BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas mengenai hal-hal yang menjadi dasar dari perancangan *Cultural Creative Hub* di Babarsari, Yogyakarta. Sistematika pembahasan secara keseluruhan akan disusun dari lingkup makro, mezzo, hingga mikro. Pembahasan mengenai kota, kawasan, lokasi, pendekatan arsitektur, dan data lainnya yang dapat mendukung peracangan akan menggunakan sistematika ini untuk memastikan kemudahan pemahaman pembaca.

2.1 Permasalahan Umum Perancangan Kota dan Desain Kawasan

Menurut Shogo Kayono, urbanisasi adalah perpindahan dan pemusatan penduduk dengan berbagai latar belakang ke suatu wilayah tertentu, sehingga terjadi pencampuran yang membentuk dinamika baru di tempat tujuan. Sementara itu, Keban menjelaskan bahwa urbanisasi memiliki makna multidimensional dimana karena mencakup kompleksitas sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi ketika berbagai latar belakang masyarakat bergabung dalam satu kawasan (Abbas, dalam Harahap 2013).

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan sebuah provinsi di Indonesia yang memiliki banyak julukan, salah satunya adalah kota pelajar (Widyaningrum, 2024). Julukan ini didasari oleh 137 perguruan tinggi yang tersebar di wilayah tersebut. Berdasarkan hasil survey Goodstats (2024) sebanyak 67,2% pelajar Indonesia memiliki keinginan untuk melanjutkan pendidikan di DIY. Kondisi ini menjadikan DIY sebagai magnet migrasi pendidikan, dengan arus masuk penduduk baru yang terus berganti setiap tahun.

Urbanisasi yang tinggi akan membawa dampak sosial pada wilayah tersebut, salah satunya adalah meningkatnya kriminalitas. Secara umum, kriminalitas dapat diartikan sebagai tindakan yang menyalahi norma dan aturan yang berlaku. Namun, dalam perspektif sosial, kriminalitas tidak hanya dipicu oleh faktor individu, tetapi juga oleh struktur sosial dan dinamika ruang (Maulida, 2025). Dengan adanya perpindahan penduduk terus menerus, akan sulit untuk mempertahankan struktur sosial sebuah kawasan.

Tingginya mobilitas penduduk seperti mahasiswa perantau dan pendatang sementara, menciptakan kurangnya kestabilan struktur sosial. Pergantian penduduk yang terus-menerus menyebabkan kontrol sosial informal sulit terbentuk secara konsisten. Situasi ini terlihat jelas di Babarsari sebagai salah satu pusat pendidikan di Sleman yang mengalami arus keluar-masuk penduduk dengan intensitas tinggi.

Selain itu, urbanisasi juga membawa tingkat heterogenitas yang signifikan. Kehadiran masyarakat dari berbagai latar belakang etnis, bahasa, dan budaya memang menghadirkan peluang pertukaran pengetahuan dan budaya, namun di sisi lain juga menimbulkan tantangan dalam komunikasi dan interaksi sosial. Perbedaan

cara pandang serta kesulitan beradaptasi kerap menjadi sumber kesalahpahaman yang jika tidak dikelola dengan baik dapat berkembang menjadi konflik.

Dengan demikian, urbanisasi berpengaruh signifikan terhadap struktur sosial suatu wilayah. Arus migrasi yang tinggi dan meningkatnya heterogenitas dapat merusak struktur sosial jika tidak disertai dengan “wadah” ruang interaksi yang netral dan inklusif. Kondisi inilah yang menjelaskan mengapa wilayah dengan tingkat urbanisasi tinggi seperti DIY menunjukkan peningkatan angka kriminalitas dalam beberapa tahu terakhir (Kuciswara et al., 2021).

2.2 Fenomena Mahasiswa Perantauan

Fenomena konflik di Babarsari tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial di kawasan Babarsari yang sangat heterogen, terutama akibat tingginya jumlah mahasiswa perantau dari berbagai daerah di Indonesia.

Dalam Maizan et al. (2020), Levy dan Shirave menyatakan bahwa mahasiswa pendatang sering mengalami *culture shock* atau gegar budaya saat pertama kali datang ke Yogyakarta. Selain itu, Dayaksini dan Yuniardi dalam Maizan et al. (2020) juga mendefinisikan *culture shock* sebagai perasaan negatif yang muncul ketika berhadapan dengan perbedaan budaya, bahasa, dan kebiasaan sosial di lingkungan baru. Dalam konteks Babarsari, perbedaan ini dapat membuat mahasiswa kesulitan beradaptasi dengan norma lokal sehingga muncul jarak sosial antara pendatang dan masyarakat setempat.

Mahasiswa perantau mendapatkan gelar “stranger” atau orang asing oleh masyarakat lokal, yang memperkuat perasaan cemas dan ketidakpastian diri (Ikhtiara, 2025). Kondisi ini berdampak langsung terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa, semakin tinggi kecemasan, semakin rendah kemampuan mereka untuk menjalin relasi dengan masyarakat lokal. Menurunnya kemampuan komunikasi mahasiswa perantau di lingkungan baru dapat memperbesar peluang terjadinya kesalahpahaman dengan masyarakat lokal, yang pada akhirnya memperkuat rasa cemas dan menurunkan kepercayaan diri mereka. Hambatan bahasa juga menjadi faktor penting dalam komunikasi, keterbatasan dalam memahami dan menggunakan bahasa lokal seringkali menjadi penghambat terbentuknya hubungan sosial yang sehat (Mayasari & Sumadyo, 2018).

Jika mahasiswa tidak mampu beradaptasi dengan budaya dan kebiasaan setempat, maka perasaan terasing, kesepian, serta kecemasan akan meningkat (Samovar et al., 2011). Dalam jangka panjang, perasaan negatif yang tidak dikelola dengan baik dapat berkembang menjadi perilaku agresif. Penelitian menunjukkan bahwa semakin rendah kemampuan regulasi emosi, semakin tinggi pula kecenderungan individu untuk bereaksi secara agresif dalam konflik sosial (S J Kahar et al., 2022).

Perasaan negatif yang muncul jika tidak didukung dengan regulasi emosi yang baik akan menciptakan hal negatif lainnya. Semakin rendah kemampuan mahasiswa

untuk meregulasi emosinya, semaki tinggi kecenderungannya untuk berperilaku agresif. Hal ini disebabkan perilaku agresif sering kali dipicu oleh emosi negatif yang dominan ditambah kurangnya ketrampilan untuk mengelolanya . Semakin baik regulasi emosi mahasiswa, semakin mudah pula dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Sebaliknya, semakin buruk regulasi emosi, semakin tinggi kemungkinan terjadinya konflik akibat hubungan dengan orang lain yang tidak baik. Hubungan faktor-faktor emosional dapat dilihat pada gambar II.2, yang memperlihatkan bagaimana perasaan negative, kemampuan adaptasi lemah, dan hambatan komunikasi dapat meningkatkan potensi konflik.



Gambar II.1 Hubungan faktor emosional terhadap konflik sosial

2.3 Tipologi Desain Ruang Publik

Secara harafiah, ruang publik adalah suatu ruang yang mewadahi interaksi sosial dan mampu dimanfaatkan oleh masyarakat secara cuma-cuma (Carmona, 2021). Menjadikan ruang publik sebagai elemen vital sebuah kota (Prasandya et al., 2023).

Menurut Stephen Carr, et al. terdapat tiga esensi dasar ruang publik, yaitu responsif, demokratis, dan bermakna. Responsif artinya, sebuah ruang publik harus mampu menampung kebutuhan penggunanya. Demokratis artinya terbuka dan mampu diakses seluruh lapisan masyarakat. Terakhir bermakna, terjadi hubungan erat antara bangunan dan pengguna sehingga tidak tercipta ruang tanpa makna. Jika ketiga aspek tidak diakomodasi, tidak akan tercipta ruang publik yang berkualitas (Prasandya et al., 2023).

Dalam perancangannya, secara teknis dan fungsional ruang publik memiliki beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk dapat menjadi sebuah ruang publik yang baik.

Tabel II.1 Kriteria Ruang Publik

Kriteria Ruang Publik	***Indikator***
Aksesibilitas dan Desain Inklusif	Menyediakan fasilitas yang dapat diakses semua orang ,termasuk ramp, jalur pemandu (*guiding block*), dan area parkir khusus penyandang disabilitas sesuai standar.*
Kenyamanan dan Keamanan	Aman dan nyaman digunakan, dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti toilet bersih, tempat sampah, dan tempat duduk yang cukup dan ergonomis. *
Aktivitas dan Fleksibilitas	Tiga jenis aktivitas ruang publik mencakup aktivitas wajib, pilihan, dan sosial.**
Konektivitas	Memiliki batas wilayah yang jelas serta penanda yang informatif dan edukatif.
Inklusivitas Sosial	Bebas dinikmati dan digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk menyediakan ruang bagi pedagang kecil untuk berjualan.
Pengelolaan	Terdapat pengawasan dari petugas dan dibersihkan secara berkala.

* Permen PU No 14 Tahun 2017 , 2017
** Gehl, 1996; Carmona, 2003, dikutip dalam Mutiara, 2012

2.3.1 Teori Desain 1 : The Third Place

Sebagai tempat untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan membangun identitas bersama, ruang publik yang berfungsi dengan baik merupakan bagian penting dari kehidupan kota yang sehat (Qi et al., 2024). Ketika ruang publik tidak mampu menjalankan perannya, hal tersebut dapat menjadi tanda terjadinya keretakan dalam tatanan sosial masyarakat.

Sosiolog urban Ray Oldenburg memperkenalkan konsep *The Third Place* atau "Ruang Ketiga", yaitu ruang publik yang bersifat netral dan inklusif sebagai tempat masyarakat dapat berinteraksi tanpa memandang latar belakang. Ruang ini memperkuat rasa kebersamaan dan membangun hubungan sosial dalam komunitas. Posisi ruang ketiga berada di luar dua ruang utama dalam kehidupan sehari-hari, yaitu rumah sebagai "ruang pertama" dan tempat kerja sebagai "ruang kedua" (Butler & Diaz, 2016).

Agar dapat berfungsi sebagai *third place* yang efektif, sebuah ruang publik perlu memiliki sejumlah karakteristik penting. Karakteristik tersebut membedakan ruang ketiga dari jenis ruang lainnya dan secara bersama-sama menciptakan suasana yang mendorong interaksi sosial yang alami. Ruang seperti ini membuat orang merasa diterima, setara, dan nyaman untuk berpartisipasi. Tabel 2.2.2 menjelaskan karakteristik utama dari sebuah *third place* yang ideal.

Tabel II.2 Karakteristik Third Place menurut Ray Oldenburg

Karakteristik	***Penjelasan***
Ciri Umum	Third Place berfungsi sebagai ruang komunal untuk pertemuan informal, memenuhi kebutuhan universal manusia akan koneksi sosial.
Lahan Netral	Menghadirkan suasana santai tanpa mempedulikan latar belakang, sehingga tercipta pertemanan dan interaksi yang alami.
Penyetara (levelers)	Third place mengurangi perbedaan sosial, memungkinkan orang dari latar belakang yang beragam untuk berinteraksi sebagai sesama secara setara.
Aktivitas utama	Percakapan menjadi inti aktivitas, mempererat hubungan.
Aksesibilitas	Mudah diakses dan terbuka pada waktu tertentu, terutama diluar jam kerja untuk mendorong kunjungan dan interaksi yang rutin.
Peran Pengunjung Tetap	Pengunjung tetap diperlukan untuk menciptakan suasana ramah dan berkesinambungan.
Sederhana dan bernuansa Santai	Lebih mengutamakan fungsi daripada estetika, menciptakan ruang rileks yang mendorong interaksi sosial.
"Rumah Kedua"	Suasana yang nyaman, membangun rasa memiliki dan rassa kebersamaan dalam komunitas.

Sumber : Oldenburg, 2023

Secara keseluruhan, karakteristik tersebut memungkinkan *third place* menjalankan fungsi sosialnya dengan baik. Ruang ini berperan sebagai "ruang tamu masyarakat" di mana interaksi tatap muka terjadi secara rutin, pertukana ide, dan rasa memiliki terhadap komunitas tumbuh. Oldenburg menekankan bahwa ruang seperti ini memberi kesempatan bagi orang dari berbagai latar belakang untuk saling mengenal

dan membentuk hubungan informal (Christensen, n.d.). Hubungan tersebut menjadi dasar terbentuknya keterlibatan sosial dan kehidupan demokratis yang sehat. Sebaliknya, jika ruang ketiga tidak tersedia, kehidupan masyarakat cenderung terpecah antara aktivitas privat di rumah dan tekanan di tempat kerja. Kondisi ini pada akhirnya dapat melemahkan ikatan sosial dalam komunitas.

2.3.2 Teori Desain 2 : CPTED

Crime Prevention Through Environmental Design (CPTED) merupakan pendekatan dalam perancangan ruang yang memanfaatkan desain arsitektur, tata kota, serta pengelolaan lingkungan buatan dan alami untuk mengurangi tindak kejahatan dan rasa takut terhadap kejahatan di masyarakat (Piroozfar et al., 2019; Russell, n.d.). Pendekatan ini bersifat proaktif dan berfokus pada situasi lingkungan, dengan dasar pemikiran bahwa kejahatan tidak hanya muncul karena niat pelaku, tetapi juga karena adanya peluang yang disediakan oleh kondisi lingkungan sekitar. Dengan kata lain, ruang atau tempat terjadinya kejahatan berperan penting dalam memungkinkan tindakan kriminal tersebut terjadi (ICA, 2022).

Gerakan CPTED berawal dari gagasan Jane Jacobs dalam bukunya *The Death and Life of Great American Cities* (1961). Ia menyoroti pentingnya desain kota yang mendorong interaksi sosial dan pengawasan alami melalui konsep *"eyes on the street"* atau kehadiran warga di ruang publik yang membuat pelaku kejahatan enggan bertindak. Jalan yang ramai dan aktif digunakan masyarakat akan lebih efektif mencegah kejahatan dibandingkan jalan yang sepi atau hanya bergantung pada patroli keamanan (Row & Jacobs, 1962).

Pada 1970-an, ide ini dikembangkan lebih jauh oleh Oscar Newman dalam *Defensible Space* (1972) dan C. Ray Jeffery dalam *Crime Prevention Through Environmental Design* (1971). Keduanya memperkenalkan istilah CPTED secara resmi dan menunjukkan bagaimana desain ruang dapat digunakan untuk menciptakan rasa aman serta mempererat komunitas. Sejak awal, konsep CPTED berfokus pada dua pendekatan utama yaitu penguatan motivasi sosial positif (*motive reinforcement*) dan pengurangan peluang kejahatan secara fisik (*target hardening*). Kedua prinsip ini tetap menjadi fondasi utama dalam penerapan CPTED hingga sekarang (Cozens & Tarca, 2016).

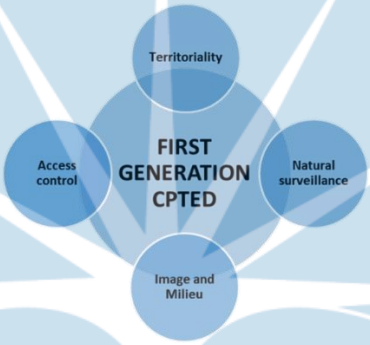
A. CPTED Generasi Pertama

Konsep Newman, yang disebut *First Generation CPTED*, berfokus pada empat prinsip utama:

1. **Teritorialitas (Territorial Control)**
   Desain lingkungan dibuat agar warga merasa memiliki ruang di sekitarnya. Saat warga merasa ruang publik adalah "milik mereka", mereka lebih peduli dan menjaga area tersebut. Contohnya dengan menempatkan kegiatan aman seperti pedagang kaki lima di area rawan untuk memperkuat rasa kepemilikan.
2. **Pengawasan Alami (Natural Surveillance)**

Berdasarkan ide “eyes on the street” milik Jacobs, pengawasan alami dilakukan dengan desain yang memudahkan warga melihat aktivitas di sekitar, misalnya lewat pencahayaan yang baik, tanaman yang tidak menutupi pandangan, dan tata ruang yang terbuka. Tujuannya agar pelaku kejahatan merasa mudah terlihat.

3. **Citra dan Lingkungan (Image and Milieu)**
   Penampilan fisik dan kondisi sosial suatu tempat memengaruhi rasa aman. Lingkungan yang terawat memberi kesan aman dan mendorong warga untuk menjaga. Program seperti membersihkan grafiti, memperbaiki taman, atau mengecat ulang bangunan termasuk bagian dari prinsip ini.
4. **Kontrol Akses (Access Control)**
   Strategi arsitektural digunakan untuk mengatur siapa yang bisa masuk ke area tertentu. Contohnya membuat pembatas jalan agar lingkungan terasa seperti kawasan kecil (mini-neighborhood) atau menata lanskap agar akses ke gedung bisa dikendalikan.



Gambar II.2 Generasi Pertama CPTED

Sumber: ICA (2022)

B. CPTED Generasi Kedua

Seiring waktu, berbagai studi dan proyek seperti *Westinghouse CPTED Project* (1978) mulai mengembangkan pendekatan baru. Fokus CPTED sempat bergeser dari aspek sosial ke pengurangan peluang kejahatan secara fisik, mengikuti penelitian tentang perilaku pelaku kejahatan yang lebih rasional dan terencana (*environmental criminology*).

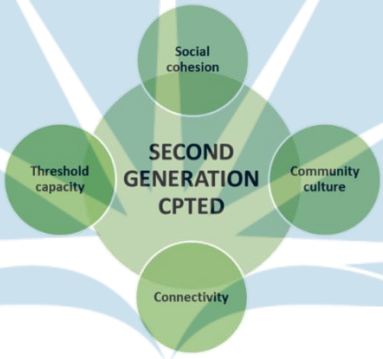
Namun, pada tahun 1997, konsep Second Generation CPTED diperkenalkan kembali oleh Cleveland & Saville. Tujuannya untuk menyeimbangkan kembali antara pendekatan fisik dan sosial. Generasi kedua ini lebih fokus pada lingkungan berskala kecil (proksimal) — yakni program sosial yang dijalankan langsung di tingkat lingkungan, bukan seluruh kota.

Prinsip utama CPTED generasi kedua meliputi:

1. **Kohesi Sosial (Social Cohesion)**
   Menguatkan hubungan antarwarga untuk menyelesaikan masalah lokal, seperti program *Neighbourhood Watch*. Program biasanya dilakukan dalam

skala kecil dan sering dikombinasikan dengan prinsip CPTED generasi pertama.

2. **Budaya Komunitas (Community Culture)**
   Membangun rasa kebersamaan melalui kegiatan seperti festival, acara seni, atau kegiatan bersama di ruang publik. Tujuannya agar warga merasa terhubung dan memiliki identitas bersama.
3. **Konektivitas (Connectivity)**
   Mendorong keterhubungan antar-lingkungan agar tidak eksklusif atau menutup diri. Ini bisa berupa jalur pejalan kaki yang menghubungkan area, kerja sama antarwarga, atau kolaborasi dengan pemerintah untuk mendapatkan dukungan program.
4. **Kapasitas Ambang (Threshold Capacity)**
   Menjaga keseimbangan fungsi lahan di lingkungan. Misalnya, menyediakan ruang sosial seperti taman, area olahraga, dan tempat belanja, sambil menghindari terlalu banyak area yang berpotensi menimbulkan masalah seperti bar atau tempat penjualan alkohol.



Gambar II.3 Generasi Kedua CPTED

Sumber: ICA (2022)

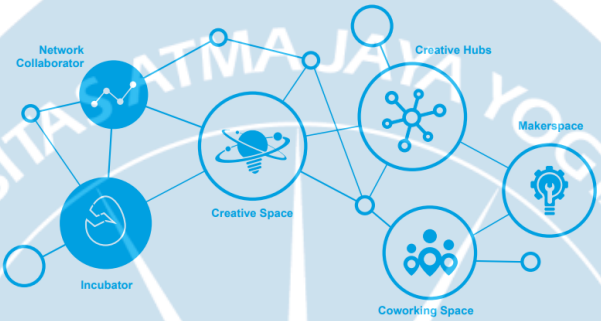
2.4 Cultural Creative Hub

2.4.1 Pengertian Cultural Creative Hub

Creative Hub atau pusat aktivitas kreatif merupakan sebuah tempat, baik fisik maupun virtual yang mempertemukamn orang-orang kreatif. Tempat ini berperan sebagai penghubung, penyedia ruang, dan pendukung jaringan, perkembangan bisnis, dan keterlibatan komunitas dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Perkembangan creative hub di Indonesia mulai terlihat sejak reformasi tahun 1998, dimana sekarang telah berkembang menjadi sebuah gerakan bagi komunitas seni dan budaya independen. Biasanya, tempat ini diinisiasi dan dibentuk secara individu, dengan tujuan menyediakan ruang fisik untuk menghasilkan dan memamerkan hasil buah pemikiran kreatif (British Council, 2025).

Berdasarkan model operasionalnya, *creative hub* dibagi menjadi empat jenis. Pertama, *creative space* berfungsi sebagai ruang terbuka untuk berekspresi dan berkreasi dan biasanya berfokus pada kegiatan seni, budaya, dan eksperimen kreatif.

Kedua, *coworking space* menyediakan ruang kerja bersama yang fleksibel dengan tujuan mendorong kolaborasi antar individu dan pelaku usaha independen. Ketiga, *business incubator* berperan mendukung pengembangan usaha rintisan melalui pendampingan, pelatihan, serta akses ke jejaring bisnis. Keempat, model *hibrid* menggabungkan ketiga fungsi sebelumnya secara fleksibel, sehingga mampu melayani berbagai kebutuhan komunitas dalam satu wadah (Siregar & Sudrajat, 2017). RKK muncul sebagai pengembangan dari model hibrid ini. Fokus utamanya bukan hanya menyediakan fasilitas, tetapi juga menjadi penghubung antar komunitas dan menjadi wadah komunikasi dan perkembangan komunitas.



Gambar II.4 Jenis-jenis PKM

Sumber: Siregar & Sudrajat, 2017

Seiring berkembangnya ekosistem kreatif, Creative Hub mengalami transformasi dan perluasan menjadi Creative Cultural Hub. Tabel II.3 menunjukan perbedaan antara keduanya.

Tabel II.3 Perbedaan Creative Hub dan Cultural Creative Hub

Aspek	Creative Hub	Cultural Creative Hub
Fokus dan Peranan	Wadah ekspresi dan pengembangan kreatif	Menekankan integrasi nilai budaya lokal, kolaborasi lintas sektor, dan penguatan jejaring komunitas.*

*Flego & Tei, 2024

Cultural Creative Hub tidak hanya menjadi sebuah ruang berkarya, tetapi juga ruang kolaborasi antar komunitas, pelaku budaya, pemerintah, akademisi, dan sektor industri untuk menciptakan inovasi berbasis budaya yang berdampak luas (Flego & Tei, 2024). Di Indonesia, CCH hadir sebagai bentuk evolusi struktural dan fungsional dari CH, dengan memperluas peran hub dari sekadar penyedia ruang mennjadi penggerak ekosistem kreatif-budaya.

2.4.2 Karakteristik Cultural Creative Hub

Cultural Creative Hub memiliki dua kriteria utama dalam perancangannya, yaitu kriteria mikro dan kriteria operasional. Kriteria mikro berfokus pada kualitas fisik dan fungsional ruang yang menjadi dasar perancangan. Sementara itu, kriteria operasional berkaitan dengan sistem pengelolaan ruang, keberlanjutan pemanfaatan jangka panjang, dan aksesibilitas pengguna. Kedua kriteria ini saling melengkapi untuk menciptakan lingkungan kreatif yang produktif, adaptif, dan berkelanjutan.

Tabel II.4 Kriteria Tapak Operasional Cultural Creative Hub

Kriteria	*Deskripsi*
Urban Amenity	Dekat dengan fasilitas kehidupan urban, terutama transportasi, makanan dan minuman, institusi budaya, serta aktivitas ekonomi malam hari
Co-Location	Berdekatan atau dalam satu kawasan dengan industri kreatif dan ruang kreatif lainnya.
Character	Berada di lingkungan yang memiliki karakter khas, menarik, dan mendukung aktivitas kreatif.
Permissible Activity	Zonasi dan peraturan Pembangunan memungkinkan aktivitas kreatif berlangsung tanpa banyak pembatasan.
Diverse	Lokasi memiliki keragaman bentuk bangunan dan arsitektur.
Services	Dekat dengan toko pemasok aktivitas kreatif, seperti toko peralatan, jasa pengiriman, dan lainnya.
Below-Market Value	Lokasi memiliki harga sewa di bawah harga pasar
Creative Authorship	Bangunan dan ruang memiliki karakter dan estetika yang kuat dan ruang untuk kejadian spontan.
Accessible	Aksesibilitas baik melalui jalur pejalan kaki, sepeda, transportasi umum, serta fasilitas parkir. Juga mencakup aspek inklusivitas, memastikan berbagai kalangan dapat mengakses ruang dan layanannya.
Connected to the Night-Time Economy	Terhubung dengan aktivitas ekonomi malam melalui acara, pertunjukan, atau kegiatan lainnya. Kedekatan dengan fasilitas hiburan menjadi nilai tambah karena mendukung aktivitas kreatif meluas ke lingkungan sekitar.

Sumber : Left Bank Co. (n.d.)

Tabel II.5 Kriteria Mikro Cultural Creative Hub

Aspek	*Deskripsi*
Culturally Safe	Desain yang secara proaktif mengakui, menerima, dan menyediakan ruang bagi semua orang secara adil dan secara.
Community	Ruang dirancang untuk memudahkan koneksi dan kolaborasi antar pelaku kreatif.
Functional	Dirancang dengan kebutuhan spasial, teknis, dan infrastruktur yang sesuai berdasarkan kebutuhan pelaku.
Agglomeration	Merupakan kombinasi berbagai jenis ruang yang saling melengkapi untuk menghasilkan beragam hubungan, meliputi ruang privat dan komunal, ruang multifungsi, dan ruang acara.
Habitable	Lingkungan yang aman dan nyaman untuk digunakan manusia, dengan pencahayaan, ventilasi, dan sirkulasi udara yang baik, suhu yang terkendali, kondisi yang bersih serta aman, dan terhubung dengan layanan dasar seperti listrik, air, internet, toilet, dapur, serta loker.
Durable	Ruang dirancang dengan permukaan, material, dan peralatan yang kuat serta tahan penggunaan terus menerus, mudah dibersihkan, dirawat, diperbaiki, dan diganti.
Flexible	Ruang dirancang agar mudah beradaptasi dengan berbagai jenis pengguna.
Light	Ruang menyediakan pencahayaan yang optimal sesuai kebutuhan pengguna, baik melalui cahaya alami ataupun buatan.
Universally Accessible	Desain mengutamakan aksesibilitas fisik, finansial, dan budaya yang menciptakan ruang yang aman, inklusif, serta mampu merepresentasikan keberagaman budaya, gender, latar belakang, dan kemampuan pengguna.
Unencumbered	Desain dan pencegahan yang diterapkan agar aktivitas tidak terganggu oleh kebisingan atau getaran.
Liveable	Ketersediaan hunian terjangkau di sekitar area.

Sumber : Left Bank Co. (n.d.)

2.5 Pendekatan Arsitektur Inklusif

Konsep inklusivitas dalam arsitektur telah mengalami perubahan besar. Awalnya, inklusivitas lebih banyak dipahami secara teknis, yaitu sebatas menghilangkan hambatan fisik agar dapat diakses semua orang. Namun seiring waktu, pemahamannya berkembang menjadi lebih luas dan menyentuh aspek keadilan sosial, keberagaman, serta kesejahteraan manusia. Sejarah perkembangan desain inklusif sebagai berikut :

a. Barrier-Free Design : Merespon kebutuhan para veteran perang, dengan focus utama menghapus hambatan fisik pagi penyandang disabilitas.
b. Universal Design : Diperkenalkan oleh Ronald Mace pada tahun 1980-an, UD memperluas cakupan menjadi seluruh penyandang disabilitas. Berfokus menciptakan ruang yang mampu diakses semua orang terlepas dari usia, ukuran, atau kemampuan (Afacan & Afacan, 2011).
c. Inclusive Design : ID lebih menekankan pada penggunaan metodologi desain yang melibatkan pengguna dengan berbagai latar belakang dan pengalaman hidup. Pendekatan ini memastikan bahwa proses perancangan tidak hanya berpusat pada kebutuhan teknis, tetapi juga mempertimbangkan perspektif, pengalaman, dan aspirasi beragam kelompok pengguna.
d. IDEA (Inclusion, Diversity, Equity, dan Accessibility) : mengintegrasikan nilai keberagaman, kesetaraan, dan inklusi ke dalam setiap tahap proses perancangan (Zallio & Clarkson, 2021).

Perubahan ini menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya aktivitas, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk pola interaksi sosial. Susan Goltsman mengatakan bahwa desain inklusif bukan berarti mendesain satu hal untuk semua orang, melainkan mendesain berbagai cara untuk membuat semua orang memiliki rasa memiliki (dalam Jones Architecture, n.d.). Arsitektur inklusif sudah melewati perjalanan panjang, dimana awalnya dimulai dari pendekatan yang relatif sempit dan secara bertahap diperluar untuk merangkul kompleksitas pengalaman manusia.

Kerangka kerja IDEA mengintegrasikan dimensi dan keadilan sosial ke dalam proses desain, sehingga menghasilkan desain lingkungan yang lebih inklusif, adil, dan responsif terhadap keberagaman pengalaman pengguna. Selain itu, kerangka ini mencakup aspek sosiologis yang lebih luas seperti keberagaman, kesetaraan, dan keadilan sosial. Kemunculan IDEA menyorot bahwa faktor seperti ras, gender, dan status sosial-ekonomi sangat mempengaruhi cara arsitektur dirancang dan dialami. Dalam kerangka ini, inklusivitas dipahami sebagai persoalan sosial, budaya, dan perilaku yang secara mendasar dibentuk oleh arsitektur (Zallio & Clarkson, 2021). Dalam penerapannya, perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain universal sebagai dasar perancangan.

Tabel II.6 Prinsip Desain Universal

Principle	Definition
P1. Equitable use	The design is useful and marketable to people with diverse abilities rather than segregating or stigmatising any users
P2. Flexibility in use	The design accommodates a wide range of individual preferences and abilities
P3. Simple and intuitive use	Use of the design is easy to understand regardless of the user's experience, knowledge, language skills, or current concentration level
P4. Perceptible information	The design communicates necessary information effectively to the user, regardless of ambient conditions or the user's sensory abilities
P5. Tolerance for error	The design minimises hazards and the adverse consequences of accidental or unintended actions
P6. Low physical effort	The design can be used efficiently and comfortably and with a minimum of fatigue
P7. Size and space for approach and use	Appropriate size and space is provided for approach, reach, manipulation and use, regardless of the user's body size, posture or mobility

Table 1. Seven principles of universal design (Centre for Universal Design, 1997)

Sumber: Afacan & Afacan (2011)

2.6 Studi Kasus

A. Bogor Creative Hub – Local Architecture Beureau (Bogor, Indonesia)

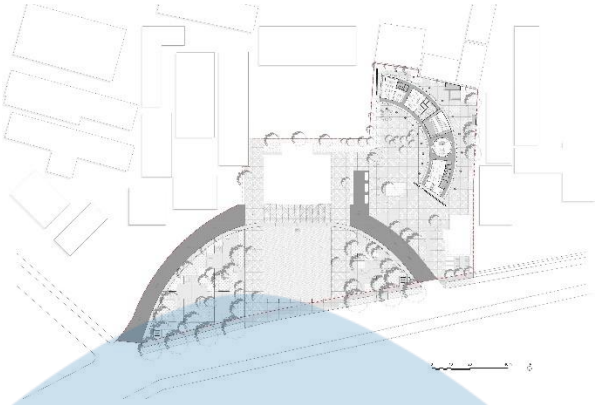


Gambar II.5 Bangunan Bogor Creative Hub

Sumber: Local Architecture Bureau (2018)

Bogor Creative Hub (BCH) hadir sebagai respons terhadap kebutuhan ruang kreatif yang lebih terbuka dan inklusif di Kota Bogor. BCH mengusung konsep "generator for creative people", ruang bersama yang mendorong pertukaran ide, kegiatan spontan, pertunjukan seni, hingga program edukatif dan kebugaran.

Bangunan utama membentuk huruf "C" yang mengelilingi ruang terbuka di tengah dan menghadap langsung ke area pepohonan besar serta bangunan kolonial. Ruang-ruang seperti auditorium, galeri, co-working space, studio, dan ruang kelas ditempatkan mengikuti massing bangunan yang terhubung melalui teras dan sirkulasi terbuka. Mendorong terjadinya interaksi natural antara aktivitas edukatif, rekreasi, dan seni pertunjukan.



Gambar II.6 Siteplan Bogor Creative Hub

Sumber: Local Architecture Bureau (2018)

Siteplan dirancang dengan akses yang terbuka dari berbagai arah, memungkinkan masyarakat untuk masuk dan bergerak secara bebas. Area luar bangunan berupa plaza dan taman berperan sebagai perpanjangan fungsi ruang dalam. Relasi yang kuat antara massa bangunan dan lanskap menciptakan suasana terbuka, ramah, dan menyatu dengan alam sekitar.

Bentuk bangunan yang unik dan khas memperkuat orientasi terhadap lanskap dan bangunan kolonial. Material dan warna yang digunakan menyesuaikan iklim tropis dengan atap lengkung dan kolom berulang. Mendukung terciptanya ruang-ruang terbuka yang fleksibel.

B. Bandung Creative Hub – SHAU Architects (Bandung, Indonesia)



Gambar II.7 Bangunan Bandung Creative Hub

Sumber: UPTD, n.d.

Bandung Creative Hub (BCH) merupakan pusat kegiatan kreatif di Bandung yang hadir sebagai jawaban terhadap kebutuhan ruang bagi komunitas kreatif di Kota Bandung. Permasalahan utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas publik yang mampu mewadahi aktivitas komunitas secara terbuka dan terstruktur. Oleh karena itu, BCH didesain dengan konsep yang menciptakan wadah kolaboratif yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif lokal, menjadi tempat berkumpul, belajar, berkreasi, sekaligus menampilkan hasil karya masyarakat Bandung.

BCH didesan dengan enam lantai vertikal untuk mengoptimalkan tapak yang terbatas. Lantai dasar berfungsi sebagai area publik terbuka dan galeri yang dapat diakses masyarakat luas, sementara lantai-lantai di atasnya menampung ruang kerja komunal, studio kreatif, ruang rapat, auditorium, ruang kelas, serta ruang administrasi. Tata ruang tersebut mendukung aktivitas kreatif yang beragam, mulai dari produksi hingga pameran dan edukasi.

Fasad bangunan yang terbuka dan adanya area transisi semi-publik di sekitar bangunan menciptakan kesan ramah. Secara bentuk, BCH menampilkan massa bangunan geometris dengan sentuhan modern. Memiliki bentuk bertumpuk tinggi dengan orientasi bangunan yang terbuka kearah kota.

Material dan warna yang digunakan didominasi oleh beton ekspos dan panel berwarna putih dengan aksen grid pada fasad, menciptakan Kesan kontemporer. Pilihan material ini juga memperkuat karakter BCH sebagai ruang publik yang fungsional dan mudah dirawat. Interiornya mengutamakan fleksibilitas ruang, pencahayaan alami, dan elemen sederhana. Sistem struktur menggunakan struktur beton bertulang yang umum digunakan untuk bangunan bertingkat di kawasan perkotaan.

C. Ku.Be House of Culture and Movement – MRDV & ADEPT (Frederiksberg, Denmark)

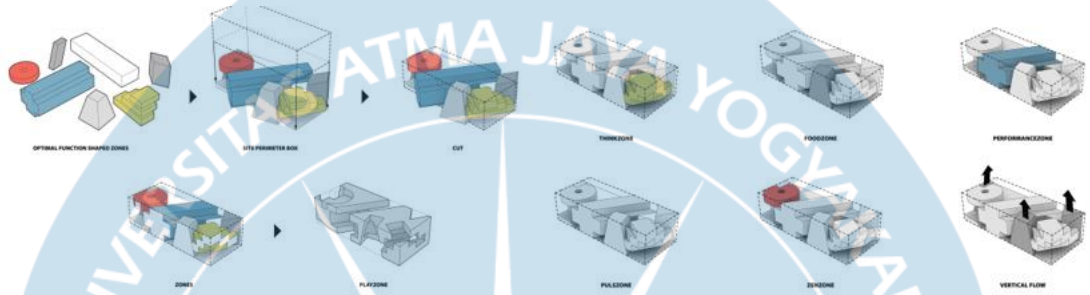


Gambar II.8 Bangunan Ku.Be House of Culture and Movement

Sumber: MVRDV (2016)

Ku.Be House of Culture and Movement merupakan bangunan komunitas yang berlokasi di distrik Flintholm, Kopenhagen. Bangunan ini didesain oleh MRVDV dan ADEPT sebagai jawaban terhadap kebutuhan ruang publik yang mampu menyatukan berbagai aktivitas budaya, olahraga, edukasi, dan rekreasi dalam satu lingkungan yang inklusif dan interaktif. Permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan ruang komunitas yang dapat menampung keberagaman aktivitas lintas usia dan latar belakang, sekaligus mendorong interaksi sosial. Konsep desain yang diusung adalah “House of Culture and Movement,” yaitu bangunan komunitas yang berfungsi sebagai titik temu masyarakat melalui perpaduan aktivitas budaya dan pergerakan fisik. Arsitektur tidak hanya menjadi wadah, tetapi juga medium eksplorasi pengguna.

Bangunan ini terbagi menjadi enam zona utama yang masing-masing memiliki fungsi berbeda, yaitu edukasi, budaya, olahraga, *wellness*, kantor, dan retail. Keenam zona tersebut dihubungkan melalui sirkulasi vertikal dan horizontal yang dirancang tidak biasa, seperti tangga, ramp, jaring gantung, *maze* vertikal, dan seluncur, sehingga pengguna dapat bergerak secara bebas dan eksploratif. Area luar bangunan dirancang sebagai perpanjangan dari aktivitas dalam, berupa ruang terbuka publik dan taman yang mengundang interaksi antara pengguna dan masyarakat sekitar, memperkuat fungsi bangunan sebagai pusat komunitas.



Gambar II.9 Massing Bangunan Ku.Be House of Culture and Movement

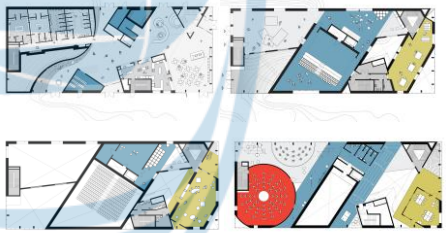
Sumber: MVRDV (2016)

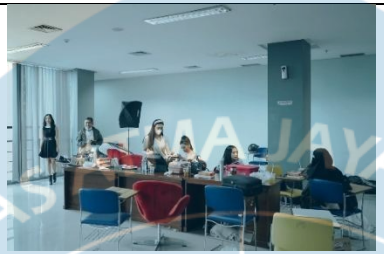
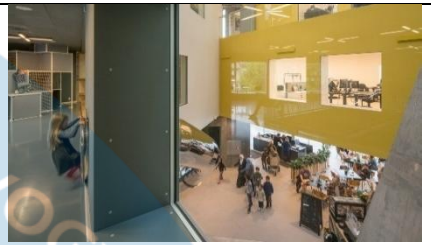
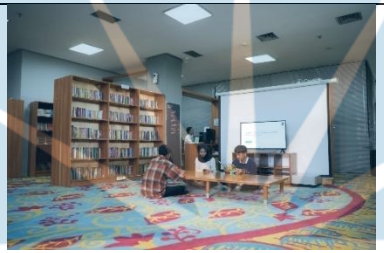
Massa bangunan tersusun dari tumpukan kubus dan tabung dengan ukuran dan ketinggian yang bervariasi, menciptakan komposisi arsitektur yang unik dan ekspresif. Setiap massa menunjukan karakter dan fungsi masing-masing, dengan elemen vertikal sebagai jembatan antar massa. Setiap massa memiliki palet warna yang berbeda untuk memperjelas zonasi fungsi ruang.

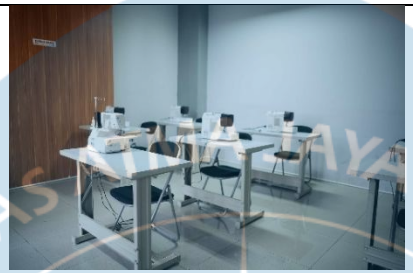
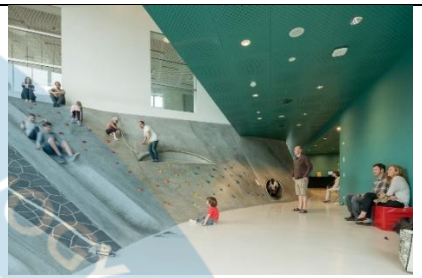
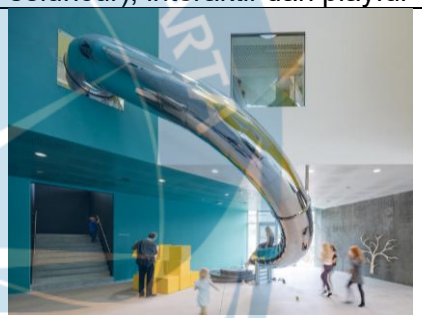
Sistem struktur bangunan menggunakan rangka beton dan baja yang memungkinkan terciptanya ruang vertical luas tanpa banyak sekat kolom. Jal ini mendukung terciptanya ruang vertikal yang luas dengan banyak elemen unik seperti seluncur dan jarring gantung. Secara keseluruhan, Ku.Be menjadi wadah sosial yang menyatukan budaya, olahraga, dan komunitas melalui desain ruang yang inovatif, terbuka, dan inklusif.

2.6.1 Komparasi Studi Preseden

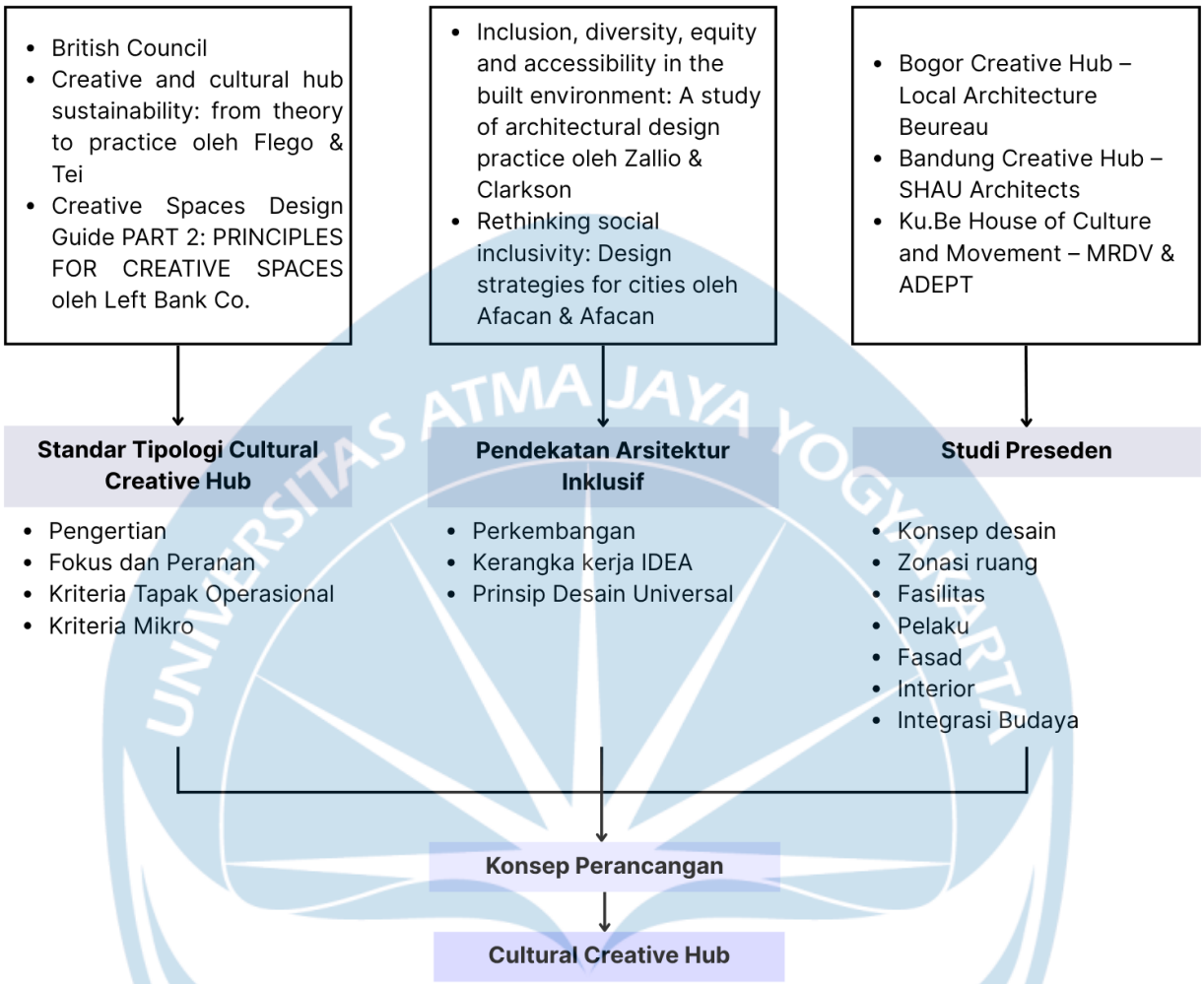
Tabel II.7 Komparasi Studi Preseden

Aspek	Bogor Creative Hub	Bandung Creative Hub	Ku.Be House of Culture and Movement	Kesimpulan
Konsep Desain	 "*Generator for Creative People*" Ruang inklusif dan kontekstual terhadap alam dan bangunan kolonial di tapak.	 Pusat aktivitas kreatif kota, berfokus pada kolaborasi ide pemuda Bandung.	 "*House of Culture and Movement*" mendorong interaksi tak terduga melalui sirkulasi eksperimental dan ruang lintas fungsi	Konsep desian adalah hasil dari ide dari penyelesaian permasalahan desain.
Zonasi Ruang	 Bangunan berbentuk "C" mengelilingi ruang terbuka, dengan zona publik di tengah.	 Massa vertikal dengan pembagian fungsi per lantai (pameran, coworking, workshop, retail, auditorium)	 Enam zona berbeda fungsi (budaya, olahraga, rekreasi, edukasi, wellness), terhubung melalui jalur vertikal & horizontal yang bervariasi	Zona ruang dibedakan berdasarkan jenis aktivitas dengan jalur penghubung antar zona.

Fasilitas	 Auditorium, galeri, co-working, ruang kelas, studio seni, ruang terbuka hijau, plaza publik	 Galeri, auditorium, ruang workshop, coworking space, ruang pameran, retail, café	 Auditorium, ruang budaya, studio tari, climbing walls, seluncur, jaring gantung, wellness area, ruang publik terbuka	Fasilitas yang disediakan berbeda-beda tergantung dengan kebutuhan komunitas di kawsan perancangan
Pelaku	 Komunitas kreatif lokal, pelajar, seniman, masyarakat umum	 Komunitas kreatif, mahasiswa, pelaku UMKM, seniman, pemerintah daerah	 Semua kalangan (anak-anak, remaja, dewasa, lansia) tanpa batas	Pelaku menyesuaikan kawasan perancangan, dengan tetap mempertimbangkan komunitas kreatif lokal.
Fasad	 Bentuk melengkung huruf “C” menghadap lanskap, kolom berulang, atap lengkung	 Modern minimalis dengan elemen vertikal repetitif, kaca besar, menonjolkan keterbukaan	 Warna netral dengan kaca transparan mozaik untuk memberikan rasa ruang terbuka.	Fasad harus memiliki keunikannya untuk dapat merespons sekitar dan menarik pengunjung.

Interior	 Teras terbuka, ruang fleksibel	 Dominan ruang tertutup namun tetap ada area publik terbuka	 Interior sebelum labirin, banyak alternatif sirkulasi (maze, jaring, seluncur), interaktif dan playful	Interior harus dapat menghubungkan antar zona, memiliki area ruang publik terbuka yang dapat digunakan semua orang.
Integrasi budaya	 Menghormati konteks bangunan kolonial dan lanskap, membuka ruang publik untuk komunitas lokal	 Fokus pada pemberdayaan komunitas kreatif lokal sebagai identitas budaya Bandung.	 Integrasi budaya dan olahraga dalam satu bangunan untuk mendorong keterhubungan sosial lintas usia dan latar belakang	Integrasi budaya fokus pada pemberdayaan komunitas lokal, dan mewadahi usia manusia dari muda hingga tua.

2.7 Kerangka Teori



Gambar II.10 Kerangka Teori