



# Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem

dengan Pendekatan **Infill Design**

Disusun Oleh :  
**Rifaiz Wildani - 19512179**

Dosen Pembimbing :  
**Dr. Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi IAI. AA. MT.**

# BACHELOR FINAL

Department of Architecture

## CREATIVE HUB

Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design

## CREATIVE HUB

Design of a Creative Hub at Pasar Ngasem Using an Infill Design Approach

Nama : Rifaiz Wildani

NIM : 19512179

Dosen Pembimbing : DAhmad Saifudin Muttaqi, Ir., MT., IAI, AA., GP





# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**  
*Final Architecture Design Studio Entitled :*

**Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design  
di Yogyakarta**

**Design of a Creative Hub at Pasar Ngasem Using an Infill Design Approach in  
Yogyakarta**

**Nama Lengkap Mahasiswa**  
*Student's Full Name*

**: Rifaiz Wildani**

**Nomor Mahasiswa**  
*Student's Identification*

**: 19512179**

**Telah Diuji dan Disetujui pada**  
*Has been evaluated and agreed on*

**: Yogyakarta, 23 Januari 2026**  
**Yogyakarta, Januari 23<sup>th</sup> 2026**

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Penguji 1**  
*Examiner 1*

**Penguji 2**  
*Examiner 2*

Dr. Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi  
IAI. AA. MT.

Ir. Ar. Handoyotomo, MT., IAI., GP.

Arif Budi Sholihah, S.T.,  
M.Sc., Ph.D.

**Diketahui oleh :**  
*Acknowledge by :*

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head Of Undergraduate Program in Architecture*



Ir. Hanif Budiman , M.T., Ph.D., IAI.



# LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

**Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**

*Final Architecture Design Studio Book Assesment Entitled :*

**Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design  
di Yogyakarta**

*Design of a Creative Hub at Pasar Ngasem Using an Infill Design Approach in  
Yogyakarta*

Oleh / By :

**Nama Lengkap Mahasiswa**

*Student's Full Name*

: Rifaiz Wildani

**Nomor Mahasiswa**

*Student's Identification*

: 19512179

**Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur :**

*Final Architecture Design Studio Book Quality :*

Sedang\*) Baik\*) Sangat Baik\*)

Sehingga

**Direkomendasikan / tidak direkomendasikan(\*)**

untuk menjadi acuan produk Studio Desain Arsitektur (\*)

Dilingkari salah satu

: **Yogyakarta, 10 Februari 2026**

Yogyakarta, Februari 10<sup>th</sup> 2026

**Pembimbing**

*Supervisor*

Dr. Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi IAI. AA. MT.



# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini :**

*Final Architecture Design Studio Book Assessment :*

**Nama Lengkap** \_\_\_\_\_ :

*Full Name*

**Rifaiz Wildani**

**Nomor Mahasiswa** \_\_\_\_\_ :

*Students Identification Number*

**19512179**

**Program Studi** \_\_\_\_\_ :

*Department*

**Sarjana Arsitektur**

*Bachelor of Architecture*

**Judul Perancang** \_\_\_\_\_ :

*Design Title*

**Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design**

*Design of a Creative Hub at Pasar Ngasem Using an Infill Design Approach*

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh isi karya tulis ini adalah hasil pemikiran dan pekerjaan saya sendiri. Setiap informasi, data, atau kutipan yang bersumber dari karya orang lain telah saya cantumkan secara akurat sebagai referensi sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Dan dalam penyusunan karya ini, saya tidak menerima bantuan yang berasal dari pihak lain, baik sebagian maupun keseluruhan prosesnya. Saya menyatakan tidak adanya konflik hak kekayaan intelektual (HKI) atas karya ini.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, dan saya menyerahkan hak penggunaan karya akhir ini sepenuhnya kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk keperluan pendidikan dan publikasi."

**Yogyakarta, 10 Februari 2026**



**Rifaiz Wildani**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design” tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Namun, keberhasilan penyelesaiannya tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh kerendahan dan ketulusan hati, penulis mengucapkan:

1. Terimakasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan keberkahan dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Terimakasih kepada orang tua terkasih dan tersayang yang selalu memberikan doa, semangat, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti bagi penulis.
3. Terimakasih kepada bapak Dr. Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi IAI. AA. MT. selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA) yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu, hingga dorongan dalam setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan mendapatkan pelajaran yang bermanfaat.
4. Terimakasih kepada seluruh jajaran dosen terkhusus Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia dan staff Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia terkhusus yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bimbingan selama masa studi penulis.
5. Terimakasih kepada Farel, Andre, Cellina, Dimas, Keisha, Akmal sebagai sahabat dalam satu perjalanan dan perjuangan yang turut membantu penulis dalam berbagai proses. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan yang diberikan, dukungan tanpa henti, ruang untuk berbagi cerita dan pemikiran, serta semangat yang senantiasa menguatkan dalam menghadapi setiap tahapan dan tantangan.
6. Terima kasih kepada seluruh rekan seperjuangan angkatan 2019 Program Studi Arsitektur atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan selama menempuh pendidikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, serta kontribusi nyata bagi pengembangan wacana dan praktik perancangan arsitektur pasar tradisional.

**ABSTRAK:** Pasar Ngasem, sebagai salah satu pasar tradisional dan situs bersejarah di Yogyakarta, menghadapi tantangan modernisasi yang mengancam keberlanjutan fungsi dan nilai historisnya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang ulang Pasar Ngasem dengan pendekatan infill design, mengintegrasikan kebutuhan fungsional pasar modern tanpa menghilangkan identitas dan karakter warisan budaya. Metode penelitian melibatkan analisis kondisi eksisting Pasar Ngasem, identifikasi nilai-nilai historis dan arsitektural, serta studi banding terhadap proyek-proyek revitalisasi pasar serupa yang berhasil menerapkan prinsip-prinsip infill design.

Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan ruang pasar yang efisien secara kebutuhan ruang dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Strategi desain meliputi penerapan sirkulasi pengunjung, pemanfaatan material lokal sebagai langkah menjaga cagar budaya, pengelompokan zonasi berdasarkan aktivitas pengunjung. Desain juga mempertahankan elemen arsitektural pasar untuk menjaga identitas kawasan.

**Kata kunci:** Pasar Ngasem, Infill Design, Tata Ruang, Cagar Budaya.

---

**ABSTRACT:** Pasar Ngasem, as one of the traditional markets and historic sites in Yogyakarta, is currently facing the challenges of modernization that threaten the sustainability of its function and historical value. This design project aims to redesign Pasar Ngasem through an infill design approach, integrating the functional requirements of a modern market while preserving its cultural heritage identity and character. The research method includes an analysis of the existing conditions of Pasar Ngasem, identification of historical and architectural values, and comparative studies of similar market revitalization projects that have successfully applied infill design principles.

The design seeks to create a market space that is spatially efficient and adaptable to users' needs. Design strategies include the implementation of clear visitor circulation, the use of local materials as an effort to preserve cultural heritage, and activity-based zoning to accommodate diverse user activities. The design also maintains key architectural elements of the existing market to reinforce the identity of the area.

**Keywords:** Pasar Ngasem, Infill Design, Spatial Planning, Cultural Heritage

## Premis Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan ruang pasar yang efisien secara kebutuhan ruang dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Strategi desain meliputi penataan ulang zonasi pasar, penguatan sirkulasi pengunjung, peningkatan kualitas ruang terbuka dan ruang publik, serta integrasi fungsi-fungsi pendukung berbasis seni dan budaya.

Pendekatan infill design diterapkan melalui pengendalian skala, bentuk, dan material bangunan baru agar tetap kontekstual terhadap lingkungan bersejarah, sekaligus mampu mengakomodasi fungsi-fungsi kontemporer. Dengan demikian, perancangan diharapkan dapat menghidupkan kembali Pasar Ngasem sebagai ruang ekonomi, sosial, dan budaya yang berkelanjutan tanpa menghilangkan nilai historis yang melekat pada kawasan.



Daftar Isi  
List Content

Halaman Sampul..... 01

Halaman Judul..... 01

Lembar Pengesahan..... 01

Catatan Dosen Pembimbing..... 01

Lembar Pernyataan Keaslian..... 01

Kata Pengantar..... 01

Abstrak..... 01

Premis Perancangan..... 01

Daftar Isi..... 01

Daftar Gambar..... 01

Daftar Tabel..... 01

**BAB 1 | PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Perancangan..... 01**

1.1.1 Transformasi Historis Fungsi Kawasan Pasar Ngasem ..... 01

1.1.2 Fasilitas Pasar Ngasem..... 02

1.1.3 Potensi Subsektor EKRAF di Kota Yogyakarta..... 03

**1.2 Latar Belakang Permasalahan..... 04**

1.2.1 Ketidaknyamanan pengunjung pada beberapa aspek di pasar ngasem..... 04

**1.3 Peta Penelusuran Persoalan..... 05**

1.3.1 Hipotesis Desain..... 05

1.3.1 Keaslian Penulis..... 06

**BAB 2 | KAJIAN TEORI**

**2.1 Kajian Tapak..... 07**

2.1.1 Lokasi Perancangan..... 07

2.1.2 Regulasi Perancangan..... 08

2.1.3 Kondisi Iklim pada Tapak..... 11

**2.2 Data Eksisting..... 12**

2.2.1 Tata Ruang Pasar Ngasem..... 12

2.2.2 Kuliner Pasar Ngasem..... 13

2.2.3 Kesenian Pasar Ngasem..... 14

2.2.4 Kesenian Masyarakat di Sekitar Pasar Ngasem..... 15

2.2.5 Analisa Massa Bangunan Eksisting..... 16

2.2.6 Analisa Pasar Tradisional Kuliner..... 20

2.2.7 Analisa Pasar Tradisional Kebutuhan Sehari-Hari..... 21

2.2.7 Wawancara dengan Informan..... 22

**2.3 Analisa Zonasi Awal..... 23**

2.3.1 Pemilihan Site - Area yang akan dibangun..... 23

2.2.2 Usulan Zona yang akan dibangun..... 24

**2.4 Kajian Tipologi Perancangan..... 25**

2.4.1 Creative Hub..... 25

2.4.2 Desain Infill..... 27

**2.5 Kajian Tipologi Perancangan..... 25**

2.5.1 Bogor Creative Center..... 25

Daftar Isi  
List Content

BAB 3 | ANALISIS DAN EKSPLORASI

3.1 Eksplorasi Konsep..... 32

3.1.1 Eksplorasi Bangunan Cagar Budaya..... 32

3.1.2 Fungsi Bangunan..... 33

3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang..... 35

3.1.4 Program Ruang..... 36

3.1.5 Tema Perancangan..... 38

3.1.6 Gubahan Massa..... 44

3.1.7 Selubung dan Material Bangunan..... 45

3.1.8 Tata Ruang..... 46

3.1.9 Tata Lanskap..... 48

BAB 4 | HASIL PERANCANGAN

Schematic Design..... 58

4.1 Hasil Perancangan..... 59

4.1.1 Situasi..... 60

4.1.2 Siteplan..... 61

4.1.3 Denah Lantai 1..... 62

4.1.4 Denah Basement..... 63

4.1.5 Situasi..... 64

4.1.6 Skema Barrier Free..... 65

4.1.7 Aksonometri Struktur..... 66

4.1.8 Potongan Bangunan..... 67

4.1.9 Skema Pencahayaan dan Penghawaan Alami..... 68

4.1.10 Skema Air Bersih..... 69

4.1.11 Skema Air Kotor..... 70

BAB 5 | EVALUASI HASIL PERANCANGAN

5.1 Evaluasi Hasil Rancangan..... 75

4.2.1 Respon Evaluasi Design Brief..... 75

4.2.2 Respon Evaluasi Comprehensive..... 77

4.2.3 Respon Evaluasi Pendadaran..... 78

BAB 6 | LAMPIRAN

6.1 Evaluasi Hasil Rancangan..... 111

6.1.1 Surat Keterangan Hasil Plagiasi..... 111

6.1.2 Poster Perancangan Arsitektur..... 112

6.1.3 Maket Model Perancangan..... 90

6.1.4 Referensi

01

# Pendahuluan

latar belakang dan peta pemecahan masalah

## 1.1 Latar Belakang Perancangan

### 1.1.1 Transformasi Historis Fungsi Kawasan Pasar Ngasem

#### **Taman Sari menjadi Pasar Burung**

(1765–awal abad ke-20)

**Pasar Ngasem bermula dari kawasan Taman Sari**, istana air Keraton Yogyakarta yang dibangun pada 1765. Setelah kawasan tersebut mengalami kerusakan akibat bencana dan konflik, sebagian lahannya bertransformasi menjadi Pasar Ngasem sekitar tahun 1806, yang dikenal **sebagai pasar burung dan pusat perdagangan unggas hias bernilai budaya dalam tradisi Jawa**.

#### **Pasar Burung menjadi Ruang Publik Kreatif**

[ Pasca 2010 ]

**Relokasi pedagang burung ke PASTY Dongkelan pada tahun 2010 menjadi titik balik transformasi Pasar Ngasem.** Fungsi pasar bergeser dari perdagangan unggas menjadi ruang publik yang bersifat kreatif dan kultural, dengan aktivitas utama berupa kuliner, interaksi sosial, serta kegiatan seni dan komunitas yang lebih inklusif.

#### **Pasar Ngasem sebagai Ruang Kreatif**

[ saat ini ]

Sejak awal abad ke-20 hingga kini, Pasar Ngasem berkembang sebagai ruang inspirasi bagi seniman, perajin, dan musisi. Saat ini, kawasan ini berperan sebagai salah satu **pusat kegiatan seni dan budaya di Yogyakarta, didukung fasilitas seperti amfiteater** yang digunakan untuk berbagai agenda budaya tahunan.

Pasar Ngasem merupakan salah satu pasar tradisional tertua di Yogyakarta yang berada di **kawasan Njeron Beteng**, dengan sejarah panjang sebagai pusat perdagangan unggas dan ruang interaksi sosial masyarakat. **Sebagai aset Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikelola Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat**, pasar ini merekam dinamika kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat sejak ratusan tahun lalu.



Gambar 1.1. kawasan Njeron Beteng

Sumber : detik.com



Pada bagian timur Pasar Ngasem kini berkembang deretan penjaja **kuliner tradisional** yang menjadi salah satu daya tarik utama kawasan ini. Pada pagi hari, area tersebut ramai dikunjungi masyarakat yang ingin menikmati hidangan khas seperti lodeh atau besengek, sembari merasakan atmosfer historis Taman Sari yang masih kuat. Bagi wisatawan kuliner, keberadaan ruang ini memberikan pengalaman perut yang khas dan merepresentasikan identitas kuliner Yogyakarta dalam konteks ruang publik *heritage*.

## 1.1 Latar Belakang Perancangan

### 1.1.2 Fasilitas Pasar Ngasem

Pasar Ngasem berfungsi tidak hanya sebagai ruang jual beli, **tetapi juga sebagai ruang sosial dan budaya** bagi masyarakat sekitar. Keberagaman fasilitas yang tersedia mendukung berbagai aktivitas harian, **mulai dari kegiatan ekonomi hingga kuliner dan budaya.**

Area kios dan lapak daging menjadi ruang utama perdagangan kebutuhan pangan segar dengan pola sirkulasi yang mendorong interaksi langsung antara pedagang dan pengunjung, sementara kios sembako melengkapi fungsi pasar sebagai penyedia kebutuhan pokok masyarakat.



Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

Selain fungsi perdagangan, Pasar Ngasem juga dilengkapi dengan **zona kuliner yang berkembang menjadi salah satu daya tarik utama kawasan.** Area ini menampung berbagai aktivitas makan dan minum, baik yang bersifat formal maupun informal, dan menjadi ruang pertemuan lintas usia serta latar belakang sosial.



Gambar 1.2. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

Fasilitas area duduk dan ruang terbuka disediakan sebagai ruang jeda bagi pengunjung. Ruang terbuka ini berperan penting menjadi penghubung antara aktivitas pasar dan kegiatan publik di sekitarnya.



Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

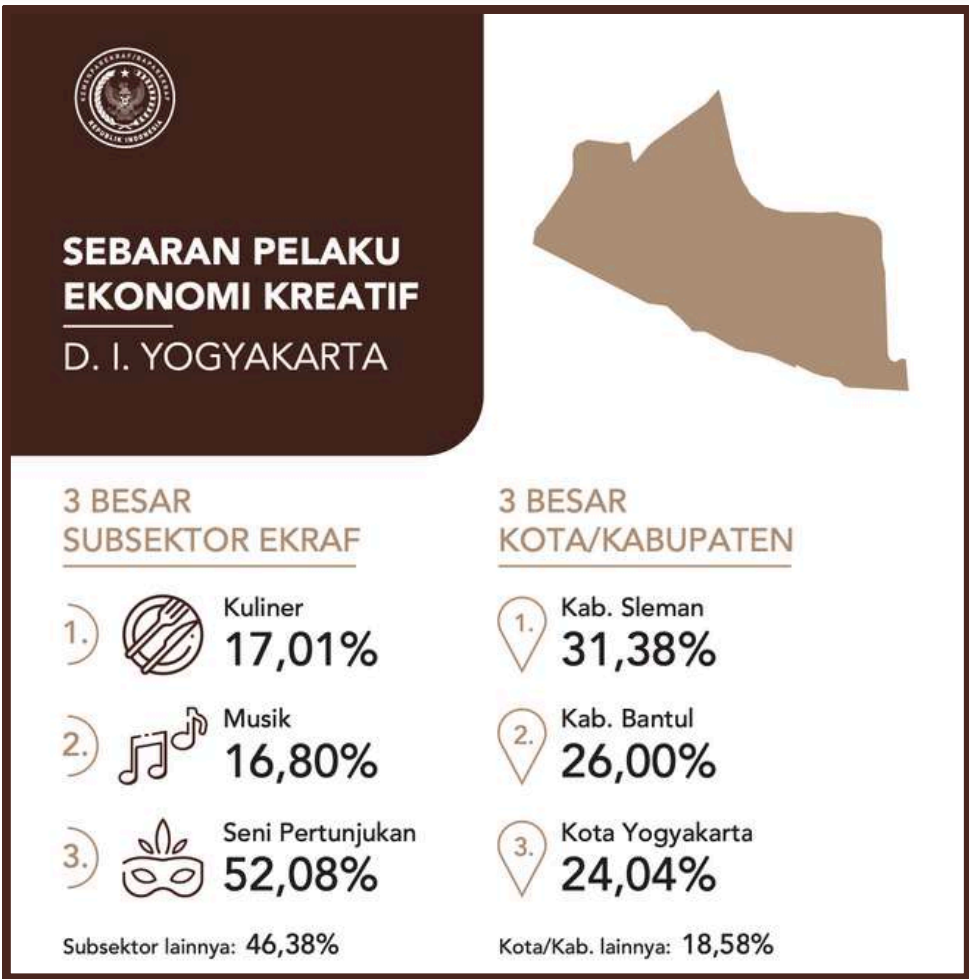
Pasar Ngasem juga memiliki amphiteater terbuka yang difungsikan sebagai ruang pertunjukan seni dan kegiatan komunitas. Kehadiran amphiteater memperkuat peran pasar sebagai ruang budaya, sekaligus membuka peluang bagi berlangsungnya aktivitas seni di tengah lingkungan pasar.



Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

1.1 Latar Belakang Perancangan

1.1.3 Potensi Subsektor EKRAF di Kota Yogyakarta

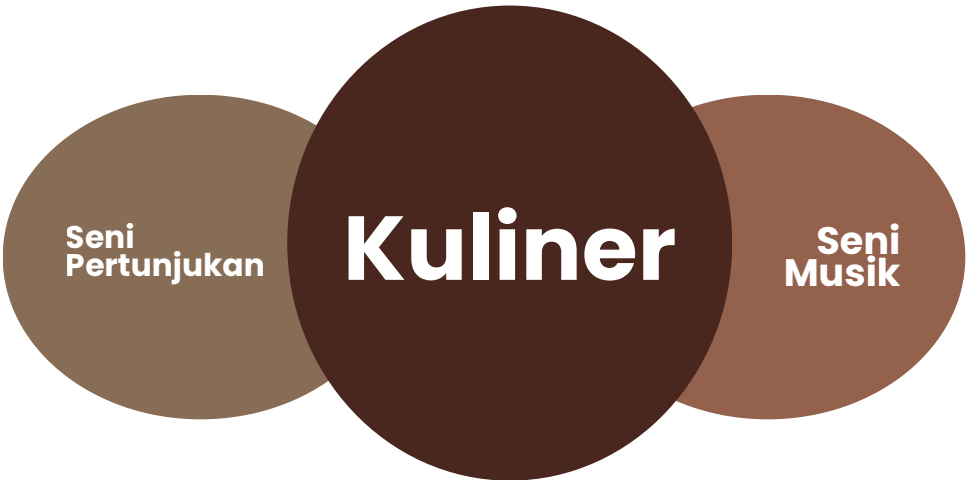


Gambar 1.1. Potensi Subsektor Ekraf Jogja

Sumber : api2.kemenparekraf.go.id

Berdasarkan Data Kemenparekraf tahun 2020, bahwa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki tiga besar subsektor dari 17 subsektor ekonomi kreatif yaitu **(1) seni pertunjukan, (2) kuliner, dan yang ke (3) musik.** Kabupaten Sleman menjadi kabupaten dengan sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan bertumbuhnya tiga subsektor tadi akan turut memacu pertumbuhan 13 subsektor lainnya.

Potensi tiga subsektor ekonomi kreatif tersebut telah hadir di Pasar Ngasem saat ini, terutama melalui aktivitas kuliner di sisi timur pasar serta pemanfaatan amfiteater untuk seni pertunjukan dan musik. Namun, pemanfaatan tersebut masih bersifat insidental dan belum dikelola dalam ekosistem yang berkelanjutan. UN-Habitat (2021) mencatat bahwa ruang budaya berbasis komunitas di kawasan heritage sering tidak berkembang optimal karena minimnya kelembagaan dan fasilitas pendukung. Seperti terdapat ruang di Pasar Ngasem yang tidak terfungsikan dengan baik. Hal ini diperkuat oleh Bappenas (2022) yang menekankan pentingnya creative node sebagai sarana produksi, jejaring, dan kurasi bagi subsektor seni agar dapat tumbuh secara berkesinambungan. Oleh sebab itu, **Pasar Ngasem memiliki peluang strategis untuk dikembangkan sebagai creative hub yang mampu mengintegrasikan seni pertunjukan, musik, dan kuliner dalam satu ruang yang terkelola dengan baik.**



## 1.2 Latar Belakang Permasalahan

### 1.2.1 Ketidaknyamanan pengunjung pada beberapa aspek di pasar ngasem

Pasar Ngasem merupakan bagian dari koridor heritage Kawasan Cagar Budaya Taman Sari, yang memiliki nilai historis kuat sebagai pusat aktivitas sosial dan ekonomi warga sejak masa Kesultanan Yogyakarta. Namun, setelah relokasi fungsi pasar tradisional pada 2009, **sebagian bangunan mengalami penurunan aktivitas**. Zona 3 (no 5) yang berdekatan dengan area amphitheater dan pusat kuliner menunjukkan **tingkat pemanfaatan ruang yang rendah (dead space) serta belum memiliki fasilitas pendukung aktivitas seni yang memadai**. Kondisi ini menciptakan kebutuhan akan penataan ulang fungsi ruang agar dapat kembali produktif dan adaptif terhadap kebutuhan kreatif masyarakat.



Gambar 1.1. No.5 (Zona 3) Lokasi Bangunan yang Tidak Berfungsi Maksimal di Pasar Ngasem

Sumber : Pribadi (2025)

#### • Dead Space dan Utilisasi Rendah

Observasi lapangan menunjukkan bahwa areadi sisi barat site hanya digunakan secara temporer untuk kegiatan tahunan, dengan tingkat pemanfaatan harian <10%. Minimnya fungsi tetap mengakibatkan degradasi visual dan sosial terhadap kawasan heritage.

#### • Keterbatasan Fasilitas Seni dan Produksi Kreatif

Tidak tersedia ruang latihan tari atau studio musik tertutup. Komunitas lokal menggunakan area terbuka amphitheater untuk latihan, yang terganggu oleh faktor cuaca dan kebisingan. Hal ini menunjukkan kebutuhan ruang latihan fleksibel dengan standar akustik dan pencahayaan alami yang baik.

#### • Konflik Sirkulasi dan Akses

Jalur pengunjung dan logistik kuliner masih tumpang tindih, mengakibatkan gangguan selama aktivitas pementasan. Akses backstage tidak tersedia sehingga aktivitas produksi seni tidak dapat berlangsung efektif.

#### • Isu Teknis dan Servis Bangunan

Drainase kurang baik, area servis (toilet umum, ruang penyimpanan) tidak memadai. Penataan instalasi listrik dan air belum sesuai dengan standar bangunan publik.

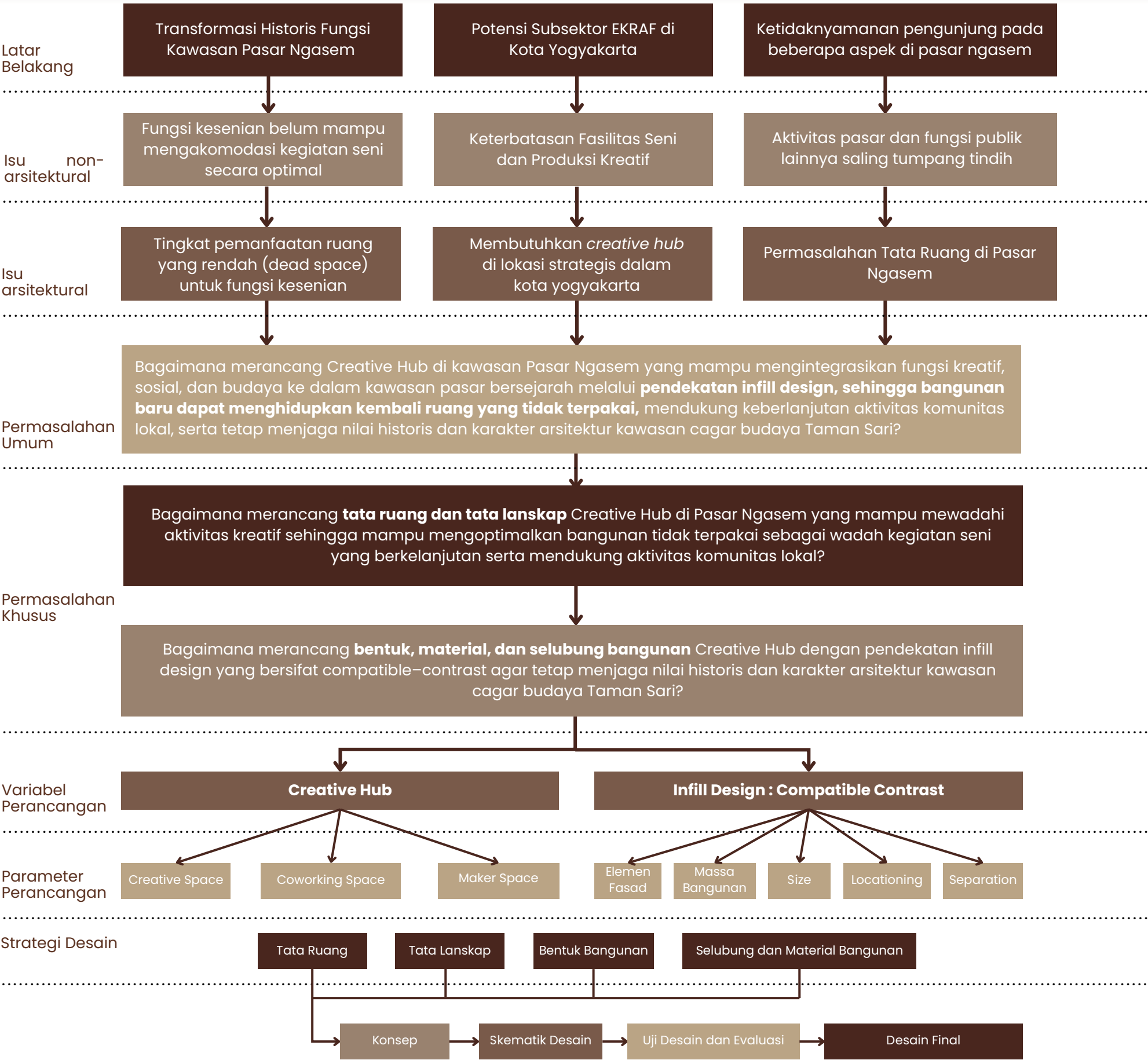
#### • Keterbatasan dalam Konteks Regulasi Cagar Budaya

Lokasi termasuk Zona Penunjang Kawasan Cagar Budaya Taman Sari berdasarkan Perda Kota Yogyakarta No. 8 Tahun 2021 tentang Bangunan Gedung. Implikasinya:

- KDB maksimal 60%
- Tinggi bangunan dibatasi 2–3 lantai
- Bentuk atap disarankan limasan/joglo atau adaptasi modern yang harmonis
- Material utama disarankan lokal (bata, kayu, genteng)

# 1.3 Peta Penelusuran Persoalan

## 1.3.1 Hipotesis Desain



1.3 Peta Penelusuran Persoalan

1.3.2 Keaslian Penulis

| Judul                                                                                                                                     | Penulis                      | Publikasi | Instasi                     | Persamaan                                                                                                                                                                            | Perbedaan                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces                                                                  | Riki Fajar Nadi              | 2020      | Universitas Islam Indonesia | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipologi perancangan Creative Hub</li><li>• Tujuan perancangan yaitu untuk mewadahi pelaku kreatif dengan membuat ruang kolaborasi</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendekatan dalam perancangan berbeda</li><li>• Lokasi berbeda</li></ul>     |
| Perancangan Stasiun Kereta Api Baru Ambarawa sebagai Reaktivasi Jalur Semarang-Yogyakarta dengan Pendekatan Infill Design.                | Hanief Himawan               | 2021      | Universitas Islam Indonesia | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendekatan Infill Design</li></ul>                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipologi Bangunan</li><li>• Penekanan pada compatibel-laras</li></ul>       |
| Revitalisasi Pasar Kotagede : Optimalisasi Ke butuhan Ruang Pasar dan Pengembangan Fungsi Pasar yang Rekreatif dengan Metode Urban Infill | Rahmatika Putri Hanunnindiya | 2016      | Universitas Islam Indonesia | <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendekatan Infill Design</li></ul>                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lokasi berbeda</li><li>• Penekanan pada pengembangan fungsi pasar</li></ul> |



# Kajian Teori

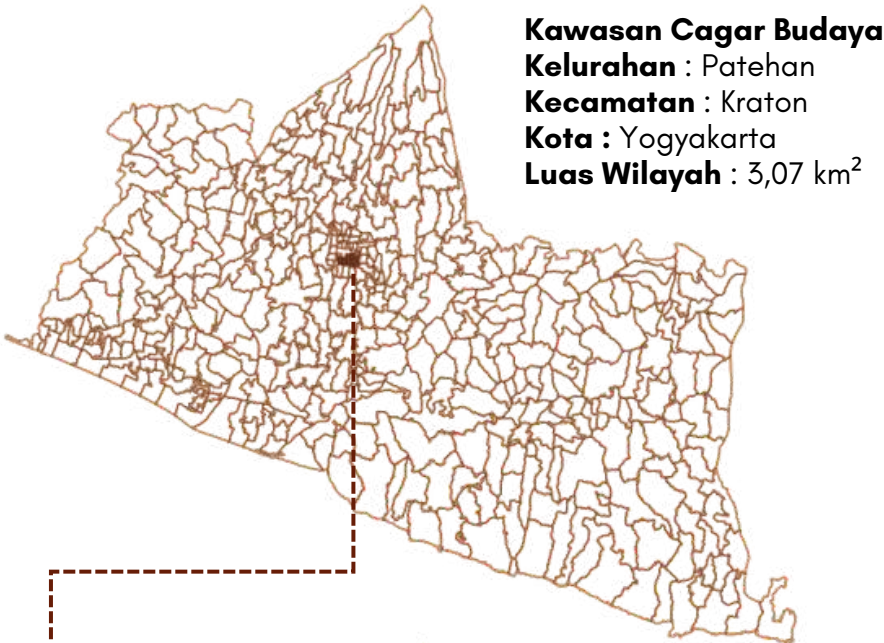
pengguna dan fungsi bangunan creative hub

2.1 Kajian Tapak  
2.1.1 Lokasi Perancangan

Kota Yogyakarta

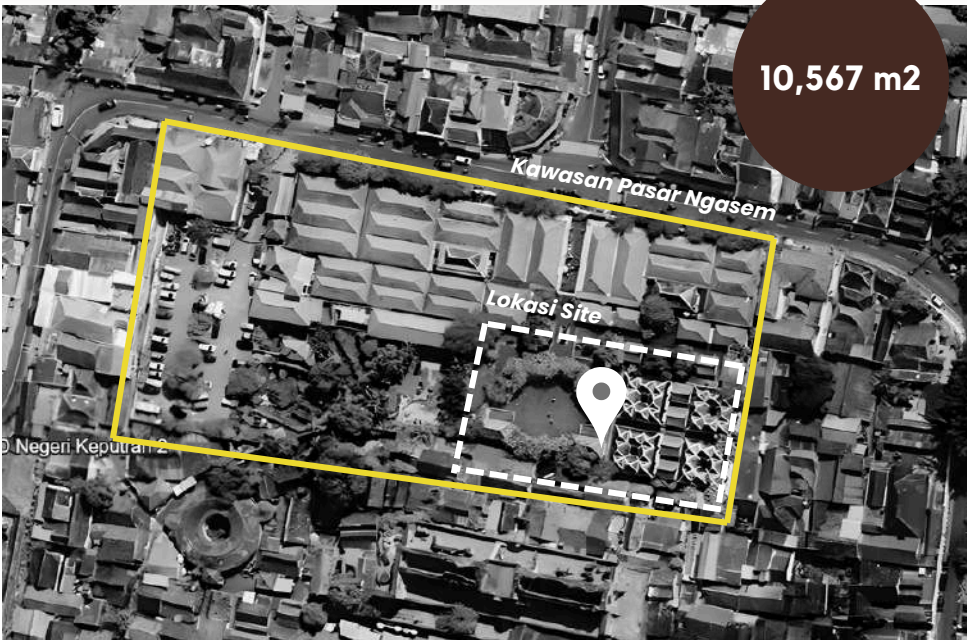
Kota Yogyakarta merupakan pusat pemerintahan, pendidikan, kebudayaan, dan pariwisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota ini memiliki nilai historis yang kuat karena keterkaitannya dengan Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang masih berperan aktif dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

Terletak di bagian tengah Provinsi DIY, Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah yang relatif kecil namun dengan intensitas aktivitas yang tinggi. Karakternya sebagai kota budaya dan kota pelajar tercermin dari keberadaan kawasan cagar budaya, tradisi seni yang hidup, serta dinamika ruang publik.



Gambar 2.1. Peta Kota Yogyakarta  
Sumber : peta.jogjakota.go.id

Batas Wilayah :  
**Sebelah Utara**  
Kelurahan Panembahan, Kecamatan Kraton  
**Sebelah Timur**  
Kelurahan Kadipaten, Kecamatan Kraton  
**Sebelah Selatan**  
Kelurahan Mantrijeron, Kecamatan Mantrijeron



Gambar 2.1. Peta penunjuk site berdasarkan peta Daerah Kota Yogyakarta  
Sumber : Penulis, 2025

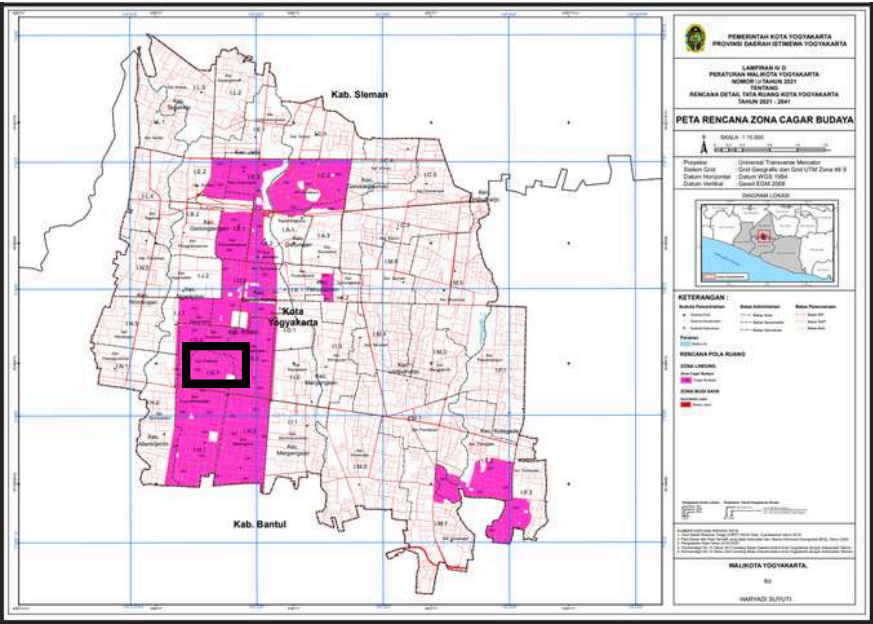
Kawasan Pasar Ngasem di Yogyakarta menempati posisi strategis secara historis dan kultural di tengah-tengah sistem ruang Keraton Yogyakarta dan Taman Sari.



**Nama** : Pasar Ngasem Yogyakarta  
**Lokasi** : Jl. Polowijan No.11, Patehan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta  
**Luas** : 10,567 m2  
**Jam Operasional** : Setiap hari jam 06.00 – 16.00  
**Tahun Berdiri** : 1806  
**Renovasi Terakhir** : 2010

2.1 Kajian Tapak

2.1.2 Regulasi Perancangan



Gambar 2.1. Peta Zonasi Kota Yogyakarta

Sumber : Peraturan Walikota Kota Yogyakarta Nomor 118 Tahun 2021

Kawasan Pasar Ngasem berada di Kecamatan Kraton dan termasuk dalam Sub Wilayah Perencanaan (SWP) G, tepatnya Blok G.3. Lokasinya yang berada di pusat kota dan berdekatan dengan kawasan heritage Kraton–Taman Sari menjadikan Pasar Ngasem sebagai kawasan strategis yang memiliki nilai historis, budaya, serta potensi pengembangan aktivitas publik dan ekonomi kreatif.

| (7) SWP G (Kecamatan Kraton)             |                      |           |           |            |        |                  |           |           |            |        |                      |           |           |            |        |
|------------------------------------------|----------------------|-----------|-----------|------------|--------|------------------|-----------|-----------|------------|--------|----------------------|-----------|-----------|------------|--------|
| ZONA/SUB-ZONA                            | LUAS PERSIL (m²)     |           |           |            |        | LUAS PERSIL (m²) |           |           |            |        | LUAS PERSIL (m²)     |           |           |            |        |
|                                          | 40 - 100             | 101 - 200 | 201 - 400 | 401 - 1000 | > 1000 | 40 - 100         | 101 - 200 | 201 - 400 | 401 - 1000 | > 1000 | 40 - 100             | 101 - 200 | 201 - 400 | 401 - 1000 | > 1000 |
|                                          | KDB PALING BESAR (%) |           |           |            |        | KLB PALING BESAR |           |           |            |        | KDH PALING KECIL (%) |           |           |            |        |
| Perlindungan Setempat (PS)               | -                    | -         | -         | -          | -      | -                | -         | -         | -          | -      | -                    | -         | -         | -          | -      |
| Ruang Terbuka Hijau (RTH)                |                      |           |           |            |        |                  |           |           |            |        |                      |           |           |            |        |
| - Taman Kota (RTH-2) <sup>1,2</sup>      | 30                   | 30        | 30        | 30         | 30     | 0,6              | 0,6       | 0,6       | 0,6        | 0,6    | 50                   | 50        | 60        | 60         | 60     |
| - Taman Kecamatan (RTH-3) <sup>1,2</sup> | 25                   | 25        | 20        | 20         | 20     | 0,5              | 0,5       | 0,6       | 0,6        | 0,6    | 50                   | 50        | 60        | 60         | 60     |
| - Taman Kelurahan (RTH-4) <sup>1,2</sup> | -                    | -         | -         | -          | -      | -                | -         | -         | -          | -      | -                    | -         | -         | -          | -      |
| - Taman RW (RTH-5)                       | -                    | -         | -         | -          | -      | -                | -         | -         | -          | -      | -                    | -         | -         | -          | -      |
| - Pemakaman (RTH-7)                      | -                    | -         | -         | -          | -      | -                | -         | -         | -          | -      | -                    | -         | -         | -          | -      |
| - Jalur Hijau (RTH-8) <sup>1,2</sup>     | 25                   | 25        | 20        | 20         | 20     | 0,4              | 0,4       | 0,3       | 0,3        | 0,3    | 50                   | 50        | 60        | 60         | 60     |
| Cagar Budaya (CB)                        |                      |           |           |            |        |                  |           |           |            |        |                      |           |           |            |        |
| - Cagar Budaya (CB) <sup>1,2</sup>       | 70                   | 70        | 70        | 70         | 70     | 0,7              | 0,7       | 0,7       | 0,7        | 0,7    | 10                   | 10        | 10        | 10         | 10     |
| Badan Jalan (BJ)                         | 25                   | 25        | 20        | 20         | 20     | 0,5              | 0,5       | 0,6       | 0,6        | 0,6    | 50                   | 50        | 60        | 60         | 60     |

Gambar 2.1. Ketentuan Kawasan Kraton – KCB Taman Sari

Sumber : Peraturan Walikota Kota Yogyakarta Nomor 118 Tahun 2021

Sebagai kawasan dengan nilai sejarah dan budaya yang tinggi, setiap bentuk pemanfaatan ruang di dalamnya harus disesuaikan dengan pengaturan Sub Wilayah Perencanaan (SWP) yang telah ditetapkan oleh pemerintah kota. Hal ini mencakup pengendalian jenis kegiatan agar tidak bertentangan dengan fungsi kawasan cagar budaya.

- c. Kawasan Kraton yang terdapat di SWP D pada Blok D.1 dan Blok D.2 serta di SWP G pada Blok G.1, Blok G.2 dan Blok G.3, sebagai bagian dari zona inti **KCB Kraton** berlaku ketentuan khusus, sebagai berikut:
- Rincian kegiatan dan penggunaan lahan diatur dalam ketentuan kegiatan dan penggunaan lahan menyesuaikan dengan pengaturan di SWP terkait.
  - Ketentuan intensitas Pemanfaatan Ruang, meliputi:
    - KDB paling tinggi 70% (tujuh puluh persen);
    - KLB paling tinggi 0,7 (nol koma tujuh); dan
    - KDH paling rendah 10% (sepuluh persen).
  - Ketentuan gaya arsitektur dan tata bangunan, meliputi:
    - arsitektur bangunan dibuat selaras dengan arsitektur cagar budaya yang sudah ada;
    - arsitektur bangunan baru menggunakan gaya arsitektur tradisional Yogyakarta;

| NO  | NAMA JALAN             | FUNGSI JALAN   | SWP |
|-----|------------------------|----------------|-----|
| 297 | Jalan Mangun Kulon     | Lokal Sekunder | G   |
| 298 | Jalan Nagasari Kidul   | Lokal Sekunder | G   |
| 299 | Jalan Nagasari Kidul   | Lokal Sekunder | G   |
| 300 | Jalan Mantriawen Lor   | Lokal Sekunder | G   |
| 301 | Jalan Mangun Wetan     | Lokal Sekunder | G   |
| 302 | Jalan Pakaryan         | Lokal Sekunder | G   |
| 303 | Jalan Mangun Kulon     | Lokal Sekunder | G   |
| 304 | Jalan Pemandaran       | Lokal Sekunder | G   |
| 305 | Jalan Wijayan          | Lokal Sekunder | G   |
| 306 | Jalan Suryadarmasari   | Lokal Sekunder | G   |
| 307 | Jalan Langensari Kidul | Lokal Sekunder | G   |
| 308 | Jalan Kadipaten Kidul  | Lokal Sekunder | G   |
| 309 | Jalan Nagasari Tengah  | Lokal Sekunder | G   |
| 310 | Jalan Patihan Wetan    | Lokal Sekunder | G   |
| 311 | Jalan Namburan Kidul   | Lokal Sekunder | G   |
| 312 | Jalan Langensari Kidul | Lokal Sekunder | G   |
| 313 | Jalan Siliran Lor      | Lokal Sekunder | G   |
| 314 | Jalan Nagasari         | Lokal Sekunder | G   |
| 315 | Jalan Mantriawen Kidul | Lokal Sekunder | G   |
| 316 | Jalan Mangun Kulon     | Lokal Sekunder | G   |
| 317 | Jalan Sewopajir        | Lokal Sekunder | G   |
| 318 | Jalan Patihan Tengah   | Lokal Sekunder | G   |
| 319 | Jalan Langensari Lor   | Lokal Sekunder | G   |
| 320 | Jalan Patihan Kidul    | Lokal Sekunder | G   |
| 321 | Jalan Patihan Kidul    | Lokal Sekunder | G   |
| 322 | Jalan Patihan Kidul    | Lokal Sekunder | H   |
| 323 | Jalan Nagasari Barat   | Lokal Sekunder | H   |
| 324 | Jalan Gondowonggan     | Lokal Sekunder | H   |
| 325 | Jalan Ngadinegaran     | Lokal Sekunder | H   |
| 326 | Jalan Mangun Kidul     | Lokal Sekunder | H   |
| 327 | Jalan Kesatriyan       | Lokal Sekunder | H   |
| 328 | Jalan Mpu Prapancu     | Lokal Sekunder | H   |
| 329 | Jalan Surasari         | Lokal Sekunder | H   |
| 330 | Jalan Mangun           | Lokal Sekunder | H   |
| 331 | Jalan Mangun Baru      | Lokal Sekunder | H   |

- (\*) Pengaturan **GSB** paling rendah pada ruas jalan dengan kondisi tertentu, meliputi:
- seluruh ruas jalan yang ada di SWP G (Kecamatan Kraton);
  - ruas jalan tidak tergambar di peta, namun secara eksisting ada;
  - ruas jalan tergambar dalam peta, namun belum terdapat ketentuan GSB;
  - ruas jalan dengan fungsi sebagai jalan lingkungan; dan
  - ruas jalan yang terpetakan di sertifikat tanah sebagai jalan publik.
- maka diberlakukan ketentuan pengaturan GSB paling rendah berdasarkan lebar pada ruang milik jalan, yaitu:
- | RUMILJA (meter) | GSB PALING RENDAH (meter) |
|-----------------|---------------------------|
| ≤ 2             | 1                         |
| > 2 - 4         | 1,5                       |
| > 4             | 2                         |

Gambar 2.1. Ketentuan Regulasi Kawasan Cagar Budaya

Sumber : Peraturan Walikota Kota Yogyakarta Nomor 118 Tahun 2021

Sebagai kawasan dengan nilai sejarah dan budaya yang tinggi, setiap bentuk pemanfaatan ruang di dalamnya harus disesuaikan dengan pengaturan Sub Wilayah Perencanaan (SWP) yang telah ditetapkan oleh pemerintah kota. Hal ini mencakup pengendalian jenis kegiatan agar tidak bertentangan dengan fungsi kawasan cagar budaya.

2.1 Kajian Tapak

2.1.2 Regulasi Perancangan

- (7) SWP G (Kecamatan Kraton)
- a. Ketentuan GSB Paling Rendah mengacu pada penjelasan umum nomor (4) huruf a.
- b. Ketentuan Ketinggian Bangunan Paling Tinggi

| ZONA/SUB-ZONA                            | KETINGGIAN<br>BANGUNAN (meter) |           |           |            |        |
|------------------------------------------|--------------------------------|-----------|-----------|------------|--------|
|                                          | 40 - 100                       | 101 - 200 | 201 - 400 | 401 - 1000 | > 1000 |
| Perlindungan Setempat (PS)               | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Ruang Terbuka Hijau (RTH)                |                                |           |           |            |        |
| - Taman Kota (RTH-2) <sup>1-3</sup>      | 8                              | 8         | 8         | 12         | 12     |
| - Taman Kecamatan (RTH-3) <sup>1-3</sup> | 8                              | 8         | 8         | 8          | 8      |
| - Taman Kelurahan (RTH-4)                | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - Taman RW (RTH-5)                       | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - Pemakaman (RTH-7)                      | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - Jalur Hijau (RTH-8) <sup>1-3</sup>     | 8                              | 8         | 8         | 8          | 8      |
| Cagar Budaya (CB)                        |                                |           |           |            |        |
| - Cagar Budaya (CB) <sup>1-3</sup>       | 12                             | 12        | 12        | 12         | 12     |
| Badan Jalan (BJ)                         | 8                              | 8         | 8         | 8          | 8      |
| Perumahan (R)                            |                                |           |           |            |        |
| - Perumahan Kepadatan Tinggi (R-2)       | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - Perumahan Kepadatan Sedang (R-3)       | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Zona Perdagangan dan Jasa (K)            |                                |           |           |            |        |
| - Perdagangan dan Jasa Skala Kota (K-1)  | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - Perdagangan dan Jasa Skala WP (K-2)    | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Perkantoran (KT)                         | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH)           | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Sarana Pelayanan Umum (SPU)              |                                |           |           |            |        |
| - SPU Skala Kota (SPU-1)                 | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - SPU Skala Kecamatan (SPU-2)            | -                              | -         | -         | -          | -      |
| - SPU Skala Kelurahan (SPU-3)            | -                              | -         | -         | -          | -      |
| Pertahanan dan Keamanan (HK)             | -                              | -         | -         | -          | -      |

B. KETENTUAN TAMPILAN BANGUNAN

- (1) Penerapan ketentuan tampilan bangunan di WP berlaku sebagai berikut:
- a. arsitektural atau desain bangunan menggunakan gaya arsitektur tradisional Yogyakarta, kecuali pada kawasan tertentu yang memiliki pengaturan tersendiri;
- b. tampilan bangunan harus memperhatikan aspek keindahan, keserasian, dan keselarasan dengan lingkungan sekitar; dan
- c. warna bangunan, bahan bangunan, tekstur bangunan, tidak diatur mengikat, kecuali terdapat bangunan Cagar Budaya.
- (2) Pada area yang memiliki karakter kawasan tertentu, berlaku ketentuan tampilan bangunan untuk bangunan baru sesuai dengan karakter kawasannya, dengan rincian sebagai berikut:

| KAWASAN                                                                | KETENTUAN TAMPILAN BANGUNAN                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kawasan Kotabaru                                                       | Menggunakan gaya arsitektur indis dan kolonial                                                                                                 |
| Kawasan Kotagede                                                       | Menggunakan gaya arsitektur tradisional Jawa dan/atau Indis klasik                                                                             |
| Kawasan Kraton dan Kawasan Jagang Kraton                               | Menggunakan arsitektur tradisional jawa                                                                                                        |
| Kawasan Malioboro, Kawasan Kauman-Yudonegaran, dan Kawasan Mantrijeron | Menggunakan gaya arsitektur tradisional Jawa, Indis dan/atau Cina                                                                              |
| Kawasan Puro Pakualaman                                                | Mempertahankan arsitektur yang sudah ada atau lestari asli                                                                                     |
| Kawasan Bacio                                                          | Menggunakan gaya arsitektur yang selaras dengan arsitektur kawasan                                                                             |
| Kawasan Jetis                                                          | Gaya arsitektur bangunan menggunakan gaya arsitektur yang selaras dengan arsitektur kawasan                                                    |
| Kawasan TPZ Bonus                                                      | Gaya arsitektur atau desain bangunan berlaku bebas (arsitektur khusus), dengan tetap memperhatikan keindahan dan keserasian lingkungan sekitar |

2.1

Kajian Tapak

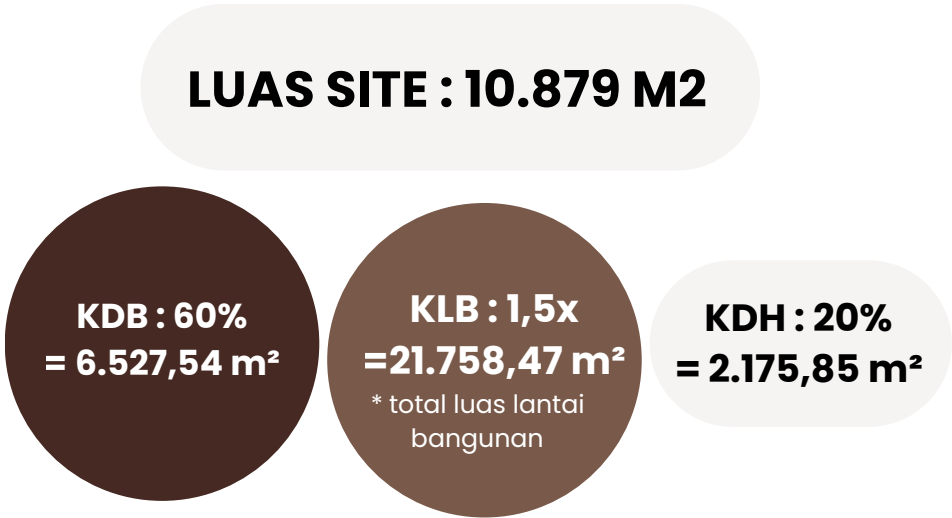
2.1.2

Regulasi Perancangan

| Parameter                       | Ketentuan Teknis                                               | Keterangan                                                                         |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| KDB (Koefisien Dasar Bangunan)  | Maksimal 60%                                                   | -                                                                                  |
| KLB (Koefisien Lantai Bangunan) | 1,5x                                                           | Total luas lantai bangunan ≤ 1,5 kali luas lahan                                   |
| KDH                             | 20%                                                            | -                                                                                  |
| GSB (Garis Sempadan Bangunan)   | 3–5 m dari tepi jalan utama; 1,5–2 m sisi belakang/samping     | Menjaga koridor visual, akses pejalan kaki, dan harmoni ruang                      |
| Batas Ketinggian Bangunan       | Maksimal 2 –3 antai (±12 m)                                    | Atap wajib mengikuti bentuk tradisional (limasan/joglo), tidak boleh loft 3 lantai |
| Material & Fasad                | Material lokal (bata, kayu, genteng tanah liat); warna natural | Dilarang kaca besar, fasad flat, signage dominan, atau warna kontras               |

Tabel 2.1 : Regulasi di Kawasan Cagar Budaya tamansari  
Sumber : Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No. 8 Tahun 2021 tentang Bangunan Gedung

Sebagai bagian dari Kawasan Cagar Budaya Taman Sari-Keraton Yogyakarta, Pasar Ngasem tunduk pada aturan ketat terkait intensitas ruang dan karakter arsitektur. KDB maksimal 60% membatasi area terbangun, sementara sisanya wajib difungsikan sebagai RTH, resapan, dan sirkulasi. Bentuk atap harus mengikuti gaya tradisional seperti limasan atau joglo tanpa kesan bangunan tiga lantai. Fasad wajib selaras dengan karakter heritage melalui penggunaan material lokal (bata ekspos, kayu, batu alam, genteng tanah liat), dengan pembatasan material modern mencolok serta signage. Seluruh pembangunan atau renovasi harus melalui perizinan khusus (Advice Planning/PBG-CB) dan disetujui Dinas Kebudayaan serta Tim Ahli Cagar Budaya untuk menjaga integritas visual, historis, dan spasial kawasan.

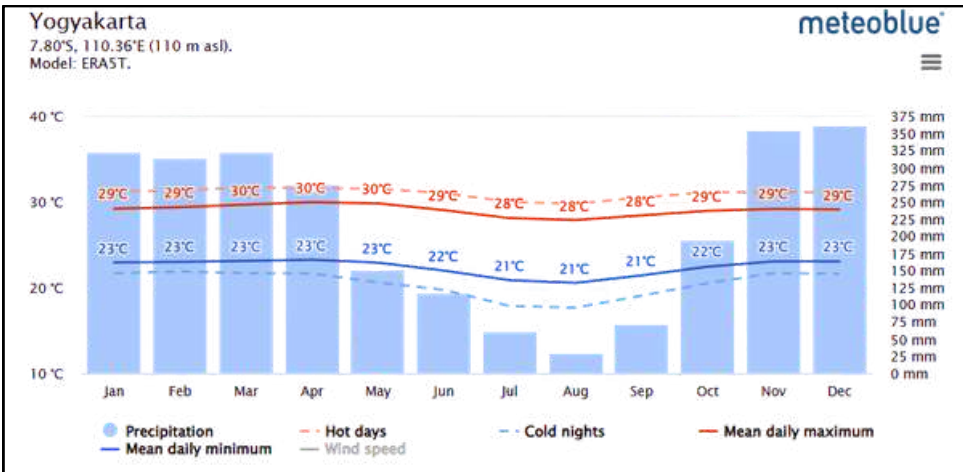


Gambar 2.2 Property Size Kawasan Pasar ngasem  
Sumber: Penulis, 2025

2.1 Kajian Tapak

2.1.3 Kondisi Iklim pada Tapak

A. Suhu



Gambar 2.1. Suhu rata-rata Kota Yogyakarta  
Sumber : meteoblue.com

Menurut Muhammad dan Prianto (2016), suhu yang paling nyaman bagi orang Indonesia adalah antara 20,5°C sampai 22,8°C (TE), nyaman optimal antara 22,8°C sampai 25,8°C (TE), dan hangat nyaman antara 25,8°C sampai 27,1°C (TE). **Pada diagram suhu tersebut, menunjukkan bahwa Kota Yogyakarta berada pada range 21–30 °C yang mana terbilang pada hangat, nyaman, dan panas.**

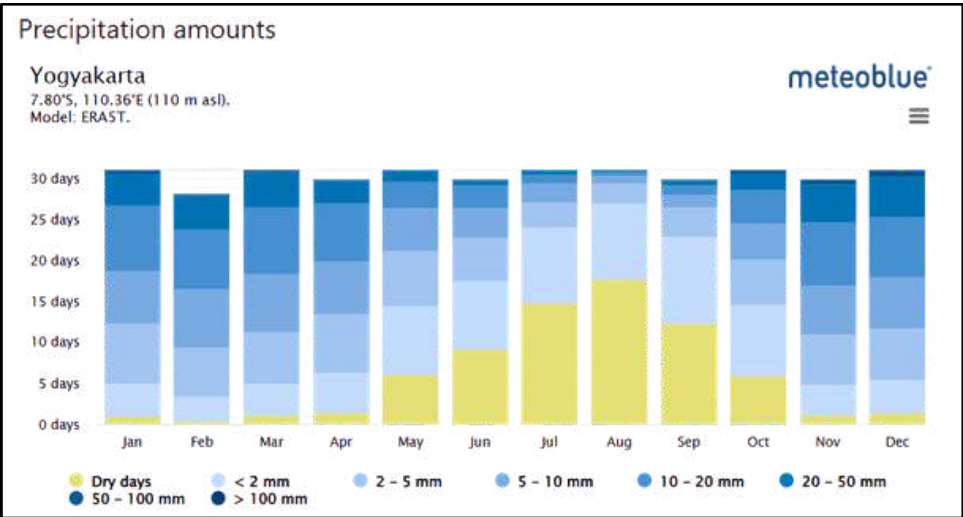
B. Angin



Gambar 2.1. Windrose  
Sumber : meteoblue.com

Kecepatan angin yang nyaman di dalam ruang berkisar antara 0,15–0,25 m/s (Menkes, 1998; Sangkertadi, 2012), sehingga diperlukan strategi desain bangunan dan kawasan untuk mengoptimalkan penghawaan alami. **Berdasarkan analisis, angin dominan berasal dari arah tenggara dan selatan dengan kecepatan 10–20 km/jam, yang dimanfaatkan untuk mendukung sirkulasi udara alami.** Oleh karena itu, bentuk massa bangunan, orientasi bukaan, dan penambahan barrier vegetasi dirancang untuk mengarahkan aliran angin serta membantu pelepasan panas dari dalam bangunan guna meningkatkan kenyamanan ruang.

C. Cuaca



Gambar 2.1. Data Cuaca  
Sumber : meteoblue.com

Umumnya hujan berada pada kisaran 2–20 mm per hari, dengan beberapa hari ekstrem >50 mm terutama di awal dan akhir tahun. Hujan ringan (<5 mm) masih mendominasi banyak hari, menunjukkan karakter hujan singkat tapi sering.

## 2.2 Data Eksisting

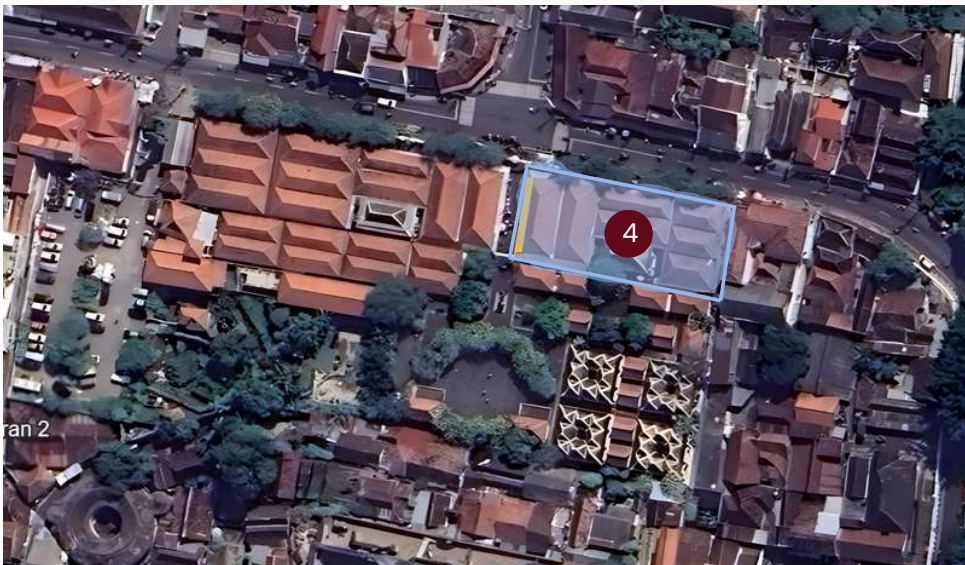
### 2.2.1 Tata Ruang Pasar Ngasem



- 1.1 Akses masuk mobil
- 1.2 Akses masuk pejalan kaki
- 2.1 Area parkir
- 2.2 Halaman pasar
- 3 ZONA 1 - Pasar tradisional dan sembako
- 4 ZONA 2 - Kuliner tradisional
- 5 ZONA 3 - Bangunan kosong
- 6 Plaza Ngasem

2.2 Data Eksisting

2.2.2 Kuliner Pasar Ngasem



Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional

Sumber : harianjogja.com



Pasar Ngasem saat ini juga berfungsi sebagai salah satu simpul kuliner tradisional di Yogyakarta yang banyak dikunjungi oleh warga lokal, wisatawan domestik, hingga komunitas seni yang beraktivitas di kawasan Taman Sari.

Kunjungan kuliner paling ramai terjadi pada pagi hari, ketika masyarakat datang untuk menikmati sarapan khas pasar seperti **bubur krecek, apem beras, terang bulan, carabikang, besengek, dan aneka sayur lodeh** yang masih diproduksi secara tradisional. Makanan ringan berbahan fermentasi seperti apem, serta lauk tradisional seperti besengek, menjadi hidangan yang paling dicari karena dianggap merepresentasikan cita rasa “**Jogja lama**” yang semakin sulit ditemukan di ruang-ruang kuliner modern. Selain wisatawan, komunitas fotografer dan pejalan kaki urban juga memilih waktu pagi untuk menikmati suasana pasar yang historis sambil menyerap atmosfer kawasan heritage Taman Sari. Dengan demikian, Pasar Ngasem tidak hanya menjadi lokasi konsumsi, tetapi juga ruang sosial yang merekam praktik kuliner sebagai bagian dari identitas budaya Yogyakarta.



Jenang gempol



Apem Beras Bu Wanti



Bubur krecek  
Warung Makan Yu Ngademi



Brongkos Bu Rini



Terang Bulan Mbak Rus



Bakmi Jawa Ngasem



Lupis Pasar Ngasem



Carabikang Bu Kristi



Wedhang Sendang Ayu



Cilok Legend Pak Nawi

Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional

Sumber : harianjogja.com

2.2 Data Eksisting

2.2.3 Kesenian Pasar Ngasem



Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

Sebagai ruang publik yang berada dalam Kawasan Cagar Budaya Patehan Ngasem, Pasar Ngasem juga menjadi titik penyelenggaraan sejumlah kegiatan kesenian, terutama yang bersifat pertunjukan ruang luar. Beberapa pagelaran yang pernah diadakan di kawasan ini antara lain **pertunjukan wayang kulit, tari tradisi Jawa, karawitan, performans seni kontemporer, serta pertunjukan musik tradisi-modern** yang biasanya memanfaatkan **Plaza Ngasem atau amphitheater terbuka sebagai area pementasan**. Kegiatan seni tersebut umumnya berlangsung secara insidental atau berdasarkan momen tertentu, misalnya **menjelang Grebeg Maulud, Festival Jogja Heritage, atau agenda budaya skala kota yang melibatkan Kraton Yogyakarta dan Dinas Kebudayaan (Disbud Kota Yogyakarta)**. Menurut data dokumentasi Disbud Kota Yogyakarta (2022) dan catatan kegiatan komunitas seni ruang publik Jogj, penggunaan ruang pertunjukan tersebut **belum memiliki jadwal tetap maupun sistem pengelolaan kesenian yang terstruktur, melainkan lebih pada respons tematik terhadap perayaan atau event musiman**.



FKY



Yogyakarta Gamelan Festival



Festival Budaya Wedangan



Mancawarni

Gambar 1.1. Pemkot Jogja akan merevitalisasi tiga pasar tradisional  
Sumber : harianjogja.com

## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.4 Kesenian Masyarakat di Sekitar Pasar Ngasem

*Seni musik tradisional*

*Tradisi tutur dan sastra lisan*

*Seni tari*

*Pertunjukan musik kontemporer*

*Seni rupa publik dan seni jalanan*

- **Karawitan dan gejog lesung** yang dimainkan pada acara adat, *sambatan* warga, dan perayaan kampung; keduanya umumnya dilakukan oleh perempuan dan kelompok usia lanjut sebagai media menjaga harmoni sosial dan melatih kebersamaan
- **Macapat dan jemblung**, yang dipertunjukkan pada acara selamatan dan kegiatan pembelajaran budaya di tingkat kampung dan pendopo
- **Tari klasik Jawa** yang dipelajari oleh anak-anak dan remaja melalui sanggar komunitas di lingkungan Tamansari, meskipun fasilitas latihan masih menggunakan halaman rumah atau balai kampung
- **Musisi muda dan komunitas kreatif lokal** yang memanfaatkan ruang terbuka publik di area Plaza Ngasem untuk tampil di hadapan wisatawan
- **Aktivitas sketsa dan drawing oleh seniman**



## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.5 Analisa Massa Bangunan Eksisting

Pendopo semi-terbuka atau selasar publik dengan fungsi sosial-komunal, khas arsitektur Jawa.

Terlihat kurang terawat, cat kolom memudar dan ada bekas lembap di beberapa bagian.

Aktivitas makan, duduk, dan sampah ringan (bungkus makanan, sandal berserakan) menunjukkan pemanfaatan tinggi tapi tanpa sistem manajemen kebersihan terstruktur.

Massa bangunan berbentuk persegi panjang sederhana, dengan bukaan lengkung di keempat sisi yang menyerupai bentuk arch arcade yang memudahkan sirkulasi udara dan akses dari segala arah.



Menggunakan atap limasan/tumpang satu dengan genteng tanah liat. Ini adalah ciri khas arsitektur tradisional Jawa yang beradaptasi baik terhadap iklim tropis (panas dan hujan deras).

Berfungsi sebagai ruang makan kuliner pasar atau nongkrong masyarakat lokal dan pengunjung pasar. Pola penggunaan informal (karpet digelar, sandal ditaruh di luar) menegaskan fungsi ruang publik yang inklusif dan terbuka.



Pengunjung parkir motor di berbagai tempat kosong di Pasar Ngasem sehingga terkesan padat dan tidak tertata rapi

## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.5 Analisa Massa Bangunan Eksisting



Elemen kolom menjadi ciri paling menonjol dari struktur ini. Deretan kolom berbentuk trapesium terbalik di bagian bawah, dilapisi batu alam berwarna gelap, sementara bagian atasnya berpenampang persegi dengan cat hijau muda.

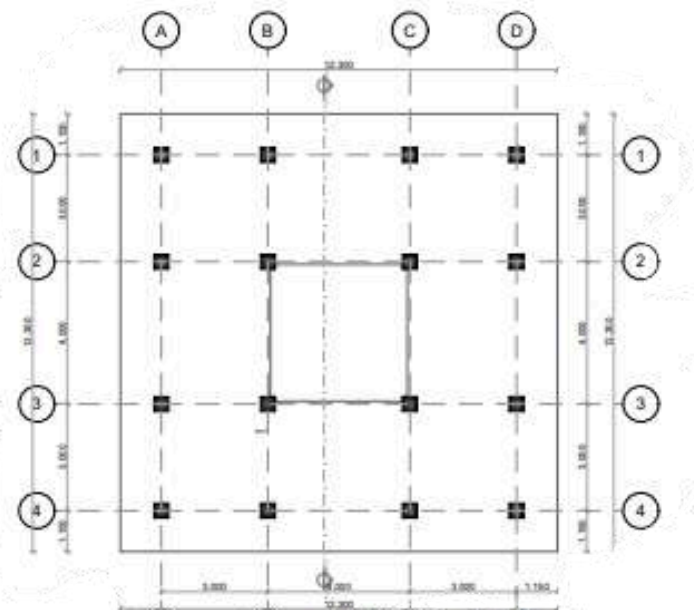
Atap bangunan ini berbentuk tajug limasan, bagian tengah massa bangunan memiliki void atau bukaan besar yang berfungsi sebagai strategi pasif ventilasi alami, memungkinkan udara panas naik ke atas dan keluar melalui celah atap.

Elemen-elemen ini dirasa masih pantas untuk dipertahankan dengan sedikit perubahan dari warna dan juga aspek fugsi kedepannya



2.2 Data Eksisting

2.2.5 Analisa Massa Bangunan Eksisting



DENAH & POTONGAN M02

SKALA 1 : 150 , 1 : 50

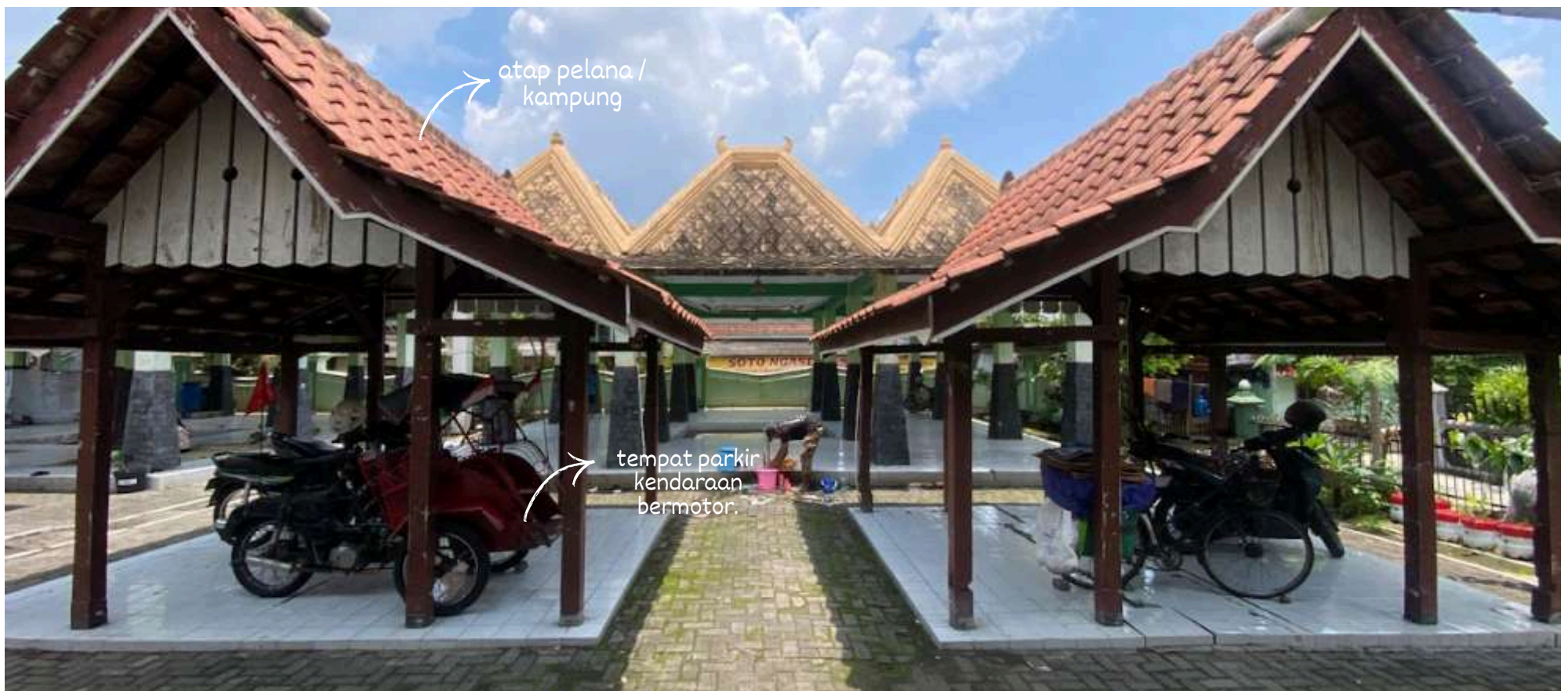
## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.5 Analisa Massa Bangunan Eksisting



Bangunan naungan sederhana yang saat ini berfungsi sebagai area parkir di tengah kawasan Pasar Ngasem merupakan elemen tambahan yang tidak termasuk dalam struktur asli kawasan cagar budaya Taman Sari. Secara arsitektural, bangunan ini memiliki bentuk dasar atap pelana dengan struktur kayu sederhana yang bersifat fungsional semata. Secara visual, massa bangunan ini menutup sumbu pandang utama menuju bangunan utama.

Selain itu, keberadaannya menurunkan kualitas kebersihan dan estetika lingkungan. Dengan menghilangkan bangunan ini, ruang tengah dapat dipulihkan menjadi plaza terbuka yang lebih sesuai untuk aktivitas komunitas dan memperkuat karakter heritage kawasan.



## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.6 Analisa Pasar Tradisional Kuliner

Area kuliner Pasar Ngasem memiliki karakter ruang yang sangat hidup, ditandai oleh kebisingan aktivitas memasak, percakapan cepat antar pedagang–pengunjung, serta suara kendaraan yang melintas dekat jalur kuliner. Aroma makanan tradisional seperti gorengan, tumisan, dan jajanan pasar menjadi identitas kuat kawasan ini, meski terkadang bercampur dengan bau lembap dari sisa bahan yang kurang tertata. Asap dari penggorengan dan tungku arang juga cukup dominan, sering terjebak di bawah atap rendah sehingga membuat area terasa panas dan kurang nyaman.

Meski demikian, dinamika suara, bau, dan asap ini justru membentuk atmosfer khas pasar rakyat yang menjadi bagian penting dari sense of place Pasar Ngasem. Dalam perancangan adaptive reuse, suasana autentik ini tetap akan dipertahankan. Namun, ditambahkan green space sebagai barrier alami untuk meredam kebisingan, memfilter bau dan asap, serta menciptakan area makan dan creative hub yang lebih nyaman tanpa menghilangkan identitas pasar tradisionalnya.



## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.7 Analisa Pasar Tradisional Kebutuhan Sehari-Hari



Area kebutuhan sehari-hari di Pasar Ngasem merupakan zona yang masih berfungsi baik sebagai pasar tradisional dan memiliki aktivitas ekonomi yang stabil. Elemen-elemen arsitektural seperti struktur kayu ekspos, kios-kios kecil, atap genteng tanah liat, serta pola interaksi langsung antara pedagang dan pembeli memperlihatkan karakter pasar rakyat yang kuat dan autentik. Suasana ini menjadi bagian penting dari identitas kawasan dan menunjukkan bahwa fungsi pasar tradisional masih berjalan secara organik tanpa memerlukan intervensi desain tambahan.



Zona kebutuhan sehari-hari tetap berperan sebagai ruang sosial dan ekonomi utama masyarakat, sehingga tidak dilakukan perubahan desain maupun pemrograman ulang. Analisis ini dilakukan semata-mata untuk memahami karakter kawasan secara keseluruhan, sementara intervensi perancangan hanya difokuskan pada area yang memang ditetapkan sebagai ruang pengembangan creative hub. Dengan demikian, identitas pasar tradisional tetap terjaga tanpa mengganggu fungsi yang sudah berjalan baik.

## 2.2 Data Eksisting

### 2.2.8 Wawancara dengan Informan

Minggu, 2 November 2025

10.00– 12.00 WIB



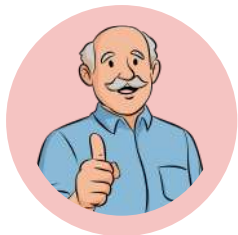
#### **Guide Tamansari (M- TIS)**

“ Warga Kampung Tamansari itu banyak senimannya. Sering pentas, udah sampe keluar kota. Kalau di sini jarang sekali tampil di Plaza Ngasem. Soalnya tempatnya terbatas. Jadi padat sekali. Fasilitasnya kurang untuk orang sebanyak itu. Jadi lebih milih bikin panggung di pinggir jalan saja”



#### **Pedagang Jenang di Pasar Ngasem**

“ Saya jualannya setiap hari, tapi paling rame ya pas Sabtu Minggu. Penuh sekali pasarnya. Biasanya orang orang makannya di sana ( Zona 3 no 5) tapi ya itu, lesehan di lantai. Pengennya sih punya tempat yang nyaman. Jadi yang berkunjung semakin banyak dan semakin nyaman juga. Itu yang jual nasi aja potong potong bahannya di emperan situ. Jadi semrawut”



#### **Guide Tamansari (F- TIS)**

“ Pasar Ngasem itu masuk kawasan cagar budaya Tamansari, Kelurahan Patehan. Itu bangunan yang di sana (Zona 3 no 5) kosong. Dipakainya kalau ada event saja untuk tenan tenan. Kalau tidak ada event ya orang orang yang beli makanan di pasar duduk di lantai, berserakan. Sampahnya banyak. Kurang terkoordinir dengan baik. Bau juga di sini ya”



#### **Pengunjung Pasar Ngasem (AY-Jakarta)**

“ Tempatnya keliatan kumuh, sampah berserakan dimana mana.. kita ga kebagian tempat ( meja) untuk makan. Jadi lesehan di sini.

Tempat untuk chargenya juga tidak ada. Ada tapi di atas situ ya. Sebagai wisatawan kita perlu batre yang full terus”



#### **Pengunjung Pasar Ngasem (S-Jakarta)**

“ Suasananya Jogja banget. Ini sih yang saya cari. Tradisionalnya masih kerasa. Tapi kurang bersih aja. Sama tidak ada hiburannya jadi kurang (Musik tradisional yang biasa di lampu merah)”



#### **Pengunjung Pasar Ngasem (RR-Bandung)**

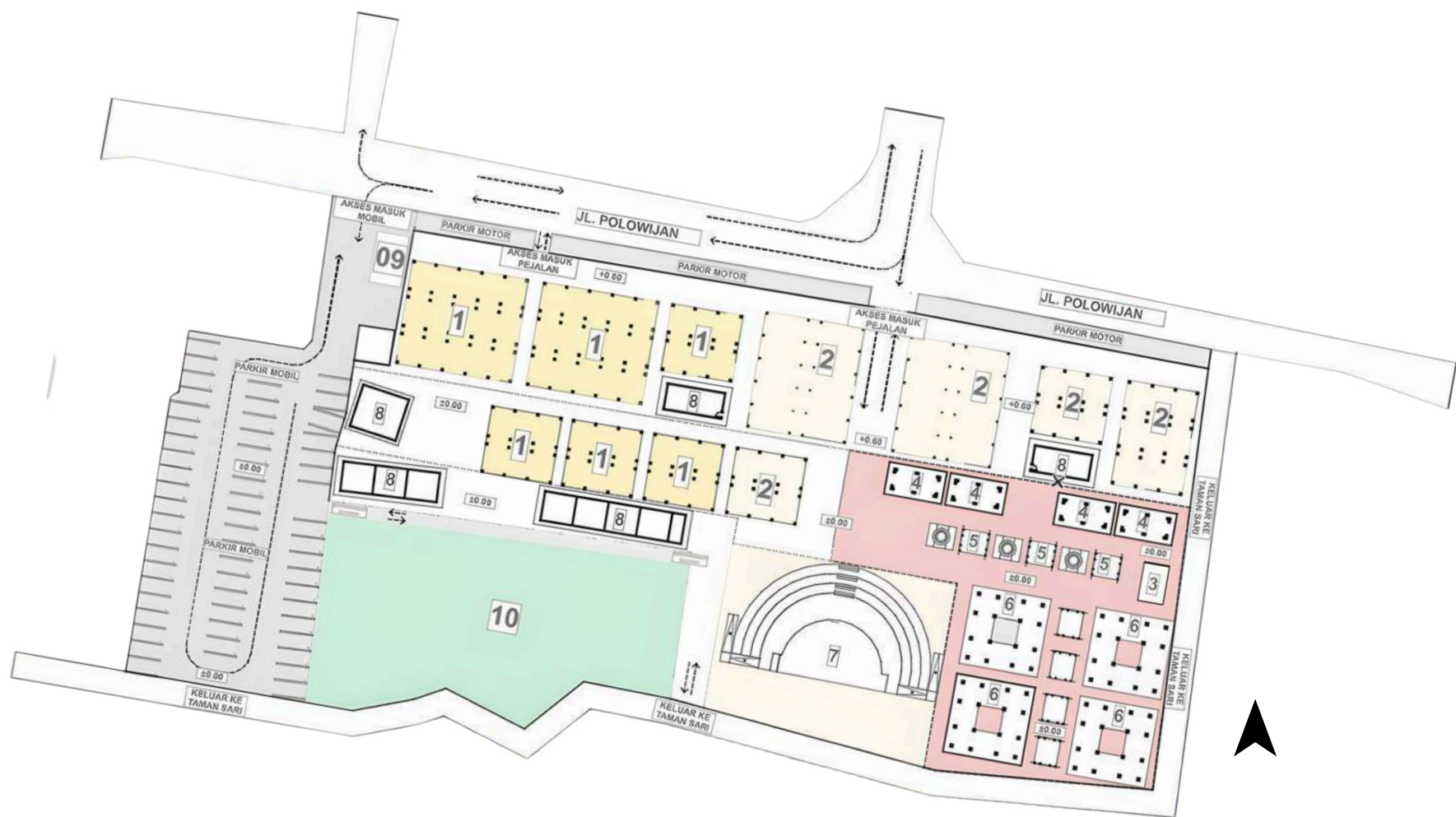
“ Rame sekali, tapi fasilitas untuk duduknya kurang banget. Toiletnya juga hanya 1 campur pria dan wanita, kurang bersih. Jadi kurang betah rasanya. Tapi makanannya enak enak”

2.3

Analisa Zonasi Awal

2.3.1

Pemilihan Site - Area yang akan dibangun



**Gambar 2.4 :** Block Plan existing dan rencana pengembangan pasar ngasem creative hub  
**Sumber :** penulis (2025)

ANALISA ZONASI AWAL

USULAN ZONA YANG AKAN DIBANGUN

Zona 3 (no. 5) dipilih sebagai area preservasi karena saat ini masih berupa *dead space* dan belum memiliki fasilitas pendukung seperti ruang latihan seni atau pusat informasi sejarah Pasar Ngasem. Area ini juga berdekatan dengan amphiteater sehingga potensial dikembangkan sebagai ruang publik aktif. Setelah ini akan dijabarkan hasil analisa berdasarkan tahun pembangunan gedung dan kajian fungsi ruang sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

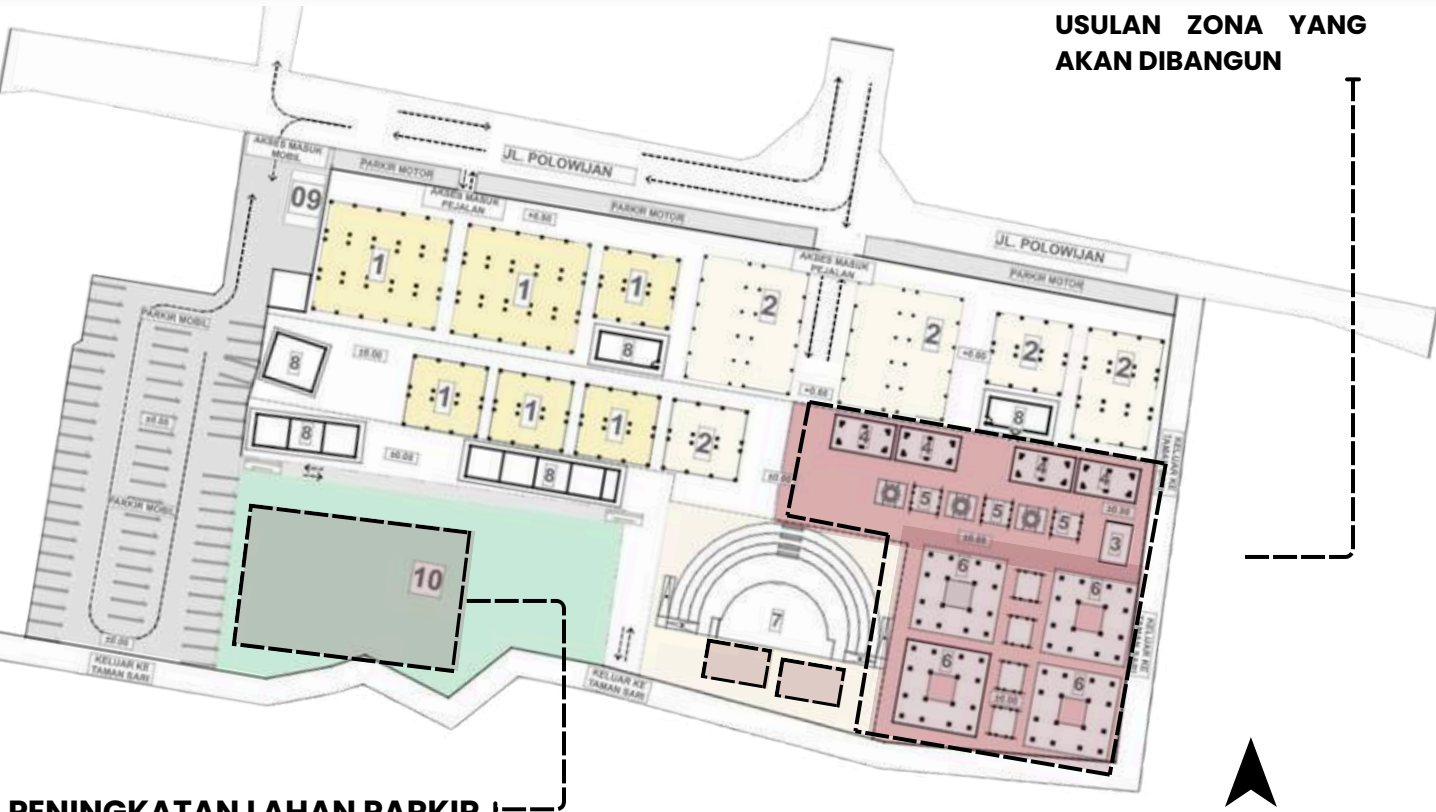
| NO | KETERANGAN                   |
|----|------------------------------|
| 11 | Akses Masuk Mobil            |
| 12 | Akses Masuk Pejalan Kaki     |
| 21 | Area Parkir                  |
| 22 | Halaman Pasar                |
| 3  | Zona 1 - Pasar Tradisional & |
| 4  | Zona 2 – Kuliner dan         |
| 5  | Zona 3 – Potensi Site        |
| 6  | Plaza Ngasem                 |
| 7  | STP                          |
| 8  | RTH                          |

2.3 Analisa Zonasi Awal

2.3.2 Usulan Zona yang akan dibangun

PERLUYNA PENINGKATAN FUNGSI RUANG

Zona 5 saat ini kurang optimal karena hanya dipakai untuk event tahunan. Revitalisasi diperlukan dengan menambah backstage amphiteater dan fasilitas seni pertunjukan, agar ruang lebih produktif, mendukung ekspresi budaya, dan memperkuat identitas heritage Taman Sari-Pasar Ngasem.

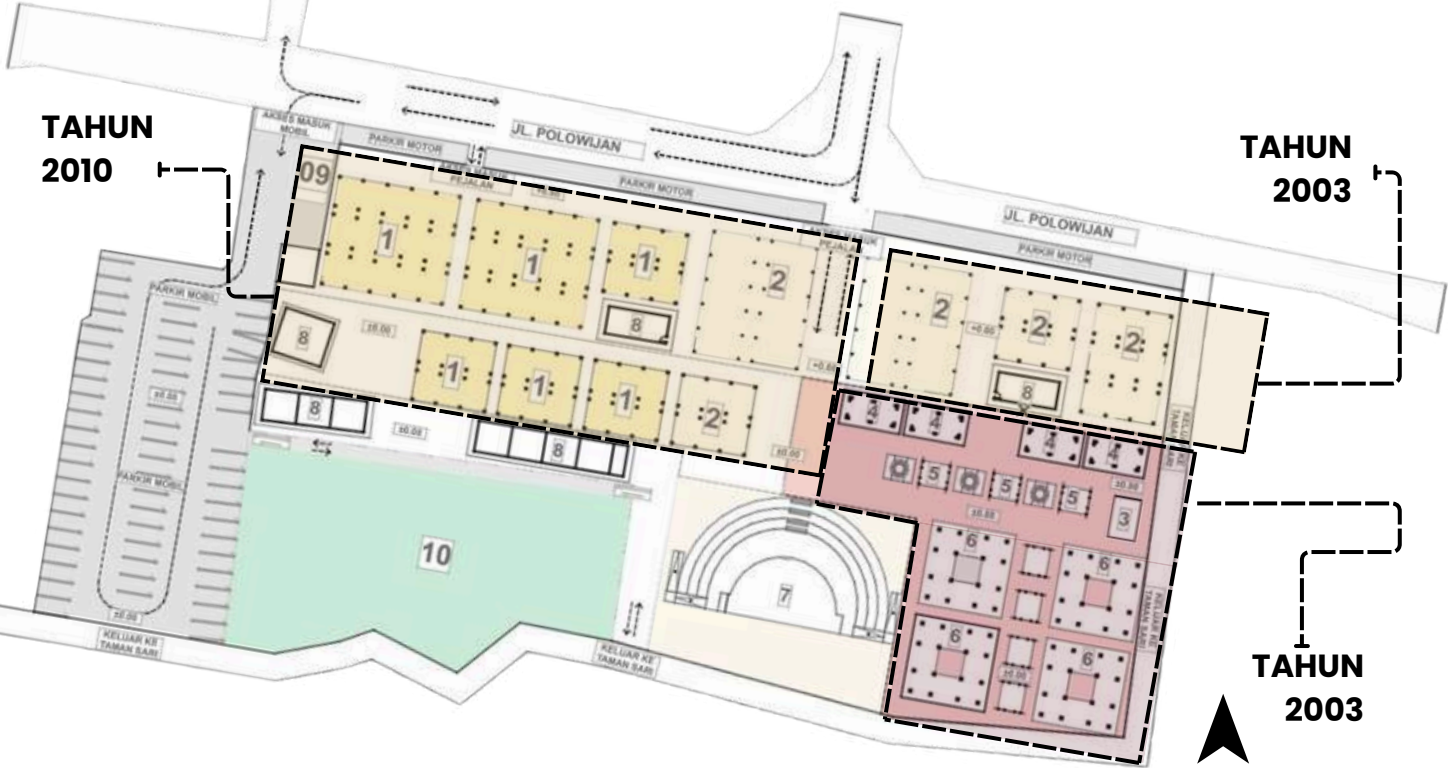


PENINGKATAN LAHAN PARKIR

Berdasarkan UU No. 14 Tahun 1992 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, pada kawasan dengan luas efektif 3.000 m<sup>2</sup> dibutuhkan tambahan area parkir untuk menampung 30 mobil. Dengan standar ukuran 2,4 × 5 meter per slot dan sirkulasi 20%, diperoleh kebutuhan tambahan seluas ±450 m<sup>2</sup> yang dinilai proporsional terhadap kondisi tapak.

TAHUN PEMBANGUNAN

Zona nomor 5, ditinjau dari tahun pembangunannya serta asas ketidakbermanfaatannya saat ini, memerlukan prioritas preservasi untuk menjaga kesinambungan kawasan. Sebaliknya, zona nomor 4 masih memiliki asas kebermanfaatan yang terbukti, sehingga intervensi preservasi atau konservasi mendalam dapat ditunda tanpa mengurangi fungsi kawasan secara keseluruhan.



TAHUN 2010

TAHUN 2003

TAHUN 2003

2.4 Kajian Tipologi Perancangan

2.4.1 Creative Hub

*Creative Hub* atau **pusat kreatif merupakan wadah yang menampung beragam aktivitas para pelaku di bidang kreatif lintas komunitas.** Secara fisik, *Creative Hub* berfungsi sebagai tempat yang menyediakan berbagai **ruang untuk mendukung kegiatan komunitas seni maupun pelaku industri kreatif lainnya.** Bentuknya dapat bervariasi, mulai dari bangunan permanen hingga struktur sementara, bahkan dapat hadir dalam bentuk non-fisik seperti platform digital. Keberadaan *Creative Hub* memungkinkan terjalinnya jejaring antar komunitas kreatif dengan mempertemukan para pelaku yang memiliki potensi kolaborasi dan menciptakan aktivitas bersama. Dari sisi arsitektur, bangunan *Creative Hub* perlu dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung kegiatan tersebut, seperti kafe, ruang diskusi atau ruang kerja bersama, area makan, toko produk kreatif, serta ruang pameran (Eka, 2020 dalam <https://eprints.upj.ac.id/>).

Berdasarkan fungsinya, creative hub dapat dibedakan menjadi tiga kategori utama, yaitu *creative space*, *coworking space*, dan *makerspace* (Enabling Spaces : Mapping KAJIAN TIPOLOGI INTERIOR CREATIVE HUB 11 Creative Hubs in Indonesia oleh British Council (2017)dalam Akhmad Yassir Makarim,2023 )

| Kategori        | Deskripsi                                                                                                                                                                                                             | Fungsi Utama                                                        |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Creative Space  | Ruang fisik yang umumnya diprakarsai oleh komunitas kreatif atau seniman individu. Berfungsi untuk memproduksi, menampilkan, serta menyimpan karya seni, sekaligus menjadi wadah interaksi sosial dan pertukaran ide. | Ekspresi seni, pameran, pertunjukan, workshop komunitas.            |
| Coworking Space | Ruang kerja bersama yang menampung berbagai profesi kreatif, seperti desainer, penulis, arsitek, atau start-up digital, dengan fasilitas pendukung untuk kolaborasi dan pengembangan jejaring profesional.            | Kolaborasi, diskusi proyek, kerja profesional kreatif.              |
| Makerspace      | Tempat berbasis teknologi dan produksi yang menyediakan peralatan seperti printer 3D, mesin potong laser, dan alat digital lain untuk eksperimen dan inovasi produk kreatif.                                          | Eksperimen desain, produksi prototipe, pelatihan teknologi kreatif. |

## 2.4 Kajian Tipologi Perancangan

### 2.4.1 Creative Hub

Melihat karakter dan aktivitas masyarakat di kawasan Pasar Ngasem serta lingkungan Taman Sari yang didominasi oleh kegiatan kesenian tradisional dan komunitas budaya, maka pengembangan Creative Hub di kawasan ini lebih berpotensi diarahkan pada konsep **Creative Space**. Hal ini disebabkan oleh keberadaan berbagai kelompok seni seperti penari, pengrajin, musisi, hingga pelaku seni rupa yang aktif berkegiatan namun belum memiliki ruang tetap untuk berproses. Sebagai ruang yang berorientasi pada ekspresi dan interaksi seni, Creative Space dapat menjadi wadah kolaborasi yang menampung aktivitas kreatif masyarakat setempat, seperti latihan kesenian, pameran karya, pertunjukan kecil, maupun lokakarya budaya. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan konteks sosial-budaya kawasan yang kaya akan nilai heritage, tetapi juga sejalan dengan semangat pelestarian Taman Sari sebagai kawasan cagar budaya hidup (living heritage). Dengan memanfaatkan bangunan-bangunan kosong melalui prinsip *infill design*, Pasar Ngasem berpotensi tumbuh menjadi pusat kegiatan seni berbasis komunitas yang berkelanjutan, memperkuat identitas kawasan sebagai koridor seni yang menyatu dengan kehidupan masyarakatnya.

## Zona Fungsi



2.4 Kajian Tema Perancangan

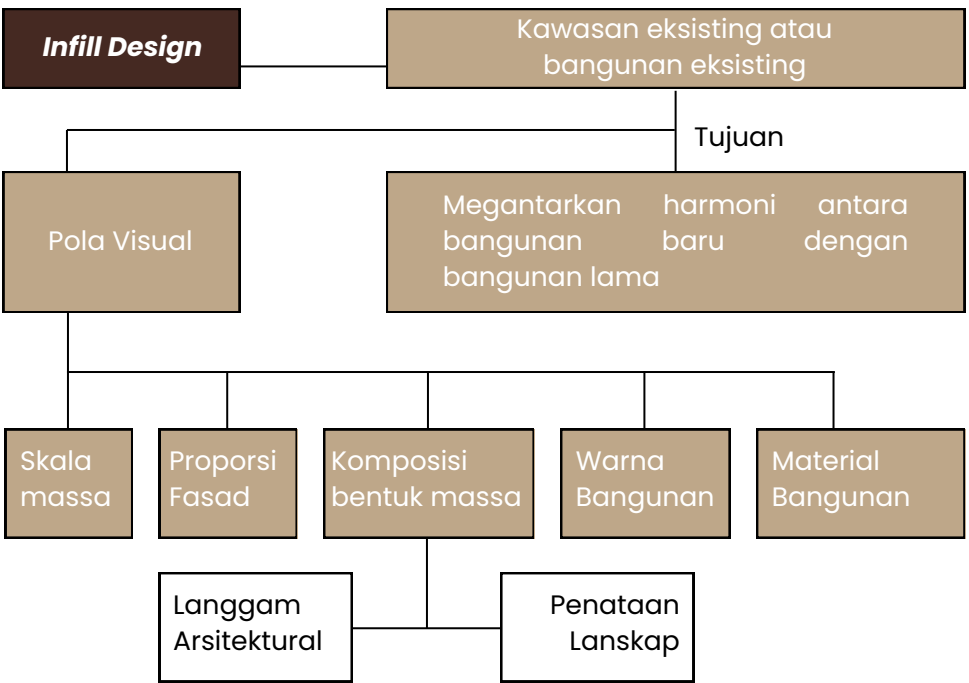
2.4.2 Desain Infill

Infill Design

Menurut Keith Ray (1980) dalam bukunya “Contextual Architecture”, ada tiga pendekatan dalam menghadirkan bangunan baru, sebagai berikut:

|            |                                                                                                                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alteration | Suatu bentuk adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru tanpa perubahan.                                           |
| Addition   | Suatu usaha pengulangan dengan menambahkan sebuah bangunan baru yang menjadi latar belakang dari bangunan lama.   |
| Infill     | Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan dengan karakteristik kuat dan khas. |

Infill Design adalah upaya menyisipkan bangunan baru pada lahan kosong di lingkungan yang telah memiliki karakter kuat dan tertata. Dalam konteks pelestarian cagar budaya, infill design digunakan untuk menghadirkan bangunan baru di dalam kawasan cagar budaya tanpa merobohkan bangunan lama, melalui teknik penyisipan yang tetap menjaga nilai dan karakter kawasan.



Dalam Infill Design dapat dilakukan dengan berbagai cara agar memperkuat dan meningkatkan karakter bangunan eksisting, menurut Norman Tyler dalam bukunya “Historic Preservation” terdapat 3 pendekatan desain yaitu :

- **Matching** : Mengupayakan replikasi gaya, material, dan detail bangunan lama. Meskipun bertujuan untuk keselarasan visual, pendekatan ini sering dikritik karena berpotensi menyesatkan pengamat dan bertentangan dengan standar pelestarian yang membedakan antara bangunan asli dan tambahan.
- **Contrasting** : Menekankan perbedaan antara yang baru dan yang lama, mencerminkan bahwa setiap bangunan adalah produk dari zamannya sendiri. Tambahan yang kontras dapat berupa struktur latar belakang yang sederhana atau bahkan bersaing secara agresif dengan konteks historisnya, menonjolkan identitas modernnya.
- **Compatible** : Mendorong desain baru yang selaras dengan konteks historis dalam hal material, fitur, ukuran, skala, proporsi, dan massa, namun tetap membedakan dirinya dari bangunan asli. Tujuannya adalah melindungi integritas properti dan lingkungannya, memungkinkan tambahan baru untuk menghormati masa lalu tanpa menirunya secara langsung.

2.4 Kajian Tema Perancangan

2.4.2 Desain Infill

| Matching                      |                                                                                                                                                        | Contrasting                      |                                                                                                  | Compatible Laras                      |                                                                                            | Compatible Contrast                      |                                                                                                                  |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Elemen Visual <i>Matching</i> | Kriteria Perancangan <i>Matching</i>                                                                                                                   | Elemen Visual <i>Contrasting</i> | Kriteria Perancangan <i>Contrasting</i>                                                          | Elemen Visual <i>Compatible Laras</i> | Kriteria Perancangan <i>Compatible Laras</i>                                               | Elemen Visual <i>Compatible contrast</i> | Kriteria Perancangan <i>Compatible contrast</i>                                                                  |
| 1 Elemen Fasad                | <ul style="list-style-type: none"><li>Elemen dan hubungan fasad sama dengan bangunan eksisting</li><li>Ornamen sama tanpa menyederhanakannya</li></ul> | 1 Elemen Fasad                   | Tidak menggunakan fasad bangunan lama                                                            | 1 Elemen Fasad                        | Elemen dan hubungan fasad yang mirip; seperti mengulang ritme ketinggian pintu dan jendela | 1 Elemen Fasad                           | Menggunakan elemen dan hubungan fasad yang berbeda                                                               |
| Proporsi bukaan               | <ul style="list-style-type: none"><li>Bahan bangunan yang sama</li><li>Motif fasad sama</li></ul>                                                      | Proporsi bukaan                  |                                                                                                  | Proporsi bukaan                       |                                                                                            | Proporsi bukaan                          |                                                                                                                  |
| Bahan bangunan                | Warna yang mirip atau sama                                                                                                                             | Bahan bangunan                   | Bahan bangunan baru serta berbeda dengan bangunan sekitarnya                                     | Bahan bangunan                        | Menggunakan bahan bangunan dan motif fasad yang sudah diminimaliskan                       | Bahan bangunan                           | Menggunakan bahan bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar namun motif fasad sama dengan menyederhanakannya |
| 2 Massa Bangunan              | Ketinggian bangunan sama                                                                                                                               | Warna                            | Warna berbeda atau kontras dengan sekitarnya                                                     | Warna                                 | Menggunakan warna senada                                                                   | Warna                                    | Menggunakan warna yang kontras                                                                                   |
| Tinggi bangunan               |                                                                                                                                                        | 2 Massa Bangunan                 |                                                                                                  | 2 Massa Bangunan                      |                                                                                            | 2 Massa Bangunan                         |                                                                                                                  |
| Garis sempadan bangunan       | Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya                                                                                                      | Tinggi bangunan                  | Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 50%-70% dengan bangunan eksisting sekitarnya  | Tinggi bangunan                       | Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata                                                   | Tinggi bangunan                          | Ketinggian tidak lebih tinggi dengan eksisting                                                                   |
| Bentuk massa                  | Bentukan figure ground yang sama dengan bangunan sekitar                                                                                               | Garis sempadan bangunan          | Tidak menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya                                          | Garis sempadan bangunan               | Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata                                                   | Garis sempadan bangunan                  | Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya                                                                |
|                               |                                                                                                                                                        | Bentuk massa                     | Bentukan massa yang abstrak dan bentukan figure ground baru yang berbeda dengan bangunan sekitar | Bentuk massa                          | Bentukan figure ground sama dengan bangunan sekitar                                        | Bentuk massa                             | Menggunakan bentukan figure ground yang mirip dengan bangunan sekitar                                            |

Pendekatan *infill design* dengan **penekanan matching dan contrasting** dinilai kurang sesuai untuk perancangan *creative hub* di kawasan cagar budaya pasar ngasem karena masing-masing memiliki keterbatasan dalam menjaga keseimbangan antara pelestarian dan pembaruan ruang bersejarah. Pendekatan matching yang meniru bentuk serta gaya bangunan lama berpotensi menimbulkan kesan tiruan atau false historicism sehingga dapat mengaburkan nilai keaslian situs. Sebaliknya, pendekatan contrasting menampilkan ekspresi arsitektur yang terlalu berbeda dan menonjol, yang berisiko merusak keharmonisan visual serta mengabaikan karakter kawasan cagar budaya.

Dalam konteks tersebut, **pendekatan compatible** menjadi pilihan yang lebih tepat karena memungkinkan bangunan baru hadir selaras dengan lingkungan sekitarnya tanpa harus menyerupai secara identik. Dalam arsitektur infill, compatible berarti menghargai karakter, skala, dan suasana kawasan eksisting, sekaligus tetap menegaskan perbedaan antara bangunan lama dan baru agar tidak menimbulkan peniruan semu maupun gangguan visual. Adapun perbedaan antara compatible laras dan compatible contrast adalah sebagai berikut:

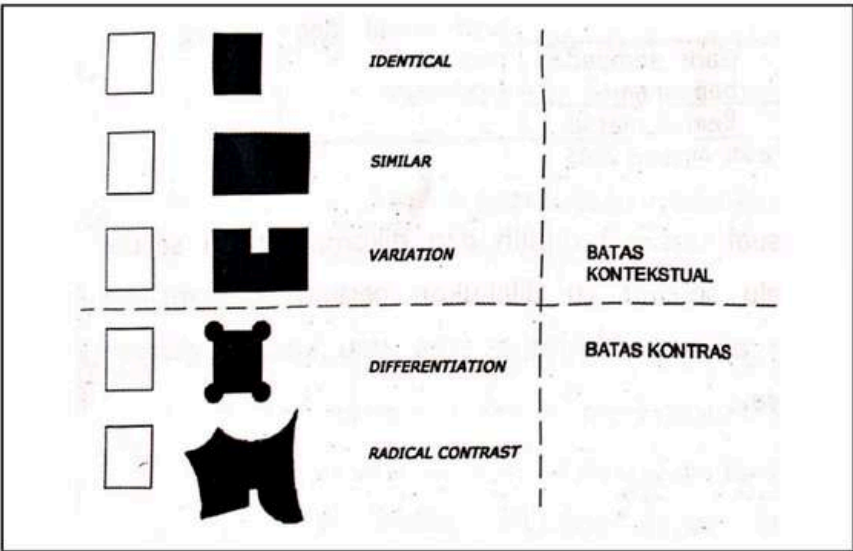
| Compatible Laras                                                        | Compatible Contrast                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bangunan baru selaras dengan bangunan lama dari segi bentuk, ritme, dan | Bangunan baru tetap selaras, tetapi menunjukkan kontras halus dan lebih modern.                      |
| Mengikuti lebih banyak elemen lama agar terasa menyatu                  | Menghormati konteks tanpa meniru dan memberi identitas baru                                          |
| Kawasan yang membutuhkan harmoni visual kuat.                           | Kawasan historis yang tetap ingin berkembang dengan ekspresi modern                                  |
| Lebih konservatif — bangunan baru seperti membaur agar tidak menonjol.  | Lebih ekspresif yang berarti bangunan baru menyatu tetapi tidak menyamar, tetap menghargai masa lalu |

2.4 Kajian Tema Perancangan

2.4.2 Desain Infill

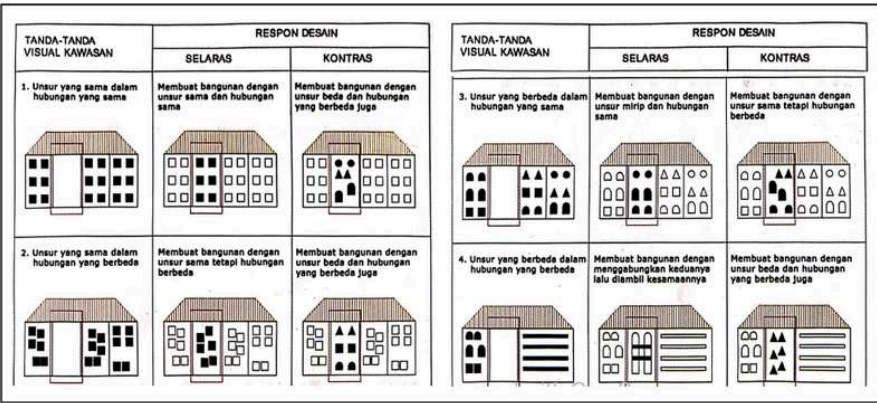
Milla Ardiani (2009) menjelaskan derajat pembeda ketika bangunan dikatakan *laras* atau *kontras* dengan bangunan atau lingkungan sekitar adalah sebagai berikut:

A. Bentuk Bangunan



Gambar 1.1. Diagram laras dan kontras pada bentuk bangunan  
Sumber : Mila Ardiani, 2009

B. Fasad Bangunan



Gambar 1.1. Diagram laras dan kontras pada bentuk bangunan  
Sumber : Mila Ardiani, 2009

Dalam proses perancangan kasus desain infill, terdapat rumus-rumus atau formula yang dapat digunakan untuk memudahkan pencapaian desain. Formula tersebut dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:

- **Size** (berdasarkan ukuran bangunan baru dengan bangunan eksisting)
- **Locationing** (berdasarkan lokasi bangunan baru)
- **Separation** (berdasarkan pemisah antara bangunan baru dengan bangunan eksisting)

| Size                                     | Separate | By side  | In side  |
|------------------------------------------|----------|----------|----------|
| Eksisting lebih kecil dari bangunan baru | <br>1'   | <br>2'   | <br>3'   |
| Eksisting lebih besar dari bangunan baru | <br>1''  | <br>2''  | <br>3''  |
| Eksisting sama dengan bangunan baru      | <br>1''' | <br>2''' | <br>3''' |

| Locationing | In the ground (basement) | Up the ground (ground floor) | In and up the ground (mixed) | Up from the existing (basement) |
|-------------|--------------------------|------------------------------|------------------------------|---------------------------------|
|             | <br>A1                   | <br>A2                       | <br>A3                       | <br>A4                          |

| Separation | By Bridge | By Gallerie | Plaza    | Circulation Area |
|------------|-----------|-------------|----------|------------------|
|            | <br>B'    | <br>B''     | <br>B''' | <br>B''''        |

Gambar 1.1. Size, Locationing, Separation  
Sumber : Nilam & Ardian, 2023.

Oleh karena itu, desain infill dalam rancangan ini menekankan prinsip **compatible contrast**. Penekanan ini dipilih agar bangunan baru dapat menghadirkan fungsi-fungsi kreatif yang dibutuhkan saat ini, sekaligus menghormati karakter kawasan cagar budaya tanpa harus meniru bentuk lama secara langsung. Penekanan ini menciptakan hubungan antara masa lalu dan masa kini sehingga mencerminkan kota kreatif yang terus bertumbuh.

## 2.5 Kajian Studi Preseden

### 2.5.1 Bogor Creative Center



**Bogor Creative Center**  
Kawasan Istana Bogor (Cagar Budaya)

BCC merupakan bangunan creative center yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan ekonomi kreatif. Bangunan ini memiliki 1 lantai dan beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan ekonomi kreatif yang diantaranya yaitu ruang galeri&seni rupa, auditorium, desk space outdoor dan indoor, ruang digital, ruang fotografi, cafe, dan lain sebagainya.



Bentuk atap dirancang selaras melalui interpretasi satu atap masif yang menaungi seluruh area massa, **dengan bentuk pelana mengikuti karakter bangunan sekitar**



Ekspresi fasad tidak dihadirkan melalui **ketegasan bentuk massa bangunan**. Tampilan yang relatif polos justru memperkuat karakter, sehingga fasad terbaca jelas, kuat, dan mampu **berperan sebagai focal point tanpa elemen yang berlebihan**.

#### Lesson Learned

BCC menunjukkan bahwa bangunan infill tetap dapat selaras dengan konteks, kontras dihadirkan lewat artikulasi fasad dan material modern, sehingga bangunan baru tampil tegas tanpa mendominasi lingkungan eksisting.

## 2.5 Kajian Studi Preseden

### 2.5.1 M Bloc Space



M Bloc Space merupakan contoh **adaptive reuse kawasan bangunan bekas Peruri** yang diolah menjadi kompleks multi-massa dengan beragam aktivitas seperti market, F&B, co-working, dan hall. Karakter utamanya bukan pada satu bangunan tunggal, melainkan pada **keterhubungan antar massa yang dibangun melalui sistem sirkulasi**.



Amphiteater di M Bloc Space **berperan sebagai ruang komunal terbuka yang menjadi simpul aktivitas kawasan**. Elemen ini tidak berdiri sebagai bangunan terpisah, melainkan **terintegrasi dengan sirkulasi utama**, sehingga pengunjung dapat berhenti, berkumpul, atau sekadar melintas tanpa batas yang kaku.



M Bloc Space merupakan contoh **adaptive reuse kawasan bangunan bekas Peruri** yang diolah menjadi kompleks multi-massa dengan beragam aktivitas seperti market, F&B, co-working, dan hall. Karakter utamanya bukan pada satu bangunan tunggal, melainkan pada **keterhubungan antar massa yang dibangun melalui sistem sirkulasi**.

03

# Hasil Rancangan

dan pembuktiannya

UNDANG - UNDANG NO.11 TAHUN 2010  
TENTANG CAGAR BUDAYA : PASAL 1

menyatakan “Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan cagar Budaya di darat dan atau di air yang perlu dilestarikan keberadaanya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan. Bangunan cagar budaya merupakan susunan binaan untuk memenuhi kebutuhan ruang dan kebutuhan identitas.

UNDANG - UNDANG NO.11 TAHUN 2010  
TENTANG CAGAR BUDAYA ; PASAL 81-83

1. Revitalisasi potensi Sltus Cagar Budaya atau Kawasan Cagar Budaya memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi sosial, dan atau lanskap budaya asli berdasarkan kajian.
2. Revitalisasi sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dilakukan dengan menata kembali fungsi ruang, nilai budaya, dan penguatan informasi tentang cagar budaya.
3. Setiap orang dilarang mengubah fungsi ruang Stasiun Cagar Budaya dan atau Kawasan Cagar Budaya peringkat nasional, peringkat provinsi, atau peringkat kabupaten/kota, baik seluruh maupun bagian-bagiannya, kecuali dengan izin Menteri, Gubernur atau Bupati/Wali Kota sesuai dengan tingkatnya.
4. Revitalisasi Cagar Budaya harus memeberi manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan mempertahankan ciri budaya lokal.

KESIMPULAN YANG DAPAT DITARIK DALAM  
UPAYA MEMPERTAHANKAN BANGUNAN  
CAGAR BUDAYA yaitu :

1. Mempertahankan ciri asli bangunan
2. Mempertahankan nilai yang ada pada bangunan Cagar Budaya
3. Menambahkan fasilitas harus sesuai dengan kebutuhan
4. Mengubah susuan ruang secara terbatas.

| Level Konservasi        | Kategori Bangunan Konservasi | Perilaku yang dapat diterapkan                           |
|-------------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------|
| I (Pelestarian Kuat)    | Bangunan inti (core)         | Tidak diperbolehkan untuk dirubah                        |
| II (Pelestarian Sedang) | Bangunan Periferi            | Dimungkinkan untuk dirubah dengan skala perubahan kecil  |
| III (Pelestarian Lemah) | Bangunan Pelengkap           | Dimungkinkan untuk dirubah dengan skala perubahan sedang |
| IV (Boleh Bongkar)      | Bangunan Budidaya            | Dimungkinkan untuk dirubah dengan skala perubahan Besar  |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.2 Fungsi Bangunan

Pengguna Creative Hub

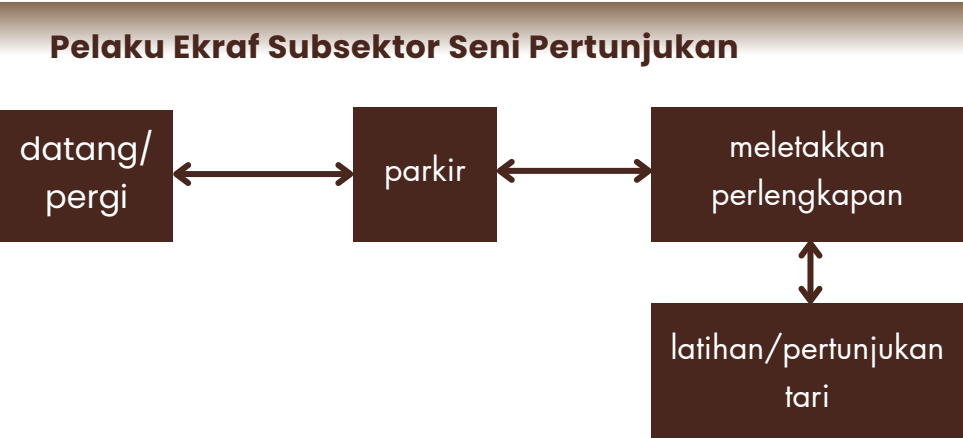
(Creative Hub Users)

- **Pelaku Industri dan Komunitas Kreatif**  
Pihak yang memiliki ide, menciptakan, mengolah, memamerkan / memerankan, dan menjual produk kreatif kebudayaan Yogyakarta.
- **Pengunjung / Wisatawan**  
Pihak yang berkunjung untuk mengikuti workshop, membeli produk ekonomi kreatif, atau melihat pameran / pertunjukan.
- **Pengelola**  
Pihak lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan.



Analisis Berdasarkan Kegiatan Pengguna

(Analysis based on Users Activity)



| No | Kegiatan              | Kebutuhan Ruang | Persyaratan Ruang                                                                  |
|----|-----------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Perlengkapan          | loadingdock     | harus memiliki akses yang memadai                                                  |
| 2  | Persiapan             | backstage       | harus tertutup dan hanya dapat diakses oleh pelaku                                 |
|    |                       | ruang rias      | harus memiliki akses langsung dengan backstage dan panggung                        |
| 3  | Latihan/ pertunjukkan | panggung        | lebar panggungminimal: jarak bentangtangan penari (1,75m)x jumlah penari (15orang) |

Gambar 3.1. Analisis kegiatan seni pertunjukkan tari klasik

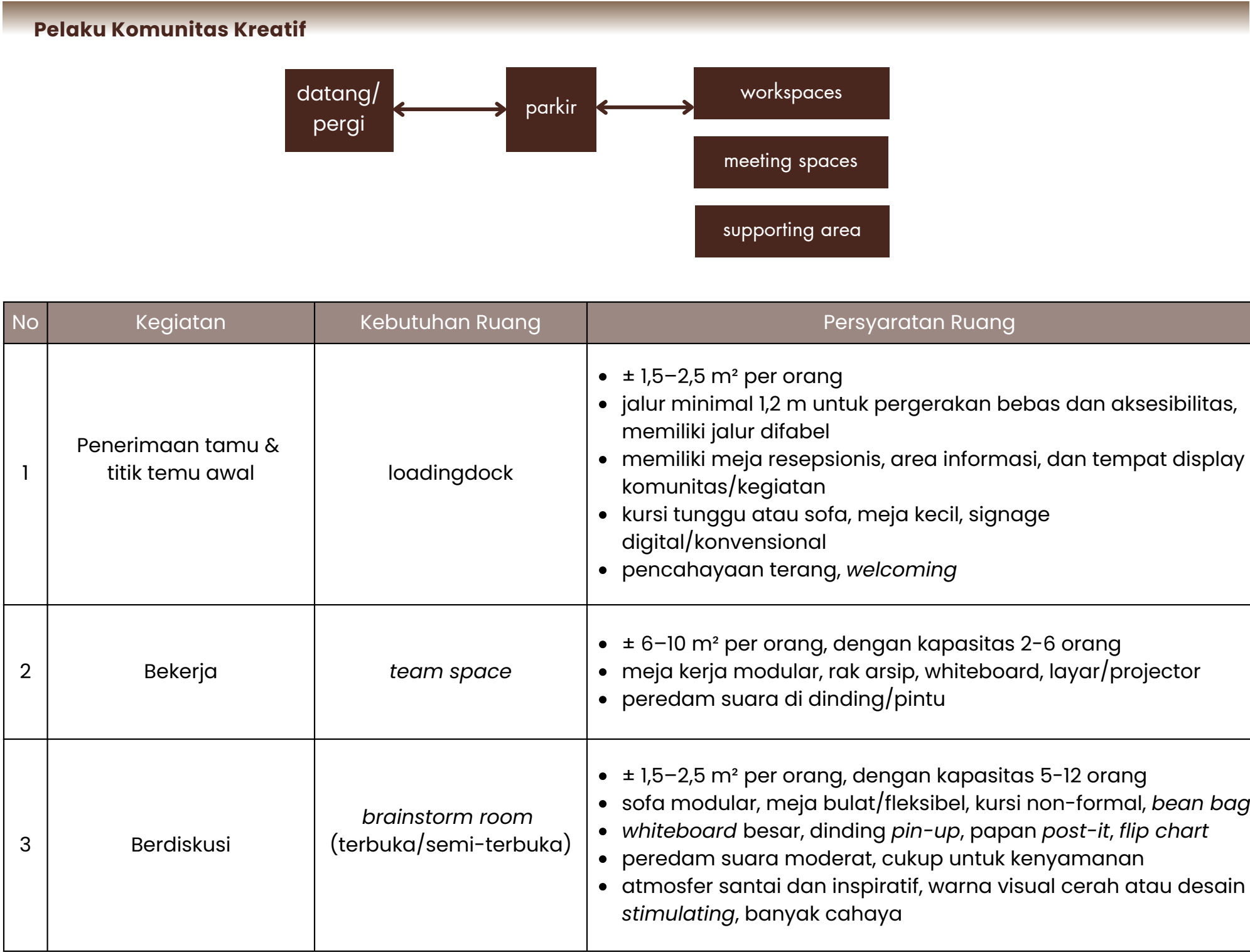
Sumber : Penulis (2025)

4.1 Eksplorasi Konsep

4.1.1 Fungsi Bangunan

Analisis Berdasarkan Kegiatan Pengguna

(Analysis based on Users Activity)



Gambar 3.1. Analisis kegiatan seni pertunjukkan tari klasik

Sumber : Penulis (2025)

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Tujuan dan skala perancangan

Warga sekitar, pelaku industri dan komunitas kreatif lokal skala kecil, serta wisatawan.

Jumlah pengguna yang difasilitasi

- Coworking space: 60 orang
- Studio Musik: 65 orang
- Sanggar Tari: 30 orang
- Amphiteater: 50 orang
- Pengelola & servis: 20 orang

(Waktu operasional pukul 06.00-18.00 WIB setiap hari).  
Jadi perkiraan total kapasitas aktif antara **200-250 orang** dalam waktu bersamaan, tergantung waktu, jenis kegiatan dan skenario okupansi.

Aksesibilitas dan Sirkulasi

A. Area Parkir Kendaraan

Mengacu pada *Permenhub No. 75 Tahun 2021 dan standar teknis perkotaan*.

Asumsi dari kapasitas puncak pengunjung: 250 orang.

Distribusi moda transportasi:

- 30% pengguna mobil: 75 orang (4/mobil):19 mobil.
- 50% pengguna motor: 125 orang (2/motor): 63 motor.
- 20% pejalan kaki, transportasi umum: 50 orang.

Tambahan:

- mobil operasional pengelola: 3 unit (diletakkan dekat dengan ruang pengelola).
- mobil disabilitas: min. 1 slot per 50 unit (diletakkan pada titik terdekat menuju bangunan, diberi tanda khusus, mudah terlihat).

Kebutuhan parkir mobil: **24 unit**

Luas per slot mobil: 12,5m²

Total luas lahan parkir: 300m²

(+30% area manuver) :390m²

Kebutuhan parkir motor: **63 unit**

Luas per slot motor: 2m².

Total luas lahan parkir: 150m²

(+20% area manuver): 180m²

B. Toilet

Mengacu pada *Permen PUPR No. 29/PRT/M/2006 dan SNI 03-1733-2004*.

Asumsi dari kapasitas puncak pengunjung: 250 orang.

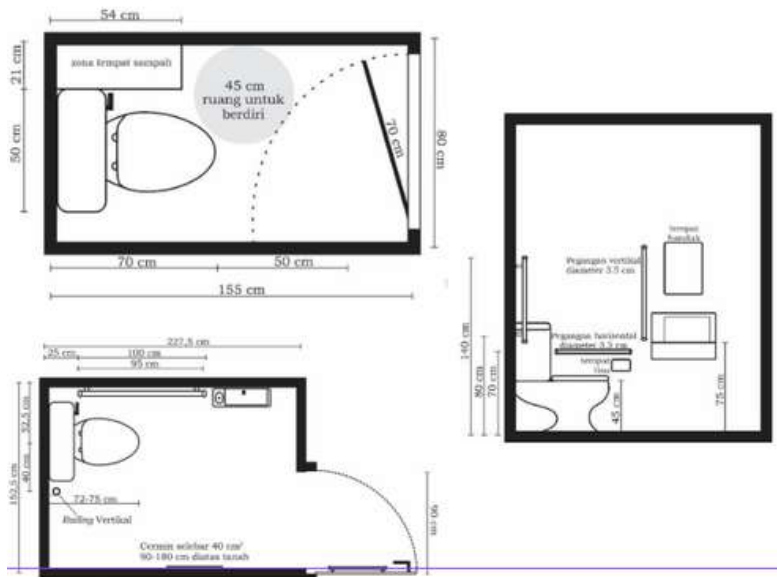
Pengguna bangunan: diasumsikan setara laki-laki dan perempuan (50:50).

Standar:

- **Laki-laki**, 1 WC/50 orang, 1 urinal/40 orang, 1 wastafel/60 orang.
- **Perempuan**, 1 WC/30 orang, 1 wastafel/60 orang.

Perhitungan untuk 250 orang (125 pria,125 wanita):

- Laki-laki: 4 WC, 2 urinal, 3 wastafel.
- Perempuan: 6 WC, 3 wastafel.
- Disabilitas: min. 1 toilet per kelompok pengguna.



Gambar 3.1. Standar Ukuran Toilet Umum  
Sumber : Penulis (2025)

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.4 Program Ruang

| No | Regulasi Intensitas Pemanfaatan Ruang |     | Luas (m2) |
|----|---------------------------------------|-----|-----------|
|    | Total Luas Pasar Ngasem               |     | 10,567    |
|    | Total Luas Area Perancangan           |     | 7,193     |
|    | Luas Bangunan Perancangan (AMP+C.HUB) |     | 841       |
| 1  | KDB Keseluruhan                       | 70% | 7396.76   |
| 2  | KLB Keseluruhan                       | 0.7 | 5177.732  |
| 3  | KDH Keseluruhan                       | 10% | 1056.68   |
| 4  | GSB                                   | 2 m | -         |

| No | Program Ruang          | Kapasitas | Satuan | Luas Area (m2) | Sirkulasi (%) | Luas total (m²) | Keterangan                                                              |
|----|------------------------|-----------|--------|----------------|---------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| A. | Fungsi Pasar           |           |        |                |               |                 |                                                                         |
| 1  | Pasar Kebutuhan Harian | 153       | Orang  | 1023.6         | 15%           | 153.54          | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2                              |
| 2  | Pasar Kuliner          | 113       | Orang  | 753.8          | 15%           | 113.07          | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2                              |
|    | Total                  | 1         | 165    | 1,2m²          | 30%           |                 |                                                                         |
| B. | Service & Management   |           |        |                |               |                 |                                                                         |
| 1  | Kantor Pengelola       | 15        | Orang  | 250.8          | 30%           | 75.24           | workstation staf 5 m²/orang                                             |
| 2  | WC Umum Pria           | 6         | Bilik  | 12             | 40%           | 4.8             | 6 Bilik WC duduk, 6 keran wastafel                                      |
| 3  | WC Umum Wanita         | 6         | Bilik  | 12             | 40%           | 4.8             | 6 Bilik WC duduk, 6 keran wastafel                                      |
| 4  | WC Umum Difabel        | 2         | Bilik  | 8              | 40%           | 3.2             | 1 Bilik WC duduk, 1 keran wastafel                                      |
| 5  | Ruang Laktasi          | 2         | Unit   | 8              | 40%           | 3.2             | Luas ruang laktasi 4 m2/ ruang                                          |
| 6  | Musholla               | 101       | Orang  | 81             | 100%          | 81              | 0,8 m2/orang (memberi sedikit ruang gerak, lebih realistis untuk sujud) |
| 7  | Area Wudhu             | 21        | Unit   | 36             | 30%           | 10.8            | Jumlah keran wudhu 21 keran                                             |
| 8  | Gudang                 | 10        | Orang  | 36             | 30%           | 10.8            | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2                              |
| 9  | Area Loading Dock      | 1         | Area   | 197            | 0%            | 0               | Lokasi di Area Perkerasan Selatan                                       |
| 10 | Area TPS Sampah        | 1         | Area   | 180            | 0%            | 0               | Lokasi di Area Perkerasan Selatan                                       |
| 11 | Area IPAL Kawasan      | 1         | Area   | 250            | 0%            | 0               | Lokasi di Area Perkerasan Selatan                                       |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.4 Program Ruang

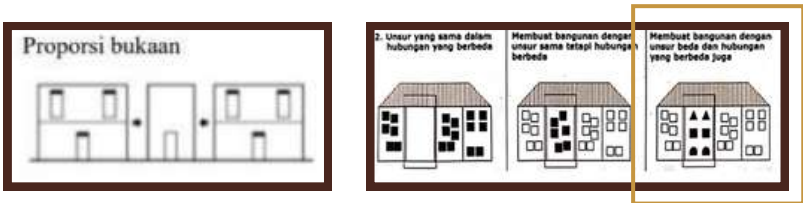
|       |                        |     |       |        |      |       |                                              |
|-------|------------------------|-----|-------|--------|------|-------|----------------------------------------------|
| 12    | Parkir Mobil           | 46  | Lot   | 600    | 0%   | 0     | Ukuran lot parkir 2.5 m x 5 m (Gol. II)      |
| 2     | Parkir Difabel         | 4   | Lot   | 72     | 0%   | 0     | Ukuran lot parkir 3.6 m x 5 m (Gol. III)     |
| 3     | Parkir Motor           | 122 | Lot   | 244    | 0%   | 0     | Ukuran lot parkir 1 m x 2 m                  |
| Total |                        |     |       | 1986.8 |      |       |                                              |
| C.    | Landscape              |     |       |        |      |       |                                              |
| 1     | Area Hijau Taman       | 1   | Area  | 698    | 0%   | 0     | Area dengan rumput dan tanah keseluruhan     |
| 2     | Perkerasan Aspal       | 1   | Area  | 2961.4 | 0%   | 0     | Perkerasan area parkir dan services          |
| 3     | Perkerasan Konblok     | 1   | Area  | 2787.3 | 0%   | 0     | Konblok untuk menambah area serapan          |
| 4     | Seating Area Outdoor   | 40  | Orang | 48     | 100% | 48    | Tempat duduk fleksibel 1.2 m2/orang          |
| Total |                        |     |       | 6494.7 |      |       |                                              |
| D.    | Amfiteater             |     |       |        |      |       |                                              |
| 1     | Seating Area Outdoor   | 168 | Orang | 201.8  | 100% | 201.8 | Tempat duduk fleksibel 1.2 m2/orang          |
| 2     | Area Panggung          | 1   | Area  | 279.2  | 100% | 279.2 | Area Untuk Pertunjukan                       |
| 3     | Sirkulasi Amfiteater   | 200 | Orang | 200    | 100% | 200   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 4     | Aula Sanggar Tari      | 65  | Orang | 130.1  | 100% | 130.1 | Pergerakan blocking koreografi 2 m2/orang    |
| 5     | Ruang Ganti            | 21  | Orang | 54     | 40%  | 21.6  | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 6     | Gudang Alat Teknis     | 9   | Orang | 44.5   | 20%  | 8.9   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 7     | Gudang Properti Teater | 9   | Orang | 44.5   | 20%  | 8.9   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| Total |                        |     |       | 954.1  |      |       |                                              |
| E.    | Creative Hub           |     |       |        |      |       |                                              |
| 1     | Area Lobby             | 13  | Orang | 16     | 80%  | 12.8  | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 2     | Outlet Souvenir        | 5   | Orang | 16     | 30%  | 4.8   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 3     | Information Desk       | 5   | Orang | 16     | 30%  | 4.8   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
| 4     | Area Co-Working Space  | 154 | Orang | 464    | 40%  | 185.6 | Jumlah Kursi 154 unit (5 jenis area duduk)   |
|       | Studio Musik           | 10  | Orang | 22.4   | 50%  | 11.2  | Luas Area 11.2 m2/studio musik               |
|       | Ruang OPT. Rekaman     | 3   | Orang | 11.2   | 30%  | 3.36  | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
|       | R. Take Instrumen      | 5   | Orang | 16     | 30%  | 4.8   | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
|       | Gudang                 | 2   | Orang | 11.2   | 20%  | 2.24  | normal aktif (pergerakan wajar) 1 orang/m2   |
|       | WC Pria                | 1   | Bilik | 5.6    | 40%  | 2.24  | 1 Bilik WC duduk, 1 urinal, 1 keran wastafel |
|       | WC Wanita              | 1   | Bilik | 5.6    | 40%  | 2.24  | 1 Bilik WC duduk, 1 keran wastafel           |
| Total |                        |     |       | 584    |      |       |                                              |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.5 Tema Perancangan

Menurut Semes dalam “Preservation Alliance of Greater Philadelphia” (2007) yang dikutip dari (Rosyadi, M.A., dkk., 2019), penerapan *building infill* di dalam kawasan bersejarah, perlu digarisbawahi bahwa bangunan baru dalam sebuah kawasan bersejarah harus lebih fokus pada ‘sense of place’ daripada ‘sense of time’. Bangunan yang menerapkan metode ini harus dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memiliki keterkaitan dalam desain bangunan. Maka dalam penerapannya, diperlukan adanya studi desain bangunan eksisting di sekitar tapak sebagai berikut:

Proporsi Fasad



Berfokus pada cara merancang jendela, pintu, dan bukaan lainnya pada fasad bangunan. Proporsi bukaan pada fasad bangunan existing cenderung mengikuti karakter arsitektur kolonial (*indische*) dan tradisional Jawa.

| Bangunan Eksisting                                                                                                                                  | Respon dan Penerapan dalam Desain                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bukaan didominasi oleh <b>bukaan lebar tanpa daun (open frontage)</b> pada kios, berorientasi horizontal dan menghadap langsung ke jalur sirkulasi. | Pada rancangan Creative Hub, bukaan diolah sebagai <b>elemen arsitektural aktif</b> yang membentuk selubung bangunan.                                                                                                               |
| Pola bukaan <b>repetitif mengikuti modul kios</b> , dengan proporsi <b>rendah-memanjang</b> .                                                       | Bukaan dirancang <b>berlapis dan vertikal</b> , mengikuti transformasi massa dan perbedaan ketinggian ruang.                                                                                                                        |
| Bukaan ini tidak dirancang sebagai <b>elemen pengendali iklim</b> , melainkan sebagai <b>elemen akses, visibilitas, dan interaksi jual beli</b> .   | Bukaan tidak lagi <b>sekadar lubang pada dinding</b> , tetapi menyatukan fungsi pencahayaan alami, ventilasi silang, dan ekspresi bentuk, sehingga menciptakan karakter pasar yang terbuka <b>tanpa menirunya secara langsung</b> . |
|                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                     |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.5 Tema Perancangan

Bahan Bangunan



Berfokus pada pemilihan material untuk fasad *Creative Hub* yang menciptakan dialog antara masa lalu dan masa kini. Bahan bangunan fasad eksisting didominasi oleh material yang mencerminkan arsitektur kolonial (*indische*) dan tradisional Jawa.

| Bangunan Eksisting                                                                                                                                                                | Respon dan Penerapan dalam Desain                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Struktur utama bangunan umumnya menggunakan <b>dinding pasangan bata diplester dan dicat warna netral</b>, yang berfungsi sebagai elemen masif dan pembentuk bidang fasad.</p> | <p>Menggunakan <b>kombinasi material yang lebih modern</b> kayu, besi hollow untuk skylight, <i>polycarbonate solarlite</i> dengan tampilan yang sama/mirip untuk menjaga kesinambungan dengan sekitar.</p> |
|                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                             |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.5 Tema Perancangan

Warna Bangunan

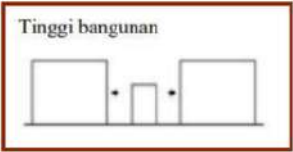
Berfokus pada pemilihan palet warna untuk fasad *Creative Hub* yang menciptakan kontras yang disengaja namun tetap harmonis dengan sekitar. Warna bangunan eksisting didominasi dengan warna tradisional Jawa yang netral dan alami.

| Bangunan Eksisting                                                                                                                                                                | Respon dan Penerapan dalam Desain                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Bangunan eksisting Pasar Ngasem didominasi oleh penggunaan <b>warna-warna netral dan tidak mencolok</b>, seperti krem, coklat kayu, hijau kusam, dan warna alami material.</p> | <p>Desain <i>Creative Hub</i> merespon karakter warna eksisting dengan mengadopsi palet warna netral sebagai <b>warna dasar fasad, seperti krem dan coklat pada dinding</b> untuk menjaga kesinambungan visual dengan bangunan sekitar.</p> |
| <p>Palet warna ini terbentuk dari <b>warna plester dinding, struktur kayu, kolom, serta elemen atap</b>, sehingga menciptakan kesan sederhana, tenang, dan bumi.</p>              | <p>Sebagai penanda fungsi baru, diterapkan <b>kontras warna secara terkontrol</b> warna hijau diaplikasikan pada <b>elemen atap dan vegetasi</b> sebagai penguat keterkaitan dengan konteks alam dan ruang terbuka.</p>                     |
|                                                                                               |                                                                                                                                                        |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.5 Tema Perancangan

Tinggi Bangunan



Berfokus pada ketinggian bangunan *Creative Hub* yang menentukan apakah desain baru akan mendominasi atau menghormati lingkungan sekitarnya. Tinggi bangunan eksisting didominasi dengan bangunan rendah.

| Bangunan Eksisting                                                                                                                                                                                                                                                                                | Respon dan Penerapan dalam Desain                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Bangunan eksisting Pasar Ngasem memiliki ketinggian massa yang relatif <b>rendah dan seragam</b>, mencerminkan <b>skala manusia (human scale)</b> yang sesuai dengan fungsi pasar tradisional dan aktivitas harian pengunjung.</p>                                                             | <p>Pembagian ketinggian massa bangunan <i>Creative Hub</i> dirancang berdasarkan <b>kebutuhan fungsi ruang</b> agar efisien sekaligus mendukung <b>kenyamanan termal dan visual</b>.</p>                                                                                      |
| <p>Atap bangunan menggunakan atap limasan tradisional Jawa, sehingga ketinggian puncak atap (nok) mencapai sekitar <b>3-4 meter dari permukaan lantai</b>. Proporsi ini menciptakan ruang bawah atap yang lega, membantu <b>sirkulasi udara alami dan mengurangi panas</b> di area aktivitas.</p> | <p>Ketinggian terendah diterapkan pada area information desk dan toko souvenir, karena fungsi ruang yang <b>tidak membutuhkan volume ruang besar</b>. Ketinggian menengah digunakan pada studio musik dan ruang-ruang pendukung yang <b>tidak memerlukan atap tinggi</b>.</p> |
| <p>Kolom-kolom penyangga memiliki ketinggian yang <b>konsisten dan membentuk ritme</b> struktural yang jelas, memperkuat kesan <b>keterbukaan visual</b>.</p>                                                                                                                                     | <p>Ketinggian tertinggi, mencapai sekitar 5 meter, diterapkan pada coworking space dan atrium multipurpose. Volume ruang yang lebih besar dimanfaatkan untuk <b>memaksimalkan sirkulasi udara alami dan pencahayaan alami, sekaligus memberi kesan ruang terbuka</b>.</p>     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                               |

Sempadan Bangunan



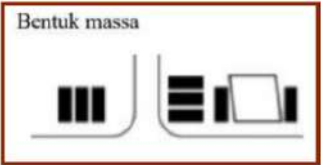
Berfokus pada pengaturan hubungan fisik antara bangunan baru dengan ruang publik dan bangunan di sekitarnya. Penyesuaian sempadan adalah cara untuk menunjukkan penghormatan terhadap tata ruang yang sudah ada.

| Bangunan Eksisting                                                                                    | Respon dan Penerapan dalam Desain                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Bangunan eksisting tidak selalu memiliki sempadan yang seragam, namun jarak sempadan minimal 5 meter. | Mengikuti garis sempadan yang sama dengan bangunan sekitar. |
| Bangunan eksisting tidak selalu memiliki sempadan yang seragam, namun jarak sempadan minimal 5 meter. | Mengikuti fungsi yang sama sebagai ruang transisi.          |
|                                                                                                       |                                                             |

3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.5 Tema Perancangan

Bentuk Massa



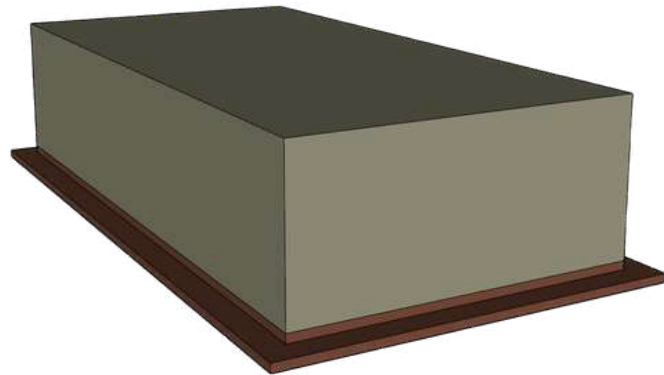
Berfokus pada konfigurasi keseluruhan massa bangunan *Creative Hub* untuk menciptakan kontras pada bentuk arsitektur (*mass as figure*) sementara tetap mempertahankan kompatibilitas dalam tata ruang (*mass as ground*).

| Bangunan Eksisting                                                                             | Respon dan Penerapan dalam Desain                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bentuk massa yang sederhana, memanjang, tunggal berjajar dengan orientasi linear dan simetris. | Bentuk massa memanjang, namun lebih kontras dengan lengkungan. <div></div>                                                                                 |
| Massa bangunan terbuka tidak saling menempel satu sama lain.                                   | Menggabungkan beberapa massa menjadi satu kesatuan komposisi, namun tetap mempertahankan keterbukaan antar-bangunan (dihubungkan oleh koridor atau plaza). |
|                                                                                                |                                                                                                                                                            |

### 3.1 Eksplorasi Konsep

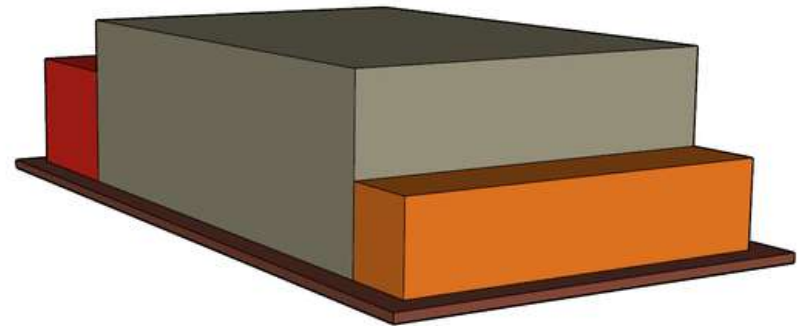
#### 3.1.6 Gubahan Massa

1



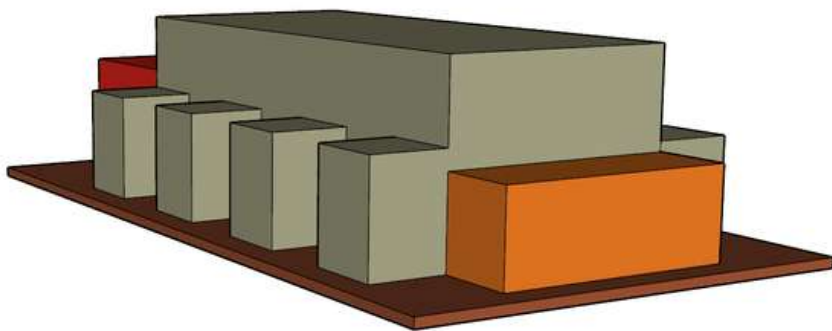
Massa bangunan dirancang berbentuk kotak persegi panjang sebagai **respons terhadap konteks bangunan pasar eksisting.**

2



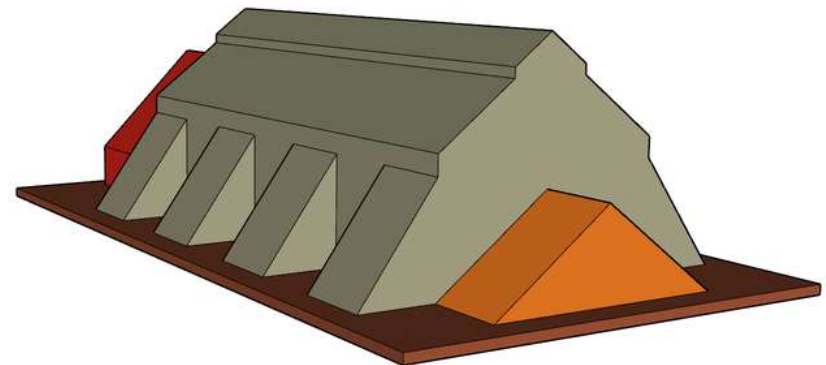
**Ruang dibagi ke dalam tiga kebutuhan utama** yaitu lobby, seating area dan ruang studio musik dengan **perbedaan elevasi bangunan** sebagai respons terhadap fungsi dan kenyamanan ruang.

3



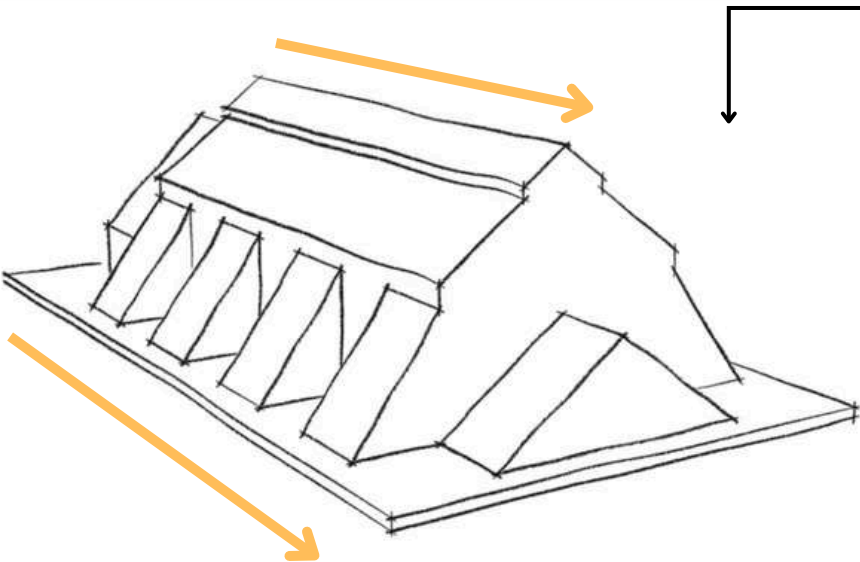
Ekspresi fasad dibuat berbentuk kotak-kotak dan terpecah dalam modul massa untuk **meningkatkan area hijau** sebagai respons atas **minimnya ruang terbuka hijau di dalam site Pasar Ngasem.**

4



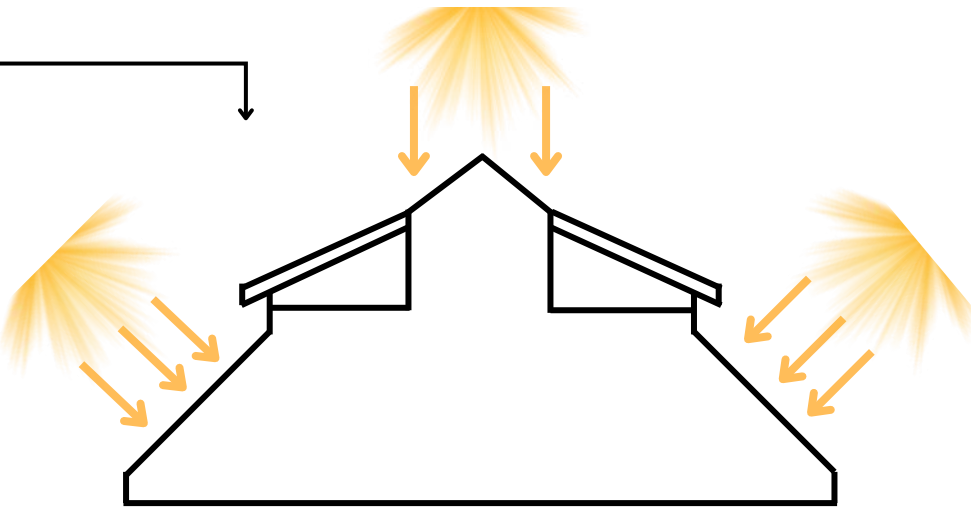
Menggunakan bentuk atap pelana yang dirancang dengan dua kemiringan, yaitu  $45^\circ$  dan  $30^\circ$ , untuk membentuk kesan atap yang **melingkari bangunan dan berfungsi sebagai selubung pengganti dinding.**

3.1 **Eksplorasi Konsep**  
3.1.7 **Selubung dan Material Bangunan**



**Keunggulan bangunan Creative Hub** diperoleh melalui penerapan bentuk massa persegi panjang yang mengacu pada tipologi bangunan pasar eksisting. Massa bangunan memanjang dari arah utara ke selatan, sehingga orientasi fasad utama berada pada sisi timur dan barat.

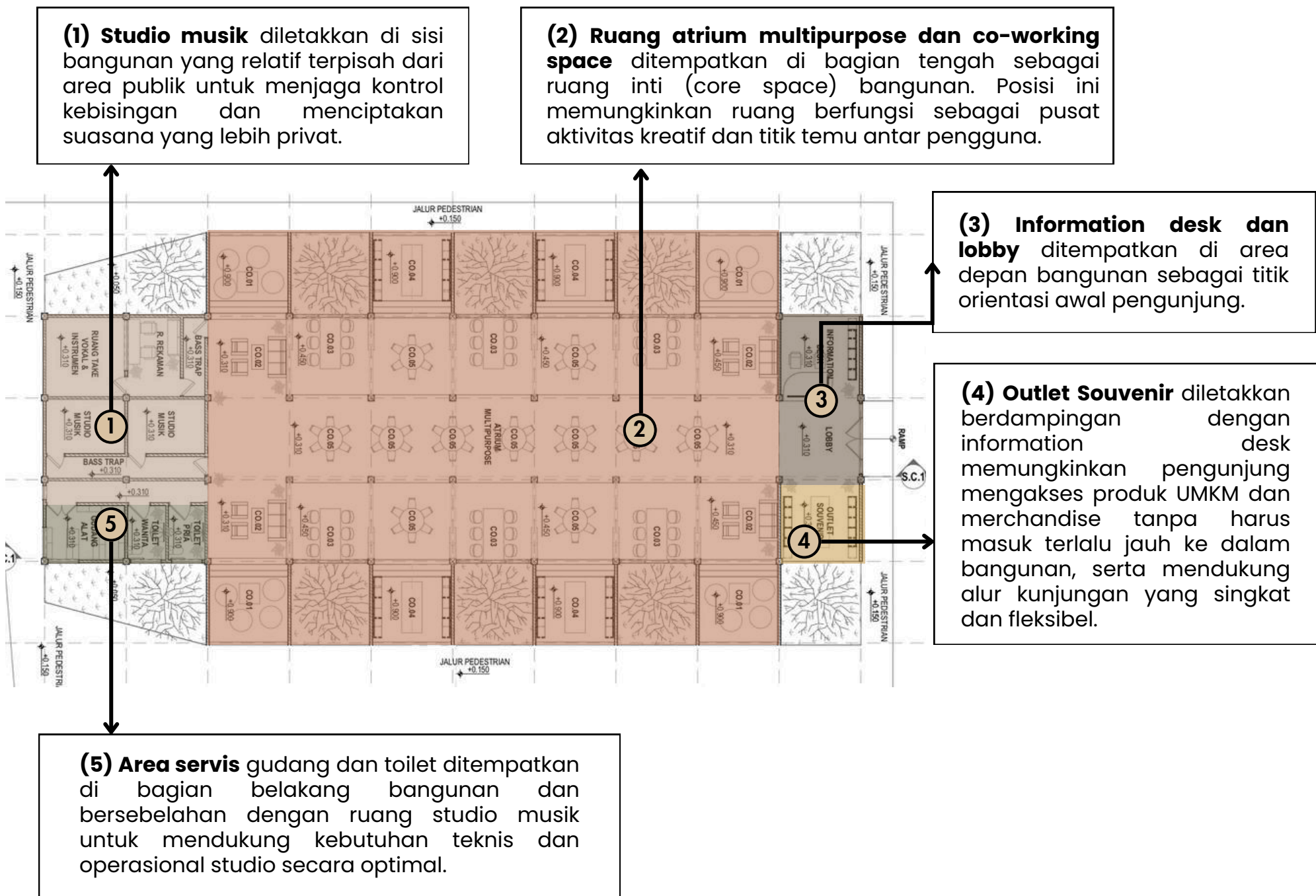
Konfigurasi ini memungkinkan optimalisasi pencahayaan alami sepanjang hari. **Bukaan fasad berbahan polikarbonat transparan** pada sisi timur dan barat dimanfaatkan untuk menangkap cahaya matahari pagi dan sore, sementara pencahayaan pada siang hari diperkuat melalui keberadaan **skylight pada atap bangunan**.



3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.8 Tata Ruang

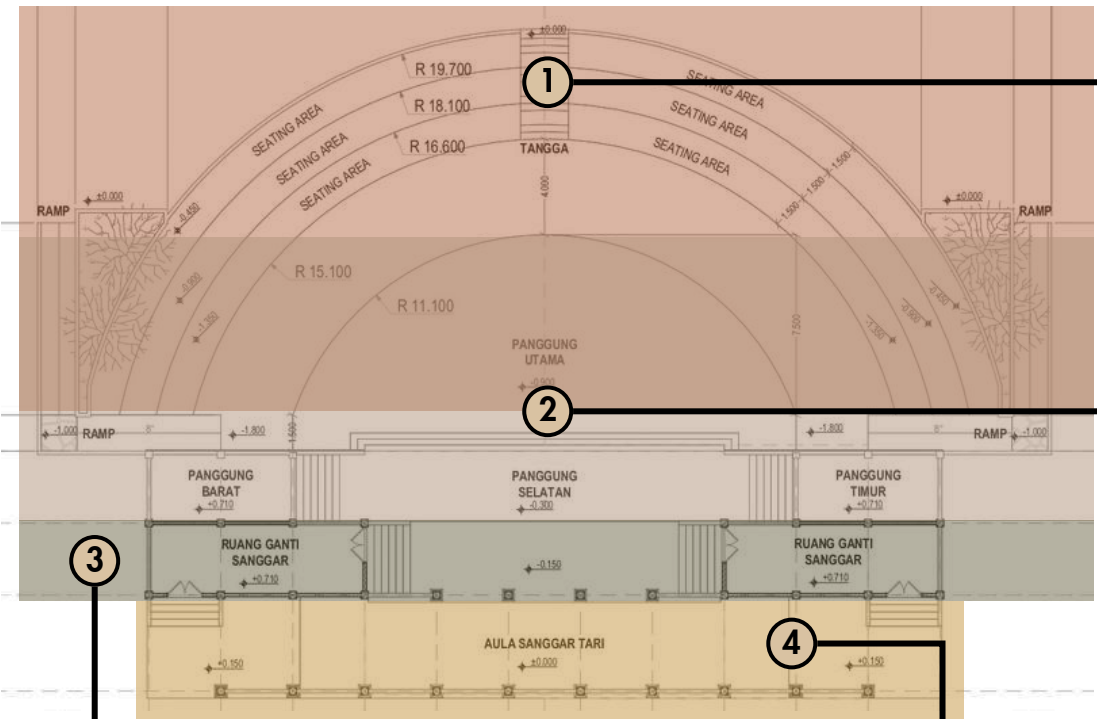
Eksplorasi Denah Creative Hub



3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.8 Tata Ruang

Eksplorasi Denah Amphiteater dan Sanggar Tari



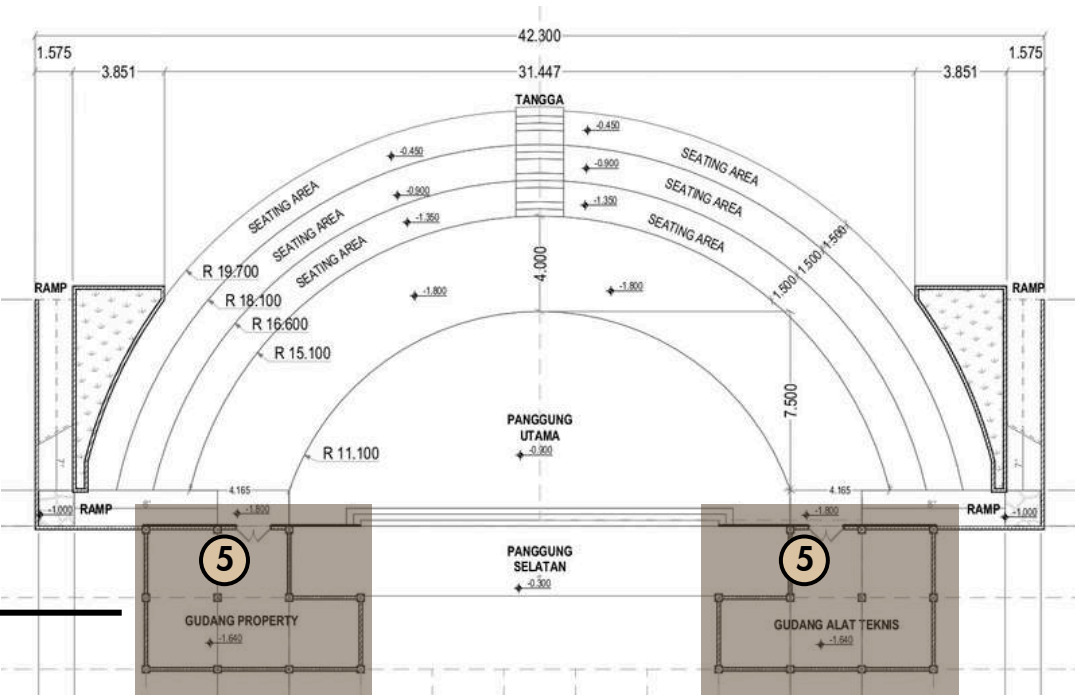
(1) **Seating Area** berbentuk setengah lingkaran mengarah langsung ke panggung utama sehingga semua penonton mendapatkan sudut pandang yang fokus dan merata.

(2) **Panggung utama** ditempatkan di tengah komposisi untuk menjadi fokus visual dan fungsional. **Pembagian panggung (utama, barat, selatan, timur)** memungkinkan variasi koreografi, ergantian adegan, pertunjukan kolaboratif

(3) **Ruang ganti sanggar** ditempatkan di posisi dekat panggung memungkinkan akses cepat saat pergantian kostum dan minim gangguan pada area publik

(4) **Aula Sanggar Tari** ditempatkan di belakang panggung agar aktivitas latihan tidak terlihat langsung oleh penonton sehingga tidak bersaing dengan panggung sebagai pusat perhatian

(5) **Gudang properti dan alat teknis** diletakkan di lantai bawah aula dan panggung agar memudahkan mobilisasi properti tanpa melewati area penonton. dan gudang tidak memerlukan pencahayaan alami atau view, sehingga ideal ditempatkan paling bawah.



3.1 Eksplorasi Konsep

3.1.9 Tata Lanskap

(1) Strategi kamuflase bangunan diterapkan untuk mengendalikan hirarki visual kawasan, sehingga **focal point utama tetap berada pada area amphiteater** didukung dengan fungsi sanggar tari, kemudian secara bertahap mengarahkan perhatian pengunjung ke bangunan creative hub.

(2) **Bangunan creative hub (C-Hub)** ditempatkan pada area pojok kawasan untuk menciptakan kesan ruang yang lebih tertutup dan tersembunyi dari keramaian utama pasar.



(3) **Susunan vegetasi sebagai pembatas** antara amphiteater, creative hub, dan area pasar dirancang sebagai elemen transisi ruang yang memiliki fungsi ganda, yaitu membentuk batas antara area publik dan privat (kantor dan servis dengan area pasar), sekaligus **mengarahkan alur sirkulasi pengunjung.**

| KODE | KETERANGAN                         | KODE | KETERANGAN                    |
|------|------------------------------------|------|-------------------------------|
|      | Area Hijau Baru                    |      | Area Kolam                    |
|      | Perkerasan Paving Pedestrian       |      | Area Kantor Pengelola         |
|      | Perkerasan Aspal Area Parkir       |      | Bangunan Kebutuhan Servis     |
|      | Area Amfiteater & Sanggar Tari     |      | Jalan Lingkar Aspal Kendaraan |
|      | Area Infill Kebutuhan Creative Hub |      | Jalan Pedestrian              |
|      | Area Pasar Keb. Sehari-Hari        |      | Jalan Raya (Lokal Sekunder)   |
|      | Area Pasar Kuliner Tradisional     |      |                               |

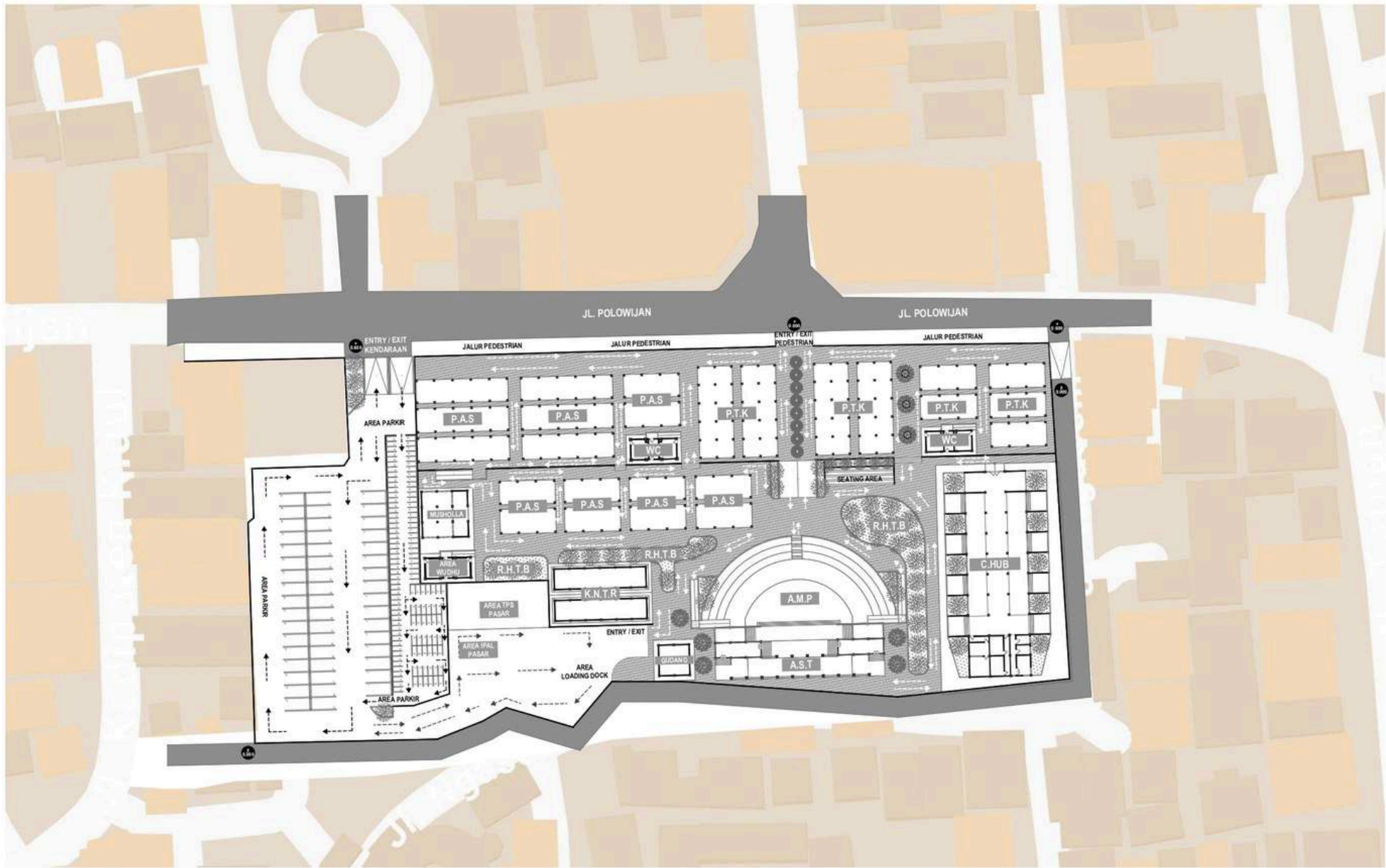
04

# Hasil Perancangan

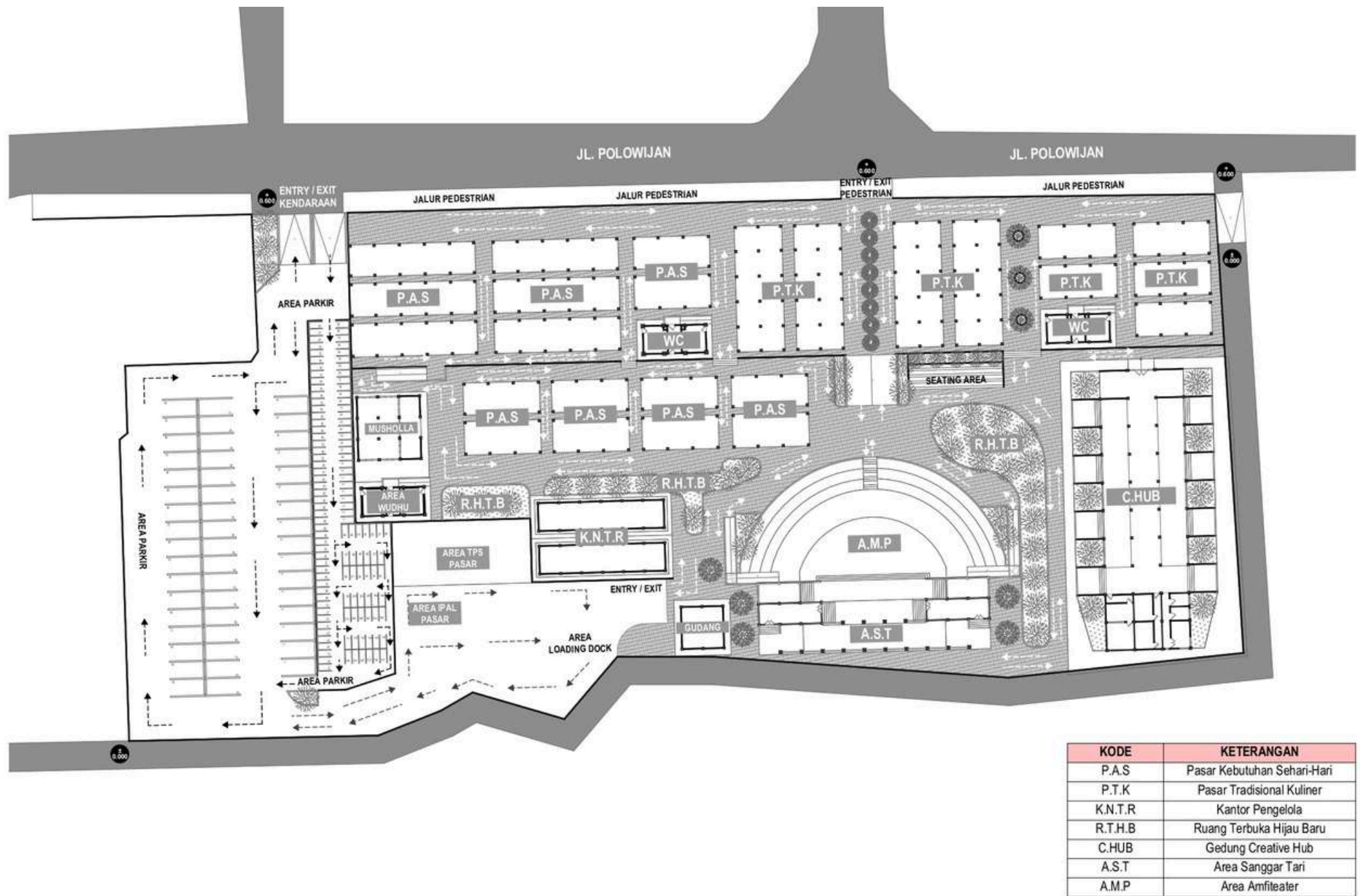
hasil perancangan dan pembuktiannya

4.1 Hasil Perancangan

4.1.1 Situasi Site



### 4.1.2 Siteplan



4.1 Hasil Perancangan

4.1.3 Skema Zonasi Fungsi



| KODE               | KETERANGAN                         | KODE             | KETERANGAN                    |
|--------------------|------------------------------------|------------------|-------------------------------|
| [Green Box]        | Area Hijau Baru                    | [Blue Box]       | Area Kolam                    |
| [Light Orange Box] | Perkerasan Paving Pedestrian       | [Brown Box]      | Area Kantor Pengelola         |
| [Light Grey Box]   | Perkerasan Aspal Area Parkir       | [Dark Brown Box] | Bangunan Kebutuhan Servis     |
| [Red Box]          | Area Amfiteater & Sanggar Tari     | [Dark Grey Box]  | Jalan Lingkar Aspal Kendaraan |
| [Pink Box]         | Area Infill Kebutuhan Creative Hub | [Light Grey Box] | Jalan Pedestrian              |
| [Orange Box]       | Area Pasar Keb. Sehari-Hari        | [Dark Grey Box]  | Jalan Raya (Lokal Sekunder)   |
| [Light Orange Box] | Area Pasar Kuliner Tradisional     |                  |                               |

4.1 Hasil Perancangan

4.1.4 Tampak Kawasan



TAMPAK UTARA KAWASAN  
1 : 400



TAMPAK SELATAN KAWASAN  
1 : 400



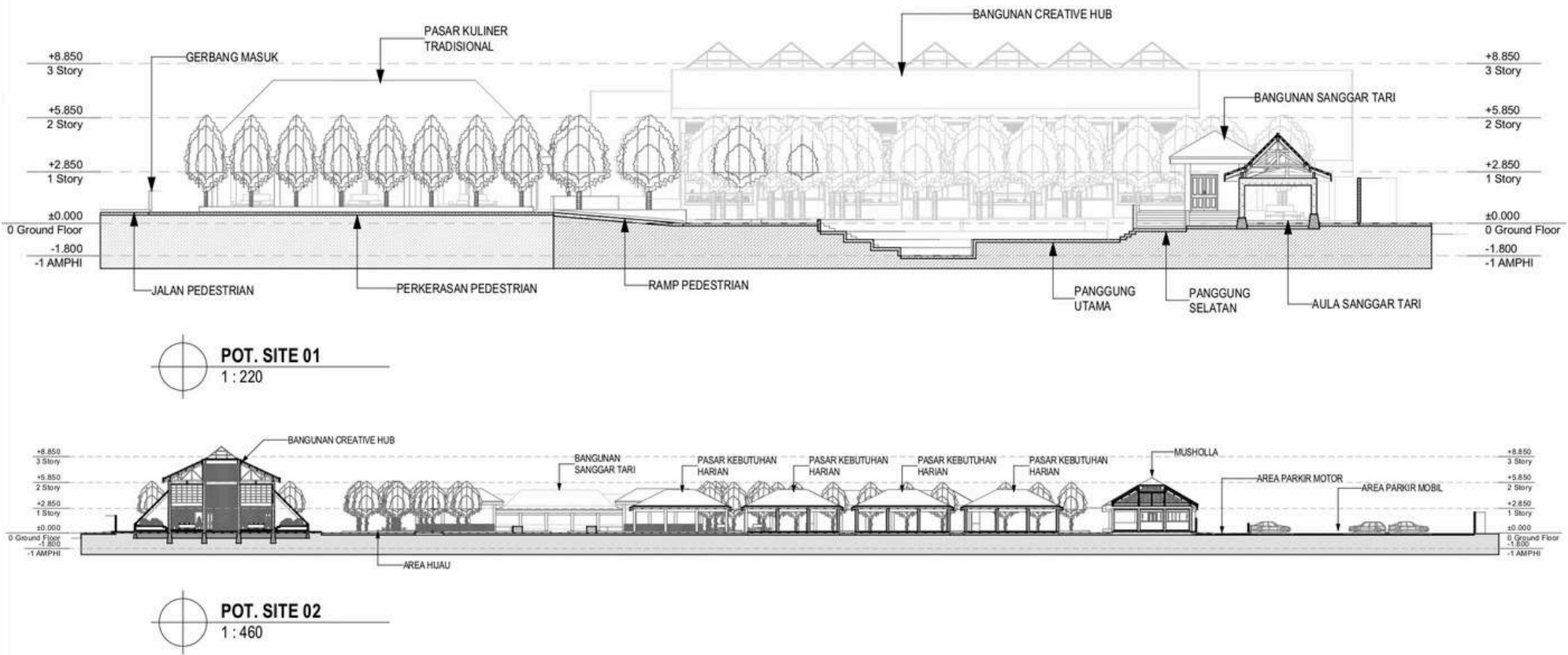
TAMPAK TIMUR KAWASAN  
1 : 350



TAMPAK BARAT KAWASAN  
1 : 350

4.1 Hasil Perancangan

4.1.5 Potongan Kawasan



4.1 Hasil Perancangan

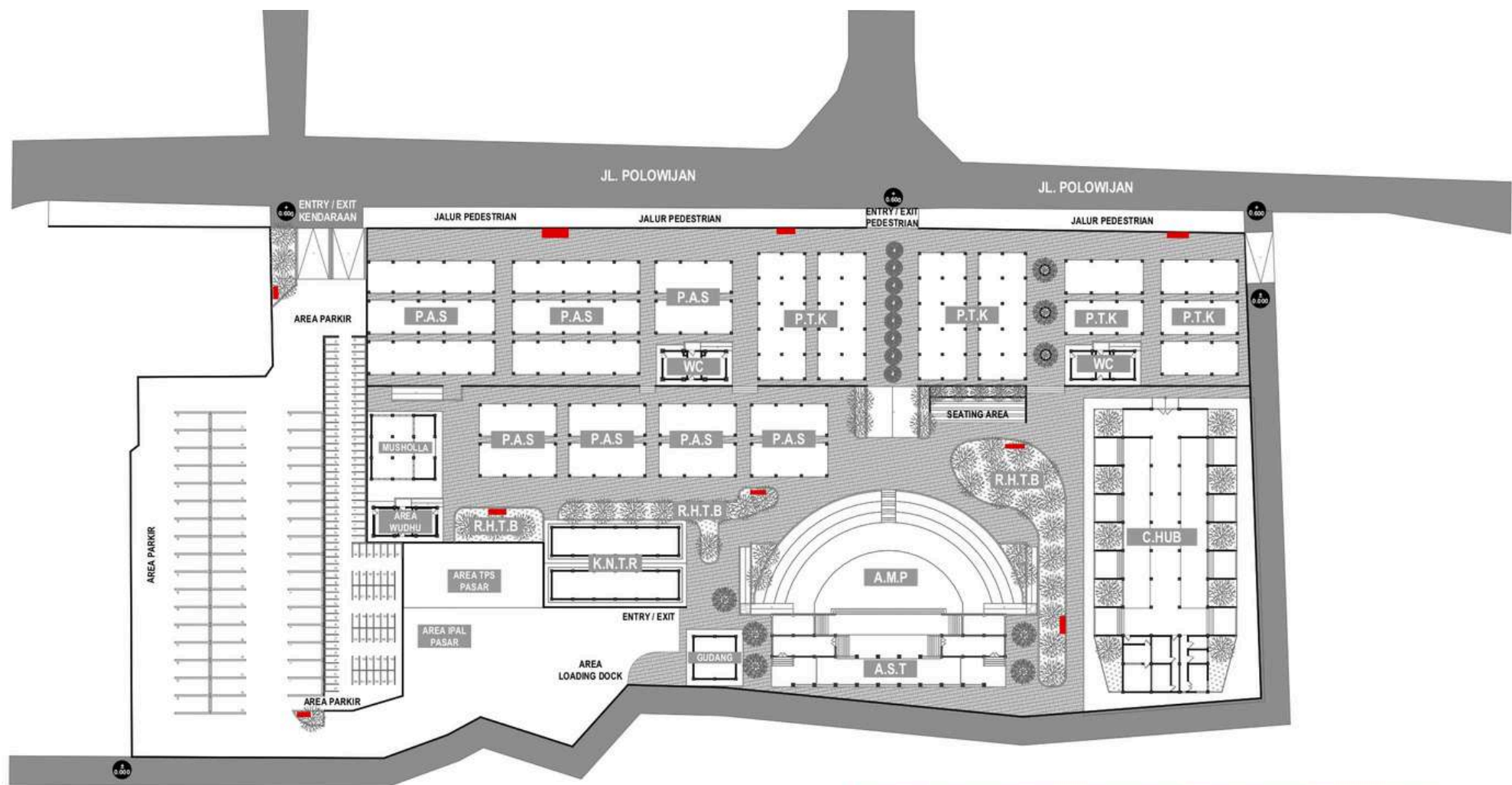
4.1.6 Jalur Evakuasi dan Titik Kumpul Kawasan



| KODE    | KETERANGAN                  | KODE                                                                                  | KETERANGAN                  |
|---------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| P.A.S   | Pasar Kebutuhan Sehari-Hari |  | Titik Kumpul Sementara      |
| P.T.K   | Pasar Tradisional Kuliner   |  | Pasar Kebutuhan Sehari-Hari |
| K.N.T.R | Kantor Pengelola            |                                                                                       |                             |
| R.H.T.B | Ruang Terbuka Hijau Baru    |                                                                                       |                             |
| C.HUB   | Gedung Creative Hub         |                                                                                       |                             |
| A.S.T   | Area Sanggar Tari           |                                                                                       |                             |
| A.M.P   | Area Amfiteater             |                                                                                       |                             |

4.1 Hasil Perancangan

4.1.7 Rencana Titik Infrastruktur Kebakaran Kawasan



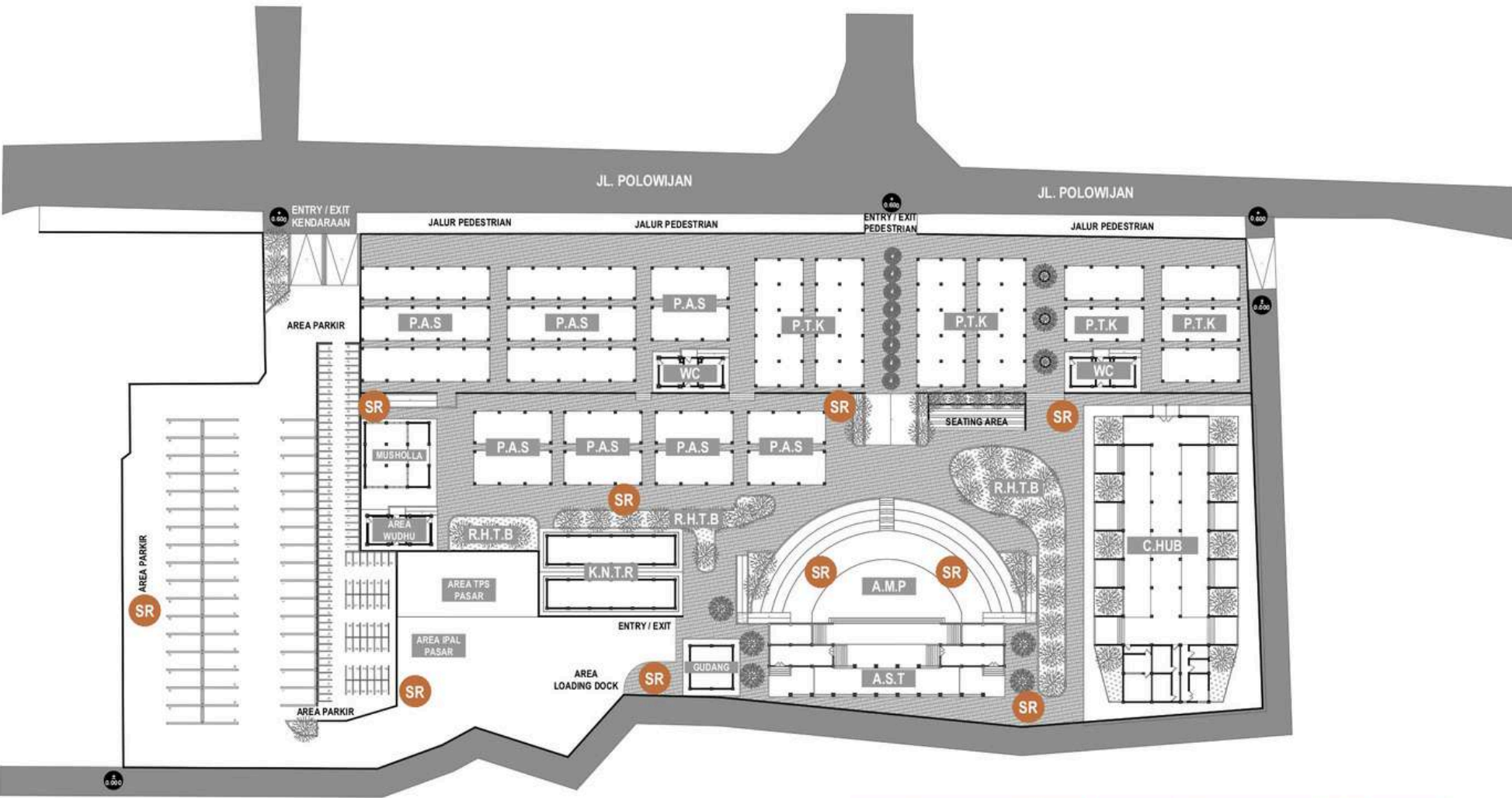
| KODE    | KETERANGAN                  | KODE  | KETERANGAN            |
|---------|-----------------------------|-------|-----------------------|
| P.A.S   | Pasar Kebutuhan Sehari-Hari | C.HUB | Gedung Creative Hub   |
| P.T.K   | Pasar Tradisional Kuliner   | A.S.T | Area Sanggar Tari     |
| K.N.T.R | Kantor Pengelola            | A.M.P | Area Amfiteater       |
| R.T.H.B | Ruang Terbuka Hijau Baru    |       | Titik Hydrant Outdoor |

4.1

Hasil Perancangan

4.1.8

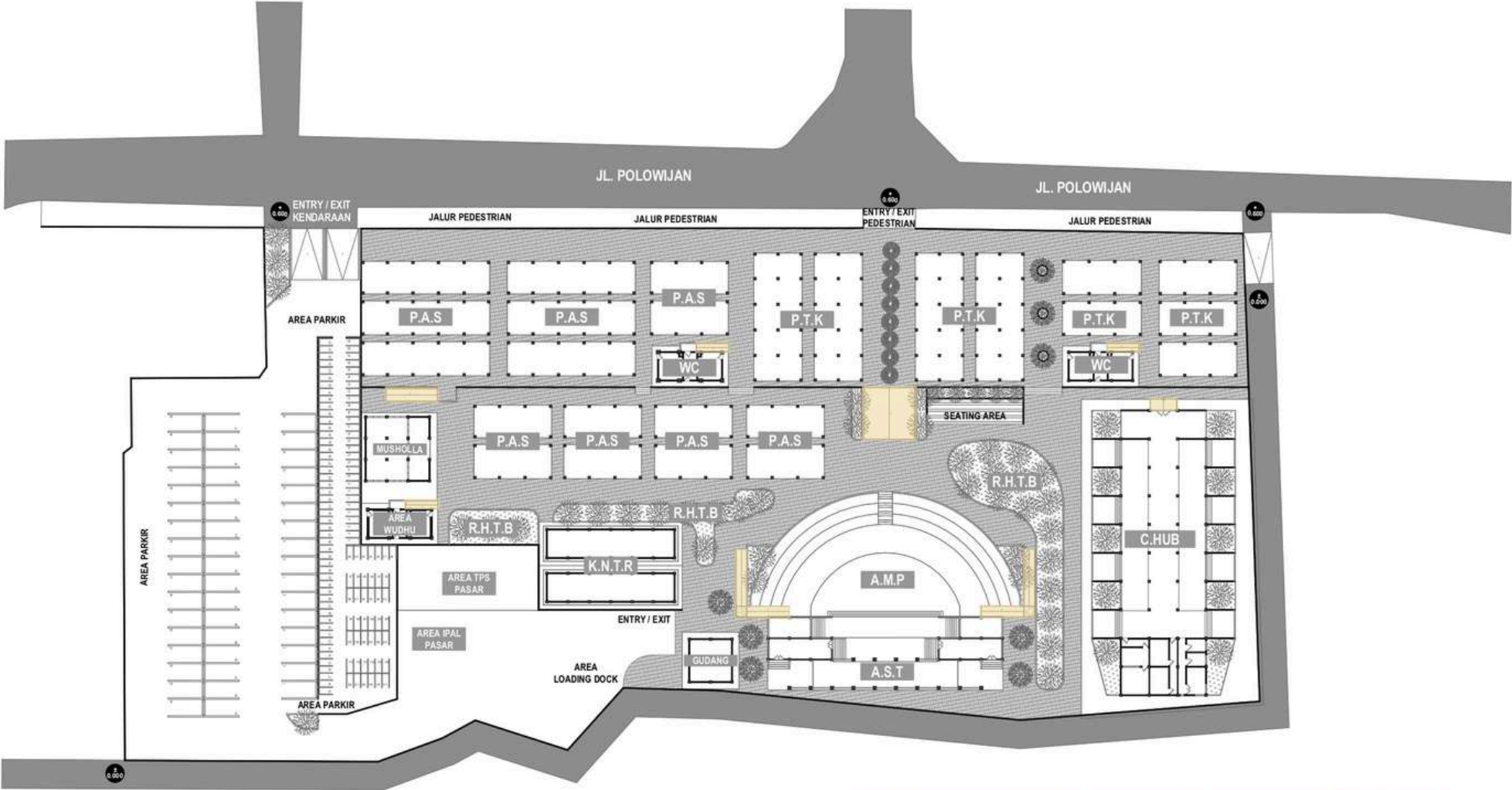
Titik Sumur Resapan Kawasan



| KODE    | KETERANGAN                  | KODE  | KETERANGAN          |
|---------|-----------------------------|-------|---------------------|
| P.A.S   | Pasar Kebutuhan Sehari-Hari | A.S.T | Area Sanggar Tari   |
| P.T.K   | Pasar Tradisional Kuliner   | A.M.P | Area Amfiteater     |
| K.N.T.R | Kantor Pengelola            | SR    | Titik Sumur Resapan |
| R.T.H.B | Ruang Terbuka Hijau Baru    |       |                     |
| C.HUB   | Gedung Creative Hub         |       |                     |

4.1 Hasil Perancangan

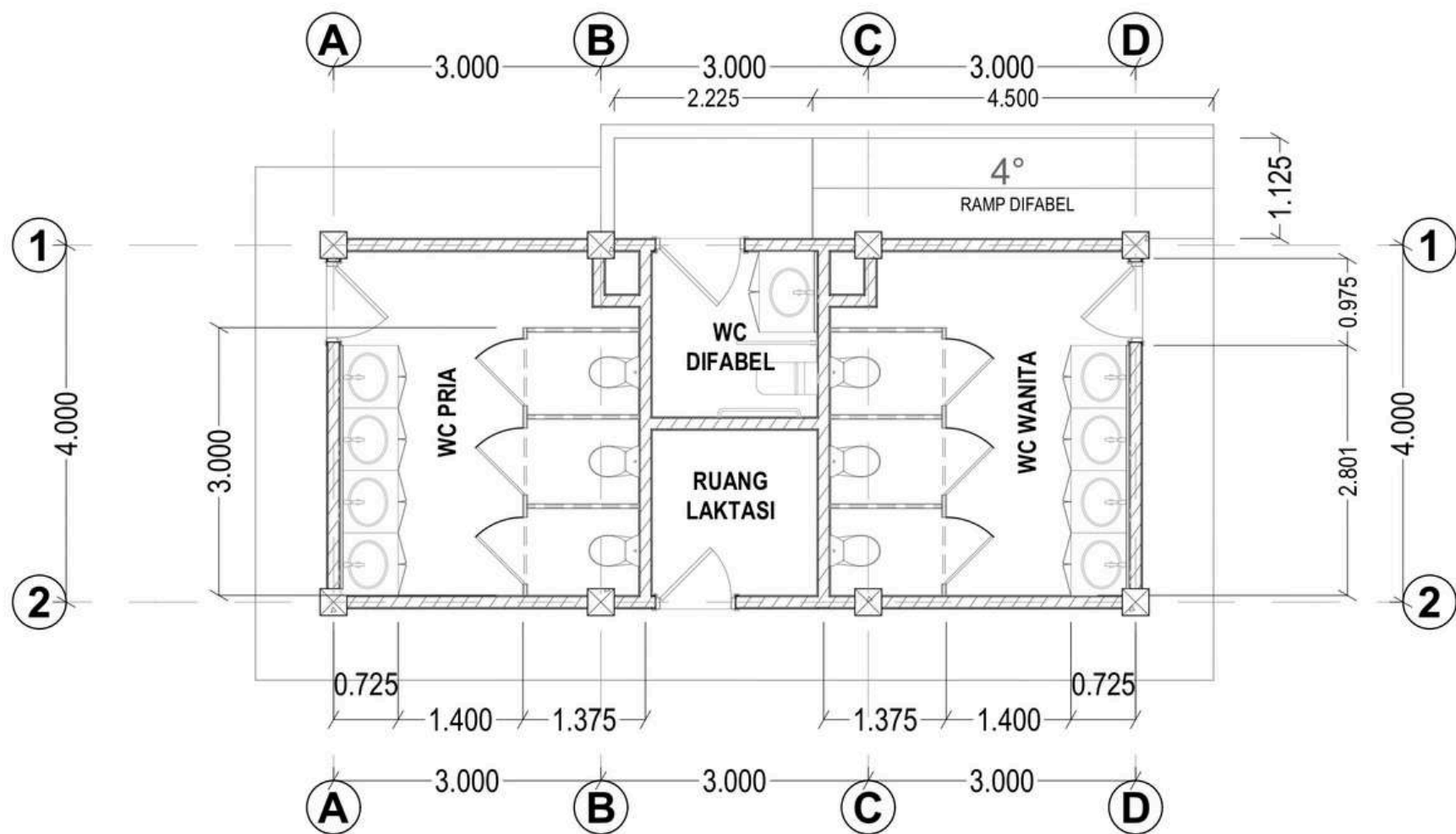
4.1.9 Skema Barrier Free Kawasan



| KODE    | KETERANGAN                  | KODE  | KETERANGAN          |
|---------|-----------------------------|-------|---------------------|
| P.A.S   | Pasar Kebutuhan Sehari-Hari | C.HUB | Gedung Creative Hub |
| P.T.K   | Pasar Tradisional Kuliner   | A.S.T | Area Sanggar Tari   |
| K.N.T.R | Kantor Pengelola            | A.M.P | Area Amfiteater     |
| R.T.H.B | Ruang Terbuka Hijau Baru    |       | Titik Ramp Difabel  |

4.1 Hasil Perancangan

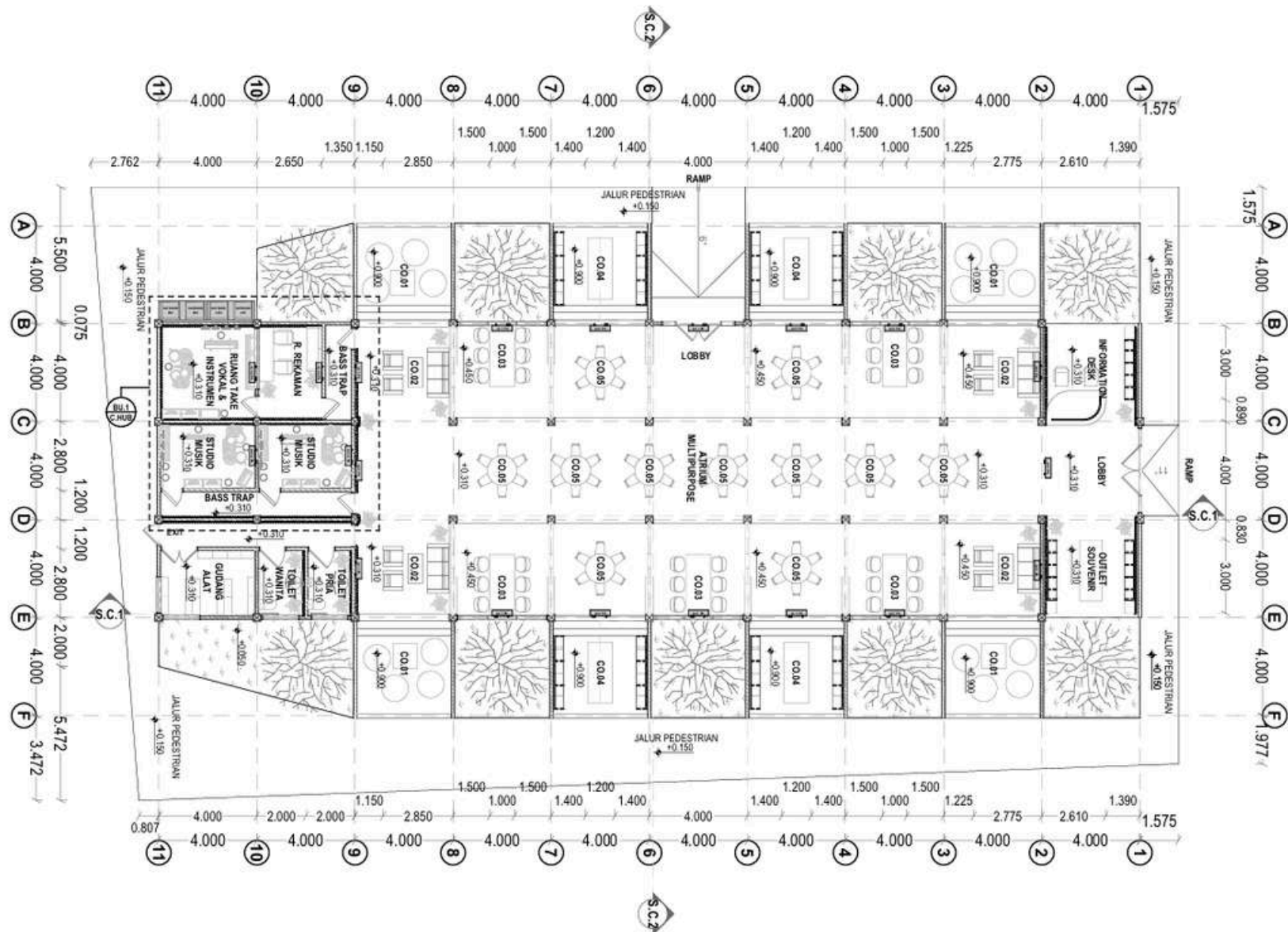
4.1.10 Denah WC Umum Kawasan



Denah WC umum kawasan dirancang dengan prinsip inklusivitas dan aksesibilitas bagi seluruh pengguna. Di dalamnya **disediakan WC difabel dan ramp difabel** dengan dimensi dan perlengkapan yang memenuhi standar aksesibilitas. Denah juga mengakomodasi **ruang laktasi sebagai fasilitas pendukung bagi ibu menyusui**.

## 4.1 Hasil Perancangan

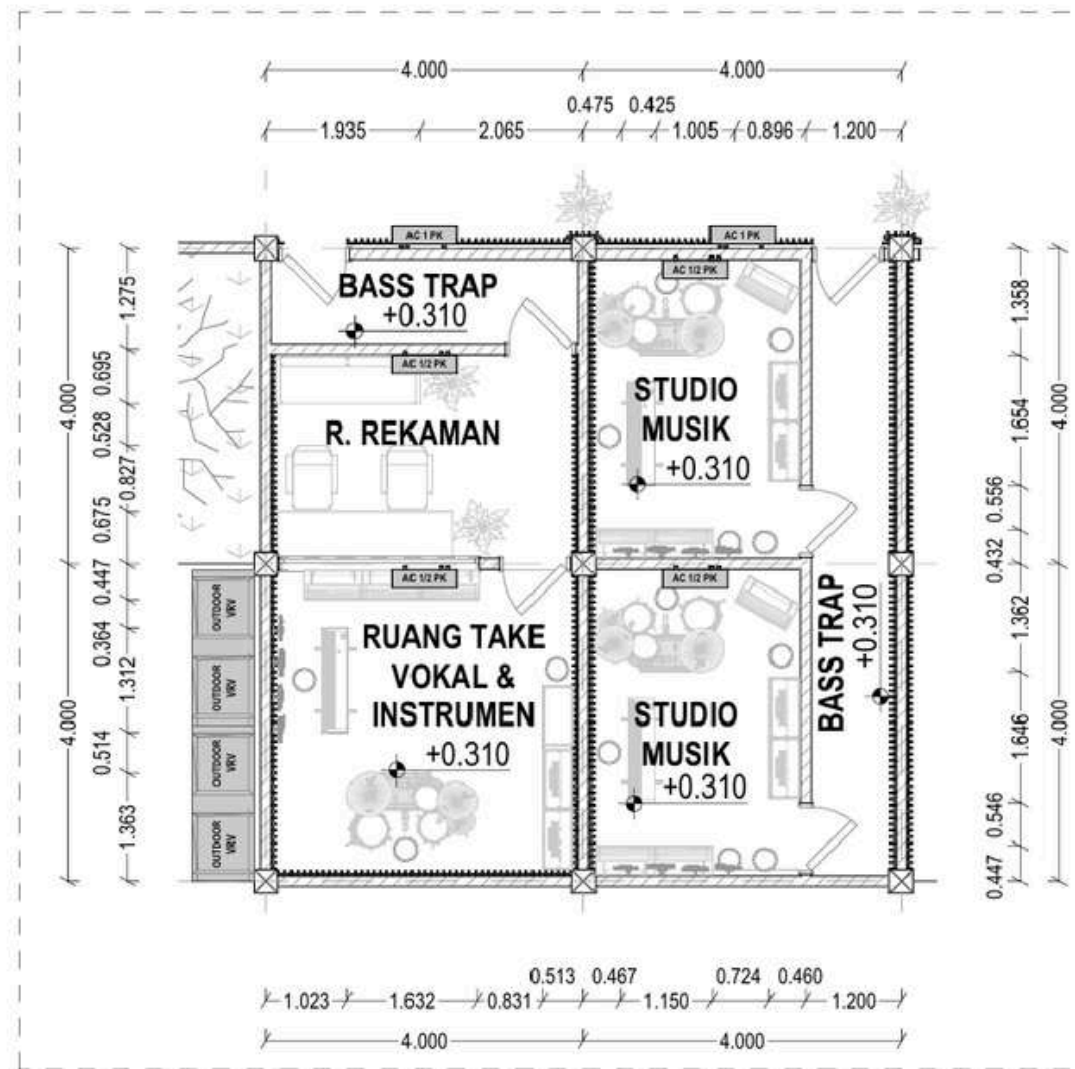
### 4.1.11 Denah Lantai I Bangunan Creative Hub



**Studio musik** ditempatkan pada sisi bangunan yang lebih terpisah dari area publik untuk mengendalikan kebisingan dan menjaga privasi aktivitas latihan. **Ruang atrium multipurpose dan co-working space** berada di tengah bangunan sebagai ruang inti yang menjadi pusat aktivitas kreatif dan interaksi pengguna. **Lobby dan information desk** diletakkan di bagian depan sebagai titik orientasi awal dan penerima pengunjung. **Outlet souvenir** ditempatkan berdekatan dengan area lobby untuk memudahkan akses pengunjung terhadap produk UMKM tanpa harus masuk ke area dalam. Sementara itu, area servis seperti gudang dan toilet berada di bagian belakang bangunan, bersebelahan dengan studio musik, guna mendukung kebutuhan teknis dan operasional secara efisien.

## 4.1 Hasil Perancangan

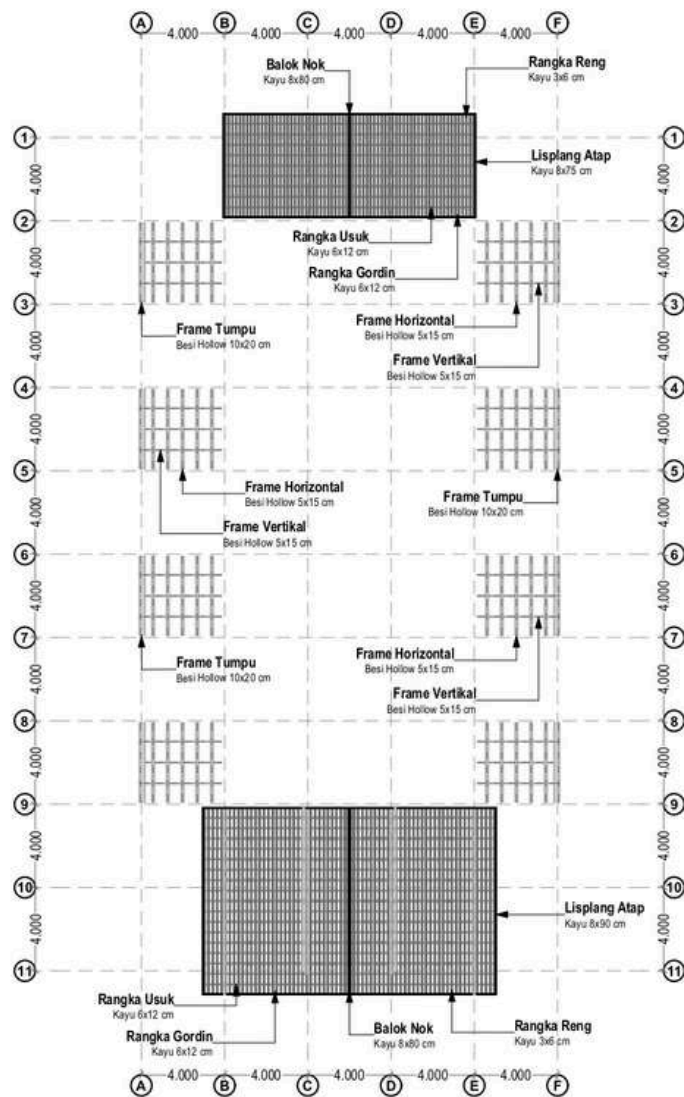
### 4.1.11 Denah Blow Up Area Studio Musik



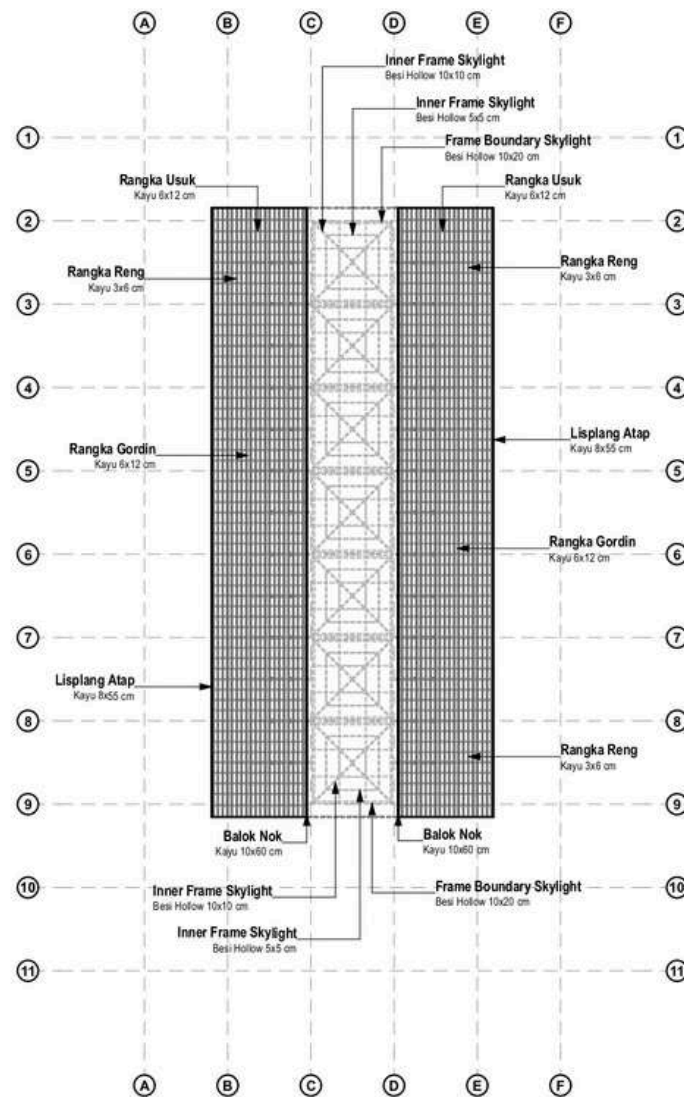
**Studio musik** ditempatkan pada sisi bangunan yang lebih terpisah dari area publik untuk mengendalikan kebisingan dan menjaga privasi aktivitas latihan. **Ruang atrium multipurpose dan co-working space** berada di tengah bangunan sebagai ruang inti yang menjadi pusat aktivitas kreatif dan interaksi pengguna. **Lobby dan information desk** diletakkan di bagian depan sebagai titik orientasi awal dan penerima pengunjung. **Outlet souvenir** ditempatkan berdekatan dengan area lobby untuk memudahkan akses pengunjung terhadap produk UMKM tanpa harus masuk ke area dalam. Sementara itu, area servis seperti gudang dan toilet berada di bagian belakang bangunan, bersebelahan dengan studio musik, guna mendukung kebutuhan teknis dan operasional secara efisien.

4.1 Hasil Perancangan

4.1.12 Denah Atap Bangunan Creative Hub



DENAH ATAP 01  
1 : 250

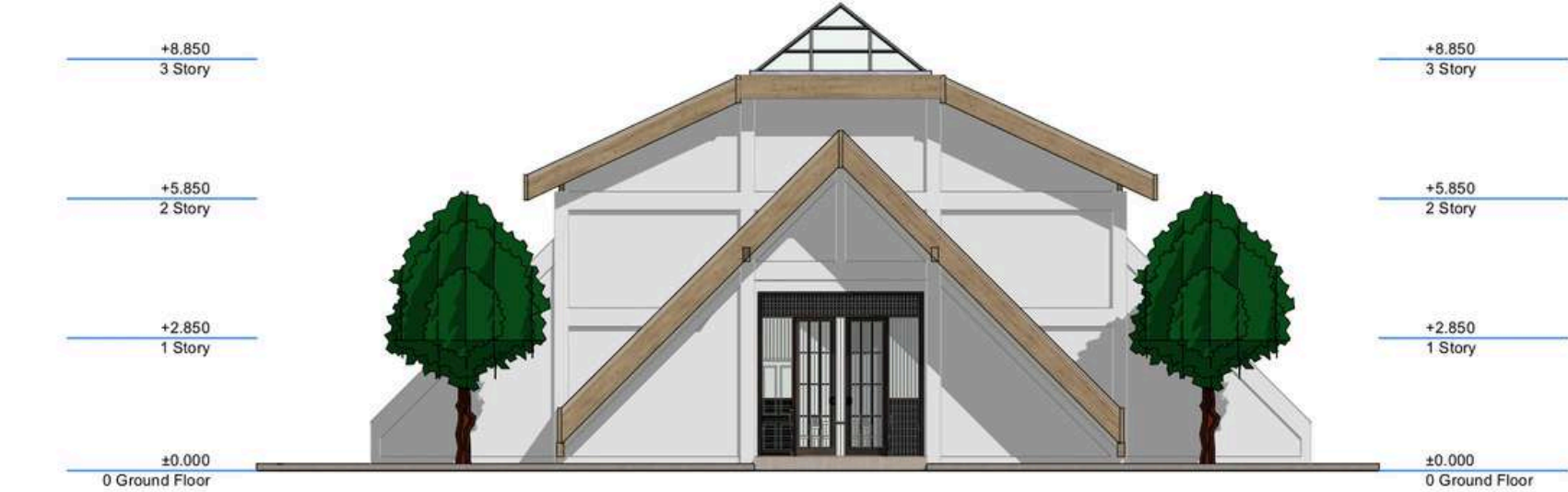


DENAH ATAP 02  
1 : 250

Dimensi dan jarak antar kuda-kuda direncanakan 4 meter dan ditentukan berdasarkan hasil perhitungan struktur sesuai standar keamanan. **Usuk menggunakan kayu dengan ukuran 6x12 cm**, berfungsi menopang reng dan penutup atap, dengan jarak pemasangan yang disesuaikan terhadap beban dan kemiringan atap. **Reng menggunakan material kayu dengan ukuran 3x6 cm** sebagaiudukan langsung penutup atap.

4.1 Hasil Perancangan

4.1.13 Tampak Bangunan Creative Hub



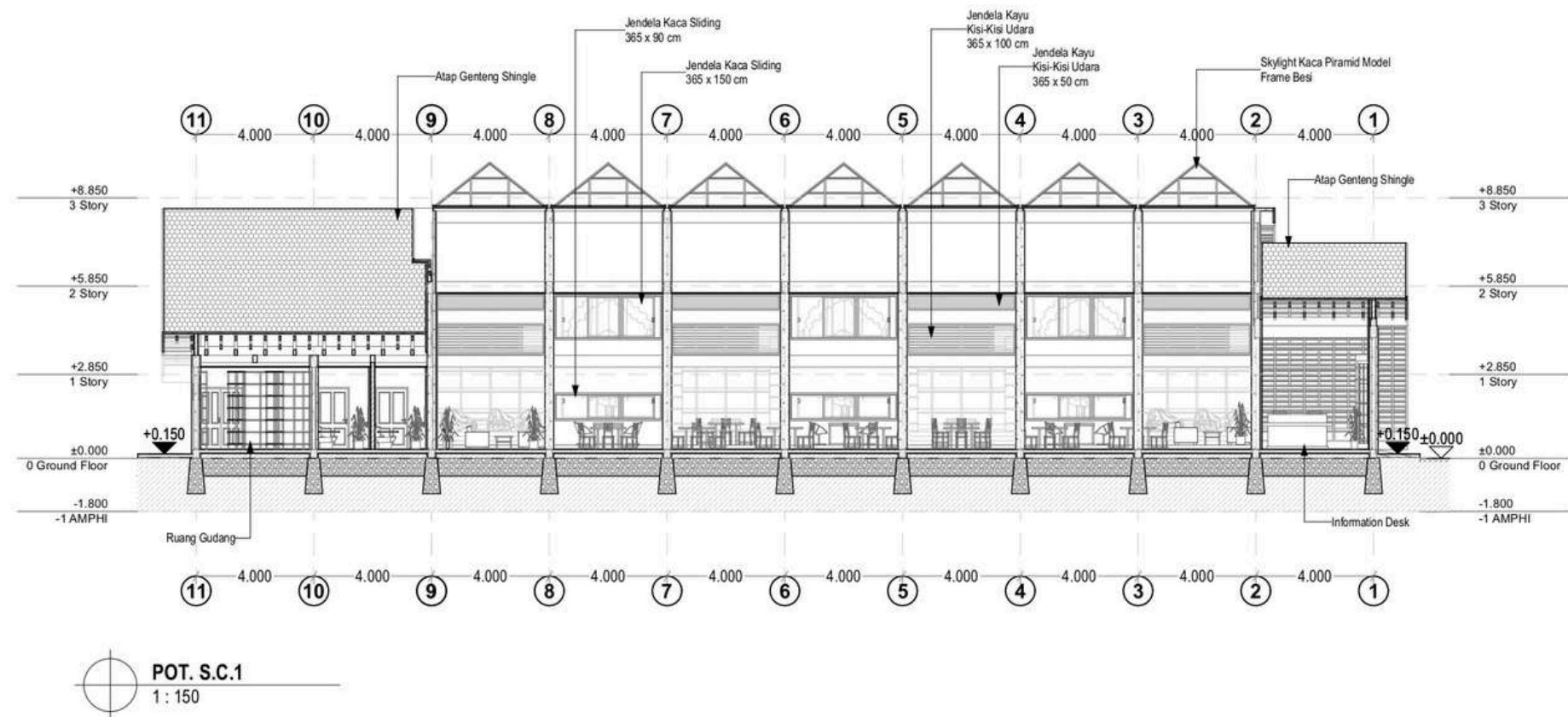
4.1 Hasil Perancangan

4.1.14 Tampak Bangunan Creative Hub



4.1 Hasil Perancangan

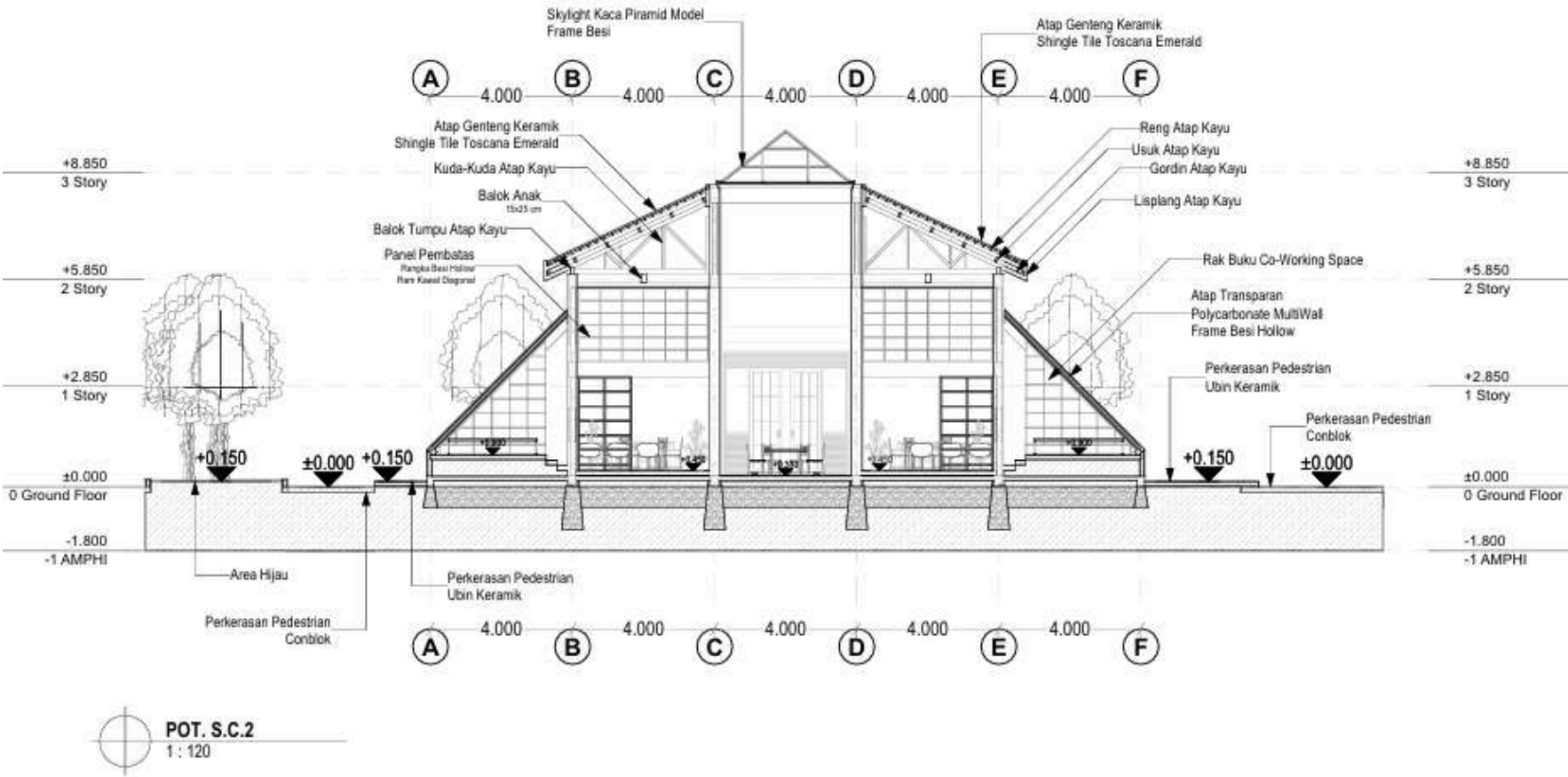
4.1.15 Potongan 01 Creative Hub



Memperlihatkan sistem struktur utama dengan ketebalan **lantai beton bertulang sebesar 15 cm. Ketinggian bangunan secara keseluruhan mencapai 8 meter.** Potongan diambil pada area tengah bangunan untuk menampilkan atrium sebagai ruang multipurpose yang menjadi pusat aktivitas, sekaligus memperlihatkan keterhubungan visual dan spasial dengan area coworking space di sekitarnya.

4.1 Hasil Perancangan

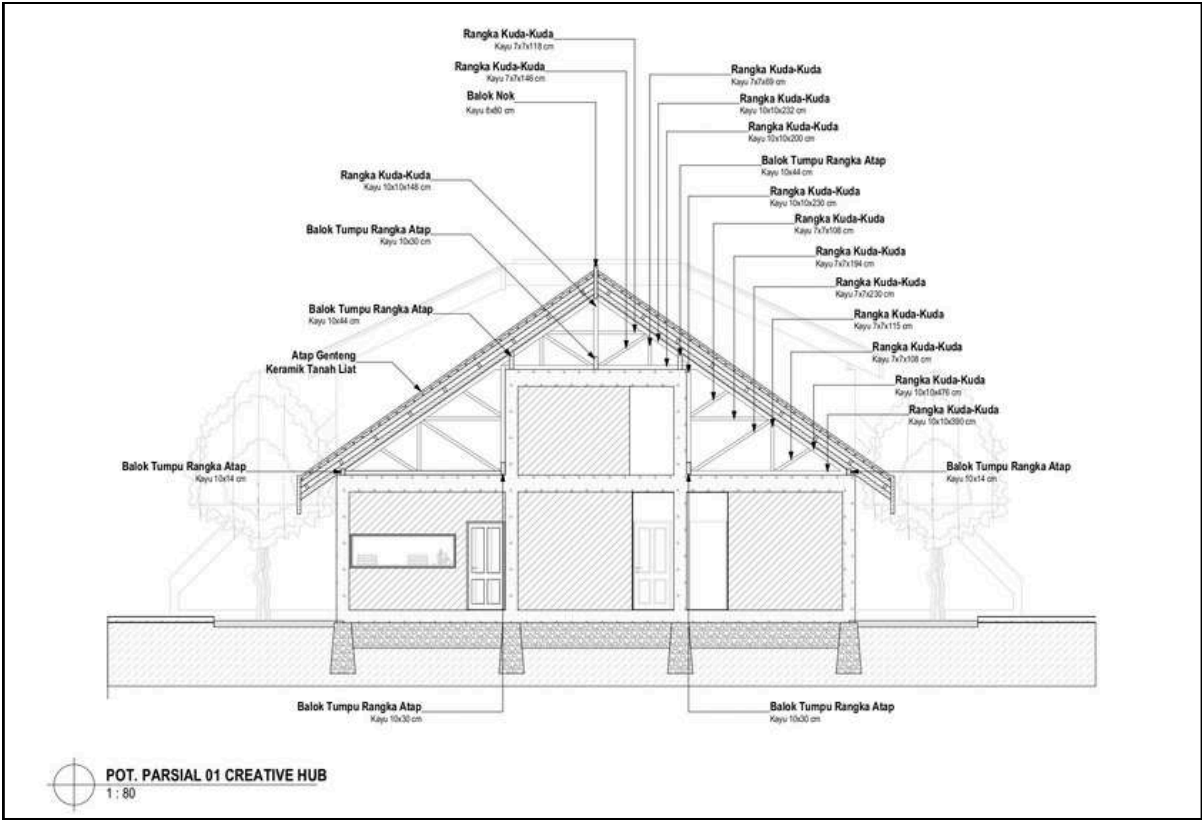
4.1.16 Potongan 02 Creative Hub



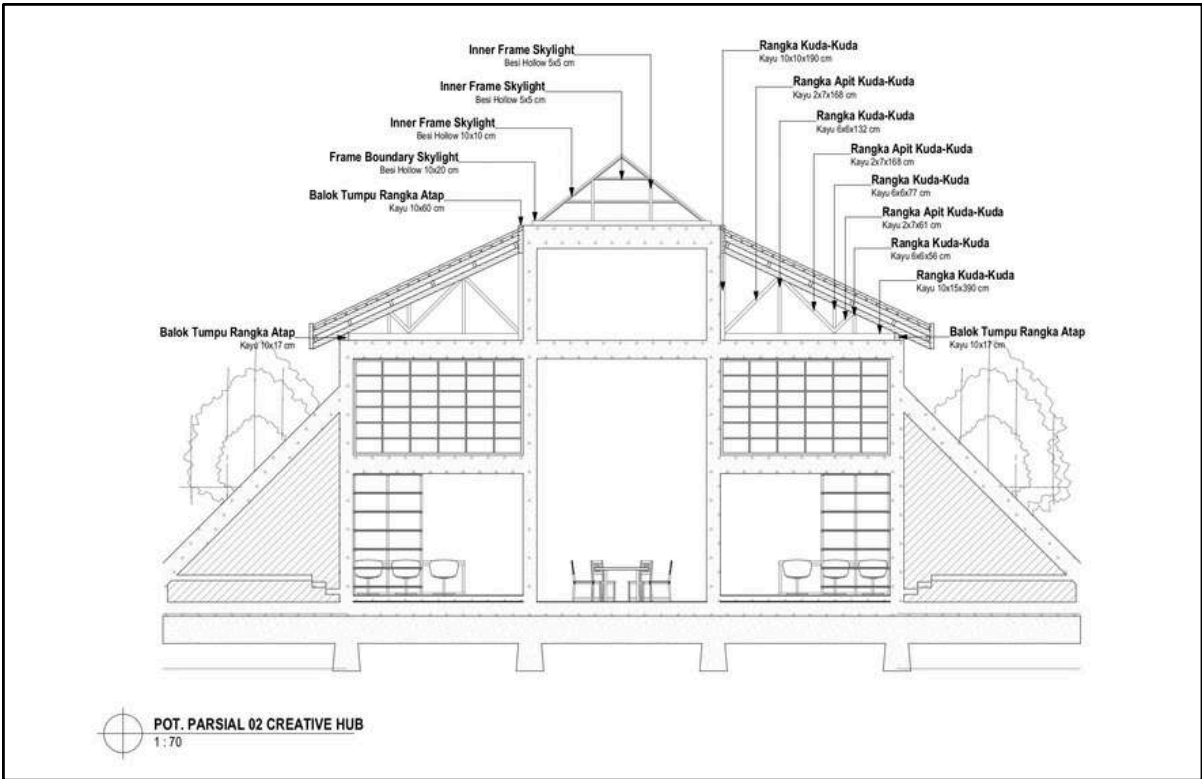
Memperlihatkan sistem struktur utama dengan ketebalan **lantai beton bertulang sebesar 15 cm**. **Ketinggian bangunan secara keseluruhan mencapai 8 meter**. Potongan diambil pada area tengah bangunan untuk menampilkan atrium sebagai ruang multipurpose yang menjadi pusat aktivitas, sekaligus memperlihatkan keterhubungan visual dan spasial dengan area coworking space di sekitarnya.

4.1 Hasil Perancangan

4.1.17 Potongan Detail Atap Creative Hub

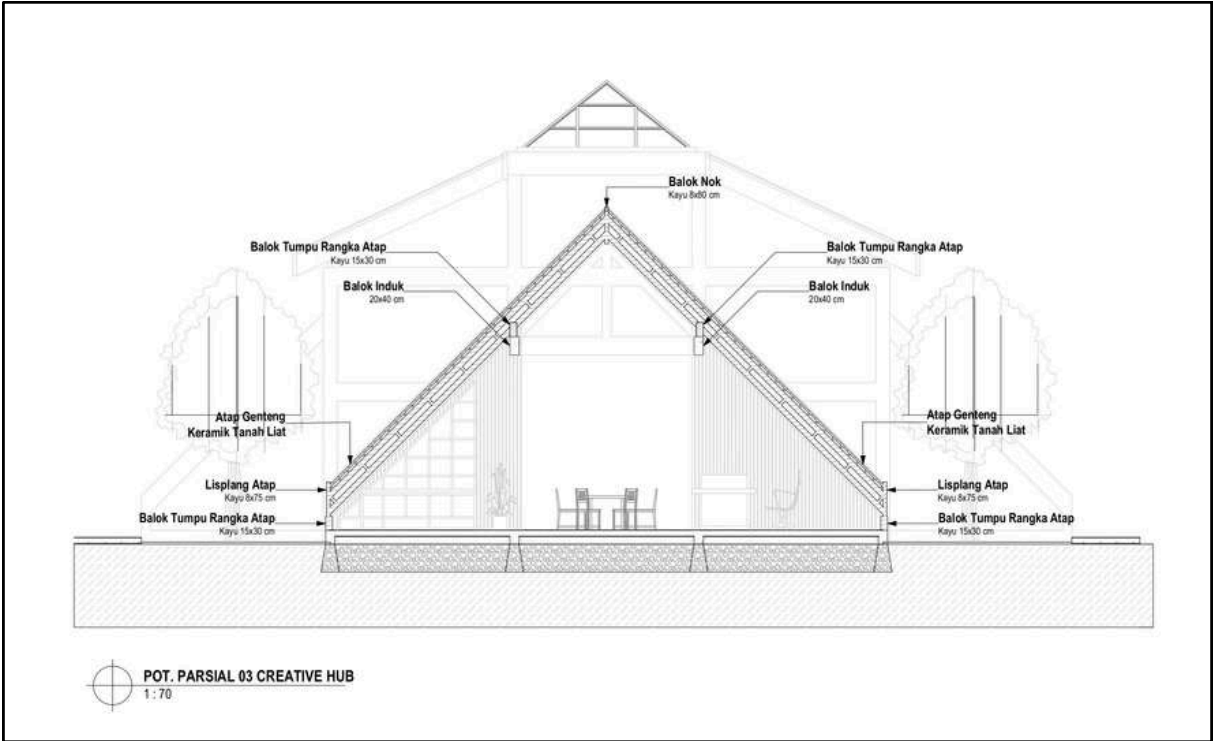


Struktur atap Creative Hub menggunakan **rangka kuda-kuda utama berbahan kayu berukuran 7 x 7 x 118 cm** yang berfungsi sebagai elemen penopang utama untuk menahan beban atap. **Balok nok kayu berukuran 8 x 80 cm** digunakan sebagai pengikat puncak atap. Balok tumpu rangka atap terdiri dari dua ukuran kayu, yaitu 10 x 30 cm dan 10 x 44 cm.

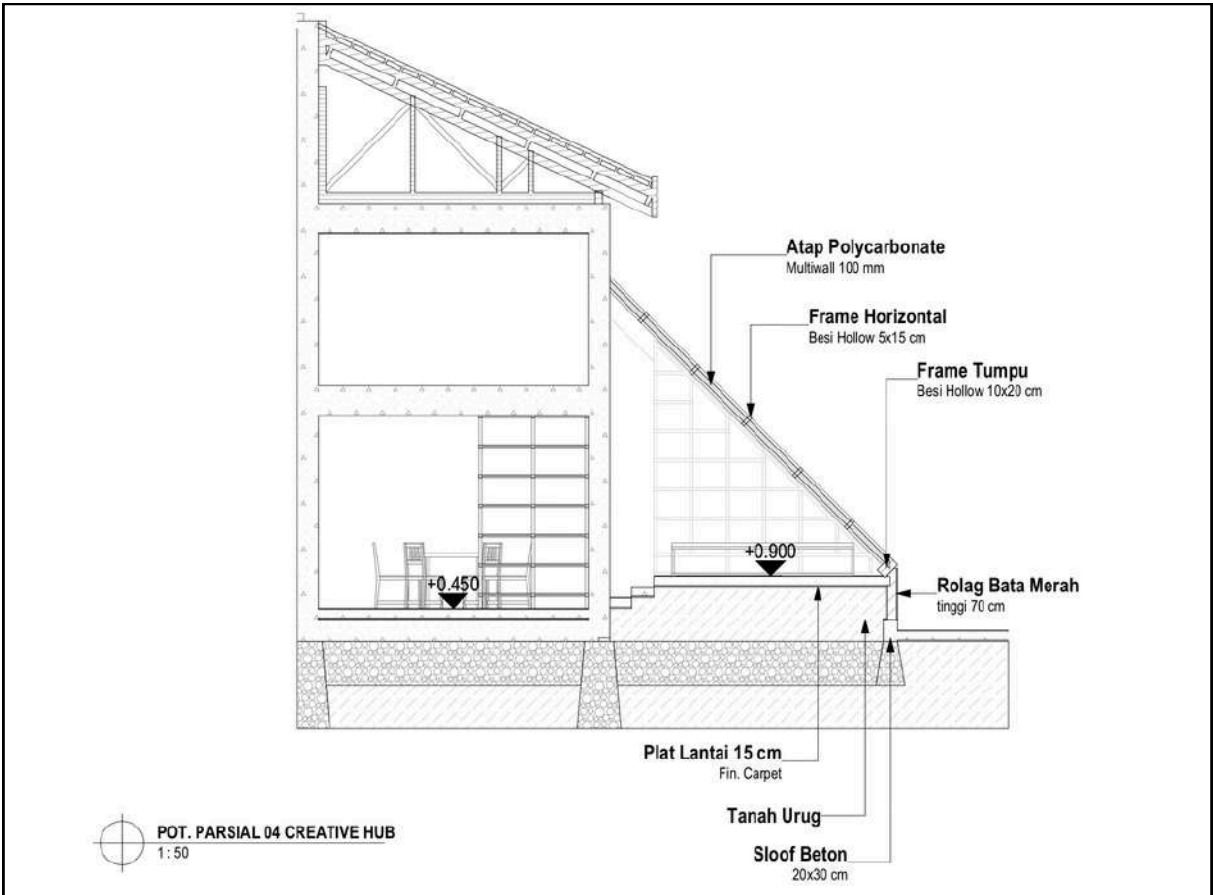


4.1 Hasil Perancangan

4.1.18 Potongan Detail Atap Creative Hub



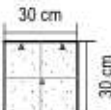
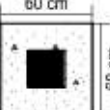
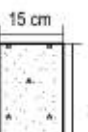
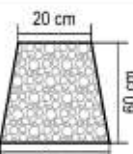
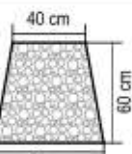
Struktur atap Creative Hub menggunakan **balok tumpu rangka atap kayu berukuran 15 x 30 cm** sebagai elemen utama yang menopang beban rangka atap. **Balok induk kayu dengan dimensi 20 x 40 cm** berperan sebagai penyangga utama rangka atap. **Balok nok kayu berukuran 8 x 80 cm** berfungsi sebagai pengikat puncak atap. **Lisplang atap terbuat dari kayu berukuran 8 x 75 cm** yang berfungsi sebagai pelindung tepi atap



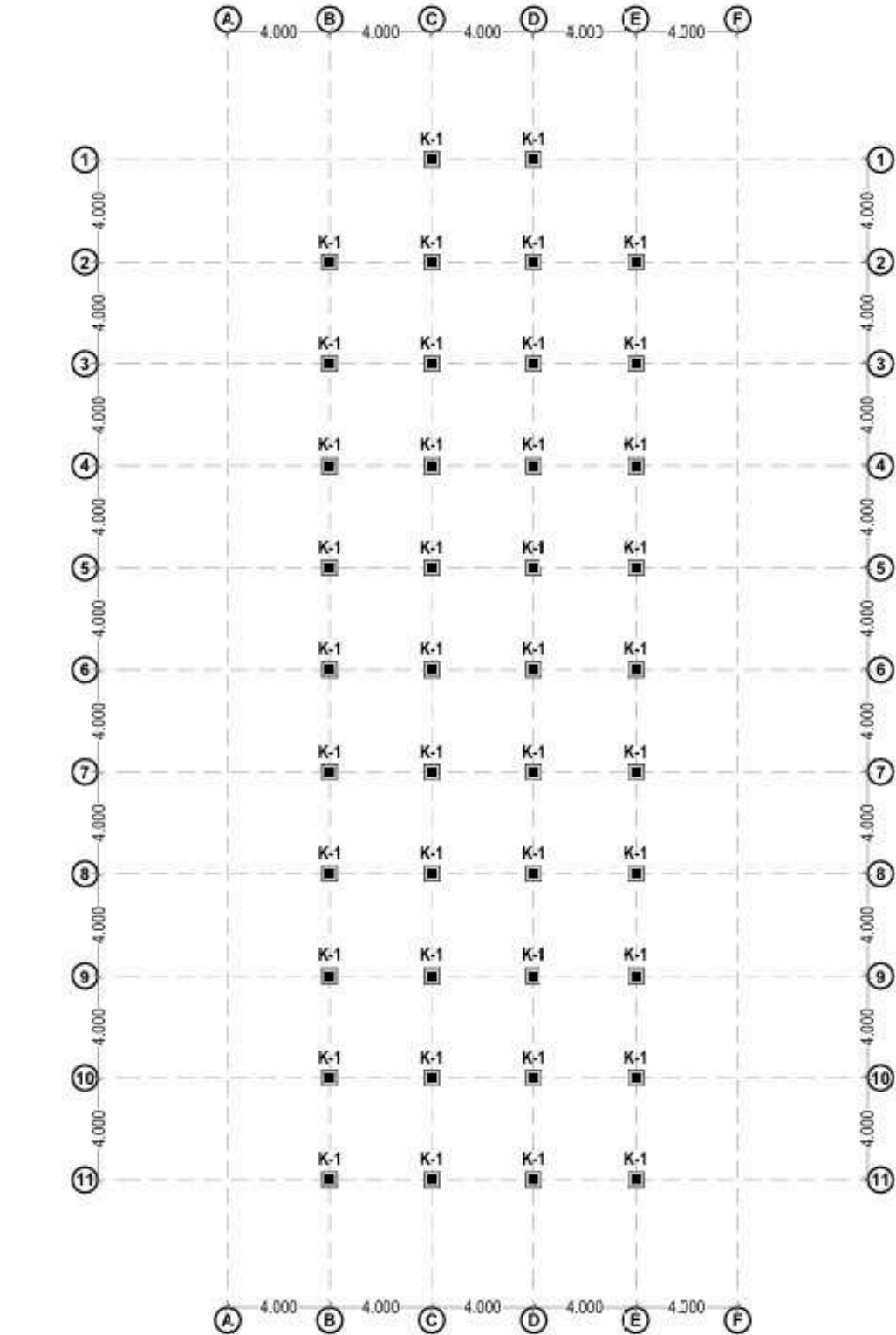
Atap menggunakan material **polycarbonate multiwall tebal 100 mm** yang ringan. Struktur rangka atap didukung oleh **frame horizontal dari besi hollow berukuran 5 x 15 cm**. **Frame tumpu menggunakan besi hollow 10 x 20 cm** sebagai elemen utama penopang rangka atap. Pada bagian bawah, terdapat **rolag bata merah setinggi 70 cm** sebagai dinding penyangga. **Plat lantai setebal 15 cm** dirancang dengan memperhatikan perbedaan elevasi pada area coworking space, dimana terdapat ketebalan tambahan sebesar 4 cm untuk fungsi yang berbeda

4.1 Hasil Perancangan

4.1.19 Denah Rencana Kolom Creative Hub

| KODE                     | KETERANGAN                                                                            |                                                                                       |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      |    |    |
|                          | Dim. Kolom                                                                            | Fondasi<br>Footplat (15 cm)                                                           |
| B-1<br>(Balok Induk)     |    |                                                                                       |
| B-2<br>(Balok Anak)      |    |                                                                                       |
| S-1                      |   |                                                                                       |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |  |  |
|                          |                                                                                       |                                                                                       |

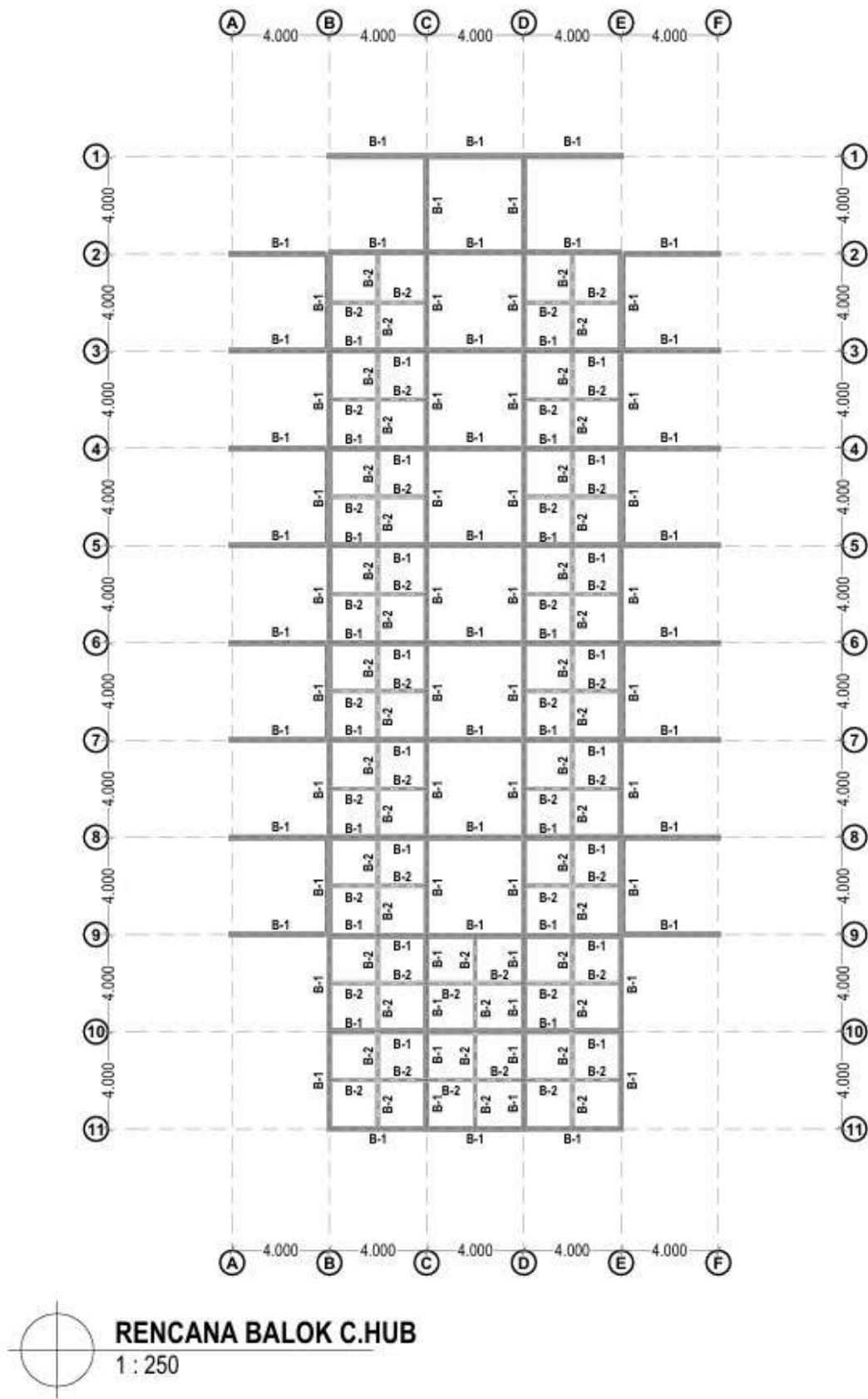
**Penggunaan grid kolom 4 x 4 meter** pada Creative Hub dipilih untuk memenuhi kebutuhan luasan ruang yang lebih besar dan fleksibel, sehingga mendukung berbagai aktivitas multipurpose dan coworking dengan tata ruang yang efisien dan nyaman.

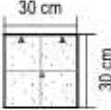
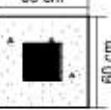
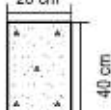
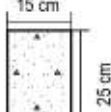
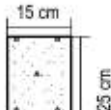
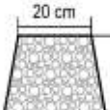
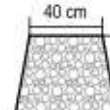


RENCANA KOLOM C.HUB  
1 : 250

4.1 Hasil Perancangan

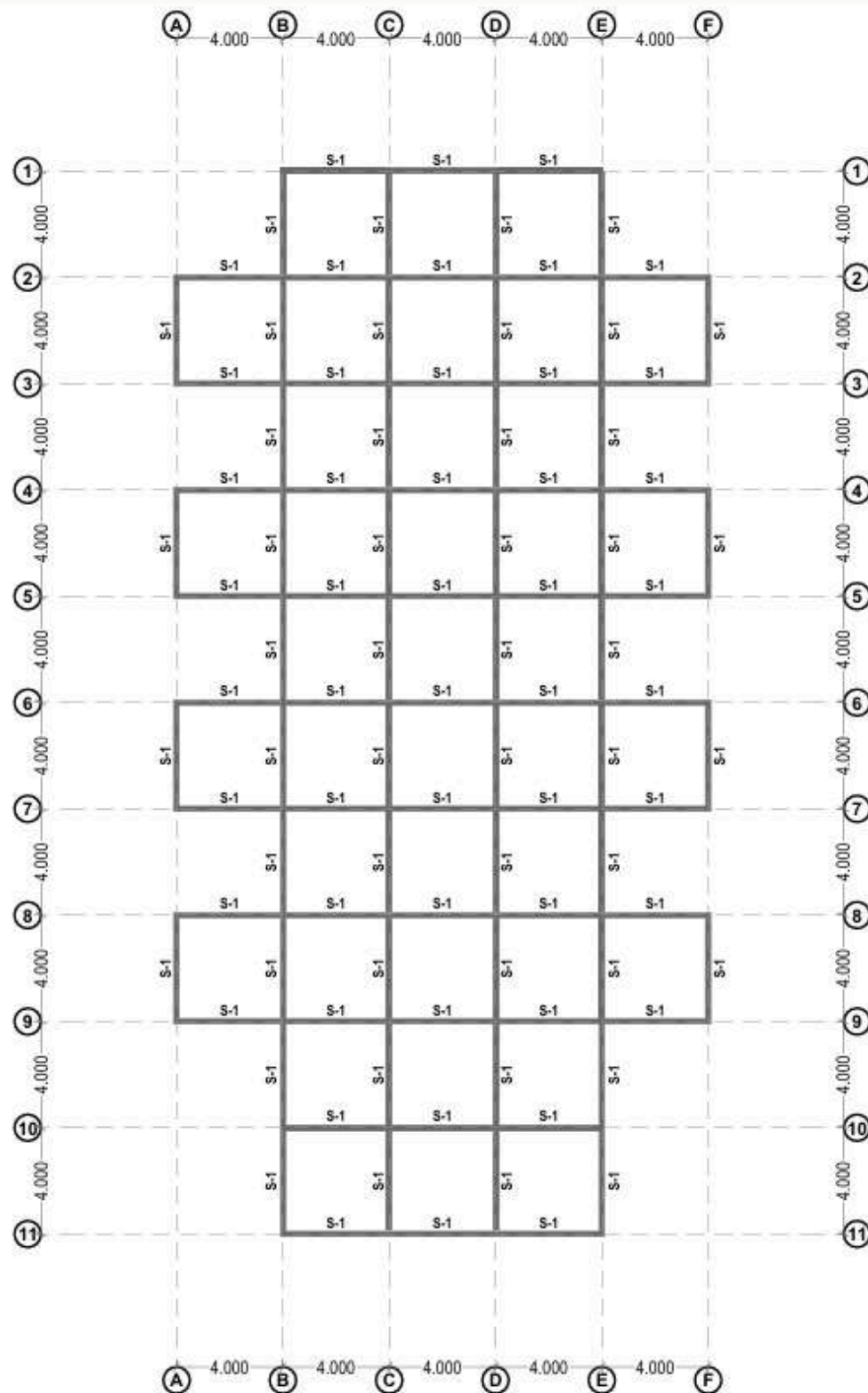
4.1.20 Denah Rencana Balok Creative Hub



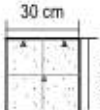
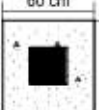
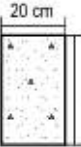
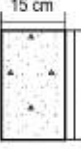
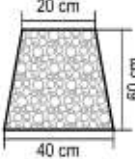
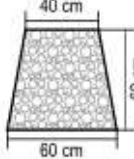
| KODE                     | KETERANGAN                                                                            |                                                                                                                                  |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      |    | <br>Dim. Kolom<br>Fondasi<br>Footplat (15 cm) |
| B-1<br>(Balok Induk)     |    |                                                                                                                                  |
| B-2<br>(Balok Anak)      |    |                                                                                                                                  |
| S-1                      |   |                                                                                                                                  |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |  |                                             |

Denah rencana balok dirancang mengikuti pola grid kolom dan ukuran bentang ruang yang telah ditetapkan. Setiap balok ditempatkan sejajar dan terintegrasi langsung dengan posisi kolom, sehingga sistem struktur bekerja secara efektif dalam menyalurkan beban dari pelat ke kolom secara merata.

#### 4.1.21 Denah Rencana Sloof Creative Hub



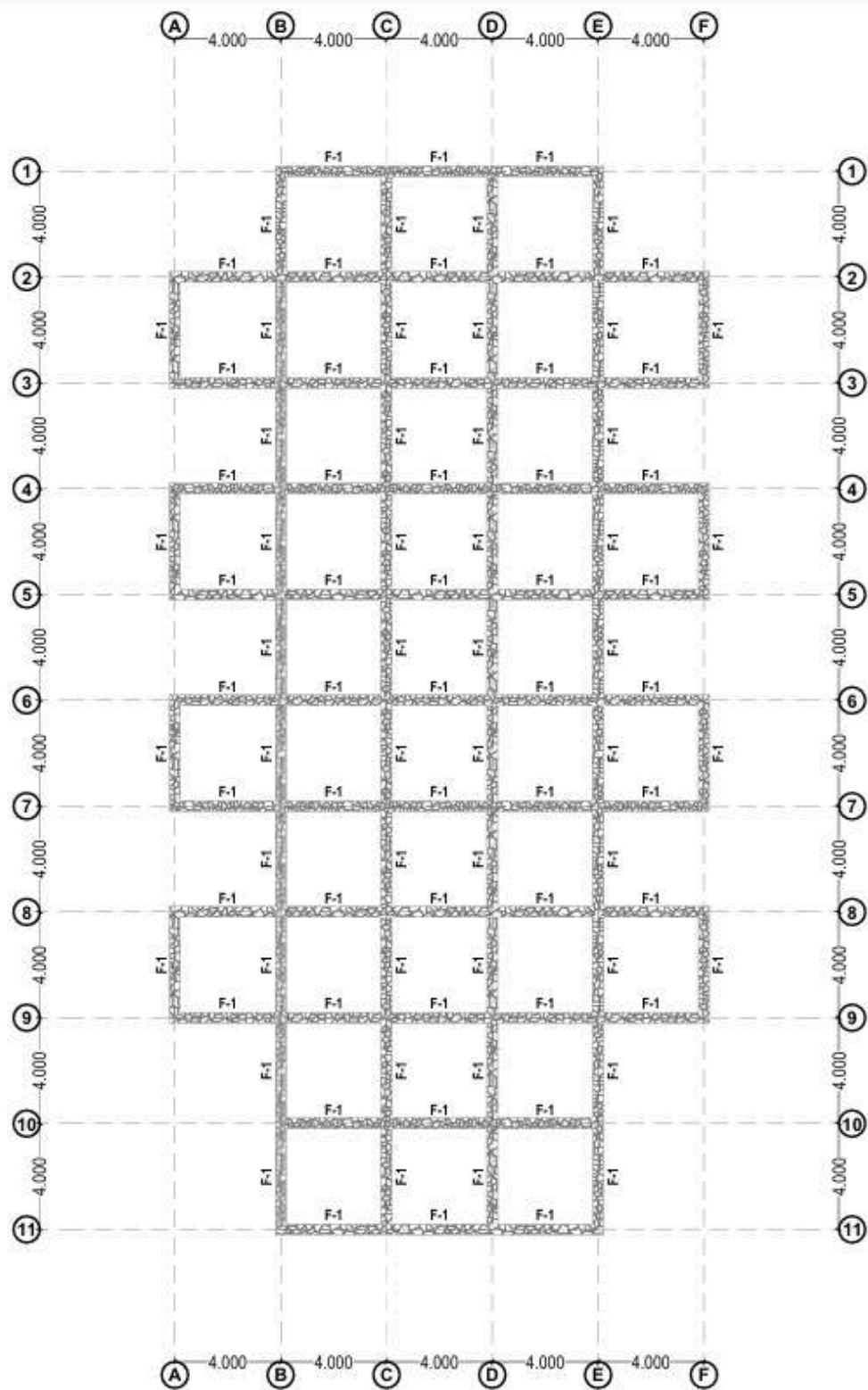
 **RENCANA SLOOF C.HUB**  
1 : 250

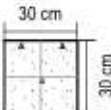
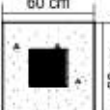
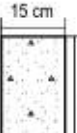
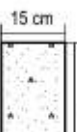
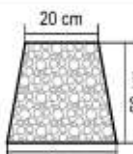
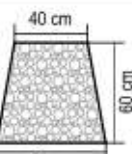
| KODE                     | KETERANGAN                                                                                            |                                                                                                                         |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      |  <p>Dim. Kolom</p> |  <p>Fondasi<br/>Footplat (15 cm)</p> |
| B-1<br>(Balok Induk)     |                    |                                                                                                                         |
| B-2<br>(Balok Anak)      |                    |                                                                                                                         |
| S-1                      |                   |                                                                                                                         |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |                  |                                    |

Dirancang mengikuti modul grid kolom 4 × 4 meter sebagai sistem struktur utama. **Sloof berukuran 15 cm × 25 cm** berfungsi mengikat kolom dan mendistribusikan beban bangunan secara merata ke tanah

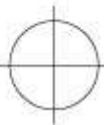
4.1 Hasil Perancangan

4.1.22 Denah Rencana Fondasi Menerus Creative Hub



| KODE                     | KETERANGAN                                                                            |                                                                                                                    |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      |    | <br>Fondasi<br>Footplat (15 cm) |
| B-1<br>(Balok Induk)     |    |                                                                                                                    |
| B-2<br>(Balok Anak)      |    |                                                                                                                    |
| S-1                      |   |                                                                                                                    |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |  |                               |

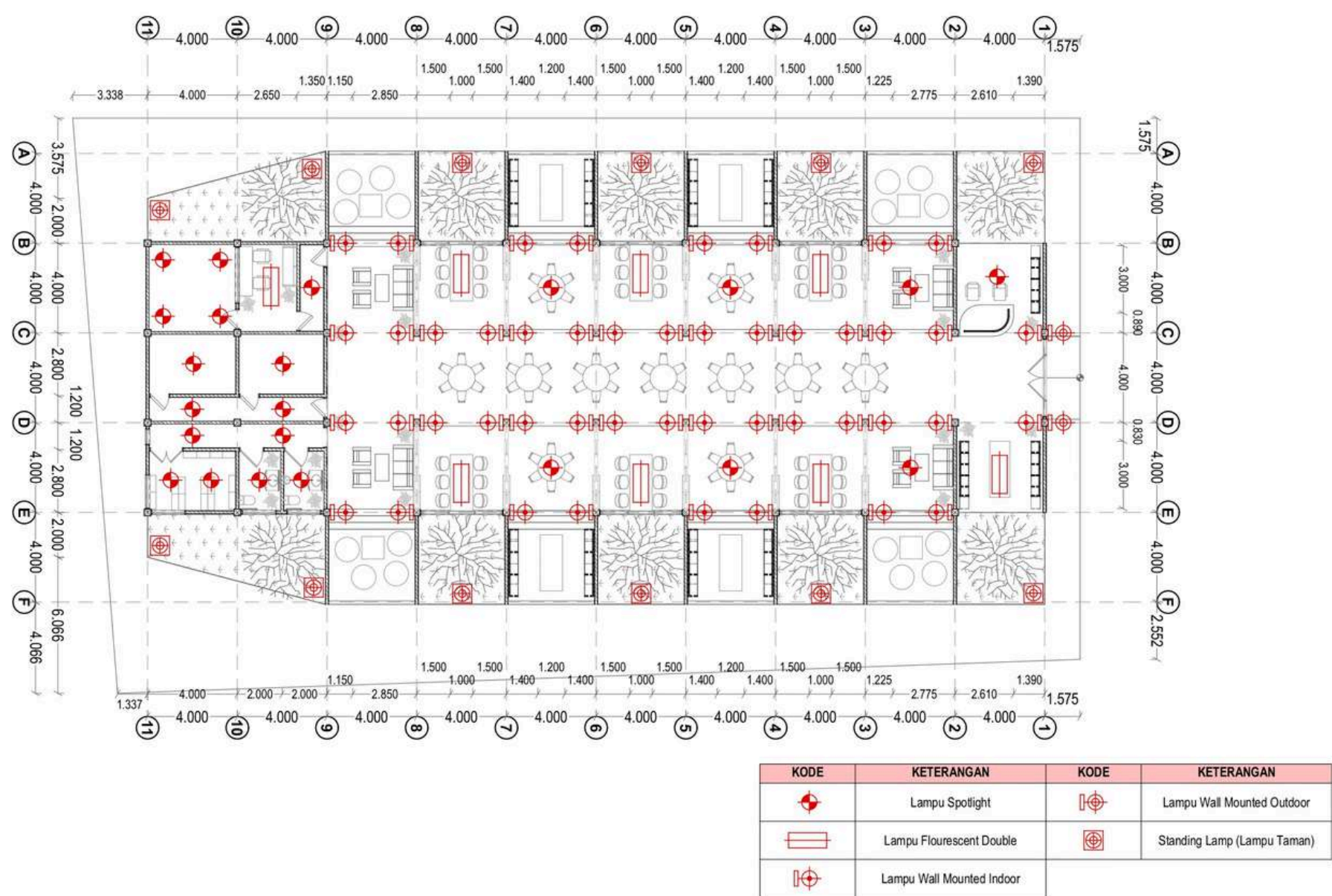
Dirancang mengikuti modul grid struktur bangunan dengan **dua variasi ukuran fondasi, yaitu 20 × 60 × 40 cm dan 40 × 60 × 60 cm**. Perbedaan dimensi ini disesuaikan dengan besaran beban yang diterima tiap elemen struktur, di mana fondasi dengan ukuran lebih besar digunakan pada titik kolom utama atau area dengan beban lebih tinggi.



RENCANA FOND.MENERUS C.HUB  
1 : 250

4.1 Hasil Perancangan

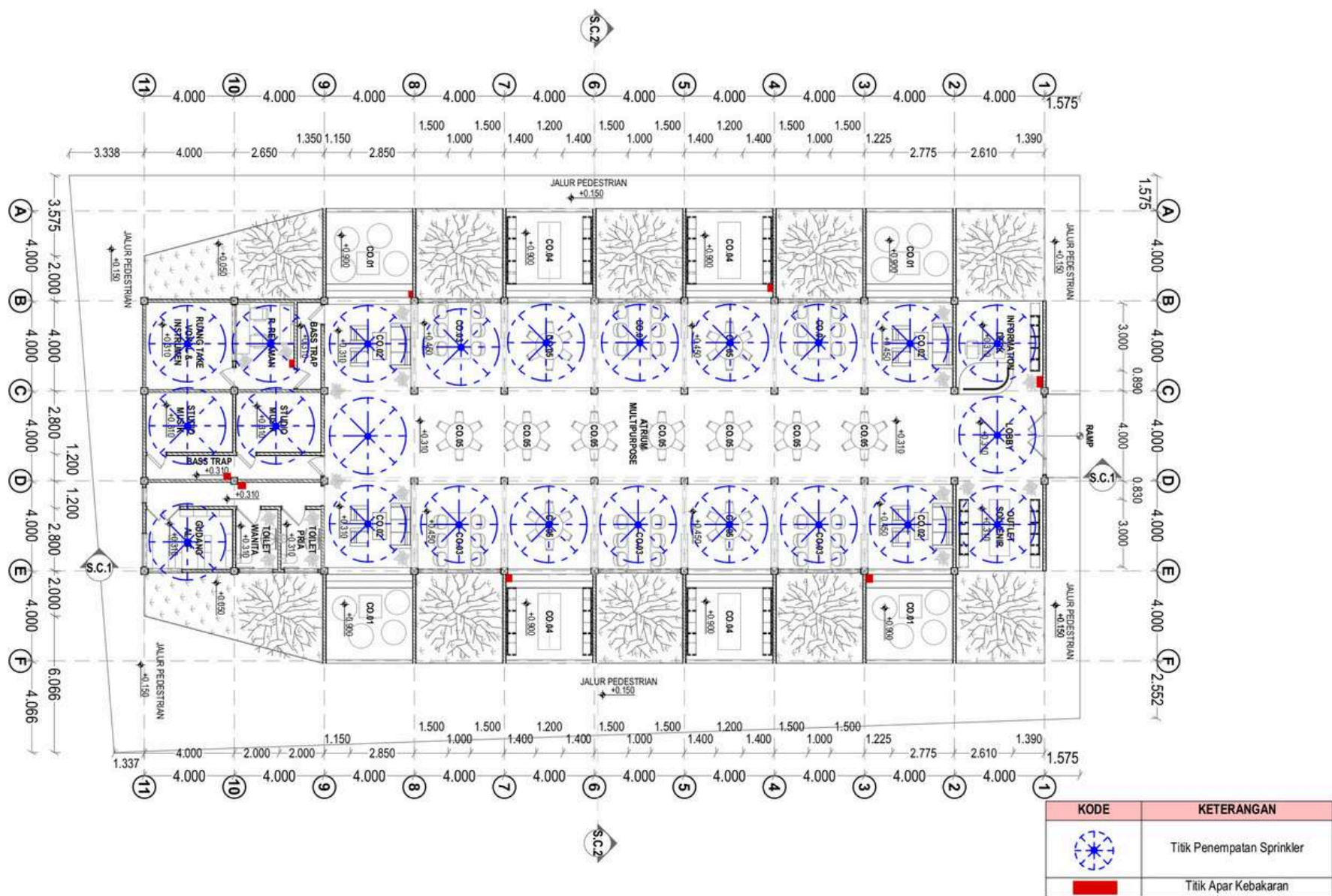
4.1.23 Rencana Titik Lampu Creative Hub



Pada area studio musik dan studio rekaman, penggunaan **lampu spotlight dirancang untuk memberikan pencahayaan fokus** dan intensitas yang dapat diatur sesuai kebutuhan aktivitas kreatif. Area kerja di coworking space dilengkapi dengan **lampu fluorescent double yang memberikan pencahayaan merata** dan nyaman untuk aktivitas baca, tulis, dan diskusi. Untuk area sirkulasi, baik indoor maupun outdoor, digunakan **lampu wall mounted yang efisien dalam menerangi jalur pergerakan dengan pencahayaan terarah dan hemat energi**.

4.1 Hasil Perancangan

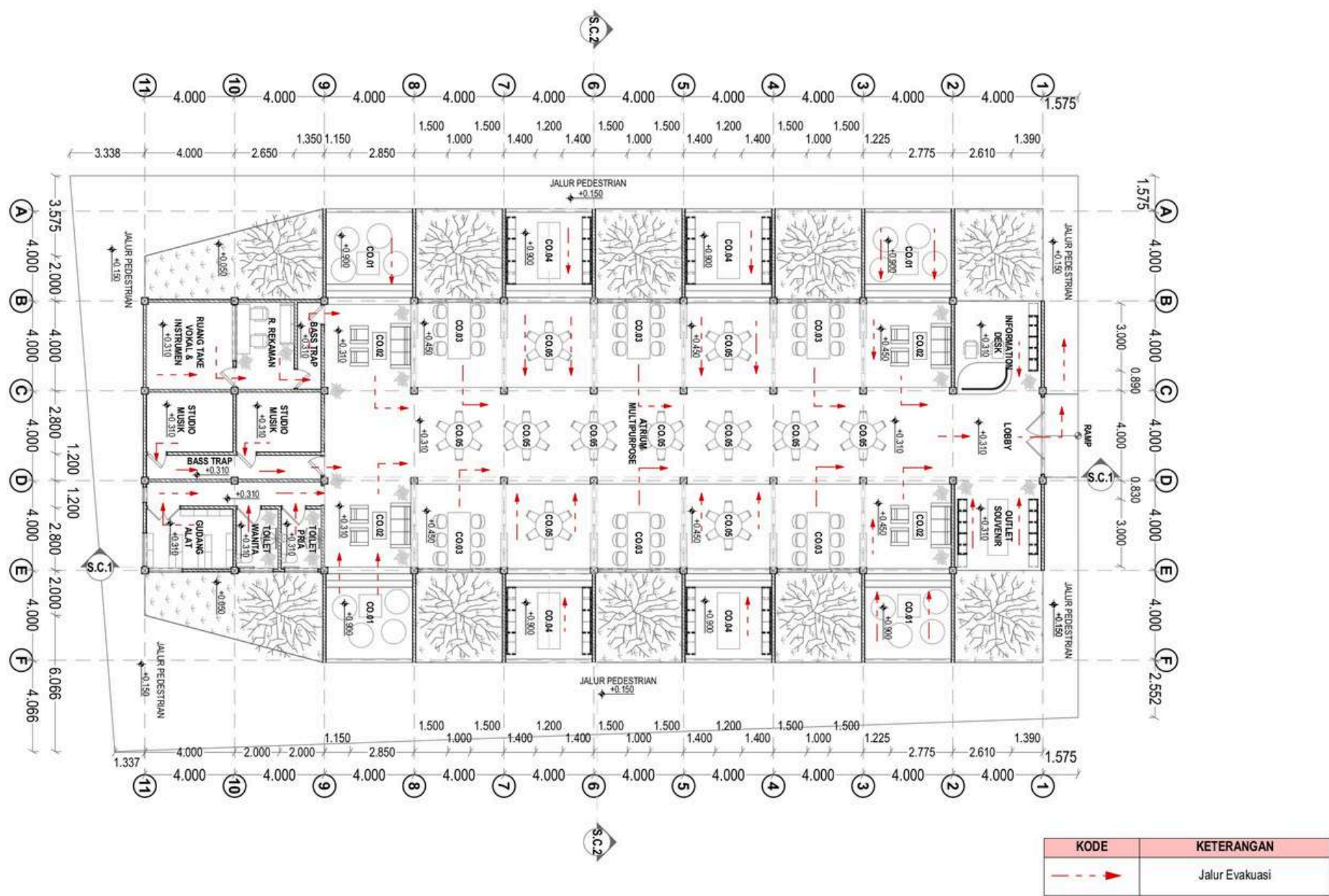
4.1.24 Rencana Sprinkler dan Titik APAR Creative Hub



Titik sprinkler ditandai dengan simbol lingkaran biru dan **ditempatkan secara merata mengikuti grid struktur bangunan**. Titik APAR ditandai dengan simbol persegi panjang merah dan **ditempatkan pada area strategis yang mudah dijangkau**, terutama di dekat jalur sirkulasi, pintu masuk-keluar, serta area servis dan ruang dengan potensi risiko kebakaran lebih tinggi.

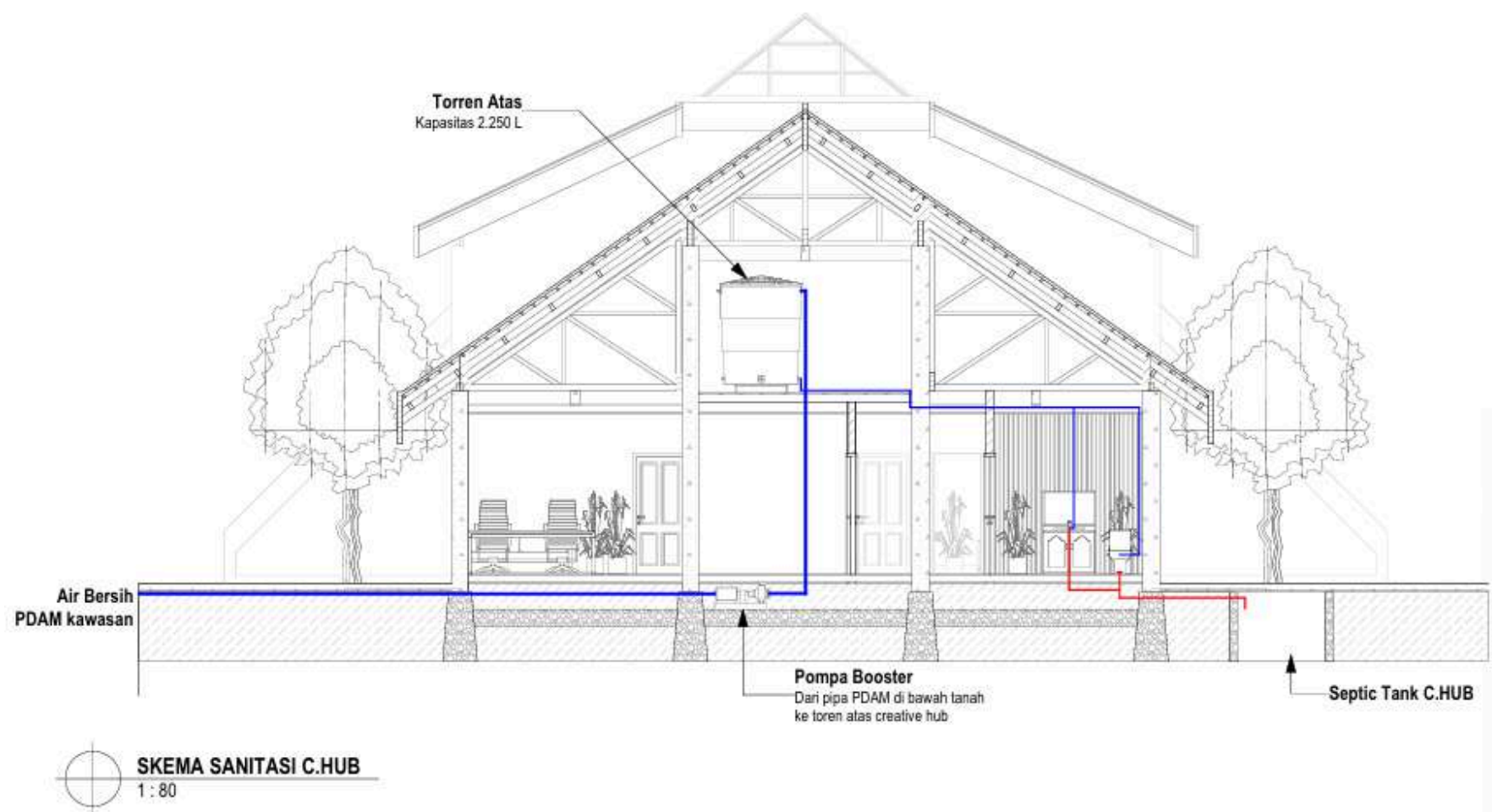
4.1 Hasil Perancangan

4.1.25 Rencana Jalur Evakuasi Creative Hub



4.1 Hasil Perancangan

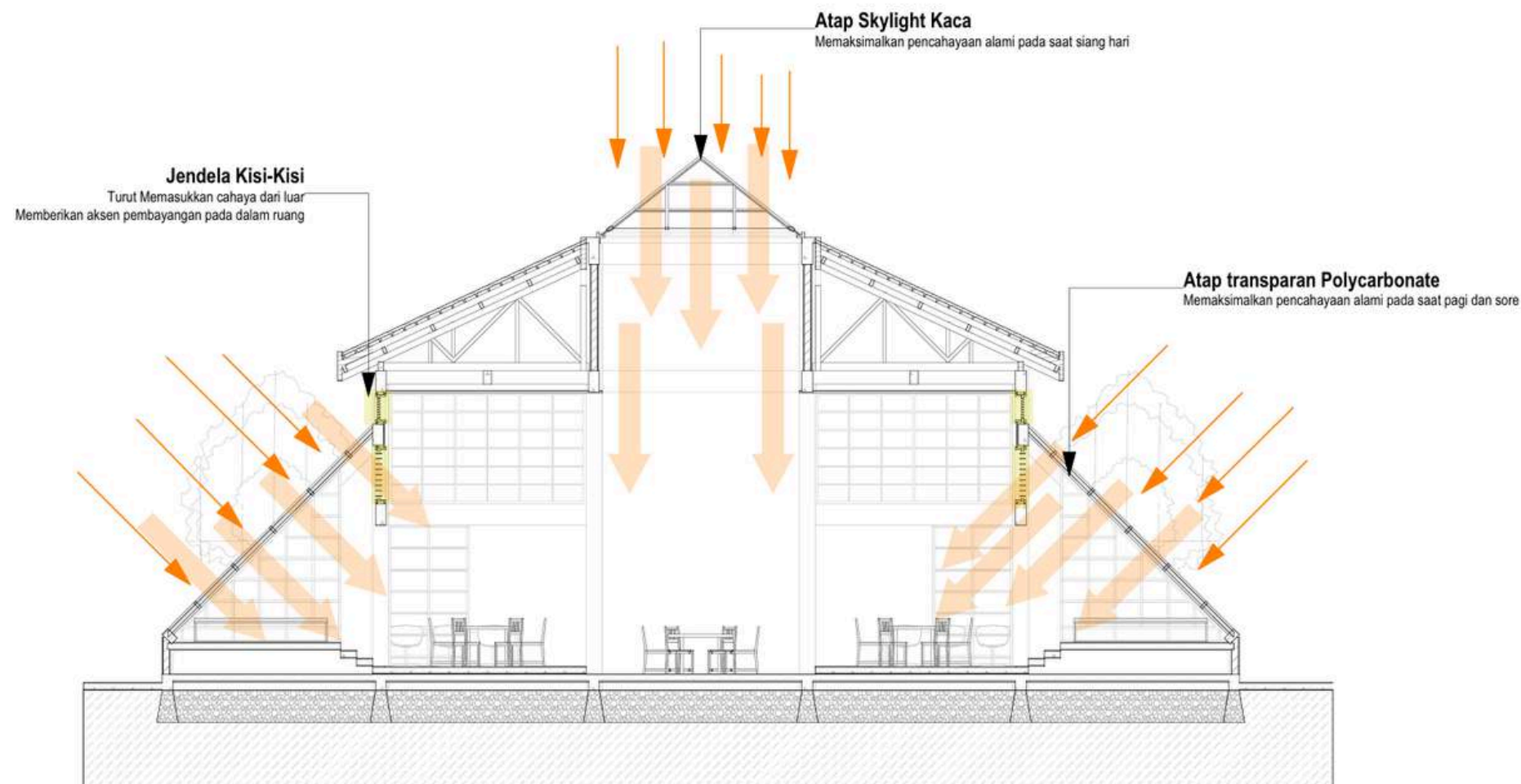
4.1.26 Skema Sanitasi Creative Hub



Sistem sanitasi Creative Hub menggunakan sumber air bersih dari jaringan PDAM kawasan yang dipompa menuju tandon air di atas bangunan berkapasitas ±2.250 liter. Air didistribusikan ke seluruh ruang secara gravitasi. Air limbah dari aktivitas sanitasi dialirkan melalui pipa bawah lantai menuju septic tank yang ditempatkan terpisah dari bangunan utama sebagai sistem pengolahan awal.

4.1 Hasil Perancangan

4.1.27 Skema Pencahayaan Alami Creative Hub

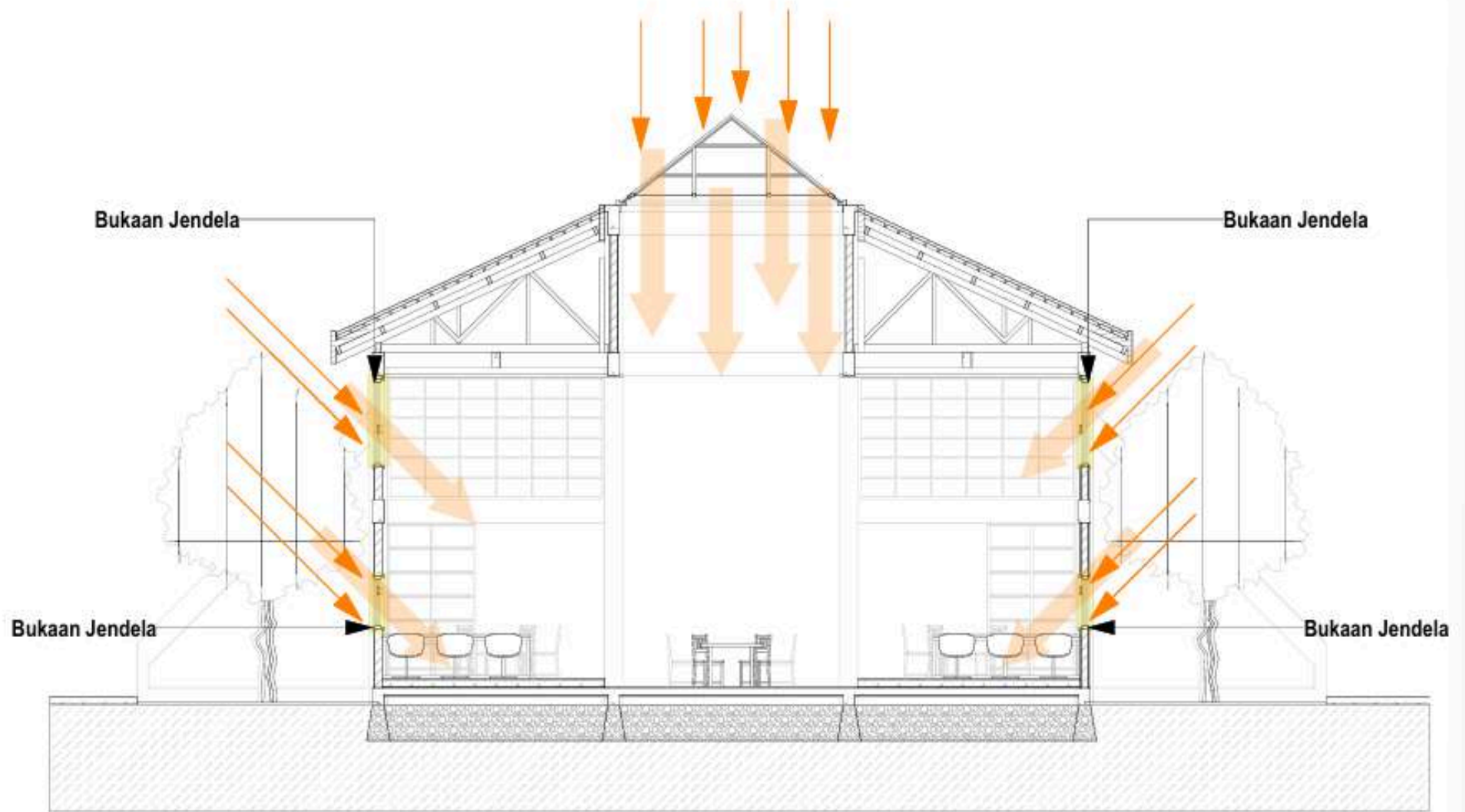


SKEMA PENCAHAYAAN ALAMI C.HUB  
1 : 80

Konfigurasi ini memungkinkan optimalisasi pencahayaan alami sepanjang hari. **Bukaan fasad berbahan polikarbonat transparan** pada sisi timur dan barat dimanfaatkan untuk menangkap cahaya matahari pagi dan sore, sementara pencahayaan pada siang hari diperkuat melalui keberadaan **skylight pada atap bangunan**.

## 4.1 Hasil Perancangan

### 4.1.28 Skema Pencahayaan Alami Creative Hub



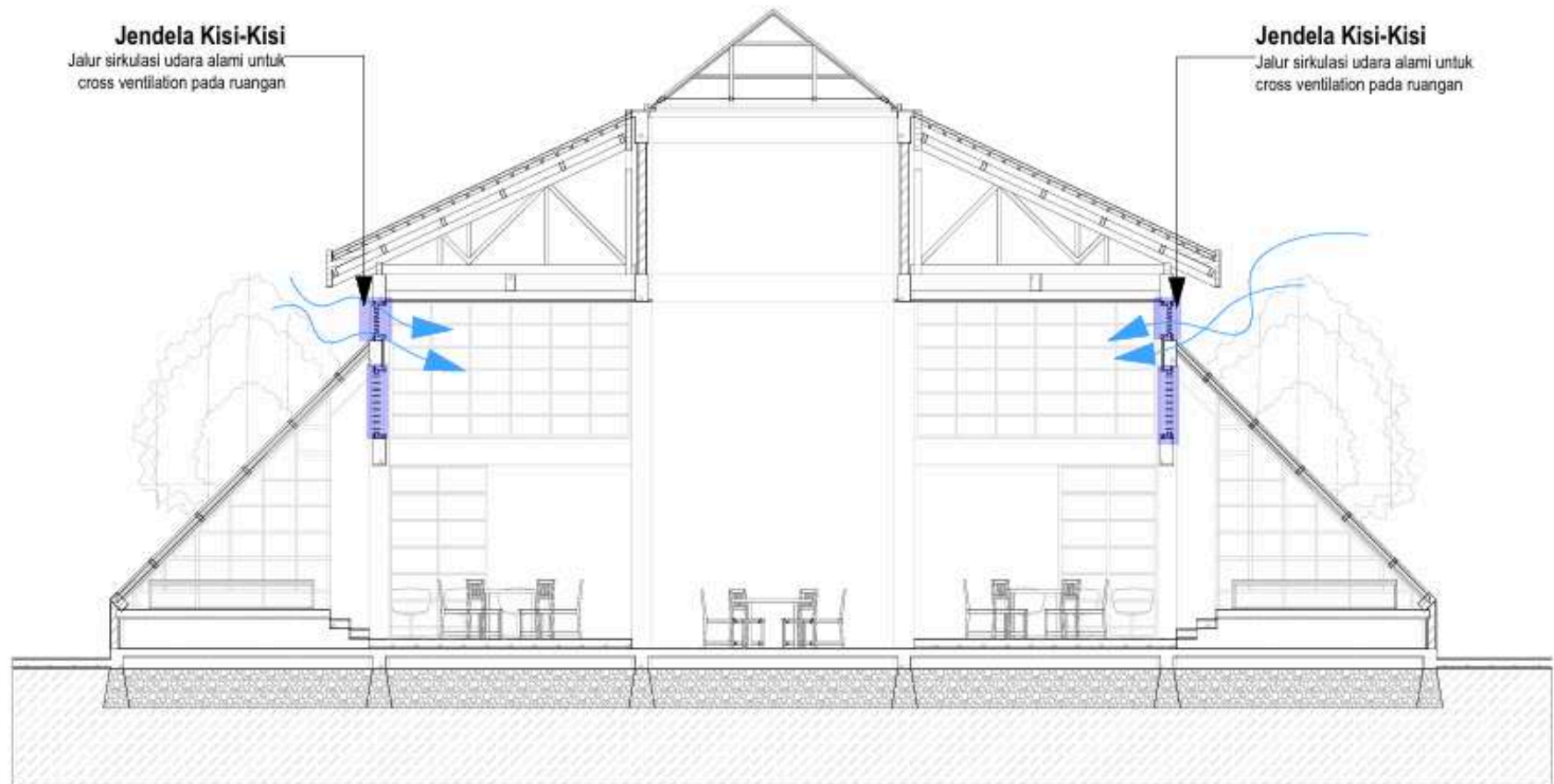
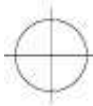
SKEMA PENCAHAYAAN ALAMI C.HUB

1 : 80

Bangunan Creative Hub dirancang dengan dua posisi jendela untuk mengoptimalkan pencahayaan alami. **Jendela pada posisi bawah ditempatkan strategis untuk memberikan cahaya langsung ke area kerja**, sehingga mendukung aktivitas visual dan produktivitas pengguna. Sementara **jendela di posisi atas berfungsi menerangi ruang secara keseluruhan**, memastikan pencahayaan merata dan meminimalkan penggunaan lampu buatan pada siang hari.

## 4.1 Hasil Perancangan

### 4.1.29 Skema Penghawaan Alami Creative Hub



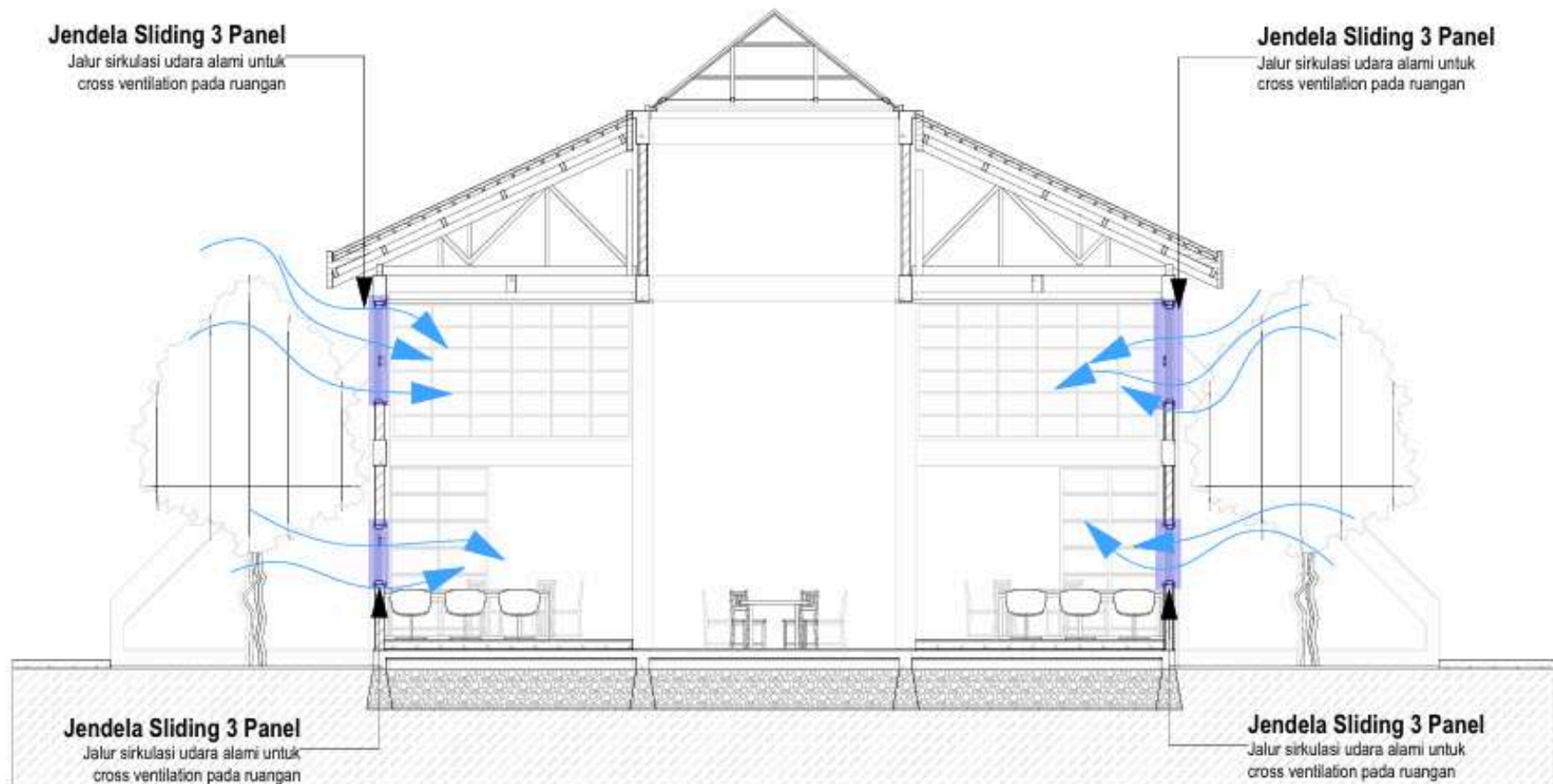
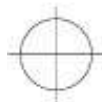
SKEMA PENGHAWAAN ALAMI C.HUB

1 : 80

Konfigurasi ini memaksimalkan aliran udara silang (cross ventilation). Bukan berupa **jendela kisi-kisi** ditempatkan pada sisi timur dan barat bangunan sebagai **jalur masuk dan keluar udara**. Perbedaan tekanan udara antar sisi bangunan, yang diperkuat oleh **keberadaan vegetasi di sekeliling tapak, membantu mendorong sirkulasi udara alami ke dalam ruang**. Selain itu, ketinggian ruang dan bentuk atap pelana memungkinkan **udara panas bergerak ke atas dan keluar**.

## 4.1 Hasil Perancangan

### 4.1.30 Skema Penghawaan Alami Creative Hub



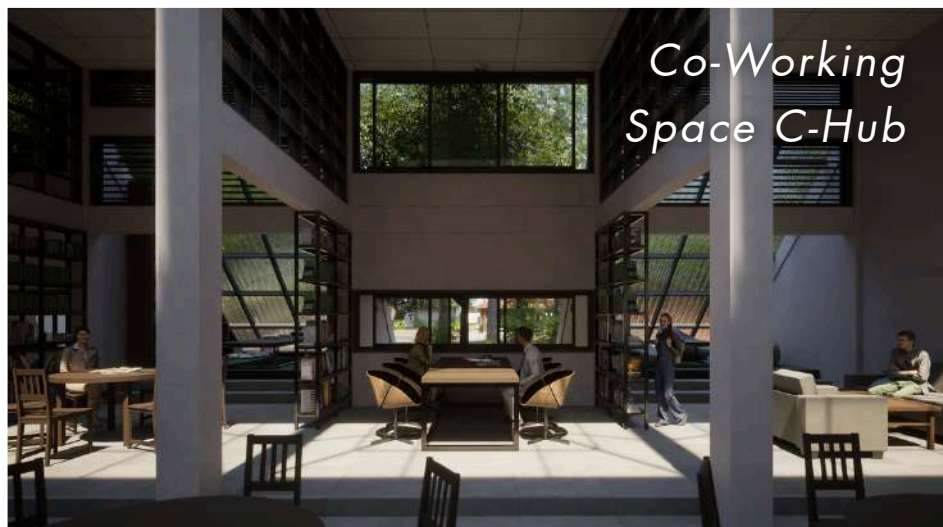
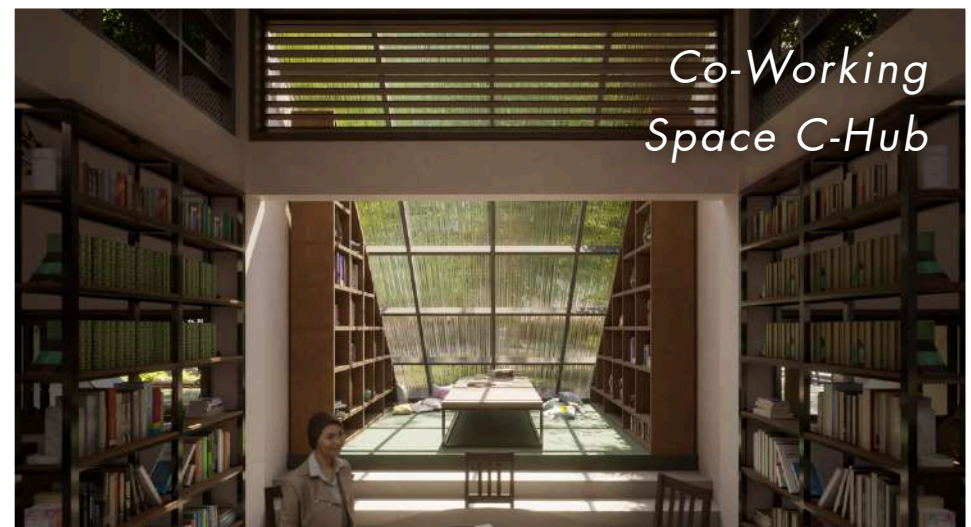
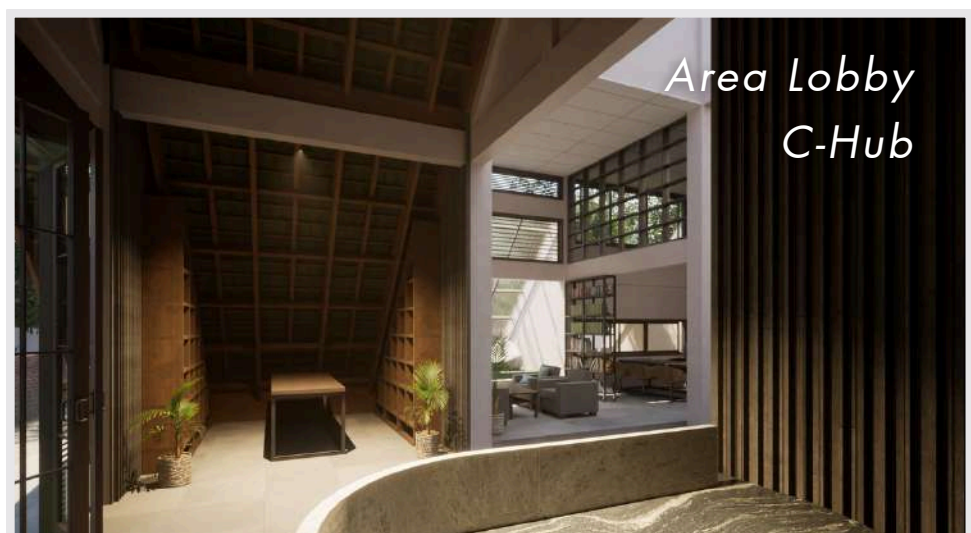
SKEMA PENGHAWAAN ALAMI C.HUB

1 : 80

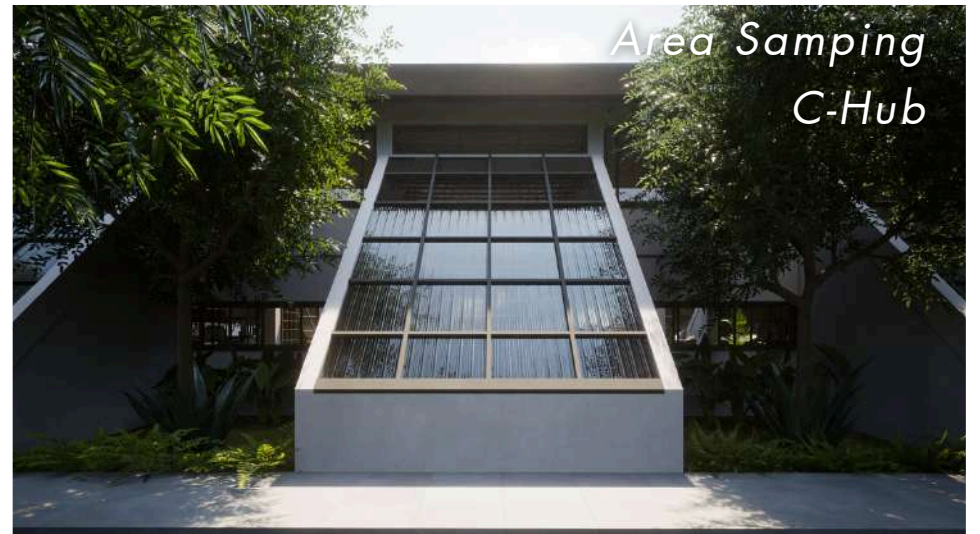
Konfigurasi ini memaksimalkan aliran udara silang (cross ventilation). Bukan berupa **jendela sliding tiga panel** ditempatkan pada sisi timur dan barat bangunan sebagai **jalur masuk dan keluar udara**. Perbedaan tekanan udara antar sisi bangunan, yang diperkuat oleh **keberadaan vegetasi di sekeliling tapak, membantu mendorong sirkulasi udara alami ke dalam ruang menahan debu dan partikel kecil**. Selain itu, ketinggian ruang dan bentuk atap pelana memungkinkan **udara panas bergerak ke atas dan keluar**.

## 4.1 Hasil Perancangan

### 4.1.31 Visualisasi Creative Hub

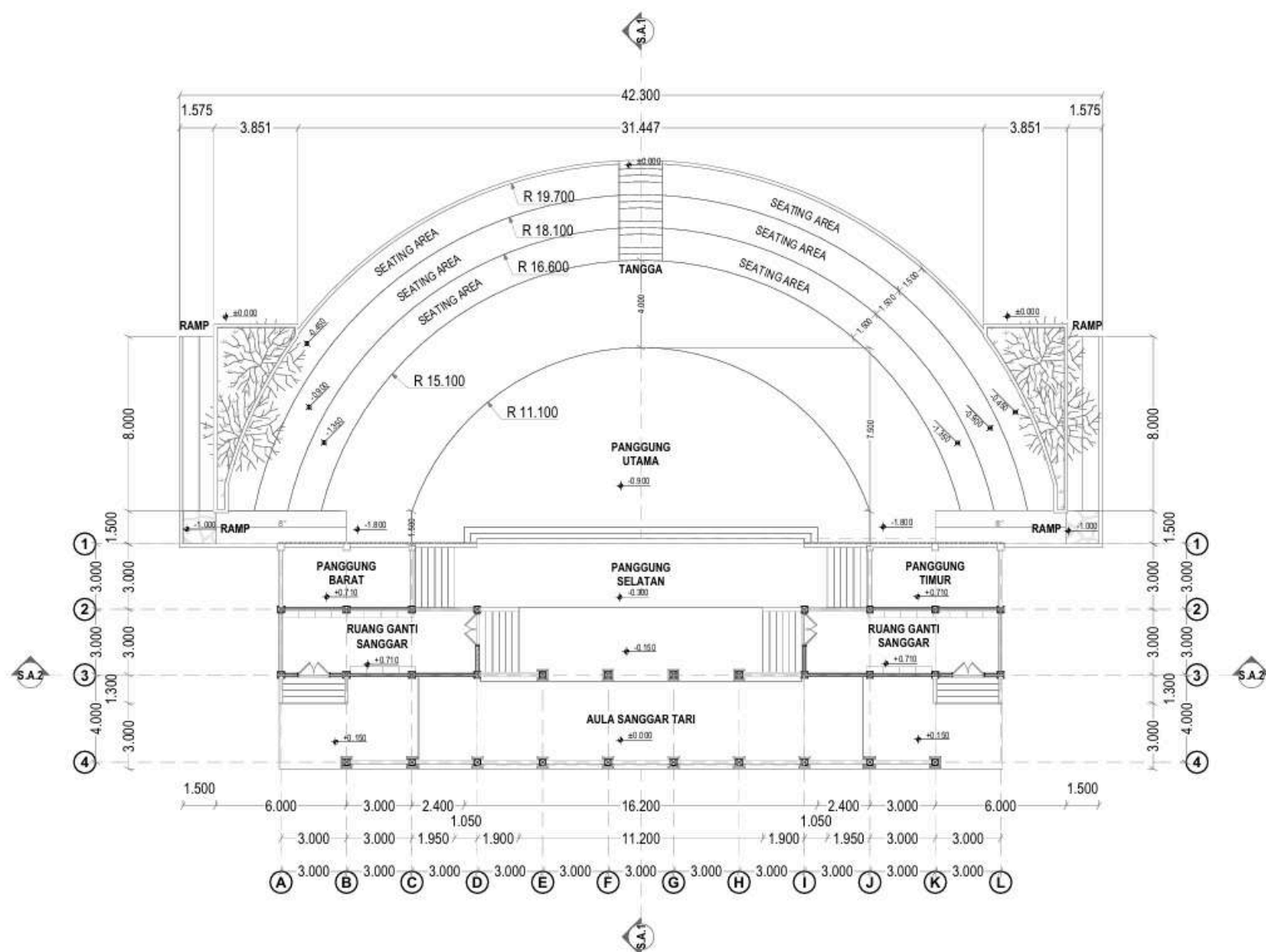


4.1 Hasil Perancangan  
4.1.32 Visualisasi Creative Hub

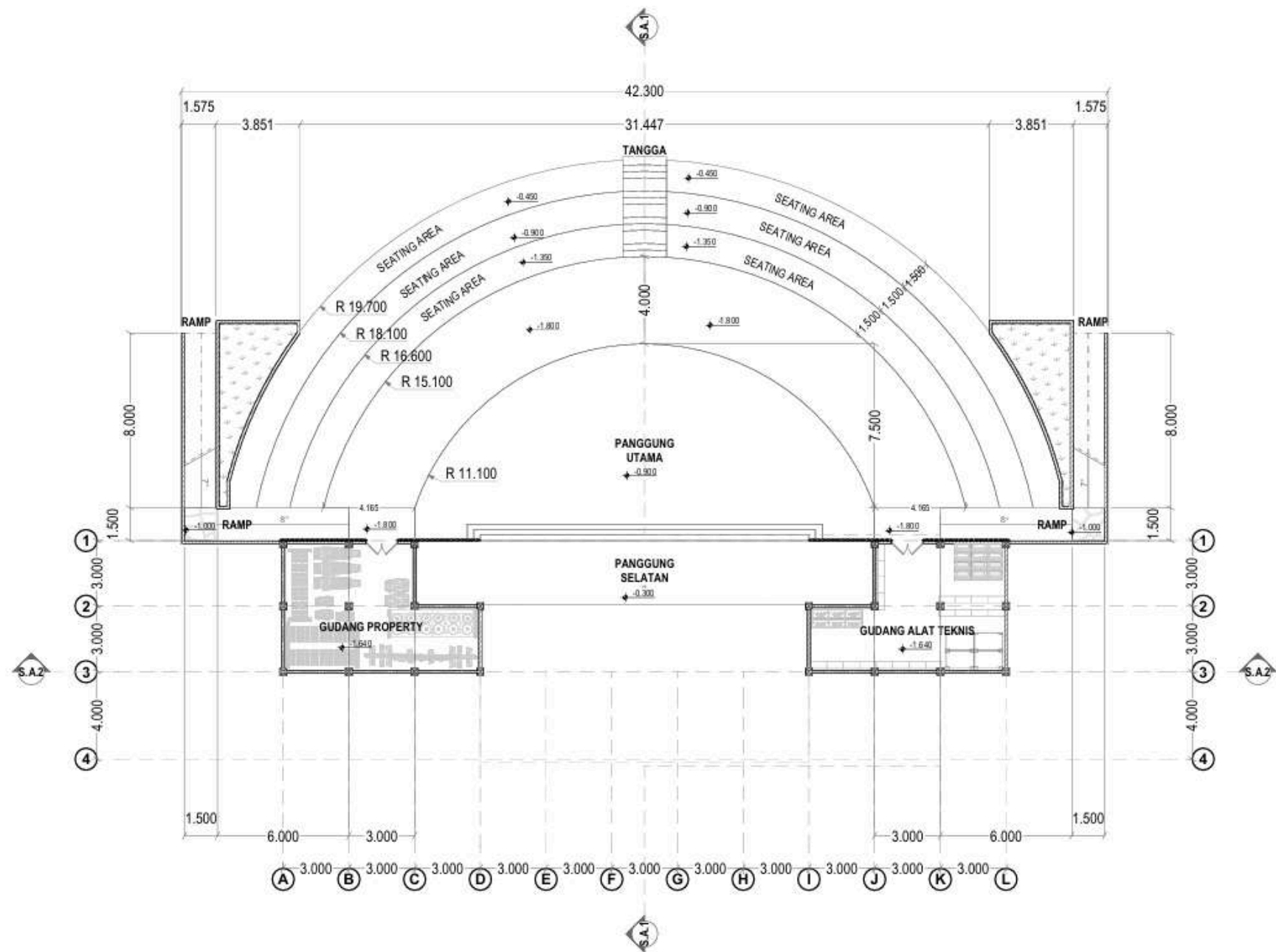


4.1 Hasil Perancangan

4.1.33 Denah Amphiteater Lantai 1

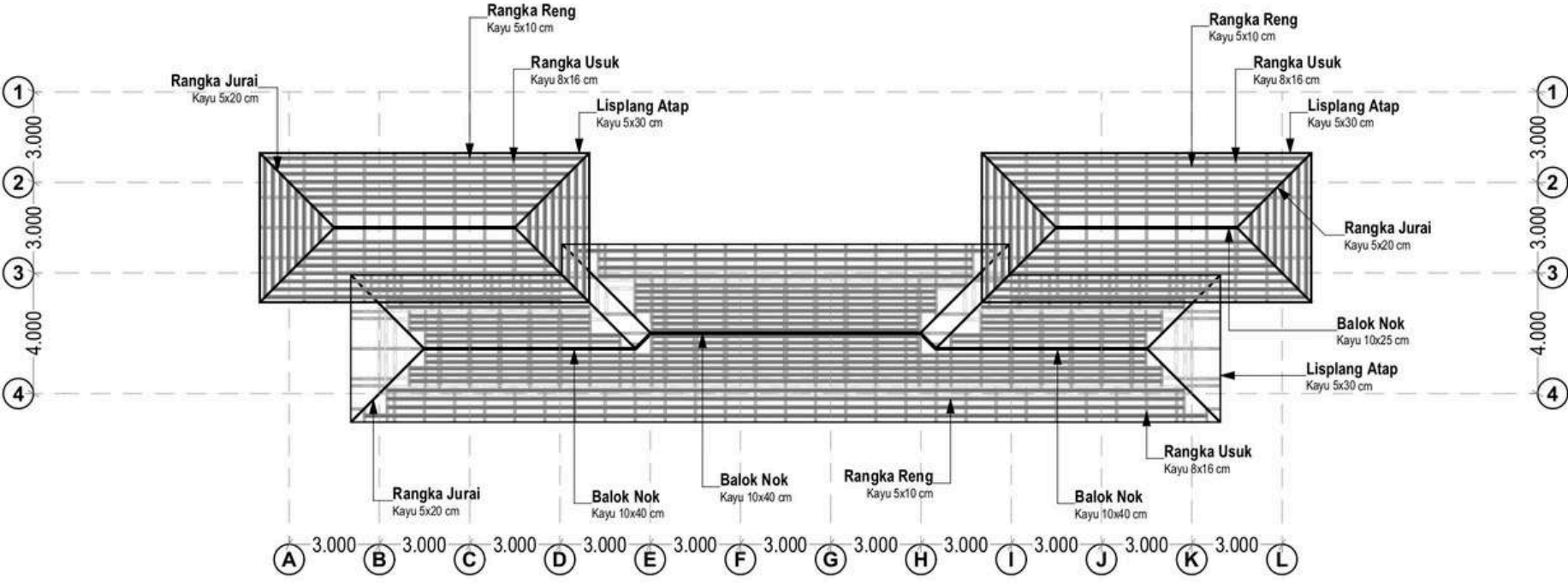


#### 4.1.34 Denah Amphiteater Lantai -1



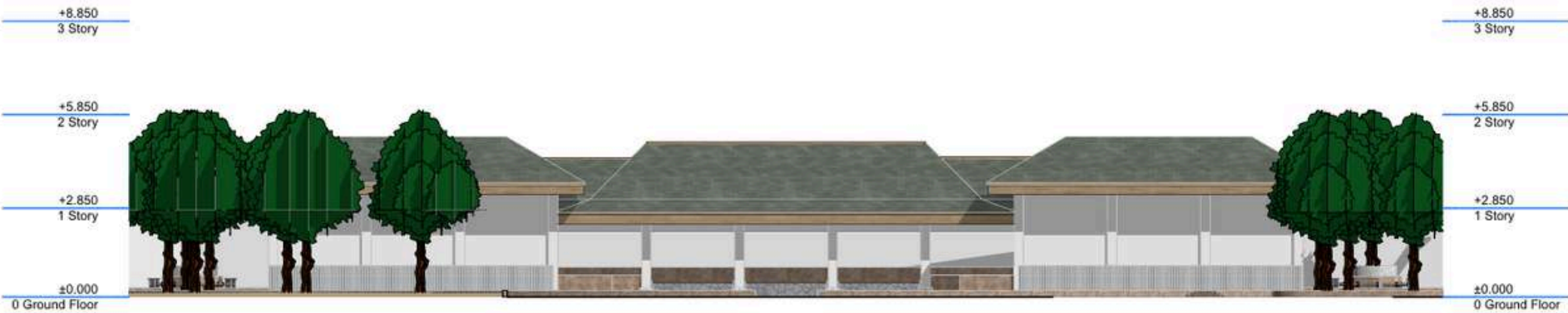
4.1 Hasil Perancangan

4.1.35 Denah Atap Amphiteater

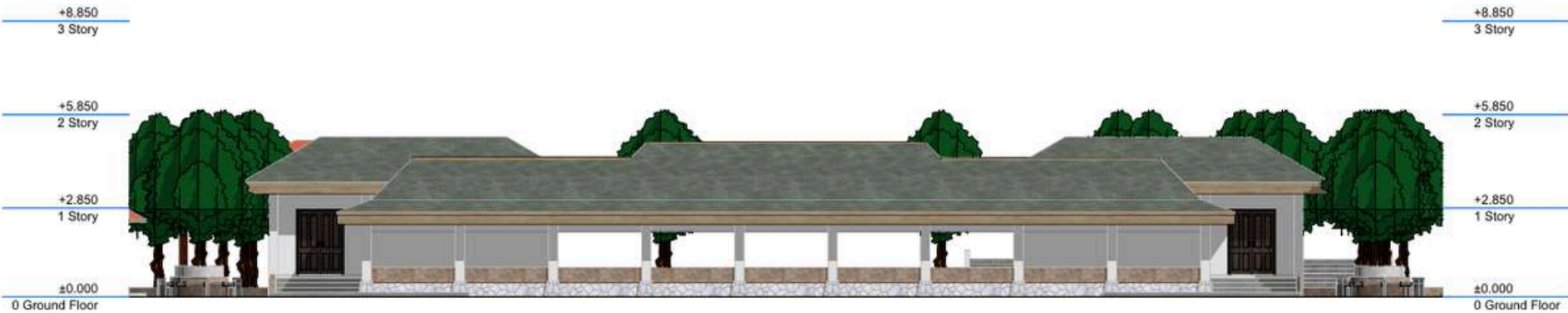


4.1 Hasil Perancangan

4.1.36 Tampak Bangunan Amfiteater



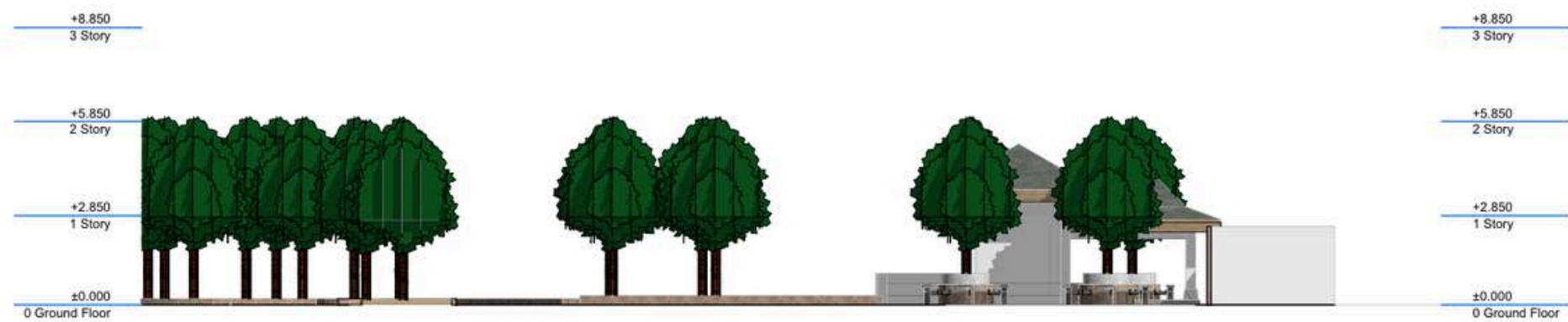
TAMPAK UTARA AMFITEATER  
1 : 150



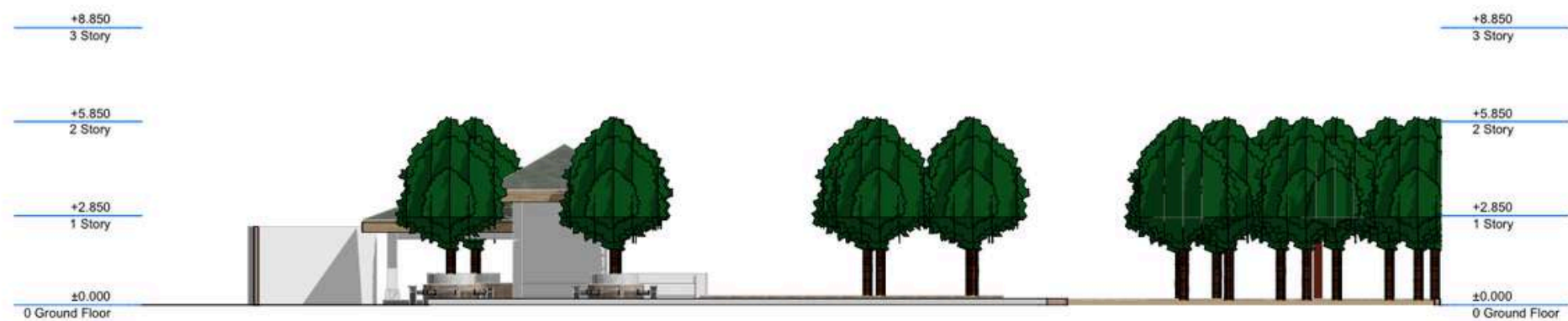
TAMPAK SELATAN AMFITEATER  
1 : 150

4.1 Hasil Perancangan

4.1.37 Tampak Bangunan Amfiteater



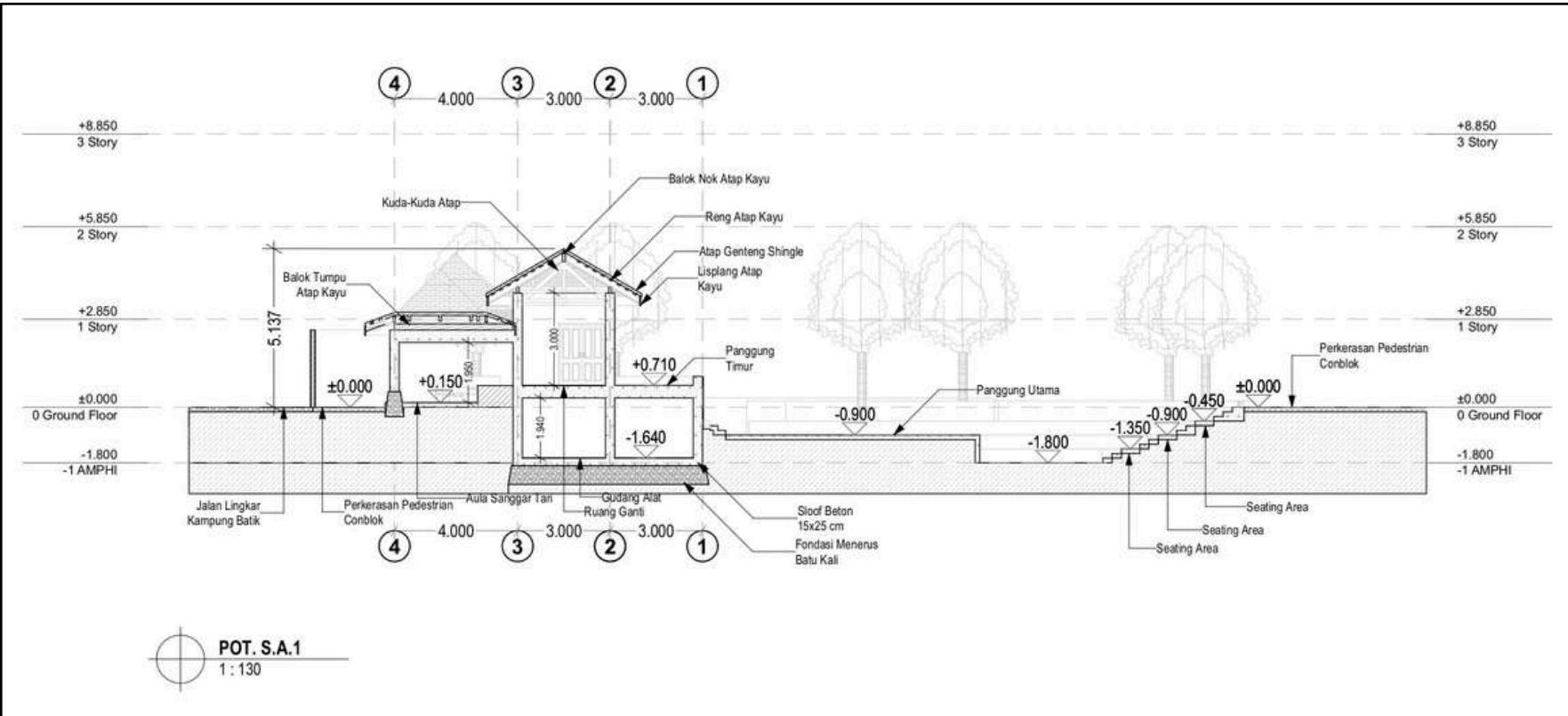
TAMPAK BARAT AMFITEATER  
1 : 150



TAMPAK TIMUR AMFITEATER  
1 : 150

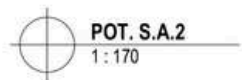
4.1 Hasil Perancangan

4.1.38 Potongan Bangunan Amfiteater



Potongan amphitheater menampilkan **kedalaman area duduk sebesar 1,8 meter**, dirancang untuk memberikan pandangan yang nyaman dan jarak yang optimal terhadap panggung. **Panggung memiliki ketinggian 0,9 meter, cukup untuk memastikan visibilitas** bagi seluruh penonton sekaligus menciptakan proporsi ruang yang harmonis dengan area duduk.

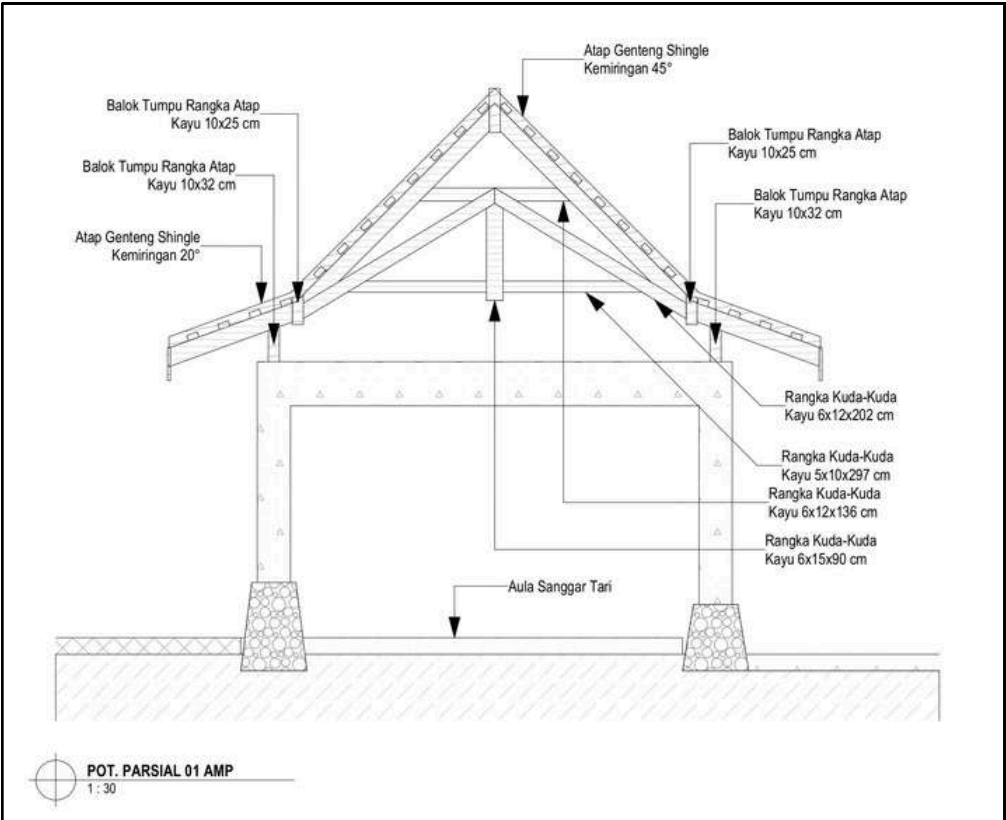
#### 4.1.38 Potongan Bangunan Amfiteater



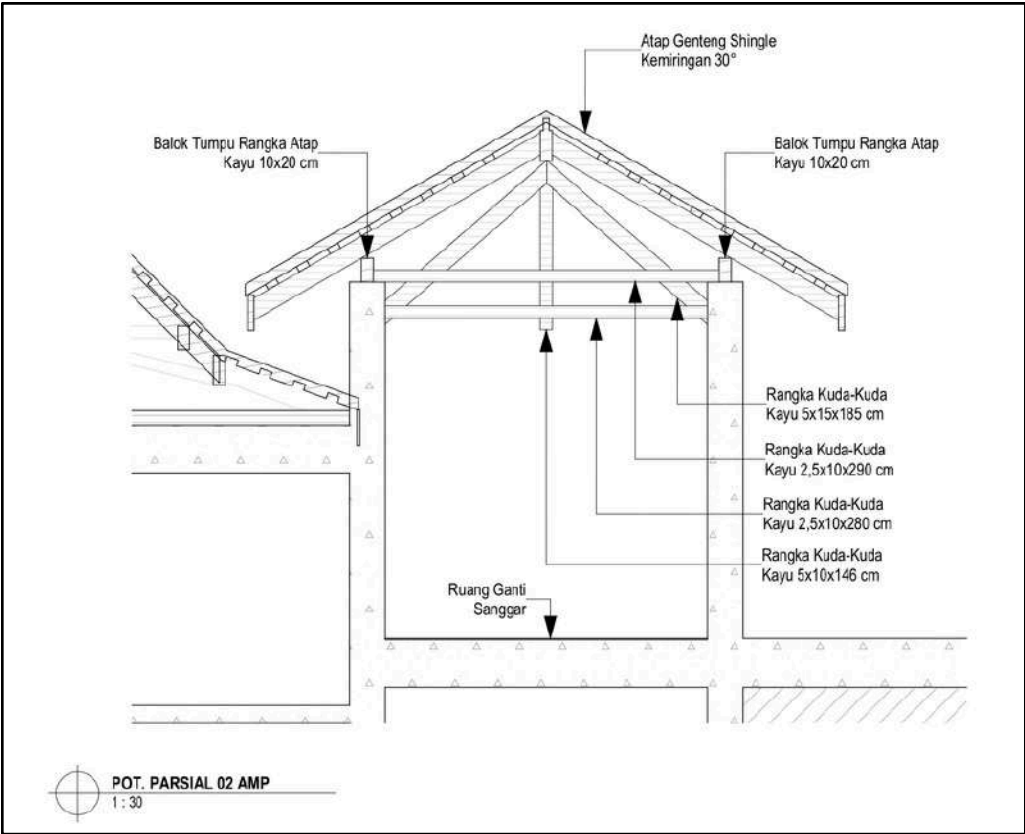
Potongan amphitheater menampilkan **kedalaman area duduk sebesar 1,8 meter**, dirancang untuk memberikan pandangan yang nyaman dan jarak yang optimal terhadap panggung. **Panggung memiliki ketinggian 0,9 meter, cukup untuk memastikan visibilitas** bagi seluruh penonton sekaligus menciptakan proporsi ruang yang harmonis dengan area duduk.

4.1 Hasil Perancangan

4.1.39 Potongan Detail Atap Aula Sanggar Tari



Potongan Detail Atap Aula Sanggar Tari



Potongan Detail Atap Ruang Ganti Sanggar Tari

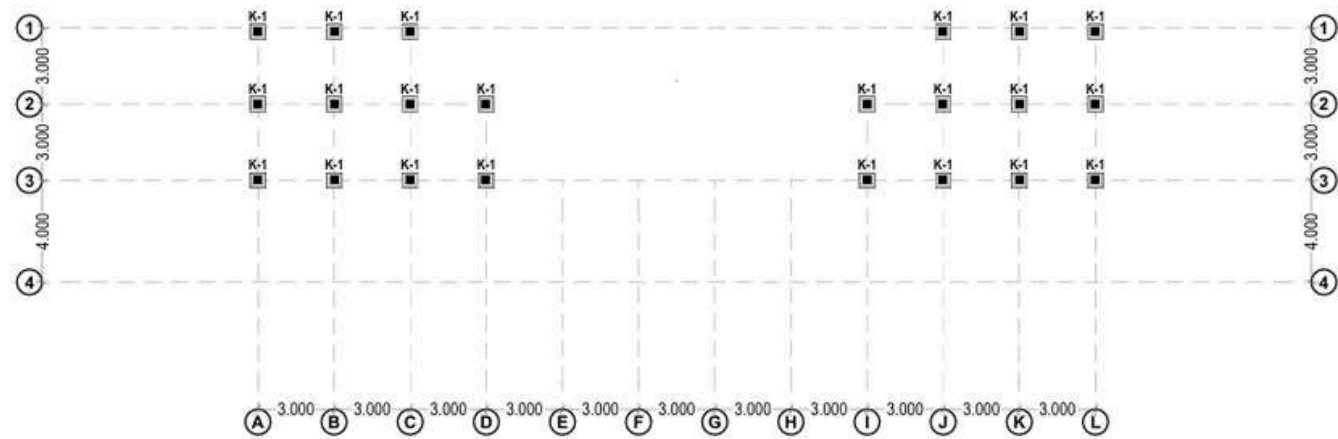
Massa bangunan menggunakan atap pelana dengan perbedaan kemiringan. Penutup atap menggunakan genteng shingle. Material dominasi kayu pada sistem struktur atap mendukung kesan alami dan selaras. Sistem bangunan menerapkan struktur rangka kayu dengan kuda-kuda sebagai elemen utama penopang atap. Memungkinkan terciptanya ruang dalam yang luas dan bebas kolom di tengah aula, sehingga aktivitas tari dapat berlangsung tanpa hambatan visual maupun fisik.

4.1

Hasil Perancangan

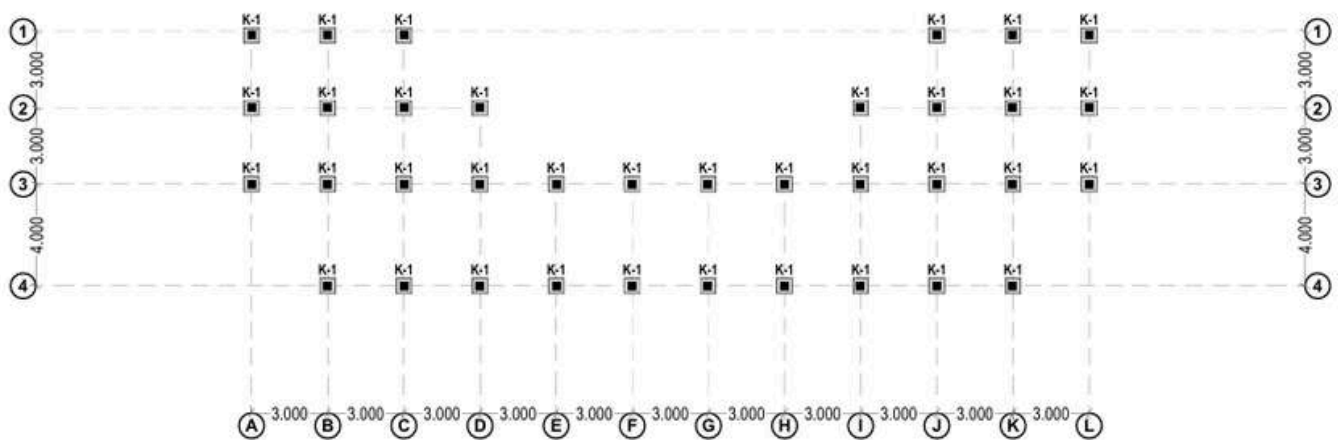
4.1.40

Denah Rencana Kolom Amfiteater



RENCANA KOLOM LT -1 AMP

1 : 200



RENCANA KOLOM LT 1 AMP

1 : 200

| KODE                     | KETERANGAN                                    |
|--------------------------|-----------------------------------------------|
| K-1                      | <br>Dim. Kolom<br>Fondasi<br>Footplat (15 cm) |
| B-1<br>(Balok Induk)     |                                               |
| B-2<br>(Balok Anak)      |                                               |
| S-1                      |                                               |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |                                               |

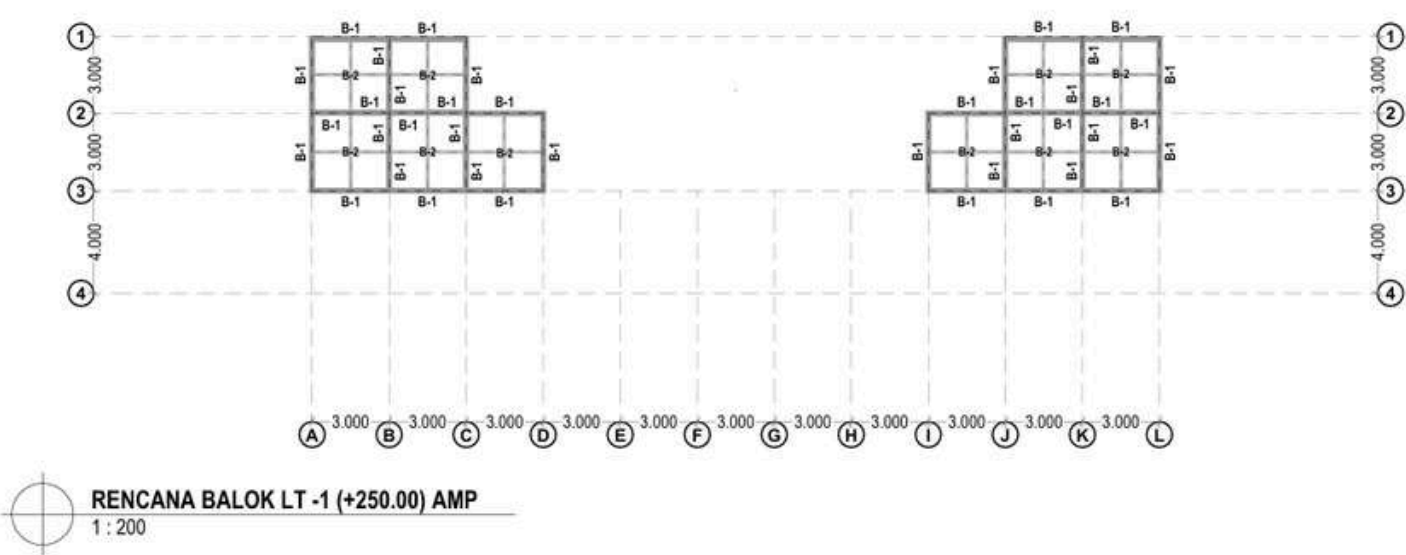
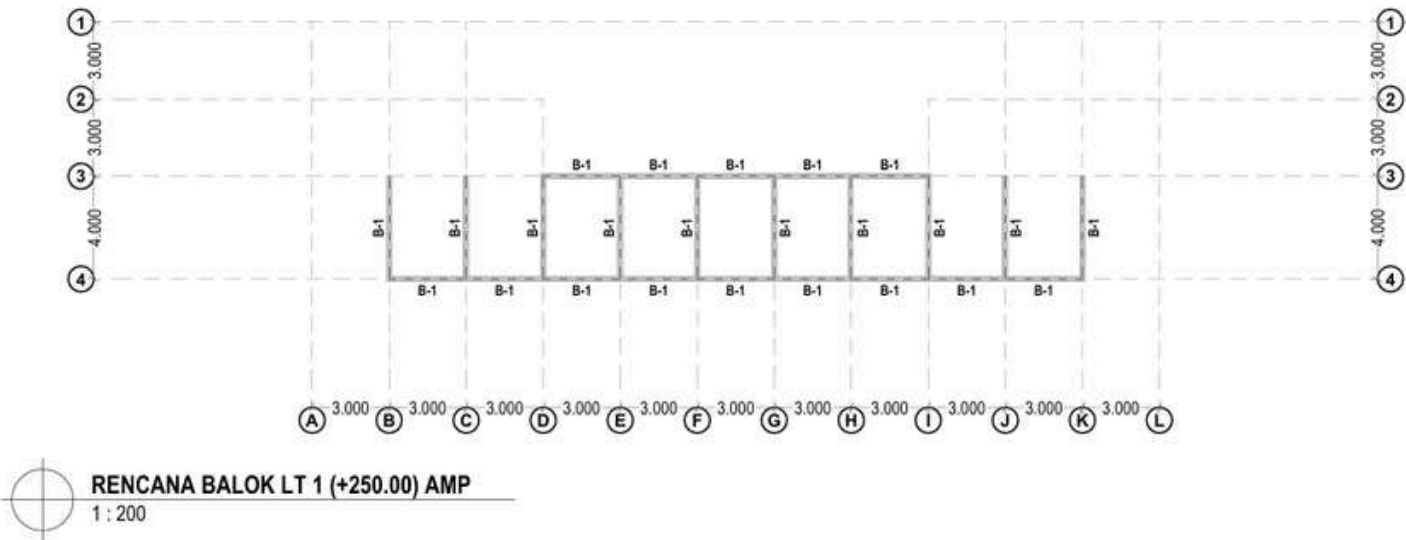
Penggunaan grid kolom 3 × 3 meter diterapkan sebagai strategi struktural yang menyesuaikan dengan kebutuhan ruang di dalam bangunan. Modul ini dipilih karena mampu **mengakomodasi kebutuhan luasan panggung amfiteater secara efisien** sekaligus mendukung ruang sanggar tari yang tidak memerlukan bentang lebar tanpa kolom.

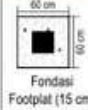
4.1

Hasil Perancangan

4.1.41

Denah Rencana Balok Amfiteater



| KODE                     | KETERANGAN                                                                          |                                                                                                                                  |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      |  | <br>Dim. Kolom<br>Fondasi<br>Footplat (15 cm) |
| B-1<br>(Balok Induk)     |  |                                                                                                                                  |
| B-2<br>(Balok Anak)      |  |                                                                                                                                  |
| S-1                      |  |                                                                                                                                  |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |  |                                               |

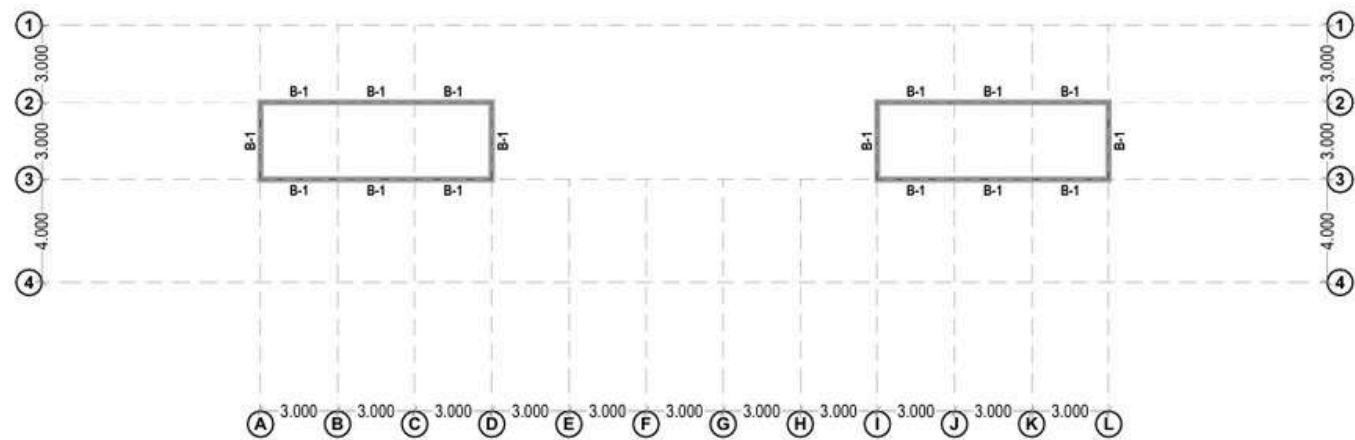
Denah rencana balok dirancang **mengikuti pola grid kolom dan ukuran bentang ruang yang telah ditetapkan.** Setiap balok ditempatkan sejajar dan terintegrasi langsung dengan posisi kolom, sehingga sistem struktur bekerja secara efektif dalam menyalurkan beban dari pelat ke kolom secara merata.

4.1

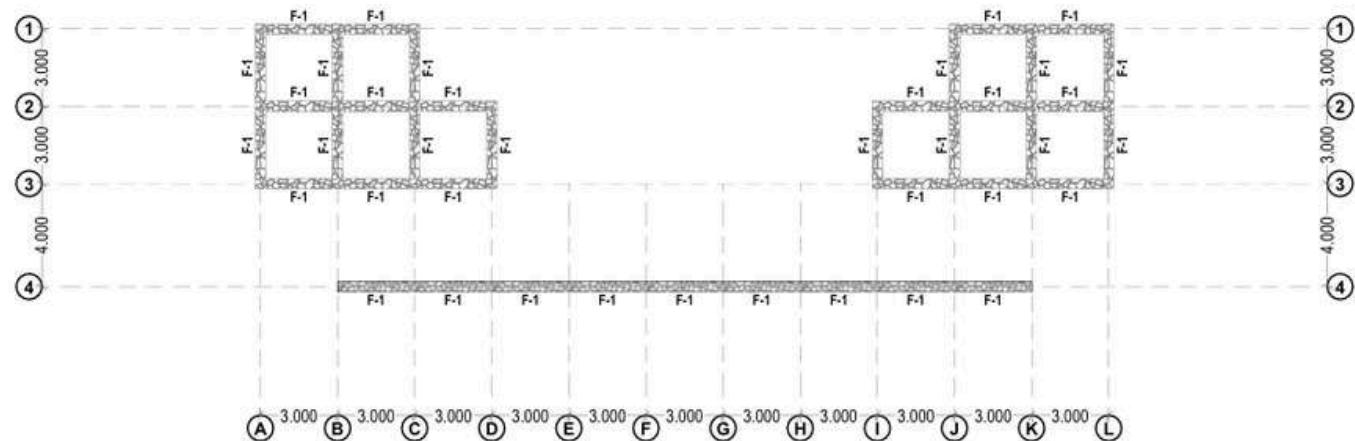
Hasil Perancangan

4.1.42

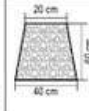
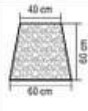
Denah Rencana Balok dan Fondaasi Menerus Amfiteater



RENCANA BALOK LT 1 (+370.00) AMP  
1 : 200

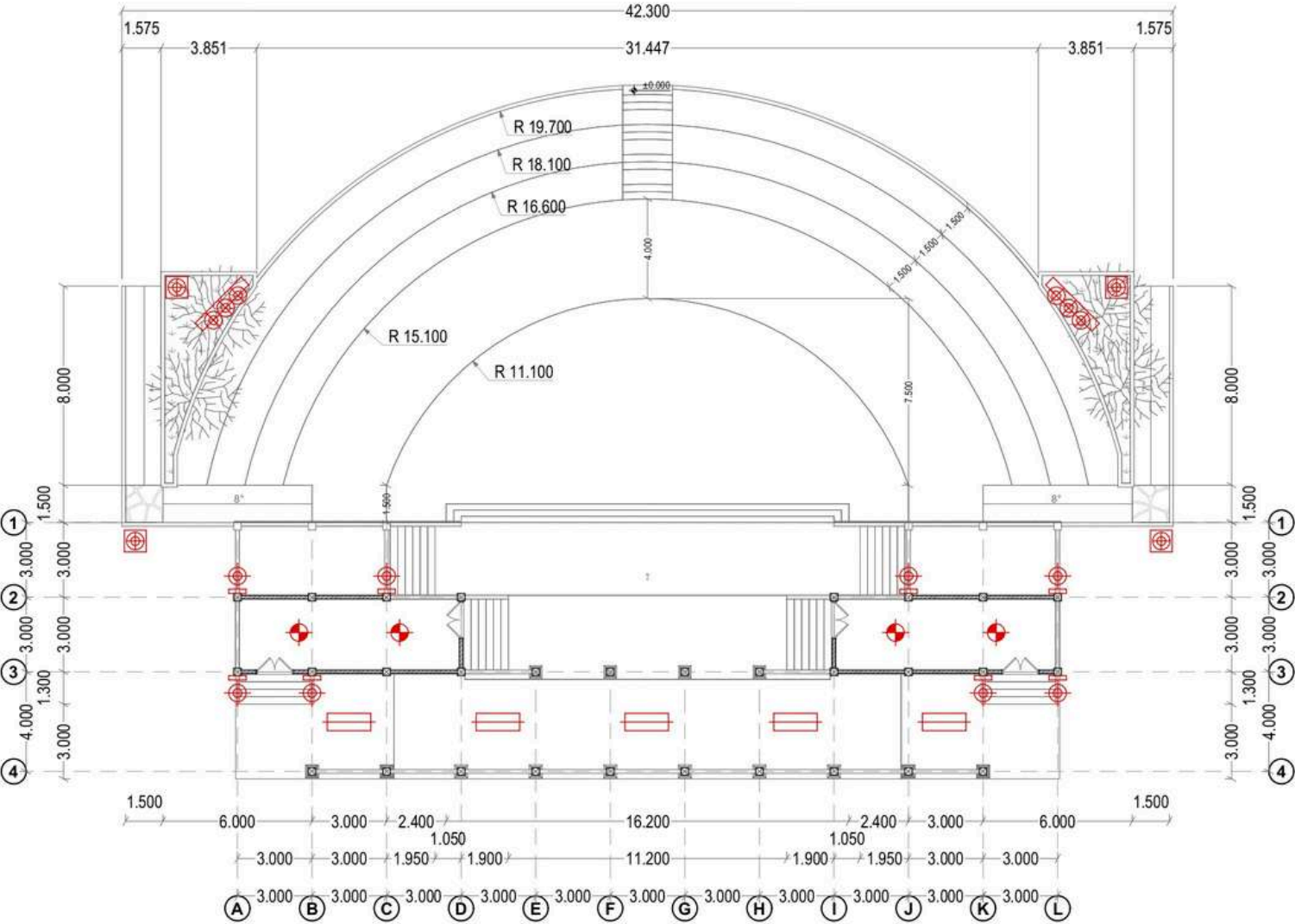


RENCANA FOND.MENERUS AMP  
1 : 200

| KODE                     | KETERANGAN                                                                                        |                                                                                                                 |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K-1                      | <br>Dim. Kolom | <br>Fondasi Footplat (15 cm) |
| B-1<br>(Balok Induk)     |                |                                                                                                                 |
| B-2<br>(Balok Anak)      |                |                                                                                                                 |
| S-1                      |                |                                                                                                                 |
| F-1<br>(Fondasi Menerus) |               |                             |

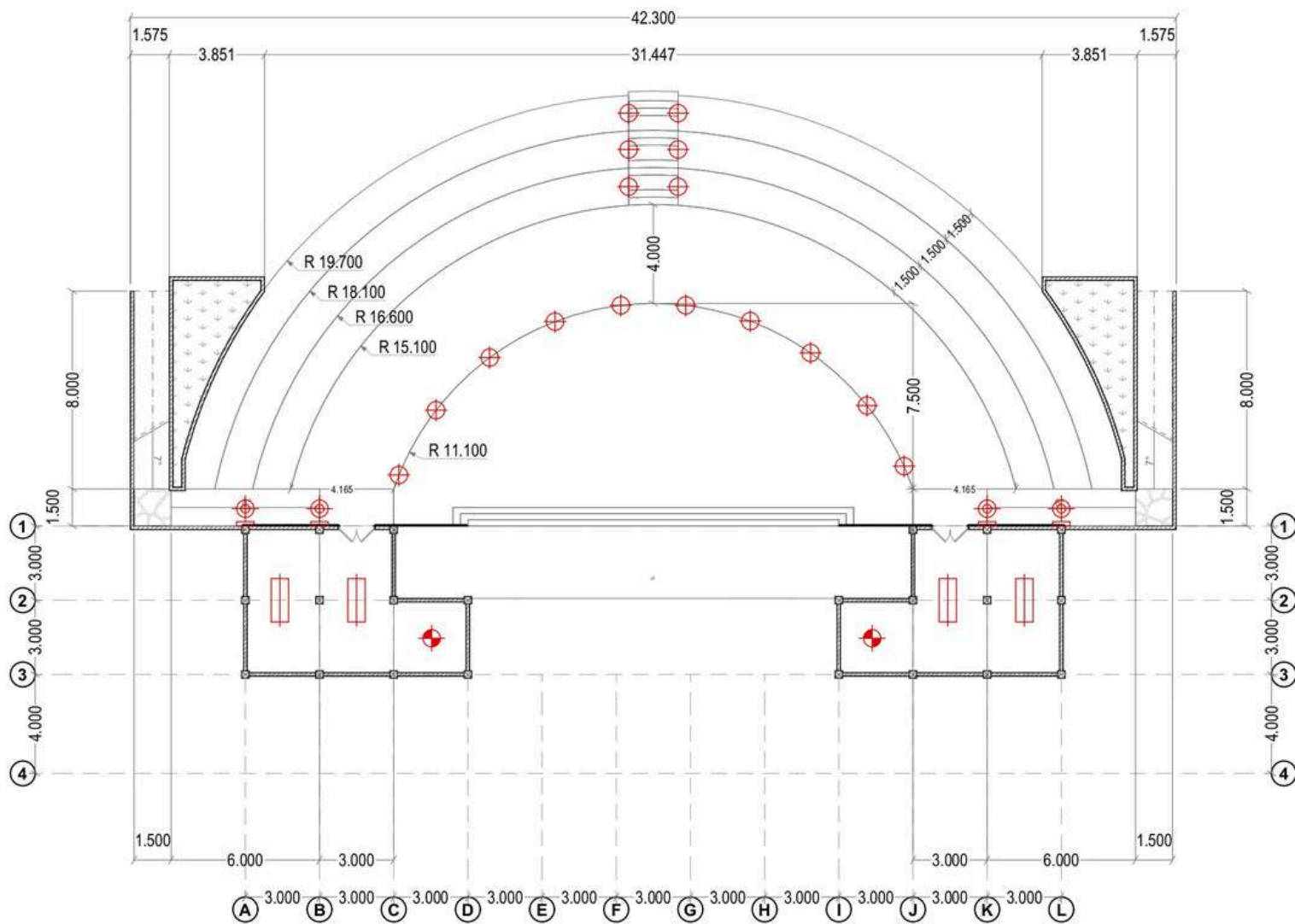
4.1 Hasil Perancangan

4.1.43 Rencana Titik Lampu Lantai 1 Amphiteater



| KODE                                                                                  | KETERANGAN                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  | Lampu Spotlight             |
|  | Lampu Flourescent Double    |
|  | Lampu Sorot Standing        |
|  | Lampu Wall Mounted Outdoor  |
|  | Standing Lamp (Lampu Taman) |

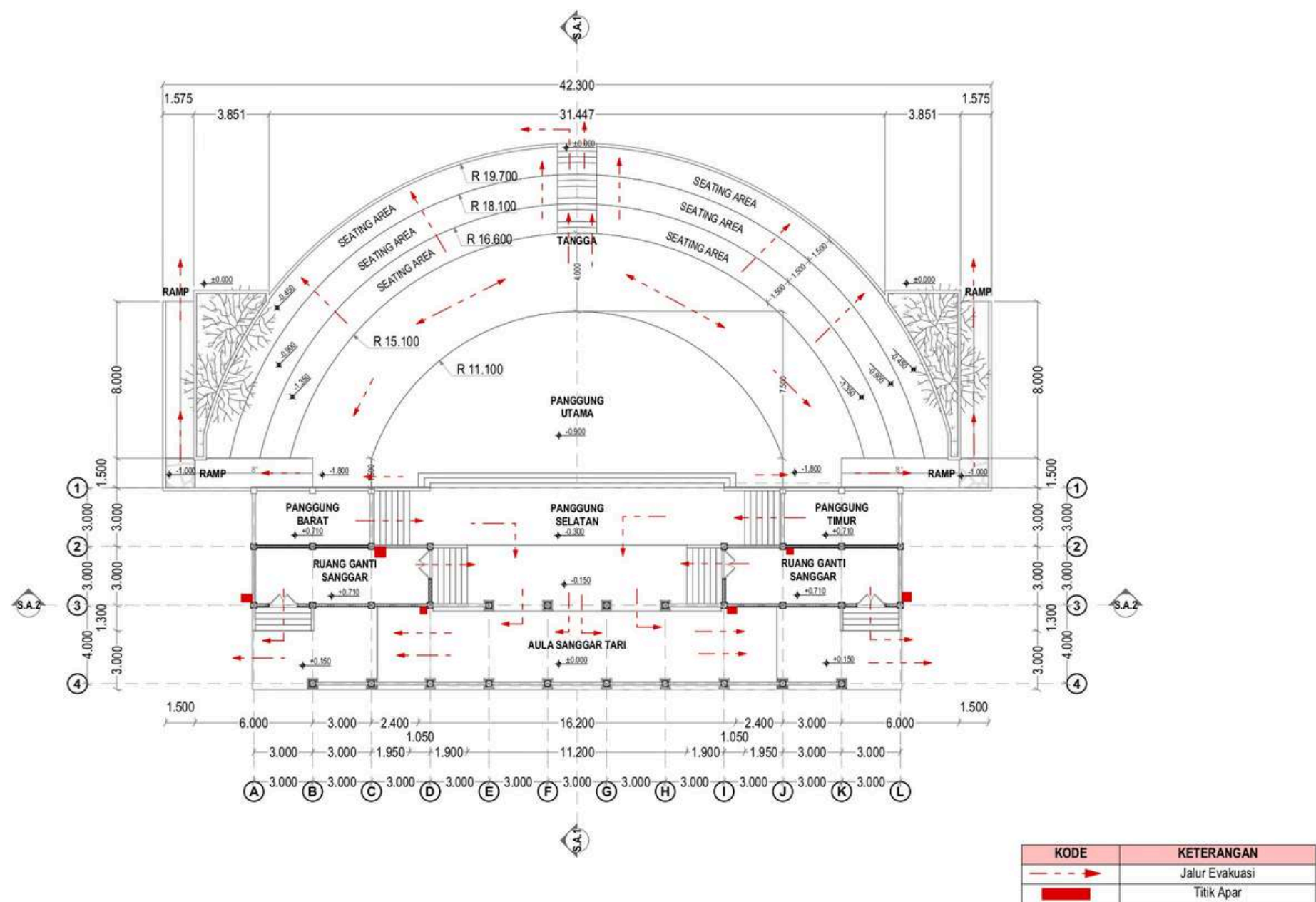
#### 4.1.44 Rencana Titik Lampu -1 Amphiteater



| KODE                                                                                  | KETERANGAN                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
|  | Lampu Spotlight            |
|  | Lampu Flourescent Double   |
|  | Lampu Sorot Standing       |
|  | Lampu Wall Mounted Outdoor |
|  | Lampu Sorot Uplight Floor  |

4.1 Hasil Perancangan

4.1.45 Rencana Jalur Evakuasi dan Titik APAR Amphiteater



4.1 Hasil Perancangan  
4.1.46 Visualisasi Creative Hub



## 4.1 Hasil Perancangan

### 4.1.47 Visualisasi Creative Hub



4.1 Hasil Perancangan

4.1.47 Rancangan Anggaran Biaya

| Rancangan Anggaran Biaya (RAB)   |                          |        |        |              |                  |
|----------------------------------|--------------------------|--------|--------|--------------|------------------|
| No                               | Pekerjaan                | Volume | Satuan | Harga Satuan | Harga Jumlah     |
| A                                | Akuisi Lahan             |        |        |              |                  |
|                                  | Biaya Pembongkaran Lahan | 7725   | m2     | Rp200.000    | Rp1.545.000.000  |
| B                                | Pekerjaan Standar Gedung |        |        |              |                  |
| 1                                | Bangunan Sederhana       |        |        |              |                  |
|                                  | a. Musholla              | 196    | m2     | Rp4.860.000  | Rp952.560.000    |
|                                  | b. Kantor                | 251    | m2     | Rp4.860.000  | Rp1.219.860.000  |
|                                  | c. WC umum               | 130    | m2     | Rp4.860.000  | Rp631.800.000    |
|                                  | d. Amphitheater          | 930    | m2     | Rp4.860.000  | Rp4.519.800.000  |
| 2                                | Bangunan Tidak Sederhana |        |        |              |                  |
|                                  | a. Creative Hub          | 1059   | m2     | Rp6.330.000  | Rp6.703.470.000  |
| Sub Jumlah                       |                          |        |        |              | Rp15.572.490.000 |
| C                                | Pekerjaan Lansekap       |        |        |              |                  |
| 1                                | Pekerjaan Aspal          | 2961   | m2     | Rp185.000    | Rp547.785.000    |
| 2                                | Area Hijau               | 698    | m2     | Rp3.500.000  | Rp2.443.000.000  |
| 3                                | Perkerasan Konblok       | 1500   | m2     | Rp150.000    | Rp225.000.000    |
| Sub Jumlah                       |                          |        |        |              | Rp3.215.785.000  |
| TOTAL BIAYA KONSTRUKSI PEKERJAAN |                          |        |        |              | Rp20.333.275.000 |
| PPN (10%)                        |                          |        |        |              | Rp2.033.327.500  |
| TOTAL KESELURUHAN                |                          |        |        |              | Rp22.366.602.500 |
| Pembulatan                       |                          |        |        |              | Rp22.367.000.000 |

| KELAYAKAN INVESTASI          |                       |        |        |              |                     |
|------------------------------|-----------------------|--------|--------|--------------|---------------------|
|                              | JENIS                 | VOLUME | SATUAN | HARGA/HARI   | PENDAPATAN PERTAHUN |
| A                            | INVESTASI             |        |        |              |                     |
| 1                            | Biaya Pembangunan     | 1      |        |              | Rp22.367.000.000    |
| B                            | OPERASIONAL           |        |        |              |                     |
| 1                            | Maintenance Gedung    | 10     | Orang  | Rp50.000     | Rp182.500.000       |
| 2                            | Internet              | 500    | Mbps   | Rp100.000    | Rp600.000.000       |
| 3                            | Listrik               | 44,44  | kwh    | Rp66.666     | Rp24.333.090        |
| 4                            | Air                   | 80000  | Liter  | Rp3          | Rp99.864.000        |
| 5                            | Pengelola + Karyawan  | 25     | Orang  | Rp65.000     | Rp593.125.000       |
| Total Operasional            |                       |        |        |              | Rp1.499.822.090     |
| C                            | PENDAPATAN            |        |        |              |                     |
| 1                            | Amphitheater          |        |        |              |                     |
|                              | Sewa Event            | 100    | Event  | Rp20.000.000 | Rp2.000.000.000     |
|                              | Sewa Rehearsal/Gladi  | 100    | Hari   | Rp5.000.000  | Rp500.000.000       |
| 2                            | Co-Working Space      |        |        |              |                     |
|                              | Meja Co-Working Space | 90     | Member | Rp1.500.000  | Rp1.620.000.000     |
|                              | Studio musik          | 14     | jam    | Rp70.000     | Rp715.400.000       |
|                              | Ruang Rekaman         | 12     | jam    | Rp166.667    | Rp730.000.001       |
|                              | Atrium multi purpose  | 50     | Event  | Rp10.000.000 | Rp500.000.000       |
|                              | Merchandise           | 1      | Minggu | Rp1.000.000  | Rp52.000.000        |
| Total Pendapatan             |                       |        |        |              | Rp6.117.400.001     |
| Pajak (10%)                  |                       |        |        |              | Rp611.740.000       |
| Keuntungan Bersih            |                       |        |        |              | Rp4.005.837.911     |
| Waktu Pengembalian Investasi |                       |        |        |              | 5,583600858         |

4.1 Hasil Perancangan

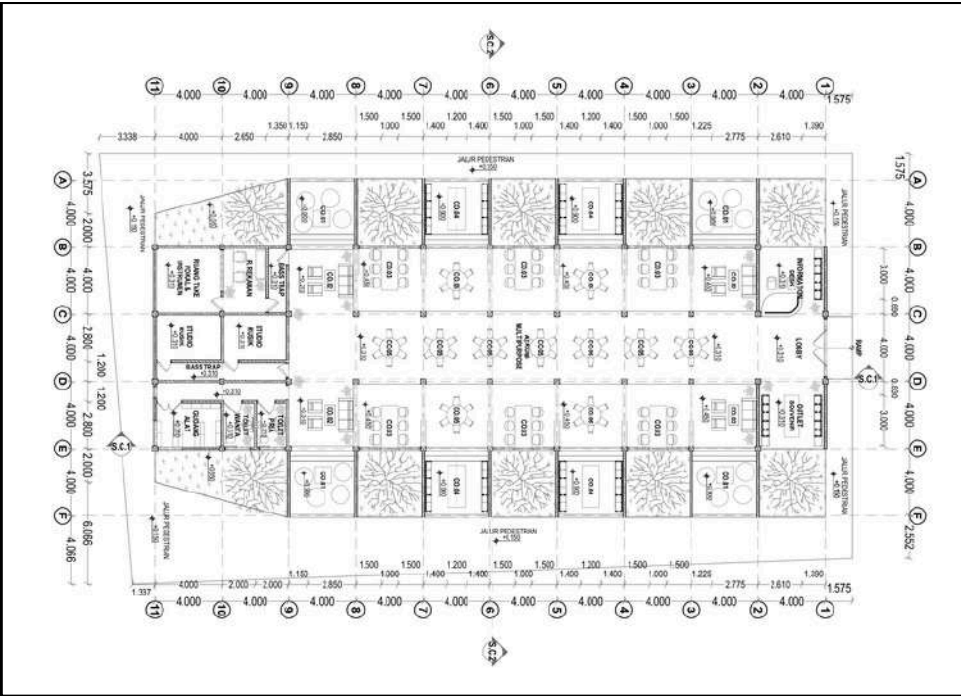
4.1.47 Rancangan Anggaran Biaya

| NO | PERSENAN PENDAPATAN | ARUS PENDAPATAN | DURASI KEMBALI |
|----|---------------------|-----------------|----------------|
| 1  | 100%                | Rp4.005.837.911 | 5,583600858    |
| 2  | 90%                 | Rp3.605.254.120 | 6,204000954    |
| 3  | 80%                 | Rp2.884.203.296 | 7,755001192    |
| 4  | 70%                 | Rp2.018.942.307 | 11,07857313    |
| 5  | 60%                 | Rp1.211.365.384 | 18,46428855    |
| 6  | 50%                 | Rp605.682.692   | 36,92857711    |
| 7  | 40%                 | Rp242.273.077   | 92,32144276    |

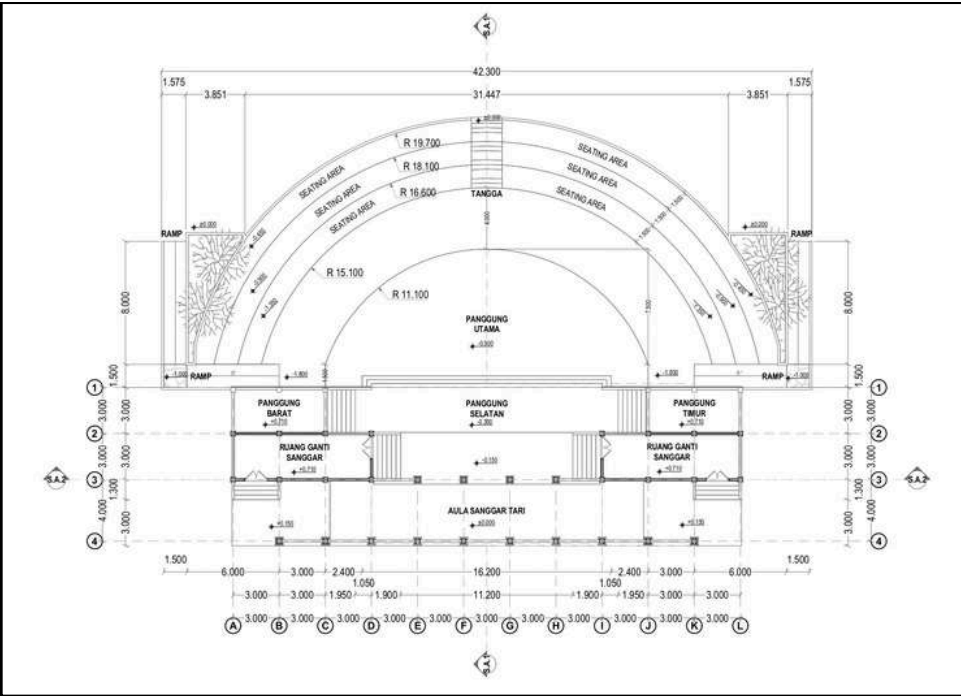
Rencana Anggaran Biaya diawali dengan akuisisi lahan seluas 7.725 m<sup>2</sup> serta perhitungan biaya pembongkaran bangunan eksisting sebesar Rp200.000/m<sup>2</sup>. Biaya pembangunan mengacu pada standar pekerjaan gedung sederhana dan tidak sederhana berdasarkan Peraturan Wali Kota Yogyakarta Nomor 59 Tahun 2022. Keuntungan bersih diperoleh dari total pendapatan dikurangi biaya operasional dan pajak, sedangkan waktu pengembalian investasi dihitung dari perbandingan biaya pembangunan terhadap keuntungan bersih.

Bagaimana merancang tata ruang dan tata lanskap Creative Hub di Pasar Ngasem yang mampu mewadahi aktivitas kreatif sehingga mampu mengoptimalkan bangunan tidak terpakai sebagai wadah kegiatan seni yang berkelanjutan serta mendukung aktivitas komunitas lokal?

A. Tata Ruang



Tata Ruang Creative Hub

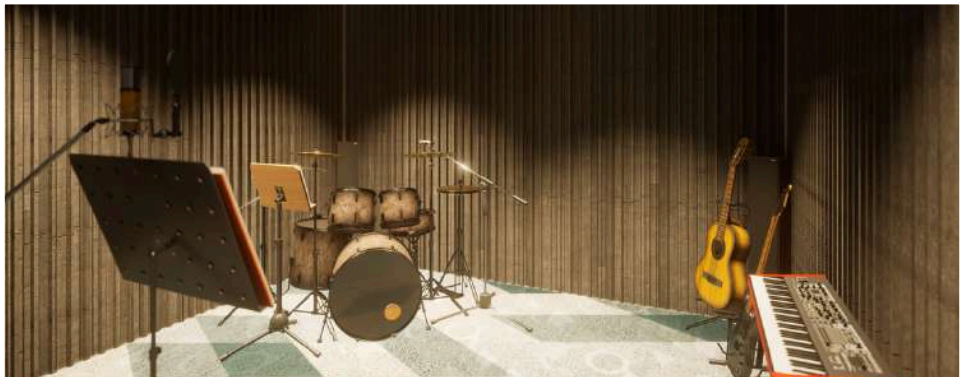
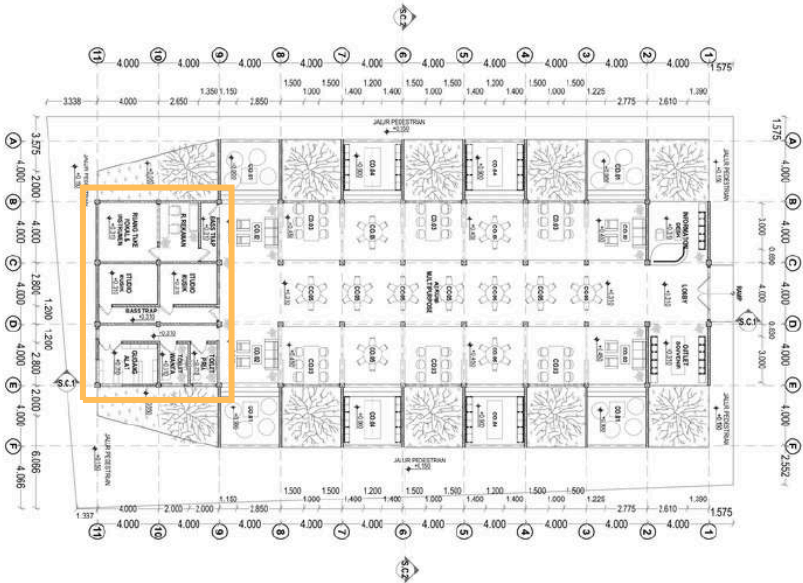


Tata Ruang Amphiteater dan Sanggar Tari

Perancangan Creative Hub Pasar Ngasem menjawab permasalahan tata ruang yang diselesaikan melalui pembentukan 3 tipologi ruang, yaitu **Coworking Space**, **Creative Space** dan **Maker Space**. **Creative & Maker Space** dirancang dalam **Zona Cipta Karya**, sementara **Coworking Space** dirancang dalam **Zona Pemikiran**.

Rancangan  
Penyelesaian Interior

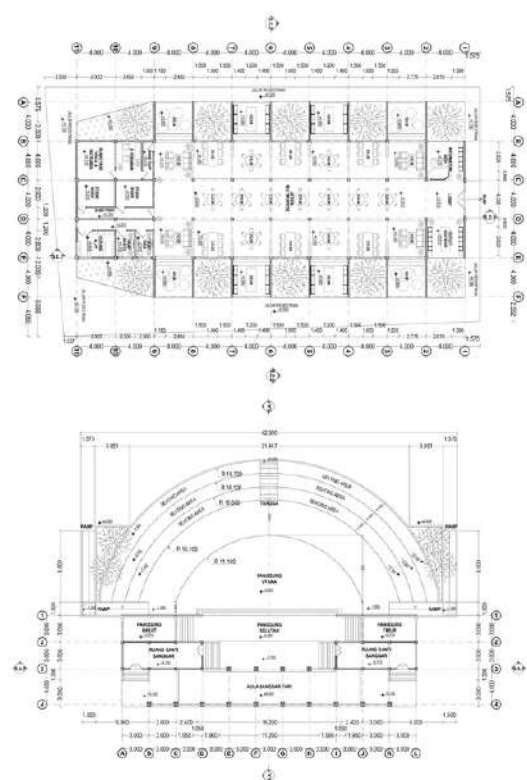
Studio Musik



Bagaimana merancang bentuk, material, dan selubung bangunan Creative Hub dengan pendekatan infill design yang bersifat compatible-contrast agar tetap menjaga nilai historis dan karakter arsitektur kawasan cagar budaya Taman Sari?

A. Bentuk Bangunan

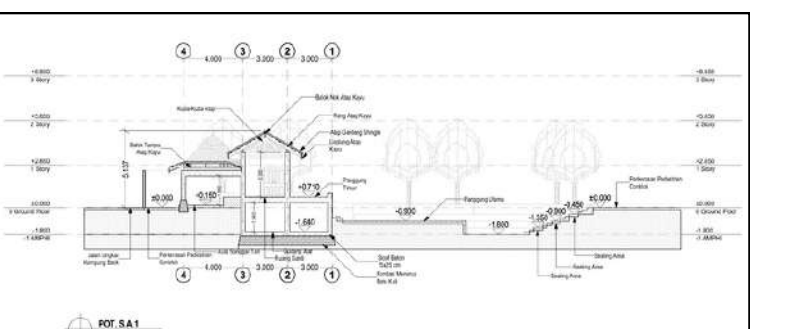
Perancangan Pasar Ngasem Creative Hub menjawab permasalahan bentuk bangunan yang diselesaikan sebagai berikut :

|                                        |                 |                                                                                                                                                            |                                                                                       |
|----------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Infill Design :<br>Compatible-Contrast | Tinggi Bangunan | Menyesuaikan tinggi bangunan tidak lebih dari dua lantai, dengan permainan volume dan transisi atap.                                                       |   |
|                                        |                 | Menggunakan kombinasi atap datar atau atap miring yang kontras dengan atap tradisional.                                                                    |                                                                                       |
|                                        | Bentuk Massa    | Bentuk massa memanjang, namun lebih kontras dengan lengkungan.                                                                                             |  |
|                                        |                 | Menggabungkan beberapa massa menjadi satu kesatuan komposisi, namun tetap mempertahankan keterbukaan antar-bangunan (dihubungkan oleh koridor atau plaza). |                                                                                       |

Bagaimana merancang bentuk, material, dan selubung bangunan Creative Hub dengan pendekatan infill design yang bersifat compatible-contrast agar tetap menjaga nilai historis dan karakter arsitektur kawasan cagar budaya Taman Sari?

B. Selubung & Material Bangunan

Perancangan Pasar Ngasem Creative Hub menjawab permasalahan selubung dan material bangunan yang diselesaikan sebagai berikut :

|                                            |                   |                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                       |
|--------------------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Infill Design :<br>Compatible-<br>Contrast | Selubung Bangunan | Menggunakan proporsi bukaan horizontal yang membentang sepanjang fasad. Orientasi bukaan untuk membingkai <i>key view</i> ke arah elemen cagar budaya.                                                                                             |    |
|                                            |                   | Penggunaan bukaan yang besar tetap diimbangi dengan dinding masif sebagai ritme solid-void. Penggunaan bukaan kaca berteknologi untuk reduksi panas, dan elemen modern berupa secondary skin dengan unsur dan hubungan berbeda guna kontrol iklim. |   |
|                                            | Material Bangunan | Menggunakan kombinasi material yang lebih modern (alumunium, kayu HPL ( <i>High Pressure Laminated</i> ), baja, genteng metal pasir, <i>polycarbonate solarlite</i> ) dengan tampilan yang sama/mirip untuk menjaga kesinambungan dengan sekitar.  |  |

05

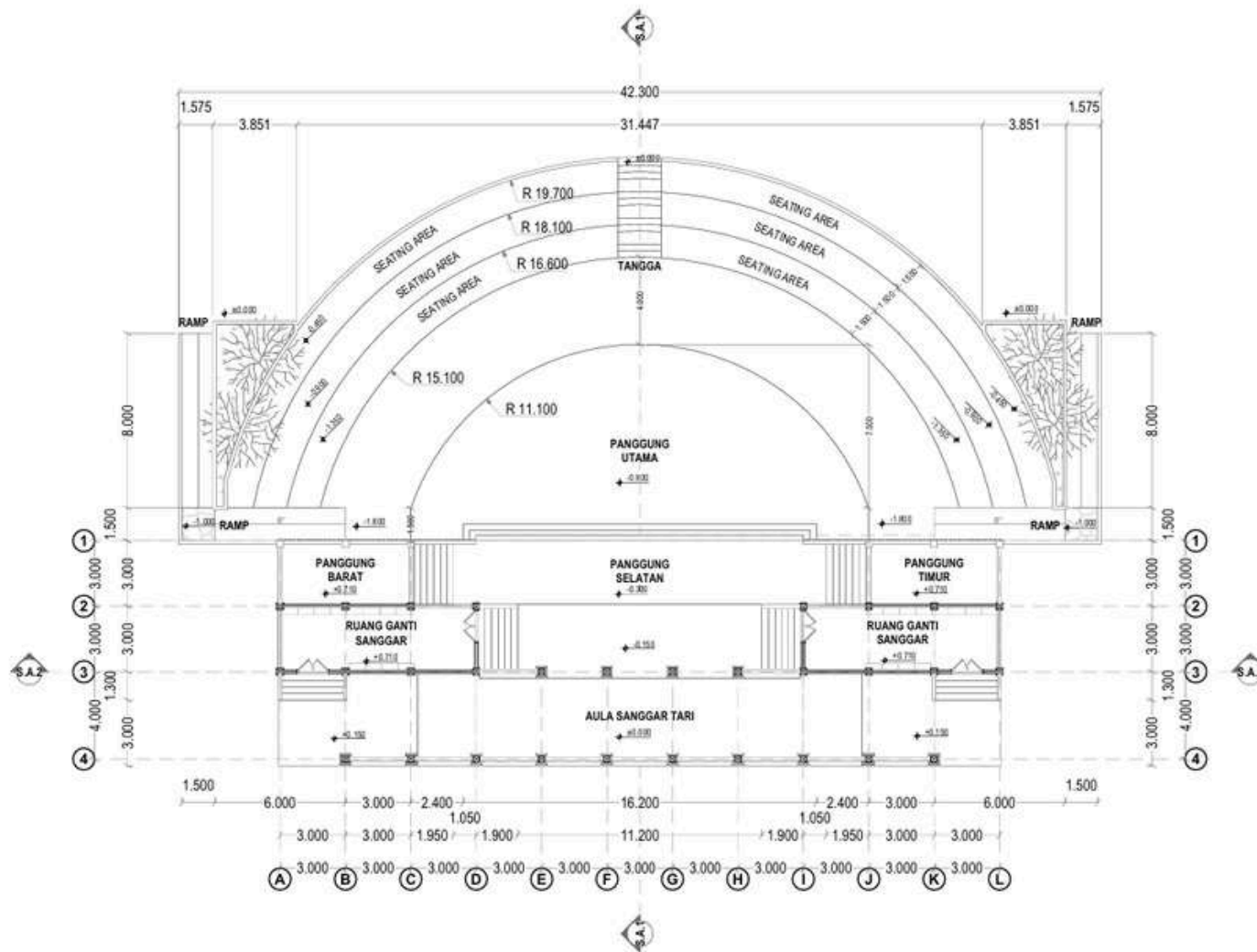
# Evaluasi Hasil Rancangan

hasil perancangan dan pembuktiannya



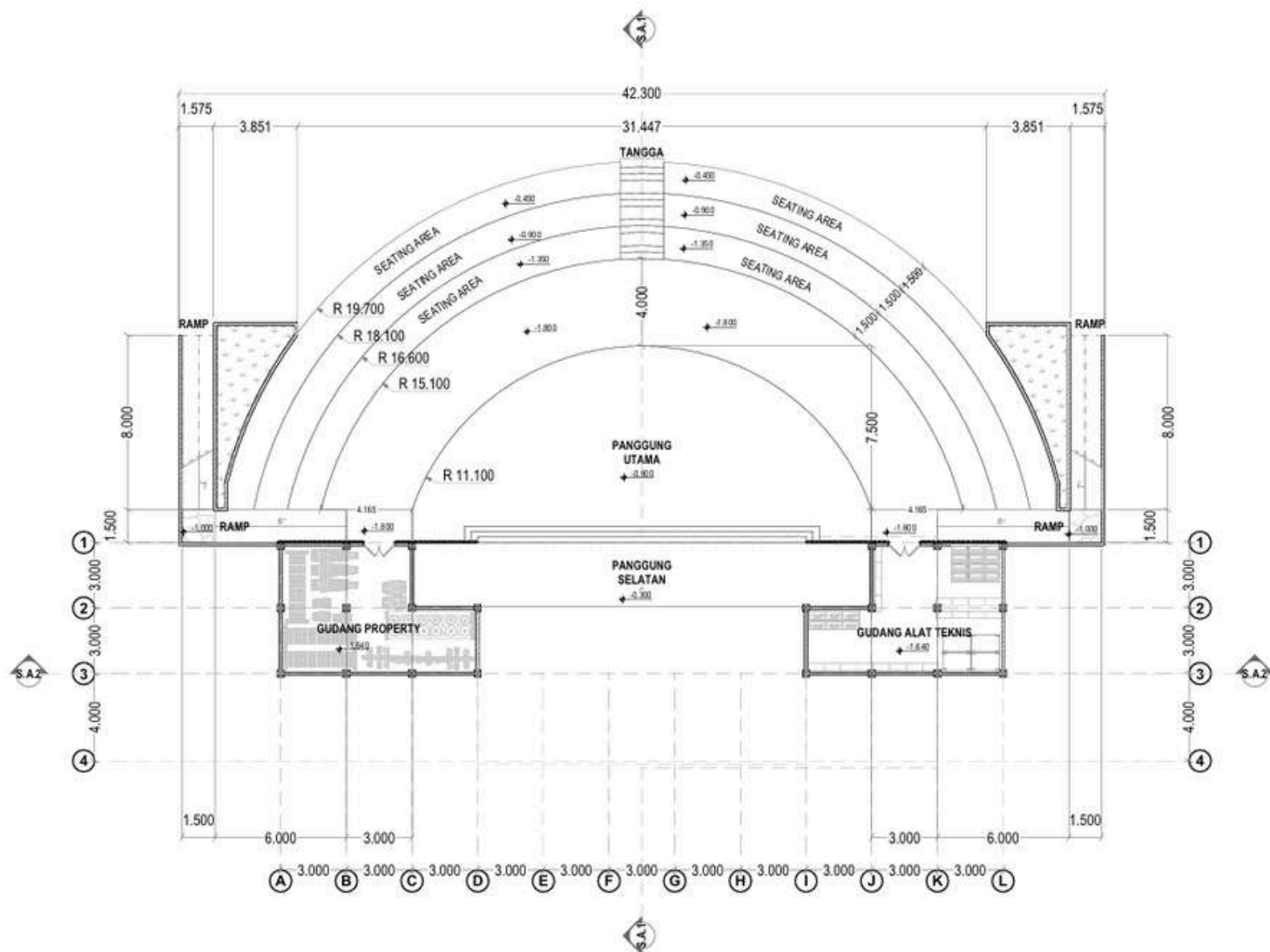
## 5.1 Evaluasi Hasil Perancangan

### 5.1.1 Perubahan Gambar Denah Amphiteater Lantai 1



Perubahan pada denah AMP difokuskan pada penataan ulang layout barang dan elemen pendukung panggung. Penyesuaian ini dilakukan untuk meningkatkan efisiensi ruang, memperjelas zonasi antara area aktivitas utama dan area servis, serta mendukung kelancaran sirkulasi pengguna dan kru. Dengan layout yang lebih terstruktur, aktivitas pertunjukan dan persiapan dapat berjalan lebih optimal tanpa saling mengganggu.

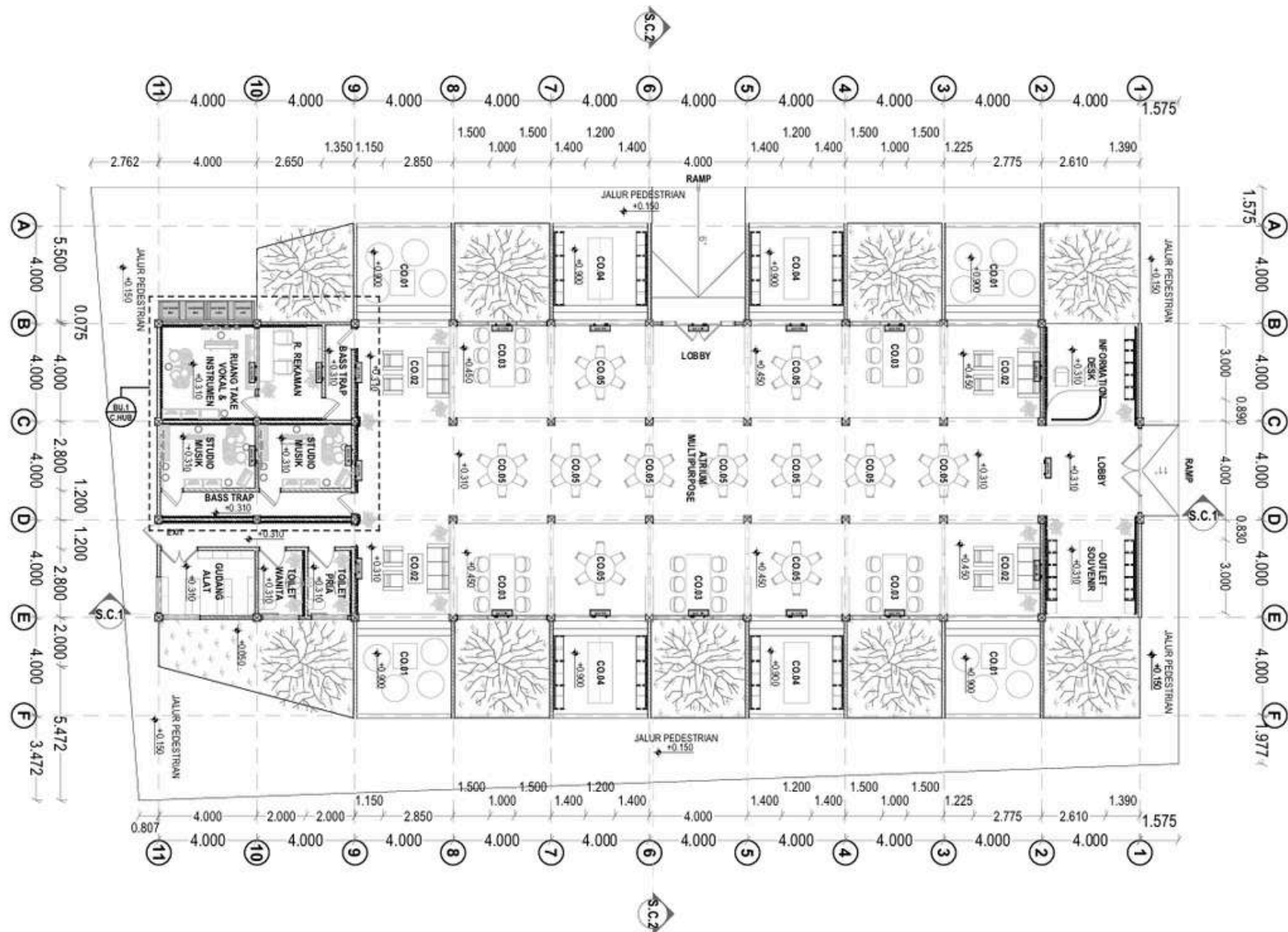
### 5.1.1 Perubahan Gambar Denah Amphiteater Lantai -1



Perubahan pada denah AMP difokuskan pada penataan ulang layout barang dan elemen pendukung panggung. Penyesuaian ini dilakukan untuk meningkatkan efisiensi ruang, memperjelas zonasi antara area aktivitas utama dan area servis, serta mendukung kelancaran sirkulasi pengguna dan kru. Dengan layout yang lebih terstruktur, aktivitas pertunjukan dan persiapan dapat berjalan lebih optimal tanpa saling mengganggu.

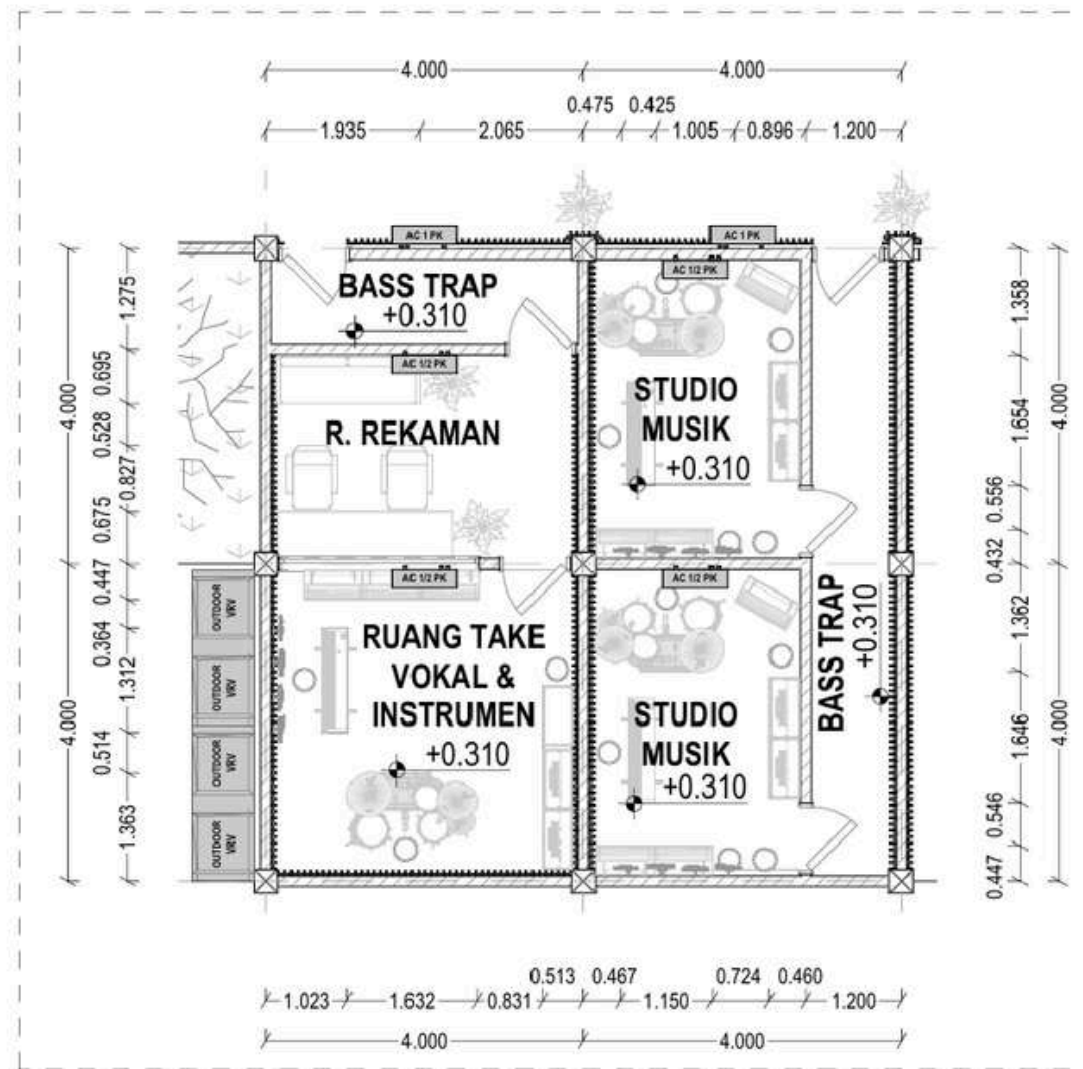
## 5.1 Evaluasi Hasil Perancangan

### 5.1.1 Perubahan Gambar Denah Creative Hub



Perubahan denah CHUB menitikberatkan pada pengaturan ulang area studio musik serta penambahan pintu masuk baru. Studio musik ditempatkan dengan pertimbangan akustik dan privasi aktivitas, sementara pintu masuk baru dirancang untuk memperjelas orientasi bangunan dan meningkatkan keterbacaan akses bagi pengunjung.

### 5.1.1 Denah Blow Up Studio Musik



Penambahan denah blow up studio musik bertujuan untuk memperlihatkan detail tata ruang secara lebih spesifik, meliputi penempatan peralatan, sirkulasi pengguna, dan batas-batas ruang. Gambar ini memperkuat kejelasan desain pada ruang dengan kebutuhan teknis tinggi.

06

Lampiran

## 6.1 Lampiran

### 6.1.1 Surat Keterangan Hasil Plagiasi



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

#### **SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 2877398646/Perpus./10/Dir.Perpus/II/2026

*Bismillahirrahmaanirrahim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : RIFAIZ WILDANI  
Nomor Mahasiswa : 19512179  
Pembimbing : Ahmad Saifudin Muttaqi, Ir., MT., IAI, AA., GP  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **8 (Delapan) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

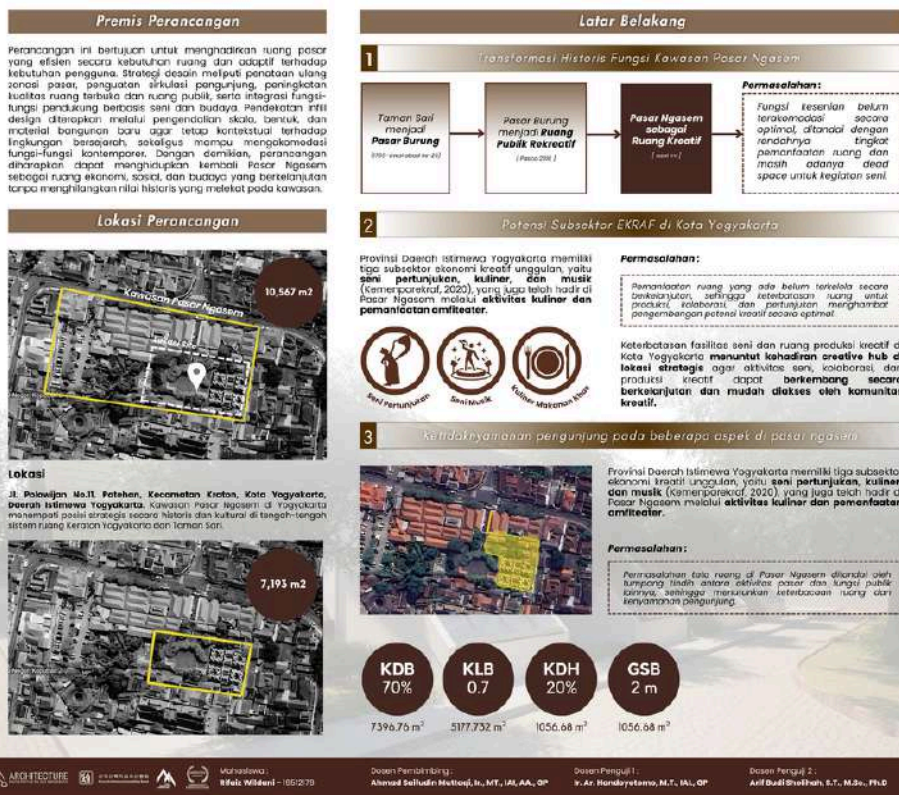
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 2/12/2026

Direktur

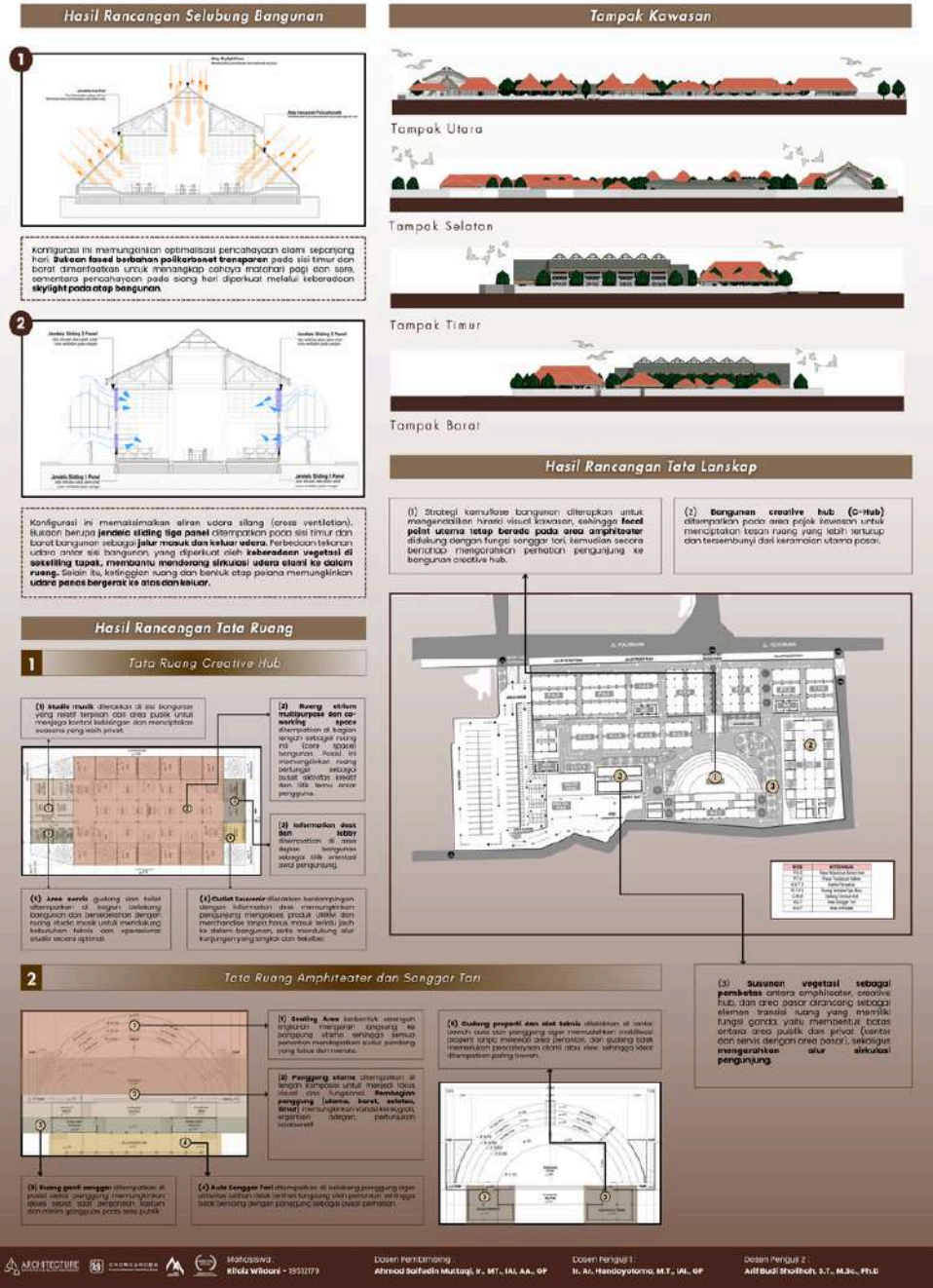
Muhammad Jamil, SIP.

### 6.1.1 Poster Perancangan Arsitektur



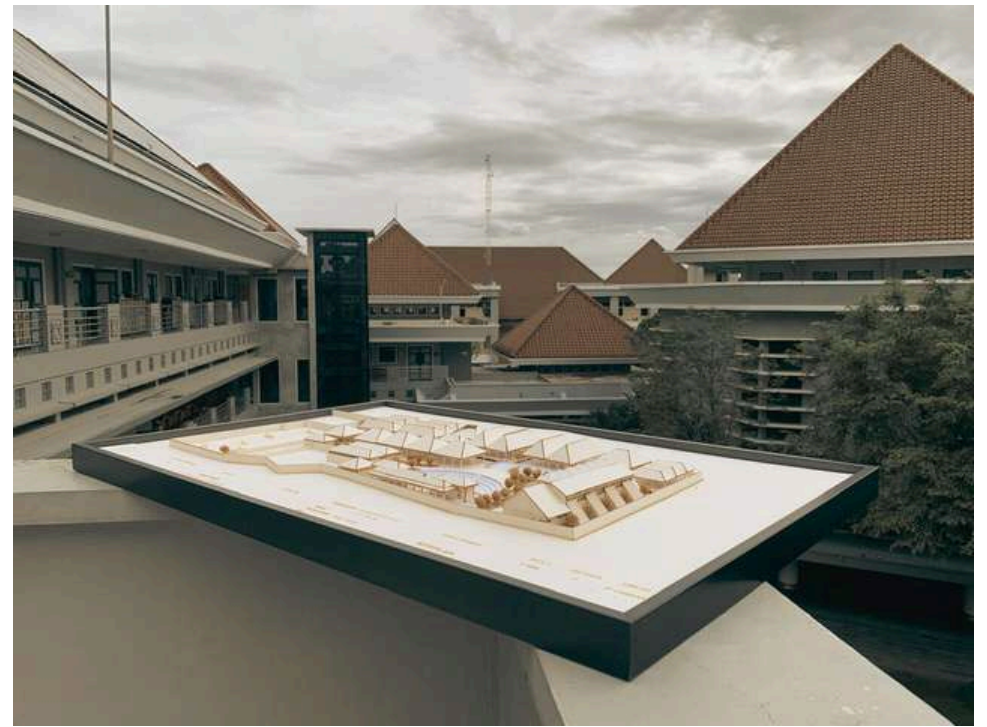
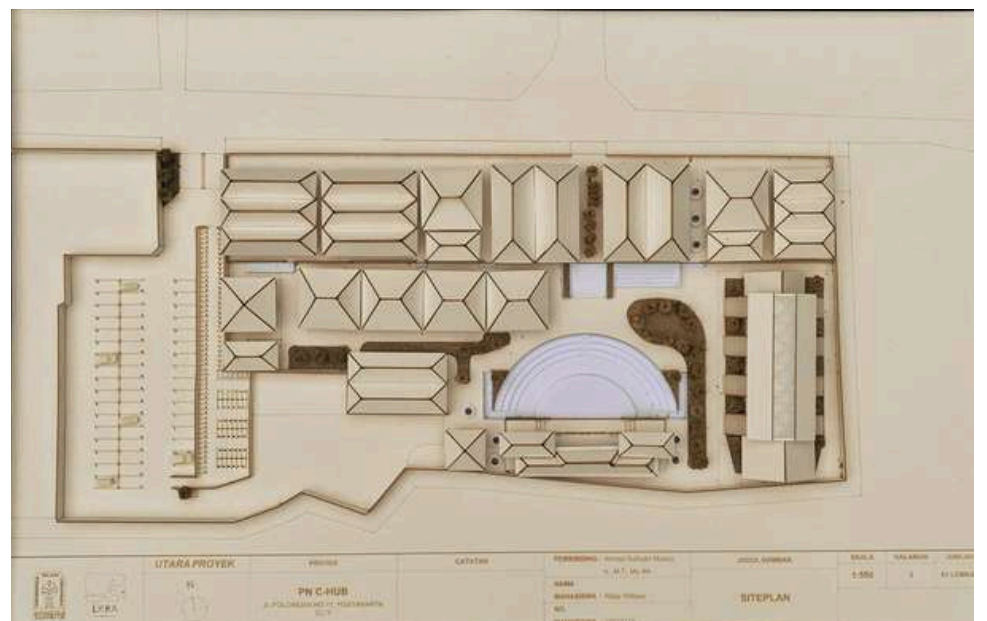
6.1 Lampiran

6.1.1 Poster Perancangan Arsitektur



## 6.1 Evaluasi Hasil Perancangan

### 6.1.1 Maket Model Perancangan



## 6.1 Referensi

### 6.1.1 Daftar Pustaka

Bappenas. (2022). *Laporan Pemetaan Ekosistem Ekonomi Kreatif Indonesia*.

UN-Habitat. (2021). *Culture and Creative Industries in Urban Regeneration: Policy Approaches for Heritage Cities*.

Akhmad Yassir Makarim, "Creative Hub: Perkembangan dan Dampak Sarana Kolaborasi Pelaku Kreatif di Indonesia", *Kompasiana*, 2023

SHAU Indonesia. (2020). Microlibrary Warak Kayu / SHAU Indonesia. ArchDaily.  
<https://www.archdaily.com/936421/microlibrary-warak-kayu-shau-indonesia>

Art Site of Chiayi Railway Warehouse. (n.d.). Art Site of Chiayi Railway Warehouse. Chiayi City Government.  
<https://cyma.cyhg.gov.tw/English/ChiayiWarehouse>

MA Studio. (2023). Brothers Brewery + Juke Joint BBQ / MA Studio. ArchDaily.  
<https://www.archdaily.com/xx>

Pemerintah Kota Yogyakarta. (2020). Pasar Prawirotaman sebagai Ruang Kreatif dan Destinasi Wisata Kuliner Kota Yogyakarta. Dinas Perdagangan Kota Yogyakarta.

Douglas, J. (2006). *Building Adaptation* (2nd ed.). Butterworth-Heinemann.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). Permendikbud Nomor 45 Tahun 2017 tentang Pedoman Teknis Penataan Kawasan Cagar Budaya.

Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. (2012). Peraturan Daerah DIY Nomor 6 Tahun 2012 tentang Pelestarian Warisan Budaya.

Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta. (2015). Peraturan Wali Kota Yogyakarta No. 77 Tahun 2015 tentang Bangunan Gedung Cagar Budaya.



*Perancangan Creative Hub pada Pasar Ngasem  
dengan Pendekatan Infill Design*

---

*Design of a Creative Hub at Pasar Ngasem Using  
an Infill Design Approach*





DEPARTMENT *of*  
ARCHITECTURE

**Perancangan Creative Hub**  
pada Pasar Ngasem dengan Pendekatan Infill Design

Rifaiz Wildani  
19512179

