

**CREATIVE INDUSTRY OFFICE SEBAGAI WADAH
ORGANISASI PROFESI DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Arsitektur Fakultas Teknik**

**Oleh:
AMRHU AZHARY
D300130080**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

***CREATIVE INDUSTRY OFFICE* SEBAGAI WADAH ORGANISASI PROFESI
DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI**

PUBLIKASI ILMIAH

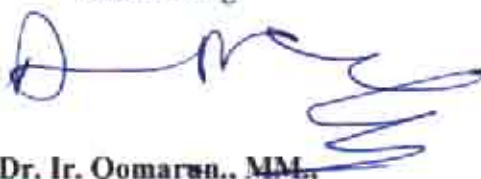
oleh:

AMRHU AZHARY

D300 1300 80

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Dr. Ir. Qomara, MM.

NIK. 781

HALAMAN PENGESAHAN

**CREATIVE INDUSTRY OFFICE SEBAGAI WADAH ORGANISASI PROFESI
DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI**

OLEH

AMRHU AZHARY

D 300 1300 80

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari SABTU 15 Juni 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

Dr. Ir. Qomaran., MM.,

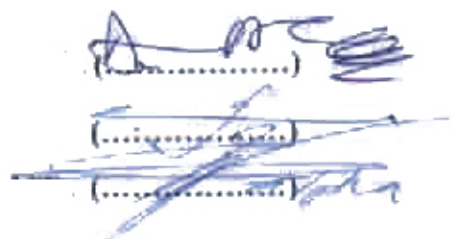
(Ketua Dewan Penguji)

Ir. Nurhasan., MT.,

(Anggota I Dewan Penguji)

Ir. Alpha Febela., MT.,

(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,



Ir. Sri Sunarjono, MT., PhD.

NIK. 682

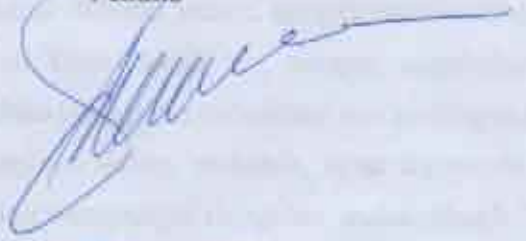
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 24 Januari 2020

Penulis



AMRHU AZHARY

D30030080

CREATIVE INDUSTRY OFFICE SEBAGAI WADAH PROFESI DAN EDUKASI KREATIF DI BEKASI

Abstrak

Industri Kreatif merupakan informasi yang akan menjadi sektor ekonomi yang penting pada masa depan. Industri kreatif memiliki peran meningkatkan perekonomian sebuah negara secara global. Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan peningkatan kebutuhan masyarakat saat ini, kota Bekasi belum memiliki wadah kreatifitas yang menampung berbagai subsektor industri kreatif. Harapannya kota Bekasi memiliki wadah untuk para komunitas industri kreatif dengan memberikan ruang pembelajaran dan ruang mengembangkan kreatifitas. Oleh sebab itu, dengan membahas pentingnya industri kreatif yang juga merupakan suatu peradaban yang perlu difasilitasi dan pentingnya memberi ruang untuk belajar dan menuangkan berbagai inspirasi dalam berbisnis, serta memenuhi harapan *entrepreneur* untuk memiliki wadah untuk bekerja yang mempunyai integritas maka sebuah “ *Bekasi Creative Office Industry*” merupakan solusi yang tepat. untuk menjawab permasalahan dan harapan yang ada dengan fungsi pokok *Co-Office*, *Co-Working*, dan *Makerspace*. Creative Industry ini juga membuka kelas untuk menjadikan para peserta mendapatkan pembelajaran yang bersifat edukatif sehingga bisa memiliki kemampuan sesuai bidang yang ingin di pelajari. Pada Perencanaan *Bekasi Creative Office Industry* ini memfasilitasi untuk pengembangan 6 sektor industri kreatif yaitu dalam bidang Desain, Multimedia, musik dan seni pertunjukan, Kuliner, percetakan, dan animasi.

Kata Kunci: Industri Kreatif, office, Edukasi.

Abstract

Creative Industry is information that will become an important economic sector in the future. The creative industry has a role to improve the economy of a country globally. Along with the development of the creative industry and the increasing needs of society today, the city of Bekasi does not yet have a creative container that accommodates various sub-sectors of the creative industry. The hope is that the city of Bekasi has a place for creative industry communities by providing learning space and space to develop creativity. Therefore, by discussing the importance of creative industry which is also a civilization that needs to be facilitated and the importance of giving space for learning and pouring various inspirations in doing business, and fulfilling the expectations of entrepreneurs to have a place to work that has the integrity of a "Bekasi Creative Office Industry" is the right solution. to answer existing problems and expectations with the main functions of *Co-Office*, *Co-Working*, and *Makerspace*. This Creative Industry also opens classes to make participants get educative learning so they can have the ability in the fields they want to learn. At the Bekasi Creative Office Industry Planning it facilitates the development of 6 creative industry sectors, namely in the fields of Design, Multimedia, Music and Performing Arts, Culinary, Printing, and Animation.

Keywords: Creative industries, office, education.

1. PENDAHULUAN

Judul Studi Konsep Perancangan Arsitektur yang paparkan adalah **“Creative Industry Office sebagai Wadah Profesi dan Edukasi di Bekasi”**. Berikut dipaparkan uraian pengertian maupun definisi dari masing-masing kata yang digunakan dalam menyusun judul tersebut adalah sebagai berikut:

Creative

Creative adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), dan keaslian (originality) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri non aptitude, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru (seputarpengertian.blogspot.com/2014/09/)

Industry

Industri adalah bidang yang menggunakan ketrampilan, dan ketekunan kerja dan penggunaan alat-alat di bidang pengolahan hasil-hasil bumi, dan distribusinya sebagai dasarnya. Maka industri umumnya dikenal sebagai mata rantai selanjutnya dari usaha-usaha mencukupi kebutuhan (ekonomi) yang berhubungan dengan bumi, yaitu sesudah pertanian, perkebunan, dan pertambangan yang berhubungan erat dengan tanah. Kedudukan industri semakin jauh dari tanah, yang merupakan basis ekonomi, budaya , dan politik. (wikipedia.org)

Office

Pengertian office secara sempit merupakan suatu unit organisasi yang terdiri dari tiga unsur antara lain tempat, personil dan operasi ketatausahaan untuk membantu pimpinan suatu organisasi. Tempat adalah sebuah ruangan, komplek, gedung, serta perabot-

perabot dan perlengkapannya, contohnya seperti mesin-mesin kantor dan perlengkapan lainnya. Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kantor merupakan wadah atau suatu tempat untuk sekelompok orang yang melakukan kegiatan tata usaha.

Wadah

Wadah adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Arti dari wadah dapat masuk ke dalam jenis kiasan sehingga penggunaan wadah dapat bukan dalam arti yang sebenarnya.

Profesi

Profesi adalah pekerjaan yang membutuhkan pelatihan dan penguasaan terhadap suatu pengetahuan khusus. Suatu profesi biasanya memiliki asosiasi profesi, kode etik, serta proses sertifikasi dan lisensi yang khusus untuk bidang profesi tersebut.

Edukasi

Edukasi secara umum merupakan proses kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran ini dapat dilakukan dengan cara formal, non-formal, dan informal kepada individu atau kelompok dengan tujuan meningkatkan kualitas pola pikir dan mengembangkan potensi yang terdapat pada masing-masing individu.

Bekasi

Kota Bekasi merupakan salah satu kota yang terdapat di provinsi Jaawa barat, Indonesia Nama Bekasi berasal dari kata *bagasasi* yang artinya sama dengan *candrabaga* yang tertulis di dalam Prasasti

Tugu era Kerajaan Tarumanegara, yaitu nama sungai yang melewati kota ini Kota ini merupakan bagian dari megapolitan Jabodetabek dan menjadi kota satelit dengan jumlah penduduk terbanyak se-Indonesia Saat ini Kota Bekasi berkembang menjadi tempat tinggal kaum urban dan sentra industri ,kota Bekasi juga dijuluki sebagai Kota Patriot dan/ Kota Pejuang.

Jadi, definisi udul skpa adalah proses perancangan gedung Creative Industry yg mewadahi seniman dan komunitas kreatif yang melingkupi aktivitas berkumpul, berdiskusi, berkolaborasi, riset dunia kreativitas, eksperimentasi, produksi, dan apresiasi antar pelaku kreatif dan publik juga mewadahi tempat berproses para seniman dan komunitas kreatif yang melingkupi class room, diskusi, membuat product dll.

2. METODE

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya (terutama di Eropa) atau juga Ekonomi Kreatif . [Kementerian Perdagangan Indonesia](#) menyatakan bahwa Industri kreatif adalah [industri](#) yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Menurut Howkins, Ekonomi Kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan. desain, fashion, film, musik, seni pertunjukkan, penerbitan, Penelitian dan Pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, Televisi dan Radio, dan Permainan Video Muncul pula definisi yang berbeda-beda mengenai sektor ini, Namun sejauh ini penjelasan Howkins masih belum diakui secara internasional.

Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa "kreativitas manusia adalah

sumber daya ekonomi utama" dan bahwa "industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi

Berbagai pihak memberikan definisi yang berbeda-beda mengenai kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam industri kreatif .Bahkan penamaannya sendiri pun menjadi isu yang diperdebatkan dengan adanya perbedaan yang signifikan sekaligus tumpang tindih antara istilah industri kreatif, industri budaya, dan ekonomi kreatif .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bekasi creative office industry merupakan perencanaan dan perancangan suatu bangunan ruang yang didalamnya digunakan sebagai rumah kreatif bagi kalangan masyarakat, dengan tujuan memberi fasilitas untuk mereka menyalurkan ide dan kemampuannya.

3.1 Fungsi Bangunan

- a. Sebagai tempat kerja dan tempat edukasi.
- b. sebagai penyediaan sarana bangunan berbasis kegiatan kreatif industri untuk kalangan masyarakat, terutama masyarakat bekasi.

3.2 Sasaran

Sesuai dengan judul, sasaran utama dari perancangan rumah kreatif ini adalah membuka peluang berwirausaha dan bisa menggai potensi yang ada di setiap individu juga banyak hal baru yang bisadi pelaari sehingga ruang edukasi ini dapat bermanfaat untuk menghadapi persaingan global dengan membekali sdm masyarakat untuk bersaing dan berkreasi.

3.3 Pelaku Kegiatan atau User

- a. Kelompok Pengelola

Pengelola rumah singgah kreatif antara lain mencangkup :

1. Tenaga Pengajar maupun Staf
2. Tenaga Kesehatan
3. Tenaga Kebersihan
4. Penjaga atau satpam
5. dll.

- b. Masyarakat
- c. Para pengunjung bisa berasal dari komunitas kreatif serta masyarakat pada umumnya.

Pekerja, Mahasiswa, Masyarakat sebagai pengguna utama dengan kisaran umur :

1. Remaja akhir = 17-25 tahun

4. PENUTUP

Bekasi creative office industry merupakan perencanaan dan perancangan suatu bangunan ruang yang didalamnya digunakan sebagai rumah kreatif bagi kalangan masyarakat, dengan tujuan memberi fasilitas untuk mereka menyalurkan ide dan kemampuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Huraerah, Abu, M. Si., (2006). Kekerasan terhadap Anak. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Yudit, O. K, (2008), Konsep Diri Anak Jalanan Usia Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. Depok, Jawa Barat.
- Yuniar. P. (2012). Lingkungan Anak Jalanan. Fakultas Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suheriyandi, T. (2013). Sarana Pendidikan dan Pelatihan Keterampilan Anak Jalanan. Tugas Akhir UMB.
- Leksono, R. B. (2014). Rumah Singgah Anak Jalanan Di Yogyakarta. Tugas Akhir Prodi Arsitektur Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Badan Pusat Statistika. (2014). Surakarta Dalam Angka 2014. Surakarta: Badan Pusat Statistika.
- Peraturan Daerah Kota Surakarta. (2016). Bangunan Gedung Nomor 08. Kota Surakarta
- Peraturan Daerah Kota Surakarta. Tahun (2011-2031). Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta.
- Kurnia. S. (2017). Rumah Pintar Sebagai Fasilitas Pendidikan Non Formal Bagi Kaum Dhuafa di Surakarta. Tugas Akhir UMS.

Yuwanda. H. (2017). Rumah Karya Pemuda Klaten Ramah Lingkungan. Tugas Akhir UMS.

Suheriyandi, T. (2013). Sarana Pendidikan dan Pelatihan Keterampilan Anak Jalanan. Tugas Akhir UMB.

Ching. F. D. (2009). Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan. Jakarta: Erlangga.

5