

PERANCANGAN *CREATIVE LEISURE SPACE* DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN REKREATIF-EDUKATIF

Elsas Auditama

Program Studi Arsitektur
Universitas Teknologi Yogyakarta
Auditama80@gmail.com

Dita Ayu Rani Natalia

Program Studi Arsitektur
Universitas Teknologi Yogyakarta
ditayurani@uty.ac.id

ABSTRAK

Sebuah konsep yang berjudul "International Year on Creative Economy for Sustainable Development 2021" menekankan pentingnya sebuah ekonomi kreatif dalam mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Resolusi ini fokus untuk mendorong komunitas/masyarakat dalam pengembangan ekonomi kreatif. Pada Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat lebih dari 172 ribu pelaku ekonomi kreatif. Walaupun industri kreatif telah menjadi bagian dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, namun tetap saja ekonomi kreatif belum dikenal dengan baik oleh setiap kalangan masyarakat Indonesia. Selain itu, industri kreatif adalah hal yang baru dalam literatur ekonomi, usaha untuk mensosialisasikan bidang ini pun tampak belum maksimal. Creative Leisure space adalah sebuah ruang publik yang di dalamnya memiliki fungsi ganda seperti ruang bermain, ruang edukasi, ruang bisnis, ruang pameran, dan ruang lainnya. Sebagai ruang untuk mengenalkan profesi pada bidang industri kreatif dikarenakan bidang industri kreatif yang diprediksi akan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia di masa mendatang, dan sebagai ruang ekspresi untuk penggiat ekonomi kreatif. Penggunaan konsep rekreatif bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan menghibur untuk pengunjung, sehingga bangunan dapat menjadi tempat wisata, serta sebagai daya tarik pada bangunan. konsep edukatif bertujuan untuk menghasilkan ruang edukatif. Selain itu desain berupa titik titik perangkat edukasi interaktif pada setiap ruang bertujuan untuk memberikan informasi pada pengunjung.

KEYWORDS: Industri kreatif; Leisure Space; Creative Center; Creative HUB; Rekreatif; Edukatif

PENDAHULUAN

Industri Kreatif merupakan hal baru dalam perekonomian yang dapat dikatakan belum akrab dalam wacana publik. Walaupun industri kreatif telah menjadi bagian dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, namun tetap saja industri kreatif belum dikenal baik oleh setiap kalangan masyarakat. Selain itu, usaha untuk mensosialisasikan bidang ini pun tampak belum maksimal.

Munculnya Konsep "*International Year on Creative Economy for Sustainable Development 2021*" menekankan pentingnya sebuah ekonomi kreatif dalam mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030. Resolusi ini fokus untuk mendorong investasi, optimalisasi teknologi dan inovasi digital,

mendukung peran usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, generasi muda, perempuan, dan komunitas/masyarakat dalam pengembangan dibidang ekonomi kreatif. (dunia.tempo.co 2019)

Terdapat data ekonomi kreatif Indonesia pada 2016 yang menyebutkan bahwa besaran PDB ekonomi kreatif mengalami kenaikan rata-rata 10,14% setiap tahunnya. (kumparan.com2017) Pada Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat lebih dari 172 ribu pelaku ekonomi kreatif, data tersebut menjadikan bukti bahwa indonesia sebenarnya memiliki potensi dalam dunia kreatif, khususnya pada daerah Yogyakarta yang memiliki citra sebagai kota pendidikan dan kota wisata. (jogjaprovo.go.id 2019)

Pemasaran merupakan poin penting yang wajib dilakukan Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta hal tersebut dapat dilakukan dengan memberi wadah atau fasilitas berupa kemudahan menjalin kemitraan usaha dengan usaha menengah dan besar, mengikutkan pameran produk Industri Kreatif, Koperasi, dan Usaha Kecil baik skala nasional dan internasional, serta adanya pewadahan dan pembaharuan informasi pasar.

Creative leisure space adalah sebuah ruang publik yang di dalamnya memiliki fungsi ganda seperti ruang bermain, ruang edukasi, ruang bisnis, ruang pameran, dan ruang lainnya. Penggunaan pendekatan rekreatif-edukatif pada perancangan *creative leisure space* di kota Yogyakarta, digunakan sebagai pendukung pada rancangan *creative leisure space* itu sendiri. Karena dengan pendekatan tersebut diharapkan akan menjadikan *creative leisure space* menjadi ruang yang menyenangkan sekaligus memberikan wawasan kepada pengunjungnya, dan dapat menciptakan lingkungan yang saling menguntungkan antara pengunjung dengan para pelaku kreatif yang terwadahi pada area tersebut.

Pada *Creative Leisure Space* terdapat berbagai fungsi didalamnya, yang dapat digunakan sebagai media ekspresi pelaku industri kreatif, berikut adalah segmentasi dari *creative leisure space*:

- a. *Community (Gallery, Open Space)*
- b. *Business (Food Court, Store)*
- c. *Entertainment (Gallery, Open Space)*
- d. *Education (Workshop, Gallery)*

Dengan konsep tersebut maka *creative leisure space* berperan untuk menciptakan sebuah wadah yang bertujuan sebagai sarana rekreasi, bisnis, edukasi yang produktif, menciptakan wadah untuk berekspresi dan menyajikan informasi yang edukatif untuk masyarakat, menciptakan ruang publik yang interaktif untuk meningkatkan interaksi sosial antar manusia, sebagai ruang untuk mengenalkan profesi pada bidang industri kreatif dikarenakan bidang industri kreatif yang diprediksi akan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia di masa mendatang,

dan sebagai ruang ekspresi untuk remaja dan penggiat ekonomi kreatif.

TINJAUAN PUSTAKA

Industri kreatif adalah proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan. (sugi priharto, 2020)

Leisure space adalah sebuah ruang publik yang di dalamnya memiliki fungsi ganda seperti ruang bermain, ruang edukasi, ruang bisnis, ruang pameran, dan ruang lainnya. Leisure space juga menjadi sebuah wadah untuk berinteraksi social dan berelaksasi untuk melepas penat diakhir pekan, selain itu leisure space juga dapat digunakan untuk mengadakan sebuah wadah untuk mengekspresikan diri pada area pameran dan dapat juga menjadi ruang edukasi untuk menambah wawasan, fungsi lain dari leisure space pada kota yaitu sebagai ruang terbuka hijau. (C. Rojek (ed.), Leisure for Leisure 1989)

Ruang Rekreatif adalah "Karakter fisik yang bersifat menyenangkan, mengesankan suasana santai dan membuat betah pemakai untuk berlama-lama." Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang rekreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan. (Francis DK Ching, 1994)

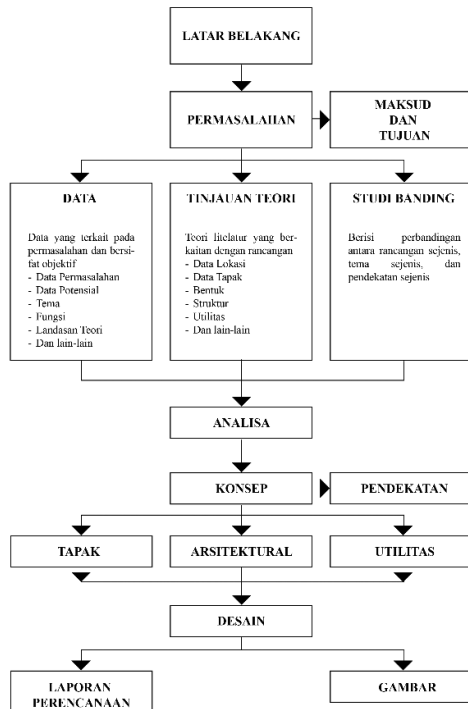
Edukatif adalah sesuatu hal yang dapat mengajarkan seseorang tentang hal-hal yang bersifat pengetahuan. Yang dapat berguna bagi perkembangan kognitif mereka. (Hery Tafjel: 1981)

METODE

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan *creative leisure space* di kota Yogyakarta dengan pendekatan rekreatif-edukatif menggunakan metode sintesis, metode pengumpulan data yang berasal dari berbagai metode yaitu, melalui metode litelatur dan perbandingan. Pada perancangan *creative leisure space* konsep rekreatif-edukatif menjadi dasar dari konsep desain, dalam segi arsitektural maupun non arsitektural. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan ruang kreatif yang bersifat rekreatif namun juga

memiliki sisi edukasi, sehingga pengunjung mendapatkan kedua hal tersebut secara bersamaan.

Ide gagasan pada perancangan *creative leisure space* dengan pendekatan rekreatif-edukatif didasari pada permasalahan yang terdapat pada lingkungan masyarakat, permasalahan tersebut berupa minimnya informasi masyarakat tentang dunia industri kreatif.



Gambar 1. Kerangka Berpikir
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Konsep perancangan yang terdapat pada rancangan merupakan hasil dari pengumpulan dari berbagai data yang disintesis, dari hasil sintesis tersebut didapat despon yang akan menanganin permasalahan yang terdapat dalam perancangan dan meningkatkan potensi yang ada. Konsep pada perancangan yang didapat dari pengumpulan data menghasilkan konsep perancangan sebagai berikut:

- a. Konsep pada tapak yang meliputi analisis makro, messo, mikro
- b. Konsep pada aktivitas dan prilaku
- c. Konsep pada ruang
- d. Konsep dari bentuk dan citra
- e. Konsep dari struktur dan building envelope

f. Konsep pada utilitas



Gambar 2. Peta Provinsi DIY
(Sumber: sindonesia.com, 2020)

Pemilihan lokasi dari perancangan *creative leisure space* di Kota Yogyakarta dengan pendekatan rekreatif-edukatif dilatar belakangi oleh wacana pemerintah, kementerian pariwisata dan bada ekonomi kreatif yang akan membangun creative hub di Daerah Istimewa Yogyakarta.

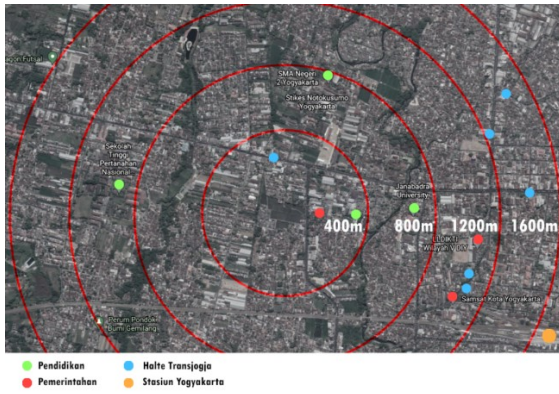


Gambar 3. Lokasi Tapak
(Sumber: googleearth.com, 2020)

Tapak berlokasi pada Jl HOS Cokroaminoto, Kec Tegalrejo, Kota Yogyakarta, DIY 55244 yang memiliki luas 20.536m².

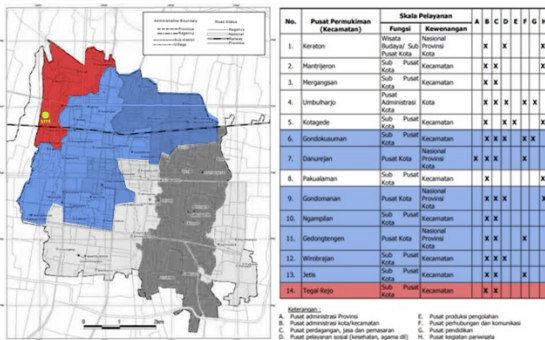
Kondisi pada Tapak:

1. Berada di sisi barat kota yogyakarta
2. Terdapat pada jalan kolektor Jl HOS Cokroaminoto
3. Berada pada kawasan perdagangan/jasa dan dekat pada kawasan pendidikan, permukiman, perkantoran, dan pariwisata



Gambar 4. Analisis Sekitar Tapak
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

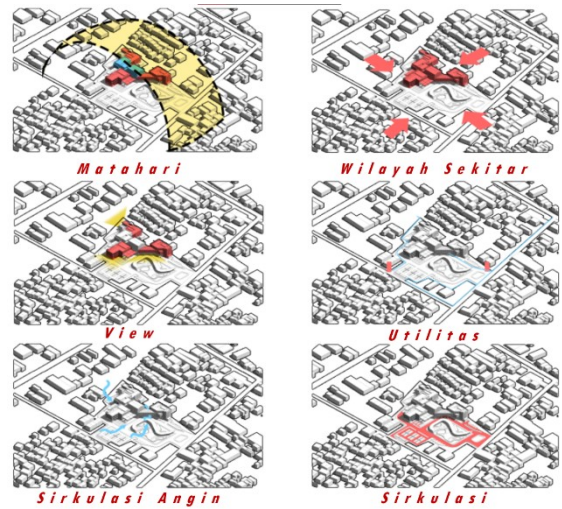
Terdapat fasilitas pada radius 1600m dari tapak yang merupakan fasilitas yang dapat mendukung fungsi bangunan sebagai *creative leisure space*, fasilitas tersebut berupa: Fasilitas pendidikan, pemerintahan, halte transjogja, dan stasiun Yogyakarta.



Gambar 5. Analisis Potensi Tapak
(Sumber: Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta 2010)

Keterangan:
Biru = kawasan sekitar,
Merah = kawasan tapak

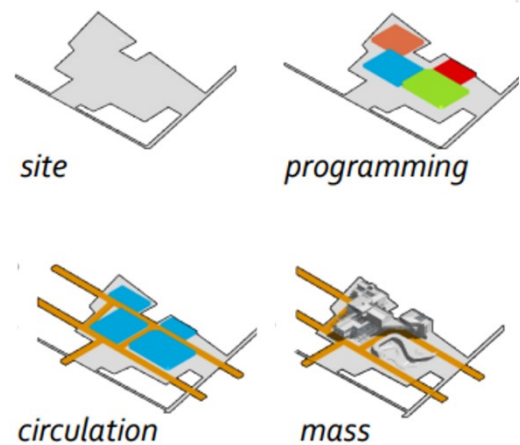
Pada data dan hasil pengamatan sekitar tapak terdapat wilayah sekitar tapak berupa kawasan yang mendukung fungsi bangunan sebagai *creative leisure space*, kawasan tersebut adalah kawasan pariwisata, pendidikan, pelayanan sosial, perdagangan, jasa, dan pemasaran.



Gambar 6. Analisis Mikro Tapak
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Pada analisis mikro berisi tentang respon yang mempengaruhi desain dan program ruang pada tapak, yaitu: matahari, view, angin, wilayah sekitar, utilitas, dan sirkulasi.

PEMBAHASAN



Gambar 7. Proses Desain
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Proses desain gubahan massa diawali dengan programming ruang dan zona yang dipecah oleh sirkulasi pada site, yang setelahnya terbentuk massa bangunan.



Gambar 8. Zoning Tapak
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Konsep zoning pada desain bangunan berdasarkan respon dari analisis site. Desain pada bangunan didasari pada pendekatan, yaitu pendekatan rekreatif-edukatif.

Konsep Rekreatif

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

Rekreatif



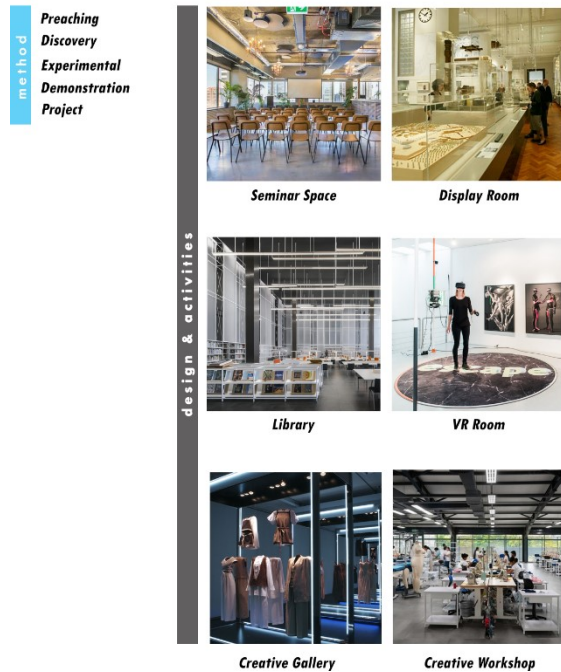
Gambar 9. Konsep Rekreatif
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Penerapan ruang dan desain pada *creative leisure space* didasari pada indikator yang terdapat pada konsep pendekatan rekreatif.

Konsep Edukatif

Edukatif adalah sesuatu hal yang dapat mengajarkan seseorang tentang hal-hal yang bersifat pengetahuan. Yang dapat berguna bagi perkembangan kognitif mereka. (Hery Tafjel: 1981).

Edukatif



Gambar 10. Konsep Edukatif
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

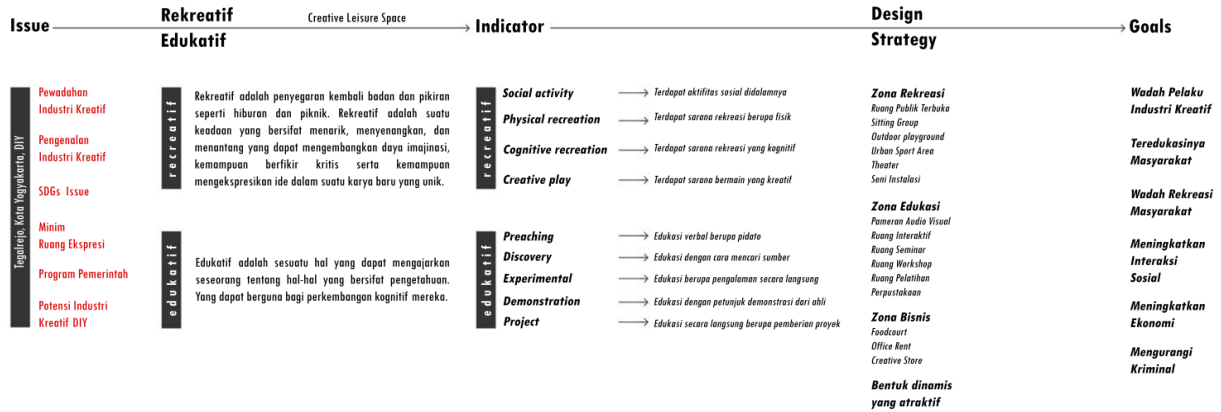
Penerapan ruang dan desain pada *creative leisure space* didasari pada indikator yang terdapat pada konsep pendekatan edukatif.

RUMUSAN PENDEKATAN

Penggunaan konsep Rekreatif-Edukatif bertujuan untuk menggabungkan dua kegiatan yang berbeda untuk menciptakan sebuah suasana baru dalam suatu kehiata. Pada konsep pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah ruang yang dapat mengedukasi masyarakat, namun tidak terlalu formal karena terdapat sifat rekreatif di dalamnya.

GRAND CONCEPT

CREATIVE LEISURE SPACE



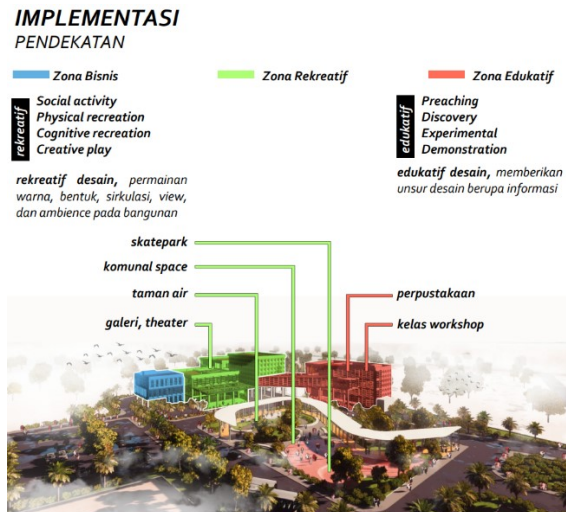
Gambar 11. Rumusan Konsep (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Konsep pada perancangan didasari pada issue issue dan potensi yang ada dan nantinya direspon oleh kebutuhan atau solusi dari issue tersebut dan dikembangkan dengan konsep pendekatan. Semua data tersebut direspon dalam bentuk strategi desain.

Implementasi Ruang Rekreatif

Peletakan desain fisik dari konsep rekreatif didasari oleh analisa hubungan ruang dan analisa zoning pada tapak, selain itu pencapaian juga menjadi salah satu faktor menentukan lokasi yang area bersifat rekreatif.

IMPLEMENTASI KONSEP PENDEKATAN



Gambar 12. Implementasi Konsep (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Implementasi Pendekatan rekreatif-edukatif menghasilkan ruang yang bersifat rekreatif dan edukatif serta menghasilkan desain rekreatif-edukatif secara arsitektural.

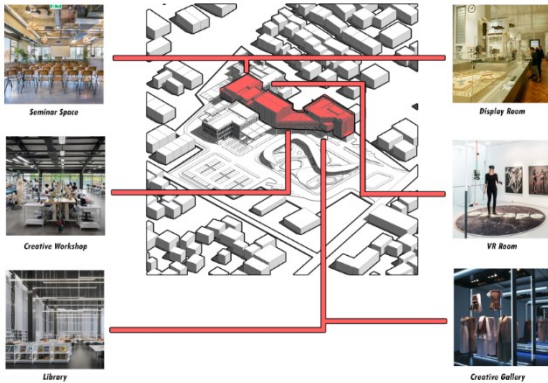


Gambar 13. Implementasi Rekreatif (Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Implementasi ruang rekreatif pada site berdasarkan indikator pendekatan pada konsep rekreatif, sehingga menciptakan ruang ruang rekreatif berupa; urban sport facilities, creative workshop, RTH, playground, skatepark, public waterpark, dan sitting group.

Implementasi Ruang Edukatif

Peletakan desain fisik dari konsep rekreatif didasari oleh analisa hubungan ruang dan analisa zoning pada tapak, selain itu pencapaian juga menjadi salah satu faktor menentukan lokasi yang area bersifat rekreatif.



Gambar 14. Implementasi Rekreatif
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Implementasi ruang edukatif pada site berdasarkan indikator pendekatan pada konsep edukatif, sehingga menciptakan ruang ruang edukatif berupa; creative workshop, display room, creative gallery, ruang seminar, dan perpustakaan.

IMPLEMENTASI DESAIN PENDEKATAN

Implementasi pendekatan rekreatif-edukatif pada desain arsitektural berupa konsep permainan warna yang memberikan suasana rekreatif pada bagian interior bangunan, dan pemberian desain yang bersifat informatif berupa perangkat interaktif yang dapat digunakan pengunjung.



Gambar 15. Interior Lobby LT 1
(Sumber: Penulis. 2021)



Gambar 16. Interior Plaza LT 1
(Sumber: Penulis. 2021)



Gambar 17. Interior Lobby Gallery LT 2
(Sumber: Penulis. 2021)



Gambar 18. Interior Lobby Theater LT 3
(Sumber: Penulis. 2021)



Gambar 19. Interior Lobby Workshop
(Sumber: Penulis. 2021)

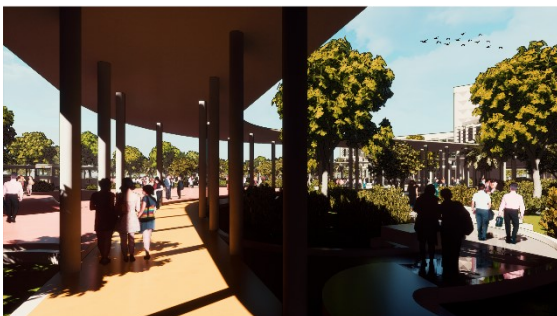


Gambar 20. Interior Lobby Shopping Center
(Sumber: Penulis. 2021)

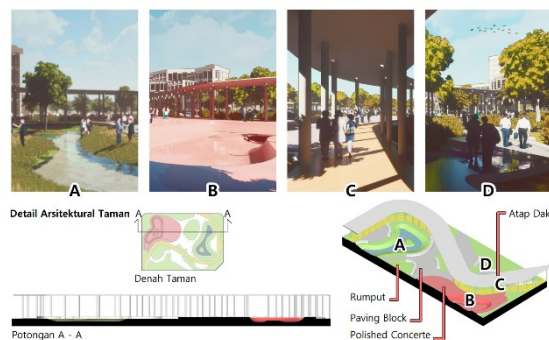
Implementasi pendekatan rekreatif- edukatif pada area outdoor berupa ruang publik terbuka yang dapat dinikmati pengunjung secara gratis, dan diharapkan berguna sebagai magnet untuk menarik pengunjung pada kawasan *creative leisure space*.



Gambar 21. Area Outdoor (Sumber: Penulis. 2021)

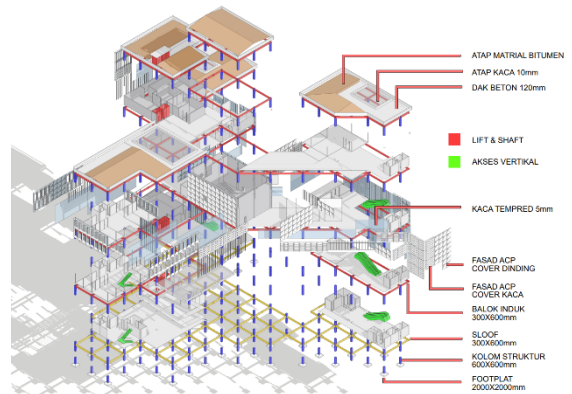


Gambar 22. Area Outdoor (Sumber: Penulis. 2021)



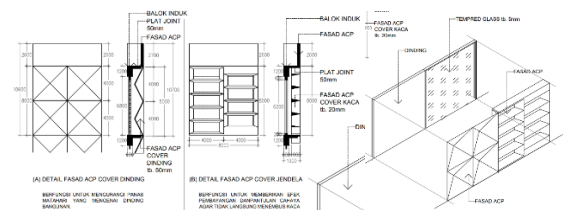
Gambar 23. Detail Arsitektural
(Sumber: Penulis. 2021)

STRUKTUR



Gambar 24. Ekploda Struktur
(Sumber: Penulis. 2021)

Struktur menggunakan rigid struktur, dengan bentang 8meter. Pada bagian fasad menggunakan fasad acp dengan 2 fungsi yang berbeda.

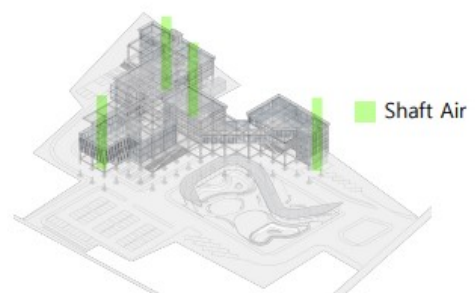


Gambar 25. Fasad Bangunan (sumber: Penulis. 2021)

Terdapat 2 jenis fasad:

Fasad dinding digunakan untuk mengurangi panas matahari pada dinding dan digunakan sebagai media untuk mengurangi kebisingan. Fasad pada jendela digunakan untuk memberikan efek pembayangan.

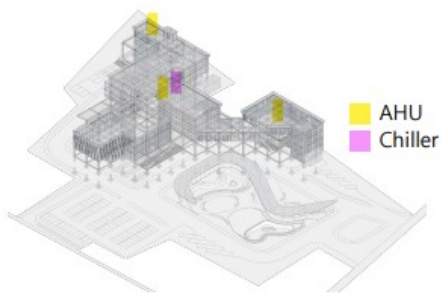
UTILITAS



Sistem Utilitas Air Bersih

Gambar 26. Sistem Utilitas Air
(Sumber: Penulis. 2021)

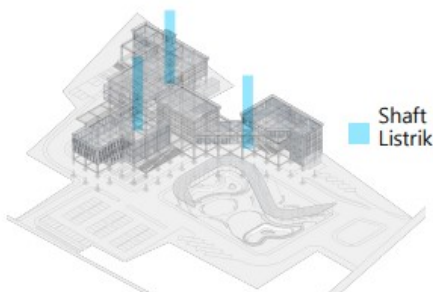
Sistem air pada air bersih menggunakan down feed dengan memanfaatkan gaya gravitasi sehingga air tetap dapat mengalir walau listrik mati.



Sistem Utilitas Penghawaan

Gambar 27. Sistem Utilitas HVAC (Sumber: Penulis. 2021)

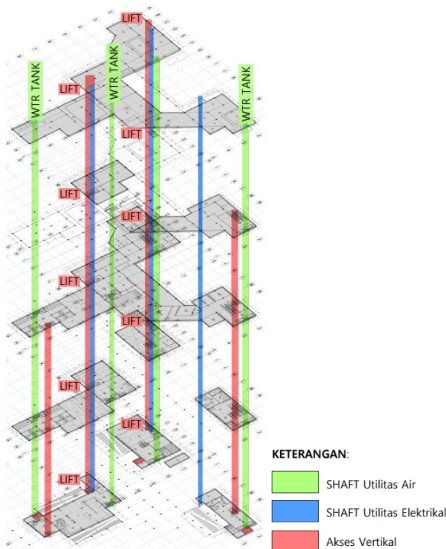
Sistem utilitas penghawaan menggunakan sistem ac central, dimana pada skemanya terdapat chiller yang mendistribusikan suhu dingin pada unit ahu pada setiap zona penghawaan.



Sistem Utilitas Elektrikal

Gambar 28. Sistem Utilitas Elektrikal (Sumber: Penulis. 2021)

Sistem utilitas elektrikal menggunakan sistem eletrikal pada umumnya yaitu melalui PLN yang nantinya dikontrol pada ruang panel elektrikal, lalu sebagian daya disambungkan pada genset.



Gambar 29. Eksploda Utilitas (Sumber: Penulis. 2021)

KESIMPULAN

Pada konsep rekreatif dengan indikator; *social activity, physical recreation, cognitive recreation, creative play* bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan untuk pengunjung, sehingga bangunan dapat menjadi tempat wisata, serta berfungsi sebagai daya tarik pada bangunan.

Pada konsep edukatif dengan indikator *preaching, discovery, experimental, demonstration, dan project* bertujuan untuk menghasilkan ruang edukatif pada desain bangunan. Selain itu penambahan desain berupa titik titik perangkat edukasi interaktif pada setiap ruang bertujuan untuk memberikan informasi pada pengunjung.

Penggunaan konsep Rekreatif-Edukatif untuk menggabungkan dua kegiatan yang berbeda untuk menciptakan sebuah suasana baru dalam suatu kegiatan. Konsep pendekatan ini berfungsi untuk menciptakan sebuah ruang yang dapat mengedukasi masyarakat, namun tidak terlalu formal karena terdapat sifat rekreatif di dalamnya.

Pada perancangan *creative leisure space* yang berasal dari respon terhadap issue yang berpengaruh pada masa mendatang, dan dengan menggunakan pendekatan rekreatif-edukatif sebagai dasar konsep pada *creative leisure space*. Sehingga dapat memberikan kesimpulan berupa usulan desain yang memiliki tujuan sebagai:

1. Wadah Pelaku Industri Kreatif
Terciptanya wadah untuk pelaku industri kreatif dalam menyalurkan skillnya dan bisnisnya.
2. Tereduasinya Masyarakat
Sebagai tempat untuk mengedukasi masyarakat terhadap bidang industri kreatif.
3. Wadah Rekreasi Masyarakat
Sebagai tempat untuk berekreasi masyarakat untuk menikmati suasana pada area *creative leisure space*.
4. Meningkatkan Interaksi Sosial
Sebagai wadah interaksi sosial antar penggiat industri kreatif dengan masyarakat, atau antar pengunjung.

5. Meningkatkan Ekonomi

Terciptanya aktifitas ekonomi antar pengguna pada zona bisnis di kawasan *creative leisure space*.

6. Mengurangi Kriminalitas

Berkurangnya angka kriminalitas akibat adanya wadah untuk menyalurkan ekspresi dan tempat untuk meningkatkan nilai ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Britto Y De. 2012. Galeri Seni Rupa Kontemporer.
- Anonim, 2019, Data Ekonomi Kreatif, <https://kumparan.com/karjaid/menelusuri-perkembangan-dan-potensi-industri-kreatif-di-indonesia-1550828242361247154>
- Anonim, 2019, Data pelaku industri kreatif Yogyakarta, <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/7851-dpr-ri-tertarik-pada-perkembangan-ekonomi-kreatif-diy>
- Hery Tafjel, 1981, Definisi Edukatif
- Francis OX DK Ching, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya, Erlangga, Jakarta 1994, hal. 287)
- Francis D.K ching, 2008. Arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan edisi ketiga. Jakarta: Penerbit erlangga.
- Suci Sekarwati, 2019, Gagasan ekonomi kreatif, <https://dunia.tempo.co/read/1286093/gagasan-indonesia-untuk-tahun-ekonomi-kreatif-disahkan-pbb>
- Anonim, 2019, Pengertian Rekreasi Edukasi <https://wisatasekolah.com/pengertian-wisata-edukasi/>
- Sugi Priharto, 2021, Pengertian industri kreatif <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/pengertian-ekonomi-kreatif/>
- Rojek C. (1989) Leisure Time and Leisure Space. In: Rojek C. (eds) Leisure for Leisure. Palgrave Macmillan, London.
- Anonim, 2021, Yogyakarta kota pariwisata, <https://www.id.jogjarentcar.com/yogyakarta-sebagai-kota-pariwisata-palingramai/>
- Agung, 2019, Perkembangan Industri kreatif, <https://www.ugm.ac.id/id/berita/18459-diy-miliki-potensi-besar-kembangkan-industri-kreatif>.