

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan revolusi digital yang sangat melekat dengan kehidupan kita saat ini, turut mendorong untuk adanya inovasi pada sektor-sektor ekonomi yang efektif dan mengikuti perkembangan jaman. Hal ini melahirkan ekonomi berbasis kreatif/inovasi yang terus meningkatkan perekonomian wilayah. Menurut situs web Bapenda Jawa Barat (2017), ekonomi kreatif merupakan konsep yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama.

Dikutip dari situs web Investor.id (2020), Badan Pusat Statistik (2019) mencatat pada tahun 2019, ekonomi kreatif secara rata-rata menyumbang 9,8% terhadap PDB Indonesia yakni Rp 1.211 Triliun. Pentingnya ekonomi kreatif bagi Indonesia terlihat dari arahan presiden untuk menjadikan ekonomi kreatif sebagai tulang punggung ekonomi Indonesia, dilansir dari Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif (2019). Salah satu usaha pemerintah terkait pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia yaitu telah dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) sebagai lembaga yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Pada situs web Ayo Bogor (2019) menyatakan, Pemerintah Provinsi Jawa Barat sedang fokus mengerjakan 30 Proyek Strategis Jawa Barat di tahun 2019 yang salah satunya adalah membangun *Creative Center* di sejumlah Kota/Kabupaten termasuk Kota Bogor. Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil menyatakan bahwa ekonomi kreatif merupakan hal yang penting bagi provinsi Jawa Barat. Sebab, sepertiga dari ekspor Jawa Barat merupakan produk ekonomi kreatif, dikutip dari pernyataannya pada situs web Merdeka (2019).

Data dari Kementerian Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025 menyebutkan bahwa, industri kreatif dapat dikelompokkan kedalam 16 *sub-sector*. *Sub-sector* tersebut diantaranya; Periklanan, arsitektur, kuliner, *fashion*, kriya, TV dan radio, penerbitan, aplikasi dan *games developer*, musik, fotografi, film, animasi, video, seni pertunjukkan, desain produk, seni rupa, desain interior, dan desain komunikasi visual. Berbagai komunitas dan kelompok industri kreatif yang ada di Kota Bogor memiliki latar belakang yang berbeda. Dilansir dari Rencana Kerja (RENJA) Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor (2019), keunggulan industri kreatif yang dimiliki Kota Bogor diantaranya dalam bidang fesyen dan kuliner.

Maka dari itu, dalam upaya mengembangkan potensi dan menyediakan wadah untuk menampung ekonomi kreatif di Kota Bogor perlu adanya sebuah perencanaan dan perancangan untuk Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*. Pendekatan dengan *Biophilic Design* dilakukan dengan tujuan merespon bangunan dengan arahan pembangunan Kota Bogor dengan kota taman dan membina hubungan yang baik antara manusia dan lingkungan.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan yang telah diungkapkan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara untuk merancang bangunan *Creative Center* di Bogor sebagai wadah para pelaku industri kreatif untuk mengembangkan dirinya dengan menyediakan fasilitas penunjang aktivitas yang lengkap. Perencanaan dan perancangan ini juga harus dapat menerapkan dan menyesuaikan dengan konsep *Biophilic Design* yang sesuai agar bangunan dapat digunakan dengan efektif dan baik.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini bertujuan untuk mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan pengembangan bangunan *Bogor Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design* beserta dengan hal-hal teknis lain yang diperlukan sesuai konteks permasalahan yang sudah diuraikan pada rumusan masalah.

1.3.2. Sasaran

Tersusunnya Laporan Pedoman Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebagai pedoman dan acuan dalam merancang *Bogor Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*.

1.4. Manfaat

1.4.1. Subyektif

Manfaat dari LP3A ini secara subyektif adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mengikuti Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro dan sebagai acuan / pedoman untuk tahapan selanjutnya, yaitu kedalam proses perumusan program dasar perencanaan dan perancangan.

1.4.2. Obyektif

Manfaat dari LP3A ini secara obyektif adalah untuk memberi tambahan pengetahuan dan perkembangan ilmu di bidang arsitektur mengenai perencanaan dan perancangan bangunan pusat kreatif sebagai wadah para pelaku industri kreatif di Kota Bogor dapat berkembang sesuai dengan standar-standar dan kebutuhan yang diperlukan.

1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

1.5.1. Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan *Bogor Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design* mempertimbangkan aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek regulasi, aspek teknis dan pendekatan lokalitas pada eksplorasi desain.

1.5.2. Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan pengembangan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design* yang berlokasi di Kota Bogor

1.6. Metode Pembahasan

1.6.1. Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan mempelajari literatur dari buku, instansi terkait, peraturan setempat, jurnal, internet, dan bahan tertulis lainnya mengenai teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan *Creative Center* dengan *Biophilic Design*.

1.6.2. Studi Komperatif

Metode ini dilakukan dengan melakukan studi banding melalui tinjauan langsung dan referensi dengan membandingkan objek bangunan yang memiliki fungsi sama telah dan akan terbangun untuk mengevaluasi performa dan mendapatkan kriteria yang ideal dalam perencanaan dan perancangan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*

1.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang gambaran umum tema utama berupa latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas literatur tentang kajian dari peraturan, standar, refrensi, maupun studi banding terkait bangunan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*

BAB III : DATA DAN ANALISIS

Membahas tentang tinjauan Kota Bogor beserta data fisik dan nonfisik yang merupakan fakta di lapangan dengan standarisasi tipologi bangunan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*

BAB IV : PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisis dasar pendekatan program perancangan awal dan analisis mengenai pelaku dan aktivitasnya, hubungan kelompok ruang, kebutuhan ruang, sirkulasi, luas program ruang, teknis dan kinerja bangunan.

BAB V : PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai hasil program ruang dan teknis perencanaan dan perancangan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design* yang telah dianalisis pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber berupa literatur seperti artikel, jurnal, internet, atau buku yang digunakan untuk rujukan dalam mendukung perencanaan dan perancangan Bogor *Creative Center* dengan Pendekatan *Biophilic Design*.

1.8. Alur Pikir

