

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di Indonesia ekonomi kreatif berkembang dengan sangat pesat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, ekonomi kreatif berkontribusi sebesar Rp 1.105 triliun terhadap PDB (produk domestik bruto) nasional. Selain itu, besarnya penyerapan sumber daya manusia (SDM) yang mencapai 7,5 juta pekerja di sub sektor industri kreatif menandakan besarnya potensi anak negeri bertalenta kreatif. Mengamati transisi dari pembangunan ekonomi ke basis sumber daya informasi dan kreativitas penting bagi pemerintah kabupaten Sidoarjo untuk memiliki wadah untuk warganya agar menggali kreativitas individu.

Salah satu faktor keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif terletak pada keunggulan kreatifitas sumber daya manusianya. Pada tahun 2018 jumlah penduduk Sidoarjo mencapai 2,22 juta jiwa. Angka ini menunjukkan laju pertumbuhan penduduk Sidoarjo meningkat sebanyak 1,62% dari tahun sebelumnya. Jika seluruh penduduk Sidoarjo dilatih kreatifitasnya, maka mungkin ekonomi kreatif Sidoarjo akan semakin maju.

Kabupaten Sidoarjo juga sedang berada dalam bonus demografi, dimana penduduk tahun 2018 masih didominasi oleh kelompok usia pekerja (15-64 tahun) yang mencapai 72,59 persen. Dengan kata lain, di Sidoarjo terdapat banyak sumber daya manusia usia produktif, yang siap dan potensial mendukung pembangunan, dengan kualitas yang memadai. Meskipun berada dalam bonus demografi, tingkat pengangguran terbuka di Sidoarjo pada tahun 2018 dapat dikatakan cukup tinggi yaitu sebesar 4,73 persen, dengan 32,19% diantaranya merupakan lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA Umum) disusul dengan 30,92% diantaranya merupakan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini merupakan sesuatu yang miris, mengingat lulusan SMA dan

SMK tergolong masih cukup muda dan mempunyai potensi yang dapat digali lagi.

Berdasarkan data BPS, industri kreatif dengan 16 subsektor telah menjadi konsumsi bisnis yang bisa merubah kesejahteraan sebuah daerah. Untuk mengembangkan industri kreatif ini, pemerintah telah melakukan penelitian pendahuluan untuk memetakan kontribusi ekonomi industri kreatif sebagai bagian dari ekonomi kreatif, yang menjadikan kreativitas sebagai keunggulan kompetitif dan memungkinkan pengembangan ekonomi kota Sidoarjo. Dengan demikian, dalam pengembangannya, potensi yang ada harus dioptimalkan untuk meningkatkan pembangunan ekonomi masyarakat. Dengan dukungan Pemerintah Kabupaten Sidoarjo, perkembangan tersebut tentunya akan lebih baik lagi untuk menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan dan kemampuan mengoperasikan industri untuk menghasilkan produk-produk berkualitas tinggi yang dapat bersaing dengan pasar internasional.

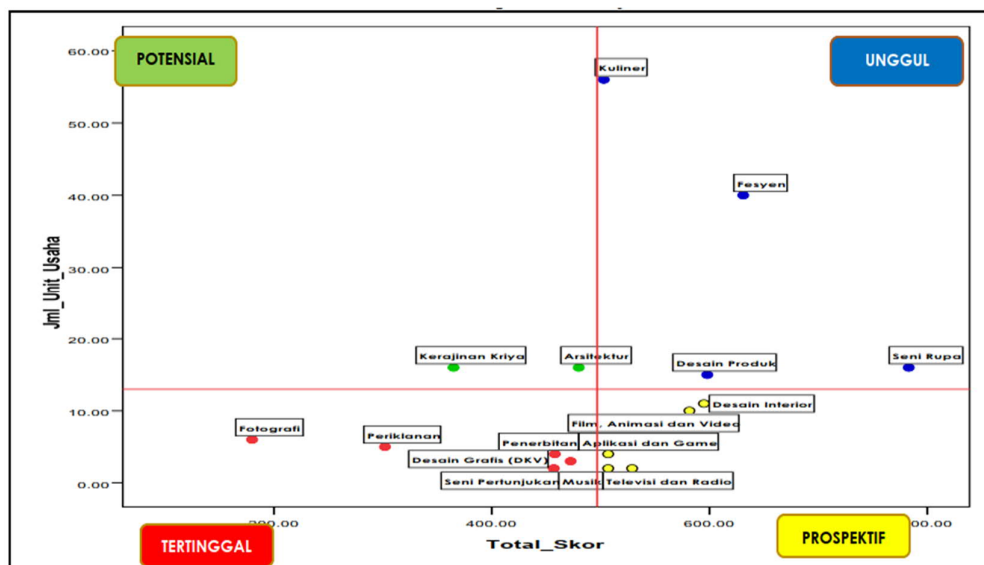
Namun, terdapat pula sektor – sektor industri kreatif di Sidoarjo yang masih belum terdata dan cukup memiliki andil dalam sektor ekonomi kreatif di Sidoarjo, berikut ini data jumlah unit usaha ekonomi kreatif di Sidoarjo.

**Tabel 1. 1** Jumlah Unit Usaha Industri Kreatif di Kabupaten Sidoarjo tahun 2018

No.	Sub Sektor	Jumlah Unit Usaha
1	Arsitektur	16
2	Aplikasi dan Game Developer	3
3	Desain Produk	15
4	Desain Interior	11
5	Desain Grafis	4
6	Fashion	40
7	Fotografi	6
8	Film, Animasi, dan Video	10
9	Kerajinan Kriya	16

No.	Sub Sektor	Jumlah Unit Usaha
10	Kuliner	56
11	Musik	2
12	Periklanan	5
13	Penerbitan	4
14	Seni Pertunjukan	2
15	Seni Rupa	16
16	Televisi dan Radio	2
<b>Jumlah</b>		208

Sumber: Kustanto, 2018



Gambar 1.1 1. Hasil Analisis Sub Sektor Industri Kreatif di Kabupaten Sidoarjo Tahun 2018

Sumber: Kustanto, 2018

Terlihat sub sektor industri kreatif unggulan di Sidoarjo adalah Kuliner, Fesyen, Seni rupa, dan Desain Produk. Pada sektor Kuliner terdapat produk unggulan Sidoarjo yaitu olahan laut (udang, ikan bandeng, dan kupang); Pada sektor fesyen terdapat beberapa hasil desain siswa salah satu SMK di Sidoarjo berhasil tampil dalam event Surabaya Fashion Parade 2019; Pada sektor seni rupa

terdapat unggulan Sidoarjo yaitu lukisan, sedangkan Desain produk terdapat unggulan Sidoarjo yaitu Digital Printing Potensi-potensi ini jika disediakan sebuah wadah agar mereka semakin berkembang, tentunya juga akan memberi efek yang signifikan ke Kabupaten Sidoarjo.

Dengan demikian para pelaku sering berupaya melakukan inovasi dan penelitian pengembangan. Menunjukkan bahwa tingkat kemauan dan rasa ingin maju oleh para pelaku industri kreatif sangat tinggi. Selanjutnya melalui pemetaan di atas Pemerintah Kabupaten Sidoarjo dapat mengambil langkah dan kebijakan strategis untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Kabupaten Sidoarjo, maka sudah selayaknya para pelaku industri kreatif mendapatkan sarana dan prasarana untuk berkreasi serta menawarkan berbagai kreasinya, serta berupaya mendorong sub sektor yang masih tertinggal untuk memperbaiki kinerjanya. Dan dengan adanya dukungan Bupati Sidoarjo untuk keterbukaannya berinvestasi maka kebutuhan kantor juga akan semakin meningkat, (BPS Kota Sidoarjo 2020). Dimana Sidoarjo berupaya bangkit di masa pandemi, dengan demikian Bupati Sidoarjo telah memberikan kejelasan dan kepastian atau kemudahan kepada calon investor untuk mengembangkan usaha ( Sidoarjo, Mediasorotmata.com 2021 ).

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan wadah berupa ruang kreatif di Sidoarjo yang mampu menjadi wahana bagi para pelaku industri kreatif untuk mengekspresikan hasil-hasil karyanya dengan begitu, hal ini akan memacu semangat masyarakat dan membuat mereka semakin semangat untuk berkreasi dan memulai usaha. Dan juga berdampak signifikan pada pergerakan roda perekonomian Sidoarjo. Namun hal ini sayangnya dapat dikatakan kurang sesuai bagi siklus kerja industri kreatif yang kemudian bermodalkan kreatifitas, ide atau gagasan sebagai modal utama dalam berwirausaha. Hal ini dikarenakan, perkembangan urbanisasi yang semakin maju, terutama di kawasan perkotaan dapat memungkinkan interaksi antar manusia dengan alam semakin berkurang sehingga banyak orang menghabiskan waktunya didalam ruangan. Berkurangnya interaksi manusia dengan alam

menyebabkan penurunan kesejahteraan seseorang secara keseluruhan, baik secara fisik atau psikologis. Kemudian memunculkan permasalahan baru yaitu fenomena stress baik yang ditimbulkan akibat tingkat kepadatan, maupun stress yang terjadi akibat tekanan pekerjaan yang cukup tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa stress biasa dialami oleh siapa saja dan dari bidang pekerjaan maupun dari pendidikan dan tidak menutup kemungkinan juga dapat dirasakan oleh setiap pelaku kreatif. Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan bahwa penyakit sejenis stress, seperti gangguan kesehatan mental menjadi penyumbang penyakit ke 2 terbesar di tahun 2020 dan menjadi penyakit terbesar pada tahun 2030 (*Health*, 2011). Oleh karena itu diperlukan wadah yang dapat menampung industri kreatif khususnya yang ada di Sidoarjo yang memiliki lingkungan positif sehingga dapat meningkatkan kinerja dan kreativitas para insan kreatif di Sidoarjo. Dengan cara ini, maka akan terjadi peningkatan kreativitas menciptakan suasana positif di tingkat makro yang diharapkan dapat mengembangkan minat generasi muda dalam berkreasi dan berwirausaha. Dengan begitu dibutuhkan sebuah Pusat Industri kreatif dan UMKM yang mendukung dan memiliki suasana yang positif sehingga pengguna dapat menghasilkan ide-ide kreatif.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu didesain dengan menggunakan pendekatan *Biophilic Design*. *Biophilic Design* adalah perancangan yang berfokus untuk menciptakan hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan alami (*The Practice of Biophilic Design*). *Biophilic design* secara garis besar memberikan beberapa manfaat yaitu mengurangi stress, meningkatkan kreatifitas dan menjernihkan pikiran, mempercepat penyembuhan, dan meningkatkan kesejahteraan (*Terrapin Bright Green, 2014*).

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

Tujuan perancangan dalam proyek bangunan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Menciptakan bangunan yang bergerak di bidang industri kreatif dengan sub sektor Kuliner, Fesyen, Seni rupa, dan Desain Produk.

2. Meningkatkan sektor industri kreatif unggulan kota Sidoarjo.
3. Menciptakan fasilitas pelatihan yang kompeten untuk para pelajar maupun masyarakat di Sidoarjo.

Sasaran perancangan dalam proyek bangunan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Mampu menghasilkan desain yang dapat memberikan rasa nyaman bekerja dan belajar di suatu Kawasan industri kreatif.
2. Mampu menciptakan rancang bangunan yang memiliki fungsi penunjang dan sarana prasarana pendukung aktivitas kreatif .
3. Mampu menciptakan ikon baru di Sidoarjo yang bergerak di bidang industri kreatif.

### **1.3 Batasan dan Asumsi**

Batasan dari perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center* adalah :

1. Lingkup perancangan diperuntukan untuk para pelaku Industri kreatif yang mempunyai potensi dan prospek yang tinggi pada Kota Sidoarjo terdapat 4 sektor industri kreatif, yaitu Kuliner, Fesyen, Seni rupa, dan Desain Produk. Serta menampung subsektor industri kreatif yaitu fasilitas *co-working space*, kafeteria dan perpustakaan.
2. Skala pelayanan pada perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center* mencakup wilayah di Kabupaten Sidoarjo dan sekitarnya.
3. Batasan kegiatan yang ada di Sidoarjo *Creativepreneur Center* di kabupaten sidoarjo antara lain :
  - a. Sosial  
Pusat Kreativitas Pemuda “Sidoarjo *Creativepreneur Center*” sebagai wadah bersosialisasi dan menjalin keakraban bagi pelaku industri kreatif.

b. Pendidikan

Pusat Kreativitas Pemuda “Sidoarjo *Creativepreneur Center*” di Kabupaten Sidoarjo sebagai sarana pendidikan serta mengasah kemampuan dan kreativitas para pemuda.

c. Ekonomi

Pusat Kreativitas Pemuda “Sidoarjo *Creativepreneur Center*” Kabupaten Sidoarjo sebagai upaya dalam meningkatkan pendapatan dan perekonomian.

Asumsi dari perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center* adalah :

1. Asumsi kapasitas bangunan berdasarkan survey jumlah pengunjung pada Sidoarjo *Creativepreneur Center* yaitu 300 orang setiap harinya berdasarkan kondisi pandemic ini dan sudah tervaksinasi.
2. Sidoarjo *Creativepreneur Center* ini dapat dilakukan system sewa.
3. Sidoarjo *Creativepreneur Center* dapat dikunjungi setiap waktu, karena selain dapat belajar dan memamerkan produk, juga sebagai tempat rekreasi.

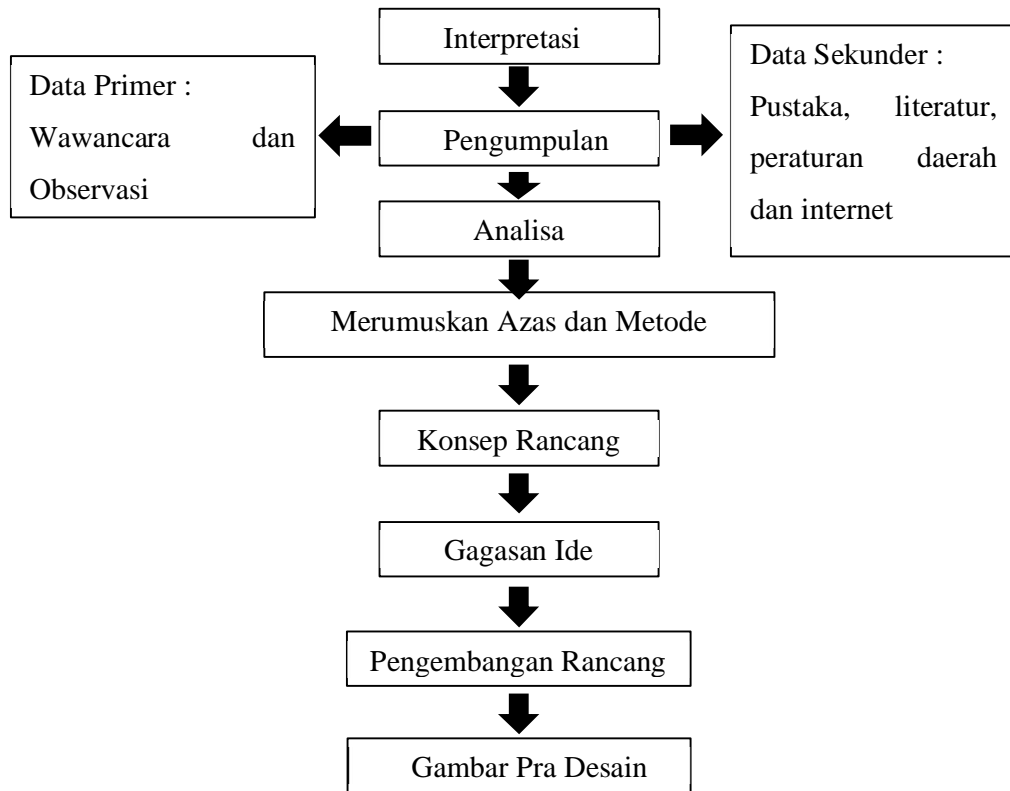
#### **1.4 Tahapan Perancangan**

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

1. Dimulai dari interpretasi judul perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center*.
2. Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan objek perancangan Sidoarjo *Creativepreneur 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 tahap penggabungan dari data hasil observasi lapangan. Literatur dan pengalaman empiris yang telah dikaji pada tahap Analisa dan kemudian diolah menjadi sebuah konsep dan tema perancangan.

4. Konsep rancangan yang nantinya akan menentukan bentuk dan penempatan ruang dalam bangunan Sidoarjo *Creativepreneur Center* berdasarkan teori dan metode rancang.

Sesuai dengan poin-poin metode perancangan diatas, berikut merupakan skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun proposal Tugas Akhir proyek Sidoarjo *Creativepreneur Center*.



Gambar 1.1 2. Gambar Skema Perancangan  
Sumber: Pribadi, 2021

### 1.5 Sistematika Laporan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center* ialah sebagai berikut:



- **Bab I Pendahuluan:** Berisi Tentang Tahapan mulai dari latar belakang pemilihan judul Sidoarjo *Creativepreneur Center*, tujuan perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta dengan uraian penjelasan dari tiap tahapannya yang menjelaskan secara rinci isinya.
- **Bab II Tinjauan Obyek Perancangan:** Berisi tentang tinjauan terhadap obyek perancangan yang mirip / sama seperti judul tugas akhir Sidoarjo *Creativepreneur Center*, yang meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum membahas tentang pengertian judul Sidoarjo *Creativepreneur Center*, studi literatur yang membahas tentang persyaratan ruang dan standart ruang. Sedangkan tinjauan khusus membahas tentang penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menentukan perhitungan luasan ruang yang nantinya akan diterapkan pada perancangan Sidoarjo *Creativepreneur 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 site Sidoarjo *Creativepreneur Center*.
- **Bab IV Analisa Perancangan:** Berisi tentang analisa site, analisa ruang, hingga analisa bentuk dan tampilan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center*.
- **Bab V Konsep Perancangan:** Berisi tentang dasar dan metode yang dipakai sebagai acuan perancangan, serta konsep-konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan Sidoarjo *Creativepreneur Center*, baik konsep tema rancangan, konsep tapak, bentuk, utilitas, serta struktur.