

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Keberadaan ruang kreatif sangat dibutuhkan dalam perkembangan sebuah kota atau kawasan bahkan sebuah negara. Ruang kreatif berfungsi sebagai sebuah tempat yang dapat mewadahi atau memfasilitasi masyarakat ataupun komunitas pelaku kreatif dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi. Indonesia merupakan negara kepulauan dengan 34 provinsi dan Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satunya. Budaya dan pariwisata merupakan sektor penting dalam pembangunan ekonomi provinsi Yogyakarta. Kehadiran industri kreatif menjadi sektor penting dan berpengaruh karena dianggap memiliki sumbangsih besar terhadap perkembangan perekonomian di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari 17 subsektor yang berkembang di Indonesia, terdapat 3 subsektor yang paling potensial di Daerah Istimewa Yogyakarta yakni **Kuliner, Fesyen, dan Kerajinan**. Di provinsi ini, industri kreatif, kebudayaan dan pariwisata memiliki hubungan yang saling bersinergi dalam menggerakkan roda perekonomian. Keterlibatan dan antusiasme baik dari masyarakat maupun wistawan sebagai konsumen industri kreatif cukup berimbang dengan banyaknya pengusaha ekonomi kreatif yang berperan sebagai produsen di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini tercermin dari peningkatan jumlah perusahaan kreatif antara tahun 2012 dan 2014, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Tahun Perhitungan	Jumlah Usaha Industri Kreatif
1	2012	33.882
2	2013	34.997
3	2014	36.456

Tabel 1.1 : Jumlah Industri Kreatif di Kota Yogyakarta
Sumber: Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi DIY

Berdasarkan informasi pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kurang lebih 2.000 industri kreatif tumbuh setiap tahunnya di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Meskipun jumlah perusahaan di bidang industri kreatif meningkat, salah satu kendalanya adalah industri kreatif masih dijalankan oleh perusahaan-perusahaan independen yang lintas sektoral. Endang Sri Mulyan, Kepala Dinas Industri Logam dan Elektronik DIY, mengatakan: “Peluang industri kreatif terus berkembang, namun sayangnya mereka masih bekerja secara terisolasi. Kami berharap ke depan kita dapat membentuk semacam platform bersama. Untuk komunitas kreatif ini supaya kita juga bisa berpartisipasi,” kata Anik, sapaan akrab Endang, di sela-sela Expo Pengembangan Ekonomi Kreatif di Mall Malioboro, Kamis (6/6) 8/2015. Anik mengatakan, ekonomi kreatif akan terus maju saat ini. Berdasarkan data dan pernyataan di atas sehingga dirasa perlu untuk menghadirkan sebuah rancangan fasilitas/wadah yang difokuskan untuk mengintegrasikan ke-3 subsektor ini sehingga dapat berkembang secara optimal.

Sejauh ini Kota Yogyakarta dikenal sebagai katalisator perekonomian provinsi DIY. Hal ini tidak terlepas dari berbagai usaha yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah Yogyakarta yang salah satunya adalah focus group Discussion (FGD) yang mengundang beberapa narasumber yang mumpuni di lapangan seperti Komisi B DPRD Kota Yogyakarta, PHRI Kota Yogyakarta dan instansi terkait (Adminwarta, 12 Februari 2023). Andarini, Kepala Dinas Perekonomian dan Kerja Sama Kota Yogyakarta, mengatakan tujuan FGD adalah mempertemukan pemerintah daerah yang bertanggung jawab di bidang ekonomi kreatif Pemerintah Kota Yogyakarta dengan calon mitra. Aman menjelaskan pada tahun 2023, tema pembangunan Pemerintah Kota Yogyakarta adalah meningkatkan ekonomi kreatif berbasis wisata budaya untuk memberdayakan masyarakat. “ Pada tema ini prioritas pembangunannya pada peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), peningkatan infrastruktur, tata ruang dan lingkungan, peningkatan perekonomian, serta pemantapan kinerja aparatur dan birokrasi,” Lanjutnya, dalam rangka meningkatkan ekonomi kreatif Kota Yogyakarta beberapa waktu lalu, pemerintah kota juga meluncurkan Pusat Industri Nasional (PDIN) yang merupakan pusat desain industri, pengembangan ekosistem desain industri, UKM, dan koperasi.

Kehadiran *Creative Development Center* diharapkan menjadi ruang kreatif publik

yang dapat menciptakan lingkungan kreatif bagi pemerintah, produsen, dan konsumen. Tingkat antusiasme masyarakat Kota Yogyakarta dan wisatawan sebagai konsumen ekonomi kreatif diyakini akan terus meningkat. Fakta tersebut diperkuat dengan data jumlah pengunjung beberapa acara kreatif yang berlangsung. Acara ini mencakup beberapa kegiatan yaitu bazar fashion, makanan, kerajinan tangan, desain, pertunjukan seni, musik dan banyak lagi.

No	Nama Event	Waktu Pelaksanaan	Penjelasan
1	Pameran Kerajinan di Malioboro Mall  <i>Sumber :</i> www.harianjogja.com	23-27 September 2015	Pameran ini diikuti oleh 36 peserta dalam 28 stan dengan berbagai hasil kerajinan mulai dari batik, kayu, logam, dan aksesoris. Bentuk partisipasi masyarakat sebagai konsumen dibuktikan dengan omset yang mencapai 350 juta dari target yakni 300 juta.
2	Pameran Artjog 8 di Taman Budaya Yogyakarta  <i>Sumber :</i> www.harianjogja.com	4-28 juni 2015	Sebanyak 103 karya 87 seniman dipamerkan dalam pameran Artjog 8. Kesuksesan Artjog 8 terlihat dari antusiasme ribuan peserta.
	Festival kesenian Yogyakarta di Taman Kuliner Sleman  <i>Sumber :</i> www.harianjogja.com	19 Agustus-3 September 2015	FKY 27 merupakan lanjutan acara tahunan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DIY. FKY 27 menghadirkan berbagai bidang kreatif dalam bentuk periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain fesyen, video, film dan fotografi, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan kuliner khas Yogyakarta. Ada 80.900 pengunjung.

Tabel 1.2 : Event Industri Kreatif di Kota Yogyakarta

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Dari beberapa *event* yang sudah diselenggarakan seperti yang tercantum pada tabel di atas menunjukkan bahwa masyarakat memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap

keberlangsungan industri kreatif di Kota Yogyakarta. Selain itu perkembangan industri kreatif di Kota Yogyakarta juga memiliki perbedaan berdasarkan persebarannya di masing-masing kecamatan. Berikut adalah data persebaran industri kreatif di Kota Yogyakarta:

No.	Kecamatan	Kegiatan Industri Kreatif
1	Danurejan	Periklanan, arsitektur, musik, kerajinan tangan, fashion, Layanan komputer dan perangkat lunak
2	Wirobrajan	Kerajinan, <i>Fashion</i> , Desain, Periklanan, Film, Video dan Fotografi, Musik, Seni Pertunjukkan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak dan Kuliner
3	Umbulharjo	Arsitektur, Kerajinan, Desain, Film, Video dan Fotografi, Musik, Seni Pertunjukkan dan Kuliner
4	Kota Gede	Kerajinan, Desain, <i>Fashion</i> , Kuliner dan Radio dan Televisi
5	Gondomanan	Arsitektur, Kerajinan, Desain, Periklanan, Film, Videodan Fotografi, Barang Seni, Musik, Kuliner, <i>Fashion</i> dan Seni Pertunjukkan
6	Kraton	Kerajinan, <i>Fashion</i> , Musik, Desain, Barang Seni, Musik, Kuliner dan Seni Pertunjukkan
7	Pakualaman	Arsitektur, Kerajinan, Periklanan, Radio dan Televisi, Musik, Kuliner dan Seni Pertunjukkan
8	Gondokusuman	Kerajinan, <i>Fashion</i> , Film, Video dan Fotografi, Radio dan Televisi, Musik, Pasar Barang Seni, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Desain dan Kuliner
9	Mantrijeron	Barang Seni, Kerajinan, Musik, Film, Video dan Fotografi, Kuliner, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Penerbitan dan Percetakan
10	Jetis	Periklanan, Arsitektur, Riset dan Pengembangan, <i>Fashion</i> dan Kuliner
11	Tegalrejo	Desain, Penerbitan dan Percetakan, <i>Fashion</i> dan Kuliner
12	Ngampilan	Radio dan Televisi, Permainan Interaktif, Seni Pertunjukkan dan Kuliner
13	Mergangsan	Periklanan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, <i>Fashion</i> , Kuliner, Penerbitan dan Percetakan
14	Gedongtengen	Barang Seni, Kerajinan, <i>Fashion</i> , Kuliner, Musik dan Seni Pertunjukkan

Tabel 1.3 : Persebaran Industri Kreatif di Kota Yogyakarta

Sumber: Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah DIY (2014)

Berdasarkan data yang telah diuraikan menunjukkan bahwa sektor industri kreatif di Kota Yogyakarta memiliki peranan dan sumbangsih besar terhadap peningkatan perekonomian daerah. Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta mengatakan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam beberapa faktor seperti sinergitas anatar pelaku industri kreatif,

kemampuan jual beli produk, sarana atau fasilitas bagi para pelaku kreatif untuk berekspresi dan lain sebagainya. Data dan fakta yang telah diuraikan ini menjadi dasar pemikiran penulis untuk menghadirkan sebuah fasilitas publik kreatif lewat sebuah rancangan karya arsitektur. Perancangan *Creative Development Center* ini akan dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan potensi dan kreativitas bagi para pelaku kreatif yang ada di kota Yogyakarta dengan mempertemukan pelaku-pelaku kreatif yang dapat berkolaborasi sehingga membentuk suatu aktivitas di dalamnya.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Masyarakat Yogyakarta sudah terkenal dengan kreatifitasnya melalui beragam komunitas yang ada di dalamnya. Dunia mengenal Yogyakarta sebagai miniatur Indonesia dengan beragam potensi kreatifnya. Oleh karena itu diperlukan sebuah usaha untuk mengakomodasi dan mengoptimalkan potensi kreatif yang ada sehingga tercipta sebuah lingkungan yang kreatif. Salah satu solusi yang coba dihadirkan oleh penulis adalah dengan menghasilkan sebuah rancangan fasilitas pusat kreatif yang diberi nama *Creative Development Center*.

Dalam dunia arsitektur, arsitek seringkali menciptakan karya arsitektur untuk menunjukkan “dirinya”. Terlihat egois dan selalu ingin menjadi yang teratas harus menonjol dari yang lain, seolah-olah inilah aspek utama dalam menciptakan arsitektur. Yang salah bukanlah keunikan karya tersebut, namun bagaimana keunikan tersebut disempurnakan menjadi sesuatu yang selaras dengan lingkungan sekitarnya.

perancangan *Creative Development Center* memiliki penekanan terhadap prinsip keharmonisan dan keselarasan bentuk dengan bangunan sekitar. Prinsip ini akan menjadi landasan desain pada perancangan studi kasus dengan tujuan agar bangunan tidak tampil monoton dan asing kehadirannya diantara bangunan sekitar. Komponen-komponen keharmonisan dalam bangunan dapat dihadirkan melalui beberapa aspek seperti bentuk, material, warna dan lain sebagainya.

Untuk mewujudkan prinsip keharmonisan dan keselarasan maka penulis memilih sebuah pendekatan yang dianggap sesuai yakni pendekatan arsitektur kontekstual. Arsitektur kontekstual adalah arsitektur yang merespon lingkungan sekitarnya (Brent C Brolin, *Architecture in Context*). Perwujudan gaya arsitektur memperhatikan bangunan

yang ada di sekitarnya. Beberapa ciri arsitektur kontekstual yaitu mengulang motif desain bangunan di sekitarnya, baik perlakuan bentuk, pola atau ritme, dekorasi, dan lain- lain. Hal ini bertujuan untuk melestarikan karakter situs dan meningkatkan kualitas lingkungan setempat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hasil perancangan Creative Economic Development Center dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual di kota Yogyakarta

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Menghasilkan landasan teori dan konseptual perancangan Creative Economic Development Center di Yogyakarta serta untuk menambah fasilitas pusat pengembangan ekonomi kreatif di kota Yogyakarta

1.3.2 Sasaran

Menghasilkan rancangan Creative Economic Development Center

1.4 Manfaa Perancangan

a. Bagi Pelaku Kreatif

Dapat memanfaatkan fasilitas untuk mengembangkan inovasi dan ide kreatif usaha/bisnis agar tetap eksis dan berdaya saing.

b. Bagi Pemerintah

Sebagai salah satu pemenuhan visi & misi berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat dan penyediaan fasilitas kreatif.

c. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah wawasan terkait perancangan Creative Development Center dengan pendekatan arsitektur kontekstual.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Lingkup Substiasial

Berkaitan dengan pengaplikasian pendekatan arsitektur kontekstual dalam perancangan *Creative Development Center* di Kec. Depok; Kab. Sleman; Daerah Istimewa Yogyakarta

1.5.2 Lingkup Spasial

Lokasi perancangan berada di Kec. Depok ; Kab. Sleman; Daerah Istimewa Yogyakarta

yang merupakan salah satu daerah dengan perkembangan industri kreatif tertinggi di Indonesia.

1.5.3 Lingkup Temporal

Batasan waktu perencanaan dan perancangan ini adalah 1 (satu) semester. Diharapkan proses perencanaan dan perancangan Creative Development Center ini menjadi penyelesaian penekanan studi untuk waktu 25 tahun

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer merupakan metode pengumpulan data dengan proses aktivitas terjun langsung ke lapangan/survey, studi banding, dan wawancara.

1. Survey

Mengunjungi lokasi perancangan untuk memperoleh data fisik site sebagai gambaran sebelum perancangan. Data yang dikumpulkan saat survey seperti :

- Lokasi
- Ukuran Site
- Kondisi site dan lingkungan sekitar
 - Batas site
 - Objek eksisting
 - Kondisi tanah
 - Potensi site dan lingkungan sekitar
- Kontur lahan
- Akses
- Arah Mata Angin
- View
- Peraturan daerah

2. Studi Banding

Melakukan survey ke proyek atau fasilitas sejenis misalnya ke rumah kreatif jogja untuk mencari informasi pembandingan terkait fasilitas yang akan dihadirkan dalam perancangan.

3. Wawancara

Mencari informasi secara lisan dengan narasumber terkait informasi baik itu terkait tapak, lingkungan, budaya dan sebagainya.

1.6.2 Metode Analisis Data

Merupakan proses komparasi data yang sudah didapatkan baik data sekunder maupun data primer. Tujuannya untuk menghasilkan suatu data valid yang dapat dijadikan dasar atau acuan untuk perancangan Creative Economic Development Center. Berikut tahapan analisi data :

1. Penjabaran Data

Data yang diperoleh dijabarkan dan dijelaskan secara detail untuk mengetahui kajian keseluruhan yang berkaitan dengan bahasan perancangan Creative Economic Development Center.

2. Perincian Data

Data yang telah diperoleh kemudian dipilah inti/pokok agar pembahsannya lebih fokus pada konteks kajian.

3. Kesimpulan

Peroses ini menyimpulkan hasil kajian data secara menyeluruh yang kemudian dijadikan acuan desain.

1.7 Kerangka Berpikir



1.8 Sistem Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang pemilihan topik dan fenomena yang mengarah pada isu/masalah, termasuk latar belakang metode atau pendekatan yang digunakan. Latar belakang ini dilengkapi dengan

pernyataan yang berfokus pada permasalahan yang diangkat atau sifat/urgensi proyek (bukan kelayakan proyek). Maksud dan tujuan ditetapkan sebagai proyek awal untuk realisasi tesis. Bagian 1 diakhiri dengan pemikiran penulis dalam penyusunan proposal.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

Meliputi tinjauan pustaka, teori dan pendekatan, serta penekanan desain/penelitian yang digunakan untuk melaksanakan proses diskusi.

BAB III **TINJAUAN LOKASI**

Berisi tentang gambaran lokasi perancangan mulai dari kriteria pemulihan tapak, alternatif sampai pada identifikasi tapak terpilih

BAB IV **METODE DAN ANALISIS**

Berisi metode yang akan dipergunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan.

BAB V **PEMBAHASAN**

Memuat penjelasan sistematik penulisan, pemikiran dan kerangka teori sebagai bahan penyempurnaan kajian atau rencana.

BAB VI **KEIMPULAN DAN SARAN**