

BAB 2

TINJAUAN UMUM PROYEK DAN TINJAUAN LOKASI

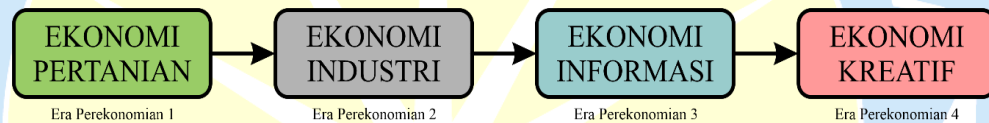
2.1 TINJAUAN MENGENAI INDUSTRI KREATIF

2.1.1 Pengertian Industri Kreatif

Pengertian Ekonomi Kreatif atau “Industri Kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut” Departemen Perdagangan RI (2009:5)

2.1.2 Sejarah Singkat Industri Kreatif

Awalnya industri kreatif muncul sebagai dasar ekonomi yang tidak lepas dari era perekonomian sebelumnya. Era ekonomi di Indonesia dimulai dari era pertanian dimana sumber daya manusia sebagai sumber kegiatan utama untuk menggerakkan perekonomian.



Grafik 2. 1 Grafik Perkembangan Era Ekonomi Indonesia
Sumber :Analisis Penulis

Dengan adanya penemuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi secara perlahan membawa perekonomian ke era baru yaitu ekonomi informasi yang terjadi karena interaksi sosial yang semakin mudah akibat perkembangan globalisasi khususnya di bidang hiburan yang dapat mengubah karakter, gaya hidup, dan perilaku manusia menjadi lebih kritis sehingga membuat pasar perekonomian semakin luas yang berjalan linier dengan semakin ketatnya persaingan dalam segala hal yang membentuk karakter, gaya hidup, dan perilaku manusia yang semakin kritis secara perlahan membentuk era perekonomian baru yang disebut dengan ekonomi kreatif.

Ekonomi Kreatif merupakan era perekonomian yang mengandalkan industri kreatif yang mana memanfaatkan sumber daya manusia untuk menghasilkan sebuah ide yang meningkatkan kreativitas. Pada era ini juga menunjukkan upaya dalam menerapkan pembangunan yang berkelanjutan.

Indonesia sudah menunjukkan perkembangan ekonomi kreatif dan memberi pengaruh yang signifikan dalam pengembangan ekonomi sejak Era

Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dan mulai dilakukan penyusunan Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Saat ini, Presiden Joko Widodo juga membentuk Lembaga yang dapat menunjang perekonomian khususnya sektor Ekonomi Kreatif seperti BEKRAF.

2.1.3 Jenis-Jenis Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan proses dari individu untuk menuangkan ide yang didapat selama berkolaborasi dengan individu lain. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai produk ekonomi untuk penghasilan sehingga dapat meningkatkan taraf perekonomian. Indonesia merupakan salah satu negara dengan sektor ekonomi kreatif yang sedang naik daun sehingga terdapat 16 jenis industri yang bisa dikategorikan sebagai industri kreatif. Jenis-jenis industri kreatif yang bisa disebutkan adalah:

Tabel 2. 1 16 Subsektor Ekonomi Kreatif di Indonesia

JENIS INDUSTRI KREATIF	PENJELASAN
Kuliner	Meliputi produksi dan pemasaran kuliner khas daerah. Kuliner memiliki pasar yang luas dan menjanjikan karena mampu bersaing dengan pasar ritel modern.
<i>Fashion</i>	Terdiri dari produksi pakaian, aksesoris, konsultasi gaya, hingga distribusi produk pakaian yang dibuat.
Kriya	Meliputi kreasi, pembuatan, hingga pemasaran produk yang memanfaatkan sumber daya alam seperti kulit, bambu, kayu, dan hasil alam lainnya yang diolah dan dikomersilkan.
TV dan Radio	Berhubungan dengan proses produksi serta pengemasan acara televisi dan radio yang berfokus pada penyusunan jadwal, pengumpulan ide, hingga pelatihan ketenagakerjaan.
Penerbitan	Meliputi proses penulisan, percetakan, hingga distribusi penyebaran produk dalam bentuk buku
Arsitektur	Merupakan salah satu industri kreatif yang berhubungan dengan desain bangunan, perencanaan konstruksi, hingga konservasi bangunan budaya warisan.
Aplikasi dan <i>Games Developer</i>	Berkaitan dengan perkembangan teknologi seperti operasional software, olah data, perawatan berkala, web development, games development, dan sebagainya.
Periklanan	Dimulai dari riset pasar hingga pemasaran dengan pemasangan dan penyebaran iklan.
Musik	Berkaitan dengan kreasi ide terhadap penulisan, penciptaan, hingga produksi sebuah lagu.
Fotografi	Terdiri dari sektor produksi pembuatan gambar dari suatu objek berupa sebuah produk, manusia, dan sebagainya.
Animasi dan Video	Berkaitan dengan produksi suatu gambar yang dapat bergerak hingga pemasaran produk yang dihasilkan.

Seni Pertunjukan	Berkaitan dengan penampilan suatu rangkaian cerita. Biasanya berkolaborasi dengan sektor lain seperti musik, penulisan naskah, dan sebagainya.
Desain Produk	Meliputi proses penciptaan suatu produk baru. Bidang ini dimulai dari pencarian ide hingga produksi akhir dari ide produk yang dibuat.
Seni Rupa	Berkaitan dengan perdagangan barang yang memiliki nilai seni dan langka. Objek yang ada dalam seni rupa seperti lukisan, alat musik, dan lainnya.
Desain Interior	Termasuk dalam subsector arsitektur mikro namun lebih berorientasi pada tata ruang dalam.
Desain Komunikasi Visual	Merupakan salah satu sektor yang sedang berkembang dan memiliki alur jalan yang sama dengan perkembangan teknologi. Pada sektor ini seni dapat dikemas dalam bentuk digital

Sumber : <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>

Menurut Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah terdapat 3 sektor perekonomian kreatif yang dominan di Provinsi Banten yaitu Kriya, Fesyen, dan Kuliner yang nanti akan menjadi prioritas dalam penyediaan wadah namun tidak menutup kemungkinan subsektor lain untuk tergabung dalam suatu wadah yang sama untuk saling menunjang dan saling mendukung perkembangan yang nantinya akan menciptakan iklim yang mendukung untuk berkolaborasi dan berinovasi.

2.2 TINJAUAN MENGENAI PUSAT PELATIHAN DAN INOVASI BAGI INDUSTRI KREATIF

2.2.1 Definisi Pusat Pelatihan dan Inovasi

Definisi Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah atau pusat kreasi sebagai sebuah produk pangkal yang menjadi pempunan segala aktivitas yang berhubungan dengan kreativitas memiliki cakupan yang luas dan tidak hanya menciptakan sesuatu dari segi fisik saja.

Menurut *Creative HubKit*, Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah merupakan pusat kreasi baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif. Pusat Pelatihan dan Inovasi juga merupakan suatu wadah yang berfungsi untuk menyatukan bakat, keterampilan, dan disiplin ilmu yang berbeda sehingga Pusat Pelatihan dan Inovasi menjadi ruang yang dapat menyediakan lapangan pekerjaan yang lebih, pengembangan layanan pendidikan dan bisnis, menambah kesempatan untuk menjalin relasi dan pengembangan, serta menciptakan suatu inovasi dalam industri kreatif sehingga Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala

mikro menengah ini merupakan cara baru untuk mengorganisir inovasi dan pengembangan dalam sektor industri kreatif.

2.2.2 Fungsi Pusat Pelatihan dan Inovasi

Pusat Pelatihan dan Inovasi merupakan suatu kawasan yang berfungsi sebagai pusat kreasi untuk meningkatkan kreativitas dan ketenagakerjaan khususnya sektor ekonomi kreatif. Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah juga memiliki berbagai fungsi lain. Fungsi Pelatihan dan Inovasi adalah :

- A. Menyediakan fasilitas penunjang untuk mengembangkan industri Indonesia khususnya di bidang ekonomi kreatif.
- B. Penyediaan ruang bagi para penggiat ekonomi kreatif yang membutuhkan tempat untuk bekerja, mengembangkan ide, berkolaborasi, dan hal lain yang dapat menunjang perkembangan kegiatan.
- C. Pengadaan wadah untuk mengembangkan usaha atau bisnis kreatif khususnya bagi para pelaku kreatif.
- D. Memberi program pelatihan untuk meningkatkan kualitas produk dan kualitas ketenagakerjaan khususnya di bidang industri kreatif.
- E. Saling menghubungkan secara keseluruhan kegiatan ekonomi kreatif agar membentuk suatu koneksi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dan menarik wisatawan asing maupun lokal terhadap produk keluaran anak bangsa.

2.2.3 Jenis Pusat Pelatihan dan Inovasi

Dalam konteks Provinsi Banten, terdapat 3 sektor perekonomian kreatif yang dominan di Provinsi Banten yaitu Kriya, Fesyen, dan Kuliner yang nanti akan menjadi prioritas dalam penyediaan wadah Menurut *Creative HubKit* khususnya *studio*, *center*, *cluster*, dan *alternative* yang dijelaskan sebagai berikut :

- A. **Studio**, yang biasanya digunakan oleh kumpulan individu dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan dalam satu ruangan yang disebut dengan *co-working space*.

- B. **Center**, yang berbentuk bangunan dengan skala besar. Dalam bangunan tersebut terdapat beberapa fungsi lain sebagai kegiatan penunjang seperti café, bar, marketplace, shop, dan exhibition area.
- C. **Cluster**, berbentuk kelompok dari beberapa individu atau bisnis kreatif yang berkolaborasi dalam suatu area tertentu.
- D. **Alternative**, sebagai bentuk pusat kreatif yang berfokus pada pembentukan komunitas terhadap sektor tertentu.

2.2.4 Tujuan Hadirnya Pusat Pelatihan dan Inovasi

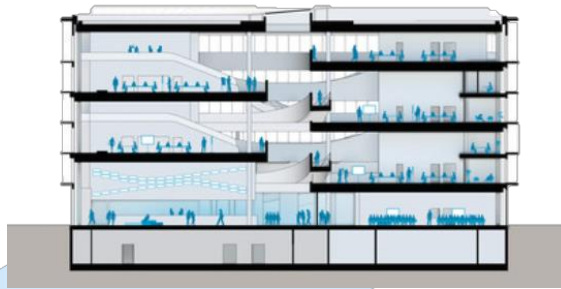
Pusat Pelatihan dan Inovasi memiliki tujuan sehingga dapat hadir ditengah masyarakat. Beberapa tujuan Pusat Pelatihan dan Inovasi yang sudah dirumuskan oleh Pusat Pelatihan dan Inovasi Industri Kreatif skala mikro menengah Kit, British Council adalah sebagai berikut.

- A. Untuk memberi dukungan berupa penyediaan fasilitas kepada suatu proyek, organisasi, atau komunitas terhadap bisnis yang diselenggarakan.
- B. Mempersiapkan wadah agar dapat berkolaborasi dan membentuk suatu jaringan diantara komunitas yang ada.
- C. Untuk menggapai pusat pengembangan dan penelitian seperti institusi tertentu baik industri kreatif maupun non kreatif.
- D. Menjadi wadah untuk saling berkomunikasi dan saling terlibat secara lebih luas kepada audiens untuk mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- E. Untuk memperjuangkan dan mengapresiasi bakat yang muncul dengan eksplorasi praktik kontemporer dan mengambil resiko terhadap inovasi.

2.3 TINJAUAN STUDI PRESEDEN

2.3.1 Merck Innovation Center / HENN

Merck Innovation Center merupakan salah satu pusat inovasi yang berada di Frankfurter Str. 250, 64293 Darmstadt, Jerman. Fasilitas yang ada pada preseden ini saling teintegrasi ke area restoran melalui tangga terbuka yang tersedia. Restoran mengadopsi analogi arsitektur yang melengkung dan mengalir dari preseden. Kantin pengelola terdiri dari area *food court* di lantai dasar dengan restoran di dua lantai atas. Tangga spiral, *counter oval* ruang tetap di tengah bangunan, dan ruang terbuka diperkuat di sudut yang mencerminkan suatu pusat inovasi.



Gambar 2. 1 Potongan Skematik Preseden 1

Sumber : https://www.archdaily.com/895359/merck-innovation-center-architect-henn/5b0d5aaaf197cce3b8000a6-merck-innovation-center-architect-henn-cross-section?next_project=no

Pada lantai dasar terdapat kafe, area tunggu, dan auditorium. Lantai atas pertama terdapat fasilitas berupa perpustakaan dan stasiun kerja terbuka yang juga menampung sebuah bengkel atau area workshop yang dapat digunakan oleh pengguna nantinya. Tata ruang luar yang ada pada pusat inovasi kali ini bisa dikatakan cukup memanfaatkan lahan agar dapat digunakan sebagai area terbuka yang nantinya banyak digunakan sebagai area titik kumpul dan sebagainya.



Gambar 2. 2 Situasi Preseden 1

Sumber : <https://www.archdaily.com/895359/merck-innovation-center-architect-henn/5b0d5932f197cce92f0000cf-merck-innovation-center-architect-henn-masterplan>

Skala bangunan pada preseden ini termasuk dalam kategori monumental karena bangunan yang memiliki bentuk massa yang masif dan mudah dikenal oleh masyarakat ataupun pendatang.

2.3.2 NICCA Innovation Center

NICCA Innovation Center merupakan salah satu pusat inovasi yang berada di 4 Chome-23-1 Bunkyo, Fukui, 910-8670, Jepang, yang berada di tengah area perkotaan yang bersinggungan dengan area permukiman dan fasilitas umum.



Gambar 2. 3 Pemetaan Preseden 2

Sumber :

<https://www.google.com/maps/place/NICCA+CHEMICAL+CO.,+LTD./@36.07927,136.2093812,181m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x5ff8bf076b2d5aa1:0xdf144b95232d17d7!8m2!3d36.0788834!4d136.2092204>

Bentuk bangunan pada NICCA *Inovation Center* memiliki kecenderungan bentuk yang bersifat simetris yang cenderung merancang untuk pemanfaatan efisiensi ruang yang nantinya berdampak pada fungsi bangunan.



Gambar 2. 4 Perspektif Preseden 2

Sumber : <https://archello.com/story/67517/attachments/photos-videos/1>

Fasilitas yang ada pada area ini lebih menekankan pada area yang digunakan untuk berdiskusi sehingga dibuat agar para karyawan dapat berdiskusi, berkolaborasi, dan men ciptakan sebuah inovasi untuk perkembangan berlanjut.

Untuk tata ruang luar pada preseden ini difokuskan pada sisa ruang yang ada pada area tapak yang menunjukkan ciri khas sebagai lansekap khas jepang yang didominasi oleh batu alam dan unsur air yang ada.



Gambar 2. 5 Lansekap Preseden 2

Sumber : <https://www.world-architects.com/en/architecture-news/reviews/nicca-innovation-center-1>

Ruang dalam yang disajikan berupa penggunaan warna yang cenderung netral dan lebih tenang untuk memberikan stimulus bagi penggunanya agar

para pengguna merasakan ketenangan saat bekerja. Bangunan ini juga memiliki berbagai fasilitas yang secara ruang dalam memiliki ketinggian yang monumental. Secara eksterior bisa dikatakan memiliki skala yang lebih kecil dibanding bangunan yang lain.

2.3.3 IRPC Innovation Center / Architect 49

IRPC *Innovation Center* merupakan salah satu pusat inovasi yang berada di Choeng Noen *Sub-district*, Mueang Rayong *District*, Rayong 21000, Thailand, yang mana berada di tengah area perkotaan yang sedang dalam tahap pembangunan.



Gambar 2. 6 Pemetaan Preseden 3

Sumber :

<https://www.google.com/maps/place/IRPC+Innovation+center/@12.6624494,101.3105136,17z/data=!3m1!1e4!1m5!1s0x3102fdbe25252f55:0x45baedb7d959aa!8m2!3d12.6624442!4d101.3127023>

Bentuk bangunan IRPC *Innovation Center* memiliki kecenderungan bentuk yang asimetris sehingga tidak terkesan monoton. Pada bangunan ini fokus lebih pada fungsional yang ditujukan untuk area berdiskusi bagi para pekerja perusahaan IRPC.



Gambar 2. 7 Penampakan Preseden 3

Sumber : https://www.archdaily.com/954956/irpc-innovation-center-architects-49/601d734cf91c8166d30003de-irpc-innovation-center-architects-49-photo?next_project=no

Ruang luar dibuat sedikit lebih luas sehingga penggunanya nanti dapat menggunakan area tersebut dengan baik. Area interior dibuat seolah menyatu langsung dengan area luar agar pengguna nantinya tidak merasa tertekan dengan pekerjaan sehingga dapat bekerja secara optimal. Skala bangunan ini bisa dikatakan monumental yang terlihat berdiri megah di tapak yang

bersinggungan langsung dengan jalan besar sehingga mudah dikenali oleh pengguna jalan dan menjadi ikon lokasi setempat



Gambar 2. 8 Ruang Dalam Preseden 3

Sumber : https://www.archdaily.com/954956/irpc-innovation-center-architects-49/5ff31b663c01727af00009b-irpc-innovation-center-architects-49-photo?next_project=no

2.3.4 Studi Komparasi

Tabel 2. 2 Komparasi Preseden

Aspek Komparasi	Merck Innovation Center / HENN	NICCA Innovation Center	IRCP Innovation Center / Architect 49
Lokasi	Frankfurter Str. 250, 64293 Darmstadt, Jerman	4 Chome-23-1 Bunkyo, Fukui, 910-8670, Jepang	Choeng Noen Sub-district, Mueang Rayong District, Rayong 21000, Thailand
Luasan	+/- 4.000 m ²	7.495 m ²	9.300 ft ²
Bentuk Massa	Simetris Persegi	Simetris Persegi Panjang	Asimetris Persegi – persegi panjang
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Area restoran • Kantin pengelola • Area berdiskusi • Café • Area tunggu • Auditorium • Perpustakaan • Stasiun kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Area restoran • Kantin pengelola • Area berdiskusi • Café • Area tunggu • Auditorium • Perpustakaan • Stasiun kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Area restoran • Kantin pengelola • Area berdiskusi • Café • Area tunggu • Auditorium • Perpustakaan • Stasiun kerja
Tata Ruang Luar	Pemanfaatan lahan untuk area terbuka.	<ul style="list-style-type: none"> • Difokuskan pada sisa ruang yang ada pada area tapak. • Penataan ruang luar digunakan semata-mata sebagai pemenuh area kebutuhan lansekap. 	Saling terintegrasi antara ruang dalam dan ruang luar.

		<ul style="list-style-type: none"> • Penataan ruang menggunakan ciri khas jejepangan. 	
Interior	Ruang kerja dirancang untuk menyediakan kelompok proyek agar dapat tercipta suatu kelompok proyek yang diharapkan dapat membuat suatu inovasi yang dapat memicu perkembangan	Disajikan berupa penggunaan warna yang cenderung netral dan lebih tenang untuk memberikan stimulus bagi penggunaannya agar para pengguna merasakan ketenangan saat bekerja.	Saling terintegrasi antara ruang dalam dan ruang luar.
Skala Bangunan	Monumental	<ul style="list-style-type: none"> • Monumental (indoor) • Monumental (outdoor) 	Monumental

Sumber : Analisis Penulis

2.4 TINJAUAN LOKASI

2.4.1 Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten

Provinsi Banten yang merupakan salah satu dari 33 provinsi yang diakui di wilayah Indonesia dan terletak di Pulau Jawa bagian barat yang mana bertetangga dengan DKI Jakarta sehingga menjadi poin penting untuk mendukung perkembangan UMKM dan Industri Kreatif.

Tabel 2. 3 Kepadatan Penduduk Provinsi Banten

Kabupaten/Kota	Kepadatan Penduduk Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Banten (Jiwa/Km ²)		
	2018	2019	2020
Kab Pandeglang	440	441	463
Kab Lebak	378	380	405
Kab Tangerang	3 649	3 756	3 208
Kab Serang	866	870	936
Kota Tangerang	14 197	14 486	12 314
Kota Cilegon	2 458	2 491	2 478
Kota Serang	2 541	2 582	2 595
Kota Tangerang Selatan	11 525	11 875	9 201
Provinsi Banten	1 313	1 338	1 232

Sumber : <https://banten.bps.go.id/indicator/12/109/1/kepadatan-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-banten.html>

Kepadatan penduduk Provinsi Banten berdasarkan sensus penduduk tahun 2020 adalah 1.232 jiwa per km². Dengan tingginya kepadatan disertai dengan kebutuhan yang terus meningkat, tidak jarang masyarakat yang semakin lama mencoba untuk membuka usaha kecil yang sering disebut UMKM.

2.3.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan berbagai pertimbangan terkait dengan tata kota, tata guna lahan, dan hal lain yang dituliskan sebagai berikut:

A. Tinjauan Struktur Kota

Kabupaten Tangerang merupakan salah satu kawasan yang mulai menjadi pusat kota karena pergerakan ekonomi khususnya industri kreatif yang terus berkembang

B. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan meliputi beberapa aspek. Aspek yang dapat disebutkan antara lain.

Tabel 2. 4 Syarat Lingkungan

<p>POTENSI SITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan Kabupaten Tangerang. • Ketersediaan lahan mampu memenuhi kebutuhan ruang sebagai penunjang kegiatan lain. • Fasilitas umum yang ada di sekitar site dapat mendukung keberlangsungan kegiatan dalam objek perancangan. • Lokasi yang termasuk strategis karena dekat dengan area pendidikan dan area UMKM
<p>TATA GUNA LAHAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi bukan merupakan lahan yang masih produktif seperti area persawahan, kebun, atau lahan milik pabrik. • Lokasi terletak pada lahan yang dapat digunakan untuk mengakomodasi fasilitas umum. • Dalam proses perancangan tidak merusak lingkungan hidup yang sudah ada.

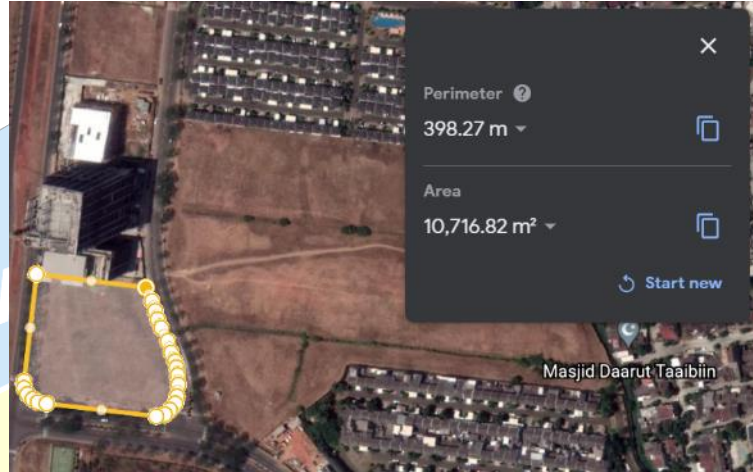
Sumber : Analisis Penulis

C. Syarat Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan salah satu aspek yang menuntut objek desain mudah dilihat sehingga mudah dikenali. Analisis lokasi menunjukkan lokasi berada di kawasan yang memiliki infrastruktur yang baik. Lokasi tapak dekat dengan fasilitas umum dan area kampus dapat mendukung keberlangsungan kegiatan.

2.3.1.2 Pemilihan Lokasi

- Kawasan Gading Serpong, Curug Sangereng, Kec. Kelapa Dua, Tangerang, Banten.



Gambar 2. 9 Pengukuran Tapak
Sumber : Google Earth

Tabel 2. 5 Aspek Tapak dan Regulasi

ASPEK	HASIL ANALISIS
Luas	10.716.82 m ² (1.07 Ha)
Fungsi Jalan	AP, KP, LP
KDB	70%
KLB	3 (10.716*3 = 32.148 m ²)
GSB	32 m (AP), 24 m (KP), 17 m (LP)
Ketinggian Bangunan	max. 4 lt (16 – 20 m)
Peruntukan Lahan	Central Business District

Sumber : Analisis Penulis

- Tapak 1 yang berlokasi di Kawasan Gading Serpong, Curug Sangereng, Kec. Kelapa Dua, Tangerang, Banten yang dipilih. Lokasi lahan yang digunakan area bisnis dan dekat dengan kegiatan anak muda dan milenial seperti area pendidikan sehingga menjadi suatu peluang yang baik untuk membantu perkembangan UMKM dan industri kreatif.