PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN GROBOGAN DENGAN PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR MODERN

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur Program Studi Teknik Arsitektur

Oleh

Kurnia Yoga Pamungkas

NIM. 5112413040

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

JURUSAN TEKNIK SIPIL

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN GROBOGAN DENGAN PENDEKATAN DESAIN ARSITEKTUR MODERN

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur Program Studi Teknik Arsitektur

Oleh

Kurnia Yoga Pamungkas

NIM. 5112413040

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

JURUSAN TEKNIK SIPIL

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul **"Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern "** ini telah dipertahankan yang disusun oleh Kurnia Yoga Pamungkas dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112413040 telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Tugas Akhir pada :

Hari : SENIN, 7 JANUARI 2019

Tanggal : .....

Dosen Pembimbing

Diharto, S.T., M.Si.
NIP.197205142001121002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik
Universitas Negeri Semarang

Aris Widodo, S.Pd., M.T.
NIP 197102071999031001

HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul **"Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern"** ini telah dipertahankan yang disusun oleh Kurnia Yoga Pamungkas dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112413040 telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Tugas Akhir Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang pada hari .....Januari 2020

Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua	Sekretaris
Aris Widodo S.Pd., M.T.	**Ir. Didik Nopianto Agung N.,M.T**
NIP. 197102071999031001	NIP. 196611041998031001

Dosen Pembimbing	Dosen Penguji 1	Dosen Penguji 2
Diharto, ST., M.Si.	**Wiwit Setyowati, ST., M.Sc**	**Andi Purnomo, ST., MA**
NIP.197205142001121002	NIP. 198203092005012002	NIP. 197104151998031004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG UNNES FAKULTAS TEKNIK

Dr. Nur Qudus, M.T

NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan dengan Judul "**Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern**" ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 13 Januari 2020

Kurnia Yoga Pamungkas

NIM.5112413040

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penyusun dapat menyelesaikan proyek Akhir Arsitektur tepat pada waktunya. Landasan Perancangan Arsitektur (LPA) ini berisikan Landasan mengenai Proyek Akhir Arsitektur dari Penyusun yang berjudul "Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern", yang didalamnya menjelaskan latar belakang, tujuan perancangan, analisa dan konsep, dan masih banyak lagi yang dijelaskan dalam penyusunan LPA"Pusat Industri Kreatif di Kabupaten grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada keseempatan ini, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada ;

1. Bapak Prof. Fathur Rokhman M.Hum, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Dr. Nur Qudus, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Dra. Sri Handayani, Mpd selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil.
4. Bapak Ir. Didik Nopianto Agung N. ,M.T, selaku Kaprodi Teknik Arsitektur Unnes.
5. Bapak Diharto, ST, M.Si. , selaku dosen wali serta dosen pembimbing, atas kesabaran dan perhatiannya dalam proses bimbingan dan masukan–masukan bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Perancangan Arsitektur (LPA).
6. Bapak/Ibu dosen Teknik Arsitektur Unnes.
7. Kedua orang tua yang telah berkorban dan memberi dorongan semangat melalui kasih sayangnya yang luar biasa, serta do'a yang tulus dan tidak pernah putus kepada penulis.
8. Teman – teman yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan demi selesainya LPA ini.

Ucapan terimakasih ini penulis haturkan kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan motivasi. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan, maka segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya penulisan LPA ini. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

Semarang, ... Januari 2020

Penulis

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan sholawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, hasil karya ini dipersembahkan untuk:

- Allah SWT yang selalu mengerti dan memenuhi kebutuhan setiap makhluk-Nya tanpa keterlambatan waktu sedetikpun.
- Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membimbing manusia kepada jalan yang benar dan tiada keraguan di dalam ajarannya.
- Kedua orang tua yang telah berkorban dan memberi dorongan semangat melalui kasih sayangnya yang luar biasa, serta do'a yang tulus dan tidak pernah putus kepada penulis.
- Kakak saya yang selalu mengingatkan saya ketika sya berbuat salah, dan selalu memberi motivasi saya untuk menyelesaikan apa yang sudah saya mulai.
- Teman – teman di Arsitektur, KKN, dan semua teman yang memberi dukungan serta semangat.
- Semua pihak yang telah berkontribusi terhadap penyelesaian LPA ini.

ABSTRAK

Kurnia Yoga Pamungkas

5112413040

"Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern"

Dosen Pembimbing

Diharto, ST., M.Si.

Prodi S1 Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitan Negeri Semarang

Indonesia merupakan satu negara yang memiliki keragaman adat dan budayanya. Pada era sekarang orang – orang berlomba- lomba menciptakan kreasinya masing- masing melalui kerajinan tangan. Indonesia sudah ikut berkontribusi dalam perkembangan fasion, property, dan kuliner di mata dunia saat ini. Bahwa Indonesia sudah menciptakan produk- produk berkualitas internasional.

Kabupaten Grobogan merupakan salah satu kabupaten yang ikut berpartisipasi mengirimkan putra putri daerahnya di bidang olahraga, dan kini pemerintah Kabupaten Grobogan juga termotivasi untuk menciptakan produk produk yang berkualitas dunia, seperti kota- kota besar yang lainnya seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya misalnya.

Pusat Industri Kreatif ini direncanakan pada jalan U. Suropati yang nantinya akan dibangun setinggi 5 lantai. Site ini memiliki luasan sebesar 9390 m². pada lantai 1 nantinya akan digunakan sebagai ruang public dan ruang penunjang, pada lantai 2 berisi ruang semi public dan pengelola, pada lantai 3 nantinya digunakan untuk kegiatan desain produk, pada lantai 4 nantinya akan digunakan untuk kegiatan fesyen, lantai 5 nantinya akan digunakan untuk kegiatan kuliner, serta lantai 6 atau atap digunakan untuk servis dan tempat panel surya untuk mennangkap energy dari cahaya matahari.

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini dilengkapi oleh beberapa Utilitas antara lain jalur evakuasi yang mengarahkan pengunjung pada tangga utama dan tangga darurat. Terdapat juga instalasi kebakaran untuk pencegahan dan penanganan pertama bila terjadi insiden kebakaran melalui apar, springkle, dan hidran. Sumber air yang digunanakan berasal dari sumber air PDAM dan sumur bawah tanah yang di tamping pada penampungan bawah dan penampungan atas sebelum didistribusikan ke seluruh ruangan. Untuk jaringan listrik bersumber dari aliran listrik PLN dan panel surya untuk menghemat biaya listrik dari PLN.

Pusat Industri Kreatif ini berkonsep desain Arsitektur modern yang artinya meminimalisir ornament dan mengutamakan fungsi dari ornament yang hanya memiliki fungsi visual saja. Contohnya di bagian depan terdapat vertical garden yang berfungsi sebagai penyaring panas dari sinar matahari pagi. Serta di bagian belakang terdapat ornament garis pada ruang pameran untuk menyaring sinar matahari sore yang panas menyilaukan mata. Penekanan desain tersebut dipilih karena untuk memfasilitasi interaksi timbal balik antara manusia dengan alam serta menyedikan visualisasi yang cukup antara bangunan yang sudah ada dengan bangunan baru untuk menciptakan suatu efek yang menyatudan berfokus pada pemahaman hubungan antara alam dan manusia serta memfasilitasi interaksitimbal balik keduanya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Kata kunci : Grobogan, Pusat Industri Kreatif, Arsitektur Modern.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN 2
KATA PENGANTAR I
PERSEMBAHAN V
ABSTRAK VI
DAFTAR ISI VII
DAFTAR GAMBAR VIII
DAFTAR TABEL VIII
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Tujuan dan Sasaran 4
1.4. Manfaat Penulisan 5
1.5. Lingkup Pembahasan 6
1.6. Lingkup Pembahasan 6
1.7. Keaslian Penulisan 7
1.8. Kerangka Bahasan 7
1.9. Alur Pikir 8
BAB II LANDASAN TEORI 11
2.1. Tinjauan Industri Kreatif 11
2.2. Tinjauan Desain Produk 22
2.3. Tinjauan Fesyen 25
2.4. Tinjauan Kebutuhan Ruang Dalam Pusat Industri Kreatif 32
2.5. Pengertian Modern 50
2.6. Tinjauan Bangunan Sejarah 52
BAB III TINJAUAN LOKASI 60
3.1 Tinjauan Kabupaten Grobogan 60
3.2 Tinjauan Tentang RT RW Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2031 62
3.3 Pemilihan Tapak 63
BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN 76
4.1. Dasar Pendekatan 76
4.2. Pendekatan Aspek Fungsional 79
4.3. Konsep Keuangan 81
4.4. Pendekatan Aspek Konstektual 105
4.5. Pendekatan Aspek Teknis 111
4.6. Pendekatan Aspek Kinerja 120
4.7. Pendekatan Arsitektural 141
BAB V PENUTUP 151
5.1 Kesimpulan 151
5.2 Rekomendasi 152

DAFTAR PUSTAKA 170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arti Penting Industri Kreatif 20
Gambar 2.2 Proses Desain 27
Gambar 2.3 *Catwalk Range* 30
Gambar 2.4 *Skena Ruang Kelas* 34
Gambar 2.5 *Skena Ruang Ganti* 34
Gambar 2.6 *Pola Ruang Kelas Berkoridor* 35
Gambar 2.7 *Pola Gabungan 2 Ruang Kelas* 36
Gambar 2.8 *Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gerjaji* 36
Gambar 2.9 Pola Ruang Kelas Yang Disisipkan Ruangan 36
Gambar 2.10 *Pola Ruang Kelas Berbentuk Hexagon* 36
Gambar 2.11 *Pola 2 Ruang Kelas Yang Dekat Tangga* 37
Gambar 2.12 Pola Ruang Kelas Dengan Meja Belajar Kelompok 37
Gambar 2.13 Pola Ruang Kelas Hexagon Tanpa Koridor 37
Gambar 2.14 Layout Tempat Duduk (Kanan) Secara Vertikal 38
Gambar 2.15 Layout Tempat Duduk (kiri) Secara Vertikal 39
Gambar 2.16 Sudut Maksimal Untuk Melihat ke Arah Panggung Tanpa Menggerakkan Kepala 40
Gambar 2.17 *Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton* 40
Gambar 2.18 *Layout Tempat Duduk Pada Auditorium* 41
Gambar 2.19 *Dimensi dan Satuan Rak Buku* 44
Gambar 2.20 *Layout Ruang Baca* 45
Gambar 2.21 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran 46
Gambar 2.22 Sudut Pencahayaan Alami Pada Ruang Pamer 46
Gambar 2.23 Standar Dimensi Kursi dan Meja Cafetaria atau Restoran 47
Gambar 2.24 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran 47
Gambar 2.25 *Standar Sirkulasi di Dalam Restoran* 48
Gambar 2.26 *Standar Sirkulasi di Area Pelayanan* 48
Gambar 2.27 *Standar Dimensi Sepeda dan Motor* 49
Gambar 2.28 *Standar Dimensi Mobil* 49
Gambar 2.29 *Standar Dimensi Bus* 49
Gambar 2.30 *Standar Dimensi Perputaran Kendaraan* 50
Gambar 2.31 *Standar Ruang Parkir* 50
Gambar 2.32 *Via 57 West di AS* 52
Gambar 2.33 *Hangzhou Wave di China* 52
Gambar 2.34 *Bandung Creative Hub* 53

Gambar 2.35 Lobby *Bandung Creative Hub* 54
Gambar 2.36 *Café BCH* 54
Gambar 2.37 *Toko Produk BCH* 54
Gambar 2.38 *Rooftop BCH* 55
Gambar 2.39 Presiden Jokowi mengenakan busana tradisional khas Korea Selatan . 56
Gambar 2.40 Presiden Jokowi berkesempatan mencoba perangkat digital buatan Korea Selatan 56
Gambar 2.41 *Digital Media City Seoul* 57
Gambar 3.1 Peta Administrasi Kabupaten Grobogan 60
Gambar 3.2 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan 64
Gambar 3.3 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 1 65
Gambar 3.5 Jl. Gajah Mada, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan 66
Gambar 3.6 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 2 67
Gambar 3.7 Ukuran Tapak Eksisting 68
Gambar 3.8 Tapak Alternatif 3 68
Gambar 3.9 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 3 70
Gambar 3.10 Ukuran Tapak Eksisting 70
Gambar 3.11 Jl.U.Suropati, Kec. Purwodadi Kab. Grobogan 72
Gambar 3.12 Kondisi Tapak *Site* Alternatif 1 73
Gambar 3.13 Ukuran Tapak Eksisting 74
Gambar 4.1 Struktur Pengelola Pusat Industri Kreatif 80
Gambar 4.2 Analisa Organisasi Ruang 96
Gambar 4.3 Analisa Hubungan Kelompok Ruang 102
Gambar 4.4 Analisa Hubungan pada Kelompok Kegiatan Utama 103
Gambar 4.5 Analisa Sirkulasi Ruang Pengelola 103
Gambar 4.6 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Desain Produk 104
Gambar 4.7 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Fesyen 104
Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Kuliner 104
Gambar 4.9 Analisa Sirkulasi Ruang Kegiatan Pameran 105
Gambar 4.10 Tapak Terpilih 106
Gambar 4.11 Potongan Kondisi Jalan Depan *Site* Tepilih 107
Gambar 4.12 Data Analisa Aksesbilitas 107
Gambar 4.13 Aksesbilitas *Site* Terhadap Lingkungan 108
Gambar 4.14 Data Analisa Pergerakan Matahari 109
Gambar 4.15 Data Analisa Pergerakan Angin 110
Gambar 4.16 Data Analisa Pergerakan Hujan 110
Gambar 4.17 Modul Vertikal 111
Gambar 4.18 Modul Horizontal 112
Gambar 4.19 Pondasi Sumuran 113
Gambar 4.20 Pondasi Mini Pile 115
Gambar 4.21 Pondasi Foot Plat 116
Gambar 4.22 Mid Struktur 116
Gambar 4.23 Struktur Atap Baja 117

Gambar 4.24 Struktur Atap Beton 117
Gambar 4.25 Struktur Atap Kayu 118
Gambar 4.26 Tangga Utama 119
Gambar 4.27 Ramp 119
Gambar 4.28 Lift 120
Gambar 4.29 Tangga Darurat 121
Gambar 4.30 Sprinkler 122
Gambar 4.31 *Smoke Detector* 122
Gambar 4.32 *Fire Alarm* 123
Gambar 4.33 *Hydrant* 124
Gambar 4.34 *Extinguisher* 125
Gambar 4.35 AC Split 126
Gambar 4.36 AC Semi Sentral 127
Gambar 4.37 AC Sentral 128
Gambar 4.38 Pencahayaan Langsung 129
Gambar 4.39 Pencahayaan Difus 129
Gambar 4.40 Pencahayaan Tidak Langsung 130
Gambar 4.41 Sistem Penangkal Petir 131
Gambar 4.42 Penangkal Petir Elektrostatis 132
Gambar 4.43 Sistem Jaringan Listrik 133
Gambar 4.44 Sistem Panel Surya 134
Gambar 4.45 Sistem Jaringan Genset 134
Gambar 4.46 Sistem Jaringan MATV 135
Gambar 4.47 Sistem Jaringan Telekomunikasi 137
Gambar 4.48 Sistem Jaringan Internet 137
Gambar 4.49 Sistem Jaringan Wi-Fi 138
Gambar 4.50 Sistem Jaringan Kabel Fiber Optik 138
Gambar 4.51 Sistem Jaringan Air Bersih 139
Gambar 4.52 STP Konvensional 140
Gambar 4.53 STP Biofil 141
Gambar 4.54 CCTV 141
Gambar 4.55 Rangka Bahasan Arsitektur Modern 143
Gambar 4.56 The New Library Of Birmingham 144
Gambar 5.1 Analisa Hubungan Kelompok Ruang 156
Gambar 5.2 Analisa Hubungan Kelompok Kegiatan Utama 156
Gambar 5.3 Macam Pondasi 157
Gambar 5.4 *Smoke Detector* 158
Gambar 5.5 *Fire Alarm* 158
Gambar 5.6 Alat Pencegahan 158
Gambar 5.7 Sistem Evakuasi 159
Gambar 5.8 Sistem Jaringan Air Bersih 159
Gambar 5.9 Sistem Jaringan Air Kotor 160
Gambar 5.10 Sistem Jaringan Listrik 161

Gambar 5.12 Sistem Komunikasi Darurat 161
Gambar 5.13 Sistem Penangkal Petir 162
Gambar 5.14 Sistem Pencahayaan 163
Gambar 5.17 Sistem Sirkulasi 164
Gambar 5.18 Penerapan Bentuk 164
Gambar 5.19 Penerapan Fasad Bangunan 165
Gambar 5.20 Penerapan Material Bangunan 166
Gambar 5.21 Penerapan Material Dinding 166
Gambar 5.22 Penerapan Material Lantai Ruang 167
Gambar 5.23 Penggunaan Sensor Matahari pada Fasad Bangunan 167
Gambar 5.24 Ramah Lingkungan 168

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Industri Kreatif Kab. Grobogan Tahun 2017 2
Table 3.1 Skoring Site 71
Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola 81
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengajar Dan Peserta Didik 84
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola 87
Tabel 4.4 Program Ruang 88
Tabel 4.5 Program Ruang 94
Tabel 4.6 Kelompok Dan Persyaratan Ruang 97
Tabel 5.1 Program Ruang 153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia sekarang sudah mendapat kepercayaan dari pemerintah saat ini. Setelah di keluarkannya peraturan Presiden Ripublik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang berisi tentang keputusan Presiden terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Dalam visinya, pada tahun 2030 Indonesia memiliki kekuatan ekonomi yang setara di mata dunia.

Dalam pembangunan nasional, ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor strategis. Dalam ekonomi kreatif mencakup industri kreatif dapat menciptakan ide atau gagasan yang berupa karya kreatif yang dapat digunakan untuk di pasarkan. Disamping itu dalam karya kreatif Indonesia dapat meningkatkan citra Indonesia di mata dunia dari masyarakatnya yang menggunakan batik dan tenun di kehidupan sehari hari. Kreatifitas dan Inovasi juga menciptakan peluang usaha untuk menciptakan lapangan kerja untuk lingkungan di sekitarnya.

Industri kreatif bisa diartikan sebagai wadah untuk menciptakan kreatifitas, keterampilan serta menciptakan menciptakan lapangan kerja dengan mengekploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Ada tujuh isu yang menjadi perhatian untuk para pelaku industri yang strategis dalam pengembangan ekonomi kreatif, diantaranya (1) narasumber yang professional; (2) sumber daya alam yang berkualitas, beragam, dan kompetitif; dan sumber daya budaya yang mudah di akses; (3) industri kreatif yang memiliki daya saing, tumbuh, dan beragam; (4) ketersediaan pembiayaan yang sesuai, mudah diakses dan kompetitif; (5) Perluasan pasar karya Kreatif; (6) ketersediaan infrastruktur yang sesuai; (7) kelembagaan yang mendukung ekonomi kreatif.

Pemerintah saati ini telah memetakan kontribusi ekonomi dari industri kreatif, dimana bidang ekonomi kreatif dapat sebagai daya saing di perekonomian Indonesia. Sumber dari BPS, Ekonomi kreatif diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek seperti : (1)relative rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 5% per tahun), (2) masih tingginya pengangguran (11,15%), (3) tingginya tingkat kemiskinan (20%), dan (4) rendahnya daya saing industri di Indonesia. (www.grobogankab.bps.go.id).

Kontribusi industri ekonomi kreatif diperkirakan akan naik di tahun 2018 terhadap produk domestik bruto (PDB) Indonesia. Ada 3 subkategori yang berkontribusi paling besar menurut peminatan yaitu desai produk 18%, fashion 13,80%, dan kuliner 45%. (www.disperindagtam.grobogan.go.id).

Dari data yang ada, pengembangan perekonomian di Kabupaten Grobogan cukup besar yaitu sekitar 747 Industri yang terdaftar (data 2017). Oleh karena itu Kabupaten Grobogan dapat memfasilitasi untuk pengembangan sebagai penunjang industri yang dijalankan agar dapat mengkasilkan produk yang berkualitas sehingga dapat bersaing dengan pasar internasional.

Tabel 1. 1 Industri Kreatif Kab. Grobogan Tahun 2017

No	Jenis Industri Kreatif	Jumlah
1	Desain Interior	5
2	Desain Komunikasi Visual	1
3	Desain Produk	150
4	Fashion	115
5	Film, Animasi, dan Video	2
6	Fotografi	4
7	Kriya	50
8	Kuliner	375
9	Penerbitan	3
10	Periklanan	10
11	Seni Pertunjukan	28
12	Seni Rupa	4
Jumlah		747

Sumber: Data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan Tahun 2017

Tiga besar industri kreatif didominasi oleh jumlah kuliner, jumlah desain produk, dan jumlah fesyen yang merupakan 85% dari semua industri kreatif. Jenis industri yang lain, seperti desain interior, periklanan, seni pertunjukan masih berkisar 1-5 %. Ini berarti jenis industri kreatif desain produk, fesyen yang menjadi andalan dan harapan bisa menopang pertumbuhan ekonomi masyarakat di Kab. Grobogan.

Dari 12 lingkup sub sektor Industri kreatif dari data oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan 2017 menempatkan tiga program unggulan dengan jumlah peminatan yang cukup besar untuk menyerap tenaga kerja di Grobogan tiga sub sektor industri kreatif tersebut antara lain : kuliner, desain produk, fesyen. Oleh karena itu perlu adanya tempat untuk mewadahi dan mengembangkan ketiga industri tersebut.

Ditambah dengan banyaknya kegiatan di Kab Grobogan yang mengarah pada pertumbuhan ekonomi masyarakat seperti Grobogan Expo, Festival Kuliner Grobogan, Bazar Grobogan dan kegiatan lainnya sehingga Kab Grobogan juga membutuhkan sebuah ruang seperti pasar seni untuk mewadahi kegiatan masyarakat tersebut.

Untuk menciptakan industri kreatif di Kab Grobogan agar dapat berkembang, perlu adanya sebuah Pusat, yaitu sebuah tempat berkumpul bagi para pelaku industri kreatif di Kab. Grobogan. Selain sebagai tempat berkumpul para pelau industri kreatif, tempat itu juga dapat dijadikan sebagai tempat sinergisitas dari berbagai koneksi yang baik bagi Pemerintah, Akademisi, Penyedia modal, Asosiasi pengusaha, dan para pelaku industri kreatif yang dapat membantu mengambangkan industri kreatif di Kab Grobogan.

Pusat Industri Kreatif merupakan sebuah tempat yang akan mewadahi untuk mengembangkan dan tempat menjual produk industri kreatif di Kab. Grobogan pada sub sektor kuliner, desain produk, fesyen melalui berbagai

kegiatan yang memiliki fungsi utama sebagai (1) inkubasi melalui pengembangan bisnis industri kreatif; (2) edukasi melalui pelatihan dan workshop; (3) rekreasi melalui wisata kuliner dan penjualan produk kreatif. Fasilitas utama yang diberikan antara lain; (1) studio desain produk, kuliner, fesyen; (2) auditorium dan kelas diskusi; (3) galeri; (4) perpustakaan; (5) co-office; (6) maker space. Dengan adanya Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan creator di Kab. Grobogan sehingga dapat menyokong perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja di Grobogan. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan didesain melalui Pendekatan Desain Arsitektur Modern. Dimana Arsitektur Modern adalah sebuah sesi perkembangan arsitektur dimana ruang menjadi objek utama untuk diolah.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam merancang dan merencanakan sebuah wadah untuk mengembangkan produksi industri kreatif dirumuskan beberapa permasalahan yang dilatarbelakangi untuk menciptakan lapangan kerja baru, menjadi pusat kreativitas dalam berusaha, dan mewadahi menjamurnya usaha kecil yang dikembangkan di masyarakat sehingga meningkatkan ketertarikan pelaku usaha kecil dan menengah terhadap wadah kegiatan tersebut.

Permasalahan tersebut mencangkup :

1. Tidak terdapatnya sebuah bangunan yang menjadi pusat kreatifitas pelaku industri kreatif untuk mengembangkan produk usaha kreatif khususnya di Kab. Grobogan.
2. Tidak adanya sebuah tempat untuk menyimpan alat khusus untuk produksi usaha kreatif.
3. Belum adanya tempat untuk mengkoneksikan berbagai macam bidang antar usaha kreatif.

1.3.Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai dasar panduan atau pedoman dalam perencanaan dan perancangan *Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan dengan Pendekatan Desain Arsitektur Modern.*

1.3.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan dengan Pendekatan Dsesain Arsitektur Modern ini. Sasaran tersebut yaitu :

a. Memperoleh jenis kegiatan dan kebutuhan ruang untuk menentukan program ruang dan sistem zonifikasi dalam kaitannya dengan sirkulasi bangunan.
b. Memperoleh penampilan bangunan yang mendukung dan mencerminkan kegiatan yang diwadahi, sehingga dapat menjadi daya tarik bagi pelaku usaha kreatif.

1.4.Manfaat Penulisan

1.4.1. Subjektif

a. Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Proyek Akhir Arsitektur sebagai penentu kelulusan Sarjana Strata (S1) di Prodi Teknik Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Univeristas Negeri Semarang.
b. Penulis mendapatkan pengetahuan lebih tentang Pusat Industri Kreatif sebagai bangunan hasil dari penerapan pendekatan Arsitektur Modern.

1.4.2. Objektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi pembaca pada umumnya dan bagi mahasiswa yang akan melanjutkan ke

tahapan Tugas Akhir berikutnya terutama mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan Pusat Industri Kreatif.

1.5.Lingkup Pembahasan

1.5.1. Lingkup Subtansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan Pusat Industri Kreatif di Kab Grobogan yang mewadahi sub sektor desain produk, fesyen, dan kuliner dengan pendekatan Arsitektur Modern.

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan desain Arsitektur Modern tatanan ruang luar dan tatanan ruang dalam yang berdasarkan dari gagasan desain arsitektur industri kreatif dan Psikologi Arsitektur untuk meningkatkan kreativitas pelaku usaha di industri kreatif.

1.5.2. Lingkup Spasial

Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kab Grobogan sebagai pusat pelatihan dan pengembangan produk usaha kreatif skala local.

1.6.Lingkup Pembahasan

Metode Pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data untuk menerapkan metode deskriptif, yaitu

1.6.1. Data Primer

a. Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang solid.
b. Observasi/*survey* lapangan, dengan tujuan memperoleh gambaran tentang ruang ruang yang dibutuhkan , persyaratan ruang dan bangunan, persyaratan khusus pada ruang ruang tertentu, struktur organisasi dan lain-lain.

1.6.2. Data Sekunder

Studi Literatur, terutama mengenai hal hal yang berkaitan dengan persyaratan ruang dan persyaratan bangunan pada bangunan Pusat Industri Kreatif, sebagai landasan teori yang tepat untuk menganalisa data data yang di peroleh. Pembahasan menggunakan pendekatan teoritis dan pendekatan studi, yang melengkapi data dari wawancara dan observasi/*survey* lapangan. Hasil dari Pendekatan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Arsitektur

1.7.Keaslian Penulisan

Laporan perencanaan ini adalah laporan yang difokuskan sebagai pengetahuan dan perancangan desain pusat industri kreatif sebagai wadah kegiatan bagi para pelaku industri kreatif. Laporan yang terkait dengan laporan ini adalah:

- Pangestu, Rian Aji (2017) Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Teori Arsitektur Kontemporer, S1 skripsi, UNNES
- Ramadhan, Afif Fahrul (2019) Galeri Animasi Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, S1 LPA, UNNES

1.8.Kerangka Bahasan

Kerangka bahasan laporan perencanaan dan perancangan Tugas Akhir dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Arsitektur Modern adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan kerangka bahasan yang menngungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan studi literatur yang memuat pengertian Industri kreatif, jenis industry kreatif, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan dengan Pendekatan Arsitektur Modern yang selanjutnya dapat dijadikan standar baku atau patokan dalam bab selanjutnya.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang tinjauan umum Kabupaten Grobogan dan tinjauan khusus Pusat Industri Kreatif terhadap Kabupaten Grobogan. Serta studi banding terhadap objek yang berhubungan dengan konteks judul.

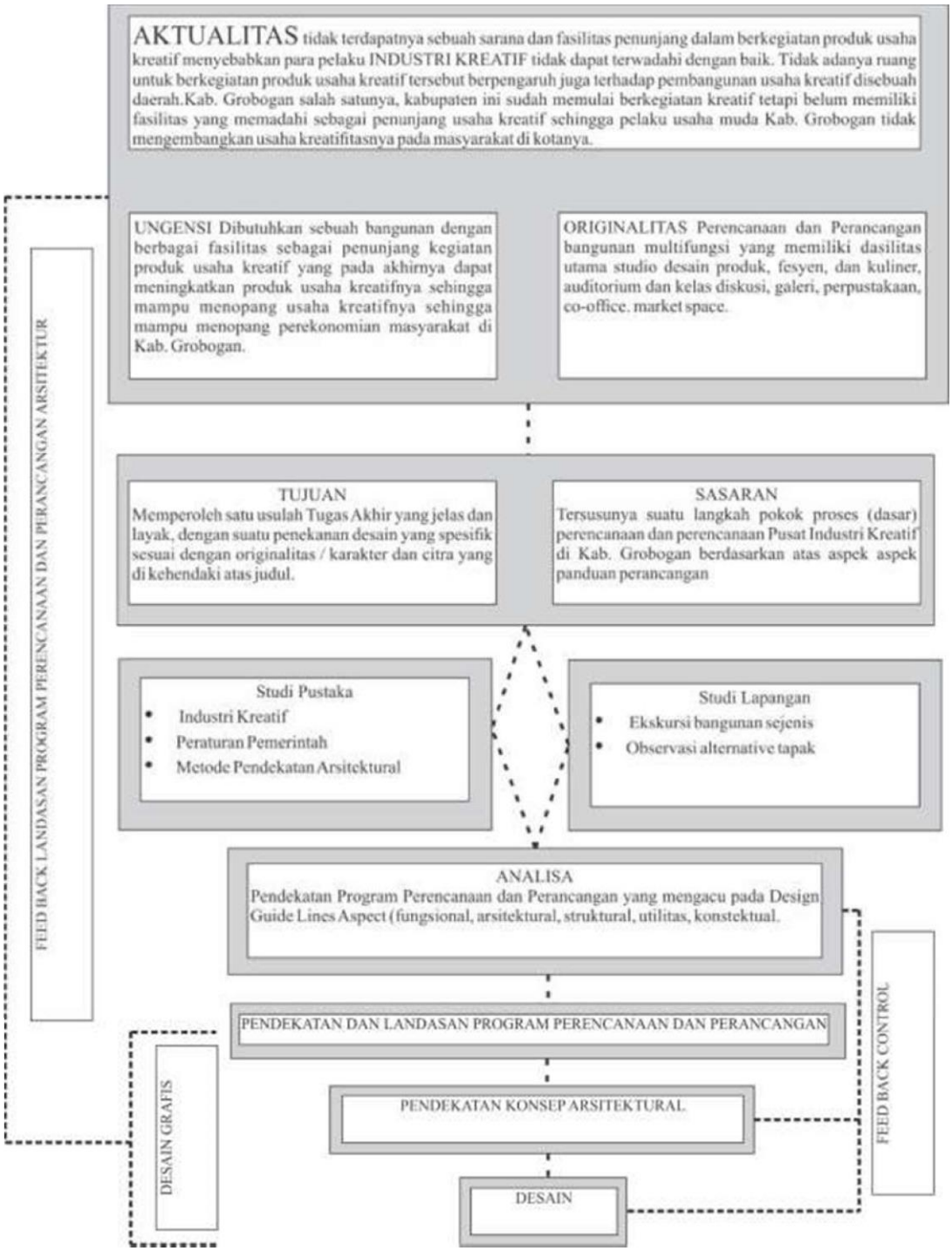
BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang kajian/analisa perencanaan yang pada dasarnya berkaitan dengan pendekatan aspek fungsional, aspek teknis, aspek konstektual, aspek arsitektural, dan aspek kinerja.

BAB V KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan dari penjelasan yang ada pada bab sebelumnya.

1.9.Alur Pikir


AKTUALITAS tidak terdapatnya sebuah sarana dan fasilitas penunjang dalam berkegiatan produk usaha kreatif menyebabkan para pelaku INDUSTRI KREATIF tidak dapat terwadahi dengan baik. Tidak adanya ruang untuk berkegiatan produk usaha kreatif tersebut berpengaruh juga terhadap pembangunan usaha kreatif disebuah daerah.Kab. Grobogan salah satunya, kabupaten ini sudah memulai berkegiatan kreatif tetapi belum memiliki fasilitas yang memadahi sebagai penunjang usaha kreatif sehingga pelaku usaha muda Kab. Grobogan tidak mengembangkan usaha kreatifitasnya pada masyarakat di kotanya.
UNGENSI Dibutuhkan sebuah bangunan dengan berbagai fasilitas sebagai penunjang kegiatan produk usaha kreatif yang pada akhirnya dapat meningkatkan produk usaha kreatifnya sehingga mampu menopang usaha kreatifnya sehingga mampu menopang perekonomian masyarakat di Kab. Grobogan.
ORIGINALITAS Perencanaan dan Perancangan bangunan multifungsi yang memiliki dasilitas utama studio desain produk, fesyen, dan kuliner, auditorium dan kelas diskusi, galeri, perpustakaan, co-office, market space.
FEED BACK LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
TUJUAN
Memperoleh satu usulah Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas / karakter dan citra yang di kehendaki atas judul.
SASARAN
Tersusunya suatu langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perencanaan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan berdasarkan atas aspek aspek panduan perancangan
Studi Pustaka
Industri Kreatif
Peraturan Pemerintah
Metode Pendekatan Arsitektural
Studi Lapangan
Ekskursi bangunan sejenis
Observasi alternative tapak
ANALISA
Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan yang mengacu pada Design Guide Lines Aspect (fungsional, arsitektural, struktural, utilitas, konstektual.
FEED BACK CONTROL
PENDEKATAN DAN LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
DESAIN GRAFIS
PENDEKATAN KONSEP ARSITEKTURAL
DESAIN

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1.Tinjauan Industri Kreatif

2.1.1. Pengertian Industri Kreatif

Pengertian Kreatif menurut kamus Oxford Online, kreatif adalah suatu keahilian atau tindakan yang melibatkan pengunaan keterampilan dan imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau sebuah karya seni.

Industri kreatif ditinjau kata per kata menurut kamus besar bahasa Indonesia, industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, sedangkan kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta. Sedangkan pengertian industri kreatif menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- Menurut Feng (2006) industri kreatif dapat mengubah kreativitas dalam otak manusia menjadi kenyataan. Industri kreatif dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi, peningkatan struktur industri dan meningkatkan jumlah tenaga kerja.
- Menurut Wang & Peng (2009) industri kreatif berbeda dengan industri barang yang diproduksi oleh mesin ataupun industri buruh dimana orang menjual tenaganya untuk mendapatkan upah, industri kreatif menghasilkan output modal intelektual yang berlabel originalitas.

2.1.2. Pengertian Teori Industri Kreatif

a. Teori Industri Kreatif Menurut Visi Pemerintah

Definisi Industri Kreatif dari visi Pemerintah, sebagai berikut: Industri industri yang mengandalkan kreatifitas individu, keterampilan serta talenta yang

memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja melalui penciptaan (gagasan) dan eksploitasi HKI. (Diambil dari definisi UK Department of Culture, Media and Sport, 1999 dalam Nenny, 2008).

b. Teori Industri Kreatif Menurut Alvin Toffler

Teori Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Sementara ini Toffler baru berhenti disini. Namun teori-teori terus berkembang saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu Gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai Knowledge-based Economy ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada Kreativitas (Nenny, 2008).

2.1.3. Karakteristik Industri Kreatif

Karakteristik Industri Kreatif Berdasarkan hasil studi pemetaan Industri kreatif yang dilakukan Departemen Perdagangan RI (2007:38), industri kreatif memiliki karakteristik umum sebagai berikut:

1. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh sub-sektor industri kreatif.
2. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah tersebut diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan.
3. Fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tinggi, tetapi tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan perusahaan.
4. Memiliki tingkat teknologi dan produktivitas modal yang relatif konstan. Artinya teknologi yang digunakan bukan teknologi tinggi dan bukan industri padat modal (*capital intensive*).

2.1.4. Peran Industri Kreatif di Indonesia

Industri kreatif berperan penting dalam perekonomian nasional maupun global karena memberikan kontribusi terhadap aspek kehidupan baik secara ekonomi maupun nonekonomi. Secara ekonomi, industri kreatif berperan dalam menciptakan iklim bisnis, pencapaian lapangan kerja, menumbuhkan inovasi dan kreativitas, pencipta sumber daya yang terbarukan, dan berkontribusi positif terhadap pendapatan nasional bruto (*Gross National Product*-GNP).

Berdasarkan laporan ekonomi kreatif (2008: 2), dari Departemen Perdagangan RI, kontribusi ekonomi kreatif dapat dilihat dari beberapa indikator baik secara ekonomi maupun non ekonomi sebagai berikut:

1) Dampak terhadap aspek social

   Industri kreatif berkontribusi terhadap sosial ekonomi. Misalnya,peningkatan di beberapa sector yaitu kualitas hidup, toleransi sisoal, citra, dan identitas bangsa.

2) Dampak terhadap pelestarian budaya

   Peran penting non ekonomi dari industri kreatif adalah berperan dalam membangun budaya, warisan budaya, dan nilai-nilai lokal. Industri kreatif yang berbasis budaya menciptakan landasan karakter budaya lokal yang kuat. Industri kreatif mampu memperjuangkan hak kekayaan intelektual (HAKI) bagi warisan budaya, dan kearifan budaya. Jamu-jamuan, makanan tradisional, obat-obatan tradisional, seni tradisonal, dan pakaian tradisional adalah warisan budaya yang dapat dilindungi HAKI-nya. Di bidang teknologi sangat beragam, seperti irigasi subak, sistem pelestarian hutan suku pedalaman dan warisan budaya kerajinan lainnya, semua warisan budaya tersebut memiliki potensi pasar dan merupakan produk industri kreatif bangsa.

3) Tingkat Pendidikan

   Tentunya tingkat pendidikan sangat diperlukan dalam daya saing, untuk melakukan suatu inovasi tentunya digunakan pemikiran yang sangat

kreatif sehingga dapat memunculkan ide-ide yang cemerlang sehingga dapat bersaing dengan yang lainnya. Partisipasi masyarakat dalam mengenyam pendidikan SD tercatat sebesar 94,7%, SMP sebesar 66,5%, serta melek huruf sebesar 99,4%.

2.1.5. Sub-sektor Industri Kreatif Indonesia

Sub-sektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah:

1) Aplikasi Pengembangan dan Permainan

Meningkatnya penetrasi pemanfaatan gawai oleh masyarakat tak lepas dari peran aplikasi yang tertanam di dalamnya. Masyarakat sudah fasih menggunakan berbagai jenis aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika potensi subsektor aplikasi dan pengembang permainan sangat besar.

2) Arsitektur

Karakter Bangsa Indonesia yang mempunyai beraneka ragam budaya. Sedangkan dalam hal pembangunan, arsitektur juga berperan dalam merancang dasar pembangunan sebuah kota. Karena potensinya yang sangat besar, Bekraf memasukkan arsitektur sebagai salah satu sub sektor yang layak untuk dikelola secara lebih serius.

3) Desain Interior

Dalam 10 tahun terakhir ini, perkembangan sub sektor desain interior menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Masyarakat mulai mengapresiasi estetika ruangan secara lebih baik. Penggunaan jasa desainer interior untuk

merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran pun semakin meningkat. Sudah jelas bahwa potensi ekonomi dari industri desain interior sangat menjanjikan.

4) Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis (DKV) punya peran yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek, dan bahkan kelancaran program-program pemerintah. Potensi pasar domestik sangat menjanjikan, terutama dengan semakin banyaknya praktisi DKV lokal yang lebih memahami situasi pasar, pengetahuan, dan nilai-nilai lokal.

Potensi ini masih harus ditingkatkan, seperti kesadaran pasar tentang pentingnya desain. Hasil karya desainer grafis sering dinilai dengan harga yang kurang layak. Padahal para desainer grafis membutuhkan proses yang cukup panjang dalam bekerja, dari memikirkan filosofi, mengolah desain sehingga mempunyai makna, dan menghasilkan produk jadi. Ajakan kepada para pengusaha untuk menggunakan jasa desainer grafis lokal pun perlu lebih lantang diserukan.

5) Desain Produk

Desain produk merupakan proses kreasi sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. Tren sub-sektor ini sangat positif. Dengan populasi penduduk yang didominasi oleh usia produktif, potensi terbentuknya interaksi antara pelaku industri dan pasar pun sangat besar. Ditambah lagi masyarakat dan pasar sekarang memiliki apresiasi terhadap produk yang berkualitas.

Sub sektor desain produk juga didukung oleh para pelaku industri yang memiliki craftmanshift andal. Para desainer produk mampu menggali dan mengangkat kearifan lokal, kekayaan budaya Indonesia yang beraneka ragam, dalam setiap karya-karyanya. Sebagai wakil pemerintah, Bekraf akan mengelola sub-sektor ini dan mendampingi para pelaku kreatif dalam mengembangkan bisnisnya.

Beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk subsektor ini adalah dengan mengelola industri dari hulu ke hilir, bekerja sama dengan berbagai asosiasi untuk meningkatkan penggunaan desain produk lokal Indonesia, dan mendirikan pusat desain sebagai hub lintas subsektor. Untuk jangka panjang, perlu adanya undang-undang atau peraturan yang menetapkan supaya setiap retail dan mall menjual minimal 20-30% produk-produk local.

6) Fesyen

Tren fesyen senantiasa berubah dengan cepat. Dalam hitungan bulan, selalu muncul mode fesyen baru. Ini tak lepas dari produktivitas para desainer fesyen lokal yang inovatif merancang baju-baju model baru, dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri fesyen ini. Masyarakat sebagai pasar pun juga semakin cerdas dan berselera tinggi dalam memilih fesyen.

Di sisi lain, subsektor ini harus menghadapi banyak tantangan. Fesyen lokal masih menjadi anak tiri, pasar memprioritaskan ruangnya untuk produk-produk impor, sehingga fesyen lokal kurang mendapatkan tempat. Sedangkan tantangan lain yang tak kalah penting adalah sinergi industri hulu ke hilir, mulai dari pabrik tekstil/garmen, perancang busana, sampai ke urusan pasar

7) Fotografi

Perkembangan subsektor fotografi yang cukup pesat tak lepas dari banyaknya generasi muda yang sangat antusias belajar fotografi. Tak sedikit pula dari mereka yang kemudian memutuskan terjun di bidang ini sebagai profesional. Masyarakat pun memberikan apresiasi yang positif terhadap dunia fotografi.

Beberapa pelaku memberikan pendapatnya tentang apa yang masih harus digarap dalam bidang fotografi ini. Pertama, belum adanya perlindungan HKI terutama untuk hak penggunaan karya fotografi. Kedua, belum adanya pengarsipan karya-karya fotografi Indonesia. Dan ketiga, Bekraf diharapkan bisa membantu para fotografer Indonesia mendapatkan perhatian internasional

8) Kuliner

Sub sektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Industri kuliner mempunyai potensi yang sangat kuat untuk berkembang, oleh karena itu pemerintah akan mendukung sub sektor ini supaya lebih maju.

Beberapa pelaku industri kuliner melihat ada beberapa hal yang harus diperbaiki dan dikelola secara lebih serius. Salah satu di antaranya adalah perlunya akses perizinan usaha melalui satu pintu sehingga lebih mudah dan efektif. Para pebisnis kuliner baru sebaiknya mendapatkan panduan dari pemerintah, bisa dari pelatihan bisnis, informasi perizinan, sampai pada pendampingan hukum dalam proses pendirian usaha.

9) Musik

Musik merupakan industri cukup menjanjikan dalam dunia showbiz. Besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa musik punya potensi menjadi industri yang lebih besar. Bekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal.

Meskipun sub sektor musik punya potensi yang sangat besar, beberapa pelaku melihat permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu tantangan terbesar pembajakan yang masih marak sehingga menyebabkan perkembangan industri musik di Indonesia terhambat. Pembajakan tentunya menyebabkan turunnya kualitas dan kuantitas produksi, menurunnya apresiasi masyarakat terhadap musik, dan turunnya minat investasi di bidang ini.

10) Penerbitan

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar sub sektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital.

Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektualitas bangsa. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti, dan para cendekiawan, tak lepas dari peran industri ini. Walaupun saat ini profesi penulis masih dianggap kurang menjanjikan, banyak para penulis muda yang sangat antusias, silih berganti menerbitkan karya-karyanya.

11) Periklanan

Periklanan adalah sub sektor ekonomi kreatif yang karyanya memiliki daya sebar paling tinggi. Hal ini tak lepas dari peran sinergi para pemilik modal yang ingin memasarkan produk dan jasa mereka dengan media yang dimanfaatkan. Sampai saat ini, iklan masih menjadi medium paling efisien untuk memublikasikan produk dan jasa. Potensi industri ini pun tak perlu diragukan lagi. Pertumbuhan belanja iklan nasional bisa mencapai 5-7% setiap tahunnya. Ditambah lagi, iklan mempunyai soft power berperan dalam membentuk pola konsumsi, pola berpikir, dan pola hidup masyarakat. Oleh karena itu sangat penting apabila subsektor ini dikuasai oleh SDM lokal.

12) Seni Pertunjukan

Indonesia mempunyai kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, tari, dan lain sebagainya. Seni pertunjukan dari masing-masing daerah sudah tersebar secara sporadis ke seluruh wilayah di Indonesia. Banyaknya jumlah seni pertunjukan baik tradisi maupun kontemporer yang selama ini dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, telah mendapatkan apresiasi dunia international. Peran pemerintah tentu sangat diperlukan, terutama dalam menentukan regulasi yang komprehensif untuk mendorong sub sektor seni pertunjukan ini supaya lebih berkembang. Tak hanya itu, peran pemerintah dalam menfasilitasi pembangunan gedung atau

tempat pertunjukan yang representatif dan bisa diakses oleh semua lapisan masyarakat juga mutlak diperlukan.

13) Seni Rupa

Industri seni rupa dunia sedang memusatkan perhatiannya ke Asia Tenggara. Indonesia pun tak luput dari perhatian mereka. Di mana Indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, dan potensi pasar. Seni rupa Indonesia juga sudah memiliki jaringan yang sangat kuat baik dalam negeri ataupun di luar negeri. Berbagai festival seni rupa diadakan secara rutin. Sudah ada empat perhelatan seni rupa yang reputasinya diakui secara internasional. Mereka adalah Jogja Biennale, Jakarta Biennale, Art Jog, dan OK Video Festival. Bahkan sudah lebih dari 160 pelaku kreatif seni rupa Indonesia terlibat dalam forum dan acara internasional.

14) Televisi dan Radio

Meskipun tidak semuktahir ponsel dan gawai lainnya, televisi dan radio masih mempunyai peran yang sangat besar dalam penyebaran informasi. Saat ini, kepemilikan televisi dan radio sudah merata, sehingga setiap lapisan masyarakat bisa mengakses teknologi ini. Pertumbuhan jumlah stasiun televisi dan stasiun radio pun masih terus bertambah.

Namun, pertumbuhan dan potensi tersebut belum disertai dengan tayangan televisi yang berkualitas. Mayoritas program televisi, karena mengejar rating tinggi, tak lagi memperhatikan kualitas program yang ditayangkan. Industri ini kekurangan rumah produksi dan SDM yang bisa merancang program-program berkualitas.

2.1.6. Arti Penting Industri Kreatif

Ada beberapa alasan mengapa industri kreatif perlu dikembangkan di Indonesia, seperti yang digambarkan pada bagan berikut:

Gambar 2.1 Arti Penting Industri Kreatif
Sumber : Kementrian Perdagangan RI Tahun 2008

Kreatif perlu dikembangkan di Indonesia karena:

1. Memberikan kontribusi Ekonomi yang signifikan. Kontribusi Ekonomi yang dimaksud dalam hal ini ialah berupa PDB dan menciptakan lapangan pekerjaan ekspor.
2. Menciptakan iklim bisnis yang positif, misalnya yaitu dengan menciptakan lapangan usaha, memberi dampak bagi sektor lain, melakukan kegiatan pemasaran yang aktif.
3. Membangun citra identitas Bangsa terutama pada orang asing atau pendatang atau yang biasa disebut turisme yang berkunjung ke Indonesia. Misal dengan menunjukkan ikon nasional, membangun budaya, warisan budaya dan nilai lokal.

4. Berbasis kepada sumber daya yang terbaharukan seperti ilmu pengetahuan, kreativitas. Sebutan lain dari orang-orang yang tergabung dalam kegiatan ini adalah *Green Community*.
5. Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa seperti ide dan gagasan yang menciptakan nilai.
6. Memberikan dampak sosial yang positif. Dampak sosial yang dimaksud yaitu berupa kualitas hidup, pemerataan kesejahteraan, peningkatan toleransi sosial.

2.1.7. Dasar Fungsi Dalam Pusat Industri Kreatif

Menurut data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Grobogan pada tahun 2017, ada 3 dari 12 sub sektor yang perlu dikembangkan sebagai penyokong perekonomian masyarakat khususnya di Kab. Grobogan yaitu desain produk, dan fesyen. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan yang mewadahi 3 sub sektor dalam industri kreatif dijadikan sebagai 3 fungsi utama yaitu: 1) Inkubasi Bisnis meliputi pengembangan bisnis industri kreatif; 2) Edukasi melalui pelatihan dan workshop guna peningkatan sumber daya manusia; dan 3) Rekreasi meliputi wisata dan penjualan produk kreatif.

1) Inkubasi Bisnis

Menurut Menteri Negara Koperasi dan UKM No.81.3/Kep/M.KUKM/VIII/2002 :

a. Inkubasi

Inkubasi adalah proses pembinaan bagi Usaha Kecil dan atau pengembangan produk baru yang dilakukan oleh Inkubator Bisnis dalam hal penyediaan sarana dan prasarana usaha, pengembangan usaha dan dukungan manajemen serta teknologi. Inkubator adalah lembaga yang bergerak dalam bidang penyediaan fasilitas dan pengembangan usaha, baik manajemen maupun teknologi bagi Usaha Kecil dan Menengah untuk meningkatkan dan mengembangkan

kegiatan usahanya dan atau pengembangan produk baru agar dapat berkembang menjadi wirausaha yang tangguh dan atau produk baru yang berdaya saing dalam jangka waktu tertentu.

2) Edukasi

Edukasi adalah sebuah proses pembelajaran dan pendidikan yang diberikan oleh narasumber yang kredibel, dimana seseorang belajar kepada suatu narasumber yang kredibel tersebut tentang bagaimana membangun suatu bisnis yang baik, mengelolanya, serta cara memajukan bisnis tersebut, dan narasumber tersebut berinteraksi dengan para peserta yang bertugas untuk memberikan ilmu pengetahuan kepadanya.

3) Rekreasi

Menurut Kaplan, Rekreasi adalah suatu aktivitas yang di lakukan secara ringan pada waktu luang secara suka rela sebagai akibat dari pemulihan kerja berat yang di lakukan.

2.2.Tinjauan Desain Produk

2.2.1. Pengertian Desain Produk

Desain Produk memiliki banyak arti menurut para ahli, diantaranya:

1. Menurut Gitosudarmo (2000: 192), desain atau bentuk produk merupakan atribut yang sangat penting untuk mempengaruhi konsumen, agar konsumen tertarik dan kemudian membelinya. Desain yang baik, akan menghasilkan gaya (*style*) yang menarik, kinerja yang lebih baik, kemudahan dan kemurahan biaya penggunaan produk serta kesederhanaan dan keekonomisan produksi dan distribusi.
2. Kotler (2000:332) berpendapat bahwa “Desain merupakan totalitas keistimewaan yang mempengaruhi penampilan dan fungsi suatu produk dari segi kebutuhan konsumen”.

   Desain produk yang baik, harus memenuhi 3 (tiga) aspek penting yang sering disebut segitiga aspek produk, yaitu kualitas yang baik, biaya rendah, dan jadwal yang tepat. Selanjutnya segitiga aspek produk di atas dikembangkan

menjadi suatu persyaratan dalam desain, yaitu desain harus dapat dirakit, didaur ulang, diproduksi, diperiksa hasilnya, biaya rendah, serta waktu yang tepat. Untuk itu dalam mendesain suatu produk, harus memperhatikan secara detail tentang fungsi-fungsi dari produk yang didesain. Guna mengetahui secara rinci tentang fungsi produk, dapat dilakukan dengan beberapa metode pendekatan, mulai dari metode yang sederhana hingga metode yang *advance*.

Desain lebih dari sekedar kulit luar desain adalah jantung produk. Desain yang baik dimulai dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pelanggan. Lebih dari sekedar menciptakan atribut produk dan jasa, desain melibatkan pembentukan pengalaman pemakaian produk bagi pelanggan (Kotler & Amstrong, 2006:273274).

2.2.2. Ruang Lingkup Desain Produk

Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi / kompetensi ini. Namun demikian jika mengacu pada perkembangan internasional, terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri atas desain produk, desain grafis dan desain interior. Desain produk dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok kompetensi , yaitu:

a. Desain produk peralatan
b. Desain perkakas lingkungan
c. Desain alat transportasi
d. Desain produk kerajinan (kriya)

Meski dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, namun secara umum mendesain produk mempunyai mekanisme yang sama dalam berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut memenuhi nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi manusia dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan pengguna melalui teknik-teknik dan ketentuan-ketentuan tertentu dan pada akhirnya diteruskan menjadi siklus hidup produk yang ditentukan oleh pola perancangan awal baik itu inovasi, modifikasi maupun duplikasi.

2.2.3. Tahapan-Tahapan Kegiatan Desain Produk

Seorang product designer harus melalui tahapan - tahapan dalam merencanakan suatu produk, tahapan tersebut yaitu:

- Memformulasikan hasil *marketing research*

Adapun yang menjadi titik tolak dalam tahapan kegiatan Desain Produk adalah riset pemasaran. Untuk mengetahui produk yang diinginkan pelanggan, product designer dapat memperoleh data dari riset pemasaran yang langsung berhubungan dengan pelanggan. Riset ini dilakukan baik untuk produk yang betul - betul baru maupun untuk produk yang sudah ada.

Pengembangan suatu riset dalam perusahaan akan menghasilkan sebuah gagasan atau ide untuk membuat suatu produk, dimana ide tersebut diperoleh dari data yang didapatkan saat riset itu sendiri dilakukan. Dalam riset pembuatan produk baru atau pengembangan produk yang sudah ada, perusahaan harus mempertimbangkan hal - hal sebagai berikut :

a. Keinginan pelanggan dalam hal kegunaan, kualitas, modal dan warna dari produknya denga tidak mengabaikan penentuan harga.
b. Biaya dari pembuatan produk baru atau pengembangan dari produk yang sudah ada apakah perusahaan mampu untuk membayarnya.
c. Mempertimbangkan kemampuan fasilitas perusahaan untuk melaksanakan kegiatan pembuatan suatu produk, maka desainer harus mempertimbangkan kemampuan dari perusahaan itu sendiri, diantaranya : tenaga kerja, mesin - mesin, peralatan penunjang dan perkakas lainnya. Dalam membuat produk, desainer harus mempertimbangkan biaya yang seekonomis mungkin.

Dalam membuat sketsa, bentuk dari produk yang akan dibuat akan terlihat jelas satu dengan yang lainnya. Sketsa tersebut dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan gambar kerja (*blue Print*), sketsa dari masing - masing

produk walaupun sketsa ini tidak menunjukan ukuran - ukuran yang sebenarnya, tapi dapat terlihat dal skala perbandingan.

- Membuat gambar kerja

  Pembuatan gambar kerja ini adalah merupakan tahap akhir dalam kegiatan Desain Produk, dimana dalam gambar kerja ini dapat digambarkan bentuk dan ukuran yang sebenarnya dengan skala yang diperkecil. Selain itu, dalam gambar kerja juga diperlihatkan bahan - bahan yang akan dipergunakan dalam pembuatan produk tersebut. Setelah gambar kerja tersebut selesai dirancang, kemudian diserahkan kepada pelaksana kegiatan untuk segera dipelajari dan dikerjakan lebih lanjut cara proses produksinya.

2.3.Tinjauan Fesyen

2.3.1. Pengertian Fesyen

Malcolm Barnard dalam bukunya Fashion sebagai komunikasi, memulai pengertiannya mengenai fesyen dengan mengacu pada Oxford English Dictionary (OED). Menurut Malcolm: “Etimologi kata ini terkait dengan bahasa latin, Factio, yang artinya membuat”. Karena itu, arti asli fesyen adalah sesuatu kegiatan yang di lakukan seseorang, tidak seperti dewasa ini yang memaknai fesyen sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang.

Artian asli fesyen pun mengacu pada pengungkapan bahwa butir butir fesyen dan pakaian adalah komoditas yang paling di fetishkan (fetish adalah jimat :KBBI edisi 3), yang diproduksi dan dikonsumsi masyarakat kapitalis. Karena itu fesyen dan pakaian merupakan cara yang paling signifikan yang bisa di gunakan dalam mengonstruksi, mengalami dan memahami relasi sosial dewasa ini. OED menyusun daftar Sembilan arti berbeda dari kata fesyen. Salah satunya, fesyen bisa saja di definisikan sebagai sesuatu seperti bentuk dan jenis tata cara atau cara bertindak tertentu. Polhemus dan Procter menunjukan bahwa “dalam masyarakat kontemporer barat, istilah fesyen kerap di gunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana” (Malcolm Barnard, Fashion sebagai komunikasi).

Fesyen adalah salah satu cara bagi suatu kelompok untuk mengidentifikasi dan membentuk dirinya sendiri sebagai suatu kelompok. Begitu suatu masyarakat muncul, kemudian masyarakat kapitalis muncul, fesyen pun muncul. Dan fesyen biasanya mengkomunikasikan atau memiliki kekuatan yang di ketahui secara umum. Dari sini ada beberapa hal yang bisa di pahami. Misalnya orang yang mengenakan potongan rambut cepak, kacamata besar, jeans levi's, baju polos atau bergaris dan sepatu boot berhak tinggi Doctor Martin menunjukan orang itu adalah anggota *skinhead*. Kata Malcolm," dalam hal ini seorang individu awalnya bukanlah *skinhead* tapi baju baju itulah yang membentuk dirinya sebagai *skinhead*".

2.3.2. Sejarah Fesyen Indonesia

Mode di Indonesia sudah ada sejak lama, namun perkembangannya dan keberadaannya baru terasa ketika media cetak bermunculan terutama majalah wanita (femina) tahun 1970an. Pada saat yang bersamaan para desainer muda Indonesia mulai kembali ke Indonesia selepas mengenyam pendidikan diluar negeri. Sejak itu kreasi desainer dan berbagai tulisan tentang mode banayak muncul di majalah maupun koran-koran. Pada era berikutnya , bisnis mode , industri mode dan profesi desainer berkembang pesat di tunjukan dengan munculnya berbagai butik, peragaan busana dan sekolahsekolah mode karena bidang mode menjadi bidang yang sangat menjanjikan.

Dewasa ini mode sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Mode telah menjadi bidang industri dan binis yang semakin di geluti secara profesional seiring meningkatnya kesejahteraan masyarakat. Terbukti dari mode telah di tetapkan sebagai salah satu subsector dalam ekonomi kreatif dan penyumbang Produk Domestic Bruto terbesar yaitu 43 persen menurut Maria Eka Pangestu, Menteri Perdagangan Republik Indonesia. (Sumber Kamus Mode Indonesia, 2011 : 4-7).

Desainer berbakat dan pelaku mode semakin banyak bermunculan seiring dengan banyaknya edukasi di bidang perancangan mode di Indonesia

berikut adalah daftar Pendidikan Pelatihan di Bidang Perancangan Mode di Indonesia.

Apabila melihat daftar sekolah mode yang ada di Indonesia dan melihat perkembangan mode di Indonesia. Mode berkembang sangat pesat semenjak munculnya sekolah sekolah mode dan menghasilkan desainer- desainer muda berbakat Indonesia. Ini menunjukan bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam perkembangan ekonomi serta perkembangan budaya sebuah negara. Fesyen desainer tidak lepas dari proses berfikir dan akhirnya memerlukan kreatifitas untuk menhasilkan ide dan merealisasikan menjadi sebuah karya. Pendidikan fesyen membantu memfasilitas siswa agar dapat memahami proses berfikir keratif sampai perancangan yang nantinya akan menjadi seorang fesyen desainer.

2.3.3. Proses Desain Fesyen Desainer

Proses desain merupakan tahapan yang digunakan para perancang untuk menghasilkan sebuah rancangan. Proses desain akan menjadi acuan dalam pertimbang perancangan perpustakaan agar dapat memfasilitasi proses desain pengguna yaitu siswa jurusan fesyen desain. Pada proses desain yang pertama *yaitu Analysing the brief* dimana analisa dilakukan mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan klien dan mendeskripsikan menjadi poin-poin atau kata kunci awal untuk menjawab kebutuhan klien.

Gambar 2.2 Proses Desain
Sumber : *www.Indonindians.com*

- *Research* merupakaan tahap dimana seorang desainer mencari refrensi melalui banyak sumber sebagai bahan untuk rancangan sesuai dengan kata kunci dari hasil analisa.
- *Design development* tahap ketiga adalah tahap pengembangan rancangan dari konsep yang didapat dari hasil research pengembangan rancangan di atas kertas dengan penentuan bentuk melalui sketsa serta penentuan material, warna.
- *Prototyping* teknik pengerjaan 3 dimensi dengan pengambilan sample pembuatan ,pembuatan pola, serta draping, pleating, sclupting pada manekin.
- *The chosen range or Collection* dengan menyatukan elemen-elemen pendukung seperti aksesoris dan benda lain yang mendukung koleksi. Sehingga dapat melengkapi rancangan.
- *Promotion* yang terakhir promosi dengan membuat portofolio digital hasil akhir maupun dengan pengambilan foto hasil rancangan.

2.3.4. Proses Dalam Kegiatan Fesyen

- *Design / Sketch*

  Dalam pembuatan baju, langkah pertama adalah membuat disain atau seketsa. Yang melakukan tugas ini adalah designer. Seorang designer bertugas untuk merancang baju dan menuangkan kreativitasnya ke dalam kertas seketsa.
- Pola Design

  Seseorang yang bertugas untuk membuat pola design akan mengembangkan pola pertama untuk didisain berdasarkan ukuran standar.
- Pembuatan Sampel

  Sampel ini dibuat untuk dianalisa antara kesesuaian pola dan design. Setelah sampel dijahit kemudian ditinjau oleh panel designer, pembuat pola, dan penjahit untuk memastikan apakah ada perubahan atau tidak.

- Produksi Pola *Design*

  Pola produksi adalah pola yang akan digunakan untuk produksi pakaian yang lebih banyak. Pattern maker membuat pola pada kertas pembuatan pola standar yang terdiri dari berbagai kelas.

- *Grading*

  Tujuan dari grading adalah untuk menciptakan pola dalam ukuran standar yang berbeda yaitu besar, sedang dan kecil atau ukuran standar lainnya (10, 12, 14, 16 dan seterusnya).

- *Marker Making*

  Marker making bertugas menentukan seberapa panjang dan lebar (dalam yard) kain yang dibutuhkan untuk setiap design. *Computer software* dapat membantu tim pengukur membuat tata letak kain yang pas sehingga kain dapat digunakan secara efisien.

- *Cutting*

  Kain yang telah dipesan kemudian dipotong dengan bantuan mesin potong (*cutting machine*) yang disesuaikan dengan jenis kainnya.

- *Sorting / Bundling*

  Tim pernyortir menyortir pola sesuai dengan ukuran dan designnya dan kemudian tumpukan kain itu dibuat bundle.

- *Sewing / Assembling*

  Proses selanjutnya adalah penjahitan. Pabrik baju yang sudahbesar, memilih untuk memiliki unit penjahitnya sendiri dari padamemberikan proyek penjahitan ini kepada kontraktor.

- *Pressing / Finishing*

  Pada proses ini, beberapa operator akan menggerakan mesin strika untuk merapihkan pakaian yang mengkerut sehingga pakaian akan terlihat lebih rapih.

❖ *Packing*

Packing adalah proses terakhir dimana semua produk di-packing sesuai dengan ukuran, design, dan warna yang kemudian akan didistribusikan ke toko-toko baju.

2.3.5. Fashion Show

Fashion show merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan gaya fesyen masa kini. Biasanya *fashion show* diadakan ketika seorang desiner hendak memperkenalkan hasil karya rancangannya. Dalam memasarkan suatu busananya, maka para perancang busana biasanya memeragakannya melalui suatu peragaan busana (*fashion show*), dimana busana hasil rancangan para designer digunakan oleh para model yang berjalan di *catwalk.*

Gambar 2.3 *Catwalk Range*
Sumber : *www.Pinterest.com*

Peragaan busana pertama kali diadakan pada tahun 1885. Pada tahun 1930an, para perancang busana mulai menggunakan peragaan busana untuk memperkenalkan produk rancangannya.

Pihak pihak yang terkait dengan pelaksanaan *Fashion Show* keberhasilan suatu acara biasanya dikarenakan oleh kinerja orang di belakang panggung. Adapun orang-orang di belakang panggung yang sangat berperan penting dalam kesuksesan acara *fashion show* adalah:

- *Commentator*

  Orang yang bertugas untuk memberikan pendapat mengenai pakaian yang sedang diperagakan. *Commentator* dapat dianalogikan sebagai pembawa acara.

- *Backstage manager*

  Sebelum acara dimulai *Backstage manager* bertanggung jawab untuk mengatur model di area *dressing*, mengatur layout atau padu padan antara pakaian dengan aksesoris pendukungnya, menempatkan posisi wartawan dan memberikan instruksi kepada para model dan penata pakaian. Ketika acara berlangsung tugas *Backstage manager* adalah memantau para model dan penata pakaian, serta memperhatikan kombinasi pakaian dan segala yang dikenakan oleh model sudah sesuai atau belum untuk menuju area *catwalk*.

- *Cue person atau stater*

  Tugas dari *stater* adalah untuk mengarahkan model ke arah *catwalk* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. *Stater* harus selalu siap di posisi dan waspada terhadap empat elemen penting dalam sebuah acara, yaitu penonton, model, *lighting*, musik serta para *commentator*.

- *Runner*

  Terjadi kesalahan seperti komunikasi terputus, seperti alat komunikasi antara panitia rusak, maka peran *runner* sangat diperlukan.

- *Dresser*

  Sebelum acara *fashion show* dimulai, dresser harus mengetahui apa saja yang akan dikenakan oleh para model yang akan tampil.

- *Beauty personnel*

Beauty personnel sangat berperan penting di dalam penampilan model pada saat di atas panggung dan dapat menjaga tata rias wajah dan rambut dari model selama acara fashion show berlangsung.

- *Lighting and music director*

  Lighting and music director memiliki tanggung jawabpenuh dalam penataan lampu dan musik secara keseluruhan. *Lighting and music director* harus mampu mengkoordinir penataan lampu dan musik ketika acara sedang berlangsung sesuai konsep yang telah disepakati.

2.4.Tinjauan Kebutuhan Ruang Dalam Pusat Industri Kreatif

2.4.1. Ruang Pelatihan

- Pengertian Pelatihan

  Menurut KBBI: Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Menurut KBBI edisi 2, Balai Pustaka, 1989: Pelatihan atau Magang (Inggris: *Training*) adalah proses melatih; kegiatan atau pekerjaan.

  Sedangkan menurut para ahli, definisi pelatihan adalah sebagai berikut:

a) Noe, Hollenbeck, Gerhart & Wright (2003:251) mengemukakan, *training is a planned effort to facilitate the learning of job-related knowledge, skills, and behavior by employee*. Hal ini berarti bahwa pelatihan merupakan suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku oleh para pegawai.

b) Menurut Gomes (2003:197), pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki performansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya.

- Fungsi dan Peranan Pelatihan

  Menurut Cut Zurnali (2004), *the goal of training is for employees to master knowledge, skills, and behaviors emphasized in training programs and to*

apply them to their day-to-day activities. Hal ini berarti bahwa tujuan pelatihan adalah agar para pegawai/masyarakat dapat menguasai pengetahuan, keahlian dan perilaku yang ditekankan dalam program-program pelatihan dan untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Pelatihan juga mempunyai pengaruh yang besar bagi pengembangan suatu usaha.

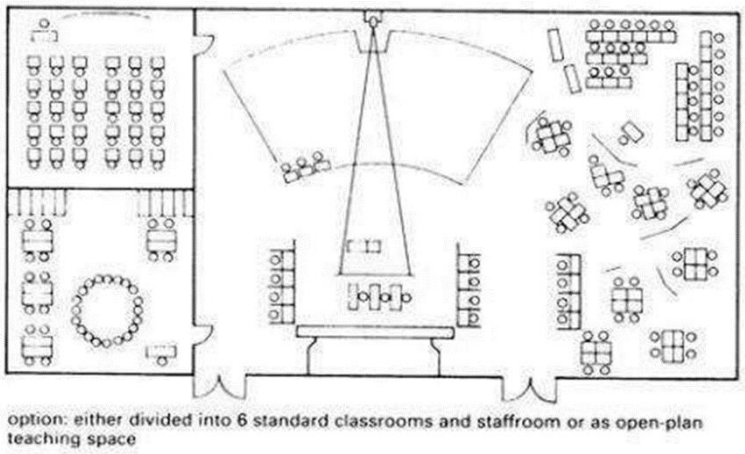
Cut Zurnali (2004) memaparkan beberapa manfaat pelatihan yang dikemukakan oleh Noe, Hollenbeck, Gerhart, Wright (2003), yaitu:

a) Membantu para masyarakat yang memahami kehalian untuk bekerja dengan teknologi baru.
b) Membantu masyarakat untuk memahami bagaimana bekerja secara efektif dalam tim untuk menghasilkan jasa dan produk yang berkualitas.
c) Memastikan bahwa budaya usaha yang menekankan pada inovasi, kreativitas dan pembelajaran.
d) Mempersiapkan masyarakat untuk dapat menerima dan bekerja secara lebih efektif satu sama lainnya, terutama dengan kaum minoritas dan para wanita.

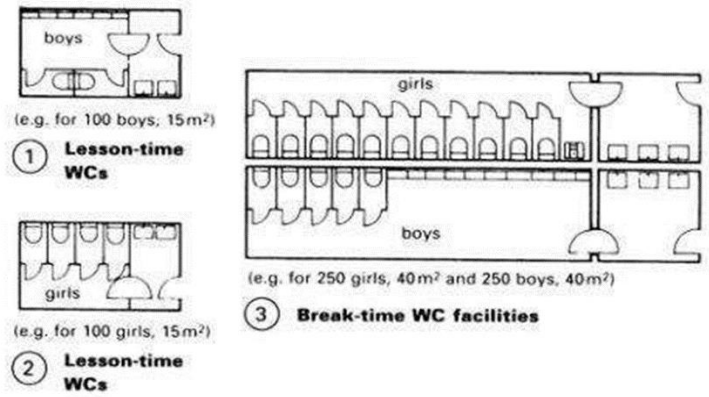
- Standar Ruang Pelatihan

Pada pusat pelatihan terdapat ruang kelas teori, dan ruang kelas praktek. Pada ruang kelas praktek mengacu pada ruang produksi yang sudah ada, sedangkan untuk ruang teori mengacu pada standar perancangan ruang kelas.

Fasilitas ruang ganti dapat didesentralisasikan dengan mengalokasikan ruang diluar ruang kelas. Namun dalam penempatannya masih bergubungan dengan ruang terkait. Jumlah ruang ganti berdasarkan intensitas jumlah murid dan dipisahkan sesuai jenis kelamin.



Gambar 2.4 ***Skena Ruang Kelas***
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2000*



Gambar 2.5 ***Skena Ruang Ganti***
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2000*

2.4.2. Ruang Kelas

Setiap kelas pokok ruang pelajaran merupakan ruang ruang kelas, jika mungkin berbentuk bujur sangkar, perkecualian persegi panjang, maksimum 32 pelajar. Paling sedikit 65 - 70 m^2 (kira kira 2.00 m^2 x 2.20 m^2/setiap pelajar) jika mungkin dua jalan masuk udara untuk bentuk mebel beas seperti di pengadilan.

Bagian depan : Papan tulis yang bisa dilipat, tempat proyeksi, sambungan untuk TV, Radio pita rekaman, dan sebagaianya, didekat papan tulis

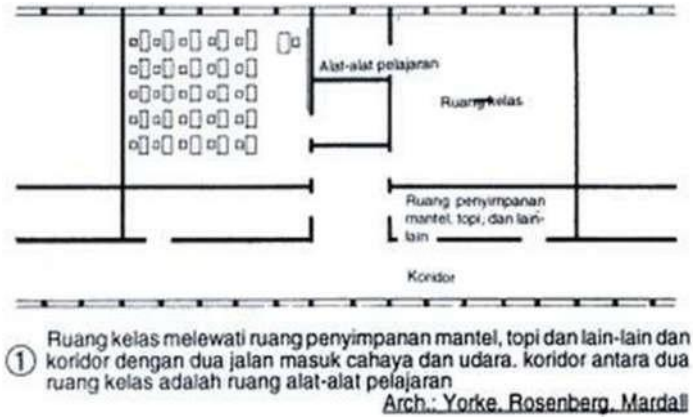
atau pintu masuk terdapat wastafel sekolah. Kemungkinan menggelapkan jendela. Ruang *group* sebagai tempat kerja yang dipisahkan untuk membedakan dari dalam hanya dalam keadaan yang luar biasa.

Alternatif untuk kelas terpisah dan ruang *group* :

Gabungan dari 2 - 3 ruang kelas untuk tempat pelajaran untuk dialog guru -pelajar, diskusi, ceramah dan group besar atau pembagian untuk pemanfaatan secara horizontal dan vertical (koridor - koridor, tangga - tangga bagian - bagian muka) termasuk uga aula istirahat (0.50 m^2/pelajar). Ruang serba guna perayaan sekolah, permainan dan pertunjukan. Ruang alat alat pelajaran mencakup kira 0 kira 12 - 15 m^2. Pusat keadaan tempat guru diatur dalam ruang serbaguna.

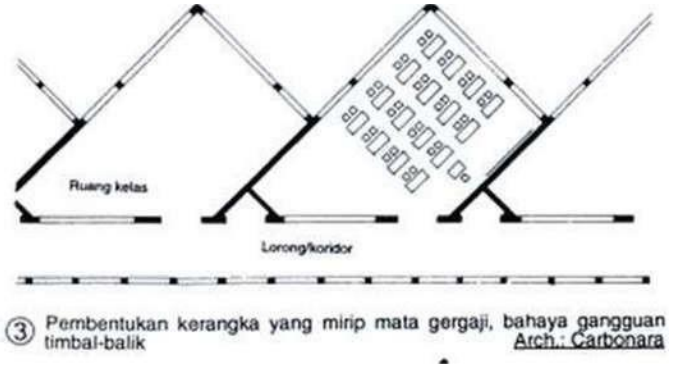
Gambar 2.6 ***Pola Ruang Kelas Berkoridor***
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

Gambar 2.7 ***Pola Gabungan 2 Ruang Kelas***
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

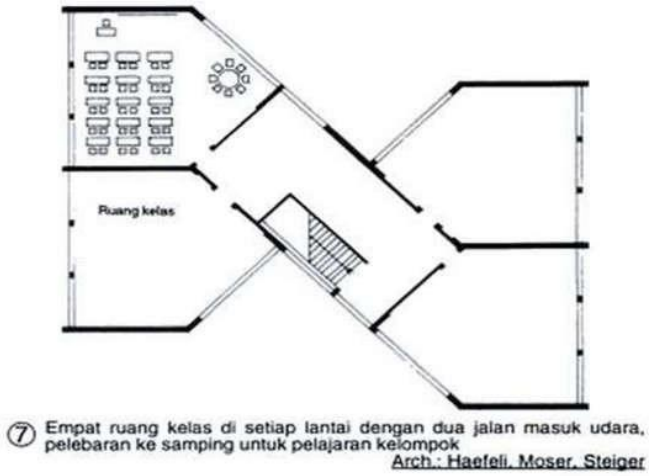


Gambar 2.8 ***Pola Ruang Kelas Bentuk Mata Gerjaji***
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

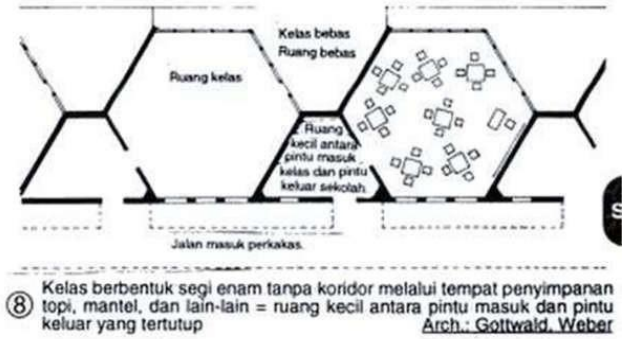
Gambar 2.9 Pola Ruang Kelas Yang Disisipkan Ruangan
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*



Gambar 2.10 ***Pola Ruang Kelas Berbentuk Hexagon***
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*



Gambar 2.11 ***Pola 2 Ruang Kelas Yang Dekat Tangga***
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*



Gambar 2.12 Pola Ruang Kelas Dengan Meja Belajar Kelompok
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

Gambar 2.13 Pola Ruang Kelas Hexagon Tanpa Koridor
Sumber : *Data Arsitek Jilid I*

2.4.3. Auditorium

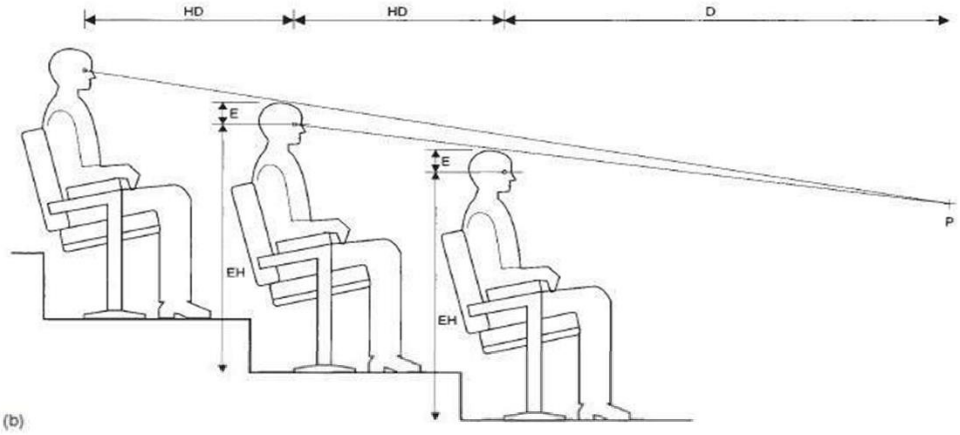
Auditorium adalah bagian dari teater, sekolah, atau bangunan umum (publik), disediakan untuk warga (hadirin) yang ingin menyaksikan atau sekedar mendengarkan. Auditorium dibuat dengan standar-standar ruang dan posisi pandangan dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya. (Rian, 2017)

- Standar - standar dalam auditorium

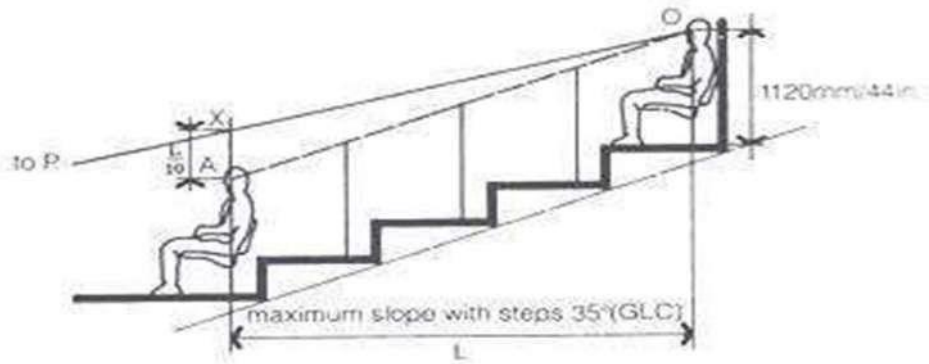
a) Batas visual dan arah pandang

Ada keterbatasan visual yang menentukan maksimum jarak dari area panggung yang mana jika jarak maksimun tersebut dilampaui maka penonton tidak bisa mengapresiasi pertunjukan seni dengan seharusnya dan untuk para pemain agar bisa menghibur penonton. Jarak dari panggung ke kursi terjauh bervariasi tergantung jenis pertunjukan dan skalanya.

- Pandangan Vertikal



Gambar 2.14 Layout Tempat Duduk (Kanan) Secara Vertikal
Sumber : *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*



Gambar 2.15 Layout Tempat Duduk (kiri) Secara Vertikal
Sumber : *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

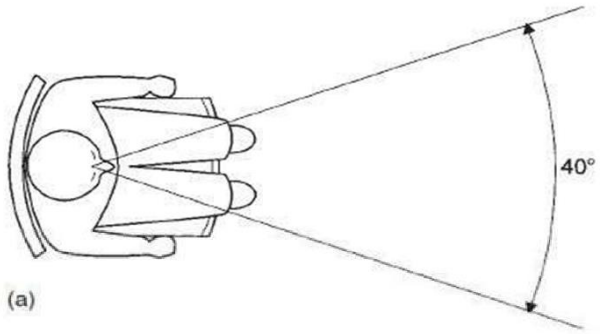
Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan vertikal (Appleton, 2008 dalam Michelle, 2012), yaitu:

1. Pandangan harus dapat melihat titik P yang diambil 60 - 90 cm dari ujung panggung.
2. Kemiringan trap tempat duduk tidak boleh lebih dari 35° -Jarak vertikal antara mata para penonton minimal 76 – 115 cm.
3. Rata² ketinggian mata penonton dari tempatt duduk adalah 112 cm.
4. Jarak antar mata penonton dengan kepala penonton yang berada di depan harus lebih dari 1,25 cm.

- Pandangan Horizontal

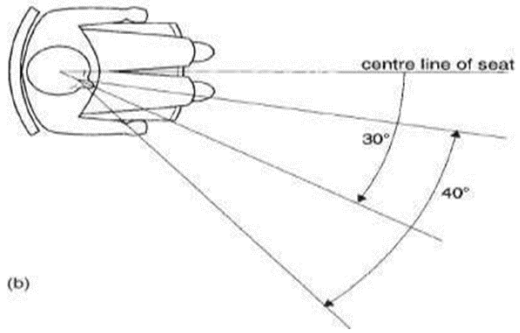
Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan horizontal, yaitu:

1. Tempat duduk penonton harus diatur agar berselisih, tidak semua sama deretnya, dengan tujuan agar penonton yang dibelakang mempunyai pandangan yang lebih leluasa.
2. Tanpa menggerakkan kepala, sudut untuk melihat keseluruhan area pertunjukan sebesar 40°.



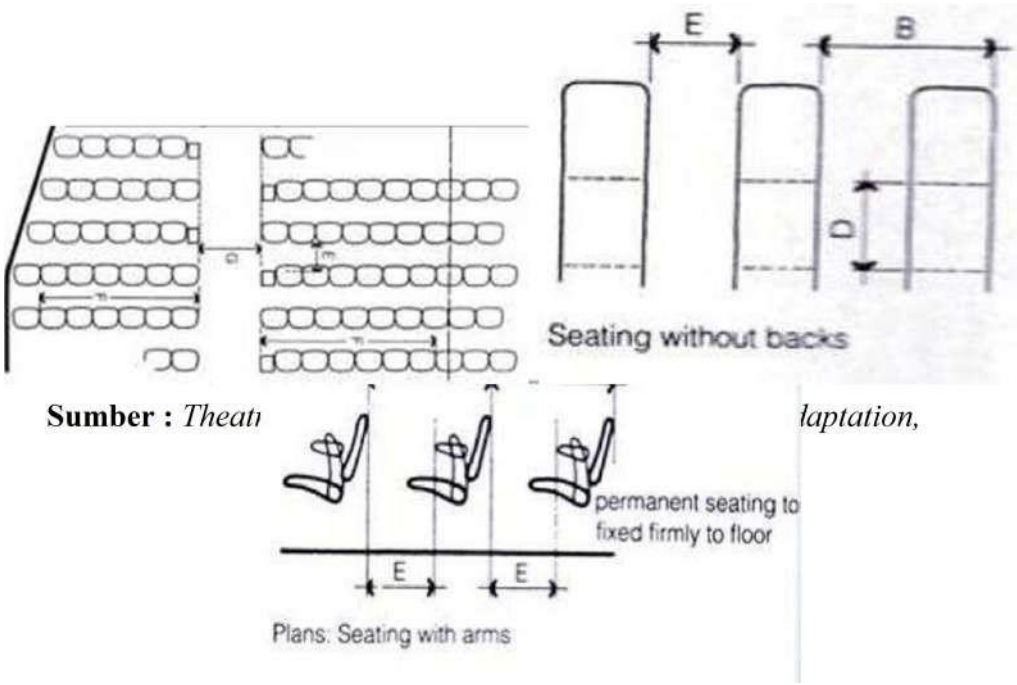
Gambar 2.16 Sudut Maksimal Untuk Melihat ke Arah Panggung Tanpa Menggerakkan Kepala
Sumber : *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

3. Penonton yang menggerakkan kepala untuk melihat sesuatu ke arah panggung lebih 30° dari garis tengah tempat duduk akan mengalami ketidaknyamanan.



Gambar 2.17 *Batas Sudut Gerakan Kepala Penonton*
Sumber : *Building for the Performing Arts, Ian Appleton, 2008*

b) Layout Tempat Duduk



Sumber : *Theat laptation,*

Gambar 2.18 *Layout Tempat Duduk Pada Auditorium*
Sumber : *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation, Roderick Ham, 1987*

1. Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton minimum sebesar 76 cm.
2. Jarak antar bagian belakang tempat duduk penonton tanpa penyangga minimum sebesar 60 cm.
3. Lebar tiap tempat duduk mempunyai lengan minimum sebesar 50 cm.
4. Lebar setiap tempat duduk tanpa lengan minimum sebesar 45 cm.
5. Dimensi vertikal tanpa penghalang antar baris tempat duduk penonton sebesar 30 cm.
6. Jarak maksimum tempat duduk dari jalan gang adalah sebesar jarak 6 tempat duduk penonton yang berjajar.
7. Lebar minimum jalan gang sebesar 110 cm.

c) Akustik

Berikut ini adalah persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu aditorium:

1. Harus ada kekerasan (*loudness*) yang cukup dalam tiap bagian auditorium.
2. Energi bunyi harus didistribusi (terdifusi) secara merata dalam ruang.
3. Karakteristik dengung optimum harus diselesaikan dalam auditorium.
4. Ruang harus bebas cacat akustik seperti gema, pemantulan berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.
5. Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran harus dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap ruang.

2.4.4. Perpustakaan

- Pengertian perpustakaan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

- Persyaratan ruang perpustakaan

a. Pintu masuk perpustakaan

Bangunan perpustakaan harus mudah dikenali dan memberi kesan ramah. Ruang lobi harus cukup luas untuk menyerap/menghalangi masuknya kebisingan dari luar bangunan dan memberi warna/suasana yang dapat menstimulasi pandangan. Ruang masuk langsung menuju ruang pengawasan/ruang pemandu, sepanjang lorong menuju ruang control/pemandu berjajar papan peraga.

b. Ruang pengawas

Ruang pengawas terletak didekat atau tampak dari pintu masuk, ukuran ruang cukup luas untuk menampung antrian pengunjung pada jam-jam sibuk, tetapi pengawas harus tetap dapat mengawasi seluruh ruangan.

c. Ruang pemandu

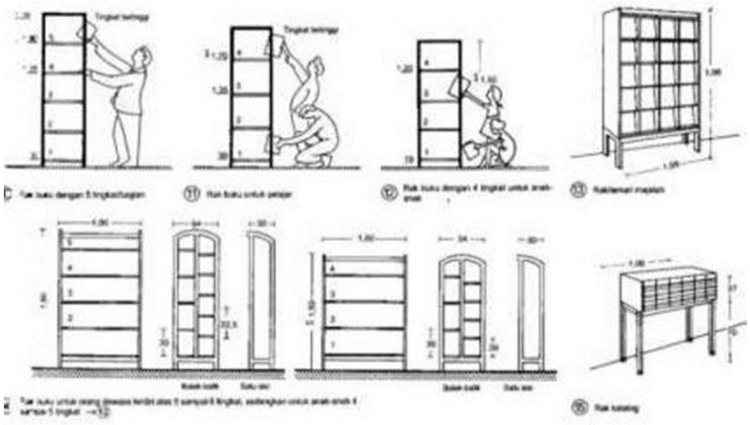
Ruang pemandu adalah tempat menyimpan indeks/buku-buku yang sudah dijilid/buku yang sudah diberi *barcode*. Terletak di dekat ruang pengawas atau ruang penerangan, sebelum masuk ke ruang perpustakaan, letaknya juga dekat dengan ruang katalog. Bila perpustakaan menggunakan kartu indeks, untuk sekitar 36.000 jilid buku dibutuhkan ruang seluas 12 m^2.

d. Meja penerangan

Meja penerangan terletak didekat katalog pemandu dan katalog daftar pustaka, dapat juga membantu pengawas mengawasi kegiatan dalam perpustakaan.

e. Satuan rak penyimpanan buku

Bahan material yang peling sering digunakan adalah dari bahan metal, rak tunggal yang dapat diatur ukurannya, rak berbanjar tunggal (menempel pada dinding) atau berbanjar ganda (letaknya ditengah ruang). Tinggi satuan rak adalah 2m (pada bagian buku pinjaman) dan 1,5m pada bagian anak-anak, tempat penumpukan buku tingginya 2,3m. Lebar rak 20-30cm untuk buku anak-anak, 20cm untuk buku fiksi, buku bacaan, sejarah politik, ekonomi dan hokum, 30cm untuk buku ilmu pengetahuan, teknik dan kesehatan. Panjang satuan rak umumnya 90cm. lebar gang utama pada perpustakaan/bagian terbuka 1.8m sedang gang cabang 1,2m.



Gambar 2.19 *Dimensi dan Satuan Rak Buku*
Sumber : *Data Arsitek Jilid 2*

f. Lemari/rak buku

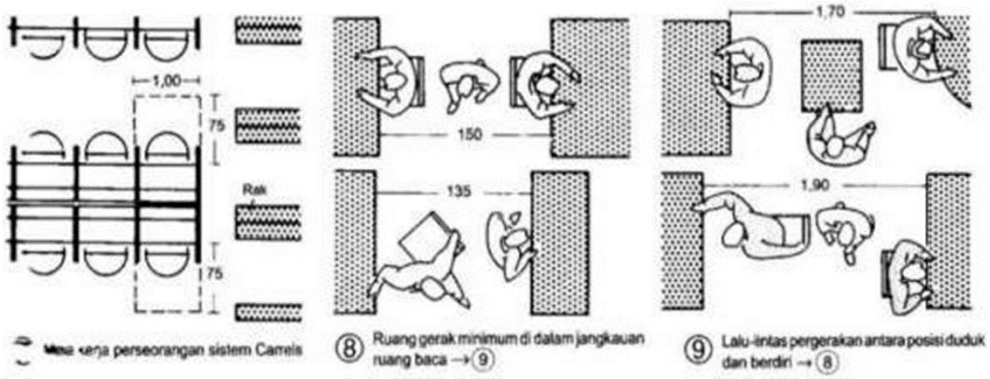
Ukuran terpanjang lemari buku adalah 6 satuan rak (5,4 m). maksimum 8 satuan rak (7,2 m), tetapi bila hanya dapat dicapai dari 1 arah cukup 4 satuan rak (3,6 m).

g. Rak-rak tengah pada daerah "terbuka" panjangnya sekitar 1,280-1.520mm (dapat menampung sekitar 164 jilid/m_2); pada perpustakaan "tertutup", rak tengah berukuran 1.060-1.280mm (daya tamping 200-215 jilid/m^2). Penentuan ukuran yang akan dipakai tergantung pada lebar gang.

Dari ukuran rak tengah (5.400mm, 6.000mm, 6.850mm, 7.310mm, 7.620mm, 7.750mm, 8.350mm), kIta dapat menentukan pilihan bagi ukuran struktur kotak tengah yang paling ekonomis. Pembagian angka diatas mempengaruhi pengaturan jendela, lampu atas (langit- langit), peralatan-peralatan yang terpancang tetap, lobang angin dan pengaturan pencahayaan. Ukuran kolom terbesar 450 x 450 mm tanpa lapisan permukaan dan tolerans, tinggi bersih langit-langit sekitar 2.400 mm.

Luas dan meja untuk belajar sambil duduk 900 x 600 mm/pembaca menghadap ke tirai/sekat rendah, kadang dilengkapi lampu baca yang terpancang pada meja. Untuk pelajar luas tempat belajar 2,32m^2

(termasuk ruang sirkulasi), berpenyekat diketiga sisinya (bilik terbuka); untuk peneliti luasnya 3m^2 dan berpenyekat di keempat sisinya (bilik tertutup, tujuannya adalah untuk keleluasaan pribadi dalam menekuni pekerjaannya tetapi penyekat cukup rendah untuk dapat mengetahui apakah bilik terisi atau kosong atau disalahgunakan untuk kepentingan lain.



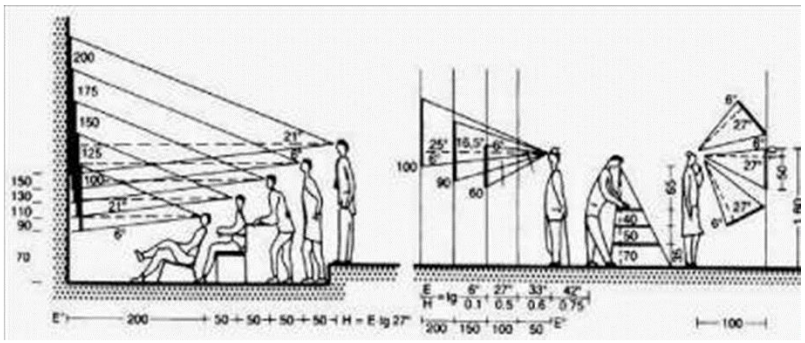
Gambar 2.20 *Layout Ruang Baca*
Sumber : *Data Arsitek Jilid 2*

h. Ruang - ruang dalam perpustakaan

Ruang untuk membongkar kemasan dan mengirim buku, ruang pencatatan buku masuk, penyusunan dalam katalog, menjilid buku dan memperbaiki buku rusak, *photocopy* dan mengetik; ruang kantor, ruang istirahat bagi pegawai perpustakaan, loker dan peturasan.

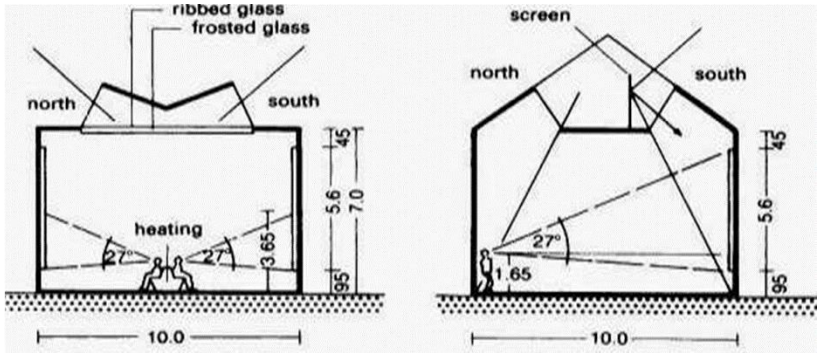
2.4.5. Ruang Pamer

Ruang pamer dapat berupa ruang seperti kamar atau seperti grand hall. Terkait dengan perancangan ruang pameran, penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengamat, karya, benda pendukung dan aksesoris ruang dengan tujuan agar ruang tersebut mudah diakses serta nyaman dalam proses interaksi.



Gambar 2.21 Jarak Pandang Manusia ke Objek Pameran
Sumber : *Data Arsitek Jilid 3*

Ruang pamer memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain benda yang dipajang atau dipamerkan harus benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.



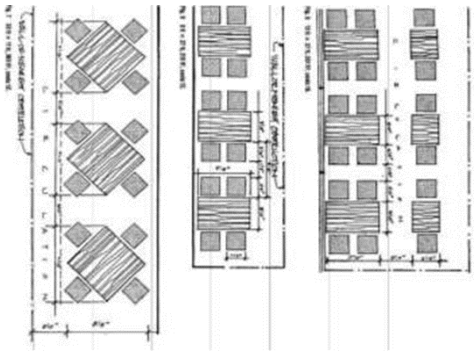
Gambar 2.22 Sudut Pencahayaan Alami Pada Ruang Pamer
Sumber : *Data Arsitek Jilid 3*

2.4.6. *Cafetaria*

Cafétaria atau *café* merupakan tempat makan dan minum yang terbatas menyajikan roti atau sandwich serta minuman-minuman ringan yang tidak beralkohol, biasanya erat hubungannya dengan kantor. *Cafétaria* merupakan salah satu klasifikasi dari restoran.

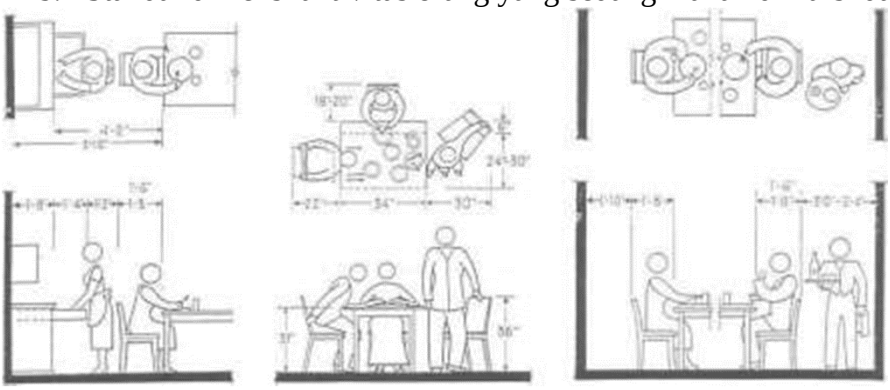
Adapun standar ruang yang ada dalam restoran adalah sebagai berikut:

a. Standar dimensi kursi dan meja yang digunakan di restoran.



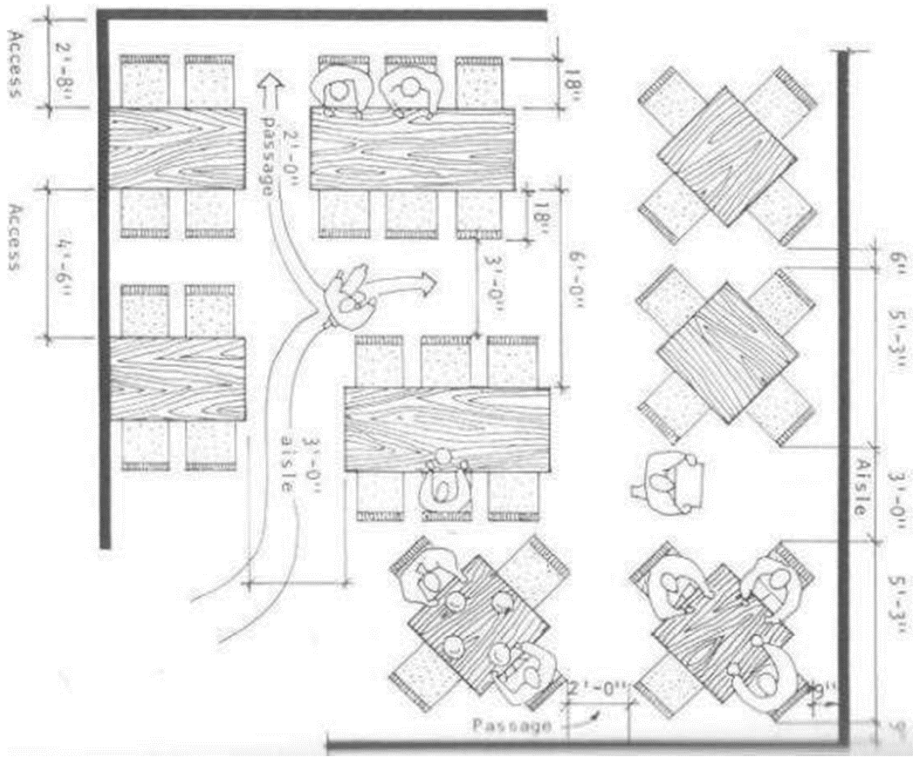
Gambar 2.23 Standar Dimensi Kursi dan Meja Cafetaria atau Restoran
Sumber : *1999:307 & 308*

b. Standar dimensi aktivitas orang yang sedang makan di kursi dan meja.



Gambar 2.24 Standar Dimensi Aktivitas Pengunjung Restoran
Sumber : *Time Saver Standards, 1999:312*

c. Standar sirkulasi yang ada di dalam restoran.



Gambar 2.25 *Standar Sirkulasi di Dalam Restoran*
Sumber : *Time Saver Standards, 1999:312*

d. Standar Sirkulasi di Area Pelayanan

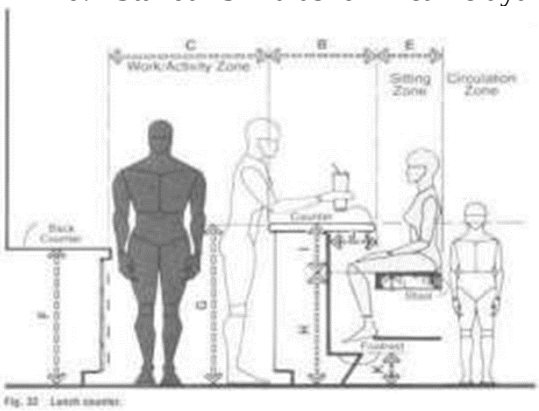


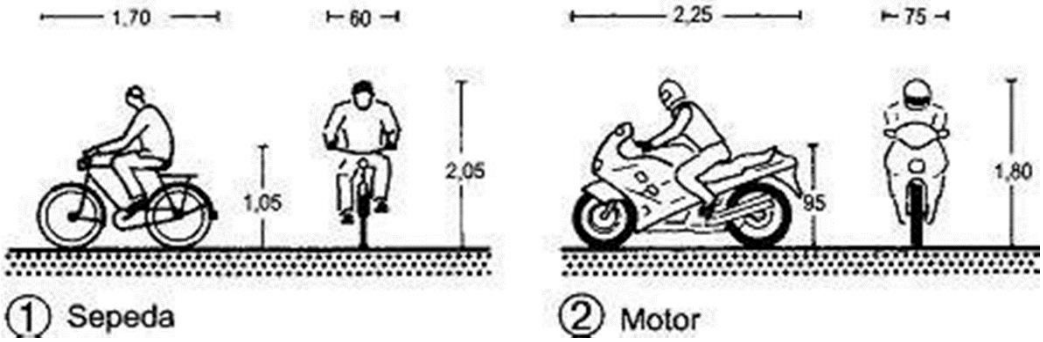
Fig. 32 Latch counter.

	in	cm
A	60–66	152.4–167.6
B	18–24	45.7–61.0
C	36	91.4
D	24	61.0
E	12–18	30.5–45.7
F	35–36	88.9–91.4
G	42	106.7
H	30–31	76.2–78.7
I	11–12	27.9–30.5
J	10	25.4
K	12–13	30.5–33.0

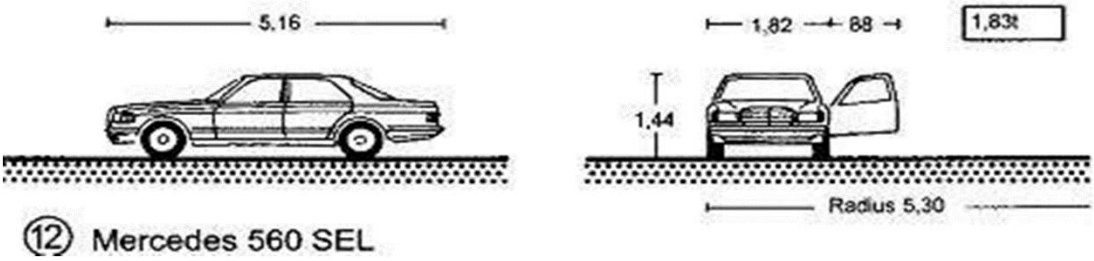
Gambar 2.26 *Standar Sirkulasi di Area Pelayanan*
Sumber : *Time Saver Standards, 1999:312*

2.4.7. Parkir

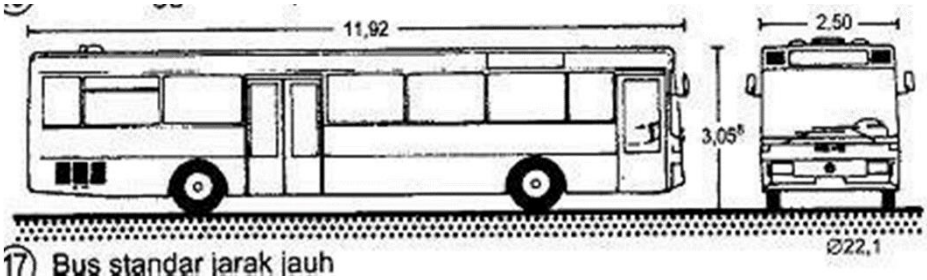
Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Adapun standar tempat parkir adalah sebagai berikut:



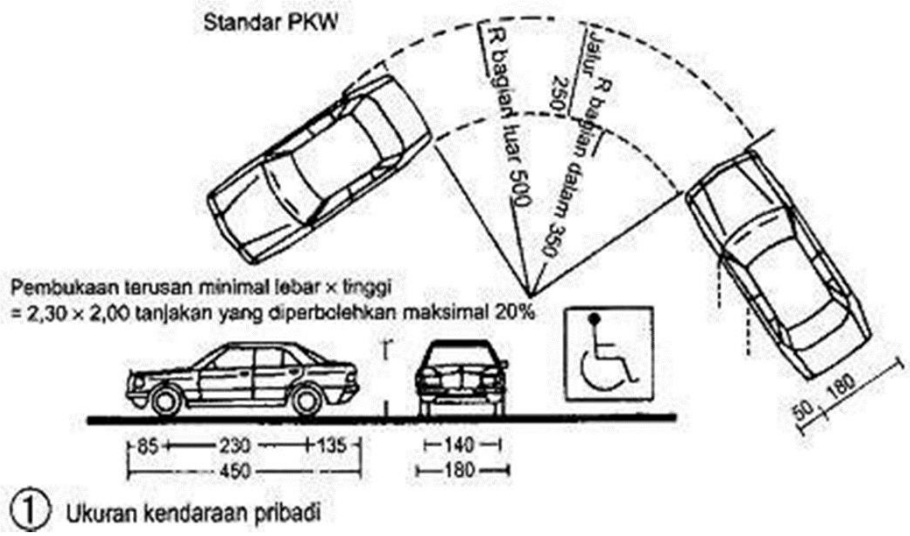
Gambar 2.27 *Standar Dimensi Sepeda dan Motor*
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2006:100*



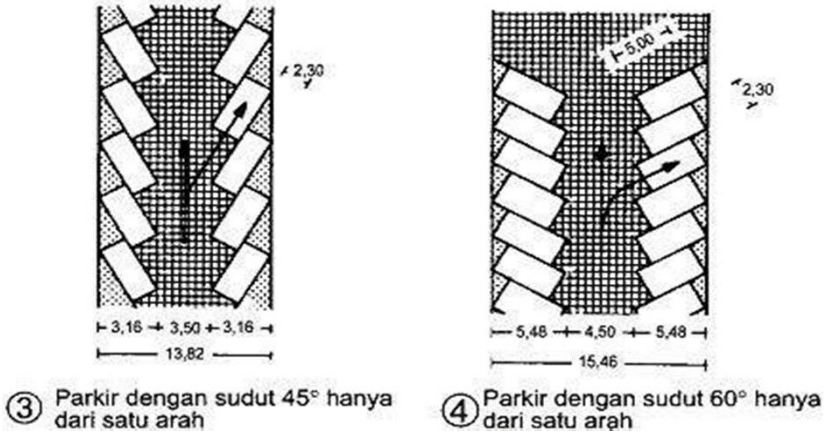
Gambar 2.28 *Standar Dimensi Mobil*
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2006:100*



Gambar 2.29 *Standar Dimensi Bus*
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2006:100*



Gambar 2.30 *Standar Dimensi Perputaran Kendaraan*
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2006:100*



Gambar 2.31 *Standar Ruang Parkir*
Sumber : *Ernest dan Peter Neufert, 2006:100*

2.5.Pengertian Modern

Kata modern dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kaitan dengan setiap hal yang berkembang pada masa kini atau yang menunjukkan karakter kekinian. Untuk suatu bangunan, bangunan yang modern berarti bangunan yang memiliki dan menunjukkan adanya ciri Arsitektur Modern. Bangunan yang memiliki gaya Arsitektur Modern harus mampu menghadirkan gaya hidup masa kini di dalam bangunan.

Menurut Prof. Ir. Sidharta, berasal dari kata latin “modernus,modo” yang artinya just now atau saat sekarang. Modern dapat diartikan juga tidak menutup diri terhadap inovasi-inovasi baru yang memang sesuai dan dapat diadaptasi oleh kondisi kita.

Menurut kamus bahasa indonesia kontemporer, Drs.Peter Salim adalah Terbaru, Muktahir, biasanya lebih baik dari yang lama.

- **Pengertian Arsitektur Modern**

Arsitektur Modern dapat diartikan sebagai pernyataan jiwa dari suatu massa, yang dapat menyesuaikan diri dengan perubahan sosial dan ekonomi yang ditimbulkan pada zamannya, yaitu dengan mencari keharmonisan dari elemen modern serta mengembalikan arsitektur pada bidang yang sebenarnya (ekonomis, sosiologis, dan kemasyarakatan). (Congreas Interationaux d’ Architecture Moderne/CIAM, 1928).

Dengan kata lain maka dapat disebutkan Arsitektur Modern adalah arsitektur yang dilandasi oleh komposisi massa dinamis, non aksial dan yang paling penting didasarkan atas pembentukan ruang-ruang, baik di dalam maupun diantara bangunan (Ir.Sidharta, Arsitektur Indonesia). Arsitektur Modern adalah hasil dari pemikiran baru mengenai pandangan hidup yang lebih manusiawi, seperti moralis, nasionalis, materialis, standarisasi serta jujur, yang diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

Di bawah ini adalah beberapa contoh bangunan berkonsep Arsitektur Modern antara lain:

Gambar 2.32 *Via 57 West di AS*
Sumber : *The Curst Organization*

Gambar 2.33 *Hangzhou Wave di China*
Sumber : *Google*

2.6.Tinjauan Bangunan Sejarah

2.6.1. Bandung *Creative* Hub

Berdasarkan tinjauan langsung di lapangan pada tanggal 10 juli 2018, saya melakukan tinjauan langsung ke Bandung Creative Hub.perasaan saya ketika pertama kali masuk ke Bandung Creative Hub, saya merasakan tempat

yang sangat nyaman. Dimana bangunan yang baru di buka untuk umum pada 28 Desember 2017 ini memiliki fasilitas yang lengkap dan canggih.

BCH ini dilengkapi dengan fasilitas ruang kelas, perpustakaan, café, took desain, galeri, bioskop, dan workshop yang dilengkapi dengan berbagai peralatan untuk berbagai sub-sektor, seperti fotografi, animasi, game, desain, music, fashion, dan lainnya.

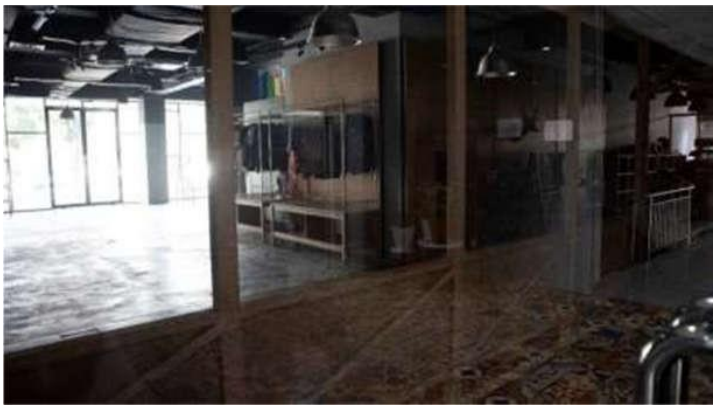
a) Fasilitas Bandung *Creative* Hub

Bandung *Creative* Hub (BCH) berada di bawah unit pelaksana teknis pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Dewi Kenny Kaniasari menjelaskan, terdapat lima lantai ditambah dengan *basement* dan rppftop yang memuat ruang-ruang dengan berbagai fungsi.

Gambar 2.34 *Bandung Creative Hub*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

Gambar 2.35 Lobby *Bandung Creative Hub*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

Gambar 2.36 *Café BCH*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 2.37 *Toko Produk BCH*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

Gambar 2.38 *Rooftop BCH*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi*

2.6.2. Digital Media *City* Seoul

Presiden Jokowi mendorong industri kreatif di Indonesia untuk bersaing dengan Korea Selatan. Jokowi yakin Indonesia memiliki potensi dalam pengembangan industri kreatif dengan cara belajar dan menimba pengalaman dari Korea Selatan.

Pernyataan Presiden Jokowi itu usai mengunjungi Kawasan Sangam-dong, Seoul, Selasa (17/05/2016). Di Sangam-dong terdapat Digital Media *City* yakni media dan hiburan berteknologi tinggi. Pada kesempatan tersebut, Jokowi mengamati dan sempat mencoba peralatan digital yang disediakan di DMC. Presiden juga sempat mengenakan busana tradisional Korea, sehingga menarik perhatian para netizen untuk berkomentar lucu di akun *fanpage facebook*nya. (www.MerahPutihNasional.com)

Gambar 2.39 Presiden Jokowi mengenakan busana tradisional khas Korea Selatan
Sumber : *Biro Pers Setpres*

Gambar 2.40 Presiden Jokowi berkesempatan mencoba perangkat digital buatan Korea Selatan
Sumber : *Biro Pers Setpres*

Presiden Jokowi berharap Indonesia dapat berguru pada Korea Selatan dalam mengembangkan industri kreatif. Apalagi Indonesia juga memiliki konten-konten local yang tak kalah menariknya di banding dengan K-Pop. (www.MerahPutihNasional.com).

Sebagai catatan, hasil industri Korea Selatan telah menghadirkan K-wave alias gelombang Korea yang belakangan ini sukses mengisi etalase budaya pop di Kawasan Asia bahkan dunia. (www.MerahPutihNasional.com).

Gambar 2.41 *Digital Media City Seoul*
Sumber : *Google*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data - data dan analisa yang sudah dijelaskan di bab - bab sebelumnya dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan, dapat diperoleh kesimpulan yaitu:

a. Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan adalah suatu fasilitas yang digunakan untuk memfasilitasi untuk kegiatan kreatif masyarakat dalam bidang produk dan jasa dalam skala nasional maupun internasional. Fasilitas ini diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan tersebut di Kab. Grobogan sehingga mampu meningkatkan perekonomian Kab. Grobogan.
b. Bangunan Pusat Industri Kreatif ini nantinya akan menjadi salah satu bangunan pertemuan orang- orang kreatif di Kab. Grobogan.
c. Adanya bangunan Pusat Industri Kreatif ini ditujukan untuk para pelaku bisnis, maupun pengusaha - pengusaha untuk mengadakan event di bangunan tersebut.
d. Site terpilih untuk perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif beradadi Jl. Untung Suropati, Purwodadi, Grobogan dengan luas 9390 m²
e. Fasilitas ruang yang ada di bangunan Pusat Industri Kreatif ini yaitu antara lain fasilitas utama, fasilitas pengelola, fasilitas penunjang dan fasilitas servis.

- Fasilitas Utama
  - Ruang Kegiatan Desain Produk dapat menampung 100 orang.
  - Ruang Kegiatan Fesyen dapat menampung 100 orang.
  - Ruang Kegiatan Kuliner dapat menampung 100 orang.
- Fasilitas Pengelola

Pada fasilitas pengelola ini terdapat beberapa ruang kerja yang digunakan para pengelola untuk mengelola bangunan tersebut.

- Fasilitas Penunjang

  Selain Fasilitas Utama dan fasilitas pengelola di bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini juga menyediakan fasilitas penunjang seperti, Foodcourt, ATM Center, Toko Souvenir dsb. Dan juga terdapat auditorium yang dapat menampung 300 orang, ruangan ini dapat digunakan untuk acara pertemuan yang skalanya tidak terlalu besar.

- Fasilitas Servis

  Selain Fasilitas diatas dibangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini terdapat beberapa fasilitas servis diantaranya, mushola, toilet, Loading dock, gudang yang berukuran besar dsb. Dan yang paling penting yaitu terdapat area parkir luar dan parkir basement, yang dapat menampung 500 motor, 50 mobil dan 3 bus.

f. Perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan ini menggunakan pendekatan desain Arsitektur Modern. Dimana citra bangunan nantinya akan berorientasi ke masa depan atau bangunan tersebut mengikuti perkembangan zaman. Dengan bentuk fasad yang dinamis kreatif dan inovatif akan membuat bangunan terlihat menarik dan tentunya tetap memperhatikan fungsi dari bangunan tersebut. Dan nantinya bangunan tersebut dapat menjadi ikon baru di Kabupaten Grobogan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan data - data dan analisa yang sudah dijelaskan di bab - bab sebelumnya dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan,dapat dijelaskan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan yaitu:

a. Pengguna

Bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini di desain dengan pertimbangan pengguna atau pengunjung yang akan menggunakan bangunan tersebut. Bangunan ini merupakan area publik baik untuk negarawan, wisatawan, usahawan, dan sebagainya sehingga dapat mewadahi fasilitas-fasilitas di dalamnya. Dalam analisis pengguna terdiri dari pengunjung atau pengguna, dan pengelola bangunan.

- Pengelola : 18 orang
- Peserta Desain Produk : 64 orang
- Peserta Fesyen : 64 orang
- Peserta Kuliner : 64 orang
- Pengunjung Pameran : 300 orang

b. Program Ruang

Dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini terdapat beberapa ruanganyang dapat menunjang kegiatan-kegiatan yang ada didalam bangunan tersebut :

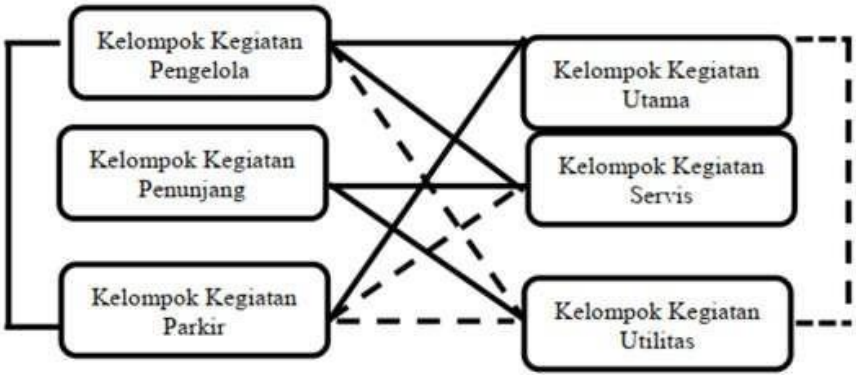
Tabel 5.1 Program Ruang

No.	Ruang	Luas (m^2)
1.	Kelompok Kegiatan Pengelola	
	R. Penanggungjawab	25 m^2
	R. Sekretaris	16 m^2
	R. Staff	16 m^2
	R. Kabag Keuangan	20 m^2
	R. Sekretaris	16 m^2
	R. Staff	16 m^2
	R. Kabag Teknis Umum	20 m^2
	R. Sekretaris	16 m^2
	R. Staff	16 m^2
2.	Kelompok Kegiatan Desain Produk	
	Kelas Desain	64 m^2
	Lab. Material	60 m^2
	Lab. Kayu	128 m^2
	Lab. Komputer	128 m^2

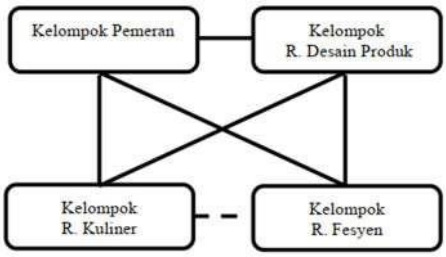
	Studio Desain	90 m^2
	Galeri	128 m^2
	R. Workshop	128 m^2
	Gudang Alat	20 m^2
	Gudang Bahan	30 m^2
3.	Kelompok Kegiatan Fesyen	
	Kelas Desain	64 m^2
	Lab. Cetak	60 m^2
	Lab. Material	60 m^2
	Lab. Jahit	128 m^2
	Studio Fesyen	40 m^2
	Galeri	128 m^2
	R. Workshop	128 m^2
	Make Up Room	20 m^2
	Dressing Room	24 m^2
	Audiens	120 m^2
	Gudang Alat	20 m^2
	Gudang Bahan	30 m^2
4.	Kelompok Kegiatan Kuliner	
	Kelas Desain	64
	Dapur	100
	Penyimpanan Bahan Makanan	60
	Penyimpanan Alat Masak	36
	Lab. penyajian	96
	Galeri	128
	Gudang Alat	20
	Gudang Bahan	30
5.	Ruang Penunjang	
	Auditorium	
	Tempat Duduk	450
	R. Kontrol	12
	R.Transit	16
	R. Ganti	10
	Backspace	24
	Pre-function	64
	Workshop	
	Ruang Kerja Mini	120
	Pantry	18
	Perpustakaan	64
	Mushola	
	Tempat Sholat	48
	Tempat Wudhu	8

	R. Tunggu	20
	Hall	80
	Resepsionis	8
	Lounge	40
	Tenant	45
	Tempat Makan	60
	ATM Center	7,5
	R. Seleksi	40
	R. Merokok	20
	Ruang Servis	
	Loker	100
	Pantry	5,6
	Lavatory	96
	Jatinor	24
	Loading Dock	60
	Gudang	60
	R. Keamanan	12
	R. CCTV	12
	Ruang Parkir	
	Motor Pengunjung	880
	Mobil Pengunjung	2750
	Bus	115,5
	Motor Pengelola	100
	Mobil Pengelola	250
	Plaza	1.132,75
	Drop Off	25
	Ruang Utilitas	
	R. Penampungan Air	16
	R. Genset	32
	R. Sampah	16
	R. Pompa Air	16
	Bengkel	16

c. Organisasi dan Pola Sirkulasi Ruang



Gambar 5.1 Analisa Hubungan Kelompok Ruang
Sumber : Analisa Penulis, 2018



Gambar 5.2 Analisa Hubungan Kelompok Kegiatan Utama
Sumber : Analisa Penulis, 2018

Aspek teknis dan kinerja yang digunakan dalam perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kab. Grobogan antara lain :

- Aspek Teknis

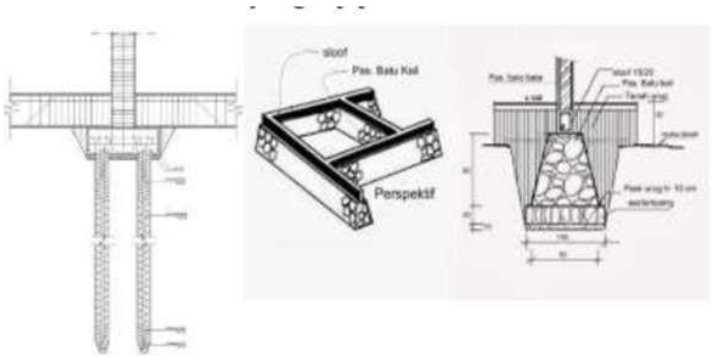
  - Sistem Modul Bangunan

    Penggunaan system modul pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif ini menentukan modul yang digunakan untuk suatu ruang yang terpola dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan.

  - Sistem Pondasi

    Sistem Pondasi yang digunakan pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif ini yaitu pondasi mini pile, pondasi mini pile adalah pondasi yang pemasangannya dilakukan dengan menancapkan tiang pancang ke dalam tanah dengan hammer sampai ke lapisan tanah

yang paling keras. Selain itu penggunaan pondasi mini pile sebagai pondasi utama bangunan ini nantinya juga menggunakan pondasi lajur dimana pondasi tersebut digunakan untuk struktur bangunan massif atau plat dinding sejajar pada kekuatan dan keadaan tanah yang sejajar.



Gambar 5.3 Macam Pondasi
Sumber : Analisa Penulis, 2018

- Sistem Struktur Atap

  Sistem Struktur Atap dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunakan sistem struktur atap datar. Atap datar dipilih karena agar dapat dimanfaatkannya atap untuk utilitas.

➢ Aspek Kinerja

❖ Sistem Pencegahan Kebakaran

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini dilengkapi dengans istem pencegahan Lebakaran itu sendiri berupa :

- Sistem Pendetektsi

  Alat yang digunakan untuk mendeteksi secara dini adanya kebakaran yaitu dengan menggunakan *smoke detectore*.

Gambar 5.4 *Smoke Detector*

❖ Sistem Pemberitahuan

Alat yang digunakan untuk memberitahukan jika terjadinya kebakaran yaitu menggunakan alat *fire* alarm.

Gambar 5.5 *Fire Alarm*

❖ Sistem Pencegahan

Untuk mencegah terjadinya kebakaran di dalam bangunan ini juga terdapat alat untuk memadamkan api berupa sprinkle, hydrant dan juga apar.

Gambar 5.6 Alat Pencegahan

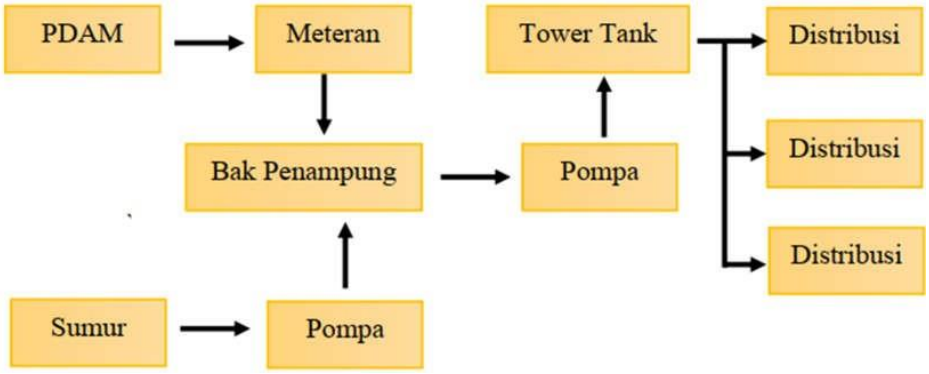
❖ Sistem Evakuasi

Jika terjadi kebakaran sistem evakuasi sangatlah penting untuk menyelamatkan pengunjung dari kebakaran, dan didalam bangunan ini juga terdapat sistem evakuasi berupa tangga darurat untuk menyelamatkan diri dari kebakaran.

Gambar 5.7 Sistem Evakuasi

❖ Sistem Jaringan Air Bersih

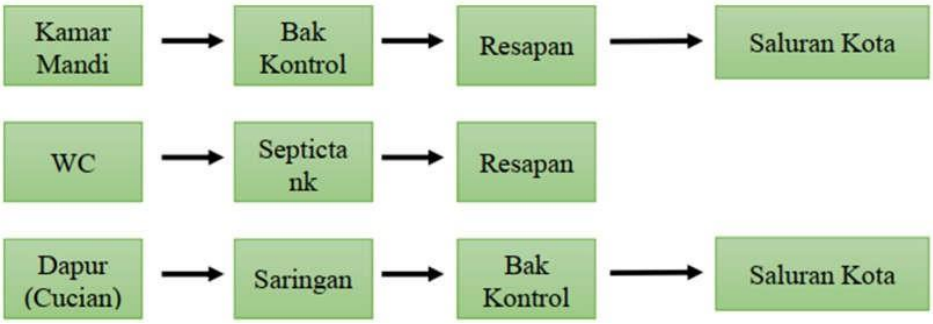
Untuk memenuhi kebutuhan air bersih di dalam bangunan, di bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunakan air PDAM dan juga sumur, sehingga semua kebutuhan air bersih di dalam bangunan akan tersedia.



Gambar 5.8 Sistem Jaringan Air Bersih

❖ Sistem Jaringan Air Kotor

Limbah-limbah yang dihasilkan dari penggunaan bangunan tersebut dan setelah diolah limbah tersebut dibuang ke saluran kota maupun dimanfaatkan kembali untuk menyiram taman.



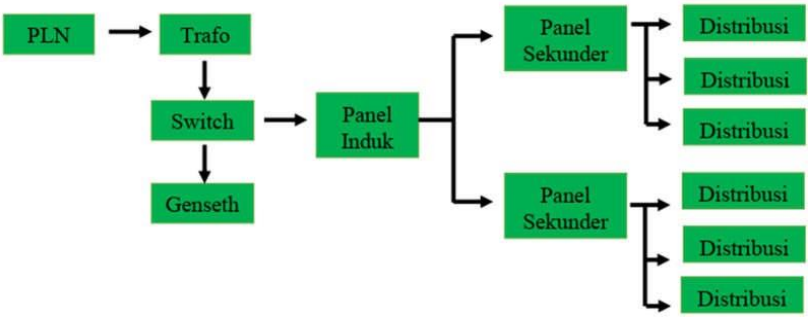
Gambar 5.9 Sistem Jaringan Air Kotor

❖ Sistem Pembuangan Sampah

Untuk pembuangan sampah yang ada pada bangunan Pusat Industri Kreatif yaitu sampah yang dimasukkan di tempat sampah yang sudah disediakan disekitar bangunan kemudian sampah oleh petugas kebersihan dikumpulkan di bak penampungan sampah dan baru kemudian oleh truk sampah di bawa ke tempat penampungan akhir.

❖ Sistem Jaringan Listrik

Sumber listrik pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini bersal dari PLN yang kemudian diterima trafo yang terdapat pada bangunan ini, jika terjadi pemadaman listrik sumber listrik berasal dari genset yang seudah tersedia di bangunan ini sehingga tidak mengganggu kegiatan yang ada di dalam bangunan.



Gambar 5.10 Sistem Jaringan Listrik

- Sistem Keamanan

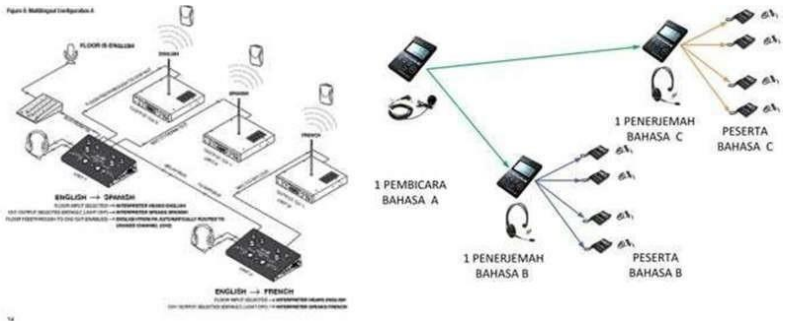
Keamanan di bangunan Pusat Industri Kreatif ini selain menggunakan jasa petugas keamanan juga menggunakan kamera CCTV yang terletak disekitar bangunan untuk memantau kondisi sekitar.

- Sistem Akustik Ruang

Sistem akustik ruang dalam bangunan Pusat Industri Kreatif ini digunakan untuk membantu jalannya kegiatan konvensi agar para peserta dapat mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh narasumber, dan pada ruang konvensi ini juga terdapat sistem penerjemah bahasa yang gunanya untuk menerjemahkan apa yang dikatakan narasumber ke dalam bahasa lain yang sesuai dengan asal dari para peserta sehingga peserta dapat mengikuti jalannya kegiatan tersebut

- Sistem Komunikasi Darurat

Pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini juga terdapat sistem komunikasi darurat yang fungsinya memberitahukan kepada seluruh pengguna bangunan jika terjadi kondisi darurat, sistem tersebut seperti, speaker, microfone dsb.

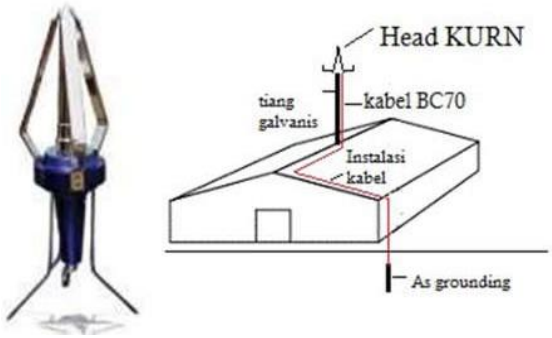


Gambar 5.12 Sistem Komunikasi Darurat

- Sistem Penangkal Petir

Mengingat bangunan Pusat Industri Kreatif ini merupakan bangunan dengan 4 lantai maka penggunaan sistem penangkal petir sangat penting untuk

melindungi bangunan.



Gambar 5.13 Sistem Penangkal Petir

- Sistem Transportasi Vertikal

Untuk menunjang kegiatan yang ada di bangunan Pusat Industri Kreatif ini sistem transportasi vertikal sangatlah penting. Dan bangunan ini dilengkapi dengan sistem tersebut diantaranya lift , tangga utama, tangga darurat.

- Sistem Penghawaan

Untuk sistem penghawaan pada bangunan Pusat Industri Kreatif menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berupa adanya area terbuka yang bisa digunakan untuk sirkulasi udara, sedangkan penghawaan buatan berupa penggunaan AC di dalam ruangan.

- Sistem Pencahayaan

Untuk sistem pencahayaan pada bangunan Pusat Industri Kreatif ini menggunaan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berupa penggunaan material kaca seperti spider glasss pada fasad bangunan dan juga skylight, sedangkan pencahayaan buatan berupa penggunaan lampu LED downlight, lampu sorot untuk menerangi bangunan khususnya dimalam hari.

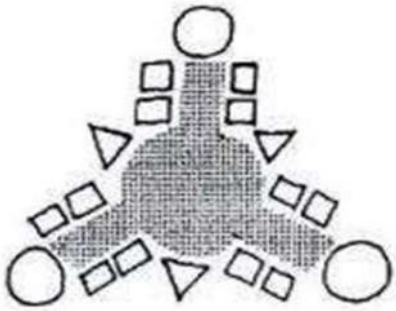
Gambar 5.14 Sistem Pencahayaan

- Aspek Arsitektural

Pada perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini penerapan konsep modern yang akan di terapkan pada bangunan tersebut antara lain:

- Penerapan Sirkulasi Pada Bangunan

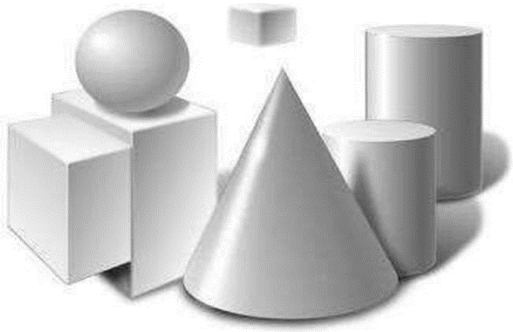
Dalam perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif penerapan sistem sirkulasi pada bangunan menggunan sistem sirkulasi menyebar. Yaitu sirkulasi yang mengarahkan para pengguna khususnya para pengunjung ke berbagai area ruang maupun fasilitas yang tersedia dalam bangunan dimulai dari area pusat bangunan yaitu lobby.



Gambar 5.17 Sistem Sirkulasi
Sumber: Google

❖ Penerapan Bentuk Bangunan

Dalam sebuah desain modern dapat terjadi dengan adanya permainan pola - pola tertentu dalam sebuah rancangannya. Pada perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini, konsep bentuk yang digunakan adalah konsep bentuk geometri, bentuk bentuk geometri dapat memberikan kesan adanya bentukan yang mengarah ke bentuk modern.



Gambar 5.18 Penerapan Bentuk
Sumber: Google

➢ Penerapan Fasad Bangunan

Pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini pada bagian fasadnya akan menggunakan sun shading, selain sebagai penghalang masuknya sinar matahari ke dalam bangunan sun shading juga berfungsi sebagai point of interest, dan juga penggunaan kaca spider glass, dan juga akan menambahkan unsur vegetasi pada bagian fasad, sehingga akan membuat ruangan yang ada didalam menjadi sejuk.

Gambar 5.19 Penerapan Fasad Bangunan

Sumber: Google

- Penerapan Material Bangunan

- Penerapan Metrial Plafon Ruang

Konsep plafon pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini mengaplikasikan material acrilic dan pvc. Pemilihan material ini untuk mendukung konsep desain yang telah ditetapkan, yaitu modern. Rangka plafon menggunakan rangka gantung dengan menerapkan permainan beda level ketinggian plafon dan permainan lengkungan pada tiap perbedaan ketinggian level plafon. Penggunaan material pvc ini mendukung konsep lengkung pada desain pola plafon. Selain itu juga menggunakan material gypsum board dan polywood.

Gambar 5.20 Penerapan Material Bangunan

Sumber: Google

❖ Penerapan Material Dinding Ruang

Penerapan dinding pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ada beberapa penerapan, yaitu dinding menggunakan plester semen lalu dilakukan proses finishing dengan menggunakan wall paint dengan warna dan jenis yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Kemudian, Dinding menggunakan treatment berbahan acrylic yang juga berfungsi sebagai pencahayaan ruangan.

Gambar 5.21 Penerapan Material Dinding
Sumber: Google

❖ Penerapan Material Lantai Ruang

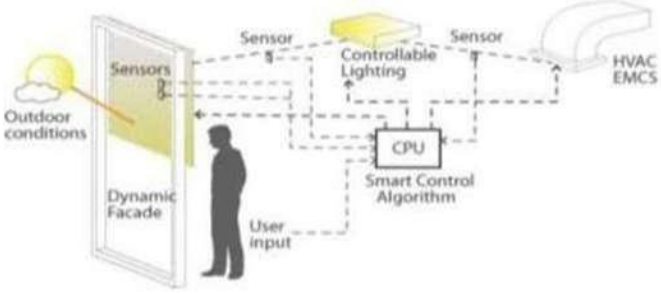
Konsep lantai pada perancangan bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini menggunakan beberapa sistem. Aplikasi material pada lantai menggunakan beberapa jenis finishing. Pada area lobby menggunakan Granito Tiles dengan modul 100 x 100cm. Konsep pemilihan material lantai pada area lobby berdasarkan aspek visual. Kemudian pada area auditorium lantai menggunakan material karpet dengan motif yang sesuai keinginan, penggunaan material karpet pada lantai are tersebut mampu meredam suara yang ditimbulkan dari area tersebut.

Gambar 5.22 Penerapan Material Lantai Ruang
Sumber: Google

➢ Penerapan Inovasi Teknologi

❖ Penggunaan Sensor Matahari Pada Fasad Bangunan

Penggunaan sensor yang ditempatkan pada bagian fasad bangunan yang dapat memantau kondisi cahaya dan hawa yang dibutuhkan suatu ruangan. Sistem pengendalian ini digunakan untuk memantau besarnya cahaya dan suhu setiap ruangan sehingga dapat mengendalikan atau mengurangi kebutuhan cahaya dan suhu ruangan yang berlebih melalui modul fasad.



Gambar 5.23 Penggunaan Sensor Matahari pada Fasad Bangunan
Sumber: Google

➢ Ramah Lingkungan

Penerapan poin arsitektur modern pada bangunan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan ini adalah ramah lingkungan. Aplikasi ramah

lingkungan pada bangunan secara langsung berupa penggunaan kerikil yang dipadatkan untuk area perkerasan, tanaman untuk atap, dan juga memaksimalkan kulit bangunan (*fasade envelope*). Disamping penerapan secara langsung, aplikasi ramah lingkungan secara tidak langsung juga menjadi bagian yang tidak terlewatkan seperti, penggunaan material kaca dengan teknologi terbaru yang tujannya untuk mengurangi dampak lingkungan dan pemanasan global secara umum.

Gambar 5.24 Ramah Lingkungan

Sumber: Google

DAFTAR PUSTAKA

Database Industri Kreatif di Kabupaten Grobogan Tahun 2017 http://archidkot.blogspot.com/2016/05/arsitektur-modern.html

Pangestu, Rian Aji (2017) Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Teori Arsitektur Kontemporer, S1 skripsi, UNNES.

Ramadhan, Afif Fahrul (2019) Galeri Animasi Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, S1 LPA, UNNES

Peraturan Daerah Kabupaten Grobogan Nomor 7 Tahun 2012 Tentang Tata Ruang Wilayah Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2031

Subsektor, Badan Ekonomi Kreatif, Online (http://www.berkaf.go.id/subsektor, diakses pada 25 April 2018).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang.

Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Kemenkes/SK/VII/2013 Tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran.

Keputusan Menteri Koperasi Dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia Nomor: 81.3/Kep/M.UMKM/VIII/2002 Tentang Petunjuk Teknik Perkuatan Permodalan Usaha Kecil, Menengah, Koperasi dan Lembaga Keuangan Dengan Modal Awal Melalui Inkubator.