

PUSAT KREATIF PEMUDA DI YOGYAKARTA (YOGYAKARTA YOUTH CREATIVE CENTER)

Alfian Aldy Wandoko¹⁾, Mutiawati Mandaka²⁾, Gatoet Wardianto³⁾

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran
Jl. Banjarsari Barat No 1, Pedalangan, Banyumanik, Semarang

¹⁾alfmotion@gmail.com

²⁾mutia.mandaka@unpand.ac.id

³⁾gatoetwardianto@yahoo.com

Abstrak

Industri Kreatif bisa diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Kedepannya Gedung tersebut akan memiliki beberapa fungsi utama ialah dengan studio dan workshop sebagai fungsi bangunan utama dan di dukung dengan beberapa fungsi lain antara lain teater bioskop, perpustakaan, *gallery*, ruang-ruang kelas dan ruang pertemuan. Tujuan perancangan pusat kreatif pemuda di Yogyakarta ini adalah sebagai wadah bagi pada pemuda untuk menyalurkan kegiatan dan kreativitasnya agar dapat menghasilkan karya terbaik untuk memajukan bangsa. Arsitektur utopia dijadikan pendekatan dalam arsitekturnya dalam upaya merespon keberadaan bangunan yang berlokasi di daerah jalan Malioboro Yogyakarta.

Kata kunci : pusat kreatif, gedung kreatif, arsitektur utopia

Abstract

Creative Industries can be interpreted as a collection of economic activities related to the creation or use of knowledge and information. In the future, the building will have several main functions, with studios and workshops as the main building functions and supported by several other functions, including cinema theaters, libraries, galleries, classrooms and meeting rooms. The purpose of designing a youth creative center in Yogyakarta is as a forum for youth to channel their activities and creativity in order to produce the best work to advance the nation. Utopia architecture is used as an approach in its architecture in an effort to respond to the existence of buildings located in the Malioboro street area of Yogyakarta.

Keywords: creative center, creative building, utopia architecture

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini persaingan dalam Industri kreatif sangatlah ketat, dimana sebagai tuntutan nya ialah Industri ekonomi kreatif diyakini dapat berperan sebagai sumber kekuatan baru ekonomi Indonesia di era digital. Ekonomi kreatif merupakan sektor strategis dalam pembangunan nasional ke depan, karena ekonomi kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap perekonomian nasional.

Tujuan dari tulisan ini adalah merancang sebuah *creative center* yang aman untuk anak-

area dengan kebutuhan dan fungsi yang berbeda-beda, serta dengan pengolahan ruang dan sirkulasi area basah dan area kering yang baik. Selain itu juga untuk menambah wawasan kepada penulis serta pembaca yang berkaitan dengan industri *creative*. Sedangkan dari segi arsitektural, perancangan pusat kreatif pemuda ini menerapkan konsep desain utopia untuk mendukung pola pikir dan gaya hidup penuh dengan imajinasi dan kreatifitas agar didapatkan fungsi yang optimal dan saling mendukung.

Dengan adanya penulisan ini diharapkan akan

- Menciptakan pola pikir yang kreatif pada pengunjung Creative Center
- Memberikan pengalaman dan gambaran baru tentang pentingnya pengembangan diri dan keahlian dibidang industri kreatif pada era modern ini.

b. Secara Obyektif

Memberi nilai tambah pada pengetahuan dan perkembangan ilmu di bidang arsitektur terkait dengan Creative Center dengan standarisasi yang berlaku tanpa meninggalkan aspek – aspek yang menambah nilai fungsi maupun estetika.

Adapun batasan dan lingkup pembahasan dari tulisan ini adalah *Creative Center* di Kota Yogyakarta dalam perencanaan dan perancangannya menggunakan pendekatan arsitektur utopia yang menyatukan gaya imajinatif tanpa batas dengan harapan dapat menunjang dan meningkatkan kreatifitas para pelaku di bidang industri kreatif. *Creative Center* yang dimaksudkan di sini adalah gedung pusat kreatif yang dikelola oleh pihak swasta.

2. TINJAUAN TEORI

Pengertian *Youth Creative Center*

Youth Creative Center adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari pengiat kreatif atau tempat yang mewadahi kegiatan dan aktivitas kreatif serta pengunjung dengan didukung sarana dan prasarana lainnya.

Klasifikasi *Youth Creative Centre*

Menurut dari berbagai sumber dan data yang dikumpulkan, suatu *Youth Creative Center* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

A. Berdasarkan menurut pelayanan dan pemilikannya

1. Pusat Kreatif Swasta, berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aset kreatif industri swasta.
2. Pusat Kreatif Pendidikan, berfungsi untuk pendidikan akademik yang diarahkan terutama pada penguasaan pelajaran industri kreatif.

B. Berdasarkan menurut jenis pendidikan kreativitas yang terwadahi

1. Umum, mewadahi berbagai fasilitas kegiatan pendidikan industri kreatif.

2. Khusus, memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.

C. Berdasarkan usia pengguna

1. Pusat Kreatif Anak
2. Pusat Kreatif Remaja
3. Pusat Kreatif untuk pengunjung Umum

3. METODOLOGI PERANCANGAN

A. Pendekatan aspek fungsional

Creative center di kota Yogyakarta berfungsi sebagai fasilitas pendukung pendidikan yang mewadahi para pelajar , tenaga pelajar dan masyarakat pada umumnya guna mencari pengetahuan lebih atau menambah dan mengembangkan bakat di bidang industry kreatif yang di butuhkan. Pendekatannya melalui pelaku, aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, program ruang sampai dengan organisasi ruang.

Pengelolaan *Clubhouse Estetika*

Pengelolaan dibagi menjadi 2 divisi, antara lain :

a. Divisi Manajemen

Divisi manajemen mengelola dan mengatur bagian administrasi dan teknis.

b. Divisi Pengembangan

Divisi pengembangan mengelola dan mengembangkan program-program yang sudah ada untuk lebih baik lagi guna mempromosikan kegiatan di *Creative Center* untuk menarik pengunjung.

B. Pendekatan Perilaku Kegiatan

Pendekatan bangunan *Creative Center* dapat dikelompokkan berdasarkan aktivitas yaitu :

- Kelompok Aktivitas Utama

Aktivitas pengunjung *youth creative center* yang berbentuk rekreasi aktif, berupa jalan-jalan, workshop, membaca buku, masuk ke ruang multimedia, masuk ke ruang seminar, duduk serta menyimak seminar dan masuk ke ruang galeri untuk pameran. Aktivitas ini dapat dilakukan pada pedestrian atau pada ruang utama sebagai aktifitas primer. Terdapat berbagai macam pengunjung dalam *youth kreatif centre ini*. Pengunjung dapat dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan fasilitas yang disediakan.

- **Pelaku Studi**

Merupakan pengunjung yang memiliki tujuan untuk melakukan workshop, seminar, belajar, membaca, ataupun mendapatkan informasi tentang hal tertentu.

- **Pelaku Rekreasi**

Merupakan pengunjung yang ingin memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Dalam perencanaan dan perancangan *Youth Creative Center*, menurut jenis kegiatannya yang berlangsung dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- Kelompok aktivitas Penunjang
- Kelompok aktivitas Servis
- Kelompok aktivitas Parkir

- **Kelompok Aktivitas Pengelola**

Meliputi Terbagi dalam aktivitas administrasi dan aktivitas intern pengelola.

- **Kelompok Aktivitas Pelayanan**

Terdiri dari aktivitas pelayanan ibadah (mushola), pelayanan toilet, pelayanan mekanikal elektrik serta workshop.

- **Kelompok Aktivitas Pendukung**

Terdiri dari aktivitas pendukung keamanan, pemeliharaan, dan aktivitas pendukung bagi para staff.

- **Kelompok Aktivitas Parkir**

Meliputi parkir pengunjung, dan pengelola.

C. Aspek Kontekstual

Kriteria Pemilihan Tapak

Berdasarkan data diatas dan dipadukan dengan faktor persyaratan yang mencakup tempat yang memiliki Akses, lingkungan yang mendukung, ketertarikan, dan lokasi strategis serta maksud dan tujuan direncanakannya *Creative Centre*.

D. Pendekatan Aspek Kinerja

A. Ide Dasar

1. Gaya Arsitektur Utopia sebagai bentuk cara bangunan *Creative Center* beradaptasi dengan bangunan sekitar.
2. Gaya Arsitektur Utopia digunakan sebagai representasi Bangunan Yang Beradaptasi Dengan Iklim Sekitar Tanpa Meninggalkan Aspek-Aspek Modernitas.

B. Dasar Pertimbangan

1. Site berada di Jl. P.Mangkubumi, Kec.Jetis,Yogyakarta

2. Isi dari *Creative Center* adalah segala hal yang menyangkut sarana pendukung kegiatan Pendidikan, pengembangan keahlian di bidang industri kreatif dan perputakaan di kota Yogyakarta.

3. arsitektur utopia lebih dipahami untuk menyatukan gaya imajinatif dan kreatifitas pengguna *Creative Center* untuk meningkatkan keahlian mereka di bidang indutri kratif.

C. Analisa

Ciri-ciri arsitektur Utopia adalah sebagai berikut :

1. Konsep desain mengarah platonik
2. Bentuk geometris atau air yang bergerak/mengalir (gelombang)
3. Material yang digunakan mampu elasti kesan elastic, hasil olahan pabrik(sintetis)
4. Finishing glossy dan dof
5. Warna menggunakan warna netral dan cerah
6. Pencahayaan membias dengan menggunakan hiding lamp
7. Pencahayaan membias dengan menggunakan hiding lamp
8. Pencahayaan membias dengan menggunakan hiding lamp.

4. HASIL PEMBAHASAN

Konsep Desain

Industri kreatif merupakan pengaplikasian rasa dan intuisi seseorang dalam berkarya dalam bidang ilmu seni dan teknologi yang di kemas dalam suatu produk yang memiliki fungsi maupun nilai estetika. Sajian utama dari karya kreatif ialah sebuah perwujudan dari sebuah ide maupun gagasan, dari situlah saya menentukan sebuah konsep desain arsitektur bangunan ini. Sebuah ide atau gagasan yang timbul karena ada cita-cita untuk menciptakan suatu hal yang baru untuk dapat di nikmati semua orang. Dan untuk memvisualisasikan atau melambangkan hal tersebut penulis memakai konsep desain Utopia untuk interior maupun eksterior *Creative center* ini, desain Utopia adalah sebuah konsep desain dengan pembentukan sebuah desain interior dan eksterior yang menggunakan cita-cita (khayalan) idealis yang ekstrim sebagai acuan untuk merancang.

Aplikasi dari Konsep ke Desain

1. Konsep Ruang menggunakan gaya tatanan ruang bergaya modern yang simple dipadukan dengan nuansa natural. Fasilitas *Creative Center* diantaranya Ruang Kelas, Workshop, Seminar, Gallery, dan Perpustakaan. Area foodcourt yang menyediakan makanan dan minuman sehat. Selain itu terdapat *Creative store* yang menjual berbagai macam hasil produk kreatif.
2. Konsep Bentuk yang digunakan pada bangunan adalah Utopia, yaitu bentukan yang tidak banyak menggunakan ornamen-ornamen rumit. Bentuk ruangan didapatkan melalui studi kebutuhan dan aktifitas pengguna obyek. Pada bentukan furnitur ada beberapa yang didesain khusus dengan menggunakan transformasi bentuk abstrak dan platonik.
3. Bahan-bahan alam seperti kayu, batu, dan lain sebagainya digunakan untuk memperkuat nuansa imajinatif pada ruangan. Kesan modern didapatkan melalui penggunaan material besi dan aluminium sebagai aksentuasi sehingga terbentuk kesinambungan antara modern dan natural.
4. Aplikasi warna netral digunakan sebagai konsep warna sebagai bentuk apresiatif estetika konsep Utopia.
5. Konsep Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Sebagai sumber cahaya alami, jendela pada auditorium didesain dengan bukaan yang lebar agar pengguna dapat menikmati pemandangan alam di sekitar obyek sehingga terkesan luas dan menyatu dengan alam sekitar. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah task light dengan menggunakan downlight.
6. Konsep Penghawaan menggunakan penghawaan buatan dan alami.

Program Ruang dan Besaran Ruang

Tujuan perencanaan dan perancangan *Creative Center* ini adalah untuk mewujudkan suatu rancangan fasilitas pusat pelatihan dan pengembangan bakat di bidang industri kreatif yang berada di kawasan wisata malioboro

Yogyakarta tepatnya di Jl. P. Mangkubumi Yogyakarta. Menerapkan konsep desain Utopia untuk mendukung pola pikir kreatif dan imajinatif sesuai dengan perkembangan industri kreatif global agar didapatkan fungsi yang optimal dan saling mendukung.

Rekapitulasi

Kebutuhan luas ruang bangunan *Creative Center*, yaitu :

Perhitungan Luas Lantai yang boleh dibangun

Luas Tapak : 11.256 m²

KDB : 60 %

GSB : 3 m

GSJ : 1,5 m

Dimensi Luas Tapak : 100 x 112,56 m

Luas KDB 60% dari luas Tapak : $11.256 \times 0,6 = 6.753,6 \text{ m}^2$

Dimensi KDB : 80 x 84,42

Total Luas Bangunan = **2060,74 m²**
(Basement)

Ruang terbuka hijau = $(40\% \times \text{Luas Bangunan}) = 0,4 \times 2060,74 = 824,86 \text{ m}^2$

Sirkulasi = $(30\% \times \text{Luas Bangunan}) = 0,3 \times 2060,74 = 618,22 \text{ m}^2$

Luas Lahan yang di butuhkan = Luas Bangunan + Luas Ruang terbuka hijau + Sirkulasi = **2060,74 + 824,86 + 618,22 = 3503,82**

Jadi luas lahan yang di perlukan **3.503,82 m²**

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Basement *Youth Creative Center*

Basement								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Pengunjung	Parkir Motor	30	1,6	DA	1	30%	48,3
2		Parkir Mobil	8	8,64	DA	1	30%	69,42
3		Lift Pengunjung	4	3,7	DA	2	30%	29,9
4		Tangga	50	8	DA	2	30%	800,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								947,92
1	Pengelola	Parkir Motor	30	1,6	DA	1	30%	48,3
2		Parkir Mobil	8	8,64	DA	1	30%	69,42
3		Lift Pengunjung	4	3,7	DA	2	30%	29,9
4		Tangga	50	8	DA	2	30%	800,3
5		Lift Barang	5 orang, 1 barang besar	5,7	DA	1	30%	7,8
6		R. Staff Engineering	5 orang, 15 furniture	1,9 orang, 1,5 Furniture	DA	1	30%	32,3
7		R. Staff Kebersihan	5 orang, 15 furniture	1,9 orang, 1,5 Furniture	DA	1	30%	32,3
8		R. Staff Keamanan	5 orang, 15 furniture	1,9 orang, 1,5 Furniture	DA	1	30%	32,3
9		S. Air Bersih	Pipa	1,1	DA	1	30%	1,1
10		S. Air Kotor	Pipa	1,1	DA	1	30%	1,1
11		S. Listrik PLN	Kabel	1,5	DA	1	30%	1,5
12		S. Listrik Panel	Kabel	1,5	DA	1	30%	1,5
13	Service	Gudang	Peralatan	25	DA	1	30%	25
14		Lavatory Wanita	3 orang	15	DA	1	30%	15
15		Lavatory Pria	3 orang	15	DA	1	30%	15
16		Janitor	Alat kebersihan	20	DA	1	30%	20
17		R. Panel Listrik	Controler	25	DA	1	30%	25
18		R. Kontrol Limbah Cair	Controler	25	DA	1	30%	25
19		R. Kontrol Panel Surya	Controler	25	DA	1	30%	25
20		CCTV	Controler	25	DA	1	30%	25
21		R. Pompa	Pompa	25	DA	1	30%	25
22		R. Genset	Genset	25	DA	1	30%	25
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								1112,82
Jumlah Total Keseluruhan Kebutuhan Ruang Basement								2060,74

Sumber : Analisa Penulis, 2019

Tabel 2. Kebutuhan Ruang Pengelola *Youth Creative Center*

Zona Pengelola								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Office	Lobby dan waiting room	20	0,65		1	30%	13,3
		Resepsionis	2	0,65		1	30%	1,6
2		Ruang kerja	15	1,56		1	30%	23,7
3		pimpinan	2	1,56		1	30%	3,42
4		Ruang tamu	10	0,65		1	30%	6,8
5		Ruang sekretaris	5	1,56		1	30%	8,1
6		Mushola	15	0,65		1	30%	10,05
7		Ruang rapat	5	1,56		1	30%	8,1
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								75,07

Sumber: Analisa Penulis, 2019

Tabel 3. Kebutuhan Ruang Workshop *Youth Creative Center*

Sub Creative Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Work Shop	Tempat display	20	2	DA	1	30%	40,3
2		Ruang kontrol	10	0,65	DA	1	30%	6,8
3		Ruang kegiatan	20	0,65	DA	1	30%	13,3
4		Kelas	10	2,4	DA	2	30%	48,3
5		Studio Desain	10	2,4	DA	3	30%	72,3
6		Toilet	5	2,805	DA	1	30%	14,325
7		Hall	200	0,65	DA	1	30%	130,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								278,525

Sumber: Analisa Penulis, 2019

Tabel 4. Kebutuhan Ruang Pendidikan Youth Creative Center

Zona Pendidikan								
Sub Creative Arsitektur								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Work Shop	R.Praktek Gambar	50	3,5	DA	3	30%	525,3
2		R. Praktek Komputer	50	1,4	DA	3	30%	210,3
3		Studio Foto desain Model	50	1,4	DA	4	30%	280,3
4		Studio Grafis	50	2	DA	3	30%	300,3
5		Lab.Proses Fotografi	50	1,6	DA	1	30%	80,3
6		Praktek Pembuatan Model	50	3,6	DA	2	30%	360,3
7		R.Rapat	20	7,5	DA	1	30%	375,3
8		Gudang	Asumsi	18	DA	1	30%	900,3
9		Lavatory	Asumsi	18	DA	1	30%	900,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								3932,7
1	Perpustakaan	Control Desk	3	4	DA	1	30%	12,3
2		R.Baca	150	1,6	DA	1	30%	240,3
3		R.Fotocopy	3	1,5	DA	1	30%	
4		Pameran	600	2,8	DA	1	30%	1680,3
5		Control Sound Sistem	3	3	DA	1	30%	9,3
6		R.Seminar dan Ceremony	250	35	DA	1	30%	8750,3
7		Gudang	Asumsi	18	DA	1	30%	18
8		Lavatory	Asumsi	18	DA	1	30%	18
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								10728,5
1	Work Shop	R.Produksi Desain	10	5,4	DA	1	30%	54,3
2		R.Cetak	8	5,2	DA	1	30%	41,9
3		R.Properti setting	Asumsi		DA	1	30%	9
4		R.Presentasi Audio Visual	20	1,5	DA	1	30%	30,3
5		R.Pembuatan model	20	3,6	DA	1	30%	72,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								207,8

Sumber: Analisa Penulis, 2019

Tabel 5. Kebutuhan Ruang Periklanan Youth Creative Center

Sub Creative Advertising/Periklanan								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Work Shop	R.copy writer	15	2,4	DA	1	30%	36,3
2		R.Visualizer	15	2,4	DA	1	30%	36,3
3		R.Layout	15	2,4	DA	1	30%	36,3
4		R.Typografer	15	2,4	DA	1	30%	36,3
5		R.Komputer	15	2,4	DA	2	30%	72,3
6	Produksi Fotografi	R.Fotografer	3	2	DA	1	30%	6,3
7		R.Camera Store	2	2	DA	1	30%	4,3
8		R.Artis	6	2	DA	1	30%	12,3
9		R.Rias dan Busana	6	3	DA	1	30%	18,3
10		Ruang Gelap	asumsi	asumsi	asumsi	1	30%	16,3
11		R.Cetak Foto	asumsi	asumsi	asumsi	1	30%	108,3
12		Studio Foto	asumsi	asumsi	asumsi	1	30%	585,3
13	Produksi Audio	R.Arrenger	2	2	DA	1	30%	4,3
14		R.Musik	asumsi	asumsi	asumsi	2	30%	40,3
15		R.Rekam	asumsi	asumsi	asumsi	1	30%	30,3
16		R.Artis	10	1,5	DA	1	30%	15,3
17	Produksi Audio Visual	R.Sutradara	5	2,4	DA	1	30%	12,3
18		R.Camera Store	3	2,4	DA	1	30%	7,5
19		R.Editing	5	2,4	DA	1	30%	12,3
20		R.Artis	6	2,4	DA	1	30%	14,7
21		R.Gambar Animasi	10	2,4	DA	1	30%	24,3
22		R.Modeler Layout	10	2,4	DA	1	30%	24,3
23		R.Komputer	10	2,4	DA	1	30%	24,3
24		R.Studio Video	10	2,4	DA	1	30%	24,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								111,9

Sumber: Analisa Penulis, 2019

Tabel 6. Kebutuhan Ruang Sub Creative Youth Creative Center

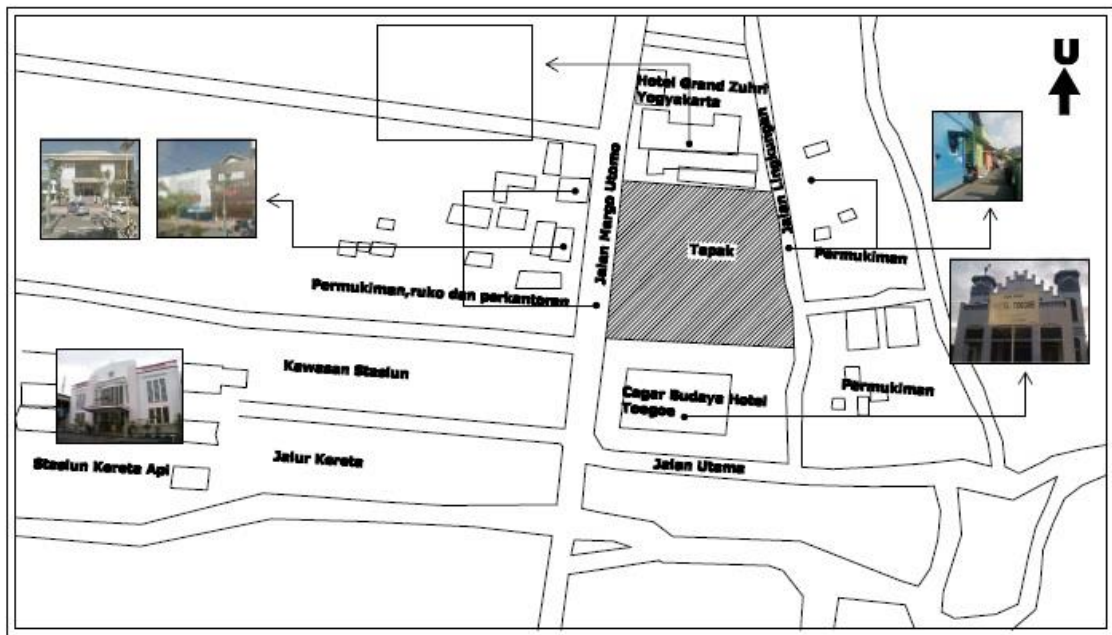
Sub Creative Game Developer								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1		R.Design	20	2,4	DA	1	30%	48,3
2		R.Programmer	20	2,4	DA	1	30%	48,3
3		R.Art	20	2,4	DA	1	30%	48,3
4		R.Audio	20	2,4	DA	1	30%	48,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								193,2
Sub Creative Culinary								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Work Shop	R.Dapur	10	2,4	DA	1	30%	24,3
2		R.Penyimpanan Alat	5	2,4	DA	1	30%	12,3
3		R.Bahan	10	2,4	DA	1	30%	24,3
4		R.Cuci	3	2,4	DA	1	30%	7,5
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								68,4
Sub Creative Industrial and Product Design								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Maker Space	R.Gambar	50	3,5	DA	3	30%	525,3
2		R.Komputer	10	2,4	DA	1	30%	24,3
3		R.Studio	50	2	DA	3	30%	300,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								849,9
Sub Creative Wood Working								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Maker Space	R.Studio Kayu	10	2,4	DA	1	30%	24,3
2		R.Penyimpanan Peralatan	10	2,4	DA	1	30%	24,3
3		R.Penyimpahan Bahan	10	2,4	DA	1	30%	24,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								72,9

Sumber: Analisa Penulis, 2019

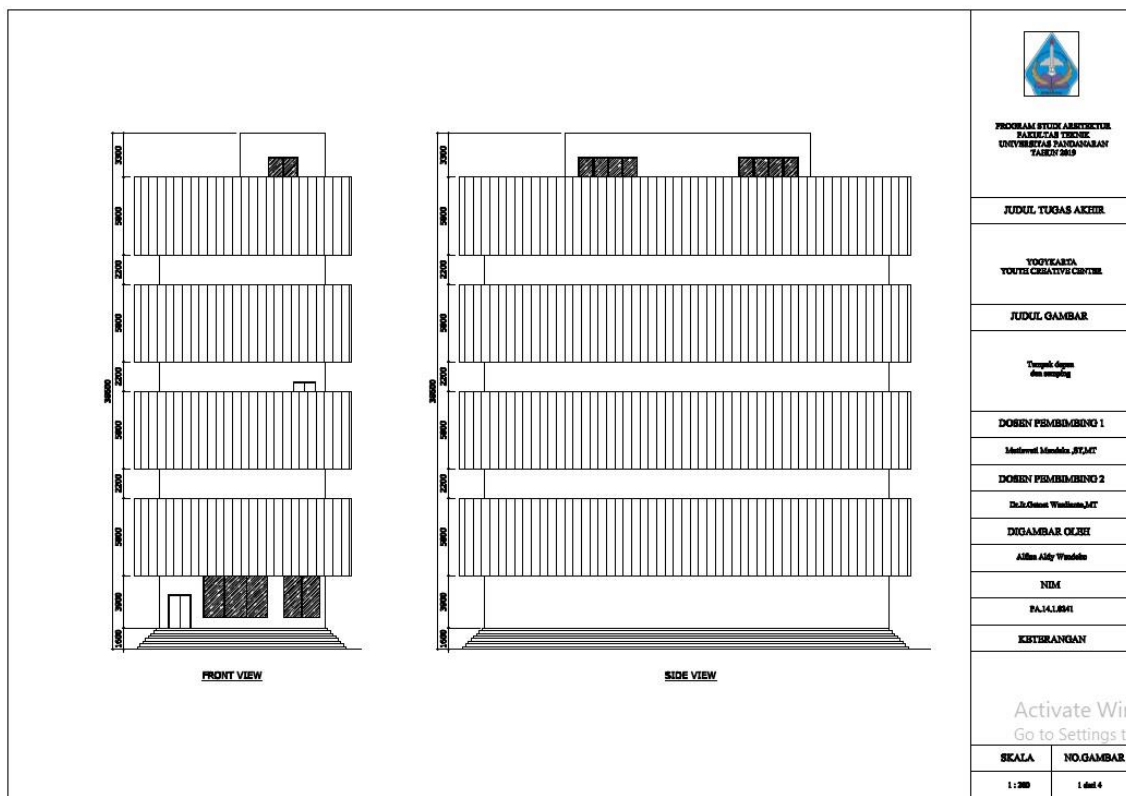
Tabel 7. Kebutuhan Ruang Sub Creative Komik dan Animasi Youth Creative Center

Sub Creative Komik dan Animasi								
No	Jenis Ruang		Kapasitas	Standart	Sumber	Jumlah Ruang	Sirkulasi	Total Ruang m2
	Kelompok Ruang	Nama Ruang						
1	Work Space animasi	Penulis	2	5	DA	1	30%	10,3
		Diskusi	5	2	DA	2	30%	20,3
2		2D Artis	5	5	DA	2	30%	50,3
3		Komputer 3D Modeling	30	2,5	DA	2	30%	150,3
4		Komputer Animasi	30	2,5	DA	2	30%	150,3
5		Mock Up	5	30	DA	1	30%	150,3
6		Rekam Kineck	5	5	DA	1	30%	25,3
7		Rekam Suara	40	0,8	DA	1	30%	32,3
8		Render Farm	5	5	DA	1	30%	25,3
9		Edit Post Produksi	5	5	DA	1	30%	25,3
10		Server	10	2	DA	1	30%	20,3
11		Lavatory	asumsi	asumsi	DA	1	30%	18
12	Work Space Komik	R.Penulis Skenario	3	2	DA	1	30%	6,3
13		R.Diskusi	15	2	DA	2	30%	60,3
14		R.Illustrator	10	2,5	DA	1	30%	25,3
15		R.Layouters	30	4	DA	1	30%	120,3
16		R.Pasca Produksi	20	2	DA	1	30%	40,3
17		R.Percetakan	5	10	DA	1	30%	50,3
18		R.Kelas Umum	20	1,5	DA	3	30%	90,3
19		R.Kelas Digital	20	2,5	DA	3	30%	150,3
Jumlah Total Kebutuhan Ruang								451,5

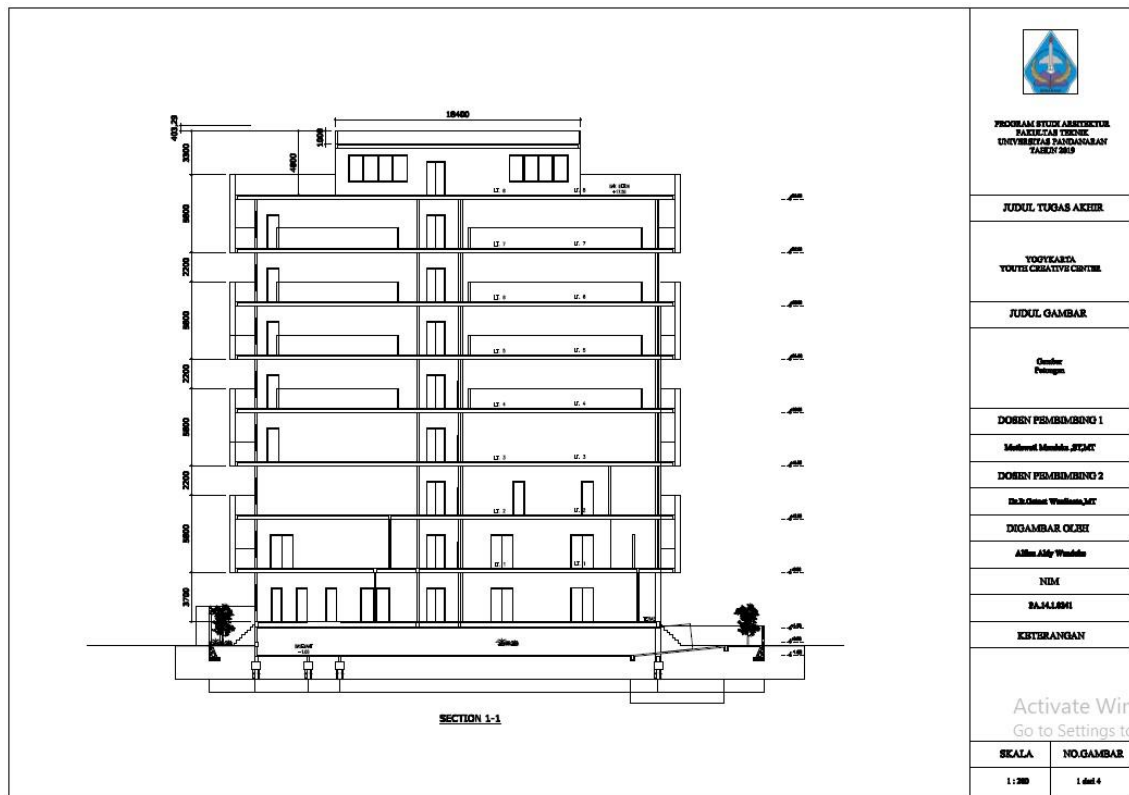
Sumber: Analisa Penulis, 2019



Gambar 1. Lokasi Site
Sumber : Analisa Penulis, 2019



Gambar 2. Tampak Barat dan Selatan Bangunan
Sumber : Analisa Penulis, 2019



Gambar 3. Potongan Bangunan
 Sumber : Analisa Penulis, 2019



Gambar 4. Ilustrasi 3D Tampak Bangunan
 Sumber : Analisa Penulis, 2019



Gambar 5. Ilustrasi 3D Tampak Bangunan Tampak Mata Burung
 Sumber : Analisa Penulis, 2019

5. KESIMPULAN

1. *Creative Center* adalah fasilitas atau sarana Pendukung seluruh pelaku Industri Kreatif untuk mengembangkan bakat dan keahlian mereka pada Sub Sector Industri Kreatif. Pada beberapa bangunan serupa selama ini hanya menyediakan fasilitas tertentu saja namun dengan ada *Creative Center* ini menjadikan sarana-sarana yang terpisah pisah menjadi satu wadah agar tercipta suatu kesinambungan antara pelaku kreatif satu dengan yang lainnya.
2. *Creative Center* dengan nuansa imajinatif dan kreatif adalah konsep interior dengan bentukan-bentukan dinamis dipadukan dengan warna dan nuansa natural.
3. Pengaplikasian interior modern pada *Creative Center* ini terlihat dari penggunaan bentuk simetris dan bergaris lengkung. Sedangkan pengaplikasian natural dinamis pada interiornya adalah pada penggunaan material, cat dan tanaman. Seperti penggunaan beberapa material yang mengekspose serat kayu, batu-batuan, penggunaan material kaca untuk beberapa bagian dinding dan memasukkan unsur tanaman ke dalam ruangan interiornya

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, Sjamsul, 2008, *Data Arsitek Jilid 2* edisi 33 (Ernst Neufert), Jakarta : Penerbit Gramedia
- Cairn Regional, 2009, *Sustainable Tropical Building Design*, Queensland Australia
- Depdikbud. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- ITB. 2015 *Standar Informasi Dalam Gambar Manual*, Bandung: Institut teknologi Bandung.
- Ogley, Victor, 2015, *Design With Climates*, Princeton : Princeton University Press
- Tjahjedi, Sunarto, 1996, *Data Arsitek Jilid 1* edisi 33 (Ernst Neufert), Jakarta : Penerbit Gramedia
- UNHABITAT. 2014, *Sustainable Building for Tropical Climates*, Nairobi, Kenya.