

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia sesudah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. (Admin, Kota Semarang, 2017) Kota ini memiliki jumlah penduduk 2 juta jiwa dan mampu bertambah jadi 2,5 juta jiwa pada siang hari. Semarang juga tergolong kota dengan tingkat kepadatan yang tinggi, dimana sekarang disudut maupun tengah kota sudah terjadi kemacetan dimana mana. Sebagai kota dengan status kota metropolitan dan ibukota provinsi, aspek kehidupan yang berkembang di Semarang sangatlah beragam. Salah satu aspek yang berkembang di Semarang adalah sektor perekonomian masyarakat. Perekonomian yang ada di Kota Semarang salah satunya adalah industri kreatif.

Industri kreatif merupakan industri yang memiliki ciri-ciri keunggulan pada sisi kreativitas dalam menghasilkan berbagai desain kreatif yang melekat pada produk barang atau jasa yang dihasilkan. (Howkins, 2008) Industri kreatif ini sendiri dapat dikatakan sebagai ekonomi kreatif dan memiliki berbagai macam sektor, karena industri kreatif tidak hanya terpusat pada satu bidang saja. Jadi selama kreativitas, keterampilan, dan bakat individu tersebut disalurkan dan diwadahi dengan tepat, maka sektor industri kreatif yang beragam dapat direalisasikan.

Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia Industri Kreatif memiliki 15 subsektor antara lain Periklanan, Arsitektur, Pasar Barang Seni, Kerajinan, Desain, Fashion, (Video, film, dan fotografi), permainan kreatif, Musik, Seni pertunjukan, Penerbitan dan percetakan, Layanan Komputer dan Peranti Lunak, Televisi dan Radio, Riset dan pengembangan, serta Kuliner. (Admin, Kota Semarang, 2017) Selama kurun waktu 2002-2008 industri kreatif menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 7,8% (setara dengan 235 triliun) serta mampu penciptaan lapangan pekerjaan sebesar 5,4% atau sekitar 5,4 juta lapangan pekerjaan. (Depdag, 2009)

Semarang Sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah, kini Semarang telah bertransformasi dan berdinamika menuju kearah yang lebih baik lagi. Pertumbuhan ekonomi di Semarang juga tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif yang berkembang dan berjalan di Kota Semarang. Pada tahun 2014 menjadi momen yang penting untuk kebangkitan industri kreatif di Semarang. Selain gelaran pemilu yang tentu menyerap banyak kebutuhan di industri kreatif, juga tentunya geliat yang sangat terlihat di kota ini di bidang industri kreatif ini serta Pelakunya tentu banyak didominasi generasi muda. (Admin, 2014)

Ayu Entys yang merupakan asisten Administrasi Perekonomian dan Kesra Pemkot Semarang mengatakan, laju ekonomi Kota Semarang tidak terlepas dari perkembangan industri kreatif. Usaha mereka cukup kuat kendati diterpa berbagai permasalahan ekonomi nasional. Tercatat, pertumbuhan perekonomian Kota Semarang rata-rata mencapai 6,1% di atas laju pertumbuhan ekonomi nasional. (Fista Novianti, Anggun Puspita, 2017) Setidaknya ada 13 kategori industri kreatif di Semarang, di antaranya desain, pasar dan barang seni, periklanan, musik, kerajinan, arsitektur, permainan interaktif, film, video dan fotografi. Selain itu, fashion, riset dan pengembangan, televisi radio, penerbitan dan percetakan, layar komputer serta seni kartun. Meski perkembangan industri kreatif di Kota Semarang sangatlah meningkat, namun masih terdapat persoalan dimana hal itu belum dibarengi jejaring luas dan fasilitas yang memadai.

Sektor dan bidang dalam industri kreatif yang diyakini pada taun 2018 akan mengalami peningkatan dan pertumbuhan signifikan adalah bidang Fashion, bidang Fesyen, Desain Ilustrasi,

serta Video, film, dan Fotografi. Dimana 3 bidang dalam sub sektor industri kreatif ini sangatlah dominan dikalangan generasi muda Kota Semarang sejak tahun 2014. Kreatifitas generasi muda Kota Semarang tidak lepas dari meningkatkannya ide-ide serta pemikiran dari generasi muda Kota Semarang untuk mampu bersaing dengan generasi muda kota lain di persaingan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).

Maka dari itu dibutuhkan suatu wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewedahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Semarang agar tidak tersia-siakan. Integrasi yang dimaksud tidak hanya antara pemerintah dengan para pelaku industri kreatif, tetapi juga didalam internal industri kreatif itu sendiri agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sehingga industrinya dapat mapan dan padu untuk bersaing di dunia perindustrian Indonesia bahkan dunia. Wadah ini nantinya diharapkan mampu diakses dan dimaksimalkan oleh masyarakat Kota Semarang dan dikenal dengan istilah *Semarang Creative Hub*.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur LP3A ini adalah untuk mendapatkan data-data beserta analisisnya yang digunakan sebagai program dasar landasan perencanaan dan perancangan desain *Semarang Creative Hub*, serta diharapkan mampu menjadi sebuah wadah yang tepat bagi pengembangan pelaku industri kreatif yang ada di Semarang.

1.2.2. Sasaran

Tersusun pokok-pokok pikiran dalam dasar penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A *Semarang Creative Center* melalui aspek-aspek panduan perancangan dan alur pikir proses) serta dasar dalam pembuatan desain grafis yang akan dikerjakan pada tahap selanjutnya.

1.3. Manfaat

Dari penyusunan sinopsis serta pelaksanaan tahap-tahap Tugas Akhir selanjutnya diharapkan diperoleh manfaat baik untuk penulis pribadi maupun masyarakat. Manfaat yang dapat diperoleh terdiri dari manfaat subyektif dan obyektif dengan rinciannya sebagai berikut.

1.3.1. Subyektif

Tindak lanjut dari survei ini yaitu pembuatan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A), LP3A ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan arsitektur pada khususnya, dan menambah wawasan tentang prinsip-prinsip perencanaan dan perancangan sebuah *Semarang Creative Hub*.

1.3.2. Obyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir pada program Studi S1 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Ruang Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan *Semarang Creative hub*, termasuk dalam kategori bangunan tunggal yang berfungsi sebagai fasilitas jasa.

1.4.2. Ruang Lingkup Spasial

Secara administratif adalah daerah perencanaan *Semarang Creative hub* terletak di Kota Semarang

1.5. Metode Pembahasan

Dalam penyusunan sinopsis ini penulis menggunakan 3 metode pembahasan yaitu Metode Deskriptif, Metode Dokumentatif, dan Metode Komparatif.

1.5.1. Metode Deskriptif

Metode Deskriptif yaitu metode dengan menerangkan atau mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari beberapa literatur dan referensi yang digunakan.

1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode Dokumentatif yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pengambilan gambar langsung di lapangan.

1.5.3. Metode Komparatif

Metode Komparatif yaitu metode dengan melakukan perbandingan terhadap objek studi banding guna dijadikan referensi dalam perencanaan maupun perancangan.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan sinopsis ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum tentang *Semarang Creative Hub* yang di dalamnya berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika pembahasan serta alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan literature dan refrensi yang terkait dengan *Semarang Creative Hub*.

BAB III OBSERVASI DAN DATA

Bab ini menguraikan tentang data atas wilayah yang menjadi focus untuk dijadikan tapak dalam perencanaan dan perancangan.

BAB IV BATASAN, ANGGAPAN, DAN ANALISA

Berisi tentang Batasan dan anggapan terhadap rencana perancangan desain *Semarang Creative Hub* yang diinginkan. Serta berisi Analisa terhadap perencanaan dan perancangan desain *Semarang Creative Hub*.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG CREATIVE HUB

Berisi tentang kajian/ analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, kontekstual dan aspek kinerja. Serta berisi tentang besaran ruang pada bangunan.

BAB VI KESIMPULAN LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Membahas kesimpulan perencanaan dan perancangan desain *Semarang Creative Hub*

Tabel 1.1. Alur Pikir

