

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

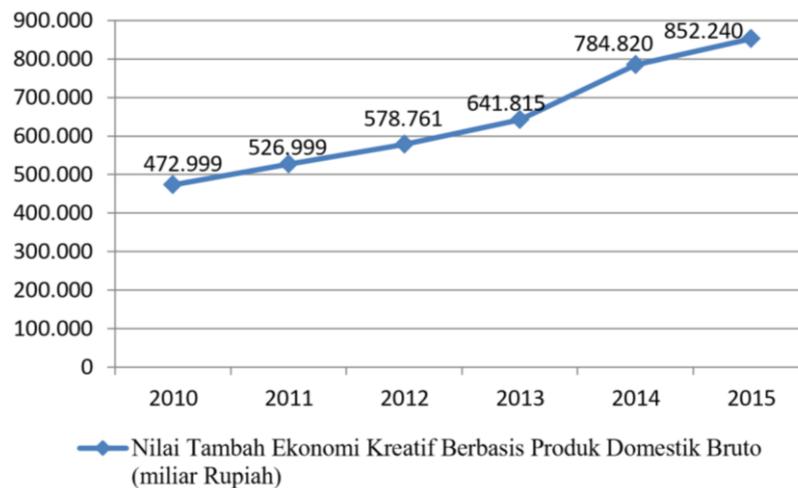
Sebagai negara berkembang yang memiliki visi menjadi negara maju (Departemen Perdagangan RI, 2008), Indonesia terus berkontribusi aktif dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi global dengan berupaya meningkatkan kondisi perekonomiannya. Salah satu wujud nyata upaya peningkatan tersebut dilakukan dengan pengembangan ekonomi kreatif Indonesia. Ekonomi kreatif merupakan sektor yang diyakini mampu menjadi kekuatan baru ekonomi nasional di masa mendatang. Ekonomi kreatif yang menjadi tumpuan masa depan perekonomian Indonesia memiliki kekuatan yang berpusat pada keunggulan sumber daya manusia dengan pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat manusia.

Saat ini industri kreatif di Indonesia semakin mendapat prioritas dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Pada 20 Januari 2015 Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Badan ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. BEKRAF bertugas membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif. Saat ini Badan Ekonomi Kreatif telah dibagun dalam Kemenparekraf (Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif). Badan Ekonomi Kreatif mempunyai visi membangun Indonesia menjadi salah satu kekuatan ekonomi dunia dalam ekonomi kreatif pada 2030 nanti. Ekonomi kreatif merupakan sektor strategis dalam pembangunan nasional kedepan, karena ekonomi kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap perekonomian nasional.

Industri kreatif itu sendiri didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Menurut Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) menetapkan ada 16 subsektor industri kreatif yang meliputi

arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, aplikasi dan game developer, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio.

Keyakinan terhadap ekonomi kreatif dibuktikan dengan data statistik Besaran Produk Domestik Bruto (PDB)1 Ekonomi Kreatif 2010-2015 yang terus mengalami peningkatan, yaitu dari 525,96 triliun Rupiah menjadi 852,24 triliun Rupiah (Gambar 1.1.) (Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2017). Dengan besaran PDB tersebut, ekonomi kreatif telah memberikan kontribusi sebesar 7,38 persen terhadap total perekonomian nasional. Selain itu, ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan dalam segi tren tenaga kerja, yaitu sebesar 2,15% dengan jumlah tenaga kerja yang mencapai 15,9 juta orang dari sekitar 114,8 juta penduduk yang bekerja (Tabel 1.1.) (Departemen Perdagangan RI, 2008). Kedua hal ini semakin mengokohkan ekonomi kreatif sebagai salah satu sektor riil yang memberikan kontribusi besar pada masa depan perekonomian Indonesia.



Gambar 1.1. Nilai Tambah Ekonomi Kreatif Berbasis Produk Domestik Bruto
Sumber: Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2017

Tabel 1.1. Tren Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Indonesia

Tahun	Total Penduduk Bekerja (jiwa)	Penduduk yang Bekerja di Sektor Ekonomi Kreatif (jiwa)
2014	114.628.026	15.167.573
2015	114.819.199	15.959.590

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2017

Kabupaten Kediri memiliki lebih dari 6000 Industri UMKM (data 2019), merupakan suatu usaha potensial bagi perkembangan perekonomian di Kabupaten Kediri. Dapat dilihat pada tabel 1.2. yaitu data rekap UMKM Kabupaten Kediri Tahun 2020.

Tabel 1.2. Rekap UMKM Kabupaten Kediri Tahun 2020

No	Kecamatan	Jumlah	Kuliner	Fesyen	Kerajinan	Lainnya	Perdagangan Besar / UKM	Jasa	Agribisnis
1	Semen	196	140	7	11	25	2	2	9
2	Mojo	311	203	14	24	56	2	1	11
3	Kras	159	76	2	7	49	13	2	10
4	Ngadiluwih	400	226	6	13	121	14	7	13
5	Kandat	237	180	1	18	29	1	2	6
6	Wates	245	107	9	12	100	6	4	7
7	Ngancar	132	75	0	2	53	0	0	2
8	Puncu	78	40	6	16	0	8	4	4
9	Plosoklates	129	72	0	4	39	5	1	8
10	Gurah	329	170	11	43	89	4	3	3
11	Gampengrejo	219	146	6	29	24	9	4	1
12	Grogol	456	305	12	58	64	4	0	13
13	Papar	300	197	0	54	39	8	0	2
14	Purwosari	207	112	16	24	37	2	3	13
15	Plemahan	198	166	10	22	0	0	0	0
16	Kandangan	194	117	5	1	65	1	2	3
17	Kepung	198	114	3	2	50	0	15	14
18	Pare	452	207	21	15	167	1	24	17
19	Tarokan	397	217	0	78	81	0	3	0
20	Kunjang	72	34	0	24	7	0	0	7
21	Banyakan	890	525	12	58	281	3	0	11
22	Ringinrejo	198	121	3	3	61	6	0	4
23	Kayen Kidul	82	70	2	5	4	0	1	0
24	Ngasem	222	128	15	48	23	1	2	5
25	Badas	326	247	15	13	43	0	1	7
26	Pagu	96	79	5	12	0	0	0	0
	Jumlah	6705	4074	181	596	1507	90	81	176

Sumber : Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Kediri, 2020.

Jika dilihat dari tabel 1.2 tiga besar industri kreatif didominasi oleh kuliner, fesyen, dan kerajinan atau kriya yang merupakan 70% dari semua industri kreatif. Ini berarti dari 16 lingkup sub sektor Industri kreatif yang dicanangkan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Kabupaten Kediri menempatkan tiga program unggulan dengan jumlah sub sektor Industri kreatif paling banyak yang potensial untuk berkembang untuk menyokong ekonomi masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Kabupaten Kediri, tiga sub sektor industri kreatif tersebut antara lain : kuliner , fesyen, dan kerajinan atau kriya.

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Kediri dalam mengkomodifikasi kegiatan industri kreatif adalah menyediakan sarana dan berbagai kegiatan penunjang industri kreatif. Sarana yang disediakan oleh pemerintah Kabupaten Kediri untuk pameran dan penjualan produk industri kreatif yaitu Gedung Sentra Industri Kreatif di Kecamatan Papar, Kabupaten Kediri. Sedangkan, kegiatan yang diadakan oleh pemerintah Kabupaten Kediri yaitu Pameran UMKM, Festival Kuliner Kediri, Bazar Hari Jadi Kabupaten Kediri, *Kediri Exotic Carnival*, dan kegiatan lainnya. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri. Namun fakta lapangan yang ada kegiatan seperti itu belum diwadahi atau difasilitasi secara maksimal sebab hanya menggunakan lahan atau jalan di sekitar Simpang Lima Gumul sebagai wadah kegiatan. Selain itu, jika dilihat dalam Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kabupaten Kediri, kawasan Simpang Lima Gumul (SLG) merupakan kawasan *Central Business District* (CBD). Perencanaan kedepannya CBD SLG akan dilengkapi dengan: hotel dan mall, kompleks pertokoan dan pusat grosir, serta pusat produk-produk unggulan, dan cinderamata. Namun hal tersebut masih berupa rencana dan belum terbangun. Fasilitas yang sudah 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, Taman Hijau SLG dan Sirkuit *motor croos*. Kondisi fasilitas-fasilitas tersebut sebagian besar belum maksimal.

Selain keterbatasan fasilitas, tantangan lain yang dialami oleh para pelaku industri kreatif adalah penggarapan promosi yang kurang matang. Hal ini dapat dilihat dari sulitnya akses calon pembeli terhadap produk-produk yang dihasilkan oleh para pelaku industri kreatif. Bahkan keberadaan produk-produk kreatif ini, baik nondigital maupun digital, belum sepenuhnya diketahui oleh calon-calon pembeli dari berbagai kalangan, baik masyarakat Kabupaten Kediri sendiri maupun wisatawan lokal dan asing.

Melihat permasalahan-permasalahan tersebut, Kabupaten Kediri membutuhkan wadah yang dapat memfasilitasi dan mengintegrasikan keseluruhan

subsektor industri kreatif. Wadah tersebut dapat diwujudkan dalam sebuah ruang publik berupa pusat industri kreatif, yaitu sebuah tempat berkumpul bagi para pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri. Selain sebagai tempat berkumpul 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. Pusat industri kreatif menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku industri kreatif agar semakin dapat menghasilkan produk-produk industri kreatif. Dengan adanya Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Kediri ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan kreator Kediri sehingga dapat menyokong perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Kediri.

1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari dikembangkannya obyek perancangan Pusat Industri Kreatif di Kawasan Simplang Lima Gumul Kediri adalah sebagai berikut :

1. Sebagai wadah pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri agar dapat berkumpul pada suatu ruang publik berupa pusat industri kreatif. Selain sebagai tempat berkumpul 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.
2. Mengembangkan fasilitas di kawasan Simpang Lima Gumul sebagai kawasan *Central Business District* 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 dan *workshop* kepada pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.

4. Untuk meningkatkan penjualan produk industri kreatif melalui kegiatan rekreasi berupa wisata kuliner dan penjualan produk kreatif.
5. Meningkatkan motivasi dan produktivitas pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri.

Sebagai Sasaran yang ingin dicapai dari dikembangkannya obyek perancangan Pusat Industri Kreatif di Kawasan Simplang Lima Gumul Kediri adalah sebagai berikut :

1. Mewujudkan perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif 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 pusat industri kreatif yang tertata dan berkarakter sebagai ikon Kabupaten Kediri di kawasan *Central Business District* Simplang Lima Gumul.
3. Menciptakan atau merancang wadah pusat industri kreatif 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 pusat industri kreatif yang dilengkapi dengan galeri produk industri kreatif dan pasar wisata kuliner, sehingga dapat meningkatkan penjualan produk industri kreatif melalui kegiatan rekreasi berupa wisata kuliner dan penjualan produk kreatif.
5. Menciptakan atau merancang wadah pusat industri kreatif 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 Dan Asumsi

Batasan obyek perancangan pusat industri kreatif di Kawasan Simplang Lima Gumul Kediri adalah sebagai berikut:

- Pengguna atau penghuni bangunan pusat industri kreatif di kawasan simpang lima gumul kediri diperuntukkan bagi masyarakat umum dan khususnya bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Kediri dan sekitarnya.
- Batasan jam operasional bangunan adalah jam kerja pagi hingga malam hari, yaitu pukul 09.00 WIB - 21.00 WIB.
- Status atau strata sosial pengguna atau penghuni dan pengunjung bangunan adalah mencakup seluruh lapisan masyarakat dari *middle* atau *low income* hingga masyarakat kelas menengah ke atas atau *high class*

Sedangkan asumsi obyek perancangan pusat industri kreatif di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri meliputi:

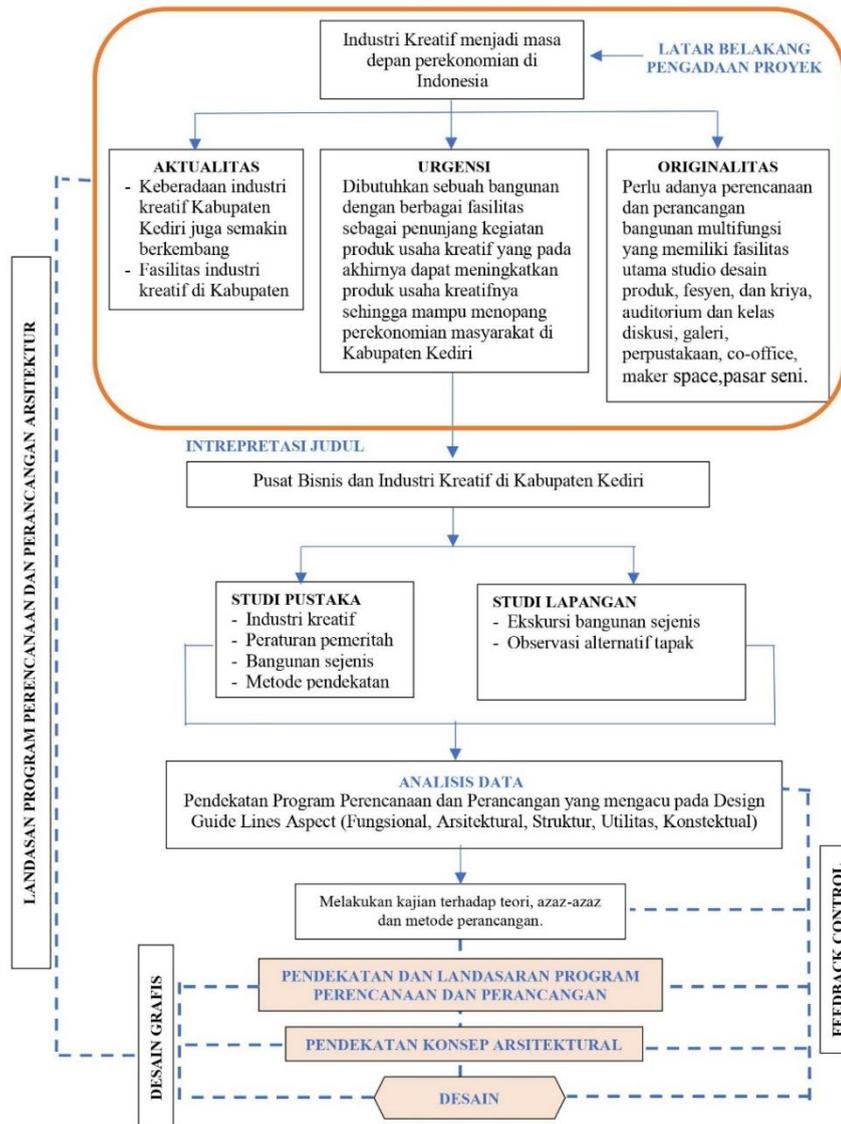
- Kepemilikan bangunan diasumsikan sebagai milik pemerintah, sehingga fungsi bangunan dan nilai ruang akan mempunyai nilai kebermanfaatan untuk masyarakat luas.
- Daya tampung proyek diasumsikan dapat menampung kebutuhan sampai 10 tahun ke depan dengan kapasitas 2000 lebih orang. Angka kapasitas 2000 orang ini diperoleh dari Data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata pengunjung Monumen Simpang Lima Gumul mencapai rata-rata 1800-2000 orang/hari. Dari data tersebut diambil kesimpulan bahwa pengunjung Monumen Simpang Lima Gumul diprediksi juga akan berkunjung ke Pusat Industri Kreatif.

1.4. Tahapan Perancangan

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini diawali dengan intepretasi judul atau mencari arti/makna dari judul untuk dijabarkan dalam rincian kegiatan dan kebutuhan ruang yang akan disediakan. Kemudian proses merancang dilanjutkan dengan mengumpulkan data-data dari lapangan, maupun data-data dari referensi atau Pustaka. Selanjutnya dilakukan tahap mengkompilasi dan menganalisis data, baik data-data primer maupun data-data sekunder. Setelah menganalisis data, tahapan selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori, azaz-azaz dan metode perancangan, dilanjutkan dengan merumuskan konsep-konsep rancangan, atau pun dapat diawali dengan

penentuan tema rancangan. Tahapan selanjutnya adalah membuat gagasan ide dan mengembangkan rancangan dengan melakukan *feed back control* terhadap teori dan azaz perancangan.

Berikut ini adalah skema atau bagan tahapan perancangan:



Gambar 1.2. Bagan Tahapan Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2020.

1.5. Sistematika Laporan

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 subbab 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.