

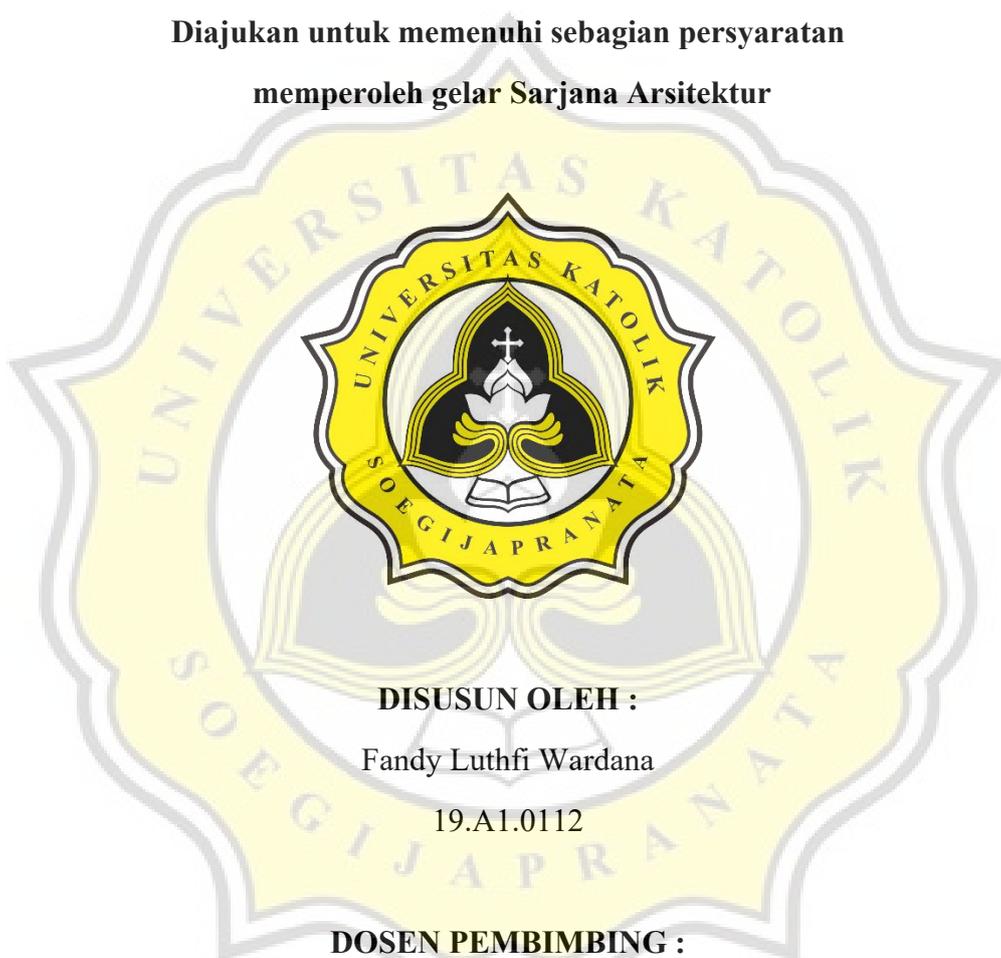
**PROYEK AKHIR ARSITEKTUR**

**PERIODE – 83, GANJIL 2022/2023**

## **LANDASAN TEORI DAN PROGRAM**

# **MIXED-USE BUILDING UNTUK KOMUNITAS EKONOMI KREATIF DI KOTA SURAKARTA**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



**DISUSUN OLEH :**

Fandy Luthfi Wardana

19.A1.0112

**DOSEN PEMBIMBING :**

Gustav Anandhita S.T., M.T

NIDN 0622108904

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

*Februari 2023*

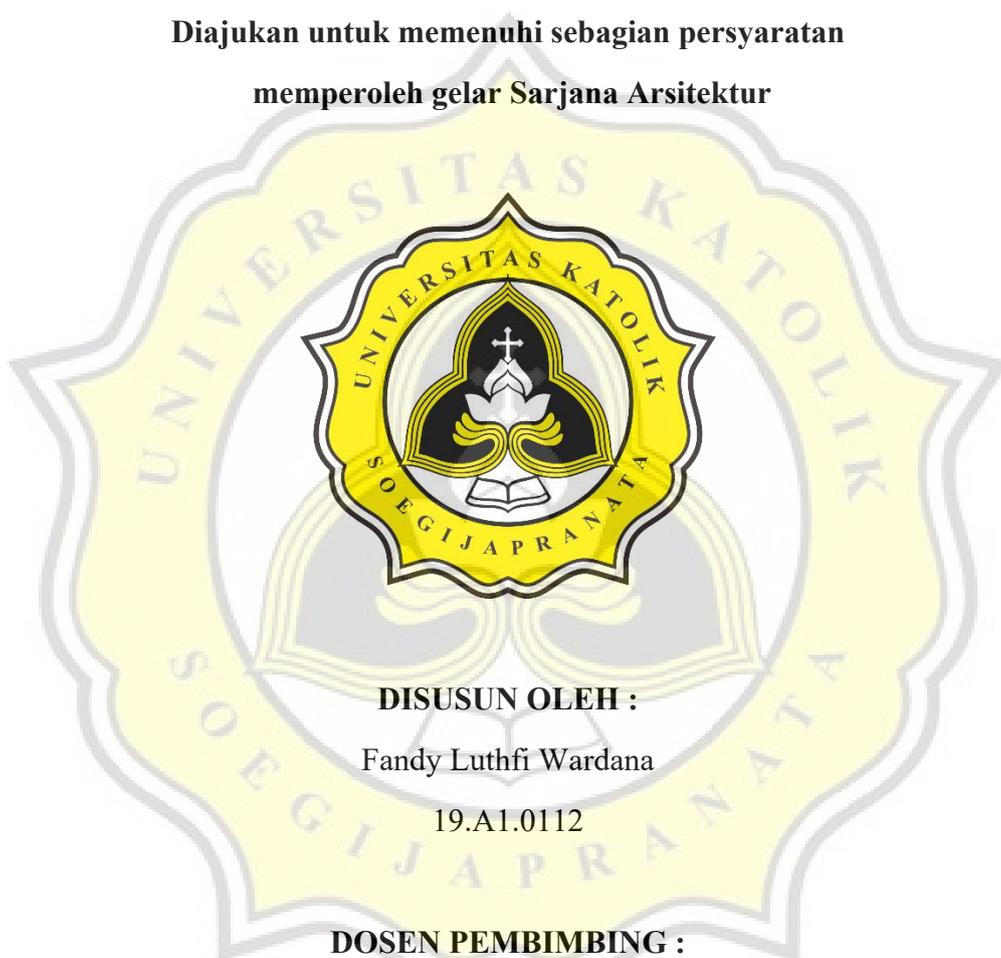
**PROYEK AKHIR ARSITEKTUR**

**PERIODE – 83, GANJIL 2022/2023**

## **LANDASAN TEORI DAN PROGRAM**

# **MIXED-USE BUILDING UNTUK KOMUNITAS EKONOMI KREATIF DI KOTA SURAKARTA**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



**DISUSUN OLEH :**

Fandy Luthfi Wardana

19.A1.0112

**DOSEN PEMBIMBING :**

Gustav Anandhita S.T., M.T

NIDN 0622108904

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

*Februari 2023*

## ABSTRAK

Kota Surakarta menjadi salah satu penyumbang kenaikan ekonomi kreatif di Indonesia. Hal ini didukung dengan Kota Surakarta memiliki 82.547 Industri kreatif di tujuh belas sub sektor ekonomi Kreatif. Dari ketujuh belas sub sektor, seni pertunjukan adalah sub sektor yang sangat diperhatikan di Kota Surakarta dan memiliki fasilitas yang memadai, tetapi terdapat delapan sub sektor lainnya dapat berkembang lebih. Karena delapan sub sektor tadi memiliki jumlah pelaku yang tinggi untuk mendukung Kota Surakarta mewakili Indonesia masuk ke dalam kota Kreatif menurut UNESCO. Maka diperlukan suatu wadah yang dapat memfasilitasi kebutuhan kegiatan yang heterogen dalam pengembangan ekonomi kreatif selain sub sektor seni pertunjukan di Kota Surakarta. Maka dengan adanya *mixed use building* dapat menjawab kebutuhan kegiatan pelaku ekonomi kreatif yang heterogen, dimana akan menjadi wadah yang mengintegrasikan setiap kegiatan pelaku ekonomi kreatif yang heterogen dalam satu kawasan. *Mixed-use building* akan mengakomodir ketiga kebutuhan fungsi bangunan yaitu mengadakan pameran, menjual produk, dan, mendesain produk. Diharapkan bangunan ini dapat memicu kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif, meningkatkan kualitas ruang kreatif di Kota Surakarta. Untuk dapat tercapainya hal tersebut, maka *placemaking* akan tepat bila diterapkan pada proyek ini. Dan untuk lebih menekan penerapan *placemaking* untuk komunitas ekonomi kreatif yang berhubungan dengan seni, dan budaya, diterapkannya *creative placemaking*. *Creative placemaking* sendiri merupakan proses menciptakan ruang yang berfokus kepada perubahan ruang publik untuk memperkuat hubungan antar komunitas tertentu dan tempat dengan mengedepankan seni, budaya dan kreatifitas. Sehingga bangunan *Mixed Use Building* untuk Komunitas Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta akan menciptakan koneksi antara komunitas ekonomi kreatif dan lingkungan sekitar.

Kata kunci : Kota Surakarta, Ekonomi kreatif, Ruang publik, *Mixed-use building*, *Creative Placemaking*