

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku masyarakat dewasa ini, lebih memilih bekerja secara fleksibel dan dinamis daripada bekerja di kantor konvensional yang cenderung lebih terikat. Sehingga, kerap kali masyarakat menggunakan fasilitas-fasilitas lain, selain kantor untuk difungsikan sebagai wadah untuk bekerja, berdiskusi, dan berkolaborasi, terutama bagi pegiat industri ekonomi kreatif, startup dan kalangan anak-anak muda, seperti contohnya yaitu café. Karena suasana café yang lebih nyaman dan bersahabat, tidak seperti suasana bekerja di kantor yang cenderung berpetak-petak, kaku dan membosankan. Sehingga, café sering kali digunakan untuk bekerja dan berdiskusi alih – alih tujuan asli café itu sendiri. Oleh karena itu, di beberapa kota-kota besar, terutama di Indonesia mulai menyediakan fasilitas-fasilitas seperti *creative corner* dan sejenisnya yang dimana fasilitas ini muncul sebagai reaksi atas isu ketertidaksediaan ruang untuk beraktivitas dan bekerja bagi masyarakat yang cenderung bekerja secara fleksibel dan dinamis.

Creative Corner sendiri merupakan fasilitas yang difungsikan untuk bekerja, berkreasi, berinovasi dan menghasilkan produk-produk untuk turut serta menjunjung sektor industri ekonomi kreatif dimana suasana yang dihadirkan cenderung lebih bebas dan nyaman, sehingga lebih mendukung produktivitas pengguna dalam berkreasi dan berinovasi. Dan tidak hanya dapat difungsikan sebagai wadah untuk bekerja, namun juga sebagai wadah untuk berkolaborasi. Berkolaborasi di sini merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan koneksi dan melakukan kerjasama dengan beberapa pihak.

Salah satu sektor industri ekonomi kreatif yang mulai berkembang dan menunjukkan eksistensinya yaitu di Kabupaten Sidoarjo. Berikut ini data jumlah unit usaha ekonomi kreatif di Sidoarjo tahun 2018.

Tabel 1.1 Jumlah Unit Usaha Ekonomi Kreatif Kabupaten Sidoarjo tahun
2018

No.	Sub Sektor	Jumlah Unit Usaha
1.	Kuliner	56
2.	Arsitektur	16
3.	Desain Produk	15
4.	Desain Interior	11
5.	Desain Grafis	4
6.	Film, Animasi dan Video	10
7.	Musik	2
8.	Fashion	40
9.	Seni Pertunjukan	2
10.	Aplikasi dan Game Developer	3
11.	Kerajinan Kriya	16
12.	Televisi dan Radio	2
13.	Seni Rupa	16
14.	Periklanan	5
15.	Fotografi	6
16.	Penerbitan	4
JUMLAH		208

Sumber: Kustanto, 2018

Menurut tabel 1 di atas, terlihat bahwa 208 unit usaha ekonomi kreatif di Kabupaten Sidoarjo didominasi oleh sektor kuliner dengan 56 unit, kemudian disusul dengan sektor fashion dengan 40 unit, dan arsitektur, seni rupa, dan kerajinan kriya dengan 16 unit. Dan menurut Kustanto, 2018 dalam perhitungannya menggunakan metode analisis kuadran untuk mengukur sektor-sektor industri ekonomi kreatif di Kabupaten Sidoarjo dan didapat terdapat 5 sektor unggulan, antara lain fesyen, desain produk, desain interior, televisi dan radio, dan seni rupa. Justifikasi inilah yang menunjukkan penting adanya *Sidoarjo Creative Corner* untuk mewadahi kegiatan sub sektor industri ekonomi kreatif di Sidoarjo yang memiliki peluang dan prospek yang besar namun dimensi usahanya masih belum maksimal, mengingat di Sidoarjo sendiri belum tersedianya fasilitas *creative corner*.

Selain itu, untuk mendukung bangunan yang nyaman bagi pengguna *Sidoarjo Creative Corner*, terdapat hal-hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam tahap perancangan nantinya, yaitu kondisi ekonomi, lingkungan dan sosial, terutama di

Kabupaten Sidoarjo. Permasalahan ekonomi kerap kali terjadi terutama yang berhubungan dengan bangunan milik pemerintah, hal ini disebabkan karena kurangnya pendanaan, baik pendanaan untuk kegiatan pelaku maupun bangunan, termasuk perawatan. Sedangkan untuk isu lingkungan, rancangan bangunan perlu menyesuaikan dengan lingkungan yang sudah ada di sekitarnya dan mampu menjadi solusi, dan untuk isu sosial dimana rancangan bangunan mendukung akses pedestrian dan mendukung karakteristik atau identitas lingkungan dan kota.

Sehingga, pendekatan arsitektur berkelanjutan atau *sustainable architecture* dalam proyek *Sidoarjo Creative Corner* sangat tepat untuk diterapkan dalam menyelesaikan isu – isu yang ada. Dengan memperhatikan 3 komponen arsitektur berkelanjutan menurut Pits (2004), yaitu keberlanjutan ekonomi, sosial dan lingkungan. Oleh karena itu, “*Sidoarjo Creative Corner* dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan” hadir untuk menjadi wadah dalam memfasilitasi kegiatan berkreasi dan berinovasi dengan tetap memperhatikan kondisi iklim dan efisiensi energi.

1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan

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

- a. Mewadahi kegiatan inovasi dan kreasi yang nyaman dan fleksibel bagi semua kalangan masyarakat di Sidoarjo, terutama kalangan anak-anak muda dan pegiat startup dengan penerapan konsep bangunan yang *sustainable*.
- b. Menjadikan *Sidoarjo Creative Corner* yang dapat menjadi identitas anak-anak muda kreatif Sidoarjo.

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

- a. Mewujudkan rancangan bangunan *Sidoarjo Creative Corner* dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan yang responsif terhadap isu – isu ekonomi, sosial dan lingkungan, serta mencerminkan identitas ekonomi kreatif Sidoarjo.

- b. Mewujudkan rancangan ruang dalam dan luar yang efisien dan fungsional berdasarkan pendekatan arsitektur berkelanjutan.

1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan ruang lingkup arsitektural dan non – arsitektural bangunan, dapat diterapkan sebagai berikut:

- a. Aktifitas *Sidoarjo Creative Corner* akan beroperasi setiap hari menyesuaikan dengan waktu kerja yaitu Senin - Jumat mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB, pengecualian untuk area workshop yang beroperasi setiap hari dari pukul 08.00 WIB hingga 16.00 WIB.
- b. Lingkup pengguna *Sidoarjo Creative Corner* yaitu pelaku sektor industri ekonomi kreatif dan pengunjung dengan umur >18 tahun, termasuk area workshop.
- c. *Sidoarjo Creative Corner* mampu menampung sekitar 5 sektor industri ekonomi kreatif unggulan di Sidoarjo, dan 100 pengunjung setiap harinya.

Adapun asumsi perancangan yang ditentukan dalam mendukung operasional bangunan, antara lain:

- a. Kepemilikan *Sidoarjo Creative Corner* oleh pemerintah Kab. Sidoarjo yang dinaungi oleh Dinas Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jawa Timur.
- b. Bangunan dirancang untuk mewadahi sektor industri ekonomi kreatif di Sidoarjo.
- c. *Sidoarjo Creative Corner* ini dapat direalisasikan dengan pendanaan berasal dari dana pemerintah Kab. Sidoarjo.

1.4 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan dilakukan dengan menggunakan pendekatan arsitektur berkelanjutan dan memperkirakan kebutuhan pengguna *Sidoarjo Creative Corner*. Hal ini dilakukan dengan cara pengumpulan data terlebih dahulu, memilah data, dan kemudian menganalisis data sesuai dengan kebutuhan yang memberikan

manfaat besar baik bagi perwujudan proyek maupun pengguna nantinya. Berikut ini tahap – tahap perancangan yang dilakukan:

a. Menentukan Judul

Menentukan judul berdasarkan fakta berkembangnya startup di Jawa Timur, khususnya di Kabupaten Sidoarjo, dimana tidak ada fasilitas yang mewadahi kegiatan – kegiatan mereka.

b. Interpretasi Judul

Sidoarjo Creative Corner mewadahi kegiatan kreasi startup – startup dan kalangan anak – anak muda di Sidoarjo.

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berdasarkan data primer dan sekunder melalui kajian fakta dan isu yang tersedia. Data observasi diperoleh melalui observasi dan pembagian kuisisioner ke pihak – pihak terkait. Sedangkan, data sekunder diperoleh melalui studi literatur, jurnal dan pustaka elektronik. Pengumpulan data dibutuhkan dalam perancangan *Sidoarjo Creative Corner* antara lain:

- Survey *site* untuk memahami kendala, potensi dan batasan terhadap *site*.
- Pembagian kuisisioner pada pihak – pihak terkait, yaitu pada kalangan anak – anak muda produktif di Sidoarjo dengan kisaran umur >18 tahun dan kalangan – kalangan pegiat industri ekonomi kreatif di Sidoarjo.
- Studi tapak dan lingkungan sekitar secara arsitektural berdasarkan data *existing site*.
- Studi program ruang meliputi aktivitas, organisasi, hubungan, besaran, bentuk dan sirkulasi ruang.
- Studi fasad bangunan berdasarkan pendekatan arsitektur berkelanjutan dan identitas yang mencerminkan ekonomi kreatif Sidoarjo.

d. Analisis dan Kompilasi Data

Menganalisis data yang terkumpul yang berfungsi untuk mempermudah tahapan perancangan berdasarkan fakta dan isu, sehingga menemukan hubungan sebab dan akibat yang dapat menjadi solusi desain.

e. Metode Perancangan

Sidoarjo Creative Corner menerapkan metode perancangan arsitektur berkelanjutan yang dikombinasikan dengan identitas ekonomi kreatif Sidoarjo. Metode yang digunakan dilandaskan pada teori – teori / asas – asas perancangan yang jelas, agar tujuan dan sasaran rancangan dapat tercapai.

f. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ditentukan berdasarkan adanya fakta dan isu, pendekatan yang digunakan, dan konsep perancangan yang akan diaplikasikan sebagai acuan dalam proses perancangan.

g. Pengembangan Rancangan

Pengembangan perancangan dilanjutkan pada tahap yang lebih spesifik, dimana segala data dan konsep yang dibentuk diolah menjadi desain yang terencana dengan baik.

h. Gambar Pra – Rencana

Produk dari proses perancangan yang diperoleh dari acuan – acuan rancangan yang dilandasi dari fakta dan isu, analisis data, metode perancangan dan konsep perancangan.

1.5 Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penulisan dan perancangan akan disusun menjadi lima bab yang saling berhubungan. Berikut ini susunan pembahasan tiap – tiap Bab:

- a. Bab I. Pendahuluan, memuat latar belakang masalah dalam pemilihan judul “*Sidoarjo Creative Corner* dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan”, tujuan dan sasaran, batasan dan asumsi yang bersifat

arsitekturnal dan non-arsitekturnal, tahapan perancangan dan sistematika pembahasan.

- b. Bab II. Tinjauan Objek, memuat makna dari judul yang digunakan, tinjauan umum dan tinjauan khusus perancangan *Sidoarjo Creative Corner*, studi literatur, studi kasus yang memuat tentang preseden yang digunakan sebagai bahan perbandingan, penekanan perancangan, lingkup pelayanan, aktifitas dan kebutuhan ruang, perhitungan luas ruang dan program ruang.
- c. Bab III. Tinjauan Lokasi, memuat latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, kondisi fisik lokasi yang terdiri dari data *existing site*, luasan tapak, aksesibilitas, potensi lingkungan, infrastruktur kota, dan peraturan bangunan setempat.
- d. Bab IV, Analisis Perancangan, memuat analisis site yang terdiri dari analisis iklim, lingkungan sekitar dan zoning, aksesibilitas. Analisis ruang yang terdiri dari organisasi ruang, sirkulasi, diagram abstrak, dan analisis bentuk dan tampilan.
- e. Bab V, Konsep Perancangan, memuat tema rancangan, pendekatan rancangan arsitektur berkelanjutan dan penerapannya pada konsep ruang luar dan dalam, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur dan konsep sistem bangunan pada *Sidoarjo Creative Corner*.