

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Ekonomi kreatif menjadi harapan Indonesia di tengah gejolak perekonomian global yang saat ini terus berubah. Hal ini didorong oleh perwujudan nilai tambah yang diciptakan oleh usaha atau perusahaan ekonomi kreatif yang dapat meningkatkan daya saing produk dan daya saing usaha atau perusahaan Indonesia. Munculnya Start Up di dunia usaha ekonomi kreatif menunjukkan bahwa daya saing produk dan daya saing usaha atau perusahaan Indonesia juga memiliki prospek yang cukup cerah. Era perdagangan bebas menjadi sinyal untuk terus mengembangkan potensi besar dari ekonomi kreatif. Sinyal ini semakin kuat setelah mulai diberlakukannya era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) pada 1 Januari 2016 lalu. Selain era perdagangan bebas, Indonesia juga menghadapi tantangan yang muncul akibat perlambatan pertumbuhan ekonomi yang dialami beberapa tahun terakhir (Sri Mulyani, 2018). Ekonomi kreatif dapat menjadi katalisator pertumbuhan ekonomi Indonesia di tengah kondisi perekonomian saat ini.

Sejak beberapa tahun lalu, Indonesia telah mengalami perubahan struktur ekonomi yang semula bertumpu pada sektor pertanian berubah ke sektor industri, hingga ke sektor informasi yang masih berlangsung saat ini. Menurunnya kontribusi sektor pertanian terhadap perekonomian Indonesia menunjukkan bahwa ekonomi Indonesia membutuhkan inovasi dan kreativitas sebagai sumber pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Ekonomi kreatif (ekraf) sebagai konsep ekonomi baru yang mengandalkan ide kreatifitas, inovasi, budaya, dan teknologi diyakini mampu menjadi sumber pertumbuhan baru bagi perekonomian nasional kedepan.

Kreativitas dan inovasi inilah yang dapat meningkatkan daya saing produk Indonesia baik di pasar domestik maupun internasional. Potensi peningkatan inovasi dan kreativitas berasal dari kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia, dan diyakini mampu menjadi sumber pertumbuhan baru bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia. Menurut data hasil survei Khusus Ekonomi Kreatif 2016, Produk Domestik Bruto (PDB) sektor kreatif sejak 2010 konsisten menanjak hingga tahun 2015, yakni 7,38% atau setara nilai Rp. 852,24 triliun terhadap perekonomian Indonesia. Dan menurut kepala BEKRAF- Triawan Munaf, pada akhir tahun 2019, sektor ekonomi kreatif diramalkan dapat menyumbang sebesar Rp. 1.200 triliun ke Produk Domestik Bruto (PDB).

Presiden Joko Widodo optimis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia. Untuk mewujudkan upaya tersebut, pada 20 Januari 2015 lalu, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Presiden Joko Widodo membentuk lembaga baru non kementerian bernama Badan

Ekonomi Kreatif (Bekraf). Badan ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang dapat membantu meningkatkan potensi industri kreatif yang berkembang di Indonesia. Menurut data BEKRAF 2018, cakupan ekonomi kreatif meliputi enam belas subsektor yaitu arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; film, animasi, dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; fashion, aplikasi dan game developer; penerbitan; periklanan; televisi dan radio; seni pertunjukan; dan seni rupa.

Berdasarkan hasil Listing Sensus Ekonomi 2018 sebanyak 8.203.826 usaha/perusahaan ekonomi kreatif tersebar di seluruh Indonesia. Terlebih ada 1.700 perusahaan rintisan (startup) pada 2018 yang bergeliat di dalam negeri yang membuka peluang potensial untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif ke depannya (Sumber : [Kemenkeu.go.id](http://Kemenkeu.go.id)). Iklim yang positif ini tentunya menjadi momen yang tepat bagi pemerintah untuk mengokohkan fondasi perekonomian melalui ekonomi kreatif, termasuk salah satunya kota Semarang.

Semarang merupakan kota besar dengan laju pertumbuhan ekonomi yang terus meningkat setiap tahunnya. Menurut Data *Badan Pusat Statistik* kota Semarang tahun 2019, pertumbuhan ekonomi dilihat dari naiknya nilai PDRB (Produk Domestik Regional Bruto). Perekonomian Kota Semarang tahun 2019 tumbuh sebesar 6,86 persen, lebih cepat dibanding pertumbuhan 2018 yang sebesar 6,52 persen. Pertumbuhan dicatat oleh seluruh lapangan usaha. Ekonomi kota Semarang terus bertumbuh sejalan dengan pertumbuhan usaha atau bisnis yang pesat, salah satunya di bidang ekonomi kreatif. Hal ini membuat Semarang terpilih menjadi satu dari sepuluh kota terkreatif di Indonesia pada 2019 yang diumumkan secara resmi oleh BEKRAF Indonesia (Sumber : [www.bekraf.go.id](http://www.bekraf.go.id)) yang menyebabkan banyaknya perusahaan-perusahaan ekraf bermunculan di kota Semarang. Menurut data Statistik Ekonomi Kreatif tahun 2017, terdapat 61.668 jaringan usaha atau perusahaan ekonomi kreatif yang ada di Semarang. Berdasarkan data dari laman Semarang Digital Kreatif, setidaknya terdapat 167 perusahaan yang tergabung dalam komunitas Semarang Digital Kreatif pada 2017 dan pelaku industri kreatif lain seperti para *startup* yang sudah tercatat dalam mapping dan database startup 2018 dan terus meningkat sampai saat sekarang ini.

Dikutip dari laman resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika - [Kominfo.go.id](http://Kominfo.go.id), hal tersebut juga didukung dengan adanya Gerakan 1000 Startup Digital Semarang yang merupakan bagian dari Gerakan 1000 Startup Digital Nasional untuk mewujudkan potensi Indonesia menjadi The Digital Energy of Asia di tahun 2020 ini. Dengan dukungan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) beserta Pemerintah Kota Semarang, membuat para pelaku industri kreatif khususnya startup semakin berkembang, setidaknya sudah ada 4000 pendaftar yang bergabung dalam Gerakan 1000 Startup Digital Semarang pada tahun 2019 (Sumber : [Liputan6.com](http://Liputan6.com)).

Perkembangan ini tentu saja memerlukan fasilitas untuk memwadahi kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan kinerja dari pelaku ekonomi kreatif tersebut. Namun semakin tinggi laju ekonomi juga membuat laju pembangunan di kota Semarang lebih pesat dan dengan penduduk yang padat menyebabkan terjadinya keterbatasan lahan untuk membangun kantor tetap bagi perusahaan tersebut. Dengan banyaknya para pelaku ekonomi kreatif tentu juga meningkatkan kebutuhan kantor di kota Semarang. Untuk itu diadakannya perancangan Rental Office Semarang,

merupakan *rent office building* yang dapat disewakan bagi para pelaku ekonomi kreatif, baik itu perusahaan rintisan (*startup*), *eCommerce*, dan perusahaan lainnya yang ingin menyewa *space* sebagai tempat mereka beraktivitas sesuai dengan kebutuhannya.

Seiring dengan tingginya laju pembangunan di kota ternyata memiliki dampak terhadap kesehatan lingkungannya. Seperti adanya polusi udara, tercemarnya lingkungan karena limbah, dan berkurangnya lahan terbuka hijau yang membuat daerah resapan air menjadi berkurang. Begitu juga dengan perkantoran yang aktivitasnya banyak menggunakan energi (listrik dan air) dan menghasilkan sampah yang berdampak negatif terhadap lingkungan hidup. Untuk itu, Rental Office Semarang hadir sebagai kantor sewa yang mengedepankan efisiensi energi berdasarkan kriteria EDGE (*Excellence in Design for Greater Efficiencies*), dengan mengoptimalkan sumber daya baik dari penggunaan air, energi dan material sehingga menciptakan bangunan yang hemat energi, nyaman dan berkelanjutan serta dapat mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan di sekitarnya, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja bagi para pengguna Rental Office Semarang.

## 1.2 Tujuan dan Sasaran

### Tujuan :

- Memperoleh suatu Judul Tugas Akhir yang layak dan dapat mendukung proses perencanaan dan perancangan Rental Office Semarang dengan penekanan desain Green Building.
- Mendesain “ Rental Office Semarang” yang merupakan tempat bekerja dan beraktivitas bagi perusahaan-perusahaan ekonomi kreatif dengan sistem sewa dalam suatu bangunan,serta dapat mengatasi keterbatasan lahan di kota Semarang. dan dengan adanya beberapa fasilitas pelengkap yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan penyewa kantor, serta dapat menciptakan kenyamanan bagi pengguna dan lingkungan bangunan tersebut.

### Sasaran :

Tersusunnya pokok-pokok pikiran dalam dasar penyusunan Proposal Tugas Akhir Rental Office Semarang melalui aspek-aspek panduan perancangan dan alur pikir proses serta dasar dalam pembuatan LP3A dan eksplorasi desain yang akan dikerjakan pada tahap selanjutnya.

## 1.3 Manfaat

Dari penyusunan sinopsis serta pelaksanaan tahap-tahap Tugas Akhir selanjutnya diharapkan diperoleh manfaat baik untuk penulis pribadi maupun masyarakat. Manfaat yang dapat diperoleh terdiri dari manfaat subjektif dan objektif dengan rincian sebagai berikut.

- Manfaat Subjektif
  - Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir periode 150 sebagai syarat kelulusan Sarjana Strata 1 (S-1) di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
  - Sebagai langkah awal pembuatan judul yang nantinya akan diajukan dan dilanjutkan menjadi judul Tugas Akhir periode 150.

- Sebagai pedoman dan dasar acuan proses perencanaan dan perancangan berikutnya dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).
- Manfaat Objektif
  - Dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya dan menambah wawasan tentang perencanaan dan perancangan sebuah rental office di kota Semarang.
  - Dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan alternatif bagi pihak-pihak yang membutuhkan data-data mengenai bidang yang bersangkutan, khususnya kota Semarang.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

##### **Ruang Lingkup Substansial**

Ruang Lingkup substansial ini di titikberatkan pada lingkup ilmu arsitektur terutama konsep perancangan Rental Office Semarang dan dengan pendekatan Green Building. Hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung topic utama.

##### **Ruang Lingkup Spasial**

Perencanaan dan perancangan Rental Office Semarang ini akan mengkaji pada tapak yang berada di Kota Semarang (aspek kontekstual) dengan memperhatikan potensi, kendala, solusi dan prospek bagi berdirinya bangunan Rental Office ini.

#### **1.5 Metode Pembahasan**

Metode Pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif kemudian di analisa sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam perancangan Rental Office Semarang.

Tahap pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

1. Studi Literatur  
Dilakukan dengan memahami literatur baik melalui buku, jurnal dan bahan-bahan literatur lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. Studi Lapangan  
Dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung di bangunan dengan fungsi yang sama yaitu Rental Office.
3. Wawancara  
Wawancara dilakukan dengan menanyakan langsung, baik dengan pelaku aktivitas di Rental Office seperti penyewa dan pengelola bangunan. Hal ini dilakukan untuk menggali data dan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topik.
4. Studi Preseden  
Dilakukan dengan mencari informasi tentang Rental Office dan bisa dijadikan acuan mengenai kebutuhan ruang, sistem penyewaan maupun fasilitas pendukung dan pelengkapannya. Yang dapat dilakukan dengan meninjau langsung ke lapangan, melihat dan membaca buku, jurnal ataupun internet.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang dilakukan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan pendekatan yang akan dilakukan, sistematika bahasan dan alur pikir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan terkait objek yang dibahas seperti tinjauan umum, klasifikasi, tipologi, standar perencanaan dan perancangan, fasilitas rental office serta tinjauan pendekatan Green Building.

### **BAB III TINJAUAN PENGGUNA, LOKASI DAN TAPAK**

Berisi data-data fisik dan nonfisik dari hasil survey lapangan mengenai lokasi seperti data fisik dan non fisik beserta peraturan daerah setempat beserta data untuk calon pengguna.

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

Menguraikan tentang penyusunan program pokok dasar perencanaan dan perancangan melalui beberapa pendekatan yang akan digunakan sebagai acuan dalam tahap desain grafis.

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

Berisi kesimpulan yang didapatkan dari penyusunan program perencanaan dan perancangan yang terdapat pada bab sebelumnya.

## 1.8 Alur Pikir Penyusunan

