

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Surabaya adalah kota ke-2 terbesar di Indonesia yang wilayahnya memiliki banyak kegiatan Perekonomian. Dimana Surabaya adalah salah satu daerah yang di tuju masyarakat dari kota lain untuk mengadu nasib. Roda perekonomian yang menggerakkan mereka untuk pergi ke Kota yang lebih maju dan berkembang membuat Surabaya semakin padat bagi para pencari kerja. Perekonomian yang semakin bergerak cepat membuat Surabaya harus memiliki suatu kawasan yang menunjang roda perekonomian mereka.

Dengan pesatnya perkembangan jaman, perekonomian sendiri telah memiliki konsep sendiri dimana konsep tersebut berkembang dan menciptakan suatu aktivitas yang baru dimana aktivitas tersebut membuahkan hasil yaitu sebuah produk kreatif. Aktivitas tersebut dinamakan Ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep yang baru dimana konsep tersebut mengandalkan ide dan gagasan seorang individu sebagai faktor produksi yang utama. Berdasarkan jenisnya, ekonomi kreatif dapat di bagi menjadi 14 sub sektor yaitu, periklanan, TV dan radio, percetakan dan penerbitan, arsitektur, desain, fesyen, barang seni, permainan interaktif, video dan fotografi, musik, seni pertunjukan, kerajinan, layanan komputer dan piranti lunak, penelitian dan pengembangan.

Sub sektor tersebut berkembang pesat di Indonesia dan pada sub sektor tersebut telah memberikan kontribusi yang cukup besar bagi Indonesia. Pemerintah mengkaji pada total Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sebesar 7,74% pada 2002 – 2010 sebesar 104,638 triliun. dengan demikian Surabaya juga terlibat aktif membangun ekonomi kreatif di wilayahnya.

Ekonomi kreatif di dukung dengan lembaga yang bergerak di bidang ekonomi kreatif yang dinamakan BADAN EKONOMI KREATIF (BEKRAF) dimana tugas BERKRAF ini adalah menunjang dan mendukung para pelaku ekonomi kreatif untuk memulai karir mereka, mengembangkan usaha mereka dan mengarahkan usaha mereka di bidang ekonomi kreatif.

BEKRAF memiliki visi yang dimana Indonesia menjadi salah satu kekuatan ekonomi Dunia pada tahun 2030 nanti. BEKRAF memiliki 6 misi besar antara lain:

1. Menciptakan iklim yang kondusif bagi pengembang ekonomi kreatif.
2. Menyatukan aset dan potensi kreatif Indonesia untuk mencapai ekonomi kreatif yang mandiri.
3. Mendorong inovasi di bidang kreatif yang memiliki nilai daya tambah dan daya saing di dunia internasional.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat terhadap segala aspek yang berhubungan dengan ekonomi kreatif.
5. Membangun kesadaran dan apresiasi terhadap hak kekayaan intelektual. Termasuk perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual.
6. Merancang dan melaksanakan strategi yang spesifik untuk menempatkan Indonesia dalam peta ekonomi kreatif Dunia.

Pembangunan ekonomi kreatif yang dilakukan di Surabaya melibatkan sektor pendidikan. Dasar pendidikan Ekonomi kreatif dilakukan di pendidikan kejuruan dimana pendidikan tersebut dapat di jumpai di SMK dan tempat kursus.

Ekonomi kreatif di bidang Desain dan kerajinan adalah sub sektor yang diperlukan di Surabaya. Dimana sub sektor ini sedang berkembang pesat di Surabaya. Tercatat sejak tahun 2000 sampai tahun sekarang peningkatan jasa desain naik hingga 50 %. Hal itu terlihat banyaknya gedung – gedung perkantoran,apartemen,dan hotel yang di bangun di Surabaya sendiri. Banyaknya gedung tersebut tidak ketinggalan peran desainer dan perabotan – perabotan yang menghiasi gedung – gedung tersebut.

Desain mempunyai peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis dan bahkan program – program pemerintah. Potensi pada pasar domestik sangat menjanjikan dengan semakin banyaknya praktisi DKV lokal yang lebih memahami situasi pasar.

Menurut kepala BEKRAF Triawan Munaf tuntutan permintaan pasar terhadap desain meningkat pesat dan di era ekonomi digital telah menempatkan desain menjadi bisnis kreatif untuk menciptakan peluang nilai tambah yang luar biasa. Dia meyakini bahwa desain produk ini dapat menjadi nilai tambah terhadap kualitas produk – produk kreatif di Surabaya.

Kerajinan juga tidak kalah mempunyai peran penting bagi kesejahteraan masyarakat Surabaya, banyak kerajinan yang sudah terkenal dan bahkan di luar negeri. Salah satunya kerajinan batik dan karang yang khas dari Surabaya. Hal itu harus dikembangkan lagi dengan penemuan – penemuan yang baru sehingga produk yang dihasilkan dapat menunjang perekonomian masyarakat Surabaya.

Potensi ini harus ditingkatkan terutama di Surabaya dimana kesadaran pasar tentang pentingnya desain dan kerajinan harus digali lebih jauh. Hasil karya dari para desainer juga harus lebih ditingkatkan lagi dimana desain dan kerajinan membutuhkan proses yang cukup lama dalam bekerja.

Namun dengan perkembangan jaman yang sangat cepat, para pelaku ekonomi kreatif di Surabaya pada sub sektor desain dan kerajinan memiliki banyak kendala untuk memulai karir dan menguasai pasar di kota sendiri. Bidang desain dan kerajinan ini lebih di dominasi dengan produk luar dan produk dari dalam kota kurang diminati di masyarakat sendiri.

Untuk itu Surabaya memerlukan tempat khusus untuk belajar, mengulik dan memproduksi suatu produk yang dapat mendominasi pasar kerajinan dan desain. Sehingga Surabaya memiliki suatu kegiatan ekonomi kreatif yang dapat di dominasi

kota itu sendiri. Dengan mendominasi pasar sendiri Surabaya dapat membantu perekonomian masyarakatnya dan menunjang di bidang pasar kerajinan dan desain.

Upaya ini juga di dukung dengan RPJPD kota Surabaya yang melibatkan tentang pengembangan ekonomi masyarakat Surabaya. pengembangan sektor desain dan kerajinan ini dapat membantu menunjang masyarakat dalam hal perekonomian. Untuk itu pembangunan pelatihan dan pendidikan ekonomi kreatif sub sektor desain dan kerajinan patut untuk di realisasikan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi Masalah adalah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah yang di mana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah.

Menurut Husaini Usman dan Purnomo, 2008. Tujuan identifikasi masalah yaitu agar kita maupun pembaca mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian. Dalam hal ini identifikasi di bagi menjadi 2 bagian yaitu permasalahan arsitektural dan non – arsitektural. Berikut permasalahan yang dihadapi pada perancangan ini:

- a. Permasalahan non - Arsitektural
  1. Minat pada profesi desain dan kerajinan di Surabaya cukup rendah, dimana banyak barang dan kerajinan yang di dominasi oleh produk asing dan produk kota sendiri kurang diminati. Hal itu dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi. Beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu sulitnya bersaing dengan produk dari luar, kurangnya peralatan yang menunjang kreatifitas, tingginya plagiatisme dan bahan yang sulit dicari. Beberapa faktor tersebut dapat terlihat dengan banyaknya para pengusaha yang gulung tikar di daerah Surabaya.
  2. Kurangnya pihak yang mendukung pergerakan usaha kecil. Pihak yang di maksud yaitu dari pemerintah yang kurang memperhatikan usahawan – usahawan kecil untuk di tunjang. Salah satunya yaitu membiarkan banyak produk asing yang masuk ke dalam pergerakan perekonomian kota Surabaya.

3. Kurangnya pengetahuan usahawan kecil terhadap teknologi dan bahan yang digunakan. Kurangnya pengetahuan tersebut berdampak sangat besar bagi usahawan.
4. Kurangnya sebuah wadah untuk praktik terutama untuk siswa SMK jurusan Desain dan Kerajinan untuk lebih menguasai bidang mereka. Siswa SMK jurusan desain dan kerajinan di Surabaya kurang piawai pada jurusannya dikarenakan kurangnya fasilitas yang dapat memfasilitasi mereka untuk lebih kompeten di bidangnya.
  - a. Permasalahan Arsitektural
    1. Ketersediaan lahan yang minim di Surabaya membuat banyak pertimbangan untuk memilih site pada suatu lokasi.
    2. Pemanfaatan vegetasi terhadap lahan harus maksimal dan vegetasi ini sangat penting dimana vegetasi dapat membantu kenyamanan bagi individu yang berkegiatan di dalam lahan tersebut.
    3. Bangunan yang akan di buat harus memiliki ciri khas tersendiri. Dimana ciri khas bangunan sangat berpengaruh untuk memasarkan produk dan dapat digunakan untuk menarik para masyarakat. Unsur ikonik harus tertera pada bangunan yang akan dibangun.

### **1.3 Rumusan masalah**

Ditinjau dari pendapat (Sutrisno Hadi 1973:3) Masalah adalah kejadian yang menimbulkan pertanyaan kenapa dan mengapa suatu masalah dapat terjadi apabila seseorang berusaha mencoba suatu tujuan atau perobaanya yang pertama untuk mencapai tujuan hingga berhasil berikut ini adalah rumusan masalah untuk perancangan yang akan dilaksanakan:

1. Bagaimana merancang pusat pelatihan ekonomi kreatif di sub sektor desain dan kerajinan agar menjadi pusat kegiatan yang bisa mencangkup standar kenyamanan bagi pelajar dan masyarakat umum?
2. Bagaimana membuat pusat pelatihan yang dapat menunjang kegiatan bagi para pelaku desain dan kerajinan?

3. Bagaimana menata 2 sub sektor ekonomi kreatif dalam satu site agar tidak mengganggu kegiatan antara sub sektor?

#### **1.4 Ide**

Ide pada perancangan ini adalah untuk membuat suatu kawasan dimana kawasan tersebut adalah kawasan pelatihan dan pendidikan ekonomi kreatif di sub sektor desain dan kerajinan. Sub sektor tersebut dikolaborasikan menjadi 1 kawasan dimana kawasan tersebut dijadikan pusat bagi aktivitas ekonomi kreatif di sub sektor desain dan kerajinan.

Ide ini muncul dikarenakan kebutuhan dari kota sendiri dimana desain dan kerajinan asli kota Surabaya harus di lestarikan. Pendidikan SDM dari tingkat SMK dan perguruan di bidang desain dan kerajinan harus lebih diperhatikan lagi. Ide ini muncul dikarenakan banyaknya konsumen desain yang berada di Surabaya lebih memilih desainer asing (SDM) asing.

Dengan berbagai uraian di atas, maka muncul sebuah ide / gagasan yaitu: “Perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Ekonomi Kreatif di Sub Sektor Desain dan Kerajinan”

#### **1.5 Tujuan dan Sasaran**

Tujuan dari proyek ini adalah :

1. Menciptakan bangunan yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif sub sektor Desain dan Kerajinan.
2. Menciptakan sebuah tempat untuk membuat suatu Produk yang menjadi unggulan kota di Sektor Desain dan Kerajinan.
3. Untuk menciptakan fasilitas pelatihan yang kompeten untuk para pelajar di Surabaya.
4. Menghasilkan desain yang dapat memberikan rasa nyaman bekerja dan belajar di Suatu kawasan Ekonomi Kreatif.
5. Menciptakan ikon baru di Surabaya yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif di sub sektor Desain dan Kerajinan.

Sasaran dari proyek ini adalah:

1. Menggerakkan profesi desain dan kerajinan di Surabaya agar lebih berkualitas dan menjadi unggulan di kota sendiri.
2. Merancang sebuah fasilitas pendidikan yang bergerak di bidang Ekonomi Kreatif sub sektor Desain dan Kerajinan.
3. Merancang 2 sub sektor yang saling berkontribusi dalam satu site.
4. Merancang suatu kawasan yang dapat menjadi suatu ikon untuk ekonomi kreatif di Surabaya.

### **1.6 Manfaat**

#### 1. Bagi Perancang

Untuk mengetahui kemampuan perancang untuk seberapa peka si perancang menanggapi anomaly dan fenomena yang ada sekarang. Mengetahui kemampuan mahasiswa untuk merancang sebuah proyek yang dipilihnya.

#### 2. Bagi Kota Surabaya

Menjadi bahan pertimbangan bagi para Pemerintah kota untuk membuat suatu kawasan pendidikan Ekonomi Keratif di sub sektor Desain dan Kerajinan.

### **1.7 Batasan**

Batasan dari perancangan ini antara lain:

- Pelatihan yang diwadahi hanya untuk pelatihan desain dan kerajinan.
- Sasaran pusat pelatihan ini adalah untuk para pelaku ekonomi kreatif sub sektor desain dan kerajinan dan para siswa SMK yang sedang melakukan Pelatihan Kerja.
- Wilayah perancangan adalah sub wilayah Surabaya.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Dalam peulisan laporan ini seminar Pra Tugas Akhir ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

## 1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab yang berisi tentang *Latar Belakang* yang dimana latar belakang ini memuat studi tentang uraian tentang betapa Perlunya Ekonomi Kreatif Sub sektor Desain dan Kerajinan di Surabaya, yang melatari perancangan ini adalah dimana kota Surabaya memerlukan sebuah tempat yang dapat mempelajari lebih tentang Desain dan Kerajinan serta membuat suatu produk yang bias menjadi ikon bagi Surabaya.

*Permasalahan* adalah rumusan inti yang ada di dalam latar belakang yang dimana permasalahan ini lebih spesifik ke permasalahan tentang Arsitektural dan dapat memuat perkiraan penanganan yang akan dilakukan. *Identifikasi masalah* adalah suatu penjelasan tentang permasalahan yang terjadi dalam suatu objek studi. *Rumusan masalah* adalah kesimpulan dari identifikasi masalah yang nantinya akan menjadi suatu kalimat Tanya yang berisi tentang tugas yang akan dilakukan oleh sang penulis. *Tujuan* adalah suatu hal yang dapat menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam sub bab sebelumnya. *Batasan* adalah lingkup yang akan diteliti bagi sang peneliti dan akan berfokus pada tugas yang akan dilakukan.

## 2. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan bab yang akan menjelaskan tentang landasan teorits yang dapat mendukung penulisan meliputi *Pengertian Judul* dimana pengertian judul ini menjelaskan tentang studi kasus proyek apa yang kan dijalankan oleh mahasiswa. *Sutdi Pustaka / Literatur* adalah pembahasan tentang judul secara terperinci dan menjelaskan semua aspek secara terperinci yang dikaitakan dengan proyek. *Aspek legal* dimana aspek legal ini digunakan untuk penguat kelayakan proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. Aspek legal ini sangat penting adanya karena dengan aspek legal kita dapat mengetahui seberapa pentingnya kota dengan proyek yang akan kita kerjakan nantinya. *Studi Banding Obyek Sejenis* digunakan sebagai pembandingan dan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengerjakan proyeknya nanti. Studi banding ini meliputi kegiatan, besaran ruang, penunjang ,dll



untuk menunjang proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. **Karakter Obyek** digunakan untuk menetapkan sebuah karakter yang dominan yang akan diterapkan pada proyek yang akan dikerjakan. Hal ini sangat penting karena dengan karakter obyek kita bisa lebih fokus dengan apa yang akan dikerjakan nantinya.

### 3. BAB III: METODE PEMBAHASAN

Berisi tentang **Alur Kegiatan** sang penulis terhadap proyek yang dikerjakan dan dari pola pikir tersebut dapat diketahui tentang pengetahuan sang penulis terhadap proyek yang akan dikerjakannya tersebut.

### 4. BAB IV :DATA dan ANALISA

Bab ini berisi tentang **Data dan Analisa** dari proyek yang akan dikerjakan,data dan analisa internal dan eksternal dan tinjauan umum mengenai pemakai,lokasi,dan obyek perencanaan agar dapat mengetahui karakter dasar. Konseptual desain yang meliputi konsep dasar dan konsep perancangan.

### 5. BAB V : KESIMPULAN dan REKOMENDASI

Ini adalah bab terakhir yang berisi tentang hasil dan uraian yang memperjelas keterkaitan antara tujuan yang ada dengan hasil yang sudah dicapai.