

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Ekonomi kreatif Indonesia telah menjadi subjek diskusi yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Sektor ini memiliki potensi besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi nasional secara keseluruhan karena kemajuan teknologi dan inovasi yang berkelanjutan. Dengan visi dan strategi yang kuat, ekonomi kreatif Indonesia diperkirakan akan terus berkembang setiap tahunnya dan akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional secara keseluruhan. Sektor ekonomi kreatif, yang mencakup bidang seni, media, desain, fashion, dan kerajinan, telah mengalami pertumbuhan yang cepat sejak pemerintah meluncurkan rencana strategis untuk pengembangan ekonomi kreatif pada tahun 2009. Sektor-sektor ini terus berkembang dan memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat Indonesia. Ekonomi kreatif adalah proses penciptaan, kegiatan produksi, dan distribusi barang serta jasa, yang dalam prosesnya membutuhkan kreativitas dan juga kemampuan intelektual (Siagian et al, 2020).

Kreatifitas ekonomi adalah bidang ekonomi yang mengutamakan ekspresi humanis, inovasi, dan kreativitas. Banyak bidang termasuk desain, film, musik, olahraga, seni, dan budaya. Ekonomi kreatif meningkatkan pertumbuhan ekonomi dengan menggabungkan elemen masyarakat dengan bisnis. Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia diprioritaskan untuk mencapai hasil yang optimal, khususnya pendapatan. Menurut data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dari 16 subsektor ekonomi kreatif, subsektor unggulan dan subsektor prioritas berfokus pada pengembangan. Kriya, kuliner, dan fashion adalah contoh subsektor unggulan yang memberikan kontribusi besar pada PDB nasional. Sementara itu, subsektor prioritas adalah subsektor yang membantu sektor ekonomi kreatif berkembang.

Nusa Tenggara Timur memiliki potensi ekonomi kreatif yang sangat tinggi dan sangat potensial untuk dikembangkan, jauh lebih besar dibandingkan daerah lain. Kekayaan dan keberagaman ekraf seperti tenun, bidang kriya, kuliner, dan lainnya, belum digali dan dimanfaatkan secara optimal oleh pelaku ekonomi kreatif maupun perangkat daerah untuk meningkatkan daya saing ekonomi daerah. pariwisata dan ekonomi kreatif memang menjadi prioritas yang diandalkan untuk meningkatkan nilai ekonomi dan

membuka lapangan kerja baru yang sesuai perkembangan jaman. Kelompok atau komunitas yang memiliki kreativitas di Nusa Tenggara Timur khususnya Kota Kupang sangat banyak, tetapi belum mampu menghasilkan suatu produk yang bagus dan dapat di terima masyarakat serta memiliki nilai ekonomi masih sangat minim, sehingga butuh bantuan dan bimbingan.

Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, maka dibutuhkannya sebuah wadah yang berfungsi sebagai penunjang industri kreatif yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif lokal di Nusa Tenggara Timur dan memberikan bantuan serta bimbingan. Wadah tersebut diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan industri kreatif, menciptakan lingkungan masyarakat yang kreatif, dan menginspirasi industri kreatif lokal agar dapat bersaing dalam pasar global, di mana wadah tersebut merujuk pada perencanaan NTT Creative Hub yang berlokasi di Kota Kupang.

Adapun dalam perancangan NTT Creative Hub ini digunakan pendekatan ‘Arsitektur Kontemporer’, karena sama halnya dengan industri kreatif yang berkembang seiring zamannya gaya arsitektur kontemporer bersifat dinamis dan secara konstan akan selalu berubah seiring perkembangan arsitektur. Hal inilah yang cocok diterapkan pada bangunan NTT Creative Hub yang adalah tempat atau wadah yang menjadi kumpulan dari penggiat kreatif atau seniman yang selalu menciptakan dan mengembangkan hal – hal baru. Prinsip arsitektur kontemporer juga digunakan sebagai metode dalam melakukan perancangan untuk menciptakan pusat industri kreatif yang dapat menyediakan lingkungan yang kreatif, mengoptimalkan kegiatan pengembangan industri kreatif, dan memiliki ekspresi bangunan agar dapat menarik calon pengguna dan masyarakat.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang saat ini terjadi, antara lain:

- a. Nusa Tenggara timur belum memiliki pusat Industri Kreatif yang memungkinkan lingkungan yang kreatif, mengoptimalkan kegiatan pengembangan industri kreatif, dan memiliki ekspresi bangunan yang menarik bagi calon pengguna dan masyarakat.

- b. Tidak terdapatnya wadah yang mendukung industri kreatif Nusa Tenggara Timur di pusat ibukota yaitu Kota Kupang.
- c. Produksi ekonomi kreatif yang dihasilkan belum mampu menghasilkan suatu produk yang bagus dan dapat di terima masyarakat serta memiliki nilai ekonomi masih sangat minim, sehingga butuh bantuan dan bimbingan.
- d. Wadah ekonomi kreatif yang ada belum mampu meningkatkan kreativitas pelaku kreatif dalam hal pengembangan ide dan keterampilan sehingga perlu melakukan pengolahan bentuk, tampilan, ekspresi, dan elemen internal dan eksternal.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan NTT Creative Hub dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer sebagai tempat pengembangan indutri kreatif lokal sehingga menjadi wadah penunjang industri kreatif di NTT yang dapat merangsang kreativitas pelaku kreatif dalam pengembangan ide, dan keterampilan serta meningkatkan produk lokal.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perencanaan ini ialah merancang bangunan NTT Creative Hub dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang berfungsi sebagai penunjang industri kreatif di Nusa Tenggara Timur yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif, menghubungkan para pelaku industri kreatif dan menciptakan lingkungan masyarakat yang kreatif, serta menginspirasi industri kreatif lokal agar dapat bersaing dalam pasar global.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai ialah :

- a) Menciptakan Pusat Kreatif yang ideal yang sesuai dengan potensi industri kreatif di Nusa Tenggara Timur dan meningkatkan ekonomi kreatif di bidang ini.
- b) Menciptakan tampilan bangunan yang menampilkan iklim kreatif sebagai medium pengalaman arsitektur utuh untuk mendorong proses kreatif.

- c) Menciptakan Pusat Kreatif yang mendukung kebutuhan subsektor, terutama subsektor yang paling penting, untuk mendukung pengembangan industri kreatif di seluruh Nusa Tenggara Timur.
- d) Menjadi pusat kreatif yang eksploratif yang dapat mendorong kreativitas pelaku kreatif untuk mengembangkan ide dan keterampilan baru, sehingga iklim kreatif tetap ada dan semakin berkembang

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

1.4.1 Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Spasial

Spasial Ruang lingkup spasial yaitu pada :

Lokasi 1 : Jalan Hans Kapitan, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang sebagai lokasi perencanaan Bangunan NTT Creative Hub.

Lokasi 2 : Jalan Bund. Pu No.1 Tuak Daun Merah, Kec. Oebobo, Kota Kupang sebagai lokasi perencanaan Bangunan NTT Creative Hub.

b. Ruang Lingkup Subtansial

Ruang lingkup Substansial pembahasan adalah untuk merencanakan dan merancang bangunan NTT Creative Hub dengan prinsip dan konsep Arsitektur Kontemporer yang difokuskan pada aspek-aspek fisik dan non fisik dalam proses perancangan yang menyangkut pemakai, pengunjung, struktur, kebutuhan ruang, sirkulasi dalam maupun luar, perancangan tapak, massa bangunan, serta potensi yang ada pada lokasi.

1.4.2 Batasan

a. Batasan Spasial

Batasan studi spasial dari penulisan tugas akhir ini yaitu pemilihan lokasi perencanaan yang terletak di Jalan Hans Kapitan, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.

Alasan pemilihan Jalan Hans Kapitan, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur sebagai lokasi adalah sebagai berikut :

- Kota Kupang merupakan pusat ibukota Nusa Tenggara Timur

- Lokasi dekat dengan alun-alun kota yang merupakan tempat perkumpulan pemuda-pemudi
- Potensi-potensi lokasi berupa view pemandangan dan pencapaian yang mudah dicapai
- Lokasi perencanaan dekat dengan pusat kota.

b. Batasan Substansial

Batasan substansial dari konsep tugas akhir ini yaitu perencanaan dan perancangan NTT Creative Hub sebagai tempat pengembangan dan pendidikan industri kreatif yang difokuskan pada fungsi aktivitas, program ruang, olah bentuk massa bangunan, pembagian zoning, serta sarana dan prasarana dengan menerapkan pendekatan arsitektur kontemporer.

NTT Creative Hub akan mewadahi 14 subsektor ekonomi dan memfokuskan pada beberapa subsektor yang peningkatannya cukup signifikan dan memiliki potensi yang sangat besar, serta banyak diminati oleh Masyarakat lokal diantaranya:

- Arsitektur
- Seni pertunjukkan (Tarian)
- Kuliner dan Sourvenir
- Fashion
- Kriya

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Data

a) Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan untuk menjadi sumber data informasi dalam pelaksanaan kegiatan penelitian dibagi menjadi 2 jenis data yaitu :

1) Data Primer

Data primer adalah data yang didapat melalui pengamatan secara langsung (survey lokasi). Ada 2 bentuk pengamatan untuk mendapatkan data primer tersebut yaitu :

➤ Observasi

Proses pengambilan data di lokasi perancangan objek studi dikenal sebagai observasi. Proses ini melibatkan pengamatan, pengukuran, dan

dokumentasi fisik lokasi melalui pengamatan, pemandangan, orientasi, akses, topografi, vegetasi, geologi, sarana prasarana, dan suasana di sekitar lokasi yang terkait dengan aktivitas masyarakat. Hasil observasi ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk menilai kelayakan lokasi site perancangan objek studi.

➤ Wawancara

Wawancara adalah data yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan orang-orang yang dapat memberikan informasi yang diperlukan.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berkaitan dengan objek studi dari sumber literatur dan referensi-referensi mengenai objek studi “*NTT Creative Hub*” yang akan diteliti.

b) Kebutuhan Data

Data- data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Primer

No	Data primer	Sumber	Metode Pengumpulan Data	Analisis
1	Luasan lokasi Keadaan topografi Geologi Hidrologi Vegetasi Letak dan jumlah bangunan existing	Lokasi perencanaan	Observasi ke lapangan (lokasi Perencanaan)	Site plan tapak, Kebutuhan bangunan
2	Foto/Dokumentasi	Camera pribadi	Observasi ke lapangan (lokasi perencanaan).	Kebutuhan struktur bangunan, Utilitas bangunan, site plan (tapak).

3	Wawancara	Narasumber	Observasi ke lapangan (lokasi Perencanaan)	Kebutuhan peminat ekonomi kreatif
---	-----------	------------	---	-----------------------------------

(Sumber : Olahan Penulis,2023)

Tabel 1. 2 Data Sekunder

No	Data Sekunder	Sumber	Metode Pengumpulan Data	Analisis
1	Data Administratif dan geografis	Dinas PUPR Kota Kupang	statistik	Lokasi perencanaan
2	Data penduduk kota kupang	Badan Pusat Statistik Kota Kupang	wawancara	Kebutuhan ruangan
3	Data UMB dan UMK kota Kupang	Badan Pusat Statistik Kota Kupang	wawancara	Kebutuhan ruangan
4	Buku, literature yang membahas tentan creative Hub dan arsitektur Kontemporer.	Toko buku, perpustakaan, dan jenis skripsi yang relevan sebagai pendukung	Literatur review	Bentuk dan tampilan bangunan, utilitas, sarana dan prasarana penunjang bangunan site.
5	Data ekonomi kreatif di NTT	Parekraf NTT	statistik	Kebuthan ruang
6	Data pelaku subsektor arsitektur, seni pertunjukkan (tarian), kuliner dan sourvenir, kriya, dan desain produk di Kota Kupang	Parekraf NTT	Statistik wawancara	Kebutuhan n ruang

(Sumber : Olahan Penulis,2023)

c) Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara pengumpulan data primer dan data sekunder.

1) Data primer yaitu data yang diambil langsung oleh peneliti. Untuk pengumpulan data primer dilakukan dengan cara:

a. Observasi (pengamatan lapangan), yaitu :

Melakukan pengamatan langsung di lokasi tapak perancangan untuk mendapatkan data, yaitu :

- Ukuran tapak
- View
- Orientasi
- Akses
- Topografi
- Vegetasi
- Geologi
- sarana prasarana
- Serta suasana disekitar site yang berkaitan dengan aktifitas masyarakat

b. Wawancara

Dilakukan dengan bertemu langsung dengan narasumber dan mengajukan pertanyaan secara langsung, mengenai kebutuhan data dan informasi penting untuk studi penelitian sehingga dapat melengkapi dan mendukung data – data yang didapat dari observasi lapangan

2) Data sekunder adalah data yang didapat dengan cara mengumpulkan semua dokumen yang berkaitan dengan objek studi dari sumber literatur dan referensi-referensi mengenai objek studi yang akan diteliti.

1.5.2 Teknik Analisis Data

a) Kualitatif

Analisa Kualitatif adalah analisa data-data tentang arsitektur kontemporer sebagai pendekatan untuk ide desain dalam penerapan prinsip-prinsipnya untuk dipertimbangkan dalam mengambil makna dan karakteristik kreativitas yang nantinya menjadikan fasilitas yang direncanakan bisa menggambarkan suasana dari kegiatan yang ada didalamnya. Berikut adalah point-point analisa yang menggunakan cara analisa kualitatif :

- Hasil olahan tapak dalam hubungan fungsi tiap massa bangunan dengan pola atau bentuk yang di adopsi dari makna dan karakteristik kreativitas menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer.
- Wujud tampilan bangunan atau fasilitas-fasilitas dalam prinsip arsitektur kontemporer untuk mendapatkan makna dan karakteristik kreativitas
- Wujud hasil bangunan yang diselaraskan dengan kondisi sekitar tapak
- Hasil olahan ruang-ruang tiap bangunan sesuai dengan kebutuhan dan standar
- Analisa pendekatan

b) Kuantitatif

Analisa kuantitatif adalah analisa tentang perhitungan yang dibuat untuk mencari besaran dan luasan ruang serta kebutuhan ruang dan fasilitas yang akan dihadirkan, berikut adalah point-point analisa yang menggunakan cara analisa kuantitatif :

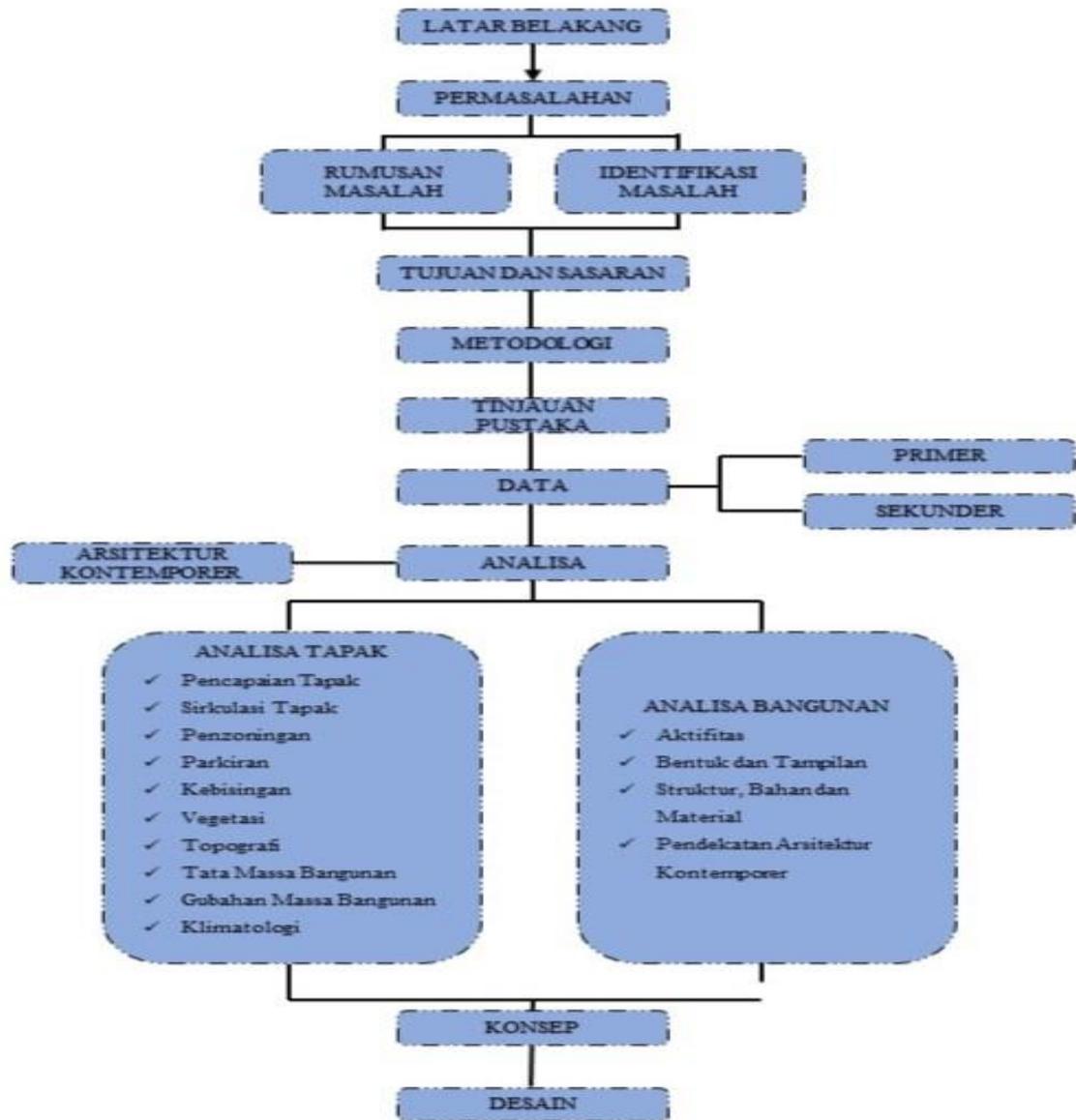
- a. Kebutuhan parkir kendaraan
- b. Kebutuhan ruang
- c. Luasan tiap ruang
- d. Jumlah civitas

c) Analisa Pendekatan

Analisa ini meliputi tema arsitektur yang diambil yaitu kontemporer arsitektur. Pemilihan kontemporer arsitektur pada penciptaan ruang luar maupun ruang dalam, fasad bangunan, serta penggunaan material dalam Perencanaan dan Perancangan NTT Creative Hub di Kota Kupang.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang disusun dengan skema sebagai berikut :



Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir
(Sumber : Olahan Penulis 2023)

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN meliputi: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Ruang Lingkup dan Batasan Studi, dan Sistematika Penulisan

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA meliputi: Pemahaman judul, Tema Arsitektur, Tinjauan Perancangan NTT Creative Hub, Tinjauan arsitektur kontemporer.

BAB III. TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN meliputi: Tinjauan Umum Lokasi Perencanaan, Data Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur, dan Tinjauan Lokasi Perencanaan.

BAB IV. ANALISA meliputi : Analisa Kelayakan, Analisa Aktivitas, Analisa Tapak, Analisa Bangunan, dan Analisa Utilitas

BAB V. KONSEP meliputi: Konsep Dasar, Konsep Fungsi, Konsep Gagasan Dasar Perancangan, Konsep Perencanaan Lokasi, Konsep Perancangan Bangunan, Konsep Tapak, Konsep Bangunan, Konsep Struktur dan Konstruksi, Konsep Utilitas.