

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Pemilihan Topik

I.1.1 Fenomena Lapangan

Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang sering disingkat sebagai DIY, adalah salah satu daerah otonom setingkat provinsi di Indonesia. DIY memiliki ibu kota yang juga bernama Yogyakarta. Nama “Daerah Istimewa Yogyakarta” mencerminkan status khusus yang dimilikinya sebagai daerah dengan keistimewaan tersendiri dibandingkan provinsi lainnya di Indonesia. Selain dikenal sebagai daerah otonom, Yogyakarta juga dikenal dengan sebutan “kota pelajar”, hal ini dikarenakan Yogyakarta memiliki banyak perguruan tinggi dengan jumlah 128 baik negeri ataupun swasta (sitasi Pemprov jogja).

Julukan kota pelajar bukan diberikan oleh pemerintah, melainkan fenomena turun temurun yang sudah terjadi sejak zaman pemerintahan Hindia Belanda tahun 1800-1900 yang kemudian diperjuangkan dan dipertahankan antar generasi. Menurut (Depdikbud RI, 1997), awalnya pendidikan di Yogyakarta dimulai di sekitar kerajaan atau kraton, lebih tepatnya di Trtatag dengan pengaruh pendidikan Belanda Dilanjut pada era Kebangkitan Nasional tahun 1900-1945, terbentuk *Hollands Indische School* (HIS) yang melahirkan banyak tokoh pendidikan. Salah satunya Ki Hajar Dewantoro yang lahir di Yogyakarta, mendirikan sekolah Taman Siswa yang mendidik generasi muda untuk bersikap patriotik dan cinta tanah air. Hal tersebut menjadikan hari lahir Ki Hajar Dewantoro ditetapkan pemerintah Indonesia sebagai Hari Pendidikan Nasional setiap tanggal 2 Mei. (Geli et al., 2023). Selain faktor tersebut, dengan biaya pendidikan dan kebutuhan hidup sehari-hari yang relatif terjangkau menjadikan salah satu faktor pendukung. Beberapa faktor tersebut menjadikan julukan Yogyakarta sebagai “kota pelajar” semakin kuat.

Salah satu kawasan di Yogyakarta yang memiliki banyak perguruan tinggi dan menjadi kehidupan urban adalah kawasan Condongcatur. Tabel dibawah ini merupakan contoh signifikansi peningkatan mahasiswa di Universitas Gadjah Mada (lihat Tabel 1.1)

Tabel 1. 1 Peningkatan Jumlah Mahasiswa di Universitas Gadjah Mada

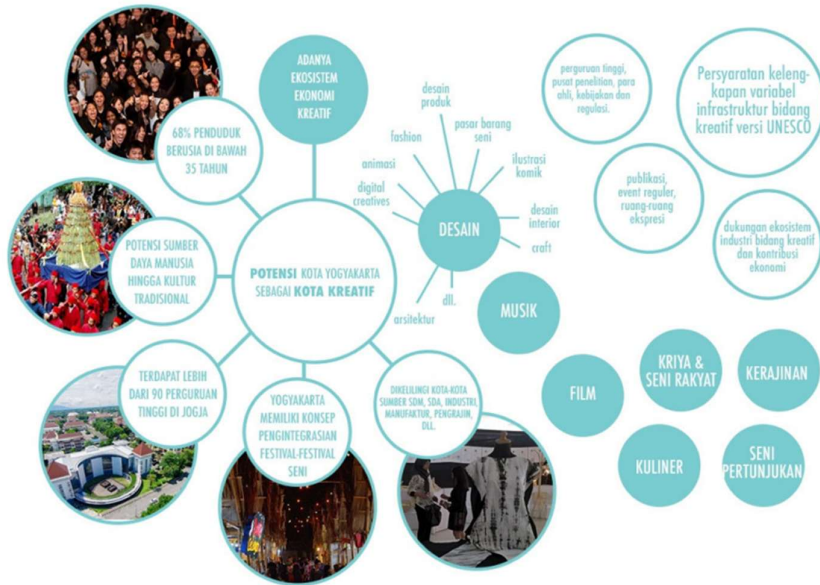
No	Tahun	Jumlah
1	2021	9.210 Mahasiswa
2	2022	9.833 Mahasiswa
3	2023	10.106 Mahasiswa
4	2024	10.678 Mahasiswa

Sumber : Situs web UGM diolah oleh penulis

Keberadaan sejumlah universitas dan perguruan tinggi menjadikan kawasan Condongcatur menjadi sangat dinamis dan dihuni oleh banyak pelajar ataupun mahasiswa. Berbagai fasilitas disediakan untuk memudahkan kehidupan mahasiswa, memenuhi kebutuhan primer, sekunder, hingga tersier. Namun, pembangunan fasilitas ini juga memicu kondisi yang tidak terkendali, seperti kedatangan pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat yang datang untuk menikmati fasilitas di kawasan ini, bukan hanya mahasiswa. Selain itu, masyarakat setempat juga memiliki beragam aktivitas dan kebutuhan.

Beberapa konflik yang sering terjadi di lingkungan kampus sering kali dipicu oleh berbagai faktor, seperti permasalahan pribadi ataupun permasalahan kelompok. Beberapa ruang terbuka yang ada di sekitar wilayah kampus seringkali dijadikan sebagai daerah “teritorial” oleh beberapa kelompok baik secara langsung maupun tidak langsung, dan berperan sebagai salah satu faktor pemicu ketegangan di antara kelompok-kelompok. (Purnomo et al., n.d.). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka diperlukan konsep *creative hub* yang mampu berfungsi sebagai penghubung interaksi sosial yang positif dan mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif antara berbagai kelompok, civitas akademika, dan masyarakat.

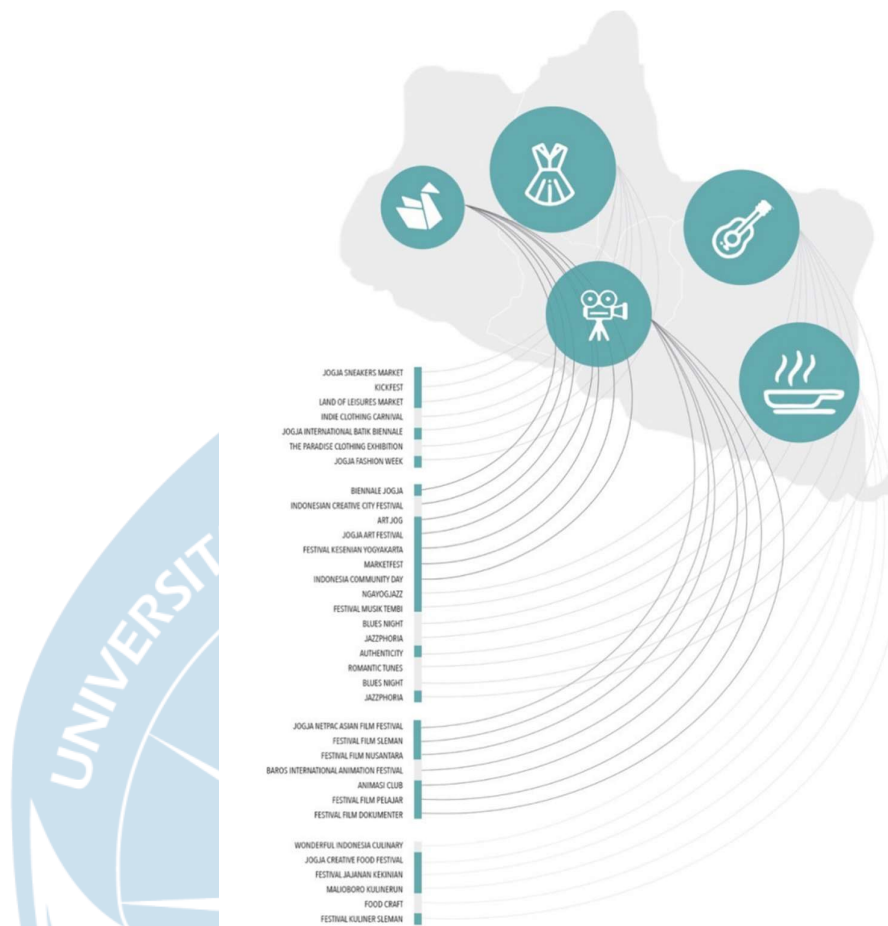
Yogyakarta adalah kota yang memiliki banyak identitas: kota pariwisata, kota seni, dan kota pelajar. Kota ini disebut-sebut memiliki potensi untuk menjadi pusat sumber daya cipta dan kreativitas. Yogyakarta dikenal sebagai kota kreatif karena kesadaran seninya yang kuat. Keberadaan berbagai lembaga pendidikan tinggi dan sekolah seni di kota ini telah menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan kreativitas. Dengan kondisi tersebut, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau Kemenparekraf menetapkan Yogyakarta sebagai Kota Kreatif, sebuah pengakuan yang mencerminkan potensi kota ini dalam mengembangkan industri kreatif dan pariwisata. Penetapan Yogyakarta sebagai Kota Kreatif tidak hanya merupakan langkah strategis dalam upaya pengembangan ekonomi lokal, tetapi juga sebagai bentuk pengakuan terhadap kontribusi budaya dan seni dalam menciptakan nilai ekonomi. penetapan Yogyakarta sebagai Kota Kreatif juga mendorong kolaborasi antara pemerintah, pelaku industri, dan masyarakat. Dengan adanya kerja sama yang sinergis, diharapkan dapat tercipta inovasi yang bermanfaat dan memperkuat identitas Yogyakarta sebagai kota yang kaya akan seni dan budaya. Faktor tersebut merupakan langkah awal bagi Yogyakarta untuk berperan aktif dalam jaringan kota-kota kreatif global, serta menjadi inspirasi bagi kota-kota lain dalam memanfaatkan sumber daya budaya dan kreatif. (Warta Jogjakota, 2024).



Gambar 1. 1 Potensi Perkembangan Ekonomi Kreatif di Yogyakarta

Sumber : (Nadi, 2020)

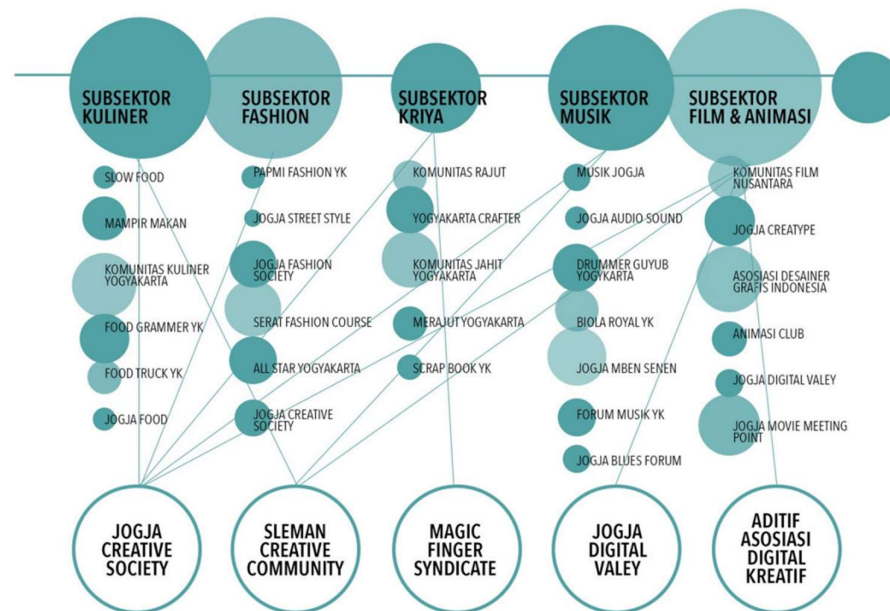
Kota Jogja, yang disebut sebagai "kota kreatif" muncul dari reputasi dan sejarah Kota Yogyakarta, seperti halnya julukan kota lain. Namun, sejak "kreativitas" menjadi perbincangan, terutama di era ekonomi kreatif yang semakin berkembang seperti saat ini, "label" sebagai kota kreatif juga harus mampu mengakomodasi dan mengoptimalkan kreativitas masyarakatnya sendiri, yang harus dicermati dan ditindaklanjuti dengan lebih serius. Berdasarkan kondisi tersebut, perancangan creative hub yang efektif dan inovatif akan mendukung dan meningkatkan aktivitas kreatif yang berlangsung di kota Yogyakarta. Perancangan ini diharapkan tidak hanya menyediakan ruang fisik yang memadai, tetapi juga memfasilitasi interaksi antara para kreator, seniman, dan masyarakat luas. Dengan demikian, creative hub ini akan menjadi tempat strategis yang mendorong kolaborasi, pertukaran ide, serta pengembangan bisnis di bidang seni, budaya, dan teknologi, sehingga dapat berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di kota Yogyakarta.



Gambar 1. 2 Event Industri Kreatif di Yogyakarta

Sumber : (Nadi, 2020)

Pemerintah DIY turut membantu pertumbuhan industri kreatif dengan menyediakan beberapa acara seni. Pada akhirnya, acara tersebut bertujuan untuk membangun strategi branding dan membangun jaringan yang luas dan memperkuat citra Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif yang siap bekerja sama. Beberapa acara kreatif di Yogyakarta menunjukkan kontribusi dan energi positif yang dapat mendorong industri kreatif untuk tetap ada. Artjog, Festival Film Pelajar Yogyakarta (FFPJ), Festival Film Asia Jogja, Festival Seni Pertunjukan Internasional Jogja, Biennale Jogja, Pameran Pakaian Parade, Festival Film Pelajar Yogyakarta (FFPJ), Festival Film Internasional Jogja, dan Pinasthika adalah beberapa acara tersebut. Acara pertunjukan kreatif berlangsung ini berhasil mendorong pertumbuhan industri kreatif Yogyakarta.



Gambar 3. 1 Komunitas Industri Kreatif di Yogyakarta

Sumber : (Nadi, 2020)

Yogyakarta yang dikenal sebagai kota seni dan budaya, memiliki berbagai daya tarik wisata kreatif yang berlangsung sepanjang tahun. Sebagai pusat kreativitas di Indonesia, Yogyakarta menyelenggarakan berbagai acara menarik yang pasti menggugah minat banyak orang. Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta juga berperan aktif dalam mendukung perkembangan industri kreatif dengan menghadirkan berbagai acara sebagai katalisator. Beragam acara kreatif tersebut menunjukkan kontribusi dan dampak positif yang memperkuat eksistensi industri kreatif di Yogyakarta. Aspek menarik lainnya adalah keberadaan komunitas di Yogyakarta sebagai wadah dan organisasi lintas komunitas kreatif yang turut mendukung perkembangan industri kreatif. Selain membentuk forum, para pelaku kreatif dalam komunitas ini berupaya membangun kolektif, menginisiasi strategi branding, serta membangun jaringan untuk menciptakan kolaborasi antara profesional dan pelaku baru di industri ini.

I.1.2 Sudut Pandang Topik

I.1.2.1 Creative Hub

Creative hub merupakan sebuah tempat di mana berbagai individu dengan kemampuan dan bakat kreatif berkumpul, baik dalam bentuk fisik maupun *platform* virtual. Creative hub ini tidak hanya berfungsi sebagai titik pertemuan, tetapi juga sebagai pusat penghubung yang strategis, menyediakan berbagai ruang dan dukungan yang diperlukan untuk membantu orang-orang tersebut membangun jaringan satu sama lain, mengembangkan usaha mereka, dan berkolaborasi dengan masyarakat. Dengan demikian, creative hub berperan

penting dalam memfasilitasi keterlibatan dalam bidang teknologi, budaya, dan aktivitas kreatif. (Creative HubKit, 2018).

Di tengah pesatnya perkembangan kawasan, kebutuhan akan ruang kreatif dirasa semakin dibutuhkan. Ruang kreatif diperlukan sebagai tempat berkumpul, berdiskusi, dan mengembangkan ide-ide baru bagi mahasiswa. Tanpa ruang yang mendukung aktivitas kreatif, potensi mahasiswa yang ada di Condongcatur menjadi kurang tergali. Oleh karena itu, penyediaan *creative hub* dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam berinovasi, berkolaborasi, dan menciptakan karya-karya yang bermanfaat bagi masyarakat. Dengan adanya ruang kreatif, kawasan yang memiliki potensi karena letaknya yang strategis juga dapat berkembang sebagai tempat inovasi yang mampu memanfaatkan energi dan potensi secara optimal.

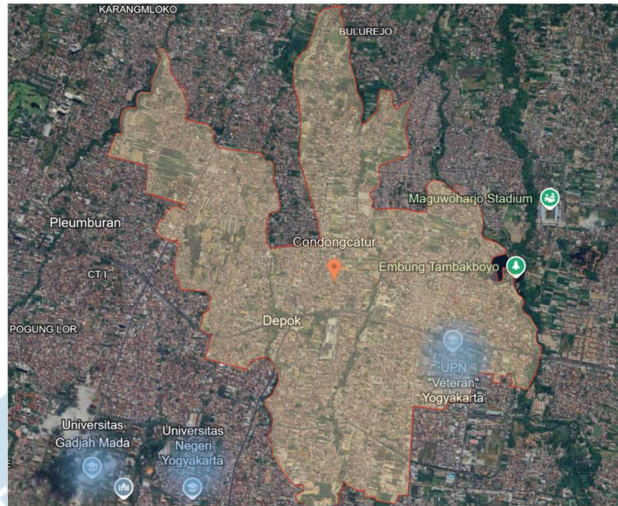
Creative hub berperan dalam menyediakan sarana rekreasi dan pengembangan diri bagi anak muda. Di tengah tekanan akademis, pekerjaan, atau tuntutan sosial, ruang kreatif menyediakan tempat untuk melepas penat dan mengisi ulang energi melalui berbagai aktivitas seperti olahraga, bermain, atau hanya bersantai. Creative hub juga berfungsi sebagai tempat bertemunya anak-anak muda dari berbagai latar belakang, mendorong aktivitas kreatif dan kolaboratif serta mendukung interaksi sosial. Di sisi lain, akses yang mudah dan fasilitas yang memadai di creative hub juga dapat mendorong gaya hidup aktif dan sehat. Singkatnya, creative hub bukan hanya sekadar tempat melakukan aktivitas kreatif, tetapi juga menjadi lingkungan yang memfasilitasi perkembangan sosial, emosional, dan intelektual bagi generasi muda.

I.1.2.2 Aktivitas Kreatif Usia Remaja dan Dewasa

I.2 Latar Belakang Penelusuran Masalah

I.2.1 Pemilihan Lokasi

Condongcatur merupakan kawasan yang berada di sekitar instansi pendidikan, baik perguruan tinggi maupun sekolah. Faktor tersebut menjadi salah satu faktor terjadinya keramaian di Condongcatur. **Letaknya yang dekat dengan berbagai universitas dan perguruan tinggi menciptakan lingkungan yang dinamis dan penuh energi, dengan akses mudah bagi mahasiswa dan pelajar SMA (16-18 tahun) dan mahasiswa yang merupakan target utama dari ruang ini.** Kawasan ini memiliki akses ke sumber daya manusia terampil dan kreatif.



Gambar 1.3 Peta Kawasan Condongcatur

Sumber : google earth diolah penulis

Lokasi perancangan ruang publik berada di Taman Kuliner Condongcatur, lebih tepatnya di Jalan Anggajaya III, Dusun Gejayan, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Taman Kuliner Condongcatur dirancang sebagai salah satu pusat kuliner yang dibangun di dekat terminal Condongcatur. Dengan luas lahan mencapai 1,5 hektar. Taman kuliner ini berada di tepi Sungai Gajah Wong dilengkapi berbagai fasilitas untuk menunjang kenyamanan baik bagi para pedagang maupun pengunjung.

Taman Kuliner Condongcatur memiliki potensi untuk dioptimalkan sebagai lokasi untuk acara seni, pameran, dan festival kreatif, dengan integrasi elemen seni dan budaya. Selain itu, komunitas kreatif lokal yang dinamis, termasuk seniman, desainer, dan pengrajin, memberikan peluang untuk program kolaboratif dan *workshop* yang dapat menghasilkan ide-ide dan produk kreatif. Pusat kuliner menawarkan kesempatan untuk menggabungkan kegiatan kreatif dengan sektor kuliner, misalnya melalui acara makanan dan seni atau pasar kreatif. Infrastruktur digital dan teknologi yang ada, seperti *co-working spaces* dan *startup tech*, dapat menjadi basis bagi pengembangan proyek kreatif berbasis teknologi.

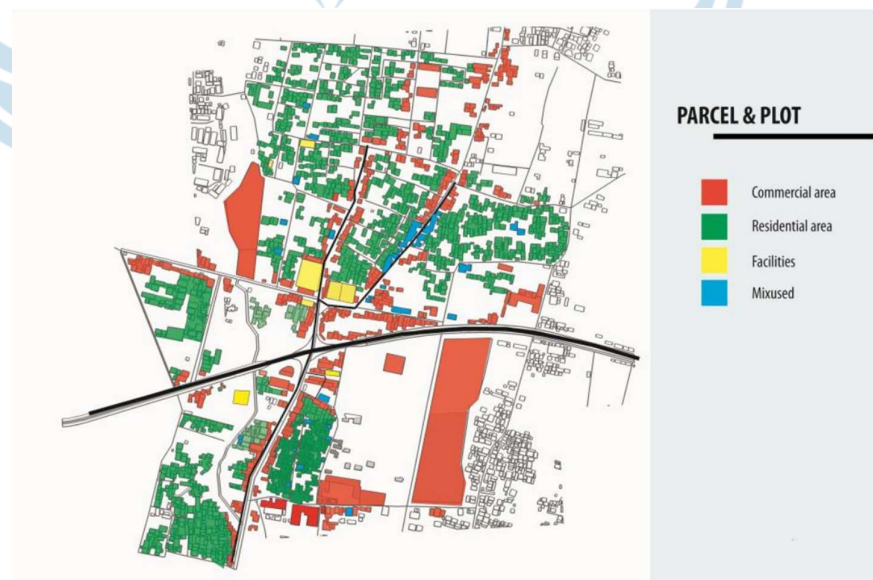
Kuliner Condongcatur awalnya difungsikan sebagai tempat multifungsi dengan konsep yang mencakup berbagai aspek seperti ruang terbuka hijau, pusat kuliner, area rekreasi, dan hiburan bagi masyarakat. Konsep awal dari pembangunan taman ini adalah menciptakan sebuah destinasi yang dapat menjadi tempat favorit, tidak hanya bagi masyarakat lokal tetapi juga bagi wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. Taman ini diharapkan mampu memberikan ruang yang nyaman bagi masyarakat untuk bersantai, menikmati beragam sajian kuliner lokal, serta mengadakan berbagai kegiatan rekreasi dan hiburan yang menarik. Namun, seiring berjalannya waktu, realisasi dari tujuan tersebut belum dapat tercapai sepenuhnya. Meskipun dirancang dengan visi yang menarik, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa taman ini sering kali

sepi pengunjung dan tidak mampu menarik minat masyarakat untuk datang dan memanfaatkan fasilitas yang ada. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya perhatian terhadap perawatan dan pengelolaan fasilitas yang tersedia di taman ini.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Taman Kuliner Condongcatur, maka dilakukan proses perancangan untuk menciptakan sesuatu yang baru dari awal, termasuk pemikiran, analisis, dan pengembangan konsep untuk menghasilkan desain yang lebih optimal. Perancangan bertujuan untuk menciptakan solusi baru berdasarkan kebutuhan, fungsi, dan estetika dengan ide baru dan keinovatifan. Dalam kasus ini, seluruh elemen bangunan lama dihilangkan, dan akan memulai kembali dari awal, baik dari sisi konsep, fungsi, dan kebutuhan untuk mencapai tujuan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kondisi saat ini.

I.2.2 Potensi

Condongcatur memiliki potensi besar untuk menjadi lokasi ideal bagi perancangan creative hub karena berbagai faktor geografis, demografis, dan ekonominya. Terletak di dekat pusat kota Yogyakarta dan memiliki aksesibilitas tinggi, wilayah ini mudah dijangkau oleh berbagai komunitas kreatif, termasuk pelajar, profesional, dan startup yang tersebar di sekitarnya. Selain itu, Condongcatur adalah wilayah yang terus berkembang dengan berbagai fasilitas modern, seperti pusat perbelanjaan, ruang publik, serta tempat tinggal yang menarik bagi generasi muda. Dukungan infrastruktur ini menyediakan ekosistem yang kondusif untuk beragam aktivitas kreatif.



Gambar 1. 4. Tipologi Kawasan Condongcatur

Sumber : (Dananjaya, 2018)

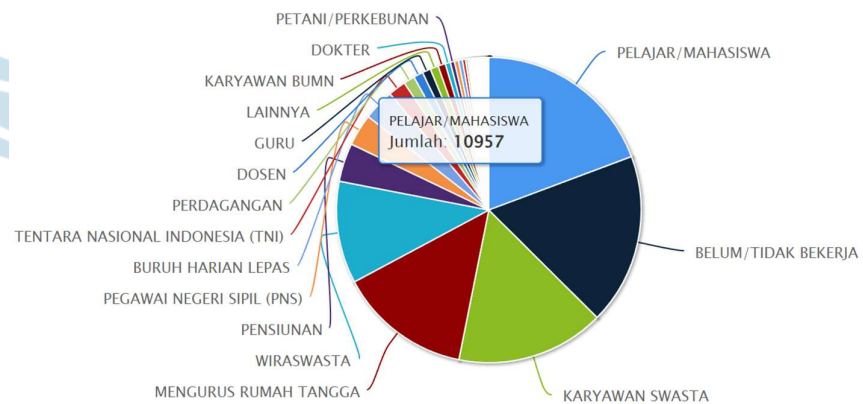
Kawasan Condongcatur memberikan peluang untuk mengintegrasikan elemen-elemen desain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan penggunanya. Dengan adanya potensi besar dari populasi mahasiswa yang heterogen dan kebutuhan akan ruang yang mendukung aktivitas kreatif, perancangan ruang publik kreatif atau *creative hub* dapat berfungsi sebagai pusat inovasi yang memfasilitasi berbagai kegiatan seperti *workshop*, pameran seni, diskusi, dan kolaborasi antar mahasiswa. *Creative hub* ini dirancang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga untuk menciptakan suasana yang inspiratif dan mendukung interaksi sosial yang produktif. Dengan memanfaatkan potensi yang ada di kawasan Condongcatur, ruang publik diharapkan dapat menjadi sebuah peluang yang memperkaya aktivitas kreatif di Yogyakarta. Faktor tersebut juga sejalan dengan potensi Kawasan Condongcatur yang memiliki perubahan fungsi residensial menjadi perdagangan dan jasa. Hal ini memberikan ciri khas tersendiri untuk kawasan Condongcatur. (Perdana Jati Leksono, 2016)

Taman Kuliner Condongcatur memiliki beragam potensi berkat lokasinya yang strategis di Condongcatur, Sleman, Yogyakarta. Letaknya yang berada di Jalan Arteri Ringroad Utara dan jalan Gejayan juga berdekatan dengan Terminal Condongcatur memberikan kemudahan akses bagi pengunjung, baik yang menggunakan transportasi umum maupun kendaraan pribadi, sehingga menjadikannya sebagai tempat yang mudah dikunjungi oleh masyarakat lokal dan wisatawan. Selain itu, kawasan ini juga berada di pusat pendidikan karena dikelilingi oleh beberapa kampus ternama. Hal ini menjadikan Taman Kuliner Condongcatur sebagai tempat bagi mahasiswa untuk mencari tempat makan yang nyaman, terjangkau, dan juga lokasi yang cocok untuk berkumpul serta beraktivitas sosial. Selain itu, aksesibilitas Condongcatur yang terhubung dengan berbagai jalan utama menghubungkan kawasan ini dengan pusat kota Yogyakarta dan daerah lain di Sleman, menjadikannya mudah dijangkau oleh siapa saja. Dengan segala keunggulan lokasinya, Taman Kuliner Condongcatur berpotensi berkembang menjadi ruang publik yang optimal dan memberikan dampak positif bagi perekonomian dan pariwisata lokal di Sleman.



Gambar 1. 5 Lokasi Taman Kuliner Condongcatur

Sumber : Google earth diolah oleh penulis



Gambar 1. 6 Data Statistik Pekerjaan di Condongcatur

Sumber : Situs web kelurahan Condongcatur

1.2.3 Rencana Pendekatan Desain

Berdasarkan latar belakang fenomena lapangan yang diangkat serta dengan melihat potensi yang ada pada kawasan Condongcatur, fokus utama

adalah perancangan *creative hub* yang bertujuan untuk mengakomodasi dan memfasilitasi beberapa perguruan tinggi yang ada di sekitar kawasan Condongcatur, dan pekerja seni untuk mendukung aktivitas dan industri kreatif. Maka, solusi yang dipilih yaitu perancangan ruang publik dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer berfokus pada upaya untuk menciptakan ruang yang relevan dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern yang terus berkembang. Pendekatan ini menekankan desain yang inovatif, responsif terhadap lingkungan. Faktor pemilihan pendekatan arsitektur kontemporer juga diperkuat oleh kebutuhan masyarakat Condongcatur akan ruang yang adaptif terhadap perubahan gaya hidup. Dengan desain kontemporer, *creative hub* yang dihasilkan mampu mencerminkan identitas masa kini, kenyamanan, dan konektivitas dalam komunitas. Pendekatan arsitektur kontemporer dipilih berdasarkan pertimbangan berikut :

1. Target pengguna utama ditujukan kepada usia pelajar SMA dan kuliah, sehingga diperlukan visual yang modern dan estetika menarik dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan relevan bagi target pengguna.
2. Pendekatan teori arsitektur kontemporer memiliki strategi pencapaian desain yang sejalan dengan kriteria perancangan *creative hub*.
3. Pendekatan kontemporer dapat mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif pada perancangan *creative hub*.

Pendekatan arsitektur kontemporer dapat secara efektif mendukung dan meningkatkan aktivitas kreatif dan kolaboratif dalam perancangan *creative hub* melalui beberapa aspek desain yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan penggunaanya. **Berikut adalah cara-cara di mana karakteristik arsitektur kontemporer memberikan dukungan bagi aktivitas kreatif dan kolaboratif:** (Schirmbeck, 1987)

1. **Ruang Fleksibel dan Adaptif** : Arsitektur kontemporer menekankan fleksibilitas ruang, yang memungkinkan *creative hub* memiliki area yang mudah disesuaikan untuk berbagai kegiatan, seperti pameran seni, workshop, diskusi, dan kerja kelompok.
2. **Desain Ruang Terbuka dan Transparan** : Pendekatan kontemporer sering menonjolkan konsep ruang terbuka dan transparan, menggunakan kaca dan bahan transparan lainnya untuk menciptakan koneksi visual antara berbagai area. Hal ini mendorong interaksi antar pengguna, menghilangkan batasan-batasan fisik yang bisa menghambat kolaborasi, dan menciptakan lingkungan yang terbuka untuk bertukar ide.
3. **Pencahayaan Alami** : Pemanfaatan pencahayaan dalam arsitektur kontemporer tidak hanya menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan kreativitas.

4. **Ruang Sosial dan Area Relaksasi** : Dalam arsitektur kontemporer, sering kali tersedia ruang sosial atau area relaksasi yang didesain dengan suasana nyaman untuk interaksi informal. Area seperti lounge, kafe, atau ruang duduk di luar ruangan dapat mendorong pengguna untuk saling berbagi ide dan inspirasi secara alami, yang penting bagi kolaborasi spontan.
5. **Penggunaan Warna dan Elemen Visual yang Dinamis** : Arsitektur kontemporer juga memungkinkan penerapan warna-warna cerah dan elemen visual yang menarik, yang menciptakan suasana energik dan inspiratif.

Kelompok Umur <i>Age Group</i>	Jenis Kelamin/Sex		
	Laki-Laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	Jumlah <i>Total</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
0–4	123,89	118,73	242,62
5–9	125,60	120,47	246,06
10–14	129,77	123,76	253,53
15–19	134,32	127,61	261,94
20–24	137,76	132,53	270,29
25–29	136,74	133,16	269,90
30–34	135,22	133,38	268,60
35–39	133,78	133,38	267,15
40–44	133,26	134,73	267,99
45–49	130,58	134,54	265,12
50–54	123,73	129,52	253,25
55–59	113,53	121,48	235,01
60–64	96,65	105,41	202,06
65–69	76,72	85,98	162,70
70–74	54,80	64,71	119,51
75+	63,20	87,58	150,78
D.I. Yogyakarta	1.849,54	1.886,95	3.736,49

Gambar 1. 7 Jumlah usia 15-24 tahun di Yogyakarta

Sumber : Situs web BPS

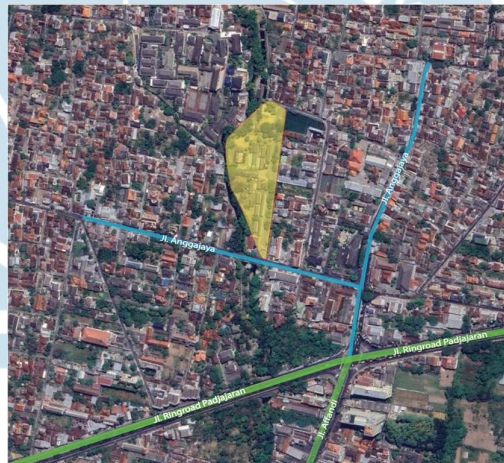
Populasi usia 15-24 tahun di Yogyakarta, yang berjumlah sekitar 532,23 ribu orang, adalah kelompok yang berada pada fase eksplorasi diri, inovasi, dan pengembangan kreativitas. Pada usia ini, remaja dan dewasa muda cenderung tertarik pada lingkungan yang dapat merangsang kreativitas mereka serta menyediakan ruang untuk kolaborasi dan pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan arsitektur kontemporer sangat menguntungkan untuk perancangan creative hub yang menargetkan kelompok usia ini sesuai dengan tahap pengembangan kreativitas.

I.2.4 Ruang Lingkup

I.2.4.1 Lingkup Spasial

Ruang spasial merupakan batas wilayah dimana penelitian akan dilakukan. Dalam Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini berada pada Taman Kuliner Condongcatur, Anggajaya, Sleman. Luas tapak yang diamati adalah 1.500 m² yang ditandai dengan warna kuning.

1. Sebelah Utara : Sungai Gajah Wong, Pemukiman warga
2. Sebelah Selatan : Sungai Gajah Wong, Pemukiman warga, dan area perdagangan
3. Sebelah Barat : Sungai Gajah Wong, Pemukiman warga
4. Sebelah Timur : Pemukiman warga, terminal Condongcatur, area perdagangan dan jasa



Gambar 1. 8 Lokasi Taman Kuliner Condongcatur

Sumber : google earth diolah oleh penulis

I.2.4.2 Lingkup Substansial

Dalam merancang ruang publik, ruang lingkup substansial mencakup tata letak ruang yang efisien, zoning yang nyaman, dan ruang hijau. Fasilitas umum seperti toilet dan tempat sampah harus memadai, dengan tambahan area hiburan dan aksesibilitas yang baik, termasuk jalur pejalan kaki, sepeda, dan parkir. Penerangan dan keamanan merupakan aspek penting untuk meningkatkan kenyamanan dan keselamatan pengunjung. Perancangan menyeluruh ini akan memastikan taman menjadi ruang publik yang optimal dengan pendekatan inklusif.

Tipologi *creative hub* mencakup area yang dirancang untuk fleksibilitas, di mana ruang-ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti workshop, pameran seni, dan pertunjukan musik. Preseden seperti Taman Menteng di Jakarta yang memiliki beberapa

kegiatan yang sering terjadi seperti, pameran seni, pertunjukan musik, dan workshop kreatif. Area terbuka yang luas sering digunakan untuk acara komunitas, seperti kelas yoga, senam, dan pertunjukan teater terbuka. Sementara, Taman Suropati menunjukkan bagaimana ruang terbuka hijau dapat digabungkan dengan elemen seni publik dan ruang kreatif. Taman-taman ini menyediakan fasilitas seperti area pameran seni, ruang pertunjukan musik terbuka, dan area untuk kegiatan komunitas, yang semuanya mendukung partisipasi publik dalam aktivitas kreatif.

Sehingga, untuk merancang creative hub untuk mendorong aktivitas kreatif dan kolaboratif, ruang lingkup substansial mencakup coworking space, ruang galeri seni, ruang komunal, area workshop, UMKM, dan *service area*.

I.2.4.3 Lingkup Temporal

Penyusunan proposal dilaksanakan selama 4 bulan.

- Bulan ke-1 melakukan pengusulan judul proposal, penyusunan latar belakang sesuai dengan topik yang diambil hingga metode penelusuran data yang akan dilakukan.
- Bulan ke-2 melakukan pengambilan data primer pada kawasan perancangan sebagai data pendukung.
- Bulan ke-3 melakukan penyusunan rencana usulan proyek perancangan sesuai data yang di dapat, teori yang digunakan, dan konsep yang diambil.
- Bulan ke-4 melakukan finalisasi usulan proyek perancangan dan penulisan proposal.

I.2.5 Permasalahan dan Esensi Proyek

I.2.5.1 Aspek Sosial dan Budaya

Kelurahan Condongcatur memiliki potensi sosial budaya yang sangat signifikan, yang tercermin dari keberadaan berbagai kelompok seni yang beragam. Seni yang berkembang di desa ini mencakup seni religi, tradisional, hingga modern. Pentas seni sering kali diselenggarakan di wilayah desa, menarik perhatian dan antusiasme dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Berdasarkan data pemerintah Kapanewon Depok, salah satu kesenian tradisional yang paling diminati oleh masyarakat adalah jathilan, sebuah tarian tradisional yang melibatkan unsur magis dan sejarah. Pentas seni ini bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana untuk melestarikan warisan budaya setempat dan memperkuat ikatan komunitas.

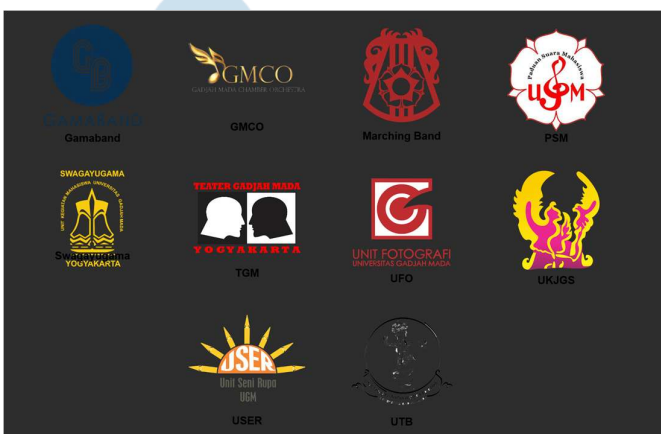
Tabel 1. 2 Kegiatan Seni di Condongcatur

No	Jenis Kegiatan	Fungsi	Aktivitas
1	Paguyuban	Sebagai aktivitas berkumpul antar warga	Budaya kekeluargaan, kemasyarakatan
2	Paguyuban Musik	Sebagai aktivitas berkumpul antar musisi masyarakat sekitar	Kesenian musik
3	Paguyuban Kesenian Tari	Sebagai aktivitas antar penari	Kesenian tari
4	Paguyuban Burung	Sebagai aktivitas pecinta burung	Kesenian pecinta burung
5	Paguyuban Skateboard	Sebagai aktivitas remaja pecinta skateboard	Perkumpulan remaja pecinta skateboard

Sumber : (Setiawan, 2020)

Masyarakat sekitar menunjukkan kebanggaan yang tinggi terhadap identitas budaya mereka melalui partisipasi aktif dalam kegiatan seni. Keberagaman seni yang ditampilkan mencerminkan harmoni antara tradisi dan perkembangan seni modern, di mana keduanya saling melengkapi dan memperkaya kehidupan sosial-budaya desa. Ajang seni ini juga menjadi kesempatan bagi masyarakat untuk mengekspresikan kreativitas, serta mempererat hubungan antarwarga dan menjaga kelestarian nilai-nilai tradisional di tengah arus modernisasi.

Beberapa universitas di Yogyakarta, khususnya di sekitar wilayah Condongcatur memiliki kegiatan seni aktif untuk mewadahi minat mahasiswanya. Berikut adalah beberapa kegiatan/UKM seni yang ada di beberapa kampus : (lihat gambar 3.2 – gambar 3.4)





Gambar 1. 9 UKM Seni PSM di UGM

Sumber : Situs web UGM

PADUAN SUARA MAHASISWA UAJY MASUK GRAND PRIZE FINALIST DI THAILAND INTERNATIONAL CHORAL FESTIVAL 2024

Saturday, 07 September 2024



MARCHING BAND UAJY JUARAI HB X CUP 2023

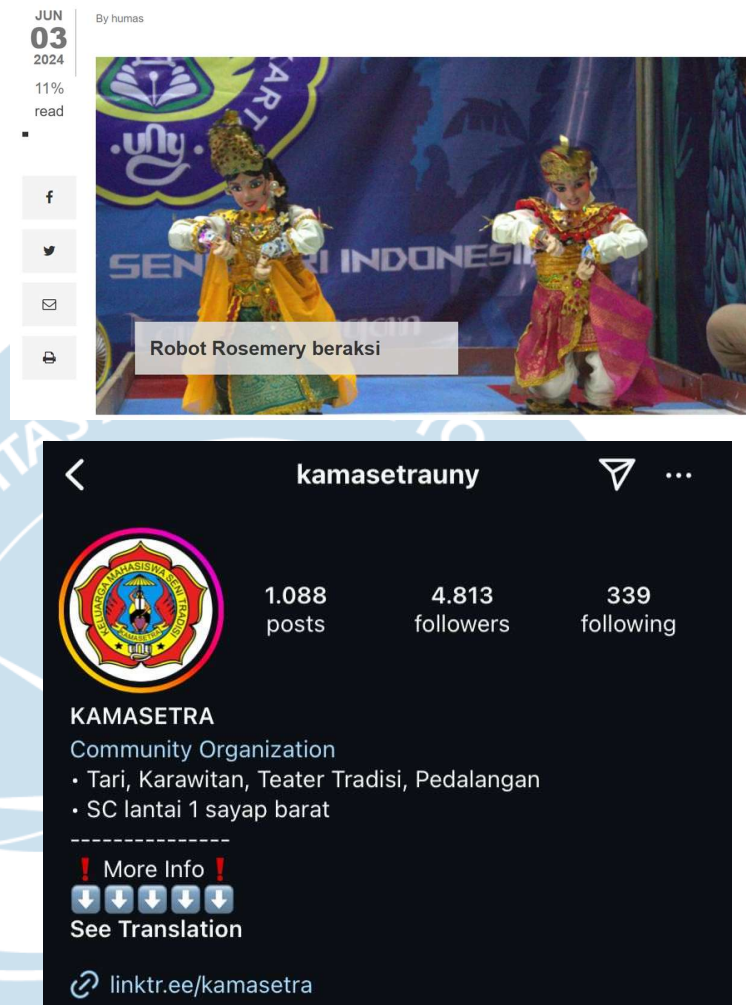
Monday, 23 October 2023



Gambar 1. 10 UKM Seni Budaya Nusantara di UAJY

Sumber : Situs web UAJY

Rosemery UNY Raih Juara 1 Kontes Robot Seni Tari Indonesia Wilayah I Tahun 2024



Gambar 1. 11 UKM Seni Tari di UNY

Sumber : Situs web UNY

Gambar 3.2, Gambar 3.3, dan Gambar 3.4 menampilkan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) atau kegiatan seni yang aktif di sejumlah kampus yang berada di sekitar wilayah Condongcatur. UKM tersebut, yang meliputi berbagai cabang seni seperti musik, tari, teater, dan seni rupa, menunjukkan bahwa kegiatan seni di kampus-kampus ini tidak hanya diadakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler, tetapi juga secara aktif dikembangkan melalui berbagai acara rutin, pameran, dan kompetisi tingkat lokal maupun nasional. Hal ini menjadi bukti nyata bahwa kegiatan seni di lingkungan kampus memiliki potensi yang besar untuk membentuk generasi muda yang kreatif dan inovatif. Selain itu, dengan adanya dukungan dan fasilitas yang memadai, UKM seni di wilayah ini terus berkembang menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berprestasi dan mengasah bakat seni mereka, sehingga mampu berkontribusi pada

pelestarian budaya sekaligus meningkatkan reputasi kampus di bidang seni dan budaya.

Jika kegiatan-kegiatan ini dilengkapi dengan adanya creative hub, potensi pengembangan seni akan lebih maksimal. Creative hub dapat menjadi ruang inspirasi dan kolaborasi, menghubungkan para seniman kampus dengan komunitas kreatif yang lebih luas, baik lokal maupun nasional. Dengan adanya fasilitas seperti studio seni, ruang pameran, dan coworking space, mahasiswa bisa memiliki akses lebih banyak untuk mengasah keterampilan, berbagi ide, dan meningkatkan kemampuan profesional. Keuntungan lain dari creative hub adalah penguatan jaringan profesional dan peluang kerja di bidang kreatif. Bagi mahasiswa yang aktif di UKM seni, creative hub menyediakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya inovasi dan keterampilan yang diperlukan untuk industri kreatif. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa dari berbagai bidang seni juga dapat mendorong munculnya proyek-proyek kreatif baru yang dapat memperkaya ekosistem seni di wilayah Condongcatur dan sekitarnya. Dengan demikian, keberadaan creative hub akan memberikan dukungan yang berkelanjutan bagi pengembangan kegiatan seni di kampus, membuka peluang prestasi yang lebih luas, serta membantu mengarahkan potensi kreatif mahasiswa ke arah yang produktif dan profesional.

I.2.5.2 Aspek Ekonomi

Berdasarkan situs pemerintah Kelurahan Condongcatur dan RDTR, aspek ekonomi dan mata pencaharian di Kelurahan Condongcatur sangat beragam. Namun, mayoritas penduduk bergerak di bidang perdagangan atau penyediaan jasa. Profesi-profesi ini didominasi oleh warga pendatang yang menetap di wilayah tersebut. Kondisi ini dipengaruhi oleh banyaknya perguruan tinggi yang berlokasi di Kelurahan Condongcatur, yang secara tidak langsung menciptakan peluang ekonomi melalui kebutuhan akan barang dan jasa bagi mahasiswa serta civitas akademika.

Taman Kuliner Condongcatur memiliki beberapa kekurangan dari aspek ekonomi. Salah satu masalah utama adalah kurangnya penataan ruang yang optimal, sehingga mengurangi daya tarik bagi pengunjung. Minimnya fasilitas umum yang memadai, seperti kurangnya sarana penerangan pada malam hari, titik-titik yang kurang *up to date*, hingga pintu gerbang yang harusnya menjadi penarik perhatian pengunjung kondisinya kusam dan justru membuat pengunjung semakin enggan untuk datang. (Pramudito & Budiharjo, 2023). Selain itu, kurangnya ruang hijau dan area teduh yang memadai membuat pengunjung enggan berlama-lama, terutama pada siang hari. Kondisi ini juga membatasi potensi Taman Kuliner sebagai tempat berkumpulnya berbagai komunitas atau sebagai pusat acara publik yang bisa menarik lebih banyak orang.

Dengan perancangan infrastruktur yang optimal dan memadai, akan menarik minat dan perhatian pengunjung untuk melakukan kegiatan di ruang publik. Dengan bertambahnya minat pengunjung untuk datang ke lokasi perancangan, maka akan memberi dampak signifikan di bidang ekonomi, baik bagi pendapatan penjual, dan juga pendapatan ekonomi pemerintah, terutama di Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok.

Jenis atraksi baru yang akan diterapkan pada perancangan creative hub meliputi area coworking space, ruang galeri seni, ruang workshop, dan perpustakaan mini. Area coworking space dirancang untuk memenuhi kebutuhan bekerja dan kolaborasi yang fleksibel, khususnya bagi anak muda, mahasiswa, dan pekerja kreatif di sekitar kawasan. Ruang galeri seni menjadi wadah untuk menampilkan karya seni lokal sekaligus mendorong interaksi antara seniman dan pengunjung. Ruang workshop dirancang sebagai tempat pelatihan dan kegiatan kreatif yang bersifat edukatif, sedangkan perpustakaan mini menyediakan sumber literasi yang mendukung aktivitas belajar maupun eksplorasi ide.

Konsekuensi dari penambahan atraksi baru ini secara spasial terhadap kondisi eksisting adalah adanya kebutuhan akan pengelompokan ruang yang fungsional sekaligus fleksibel, sehingga mampu mengakomodasi berbagai kegiatan tanpa mengganggu aktivitas lain. Desain harus mempertimbangkan konektivitas antar-ruang untuk menciptakan alur sirkulasi yang nyaman, terutama antara area indoor dan outdoor. Selain itu, fasilitas ini juga harus memperhatikan efisiensi tata guna lahan di kawasan Condongcatur yang sudah cukup padat, dengan memaksimalkan ruang vertikal atau multifungsi agar tidak mengganggu struktur lingkungan sekitar. Keberadaan atraksi baru ini juga memerlukan pengintegrasian elemen penunjang, seperti aksesibilitas untuk semua pengguna, ruang terbuka hijau untuk mendukung interaksi sosial

I.2.6 Tujuan dan Sasaran

I.2.6.1 Tujuan

1. Perwujudan konsep perancangan creative hub di Taman Kuliner Condongcatur yang sesuai dengan kriteria pendekatan arsitektur kontemporer.

I.2.6.2 Sasaran

1. Perumusan konsep perancangan creative hub di Taman Kuliner Condongcatur dengan pendekatan arsitektur kontemporer untuk menghasilkan gaya arsitektur yang terjadi di masa sekarang, khususnya bagi target pengguna remaja usia sekolah dan kuliah.

2. Perumusan konsep ruang yang dapat meningkatkan aktivitas kreatif dan kolaboratif di tapak perancangan yang berada di lingkungan universitas.

I.2.7 Sistematika penulisan

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur, struktur penulisan yang diterapkan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang yang menjelaskan pemilihan topik serta fenomena yang akan mengarah pada isu atau permasalahan, termasuk juga latar belakang mengenai metode atau pendekatan yang akan digunakan untuk diteliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mencakup tinjauan pustaka, teori, dan pendekatan serta fokus desain atau kajian yang akan dijadikan dasar dalam proses pembahasan. Validitas sumber dan keterkinian referensi menjadi aspek penting untuk menilai kontribusi proyek dalam bidang arsitektur.

BAB III TINJAUAN TAPAK DAN TINJAUAN OBJEK

Memuat deskripsi tentang objek proyek usulan, termasuk kriteria pemilihan dan justifikasi objek studi. Identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang digunakan dapat menjadi bagian dari pembahasan untuk menentukan konsep dasar.

BAB IV METODE DAN ANALISIS

mencakup metode yang akan digunakan untuk melakukan analisis dan pembahasan. Metode ini dirancang untuk menggali dan memahami berbagai aspek yang relevan dengan topik penelitian, serta untuk memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam mengevaluasi data dan informasi yang diperoleh.

BAB V PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan sistematika penulisan, alur pikir, dan kerangka teoritis yang akan menjadi landasan dalam melakukan kajian atau perancangan. Sistematika penulisan akan mengikuti struktur yang jelas, dimulai dari pengantar yang menjelaskan latar belakang dan tujuan penelitian, diikuti oleh tinjauan pustaka yang mendalami teori-teori relevan dalam arsitektur.

BAB VI KESIMPULAN

Tahap akhir penulisan adalah menentukan kesimpulan dari proses penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.

I.2.8 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengoptimalkan perancangan creative hub di Taman Kuliner Condongcatur agar sesuai dengan target pengguna dan potensi kawasan untuk mendukung aktivitas kreatif dan kolaboratif?

