

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Ekonomi kreatif adalah era baru di bidang perekonomian yang menjadi sumber daya alternatif berbasis ilmu pengetahuan dan kreatifitas. Ekonomi kreatif dimanifestasikan dalam beberapa bidang yang disebut industri kreatif. Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya, sehingga Indonesia berpotensi untuk berkembang di bidang ekonomi kreatif. Menurut data dari Badan Ekonomi kreatif (Bekraf), kontribusi ekonomi kreatif di Indonesia adalah 7,38% dari total ekonomi nasional (Bekraf, 2017). Bekraf juga mencatat adanya data peningkatan Produk Domestik Bruto sebanyak 8,6% yang awalnya 784,82 triliun di tahun 2014 menjadi 852 triliun di tahun 2015 (Kompas, 2017). Indonesia memprioritaskan 5 kota untuk berkembang dibidang ekonomi kreatif karena banyaknya potensi yang ada di kota – kota tersebut, salah satu diantaranya adalah Kota Surakarta.

Masyarakat Kota Surakarta memiliki profesi utama dibidang jasa, perdagangan dan pariwisata. Selain itu, kebudayaan tradisional di Kota Surakarta masih berkembang dan terjaga sampai saat ini. Melihat potensi tersebut, Pemerintah Kota Surakarta membidik bidang ekonomi kreatif sebagai tulang punggung pendapatan daerah. Kebijakan tersebut akan dimasukkan pada tahap penyusunan implementasi pengembangan *Blue Print* Ekonomi Kreatif 2015 – 2025. Kota Surakarta mempunyai visi menjadi kota budaya yang produktif, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan berbasis sektor industri kreatif, perdagangan dan jasa, pendidikan, pariwisata, dan olah raga (Perda Kota Surakarta No 1 Tahun 2012). Salah satu bentuk realisasinya adalah pembuatan “Calender of Event Kota Surakarta” setiap tahunnya. Ekonomi kreatif di Kota Surakarta memiliki prioritas pertama untuk seni pertunjukkan, desain, kerajinan, kuliner, dan fashion; dan prioritas kedua untuk pasar seni dan barang antik, riset dan pengembangan, audio visual dan fotografi, dan musik dan periklanan. Kota Surakarta memiliki julukan pariwisata “Spirit of Java” karena budayanya yang berkelanjutan. Para seniman di Kota Surakarta yang menjadi pelaku industri kreatif mampu beradaptasi dan berefleksi dengan perkembangan zaman, sehingga terbentuk karakter budaya yang dinamis. Kota Surakarta memiliki banyak seniman di beragam bidang industri kreatif, namun kebanyakan seniman melakukan proses produksi di rumah atau kampungnya masing – masing, sehingga keberadaannya tidak diketahui oleh masyarakat luas. Keberadaan pelaku kreatif yang tersebar membuat rantai ekonomi dan stakeholder yang terlibat dalam proses industri kreatif sangat terbatas. Rantai ekonomi kreatif yang terbentuk kebanyakan terbatas pada produksi dan distribusi, sementara proses eksibisi baru terjadi ketika pameran/ festival saja. Keterbatasan waktu membuat eksibisi menjadi ajang untung mengunggulkan produk/ kemampuan masing – masing, tidak sempat untuk mengembangkan kreasi. Ruang yang ideal dapat memfasilitasi pelaku kreatif untuk membentuk rantai ekonomi kreatif dari mulai produksi, distribusi, eksibisi, sampai kreasi masih sedikit. Ketika rantai ekonomi kreatif sudah terbentuk maka jejaring antar stakeholder menjadi beragam dan luas yang kemudian dapat menaikkan tingkat ekonomi dari pelaku kreatif.

Ekonomi kreatif di Kota Surakarta perlu ruang - ruang kreatif (salah satunya berbentuk bangunan). Ruang kreatif yang berbentuk bangunan biasanya disebut Creative Hub. Creative Hub merupakan ruang yang memfasilitasi dan membantu pelaku kreatif untuk membentuk rantai ekonomi kreatif yang menciptakan iklim kreatif yang komperhensif, dinamis, dan berkarakter. Nilai yang merepresentasikan karakteristik creative hub yaitu keterbukaan, keberlanjutan, dan kemudahan (Putu, 2017). Sampai saat ini, keberadaan Creative Hub yang ideal di Kota Surakarta tergolong sedikit bila dibandingkan dengan jumlah pelaku kreatif di Kota Surakarta. Keterbatasan ini mengakibatkan banyak pelaku kreatif yang belum berkembang baik secara produk maupun tingkat ekonomi. Maka dari itu, diperlukan perencanaan dan perancangan Creative Hub yang dapat memfasilitasi kebutuhan pelaku kreatif di sekitar tapak bahkan Kota Surakarta. Perencanaan dan perancangan “Surakarta Creative Hub” menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual dengan cara memfokuskan pada kajian budaya berdasarkan kondisi yang ada di sekitar lokasi tapak. Kajian dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman industri kreatif berkembang dan eksistensi dari bangunan sekitar yang memperkuat citra Kawasan.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam perancangan Creative Hub Surakarta adalah:

1. Bagaimana merencanakan sebuah *creative hub* yang dapat merespon lingkungan sekitar?
2. Bagaimana merancang sebuah *creative hub* yang ideal dan sesuai dengan standar perancangan arsitektur?
3. Bagaimana merencanakan dan merancang *creative hub* yang dapat meningkatkan potensi sekitar?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

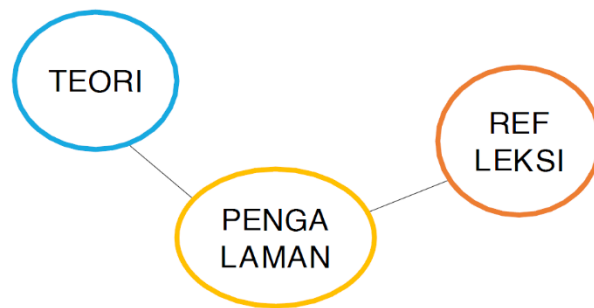
Tujuan dari perencanaan dan perancangan Surakarta Creative Hub adalah membuat sebuah kantung kreatif dalam bentuk ruang fisik yang dapat menciptakan iklim kreatif. Merencanakan dan merancang ruang yang memfasilitasi dan membantu pelaku kreatif untuk membentuk rantai ekonomi kreatif yang komperhensif, dan memperluas jejaring pelaku kreatif dengan beragam stakeholder. Sasaran utama pengguna bangunan adalah seniman/ pelaku kreatif yang ada di sekitar tapak dan stakeholder yang mendukung terbentuknya rantai ekonomi kreatif.

1.4 PENETAPAN LOKASI

Lokasi yang ditetapkan untuk perencanaan dan perancangan Surakarta Creative Hub adalah daerah Keprabon, Kota Surakarta. Setelah dilakukan mapping, di Kecamatan Banjarsari ada beragam pelaku kreatif dan ruang – ruang yang mendukung industri kreatif untuk berkembang. Area Keprabon merupakan area yang didominasi oleh bangunan komersil dengan citra khas yang dipengaruhi oleh keberadaan Pura Mangkunegaran.

1.5 METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan untuk perencanaan dan perancangan Surakarta Creative Hub adalah arsitektur kontekstual. Arsitektur kontekstual adalah karya arsitektur baru yang berusaha untuk membuat koneksi dengan bangunan lama di sekitar yang memiliki nilai historis, sehingga menciptakan kontinuitas visual (Browlin Brent C, 1980). Kontekstual dalam kajian budaya (Pitana, 2014) yaitu melihat produk kebudayaan yang dapat diamati, biasanya dalam bentuk tanda atau simbol yang memiliki makna filosofi.



Gambar 1.1 Skema Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Kontekstual

Sumber: diolah Pribadi

Tahapan yang dilakukan diantaranya adalah:

1. Studi Literatur: Mencari data mengenai kajian yang akan dibahas, dan standar perancangan.
2. Studi Banding: Menambah wawasan dengan melihat, membandingkan, dan memberikan evaluasi terhadap kajian sejenis. Studi banding dilakukan secara langsung maupun daring.
3. Studi Lapangan: Melihat dan menganalisis objek perancangan, dan melakukan wawancara pada beberapa sumber terkait.
4. Analisis: Menggabungkan data – data yang telah didapatkan dari proses studi sebelumnya lalu membuat kesimpulan.
5. Skema Desain: Memunculkan gagasan/ide yang diimplementasikan kedalam bentuk konsep desain.

1.6 RUANG LINGKUP

Batasan dalam perancangan Creative Hub Surakarta adalah:

1. Luas lahan perancangan
Luas lahan = 10.500 m²
Luas maksimal bangunan = 6300 m²
2. Kegiatan yang diwadahi

Ada 15 macam sub sektor dalam industri kreatif, namun pada perancangan Creative Hub di Surakarta membahas 4 sub sektor dominan di Kota Surakarta. Sub sektor yang akan diwadahi adalah seni pertunjukan, kerajinan, mode, dan kuliner.

Kebaharuan perencanaan dan perancangan Surakarta Creative Hub di bandingkan dengan tulisan – tulisan yang pernah diterbitkan.

No.	Judul dan Penulis	Gagasan Penulis	Terobosan
1.	Pusat Bisnis Industri Kreatif di Surakarta dengan Pendekatan Fungsi Mixed Use. (Neni Nurul Rosalina, 2017, Universitas Sebelas Maret)	Sub Sektor Ekonomi Kreatif yang dibahas adalah Kuliner, Pertunjukan, Desain, Kerajinan, dan Mode	<p>Analisis isi laporan perancangan: Sub sektor yang dibahas sesuai dengan sub sektor ekonomi kreatif yang berkembang di Kota Surakarta, namun dilihat secara rantai ekonomi kreatif belum adanya fasilitas untuk pengembangan kreasi dan fasilitas untuk eksibisi.</p> <p>Aspek yang akan di pertimbangkan dalam perancangan: Rantai ekonomi kreatif terdiri dari kreasi, produksi, eksibisi, komersialisasi, dan pengarsipan.</p>
2.	Ruang Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Surakarta (Adelvin Marscha Augita, 2018, Universitas Sebelas Maret)	Memiliki ruang untuk mendukung rantai ekonomi kreatif yang lengkap dari mulai ruang untuk kreasi (ruang observasi, ruang seminar, dan ruang development), ruang untuk produksi (coworking, studio, workshop, dan kantor), ruang untuk eksibisi seperti (galeri dan area pertunjukan); ruang untuk distribusi (ruang	<p>Analisis isi laporan perancangan: Ruang yang disediakan dapat memfasilitasi pelaku kreatif untuk melakukan kegiatan sesuai dengan rantai ekonomi kreatif, namun untuk fasilitas ruang produksi memiliki besaran yang sama, padahal setiap bidang produksi memerlukan ruangan yang beragam agar dapat bekerja dengan optimal.</p>

No.	Judul dan Penulis	Gagasan Penulis	Terobosan
		pameran dan toko); ruang untuk pengaripan (perpustakaan).	<p>Aspek yang akan di pertimbangkan dalam perancangan:</p> <p>Kebutuhan ruang setiap bidang dalam sector yang sama bisa beragam tergantung pada kegiatan dan konteks budaya yang berkembang di suatu daerah.</p>
3.	Solo Creative Center dengan Pendekatan Kontekstual Lingkungan (Jihad Alfa Junda, 2017, Universitas Muhammadiyah Surakarta)	Penulis menggunakan pendekatan kontekstual sebagai gaya arsitektur. Kontekstual yang ditekankan pada budaya yang berkembang dan adanya bangunan bersejarah di Kota Solo. Penerapannya dengan menggunakan corak batik/ gunung untuk ornamen bangunan dan bentuk bangunan menyesuaikan dengan bangunan cagar budaya Kota Surakarta.	<p>Analisis isi laporan perancangan:</p> <p>Menggunakan pendekatan kontekstual sebagai acuan untuk melakukan perencanaan dan perancangan. Menekankan pada industri kreatif yang berkembang di sekitar lokasi tapak, dan bangunan yang memiliki sense of place/ mempengaruhi citra dari Kawasan.</p> <p>Aspek yang akan di pertimbangkan dalam perancangan:</p> <p>Kontekstual sebagai metode perancangan dengan memfokuskan pada kajian budaya berdasarkan kondisi yang ada di sekitar lokasi tapak. Kajian dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman industri kreatif berkembang dan</p>

No.	Judul dan Penulis	Gagasan Penulis	Terobosan
			eksistensi dari bangunan sekitar yang memperkuat citra kawasan.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN. Berisikan mengenai latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, penetapan lokasi, metode perancangan, dan ruang lingkup rancangan. Secara umum menjelaskan proyek apa dan dimana proyek akan dilaksanakan.

BAB 2 TINJAUAN PERENCANAAN. Berisikan mengenai pengertian, dan hasil dari studi literature yang telah dilaksanakan.

BAB 3 TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN. Berisikan mengenai latar belakang pemilihan lokasi serta analisis pada lokasi

BAB 4 KONSEP. Berisikan sintesis tanggapan dari data dan analisis yang sudah didapatkan sebelumnya.

BAB 5 KESIMPULAN. Berisikan ringkasan dari mulai tinjauan perencanaan, tinjauan lokasi perancangan, dan konsep.