

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Depok merupakan salah satu kota penyangga Ibu Kota dengan pertumbuhan ekonomi yang baik. Pertumbuhan ekonomi di Depok juga tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif yang berkembang dan berjalan di Depok. Berdasarkan informasi yang dilansir pada Tempo, Laju pertumbuhan ekonomi (LPE) Kota Depok meningkat dari 6,54 persen pada 2016 menjadi 7,28 persen pada 2017. Laju pertumbuhan ekonomi ini tentu tidak terlepas dari keberadaan industri kreatif di Depok dan juga peningkatan penggunaan teknologi masa kini atau internet oleh generasi muda. Menurut Hardiono yang dilansir di [depokrayanews.com](http://depokrayanews.com) kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik regional bruto (PDRB) telah mencapai 10,06 persen. Sumbangan paling besar adalah dari UMKM Kota Depok bidang fesyen yakni sebesar 40,38 persen, kerajinan 29,60 persen dan kuliner sebesar 7,05 persen. Kreatifitas generasi muda Kota Depok tentunya dipengaruhi meningkatnya ide serta pemikiran baru dari generasi muda Kota Depok.

Fakta yang didapat di lapangan menunjukkan bahwa ide serta pemikiran generasi muda yang ada di Kota Depok belum tergali secara optimal. Hal ini dilihat dari fenomena yang menunjukkan sulitnya meluapkan kekreativitasan generasi muda di kota Depok. Ajang kekreativitasan seperti acara musik, pertunjukan tari fashion show, bahkan pameran seni hanya diselenggarakan di pusat perbelanjaan. Selain itu, banyaknya pelajar, mahasiswa, pengusaha muda yang ada di Kota Depok juga menjadi suatu potensi yang belum tergali secara optimal disebabkan oleh sulitnya menemukan wadah sebagai pusat kegiatan kreatif agar meningkatkan produktivitas dan kreativitas sesama millennials atau generasi muda. Berdasarkan observasi dari creative hub yang ada di Jakarta dan Bandung dapat ditemukan beberapa fenomena permasalahan yang ada. Pengorganisasian ruang yang kurang dioptimalkan serta penataan ruang yang belum menstimulus pola perilaku & aktivitas manusia yang mendukung produktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta sesuai dengan wacana Gubernur Jawa Barat yang dilansir di liputan6.com maka akan dibangun suatu wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Depok. Hal ini bertujuan mengoptimalkan potensi millennials atau generasi muda dengan baik. Integrasi yang dimaksud tidak hanya antara pemerintah dengan para pelaku industri kreatif, tetapi juga di dalam internal antar industri kreatif itu sendiri agar mereka dapat tumbuh dan berkembang, menjadi mapan dan terpadu untuk bersaing di dunia perindustrian Indonesia bahkan dunia. Wadah yang bernama Depok Creative Hub ini dapat diakses dan dimaksimalkan oleh millennials atau generasi muda. Merujuk dengan potensi SDM lokal dan subsektor industri kreatif berdasarkan Bekraf, Depok Creative Hub nantinya akan difokuskan di Subsektor fesyen, kerajinan tangan, *startup tech*, dan kuliner. Manfaat dari perancangan Depok Creative Hub mengangkat semangat berwirasusaha dalam industri kreatif dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan masyarakat dan pembukaan lapangan kerja. Selain manfaat itu, Depok Creative Hub mampu menarik minat para kaum urban Jabodetabek, Bandung & Tangerang untuk ikut belajar dalam acara yang akan diselenggarakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dari latar belakang dan survey yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan identifikasi masalah yang ditemukan dan akan dijadikan bahan perancangan lebih lanjut:

- a. Berangkat dari wacana Gubernur Jawa Barat untuk membuat pusat kegiatan kreatif yang menampung animo kreatif di Kota di Jawa Barat. Perancangan pusat kegiatan kreatif dibutuhkan Kota Depok karena fenomena dari banyaknya kegiatan kreatif seperti tempat pertunjukan, tempat berkarya, bahkan pameran seni hanya diselenggarakan di pusat perbelanjaan.
- b. *Creative hub* pada studi banding yang berada di Jakarta belum bisa memberikan ruang yang menstimulus pola perilaku dan aktivitas dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas.
- c. *Creative hub* pada studi banding yang berada diberbagai kota masih belum mengoptimal pengorganisasian ruang yang berdampak dengan sulitnya mengakses beberapa ruang yang ada.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada perancangan ini disusun sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat perancangan interior Depok Creative Hub yang mampu mewadahi kekreativitasan masyarakat Depok yang relevan dengan keadaan Kota Depok ?
- b. Bagaimana membuat perancangan interior Depok Creative Hub yang mampu menstimulus pola perilaku dan aktivitas pengguna ruang dalam meningkatkan meningkatkan produktivitas dan kreativitas.?
- c. Bagaimana mengorganisir ruang yang baik dalam ruang berskala publik sehingga semua kegiatan kreatif dapat terwadahi dan mampu berjalan efektif?

### **1.4 Tujuan & Sasaran Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini harus mampu menjadi sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Depok yang mampu memberikan jawaban atas permasalahan desain yang ditemui.

Sasaran perancangan yang akan mewujudkan tujuan dari Depok Creative Hub itu sendiri ialah sebagai berikut:

- a. Menjadi sebuah wadah pusat kegiatan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi Kota Depok berdasarkan data UMKM unggulan dan subsektor Bekraf.
- b. Menerapkan pendekatan pola perilaku dan aktivitas ruang yang menstimulus peningkatkan kreativitas dan produktivitas.
- c. Menerapkan pengoptimalan pengorganisasian ruang yang baik dan kajian standard desain interior sehingga aktivitas dalam ruang menjadi efisien dan fungsinya berjalan dengan baik.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan Depok Creative Hub ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan tempat berkumpul pelaku kreatif UMKM dan subsektor Bekraf Kota Depok yang diharapkan akan meningkatkan kreativitas dan produktivitas.
- b. Meningkatkan kesadaran dan menstimulus tingkat kekreativitasan dan produktivitas Kota Depok terhadap Seni, Desain, dan industri kreatif yang ada di lokal maupun internasional.
- c. Meningkatkan efisiensi kerja pelaku industri kreatif yang berdampak pada peningkatan perkonomian dan penyerapan tenaga kerja industri kreatif.

## **1.6 Batasan Perancangan**

Pada perancangan Depok Creative Hub terdapat batasan-batasan yang diterapkan, sebagai berikut:

- a. Objek

Objek pada perancangan ini ialah Depok Creative Hub yaitu sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Depok dimana insan kreatif mampu berkumpul, berinteraksi dan berkolaborasi.

- b. Pencapaian Luasan Minimal

Depok Creative Hub memiliki luasan kurang lebih 4.500 m<sup>2</sup> (lantai 1-3).

- c. Lokasi

Lokasi strategis yang berada di gerbang utama kota Depok, perancangan Depok Creative Hub beralamat di Jl. Ir. H. Djuanda, Depok., Jawa Barat Existing dari perancangan Depok Creative Hub desain mengambil denah Perancangan Kantor Gojek.

- d. Pengguna

Depok Creative Hub dibuka untuk Masyarakat umum, yang nantinya akan memfasilitasi pelajar, mahasiswa dan pengusaha muda bidang kreatif.

- e. Pengelolaan

Pengelola dari Depok Creative Hub ini adalah Disbudpar Kota Depok, dibawah oleh Bekraf dan dikelola oleh UPT.

## **1.7 Metode Perancangan**

Pada perancangan Depok Creative Hub ini metode Perancangan adalah sebagai berikut:

### **1.7.1 Menentukan Objek Perancangan**

Objek pada perancangan ini diambil berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang yaitu perancangan Depok Creative Hub sebagai sebuah wadah terpusat dan terintegrasi untuk mewadahi kreativitas, keterampilan serta bakat para pelaku industri kreatif Kota Depok.

### **1.7.2 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan yang digunakan pada perancangan Depok Creative Hub ini ialah sebagai berikut :

- a. Metode Deskriptif : Melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/studi literatur, data dari instansi terkait, observasi lapangan serta browsing internet.
- b. Metode Dokumentatif : Mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto foto yang di hasilkan.
- c. Metode Komparatif : Melakukan studi banding terhadap Creative Hub di yang berada di kota lain seperti Jakarta dan Bandung.

### **1.7.3 Analisis dan Sintesis**

Metode analisis yang diterapkan adalah Komparatif. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan data yang terkumpul untuk dicari kekurangan dan kelebihan untuk menemukan penyambung dan kesimpulan yang berguna untuk perancangan Creative Hub ini. Analisis dan sintesis ini dilakukan untuk memperdalam kelebihan dan kekurangan di tiap Creative Hub yang nantinya akan dijadikan untuk pertimbangan perancangan Depok Creative Hub.

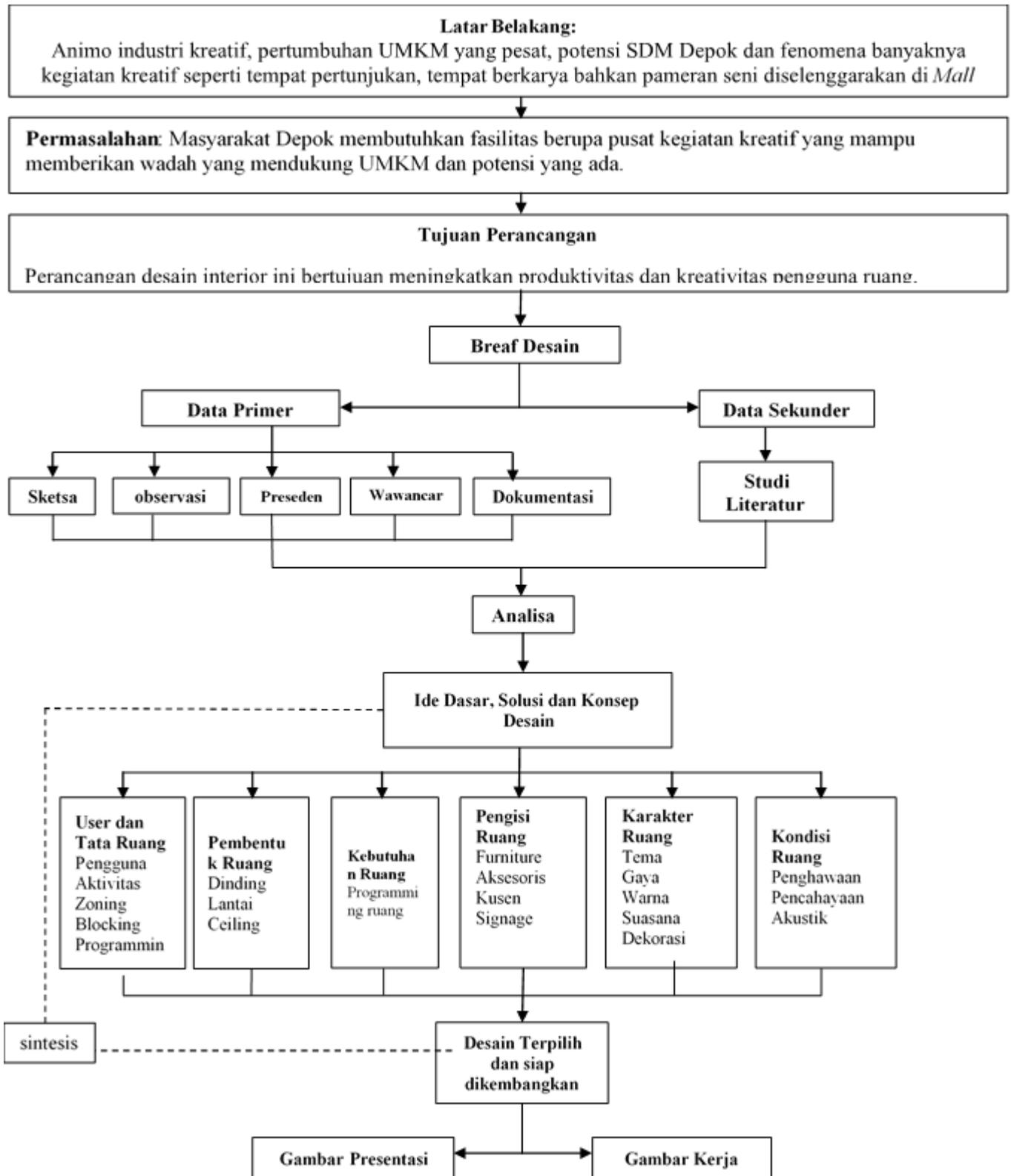
### **1.7.4 Menentukan Tema dan Konsep**

Dari analisis dan sintesis disarikan menjadi tema dan konsep yang diharapkan mampu memecah permasalahan dan memberikan solusi desain terbaik untuk Depok Creative Hub. Tema dan Konsep didapat dari pilihan alternatif terbaik dan terelevan yang melalui proses design thinking mulai dari moodboard sampai mindmapping.

### **1.7.5 Hasil Akhir Perancangan**

Hasil akhir merupakan hasil perancangan yang telah mengalami proses revisi dan pembenaran yang telah dikaji secara akademis dan akhirnya mengeluarkan hasil terbaik.

## 1.8 Kerangka Berpikir



## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Laporan ilmiah ini terdiri dari lima bab, penyusunannya berisi hal hal sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan laporan

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR, DATA DAN ANALISA**

Bab ini berisi definisi dari kata kunci, standarisasi ruang, teori pendukung tentang psikologi aktivitas dan pola perilaku, dan studi banding terkait Creative Hub, deskripsi objek studi berupa analisa fisik dan fungsi dari objek perancangan, identifikasi pengguna, struktur organisasi, pola kegiatan user dan pengelola, program ruang berupa zoning blocking pada objek perancangan.

### **BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Bab ini berisi penjelasan konsep tematik, penjelasan mengenai konsep khusus, serta pengaplikasiannya pada desain objek perancangan. Melalui analisis permasalahan interior yang ada beserta beberapa alternatif desain yang selanjutnya akan di analisis untuk memperoleh desain akhir.

### **BAB IV : HASIL PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Bab ini berisi mengenai hasil akhir terbaik dari perancangan yang telah dipilih dari beberapa alternatif desain beserta penerapan konsep dan tema yang digunakan.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang merupakan jawaban dalam bentuk desain dari bagian pertanyaan rumusan permasalahan serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.