

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

1.1.1 Kondisi Eksisting

modernisasi global yang mengarah pada perubahan zaman yang instan dengan industri yang maju membuat manusia merasa terbantu dalam kehidupan yang serba canggih. Berbagai Negara mulai menunjukkan eksistensinya di semua sektor bidang industri dari sektor manufaktur, migas, maupun pangan. Mereka bersaing menunjukkan kualitas produk yang mereka buat yang terbaik dan banyak diminati konsumen baik local maupun internasional, kondisi akan persaingan industri yang kian kompetitif mendorong setiap Negara bersaing mendorong produknya lebih diririk dan dicintai konsumen. Inovasi kreativitas menjadi kunci penting untuk mempertahankan atau merebut hati para konsumen. Dunia baru kita adalah dunia perdagangan dalam arti yang seluas-luasnya, yakni dunia yang tidak mengenal batas-batas geografis satu negara.

1.1.2 Eksisting, kualitas desain bagian dari pertumbuhan ekonomi suatu negara

Dari suatu negara. Desain pada dasarnya berasal dari - atau produk dari - kreativitas, sementara kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang berarti. Ekonomi baru dan ekonomi pembangunan didorong oleh kelas kreatif; teknologi dan kreativitas ekonomi dipelihara oleh kreativitas seni dan budaya. Selanjutnya, ekonomi diyakini berpindah dari perusahaan-sistem terpusat kepada lebih banyak

sektor industri lebih luas. Untuk menggambarkan hubungan antara tingkat kreativitas perkembangan desain dan kesejahteraan ekonomi Negara

Rank	Country	Index
1.	Sweden	0.81
2.	United States	0.73
3.	Finland	0.72
4.	Netherlands	0.67
5.	Denmark	0.58
6.	Germany	0.57
7.	Belgium	0.52 (tie)
8.	United Kingdom	0.52 (tie)
9.	France	0.46
10.	Austria	0.39
11.	Ireland	0.37 (tie)
12.	Spain	0.37 (tie)
13.	Italy	0.34
14.	Greece	0.31
15.	Portugal	0.19

Source: Richard Florida and Irene Tinagli, *Europe in the Creative Age*, 2004. Data are from various years within the period of 1997-2000

Tabel 1.1.a. Kreativitas Indeks Negara-Negara di Eropa dan Amerika Serikat Pangkat Negara Indeks

Rank	Country	GDP (in USD million)
1.	United States	8,230,397
2.	Germany	2,134,205
3.	France	1,426,967
4.	United Kingdom	1,357,197
5.	Italy	1,171,865
6.	Spain	553,230
7.	Netherlands	381,819
8.	Belgium	248,184
9.	Sweden	226,492
10.	Austria	211,858
11.	Denmark	174,870
12.	Finland	123,502
13.	Greece	120,724
14.	Portugal	106,697
15.	Ireland	81,949

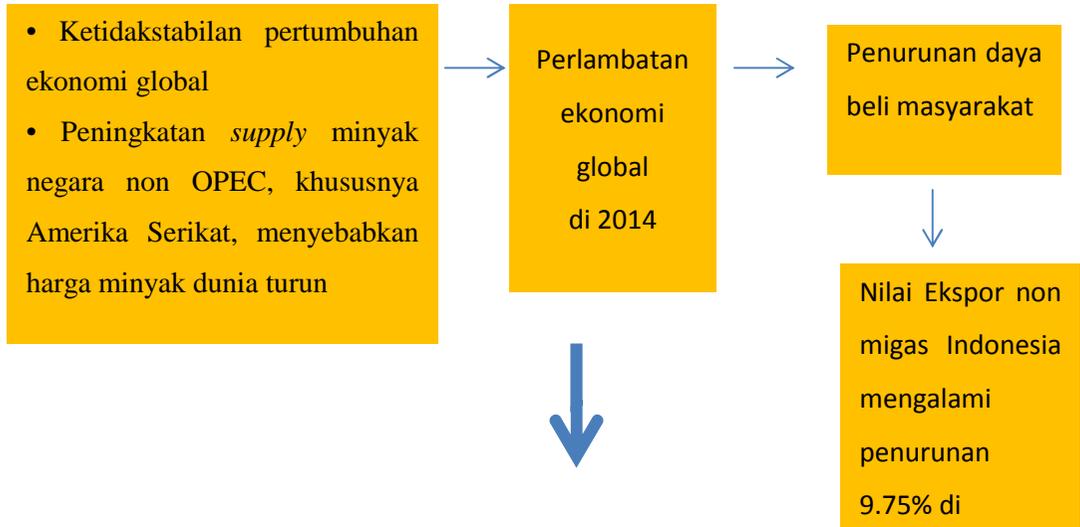
Source: World Development Indicators 2000, World Bank

Tabel 1.1.b. Produk Domestik Bruto Negara-Negara di Eropa dan Amerika Serikat Pangkat Negara PDB (dalam USD juta)

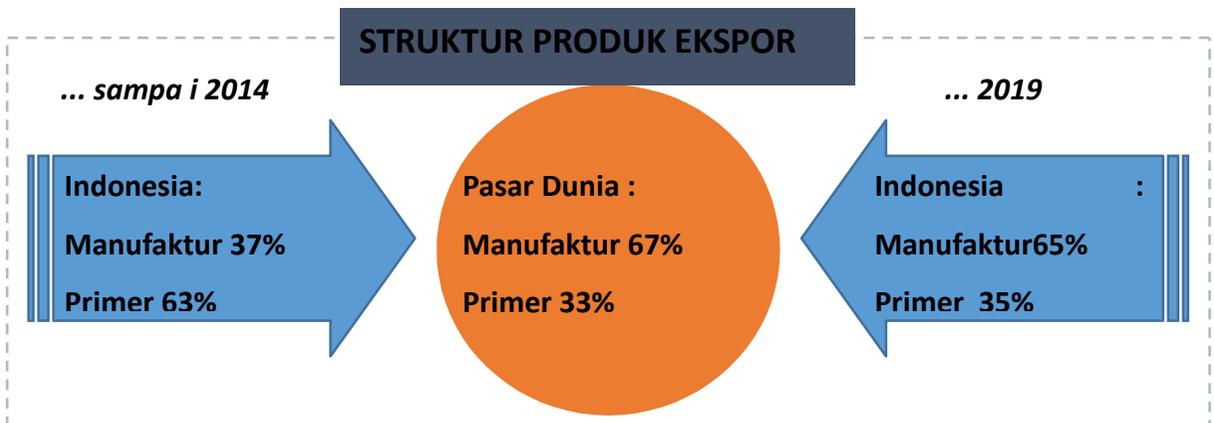
Fakta di atas menunjukkan bahwa negara-negara menikmati PDB yang tinggi juga memiliki indeks kreativitas yang tinggi. Didasarkan atas perspektif ini, jelas bahwa di arena global saat ini, kontribusi kreativitas untuk kinerja ekonomi suatu negara adalah signifikan. Oleh karena itu, Indonesia harus meningkatkan kreativitas warganya jika ingin berhasil bersaing dengan negara lain. Ini harus memanfaatkan kreativitas sebagai sumber keunggulan kompetitif. dapat mendorong inovasi dalam bidang teknologi tersebut. Industri kreatif digambarkan sebagai kegiatan ekonomi yang berkeyakinan penuh pada kreativitas individu.

1.1.3 Eksisting, kualitas desain tingkatkan daya saing produk ekspor

Pemerintah mendorong, bahkan memberikan penghargaan, pada dunia usaha agar tercipta produk yang berkualitas, terus menerus melakukan berbagai inovasi untuk menciptakan desain baru yang menarik, mempunyai keunikan, dan berciri khas budaya dan etnik Indonesia, serta mempunyai daya saing tinggi, terutama pada pasar ekspor. Sementara itu, kemasan produk berfungsi untuk memberikan kesan dari citra produk yang ingin disampaikan oleh perusahaan, dan tentunya kemasan seharusnya bisa dipadukan dengan fungsi produk. Dalam banyak hal, kemasan menggambarkan merek di mata konsumen, dengan demikian kemasanlah yang menghasilkan penjualan. Untuk itu, tentunya kemasan haruslah dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai daya tarik pasar.



- Kebijakan Perdagangan diarahkan pada fasilitasi dan pengembangan berbagai produk baik dalam rangka meningkatkan ekspor maupun perlindungan bagi konsumen dalam negeri.
- Fokus ekspor diarahkan pada **produk yang bernilai tambah dan berdaya saing**.
- Sementara itu, untuk mempercepat alur informasi dan sebagai media promosi, dilakukan pengoptimalan media online (*cyber physical system*).



- Saat ini, ekspor Indonesia : produk primer vs. produk manufaktur à 63% vs. 37%.
- Pasar dunia : produk primer vs. produk manufaktur à 33% vs. 67%.
- Untuk meningkatkan pangsa di pasar dunia, Indonesia harus mendorong ekspor ke arah produk manufaktur yang menjadi permintaan utama dunia.
- Pengembangan produk ekspor dilakukan dengan peningkatan daya saing, salah satunya melalui pengembangan desain

1.1.4 dukungan kebijakan dari walikota Surabaya, DPRD Surabaya Susun Raperda Industri Kreatif Hasil Rekomendasi KADIN Launching Pelatihan Pahlawan Ekonomi dan Pejuang Muda Surabaya 2017



Surabaya Tri Rismaharini di Kaza City, Sabtu (31/12/2017).

Gambar 1.1.a: Tri rismaharini, di kaza city

program pelatihan Pahlawan Ekonomi (PE) dan Pejuang Muda Surabaya 2017. *Launching* dua program tersebut akan dilakukan oleh Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini di Kaza City, Sabtu (31/12/2017) program pelatihan 2017 untuk Pahlawan Ekonomi akan berbeda dengan tahun sebelumnya. Di mana dari tiga *cluster* (*creative industry, home industry dan*

culinary business). Ada 16 subsektor industri kreatif yang dikembangkan Bekraf, yaitu aplikasi dan pengembangan game, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi video, fotografi, kriya (kerajinan), kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi, dan radio. Untuk mendukung tumbuhnya industri kreatif di Indonesia khususnya di Kota Surabaya, Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Kota Surabaya memiliki sejumlah ide. KADIN meminta dukungan ke DPRD Kota Surabaya, Pemkot Surabaya, perbankan, dan swasta.

Dan stakeholder itu mendukung penuh rekomendasi yang digagas KADIN Surabaya. Kepada Pemerintah Kota (Pemkot) dan DPRD Surabaya, KADIN merekomendasikan agar Pemkot Surabaya lebih berpihak kepada peningkatan pertumbuhan industri kreatif dengan memberikan infrastruktur tambahan

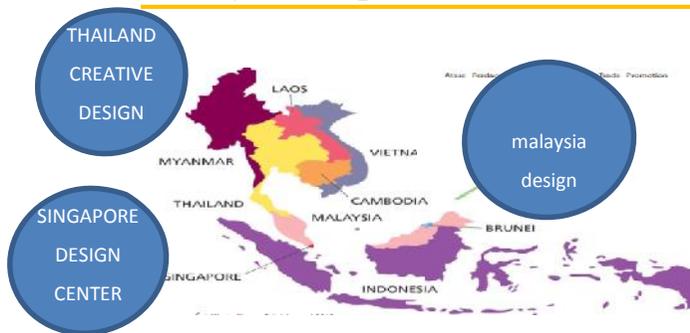
1.1.5 Kecenderungan atau tren

ekspor Indonesia masih membutuhkan perbaikan hingga 1-2 tahun ke depan karena kinerjanya sangat ditentukan oleh harga komoditas. Penurunan harga komoditas akan berdampak kepada turunnya nilai ekspor Indonesia.

Kekuatan Indonesia pada produk non komoditas sebenarnya tidak kalah dengan negara lain. Namun, untuk menghadapi persaingan yang makin ketat, pengembangan desain produk sangatlah penting agar produk kita mampu bersaing dengan negara-negara lain.

Negara yang mampu meningkatkan daya saingnya, terbuka peluang untuk memperbesar pangsa pasarnya baik di pasar internasional maupun domestik. Untuk itu, langkah tepat bila pemerintah mempunyai suatu wadah untuk mengembangkan ide-ide terkait dengan desain. Hal ini juga sejalan dengan kebijakan Pemerintah dalam pembentukan ASEAN sebagai wadah pemersatu bangsa-bangsa Asia Tenggara tahun 1976 oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penyelenggaranya. Salah satu keputusan penting yang dikeluarkan adalah suatu saran agar setiap anggota ASEAN memiliki dan mendirikan pusat pengembangan desain dan kerajinan. desain menjadi elemen penting dalam menghadirkan pengalaman bagi konsumen dan tentunya menjadi nilai tambah terhadap suatu produk jika selama pembuatan selalu diawali dengan desain yang mengikuti tren pasar. Menurut dia, masyarakat masih terpaku dengan desainer mancanegara yang sudah memiliki branding

Penyebaran pusat desain di asia tenggara



Gambar 1.1.b :Penyebaran pusat desain di asia tenggara

1.1.6 dukungan Kebijakan

Dukungan perkembangan pusat desain mendapat dukungan penuh dari pemerintah pusat melalui menteri perdagangan sudah melalui program yang digagas direktorat jendral pengembangan ekspor nasional (PEN)

2015-2017

- Pembangunan *Infrastruktur*
- Pelayanan *Klinik Desain*
- Meluncurkan *Website*

- Memperkuat *Database* Desainer
- *Pendampingan* desainer mengembangkan produk ekspor
- Memulai program *desain unggulan*

Jangka Menengah**2017-2019**

- Penyediaan referensi material dan desain nasional
- Intensifkan publikasi kegiatan dan pendampingan desain
- Membuka *akses pasar* hasil pendampingan desain pada design week internasional

Jangka Panjang**2019-2024**

- Menjadikan program Pusat Pengembangan Desain sebagai program unggulan untuk pengembangan produk yang inovatif dan daya saing
- Pengembangan Design Center di beberapa daerah yang potensial

Perencanaan ini mendukung program Pemerintah Pusat maupun regional kota Surabaya untuk meningkatkan fasilitas yang telah tertuang pada Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Provinsi Jawa Timur Tahun 2005 – 2025 dan juga Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Bangkalan Tahun 2014 – 2019, Dan di dukung oleh RTRW Bangkalan Tahun 2014 – 2034 :

- RPJPD Provinsi Jawa Timur Tahun 2005-2025,
- RPJMD kota surabaya Tahun 2016 – 2021,
- RTRW kota surabaya Tahun 2014 – 2034

1.2 permasalahan

1.2.1 identifikasi masalah

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka identifikasi masalah perlu ditetapkan lebih dahulu untuk memudahkan dalam mengetahui kemungkinan-kemungkinan masalah yang timbul dalam melaksanakan perancangan, sehingga identifikasi masalah dalam perancangan ini antara lain :

1) Arsitektural

- Pemerintah atau kota belum bisa dan mampu menyediakan tempat atau fasilitas **pengembangan industri desain kreatif** bagi para pelaku usaha maupun pelaku berorientasi pada desain kreatif
- Kondisi yang ada secara global sudah banyak para pemangku kebijakan secara masif di kota kota besar di dunia memberikan tempat atau berupa bangunan bagi para pelaku industri kreatif
- Pertumbuhan para pelaku usaha usia produktif sulit nya mencari fasilitas bagi mereka yang berkeinginan mengembangkan bakat dalam segi industri kreatif

2) Non Arsitektural

- Pelaku usaha kecil dan menengah perlu edukasi atau pembinaan tentang industri desain kreatif secara intens dan mendalam
- Pelaku usaha memiliki kesulitan pemasaran produknya dengan berbasis skala ekspor
- Kualitas produk desain dalam negeri masih kurang mampu bersaing dengan produk desain luar negeri

1.3 rumusan masalah

Perumusan masalah merupakan langkah dari suatu problematika, dan merupakan sumber kegiatan pokok pada kegiatan penelitian. Agar penelitian itu dapat dilakukan sebaik-baiknya maka peneliti harus merumuskan masalahnya, sehingga jelaslah dari mana harus dimulai, kemana harus pergi dan dengan apa. (Suharsimi Arikunto 1996 : 36). Adapun masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana rancangan fasilitas pelatihan pengembangan industri desain kreatif terwujud dalam peletakan tatanan massa bangunan ?
- Bagaimana fasilitas pelatihan pengembangan industri desain kreatif di surabaya ini bisa menjadi wahana kolaborasi bagi dunia usaha,desainer asosiasi dan juga akademisi sebagai ruang untuk berinteraksi dan pertukaran ilmu?
- **1.4 ide / gagasan**

Dari berbagai uraian di atas, maka munculah ide/gagasan yaitu:

“perancangan fasilitas pelatihan pengembangan industri desain kreatif di Surabaya pusat”

1.5 Sasaran Dan Tujuan

Sasaraan

- sebagai fasilitas pelaku usaha dan desainer sebagai kolaborasi yang menciptakan broduk bernilai tambah dan berdaya saing.

tujuan

Adapun tujuan proyek secara garis besar adalah :

- Menghasilkan objek pusat pengembangan desain modern yang mampu melayani seluruh pelaku usaha berbasis desain kreatif

1.6 Manfaat

- 1) Masyarakat kota Surabaya memiliki landmark baru, yang bukan hanya sebagai area pelatihan bagi calon desainer tapi juga area pendidikan, perdagangan, dan wisata yang dikunjungi.
- 2) Masyarakat luar kota Surabaya memiliki daftar baru untuk tujuan wisata ke kota Surabaya tidak hanya berfokus sekedar berbelanja di mall akan tetapi ada fasilitas baru yang bias menjadi opsi wisata edukatif.

1.7 Batasan Dan Lingkup Pembahasan

sesuai dengan judul di atas, maka yang diambil menjadi topic utama di dalam pembahasan ini adalah sesuatu yang berkaitan dengan proses kegiatan fasilitas pengembangan industri desain kreatif, . Adapun lingkup pembahasan untuk memberikan gambaran tentang pengertian industri desain kreatif adalah wadah untuk kegiatan desain terpadu yang lebih cenderung mengarah kepada desain arsitektur dan interior,komunikasi visual,desain produk,film animasi,seni rups,pertunjukan dll. dengan spesifikasi untuk jenis office dan promosi exhibition. Jenis desain lain di luar desain arsitektur namun masih relevan dan mendukung desain arsitektur masih dimungkinkan untuk menjadi objek pada Pusat Desain di Surabaya ini.

1.8 Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan laporan Pra Tugas Akhir ini sistematika pembahasan yang dipakai adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berisi *latar belakang* yaitu studi yang memuat tentang uraian tentang kondisi kesehatan di Jember Selatan,

kecenderungan . *Permasalahan* yaitu rumusan inti yang ada dalam latar belakang yang lebih bersifat arsitektural dan spesifik yang harus memuat perkiraan penanganan yang akan dilakukan. *Tujuan* berisi dari jawaban permasalahan yang diketemukan dalam sub bab sebelumnya..

Batasan dan Lingkup Perencanaan berisi tentang penekanan batasan yang hendak dilakukan berdasarkan permasalahan.

Ide/Gagasan yaitu keputusan/kesimpulan yang diambil guna mendasari proses desain selanjutnya.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini merupakan landasan teoritis yang mendukung penulisan meliputi *pengertian proyek dari pustaka pendukung* berupa kajian literature tentang aspek-aspek atau komponen-komponen yang terkait dengan judul dan permasalahan. *Aspek legal* berisi tentang uraian kebijaksanaan (undang-undang peraturan dan lain-lain) yang terkait dan berlaku. *Obyek sejenis* berisi tentang kajian terhadap obyek lain yang sama atau mirip baik sebagian maupun keseluruhan yang diambil dari lapangan atau pustaka, *Objek study* yaitu berisi rumusan tentang gambaran atau karakter umum obyek utama.

BAB III : METODOLOGI PERENCANAAN PENGEMBANGAN

Bab ini berisi tentang *alur pemikiran* yaitu skema global alur pemikiran dari awal sampai akhir proses perencanaan dan perancangan yang dilakukan, *penjelasan alur pemikiran* yaitu tentang pemaparan dari skema global yang menjelaskan secara rinci alur pemikiran yang dimaksud.

BAB IV : DATA DAN ANALISA

Bab IV berisi tentang *data dan analisa existing* dari proyek, data dan analisa internal yang merupakan tinjauan umum / ringkasan mengenai pemakai, lokasi dan obyek perencanaan guna mengetahui karakter dasar yang ada. Konseptualisasi meliputi konsep dasar dan konsep perancangan.

BAB V : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang uraian baik verbal maupun grafis yang memperjelas keterkaitan antara tujuan yang ada dengan hasil yang telah dicapai