

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

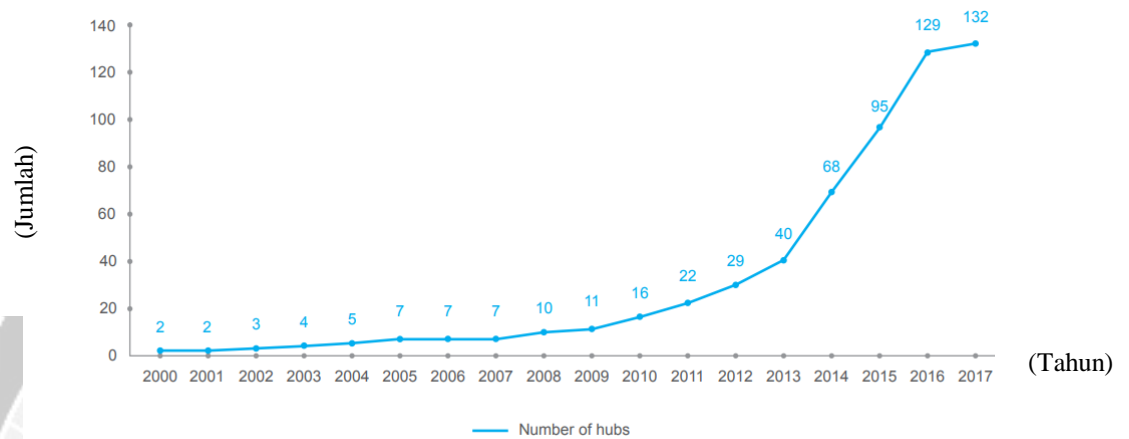
I.1.1. Latar Belakang Proyek

Kota Surakarta merupakan kota yang dikenal memiliki potensi kuat di bidang jasa dan perdagangan. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melahirkan inovasi-inovasi baru khususnya di sektor industri kreatif. Industri kreatif merupakan aktivitas yang dikerjakan oleh sumber daya manusia sebagai pelaku industri kreatif dengan menciptakan proses kreasi dan proses inovasi. Adanya kegiatan interaksi antar pelaku industri kreatif diharapkan akan mampu melahirkan sebuah kolaborasi yang bertujuan untuk mendukung proses industri kreatif tersebut. Peranan industri kreatif yang tersebar dalam beberapa wilayah di Indonesia akan berdampak positif bagi pertumbuhan ekonomi negara secara global¹. Indonesia memiliki 14 sub-sektor industri kreatif, antara lain kerajinan, teknologi komputer, *fashion*, musik, arsitektur, desain, video dan fotografi, *film*, *advertising*, percetakan, riset dan pengembangan, permainan interaktif, televisi dan radio, dan seni pertunjukan. Salah satu sektor yang difokuskan oleh Kementerian Perindustrian (Kemenperin) adalah industri kerajinan. Industri kerajinan memiliki potensi untuk meningkatkan perekonomian Indonesia karena tingkat ekspor yang cukup tinggi, berdaya saing dalam mancanegara, serta mampu menyerap banyak sumber daya manusia¹.

Industri kreatif Indonesia memiliki angka pertumbuhan yang cukup signifikan tiap tahunnya. Hal tersebut tercermin dari semakin banyaknya pusat kreatif yang bermunculan di Indonesia. Pusat kreatif yang dimaksudkan ialah ruang-ruang bersama yang dikelola oleh

¹ (Agribisnis.co.id, 2017)

komunitas dengan proses pertukaran ide dan gagasan kreatif di dalamnya. Ruang-ruang kreatif tersebut diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengembangkan pola pikir pelaku industri kreatif agar semakin berkembang².



Gambar 1. 1 Grafik pertumbuhan pusat kreatif di Indonesia

Sumber : *britishcouncil.id*

Semakin berkembangnya pusat kreatif akan meningkatkan nilai perekonomian kreatif bagi Indonesia. Tingkat ekspor industri kreatif selalu mengalami peningkatan tiap tahunnya. Sehingga peningkatan industri kreatif harus dipertahankan dengan menciptakan fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang terselenggaranya aktivitas industri kreatif tersebut. Hal tersebut telah dirancang pemerintah Indonesia karena pendapatan industri kreatif cukup berperan dalam perekonomian Indonesia.

² (theconversation.com, 2018)



Gambar 1. 2 Grafik pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif Indonesia
 Sumber : *infografik.kontan.co.id*

Kota Surakarta dikenal sebagai kota dengan budaya lokal yang unik dan beragam. Kekayaan budaya yang dimiliki kota Surakarta dapat menjadi sebuah senjata untuk menciptakan industri kreatif yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan citra negara Indonesia. Pada tahun 2017 silam, Pemerintah Kota Surakarta telah mencanangkan semboyan "Solo Kreatif, Solo Sejahtera". Semboyan tersebut tercipta akibat adanya keinginan kota Surakarta dalam meningkatkan perekonomian daerah dengan berfokus pada industri kreatif. Hal tersebut berbanding lurus dengan adanya gagasan negara Indonesia yang ingin mengembangkan ekonomi kreatif agar mampu bersaing dengan negara lain. Sehingga kota Surakarta membutuhkan pergerakan secara bertahap untuk mencapai tujuan yang disimbolkan dengan semboyan tersebut³.

Salah satu wujud pergerakan yang terlihat nyata ialah penandatanganan nota kesepahaman yang dijalin antara Pemerintah Kota Surakarta dengan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf) pada bulan Juli, 2018 silam. Kerja sama yang telah dilakukan tersebut menjadi titik awal kota Surakarta untuk menghidupkan kembali potensi pertumbuhan ekonomi kreatif di berbagai sektor. Selain untuk menghidupkan potensi tersebut, Pemerintah Kota Surakarta dan Bekraf bertujuan pula untuk menghimpun, melatih, dan mengembangkan sumber daya manusia kreatif yang berada di kota Surakarta khususnya para generasi muda. Berdasarkan analisa yang dilakukan oleh Bekraf,

³ (Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian Kota Surakarta, 2017)

kota Surakarta merupakan salah satu dari beberapa kota yang dikategorikan sebagai kota kreatif di Indonesia. Selain kota Surakarta, Bekraf menyebutkan bahwa Yogyakarta, Bandung, Malang, Surabaya, dan Bali merupakan kota dengan tingkat kreativitas yang tinggi⁴.

I.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Kearifan lokal berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 adalah nilai-nilai luhur bangsa yang diberlakukan dalam wujud tata kehidupan masyarakat untuk melindungi serta mengelola lingkungan hidup agar dapat lestari. Nilai luhur kearifan lokal tersebut harusnya sudah terwujud secara ajeg di setiap daerah. Adanya kearifan lokal di suatu daerah akan memberikan entitas khusus yang dapat menentukan harkat martabat masyarakatnya. Kota Surakarta sendiri memiliki identitas yang kuat akan kearifan lokal sebuah daerah. Eksistensi dari kota Surakarta sebagai kota budaya merupakan salah satu hal yang harus dipertahankan. Keberadaan budaya sebagai kearifan lokal tersebut harus mampu berkolaborasi dengan budaya modern yang mulai masuk pada zaman sekarang.

Kondisi industri kreatif di Indonesia saat ini masih kurang mampu untuk berkolaborasi secara optimal dengan adanya keberagaman budaya yang ada. Meskipun memiliki tingkat pertumbuhan ekonomi yang cukup baik di bidang industri kreatif, nilai budaya Indonesia dan kearifan lokal tiap daerah juga harus ditonjolkan dalam setiap proses industri kreatif tersebut. Nilai-nilai budaya Indonesia yang sangat beragam sudah menempel dalam identitas negara di mata dunia. Adanya keberagaman kearifan lokal yang dimiliki Indonesia masih belum mampu menjadi sebuah pembeda yang mencolok dengan negara lain di bidang industri kreatif. Sehingga hal tersebut dapat

⁴ (Solotruster.com, 2018)

dimaksimalkan kembali dalam kekuatan industri kreatif Indonesia agar mampu berdaya saing dengan industri kreatif negara lain⁵.

Selain faktor budaya kearifan lokal yang belum dapat dimunculkan dalam proses industri kreatif, faktor lain yang menjadi titik fokus dalam perancangan Surakarta *Creative Hub* ini ialah tingkat kemiskinan penduduk kota Surakarta yang masih mengalami fluktuasi tiap tahunnya. Kemiskinan merupakan suatu keadaan ketidakmampuan seseorang dalam bidang ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup rata-rata di suatu daerah tertentu. Indikator seseorang tidak mampu memenuhi kebutuhannya apabila kemampuan pendapatan seseorang tersebut tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan sandang, pangan, dan papan⁶. Dalam data statistik terbaru yang diterbitkan tahun 2018 oleh Badan Pusat Statistik Kota Surakarta, jumlah penduduk yang tergolong penduduk miskin tahun 2017 mencapai 54.900 jiwa dari total jumlah penduduk kota Surakarta sebanyak 516.102 jiwa. Angka tersebut masih dibawah jumlah penduduk miskin tahun 2016 yang mencapai 59.910 jiwa. Selain itu, jumlah penduduk miskin kota Surakarta memiliki porsi 0,23% jika dibandingkan dengan jumlah penduduk miskin yang ada di seluruh Indonesia. Perlu diketahui berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Pusat, pada tahun 2017 silam jumlah penduduk miskin di Indonesia telah mencapai angka 26.580.000 jiwa⁷.

Surakarta *Creative Hub* dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan gagasan serta inovasi baru di bidang industri kreatif dengan mengutamakan adanya potensi kearifan lokal yang dimiliki kota Surakarta. Gagasan serta inovasi yang berbentuk virtual dapat terbentuk dari adanya interaksi di dalam ruang kerja bersama (*Co-Working Space*). Surakarta *Creative Hub* tersebut juga dapat dijadikan sebagai

⁵ (Kemenperin.go.id, 2016)

⁶ (e-journal.uajy.ac.id)

⁷ (Badan Pusat Statistik Kota Surakarta, 2017)

wadah interaksi antar pelaku industri kreatif yang merealisasikan gagasan virtual tersebut menjadi produk fisik di dalam ruang berkarya (*Maker Space*). Surakarta Selain itu, wadah tersebut juga diharapkan mampu mengembangkan potensi di sektor ekonomi industri kreatif kota Surakarta. Surakarta *Creative Hub* juga dapat diproyeksikan sebagai lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat sekitar. Sehingga angka pengangguran yang dapat menyebabkan kemiskinan di kota Surakarta dapat menurun seiring berjalannya waktu.

I.2. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Surakarta *Creative Hub* sebagai ruang industri kreatif yang memiliki fleksibilitas ruang melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan antropometri sehingga memberikan kenyamanan fisik dan psikis?

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

1. Merancang konsep perancangan ruang yang mendukung pelaku industri kreatif dalam merancang gagasan secara virtual di dalam Surakarta *Creative Hub*.
2. Merancang konsep perancangan ruang yang mendukung pelaku industri kreatif dalam menciptakan produk fisik di dalam Surakarta *Creative Hub*.
3. Merancang konsep perancangan ruang-ruang yang dapat mendukung pelaku industri kreatif dalam memaparkan proses edukasi, diskusi, *workshop*, dan *gallery* tentang industri kreatif bagi masyarakat sekitar.

I.3.2. Sasaran

1. Tercapainya konsep perancangan ruang yang mendukung pelaku industri kreatif dalam merancang gagasan secara virtual di dalam Surakarta *Creative Hub*.
2. Tercapainya konsep perancangan ruang yang mendukung pelaku industri kreatif dalam menciptakan produk fisik di dalam Surakarta *Creative Hub*.
3. Tercapainya konsep perancangan ruang-ruang yang dapat mendukung pelaku industri kreatif dalam memaparkan proses edukasi, diskusi, *workshop*, dan *gallery* tentang industri kreatif bagi masyarakat sekitar.

I.4. Lingkup Studi

I.4.1. Lingkup Spasial

Membahas tentang lokasi site yang akan digunakan sebagai lokasi pembangunan Surakarta *Creative Hub* dengan merespon keunggulan dan kelemahan site.

I.4.2. Lingkup Substansional

Membahas tentang perencanaan dan perancangan bangunan Surakarta *Creative Hub* dengan menggunakan teori pendekatan antropometri di dalamnya.

I.4.3. Lingkup Temporal

Proyek perencanaan dan perancangan bangunan Surakarta *Creative Hub* tersebut diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan perekonomian industri kreatif di kota Surakarta, mampu menjadi sebuah wadah untuk menyerap banyak tenaga kerja industri kreatif, serta mampu menyelenggarakan aktivitas yang dapat mengedukasi masyarakat setempat tentang proses dan hasil industri kreatif.

I.5. Metode Studi

I.5.1. Observasi

Metode pengambilan data-data dan pengamatan yang dilakukan secara langsung di lapangan.

I.5.2. Studi Literatur

Metode pengumpulan data-data yang terkait dengan proyek Surakarta *Creative Hub* sesuai dengan pustaka yang berasal dari buku, jurnal, dan internet.

I.5.3. Wawancara

Metode pengumpulan data-data dengan melakukan tanya jawab dengan penduduk setempat atau pihak yang bersangkutan dengan proyek tersebut.

I.5.4. Analisis dan Sintesis

Metode yang dilakukan dengan menganalisis teori yang didapatkan dari literatur dengan kondisi yang berada di lapangan kemudian dirangkum menjadi sebuah sintesis sebagai acuan dalam penyusunan rancangan desain.

I.6. Keaslian LKPPA

Penulisan Landasan Konseptual Perencanaan Perancangan dengan judul "Surakarta *Creative Hub*" belum pernah ada sebelumnya. Adapun beberapa karya penulisan yang memiliki perbedaan pada beberapa aspek antara lain ialah :

Tabel 1. 1 Tabel Komparasi Keaslian Karya LKPPA

No	Penulis	Judul	Hasil	Perbedaan
1	Rizki Prabowo, Aidil	Landasan Konseptual Perencanaan dan	Menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer	• Menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer.

	(2017) - UAJY	Perancangan Arsitektur Yogyakarta <i>Creative Hub</i> dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer	dalam perancangan tata ruang untuk menciptakan karakter kreatif sehingga dapat menstimulasi pelaku industri untuk lebih kreatif dan imajinatif.	<ul style="list-style-type: none"> • Site terletak pada daerah Yogyakarta.
2	Rombe, Alfian (2018) - UAJY	Yogyakarta <i>Creative and Design Centre</i>	Menciptakan ruang industri kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang dipadukan dengan nuansa etnis Yogyakarta dengan bentuk arsitektur yang saat ini sedang menjadi trend menjadi hal	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer. • Site terletak pada daerah Yogyakarta.

			yang sangat menarik.	
3	Alfa Junda, Jihad (2018) – UMS	Solo <i>Creative Centre</i> dengan Pendekatan Kontekstual Lingkungan	Rancangan digunakan sebagai pusat seniman serta pengrajin ataupun masyarakat Solo yang ingin belajar tentang kreativitas. Selain itu digunakan sebagai pusat rekreasi yang edukatif.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan pendekatan kontekstual lingkungan. • Tidak mengusung tipologi yang berbasis industri kreatif, namun hanya sebagai bangunan yang mewadahi kreativitas pelaku seni.

Sumber : Analisis Penulis

I.7. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN *CREATIVE HUB*

Berisi tentang pengertian obyek studi dan tipologi obyek studi, tinjauan terhadap obyek sejenis.

BAB III : TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN STUDI

Berisi tentang teori antropometri, teori pengolahan tata ruang dalam, serta kaitan antara pendekatan studi yang menghasilkan kenyamanan fisik dan psikis.

BAB IV : TINJAUAN WILAYAH SURAKARTA *CREATIVE HUB*

Berisi tentang kondisi administratif, kondisi geografis, dan kondisi sosial dan budaya.

BAB V : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SURAKARTA *CREATIVE HUB*

Berisi tentang analisa programatik (perencanaan dan perancangan) serta penekanan studi pada pengolahan bentuk dan ukuran.

BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SURAKARTA *CREATIVE HUB*

Berisi tentang konsep perencanaan, konsep perancangan, dan konsep penekanan studi.