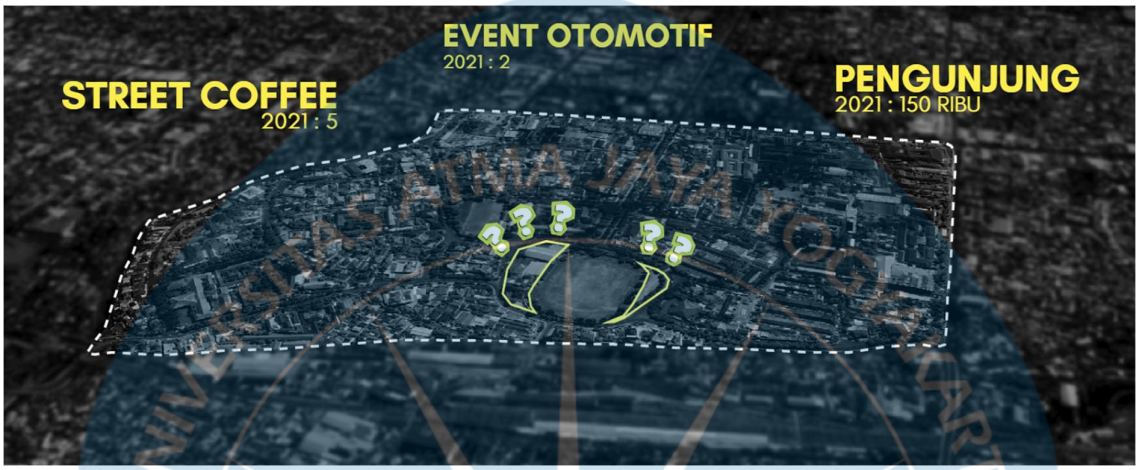
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1. 1 Fenomena Lapangan

Kawasan Kotabaru Yogyakarta merupakan salah satu kawasan bersejarah yang memiliki nilai penting dalam perkembangan kota Yogyakarta, baik dari aspek arsitektur kolonial maupun tata ruangnya. Sebagai kawasan yang dirancang dengan konsep *garden city* pada masa kolonial, Kotabaru memiliki karakter ruang yang tertata, hijau, dan berorientasi pada kualitas lingkungan. Namun, seiring perkembangan kota dan meningkatnya intensitas aktivitas urban, banyak ruang-ruang publik di kawasan ini mengalami degradasi fungsi, salah satunya adalah Stadion Kridosono.

Kridosono pada awalnya berfungsi sebagai fasilitas olahraga dan ruang publik berskala kota, namun dalam beberapa dekade terakhir, fungsi tersebut mulai menurun. Aktivitas masyarakat di sekitarnya kini lebih banyak bersifat sementara dan tidak terkelola secara optimal. Padahal, secara lokasi, Kridosono berada pada titik strategis di tengah kawasan heritage Kotabaru yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi ruang publik yang inklusif, adaptif, dan representatif terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat Yogyakarta.

Sebagai kota seni dan budaya, Yogyakarta memiliki potensi sosial yang kuat melalui berbagai ekspresi seni urban seperti mural, musik jalanan, *street performance*, hingga komunitas kreatif lokal. Namun, ruang yang mampu mewadahi aktivitas tersebut

secara berkelanjutan masih terbatas. Di sisi lain, potensi ekonomi mikro seperti UMKM, *street coffee*, dan aktivitas komunitas juga berkembang pesat namun belum terintegrasi dengan baik dalam tatanan ruang kota.

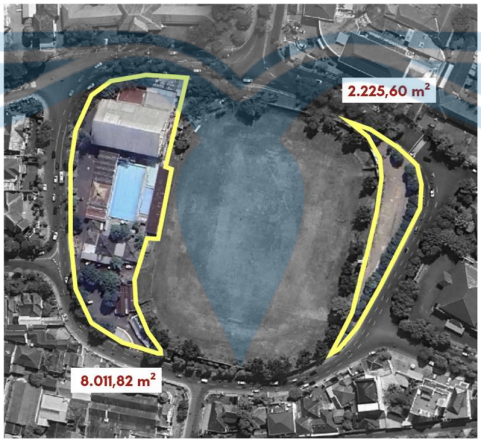
Pendekatan *placemaking* menjadi relevan untuk diterapkan dalam konteks revitalisasi Kridosono, karena menekankan penciptaan ruang publik yang berorientasi pada pengalaman dan keterlibatan masyarakat. Melalui prinsip *access & linkages*, *comfort & image*, *uses & activities*, dan *sociability*, pendekatan ini mampu menghidupkan kembali kawasan dengan mengoptimalkan potensi sosial, ekonomi, dan ekologinya. Dengan demikian, revitalisasi Kridosono diharapkan tidak hanya memulihkan fungsi ruang, tetapi juga memperkuat identitas kawasan sebagai pusat interaksi masyarakat urban yang dinamis dan berkelanjutan.

1.2 Penelusuran Masalah

1.2.1 Ruang Lingkup

1.2.1.1 Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial penelitian ini berada pada kawasan Kotabaru, khususnya area Kridosono dan lingkungan sekitarnya. Batas kajian meliputi area dalam stadion, koridor pedestrian di sekitarnya, area komersial pendukung, serta ruang terbuka yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai *public engagement space*.



Gambar 1. 2.1.1 Ruang Lingkup

1.2.1.2 Ruang Lingkup Substansial

Membahas revitalisasi ruang publik dengan pendekatan *placemaking* yang berfokus pada empat kriteria utama menurut Project for Public Spaces (PPS):

1. *Access & Linkages* – keterhubungan kawasan terhadap jaringan kota.
2. *Comfort & Image* – kenyamanan dan citra ruang yang tercipta.
3. *Uses & Activities* – keberagaman fungsi dan kegiatan yang ada.
4. *Sociability* – interaksi sosial dan rasa kebersamaan antar pengguna.

Keempat aspek tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk menilai dan merancang konsep revitalisasi Kridosono.

1.2.1.3 Ruang Lingkup Temporal

Penelitian ini mempertimbangkan kondisi eksisting kawasan Kridosono saat ini serta proyeksi pengembangan yang berkelanjutan untuk jangka menengah hingga panjang (5–10 tahun ke depan), dengan mempertahankan nilai heritage kawasan.

1.2.2 Permasalahan

Kawasan Kridosono Kotabaru memiliki potensi strategis sebagai ruang publik yang berada di jantung kawasan heritage Yogyakarta. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal sebagai wadah aktivitas masyarakat yang beragam dan inklusif. Saat ini, kawasan cenderung bersifat pasif, hanya dimanfaatkan untuk kegiatan olahraga tertentu, dan kurang mendukung kehidupan sosial, ekonomi, serta budaya yang dinamis di sekitarnya.

Dari segi sosial dan aktivitas, belum terdapat ruang yang mampu mengakomodasi interaksi antara komunitas lintas minat seperti pelaku seni urban, komunitas otomotif, maupun pelaku ekonomi kreatif. Padahal, keberadaan fenomena street coffee yang tumbuh di area Kotabaru menunjukkan adanya potensi ekonomi mikro yang kuat sebagai penggerak kegiatan komunitas dan ruang publik. Aktivitas ini mencerminkan kebutuhan masyarakat akan ruang informal yang ramah, mudah diakses, dan menciptakan rasa kebersamaan.

Di sisi lain, kegiatan modifikasi otomotif yang sering muncul di Yogyakarta juga menjadi representasi dari ekspresi seni urban yang belum mendapat tempat layak di ruang kota. Potensi ini dapat menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas baru Kridosono sebagai wadah kreatif masyarakat urban tanpa menghilangkan nilai sejarah kawasan.

Selain itu, aspek ekologi perkotaan di kawasan heritage seperti Kotabaru juga menjadi isu penting. Kurangnya elemen hijau, manajemen limbah kegiatan, dan sistem sirkulasi alami menyebabkan kualitas lingkungan menurun. Padahal, konsep *placemaking* dapat menjadi pendekatan yang menyatukan aspek sosial, ekonomi, dan ekologis dalam satu kesatuan ruang publik yang hidup, berkarakter, serta berkelanjutan.

Oleh karena itu, permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mewujudkan revitalisasi Kridosono Kotabaru sebagai community centre yang mampu memperkuat karakter heritage kawasan sekaligus mendukung aktivitas seni urban, ekonomi mikro, dan ekologi perkotaan **melalui** penerapan pendekatan placemaking.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pendekatan placemaking dalam bangunan *Community Center* dapat menghidupkan kembali fungsi kawasan Kridosono sebagai ruang publik yang mampu menampung aktivitas komunitas?

1.4 Rencana Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *placemaking* yang menitikberatkan pada partisipasi masyarakat dalam proses perancangan ruang publik. Metode ini mencakup observasi lapangan, wawancara dengan pelaku komunitas lokal, pemetaan aktivitas dan sirkulasi, serta analisis perilaku pengguna ruang. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana ruang dapat diaktifkan melalui keterlibatan sosial, keberagaman aktivitas, serta integrasi fungsi ekonomi dan ekologi dalam satu kesatuan ruang yang hidup.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep revitalisasi Kridosono Kotabaru sebagai *community centre* berbasis seni urban, ekonomi mikro, dan ekologi perkotaan melalui penerapan prinsip *placemaking* yang berorientasi pada partisipasi masyarakat dan keberlanjutan lingkungan.

1.5.2 Sasaran

1. Mengidentifikasi potensi dan permasalahan eksisting kawasan Kridosono berdasarkan empat kriteria utama *placemaking*.
2. Merumuskan strategi desain ruang publik yang mendukung aktivitas seni, sosial, dan ekonomi masyarakat lokal.
3. Menghasilkan konsep perancangan *community centre* yang mampu menghidupkan interaksi sosial, memperkuat identitas kawasan, serta berkontribusi terhadap kualitas ekologi perkotaan.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *placemaking* sebagai dasar dalam memahami, menganalisis, dan merancang kembali ruang publik Kridosono Kotabaru. Pendekatan ini berorientasi pada partisipasi masyarakat, pemanfaatan potensi lokal, dan penguatan identitas kawasan melalui empat kriteria utama: *Access & Linkages*, *Comfort & Image*, *Uses & Activities*, dan *Sociability*.

Secara umum, metode perancangan dibagi ke dalam beberapa tahapan berikut:

1. Tahap Identifikasi Masalah dan Potensi
   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data primer dan sekunder untuk memahami kondisi eksisting Kridosono serta perannya di dalam jaringan kawasan Kotabaru. Data primer diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi lapangan, dan wawancara dengan pelaku kegiatan di sekitar kawasan (pedagang, komunitas seni, dan pengguna rutin). Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur, peta tata ruang, dan dokumen

kebijakan pemerintah daerah terkait kawasan heritage dan ruang publik di Yogyakarta.

2. Tahap Analisis Tapak dan Aktivitas
   Analisis dilakukan dengan mengacu pada prinsip *placemaking*, meliputi:
   - Access & Linkages: meneliti konektivitas fisik dan visual kawasan terhadap ruang-ruang sekitar, termasuk jalur pedestrian, transportasi publik, serta aksesibilitas bagi semua kalangan pengguna.
   - Comfort & Image: mengevaluasi kualitas ruang berdasarkan kenyamanan fisik, persepsi pengguna terhadap keamanan dan kebersihan, serta citra kawasan sebagai ruang publik representatif.
   - Uses & Activities: memetakan aktivitas eksisting dan potensi kegiatan baru yang dapat meningkatkan daya hidup kawasan, terutama aktivitas seni dan ekonomi mikro.
   - Sociability: mengkaji intensitas interaksi sosial, pola pertemuan komunitas, dan tingkat partisipasi masyarakat terhadap ruang publik.
3. Tahap Sintesis dan Konsep Desain
   Hasil analisis kemudian disintesiskan menjadi konsep perancangan yang mengintegrasikan aspek sosial, ekonomi, dan ekologi kawasan. Pendekatan ini mengutamakan rancangan yang inklusif dan adaptif, dengan mempertimbangkan keseimbangan antara pelestarian karakter heritage dan pengembangan fungsi baru.
4. Tahap Implementasi Desain
   Tahapan ini berupa perumusan konsep desain akhir berupa *community centre* yang mencerminkan semangat kolaborasi masyarakat, dengan rancangan yang memperhatikan konteks visual, spasial, serta keberlanjutan lingkungan.

Metode ini diharapkan mampu menghasilkan rancangan yang tidak hanya menyelesaikan masalah fungsional, tetapi juga menciptakan ruang yang hidup, nyaman, dan bermakna bagi masyarakat sekitar.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian dan proses perancangan. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, penelusuran masalah, rumusan masalah, rencana pendekatan desain, tujuan dan sasaran, metode perancangan, sistematika penulisan, serta kerangka berpikir.

BAB II – TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori dan konsep yang relevan dengan penelitian, seperti teori *placemaking*, ruang publik, seni urban, ekonomi mikro perkotaan, dan ekologi kota. Bab ini juga membahas studi literatur dan preseden yang menjadi acuan dalam perancangan.

BAB III – TINJAUAN OBJEK

Bab ini menjelaskan mengenai kondisi eksisting kawasan Kridosono dan Kotabaru, meliputi aspek spasial, sosial, ekonomi, dan lingkungan. Selain itu, dibahas juga potensi dan permasalahan yang ada sebagai dasar analisis perancangan.

BAB IV – ANALISIS

Bab ini menyajikan hasil analisis berdasarkan data lapangan dan teori yang telah dikaji. Analisis meliputi aspek *access & linkages*, *comfort & image*, *uses & activities*, dan *sociability* untuk mengidentifikasi kebutuhan dan arah pengembangan kawasan.

BAB V – KONSEP DAN DESAIN

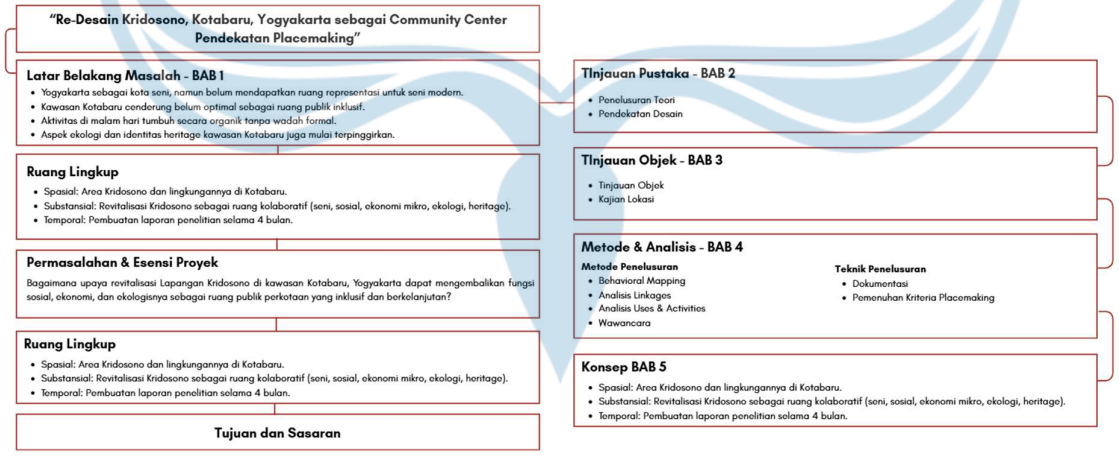
Bab ini berisi sintesis hasil analisis yang dituangkan dalam bentuk konsep desain *community centre* Kridosono. Penjelasan meliputi ide dasar desain, zonasi ruang, sirkulasi, serta penerapan prinsip *placemaking* dalam rancangan.

1.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun untuk menggambarkan alur logis dalam proses berpikir penulis dari identifikasi masalah hingga menghasilkan konsep desain. Penelitian dimulai dengan mengamati fenomena degradasi fungsi ruang publik Kridosono yang berada di kawasan heritage Kotabaru. Fenomena tersebut dianalisis melalui empat kriteria utama *placemaking* untuk menemukan potensi dan permasalahan utama kawasan.

Hasil analisis kemudian dikaitkan dengan teori-teori relevan seperti ruang publik partisipatif, seni urban, ekonomi mikro, dan ekologi perkotaan. Dari hubungan teori dan data lapangan tersebut, disusun konsep desain yang menitikberatkan pada keterlibatan masyarakat dan penguatan karakter lokal.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini mengalir dari observasi fenomena → analisis pendekatan *placemaking* → integrasi teori sosial, ekonomi, dan ekologi → formulasi konsep desain *community centre* Kridosono yang berorientasi pada keberlanjutan dan partisipasi masyarakat.



Gambar 1. 8 Kerangka Desain