

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAKSI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Yogyakarta sebagai Daerah Tujuan Mahasiswa	1
1.1.2 Mahasiswa sebagai Pelaku Ekonomi Kreatif	1
1.1.3 Kebutuhan akan <i>Creative Space</i> pada Mahasiswa	4
1.2 Rumusan Permasalahan	5
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural	5
1.2.2 Permasalahan Arsitektural	5
1.3 Tujuan dan Sasaran	6
1.3.1 Tujuan	6
1.3.2 Sasaran	6
1.4 Lingkup Pembahasan	6
1.5 Metode Pembahasan	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.5.2 Metode Penyelesaian Masalah	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
1.7 Keaslian Penulis	8
1.8 Kerangka Berfikir	10
	vii

BAB II

<i>CREATIVE SPACE</i>	11
2.1 <i>Creativity</i> (Kreativitas) dan <i>Creative Professional</i>	11
2.1.1 Kreativitas dan Aspek Pemicunya	11
2.1.2 <i>Creative Work</i> dan <i>Creative Professional</i>	14
2.2 <i>Creative Space</i>	15
2.2.1 <i>Creative Space</i> dan Kegunaannya	15
2.2.2 Pentingnya <i>Creative Space</i>	19
2.3 Jenis <i>Creative Space</i> dan Preseden	20
2.3.1 <i>Hackerspace/Hackspace</i>	20
2.3.2 <i>Makerspace</i>	20
2.3.3 <i>Coworking Space</i>	22
2.3.4 <i>Fablab</i> (Fabrication Laboratory)	23
2.3.5 <i>Artistic Recidence</i>	25
2.3.6 <i>Creative Industries Incubators</i>	26
2.3.7 <i>Design Studio</i>	27
2.4 Tinjauan Fasilitas <i>Student Creative Space</i>	28
2.4.1 Layout <i>Open Space</i>	28
2.4.2 Fasilitas <i>Student Creative Space</i>	32

BAB III

<i>LANDSCAPE</i>	38
3.1 <i>Landscape</i>	38
3.1.1 Konsep Dasar <i>Landscape</i>	39
3.1.2 Hubungan <i>Landscape</i> dan Arsitektur	43
3.1.3 Office <i>Landscape</i> (<i>Burolandschaft</i>)	45
3.2 Pendekatan <i>Landscape</i>	46
3.2.1 <i>Landscape</i> Ruang Luar (Eksterior)	46
3.2.2 <i>Landscape</i> Ruang Dalam (Interior)	47

BAB IV

TINJAUAN LOKASI	48
4.1 Tinjauan Umum Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Makro)	48

4.2 Tinjauan Umum Kabupaten Sleman (Meso)	51
4.3 Tinjauan Tapak (Mikro)	53
4.3.1 Kriteria Tapak Terpilih	53
4.3.2 Alternatif Tapak	54
4.3.3 Tapak Terpilih	60
BAB V	
KONSEP PERANCANGAN	62
5.1 Analisa Site	62
5.2 Programatik Ruang	65
5.3 Konsep Perancangan	67
5.4 Konsep Kegiatan	70
5.5 Konsep Organisasi Ruang	72
5.6 Zonasi	74
5.7 Konsep Bentuk	75
5.8 Gubahan Massa	75
5.9 Konsep Landscape	84
5.10 Konsep Sirkulasi	88
5.11 Konsep Pencahayaan	89
5.12 Konsep Utilitas	90
5.13 Konsep Finishing Bangunan	91
5.14 Konsep Fasad	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Persentase Kontribusi Perekonomian Indonesia	2
Gambar 1.2 Grafik Kelompok Usia Pelaku Industri Kreatif	2
Gambar 1.3 Grafik Jenis Usaha Mahasiswa	3
Gambar 1.4 Grafik Tingkat Kebutuhan Mahasiswa akan <i>Creative Space</i>	4
Gambar 1.5 Grafik Fasilitas yang Dibutuhkan Mahasiswa pada <i>Creative Space</i>	5
Gambar 1.6 Kerangka Berpikir	10
Gambar 2.1 Pembagian Ruang	18
Gambar 2.2 Hasil Survey Dampak Positif <i>Coworking Workspace</i> pada Pekerja Kreatif	20
Gambar 2.3 Indoestri Makerspace	21
Gambar 2.4 Hubud	23
Gambar 2.5 Fablab Amsterdam	24
Gambar 2.6 O Espaço do Tempo	25
Gambar 2.7 Creative Incubator Tallinn, Estonia	26
Gambar 2.8 The Guild – RAW Architecture	28
Gambar 2.9 Contoh <i>Workspace Array with Public Space</i>	29
Gambar 2.10 Contoh <i>Cross-Group Public Space</i>	30
Gambar 2.11 <i>Open Workspace</i> dengan Bukaaan Sudut 120 Derajat	30
Gambar 2.12 Penggunaan <i>Shared-wall</i>	31
Gambar 2.13 Sirkulasi Ideal pada <i>Workstation</i>	34
Gambar 2.14 Panjang Jalur <i>Fire Safety</i>	34
Gambar 2.15 Rentang yang Berefek pada <i>Physical Aspect</i>	36
Gambar 3.1 Tiga Hal yang Dapat Mempengaruhi Pengalaman Ruang	41
Gambar 3.2 Vaux le Vicomte	43
Gambar 3.3 The Falling Water Karya Frank Lloyd Wright	44
Gambar 3.4 Hubud Bali	45
Gambar 3.5 <i>Exterior Landscape</i>	47
Gambar 3.6 <i>Interior Landscape</i>	47
Gambar 4.1 Peta Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	48
Gambar 4.2 Persebaran Kampus di Yogyakarta	50
Gambar 4.3 Peta Wilayah Sleman	51
Gambar 4.4 Peta Kecamatan Depok, Sleman dan Area Babarsari	54
Gambar 4.5 Alternatif Site Terpilih	55
Gambar 4.6 Alternatif Site 1	55
Gambar 4.7 Kondisi Eksisting Site 1	56
Gambar 4.8 Alternatif Site 2	58
Gambar 4.9 Kondisi Eksisting Site 2	59
Gambar 4.10 Site Terpilih	61

Gambar 5.1 Site	62
Gambar 5.2 Luas Site	62
Gambar 5.3 Kemiringan Tanah pada Site	63
Gambar 5.4 Sirkulasi di sekitar Site	64
Gambar 5.5 Tingkat Kebisingan pada Site	64
Gambar 5.6 Kondisi di sekitar Site	64
Gambar 5.7 Prediksi Kondisi di sekitar Site	65
Gambar 5.8 Garis Besar Konsep Perancangan	68
Gambar 5.9 Operasional <i>Student Creative Space</i>	71
Gambar 5.10 Alur Kegiatan User	72
Gambar 5.11 Alur Kegiatan Staff	72
Gambar 5.12 Organisasi Ruang	73
Gambar 5.13 Zonasi secara Horizontal	74
Gambar 5.14 Zonasi secara Vertikal	74
Gambar 5.15 Konsep Bentuk Bangunan	75
Gambar 5.16 Dasar Bangunan	76
Gambar 5.17 Kolom V pada Tepi Selasar	76
Gambar 5.18 Massa Lantai 2	77
Gambar 5.19 Massa Lantai 3	78
Gambar 5.20 Letak <i>Event Space</i> pada Site	78
Gambar 5.21 Preseden Desain <i>Event Space</i>	79
Gambar 5.22 Letak Taman Privat pada Site	79
Gambar 5.23 Preseden Desain Taman Privat	80
Gambar 5.24 Letak <i>Entrance</i> dan <i>Open Space</i> pada Site	80
Gambar 5.25 Preseden Desain <i>Entrance</i> dan Kanopi pada <i>Open Space</i>	81
Gambar 5.26 Letak <i>Shop</i> pada Site	81
Gambar 5.27 Preseden Desain Shop	82
Gambar 5.28 Letak Parkir pada Site	82
Gambar 5.29 Letak <i>Barrier</i> pada Site	83
Gambar 5.30 Preseden Desain <i>Barrier</i>	83
Gambar 5.31 Letak <i>Artificial Slope</i> pada Site	84
Gambar 5.32 Preseden Desain <i>Slope</i> dari Dek	85
Gambar 5.33 Preseden Desain <i>Slope</i> dari Rerumputan	85
Gambar 5.34 Letak Selokan pada Site	85
Gambar 5.35 Preseden Desain <i>Pathway</i> pada Tepi Selokan	86
Gambar 5.36 Preseden Desain <i>Slope</i> sebagai Tempat Bersantai	86
Gambar 5.37 Preseden Desain <i>Slope</i> sebagai Tempat Bermain	86
Gambar 5.38 Preseden Desain <i>Indoor Landscape</i>	87
Gambar 5.39 Preseden Desain Furnitur	88
Gambar 5.40 Preseden Desain Sirkulasi Kreatif	88



Gambar 5.41 Preseden Desain Pencahayaan Alami	89
Gambar 5.42 Preseden Desain Pencahayaan Buatan Indoor	90
Gambar 5.43 Preseden Desain Pencahayaan Buatan Outdoor	90
Gambar 5.45 Preseden Desain Exposed Plumbing	90
Gambar 5.46 Material Interior	91
Gambar 5.47 Material Eksterior	92
Gambar 5.48 Konsep Fasad	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Preseden <i>Makerspace</i>	21
Tabel 2.2 Urutan Nilai Kepentingan Fitur pada Sebuah <i>Space</i>	22
Tabel 2.3 Preseden <i>Coworking Space</i>	23
Tabel 2.4 Preseden <i>Fablab</i>	24
Tabel 2.5 Preseden <i>Artistic Recidence</i>	25
Tabel 2.6 Preseden <i>Creative Industries Incubators</i>	26
Tabel 2.7 Preseden <i>Design Studio</i>	27
Tabel 2.8 Kegiatan dan Ruang yang Terdapat pada <i>Student Creative Space</i>	32
Tabel 2.9 Pola Pergerakan	33
Tabel 4.1 Kriteria Tapak terpilih	53
Tabel 4.2 Kelebihan Site 1	57
Tabel 4.3 Kekurangan Site 1	57
Tabel 4.4 Kelebihan Site 2	59
Tabel 4.5 Kekurangan Site 2	60
Tabel 4.6 Analisis Tapak Terpilih	60
Tabel 5.1 Kebutuhan Ruang	65
Tabel 5.2 Konsep Kreatif Setiap Ruang	69