

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DI KOTA MAKASSAR**  
Dengan Pendekatan Blending Space



disusun oleh :

**FRANSISCO RICHARDO DINTAIS TALO MAU**

61180319

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

**2024**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DI KOTA MAKASSAR  
DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE**



DISUSUN OLEH :

**FRANSISCO RICHARDO DINTAIS TALO MAU  
61180319**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DI KOTA MAKASSAR**  
Dengan Pendekatan Blending Space

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta ,  
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur disusun oleh :

**FRANSISCO RICHARDO DINTAIS TALO MAU**

61180319

Diperiksa di  
Tanggal

: Yogyakarta  
: 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing 2



Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

Mengetahui

Ketua Program Studi

**DU WACANA**



Linda Octavia, S.T., M.T., IAI.

**DU WACANA**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransisco Richardo Dintais Talo Mau  
NIM : 61180319  
Program studi : Arsitektur  
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DI KOTA MAKASSAR  
DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 22 Januari 2024

Yang menyatakan



(Fransisco Richardo D. Talo Mau)

NIM.61180319

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Judul** : Perancangan Makassar Creative Hub di Kota Makassar dengan Pendekatan Blending Space

**Nama Mahasiswa** : **FRANSISCO RICHARDO DINTAIS TALO MAU**

**NIM** : 61180319

**Mata Kuliah** : Tugas Akhir      **Kode** : DA8888

**Semester** : Ganjil      **Tahun** : 2023/2024

**Program Studi** : Arsitektur      **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

**Universitas** : Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : **11 Januari 2024**

Yogyakarta, 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing 1



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji 1



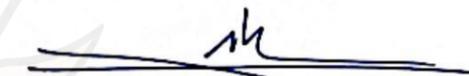
Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Dosen Pembimbing 2



Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

Dosen Penguji 2



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

### PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DI KOTA MAKASSAR

Dengan Pendekatan Blending Space

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

**DUTA WACANA**

Yogyakarta, 22 Januari 2024



**Fransisco Richardo Dintais Talo Mau**

61180319

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Perancangan Makassar Creative Hub di Kota Makassar dengan Pendekatan Blending Space**", yang merupakan syarat menyelesaikan Tugas Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Duta Wacana.

Pada kesempatan ini, saya akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Secara khusus saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa atas kasih sayang serta berkat-Nya yang senantiasa menyertai dan menaungi saya dalam kehidupan ini.
2. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Bapa Johannes Talo Mau, S.Pd, MM dan Mama Agustina Rangga Datu,. Bapak dan Mama serta saudara saya Kak Rio, Grace dan Ignacio yang luar biasa dan sangat sabar yang senantiasa memberi motivasi, doa dan kasih sayang bagi saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc dan Bapak Irwin Panjaitan, S.T., M.T. serta Alm. Bapak Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch. ,yang telah membimbing dan kebersamai saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD). dan Bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji yang telah menguji Tugas Akhir saya dengan banyak sudut pandang dan masukan yang bermanfaat.
6. Keluarga besar Simon Idi dan Talo Mau yang sudah memberi dukungan, semangat dan doa kepada saya.
7. Sahabat dan saudara yang selalu menemani dan mendukung saya, Keluarga Besar Gappala Duta Wacana (Kede, Boti, Kolo, Pelet, Pado, Kabauk, Kumak, Kanik, Katapo, Posa, Seko, Teke, Teno, Nitu), Republik Tualang (Diwan, AlayaRoo, Assad, Feni, Cono', Sinchan, Badri, Kejo, Randy, Batam, Michael, Nugli, Ezak, Fajar, Uding, Said, Kama, Palepi, Lutfi), Dora (Pocel, Ikky, Bymo, Keja, Winar, Jesha, Kido, Vega, Yeyen, Raihan, Lela, Reiska, Oces, Agyhl) Dutor (Nopri, Batara, Wirene, Eccu, Rikal, Reandy), PPGL (Doni, Evan, Wandy, Kandu, Martin, Yoel, Eril, Yan, Ipang, Ogik), Arsitektur UKDW 2018 dan teman yang lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu, kalian semua keren, Terima kasih !
8. Geraldina Dyah Ayu Larasati yang telah mendukung, mendoakan dan kebersamai saya selama proses perkuliahan dan tugas akhir walaupun harus kandas pada saat proses tugas akhir ini. Atas segala cinta, upaya positif dan kesabaran saya ucapkan sampai berjumpa kembali dan Terima Kasih !

“ Sementara dalam rasa tak ada yang salah dan baik-baik saja; Sebenarnya dalam paham bukanlah ini rencananya; Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa;

Dan jalan satu-satunya jalani sebaik kau bisa ”

“FSTVLST - GAS”

Yogyakarta, 22 Januari 2024



Fransisco Richardo D. Talo Mau

## DAFTAR ISI

### PENDAHULUAN

i	Halaman Judul
ii	Halaman Persetujuan
iii	Lembar Pengesahan
iv	Pernyataan Keaslian
v	Kata Pengantar
vi	Daftar Isi
vii	Abstrak
viii	Abstract

21	Kriteria Pemilihan Site
22	Profil Site
23-28	Konteks Site

### LAMPIRAN

- Poster
- Gambar Kerja
- Foto Maket
- Lembar Konsultasi
- Surat Keterangan Revisi
- Halaman Persetujuan Publikasi

### BAB 1

1	Kerangka Berpikir
2-6	Latar Belakang
7	Fenomena
7-8	Permasalahan
8	Pendekatan Ide & Solusi

### BAB 4

29-31	Skema & Proses Kreatif
32-37	Performansi Ruang
38	Besaran Ruang

### BAB 2

9-10	Studi Literatur Ekonomi Kreatif
11-13	Studi Literatur Creative Hub
14-15	Studi Literatur Blending Space
16	Studi Literatur Balla' Lompoa
17-20	Studi Preseden

### BAB 5

39	Ide Desain
40-42	Konsep Makro
43-44	Konsep Mikro
45	Daftar Pustaka



## ABSTRAK

Ekonomi Kreatif merupakan paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, dan kreativitas sumber daya manusia. Ekonomi kreatif diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan perekonomian yang ada di Indonesia. Selain itu perkembangan teknologi dan industri pariwisata juga dapat menunjang keberhasilan ekonomi kreatif yang diterapkan. Indonesia sendiri memiliki banyak potensi sumber daya alam, budaya, dan kesenian. Makadari itu persebaran ekonomi kreatif yang ada harus diperhatikan seperti pada daerah-daerah yang memiliki potensi namun perekonomiannya belum berkembang. Salah satu daerah yang memiliki potensi sumber daya alam, kesenian, dan kebudayaan yang masih sangat kental adalah Kota Makassar. Namun sayangnya perekonomian kreatif yang ada di Kota Makassar belum berkembang dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai dan kurangnya perhatian dari pemerintah. Hal tersebut dapat diatasi dengan pembuatan Creative Hub yang merupakan wadah segala bentuk kegiatan kreatif dengan pendekatan Blending Space. Penerapan arsitektur kontekstual harmoni juga dilakukan dengan mengadopsi nilai budaya yang ada di sekitarnya agar kebudayaan yang ada di Kota Makassar tetap terjaga.

Kota Makassar memiliki potensi kuat di bidang jasa dan perdagangan. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui inovasi di berbagai sektor, terkhusus pada sektor ekonomi kreatif yang diyakini sebagai salah satu kekuatan ekonomi di masa mendatang. Dari data yang ada terdapat 17 sub sektor kreatif yang berada di Kota Makassar. Menurut data ekrafmakassar.id terdapat 543 pelaku Ekraf yang terdaftar serta adanya 9 event yang dijadikan sarana para pelaku Ekraf untuk menjajalkan hasil produk dari industri kreatif yang digelutinya.

Kata kunci: **Ekonomi Kreatif, Kota Makassar, Creative Hub, Blending Space**

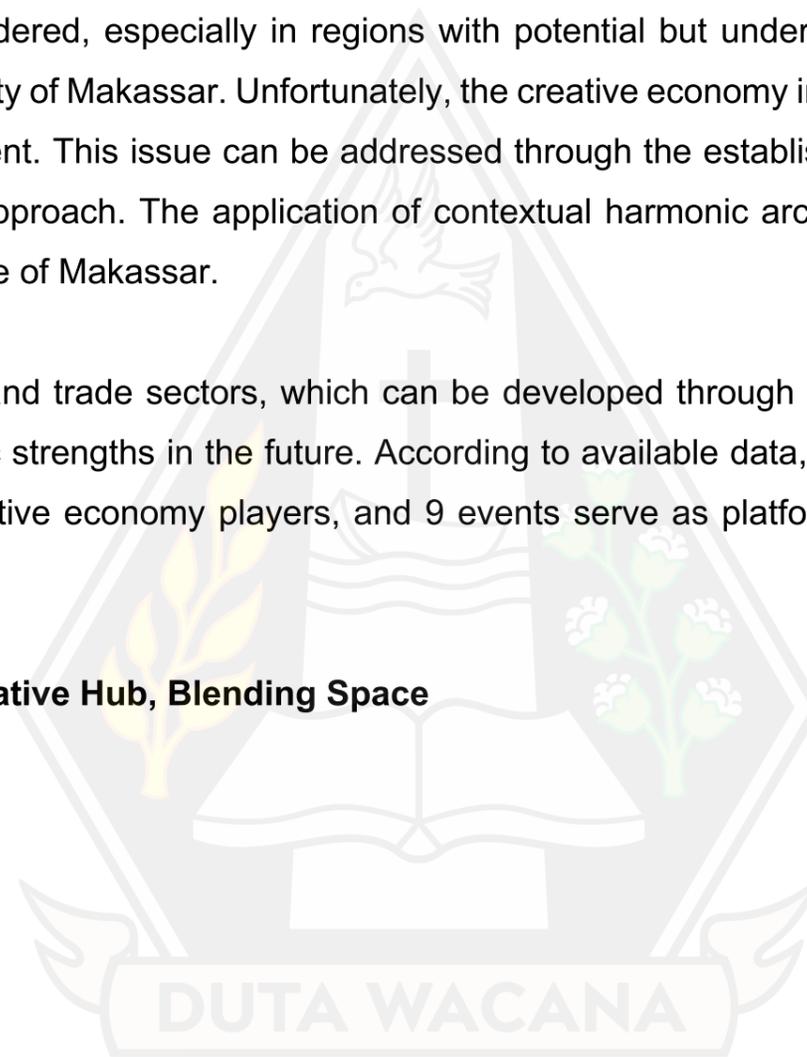


## ABSTRACT

Creative Economy is a new economic paradigm that relies on the ideas, concepts, and creativity of human resources. The creative economy is expected to contribute to the development of the existing economy in Indonesia. Additionally, the advancements in technology and the tourism industry can also support the success of the applied creative economy. Indonesia itself possesses abundant natural resources, cultural richness, and artistic diversity. Therefore, the distribution of the existing creative economy needs to be considered, especially in regions with potential but underdeveloped economies. One such area with significant potential in natural resources, art, and culture is the city of Makassar. Unfortunately, the creative economy in Makassar has not flourished due to a lack of adequate facilities and insufficient attention from the government. This issue can be addressed through the establishment of a Creative Hub, serving as a platform for all forms of creative activities with a Blending Space approach. The application of contextual harmonic architecture is also implemented by adopting the cultural values of the surrounding area to preserve the culture of Makassar.

Makassar has strong potential in the service and trade sectors, which can be developed through innovation in various fields, particularly in the creative economy sector, believed to be one of the economic strengths in the future. According to available data, there are 17 sub-sectors of creativity in Makassar. As per ekrafmakassar.id, there are 543 registered creative economy players, and 9 events serve as platforms for these players to showcase the results of their creative industry products.

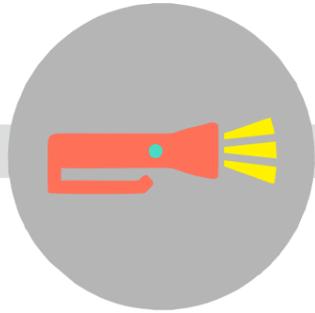
Keywords: **Creative Economy, Makassar City, Creative Hub, Blending Space**





## LATAR BELAKANG

- Pernyataan Presiden Joko Widodo mengenai Era Ekonomi Kreatif berpengaruh terhadap dampak industri kreatif bagi perekonomian Indonesia.
- Pernyataan Menparekrif Sandiaga Uno mengenai ekonomi kreatif akan menjadi industri masa depan yang berperan besar pada perekonomian nasional.
- Fasilitas ruang kreatif yang kurang proporsional dan kurang mendukung sebagai sarana pengembangan industri kreatif.
- Potensi alam & kebudayaan sebagai kekayaan lokalitas Makassar.



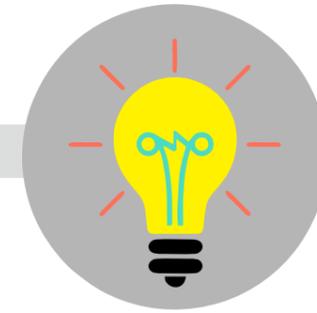
## FENOMENA

- FENOMENA SOSIAL :
  - Pelaku kreatif kurang dapat berinteraksi dengan pelaku kreatif lainnya maupun masyarakat.
  - Sarana promosi produk kurang efektif karena hanya maksimal saat event di waktu dan tempat tertentu.
- FENOMENA ARSITEKTURAL :
  - Fasilitas ruang kreatif kurang mewadahi sub sektor ekonomi kreatif yang ada di Kota Makassar.
  - Ruang kreatif belum proporsional untuk mewadahi berbagai fungsi akibat adanya pola aktivitas pengguna yang berbeda.



## PERMASALAHAN

- Ruang kreatif yang terdapat di Kota Makassar belum memiliki fasilitas dan kondisi ruang yang proporsional terhadap pola aktivitas yang berbeda didalamnya.
- Fasilitas ruang kreatif yang kurang proporsional dan kurang mendukung sebagai sarana pengembangan industri kreatif.



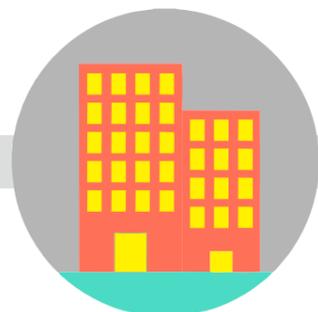
## PENDEKATAN IDE & SOLUSI

- Perancangan mempertimbangkan jenis aktivitas yang akan diwadahi dalam ruangan tersebut.
- Merancang ruang yang dapat beralih fungsi dan dapat menyesuaikan perubahan pola aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam ruang kreatif.
- Peningkatan pada aksesibilitas untuk memudahkan pengguna dalam menjangkau fasilitas dan pembentukan ruang interaksi untuk meningkatkan hubungan sosial antar pengguna ruang kreatif.



## KONSEP DESAIN

- KONSEP MAKRO
- KONSEP MIKRO



## PROGRAM RUANG

- PERFORMANSI RUANG :
  - Klasifikasi Pengguna
  - Pola Aktivitas Pengguna
  - Kebutuhan Ruang
  - Klasifikasi Ruang
  - Hubungan Ruang
  - Hirarki dan Zonasi Ruang
- BESARAN RUANG



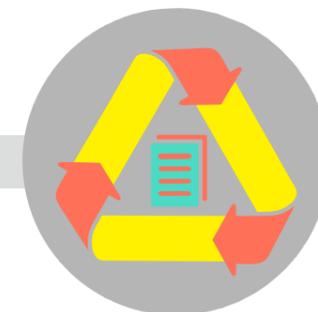
## ANALISIS SITE

- KRITERIA PEMILIHAN SITE
- PROFIL SITE : Lokasi Site dan Kondisi Eksisting
- KONTEKS SITE : Lingkungan, Utilitas, dan Topografi



## TINJAUAN PUSTAKA

- STUDI LITERATUR :
  - Ekonomi Kreatif
  - Creative hub
  - Blending Space
- STUDI PRESEDEN :
  - Bandung Creative Hub
  - Jakarta Creative Hub
  - Thailand Creative and Design Center



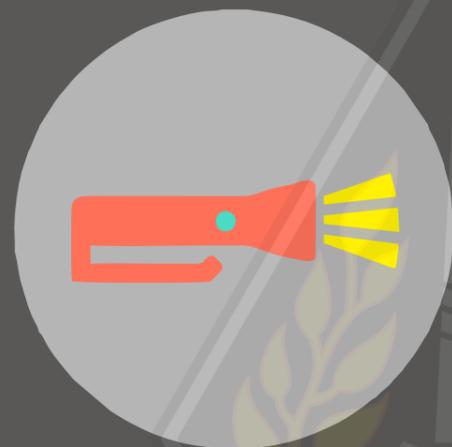
## METODE

- DATA PRIMER :
  - Observasi, dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.
  - Wawancara dengan pelaku Ekonomi Kreatif.
  - Dokumentasi, dilakukan dengan cara pengumpulan data berupa foto.
- DATA SEKUNDER :
  - Peraturan Perpres Nomor 72
  - Dinas Pariwisata Kota Makassar Bidang Ekonomi Kreatif.
  - Rencana Strategis Dispar Kota Makassar
  - Literatur, buku, dan internet

# BAB 1 - PENDAHULUAN



**LATAR BELAKANG**



**FENOMENA**



**PERMASALAHAN**



**PENDEKATAN  
IDE & SOLUSI**

## ARTI JUDUL

### PERANCANGAN

Perancangan merupakan suatu tahap dengan tujuan menilai, menganalisis, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik secara fisik maupun non fisik yang optimal untuk jangka panjang atau waktu yang akan datang.

### CREATIVE HUB

Creative hub adalah tempat, baik secara fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dalam satu tempat. Creative hub berperan sebagai penyelenggara, penyedia ruangan atau wadah, dan pendukung untuk jaringan, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam bidang kreativitas, sektor budaya, dan teknologi.

### BLENDING SPACE

Blending Space atau perpaduan ruang adalah percampuran konseptual yang diterapkan pada dua input atau domain yang kemudian menghasilkan suatu ruang campuran dan menciptakan pengalaman baru.

#### PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE



## LATAR BELAKANG

### INDONESIA



GLOBAL CREATIVITY INDEX  
**115/139**  
**0,202**



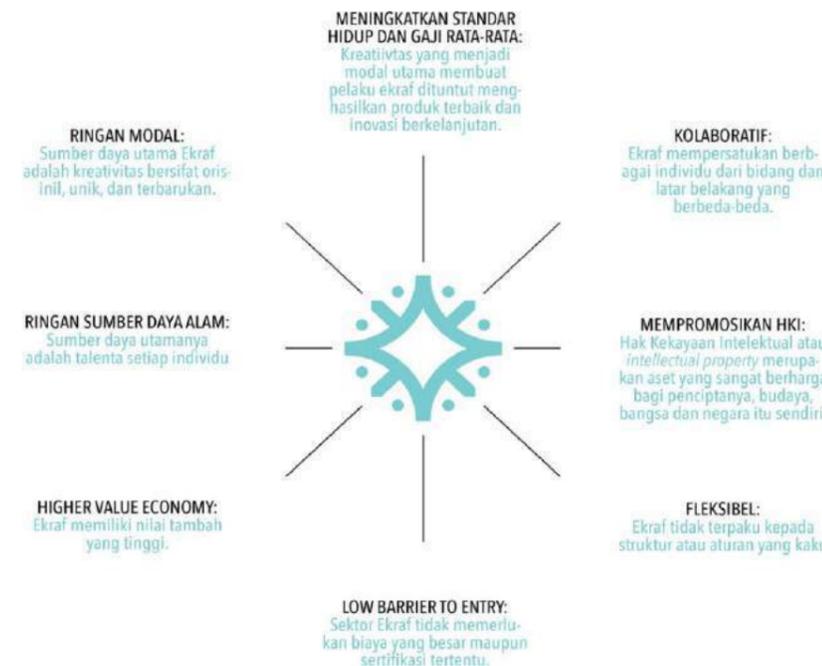
#### SUBSEKTOR EKONOMI KREATIF INDONESIA

- |                                   |                           |                       |
|-----------------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1. Aplikasi, & Game               | 6. Fashion                | 11. Musik             |
| 2. Arsitektur                     | 7. Film, animasi, & video | 12. Penerbitan        |
| 3. Desain Interior                | 8. Fotografi              | 13. Periklanan        |
| 4. Desain Komunikasi Visual (DKV) | 9. Kriya                  | 14. Seni Pertunjukan  |
| 5. Desain Produk                  | 10. Kuliner               | 15. Seni Rupa         |
|                                   |                           | 16. Televisi, & Radio |

Ekonomi kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sumber daya utama dalam Ekonomi Kreatif adalah kreativitas, yakni kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, solusi dari suatu masalah, atau sesuatu yang berbeda dari pakem. Di Indonesia, geliat Ekonomi Kreatif dimulai sejak Pekan Produk Budaya Indonesia pertama kali digelar pada tahun 2007. Pada tahun 2009, Pemerintah Indonesia menerbitkan instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 yang mengatur tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, salah satu pionir landasan hukum yang pertama kali menempatkan Ekraf di panggung perekonomian nasional. Ekonomi kreatif memiliki potensi yang cukup menjanjikan. Pada 2016, kontribusi Ekonomi terhadap perekonomian nasional tercatat sebesar 7,44 persen dan diproyeksikan akan terus meningkat. Dari segi angka, Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif diproyeksikan telah malampaui 1.000 triliun pada 2017 dan meningkat mendekati 1.102 triliun pada 2018.

Sumber :  
Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019

### 10 Kota Kreatif Versi Indonesia Kreatif oleh BERKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia)



Bekraf pada tahun 2017 melalui laman portal resminya merilis 10 kota kreatif di Indonesia antara lain; Padang, Surabaya, Malang, Banyuwangi, Solo, Yogyakarta, Bandung, Pekalongan, Jakarta, dan Bali. Penyusunan daftar kota kreatif ini disandarkan pada beberapa elemen, seperti sejarah, budaya, kreatifitas warga, dukungan pemerintah daerah/kota, infrastruktur, potensi kota, serta pengakuan internasional.

Sumber :  
[https://pskp.kemdikbud.go.id/assets\\_front/images/produk/1gTk/buku/1629814745\\_Puslitjak\\_25\\_Strategi\\_Pengembangan\\_Kota\\_Kreatif\\_di\\_Indonesia.pdf](https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1gTk/buku/1629814745_Puslitjak_25_Strategi_Pengembangan_Kota_Kreatif_di_Indonesia.pdf)

## LATAR BELAKANG



### Geografis & Iklim Kota Makassar

Kota Makassar adalah Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan, yang terletak di bagian Selatan Pulau Sulawesi yang dahulu disebut Ujung Pandang, terletak antara 119°24'17'38" Bujur Timur dan 5°8'6'19" Lintang Selatan yang berbatasan sebelah Utara dengan Kabupaten Maros, sebelah Timur Kabupaten Maros, sebelah selatan Kabupaten Gowa dan sebelah Barat adalah Selat Makassar. Kota Makassar memiliki topografi dengan kemiringan lahan 0-2°(datar) dan kemiringan lahan 3-15° (bergelombang). Luas Wilayah Kota Makassar tercatat 175,77 km persegi. Kota Makassar adalah kota yang terletak dekat dengan pantai yang membentang sepanjang koridor barat dan utara dan juga dikenal sebagai "Waterfront City" yang di dalamnya mengalir beberapa sungai seperti Sungai Tallo, Sungai Jeneberang, dan Sungai Pampang) yang kesemuanya bermuara ke dalam kota. Kota Makassar merupakan hamparan daratan rendah yang berada pada ketinggian antara 0-25 meter dari permukaan laut.

Kota Makassar memiliki kondisi iklim tropis yang bertipe iklim tropis muson (Am), hal tersebut ditandai dengan kontrasnya jumlah rata-rata curah hujan di musim penghujan dan musim kemarau. Musim hujan biasanya berlangsung sejak bulan November hingga bulan Maret dan musim kemarau berlangsung dari bulan Mei hingga bulan September. Wilayah Kota Makassar memiliki suhu udara rata-rata berkisar antara 26,°C sampai dengan 29 °C. Rata-rata curah hujan per tahun di wilayah ini berkisar antara 2700–3200 milimeter.

### DATA EKONOMI KREATIF KOTA MAKASSAR



### TUJUH BELAS SUBSEKTOR KREATIF

Perpres Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif telah mengklasifikasi ulang sub-sektor industri kreatif 17 sub-sektor. Definisi ke-16 subsektor industri kreatif tersebut mengacu pada publikasi "Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025, Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi

Kota Makassar memiliki potensi kuat di bidang jasa dan perdagangan. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui inovasi di berbagai sektor, terkhusus pada sektor ekonomi kreatif yang diyakini sebagai salah satu kekuatan ekonomi di masa mendatang.

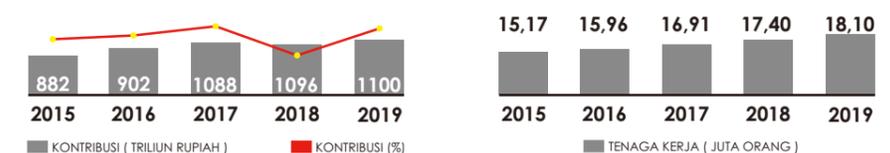
Dari data yang ada terdapat 17 sub sektor kreatif yang berada di Kota Makassar. Menurut data ekrafmakassar.id terdapat 543 pelaku Ekraf yang terdaftar serta adanya 9 event yang dijadikan sarana para pelaku Ekraf untuk menjajalkan hasil produk dari industri kreatif yang digelutinya.

*" Era Ekonomi Kreatif : Ekonomi Kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia "*



Presiden Jokowi Widodo  
Pembukaan Temu Kreatif Nasional 4 Agustus 2015

Pernyataan oleh Presiden Joko Widodo saat Pembukaan Temu Kreatif Nasional pada 4 Agustus 2015 mempengaruhi perkembangan industri kreatif dan dampaknya terhadap ekonomi Indonesia dimana ekonomi kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia dan dapat menyerap tenaga kerja yang semakin meningkat tiap tahunnya.



SUMBER :  
kominfo.go.id  
investor.id

*" Sandiagio Uno: Ekonomi Kreatif Jadi Industri Masa Depan di RI "*



Foto: Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiagio Uno (Tangkapan layar CNBC Indonesia TV)

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiagio Uno mengungkapkan ekonomi kreatif akan menjadi industri masa depan yang berperan besar pada perekonomian nasional. Bahkan, potensi ekonomi kreatif Indonesia ada di posisi tiga dunia, setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Dia menambahkan potensi besar itu harus dibarengi dengan peningkatan literasi digital, apalagi dengan banyaknya jumlah startup saat ini. Indonesia ada di peringkat kelima dengan jumlah 2.375 startup.

## LATAR BELAKANG

Potensi Alam & Budaya sebagai kekayaan lokalitas Makassar



Ada beberapa potensi kekayaan budaya, kesenian, alam, sejarah, rekreasi, dan ekonomi unggulan yang ada di Kota Makassar yang banyak diminati oleh wisatawan maupun masyarakat lokal yang ada di Kota Makassar.



Tujuan wisata yang menjadi titik berat di Kota Makassar ialah berupa wisata kuliner, seni dan budaya yang paling berpotensi untuk perkembangan Ekonomi Kreatif yang ada di kota ini sehingga terciptanya sub-sektor EKRAF.

 Aplikasi 13	 Arsitektur 19	 Desain Interior 4
 Desain Komunikasi Visual 12	 Desain Produk 60	 Fashion 57
 Film, Animasi, dan Video 36	 Fotografi 19	 Kriya 63
 Kuliner 296	 Musik 27	 Penerbitan 7
 Pengembang Permainan 1	 Periklanan 10	 Radio dan Televisi 25
 Seni Pertunjukan 19	 Seni Rupa 7	

Kota Makassar adalah salah satu kota yang memiliki potensi industri kreatif di Indonesia. Di atas adalah industri kreatif dari jenis dan jumlah industri kreatif yang ada di Kota Makassar.

Kalender Event di Kota Makassar

### FEBRUARI

FESTIVAL SENI PERTUNJUKKAN  
16 FEBRUARI 2022

### MARET

FESTIVAL BAKAT  
5 - 6 MARET 2022  
MAKASSAR ESPORT FESTIVAL  
11 - 13 MARET 2022  
PEMILIHAN DUTA WISATA  
16 - 18 MARET 2022  
FOOD VAGANZA  
19 - 20 MARET 2022  
JAMBORE FOTOGRAFI PEMUDA  
19 - 23 MARET 2022

### APRIL

FESTIVAL BULAN BUDAYA  
1 - 30 APRIL 2022  
FESTIVAL BAKAT  
2 - 3 APRIL 2022

### MEI

MAKASSAR ANIMASI FESTIVAL  
18 - 22 MEI 2022  
PAMERAN TEMPORER MUSEUM  
18 MEI 2022A  
MAKASSAR DESIGN FESTIVAL  
20 - 22 MEI 2022  
ART DAY  
28 - 29 MEI 2022  
MAKASSAR FASHION FIESTA  
31 MEI 2022

### JUNI

MAKASSAR MILENIAL FESTIVAL  
4 - 5 JUNI 2022  
MAKASSAR GAME DEVELOPMENT COMPETITION  
8 - 10 JUNI 2022  
PAMERAN NASIONAL FILATELI  
17 - 21 JUNI 2022  
MAKASSAR CREATIVE FESTIVAL  
18 - 19 JUNI 2022  
PAMERAN SENI RUPA  
20 JUNI 2022

### JULI

LOMBA LAGU DAERAH  
17 JULI 2022  
MAKASSAR MICE EXPO  
22 - 24 JULI 2022  
FESTIVAL FILM MAKASSAR  
30 - 31 JULI 2022

### AGUSTUS

PEKAN PRODUK KREATIF  
4 - 6 AGUSTUS 2022  
FESTIVAL SENI PERTUNJUKKAN DAN SENI MUSIK  
7 AGUSTUS 2022  
MAKASSAR JAZZ FESTIVAL  
27 - 28 AGUSTUS 2022

### SEPTEMBER

F8 MAKASSAR INTERNATIONAL EIGHT FESTIVAL  
7 - 11 SEPTEMBER 2022  
LOMBA FOTO PARIWISATA  
1 - 14 SEPTEMBER 2022  
MAKASSAR CLOTHING MOVEMENT  
19 SEPTEMBER 2022  
KRIYA EXPO  
24 - 25 SEPTEMBER 2022

### OKTOBER

MAKASSAR YOUTH CREATIVE HUB  
1 OKTOBER 2022  
LOMBA DESAIN IKLAN & POSTER  
1 OKTOBER 2022  
PROLOG FEST  
7 - 8 OKTOBER 2022  
FESTIVAL MUSIK  
8 OKTOBER 2022

### NOVEMBER

FESTIVAL SENI PERTUNJUKKAN  
9 NOVEMBER 2022

### DESEMBER

INDONESIA BEAUTY EXPO  
1 - 4 DESEMBER 2022  
ROCK IN CELEBES  
3 - 4 DESEMBER 2022

Sumber :  
<https://disbudpar.sulselprov.go.id/>

## LATAR BELAKANG

### Daftar Event di Kota Makassar



#### EIGHT FESTIVAL :

- Fashion
- Kuliner
- Penerbitan
- Seni Rupa
- Seni Tari
- Musik
- Film, Animasi dan Video
- Fotografi



#### PROLOG FEST:

- Musik
- Kuliner
- Seni Rupa
- Seni Tari
- Film, Animasi dan Video
- Fashion
- Fotografi



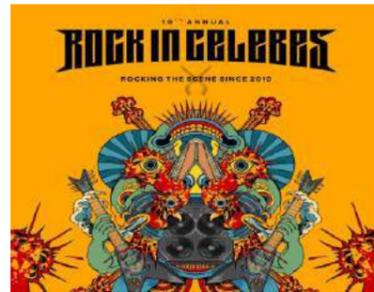
#### MAKASSAR JAZZ FESTIVAL:

- Musik
- Kuliner
- Seni Tari
- Seni Rupa
- Fotografi



#### KALLA YOUTH FEST :

- Musik
- Kriya
- Seni Tari
- Fashion
- Fotografi
- Film, Animasi dan Video
- Seni Rupa
- DKV dan Periklanan



#### ROCK IN CELEBES :

- Musik
- Kuliner
- Penerbitan
- Seni Tari
- Fashion
- Fotografi



#### FESTIVAL FILM MAKASSAR:

- Film, Animasi dan Video
- Musik
- Seni Tari
- Kuliner
- Fotografi



#### FESTIVAL SENI PERTUNJUKKAN:

- Seni Tari
- Kuliner
- Musik
- Seni Rupa
- Fotografi



#### FESTIVAL BUDAYA MAKASSAR:

- Seni Tari
- Musik
- Kuliner
- Fashion
- Seni Rupa



#### MAKASSAR CLOTHING MOVEMENT:

- Fashion
- Desain Produk
- Musik
- Seni Tari
- Seni Rupa
- Fotografi

Sumber :  
<https://explore.makassar.go.id/catat-tanggalnya-ini-list-event-keren-di-kota-makassar/>  
<https://www.celebes.com/8-eight-festival>  
<https://artefact.id/2019/08/16/makassar-music-conference-in-prolog-fest-their-sound-their-history/>  
<https://www.indonesia.travel/event/id/categories/music/penampilan-musik-jazz-penuh-euforia-di-makassar-jazz-festival-2021>  
<https://rockincelebes.com/>  
<https://makassar.festival.id/binas-patwisata-makassar-sukses-getar-festival-film-2022-berikut-pemenangny/>  
<https://sulsel.fajar.co.id/2023/05/15/diparetraf-makassar-apresiasi-festival-seni-pertunjukan-tadodopuli-di-negeri-siam/>  
<https://sulawesi.bisnis.com/read/20220916/540/1578171/kalla-youth-fest-2022-jadi-ruang-kolaborasi-industri-kreatif-musik-dan-hobi>  
<https://explore.makassar.go.id/semarak-warna-warni-budaya-kota-makassar-di-hari-kebudayaan-2022/>  
<https://www.iputan6.com/regional/read/4042669/makassar-clothing-movement-2022-mengapresiasi-karya-amp-bisnis-generasi-milenial>

### Ruang Kreatif Di Kota Makassar



#### BIKIN-BIKIN CREATIVE HUB

Project : PT. Kalla Inti Karsa.  
 Lokasi : 1st floor NIPAH Mall dan memiliki luas  
 Luas : 1000 m2.

Konsep ide sebenarnya berangkat dengan melihat market dari NIPAH Mall, sebagai mall yang menawarkan kegiatan – kegiatan kreatif yang dimana menyediakan sarana untuk para mahasiswa dan teman – teman media sebagai semacam base camp yang berada dalam mall.



3D



Amphitheater



Class Room



Coffeeshop



Meeting Space



#### RUMATA' ART SPACE

Project : Riri Riza & Lily Yulianti Farid  
 Lokasi : Jln. Bontonompo 12A, Makassar  
 Luas : 900m2

Rumata'artspace diharapkan memainkan peran penting untuk memperkenalkan dan memajukan seni di Makassar melalui berbagai kegiatan yang dikerjakan secara profesional dan berkesinambungan, menciptakan iklim berkesenian yang dinamis, hangat dan terbuka.



Rumata'artspace memiliki beberapa fungsi sebagai ruang pameran, ruang diskusi, kedai serta ruang pertunjukkan. Ruang-ruang tersebut memiliki keterbatasan sehingga beberapa fungsi dipusatkan pada 1 ruang yaitu fungsi pameran, diskusi maupun pertunjukkan yag ada.

### Potensi Unggulan EKRAF di Kota Makassar



FOTOGRAFI



SENI MUSIK



SENI TARI



SENI RUPA

## LATAR BELAKANG

### Ruang Kreatif Di Kota Makassar



### Lokasi Pementasan/Pertunjukkan Event Kesenian & Industri Kreatif Di Kota Makassar



### Ruang Kreatif Di Kota Makassar

Ruang kreatif yang ada di Kota Makassar menampung berbagai kegiatan industri kreatif seperti seni pertunjukkan, seni musik, kuliner, seni kriya, seni rupa, film dan video, DKV dan lainnya yang terkait mengenai industri kreatif yang ada. Ruang kreatif ini juga beberapa memiliki fungsi sebagai ruang produksi, kolaborasi dan juga pemasaran namun setiap ruang kreatif tidak memiliki fungsi kompleks bangunan yang dibutuhkan oleh pekerja kreatif. Ruang kreatif ini juga tersebar dan minim kapasitas bagi penggunaanya.

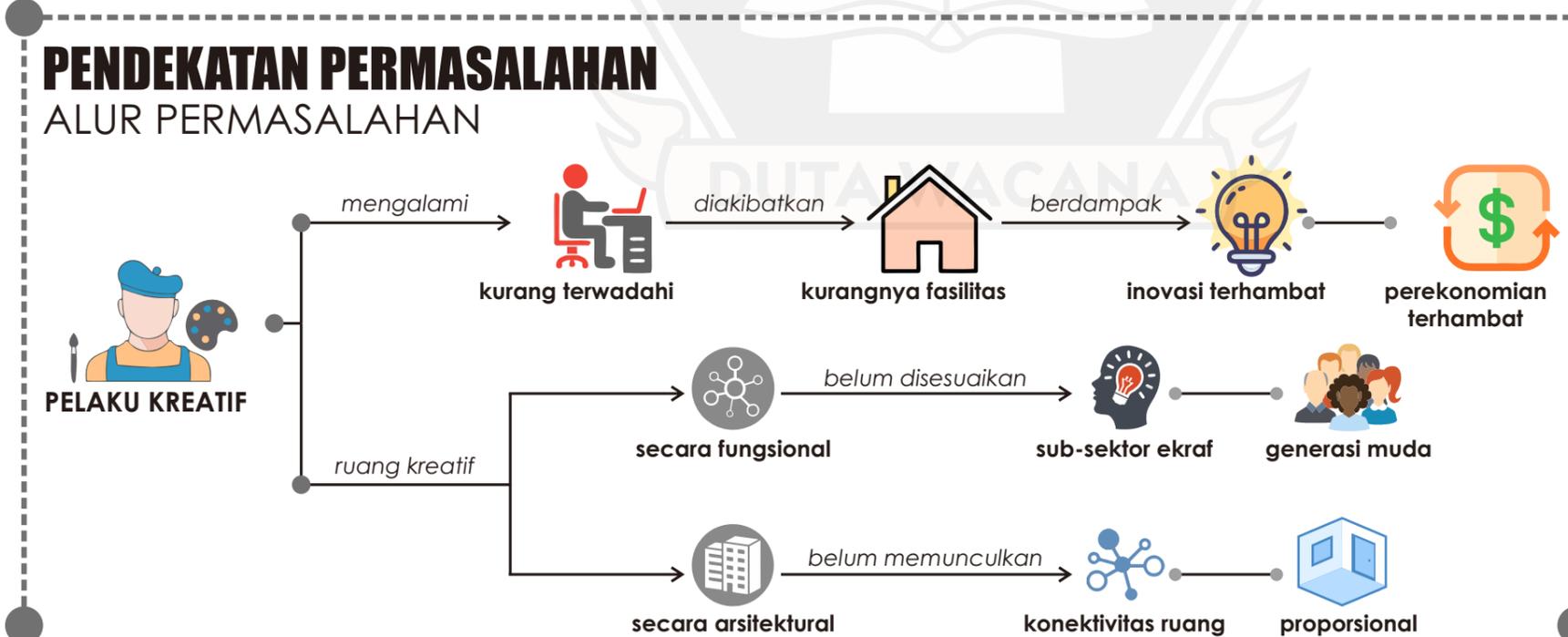
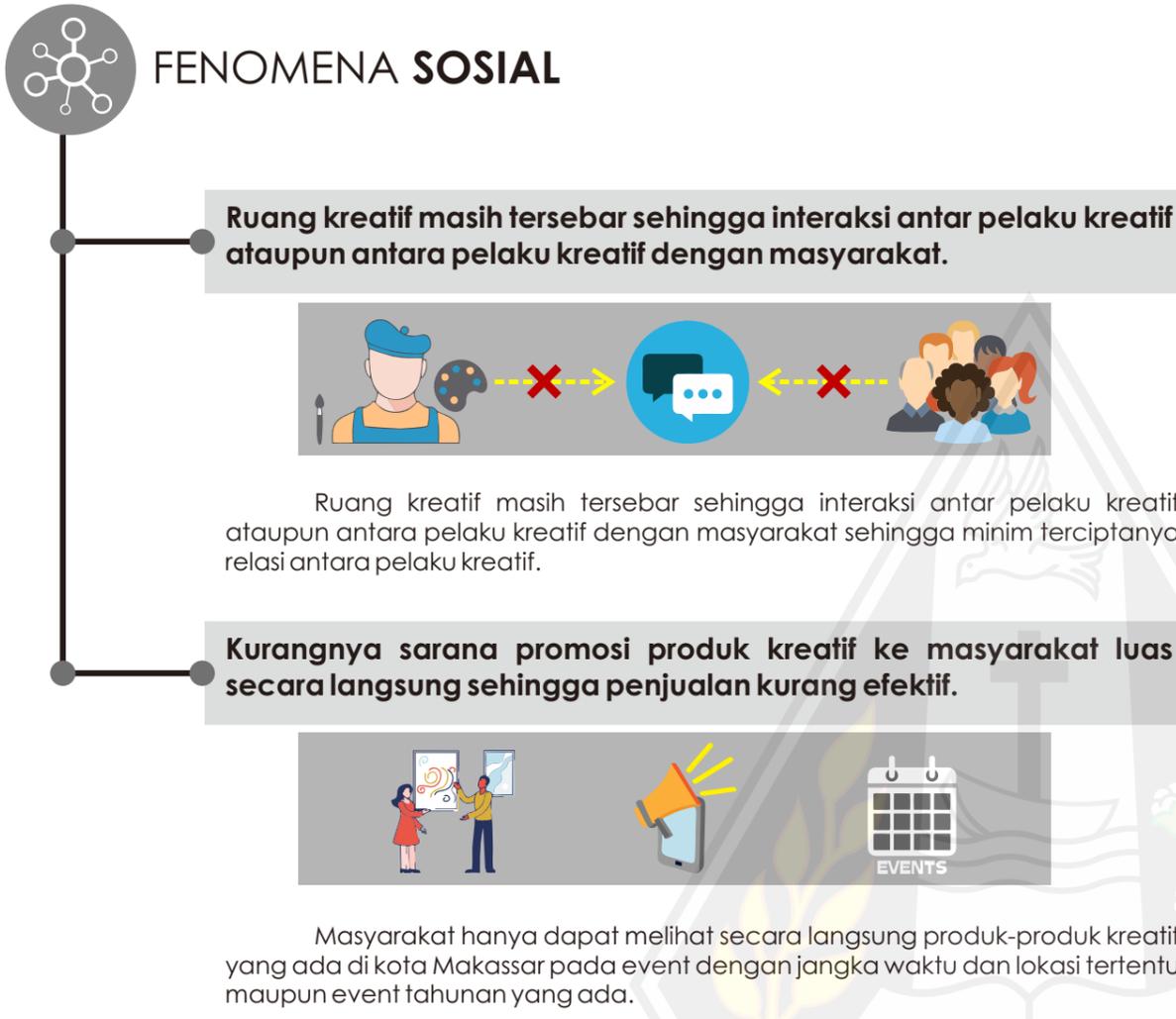
Sumber :  
 - Wawancara dengan Pekerja Industri Kreatif ( Andre Geovani Raing/Tanahindie/Design Ilustrator & Seni)  
 - <https://siasatpartikelir.com/>

### Lokasi Pementasan Event Kesenian & Industri Kreatif Di Kota Makassar

Lokasi pementasan event kesenian dan industri kreatif yang ada di kota Makassar tersebar di beberapa tempat. Lokasi pementasan dan event kesenian dan industri kreatif ini mayoritas menggunakan fasilitas dari berbagai mall dan juga gedung peninggalan sejarah yang ada di Kota Makassar. Event kesenian dan industri kreatif ini mencakup seni musik, seni rupa, seni kriya, seni perunjukkan, fashion dan kuliner serta beberapa industri kreatif yang ada dan budaya.

Sumber :  
 - Wawancara dengan Pekerja Industri Kreatif di Makassar (Andre Geovani Raing/Tanahindie/Design Ilustrator & Seni)  
 - <https://explore.makassarkota.go.id/catat-tanggalnya-ini-list-event-keren-di-kota-makassar/>

## FENOMENA



## RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana merancang **Creative Hub** dengan pendekatan **Blending Space** di Kota Makassar yang dapat melahirkan ruang yang proporsional dan dapat mengakomodasi pola aktivitas yang berbeda-beda sebagai tempat/wadah berkreasi pekerja kreatif dan masyarakat umum



## PENDEKATAN SOLUSI

Perancangan ruang perlu mempertimbangkan jenis aktivitas yang akan diwadahi dalam ruangan tersebut sehingga dapat diciptakan ruang yang proporsional terhadap jenis/pola kegiatan kreatif yang dilakukan pengguna.

Merancang ruang yang dapat beralih fungsi dan dapat menyesuaikan perubahan pola aktivitas yang terjadi akibat perubahan fungsi dan jenis kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dalam ruang kreatif.

Peningkatan pada aksesibilitas untuk memudahkan pengguna dalam menjangkau fasilitas dan pembentukan ruang interaksi untuk meningkatkan hubungan sosial antar pengguna ruang kreatif.

## SASARAN PENGGUNA

Potensi Unggulan EKRAF di Kota Makassar



SENI MUSIK



SENI TARI



SENI RUPA



FOTOGRAFI



PEKERJA KREATIF



GENERASI MUDA



MASYARAKAT UMUM

## TUJUAN

PERANCANGAN MAKASSAR CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE

Peningkatan Kualitas Pekerja Industri Kreatif

Penyediaan Ruang Kreatif

Makerspace, Co-working Space, Education Space & Collaboration Space

Pola Aktivitas Pengguna Berbeda

Hubungan Ruang

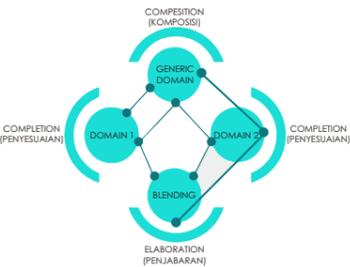
Ruang Proporsional & Fleksibel

Branding Industri Kreatif

Bentuk Bangunan

Bangunan Atraktif

## METODE PENDEKATAN DESAIN ORIENTASI BLENDING SPACE



Prinsip utama pendekatan **Blending Space** ialah merespon pola aktivitas yang berbeda-beda dengan menciptakan ruang yang proporsional terhadap berbagai macam pola aktivitas yang ada dengan menekankan pada pengelolaan ruang fisik.

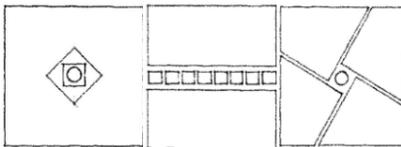
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996

**Multifunctional Space** dapat digambarkan sebagai integrasi sejati dari berbagai fungsi dalam ruang dan waktu ( Brandt & Vejre, 2004 ). Hal ini berbeda dengan pembangunan serba guna yang mengkotakkan berbagai kegunaan dalam suatu komunitas atau lanskap. Misalnya, menerapkan multi-fungsi dalam komunitas menciptakan ruang yang memiliki banyak tujuan.

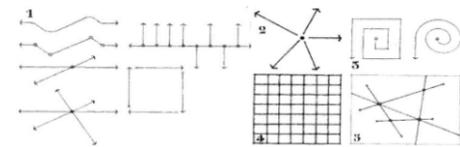
Sumber: www.arch2o.com/multifunctional-spaces

## STUDI PENGELOLAAN RUANG FISIK

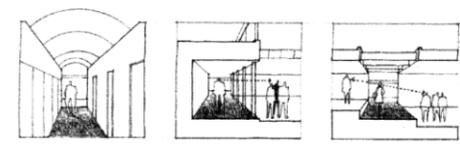
1. Organisasi ruang



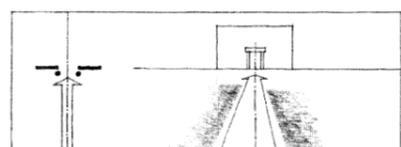
3. Konfigurasi alur gerak



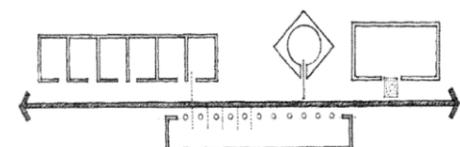
5. Bentuk sirkulasi dalam ruang



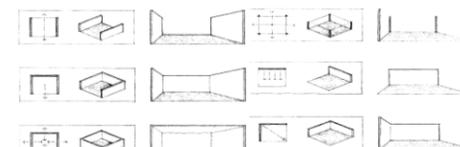
2. Sirkulasi



4. Hubungan jalur ke ruang



6. Pembatas ruang



Sumber : <http://e-journal.uajy.ac.id/17470/3/TA153582.pdf>  
Ching, D.K, Francis, 1996

## METODE PENGUMPULAN DATA

DATA PRIMER :

- Aktivitas pekerja kreatif sesuai sub-sektor
- Aktivitas generasi muda pada ruang - ruang kreatif yang ada
- Kebutuhan ruang pada fasilitas ruang kreatif (workshop, workspace, toko, amphitheater, kelas, galeri, dll)

DATA SEKUNDER :

Peraturan Perpres Nomor 72 Dinas Pariwisata Kota Makassar Rencana Strategis Dispar Kota Makassar Literatur, buku, dan internet.

# **BAB 5 - KONSEP DESAIN**

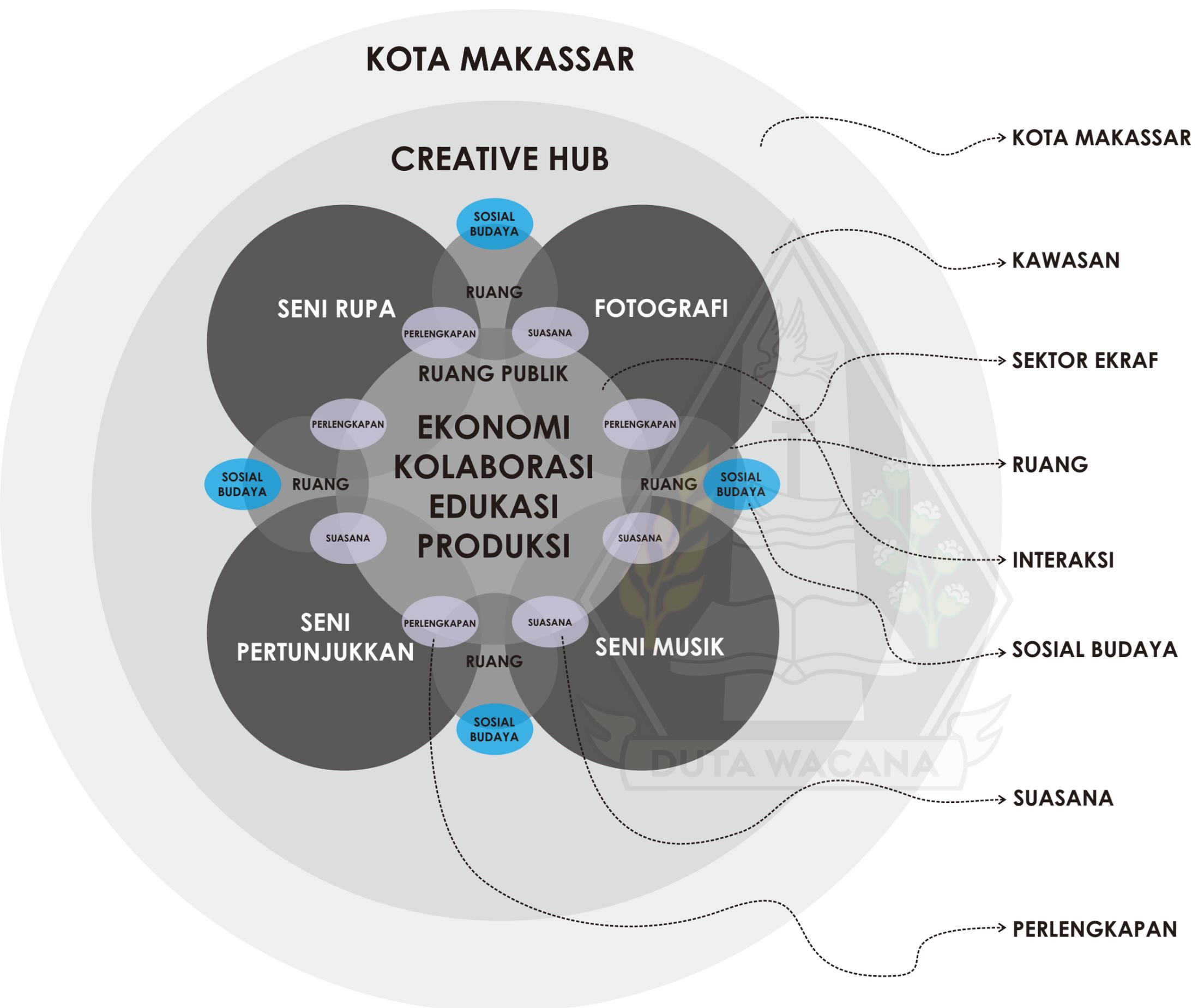


**KONSEP MAKRO**



**KONSEP MIKRO**

DUTA WACANA



- **KOTA MAKASSAR**  
Kota Makassar memiliki potensi kekayaan lokalitas yang melimpah seperti budaya, kesenian, alam, sejarah, rekreasi, industri kreatif dan ekonomi unggulan yang banyak diminati oleh wisatawan maupun masyarakat lokal yang ada di Kota Makassar.

- **KAWASAN**  
Kawasan Creative Hub yang dirancang diharapkan mampu menampung berbagai kekayaan lokalitas yang ada seperti sosial budaya, kesenian dan industri kreatif yg ada di Kota Makassar.

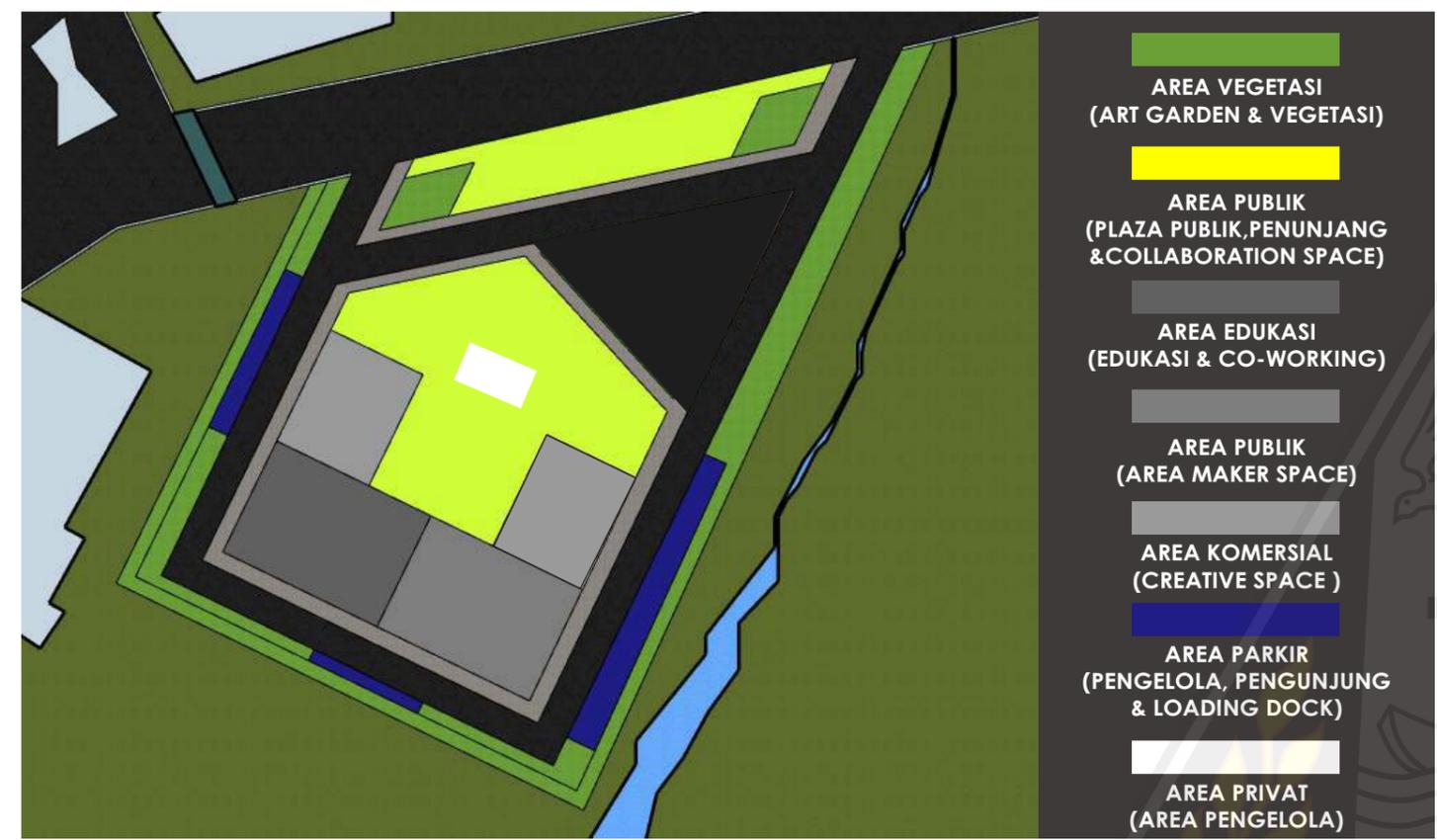
- **SUB-SEKTOR EKRAF**  
Ada 4 sub sektor EKRAF yang berpotensi di Kota Makassar yaitu seni rupa, seni pertunjukkan, seni musik dan kuliner serta diharapkan perancangan ini mampu menjadi wadah berkembangnya EKRAF dan mampu menjadi wadah branding mengenai Industri Kreatif di Kota Makassar.

- **INTERAKSI**  
Pusat kegiatan EKRAF yang terdiri dari 4 sektor dihubungkan melalui ruang publik sebagai wadah interaksi ataupun kolaborasi bagi pengguna maupun bagi sub sektor EKRAF yang ada.

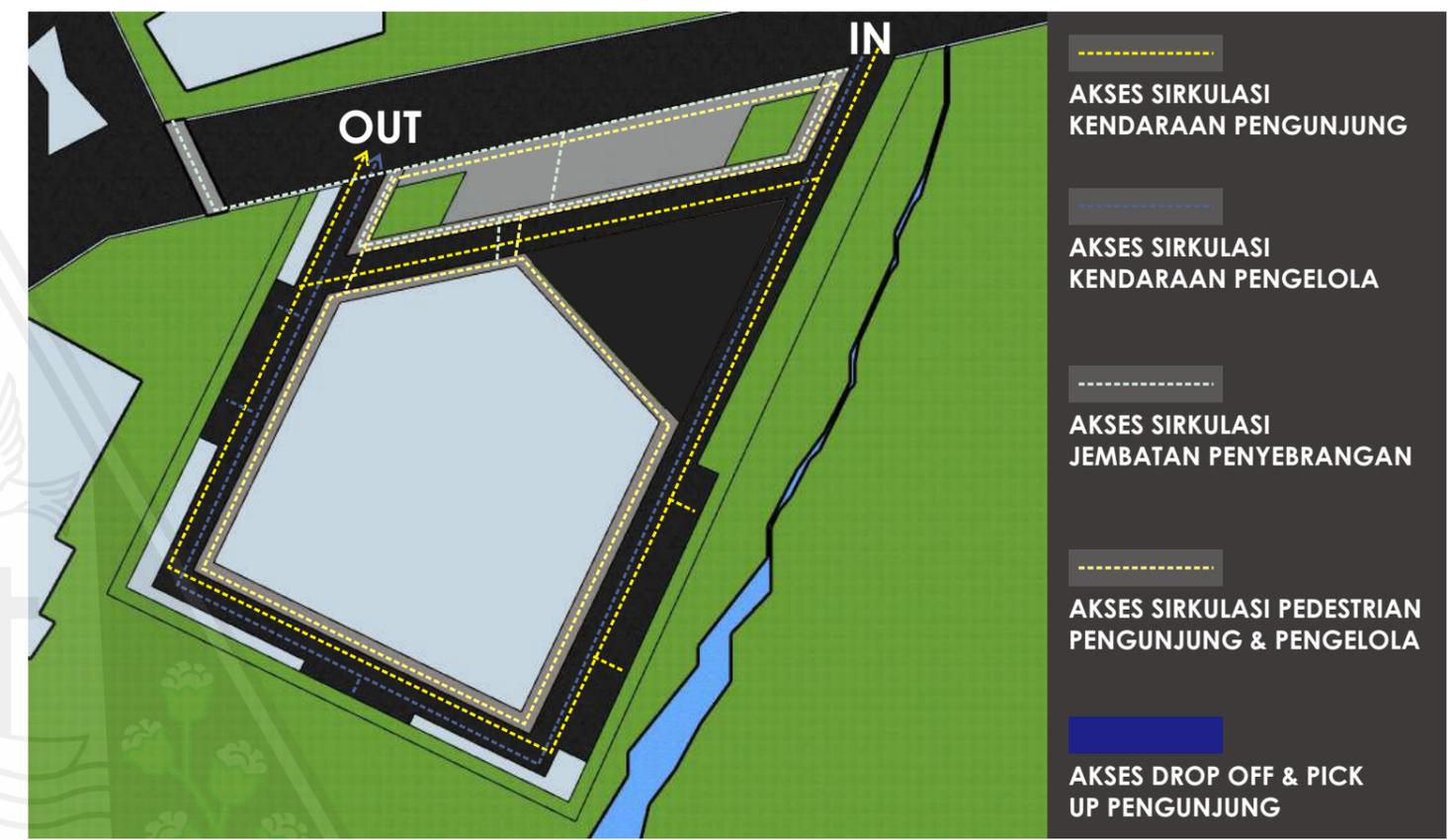
- **RUANG**  
Dari interaksi bersama tersebut terciptalah kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk pengembangan kemajuan industri kreatif. Yang dimana ruang tersebut dapat yang mengimplementasikan nilai sosial budaya, perlengkapan yang dibutuhkan dan suasana ruang yang nyaman untuk berkreasi.

## KONSEP MAKRO

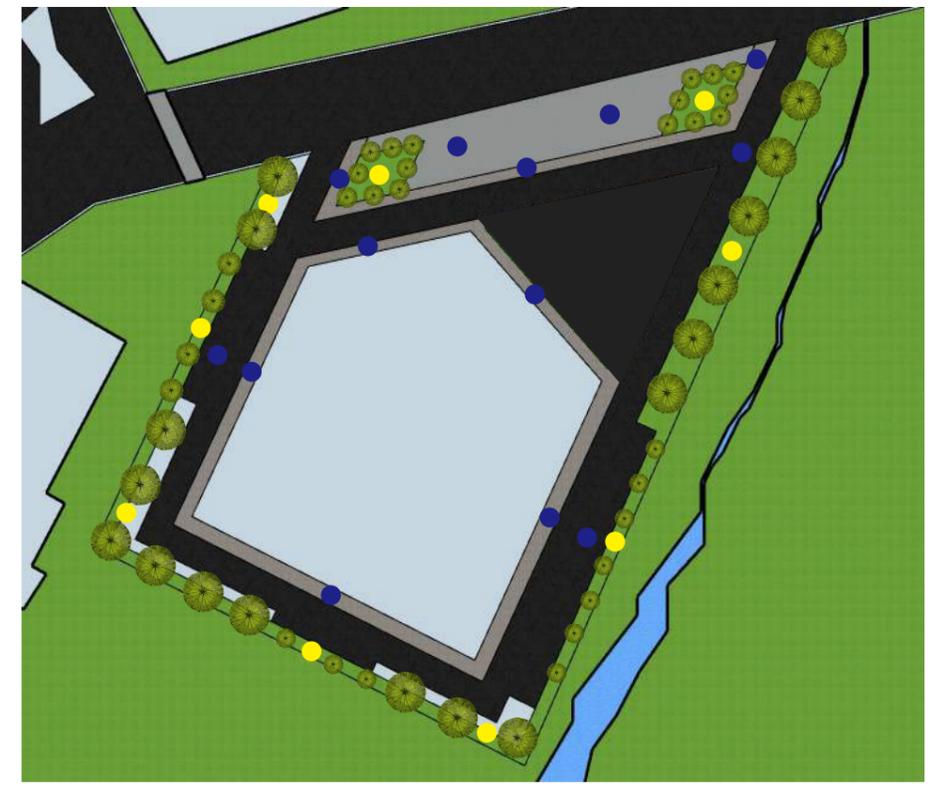
### KONSEP ZONASI KAWASAN



### KONSEP SIRKULASI KAWASAN



### KONSEP LANDSCAPE KAWASAN



#### SOFTSCAPE

##### PENGHIAS

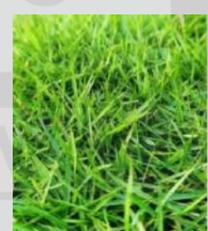


Mawar



Melati

##### PENUTUP TAPAK



Rumput Jepang

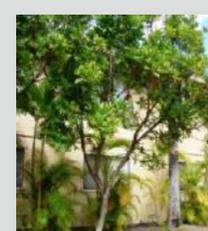


Pakis

##### PEREDUKSI



Tanjung



Kiara Payung

##### PENGARAH



Pohon Kelapa

##### PENEDUH

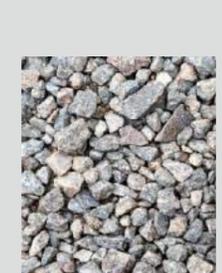


Cemara Udang

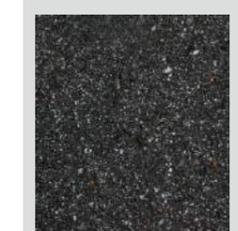
#### HARDSCAPE



Grasscrete



Gravel



Aspal



Stripped Concrete

### PENGARUH VEGETASI PADA PENGUNJUNG

**SEE**  
Vegetasi pada site berupa bunga ataupun pohon memberikan efek visual yang segar dan rileks.

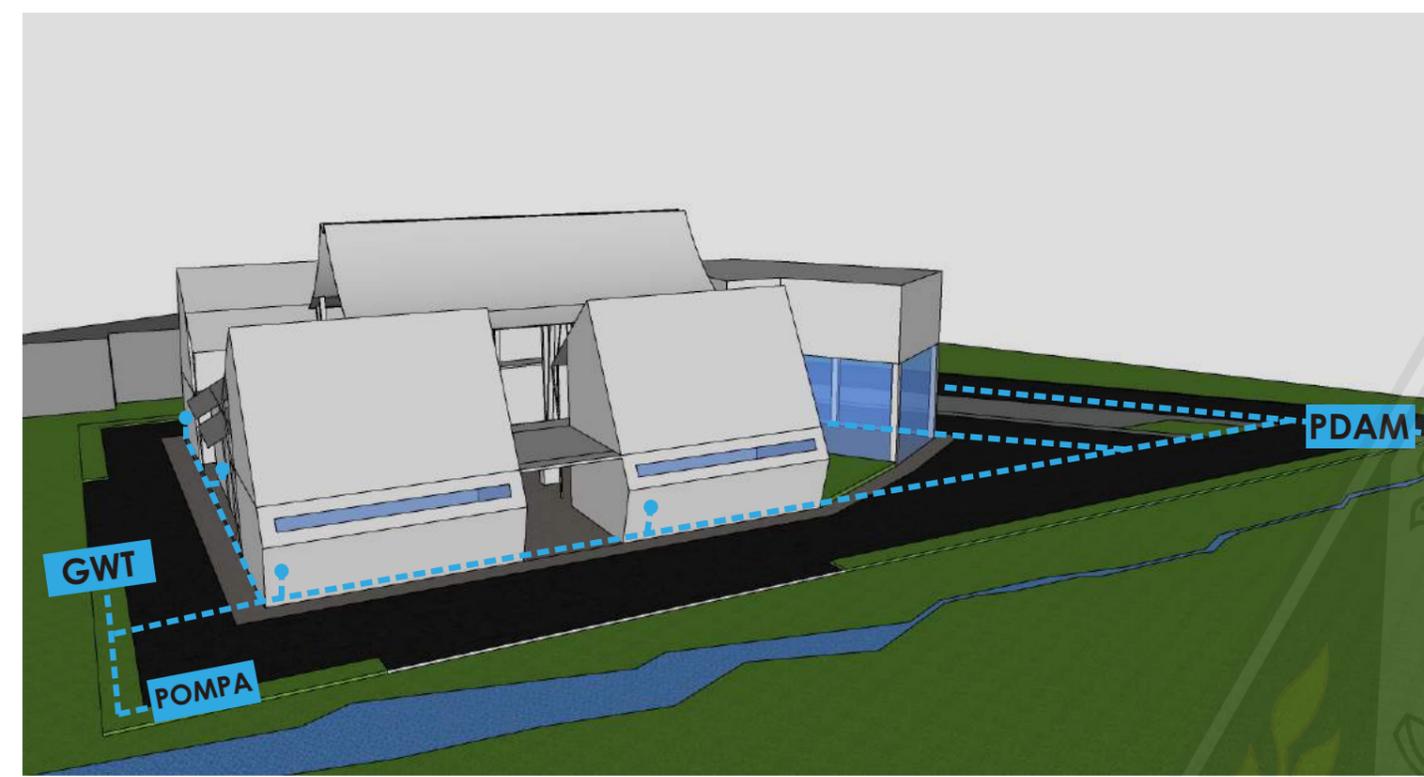
**HEAR**  
Suara yang dihasilkan pohon saat terkena angin memberikan efek suara yang menenangkan.

**FEEL**  
Perasaan sejuk dan nyaman akan terasa lebih baik dengan penambahan vegetasi di sekitar site.

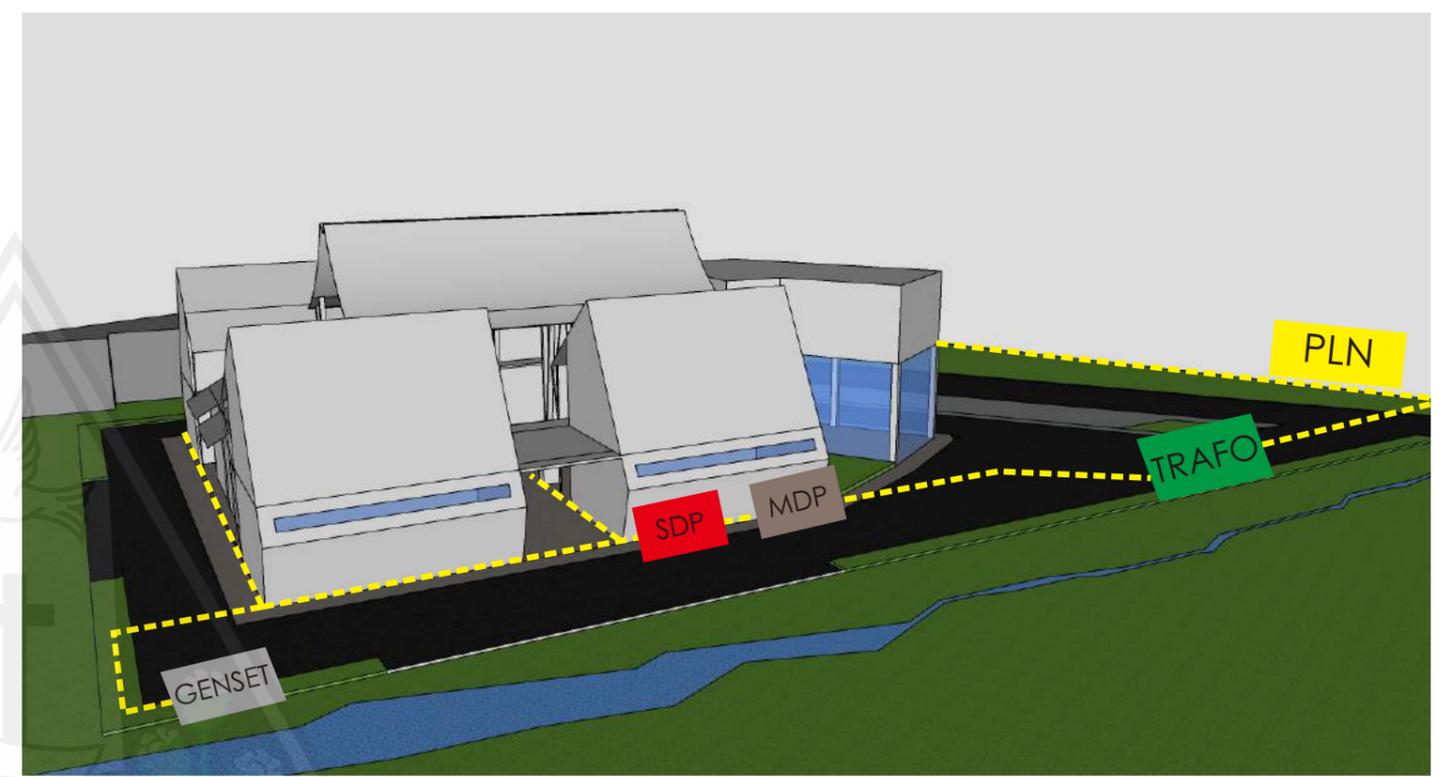
**HEALTHY**  
Adanya interaksi antara pengguna dan juga tanaman membuat suasana ruang lebih berpengaruh positif.

## KONSEP MAKRO

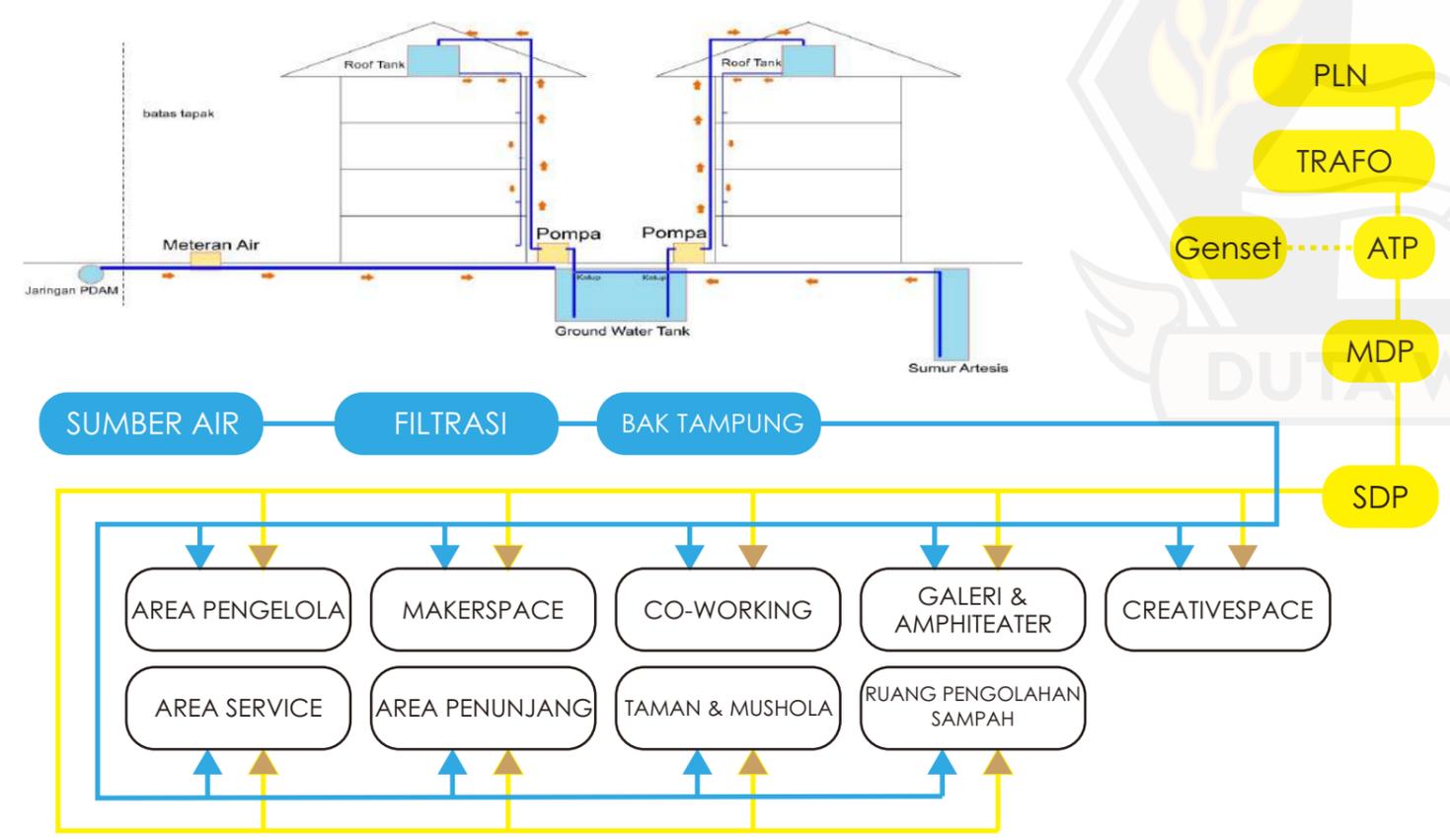
### KONSEP UTILITAS AIR BERSIH



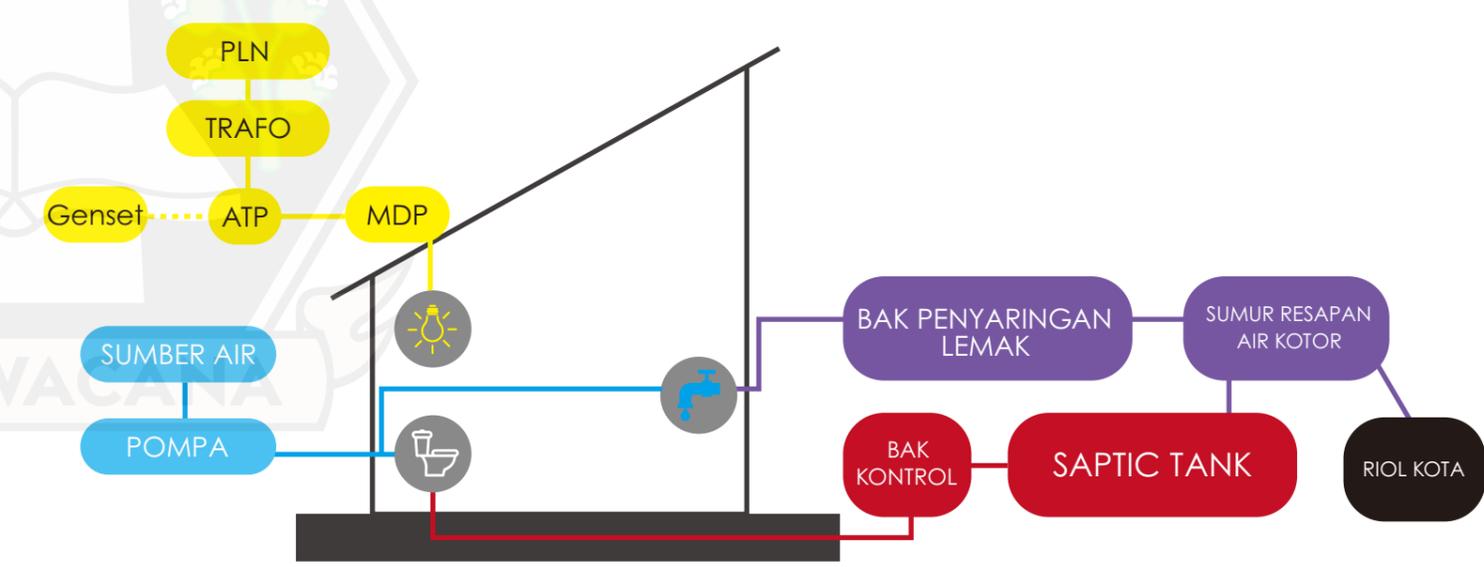
### KONSEP INSTALASI LISTRIK



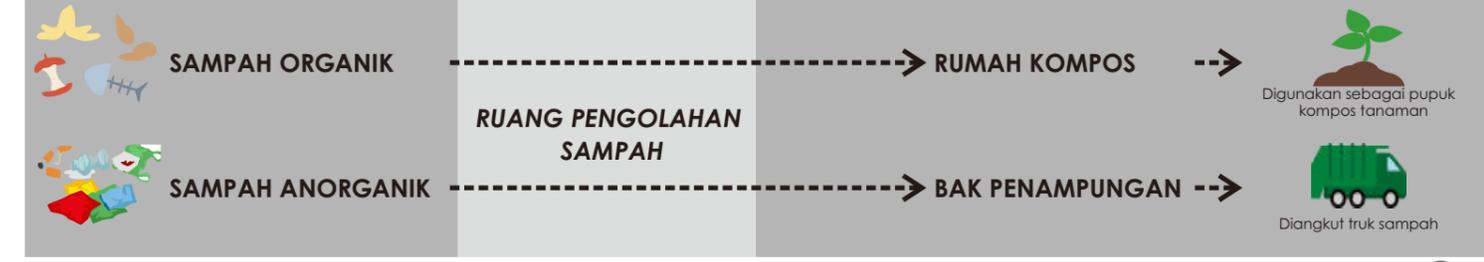
### SKEMA DISTRIBUSI AIR BERSIH & LISTRIK



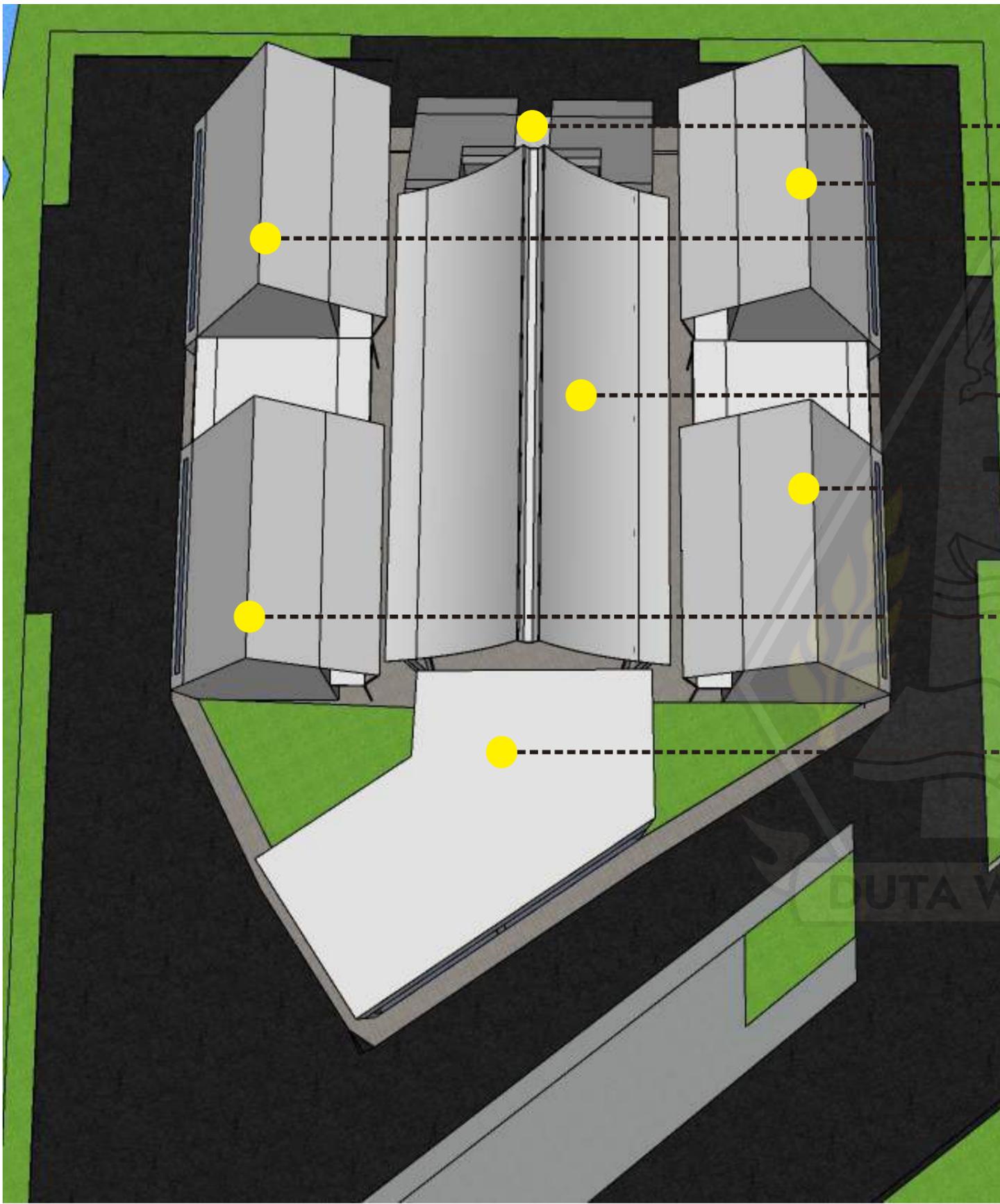
### SKEMA UTILITAS BANGUNAN



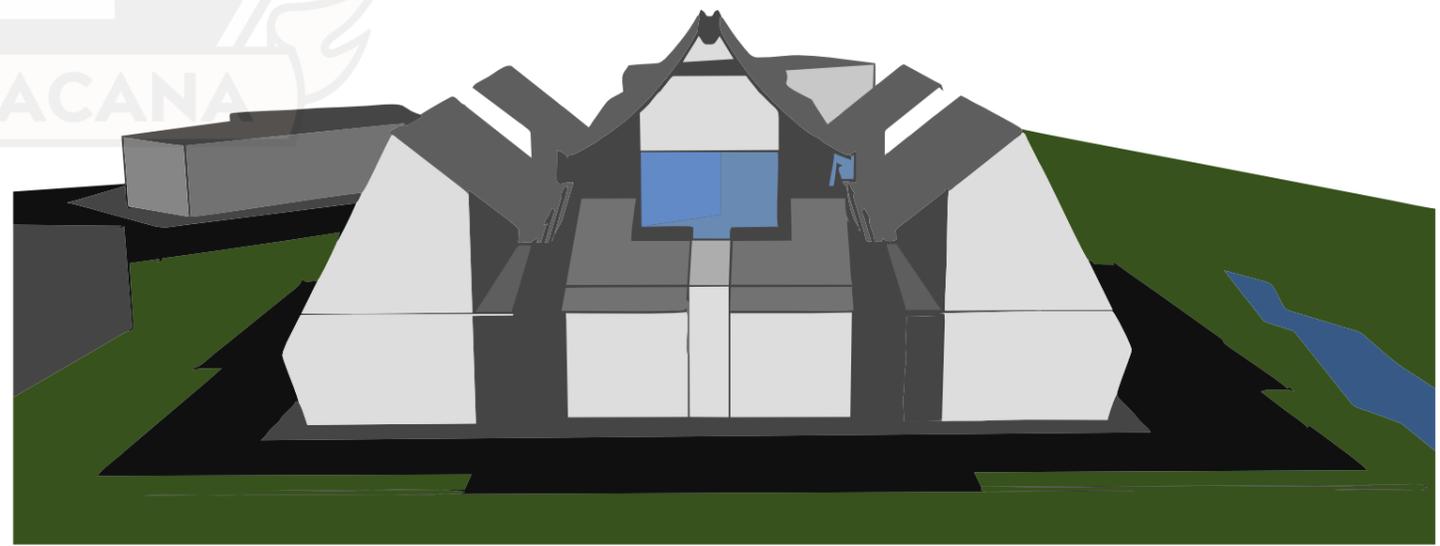
### PENGOLAHAN SAMPAH



## KONSEP MAKRO



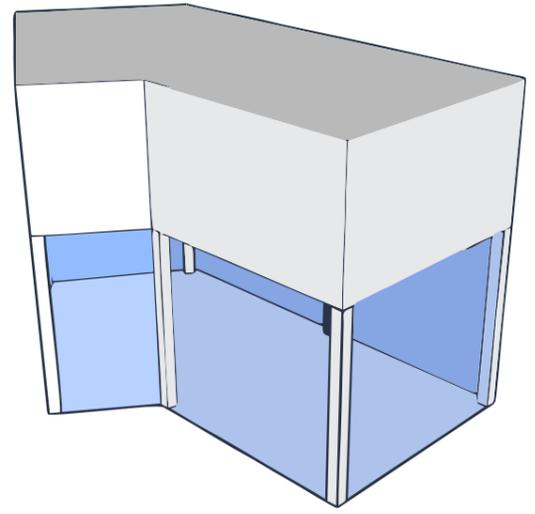
- AREA MAKERSPACE
- AREA EDUKASI & CO-WORKING
- AREA EDUKASI & CO-WORKING
- AREA PUBLIK & KOLABORASI
- AREA CREATIVE SPACE
- AREA CREATIVE SPACE
- AREA PENGELOLA & ENTRENCE AREA



## KONSEP MIKRO

### AREA PENGELOLA & AREA ENTERENCE

Massa bentuk bangunan yang berdasarkan bentuk persegi namun beberapa transformasi bentuk dasar persegi. Bangunan ini juga akan dikembangkan menjadi bangunan atraktif sebagai penarik minat pengunjung. Bangunan ini akan berkonsep industrial dimana penggunaan material unfinished mengekspresikan kejujuran dan kebebasan, hal ini mungkin bertujuan untuk menstimulan penggiat kreatif untuk bebas dalam berkarya dan terus menginspirasi siapa saja dengan memberikan suasana ruang intangible dan tangible. Dimana akan menciptakan kesan bangunan yang murni mengekspresikan diri.

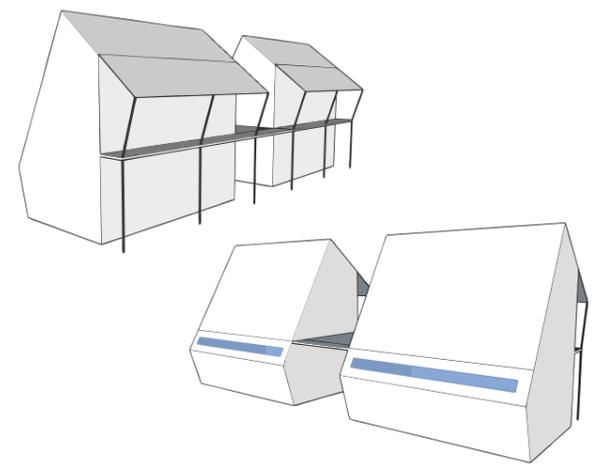


#### Material



### AREA EDUKASI, CO-WORKING & CREATIVESPACE

Massa bentuk bangunan yang berdasarkan bentuk segitiga yang ditransformasikan. Bangunan yang bertingkat dengan selasar di depannya serta adanya space terbuka di antara massa bangunan. Memanfaatkan pencahayaan matahari dengan memberikan skylight di bagian atap untuk merespon cahaya matahari.

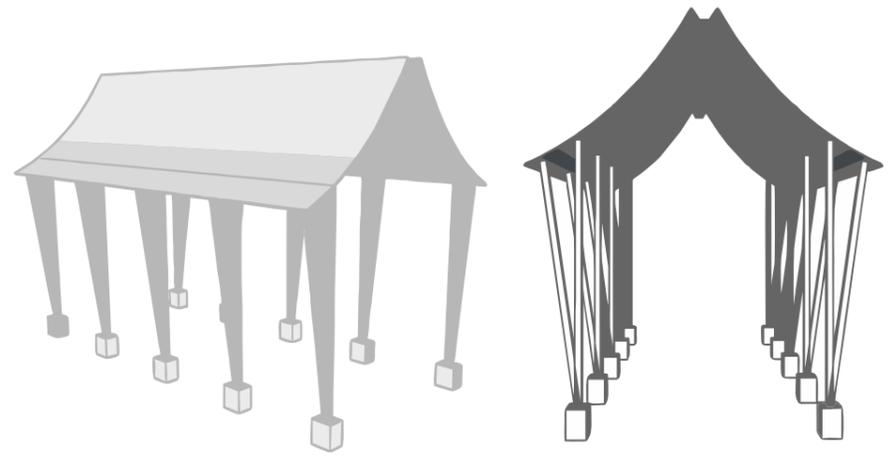


#### Material

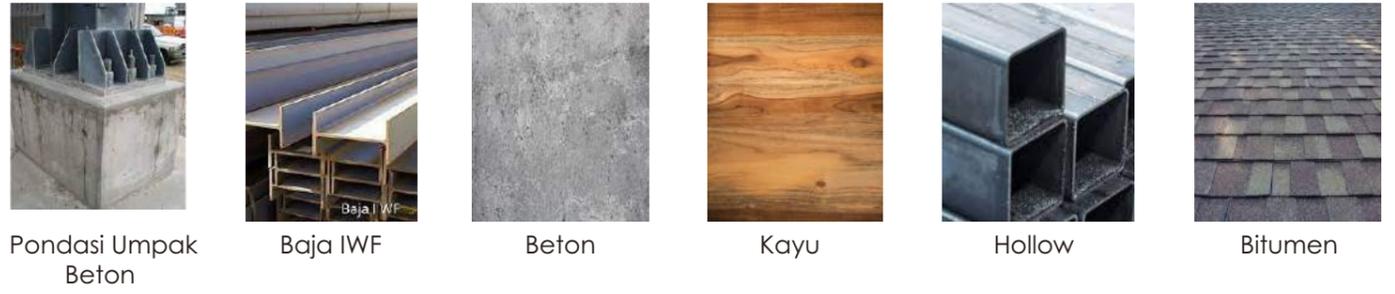


### AREA PUBLIK & KOLABORASI

Massa bentuk bangunan yang terbuka tanpa sekat yang mencolok. Bentuk atap yang diadaptasi dan bertransformasi dari atap Balla Lompoa. Berkonsep open plan yang memberikan kesan luas bagi pengguna. Serta memberikan nuansa visual yang semestinya yaitu mengekspose struktur atap maupun beberapa struktur yang lain sehingga memberikan nuansa alami pada material yang digunakan.

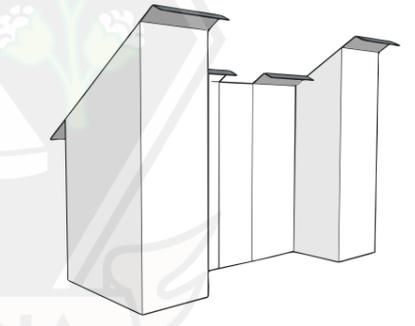


#### Material



### AREA MAKERSPACE

Massa bentuk bangunan yang berdasarkan bentuk persegi yang ditransformasikan. Bangunan berbentuk U yang dimana didepan bangunan ini akan dijadikan art garden dan area terbuka.

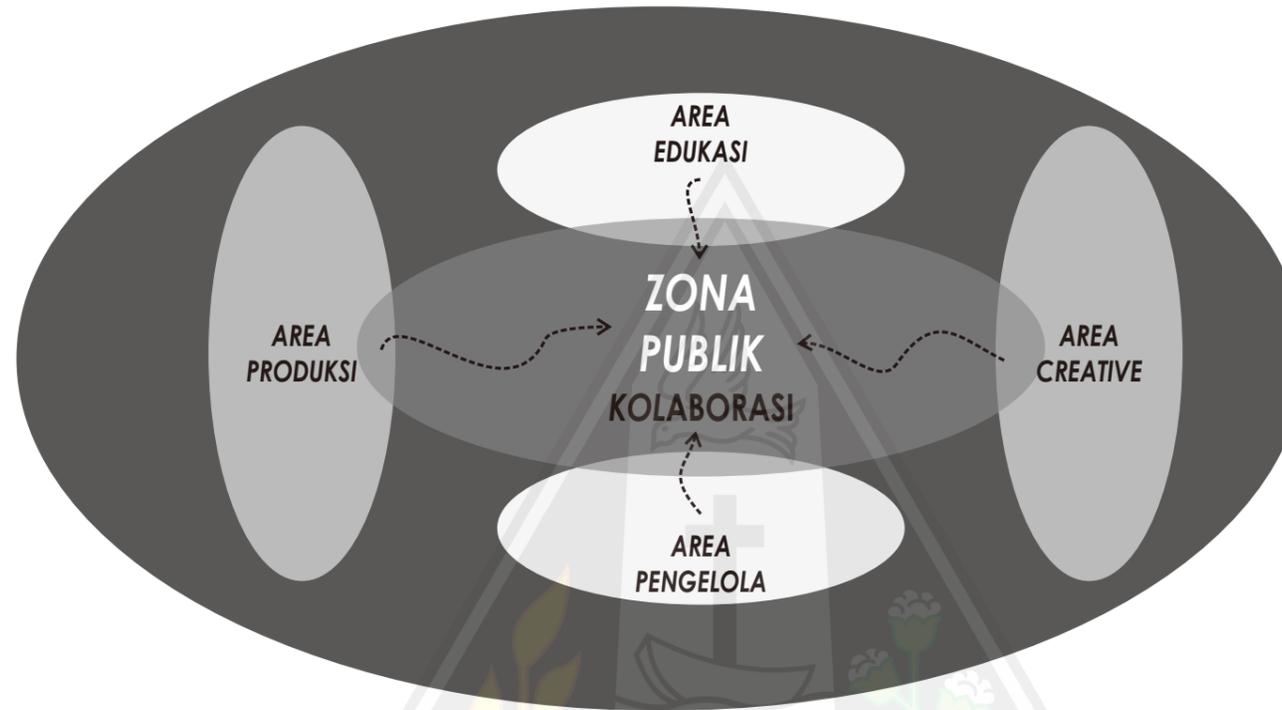
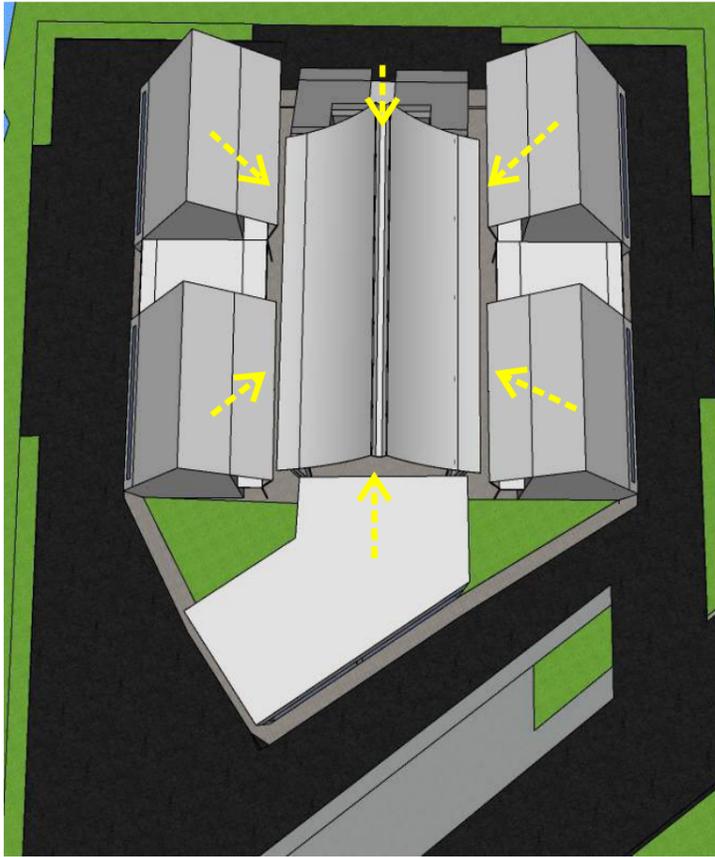


#### Material

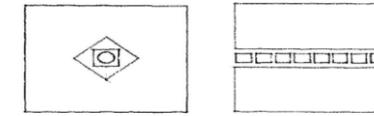


## KONSEP MIKRO

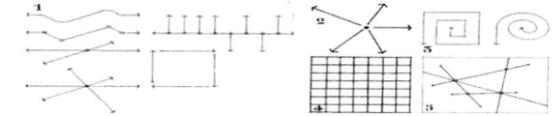
### KONSEP BLENDING SPACE



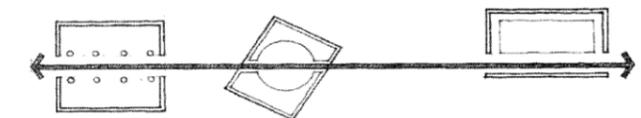
#### - Konsep Organisasi Terpusat dan Linier



#### - Konsep Konfigurasi Sirkulasi Dalam Bangunan



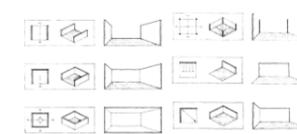
#### - Konsep Ruang Menembus Ruang



#### - Konsep Bentuk Sirkulasi Ruang



#### - Konsep Elemen Pembatas Ruang



#### - Konsep Organisasi Terpusat dan Linier

Untuk merespon kebutuhan serangkaian jenjang kreatif, digunakan kombinasi organisasi linier, adapun organisasi linier ini dapat membentuk pilihan serangkaian ruang-ruang yang dapat dihubungkan, hal ini sangat tepat untuk mendukung tahapan jenjang kreatif (edukasi, kolaborasi, produksi). Untuk mengkoneksikan kombinasi organisasi terpusat dan linier ini, maka pola linier ini disusun untuk menghasilkan pola dinamis yang secara pergerakan dibuat agar dapat mengelilingi ruang pusat tersebut.

#### - Konsep Konfigurasi Sirkulasi Dalam Bangunan

Berdasarkan analisis konfigurasi sirkulasi ditemukan sirkulasi pola linier dianggap baik untuk menekankan serangkaian jalur yang dapat melalui tahapantahapan serangkaian proses kreatif, yang darinya pengguna dibawa melalui suatu tahapan ruang-ruang edukasi → kolaborasi → produksi. Sedangkan pola jaringan dapat memberikan titik-titik penghubung, hal ini memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dan berinteraksi.

#### - Konsep Ruang Menembus Ruang

Dengan memberikan kemenerusan visual pada perjalanannya menuju serangkaian ruang dan melewati pada ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda, seperti main entrance dengan melewati foyer → lalu menerus ke area fungsi edukasi → menembus ke area creative space sebagai area meltingpot aktivitas → ruang produksi.

#### - Konsep Bentuk Sirkulasi Ruang

Merespon fungsionalitas ruang pada zona extrovert dan introvert. Adapun bentuk sirkulasi ruang ini diaplikasikan pada sirkulasi vertikal, strateginya adalah dengan penggunaan lebar tangga yang memberikan suatu petunjuk visual bagi karakter publik ataupun private. Bentuk sirkulasi vertikal dalam bangunan yang menghubungkan antar ruang disetting agar saat melalui nya dapat melihat keseluruhan aktivitas dari fungsi-fungsi ruang yang ada, sirkulasi vertikal menjadi point penting untuk memecahkan batas-batas ruang yang dibuat bias.

#### - Konsep Elemen Pembatas Ruang

Elemen pembatas ruang yang dibuat agar setiap ruang dapat saling terbuka, dengan penggunaan elemen transparan untuk kemenerusan visual, sedangkan untuk merespon zona introvert elemen pembatas ruang berupa material ringan gundai mampu memberi batas yang bias, artinya ruang-ruang tetap mempunyai batas, namun secara visual rongga-rongga yang transparan itu dapat membuat kemenerusan secara visual, sehingga terbentuk jarak fisik yang cukup untuk menjaga konsentrasi zona introvert ini, namun tuntutan kemenerusan visual tetap terpenuhi.

# DAFTAR PUSTAKA

- Opus Creative Economy Outlook Indonesia, 2019  
[https://pskp.kemdikbud.go.id/assets\\_front/images/produk/1gtk/buku/1629814745\\_Puslitjak\\_25\\_Strategi\\_Pengembangan\\_Kota\\_Kreatif\\_di\\_Indonesia.pdf](https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1gtk/buku/1629814745_Puslitjak_25_Strategi_Pengembangan_Kota_Kreatif_di_Indonesia.pdf)  
[kominfo.go.id](http://kominfo.go.id)  
<https://www.cnbcindonesia.com>  
[ekrafmakassar.id](http://ekrafmakassar.id)  
<https://explore.makassarkota.go.id/catat-tanggalnya-ini-list-event-keren-di-kota-makassar/>  
<https://siasatpartikelir.com/>  
<http://e-journal.uajy.ac.id/17470/3/TA153582.pdf>  
Ching, D.K, Francis, 1996  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi\\_kreatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi_kreatif)  
<http://e-journal.uajy.ac.id/17470/3/TA153582.pdf>  
Narjoko, Anas, & Aswicahyono, 2015  
Lazuardi & Triady, 2015  
(Minarti, Tajudin, & Gesuri, 2015  
Creative HubKit, p.4  
Siregar P dan Sudrajat D. "Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia". Indonesia Sustainability Centre".  
2017. Hal. 7-11  
Dovey & Pratt, 2016  
Data Arsitek Jilid 2  
Time Saver Standards for Building Types  
<http://ejurnalpatanjala.kemdikbud.go.id/patanjala/index.php/patanjala/article/view/149/101>  
<https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/32266>  
<https://www.re-thinkingthefuture.com>  
Jakarta.go.id  
[archdaily.com](http://archdaily.com)  
<https://doi.org/10.32315/ti.8.c070> <https://dspace.uii.ac.id>  
<https://earth.google.com/>  
<https://www.google.co.id/maps/>  
<https://www.academia.edu/38415757/PE>