BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PEMILIHAN TOPIK

1.1.1 FENOMENA LAPANGAN

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang dikenal dengan identitas budaya dan pendidikannya. Yogyakarta, sebagai daerah dengan status istimewa memiliki peran dalam menjaga keseimbangan antara nilai tradisi dan kemajuan modernitas. Wilayah ini tidak hanya dikenal karena kekayaan budayanya yang berakar pada Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat, tetapi juga menjadi pusat perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di Indonesia. Di bawah kepemimpinan raja yang menjabat sebagai gubernur serta adanya kolaborasi antara berbagai pihak, Yogyakarta berhasil dikenal dengan berbagai julukan seperti kota budaya, kota perjuangan, kota pelajar, kota pariwisata, dan kota yang berhati nyaman (Sugiyanto, 2004 dalam Pharmacytha & Nayati, 2024).

Berdasarkan Peraturan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta No 10 Tahun 2023, Kota Yogyakarta merupakan ditetapkan sebagai PKN (Pusat Kegiatan Nasional) yang memiliki peran sebagai pusat kegiatan utama di wilayah DIY. Berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Yogyakarta, Kota Yogyakarta memiliki kepadatan penduduk mencapai 415.605 jiwa,dan kota ini sering dijuluki sebagai “kota pelajar” dan dikenal sebagai wilayah pendidikan, karena memiliki beragam lembaga pendidikan dengan kualitas yang baik. Berdasarkan Data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Tahun 2025, Kota Yogyakarta memiliki 602 institusi pendidikan formal mulai dari taman kanak kanak hingga perguruan tinggi. Keberadaan institusi pendidikan tersebut tidak hanya menarik para pelajar dan mahasiswa dari berbagai daerah, tetapi juga membentuk ekosistem sosial khas yang berorientasi pada kegiatan akademik dan budaya muda. Fenomena ini mengakibatkan adanya kemunculan berbagai tempat berkumpul seperti *cafe*, kos, dan fasilitas komersial lainnya yang berorientasi pada kebutuhan pelajar dan mahasiswa.

Kawasan Kotabaru merupakan salah satu kawasan bersejarah yang berada di Kota Yogyakarta, yang memiliki nilai tinggi dalam segi sejarah maupun arsitektur bangunannya, terutama peninggalan bangunan dengan gaya kolonial Belanda. Menurut Arsip Kawasan Kotabaru Yogyakarta Tahun 1925-2023 Kotabaru, dulunya merupakan sebuah kawasan hunian di Yogyakarta yang dibangun untuk tempat tinggal orang-orang Belanda dan Eropa dan sebagai upaya pengembangan kota. Kawasan hunian Kotabaru merupakan salah satu warisan arsitektur Yogyakarta dari masa penjajahan Belanda yang cukup dikenal, yang memiliki keunikan tidak hanya dalam bangunan namun juga dalam penataan kawasannya, bangunannya memiliki perpaduan gaya arsitektur Indis dan kolonial Belanda (Ijatun Nisa, Mode Jutta Dewi Haryono, 2024) memiliki banyaknya bukaan, dengan gaya arsitektur bangunan kolonial, halaman yang cukup luas, membuatnya berbeda dari bagian rumah yang lain, ciri khas wilayah pemukiman Kotabaru cukup berbeda dari kebanyakan pemukiman di Yogyakarta pada umumnya.

Seiring berkembangnya waktu, kawasan ini mengalami transformasi fungsi yang awalnya merupakan kawasan hunian dengan arsitektur bangunan kolonial menjadi kawasan campuran yang diwarnai dengan munculnya cafe, tempat kuliner, bangunan komersial, bangunan perkantoran, bangunan

kesehatan, bangunan pendidikan, hingga fenomena *street coffee* yang sedang menjadi *trend* di Kawasan Kotabaru.Fenomena *street coffee* muncul akibat adanya kebutuhan ruang informal bagi generasi muda yang mencari tempat nongkrong, yang kemudian dipicu oleh pertumbuhan jejaring kuliner melalui sosial media, sehingga beberapa titik di Kotabaru mulai ramai dikunjungi kaum muda. Keberadaan *street coffee* memberikan daya tarik Kotabaru sebagai ruang malam yang hidup, namun juga menimbulkan konflik tata ruang karena mengganggu kenyamanan dan keselamatan pengguna jalan (Hendratmoko, 2025).

Kawasan Kotabaru, yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya berdasarkan SK Gubernur No. 186 Tahun 2011, kini mengalami perkembangan fungsi dari area permukiman menjadi pusat kegiatan salah satunya pendidikan sejak tahun 2021. Kawasan ini dirancang dengan konsep *Garden City* sejak masa kolonial Belanda di mana ruang terbuka hijau dan taman menjadi elemen utama. Rumah-rumah dirancang menarik ke belakang dari garis sempadan jalan, sementara zona permukiman dipisahkan dengan area yang menampung fungsi publik. Kawasan ini dirancang layaknya kota mandiri, karena menyediakan berbagai fasilitas umum yang memungkinkan warga memenuhi kebutuhan sehari-hari tanpa harus keluar area Kotabaru dan pengembangannya diperkuat oleh Peraturan Wali Kota Yogyakarta No. 47 Tahun 2024, yang menekankan pentingnya penyediaan ruang belajar yang layak dan mendukung aktivitas pelajar. Kotabaru juga merupakan salah satu kawasan yang memiliki aktivitas pelajar tinggi, kawasan ini memiliki perpustakaan kota dan beberapa institusi pendidikan formal yang cukup ternama, beberapa diantaranya SMAN 3 Yogyakarta, SMPN 5 Yogyakarta, SMA Stella Duce 1, SMA BOPKRI 1 Yogyakarta, Universitas Kristen Duta Wacana, dan terdapat salah satu kampus Universitas Sanata Dharma yaitu kampus 5.

Berdasarkan observasi penulis para pelajar cukup sering ditemukan di wilayah Kotabaru dengan memanfaatkan area sekitar sekolah seperti *cafe*, perpustakaan kota, hingga bangku taman di trotoar sebagai tempat berdiskusi, berbincang bincang, atau sekadar untuk beristirahat atau bahkan menunggu jemputan. Namun, sebagian besar ruang tersebut belum dirancang secara memadai untuk menampung kebutuhan aktivitas pelajar. Ruang publik yang ada cenderung memiliki aturan dan batasan pengguna, seperti *cafe* dengan jam operasional yang terbatas, perpustakaan kota dengan batas waktu penggunaan fasilitas dan dilarang membawa makanan dan minuman. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan baru akan ruang publik yang bersifat edukatif, fleksibel, dan inklusif yang mampu mewadahi kebutuhan dan aktivitas pelajar dalam konteks keseharian mereka sebagai pelajar di tengah padatnya kawasan kota.

Kawasan Kotabaru sesungguhnya memiliki potensi untuk menghadirkan ruang publik bagi pelajar karena lokasinya yang strategis terdapat beberapa institusi pendidikan, serta memiliki karakter lingkungan yang mendukung kegiatan pejalan kaki. Dengan konsep tata ruang yang mengadopsi *Garden City,* kawasan ini dirancang dengan proporsi ruang hijau dan jaringan jalan yang teratur. Perkembangan fungsi kawasan yang ada lebih berorientasi pada konsumsi, seperti cafe, restoran, dan tempat kuliner lainnya, padahal Kawasan Kotabaru memiliki aktivitas pelajar yang cukup tinggi. Mengakibatkan adanya ketidakseimbangan fungsi ruang, aktivitas pelajar yang tinggi namun ruang publik yang mampu mewadahi kebutuhan dan kegiatan pelajar belum ada, malah tergantikan oleh dominasi *cafe*, tempat kuliner, bangunan komersial, hingga *street coffee*.

Kotabaru menjadi refleksi atas kebutuhan pelajar, mahasiswa dan generasi muda terhadap ruang yang lebih bebas, dibandingkan ruang nonformal seperti perpustakaan atau lembaga belajar nonformal lainnya.Perpustakaan cenderung memiliki batasan waktu operasional, larangan membawa makanan atau minuman, sehingga kurang mendukung aktivitas belajar yang santai dan fleksibel. *Cafe modern* umumnya eksklusif bagi kelompok tertentu karena adanya batasan ekonomi, kapasitas tempat yang terbatas, hingga batasan jam operasional. Pendidikan nonformal seperti tempat, memilik akses terbatas pada kalangan tertentu karena memerlukan biaya (bersifat privat dan berabayar). Kemudian *street coffee* muncul sebagai ruang yang terbuka, dan dapat diakses lebih mudah, serta mendukung interaksi spontan antarindividu, namun tidak mendukung sebagai fungsi edukatif.

Dengan berbagai potensi dan permasalahan yang ada, diperlukan ruang publik di Kawasan Kotabaru untuk mewadahi kebutuhan dan kegiatan aktivitas pelajar, yang memiliki peran sebagai ruang interaksi dan diskusi, ruang belajar informal, sekaligus ruang yang mampu untuk melepaskan lelah sebagai pelajar di lingkup perkotaan. Salah satu upaya yang relevan dan juga sejalan dengan visi pemerintahan kota dalam Peraturan Wali Kota Yogyakarta No. 47 Tahun 2024 yang mendorong penyediaan ruang belajar publik di kawasan pendidikan dan cagar budaya adalah dengan merancang *Public Learning Space* yang mampu menggabungkan fasilitas yang edukatif dan reflektif sehingga tercipta ruang yang mampu berfungsi sebagai tempat beristirahat atau menunggu jemputan, berdiskusi dan berinteraksi, serta mampu mendukung kegiatan belajar informal, juga mampu menjadi wadah bagi generasi muda untuk sekadar berkumpul dan berbincang bincang. Dengan harapan mampu menghadirkan suasana yang lebih inklusif, fleksibel dan mendukung kenyamanan, kreativitas, serta interaksi sosial pengguna. Dengan demikian, *Public Learning Space* ini dapat menjadi model ruang publik edukatif yang mampu menyeimbangkan fungsi sosial, ekonomi, dan budaya secara berkelanjutan di tengah konteks urban dan sejarah kota Yogyakarta.

1.1.2 SUDUT PANDANG TOPIK

1.1.2.1 PEMILIHAN LOKASI

Kawasan Kotabaru dipilih karena memiliki posisi strategis, meskipun kawasan ini berada dalam zona cagar budaya yang sudah ditetapkan melalui Peraturan Wali Kota Yogyakarta No. 47 Tahun 2024. Letaknya yang berada pada jalan arteri utama sekaligus di kawasan bersejarah memiliki potensi interaksi antara konteks pendidikan, sejarah, dan kehidupan modern yang dinamis. Alasan pertama penulis memilih lokasi ini adalah kedekatannya dengan beberapa institusi pendidikan, yang menjadikan kawasan ini sebagai salah satu simpul pergerakan pelajar dan mahasiswa. Dengan Kawasan Kotabaru memiliki aktivitas pelajar yang cukup tinggi, mendukung hadirnya ruang publik yang mampu mendukung aktivitas belajar informal.

Alasan kedua adalah adanya konteks sejarah dan karakter arsitektur kawasan Kotabaru yang menjadi sarat nilai budaya dan estetika kolonial. Dengan kawasan yang memiliki konsep perancangan *Garden City*, dan memiliki nilai sejarah dan karakter visual mampu memberikan peluang untuk ruang publik yang tidak hanya kontekstual, namun diharapkan dapat menjadi perantara antara nilai

historis dan kebutuhan masa kini dengan fokus utama kebutuhan pelajar dan mahasiswa, sekaligus memperkuat identitas Kotabaru sebagai kawasan cagar budaya yang hidup, bukan sekadar kawasan yang dilestarikan secara pasif.

Ketiga, adalah tingginya aksesibilitas dan keterhubungan kawasan, baik secara fisik maupun sosial. Secara fisik, tapak berada di jalur utama Jl. Jendral Sudirman yang merupakan jalan utama kota dengan konektivitas tinggi terhadap fasilitas pendidikan, komersial, dan transportasi publik seperti TransJogja. Kondisi ini memudahkan pelajar, dan mahasiswa hingga generasi muda lainnya untuk menjangkau kawasan. Secara sosial, Kawasan Kotabaru memiliki tingkat interaksi sosial yang cukup tinggi karena adanya berbagai institusi pendidikan formal dan nonformal di kawasan ini, yang mengakibatkan adanya aktivitas pelajar yang aktif memanfaatkan ruang publik sekitarnya untuk belajar, mengerjakan tugas, berdiskusi dan bersosialisasi. Adanya konektivitas fisik dan keterikatan sosial menjadikan lokasi memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai ruang publik yang inklusif dan adaptif, serta mampu mewadahi kegiatan yang dibutuhkan oleh pelajar dan mahasiswa hingga generasi muda lainnya.

1.1.2.2 POTENSI

Lokasi di Kawasan Kotabaru memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai ruang publik karena dapat berperan dalam menghubungkan aktivitas pendidikan, budaya dan sosial perkotaan. Kotabaru sebagai salah satu kawasan bersejarah yang menyimpan lapisan sejarah kolonial dan nilai arsitektural yang tinggi, namun juga menjadi titik tumpu baru bagi aktivitas generasi muda, terutama pelajar dan mahasiswa. Potensi ini dapat dioptimalkan dengan merancang ruang publik yang mampu menampung dinamika aktivitas generasi muda khususnya para pelajar dan mahasiswa, juga tetap menjaga karakter heritage kawasan.

Keterkaitan lokasi di Kawasan Kotabaru dengan visi Peraturan Wali Kota No. 47 Tahun 2024 dalam penyediaan ruang dalam mendukung aktivitas pendidikan pelajar, dan lokasi tapak termasuk dalam sub blok i yang lahannya diperuntukkan sebagai fungsi perdagangan jasa, perkantoran, perumahan dan pendidikan. Hal ini menjadikan rancangan *Public Learning Space* tidak hanya relevan secara fungsi, namun juga selaras dengan arah kebijakan Rencana Tata Ruang dan Lingkungan Kawasan Kotabaru. Dengan konsep ruang publik yang menggabungkan fasilitas untuk belajar, mengerjakan tugas, berkumpul, berdiskusi dan bersosialisasi, namun juga bisa untuk sekadar tempat beristirahat, atau bahkan menunggu jemputan hingga fasilitas kuliner.

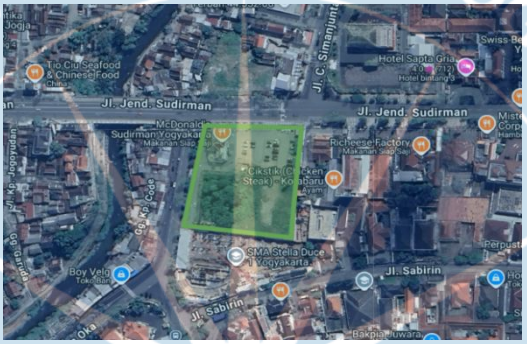
Lokasi tapak berada pada jalan utama yang banyak dilalui oleh kendaraan yang diharapkan mampu menjadi daya tarik visual. Keberadaan berbagai institusi pendidikan dan beberapa kampus di sekitarnya menjadikan lokasi ini sebagai area dengan pergerakan pelajar yang aktif sepanjang hari, salah satunya SMA Stella Duce 1 yang berdekatan dengan lokasi tapak perancangan. Tapak juga berada jalan utama yang ramai dilalui masyarakat setiap harinya. Kondisi ini menciptakan peluang besar untuk menghadirkan ruang publik yang dapat mengakomodasi kebutuhan pelajar akan tempat belajar alternatif dan ruang berinteraksi di luar lingkungan sekolah.

1.2 LATAR BELAKANG PENELUSURAN MASALAH

1.2.1 RUANG LINGKUP

1.2.1.1 RUANG LINGKUP SPASIAL

Lokasi tapak perancangan berada pada Kawasan Kotabaru yang terletak di Jl. Jendral Sudirman, Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan SK Gubernur No. 186 Tahun 2011 tapak berada dalam Kawasan Cagar Budaya (KCB) Kotabaru, Yogyakarta. Dalam Peraturan Wali Kota No. 47 Tahun 2024 lokasi tapak berada pada sub blok i yang lahannya diperuntukkan untuk fungsi perdagangan jasa, perkantoran, perumahan dan pendidikan. Site yang dipilih oleh penulis sebagai tapak perancangan *Public Learning Space* memiliki luasan 7.800 m² yang ditandai dengan warna hijau. Dengan potensi tapak yang berada di kawasan yang memiliki beberapa institusi pendidikan di sekitarnya.

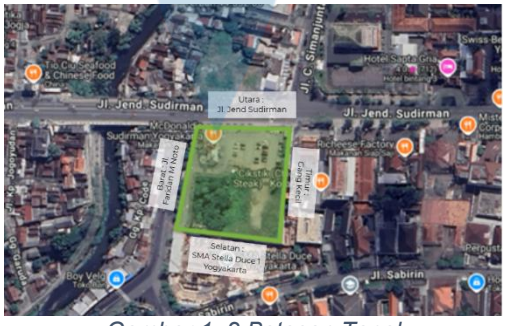


Gambar 1. 1 Lokasi Tapak

Sumber : Google My Maps yang diedit oleh penulis

Tapak memiliki batas batas wilayah sebagai berikut :

- Batas sebelah utara : Jl. Jendral Sudirman
- Batas sebelah timur : Gang Kecil
- Batas sebelah selatan : SMA Stella Duce 1 Yogyakarta
- Batas sebelah barat : Jl. Faridan M Noto



Gambar 1. 2 Batasan Tapak

Sumber : Google My Maps yang diedit oleh penulis

1.2.1.2 RUANG LINGKUP SUBSTANSIAL

Perancangan *Public Learning Space* di Kotabaru dengan pendekatan *placemaking*, dengan menekankan keterlibatan pengguna dan identitas kawasan sebagai KCB (Kawasan Cagar Budaya). Proyek ini berfokus pada perancangan ruang publik yang mampu memadukan fungsi yang mendukung kegiatan edukatif bagi pelajar, dengan fungsi rekreatif, dimana fungsi rekreatif untuk menjembatani kesenjangan antara ruang komersial dan ruang edukatif, sebagai bagian dari gaya hidup generasi muda yang mampu mendukung aktivitas pelajar dan mahasiswa dalam belajar informal, diskusi santai, mengerjakan tugas, serta interaksi sosial dalam suasana yang lebih inklusif.

Pada ruang lingkup substansial pembahasan difokuskan pada analisis kondisi eksisting kawasan, mencakup karakter bangunan kawasan, dan aktivitas pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui *mapping* kawasan, observasi lapangan, wawancara terhadap pelajar dan mahasiswa untuk memahami kebutuhan serta pola aktivitas mereka. Kemudian melakukan identifikasi potensi dan permasalahan ruang publik yang ada sebagai dasar perancangan ruang publik yang mampu mendukung kegiatan diskusi dan relaksasi pelajar, serta kontekstual terhadap nilai historis kawasan.

1.2.1.3 RUANG LINGKUP TEMPORAL

Penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini dilaksanakan dalam kurun waktu 4 bulan, dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan hingga penyusunan dokumen akhir. Proses penulisan diawali dengan persiapan topik kemudian diikuti dengan pengumpulan data yang relevan dengan topik, studi literatur, observasi lapangan, serta wawancara dengan pelajar dan mahasiswa untuk memperoleh data mengenai pola aktivitas, dan kebutuhan ruang. Selanjutnya melakukan proses analisis tapak dan perumusan pendekatan desain *placemaking* yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan konsep perancangan. Rincian jadwal mengenai tahapan penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur terdapat pada tabel berikut :

No	Bulan	Kegiatan
1	September	Melakukan tahap awal penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur (PTAA) dengan memulai pengumpulan data dan observasi lapangan. Proposal ini mencakup : Bab I, mencakup : 1. Latar Belakang 2. Identifikasi dan Penelusuran Perancangan 3. Tujuan serta Sasaran Perancangan 4. Metodologi Penelitian dan Perancangan Bab II, mencakup :

		1. Kajian atau Tinjauan Pustaka 2. Pendekatan Desain atau Tinjauan Pendekatan 3. Kerangka Pikir 4. Keaslian Penulisan 5. Tinjauan Terhadap Objek
2	Oktober	Melakukan pengumpulan data primer dan sekunder, serta melakukan revisi terhadap Bab II. Setelah itu mulai menyusun Bab II, BAB IV Bab II mencakup : 1. Kajian atau Tinjauan Pustaka 2. Pendekatan Desain atau Tinjauan Pendekatan 3. Kerangka Pikir 4. Keaslian Penulisan Bab III mencakup : 1. Tinjauan Objek 2. Spesifikasi Proyek 3. Kriteria Objek dan Pemilihannya 4. Kajian Fokus Perancangan 5. Kajian Lokasi Tapak Bab IV mencakup : 1. Metodologi Perancangan 2. Metode Penelusuran Data 3. Analisis Data 4. Pembahasan Hasil dan Temuan
3	November	Memperdalam pembahasan pada Bab IV dan mulai menyusun Bab V Bab IV mencakup : 1. Metodologi Perancangan 2. Metode Penelusuran Data 3. Analisis Data 4. Pembahasan dan Temuan Bab V mencakup : 1. Konsep Perancangan

		2. Strategi Desain
4.	Desember	Melakukan finalisasi terhadap penulisan dan usulan Proposal Tugas Akhir Arsitektur serta penyusunan dari Bab I hingga Bab VI, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan seminar proposal.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan Proposal Tugas Akhir Arsitektur

Sumber : Penulis

1.2.2 PERMASALAHAN DAN ESENSI PROYEK

1.2.2.1 ASPEK LINGKUNGAN

Kawasan Kotabaru memiliki peran penting sebagai area yang mengadopsi konsep *Garden City*. Kotabaru juga merupakan area dengan mobilitas tinggi namun karakter ruang terbuka yang masih perlu ditingkatkan. Keanekaragaman vegetasi di jalur hijau Kotabaru berperan penting dalam menjaga kualitas lingkungan perkotaan, berdasarkan penelitian (Firdausi & Ahmad Dwi Setyawan, 2025) terdapat 49 jenis tanaman yang tersebar di 14 jalur hijau, dimana keanekaragaman flora masih termasuk kategori rendah hingga sedang, namun keberadaan jalur hijau ini merupakan komponen yang dapat mengurangi polusi udara dan memberikan ruang respirasi di tengah kepadatan kawasan perkotaan.

Kotabaru sedang menghadapi permasalahan terkait sistem drainase, infrastruktur drainase yang belum optimal menyebabkan genangan air di beberapa titik yang berpotensi menurunkan kualitas hidup penduduk dan merusak struktur bangunan tua yang memiliki nilai sejarah. Pemerintahan Kota Yogyakarta melalui Dinas Pekerjaan Umum Perumahan dan Kawasan Permukiman (PUPKP) mengidentifikasi pengembangan infrastruktur di wilayah Kotabaru sebagai salah satu fokus utama dari 10 paket proyek strategis di tahun 2025. Proyek ini mencakup perbaikan jalan serta sistem saluran air dengan total anggaran sebesar Rp 28 miliar yang berasal dari Dana Alokasi Khusus (DAK) untuk bidang jalan. Perbaikan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan mendukung terciptanya lingkungan perkotaan yang sehat dan tertata, sejalan dengan visi dan konsep *Garden City*.

Selain itu, Kotabaru merupakan kawasan bersejarah dengan bangunan bergaya kolonial yang memiliki status cagar budaya, sehingga pengembangan wilayah harus mempertimbangkan pelestarian lingkungan dan budaya secara bersamaan. Perubahan penggunaan lahan dan pembangunan baru yang tidak terkendali berpotensi mengancam kelestarian kawasan dan kenyamanan lingkungan kawasan perkotaan (Suwanto, 2018a). Hal ini membutuhkan sinergi kuat antara pelestarian lingkungan dan desain urban berkelanjutan untuk menjaga keseimbangan lingkungan serta meningkatkan kualitas lingkungan kawasan. Pengembangan dan penataan kawasan harus dilakukan dengan memperhatikan ketentuan pembangunan Kawasan Cagar Budaya (KCB) agar tidak merusak nilai-nilai sejarah dan estetika kawasan.

1.2.2.2 ASPEK SOSIAL

Kawasan Kotabaru, Yogyakarta merupakan salah satu kawasan yang memiliki aktivitas pelajar cukup tinggi, dan masyarakat yang memiliki karakter sosial dinamis dengan kebutuhan akan ruang publik yang fungsional dan mendukung interaksi sosial. Berdasarkan kajian (Genoveva et al., 2025) pelajar sebagai salah satu kelompok dominan di Kotabaru, kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan ruang edukasi yang tidak hanya bersifat formal, tetapi juga informal yang mudah diakses, nyaman, dan bersifat inklusif, sehingga mampu menjadi 'rumah kedua' bagi pelajar di luar lingkungan sekolah dan rumah.

Ruang publik di Kotabaru berfungsi sebagai media untuk mempertemukan berbagai lapisan di masyarakat. Berdasarkan Portal Berita Pemerintahan Kota Yogyakarta kawasan ini tidak hanya melayani kebutuhan pelajar, tetapi juga komunitas seni dan budaya yang aktif mengadakan acara seperti jazz Kotabaru dan festival lainnya melalui Tour De Kotabaru 2025. Musik dan aktivitas budaya menjadi alat penghubung yang efektif untuk menyatukan berbagai kelompok dengan latar belakang yang berbeda. Fenomena ini menunjukkan bagaimana ruang publik dapat dirancang dan dikelola sebagai ruang sosial yang hidup dengan nilai sosial yang tinggi.

Pengembangan Kawasan Kotabaru yang kini semakin didominasi aktivitas pelajar dan generasi muda menuntut desain ruang yang mampu mengakomodasi kebutuhan aktivitas mereka, seperti aktivitas belajar di luar lingkungan sekolah, tempat berinteraksi dan berdiskusi yang aman dan nyaman. Taman dan Kafe di sekitar kawasan ini tidak hanya menjadi lokasi untuk berkumpul, namun juga ruang untuk alternatif belajar. Transformasi Kotabaru dari kawasan pemukiman masa kolonial hingga menjadi kawasan yang dipenuhi gaya hidup modern dan pendidikan memerlukan perancangan yang responsif terhadap perubahan sosial, sekaligus mampu menjaga nilai tradisi dan budaya yang melekat di kawasan tersebut.

Ruang publik adalah area yang dapat diakses sepenuhnya oleh masyarakat untuk melaksanakan berbagai aktivitas publik, termasuk mengekspresikan pendapat dan gagasan secara bebas (Ir. Y. E. Suharno, MT, 2023). Keterbatasan jumlah ruang publik menyebabkan masyarakat cenderung bergantung pada ruang komersial seperti *cafe* atau *co - working space* berbayar, yang pada akhirnya menimbulkan kesenjangan akses bagi pelajar dengan keterbatasan ekonomi. Di Yogyakarta sendiri, sudah terdapat beberapa ruang publik, namun sebagian besar belum dirancang untuk menunjang kegiatan akademik atau pembelajaran.

1.2.2.3 ASPEK EKONOMI

Kawasan Kotabaru termasuk ke dalam Kecamatan Gondokusuman, berdasarkan Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi (RDTR) Kota Yogyakarta tahun 2015–2035, wilayah Gondokusuman ditetapkan sebagai kawasan pusat perdagangan dan bisnis di Kota Yogyakarta. Kawasan ini berfungsi sebagai pusat kegiatan ekonomi sekaligus pusat interaksi sosial dan budaya, yang terlihat dari dominasi bangunan komersial seperti perkantoran, pertokoan, serta berbagai jenis jasa.

Kepala Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, Wahyu Hendratmoko, menyampaikan bahwa Kawasan Cagar Budaya (KCB) Kotabaru kini berperan sebagai daya tarik baru yang memperkaya ragam destinasi wisata di Kota Yogyakarta. Kawasan ini juga berfungsi sebagai pelengkap dan penyangga bagi kawasan Malioboro dan Tugu, dengan tujuan mendistribusikan keramaian wisatawan agar kepadatan di kedua area tersebut dapat berkurang. Beliau juga mengatakan bahwa pergerakan pada bulan Agustus 2024 mencapai 500 ribu orang dengan rata rata belanja wisatawan sebesar Rp 200 ribu, menjadikan fakta bahwa pengembangan Kawasan Kotabaru benar benar berdampak pada peningkatan pariwisata dan ekonomi masyarakat.

Kawasan Kotabaru menunjukkan perkembangan ekonomi yang signifikan, salah satunya didorong oleh sektor UMKM. Kelurahan Kotabaru menyelenggarakan pelatihan manajemen UMKM pada Rabu, 20 Agustus 2025 dengan harapan untuk membekali UMKM Kotabaru dengan tujuan untuk memperkuat kemampuan pengelolaan usaha dan mendorong produktivitas usaha kecil di Kotabaru. Program pemberdayaan yang diselenggarakan ini diharapkan dapat berkembang, berinovasi serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekonomi masyarakat kawasan Kotabaru.

1.3 RENCANA PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain yang digunakan dalam perancangan ruang publik di Kawasan Kotabaru, berlandaskan teori *placemaking*, yang menekankan pentingnya keterlibatan pengguna, dan identitas kawasan dalam membentuk kualitas ruang yang hidup dan bermakna. Berdasarkan hasil identifikasi kawasan, Kotabaru memiliki potensi sosial dan kultural yang kuat sebagai kawasan dengan intensitas aktivitas pelajar yang tinggi. Namun kondisi eksisting kawasan menunjukkan bahwa ruang publik yang mampu mewadahi kebutuhan pelajar dan mahasiswa dalam berinteraksi, berdiskusi, belajar dan beristirahat masih terbatas. Sebagian besar aktivitas sosial pelajar justru beralih ke ruang-ruang komersial seperti *cafe* yang tidak sepenuhnya inklusif dan cenderung konsumtif. Oleh karena itu, pendekatan *placemaking* diterapkan untuk menghadirkan ruang yang dapat mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam memanfaatkan ruang publik yang ada.

Dalam penerapannya, pendekatan placemaking difokuskan pada penciptaan ruang yang responsif terhadap kebutuhan penggunanya khususnya pelajar, mahasiswa, dan generasi muda lainnya melalui desain yang adaptif dan berorientasi pada pengalaman ruang. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pelajar di kawasan ini tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar formal, tetapi juga melibatkan kegiatan nonformal seperti diskusi kelompok, mengerjakan tugas, menulis, membaca, hingga bersosialisasi. Oleh karena itu, rancangan diarahkan untuk menggabungkan fungsi edukatif, sosial, dan rekreatif dalam satu kesatuan ruang yang saling terhubung secara harmonis. Fasilitas seperti plaza, ruang baca, taman diskusi, *co-working space*, *meeting room* dan area kuliner menjadi elemen yang dirancang dengan memperhatikan kenyamanan, keterjangkauan, dan interaksi sosial.

Selain aspek sosial, dalam perancangan *Public Learning Space* juga mempertimbangkan konteks lingkungan dan budaya kawasan Kotabaru yang memiliki konsep *Garden City*. Desain diarahkan untuk tetap menjaga keseimbangan antara fungsi lingkungan, aktivitas sosial, dengan identitas Kawasan Kotabaru sebagai Kawasan Cagar Budaya (KCB). Melalui pendekatan ini, perancangan diharapkan mampu menghadirkan ruang publik yang tidak

hanya fungsional dan estetis, namun juga memiliki nilai sosial, ekologis, dan budaya bagi pelajar di Yogyakarta khususnya pada Kawasan Kotabaru.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *Public Learning Space* di Kawasan Kotabaru yang mampu mengakomodasi kebutuhan aktivitas pelajar SMP, SMA, dan mahasiswa terhadap ruang belajar nonformal, interaksi sosial dan rekreatif melalui penerapan pendekatan *placemaking* ?

1.5 TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1 TUJUAN

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghadirkan *Public Learning Space* sebagai ruang terbuka publik di Kawasan Kotabaru yang mampu menampung aktivitas pelajar, mahasiswa dan generasi muda melalui pendekatan *placemaking*, dengan memadukan fungsi edukatif, sosial, dan rekreatif secara harmonis. Rancangan diarahkan untuk menciptakan ruang yang inklusif dan kontekstual terhadap karakter *heritage* Kotabaru, sekaligus berperan sebagai ruang yang mengakomodasi aktivitas interaksi sosial, kegiatan literasi, belajar informal, berkumpul dan berbincang serta ruang diskusi di lingkungan perkotaan. Melalui perancangan ini, diharapkan kawasan Kotabaru dapat memiliki ruang publik yang representatif bagi identitasnya sebagai kawasan cagar budaya sekaligus Kota Yogyakarta sebagai kota pelajar.

1.5.2 SASARAN

- Terwujudnya ruang publik yang inklusif dan ramah bagi kalangan pelajar, dan mahasiswa yang dapat menampung berbagai aktivitas seperti belajar, mengerjakan tugas, berdiskusi, beristirahat, dan berinteraksi sosial serta mendukung gaya belajar informal.
- Terciptanya integrasi fungsi edukatif, sosial dan rekreatif, dengan menghadirkan fasilitas seperti *co-working space*, ruang baca, taman diskusi, dan *meeting room*, serta area kuliner sebagai pendukung kegiatan para pelajar dan mahasiswa.
- Terbentuknya ruang publik yang sesuai dengan identitas kawasan *heritage* Kotabaru melalui penerapan desain kontekstual yang mempertahankan karakter arsitektur dan lanskap kawasan.
- Tersusunnya konektivitas ruang yang nyaman, aman dan mudah diakses berbagai kalangan seperti pejalan kaki, pengguna sepeda, maupun pengguna kendaraan bermotor dan kendaraan roda empat.
- Terciptanya suasana ruang yang mendorong kolaborasi lintas generasi muda melalui desain ruang yang terbuka, dan mudah diadaptasi.

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Public Learning Space ini yaitu kualitatif deskriptif. Pengumpulan data meliputi observasi lapangan, studi literatur, dan wawancara serta mapping kawasan untuk menemukan kesimpulan kebutuhan dalam perancangan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- Observasi Lapangan : dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting meliputi kondisi kawasan dan kondisi tapak, dan untuk mengidentifikasi aktivitas pengguna, pola pergerakan, juga untuk memahami karakter identitas kawasan.
- Studi Literatur : digunakan untuk memperkuat dasar perancangan melalui teori pendukung mengenai ruang publik, learning space, hingga teori pendekatan placemaking untuk membantu dalam perancangan yang sesuai. Melalui pencarian informasi dari studi literatur jurnal, buku, data pemerintah hingga internet untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
- Wawancara : wawancara dilakukan oleh penulis untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap ruang publik yang dapat digunakan untuk belajar, berinteraksi dan beristirahat. Ditunjukkan kepada beberapa pihak yang memiliki keterkaitan langsung seperti pelajar dan mahasiswa.
- *Mapping* kawasan : dilakukan untuk mendapatkan data mengenai persebaran fasilitas pendidikan formal dan nonformal, seperti sekolah, universitas, bimbingan belajar, perpustakaan, serta lokasi persebaran *cafe* dan aktivitas *street coffee*.Hasil mapping kawasan ini digunakan sebagai dasar penentuan orientasi ruang, zonasi fungsi, dan strategi konektivitas.
- *Behavioral Mapping :* dilakukan untuk memahami secara mendalam bagaimana pola perilaku, pergerakan, dan interaksi pelajar dan mahasiswa yang ada di kawasan Kotabaru, dan mengungkap hubungan antara perilaku manusia dengan elemen fisik ruang.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur, digunakan sistematik penulisan yang tersusun sebagai berikut :

- **BAB I – PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan menjelaskan latar belakang secara umum, yang mencakup permasalahan menyeluruh, isu uutama, urgensi penelitia, serta potensi dan tantangan yang melatarbelakangi proyek. Didalamnya juga menguraikan perumusan masalah, tujuan serta sasaran penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan dan kerangka pikir penulis, yang menjadi landasan dalam proses perancangan.

- **BAB II – TINJAUAN PUSTAKA**

  Pada bab ini membahas teori-teori yang relevan sebagai dasar penelitian, termasuk pendekatan desain yang digunakan serta kerangka teori yang mendukung arah perancangan. Selain itu, disajikan pula kajian keaslian penelitian dan relevansi teori terhadap tujuan proyek, sehingga memberikan pemahaman teoritis yang komprehensif.

- **BAB III – TINJAUAN OBJEK**

  Bab ini menyajikan informasi mengenai objek proyek yang menjadi fokus perancangan. Termasuk di dalamnya lokasi tapak perancangan atau proyek, pertimbangan pemilihan objek, serta faktor-faktor yang memengaruhi proses desain, baik dari segi konteks lingkungan, sosial, maupun fungsional.

- **BAB IV – METODOLOGI PENELITIAN**

  Bab ini menguraikan secara rinci metode penelitian yang diterapkan, meliputi parameter, variabel penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data. Metodologi ini menjadi dasar dalam memperoleh data yang valid untuk mendukung proses perancangan arsitektur.

- **BAB V – ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

  Bab ini berisi hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, yang kemudian digunakan untuk membentuk dasar konsep perancangan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan peluang desain, diikuti dengan pembahasan hasil serta strategi desain yang akan diterapkan. Juga menguraikan secara detail konsep desain yang dirumuskan berdasarkan hasil analisis dan pendekatan yang dipilih. Konsep tersebut disusun sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan dan menjadi dasar perancangan arsitektur.

- **BAB VI – KESIMPULAN**

  Bab terakhir memuat rangkuman dari keseluruhan proses penyusunan proposal, menegaskan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta menjadi penutup

- **DAFTAR PUSTAKA**

1.8 KERANGKA PIKIR DESAIN



Gambar 1. 3 Kerangka Penulis

Sumber : Analisis Penulis,2025