

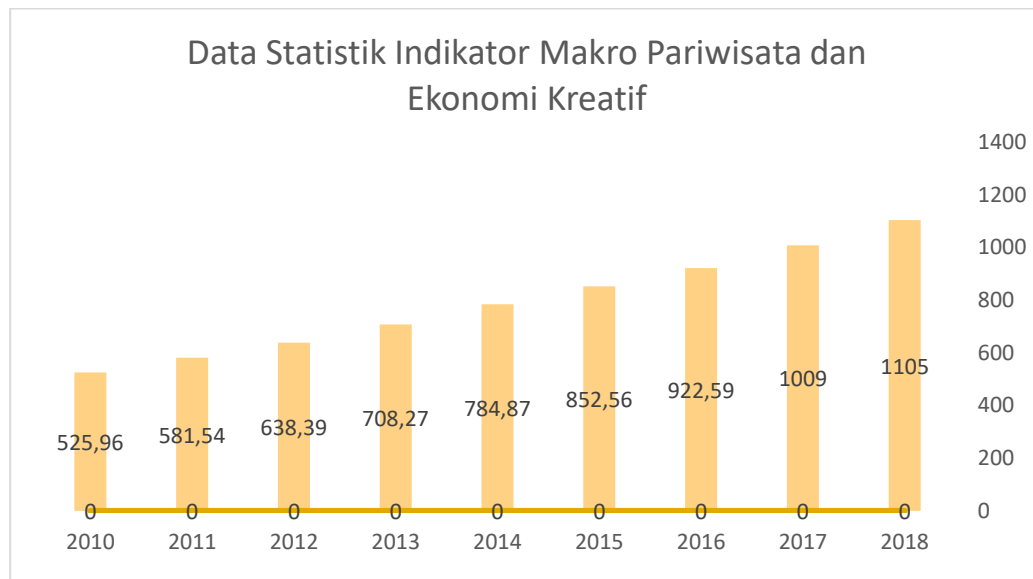
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan bisnis imajinatif di Indonesia semakin berkembang dan membutuhkan pendekatan yang diberikan oleh lembaga publik. Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang bertanggung jawab atas pengembangan ekonomi inovatif Indonesia. Peran Bekraf adalah membantu Presiden dalam penyempurnaan, persiapan, perencanaan dan koordinasi pendekatan ekonomi yang inovatif. Departemen Bisnis yang imajinatif memiliki mimpi untuk memasukkan Indonesia ke dalam ekonomi inovatif dunia pada tahun 2030. Sebagai negara berkembang dengan visi menjadi negara maju (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008), Indonesia terus berkontribusi aktif terhadap pertumbuhan ekonomi global dengan berusaha memperbaiki situasi ekonominya. Salah satu wujud nyata dari upaya perbaikan tersebut adalah melalui pengembangan industri kreatif Indonesia. Industri kreatif merupakan salah satu bidang yang diyakini berpotensi menjadi kekuatan baru perekonomian nasional di masa mendatang. Ekonomi kreatif merupakan landasan ekonomi Indonesia di masa yang akan datang, ekonomi kreatif memiliki kekuatan yang berfokus pada keunggulan bakat dengan memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat manusia.

Keyakinan terhadap ekonomi kreatif dibuktikan dengan data statistik besaran Produk Domestik Bruto (PDB)¹ Ekonomi Kreatif 2010-2018 yang terus mengalami peningkatan, yaitu dari 525,96 triliun Rupiah menjadi 1.105 triliun Rupiah untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 1.1. (Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2019).

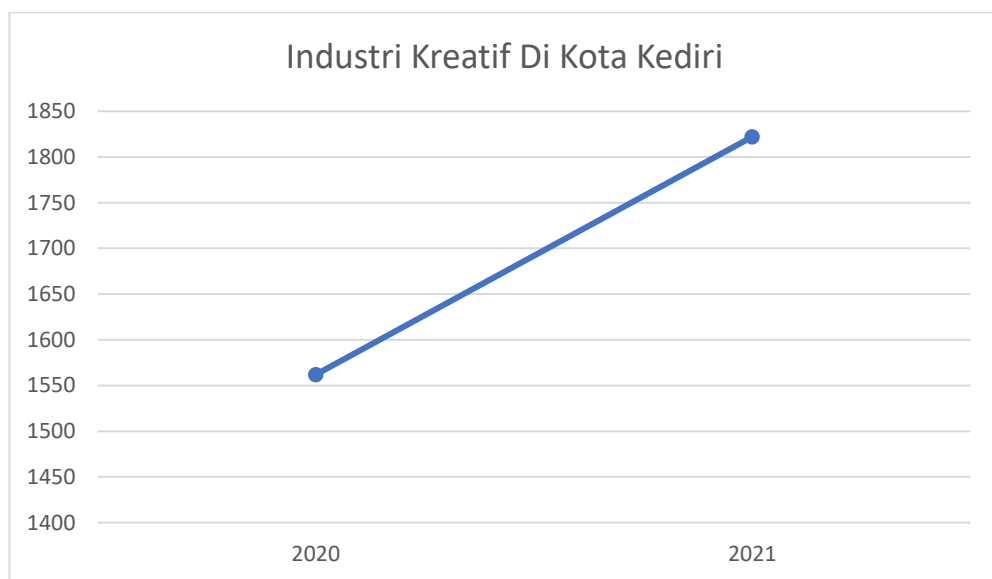


Gambar 1.1 Nilai Tambah Ekonomi Kreatif Berbasis Produk Domestik Bruto
 Sumber: Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2019

Hasil pengukuran data statistik menunjukkan bahwa kinerja ekonomi kreatif Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan dari tahun sebelumnya. Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif pada tahun 2018 naik mencapai Rp 1.105 Triliun dengan nilai kontribusi terhadap PDB Nasional sebesar 7,16%, atau meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya sebesar Rp 1.009 Triliun.

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya serta sumber daya alam sebagai modal dasar dan potensi besar dalam pengembangan Industri Kreatif yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, termasuk provinsi Jawa Timur. Jawa Timur merupakan destinasi yang memiliki potensi yang tinggi dengan sumber daya yang dimiliki dan keanekaragaman budaya. Provinsi Jawa Timur mempunyai 3 (tiga) subsektor industri kreatif yang sudah tumbuh dan berkembang serta memiliki struktur industri yang *up stream*, *mid stream*, dan *down stream* (terintegrasi dari hulu hingga ke hilir) sehingga memiliki keterkaitan antara satu industri dengan industri lainnya. Ketiga subsektor industri kreatif tersebut adalah industri fesyen, industri kerajinan, serta industri penerbitan & percetakan. Sub sektor industri kreatif lainnya seperti pasar seni dan barang antik, arsitektur, video, film dan fotografi serta industri musik, tingkat pertumbuhan dan kontribusinya terhadap perekonomian Jawa Timur belum cukup signifikan.

Kota Kediri akhir akhir ini tumbuh berkembang lebih cepat dalam segi transportasi serta ekonomi kreatif. Di tengah Pandemi Covid-19 Dinas Perdagangan dan Perindustrian (Disperdagin) Kota Kediri terus menggenjot pertumbuhan industri ekonomi kreatif di Kota Kediri. Pada tahun 2020, jumlah industri kreatif di Kota Kediri (IKM fesyen, kriya/kerajinan, kuliner, desain produk serta animasi, film dan video) tercatat sebanyak 1.562. Tahun 2021 meningkat sebesar 260 IKM menjadi 1.822 IKM. untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Pertumbuhan Industri Ekonomi Kreatif Di Kabupaten Kediri
 Sumber: surabaya.tribunnews.com 2022

Diungkapkan, hasil perhitungan capaian pertumbuhan ekonomi kreatif Kabupaten Kediri tahun 2021 mencapai 16,65 persen jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Menurut Tanto Wijohari (Kepala Disperdagin Kabupaten Kediri), jenis ekonomi kreatif yang tumbuh dan berkembang pada 2021, meliputi: 138 unit industri kuliner, 49 unit industri kriya/kerajinan, 35 unit industri fesyen, 22 unit industri film dan video, serta 16 unit industri desain produk. Dukungan Pemkot Kediri juga nampak pada kehadiran Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) ke Kabupaten Kediri untuk memperkenalkan profil Gekrafs serta memberikan apresiasi kepada program Pemerintah Kabupaten Kediri.

Upaya yang dilakukan Pemerintah Kabupaten Kediri untuk mewadahi kegiatan industri kreatif terdiri dari penyediaan fasilitas dan berbagai kegiatan penunjang bagi industri kreatif. Fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Kediri untuk pameran dan penjualan produk industri kreatif adalah Gedung Sentra Industri Kreatif yang terletak di Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. Sedangkan kegiatan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten Kediri adalah kegiatan seperti Pameran UMKM, Festival Kuliner Kediri, Festival Local Clothing Kediri, Bazar HUT Kabupaten Kediri dan Karnaval Eksotis Kediri. Kegiatan ini berlangsung di kawasan Simpang Lima Gumul Kediri.

Namun kenyataannya kegiatan tersebut belum disambut atau difasilitasi secara optimal karena hanya memanfaatkan lahan atau jalan di sekitar Simpang Lima Gumul sebagai wadah kegiatan. Selain itu, jika dilihat dalam Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kabupaten Kediri Tahun 2010-2030, kawasan Simpang Lima Gumul (SLG) merupakan kawasan Central Business District (CBD). Perencanaan kedepannya CBD SLG akan dilengkapi dengan: hotel dan pusat perbelanjaan, kompleks pertokoan dan pusat grosir, serta pusat souvenir khas Kabupaten Kediri, dan cinderamata. Namun hingga saat ini rencana tersebut belum terbangun. Fasilitas yang ada di Kawasan Simpang Lima Gumul sebagai CBD adalah sebagai berikut: Monumen Simpang Lima Gumul (SLG), Convention Hall (Aula Pertemuan), Bank Daerah Kabupaten Kediri, Sub Terminal Gumul, Waterpark (Gumul Paradise Island), Studio JTV Kediri dan Taman Hijau SLG. Kondisi fasilitas-fasilitas tersebut sebagian besar belum maksimal.

Dilihat dari permasalahan tersebut, Pemkab Kediri membutuhkan wadah yang dapat memfasilitasi industri kreatif. Karena selama ini industri kreatif masih terpecah keberadaannya. Wadah ini dapat diwujudkan dalam sebuah ruang publik berupa *Creative Center*, yaitu sebuah sarana berkumpul bagi seluruh pelaku industri kreatif untuk mengembangkan bakat dan keahlian mereka pada subsektor industri kreatif di Kabupaten Kediri. Selain sebagai wadah berkumpulnya para pelaku industri kreatif, tempat itu juga dapat dijadikan sebagai tempat sinergisitas dari berbagai stakeholder baik pemerintah, akademisi, penyedia modal, asosiasi

pengusaha, dan para pelaku industri kreatif yang dapat membantu mengembangkan industri kreatif di Kabupaten Kediri.

Menurut RTRW Kabupaten Kediri dalam peraturan zonasi untuk kawasan CBD terdapat beberapa poin yang di sebutkan dalam merancang bangunan di kawasan CBD yaitu menciptakan kesinambungan jalur dengan mengaitkan pola pedestrian yang ada, orientasi bangunan di utamakan menghadap akses jalan, dan peruntukan ruang terbuka hijau yang terkoneksi dengan lingkungan sekitar. Pengaplikasian arsitektur kontemporer menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung hal tersebut. Karena pada dasarnya Kontemporer adalah gaya desain yang modern atau dihadirkan pada masanya, dan memiliki sifat yang berkembang mengikuti perkembangan zaman. Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Kontemporer diharapkan dapat membantu mewujudkan pengembangan kawasan CBD yang baik dengan adanya perancangan *Creative Center* guna memenuhi kebutuhan bagi pengguna baik secara individu atau kelompok, sehingga pengguna dapat mengekspresikan kreatifitasnya dengan nyaman pada gedung *Creative Center*.

Dengan adanya *Creative Center* di Kabupaten Kediri ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan kreator Kabupaten Kediri sehingga dapat menopang perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Kabupaten Kediri.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan yang ingin dicapai dari dikembangkannya obyek perancangan *Creative Center* di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri adalah sebagai berikut:

1. Sebagai wadah pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri yang terintegrasi.
2. Mengembangkan fasilitas di kawasan Simpang Lima Gumul sebagai Kawasan *Creative Center* dan bentuk *branding* Kabupaten Kediri guna menunjang fungsi promosi industri kreatif dan memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya, dan alam.

3. Sebagai wadah kegiatan edukasi melalui pelatihan kepada wisata dan pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.

Sebagai Sasaran yang ingin dicapai dari dikembangkannya obyek perancangan Kediri *Creative Center* adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan perencanaan dan perancangan *creative center* yang terintegrasi secara sirkulasi, menyediakan ruang komunal untuk berkolaborasi dan juga studio desain fesyen dan kriya untuk pengembangan produk bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.
2. Menciptakan atau merancang wadah *creative center* yang tertata dan berkarakter sebagai ikon Kabupaten Kediri di kawasan *Central Business District* Simpang Lima Gumul.
3. Menciptakan atau merancang wadah *creative center* yang dilengkapi dengan *hall* maupun auditorium dan kelas diskusi, sebagai wadah kegiatan edukasi melalui pelatihan kerja dan *workshop* kepada pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.
4. Menciptakan atau merancang wadah *creative center* yang berfungsi secara optimal sebagai inkubator pengembangan industri kreatif yang nyaman dan mampu memberikan nilai tambah bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.

1.3. Batasan Perancangan

Batasan obyek perancangan *Creative Center* di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri adalah sebagai berikut: Pengguna atau penghuni bangunan *Creative Center* di kawasan simpang lima gumul kediri diperuntukkan bagi masyarakat umum dan khususnya bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri dan sekitarnya.

- Bangunan di kategorikan milik swasta.
- Batasan jam operasional bangunan adalah jam kerja pagi hingga malam hari, yaitu pukul 09.00 WIB - 21.00 WIB.

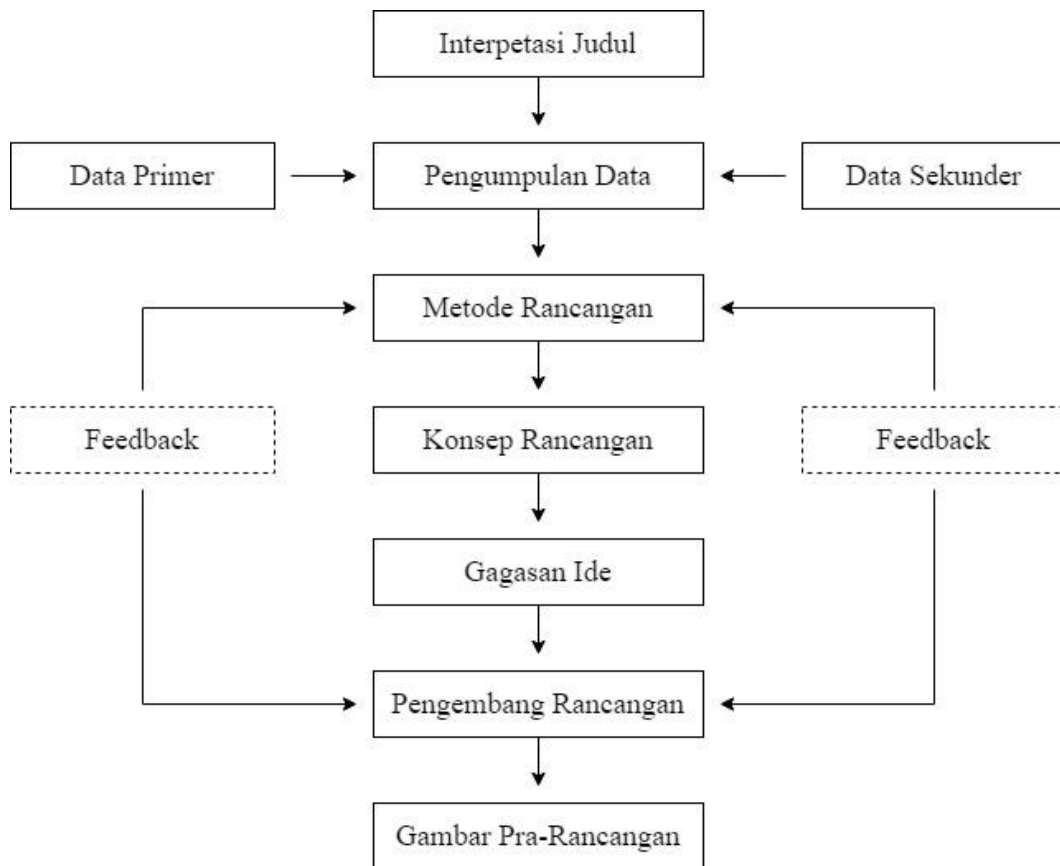
- Status sosial pengguna atau penghuni dan pengunjung bangunan adalah mencakup seluruh lapisan masyarakat Kota Kediri.

Sedangkan asumsi obyek perancangan *Creative Center* di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri meliputi:

- Kepemilikan bangunan diasumsikan sebagai milik swasta.
- Kapasitas proyek diasumsikan dapat memenuhi kebutuhan sampai 10 tahun ke depan dengan kapasitas 1200 pengunjung. Kapasitas 1200 orang ini di asumsikan dari Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mengenai pengunjung Monumen Simpang Lima Gumul yang mencapai rata-rata 2000 orang/hari. Dari data tersebut diambil kesimpulan bahwa 50%-60% pengunjung Monumen Simpang Lima Gumul diharapkan juga akan berkunjung ke *Creative Center*.

1.4. Tahapan Perancangan

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dimulai dengan intepretasi judul atau mencari arti/makna dari judul untuk dijabarkan dalam rincian kegiatan dan kebutuhan ruang yang akan disediakan. Kemudian proses perancangan dilanjutkan dengan pengumpulan data-data dari lapangan, serta data-data dari referensi atau pustaka. Langkah selanjutnya adalah mengkompilasi dan menganalisis data, baik data primer maupun data sekunder. Setelah menganalisis data, Langkah selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori, azaz-azaz dan metode perancangan, dilanjutkan dengan merumuskan konsep rancangan, atau pun dapat diawali dengan penentuan tema rancangan. Langkah selanjutnya adalah membuat konsep dan mengembangkan desain rancangan dengan melakukan pengujian umpan balik pada teori dan prinsip desain.



Gambar 1.3 Skema Tahapan Perancangan
 Sumber: Analisa Penulis, 2022

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam 4 (empat) bab pokok bahasan menguraikan antara lain:

- BAB 1. PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan tentang latar belakang timbulnya objek rancangan yang ditegaskan dengan data, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi, tahapan perancangan dan sistematika laporan.
- BAB 2. TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN, dalam bab ini dibahas mengenai tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum terdiri dari pengertian judul rancangan, studi literatur, studi kasus dan analisa hasil studi. Sedangkan tinjauan khusus, terdiri dari penekanan perancangan, lingkup pelayanan, aktifitas dan kebutuhan ruang, perhitungan luasan ruang, serta program ruang.

- **BAB 3. TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN**, dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang pemilihan lokasi rancangan, penetapan lokasi rancangan dan kondisi fisik lokasi rancangan. Kondisi fisik lokasi terdiri dari sub bab aksesibilitas, potensi lingkungan dan infrastruktur kota
- **BAB 4. ANALISA PERANCANGAN**, dalam bab ini dibahas mengenai sub bab analisa site, analisa ruang serta analisa bentuk dan tampilan. Analisa site terdiri dari sub-subbab aksesibilitas, analisa iklim dan lingkungan sekitar. Analisa ruang terdiri dari sub-subbab organisasi ruang, hubungan ruang dan sirkulasi serta diagram abstrak. Sedangkan sub subbab analisa bentuk dan tampilan terdiri dari sub subbab analisa bentuk massa bangunan dan Analisa tampilan bangunan.
- **BAB 5. KONSEP RANCANGAN**, dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan tema, perumusan tema, pendekatan perancangan dan metode perancangan. Dilanjutkan uraian tentang jabaran konsep rancang, yang terdiri dari: konsep pola/tatanan massa, bentuk massa, tampilan, ruang dalam, ruang luar, struktur dan material, mekanikal & elektrikal, utilitas, dst.
- **BAB 6. APLIKASI RANCANGAN**, dalam bab ini dibahas mengenai aplikasi rancangan yang sesuai dengan konsep rancangan.