

# Sarana Kreatif Adaptif di Yogyakarta

Johannes Wijaya Loewi dan Angela Christysonia Tampubolon  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
yohanes123.yl15@gmail.com dan angelact@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif Eksterior Sarana Kreatif Adaptif di Yogyakarta (Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024).

## ABSTRAK

Sarana Kreatif Adaptif di Yogyakarta merupakan perancangan sebuah sarana kerja kreatif yang berfungsi bukan hanya sebagai tempat kerja, tetapi juga sebagai simpul kreatif yang diharapkan dapat menggairahkan kaum muda dan pekerja kreatif di Yogyakarta untuk berkarya, berdaya, dan saling berkolaborasi, terutama dalam mengandalkan daya cipta dan daya pikirannya sebagai Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Desain ini memastikan bahwa bangunan tidak hanya menjadi tempat fungsional, tetapi juga pusat seni yang hidup dan terus beradaptasi seiring waktu, mencerminkan kehidupan dan kreativitas penggunanya.

Yogyakarta berpotensi menjadi tempat sumber daya cipta dan kreativitas baik dari masyarakat hingga anak mudanya karena potensi tersebut terbentang mulai dari sumber daya manusia hingga kultur kreativitas yang melekat pada kota ini. Hal itu sejalan dengan bahasan ekonomi kreatif perlu mencakup pertimbangan terhadap seluruh ekosistemnya, dimana terdapat simpul kreatif sebagai salah satu elemennya.

Metode pendekatan yang dipilih adalah pendekatan spasial, karena sarana kreatif yang dirancang untuk menyediakan fasilitas dan ruang yang lengkap dan fleksibel dimana ruang yang ada dapat beradaptasi sesuai dengan berbagai aktivitas, seperti bekerja, berpikir, berkolaborasi, dan memamerkan karya sesuai pada kebutuhan dari pekerjaan dari setiap subsektornya.

Hasil perancangan merupakan suatu sarana kreatif dengan ruang dan zoning yang

mengikuti proses berpikir kreatif serta fleksibel dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan penggunanya, sarana ini dapat memperkenalkan setiap subsektor ekonomi kreatif yang ada di dalamnya tanpa mengganggu pekerja kreatif yang sedang bekerja.

Kata Kunci: Adaptabilitas, Fleksibilitas, Kolaborasi, Sarana Kreatif, Spasial.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Industri Kreatif

Industri Kreatif merupakan sebuah bagian dari Ekonomi Kreatif yang tersusun dari 17 Subsektor Kreatif, yang semakin dipandang penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, dimana terdapat berbagai pihak berpendapat bahwa industri pada abad ke-21 akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi manusia sebagai sumber daya ekonomi utama. 17 Subsektor Kreatif ini dibagi berdasarkan pemetaan yang telah dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) antara lain Pengembang Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fesyen, Kuliner, Film, Animasi dan Video Fotografi, Desain

Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Kriya/Kerajinan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan, dan Aplikasi.

### *1.1.2 Yogyakarta merupakan Kota Kreatif di Indonesia*

Industri kreatif dan kebudayaan di Yogyakarta menjadi pilar utama ekonomi kota. Antusiasme masyarakat dan wisatawan terhadap industri kreatif seimbang dengan banyaknya pelaku seni dan kerajinan dimana Yogyakarta menyumbang 16,12% dari PDB Ekraf Indonesia pada 2016.

Pada 2020, 95% produk ekspor ekonomi kreatif Indonesia berasal dari provinsi di Pulau Jawa, kecuali Yogyakarta yang hanya menyumbang US\$ 291,6 juta (1,48%) (Bekraf, 2020). Ini kontras dengan 2016, ketika Yogyakarta dikenal sebagai penyumbang PDB Ekraf terbesar.

### *1.1.3 Permasalahan Kota Yogyakarta*

Menurut Syahrul Efendi D (2014) dalam *“Ekonomi Kreatif: Permasalahan, Tantangan, dan Prospeknya”* masalah ekonomi kreatif Indonesia meliputi kurangnya simpul penggerak kota kreatif, infrastruktur yang belum memadai, dukungan dan inisiatif daerah yang belum maksimal, dan kelembagaan yang belum inklusif.

Mengatasi masalah ini memerlukan ruang-ruang yang mendukung kreativitas, didukung oleh infrastruktur pemerintah yang melibatkan birokrasi, akademisi, bisnis, dan komunitas.

Berdasarkan survei, lima subsektor unggulan yang potensial untuk dikembangkan di Yogyakarta adalah fashion, kuliner, kerajinan, musik, film, dan animasi.

### *1.2 Tujuan Perancangan*

Tempat ini berkontribusi meningkatkan pendapatan ekonomi kreatif di Yogyakarta dan mendukung perkembangan kualitas serta kuantitas pekerja kreatif. Fasilitasnya mendukung setiap subsektor ekonomi kreatif dan memfasilitasi kolaborasi antar subsektor, mendorong pertukaran ide

dan kerjasama produktif. Tempat ini juga berfungsi sebagai model dan sumber inspirasi bagi daerah lain yang ingin mengembangkan industri kreatif, memberikan dampak positif lokal dan menjadi panduan bagi daerah lain yang ingin mendorong pertumbuhan industri kreatif.

### *1.3 Manfaat Perancangan*

Manfaat dari perancangan antara lain dapat mendukung peningkatan pendapatan ekonomi kreatif Yogyakarta, serta mengembangkan kualitas dan kuantitas pekerja kreatif. Selain itu, perancangan ini menjadi inspirasi mahasiswa dan pelajar dalam mempelajari proses kreatif dan mensosialisasikannya kepada masyarakat sekitar. Pekerja kreatif mendapatkan fasilitas memadai dan terjangkau untuk berkarya serta peluang kolaborasi dengan masyarakat.

### *1.4 Rumusan Masalah*

#### *1.4.1 Masalah Umum Perancangan*

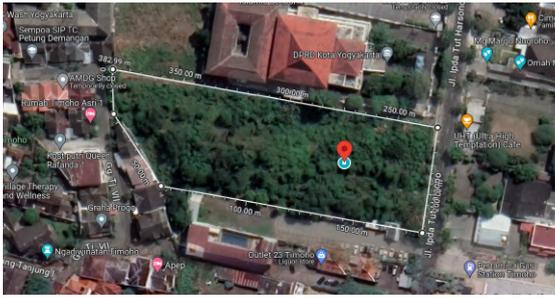
Merancang sarana kreatif harus memenuhi kebutuhan ruang setiap subsektor kreatif, memastikan proses kreatif dapat berlangsung secara komunal dengan kolaborasi. Sarana ini perlu memiliki tiga tipologi ruang: edukasi, kolaborasi, dan produksi, yang mendukung peran masing-masing dalam proses kreatif dan kolaborasi antar subsektor ekonomi kreatif.

#### *1.4.2 Masalah Khusus Perancangan*

Merancang sarana kreatif harus mengikuti 4 tahapan proses kreatif Graham Wallas (1926), dengan ruang yang fleksibel untuk beradaptasi dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, sarana ini harus mengajak masyarakat sekitar untuk mengenal subsektor ekonomi kreatif, mendorong kolaborasi antara masyarakat dan pekerja kreatif.

### *1.5 Data dan Lokasi Tapak*

Tapak terletak di Jalan Muja Muju, salah satu jalan lokal sekunder di Kota Yogyakarta dimana dikelilingi oleh berbagai fasilitas dengan fungsi beragam.



Gambar 1.2 Lokasi Tapak  
(Sumber: Google Maps, 2023).

Status lahan : Lahan kosong  
Luas lahan : ±7277 m<sup>2</sup>

Dengan batas site:

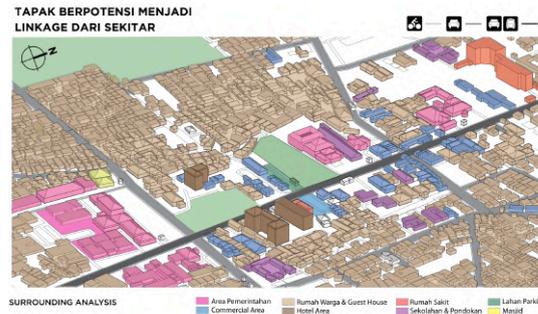
- **Batas Utara:** DPRD Kota Yogyakarta, dan Fawwaz Global Islamic School.
- **Batas Selatan:** OYO 1334 De'amor Exclusive Timoho, dan Outlet 23 Timoho.
- **Batas Timur:** UHT (Ultra High Temptation) Cafe, Indomaret Ipda Tut Harsono, Pertamina Gas Station Timoho, dan JL. Ipda Tut Harsono.
- **Batas Barat :** SD IT Luqman Al Hakim, dan Area Perumahan.

Menurut Peraturan Peraturan Walikota Yogyakarta No 118 Tahun 2021 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan wilayah ini termasuk dalam zona Perdagangan dan Jasa (K-2) yang dimana memiliki ketentuan sebagai berikut:

- KDB : 80% (maksimal)
- KDH : 10%
- KLB : 6,4 (maksimal)
- GSB : 2m
- Ketinggian Bangunan : 40m (maksimal).

**2. ANALISA TAPAK**

Tapak ini dipilih bagi pembangunan sarana kreatif adaptif karena lokasinya berada dalam radius jarak 5 km (berjarak 3.5 km) dari Taman budaya Yogyakarta, Taman Pintar Yogyakarta, Vredeborg Museum dan banyak museum lainnya (Tapak berada dalam radius area kesenian Jogja). Sehingga sarana memiliki potensi menjadi *linkage* dari Pusat kesenian Yogyakarta.



Gambar 2.1 Analisis Bangunan Sekitar Site

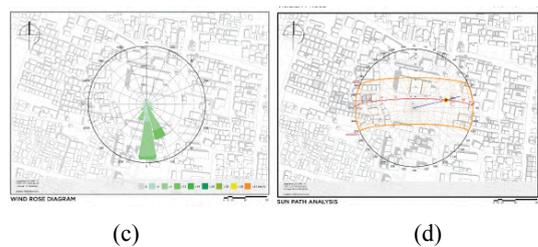
Gambar 2.1 di atas menunjukkan diagram analisa mikro tapak yang memperlihatkan bahwa area sekitar dikelilingi oleh berbagai macam bangunan dengan fungsi beragam yang memiliki potensi sebagai penghubung atau linkage antara area tersebut.



Gambar 2.2 Diagram Analisis Ketinggian Bangunan  
(a) Diagram *Building Height Analysis*  
(b) Diagram *Visibility Rose*

Pada gambar 2.2(a) menunjukkan bahwa daerah sekitar tapak memiliki ketinggian yang beragam, dengan rentang antara 3 hingga 26 meter. Daerah ini didominasi oleh bangunan setinggi 3-6 meter berupa perumahan warga dan bangunan tertinggi setinggi 26 meter

Dari data tersebut, kemudian dibuat diagram *visibility rose* yang dapat dilihat pada gambar 2.2(b) dimana menunjukkan arah dari bangunan yang dapat mempengaruhi *view* dari tapak terhadap bangunan.



Gambar 2.3 Diagram Analisis Lingkungan Tapak  
(c) Diagram *Wind Rose* dari Site  
(d) Diagram *Sun Path Analysis*

Pada gambar 2.3 (a) yang diambil dari website meteoblue.com tapak memiliki arah angin dominan dari selatan dengan kecepatan angin sebesar 12 km/jam.

Selain itu, diagram *sun path analysis* yang dapat dilihat pada gambar 2.3 (b) memberikan informasi tentang arah matahari dan sudut bayangan pada tapak. Hasil dari keempat diagram ini dapat digunakan sebagai acuan untuk orientasi perancangan bentuk bangunan.



Gambar 2.4 *Vegetation Analysis*

Diagram *vegetation analysis* gambar 2.4 merupakan hasil dari survei yang dilakukan oleh penulis kemudian dirangkum dan disajikan dalam diagram sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan sarana ini.

### 3. PERANCANGAN DESAIN

#### 3.1.1 Pendekatan pada Konsep

Dari permasalahan yang ada perancangan desain ini menggunakan pendekatan spasial yang menggunakan tiga kajian teori antara lain, Pertama, teori dari buku 'The Art of Thought' oleh Graham Wallas (1926) yang menjelaskan proses munculnya kreativitas. Kedua, teori Yong Kai Kooi (2022) yang membahas adaptabilitas dan fleksibilitas. Ketiga, kritik Askar, Bragança, dan Gervásio (2021) terhadap teori adaptabilitas.

#### 3.1.2. Serangkaian Proses Kreatif

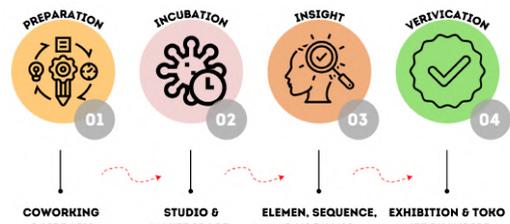
Buku 'The Art of Thought' oleh Graham Wallas (1926) digunakan untuk memahami aktivitas yang terjadi dalam perancangan sarana kreatif ini. Dalam bukunya, proses kreatif melewati beberapa tahap yaitu persiapan (*preparation*),

inkubasi (*incubation*), pencerahan (*insight*), dan pelaksanaan (*verification*).



Gambar 3.1 Diagram Serangkaian Proses Kreatif

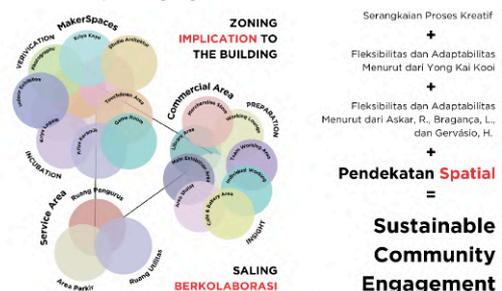
Berdasarkan diagram dan analisis diatas dapat disimpulkan prinsip-prinsip elemen arsitektur, pengaruhnya, serta bentuk pengaplikasiannya dalam tahapan proses kreatif dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Diagram Tahapan Proses Kreatif dalam Bidang Arsitektur

#### 3.1.3. Adaptabilitas dan Fleksibilitas dari Sarana Kreatif

Penerapan konsep adaptabilitas dan fleksibilitas pada bangunan dikaji menggunakan teori dari Yoong Kai Kooi (2022) dan kritik oleh Askar, Bragança, dan Gervásio (2021). Kedua teori ini digunakan untuk menentukan sistem adaptabilitas yang mencakup *Modularitas, Versatility, Convertibility, Transformability, Open Plan, Generality, dan Changeability*. Hasilnya adalah konsep utama, yaitu *Sustainable Community Engagement*.



Gambar 3.3 Konsep Utama Bangunan

### 3.1.4. Konsep Utama

*Sustainable Community Engagement* adalah konsep utama dalam perancangan Sarana Kreatif Adaptif, yang dapat dibagi menjadi dua sub konsep yaitu *Sustainable Community* dan *Community Engagement*.

*Sustainable Community* melibatkan interaksi antara pengguna baru, pengguna saat ini, dan orang-orang di sekitar agar terlibat dan tertarik pada proses kreatif. Interaksi ini menciptakan ekosistem dinamis. *Community Engagement* menghubungkan fasilitas seperti tempat kerja, pameran, dan edukasi untuk mendorong kolaborasi kreatif. Pendekatan ini menciptakan lingkungan kolaboratif yang berkelanjutan antara pelaku industri kreatif, mendorong interaksi sosial dan praktik kreatif, membentuk ekosistem dinamis yang memfasilitasi ide-ide baru.

## 3.2. Penerapan Konsep dalam Desain

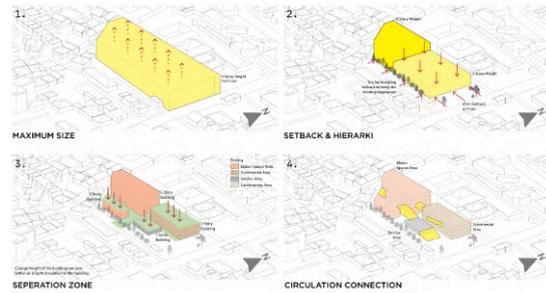
### 3.2.1 Perancangan Dasar Bentuk

Pertama, ukuran maksimal bangunan ditentukan dan ditarik ke atas setinggi lima lantai agar tidak mendominasi bangunan sekitar (diagram 1).

Kedua, setback disesuaikan 25 m dari jalan dan 5 m dari selatan untuk mengurangi kesan mengintimidasi dan mempertahankan vegetasi eksisting. Bangunan dibagi menjadi dua ketinggian untuk keseimbangan visual dan fungsional (diagram 2).

Ketiga, zona dibagi menjadi tiga dengan area lanskap di antaranya untuk privasi dan sirkulasi, menyesuaikan fungsi dan ketinggian tiap zona, menciptakan ilusi visual seperti tangga (diagram 3).

Keempat, koneksi sirkulasi diberikan untuk aliran pergerakan yang efisien dan berkelanjutan antara zona komersial dan makerspace, menciptakan ruang terintegrasi dan dinamis. Tangga menjadi elemen menonjol yang menghubungkan kegiatan kesenian dan pusat sirkulasi bangunan (diagram 4).



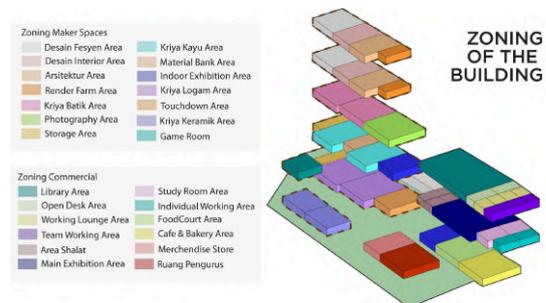
Gambar 3.4 Transformasi Bentuk.

### 3.2.2. Program dan Luasan Ruang

Bangunan ini terdiri dari lima lantai yang diikuti oleh beberapa fasilitas, seperti: Produksi Kreatif (Area *Makerspace*, *Studio*, *Merch Store*, *Perpustakaan*, *Exhibition*) dengan total luasan 6754.8m<sup>2</sup>, Ruang Unit Operasional dengan luasan 130m<sup>2</sup>, Fasilitas Pendukung (*Leisure Area*, Toilet, Musholla) dengan luasan 1032.2m<sup>2</sup>, Area Terbuka Hijau dengan luasan 3718m<sup>2</sup>, dan Area Utilitas dengan luasan 426m<sup>2</sup>. Total Luasan dari bangunan dengan area terbuka hijau adalah 12061m<sup>2</sup>

### 3.2.2. Penempatan Zoning

Penempatan zoning disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan kenyamanan sesuai buku *The Art of Thought* karya Graham Wallas (1926). Zoning utama terbagi menjadi dua: Zoning Commercial di area depan bangunan dan Zoning Makerspace di area belakang bangunan. Zoning Commercial menarik masyarakat masuk ke dalam bangunan, sementara Zoning Makerspace menjaga privasi dan ketenangan saat bekerja. Keduanya saling terhubung menciptakan zoning yang berkelanjutan.



Gambar 3.5 Zoning dari Sarana Kreatif Adaptif.

### 3.2.3 Komposisi Sarana Kreatif Adaptif

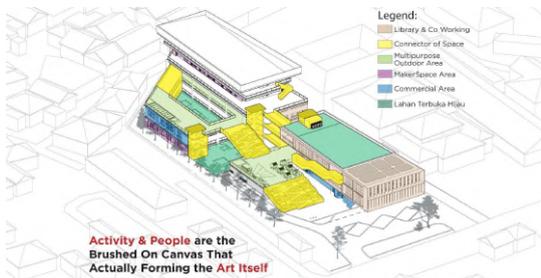
Sarana Kreatif Adaptif dirancang sebagai kanvas kosong, memungkinkan

berbagai perubahan sesuai aktivitas pengguna.



Gambar 3.6 Diagram Area Terbuka.

Ruang terbuka memungkinkan komunitas menciptakan, mengekspresikan, dan berinteraksi, menjadikan bangunan ini karya seni yang hidup dan berkembang. menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3.7 Transformasi Bentuk Akhir.

### 3.3. Perancangan Tapak dan Bangunan

#### 3.3.1 Site Plan Sarana Kreatif Adaptif



Gambar 3.8 Perancangan Desain Site Plan

Pada pengembangan perancangan desain dari bangunan, perancangan ruang luar diatur sesuai dengan pembahasan konsep di awal. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen seperti area parkir, ruang publik, drop-off area, dan integrasi bangunan dengan lingkungan sekitar ruang-ruang ini diatur secara harmonis untuk mendukung fungsi dan estetika bangunan.

#### 3.3.2 Layout Plan Sarana Kreatif Adaptif

Gambar Layout Plan lantai 1 menunjukkan perkembangan zonasi yang mengatur area fungsional bangunan.



Gambar 3.9 Perancangan Desain Layout Plan Lantai 1

Area komersial ditempatkan di bagian depan untuk menarik masyarakat. Di bagian belakang, terdapat area exhibition kecil dan touchdown area dengan makerspace. Tata letak ini memastikan alur sirkulasi yang efisien antara area publik dan semi-publik, serta memaksimalkan kenyamanan pengguna.

#### 3.3.3 Gambar Tampak & Potongan



Gambar 3.10 Perancangan Desain Tampak Utara

Tampak bangunan memperlihatkan komposisi menarik, dimana bagian depan bangunan dibuat lebih rendah daripada bagian belakang, menciptakan kesan berundak yang tidak mengintimidasi. Tangga menjadi elemen menonjol dalam desain, diwarnai merah untuk menciptakan corak khas.

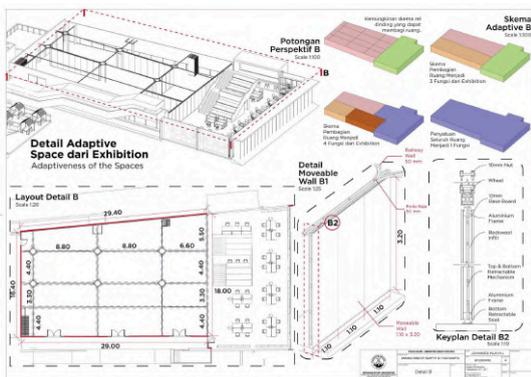


Gambar 3.11 Perancangan Desain Potongan A dan B

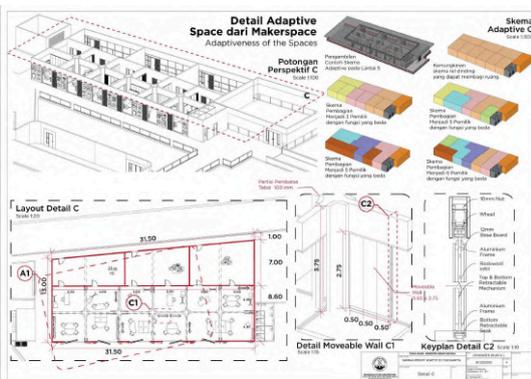
Gambar potongan A menunjukkan *area makerspace*, area pameran, area komersial, dan area perpustakaan. Potongan A ini berfokus pada kegiatan yang terjadi di setiap lantai dan jalur sirkulasi sedangkan pada potongan B memperlihatkan area ramp dan ruang hijau (*green space*), yang selain berfungsi sebagai area sirkulasi dan tempat berkumpul, juga dapat menjadi jeda visual dan fisik antara ruang-ruang yang berbeda dalam bangunan

### 3.3.4 Detail Sarana Kreatif Adaptif

Pada gambar perancangan detail baik pada Perancangan Desain Detail Skema Adaptive Space dari Exhibition (Gambar 3.12) maupun pada Perancangan Desain Detail Skema Adaptive Space dari Makerspaces (Gambar 3.13) membahas penggunaan *moveable wall* yang dapat menciptakan ruang sesuai dengan keinginan dari penggunanya.



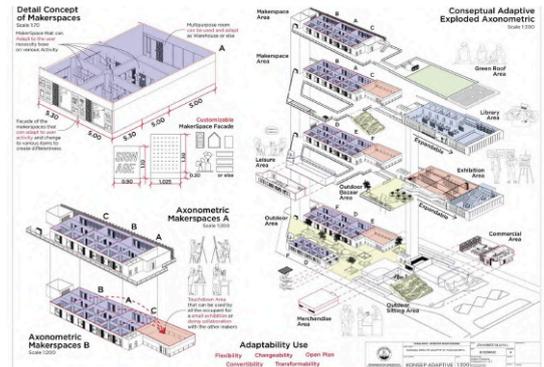
Gambar 3.12 Perancangan Desain Detail Exhibition



Gambar 3.13 Perancangan Desain Detail Makerspaces

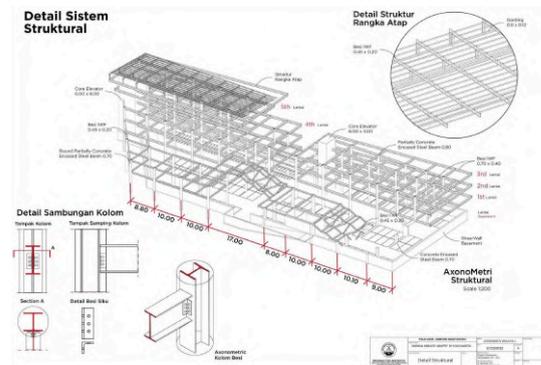
Sistem adaptif pada bangunan dimulai pada modul terkecil yaitu modul 1 ruang dari makerspace yang dapat berubah

menyesuaikan kebutuhan dari penggunanya, lalu sistem adaptif berkembang pada modul per lantai hingga ke dalam 1 bangunan.



Gambar 3.14 Skema Adaptive Space pada Bangunan

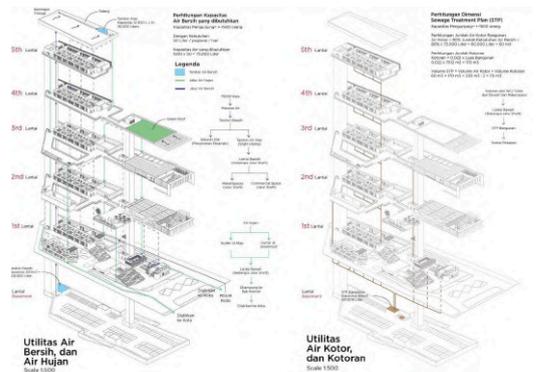
### 3.4 Sistem Struktur



Gambar 3.15 Sistem Struktur Bangunan

Struktur utama menggunakan baja precast concrete berukuran 80 cm untuk kolom dengan jarak 10 m antar kolom, dan balok baja IWF untuk menopang kantilever 10 m. Dua core bangunan, masing-masing berukuran 6 m x 3 m di depan dan 6 m x 6 m di belakang, berfungsi sebagai penahan gaya lateral dan sirkulasi vertikal berupa lift.

### 3.5 Sistem Utilitas Air



Gambar 3.16 Sistem Utilitas Air bersih dan Air Kotor

Perancangan utilitas air bersih menggunakan sistem tandon down feed, Utilitas air hujan mengalir dari atap lantai 5 dan green roof ke gutter, kemudian ke bak kontrol di halaman sebelum dialirkan ke saluran kota.

Utilitas air kotor menggunakan sistem penampungan STP berkapasitas 120.000 L untuk mengolah air sebelum dibuang ke pipa kota.

### 3.6 Sistem Utilitas Kebakaran dan Penghawaan



Gambar 3.17 Sistem Utilitas Kebakaran dan Tata Udara

Sistem kebakaran menggunakan sprinkler di setiap ruangan. Fire hose dan APAR ditempatkan di setiap lantai untuk mengantisipasi kebakaran.

Sistem penghawaan di makerspace dan area komersial menggunakan AC split untuk efisiensi dan kemudahan pengaturan suhu.

## 4. KESIMPULAN

Sarana Kreatif Adaptif di Yogyakarta adalah pusat kreativitas dan kesenian yang mendukung pekerja kreatif dan masyarakat untuk berkarya dan berkolaborasi dalam lingkungan dinamis. Desainnya mengutamakan kenyamanan dan efisiensi, dengan ruang terbuka hijau yang tersebar di berbagai lantai dan zona terintegrasi. Menggunakan pendekatan spasial dan konsep *Sustainable Community Engagement*, fasilitas ini menciptakan ruang harmonis untuk aktivitas kreatif.

Menggunakan pendekatan spasial diharapkan perancangan ini menciptakan ruang yang mendukung aktivitas kreatif secara harmonis. Dimana pengunjung dapat

mengamati proses kerja kreatif tanpa mengganggu pekerja. Perancangan ini menginspirasi pengembangan konsep serupa sebagai solusi kreatif bagi permasalahan ekonomi kreatif dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kreativitas dan kolaborasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Askar, R., Bragança, L., & Gervásio, H. (2021). Adaptability of Buildings: A Critical Review on the Concept Evolution. *Applied Sciences*, 11(10), 4483.

<https://doi.org/10.3390/app11104483>

Efendi D, S..Ekonomi Kreatif: Permasalahan, Tantangan dan Prospeknya. Retrieved from Umm.ac.id website: <http://www.umm.ac.id/en/opini/ekonomi-kreatif-permasalahan-tantangan-dan-prospeknya.html>

Dian, P., Swesti, W., & Lab, C. C. (Eds.). (2022). *Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021/2022*. <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/outlook-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-20212022>

Wallas, G. (1926). *The art of thought*, by Graham Wallas (Vol. 4 No 6). C.A. Watts.

Yoong, K. (2022). *Adaptability and Flexibility in Architecture Concepts & Theories Applied in Residential Architecture to Achieve Adaptability*. [https://www.researchgate.net/publication/357866253\\_Adaptability\\_and\\_Flexibility\\_in\\_Architecture\\_Concepts\\_Theories\\_Applied\\_in\\_Residential\\_Architecture\\_to\\_Achieve\\_Adaptability](https://www.researchgate.net/publication/357866253_Adaptability_and_Flexibility_in_Architecture_Concepts_Theories_Applied_in_Residential_Architecture_to_Achieve_Adaptability)