

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melihat pertumbuhan ekonomi Indonesia, bisa dikatakan mulai stabil kembali, setelah sempat mengalami krisis keuangan yang cukup parah akibat pandemi pada awal Maret 2020. Jika di lihat dari Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Indonesia, Pusat Jawa merupakan salah satu provinsi yang memiliki pengaruh besar terhadap perekonomian dan pendapatan Indonesia, memberikan kontribusi terhadap total pendapatan nasional Indonesia sebesar 8,7% dari PDB Indonesia.

Masyarakat Indonesia harus memanfaatkan kesempatan ini. Sayangnya, kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang berbasis kewirausahaan belum menjadi pilihan utama masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan belum adanya forum yang mengatur kegiatan tersebut. Oleh karena itu, untuk membawa perubahan yang signifikan bagi perekonomian Indonesia, salah satu caranya adalah masyarakat harus mampu bekerja sama untuk menciptakan suasana yang sangat kondusif. Konsep ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai salah satu frekuensi baru tren ekonomi global.

Konsep ekonomi kreatif adalah konsep yang pilar utamanya merupakan informasi dan kreativitas. Ide dan pengetahuan sumber daya manusia merupakan penggerak utama kegiatan ekonomi. Menurut (UNCTAD, 2008) mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai konsep pembangunan dan berbasis aset kreatif yang memiliki potensi untuk merangsang pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.

Fakta pasar dunia menunjukkan bahwa perdagangan barang dan jasa untuk industri kreatif semakin meningkat dari tahun ke tahun. Tren industri kreatif yang semakin banyak ini, jika diteruskan, akan berdampak positif dari tahun ke tahun bagi masyarakat Indonesia. Menurut Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), salah satu kontributor utama pendapatan Indonesia adalah industri kreatif itu sendiri dengan pangsa 7,05%. Hal ini tentunya bisa menjadi pertimbangan yang baik. Dapat kita ingat bahwa industri kreatif ini tidak menetapkan batasan usia untuk berkembang, hal ini tentunya dapat menjadi motivasi bagi kaum 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. Industri utama termasuk memasak, fashion dan kerajinan. Area potensial kemudian mencakup fotografi, televisi dan radio, periklanan, arsitek, musik, aplikasi, dan game. Pelaku industri kreatif mungkin menemukan bahwa kebutuhan anggota ekonomi kreatif di Kota Semarang antara lain kemudahan perizinan berusaha, dukungan emosional terutama dukungan pemerintah. , serta ruang bebas untuk berkarya dan berekspresi serta komersialisasi produk ekonomi kreatif.

Memasuki era *new normal* ini, tentunya setiap orang membutuhkan tempat yang dapat melindungi kesehatan mental dan fisiknya. Ruangan merupakan tempat di mana orang dapat melakukan segala aktivitas di dalam rumah, yang kini dinilai lebih efisien. Penelitian menunjukkan bahwa orang menghabiskan 90% waktu mereka di dalam ruangan, yang mengisolasi mereka dari lingkungan alami mereka (EPA, 2003). Dalam hal ini, arsitektur dapat berperan dalam memberikan solusi terhadap masalah kesehatan yang terus berkembang di masyarakat dengan menggunakan pendekatan desain yang disukai secara biologis. Biophilia adalah teori yang mempelajari fenomena dasar manusia yang hidup di alam dan mencintai lingkungan alam. 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 masyarakat Indonesia khususnya Provinsi Jawa Tengah di Kota Semarang terkait dengan ketersediaan lapangan kerja dan kegiatan bagi para pemain utama di industri kreatif. Pada umumnya para kreatif ini lebih memilih untuk beroperasi di berbagai lokasi atau bahkan memilih untuk menyewa kantor/toko sewaan sebagai tempat untuk berinovasi dan berkreasi. Oleh karena itu, untuk mendukung kebutuhan para pelaku di sektor kreatif, diperlukan sebuah gedung dengan fungsi perkantoran, yang harus mampu mendukung dan berdampak positif bagi pertumbuhan di masa mendatang.

Kemudian, rental office dirancang dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Biophilic yang berpotensi meningkatkan kreativitas, mengurangi stres dan meningkatkan kualitas lingkungan yang berdampak pada kesehatan penghuninya.

1.2 Pernyataan Masalah

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

1. Bagaimana membuat tata letak ruang yang dapat memudahkan interaksi antara pengguna untuk mendukung kolaborasi, tetapi memiliki privasi ?
2. Bagaimana menciptakan bangunan Rental Office Industri Kreatif sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur *Biophilic* ?
3. Bagaimana menciptakan ruang untuk Rental Office Industri Kreatif di Semarang yang dapat mengurangi stress dengan pendekatan arsitektur *Biophilic*?

1.3 Tujuan

1. Menciptakan tata letak ruang yang dapat memudahkan interaksi antar pengguna untuk mendukung kolaborasi, namun tetap menjaga privasi antar ruang
2. Membuat bangunan Rental Office Industri Kreatif sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur *Biophilic*
3. Menciptakan ruang bagi pengguna Rental Office Industri Kreatif di Semarang yang dapat mengurangi stress dengan pendekatan arsitektur *Biophilic*

1.4 Manfaat

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

1. Masyarakat

- Agar masyarakat dan khususnya para pelaku industri kreatif dapat menemukan wadah atau tempat untuk berkreasi lebih jauh lagi dan dapat berinovasi lebih baik lagi dengan adanya proyek tersebut.

2. Pemerintah

- Dengan hadirnya Rental Office Industri Kreatif di Kota Semarang dapat meningkatkan jumlah angka perekonomian di Indonesia agar lebih baik lagi.

3. Akademik

- Menambah sumber pustaka bagi pembaca
- Berkontribusi pada pengembangan 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	Rental Office Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur <i>Biophilic</i> di Kota Semarang	Pendekatan Arsitektur <i>Biophilic</i>	Rendi Laksono