

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu pusat urban di Indonesia, Kota Semarang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi kreatif. Ada berbagai industri kreatif yang sudah berkembang di Kota Semarang, mulai dari seni, desain, hingga teknologi digital. Semarang berada dalam posisi strategis untuk menjadi pusat kreatif yang lebih signifikan di tingkat Nasional. Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh pelaku ekonomi kreatif adalah persaingan ketat dengan produk impor. Hambatan dalam menghadapi ancaman pasar impor ini salah satunya dengan peningkatan ekosistem ekonomi kreatif secara menyeluruh sehingga bisa mengembalikan budaya dan kebiasaan untuk menggunakan produk-produk lokal. (Badan Pembinaan Hukum Nasional, 2024)

Salah satu aspek penting dalam penguatan ekosistem kreatif tersebut dimulai dari peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pelaku ekonomi kreatif perlu diberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan, wawasan, dan di yang lebih luas, agar mampu bersaing secara kompetitif. Adapun kegiatan terkait berupa pelatihan keterampilan teknis, workshop kreativitas, inovasi pelatihan manajemen dan kewirausahaan, dan kegiatan pendukung lainnya. Namun, pengembangan SDM tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya infrastruktur yang mendukung, seperti ruang kolaboratif dan pusat inovasi sebagai wadah pengembangan SDM yang telah disebutkan. Infrastruktur ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik untuk berkreasi, tetapi juga sebagai platform untuk memasarkan produk dan karya kreatif.

Selain pengembangan SDM dan infrastruktur, tantangan lain yang dihadapi oleh pelaku ekraf adalah akses terhadap modal dan dukungan kelembagaan. Untuk memastikan keberlanjutan usaha kreatif, perlu adanya kolaborasi antara pelaku industri, pemerintah, serta investor. Kepemitraan ini dapat mendorong ekosistem ekonomi kreatif yang lebih kuat, di mana laku ekraf memiliki akses yang lebih baik terhadap pendanaan dan peluang pasar.

Faktor yang tidak kalah penting adalah inovasi dalam pemasaran, yang sangat menentukan keberhasilan ekonomi kreatif di era digital. Pemasaran produk dan jasa harus menyesuaikan dengan perubahan tren dan kebutuhan pasar, serta didukung oleh

teknologi modern. Inovasi pemasaran yang tepat dapat membantu pelaku ekonomi kreatif di Semarang untuk lebih mudah menjangkau pasar lokal maupun global.

Fasilitas ruang kreatif yang disediakan di Kota Semarang belum cukup untuk mengakomodir aktivitas pengembangan yang telah disebutkan. Pada pelaksanaannya ruang kreatif yang disediakan di Kota Semarang terbatas dan hanya menjadi tempat pemasaran produk saja, itupun masih belum optimal. (Kusumawardana et al., n.d.) Ruang Kreatif kurang bisa mendukung kreativitas dan inovasi pelaku kreatif sehingga belum memunculkan iklim kolaborasi yang tepat untuk pengembangan ekonomi kreatif yang ada di Kota Semarang

Untuk menciptakan ruang yang mendukung kreativitas, kolaborasi, dan inovasi, arsitektur biofilik menjadi salah satu pendekatan yang relevan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen alam ke dalam desain ruang, arsitektur biofilik tidak hanya menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan menyenangkan, tetapi juga mampu menstimulasi kreativitas para pengguna ruang. Hal ini penting untuk menciptakan pusat kreativitas yang dinamis, di mana pelaku ekonomi kreatif dapat bekerja, berkolaborasi, serta memasarkan produk mereka secara efektif dan berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, yang akan menjadi titik fokus permasalahan dalam Proposal Tugas Akhir ini, yaitu terkait bagaimana memfasilitasi pelaku ekonomi kreatif untuk bisa berkreasi berinovasi, berkolaborasi sekaligus mendapatkan akses pemasaran, sehingga bisa meningkatkan ekosistem ekonomi kreatif yang berkelanjutan di Kota Semarang dengan pendekatan arsitektur biofilik.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menyusun landasan konseptual perencanaan dan perancangan agar menghasilkan rancangan desain fasilitas yang optimal, yang dapat mendukung kegiatan ekonomi kreatif di Kota Semarang dengan pendekatan Arsitektur Biofilik.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Objektif

Studi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang inovatif dan memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan industri kreatif di Kota Semarang.

1.4.2 Manfaat Subjektif

Manfaat pribadian secara subjektif yaitu sebagai persyaratan Tugas Akhir Mata Kuliah Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) periode 241.

1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

1.5.1 Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan substansial dalam penelitian ini dititikberatkan pada disiplin ilmu arsitektur, khususnya terkait perancangan *Innovation and Creativity Center* dengan Konsep *Biophilic Design* di Kota Semarang. Fokus utama mencakup integrasi elemen alam dalam desain arsitektural untuk menciptakan ruang yang mendukung kreativitas dan kesejahteraan pengguna. Aspek di luar arsitektur, seperti dampak sosial dan lingkungan, akan dibahas sejauh relevan dengan tujuan menciptakan pusat inovasi yang berkelanjutan, responsif terhadap iklim, serta mampu memberdayakan komunitas lokal.

1.5.2 Ruang Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan *Innovation and Creativity Center* dengan Konsep *Biophilic Design* di Kota Semarang akan mengkaji terkait desain fasilitas yang ideal dengan melakukan evaluasi terhadap fasilitas eksisting dan memperhatikan standar dan ketentuan yang ada.

1.6 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan ini yaitu :

- **Metode Deskriptif**, yaitu dengan mengumpulkan data dengan cara studi pustaka, observasi lapangan, dan pencarian data terkait melalui sumber yang kredibel.

- **Metode Dokumentatif**, yaitu dengan memperoleh dan melampirkan data berupa gambar atau foto yang diambil melalui survei lapangan.
- **Metode Komparatif**, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap fasilitas eksisting dan bangunan dengan tipologi serupa yang sudah ada. Dari data-data yang telah terkumpul akan dikaji dan dianalisis lebih lanjut sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dari *Innovation and Creativity Center* dengan Konsep *Biophilic Design* di Kota Semarang

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar terkait hal-hal yang menjadi fokus dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A). Uraian tersebut meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas literatur tentang tinjauan Inovasi, tinjauan program rehabilitasi, tinjauan sentra rehabilitasi terpadu, tinjauan Arsitektur Humanis dan studi banding.

BAB III TINJAUAN KONTEKS

Berisi tinjauan umum lokasi mengenai kondisi fisik wilayah serta peraturan tata ruang wilayah yang berlaku terkait objek perencanaan dan perancangan.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pendekatan kapasitas, aspek fungsional, aspek kinerja, aspek struktural, penekanan desain, serta penentuan lokasi dan tapak.

BAB V PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan dan program ruang.

1.8 Alur Pikir

