

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

#### 1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Industri kreatif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi nilai ekonomi negara dan mempunyai harapan besar terhadap tumbuhnya ekonomi baru yang berbasis kreativitas. Acara Pekan Produk Budaya Indonesia tahun 2007 merupakan awal dari berkembangnya industri kreatif di Indonesia dan Presiden RI membentuk Badan Ekonomi Kreatif tahun 2015 untuk meningkatkan dan memajukan industri kreatif. Menurut Menpar, industri kreatif merupakan industri yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ekonomi, lapangan pekerjaan, dan taraf hidup melalui produksi produk yang memanfaatkan kreativitas, pengetahuan, dan keahlian individu. Tahun 2016 industri kreatif meningkat sebesar 7,44% terhadap nilai ekonomi nasional. Melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan, kreativitas, dan pengembangan inovasi dengan perpaduan antara peninggalan budaya dan kearifan lokal, industri kreatif meningkatkan citra daerah di tingkat nasional dan internasional.

*Tabel 1.1 Jumlah usaha industri kreatif di DIY*

No	Tahun	Jumlah Industri
1	2012	33.882
2	2013	34.997

*Sumber : Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi DIY*

Berdasarkan informasi pada tabel tersebut, jumlah industri kreatif terus bertambah setiap tahunnya. Meskipun begitu, usaha industri kreatif masih berjalan masing-masing antar lintas subsektornya, sehingga dibutuhkan wadah bersama untuk industri kreatif yang ada di Kota Yogyakarta supaya saling berintegrasi agar dapat berkembang secara maksimal. DIY adalah salah satu provinsi di Indonesia yang mempunyai otonomi spesial. Keistimewaan kultur serta pariwisata menjadi landasan dalam pembangunan ekonomi serta budaya di provinsi ini. Saat ini, industri kreatif menjadi salah satu faktor yang membantu meningkatkan ekonomi kreatif di Yogyakarta. Pada tahun 2015, BEKRAF Indonesia memberikan penghargaan “Kota Kreatif” kepada Kota Yogyakarta, oleh karena

itu pemerintah hendaknya berupaya meningkatkan industri kreatif dengan memberikan fasilitas kepada pelaku kreatif. Perancangan *Creative Hub* merupakan salah satu cara untuk mendukung aktivitas industri kreatif bagi pemerintah, produsen, serta konsumen.

Gambar 1.1Peta Persebaran Komunitas Seni Kota Yogyakarta



Sumber : Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki potensi industri kreatif pada subsektor seni rupa dan seni pertunjukkan, terlihat pada peta persebaran komunitas seni yang sudah terdaftar di Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta bahwa komunitas seni di Yogyakarta banyak melakukan aktivitas seni di bidang seni rupa dan seni pertunjukkan. Menurut Drs. Prijo (2019), budaya dan industri kreatif di Kota Yogyakarta akan selalu berkaitan dan tidak akan bertahan tanpa salah satu diantaranya. Kota Yogyakarta memiliki banyak seni, karena Yogyakarta adalah pusat kerajaan di masa lalu dan memiliki banyak warisan seni, selain itu banyak pusat seni dan budaya di Yogyakarta, seperti Taman Budaya Yogyakarta, Balet Prawisata Ramayana, Jogja National Museum, Bentara Budaya, Balet Prawisata Ramayana, Jogja Gallery, dll. Bahkan, sekarang ini banyak acara besar tahunan, khususnya di bidang seni rupa dan seni pertunjukan seperti Art Jog, Yogyakarta Biennale, Yogyakarta Arts Festival dan hal tersebut menarik minat pengunjung untuk datang ke Kota Yogyakarta. Berikut adalah data perkembangan jumlah pengunjung di Kota Yogyakarta :

Gambar 1.2 Perkembangan Jumlah Wisatawan di DIY

NOMOR DATA	DATA RPJMD	SUMBER DATA	SATUAN	BASELINE (2017)	REALISASI PENCAPAIAN				
					2018	2019	2020	2021	2022
Kelompok Data 172. Perkembangan Jumlah Wisatawan di DIY									
172.1	Wisatawan Mancanegara (Misman)	Dinas Pariwisata	Orang	397.933,00	416.372,00	433.027,00	59.968,00	14.740,00	5.615,00
172.2	Wisatawan Nusantara (Wenus)	Dinas Pariwisata	Orang	4.831.347,00	5.272.718,00	6.116.354,00	1.778.580,00	4.279.985,00	1.669.742,00

Sumber : Bappeda DIY

Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta memiliki tujuan untuk meningkatkan ekonomi dan mengembangkan industri kreatif dengan menjadikan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif berbasis budaya berdasarkan potensi yang ada. Untuk mewujudkan upaya tersebut, Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta mengatakan bahwa masih terdapat kendala dalam beberapa faktor, seperti belum optimalnya sinergitas antar pelaku industri kreatif, ketidakmampuan menjual produk dan masih adanya pelaku industri kreatif yang beroperasi secara mandiri, kurangnya sarana bagi para pelaku untuk berekspresi, serta kurang terjalannya persekutuan antara negara, pelaku industri kreatif, dan pelaku lainnya.

Urgensi Kota Yogyakarta saat ini membutuhkan tempat yang dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan potensi dan kreativitas serta sebagai tempat untuk melakukan kolaborasi bagi pelaku industri kreatif. Perancangan *Creative Hub* di Kota Yogyakarta dirasa cocok untuk memfasilitasi aktivitas seniman yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif yang bertujuan untuk mengembangkan industri kreatif. *Creative Hub* di Kota Yogyakarta memiliki tujuan untuk menginspirasi pemikiran kreatif di masyarakat melalui pembelajaran untuk mempromosikan industri kreatif.

Perancangan *Creative Hub* berlokasi di Kecamatan Gondokusuman. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan potensi komunitas seni rupa dan seni pertunjukan serta lokasi yang strategis untuk dijadikan sebagai bangunan *Creative Hub*. Wakil Wali Kota Yogyakarta, Heroe Poerwadi (2019) mengatakan bahwa Kecamatan Gondokusuman memiliki potensi untuk dibangun *Creative Hub* yang bisa dimanfaatkan untuk mewadahi berbagai kegiatan seni seperti pameran, workshop, menghadirkan berbagai produk kreatif yang terintegrasi penuh dengan kolaborasi antar seniman. Selain mendukung pengembangan industri kreatif di Kota Yogyakarta, *Creative Hub* juga dapat mendukung pengembangan pariwisata dan pemberdayaan masyarakat. Hal tersebut yang menjadi latar belakang pengadaan proyek *Creative Hub* di Kecamatan Gondokusuman dan dengan perancangan *Creative Hub*, diharapkan mampu menjadi sarana bagi komunitas seni untuk pengembangan usaha kreatifnya, memberikan edukasi, dan membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar.

### **1.1.2 Latar Belakang Masalah**

*Creative Hub* merupakan tempat yang mewadahi aktivitas seni dan memberikan fasilitas kepada pelaku kreatif untuk mengembangkan potensi dan bisnis yang dimiliki dengan menyediakan ruang, memberikan dukungan untuk melakukan kolaborasi dengan

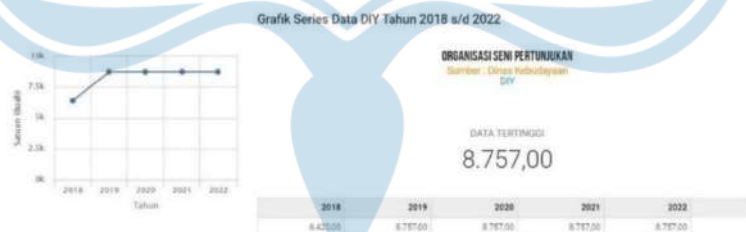
pelaku kreatif lain, dan membantu membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat dalam sektor kreatif seni dan budaya. Perancangan *Creative Hub* di Kota Yogyakarta akan mewadahi kegiatan seni rupa dan seni pertunjukan sebagai tempat berkumpulnya seniman dan masyarakat untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga jenis *Creative Hub* yang akan dirancang adalah *creative space*, dimana *Creative Hub* akan mewadahi kegiatan komunitas seni yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif. Seniman juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan menunjukkan eksistensinya dengan pengunjung dan seniman lain yang berkunjung serta berpartisipasi dalam peningkatan kualitas seni rupa dan seni pertunjukan di Yogyakarta melalui pelatihan, lokakarya, pemberian informasi kepada pengunjung serta pendapatan bagi seniman dari investor atau pembelian dan penjualan karya seni.

Gambar 1.3 Organisasi Seni Rupa



Sumber : Bappeda DIY

Gambar 1.4 Organisasi Seni Pertunjukan



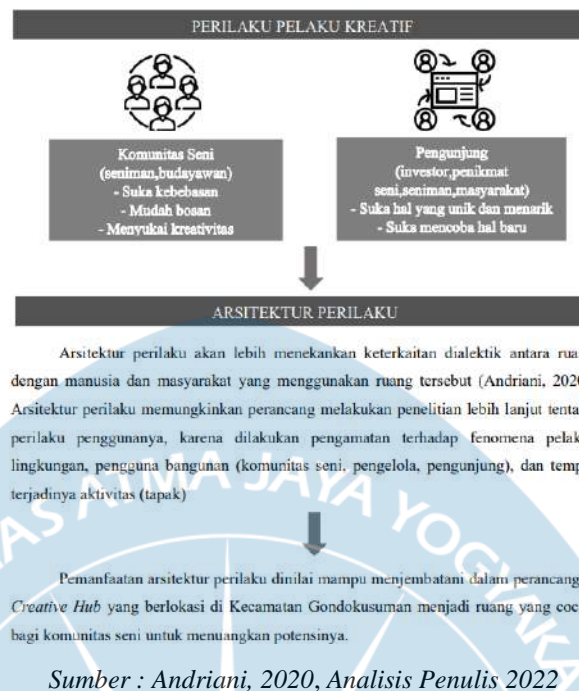
Sumber : Bappeda DIY

Bappeda DIY menyebutkan bahwa Kota Yogyakarta memiliki komunitas seni yang berpotensi untuk mendukung ekonomi kreatif dan memerlukan wadah yang mampu mendukung pelaku kreatif dan memfasilitasi adanya kolaborasi antar komunitas, sehingga akan merancang bangunan *Creative Hub* untuk dapat mewujudkan ruang kreatif publik yang dapat mewadahi komunitas seni yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif. Aktivitas yang akan dilakukan seperti melukis, pameran, pelatihan dan pertunjukkan tari, serta kolaborasi antar seniman. Ruangan yang akan digunakan diharapkan dapat menunjang kegiatan pelaku kreatif, seperti *auditorium*, galeri pameran, dan *cafeteria*.

*Creative Hub* akan menerapkan konsep ruang kreatif publik sebagai penekanan desain. Menurut Lloyd, 2009 suatu ruangan bisa disebut sebagai ruang kreatif bila dapat menciptakan suasana ruangan yang menjaga konsentrasi dan perhatian serta merangsang ide-ide kreatif penghuninya sedemikian rupa, sehingga ruang dapat membentuk perilaku kreatif. Berdasarkan tujuan tersebut, diperlukan pendekatan perilaku sebagai dasar pertimbangan desain. Menurut Wijaya, 1992 pendekatan perilaku mampu menyesuaikan perilaku manusia yang ditangkap oleh berbagai pola perilaku yang berbeda, baik itu perilaku pencipta, pengguna, pengamat, maupun perilaku alam di sekitarnya. Penekanan dalam pendekatan perilaku adalah pemanfaatan ruang yang berbeda pada setiap individu, sehingga dalam perancangan bangunan akan memperhatikan hubungan dialektis antara ruang dan perilaku pengguna. Keterkaitan tersebut dapat diwujudkan dengan menciptakan suasana kreatif untuk membentuk perilaku ekspresif, kreatif, dan kolaboratif dalam bangunan. Penerapan pendekatan perilaku akan difokuskan kepada aspek tata ruang dalam yang dapat membentuk suasana ekspresif, kreatif, dan kolaboratif.

Perancangan *Creative Hub* dengan pendekatan perilaku diharapkan dapat mewadahi kreativitas masyarakat, khususnya komunitas seni yang ada di Kota Yogyakarta, dengan mengacu pada perilaku pengguna yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif. Pendekatan perilaku yang diterapkan akan menekankan pada hubungan antara seniman di Kota Yogyakarta, seniman yang berkunjung, investor, serta masyarakat. Keterkaitan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengidentifikasi perilaku kreatif yang akan diwujudkan dalam rancangan *Creative Hub*.

Gambar 1.5 Diagram Pendekatan Perilaku



## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan *Creative Hub* sebagai ruang kreatif publik yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan perilaku di Kota Yogyakarta?

## 1.3 TUJUAN DAN SASARAN

### 1.3.1 Tujuan

Tujuan dalam merancang bangunan *Creative Hub* yaitu mewujudkan ruang kreatif publik yang dapat mengakomodasi komunitas kreatif, mewadahi berbagai aktivitas seni dan budaya Yogyakarta, serta menunjang kebutuhan pengguna dengan pendekatan perilaku.

### 1.3.2 Sasaran

Sasaran dalam merancang bangunan *Creative Hub* yaitu mengenali pentingnya merancang *Creative Hub* sebagai ruang kreatif publik, merumuskan konsep desain tata ruang yang mendukung pengguna dalam mewadahi dan menciptakan inovasi dalam



bidang seni, menganalisis jenis aktivitas dan kebutuhan ruang untuk menentukan hubungan ruang dan zoning, merancang eksterior dan interior bangunan yang mencerminkan aktivitasnya, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi seniman, memfasilitasi para seniman dalam aktivitas seni yang meliputi ruang pameran, ruang pelatihan, ruang pertunjukkan, *workshop*, serta memberikan tampilan ekspresif, kreatif, dan kolaboratif kepada para pengunjung melalui penataan interior.

## **1.4 LINGKUP STUDI**

### **1.4.1 Materi Studi**

#### **1.4.1.1 Lingkup Spasial**

Elemen desain arsitektur bangunan *Creative Hub* sebagai ruang kreatifitas publik meliputi bentuk struktural dari penataan dan representasi tata ruang untuk mewujudkan karakter interaktif dengan prinsip arsitektur perilaku yang berlokasi di Kecamatan Gondokusuman.

#### **1.4.1.2 Lingkup Substansial**

Perencanaan dan desain *Creative Hub* dalam perencanaan tata ruang dibatasi oleh prinsip-prinsip organisasi, sirkulasi, komposisi ruang, dan dalam lingkup pendekatan perilaku, representasi bangunan melalui bentuk, proporsi, irama, material, tekstur, serta untuk mencapai perilaku ekspresif, kreatif, dan kolaboratif dengan pendekatan perilaku.

#### **1.4.1.3 Lingkup Temporal**

Desain ini diharapkan dapat menyelesaikan penekanan studi hingga kurun waktu 30 tahun.

### **1.4.2 Pendekatan Studi**

Pendekatan desain pada rancangan *Creative Hub* diselesaikan dengan pendekatan perilaku.

## **1.5 METODE STUDI**

### **1.5.1 Studi Literatur**

Merupakan metode yang berkaitan dengan proyek *Creative Hub* dengan mengumpulkan data yang berasal dari buku, literatur, serta internet.

### **1.5.2 Observasi**

Merupakan metode dengan melakukan observasi secara langsung di lapangan.

### **1.5.3 Analisis dan Sintesis**

Merupakan metode yang dilakukan dengan menganalisis teori pada kondisi lapangan, setelah itu digunakan sebagai dasar untuk membuat rancangan desain.

## **1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian, sistematika pembahasan, dan kerangka alur pikir.

### **BAB II. KAJIAN TEORI**

Berisi tentang kajian teoritis mengenai pendekatan dan penekanan desain

### **BAB III. STUDI OBJEK**

Berisi tentang gambaran objek proyek, studi kasus objek sejenis, programatik, kajian tapak, dan sintesis tapak.

### **BAB IV. METODE PERANCANGAN**

Berisi tentang metode pengumpulan data, metode analisa data, dan kesimpulan.

### **BAB V. KONSEP**

Berisi tentang konsep perancangan dan gambar blokplan.



## 1.7 ALUR PIKIR

Gambar 1.6 Alur Pikir

