

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Geliat pertumbuhan ekonomi di Indonesia dapat dibilang mulai stabil kembali, setelah mengalami krisis keuangan yang cukup parah akibat adanya Pandemi pada awal bulan Maret 2020. Jika di lihat dari Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Indonesia, provinsi Jawa tengah merupakan provinsi yang sangat mempengaruhi pendapatan Indonesia, dengan menyumbang pendapatan nasional Indonesia sebesar 8,7 persen dari PDB Indonesia.

Kesempatan tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penduduk Indonesia. Sayangnya, aktivitas ekonomi penduduk Indonesia yang berbasis wirausaha masih belum menjadi pilihan utama penduduk Indonesia, hal tersebut dikarenakan kurangnya wadah untuk mewadahi aktivitas tersebut. Oleh sebab itu, untuk memutar roda perekonomian di Indonesia dengan signifikan, salah satunya dengan cara masyarakat harus dapat bekerja sama untuk menciptakan suasana yang sangat kondusif. Konsep ekonomi kreatif dapat dipercaya sebagai salah satu frekuensi baru dalam tren ekonomi dunia.

Konsep ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep dimana informasi dan kreativitas menjadi penopang utamanya. Ide dan pengetahuan dari Sumber Daya Manusia adalah faktor utama dalam kegiatan ekonomi. Menurut (UNCTAD,2008) mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai sebuah konsep yang berkembang dan didasarkan pada asset kreatif yang secara potensial dapat menggerakkan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan.

Fakta di pasar dunia menunjukkan bahwa perdagangan barang dan jasa industri kreatif telah menunjukkan dinamikanya dari tahun ke tahun. Tren meningkatnya kenaikan jumlah angka di bidang industry kreatif ini jika terus di kreasikan maka akan membawa dampak positif dari tahun ke tahun bagi penduduk Indonesia. Menurut Laporan Badan Ekonomi Kreatif (Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif, 2020), salah satu penyumbang pendapatan Indonesia yang cukup besar yaitu industri kreatif itu sendiri dengan presentasi sebesar 7,05 persen. Hal tersebut tentunya dapat menjadi pertimbangan yang baik. Dapat diingat industri kreatif ini tidak memberikan batasan

usia untuk berkembang, tentunya hal ini dapat menjadi motivasi untuk kalangan milenial.

Berdasarkan hasil penelitian (Nana Kariada, dkk. Kajian Kebijakan Pemerintah Kota Semarang Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif, 2018) Menunjukkan bahwa terdapat sektor ekonomi kreatif di Kota Semarang yang termasuk dalam sektor unggulan dan potensial. Sektor unggulan antara lain adalah kuliner, fashion, dan kriya. Kemudian untuk sektor potensial antara lain adalah fotografi, TV dan radio, periklanan, arsitek, music, aplikasi dan game. Para pelaku industri kreatif dapat diketahui bahwa kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Semarang tersebut diantaranya adalah kemudahan izin usaha, dukungan moral terutama rangkulan dari pemerintah, serta ruang bebas untuk berkarya dan berekspresi dan tempat pemasaran bagi produk-produk ekonomi kreatif.

Memasuki era *new normal* ini, tentunya masyarakat membutuhkan tempat yang dapat melindungi kesehatan baik mental maupun fisik. Ruang menjadi tempat bagi manusia untuk melakukan segala hal kegiatan di dalam ruangan pada era ini karena dianggap lebih efektif. Menurut penelitian, masyarakat menghabiskan 90% waktunya di dalam ruangan, hal ini menyebabkan manusia terisolasi dari lingkungan alam (U.S Environmental Protection Agency, 2003). Dalam hal tersebut, Arsitektur dapat berperan dalam memberi solusi permasalahan kesehatan yang terus berkembang pada masyarakat yaitu dengan menggunakan pendekatan desain *biophilic*. Biophilic merupakan sebuah teori yang mengkaji tentang fenomena bahwa pada hakikatnya manusia hidup di alam dan mencintai lingkungan yang alami. Menurut (Browning,2014) desain *biophilic* adalah prinsip desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan dapat bekerja pada tempat yang sehat dan dapat memberikan kehidupan yang sejahtera yaitu menyatukan konsep desain dengan alam. Selain itu *Biophilic* mampu meredakan stress serta meningkatkan mutu lingkungan yang berdampak bagi kesehatan pengguna/pelaku kantor sewa industri kreatif tersebut.

Kebutuhan penduduk Indonesia khususnya provinsi Jawa Tengah di Kota Semarang adalah tentang ketersediaan wadah untuk berkeasi dan beraktivitas bagi para pelaku industri kreatif itu sendiri. Pada umumnya para pelaku industri kreatif ini lebih memilih untuk menjalankan aktivitasnya di beragam tempat atau bahkan memilih untuk menyewa kantor-kantor sewa/ ruko yang dijadikan sebagai tempat untuk berinovasi dan berkreasi. Oleh sebab itu untuk menunjang kebutuhan para pelaku industry kreatif, dibutuhkan sebuah bangunan dengan fungsi kantor sewa yang

diharapkan kedepannya dapat mendukung dan mempunyai dampak positif untuk lebih berkembang.

Kemudian kantor sewa tersebut didesain dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Biophilic yang mampu meningkatkan kreativitas, meredakan stress serta meningkatkan mutu lingkungan yang berdampak bagi kesehatan pengguna/pelaku industri kreatif tersebut.

## 1.2 Pernyataan Masalah

Dari latar belakang masalah yang didapat sehingga dirumuskan masalahnya, seperti rumusan dibawah :

1. Bagaimana menciptakan tata ruang yang dapat memudahkan interaksi antar pengguna untuk mendukung kolaborasi, tetapi memiliki privasi ?
2. Bagaimana menciptakan ruang untuk Kantor Sewa Industri Kreatif di Semarang yang dapat meredakan stress dengan pendekatan arsitektur *Biophilic*?

## 1.3 Tujuan

1. Menciptakan tata ruang yang dapat memudahkan interaksi antar pengguna untuk mendukung kolaborasi, tetapi memiliki privasi
2. Menciptakan ruang untuk Kantor Sewa Industri Kreatif di Semarang yang dapat meredakan stress dengan pendekatan arsitektur *Biophilic*

## 1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan Kantor Sewa Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* di Semarang yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat
  - Agar masyarakat dan khususnya pelaku industri kreatif mendapatkan wadah atau tempat untuk berkreasi lebih jauh lagi dan dapat berinovasi lebih baik lagi dengan adanya proyek tersebut.
2. Pemerintah
  - Dengan hadirnya Kantor Sewa Industri Kreatif di Kota Semarang dapat meningkatkan angka perekonomian di Indonesia agar lebih baik lagi.
3. Akademik

- Menambah sumber pustaka bagi pembaca
- Membantu perkembangan ilmu pengetahuan tentang bangunan kantor sewa dengan pendekatan arsitektur *biophilic*

## 1.5 Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang Diangkat	Nama Penulis
1	Penerapan <i>Biophilic</i> Pada Bangunan <i>Rental Office</i> di Kabupaten Gresik	Pendekatan <i>biophilic</i> sebagai solusi mengatasi masalah kualitas udara	Moch. Panji Saputro (2020)
2	Semarang Creative Center	Pendekatan Arsitektur Kontemporer	Siti Maesaroh (2018)
3	Pusat Bisnis dan <i>Entertainment</i> di Tanjung Pinang	-	Viviana Esthi (2013)
4	Kantor Sewa Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur <i>Biophilic</i> di Kota Semarang	Pendekatan Arsitektur <i>Biophilic</i>	Irawan Nur Wijaksono

## 1.6 Sitematika Pembahasan

### 1.6.1 BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang proyek, pertanyaan mengenai permasalahan desain dalam proyek Kantor Sewa Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur *Biophilic* di Semarang, Tujuan dan manfaat pembahasan serta sistematika pembahasan proyek

### 1.6.2 BAB 2 : Gambaran Umum

Bab ini berisi gambaran umum fungsi bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif, terminologi, jenis ruang, persyaratan ruang, sistem bangunan, dan gambaran umum tata ruang kota

### 1.6.3 BAB 3 : Pemrograman Arsitektur

Pada bab ini berisi analisis fungsi bangunan kantor sewa industri kreatif berdasarkan kapasitas dan karakteristik kegiatan, analisis tapak proyek kantor sewa industri kreatif

#### **1.6.4 BAB 4 : Penelusuran Masalah**

Pada bab ini membahas tentang analisa untuk menentukan masalah arsitektural antara yang diharapkan dengan kondisi saat ini yang terjadi pada kasus. Kondisi factual tersebut dinyatakan pada aspek potensi dan kendala tujuannya adalah untuk mendapatkan masalah yang terjadi pada fungsi bangunan tersebut

#### **1.6.5 BAB 5 : Landasan Teori**

Pada bab ini membahas mengenai kajian teori arsitektural yang menjawab pernyataan masalah proyek Kantor Sewa Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur Biophilic di Semarang

#### **1.6.6 BAB 6 : Pendekatan Perancangan**

Pada bab ini membahas tentang uraian pokok-pokok perancangan yang dapat menjadi pegangan dalam proses desain selanjutnya. Dasar pendekatannya adalah dikembangkan dari landasan teori yang telah dibuat

#### **1.6.7 BAB 7 : Landasan Perancangan**

Pada bab ini bersisi landasan perancangan terhadap pokok-pokok yang menjadi dasar dari perancangan seperti landasan perancangan tata ruang, bentuk bangunan, struktur bangunan, bahan bangunan, wajah bangunan, tata ruang tapak, dan utilitas bangunan