

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif saat ini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari subsektor industri kreatif di Indonesia diantaranya dibidang periklanan, arsitektur, kuliner, seni pertunjukan, periklanan, desain produk, fotografi, film animasi & video, desain interior, aplikasi dan pengembang permainan, penertiban, periklanan, seni rupa, musik dan fashion. Melihat perkembangan ekonomi kreatif yang sangat pesat perlu adanya tempat untuk mewadahi kegiatan tersebut. Tempat yang sesuai untuk mewadahi kegiatan ekonomi kreatif adalah pusat industri kreatif merupakan wadah bagi pelaku usaha ekonomi kreatif untuk mengembangkan usahanya dibidang industri kreatif dengan nuansa antar subsektor industri kreatif saling berkolaborasi.

Kota Surakarta sendiri memiliki 16 sub sektor industri kreatif seperti yang telah disebutkan diatas. Namun yang menjadi unggulan ada empat subsektor industri kreatif diantaranya fashion, kriya, kuliner, dan batik dll.

Badan Ekonomi Kreatif berkomitmen mengembangkan sektor ekonomi kreatif di Kota Surakarta khususnya berbasis kebudayaan. Pada tahun 2018 Badan Ekonomi Kreatif bekerjasama dengan pemerintah Kota Surakarta untuk mengembangkan ekonomi kreatif berbasis kebudayaan.

Melihat potensi budaya yang dimiliki Kota Surakarta, pusat industri kreatif yang saya rencanakan merupakan tempat untuk mengembangkan ekonomi kreatif dibidang budaya dengan mewadahi subsektor fashion, batik, kriya, kuliner dan seni pertunjukkan. Bidang seni pertunjukan mendapatkan perhatian utama dalam pusat industri kreatif berbasis kebudayaan, karena subsektor sektor ini dapat mendongkrak subsektor ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Nuansa yang akan dibangun dalam pusat industri kreatif adalah efisiensi kerja antar subsektor ekonomi kreatif agar tercipta kolaborasi. Tempat ini nantinya akan menjadi sarana bagi pelaku ekonomi kreatif untuk

mengembangkan kemampuannya serta dapat berkolaborasi antar pelaku subsektor ekonomi kreatif lainnya. Selain itu pusat industri kreatif bisa dijadikan sebagai tempat wisata edukasi bagi masyarakat Surakarta dan Jawa Tengah untuk belajar menghasilkan produk maupun jasa yang dibuat oleh pelaku subsektor ekonomi kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain bangunan pusat industri kreatif yang mencerminkan kebudayaan jawa tengah?
2. Bagaimana cara menciptakan tata ruang dalam bangunan pusat industri kreatif agar kerja antar subsektor ekonomi kreatif efisien?

1.3. Tujuan

1. Memasukkan unsur – unsur kebudayaan jawa tengah pada desain bangunan pusat industri kreatif.
2. Dengan mengelompokkan subsektor-subsektor ekraf yang ada dalam bangunan pusat industri kreatif yang memiliki kemiripan dalam bidang kegiatannya.

1.4. Orisinalitas

Proyek yang saya rencanakan benar – benar baru hal ini dapat dilihat dari beberapa tugas akhir mahasiswa yang sudah pernah membuat proyek pusat industri kreatif dengan topik yang berbeda.

Tabel 1. Orisinalitas
Sumber : Analisis Pribadi

No	Judul Proyek	Topik / pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Solo Creative Center	Arsitektur Kontekstual Lingkungan Aspek bentuk arsitektural dan fungsi bangunan	J Alfa Junda
2	Solo Creative Design Center	Arsitektur Industrial	Aisyah Risti Amini

		Menekankan penyelesaian masalah produktifitas ruang dari design center dengan menerapkan prinsip fungsional dan efisien dari sisi arsitektur industrial	
3	Denpasar Creative Hub	Arsitektur Kontekstual Menekankan pada reinterprestasi arsitektur tradisional bali dengan konteks massa kini	W Atmaja
4	Tangerang Selatan Digital Creative Hub	Arsitektur <i>High Tech</i> dan Arsitektur Neo Vernakular	Nabilah Niken Pratiwi
5	Pusat Industri Kreatif Anak Muda di Denpasar	Penerapan <i>Living Creative Live</i> pada ruang dalam dan ruang luar bangunan	LSM Mas
6	Pusat Industri Kreatif Berbasis Kebudayaan Jawa Tengah Di Kota Surakarta	Arsitektur Kontekstual Memasukkan unsur unsur kebudayaan Jawa Tengah pada desain bangunan serta penataan ruang antar subsektor ekraf yang dapat menciptakan efisiensi kerja	Hari Yulianto