

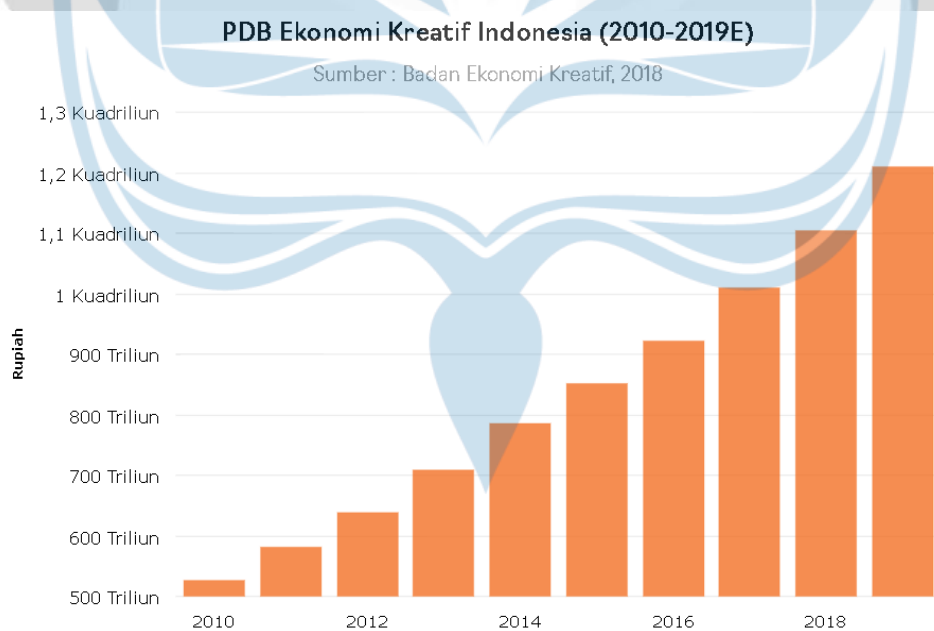
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Industri kreatif sudah berkembang dengan signifikan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2010-2019, jumlah pendapatan ekonomi kreatif terhadap PDB nasional Indonesia semakin bertambah dan selalu mengalami pertumbuhan. Bahkan, pada tahun 2018, kontribusi industri kreatif terhadap PDB nasional mencapai lebih dari 1 triliun yakni Rp 1.105 triliun, atau lebih dari 7% dari pendapatan nasional (Gambar 1.1) (Badan Ekonomi Kreatif, 2018). Sebagai perbandingan, pada tahun 2016 presentase kontribusi industri kreatif Indonesia terhadap PDB berada di bawah Amerika Serikat dan Korea Selatan, namun berada di atas Rusia, Singapura, Filipina dan Kanada di angka 7,44% (Tabel 1.1) (Badan Ekonomi Kreatif, 2016).



Gambar 1. 1 Grafik Perkembangan PDB Ekonomi Kreatif Indonesia
Sumber : databoks.katadata.co.id

Negara	Persentase Kontribusi Ekraf
Amerika Serikat	11.12 %
Korea Selatan	8.67 %
Indonesia	7.44 %
Rusia	6.06 %
Singapura	5.70 %
Filipina	4.92 %
Kanada	4.50 %

Tabel 1. 1 Perbandingan Presentase Industri Kreatif terhadap Negara Lain
Sumber : Bekraf, 2016

Industri kreatif di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan, karena Indonesia kaya akan sumber daya dan kebudayaan. Indonesia kaya akan sumber daya manusia di usia produktif, meliputi 183,3 juta jiwa penduduk produktif di usia produktif (15 – 64 tahun) atau sebesar 68,7% dari total jumlah penduduk. Untuk mendukung industri kreatif, pemerintah kemudian membentuk Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Bekraf) sebagai badan nasional yang menaungi industri kreatif di Indonesia, kemudian disusul dengan disahkannya RUU No. 24 tahun 2019 silam tentang industri kreatif. Gerakan-gerakan tersebut menandai mulai diperhitungkannya industri kreatif sebagai salah satu sektor perekonomian utama di Indonesia.

Industri kreatif sendiri dapat didefinisikan sebagai sektor industri yang memanfaatkan keterampilan, kreativitas, dan keunggulan dari individu pelaku industri sehingga hasilnya nanti bisa membantu perekonomian dan kesejahteraan masyarakat. Bekraf menetapkan industri kreatif terdiri atas 16 sub sektor, yakni di bidang digital (desain komunikasi visual, animasi, aplikasi/game desain branding, desain produk, video), fashion, arsitektur dan desain interior, kriya, kesenian pertunjukan (seni musik, tari, dan teater), desain komunikasi visual, fotografi, seni rupa, kuliner, dan TV & radio. Subsektor industri kreatif ini sudah banyak dikembangkan di berbagai daerah dan kota di Indonesia sesuai dengan potensi wilayahnya masing-masing, salah satunya adalah Kota Balikpapan.

Kota Balikpapan merupakan salah satu kota di Kalimantan Timur yang perekonomiannya bertumpu pada industri minyak dan gas bumi serta industri belanja. Dilansir dari data Badan Pusat Statistik Kalimantan Timur, hasil kontribusi PDRB tahun 2019 di Kalimantan Timur paling banyak dari sektor pertambangan dan penggalian, yakni sebesar 45.49% pada tahun 2019. (Tabel 1.2) (BPS Kaltim, 2019).

Lapangan Usaha	Distribusi PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (Persen)				
	Triwulan 1	Triwulan 2	Triwulan 3	Triwulan 4	Tahunan
Pertanian, Kehutanan, Perikanan	7.89	7.90	7.89	8.01	7.92
Pertambangan dan Pengalihan	46.35	46.04	45.16	44.43	45.49
Industri Pengolahan	17.73	17.59	17.90	17.84	17.77
Listrik dan Gas	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05
Air, Pengelolaan Sampah, Limbah	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05
Konstruksi	9.02	8.72	9.15	9.42	9.08
Perdagangan Besar	5.62	5.96	6.03	6.05	5.92
Transportasi dan Pergudangan	3.58	3.75	3.67	3.69	3.67
Akomodasi dan Makan Minum	0.98	1.02	1.02	1.04	1.02
Informasi dan Komunikasi	1.30	1.34	1.34	1.35	1.33
Jasa Keuangan	1.58	1.47	1.53	1.68	1.56
Real Estate	0.88	0.89	0.90	0.90	0.89
Jasa Perusahaan	0.20	0.20	0.21	0.21	0.21
Administrasi	1.86	2.00	2.03	2.17	2.02
Jasa Pendidikan	1.62	1.67	1.69	1.71	1.67
Jasa Kesehatan	0.63	0.65	0.67	0.67	0.66
Lain-lain	0.65	0.70	0.70	0.72	0.69
TOTAL PDRB	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

Tabel 1. 2 Distribusi PDRB Kaltim Berdasarkan Lapangan Usaha
Sumber : Badan Pusat Statistik Kaltim 2019

Hal ini menyebabkan Kota Balikpapan sering disebut sebagai kota minyak karena memiliki banyak kilang minyak dan gas bumi. Namun, tentu saja hasil bumi tersebut suatu saat akan habis, sehingga butuh dikembangkannya industri lain yang berpotensi dapat membantu menyokong perekonomian Kota Balikpapan, yaitu industri kreatif.

Perkembangan industri kreatif Balikpapan juga didukung dengan pernyataan wali kota Balikpapan, Rizal Effendi, pada rapat paripurna HUT ke -123 Balikpapan, yang menyatakan bahwa industri kreatif dan pariwisata di Balikpapan sedang disiapkan untuk menggantikan industri migas (Kaltim.prokal.co, 2020). Kemajuan industri kreatif di Balikpapan juga ditandai dengan adanya event besar yaitu Balikpapan Fest 2020 yang merupakan event khusus bagi pelaku industri kreatif Balikpapan, serta masuknya Kota Balikpapan ke nominasi 10 kota paling kreatif di Indonesia menurut BEKRAF. Letak strategis Balikpapan yang menjadi pintu gerbang Kalimantan Timur dan pintu gerbang menuju IKN baru juga menjadikannya berpotensi untuk pengembangan industri kreatif dan pariwisata.

Dari ke-16 subsektor, yang sudah cukup berkembang dan mendapat fasilitas adalah industri non digital, seperti industri kuliner dan industri kriya. Industri kuliner di Balikpapan sudah cukup mendapatkan fasilitas dari pemerintah, dengan dibangunnya Balikpapan Creative Center yang berisi 22 kios tempat menjual kuliner khas Balikpapan. Sedangkan untuk industri kriya, seperti perhiasan dari permata dan kerajinan sudah memiliki wilayah pengembangan tersendiri yakni di Pasar Inpres Kebun Sayur. Namun, untuk industri di subsektor digital dan seni belum memiliki fasilitas yang memadai. Hal ini menyebabkan sulitnya para pelaku industri di bidang ini untuk berkembang dan menuangkan ide-ide kreatifnya. Padahal, Balikpapan sangat berpotensi di bidang aplikasi digital.

Di bidang aplikasi dan digital, generasi milenial Balikpapan juga dituntut untuk melakukan inovasi untuk mewujudkan Balikpapan Smart City. Arita Rizal Effendi selaku ketua Forum Ekonomi Kreatif Balikpapan juga mengatakan bahwa Balikpapan membutuhkan developer atau programmer dari generasi milenial Balikpapan yang dapat mengembangkan aplikasi dan games dalam rangka mendukung subsektor ekonomi kreatif dan konsep *Smart City* (MediaIndonesia, 2019). Beberapa SMK dan sekolah tinggi di Balikpapan juga telah menyediakan jurusan multimedia dan teknologi informasi (Tabel 1.4), sehingga kualitas SDM di subsektor digital tentu tidak diragukan lagi.

Nama SMK/Sekolah Tinggi	Jurusan
SMKN 6 Balikpapan	Multimedia
SMK Airlangga Balikpapan	Multimedia Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Komputer Jaringan
SMKN 1 Balikpapan	Multimedia
SMKN 2 Balikpapan	Teknologi Komputer dan Jaringan Rekayasa Perangkat Lunak
SMK NU Balikpapan	Multimedia
Universitas Mulia Balikpapan	Sistem Informasi Teknologi Informasi Informatika
STIKOM Balikpapan	Teknik Informatika Manajemen Informatika
STMIK Borneo Internasional	Sistem Informasi
SMK Kartika V-1	Teknik komputer dan jaringan

Tabel 1. 3 Daftar Jurusan Informatika dan Multimedia di Sekolah Tinggi Balikpapan
Sumber : Analisis Pribadi

Perkembangan industri digital di Balikpapan juga ditandai dengan banyaknya pelatihan di bidang desain dan informasi seperti Workshop Intensif Digital *Innovation Lounge* yang diadakan Telkom, Bekraf *Developed Day*, serta Sosialisasi dan *Roadshow* Program Ekonomi Kreatif Sub Sektor Aplikasi dan Games. Bekraf juga melihat adanya potensi Balikpapan di bidang aplikasi dan game, sehingga Bekraf menetapkan Balikpapan sebagai salah satu kota yang berpotensi dalam industri kreatif di subsektor aplikasi dan game (kotakreatif.id).

Dibutuhkan suatu tempat untuk mengembangkan industri kreatif khususnya di bidang seni dan digital sebagai wadah kreativitas masyarakat di Balikpapan. Wadah tersebut akan diwujudkan berupa *creative hub*, yang digunakan sebagai tempat untuk memfasilitasi para pelaku industri kreatif di subsektor seni dan digital. *Creative hub* juga diharapkan bisa menjadi jembatan antara pelaku industri kreatif dengan konsumen/target pasar, antara sesama pelaku industri, dan juga antara pelaku industri dengan pemerintah.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Isu yang sering muncul dalam penggunaan *creative hub* adalah semakin berkurangnya pengunjung seiring dengan berjalannya waktu, seperti yang terjadi pada gedung Bandung Creative Hub. Pada awal pembangunannya, gedung tersebut ramai oleh para pelaku industri di Bandung, namun seiring berjalannya waktu, gedung itu kini sepi pengunjung, sehingga nampak tak terawat (detik.com, 2019). Hal ini dikarenakan gedung tersebut seringkali hanya menyediakan tempat fisik dan tidak memiliki ciri khas/kelebihan dengan tempat-tempat lain yang memiliki fungsi serupa. Masyarakat kemudian lebih memilih untuk pergi ke café, coworking space, perpustakaan, dll untuk menuangkan ide kreatifnya daripada pergi ke *creative hub*. Dari permasalahan inilah, maka muncul suatu penyelesaian yaitu desain *creative hub* yang dapat mendukung aktivitas industri kreatif di Balikpapan, tidak hanya sekedar bangunan fisik yang indah, namun dapat mendukung kegiatan pemikiran kreatif masyarakat Balikpapan dari segi tampilan luar bangunan dan juga interior.

Tampilan luar bangunan sangatlah penting karena merupakan persepsi visual pertama yang dapat dilihat dan dipersepsikan publik, sehingga harus mencerminkan esensi dan kegunaan bangunan itu sendiri (Sastra, 2013). Tampilan luar bangunan *creative hub* ini hendaknya dapat mengekspresikan kreativitas sesuai dengan kegunaannya. Hal ini dapat dicapai dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer merupakan aliran arsitektur yang menggambarkan kebebasan berekspresi, keinginan untuk

menampilkan sesuatu yang berbeda, dan gabungan dari beberapa aliran arsitektur (Hilberseimer, 1964). Pendekatan arsitektur kontemporer juga memiliki prinsip melihat konteks lingkungan sekitar, dimana pada hal ini adalah Balikpapan, sehingga budaya Balikpapan juga harus ditampilkan pada desain arsitekturnya. Pendekatan ini sangat sesuai dengan esensi bangunan *creative hub* di Balikpapan, sehingga dapat mencerminkan masyarakat Balikpapan yang kreatif dan inovatif.

Interior ruang juga harus diperhatikan, melihat banyaknya fenomena seperti *creative center* dan *creative hub* di beberapa daerah. Ditambah dengan munculnya wabah virus corona akhir-akhir ini, perancang bangunan dituntut untuk merancang bangunan yang memperhatikan kenyamanan dan kesehatan manusia dalam ruangan sebagai bentuk tanggap terhadap wabah virus corona dan gaya hidup baru yang sehat. Menanggapi hal tersebut, desain interior harus dibuat dengan atraktif tanpa mengabaikan kualitas dalam ruangan, sehingga dapat membantu memunculkan ide-ide kreatif pelaku industri kreatif, dan juga mendukung interaksi yang membangun antara beberapa pelaku industri kreatif.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana bentuk perancangan *creative hub* di Balikpapan yang dapat mendorong kreativitas masyarakat melalui pengolahan ruang dalam dan tampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

1. Terwujudnya bangunan *creative hub* di Balikpapan yang dapat mendorong kreativitas masyarakat melalui pengolahan tampilan bangunan dan interior dengan pendekatan arsitektur kontemporer.
2. Terwujudnya bangunan *creative hub* sebagai tempat bertemunya para pelaku industri di Balikpapan dan mampu menggerakkan industri kreatif terutama di bidang digital.

1.3.2 Sasaran

1. Membuat pusat industri kreatif terutama di bidang digital dengan fasilitas yang lengkap di Balikpapan.

2. Menciptakan tampilan bangunan *creative hub* yang menarik dan mencerminkan kreativitas masyarakat Balikpapan dengan menerapkan konsep arsitektur kontemporer.
3. Menciptakan suasana interior yang kondusif, atraktif, dan menyehatkan sehingga dapat mendorong munculnya pemikiran kreatif masyarakat Balikpapan.
4. Menciptakan *creative hub* yang hidup sehingga mampu mengintegrasikan kegiatan industri kreatif di Kota Balikpapan.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

- **Lingkup Spasial**
Lingkup spasial yang akan diolah merupakan pengolahan ruang dalam dan tampilan bangunan yang dapat mendukung aktivitas kreatif pengguna :
 1. Pengolahan tata ruang dalam mencakup pengolahan elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang.
 2. Pengolahan tampilan bangunan akan menerapkan desain yang dapat mencerminkan aktivitas kreatif masyarakat Balikpapan.
- **Lingkup Substansial**
Lingkup substansial perancangan *creative hub* di Balikpapan akan menitikberatkan pada pengolahan ruang dalam dan tampilan bangunan, serta elemen suprasegmen arsitektur (warna, tekstur, dan dimensi/proposisi) yang dapat mendorong kreativitas masyarakat.
- **Lingkup Temporal**
Bangunan *creative hub* ini diharapkan dapat memfasilitasi dan mendorong kegiatan industri kreatif masyarakat Balikpapan hingga kurun waktu 25 tahun ke depan.

1.4.2 Pendekatan Studi

Pendekatan studi bangunan *creative hub* akan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pihak yang terkait secara daring, antara lain dengan pengelola *creative hub* yang sudah ada.

b. Data Sekunder

Metode mengumpulkan data dan teori yang terkait dengan *creative hub* melalui survei instantional dan studi literatur. Survei instantional didapat melalui tabel, grafik dan data dari instansi yang terkait mengenai tinjauan lokasi Balikpapan. Sementara studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data mengenai tinjauan objek dan pendekatan studi, yang bersumber dari jurnal, skripsi, buku, dan website.

1.5.2 Metode Analisa

a. Metode Deduktif

Metode analisis deduktif merupakan analisis dari data-data yang bersifat umum ke khusus. Dari data-data yang sudah dikumpulkan dari tinjauan teori, wilayah, pustaka, dll, akan dilakukan analisis dan dirangkum menjadi suatu permasalahan yang akan dipecahkan lewat konsep perancangan.

1.5.3 Metode Pembahasan

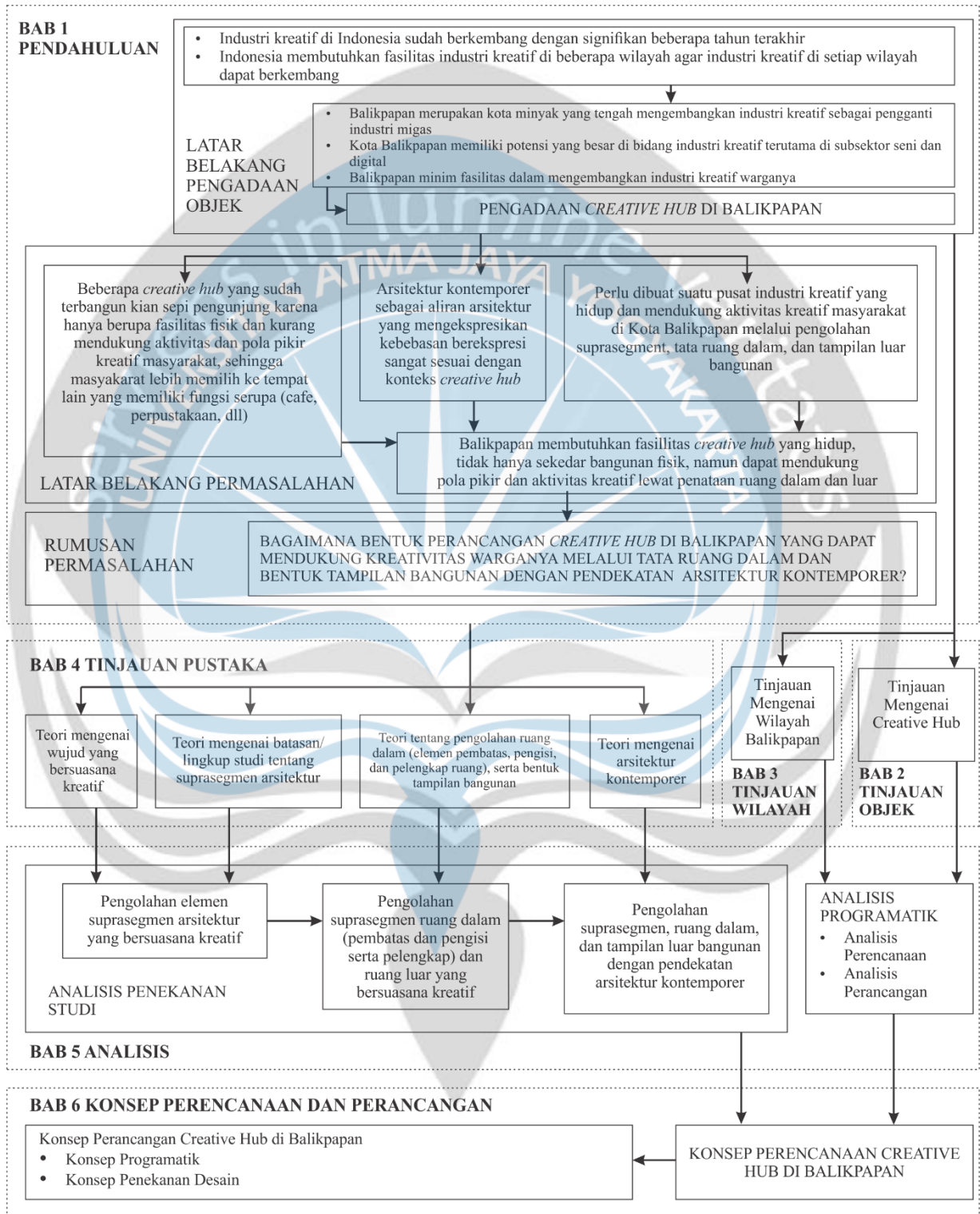
a. Tahap Analisis

Metode studi yang dilakukan dengan menganalisis teori, data, dan informasi yang sudah didapatkan kemudian merangkumnya menjadi suatu permasalahan yang akan dipecahkan.

b. Tahap Sintesis

Merupakan tahap penyelesaian masalah yang akan menghasilkan konsep perancangan secara programatik dan penekanan desain.

1.5.4 Tata Langkah



1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 : Pendahuluan

Meliputi latar belakang pengadaan *creative hub* di Balikpapan, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, tata langkah, dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Tinjauan Objek Studi

Meliputi tinjauan mengenai objek studi, tipologi objek, standar perancangan *creative hub*, dan studi objek sejenis.

Bab 3 : Tinjauan Wilayah Kota Balikpapan

Meliputi tinjauan mengenai administrasi, sosial budaya dan geografis Kota Balikpapan.

Bab 4 : Tinjauan Pustaka

Meliputi tinjauan mengenai teori suprasegmen arsitektur, teori pengolahan tata ruang dalam dan pengolahan eksterior bangunan yang dapat mendorong pola pikir kreatif pengguna, serta tinjauan mengenai penekanan studi arsitektur kontemporer.

Bab 5 : Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang analisis programatik dan analisis penekanan studi.

Bab 6 : Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Balikpapan *Creative Hub*.