

PUSAT PAMERAN SENI BUDAYA POPULER DAN *CREATIVE HUB* DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK

Daffa Muhammad Jauza¹, *Eny Krisnawati²

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta,
Indonesia^{1,2},

Email: daffamuhjauza12@gmail.com¹, eny.krisnawati@lecture.utp.ac.id²

*Penulis Koresponden

ABSTRAK

Sejarah Artikel

Dikirim:

15 Agustus 2025

Ditinjau:

7 Januari 2026

Diterima:

22 April 2026

Diterbitkan:

27 April 2026

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal sebagai pusat kebudayaan dan pendidikan di Indonesia, dengan kekayaan tradisi yang berpadu dengan dinamika perkembangan zaman. Perkembangan budaya populer (*pop culture*) yang mencakup musik, film, komik, fashion, dan media digital telah menciptakan kebutuhan akan ruang khusus yang mampu mengakomodasi ekspresi kreatif generasi muda sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif. Namun, sebagian besar museum dan pameran di Yogyakarta masih berfokus pada seni rupa klasik dan budaya tradisional, sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi budaya populer. Penelitian ini mengkaji urgensi dan potensi pembangunan Pusat Pameran Seni Budaya Populer dan *Creative Hub* di Yogyakarta, yang dirancang sebagai ruang kolaboratif, edukatif, dan kreatif bagi seniman, komunitas, pelajar, dan pelaku industri kreatif. Melalui pendekatan desain biofilik, fasilitas ini diharapkan mampu meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna, sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya lokal dalam bingkai globalisasi. Pusat ini akan menyediakan ruang pameran, area pertunjukan, fasilitas kerja bersama, dan program pendukung seperti pelatihan, lokakarya, serta wadah pemasaran karya seni. Hasil perancangan diharapkan tidak hanya memperkuat ekosistem seni dan budaya di Yogyakarta, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan ekonomi kreatif, menciptakan peluang kerja, dan menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan budaya populer.

Kata kunci: Yogyakarta; budaya populer; *creative hub*; ekonomi kreatif; Arsitektur biofilik.

POPULAR CULTURAL ARTS EXHIBITION CENTER AND CREATIVE HUB IN YOGYAKARTA WITH A BIOPHILIC ARCHITECTURAL APPROACH

ABSTRACT

The Special Region of Yogyakarta (DIY) is known as a center of culture and education in Indonesia, with a rich tradition blended with the dynamics of modern development. The development of popular culture (pop culture), encompassing music, film, comics, fashion, and digital media, has created a need for dedicated spaces that can accommodate the creative expression of the younger generation while simultaneously encouraging the growth of the creative economy. However, most museums and exhibitions in Yogyakarta still focus on classical art and traditional culture, thus failing to fully

accommodate popular culture. This research examines the urgency and potential of developing a Popular Arts and Culture Exhibition Center and Creative Hub in Yogyakarta, designed as a collaborative, educational, and creative space for artists, communities, students, and creative industry players. Through a biophilic design approach, this facility is expected to increase user productivity and creativity, while also serving as a means of preserving local culture within a globalized framework. The center will provide exhibition spaces, performance areas, co-working facilities, and supporting programs such as training, workshops, and a platform for marketing artworks. The resulting design is expected to not only strengthen the arts and culture ecosystem in Yogyakarta but also contribute to the growth of the creative economy, create job opportunities, and bridge the gap between traditional and popular culture.

Keywords: Yogyakarta; popular culture; creative hub; creative economy; biophilic architecture.

PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah sebuah provinsi di bagian selatan Pulau Jawa yang terbentuk dari Kesultanan Yogyakarta dan Kadipaten Paku Alaman. Ibu kotanya adalah Yogyakarta. Luas wilayahnya 3.185,80 km² terdiri dari satu kota dan empat kabupaten. Berdasarkan sensus 2010, jumlah penduduk mencapai 3.452.390 jiwa dengan kepadatan 1.084 jiwa/km². Kota Yogyakarta memiliki luas 32,5 km² dan dikenal sebagai destinasi wisata unggulan dengan banyak situs warisan budaya penting.[1]

Industri kreatif memainkan peran penting dalam meningkatkan nilai ekonomi suatu negara dan diharapkan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi baru yang berbasis kreativitas. Pekan Produk Budaya Indonesia tahun 2007 menjadi titik awal berkembangnya industri kreatif di Indonesia, yang kemudian diikuti pembentukan Badan Ekonomi Kreatif oleh Presiden RI pada tahun 2015. Tujuan pembentukan badan ini adalah mendorong kemajuan dan pengembangan industri kreatif di Indonesia. Menurut Menteri Pariwisata, industri kreatif berperan untuk meningkatkan perekonomian, menciptakan lapangan kerja, serta meningkatkan kualitas hidup melalui produk yang dihasilkan dari kreativitas[2]

Yogyakarta dikenal sebagai pusat kebudayaan dengan warisan tradisional yang kuat. Keberadaan berbagai museum dan pameran mengukuhkan citra kota ini sebagai penjaga nilai-nilai budaya klasik. Namun, perkembangan zaman memperlihatkan pergeseran minat generasi muda ke arah budaya populer (*pop culture*), yang mencakup musik, film, komik, fashion, dan media digital[3]

Budaya populer bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial, identitas, dan kreativitas masyarakat[4]

Meskipun museum dan pameran di Yogyakarta terus berkembang, sebagian besar tetap berfokus pada sejarah, seni rupa klasik, dan budaya tradisional. Hal ini menimbulkan peluang untuk mengembangkan pameran budaya populer yang memiliki segmentasi audiens berbeda, potensi ekonomi kreatif yang besar, relevansi dengan status Yogyakarta sebagai kota pelajar dan budaya, serta kemampuan menjawab tren global dan lokal. Budaya populer di Yogyakarta telah tumbuh signifikan, meliputi musik pop, rock, jazz, reggae, metal, *fashion*, dan bentuk seni modern lainnya, yang diadaptasi dengan sentuhan lokal. Fenomena ini menunjukkan bahwa Yogyakarta terbuka terhadap pengaruh budaya luar dan mengintegrasikannya dengan budaya lokal[5]

Namun, perkembangan pameran seni budaya populer di Yogyakarta juga menghadapi tantangan. Sebagian pihak khawatir budaya populer dapat mengaburkan nilai-nilai budaya tradisional. Di sisi lain, pameran semacam ini justru dapat menjadi sarana memperkenalkan budaya lokal dalam konteks modern dan global[6]

Pembangunan pusat pameran seni budaya populer memerlukan perencanaan yang mempertimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan politik, serta melibatkan kolaborasi antara pemerintah, seniman, pengelola ruang seni, dan masyarakat[7]

Selain itu, Yogyakarta berada pada posisi keempat sebagai kota dengan jumlah startup terbanyak di Indonesia. Meski demikian, fasilitas pendukung seperti *Creative Hub* dan *Co-working Space* yang terintegrasi masih belum memadai. Penerapan desain biofilik di ruang-ruang kreatif diyakini mampu meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna[8]

Oleh karena itu, pendirian Pusat Pameran Seni Budaya Populer dan *Creative Hub* di Yogyakarta menjadi langkah strategis untuk mengakomodasi perkembangan budaya populer, mendukung pelaku kreatif, serta memperkuat ekosistem seni dan budaya. Fasilitas ini diharapkan menjadi ruang kolaboratif, ekspresif, dan edukatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan budaya populer, serta memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta[9]

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pameran

Pameran adalah sebuah acara di mana individu atau kelompok menampilkan produk, layanan, atau ide kepada khalayak luas, baik untuk tujuan komersial maupun edukatif. Pameran sering kali menjadi bagian dari konferensi atau acara besar lainnya, dan berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan produk serta menghasilkan pendapatan. Menurut Davidson dan Rogers (2016) dalam buku "*Lokasi Periklanan dan Tempat untuk Konferensi, Konvensi, dan Acara Perusahaan*", pameran adalah komponen penting dalam industri, karena memberikan kesempatan bagi bisnis untuk membangun jejaring dan mencapai audiens yang lebih luas[10] Penataan pameran mencakup elemen dasar (titik, garis, bidang, volume, warna), elemen interior (ruang, lantai, dinding, plafon, furnitur, cahaya), dan prinsip penataan (proporsi, skala, keseimbangan, keselarasan, kesatuan, keragaman, penekanan). Perlu mempertimbangkan persepsi pengunjung melalui aspek kognitif, afektif, dan konotatif yang memengaruhi motivasi menikmati pameran. Dalam laporan ini, fokus pada layout stan dan sirkulasi pengunjung[11]

B. Jenis Pameran Seni dan Budaya

Pameran seni berfungsi memamerkan karya dan memperkaya budaya. Berdasarkan kepemilikan dan penyelenggaraan, jenisnya meliputi:

1. Seni Tradisional – ruang terstruktur, formal.
2. Seni Modern – desain kontemporer, ruang terbuka, fleksibel.
3. Seni Pribadi – koleksi pribadi, tidak untuk dijual.
4. Seni Publik – dimiliki lembaga/pemerintah, terbuka untuk umum.
5. Seni Kombinasi – gabungan unsur pribadi dan publik.[12]

C. Pengertian Budaya Populer

Menurut Storey (2009), budaya populer adalah budaya komersial yang pasif dan dikonsumsi massal, banyak diproduksi oleh perusahaan besar. Contohnya tren nongkrong di kedai kopi, makanan cepat saji, musik populer seperti Dangdut Koplo dan K-Pop, reality show, serta tren mode yang dipengaruhi Barat, Jepang, dan Korea. Secara konseptual, budaya ini cenderung membentuk karakter pragmatis, hedonis, dan konsumtif[7]

D. Pengertian *Creative Hub*

Creative Hub adalah pusat nyata atau virtual untuk kolaborasi kreatif. Tempat ini menyediakan fasilitas yang mendukung pengembangan jaringan, bisnis, serta keterlibatan dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Dengan kata lain Creative Hub adalah ruang yang dirancang untuk menampung ide-ide kreatif dan mendukung berbagai aktivitas inovatif. Secara lebih rinci, berdasarkan definisi:[13]

1. Kreatif berarti memiliki kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan daya cipta dan imajinasi.
2. Hub merujuk pada pusat atau tempat yang menjadi titik fokus aktivitas atau kegiatan tertentu

E. Pendekatan Arsitektur Biofilik

Biofilik adalah Biofilia, keyakinan bahwa manusia mencintai alam, menginspirasi desain arsitektur untuk menghubungkan manusia dengan alam. Desain biofilik mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalam area yang dibangun manusia untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan lingkungan.

Pusat wisata edukasi seperti pusat sains menggunakan arsitektur biofilik dalam struktur tertutup. Elemen desain biofilik yang mencakup material alami, cahaya alami, udara segar, tanaman, air, dan bentuk organik dapat membuat bangunan lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Sesuai dengan tujuan edukasi bangunan, desain biofilik dapat meningkatkan perhatian dan antusiasme pengunjung untuk belajar[14]

Berdasarkan Browning et al. (2014), arsitektur biofilik terdiri dari 14 prinsip yang terbagi dalam tiga pola desain utama:[15]

1. Pola Alam Langsung – Menghadirkan interaksi nyata dengan alam, meliputi koneksi visual dan non-visual, stimulus sensorik alami yang tak berirama, variasi suhu dan aliran udara, keberadaan air, pencahayaan dinamis, serta hubungan dengan sistem alami.
2. Pola Analogi Alam – Mengadopsi inspirasi bentuk, pola, tekstur, dan material dari alam, serta menerapkan kompleksitas dan keteraturan seperti yang terjadi di ekosistem.
3. Pola Sifat Ruang – Mendesain ruang dengan prospek pemandangan luas, tempat perlindungan, elemen misteri, dan sensasi risiko yang aman.

Prinsip-prinsip ini cocok diterapkan pada bangunan wisata dan rekreasi karena dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental, sekaligus membantu mengurangi stres perkotaan.

METODE

Pusat Pameran Seni dan Budaya Populer dan Pusat Kreatif di Yogyakarta dirancang menggunakan Arsitektur Biofilik dan metodologi kualitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai konsep perencanaan. Hasil penelitian diperoleh melalui langkah-langkah ini:

- 1) Pengumpulan data menggunakan data sekunder untuk mendapatkan data utama.
- 2) Kompilasi data menggabungkan, mengorganisasikan, dan memilih data yang relevan.
- 3) Analisis data, yang meninjau penelusuran data untuk mengembangkan konsep.

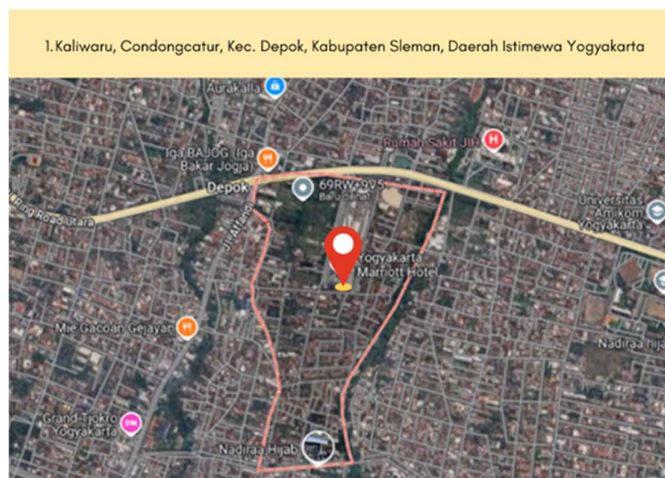
4) Sintesis, yang menggabungkan data dan pengetahuan ke dalam konsep perencanaan dan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dimulai dari mencari tahu area lokasi tapak melalui metode analisis tapak yang akan dijadikan bahan pertimbangan untuk membuat perancangan. Setelah site terpilih, kemudian dilakukan analisis terhadap tapak tersebut meliputi; analisis pemenuhan, analisis orientasi, analisis titik tangkap, analisis kebisingan, analisis klimatologi dan lain sebagainya.

A. PEMILIHAN LOKASI

Lokasi perancangan pusat Pameran Seni Budaya Populer dan Creative Hub sesuai dengan kriteria Pembangunan di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur biofilik yang terletak di kecamatan Depok, Condongcatur, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah. Wilayah ini memiliki kondisi lingkungan yang mendukung, dan berada di wilayah PKL (pusat kegiatan lokal) dan memiliki infrastruktur yang cukup lengkap dan memadai untuk mendukung fungsi bangunan.



Gambar 1. Lokasi Terpilih (Kecamatan Depok Condongcatur, Daerah Istimewa Yogyakarta)

Sumber: google maps, 2025

B. PENENTUAN TAPAK

Berdasarkan hasil analisis dan pembobotan, terpilih Lokasi yang memenuhi kriteria untuk Pusat Pameran Seni Budaya Populer dan *Creative Hub* di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur biofilik adalah alternatif 2 yang terletak di JL.Raya Ringroad Utara - JL.Siliwangi, Banyuraden, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan luasan tapak 36.000m² Sebagai tapak Pusat Pameran Seni Budaya Populer dan *Creative Hub* karena paling memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Tapak ini sesuai dengan RTRW sebagai kawasan perkotaan yang mendukung fungsi pelayanan publik, perdagangan, dan jasa, sehingga relevan dengan karakter bangunan yang direncanakan.

Dari aspek aksesibilitas, lokasi berada di koridor jalan ring road dan jalan arteri utama dengan posisi relatif dekat pusat kota, sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan umum maupun pribadi. Luasan lahan $\pm 36.000 \text{ m}^2$ dinilai memadai untuk mengakomodasi kebutuhan ruang utama, fasilitas pendukung, serta pengembangan ruang terbuka sesuai pendekatan arsitektur biofilik. Selain itu, tapak memiliki potensi visual dan visibilitas kawasan yang baik karena berada di area dengan aktivitas komersial dan penginapan, sehingga mendukung identitas bangunan sebagai pusat kegiatan kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Site berlokasi di JL.Raya Ringroad Utara - JL.Padjajaran, Kaliwaru, Condongcatu, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

- a. Luas site 36.000 m², Berada di sekitar jalan Raya, Lebar jalan utama sekitar 25 Meter dengan 2 jalur dan terdapat jalur pedestrian
- b. Akses menuju site ini dapat dicapai dengan waktu kurang lebih 20 Menit atau 4 Km dari Pusat Kota Yogyakarta.
- c. View yang dapat dilihat dari site ini adalah :
 - View Utara : Jl.Raya Ring Road Utara
 - View Barat : Sarila Hotel
 - View Timur : Pakuwon Mall Yogyakarta
 - View Selatan : Pemukiman, Hotel Aston



Gambar 2. Lokasi Site Terpilih
Sumber: Google eart, 2025



Gambar 3. Kondisi Eksisting Site
Sumber: Google eart, 2025

C. ANALISIS PENDEKATAN TAPAK

1) Pencapaian Tapak

- a. Main Entrance in untuk pengguna bangunan yang berada di JL Ring Road Utara sebagai akses utama masuk bangunan
- b. Main Exit yang di peruntukan untuk pengelola dan alternatif jalur efakuasi



Gambar 4. Hasil Pencapaian Tapak
Sumber: Penulis, 2025

2) Orientasi

- a. Orientasi primer yang menghadap pada jalan utama dengan tujuan dapat mengoptimalkan arah hadap bangunan dan mendukung *main entrance in*, sehingga mendukung *point off interest* bangunan dengan intensitas pengguna jalan yang tinggi.
- b. orientasi sekunder menghadap pada arah timur dan menghadap ke jalan Pakuwon Mall Yogyakarta.



Gambar 5, Hasil Orientasi
Sumber: Penulis, 2025

3) Titik Tangkap

Titik tangkap tertinggi bergantung pada intensitas pengguna jalan tertinggi, pengenalan bangunan, dan perspektif pengamat. Ruang terbuka hijau akan menjadi titik pandang bangunan tertinggi di lokasi. Signage, patung, warna bangunan, penggunaan material, dll. merupakan titik-titik pandang yang menarik.



Gambar 6, Hasil Titik Tangkap
Sumber: Penulis, 2025

4) Kebisingan

- a. Zona Kebisingan Tinggi : Digunakan untuk meredam kebisingan luar di ruang publik dan aula pendidikan.
- b. Zona Kebisingan Sedang : Dibuat sebagai ruang semi-publik untuk area publik, pusat jajanan, dan fasilitas layanan.
- c. Zona Kebisingan Rendah : Diperuntukkan untuk ruang pribadi dan layanan, ruang administrasi, ruang diskusi, area pameran, studio, dan auditorium. Tersedia juga ruang manajemen gedung.



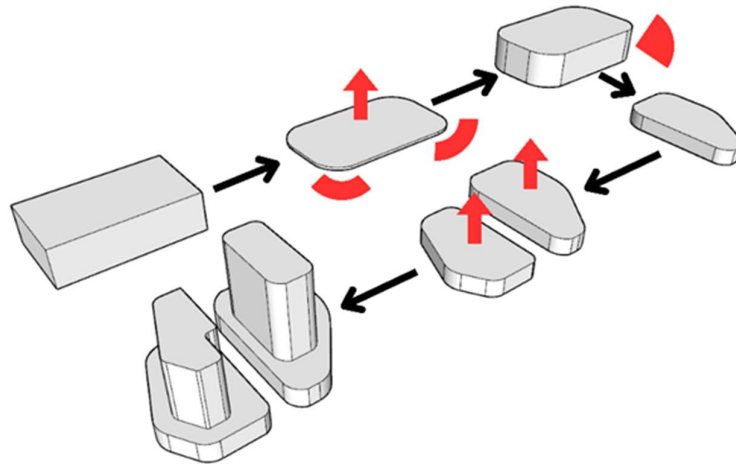
Gambar 7, Hasil Kebisingan
Sumber: Penulis, 2025

ZONA SERVIS	
Utilitas	265,2m ²
ZONA PARKIR	
Zona Parkir Pengunjung	4.147m ²
Zona Parkir Pengelola	890,7m ²
ZONA AREA TAMAN	
Zona Taman dan Komunal	5.850m ²

Sumber : Penulis, 2025

E. GUBAHAN MASSA

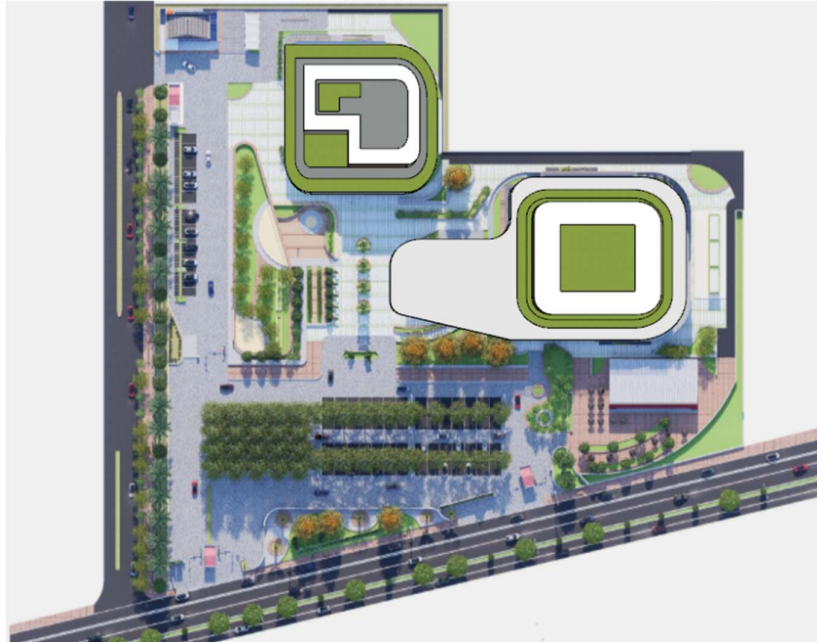
Konsep bentuk gubahan massa pada bangunan pusat pameran seni budaya populer dan *creative hub* berfokus pada transformasi bentuk berdasarkan hasil analisis, meliputi perubahan dimensi, pengurangan (subtraktif), dan penambahan bentuk (aditif). Gubahan massa mempertimbangkan gaya bangunan, analisis tapak, serta kesesuaian dengan lingkungan sekitar. Prosesnya dimulai dari bentuk dasar persegi, kemudian diolah menjadi bentuk bangunan yang lebih dinamis melalui transformasi bentuk.



Gambar 11. Transformasi Bentuk Persegi
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 12. Hasil Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2025

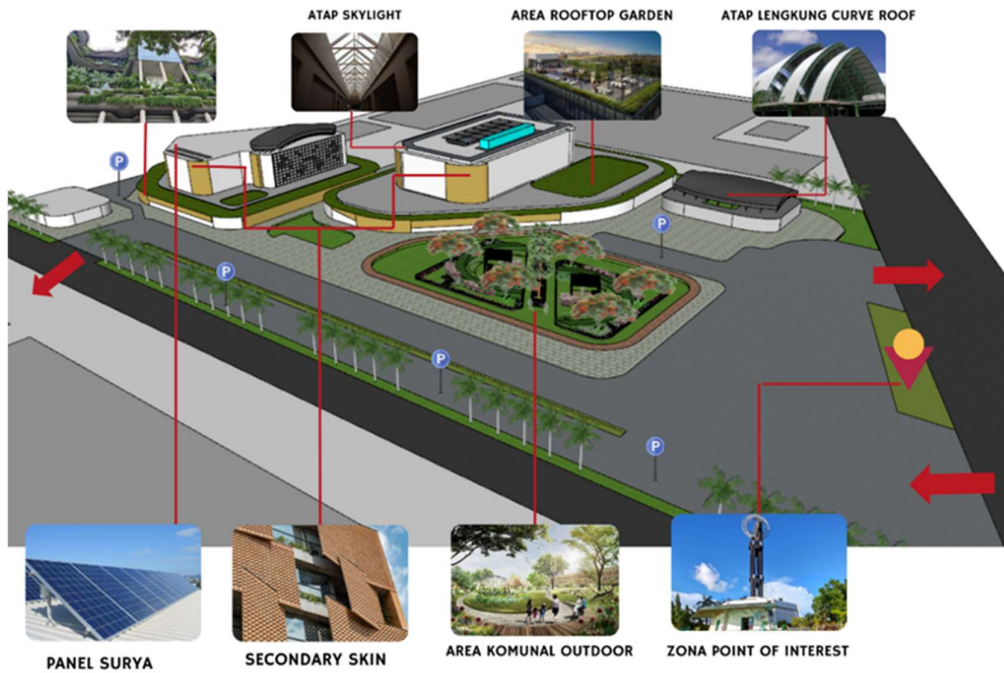


Gambar 13. Hasil Gubahan Massa Site Plan
Sumber: Penulis 2025

F. PENAMPILAN BANGUNAN

Tampilan bangunan perlu dikaji karena bentuk fisiknya dapat merepresentasikan makna filosofis secara nyata, baik pada interior maupun eksterior. Prinsip arsitektur biofilik berupaya menghadirkan unsur alam untuk menciptakan harmoni antara manusia dan lingkungan. Penerapannya meliputi:

1. Akses visual/fisik ke elemen alam seperti lanskap, ekosistem, dan siklus kehidupan.
2. Optimalisasi pencahayaan alami dengan *skylight*.
3. Pencahayaan alami yang dinamis dan menyebar untuk mencerminkan perubahan waktu.
4. Sirkulasi udara alami melalui bukaan strategis guna mengurangi ventilasi buatan.
5. Penggunaan material alami dengan proses minimal untuk mempertahankan karakter aslinya.



Gambar 14. Penampilan Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

G. ZONNING

Zonifikasi berdasarkan tingkat privasi dibagi menjadi empat: publik, semi publik, privat, dan servis, dengan kriteria meliputi kebutuhan dan kenyamanan ruang, karakter kegiatan, serta tingkat kebisingan lingkungan.

Analisis pada tapak menunjukkan:

1. Lokasi berada di lahan kosong di sisi jalan kota utama.
2. Sekitar tapak didominasi lahan persawahan dan permukiman dengan kebisingan rendah, sedangkan kebisingan tertinggi berasal dari jalan utama yang merupakan jalur antar provinsi dengan lalu lintas padat.



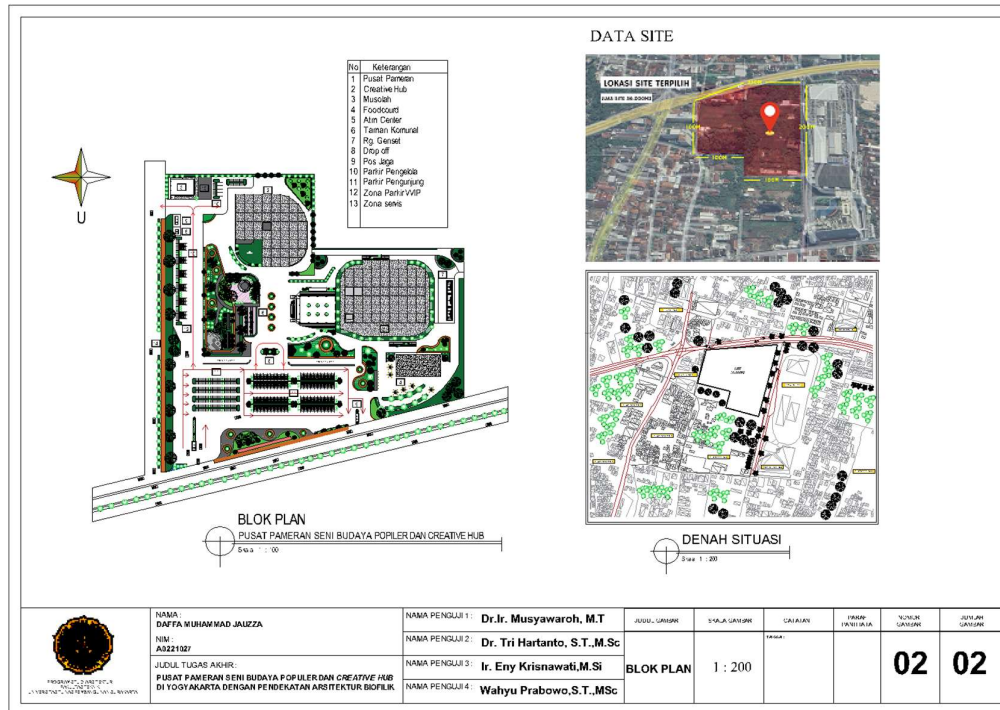
Gambar 15. Zonifikasi Berdasarkan Fungsi Bangunan
Sumber: Penulis, 2025



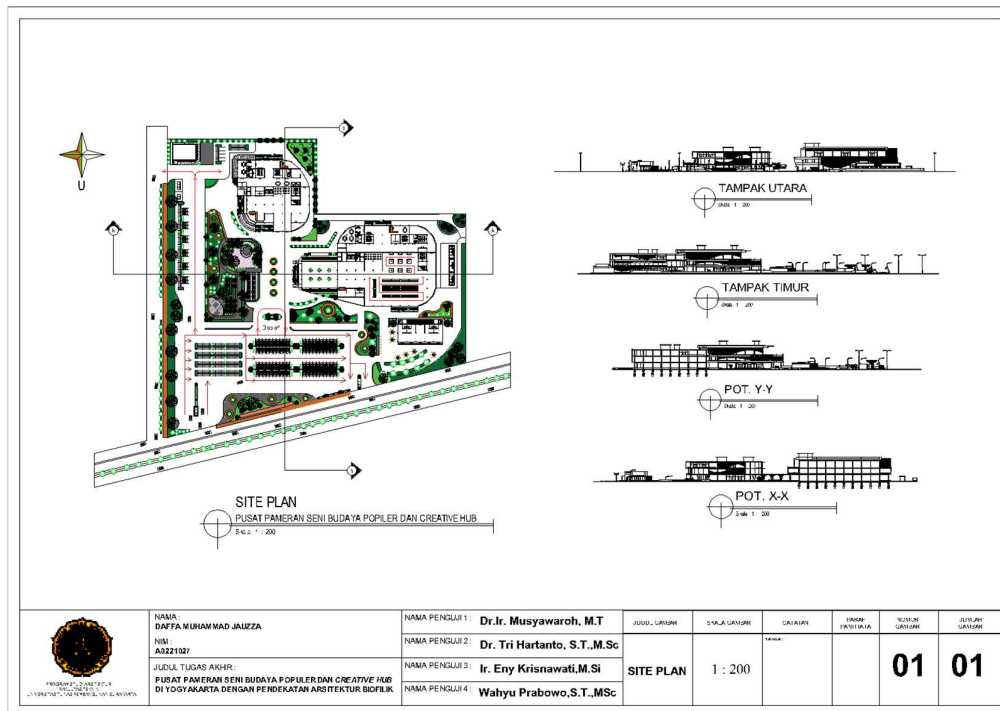
Gambar 16. Zonifikasi Berdasarkan Tingkat Privasi
Sumber: Penulis, 2025

H. HASIL DESAIN

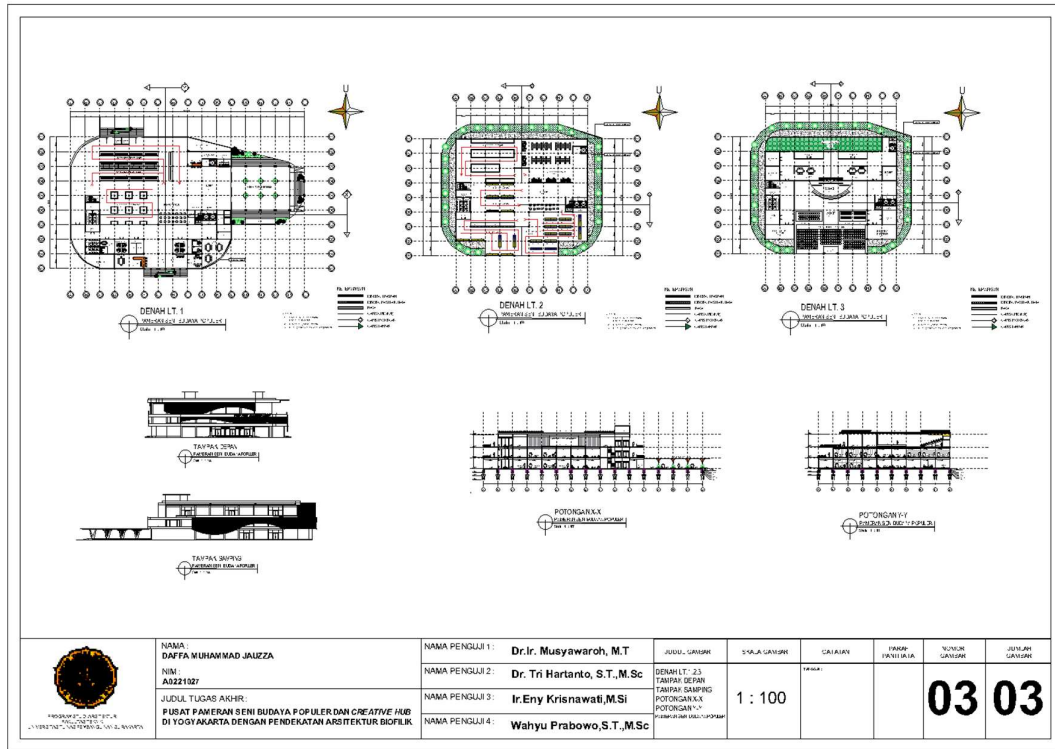
Gambar Kerja



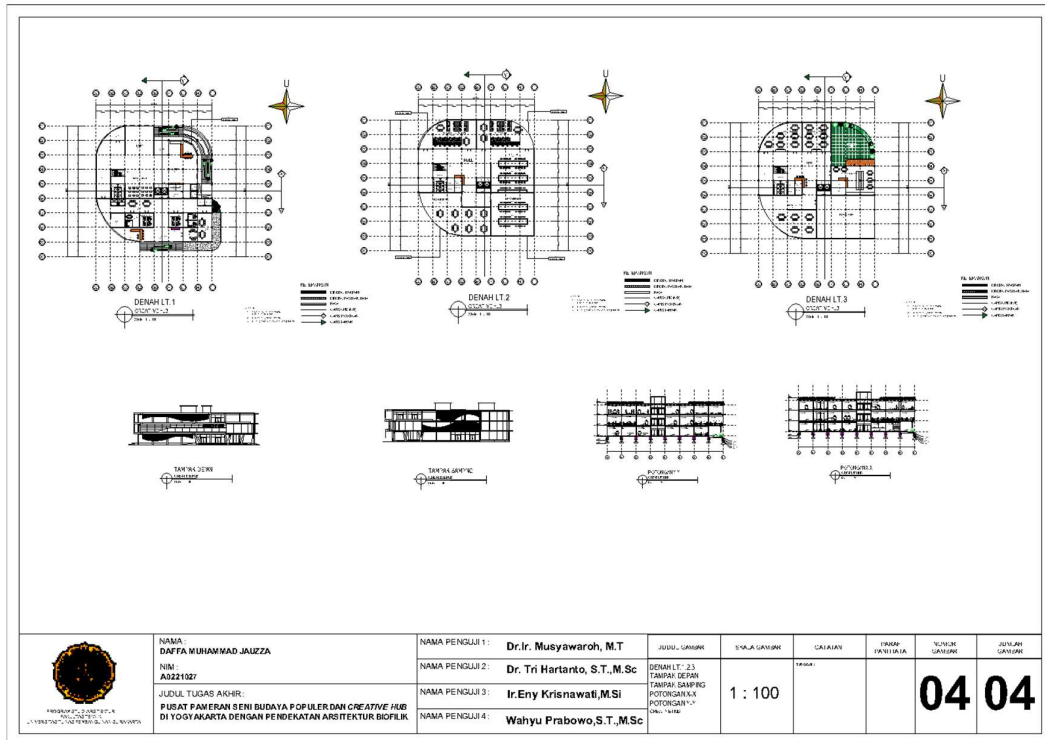
Gambar 17. Gambar Data Site
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 18. Gambar Site Plan
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 19. Denah, Tampak, Potongan Pameran
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 20 Denah, Tampak, Potongan Creative Hub
Sumber: Penulis, 2025

RENDERING EKSTERIOR PAMERAN DAN *CREATIVE HUB*



Gambar 21. Tampak kawasan
Sumber:Penulis, 2025



Gambar 22. 3D Pameran
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 23. 3D Creative Hub
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 24. 3D Pameran
Sumber:Penulis, 2025



Gambar 25. 3D Creative Hub
Sumber:Penulis, 2025



Gambar 26. 3D Area Komunal
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 27. 3D FoodCourt
Sumber: Penulis, 2025

RENDERING INTERIOR PAMERAN DAN CREATIVE HUB

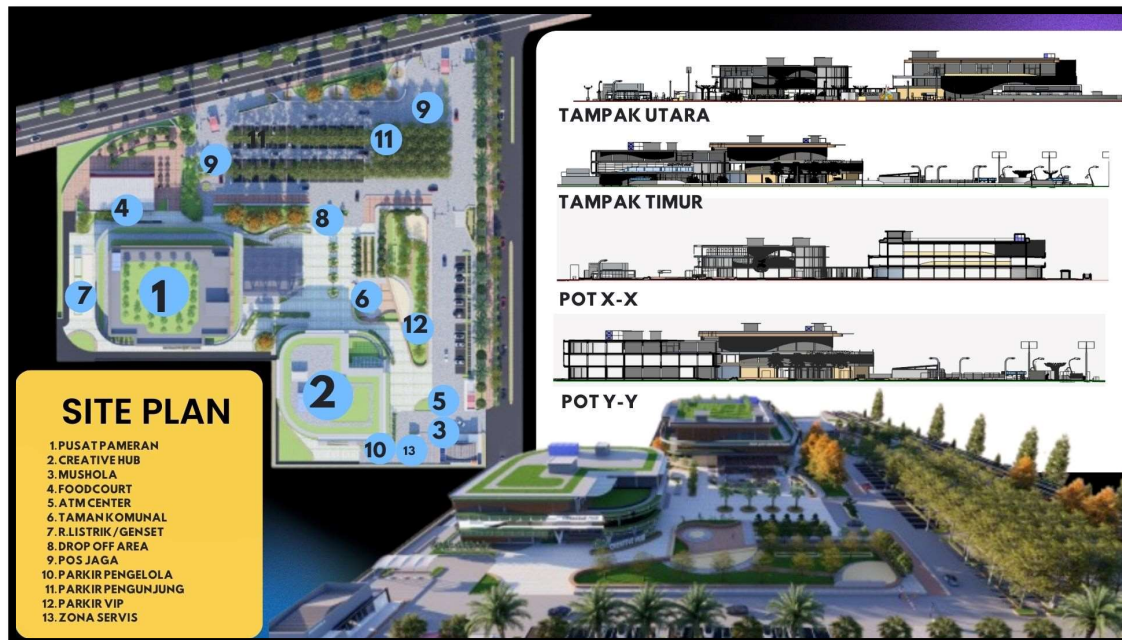


Gambar 28. 3D interior Pameran
Sumber:Penulis, 2025



Gambar 29. Interior working space
Sumber:Penulis, 2025





Gambar 34. Perspektif Site Plan
Sumber: Penulis, 2025

KESIMPULAN

Pembangunan Pusat Pameran Seni Budaya Populer dan Creative Hub di Yogyakarta memiliki urgensi tinggi sebagai respon terhadap perkembangan budaya populer dan pertumbuhan industri kreatif di daerah ini. Selama ini, fasilitas pameran di Yogyakarta masih berfokus pada seni klasik dan budaya tradisional, sehingga belum optimal mengakomodasi ekspresi kreatif generasi muda yang terhubung dengan tren global. Kehadiran pusat ini diharapkan menjadi ruang kolaboratif, edukatif, dan inovatif bagi seniman, komunitas, pelajar, serta pelaku industri kreatif, sekaligus menjembatani kesenjangan antara budaya tradisional dan budaya populer.

Dengan pendekatan arsitektur biofilik, desain bangunan tidak hanya menghadirkan estetika dan kenyamanan, tetapi juga membangun koneksi alami antara pengguna dan

lingkungan, yang dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kesejahteraan. Fasilitas yang direncanakan—meliputi ruang pameran, area pertunjukan, co-working space, pelatihan, dan pemasaran karya—diharapkan memperkuat ekosistem seni dan budaya di Yogyakarta, mendukung pelestarian budaya lokal dalam bingkai globalisasi, membuka peluang ekonomi kreatif, serta menciptakan lapangan kerja baru.

REFERENSI

- [1] Syamsul Dwi Maarif, “Profil Kota Yogyakarta: Sejarah, Geografi, dan Peta Wilayah DIY.”
- [2] F. F. Dyahpialoka, “PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN PERILAKU DI KOTA YOGYAKARTA,” Tugas akhir, Jurusan Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta., 2023.
- [3] S. Hati Putri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, “Konstruksi Budaya Populer Korea Terhadap Aktivitas Sosial Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta),” *J. Kaji. Islam Interdisip.*, vol. 1, pp. 45–66, 2022.
- [4] A. Istiqomah and D. Widiyanto, “Ancaman Budaya Pop (Pop Culture) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban,” *J. KALACAKRA Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, p. 18, 2020, doi: 10.31002/kalacakra.v1i1.2687.
- [5] N. Syella Deocta, “Analisis Pengaruh Budaya Populer terhadap Kepribadian Remaja di Indonesia,” *Online* |, vol. 18, no. 1, pp. 2964–9056, 2024, [Online]. Available: www.plus62.isha.or.id/index.php/abdimas
- [6] Fatimah Fatimah and Santi Aulia Rahma, “Pengaruh Budaya Pop Global Terhadap Nilai dan Identitas Generasi Z pada Masa Kini,” *CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 273–285, 2025, doi: 10.55606/cendekia.v5i1.3526.
- [7] L. Widyawati, “Fenomena Budaya Pop Dalam Ruang Publik Kota Yogyakarta,” *J. Kalibr. Karya Lintas Ilmu Bid. Rekayasa Arsitektur, Sipil, Ind.*, vol. 2, no. 2, pp. 72–86, 2019, doi: 10.37721/kalibrasi.v2i0.580.
- [8] J. 2023. C. Aulia Haninditha, “Creative Hub dan Co-working Space dengan Pendekatan Biophilic Design di Kota Yogyakarta,” *Jurnal Poster Pirata Syandana*, vol. 4, no. 2, “No Title”.
- [9] R. Ihad, “Pusat Kesenian Modern dan Kontemporer dengan Pendekatan Zero Carbon Ready”.
- [10] K. Convention, E. Centre, B. On, and M. Tourism, “KLATEN CONVENTION AND EXHIBITION CENTRE,” vol. II, no. II, pp. 94–105, 2024.
- [11] I. W. Y. Astra, I. N. Warnata, and I. W. Parwata, “Perencanaan dan Perancangan,” *J. Ilm. Arsit. Univ. Warmadewa*, vol. 10, no. 2, pp. 318–326, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- [12] N. A. Amalia and D. Agustin, “Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya Lokal,” *Sinektika J. Arsit.*, vol. 19, no. 1, pp. 34–40, 2022, doi: 10.23917/sinektika.v19i1.13707.
- [13] A. Diar Iswari, “Perancangan Interior Jogja Creative Hub Di Daerah Istimewa

Yogyakarta Interior Design Planning of Jogja Creative Hub At Special Region of Yogyakarta,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 5, no. 3, pp. 3236–3244, 2018.

- [14] N. Bungawali and A. F. Satwikasari, “Kajian Konsep Arsitektur Biofilik Pada Bangunan Science Center (Studi Kasus : Ecorium National Institute of Ecology, South Korea),” *PURWARUPA J. Arsit.*, vol. 8, no. 1, p. 83, 2024, doi: 10.24853/purwarupa.8.1.83-90.
- [15] A. Apriani, U. Mustaqimah, and A. Marlina, “Penerapan Arsitektur Biofilik pada Pusat Pertanian Perkotaan di Surakarta,” *Senthong*, vol. 6, no. 2, pp. 543–552, 2023,
-
-