

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul yang diangkat sebagai Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) adalah **Surakarta *Creative Education And Inovation Center***. Berikut ini adalah penjelasan yang berkaitan dengan istilah yang digunakan dalam judul.

Surakarta Kota Surakarta, yang juga dikenal sebagai Solo atau Sala, adalah kota otonom di Provinsi Jawa Tengah Indonesia. Ada 12.779,31 orang di sana. Kota ini memiliki luas 44,04 km² dan berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar serta Kabupaten Boyolali di bagian utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di bagian timur dan barat, serta Kabupaten Sukoharjo di bagian selatan. Sungai yang digambarkan dalam lagu keroncong "Bengawan Solo" mengalir di sisi timur kota. DPMPTSP Kota Surakarta (DPMPTSP)

Creative Kreativitas mengacu pada kapasitas untuk berkreasi dan daya cipta, yang mencakup generasi kreasi baru dan orisinal. Ini melibatkan proses kognitif khusus yang memungkinkan produksi sesuatu yang segar, berbeda, dan unik. (KBBI, 1990:456).

Education Pendidikan merujuk pada serangkaian langkah yang sengaja direncanakan untuk membentuk lingkungan belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara aktif. Ini mencakup aspek-aspek seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang esensial bagi perkembangan individu, masyarakat, bangsa, dan negara (ketentuan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Lebih lanjut, pendidikan dianggap sebagai proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui proses pengajaran, latihan, dan praktik pendidikan, sebagaimana dijelaskan dalam karya Depdiknas (2013: 326).

Inovation Inovasi diartikan sebagai tindakan eksplorasi, penelitian, dan rekayasa dengan tujuan untuk menghasilkan aplikasi praktis, nilai, serta pengembangan dalam ranah pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan. (Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002)

Center Center bisa diinterpretasikan sebagai sebuah entitas organisasi yang menjadi pusat dari serangkaian kegiatan dengan tujuan tertentu. (Poerwadarminta, 1985)

Perancangan **Surakarta Creative Education And Inovation Center** merupakan sebuah wadah yang menjadi tempat untuk meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga menjadi pusat yang mewadahi penggalan potensi industri kreatif yang belum menonjol, meningkatkan potensi yang sudah ada serta menjadikan lebih baik potensi yang sudah kuat. Pusat ini diharapkan memfasilitasi pertumbuhan ekonomi, kolaborasi antar berbagai pihak, dan inovasi yang berkelanjutan dalam industri kreatif. Dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi wilayah, Perencanaan bertujuan memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan Surakarta sebagai pusat kebudayaan dan teknologi yang sedang berkembang dengan pesat di Indonesia. Tentunya perancangan ini tidak hanya berorientasi hanya dalam lingkup kota solo saja melainkan juga untuk pulau Jawa dan bahkan seluruh Indonesia

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Trend Industri kreatif di Indonesia

Kehadiran sektor industri kreatif di Indonesia semakin meriah dengan ragam ide dan gagasan yang inovatif. Di tanah air, industri kreatif menitikberatkan pada penciptaan barang atau layanan yang proses pembuatannya bergantung pada keahlian, kreativitas, bakat, dan inovasi yang memiliki daya tarik tinggi. Potensi yang semakin meningkat dari sektor industri kreatif turut berdampak pada perekonomian nasional dan global. Dalam konteks ini, pertumbuhan ekonomi juga didukung oleh inovasi dan kreativitas yang berasal dari industri kreatif. Dengan demikian, adalah sangat penting bagi pemerintah untuk memberikan fokus yang lebih intensif pada sektor ini agar dapat meraih pangsa pasar global yang lebih luas. Industri kreatif sendiri didefinisikan sebagai industri yang memanfaatkan

kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menghasilkan produk tertentu (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009).

Industri kreatif merupakan salah satu sektor ekonomi yang mengalami pertumbuhan pesat di Indonesia. Berdasarkan publikasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pada tahun 2019, subsektor ekonomi kreatif berkontribusi sebesar Rp1.153,4 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) atau 7,3% dari total PDB Nasional, 15,2% tenaga kerja, dan 11,9% ekspor. Dan perkembangan ini terus berlanjut, seperti yang dicatat oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, di mana industri kreatif Indonesia berkontribusi sebesar 7,44% terhadap PDB nasional pada tahun 2022. Tren industri kreatif di Indonesia terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Indonesia juga merupakan pasar yang sangat potensial untuk konten-konten industri kreatif digital, Bukti menunjukkan bahwa pada tahun 2022, kontribusi ekonomi digital Indonesia terhadap nilai total transaksi ekonomi digital ASEAN mencapai sekitar 40%. Fakta ini menegaskan peran dominan Indonesia dalam ranah ekonomi digital ASEAN serta menandai ekonomi kreatif digital sebagai kekuatan baru dalam perekonomian nasional. Lonjakan signifikan jumlah startup di dalam negeri mencerminkan percepatan pembangunan ekonomi digital. Dengan lebih dari 2.400 startup, Indonesia menempati peringkat keenam sebagai negara dengan jumlah startup terbanyak di dunia. Untuk mendorong percepatan ini, Pemerintah memberikan berbagai bentuk dukungan, termasuk peningkatan kapasitas sumber daya manusia di sektor tersebut. Menurut data dari We Are Social, pada tahun 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta jiwa atau sekitar 73,7% dari populasi, dengan 98,5% di antaranya mengakses konten video daring. Saat ini, terdapat lebih dari 8,2 juta usaha kreatif di Indonesia yang dominan dalam sektor kuliner, fashion, dan kriya. Selain itu, terdapat 4 subsektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan paling pesat, yaitu film, animasi, dan video, seni pertunjukan, serta desain komunikasi visual. Pertumbuhan yang pesat dalam sektor ini didukung oleh adopsi teknologi digital yang semakin meluas di kalangan masyarakat.

Potensi industri kreatif di Indonesia tidak terlepas dari perkembangan ekonomi kreatifnya sendiri. Reputasi Indonesia dalam perkembangan ekonomi kreatif global tidak terjadi secara instan, melainkan melalui berbagai upaya yang telah dilakukan sejak bertahun-tahun sebelumnya. Berkat usaha tersebut, tidaklah mengherankan jika saat ini Indonesia dianggap sebagai pelopor dalam revolusi industri kreatif dunia. Hal ini terbukti dari pertumbuhan ekonomi kreatif yang terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Peningkatan potensi industri kreatif diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap perekonomian Indonesia menjadi lebih baik. Oleh karena itu, keberadaan sektor bisnis atau usaha di industri kreatif menawarkan peluang yang menjanjikan dalam beberapa tahun ke depan.

1.2.2. Kebutuhan talenta kreatif di Indonesia.

Perkembangan industri kreatif di Indonesia telah mengalami kemajuan pesat dalam hampir satu dekade terakhir, seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Potensi ekonomi kreatif di Tanah Air memiliki dampak yang signifikan terhadap perekonomian nasional. Dengan situasi ini, sangatlah tepat bahwa fokus pembangunan ekonomi Indonesia tertuju pada industri kreatif yang memiliki potensi luar biasa. Berbeda dengan sektor industri lain yang mungkin lebih bergantung pada sumber daya alam yang terbatas, industri kreatif bergantung pada kreativitas manusia sebagai sumber daya utamanya. Industri ini mengintensifkan informasi dan kreativitas melalui ide dan pengetahuan yang dihasilkan oleh manusia sebagai faktor utama dalam proses produksi. Jika industri lain bergantung pada sumber daya alam menghadapi tantangan dengan keterbatasan bahan baku, tantangan terbesar dalam industri kreatif adalah pengembangan potensi kreatif manusia untuk terus menghasilkan ide-ide inovatif yang tidak terbatas.

Meskipun industri kreatif telah menunjukkan kemajuan yang signifikan, namun belum terlihat peningkatan yang sebanding dalam jumlah talenta kreatif yang tersedia. Kota-kota metropolitan seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya tetap menjadi pendorong utama dalam perkembangan industri kreatif, sementara kota-kota lainnya masih jauh tertinggal. Kesenjangan ini tercermin dalam Global Creativity Index (GCI) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute pada tahun 2015 dan Global Innovation Index (GII) 2020 yang merupakan

hasil kolaborasi antara Universitas Cornell, INSEAD, dan World Intellectual Property Organization (WIPO). Menurut GCI tahun 2015, kreativitas Indonesia diklasifikasikan kategori bawah, berada di peringkat 115 dari 139 negara, sementara dalam GII, Indonesia menempati peringkat 85 dari 131 negara. Dalam GCI, indeks kreativitas suatu negara dinilai berdasar tiga penilaian, yakni teknologi, talenta, dan toleransi. Fokus utama penilaian tertuju pada talenta atau kapasitas sumber daya manusia karena dianggap memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan teknologi dan pertumbuhan ekonomi. Oleh karena itu, industri kreatif membutuhkan banyak talenta kreatif digital.

Perkembangan era digital juga telah memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan dunia usaha, yang ditandai dengan adopsi digitalisasi. Oleh karena itu, untuk mendukung generasi muda yang memiliki talenta digital, diperlukan peningkatan keterampilan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh lembaga riset McKinsey & Company, serta data dari Bank Dunia, Indonesia membutuhkan sekitar 600 ribu talenta digital setiap tahunnya. Proyeksi tersebut berlangsung dari tahun 2015 hingga 2030, dengan total kebutuhan mencapai jutaan talenta digital hingga tahun 2045. Pernyataan ini juga sejalan dengan target pemerintah Indonesia yang ingin menciptakan sembilan juta talenta digital pada tahun 2030, menyusul meningkatnya kebutuhan akan talenta digital seiring dengan dinamika perkembangan teknologi.

1.2.3. Akses pendidikan dan pelatihan industri kreatif

Merujuk kepada pernyataan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, dalam sebuah acara, sistem pendidikan di Indonesia dianggap kurang menghargai kreativitas namun lebih mengedepankan kemampuan kognitif semata. Fenomena ini tercermin dari orientasi pendidikan di sekolah yang cenderung menekankan pencapaian nilai tinggi tanpa mempertimbangkan potensi produktivitas dan kreativitas yang sebenarnya lebih esensial. Dengan merujuk pada pernyataan tersebut, maka pentingnya penyusunan sistem pendidikan yang berfokus pada pengembangan kreativitas menjadi suatu prioritas dalam menanggulangi rendahnya tingkat kreativitas di kalangan masyarakat Indonesia. Namun, penyelenggaraan sistem pendidikan semacam itu tidaklah mudah karena

membutuhkan dukungan yang komprehensif, termasuk dari pihak pemerintah, untuk melaksanakan perubahan yang bersifat revolusioner. Sebagai alternatif, pendirian institusi pendidikan non-formal yang bertujuan menciptakan generasi muda yang kritis melalui kurikulum kreatif dapat dijadikan solusi.

Namun demikian, tantangan pun tidak dapat dihindari. Luasnya wilayah Indonesia dan jumlah generasi muda yang besar yang membutuhkan pendidikan kreatif menjadi hambatan tersendiri bagi lembaga pendidikan non-formal. Hal ini tidak akan tercapai jika pendidikan non-formal masih menggunakan model konvensional. Pandemi Covid-19 yang terjadi beberapa tahun belakangan ini mempercepat adopsi teknologi digital secara signifikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan bisa diwujudkan melalui program-program yang diselenggarakan secara virtual. Edtech atau teknologi pendidikan menjadi solusi yang memungkinkan adanya demokratisasi teknologi dalam dunia pendidikan.

Salah satu bentuk edtech yang umum digunakan adalah MOOC (massive open online course). MOOC merupakan metode pembelajaran edtech yang menyajikan materi pembelajaran melalui video yang dapat diakses kapan saja oleh pengguna. MOOC didefinisikan sebagai model penyelenggaraan pendidikan secara online kepada siapa pun yang ingin mengikuti tanpa batasan jumlah peserta. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelemahan dalam format ini. Dengan penggunaan video-on-demand, pembelajaran cenderung menjadi pasif dan pengguna tidak dapat berinteraksi bersama pengajar atau peserta lainnya. Karena tidak ada jadwal atau batasan waktu untuk menyelesaikan program, peserta harus sangat tekun. Menurut penelitian Akademi Sains Nasional AS, tingkat penyelesaian program melalui MOOC sebesar 20%.

Berbeda dengan MOOC, pembelajaran berbasis kohort mengadopsi sistem pendidikan konvensional yang memiliki batasan waktu dan proses belajar-mengajar yang langsung. Dalam pembelajaran berbasis kohort, peserta diminta untuk melakukan praktik dan dapat dinilai langsung oleh pengajar atau tutor, mirip dengan di sekolah atau universitas. Studi dari Universitas Harvard menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis kohort lebih efektif. Metode cohort-based learning memperkenalkan siswa pada ide dan perspektif baru. Siswa berinteraksi secara

dekat dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, mempelajari cara-cara baru untuk melihat dunia. Metode ini juga mendorong peserta untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi dunia nyata. Metode ini mencakup refleksi, identifikasi, evaluasi, dan mendiskusikan asumsi melalui berbagai kesempatan dialog dan diskusi.

1.2.4. Industri kreatif di Solo

Kota Solo, meskipun tidak menduduki posisi teratas seperti Bandung dan Yogyakarta, tetap tergolong dalam peta pusat industri kreatif di Pulau Jawa. Kota ini memiliki potensi yang cukup besar di tiga subsektor industri kreatif, yakni kerajinan, fesyen, dan seni pertunjukan, yang kesemuanya sangat dipengaruhi oleh keberadaan adat dan kebudayaan di Kota Surakarta / Solo. Kota Surakarta kaya akan warisan budaya dan individu kreatif yang berbakat. Setiap kecamatan di sana memiliki sumber daya kreatif dan produk-produk kreatif yang berpotensi untuk dikembangkan.

Sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia, Surakarta memiliki potensi besar dalam industri kreatif yang tersebar di beberapa subsektor usaha. Fakta ini diakui oleh UNESCO dengan mengakui kerajinan tangan (crafts) dan seni rakyat (folk art) yang menjadi ciri khasnya. Sebagai kota kreatif, Surakarta memiliki peran penting dalam memperbaiki lingkungan urban dan menciptakan atmosfer kota yang inspiratif. Salah satu parameter utama kota kreatif adalah pengembangan potensi Ekonomi Kreatif. Untuk lebih mengoptimalkan kreativitas masyarakat, Pemerintah Kota Solo perlu memberikan ruang yang memadai bagi ide-ide kreatif yang dieksplorasi oleh masyarakat. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dijual baik di pasar lokal, nasional, maupun internasional. Sebagai kota kreatif, Surakarta mengandalkan industri kreatif yang berakar pada kebudayaan lokal. Dengan fondasi tradisi yang kuat, kota ini tumbuh dan berkembang dengan menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan desain modern. Dari 15 sektor ekonomi kreatif yang ada di Surakarta, terdapat 5 sektor yang menjadi prioritas utama dan sangat penting untuk dikembangkan, yaitu seni pertunjukan, desain, kerajinan, makanan, dan fashion. Terlihat dari data terlampir.

Tabel 1. Prioritas Sektor Ekonomi Kreatif Surakarta

Peringkat Prioritas Sektor Ekonomi Kreatif Surakarta	
Prioritas 1	Seni Pertunjukkan
	Desain
	Kerajinan
	Makanan / kuliner
	Fashion
Prioritas 2	Pasar seni dan barang antik
	Riset dan Pengembangan
	Video, Film dan Fotografi
	Musik
	Periklanan
Prioritas 3	Televisi dan Radio
	Layanan komputer dan Piranti Lunak
	Arsitektur
	Permainan interaktif
	Penerbitan dan percetakan

Sumber: Bappeda kota Surakarta, 2014

Surakarta menunjukkan potensi yang sangat menjanjikan dalam pengembangan industri kreatif, sebagaimana terlihat dari beragamnya event seni dan budaya yang rutin diadakan di kota ini. Contohnya adalah SIEM (Solo Internasional Etnic Music), SIPA (Seni Pertunjukan Internasional Solo), Karnaval Batik Solo, dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut secara signifikan mendorong penduduk Surakarta untuk lebih sensitif dan produktif dalam ranah seni.

1.2.5. Potensi industri kreatif solo

Dikenal sebagai kota yang kaya akan tradisi dan budaya yang melekat, Solo saat ini telah berkembang menjadi salah satu kota modern di Indonesia. Faktanya, pada tahun 2022, Solo berhasil masuk dalam peringkat 10 besar kota pintar di Indonesia. Konsep kota pintar ini merupakan suatu upaya untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas hidup masyarakat, baik dari segi sosial maupun ekonomi. Salah satu langkah nyata yang diambil oleh Pemerintah Kota Solo adalah pengembangan ruang publik kreatif, yang bertujuan untuk mengubah Solo menjadi sebuah smart city yang unggul. Prestasi Kota Solo dalam menjadi Smart City yang tangguh dalam era digital ini diwujudkan melalui program akselerator yang didukung oleh tiga perusahaan digital terkemuka, yaitu Grab, Emtek, dan Bukalapak. Sebanyak lebih dari 1.500 pelaku UMKM kini memiliki kesempatan besar untuk terlibat dan mengakses jutaan konsumen di seluruh Indonesia melalui

platform Grab dan Bukalapak. Harapannya, inisiatif ini mampu membuka peluang pendapatan baru bagi UMKM dan pelaku industri kreatif, serta memperkuat daya saing mereka dan menciptakan lapangan kerja yang lebih luas. Konsep Smart City ini merupakan langkah nyata dalam mengintegrasikan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik secara sosial maupun ekonomi.

Solo memiliki potensi yang luas untuk pengembangan industri kreatif di sektor teknologi informasi dan digital. Pemerintah Kota Solo aktif mendorong pertumbuhan ekosistem bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi digital pasar, kekayaan intelektual generasi muda, keuangan yang solid, serta kolaborasi dalam berbagi pengalaman, ide, dan konsep. Bahkan, kota Solo telah mendapatkan komitmen investasi sebesar USD200 juta atau setara dengan Rp3 Triliun dari Indosat Ooredoo Hutchison dan Nvidia, yang memiliki rencana untuk menjadikan Solo sebagai pusat Indonesian Artificial Intelligence Nation atau Pusat Kecerdasan Artifisial (AI) Indonesia. Di era digital ini, perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam pertumbuhan industri kreatif. Perkembangan teknologi memberikan beragam peluang baru bagi industri kreatif, seperti kemampuan untuk memasarkan produk atau layanan secara daring, keterampilan dalam fotografi, desain, pemrograman, serta memperluas jaringan bisnis secara global, serta meningkatkan efisiensi dalam produksi dan distribusi. Industri kreatif juga semakin bergantung pada teknologi untuk menghasilkan produk atau layanan yang berkualitas dan inovatif. Teknologi seperti desain grafis, animasi, pengolahan gambar dan suara, serta pengembangan aplikasi dan game menjadi semakin penting dan berpotensi besar dalam industri kreatif, terutama dalam sektor fotografi, pengembangan perangkat lunak, game, pemasaran, periklanan, media komunikasi, animasi, dan berbagai sektor lainnya.

Salah satu aspek unggulan dari industri kreatif di Solo adalah kerajinan tangan dan seni rakyat yang menjadi keistimewaannya. Pencapaian luar biasa Kota Solo sebagai anggota baru dalam Jaringan Kota Kreatif Dunia versi UNESCO menegaskan hal ini. Setelah dua kali percobaan sebelumnya yang tidak membuahkan hasil sejak tahun 2017, Pemerintah Kota berhasil masuk ke dalam jajaran 55 kota anggota baru. Prestasi ini memberi dampak penting terhadap

pengembangan kreativitas dan seni budaya di kota tersebut. Solo dikenal dengan pertunjukan seni yang beragam, termasuk Solo International Performing Arts [SIPA] yang telah mendapat perhatian internasional. Event budaya seperti Solo Menari, Solo Batik Carnival, Grebeg Sudiro, hingga Solo Keroncong Festival juga menarik perhatian. Keberhasilan Solo sebagai bagian dari UNESCO Creative Cities Network tak lepas dari keberagaman tempat seni pertunjukan yang mencerminkan budaya setempat. Keunikan dalam seni tradisional menjadi faktor utama penerimaan Solo dalam jaringan prestisius tersebut. Dalam subsektor fesyen, batik tulis Solo menjadi simbol khas Indonesia yang diekspor ke mancanegara. Solo juga menjadi pusat industri batik dengan berbagai skala yang terus berkembang, seperti Kampong Batik Laweyan, Kauman, Tegalsari, Tegalayu, Tegalrejo, Sondakan, Batikan, dan Jongke. Selain itu, Solo memiliki potensi dalam sektor industri kreatif lainnya, seperti musik, siaran, desain, dan seni visual.

Untuk meningkatkan potensi serta mengoptimalkan dan memperluas dampak ekonomi kreatif di Surakarta, diperlukan pengembangan sebuah pusat terpadu yang dapat memenuhi kebutuhan industri kreatif di wilayah tersebut. Pusat ini harus menyediakan fasilitas bagi para pemula wirausaha, pengusaha, pekerja lepas, dan generasi muda. Dengan infrastruktur yang memadai, pertumbuhan wirausaha di sektor kreatif akan berlangsung dengan cepat. Selain itu, keberadaan pusat ini juga akan memfasilitasi penyelenggaraan berbagai kegiatan yang kemudian dapat menjadi cikal bakal lembaga sebagai platform bagi jejaring kota-kota kreatif di Indonesia. Dengan demikian, potensi unggulan di Indonesia dapat saling bekerjasama untuk bersaing di tingkat global.

Dengan menjadikan kota Solo sebagai kota dengan ekonomi kreatif akan meningkatkan pembangunan ekonomi serta peluang lapangan pekerjaan. Dengan adanya pusat edukasi kreatif dapat memberi wadah bagi para pelaku dan talenta muda yang tertarik dalam bidang tersebut sehingga minimnya lapangan pekerjaan dan pengangguran dapat diatasi. Tentunya perancangan ini tidak hanya berorientasi hanya dalam lingkup kota solo saja melainkan juga untuk pulau Jawa dan bahkan seluruh Indonesia

1.3. Rumusan Permasalahan

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi yang berarti dalam beragam aspek kehidupan, termasuk di antaranya pendidikan dan industri kreatif. Di tengah transformasi ini, terdapat kebutuhan akan pusat pendidikan dan inovasi yang mampu memfasilitasi pertumbuhan bakat dan keterampilan. Oleh karena itu dirumuskan permasalahan dalam perancangan pusat pendidikan kreatif dan inovasi di Surakarta, yaitu :

1. Bagaimana lokasi yang sesuai untuk merancang *Creative Education and Inovation Center* di Surakarta?
2. Apa saja fasilitas yang diperlukan dalam merancang *Creative Education and Inovation Center* agar dapat mencakup berbagai kegiatan pembelajaran dan mengakomodasi berbagai pihak yang terlibat?
3. Bagaimana konsep perancangan *Creative Education and Inovation Center* yang mampu mendorong kreativitas, kolaborasi, inovasi dan eksperimen bagi pembelajaran?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari perancangan meliputi:

1. Merancang *Creative Education and Innovation Center* yang mampu memberikan pembelajaran berkualitas dalam bidang industri kreatif
2. Menciptakan lingkungan edukatif yang merangsang kreativitas dan inovasi bagi peserta didik, baik dalam pembelajaran di bidang industri kreatif.
3. Membangun jaringan kolaborasi antara pusat pendidikan, industri, komunitas, dan generasi muda untuk memperkuat ekosistem kreatif di Surakarta.
4. Memfasilitasi kolaborasi antara komunitas industri, freelance, dan generasi muda untuk menciptakan ekosistem yang dinamis dalam industri kreatif.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari perancangan ini meliputi:

1. Masyarakat Surakarta dan sekitarnya, masyarakat sekitar area jebres, terutama generasi muda, yang ingin mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang industri kreatif.
2. Mendorong partisipasi aktif dari komunitas industri, freelance, dan generasi muda dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di *Creative Education and Innovation Center*.
3. Menyediakan berbagai kelas pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan industri kreatif yang ada.

1.5. Lingkup Pembahasan

Cakupan topik meliputi berbagai aspek terkait arsitektur dan standar perancangan, melalui mempertimbangkan data dari survei lokasi, peraturan daerah setempat, studi teori serta studi banding, serta Pengembangan desain arsitektur yang memperhitungkan faktor-faktor yang berhubungan dan terkait dengan perancangan.

1.6. Metode Pembahasan

Berikut adalah metode pembahasan yang dapat diaplikasikan meliputi:

- Studi Literatur

Melakukan studi literatur mendalam mengenai model dan konsep pendidikan kreatif dan inovasi yang telah ada. Hal ini akan memberikan wawasan tentang praktik terbaik yang diterapkan dalam desain dan operasional *Creative Education and Innovation Center*.

- Studi lapangan

Menjalankan penelitian lapangan ke tempat perencanaan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi sekitar area studi dan lingkungan fisik yang terkait dengan proyek yang sedang dihadapi, sambil melakukan dokumentasi visual terkait kondisi site.

- Studi banding

Menerapkan pendekatan perancangan dengan mempertimbangkan kondisi yang telah ada dari perancangan serupa, Sumber informasi yang dapat dimanfaatkan termasuk buku, majalah, internet, dan sumber lainnya yang relevan.

- Analisa Data

Menganalisis data yang telah terkumpul berdasarkan tinjauan literatur yang relevan serta mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan proyek perancangan.

1.7. Sistematika Penulisan

Berikut adalah garis besar dari struktur penulisan proposal untuk Konsep Perancangan Arsitektur:

1. BAB I PENDAHULUAN

Merupakan segmen awal yang menguraikan secara umum tentang rancangan, dimulai dari pengamatan awal dan fenomena terkait topik yang dibahas. Bagian ini mengandung latar belakang, perumusan masalah relevan dengan tema, tujuan, metode pembahasan, dan struktur penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tema sesuai dengan kajian relevan dengan judul yang disajikan. Sumber teori yang dipilih adalah yang terkini, sesuai konteks, dan berasal dari jurnal ilmiah. Tinjauan pustaka disajikan secara terperinci untuk mengilhami gagasan dan memperkuat pemahaman terhadap permasalahan yang dibahas. Di dalamnya terdapat analisis objek, studi kasus, dan pemikiran standar yang mendukung dalam perancangan desain.

3. BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN

Berisi informasi mengenai lokasi secara fisik dan data aktivitas, penduduk, serta aspek sosial lingkungan yang bersifat non-fisik, diambil dari data lima tahun terakhir yang bersumber dari lembaga statistik, kantor pelayanan publik, dan sumber yang relevan. Gagasan Perancangan sesuai dengan judul yang diangkat juga termasuk hal yang dibahas dalam bab ini.

4. BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP

Bagian yang mengandung data dari analisis konsep dan pendekatan. Pendekatan serta konsep terdiri dari analisis dan konsep situs, analisis dan konsep ruang, analisis dan konsep massa, analisis dan konsep tampilan arsitektur (baik eksterior maupun interior), analisis dan konsep struktur dan utilitas, serta penekanan dari konsep arsitektur.