

PENERAPAN PENDEKATAN BIOPHILIC PADA PERANCANGAN CREATIVE HUB Sebagai Pengembangan Industri Multimedia

Muhammad Rafly Alfaridzi¹, Akbar Preambudi²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia^{1,2},

Email: rafly.alfaridzi31@gmail.com¹, akbar.preambudi@gmail.com²

ABSTRAK

Sejarah Artikel

Dikirim:

22 Agustus 2025

Ditinjau:

4 September 2025

Diterima:

16 Oktober 2025

Diterbitkan:

24 Oktober 2025

Indonesia menunjukkan pertumbuhan ekonomi yang positif, terutama didorong oleh sektor - sektor vital seperti industri pengolahan, konstruksi, perdagangan, dan pertanian. Laju pertumbuhan ekonomi Indonesia yang fluktuatif dalam lima tahun terakhir juga tercermin di tingkat provinsi dan kota, seperti yang terjadi di Provinsi Jawa Tengah dan Kota Surakarta. Surakarta memiliki potensi besar dalam industri kreatif, terutama di kalangan generasi muda yang inovatif. Namun, ketersediaan ruang representatif untuk kegiatan kolaboratif dan produktif masih terbatas. Oleh karena itu, dirancang *Creative Hub* sebagai pusat pengembangan industri kreatif di Surakarta yang menjadi ruang berkarya, belajar, dan berjejaring antar pelaku industri. Pendekatan *Biophilic Architecture* diterapkan untuk mengembalikan hubungan manusia dengan alam di tengah kota yang padat. Melalui pencahayaan alami, penghawaan silang, vegetasi, dan visual lanskap, *Creative Hub* ini dirancang untuk menciptakan ruang yang sehat, nyaman, dan inspiratif bagi penggunanya. Selain sebagai wadah produktivitas, bangunan ini juga berkontribusi terhadap kualitas lingkungan dan kesejahteraan psikologis pengguna dengan konsep arsitektur yang selaras dengan alam. Dengan begitu, *Creative Hub* diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas dan inovasi generasi muda sekaligus mendukung keberlanjutan lingkungan di Surakarta.

Kata kunci: *Creative Hub* , Surakarta , *Biophilic*

APPLICATION OF THE BIOPHILIC APPROACH IN THE DESIGN OF CREATIVE HUBS

As Multimedia Industry Development

ABSTRACT

Indonesia has shown positive economic growth, mainly driven by vital sectors such as manufacturing, construction, trade, and agriculture. Indonesia's fluctuating economic growth rate over the past five years is also reflected at the provincial and city levels, as seen in Central Java Province and Surakarta City. Surakarta has great potential in the creative industry, especially among the youth with high innovation spirit. However, representative spaces to support collaborative and productive creative activities are still limited. Therefore, a Creative Hub is designed as a center for creative industry development in Surakarta, serving as a space for creation, learning, and networking among industry players. The Biophilic Architecture approach is applied to restore the connection between humans and nature within the dense urban environment. By incorporating natural lighting, cross ventilation, vegetation, and landscape visuals, the Creative Hub aims to create a healthy, comfortable, and inspiring space for its users. Besides facilitating productivity, this building contributes to

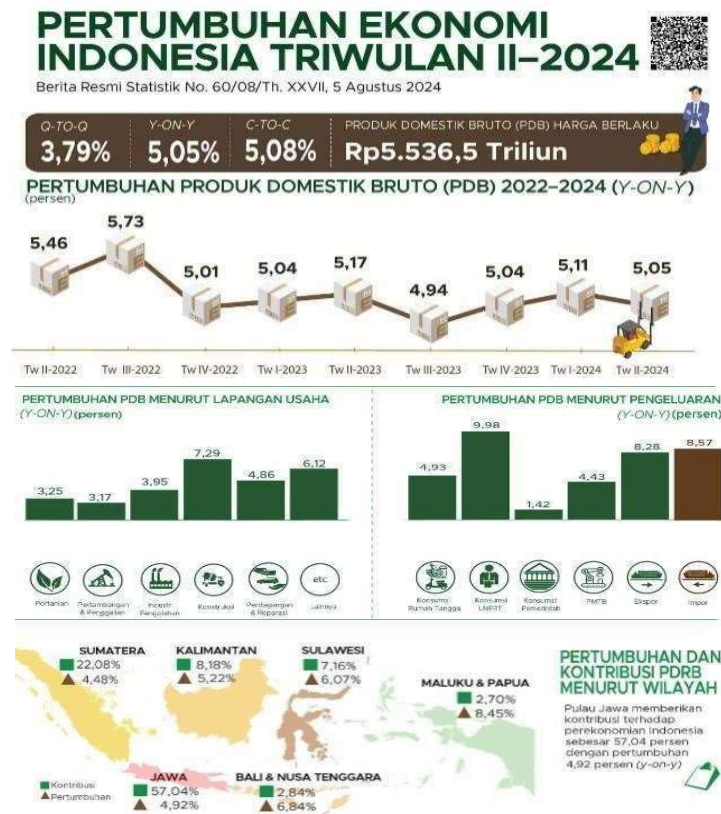
environmental quality and psychological well-being through architecture aligned with nature. Thus, the Creative Hub is expected to foster creativity and innovation in the younger generation while supporting environmental sustainability in Surakarta.

Keywords: *Creative Hub* , Surakarta , *Biophilic*

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang, Indonesia menunjukkan pertumbuhan ekonomi yang positif, terutama didorong oleh sektor - sektor vital seperti industri pengolahan, konstruksi, perdagangan, dan pertanian. Meskipun kontribusi masing-masing sektor sangat signifikan, untuk mempertahankan momentum pertumbuhan ini, diperlukan inisiatif strategis yang mendorong kolaborasi antar pelaku usaha.

Oleh karena itu, pengembangan wadah yang mampu mengintegrasikan berbagai sektor ekonomi akan menjadi kunci dalam mengoptimalkan potensi lokal serta menciptakan ekosistem yang mendukung inovasi dan kreativitas di tingkat masyarakat



Gambar 1. Pertumbuhan Ekonomi Indonesia

Sumber: <https://www.bps.go.id/bisnis/916066/ekonomi-indonesia-triwulan-ii-2024-tumbuh-5-05-persen-y-on-y> (2025)

Laju pertumbuhan ekonomi Indonesia yang fluktuatif dalam lima tahun terakhir juga tercermin di tingkat provinsi dan kota, seperti yang terjadi di Provinsi Jawa Tengah dan Kota Surakarta. Di Provinsi Jawa Tengah, pertumbuhan ekonomi mengalami dinamika dengan capaian sebesar 5,30% pada tahun 2018 dan meningkat menjadi 5,40% pada tahun 2019.

Namun, pandemi COVID-19 menyebabkan kontraksi ekonomi pada tahun 2020 sebesar -2,65%. Kondisi ini mulai membaik pada tahun 2021 dengan pertumbuhan sebesar 3,33%, dan kembali meningkat pada tahun 2022 menjadi 5,31%.

Sementara itu, Kota Surakarta juga mengalami fluktuasi serupa. Pada tahun 2018, pertumbuhan ekonomi tercatat sebesar 5,75%, kemudian naik tipis menjadi 5,78% di tahun 2019. Dampak pandemi juga dirasakan pada tahun 2020 dengan pertumbuhan negatif sebesar -1,76%. Kondisi mulai pulih pada tahun 2021 dengan pertumbuhan sebesar 4,01%, dan meningkat signifikan di tahun 2022 menjadi 6,25%.



Gambar 2. Pertumbuhan Ekonomi Di Jawa Tengah dan Surakarta

Sumber: <https://surakartakota.bps.go.id/publication/2023/02/28/8da64ce70793fbb9886e147f/kota-surakarta-dalamangka-2023.html> (2025)

Dalam dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD), tercantum arahan strategis untuk mengembangkan kegiatan wisata tematik yang berfokus pada pusat-pusat aktivitas wilayah. Pengembangan ini mencakup upaya kolaboratif dengan sektor swasta, yang diarahkan untuk mendorong terbentuknya Creative Hub sebagai wadah pengembangan ekonomi kreatif dan peningkatan daya tarik kawasan.

STRATEGI	ARAH KEBIJAKAN	INDIKASI PROGRAM UNGGULAN WALI KOTA	LOKASI INDIKATIF	OPD URUSAN
Misi 2 Memperkuat pertumbuhan ekonomi yang adaptif dan berkelanjutan				
Tujuan: Terwujudnya Pembangunan ekonomi yang cerdas, berkeadilan, dan berkelanjutan				
Sasaran: Meningkatkan produktivitas dan keunggulan kompetitif sektor riil				
2.3	PARIWISATA DAN INDUSTRI KREATIF	4.7. Pengembangan UMKM dan IKM berbasis ekonomi kreatif yang mendukung sektor pariwisata 4.8. Program <i>Creative Hub</i>	Industri Program Pengembangan UMKM Program Peningkatan Sarana Distribusi Perdagangan	koperasi, usaha kecil dan menengah Perdagangan

Strategi yang dilakukan untuk mewujudkan pengembangan Kawasan Budidaya tahun 2021-2026 adalah:

- Mengembangkan perwujudan identitas kota yang mendukung Kota Surakarta sebagai budaya dan Pariwisata;
- Mengembangkan sentra-sentra Industri Kreatif yang mendukung perwujudan ruang-ruang kreatif Kota;
- Mengembangkan Kegiatan-kegiatan wisata tematik pada pusat-pusat aktivitas kerja sama dengan swasta (*sport tourism* dan *wellness tourism*);
- Mewujudkan perwujudan ruang yang berkualitas dan produktif (*Creative hub*, pasar tradisional, Penataan Sektor informal kota);
- Pengembangan Kawasan Solo Utara;
- Strategi peningkatan keterpaduan pengembangan permukiman perkotaan dengan daerah sekitar;

Gambar 3. Kebijakan RPJMD Kota Surakarta Tahun 2021 - 2026

Sumber: <https://dispendukcapil.surakarta.go.id/wp-content/uploads/2022/04/Peraturan-Daerah-Nomor-6-Tahun-2021-Tentang-RPJMD-Kota-Surakarta-Tahun-2021-2026.pdf> (2025)

Berikut disajikan Tabel Jumlah Kunjungan Wisatawan Dikota Surakarta Pada Tahun 2014-2023:

TABEL 1. JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN DIKOTA SURAKARTA

NO.	VENUE	TAHUN									
		2014		2015		2016		2017		2018	
		ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK
1.	HOTEL	16.301	950.725	20.245	1.164.134	20.083	1.304.092	22.244	1.411.404	26.127	1.407.038
2.	DTW	28.635	3.236.482	16.301	2.942.105	13.599	3.057.776	12.179	3.057.418	12.410	3.250.245
	SUB TOTAL	44.936	4.187.207	36.546	4.106.239	33.682	4.361.868	34.423	4.468.822	38.537	4.657.283
	JUMLAH		4.232.143		4.142.785		4.395.550		4.503.245		4.695.820

NO.	VENUE	TAHUN									
		2019		2020		2021		2022		2023	
		ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK	ASING	DOMESTIK
1.	HOTEL	19.270	1.772.013	3.079	1.063.130	2.463	1.407.303	6.177	1.507.225	11.999	1.502.893
2.	DTW	13.047	3.549.504	1.406	352.700	63	379.029	3.171	1.014.232	10.120	4.016.688
	SUB TOTAL	32.317	5.321.517	4.485	1.415.830	2.526	1.786.332	9.348	2.521.457	22.119	5.519.581
	JUMLAH		5.353.834		1.420.315		1.788.858		2.530.805		5.541.700

Sumber: Dinas Pariwisata Surakarta (2023)

Berikut disajikan Data Mengenai 14 Destinasi Pariwisata Daerah Dikota Surakarta Pada Tahun 2024:

14 Destinasi Pariwisata Daerah	
1.	Keraton Surakarta Hadiningrat dan sekitarnya
2.	Pura Mangkunegaran dan sekitarnya
3.	Benteng Vasternburg dan sekitarnya
4.	Museum Radya Pustaka dan sekitarnya
5.	Wayang Orang Sriwedari dan sekitarnya
6.	Taman Sriwedari dan sekitarnya
7.	Taman Balekambang dan sekitarnya
8.	Taman Satwa Taru Jurug dan sekitarnya
9.	Pasar Klewer dan sekitarnya
10.	Pasar Gede dan sekitarnya
11.	Pasar Antik Triwindu dan sekitarnya
12.	Kampung Batik Laweyan dan sekitarnya
13.	Kampung Batik Kauman dan sekitarnya
14.	Kampung Situs Budaya Baluwarti dan sekitarnya

Gambar 4. Data 14 Destinasi Pariwisata Daerah Dikota Surakarta Tahun 2024
Sumber: Dinas Pariwisata Surakarta (2024)

Berikut disajikan Data Mengenai 8 KSPD (Kawasan Strategis Pariwisata Daerah):

8 KSPD (Kawasan Strategis Pariwisata Daerah)	
1.	Kawasan strategis pariwisata karaton surakarta - pasar gede
2.	Kawasan strategis pariwisata sriwedari
3.	Kawasan strategis pariwisata mangkunegaran
4.	Kawasan strategis pariwisata balekambang
5.	Kawasan strategis pariwisata kampung batik laweyan
6.	Kawasan strategis pariwisata jurug
7.	Kawasan strategis pariwisata budaya
8.	Kawasan strategis pariwisata kuliner

Gambar 5. Data 8 Kawasan Strategis Pariwisata Daerah Tahun 2024 Data dari Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Surakarta 2024
Sumber: Dinas Pariwisata Surakarta (2024)

Pendekatan

Biofilik atau Biophilia adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah 'biophilia' pertama kali digunakan oleh psikolog Eric Fromm (*The Anatomy of Human Destructiveness*, 1973), yang menjelaskan bahwa biophilia sebagai "gairah akan kecintaannya pada hidup dan semua yang hidup". Kemudian dipopulerkan oleh ahli biologi Edward Wilson (Biophilia, 1984), yang mengemukakan bahwa adanya kecenderungan manusia untuk memusatkan perhatian dan berafiliasi dengan alam dan bentuk lainnya.

Menurut Browning, Ryan, & Clancy (2014), desain biofilik adalah desain yang berlandaskan pada aspek biophilia yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental dengan membina hubungan positif antara manusia dan alam. Desain biofilik berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia di 15 lingkungan modern yang memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia (Kellert & Calabrese, 2015).

METODE

Metode penelitian dalam perancangan *Creative Hub* di Surakarta menggunakan pendekatan Metode Rasional Analitis, yaitu suatu metode yang menyusun logika berpikir secara sistematis melalui proses analisis permasalahan yang diselesaikan secara arsitektural. Perancangan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan umum dan khusus dari lokasi dan kebutuhan program, lalu disusun dalam bentuk sintesis desain. Pendekatan utama dalam perancangan ini adalah Pendekatan Arsitektur Biophilic, yang mengintegrasikan unsur alam ke dalam desain untuk menciptakan ruang yang sehat, nyaman, dan berkelanjutan.

Metode ini digunakan untuk menghasilkan rancangan yang adaptif terhadap iklim tropis serta sesuai dengan kebutuhan para pelaku industri kreatif film, animasi, dan video di Kota Surakarta. Proses perancangan dilaksanakan melalui tahapan pengumpulan data, analisis, sintesis, hingga perumusan konsep perancangan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu:

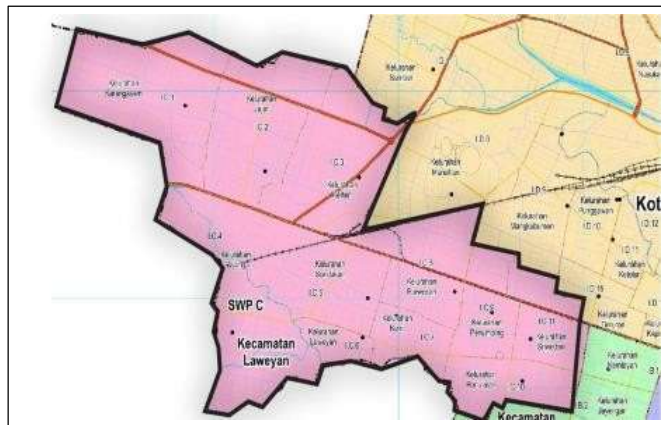
1. Data Primer: didapat melalui observasi langsung di tapak dan wawancara dengan berbagai instansi terkait, seperti Dinas Pariwisata, Dinas PUPR, Bappeda, dan Dinas Lingkungan Hidup Surakarta, guna memperoleh informasi faktual mengenai potensi, kendala, dan kebijakan terkait pengembangan industri kreatif.
2. Data Sekunder: berupa data tidak langsung yang diperoleh melalui studi pustaka, jurnal ilmiah, dokumen pemerintah, dan laporan publikasi. Data ini meliputi informasi tentang pertumbuhan industri kreatif, kebutuhan ruang, peta zonasi, dan kebijakan pembangunan kota Surakarta.

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif, yaitu analisis yang dilakukan melalui penguraian data dalam bentuk deskriptif untuk memahami kondisi aktual dan merumuskan solusi perancangan berdasarkan kondisi tersebut (Hamidi, 2005). Tahapan analisis terdiri dari analisis tapak, analisis program ruang, analisis struktur bangunan, analisis utilitas, dan analisis pendekatan. Hasil dari seluruh tahapan ini kemudian dirumuskan menjadi konsep rancangan yang bersifat menyeluruh dan berorientasi pada keberlanjutan serta kenyamanan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Kecamatan Laweyan di Kota Surakarta memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai pusat industri kreatif. Wilayah ini dikenal dengan dinamika masyarakat yang aktif serta ditunjang oleh infrastruktur yang memadai, menjadikannya lokasi yang strategis untuk mendorong pertumbuhan kegiatan ekonomi berbasis kreativitas. Karakteristik tersebut menjadikan Laweyan sebagai tempat yang ideal untuk mendukung kolaborasi antar pelaku usaha, menyediakan ruang inovasi, pusat pelatihan, serta sarana promosi bagi produk-produk kreatif lokal.



Gambar 8. Peta Kecamatan Laweyan
Sumber: PUPR Surakarta (2024)



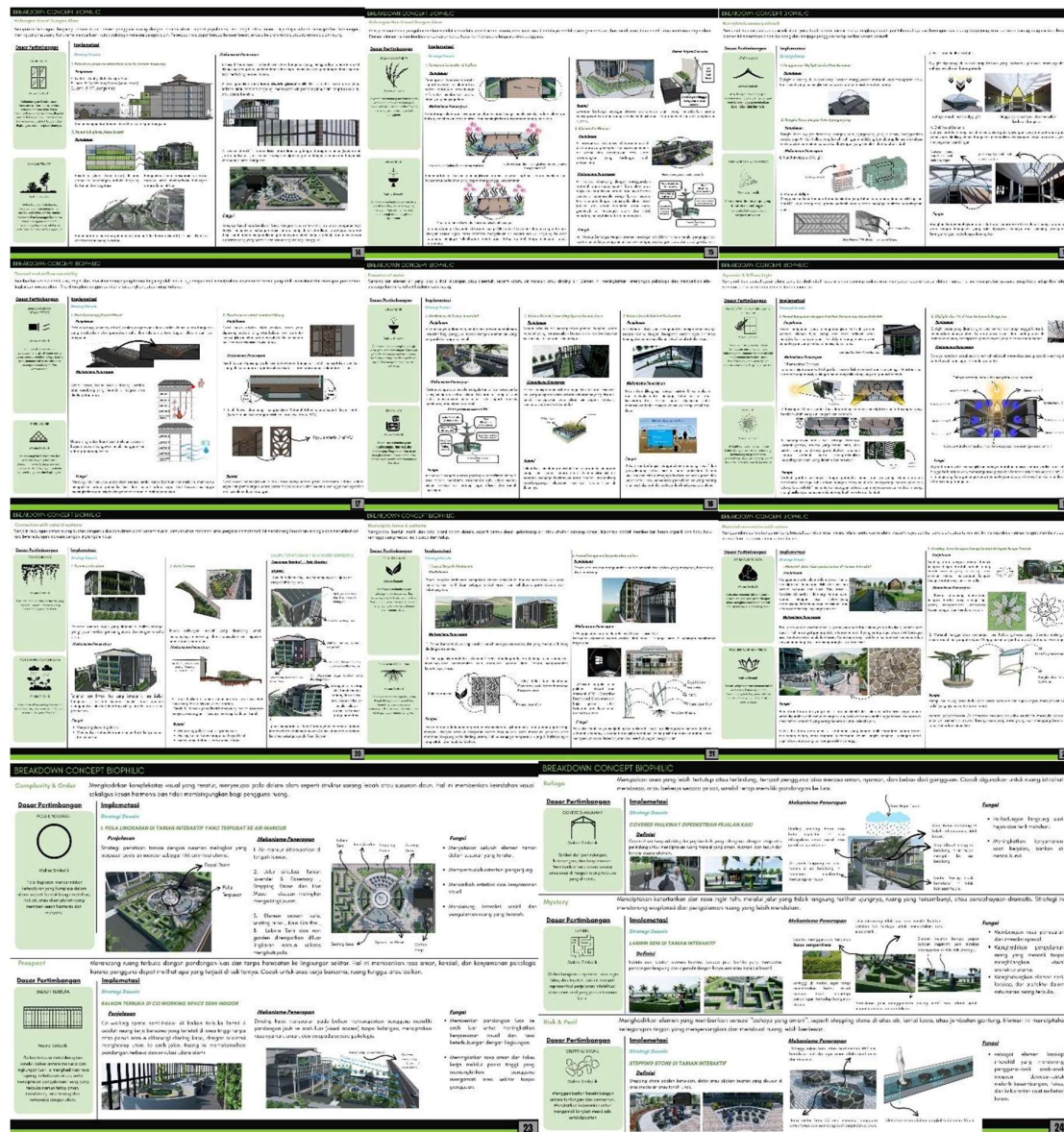
Gambar 9. Lokasi Site
Sumber: Google Earth (2024)

Site proyek ini terletak di Jl. Adi Sucipto, Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, dengan luas total sekitar 8.200 m². Lahan berupa area kosong ini berada di kawasan permukiman perkotaan dan memiliki akses utama yang sangat strategis karena langsung terhubung dengan jalan raya besar. Lokasi ini memiliki potensi optimal untuk dikembangkan menjadi pusat kegiatan kreatif yang inklusif dan berkelanjutan.

Analisis Rancangan

Rancangan ini menggunakan pendekatan Biophilic Design dengan menerapkan 14 pola desain pada lahan seluas 8.200 m² di Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Kota ini memiliki potensi industri kreatif yang besar, khususnya di bidang multimedia seperti film, animasi, dan video, namun masih kurang fasilitas pendukung.

Melalui pembangunan Creative Hub, rancangan ini diharapkan dapat menjadi tempat kolaborasi, pelatihan, dan promosi bagi pelaku kreatif serta wisatawan. Mengingat iklim Surakarta yang panas dan lembap, pendekatan biophilic digunakan untuk menciptakan ruang yang nyaman, sehat, dan mendukung aktivitas kreatif.

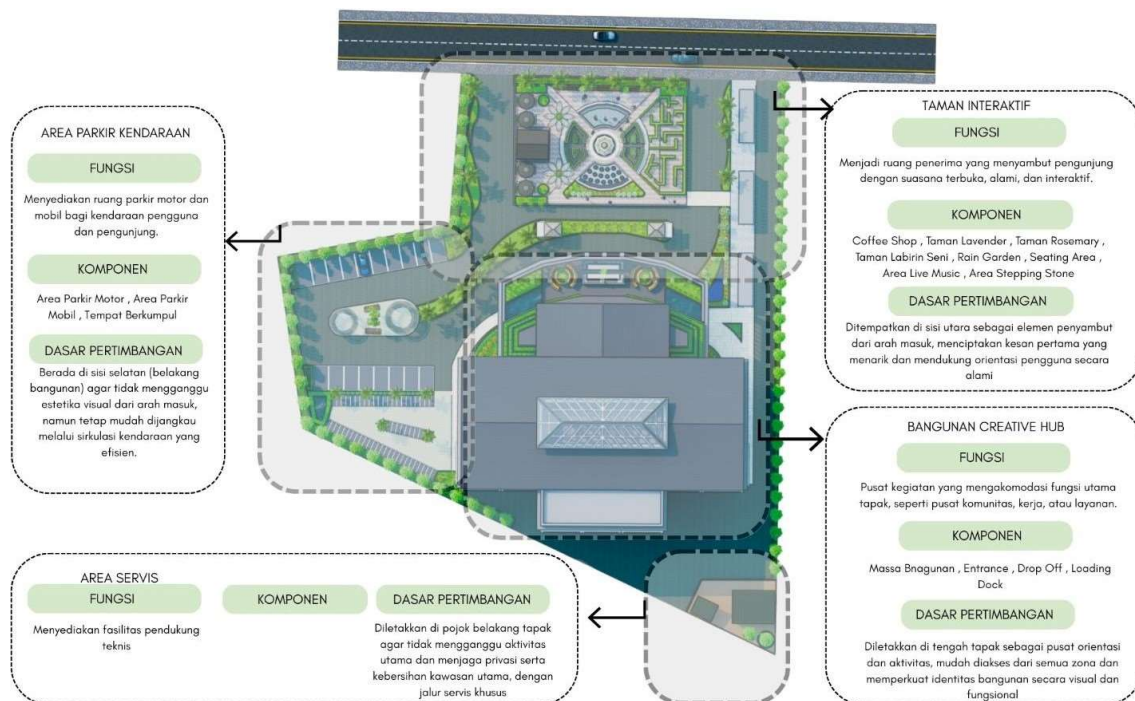


Gambar 10. Analisi Rancangan
Sumber: Analisis Penulis (2025)

Konsep Zonasi

Zonasi tapak dibagi menjadi empat area utama berdasarkan fungsi dan alur sirkulasi:

1. Bangunan Creative Hub sebagai pusat aktivitas utama, ditempatkan di tengah tapak untuk memaksimalkan orientasi visual dan aksesibilitas
2. Taman Interaktif berada di bagian depan sebagai ruang penerima yang menghadirkan suasana alami dan menyambut pengunjung secara nyaman.
3. Area Parkir Kendaraan terletak di sisi belakang untuk mendukung kelancaran sirkulasi tanpa mengganggu aktivitas utama.
4. Area Servis diletakkan di titik terluar tapak agar menjaga privasi, kebersihan, dan tidak mengganggu kegiatan publik.



Gambar 11. Konsep Zonasi
Sumber: Analisis Penulis (2025)

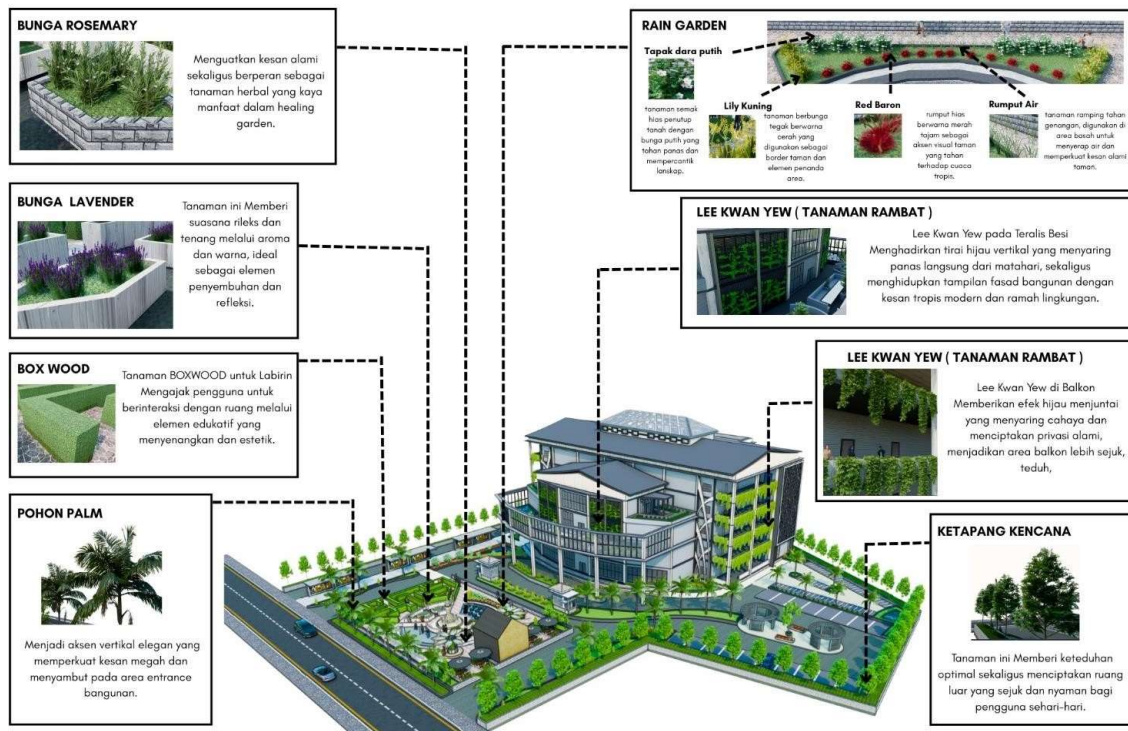
Konsep Vegetasi

Konsep vegetasi dirancang untuk menciptakan suasana alami yang mendukung kenyamanan termal, keindahan visual, serta fungsi ekologis dan psikologis. Pemilihan tanaman disesuaikan dengan fungsi, estetika, dan adaptasi terhadap iklim tropis lembap di Surakarta.

Beberapa jenis vegetasi yang digunakan antara lain:

- Bunga Rosemary dan Lavender untuk memberi aroma terapi dan kesan healing garden.
- Rain Garden dengan tanaman seperti Lily Kuning, Bambu Air, dan Bodi Boran sebagai area resapan dan estetika lanskap.

- Lee Kwan Yew sebagai tanaman rambat di pagar dan balkon, menciptakan kesan sejuk, teduh, dan menjaga privasi.
- Boxwood digunakan sebagai elemen pembatas estetik dan labirin mini.
- Pohon Palm diletakkan di entrance sebagai elemen visual yang elegan.
- Ketapang Kencana ditanam sebagai peneduh yang menciptakan kenyamanan bagi pejalan kaki.



Gambar 12. Konsep Vegetasi
Sumber: Analisis Penulis (2025)

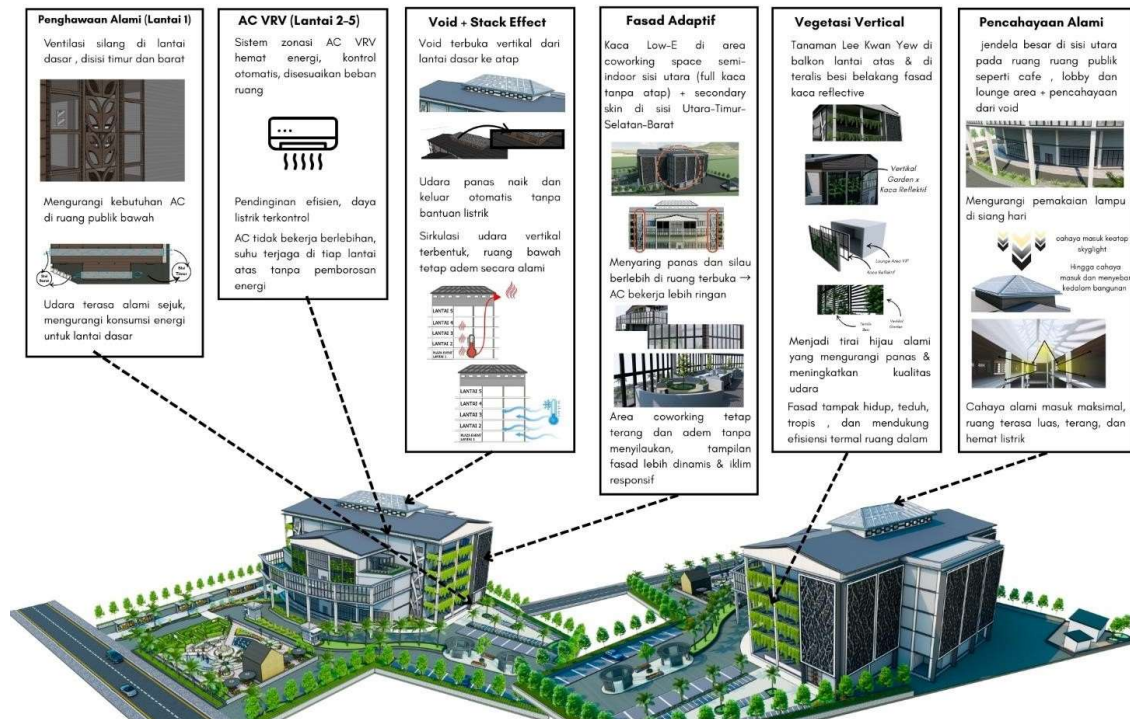
Sistem Efisiensi Energi

Sistem efisiensi energi pada bangunan ini dirancang melalui kombinasi strategi pasif dan aktif untuk menciptakan lingkungan yang sejuk, terang, dan hemat energi. Penghawaan alami diterapkan di lantai dasar melalui ventilasi silang timur-barat untuk mengurangi penggunaan AC. Di lantai atas, sistem AC VRV digunakan untuk pengaturan suhu berbasis zona secara otomatis sesuai kebutuhan ruang, sehingga lebih hemat listrik.

Void vertikal dimanfaatkan untuk menciptakan stack effect, di mana udara panas naik dan keluar secara alami, sementara udara segar masuk dari bawah tanpa bantuan alat mekanis. Fasad bangunan menggunakan kaca Low-E dan secondary skin sebagai pelindung dari panas berlebih tanpa menghalangi cahaya alami, sehingga mengurangi beban pendinginan ruang.

Tanaman rambat pada teralis dan balkon berfungsi sebagai vegetasi vertikal yang menurunkan suhu permukaan bangunan serta memperbaiki kualitas udara. Pencahayaan alami dimaksimalkan melalui bukaan besar di sisi utara dan ruang publik, memungkinkan cahaya masuk tanpa panas berlebih.

Seluruh elemen ini bekerja secara terpadu untuk mengurangi konsumsi energi listrik, meningkatkan kenyamanan termal dan visual, serta mendukung keberlanjutan bangunan di iklim tropis.



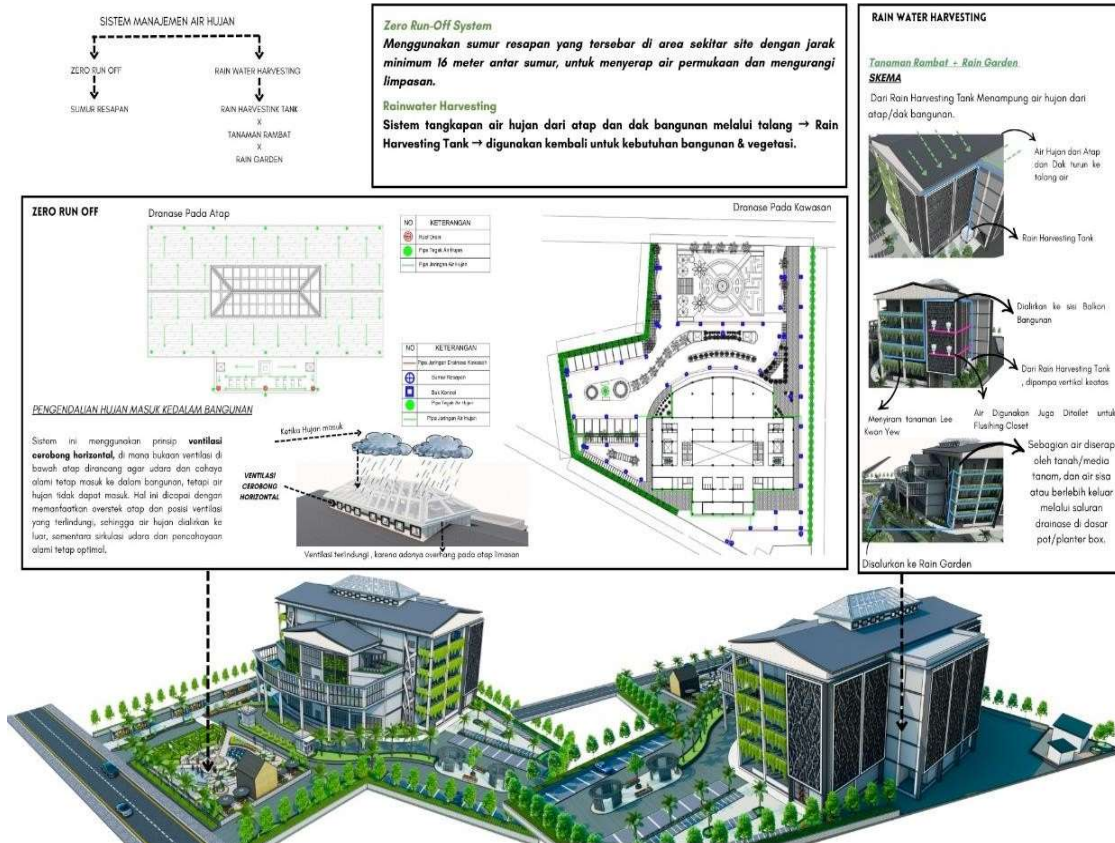
Gambar 13. Sistem Efisiensi Energi
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Sistem Manajemen Air Hujan

Sistem manajemen air hujan pada bangunan ini dirancang untuk mengurangi limpasan air, memanfaatkan ulang air hujan, serta menjaga kualitas lingkungan. Sistem ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu:

- Zero Run-Off System, yang mengalirkan air hujan dari atap ke kolam retensi dan bioswale, untuk mencegah banjir dan mempercepat peresapan.
- Rain Water Harvesting, yaitu sistem penampungan dan penyaringan air hujan yang disimpan dalam tangki berkapasitas 50.000 liter. Air digunakan kembali untuk penyiraman taman dan toilet flushing.
- Tanaman Rambat dan Rain Garden, berfungsi sebagai penyaring alami (biofilter) dan elemen peneduh. Sistem ini dilengkapi dengan irigasi otomatis.

Dengan sistem ini, air hujan dapat dimanfaatkan secara maksimal, run-off berkurang hingga 70%, serta menghemat penggunaan air bersih. Sistem ini juga didukung teknologi sensor untuk pemantauan air secara efisien dan berkelanjutan.

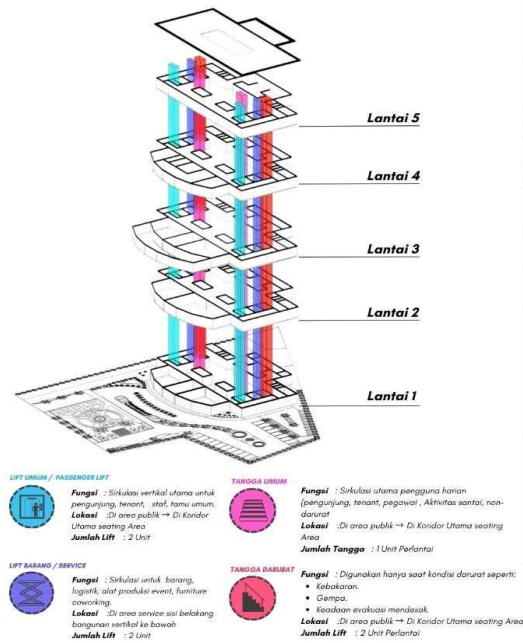


Gambar 14. Sistem Efisiensi Energi
Sumber: Analisis Penulis (2025)

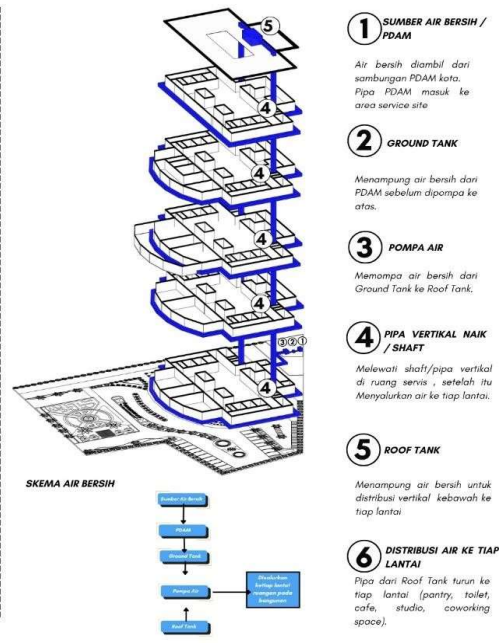
Sistem Utilitas

Sistem utilitas bangunan mencakup suplai air bersih dari PDAM, pengelolaan limbah melalui IPAL, sistem listrik dari PLN dengan cadangan genset, pendingin udara VRV, ventilasi exhaust fan, sistem lift dan tangga darurat, serta pengelolaan sampah terpisah. Semua sistem dirancang terintegrasi untuk mendukung kenyamanan, efisiensi, dan keamanan pengguna bangunan.

a. Utilitas Sirkulasi Vertikal

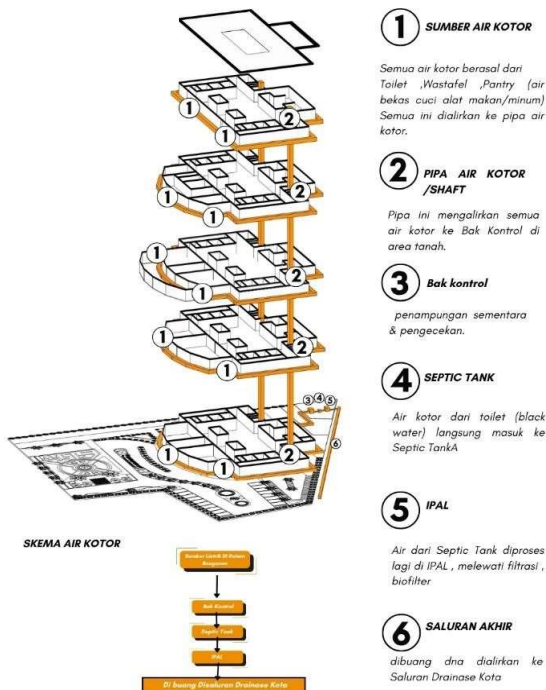


b. Utilitas Air Bersih

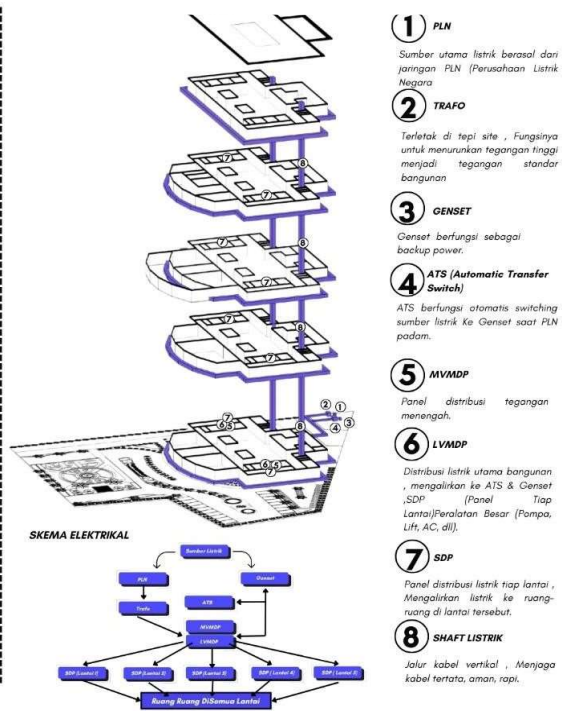


Gambar 15. Sistem Efisiensi Energi
 Sumber: Analisis Penulis (2025)

c. Utilitas Air Bersih

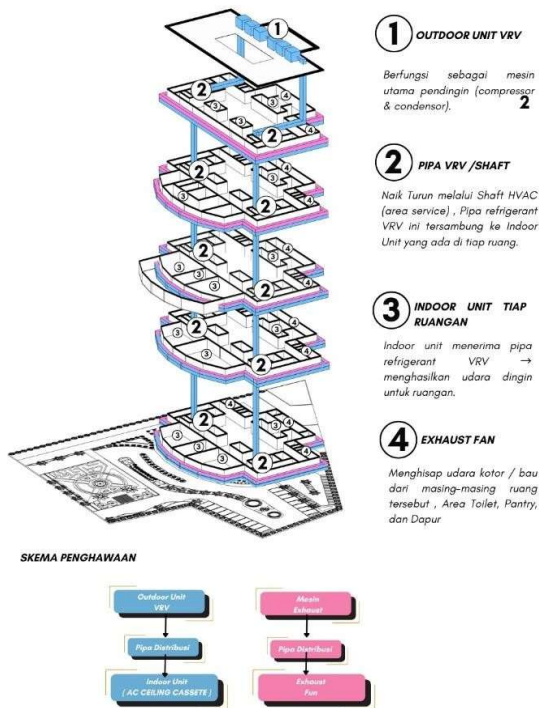


d. Utilitas Elektrikal

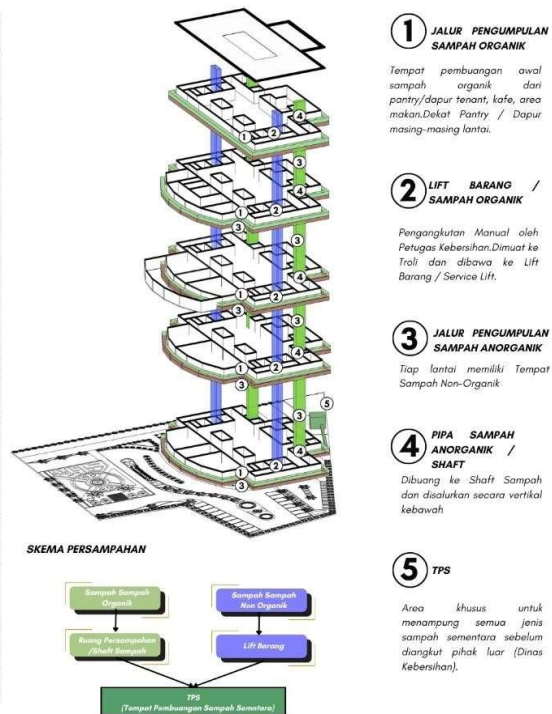


Gambar 16. Sistem Efisiensi Energi
 Sumber: Analisis Penulis (2025)

e. Utilitas Penghawaan



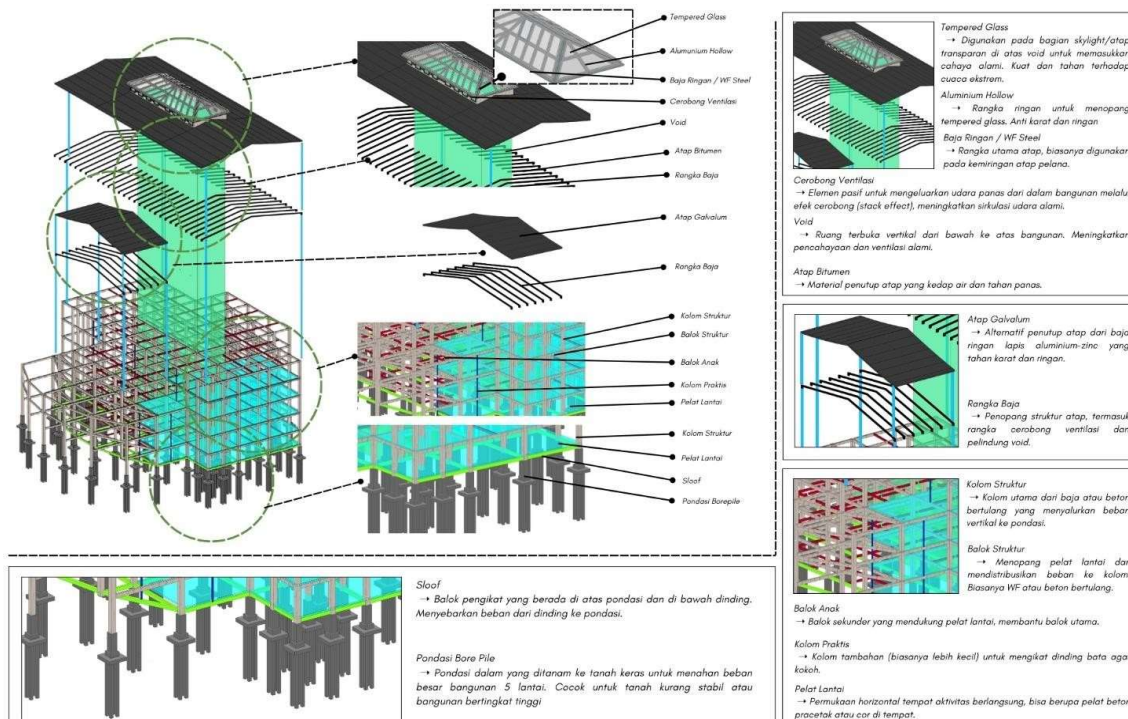
f. Utilitas Persampahan



Gambar 17. Sistem Efisiensi Energi
Sumber: Analisis Penulis (2025)

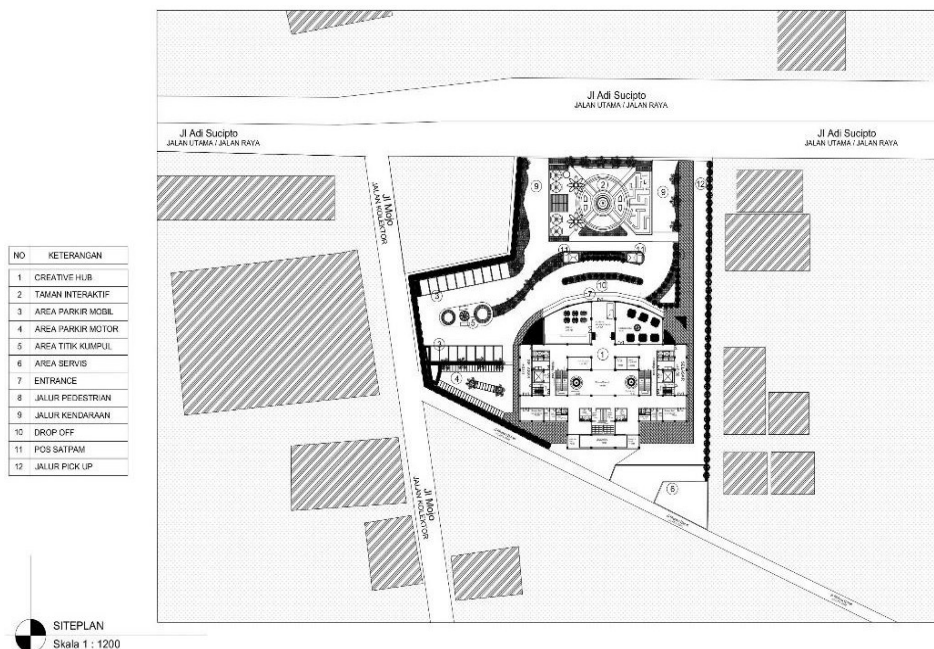
Sistem Struktur

Bangunan ini menggunakan struktur bore pile sebagai pondasi dalam, didukung oleh sloof, kolom, balok, dan pelat beton bertulang. Rangka atap menggunakan baja ringan dan WF steel, ditutup dengan atap galvalum dan bitumen. Sistem ventilasi pasif menggunakan cerobong dan tempered glass untuk pencahayaan alami. Seluruh elemen dirancang terintegrasi untuk kekuatan, kenyamanan, dan efisiensi bangunan.

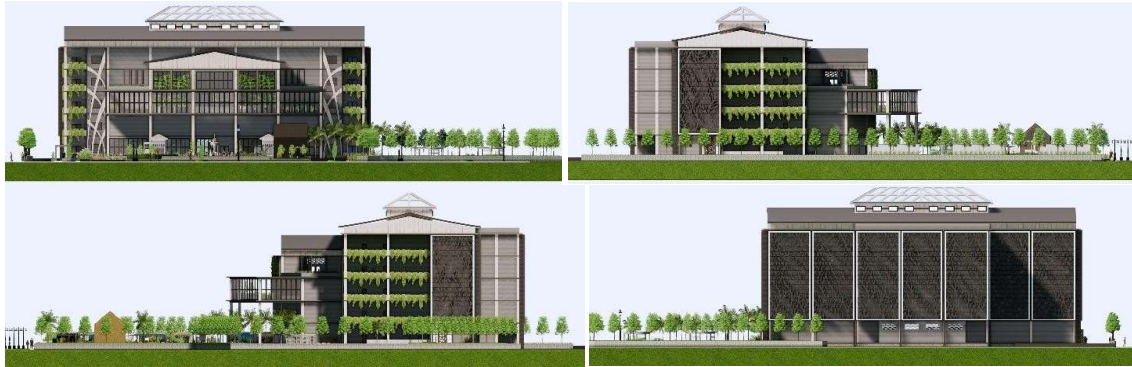


Gambar 18. Sistem Efisiensi Energi
Sumber: Analisis Penulis (2025)

Hasil Desain



Gambar 19. Sistem Efisiensi Energi
Sumber: Analisis Penulis , 2025



Gambar 20. Tampak Bangunan
Sumber: Analisis Penulis (2025)



Gambar 21. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Penulis (2025)



Gambar 22. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Penulis (2025)



Gambar 23. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Penulis (2025)



Gambar 19. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Penulis (2025)

KESIMPULAN

Creative Hub di Kota Surakarta dirancang untuk memfasilitasi pengembangan industri kreatif, khususnya di bidang multimedia seperti film, animasi, dan video, dengan menempatkan pendekatan *Biophilic Architecture* sebagai strategi utama. Pendekatan ini berhasil mengintegrasikan elemen alami seperti pencahayaan alami, penghawaan silang, vegetasi, dan visualisasi lanskap ke dalam desain, sehingga menciptakan ruang yang sehat, nyaman, dan inspiratif untuk pengguna.

Bangunan ini tidak hanya berperan sebagai pusat kegiatan kreatif kolaboratif dan jaringan antar pelaku industri, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap kualitas lingkungan dan kesejahteraan psikologis penggunanya. Sistem efisiensi energi, pengelolaan air hujan, dan vegetasi yang terencana dengan baik mendukung keberlanjutan bangunan dalam konteks iklim tropis Surakarta.

Dengan demikian, *Creative Hub* ini diharapkan mampu menjadi katalisator pengembangan kreativitas dan inovasi generasi muda di Surakarta sekaligus mendukung pembangunan kota yang berkelanjutan dan harmonis dengan alam.

REFERENSI

- [1]. Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. (2023). Kota Surakarta dalam Angka 2023. Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. (2023). Kota Surakarta dalam Angka 2023. Diambil dari <https://surakartakota.bps.go.id/id/publication/2023/02/28/8da64ce70793fbb9886e147f/kota-surakarta-dalamangka-2023.html>
- [2]. British Council. (2016). Creative Hubs: Understanding the New Economy. Diambil dari <https://creativeconomy.britishcouncil.org>
- [3]. Browning, W., Ryan, C., & Clancy, J. (2014). 14 Patterns of Biophilic Design. Terrapin Bright Green.
- [4]. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta. (2024). Data 14 Destinasi Wisata, KSPD dan KPPD Kota Surakarta. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- [5]. Dispendukcapil Surakarta. (2021). Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 6 Tahun 2021 Tentang RPJMD Kota Surakarta Tahun 2021–2026. Diambil dari <https://dispendukcapil.surakarta.go.id/wp-content/uploads/2022/04/Peraturan-Daerah-Nomor-6-Tahun-2021-Tentang-RPJMD-Kota-Surakarta-Tahun-2021-2026.pdf>
- [6]. Eprints Itenas. (2020). 14 Prinsip Desain Pendekatan Biophilic. Diambil dari <http://eprints.itenas.ac.id/787/4/04%20Bab%201%20212017188.pdf>
- [7]. Fromm, E. (1973). The Anatomy of Human Destructiveness. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- [8]. Hamidi, J. (2005). Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis untuk Penelitian Bidang Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan. Malang: UMM Press.
- [9]. Kellert, S. R., & Calabrese, E. F. (2015). The Practice of Biophilic Design. Diambil dari <https://www.biophilic-design.com/>
- [10]. RRI. (2024, Juli 8). Ekonomi Indonesia Triwulan II 2024 Tumbuh 5,05 Persen Y-on-Y. Diambil dari <https://www.rri.co.id/bisnis/916066/ekonomi-indonesia-triwulan-ii-2024-tumbuh-5-05-persen-y-on-y>
- [11]. Wilson, E. O. (1984). Biophilia. Cambridge: Harvard University Press.
- [12]. Pemerintah Kota Surakarta. (2024). Laporan Statistik Pariwisata Kota Surakarta. Surakarta: Dinas Pariwisata.
- [13]. PUPR Surakarta. (2024). Peta Administrasi Kota Surakarta. Surakarta: Dinas PUPR.
- [14]. Bappeda Surakarta. (2023). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surakarta Tahun 2021–2026. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- [15]. Itenas. (2020). Pedoman Pendekatan Biophilic Design. Bandung: Institut Teknologi Nasional.
- [16]. British Council. (2016). Definisi dan Fungsi Creative Hub. Jakarta: British Council Indonesia.
- [17]. Pemerintah Kota Surakarta. (2024). Data KSPD dan KPPD Kota Surakarta Tahun 2024. Surakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.