

Ruang Kreatif sebagai Media Interaksi dan Ekspresi untuk Mendukung Pelestarian Budaya dan Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kelurahan Gunungketur Pakualaman Yogyakarta

Martino Dwi Nugroho, Mahdi Nurcahyo

Desain Interior, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email Koresponden: mahdinurch@gmail.com

Abstrak

Yogyakarta merupakan daerah istimewa (selain DI Aceh) yang dinilai memiliki kebudayaan tradisi dengan nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan. Pelestarian kebudayaan tidak hanya bisa dilakukan oleh pemerintah saja, namun perlu peran serta dari setiap lapisan masyarakat. Salah satu usaha pelestarian budaya di Yogyakarta adalah dengan menyediakan ruang publik. Fungsi ruang publik tersebut adalah untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan kreatif dalam merawat nilai-nilai tradisi. Kelurahan Gunungketur merupakan salah satu dari dua kelurahan yang berada di wilayah Kemantren Pakualaman Kota Yogyakarta. Wilayah ini termasuk dalam zona penyangga cagar budaya, sehingga dipandang perlu untuk membuat ruang publik di wilayah penyangga cagar budaya sebagai wadah interaksi dan ekspresi dalam konteks kontribusi seni untuk industri ekonomi kreatif bagi warga dalam usaha pelestarian budaya yang nantinya turut mendukung sektor pariwisata. Riset terapan dengan membuat model desain ruang kreatif (*creative space*) ini menggunakan metode Kilmer dan *eco cultural design*. TKT (Tingkat Kesiapan Teknologi) adalah nomor dua dimana luaran perancangan ini berupa desain yang didahului dengan riset terkait potensi dan permasalahan yang ada di wilayah Kelurahan Gunungketur. Hasil dari riset terapan ini juga bisa dijadikan model untuk pengembangan ruang kreatif yang ada di lahan terbatas.

Kata kunci: Ruang Kreatif, Ekonomi Kreatif, Ekowisata Budaya

Abstract

Yogyakarta is a special region (besides DI Aceh) which is considered to have a traditional culture with noble values that must be preserved. Cultural preservation is not only carried out by the government, but requires the participation of all levels of society. One of the efforts to preserve culture in Yogyakarta is to provide public space. The function of the public space is to accommodate creative activities in caring for traditional values. Gunungketur Sub-District is one of two sub-districts located in the Pakualaman Kemantren Yogyakarta City. This area is included in the cultural heritage buffer zone, so it is deemed necessary to create public space in the cultural heritage buffer area as a forum for interaction and expression in the context of the contribution of art to the creative economy industry for citizens in efforts to preserve culture which will later support the tourism sector. Applied research by creating a creative space design model using the Kilmer method and *eco cultural design*. TKT (level of technological readiness) is number two where the output of this design is a design that is preceded by research related to potentials and problems that arise. located in the Gunungketur Exodus area. The results of this applied research can also be used as a model for the development of creative space on limited land.

Keywords: Creative Space, Creative Economy, Cultural Ecotourism

1. PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan daerah istimewa (selain DI Aceh) yang dinilai memiliki kebudayaan tradisi dengan nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan. Pelestarian kebudayaan tidak hanya bisa dilakukan oleh pemerintah saja, namun perlu peran serta dari setiap lapisan masyarakat. Salah satu usaha untuk pelestarian budaya di Yogyakarta adalah dengan menyediakan ruang publik. Ruang Publik Kreatif (RPK) adalah ruang terbuka (*open space*) dan atau ruang terbangun yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi aktivitas-aktivitas ekonomi kreatif lokal, menambah penghijauan daerah perkotaan, menambah fasilitas olahraga dan kegiatan rekreasi, membangkitkan kreatifitas masyarakat dan mengembangkan usaha produktif, mempermudah interaksi sosial serta membawa kebanggaan dan kenangan pada suatu komunitas (Gunarto et al, 2013). Menurut Ridwan Kamil bahwa ruang publik kreatif terbentuk secara organik, hasil dari kesepakatan bersama antar komunitas warga kota dengan tujuan mulia yaitu mewujudkan mimpi, merawat memori kolektif dan tentunya membahagiakan warga kota melalui program pemberdayaan (Nurchayyo, 2013). Fungsi ruang publik kreatif tersebut untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan kreatif yang tetap merawat nilai-nilai kearifan lokal setempat. Hal ini penting mengingat untuk menjadi lebih kreatif bukan hanya sebuah keharusan yang dimiliki seseorang yang bekerja dalam industri kreatif, tetapi juga penting untuk dipelajari serta dikembangkan oleh setiap orang. Dalam dunia kerja pun demikian, kemampuan untuk menjadi lebih kreatif cukup penting karena dibutuhkan ide-ide segar agar dapat mengembangkan bisnis ataupun karirnya ke depan sehingga diperlukan ruang, wadah atau platform yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Sejalan dengan agenda penataan ruang publik yang terus berlangsung, Pemerintah Kota Yogyakarta secara resmi meluncurkan program Gandeng Gendong dimana program tersebut telah tertuang dalam Peraturan Walikota Yogyakarta No. 23 tahun 2018. Program Gandeng Gendong adalah program pemberdayaan dan pengentasan kemiskinan guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat, dengan melibatkan pentahelix 5K, yaitu pemerintah Kota Yogyakarta, Korporasi, Kampus, Kampung dan Komunitas. Program Gandeng Gendong bertujuan mempercepat upaya-upaya pengentasan kemiskinan. Paradigma baru Gandeng Gendong yang tidak hanya berkaitan dengan jamuan makan dan minum, namun menysasar ke semua sektor, baik sosial, pemberdayaan masyarakat, ekonomi, budaya, sarana prasarana fisik maupun sektor lain. Aktifitas Gandeng-Gendong ini sangat terasa di seluruh Kota Yogyakarta, termasuk di wilayah kelurahan Gunungketur Kemantren Pakualaman.

Kelurahan Gunungketur merupakan salah satu dari dua kelurahan yang berada di wilayah Kemantren Pakualaman Kota Yogyakarta. Wilayah ini termasuk dalam zona penyangga cagar budaya, dikarenakan letak wilayahnya dekat dengan Puro Pakualaman yang merupakan wilayah inti cagar budaya. Pada wilayah Gunungketur ini terdapat komunitas kreatif Loedji 16. Komunitas ini merupakan sebuah komunitas budaya pemuda Yogyakarta yang berfokus pada kesenian, kewirausahaan, dan pemerhati anak.

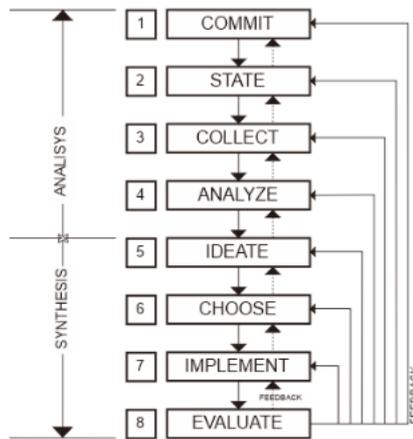
Dari uraian dan permasalahan di atas, maka dipandang perlu untuk membuat ruang publik di wilayah penyangga cagar budaya sebagai wadah interaksi dan ekspresi dalam konteks kontribusi seni untuk industri ekonomi kreatif bagi warga dalam usaha pelestarian budaya yang nantinya turut mendukung sektor pariwisata. Urgensi dari perancangan ini bahwa pariwisata juga menghasilkan dampak negatif pada tradisi, kebudayaan lokal dan lingkungan, sehingga perlu usaha-usaha merawat tradisi supaya bisa diterima oleh semua generasi dan sesuai dengan perkembangan jaman.

Tujuan riset terapan ini adalah merancang ruang kreatif di wilayah Gunungketur, khususnya di OKLE (Omah Kreatif Loedji 16) sebagai media interaksi dan ekspresi warga kota Yogyakarta. Selain itu ruang kreatif tersebut bisa mencerminkan pelestarian nilai-nilai budaya lokal dimana wilayah Gunungketur sebagai penyangga inti cagar budaya. Adapun manfaatnya adalah (1) Keberadaan ruang kreatif di kawasan cagar budaya akan memperkuat karakter kekhasan wilayah tersebut, dimana kolaborasi antar insan budaya dan pelaku kreatif bisa menjembatani gab yang lebar saat ini antara generasi tua dan generasi muda, terutama terkait pelestarian nilai-nilai budaya; (2) Dapat mendorong perekonomian masyarakat setempat; (3) Penelitian akan menghasilkan

sebuah desain yang aplikatif, dimana desain ini bisa dijadikan model acuan pengembangan fasilitas ruang kreatifitas terutama di lahan terbatas.

2. METODE

Metode yang akan digunakan pada riset terapan ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2014:178).



Gambar 1. Diagram Proses Desain

Metode diatas akan didukung dengan pendekatan desain *Eco-Cultural* dalam merancang model ruang kreatif di Yogyakarta. Dalam pandangan Jaya Ibrahim bahwa desain *Eco-Cultural* menjadi prinsip dan pendekatan yang mensinergiskan aspek alam dan lokalitas budaya yang ada di suatu wilayah dimana bangunan itu dihadirkan (Nurchahyo dan Indra, 2022: 59). Ada **tujuh parameter** sebagai pedoman dalam menerapkan desain *Eco-Cultural*. **Pertama**, harus mampu menstransformasikan aspek fisik dan non-fisik dari sebuah amatan budaya baik yang sifatnya tekstual maupun kontekstual, baik *tangible* maupun *intangibile*. **Kedua**, kepandaian menstransformasikan aspek visual dan non-visual dari sebuah amatan terhadap alam baik yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Upaya menstransformasikan budaya dan alam ke dalam bentuk elemen interior arsitektural (*fixed and semi-fixed*) memerlukan ketajaman seorang desainer dalam mengkaji kedua aspek tersebut. **Ketiga**, kepekaan desainer dalam hal pengaturan *display* atau *styling* sebuah produk interior yang memiliki konsep narasi yang kuat antar elemen sehingga menjadi daya tarik visual bagi pengguna ruang (*user*). **Ke-empat**, responsif terhadap segala kebutuhan pengguna ruang, misalnya kemudahan akses antar ruang sehingga efektifitas dan efisiensi dalam desain dapat dirasakan. **Kelima**, kecerdasan desainer dibutuhkan dalam merancang elemen ruang yang responsif terhadap faktor eksternal dari lingkungan sekitar. Cermat dalam menata sekuens ruang dan memilih material yang sesuai dengan konteks lingkungan setempat. **Ke-enam**, desain harus mudah dalam proses pengaplikasian di lapangan sehingga tidak harus membutuhkan *engineer* khusus, artinya masyarakat lokal bisa berpartisipasi dalam proses pengaplikasian desain. Selain itu pada bagian ini, desain harus memberi kemudahan dalam proses pemeliharaan bangunan sehingga diharapkan desain *low maintenance*. **Ketujuh**, desain ruang yang dirancang harus merawat nilai-nilai lokalitas yang ada dan memberi stimulus semangat baru yang mewakili jiwa tempatnya. Tujuh parameter desain di atas menjadi bahan *assessment* untuk mengetahui keberhasilan dalam sebuah perancangan desain (Nurchahyo, 2022).

3. PEMBAHASAN

3.1. Analisis Pemetaan *Branding* Kampung Gunungketur

Kampung wisata perkotaan terus berkembang di Kota Yogyakarta dalam rangka mendukung semangat warga dan pemerintah untuk menciptakan Yogyakarta sebagai kota kreatif dunia. Ruang publik kampung juga dikembangkan menjadi ruang kegiatan warga yang mendukung konsep wisata kampung. Fenomena *branding* kampung berkembang sejalan dengan fenomena *branding* kota (*city branding*) di berbagai tempat. Keragaman *branding* kampung muncul dari keragaman kampung.

Kadang kala sebutan *branding* sama tetapi elemen-elemen penentu *branding* bisa tidak sama persis. Artinya, keragaman *branding* kampung menunjukkan keragaman tentang bagaimana warga kampung melihat kampung yang mereka hidupi. Hal ini diperlukan perencanaan ruang kreatif sebagai paradigma alternatif yang berpotensi melestarikan sumberdaya spasial (keruangan) dan sosial lokal secara berkelanjutan. Penguatan terhadap paradigma perencanaan ruang kreatif merupakan tahapan awal adaptasi kehidupan masyarakat lokal setempat terhadap budaya global tanpa kehilangan jatidiri.

Hasil FGD dan observasi di lapangan, ada beberapa bagian peta sosial yang terdiri dari Pelaku, Kegiatan dan Tujuan Kegiatan. Pelaku dalam program yang akan menjadi penguatan modal sosial adalah seluruh warga, pemuda, komunitas dan organisasi-organisasi sosial (RT, RW, Kampung, Kelurahan, LPMK). Pelaku-pelaku ini kemudian akan menjalankan program kegiatan yang termasuk dalam roadmap sosial *branding* kampung Gunungketur Yogyakarta.

Tabel Branding Kampung Gunungketur

BRANDING KAMPUNG - KELURAHAN GUNUNGKETUR					
Kampung Berwawasan Lingkungan dan Kesehatan					
1	KAMPUNG RAPI	21	KAMPUNG PANCA TERTIB	1	KAMPUNG HIJAU SEHAT
2	KAMPUNG NYAMAN				
3	KAMPUNG AMAN				
4	KAMPUNG BERSIH	22	KAMPUNG ASRI		
5	KAMPUNG INDAH				
6	KAMPUNG HIJAU				
7	KAMPUNG TANGGAP COVID -19				
Kampung Berwawasan Sosial Budaya					
8	KAMPUNG BERBUDAYA	23	KAMPUNG BUDAYA RELIGI	2	KAMPUNG BUDAYATRADISI
9	KAMPUNG RELIGI				
10	KAMPUNG WISATA SEJARAH				
11	KAMPUNG JEMPARINGAN				
12	KAMPUNG SEJAHTERA	3	KAMPUNG SEJAHTERA LAYAK HUNI		
13	KAMPUNG RAMAH ANAK				
14	KAMPUNG ZERO STUNTING				
15	KAMPUNG MAJU				
Kampung Berwawasan Ekonomi - Teknologi					
16	KAMPUNG KULINER TRADISIONAL	24	KAMPUNG KULINER	4	KAMPUNG KREATIF BERBUDAYA
17	KAMPUNG KULINER PASAR SENTUL				
18	KAMPUNG JAMU				
19	KAMPUNG BATIK KREATIF				
20	KAMPUNG DIGITAL INSPIRATIF				

Dari FGD yang telah dilakukan oleh beberapa warga, aparat kelurahan, dan kelompok komunitas, maka dalam perancangan ini akan difokuskan pada lokus Omah Kreatif Loedji 16 yang nantinya akan dirancang baik program maupun fasilitas untuk mengakomodasi sejumlah *branding* di atas. *Branding* kampung ditujukan untuk menggali mimpi warga tentang keinginan kampung mereka di masa depan. Diharapkan, Omah Kreatif Loedji 16 menjadi pusat budaya yang bisa mengintegrasikan kegiatan-

kegiatan budaya dalam rangka pelestarian budaya baik benda maupun tak benda untuk meningkatkan perekonomian masyarakat melalui pemberdayaan ekonomi kreatif.

3.2. Proses Ideasi Desain Ruang Kreatif

Terdapat 3 hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, inovasi dan penemuan. Untuk menjadi pekerja kreatif tidaklah cukup memiliki bakat pandai menggambar, menari, menyanyi dan menulis cerita. Ia harus memiliki kemampuan mengorganisasikan ide-ide multi disipliner dan juga kemampuan memecahkan masalah dengan cara-cara di luar kebiasaan (Purnomo, 2016). Dalam konteks ini tentu seorang desainer akan mengolah *site* yang ada dalam bentuk visualisasi desain ruang yang menarik serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya setempat.

Ruang Kreatif Warsimah dikelola oleh para pemuda Yogyakarta khususnya di wilayah Pakualaman yang berfokus pada kesenian, kewirausahaan, dan pemerhati anak. Pada tahun 2020 lalu Ruang Kreatif “WARSIMAH” (Warung Edukasi Omah Kreatif Loedji 16) didirikan yang merupakan gabungan dari gerakan masyarakat Dapur Yu Limah atau Dapur Paguyuban Kuliner Omah Kreatif dan Pakde Kofit atau Relawan Mengajar Dampak Covid-19. Warsimah hadir sebagai ruang pemberdayaan masyarakat untuk bangkit dari pandemi.

Ruang Kreatif Warsimah Pakualaman ini memanfaatkan lahan terbatas di tengah kota, yakni memiliki luas 18 m x 25 m dengan pintu masuk utama menghadap ke timur. Ruang kreatif ini memiliki beberapa fungsi ruang dan area, seperti: 1). Ruang Kafe; 2). Ruang Perpustakaan Anak; 3) Area *Urban Farming*; 4). Area *Workshop* dan Pertunjukan Seni Budaya; 5). Mushola; 6). Area Parkir Kendaraan. Lahan yang terbatas di tengah kota menjadi lokus perhatian dalam proses desain eksperimen model Ruang Kreatif Warsimah Pakualaman. Sejumlah aspek dipertimbangkan dalam hal ini, seperti aspek aksesibilitas, efektifitas, dan efisiensi ruang sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna ruang (*user*) dalam melakukan aktivitas atau berkegiatan seni budaya di lahan terbatas.



Gambar 2. Maket Eksperimen Gubahan Ruang Kreatif Warsimah

(Sumber: Regina, 2022)

Ruang Kreatif Warsimah Pakualaman ini mengangkat konsep *Jagad Jiwa*. Tema ini ingin menegaskan tentang semangat warga dari tujuan hadirnya ruang kreatif sebagai sarana ekspresi kreativitas yang ramah lingkungan dan mewadahi kegiatan pelestarian budaya dalam mendukung sektor ekonomi kreatif di Kelurahan Gunungketur Kecamatan Pakualaman Yogyakarta. Dalam hal pengembangan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal, masyarakat sebagai pelaku yang menjadi aktor utama yang akan membangun, memiliki dan mengelola langsung fasilitas wisata serta pelayanannya, sehingga dengan demikian masyarakat diharapkan dapat menerima langsung keuntungan ekonomi. Hal ini sejalan dengan kesadaran akan pembangunan pariwisata yang berwawasan budaya dan lingkungan yang merupakan *alternative strategic tourism* di Kota Yogyakarta. Model pariwisata lewat pembentukan Ruang Kreatif ini tentu mempertimbangkan pemanfaatan sumber daya yang berkelanjutan untuk generasi mendatang.



Gambar 3. Maket Ruang Kreatif Warsimah Pakualaman di Waktu Malam
(Sumber: Regina, 2022)

Adapun desain Warung Kopi Warsimah dengan mengaplikasikan konsep yang sudah ada dan mengaplikasikan stilasi bentuk pada furnitur dan bangunan, mewujudkan desain yang bernuansa tradisional, hangat, nyaman, dan aman. Dengan menerapkan konsep yang terinspirasi dari Bir Plethok, diharapkan Warung Kopi Warsimah dapat menjadi wadah berbagi kehangatan dalam kebersamaan.



Gambar 4. Dapur Warsimah dengan menggunakan material bambu
(Sumber: Nugroho, 2022)



Gambar 5. Area untuk kegiatan workshop dan sosialisasi
(Sumber: Nugroho, 2022)

Desain pendukung antara lain :

1. Lampu

Lampu untuk *general lighting* yakni sebagai pencahayaan untuk menerangi keseluruhan ruangan. Namun lampu ini juga dapat digunakan sebagai *task lighting*. Bentuk dari lampu ini terinspirasi dari logo Pakualaman yang disederhanakan. Lampu ini menggunakan material bambu dan besi pada bagian kap lampu serta memiliki ukuran $100 \times 20 \times 35$ cm. Lampu gantung dan berfungsi sebagai *ambient light* yang memberi kesan temaram serta hangat melalui jenis lampu filamen dengan warna *warm white*.



Gambar 6. Desain Lampu Gantung Warsimah
(Sumber: Nugroho, 2022)

2. Gate OKLE LOEDJI 16

Gate ini menggunakan material bambu, dengan ukuran menyesuaikan dari luas wilayah Warsimah.



Gambar 7. Desain Gerbang Utama Warsimah
(Sumber: Nugroho, 2022)

3. Omah Kreatif

Omah Kreatif merupakan area untuk melakukan kegiatan-kegiatan di Warsimah sekaligus sebagai tempat penyimpanan barang-barang yang dibutuhkan untuk kegiatan *workshop* dan *event* kebudayaan. Area Omah Kreatif ini cenderung kecil, dan barang-barang yang ada kurang terorganisir sehingga menimbulkan kesan berantakan dan kurang terurus dengan baik.



Gambar 8. Desain Omah Kreatif
(Sumber: Nugroho, 2022)

4. SIMPULAN

Dalam analisis perancangan ini dapat disimpulkan bahwa ruang hijau terbatas yang ada di wilayah cagar budaya, khususnya di Pakualaman memang perlu ditata ulang dengan sentuhan modern tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi setempat seperti yang tertuang dalam prinsip-prinsip konservasi. Peranan komunitas ternyata memberikan nilai penting dalam menjaga keberlanjutan desain. Peranan Perguruan Tinggi dan Lembaga Birokrasi ternyata juga menyumbang peran yang cukup signifikan dalam pengembangan desain kegiatan. Tidak ada kendala yang berarti dalam penyusunan desain fisik Ruang Kreatif Warsimah maupun kegiatan pada Komunitas OKLE LOEDJI 16 di Kelurahan Gunungketur Kecamatan Pakualaman ini. Peran serta masyarakat dalam mendukung komunitas ini dalam penyediaan ruang kreatif sudah cukup baik. Desain bisa dikembangkan dalam cakupan yang lebih luas, tidak hanya di Kawasan Pakualaman, namun juga di Kawasan cagar budaya lainnya seperti Kotagede, Kawasan Kraton, Kotabaru, dimana wilayah-wilayah tersebut mempunyai potensi yang sangat bisa dikembangkan dalam rangka penataan ruang perkotaan di Yogyakarta.

Daftar Pustaka

Gunarto, Anton. (2013). *Konsep Disain Rencana Taman Kota Pangkalan Kerinci Berbasis Ruang Publik Kreatif, Kabupaten Pelalawan Riau*. Laporan Teknis. Pusat Teknologi Produksi Pertanian-Kedepuitan Teknologi Agroindustri dan Bioteknologi-Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi. Jakarta.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.

Nurchahyo, M. (2013). *Karakter Formal Arsitektur Dan Desain Interior Karya Ridwan Kamil* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Nurchahyo, M., & Indra, H. (2022). *Pendidikan Seni dan Estetika Ekologis*. Yogyakarta: Amongkarta.

Nurchahyo, M. (2022). *Desain Ekologis dalam Interior dan Arsitektur Nusantara*.

Purnomo, Rochmat Aldy. (2016). *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*, Surakarta: Ziyad Visi Media.