

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1 Latar Belakang

Kondisi perekonomian dunia saat ini telah memasuki era perekonomian gelombang keempat yang disebut Era Ekonomi Kreatif yang ditandai dengan maraknya pengembangan Industri Kreatif. Pada era ini, kreativitas dan pengetahuan menjadi aset utama penggerak ekonomi (Pink, 2005, *chapter Three. High Concept, High Touch*). Bagi Indonesia sendiri, kondisi perekonomian dunia saat ini memunculkan kesempatan baru untuk mendongkrak perekonomian Indonesia. Atas dasar hal tersebut Presiden Joko Widodo membentuk sebuah lembaga non kementerian bernama BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif). Lembaga ini bertugas untuk membantu Presiden dalam mengatur kebijakan ekonomi kreatif. BEKRAF menetapkan 16 subsektor industri kreatif yang difokuskan untuk dapat dikembangkan di Indonesia ([bekraf.go.id](http://bekraf.go.id)).

Di Jawa Barat khususnya, Ridwan Kamil selaku Gubernur Jawa Barat menyepakati kerjasama bersama BEKRAF dalam upaya mengembangkan ekonomi kreatif di Jawa Barat. Hal tersebut didukung dengan terbitnya Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Kekayaan Intelektual. Untuk itu diperlukan infrastruktur yang dapat memwadahi kegiatan dari para pelaku kreatif salah satunya adalah *creative center*. *Creative center* ini akan dibangun di beberapa kota dan kabupaten di Jawa Barat. Kota dan kabupaten yang sudah diumumkan akan mendapat *creative center* di daerahnya adalah Bogor, Subang, Purwakarta, Cirebon dan Tasikmalaya.

Berkaitan dengan kebijakan pengembangan ekonomi kreatif di Jawa Barat tersebut, alasan Tasikmalaya terpilih karena menyimpan banyak potensi terutama potensi industri kreatif, seperti kelom geulis, payung geulis, batik Tasik dan bordir sebagai kerajinan khas Tasikmalaya. Potensi kreatif lainnya yang ada di kota ini datang dari anak mudanya. Terlihat dari mulai banyak terbentuk dan berkembangnya komunitas-komunitas kreatif di kota ini (Rustendi, 2010). Sayangnya kurangnya antusiasme dari masyarakat bahkan anggota komunitas itu sendiri menjadi salah satu kendala yang menghambat perkembangan komunitas ini. Karena itu keberadaan *creative center* di Tasikmalaya ini memiliki peran penting terutama untuk komunitas, karena di tempat inilah orang-orang yang tergabung dalam suatu komunitas tertentu dapat bersosialisasi hingga menumbuhkan rasa saling memiliki, rasa kebersamaan dengan satu yang lainnya (Colistra, Bixler & Schmalz, 2018). Selain itu tempat ini juga menjadi jembatan akan keperluan sosial masyarakat (Hanifan, 1916). Dan di tempat ini juga komunitas dapat mengembangkan dan merealisasikan

ide-ide kreatif mereka yang nantinya akan menjadi tombak dalam perkembangan ekonomi daerah hingga nasional.

Sehingga perancangan Tasikmalaya *Creative Center* untuk pusat komunitas ini memiliki tujuan yaitu menjadi sebuah pusat fasilitas penunjang kegiatan kreasi, produksi dan diskusi yang juga menyediakan pelatihan *entrepreneurship* bagi anggota komunitas-komunitas kreatif yang ada di Tasikmalaya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang berhasil diidentifikasi selama survey berlangsung adalah :

- Fasilitas dan ruang yang ada di Kota Tasikmalaya memiliki kapasitas yang kurang memadai untuk menunjang kegiatan kreasi, produksi dan diskusi bagi komunitas di kota Tasikmalaya berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.
- Belum ada ruang yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan komunitas untuk dijadikan ruang berkreasi dari komunitas kreatif di Kota Tasikmalaya.
- Ruang yang ada di kota Tasikmalaya kurang menstimulasi kegiatan kreatif dari komunitas-komunitas kreatif di Kota Tasikmalaya.

## 1.3 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah yang ditemukan dari identifikasi masalah, meliputi :

- Bagaimana agar dapat merancang fasilitas dan ruang yang dapat menampung dan menunjang kegiatan kreasi, produksi dan diskusi bagi komunitas?
- Bagaimana agar dapat merancang suatu ruang yang dapat menstimulasi proses kegiatan kreativitas dari komunitas-komunitas kreatif di Kota Tasikmalaya?

## 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran dalam perancangan Tasikmalaya *Creative Center* di Kota Tasikmalaya yang ingin dicapai adalah menjadi sebuah pusat bagi komunitas-komunitas kreatif yang ada di kota Tasikmalaya agar dapat menyalurkan hasrat kreatifitasnya, memperluas relasi, berkolaborasi dalam satu wadah, adalah sebagai berikut:

- Merancang dan merencana Tasikmalaya *Creative Center* menjadi sebuah pusat bagi anggota komunitas-komunitas kreatif yang ada di

kota Tasikmalaya agar dapat menyalurkan hasrat kreatifitasnya, memperluas relasi, berkolaborasi dalam suatu ruang, dengan sasaran :

- Merancang dan menyusun kebutuhan ruang dengan kapasitas yang memadai untuk dapat memenuhi kebutuhan komunitas-komunitas yang ada di Kota Tasikmalaya.
- Menyediakan fasilitas yang tepat guna atau sesuai dengan kebutuhan untuk membantu pergerakan komunitas di Kota Tasikmalaya.
- Merancang sebuah ruang yang dapat menstimulasi kreativitas dari kegiatan komunitas-komunitas di Kota Tasikmalaya.
- Merancangan sebuah ruang dan fasilitas yang dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan pelatihan *entrepreneurship*.

#### 1.5 Batasan Perancangan

Terdapat beberapa batasan dalam perancangan Tasikmalaya *Creative Center* ini yang dijabarkan sebagai berikut:

Nama Proyek	:	Perancangan Interior Tasikmalaya <i>Creative Center</i>
Status Proyek	:	Fiktif/ <i>New Design</i>
Data Proyek	:	Pusat Kegiatan
Lokasi	:	Jalan Mayor Utara No. 1, Kota Tasikmalaya
Luasan Bangunan	:	5000 m <sup>2</sup>
Luasan Kawasan	:	8700 m <sup>2</sup>
Luasan Perancangan Interior	:	3949,5 m <sup>2</sup>
Area Perancangan	:	
Batasan Lokasi	:	Utara : Jalan Otto Iskandar Dinata Barat : Jalan HZ. Mustofa, Masjid Agung Tasikmalaya Timur : Jalan Pemuda Selatan : Bangunan dengan fungsi komersil
Pendekatan	:	<i>Physical Environment</i>

## 1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dalam perancangan interior Tasikmalaya *Creative Center* ini adalah dengan menggunakan metode *benchmarking* pada studi banding. Metode ini dipilih karena belum adanya standar tetap untuk proyek perancangan jenis *creative center* ini. Karena itu dilakukan pengambilan sampel pada beberapa elemen yang ada pada studi banding yang ada, yang kemudian dijadikan sebagai standar perancangan proyek ini. Tahapannya adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk perancangan interior Tasikmalaya *Creative Center* dilakukan dalam beberapa cara. Dalam proses pengumpulan tersebut dapat ditemukan data yang ideal dan tidak ideal serta permasalahan di dalamnya, sehingga dapat dijadikan bahan analisis. Berikut adalah beberapa cara mengumpulkan data untuk perancangan interior Tasikmalaya *Creative Center*:

#### 1.6.1.1 Studi Literatur

Studi literatur yang berasal dari berbagai sumber yang berkaitan dengan objek perancangan yang didapatkan dalam bentuk *ebook*, jurnal nasional atau internasional, buku, majalah, *website* dan sebagainya. Di dalam sumber-sumber tersebut terdapat info berupa standar luas ruang, kapasitas ruang, fasilitas, fenomena dan isu yang berkaitan dengan proyek perancangan.

#### 1.6.1.2 Survei Lapangan

Melakukan pendataan site untuk proyek perancangan yang berada di jalan Mayor Utara no. 1 kota Tasikmalaya dan Melakukan studi banding ke beberapa Objek sejenis seperti Spasial, Bandung *Creative Center* dan Jakarta *Creative Center*. Survei lapangan dilakukan untuk mengawasi untuk mengamati kegiatan dari pengelola dan pengunjung tempat tempat tersebut juga jenis ruang dan fasilitas yang disediakan.

#### 1.6.1.3 Observasi

Observasi dilakukan di sekitar daerah *site* untuk untuk mengetahui batas-batas bangunan dan komunitas kreatif yang ada di Tasik beserta kegiatan serta kebutuhan mereka. Observasi dilakukan dengan cara mencatat, mengamati, menganalisis dan mendokumentasikan objek yang ada di lokasi.

#### 1.6.1.4 Wawancara

Pada proses mengumpulkan data melalui wawancara memerlukan beberapa narasumber yang berkaitan dengan data yang

sedang dicari berikut adalah daftar orang-orang yang menjadi narasumber:

- Perwakilan komunitas, untuk mengetahui keadaan komunitas seperti banyaknya anggota yang aktif, kegiatan rutin dan kesulitan yang dihadapi terkait ruang dan fasilitas penunjang kegiatan mereka.
- Kepala Dewan Kesenian Kota Tasikmalaya, untuk mengetahui detail kegiatan budaya tahunan yang bernama Kibar Budaya.

#### 1.6.2 Analisa Data

Mengumpulkan data-data yang yang didapatkan dari data literatur survei lapangan observasi dan wawancara yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Kemudian disesuaikan dengan permasalahan yang ada dengan proyek perancangan, hasil dari analisis data dan permasalahan tersebut diketahui kebutuhan ruang kemudian tema dan konsep yang sesuai dengan proyek perancangan Tasikmalaya *Creative Center*.

#### 1.6.3 Programming

Merupakan lanjutan dari data analisa sebagai acuan untuk perancangan Tasikmalaya *Creative Center*, hasil output dari lanjutan data analisa berbentuk pola aktivitas, besaran ruang, kebutuhan ruang, zoning, blocking, matriks ruang, *bubble diagram* dan sebagainya.

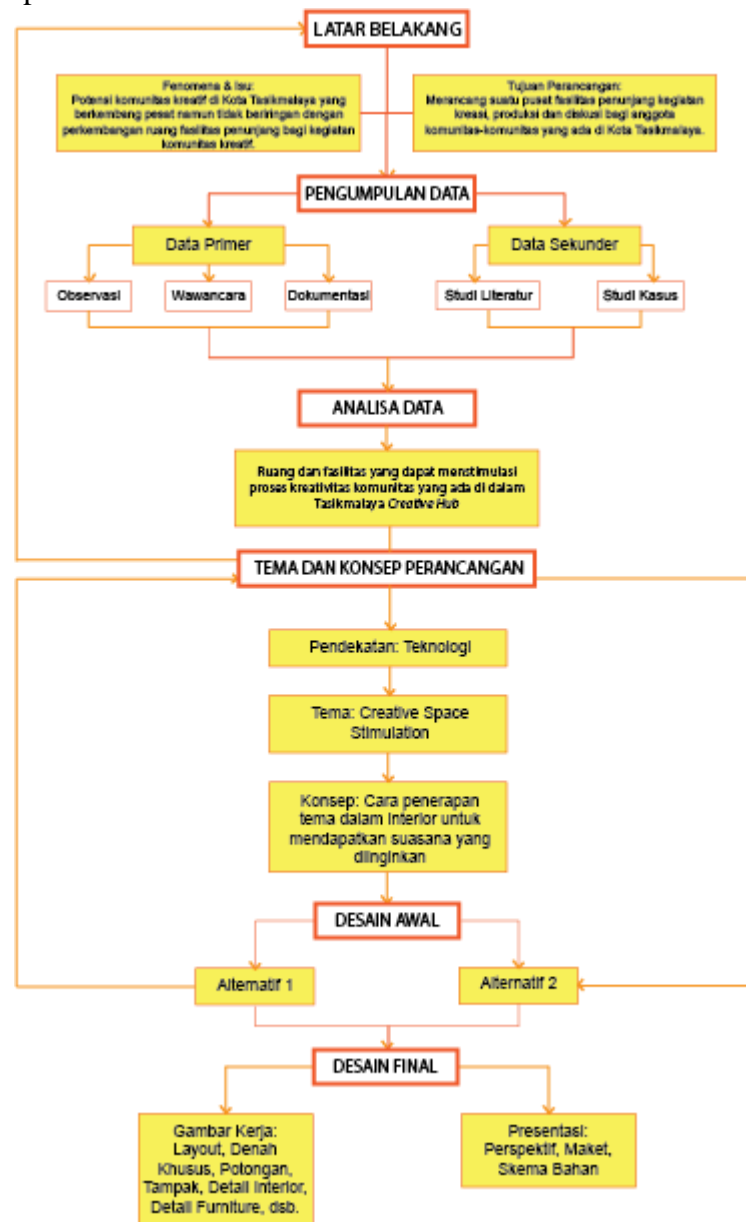
#### 1.6.4 Tema dan Konsep

Menentukan tema dan konsep perancangan sebagai solusi dari analisa permasalahan yang ada pada proyek perancangan. Tema dan konsep tersebut kemudian akan diterapkan pada interior proyek perancangan dan merupakan hasil akhir dari perancangan interior Tasikmalaya *Creative Center*.

#### 1.6.5 Output Akhir

Merupakan hasil akhir dari keseluruhan proses perancangan proyek yang menghasilkan *output* berupa gambar kerja teknik, maket, perspektif ruang, skema material dan lainnya.

## 1.7 Kerangka Berpikir



## 1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penulisan ini terdiri dari lima (5) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- Bab 1 : Pendahuluan  
Berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup, batasan masalah, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.
- Bab 2 : Kajian Literatur dan Data Perancangan  
Berisi penjelasan dasar pemikiran, teori atau literatur yang relevan dengan proyek perancangan untuk kemudian menjadi dasar pijakan dan landasan dalam perancangan. Termasuk data-data proyek diantaranya adalah analisa proyek, deskripsi tempat, aktivitas, ruang dan fasilitas yang didapatkan dari hasil observasi.
- Bab 3 : Konsep Perancangan Desain Interior  
Berisi tentang data proyek, tema dan konsep perancangan, organisasi ruang, layout dan konsep lainnya yang membentuk visual dari proyek perancangan.
- Bab 4 : Perancangan Visual Desain Interior  
Pemilihan denah khusus, pengembangan konsep tata ruang hingga proses akhir dari desain.
- Bab 5 : Kesimpulan dan Saran  
Berisi tentang kesimpulan akhir dari proyek perancangan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah dalam mencapai tujuan perancangan yang telah disebutkan di awal.