

## **PENERAPAN SPATIAL QUALITY DALAM PERANCANGAN CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA**

**Fatimah Khairunnisa, Amin Sumadyo, Avi Marlina**

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

[fk.fatima.khairunnisa@gmail.com](mailto:fk.fatima.khairunnisa@gmail.com)

### **Abstrak**

*Indonesia mulai aktif mengembangkan Industri kreatif untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja, peningkatan kualitas hidup, dan mengangkat citra serta identitas negara. Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia berupaya mengembangkan ekonomi kreatif berbasis budaya. Beberapa faktor kendala dalam mewujudkan ekonomi kreatif meliputi belum optimalnya fasilitas bagi pelaku industri kreatif, kolaborasi antar pemerintah, dan pelaku industri kreatif yang kurang terjalin. Dengan demikian Kota Yogyakarta membutuhkan Creative hub, yaitu wadah yang mengakomodasi kegiatan pelaku industri kreatif dalam berkreasi, berkolaborasi, berjejaring, berinovasi, dengan tujuan mengembangkan ekonomi kreatif. Dalam tugas akhir ini, prinsip spatial quality diterapkan pada perancangan bangunan untuk mengoptimalkan fungsi dari creative hub. Spatial quality merupakan strategi desain untuk mengoptimalkan fungsi ruang kreatif yang terdiri atas lima prinsip, yaitu knowledge processor, indicator of culture, process enabler, social dimension, dan source of stimulation. Metode yang digunakan yaitu deskriptif qualitative, yaitu pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara, analisis data dan preseden sebagai acuan penerapan prinsip pada bangunan Creative Hub di Kota Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini yaitu: [1] Penerapan prinsip spatial quality yang diaplikasikan pada strategi desain rancangan personal space, collaboration space, maker space, presentation space, dan intermission space; [2] Penerapan prinsip spatial quality yang diaplikasikan pada bentuk dan tampilan bangunan.*

**Kata kunci:** *Industri Kreatif, Kota Kreatif, Creative Hub, Spatial Quality.*

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia sudah dimulai pada tahun 2007 melalui Pekan Produk Budaya Indonesia, pada tahun 2015, Indonesia membentuk Badan Ekonomi Kreatif untuk memajukan dan mengembangkan ekonomi kreatif melalui peraturan presiden Republik Indonesia. Issu mengenai ekonomi kreatif kemudian memunculkan konsep industri kreatif, menurut Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif didefinisikan sebagai Industri yang bertujuan untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja, dan peningkatan kualitas hidup dengan menghasilkan produk keluaran dari pemanfaatan kreativitas, pengetahuan, dan bakat individu.

Industri kreatif berperan penting dalam pembangunan nasional sebagai tulang punggung perekonomian, mengangkat citra dan identitas bangsa, sumber daya terbarukan yang berbasis pada pengetahuan, inovasi, dan kreativitas. Tercatat melalui Data Kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap perekonomian nasional meningkat sebesar 7,44% di tahun 2016. Dari segi nilai, PDB ekonomi kreatif diproyeksikan melampaui 1.000 triliun pada 2017 dan meningkat mendekati 1.102 triliun pada tahun 2018 (Dian Permanasari, dkk, 2018). Melalui pengetahuan, kreativitas, dan inovasi dalam mengemas warisan budaya dan kearifan lokal industri kreatif akan mengangkat citra daerahnya ke tingkat nasional hingga internasional. Selain itu, melalui industri kreatif berdampak positif pada

penghargaan masyarakat terhadap budayanya, menciptakan nilai tambah pada produk di wilayahnya, dan dapat mengurangi pengangguran di daerah.

Kota Yogyakarta memiliki julukan sebagai kota pelajar, kota budaya, dan kota wisata. Julukan ini didukung oleh masyarakat kota Yogyakarta yang kreatif dengan berbagai macam komunitas di dalamnya. Kota Yogyakarta dianggap sebagai miniatur Indonesia dengan berbagai potensi kreatif, salah satunya industri kreatif digital (Bekraf, 2017). Kota Yogyakarta telah menjadi rumah bagi pelaku industri kreatif digital berupa aplikasi dan game, berdasarkan data Bekraf industri kreatif digital Kota Yogyakarta menghasilkan omset pertahun lebih dari 177,1 M, menyerap tenaga kerja lebih dari 3000 orang, 24 kegiatan pertahun, 3 penghargaan pertahun, serta didukung oleh 17 Universitas dan 8 sekolah tinggi. Selain industri kreatif digital, Kota Yogyakarta juga berpotensi pada sub sektor lainnya seperti seni kerajinan, kuliner, pertunjukan, dan lainnya. Menurut Drs. Prijo Mustiko, anggota Dewan Kebudayaan Yogyakarta dan Jaringan Masyarakat Budaya Nusantara bahwa antara budaya dan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta tidak akan bertahan lama tanpa salah satu diantaranya (Agung, 2019). Terkait potensi budaya, Kota Yogyakarta merupakan jantung budaya Indonesia. Kota Yogyakarta didaulat sebagai ibu kota kebudayaan ASEAN (*ASEAN City of Culture*) pada tahun 2018 hingga 2020 oleh Menteri ASEAN bidang kesenian dan kebudayaan.

Dengan potensi yang ada, Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta berupaya mengembangkan ekonomi kreatif dan industri kreatif dengan mempersiapkan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif yang berbasis budaya, upaya ini tercatat dalam Rencana Strategis Perangkat Daerah Tahun 2017-2022. Menurut Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta untuk mewujudkan upaya tersebut masih terkendala beberapa faktor, seperti belum optimalnya sinergi antar instansi (perangkat daerah) yang menangani ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta. Faktor lain diantaranya, belum optimalnya fasilitas bagi para pelaku industri kreatif untuk berekspres, kolaborasi antara pemerintah, pelaku industri kreatif, dan pelaku lain kurang terjalin, industri rumahan tidak dapat memasarkan produknya, serta pelaku industri kreatif masih berjalan sendiri-sendiri sehingga hasil produksi kurang inovatif.

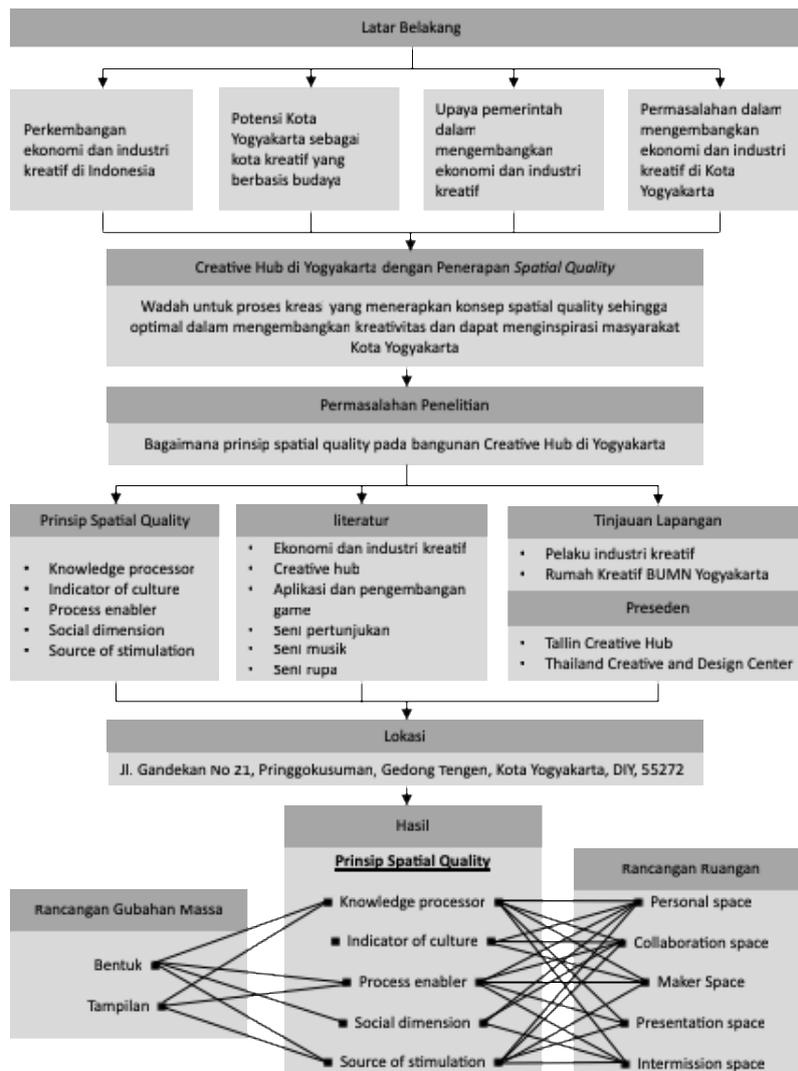
Urgensi Kota Yogyakarta saat ini membutuhkan wadah yang digunakan sebagai tempat mengembangkan potensi dan kreativitas, tempat berkolaborasi, serta fasilitas penunjang bagi pelaku industri kreatif. Perancangan bangunan Creative Hub di Yogyakarta dirasa tepat untuk mengakomodasi kegiatan pelaku industri kreatif dalam berkreasi, berkolaborasi, berjejaring, berinovasi, dengan tujuan mengembangkan ekonomi kreatif. Creative Hub di Yogyakarta bertujuan untuk menginspirasi pemikiran kreatif dimasyarakat melalui pembelajaran guna mendorong ekonomi kreatif.

Pada perencanaan bangunan Creative Hub di Yogyakarta menerapkan prinsip *spatial quality* sebagai strategi desain untuk mengoptimalkan tujuan. Dalam jurnal *Design Principles for Creative Space*, K. Thoring, dkk mengklasifikasikan ruang kreatif menjadi lima ruang, yaitu *personal space*, *collaboration space*, *presentation space*, *maker space*, dan *intermission space*. **Personal space** merupakan ruang yang memungkinkan pelaku bekerja lebih terkonsentrasi. **Collaboration space** merupakan ruang yang digunakan untuk pekerjaan yang melibatkan grup, lokakarya, diskusi tatap muka, dan konsultasi antar fasilitator dan yang difasilitasi. **Presentation space** merupakan ruang yang digunakan untuk berbagi, presentasi ide, gagasan, maupun karya dalam bentuk satu arah. **Maker space** merupakan ruang yang digunakan untuk bereksperimen atau *modelling*. **Intermission space** merupakan ruang yang menghubungkan jenis ruang lain, digunakan untuk istirahat, rekreasi, dan transisi, seperti lorong, tangga, kafeteria, dan area luar ruangan.

Keberhasilan dari jenis-jenis ruang dalam memicu kreativitas pelakunya dapat ditentukan oleh prinsip *spatial quality*, diantara yaitu *knowledge processor*, *indicator of culture*, *process enabler*, *social dimension*, dan *source of stimulation*. **Knowledge processor** merupakan ruang dapat menyimpan, menampilkan, dan mendorong transfer ilmu pengetahuan baik secara implisit maupun eksplisit. **Indicator of culture** merupakan ruang dapat menunjukkan perilaku tertentu baik secara akal sehat, penandaan, atau peraturan tertulis dan tidak tertulis. **Process enabler** merupakan ruang

dapat mendorong atau menghambat proses kerja. **Social dimension** merupakan ruang dapat mempengaruhi interaksi sosial yang memfasilitasi pertemuan dan pertukaran ide. **Source of stimulation** merupakan ruang dapat memberikan ragsangan tertentu baik melalui pandangan, suara, bau, tekstur, material, dll (K. Thoring, Dkk., 2018). Dengan menerapkan konsep spatial quality pada bangunan Creative Hub di Yogyakarta, diharapkan dapat menghasilkan strategi desain yang efektif dan efisien untuk mengembangkan kreativitas pelaku dan menginspirasi dalam menghasilkan produk industri kreatif.

## 2. METODE PENELITIAN



**Gambar 1**  
**Skema Metode Penelitian Creative Hub di Yogyakarta**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif yang meliputi tiga tahapan. Tahap pertama yaitu melakukan observasi lapangan, observasi data-data pemerintah maupun berita online, serta dokumentasi dan wawancara dengan pelaku industri kreatif dan pengelola Rumah Kreatif BUMN Yogyakarta. Dari data-data kondisi eksisting yang dikumpulkan kemudian dianalisa guna merumuskan isu permasalahan yang terjadi.

Tahapan kedua yaitu studi literatur terkait tinjauan ekonomi dan industri kreatif, tinjauan pemahaman dasar mengenai *creative hub*, tinjauan sub-sektor industri kreatif di Kota Yogyakarta,

dan tinjauan mengenai prinsip *spatial quality* pada ruang kreatif. Menurut K. Thoring, dkk ruang kreatif memiliki lima tipologi ruang yang mendukung aktivitas kreatif, untuk meningkatkan proses kerja pelaku kreatif maka diperlukan penerapan prinsip *spatial quality* pada bangunan *creative hub*. Langkah selanjutnya yaitu studi preseden dengan mempelajari contoh-contoh bangunan pusat industri kreatif sebagai sumber wawasan dan informasi sebagai referensi, diantara adalah Tallin Creative Hub dan Thailand Creative and Design Center.

Tahap ketiga yaitu interpretasi data dengan merumuskan dan menyimpulkan data secara deskriptif. Kemudian data yang telah disimpulkan diterapkan pada bangunan *creative hub*, yaitu menghasilkan prinsip *spatial quality* yang diterapkan pada rancangan ruangan dan gubahan massa. Pada rancangan ruangan prinsip *spatial quality* diterapkan pada ruang *personal space*, *collaboration space*, *maker space*, *presentation space*, dan *intermission space*. Pada rancangan gubahan massa prinsip *spatial quality* diterapkan pada bentuk dan tampilan bangunan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Creative Hub di Yogyakarta dengan penerapan prinsip *spatial quality* merupakan wadah bagi masyarakat Kota Yogyakarta khususnya para pelaku industri kreatif untuk mengembakan potensi dan kreativitas, bertemu, serta berkolaborasi guna menghasilkan inovasi terbaru. Penerapan prinsip *spatial quality* bertujuan untuk mencapai bangunan *creative hub* yang dapat mengoptimalkan proses bekerja bagi pelaku industri kreatif. Prinsip *spatial quality* diterapkan pada dua konsep rancangan, yaitu konsep rancangan ruangan dan gubahan massa.

#### Penerapan *Spatial Quality* pada Rancangan Ruangan

*Personal space* merupakan ruang pertama yang dirancang untuk menginspirasi pelaku kreatif untuk berkarya dalam memunculkan ide gagasan awal. *Personal space* memungkinkan pelaku kreatif berfikir lebih dalam untuk menghasilkan ide kreatif sehingga perlu meminimalisir gangguan dari luar. Prinsip *knowledge processor* diterapkan pada *personal space* melalui buku bacaan dan literatur untuk mendorong transfer pengetahuan. Karakteristik *personal space* yaitu mengkondisikan ruang dengan privasi tinggi, prinsip *process enabler* diterapkan dengan menyediakan bilik sebagai area baca untuk mengindikasikan privasi berupa batasan fisik. Penataan rak buku dirancang sedemikian rupa guna membatasi area baca individu dan area baca kelompok guna mendorong proses berfikir untuk lebih terfokus.

Pada *personal space* dibutuhkan ruang yang meminimalisir interaksi sosial, hal ini terkait dengan prinsip *indicator of culture* dan *social dimension*. Prinsip *indicator of culture* ditunjukkan melalui aturan perilaku yang tidak tertulis melainkan melalui akal sehat dengan membuat suasana ruang yang nyaman dan tenang, sehingga pelaku kreatif akan mengkondisikan perilaku untuk tidak berisik dan menjaga sikap tidak mengganggu individu lain. Suasana ruang yang nyaman dan tenang diwujudkan melalui warna ruang dan pencahayaan baik alami dan buatan. Pemilihan warna ruang didominasi oleh warna putih karena dinilai memberikan kesan yang luas sehingga pelaku di dalamnya akan merasa lega dan menenangkan pikiran (Aninditya, 2016). Pencahayaan alami dioptimalkan pada sisi Selatan dan Utara bangunan sehingga sinar matahari tidak langsung masuk ke dalam bangunan dan meminimalisir radiasi panas sinar matahari. Pencahayaan buatan menggunakan luminair tidak langsung, yaitu luminair yang memancarkan cahaya ke atas sehingga memantulkan cahaya dari langit-langit ke ruangan. Luminair tidak langsung cenderung menciptakan ruang yang nyaman, bercahaya lembut, dan tidak terlalu kontras, yang secara psikologis memberikan kesan luas dan cocok sebagai ruang kerja (Karlen, 2007).

Prinsip *social dimension* diwujudkan pada ruang dalam ruang yang dibatasi secara fisik dan semi visual, ruang dalam ruang yang dimaksud merupakan area baca kelompok yang dibatasi oleh rak buku, sehingga memungkinkan sekelompok pembaca untuk berdiskusi tanpa mengganggu

pembaca lain. Pemisahan area baca individu dan kelompok ditandai oleh pemilihan furnitur, dimana area baca individu menggunakan meja bersekat dan bilik, sedangkan area baca kelompok menggunakan furnitur meja dan kursi bersama.

*Personal space* membutuhkan stimulasi berupa visual namun tidak membutuhkan stimulasi audio yang tinggi. Prinsip *source of stimulation* pada *personal space* terletak pada dinding transparan sehingga memungkinkan pelaku industri kreatif di dalam *personal space* akan terstimulasi untuk melangkah ke proses desain selanjutnya melalui aktivitas pelaku kreatif di ruangan lain. Stimulasi suara diminimalisir dengan pengkondisian peredam suara menggunakan *double wall glass*, yaitu dengan adanya ruang hampa diantara dua dinding kaca akan mereduksi suara dari luar ruangan. Selain itu, pemilihan material furnitur dan pelapis lantai menggunakan bahan yang dapat meredam suara guna memperhalus pantulan suara yang masih tembus ke dalam ruangan.



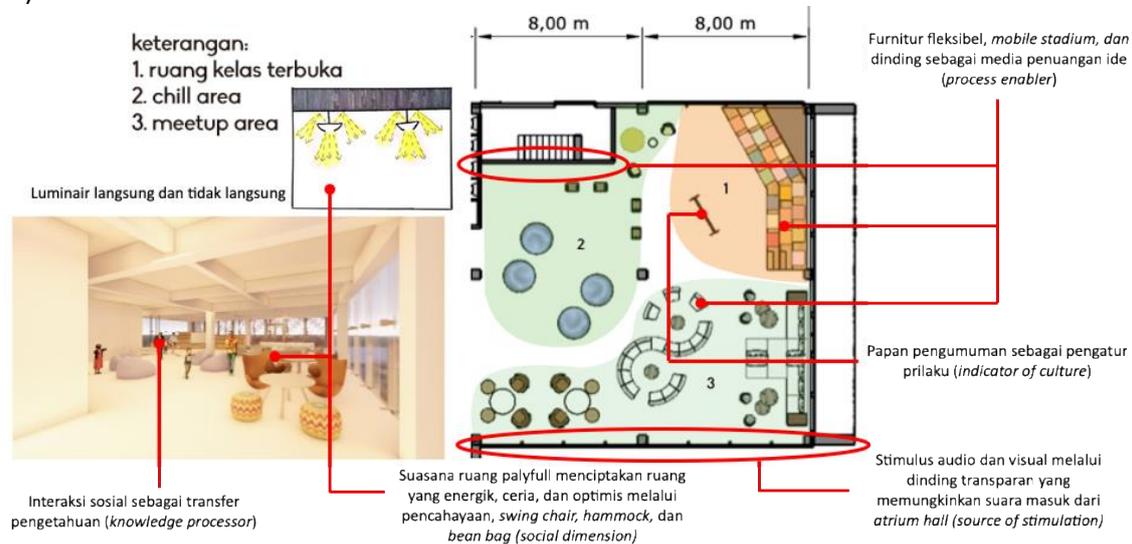
Gambar 2  
Prinsip Spatial Quality pada Personal Space

*Collaboration space* merupakan ruang yang mengundang pelaku kreatif untuk bekerja sama dalam sebuah tim, bertukar ide, dan berkomunikasi satu sama lain. Ruang ini memiliki karakteristik bising dan interaksi yang tinggi. *Knowledge processor* pada *collaboration space* diwujudkan dalam memberikan akses pengetahuan melalui kesempatan bertemu antar pelaku kreatif sehingga memungkinkan pertukaran pengetahuan dan ide. Untuk mempermudah proses berinteraksi antar pelaku kreatif, *process enabler* ditampilkan dengan menyediakan furnitur yang fleksibel sebagai fasilitas kerja tim, permukaan dinding yang bisa ditulis untuk menuangkan ide, dan fasilitas lain yang dipakai bersama.

*Collaboration space* yang digunakan bersama perlu adanya *indicator of culture* sebagai pengatur pemakaian fasilitas bersama melalui papan aturan atau pengumuman. Tujuan dari *collaboration space* adalah mendorong para pelaku kreatif untuk aktif berinteraksi sehingga terjadi kerja sama tim, *prinsip social dimension* sangat ditekankan pada ruangan ini untuk mendorong interaksi sosial. *Social dimension* diwujudkan pada suasana ruang *playfull* yang ditampilkan dengan ruang terbuka dengan tema *playground* dan dilengkapi oleh furnitur yang santai seperti, sofa, *hammock*, *swing chair*, dan *bean bag*. Musik pada *collaboration space* menjadi stimulus akustik untuk membangun suasana ruang yang santai. Musik pada ruang ini berasal dari suara pertunjukan di *atrium hall*, dinding dirancang untuk memungkinkan suara masuk ke dalam ruangan. Stimulus visual dirancang dengan menampilkan aktivitas pelaku kreatif di ruang *maker space* guna merangsang pelaku kreatif pada *collaboration space* untuk membuat karya mereka sendiri.

Tampilan interior ruang dengan permainan warna dan pencahayaan juga sebagai stimulus visual yang dapat mendukung tema *playfull*. Pemilihan warna furnitur yang beragam dan cerah akan menimbulkan efek psikologis ceria, energik, dan optimis (Aninditya, 2016). Pemilihan warna dasar

dinding adalah putih untuk menonjolkan karya pelaku industri kreatif yang dipajang dan dipadukan dengan mural hasil coretan pelaku industri kreatif. Pemilihan pencahayaan buatan yang diaplikasikan pada collaboration space yaitu luminair langsung dan tidak langsung. Luminair jenis ini merupakan perpaduan yang baik dari keefisienan pencahayaan langsung dan kenyamanan dari pencahayaan tidak langsung sehingga dapat menciptakan ruang yang nyaman dan menarik (Karlen, 2007).



Gambar 3  
Prinsip Spatial Quality pada Collaboration Space

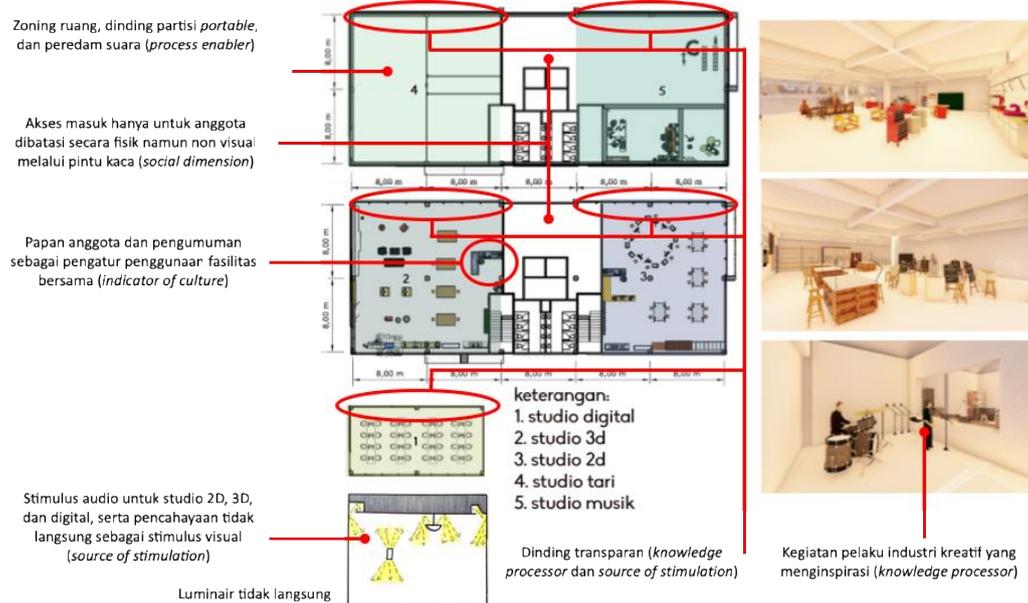
*Maker space* berfungsi sebagai ruang kreatif yang memungkinkan pelaku industri kreatif untuk bereksperimen dan mencoba berbagai hal, serta membuat dan merancang produk terbaru. Ruang ini memiliki karakteristik sebagai ruang kerja praktik yang menyorotkan pelaku didalamnya sebagai sumber stimulasi sebagai inspirasi dalam berkarya. *Maker space* pada Creative Hub di Yogyakarta direncanakan menjadi 5 ruang, yaitu studio 2D, studio 3D, studio tari, studio musik, dan studio digital.

*Knowledge processor* pada ruangan ini adalah kegiatan pelaku industri kreatif itu sendiri yang menjadi sumber pengetahuan, dimana pelaku lain yang mengamati mereka berkarya akan menerima pengetahuan secara eksplisit. Solusi desain untuk mendorong transfer ilmu tersebut dengan pengoptimalan bukaan pada dinding sehingga dapat diakses secara visual dengan bebas namun tidak mengganggu pelaku yang sedang berkarya di dalam.

*Process enabler* ruang studio 2D, studio 3D, dan studio digital dibatasi dengan penzonangan jenis pekerjaan, seperti pemisahan pekerjaan lukis, pekerjaan *cutting*, pekerjaan pahat, pekerjaan animasi, pekerjaan game, dll. Penzonangan tersebut ditujukan untuk mebatasi proses berkerja agar tidak mengganggu satu sama lain. *Process enabler* ruang tari yang digunakan bersama diaplikasikan dengan menggunakan dinding partisi lipat yang dapat diatur secara kondisional dengan kebutuhan. Material dari dinding partisi menggunakan cermin dua arah, dimana penari dari dalam akan melihat cermin sebagai alat bantu menari tanpa terdistraksi, sedangkan pelaku industri kreatif lain dari luar dapat secara visual melihat mereka berlatih sehingga tidak mengganggu aktivitas di dalam. *Process enabler* pada ruang studio musik yaitu dengan pengkondisian peredam suara, sehingga proses bermusik di dalam tidak akan mengganggu aktivitas di luar.

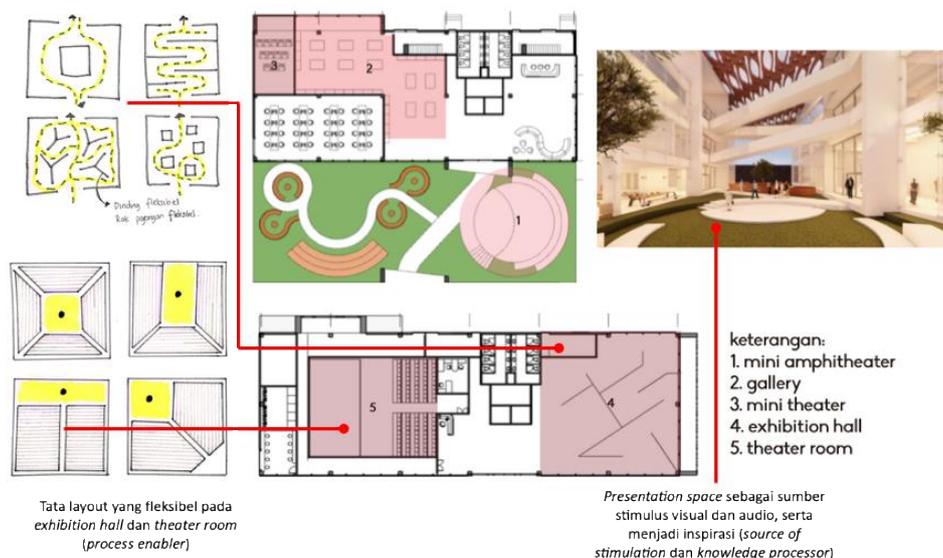
*Indicator of culture* mengatur pemakaian fasilitas bersama berdasarkan penjadwalan dan papan peraturan pada setiap ruang. *Social dimension* diminimalisir antar pelaku industri kreatif tetap dan pengunjung, hanya anggota yang dapat menggunakan fasilitas *maker space*. *Source of stimulation* pada studio 2D, studio 3D, dan studio digital bersumber pada stimulus suara dari atrium

hall untuk mengoptimalkan pelaku industri kreatif dalam berkarya, sedangkan studio seni tari dan musik tidak membutuhkan stimulus suara. Pencahayaan buatan pada area kerja menggunakan luminair tidak langsung agar nyaman dalam bekerja, namun diaplikasikan dengan luminair asimetris untuk menyorotin hasil produk karya yang sedang dipajang agar terlihat menonjol.



**Gambar 4**  
Prinsip Spatial Quality pada Maker Space

*Presentation space* berfungsi sebagai ruang yang memungkinkan pelaku didalamnya untuk mengonsumsi dan berbagi baik ide, gagasan, dan karya secara satu arah atau pasif. *Knowledge processor* pada *presentation space* yaitu produk karya yang dipamerkan itu sendiri sebagai sumber transfer pengetahuan, yang dikonsumsi secara satu arah oleh pengamat. *Process enabler* diwujudkan dalam tata *layout* ruang yang fleksibel, sehingga ruang pameran dapat diubah ubah sesuai dengan kebutuhan dan ruang dapat memfokuskan pada karya yang ditampilkan, seperti fleksibilitas pada dinding galeri dan panggung. *Presentation space* tidak membutuhkan stimulus dari luar, melainkan *presentation space* sebagai stimulus utama untuk ruangan lainnya.



**Gambar 5**  
Prinsip Spatial Quality pada Presentation Space

*Intermission space* berfungsi sebagai ruang penghubung atau transisi dari ruang satu dan ruang lainnya, yang dimanfaatkan sebagai tempat untuk beristirahat, bertemu, dan bertukar pikiran tanpa disengaja dan kebetulan. Prinsip *knowledge processor* bersumber dari interaksi soal yang terjadi, aktivitas yang diamati, dan hasil produk karya yang dinikmati. *Process enabler* diterapkan dengan meletakkan *intermission space* yang dapat mengakses keseluruhan bangunan, baik secara fisik maupun visual, seperti jembatan penghubung antar bangunan, dan *cafeteria* yang menghubungkan *creative hub* dan kantor pengelola.

*Social dimension* didorong oleh suasana ruang yang santai dan nyaman untuk beristirahat sebagai sarana rekreasi. Tema *playground* dinilai tepat pada ruang *cafeteria* sehingga dapat menstimulasi pelaku industri kreatif agar lebih rileks. Tema ini diterapkan pada pemilihan furnitur dan peletakan *game* pada ruangan. *Source of stimulation* pada *intermission space* berupa stimulus audio dari petunjukan di *atrium hall* dan stimulus visual dari seluruh aktivitas pada *creative hub*.



Gambar 6  
Prinsip Spatial Quality pada Intermission Space

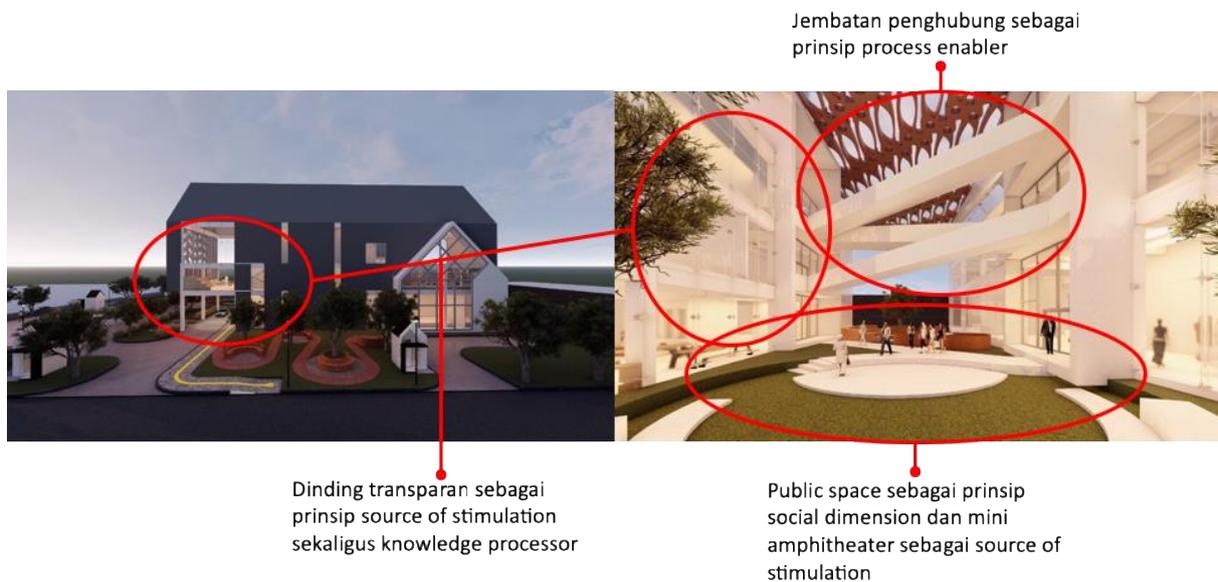
### Penerapan Spatial Quality pada Rancangan Gubahan Massa

Pengelolaan bentuk menerapkan prinsip *process enabler* sebagai pendorong proses kerja yang diaplikasikan pada bentuk denah yaitu persegi panjang karena merupakan bentuk paling efisien untuk mendukung aktivitas kreatif pada Creative Hub di Yogyakarta. Massa bangunan merupakan bentuk balok hasil dari proyeksi bidang persegi panjang. Gubahan massa yang terbentuk kemudian dibelah dan dipisahkan menjadi dua dengan tujuan untuk menampilkan dan mendorong transfer ilmu melalui aktivitas pelaku industri kreatif antar kedua massa. Salah satu gubahan massa ditinggikan setengah lantai sehingga jarak pandang antar massa akan terlihat lebih luas dan menyeluruh sebagai prinsip *knowledge processor*. Prinsip *process enabler* terletak pada jembatan penghubung antar dua massa sebagai pendorong proses kerja yang mempermudah akses untuk berkegiatan.



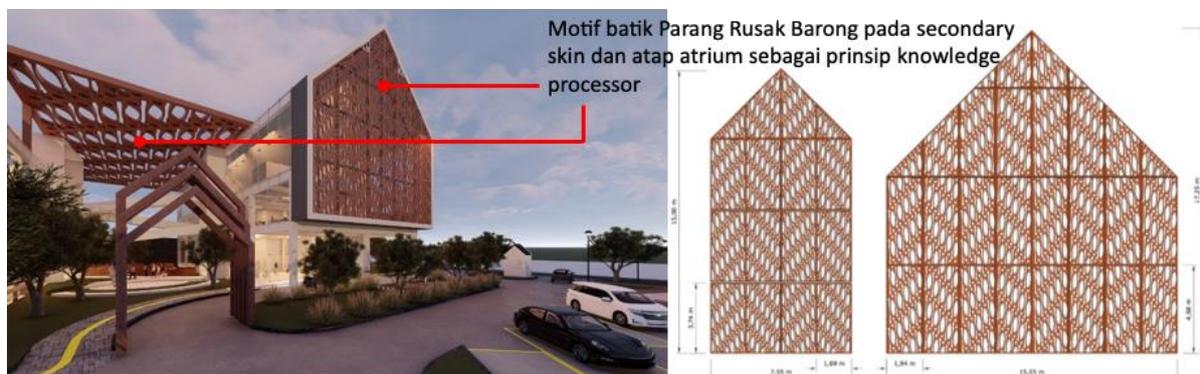
Gambar 7  
Prinsip Spatial Quality pada Bentuk Bangunan

Prinsip *social dimension* terletak pada *atrium hall* diantara kedua massa yang berisi *mini amphitheater* dan *public space*, fasilitas tersebut sebagai pusat interaksi sosial yang mempertemukan seluruh pelaku industri kreatif. Seluruh dinding disekitar *atrium hall* dirancang transparan untuk memungkinkan pelaku industri kreatif melihat aktivitas yang terjadi di seluruh bangunan sehingga terinspirasi dari aktivitas tersebut. Dinding transparan merupakan prinsip *source of stimulation* berupa stimulus visual dari aktivitas creative hub yang dapat dilihat dari luar bangunan maupun antar ruang di dalam bangunan. Dinding transparan juga sebagai prinsip *knowledge processor* yang menampilkan seluruh aktivitas pelaku industri kreatif sebagai ilmu pengetahuan yang dapat menginspirasi.



**Gambar 8**  
**Prinsip Spatial Quality pada Tampilan Bangunan**

Prinsip *knowledge processor* juga terletak pada tampilan bangunan melalui motif batik yang dijadikan ornamen *secondary skin* dan atap area *atrium hall* untuk mempresentasikan Creative Hub khas Yogyakarta. Ornamen motif batik parang rusak barong melambangkan kisah kesatria yang menjadi ciri khas seni pertunjukan Yogyakarta, pemilihan motif batik tersebut guna transfer pengetahuan mengenai salah satu sub sektor industri kreatif yang ada di Kota Yogyakarta. Motif batik rusak barong diletakan pada sisi timur pintu masuk utama dan atap atrium hall sebagai *point of interest*.



**Gambar 9**  
**Prinsip Spatial Quality pada Secondary Skin dan Atap**

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Creative Hub di Yogyakarta bertujuan untuk mengakomodasi kegiatan pelaku industri kreatif dalam berkarya dengan tujuan mengembangkan ekonomi kreatif Kota Yogyakarta. Sub sektor yang diwadahi oleh Creative Hub di Yogyakarta diantaranya sub sektor digital kreatif, seni pertunjukan, seni musik, dan seni rupa. Keberagaman dari masing-masing sektor memiliki keunggulan dan daya tariknya sendiri yang potensial untuk dikolaborasikan dan saling menginspirasi. Fungsi bangunan difasilitasi oleh lima tipologi ruang kreatif, yaitu *personal space*, *collaboration space*, *maker space*, *presentation space*, dan *intermission space*. Prinsip *spatial quality* dinilai tepat untuk mengoptimalkan fungsi dari lima tipologi ruang kreatif pada Creative Hub di Yogyakarta yaitu menginspirasi pemikiran kreatif dimasyarakat. Terdapat lima prinsip *spatial quality*, yaitu *knowledge processor*, *process enabler*, *indicator of culture*, *social dimension*, dan *source of stimulation*.

Prinsip *spatial quality* pada dasarnya merupakan konsep yang digunakan sebagai strategi desain untuk mengoptimalkan fungsi Creative Hub di Yogyakarta dalam berkreasi, berkolaborasi, berjejaring, dan berinovasi. Konsep-konsep tersebut adalah : [1] Prinsip *spatial quality* yang diterapkan pada lima tipologi ruang kreatif melalui layout ruang, hubungan antar ruang, pemilihan furnitur, suasana ruang seperti pemilihan warna dan pencahayaan, serta pemilihan material; dan [2] Prinsip *spatial quality* yang diterapkan pada gubahan massa melalui proses pemilihan bentuk, transformasi gubahan massa, zonasi, penambahan fasilitas penunjang, material bangunan, dan tampilan bangunan guna mentransfer pengetahuan dan menginspirasi melalui karya dan aktivitas creative hub.

Penerapan prinsip *spatial quality* pada Creative Hub di Yogyakarta diharapkan mampu mengoptimalkan fungsi bangunan dalam mengembangkan potensi dan kreativitas, bertemu, berkolaborasi, dan proses kerja lainnya bagi para pelaku kreatif guna menghasilkan inovasi terbaru. Dalam prosesnya, diperlukan penelitian lebih jauh mengenai penerapan prinsip-prinsip *spatial quality* dalam mewujudkan lingkungan kreatif, mengoptimalkan produktivitas ruang, serta menampilkan ekspresi bangunan yang mempresentasikan industri kreatif dan menginspirasi pengguna bangunan dan masyarakat.

#### REFERENSI

- Agung. 2019. *DIY Miliki Potensi Besar Kembangkan Indusri Kreatif*. Retrieved from Universitas Gajah Mada: <https://ugm.ac.id/id/berita/18459-diy-miliki-potensi-besar-kembangkan-industri-kreatif>
- Aninditya. 2016. *Ide Warna Rumah Gaya*. Yogyakarta: Andi.
- Bekraf. 2017. *Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia (PMK3I) Deputi Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif Indonesia*. Retrieved from Badan Ekonomi Kreatif Indonesia: [www.kotakreatif.id](http://www.kotakreatif.id)
- Dian Permanasari, dkk. 2018. *Opus: Ekonomi Kreatif Outlook 2019*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Karlen, M. 2007. *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Erlangga.
- K. Thoring, Dkk. 2018. *Design Principles for Creative Spaces*. Landbergstraat: Delft University of Technology.