

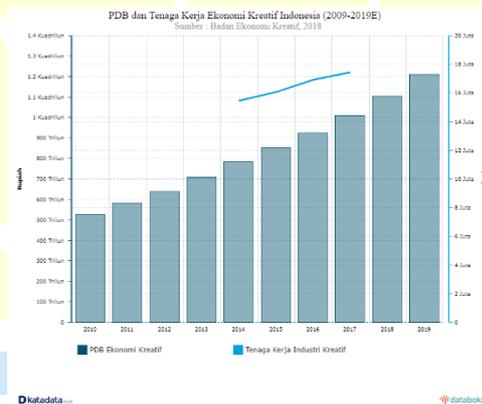
BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Dalam laman www.indonesia-investments.com dikatakan bahwa Indonesia adalah negara dengan potensi ekonomi yang mulai diperhatikan dunia internasional. Dengan demikian perkembangan perekonomian di Indonesia bisa dikatakan salah satu yang tercepat untuk jangka panjang.

Ir. Joko Widodo selaku Presiden Republik Indonesia ke-7 mendukung penuh terhadap perkembangan UMKM dan industri kreatif agar adanya peningkatan mutu dan kualitas ketenagakerjaan di Indonesia yang secara tidak langsung menjadi sarana untuk memajukan industri UMKM di Indonesia.



Grafik 1. 1 Grafik PDB dan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif (2009 - 2019)

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/12/11/ekonomi-kreatif-indonesia-mencapai-rp-1200-triliun-pada-2019>

Industri kreatif dan UMKM memiliki proyeksi perkembangan yang terus meningkat setiap waktu sehingga hal ini memicu UMKM dan industri kreatif menjadi basis ekonomi rakyat sehingga diperlukan strategi untuk mengembangkan UMKM agar dapat bertahan dan terus berkembang. Berkaca dari data perkembangan tenaga ekonomi kreatif 2010 – 2019 ada peningkatan secara berkala setiap tahunnya. Pemerintah mendukung untuk memajukan UMKM dan industri kreatif sehingga perlu fasilitas untuk mawadahi strategi pemerintah dalam mengembangkan UMKM dan industri kreatif seperti diadakan kelas, *mentoring*, *workshop*, *development* dan *softskill* yang menjadi tumpuan industri kreatif.

Tabel 1. 1 Jumlah Angkatan Kerja Menurut Kabupaten Kota

Kabupaten/Kota	Jumlah Angkatan Kerja Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Banten (Jiwa)								
	Bekerja			Pengangguran Terbuka			Jumlah		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
Kab Pandeglang	493 630	483 947	481 092	44 031	45 955	48 470	537 661	529 902	529 562
Kab Lebak	575 820	553 290	596 379	47 159	47 857	63 527	622 979	601 147	659 906
Kab Tangerang	1 521 093	1 651 254	1 596 938	162 120	161 671	239 788	1 684 013	1 612 925	1 836 726
Kab Serang	584 722	618 820	614 320	84 489	73 256	85 538	669 211	692 076	699 858
Kota Tangerang	972 482	1 026 031	1 030 255	77 592	78 859	97 344	1 050 074	1 104 890	1 127 599
Kota Cilegon	183 017	182 473	178 699	18 562	19 475	25 976	201 579	201 948	204 675
Kota Serang	279 182	285 989	292 638	24 621	25 097	29 846	303 803	311 086	322 484
Kota Tangerang Selatan	740 364	750 650	761 851	36 294	37 655	70 572	776 658	788 305	832 423
Provinsi Banten	5 351 110	5 552 454	5 552 172	494 868	489 825	661 061	5 845 978	6 042 279	6 213 233

Sumber : <https://banten.bps.go.id/indicator/6/151/1/jumlah-angkatan-kerja-menurut-kabupaten-kota.html>

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor strategis yang memberikan kontribusi signifikan bagi perekonomian Indonesia. Namun, Tom MC Ifle (2019), pendiri dan CEO Top Coach Indonesia, menambahkan bahwa 82% perusahaan telah mati karena kekurangan modal. Sementara itu, menurut survey Fundara (2017) mengatakan bahwa 46% UMKM gagal karena tidak dapat beroperasi dan mengelola finansial.

Rencana pemerintah berdasarkan Pemetaan Program Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah terdapat urgensi dari pemerintah yang merencanakan pengembangan rumah produksi bersama di sentra industri kecil dan menengah dengan membentuk suatu kelembagaan, menyusun studi kelayakan, serta menyelenggarakan pelatihan, konsultasi, dan pendampingan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk UMKM untuk terus berkembang.

Tabel 1. 2 Dampak Pandemi Terhadap PHK dan Pendapatan Pekerja PHK dan Perubahan Pendapatan Buruh/Pegawai/Karyawan Menurut Jenis Kelamin, Usia, dan Lapangan Pekerjaan

Kategori	PHK (%)			Perubahan pendapatan (%)				n
	Total	Tanpa Pesangon	Dengan Pesangon	Menurun <50%	Menurun ≥ 50%	Tetap/meningkat	Tidak ada pendapatan	
Total	15,6	13,8	1,8	31	8,6	45,3	15,3	100744
Jenis Kelamin								
Laki-laki	16,7	2,8	13,9	34,2	9,6	41,5	14,7	54.720
Perempuan	14,2	0,6	13,6	27	7,5	49,8	15,8	46.074
Usia								
15-24	34,5	1,1	33,5	22,5	8,1	40,3	29,2	10.701
25-34	13,8	2,1	11,7	33,3	7,2	47,5	12	33.379
35-44	13,7	2,1	11,7	33,5	8,6	43,5	14,4	26.524
45-54	16,2	0,9	15,3	29,4	7,5	43,1	20	18.679
55-64	7,4	2,9	4,5	26,4	11,6	56,1	5,9	10.509
65+	0	0	0	50	50	0	0	952
Jenis jabatan/pekerjaan								
Kepemimpinan dan ketatalaksanaan	10,3	2,8	7,5	29,7	7	52,9	10,5	15.077
Profesional, teknis dan yang sejenis	7,9	2,7	16,8	43,8	12,7	26,5	17	11.033
Produksi, operator alat angkutan dan pekerja kasar	19,5	1,1	6,8	32,6	6,4	52,4	8,6	33.099
Tata usaha dan yang sejenis	15,6	0,4	15,2	27,7	8	50,7	13,6	15.129
Usaha jasa	28,3	2,7	25,5	23,6	9,8	38,2	28,4	18.383
Usaha penjualan	26,4	2,9	23,5	32,3	15,6	26,3	25,7	6.352
Usaha pertanian, kehutanan, perburuan, dan perikanan	9	0	9	27,6	5	62,4	5	1.672

Sumber : Jurnal Kependudukan Indonesia, Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap PHK dan Pendapatan Pekerja di Indonesia

Pandemi Covid-19 di Indonesia membuat banyak perusahaan yang menerapkan PHK pada karyawan yang menyebabkan banyak dari mereka beralih untuk mencoba membuka usaha kecil. UMKM pada Provinsi Banten dijalankan oleh masyarakat menengah kebawah, namun menjadi suatu hambatan mengingat semakin banyak UMKM maka akan timbul persaingan di tengah UMKM itu sendiri yang menghambat perkembangan dan inovasi.

Tabel 1. 3 Subsektor Industri Kreatif Dominan

No	Subsektor Industri Kreatif	Jumlah Responden	Peringkat
1	Kuliner	53	1
2	Kriya	20	2
3	Fesyen	13	3
4	Seni Pertunjukan	8	4
5	Televisi dan radio	8	4
6	Desain Komputer dan Visual	5	5
7	Desain Produk	5	5
8	Film Animasi	5	5
9	Fotografi	4	6
10	Disain Interior	3	7
11	Aplikasi dan Game	1	8
12	Musik	1	8
13	Penerbitan	1	8
14	Periklanan	1	8
15	Arsitektur	0	9
16	Seni Rupa	0	9

Sumber : Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah, Vol. 4, No. 1, Juni 2020

Menurut data yang diperoleh dari jurnal BAPPEDA Banten tahun 2020 terdapat tiga jenis industri kreatif skala mikro kecil dan menengah di Provinsi Banten yaitu Kriya dengan nilai 0.499, Fesyen dengan nilai 0,404 dan Kuliner dengan nilai 0,099 sehingga perancangan dan perencanaan memiliki urgensi pengembangan yang nantinya dapat menjadi salah satu penunjang bagi industri kreatif dan UMKM sehingga dapat saling berinovasi dan menciptakan produk baru yang lebih baik.

Industri kreatif atau yang sering disebut sebagai ekonomi kreatif juga memiliki pengertian menurut UU No. 24 Pasal 1 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang bebrasis warisan budaya ilmu pengetahuan, dan / atau teknologi.

Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif menjadi suatu pilihan yang dapat mengakomodasi perkembangan perekonomian dibidang ekonomi kreatif sehingga dapat berperan sebagai fasilitas penunjang bagi para generasi muda untuk menciptakan peluang dari permasalahan dan tantangan di tengah masyarakat modern.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan Proyek

Dampak pandemi Covid-19 terhadap pemutusan hubungan kerja yang dilakukan pihak pengelola kepada karyawan juga berpengaruh terhadap perkembangan industri kreatif dan UMKM sehingga banyak dari mereka mencoba membuka usaha kecil.

Survey yang dilakukan oleh *World Economy Forum* mendapatkan data yang menunjukkan 31 pekerja di 21.000 perusahaan terdapat penambahan jam kerja, email terkirim yang semakin banyak, namun waktu rapat yang berkurang. Berdasarkan survey PPM Manajemen (**tahun**) diketahui bahwa 80% pekerja mengalami gejala stres selama pandemi berlangsung. Stres mulai terjadi dari level sedang hingga berat.

Pelaku industri kreatif dan UMKM juga mengalami stres karena memikirkan keberlangsungan usaha sehingga menurut Hendrawan, Sucahyowati, dan Laras (2018:63) berdampak pada aspek kognitif, fisiologis, dan subyektif yang menghambat kreativitas khususnya bagi para penggiat industri kreatif dan UMKM.

Menurut Terrappin (2014), biofilik memiliki prinsip dalam penerapannya dan prinsip tersebut dikelompokkan kedalam tiga kelompok utama dengan 14 pola yang dapat mempengaruhi tingkat stres bagi penggunanya. Biofilik merupakan konsep yang digunakan untuk meningkatkan konektivitas antara pengguna dengan lingkungan alam melalui pemanfaatan alam secara langsung sehingga dapat meredakan stres, meningkatkan fungsi kognitif, dan kreativitas pengguna.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan Pusat Pelatihan dan Inovasi bagi Industri Kreatif skala kecil dan menengah di Provinsi Banten dengan Pendekatan Biofilik melalui integrasi penataan ruang luar dan ruang dalam yang menginterpretasikan unsur prinsip pendekatan perancangan biofilik?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Tujuan proses perancangan ini adalah menghasilkan konsep rancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif skala kecil dan menengah yang memiliki pendekatan desain biofilik melalui pengolahan tata lansekap dan pengaturan tata ruang dalam dan luar sehingga dapat memberikan energi positif bagi para pengguna perancangan.

1.3.2 Sasaran

Beberapa hal bisa menjadi argument yang tepat untuk memenuhi tujuan yang ada. Argumen tersebut dapat berupa :

- a. Penataan organisasi ruang yang terpusat pada area pameran sehingga mampu menjadi pusat yang mampu bertransformasi sebagai katalisator perekonomian dan aktivitas di kawasan tersebut.
- b. Dengan menggunakan pendekatan desain biofilik perlu ada penataan lansekap yang dapat memberi kesan dan nuansa alam.
- c. Memberi energi positif dengan pemberian unsur alam berupa kolam sehingga bisa menjadi stimulus bagi pengguna agar dapat meningkatkan fungsi kreativitas, fungsi kognitif, dan produktivitas pengguna.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Lingkup Spasial

Perancangan Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah yang berlokasi di Provinsi Banten ditekankan dalam lingkup spasial yang diolah dalam bentuk tata ruang luar khususnya lansekap dan tata ruang dalam sehingga bisa menghasilkan elemen solid void.

1.4.2 Lingkup Temporal

Masa penjamin kegagalan bangunan khususnya bangunan yang memiliki fungsi yang bersangkutan selama 10 tahun mengikuti klasifikasi bangunan bertipologi pusat pelatihan yang termasuk dalam kategori bangunan tidak sederhana. Masa penjamin tersebut berdasarkan masa penjamin kegagalan bangunan yang sudah disusun oleh pihak pemerintah provinsi Banten.

1.4.3 Lingkup Substantial

Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala Mikro-menengah ini menitikberatkan pada ruang dalam sebagai kawasan yang memiliki fungsi penuh. Ruang luar yang ada berperan sebagai kawasan untuk ruang terbuka hijau sehingga pemaksimalan lahan terbuka dapat dilakukan dengan optimal.

1.4.4 Lingkup Penekanan Studi

Berdasarkan permasalahan yang ada, dalam suatu perancangan diperlukan suatu pendekatan yang dapat mendukung perkembangan dan produktivitas kinerja bagi pengguna yaitu pendekatan biofilik. Hipotesis Biofilik adalah pendekatan yang memiliki hubungan dengan alam yang mana hal tersebut adalah salah satu unsur yang dibutuhkan manusia.

Pengertian dan konsep Biofilik itu sendiri terus berkembang dan beradaptasi menjadi desain baru yang modern dan populer. Studi kasus kali ini adalah Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah yang mana diharapkan kawasan ini dapat meningkatkan produktivitas sehingga mampu menciptakan produk inovasi yang menjanjikan.

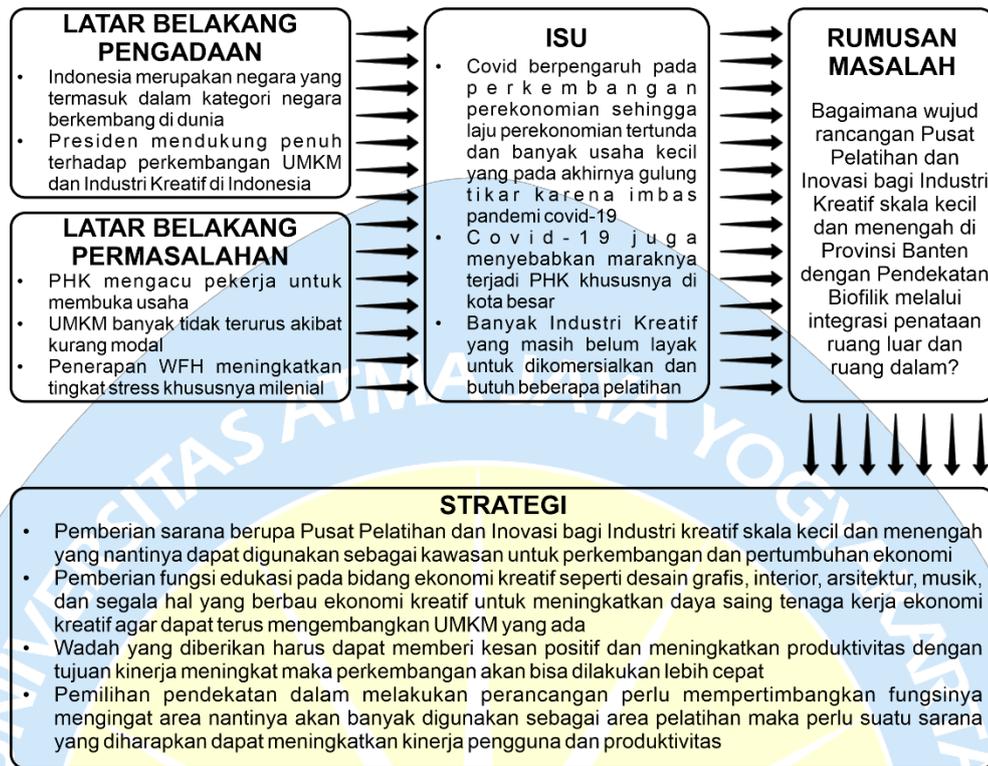
1.5 METODE STUDI

Tabel 1. 4 Metode Studi yang Digunakan

Metode Wawancara	Metode wawancara dilakukan dengan berdiskusi dengan salah satu penggiat UMKM yang nantinya digunakan sebagai dasar untuk menentukan proyeksi kebutuhan ruang, penataan massa, dan proyeksi perkembangan UMKM dan Industri Kreatif kedepannya
Metode Pengamatan Lapangan	Metode pengamatan dilakukan dengan cara langsung terjun ke area tapak yang akan digunakan mengumpulkan data-data eksisting untuk mendapat permasalahan biotik yang dapat dianalisis sebagai dasar perancangan dalam mengatur tata massa, pewarnaan, pemberian fasad, dan penataan lansekap
Metode Studi Banding	Metode komparasi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk membandingkan beberapa objek yang dianggap dapat menjadi preseden sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk menentukan kebutuhan ruang, besaran ruang, dan penataan massa.
Metode Literatur	Metode literatur dilakukan dengan cara mencari data dari berbagai sumber berupa data statistik perkembangan UMKM, sumber berita yang relevan dengan studi kasus, jurnal yang kredibel, dan website yang berkesinambungan dengan pembahasan topik.

Sumber : Analisis Penulis

1.6 KERANGKA BERPIKIR



Sumber : Analisis Penulis

1.7 SISTEMATIKA

Tabel 1. 5 Sistematika

BAB	SISTEMATIKA
BAB I	Pendahuluan Berisi tentang latar belakang pengadaan dan pemilihan tipologi berdasarkan permasalahan yang ada. Latar belakang tersebut akan menciptakan suatu rumusan permasalahan yang diikuti dengan tujuan, sasaran, dan lingkup pembahasan. Metode studi sebagai bagian dalam bab 1 berisi metode yang digunakan dalam pengambilan data
BAB II	Tinjauan Umum Proyek dan Tinjauan Lokasi Berisi tentang uraian mengenai pengertian industri kreatif, definisi dan tinjauan lanjut mengenai Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah (<i>Creative Hub</i>), studi preseden, dan tinjauan lokasi
BAB III	Tinjauan Teori Berisi tentang uraian mendalam pendekatan yang digunakan dalam melakukan proses atau tahap perencanaan perancangan. Bagian ini juga berisi tentang korelasi antara katalis, biofilik, dan psikologi milenial
BAB IV	Metode dan Analisis Berisikan tentang hasil dari Analisis yang didapat selama melakukan pencarian data. Analisis dapat berupa keadaan tapak, Analisis aktivitas pelaku, serta implementasi dari kosep dan pendekatan yang digunakan
BAB V	Konsep Perancangan Berisi tentang implementasi dan pengaplikasian perancangan dengan pendekatan yang digunakan sehingga tercipta suatu <i>design guideline</i> yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan

Sumber : Analisis Penulis