	48
3.6.4 Kebutuhan & Persyaratan Ruang.....	51
3.6.5 Besaran Ruang	53
3.7 ANALISIS TAPAK.....	55
3.7.1 Tinjauan Tapak	55
3.7.2 Identifikasi bangunan perdagangan dan jasa di Kawasan Budaya Kotabaru.....	55
3.7.3 Ketentuan Regulasi Tata Ruang dan Bangunan Cagar Budaya di Kawasan Budaya Kotabaru.....	56
3.7.4 Pemilihan tapak.....	57
3.7.5 Kondisi eksisting tapak	57
3.7.6 Analisis Site	58
3.7.7 Sintesis Site.....	62
BAB IV METODE PERANCANGAN.....	63
4.1 METODE PERANCANGAN	63
4.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	63
4.1.2 Analisis.....	63
4.1.3 Kontekstual	64
4.1.4 Metode Penerapan Pendekatan Arsitektur Perilaku.....	64
4.1.5 Metode Penerapan Tata Ruang Dalam.....	67
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	70

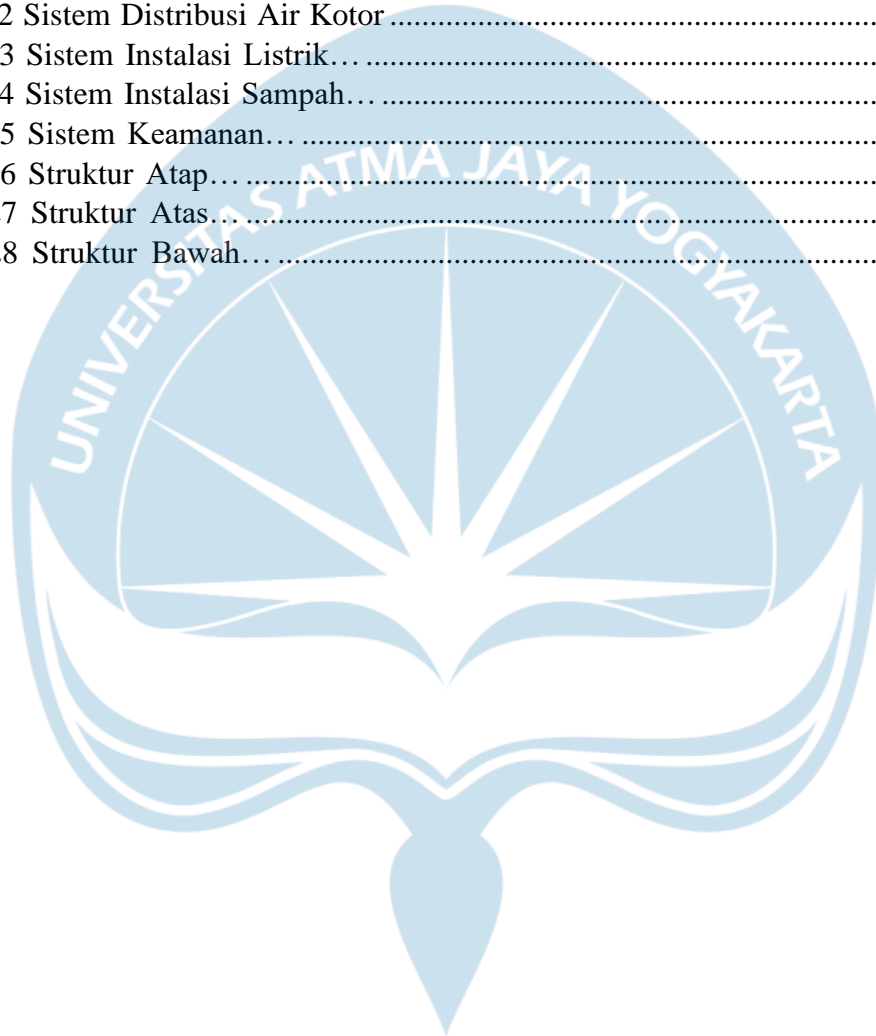
5.1 KONSEP DASAR.....	70
5.2 RENCANA TAPAK	70
5.2.1 Zoning dan Tata Letak Ruang	70
5.2.2 Sirkulasi dan Parkir	71
5.2.3 Hubungan Ruang	72
5.2.4 Penataan Ruang	73
5.3 KONSEP BANGUNAN.....	74
5.3.1 Gubahan Massa	74
5.3.2 Fasad Bangunan.....	74
5.3.3 Material Bangunan	75
5.4 KONSEP RUANG DALAM	75
5.5 KONSEP RUANG LUAR	76
5.6 KONSEP UTILITAS	78
5.6.1 Sistem Distribusi Air Bersih	78
5.6.2 Sistem Distribusi Air Kotor.....	79
5.6.3 Sistem Instalasi Listrik	79
5.6.4 Sistem Instalasi Sampah.....	79
5.6.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran.....	80
5.7 KONSEP STRUKTUR	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Persebaran Komunitas Seni Kota Yogyakarta	2
Gambar 1.2 Perkembangan Jumlah Wisatawan di DIY	2
Gambar 1.3 Organisasi Seni Rupa	4
Gambar 1.4 Organisasi Seni Pertunjukan	4
Gambar 1.5 Diagram Pendekatan Perilaku	6
Gambar 1.6 Alur Pikir.....	9
Gambar 2.1 Personal Space	12
Gambar 2.2 Collaboration Space	13
Gambar 2.3 Presentation Space	14
Gambar 2.4 Maker Space	14
Gambar 2.5 Intermession Space	15
Gambar 2.6 Bentuk Dasar.....	17
Gambar 2.7 Tabel Warna	18
Gambar 2.8 Skala Ruang	18
Gambar 2.9 Interior Kansas City Public Library... ..	19
Gambar 2.10 Eksterior Kansas City Public Library.....	20
Gambar 2.11 Eksterior Belapur Housing... ..	21
Gambar 2.12 Eksterior Denah Belapur Housing	21
Gambar 2.13 Dia Lo Gue Art Space	22
Gambar 2.14 Interior Dia Lo Gue Art Space	23
Gambar 3.1 Skema Pergerakan Era Perekonomian Dunia	26
Gambar 3.2 Seni Rupa	28
Gambar 3.3 Peta Ekosistem Kreatif Subsektor Seni Rupa	28
Gambar 3.4 Seni Pertunjukan... ..	29
Gambar 3.5 Peta Ekosistem Kreatif Subsektor Seni Pertunjukan	29
Gambar 3.6 Pelaku Industri Kreatif.....	30
Gambar 3.7 Grafik Aktivitas Creative Spaces.....	33
Gambar 3.8 Jakarta Creative Hub.....	33
Gambar 3.9 Interior Jakarta Creative Hub.....	34
Gambar 3.10 Zoning Sirkulasi Area	35
Gambar 3.11 Zoning Public Area	35
Gambar 3.12 Zoning Private Area	35
Gambar 3.13 Sirkulasi Pengelola	35
Gambar 3.14 Sirkulasi Penganjung.....	35
Gambar 3.15 Bogor Creative Center	36
Gambar 3.16 Denah Lantai 1... ..	36
Gambar 3.17 Denah Lantai 2... ..	36
Gambar 3.18 Hubungan Ruang	37
Gambar 3.19 Sirkulasi Ruang.....	37
Gambar 3.20 Skema R.Pelatihan	41
Gambar 3.21 Skema R.Ganti	41
Gambar 3.22 Pola R.Kelas Berkoridor	42
Gambar 3.23 Pola Ruang Dekat Tangga	42

Gambar 3.24 Jarak Pandangan Ke Stage	42
Gambar 3.25 Batas Pandangan Mata	42
Gambar 3.26 Layout Tempat Duduk Pada Auditorium	42
Gambar 3.27 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran	43
Gambar 3.28 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung.....	43
Gambar 3.29 Standar Sirkulasi... ..	43
Gambar 3.30 Standar Orang Melakukan Gerakan Sholat.....	44
Gambar 3.31 Standar Dimensi Sepeda Motor.....	44
Gambar 3.32 Standar Dimensi Mobil	44
Gambar 3.33 Standar Dimensi Perputaran Kendaraan	44
Gambar 3.34 Standar Ruang Parkir	44
Gambar 3.35 Sistem Pelayanan Pada Creative Hub	45
Gambar 3.36 Struktur Organisasi	45
Gambar 3.37 Peta Wilayah Administrasi Kota Yogyakarta	54
Gambar 3.38 Peta Persebaran Bangunan Cagar Budaya di Kotabaru	54
Gambar 3.39 Bangunan Cagar Budaya Perdagangan dan Jasa di Kotabaru	55
Gambar 3.40 Peta Pola Ruang Kecamatan Gondokusuman.....	55
Gambar 3.41 Kondisi Eksisting Tapak... ..	56
Gambar 3.42 Data Analisa Aksesibilitas... ..	57
Gambar 3.43 Analisa Aksesibilitas... ..	57
Gambar 3.44 Data Analisa Klimatologi.....	58
Gambar 3.45 Analisa Klimatologi.....	58
Gambar 3.46 Data Analisa Kebisingan.....	59
Gambar 3.47 Analisa Kebisingan.....	59
Gambar 3.48 Data View ke dalam Tapak... ..	60
Gambar 3.49 Analisis View ke dalam Tapak	60
Gambar 3.50 Sintesis Site	61
Gambar 4.1 Pizza Hut di Kotabaru.....	63
Gambar 4.2 Penerapan Dinding pada Ruang Dalam.....	67
Gambar 4.3 Penerapan Lantai pada Ruang Dalam	67
Gambar 4.4 Penerapan Warna pada Ruang Dalam	67
Gambar 4.5 Penerapan Pencahayaan pada Ruang Dalam	68
Gambar 4.6 Penerapan Penghawaan pada Ruang Dalam	68
Gambar 4.7 Penerapan Ceiling pada Ruang Dalam	68
Gambar 5.1 Konsep Dasar Perancangan	69
Gambar 5.2 Zoning Pada Site	70
Gambar 5.3 Sirkulasi dan Parkir	70
Gambar 5.4 Hubungan Ruang Massa 1	71
Gambar 5.5 Hubungan Ruang Massa 2	71
Gambar 5.6 Blokplan Lantai 1	72
Gambar 5.7 Blokplan Lantai 2	72
Gambar 5.8 Gubahan Massa	73
Gambar 5.9 Fasad Bangunan	73
Gambar 5.10 Ruang Dalam	74
Gambar 5.11 Brainstorming Room	75
Gambar 5.12 Ruang Komunal... ..	75

Gambar 5.13 Ruang Luar...	75
Gambar 5.14 Paving Block...	76
Gambar 5.15 Lampu Taman...	76
Gambar 5.16 Kolam Ikan.....	76
Gambar 5.17 Boxwood.....	76
Gambar 5.18 Pohon Palembang.....	77
Gambar 5.19 Bonsai.....	77
Gambar 5.20 Rumput.....	77
Gambar 5.21 Sistem Distribusi Air Bersih.....	78
Gambar 5.22 Sistem Distribusi Air Kotor.....	78
Gambar 5.23 Sistem Instalasi Listrik.....	78
Gambar 5.24 Sistem Instalasi Sampah.....	79
Gambar 5.25 Sistem Keamanan.....	79
Gambar 5.26 Struktur Atap.....	80
Gambar 5.27 Struktur Atas.....	80
Gambar 5.28 Struktur Bawah.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Usaha Industri Kreatif di DIY	1
Tabel 2.1 Penerapan Pendekatan Perilaku pada Kansas City Public Library	20
Tabel 2.2 Penerapan Pendekatan Perilaku pada Belapur Housing... ..	22
Tabel 2.3 Penerapan Pendekatan Perilaku pada Dia Lo Gue Art Space	24
Tabel 2.4 Komparasi Studi Kasus Penerapan Pendekatan Perilaku	24
Tabel 3.1 Komparasi Studi Kasus Objek Sejenis	38
Tabel 3.2 Pengelola Creative Hub... ..	46
Tabel 3.3 Analisis Aktivitas... ..	47
Tabel 3.4 Kebutuhan dan Persyaratan Ruang... ..	50
Tabel 3.5 Besaran Ruang... ..	52
Tabel 4.1 Metode Penerapan Pendekatan Perilaku Berdasarkan Prinsip... ..	66
Tabel 5.1 Zoning... ..	69
Tabel 5.2 Sistem Kebakaran... ..	79

