

ABSTRAKSI

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan terhadap perkembangan pendidikan. Edukasi literasi, yang menjadi landasan sebuah pembelajaran, dirasa kurang memadai dalam menghadapi ekonomi kreatif yang mulai menjamur. Pembelajaran secara teori membutuhkan tambahan berupa edukasi praktikal, sehingga masyarakat tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan. Kebutuhan ini masih belum didukung oleh fasilitas publik yang mampu menyediakan edukasi baik secara literasi maupun praktikal.

Yogyakarta merupakan kota pelajar yang sudah memiliki budaya literasi yang cukup baik, dengan pengunjung tetap perpustakaan mencapai 60.000 orang. Selain itu, kota ini memiliki potensi industri kreatif. Hal ini dibuktikan dengan diusulkannya kota ini sebagai salah satu kandidat *creative city* ke UNESCO. Kedua hal tersebut membuktikan bahwa Jogja merupakan kota yang strategis untuk lokasi sebuah fasilitas perpustakaan dengan tambahan edukasi praktikal berupa *makerspace*. Kota ini sudah memiliki beberapa fasilitas publik untuk edukasi literasi, namun tidak terdapat fasilitas untuk edukasi praktikal. Pentingnya kedua edukasi ini membuat perpustakaan dengan *makerspace* menjadi sebuah kebutuhan.

Perencanaan dan perancangan *Library Makerspace* di Yogyakarta sebagai ruang publik kota sekaligus percontohan bagi kota-kota lain merupakan jawaban dari permasalahan kebutuhan edukasi baik secara literasi maupun praktikal. Pendekatan sistem osmosis dipilih untuk tipologi bangunan ini karena prinsip teori yang memungkinkan pengguna melakukan kedua aktivitas edukasi tersebut, mendapatkan inovasi, dan memotivasi pengguna lain. Diharapkan dengan adanya *Library Makerspace* ini, akan tercipta masyarakat yang teredukasi, kreatif, dan inovatif untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif.

Kata kunci : Edukasi, *Library Makerspace*, Osmosis

ABSTRACT

The revolution of industry 4.0 brings changes to education development. Literacy, as the base of the education, ain't enough to encounter the growth of creative industry. Literacy education needs practical learning, so that people aren't only have the knowledge but skills as well. These needs still not being supported by the public facility that provide both of the education.

Yogyakarta, renowned as a center of education, already has excellent reading culture with its 60.000 regular library visitors. Moreover, this city has potential in creative industry. This is proven by a proposal of this city as a candidate of the creative city by UNESCO. Those things prove that Jogja is a strategic city for a library with makerspace that include practical education. This city already has public facilities for literacy education, yet it doesn't has any for practical education. The importance of both education require a library with makerspace included.

The planning and designing of Library Makerspace in Yogyakarta, as a pilot project for other cities, is the answer for the needs of literacy and practical education. Osmosis system was chosen for this building type due to its theory that allows user to perform both of the education, innovated, and motivating others. In the end, we hope that this Library Makerspace will be able to create educated people, also being creative and innovative in order to support the creative industry.

Keyword : Education, Library Makerspace, Osmosis