

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 LATAR BELAKANG**

Menurut IAP (Ikatan Ahli Perencanaan) Indonesia, Kota Semarang termasuk sebagai Kota Layak Huni ke 6 setelah Kota Solo, Palembang, Balikpapan, Denpasar, dan Tangerang Selatan. Selain itu Kota Semarang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, sekaligus sebagai Kota Metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai kota dengan status Kota Metropolitan dan Ibu Kota Provinsi, aspek kehidupan yang berkembang di Kota Semarang sangatlah beragam. Salah satu aspek yang berkembang di Semarang adalah sektor perekonomian masyarakat.

Persaingan global dan kualitas daya manusia dinilai belum cukup seimbang dan tidak sebanding dengan makin luasnya perguruan tinggi dengan ketersediannya lowongan pekerjaan. Hal ini mendorong beberapa Negara mencari alternatif perekonomian yang mampu menciptakan sumber daya manusia mandiri yang produktif. Salah satunya dengan menghidupkan dan mengembangkan ekonomi kreatif. (Maesaroh,2018)

Ekonomi kreatif merupakan perekonomian yang berbasis pada kreativitas dan kemampuan intelektual. Menurut Konferensi PBB mengenai Perdagangan dan Pembangunan (2008) ekonomi kreatif dipahami sebagai suatu konsep yang berkembang dan menitikberatkan kreativitas sebagai aset utama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi. Berdasarkan peraturan presiden no.6 tahun 2015, presiden Joko Widodo membentuk badan non kementerian yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), yang bertugas membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengkoordinasi, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif memiliki beberapa bidang, diantaranya pengiklanan, arsitektur, desain, fashion, film, videografi, fotografi, kerajinan, kuliner, musik dan seni pertunjukan.

Badan Ekonomi Kreatif dibentuk dengan tujuan untuk meningkatkan penghasilan bagi Negara, dengan anggaran Rp. 1 Triliun dan diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mendorong kemajuan ekonomi kreatif baik dari sisi infrastruktur hingga menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Hal ini sesuai dengan RUU Ekonomi Kreatif pada program Legislasi Nasional 2015-2019 dengan tujuan untuk memberikan perlindungan bagi para pekerja kreatif.

Beberapa kota di Indonesia sudah mulai mengupayakan perkembangan ekonomi kreatif, kota tersebut adalah Jakarta dan Bandung. Upaya yang dilakukan

dengan menciptakan wadah yang menjadi pusat dari kegiatan industri kreatif dari potensi ekonomi kreatif kota tersebut. Realisasi yang diwujudkan dengan adanya pembangunan *Creative Center*. *Crative Center* menjadi sebuah wadah bagi para pemuda kreatif, pemula, dan pelaku *start up* yang dilengkapi dengan sarana pendukung untuk kegiatan komunitas, office, dan *marker space*.

Kota Semarang sendiri mempunyai peningkatan ekonomi sebesar 5,2%-5,6% yang sebagian besar dipengaruhi oleh industri kreatif dari perdagangan dan usaha. Industri kreatif tersebut antara lain, Fashion, Kuliner, Kerajinan, Desain dan Arsitektur, Film Video dan Fotografi, Musik dan Seni pertunjukan, serta Pameran dan Pasar seni. Namun, di Kota Semarang masih minim akan wadah pengembangan kreatifitas, pemerintah hanya menyediakan sektor promosi seperti *UMKM Center* Semarang, dan *Gallery* Kreatif Semarang yang mana di tempat tersebut hanya dapat mempromosikan karya yang sudah ada, sehingga kurang cukup memperluas cabang lapangan pekerjaan baru dan hanya berhenti di salah satu sektor saja.

Padahal sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang harus dapat menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau perdagangan bebas kawasan ASEAN. Masyarakat harus didorong untuk lebih kreatif dan inovatif, selain itu juga mendorong masyarakat untuk menggunakan produk-produk lokal, serta mengembangkan budaya lokal, sehingga masyarakat tidak hanya menjadi objek pasar namun juga pelaku pasar. Dengan demikian Kota Semarang membutuhkan sebuah wadah pengembang kreatifitas yaitu *Semarang Arts, Culture, and Creative Economy Center (creative center)*.

Dengan adanya *Semarang Arts, Culture, and Creative Economy Center* Kota Semarang dapat mewujudkan Kontribusi Ekonomi berupa lapangan kerja baru, mengangkat citra dan identitas budaya lokal, meningkatkan taraf sosial dan kualitas hidup, serta meningkatkan kreatifitas, ide, dan gagasan lokal, sehingga Kota Semarang mampu bersaing dalam pasar global.

## **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 landasan Program Perencanaan dan Perancangan *Semarang Creative Hub*, serta diharapkan dapat menjadi wadah pengembang kreatifitas di Kota Semarang.

### **1.2.2 SASARAN**

Tersusun pokok-pokok pikiran dalam dasar penyusunan landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A *Semarang Creative Hub*)

melalui aspek-aspek panduan perancangan dan alur pikir proses serta dasar dalam pembuatan desain grafis yang akan dikerjakan pada tahap selanjutnya.

### **1.3 MANFAAT**

#### **1.3.1 SUBJEKTIF**

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

#### **1.3.2 OBJEKTIF**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam upaya menempuh Studio Perancangan Arsitektur 5 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* dalam kategori bangunan Kawasan yang berfungsi sebagai fasilitas jasa.

#### **1.4.2 RUANG LINGKP SPASIAL**

Secara administratif adala 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 Komperatif.

#### **1.5.1 Metode Deskriptif**

Metode deskriptif yaitu metode dengan menerangkan atau mendiskripsikan data-data yang diperoleh dari berbagai literature dan referensi yang digunakan.

#### **1.5.2 Metode Dokumentatif**

Metode Dokumentatif yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pengambilan ambar langsung di apangan.

#### **1.5.3 Metode Komperatif**

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

## **1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan data literature, regulasi, dan referensi yang terkait dengan *Semarang Creative Hub*.

### **BAB III DATA**

Bab ini menguraikan tentang data atas wilayah yang menjadi fokus untuk dijadikan tapak dalam perencanaan dan perancangan *Semarang Creative Hub* yang sesuai.

### **BAB IV BATASAN, ANGGAPAN, DAN ANALISA**

Berisi tentang batasan dan anggapan terhadap rencana perancangan desain *Semarang Creative Hub*. Serta berisi analisa terhadap perencanaan dan perancangan desain *Semarang Creative Hub*

### **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

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

### **BAB VI LANDASAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

## 1.7 ALUR PIKIR

