

DESAIN *CREATIVE LEISURE SPACE* DI KOTA YOGYAKARTA

Dengan Pendekatan Rekreatif-Edukatif

Elsas Auditama^[1] Dita Ayu Rani Natalia^[2]

^{[1],[2]}Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
e-mail: ^[1]auditama80@gmail.com, ^[2]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 investasi, optimalisasi teknologi dan inovasi digital, mendukung peran usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, generasi muda, perempuan, dan 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 remaja dan penggiat ekonomi kreatif. Penggunaan pendekatan Rekreatif-Edukatif bertujuan untuk menggabungkan dua kegiatan yang berlainan dan bertujuan sebagai wadah edukasi dan rekreasi masyarakat.

Kata kunci: Industri kreatif, Leisure Space, Creative Center, Creative HUB, Rekreatif, Edukatif

CREATIVE LEISURE SPACE DESIGN IN YOGYAKARTA CITY

With a Recreative-Educational Approach

ABSTRACT

A concept entitled “International Year on Creative Economy for Sustainable Development 2021” emphasizes the importance of a creative economy in realizing Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. This resolution focuses on encouraging investment, optimizing technology and digital innovation, supporting the role of Micro, Small, and Medium Enterprises. The Middle, the younger generation, women, and the community/community develop the creative economy. In the Special Region of Yogyakarta, there are more than 172,000 creative economy actors. Although the creative industry has become part of the Ministry of Tourism and Creative Economy, every Indonesian community still does not know the creative economy. In addition, the creative industry is a new thing in the economic literature, and the effort to socialize this field also seems not optimal. Creative Leisure space is a public space with dual functions such as a playroom, education room, business room, exhibition room, and other spaces as a space to introduce professions to the creative industry sector because the creative industry sector is predicted to become the backbone of the Indonesian economy in the future and as a space of expression for youth and creative economy activists. The Recreative-Educational approach aims to combine two different activities and aims as a forum for community education and recreation.

Keywords: Creative industry, Leisure Space, Creative Center, Creative HUB, Recreation, Education

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>.