

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 *Creative hub*

II.1.1 Pengertian *creative*

Kata "*creative*" berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi "kreatif." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "kreatif" berarti memiliki daya cipta, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau bersifat inovatif. Sifat kreatif ini mengandung unsur daya cipta yang melibatkan kecerdasan, imajinasi, serta kemampuan berpikir *out-of-the-box*. Kreativitas seringkali diperlukan dalam pekerjaan atau aktivitas yang membutuhkan inovasi dan solusi unik, sehingga pekerjaan tersebut tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis tetapi juga kecerdasan emosional dan imajinasi yang luas.

II.1.2 Pengertian Hub

Kata "*hub*" berasal dari bahasa Inggris dan dapat diartikan sebagai pusat atau pangkal. Menurut Kamus Online Inggris Oxford, "*hub*" juga bisa berarti bagian inti atau elemen penting dari suatu lokasi atau aktivitas. Dalam konteks "Yogyakarta Creative hub," istilah ini mengacu pada sebuah tempat yang berfungsi sebagai pusat bagi berbagai aktivitas dan kegiatan masyarakat kreatif. *Hub* ini menjadi ruang utama bagi kolaborasi, diskusi, serta pengembangan ide dan inovasi. Selain itu, *hub* juga berperan sebagai penggerak dan penghubung antarindividu dan kelompok dalam ekosistem kreatif.

II.1.3 Pengertian *Creative hub*

Creative hub, atau pusat kreatif, adalah sebuah ruang, baik fisik maupun virtual, yang dirancang untuk menyatukan individu atau kelompok kreatif dari berbagai latar belakang. Tempat ini berfungsi sebagai wadah kolaborasi dan konektivitas, di mana orang-orang dengan minat dan keahlian dalam industri kreatif, budaya, dan teknologi dapat berkumpul. Peran utama *Creative hub* adalah menjadi jembatan yang memfasilitasi terciptanya peluang untuk berjejaring, berbagi ide, dan mengembangkan kemampuan serta potensi diri. Di samping itu, *hub* ini juga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung pertumbuhan dan kemajuan sektor industri kreatif serta sektor kebudayaan dan teknologi. Dengan adanya ruang ini, baik dalam bentuk fisik seperti studio atau ruang kerja bersama, maupun dalam bentuk virtual melalui platform digital, kolaborasi lintas disiplin menjadi lebih mudah diakses, memungkinkan inovasi yang lebih cepat berkembang. (Creative HubKit, 2018)

Menurut Kemenparekraf, *Creative hub* adalah sebuah tempat fisik yang menyediakan infrastruktur bagi pelaku ekonomi kreatif. Tujuannya adalah untuk mendukung mereka dalam berkarya secara lebih efektif. *Creative hub* membantu para pelaku ini dalam mengembangkan ide, memulai bisnis,

membangun jaringan profesional, berkolaborasi dengan sesama, dan memperkuat hubungan di antara mereka. Dengan menyediakan ruang kerja, fasilitas, dan sumber daya lainnya, *Creative hub* menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan kesuksesan para pelaku ekonomi kreatif.

Menurut (Bariroh, 2020) (Fauziah, 2020), *creative hub* memiliki beberapa fungsi utama yang berperan penting dalam mendukung ekosistem industri kreatif. Berikut adalah fungsi-fungsi tersebut:

1. Menyediakan ruang kerja dan kolaborasi : *Creative hub* berfungsi sebagai penyedia *coworking space*, yakni ruang kerja bersama di mana para pelaku industri kreatif dapat bekerja secara independen namun tetap dalam lingkungan yang mendukung kolaborasi. Selain itu, *Creative hub* juga menyediakan ruang rapat untuk diskusi, *brainstorming*, dan pertukaran ide, sehingga menciptakan sinergi antara berbagai aktor kreatif.
2. Menyelenggarakan *workshop* dan pelatihan : *Creative hub* juga menjadi tempat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan para pelaku kreatif melalui penyelenggaraan *workshop* dan pelatihan. Program-program ini dirancang untuk membantu pengembangan profesionalisme di bidang-bidang tertentu, baik itu seni, teknologi, desain, maupun manajemen bisnis kreatif.
3. Memfasilitasi akses permodalan : Salah satu tantangan besar bagi pelaku industri kreatif adalah mendapatkan permodalan. *Creative hub* berperan dalam memfasilitasi akses ke sumber daya finansial melalui program inkubasi, pendanaan, serta mempertemukan pelaku kreatif dengan investor melalui jejaring yang lebih luas. Dengan demikian, hub ini berfungsi sebagai jembatan antara kreator dan para pemodal.
4. Menciptakan peluang baru : *Creative hub* juga memainkan peran penting dalam membuka peluang baru bagi pelaku kreatif. Melalui penyelenggaraan pameran, festival, dan pemanfaatan platform digital, mereka membantu memasarkan produk dan jasa kreatif ke audiens yang lebih luas, baik lokal maupun internasional.
5. Membangun komunitas kreatif : Fungsi utama lainnya adalah membentuk komunitas kreatif yang solid. *Creative hub* mendorong terbentuknya jaringan antarindividu dan kelompok kreatif, yang memungkinkan adanya pertukaran informasi, sumber daya, serta dukungan yang saling menguntungkan dalam ekosistem kreatif tersebut.

Fungsi *creative hub* bagi pelaku industri kreatif :

1. Sebagai tempat untuk berkumpul, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan individu dan komunitas industri kreatif
2. Sebagai tempat untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang mendukung kreativitas
3. Sebagai tempat untuk menghasilkan ide-ide kreatif
4. Sebagai tempat untuk menampilkan karya yang dihasilkan oleh industri kreatif.

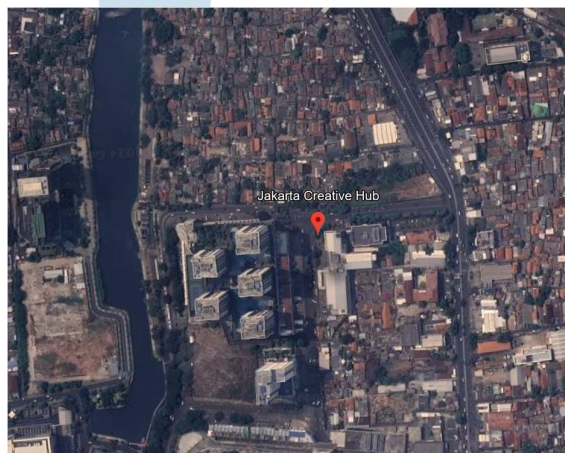
Fungsi creative hub bagi mahasiswa/pelajar :

1. Sebagai tempat meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri
2. Mendukung pembelajaran praktis dan pembelajaran kolaboratif
3. Memperkuat kemampuan teknis melalui fasilitas lengkap
4. Sebagai tempat untuk memperkuat rasa komunitas dan mendorong sinergi lintas disiplin yang jarang didapatkan di ruang kelas formal

Fungsi creative hub bagi masyarakat :

1. Sebagai tempat untuk pusat kegiatan budaya dan edukatif, seperti pameran seni, lokakarya, dan diskusi publik
2. Sebagai tempat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui penciptaan lapangan kerja di sektor kreatif.
3. Sebagai tempat untuk kegiatan kreatif yang inklusif dan memperkuat ikatan sosial.

Salah satu ruang publik di Indonesia adalah Jakarta Creative hub. Jakarta *Creative hub*, yang terletak di pusat kota Jakarta, merupakan contoh ruang publik yang dirancang khusus untuk mendukung ekosistem kreatif dan inovasi. Sebagai pusat bagi komunitas kreatif, Jakarta Creative hub menawarkan berbagai fasilitas yang memfasilitasi berbagai aktivitas seni, desain, dan teknologi. Di dalamnya terdapat ruang kerja bersama (*co-working spaces*) yang dirancang untuk mendukung kolaborasi antara pengusaha dan kreator, serta studio kreatif yang dapat digunakan untuk desain grafis, produksi video, dan seni rupa. Dengan berbagai fasilitas ini, Jakarta Creative hub tidak hanya berfungsi sebagai tempat kerja dan pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang memperkuat jaringan komunitas kreatif di Jakarta. Namun, Salah satu isu utamanya adalah aksesibilitas, karena lokasi hub sulit dijangkau bagi beberapa pengunjung akibat kemacetan lalu lintas dan keterbatasan transportasi umum, yang dapat membatasi partisipasi.



Gambar 2. 1 Lokasi Jakarta Creative hub (JCH)

Sumber : Google earth



Gambar 2. 2 Jakarta Creative Hub

Sumber : Google



Gambar 2. 3 Jakarta Creative Hub

Sumber : Google

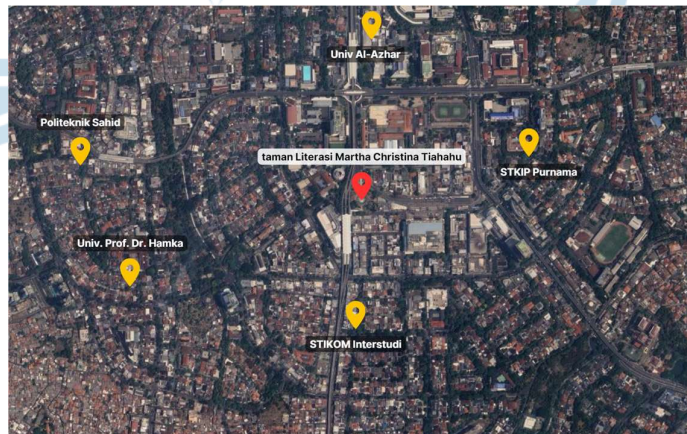
Kekurangan *creative hub* mendorong masyarakat untuk secara spontan memanfaatkan area-area kosong yang tersedia guna memenuhi kebutuhan interaksi sosial. Ruang kreatif berperan penting sebagai tempat di mana orang-orang dapat berkolaborasi, berkumpul, dan bersosialisasi dengan sesama. Fenomena keterbatasan ruang di area permukiman padat penduduk dapat dilihat di Kampung Begalon, yang terletak di Kelurahan Panularan, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Kampung ini merupakan contoh permukiman dengan tingkat kepadatan tinggi, di mana terdapat bangunan seperti Rumah Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) Begalon I dan II. Di sekitar rusunawa, terjadi masalah keterbatasan ruang yang membatasi aktivitas bersama. Pemanfaatan ruang publik di lingkungan tersebut mencakup penggunaan gang, warung, area terbuka, dan lapangan untuk kegiatan sehari-hari. (Bertha et al., 2023)

Mahasiswa mengembangkan ikatan emosional dengan lingkungan kampus karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan di area tersebut. Aktivitas yang dilakukan mencakup mengerjakan tugas, mengikuti kegiatan kreatif di UKM sesuai minat, himpunan, dan lainnya. Namun, banyak dari

kegiatan tersebut kurang didukung oleh fasilitas kampus. Ketika fasilitas kampus tidak memadai, mahasiswa sering memanfaatkan ruang publik, meskipun ruang tersebut kurang ideal untuk mendukung kegiatan perkuliahan maupun aktivitas kreatif, seperti yang berkaitan dengan seni. (Susanti et al., 2020). Selain Jakarta Creative Hub, terdapat contoh ruang publik yang berlokasi di Jakarta, yaitu Taman Literasi Martha Christina Tiahahu.

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu adalah sebuah fasilitas publik yang dirancang untuk mendukung pengembangan literasi dan kegiatan edukasi bagi masyarakat. Tempat ini dikenal sebagai ruang yang mempromosikan budaya membaca, dengan menyediakan berbagai fasilitas seperti perpustakaan, area baca, dan ruang untuk kegiatan seni serta budaya. Menggunakan nama Marta Christina Tiahahu, seorang pahlawan nasional Indonesia, taman ini juga bertujuan untuk menginspirasi generasi muda agar menyadari pentingnya pengetahuan dan peran mereka dalam masyarakat. Taman ini berfungsi sebagai tempat bagi masyarakat untuk berinteraksi, belajar, dan berbagi ilmu dalam lingkungan yang nyaman dan kreatif.

Taman Martha Christina Tiahahu yang terletak di sekitar universitas menawarkan banyak keuntungan bagi mahasiswa dan komunitas akademik. Keberadaan taman ini menyediakan ruang hijau yang ideal untuk beragam aktivitas kreatif, seperti diskusi kelompok, pertunjukan seni, atau bahkan sesi fotografi. Taman ini mendorong interaksi sosial antar mahasiswa, memperkuat jaringan pertemanan, dan membangun kolaborasi dalam proyek-proyek kreatif. Dengan memanfaatkan ruang terbuka ini, mahasiswa dapat lebih terhubung dengan lingkungan sekitar.



Gambar 2. 4 Lokasi Taman Literasi Martha Christina Tiahahu, Jakarta

Sumber : Google earth diolah penulis



Gambar 2. 5 Taman Literasi Martha Christina Tiahahu, Jakarta

Sumber : Google

Berdasarkan kedua contoh tersebut, Creative hub memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak muda dan pelaku industri kreatif, khususnya di Yogyakarta. Sebagai pusat kolaborasi, creative hub menyediakan ruang yang mendorong kreativitas dan inovasi dengan menghubungkan para pelaku industri kreatif seperti seniman, desainer, musisi, dan pengusaha muda. Terutama di Yogyakarta, yang dikenal kaya akan warisan budaya dan komunitas kreatif yang dinamis, creative hub menawarkan fasilitas seperti ruang kerja bersama (coworking space), studio seni, dan area pameran. Selain itu, mereka mengadakan berbagai program, seperti workshop, seminar, dan pelatihan, yang memperluas keterampilan dan jaringan profesional anak muda. Dengan akses ke fasilitas, bimbingan, dan kolaborasi, creative hub membantu pelaku industri kreatif mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, dan memperkuat citra Yogyakarta sebagai kota budaya yang progresif dan inovatif.

II.1.4 Klasifikasi *Creative hub*

Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai model-model *creative hub* menurut (Creative HubKit, 2018):

Tabel 2. 1 Klasifikasi Creative Hub

No	Klasifikasi	Definisi
1	Studio	model yang melibatkan sekelompok individu atau industri kecil yang

		berkumpul dalam satu ruang kerja bersama (<i>co-working space</i>). Di sini, mereka saling berkolaborasi dan melakukan berbagai kegiatan kreatif, seperti desain, seni, atau pengembangan produk.
2	<i>Centre</i>	Model ini berupa bangunan fisik yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas tambahan, seperti kafe, bioskop, toko ritel, ruang pameran, dan ruang pertemuan. <i>Centre</i> bertujuan untuk menjadi tempat yang nyaman bagi masyarakat untuk berkumpul, berinteraksi, dan menikmati berbagai kegiatan budaya.
3	<i>Network</i>	terdapat sekelompok individu yang tersebar di berbagai lokasi namun saling terhubung dalam satu komunitas atau sektor tertentu. <i>Network</i> memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antara anggota, meskipun mereka tidak berlokasi di tempat yang sama.
4	<i>Cluster</i>	Model ini fokus pada individu-individu kreatif yang berada di wilayah geografis tertentu. <i>Cluster</i> mendorong kolaborasi dan inovasi di antara para kreator dalam satu area, sehingga dapat menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan industri kreatif lokal.
5	<i>Online Platform</i>	<i>Creative hub</i> dalam bentuk ini memanfaatkan teknologi daring, seperti media sosial dan website. Ini memungkinkan semua interaksi dan hubungan dalam komunitas serta audiens berlangsung secara <i>online</i> , sehingga memperluas jangkauan dan aksesibilitas
6	<i>Alternative</i>	Model ini berorientasi pada eksperimen dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru. <i>Alternative</i> mendorong inovasi dan pencarian solusi kreatif untuk tantangan yang ada, dengan melibatkan berbagai perspektif dan pendekatan yang tidak konvensional.

Sumber : (Creative HubKit, 2018) diolah penulis

Klasifikasi *creative hub* yang ingin dikembangkan sebagai fasilitas dalam perancangan ruang publik adalah studio dan centre karena klasifikasi tersebut sesuai dengan rencana perancangan ruang publik di Condongcatur.

Creative hub memiliki beberapa manfaat bagi pengguna, diantaranya adalah :

1. Penyediaan Layanan dan Fasilitas: *Creative hub* menawarkan berbagai layanan dan fasilitas untuk mendukung konsep, inisiatif, organisasi, dan perusahaan yang bernaung di dalamnya, baik untuk jangka waktu sementara maupun permanen. Ini termasuk penyelenggaraan konferensi, program pelatihan, dan fasilitas pengembangan diri.
2. Mendorong Jaringan dan Kerjasama: *Creative hub* berfungsi untuk memperkuat jaringan dan kolaborasi di antara anggota komunitas lokal, sehingga menciptakan ekosistem yang saling mendukung.
3. Hubungan dengan Institusi: *Creative hub* berupaya menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan, pusat penelitian dan pengembangan, serta industri kreatif dan non-kreatif. Hal ini bertujuan untuk memperluas peluang kolaborasi dan akses terhadap sumber daya.
4. Rencana Komunikasi Aktif: *Creative hub* merancang strategi komunikasi yang aktif untuk berinteraksi dengan audiens yang lebih luas. Ini mencakup penggunaan media sosial, acara komunitas, dan kegiatan lainnya untuk memperkuat hubungan dengan masyarakat.
5. Dukungan untuk Pendetang Baru: *Creative hub* berkomitmen untuk mendukung dan menghargai para pendatang baru yang membawa inovasi dan mendorong kemajuan. Ini menciptakan suasana yang inklusif dan mendorong kreativitas di berbagai bidang.

II.1.5 Kriteria Creative Hub

K. Thoring, dkk dalam Journal of Design Principles for Creative Space mengkategorikan ruang kreatif menjadi 5 ruang, yaitu :

1. Personal Space : Menurut Iskandar (2012), Personal Space didefinisikan sebagai batas tak kasat mata dari area di sekitar individu yang tidak boleh dimasuki oleh orang lain. Ruang pribadi ini memungkinkan individu kreatif untuk fokus dalam menghasilkan ide-ide baru, sehingga penting untuk mengurangi gangguan eksternal. Ruang pribadi ini biasanya berupa ruangan ber-AC dengan tingkat privasi yang tinggi. Area ini perlu dirancang agar meminimalkan interaksi sosial, sejalan dengan prinsip budaya dan dimensi sosial yang menjadi indikator utama.



Gambar 2. 6 *Personal Space* di Creative Hub

Sumber : Pinterest

2. **Collaboration Space** : Ruang kolaboratif dirancang untuk mengundang pelaku kreatif agar dapat berinteraksi dalam kelompok, bertukar pikiran, dan berkomunikasi satu sama lain. Area ini biasanya memiliki tingkat kebisingan yang tinggi dan fitur interaktif, yang memungkinkan akses bagi aktor kreatif untuk bertemu dan berbagi informasi serta ide. Untuk mendukung interaksi antar pelaku kreatif, ruang kolaboratif menyediakan furnitur yang fleksibel untuk kerja kelompok, dinding yang dapat ditulisi untuk mengekspresikan ide, serta area ruang bersama lainnya. Selain itu, ruang bersama ini dilengkapi dengan indikator budaya, seperti papan aturan atau pemberitahuan, yang membantu mengatur penggunaan ruang. Tujuan utama dari ruang kolaboratif ini adalah untuk mendorong pelaku kreatif berinteraksi aktif, sehingga tercipta kerja sama tim yang solid.



Gambar 2. 7 *Collaboration space* di Creative Hub

Sumber : Pinterest

3. **Presentation space** : Ruang ini dirancang untuk memungkinkan para pelaku bertukar ide dan pemikiran serta bekerja secara pasif atau searah. Fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk memamerkan hasil karya. Ruang pameran ini dibuat dengan denah yang fleksibel, sehingga dapat disesuaikan sesuai kebutuhan acara dan memungkinkan pengaturan ruang yang menekankan perhatian pada karya yang dipamerkan.



Gambar 2. 8 *Presentation Space* di Creative Hub

Sumber : Pinterest

4. **Maker Space** : Menurut Burke (2014), maker space adalah ruang yang menggabungkan komunitas pelaku, kumpulan peralatan, serta semangat untuk berkreasi dan berbagi pengetahuan. Secara umum, maker space merupakan ruang kreatif yang memungkinkan individu dalam industri kreatif untuk bereksperimen, menciptakan, dan merancang produk-produk inovatif. Ruang ini ditandai dengan area kerja praktis yang

menginspirasi pelaku kreatif dalam proses penciptaan. Maker space memberikan kesempatan kepada individu yang tertarik pada industri kreatif, khususnya kerajinan tangan, untuk berkolaborasi secara kreatif dalam ruang yang tersedia. Selain itu, maker space berfungsi sebagai wadah bagi para makers untuk mempelajari keterampilan kreatif baru, menciptakan inovasi produk, dan mendukung pelaku industri lokal dalam mengembangkan bisnis mereka agar sesuai dengan permintaan pasar.



Gambar 2. 9 *Maker Space* di Creative Hub

Sumber : Pinterest

5. **Intermission Space** : Ruang ini berfungsi sebagai area transisi antara satu ruangan dengan ruangan lainnya dan digunakan sebagai tempat istirahat. Ruang istirahat ini juga mendukung pertemuan dan pertukaran ide yang santai dan tidak terencana. Fungsinya diperkuat dengan penempatan strategis yang memungkinkan akses fisik dan visual ke seluruh bangunan, seperti jembatan penghubung antar-gedung dan kafetaria yang menghubungkan ruang kreatif dengan kantor administrasi. Tempat ini juga memberikan suasana yang nyaman dan rileks, menyediakan sarana untuk refreshing serta mendukung interaksi sosial secara informal.



Gambar 2. 10 *Intermission Space* di Creative Hub

Sumber : Pinterest

II.1.6 Kegiatan di Creative Hub

Kegiatan yang terjadi di creative hub umumnya berkaitan erat dengan aspek sosial-budaya, di mana interaksi dan kolaborasi menjadi landasan penting untuk menghidupkan ruang tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan ruang yang dirancang untuk melibatkan komunitas dan para pelaku kreatif agar bisa saling terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendukung pengembangan budaya, seni, dan identitas lokal. Ruang ini harus mampu mendukung kegiatan yang merayakan keberagaman budaya, seperti pameran seni, diskusi publik, pertunjukan musik, hingga lokakarya kerajinan tangan, yang semuanya berkontribusi dalam memperkuat ikatan sosial di antara pengunjung dan pelaku seni.

Selain kegiatan sosial-budaya, creative hub juga kerap menjadi tempat untuk membahas isu-isu bisnis yang berkaitan dengan industri kreatif. Acara seperti pelatihan kewirausahaan, seminar tentang pemasaran, dan sesi mentoring dengan pengusaha kreatif sering diadakan untuk memberikan panduan praktis bagi para kreator dan pelaku usaha yang ingin mengembangkan bisnis mereka. Ini memungkinkan mereka untuk memahami aspek bisnis secara lebih mendalam dan mengembangkan ide mereka menjadi peluang usaha yang dapat dikomersialisasikan. (Creative HubKit, 2018)

Menurut (Creative HubKit, 2018), umumnya, kegiatan yang difasilitasi dalam creative hub yaitu :

1. Kegiatan Pembinaan dan Edukasi
 - Seminar atau talkshow
 - Diskusi

- Workshop
 - Ruang kerja atau coworking space
 - Perpustakaan
 - Area pertunjukkan
2. Kegiatan Pameran
 - Fasilitas atau sarana untuk menampilkan produk kreatif
 - Jual beli produk karya
 3. Kegiatan Rekreasi

Kegiatan rekreasi di creative hub mencakup berbagai aktivitas komersial, seperti kafe dan restoran yang menyediakan tempat bersantai dan berkumpul. Selain itu, tersedia pula area ritel yang menawarkan berbagai produk kreatif, mulai dari karya seni lokal, kerajinan tangan, hingga barang-barang unik hasil karya pelaku industri kreatif. Fasilitas ini tidak hanya memberikan kenyamanan bagi pengunjung, tetapi juga berfungsi sebagai sarana mendukung ekonomi kreatif dengan memasarkan produk-produk lokal dan memberikan pengalaman belanja yang terintegrasi dengan suasana creative hub.

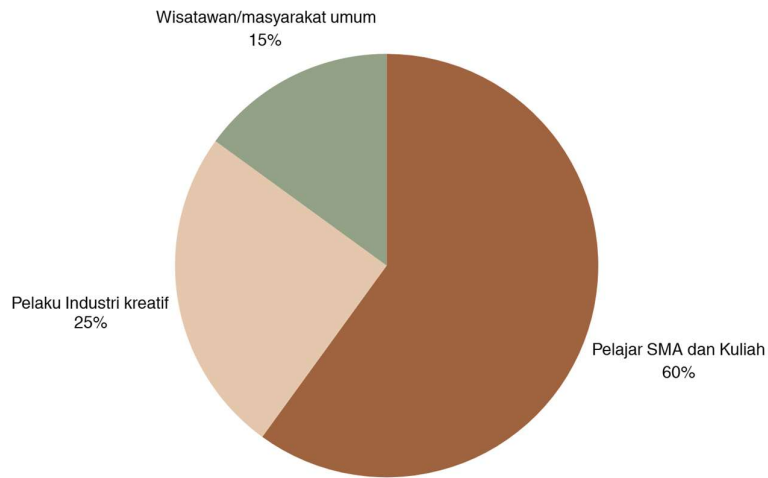
II.1.7 Pengguna Creative Hub

Berikut adalah penjelasan mengenai kelompok pengguna di Creative Hub berdasarkan klasifikasi pengguna:

1. Pengunjung

Pengunjung adalah individu atau kelompok yang datang ke Yogyakarta Creative Hub dengan tujuan untuk berkunjung, melihat-lihat, atau belajar dari fasilitas dan kegiatan yang tersedia. Pengunjung terbagi dalam beberapa kategori, yaitu:

- Pengunjung Umum: Terdiri dari beberapa kelompok, yaitu:
 - a. Pelajar dan Mahasiswa: Target pengguna utama dalam perancangan creative hub. Kebutuhan pengguna difasilitasi melalui ruang-ruang yang mendukung aktivitas kreatif, kolaboratif, dan akademik.
 - b. Para Ahli, Pengamat, dan Pelaku Kreatif: Kelompok ini meliputi individu yang ingin mengamati tren industri kreatif atau mencari kolaborasi dengan komunitas di hub.
 - c. Wisatawan: Baik wisatawan domestik maupun mancanegara yang tertarik dengan kegiatan kreatif dan budaya lokal.



Gambar 2. 11 Rencana persentase target pengguna Pengunjung Umum

Sumber : Analisis Penulis

2. Anggota Creative Hub: Merupakan individu yang secara aktif dan teratur mengikuti kegiatan atau acara tertentu di hub. Anggota ini memiliki hak akses lebih dibandingkan pengunjung umum, termasuk penggunaan fasilitas khusus yang disediakan untuk anggota aktif.
3. Pelaku Kreatif : Pelaku kreatif adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam sektor industri kreatif dan datang dengan tujuan untuk memberikan pelatihan, berbagi pengalaman, melakukan pengamatan, atau menikmati kegiatan kreatif di hub. Kehadiran mereka tidak hanya memperkaya wawasan pengunjung, tetapi juga mendorong kolaborasi dalam berbagai proyek kreatif.
4. Komunitas Kerjasama : Komunitas kerjasama adalah pihak eksternal yang bekerja sama dengan Yogyakarta Creative Hub dalam upaya mendukung dan mengembangkan hub. Mereka berperan dalam berbagai bentuk kolaborasi untuk memperkuat ekosistem kreatif, baik dalam penyelenggaraan acara, pelatihan, maupun penyediaan sumber daya.
5. Pengelola
 Pengelola adalah tim yang bertanggung jawab untuk menjalankan dan mengelola semua aspek operasional Yogyakarta Creative Hub, dengan tujuan agar semua aktivitas berjalan lancar dan mencapai visi serta misi hub. Tim pengelola terdiri dari beberapa posisi, yaitu:
 - a. Kepala Pengelola: Memimpin pengelolaan dan bertanggung jawab atas keseluruhan operasional hub.
 - b. Wakil Pengelola: Mendukung kepala pengelola dalam menjalankan tugasnya.
 - c. Sekretaris: Bertugas mengelola administrasi dan dokumen yang berkaitan dengan kegiatan hub.

- d. General Manager: Mengawasi berbagai bidang operasional dan memastikan semua aspek berjalan sesuai standar.
- e. Manajer: Membawahi beberapa bidang spesifik seperti operasional, publikasi, pemasaran, keuangan, dan administrasi.
- f. Pegawai: Staf yang mendukung kegiatan harian di hub.
- g. Staf Pendukung: Terdiri dari staf keamanan, pemeliharaan, dan kebersihan yang bertugas menjaga kenyamanan dan keamanan seluruh fasilitas.

II.1.8 Deskripsi Kebutuhan Ruang di Creative Hub

Berikut ini adalah deskripsi ruang-ruang yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas utama di Creative Hub: (Azizah, 2021)

1. Ruang Kelas : Ruang ini berfungsi sebagai tempat kegiatan edukatif atau pelatihan formal. Ruang kelas sering dimanfaatkan oleh para pelaku kreatif untuk diskusi atau pelatihan dalam skala kecil, sesuai dengan kapasitasnya yang terbatas.
2. Makerspace : Makerspace dirancang sebagai ruang untuk kegiatan praktik langsung, seperti lokakarya. Ruangan ini dilengkapi dengan alat dan mesin yang mendukung proses pembuatan, sehingga para pengguna dapat mengembangkan produk secara kolaboratif.
3. Co-working Space : Co-working space adalah ruang kerja bersama yang memungkinkan individu, komunitas, dan startup berkolaborasi. Ruangan ini mengusung konsep berbagi fasilitas, memungkinkan pengguna untuk bekerja secara fleksibel sambil saling bertukar ide.
4. Ruang Pameran/Galeri : Ruang ini digunakan sebagai area untuk memamerkan hasil karya dan produk kreatif. Pelaku kreatif dapat memanfaatkan galeri ini untuk menampilkan karya mereka kepada publik, sekaligus memperkenalkan kreativitas lokal.
5. Auditorium : Auditorium adalah ruang berkapasitas besar yang digunakan untuk acara dengan jumlah peserta yang banyak, seperti seminar, diskusi publik, dan pertemuan besar.
6. Ruang Pengelola : Ruang ini diperuntukkan bagi staf pengelola yang bertugas menjalankan operasional Yogyakarta Creative Hub. Ruang pengelola memungkinkan staf untuk bekerja dan mengelola berbagai kebutuhan serta kegiatan di hub.
7. Ruang Komunal : Ruang komunal berfungsi sebagai area pendukung bagi kegiatan sosial dan kreatif, sekaligus ruang interaksi bagi komunitas. Di sini, pengunjung dapat berkumpul, berdiskusi, dan berjejaring dalam suasana informal.
8. Plaza : Plaza merupakan ruang terbuka hijau yang menyatu dengan lingkungan sekitar. Ruang ini berfungsi sebagai tempat untuk berbagai acara publik dan memperkuat koneksi bangunan dengan area sekitar.
9. Kafe dan Restoran : Fasilitas ini menyediakan area untuk bersantai dan menikmati kuliner. Kehadiran kafe dan restoran menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung dan memberi nilai rekreasi di hub.

10. Ruang Bioskop : Ruang bioskop dengan kapasitas terbatas ini digunakan untuk pemutaran film dan acara screening, mendukung acara hiburan sekaligus edukasi bagi komunitas kreatif.
11. Perpustakaan : Perpustakaan menyediakan koleksi bahan bacaan dan ruang baca untuk para pecinta buku. Selain itu, perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan minat baca di kalangan pengunjung.
12. Retail/Local Shophouse : Ruang ritel atau toko lokal ini menyediakan tempat bagi pelaku bisnis kreatif lokal untuk memasarkan produk mereka, sehingga mendukung ekonomi lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap produk kreatif.
13. Ruang Terbuka : Ruang terbuka berfungsi sebagai tempat berkumpul untuk kegiatan edukasi informal dan interaksi sosial, menciptakan suasana yang nyaman dan inklusif bagi para pengunjung di creative hub.

II.2 Aktivitas Kreatif dan Kolaboratif

Manusia tidak dapat terlepas dari interaksi, karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang selalu memerlukan kehadiran orang lain. Dawson dan Getly menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan proses di mana individu saling memahami pikiran satu sama lain (Jacky, 2015). Interaksi sosial adalah hubungan antara satu individu dengan individu lain, di mana satu individu dapat mempengaruhi yang lain sehingga tercipta hubungan timbal balik (Walgito, 2003). Aktivitas interaksi sosial memungkinkan seseorang berhubungan dengan orang lain melalui pertukaran pikiran, cerita, atau berbagi pengalaman.

Interaksi sosial terjadi antara individu dan lawan interaksinya. Interaksi ini bisa terjadi antara individu dengan individu lain atau dengan kelompok (Fahri & Qusyairi, 2019). Interaksi sosial merupakan aktivitas manusia yang biasa kita temui dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk yang sederhana dan dapat dilakukan di rumah masing-masing (Lestari et al., 2015). Bentuk paling sederhana dari interaksi sosial terjadi antara anggota keluarga. Selanjutnya, interaksi sosial dapat dilakukan dalam lingkup lebih dekat, seperti dengan tetangga di sekitar rumah, hingga pada skala lebih besar dalam bentuk komunitas tertentu. Aktivitas interaksi sosial yang dilakukan seseorang bervariasi, tergantung pada kebutuhan yang ingin dipenuhi. Chaniago berpendapat bahwa seseorang berinteraksi sosial karena adanya kepentingan yang mereka prioritaskan, sehingga setiap interaksi sosial memiliki karakteristik tersendiri. Inilah yang menyebabkan berbagai jenis interaksi sosial dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari (Chaniago & Antaryama, 2016).

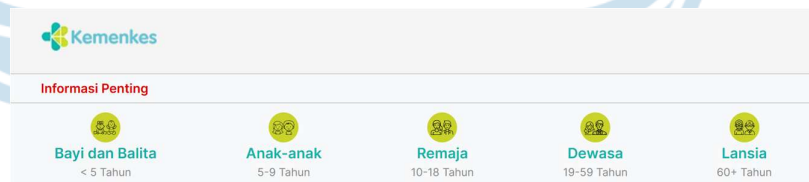
Faktor sosial dan arsitektur dapat memengaruhi lingkungan penghuninya, termasuk tempat tinggal. Kedua faktor ini mencerminkan pentingnya lingkungan dalam mengaktualisasikan karakter penghuninya, yang sering kali disebut sebagai status sosial. Faktor-faktor ini juga berperan dalam membentuk hubungan sosial, menyediakan ruang untuk berinteraksi, menjadi pusat aktivitas, serta menciptakan keterikatan antara manusia dan lingkungannya. (Gifford, 2012). Menurut E.B. Taylor (dalam Soerjono, 2020), kebudayaan merupakan sebuah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta berbagai kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan mencakup segala hal yang

dipelajari dari pola perilaku yang dianggap normatif. Ruang sosial terbentuk melalui tindakan sosial, baik secara individu maupun kolektif.

II.3 Aktivitas Kreatif Usia Remaja dan Dewasa

Masa remaja diartikan sebagai periode transisi dalam perkembangan individu antara masa kanak-kanak dan dewasa. Umumnya, fase ini dimulai saat seseorang berusia 12 atau 13 tahun dan berlanjut hingga akhir belasan atau awal dua puluhan. Dalam periode ini, remaja sering kali terlibat dalam pencarian jati diri dan identitas yang lebih mendalam untuk melakukan eksplorasi. Perkembangan fisik yang pesat, baik di luar maupun di dalam, dapat berdampak besar pada sikap, perilaku, kesehatan, dan kepribadian remaja (Santrock, 2003). Sylvi Dewayani dalam (Pangribowo & Utomo, 2023) mengatakan bahwa *Creative hub* memiliki peran penting sebagai tempat untuk mengekspresikan diri dan menyalurkan energi bagi pra-remaja. Namun, di Yogyakarta, jumlah *creative hub* yang tersedia untuk remaja masih jauh lebih sedikit dibandingkan dengan *creative hub* yang ada untuk anak-anak. Oleh karena itu, remaja yang terlibat dalam kejahatan jalanan perlu diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan olahraga, seni, dan budaya.

Untuk meminimalisir permasalahan-permasalahan yang terjadi, peran *creative hub* hadir sebagai solusi yang ideal bagi pelaku industri kreatif dan mahasiswa. Di tempat ini, individu dari berbagai latar belakang dan profesi dapat saling bertemu dan berinteraksi dalam satu ruang yang mendukung kolaborasi. Keberagaman ini memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan keterampilan yang memperkaya proses kerja dan membuka peluang sinergi antara profesi. Dengan begitu, *creative hub* bukan hanya tempat bekerja, tetapi juga lingkungan untuk mengembangkan jaringan, memperluas wawasan, dan membangun kolaborasi yang produktif serta inovatif.



Gambar 2. 12 Klasifikasi Kelompok Usia

Sumber : Situs web “ayosehat” Kemenkes

Menurut BPS, Usia SMA 16-18 tahun yang termasuk kedalam kelompok usia remaja merupakan masa produktif untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar, eksplorasi akademik, serta kemampuan sosial yang penting sebagai bekal di jenjang pendidikan berikutnya. Pada usia ini, siswa cenderung fokus pada kurikulum sekolah yang bersifat umum, namun juga terbuka terhadap berbagai bidang minat. Sementara itu, di jenjang kuliah yang termasuk kedalam kelompok usia dewasa, umumnya mulai mempersempit fokus pada bidang yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka, mengarahkan perhatian dan usaha pada spesialisasi yang mendukung karier di masa depan. Menurut penelitian dalam jurnal pendidikan, usia remaja hingga awal dewasa adalah masa krusial untuk pembentukan identitas profesional dan arah karier

(Misbahuddin, 2020, *Journal of Youth and Education Development*), sehingga mendukung keberadaan wadah-wadah kreatif, seperti creative hub, sebagai sarana pengembangan diri bagi pelajar dan mahasiswa menjadi hal yang penting untuk mengoptimalkan potensi ini.

Aktivitas kreatif siswa SMA dan mahasiswa cenderung berbeda dalam fokus dan tujuan. Siswa SMA umumnya terlibat dalam kegiatan kreatif yang bersifat eksploratif, seperti mengikuti ekstrakurikuler, lomba seni, atau kegiatan organisasi sekolah yang memperkaya pengalaman dan memperluas wawasan mereka. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk menemukan minat dan bakat serta membangun keterampilan dasar di berbagai bidang. Sebaliknya, mahasiswa lebih banyak terlibat dalam aktivitas kreatif yang terkait dengan spesialisasi atau bidang studi tertentu, seperti proyek penelitian, magang, atau kerja praktek. Mahasiswa juga sering aktif dalam komunitas profesional dan kolaborasi yang lebih mendalam, yang tidak hanya mengasah keterampilan teknis tetapi juga mengarah pada persiapan karier. Dengan kata lain, jika **siswa SMA lebih banyak mengeksplorasi minat, mahasiswa mulai fokus pada pengembangan keahlian yang sesuai dengan jalur profesi yang ingin dicapai.** (Juansyah, 2020)

Minimnya keterampilan dan kreativitas pada remaja dapat mengakibatkan rentan terhadap berbagai masalah sosial, seperti menjadi pengemis, pengamen, terjerumus dalam pergaulan bebas, narkoba, dan bahkan kegiatan kriminal. Beberapa di antaranya, meskipun masih di bawah umur, harus putus sekolah dan bekerja tanpa keterampilan memadai untuk membantu meringankan beban keluarga. Mereka sering terpaksa bekerja sebagai pedagang asongan, pembantu rumah tangga, pemulung, petugas parkir, atau pekerja kasar lainnya. (Ali & Asrori, 2010).

Pada usia dewasa, aktivitas kreatif berfokus pada pemecahan masalah nyata dan pencapaian tujuan penting yang relevan dalam bidang tertentu. Kreativitas di tahap ini, yang dikenal sebagai kreativitas matang, melibatkan pembuatan produk yang diakui secara sosial dan diakui di lingkungan profesional. Creative hub dapat membantu individu yang telah memiliki pengalaman serta pemahaman mendalam untuk memilih tantangan strategis dan kolaboratif yang sesuai dengan minat serta keahlian. Dengan demikian, perancangan creative hub memperhitungkan kebutuhan agar para pengguna dapat mengoptimalkan potensi kreatif secara optimal dan menghasilkan karya-karya inovatif yang memiliki dampak sosial. (Karwowski & Wiśniewski, 2016).

II.4 Arsitektur Kontemporer

Berdasarkan fenomena yang dipaparkan, Condongcatur merupakan kawasan yang berada di sekitar institusi pendidikan dan memiliki potensi di bidang seni. Artinya, perancangan creative hub atau *creative hub* akan mendukung potensi yang ada untuk semakin berkembang secara optimal. *Creative hub* ini juga dapat menyediakan fasilitas dan ruang yang sesuai untuk berbagai kegiatan seni, seperti pameran, lokakarya, dan diskusi, yang tidak hanya menambah sarana edukasi dan hiburan bagi masyarakat, tetapi juga memperkuat identitas seni dan budaya lokal. Selain itu, keberadaan ruang kreatif ini diharapkan akan mendorong lahirnya karya-karya inovatif serta memberikan

kesempatan bagi para kreator muda untuk memamerkan hasil karya mereka, menarik pengunjung, serta berkontribusi pada ekonomi kreatif di kawasan Condongcatur. Gaya arsitektur kontemporer yang fleksibel, fungsional, dan inovatif, memungkinkan terciptanya ruang-ruang yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan beragam pengguna. Pendekatan ini menghadirkan desain yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi muda yang aktif dan kreatif, sehingga dapat mendukung pertumbuhan seni dan kreativitas di kawasan ini.

II.4.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah bentuk karya arsitektur yang berkembang pada masa kini dan masa depan. Gaya ini banyak diwujudkan dalam dekade terakhir dan menjadi cerminan perkembangan arsitektur di Indonesia. Sebagai pendekatan desain yang bersifat global, banyak pakar memberikan pandangan tentang arsitektur kontemporer, antara lain:

- Konemann dalam *World of Contemporary Architecture* menjelaskan bahwa “Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan mencerminkan kualitas tertentu, khususnya dalam hal kemajuan teknologi, serta menawarkan kebebasan dalam ekspresi gaya arsitektur.”
- Y. Sumalyo dalam *Arsitektur Kontemporer Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996) menyatakan bahwa “Kontemporer adalah kumpulan bentuk arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam satu aliran tertentu atau, sebaliknya, merupakan himpunan dari berbagai aliran arsitektur.”
- L. Hilberseimer dalam *Contemporary Architects 2* (1964) mengemukakan bahwa “Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur khas pada eranya yang memungkinkan kebebasan berkreasi, menghasilkan sesuatu yang baru.”

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang berkembang sejak akhir abad ke-20 hingga kini. Gaya ini menonjolkan perbedaan, kualitas teknologi mutakhir, dan kebebasan berekspresi dalam desain arsitektural.

II.4.2 Sejarah Arsitektur Kontemporer

Menurut Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba; gaya ini lahir dari semangat perubahan yang berakar dari revolusi industri di Inggris. Revolusi industri memicu kebutuhan akan tipe bangunan baru, seperti pabrik dan gudang, yang sebelumnya tidak dikenal. Dari sinilah arsitektur kontemporer mulai berkembang sebagai jawaban atas permintaan gaya yang lebih sesuai dengan zamannya. Seiring waktu, arsitektur ini terus berkembang, terutama saat munculnya gerakan seni dan kerajinan (*arts and crafts movement*), ketika masyarakat mulai merasa jenuh dengan produksi massal dan beralih pada

gerakan sosial yang menekankan keahlian kerajinan tangan. Selanjutnya, arsitektur kontemporer dipengaruhi oleh berbagai perkembangan seni seperti kubisme, futurisme, dan neoplastisisme. Gaya ini semakin berkembang sejalan dengan perubahan dunia, di mana kebutuhan untuk melepaskan diri dari aturan-aturan klasik semakin dirasakan. (Schirmbeck, 1987)

II.4.3 Kriteria Desain Arsitektur Kontemporer

Menurut (Schirmbeck, 1987), prinsip dan kriteria arsitektur kontemporer mencakup 5 aspek kriteria, yaitu :

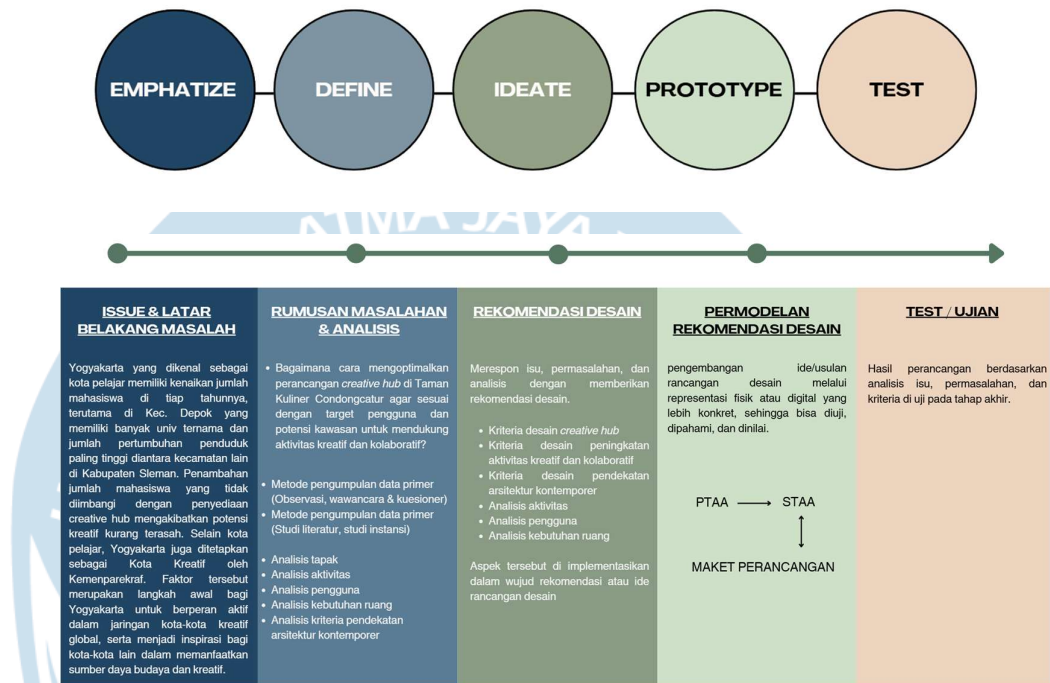
1. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
2. Konsep ruang terkesan terbuka
3. Harmonisasi ruangan yang menyatukan dengan ruang luar
4. Memiliki fasad transparan
5. Penataan elemen lanskap

Dalam perancangan creative hub, prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang disampaikan oleh Schirmbeck (1987) dapat menjadi panduan penting untuk menciptakan lingkungan yang inspiratif dan fungsional. Creative hub yang dirancang dengan bentuk bangunan yang ekspresif dan dinamis dapat mencerminkan semangat kreatif penggunanya, memberikan identitas yang kuat sekaligus menarik perhatian. Konsep ruang yang terbuka mendukung fleksibilitas penggunaan, memungkinkan interaksi dan kolaborasi yang bebas di antara para pengguna. Harmonisasi ruang dalam dan luar menciptakan kesan menyatu dengan alam, memberi suasana nyaman dan menenangkan. Penggunaan fasad transparan juga memberikan akses visual ke lingkungan sekitar, memperkuat keterbukaan dan menciptakan ruang yang terang dan menarik. Selain itu, penataan elemen lanskap yang terstruktur tidak hanya menambah estetika tetapi juga menyediakan area hijau yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan relaksasi bagi pengunjung. Dengan menerapkan kelima prinsip ini, creative hub akan menjadi ruang yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan kenyamanan penggunanya.

II.4.4 Penyusunan Kerangka Desain

KERANGKA PIKIR DESAIN

Perancangan *Creative Hub* di Condongcatur

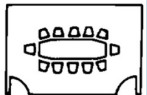
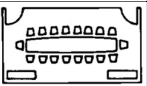


Gambar 2. 13 Kerangka Pikir Desain

Sumber : (Plattner, 2013)

tidak difasilitasi dengan ruang komunal, melainkan hanya untuk kepentingan diskusi dan rapat.

Tabel 2. 1 Tipe susunan meja untuk diskusi/rapat

No	Tipe susunan meja	Kapasitas	Fungsi/Kegunaan
1		2-3	Diskusi singkat atau <i>personal interview</i>
2		4	Diskusi / meeting dengan staff atau visitor
3		6-8	Diskusi / <i>meeting</i> anggota dengan kelompok internal atau kelompok eksternal
4		8-12	Diskusi / <i>meeting</i> dengan visitor
5		16-24	Diskusi / <i>meeting</i> formal.

Sumber : (Neufert et al., 1988) diolah penulis

II.4.5.2 *Co-working space*

Ruang co-working memiliki standar desain yang mendukung berbagai kegiatan utama, dengan memperhatikan aspek kenyamanan fisik interior seperti pencahayaan, sirkulasi udara, suasana, suhu, furnitur, serta ergonomi. Selain itu, co-working space sering kali dilengkapi dengan berbagai fasilitas tambahan untuk mendukung operasional, sehingga biaya sewa pengunjung tidak sepenuhnya membebani biaya operasional. Aktivitas di ruang ini terbagi ke dalam beberapa kategori, seperti kegiatan individu, kelompok, kolektif, dan sosial. Dengan demikian, co-working space dapat berfungsi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan penggunaanya (Merkel, 2015).

Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang *Co-working space*

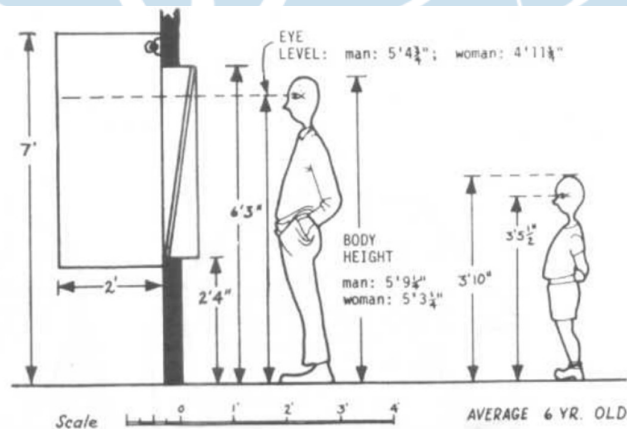
No	Zoning area	Ruang	Fasilitas
1	Area Utama	- Area kerja individu - Area kerja kelompok/grup (saling kenal) - Area kerja bersama (tidak saling kenal)	Area co-working space

2	Area Penunjang	Area komersil, area bersosialisasi	Restoran, café, ruang diskusi, area bersantai, perpustakaan, auditorium, ruang penitipan
3	Area Servis	Area staff, gudang	Area kantor, janitor, toilet, resepsionis

Sumber : (Bilandzic & Foth, 2013) diolah penulis

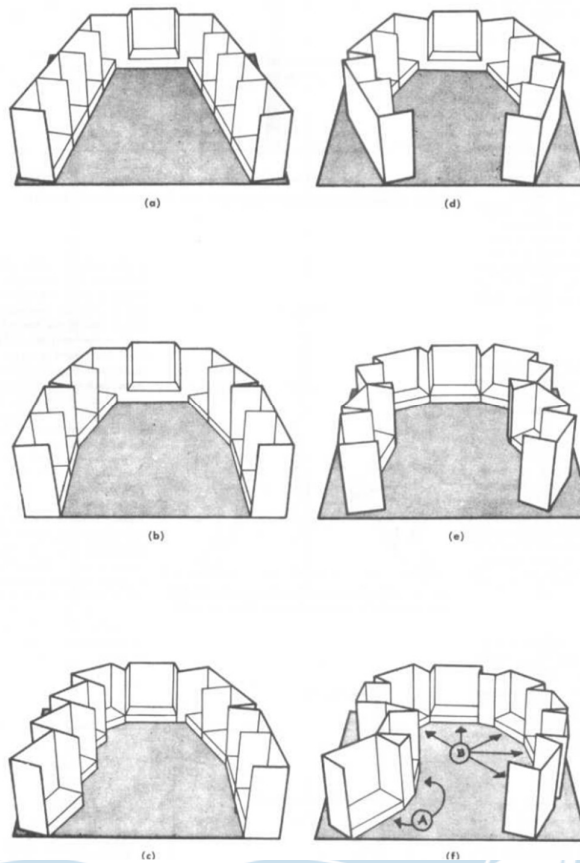
II.4.5.3 Ruang Seni

Ruang seni dapat diperuntukkan sebagai ruang pameran seni, ruang workshop bagi para seniman atau pekerja seni, serta sebagai tempat berkumpulnya komunitas kreatif untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mengadakan acara-acara budaya. Selain itu, ruang ini juga bisa berfungsi sebagai wadah edukasi dan apresiasi seni bagi masyarakat, dengan menyediakan program-program seperti kelas seni, diskusi publik, dan pertunjukan yang dapat diakses oleh berbagai kalangan.



Gambar 2. 16 Ilustrasi posisi pemasangan karya di galeri seni

Sumber : (Time-Saver Standards for Building Types, n.d.)



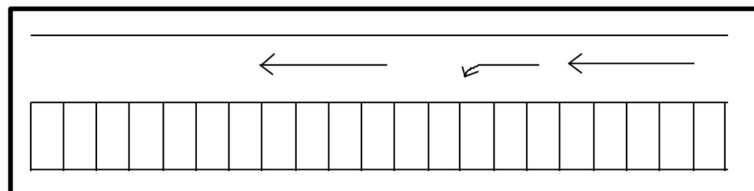
Gambar 2. 17 Ilustrasi posisi atau susunan galeri seni

Sumber : (Time-Saver Standards for Building Types, n.d.)

II.4.5.4 Satuan Ruang Parkir

Perancangan ruang publik memperhatikan aspek ruang parkir bagi pengendara motor, mobil, ataupun sepeda. Menurut (DIREKTUR JENDERAL PERHUBUNGAN DARAT, 1986) terdapat 3 pola parkir kendaraan. (lihat Gambar 2.9 sampai Gambar 2.17)

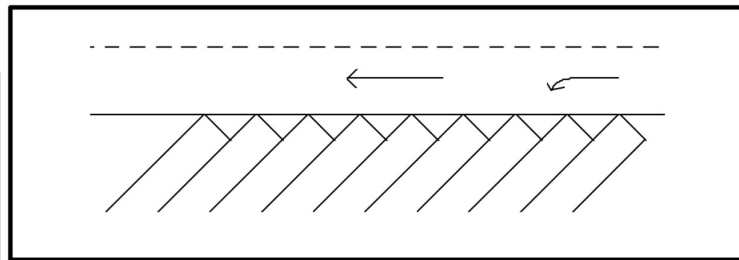
- a. Pola parkir mobil 1 sisi
 - Membentuk sudut 90°



Gambar 2. 18 Ilustrasi pola parkir 1 sisi sudut 90°

Pola parkir ini mampu menampung lebih banyak kendaraan dibandingkan dengan pola parkir paralel, namun kemudahan dan kenyamanan pengemudi dalam bermanuver masuk dan keluar dari area parkir lebih terbatas dibandingkan dengan pola parkir yang memiliki sudut lebih kecil dari 90° .

- Membentuk sudut 30° , 45° , 60°

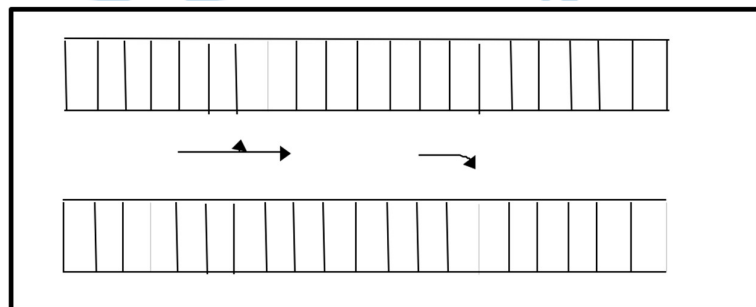


Gambar 2. 19 Ilustrasi pola parkir 1 sisi sudut 30,45,60

Pola parkir ini memiliki kapasitas kendaraan yang lebih besar dibandingkan dengan pola parkir paralel, serta memberikan kemudahan dan kenyamanan lebih baik bagi pengemudi saat bermanuver masuk dan keluar jika dibandingkan dengan pola parkir bersudut 90° .

b. Pola parkir mobil 2 sisi

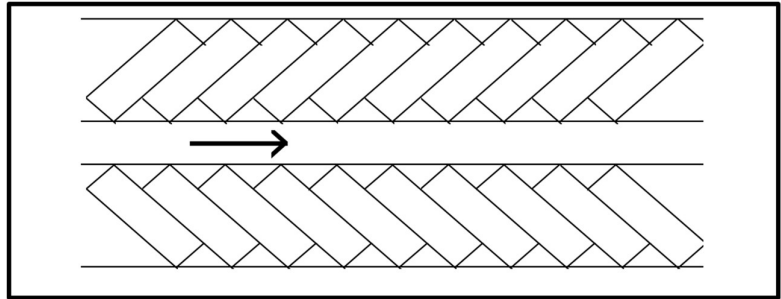
- Membentuk sudut 90°



Gambar 2. 20 Ilustrasi pola parkir 2 sisi sudut 90°

Pada pola parkir ini, arah gerakan lalu lintas kendaraan dapat satu arah atau dua arah.

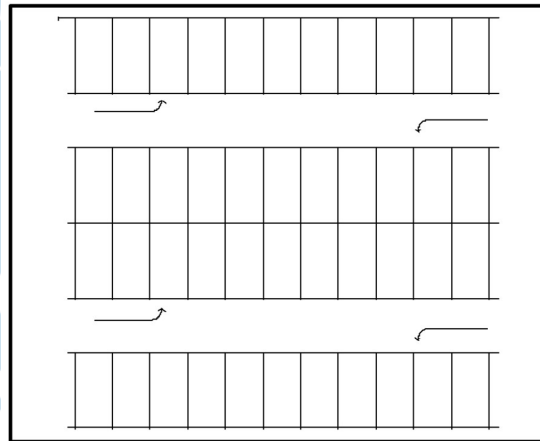
- Membentuk sudut 30° , 45° , 60°



Gambar 2. 21 Ilustrasi pola parkir 2 sisi sudut 30,45,60

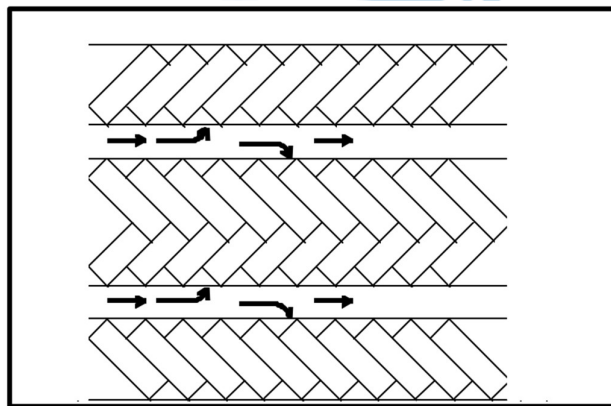
c. Pola parkir mobil pulau

- Membentuk sudut 90°



Gambar 2. 22 Ilustrasi pola parkir pulau sudut 90°

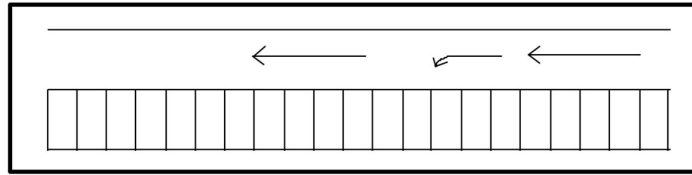
- Membentuk sudut 45°



Gambar 2. 23 Ilustrasi pola parkir pulau sudut 45°

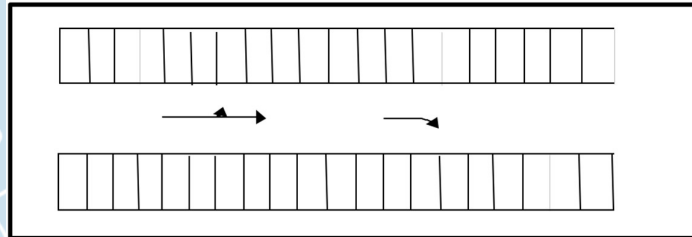
d. Pola parkir sepeda motor

- Pola parkir 1 sisi
Pola ini diterapkan dalam ketersediaan ruang yang minim



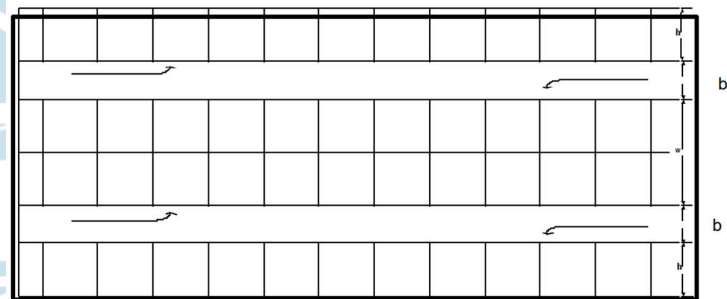
Gambar 2. 24 Pola parkir sepeda motor 1 sisi

- Pola parkir 2 sisi
Pola ini diterapkan saat ketersediaan ruang cukup memadai (lebar ruas > 5,6 m).



Gambar 2. 25 Pola parkir sepeda motor 2 sisi

- Pola parkir pulau
Pola ini diterapkan jika ketersediaan ruang terbilang luas

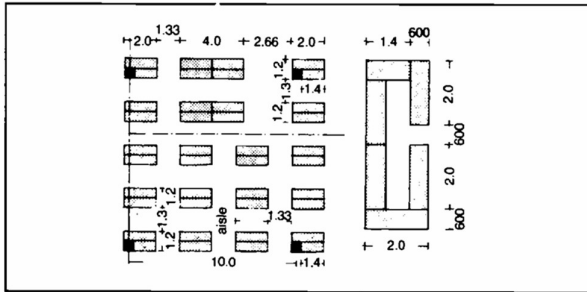


Keterangan : h = jarak terjauh antara tepi luar satuan ruang parkir
w = lebar terjauh satuan ruang parkir pulau
b = lebar jalur gang

Gambar 2. 26 Pola parkir sepeda motor pulau

II.4.5.5 Area UMKM

Menurut (Perda Kab.Sleman No.17 Tahun 2012 Ttg Pengelolaan Pasar Kabupaten, 2012), Ukuran standar untuk bangunan kios dan los sebagaimana disebutkan pada ayat (1) huruf a diatur per unit atau petak adalah ukuran 9 m² (sembilan meter persegi) dan 12 m² (dua belas meter persegi).



Gambar 2. 27 Standar layout penataan commerce atau area UMKM

Sumber : (Neufert et al., 1988)

II.4.6 Studi Preseden

II.4.6.1 Bogor Creative Hub (BCH)



Gambar 2. 28 *Bogor Creative Hub*

Sumber : Archdaily

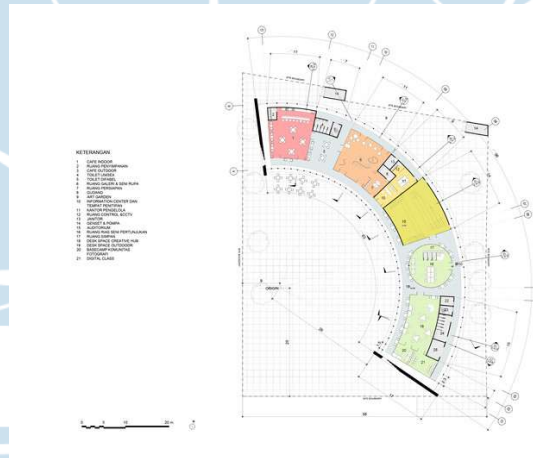
Bogor *Creative Hub* adalah sebuah pusat kreativitas dan inovasi yang dibangun di Kota Bogor dengan luas 160 m² yang dirancang oleh tim arsitek Local Architecture Bureau. Kawasan di sekitar Bogor Creative Hub merupakan area yang strategis dan terus berkembang. Terletak di pusat kota Bogor, kawasan ini dikelilingi oleh berbagai fasilitas publik seperti taman-taman kota, pusat perbelanjaan, dan restoran. Keberadaan ruang kreatif ini mendukung dinamika kehidupan kota dengan memberi ruang bagi para pelaku industri kreatif untuk berkolaborasi dan berkarya. Local Architecture Bureau bertujuan menyediakan ruang bagi para pelaku industri kreatif untuk berkarya, berkolaborasi, dan berinovasi. Fasilitas ini dirancang sebagai wadah multifungsi yang mendukung berbagai aktivitas kreatif, mulai dari seni visual, desain, kerajinan tangan, teknologi digital, hingga pertunjukan seni. Dengan keberadaan Bogor *Creative Hub*, diharapkan dapat tercipta

ekosistem yang kuat untuk mendukung perkembangan industri kreatif di kota tersebut.



Gambar 2. 29 Area selasar BCH

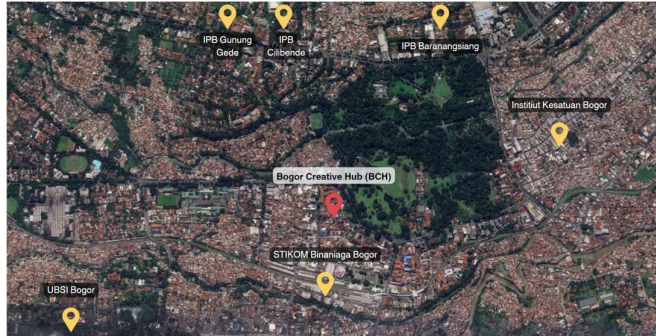
Sumber : Archdaily



Gambar 2. 30 Denah BCH

Sumber : Archdaily

Bangunan Bogor *Creative Hub* dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern, seperti ruang pameran, studio seni, *coworking space*, auditorium, dan area terbuka untuk acara publik. Selain itu, hub ini juga berfungsi sebagai tempat pelatihan dan *workshop* bagi komunitas lokal, pelaku usaha kreatif, serta masyarakat umum yang ingin mengembangkan keterampilan dalam bidang kreatif. Keberadaan pusat ini juga menjadi salah satu upaya pemerintah Kota Bogor untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif lokal, serta memperkuat identitas kota sebagai pusat inovasi dan kreativitas.

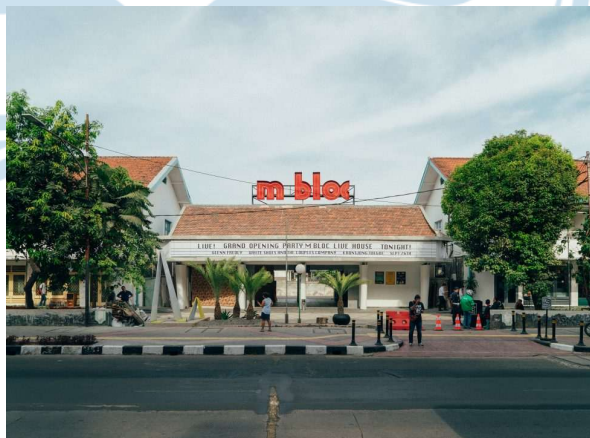


Gambar 2. 31 Potensi kawasan BCH

Sumber : Google earth diolah penulis

Lokasi *Bogor Creative Hub* yang dekat dengan institusi pendidikan memberikan banyak keuntungan strategis. Salah satunya adalah akses mudah bagi mahasiswa dan pelajar untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia, seperti *coworking space*, studio seni, dan ruang pameran, yang dapat mendukung kegiatan akademik, mulai dari riset hingga pengembangan proyek kreatif. Selain itu, kedekatan dengan kampus membuka peluang kolaborasi antara pelaku industri kreatif dan akademisi dalam bentuk program magang, *workshop*, atau pelatihan yang saling menguntungkan.

II.4.6.2 M Bloc Space



Gambar 2. 32 M Bloc Space, Jakarta

Sumber : Google

M Bloc Space merupakan sebuah kawasan kreatif kontemporer yang berhasil mengubah wajah kawasan Blok M. Dulu sebagai bekas pabrik percetakan uang, kini M Bloc Space telah bertransformasi menjadi sebuah destinasi yang menyatukan elemen sejarah, seni, budaya, dan gaya hidup urban. Dengan konsep *placemaking* yang kuat,

M Bloc Space tidak hanya menjadi ruang publik yang menarik, tetapi juga menjadi katalisator bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di Jakarta.

Dengan menggabungkan bangunan-bangunan bersejarah dengan desain arsitektur modern, M Bloc Space berhasil menciptakan sebuah ruang yang unik dan menarik. Penggunaan material lokal dan elemen-elemen tradisional memberikan sentuhan khas Indonesia pada kawasan ini. Desain yang terbuka dan fleksibel memungkinkan M Bloc Space untuk mengakomodasi berbagai jenis kegiatan, mulai dari pameran seni hingga pertunjukan musik.



Gambar 2. 33 Ruang-ruang di M Bloc Space

Sumber : Google

M Bloc Space menawarkan beragam tenant yang menarik, mulai dari kafe dan restoran dengan konsep unik, toko buku, toko pakaian, hingga galeri seni. Selain itu, kawasan ini juga menjadi tempat diselenggarakannya berbagai acara menarik, seperti pasar kreatif, pertunjukan musik, dan workshop. M Bloc Space merupakan contoh apik dari penerapan konsep *adaptive reuse* dalam arsitektur. Bangunan pabrik uang Peruri yang bersejarah berhasil diubah menjadi ruang publik yang dinamis tanpa mengorbankan nilai-nilai historisnya. Elemen-elemen arsitektur asli seperti dinding bata ekspos dan kolom beton dipertahankan dan dipadukan dengan desain modern yang menciptakan suasana yang unik dan menarik. Penggunaan material lokal serta integrasi ruang dalam dan luar juga menjadi ciri khas M Bloc Space. Hasilnya, kawasan ini tidak hanya menjadi tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi, tetapi juga menjadi rujukan bagi pengembangan proyek-proyek revitalisasi bangunan bersejarah lainnya.

II.4.6.3 Haruna Innovation Center

Haruna Innovation Center karya Naomi Sato Architects merupakan contoh preseden yang relevan untuk konsep *creative hub* karena berhasil menggabungkan ruang kerja kolaboratif, workshop, dan area sosial dalam satu kesatuan desain yang adaptif dan kontekstual. Terletak di Takasaki, Jepang, proyek ini merevitalisasi bangunan bekas sekolah teknik menjadi pusat inovasi komunitas. Dari segi arsitektur, desain menggunakan ekspos beton eksisting yang kasar dan mengimbangkannya dengan kayu alami untuk menciptakan suasana yang kontemporer, minimalis, dan mendukung produktivitas.





Gambar 2. 34 *Haruna Innovative Center*
Sumber : Archdaily

Bangunan ini memfasilitasi ruang coworking yang fleksibel, ruang workshop untuk pelatihan atau produksi kreatif, serta area serbaguna yang dapat digunakan sebagai galeri atau ruang komunitas. Tersedia pula dapur dan ruang informal yang memperkuat fungsi sosial sebagai titik temu masyarakat. Target utama pengguna adalah anak muda, pelajar, seniman lokal, dan komunitas warga yang membutuhkan ruang terbuka untuk berekspresi dan berinovasi. Proyek ini menggambarkan esensi sebuah creative hub yang sesungguhnya—yakni ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga inklusif dan mendorong partisipasi komunitas secara aktif.





Gambar 2. 35 Ruang Dalam Haruna Innovation Center
Sumber : Archdaily

Gaya desain Haruna Innovation Center sangat sesuai dengan prinsip arsitektur kontemporer: fleksibel, responsif terhadap konteks, dan merangkul keberagaman aktivitas. Oleh karena itu, proyek ini dapat menjadi preseden ideal untuk pengembangan ruang serupa seperti redesain taman kuliner menjadi creative hub, karena sama-sama menekankan keterbukaan ruang, interaksi sosial, dan ekspresi desain yang merefleksikan semangat lokal masa kini.





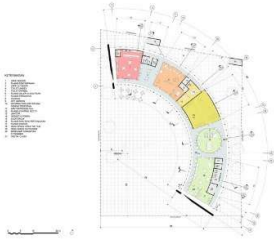
Gambar 2. 36 Denah Haruna Innovation Center
Sumber : Archdaily

II.4.6.4 Komparasi Preseden

Tabel 2. 3 Komparasi Preseden

Elemen Kajian	Bogor Creative Hub	M Bloc Space	Haruna Innovation Center
Gambar Bangunan			
Lokasi	Jl. Ir. H. Juanda No. 4, RT.03/RW.01, Pabaton, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat	Jl. Panglima Polim No.37, RT.1/RW.1, Melawai, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta	Gunma, Jepang
Potensi Kawasan	lokasinya dekat dengan institusi pendidikan. Akses yang mudah bagi mahasiswa dan pelajar memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mendukung kegiatan akademik seperti riset dan pengembangan proyek kreatif. Kedekatannya dengan kampus membuka peluang kolaborasi antara pelaku industri kreatif dan akademisi melalui program magang, <i>workshop</i> , dan	Letak M Bloc Space di jantung kota Jakarta, dengan aksesibilitas yang tinggi baik menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum, menjadi salah satu faktor kunci keberhasilannya. Kedekatannya dengan kawasan perkantoran dan pemukiman membuat M Bloc Space mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Selain itu, kawasan ini juga memiliki potensi untuk terintegrasi dengan jaringan transportasi publik yang semakin berkembang di Jakarta.	Terletak di Takasaki, Jepang, kawasan ini memiliki komunitas lokal yang aktif dalam bidang seni, pendidikan, dan teknologi, namun minim fasilitas ruang kolaboratif yang terbuka untuk umum, sehingga proyek ini menjawab kebutuhan tersebut.

	pelatihan yang saling menguntungkan, memperkuat ekosistem kreatif di kawasan tersebut.		
Latar Belakang	Dirancang untuk menjadi pusat bagi orang-orang kreatif di Bogor, tempat ini berfungsi sebagai ruang kolektif yang terbuka untuk pertukaran ide, latihan spontan, dan memberikan inspirasi. Bangunan ini terletak di lahan seluas 1,3 hektar dan merupakan bangunan berusia 200 tahun yang dibangun pada masa kolonial Belanda, menyisakan area terbuka yang bisa digunakan untuk aktivitas santai. Kompleks ini juga terintegrasi dengan Taman Hutan Raya Bogor yang berada di dekat Istana Kepresidenan Indonesia, menjadikannya lokasi yang menonjol dengan desain yang sangat mempertimbangkan lingkungan sekitar.	Sebelum menjadi pusat kreativitas, M Bloc Space adalah kompleks pabrik uang Peruri yang memiliki nilai sejarah yang tinggi. Bangunan-bangunan tua dengan arsitektur khas era kolonial menjadi saksi bisu perjalanan panjang industri percetakan uang di Indonesia. Dalam proses revitalisasi, tim arsitek berupaya mempertahankan karakteristik asli bangunan sambil mengintegrasikannya dengan elemen-elemen modern. Konsep <i>adaptive reuse</i> yang diterapkan memungkinkan bangunan-bangunan tua ini dapat berfungsi kembali dengan cara yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat masa kini.	Haruna Innovation Center merupakan hasil revitalisasi bangunan sekolah teknik yang sudah tidak digunakan, dengan tujuan menghidupkan kembali ruang tersebut sebagai pusat kegiatan inovatif dan kreatif bagi masyarakat, khususnya generasi muda.
Konsep	Pusat Kreatif dirancang sebagai satu bangunan yang dapat diakses dari berbagai arah, menghubungkan semua ruang terbuka dalam kompleks dengan mudah untuk kegiatan luar ruangan dan terhubung ke taman. Bentuknya yang menyerupai huruf C menghadap ke arah pohon-pohon besar dan bangunan tua, seolah-olah melindungi dan mengisi area tepi kompleks. Di dalam bangunan terdapat berbagai ruang, seperti auditorium, ruang kelas, dan galeri, yang memiliki bentuk yang berbeda di bawah atap lengkung yang mencerminkan desain tropis. Semua ruang ini dikelilingi oleh teras terbuka yang	Konsep utama M Bloc Space adalah <i>adaptive reuse</i> dan <i>creative hub</i>. <i>Adaptive reuse</i> mengacu pada upaya mengubah fungsi bangunan tanpa menghilangkan karakteristik aslinya. Sedangkan <i>creative hub</i> mengacu pada tempat berkumpulnya komunitas kreatif untuk berkolaborasi dan mengembangkan ide-ide baru.	Menciptakan ruang kolaboratif yang mendorong keterlibatan aktif komunitas melalui desain yang terbuka, fleksibel, dan merespons kebutuhan sosial anak muda. Pendekatan desain difokuskan pada penciptaan suasana yang hangat, inklusif, dan merangsang kreativitas, dengan menghadirkan zona-zona informal yang mendorong interaksi spontan, berbagi ide, serta kolaborasi lintas disiplin. Setiap ruang didesain tidak hanya sebagai tempat bekerja, tetapi juga sebagai ruang sosial yang membangun

	berfungsi sebagai area komunal dan memudahkan akses.		rasa kepemilikan bersama terhadap tempat.
Fasilitas	 • <i>Café indoor</i> • <i>Café outdoor</i> • Auditorium • RTH • <i>Basecamp</i> komunitas fotografi • <i>Desk space creative hub</i> • <i>Digital class</i> • Ruang galeri • <i>Service area</i>	M Bloc Space memiliki sejumlah fasilitas publik, diantaranya: • Ruang pameran tetap, • Ruang pameran sementara, • Co-working space • Studio rekaman • Toko buku • Area kuliner	Fasilitas yang tersedia meliputi • ruang coworking • area workshop multifungsi • ruang pameran kecil • area diskusi santai • pantry komunitas yang mendorong interaksi sosial antar pengguna ruang.
Aspek Arsitektur Kontemporer	• BCH memiliki bentuk bangunan yang dinamis dan unik, mencerminkan karakter kontemporer yang berani serta modern. Gubahan bangunannya tampil ekspresif dengan massa dan elemen arsitektural yang asimetris, memberi kesan visual yang atraktif. Elemen-elemen ini mencerminkan semangat kebebasan berekspresi dalam arsitektur kontemporer, yang sejalan dengan tujuan BCH sebagai wadah kreatif bagi masyarakat. • BCH dirancang dengan konsep ruang terbuka yang memberi fleksibilitas untuk berbagai kegiatan kreatif. Area terbuka ini memungkinkan para pengguna untuk berkumpul, berkolaborasi, dan berbagi ide dalam	M Bloc Space menyajikan perpaduan menarik antara elemen-elemen klasik dan modern. Penggunaan material lokal seperti bata ekspos dan kayu memberikan sentuhan hangat dan autentik. Sementara itu, desain interior yang minimalis dan penggunaan pencahayaan alami menciptakan suasana yang kontemporer dan nyaman.	menekankan fleksibilitas ruang, keterbukaan visual, dan suasana yang mendukung eksplorasi ide. Ruang-ruang dirancang tanpa batasan kaku, memungkinkan beragam konfigurasi aktivitas—dari kerja individu, diskusi kelompok kreatif.

	suasana yang bebas dan tidak terikat. Integrasi ruang luar dan dalam ini mendukung keterbukaan, mengajak komunitas untuk lebih mudah berinteraksi dan merasa nyaman. BCH mengusung fasad yang transparan untuk menciptakan keterhubungan visual antara bagian dalam bangunan dan lingkungan luarnya. Ini memberikan kesan inklusif, memperlihatkan aktivitas di dalam dan mengundang ketertarikan bagi orang luar. Lanskap di sekelilingnya pun diatur secara fungsional dan estetik, mengakomodasi kebutuhan aktivitas luar ruangan sekaligus memperindah area bangunan.		
Aspek Kriteria Creative Hub	- Taman dimanfaatkan menjadi panggung terbuka; pertunjukan dapat menghadap ke alun-alun publik yang besar atau sebagai ruang yang luas dari program di dalam. Desain besar tersebut mengatur secara kompleks yang bersifat publik, menjadi ruang komunal, dan seterbuka mungkin bagi pengunjung. - Aspek kreatif terlihat dari penyediaan ruang galeri dan basecamp komunitas fotografi di dalamnya.	- M Bloc Space tidak hanya sekadar ruang publik yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai <i>creative hub</i> yang vital bagi perkembangan industri kreatif di Jakarta. Dengan menggabungkan elemen sejarah, desain kontemporer, dan fasilitas yang mendukung, M Bloc Space berhasil menciptakan ekosistem yang kondusif bagi tumbuh kembangnya para pelaku kreatif. Sebagai <i>creative hub</i>, M Bloc Space berperan sebagai: Inkubator Ide: M Bloc Space menyediakan ruang bagi para pelaku kreatif untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan	memenuhi kriteria <i>creative hub</i> melalui penyediaan ruang kolaboratif, dukungan terhadap kegiatan komunitas, aksesibilitas terbuka, fleksibilitas fungsi, dan penciptaan lingkungan yang mendorong kreativitas dan pertukaran ide.

		mengembangkan ide-ide baru. Ruang bersama, workshop, dan acara-acara yang diselenggarakan secara rutin memfasilitasi proses kreatif ini. • Platform Promosi: M Bloc Space menjadi platform bagi para seniman, desainer, dan pelaku kreatif lainnya untuk mempromosikan karya mereka kepada khalayak yang lebih luas. Pameran seni, pertunjukan musik, dan pasar kreatif yang diadakan secara berkala memberikan kesempatan bagi mereka untuk menjangkau audiens yang beragam. • Jaringan Komunitas: M Bloc Space menjadi pusat berkumpulnya komunitas kreatif di Jakarta. Melalui berbagai kegiatan yang diselenggarakan, para pelaku kreatif dapat saling mengenal, berbagi pengetahuan, dan membangun jaringan yang kuat. • Inspirasi dan Motivasi: Atmosfer kreatif yang kental di M Bloc Space menjadi sumber inspirasi bagi banyak orang. Dengan melihat karya-karya inovatif dari para pelaku kreatif lainnya, pengunjung dapat termotivasi untuk mengembangkan potensi diri mereka. • Selain itu, M Bloc Space juga memiliki beberapa ciri khas sebagai <i>creative hub</i> yang	
--	--	---	--

		membedakannya dengan tempat lain: • Fleksibilitas Ruang: Ruang-ruang di M Bloc Space dirancang agar dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan, sehingga sangat fleksibel dan dapat mengakomodasi kebutuhan yang terus berubah. • Integrasi dengan Lingkungan Sekitar: M Bloc Space tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Kawasan ini menjadi pusat aktivitas baru di Blok M dan telah berhasil menghidupkan kembali kawasan ini. • Kolaborasi dengan Berbagai Pihak: M Bloc Space menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah, swasta, dan komunitas, untuk mengembangkan ekosistem kreatif yang lebih baik.	
--	--	---	--

Sumber : Analisis Penulis