

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan suatu tindakan kreatif yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas dan bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Faktor utama yang mendorong pertumbuhan industri kreatif di Indonesia adalah kualitas Sumber Daya Manusia yang terus berkembang dan kemampuan Sumber Daya Manusia dalam menggabungkan budaya serta seni menjadi suatu kreativitas yang mumpuni (Putra, Alhamdani, & Gunawan, 2013). Adanya pusat industri kreatif dapat meningkatkan citra bangsa Indonesia di mata dunia internasional (Pangestu, 2009) Menurut data yang dilansir melalui laman kompasiana.com, subsektor kuliner, *fashion* dan kerajinan menjadi penyumbang PDB nasional terbesar yang berasal dari sektor ekonomi kreatif dengan kontribusi sebesar 41,69 %; 18,15%; dan 15,7% pada tahun 2019. Di Indonesia sendiri, pelaku industri kreatif bergerak di beberapa bidang seperti arsitektur, desain interior, *fashion*, film, *game*, kuliner, seni rupa, dan musik.

Pusat industri kreatif atau yang biasa di sebut dengan *creative hub* merupakan tempat yang mewadahi para kreator yang berasal dari berbagai bidang. Namun faktanya, di beberapa wilayah yang ada di Indonesia tidak memiliki tempat yang mampu mewadahi para kreator serta pelaku industri kreatif baik itu menengah kebawah maupun menengah keatas. Salah satu nya adalah Kabupaten Pacitan. Untuk mewadahi para pelaku industri kreatif yang ada di Pacitan, pemerintah Kabupaten Pacitan hanya mengandalkan situs *e-commerce* yang bernama pacitanmall.com. Situs tersebut berisi sekitar 200 jenis produk lokal pelaku UKM yang ada di Pacitan. Tentu saja hal tersebut tidak efisien mengingat jumlah pelaku UKM menengah kebawah yang ada di Pacitan memiliki presentase sebesar 39,07% (BPS Pacitan, 2019). **Dapat dilihat pada tabel 1.1 tentang Rekapitulasi data UMKM Kabupaten Pacitan tahun 2019.**

Tabel 1.1. Rekapitulasi Data UMKM Kabupaten Pacitan tahun 2019

Kecamatan	Bidang Usaha				Jumlah
	Perdagangan	Industri	Jasa	Lainnya	
Pacitan	2,515	2,362	432	28	5,337
Pringkuku	543	316	89		948
Punung	327	848	20		1,195
Donorojo	302	821	51		1,174
Kebonagung	354	4,801	57		5,212
Arjosari	246	739	71		1,056
Tegalombo	328	585	69		982
Nawangan	351	489	32		872
Bandar	630	354	64		1,048
Tulakan	723	1,312	183		2,218
Ngadirojo	563	1,134	135		1,832
sudimoro	368	825	103		1,296
jumlah	7,250	14,586	1,306	28	23,170

Sumber : Dinas Koperasi Kabupaten Pacitan, 2019

Berdasarkan tabel 1.1 pada sektor Usaha Mikro Kecil Menengah Kabupaten pacitan. Sektor perdagangan serta sektor industri memiliki presentase data yang cukup besar. Sektor perdagangan memiliki jumlah 7.250 pelaku usaha serta sektor industri memiliki jumlah sebesar 14.586 pelaku usaha. Hampir setiap kecamatan di Kabupaten Pacitan mempunyai produk ekonomi kreatif yang dapat dan sudah dikembangkan, terutama dalam sub-sektor kuliner, seni pertunjukan, periklanan dan penerbitan, musik. **Dapat dilihat pada tabel 1.2**

Tabel 1.2. Rekapitulasi Data subsektor Ekonomi Kreatif tiap Kecamatan di Kabupaten Pacitan tahun 2019

Kecamatan	Sektor	Sub-sektor
Pacitan	Pertanian	Cabai Bawang Merah
	Pariwisata	Rumah Makan Perhotelan
	Periklanan	Astro Printing Pacitan CV. Mobile Print
	Radio dan Televisi	Radio Suara Pacitan Pacitan Vision
	Kesenian	Mantu Kucing
Pringkuku	Pertanian	Cabai Besar
	Desain Produk	Produksi Anyaman Bambu
Punung	Pariwisata	Rumah Makan
	Kesenian	Srumbung Mojo
Donorojo	Pertanian	Bawang Putih
	Kesenian	Ceprotan

Kecamatan	Sektor	Sub-sektor
Kebonagung	Pertanian	Bawang Putih
	Kesenian	Baritan
Arjosari	Pertanian	Petsai
	Kesenian	Jaranan Pegon Pacitan
Tegalombo	Kesenian	Badut Sinampurno
Nawangan	Pertanian	Kentang Kubis Petsai Bawang Merah
	Kesenian	Kethek Ogleng
Bandar	Pertanian	Bawang Merah
	Kesenian	Upacara adat Methik Pari
Tulakan	Kesenian	Jemblung Somopuro
	Desain Produk	Anyaman Bambu <i>Lek Ju</i>
Ngadirojo	Pariwisata	Rumah Makan
	Kesenian	Jangkrik Genggong
sudimoro	Kesenian	Kothekan Lesung

Sumber : Portal Ekonomi Kreatif Kabupaten Pacitan, 2019

Perkembangan trend industri kreatif juga didukung oleh data-data yang relevan serta arus globalisasi yang tiap tahun membutuhkan penyegaran bagi Kabupaten Pacitan. Berikut merupakan data peningkatan trend industri kreatif Kabupaten Pacitan periode 2015-2019

Tabel 1.3. Trend Industri Kreatif Kabupaten Pacitan periode 2015-2019

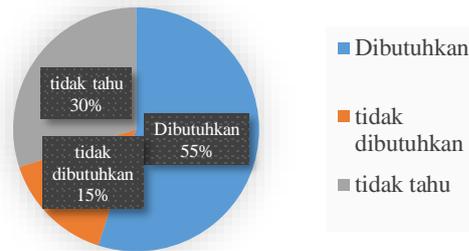
Trend Industri Kreatif	Persentase (%)				
	2015	2016	2017	2018	2019
Seni dan Pertunjukan	0.1	0.25	0.3	0.2	0.25
periklanan dan penerbitan	-	-	0.01	0.5	0.15
desain produk	-	-	0.07	0.1	0.21
musik	0.37	0.35	0.35	0.38	0.4
kuliner	0.21	0.21	0.23	0.23	0.22

Sumber : Portal Ekonomi Kreatif Kabupaten Pacitan, 2019

Namun, Perkembangan industri kreatif di Kabupaten Pacitan tidak diimbangi dengan fasilitas yang mewadahi kegiatan para pelaku kreatif untuk berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi. Pelaku industri kreatif hanya dapat berkumpul saat adanya kegiatan pameran ataupun festival yang diadakan setiap satu tahun sekali. Komunitas industri kreatif membutuhkan suatu wadah berupa ruang untuk bekerja sama dan bertukar pikiran (*coworking*), dan hall sebagai tempat untuk melakukan pameran maupun seni pertunjukan serta ruang untuk memproduksi dan

menciptakan barang-barang kreatif (*makerspace*). Berikut merupakan data yang didapat melalui survey terhadap 100 responden yang merupakan warga asli Kabupaten Pacitan.

Persentase perlukan Creative Hub



Gambar 1.1 data yang didapat melalui survey terhadap 100 responden

Berdasarkan data yang telah dijabarkan, sebanyak 55 responden mengatakan bahwa *Creative Hub* perlu dibangun di Kabupaten Pacitan sebagai wadah bagi para pelaku industri kreatif utamanya di subsector seni dan pertunjukan, kuliner, penerbitan dan periklanan, desain produk, serta musik. Selain itu *Creative Hub* nantinya juga diharapkan mampu menampung beberapa komunitas yang ada di Kabupaten Pacitan untuk berkumpul serta mengadakan *event*.

Jika ditinjau berdasarkan aspek geografis, Kabupaten Pacitan terletak area yang terdiri atas perbukitan dengan presentase sebesar 85%, kemudian gunung-gunung kecil kurang lebih 300 buah tersebar diseluruh wilayah Kabupaten Pacitan serta jurang terjal yang termasuk dalam deretan pegunungan seribu yang membujur sepanjang selatan pulau Jawa, sedang selebihnya merupakan dataran rendah berupa pantai, rawa, dsb. Karena letak inilah, Kabupaten Pacitan juga memiliki potensi sebagai lokasi pariwisata yang mampu meningkatkan citra industri kreatif kabupaten Pacitan dalam skala Nasional maupun Internasional.

Berangkat dari hal itu lah, konsep *eco-friendly* sangat diperlukan dalam memanfaatkan wilayah secara efisien dan merata agar tidak menimbulkan permasalahan lingkungan. Menurut Kamus Dictionary.com, *eco-friendly* merupakan konsep yang ramah lingkungan atau tidak merusak lingkungan. Hal ini berujung pada produk ataupun tata cara yang di peruntukkan dan berkontribusi pada

gaya hidup *green living* atau kegiatan yang membantu mengefisiensi air dan energi. Dalam konsep *eco-friendly* itu sendiri, diharapkan bangunan baik itu bersifat publik maupun privat dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan sumber daya alam serta pemanfaatan lingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka diperlukan suatu tempat yang mampu mewadahi para pelaku industri kreatif agar dapat berbagi dan berkolaborasi untuk mengembangkan ide secara kreatif. Diperlukan juga ruang yang mampu mengatasi permasalahan lingkungan dengan memanfaatkan lahan secara maksimal serta efisien dengan konsep ramah lingkungan (*eco friendly*). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Hadiah dkk, Pelaku industri kreatif dituntut untuk lebih produktif dalam berkarya sehingga kerap terjadi *overwork* dan rentan mengalami stress. *Eco-friendly* mampu mengurangi tingkat stress yang diakibatkan oleh *overwork* dan dapat memperbaiki kondisi psikis atau mental seseorang. Dengan memperbaiki psikis tsb dapat meningkatkan produktivitas pengguna (Astuti & Sayekti, 2020). Perancangan ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia serta mendukung mereka dalam berpikir kreatif dan inovatif.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Adapun tujuan maupun sasaran yang ingin dicapai dari perancangan ini dengan memberikan penjelasan baik secara arsitektural maupun non arsitektural. Maka tujuan perencanaan pusat industri kreatif di Kabupaten Pacitan adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan sebuah pusat industri kreatif yang mampu mengatasi permasalahan lingkungan dengan memanfaatkan lahan secara efisien.
2. Menciptakan ruang yang mampu menjadi ikon dari kabupaten Pacitan.
3. Menyediakan wadah bagi para pelaku industri kreatif untuk berbagi dan berkolaborasi .

Sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya Pacitan *Creative Hub* dengan konsep *eco-friendly* adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan serta merencanakan sarana khususnya bagi para pelaku industri kreatif untuk berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi dalam sub-sektor pariwisata, hasil laut, seni pertunjukan, periklanan dan penerbitan, dan pertanian guna mendorong tingkat perkenomian serta kualitas sumber daya manusia di Kabupaten Pacitan.
2. Merencanakan serta menciptakan *Creative Hub* dengan konsep *eco-friendly* guna meningkatkan kreatifitas serta produktivitas pengguna.
3. Merencanakan bangunan yang ramah lingkungan yang selaras dengan alam dan ciri khas lingkungan sekitar.

1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan dari perancangan Pacitan *Creative Hub* adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan serta aktifitas Pacitan *Creative Hub* , akan beroperasi setiap hari mulai pukul 10.00 WIB hingga pukul 22.00 WIB.
2. Lingkup pengunjung Pacitan *Creative Hub* yaitu pelaku industri kreatif, masyarakat sekitar, masyarakat dalam negeri serta masyarakat mancanegara.
3. Fasilitas yang tersedia adalah untuk mewadahi aktifitas industri kreatif pada sub-sektor kuliner, seni pertunjukan, desain produk, periklanan dan penerbitan, musik.
4. Ruang lingkup pelayanan bangunan Pacitan *Creative Hub* mencakup *local service*, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk *national and international service* untuk pengadaan pameran, seminar, pertunjukan, ataupun unjuk gelar.

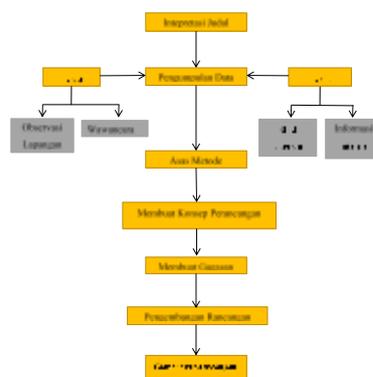
Asumsi jumlah pengunjung dari perancangan Pacitan *Creative Hub* adalah sebagai berikut :

1. Pacitan *Creative Hub* dapat dikunjungi setiap waktu karena adanya fasilitas yang mewadahi beberapa kegiatan kreatif (sebagai saran edukatif)
2. Kepemilikan proyek Pacitan *Creative Hub* adalah Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Pacitan yang bekerja sama dengan pihak swasta.

1.4 Tahapan Perancangan

Pada tahap perancangan, menjelaskan secara skematik tentang urutan susunan laporan mulai dari tahap pemilihan judul sampai dengan laporan.

1. Dimulai dari interpretasi judul *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*.
2. Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan obyek perancangan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer yang merupakan hasil observasi lapangan secara daring. Kemudian ada data sekunder yang didapatkan dari studi literature, informasi dari UKM Setempat, dan informasi secara daring.
3. Selanjutnya data yang telah didapatkan kemudian dianalisa agar menghasilkan acuan untuk obyek perancangan.
4. Dari analisa tersebut dapat dihasilkan rumusan dan metode rancang yang akan membantu dalam menentukan tema dari *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*.
5. Konsep rancangan nantinya akan menentukan bentuk dan peletakan ruang dalam bangunan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java* yang mengacu pada teori serta metode rancang. Sesuai dengan poin-poin metode perancangan diatas, berikut merupakan skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun proposal Tugas Akhir *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*.



Gambar 1.2. skema metode perancangan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*

1.5 Sistematika Laporan

Kerangka bahasan laporan perancangan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java* adalah sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan : berisi tentang latar belakang pemilihan judul *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java* yang ditetapkan berdasarkan data terkait perkembangan industri kreatif, tujuan perancangan, batasan dan asumsi rancangan, serta tahapan perancangan beserta dengan uraian yang dijelaskan pada tiap tahapannya secara jelas dan terperinci
- Bab II Tinjauan Obyek Perancangan : berisi tentang paparan singkat mengenai *Creative Hub* beserta tinjauan terhadap obyek perancangan yang serupa dengan judul proposal tugas akhir *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*, yang meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus.
- Bab III Tinjauan Lokasi : berisi tentang tinjauan lokasi perancangan yang menyangkut latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, dan fisik lokasi meliputi potensi bangunan sekitar, aksesibilitas, hingga infrastruktur kota yang nantinya kan digunakan sebagai acuan lahan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*..
- Bab IV Analisa Perancangan : berisi tentang analisa *site*, analisa ruang dan sirkulasi, hingga analisa bentuk serta tampilan yang akan diterapkan pada perancangan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*.
- Bab V Konsep Perancangan : berisi tentang dasar dan metode yang digunakan sebagai acuan perancangan serta beberapa konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan *Eco-Friendly Creative Hub In Pacitan, East Java*, meliputi tema konsep rancangan, konsep tapak, bentuk, utilitas, dan struktur.
- Bab VI Aplikasi Rancangan: berisi tentang proses pengaplikasian konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan *Eco-friendly* yang meliputi tema, konsep, dll.