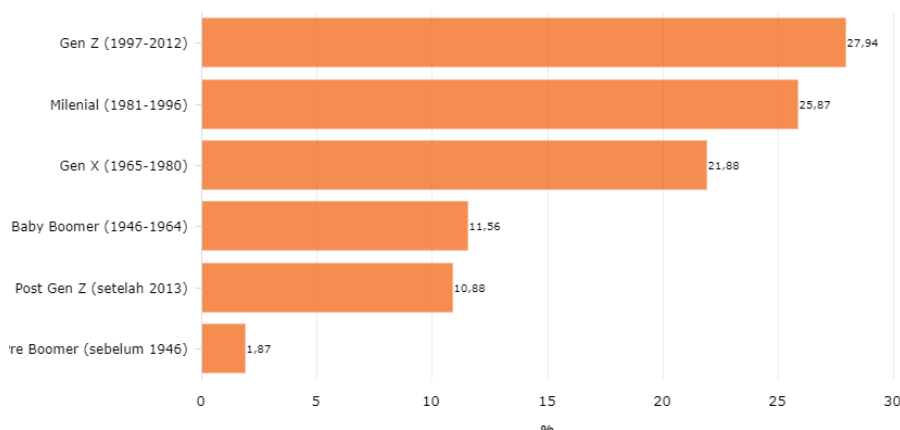


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Industri kreatif berbasis digital di Indonesia mengalami kenaikan jumlah yang cukup masif selama 5 tahun terakhir. Salah satu industri kreatif berbasis digital yang mengalami pertumbuhan pesat di Indonesia adalah *Start-up*. Menurut *StartupRanking* (2022), saat ini Indonesia menduduki peringkat 6 sebagai negara dengan jumlah *start up* terbanyak di dunia dengan 2.284 *start-up*. Ini menunjukkan adanya minat yang tinggi dari masyarakat Indonesia untuk berkarir di industri ekonomi kreatif ini. Hal ini dipicu oleh perkembangan teknologi yang semakin cepat dan kondisi Indonesia yang mengalami Bonus Demografi sampai di tahun 2045.



Gambar 1. 1 Persentase penduduk Indonesia menurut Generasi (2020)
Sumber : Databoks.katadata.co.id

Pada tahun 2020, populasi Indonesia didominasi oleh Gen Z (kelahiran tahun 1997-2012) yang mencapai 27.94% dari keseluruhan penduduk Indonesia, kemudian di susul oleh Generasi Millennial (kelahiran 1981-1996) dengan 25,87% (Databoks, 2021). Kedua generasi ini merupakan generasi *Digital native* atau generasi yang sudah berinteraksi dengan teknologi sejak usia dini dan di tahun 2022, kedua generasi ini akan memasuki usia produktif, sehingga tidak heran apabila Indonesia menjadi negara yang memiliki potensi untuk menjadi ladang pengembangan *Startup*.

Selain itu, Perkembangan ini didukung oleh pemerintah Indonesia melalui penerbitan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN IV) tahun 2020-2024 yang mencantumkan perlunya pengembangan potensi ekonomi kreatif digital di Indonesia. Hal ini juga tercantum dalam Rencana Strategis Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENKOMINFO) 2020-2024 yang dengan jelas merencanakan pengembangan hub-hub digital sebagai fasilitas yang mendukung pengembangan *start up- startup* potensial seri A dan meningkatkan inovasi yang memicu pertumbuhan *start-up-start up* lokal baru. Hal ini juga selaras dengan RPJMD kota Surabaya 2021-2026 yang menekankan keperluan tranformasi digital yang meliputi penuntasan dan pemanfaatan infrastruktur TIK serta fasilitas pendukung tranformasi digital di Kota Surabaya.

Kota Surabaya menduduki peringkat 3 di Indonesia dan peringkat 709 sebagai negara dengan ekosistem startup terbaik di dunia (StarupBlink,2022). Surabaya juga memiliki populasi usia produktif yang dominan, yaitu 73.44%(BPS, 2018). Namun, potensi ini belum didukung oleh pertumbuhan startup yang signifikan.



Gambar 1. 2 Jumlah Startup di Indonesia berdasarkan Wilayah (2021)
Sumber : Goodstats.com (berdasarkan MIKTI 2018)

Menurut data, Surabaya berada pada urutan 6 dengan 51 start up. Angka ini memiliki selisih yang cukup jauh dibandingkan Jabodetabek yang merupakan

markas *Startup* Indonesia. Hal ini semakin menunjukkan perlunya keberadaan fasilitas yang mampu memaksimalkan potensi Kota Surabaya untuk menjadi “Kota *Startup*”.

Selain peningkatan di sektor Industri ekonomi berbasis teknologi digital, perkembangan teknologi juga memberi dampak negatif pada kesehatan manusia dan ekosistem lingkungan. Berdasarkan penelitian (Putri & Mulyono,2017), Penggunaan monitor lebih dari 4 jam memiliki kemungkinan untuk menyebabkan kelelahan pada mata. Selain itu, penggunaan teknologi dalam lingkungan kerja dalam frekuensi tinggi dapat menyebabkan fenomena *Technostress*. *Technostress* didefinisikan sebagai dampak negatif kondisi psikologis yang berhubungan dengan penggunaan teknologi (Hauk,dkk.2019). fenomena ini digolongkan menjadi 2, yaitu *Techno-addiction* dan *Techno-strain*. *Techno-addiction* berhubungan dengan fenomena *workaholic* dan adanya tekanan untuk “harus” mengerjakan pekerjaan dan kecemasan apabila tidak menggunakan *ICT (Information and Communication Technology)*. Sedangkan *Techno-strain* adalah kondisi cemas, lelah, skeptis dan ketidakefektifan yang didapat dari penggunaan *ICT*. Pengguna cenderung merasa lelah dan tertekan sehingga menjauhkan diri dari *ICT*. Fenomena ini berdampak pada kondisi mental pengguna yang lebih mudah stress, cemas, mudah lelah dan tidak produktif.

Digitalisasi yang kian masif juga mengakibatkan dampak buruk pada ekosistem. Semua kegiatan didunia digital berpusat pada *data center*. *Data Center* pada dasarnya adalah perangkat besar yang memerlukan energi listrik tinggi dan menghasilkan panas, alat ini memerlukan air sebagai pendingin (Bathmunk, 2022). Karena itu, *Data center* juga melepaskan Karbon dioksida (CO₂) ke udara karena merupakan perangkat berbasis listrik. Sedangkan energi listrik Indonesia saat ini masih sangat bergantung pada batu bara yang tidak terbarukan.

Oleh karena itu dibutuhkan, sebuah rancangan Digital Hub yang tidak hanya mampu memfasilitasi kegiatan ekonomi kreatif berbasis digital tapi juga memperhatikan kepentingan Kesehatan pengguna dan ekosistem disekitarnya.

Hal ini dapat diwujudkan dengan rancangan *Digital hub* dengan pendekatan *Biophilic Architecture* (Arsitektur Biofilik). Arsitektur Biofilik berasal dari biofilia atau gagasan bahwa manusia pada hakikatnya memiliki kecenderungan pada alam, gagasan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan psikologis manusia yang butuh dikelilingi “kehidupan” dan prosesnya (WELL,2017). Penerapan arsitektur biofilik dinilai dapat memberikan kondisi ruang yang nyaman dan aman untuk mengurangi stress dan kecemasan serta dapat memberi dampak baik pada ekosistem disekitar bangunan karena mengedepankan kelangsungan ekosistem, sehingga ramah lingkungan.

1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.2.1 Tujuan

1. Membantu pengembangan industri kreatif berbasis digital di Surabaya dengan mengusulkan rancangan desain digital hub di Kota Surabaya.
2. Menciptakan ekosistem startup yang nyaman dan lengkap untuk memfasilitasi kegiatan pelaku industri dalam berkarya.
3. Menciptakan ruang yang memicu kolaborasi antar komunitas (Perusahaan *Start up*) dan antar individu.
4. Menciptakan ruang yang mampu mendukung kenyamanan, memacu produktivitas dan kreativitas, serta menurunkan tingkat stress pengguna melalui kehadiran unsur-unsur alam di luar maupun dalam bangunan.

1.2.2 Sasaran

1. Menghadirkan fasilitas *Digital Hub* yang mendukung perkembangan industri kreatif digital dan ekosistem startup. Menghadirkan ruang untuk kegiatan perkantoran (*Co-working Space*), *Exhibition* dan fasilitas pengembangan diri.
2. Menciptakan ruang untuk mengakomodasi peningkatan kualitas SDM dalam lingkungan *Digital hub* dengan menyediakan fasilitas pelatihan atau *workshop* dibidang industri kreatif digital.
3. Menciptakan ruang-ruang untuk kolaborasi yang mendukung terciptanya inovasi-inovasi terbaru di masa yang akan datang.

4. Menghadirkan *Digital Hub* yang tidak hanya mampu memfasilitasi aktivitas pengguna, namun juga mampu memacu produktivitas dan kreativitas pengguna melalui penggunaan unsur alam dalam ruang.

1.3 Batasan dan Asumsi

1.3.1 Batasan

Batasan perancangan “Surabaya Digital Hub” ini meliputi :

1. Digital Hub ini diperuntukan sebagai fasilitas yang mengakomodasi kegiatan ekonomi kreatif yang berbasis digital, sehingga ditujukan untuk pelaku ekonomi Kreatif, pengembang bisnis *Startup*, investor (penyedia modal), dan individu-individu yang tertarik untuk belajar dibidang ini.
2. Lokasi kemungkinan besar akan berada di daerah dengan aktifitas ekonomi tinggi, seperti daerah komersi Kota Surabaya.
3. Digital hub akan dibangun sesuai dengan peraturan RDTRK Surabaya.
4. Perancangan Digital Hub akan dibuat sesuai kaidah Arsitektur Biofilik dengan mengaplikasikan teknologi terbaru untuk menghemat energi.

1.3.2 Asumsi

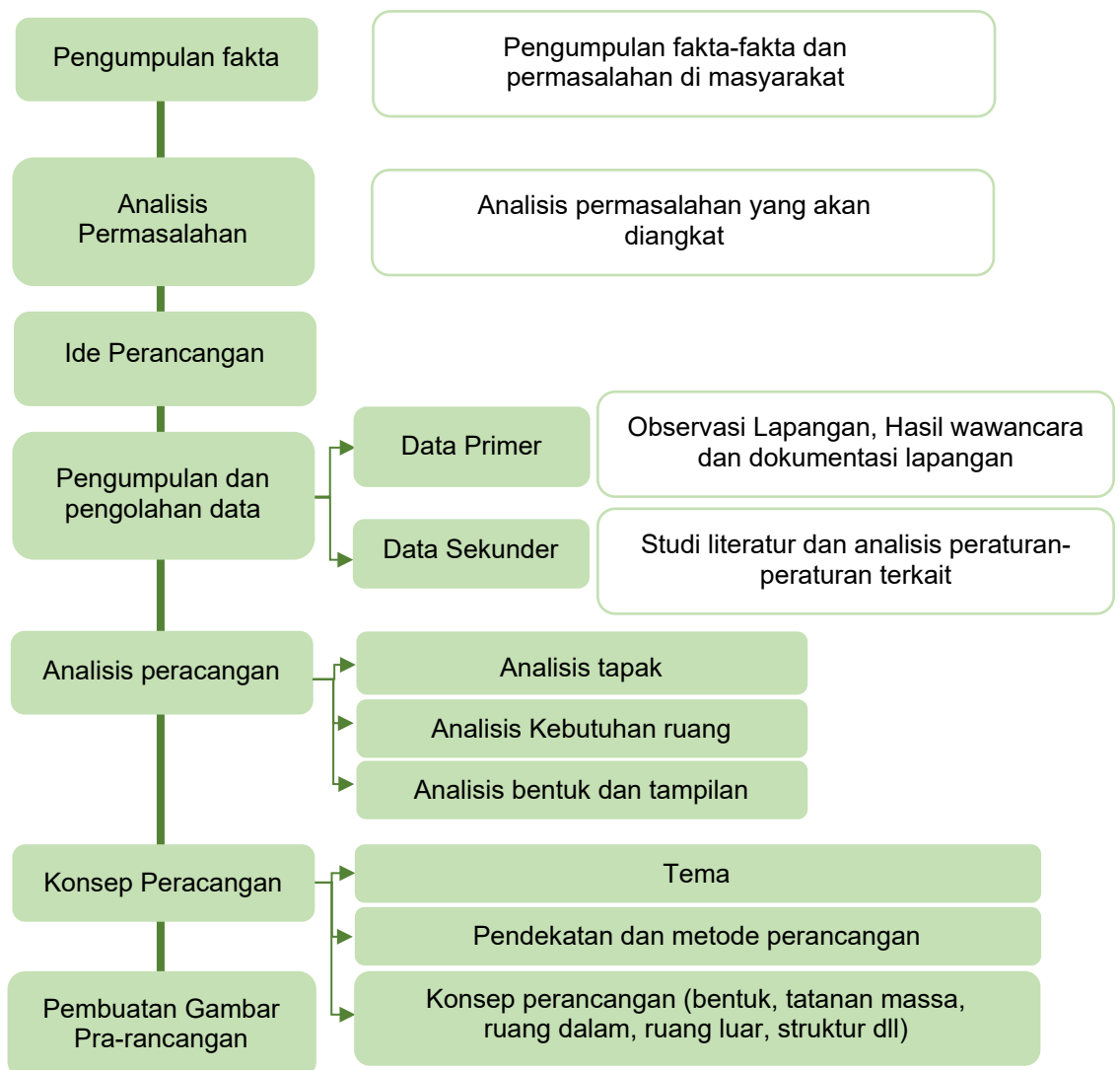
Asumsi perancangan “Surabaya Digital Hub” adalah sebagai berikut:

1. Kepemilikan proyek adalah milik pemerintah Kota Surabaya berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024.
2. Surabaya Digital hub akan menjadi wadah untuk pelaku industri kreatif berbasis digital dan kegiatan pelatihan dibidang-bidang terkait.
3. Surabaya Digital Hub akan mengaplikasikan Arsitektur biofilik dengan pemakaian teknologi-teknologi yang mendukung penghematan energi dan bangunan ramah lingkungan.
4. Daya tampung fasilitas diasumsikan mampu menampung sekitar 400-500 pengguna untuk memenuhi kebutuhan dari aktifitas industri kreatif dan mampu beroperasi hingga sepuluh hingga lima belas tahun kedepan.

5. Jam operasional Surabaya Digital hub adalah 18 jam sehari selama satu minggu penuh untuk pelaku industri kreatif yang sudah menyewa dan 12 jam sehari selama satu minggu penuh untuk pengguna umum.

1.4 Tahapan dan Perancangan

Untuk merealisasikan gagasan tersebut dibutuhkan tahapan yang jelas dan runtut dalam perancangan. Tahapan rancangan “Surabaya Digital Hub” adalah sebagai berikut:



Gambar 1.3 Diagram Tahapan Perancangan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal desain ini meliputi beberapa bab dengan pembahasan yang menguraikan pokok bahasannya masing-masing, yaitu:

BAB 1 : Pendahuluan yang berisi penjelasan terkait latar belakang judul, tujuan dan sasaran perancangan, Batasan dan asumsi rancangan serta tahapan perancangan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 : Tinjauan Kajian Pustaka yang berisikan interpretasi terhadap judul dan tinjauan literatur yang mendukung proses dan pemahaman rancangan, serta studi kasus yang dijadikan acuan dalam rancangan.

BAB 3 : Tinjauan Lokasi Perancangan yang berisikan penjelasan dan hasil analisis terkait pemilihan lokasi dan tapak yang terletak di Kota Surabaya.

BAB 4 : Analisis perancangan yang berisikan hasil olahan data dan hasil dari analisis terhadap tapak, ruang, bentuk dan tampilan pada bangunan serta kajian literatur.

BAB 5 : Konsep rancangan yang berisikan rumusan fakta, isu, dan tujuan serta penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi konsep struktur, pencahayaan, utilitas, penghawaan, akustika dan sebagainya.