



BAB I PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, tradisi, dan pengetahuan lokal yang dapat memperkuat identitas, karakter bangsa, dan kesejahteraan masyarakat. WCCD (World Commission on Culture and Development) berpendapat bahwa dalam paradigma pembangunan berkelanjutan, budaya diakui sebagai elemen penting yang mendukung kesejahteraan manusia (Throsby dalam Ramadhan, 2013). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan dan memelihara kekayaan budaya dalam strategi pembangunan untuk membangun masa depan yang lebih baik bagi bangsa Indonesia (BPS Provinsi Bali, 2021).

Pariwisata melibatkan partisipasi dari berbagai pihak dan jenis, baik itu sektor swasta maupun pemerintah. Ada banyak tempat wisata menarik yang mengundang kunjungan para wisatawan. Salah satu tujuan wisata yang terkenal di Indonesia adalah Kabupaten Badung, Bali.

Tabel 1.1 Data Statistik Kunjungan Wisatawan Kabupaten Badung 2022

No	Objek Wisata	Persentase
1.	Bahari	42.18%
2.	Taman Rekreasi	16.19%
3.	Belanja	13,07%
4.	Religi	11,27%
5.	Taman Hiburan	5.72%
6.	Urbanwisata	2,67%
7.	Sejarah	2,06%
8.	Minat Khusus	3,02%
9.	Ekowisata	1,99%
10.	Budaya	1,24%

Sumber datains.medium.com, 2022

Berdasarkan tabel 1.1, wisatawan lebih banyak mengunjungi objek wisata bahari di Kabupaten Badung. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah kunjungan pada

objek wisata bahari yang mencapai lebih dari 40%, sedangkan jumlah kunjungan pada objek wisata budaya hanya mencapai 1,24%. Data ini menunjukkan bahwa wisatawan di Kabupaten Badung lebih tertarik untuk mengunjungi objek-objek wisata alam daripada objek wisata budaya. Sementara itu, budaya tidak terlepas dari perkembangan ekonomi kreatif yang merupakan aset penting dalam perkembangan kebudayaan. Menurut DCMS (World Commission on Culture and Development) Inggris, industri kreatif adalah industri yang berbasis budaya dan hak cipta.

3 BESAR KOTA/KABUPATEN

1. Kota Denpasar
51,6%

2. Kab. Badung
22,2%

3. Kab. Gianyar
10,9%

Kota/Kab. lainnya: 15,29%

Gambar 1.1 Statistik Pelaku Ekraf di Bali
Sumber: Kemenparekraf, 2022

Data dari Kemenparekraf dalam gambar 1.1 menunjukkan bahwa Kabupaten Badung berada di posisi kedua dalam jumlah pelaku ekonomi kreatif setelah Kota Denpasar, dengan tingkat sekitar 22,2%. Situasi ini menggarisbawahi pentingnya Kabupaten Badung sebagai potensi dalam menjaga dan mempertahankan warisan budaya melalui sektor ekonomi kreatif, yang terdemonstrasikan melalui data subsektor ekonomi kreatif di Kabupaten Badung yang tercantum dalam tabel 1.2.

Tabel 1.2 Data Usaha Ekonomi Kreatif di Kabupaten Badung 2022

No	Subsektor	Jumlah
1.	Kriya	85
2.	Kuliner	40
3.	Fotografi	36
4.	Fesyen	32
5.	Arsitektur	14
6.	Seni Pertunjukan	12
7.	Seni Rupa	11

No	Subsektor	Jumlah
8.	Desain Interior	6
9.	Desain Produk	6
10.	Desain Komunikasi Visuak	5
11.	Aplikasi	4
12.	Film, Animasi, dan Vidio	4
13.	Musik	4
14.	Periklanan	3
15.	Penerbitan	1
16.	Televisi dan Radio	0
17.	Game Developer	0

Sumber: Dinas Pariwisata Bali, 2022

Untuk menangani isu dan potensi yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perencanaan yang melibatkan penciptaan ruang dan kegiatan yang mendukung perkembangan budaya lokal melalui perancangan *Creative Center* di Kabupaten Badung. Sehingga, kebudayaan lokal tetap terlestarikan hingga berkelanjutan serta mampu menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara yang memberikan dampak pada warga di Kabupaten Badung. Perencanaan ini bertujuan untuk mengintegrasikan dan memajukan budaya lokal dengan mengubah bangunan ini menjadi fasilitas pertumbuhan budaya dan ekonomi kreatif di Kabupaten Badung bahkan tingkat nasional. Sehingga bangunan ini diharapkan akan berperan dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal.

Perencanaan *Creative Center* dirancang dengan pendekatan Arsitektur Biofilik didasari pada hasil penelitian oleh Human Spaces Report (Spaces, 2015) yang menulis bahwa kreativitas seorang pekerja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka dan sejauh mana lingkungan tersebut memasukkan unsur-unsur alam. Hal ini disebabkan karena lingkungan yang menggabungkan unsur-unsur alami seperti cahaya matahari dan tumbuhan hidup dapat meningkatkan kreativitas sebesar 15% lebih tinggi dibandingkan tingkat yang dilaporkan oleh mereka yang bekerja di lingkungan tanpa alam. Selain dari hasil penelitian tersebut, pendekatan biofilik digunakan melihat dari data pada tabel 1.1 yang menunjukkan bahwa minat kunjungan wisatawan alam di Kabupaten Badung adalah yang tertinggi, dalam

artian pengunjung tertarik untuk mengunjungi jika memasukkan unsur alam kedalam perancangan. Arsitektur Biofilik memiliki keterkaitan alam terhadap desain bangunan dan segi pengguna. Kondisi dan kenyamanan ruang tidak hanya memengaruhi aspek fisik, tetapi juga memiliki dampak besar pada suasana hati dan produktivitas para individu yang bergerak di bidang kreatif. Serta Menurut (Browning, Ryan, & Clancy, 2014) Desain biofilik merupakan pendekatan desain yang mengambil inspirasi dari biophilia, dengan tujuan menciptakan lingkungan ruang yang mampu meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental manusia melalui upaya menciptakan hubungan positif antara manusia dan alam. Dengan menggunakan pendekatan tersebut rancangan *Creative Center* di Kabupaten Badung mampu meningkatkan produktivitas dalam kreativitas serta membawakan suasana alam yang mampu menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan

- Menjadi sarana untuk mendukung kebudayaan di Kabupaten Badung, Provinsi Bali.
- Menjadi sarana wisatawan untuk berlibur di Kabupaten Badung, Provinsi Bali
- Menjadi sarana UMKM lokal untuk menjual hasil kuliner buataannya.
- Menjadi sarana pendidikan dan pelatihan pada sektor ekraf unggulan untuk mengembangkan kebudayaan.

Sasaran

- Merancang Badung *Creative Center* dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Biofilik
- Merancang Badung *Creative center* dengan memberikan fasilitas terhadap pengembangan kebudayaan
- Merancang Badung *Creative Center* yang dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

1.3. Batasan Perancangan

Batasan Objek pada perancangan Badung *Creative Center* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik antara lain yaitu:

- Badung *Creative Center* memfasilitasi kebutuhan kebudayaan dengan melihat industri kreatif yang unggul dan memiliki nilai budaya di Kabupaten Badung yaitu Kriya, Kuliner, Fesyen, dan Seni Pertunjukan.
- Badung *Creative Center* berlokasi di kawasan Pariwisata, perdagangan, dan jasa yang memiliki kemudahan akses dan capaian menuju lokasi bangunan Creative Space.
- Pengguna Badung *Creative Center* adalah wisatawan nusantara, wisatawan mancanegara, pelaku pengembang kebudayaan di semua kalangan umur.

Asumsi Objek perancangan Badung *Creative Space* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik antara lain yaitu:

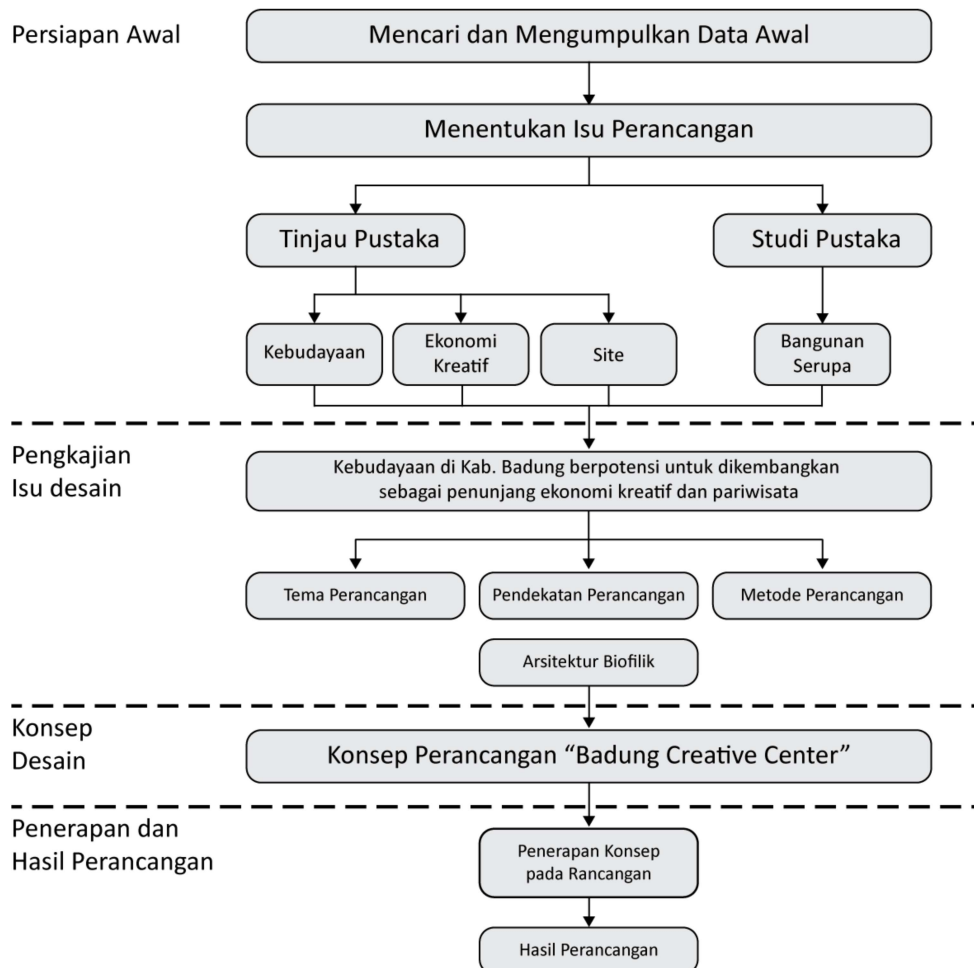
- Kepemilikan dan pengelolaan dipegang oleh Pemkab Badung dan berkolaborasi dengan komunitas kreatif di Kabupaten Badung.
- Bangunan memiliki jam operasional dari pukul 09.00 – 23.00 WITA di seluruh ruang bangunan
- Daya tampung pengunjung diasumsikan dapat memenuhi kebutuhan dengan kapasitas berkisar 450- orang.

1.4. Tahapan Perancangan

Agar ide menjadi rencana dan desain yang sebenarnya, persiapannya dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

- Penafsiran Judul: Penjelasan ringkas terkait judul yang telah dipilih.
- Pengumpulan Data: Informasi yang diperlukan untuk mendukung proses perencanaan, termasuk literatur, peraturan, data statistik, dan lainnya, akan dikumpulkan dari berbagai sumber, baik yang bersifat primer maupun sekunder.
- Menyusun Azas dan Metode Perancangan: Merangkai data dan bahan pustaka yang telah dikumpulkan menjadi landasan kerja untuk proses perancangan.

- Konsep dan Tema Perancangan: Mengatur ide-ide inti menjadi panduan utama guna memastikan bahwa proses perancangan tetap berada dalam jalur yang telah ditentukan sebelumnya.
- Gagasan Ide: Menghasilkan konsep-konsep rancangan yang lebih detail dan sesuai dengan tema dan konsep perencanaan.
- Pengembangan Rancangan: Mengolah ide-ide menjadi rancangan awal yang sesuai dengan konsep dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya..
- Gambar pra-rancangan: Mengubah desain awal menjadi gambar seperti site plan, layout plan, denah, potongan, eksterior, interior dan detail utilitas.



Gambar 1.2 Skema Tahapan Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis, 2023