

BAB I

PENDAHULUAN

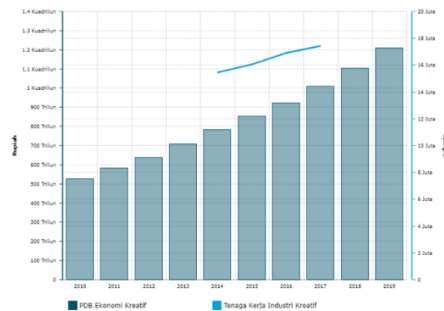
1.1 Latar belakang

Perkembangan berbagai sektor industri tentunya memberikan pengaruh terhadap laju perekonomian suatu negara. Pergeseran dari sektor pertanian ke sektor industri, disertai dengan perkembangan teknologi dan globalisasi ekonomi tentu juga berdampak terhadap kegiatan ekonomi masyarakat. Oleh karena itu pemerintah tidak hanya mengandalkan sektor industri saja, tetapi juga memerlukan kontribusi dari Sumber Daya Manusia yang kreatif dan inovatif. Kreativitas dan inovasi suatu individu diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan produktifitas nilai jual suatu barang ataupun jasa.

Perkembangan ekonomi kreatif yang cukup pesat ternyata memberikan dampak terhadap sektor perekonomian di Indonesia. Berdasarkan survey dari Badan Ekonomi Kreatif, total pendapatan Produk Domestik Bruto dari bidang ekonomi kreatif mencapai 922,59 Triliun pada tahun 2016 dan meningkat menjadi 1.009 Triliun di tahun 2017. Selain itu, jumlah tenaga kerja yang terlibat mencapai 16,91 juta di tahun 2016 kemudian pada tahun 2017 mengalami peningkatan menjadi 17,43 juta. Sampai akhir tahun 2018, kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto nasional mencapai Rp 1.105 triliun dan tahun 2019 mengalami kenaikan sebanyak 9,8% dari tahun sebelumnya menjadi 1.211 triliun.

Pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Tahun 2020 pemerintah menargetkan bidang ekonomi kreatif dapat menyumbang 11% dari Produk

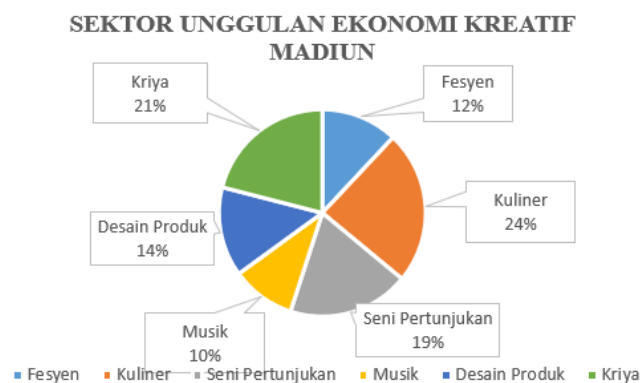
Domestik Bruto nasional. Berdasarkan data yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif memiliki potensi untuk berkembang di masa yang akan datang. Berikut grafik pendapatan ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional dari tahun 2010 - 2019.



Gambar 1. 1 Grafik Produk Domestik Bruto dan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2010-2019

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2019.

Jumlah Ekonomi kreatif setiap kota juga cenderung meningkat, salah satunya di Madiun. Menurut Iriantini, D. B (2019) Madiun sendiri memiliki sektor ekonomi kreatif unggulan yaitu sektor kuliner dengan persentase 24 %, kriya 21 %, seni pertunjukan 19 %, desain produk 14 %, fesyen 12 %, dan musik 10 %. Berikut diagram persentase sektor unggulan ekonomi kreatif yang ada di Madiun.



Gambar 1. 2 Diagram Sektor Unggulan Ekonomi Kreatif di Madiun

Sumber: Analisa Penulis, 2020.

Dilansir juga dari Portal Ekonomi Kreatif Jawa Timur, dalam lima tahun terakhir sektor kuliner, kriya, desain produk, fesyen, seni pertunjukan, dan musik memiliki persentase kenaikan setiap tahunnya. Berikut merupakan tabel persentase pertumbuhan ekonomi kreatif sektor kuliner, kriya, desain produk, fesyen, musik, dan seni pertunjukan di Madiun.

Tabel 1. 1 Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Madiun

Sektor Ekonomi kreatif	Persentase (%)				
	2015	2016	2017	2018	2019
Kuliner	0,2	0,25	0,2	0,3	0,31
Kriya	0,25	0,18	0,22	0,2	0,25
Desain Produk	0,12	0,10	0,15	0,18	0,21
Fesyen	0,07	0,15	0,12	0,1	0,15
Seni Pertunjukan	0,1	0,18	0,2	0,25	0,3
Musik	0,08	0,1	0,05	0,12	0,10

Sumber: Portal Ekonomi Kreatif Jawa Timur

Selain itu, hampir setiap Kecamatan di Madiun mempunyai produk ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan, terutama dalam sub-sektor fesyen, kuliner, desain produk, seni pertunjukan, musik, dan kriya. Berikut tabel kelompok ekonomi kreatif beserta produk kreatif yang dihasilkan.

Tabel 1. 2 Kelompok Ekonomi Kreatif di Madiun

No.	Kecamatan	Sektor Kreatif	Produk Kreatif
1.	Balerejo	Kriya	Macrame & Talikur
2.	Dagangan	Kuliner	Kripik Talas
3.	Dolopo	Desain Produk	Bantal & Guling
		Kuliner	Olahan Coklat Keripik Tempe Kopi Bubuk
4.	Geger	Fesyen	Aksesoris
		Kuliner	Olahan Coklat Bandeng Presto Nugget Lepeng Beras
5.	Jiwan	Desain Produk	Souvenir Souvenir Boneka Souvenir Kertas Bekas
		Kuliner	Kue Semprong Olahan Coklat Kripik Tempe

			Krupuk Puli/Lempeng
		Fesyen	Batik Tulis Lemboto
6.	Pilangkenceng	Fesyen	Batik Tulis Kenongorejo
7.	Madiun	Seni Pertunjukan	Tari Penthul Dan Tembem Tari Gambyong Pangkur Tari Solah Madiunan
8.	Saradan	Kuliner	Kripik Tempe
		Kriya	Kerajinan Bonggol Jati
9.	Wonoasri	Kriya	Aksesoris Bunga Sabun
			Rajutan
		Fesyen	Bordir
10.	Kare	Kuliner	Kopi Wilis
11.	Mejayan	Kuliner	Sambel Pecel Brem
		Seni Pertunjukan	Dongkrek
		Seni Pertunjukan	Pertunjukan Teater
		Seni Musik	Klasikan AE
		Seni Musik	Komunitas Musik Caruban
12.	Manguharjo	Seni Pertunjukan	Pencak Silat

Sumber: Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Manajemen Jawa Timur, 2019.

Namun, perkembangan ekonomi kreatif di Madiun tidak diimbangi dengan fasilitas yang memadai khususnya bagi pegiat ekonomi kreatif maupun masyarakat untuk edukasi, berkreasi, dan berkolaborasi. Sehingga kurang terintegrasi dan menjadi cenderung lambat untuk berkembang. Selama ini para pegiat ekonomi kreatif baik individu ataupun kelompok lebih banyak melakukan aktivitas kreatifnya secara mandiri di rumah pribadi atau menyewa suatu tempat.

Selain itu, pegiat ekonomi kreatif juga kerap mengadakan *workshop* untuk memberikan edukasi ke masyarakat, namun umumnya acara tersebut diadakan mandiri oleh komunitas atau kelompok. Pelaku seni maupun pegiat industri kreatif hanya dapat berkumpul saat adanya festival yang diadakan di alun – alun setiap satu tahun sekali serta acara bazar “*Sunday Market*” yang berlangsung setiap satu bulan sekali di Taman Lalu Lintas Bantaran Madiun. Sedangkan komunitas ekonomi kreatif membutuhkan suatu sarana berupa ruang bekerja dan bertukar pikiran (Co-working), sanggar dan auditorium sebagai tempat berlatih dan menampilkan seni

pertunjukan, serta ruang untuk membuat barang kreatif (*Makerspace*) yang dibutuhkan oleh para *entrepreneur* untuk mewujudkan kreatifnya.

Sebagai bentuk respon terhadap potensi perkembangan ekonomi kreatif, pemerintah daerah memiliki komitmen untuk mulai meningkatkan dan memberdayakan ekonomi kreatif. Hal tersebut didukung dengan adanya rencana penyediaan fasilitas serta pembangunan infrastruktur pendukung kegiatan ekonomi kreatif yang telah dicantumkan pada Rancangan Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Madiun tahun 2019-2024 (Wulan, 2019).

Disamping itu, para pelaku kreatif diberbagai sub-sektor ekonomi kreatif dituntut untuk berpikir lebih kreatif dan produktif. Oleh karena itu, dibutuhkan lingkungan yang mendukung guna meningkatkan kreativitas dan produktivitas pengguna. Seseorang yang bekerja dan beraktivitas di lingkungan yang berdekatan dengan unsur alam memiliki tingkat 15% kesejahteraan, 6% produktivitas, dan 15% kreativitas lebih tinggi dibandingkan seseorang yang tidak berdekatan dengan unsur alam (Cary, 2015).

Desain biofilik merupakan suatu konsep yang mengembalikan kedekatan manusia dengan alam. Desain bangunan yang menerapkan konsep biofilik dapat menghasilkan suatu ruang yang berpartisipasi dalam peningkatan kesejahteraan, produktivitas, kreativitas, serta kualitas hidup manusia secara fisik dan mental melalui hubungan positif antara manusia dengan alam (Kellert dan Willson, 1993).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukan sarana inkubasi bisnis, edukasi, dan rekreasi berupa *Madiun Biophilic Creative Center* khususnya bagi masyarakat serta para pelaku kreatif agar dapat saling berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi terutama dalam sub-sektor fesyen, kuliner, desain

produk, seni pertunjukan, musik, dan kriya guna meningkatkan produktivitas dan kreativitas. Sehingga dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat mewujudkan komitmen pemerintah daerah untuk meningkatkan dan memberdayakan ekonomi kreatif di Madiun.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran merupakan gambaran secara umum dari hasil perancangan yang ingin dicapai, dengan memberikan penjelasan baik secara arsitektural maupun non-arsitektural. Berkaitan dengan maksud yang telah dijelaskan tersebut, maka tujuan perancangan *Madiun Biophilic Creative Center* ini adalah :

1. Sebagai sarana khususnya bagi masyarakat, start up, dan pegiat ekonomi kreatif di Madiun untuk mewadahi aktivitas edukasi, berkreasi, publikasi, dan berkolaborasi dalam sub-sektor fesyen, kuliner, desain produk, seni pertunjukan, musik, dan kriya guna mendorong tingkat perekonomian daerah Madiun.
2. *Madiun Biophilic Creative Center* sebagai sarana untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas pegiat ekonomi kreatif dengan memberikan nuansa desain yang berdekatan unsur alam.
3. Menghadirkan bangunan *Creative Center* yang dapat mengintegrasikan antar manusia maupun antar manusia dengan alam.

Sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya *Madiun Biophilic Creative Center* ini adalah :

1. Merencanakan sarana bagi masyarakat serta pegiat ekonomi kreatif untuk edukasi, berkreasi, dan berkolaborasi dalam sektor fesyen, kuliner, desain produk, seni pertunjukan, musik, dan kriya guna mendorong tingkat perekonomian daerah Madiun.
2. Merencanakan *Creative Center* dengan pendekatan desain biofilik guna meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna.
3. Merencanakan bangunan *Creative Center* yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional tetapi juga dapat mengintegrasikan antar manusia maupun antar manusia dengan alam.

1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan dari perancangan *Madiun Biophilic Creative Center* adapun sebagai berikut :

1. Aktivitas *Madiun Biophilic Creative Center*, akan beroperasi setiap hari mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 23.00 WIB.
2. Lingkup pelayanan mencakup skala regional dan lebih difokuskan untuk komunitas, *start up* ekonomi kreatif, serta masyarakat Kabupaten Madiun.
3. Para pelaku dan komunitas kreatif di Madiun yang telah terdaftar dapat memanfaatkan fasilitas sesuai sub-sektor yang digiatkan, sedangkan pengunjung umum atau tamu dapat memanfaatkan fasilitas dan batasan waktu tertentu.
4. Fasilitas yang ada untuk mewadahi aktivitas ekonomi kreatif pada sub-sektor fesyen, kuliner, desain produk, seni pertunjukan, dan kriya.

Adapun asumsi dari perancangan *Madiun Biophilic Creative Center* sebagai berikut:

1. Kepemilikan proyek adalah milik Pemerintah Daerah Madiun yang bekerja sama dengan pihak swasta terkait operasional pengelolaan aset. Pengelola dan staff karyawan yang mengelola kegiatan administrasi, manajemen, dan operasional gedung dibawah pengawasan Pemerintahan Kabupaten Madiun.
2. Asumsi kapasitas bangunan berdasarkan survey jumlah pengunjung pada studi kasus *Creative Center* yaitu 300 orang setiap harinya.
3. Prinsip perancangan lebih mengedepankan konsep desain yang bernuansa lebih dekat dengan alam guna meningkatkan kreatifitas dan produktivitas pegiat ekonomi kreatif.

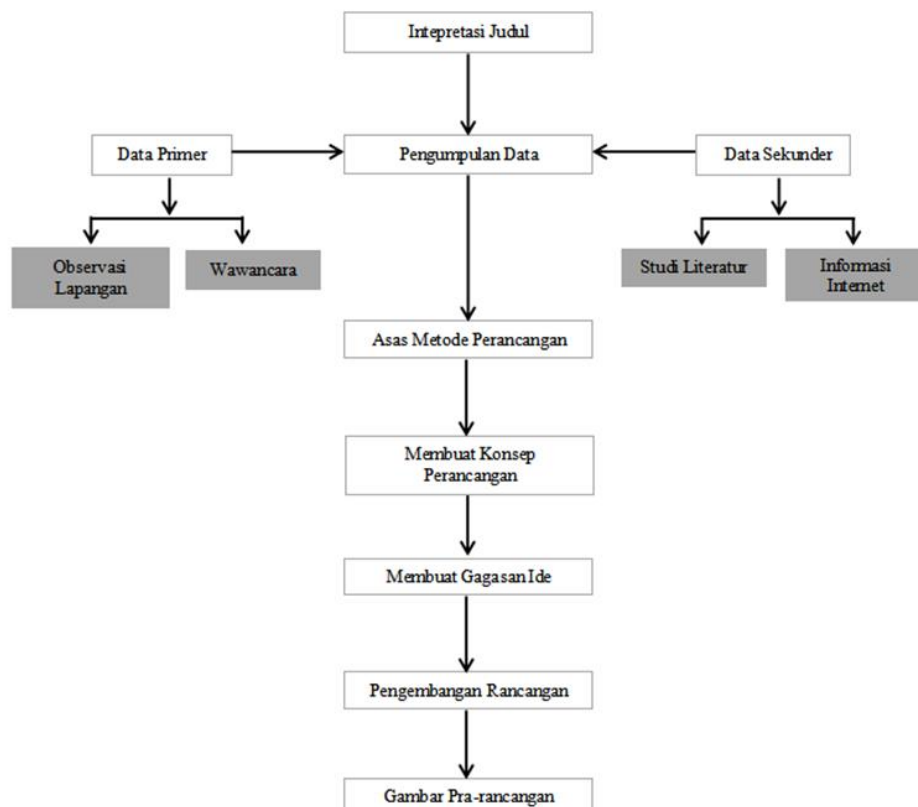
1.4 Tahapan Perancangan

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

1. Dimulai dari interpretasi judul *Madiun Biophilic Creative Center*.
2. Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan obyek perancangan *Madiun Biophilic Creative Center*. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer yang berupa hasil observasi lapangan dan hasil wawancara dengan narasumber. Selain data primer, terdapat pula data sekunder yang didapatkan dari studi literatur, informasi dari UKM setempat, dan informasi dari internet.
3. Selanjutnya data yang telah didapatkan kemudian di analisa agar menghasilkan acuan untuk merancang obyek perancangan.

4. Dari analisa tersebut dapat dihasilkan rumusan dan metode rancang yang akan membantu dalam menemukan tema *Madiun Biophilic Creative Center*.
5. Konsep rancangan yang nantinya akan menentukan bentukan dan penempatan ruang dalam bangunan *Madiun Biophilic Creative Center* berdasarkan teori dan metode rancang. Sesuai dengan poin-poin metode perancangan diatas, berikut merupakan skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir *Madiun Biophilic Creative Center*.

Berdasarkan poin - poin uraian metode perancangan diatas, adapun skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun Laporan Tugas Akhir proyek *Madiun Biophilic Creative Center* adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 3 Skema Metode Perancangan

Sumber: Analisa Penulis, 2020.

1.5 Sistematika Laporan

Kerangka bahasan laporan perancangan *Madiun Biophilic Creative Center* adalah sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan: Berisi tentang latar belakang pemilihan judul *Madiun Biophilic Creative Center* yang ditegaskan dengan data terkait perkembangan ekonomi kreatif, tujuan perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta dengan uraian penjelasan dari tiap tahapannya dengan jelas dan rinci.
- Bab II Tinjauan Obyek Perancangan: Berisi tentang paparan singkat mengenai *Creative Center* beserta tinjauan terhadap obyek perancangan yang serupa dengan judul tugas akhir *Madiun Biophilic Creative Center*, yang meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum membahas tentang pengertian dari judul *Madiun Biophilic Creative Center*, studi literatur yang membahas tentang sub sektor ekonomi kreatif yang diwadahi dalam obyek rancangan, persyaratan dan standar ruang. Sedangkan tinjauan khusus membahas tentang penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menentukan perhitungan luasan ruang yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Madiun Biophilic Creative Center*.
- Bab III Tinjauan Lokasi: Berisi tentang tinjauan lokasi perancangan yang menyangkut latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, dan fisik lokasi yang meliputi aksesibilitas, potensi bangunan sekitar, hingga infrastruktur kota yang nantinya akan digunakan sebagai lokasi lahan *Madiun Biophilic Creative Center*.

- Bab IV Analisa Perancangan: Berisi tentang analisa tapak, analisa ruang, hingga analisa bentuk dan tampilan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Madiun Biophilic Creative Center*.
- Bab V Konsep Perancangan: Berisi tentang dasar dan metode yang dipakai sebagai acuan perancangan, serta konsep-konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan *Madiun Biophilic Creative Center*, meliputi konsep tema rancangan, konsep tapak, bentuk, utilitas, serta struktur.
- Bab VI Aplikasi Perancangan: Berisi tentang aplikasi perancangan berdasarkan pada konsep yang digunakan sebagai dasar perancangan *Madiun Biophilic Creative Center*, meliputi aplikasi konsep dan tema rancang, bentuk, tatanan ruang luar, utilitas, dan struktur.