

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

4.1 Analisa Masalah

1. Masalah fungsi bangunan dengan aspek pengguna

Pengguna bangunan pada gedung creative hub memiliki pengunjung dengan latar belakang kunjungan yang berbeda. Dari yang sekedar berwisata, berbelanja, workshop, maupun bekerja di dalam gedung creative hub ini menyebabkan sirkulasi pengunjung yang bermacam-macam sesuai dengan kepentingannya. Terutama ketika diadakan pertunjukan yang massif seperti konser musik, pertunjukan tari, dan pameran menyebabkan akses pengunjung yang massif tersebut harus dibatasi agar tidak menyentuh area-area yang tidak boleh diakses.

2. Masalah fungsi bangunan dengan tapak

a. Akses

Jalan affandi yang menjadi akses utama menuju tapak termasuk jalan yang rawan kemacetan pada jam—jam sibuk. Akan sangat rawan terjadi kemacetan pada jalan affandi pada jam berangkat kerja, pulang kerja, dan liburan.

b. Iklim

Ketika musim panas di area Yogyakarta khususnya di daerah Sleman memiliki suhu yang tinggi dalam data yang diperoleh BPS Yogyakarta pada tahun 2019 suhu udara maksimum mencapai 32.6°C dengan kelembaban mencapai 86%. Fasilitas-fasilitas yang memiliki system penghawaan buatan dengan air conditioner tentunya tidak bermasalah namun fasilitas outdoor maupun semi outdoor yang memerlukan treatmen penghawaan alami perlu dimaksimalkan.

3. Masalah fungsi bangunan dengan lingkungan di luar tapak

a. Budaya

Dilihat dari budaya yang ada di Yogyakarta khususnya di sekitar tapak yang dipilih memiliki budaya yang beragam.

b. Sosial

Masyarakat di sekitar tapak memiliki latar belakang sosial yang berbeda. Dari adanya hotel, distro, restoran hingga keberadaan pasar tradisional dan rumah makan konvensional di sekitar tapak.

c. Ekonomi

Perekonomian di sekitar tapak dapat dikatakan berjalan hampir 24 jam dengan adanya banyak bangunan komersil seperti toko-toko, hotel, restoran, dan pasar tradisional.

4. Masalah fungsi bangunan lingkungan tapak dan topik atau tema yang akan diangkat

Keterkaitan fungsi bangunan, lingkungan tapak, dan topik atau tema yang diangkat adalah *musitecture* yang mana metode desain yang dipakai adalah perwujudan antara musik dan arsitektur. Terdapat 6 sektor kreatif yang ada dalam gedung creative hub yaitu musik, visual art, seni tari, fashion, fotografi, dan video animasi. Masing-masing sektor kreatif memiliki peranan yang saling berkaitan pada sektor kreatif lainnya dengan filosofi bahwa enam sektor kreatif tersebut berjalan dalam hubungan simbiosis yang dinamis digambarkan dalam gelombang suara.

Selain topik atau tema yang diangkat ialah *musitecture*, dibutuhkan juga pendekatan lain untuk mendukung pendekatan utama dalam menyelesaikan beberapa masalah yang telah dirumuskan.

4.2 Identifikasi Permasalahan

1. Yogyakarta merupakan kota dengan suhu rata-rata yang tinggi hingga 32.6°C dan kelembaban yang tinggi hingga 86 % pada tahun 2019 data yang diperoleh dari BPS Yogyakarta. Sebagai bangunan low rise 5 lantai dengan memiliki fasilitas indoor dan outdoor.
2. Kurangnya wadah di Yogyakarta untuk menyelaraskan industri kreatif yang memiliki sektor yang dapat saling bekerja sama dalam membentuk ekosistem industri kreatif di Yogyakarta maupun Indonesia.

3. Penerapan bentuk bangunan yang menggunakan tema pendekatan music dan arsitektur dalam bangunan gedung creative hub agar bangunan memiliki citra yang mewakili fungsi dari bangunan creative hub sendiri.

4.3 Pernyataan Masalah Utama

1. Bagaimana desain creative hub dapat selaras dengan keberagaman sektor kreatif didalamnya ?
2. Bagaimana menciptakan fasilitas pada gedung creative hub yang sesuai dengan kebutuhan para pelaku kreatif untuk produksi dan menjual hasil produksi?
3. Bagaimana cara menciptakan ruang yang dapat mengintegrasikan pengunjung dan pelaku kreatif pada gedung creative hub ?