

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul laporan studio konsep perancangan arsitektur yang dipilih adalah ***Co-Living Dan Creative HUB Di Solo Baru Dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Lingkungan***. Untuk mengetahui maksud dari judul tersebut, akan diuraikan pengertiannya sebagai berikut:

Co-Living : Konsep hunian berbasis prinsip berbagi fasilitas. Hunian dengan konsep ini memiliki prinsip ruang privat yang kecil dan ruang bersama yang besar. Ruang bersama ini biasanya berupa dapur, lounge, ruang kerja, serta ruang utilitas seperti laundry. Dengan adanya ruang bersama membuat harga sewa yang dibebankan kepada seorang penghuni menjadi lebih murah karena penggunaannya yang dilakukan secara bersama.

Creative HUB : Creative hub adalah tempat berkumpulnya para pelaku kreatif untuk memamerkan karyanya bahkan sampai tahap terdasar yaitu produksi karyanya.

Solo Baru : Kawasan Solo Baru Merupakan kota satelit bagi Surakarta untuk memenuhi kebutuhan akan tempat tinggal. Perkembangan Kawasan Solo Baru kini tidak hanya menjadi Kota Satelit saja akan tetapi sudah berkembang menjadi pusat kegiatan baru yang memiliki kedudukan sebagai PKLP (Pusat Kegiatan Lokal Promosi) di dalam RTRW Kabupaten

Sukoharjo. Fungsi pelayanan ini dikarenakan berkembangnya kegiatan kota terutama kegiatan perekonomian yang berkembang di sepanjang Jalan Ir. Soekarno bahkan oleh Pemerintah Kabupaten Sukoharjo akan direncanakan sebagai kota mandiri.

Arsitektur : Sebuah Kekuatan/ Kekokohan (*Virmitas*), Keindahan/ Estetika (*Venustas*), dan Kegunaan/Fungsi (*Utilitas*). (*Virtuvius*, 1414)

Ramah : Ramah lingkungan adalah konsep yang mempertimbangkan kelangsungan ekologi lingkungan serta mengusahakan sekecil mungkin memberikan dampak buruk terhadap lingkungan

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul *Co-Living Dan Creative HUB Di Solo Baru Dengan Pendekatan Arsitektur Ramah lingkungan* adalah mendirikan hunian berkonsep *co-living* yang terintegrasi dengan *creative hub* serta menjadi pusat ruang terbuka publik yang mewadahi kreatifitas masyarakat. hunian didirikan dengan menggunakan pendekatan arsitektur ramah lingkungan sebagai solusi masa depan desain arsitektur modern serta mampu menjadi *landmark* kawasan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Perkembangan Co-Living Di Indonesia

Konsep hunian co-living pun kini terus berkembang di kota-kota besar dengan kepadatan yang tinggi. Hunian co-living merupakan pengembangan dari konsep co-housing yang mengalami penyesuaian dengan kondisi masyarakat di daerah perkotaan padat. Konsep co-living sendiri bukanlah sesuatu yang baru di Indonesia. Indekos dan asrama mahasiswa adalah bentuk hunian sewa yang sudah lama ada di Indonesia. Yang membedakan co-living dari indekos, asrama ataupun hunian sewa lainnya adalah pada program kegiatan bersama penghuni yang disediakan di dalamnya (Cohive, 2019). Poin utama yang membedakan co housing dengan co-living adalah model pengelolaan. Jika co-housing dikelola oleh komunitas penghuni sendiri dengan menjalankan programnya bersama-sama, maka co- living dikelola oleh pengelola sebagai pihak ketiga bersama penghuni untuk memutuskan, menjalankan dan mengawasi program aktivitas bersama antar penghuni di dalamnya. Demikian dengan sistem kepemilikan co-living yang pada umumnya mengadopsi sistem sewa tinggal, untuk merespon kebutuhan hunian generasi milenial di kota-kota besar.

1.2.2 Perkembangan Co-Living Di Surakarta

Mengacu Solo Baru menjadi kota satelit Dari Surakarta serta lokasinya yang cukup jauh dari pusat Kota Kabupaten Sukoharjo. Maka di sini yang mengacu dengan hal tersebut, yang akan menjadi pembahasan adalah

menggunakan konteks Surakarta. Berdasarkan pengamatan, di Surakarta Sudah Terdapat *Co-Living*, yaitu JW Naungan yang terintegrasi dengan Coffee Shop Natahati *Coffee*. Kedua Ada Loa Living yang berlokasi Di Solo Baru, yang menawarkan layanan penginapan harian serta penyewaan bulanan dengan harga yang bervariasi.

1.2.3 Perkembangan Industri Kreatif

Indonesia menjadi salah satu negara di dunia yang memiliki kinerja ekonomi paling hebat. Tahun 2015 lalu, kita mencatatkan pertumbuhan produk domestik bruto (pdb) 4,79%, lebih tinggi daripada pertumbuhan ekonomi global yang diperkirakan hanya mencapai 2,4%. Iklim yang positif ini tentunya menjadi momen yang tepat bagi pemerintah untuk mengokohkan fondasi perekonomian, terutama pada sektor riil. Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas adalah ekonomi kreatif. Presiden Joko Widodo optimistis bahwa ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Bahkan Pada Oktober 2019, Jokowi mengangkat ekonomi kreatif yang semula dinaungi oleh badan ekonomi kreatif menjadi oleh kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide- ide kreatif pemikiran manusia. Badan Ekonomi Kreatif menetapkan ada 16 subsektor dari industri kreatif yang menjadi

fokus untuk dikelola dan dikembangkan. Berdasarkan **Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif** yang mengatakan bahwa bahwa bidang ekonomi kreatif merupakan salah satu bidang ekonomi yang perlu didorong, diperkuat, dan dipromosikan sebagai upaya untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Mendukung peraturan tersebut, maka diperlukan pengembangan pembangunan pusat kegiatan kreatif yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan di bidang industri kreatif.

1.2.4 Creative HUB

Creative Hub mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2017 dengan dibangunnya Jakarta *Creative Hub* (JCH) pada tahun 2017, setelah itu disusul oleh kota-kota lain Seperti Bandung Dan Sukabumi. Menurut *creative hubkit* (2018), *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Para pelaku seni dan kreatif di Surakarta memiliki beberapa basis tempat untuk berkumpul. Salah satunya Ndalem Sekarpace yang berada di dekat Institut Seni Indonesia. Untuk saat ini sebagian besar pelaku industry kreatif memanfaatkan adanya *coffee shop* untuk bekerja freelance maupun berkumpul dengan rekan sejawatnya. Bisa dijumpai di beberapa *coffee shop* seperti Cold N Brew, Sekutu, Kelana, dan sejenisnya.

1.3 Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Merancang *Co-Living* dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Lingkungan?
2. Bagaimana Merancang dan Memadukan *Co-Living* dengan *Creative HUB*?
3. Dimana Lokasi yang Sesuai untuk Pembangunan *Co-Living* baru di Area Kota Surakarta?

1.4 Tujuan Dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

1. Mendesain *Co-Living* Dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Lingkungan.
2. Memadukan Hunian Dengan *Creative HUB* Sebagai Respon Perkembangan Jaman.
3. Membangun *Creative HUB* Sebagai Pengembangan Bakat Masyarakat.
4. Menciptakan Bangunan Sebagai *Landmark* Baru.

1.4.2 Sasaran

Menciptakan *Co-Living* yang *fresh* dengan berbagai fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan dunia kreatif serta memiliki *Creative HUB* yang mampu merepresentasikan penghuninya khususnya, lalu harapannya menjadi landmark kalangan pelaku industry kreatif di Solo Raya.

1.5 Lingkup Pembahasan

Pembahasan fokus pada perancangan co-living yang dipadukan dengan *creative hub* serta memiliki fasilitas yang mampu menciptakan kenyamanan ruang tinggal yang terintegrasi dengan ruang kreatif terpadu dengan menggunakan pendekatan rancangan arsitektur ramah lingkungan.

1.6 Lingkup Pembahasan

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Mencari literatur dan teori dari sumber yang terpercaya dan terbaru sebagai acuan dalam perancangan.

2. Studi Lokasi

Mencari lokasi yang sesuai untuk pembangunan hunian yang berupa *co-living*.

3. Studi Komparatif

Melakukan studi banding dengan bangunan bangunan yang memiliki fungsi yang sama.