

## **IMPLEMENTASI TEORI ARSITEKTUR PERILAKU SEBAGAI PEMBENTUK SUASANA KREATIF PADA BANGUNAN *CREATIVE HUB* DI KOTA SURAKARTA**

Jhosua Cavin Domanzsa, Yosafat Winarto, Amin Sumadyo  
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
[JhosuaCavinD@gmail.com](mailto:JhosuaCavinD@gmail.com)

### **Abstrak**

*Perkembangan industri kreatif di Indonesia dimulai dengan dibuatnya Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Kota Surakarta berhasil mendapat titel sebagai Kota Kreatif dengan Seni Pertunjukan sebagai subsektor unggulan melalui program PMK3I pada tahun 2019, selain itu kota Surakarta berpotensi untuk mengembangkan tiga subsektor lain seperti: fesyen, kerajinan, dan kuliner. Dengan potensi yang sudah ada, kota Surakarta masih mengalami permasalahan yang menghambat perkembangan sektor industri kreatif seperti permasalahan modal dan bahan baku, kualitas SDM yang belum memadai, minim interaksi antar pelaku kreatif, serta branding dan pangsa pasar. Permasalahan tersebut terjadi karena belum terdapatnya wadah fisik yang dapat mendukung seluruh kegiatan kreatif bagi para pelaku kreatif. Tujuan penelitian yaitu untuk menyusun konsep penerapan suasana kreatif pada bangunan Creative Hub di Surakarta sehingga mampu menjaga fokus, mempertahankan atensi, dan menstimulasi ide kreatif pengguna. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, diawali dengan tahap identifikasi masalah, studi literatur dan preseden, analisis data, dan menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan. Hasil dari penelitian ini berupa implementasi teori arsitektur perilaku sebagai dasar pertimbangan pembentukan suasana ruang pada perancangan dan tampilan bangunan Creative Hub di Kota Surakarta.*

*Kata Kunci: industri kreatif, kota surakarta, creative hub, suasana kreatif, arsitektur perilaku.*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan industri kreatif di Indonesia dimulai secara sistematis pada tahun 2009 dengan dibuatnya Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif yang pada akhirnya menghasilkan rumusan rencana induk pengembangan ekonomi kreatif tahun 2009-2025 oleh Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (Kemendag RI). Setelah itu, pada tahun 2011, dibentuk sebuah badan baru yaitu Badan Ekonomi Kreatif atau yang lebih dikenal sebagai BEKRAF melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan ekonomi Kreatif yang bertanggungjawab untuk mengelola dan mengawasi sektor ekonomi kreatif.

Sebagai upaya untuk menjadikan industri kreatif sebagai salah satu pilar utama perekonomian di Indonesia, maka Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) mengadakan program yang bernama Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I), dimana program ini memiliki tujuan untuk melakukan pemetaan potensi serta mengatasi permasalahan pengembangan sistem ekonomi kreatif yang terjadi pada kabupaten/kota.

Kota Surakarta sendiri mendapat titel sebagai kota kreatif dengan seni pertunjukan sebagai subsektor unggulan (PMK3I, 2019). Serta memiliki potensi untuk mengembangkan tiga subsektor lain yakni fesyen, kuliner, dan kerajinan. Menurut data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) untuk Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tahun 2017, ketiga subsektor yang menjadi

subsektor unggulan di kota Surakarta seperti subsektor kuliner, fesyen, dan kerajinan pun merupakan tiga subsektor yang tingkat usahanya mendominasi dari seluruh jumlah industri kreatif yang berada di kota Surakarta, dari total 34.697 industri yang terdaftar, subsektor fesyen berada pada urutan pertama dengan total 22.060 industri, disusul oleh subsektor fesyen dengan 7.534 industri, dan kerajinan dengan total 3.334 industri.

Dengan seluruh potensi yang ada, kota Surakarta belum bisa mengembangkan potensi industri kreatif dengan baik karena kota Surakarta sendiri masih menghadapi beberapa masalah yang menghambat perkembangan sektor Industri Kreatifnya. Menurut Sutanto (dalam Fuadiya, 2020), interaksi yang terjadi pada setiap subsektor terbilang masih cukup minim, sehingga belum banyak terjadi kolaborasi, kolaborasi dan kerjasama antar pelaku industri kreatif dari tiap subsektor. Selain itu masih terdapat beberapa masalah lain seperti yang dikemukakan oleh Menkom Ekonomi UGM (2017) bahwa industri kreatif di kota Surakarta masih belum bisa berkembang secara signifikan karena kurangnya modal, pasar, serta bahan baku. Lalu menurut Hasta Gunawan (Kepala Dinas Pariwisata kota Solo, 2019) mengatakan bahwa kota Surakarta belum bisa menjual produk hasil industri kreatifnya dengan baik (*branding*). Masalah-masalah di atas terjadi karena di kota Surakarta sendiri belum tersedia sebuah wadah fisik yang dapat mendukung seluruh kegiatan kreatif para pelaku dan komunitas kreatif mulai dari tahap kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, hingga konservasi, fasilitas bagi para pelaku kreatif untuk meningkatkan taraf kualitas SDM, juga sebagai ruang diskusi antar subsektor untuk berkolaborasi dan menciptakan inovasi luaran baru. Maka dari itu, wadah tersebut diwujudkan dalam bentuk *Creative Hub*.

*Creative Hub* yang direncanakan akan menaungi empat subsektor yang berkembang di kota Surakarta seperti subsektor Seni Pertunjukan sesuai dengan arahan PMK31 yang menetapkan kota Surakarta sebagai kota kreatif dalam bidang Seni Pertunjukan. Subsektor kuliner, fesyen, dan kerajinan sebagai subsektor yang ditetapkan BEKRAF menjadi subsektor yang berkembang di kota Surakarta pada acara BIGGER tanggal 11 April 2018.

*Creative Hub* ini akan menerapkan konsep ruang kreatif. Menurut Lloyd (2009) sebuah ruang dapat dikatakan sebagai ruang kreatif jika ruang tersebut dapat menciptakan suasana ruang yang dapat menjaga fokus, mempertahankan atensi, serta menstimulasi ide kreatif pengguna sehingga ruang tersebut dapat membentuk perilaku kreatif. Dari tujuan tersebut, maka dibutuhkan teori arsitektur yang berkaitan dengan perilaku sebagai dasar pertimbangan mendesain. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengguna, pengamat, juga perilaku alam disekitarnya (Wijaya, 1992).

Arsitektur perilaku akan lebih menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang menggunakan ruang tersebut (Andriani, 2020). Pendekatan arsitektur perilaku akan menekankan perlunya memahami perilaku manusia yang berbeda-beda dalam memanfaatkan ruang. Secara konseptual, pendekatan arsitektur perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir dan mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan (Haryadi & Setiawan, 2010). Berdasarkan ulasan pemahaman tersebut dapat diketahui bahwa penerapan teori arsitektur perilaku pada *creative hub* di kota Surakarta ini memiliki keterkaitan dialektik antara lingkungan arsitektur (ruang) dengan perilaku pengguna. Keterkaitan tersebut diwujudkan dalam pembentukan suasana kreatif sebagai upaya pembentukan perilaku kreatif dalam bangunan. Penerapan teori arsitektur perilaku akan difokuskan kepada aspek perancangan dan tampilan yang dapat menciptakan suasana kreatif.

Teori arsitektur perilaku yang digunakan dalam pertimbangan desain adalah teori yang dapat mendukung tujuan ruang kreatif seperti menjaga fokus, mempertahankan atensi, serta memberi stimulasi ide kreatif. Menurut Lloyd (2009), cara menjaga fokus pengguna adalah dengan meminimalisir gangguan pada ruang, memberi kebebasan para pengguna untuk menentukan ruang

kerja, serta pembentukan suasana ruang. Atensi pengguna dapat dipertahankan dengan cara menjaga kesehatan pengguna, serta memberi area relaksasi dan rekreasi para pengguna untuk menyegarkan pikiran mereka kembali. Stimulasi ide kreatif pengguna dapat diwujudkan dengan cara membuat suasana ruang kerja yang dinamis melalui pemilihan elemen pembentuk ruang. Dari ketiga tujuan ruang kreatif tersebut, teori arsitektur perilaku yang terpilih sebagai dasar pertimbangan dalam mendesain adalah teori setting perilaku (*behavior setting*), privasi (*privacy*), strategi pencegahan stres (*stress and coping strategy*), persepsi lingkungan (*environmental perception*, serta kognisi spasial (*spatial cognition*).

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif-kualitatif yang berdasarkan data yaitu melalui tahap identifikasi masalah, tahap pencarian literasi serta preseden yang sesuai dengan objek rancang, tahap analisis data, dan menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur.

Tahap pertama adalah identifikasi permasalahan dan persoalan yang akan diangkat pada perumusan konsep perencanaan dan perancangan objek *Creative Hub* di Kota Surakarta. Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan observasi lapangan, dokumentasi dan wawancara kepada pelaku kreatif, serta pengumpulan data-data yang berhubungan dengan perkembangan dan masalah sektor industri kreatif di kota Surakarta. Selain itu juga menganalisis kondisi dan data-data eksisting yang terdapat pada tapak. Kemudian berdasarkan data-data tersebut didapat dirumuskan isu permasalahan yang terjadi.

Tahap kedua adalah melakukan studi literatur mengenai kegiatan kreatif yang mengacu kepada pembagian 16 subsektor industri kreatif di Indonesia, pembagian prioritas subsektor industri kreatif di kota Surakarta yang menghasilkan empat subsektor yang akan diwadahi pada *Creative Hub* di kota Surakarta, tinjauan dan pemahaman dasar mengenai bangunan pusat pengembangan industri kreatif, serta tinjauan teori mengenai ruang kreatif (Lloyd, 2009) dan arsitektur perilaku (Haryadi & Setiawan, 2010) dan (Marcella, 2004) sebagai teori dasar pertimbangan desain. Kemudian melakukan studi preseden yaitu mempelajari contoh-contoh rancangan bangunan sejenis (pusat pengembangan industri kreatif/*creative hub*) sebagai sumber wawasan dan informasi untuk dijadikan referensi saat merumuskan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur, diantaranya adalah Jakarta *Creative Hub* dan Bandung *Creative Hub*.

Tahap ketiga adalah melakukan interpretasi data dengan merumuskan dan menyimpulkan data-data yang sudah didapat secara deskriptif. Kemudian simpulan data-data tersebut disintesis dan dianalisis sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk perumusan konsep perencanaan dan perancangan *Creative Hub* di Kota Surakarta.

Tahap keempat adalah mendapat konsep desain dari hasil analisis data, konsep desain ini yang akan menjadi acuan dasar dalam proses pengembangan desain *Creative Hub* di Kota Surakarta. Pada konsep perencanaan dan perancangan ini dihasilkan konsep peruangan, tapak, bentuk dan tampilan, struktur, utilitas, serta implementasi teori arsitektur perilaku.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Objek rancang yang direncanakan memiliki tujuan untuk menjadi wadah bagi para pelaku dan komunitas kreatif untuk melakukan seluruh kegiatan kreatif dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi, fasilitas bagi para pelaku kreatif untuk meningkatkan taraf kualitas SDM, juga sebagai ruang diskusi antar subsektor untuk berkolaborasi dan menciptakan inovasi berupa luaran produk baru, serta sebagai solusi untuk membuka akses seluas-luasnya bagi perkembangan sektor industri kreatif di kota Surakarta.

Lokasi tapak *Creative Hub* di Kota Surakarta ini direncanakan berada di Jl. Samratulangi, Kel. Manahan, Kec. Banjarsari, Surakarta dengan luas tapak sebesar 35.517 m<sup>2</sup>. Lokasi ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan seperti lokasi tapak yang berada dekat dengan pusat kota,

kemudahan akses menuju tapak, potensi terhadap infrastruktur yang terdapat pada sekitar tapak, serta kegunaan lahan sesuai dengan RTRW Kota Surakarta sebagai fungsi pengembangan industri kreatif (gambar 1).



**Gambar 1**  
Lokasi site perancangan

Objek rancang akan mewadahi dua kelompok kegiatan utama, yakni kegiatan kreatif dan kegiatan non-kreatif. Kegiatan kreatif dihasilkan dari proyeksi latar belakang masalah perkembangan sektor industri kreatif di kota Surakarta, dan menghasilkan empat kegiatan kreatif yaitu: kegiatan pengembangan bisnis, edukasi, jejaring, dan apresiasi, sedangkan kegiatan non-kreatif merupakan kegiatan-kegiatan penunjang kawasan seperti kegiatan pengelolaan, makan dan minum, ruang publik, dan ibadah. Objek rancang diproyeksikan menjadi lima massa bangunan pada proses pengembangan desain, lima massa bangunan ini terdiri dari dua massa yang akan mewadahi kegiatan kreatif serta tiga massa penunjang kawasan (gambar 2).



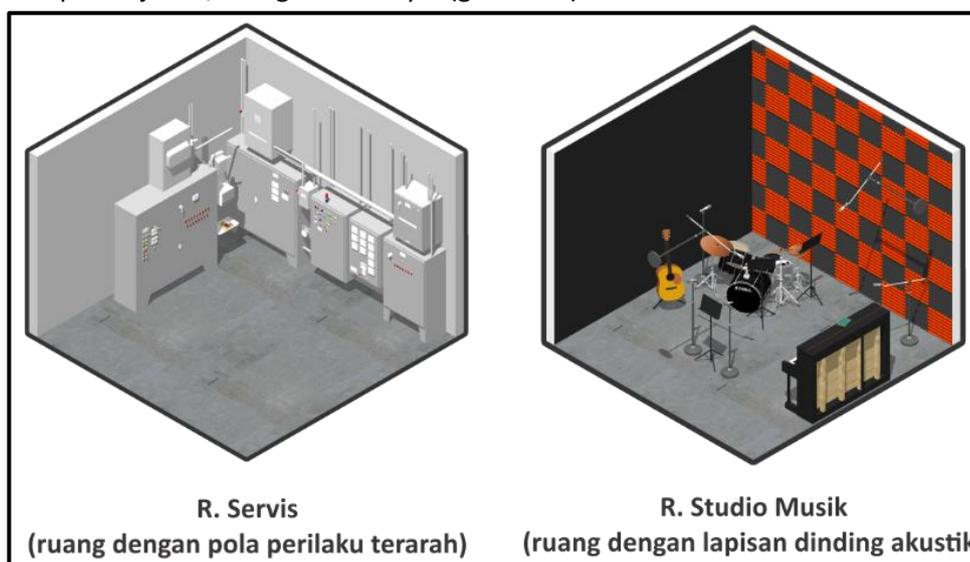
**Gambar 2**  
Siteplan dan Sekuens bangunan kawasan

Pembentukan suasana kreatif pada kawasan akan difokuskan kepada massa bangunan utama dan makerspace yang mewadahi kegiatan kreatif, pembentukan suasana kreatif ini bertujuan untuk menjaga fokus, mempertahankan atensi, serta menstimulasi ide kreatif pengguna sehingga tercipta perilaku kreatif pada bangunan. Penerapan konsep pembentukan suasana kreatif akan menggunakan teori arsitektur perilaku dan difokuskan kepada aspek peruangan dan tampilan pada bangunan. Berikut ini adalah penerapan teori arsitektur perilaku sebagai dasar teori penerapan konsep pembentukan suasana kreatif pada *Creative Hub* di Kota Surakarta:

a. Seting Perilaku (*Behavior Setting*)

Teori seting perilaku diterapkan pada aspek peruangan, penerapan teori ini bertujuan untuk membagi tipologi ruang sesuai dengan perilaku yang akan terjadi pada ruang tersebut. Aplikasi tipologi ruang dalam konsep seting perilaku berupa; (1) ruang berbatas tetap (*fixed feature space*), yaitu pembatas ruang relatif tetap dan sulit untuk digeser seperti dinding masif; (2) ruang berbatas semi tetap (*semifixed feature space*), yaitu ruang yang pembatasnya dapat dipindah, digeser, maupun dibongkar pasang menyesuaikan kebutuhan aktivitas pengguna; (3) ruang informal (*informal space*), yaitu ruang berbatas semu yang terbentuk dalam waktu singkat (Marcella, 2004). Berdasarkan tiga tipologi ruang tersebut diharapkan dapat mengarahkan perilaku pengguna dalam mencapai kebutuhan ruang yang lebih efisien untuk memaksimalkan kegiatan kreatif yang akan dilaksanakan.

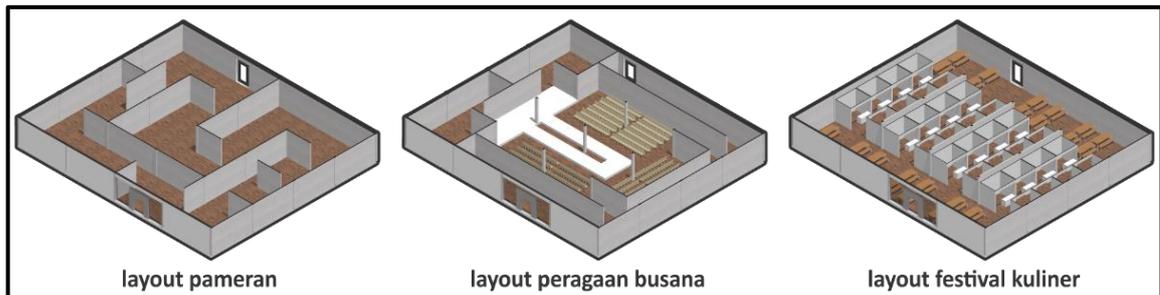
Aplikasi desain ruang berbatas tetap diterapkan pada ruang-ruang yang memiliki pola perilaku yang sudah terarah, seperti: ruang servis, toilet, dan ruang penunjang. Dan ruang-ruang yang memerlukan lapisan peredam suara pada dinding pembatasnya, seperti: ruang studio musik, ruang seni pertunjukan, ruang studio kayu. (gambar 3)



Gambar 3

**Ilustrasi penerapan ruang berbatas tetap**

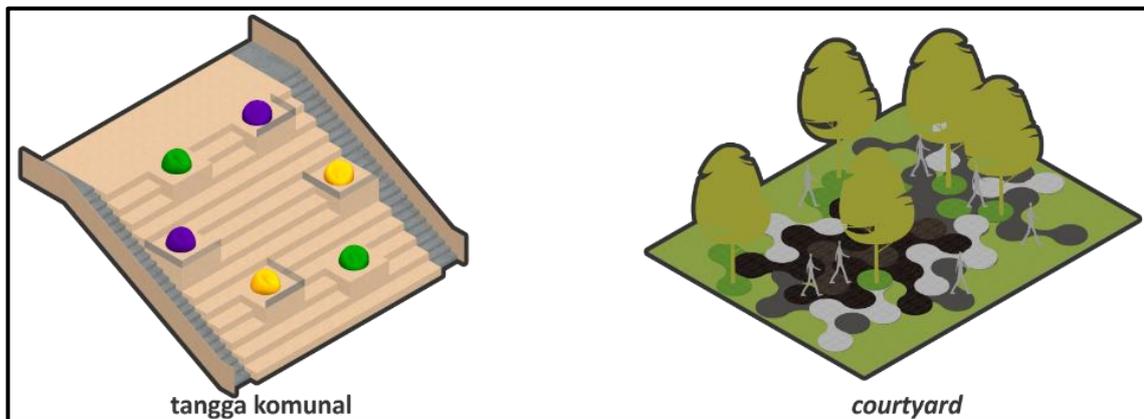
Aplikasi desain ruang berbatas semi tetap akan diterapkan kepada sebagian besar ruang-ruang yang mewadahi kegiatan kreatif, hal ini dilakukan untuk mewujudkan konsep *flexibility* (Lloyd, 2009), dimana fleksibilitas pada ruang kreatif akan memberikan lebih banyak pola alternatif ruang sehingga dapat memperkaya jenis kegiatan yang dapat diwadahi oleh ruang kreatif. Contoh penerapan desain dapat dilihat pada gambar 4, pada ruang pameran akan menggunakan dinding partisi modular yang dapat dipindah, sehingga satu ruang pameran dapat mewadahi tiga alternatif kegiatan dimana pada skenario layout 1 merupakan layout ruang pameran, skenario layout 2 merupakan layout ruang peragaan tata busana, dan skenario layout 3 merupakan layout festival kuliner *indoor*.



Gambar 4

Ilustrasi ruang berbatas semi tetap

Aplikasi desain ruang informal diterapkan kepada ruang-ruang komunal yang tersebar di seluruh area kawasan, ruang-ruang informal ini tidak memiliki batas sehingga pengguna dapat berinteraksi secara fleksibel. Ruang informal ini bertujuan untuk memancing pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi sehingga menciptakan keragaman jenis kegiatan pada kawasan. (gambar 5)

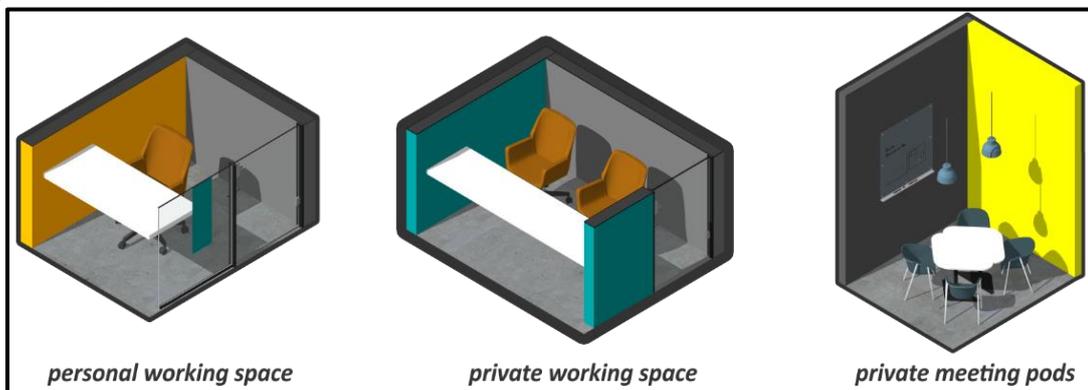


Gambar 5

Ilustrasi ruang informal

b. Privasi (*Privacy*)

Teori privasi diterapkan pada aspek perancangan, penerapan teori ini bertujuan untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna yang memiliki kecenderungan untuk mengerjakan pekerjaan secara mandiri (*solitude*), berupa penyediaan fasilitas ruang kerja personal dan ruang kerja privat. Terdapat tiga tipe ruang privat yang disediakan, yaitu; (1) Ruang kerja personal (*Personal working space*), satu modul ruang hanya dapat digunakan oleh satu orang; (2) Ruang kerja privat (*Private working space*), satu modul ruang dapat digunakan oleh dua orang; (3) Ruang rapat privat (*Private meeting pods*), satu modul ruang dapat digunakan oleh empat orang (gambar 6).

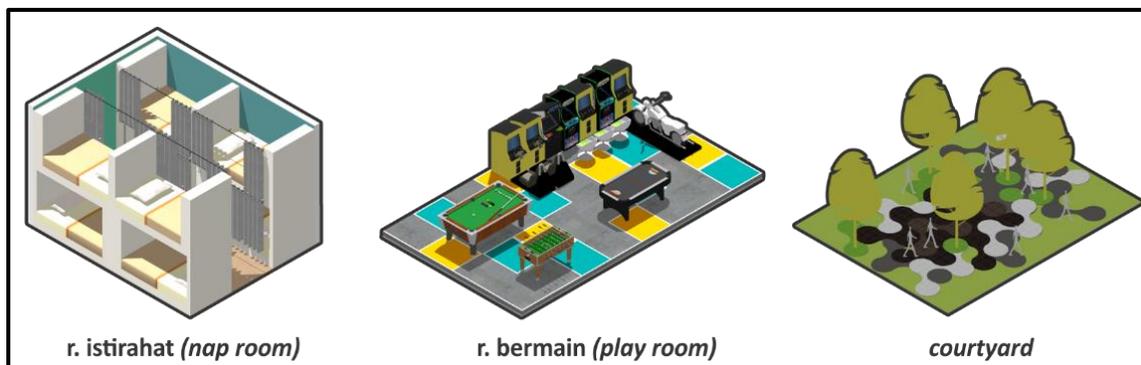


Gambar 6

Ilustrasi tipe ruang kerja personal

c. Strategi Pencegahan Stres (*Stress and Coping Strategy*)

Teori strategi pencegahan stres diterapkan pada aspek perancangan, penerapan teori ini bertujuan untuk mempertahankan atensi perilaku dengan cara menjaga tingkat stres dan kesehatan para pelaku kreatif. Implementasi desain berupa penyediaan area relaksasi dan rekreasi pada bangunan (gambar 7).



Gambar 7

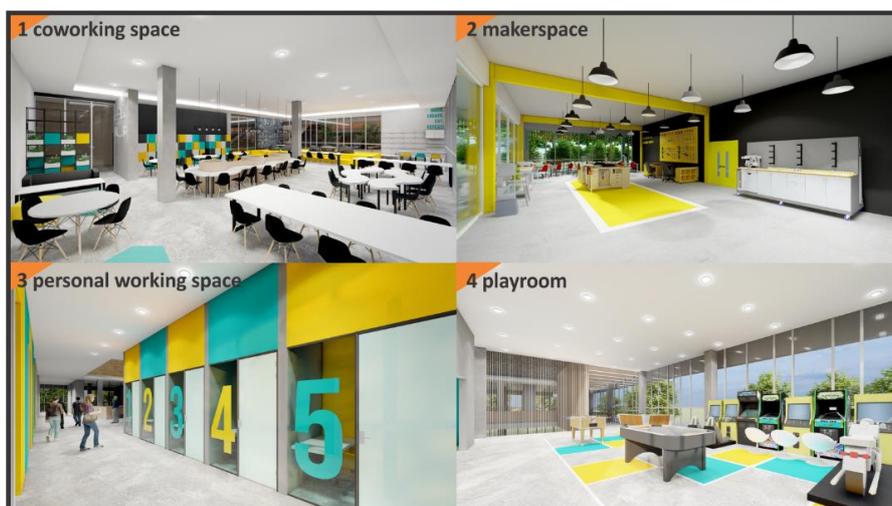
Ilustrasi penerapan teori strategi pencegahan stres

Area relaksasi berupa ruang nap atau ruang istirahat yang disediakan bagi para pelaku kreatif untuk mengistirahatkan otak dan badan mereka dari aktivitas yang melelahkan, ruang nap juga menjadi salah satu penerapan konsep kebutuhan dasar manusia (Marcella, 2004) tentang kebutuhan fisiologis.

Area rekreasi berupa penyediaan *courtyard* dan ruang bermain. *Courtyard* menjadi salah satu area rekreasi pada area luar bangunan yang akan memberi rasa nyaman dan rileks bagi para pelaku kreatif karena berinteraksi langsung dengan alam. Ruang bermain (*playroom*) merupakan area rekreasi pada dalam bangunan, ruang bermain menyediakan fasilitas berupa permainan arcade dan permainan interaktif yang dapat menjadi area rekreasi bagi pengguna setelah bekerja.

d. Persepsi Lingkungan (*Environmental Perception*)

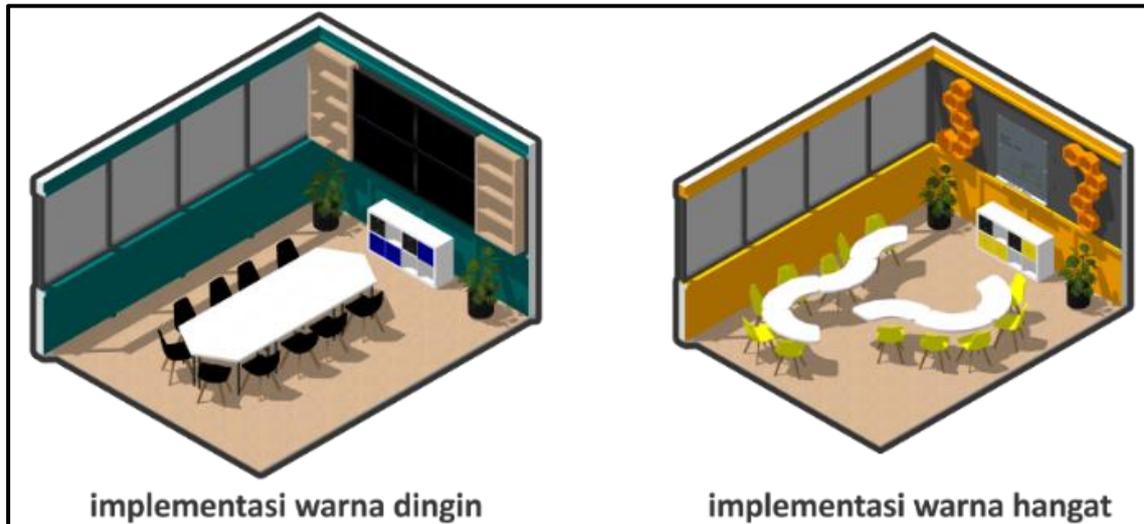
Teori persepsi lingkungan diterapkan pada pengolahan tampilan bangunan, penerapan teori ini bertujuan untuk mendukung terciptanya rancangan desain yang atraktif dan menarik perhatian khususnya pada interior bangunan untuk mendapat persepsi kreatif dari para pengguna bangunan sehingga dapat menghasilkan perilaku kreatif dari para pengguna (gambar 8). Penerapan persepsi lingkungan meliputi pemilihan bentuk serta elemen pendukung ruang seperti warna, perabot, layout ruang, dan teknologi.



Gambar 8

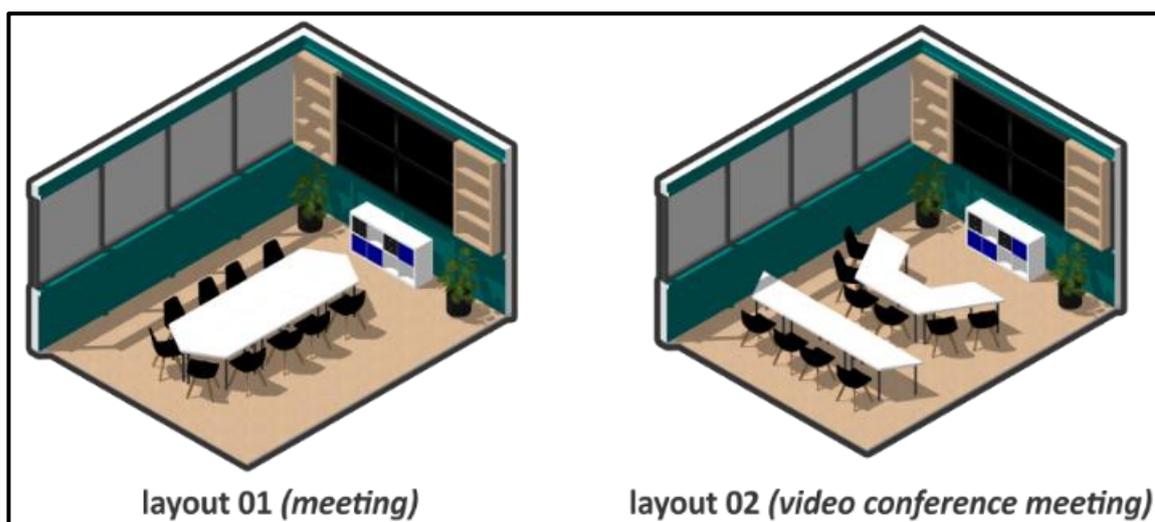
Penerapan konsep suasana kreatif pada interior ruang

Warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam mewujudkan suasana ruang. Menurut Mahnke (1996), karakteristik warna dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: warna hangat, warna dingin, dan warna netral. Pengaplikasian warna hangat pada ruang akan memberi energi dan meningkatkan semangat pengguna, sehingga warna hangat akan diaplikasikan pada ruang-ruang yang mewadahi kegiatan kreatif (*coworking, co-office, makerspace*). Pengaplikasian warna dingin pada ruang akan memberi kesan relaksasi dan kenyamanan bagi para pengguna, sehingga warna dingin akan diaplikasikan pada ruang-ruang yang mewadahi kegiatan yang lebih formal (r. rapat, r. presentasi, r. pengelola) (gambar 9).



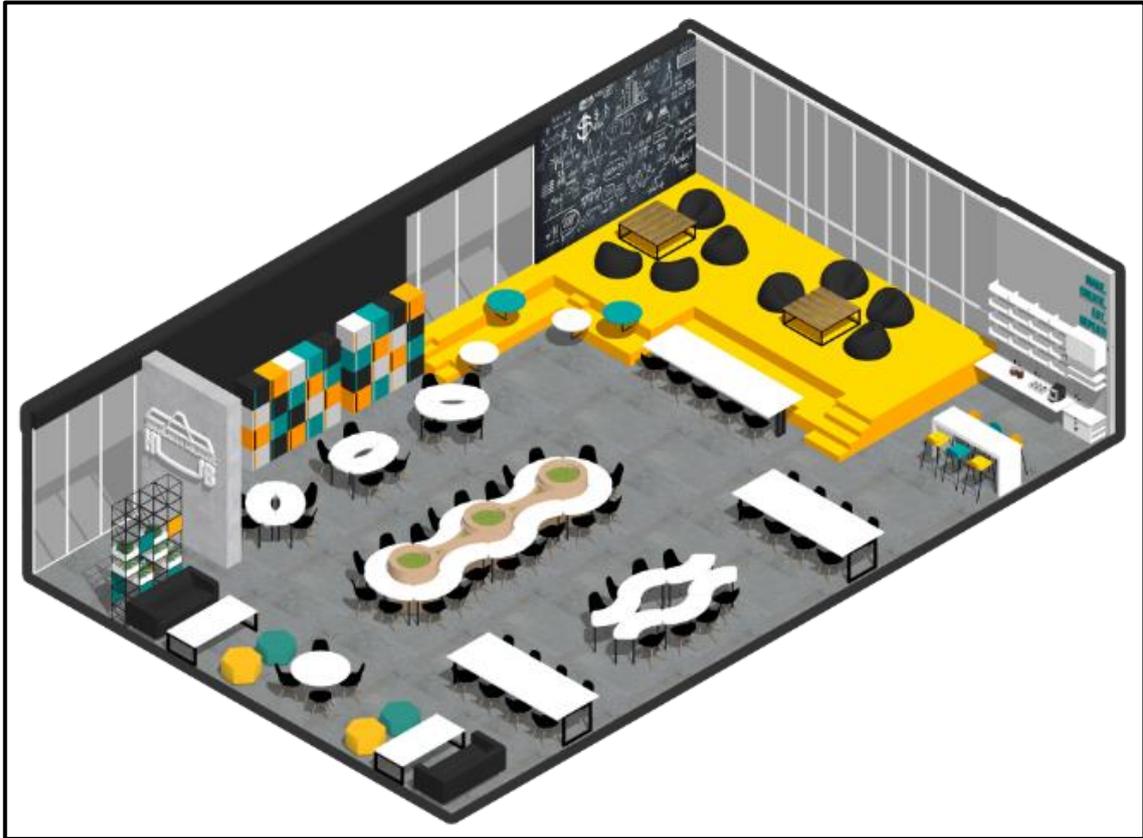
Gambar 9  
Ilustrasi penerapan warna hangat dan dingin pada ruang

Menurut Lloyd (2009), perabot pada perancangan ruang kreatif sebaiknya menggunakan perabot yang direncanakan agar mendapat kebutuhan perabot yang sesuai dengan kegiatan yang akan diwadahi. Maka dari itu, perancangan perabot pada *Creative Hub* di Kota Surakarta ini akan menggunakan tipe perabot modular. Penggunaan perabot modular bertujuan agar perabot dapat ditata sesuai dengan kebutuhan kegiatan tiap ruang dan menciptakan banyak alternatif pola layout ruang. (gambar 10)



Gambar 10  
Ilustrasi penerapan perabot modular pada ruang

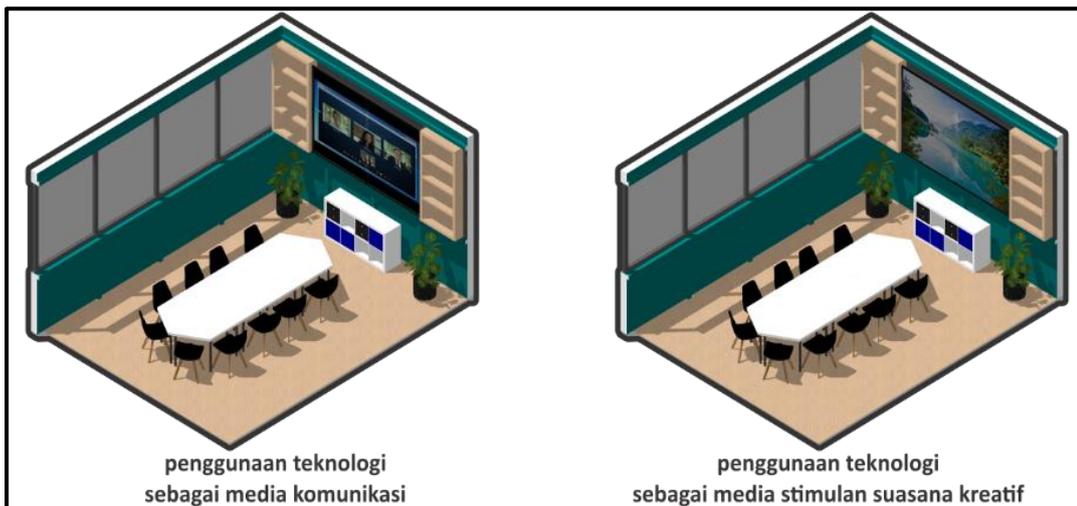
Penataan layout ruang pada *Creative Hub* di Kota Surakarta menggunakan penataan layout asimetris untuk menghilangkan kesan kaku dan formal pada ruang kerja. Penataan layout ruang asimetris menimbulkan kesan ruang yang atraktif dan dinamis, sehingga diharapkan dapat menstimulasi ide-ide kreatif dari para pelaku kreatif. (gambar 11)



Gambar 11

**Ilustrasi penerapan penataan ruang asimetris**

Pada perancangan *Creative Hub* di Kota Surakarta ini memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai perangkat penunjang kerja. Penerapan teknologi pada ruang kerja seperti penggunaan *LED screen* pada ruang meeting, studio, *coworking space*, ruang presentasi, dan *event space* sebagai pengganti *projector screen*. Penggunaan *LED screen* tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, namun juga menjadi media komunikasi melalui video konferens (gambar 10), dan stimulan suasana kreatif melalui media audio visual (gambar 12).



penggunaan teknologi sebagai media komunikasi

penggunaan teknologi sebagai media stimulan suasana kreatif

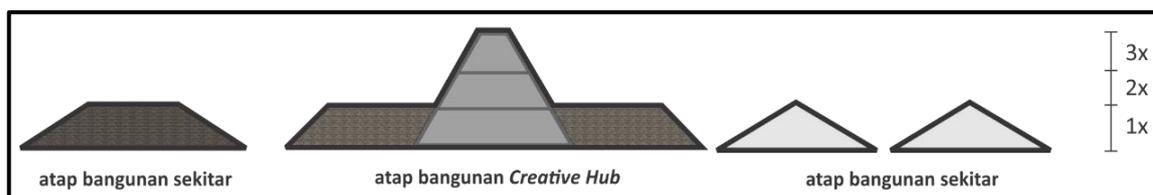
Gambar 12

**Ilustrasi penerapan teknologi pada ruang**

e. Kognisi Spasial (*Spatial Cognition*)

Penerapan konsep kognisi spasial bertujuan untuk mendapat gambaran spasial yang spesifik terhadap suatu lingkungan, dan berpengaruh terhadap pola perilaku seseorang. Penerapan konsep kognisi spasial pada prinsip arsitektur perilaku diwujudkan dalam bentuk peta mental (Marcella, 2004). Pada perancangan *Creative Hub* di Kota Surakarta, penerapan konsep kognisi spasial (peta mental) diwujudkan dalam pengolahan fasad bangunan utama (*landmark*), serta pengolahan sirkulasi pada kawasan (*path*).

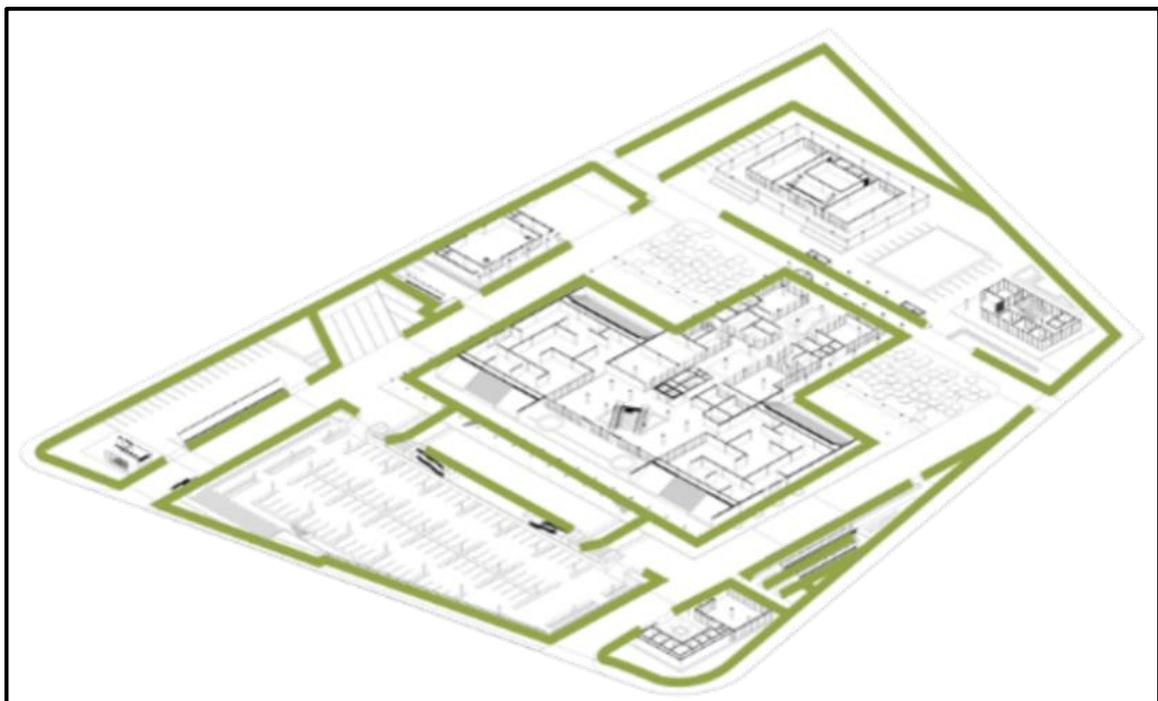
Penerapan konsep *landmark* pada kawasan diimplementasikan kepada pengolahan atap pada bangunan utama. Bentuk atap pada bangunan utama mengadopsi bentuk atap lokal, yaitu adaptasi siluet bentuk atap joglo yang dikombinasikan dengan atap limasan. Atap bangunan utama dirancang kontras dengan atap pada bangunan sekitar, hal ini bertujuan untuk mendapat kesan mencolok, sehingga atap bangunan utama dapat menjadi ciri khas bangunan. Kekontrasan atap bangunan dan bangunan sekitar dicapai dengan membuat tinggi atap bangunan utama lebih besar tiga kali lipat dari tinggi atap bangunan sekitar (gambar 13).



Gambar 13

Ilustrasi perbandingan skala atap bangunan *Creative Hub* dengan atap bangunan sekitar

Penerapan konsep *path* pada kawasan diimplementasikan kepada pengolahan sirkulasi pejalan kaki pada tapak. Sirkulasi pejalan kaki pada tapak berupa pedestrian yang bertujuan untuk menjadi jalur penghubung antar massa. Maka dari itu, pedestrian pada tapak dirancang sesuai dengan pola tata massa dan sirkulasi kendaraan sehingga membentuk kontinuitas jalur pedestrian. Kontinuitas jalur pedestrian bertujuan untuk memudahkan para pejalan kaki untuk mengakses seluruh kawasan dan meminimalisir jalur mati pada pedestrian. (gambar 14)



Gambar 14

Ilustrasi penataan pedestrian pada area kawasan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan teori arsitektur perilaku pada bangunan *Creative Hub* di Kota Surakarta berfungsi sebagai pembentukan suasana kreatif pada bangunan, sehingga dapat menjaga fokus, mempertahankan atensi, serta menstimulasi ide kreatif para pengguna bangunan agar tercipta perilaku kreatif pada area kawasan.. Penerapan teori arsitektur perilaku sebagai pembentuk suasana kreatif pada bangunan *Creative Hub* di Kota Surakarta diterapkan pada pengolahan aspek peruangan dan tampilan, dengan menggunakan teori seting perilaku, privasi, strategi pencegahan stres, persepsi lingkungan, dan kognisi spasial sebagai dasar pertimbangan desain.

Penerapan teori seting perilaku diimplementasikan dengan membagi tipologi ruang sesuai dengan jenis perilaku yang akan terjadi di dalamnya, ruang dibagi menjadi tiga tipe, yaitu: ruang berbatas tetap yang diterapkan kepada ruang-ruang yang memiliki pola perilaku terarah, ruang berbatas semi tetap pada ruang-ruang kreatif agar mendapat lebih banyak pola alternatif ruang dan mewujudkan fleksibilitas pada tiap kegiatan yang akan diwadahi, serta ruang informal berupa ruang-ruang komunal yang tersebar di seluruh kawasan yang bertujuan untuk memancing pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi.

Penerapan teori privasi diimplementasikan dengan memberikan ruang kerja personal dan privat sebagai upaya untuk menghargai pengguna yang ingin mengerjakan pekerjaan mereka secara mandiri. Ruang kerja ini dibagi menjadi tiga tipe, yaitu: ruang kerja personal dengan kapasitas satu orang tiap satu modul, ruang kerja privat dengan kapasitas dua orang tiap satu modul, dan ruang rapat privat dengan kapasitas empat orang tiap satu modul.

Penerapan teori strategi pencegahan stres diimplementasikan dengan memberikan fasilitas ruang relaksasi dan rekreasi pada bangunan. Ruang relaksasi berupa ruang nap yang berfungsi sebagai area istirahat bagi para pengguna, dan ruang rekreasi berupa ruang bermain yang menyediakan fasilitas permainan arcade pada bagian dalam bangunan dan taman sebagai area relaksasi pada bagian luar bangunan.

Penerapan teori persepsi lingkungan diimplementasikan pada pemilihan elemen pembentuk ruang, seperti warna, perabot, *layout*, dan teknologi. Warna hangat meningkatkan semangat dan akan diterapkan pada ruang-ruang kreatif, warna dingin memberi kesan relaksasi dan akan diterapkan pada ruang-ruang yang lebih formal, perabot yang digunakan berupa perabot modular sehingga dapat ditata sesuai kebutuhan tiap kegiatan, *layout* ruang asimetris diterapkan untuk menghilangkan kesan kaku pada ruang, dan memaksimalkan teknologi sebagai media presentasi, komunikasi, dan stimulasi suasana kreatif melalui audio visual.

Penerapan teori kognisi spasial diimplementasikan pada pengolahan atap bangunan utama dan penataan pedestrian pada kawasan. Konsep *landmark* diterapkan pada pengolahan atap bangunan utama dengan membuat ketinggian atap bangunan utama kontras dengan ketinggian atap bangunan sekitar untuk menimbulkan kesan mencolok. Konsep *path* diterapkan pada pengolahan pedestrian pada kawasan, pedestrian dirancang mengikuti pola tata massa dan sirkulasi kendaraan sehingga membentuk kontinuitas jalur pedestrian untuk memudahkan pengguna dalam mengakses kawasan.

### REFERENSI

- Andriani, R. E. (2020). Konsep Creative Coworking Space Pada Pusat Inkubasi Startup di Yogyakarta. *Senthong, Vol 3 No 1, Januari 2020*, 146-155.
- Departemen Perdagangan RI. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Fuadiya, D. (2020). Prinsip Fleksibilitas Ruang dalam Arsitektur Pada Perancangan Bangunan Solo Creative Hub. *Senthong, Vol 3 No 1, Januari 2020*, 126-135.
- Haryadi, & Setiawan, B. (2010). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Lloyd, P. (2009). *Creative Space*. Retrieved from catalystranchmeetings:  
<http://www.catalystranchmeetings.com/Thinking-Docs/Creative-Space-by-Peter-Lloyd.pdf>
- Mahnke, F. H. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Wiley.
- Mangunwijaya, Y. B. (1992). *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia.
- Marcella, J. L. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.