

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. DESKRIPSI JUDUL

1.1.1 Judul

Perancangan Labuan Bajo *Creative and Cultural Center* dengan Pendekatan *Neo-Vernakular*.

1.1.2 Pengertian Judul

Perancangan : Perancangan merupakan sebuah proses penggabungan berbagai unsur ruang serta mempertimbangkan berbagai isu yang ada untuk menampung suatu proses kegiatan sehingga menghasilkan suatu keseluruhan yang lebih kaya dan bermakna.

Labuan Bajo : Labuan Bajo merupakan salah satu kota yang berada di kecamatan Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia.

Creative : *Creative* dalam Bahasa Indonesia yang memiliki arti kreatif. Kreatif merupakan sebuah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan mengembangkan ide untuk memecahkan masalah dan menemukan hal baru.

Cultural : *Cultural* dalam Bahasa Indonesia yang memiliki arti kebudayaan. Kebudayaan adalah seluruh hasil karya, rasa serta cipta dari masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya.

Center : *Center* dalam Bahasa Indonesia yang memiliki arti pusat. Pusat merupakan tempat yang menjadi pokok yang terdiri dari berbagai macam kegiatan.

Neo-Vernakular : *Neo-Vernakular* merupakan sebuah paham arsitektur yang pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologid, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alama, dan lingkungan. Pengertian lain arsitektur *neo-vernakular* merupakan perpaduan konsep vernacular dengan konsep modern.

Maka dapat disimpulkan bahwa **Perancangan Labuan Bajo *Creative and Cultural Center* dengan Pendekatan *Neo-Vernakular*** adalah sebuah tempat yang mewadahi aktivitas dan kegiatan kreatif dan kebudayaan, menjadi tempat berkumpulnya penggiat kreatif dan budaya dan menjadi tempat edukasi bagi pengunjung dengan didukung sarana dan prasarana yang berlokasi di Labuan Bajo, Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur. Perancangan dengan pendekatan *Neo-Vernakular* diharapkan dapat menjadi ikon baru yang menampilkan identitas lokal Manggarai Barat secara modern dan menjadi contoh kritis dalam arsitektur di perkotaan.

1.2 LATAR BELAKANG

1.2.1 Isu tentang Industri Ekonomi Kreatif di Indonesia

Indonesia merupakan negara berkembang yang memiliki visi untuk menjadi sebuah negara yang maju, salah satu upayanya adalah dengan berkontribusi aktif dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi global melalui bidang ekonomi kreatif. Saat ini sektor ekonomi

dunia yang sedang berkembang pesat adalah industri kreatif tak terkecuali di Indonesia. Beragamnya suku bangsa yang ada di Indonesia menjadikan sebuah potensi karena dapat membuat produk-produk yang beragam dan khas sehingga dapat bersaing di pasar domestik maupun internasional. Sehingga dapat menjadi andalan dalam pertumbuhan ekonomi nasional.

Pemerintah melalui Kemenparekraf telah menetapkan ekonomi kreatif terbagi menjadi 17 sub sektor yaitu Pengembang Permainan, Kriya, Desain Interior, Arsitektur, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fesyen, Kuliner, Film, Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Periklanan, Seni Pertunjukkan, Penerbitan, Aplikasi.

Beberapa tahun terakhir manfaat Ekonomi Kreatif terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) dan lapangan kerja terus meningkat. Pada tahun 2019 sektor Ekonomi Kreatif menyumbang pendapatan Negara sebesar Rp 1,153 triliun. Namun, di tahun 2020 sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengalami keterpurukan yang terjadi akibat karena dampak pandemic COVID-19. Hal ini terjadi diberbagai sektor ekonomi lainnya. Dampak COVID-19 tidak hanya dirasakan di Indonesia, melainkan dirasakan secara global di seluruh dunia (Wishnutama Kusubandio dalam Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia 2020/2021).

1.2.2 Isu tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Kebudayaan di Labuan Bajo

Labuan Bajo adalah ibu kota dari Kabupaten Manggarai Barat, merupakan salah satu kabupaten yang ada di Pulau Flores bagian barat. Letaknya strategis karena merupakan pintu masuk bagian barat dari Pulau Flores. Selain itu, Labuan Bajo merupakan salah satu dari lima daerah yang dijadikan daerah pengembangan Destinasi Pariwisata Super Prioritas yang dicanangkan oleh Pemerintah. Hal ini

merupakan salah satu potensi untuk memajukan industri kreatif dan kebudayaan lokal yang ada agar para wisatawan tidak hanya berwisata akan tetapi dapat membeli atau mencoba produk kreatif yang dihasilkan serta mempelajari kebudayaan lokal setempat.

Dalam pengembangan Destinasi Parwisata Super Prioritas tidak hanya didukung dengan pembangunan infrastruktur saja akan tetapi sumber daya manusia, budaya, dan ekonomi lokal juga perlu diperhitungkan. Daya tarik wisata perlu dihidupkan dengan berbagai hal, salah satunya wisata kultural. Seperti di Labuan Bajo, mempunyai keindahan alam yang indah. Namun tidak sebatas menikmati alamnya, tapi seharusnya wisatawan mendapatkan daya tarik lain. Sehingga wisatawan akan banyak yang berkunjung, tinggal lebih lama, dan membelanjakan uangnya lebih banyak. (Yayat Supriyatna dalam Buletin BPIW SINERGI Edisi 44, 2020).

Kabupaten Manggarai Barat memiliki pelaku ekonomi kreatif yang bergerak dalam berbagai subsector, seperti subsector kriya, kuliner, fesyen, seni pertunjukan, seni rupa, musik, dan fotografi. Selain itu, terdapat berbagai sanggar kebudayaan dan komunitas yang berbasis kebudayaan lokal. Hal ini, menjadikan Labuan Bajo mempunyai potensi untuk mendukung Destinasi Pariwisata Super Prioritas hanya saja perlu sebuah wadah untuk mengembangkan dan mempromosikan potensi tersebut.

1.2.3 Isu tentang Tingkat Pengangguran dan Pendidikan di Manggarai Barat

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2020), jumlah penduduk Manggarai Barat sebesar 256.317 penduduk dengan laju pertumbuhan sebesar 1,41%. Populasi penduduk di Manggarai Barat didominasi oleh kelompok umur remaja. Sedangkan persentase Tingkat Pengangguran Terbuka di Kabupaten Manggarai Barat terus mengalami peningkatan.

Pada tahun 2020 tingkat pengangguran terbuka di Kabupaten Manggarai mendapatkan persentase sebesar 3.72% atau dalam hitungan angka berjumlah 5506 orang. Hal ini tidak terlepas dari dampak pandemic COVID-19 dan selain itu disebabkan oleh angka putus sekolah yang masih tinggi (Sekretaris Disnakertrans Manggarai Barat dikutip dalam VoxNTT, 2022). Sebagian masyarakat Kabupaten Manggarai Barat bekerja di sektor primer sebanyak 93.413 orang yang memanfaatkan sumber daya alam. Hal ini disebabkan sektor primer cenderung tidak membutuhkan ketrampilan khusus dalam pengerjaannya. Sehingga relatif mudah untuk dimasuki oleh angkatan kerja. Dalam upaya pengembangan suatu wilayah dituntut kebutuhan sumber daya manusia yang terampil dan memiliki kemampuan yang lebih baik agar terserap dalam sektor tersier dan sekunder.

Berdasarkan isu-isu di atas pengembangan industri kreatif di Labuan Bajo memiliki potensi yang besar mengingat populasi penduduk didominasi oleh usia muda dan terdapat berbagai sub sektor industri kreatif yang berbasis budaya lokal. Selain itu, Labuan Bajo juga dijadikan sebagai Destinasi Wisata Super Prioritas sehingga dengan adanya pengembangan dibidang industri kreatif berbasis kelokalan dapat menunjang isu tersebut. Diharapkan dengan adanya pengembangan industri kreatif berbasis kelokalan dapat memberi dampak langsung kepada masyarakat, sehingga mampu menyerap lapangan kerja serta meningkatkan pendapatan masyarakat serta dapat mengurangi angka pengangguran di Manggarai Barat.

Maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu wadah yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas serta bakat para pemuda menunjang indutri kreatif dan kebudayaan. Diharapkan dengan adanya *Labuan Bajo Creative and Cultural Center* dengan beberapa program pelatihan, pemasaran dan pementasan di bidang ekonomi kreatif dan

kebudayaan dapat menjadi solusi dan membantu Pemerintah Kabupaten Manggarai Barat untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi para pemuda, mengembangkan ekonomi kreatif, melestarikan budaya lokal, dan mampu mengatasi permasalahan pengangguran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang diperoleh adalah belum adanya wadah yang berupa ruang publik yang digunakan untuk mengumpulkan, melatih, dan mengembangkan potensi pelaku kreatif, pemuda ataupun komunitas guna menunjang dan meningkatkan mutu dari industri kreatif dan kebudayaan yang ada di Manggarai Barat.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Solusi serta tujuan dari permasalahan di atas adalah perlu adanya sebuah wadah yang berupa ruang publik yang digunakan untuk mengumpulkan, melatih, dan mengembangkan potensi pelaku kreatif, anak muda ataupun komunitas guna menunjang dan meningkatkan mutu dari industri kreatif dan kebudayaan yang ada di Manggarai Barat Ruang publik tersebut adalah *Labuan Bajo Creative and Cultural Center*.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan *Labuan Bajo Creative and Cultural Center* adalah merancang sebuah bangunan yang atraktif, estetik serta fungsional dengan menggunakan pendekatan arsitektur *Neo-Vernakular*.

1.5 LINGKUP DAN BATASAN PEMBAHASAN

Pembahasan difokuskan pada analisa perencanaan dan perancangan sehingga memperoleh konsep rancangan dan desain bangunan yang dapat mewadahi kegiatan industri kreatif dan kebudayaan yang ada di Labuan Bajo.

Batasan pembahasan dari perancangan *Labuan Bajo Creative and Cultural Center* adalah :

1. Membatasi permasalahan pada bidang arsitektur, sedangkan hal-hal yang di luar disiplin ilmu arsitektur dibahas secara garis besar.
2. Membahas mengenai analisa yang menghasilkan konsep rancangan dan desain bangunan.

1.6 LUARAN

Produk yang dihasilkan adalah konsep perancangan *Labuan Bajo Creative and Cultural Center* dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Diharapkan dengan adanya *Labuan Bajo Creative and Cultural Center* ini dapat membantu Pemerintah dalam mengembangkan dan memajukan industri kreatif regional maupun nasional, dapat mendukung Labuan Bajo sebagai daerah Destinasi Wisata Super Prioritas, dan dapat mengangkat nilai ekonomi skala regional maupun nasional sehingga lapangan kerja semakin terbuka dan angka pengangguran terbuka pun semakin menurun.

1.7 METODE PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan dan menyajikan data hasil penelitian secara riil sesuai dengan keadaan lapangan.

1.7.1 Sumber Data

1. Data Primer

Dalam memperoleh data primer dilakukan dengan cara :

- a. Observasi Lapangan

Mengamati secara langsung terhadap semua aspek yang berhubungan dengan industri kreatif, kebudayaan, pemuda, dan komunitas, sehingga memperoleh data yang akurat mengenai kondisi lingkungan serta potensi yang ada.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pelaku industri kreatif, komunitas, pemuda, dan instansi pemerintahan yang terkait.

c. Studi Banding

Studi banding dilakukan terhadap objek yang berkaitan dengan tema penelitian untuk mendapatkan gambaran mengenai perencanaan dan perancangan yang sesuai.

2. Data Sekunder

Dalam memperoleh data primer dilakukan dengan cara :

a. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini menggunakan buku, jurnal, dan peraturan-peraturan, seperti Undang-Undang, Peraturan Menteri, Peraturan Daerah yang sesuai dengan pembahasan pada penelitian ini.

1.7.2 Analisa dan Sintesa

Data primer dan sekunder yang diperoleh dari hasil survei kemudian diolah dan dianalisa dengan cara disesuaikan dengan kajian literature yang ada agar mudah untuk dipahami dan disimpulkan. Kemudian kesimpulan tersebut digunakan sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang gambaran umum mengenai tema dan topik yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tentang teori dan kajian literatur tentang *creative and cultural center*, tipologi dan preseden.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN PERENCANAAN

Gambaran umum lokasi dan gagasan perencanaan berisi tentang deskripsi umum mengenai lokasi objek yang akan dijadikan sebagai tempat untuk perencanaan dan perancangan bangunan serta data lain yang mendukung keberadaan letak lokasi tersebut yang didapat dari hasil observasi langsung dan studi literatur.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN SERTA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis pendekatan serta konsep perencanaan dan perancangan berisi tentang analisa dan pembahasan dari hasil survey terhadap site, yang berisi tentang analisa iklim, kebisingan, akses, sempadan, view, sosial-ekonomi, kontur, dan vegetasi. Serta konsep penekanan arsitektur yang diterapkan pada *Labuan Bajo Creative and Cultural Center*.