

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta, dikenal sebagai pusat kebudayaan dan pendidikan di Indonesia, telah lama menjadi magnet bagi kreator, seniman, dan inovator. Tidak hanya kaya akan warisan budaya tetapi juga menjadi pusat berkembangnya generasi muda kreatif. Berdasarkan Road Map Kota Kreatif Berbasis Seni Media mendukung pembentukan dan pengembangan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif dunia. Salah satu caranya adalah dengan penguatan ekosistem ekonomi kreatif sebagai *Engine* Kota Kreatif.

Pada tahun 2019, tercatat 16 subsektor ekonomi kreatif yaitu: yaitu: film animasi dan video, aplikasi, fashion, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual (DKV), desain produk, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, seni pertunjukan, seni rupa, periklanan serta televisi dan radio. Subsektor ekonomi kreatif ini diharapkan mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif. Karena Jogja memiliki keunggulan dalam sumber daya manusia yang melimpah, sumber daya manusia yang terdidik, banyaknya sarana pendidikan, khususnya perguruan tinggi, dan berbagai komunitas kreatif DIY yang dapat mendorong pertumbuhan ekosistem kreatif Yogyakarta saat ini.

Meski sudah didorong pemerintah, pengembangan ekonomi kreatif di Yogyakarta masih menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan infrastruktur dan fasilitas yang memadai merupakan masalah utama. Berbagai daerah masih kekurangan ruang kerja bersama, akses internet yang stabil, dan fasilitas produksi modern. Selain itu, kurangnya akses ke platform digital, promosi, dan dukungan branding menyebabkan banyak produsen kreatif menghadapi kesulitan dalam memasarkan barang mereka ke pasar domestik dan internasional. Maka dibutuhkan Creative Hub di Yogyakarta yang mampu memfasilitasi pelaku ekonomi kreatif sehingga dapat mendorong kreativitasnya serta membantu memasarkan produk produk kreatif yang dihasilkan.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Malioboro sebagai lokasi utama perancangan Creative Hub menghadapi beberapa tantangan spesifik dalam pengembangan ekonomi kreatif. Sebagai kawasan strategis di jantung kota Yogyakarta, Malioboro memiliki intensitas aktivitas yang tinggi namun belum optimal dalam mendukung ekosistem ekonomi kreatif. Permasalahan utama terletak pada karakteristik kawasan yang cenderung padat dan komersial, dengan dominasi aktivitas pariwisata konvensional yang kurang memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas.

Tantangan lain muncul dari karakter fisik kawasan Malioboro yang sudah padat dengan bangunan-bangunan eksisting. Kondisi ini menuntut pendekatan desain yang cermat untuk menciptakan ruang kreatif yang fungsional tanpa mengganggu keseimbangan urban yang sudah ada. Selain itu, perlu dipertimbangkan berbagai komunitas kreatif di Malioboro terpaksa mengembangkan ruang-ruang kreatif secara mandiri dan terpisah. Tidak adanya integrasi fasilitas menyebabkan duplikasi sumber daya dan menghambat potensi kolaborasi. Ruang pameran, ruang kerja, dan ruang pertunjukan yang tersedia saat ini tidak saling terhubung dalam satu ekosistem yang utuh.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Creative Hub bagi pelaku subsektor ekonomi kreatif dengan pendekatan kontemporer Di Yogyakarta?

1.4 Tujuan

1. Merancang Creative Hub sebagai fasilitas pengembang ekonomi kreatif untuk subsektor unggulan.
2. Merancang Creative Hub tanpa mengabaikan konteks budaya.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Pada bagian ini berisi latar belakang yang mengarahkan pada permasalahan perancangan desain, rumusan masalah serta tujuan.

BAB 2 Kajian Teori

Pada bagian ini berisi tinjauan pustaka, yang terdiri dari teori pendekatan desain, teori arsitektural yang relevan serta penekanan desain.

Mencari informasi terkait penerapan arsitektur serta studi preseden yang berkaitan dengan pendekatan desain.

BAB 3 Tinjauan Tapak

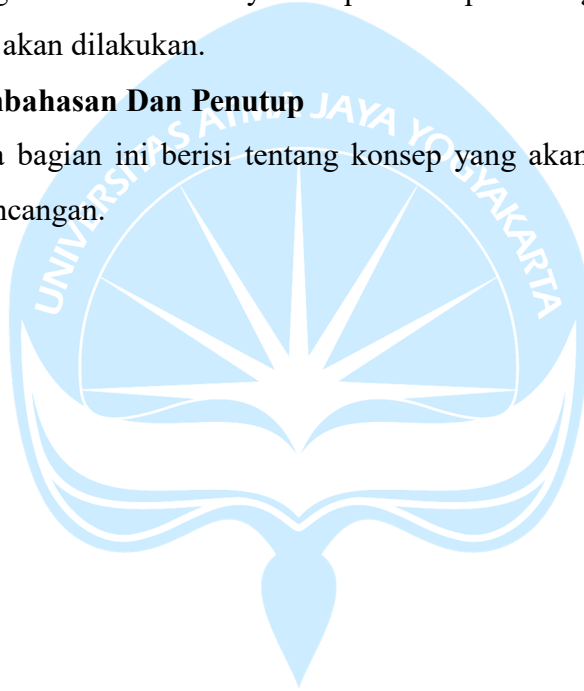
Pada bagian ini berisi gambaran terkait lokasi pilihan yang disertai peraturan setempat.

BAB 4 Analisis

Pada bagian ini berisi metode yang akan digunakan untuk melakukan proses analisis. Termasuk analisis pemilihan lokasi, analisis pelaku, analisis kebutuhan ruang, analisis site, serta sintesis site. Analisis ini dapat digunakan untuk menyusun prosedur perancangan atau prosedur kajian yang akan dilakukan.

BAB 5 Pembahasan Dan Penutup

Pada bagian ini berisi tentang konsep yang akan diterapkan pada desain perancangan.



1.6 Kerangka Pikir

