BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif merupakan bentuk industri yang berkembang di era modern, Industri ini merupakan hasil dari proses berpikir kreatif dan inofatif sehingga menghasilkan berbagai produk – produk unik dimana bisa menjadi pelopor suatu keberadaan produk yang memiliki daya saing besar dan dapat menembus pasar ekspor. Di Indonseia sendiri, Ekonomi kreatif disebut sebagai sektor strategis, hal ini dikarenakan Ekonomi kreatif mampu berkontribusi cukup signifikan terhadap PDB Nasional di sepanjang tahun 2018 yang diproyeksikan menembus Rp1.000 triliun (Kemenperin, 2020). Mengetahui akan hal ini Pemerintah Indonesia lewat kemenperin barusaha untuk mendorong para pelaku Ekonomi kreatif di Indonesia dengan di adakannya *Creative Fest* 2020 oleh *Bali Creative Industry Center* (BCIC) kegiatan ini merupakan suatu rangkaian kegiatan yang meliputi Awarding IFCA 2020, Graduation Creative Business Incubator 2020, Creative Talkshow, Creative Workshop dan Pameran Produk Online, kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk nyata dari dukungan Kemenperin guna mendorong pertumbuhan Ekonomi kreatif di Indonesia (Hidayat, 2020).

Dukungan atas keberadaan Ekonomi kreatif juga dapat diwujudkan dengan diberdirikannya *creative hub* dan fasilitas inkubator bisnis untuk mewadahi para pelaku ekonomi kreatif. *Creative hub* sendiri dapat diartikan sebagai tempat baik itu fisik ataupun virutal yang menyatukan berbagai orang kreatif, menyediakan ruang dan dukungan untuk pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (Janine & Gillian, 2015). Sedangkan fasilitas inkubator bisnis sendiri merupakan suatu lembaga intermediasi yang melakukan proses inkubasi (pembinaan, pendapmpingan, dan pengembangan) terhadap peserta inkubasi, yang dalam hal ini merupakan para pegiat ekonomi kreatif (PERPRES, 2013). Diberdirikannya *creative hub* dan fasilitas inkubator bisnis terserbut telah dilaksanan di beberapa kota misalnya di Kota Denpasar

dengan *Bali Creative Industry Center* (BCIC), setidaknya BCIC telah menghasilkan 77 tenant ekonomi kreatif pada tahun 2018 hingga 2019.

Kota Pasuruan merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur, Kota ini memiliki potensi dalam sektor ekonomi kreatif, hal ini dikarenakan adanya pemuda pemudi yang aktif dalam mengembangkan inovasi dalam sketor ekonomi kreatif, namum eksistensi ekonomi kreatif di Kota Pasuruan sendiri masih belum begitu dilirik oleh sebagian warga di Kota Pasuruan. Merespon dari hal tersebut Pemerintah Kota Pasuruan pun mengadakan serangkaian acara berupa Festival Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 yang mana merupakan suatu dukungan terhadap adanya ekonomi kreatif dan sarana untuk mengenalkan ekonomi kreatif kepada warga Kota Pasuruan, acara ini didukung oleh beberapa pihak yaitu 25 tenant ekonomi kreatif, 5 perusahaan, 2 kampus yang terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif, 4 penampill music dan 4 jenis workshop yang diselenggarakan ikut serta mensukseskan acara ini (Pasuruan Kota, 2019). Kendati demikian serangkaian acara workshop masih belum dapat mensejahterakan ekonomi kreatif di Kota Pasuruan dikarenakan hal utama yang di butuhkan oleh sebagian besar pegiat ekonomi kreatif adalah adanya ruang bagi mereka untuk berproses dalam membuat suatu produk ekonomi kreatif. Maka dari itu Kota Pasuruan memerlukan sebuah ruang untuk para pegiat ekonomi kreatif mengembangkan dan mematangkan ide – ide kreatif mereka serta untuk menunjang keberadaan ekonomi kreatif di Kota Pasuruan.

1.2 Tujuan Perancangan

1.2.1 Fungsi

1. Memberikan tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif di Kota Pasuruan untuk berkumpul dan berkolaborasi guna mengembangkan dan mematangkan ide – ide kreatif mereka.
2. Memberikan tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif untuk menampilkan karya – karya kreatif mereka.
3. Memperkenalkan dan meningkatkan eksistensi ekonomi kreatif di Kota Pasuruan.

1.2.2 Desain

Merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis yang dapat memenuhi kebutuhan pegiat ekonomi kreatif di Kota Pasuruan dengan tema arsitektur modern.

1.3 Identifikasi Masalah

1.3.1 Permasalahan judul dengan tema

- Bangunan yang direncanakan harus memiliki tatanan ruang yang fungsional.
- Penerapan tema Arsitektur Modern pada rancangan agar tercapai tujuan bangunan dengan tatanan ruang yang fungsional.

1.3.2 Permasalahan judul dengan tapak

- Kelebihan dan kekurangan dari penempatan bangunan yang akan dirancang dengan lokasi yang dipilih.
- Menentukan desain rancangan yang sesuai dengan kondisi tapak rancangan.

1.3.3 Permasalahan tema dengan tapak

- Penerapan tema Arsitektur Modern juga harus memperhatikan kondisi banguan disekitar tapak rancangan.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Permasalahan judul dengan tema

Bagaimana merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator dengan tema Arsitektur Modern.

1.4.2 Permasalahan judul dengan tapak

Bagaimana merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Jl. Panglima Sudirman yang merupakan kawasan perdagangan, jasa, perkantoran dan pendidikan di Kota Pasuruan.

1.4.3 Permasalahan tema dengan tapak

Bagaimana merancang bangunan dengan tema Arsitektur Modern yang dapat berbaur dengan keadaan lingkungan sekitar.

1.5 Tujuan

1. Mengetahui bagaimana merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator dengan menerapkan Tema Arsitektur Modern.
2. Mengetahui bagaimana merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Jl. Panglima Sudirman yang merupakan kawasan perdagangan, jasa, perkantoran dan pendidikan di Kota Pasuruan.
3. Mengetahui bagaimana merancang bangunan dengan tema Arsitektur Modern yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar.

1.6 Manfaat

1. Sebagai salah satu refrensi untuk merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator dengan menerapkan Tema Arsitektur Modern.
2. Sebagai salah satu refrensi untuk merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Jl. Panglima Sudirman yang merupakan kawasan perdagangan, jasa, perkantoran dan pendidikan di Kota Pasuruan.
3. Sebagai salah satu refrensi untuk merancang bangunan dengan tema Arsitektur Modern yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam merancang Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan menggunakan metode dengan tahapan yang dimulai dari Ide Perancangan, Pengumpulan Data, Analisis dan Konsep.

Gambar 1.1 Tahap metode perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

1. Ide Perancangan

   Pada tahap ini dilakukan pencarian pertimbangan – pertimbangan terhadap rancangan.

2. Pengumpulan Data

   Data yang dikumpulkan terbagi menjadi 2 jenis, yaitu;

   - Data Primer : Pengambilan data berdasarkan survey lapangan dan studi banding.
   - Data Sekunder: Data yang diambil dari studi literatur, peraturan – peraturan pemerintah maupun daerah.

3. Analisis

   Pada tahap ini dilakukan analisa dari data – data yang telah diperoleh sebelumnya.

4. Konsep

   Pengolahan data pada analisa untuk mencapai tujuan perancangan.