

# PERANCANGAN *CREATIVE HUB* BERBASIS SENI KONTEMPORER DENGAN PENEKANAN REKREATIF & EDUKATIF LOKASI BANTUL DIY

Fajar Kurniawan<sup>[1]</sup> Widi Cahya Yudhanta, S.T., M.Sc<sup>[2]</sup>

Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta);

e-mail: <sup>[1]</sup>[fajarawan1997@gmail.com](mailto:fajarawan1997@gmail.com), <sup>[2]</sup>[Widi.cahya@staff.uty.ac.id](mailto:Widi.cahya@staff.uty.ac.id)

## ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang layak mendapatkan perhatian dan sebagai pilihan strategi memenangkan persaingan global. Di Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri antusias pelaku industri, masyarakat dan wisatawan sebagai konsumen industri kreatif cukup besar. Fenomena tersebut dibuktikan dengan banyaknya jumlah pengunjung dan tenant pada beberapa event kreatif yang diselenggarakan di provinsi tersebut, Wadah industri kreatif yang ada masih tersebar dan belum terfokus pada satu titik, dan lebih fokus pada konteks ekonominya saja, sehingga keberadaan industri kreatif sebagai objek kontemporer menjadi kurang diperhatikan, padahal Yogyakarta memiliki potensi kreatif yang sangat tinggi dan bisa menjadi sarana yang rekreatif untuk masyarakatnya, *Creative hub* atau pusat kreatif sebagai sebuah pokok pangkal dalam hal-hal yang berdaya cipta tidak hanya mencakup segi fisik saja, melainkan juga dari segi jaringan komunitas kreatif yang terbentuk dari pelaku-pelaku kreatif dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan. *Creative hub* membutuhkan aspek rekreatif dan edukatif agar tidak membosankan dan dapat menjadi trigger atau pemicu kreatifitas. Aspek edukatif dapat menjadikan *Creative hub* sebagai *library of creativity* dari banyak sektor industri di Yogyakarta sekaligus menjadi tempat pembelajaran banyak kalangan.

**Kata kunci:** *Creative-hub*, industri-kreatif, industri 4.0, Rekrearif dan edukatif, Daerah Istimewa Yogyakarta.

# **DESIGN OF CREATIVE HUB BASED ON CONTEMPORARY ART WITH A RECREATIVE AND EDUCATIONAL EMPLOYMENT DIY LOCATION**

## **ABSTRACT**

The era of the industrial revolution 4.0 has made the creative economy one of the strategic issues that deserve attention and a strategic choice to win the global competition. In the Special Region of Yogyakarta itself, the enthusiasm of industry players, the public, and tourists as consumers of the creative industry is quite large. Many visitors and tenants evidence this phenomenon at several creative events held in the province. The existing creative industry forums are still scattered and not focused on one point, focusing more on the economic context so that the existence of the creative industry as a contemporary object becomes less attention. Even though Yogyakarta has a very high creative potential and can be a recreational facility for its people, the Creative hub or creative center as a starting point in creative matters covers the physical aspect and the creative community network. It was formed from creative actors and activities carried out. A creative hub requires recreational and educational aspects not to be boring and can trigger or trigger creativity. The educational aspect can make Creative Hub a library of creativity from many industrial sectors in Yogyakarta and a place for learning for many people.

**Keywords:** Creative-hub, creative-industry, industry 4.0, Recreational and educational, Special Region of Yogyakarta.

## Daftar Pustaka

- Anonim. (2018). Statistik Kepariwisata 2017. Yogyakarta : Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Lubis, Abdul Rasyid. (2012). Discovery World Medan Arsitektur Rekreatif Edukatif. Medan: Univesitas Sumatera Utara.
- Sutargaa, M. Amir.(1989) Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta. Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widadi, Zahir. (2010). Peran Edukasi Museum Studi Kasus Museum Batik di Pekalongan. Depok: Universitas Indonesia.
- Wirasmoyo, W. (2017). Optimasi Lahan Terlantar Menjadi Ruang Publik di Kampung Kota Studi
- Ching, DK., Francis. 2000. Arsitektur Bentuk,Ruang dan Tatanan. Erlangga. Jakarta.
- Neufert Ernst. 1994. Data Arsitek Edisi Kedua, Jilid 1 dan 2. Jakarta: Erlangga, Jakarta.
- Gold SM, 1980, Recreation and Planning Design, McGraw Book Co. New York
- Chiara, Joseph De, Time Server Standarts for Building Types Second Edition, New York : McGraw-Hill, 1990.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2017). Data statistik dan hasil survei ekonomi kreatif. Jakarta: Bekraf dan BPS. DCMS Creative Industries Task Force. (1998). Creative Industries Mapping Document. Diunduh January 22, 2021, dari Creativity Culture & Education:<http://www.creativitycultureeducation.org/creative-industries-mappingdocument-1998>