

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Indonesia menjadi salah satu negara di dunia yang memiliki kinerja ekonomi paling hebat. Tahun 2015, Indonesia mencatatkan pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) 4,79% lebih tinggi daripada pertumbuhan ekonomi global yang diperkirakan hanya mencapai 2,40%. Iklim yang positif ini menjadi momen bagi pemerintah Indonesia untuk mengokohkan pondasi perekonomian, terutama pada sektor ekonomi kreatif. Presiden Joko Widodo optimistis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat bergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif terletak pada keunggulan sumber daya manusianya.

Ekonomi kreatif di Indonesia memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian nasional, dengan catatan pertumbuhan sebesar 4,95% pada tahun 2016 menurut hasil survey kerjasama Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) dengan Badan Pusat Statistik (BPS). Persebaran usaha ekonomi kreatif di Indonesia terbagi atas 5 region, yakni Pulau Jawa (65,37%), Pulau Sumatera (17,94%), Pulau Sulawesi, Maluku & Papua (6,53%), Pulau Bali & Nusa Tenggara (5,21%), dan Pulau Kalimantan (4,95%). Berdasarkan penetapan 16 subsektor di bidang ekonomi kreatif oleh BEKRAF, kontribusi PDB ekonomi kreatif terbesar berasal dari subsektor kuliner dengan persentase 41,40% di tahun 2016. Provinsi dengan jumlah usaha terbanyak adalah Provinsi Jawa Barat dengan 18,33% dari

total keseluruhan. Terjadi ketimpangan yang cukup signifikan pada persebaran jumlah usaha ekonomi kreatif di Indonesia, dapat dilihat dari data yang menunjukkan bahwa jumlah usaha ekonomi kreatif lebih banyak didapati di wilayah barat Indonesia.

Region Sulawesi, Maluku & Papua terdiri dari 10 provinsi, termasuk di dalamnya adalah Provinsi Gorontalo. 9 dari 10 provinsi dalam region ini memberikan kontribusi yang tidak lebih dari 1%, dengan Provinsi Sulawesi Selatan yang menjadi provinsi dengan kontribusi terbanyak (2,30%). Provinsi Gorontalo berada pada peringkat ke-5 dalam region Sulawesi, Maluku & Papua dan berada pada peringkat ke-27 dari 34 provinsi di Indonesia dengan persentase 0,43% dari jumlah usaha/perusahaan ekonomi kreatif menurut provinsi dari hasil sensus ekonomi 2016 ( $\pm 35.277$  usaha/perusahaan).

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan ekonomi kreatif di Provinsi Gorontalo terbilang rendah dibandingkan dengan beberapa provinsi lainnya, terbukti dengan peringkat Provinsi Gorontalo dari seluruh provinsi di Indonesia terhadap jumlah usaha/perusahaan ekonomi kreatif yang berada pada peringkat ke-27 dari 34 provinsi. Maka dari itu, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menampung ide-ide kreatif masyarakat, melatih *softskill* yang berkaitan dengan ekonomi kreatif, dan mengembangkan usaha ekonomi kreatif masyarakat Provinsi Gorontalo. Fasilitas ini dirancang dengan harapan dapat meningkatkan ekonomi kreatif di Provinsi Gorontalo, terutama pada wilayah pusat kegiatan nasional Provinsi Gorontalo, yakni Kota Gorontalo.

Perancangan sebuah fasilitas publik yang berkaitan dengan kreatifitas memerlukan sebuah pendekatan desain yang dapat merangsang ide-ide kreatif dari pengguna fasilitas tersebut. Pembahasan kreatifitas mengacu pada perancangan sesuatu yang baru dan berbeda, maka diperlukan suatu pendekatan dalam segi arsitektur yang dapat memicu kreatifitas pengguna bangunan untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Menurut Rogers (Munandar, 1999), salah satu faktor yang mempengaruhi kreatifitas seseorang adalah faktor lingkungan. Menciptakan sebuah lingkungan produktif dengan pendekatan segi arsitektur adalah sebuah tantangan bagi seorang arsitek. Menjawab tantangan tersebut, maka akan digunakan pendekatan visual yang inovatif pada objek perancangan, yakni *Gorontalo Creative Hub*. Penggunaan pendekatan visual yang inovatif pada lingkungan diharapkan mampu merangsang kemampuan pengguna *Gorontalo Creative Hub* dalam menciptakan ide-ide kreatif dan mengembangkannya menjadi sebuah kekuatan ekonomi untuk Provinsi Gorontalo.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

- 1) Bagaimana mewujudkan sebuah fasilitas publik yang dapat menampung ide-ide kreatif masyarakat dan mengembangkan ide-ide kreatif tersebut sehingga dapat meningkatkan industri kreatif Provinsi Gorontalo.
- 2) Bagaimana memanfaatkan pendekatan visual inovatif pada desain eksterior dan interior bangunan, sehingga objek perancangan dapat menjadi sebuah lingkungan yang dapat merangsang pemikiran pengguna objek tersebut untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan juga dapat merepresentasikan objek perancangan yang bergerak di bidang kreatif.

## C. TUJUAN DAN SASARAN

### 1. Tujuan

#### a. Fungsi Objek Perancangan

*Gorontalo Creative Hub* berperan sebagai sebuah fasilitas yang menampung ide-ide kreatif dan mengembangkannya untuk mendapatkan produk-produk dan sumber daya manusia yang memiliki nilai jual untuk meningkatkan industri kreatif Gorontalo.

#### b. Pendekatan Visual yang Inovatif

Pendekatan visual yang inovatif berarti memberikan pengalaman visual yang berbeda dari biasanya. Pendekatan Visual yang Inovatif bertujuan untuk menciptakan sebuah lingkungan yang dapat mempengaruhi kreatifitas melalui visual.

Pendekatan Visual yang Inovatif juga bertujuan untuk mencerminkan fungsi dari objek perancangan yang mewadahi kegiatan-kegiatan kreatif. Sebagai tempat yang mewadahi kreatifitas, tempat tersebut pun harus terlihat “kreatif” dengan desain bangunan yang inovatif. Pendekatan visual inovatif dibatasi pada pengolahan desain eksterior dan interior bangunan.

Dekonstruksi adalah suatu cara untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang tak terduga, dalam konteks ini adalah visual bangunan. Maka dari itu, konsep Arsitektur Dekonstruksi dinilai tepat menjadi konsep desain bagi *Gorontalo Creative Hub*.

## 2. Sasaran

- Menentukan lokasi bangunan yang mengacu pada rencana tata ruang wilayah.
- Menentukan kegiatan-kegiatan yang akan diwadahi oleh objek perancangan, ruang-ruang yang dibutuhkan beserta dengan peralatannya.
- Menentukan penataan ruang dan sirkulasi, serta respon terhadap kondisi-kondisi sekitar site perancangan.

## D. LINGKUP PEMBAHASAN

Perancangan *Gorontalo Creative Hub* dengan Pendekatan Visual yang Inovatif ini difokuskan kepada :

- 1) Pembahasan mengenai fasilitas yang akan diwadahi. Kegiatan dan jenis fasilitas pada *Gorontalo Creative Hub* meliputi :
  - Ruang Kelas dan Ruang Pertemuan
  - Studio Workshop dan Studio Serba Guna
  - Perpustakaan dan *Co-working Space*
  - Area Pertunjukkan dan Gallery Pameran
  - Kantin dan Ruang Terbuka.
- 2) Pembahasan mengenai pendekatan visual inovatif.
- 3) Perancangan *Gorontalo Creative Hub* yang merespon kondisi sekitar site yang mengutamakan tampilan dan bentuk fisik bangunan.

## **E. METODE PEMBAHASAN**

### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

#### a) Studi Observasi

- Site

Pengamatan lokasi secara langsung untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam proses perencanaan desain.

- Komparasi

Pengamatan terhadap objek sejenis yang sudah ada dan dijadikan data pembanding dalam proses perencanaan desain.

#### b) Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data-data standarisasi, ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan objek perancangan.

### **2. Pendekatan Konsep**

Pendekatan konsep dilakukan dengan cara menganalisa data-data yang telah didapat dan mengolah data-data tersebut dengan menyesuaikan tema perancangan untuk mendapatkan sebuah konsep perancangan.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **1. Bab I : Pendahuluan**

Menguraikan secara umum tentang sistematika penulisan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

### **2. Bab II : Tinjauan Pustaka**

Berisi tentang literatur-literatur yang berhubungan dengan bangunan yang akan dirancang.

### **3. Bab III : Lokasi Perancangan**

Memuat tentang kondisi lokasi yang akan dijadikan area perancangan.

### **4. Bab IV : Konsep Perancangan**

Berisi tentang konsep perancangan yang telah dikaji matang-matang berdasarkan data yang telah didapat.

### **5. Bab V : Kesimpulan**

Pernyataan singkat dan tepat yang dirangkum dari hasil kajian dan pembahasan bab-bab sebelumnya.