

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi tak dapat dipungkiri, telah memberikan pengaruh yang signifikan pada dunia kreativitas. Kemudahan yang didapatkan dari kemajuan ini pun telah meningkatkan peran kreativitas dalam perekonomian dunia sebagai sarana pengembangan ataupun distribusi dari ide-ide bisnis yang terlahir dan menjalar di semua sub-sektor seperti dunia desain, perfilman, musik, seni rupa, dan lainnya melalui ekonomi berbasis industri kreatif. Ekonomi kreatif yang memberikan peluang besar bagi munculnya usaha-usaha baru, merupakan solusi nyata dari masalah penyerapan tenaga kerja di berbagai belahan dunia. Ekonomi Kreatif memiliki potensi yang cukup menjanjikan dan diproyeksikan akan terus meningkat.

Ekonomi kreatif di Indonesia pun ikut merasakan dampak dari perkembangan ini. Salah satunya dengan dibentuknya kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif semenjak tahun 2011 dengan salah satu misinya untuk mengembangkan industri ekonomi kreatif yang khas di masing-masing destinasi tujuan wisata. Melalui Perpres no.6 tahun 2015, Presiden pun membentuk badan non kementerian yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) sebagai bentuk nyata dari usaha pemerintah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan ekonomi kreatif bangsa. Ekonomi kreatif ini memiliki beberapa bidang diantaranya: aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio.

Pada akhir Oktober 2019, lahir Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. UU tersebut menjadi landasan hukum bagi pengembangan ekonomi kreatif dalam perencanaan pembangunan nasional jangka menengah dan panjang. Di sana diatur peran pemerintah dalam memfasilitasi perlindungan kegiatan dan kekayaan intelektual ekonomi kreatif. Ada tiga subsektor unggulan ekonomi kreatif yang menyumbang pertumbuhan tertinggi, yakni kuliner, fashion, dan kriya. Adapun yang menjadi subsektor prioritas yakni film, musik dan pengembangan aplikasi dan game.

Ekonomi kreatif nasional setiap tahun selalu memberikan sumbangan yang signifikan terhadap produk domestik bruto (PDB) (Yuliawati, 2020 dalam situs insight center katadata.co.id). Pada 2019, kontribusi ekonomi kreatif diperkirakan mencapai Rp 1.200 triliun. Pada 2018, sumbangannya Rp 1.105 triliun naik dari tahun sebelumnya sebesar Rp 1.009 triliun, dan 2016 senilai Rp 922 triliun. Kepala Badan Ekonomi Kreatif Indonesia periode 2015-2019 Triawan

Munaf pernah menyatakan, sumbangan ekonomi kreatif terhadap PDB tumbuh Rp 100 triliun setiap tahun. Sehingga, kontribusi ekonomi kreatif pada 2020 diperkirakan sekitar Rp 1.300 triliun.

Ekonomi kreatif memiliki potensi yang sangat besar kedepannya terhadap perekonomian nasional yaitu dengan target kontribusi sebesar 12% terhadap PDB Nasional, 13 juta tenaga kerja, dan kontribusi ekspor mencapai 10% pada lima tahun kedepan. Berdasarkan data BPS, Kota Semarang merupakan salah satu kota dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang besar di Indonesia dengan angka 2,78%, yaitu sekitar 61.668 pengusaha dari total 8.203.826 pengusaha industri kreatif terdaftar di seluruh Indonesia (Bekraf, 2016).

Kota-kota besar di Indonesia sudah mulai mengupayakan perkembangan dari ekonomi kreatif ini, beberapa di antaranya yaitu Jakarta, Surabaya dan Bandung. Upaya yang dilakukan, dengan menciptakan wadah yang menjadi pusat dari kegiatan industri kreatif dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas melalui pembangunan fasilitas-fasilitas pusat kreatif (Creative Hub). Pembangunan infrastruktur ini di naungi oleh Pemerintah Kota dan bekerjasama dengan dinas-dinas terkait subsektor ekonomi kreatif kota yang menjadi unggulan atau berpotensi untuk dikembangkan seperti Dinas UMKM dan Koperasi, Dinas Pariwisata, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Kominfo, serta berada dalam pengawasan Badan Ekonomi Kreatif ( Bekraf ).

Kota Semarang sebagai Ibukota Provinsi Jawa Tengah menjadi tolok ukur bagi kemajuan kota-kota di sekitarnya. Hingga tahun 2020, setidaknya telah berdiri beberapa co-working space, galeri pameran dan marketplace berskala kecil di beberapa tempat bagi pelaku ekonomi kreatif yang disediakan oleh Pemkot Semarang maupun dibentuk oleh komunitas, belum terdapat fasilitas terpadu yang representatif bagi geliat ekonomi kreatif berskala layanan kota.

Menurut Kariada, N., Martuti, T., Setiawan, A.B., dan Sumaryanto, T.F., (2018) dalam penelitiannya mengenai kondisi perkembangan ekonomi kreatif Kota Semarang, sektor ekonomi kreatif yang termasuk dalam sektor unggulan antara lain adalah kuliner, fashion, dan kriya. Data Kemenperin tahun 2019 mencatat, jumlah industri kecil menengah tercatat 927 ribu unit usaha menyerap tenaga kerja sebanyak 2,2 juta orang, serta IKM kriya ada sekitar 158 ribu dengan menyerap tenaga kerja sebanyak 490 ribu orang.

Kemudian untuk sektor potensial adalah fotografi, videografi, TV dan radio, advertising, arsitek, musik, aplikasi dan game. Kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Semarang diantaranya adalah kemudahan izin usaha, dukungan moral terutama rangkulan dari pemerintah, ruang bebas untuk berkarya dan berekspresi dan tempat pemasaran bagi produk-produk ekonomi kreatif.

Fasilitas pusat kreatif (Creative Hub) merupakan ruang alternatif yang merespon kebutuhan pelaku industri kreatif membutuhkan ruang bebas untuk bisa berkarya dan berekspresi, adanya kebebasan berkarya dan adanya ruang bagi industry kreatif tersebut, tentunya akan mengasah kreatifitas sehingga diharapkan usaha-usaha mereka pun akan lebih berkembang. Ruang kreatif

menurut opini masyarakat adalah suatu wadah, ruang dimana orang atau komunitas dapat berkarya seni, mencari inspirasi, berinteraksi, bertukar aspirasi, mengembangkan ke-ahliannya, membuka relasi dan membentuk komunitas (Dewi, 2016). Adapun kegiatan yang diwadahi antara lain event, *workshop*, pameran, *art performance*, presentasi, *sharing*, *working space*, *tutorial class*, *meeting*, dan kegiatan lainnya. Menurut hasil penelitian Centre for Innovation Policy and Governance (CIPG) dari British Council Indonesia, di Indonesia perkembangan fasilitas serupa dapat berupa ruang-ruang kerja, ruang pertemuan dan ruang-ruang event informal dalam istilah *creative space*, *co-working space*, atau *makerspace*.

Fenomena maraknya pembangunan pusat kreatif (Creative Hub) dipicu oleh anggapan bahwa pusat kreatif dapat mengakomodir berbagai macam guna dan kegiatan dalam satu bangunan. Tata ruang dan fitur arsitektural pusat kreatif adalah komponen penting yang dapat mempengaruhi suasana dan atmosfer yang diciptakan pada bangunan dan representasi aktivitas didalamnya. Adanya fleksibilitas ruang yang dapat memfasilitasi kebutuhan akan berekspressi yang beragam sehingga pengembangan fleksibilitas ruang pada pusat kreatif diharapkan dapat meningkatkan manfaat dan fungsionalitas bangunan itu sendiri.

Dalam beberapa tahun terakhir, aktifitas kreatif di Semarang semakin berkembang dan didominasi oleh komunitas dan tema-tema kreatif. Hasil dari pemetaan kalender event sepanjang tahun 2019 juga membuktikan hal yang sama, event-event kreatif Semarang didominasi oleh acara bertema kuliner, fashion, dan kriya dalam berbagai skala dan bentuk setting. Aktivitas pegiat kreatif kota Semarang seperti pameran, pelatihan, *art performance*, bazaar lebih banyak terpusat pada bangunan publik seperti mall, kawasan heritage kota lama yang sedang dikembangkan, ruang terbuka kota, *café*, maupun taman-taman kota.

Hal ini dipengaruhi oleh fleksibilitas ruang-ruang kota tersebut yang dapat secara dinamis mengikuti konsep acara maupun kebebasan dalam menghadirkan tata dekorasi atau suasana keruangan yang diharapkan, suasana publik yang ditawarkan pada tempat-tempat tersebut juga telah dikenal oleh masyarakat, dapat menjadi kawasan yang strategis untuk menggapai target keramaian.

Iklm industri kreatif menimbulkan tuntutan ruang yang dinamis dari komunitas dan pelakunya dalam menyelenggarakan berbagai aktivitas multisektor beragam skala, agar ruang senantiasa fleksibel, dan dapat menyesuaikan dengan bermacam preferensi pelaku ekonomi kreatif dan mampu merepresentasikan semangat kegiatan di dalamnya di masa kini maupun perkembangannya mendatang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah tempat yang representatif dalam mewadahi aktivitas pelaku industri kreatif Kota Semarang dalam sebuah Pusat Kreatif (Creative Hub) dengan pendekatan ruang fleksibel guna menunjang pengembangan ekonomi kreatif Kota Semarang yang dapat digunakan secara fleksibel menyesuaikan dengan dinamika pengguna dan semangat kreativitas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

- Perkembangan ekonomi kreatif yang merupakan isu global berpengaruh terhadap perekonomian nasional, sudah terdapat misi pemerintah terkait hal ini untuk mengembangkan industri ekonomi kreatif khas di masing-masing daerah dengan membentuk badan-badan dan peraturan-peraturan. Potensi ekonomi kreatif di Semarang berkembang dengan sector unggulannya dan memiliki jumlah pelaku ekonomi kreatif yang besar. Namun, fasilitas terpadu dan representatif belum tersedia seperti kota-kota besar dengan ekonomi kreatif yang berkembang lainnya di Indonesia.
- Fenomena maraknya pembangunan pusat kreatif (Creative Hub) dipicu oleh anggapan bahwa pusat kreatif dapat mengakomodir berbagai macam guna dan kegiatan dalam satu bangunan. Sedangkan iklim industri kreatif menimbulkan tuntutan ruang yang dinamis dari pelakunya dalam menyelenggarakan berbagai aktivitas multisektor beragam skala yang dapat menyesuaikan dengan dinamika pengguna dan semangat kreativitas, pengembangan fleksibilitas ruang pada pusat kreatif dapat meningkatkan manfaat dan fungsionalitas bangunan itu sendiri.

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan serta desain bangunan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel.

### **1.3.2. Sasaran**

Tersusunnya laporan pedoman perencanaan dan perancangan arsitektur sebagai dasar tahap eksplorasi dalam proses merancang desain bangunan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel.

## **1.4. Manfaat**

### **1.4.1. Secara Subyektif**

Untuk memenuhi syarat dalam mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Universitas Diponegoro.

### **1.4.2. Secara Obyektif**

Diperolehnya landasan perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel.

## **1.5. Ruang Lingkup**

### **1.5.1. Secara substansial**

Perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel mempertimbangkan aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek teknis, aspek kinerja, dan aspek visual arsitektural.

### **1.5.2. Secara spasial**

Perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan skala kota di wilayah urban di kota Semarang, Jawa Tengah.

## **1.6. Metode Pembahasan**

### **1.6.1. Studi Pustaka**

Mempelajari literatur melalui buku, jurnal, data dari instansi terkait, peraturan setempat, internet, serta bahan-bahan tertulis lainnya mengenai teori, konsep, serta kriteria perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) dan ruang fleksibel.

### **1.6.2. Studi Banding**

Membandingkan objek bangunan yang memiliki fungsi atau pendekatan desain yang sama telah dan akan terbangun untuk mengevaluasi performa dan mendapatkan kriteria yang ideal dalam penyusunan pedoman perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif Semarang.

### **1.6.3. Studi Lapangan**

Melakukan pengamatan terhadap wilayah Kota Semarang mengenai perkembangan objek fasilitas kreatif, aktivitas kreatif kota, lokasi potensial dan rencana tata guna lahan. Data dikumpulkan melalui survey lapangan ke objek dan lembaga terkait, untuk memperoleh gambaran kondisi eksisting objek studi yang menjadi bahan kajian.

### **1.6.4. Studi Pendekatan Perencanaan dan Perancangan**

Mewujudkan analisis yang telah dilakukan melalui studi pustaka, preseden dan studi lapangan menjadi pendekatan dalam konsep perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan pendekatan ruang fleksibel.

## **1.7. Sistematika Pembahasan**

Penyusunan LP3A ini menggunakan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan rangkuman pemahaman objek arsitektur yang menjadi fokus perancangan. Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas literatur tentang kajian dari peraturan, standar, referensi, teori perancangan, maupun studi banding terkait bangunan pusat kreatif (Creative Hub) yang meliputi definisi umum judul terkait guna, perkembangan tipologi, fasilitas dan aktivitas di dalamnya, dasar perencanaan, pengelolaan, organisasi ruang, kriteria ruang dan ketentuan-ketentuan mengikat dari pusat kreatif serta pendekatan ruang fleksibel.

## **BAB III TINJAUAN DATA**

Membahas data tentang tinjauan umum aktivitas dan fasilitas kreatif Kota Semarang, peraturan mengenai tata ruang wilayah, dan proyek sejenis di kota yang berkaitan dengan objek perencanaan dan perancangan.

## **BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Menganalisis pendekatan program perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel melalui aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek teknis, aspek kinerja, dan aspek visual arsitektural.

## **BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Menyimpulkan program perencanaan dan perancangan Pusat Kreatif (Creative Hub) di Semarang dengan Pendekatan Ruang Fleksibel dalam program ruang dan penentuan tapak terpilih.

### 1.8. Alur Pikir



