

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai sebuah negara berkembang yang memiliki visi untuk menjadi sebuah negara maju, Indonesia turut berkontribusi aktif dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi dengan berupaya meningkatkan sektor ekonomi kreatifnya. Pemerintah membuat undang-undang Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, *knowledge*, dan teknologi. (Kurniawan, *et al.*,2021).

Perkembangan kemajuan suatu daerah akan selalu berdampingan dengan perkembangan ekonomi dan industri kreatif nya, dua hal ini lah yang mampu memajukan nilai ekonomi daerah yang berdampak pada kesejahteraan masyarakatnya. Kota Tangerang memiliki potensi besar dalam sektor industri, perdagangan, jasa dan ekonomi kreatif. Menurut data BPS tahun 2016 Kota Tangerang merupakan salah satu wilayah dengan laju pertumbuhan ekonomi tertinggi di wilayah propinsi Banten (Masadita, 2022).

Kemenparekraf menetapkan Ekonomi Kreatif terbagi menjadi 17 subsektor yaitu Pengembang Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fashion, Kuliner, Film, Animasi dan Video, Fotografi, DKV, Televisi dan Radio, Kriya, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Aplikasi.

Tingginya pertumbuhan ekonomi kreatif dan UKM Lokal tidak didukung langsung dengan ketersediaan sarana bagi para pelaku ekonomi di wilayah Tangerang untuk berekspresi maupun berinovasi dan mengembangkan bisnisnya sehingga tidak sedikit para pelaku industri kreatif dan UKM Lokal yang masih tertinggal. Beberapa kesulitan yang dihadapi para pelaku ekonomi kreatif yaitu akses pemasaran produk, kesulitan meningkatkan dan menaikkan mutu penjualan, kesulitan dalam mengembangkan produk bisnis dan usaha mereka, serta sulitnya menggandeng investor karena terbatasnya pengetahuan dan lahan sewa di Tangerang yang cenderung mahal, saat ini juga masih belum tersedia workshop resmi dari pemerintah Tangerang bagi komunitas kreatif daerah untuk

melaksanakan kegiatannya yang masih harus menggunakan lahan sewa sebagai tempat sementara dalam menyelenggarakan event kegiatan dan seminar produk mereka, mengingat dari jumlah milenial cukup banyak sehingga dapat menimbulkan ketidakseimbangan.

Pemerintah Kota Tangerang melalui Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2016-2021 dan dilanjutkan pada RPJMD tahun 2021-2026 menyatakan salah satu misi pembangunan di Kota Tangerang yaitu mengembangkan ekonomi kerakyatan berbasis inovasi dan produk unggulan. Sehingga berdasarkan kebutuhan dan pertumbuhan perekonomian di kota Tangerang yang semakin pesat yang di dukung oleh data UMKM BPS Tahun 2016 Kota Tangerang dan Per pres Nomor 6 tahun 2015, maka Perancangan Creative Space Millenial Kota Tangerang terfokus pada mengembangkan, memasarkan serta mendampingi para pelaku ekonomi kreatif dan UKM lokal dalam memajukan nilai perekonomian daerah dan menaikkan mutu produk lokal yang berada di daerah Kota Tangerang.

Berdasarkan latar belakang diatas dibutuhkan wadah yang dapat memfasilitasi dan mengintegrasikan keseluruhan subsektor industri kreatif, baik dari segi subsektor digital maupun nondigital. Wadah tersebut dapat diwujudkan dalam sebuah ruang publik berupa pusat kreatif yang dibangun dengan mengimplementasikan gaya hidup kaum milenial.

Perancangan Creative Space Millenial Kota Tangerang akan di rancang dengan menggunakan konsep Biophilic. Digunakannya konsep biophilic ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang fungsional, efisien dan sustainable. Dengan menerapkan material alami dan hemat energy sehingga menjadikan bangunan yang mempunyai nilai estetika, efisiensi dan bangunan yang sesuai dengan fungsi. Yang bertujuan sebagai gambaran kebebasan berekspresi dari pola pikir yang terarah dan tertata bagi para pelaku seni dan industri kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Creative space millennial dan fasilitas pendukungnya dalam kawasan kota Tangerang yang berkualitas dan memiliki standar dengan pendekatan arsitektur biophilic.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

- Menciptakan sebuah public space yang dapat digunakan sebagai sarana marketing (marketplace) produk industri kreatif dan UKM Lokal di Tangerang dengan penerapan konsep biophilic yang efisien guna memajukan potensi masyarakat dalam mengembangkan ide, gagasan dan kreatifitas nya.
- Menciptakan ruang ekonomi dan bisnis untuk masyarakat sebagai pusat pertemuan lintas sub sektor industri kreatif dan UKM lokal dengan investor maupun konsumen dalam memajukan produk Lokal dan mengenalkan produk lokal masyarakat agar dapat bersaing di tengah perkembangan teknologi dan bisnis yang semakin maju.

1.3.2 Manfaat

- Sebagai sarana dan ruang penunjang pelaku ekonomi kreatif kota Tangerang dan pengembangan kreatifitas pada gagasan dan ide masyarakat umum, ukm, dan umkm di Kota Tangerang semua kalangan dari anak-anak, remaja hingga dewasa.
- Menyediakan sarana dan prasarana umum sebagai penunjang UKM lokal untuk meningkatkan minat beli masyarakat meningkat.

1.4 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan perencanaan dan perancangan Creative Space Millennial Kota Tangerang ini meliputi:

- Pembahasan dilakukan dalam bidang ilmu arsitektur sebagai penunjang data dan analisa baik kuantitatif maupun kualitatif.

- Perancangan arsitektur akhir ini dibatasi oleh ketentuan-ketentuan yang sudah tercantum pada KAK, meliputi batasan luas lahan, jumlah lantai dan kebutuhan ruang yang selanjutnya akan menjadi acuan utama pada perancangan arsitektur akhir ini.

1.5 Metode Penulisan

Metode pengumpulan data untuk Perancangan Creative Space Millennial Kota Tangerang ini dengan menggunakan 2 metode yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder.

- Data Primer adalah data yang dihasilkan berdasarkan hasil pengamatan observasi dan wawancara melalui narasumber. Data primer meliputi survei lokasi dengan tujuan mengetahui secara langsung kondisi aktual site, mengetahui potensi-potensi tapak dan kendala yang ada.
- Data Sekunder adalah data yang dihasilkan dari beberapa sumber literasi seperti data-data terkait pembahasan dan permasalahan suatu daerah, studi komparatif dengan melakukan perbandingan suatu bangunan agar memperoleh gambaran secara objektif pada perancangan yang akan dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini memiliki 5 bab bahasan yang secara garis besarnya dapat diuraikan seperti berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Unsur-unsur utama yang terdapat dalam bab awal ini meliputi latar belakang penulisan laporan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, lingkup pembahasan, metode penulisan, sistematika penulisan, dan kerangka berfikir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang penjabaran studi dan teori bangunan creative centre, definisinya, klasifikasinya, tema arsitektur yang berkaitan dengan perancangan creative centre millennial, dan studi banding bangunan.

BAB III : DATA DAN ANALISA

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan khusus (tema) perancangan yang akan dibahas mengenai definisi tema arsitektur biophilic. Tinjauan teoritis berupa penerapan teori arsitektur yang relevan terhadap permasalahan yang sesuai dengan tema arsitektur biophilic.

BAB IV : KONSEP

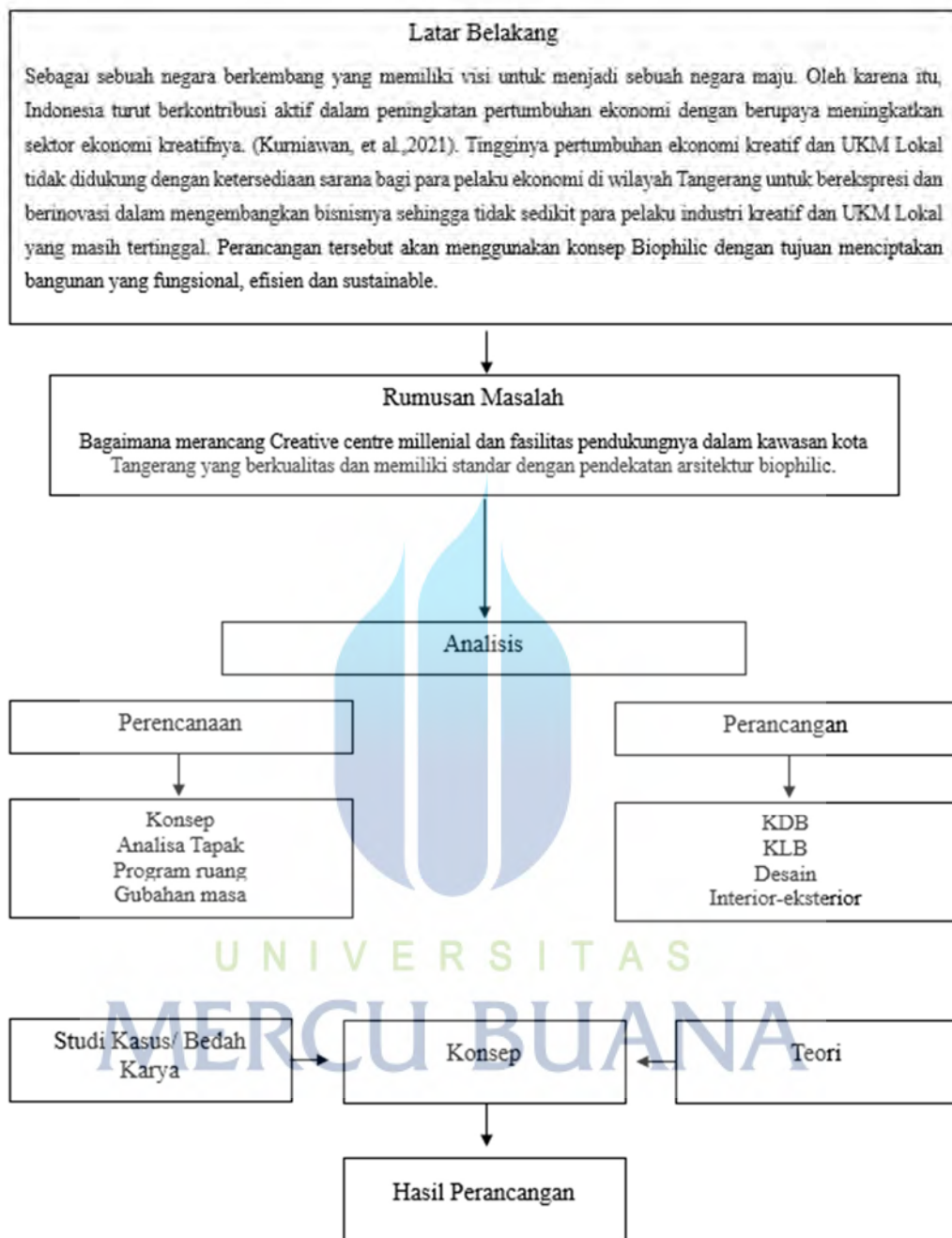
Bab ini akan menjelaskan tentang konsep perancangan yang dihasilkan seperti penjabaran tema, konsep tapak, dan perencanaan.

BAB V : HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang hasil-hasil rancangan yang didapat berdasarkan hasil dari analisa, konsep hingga hasil rancangan.



1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Analisa Pribadi, 2024)