

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

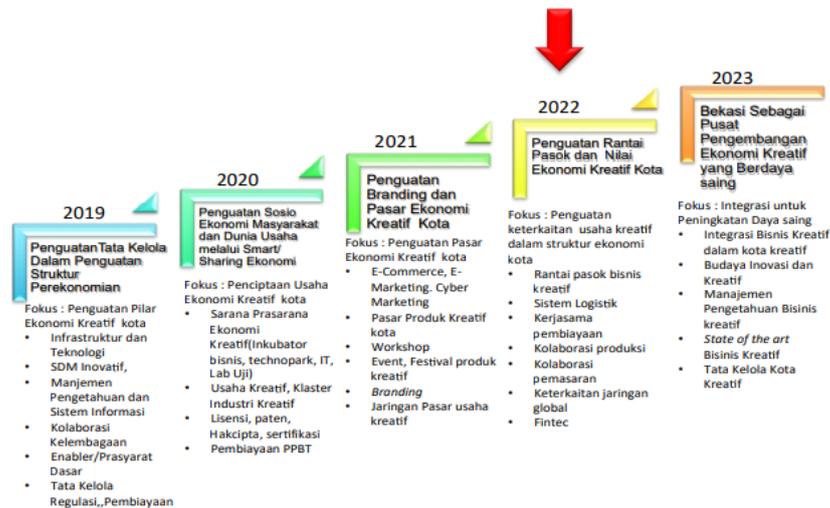
### **1.1. Latar Belakang**

Industri Kreatif di Indonesia adalah industri yang sangat berkembang dan memiliki nilai jual yang dapat membantu kesejahteraan ekonomi pelaku industri kreatif itu sendiri. Perkembangan industri ekonomi kreatif di Indonesia dari tahun ke tahun cukup menunjukkan peningkatan angka yang signifikan. Industri kreatif adalah proses peningkatan nilai tambah hasil dari eksploitasi kekayaan intelektual berupa kreativitas, keahlian, dan bakat individu menjadi suatu produk yang dapat dijual sehingga meningkatkan kesejahteraan bagi pelaksana dan orang-orang yang terlibat.

Bagi Indonesia, Ekonomi kreatif (ekraf) sudah selayaknya menjadi andalan pertumbuhan ekonomi melihat begitu besar potensi yang dimiliki. Kenaikan kontribusi ekonomi kreatif terhadap total Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia dalam beberapa tahun terakhir terus meningkat. Pada 2017, kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB berkisar Rp990,4 triliun. Angka tersebut mengalami kenaikan dari tahun 2016 yang sebesar Rp894,6 triliun dan naik dari 2015 yang sebesar Rp852 triliun. Sektor ini pada 2017 juga mampu menyediakan lapangan pekerjaan bagi 16,4 juta orang, naik dibandingkan tahun 2016 sebanyak 16,2 juta dan 16,96 juta pekerja tahun 2015. (Humas Kemensetneg, 2018)

Pemerintah Kota Bekasi semakin banyak membutuhkan dan memantau sektor kreatif industri dan berencana mengembangkan industri kreatif guna memacu roda perekonomian di daerah yang menjadi penyangga DKI Jakarta (Muhammad Khamdi, 2014). Hal ini sesuai dengan visi Pembangunan kota Bekasi Periode 2018-2013 yaitu “Kota Bekasi Cerdas, Kreatif, Maju, Sejahtera, dan Ihsan”. Kota Bekasi Kreatif Menggambarkan bahwa warga Kota Bekasi memiliki semangat untuk membangun wilayah dan masyarakat yang dilandasi nilai – nilai kreativitas. Kehidupan dan

kemajuan masa depan masyarakat Kota Bekasi tidak dapat mengandalkan terhadap daya dukung sumber daya alam, maka dibutuhkan nilai, sikap, dan perilaku kreatif dari aparatur, masyarakat dan pelaku usaha dalam beraktivitas, berkehidupan dan berusaha. Selain itu, salah satu misi Pembangunan Kota Bekasi Periode 2018-2013 yaitu “Meningkatkan perekonomian berbasis potensi jasa kreatif dan perdagangan yang berdaya saing.” Dan salah satu program prioritas Pembangunan kota Bekasi tahun 2018-2023 adalah “Pengembangan wirausaha industri kreatif berbasis komunitas” (Rencana Kerja Sekertariat DPRD Kota Bekasi 2022)



Gambar 1. 1 Tahapan Tema Prioritas Pembangunan Daerah Kota Bekasi

Sumber: drpd.bekasikota.go.id

Pada linimasa Tahapan Tema Prioritas Pembangunan Daerah Kota Bekasi, tertulis pada tahun 2023 prioritas Pembangunan kota Bekasi adalah menjadikan kota Bekasi sebagai pusat pengembangan Ekonomi Kreatif yang berdaya saing dengan integrasi bisnis kreatif dalam kota kreatif. Maka dibutuhkan bangunan yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan kreatif yang dapat membantu pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Bekasi. Kegiatan-kegiatan industri kreatif bisa diwadahi salah satunya dengan bangunan *creative hub*. *Creative hub* adalah tempat yang menyediakan ruang dan

dukungan untuk *networking*, penelitian, pengembangan bisnis, dan pengembangan komunitas yang bergerak di bidang kreatif, budaya, dan teknologi (Matheson & Easson, 2015). Untuk menjadi katalis perkembangan ekonomi kreatif di Kota Bekasi, *creative hub* digabungkan dengan fungsi komersial yang membantu komunitas industri kreatif dalam menjual produknya, dan membuat istilah baru yaitu *Creative Compound*.

Selain untuk mewadahi kegiatan-kegiatan kreatif dan membantu perkembangan sektor ekonomi kreatif di Kota Bekasi, *creative compound* juga menjadi wadah untuk para komunitas kreatif berkumpul. Di Kota Bekasi, terdapat banyak sekali komunitas kreatif seperti Rumah Komunitas Kreatif (RKK), Bekasi Community Fest (BCF), Kedubes Bekasi, dan lain-lain. Terdapat juga komunitas-komunitas muda lainnya seperti komunitas skate board yaitu Patriot Skate Club Bekasi, dan komunitas bersepeda yaitu Bekasi Gowes. Selain menjadi wadah bagi para komunitas yang sudah terbentuk untuk berkumpul, *creative compound* juga dapat menjadi tempat untuk terbentuknya komunitas-komunitas baru.

Perancangan *Creative Compound* ini akan dirancang menjadi tempat yang nyaman dan menenangkan pikiran dengan mementingkan kenyamanan bagi para pengunjung, tenant, dan pekerjanya. Dari tujuan tersebut, maka dibutuhkan teori arsitektur yang berkaitan dengan perilaku sebagai dasar pertimbangan mendesain. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengguna, pengamat, juga perilaku alam disekitarnya (Wijaya, 1992).

Arsitektur perilaku akan lebih menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang menggunakan ruang tersebut (Andriani, 2020). Pendekatan arsitektur perilaku akan menekankan perlunya memahami perilaku manusia yang berbeda-beda dalam memanfaatkan ruang. Secara konseptual, pendekatan arsitektur perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir dan mempunyai

persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan (Haryadi & Setiawan, 2010). Berdasarkan ulasan pemahaman tersebut dapat diketahui bahwa penerapan teori arsitektur perilaku pada perancangan *Creative Compound* ini memiliki keterkaitan antara lingkungan arsitektur (ruang) dan perilaku pengguna.

Teori arsitektur perilaku yang digunakan dalam pertimbangan desain adalah teori yang dapat mendukung tujuan ruang kreatif seperti menjaga fokus, mempertahankan atensi, serta memberi stimulasi ide kreatif. Menurut Lloyd (2009), cara menjaga fokus pengguna adalah dengan meminimalisir gangguan pada ruang, memberi kebebasan para pengguna untuk menentukan ruang kerja, serta pembentukan suasana ruang. Atensi pengguna dapat dipertahankan dengan cara menjaga kesehatan pengguna, serta memberi area relaksasi dan rekreasi para pengguna untuk menyegarkan pikiran mereka kembali. Stimulasi ide kreatif pengguna dapat diwujudkan dengan cara membuat suasana ruang kerja yang dinamis melalui pemilihan elemen pembentuk ruang. Dari ketiga tujuan ruang kreatif tersebut, teori arsitektur perilaku yang terpilih sebagai dasar pertimbangan dalam mendesain adalah teori setting perilaku (behavior setting), dan strategi pencegahan stres (stress and coping strategy).

## **1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Adapun Tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *Creative Compound* Bekasi, yaitu:

- Menjadi wadah bagi para pelaku-pelaku kreatif untuk berkumpul dan menciptakan kreativitas dan inovasi, dan menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas, serta bagi para komunitas-komunitas untuk berkumpul dan bersosialisasi.
- Menjadi tempat untuk mendukung dan mewadahi berkembangnya sektor ekonomi kreatif di Kota Bekasi.
- Menyediakan tempat yang nyaman untuk menenangkan pikiran bagi pengunjunnya.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya *Creative Compound* Bekasi adalah:

- Menyediakan tempat Co-working Space, Ampiteater, dan Workshop untuk mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan kreatif.
- Menampung sarana untuk kegiatan kreatif seperti studio dari berbagai macam seni, seperti seni rupa, seni musik, dan seni kriya.
- Menyediakan sarana untuk mengembangkan sektor ekonomi kreatif di Kota Bekasi dengan menampung tenant-tenant mulai dari *food and beverages, fashion and beauty, merchandise*, berbagai jasa kreatif, dan lain-lain, dengan konsep *micro-shop*.
- Menyediakan taman dengan prinsip *healing garden* bagi para pengunjung untuk menangkan pikiran dan memberikan rasa *healing*.

### **1.3. Batasan dan Asumsi**

Batasan dari proyek *Creative Compound* Bekasi, adalah:

1. Bangunan *Creative Compound* menggunakan prinsip-prinsip arsitektur perilaku sebagai panduan perencanaan dan referensi desain.
2. Aktivitas *Creative Compound* Bekasi akan beroperasi setiap hari mulai pukul 10.00 WIB hingga pukul 23.00 WIB, pengecualian untuk area Co-working Space dan Workshop yang beroperasi mulai pukul 08.00 WIB hingga pukul 23.00 WIB.
3. *Creative Compound* ditunjukkan bagi semua kalangan masyarakat dan tidak terdapat batasan usia.

Asumsi dari proyek *Creative Compound* Bekasi, adalah:

1. *Creative Compound* Bekasi dapat dikunjungi setiap waktu, karena selain menjadi area untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi, *Creative Compound* Bekasi juga merupakan wadah komersial.
2. Kepemilikan proyek *Creative Compound* Bekasi adalah proyek swasta yang bekerja sama dengan Perusahaan swasta.

3. Asumsi kapasitas bangunan berdasarkan jumlah survey pengunjung pada *Creative Compound* Bekasi yaitu 1000 orang.

#### **1.4. Tahapan Perancangan**

Untuk mewujudkan ide gagasan diperlukan proses perancangan yang jelas dan runtut. Tahapan perancangan “Creative Compound dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Bekasi” adalah:

- 1) Identifikasi Permasalahan

Mengidentifikasi permasalahan isu atau latar belakang dari judul perancangan *Creative Compound* dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Bekasi.

- 2) Interpretasi Judul

Penjelasan mengenai judul perancangan *Creative Compound* dengan pendekatan Arsitektur Perilaku di Bekasi.

- 3) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan objek perancangan *Creative Compound* Bekasi. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer yang berupa hasil observasi lapangan, dan data sekunder yang didapatkan dari studi literatur, informasi dari penduduk sekitar, UKM setempat, dan informasi dari internet.

- 4) Analisa Data

Data yang telah didapatkan kemudian di Analisa agar menghasilkan acuan untuk merancang objek perancangan.

- 5) Pendekatan dan Metode Rancangan

Dari Analisa tersebut dapat dihasilkan rumusan dan metode rancang yang akan membantu dalam menemukan konsep rancangan *Creative Compound* Bekasi.

- 6) Gagasan Ide Rancangan

Gagasan ide adalah proses olah pikir untuk mendapatkan konsep ide bentuk yang selaras dengan tema serta akan digunakan dalam rancangan.

7) Konsep Rancangan

Bagian konsep digunakan untuk menentukan bentuk tampilan serta tata letak ruang pada rancangan Creative Compound dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Bekasi yang sesuai dengan pendekatan dan metode perancangan.

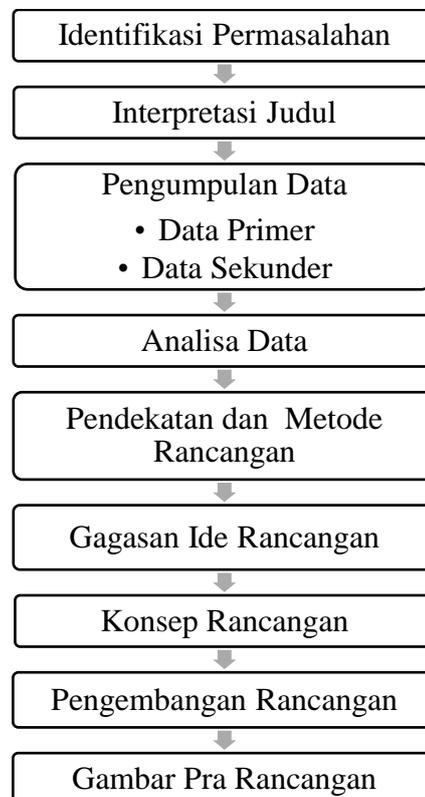
8) Pengembangan Rancangan

Proses penerapan rancangan yang sesuai dengan tema dan konsep yang telah dikumpulkan dari berbagai ide untuk membentuk ide rancangan.

9) Gambar Pra Rancangan

Gambar pra-rancangan akan digunakan untuk menunjukkan desain awal. Gambar pra-rancangan dapat mencakup elemen seperti denah, layout, tampak, potongan, perspektif, dan lainnya.

Sesuai dengan poin-poin metode perancangan diatas, berikut merupakan skema metode perancangan yang akan digunakan dalam Menyusun laporan Tugas Akhir proyek *Creative Compound* Bekasi.



Gambar 1. 2 Bagan Tahapan Perancangan *Creative Compound* Bekasi

Sumber: kerja-kerja azas dan metode perancangan

### 1.5. Sistematika Laporan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan *Creative Compound* Bekasi adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan: Berisi tentang tahapan latar belakang pemilihan judul *Creative Compound* Bekasi, tujuan perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta dengan uraian yang menjelaskan dari tiap tahapannya secara rinci.
2. Bab II Tinjauan Objek Perancangan: Berisi tentang tinjauan terhadap objek perancangan yang mendekati judul tugas akhir *Creative Compound* Bekasi, yang terdiri dari tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum membahas tentang pengertian judul *Creative Compound* Bekasi, studi literatur yang membahas tentang *Creative Compound*, Ruang Kreatif, dan Kawasan Komersil. Sedangkan tinjauan khusus membahas tentang penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menentukan perhitungan luasan ruang yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Creative Compound* Bekasi.
3. 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 *Creative Compound* Bekasi.
4. Bab IV Analisa Perancangan: Berisi tentang Analisa site, Analisa ruang, hingga Analisa bentuk dan tampilan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Creative Compound* Bekasi.
5. Bab V Konsep Perancangan: Berisi tentang dasar dan metode yang dipakai sebagai acuan perancangan, sesrta konsep-konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan *Creative Compound* Bekasi, baik konsep tema rancangan, konsep tapak, bentuk, utilitas, serta struktur.