



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia.....	1
1.1.2 Potensi Yogyakarta sebagai Kota Kreatif.....	3
1.1.3 Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan.....	4
1.1.4 Kurangnya Wadah untuk Mengembangkan Industri Kreatif.....	7
1.1.5 Generasi Z sebagai Pengembang Industri Kreatif sejak Pandemi.....	7
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.2.1 Masalah Umum.....	8
1.2.2 Masalah Khusus.....	8
1.3 Tujuan.....	9
1.3.1 Tujuan Umum.....	9
1.3.2 Tujuan Khusus.....	9
1.4 Sasaran.....	9
1.4.1 Sasaran Umum.....	9
1.4.2 Sasaran Khusus.....	9
1.5 Lingkup Pembahasan.....	10
1.5.1 Lokus.....	10
1.5.2 Fokus.....	10
1.6 Metodologi.....	10
1.7 Sistematika.....	10
1.8 Kerangka Pemikiran.....	12
1.9 Keaslian Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Definisi Industri Kreatif.....	14



2.1.1 Sejarah Industri Kreatif di Indonesia.....	14
2.1.2 Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia.....	16
2.1.3 Industri Kreatif di Yogyakarta.....	18
2.1.4 Dampak dari Industri Kreatif.....	19
2.2 Lembaga Industri Kreatif Indonesia.....	19
2.3 Tinjauan Teori Ruang Kreatif Publik.....	20
2.3.1 Definisi Ruang Kreatif Publik.....	20
2.3.2 Fungsi Ruang Kreatif Publik.....	21
2.3.3 Kriteria Ruang Kreatif Publik.....	22
2.3.4 Aktivitas Ruang Kreatif Publik.....	22
2.3.5 Fasilitas Ruang Kreatif Publik.....	23
2.3.6 Pengguna Ruang Kreatif Publik.....	24
2.4 Tinjauan Teori Makerspace.....	24
2.4.1 Definisi Makerspace.....	24
2.4.2 Fungsi Makerspace.....	25
2.4.3 Kriteria Makerspace.....	26
2.4.4 Aktivitas Makerspace.....	29
2.4.5 Fasilitas Makerspace.....	30
2.4.6 Pengguna Makerspace.....	32
2.4.7 Model Bisnis Makerspace.....	33
2.5 Tinjauan Teori Generasi Z.....	34
2.5.1 Definisi Generasi Z.....	34
2.5.2 Karakteristik Generasi Z di Negara Maju.....	34
2.5.3 Karakteristik Generasi Z di Yogyakarta.....	37
2.6 Tinjauan Arsitektur Perilaku.....	38
2.6.1 Definisi Arsitektur Perilaku.....	38
2.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku.....	39
2.6.3 Kerangka Konsep Perilaku.....	40
2.6.4 Prinsip Desain Perilaku.....	42
2.6.5 Strategi Desain Perilaku.....	44
BAB III STUDI KASUS.....	48
3.1 Tinjauan Studi Kasus berdasarkan Tipologi Industri Kreatif.....	48
3.1.1 Jiuli Workspace Creative Industry Center.....	48
3.2 Tinjauan Studi Kasus berdasarkan Tipologi Workshop.....	50
3.2.1 Innovation Studio.....	50
3.3 Tinjauan Studi Kasus berdasarkan Pengguna.....	53
3.3.1 Chilbo Culture Center for Youth.....	53



3.4 Tinjauan Studi Kasus berdasarkan Lokasi.....	55
3.4.1 Bogor Creative Hub.....	55
3.5 Perbandingan Studi Kasus.....	57
BAB IV TINJAUAN LOKASI.....	59
4.1 Tinjauan Makro.....	59
4.1.1 Profil Kota Yogyakarta.....	59
4.1.2 Kondisi Administratif Kota Yogyakarta.....	60
4.1.3 Kondisi Geografis Kota Yogyakarta.....	60
4.1.4 Kondisi Klimatologi Kota Yogyakarta.....	62
4.2 Tinjauan Meso.....	64
4.2.1 Profil Kecamatan Jetis.....	64
4.2.2 Tata Guna Lahan Kecamatan Jetis.....	65
4.2.3 Peraturan Daerah.....	66
4.3 Tinjauan Mikro Kawasan Cokrodiningratan.....	66
4.3.1 Profil Kawasan Cokrodiningratan.....	66
4.3.2 Profil Kependudukan Kawasan Cokrodiningratan.....	66
4.3.3 Peraturan Tata Bangunan dan Lingkungan.....	67
4.3.4 Karakteristik Fisik dan Lingkungan Kawasan Cokrodiningratan....	67
4.3.5 Karakteristik Sosial dan Ekonomi Kawasan Cokrodiningratan.....	69
4.3.6 Karakteristik Sosial Budaya Kawasan Cokrodiningratan.....	70
4.4 Tinjauan Mikro Tapak.....	71
4.4.1 Tapak Terpilih.....	71
4.4.2 Kondisi Tapak.....	71
4.4.3 Strategi Sirkulasi dan Pencapaian Menuju Tapak.....	72
4.4.4 Bangunan di Sekitar Tapak.....	73
4.4.5 Fasilitas Umum di Sekitar Tapak.....	74
4.4.6 Analisis Akses dan Konektivitas Tapak.....	74
4.4.7 Vegetasi di Area Tapak.....	76
4.4.8 Batasan Tapak.....	77
4.5 Analisis Permasalahan Fisik Kawasan Cokrodiningratan.....	77
4.5.1 Siaga Banjir Lahar Dingin dan Luapan Sungai.....	77
4.5.2 Permukiman Kumuh.....	78
4.6 Sintesa Permasalahan Kawasan Cokrodiningratan.....	78
BAB V ANALISIS PENDEKATAN KONSEP.....	79
5.1 Analisis Perilaku Terhadap Konteks Bangunan.....	79
5.2 Analisis Pendekatan terhadap Perencanaan Tapak.....	80
5.2.1 Lingkungan.....	80



5.2.2 Ekonomi.....	81
5.2.3 Sosial.....	81
5.3 Strategi Desain.....	81
5.3 Perencanaan Tipologi.....	82
5.3.1 Analisis Sistem Manusia.....	82
5.3.2 Analisis Pelaku.....	83
5.3.3 Analisis Kegiatan.....	86
5.3.4 Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	87
5.3.5 Analisis Organisasi Ruang.....	90
5.3.6 Analisis Pola Aktivitas.....	91
5.3.7 Analisis Hubungan antar Ruang.....	93
BAB VI KONSEP PERANCANGAN.....	97
6.1 Creative Makerspace Sebagai Wadah Kolaborasi Gen Z Untuk Membangun Hubungan Komunitas.....	97
6.2 Konsep Massa.....	98
6.3 Konsep Ruang.....	99
6.3.1 Konsep Zonasi.....	99
6.3.2 Konsep Interior.....	100
6.3.3 Konsep Warna.....	105
6.4 Konsep Sistem Bangunan.....	106
6.4.1 Konsep Sistem Sirkulasi.....	106
6.4.2 Konsep Sistem Struktur.....	107
6.4.3 Konsep Sistem Utilitas.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	119