Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA)
2025

REKA RUPA RUANG

Perancangan

Sriwedari Creative Hub

dengan Pendekatan *Infill Design*
di Situs Cagar Budaya Surakarta

Design of Sriwedari Creative Hub through Infill Design Approach in Heritage Sites Surakarta

Ninahadianala Via Mulyadi
21512034

Laboratorium
Reka Rupa Ruang

Dosen Pembimbing
Stefy Prasasti Anggraini,
S.T., Ar., M.Arch., IAI.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA · UNGGUL · KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board · BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA)
2025

REKA RUPA RUANG

Perancangan Sriwedari *Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design* di Situs Cagar Budaya Surakarta

Ninahadianala Via Mulyadi
2 1 5 1 2 0 3 4

Dosen Pembimbing:
Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI.

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang KM 14.5, Sleman, DIY 55584

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA · UNGGUL · KAAB · 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board · BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Final Architectural Design Studio (FADS)
2025

REKA RUPA RUANG

Design of Sriwedari Creative Hub through Infill Design Approach in Heritage Sites Surakarta

Ninahadianala Via Mulyadi
2 1 5 1 2 0 3 4

Supervisor:
Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI.

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Universitas Islam Indonesia
Kaliurang St. KM 14.5, Sleman, DIY 55584

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA · UNGGUL · KAAB · 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board · BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PENGESAHAN

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

Perancangan Sriwedari *Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design* di Situs Cagar Budaya Surakarta
Design of Sriwedari Creative Hub through Infill Design Approach in Heritage Sites Surakarta

Nama Lengkap Mahasiswa *Student's Full Name*	:	**Ninahadianala Via Mulyadi**
Nomor Mahasiswa *Students Identification Number*	:	**21512034**
Telah diuji dan disetujui pada *Has been evaluated and agreed on*	:	**Yogyakarta, 5 Agustus 2025**

Pembimbing *Supervisor*	**Penguji 1** *Examiner 1*	**Penguji 2** *Examiner 2*
Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI.	**Ir. Rini Darmawati, M.T.**	**Prof. Ar. Noor Gholis Idham, S.T., M.Arch., PhD., IAI.**

Diketahui oleh / Acknowladge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head Of Undergrduate Program in Architecture

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN YOGYAKARTA

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

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Sriwedari *Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design* di Situs Cagar Budaya Surakarta
Design of Sriwedari Creative Hub through Infill Design Approach in Heritage Sites Surakarta

Nama Lengkap Mahasiswa : **Ninahadianala Via Mulyadi**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512034**
Students Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Arsitektur :
Final Architectural Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)
untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)
Dilingkari salah satu

Pembimbing
Supervisor

Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI.

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :
Final Architecture Design Studio Book Assesment

Nama Lengkap Mahasiswa *Student's Full Name*	:	**Ninahadianala Via Mulyadi**
Nomor Mahasiswa *Students Identification Number*	:	**21512034**
Program Studi *Departement*	:	**Arsitektur**
Judul Perancangan *Design Title*	:	**Perancangan Sriwedari *Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design* di Situs Cagar Budaya Surakarta** *Design of Sriwedari Creative Hub through Infill Design Approach in Heritage Sites Surakarta*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 25 Juli 2025

Ninahadianala Via Mulyadi

Kata *Pengantar*

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan *Sriwedari Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design* di Situs Cagar Budaya Surakarta" dengan tepat waktu.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan sebuah perjalanan penuh tantangan bagi penulis. Banyak kendala yang dihadapi, sehingga perlu kemauan, kerja keras, motivasi serta doa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Disamping itu, penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. dengan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua orang tua dan adik penulis, yang telah memberikan perhatian, dukungan, dan doa yang tiada henti.
3. Ibu Stefy Prasasti Anggraini, S.T., Ar., M.Arch., IAI., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berarti mulai dari awal hingga akhir penyusunan tugas ini.
4. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T., dan Bapak Prof., Ar., Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran konstruktif demi penyempurnaan tugas akhir ini.
5. Seluruh jajaran dosen dan staff program studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi penulis.
6. Teman-teman seperjuangan yang banyak membagikan senang, canda, tawa, keluh, kesah dan segala kisah menarik didalamnya, sehingga lika-likunya berkesan bagi penulis.
7. Seluruh pihak yang tidak sengaja terlewatkan, dan tidak dapat disebutkan satu-persatu atas doa dan dukungan yang diberikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima masukan, saran, maupun kritik sebagai pembelajaran di lain waktu. Penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 25 Juli 2025
Penulis,

Ninahadianala Via Mulyadi

Deskripsi ***Judul*** Perancangan

Pusat Kreatif (*Creative Hub*)
Merupakan suatu tempat baik itu secara fisik maupun virtual, yang dapat menyatukan pelaku kreatif bersama-sama yang menyediakan ruang untuk kolaborasi, pengembangan bisnis dan inovasi serta ikatan komunitas sektor kreatif, budaya, dan teknologi (*British Council, 2016*).

Situs Cagar Budaya Sriwedari *(Sriwedari Heritage Sites)*
Merupakan salah satu situs bersejarah yang terletak di Kecamatan Laweyan, Surakarta yang memiliki peran penting dalam perkembangan seni, budaya, dan hiburan rakyat.

Kota Surakarta *(Surakarta City)*
Merupakan kota yang menjadi lokasi pada perancangan ini.

Desain Infill *(Infill Design)*
Pendekatan yang berfokus untuk mengisi celah (*small gap*) dengan menyisipkan bangunan baru di lingkungan yang sudah terbangun pada kawasan bersejarah maupun modern, sambil tetap mempertahankan karakteristik kawasan (*Maryland Department of Planning, 2001*).

Abstrak
(Abstract)

ABSTRAK: *Perancangan Sriwedari Creative Hub bertujuan untuk merevitalisasi dan mengoptimalkan fungsi kawasan Sriwedari sebagai situs cagar budaya di Surakarta melalui pendekatan infill design. Sriwedari, dengan nilai historis dan kulturalnya yang tinggi, menghadapi tantangan degradasi fungsi dan minimnya adaptasi terhadap kebutuhan kontemporer. Pendekatan infill design dipilih untuk mengintegrasikan fasilitas baru secara harmonis ke dalam struktur dan konteks kawasan yang sudah ada, meminimalkan dampak negatif terhadap nilai-nilai cagar budaya, sekaligus memaksimalkan pemanfaatan ruang yang tersedia. Studi diawali dengan analisis mendalam terhadap karakteristik fisik, historis, dan sosial di Situs Sriwedari. Konsep perancangan Creative Hub dikembangkan dengan ruang-ruang kolaboratif untuk seni, kerajinan, pertunjukan, serta area komersial dan rekreasi yang mendukung ekosistem kreatif. Pendekatan menekankan desain yang sensitif terhadap konteks, penggunaan material selaras, serta integrasi teknologi yang relevan. Validasi perancangan dilakukan melalui dua metode utama: (1) Checklist Kesesuaian Infill Design untuk mengukur sejauh mana prinsip-prinsip infill design dan pelestarian cagar budaya terpenuhi; dan (2) Expert Appraisal, melibatkan penilaian oleh pakar arsitektur, sejarah, dan cagar budaya untuk mengevaluasi kelayakan dan dampak perancangan secara holistik. Hasil perancangan menunjukkan desain Creative Hub yang dapat mengintegrasikan fungsi modern dengan preservasi identitas Sriwedari, menciptakan simpul aktivitas yang dinamis tanpa mengorbankan nilai sejarahnya. Desain yang dihasilkan menunjukkan harmoni visual dan fungsional, memenuhi kriteria infill design yang adaptif dan responsif terhadap konteks cagar budaya. Proyek ini diharapkan dapat mewujudkan pusat kegiatan kreatif yang dinamis, berkelanjutan, dan mampu menarik minat generasi muda maupun wisatawan, sekaligus melestarikan dan menonjolkan identitas cagar budaya Sriwedari sebagai jantung kebudayaan Surakarta.*

Kata Kunci: *Pusat Kreatif, Situs Cagar Budaya Sriwedari, Kota Surakarta, Arsitektur Konservasi dan Rehabilitasi, Desain Infill.*

ABSTRACT: *The design of Sriwedari Creative Hub aims to revitalize and optimize the function of the Sriwedari area as a cultural heritage site in Surakarta through an infill design approach. Sriwedari, with its high historical and cultural value, faces challenges of functional degradation and a lack of adaptation to contemporary needs. The infill design approach was chosen to harmoniously integrate new facilities into the existing structure and context of the area, minimizing negative impacts on cultural heritage values while maximizing the use of available space. The study began with an in-depth analysis of the physical, historical, and social characteristics of the Sriwedari site. The Creative Hub design concept was developed with collaborative spaces for art, crafts, performances, as well as commercial and recreational areas that support the creative ecosystem. The approach emphasizes context-sensitive design, harmonious material use, and the integration of relevant technology. Design validation was conducted through two main methods: (1) an Infill Design Compliance Checklist to measure the extent to which infill design principles and cultural heritage preservation are met; and (2) Expert Appraisal, involving assessments by experts in architecture, history, and cultural heritage to evaluate the feasibility and holistic impact of the design. The design results show a Creative Hub design that can integrate modern functions with the preservation of Sriwedari's identity, creating a dynamic hub of activity without sacrificing its historical value. The resulting design demonstrates visual and functional harmony, meeting the criteria for adaptive and responsive infill design within the cultural heritage context. This project is expected to realize a dynamic, sustainable creative activity center that attracts both young people and tourists, while preserving and highlighting the cultural heritage identity of Sriwedari as the heart of Surakarta's culture.*

Keywords: *Creative hub, Sriwedari Heritage Sites, Surakarta City, Conservation and Rehabilitation Architecture, Infill Design.*

Premis Perancangan

Situs Cagar Budaya Taman Sriwedari di Surakarta merupakan salah satu situs cagar budaya yang memiliki nilai historis, sosial, dan kultural tinggi dalam perkembangan kesenian dan kebudayaan Jawa. Namun, seiring waktu, banyak elemen situs ini mengalami degradasi fungsi dan ruang, sehingga potensi kultural dan kreatif yang terkandung di dalamnya belum termanfaatkan secara maksimal.

Dalam konteks perkembangan kota kreatif, dibutuhkan ruang yang mampu memfasilitasi aktivitas masyarakat serta pelaku industri kreatif tanpa mengabaikan nilai-nilai historis yang ada. Perancangan ini bertujuan untuk merancang Sriwedari *Creative Hub*, sebuah pusat kreatif yang mengakomodasi kegiatan seni, budaya, dan ekonomi kreatif dengan pendekatan *Infill Design*.

Pendekatan *infill design* dipilih sebagai strategi utama dalam merancang pusat kreatif karena mampu mengakomodasi kebutuhan ruang baru dengan tetap mempertahankan integritas situs cagar budaya. Melalui pendekatan ini, intervensi arsitektural dilakukan secara selektif, kontekstual, dan adaptif agar mampu mengisi kekosongan atau memaksimalkan potensi lahan tanpa merusak karakter asli kawasan.

Dengan adanya Sriwedari *Creative Hub*, diharapkan menjadi katalis bagi regenerasi kawasan Sriwedari, mendorong kolaborasi antar komunitas, seniman, dan masyarakat dalam suatu ruang inklusif melalui program-program kreatif, menarik bagi masyarakat lokal maupun wisatawan, serta berkontribusi dalam memperkuat identitas budaya Kota Surakarta.

Daftar Isi

01 | Pendahuluan **01**

Latar belakang 02
Pernyataan persoalan 06
Batasan rancangan 07
Metode perancangan 08
Peta pemecahan persoalan 09
Metode pemecahan persoalan 10
Kebaruan, keunggulan dan orisinalitas 11

02 | Penelusuran Persoalan Perancangan **12**
dan Pemecahannya

Kajian tema perancangan 13
Kajian lokasi dan konteks 21
Kajian tipologi bangunan 28
Kajian preseden 37
Ringkasan masalah desain 44
Gambaran awal perancangan 45

03 | Hasil Rancangan **46**
dan Pembuktiannya

Eksplorasi konsep konteks site 47
Eksplorasi konsep fungsi bangunan 50
Eksplorasi konsep tema perancangan 60
Konsep figuratif rancangan 67
Rancangan skematik 74
Uji desain: Checklist 75
Uji desain: Expert appraisal 76
Pengembangan rancangan 77

04 | Deskripsi Hasil Rancangan **78**

Property size 79
Proporsi ruang 80
Blockplan 81
Siteplan 82
Denah lantai 1 83
Denah lantai 2 84
Tampak kawasan 85
Tampak bangunan 86
Potongan 87
Skema struktur 88
Detail Struktur 89
Penyelesaian persoalan khusus 90
Penyelesaian interior 90
Penyelesaian lanskap 96
Selubung bangunan A 99
Selubung bangunan B 100
Detail Viewing Deck 101
Perspektif eksterior 102
Perspektif interior 104
Skema penghawaan 105
Skema pencahayaan 106
Skema air bersih 107
Skema air kotor 108
Skema transportasi vertikal & barrier free 109
Skema keselamatan bangunan 110

05 | Evaluasi Rancangan **111**

Lampiran 115

01
Pendahuluan

Latar Belakang

Situs Cagar Budaya
Taman Sriwedari Surakarta

Gambar 1.1 Taman Sriwedari
Sumber: IndonesiaKaya.id, Diakses 2025

Taman Sriwedari, juga dikenal sebagai *Kebon Rojo*, di Kota Surakarta yang dibangun sekitar tahun 1899 pada masa Pakubuwono X sebagai tempat rekreasi dan persinggahan kerajaan. Sebagai Taman Hiburan Rakyat, *Kebon Rojo* dilengkapi dengan kebun binatang, bioskop, dan pentas seni, termasuk pertunjukan Wayang Orang Kebon Raja Sriwedari yang populer pada masanya. Namun, pada era 1980-an, taman ini mengalami kemunduran karena perkembangan kota dan aktivitas yang mengganggu kesejahteraan hewan. Akibatnya, pemerintah kota memindahkan hewan-hewan tersebut, dan sengketa kepemilikan tanah antara ahli waris KRMT Wirjodiningrat dan Pemerintah Kota Surakarta memperburuk kondisi taman (DISBUDPAR Kota Surakarta, 2024).

Taman Sriwedari mengalami penurunan minat kunjungan dan kurangnya pemanfaatan kreatif karena hanya sedikit dari kawasan Taman Sriwedari yang bisa di akses wisatawan yang hendak berkunjung. Lambat laun, kondisi Taman Sriwedari menjadi tidak begitu terawat. Lahan kosong yang digunakan sebagai tempat hiburan rakyat pun dibiarkan begitu saja. Padahal Taman Sriwedari merupakan salah satu tempat pelestarian kebudayaan kota Surakarta (Wijayanti, dkk. 2020).

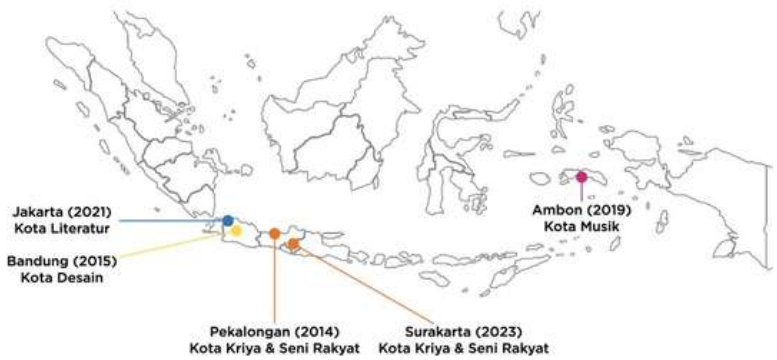
Gambar 1.2 Taman Hiburan Rakyat (THR) Sriwedari dulu dan kini.
Sumber: Mujaddidi, 2018.

Gambar 1.3 Bioskop dan Gedung Kesenian Sriwedari dulu dan kini.
Sumber: Mujaddidi, 2018.

Kota Kreatif
Surakarta

"Solo, the Spirit of Java."

Kota Surakarta merupakan salah satu Kota Kreatif dari 10 besar Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia. Kota Surakarta tercatat sebagai anggota dari Indonesia Creative Cities Network (ICCN) dan UNESCO Creative Cities Network (UCCN) untuk sektor kerajinan dan seni rakyat. Kota Surakarta juga mendapat julukan sebagai Kota Kreatif dengan Seni Pertunjukan sebagai subsektor unggulan melalui program PMK3I pada tahun 2019. (Fuadiya, D. dkk. 2020). Warisan budaya yang kaya, tradisi seni yang hidup, dan semangat kolektif masyarakatnya menjadikan Surakarta sangat potensial untuk pengembangan fasilitas kreatif berbasis lokal.

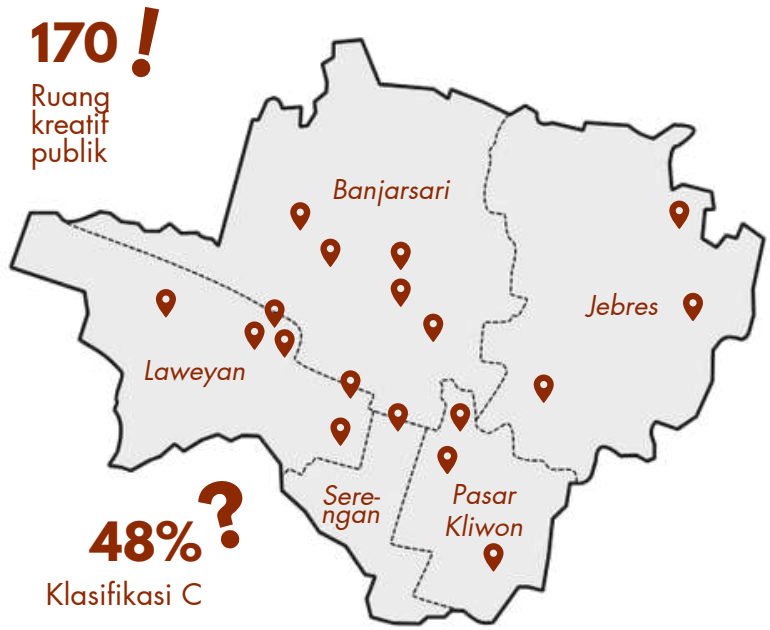


Gambar 1.4 Peta kota anggota UCCN di Indonesia
Sumber: *Titalarasati.com*, diakses 2025

9,13%

Kota Surakarta dengan sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di lingkup Jawa Tengah peringkat ketiga teratas (Kemenparekraf, 2020).

Namun, hingga kini masih terdapat kesenjangan antara potensi tersebut dan ketersediaan ruang dan fasilitas yang representatif. Sebagian besar ruang kreatif berskala kecil dan terpisah-pisah, belum terintegrasi secara strategis dalam sistem kota, serta tidak memiliki fasilitas pendukung yang memadai. Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta tahun 2018 mengatakan bahwa terdapat 170 ruang kreatif publik yang tersebar di seluruh kecamatan (Radar Solo, 2019). Namun, berdasarkan studi oleh lembaga penelitian Prima Prakarsa Maju Bersama (PPMB) bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Kota Surakarta, sebanyak 48% ruang kreatif masuk pada klasifikasi C karena tidak memenuhi standar fasilitas perkotaan (Alam & Marlina, 2024).



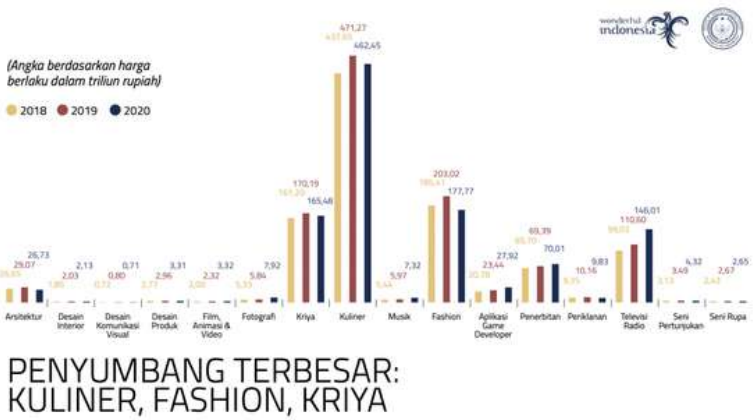
Gambar 1.5 Peta persebaran *Creative Hub* di Surakarta
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu intervensi arsitektural berupa *creative hub* yang dapat menjadi titik balik kebangkitan ekosistem kreatif lokal di Surakarta — sekaligus menjadi model revitalisasi berbasis budaya yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan **Visi Pemerintah Kota Surakarta** yaitu **"Mewujudkan Surakarta sebagai kota budaya yang Modern, Tangguh, Gesit, Kreatif dan Sejahtera"**

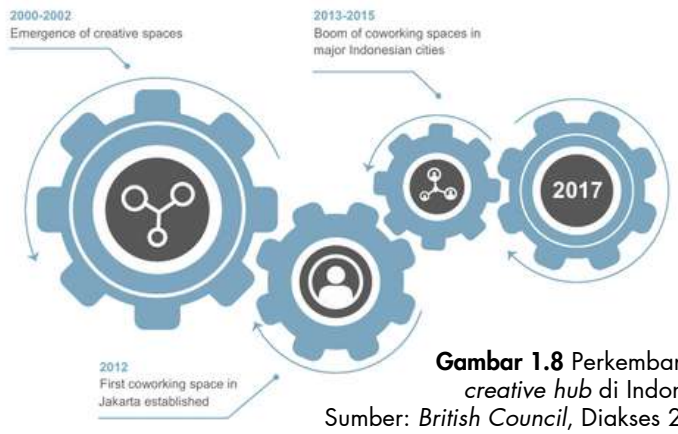
Gambar 1.6 *Creative Hub* di Indonesia
Sumber: *Google*, Diakses 2025

Industri dan Komunitas Kreatif
Creative Hub di Indonesia

Meningkatnya industri kreatif dan tumbuhnya komunitas kreatif di Indonesia menandakan pergeseran arah pembangunan. Tidak lagi hanya berfokus pada sektor industri konvensional, tetapi juga pada potensi ekonomi berbasis ide, inovasi, dan budaya. Industri kreatif yang mencakup bidang seni rupa, musik, desain, kuliner, kriya, hingga teknologi digital telah menjadi kekuatan baru dalam mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, sekaligus memperkuat identitas budaya masyarakat urban.



Gambar 1.7 Kontribusi sektor industri kreatif terhadap PDB
Sumber: Kemenparekraf, Diakses 2025



Gambar 1.8 Perkembangan *creative hub* di Indonesia
Sumber: *British Council*, Diakses 2025

Perkembangan ini menciptakan kebutuhan baru terhadap ruang. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi, tetapi juga sebagai ruang ekspresi, kolaborasi, dan edukasi. C*reative hub* menjadi penting untuk mendukung ekosistem tersebut. Bukan hanya tempat berkumpul para pelaku kreatif, melainkan juga menjadi titik temu antara budaya, teknologi, ekonomi, dan komunitas melalui kegiatan kreatif dan partisipatif. Oleh karena itu, kehadiran *creative hub* di dalam konteks kota yang memiliki kekayaan budaya dapat menjadi strategi untuk menghubungkan potensi lokal dengan dinamika global secara berkelanjutan.

Pendekatan
Infill Design

Permasalahan muncul ketika kebutuhan akan ruang baru yang mendukung aktivitas kreatif masyarakat harus berhadapan dengan nilai historis situs yang dilindungi sebagai cagar budaya. Situs Cagar Budaya tidak dapat dengan sembarangan diubah atau ditambahkan elemen bangunan baru tanpa mempertimbangkan aspek pelestarian. Di sinilah muncul ketegangan antara dua kepentingan: pelestarian warisan sejarah dan pengembangan fungsi ruang agar tetap relevan terhadap kebutuhan masa kini. Jika tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat, intervensi desain justru berisiko merusak karakter kawasan dan menghilangkan makna budayanya.

Dalam konteks inilah, pendekatan *infill design* menjadi strategi perancangan yang relevan. Pendekatan ini memungkinkan hadirnya bangunan atau elemen baru di antara struktur yang sudah ada, tanpa harus membongkar atau mendominasi ruang eksisting. Melalui prinsip adaptif, *infill design* mendorong terciptanya harmoni antara masa lalu dan masa kini. Alih-alih meniru atau menyaingi arsitektur lama, pendekatan ini menekankan pada keselarasan skala, material, ritme, dan fungsi yang kontekstual dengan lingkungan sekitar.

Penerapan *infill design* menjadi sangat penting dalam merancang fasilitas publik seperti *creative hub* di kawasan bersejarah. Pendekatan ini memungkinkan perancangan yang tidak hanya menjawab kebutuhan fungsional masyarakat modern, tetapi juga menghormati nilai historis dan identitas kawasan. *Creative hub* sebagai ruang kolaborasi, produksi, dan ekspresi masyarakat harus mampu hadir dengan wajah baru yang tetap terhubung secara naratif dan visual dengan masa lalu. Dengan demikian, kawasan cagar budaya Sriwedari dapat kembali diaktifkan secara relevan dan berkelanjutan —menjadi ruang hidup yang terus berkembang tanpa kehilangan makna asalnya.

Pernyataan Persoalan

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Pusat Kreatif yang dapat mewadahi dan menghidupkan kembali aktivitas kreatif dan interaksi sosial di situs cagar budaya Taman Sriwedari Surakarta dengan pendekatan *Infill Design* yang kontekstual dan adaptif?

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang dan tata lanskap yang dapat mewadahi aktivitas kreatif dan mendukung interaksi sosial di dalamnya?
2. Bagaimana merancang bentuk, material dan selubung bangunan yang *compatible-contrast* dengan karakter arsitektur kawasan?

Tujuan

Merancang Pusat Kreatif yang dapat mewadahi dan menghidupkan kembali aktivitas kreatif dan interaksi sosial di situs cagar budaya Taman Sriwedari Surakarta dengan pendekatan *Infill Design,* sehingga tetap menjaga nilai historis dan identitas kawasan, sekaligus menjawab kebutuhan fungsional masyarakat masa kini.

Sasaran

1. Merancang tata ruang dan tata lanskap yang dapat mewadahi aktivitas kreatif dan mendukung interaksi sosial di dalamnya.
2. Merancang bentuk, material dan selubung bangunan yang *compatible-contrast* dengan karakter arsitektur kawasan.

Batasan Perancangan

Objek
Objek merupakan Pusat Kreatif (*Creative Hub*) yang dirancang untuk mewadahi pelaku ekonomi dan komunitas kreatif berbasis budaya yang ada di Surakarta dan interaksi publik di kawasan cagar budaya Sriwedari.

Fungsi
A. Primer
- Sarana produksi dan edukasi, yakni produksi batik dan produk turunan batik khas Laweyan, Surakarta
- Sarana pameran, yakni sebagai tempat untuk memamerkan produk ekonomi kreatif subsektor kriya khas Surakarta.
- Sarana penjualan, yakni sebagai tempat untuk display atau penjualan produk ekonomi kreatif subsektor kriya, fashion dan kuliner khas Surakarta.
- Sarana workshop, yakni program pelatihan pembuatan batik khas Laweyan, Surakarta.
- Sarana latihan, yakni sebagai tempat untuk melakukan latihan seni pertunjukan berupa tari klasik Surakarta.
- Sarana kolaborasi, yakni kegiatan kolektif yang melibatkan beberapa pelaku ekonomi kreatif subsektor kriya di Surakarta untuk mengembangkan ide.
- Sarana kegiatan pengelolaan, yakni kegiatan operasional Creative Hub.

B. Sekunder
- Sarana ruang terbuka hijau untuk interaksi sosial.

C. Penunjang
- Sarana fungsi penunjang, yakni gudang, parkir, toilet, dan musholla.

Pengguna
- Pelaku ekonomi kreatif, yakni pihak yang memiliki ide, menciptakan, mengolah, memamerkan / memerankan, dan menjual produk kreatif kebudayaan Surakarta.
- Pengelola, yakni pihak lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan.
- Wisatawan / pengunjung, yakni pihak berkunjung untuk mengikuti workshop, membeli produk ekonomi kreatif, maupun melihat pameran.

Skala Pelayanan
Lokal Kota Surakarta.

Lokasi

Tapak berada dalam kawasan Situs Cagar Budaya Taman Sriwedari Surakarta, yang merupakan lahan eks. bioskop dan gedung kesenian Sriwedari.

Metode Perancangan

Permasalahan

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara langsung, yakni dengan teknik observasi dan menggali data secara langsung ke lokasi eksisting, yakni Situs Cagar Budaya Sriwedari.

Disamping itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan studi pustaka melalui media website, buku, jurnal, maupun karya yang relevan terkait dengan fungsi, tipologi, kawasan, pusat kreatif, dan *pendekatan infill design.*

Analisis

Analisis Makro

Merupakan analisis yang berkaitan dengan kawasan dimana rancangan ini berada, dalam hal ini site terpilih berada di kawasan Sriwedari, Laweyan, Surakarta.

Analisis Mikro

Merupakan analisis yang berkaitan dengan kebutuhan ruang, standar perancangan, dan permasalahan rancangan di dalam Pusat Kreatif.

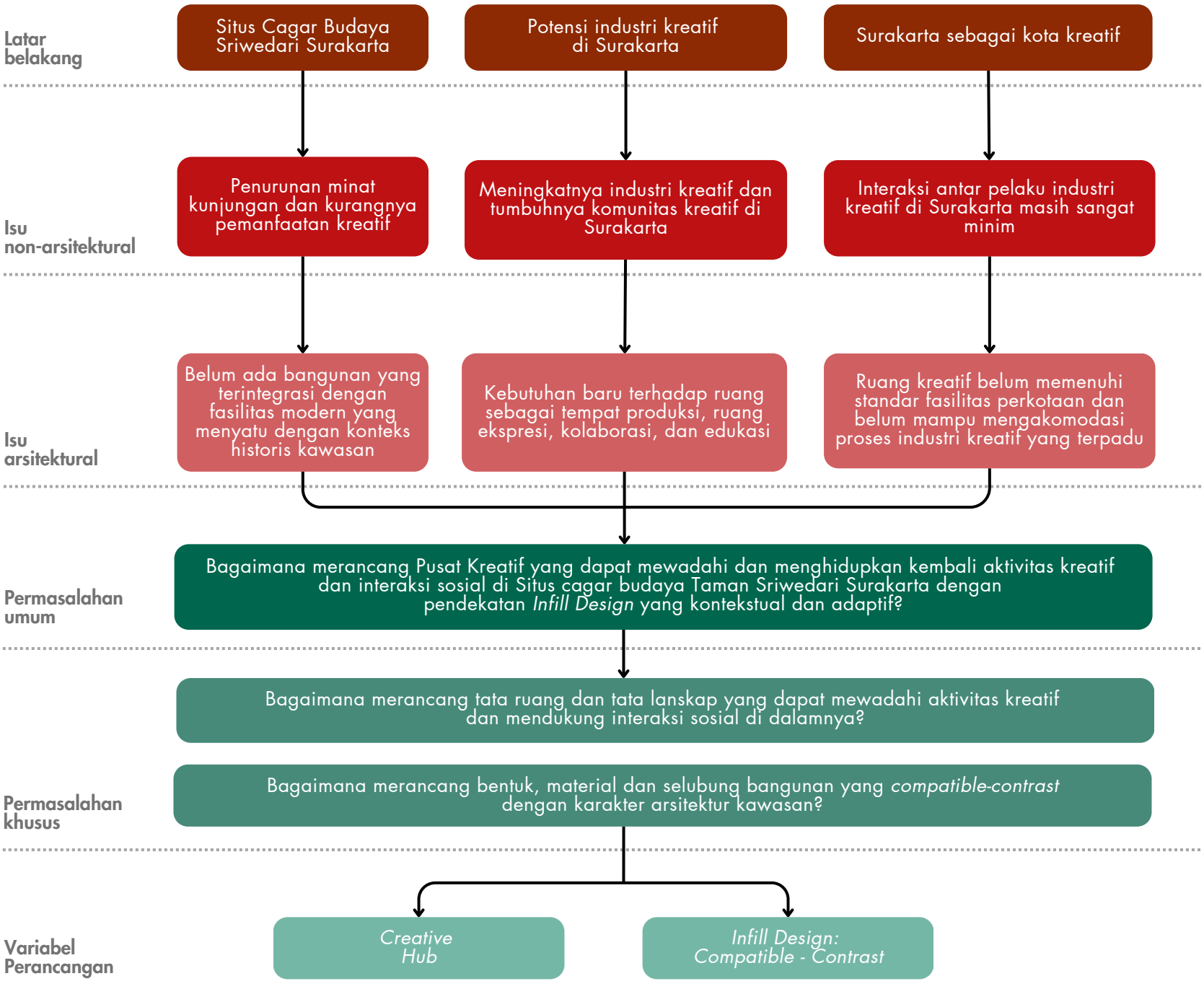
Sintesis

Merupakan penyelesaian desain yang dilakukan berdasarkan analisis dalam penyelesaian permasalahan.

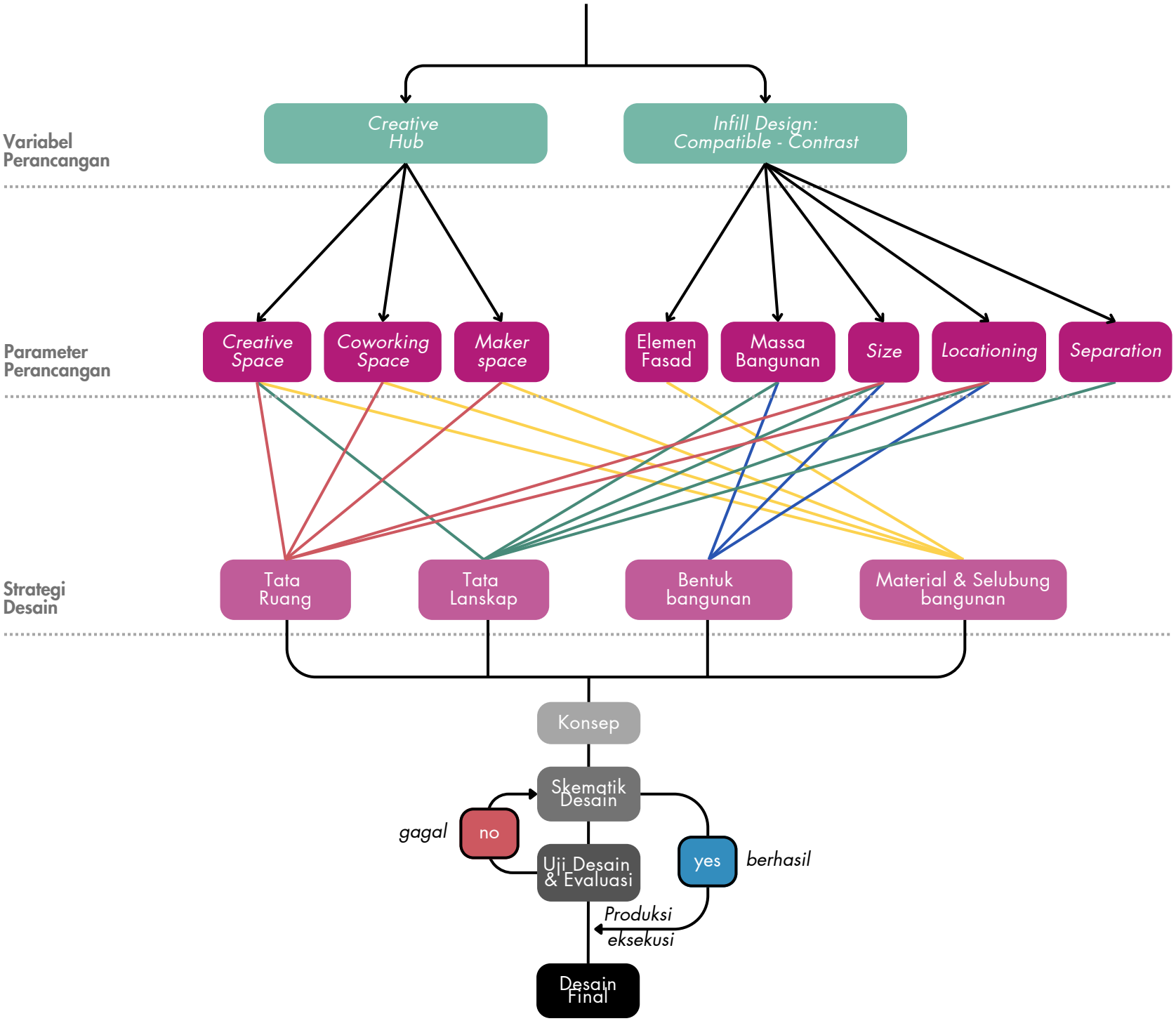
Evaluasi

Pengujian desain dilakukan untuk menguji sejauh mana rancangan menyelesaikan masalah desain. Pengujian dilakukan dengan metode *Expert Appraisal,* dimana ahli diminta untuk menilai kualitas atau kesesuaian desain melalui instrumen berupa *checklist* berdasarkan parameter dan indikator pendekatan perancangan.

Peta Pemecahan *Persoalan*



Metode Pemecahan **Persoalan**



Kebaruan, Keunggulan & *Orisinalitas*

Judul	Penulis	Lokasi	Persamaan	Perbedaan
Perancangan Pasar Wisata Kauman Demak dengan pendekatan Arsitektur Regional dan Infill Design	Bimo Khaerul Fuadi, Universitas Islam Indonesia, 2020.	Kauman, Demak	• Pendekatan Infill Desain • Penekanan pada *Compatible-contrast*	• Tipologi bangunan
Surakarta Creative Community Hub dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur.	Faizal Ramadhan Masruri, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021	Banjarsari, Surakarta.	• Tipologi bangunan • Kota lokasi perancangan	• Pendekatan psikologi arsitektur
Perancangan Stasiun Kereta Api Baru Ambarawa sebagai Reaktivasi Jalur Semarang-Yogyakarta dengan Pendekatan *Infill Design.*	Hanief Himawan, Universitas Islam Indonesia, 2021.	Ambarawa, Semarang.	• Pendekatan *Infill Design*	• Tipologi Bangunan • Penekanan pada *compatibel-laras*
Perancangan Creative Hub dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Prambanan, Klaten.	Fidzin Arsli Muzady, Universitas Islam Indonesia, 2022.	Prambanan, Klaten.	• Tipologi bangunan	• Pendekatan regionalisme kritis
Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Magelang dengan Pendekatan Arsitektur Organik.	Aulia Salsabila Leimena, Universitas Islam Indonesia, 2023.	Secang, Magelang.	• Tipologi bangunan	• Pendekatan arsitektur organik

Tabel X. Keaslian penulisan
Sumber: Penulis, 2025

Perancangan *Sriwedari Creative Hub* ini memiliki keunggulan utama pada penerapan pendekatan *infill design* dengan penekanan *compatible-contrast* di kawasan cagar budaya, yang belum banyak diangkat dalam studi sebelumnya. Selain itu, perancangan ini menawarkan tipologi bangunan kreatif yang kontekstual, memadukan prinsip arsitektur dan budaya lokal, dengan kebutuhan fungsional masyarakat masa kini.

02

Penelusuran Persoalan Perancangan dan Pemecahannya

Kajian *Tema Perancangan*

Pusat Kreatif
(Creative Hub)

British Council (2016) dikutip dalam (Muzady, F.A., 2022) mengemukakan bahwa *Creative Hub* merupakan suatu tempat baik secara fisik maupun virtual yang menyediakan ruang dan dukungan untuk pertumbuhan bisnis dan komunitas kreatif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pekerjaan, mendorong diskusi, mempromosikan pembelajaran, menyediakan workshop dan menyelenggarakan acara seperti; ruang kerja bersama (*co-working space*), *makerspace*, ruang pertemuan, ruang kelas, dan ruang komunitas (*community space*). Aktivitas yang penting dalam kegiatan kreatif seperti presentasi (*brainstorming*), tutorial (*workshop*), juga yang bersifat event terbuka (*exhibition*) termasuk kegiatan utama yang perlu diwadahi oleh sebuah *creative hub*.

Dalam konteks perkotaan, *creative hub* memainkan peran penting dalam menghidupkan kembali ruang-ruang kota yang pasif atau mengalami degradasi. Menurut Landry (2000) dalam bukunya berjudul "*The Creative City*", kota kreatif membutuhkan ruang-ruang eksperimental yang memicu inovasi sosial dan ekonomi. Oleh karena itu, *creative hub* dapat menjadi alat revitalisasi perkotaan yang menggabungkan nilai budaya, ekonomi, dan sosial dalam satu tempat. *Creative hub* di kawasan bersejarah tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator ekonomi kreatif, tetapi juga sebagai penghubung antara warisan budaya dan generasi muda. *Creative hub* dapat menjadi media pelestarian budaya yang hidup—di mana nilai-nilai tradisi diinterpretasikan kembali melalui medium dan ekspresi kontemporer.

Keberadaan *creative hub* di Surakarta menunjukkan dinamika positif dalam mendukung tumbuhnya komunitas kreatif dan aktivitas seni budaya. Ragam pendekatan dan karakter ruang kreatif di Surakarta ini menunjukkan adanya semangat kolaboratif yang kuat dari masyarakat serta meningkatnya kesadaran terhadap pentingnya wadah ekspresi kreatif yang adaptif. Masing-masing ruang menawarkan kontribusi yang berbeda, baik dari segi fungsi, skala, maupun konteks pengelolaannya—mulai dari komunitas seni, pemerintah, hingga swasta. Keberagaman ini mencerminkan kekayaan lanskap kreatif kota Surakarta, sekaligus membuka peluang untuk terus memperkuat jaringan antar ruang kreatif yang telah ada.

Industri dan Komunitas Kreatif
(Creative Industry and Community)

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Produk yang dihasilkan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (*Limited Edition*). Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Bekraf) membentuk 16 subsektor ekonomi kreatif yang menjadi fokus pengelolaan dan pengembangan, yakni:

Arsitektur, Desain Interior, **Kriya**, Seni Rupa, Desain Produk, **Kuliner**, Musik, **Fesyen**, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Film, Animasi dan Video, Fotografi, Pengembang Permainan, Aplikasi, Penerbitan Periklanan, dan **Seni Pertunjukkan**.

Di Indonesia, perkembangan industri kreatif tidak dapat dipisahkan dari peran generasi muda yang menjadi penggerak utama dinamika budaya kontemporer. Generasi milenial dan generasi Z, yang lahir dan tumbuh di era digital dan globalisasi, cenderung memiliki pola pikir yang terbuka, kolaboratif, serta memiliki dorongan kuat untuk mengekspresikan identitas diri melalui berbagai media kreatif. Menurut Indonesia Millennial Report (IDN Research Institute, 2020) generasi ini cenderung mencari ruang-ruang alternatif untuk berkarya dan berkomunitas di luar sistem formal. Hal ini menjadikan komunitas kreatif sebagai wadah yang relevan dengan gaya hidup mereka—yang tidak hanya produktif secara ekonomi, tetapi juga bermakna secara sosial dan kultural.

Komunitas kreatif umumnya terdiri dari kelompok seniman, perancang, pekerja budaya, dan wirausahawan sosial yang berkumpul karena ketertarikan atau tujuan bersama. Keberadaan komunitas ini tidak hanya menghasilkan produk ekonomi, tetapi juga memperkuat identitas lokal, memperkaya ekspresi budaya, serta menjadi elemen penting dalam transformasi sosial dan ruang kota. Menurut UNESCO Creative Cities Network (2020), kota-kota yang mendukung komunitas kreatif cenderung lebih adaptif terhadap perubahan dan lebih inklusif dalam pertumbuhan ekonominya.

Komunitas kreatif di Indonesia tersebar di berbagai kota dan berkembang melalui ruang-ruang alternatif, festival, dan kegiatan sosial berbasis seni dan budaya. Komunitas-komunitas ini membentuk jaringan interkoneksi dan menjadi bagian penting dari transformasi ruang kota serta pelestarian nilai lokal melalui medium kontemporer. Peran komunitas menjadi penting sebagai sarana untuk belajar bersama, berbagi sumber daya, dan menciptakan dampak sosial secara kolektif.

Beberapa komunitas yang tumbuh di Surakarta antara lain:

- **Soloensia** (komunitas media kreatif)
- **Ketjilbergerak** (komunitas seni dan anak muda)
- **Solo Societeit** (komunitas Sejarah dan Budaya)
- **Sobomaos** (komunitas membaca & penggemar buku)
- **Solo Heritage Society** (komunitas pelestarian budaya non-bendawi)
- **Roemah Toea** (komunitas penelitian dan dokumentasi bangunan kuno)
- **Rumah Banjarsari** (komunitas seni), dll.

Pemerintah Kota Surakarta menunjukkan dukungan terhadap sektor ini melalui beberapa kegiatan yang rutin diadakan seperti Solo Art Market, Ngarsopuro Night Market, dan berbagai festival seni. Hal ini juga ditunjukkan melalui revitalisasi kawasan seperti Lokananta dan pengembangan ekosistem *start-up* melalui Solo Technopark.

Gambar 2.1 Komunitas *Solo Societeit*
Sumber: *Tribunnews.com*, diakses 2025

Situs Cagar Budaya
(Heritage Sites)

Situs Cagar Budaya adalah suatu lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu. World Heritage Centre UNESCO, dalam *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention* (2012), dijelaskan bahwa *Cultural Heritage* dianggap sebagai berikut:

- **Monuments** (monumen) berupa karya arsitektur, karya seni pahat dan lukisan monumental, unsur atau struktur yang bersifat arkeologis, prasasti, gua hunian, dan gabungan dari unsur-unsur tersebut, yang memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang sejarah, seni, atau ilmu pengetahuan.

- **Groups of Buildings** (kelompok bangunan) yang terpisah atau saling terhubung yang, karena arsitekturnya, keseragamannya, atau posisinya dalam lanskap, memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang sejarah, seni, atau ilmu pengetahuan.

- **Site** (situs) Hasil karya manusia atau gabungan karya alam dan manusia, serta wilayah termasuk situs arkeologi, yang memiliki nilai universal yang luar biasa dari sudut pandang sejarah, estetika, etnologis, atau antropologis.

Taman Sriwedari telah ditetapkan sebagai situs cagar budaya berdasarkan **SK Walikota Surakarta Nomor 432.22/50.1 Tahun 2021.**

Mempertahankan dan menghormati cagar budaya merupakan hal penting yang harus dilakukan untuk melestarikan warisan budaya bagi generasi mendatang. Seperti yang diatur dalam **Undang-Undang No. 11 Tahun 2010** tentang Cagar Budaya, bahwa pelestarian cagar budaya merupakan upaya yang dinamis untuk mempertahankan keberadaan sekaligus nilai yang terkandung di dalam cagar budaya melalui perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan (Kusumahayati, T., dkk., 2024).

Perihal ketentuan pemanfaatan cagar budaya peringkat Kota Surakarta diatur pada **Peraturan Walikota Surakarta Nomor 24 Tahun 2021** Tentang Pemanfaatan Cagar Budaya Pasal 2, " Pemerintah daerah dan setiap orang dapat melaksanakan pemanfaatan cagar budaya peringkat kota untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan, dan pariwisata".

Pemerintah kota Surakarta juga telah merencanakan untuk melakukan **revitalisasi Taman Sriwedari**, yang diungkapkan pada **rapat kerja Komisi I DPRD Solo** pada 22 Desember 2021.

Arsitektur Konservasi
(Architecture Conservation)

Konservasi arsitektur adalah salah satu cara untuk menyelamatkan objek atau bangunan dan perancangan kota di masa lalu yang diwariskan oleh pendiri kota/masyarakat lokal dalam mengapresiasikan sebuah kisah perjalanan suatu kejadian masa lalu yang digambarkan sebagai sebuah sejarah (Rukayah & Malik, 2012) dikutip dari Panggo, dkk.(2023).

Menurut Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Jakarta (2025), Teknis **Konservasi pada situs dan kawasan cagar budaya** dapat dilakukan melalui kegiatan berikut:

Perlindungan
Dalam upaya pelindungan, sebuah situs dan kawasan perlu memiliki zonasi atau batas-batas keruangan vertikal maupun horizontal sesuai dengan kebutuhan yang dibuat berdasarkan hasil kajian dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar. Pemanfaatan zona dapat dilakukan untuk tujuan rekreatif, edukatif, apresiatif, dan/atau religius. Sistem Zonasi dapat terdiri atas:
a. zona inti
b. zona penyangga
c. zona pengembangan, dan/atau
d. zona penunjang

Revitalisasi
Kegiatan revitalisasi dilakukan pada situs dan kawasan untuk menumbuhkan kembali vitalitas dan nilai-nilai pentingnya. Revitalisasi dapat dilakukan melalui penyesuaian fungsi ruang dan bangunan atau menambah fasilitas baru dengan memperhatikan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat agar dapat memenuhi kebutuhan kegiatan masa kini. Sama halnya dengan kegiatan adaptasi yang juga merupakan bagian dari pengembangan pelestarian, kegiatan revitalisasi dapat berupa hal-hal berikut:

1. Perubahan fisik atau perubahan fungsi;
2. Penambahan elemen pendukung ketentuan keandalan bangunan;
3. Penambahan massa bangunan menempel pada objek cagar budaya;
4. **Penambahan massa bangunan (adaptasi infill) di tapak cagar budaya.**

Batasan atau ketentuan dalam lingkup kegiatan revitalisasi sebagai berikut:
- Perubahan (pengurangan/penambahan) elemen-elemen bangunan dilakukan secara selektif, tidak menyangkut atribut fisik utama yang merupakan nilai penting cagar budaya.
- Perubahan mampu mengangkat nilai sejarah dan budaya.
- Perubahan mampu memberikan nilai ekonomi pada cagar budaya yang dilestarikan.
- Perubahan mampu meningkatkan atau mengembalikan nilai penting cagar budaya yang mengalami stagnasi atau kemunduran.

Sehingga, **konservasi arsitektur** yang akan diterapkan disini adalah **revitalisasi** dengan penambahan massa bangunan **(adaptasi infill)** di tapak cagar budaya.

Arsitektur Rehabilitasi
(Architecture Rehabilitation)

Rehabilitasi arsitektur didefinisikan sebagai tindakan atau proses untuk memungkinkan pemanfaatan properti yang sesuai melalui perbaikan, perubahan, dan penambahan, dengan tetap mempertahankan bagian atau fitur yang mencerminkan nilai sejarah, budaya, atau arsitekturnya. Norman Tyler (2018) dalam bukunya "Historic Preservation", membahas ***The ten Standards for Rehabilitation*** *(as stated in the most current document, which was adopted in 2017)*, pada poin ke-sembilan yang mengatakan:

"*Alteration, Addition,* dan *Infill* tidak akan merusak material, fitur, dan hubungan spasial bersejarah yang menjadi ciri khas properti. Karya baru akan dibedakan dari yang lama dan akan kompatibel dengan material, fitur, ukuran, skala, proporsi, dan massa bersejarah untuk melindungi integritas properti dan lingkungannya."

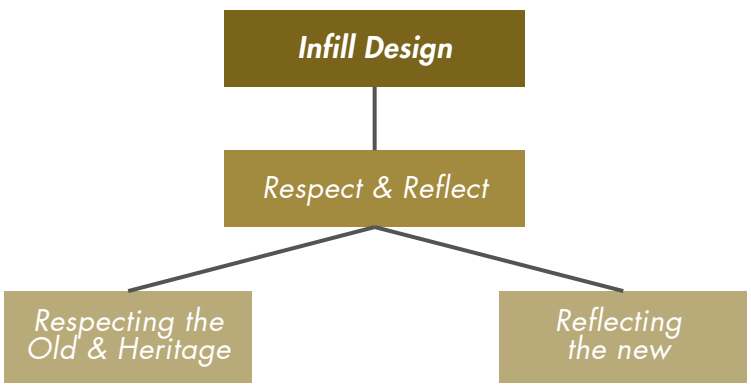
Desain kontemporer di kawasan bersejarah bisa saja sesuai asalkan desain barunya mengakui dan kompatibel dengan desain lama. Desain baru seharusnya mencerminkan zamannya sendiri, alih-alih periode sebelumnya.

Desain Infill
(Infill Design)

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

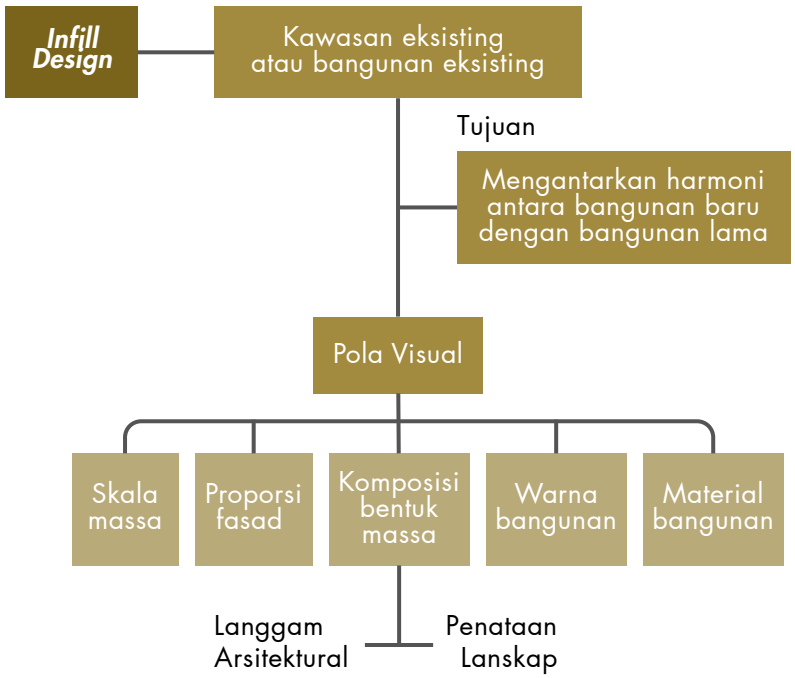
- ***Alteration*** Suatu bentuk adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru tanpa perubahan.
- ***Addition*** Suatu usaha pengulangan dengan menambahkan sebuah bangunan baru yang menjadi latar belakang dari bangunan lama.
- ***Infill*** Suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu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

Infill Design merupakan suatu usaha penyisipan bangunan baru pada lahan kosong dalam suatu lingkungan dengan karakteristik kuat dan teratur. Bangunan baru dikategorikan bangunan infill apabila bangunan berdiri sendiri dalam satu area/kompleks dan diapit beberapa bangunan disekitarnya. Dalam tata laksana pelestarian cagar budaya, istilah *infill design* atau *infill development* sering dikaitkan dengan upaya konservasi cagar budaya berupa penghadiran bangunan baru dalam satu kompleks bangunan cagar budaya melalui teknik penyisipan (Himawan, H., 2021). Pendekatan ini dipilih menjadi tema perancangan Sriwedari *Creative Hub* karena Sriwedari merupakan kawasan cagar budaya yang memiliki karakter kuat dan ciri yang khas. Dengan menyisipkan bangunan baru berupa *Creative Hub* akan memperkuat dan meningkatkan karakter lingkungan dengan memelihara pola-pola visual setempat.



Menurut Milla Adriani (2009) dalam bukunya *"Insertion : Menambah Tanpa Merobohkan"*, beberapa elemen visual sekitar yang harus diperhatikan dalam menyisipkan sebuah bangunan baru di dalamnya dapat dipilah menjadi dua bagian elemen inti, yaitu:

- Proporsi fasad (bukaan, material, warna)
- Komposisi massa bangunan (tinggi bangunan, GSB, bentuk massa)



Norman Tyler (2018) dalam bukunya *"Historic Preservation"*, menggarisbawahi bahwa proses penyisipan bangunan baru bukan untuk membuat bangunan baru terkesan lama, tetapi bisa menghadirkan harmoni antara bangunan lama dengan bangunan baru sehingga bangunan lama dan bangunan baru dapat dibedakan namun tetap *compatible*. Rasa kontinuitas dan kepekaan dasar terhadap yang lama ini disebut sebagai *"architectural genetic code."*

Menurut Norman Tyler (2018) dalam bukunya "*Historic Preservation*", ada 3 pendekatan desain infill, 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.

Milla Ardiani (2009) menjelaskan pendekatan desain diatas menggunakan parameter elemen-elemen visual sebagai berikut:

Matching

	Elemen Visual *Matching*	Kriteria Perancangan *Matching*
1	Elemen Fasad	• Elemen dan hubungan fasad sama dengan bangunan eksisting • Ornamen sama tanpa menyederhanakannya
	Proporsi bukaan	• Bahan bangunan yang sama • Motif fasad sama
	Bahan bangunan	Warna yang mirip atau sama
2	Massa Bangunan	
	Tinggi bangunan	Ketinggian bangunan sama
	Garis sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya
	Bentuk massa	Bentukan figure ground yang sama dengan bangunan sekitar

Contrasting

	Elemen Visual *Contrasting*	Kriteria Perancangan *Contrasting*
1	Elemen Fasad	
	Proporsi bukaan	Tidak menggunakan fasad bangunan lama
	Bahan bangunan	Bahan bangunan baru serta berbeda dengan bangunan sekitarnya
	Warna	Warna berbeda atau kontras dengan sekitarnya
2	Massa Bangunan	
	Tinggi bangunan	Ketinggian bangunan lebih tinggi atau lebih rendah 50%-70% dengan bangunan eksisting sekitarnya
	Garis sempadan bangunan	Tidak menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya
	Bentuk massa	Bentukan massa yang abstrak dan bentukan figure ground baru yang berbeda dengan bangunan sekitar

Compatible Laras

	Elemen Visual *Compatible Laras*	Kriteria Perancangan *Compatible Laras*
1	Elemen Fasad	
	Proporsi bukaan	Elemen dan hubungan fasad yang mirip; seperti mengulang ritme ketinggian pintu dan jendela
	Bahan bangunan	Menggunakan bahan bangunan dan motif fasad yang sudah diminimalisasi
	Warna	Menggunakan warna senada
2	Massa Bangunan	
	Tinggi bangunan	Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata
	Garis sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan ketinggian rata-rata
	Bentuk massa	Bentukan figure ground sama dengan bangunan sekitar

Compatible Contrast

	Elemen Visual *Compatible contrast*	Kriteria Perancangan *Compatible contrast*
1	Elemen Fasad	
	Proporsi bukaan	Menggunakan elemen dan hubungan fasad yang berbeda
	Bahan bangunan	Menggunakan bahan bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar namun motif fasad sama dengan menyederhanakannya
	Warna	Menggunakan warna yang kontras
2	Massa Bangunan	
	Tinggi bangunan	Ketinggian tidak lebih tinggi dengan eksisting
	Garis sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya
	Bentuk massa	Menggunakan bentukan figure ground yang mirip dengan bangunan sekitar

Tabel 2.1 Pendekatan *Infill Design*
Sumber: Milla Ardiani, 2009 dalam (Nilam & Ardian, 2023).

Gambar 2.2 Preseden *Infill Design: Compatible (Broadwater Elementary School & Greenwich Village)*
Sumber: Norman Tyler, 2018

Pendekatan *infill design* dengan penekanan *matching* dan *contrasting* tidak tepat digunakan dalam perancangan pusat kreatif di situs cagar budaya, karena keduanya memiliki kelemahan dalam konteks pelestarian dan pembaruan ruang historis. *Matching* yang meniru bentuk dan gaya bangunan lama beresiko menciptakan kesan palsu/tiruan atau "*false historicis*" yang dapat mengaburkan nilai keaslian situs bersejarah. Sementara, *contrasting* justru menampilkan bentuk dan ekspresi yang sangat berbeda hingga mencolok, yang dapat mengganggu harmoni visual dan mengabaikan karakter situs cagar budaya.

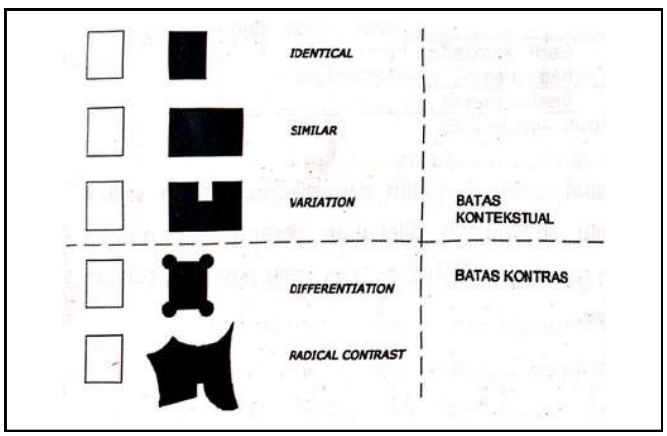
Dalam konteks ini, penekanan *compatible* lebih tepat karena memungkinkan bangunan baru hadir selaras dengan konteksnya, tapi tidak harus sama persis. Dalam arsitektur infill, *compatible* merujuk pada pendekatan yang menghormati karakter, skala dan atmosfer kawasan sekitarnya, namun tetap membedakaan antara yang lama dan baru agar tidak menciptakan peniruan palsu atau gangguan visual. Perbedaan antara *compatible laras* dan *compatible contrast* sebagai berikut:

Compatible Laras	*Compatible Contrast*
Bangunan baru selaras dengan bangunan lama dari segi bentuk, ritme, dan material.	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 — bangunan baru menyatu tetapi tidak menyamar, tetap menghargai masa lalu.

Tabel 2.2 Perbedaan *compatible laras* dan *compatible contrast*
Sumber: Penulis, 2025.

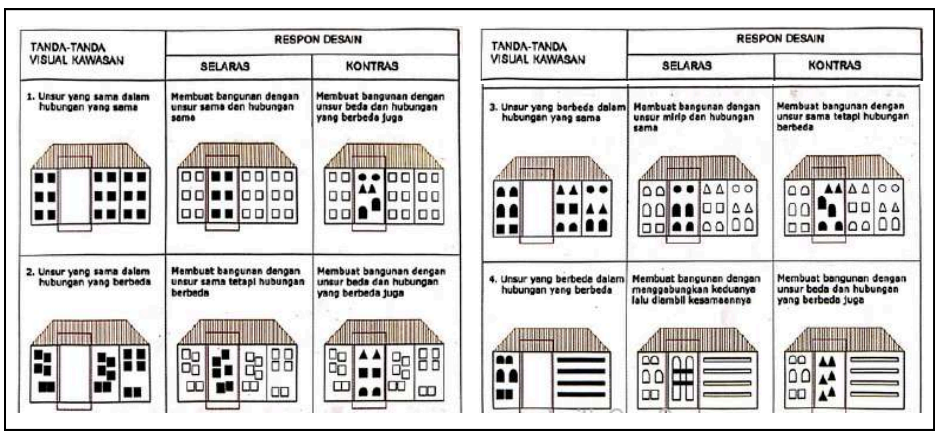
Milla Ardiani (2009) menjelaskan derajat pembeda ketika bangunan dikatakan *laras* atau *kontras* dengan bangunan atau lingkungan sekitar adalah sebagai berikut:

A. Bentuk bangunan



Gambar 2.3 Diagram laras dan kontras pada bentuk bangunan
Sumber: Mila Ardiani, 2009.

B. Fasad bangunan



Gambar 2.4 Diagram laras dan kontras pada fasad bangunan
Sumber: Mila Ardiani, 2009.

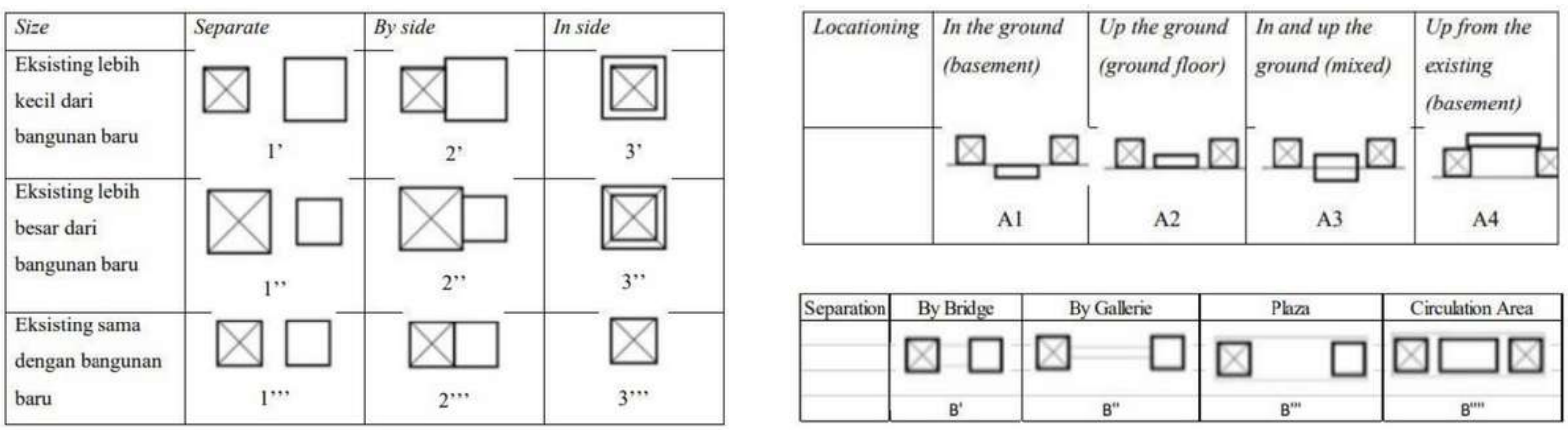
Methods	*S (Strength)*	*W (Weakness)*
Compatible Contrast	• bangunan baru tetap menghormati karakter bangunan sekitar tanpa menirunya secara langsung. • desain kontras yang kontekstual dapat menarik minat pengunjung, wisatawan, dan komunitas kreatif. • memungkinkan penambahan fungsi-fungsi kontemporer tanpa merusak nilai historis. • menunjukkan bahwa pelestarian dapat dilakukan dengan penghidupan kembali situs bersejarah.	• kontras visual dapat dianggap "tidak sopan" atau tidak sesuai. • desain harus memahami konteks sejarah dan arsitektural agar tidak menimbulkan kesalahan tafsir. • harus dipastikan tidak mendominasi bangunan lama dan membuat batasan ekspresi arsitektural.
	O (Opportunities)	*T (Threats)*
	• dapat menjadi rujukan bagi kota-kota lain dalam mengelola kawasan *heritage* jika berhasil. • memfasilitasi komunitas seni, kriya, kuliner, dan media di pusat kota budaya. • potensi pariwisata tematik dengan menjadikan Sriwedari sebagai destinasi wisata kreatif dan budaya.	• desain baru bisa dianggap merusak nilai keaslian situs jika tidak disosialisasikan dengan baik. • Resiko menjadikan kawasan budaya terlalu komersial dan kehilangan ruh sejarahnya. • Aktivitas kreatif yang intensif bisa menyebabkan kepadatan atau gangguan terhadap area sekitarnya.

Tabel 2.3 Analisis *SWOT Compatible Contrast*
Sumber: Penulis, 2025

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.

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)



Gambar 2.5 *Size, Locationing, Separation*
Sumber: Nilam & Ardian, 2023.

Data Lokasi
Makro: Kota Surakarta

Kota Surakarta (juga dikenal sebagai Solo) terletak di bagian selatan Provinsi Jawa Tengah dan memiliki posisi geografis yang strategis di tengah Pulau Jawa. Wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan. Kota ini terdiri dari 5 kecamatan, yaitu Kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres dan Banjarsari. Dengan luas wilayah sekitar 44,04 km² dan ketinggian rata-rata ±92 meter di atas permukaan laut, Surakarta termasuk dalam dataran rendah yang relatif datar dan cocok untuk pengembangan perkotaan.

Gambar 2.6 Peta administrasi dan kecamatan Kota Surakarta
Sumber: *Digilib.uns.ac.id*, Diakses 2025

Kota ini memiliki sistem jaringan transportasi yang baik, dilintasi oleh jalan nasional serta didukung oleh Stasiun Solo Balapan, Stasiun Purwosari, Stasiun Solojebres dan Terminal Tirtonadi sebagai simpul mobilitas utama. Bandara Internasional Adi Soemarmo yang terletak sekitar 14 km dari pusat kota juga memperkuat konektivitas regional dan nasional.

Gambar 2.7 Peta Integrasi Moda Transportasi Kota Surakarta
Sumber: *Geomap.id*, Diakses 2025

Selain dikenal sebagai kota budaya yang kaya akan warisan sejarah Keraton Kasunanan dan Mangkunegaran, Surakarta juga berkembang sebagai pusat ekonomi, pendidikan, dan industri kreatif di wilayah Solo Raya. Dengan karakter kota yang kompak, berorientasi pejalan kaki, serta ditunjang oleh potensi masyarakat kreatif, Surakarta memiliki peluang besar untuk pengembangan kawasan yang inklusif dan berkelanjutan.

Data Lokasi
Mikro: Taman Sriwedari

Taman Sriwedari adalah ruang publik yang memiliki posisi strategis di Surakarta. Letaknya berada di tepi Jalan Slamet Riyadi yang merupakan pusat Kota Surakarta. Nilai strategis kawasan ini didukung oleh adanya warisan budaya dan sejarah yang terdapat pada komponen taman.

Lokasi
Jalan Slamet Riyadi No.275, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141

Batas Adiministratif

Utara Jl. Slamet Riyadi

Timur Jl. Museum

Selatan Jl. Kebangkitan

Barat Jl. Bhayangkara

**lahan eks. bioskop dan gedung kesenian*

Regulasi
Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung:

KDB **60%** (max) | KDH **20%** (min) | KLB **4.2** (max) | KTB **32m** (max) | GSB **5m**

Data
Sirkulasi & Lalu Lintas

Jalan utama
Jalan lokal
Jalur pejalan kaki
Jalur akses Taman Sriwedari

Halte bus & *angkutan (feeder) Batik Solo Trans* (BST)

Taman Sriwedari memiliki aksesibilitas yang baik. Lokasi site dapat diakses menggunakan transportasi umum seperti kereta, bus dan angkutan kota. Di area depan taman terdapat jalur *pathway*/pedestrian yang cukup lebar, serta terdapat shelter becak dan ojek online. Area parkir untuk kendaraan pribadi juga dapat ditemukan dengan mudah.

Data
Topografi

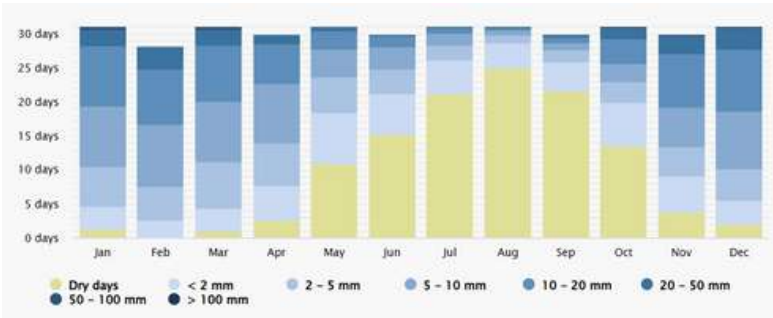
Gambar 2.8 Kondisi topografi pada tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Kondisi topografi pada tapak merupakan lahan dataran perkotaan dengan kontur yang relatif datar (0-2%). Kondisi tanah merupakan tanah subur berjenis regosol berwana kelabu. Jenis tanah ini memiliki struktur tunggal, tekstur pasir, mempunyai ketahanan tanah berupa tanah gembur, mengandung unsur hara dan serapan terhadap air yang cukup baik serta sangat peka terhadap erosi.

Kota Surakarta memiliki iklim muson tropis, sama seperti kota lain di Indonesia. Musim kemarau berlangsung mulai bulan April hingga September, sedangkan musim hujan berlangsung bulan Oktober hingga Maret.

Curah Hujan

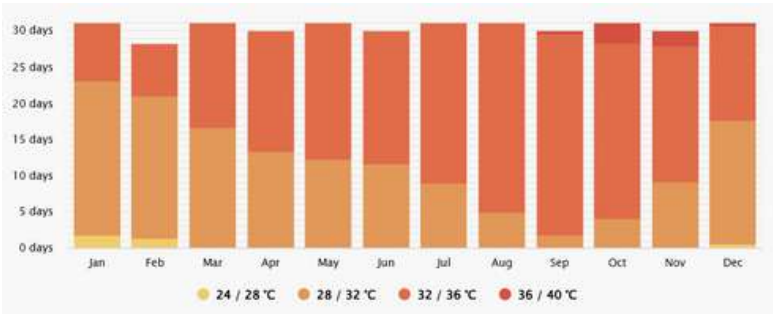
Rata-rata curah hujan 2.200-2.500mm dengan distribusi tidak merata. intensitas curah hujan tertinggi pada bulan Desember hingga Februari.



Gambar 2.9 Data curah hujan tahunan Surakarta
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025

Suhu

Suhu udara rata-rata tahunan berkisar antara 28°C hingga 32°C, dengan suhu maksimum harian dapat mencapai lebih dari 34°C pada musim kemarau.



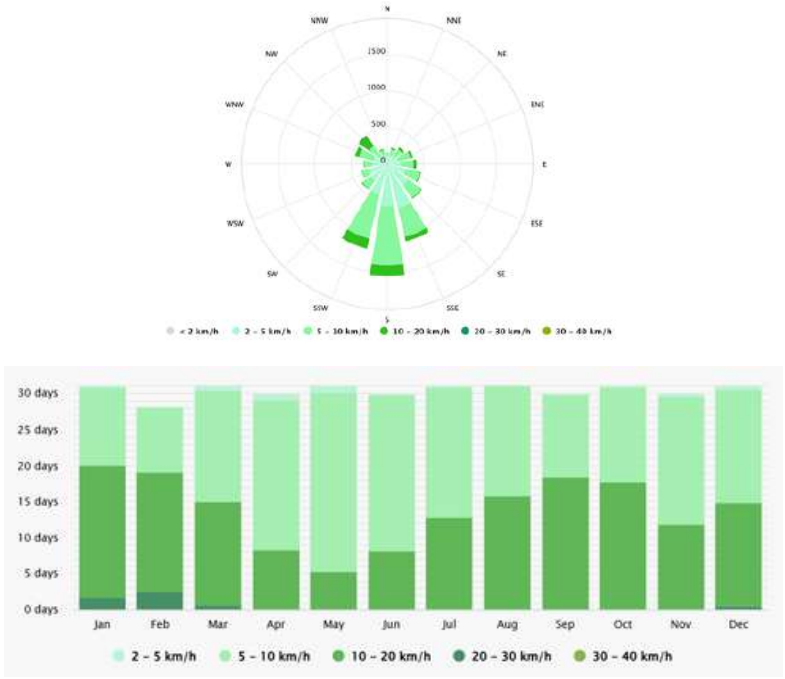
Gambar 2.10 Data suhu maksimum tahunan Surakarta
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025

Kelembaban

Kelembaban udara relatif cukup tinggi, berkisar antara 70%–90%, terutama pada musim hujan.

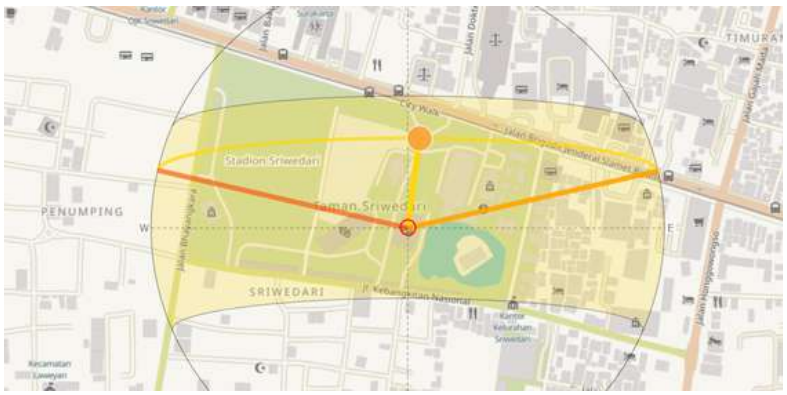
Angin

Angin dominan berasal dari arah barat daya, selatan dan tenggara, dengan kecepatan rata-rata 10–20 km/jam.



Gambar 2.11 Data arah dan kecepatan angin tahunan Surakarta
Sumber: *Meteoblue*, diakses 2025

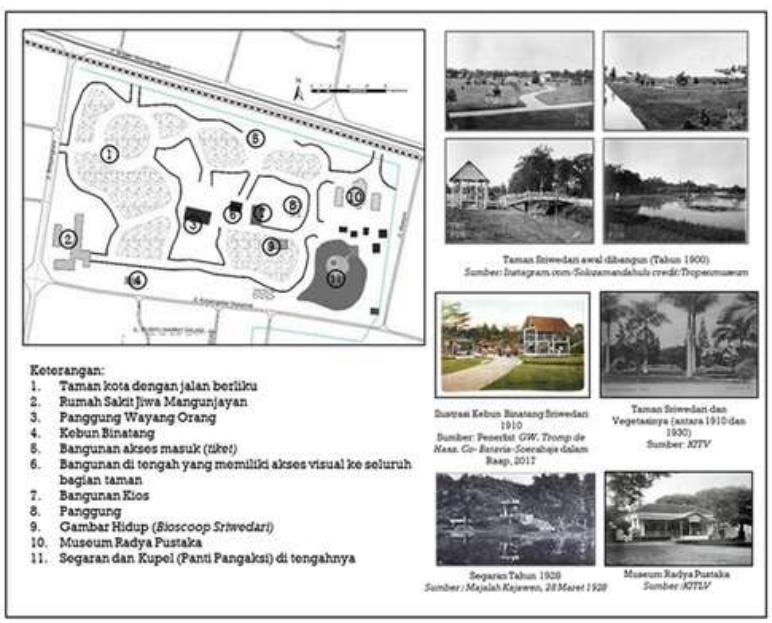
Matahari



Gambar 2.12 Data jalur orientasi matahari
Sumber: *SunCalc*, diakses 2025

Taman Sriwedari merupakan salah satu ruang terbuka publik berkonsep taman budaya di Kota Surakarta. Nama Taman Sriwedari berasal dari cerita pewayangan Sumantri yang artinya **'taman kahyangan'** atau **'taman surga'**. Sejarawan, Heri Priyatmoko (2018) menyatakan, "Taman Sriwedari yang dibuka pada 1899 Masehi dengan sengkalan ***'Luwih Katon Esthining Wong'*** itu sengaja dibuat untuk ruang budaya dan kesenian."

Periode I (1901-1945)
Taman Sriwedari awalnya dikenal sebagai Kebon Rojo, tempat peristirahatan keluarga raja yang juga dibuka untuk umum sebagai taman hiburan kota. Taman ini menjadi lokasi penting berbagai aktivitas budaya dan sosial, termasuk festival perayaan dengan pameran seni, permainan tradisional, dan pertunjukan seni. Selain itu, Kawasan Sriwedari juga memiliki peran politik sebagai ruang komunikasi antara raja dan rakyat, yang difasilitasi melalui berbagai kegiatan publik termasuk pertunjukan wayang orang. Pertunjukan ini telah ada sejak awal abad ke-20 dan berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media refleksi dan tuntunan moral bagi masyarakat (Swastika, N.D., dkk., 2022).

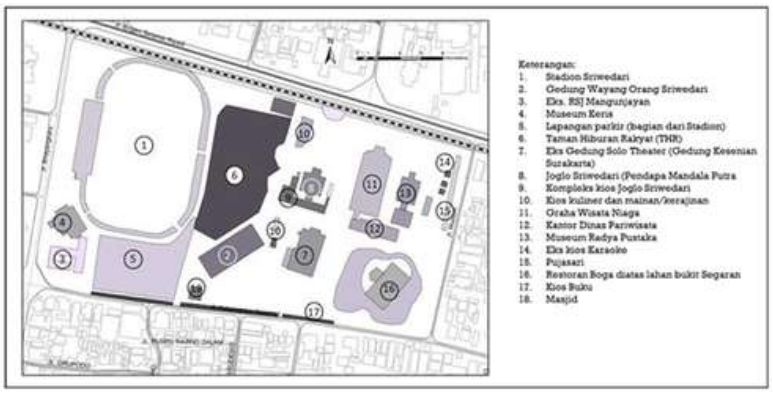


Gambar 2.13 Taman Sriwedari periode I (sebelum stadion dibangun)
Sumber: Swastika, N.D., dkk. (2022)

Periode II (1946-1983)
Pada periode ini, Taman Sriwedari tidak mengalami banyak perubahan fisik karena aktivitas di dalamnya tetap dipertahankan, termasuk pertunjukan Wayang Orang yang semakin populer sehingga mendorong pembangunan Gedung Wayang Orang baru pada tahun 1950–1951. Selain sebagai sarana pariwisata kota, perkembangan perdagangan di kawasan ini juga dipengaruhi oleh tradisi seperti Maleman yang menciptakan perubahan spasial bersifat siklikal, mendorong munculnya lingkungan komersial seperti bazar dan pameran produk (Swastika, N.D., dkk., 2022).

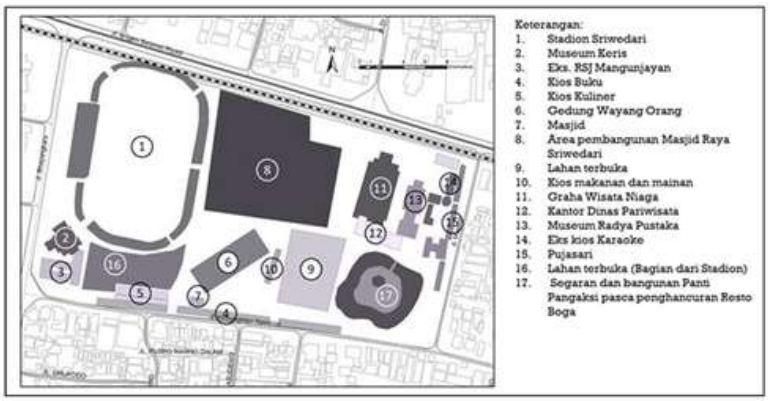
Gambar 2.14 Taman Sriwedari periode II
Sumber: Swastika, N.D., dkk. (2022)

Periode III (1984 - sekarang)
Periode ketiga menandai perubahan signifikan di Taman Sriwedari, ditandai masuknya aktivitas komersial swasta akibat kebijakan pelibatan pihak ketiga dalam pembangunan yang diatur dalam **Perda Kotamadya Surakarta Nomor 1 Tahun 1971**, yang menyebutkan bahwa walikota atau kepala daerah dapat mengadakan perjanjian dengan pihak lain yang dapat menambah keramaian taman. Pada tahun 1985, Kota Surakarta memformulasikan sebuah konsep pembangunan kota yang disebut dengan ***Tri Krida Utama* — Surakarta sebagai kota budaya, pariwisata, dan olahraga**. Kerjasama ini justru mendorong pergeseran fungsi taman dari ruang budaya menjadi ruang komersial. Letaknya yang strategis di pusat kota padat penduduk membuat pengembangan fasilitas komersial lebih menguntungkan secara ekonomi, meskipun hal ini bertentangan dengan upaya pelestarian cagar budaya dan nilai historis taman.



Gambar 2.15 Taman Sriwedari tahun 2015
Sumber: Swastika, N.D., dkk. (2022)

Taman Hiburan Rakyat (THR) seluas 1,7 hektar menjadi wahana bermain anak modern sekaligus ruang ekspresi komunitas musik, sementara ruang lain seperti Joglo Sriwedari dimanfaatkan oleh komunitas tari, seniman lukis, dan masyarakat umum. Meski bersifat komersial, Taman Sriwedari masih berperan sebagai ruang komunitas, namun eksistensinya sebagai ruang publik sesuai visi awal Paku Buwono X terus menghadapi tantangan. Sejak tahun 2000-an, seniman berupaya menghidupkan kembali taman ini melalui pertunjukan seni yang memanfaatkan berbagai bangunan di kawasan, seperti gedung bioskop, Restoran Boga, THR, dan Joglo Sriwedari. Kawasan ini juga mengalami perubahan fungsi, seperti pembangunan Museum Keris di sisi utara RS Mangunjayan pada 2013 dan Masjid Raya Taman Sriwedari di area bekas THR yang dimulai awal 2019. Bangunan Joglo Sriwedari, bioskop dan gedung kesenian dibongkar karena kondisi gedung sudah tidak layak (Swastika, N.D., dkk., 2022).



Gambar 2.16 Taman Sriwedari tahun 2022
Sumber: Swastika, N.D., dkk. (2022)

Kolam Segaran

Gambar 2.17 Segaran Sriwedari
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

Kolam Segaran memiliki luas 5.107 meter persegi dengan kedalaman 2 meter, serta dilengkapi jembatan lengkung. Di tengah Kolam Segaran, terdapat sebuah pulau dengan kupel berupa bangunan segi enam. Konon, Kolam Segaran berfungsi sebagai simbol lautan pada Taman Sriwedari, sedangkan pulau di tengahnya yang dikenal sebagai punthuk atau gumuk merupakan simbol dari gunung yang juga berarti keagungan.

Di masa lalu, Kolam Segaran juga berfungsi sebagai penyejuk udara alami, tempat biota air dan wisata perahu, serta sebagai media pengantar bunyi/suara alami pada pertunjukan seni karawitan di tengah-tengah kolamnya. Kupel Segaran juga dijadikan sebagai *tlacer* (pusat) dari Taman Sriwedari yang berfungsi sebagai tempat raja bermeditasi.

Salah seorang penghayat kepercayaan yang kerap beraktivitas di Punthuk Segaran, Mbah Jantit (2018) menyatakan, "Penataan Taman Sriwedari sesungguhnya berpusat dan mengikuti pola dasar utama yang terdapat di Puntuk Segaran Sriwedari, yaitu *Segara Gunung* atau *Lingga-yoni* atau *Manunggaling Kawula Gusti*."

Secara keseluruhan, konsep ***Manunggaling Kawula Gusti*** ini terwujud dalam kegiatan yang terbagi menjadi empat Olah, yaitu:

- **Olah-Rasa** (berbagai kegiatan kesenian yang ada)
- **Olah-Raga** (adanya Stadion Sriwedari yang pernah dipakai sebagai venue PON pertama di Indonesia)
- **Olah-Olah** (adanya kuliner, mulai dari dawet hingga tahu kupat)
- **Oleh-Oleh** (dijualnya berbagai kerajinan khas Solo sebagai cinderamata)

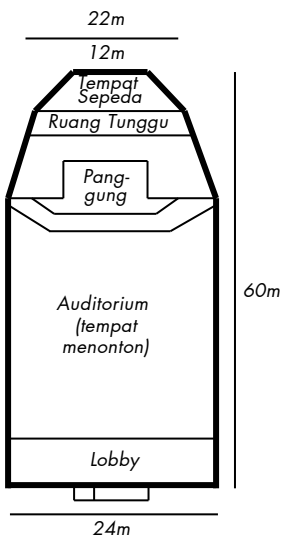
Gedung Wayang Orang *(Gedhong Wayang Wong)*

Gambar 2.18 Gedung Wayang Orang Sriwedari
Sumber: *Merahputih.com*, diakses 2025

Tempat ini menyajikan seni pertunjukan daerah wayang orang yang menyajikan cerita wayang berdasarkan pada cerita Ramayana dan Mahabharata. Pada kesempatan tertentu juga digelar cerita-cerita wayang orang gabungan antara wayang orang sriwedari dengan wayang orang RRI Surakarta dan bahkan dengan seniman-seniman wayang orang Jakarta, Semarang, atau pun Surabaya.

GWO Sriwedari tetap mempertahankan bentuk aslinya, dimana pada dinding utara dan selatan tidak ditutup dengan tembok bata, tetapi hanya memakai kaca tembus pandang. **Filosofi tembok kaca** adalah memberikan kesempatan kepada masyarakat kelas bawah yang tidak bisa masuk/membeli tiket dapat menikmati pertunjukan dari luar gedung. Bangunan eksisting gedung ini menggunakan atap Joglo.

Gambar 2.19 Denah dan tampak GWO
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025



Museum Radya Pustaka

Gambar 2.20 Museum Radya Pustaka
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Bangunan ini dulunya merupakan rumah kediaman seorang warga Belanda bernama *Johannes Busselaar*. Seiring berjalan waktu, bangunan ini memiliki nama lain yakni *Loji Kadipolo*. Bangunan ini kerap menjadi tempat membahas budaya dan kesusastraan Jawa, termasuk cikal bakal penyatuan cara menulis ejaan Jawa *Sri Wedari*. Bangunan ini juga sebagai tempat untuk menyimpan benda penting yang berkaitan dengan kerajaan hingga akhirnya menjadi museum.

Karena awalnya merupakan rumah hunian, tata ruang museum ini tidak seperti museum pada umumnya. Bentuk bangunan asli tetap dipertahankan dan hanya mengubah beberapa bagian untuk memperluas ruang pameran. Beberapa ruang dalam museum ini sebagai berikut:

- Ruang penyimpanan berbagai jenis wayang dari dalam negeri dan luar negeri.
- Ruang *Tosan Aji* sebagai ruang penyimpanan logam berharga.
- Ruang penyimpanan berbagai jenis keramik peninggalan masa penjajahan Belanda.
- Ruang perpustakaan berisi koleksi buku berbahasa Belanda dan Jawa.
- Ruang penyimpanan koleksi perunggu, seperti patung dan gamelan.
- Ruang *Rojomolo* berisi patung tokoh legenda.

Kajian **Tipologi Bangunan**

Ciri Khas Industri dan Komunitas Kreatif **di Surakarta**

Seperti halnya keberagaman budaya yang ada di Indonesia, Surakarta memiliki ciri khas tersendiri dalam mengolah dan mengemas produk ekonomi kreatif. Dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif di subsektor kriya, kuliner, fashion dan seni pertunjukkan yang cukup besar dan beragam menjadikannya sebagai aspek kultural yang melekat di Surakarta.

Dari beberapa produk subsektor yang diwadahi, batik merupakan produk unggulan, sekaligus menjadikannya sebagai ciri khas Surakarta. **Lokasi site yang berada di Kecamatan Laweyan terkenal dengan penduduknya yang banyak menjadi produsen dan penjual batik khas Laweyan.** Potensi ini ada sejak ratusan tahun lalu dan menjadi budaya secata turun temurun hingga saat ini.

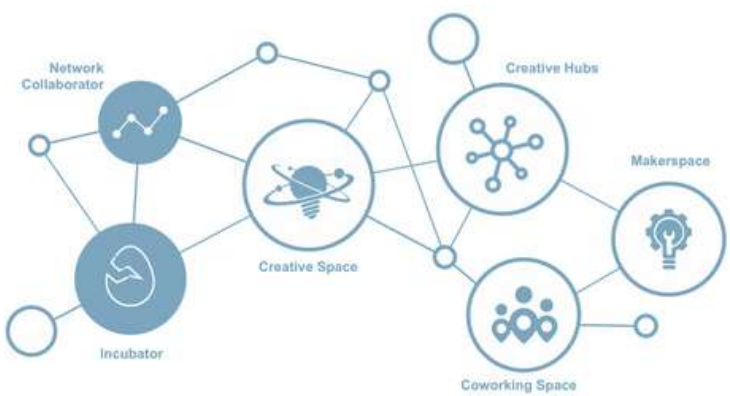
Selain industri batik, Laweyan juga dikenal dengan kegiatan-kegiatan seni oleh masyarakatnya sebagai bentuk dalam melestarikan budaya daerah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh (Izzah & Mustofa, 2025), **Laweyan memiliki 3 sub sektor industri kreatif utama (Fashion, Kriya, dan Kuliner) dan 1 sub sektor potensial (Pertunjukan).**

Kota Surakarta memiliki **komunitas kreatif yang unik dan berakar kuat pada nilai-nilai budaya lokal**, berbeda dengan kota-kota besar lain yang komunitas kreatifnya didominasi oleh arus global dan budaya populer. komunitas kreatif di Surakarta menunjukkan karakter khas yang tercermin dari banyaknya komunitas seni dan budaya yang tetap aktif melestarikan tradisi, sembari membuka ruang inovasi untuk bentuk-bentuk ekspresi baru. Beberapa komunitas berangkat dari kesenian tradisional seperti wayang, karawitan, tari klasik, batik, dan keris, kemudian mengolahnya menjadi karya atau kegiatan yang lebih kontekstual dan dapat diterima generasi muda.

Untuk menjadi sebuah ekosistem yang bertujuan untuk menjadi simpul pelaku ekonomi kreatif dengan basis kebudayaan Surakarta yang kuat, maka pusat kreatif dirancang untuk dapat mewadahi proses pengembangan ide hingga menjadi sebuah karya, baik karya budaya benda maupun non-benda dalam satu tempat. Fungsi yang diwadahi merupakan ruang untuk melakukan pengembangan ide, berdiskusi, berkolaborasi, menghasilkan karya, memamerkan, menjual, dan mengadakan workshop.

Dikutip dari *British Council* (2019), *Creative hub* terbagi menjadi 3 tipologi fungsi berdasarkan aktivitas didalamnya, yakni:

- ***Creative Space*** Ruang yang bergerak pada bidang seni dan budaya dengan penggerak berupa individu atau komunitas seni yang bertujuan menciptakan ruang untuk membuat dan menampilkan sebuah karya.
- ***Co-Working Space*** Ruang untuk bekerja dan berkolaborasi para pelaku kreatif, tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja tetapi juga menjadi wadah antar individu dan komunitas dalam menciptakan produk.
- ***Maker Space*** Ruang kerja (produksi karya) yang dilengkapi alat produksi.



Gambar 2.21 Tipologi fungsi *creative hub*
Sumber: *British Council*, diakses 2025

Peter Lloyd (2009) dalam (Izzah & Mustofa, 2025), menyatakan bahwa ruang kreatif harus menimbulkan atensi, stimulasi, fokus dan kolaborasi. Untuk mencapai kriteria tersebut, desain perlu memperhatikan persyaratan fisik yang meliputi beberapa aspek seperti berikut:

No	Aspek	Deskripsi
1	Lokasi	Pencapaian mudah dan terbuka untuk publik
2	Massa & tampilan	Ukuran ruang luas dan memiliki unsur terbuka, penerapan *sound proofing* dan *echo baffling* untuk fokus user
3	Warna	Penggunaan warna yang mendorong konsentrasi dan mendukung kegiatan user
4	Pencahayaan	Intensitas pencahayaan optimal, mengutamakan pencahayaan alami
5	Ornamen	Ruang bersifat fleksibel dan terbuka bagi perubahan sehingga menggunakan ornamen yang terbatas
6	Temperatur	Memilih sirkulasi udara yang baik
7	Teknologi	Mengaplikasikan teknologi komunikasi dan digital terkini agar tercipta ruang kreatif yang efektif dan kolaboratif

Tabel 2.4 Persyaratan fisik ruang kreatif
Sumber: Izzah & Mustofa, 2025

Creative Space

Creative space dalam pusat kreatif ini adalah area untuk mewadahi aktivitas industri kreatif Surakarta, yang dikaitkan dengan konsep:

"Manunggaling Kawula Gusti:
Olah-rasa, Olah-raga, Olah-olah, Oleh-Oleh".

sebagai berikut:

- **Komunitas Seni Pertunjukan Tari Klasik** ***(Olah-Rasa)***

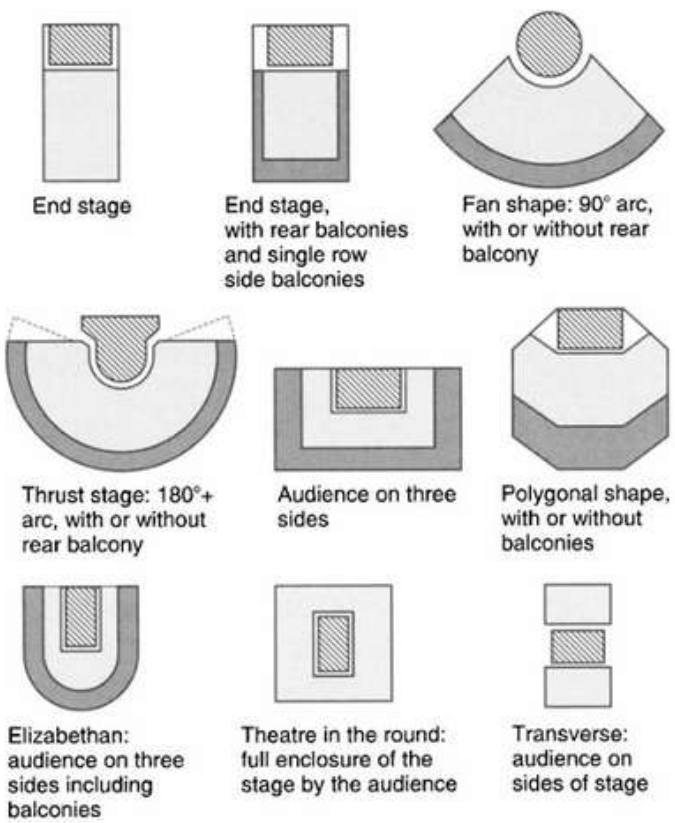
Olah-rasa, dalam konteks budaya Jawa merujuk pada proses memperdalam pemahaman dan perasaan batin. Dalam seni pertunjukan, pelaku seni tidak hanya menampilkan teknik, tapi juga jiwa dari karya seni tersebut. Sebelum dibongkar, Pendhapa Joglo di kawasan Taman Sriwedari Surakarta berfungsi sebagai ruang latihan penting bagi komunitas seni tari, menjadi tempat berprosesnya berbagai pertunjukan tari klasik hingga kontemporer. Hilangnya joglo tersebut meninggalkan kekosongan salah satu ruang kreatif pendukung dinamika seni pertunjukan di Surakarta yang kini perlu direspon.

Gambar 2.22 Pendhapa Joglo Sriwedari sebelum dibongkar
Sumber: *Tripadvisor.com*, diakses 2025

Gambar 2.23 Aktivitas latihan tari tradisional di Surakarta
Sumber: *Teguhsudarisman.com*, diakses 2025

Area ini ditujukan untuk pelaku seni pertunjukkan khususnya tari klasik khas Surakarta. Hal ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri kepada pengunjung atau penikmat seni untuk dapat melihat proses latihan dan pertunjukkan tari.

Proses Penampilan Seni Pertunjukan Tari Klasik



Gambar 2.24 Bentuk-bentuk panggung terbuka (*open stage*)
Sumber: *Building of The Performing Arts*, 2008, hal. 107

- **Area Kuliner Lokal** ***(Olah-Olah)***

Olah-olah, dalam konteks budaya Jawa berarti "hasil olahan" yang diterjemahkan sebagai ruang untuk mengangkat kekayaan rasa dan kreativitas kuliner masyarakat Surakarta. Area ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat berjualan makanan, tetapi juga sebagai platform interaktif antara pelaku UMKM kuliner dengan pengunjung yang ingin mengenal, mencicipi, dan memahami proses di balik sajian khas kota ini.

Kuliner khas Kota Surakarta

- Nasi liwet
- Intip
- Selat solo
- Timlo
- Sate buntel
- Sate kere
- Tengkleng
- Serabi
- Tahok
- Es dawet ayu telasih
- Es puter
- wedang dongo/ronde, dll.

Gambar 2.25 Kuliner tradisional khas Surakarta
Sumber: *Panturapost.com*, diakses 2025

Area kuliner tradisional khas dalam pusat kreatif menjadi bagian dalam memperluas keterlibatan komunitas dan pengunjung, karena makanan bersifat inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan. Menurut BOP Consulting (2010), **keberadaan fasilitas kuliner dalam sebuah ruang kreatif dapat meningkatkan daya tarik tempat hingga 30%** karena bersifat rekreatif sekaligus produktif. Integrasi ruang kuliner dalam pusat kreatif mendorong partisipasi pelaku UMKM makanan serta meningkatkan nilai tambah ekonomi kreatif daerah.

Jenis Ruang Kuliner Publik

Restoran
Menyajikan makanan dan minuman untuk dikonsumsi di tempat, menyediakan layanan *delivery* dan *take away* dengan pelayanan yang umumnya dilakukan oleh staf atau pelayan.

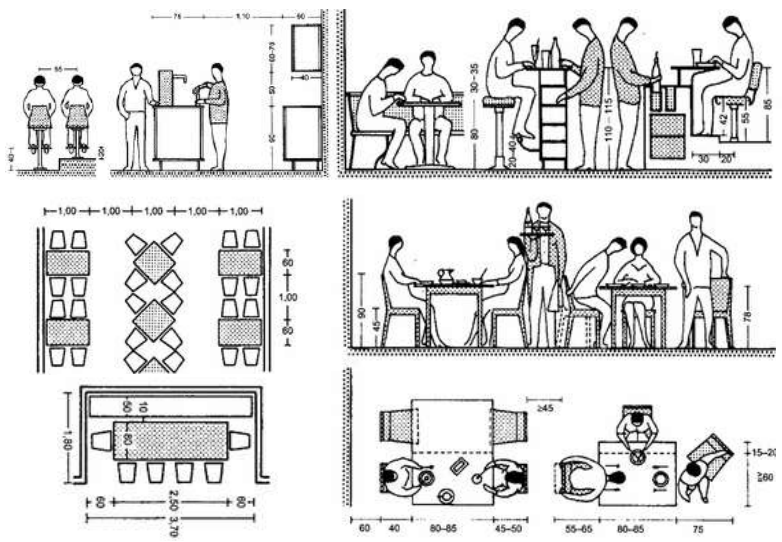
***Foodcourt*/Pujasera**
Area makan bersama yang terdiri dari beberapa kios-kios makanan dan minuman yang menawarkan aneka menu kuliner yang beragam. Fasilitas "*one stop eating*" ini akan memudahkan wisatawan untuk menikmati kuliner Surakarta yang variatif. Berdasarkan jenisnya, pujasera terbagi menjadi dua, yakni:

- ***American style*** (pengunjung langsung datang ke gerai untuk memesan)
- *African Style* (dilayani oleh pramusaji)

Kebutuhan ruang pujasera sebagai berikut:

- **Ruang Depan** (*Front of House*) memiliki fungsi pelayanan bagi para pelanggan restoran

- **Ruang Belakang** (*Back of House*) memiliki fungsi sebagai area penyimpanan dan pengolahan produk dan didominasi oleh aktivitas karyawan



Gambar 2.26 Antropometri ruang makan
Sumber: Neufert, Data Arsitek Jilid 2

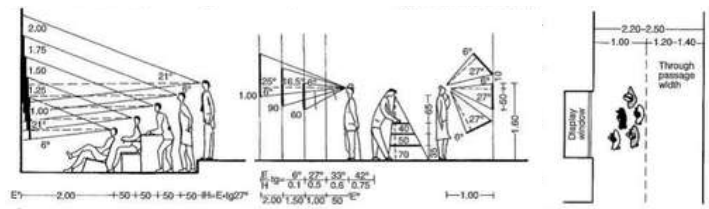
- **Pameran dan Penjualan Karya Seni Kriya** ***(Oleh-Oleh)***

Oleh-oleh, tidak sekadar "buah tangan", tetapi juga membawa pulang pengalaman, cerita, dan identitas kota Solo. Ruang ini mewadahi produk - produk kreatif seni kriya serta beberapa produk kuliner kemasan khas Surakarta. Penataan ruang dilakukan secara tematik, memperlihatkan proses penciptaan hingga cerita di balik produk, sehingga menciptakan keterhubungan emosional antara pengunjung dan karya.

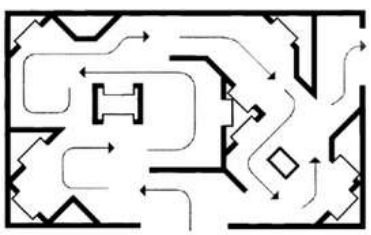
Pameran Karya

Ruang sebagai sarana untuk mengkomunikasikan, serta menampilkan produk karya seni dari pelaku ekonomi kreatif kriya yang memiliki nilai seni tinggi.

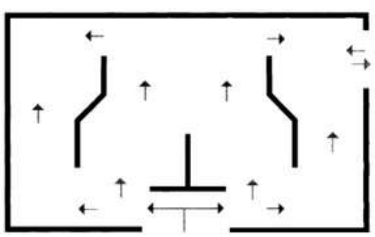
Gambar 2.27 Ruang pameran karya seni kriya batik
Sumber: *womenobsession.com,* diakses 2025



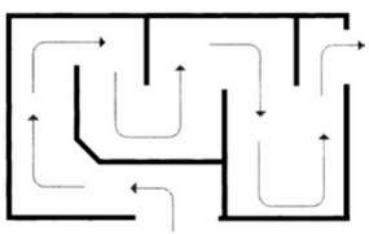
Gambar 2.28 Jarak pandang manusia terhadap karya pameran
Sumber: *Ernst Neufert, Architect Data*



Suggested approach



Unstructure flow



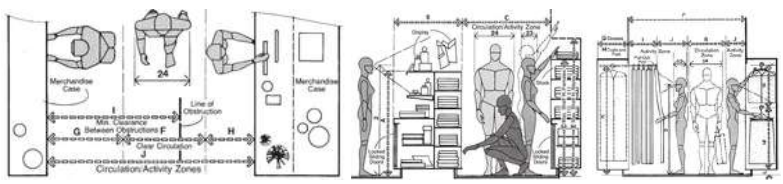
Directed approach

Gambar 2.29 layout dan sirkulasi ruang pameran
Sumber: *Museum Exhibition. Theory & practice*,1996

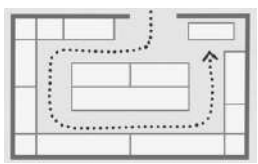
Penjualan Karya

Ruang sebagai sarana untuk menjual karya kreatif hasil produksi yang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang tertarik dengan produk kreasi khas Solo.

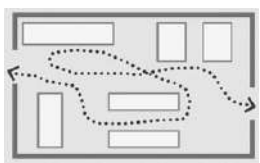
Gambar 2.30 Ruang penjualan karya seni kriya batik
Sumber: *Instagram.com/batikkerisheritage, diakses 2025*



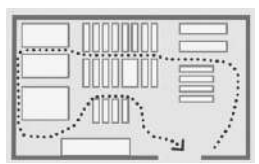
Gambar 2.31 Antropometri ruang penjualan
Sumber: Panero, J., & Zelnik, M. (1979)



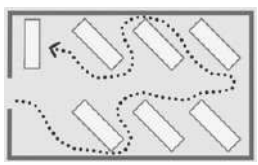
Circuit Distribution



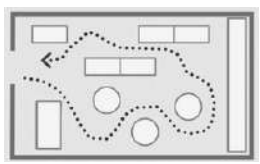
Direct Distribution



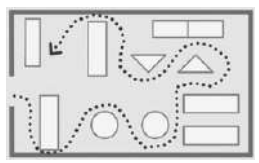
Grid Distribution



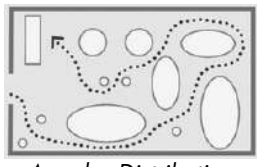
Diagonal Distribution



Free-flow Distribution



Mixed Distribution



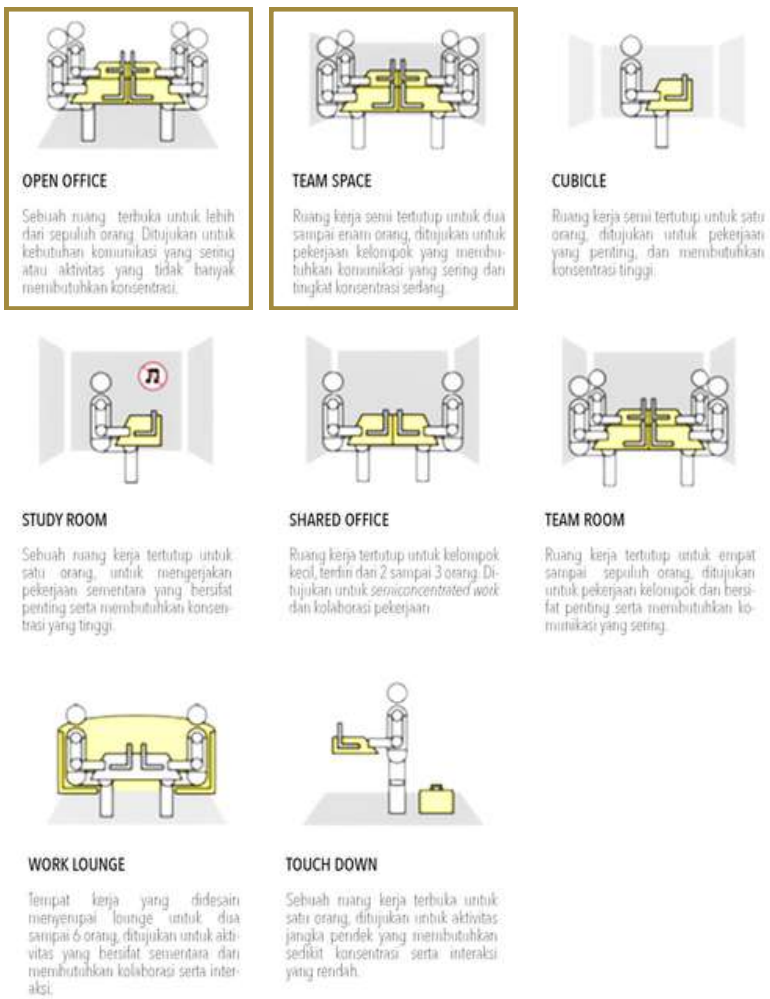
Angular Distribution

Gambar 2.32 layout dan sirkulasi ruang penjualan
Sumber: *Archdaily.com*, diakses 2025

Coworking Space

Coworking space dalam pusat kreatif ini adalah ruang kerja bersama yang dirancang untuk mendukung aktivitas kolaboratif, produksi, dan pertukaran ide di antara pelaku seni, budaya, dan komunitas kreatif lokal. *Coworking* ini bukan sekadar tempat kerja biasa, tapi menjadi ruang kolektif yang mendorong penciptaan, pertunjukan, serta pelestarian budaya. Tipologi ruang *Coworking Space* dibagi menjadi tiga, sebagai berikut:

- ***Workspaces*** *(ruang kerja)*



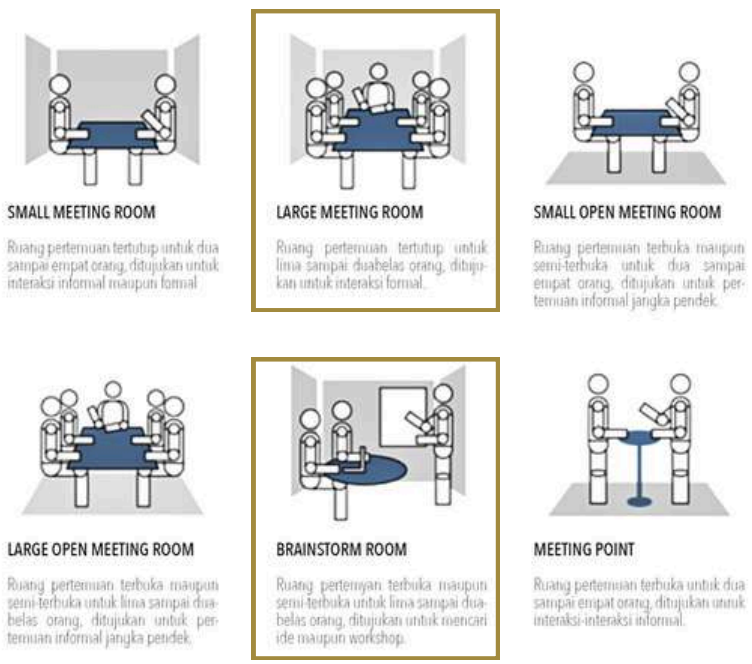
Gambar 2.33 Jenis *workspaces*
Sumber: Nadi, R.F., 2020

Workspaces dalam pusat kreatif ini adalah ruang yang disediakan untuk kelompok komunitas kreatif dalam melakukan aktivitas bekerja seperti merancang, menulis, mendesain, dan sebagainya.

Komunitas kreatif yang akan diwadahi di dalam *workspaces* ini menyangkut komunitas yang membutuhkan ruang bekerja kreatif, seperti:

- *Rumah Banjarsari* (komunitas seni)
- *Soloensia* (komunitas media kreatif)
- *Ketjilbergerak* (komunitas seni dan anak muda), dll.

- ***Meeting Spaces*** *(ruang pertemuan)*



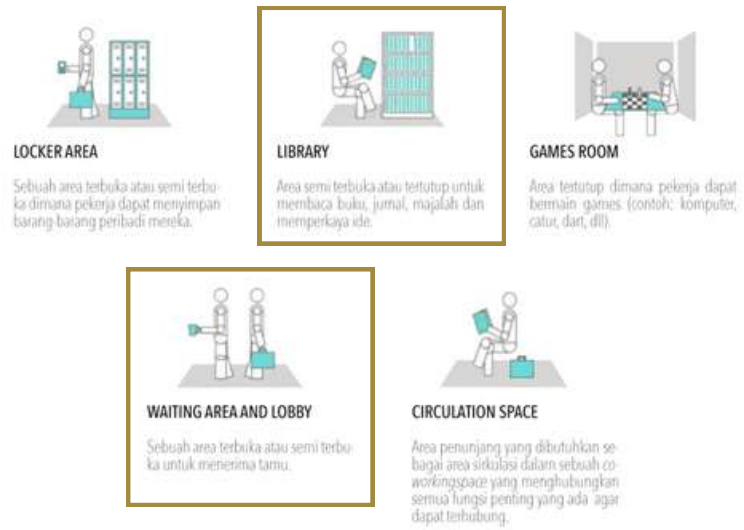
Gambar 2.34 Jenis *meeting spaces*
Sumber: Nadi, R.F., 2020

Meetingspaces dalam pusat kreatif ini adalah ruang yang disediakan untuk kelompok komunitas kreatif dalam melakukan aktivitas pertemuan, diskusi, presentasi, atau kolaborasi yang lebih membutuhkan konsetrasi dan privasi.

Komunitas kreatif yang akan diwadahi di dalam *meetingspaces* ini menyangkut komunitas yang membutuhkan ruang diskusi kreatif, seperti:

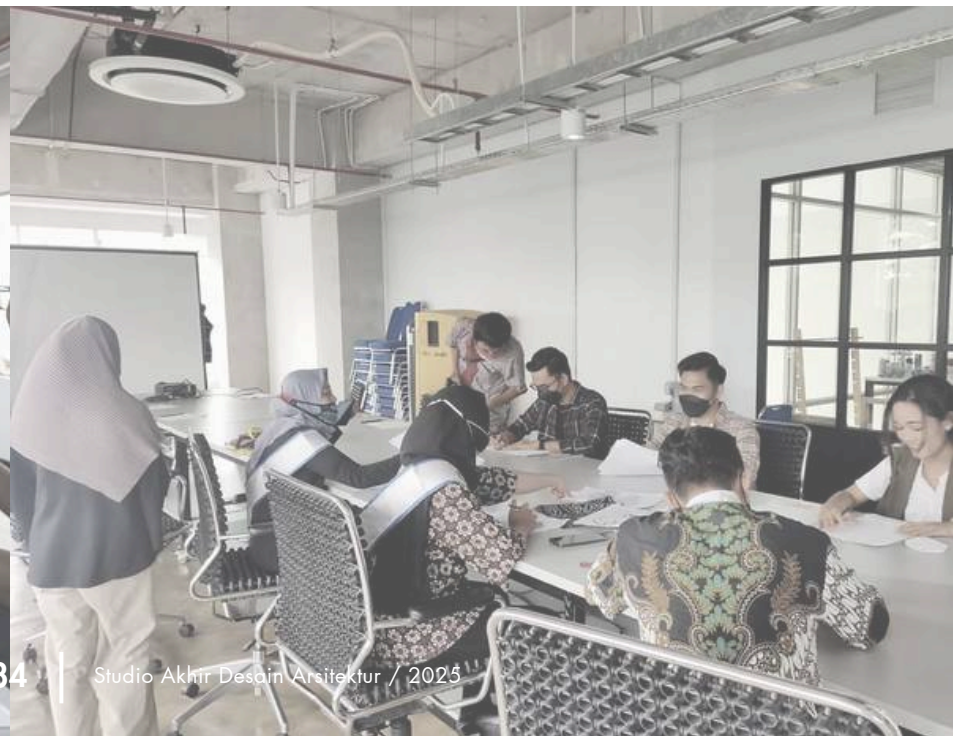
- *Solo Societeit* (komunitas Sejarah dan Budaya)
- *Solo Heritage Society* (komunitas pelestarian budaya non-bendawi)
- *Roemah Toea* (komunitas penelitian dan dokumentasi bangunan kuno), dll.

- ***Supporting Area*** *(area penunjang)*



Gambar 2.35 Jenis area penunjang *coworking spaces*
Sumber: Nadi, R.F., 2020

Supporting area dalam pusat kreatif ini adalah fasilitas pendukung berupa ruang penunjang yang melayani kebutuhan sekunder pengguna dan secara tidak langsung digunakan untuk bekerja. Ruang *library* (perpustakaan) dipilih sebagai ruang penunjang untuk mewadahi komunitas kreatif *Sobomaos* (komunitas membaca & penggemar buku) di Surakarta.



Maker Space

Makerspace dalam pusat kreatif ini adalah area untuk produksi batik dan turunannya (produk batik) beserta workshop pembuatan batik, dimana batik merupakan produk unggulan Kecamatan Laweyan, Surakarta. Produk Sentra Industri *Kampoeng Laweyan* ini sebagai berikut:

Batik tulis

Teknik melukis manual dengan tangan di atas kain menggunakan beberapa peralatan seperti:

- *canthing* (alat untuk mengoleskan malam pada kain)
- *gawangan* (rangka bambu untuk membentangkan kain)
- *wajan* (tempat untuk mencairkan malam)
- *anglo* (tempat pengapian arang)
- *tepas* (kipas)
- kain pelindung
- saringan malam
- *dingklik* (tempat duduk)

Gambar 2.36 pembuatan batik tulis
Sumber: *Detik.com*, diakses 2025

Batik cap

teknik pembuatan batik yang menggunakan stempel logam/tembaga (cap) berpola untuk mencetak malam (lilin panas) ke atas kain menggunakan peralatan seperti:

- *cap* (tembaga berbentuk stempel berpola)
- *anglo* (wajan kecil ntuk memanaskan malam)
- *malam* (ampuran parafin, resin, dan minyak)
- *meja cap* (meja khusus berlapis busa/karpet dan kain untuk menyerap kelebihan malam)

Gambar 2.37 pembuatan batik cap
Sumber: *Wikipedia.org*, diakses 2025

Gambar 2.38 cap logam berpola
Sumber: *Wikipedia.org*, diakses 2025

Proses Pembuatan Batik khas Laweyan

Produk Turunan Batik

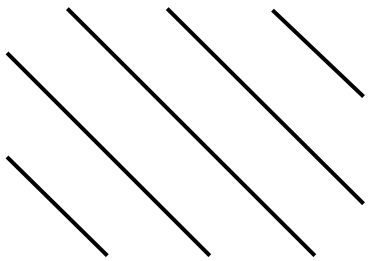
Gambar 2.39 Produk turunan batik
Sumber: *Google.com*, diakses 2025

Ragam Motif Batik Khas Laweyan

Motif batik Laweyan, Surakarta mempunyai ciri khas dan daya tarik tersendiri, beberapa diantaranya sebagai berikut:

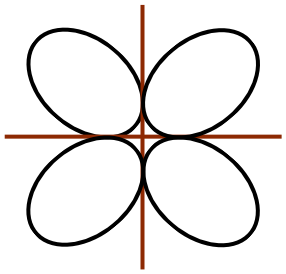
Parang

Istilah diambil dari kata *pereng* yang mempunyai arti lereng. Bentuknya seperti huruf S yang jalin menjalin dengan posisi setengah diagonal.



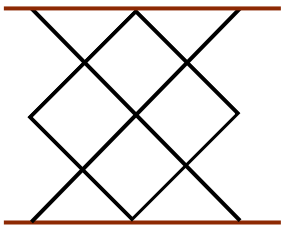
Kawung

Diambil dari sebutan masyarakat dulu terhadap buah yang kini dikenal sebagai *kolang-kaling*. Motif ini berbentuk bulat-bulat mirip Kawung, ditata berjejer secara simetris dan geometris.



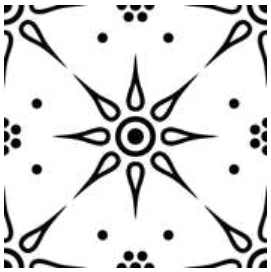
Sidomukti

Diambil dari kata '*sido*' (jadi/menjadi) dan '*mukti*' (bahagia/sejahtera). Motif ini biasanya diidentikkan dengan kain jarik dan pakaian adat pengantin Jawa, khususnya Kota Solo. Motif ini memiliki ciri khas corak berbentuk lekuk-lekuk yang simetris.



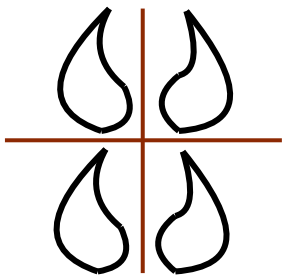
Truntum

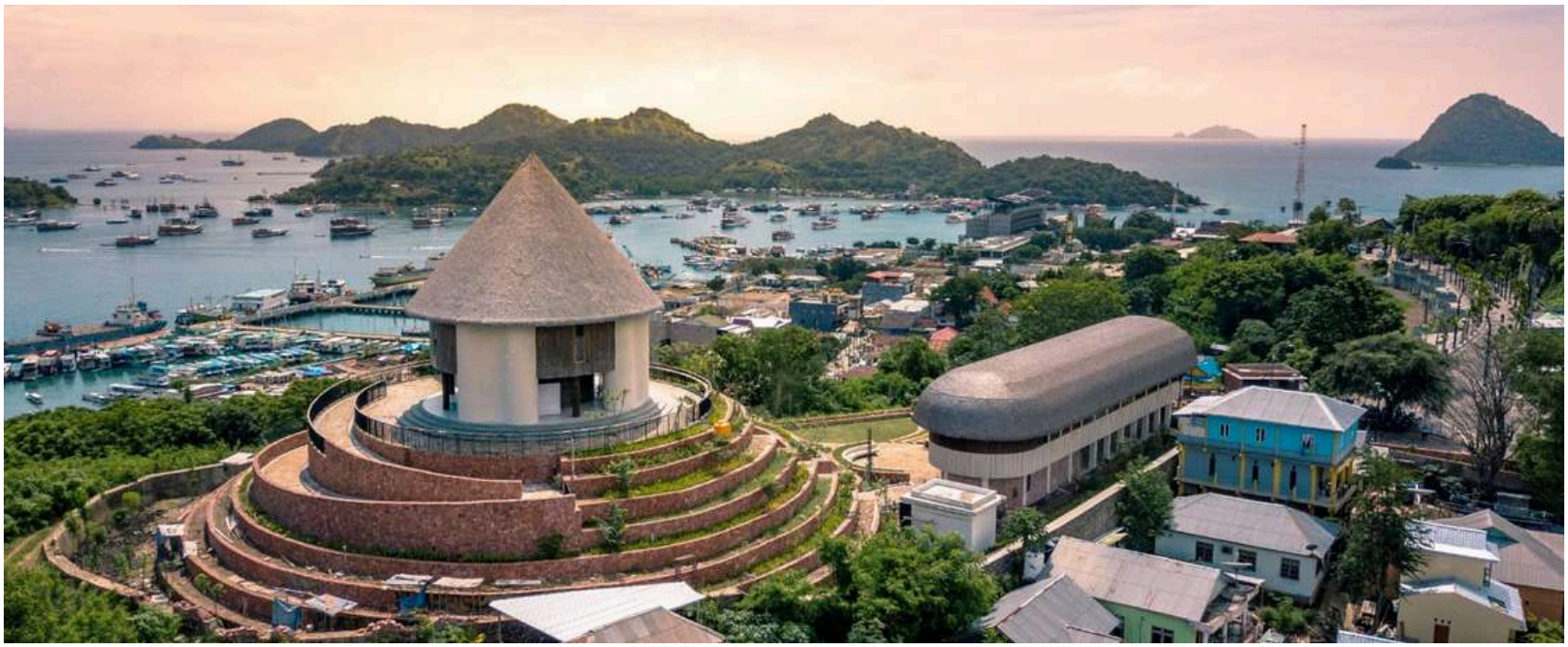
Sering disebut sebagai 'tuntunan'. Dalam tradisi biasa digunakan untuk orang tua pengantin. Bentuk motifnya seperti bunga dengan delapan kelopak kecil-kecil. Disusun secara horizontal dan disekat dengan garis-garis berintik.



Sawat

Mempunyai arti sayap, ada juga yang memaknainya hawa nafsu (*syahwat*). Susunan motif ini sering diidentikkan sebagai burung garuda.





Puncak Waringin

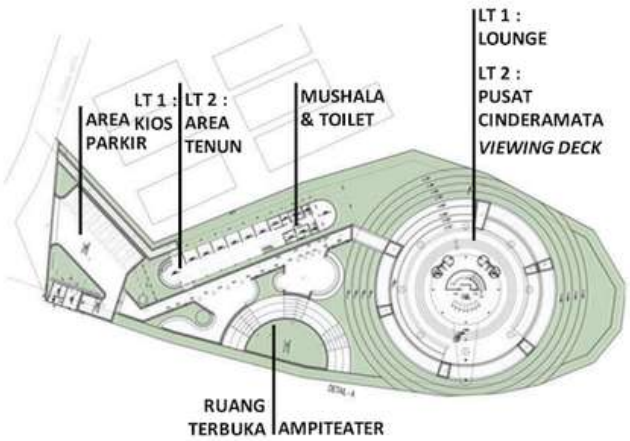
Creative Hub

Lokasi
Labuan Bajo, Kabupaten Manggarai Barat, NTT

Tahun
2022

Puncak Waringin Creative Hub di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, merupakan inisiatif pemerintah untuk memajukan ekonomi kreatif dan pariwisata lokal. Creative Hub ini dirancang sebagai ruang kolaborasi bagi pelaku ekonomi kreatif, menyediakan fasilitas untuk workshop, pameran, dan acara kreatif mingguan. Selain itu, lokasi ini menawarkan pemandangan lanskap kota Labuan Bajo yang menawan, menjadikannya destinasi menarik bagi wisatawan.

Puncak Waringin Creative Hub adalah sebuah pusat kreatif yang berada didalam lingkup KSPN Labuan Bajo. Lokasinya yang strategis menjadikan bangunan ini sebagai landmark baru di Labuan Bajo. Bangunan ini merupakan sebuah creative hub yang berfungsi sebagai "Rumah Tenun" yang memiliki dua massa bangunan utama, yakni Rumah Souvenir sebagai tempat penjualan souvenir produk ekonomi kreatif setempat, serta Ruang Produksi dan Pelatihan sebagai wadah untuk mengembangkan sumber daya dan kualitas produk. Disamping itu, bangunan ini juga memiliki amphiteater dengan background keindahan pemandangan pulau dan pantai yang dapat digunakan untuk seni pertunjukan dan acara-acara ekonomi kreatif.



Puncak Waringin Creative Hub tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk pelaku ekonomi kreatif saja, namun juga sebagai sarana wisata, karena memiliki unsur *something to see, something to learn,* dan *something to buy*.

Lesson Learned

1. Bangunan memanfaatkan potensi keindahan alam sekitar dengan menyediakan spot foto dan amphiteater yang menghadap ke bagian yang paling menarik (pantai).
2. Bentuk massa bangunan yang mengimplementasikan perpaduan antara unsur modern dan lokal dengan material fabrikasi dan material setempat dengan sistem instalasi yang modern.

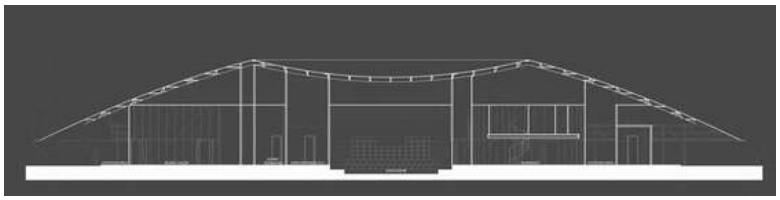
Bogor
Creative Hub

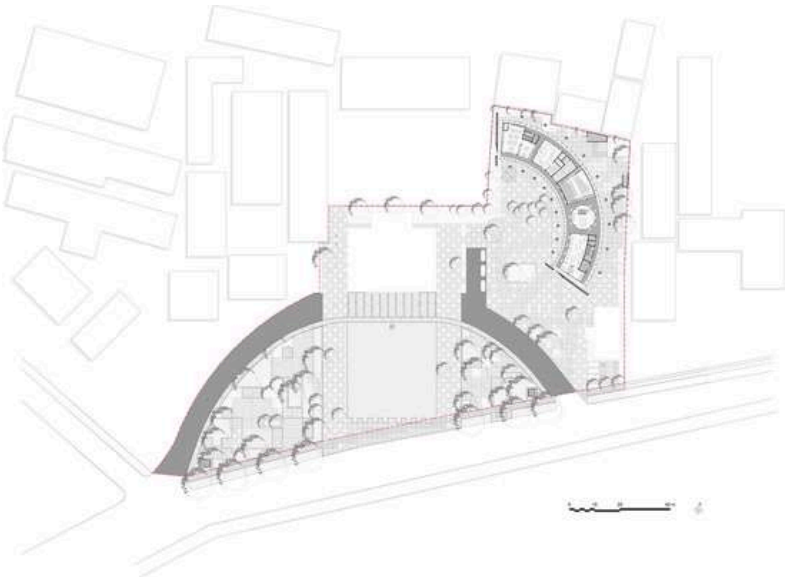
Lokasi
Jl. Ir. H. Juanda No. 4, Pabaton, Bogor, Jawa Barat.

Tahun
2021

Luas Bangunan
1.600m2

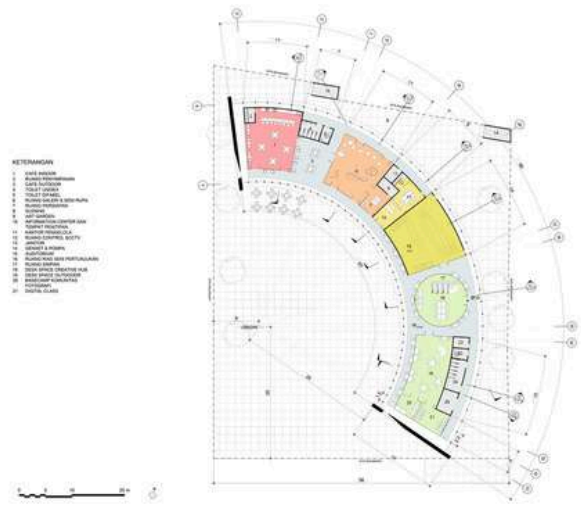
Berlokasi dekat dengan kawasan Istana Bogor yang menjadi bangunan cagar budaya berusia 200 tahun, maka pendekatan konsep Bogor Creative Hub yang didesain oleh Local Architecture Bureau (LAB) terhadap konteks bangunan heritage menjadi signifikan. Konsep "**Respecting the Existing Heritage Building**" diangkat dalam proyek yang dibangun di atas lahan seluas 1,3 hektar ini, di mana bangunannya didesain dengan ekspresi lebih sederhana untuk menghormati keberadaan bangunan cagar budaya yang sudah ada.





Konsep kolom kolosal, selasar, dan atap dari bangunan cagar budaya tersebut diambil dan dintrepretasikan ulang ke dalam bangunan Bogor Creative Hub ini. Massa bangunannya dibentuk menyerupai huruf C dan menghadap ke bangunan cagar budaya, sekaligus membentuk plaza di antara kedua bangunan tersebut. Ruang-ruang positif untuk kegiatan indoor dan outdoor inilah yang menjadi focal point proyek setinggi 9,95 meter itu.

Fungsi Indoor (auditorium – ruang kelas – Galeri) menempati geometri yang berbeda di bawah atap melengkung tunggal yang mencerminkan ekspresi dominan desain tropis. Semua program dikelilingi oleh teras terbuka yang memperbesar ruang sebagai ruang komunal dan aksesibilitas. Sensasi ruang terbuka yang menerus melalui teras, menyediakan lingkungan yang inklusif antara edukasi, rekreasi & pertunjukan luar ruangan. Bangunan itu sendiri meninggalkan ruang dalam skema, seperti alun-alun terbuka ke bangunan bersejarah, dan untuk mengembangkan kreativitas melalui ruang sosial, informal, dan program khusus.



Lesson Learned

1. Bahasa desain yang sederhana di beberapa titik sehingga produk / karya yang dihasilkan menjadi focal point.
2. Pemanfaatan ruang dalam dan ruang luar dengan optimal dengan mempertimbangkan kemenerusan visual yang memungkinkan kegiatan kreatif mudah terlihat dari sisi lengkungan bagian dalam.

Tasik

Creative & Innovation Center

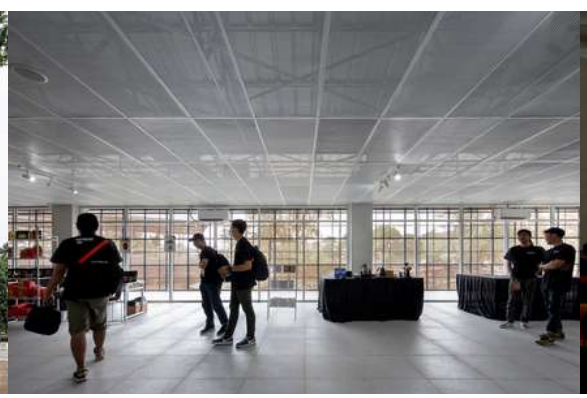
Lokasi
Jl. Dadaha No.68, Nagarawangi, Kec. Cihideung, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat.

Tahun
2023

Luas Bangunan
1.994m2

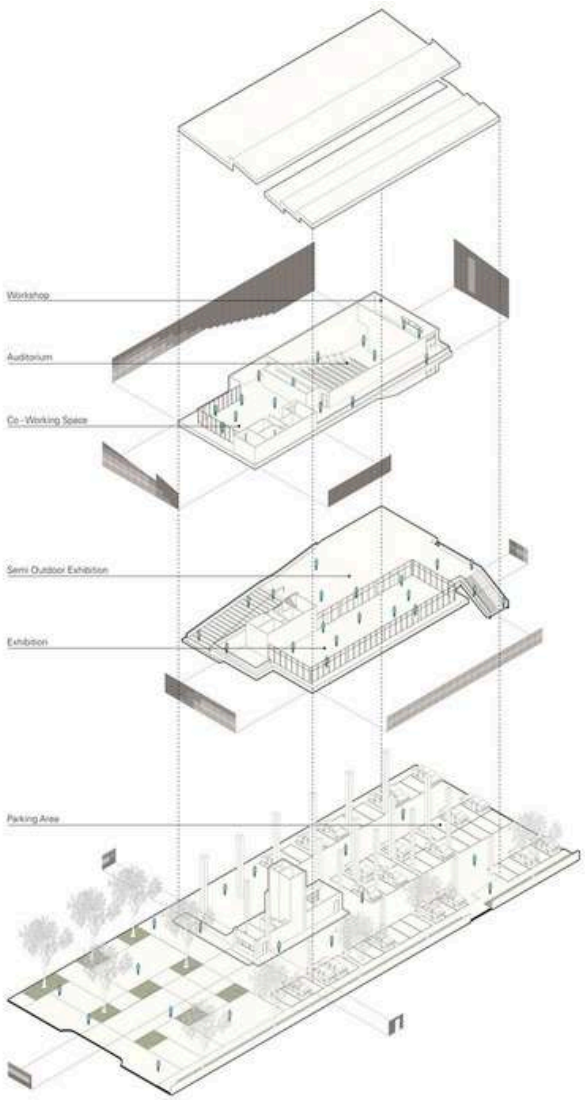
Tasik Creative & Innovation Center sebagai contoh strategi desain '**socio-climatic**' yang secara khusus disesuaikan dengan konteks Jawa Barat, Indonesia. Pusat ini dirancang untuk mendukung komunitas kreatif dan seniman individu yang sedang berkembang di Tasikmalaya yang terkenal dengan kerajinan tenunnya.

Salah satu persyaratan desain adalah mempertahankan tempat parkir yang ada. Sebagai keputusan desain, auditorium dan ruang pameran ditinggikan untuk memungkinkan parkir di lantai dasar. Ini juga menciptakan peluang untuk tangga tempat duduk megah yang menghadap ke alun-alun publik. Alun-alun dirancang di sisi Barat Daya pintu masuk utama dan akan memamerkan pilihan patung kontemporer, lokal, dan luar ruangan. Tangga tersebut juga berfungsi sebagai area tempat duduk semi-terbuka yang tertutup yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti pertemuan, musik live, dan diskusi.



Dirancang sebagai bangunan budaya tropis, Tasik Creative and Innovation Center menggabungkan balkon, teras, dan ruang semi-terbuka, yang mengundang pengunjung untuk masuk dan menjelajah. Untuk menekankan karakter publik bangunan tersebut, diperkenalkan rute melalui bangunan, melewati area pameran. Rute ini dapat diakses sepanjang hari, sehingga memungkinkan untuk melihat bagian-bagian dari karya yang dipamerkan atau lokakarya seni yang sedang dibuat kapan saja.

Volume bangunan dibungkus oleh elemen fasad anyaman, yang mengurangi perolehan panas matahari dan menaungi bagian dalam. Panel anyaman dan kepadatannya dipilih sesuai dengan program yang sesuai di balik fasad dan pemandangan ke luar. Untuk menghemat energi, bangunan ini hanya menggunakan AC di auditorium dan ruang pameran utama. Selama acara lokakarya dan acara lainnya, area pameran dapat diberi ventilasi silang dengan membuka dinding kaca geser, yang memungkinkan AC dimatikan.



Lesson Learned

1. Menggabungkan unsur budaya Tasikmalaya dalam desain dan programnya yang memperkuat identitas lokal dan menarik komunitas kreatif setempat.
2. Menerapkan konsep *adaptive space* yang dapat bertransformasi sesuai kebutuhan komunitas kreatif.

Preseden	Tata Ruang	Tata Lanskap	Bentuk Bangunan	Material & Selubung Bangunan
Puncak Waringin Creative Hub (Labuan Bajo, NTT)	• Terdiri dari area pameran, workshop, ruang kerja kreatif, area retail untuk produk lokal, serta area pandang untuk menikmati lanskap alam Labuan Bajo.	• Didesain untuk mengoptimalkan panorama laut dan perbukitan sekitar karena lokasi berada di ketinggian.	• Mengadopsi bentuk rumah adat Manggarai dengan atap meruncing yang menyerupai "Mbaru Niang" (rumah adat Wae Rebo).	• Kombinasi material kayu, bambu, dan batu alam untuk memberikan tampilan yang organik dan menyatu dengan lingkungan dan mencerminkan identitas budaya setempat. • Atap ijuk/sirap menyesuaikan gaya tradisional serta mendukung kenyamanan termal dalam bangunan.
Bogor Creative Hub (Bogor, Jawa Barat)	• Program ruang mencakup auditorium, ruang kelas, galeri, dan teras terbuka yang berfungsi sebagai ruang komunal, memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaan ruang untuk berbagai aktivitas kreatif.	• Dirancang untuk mempertahankan pohon-pohon besar yang sudah ada, menciptakan ruang terbuka hijau yang luas. • Ruang luar ini menyediakan area untuk kegiatan outdoor dan pertunjukan seni, serta menciptakan lingkungan yang sejuk dan asri bagi pengunjung.	• Bentuk bangunan yang melengkung membentuk huruf "C" mengelilingi ruang terbuka, mengikuti kontur lahan serta menghadap bangunan tua yang ada. • Menciptakan hubungan antara ruang dalam dan luar serta harmoni antara struktur baru dan elemen lingkungan sekitarnya. • Desain atap melengkung yang dominan mencerminkan ekspresi desain tropis, memberikan karakter unik sekaligus fungsional dalam pengkondisian iklim tropis.	• Material dipilih dengan mempertimbangkan keberlanjutan dan keselarasan dengan lingkungan sekitar. • Penggunaan material lokal dan desain yang responsif terhadap iklim tropis, seperti atap melengkung yang memungkinkan sirkulasi udara alami, menunjukkan penerapan prinsip-prinsip arsitektur hijau dalam bangunan ini.
Tasik Creative & Innovation Center (Tasikmalaya, Jawa Barat)	• Terdiri dari auditorium, exhibition hall, dan co-working spaces. • Memiliki area-area seperti balkon dan teras yang dirancang sebagai ruang semi-terbuka yang dapat digunakan untuk diskusi santai, pameran kecil, atau tempat bersantai bagi pengunjung. • Tangga ini juga berfungsi sebagai area duduk semi-terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti pertemuan, pertunjukan musik, dan diskusi.	• Desain lanskap ini menciptakan ruang terbuka yang mengundang interaksi sosial dan apresiasi seni, serta menyediakan area untuk berbagai kegiatan komunitas.	• Bangunan ini menggabungkan balkon, teras, dan ruang semi-terbuka, menciptakan transisi yang mulus antara interior dan eksterior. • Bentuk bangunan yang terbuka ini mengundang pengunjung untuk menjelajahi ruang-ruang di dalamnya, serta menekankan karakter publik dari pusat kreatif ini.	• Fasad bangunan dibalut dengan elemen anyaman yang berfungsi mengurangi panas matahari dan memberikan bayangan pada interior. • Panel anyaman memiliki kepadatan yang disesuaikan dengan fungsi ruang di baliknya dan pandangan ke luar. • Untuk efisiensi energi, pendingin udara hanya digunakan di auditorium dan ruang pameran utama, sementara area lainnya memanfaatkan ventilasi silang dengan membuka dinding kaca geser saat acara berlangsung.

Tabel 2.5 Kajian preseden *creative hub*
Sumber: Penulis, 2025

Perancangan Pusat Kreatif di kawasan cagar budaya Taman Sriwedari Surakarta menghadirkan tantangan untuk menciptakan ruang yang mampu menghidupkan kembali aktivitas kreatif dan interaksi sosial masyarakat tanpa menghilangkan nilai historis kawasan. Permasalahan utama terletak pada bagaimana menerapkan pendekatan *Infill Design* yang kontekstual dan adaptif terhadap karakter kawasan bersejarah. Secara khusus, tantangan desain mencakup perancangan tata ruang dan lanskap yang mendukung aktivitas kreatif dan interaksi sosial secara aktif, serta perumusan bentuk, material, dan selubung bangunan yang memiliki kompatibilitas visual dan arsitektural namun tetap mampu membentuk kontras yang memperkaya narasi kawasan.

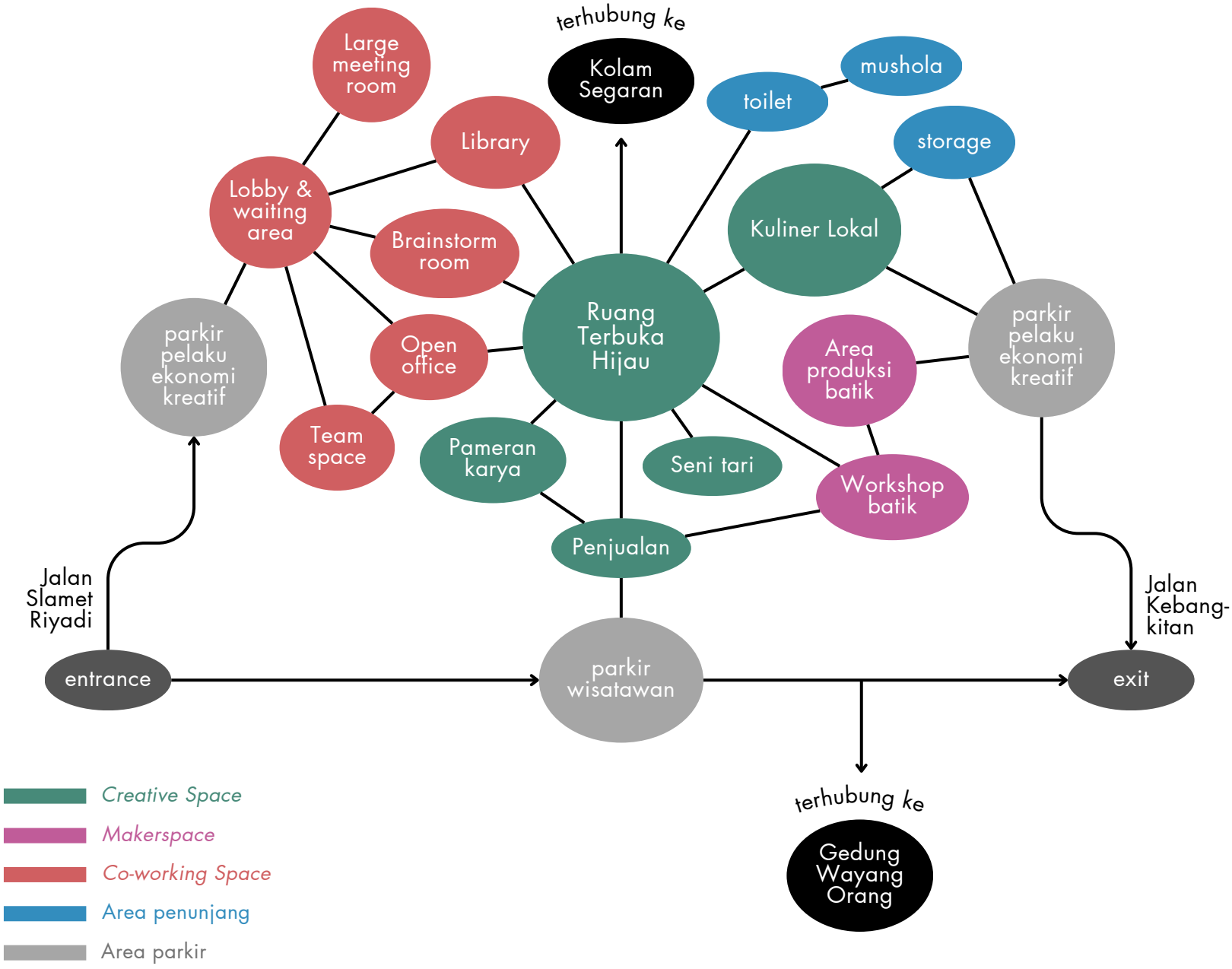
Berikut merupakan respon dari tipologi bangunan Pusat Kreatif:

Creative Space	*Maker Space*	*Coworking Space*
Area untuk mewadahi aktivitas industri kreatif Surakarta yaitu: • Komunitas seni pertunjukan tari klasik *(olah rasa)* • Kuliner lokal *(olah-olah)* • Pameran dan penjualan karya seni kriya *(oleh-oleh)*	Area untuk mewadahi aktivitas pelestarian produk unggulan Kecamatan Laweyan, Surakarta berua batik yaitu: • Produksi batik dan turunannya (produk batik) • Workshop pembuatan batik	Area untuk mewadahi aktivitas kolaboratif dan pertukaran ide komunitas kreatif Surakarta yaitu: • *Open office* • *Team space* • *Large meeting room* • *Brainstorm room* • *Library* • *Lobby & waiting area*

Tabel 2.6 Respon tipologi bangunan
Sumber: Penulis, 2025

Gambaran Awal *Perancangan*

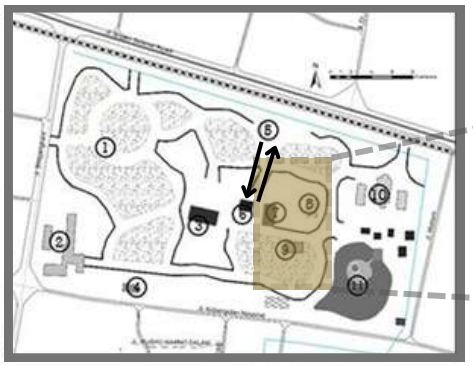
Perancangan *creative hub* tidak hanya terfokus diperuntukkan untuk mewadahi aktivitas pelaku ekonomi saja, namun juga sebagai objek wisata bagi penikmat seni maupun wisatawan. Dengan adanya wisatawan yang berkunjung, karya kreatif akan mendapat apreasiasi sekaligus sebagai strategi untuk membaca kebutuhan dan selera pasar sebagai pertimbangan karya kedepannya. Harmonisasi fungsi antar sub-sektor merupakan perwujudan dari *creative hub* sebagai simpul ekonomi kreatif Kota Surakarta.



03

Hasil Rancangan
dan Pembuktiannya

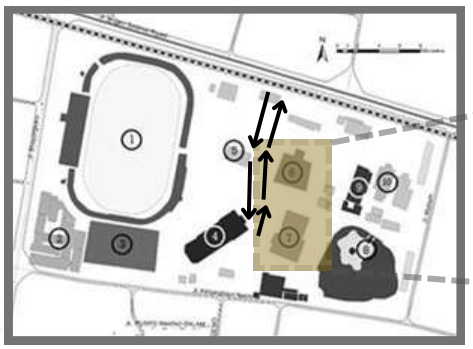
Eksplorasi Konsep
Konteks Site



Periode I
(1901 - 1945)

bangunan kios, panggung, gambar hidup (bioscoop)

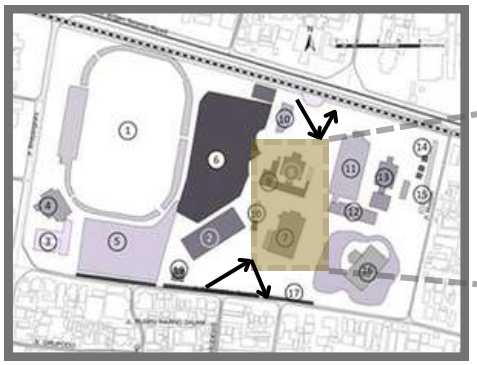
- Massa bangunan menyebar dengan orientasi acak mengikuti fungsi hiburan seperti kios, panggung, dan bioskop.
- Pola spasial organik, menyesuaikan dengan kebutuhan rekreasi terbuka masyarakat kolonial.



Periode II
(1946 - 1983)

joglo, taman air mancur, solo theater

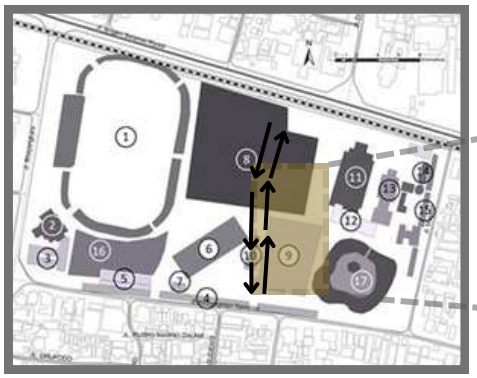
- Terjadi penataan lebih formal, ditandai dengan munculnya taman air mancur, solo theater dan gedung wayang orang sebagai massa utama.
- Komposisi bangunan mulai menunjukkan orientasi linier yang lebih terstruktur terhadap sumbu jalan dan ruang terbuka.



Periode III
(1984 - 2019)

joglo, komplek kios, eks. solo theater

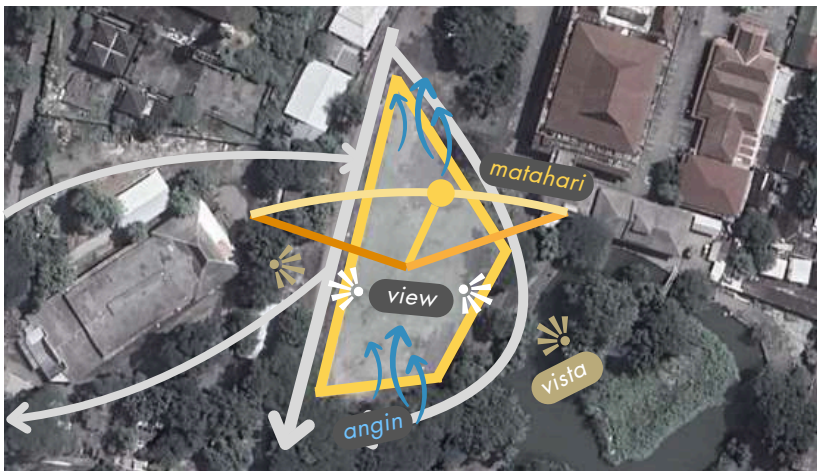
- Kompleksitas meningkat dengan kehadiran beberapa massa dan kios di sekitar.
- Massa membentuk pola konsentris di tengah site, menciptakan pusat aktivitas.
- Skala bangunan semakin beragam dan padat, namun mulai menciptakan konflik visual antar elemen.



Periode III
(2019 - sekarang)

lahan terbuka (dibongkar karena kondisi gedung sudah tidak layak)

- Setelah pembongkaran, site menjadi ruang terbuka yang menyisakan potensi desain baru yang lebih fleksibel dan kontekstual terhadap tapak. Terjadi pembukaan jalan baru yang memberikan peluang untuk penataan ulang berdasarkan prinsip desain infill yang adaptif.



Berdasarkan regulasi tentang ketentuan bangunan beserta penerapannya dalam rancangan:

Luas Site	Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	Koefisien Dasar Hijau (KDH)
4000m²	Maks. 60% **2400m²**	Min. 20% **800m²**
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	**Garis Sempadan Bangunan (GSB)**	**Koefisien Tinggi Bangunan (KTB)**
Maks. 4200% **16800m²**	**5-10m**	**Maks. 32m**

Berdasarkan analisis eksisting tapak dan respon tapak beserta penerapannya dalam rancangan:

Aspek	Implikasi
View & Vista	Bangunan diarahkan ke barat dan tenggara untuk Mengoptimalkan view utama.
Matahari	Menghindari bukaan besar/penggunaan shading.
Angin	Arah angin dari barat daya dan timur laut untuk perletakan bukaan.
Iklim tropis	Desain atap, vegetasi, sistem drainase yang baik.
Aksesibilitas	Integrasi jalur akses kendaraan dan pejalan kaki.

Grha Wisata Niaga

Gedung Wayang Orang

Kolam Segaran

Lapangan Panahan

View

Vista

Pengguna Pusat Kreatif
(Creative Hub Users)

- **Pelaku Industri dan Komunitas Kreatif**

Pihak yang memiliki ide, menciptakan, mengolah, memamerkan / memerankan, dan menjual produk kreatif kebudayaan Surakarta.

- **Pengunjung / Wisatawan**

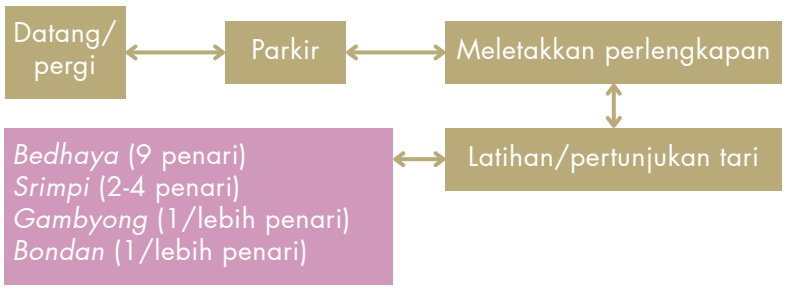
Pihak yang berkunjung untuk mengikuti workshop, membeli produk ekonomi kreatif, atau melihat pameran / pertunjukkan.

- **Pengelola**

Pihak lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan.

Analisis Berdasarkan Kegiatan pengguna
(Analysis based on Users Activity)

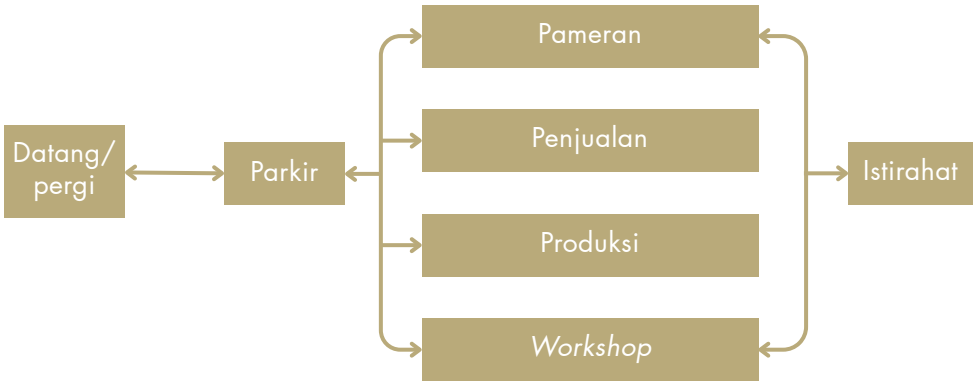
Pelaku Ekraf Subsektor Seni Pertunjukan: Tari Klasik



No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Perlengkapan	*loading dock*	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 panggung minimal: jarak bentang tangan penari (1,75m) x jumlah penari (15 orang)

Tabel 3.1 Analisis kegiatan seni pertunjukkan tari klasik
Sumber: Penulis, 2025

Pelaku Ekraf Subsektor Kriya & Fashion: Batik



Produk Kriya & Fashion

- Kain/jarik
- Pakaian
- Selendang/syal
- Tas
- Dompet
- Sarung Bantal
- Topi
- aksesoris
- Dsb.

No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Pameran	*display gallery*	• pencahayaan fokus (*spotlight*) • sirkulasi minimum 1,2 meter antar karya • finishing dinding/lantai netral untuk menonjolkan karya • cahaya putih netral (4000K–5000K)
2	Penjualan	*retail* / kios kreatif	• gantungan dan rak/riser display harus stabil dan ergonomis • sirkulasi pengunjung minimal 1,5 meter di antara jalur • cahaya hangat ke netral (3000K–4500K) • menyediakan area transaksi
		storage /gudang stok produk	• harus memiliki sirkulasi udara yang baik dan memiliki akses langsung dengan area retail dan area produksi produk batik
3	Produksi kain batik	area meja batik cap	• meja khusus batik cap, berlapis busa, datar, tahan panas • pencahayaan merata dan ventilasi silang
		area *dingklik* batik tulis	• *dingklik* dan *gawangan* • pencahayaan merata dan ventilasi silang
		area pewarnaan	• bak pewarna, lantai tahan air dan harus memiliki akses air & drainase
		area *pelorodan* (peluruhan malam)	• drum stainless dan memiliki keamanan terhadap uap & panas

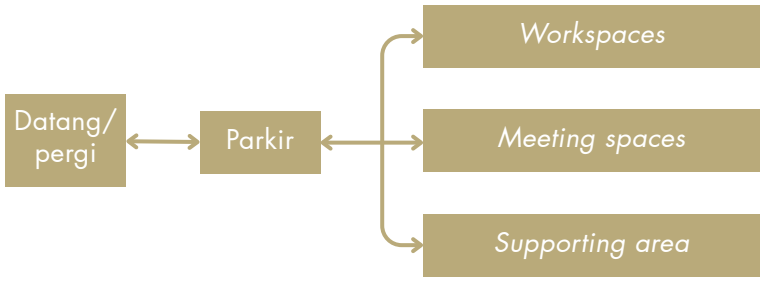
3	Produksi kain batik	area jemur	• jemuran/tali jemur • area terbuka/teduh dengan sirkulasi udara baik
4	Produksi produk batik	ruang potong dan jahit	• rak alat dan bahan, meja besar dengan alat pemotong dan mesin jahit
		area *finishing* (setrika, labeling/tag, pengepakan)	• meja setrika, meja pengepakan dengan peralatan pelengkap dan rak penyimpanan
5	*Workshop* batik	ruang praktik membatik	• pencahayaan dan ventilasi yang nyaman • Kapasitas sedang, cukup untuk 15-20 orang
6	Istirahat	ruang istirahat mentor & pelaku ekraf	• diberi sekat/akses terbatas • Kapasitas kecil–sedang, cukup untuk 4–10 orang

Tabel 3.2 Analisis kegiatan seni kriya & fashion batik
Sumber: Penulis, 2025

Pelaku Ekraf Subsektor Kuliner: Kuliner Lokal

No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Produksi & penyimpanan	*Back of house*	• luas kios ideal 6–9 m^2 • tata letak *linear* atau *L-shape* • mencakup zona persiapan, memasak, cuci alat, dan penyimpanan • sisi menghadap pengunjung berfungsi sebagai area servis atau *cooking stage*
2	Penyajian & Transaksi	*Front of house*	• meja counter (tinggi ± 90–100 cm) atau etalase terbuka/tertutup untuk menampilkan menu atau produk yang sudah siap • area transaksi di sisi penyajian, menyatu atau terpisah di ujung meja counter • mudah diakses oleh pengunjung, ramah difabel

Tabel 3.3 Analisis kegiatan kuliner
Sumber: Penulis, 2025

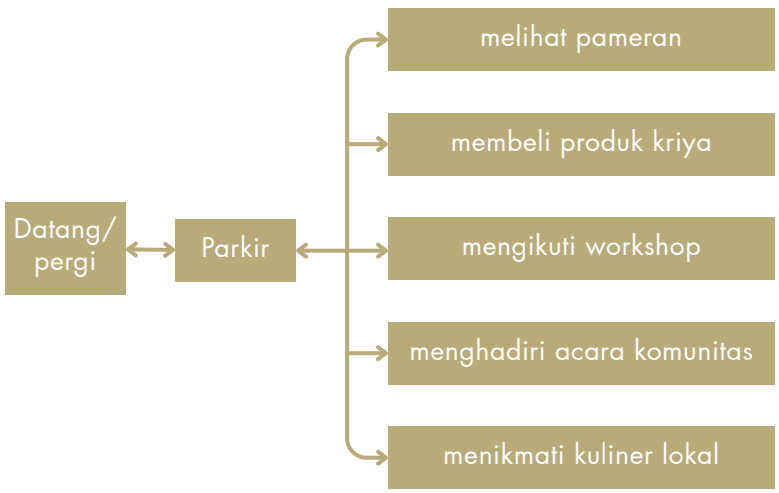


No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Penerimaan tamu & titik temu awal	*lobby & waiting area*	• ± 1,5–2,5 m² per orang • jalur minimal 1,2 m untuk pergerakan bebas dan aksesibilitas, memiliki jalur difabel • memiliki meja resepsionis, area informasi, dan tempat display komunitas/kegiatan • kursi tunggu atau sofa, meja kecil, signage digital/konvensional • pencahayaan Terang, *welcoming*
2	Bekerja	*open office*	• ± 4–6 m² per orang, dengan kapasitas >10 orang • jalur sirkulasi lebar min. 1,2 m dan ramah disabilitas • meja panjang bersama, kursi ergonomis • material peredam suara di plafon/lantai
		team space	• ± 6–10 m² per orang, dengan kapasitas 2-6 orang • meja kerja modular, rak arsip, whiteboard, layar/projector • peredam suara di dinding/pintu
3	Berdiskusi	*large meeting room* (tertutup)	• ± 1,8–3 m² per orang, dengan kapasitas 5-12 orang • meja rapat panjang, kursi ergonomis, papan tulis/whiteboard, storage kecil • material kedap suara, dinding tertutup, kaca buram
		brainstorm room (terbuka/semi-terbuka)	• ± 1,5–2,5 m² per orang, dengan kapasitas 5-12 orang • sofa modular, meja bulat/fleksibel, kursi non-formal, *bean bag* • *whiteboard* besar, dinding *pin-up*, papan *post-it*, *flip chart* • peredam suara moderat, cukup untuk kenyamanan • atmosfer santai dan inspiratif, warna visual cerah atau desain *stimulating*, banyak cahaya

4	Membaca, studi, riset	*library* (perpustakaan)	• ± 2–3 m² per orang, dengan kapasitas ± 8–20 orang aktif • area tenang (zona senyap), dekat *meeting room* atau *teamspace* • peredam suara ringan, batas ruang dari zona bising • rak buku, meja baca individu/komunal, kursi ergonomis

Tabel X. Analisis kegiatan komunitas kreatif
Sumber: Penulis, 2025

Pengunjung/ Wisatawan



Pengelola

No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	melihat pameran	*display gallery*
2	membeli produk kriya	*retail* / kios kreatif
3	mengikuti workshop	ruang praktik membatik
4	menghadiri acara komunitas	*open office / brainstorm room / library*
5	menikmati kuliner lokal	selasar area kuliner dan ruang terbuka hijau

Tabel 3.4 Analisis kegiatan pengunjung/wisatawan
Sumber: Penulis, 2025

No	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	mengawasi kegiatan	*berkeliling ke seluruh area pusat kreatif
2	mengkurasi produk	*display gallery*
3	briefing	*team space*
4	diskusi dengan pelaku ekraf	*large meeting room*
5	istirahat	kantor / ruang pengelola

Tabel 3.5 Analisis kegiatan pengelola
Sumber: Penulis, 2025

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

Jumlah pengguna yang difasilitasi
- *Coworking space*: 60 orang
- *Creative space*: 65 orang
- *Makerspace*: 30 orang
- *Plaza/outdoor*: 50 orang
- Pengelola & servis: 20 orang

(Waktu operasional pukul 10.00-20.00 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

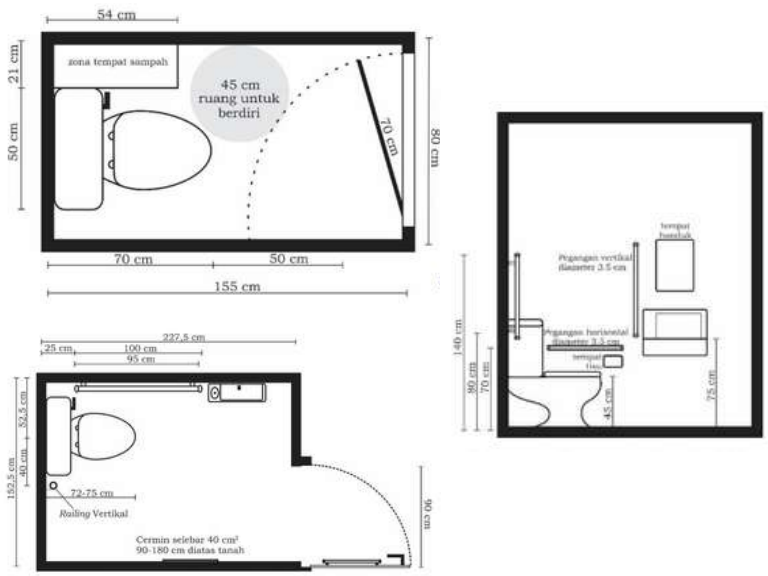
Kebutuhan parkir motor: **63 unit**
Luas per slot motor: 2m².
Total luas lahan parkir: 150m²
(+20% area manuver): 180m²

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: Kementrian PUPR, diakses 2025

Nama ruang	Karakteristik (ruang)	Jumlah (ruang)	Kapasitas (orang)	Besaran ruang (m^2)	Sirkulasi (%)	Luas total (m^2)	Standar
Creative Space & Makerspace							
Seni Pertunjukkan							
Panggung (pendhapa)	Semi-publik	1	15 orang	$60m^2$	30%	$78m^2$	AP, SK, NAD
Backstage & ruang rias	Privat	1	4 orang	$7,2m^2$	30%	$9m^2$	
Seni Kriya & Fashion							
Ruang pameran	Publik	1	20 orang	$60m^2$	30%	$78m^2$	AP, SK, NAD
Ruang penjualan	Publik	1	10 orang	$40m^2$	25%	$50m^2$	
Gudang penyimpanan	Privat	1	-	$8m^2$	20%	$9,6m^2$	
Ruang produksi batik	Semi-privat	1	6 orang	$51m^2$	30%	$66,3m^2$	
Ruang produksi turunan batik	Semi-privat	1	4 orang	$39m^2$	20%	$50,7m^2$	
Ruang *workshop* batik	semi-publik	1	20 orang	$40m^2$	20%	$48m^2$	
Kuliner							
Ruang produksi & penyimpanan	Semi-privat	6	1-2 orang	$6m^2$	25%	$45m^2$	AP, SK, NAD
Ruang penyajian & transaksi	Publik	6	1 orang	$4m^2$	20%	$28,8m^2$	
Area selasar kuliner	Publik	6	4 orang	$48m^2$	20%	$57,6m^2$	

Nama ruang	Karakteristik (ruang)	Jumlah (ruang)	Kapasitas (orang)	Besaran ruang (m^2)	Sirkulasi (%)	Luas total (m^2)	Standar
Coworking Space							
Workspaces							
Open office	semi-publik	1	12 orang	48m^2	30%	62,4m^2	AP, SK, NAD
Team space	semi-privat	1	2-6 orang	27m^2	30%	35,1m^2	
Meeting Spaces							
Large meeting room	privat	1	5-12 orang	36m^2	30%	46,8m^2	AP, SK, NAD
Brainstorm room	semi-publik	1	5-12 orang	30m^2	30%	39m^2	
Supporting Area							
Lobby & waiting area	publik	1	8 orang	20m^2	30%	26m^2	AP, SK, NAD
Library	publik	1	16 orang	37,5m^2	30%	56m^2	
Pengelolaan							
Ruang manager	privat	1	2 orang	5m^2	30%	6,5m^2	AP, SK, NAD
Ruang sekretaris	privat	1	2 orang	5m^2	30%	6,5m^2	
Ruang administrasi	privat	1	2 orang	5m^2	30%	6,5m^2	
Ruang tata usaha	privat	1	2 orang	5m^2	30%	6,5m^2	
Ruang arsip	privat	1	1 orang	4m^2	30%	5,2m^2	
Ruang karyawan / staff	privat	1	12 orang	24m^2	30%	31,2m^2	

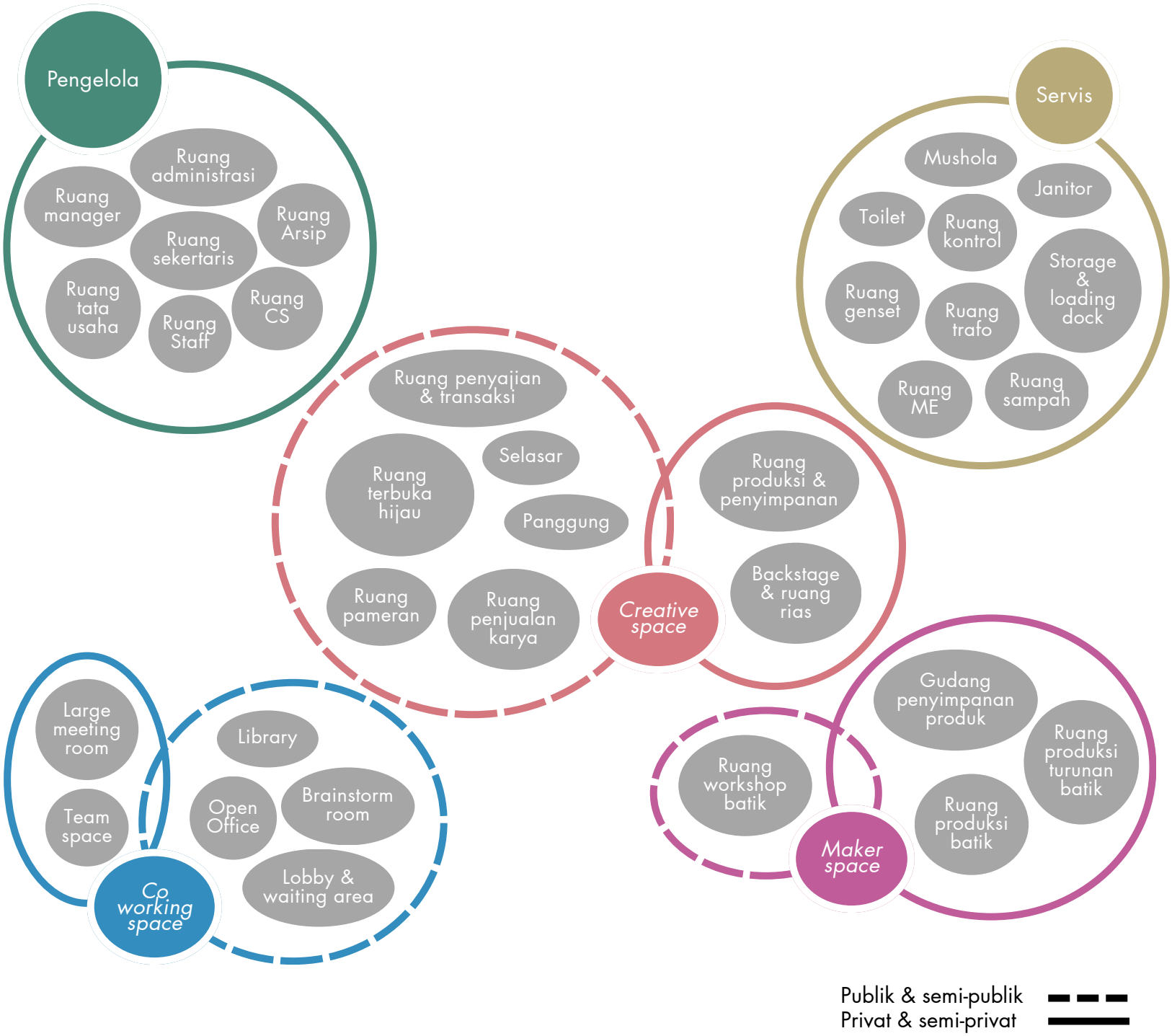
Nama ruang	Karakteristik (ruang)	Jumlah (ruang)	Kapasitas (orang)	Besaran ruang (m^2)	Sirkulasi (%)	Luas total (m^2)	Standar
Servis							
Musholla	Publik	1	20 orang	$30m^2$	30%	$39m^2$	AP, SK, NAD
Toilet	Publik	2	7 orang	$42m^2$	30%	$54,6m^2$	
Janitor	Privat	2	1 orang	$6m^2$	10%	$6,6m^2$	
Ruang kontrol	Privat	1	1 orang	$6m^2$	10%	$6,6m^2$	
Ruang *storage & loading dock*	Privat	1	-	$15m^2$	10%	$16,5m^2$	
Ruang genset	Privat	1	-	$15m^2$	10%	$16,5m^2$	
Ruang ME	Privat	1	-	$12m^2$	10%	$13,2m^2$	
Ruang trafo	Privat	1	-	$10m^2$	10%	$11m^2$	
Ruang sampah	Privat	1	-	$9m^2$	10%	$9,9m^2$	

Tabel 3.6 Analisis kebutuhan ruang
Sumber: Penulis, 2025

Total luas *Creative Space & Makerspace*	521	m^2
Total luas *Coworking Space*	265,3	m^2
Total luas Pengelolaan	62,4	m^2
Total luas Servis	173,9	m^2
Total sirkulasi antar fungsi ruang (40%)	409,04	m^2
Total luas keseluruhan bangunan	1.022,6	m^2
Total luas keseluruhan bangunan + sirkulasi	1.431,64	m^2

Tabel 3.7 Total luas bangunan
Sumber: Penulis, 2025

Organisasi Ruang
(Space Organization)



Eksplorasi Konsep
Tema Perancangan

Desain Infill:
Compatibel-Contrast

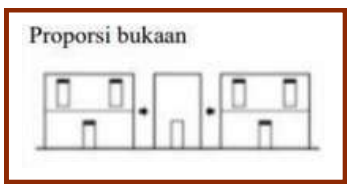
(Milla Ardiani, 2009)
"tidak meniru, tetapi menghormati"

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:

Elemen Fasad

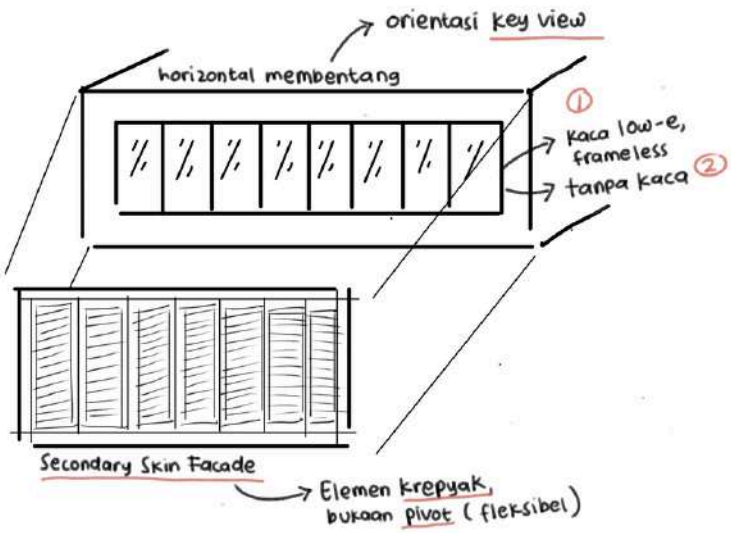
1 Proporsi bukaan

Kriteria Perancangan
menggunakan elemen dan hubungan fasad yang berbeda



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.

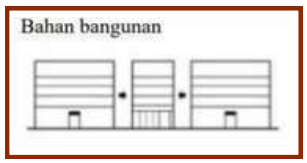
Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
Bukaan memiliki proporsi vertikal (pintu atau jendela tinggi dan ramping), mengikuti pola dan ritme yang berulang dan simetris (berderet dengan jarak yang sama).	Menggunakan proporsi bukaan horizontal yang membentang sepanjang fasad. Orientasi bukaan untuk membingkai *key view* ke arah elemen cagar budaya.
Bukaan menggunakan elemen krepyak (jalusi) dengan bingkai tebal.	Menggunakan bingkai bukaan tipis (*frameless*) yang sederhana, tidak mencolok, menjadi kontras yang dramatis. Elemen krepyak (jalusi tetap dipertahankan dengan bentuk baru.
Fasad bangunan terbuat dari satu lapisan dinding tebal yang memiliki hubungan antara area solid-void dengan atap lebar untuk menangani iklim tropis.	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.

Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
	

2 Bahan bangunan

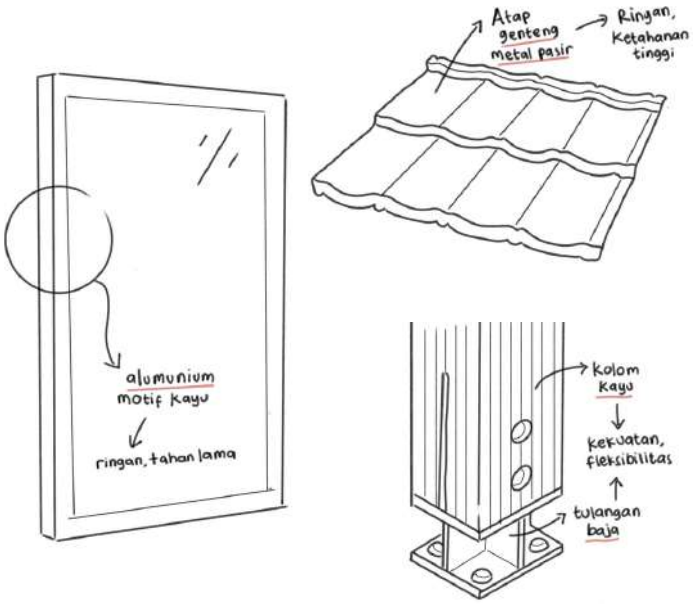
Kriteria Perancangan

menggunakan bahan bangunan yang berbeda dengan sekitar namun motif fasad sama dengan menyederhanakannya



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
Penggunaan material lokal (kayu jati, batu bata, genteng tanah liat) dengan tekstur halus yang mencerminkan nilai kearifan lokal dan memiliki ketahanan tinggi terhadap iklim tropis.	Menggunakan kombinasi material yang lebih modern (alumunium, kayu HPL (*High Pressure Laminated*), baja, genteng metal, *polycarbonate solarlite*) dengan tampilan yang sama/mirip untuk menjaga kesinambungan dengan sekitar.

Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
	

3 Warna bangunan

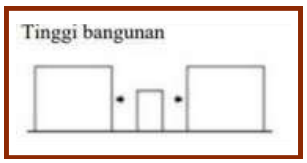
Kriteria Perancangan
menggunakan warna yang kontras

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.

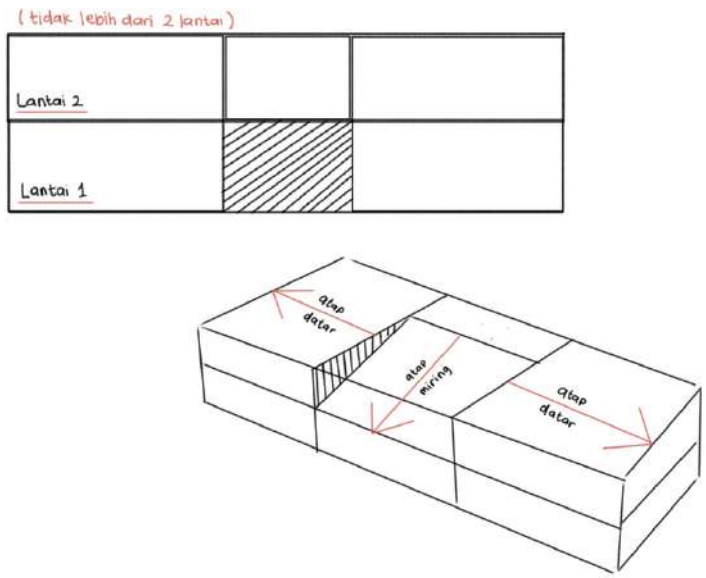
Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
Penggunaan warna-warna netral dan tidak mencolok (putih, krem, abu-abu muda, dan cokelat kayu), mencerminkan kesederhanaan dan ketenangan visual.	Mengadopsi palet warna netral seperti pada bangunan sekitar, namun kontras pada intensitas warna.

1 Tinggi bangunan

Kriteria Perancangan
ketinggian tidak lebih tinggi dari eksisting



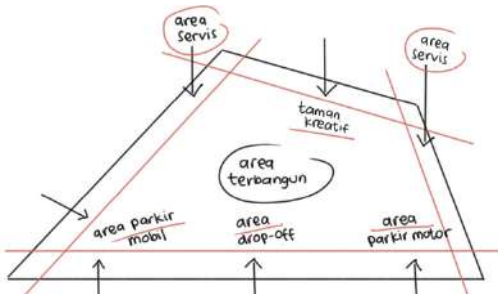
Berfokus pada ketinggian bangunan *Creative Hub* yang menentukan apakah desain baru akan mendominasi atau menghormati lingkungan sekitarnya. Tinggi bangunan eksisting didominasi dengan bangunan rendah.

Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
Ketinggian bangunan berskala manusiawi dan tidak menjulang tinggi (1-2 lantai).	Menyesuaikan tinggi bangunan tidak lebih dari dua lantai, dengan permainan volume dan transisi atap.
Penggunaan atap tradisional (joglo & limasan) yang menjulang dan berlekuk.	Menggunakan kombinasi atap datar atau atap miring yang kontras dengan atap tradisional.
	

2 Sempadan bangunan

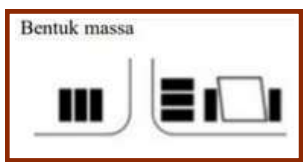
Kriteria Perancangan
menyesuaikan eksisting sekitar

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.

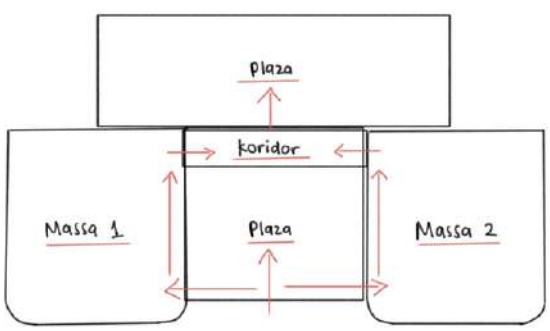
Bangunan Eksisting	Respon dan Penerapan dalam Desain
Bangunan eksisting tidak selalu memiliki sempadan yang seragam, namun jarak sempadan minimal 5 meter.	Mengikuti garis sempadan yang sama dengan bangunan sekitar.
Jarak sempadan digunakan sebagai ruang transisi, seperti halaman rumput atau area parkir terbuka.	Mengikuti fungsi yang sama sebagai ruang transisi.
	

3 Bentuk massa

Kriteria Perancangan
bentuk *figure ground* mirip dengan bangunan sekitar



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.
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).
	

- ***Size*** (berdasarkan ukuran bangunan baru dengan bangunan eksisting) **1**

Size	*Separate*	*By side*	*In side*
Eksisting lebih kecil dari bangunan baru	1'	2'	3'
Eksisting lebih besar dari bangunan baru	1''	2''	3''
Eksisting sama dengan bangunan baru	1'''	2'''	3'''

Pendopo Joglo 10x10 100m2 | *Creative & Maker Space* 20x25 500m2 | *Coworking Space* 20x25 500m2

Bangunan baru dan bangunan lama dapat diletakkan:
- *Separate* (terpisah)
- *By side* (berdempetan/menempel), atau
- *In side* (menjadi satu kesatuan)

dengan ukuran bangunan:
- Eksisting lebih kecil dari bangunan baru
- Eksisting lebih besar dari bangunan baru, atau
- Eksisting sama dengan bangunan baru

Maka bangunan baru dengan bangunan lama diletakkan terpisah, dengan ukuran eksisting lebih besar dari bangunan baru.

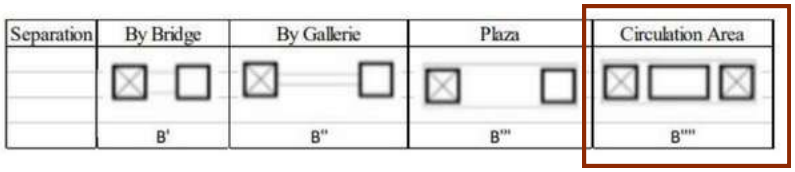
- ***Locationing*** (berdasarkan lokasi bangunan baru) **2**

Locationing	*In the ground (basement)*	*Up the ground (ground floor)*	*In and up the ground (mixed)*	*Up from the existing (basement)*
	A1	A2	A3	A4

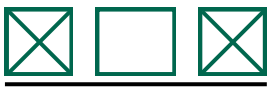
Maka bangunan baru diletakkan di atas tanah mengikuti bangunan existing.

Berdasarkan level, bangunan baru dapat diletakkan:
- *In the ground* (di bawah tanah)
- *Up the ground* (di atas tanah)
- *In and up the ground* (di bawah dan di atas tanah), atau
- *Up from the existing building* (di atas bangunan lama)

- ***Separation*** (berdasarkan pemisah antara bangunan baru dengan bangunan eksisting) **3**



Jika bangunan baru dan bangunan lama terpisah, maka penghubung dapat berupa:
- *By bridge* (jembatan)
- *By gallerie* (selasar)
- *By plaza* (plasa)
- *Circulation area* (area sirkulasi)



Maka pemisahan antara bangunan eksisting dengan bangunan baru melalui *circulation area* (area sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki).

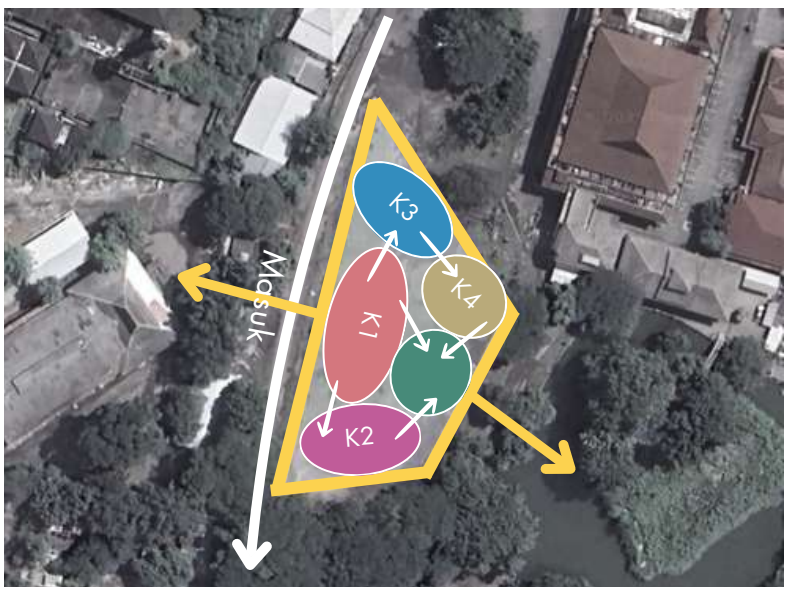
Konsep *Figuratif* Rancangan

Eksplorasi Konsep
Tata Massa
berdasarkan kajian lokasi dan konteks

Alternatif Desain 1
Gubahan terpisah berdasarkan fungsi (*cluster*)

Massa bangunan dikelompokkan sesuai fungsi dan dihubungkan dengan ruang terbuka hijau.

Klaster 1 (K1): *creative space* + panggung
Klaster 2 (K2): *maker space* + workshop
Klaster 3 (K3): *co-working space* + library
Klaster 4 (K4): pengelola & servis



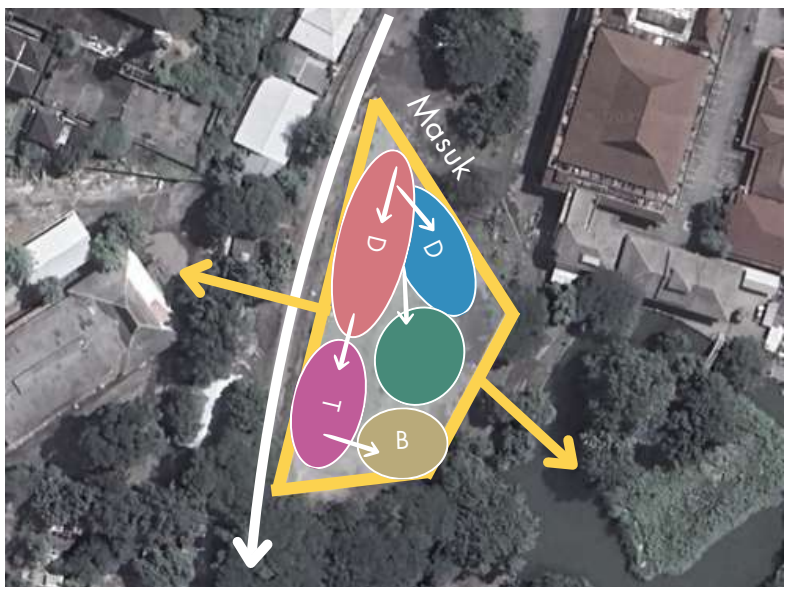
Keterangan:

- Alur keluar-masuk bangunan melalui (K1).
- Interaksi antar fungsi lebih fleksibel dan terarah pada fungsi tematik.
- Fungsi dapat dipisahkan jelas sesuai kebutuhan privasi.
- Kompleks, perlu *signage* & *wayfinding* yang jelas.

Alternatif Desain 2
Gubahan linear berurutan (*corridor*)

Fungsi-fungsi bangunan diurutkan dari publik ke privat dengan koridor tengah sebagai tulang punggung sirkulasi.

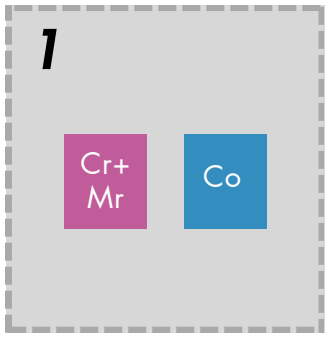
Depan (D): *creative space* & *co-working space*
Tengah (T): *maker space*
Belakang (B): pengelola & servis



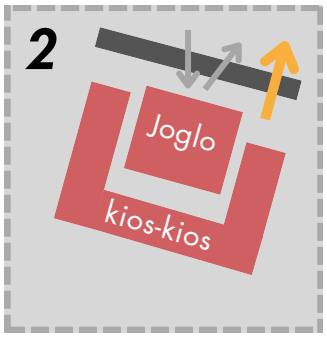
keterangan:

- Alur keluar-masuk bangunan melalui (D).
- Interaksi antar fungsi cenderung berurutan dan kurang fleksibel.
- Transisi publik ke privat bergantung pada panjang koridor.
- Sederhana, langsung mengarah ke sumbu utama.

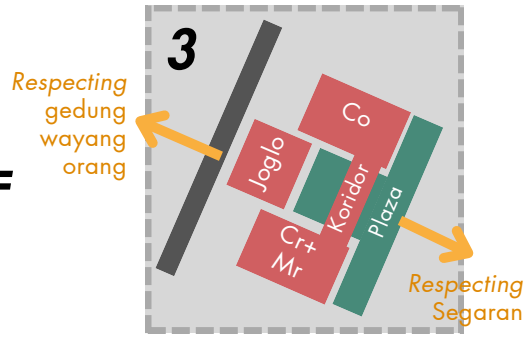
Eksplorasi Konsep
Tata Massa
berdasarkan kajian lokasi dan konteks, sejarah, dan infill design



+



=



hasil eksplorasi *infill design*

Menggabungkan 2 massa dari tipologi fungsi (*creative space + makerspace* dan *coworking space*) menjadi satu kesatuan komposisi, namun tetap mempertahankan keterbukaan antar-bangunan (dihubungkan oleh *corridor/plaza*).

massa bangunan terakhir (2019)

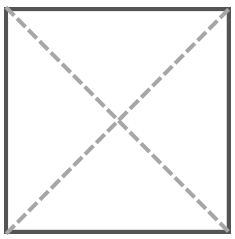
Sebelum dibongkar, terdapat joglo sebagai ruang kesenian tari yang dikelilingi kios-kios. orientasi langsung ke gapura keluar - masuk situs, membentuk pola konsentris di tengah site yang menciptakan pusat aktivitas.

"Respecting the Existing Heritage"

Joglo dan Bentuk massa "C" dipertahankan dan di rotasi dengan orientasi dua arah. Terdapat koridor dan plaza sebagai penghubung massa bangunan.

Penggunaan Joglo dan bentuk bangunan dikaitkan dengan konsep:

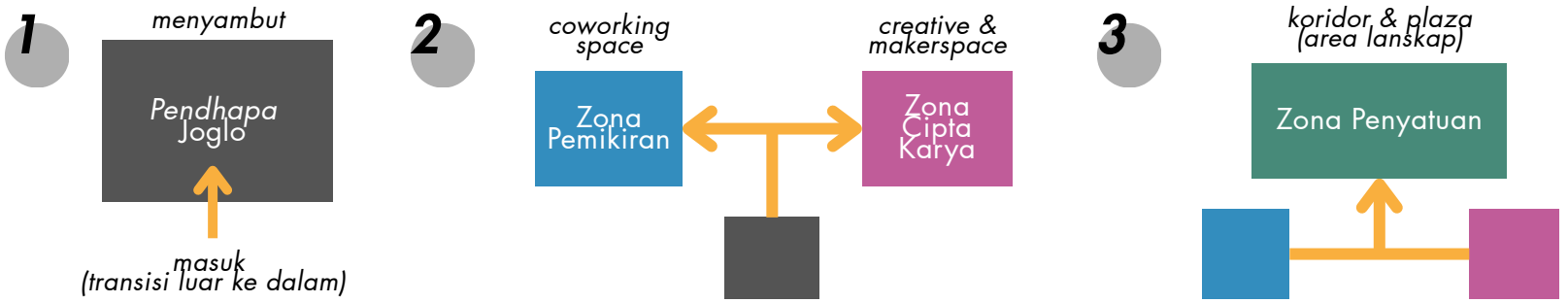
"Manunggaling Kawula Gusti:
bersatunya antara kawula (hamba) dengan sifat-sifat Tuhannya".

Hierarki vertikal pada bangunan tradisional	**Pola Sumbu Tengah**	***Pendhapa* sebagai Ruang Penyambut**
Atap joglo mencerminkan tahapan spiritual. Semakin tinggi, semakin sakral.	Arah atau titik pusat sebagai simbol hubungan antara bumi dan langit, manusia dan Tuhan.	Menjadi ruang transisi dari luar ke dalam, merepresentasikan keterbukaan dan penghormatan.
		

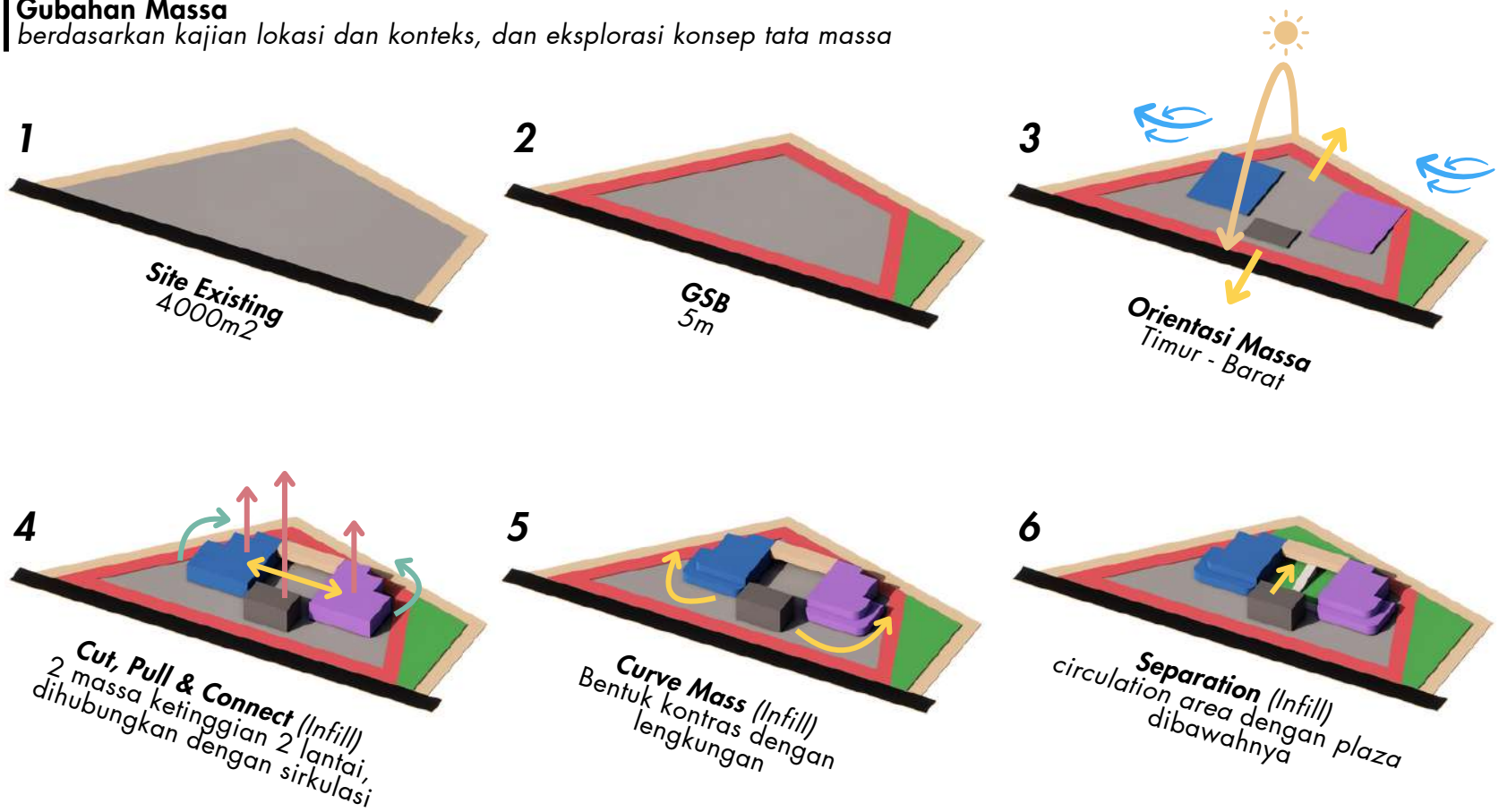
"***Manunggaling Kawula Gusti***" merupakan hasil perjalanan **batiniah**, **pencarian**, dan akhirnya **penyatuan**.

Narasi konsep sebagai penemuan bentuk

- Mereka datang melalui *pendhapa joglo*—**(batiniah)**.
- Mereka diberi pilihan arah, sesuai kehendak atau minatnya: menuju dunia pemikiran (*coworking space*) atau dunia cipta karya (*creative space & makerspace*)—**(pencarian)**
- Perjalanan membawa mereka ke satu titik tengah bersama (area lanskap pusat)—**(penyatuan)**



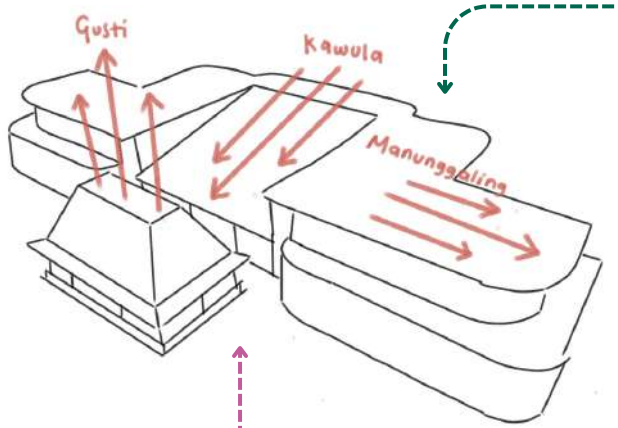
Eksplorasi Konsep
Gubahan Massa
berdasarkan kajian lokasi dan konteks, dan eksplorasi konsep tata massa



Bentuk atap dikaitkan dengan konsep "***Manunggaling Kawula Gusti***", sebagai berikut:

Pendhapa menjadi titik pusat dengan atap joglo **menjulang** sebagai simbol ***Gusti***, dengan bangunan sisi belakang beratap miring **menunduk** sebagai simbol ***Kawula***.

Melambangkan **manusia yang berdaya namun tetap tunduk pada nilai spiritual.**

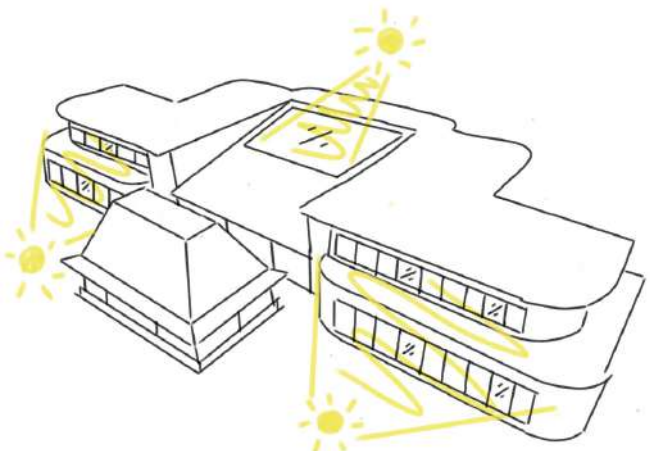


Bangunan sisi kanan dan kiri menggunakan atap **datar** sebagai simbol **kesetaraan/keseimbangan antara *Gusti* dan *Kawula*.**

IMerupakan kondisi dimana **keseimbangan dicapai ketika *Manunggaling* terjadi**. Bentuk ini juga sesuai dengan konsep *compatible-contrast*.

Desain Fasad dikaitkan dengan konsep "***Filosofi Tembok Kaca***", sebagai berikut:

Gedung Wayang Orang



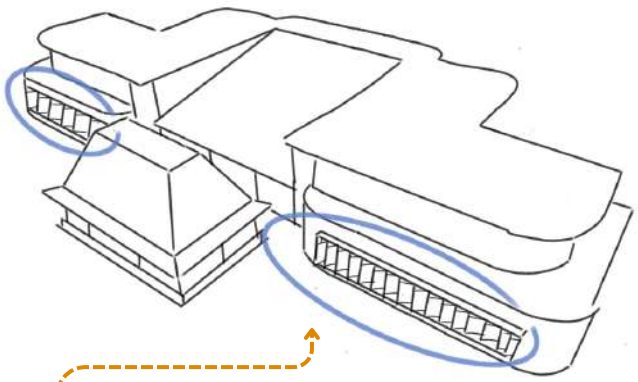
(Visual Connection)
Tembok kaca menghilangkan sekat antara kreator dan masyarakat, menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar dari luar, menjadi simbol bahwa **proses kreatif bukan sesuatu yang tertutup atau eksklusif**. Desain ini juga sesuai dengan konsep *compatible-contrast*.

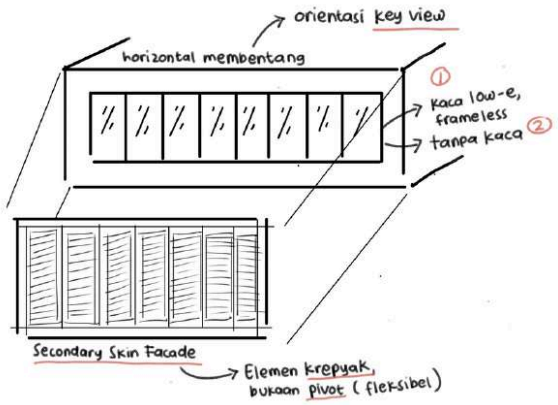
Fasad bangunan yang menghadap ke barat dengan dinding kaca rentan terhadap masalah termal dan visual. Paparan sinar matahari langsung, terutama di sore hari dapat menyebabkan silau (*glare*), membuat aktivitas di dalam ruangan menjadi tidak nyaman. Oleh karena itu, penggunaan *secondary skin* (kulit kedua) pada fasad menjadi solusi yang efektif. Selain fungsi praktis, *secondary skin* juga berperan besar dalam membentuk karakter dan identitas visual bangunan. Hal ini memungkinkan bangunan memiliki tampilan yang unik dan menarik, sekaligus memberikan kesan modern dan dinamis.

Desain *Secondary Skin* pada bangunan "***menggunakan elemen/unsur dan hubungan fasad yang berbeda***", sebagai berikut:

- **Unsur Berbeda** menggunakan kombinasi bentuk geometri yang berbeda dengan sekitar, seperti segitiga, lingkaran, dll. Pada bangunan sekitar menggunakan bentuk persegi & persegi panjang.
- **Hubungan berbeda** penyusunan atau posisi elemen tidak mengikuti pola keteraturan yang sama. Pada bangunan sekitar mengikuti pola dan ritme yang berulang dan simetris (berderet dengan jarak yang sama).

Jendela Krepyak/Jalusi

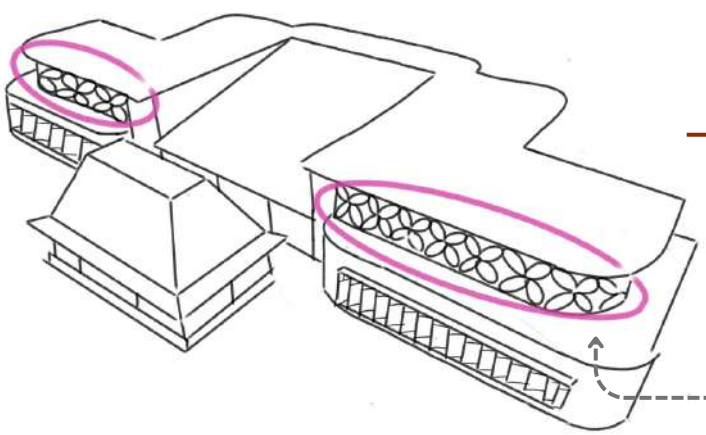


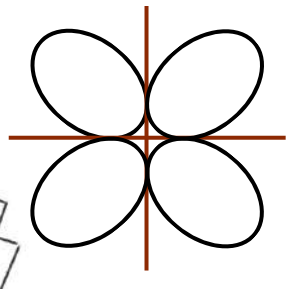


Mengadopsi elemen khas lokal berupa jendela krepyak/jalusi (*compatible*). Elemen diinterpretasi ulang sebagai elemen *secondary skin* yang membungkus fasad bangunan.

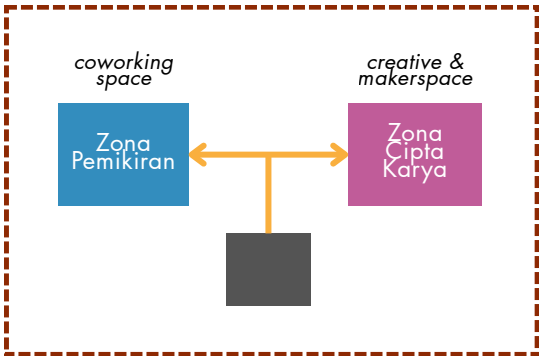
Dilakukan sebagai **penghormatan terhadap arsitektur lokal yang diolah secara kontemporer**, baik dalam komposisi, skala, maupun material, dan **menambah nilai fungsional** yang memberikan kontrol cahaya, ventilasi dan layer visual pada fasad bangunan sejalan dengan prinsip tropis berkelanjutan.

elemen *secondary skin* dirancang dapat dibuka-tutup dengan sistem **pivot**, sebagai perlindungan yang lebih fleksibel.



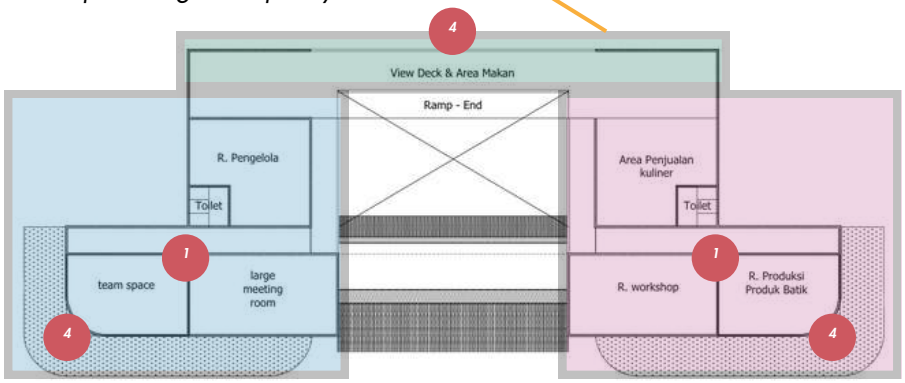


unsur berbeda diterapkan dengan mengadopsi pola batik kawung yang memiliki bentuk dasar elips. **Bentuk lengkung** memberikan kelembutan yang menyeimbangkan kekakuan bentuk dasar bangunan (*contrast*).



(4) Area view deck sebagai penghubung antara kedua massa bangunan sekaligus untuk area pandang menuju key view.

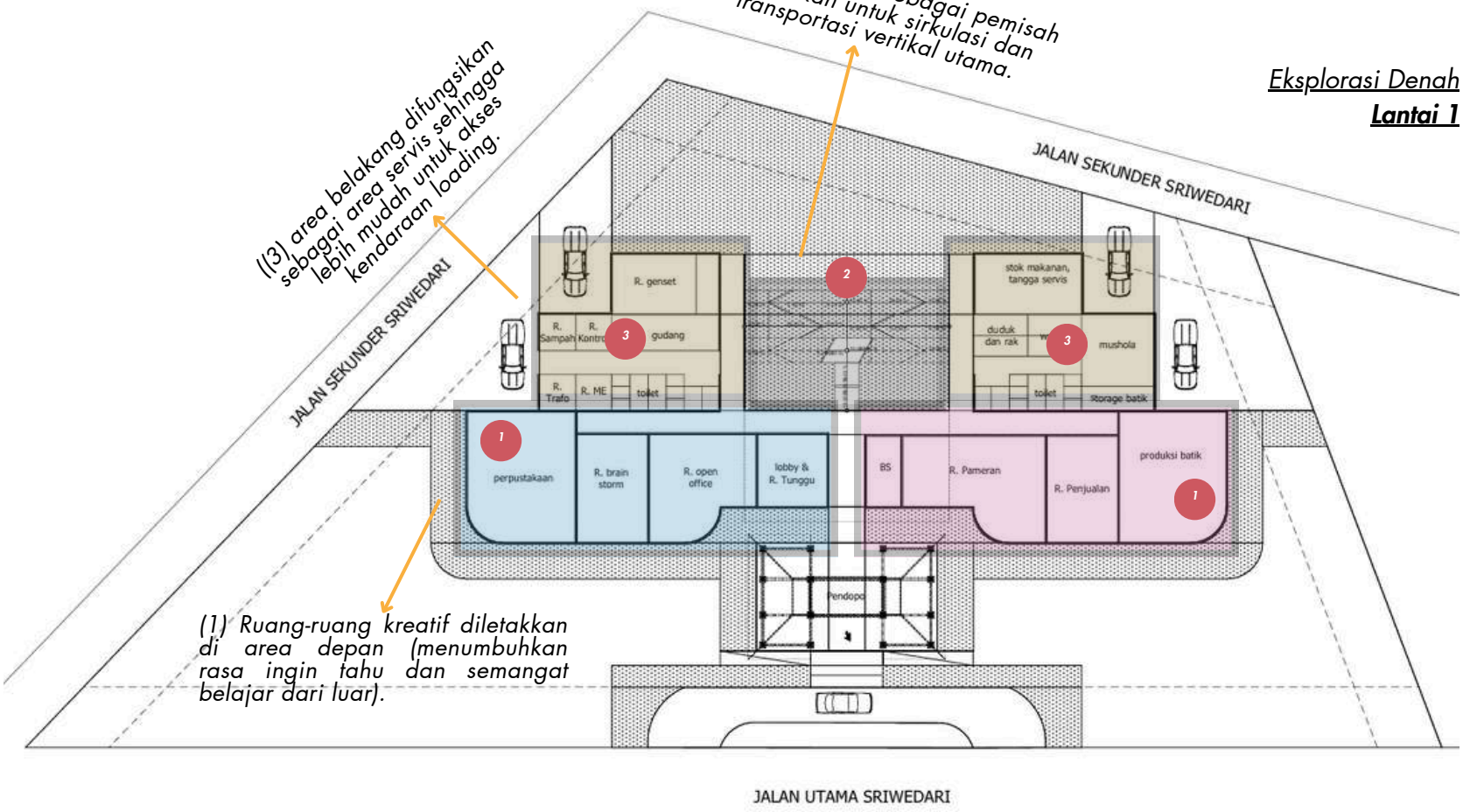
<u>*Eksplorasi Denah*</u>
<u>Lantai 2</u>



(2) Area tengah sebagai pemisah digunakan untuk sirkulasi dan transportasi vertikal utama.

(3) area belakang difungsikan sebagai area servis sehingga lebih mudah untuk akses kendaraan loading.

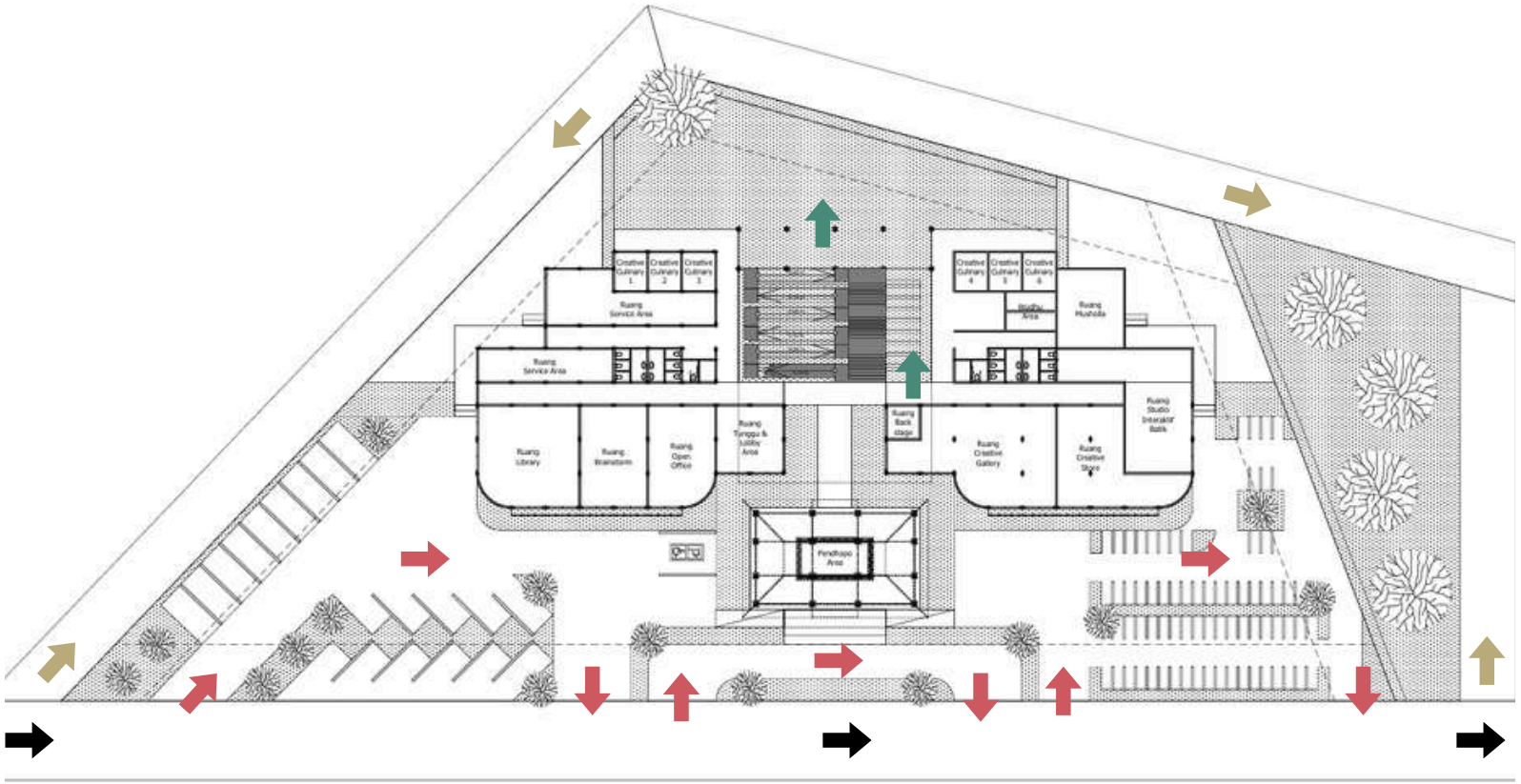
<u>*Eksplorasi Denah*</u>
<u>Lantai 1</u>



(1) Ruang-ruang kreatif diletakkan di area depan (menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar dari luar).

Tata Lanskap

berdasarkan kajian lokasi dan konteks, tipologi dan fungsi bangunan



Sirkulasi Utama Sriwedari
Alur masuk - keluar satu arah, dari Jl. Slamet Riyadi menuju Jl. Kebangkitan.

Sirkulasi Pengguna dan Pengunjung
Melalui akses jalan utama yang telah tersedia area parkir kendaraan pribadi di sisi kanan (mobil) dan kiri (motor). Terdapat area khusus drop-off di sisi depan bangunan dan tersedia titik khusus parkir untuk difabel.

Sirkulasi Loading dan Servis
Melalui akses jalan belakang untuk menghindari konflik sirkulasi pengguna.

Sirkulasi Area Lanskap
Melalui trap dan ramp menuju ke area taman, yang diatur dengan bangku-bangku area kuliner dan menikmati view air (taman segaran) serta pameran kreatif outdoor.

Elemen Visual *Infill Design*	Kriteria Perancangan *Infill Design*	Kesesuaian dalam desain
Size	Bangunan baru dengan bangunan lama diletakkan *separate* (terpisah), dengan ukuran eksisting lebih besar dari bangunan baru.	✓
Locationing	Berdasarkan level, bangunan baru diletakkan *up the ground* (di atas tanah).	✓
Separation	Jika bangunan baru dan bangunan lama terpisah, penghubung berupa *circulation area* (area sirkulasi).	✓

Elemen Visual *Compatible Contrast*	Kriteria Perancangan *Compatible Contrast*	Kesesuaian dalam desain
Elemen Fasad		
Proporsi bukaan	Menggunakan elemen dan hubungan fasad yang berbeda.	✓
Bahan bangunan	Menggunakan bahan bangunan yang berbeda dengan bangunan sekitar namun motif fasad sama dengan menyederhakannya.	✓
Warna bangunan	Menggunakan warna yang kontras.	✓
Massa Bangunan		
Tinggi bangunan	Ketinggian tidak lebih tinggi dengan eksisting.	✓
Garis sempadan bangunan	Menyesuaikan dengan bangunan eksisting sekitarnya.	✓
Bentuk massa	Menggunakan bentukan *figure ground* yang mirip dengan bangunan sekitar.	✓

Tabel X. Checklist Uji Desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditampilkan dalam tabel di atas, seluruh parameter desain utama dalam pendekatan *Infill Design - Compatible Contrast* telah dipertimbangkan dan disesuaikan dengan kondisi eksisting Situs Cagar Budaya Sriwedari. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan telah memenuhi prinsip dasar *infill design*.

Pengujian Rancangan
Expert Appraisal

Assoc. Prof.
Arif Budi Sholihah, Ph.D.
(Expert 1: Research interest in Urban conservation, Islamic Heritage, and Vernacular architecture)

Berdasarkan hasil diskusi, poin penting meliputi:

- Motif batik (kawung) dinilai penuh makna filosofis. Oleh karena itu, penting untuk mencantumkan alasan pemilihan motif dalam desain untuk memperkuat relevansi kultural dalam elemen arsitektural yang diangkat.
- Dalam tradisi arsitektur Nusantara, atap merupakan simbol identitas dan status—layaknya mahkota. Mengenai bentuk dan proporsi atap, jika dibandingkan dengan bangunan di sisi kiri dan kanan (bangunan belakang), atap Joglo secara tradisional memiliki hierarki tertinggi dalam struktur bangunan Jawa. Oleh karena itu, secara visual perlu ditampilkan proporsi yang lebih menjulang dibandingkan elemen bangunan di sekitarnya.

Assist. Prof., Dr.-Ing.,
Putu Ayu Pramanasari Agustiananda
(Expert 2: Member of Cultural Heritage Expert Team (Tim Ahli Cagar Budaya) *of Surakarta City)*

Berdasarkan hasil diskusi, poin penting meliputi:

- Joglo merupakan bagian dari tektonika dan struktur yang memiliki nilai sakral dalam budaya Jawa. Unsur Joglo mencerminkan hierarki, kehormatan, dan keutuhan spiritual, sehingga tidak boleh dimodifikasi secara drastis.
- Perlu dijelaskan bahwa Joglo dalam desain ini dipilih sebagai bentuk *tribute* terhadap karakter kawasan Sriwedari yang lekat dengan identitas budaya Jawa. Oleh karena itu, joglo sebaiknya tidak dijadikan sebagai objek kekontrasan dalam desain.
- Titik kekontrasan disarankan untuk difokuskan pada bangunan baru di sisi kiri dan kanan (bangunan belakang). Hal ini memberi tempat bagi elemen tradisional untuk tampil dominan, sementara elemen modern menunjukkan jati dirinya secara terukur dan terkendali.

**Keputusan untuk mempertahankan bentuk asli Joglo dan tidak menjadikannya titik kontras telah dikonsultasikan kepada Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) Surakarta, yang mendukung pendekatan ini sebagai bentuk pelestarian nilai dan narasi kawasan cagar budaya.*

Pengembangan Rancangan
Berdasarkan Hasil Uji Expert Appraisal

Berdasarkan hasil uji *expert appraisal*, perubahan pada desain sebagai berikut:

Penyesuaian Bentuk Massa: Mengembalikan Kesatuan Tektonika Joglo

Masalah awal: Desain awal menyiratkan pembelahan atau fragmentasi pada struktur Joglo, yang bertentangan dengan prinsip tektonika Joglo sebagai satu kesatuan struktur utuh yang memiliki makna dan kekuatan filosofis.
Solusi dan pengembangan: Rancangan akan memastikan bahwa struktur Joglo diperlakukan sebagai satu kesatuan tektonika yang utuh, mulai dari soko guru, tumpangsari, hingga atapnya. Tidak akan ada pembelahan struktural yang mengganggu keutuhan filosofis dan visual Joglo.

Penyesuaian Ketinggian: Hierarki Atap Joglo

Masalah awal: Ketinggian atap joglo yang dirancang sebelumnya dinilai kurang proporsional atau kurang megah sesuai dengan kaidah arsitektur Joglo yang sesungguhnya.
Solusi dan pengembangan: Peningkatan ketinggian akan dicapai melalui penyesuaian sudut kemiringan atap (kemiringan brunjung dan penanggap) serta elevasi puncak atap, sehingga memberikan kesan yang lebih anggun, tinggi, dan berwibawa sesuai karakteristik Joglo.

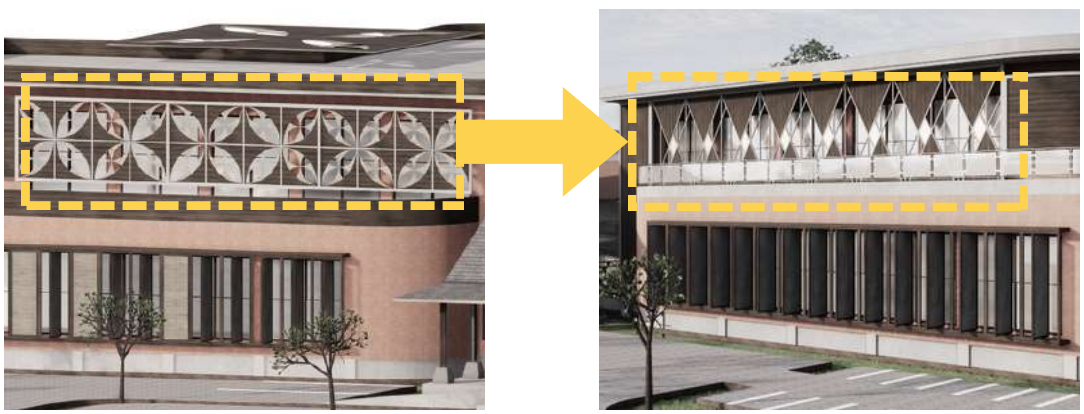
Pengembangan Motif *Secondary Skin*

Masalah awal

Penggunaan motif batik Kawung, meskipun estetis, dinilai memiliki makna filosofis yang sangat mendalam dan konteks penggunaan yang spesifik, sehingga penggunaannya sebagai motif *secondary skin* dikhawatirkan kurang tepat atau terkesan asal.

Solusi dan pengembangan

Secondary skin akan beralih dari penggunaan motif batik Kawung, menuju pemanfaatan motif *isen-isen* (pengisi) atau ragam hias *non-pakem* yang masih berakar pada estetika batik.



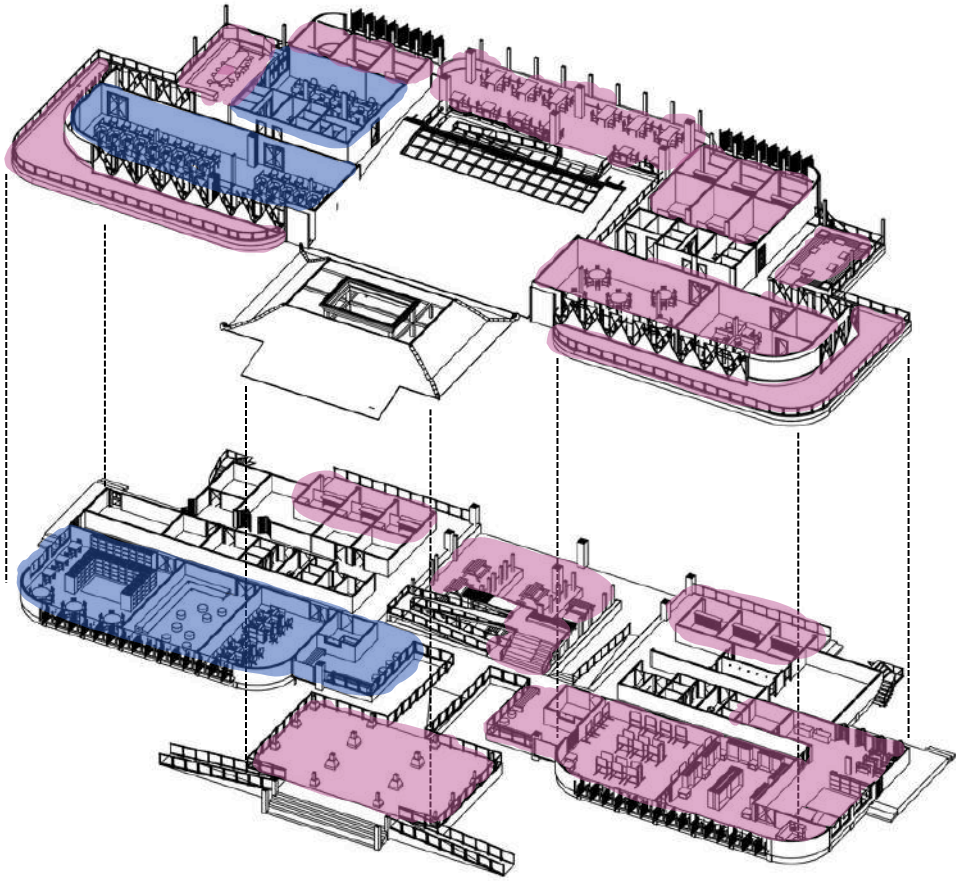
04

Deskripsi Hasil Rancangan

Property *Size*

Koefisien Dasar Bangunan **(KDB)**	Koefisien Dasar Hijau **(KDH)**	Koefisien Tinggi Bangunan **(KTB)**	Koefisien Lantai Bangunan **(KLB)**
Luasan maksimal bangunan yang diizinkan adalah 60% atau 2400m² dari total luasan site seluas 4000m². Sedangkan rancangan memiliki luasan **1505m²** atau **37,625%** dari total luasan site.	Luasan minimal dasar hijau yang diizinkan adalah 20% atau 800m² dari total luasan site seluas 4000m². Sedangkan luas dasar hijau yang dirancang sejumlah **969,4m²** atau **24.235%** dari total luasan site.	Ketinggian maksimal bangunan yang diizinkan adalah 32 meter. Sedangkan bangunan yang dirancang memiliki ketinggian **13,5 meter**.	Luasan maksimal lantai bangunan yang diizinkan adalah 4.2 atau 16800m² dari total luasan site seluas 4000m². Sedangkan luas lantai bangunan yag dirancang terdiri dari 2 lantai dan memiliki luasan **2532,2m2** atau **15,07%** dari total luasan lantai yang diizinkan.

Proporsi *Ruang*



Luas Bangunan: 2532,2m2

Presentase Ruang

Area Ekonomi/Komersial (*Cipta Karya*)

• Panggung *pendhapa*	135m²
• Ruang *creative gallery*	115,5m²
• Ruang *creative store*	70m²
• Ruang studio interaktif batik	84m²
• Ruang studio produk batik	52m²
• Ruang Workshop kreatif batik	72m²
• Area *creative culinary*	156,8m²
• Area *culinary seating +viewing spot*	563,2m²
• Area *outdoor workshop*	34,9m²

1,283m²/50,67%

Area Kerja (*Pemikiran*)

• Area *reception*	36m²
• Ruang *open office*	52m²
• Ruang *brainstorm*	54m²
• Ruang *library*	79m²
• Ruang *team space*	54m²
• Ruang *large meeting*	70,1m²
• Ruang *office*	45m²

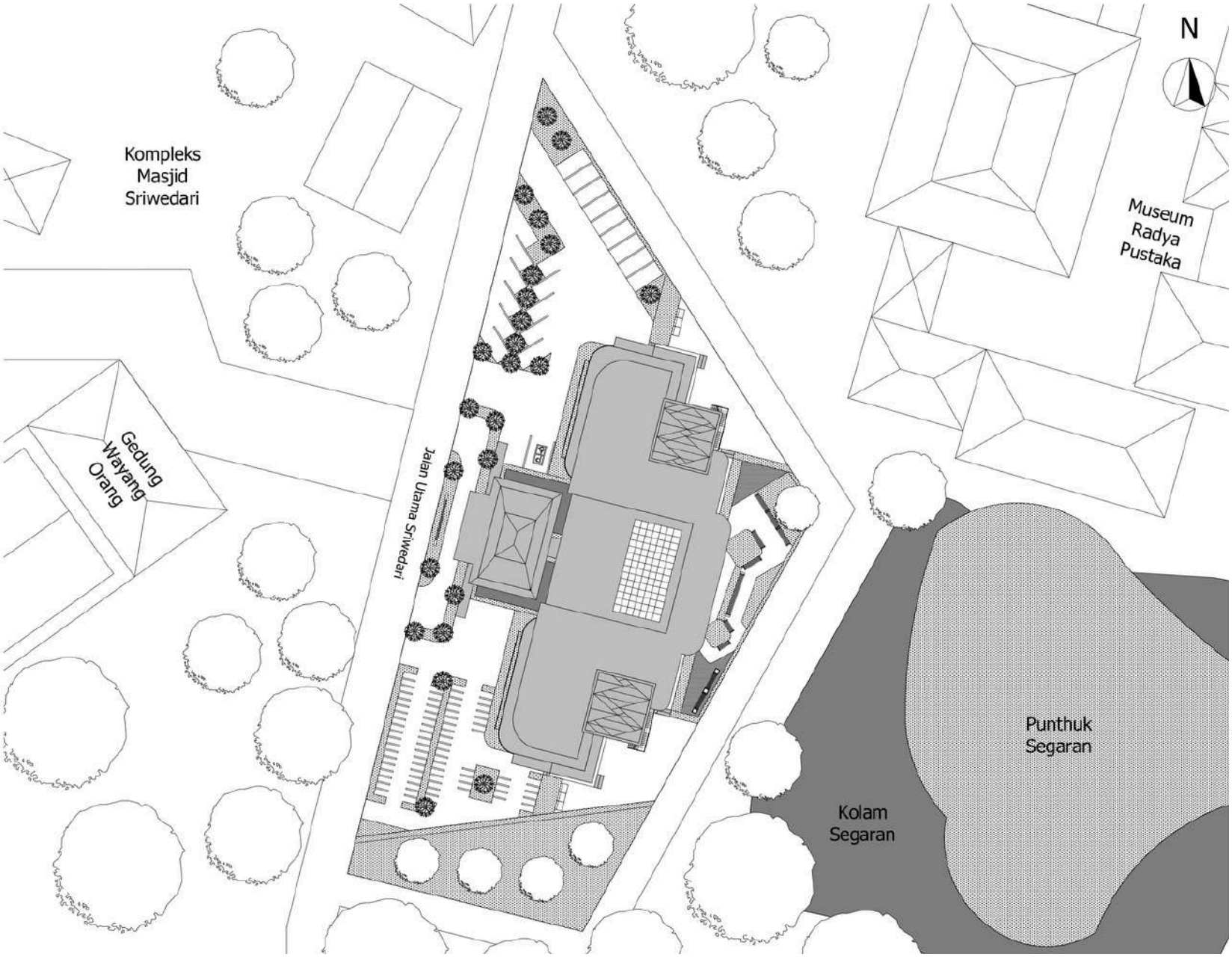
390,1m²/15,41%

Area Utilitas & Servis

269,1m²/10,62%

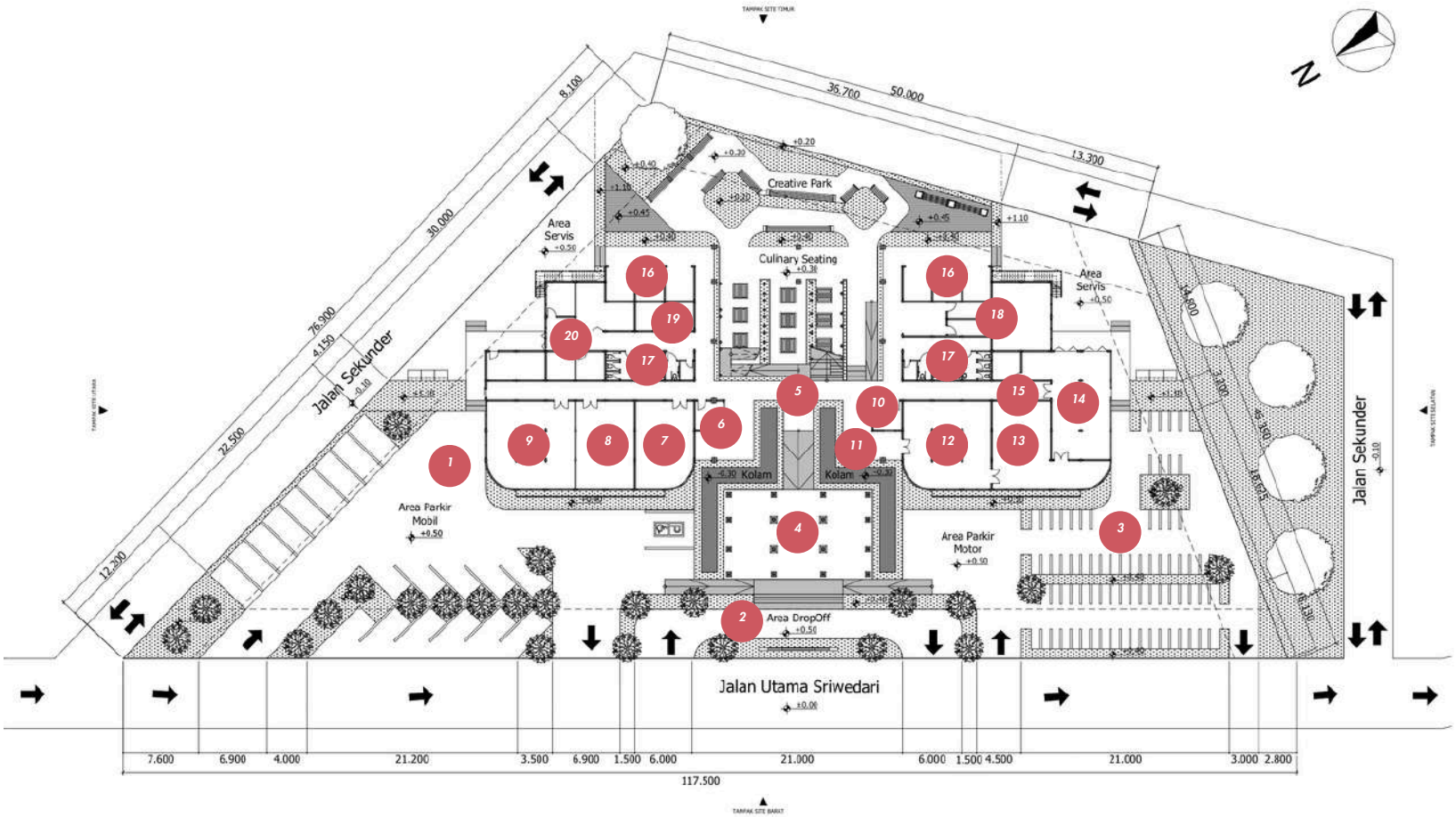
Sirkulasi

590 m²/23,3%



Kondisi tapak berada di jalan utama area Taman Sriwedari yang memberikan keleluasaan aksesibilitas. Orientasi bangunan ke arah barat laut tapak. *Blockplan* menunjukkan bangunan-bangunan penting di sekitarnya, yaitu Museum Radya Pustaka (timur laut tapak), Kolam dan Punthuk Segaran (sebelah timur tapak), serta Gedung Wayang Orang Sriwedari dan Kompleks Masjid Sriwedari (barat laut tapak).

Rancangan *Siteplan*

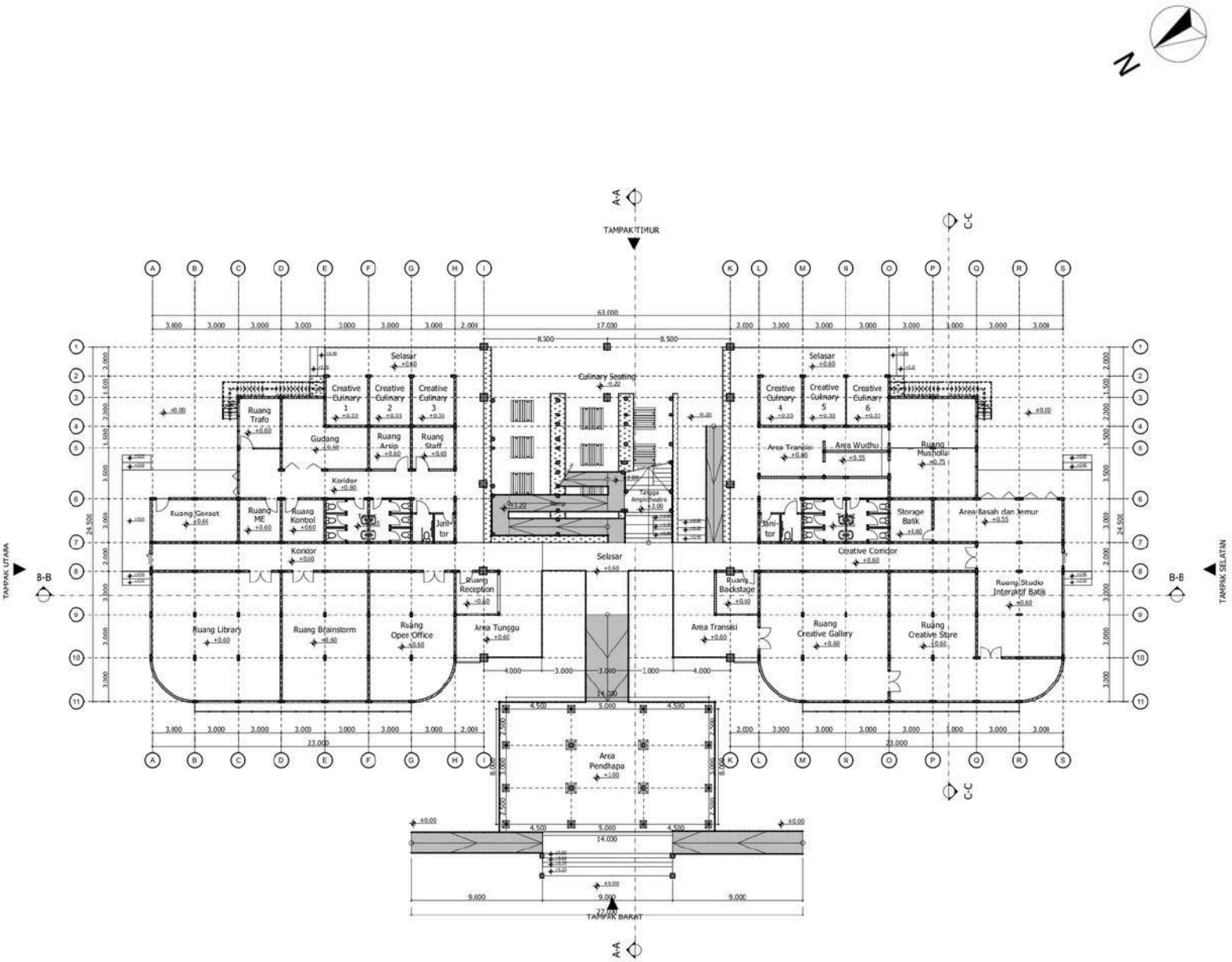


Entrance pada tapak langsung berhadapan dengan *entrance* utama bangunan yaitu *pendhapa joglo* yang menjadi *focal point*. Sehingga setiap pengunjung yang masuk tidak melewatkan bagian ini. Pada selasar (5) terdapat sirkulasi menuju ke bawah, yaitu area *culinary seating* dan *creative garden* yang berorientasi ke kolam segaran (*key view*).

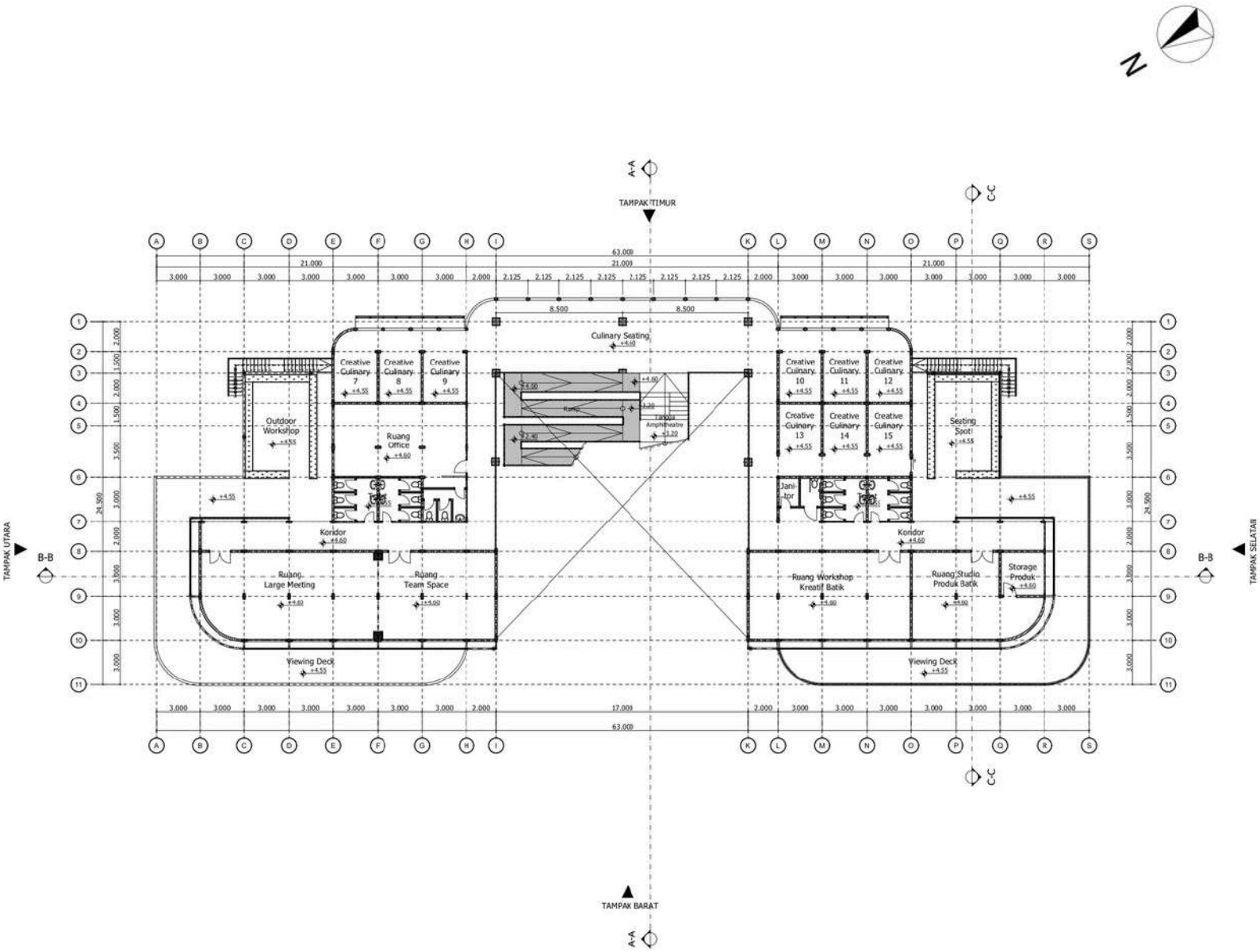
Legenda

1. Area parkir mobil
2. Area *drop-off* pengunjung
3. Area parkir motor
4. *Pendhapa Joglo*
5. Selasar
6. Ruang reception dan area tunggu
7. Ruang *open office*
8. Ruang *brainstorm*
9. Ruang *library*
10. Ruang *backstage*
11. Area transisi
12. Ruang *creative gallery*
13. Ruang *creative store*
14. Ruang studio interaktif batik
15. *Creative corridor*
16. *Creative culinary*
17. Toilet + janitor
18. Mushola + area wudhu
19. Ruang staff + arsip
20. Ruang servis

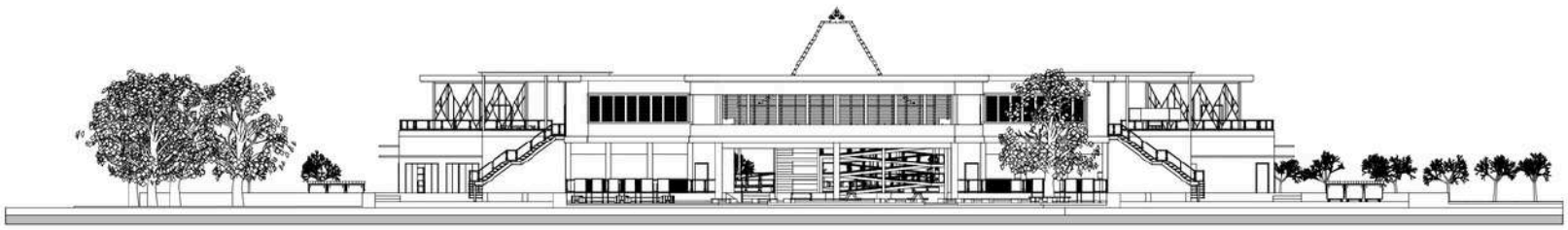
Rancangan
Denah Lantai 1



Rancangan
Denah Lantai 2

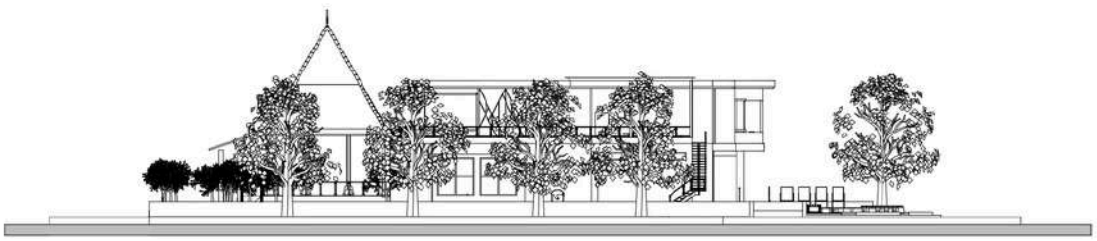


TAMPAK BARAT
SKALA 1:250



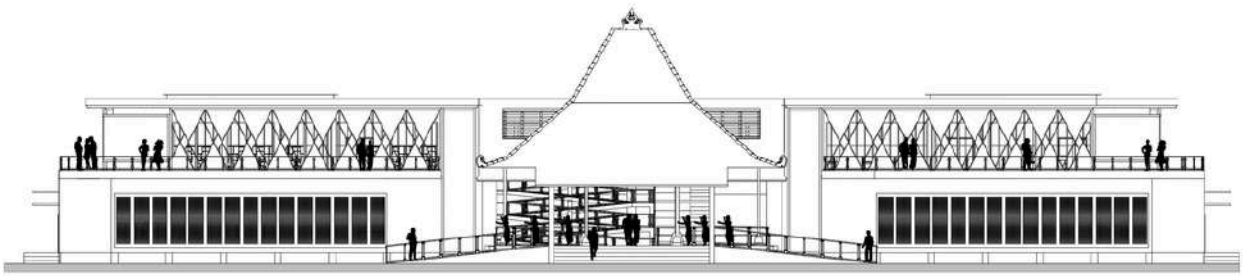
TAMPAK TIMUR
SKALA 1:250

TAMPAK UTARA
SKALA 1:250

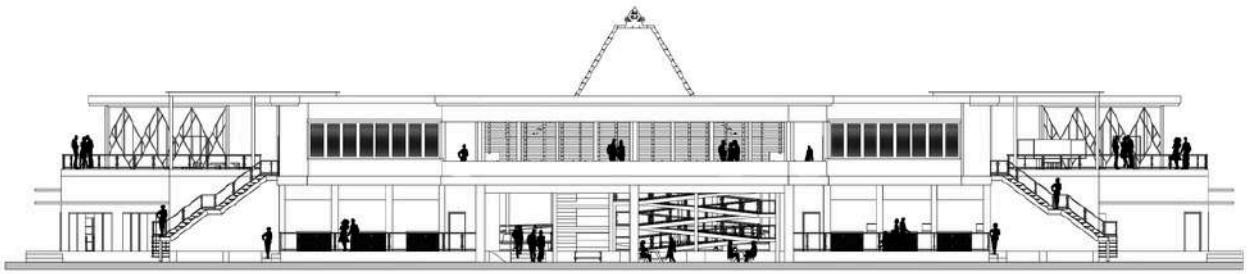


TAMPAK SELATAN
SKALA 1:250

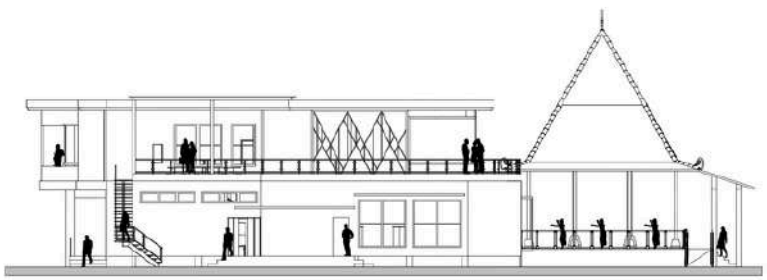
Rancangan
Tampak Bangunan



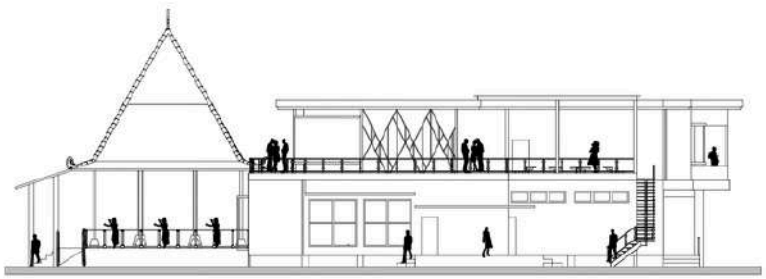
TAMPAK BARAT
SKALA 1:150



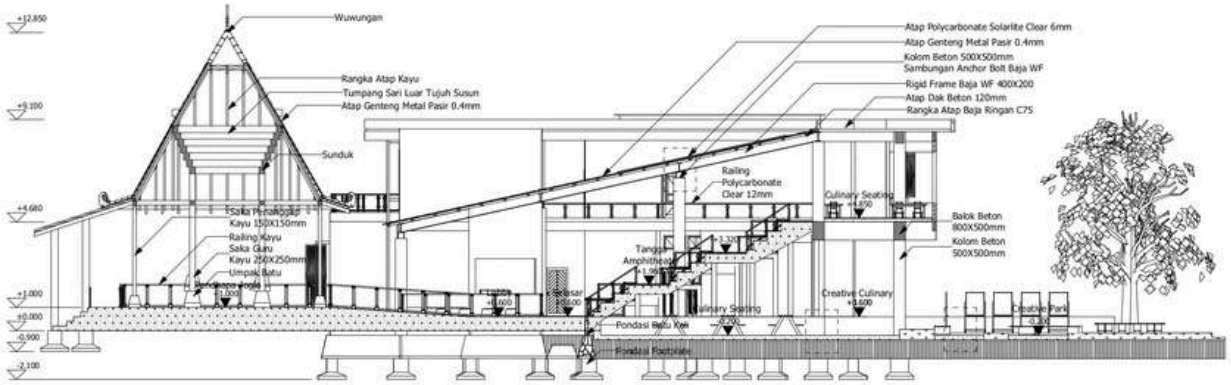
TAMPAK TIMUR
SKALA 1:150



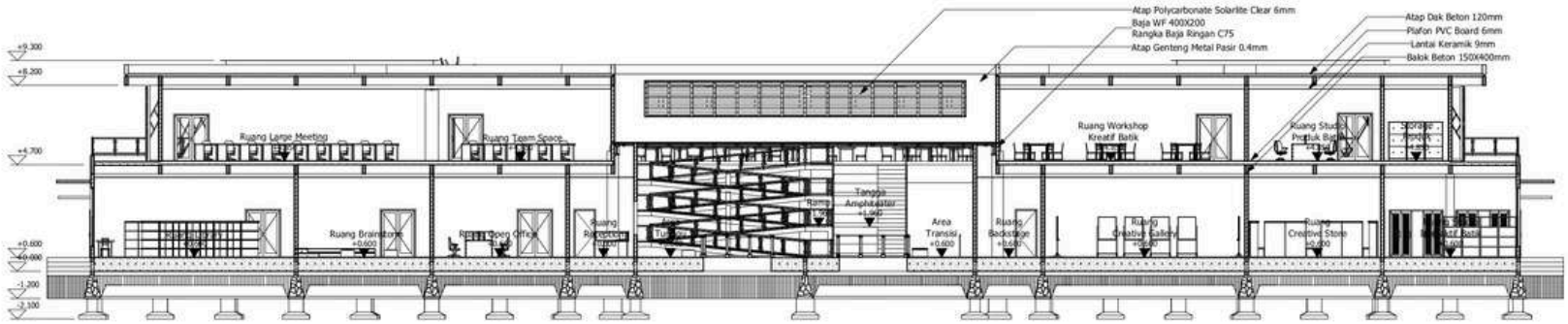
TAMPAK UTARA
SKALA 1:150



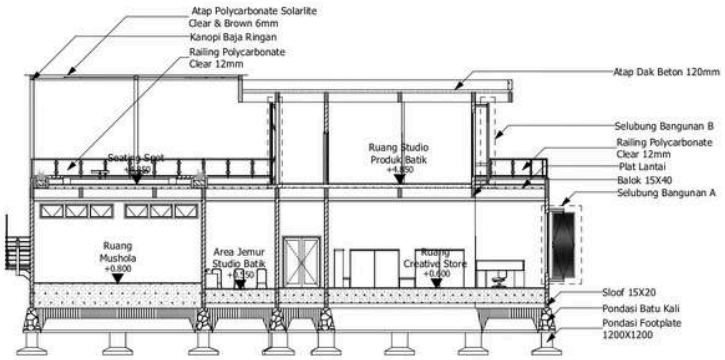
TAMPAK SELATAN
SKALA 1:150



POTONGAN BANGUNAN A-A
SKALA 1:150

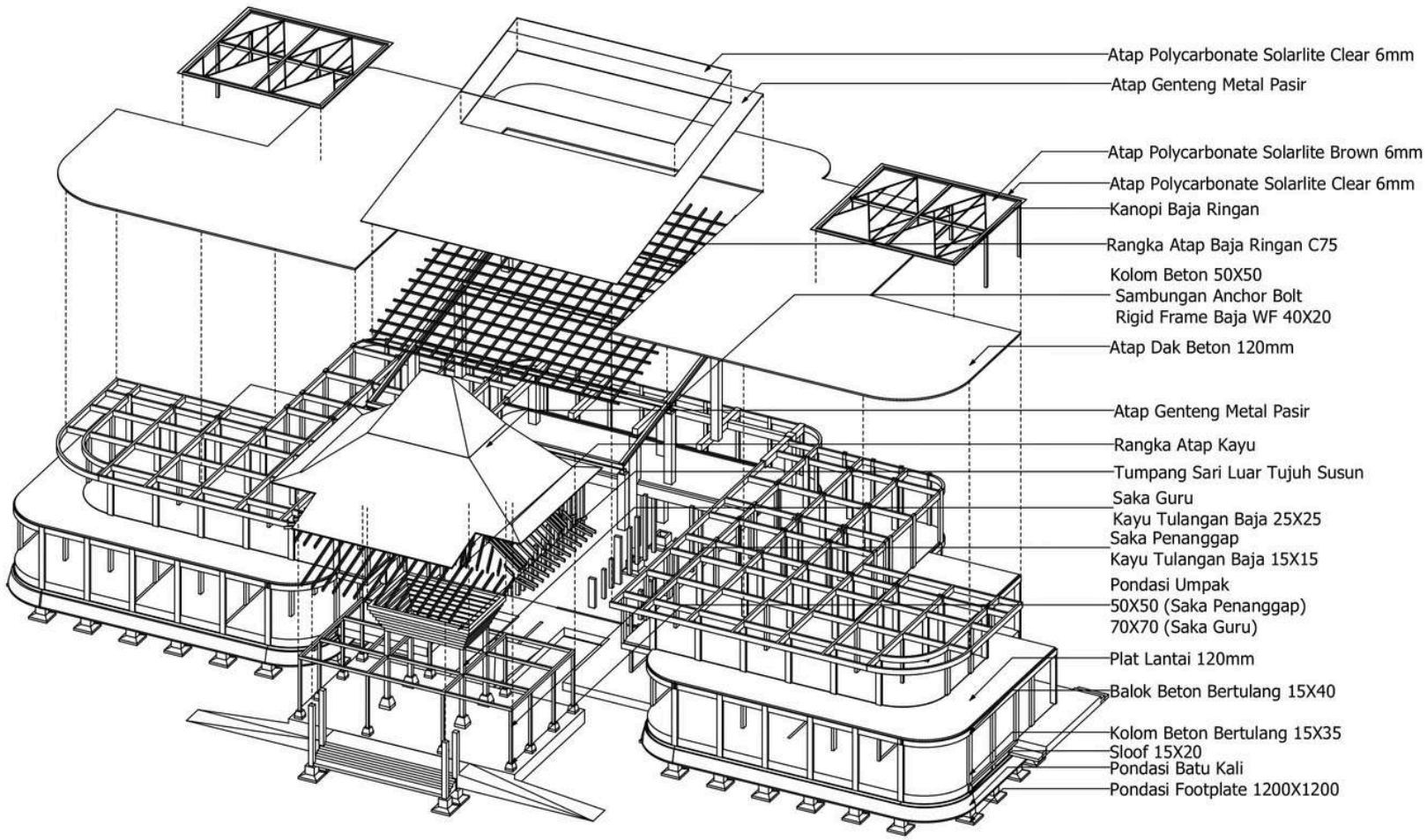


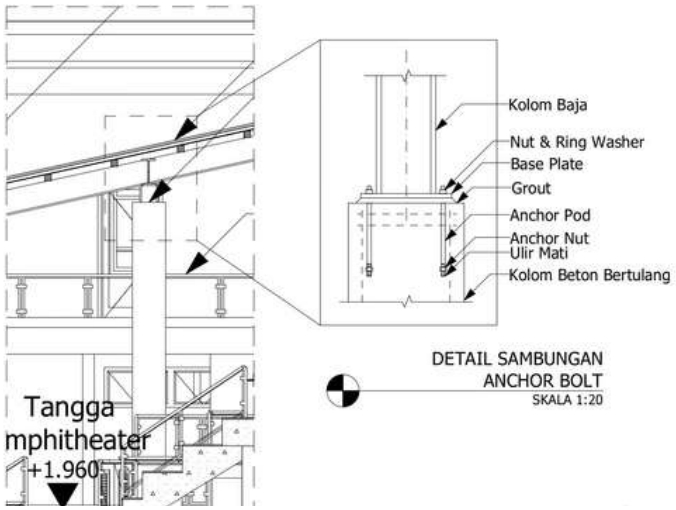
POTONGAN BANGUNAN B-B
SKALA 1:150



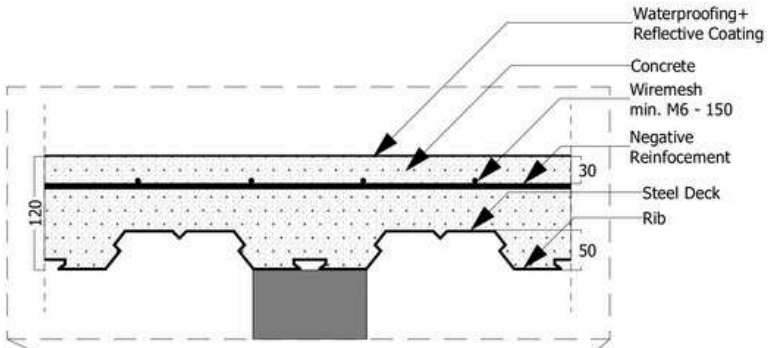
POTONGAN C-C
SKALA 1:150

Skema *Struktur*

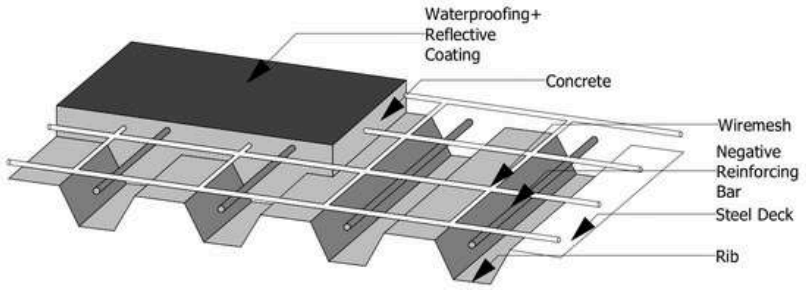




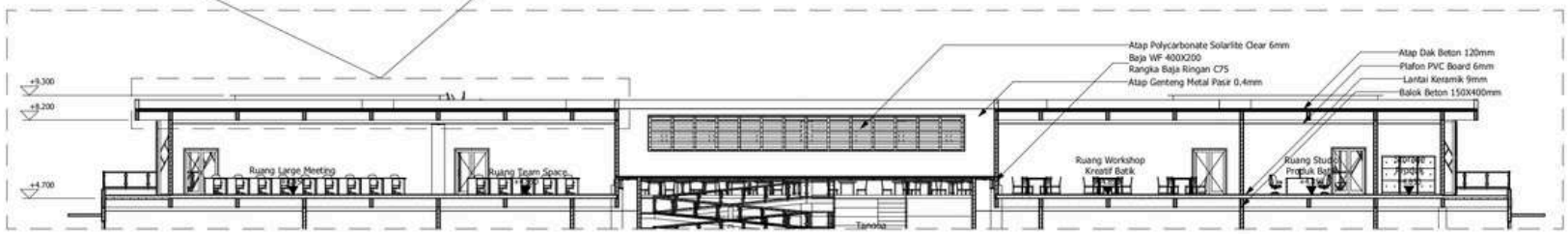
DETAIL SAMBUNGAN
ANCHOR BOLT
SKALA 1:20



POTONGAN PARSIAL
ATAP DAK BETON
SKALA 1:20



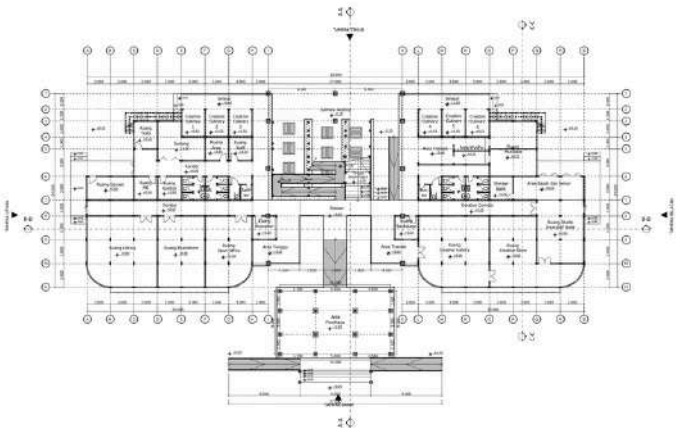
AKSONOMETRI DETAIL
ATAP DAK BETON
SKALA 1:50

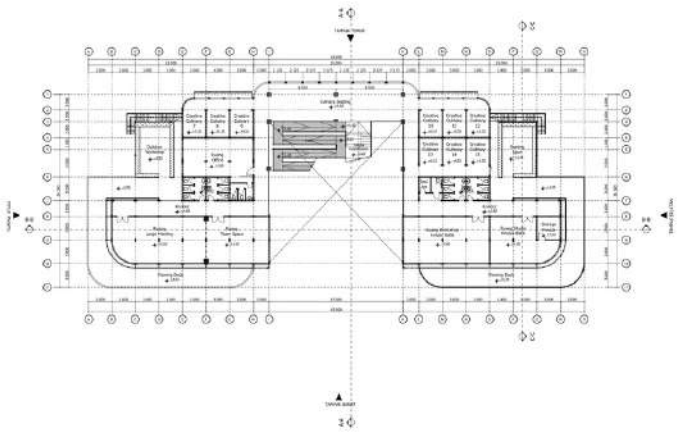


POTONGAN
ATAP DAK BETON
SKALA 1:150

Bagaimana merancang tata ruang dan tata lanskap yang dapat mewadahi aktivitas kreatif dan mendukung interaksi sosial di dalamnya?

A. Tata Ruang



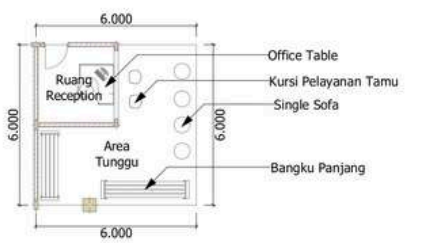


Perancangan Pusat Kreatif Sriwedari menjawab permasalahan tata ruang yang diselesaikan melalui pembentukan 3 tipologi ruang, yaitu ***Coworking Space***, ***Creative Space*** dan ***Maker Space***. *Creative & Maker Space* dirancang dalam **Zona Cipta Karya**, sementara *Coworking Space* dirancang dalam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

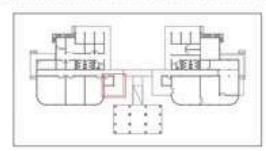
Rancangan
Penyelesaian Interior

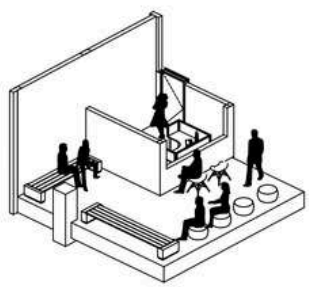
Coworking Space
Lobby

Dirancang sebagai area penerima tamu dan transisi utama menuju ruang-ruang lain dalam bangunan, sehingga didesain fungsional dan *welcoming*. Dengan keterbukaan dan sirkulasi yang mengarah ke ruang-ruang lain, lobby berperan sebagai ruang konektor sosial dan titik temu berbagai pengguna seperti pengunjung umum, pelaku UMKM, komunitas seni, dan wisatawan.



DENAH LOBBY
SKALA 1:120

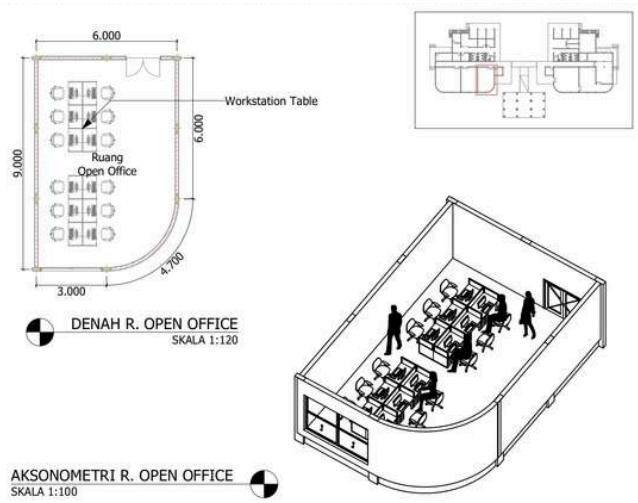




AKSONOMETRI LOBBY
SKALA 1:100

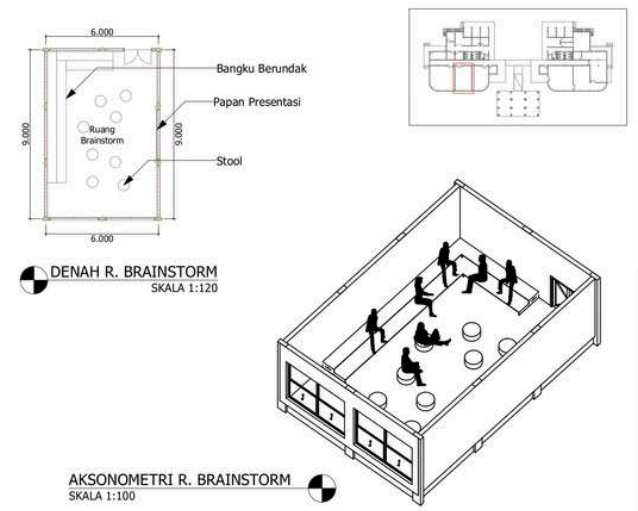
Coworking Space
Open Office

Dirancang sebagai ruang kerja bersama *(co-working)* yang terbuka dan kolaboratif. Berfungsi sebagai ruang produktif untuk para pengelola, pelaku industri kreatif, komunitas, hingga kolaborator lintas bidang yang terlibat dalam kegiatan pusat kreatif. *Workstation* disusun memanjang dua baris sejajar, menciptakan zona interaksi tatap muka langsung. Sekat rendah antar meja mendukung prinsip transparansi dan kolaborasi.



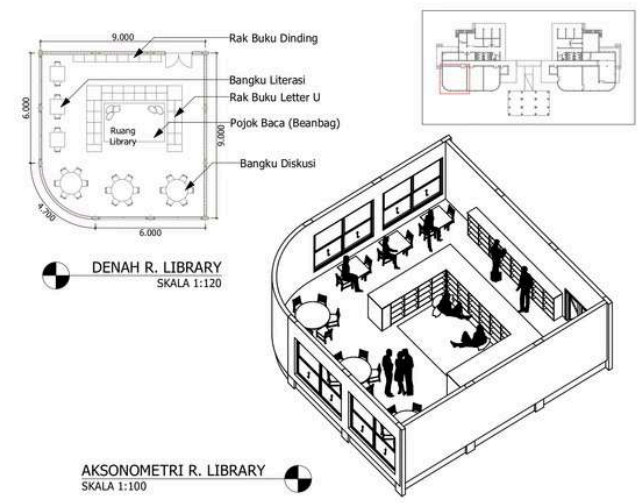
Coworking Space
Brainstorm

Dirancang sebagai zona ideasi di mana kelompok kecil dapat berkumpul, berdiskusi, dan mengembangkan konsep bersama. Fleksibel untuk berbagai metode seperti diskusi terbuka, presentasi singkat, atau sesi *co-creation*. Bangku berundak menciptakan *level hierarchy* yang informal—peserta dapat bergantian menjadi pemimpin diskusi di posisi berbeda. Stool (Bangku Bulat) tersebar di area tengah—ideal untuk sesi diskusi yang dinamis.



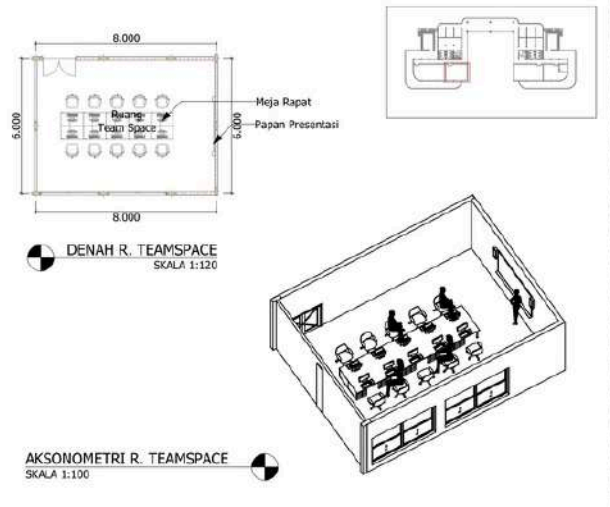
Coworking Space
Library

Dirancang sebagai ruang baca dan eksplorasi pengetahuan yang tidak kaku, mendukung interaksi informal, literasi kreatif, serta aktivitas berbasis komunitas seperti diskusi kecil dan membahas bacaan bersama. Rak berbentuk U secara intuitif menciptakan pembagian ruang: zona eksplorasi tenang (dalam U), dan zona interaksi (luar U).



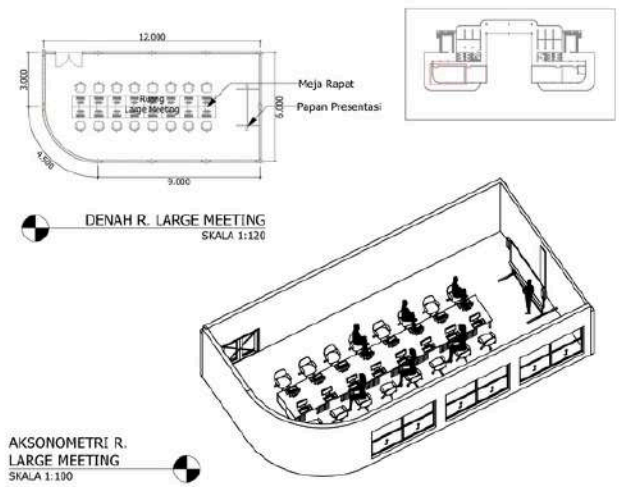
Coworking Space
Team Space

Dirancang sebagai ruang kerja kolaboratif (*teamwork area*) yang mendukung aktivitas seperti diskusi kelompok, rapat tim, presentasi ide, hingga kolaborasi lintas bidang dalam kegiatan kreatif dan produksi gagasan. Formasi simetris linear memfasilitasi diskusi dua arah dan kesetaraan posisi yang penting dalam *brainstorming* dan tim desain.



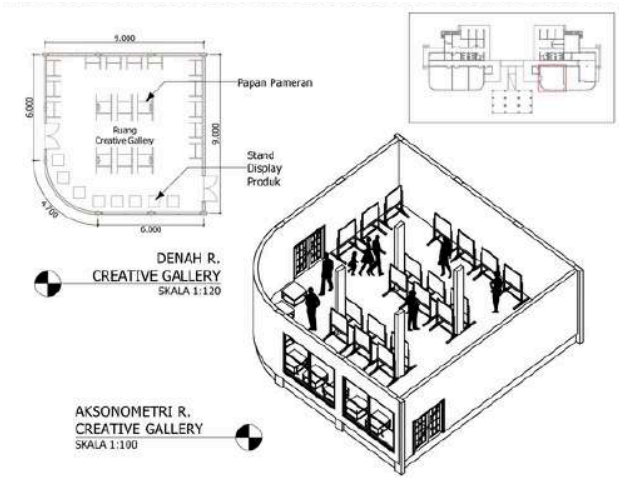
Coworking Space
Large Meeting

Dirancang sebagai ruang pertemuan berskala besar untuk menampung jumlah peserta yang lebih banyak dibanding ruang rapat biasa. Meja konferensi panjang enjadi pusat aktivitas kolaboratif — memungkinkan semua peserta memiliki titik fokus yang sama. Dinding sekat antara ruang *large meeting* dan *team space* juga dapat dibuka sehingga dapat mengakomodasi jumlah pengguna yang lebih banyak.



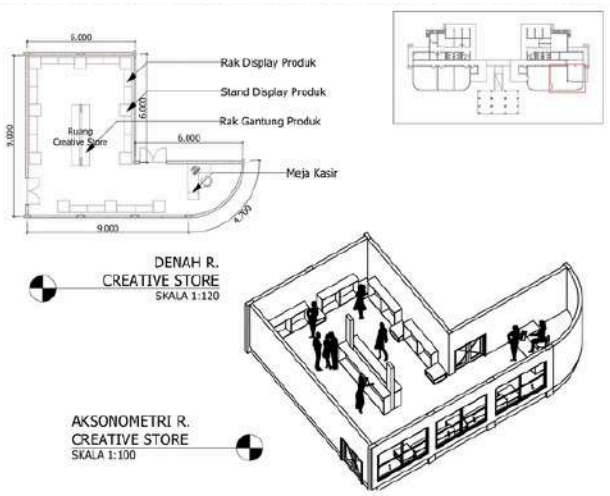
Creative Space
Creative Gallery

Dirancang sebagai ruang pameran terbuka yang berfungsi sebagai area display karya kreatif dari komunitas lokal atau seniman. Pola layout *unstructured flow* merujuk pada pola ruang yang fleksibel, dan tidak dibatasi oleh alur linier — bebas mengeksplorasi ruang secara intuitif, mengikuti minat, arah pandang, atau interaksi sosial.



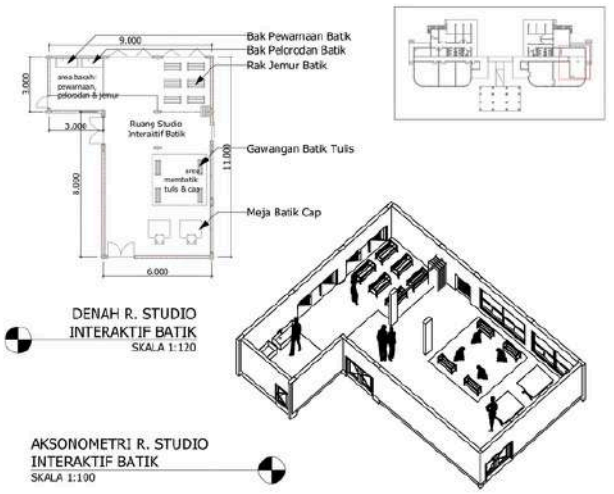
Creative Space
Creative Store

Dirancang sebagai ruang retail yang berfungsi sebagai wadah pemasaran dan apresiasi terhadap produk-produk kreatif lokal seperti kerajinan tangan, batik, merchandise, dan lainnya. Penggunaan rak display modular dapat disusun ulang sesuai tema kurasi dan arah sirkulasi. Sirkulasi menggunakan pola layout *circuit distribution.*



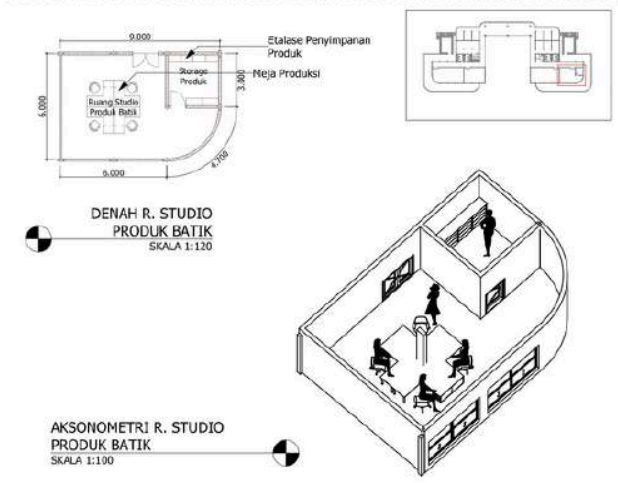
Maker Space
Studio Interaktif Batik

Dirancang sebagai ruang kerja sekaligus ruang edukatif yang dirancang untuk mendukung proses kreatif membatik secara partisipatif yang memungkinkan keterlibatan langsung dalam praktiknya. Menjadi jembatan antara tradisi dan inovasi, mendorong regenerasi budaya batik melalui pendekatan interaktif dan kolaboratif.



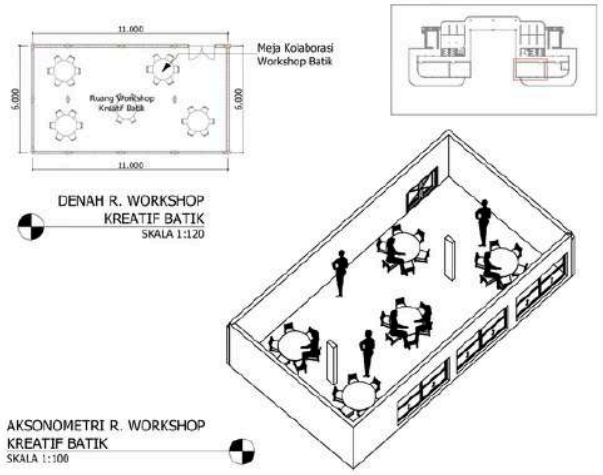
Maker Space
Studio Produk Batik

Dirancang sebagai ruang kerja kreatif yang difokuskan untuk pengembangan, eksplorasi, dan produksi akhir dari produk-produk turunan batik, seperti fashion, aksesoris, dekorasi interior, dan merchandise kreatif. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi, ruang ini juga menjadi ruang kolaborasi dan inovasi antara perajin, desainer, serta komunitas kreatif lainnya.



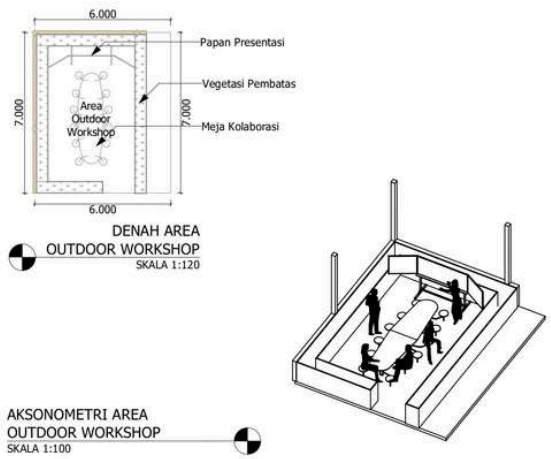
Maker Space
Workshop Kreatif Batik

Dirancang sebagai ruang edukatif dan partisipatif untuk masyarakat umum, pengujung, atau komunitas dalam proses pembuatan batik secara langsung. Meja workshop modular dapat digabung/dipecah sesuai kebutuhan.



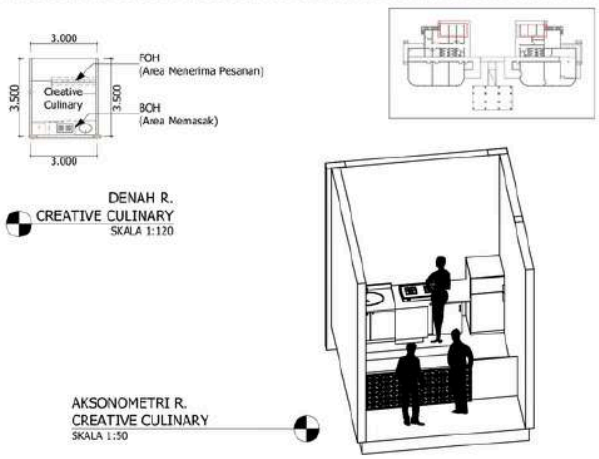
Maker Space
Outdoor Workshop

Dirancang sebagai area terbuka untuk mewadahi kegiatan kreatif di luar ruangan, seperti pembuatan kerajinan, pelatihan seni, pertunjukan interaktif, hingga kolaborasi komunitas. Ruang ini memberikan suasana santai dan alami yang mampu merangsang eksplorasi ide, kegiatan praktikal, dan interaksi sosial.



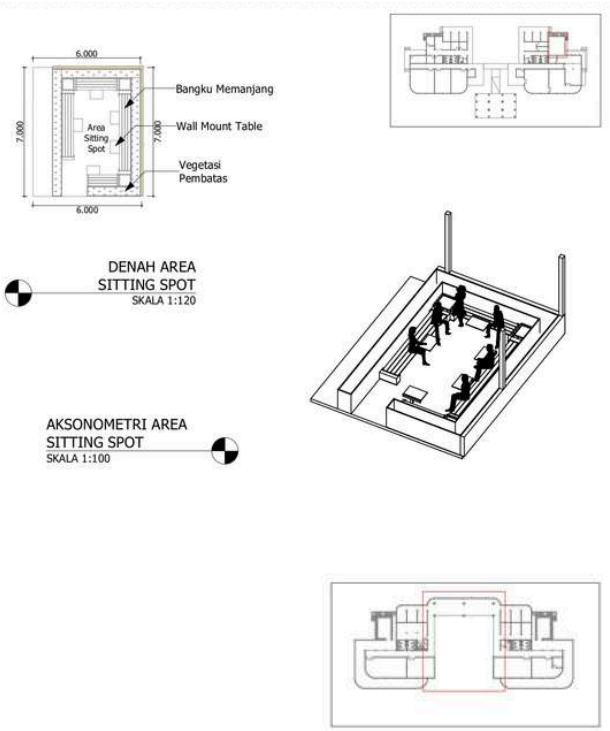
Creative Space
Creative Culinary

Dirancang sebagai ruang yang mewadahi penjualan produk kuliner kreatif. Konsep dapur terbuka agar aktivitas memasak dapat disaksikan secara langsung (*live cooking*).



Creative Space
Sitting Spot

Dirancang sebagai area duduk terbuka yang berfungsi sebagai ruang transisi, tempat rehat, refleksi, diskusi santai, dan observasi. Area ini bukan hanya untuk duduk pasif, tetapi juga dirancang agar bisa memicu interaksi spontan, pertukaran ide, dan kegiatan kreatif informal seperti diskusi, sketsa bebas, dll.

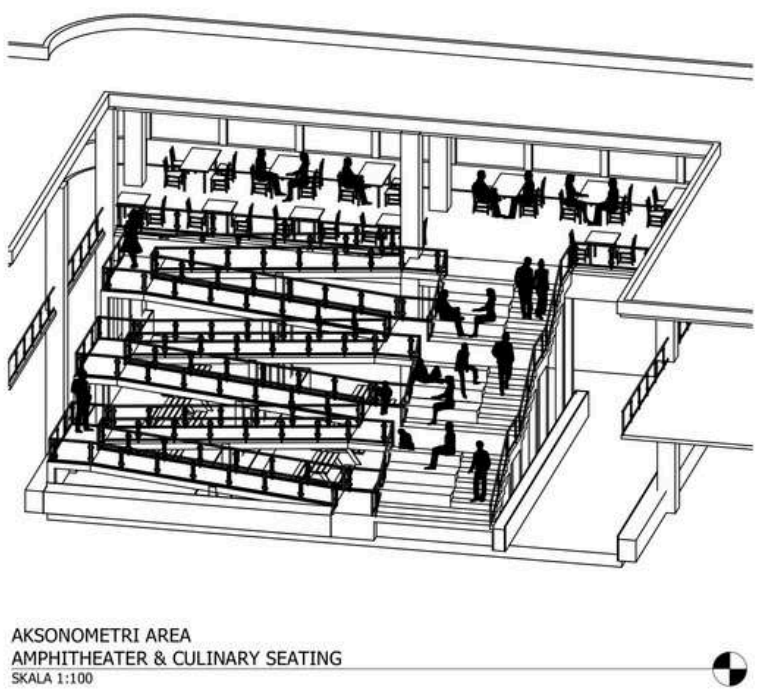


Creative Space
Culinary Seating

Dirancang sebagai area tempat makan yang berdekatan dengan *creative culinary stand*. Ruang ini dirancang tidak hanya sebagai tempat makan, tetapi juga tempat mengapresiasi kuliner sebagai bagian dari kreativitas lokal. Area berada di bagian tengah, menciptakan pengalaman ruang multidimensi (makan sambil menonton/berkegiatan)

Creative Space
Amphiteater

Dirancang sebagai ruang terbuka berundak yang digunakan sebagai tempat melihat pertunjukan seni tari, pentas musik, atau diskusi publik. Elemen ini menjadi magnet dalam pusat kreatif karena menciptakan suasana komunal, inklusif, dan partisipatif dengan pola layout *Linear Terracing*. Susunan duduk bertingkat (terrace) menghadap ke panggung/teras pertunjukan dengan orientasi pandangan fokus satu arah.



Perancangan Pusat Kreatif Sriwedari menjawab permasalahan tata lanskap yang diselesaikan melalui ruang transisi berupa **taman kreatif** yang dirancang sebagai **zona penyatuan**.

Rancangan
Penyelesaian Lanskap

Transition Space
Taman Kreatif

Dirancang sebagai ruang transisi yang menghubungkan bangunan dengan lingkungan sekitar (tapak cagar budaya dan elemen lanskap lama), dan aktivitas ruang dalam dan ruang luar. Taman ini terdiri atas tiga zona utama:

- **Culinary Seating**

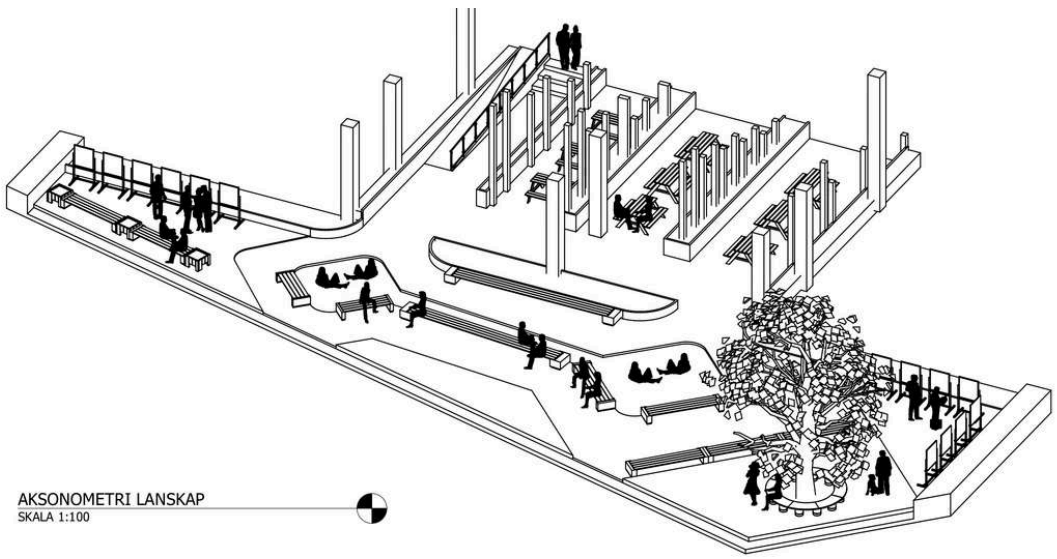
Bangku-bangku apresiasi kuliner lokal dengan memanfaatkan ruang di bawah tangga amphiteater dan ramp.

- **Outdoor Exhibition**

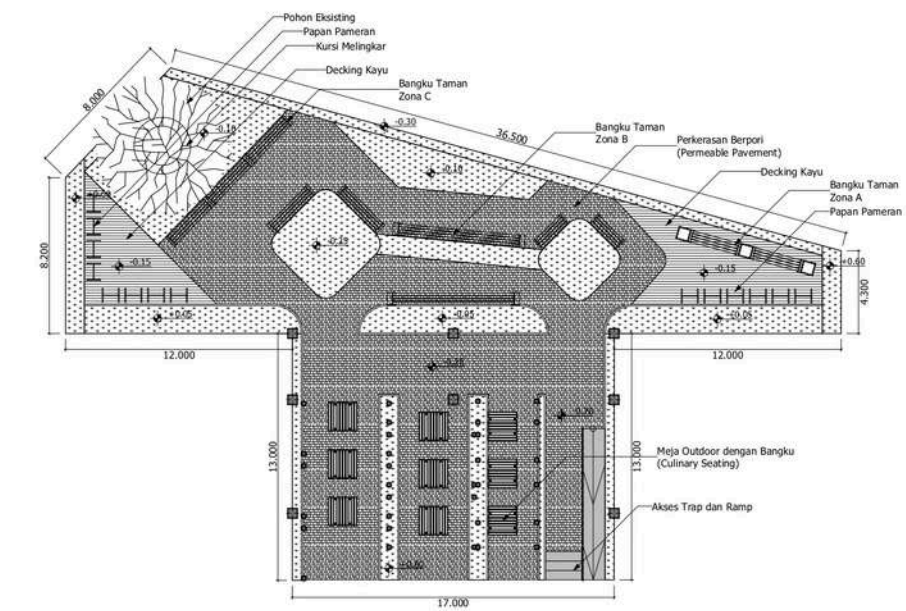
plaza terbuka dengan instalasi display modular (panel) yang bisa diubah sesuai tema pameran. Memiliki fungsi untuk menampilkan produk kreatif seperti kerajinan, batik, lukisan, atau karya instalasi. Hal ini memicu diskusi langsung dan aktivitas edukatif antar pengunjung di ruang publik.

- **Viewing Bench Segaran**

Deretan bangku yang diletakkan secara terpencar namun berorientasi ke Segaran. Mengoptimalkan potensi elemen air sebagai *focal point* lanskap.



AKSONOMETRI LANSKAP
SKALA 1:100

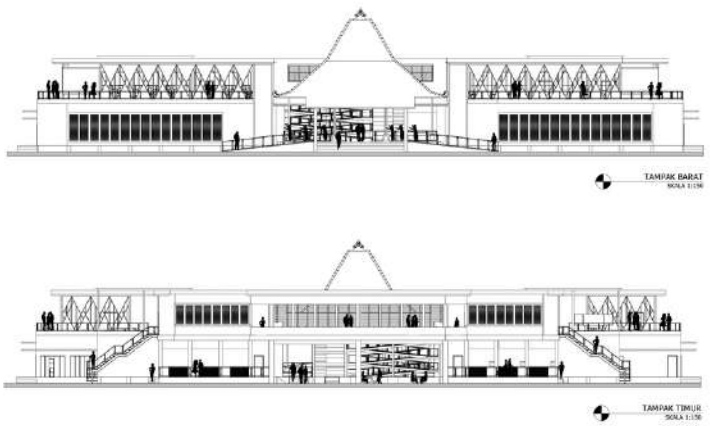


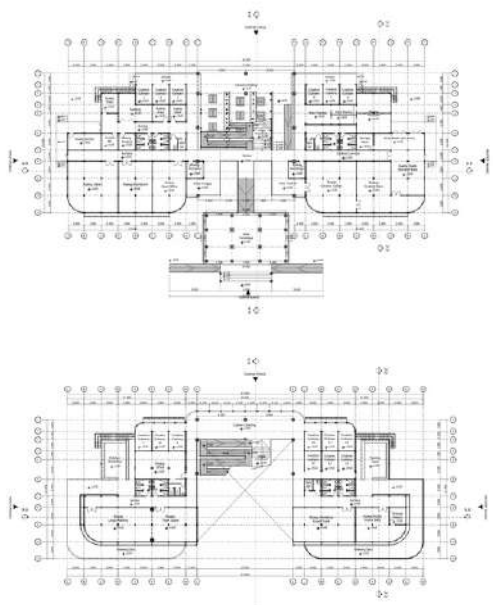
DENAH LANSKAP
SKALA 1:120

Bagaimana merancang bentuk, material dan selubung bangunan yang *compatible-contrast* dengan karakter arsitektur kawasan?

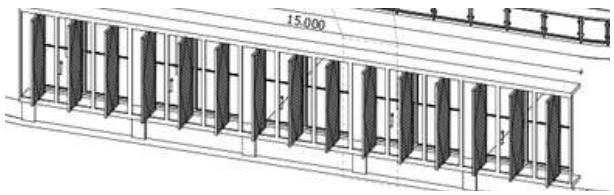
A. Bentuk Bangunan

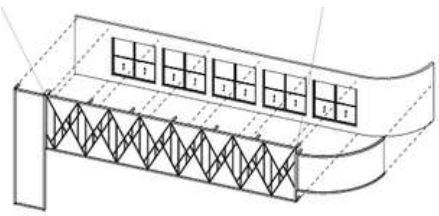
Perancangan Pusat Kreatif Sriwedari menjawab permasalahan bentuk bangunan yang diselesaikan sebagai berikut:

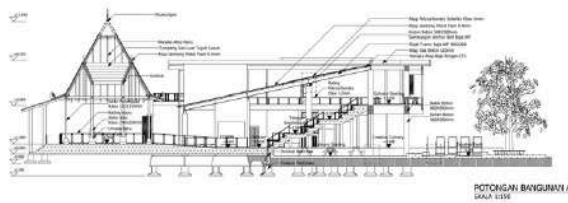
<table>
<tr><td rowspan="3">Infill Design Compatible-Contrast</td><td rowspan="2">Tinggi Bangunan</td><td>Menyesuaikan tinggi bangunan tidak lebih dari dua lantai, dengan permainan volume dan transisi atap.</td><td rowspan="2">  </td></tr>
<tr><td>Menggunakan kombinasi atap datar atau atap miring yang kontras dengan atap tradisional.</td></tr>
<tr><td>Bentuk Massa</td><td>
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).</td><td>  </td></tr>
</table>

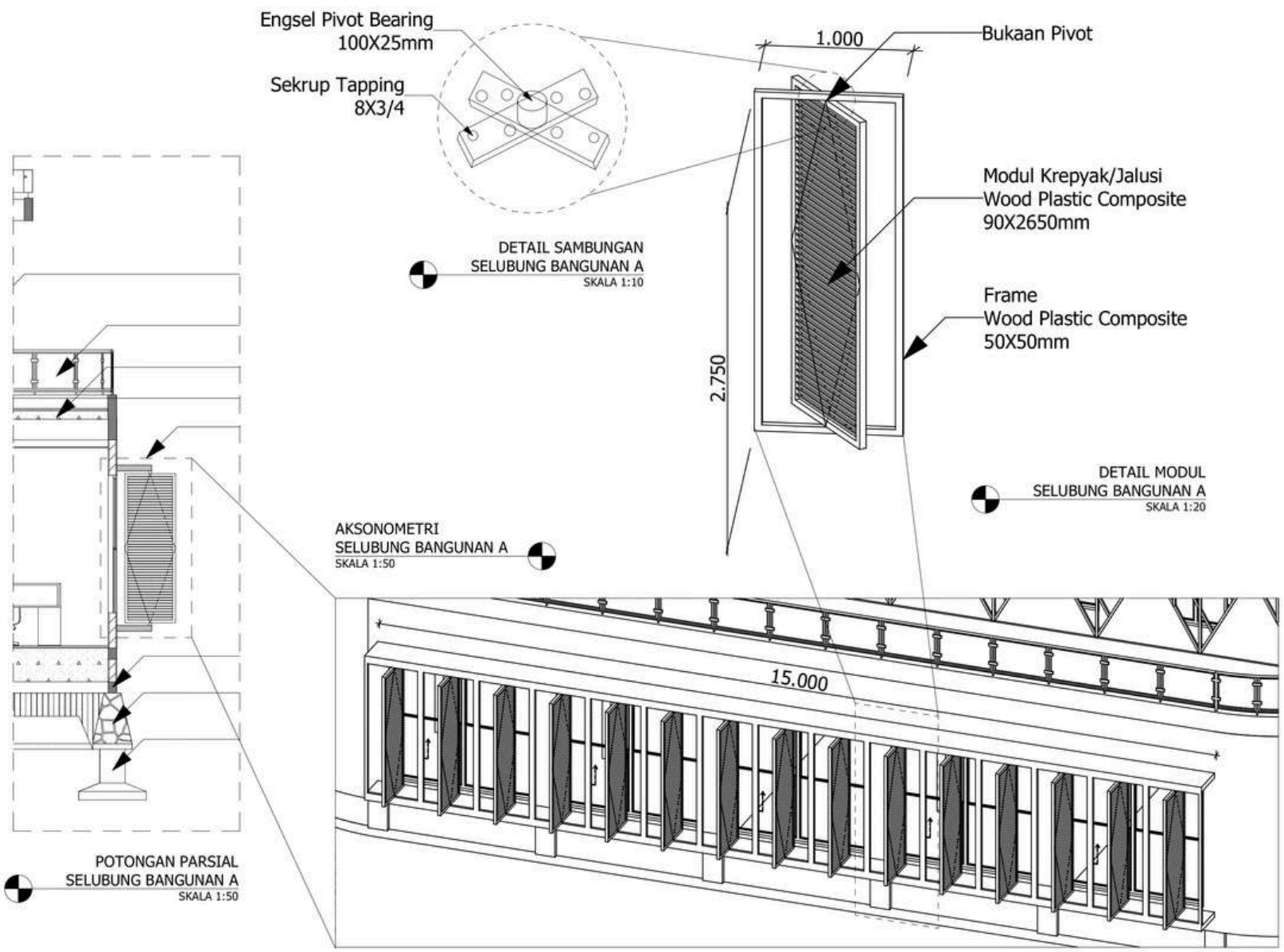
Perancangan Pusat Kreatif Sriwedari menjawab permasalahan selubung & material bangunan yang diselesaikan sebagai berikut:

<table>
<tr>
<td rowspan="4">Infill Design Compatible-Contrast</td>
<td rowspan="3">Selubung Bangunan</td>
<td>
</td>
<td rowspan="3">


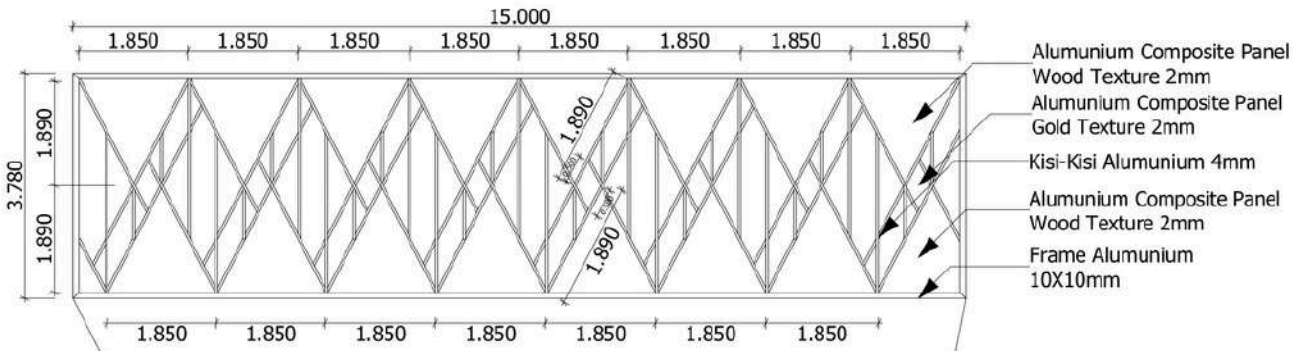
 </td>
</tr>
<tr>
<td>Menggunakan proporsi bukaan horizontal yang membentang sepanjang fasad. Orientasi bukaan untuk membingkai key view ke arah elemen cagar budaya.</td>
</tr>
<tr>
<td>Menggunakan bingkai bukaan tipis (frameless) yang sederhana, tidak mencolok, menjadi kontras yang dramatis. Elemen krepyak (jalusi tetap dipertahankan dengan bentuk baru.

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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Material Bangunan</td>
<td>Menggunakan kombinasi material yang lebih modern (alumunium, kayu HPL (High Pressure Laminated), baja, genteng metal pasir, polycarbonate solarlite) dengan tampilan yang sama/mirip untuk menjaga kesinambungan dengan sekitar.</td>
<td> 
</td>
</tr>
</table>

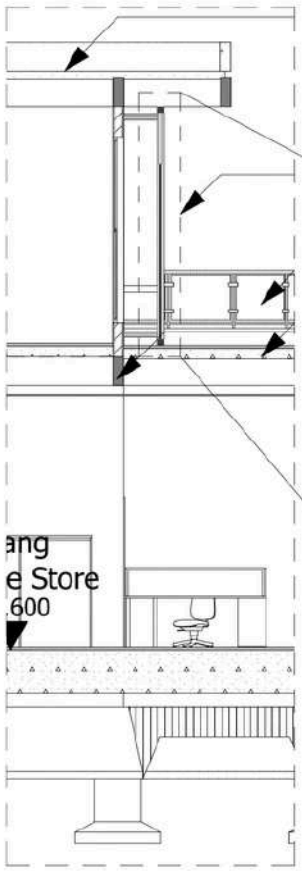
Rancangan
Selubung Bangunan A



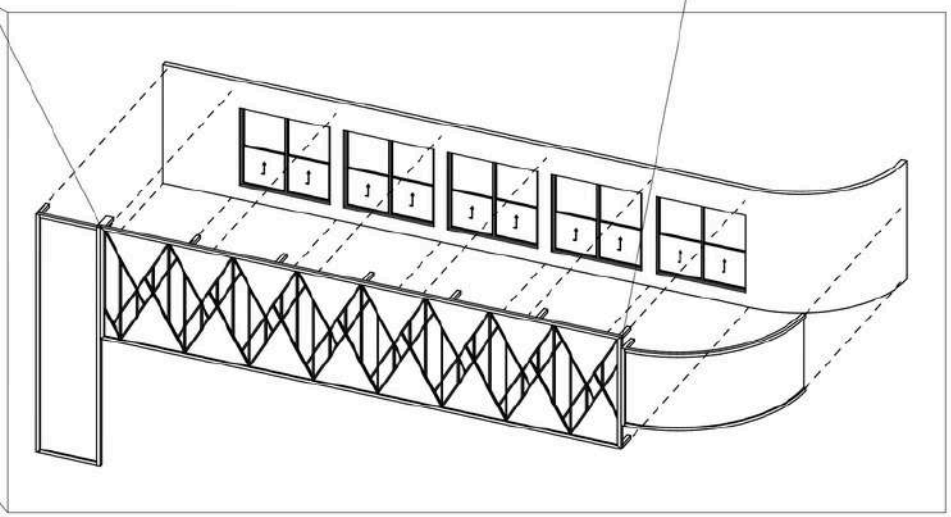
Rancangan
Selubung Bangunan B



DETAIL MODUL
SELUBUNG BANGUNAN B
SKALA 1:50

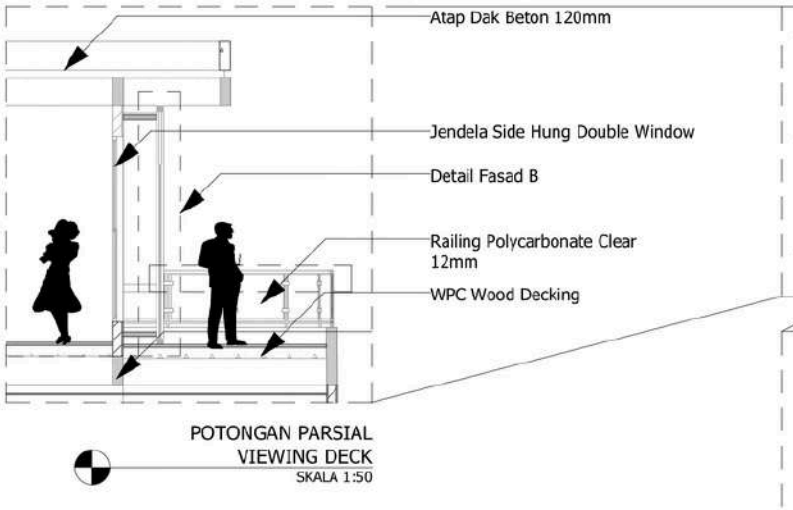


POTONGAN PARSIAL
SELUBUNG BANGUNAN B
SKALA 1:50

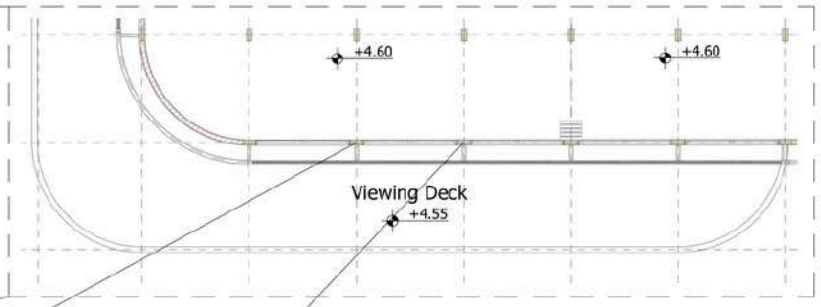


AKSONOMETRI
SELUBUNG BANGUNAN B
SKALA 1:100

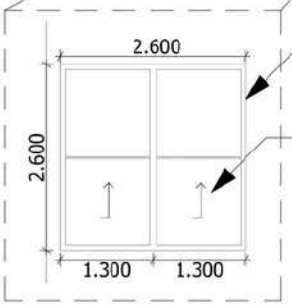
Detail
Viewing Deck



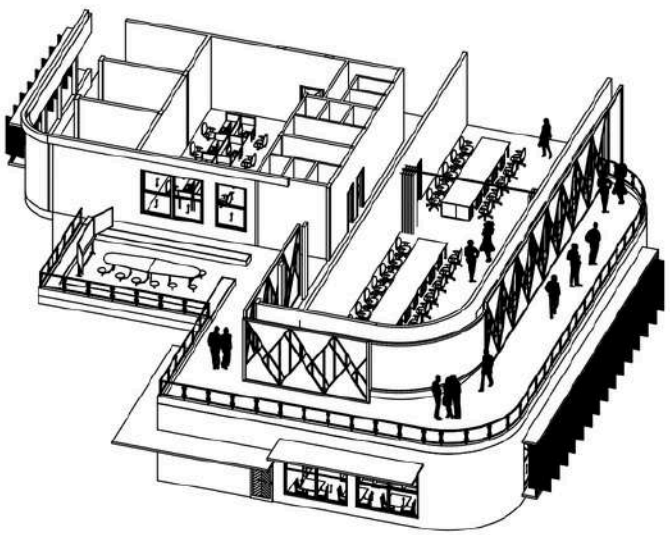
POTONGAN PARSIAL
VIEWING DECK
SKALA 1:50



DENAH PARSIAL
VIEWING DECK
SKALA 1:100



DETAIL PARSIAL
JENDELA
SKALA 1:50



AKSONOMETRI
VIEWING DECK
SKALA 1:150

VISUALISASI 3D
VIEWING DECK

Rancangan
Perspektif Eksterior & Interior

Area
Drop Off

Area
Akses Servis

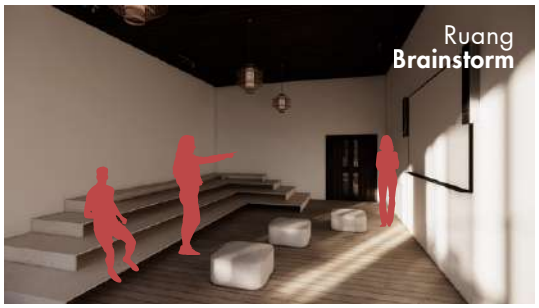
Area
Seating Spot

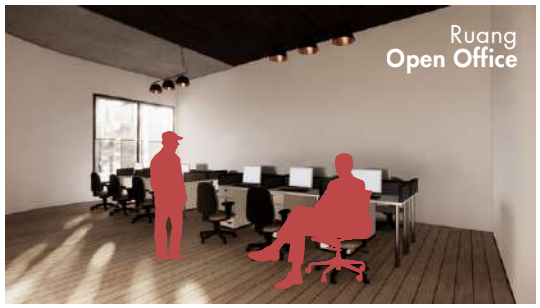
Area
Creative Garden

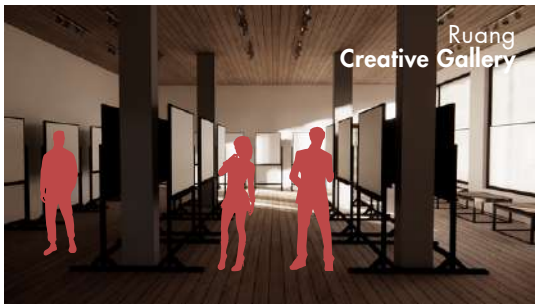
Area
Creative Garden

Area
Creative Garden

Ruang
Library


Ruang
Brainstorm


Ruang
Open Office


Ruang
Creative Gallery

Ruang
Creative Workshop

Ruang
Large Meeting

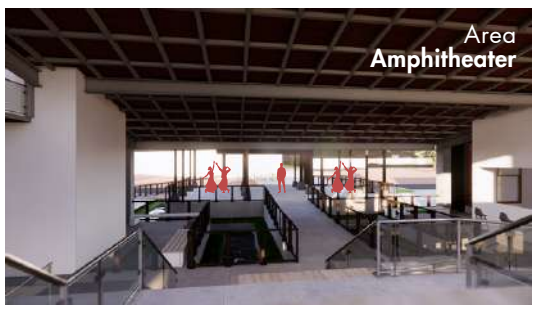
Area
Outdoor Workshop

Area
Culinary Seating

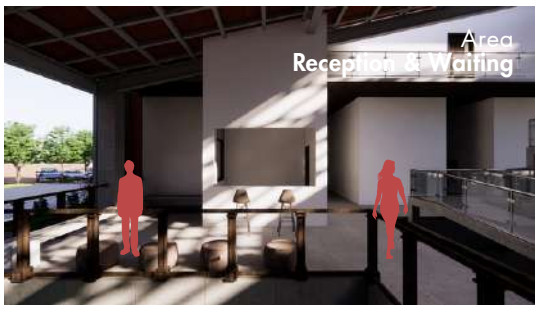
Area Transportasi Vertikal &
Amphitheater

Area
Culinary Seating

Area
Pendhapa Joglo

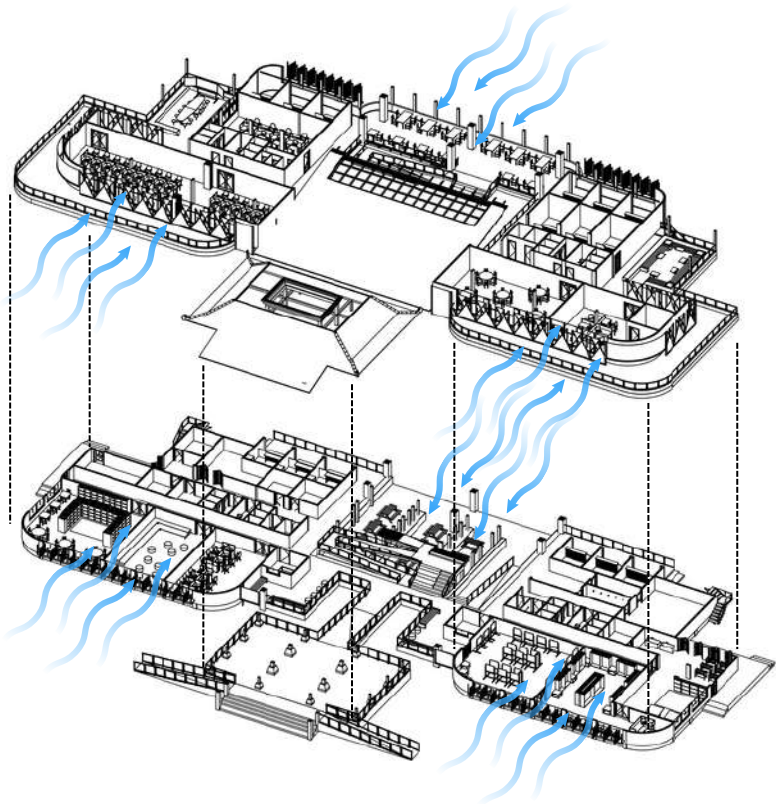

Area
Amphitheater

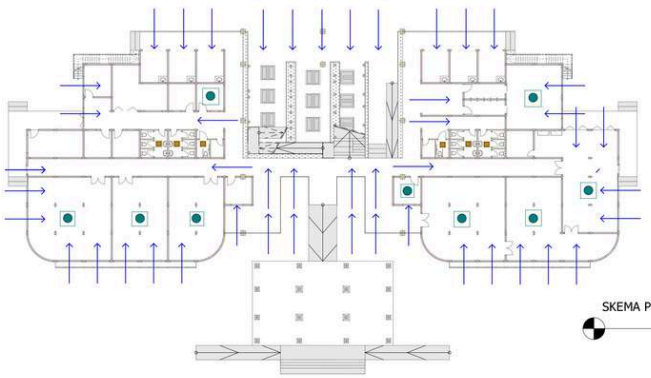
Area
Ramp

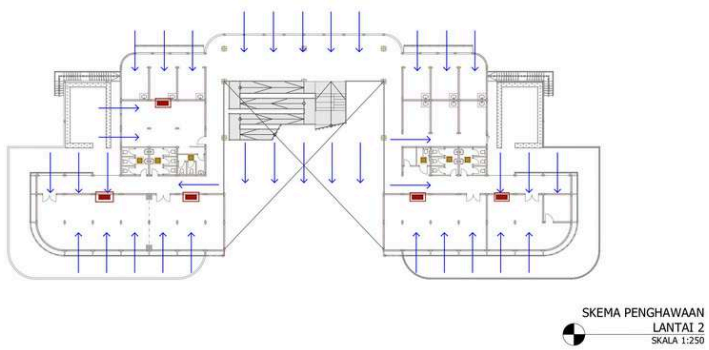

Area
Reception & Waiting

Area
Culinary Seating

Skema *Penghawaan*

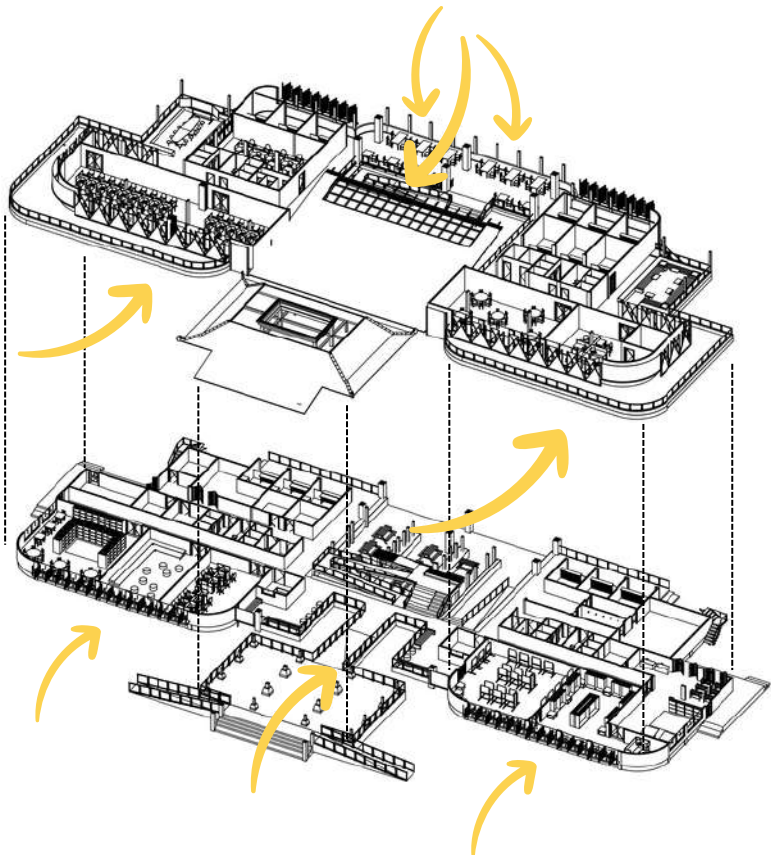


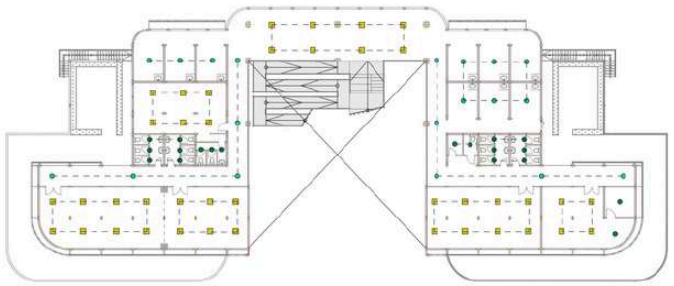




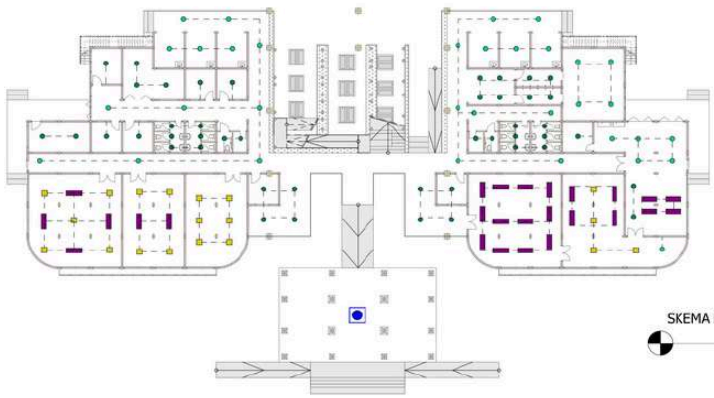
Keterangan:
- Ceiling Fan
- Exhaust Fan
- Air Conditioner
- Airflow

Skema
Pencahayaan





SKEMA PENCAHAYAAN
LANTAI 2
SKALA 1:250

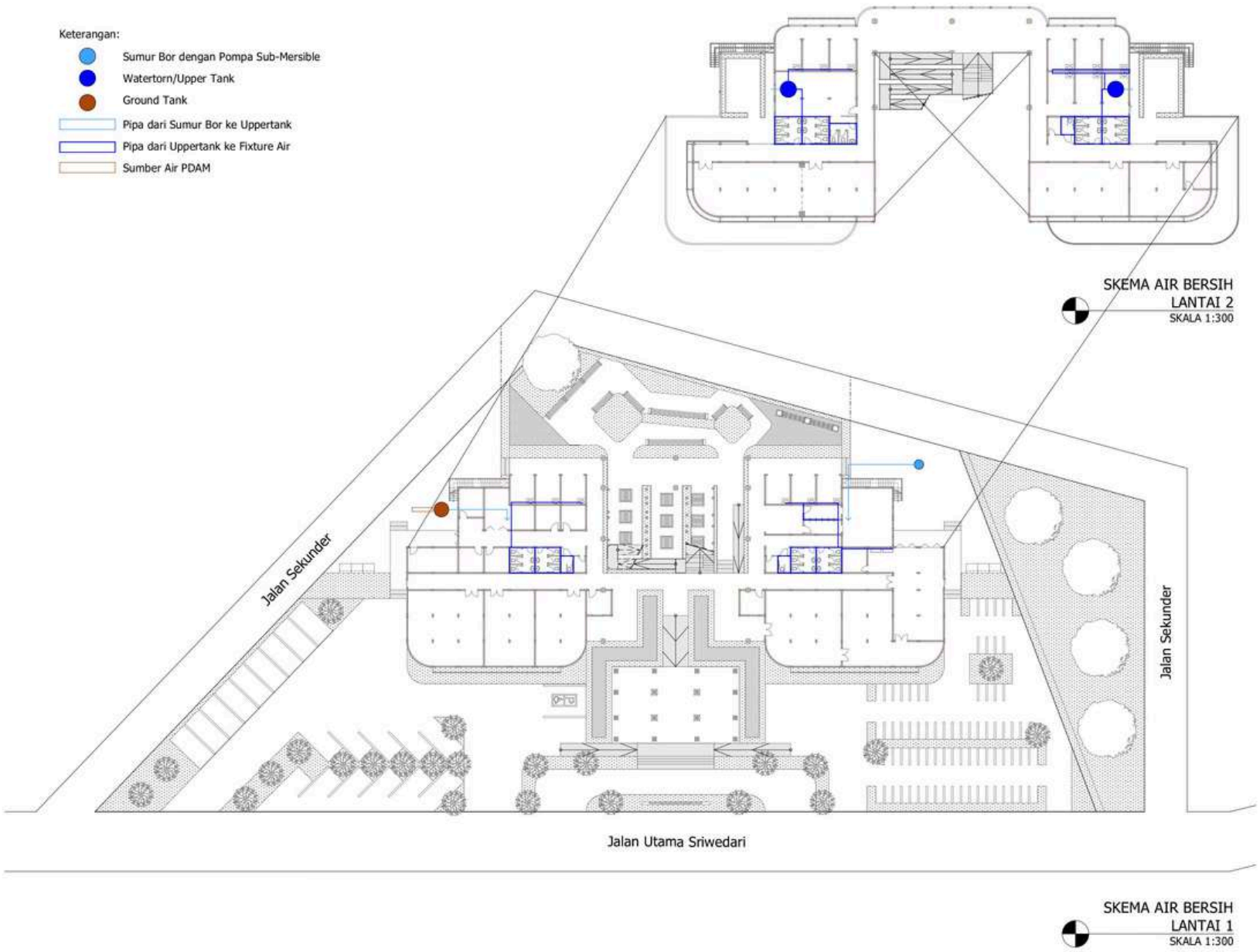


SKEMA PENCAHAYAAN
LANTAI 1
SKALA 1:250

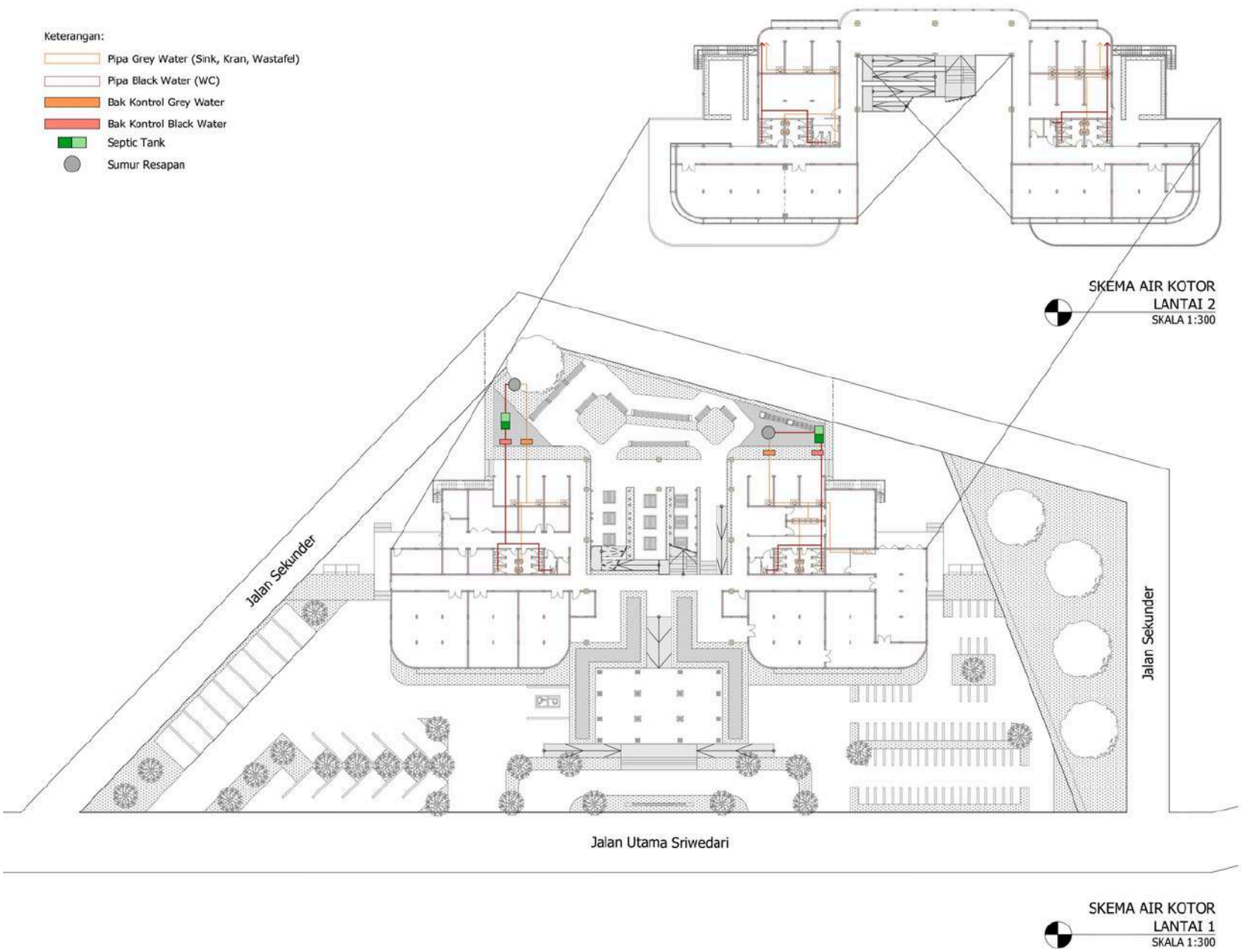
Keterangan:

- LEDVANCE LED Panel Performance 30W, 4000 K
- Krisbow LED Downlight IP65 12W, 4000K
- Philips DN024B LED Downlight 15W, 4000K
- Philips DN024B LED Downlight 15W, 4000K
- Track Light LED Spotlight Adjustable 7 W, 3000K
- In-Lite Vintage Pendant Chandelier Lampu Besi Tempa Frosted Glass

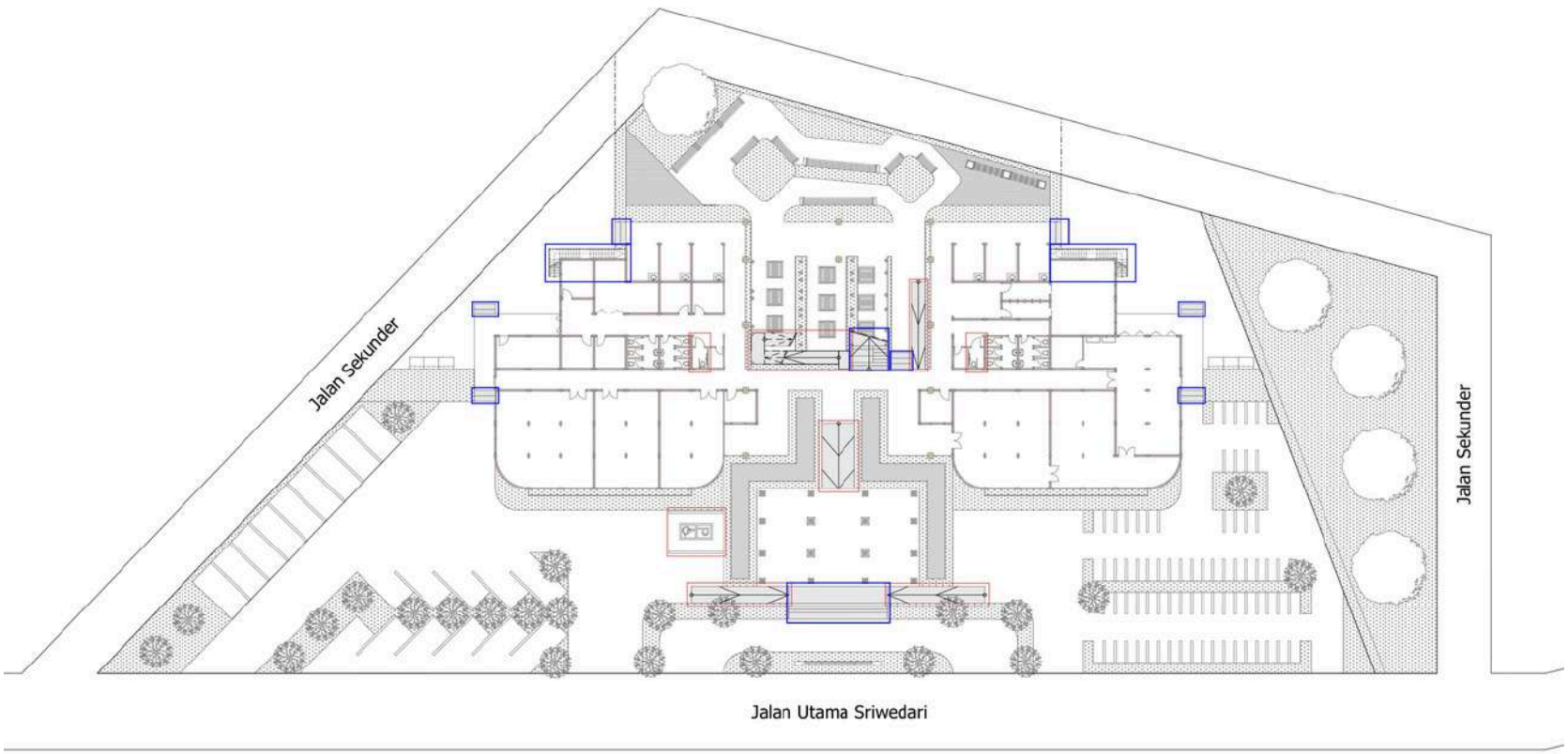
Skema
Air Bersih



Skema
Air Kotor

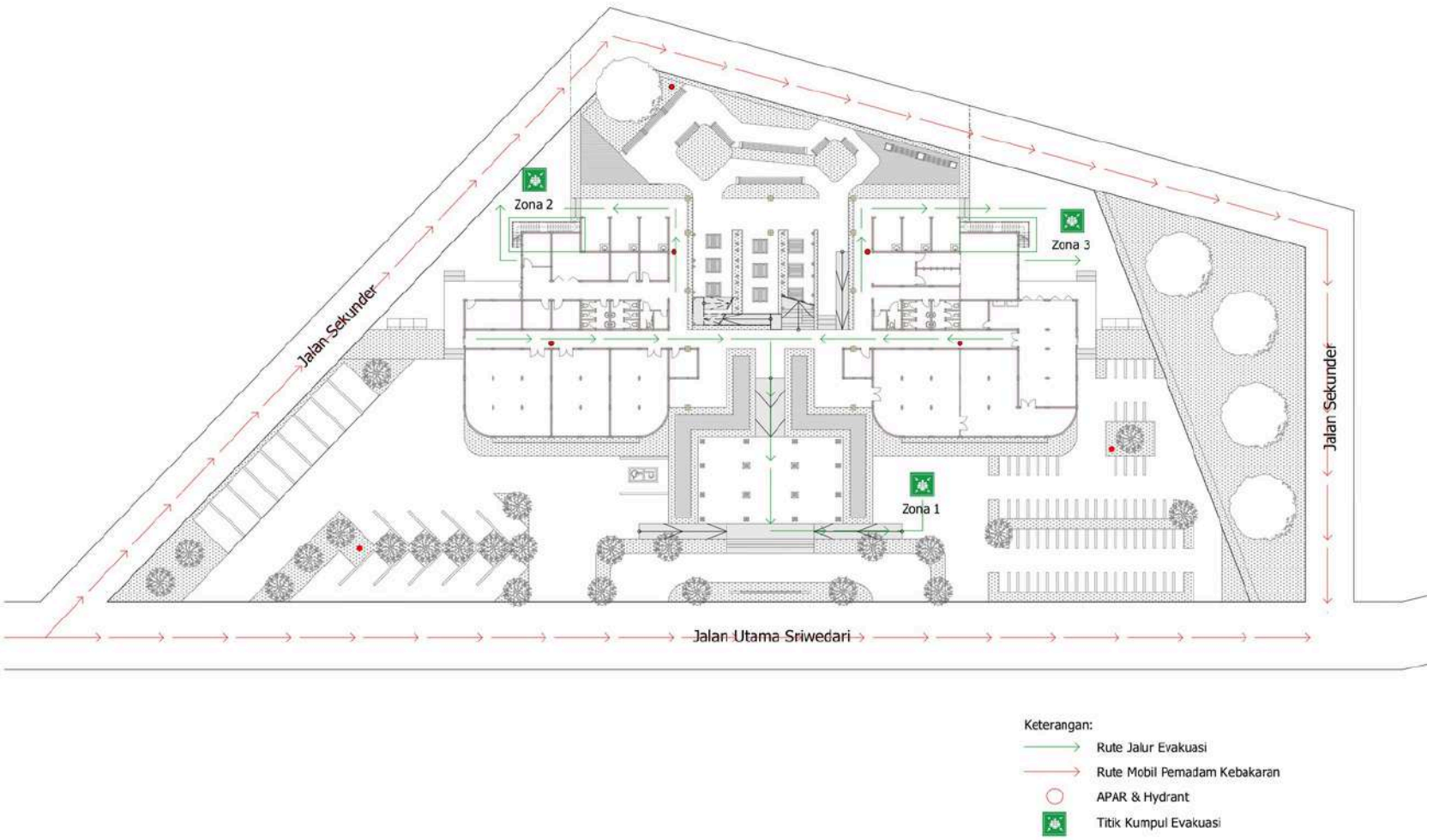


Skema
Transportasi Vertikal & Barrier Free



Keterangan:
- Sistem Transportasi Vertikal (Tangga, Trap)
- Barrier Free (Ramp, Parkir, Toilet)

Skema
Keselamatan Bangunan



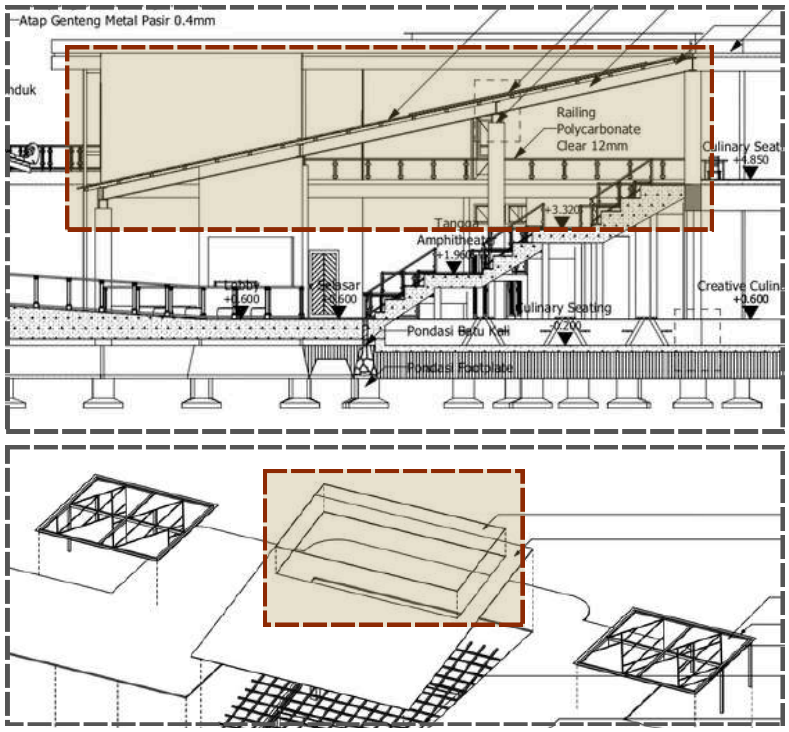
05

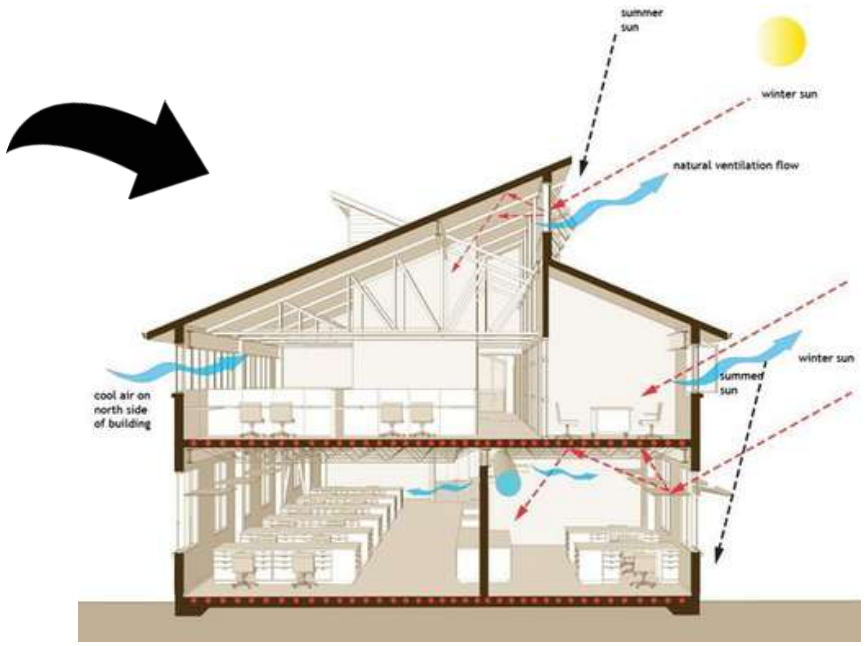
Evaluasi Rancangan

Pengembangan Rancangan
Berdasarkan Saran Examiner untuk Perancangan Selanjutnya

[P1] *Skylight* terlalu besar, berpengaruh terhadap panas.

[P2] *Skylight* diatas tangga masih tetap panas walau pakai *solarlite*. Dapat dipertimbangkan penggunaan *clerestory windows* di antara 2 atap.

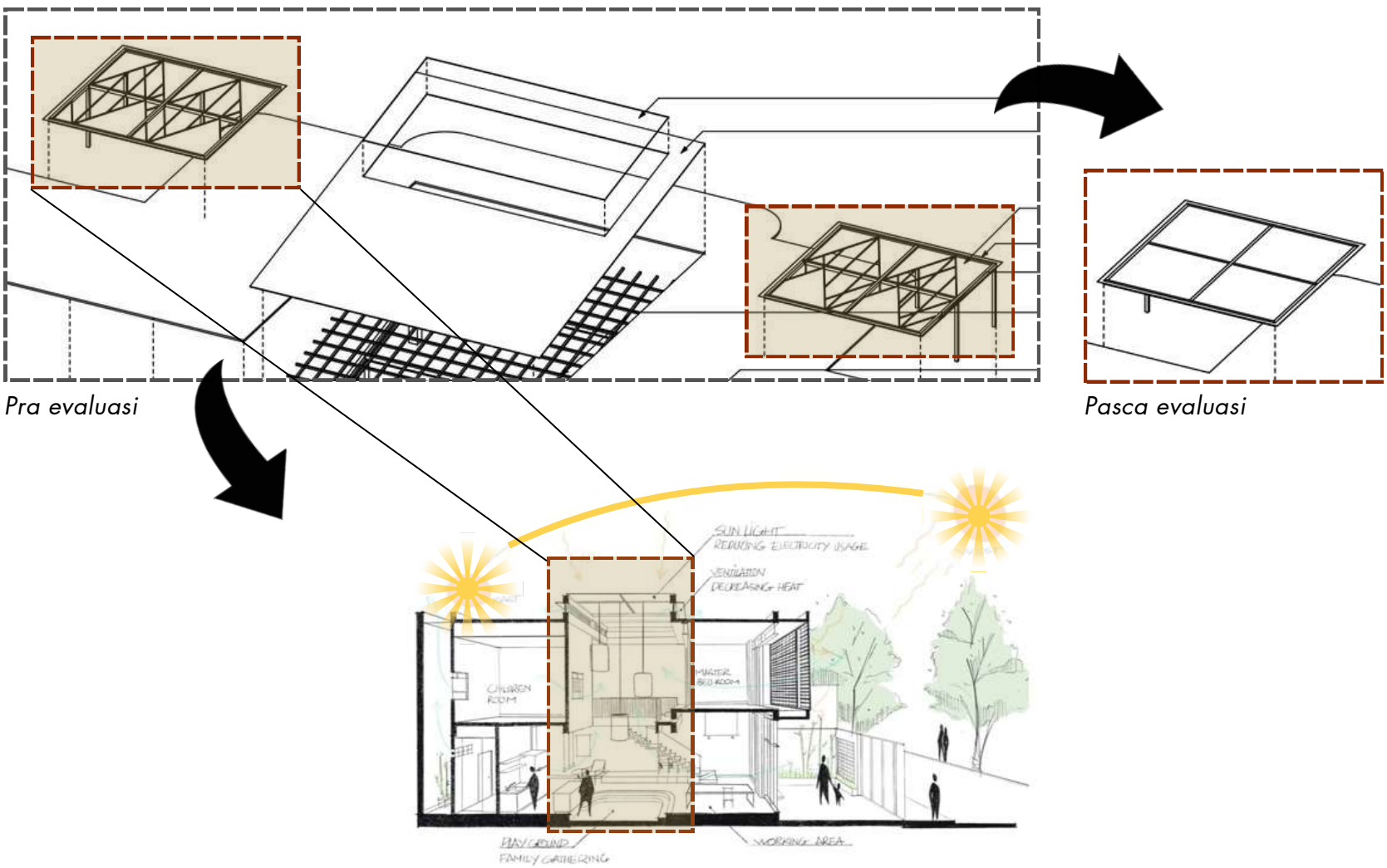




Gambar X. Atap dengan *Clerestory Windows*
Sumber: *Archdaily*, Diakses 2025

[P1] beberapa ruang berada di tengah dimana tidak mendapat pencahayaan dan penghawaan.

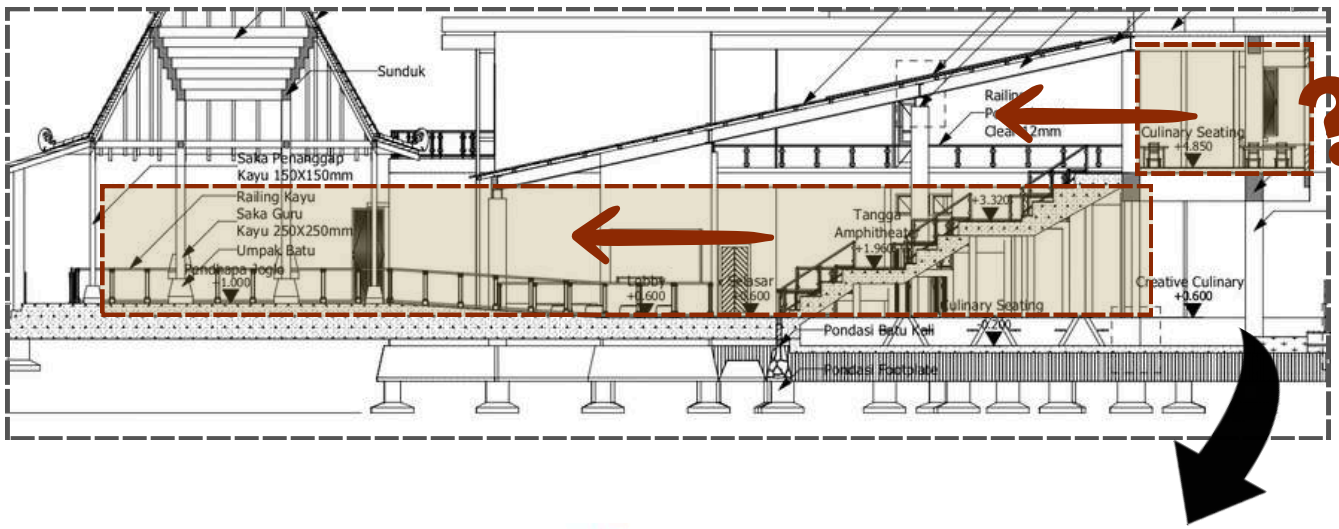
[P2] *Skylight* pada sayap kanan dan kiri sebaiknya tidak menggunakan material transparan, karena panas dan cahaya sudah cukup didapatkan dari bukaan samping. Posisi skylight lebih tepat jika diterapkan di bagian tengah bangunan agar cahaya dapat masuk dan diteruskan hingga ke lantai bawah, sehingga lebih fungsional.

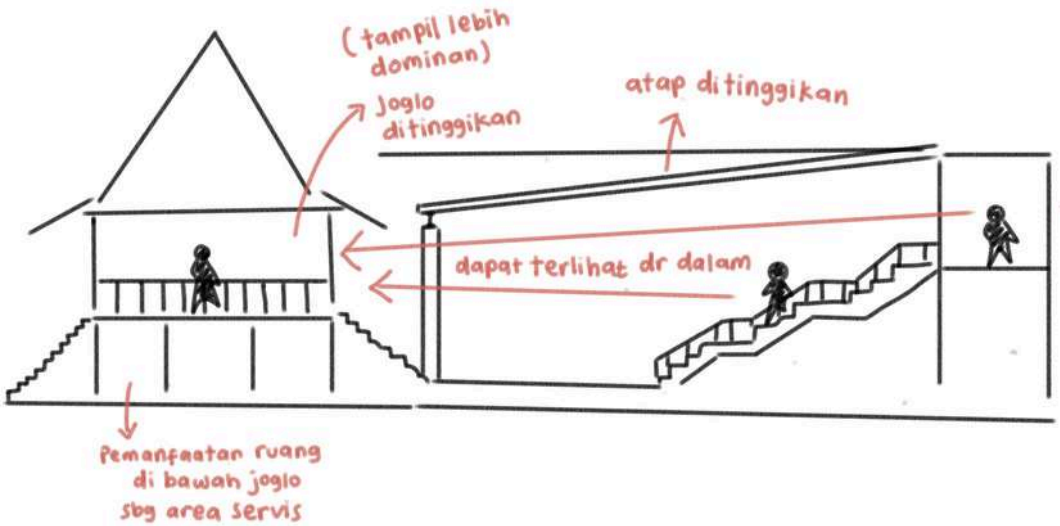


Gambar X. Penggunaan Skylight di tengah bangunan
Sumber: *Archdaily*, Diakses 2025

[P2] Pengguna yang sedang naik atau turun dapat melihat ke arah joglo, namun penghuni di lantai dua tidak memiliki pandangan tersebut karena ketinggian atap yang kurang memadai. Akan lebih baik jika atap ditinggikan sehingga joglo dapat terlihat dari dalam bangunan.

[P2] Joglo dapat ditinggikan lagi (±2 meter) agar dapat tampil lebih dominan, dengan memanfaatkan area di bawahnya sebagai ruang servis dan ruang mesin. Dengan demikian, ruang-ruang di area sebelumnya akan menambah nilai jual.





Lampiran

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.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2720309059/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Ninahadianala Via Mulyadi
Nomor Mahasiswa	: 21512034
Pembimbing	: Ar. Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch., IAI.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Sriwedari Creative Hub dengan Pendekatan Infill Design di Situs Cagar Budaya Surakarta

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

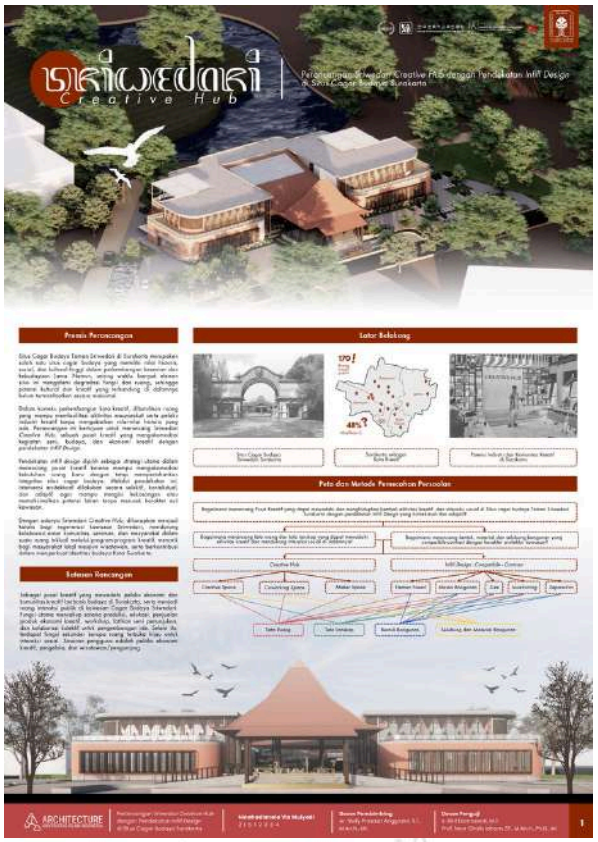
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/25/2025
Direktur

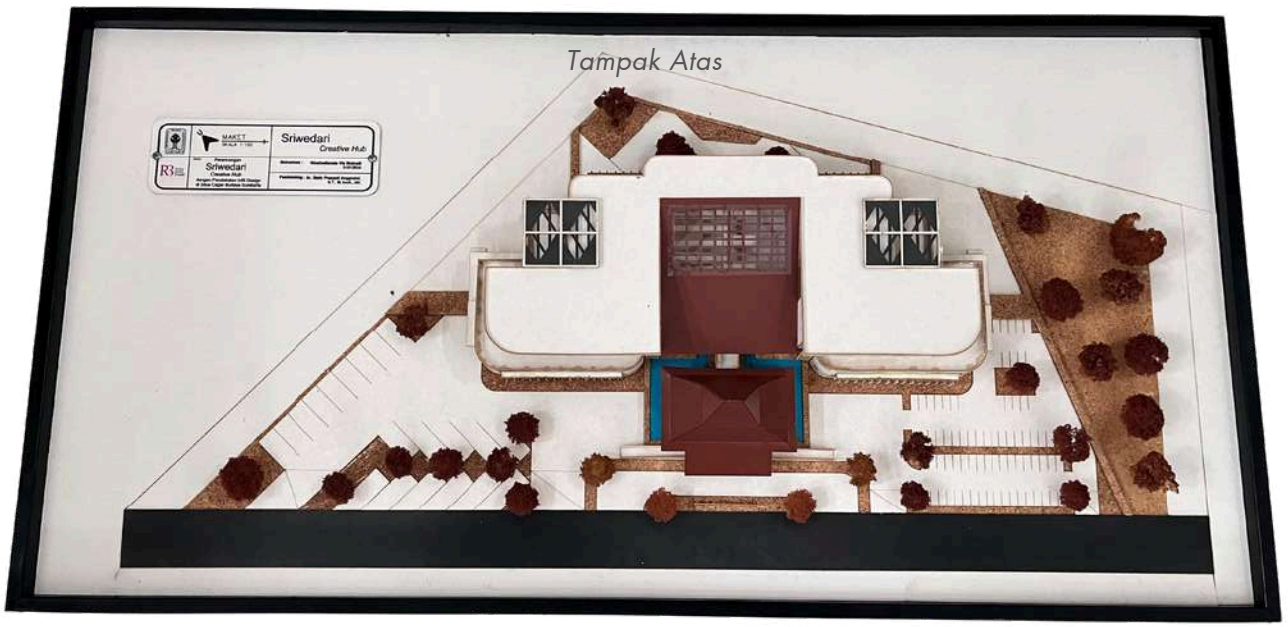
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

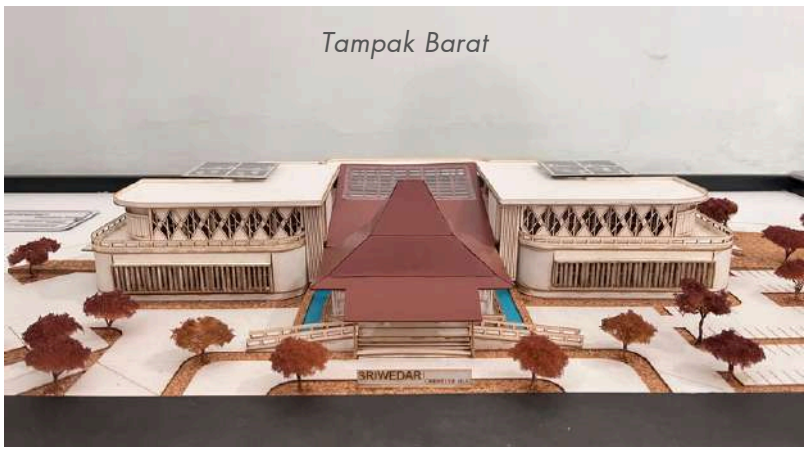
Presentation **Board**



Presentation
Mockup



Tampak Atas



Tampak Barat

Tampak Timur

Tampak Utara

Tampak Selatan

Daftar *Pustaka*

Alam, D.N. & Marlina, A. (2024). Penerapan Placemaking dalam Perancangan Creative Hub di Surakarta. *SENTHONG: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*. Vol 7(1). 401-408.

Ardiani, Milla (2009). *Insertion: Menambah Tanpa Merobohkan*. Surabaya: Wastu Lanas Grafika.

BOP Consulting. (2010). *Mapping the Creative Industries: A Toolkit.* UK Department for Culture, Media and Sport.

British Council (2017). *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia*. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance.

Fuadiya, D., Purnomo, A., & Handayani, K. (2020). Prinsip Fleksibilitas Ruang Dalam Arsitektur pada Perancangan Bangunan Solo Creative Hub. *SENTHONG: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*. Vol 3(1). 126-135.

Himawan, H. (2021). *Perancangan Stasiun Kereta Api Baru Ambarawa sebagai Reaktivasi Jalur Semarang - Yogyakarta dengan Pendekatan Infill Design*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Jakarta. (2025). *Panduan ilustratif regulasi bangunan kawasan Jakarta kawasan dan bangunan cagar budaya* [E-book]. IAI Jakarta.

Izzah, A. N. & Muqoffa, M. (2025). Kriteria Desain pada Ruang Kreatif di Laweyan, Surakarta. *SENTHONG: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*. Vol 8(1). 291-298.

Kusumahayati, T., Sari, P.A., & Pitana, T.S. (2024). Harmony by Contrast pada Pengembangan Situs Stasiun Solo Kota Dalam Konteks Pelestarian Cagar Budaya. SENTHONG: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*. Vol 7(3). 1160-1169.

Muzady, F.A. (2022). *Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Prambanan, Klaten*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Nadi, R. F. (2020). *Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces*. UII. Yogyakarta

Nugroho, M., Ischak, M., & Safitri, R.A. (2022). Placemaking pada Kawasan Cagar Budaya Perum Peruri dengan Merespon Transit Oriented Development. *AGORA : Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*. Vol 20(1). 95-114.

Panggo, M.Y.N., Wulandari, A., & Rusmiatmoko, D. (2023). Konservasi Arsitektur pada Bangunan Museum Wayang Jakarta. *SARGA : Journal of Architecture and Urbanism*. Vol 17(1). 72-80.

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards.* Whitney Library of Design.

Ray, Keith (1980). *Contextual Architecture: Responding to Existing Style*, McGraw-Hill Book Company, New York.

Rosyadi, M.A., Purwantiasning, A.W., & Sari, Y. (2019). Pendekatan Building Infill pada Perancangan Youth Center di Kotatua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*. Vol 3(4). 49-56.

Swastika, N.D., Aliyah, I. & Yudana, G. (2022). Kajian Perkembangan Ruang Publik Bersejarah di Pusat Kota (Studi kasus: Taman Sriwedari sebagai Kebun Raja di Kota Surakarta). *REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*. Vol 17(1). 43-54.

Tyler, N., Ligibel, T. J., & Tyler, I. R. (2018). *Historic preservation: An introduction to its history, principles, and practice* (3rd ed.). W. W. Norton & Company.

Wijayanti, R.O., Anisa, A., & Satwikasari, A.F. (2020). Penerapan Arsitektur Hybrid Pada Redesain Taman Sriwedari Di Surakarta. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, Vol 4(1), 9-16.

World Heritage Centre UNESCO (2012). *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*. World Heritage Centre UNESCO. Paris.

Sriwedari
Creative Hub

Perancangan *Sriwedari Creative Hub* dengan Pendekatan *Infill Design*
di Situs Cagar Budaya Surakarta

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

UNGGUL

KAAB
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA