

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang berada di dalam masa pertumbuhan ekonomi yang cukup signifikan, menurut Badan Pusat Statistik Hirawan( detikNews. 2018 ) status pertumbuhan ekonomi di Indonesia mengalami kestabilan berada di angka 5 persen dalam kurun waktu 3 tahun, meskipun tipis namun konsisten mengalami peningkatan secara perlahan. Yang menunjukkan peningkatan sangat signifikan adalah pada pertumbuhan ekspor dan investasi yang masing – masing tumbuh dalam angka 9,09 persen dan 6,15 persen pada tahun 2017, dibandingkan pada tahun 2016 yang hanya berkisar -1,57 persen dan 4,47 persen. Yang membuat negara Indonesia mengalami perkembangan dalam 3 tahun belakangan ini adalah dikarenakan pertumbuhan ekonomi di indonesia sudah mengarah ke tahap pertumbuhan ekonomi yang berkualitas.

Menurut Triawan( money.kompas.com. 2018 )Di Indonesia, pada sektor ekonomi kreatif telah mengalami peningkatan . Pada tahun 2017 pada sektor ekonomi menyumbang sebesar Rp 990 triliun dan menggunakan tenaga kerja sebanyak 17,4 persen, sedangkan pada tahun 2019 di perkirakan menyumbang PDB dengan nominal Rp 1041 triliun dan menggunakan tenaga kerja sebanyak 18,2 persen. Dengan data tersebut ekonomi kreatif sedang berkembang dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif ( dalam Web resmi BEKRAF ) Presiden Indonesia Joko Widodo membentuk sebuah lembaga non pemerintah yang bergerak dalam bidang ekonomi kreatif dan bernama Badan Ekonomi Kreatif. Badan ini memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan dalam bidang ekonomi kreatif di Indonesia. BEKRAF memiliki peran untuk membantu presiden untuk merumuskan, menetapkan, sinkronasi dan mengoordinir dalam bidang ekonomi kreatif.

Dikutip dari ( Pressrelease. 2019 )Saat ini pemerintah sedang gencar – gencarnya membangun sebuah fasilitas yang dapat menampung kreatifitas masyarakat dalam bidang ekonnomi kreatif, hal tersebut di dukung dengan budaya dari bangsa Indonesia ini sendiri yang sangat kaya. Begitu banyak potensi yang dimiliki bangsa Indonesia ini untuk dijadikan sebuah patokan maupun di jadikan sebuah acuan agar dapat dimanfaatkan dengan

baik. Saat ini baru Kota Jakarta dan Kota Bandung yang sudah mendirikan *Creative Hub* untuk menampung masyarakat yang memiliki kreatifitas dalam bidang ekonomi kreatif agar dapat berkembang lebih lagi.

Kota Semarang merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia, kota Semarang juga merupakan Ibu Kota Provinsi dari Jawa Tengah. Oleh karena itu Kota Semarang menjadi sebuah pusat dari berbagai aspek seperti, ekonomi, pemerintahan, dll. Dalam hal ekonomi kreatif menurut Ganjar Pranowo (Tribun Jateng, 2017) di Kota Semarang sendiri pelaku Ekonomi Kreatif masih terkendala dengan pemasaran dan modal usaha. Pemasaran yang dilakukan oleh pelaku itu sendiri masih menggunakan cara konvensional dan terpencar. Menurut Throsby (Suara Merdeka, 2019) kebudayaan dapat berkontribusi melalui pembangunan berkelanjutan, dan mamnfaat kebudayaan dapat diukur melalui dua nilai, dari sektor ekonomi dan juga kebudayaan. Hal tersebut membuat kebudayaan atau ciri khas dari sebuah bangsa dapat dimanfaatkan secara nyata untuk pembangunan dan kelangsungan hidup manusia. Menurut Anggisari Puji Aryatie (Jateng Today, 2019) menilai potensi, Industri Kreatif berbasis budaya di setiap wilayah harus didongkrak agar mampu berkembang, maka harus dimanfaatkan secara positif oleh generasi muda untuk membangun ekonomi. Dengan adanya Pusat Kreatif ini dapat mengembangkan kreatifitas dan usaha ekonommi kreatif di Kota Semarang dengan mengembangkan unsur budaya yang ada di Kota Semarang itu sendiri.

Projek Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Kota Semarang merupakan sebuah jawaban dari beberapa pernyataan di atas. Pusat Kreatif ini bertujuan untuk mengangkat kebudayaan menjadi tema dalam setiap kegiatan maupun aspek aspek yang mempengaruhi ekonomi kreatif. Dengan ini diharapkan sebuah projek Pusat Kreatif dapat menampung masyarakat untuk berproses kreatif dalam bidang ekonomi dengan menerapkan unsur – unsur kebudayaan, sehingga dapat memajukan ekonomi daerah dan juga memajukan kebudayaan agar lebih dikenal dan dapat dimanfaatkan secara bijaksana. Menurut Purwacaraka (Al – manaf, Tribun Jateng 2019) Semarang mengalami pertumbuhan ekonomi sangat cepat, dan dalam segi musik. Pada era saat ini orang tidak perlu pergi untuk ke Ibu Kota untuk mencari label, dengan adanya sebuah sosial media sebagai *platform* untk anak muda dapat mengembangkan kreatifitasnya hal ini sangat berdampak baik pula dengan industri musik yang ada di beberapa daerah di Indonesia.

Dalam desain produk, menurut Anthony Novianus selaku ketua dari Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (Bisnis.com, 2019) dalam sebuah desain tentunya harus dapat memberikan informasi dan dapat memiliki daya tarik bagi pembeli agar dapat

membeli produk tersebut. peluang industri kreatif di Jawa Tengah masih sangat hijau dan terbuka lebar, dengan hal tersebut para desainer juga dapat menawarkan solusi untuk para pembisnis terkait dengan desain produk.

Kota Semarang masuk kedalam nominasi kota kreatif menurut BEKRAF. Sejak 2016 Kota Semarang unggul dalam pengembangan sub sektor ekonomi kreatif fesyen sebagai kota kreatif ( kompas.com, 2019 ) pertumbuhan pada sub sektor ini bertumbuh sekitar 20 persen, hal itu berdampak pada peningkatan ekspor yang cukup signifikan dalam kurun waktu 3 tahun terakhir. BEKRAF mencatat setidaknya ada 139 perancang busana dan 2.124 penjahit. Dengan hal tersebut pemerintah Kota Semarang mendukung secara penuh dalam industri fesyen agar dapat terus memberikan dampak positif dalam bidang ekonomi di Kota Semarang. Menurut Menteri Tenaga Kerja Hanif Dhakiri ( radioidola.com, 2019 ), dalam sektor industri fesyen negara Indonesia terus meningkat, seiring dengan kebudayaan lokal yang dapat menjadi potensi untuk melebarkan sayap ekonomi dalam industri kreatif.

## 1.2.Pernyataan Masalah Desain

Motivasi yang mendasari pemilihan judul **Pusat kreatif Berbasis**

**Kebudayaan di Semarang** pada Projek Akhir Arsitektur 77 yaitu:

- a. Bagaimana Pusat Kreatif memunculkan citra Kebudayaan pada bangunan Pusat Kreatif ?
- b. Bagaimana penataan ruang dan desain ruang yang bisa memunculkan kreatifitas dan berbudaya bagi masyarakat

## 1.3.Tujuan

- a. Agar citra kebudayaan dapat muncul dalam sebuah bangunan sehingga dapat menjadi suatu ciri khas atau identitas dari Kota Semarang.
- b. Agar dapat menciptakan sebuah kondisi dimana manusia didalamnya dapat berfikir lebih kreatif.

#### 1.4.Orisinalitas

**Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas**

**Sumber : Analisa Pribadi**

NO	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Pusat Ekonomi Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal di Semarang	Arsitektru neo vernakular	Fajar Utomo
2	Pusat Industri Kreatif di Kota Semarang (LTP PAA 76)	An Oasis for Creativity	Bonita Oktaviana Puspa Arumdani
	Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang	Kesetempatan	Yosua Daksa Putra Cisatra

Berdasarkan tabel diatas, pada proyek Pusat Ekonomi Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal di Semarang menggunakan pendekatan Neo Vernakular untuk memecahkan permasalahan pada bangunan proyek tersebut. Pada judul proyek Pusat Industri Kreatif di Kota Semarang menggunakan pendekatan *An Oasis for Creativity* untuk memecahkan permasalahan pada proyek tersebut. Sedangkan pada Pusat Kreatif Berbasis Kebudayaan di Semarang ini menggunakan Arsitektur Kesetempatan untuk memecahkan permasalahan pada proyek tersebut, Kesetempatan ini sendiri ialah dengan mengusung budaya lokal dan identitas dari kota Semarang itu sendiri untuk menjadi tema desain pada proyek ini.