

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Pengertian Judul

Judul yang diusulkan pada laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) ini adalah **Perancangan Bantul *Creative Hub* dengan Pendekatan *Biophilic Design***. Uraian terkait pengertian dari judul laporan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

### a. Perancangan

Perancangan Arsitektur adalah hasil dari penyusunan (mulai dari proses pembuatan sampai tahap penjabaran TOR/*Term of Reference* atau KAK/Kerangka Acuan Kerja) dan perancangan (konsep rancangan, prarancangan, pengembangan rancangan dan gambar kerja, penyiapan dokumen pelaksanaan dan proses pengadaan konstruksi serta pengawasan berkala) sampai terbentuknya karya arsitektur, baik untuk proses perizinan maupun proses pelaksanaan konstruksi (Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dengan Pengguna jasa IAI, 2007).

### b. Bantul

Bantul adalah salah satu kabupaten yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan tak lepas dari sejarah Yogyakarta sebagai kota perjuangan. Awal dari pembentukan Kabupaten Bantul bermula dari Pangeran Diponegoro yang gigih melawan penjajahan dari tahun 1825-1830 di Selarong. Setelah berhasil meredakan perlawanan Pangeran Diponegoro, dibentuklah komisi khusus oleh pemerintah Hindia Belanda guna menangani pemerintahan daerah *Vortenlanden* yaitu daerah Gunung Kidul, Sokawati, pajang, dan Mataram.

Kemudian Pemerintah Hindia Belanda bersama Sultan Yogyakarta menyepakati perjanjian kerjasama mengenai pembagian wilayah administratif serta menetapkan jabatan kepala wilayah di kesultanan pada 26 maret 1831 dan 31 Maret 1831. Kesultanan Yogyakarta yang disaat itu terbagi menjadi 3 kabupaten yakni Kalasan di wilayah timur, Denggung di

wilayah utara, dan Bantulkarang di wilayah selatan. Sebagai tindak lanjut dari pembagian wilayah administratif, 20 Juli 1831 resmi ditetapkannya sebagai terbentuknya Kabupaten Bantul (sebelumnya dikenal Bantulkarang). Kemudian, Sri Sultan Hamengkubuwono V mempercayakan Raden Tumenggung Mangun Negoro, Seorang Nayaka Kesultanan Yogyakarta, untuk mengemban jabatan sebagai Bupati Bantul. (Bantulkab.go.id, 2020).

**c. *Creative Hub***

*Creative Hub* adalah ungkapan bahasa Inggris yang memiliki arti "pusat kreatif". Menurut KBBI (2017), pusat adalah pangkal atau landasan (dari berbagai hal, benda, dan lain-lain) sedangkan kreativitas berarti (mengandung) atau memiliki daya cipta. *Creative Hub* secara harfiah dapat diartikan sebagai pokok pangkal yang memiliki suatu daya cipta. Menurut Matheson dan Easson (2015).

Dari uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa *Creative Hub* merupakan pusat untuk menampung dan memadukan keterampilan dan bakat pelaku kreatif dan komunitas kreatif sesuai dengan bidangnya, juga menyelenggarakan kreasi dan inovasi pelaku kreatif dalam pembangunan kegiatan kreatif di kawasan industri kreatif.

**d. Pendekatan *Biophilic Design***

Pendekatan adalah metode pada perancangan yang berkaitan dengan tema yang digunakan, dalam konteks ini *Biophilic Design* yang merupakan prinsip desain didasarkan oleh aspek *biophilia*, dengan tujuan untuk menciptakan suatu ruang yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia baik mental maupun fisik dengan penyatuan hubungan kembali manusia pada lingkungan alami (Browning, 2014).

*Biophilic Design* menawarkan individu untuk berkesempatan bekerja di lingkungan yang sehat, meminimalkan stress, dan memastikan berkehidupan sejahtera melalui penggabungan alami, serta bahan dan bentuk alami dalam desain. Di samping itu, *Biophilic Design* berusaha

membentuk lingkungan yang baik bagi manusia di lingkungan moderen melalui kemajuan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia (Kellert et al., 2015).

Maka, pengertian dari perancangan Bantul *Creative Hub* dengan Pendekatan *Biophilic Design* adalah pusat kreatif sebagai tempat generasi milenial untuk menggali ide-ide, mengembangkan dan menghasilkan karya-karya di industri kreatif yang berbasis di Kabupaten Bantul, DIY.

## 1.2 Latar Belakang

Pada tahun 2007, Pengembangan dalam sektor ekonomi kreatif di Indonesia secara terstruktur dimulai dengan adanya pemetaan potensi dari sektor ekonomi kreatif di Indonesia. Kemendag RI telah merancang rencana pada tahun 2009, mengenai pengembangan sektor ekonomi kreatif Indonesia untuk periode tahun 2009-2025. Hal ini juga diperkuat dengan dirilisnya Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi ekonomi nasional sebesar 7,44% pada tahun 2016 dan terus meningkat tiap tahunnya.

Satu dari banyaknya wilayah di Indonesia yang mempunyai potensi ekonomi kreatif adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Terlebih, dengan keberadaan generasi milenial, hal ini sangatlah memiliki potensi yang dalam perkembangannya. Dengan segala potensinya, perkembangan ini diawali oleh suatu komunitas masyarakat Yogyakarta khususnya generasi milenial. Terlebih, terdapat banyak sektor yang dapat dialami. Secara umum, ekonomi kreatif memiliki 17 subsektor yang berkembang, khususnya kriya, fesyen, dan kuliner. Ketiga subsektor tersebut menjadi yang mendominasi di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan capaian 70-80% dari total 17 subsektor ekonomi kreatif. Di luar dari tiga subsektor utama itu, DIY juga mempunyai potensi dalam subsektor seni dan budaya yang bahkan DIY menjadi barometer seni budaya di Indonesia (Singgih Raharjo, Kepala Dinas Pariwisata DIY, 2021).

Seiring perkembangan zaman, subsektor tersebut memerlukan wadah untuk berproduktivitas demi mengasah kreativitas dan dapat mempertahankan beragam ide inovatifnya. Namun, persebaran ruang subsektor-subsektor ini

untuk berkomunitas masih terlampau kecil sehingga belum mampu untuk menampung banyak bidang kreatif dalam satu tempat. Adapun persebaran ruang kreatif di DIY berada di Kabupaten Sleman dan Bantul dengan masing-masing memiliki cakupan komunitas skala kecil berupa kafe-kafe dan *co-working space*, seperti Sleman *Creative Space*, Silamo *Creative Hub*, *Genesis Workspace*, dan *Genesis Coworking Space*.

Pada saat yang sama, lebih banyak orang di seluruh dunia tinggal di perkotaan. Demikian juga berlaku pada provinsi DIY yang mana 66,4% dari penduduknya memilih tinggal di perkotaan (DIY dalam Angka, 2016). Penduduk daerah perkotaan sendiri menghabiskan 90% waktunya dalam ruangan. Ini, termasuk pada mereka yang berada di suatu lingkungan kerja. Fenomena tersebut menyebabkan *natural deficit disorder*, yaitu menurunnya interaksi antara manusia dengan lingkungan alami (Miriell Ko, 2015). Hal ini dapat memberi dampak terkait menurunnya produktivitas, depresi, hingga dapat memicu penyakit jangka panjang. *The psycho-evolutionary theory* (juga dikenal sebagai *stress reduction/recovery theory*) mengidentifikasi sifat-sifat *natural scenes* dapat membuat seseorang menemukan kepuasan emosional (misalnya air, stuktur, dan ketiadaan ancaman). Inti dari teorinya mengatakan bahwa manusia memiliki preferensi yang berkembang terhadap lingkungan alami secara umum, terutama pada hal-hal terkait air dan tumbuh-tumbuhan. Ini adalah respons adaptif karena menumbuhkan preferensi untuk ruang yang kaya sumber daya dan tidak mengancam (Ulrich, 1983). Lingkungan yang mengancam akan menghasilkan ketakutan, stres, dan penghindaran. Sedangkan, lingkungan yang tidak mengancam bisa menjadi jeda yang menenangkan dari stres.

Desain *biophilic* menciptakan solusi dari masalah tersebut yang berpusat pada manusia saat pengaplikasian elemen dan proses alami ke dalam bangunan. Desain *biophilic* menghubungkan manusia dengan alam yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan dengan mengintegrasikan alam pada desain bangunan (Stouhi, 2020). Desain *biophilic* dapat menghubungkan kembali manusia dengan alam melalui penerapan pola desain *biophilic*. Pendekatan yang digunakan untuk menciptakan lingkungan yang dapat meningkatkan

produktivitas dan kreativitas pengguna serta menciptakan interaksi manusia yang dikelilingi oleh unsur alami. Dengan begitu, penggabungan elemen desain *biophilic* memiliki potensi dukungan positif kepada tiap individu, yakni menciptakan lingkungan yang mengurangi stres, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan perkembangan kognitif (*National Library of Medicine, 2022*).

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, disimpulkan perumusan masalah sebagai berikut:

- a) Dimana lokasi yang sesuai dengan tata guna lahan berdasarkan Perda Kabupaten Bantul No. 04 Tahun 2011?
- b) Bagaimana *Creative Hub* yang dapat mewadahi kegiatan bekerja, pelatihan, dan berkomunitas?
- c) Bagaimana prinsip *Biophilic Design* yang sesuai untuk diterapkan dalam objek perancangan *Creative Hub*?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran

#### Tujuan

- a) Menentukan dan mengidentifikasi lokasi perancangan yang sesuai dengan tata guna lahan berdasarkan Perda Kabupaten Bantul No. 04 Tahun 2011.
- b) Menganalisa perilaku dan kebutuhan ruang bagi pengguna *Creative Hub*.
- c) Mengidentifikasi prinsip-prinsip *Biophilic Design* yang sesuai agar bisa diterapkan pada objek perancangan *Creative Hub*.

#### Sasaran

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Bantul *Creative Hub* dengan Pendekatan *Biophilic Design* yang sesuai dengan tata guna lahan berdasar oleh Perda Kabupaten Bantul No. 04 Tahun 2011 serta memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para pengguna yang meliputi pemilihan lokasi *site*, penataan massa, sistem sirkulasi, dan penerapan prinsip-prinsip *biophilic design*.

## 1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam perancangan *Creative Hub* berupa bangunan, dan lanskap yang menimbulkan kesan/unsur alami dengan mengutamakan interaksi manusia dengan alam yang dapat secara signifikan memengaruhi produktivitas dan kreativitas pengguna melalui pendekatan *Biophilic Design*.

## 1.6 Metodologi

Metode dalam penyusunan laporan KPA sebagai berikut:

### a) Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data melalui pencarian informasi dan literatur yang dibutuhkan selama penulisan laporan. Data didapat melalui studi literatur buku, jurnal, dan internet.

### b) Studi Banding

Melakukan observasi melalui pengambil data-data preseden objek terkait yang diperlukan dalam konsep perancangan Bantul *Creative Hub*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) disusun berdasarkan sistematika kepenulisan berikut:

### **BAB I      Pendahuluan**

Pendahuluan berisikan uraian-uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan, lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II     Tinjauan Pustaka**

Berisikan mengenai kajian *Creative Hub*, subsektor pilihan *Biophilic Design*, studi kasus, standar, dan prinsip pada perancangan desain dalam perancangan Bantul *Creative Hub*.

### **BAB III    Gambatan Umum dan Lokasi Gagasan Perencanaan**

Membahas perihal gambaran umum lokasi perancangan yang sesuai dengan tata guna lahan Perda Kabupaten Bantul No. 04 Tahun 2011.

### **BAB IV    Analisis Pendekatan dan Konsep Perencanaan**

Menjelaskan mengenai analisa makro, meso, dan mikro. Analisa dilakukan meliputi Analisa *site*, kebutuhan ruang, dan pendekatan yang digunakan dalam konsep perancangan.