

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan pendahuluan yakni mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode serta alur pikir

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang berada di dalam masa pertumbuhan ekonomi yang cukup signifikan, setelah melalui masa Covid-19 dan di tengah terjadinya tantangan global. Menurut Badan Pusat Statistik Ekonomi Indonesia setelah masa pandemi covid-19 tahun 2021 mengalami pertumbuhan sebesar 3,7 persen lalu pada tahun 2022 pertumbuhan sebesar 5,31 serta 5,05 persen pada 2023 (Dwi, 2024). Meskipun tipis namun konsisten mengalami peningkatan secara perlahan. Yang membuat negara Indonesia mengalami perkembangan dalam 3 tahun belakangan ini adalah dikarenakan pertumbuhan ekonomi di Indonesia sudah mengarah ke tahap pertumbuhan ekonomi yang berkualitas.

Perkembangan perekonomian ditengah masyarakat yang semakin cepat perubahannya disertai dengan munculnya berbagai potensi sektor ekonomi terbaru yang mampu menopang kehidupan perekonomian masyarakat dunia dan khususnya Indonesia. Perkembangan ini diketahui pada adanya dari sebuah kegiatan yang hanya bertumpu pada perekonomian berbasis Alam berubah menjadi berbasis Ekonomi kreatif yang diartikan sebagai ekonomi manusia. Dengan makin banyaknya lulusan perguruan tinggi, sedangkan lowongan pekerjaan tak sebanding dengan jumlah lulusan tersebut menjadikan persaingan global dan kualitas sumber daya manusia meningkat. Hal ini mendorong beberapa negara mencari alternatif perekonomian yang mampu menciptakan sumber daya manusia mandiri dan produktif, dengan salah satu alternatifnya yaitu menghidupkan ekonomi kreatif.

Dikutip dari (Press release, 2019) Saat ini pemerintah sedang gencar – gencarnya membangun sebuah fasilitas yang dapat menampung kreatifitas masyarakat dalam bidang ekonomi kreatif, hal tersebut di dukung dengan budaya dari bangsa Indonesia ini sendiri yang sangat kaya. Begitu banyak potensi yang

dimiliki bangsa Indonesia ini untuk dijadikan sebuah patokan maupun di jadikan sebuah acuan agar dapat dimanfaatkan dengan baik.

Kota Semarang merupakan salah satu daerah urban yang menjadi sentra pertumbuhan, perdagangan dan perekonomian global secara khusus di Jawa Tengah. Semarang juga merupakan salah satu kota yang berpotensi menjadi pusat kreativitas dan inovasi di Indonesia, mengingat banyaknya pelaku usaha kreatif, perguruan tinggi, dan komunitas yang berkembang di kota ini mengakibatkan industri kreatif di Kota Semarang terus mengalami perkembangan secara signifikan. Hal ini membuat Semarang terpilih menjadi salah satu dari 10 kota kreatif di Indonesia (semarangkota, 2021). Dari 17 subsektor, Kota Semarang memiliki lima sub sektor utama Ekonomi Kreatif, yaitu kuliner (22,9 %), music (20,8%), desain produk (7,08 %), fashion (9,91 %), dan kriya (9,2 %).

Dalam hal ekonomi kreatif menurut Ganjar Pranowo (Tribun Jateng, 2017) di Kota Semarang sendiri pelaku Ekonomi Kreatif masih terkendala dengan pemasaran dan modal usaha. Pemasaran yang dilakukan oleh pelaku itu sendiri masih menggunakan cara konvensional dan terpencar. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya dengan menciptakan wadah yang menjadi pusat dari kegiatan industri kreatif dari potensi ekonomi kreatif di kota tersebut. Upaya yang dilakukan yaitu dengan pembangunan Creative Hub

Creative Hub menjadi wadah yang memfasilitasi para pemuda kreatif dan para pelaku start up dari berbagai bidang industri kreatif untuk saling berinteraksi dan memungkinkan untuk kolaborasi karya. Hal ini sejalan dengan cara pengembangan ekonomi kreatif yaitu dengan memperluas jaringan para pelaku ekonomi kreatif (Arifiantib, 2019) dan meningkatkan inovasi usaha (Shofa, 2018). Selain itu penting untuk menyediakan pusat layanan bisnis terintegrasi (Akil, 2015) sebagai sarana promosi dan pemasaran bagi para pekerja kreatif yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk berbagai usaha ekonomi kreatif. Mengingat beberapa sub sektor utama ekonomi semarang adalah kuliner, desain produk, fashion, dan kriya, maka perlu untuk membentuk commercial center guna mendukung produktivitas dan efektivitas ekonomi kreatif indonesia khususnya Kota Semarang.

Hal yang mendasari untuk memilih pendekatan arsitektur kontemporer dalam perancangan *Semarang Creative Hub and Commercial Space* adalah pola kehidupan masyarakat sekarang cenderung mengikuti perkembangan zaman modernisasi. Dengan memadukan nuansa etnis Semarang dengan bentuk arsitektur kontemporer saat ini sedang menjadi tren sehingga diharapkan konsep dan gaya bangunan tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, yakni sebagai berikut:

1. Semarang memiliki potensi untuk menjadi salah satu kota dengan pusat kreativitas dan inovasi di Indonesia, namun para pekerja industri kreatif belum memiliki wadah yang cukup untuk mengembangkan karyanya
2. Para pekerja industri kreatif masih melakukan pemasaran dengan cara yang konvensional dan terpencar.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari LP3A ini adalah sebagai acuan dalam merencanakan dan merancang suatu pusat kreatifitas dan komersil bagi pekerja industri kreatif sebagai respon untuk mendukung peningkatan ekonomi kreatif di Indonesia khususnya Kota Semarang dengan menggunakan konsep Arsitektur Kontemporer

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari tersusunnya LP3A ini adalah sebagai langkah dasar proses perencanaan dan perancangan *Semarang Creative Hub* dan *Commercial Space* berdasarkan analisa dan pendekatan terhadap aspek-aspek panduan perencanaan dan perancangan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Subjektif

Manfaat dari LP3A ini secara subyektif adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro sebagai acuan untuk tahapan selanjutnya, yaitu ke dalam proses perumusan program dasar perencanaan dan perancangan Semarang *Creative Hub* dan *Commercial Space* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer.

1.4.2 Objektif

Manfaat dari LP3A ini secara obyektif adalah untuk memberi tambahan pengetahuan dan perkembangan ilmu di bidang arsitekturmengenai bangunan komersial, khususnya yang berkaitan dengan standar yang telah diterapkan tanpa meninggalkan aspek arsitektural.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup secara substansial menitikberatkan pada berbagai hal berkaitan dengan Perencanaan dan perancangan Semarang *Creative Hub* dan *Commercial Space* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

1.5.2 Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial dari perancangan ini adalah di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah.

1.6 Metode

Metode yang digunakan dalam penyusunan LP3A Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur dilakukan untuk mencari data mengenai standar kebutuhan, regulasi, dan kebutuhan yang mendukung fungsi bangunan.
2. Studi Preseden terhadap objek yang serupa dan sudah terbangun untuk dilakukan identifikasi serta analisis sebagai bahan pembanding untuk menemukan solusi dan inovasi baru perancangan yang optimal.
3. Survey Lapangan dilakukan terhadap site yang telah dipilih untuk mendapatkan

data-data berupa foto, ukuran, serta konteks lingkungan dan pengaruhnya terhadap tapak dan bangunan.

1.7 Sistematika Pembahasan

LP3A Tugas Akhir ini disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, yang masing-masing membahas aspek tertentu dari konten laporan sesuai dengan jenis materi yang relevan. Berikut sistematika pembahasan dan penyusunan LP3A:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, lingkup, dan alur pikir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Studi pustaka mengenai pusat kreativitas dan komersil, fasilitas yang ada di dalamnya, definisi arsitektur kontemporer, serta preseden bangunan pusat kreativitas dan komersil.

BAB III : TINJAUAN LOKASI DAN PENGGUNA

Bagian ini menjelaskan tentang tinjauan kawasan perencanaan proyek meliputi uraian dan data lokasi proyek yaitu Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah, kondisi lingkungan sekitar, dan penjelasan kesesuaian regulasi daerah setempat dengan pemilihan tapak untuk proyek.

BAB IV :BATASAN, ANGGAHAN, DAN KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang batasan, anggapan, dan kesimpulan dalam lingkup LP3A ini.

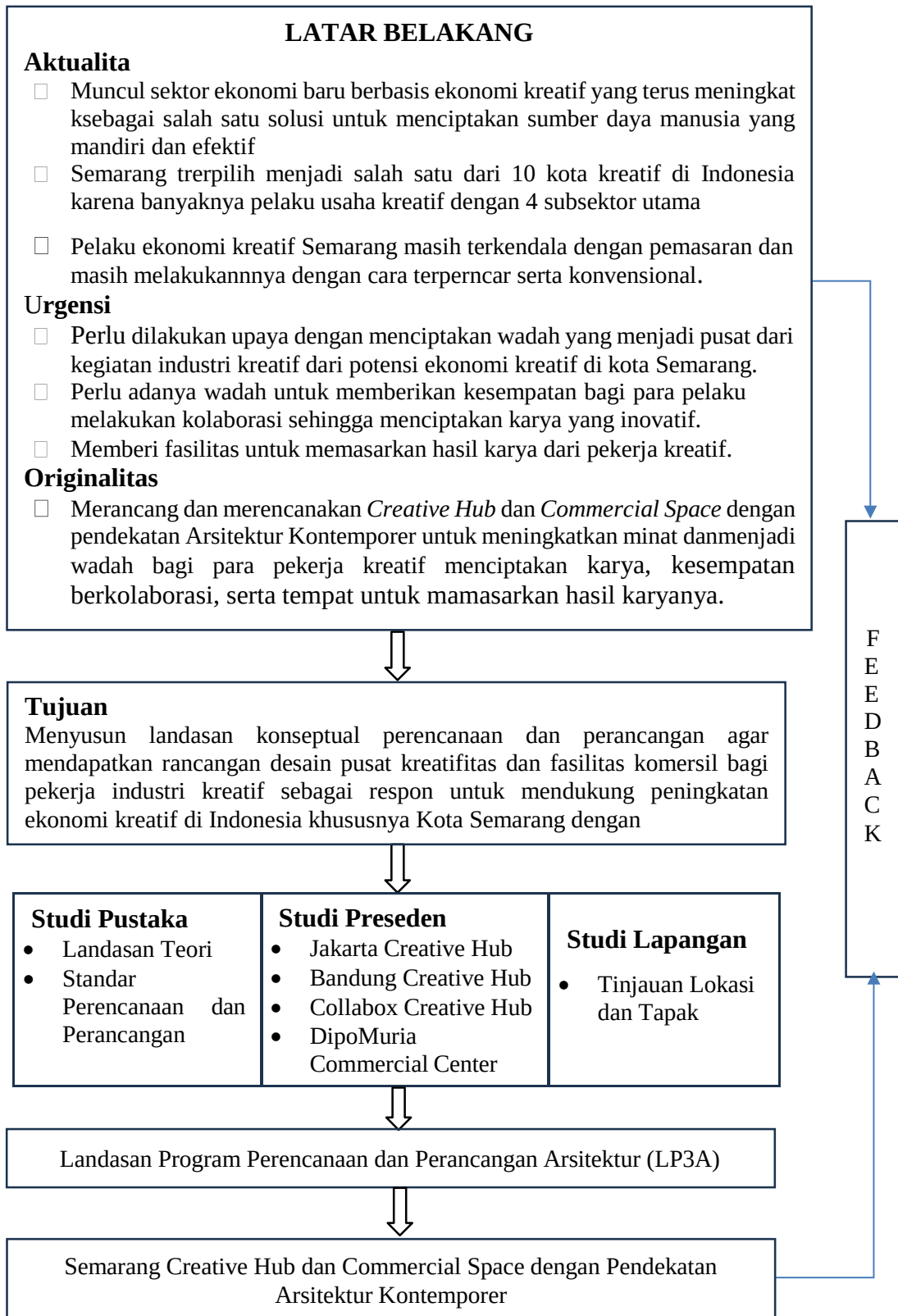
BAB V : PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai pendekatan terhadap aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur, yaitu aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural berupa konsep desain, analisa ruang yang hasilnya dapat dijadikan sebagai landasan program perencanaan dan perancangan.

BAB VI : PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai hasil akhir dari proses pendekatan program perencanaan dan perancangan, yaitu aspek perencanaan yang terdiri dari aspek fungsional dan kontekstual serta aspek perancangan yang terdiri dari aspek kinerja, teknis, dan arsitektural.

1.8 Alur Pikir



Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir
(Sumber: Analisis Penulis)