

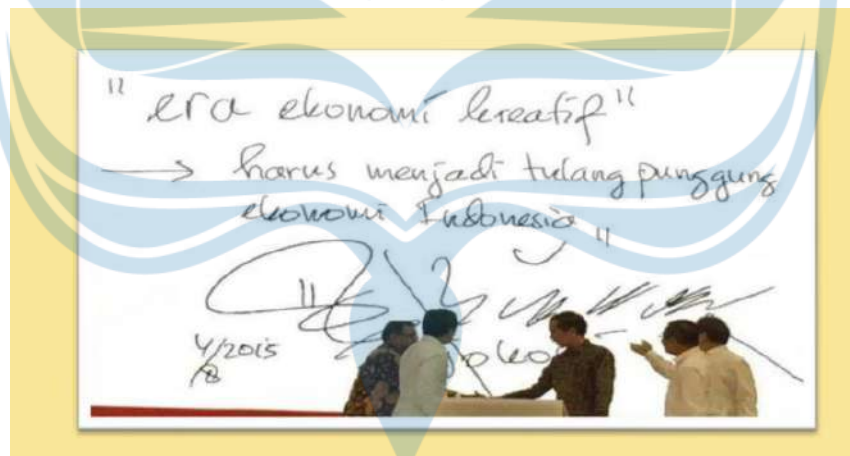
BAB I

PENDAHULUAN

2.1 Latar belakang

2.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Industri kreatif di Indonesia merupakan sektor yang mendapatkan prioritas dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Tugas Bekraf adalah membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di dalam bidang ekonomi kreatif. Visi dari Badan Ekonomi Kreatif adalah membangun Indonesia menjadi salah satu kekuatan ekonomi dalam ekonomi kreatif.



Gambar 1. 1 Amanat Presiden saat Peluncuran Badan Ekonomi Kreatif

Sumber: kemenparekraf.go.id (2019)

Pertumbuhan industri kreatif di Yogyakarta semakin berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini karena ketersediaan SDM, banyaknya Perguruan Tinggi, serta berbagai komunitas kreatif di Yogyakarta yang dinilai nyaman bagi industri kreatif. Data Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta menunjukkan 40% industri kreatif di Yogyakarta terletak pada

sektor pangan dan minuman, disusul kerajinan sebesar 19%, dan sektor-sektor industri kreatif lainnya misalnya seni dan desain, film dan animasi, kriya, fashion, serta game dan aplikasi yang melibatkan sekitar 90 ribu unit IKM (Industri Kecil Menengah) di Yogyakarta.

Industri kreatif diproyeksikan menjadi sumber pertumbuhan ekonomi baru karena Kota Yogyakarta mempunyai modal dan ekosistem yang bisa mendukung menjadi pusat pengembangan ekonomi kreatif. Potensi di Yogyakarta yang terus dikembangkan sehingga mampu menjadi sentra industri kreatif di Indonesia. Para pelaku Industri kreatif di Yogya ada banyak dukungan dari kalangan seni dan seniman, dunia pendidikan dan pemerintah. Menurut Wagub DIY, terdapat lebih dari 172 ribu pelaku ekonomi kreatif, dimana lima subsektor terbesarnya bergerak di usaha kuliner, kriya, fesyen, penerbitan, dan fotografi. Subsektor kuliner sekitar 106 ribu usaha, kriya 36 ribu usaha, fashion 23 ribu usaha, penerbitan 3 ribu usaha, dan fotografi sekitar seribu usaha, ditambah banyaknya industri kreatif digital.

Dikutip dari ugm.ac.id, Rendro Prasetyo, Penyuluh Perindustrian dan Perdagangan Ahli Pertama Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Yogyakarta, menyebut “peluang industri kreatif di Yogyakarta sangat potensial karena memiliki SDM yang unggul. Mereka yang luar daerah mencari instruktur buat desain saja ke Yogyakarta, sebab banyak komunitas kreatif yang aktif.”



Gambar 1. 2 Jogja Creative Industry Forum di Digilib Fisipol UGM
Sumber: ugm.ac.id (2019)

Dibutuhkan suatu tempat untuk mengembangkan kreativitas masyarakat Yogyakarta. Wadah tersebut akan diwujudkan dalam bangunan *creative hub* untuk memfasilitasi subsektor industri kreatif yang ada di Yogyakarta. Keberadaan *creative hub* diharapkan mampu menciptakan ruang kolaborasi antar pelaku industri kreatif sehingga menghasilkan produk serta mengembangkan potensi di sektor ekonomi industri kreatif di Yogyakarta.

2.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Pelaku kreatif di Yogyakarta seiring berjalannya waktu cenderung berjalan masing-masing dengan tidak adanya kerjasama yang baik antarsesama komunitas ataupun dengan pemerintah. Dalam pengembangan industri seperti meningkatkan mutu produk dan memperluas jaringan pemasaran, kerja sama adalah hal yang utama. Para pelaku industri kreatif di Yogyakarta sebenarnya sudah mampu mengemas hasil produksi dengan baik tetapi masih perlu dilakukan pembinaan. Hasil produksi dalam bidang industri kreatif cenderung monoton serta kurang inovasi terbaru sehingga hal tersebut berdampak pada nilai jual produk yang ada di pasaran. Tantangan yang dihadapi oleh pelaku industri kreatif di Yogyakarta adalah penggunaan modal pribadi dan fasilitas pemasaran yang kurang matang. Hal ini menyebabkan produk-produk industri kreatif belum bisa menjangkau target pasar yang diharapkan.

Yogyakarta *Creative Hub* diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengembangkan ide serta inovasi baru di bidang industri kreatif. Ide dan inovasi yang terbentuk dari adanya interaksi di dalam ruang kerja bersama. Yogyakarta *Creative Hub* bisa dijadikan wadah berinteraksi antar pelaku industri kreatif untuk berkolaborasi menghasilkan sebuah produk di dalam sebuah ruang berkarya dan dapat mengembangkan potensi di sektor ekonomi industri kreatif di Yogyakarta. *Creative Hub* diharapkan mampu menjadi tempat bagi masyarakat luas untuk memperoleh informasi, edukasi, dan wadah menuangkan gagasan.

Tampilan sebuah bangunan adalah wajah selubung luar dari bangunan yang didesain menggunakan detail-detail gaya tertentu (Burden, 1996). Tampilan luar bangunan akan diolah sehingga mampu menampilkan karakter, gaya, suasana, dan fungsi dari bangunan *creative hub*. Tampilan bangunan *creative hub* yang atraktif mampu merefleksikan identitas masyarakat Yogyakarta sebagai insan yang kreatif. Karakteristik konsep arsitektur kontemporer menjadi hal yang sesuai dalam perancangan Yogyakarta *Creative Hub* dilihat dari perkembangan industri kreatif yang ada sekarang. Tren arsitektur kontemporer merupakan hal yang menarik guna menjawab tuntutan era globalisasi yang modern saat ini di Indonesia.

2.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan fasilitas *Creative Hub* di Yogyakarta yang atraktif dan interaktif pada tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

2.3 Tujuan dan Sasaran

2.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan landasan konseptual dan perancangan *creative hub* di Yogyakarta melalui pengolahan

tampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang mampu mendorong aktivitas kreatif masyarakat Yogyakarta.

2.3.2 Sasaran

1. Mengidentifikasi Arsitektur Kontemporer
2. Mengidentifikasi apa itu atraktif dan interaktif
3. Mengembangkan konsep-konsep serta prinsip dari pendekatan arsitektur kontemporer yang akan diaplikasikan pada bangunan *creative hub*.

2.4 Lingkup Studi

2.4.1 Materi Studi

- **Lingkup Spatial**
Lingkup spatial merupakan pengolahan ruang dalam dan tampilan bangunan yang dapat mendukung aktivitas kreatif pengguna:
 1. Pengolahan tata ruang dalam mencakup pengolahan elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang.
 2. Pengolahan tampilan bangunan yang mampu mencerminkan aktivitas kreatif masyarakat Yogyakarta.
- **Lingkup Substansial**
Pada proses perancangan bangunan *creative hub* di Yogyakarta dibatasi disiplin ilmu arsitektur yang berfokus pada elemen atau komponen arsitekturan yang nantinya akan dijadikan penekanan studi.
- **Lingkup Temporal**
Rancangan *Creative Hub* di Yogyakarta ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi dalam kurun waktu 25 tahun.

2.4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan studi bangunan *creative hub* akan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer.

2.5 Metode Studi

Metode studi yang akan digunakan dalam penyusunan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan *creative hub* di Yogyakarta adalah sebagai berikut.

2.5.1 Metode Pengumpulan Data

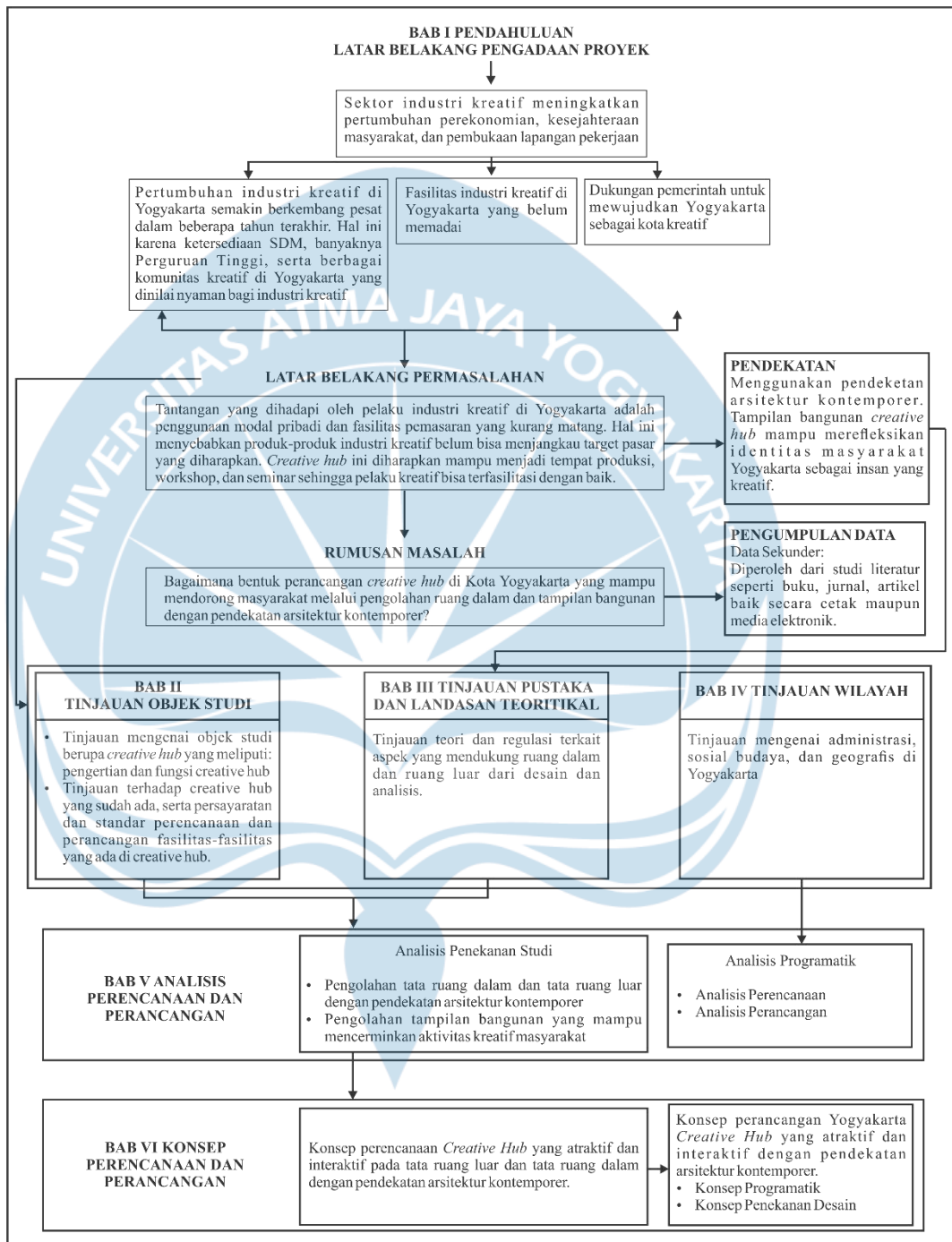
a. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan observasi pada bangunan terkait.

b. Data Sekunder

Metode mengumpulkan data dari teori terkait *creative hub* melalui media-media informasi seperti buku, jurnal, skripsi, dan *website*.

2.5.2 Tata Langkah



2.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang pokok permasalahan yang mendasari latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup studi yang mencakup materi studi dan pendekatan studi, metodi studi yang mencakup pola prosedural dan tata langkah, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Objek Studi

Berisi tentang tinjauan mengenai objek studi berupa *creative hub* yang meliputi pengertian dan fungsi *creative hub*, tinjauan terhadap *creative hub* yang sudah ada, serta persyaratan dan standar perencanaan dan perancangan fasilitas-fasilitas yang ada di *creative hub*.

Bab III Tinjauan Wilayah

Meliputi tinjauan mengenai administrasi, sosial budaya, dan geografis Kota Yogyakarta

Bab IV Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoritikal

Tinjauan teori dan regulasi terkait aspek yang mendukung ruang dalam dan ruang luar dari desain dan analisis.

Bab V Analisis

Berisi tentang analisis programatik dan analisis penekanan studi.

Bab VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Yogyakarta *Creative Hub*.