

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

#### 1.1.1 Kepadatan Lahan dan Pemukiman Kumuh di Notoprajan.

Kota Yogyakarta merupakan kota dengan predikat urbanisasi tertinggi ke-3 di Pulau Jawa. Dengan tingkat urbanisasi yang tinggi, memberikan dampak terhadap kepadatan penduduk yang terus meningkat. Sementara data backlog menyebutkan bahwa kepemilikan rumah di Kota Yogyakarta semakin menurun. Pada tahun 2010 kepemilikan rumah sebesar 226.067 KK menjadi 217.115 KK pada tahun 2015. Hal ini memberikan dampak terhadap masyarakat ekonomi menengah kebawah yang kesulitan dalam memperoleh kebutuhan permukiman formal. Yang pada akhirnya memanfaatkan kawasan informal untuk dijadikan permukiman. Kebanyakan permukiman informal terdapat pada kawasan bantaran sungai. Dengan bertambahnya penduduk yang datang dan menduduki daerah pinggir sungai sehingga cenderung tidak terkontrol yang pada akhirnya muncul suatu kawasan kumuh. Pertumbuhan pembangunan perumahan di Yogyakarta dari tahun 2010 hingga 2015 mengalami penurunan, dapat dilihat di grafik



Gambar 1.1 Grafik Luas Penggunaan Lahan Perumahan Kota Yogyakarta Th.2010-2015

Sumber : PERWAL No 38 Th.2017

Fenomena tersebut diperkuat bahwa luas kawasan kumuh di Yogyakarta pada tahun 2016 mencapai 222,92 hektar atau 6,86% dari luas

wilayah Kota Yogyakarta dengan pertumbuhan rata-rata 50,04% per tahun (Perda No. 11 Tahun 2017 tentang RPJMD). Berdasarkan SK Walikota Nomor 393 Tahun 2014, sebagian besar permukiman tersebut umumnya terdapat di sepanjang bantaran Kali Winongo, Kali Code dan Kali Gajah Wong. Permukiman kumuh yang terdapat di sepanjang bantaran Kali di Yogyakarta salah satunya kampung Notoprajan.



Gambar 1.2 Peta Daerah Istimewa Yogyakarta dan Notoprajan

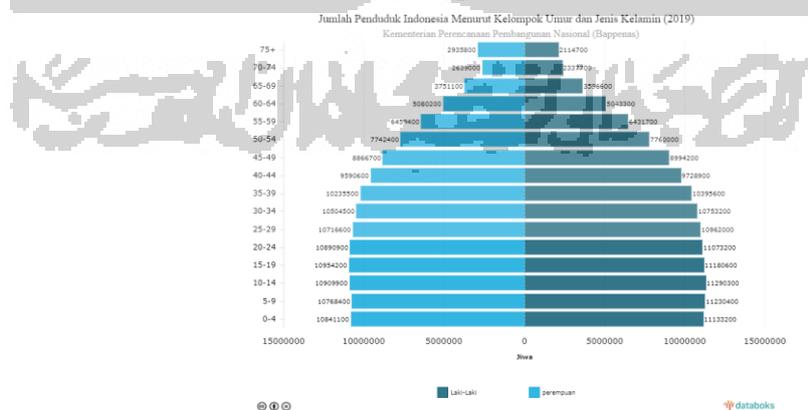
Sumber : Penulis,2019

Notoprajan adalah kelurahan dengan rata-rata jumlah penduduk 8.304 jiwa. Bersampingan dengan sungai menjadikan Notoprajan wilayah yang berpotensi. Bagian industri kreatif warga dan komunitas yang ada juga menjadi daya tarik tersendiri. Tidak hanya kegiatan seni tradisional dan moderen yang dapat dikembangkan dan di budayakan tetapi juga terdapat beberapa industri kreatif. Salah satu kampung yang memiliki kegiatan seni dan beberapa subsektor industri yaitu kampung gendingan.

Kampung Gendingan adalah salahsatu kampung yang berada di kecamatan Notoprajan yang berada di RW 03. Aktivitas dan pekerjaan beberapa warga sebagai buruh,pegawai dan pekerja industri kreatif. Beberapa industri kreatif berada di subsektor fashion,kuliner, kriya,seni,musik dan desain. Mayoritas dari pelaku industri mengembangkan usaha dengan dana pribadi dan belum terfasilitasi dengan maksimal oleh pemerintah. Hal ini lah yang menjadi kendala bagi pelaku kreatif di kampung gendingan untuk berkembang dengan potensi dan kualitas yang baik.

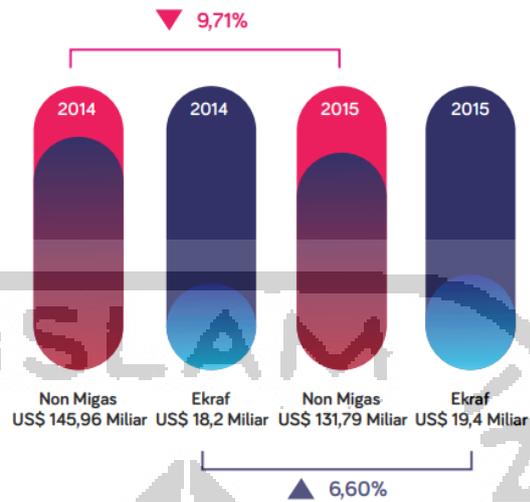
### 1.1.2 Industri Kreatif

Negara Indonesia adalah negara berkembang yang memiliki tujuan untuk menjadi negara maju hal ini didasari dari beberapa aspek salah satunya peningkatan ekonomi. Salahsatu wujud nyata uapaya peningkatan tersebut dilakukan dengan pengembangan ekonomi kreatif. Presiden Jokowi menyebutkan bahwa kontribusi ekonomi kreatif pada perekonomian nasional semakin nyata. Nilai tambah yang dihasilkan ekonomi kreatif semakin bertambah KOMINFO (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2015). Ekonomi kreatif yang menjadi salahsatu cara pengembangan ekonomi nasional memiliki kekuatan yang besumber dari SDM (Sumber Daya Manusia) dengan pemanfaatan informasi, kreatifitas dan keterampilan.



Gambar 1.3 Jumlah penduduk Indonesia menurut BAPPENAS (Kementerian Perancangan Pembangunan Nasional) 2019

Sumber: <https://www.bappenas.go.id>, 2019



Gambar 1.4 Data Statistik Ekspor Ekonomi kreatif Indonesia

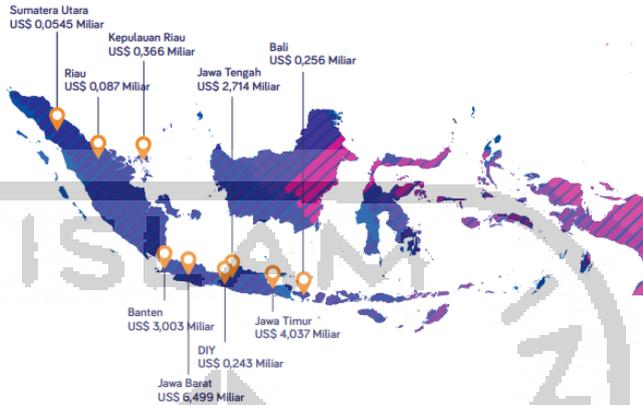
Sumber : <https://www.bekraf.go.id/>, 2019

Berdasarkan pada data jumlah penduduk Indonesia tahun 2019 didapatkan bahwa jumlah penduduk Indonesia sekitar 266,91 juta jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang cukup tinggi. Keyakinan pada pertumbuhan ekonomi kreatif yang di dukung oleh pemerintah dibuktikan dengan di bentuknya BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) yaitu lembaga baru non kementerian yang bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Bekraf bertugas membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif.

Data statistik hasil survey Badan Pusat Statistik (BPS) dan BERKAF tahun 2017

Dalam neraca ekspor nasional, ekspor Ekonomi Kreatif masuk dalam kategori ekspor nonmigas. Pada tahun 2014-2015 ekspor nonmigas mengalami penurunan, meski demikian ekspor Ekonomi Kreatif mengalami penguatan. BEKRAF menetapkan industri kreatif terbagi menjadi 16 subsektor. Beberapa daerah di Indonesia tercatat sebagai daerah yang

telah mengembangkan potensinya di bidang industri kreatif termasuk Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).



Gambar 1.5 Data Statistik daerah Ekspor Ekonomi kreatif Indonesia

Sumber : <https://www.bekraf.go.id/>, 2019

Joko Widodo meminta PEMDA DIY fokus pada pengembangan sektor industri kreatif untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan masyarakat dan pembukaan lapangan kerja dan berpotensi sebagai pusat industri kreatif Indonesia ( ,2017). Pernyataan presiden diperkuat oleh Menteri Sosial Khofifah Indar Ivan Aditya Parawansa pada acara pembukaan Jambore AKU pertama di Alun-alun Utara Yogyakarta bahwa dengan IPM (Indeks Pembangunan Manusia) tinggi ditambah dengan pelaku industri kreatif yang tinggi serta produksi seni dan budaya dan wisata sangat tinggi, semua akan menjadi potensi yang sangat besar untuk penguatan industri kreatif di Indonesia (Neni,2017). IPM (Indeks Pembangunan Manusia) di wilayah Yogyakarta mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

Wilayah	Tahun 2011	Tahun 2012	Tahun 2013	Tahun 2014	Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018
Lampung	64.2	64.87	65.73	66.42	66.95	67.65	68.25	69.02
Kep. Bangka Belitung	66.59	67.21	67.92	68.27	69.05	69.55	69.99	70.67
Kep. Riau	71.61	72.36	73.02	73.4	73.75	73.99	74.45	74.84
D K I Jakarta	76.98	77.53	78.08	78.39	78.99	79.6	80.06	80.47
Jawa Barat	66.67	67.32	68.25	68.8	69.5	70.05	70.69	71.3
Jawa Tengah	66.64	67.21	68.02	68.78	69.49	69.98	70.52	71.12
DI Yogyakarta	75.93	76.15	76.44	76.81	77.59	78.38	78.89	79.53
Jawa Timur	66.06	66.74	67.55	68.14	68.95	69.74	70.27	70.77
Banten	68.22	68.92	69.47	69.89	70.27	70.96	71.42	71.95
Bali	70.87	71.62	72.09	72.48	73.27	73.65	74.3	74.77

Gambar 1. 6 Data Statistik (Tabel Indeks Pembangunan Manusia) IPM Indonesia

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2019

Menurut Badan Statistik Prov DIY tahun 2018, Indeks Pembangunan Manusia telah mencapai 79,53 tertinggi kedua setelah DKI Jakarta dan Indonesia. Angka IPM yang tinggi mengindikasikan tingginya tingkat pembangunan dan kesejahteraan sumber daya manusia yang menjadi sumber kekuatan industri kreatif Indonesia.

Wilayah	2010	Tahun 2011	Tahun 2012	Tahun 2013	Tahun 2014	Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018
DI Yogyakarta		75.93	76.15	76.44	76.81	77.59	78.38	78.89	79.53
Kulon Progo		69.53	69.74	70.14	70.68	71.52	72.38	73.23	73.76
Bantul		75.79	76.13	76.78	77.11	77.99	78.42	78.67	79.45
Gunung Kidul		64.83	65.69	66.31	67.03	67.41	67.82	68.73	69.24
Sleman		80.04	80.1	80.26	80.73	81.2	82.15	82.85	83.42
Kota Yogyakarta		82.98	83.29	83.61	83.78	84.56	85.32	85.49	86.11

Gambar 1. 6 Data Statistik (Tabel Indeks Pembangunan Manusia) IPM Yogyakarta

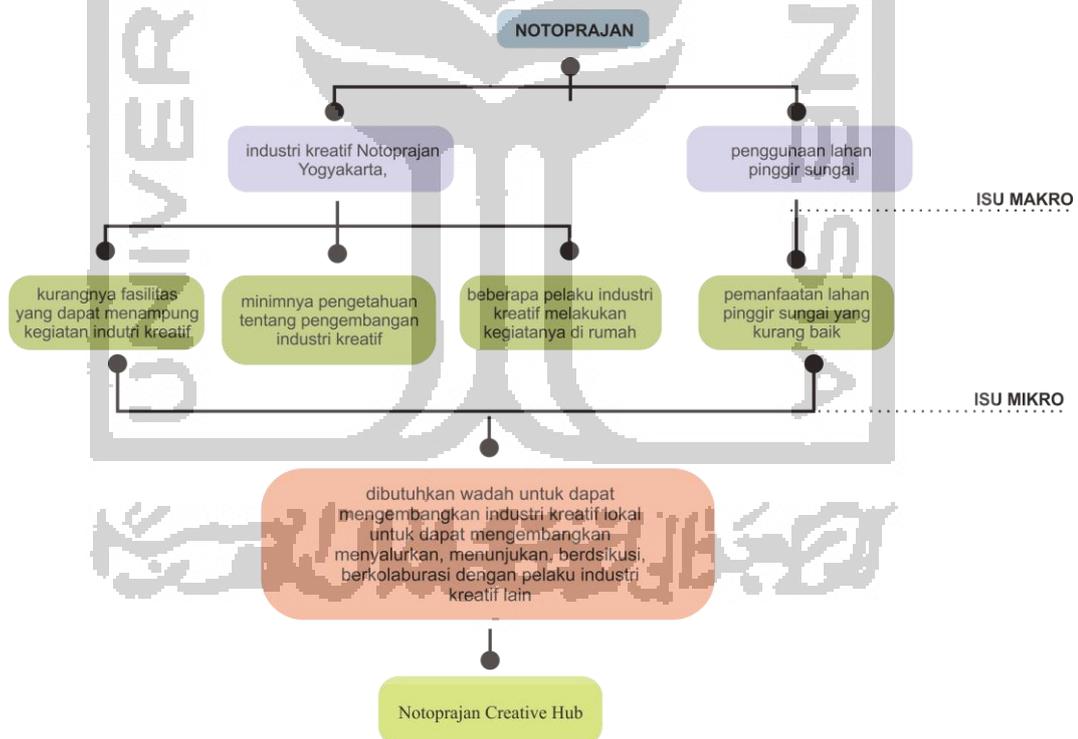
Sumber : Badan Pusat Statistik, 2019

Pengembangan DIY sebagai pusat industri kreatif disambut baik oleh pemerintahan DIY. Dukungan akan terus diberikan agar industri kreatif Yogyakarta semakin meningkat meskipun mengalami beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Saat ini industri kreatif di DIY lebih unggul dalam beberapa subsektor persentase terbesar berada pada subsektor kuliner, kriya, fashion, fotografi, penerbitan. Untuk subsektor menengah berada di seni rupa, seni pertunjukan, aplikasi, musik dan game developer. Pada subsektor arsitektur, desain interior, desain produk, desain komunikasi dan visual dan lain-lain berada di angka yang paling kecil. Beberapa subsektor yang berada di Yogyakarta tersebar di beberapa daerah salah satunya di Notoprajan.

Berdasarkan permasalahan diatas perancangan “Notoprajan Creative Hub” dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan industri kreatif. Diharapkan perancangan Creative Hub ini dapat menjadi pusat dimana para industri kreatif komunitas, bisnis, wirausaha, start-up, seniman dan juga masyarakat umum dari latarbelakang dan kemampuan yang berbeda dapat menuangkan ide kreatif, mengembangkan, membuat, berbagi ilmu,

berkolaborasi dan mengembangkan jaringan. Subsektor yang difokuskan dalam Creative Hub ini adalah Desain (Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Desain kemasan dan Desain Fesyen), bidang musik dan seni. Fasilitas yang disediakan berupa Makerspaces (studio kayu, studio digital dan studio fesyen), Co-working space (area co-working, co-office), Creative Space (Galeri, ruang kelas), Perpustakaan, Kafe dan area penampilan musik. Perancangan Creative Hub ini diharapkan dapat menarik minat para penggiat industri kreatif lokal baik baru ataupun yang sudah berkembang dan dapat menarik wisatawan lokal maupun domestik untuk mengenal dan belajar kegiatan kreatif di Yogyakarta sehingga dapat menaikkan nilai perekonomian warga sekitar dan perekonomian Yogyakarta.

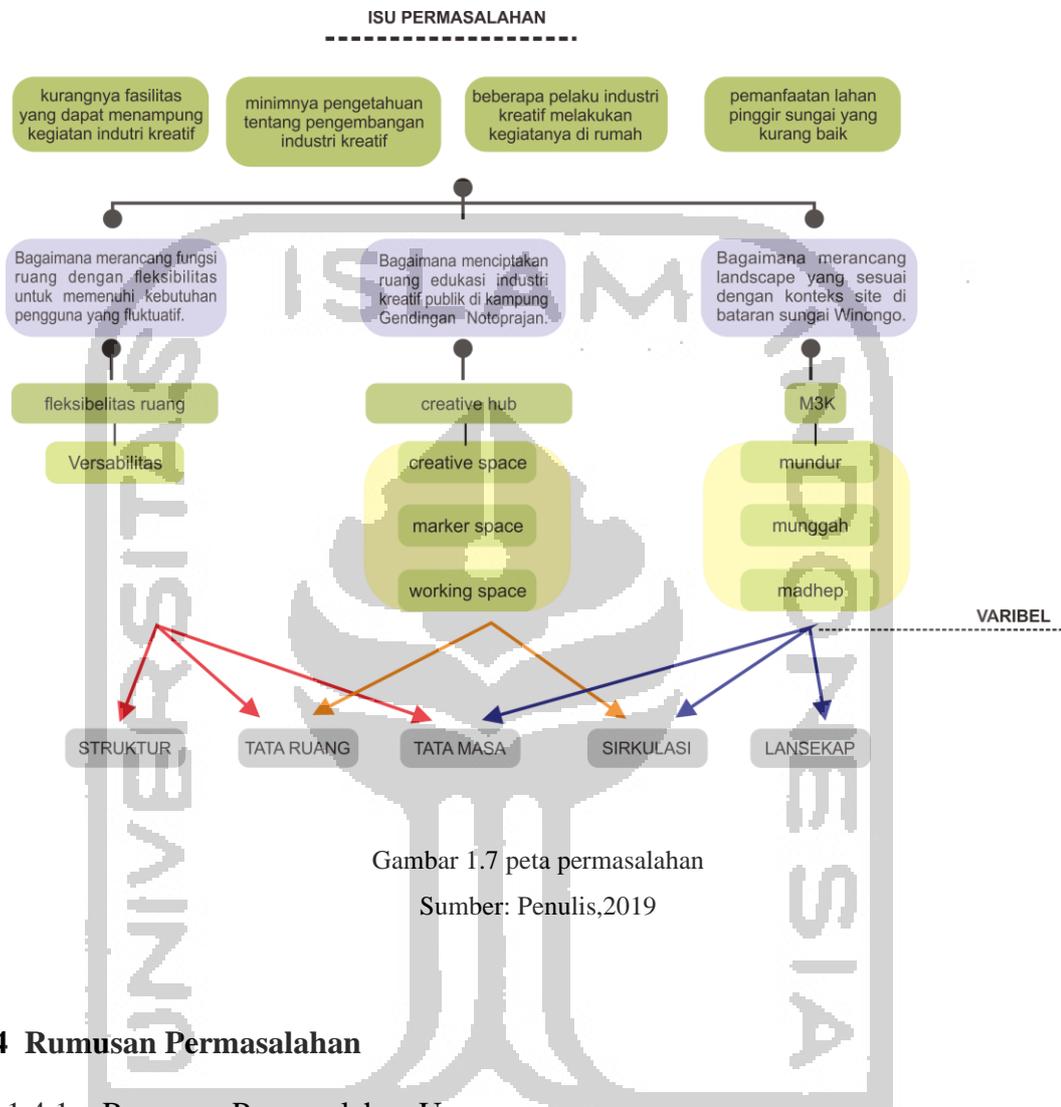
## 1.2 Isu Permasalahan



Gambar 1.7 isu permasalahan

Sumber: Penulis,2019

### 1.3 Peta Permasalahan



Gambar 1.7 peta permasalahan  
Sumber: Penulis,2019

### 1.4 Rumusan Permasalahan

#### 1.4.1 Rumusan Permasalahan Umum

Bagaimana merancang *Creative Hub* yang dapat mewadahi pengguna untuk melakukan kegiatan pelatihan, pameran karya dan membangun jaringan industri kreatif yang lebih baik.

#### 1.4.2 Rumusan Permasalahan Khusus

1. Bagaimana penerapan fleksibilitas pada rancangan ruang yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang fluktuatif .
2. Bagaimana penerapan konsep M3K pada perancangan Creative Hub ( mundur, madhep, munggah ) di bataran sungai winongo.

## 1.5 Tujuan dan Sasaran

### 1.5.1 Tujuan

Dapat merancang Notoprajan Creative Hub sebagai fasilitas untuk melakukan kegiatan edukasi, memamerkan karya, menuangkan ide dan membangun jaringan di bantaran sungai Winongo dengan pendekatan fleksibilitas ruang.

### 1.5.2 Sasaran

1. Melakukan kajian studi preseden yang mendukung permasalahan
2. Melakukan kajian tentang *creative hub*
3. Melakukan kajian tentang fleksibilitas ruang
4. Melakukan observasi dan analisis potensi lingkungan tapak yang dapat diintegrasikan dengan *creative hub*.
5. Merumuskan penyelesaian masalah antara banyaknya kebutuhan ruang kreatif dengan minimnya lahan bantaran sungai dengan pendekatan fleksibilitas ruang.

## 1.6 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1 Data Primer

- Kondisi tata guna lahan, regulasi tata bangunan, peta tematis kampung Gendingan, Notoprajan
- Data yang di cari adalah data demografi site, yang berhubungan dengan data jumlah penduduk, jumlah kepala keluarga, aktivitas dan kegiatan industri kreatif.

#### 2 Data Skunder

- Data studi literatur berupa buku, jurnal, karya tulis, berita dan internet.
- Data dokumentasi hasil survey berupa foto
- Data wawancara dengan beberapa warga dan perangkat kampung.

## 1.6.2 Metode Perancangan



## 1.6.3 Metode Perumusan Masalah Perancangan

Perumusan masalah didapat dari hasil observasi yang berkaitan dengan data primer dan sekunder. Dari hasil observasi kemudian

## 1.6.4 Metode Analisis

Analisis data dilakukan berdasarkan kajian dan berdasarkan kebutuhan data yang diperlukan dalam proses perancangan *creative hub*. Analisis data meliputi beberapa aspek, antara lain:

- a. Aspek arsitektural  
Analisis mengenai bangunan *creative hub*, kebutuhan ruang, ruang gerak, ruang komunal dan standar yang dibutuhkan dalam perancangan.
- b. Aspek sosial  
Analisis mencakup kegiatan industri kreatif dan kegiatan yang berhubungan dengan bangunan *creative hub* yang di rancang.
- c. Aspek lingkungan  
Analisis lingkungan yang berkaitan dengan kondisi site baik itu sirkulasi, lebar jalan, keadaan kontur, keadaan sungai.

## 1.6.5 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

Metode yang dilakukan dalam proses perancangan yaitu menggunakan metode deskriptif dimana data-data yang diambil berdasarkan dari buku, jurnal, berita ataupun lainnya. Ditambah dengan data yang diambil dari hasil survey penulis. Adapun masalah-masalah yang di cari yaitu :

- a. Tipologi creative hub dengan menggunakan studi literatur yang merupakan kajian dan objek yang menjelaskan konsep. Studi literatur ini dilakukan melalui buku-buku dan jurnal lainnya.
- b. Pendekatan mengenai fleksibilitas ruang diterapkan berdasarkan kebutuhan ruang, jumlah pengguna, jenis aktifitas. Serta preseden terhadap kajian terkait.
- c. Pendekatan M3K (madhep, mungguh, mundur) dengan merespon bangunan orientasi berdasarkan tapak. Serta preseden terhadap kajian terkait.

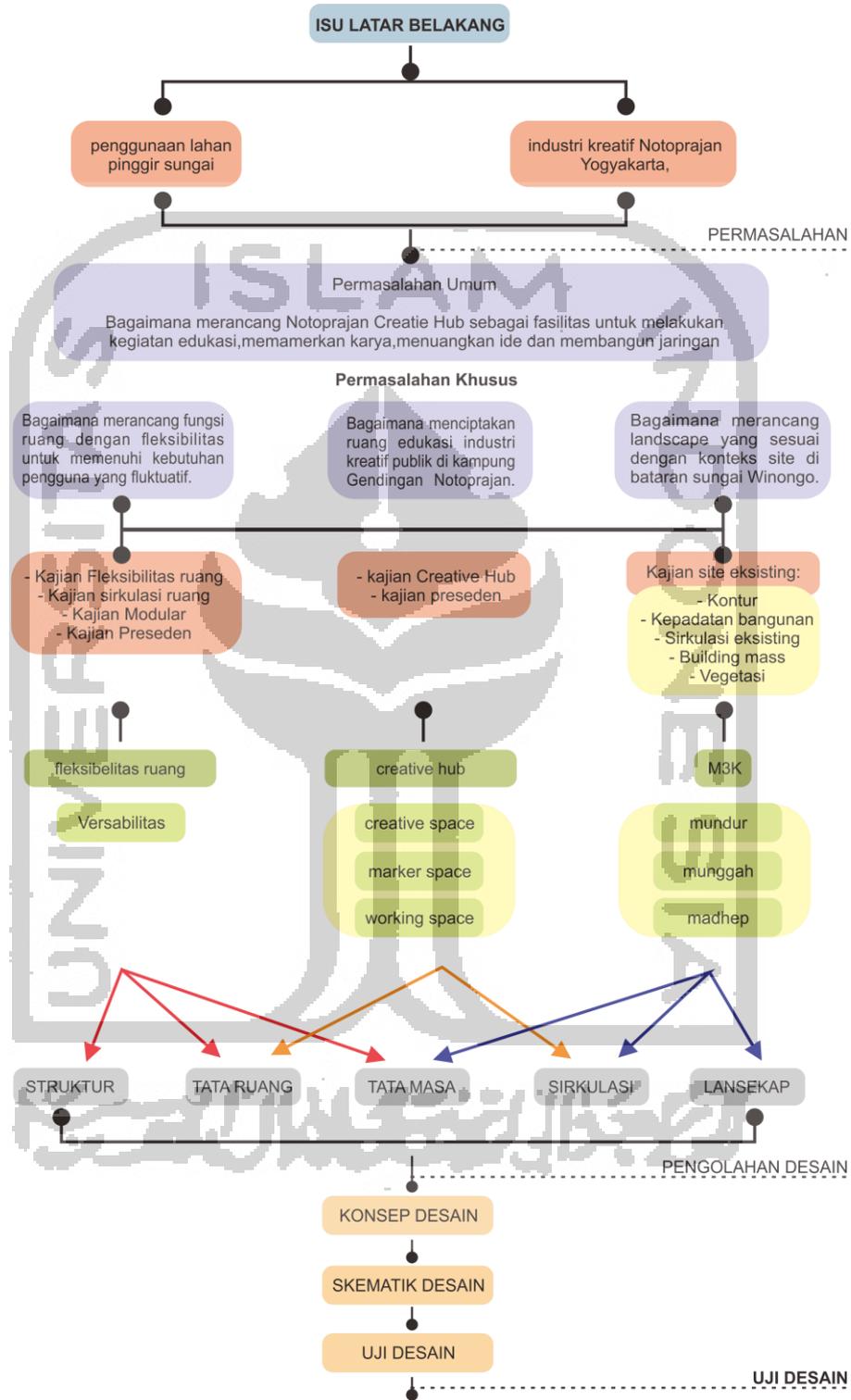
#### 1.6.6 Metode Perumusan Konsep Perancangan

Konsep perancangan didapat dari kesimpulan-kesimpulan mengenai kajian tema, tipologi dan konteks kawasan yang kemudian dirumuskan variable-variabel rancangan.

#### 1.6.7 Metode Uji desain

Metode uji desain yang digunakan adalah uji desain fluktuatif dengan menggunakan parameter yang akan menjadi acuan penilaian. Penilaian fluktuatif juga diambil dari penilaian pengguna yaitu komunitas kayu, benang, kulit, warga lokal khususnya ibu-ibu PKK, mahasiswa dan pelajar penggiat industri kreatif. Penilaian yang dimaksud adalah penilaian yang dilakukan dengan kuisioner dengan parameter yang ada dan dinilai oleh pengguna.

## 1.7 Kerangka Berfikir



Gambar 1.8 Kerangka Berfikir

Sumber: Penulis, 2019

## 1.8 Originalitas dan kebaruan

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TUJUAN	PERBEDAAN DAN PERSAMAAN
1	Tidi Ayu Lestari, 2016, UII	Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan Creative Placemaking Sebagai Faktor Penentu Perancangan	1. Penerapan Creative Placemaking pada rancangan Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan yang mencitrakan lokalitas Nitiprayan dengan fungsi sebagai wadah kegiatan seni lukis, seni pertunjukan seni instalasi, dan sebagai tempat pembentukan ide-ide kreatif.	Memiliki persamaan bangunan yang dirancang berfungsi sebagai pusat dari suatu kegiatan tertentu
			2. dirancang untuk menyelesaikan permasalahan untuk mempertahankan lokalitas dan nilai-nilai budaya Nitiprayan dalam menghadapi implikasi negatif dari wilayah perkotaan.	Memiliki perbedaan pendekatan yang digunakan
2	Siti Nur Fadhilah, 2016, UII	Sentra Kerajinan Terpadu di Kampung Badran Penerapan Social Sustainabilities Sebagai Dasar Perancangan.	Perancangan Sentra Kerajinan Terpadu di kampung Badran dengan penerapan social sustainabilities sebagai dasar perancangan. Perancangan yang dibuat dapat menjadi solusi bagi permasalahan kampung Badran untuk mendapatkan kenyamanan ruang dan infrastruktur sosial yang baik guna memajukan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat setempat.	memiliki persamaan dari fungsi bangunan dan tujuan dari dibentuknya bangunan yaitu untuk mengembangkan UMKM bidang kerajinan
				memiliki perbedaan yaitu pendekatan desain yang menyelesaikan permasalahan tata ruang luar dan pengolahan site

3	Didik Haryanto, 2003, UII	Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta: Fleksibilitas Ruang Pameran dan Penampilan yang Ekspresif pada Bangunan	Dirancang untuk menyelesaikan permasalahan volume penyelenggaraan pameran seni sangat meningkat. Pameran biasanya diselenggarakan di gedung-gedung serbaguna, seperti Senisono, Bentara Budaya, Benteng Vendeberg. Dengan kata lain belum tersedianya suatu tempat yang dapat menampung pameran-pameran tersebut.	<p>persamaan dari perancangan ini adalah pendekatan fleksibilitas ruang dimana untuk menyelesaikan utama galeri yang berupa ruang dimana obyek yang dipamerkan, berdasarkan subyek yang memamerkan, berdasarkan sistim sirkulasi, sistim pencahayaan, sistim pembawaan, sistim penyajian obyek, dan berdasarkan kenyamanan pandang.</p> <p>perbedaan dari perancangan ini adalah fungsi dari bangunannya yaitu sebagai galeri seni kontemporer.</p>
4	Kiki Zakiyah, 2018, UII	Gedung Pertunjukan Seni Di Pakualaman Dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang	Pakualaman merupakan salah satu tempat tujuan wisata di Yogyakarta yang kaya jenis kesenian (gamelan, kethoprak tek-tek, tari bedhaya dan juga angklung). Namun, belum tersedia ruang yang dapat digunakan untuk menunjukkan eksistensi mereka.	<p>persamaan dari perancangan ini adalah pendekatan fleksibilitas ruang yang menyelesaikan permasalahan minim lahan tetapi difungsikan untuk banyak kegiatan kesenian</p> <p>perbedaan dari desain ini adalah fungsi ruang dari bangunan</p>

Tabel 1.1 Originalitas dan Kebaruan

Sumber: Penulis, 2019

## **1.9 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode pemecahan permasalahan perancangan, kerangka berfikir, originalitas dan kebaruan dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan kajian teori tentang creative hub, industri kreatif, fleksibilitas ruang, modul yang diambil dan dikaji dari kutipan buku, jurnal dan literatur yang berhubungan dengan perancangan.

### **BAB III ANALISIS PEMECAHAN PERSOALAN**

Bab ini berisikan tentang analisis analisis yang berhubungan dengan permasalahan. Analisis permasalahan yang di buat mencakup analisis site berupa kontur, building mass, kepadatan bangunan, vegetasi eksisting dan sirkulasi eksisting. Analisis selanjutnya adalah analisis tentang industri kreatif, pengguna, kebutuhan ruang, intensitas pengguna mencakup waktu kegiatan, jenis kegiatan, jumlah pengguna.

### **BAB IV KONSEP DAN SKEMATIK DESAIN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil racangan dari analisis permasalahan dan penyelesaian. Pembahasan ini mencakup rancangan dari creative hub. Penerapan konsep fleksibilitas ruang berdasarkan kebutuhan, fungsi dan jumlah. Penerapan konsep M3K dimana merespon sungai, kontur dan kepadatan bangunan sekitar.