

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

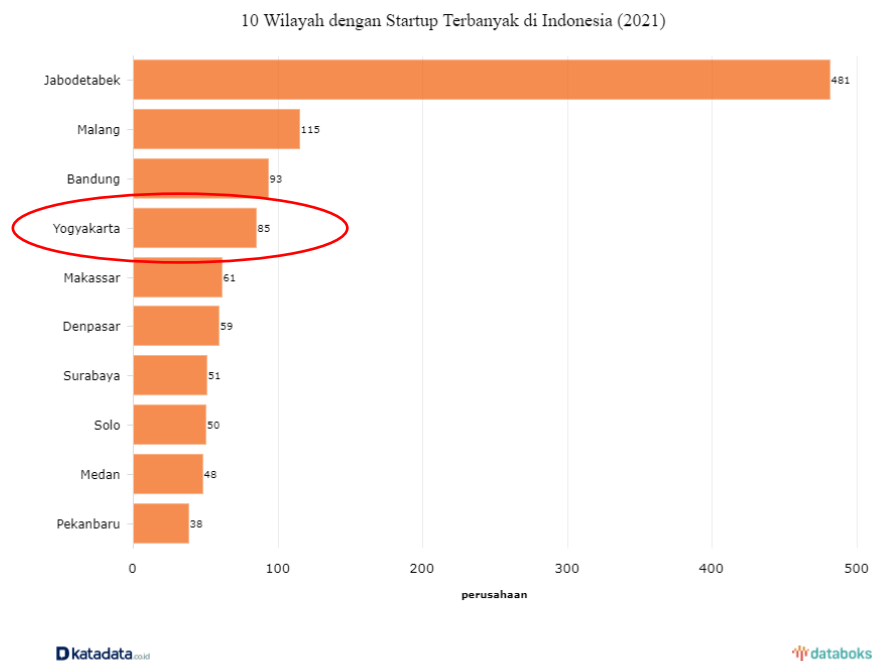
### **1.1. Latar Belakang**

Saat ini kondisi ekonomi telah memasuki kuartal keempat yaitu era ekonomi kreatif. Indonesia menjadi salah satu negara yang berpeluang tinggi dalam perkembangan ekonomi kreatif. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018, subsektor ekonomi kreatif berperan besar pada perekonomian nasional dengan menyumbangkan 7,44% terhadap Produk Domestik Bruto, 14,28% tenaga kerja, dan 13,77% ekspor. Data BPS mencatat sebanyak US\$ 19,6 miliar atau sebesar 11,9% kontribusi ekspor Ekonomi Kreatif (Ekraf) pada tahun 2019.

Pada tahun 2019, tercatat penduduk yang bekerja sebagai pelaku ekonomi kreatif adalah 19,2 juta orang dengan kenaikan presentase dari tahun 2018-2019 sebesar 4,02% (Kemenparekraf, 2020). Menurut data dari Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia sampai akhir 2021 sudah tercatat 1.190 perusahaan *startup* di Indonesia. Berdasarkan data jumlah pelaku ekonomi kreatif yang tinggi di Indonesia, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan pada siaran pers HM.4.6/37/SET.M.EKON.3/03/2021 tentang Industri Kreatif dan Digital untuk mendukung perkembangan pelaku usaha kreatif dan ekonomi digital dengan memberikan kemudahan perlindungan dan pemberdayaan koperasi dan UMKM.

Dalam perkembangan ekonomi kreatif, Yogyakarta menjadi salah satu wilayah yang berkontribusi dalam perkembangan Ekraf. Menurut Berita Resmi Statistik (BRS) proporsi generasi Z di Yogyakarta sebanyak 23,73 % (864,82 ribu orang) sedangkan generasi X sebanyak 23,43 %. Kedua generasi ini termasuk dalam usia produktif yang dapat menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi. Peningkatan usia produktif pada tahun 2020 sebanyak 70,04 % dan Yogyakarta masih dalam masa bonus demografi (BPS, 2021). Berdasarkan *website* resmi ekraf D.I Yogyakarta, terdapat 6 katalog pelaku ekonomi kreatif terbanyak yaitu kuliner (820 pelaku usaha), *fashion* (216 pelaku usaha), kriya (94 pelaku

usaha), iklan (45 pelaku usaha), penerbitan (39 pelaku usaha), desain komunikasi visual (29 pelaku usaha). Menurut data dari Katadata pada gambar 1.1, Yogyakarta memiliki 85 perusahaan *startup* pada tahun 2021. Perusahaan *startup* tersebut mengembangkan berbagai sub sektor yang ada. Dilansir dari berita Katadata.com, Bekraf optimis dalam PDB ekraf dapat dipertahankan tumbuh sebesar 10 % melalui strategi kolaborasi antar sub sektor industri kreatif. *Stakeholder* industri kreatif menilai bahwa peningkatan produktivitas bisnis sebaiknya ditempuh melalui kolaborasi. Selain itu, Yogyakarta merupakan kota pelajar sehingga potensi pengembangan industri kreatif dapat dikembangkan terbilang baik.



Gambar 1.1 10 Wilayah dengan *Startup* Terbanyak di Indonesia (2021)  
 Sumber: Katadata.com, 2021

Dalam Rancangan Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Yogyakarta untuk tahun 2023-2026 menetapkan isu mengenai ekonomi kreatif sebagai salah satu yang harus diperhatikan. Beberapa permasalahan yang didapat berhubungan dengan penanaman modal dan perdagangan dengan itu pemerintah menetapkan kebijakan untuk melaksanakan pengembangan pembangunan industri dan peningkatan kualitas SDM. Adapun permasalahan yang timbul dalam kegiatan

industri kreatif yaitu banyaknya PHK oleh *startup* saat ini. Penyebab *startup* di Indonesia tumbang yaitu investasi yang sedikit dari investor karena aspek manajemen bisnis yang kurang diperhatikan oleh para pelaku *startup* (Saputra, 2015). Sumber Daya Manusia (SDM) berperan penting dalam industri kreatif, oleh karena itu diperlukan SDM yang terampil, terlatih, dan berpengetahuan serta kreatif (Heryani et al., 2020).

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan bantuan inkubator bisnis. Inkubator bisnis merupakan wadah yang digunakan untuk memfasilitasi usaha baru dalam bentuk kantor bersama yang memiliki nilai tambah yang strategis dan dukungan bisnis (Hackett & Dilts, 2016). Kegiatan inkubasi memberikan beberapa manfaat seperti mendapatkan akses pasar, mendapatkan dukungan pendanaan dari inkubator, meningkatkan citra perusahaan dan valuasi perusahaan, memperoleh pemahaman bisnis, berfokus pada pengembangan *startup*, serta mendapatkan relasi yang luas (Saputra, 2015). Dukungan yang diberikan oleh inkubator dapat berupa dukungan fisik (ruang kerja bersama, perangkat, teknologi, dan lainnya) dan dukungan non-fisik (pelatihan, perencanaan bisnis, dan perencanaan finansial) (Saputra, 2015).

Selain permasalahan di atas, minimnya fasilitas untuk pengembangan industri kreatif yang mampu menjadi wadah berkolaborasi antar pelaku kreatif, bereksperimen, dan berinovasi antar pelaku industri kreatif. Keberadaan sarana berupa ruang fisik yang menyediakan lingkungan yang nyaman dan dapat meningkatkan produktivitas serta kreativitas, dan juga wadah untuk mengenalkan produk-produk industri kreatif di Yogyakarta juga masih terbatas. Stress pekerja biasanya disebabkan karena banyaknya pemikiran yang tidak sesuai dengan keinginan ataupun fisik yang bekerja berlebihan (Limantara, 2022). Stress memiliki dampak negatif terkait kreativitas (Hermans et al., 2014), otak akan lebih fokus mengatasi hal mendesak (stress) untuk meningkatkan kewaspadaan (Plessow et al., 2011)(Plessow et al., 2012). Melihat permasalahan yang ada, maka diperlukan wadah yang pengembangan SDM terhadap pelaku industri kreatif yang dapat memberikan kenyamanan serta membantu meningkatkan produktivitas dan

keaktivitas. Penggunaan vegetasi, warna yang menenangkan, pandangan dari jendela, pandangan terhadap alam, serta pencahayaan pada kantor dapat meningkatkan kreativitas (Dul & Ceylan, 2011). Arsitektur *biophilic* dipilih karena menghubungkan alam dengan manusia dapat memberikan banyak efek positif terhadap penggunanya. Arsitektur biofilik sangat cocok untuk kesejahteraan, kesehatan, serta produktivitas dan kreativitas pekerja dengan menghubungkan manusia, alam, dan lingkungan terbangun (Samodra et al., 2021). Alam memiliki kemampuan untuk membangkitkan cara berpikir kreatif dengan membuat suatu individu menjadi penasaran, lebih fleksibel dalam berpikir dan mendapat ide-ide. Alam juga membantu memusatkan kembali pikiran untuk mengembangkan gagasan lebih lanjut (Plambech & Konijnendijk van den Bosch, 2015). Dengan demikian arsitektur *biophilic* mampu memberikan efek positif pada psikologi dan juga fisiologi penggunanya sehingga dipilih untuk diterapkan dalam perancangan ini.

Perancangan Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Bangunan ini akan mewadahi kegiatan-kegiatan seperti edukasi, eksperimen dan pengembangan usaha, produksi, promosi, dan pameran. Bangunan ini akan berfokus pada 6 sub-sektor dengan pelaku terbanyak di Yogyakarta. Namun tidak menutup kemungkinan memfasilitasi sub sektor lainnya.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan dikembangkannya objek perancangan Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic*:

1. Membantu meningkatkan perekonomian Indonesia melalui industri kreatif.
2. Meningkatkan lapangan kerja di Indonesia.
3. Membantu meningkatkan kualitas pelaku industri kreatif.
4. Memfasilitasi para pelaku industri kreatif (*startup, freelancer, pelajar, dan entrepreneur*) dalam kegiatan edukasi, eksperimen dan pengembangan usaha, produksi, promosi, dan pameran.

5. Menghadirkan suasana lingkungan yang nyaman dan dapat meningkatkan produktivitas serta kreativitas melalui arsitektur *biophilic*.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic*:

1. Sebagai wadah untuk mendukung pengetahuan, perkembangan usaha, berkolaborasi, berinovasi dan kreativitas bagi pelaku industri kreatif.
2. Sebagai wadah untuk berkolaborasi dan meningkatkan keminatan masyarakat pada industri kreatif di Yogyakarta.

### **1.3. Batasan dan Asumsi**

Batasan dapat menyangkut:

1. Perancangan bangunan berupa *single building* yang ditata sesuai dengan kondisi *site*.
2. Merancang ruang luar berdasarkan aspek fungsi yang mendukung bangunan secara keseluruhan.
3. Sasaran proyek perancangan ditujukan pada mahasiswa/pelajar, *freelancer*, *startup* baru/ masih tahap perintisan, dan *entrepreneur*.
4. Jam operasional bangunan melayani pengunjung mulai dari pukul 08.00-21.00.
5. Fasilitas pendukung sub sektor industri kreatif berfokus pada 6 sub sektor dengan pelaku terbanyak di D.I Yogyakarta yaitu kuliner, *fashion*, kriya, iklan, penerbitan, desain komunikasi visual.

Asumsi dapat meliputi:

1. Bangunan ini dikelola oleh pihak pemerintahan.
2. Bangunan ini menampung kebutuhan sampai 5 tahun ke depan dengan kapasitas 500 orang.
3. Peralatan/mesin pada *machine room* merupakan investasi dari pemerintah untuk mendukung pelaku industri kreatif.
4. Fasilitas lab. kreasi dan studio menerapkan sistem reservasi.

#### 1.4. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan yang dilakukan dalam perancangan Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* yaitu:

1. Interpretasi Judul

Menjelaskan secara singkat mengenai interpretasi judul yang telah disusun.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data yang bersifat fisik maupun non-fisik. Pengumpulan data primer dan sekunder dilakukan dengan cara survey lapangan, studi kasus, dan studi literatur.

- a. Survey Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan pada *site* terpilih dengan pengamatan dan pemahaman terhadap karakter *site* yang menyangkut batasan, kendala, dan potensi yang ada.

- b. Studi Kasus

Mempelajari objek sejenis yang berhubungan dengan judul antara lain Bandung *Creative Hub*, Bogor *Creative Center* untuk memperoleh gambaran dan arahan tentang rencana yang akan dikerjakan dan digunakan sebagai acuan pertimbangan.

- c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan persyaratan.

3. Analisis dan Kompilasi Data

Data-data primer dan sekunder yang telah didapat akan digabungkan dan dianalisis untuk mendapatkan dasar pengetahuan dalam tahap berikutnya.

4. Menyusun Asas dan Metode Perancangan

Pengumpulan data-data yang didapat dari literatur yang mendukung konsep rancang. Literatur dapat berupa buku, jurnal penelitian, atau melakukan studi kasus dengan bangunan yang sudah ada.

5. Gagasan Ide

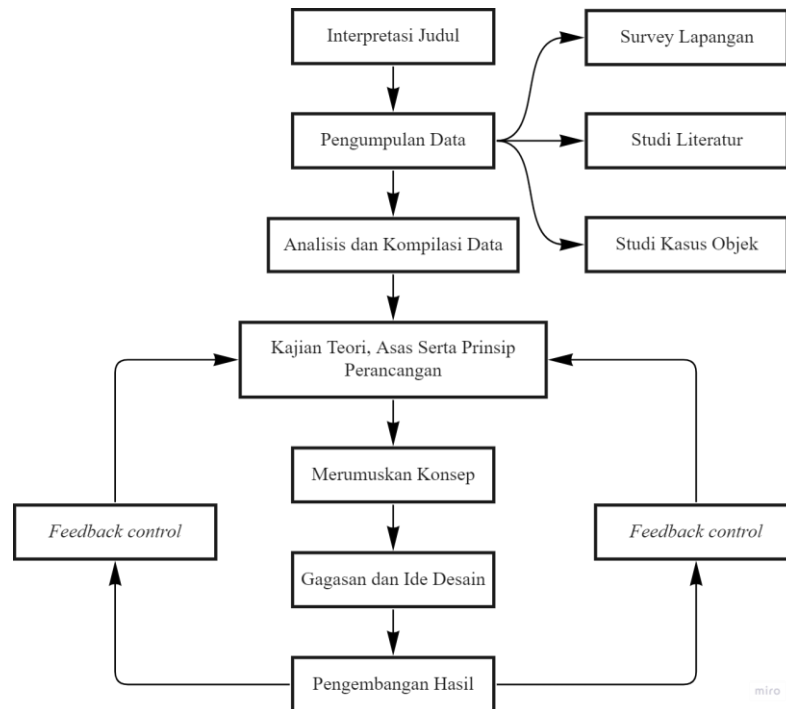
Gagasan ide merupakan proses pemikiran yang akan menghasilkan suatu bentuk yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan yang akan diterapkan pada objek rancang.

#### 6. Pengembangan Rancangan

Tahap ini merupakan pengembangan ide sebelumnya yang sudah sesuai dengan konsep dan tema yang telah ditentukan sebagai dasar pemikiran perancangan dengan tetap melakukan kontrol *feedback* yang disesuaikan dengan rumusan dan metode rancang yang sudah dibuat.

#### 7. Skema Tahapan Perancangan

Skema tahapan perancangan dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Diagram Tahapan Perancangan  
Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2022

### 1.5. Sistematika Penulisan

Proposal Tugas Akhir menggunakan sistematika pembahasan dengan poin-poin berikut:

- BAB I Pendahuluan, berisi tentang tahapan-tahapan dari latar belakang, pemilihan judul, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan,

dan tahap perancangan beserta dengan uraian penjelasan dari tiap tahapannya yang dijelaskan secara detail mengenai isi proposal.

- BAB II Tinjauan Perancangan, berisi tentang penjabaran judul Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* yang kemudian disimpulkan menjadi suatu pengertian yang tepat dari rancangan. Tahap studi literatur tentang data dari berbagai sumber untuk penunjang dalam perancangan. Tahap studi kasus objek berisi dua objek kasus sejenis secara fungsi dan aktivitas yang digunakan sebagai acuan perancangan. Dari hasil analisis dan perbandingan, kemudian dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Kesimpulan studi kasus berisi aspek mulai dari fungsi dan tipologi, aktivitas dan fasilitas, program ruang, perencanaan ruang dalam dan luar, serta langgam yang diperlukan untuk merancang Yogyakarta *Collaborative Center* dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic*.
- BAB III Tinjauan Lokasi Perancangan, berisi tentang analisis lokasi baik kriteria pemilihan lokasi, penilaian alternatif lokasi, data-data lokasi terpilih serta kondisi eksisting tapak, aksesibilitas, potensi lingkungan tapak, infrastruktur kota, peraturan bangunan setempat. Analisis lokasi ini akan menentukan karakter rancangan yang bersifat unik.
- BAB IV Analisis Perancangan, berisi tentang penjelasan lebih lanjut dimulai dari analisis perancangan beserta solusi terhadap analisis. Analisis perancangan terdiri dari analisis *site*, analisis ruang, analisis bentuk dan tampilan.
- BAB V Konsep Perancangan, berisi tentang penjelesan tema, pendekatan dan metode perancangan, serta konsep perancangan.