

BAB I

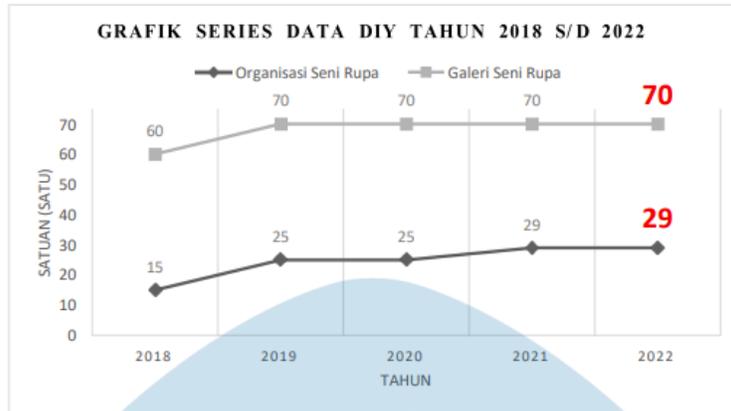
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kegiatan seni di Indonesia, terkhusus seni rupa sudah lama dapat kita rasakan dengan adanya komunitas/sekolah seni, salah satunya yaitu Akademi Seni Rupa Indonesia yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hadirnya ASRI di Daerah Istimewa Yogyakarta bukan tanpa alasan, hal ini karena Daerah Istimewa Yogyakarta sudah lama menjadi salah satu pusat seni dan budaya di Indonesia dengan banyaknya seniman yang karyanya sangat luar biasa hingga memiliki reputasi bukan hanya di level nasional namun sampai internasional, seperti Eko Nugroho, Affandi, Robby Dwi Antono, Edi Sunarso, Irwanto Letho dan masih banyak lagi. Seniman-seniman inilah yang membantu Daerah Istimewa Yogyakarta berkembang dalam kesenian termasuk pengadaan bangunan kreatif terkhusus yaitu *art gallery*.

Tipologi bangunan kreatif di Indonesia sendiri, terkhusus di Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini sedang sangat berkembang seiring dengan berkembangnya seni di Indonesia. Hal ini mampu kita rasakan dari mulai banyaknya bangunan kreatif yang didirikan, sebagai contoh yaitu M bloc space. Sebuah komunitas kreatif yang mendirikan atau merevitalisasi bangunan kuno bersejarah menjadi sebuah bangunan kreatif modern tanpa meninggalkan identitas dari bangunan itu sendiri. Salah satu karyanya berada di Daerah Istimewa Yogyakarta ,yaitu JNM Bloc. JNM dulunya adalah area kompleks bekas gedung Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI-1950) dan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD-1984), namun setelah ISI pindah pada tahun 1998 kampus ini di nonaktifkan. Setelah beberapa taun vakum M Bloc Space mampu menghidupkan kembali bangunan ini menjadi creative space tanpa menghilangkan identitasnya, sebaliknya bangunan ini mampu membantu mewisadahi kebutuhan masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai wadah kreatif.



Gambar 1.1 Grafik Organisasi Seni Rupa dan Galeri Seni Rupa
(Sumber : Bappeda Yogyakarta 2023)

Perkembangan seni rupa di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam kurun 5 tahun mengalami peningkatan. Pada tahun 2018-2019 organisasi mengalami kenaikan sebesar 10 organisasi, hal ini sama dirasakan dengan pertumbuhan galeri seni yang mengalami kenaikan sebesar 10 galeri. Namun pada tahun 2020-2021 organisasi mengalami kenaikan sebesar 4 organisasi, disisi lain galeri seni rupa cenderung stagnan pada angka 70 (Gambar 1.1). Dalam dunia kesenian, pameran adalah salah satu kegiatan yang wajib dilakukan guna memaparkan sekaligus menjual karya seniman tersebut. Dengan pertumbuhan komunitas seni rupa di Daerah Istimewa Yogyakarta maka diperlukan juga pertumbuhan wadah kreatif guna menunjang kebutuhan seniman maupun orang yang akan berkegiatan di dalamnya, karena galeri seni pada dasarnya bukan hanya untuk para seniman namun juga mampu digunakan sebagai wadah kreatifitas Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta.

Yogyakarta sendiri memiliki sejarah yang panjang dalam perkembangan kota. Yogyakarta sendiri telah meninggalkan bermacam warisan dan cagar budaya yang sangat beragam. Di sisi lain, kawasan cagar budaya juga dapat membentuk identitas kota terkait (Prajnawi, 2015). Menurut Surat Keputusan Gubernur No. 186/2011 terdapat enam kawasan cagar budaya yang telah ditetapkan, yaitu KCB Keraton, KCB Kotagede, KCB Pakualaman, KCB Imagiri, KCB Malioboro, dan KCB Kotabaru. Dengan banyaknya Kawasan Cagar Budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta diperlukannya perawatan dan pelestarian oleh pemerintah Kota DIY, salah satunya Kawasan Cagar Budaya Kotabaru.

Kawasan Cagar Budaya Kotabaru sendiri memiliki keunikan dibandingkan dengan lima kawasan lainnya yaitu konsep *garden city* nya. Dengan semua keunikan dan kelengkapan dalam satu kawasan kecil. Kawasan Cagar Budaya Kotabaru nantinya akan di branding menjadi beberapa julukan, yaitu wisata malam, wisata premium, dan akan dijadikan Creative Hub. Bahkan Kawasan Cagar Budaya Kotabaru kini memiliki banyak acara rutin yang diadakan khusus di sekitar kawasan. Guna mendukung Kawasan Cagar Budaya Kotabaru menjadi sebuah kota yang kreatif diperlukan sebuah fasilitas bangunan yang rekreatif sekaligus memberi edukasi masyarakat yang berkegiatan di kawasan ini.



Gambar 1.2 Interior Bentara Budaya
(Sumber : <https://indoartnow.com/artworks>)

Namun, Kawasan Cagar Budaya Kotabaru hanya memiliki satu wadah untuk memfasilitasi banyak kegiatan kreatifitas yang ada, yaitu bernama Bentara Budaya Yogyakarta (BBYK) (Gambar 1.2). Selain acara rutin pameran seni rupa, BBYK juga dituntut untuk mampu menampung kegiatan yang edukatif dan rekreatif, seperti seni musik panggung, pemutaran film, dan seminar/diskusi.

Dengan luasan yang hanya berukuran 9,5 meter x 15,5 meter, BBYK mampu menampung kapasitas kurang lebih 100 orang. Hal ini menjadi sebuah perhatian khusus karena banyaknya tuntutan dan berkembangnya seniman lokal di Yogyakarta. Dengan adanya hal ini, BBYK dirasa tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Untuk itu, KCB Kotabaru dirasa memerlukan sebuah rancangan *Creative Space* baru guna memfasilitasi banyak kegiatan kreatif masyarakat yang berkegiatan di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Perencanaan *Creative Space* yang berlokasi di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru merupakan bentuk dukungan atas rencana membranding Kawasan Cagar Budaya Kotabaru sebagai *Creative Hub*. *Creative Space* ini nantinya tidak hanya berfokus pada tempat menyajikan pameran seni rupa, musik, tari, dan teater. Namun *Creative Space* ini juga memiliki fungsi lain mulai dari *Co-Working Space*, Retail, dan adanya area *FnB*. Maka dari itu *Creative Space* ini bukan hanya mejadi fasilitas edukatif namun mampu menjadi tempat yang rekreatif.

Makna edukatif sendiri berarti bangunan yang bertujuan untuk memperkenalkan, membina, dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam memahami dan mengapresiasi seni itu sendiri. Menurut Nozomi (2020), salah satu karakteristik desain edukatif ketika mampu menciptakan harmoni dan kenyamanan psikologis dengan tujuan agar karakter edukatif yang terbentuk merasa nyaman dan saling terkait dengan baik. Menurut Lubis (2012), untuk menciptakan suasana desain edukatif dapat didapatkan dengan beberapa cara, yaitu view, experience, sirkulasi, material, style bangunan, dan warna.

Bangunan rekreatif berarti memberikan pengalaman yang menyenangkan, memberikan suasana santai, dan penyegaran kembali pada fisik dan pikiran pengunjung, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan minat pengunjung untuk berkunjung. Menurut Nozomi (2020), salah satu karakteristik dari desain rekreatif yaitu memiliki sifat yang dinamis dan ingin memberikan hiburan, jauh dari kesan kaku, formal, dan tidak membosankan. Menurut Seymour M. Gold (Lubis, 2012), dalam menciptakan suasana desain edukatif dapat diperoleh dengan beberapa cara, yaitu unsur alam, adanya aktifitas, ruang bersama, orang bisa melihat, eksploratif, informal, dinamis, unsur cahaya, bentuk yang beraneka ragam, tat letak, seukens, dan triangulasi.

Disisi lain Kawasan Cagar Budaya Kotabaru sendiri memiliki satu lahan besar di tepi kawasan yang sekarang berdiri MCD Sudirman dan lahan kosong yang hanya dijadikan tempat parkir tak terawat. Bangunan tersebut jelas tidak sesuai dengan identitas bangunan di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru. Selain itu bangunan ini juga terletak di jalan utama, sehingga lokasinya yang strategis secara tidak langsung menjadikan lahan dan bangunan yang tidak sesuai dengan identitas Kawasan Cagar Budaya Kotabaru tersebut sebagai wajah atau fasad dari kawasan. Oleh sebab itu perlunya perubahan fungsi lahan sebagai tempat yang

mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang berkegiatan di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru tanpa menghilangkan identitas dari bentuk bangunan yang sudah ada di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru. Lahan tersebut mampu dimanfaatkan sebagai *Creative Space* (ruang kreatif) baru di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru dengan berfokus pada bentuk fasad sekaligus tata ruang dalamnya guna nantinya mampu memperkuat karakter kawasan. Diharapkan dengan perencanaan yang matang, bangunan ini mampu menjadi representasi dari Kawasan Cagar Budaya Kotabaru.

Hadirnya *Creative Space* (ruang kreatif) baru di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru tentunya tidak lepas dari identitas kota tersebut. Karena Kawasan Cagar Budaya Kotabaru memiliki nilai penting dalam pembentukan identitas fisik Kota Yogyakarta. Pada saat Yogyakarta di duduki oleh jepang, kawasan ini dijadikan hunian serta markas militer. Pada masa kolonial, Kawasan Cagar Budaya Kotabaru dijadikan pembangunan kawasan hunian modern tahun 1917. Hal itulah yang menyebabkan Kawasan Cagar Budaya Kotabaru hingga saat ini di dominasi oleh bangunan peninggalan belanda (Indis). Oleh sebab itu dimana termuat dalam Perda DIY No. 6 Tahun 2012 tentang pelestarian warisan budaya dan cagar budaya kotabaru ditetapkan memakai gaya arsitektur indische atau kolonial. Oleh sebab itu pemilihan pendekatan Konservasi Arsitektur dipilih terkait dengan keberlangsungan pelestarian atau kehidupan dari identitas, integritas, atau karakteristik objek arsitektural yang ada. Diharapkan dengan pendekatan Konservasi Arsitektur mampu menciptakan bangunan modern mengikuti jaman namun tidak lepas dari identitas indish di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana konsep rancangan tata ruang dalam dan fasad yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif pada *Creative Space* di KCB Kotabaru, dengan pendekatan Konservasi Arsitektur?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Membuat sebuah *Creative Space* di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru yang berfungsi untuk menambah wadah kreatifitas masyarakat yang berkegiatan di Kawasan Cagar Budaya

Kotabaru serta mempercantik wajah dari kawasan tanpa menghilangkan identitas kota itu sendiri.

1.3.2 Sasaran

- Mewadahi kegiatan kreatif yang dilakukan oleh masyarakat yang berada di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru
- Menghadirkan bangunan baru yang mampu menjadi *Creative Space* yang rekreatif dan edukatif
- Menghadirkan bangunan baru yang mampu mengangkat citra Kawasan Cagar Budaya Kotabaru lewat bentuk dan tata Kelola bangunan
- Menghadirkan bangunan baru dengan pendekatan Konservasi Arsitektur yang mampu memelihara dan mengembangkan identitas di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Spasial

Pada penulisan ini lingkup spasialnya ialah lokasi dari proyek perancangan *Creative Space* yang berada di Jalan Jend. Sudirman, Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4.2. Lingkup Substansial

Pada penulisan ini lingkup substansialnya adalah desain bangunan *Creative Space* di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru dengan pendekatan konservasi arsitektur.

1.4.3. Lingkup Temporal

Pada penulisan ini lingkup temporalnya adalah, Pembangunan *Creative Space* diharapkan mampu memfasilitasi kreatif masyarakat yang melakukan kegiatan di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru samapi dengan kurun waktu 25 tahun kedepan.

1.5 Metode

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data yang didapatkan dan dikumpulkan dari melakukan kegiatan observasi dan survey yang dilakukan secara langsung

- a) Melakukan Observasi secara langsung pada objek di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru hingga mampu memperoleh data-data terkait kondisi, Batasan objek, hingga sampai ke detail arsitekturalnya.
- b) Melakukan dokumentasi pada objek daerah Kawasan Cagar Budaya Kotabaru dengan cara mengambil foto atau video. Guna mendapatkan data elemen serta nilai-nilai penting dari bangunan Indish
- c) Melakukan wawancara dengan orang yang sering berkegiatan seni di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru, Pihak Bentara Budaya Yogyakarta, dan Dinas kebudayaan.

b. Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer. Data ini diperoleh melalui buku, jurnal, artikel, dan website resmi dari pemerintah. Selama data tersebut mampu dipertanggung jawabkan maka data tersebut dapat digunakan.

1.5.2. Analisis Data

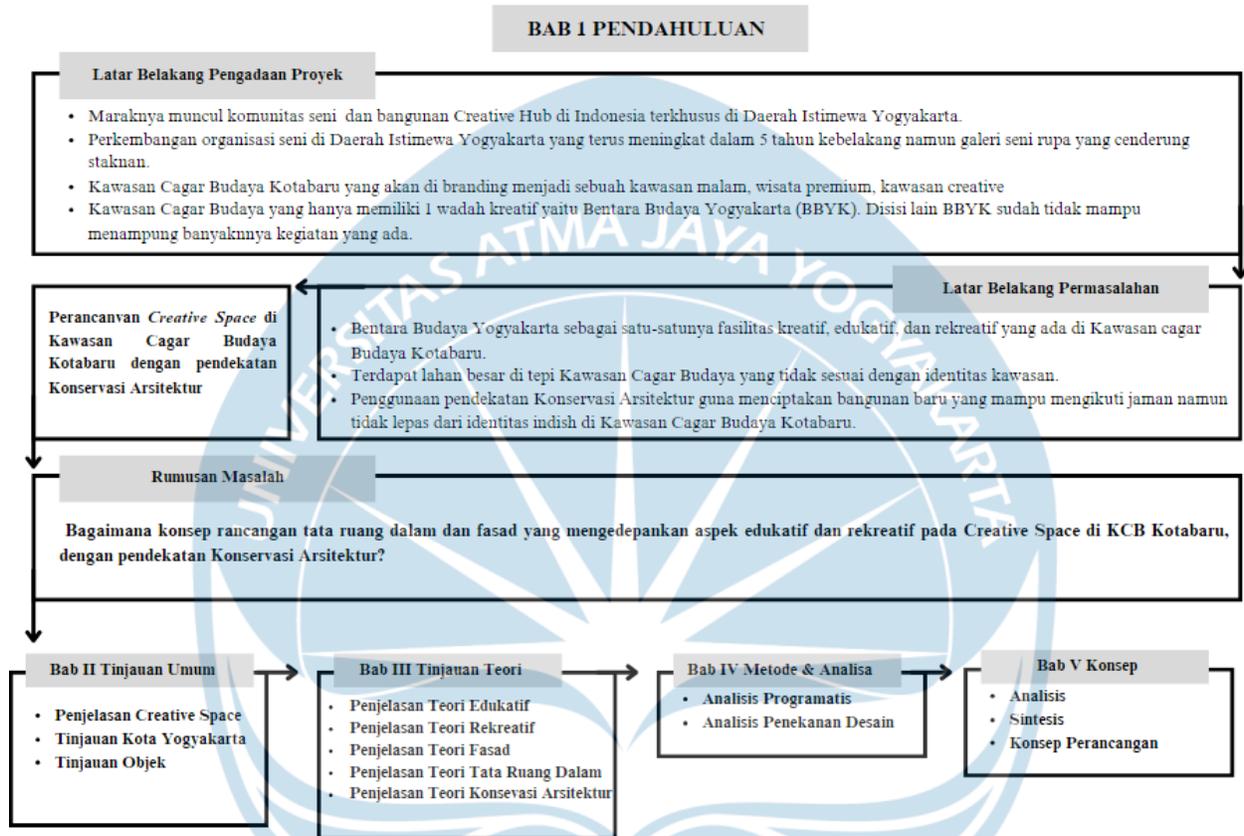
Metode analisis data dilakukan setelah informasi dan data telah di dapatkan lalu di analisis guna memilih data yang nantinya akan dipakai. Data tersebut nantinya dijabarkan dan dikaji ulang dengan tujuan mendapatkan data atau informasi yang valid serta benar-benar dibutuhkan.

1.5.3. Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan proses analisis data hingga mendapatkan data yang benar-benar valid serta dibutuhkan. Maka tahap selanjutnya adalah tahap penarikan kesimpulan, dimana pada tahap ini data yang telah di analisis ditarik sebuah kesimpulan mengenai konsep dan solusi

yang menjadi dasar perancangan *Creative Space* di Kawasan Cagar Budaya Kotabaru dengan pendekatan Konservasi Arsitektur.

1.6 Alur Pikir



Gambar 1.3 Kerangka Alur Pikir

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan pembahasan mengenai latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, lingkup studi, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini memaparkan mengenai penjelasan ruang lingkup objek yang membahas secara makro dan mikro. Makro membahas mengenai regulasi, fasilitas, elemen pembentuk, dan

sarana di kawasan Cagar Budaya Kotabaru. Mikro lebih fokus membahas site yang sekarang menjadi MCD Sudirman.

BAB III TINJAUAN TEORI

Pada bagian tinjauan teori berisikan mengenai tinjauan pustaka yang kredibel mengenai topik proyek, konsep desain, penekanan desain, dan pendekatan arsitektur. Teori yang telah di dapatkan digunakan sebagai landasan dalam dasar pembahasan.

BAB IV METODOLOGI DAN ANALISIS

Metodologi dan analisis berisi mengenai metode apa yang akan digunakan dalam proses menganalisis data yang telah dikumpulkan. Proses analisis idealnya dilakukan secara terstruktur dan runtut guna mampu menghasilkan data dasar perancangan.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini menarik kesimpulan mengenai isu dan masalah yang ada, kemudian mengusulkan solusi yang nantinya akan berupa konsep dan penekanan desain dengan pendekatan Konservasi Arsitektur.