

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul pada laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) yang digunakan yaitu “Perancangan Kudus *Creative Center* sebagai Pusat Kerajinan dan Kuliner dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik”. Adapun untuk mengetahui gambaran pada judul ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perancangan :

- Menurut Soetam (2011) dalam Yoga Hadi Pratama (2022), Perancangan merupakan Proses untuk menetapkan suatu konsep dengan menggunakan beragam teknik yang melibatkan deskripsi tentang struktur dan detail komponen, serta mencakup keterbatasan yang mungkin dihadapi selama proses pelaksanaannya.
- Perancangan melibatkan pembuatan entitas baru atau proses transformasi pada yang sudah ada untuk mencapai bentuk yang lebih unggul. Tahap-tahap utama dalam proses perancangan mencakup Keadaan Semula, Proses Transformasi, dan Keadaan Kemudian. (Tim Mcginty dalam Lutfi Utama, 2017).

b. Kudus

Kabupaten Kudus adalah satu dari daerah di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Lokasinya berada di sepanjang pantai timur laut Jawa Tengah dan terdiri dari 9 kecamatan dan 123 desa (Yonathan, 2019). Kudus terkenal sebagai salah satu kabupaten terkecil di Jawa Tengah yang memfokuskan pembangunan pada sektor industri, perkebunan dan pariwisata. Kudus juga dikenal sebagai kota industri yang menitikberatkan pada kegiatan industri rokok, elektronik, kertas, industri kecil (rumah tangga), dan kerajinan (M. Hilmy, 2001).

c. *Creative & Innovation Center*

Menurut Cici Nabila Fitri (2022) *Creative Center* merupakan sarana fasilitas untuk mengarahkan serta meningkatkan daya kreasi masyarakat, khususnya dalam konteks era digitalisasi. Fungsi utamanya terletak pada menjadi pusat pelatihan dan pengembangan untuk industri kreatif digital. Melalui *Creative Center* diharapkan para pelaku industri kreatif dapat mengintegrasikan penggunaan fasilitas sebagai sarana yang dapat menghasilkan produk dan layanan yang memiliki unsur kreatif dan inovatif.

d. Pendekatan Arsitektur Biofilik

Pendekatan arsitektur biofilik adalah konsep desain yang menitikberatkan pada integrasi antara manusia dan elemen alam. Tujuannya adalah menciptakan hubungan positif antara manusia dan lingkungan alam melalui desain arsitektur, dengan fokus pada peningkatan kesejahteraan manusia secara mental dan fisik. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur alam ke dalam desain, baik melalui penggunaan bahan alami maupun integrasi bentuk-bentuk alami. Secara umum, pendekatan ini terbagi menjadi tiga kelompok utama: *Nature in the Space Patterns*, *Nature Natural Analogues Patterns*, dan *Nature of the Space Patterns* (Alika Putri, 2021).

Menurut penjelasan di atas dapat diartikan bahwa Perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* adalah proses merancang suatu ruang/tempat generasi milenial sebagai pusat kegiatan kreatif dari berbagai bidang industri dengan pendekatan arsitektur biofilik yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan ide atau gagasan baru yang kreatif dan inovatif yang berbasis di Kabupaten Kudus.

1.2 Latar Belakang

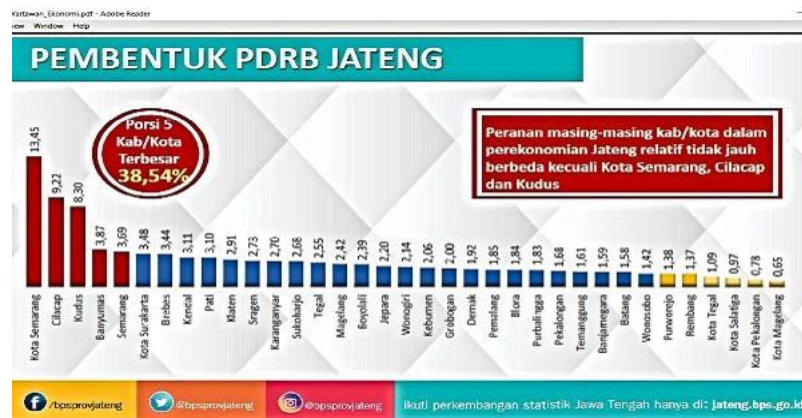
Indonesia memiliki potensi besar dalam industri kreatif, khususnya seni, budaya, dan kerajinan, yang didukung oleh keberagaman kebudayaan dan kearifan lokal. Anak muda Indonesia menunjukkan kemampuan luar biasa dalam menciptakan karya di bidang animasi, film, game, serta industri fesyen. Pemerintah telah aktif mendukung pengembangan industri kreatif sejak tahun 2007, dengan perencanaan hingga tahun 2025 oleh Kementerian Perdagangan. Ekonomi kreatif sebagai kegiatan berbasis kreativitas, keterampilan, dan bakat individu yang dapat menciptakan nilai ekonomis dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Potensi ekonomi kreatif Indonesia terhadap ekonomi nasional mencapai 7,44% pada tahun 2016 dan terus meningkat setiap tahunnya. Data dari Survey Ekonomi Kreatif 2019 dan laporan buku “Opus 2019” menunjukkan dampak positif subsektor ini terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, dengan kontribusi sebesar Rp1.211 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) pada tahun 2019. Ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya sebesar Rp1.105 triliun (kemenparekraf.go.id (2021), diakses pada 3 Maret 2024)

Kudus merupakan salah satu kabupaten dengan luas kawasan terkecil pada Karesidenan Pati di seluruh Jawa Tengah yang memiliki potensi dalam sektor industri ekonomi kreatif khususnya dalam bidang kerajinan dan kuliner. Kabupaten Kudus sebagai pusat industri memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi di tingkat provinsi, terutama dalam sektor industri kerajinan dan kuliner. Perkembangan industri ini memberikan dampak positif bagi masyarakat, karena menciptakan peluang kerja yang signifikan dan membantu mengurangi tingkat pengangguran. Manfaat ini tidak hanya terbatas pada industri tersebut, tetapi juga melibatkan sektor UMKM serta UKM di bidang kerajinan, kuliner maupun industri kreatif lainnya.

Saat ini perkembangan ekonomi kreatif di kabupaten kudus sudah terbilang cukup baik dari beberapa sektor, terutama dalam beberapa bidang seperti fesyen, kriya, kuliner, dan animasi. Pada sektor fesyen menghasilkan beberapa produk mulai dari pakaian, selendang, hijab, kardigan, celana, sarung, tas, dan lainnya. Pada bidang kriya mencakup kerajinan seperti miniature Menara Kudus,

kaligrafi, alat musik rebana dan masih banyak lagi. Sektor kuliner mencakup berbagai makanan khas Kudus seperti Lentog, Nasi Jangkrik, Tahu Oser, Garang Asem, Nasi Pindang, Soto Kudus, Pecel Pakis Colo, dan Sate Kerbau (Arinda M.N., 2022).

Di wilayah Kabupaten Kudus, pertumbuhan ekonomi dan industri kreatif mengalami peningkatan setelah Disnaker Perinkop dan UMKM Kabupaten Kudus bekerja sama dengan BERKRAF Bina Ekonomi Kreatif. tingkat perekonomian Kabupaten Kudus dapat dikatakan cukup baik, menurut data pembentuk PDRB Jawa Tengah tahun 2019, Kabupaten Kudus menempati peringkat 3 di bawah Kota Semarang dan Cilacap dalam hal perolehan ekonomi. Prestasi ini menunjukkan pencapaian yang signifikan mengingat Kudus merupakan salah satu kabupaten terkecil di Provinsi Jawa Tengah. Peringkat ketiga dalam pembentukan PDRB Jawa Tengah memberikan potensi yang positif, layak untuk dipertahankan, dan perlu dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 1. 1 Pembentuk PDRB Jateng
(Sumber: BPS Provinsi Jawa Tengah tahun 2019)

Selain itu, meskipun Kabupaten Kudus memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan kabupaten lain di Jawa Tengah, potensi pendidikan di Kudus, khususnya di sektor Vokasi atau Sekolah Menengah Kejuruan Kreatif, memberikan peluang bagi generasi milenial untuk mengembangkan diri dalam ranah ekonomi. Contohnya adalah Sekolah Vokasi Fashion (SMK NU Banat Kudus), Sekolah Vokasi Animasi (SMK Raden Umar Said Kudus), dan Sekolah Vokasi Tata Rias/Kecantikan (SMK PGRI 2 Kudus). Penghargaan dan prestasi telah diraih oleh

ketiga sekolah vokasi ini yang dapat mencerminkan tingginya tingkat pengalaman dan kualitas mereka. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa potensi siswa dapat bersaing dalam dunia kerja tidak perlu diragukan lagi (Arinda M.N., 2022).

Penggunaan konsep pendekatan arsitektur biofilik bertujuan menghubungkan manusia dengan alam melalui desain yang menonjolkan pola biofilik. Fokus pada elemen *biophilic* dalam ruangan dapat menciptakan ikatan biologis antara kesehatan dan desain, dengan alam sebagai penghubung utama. Tujuan perancangan adalah menciptakan *Creative Center* dengan pendekatan arsitektur biofilik untuk memperbaiki ikatan antara manusia dan alam yang terputus akibat gaya hidup modern, sekaligus meningkatkan kesejahteraan manusia melalui integrasi unsur-unsur alam dalam desain bangunan (Stouhi, 2020). Pendekatan ini berpotensi meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna serta mendorong interaksi manusia dengan elemen alam. Integrasi elemen desain biofilik diharapkan memberikan dukungan positif kepada individu, termasuk mengurangi tingkat stres dan meningkatkan perkembangan kognitif (*National Library of Medicine*, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, Perencanaan Kudus *Creative and Inovation Center* diharapkan dapat menjadi pusat bagi pertumbuhan industri kreatif di Kabupaten Kudus, menarik pelaku industri dan masyarakat luas. Saat ini, industri kreatif di Kudus belum memiliki wadah yang memadai, terutama untuk kalangan milenial dan pelaku UMKM. Dengan adanya wadah ini, diharapkan mereka dapat mengembangkan bakat dan kemampuan, sementara Pemerintah Kabupaten Kudus akan mengawasinya. Selain itu, pusat ini juga akan menjadi tempat bagi pelaku UMKM untuk memasarkan produk mereka dan meningkatkan penjualan yang dihasilkan.

1.3 Rumusan Permasalahan dan Persoalan

Merujuk pada penjelasan latar belakang diatas, terdapat potensi besar bagi Kabupaten Kudus untuk mengembangkan sektor ekonomi di bidang industri kreatif, sehingga dapat dirumuskan permasalahan yang dapat menjadi dasar pada perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* dengan pendekatan arsitektur biofilik, hal ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.3.1 Permasalahan

Bagaimana merancang ruang sebagai wadah dalam pengembangan industri kreatif pada Kudus *Creative and Inovation Center* sebagai fasilitas yang dapat menampung berbagai kegiatan kreatif dengan pendekatan arsitektur biofilik yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas bagi pelaku didalamnya.

1.3.2 Persoalan

- a) Bagaimana menentukan lokasi perancangan yang tepat dan strategis sehingga memiliki akses yang mudah dan dekat dengan fasilitas umum?
- b) Bagaimana merancang *Creative and Inovation Center* yang dapat mendukung dan mewadahi berbagai kegiatan bagi pelaku industri kreatif yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat?
- c) Bagaimana prinsip *Biophilic Architecture* yang tepat dan sesuai untuk diaplikasikan dalam perancangan *Creative and Inovation Center*?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang dapat diharapkan dalam perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas dan infrastruktur sebagai sarana yang dapat menampung kebutuhan para pelaku industri kreatif dan UMKM di Kabupaten Kudus.
2. Menentukan lokasi perancangan site yang tepat dan strategis agar dapat menarik pengunjung bagi kalangan masyarakat luar daerah maupun didalam daerah
3. Mengidentifikasi prinsip *Biophilic Architecture* yang sesuai agar dapat diaplikasikan dalam perancangan Kudus *Creative and Inovation Center*

1.4.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* ini dapat memberikan konsep perencanaan dan perancangan yang mampu mewadahi kegiatan industri kreatif bagi pelaku yang ada didalamnya, dengan menerapkan pendekatan *architecture biophilic* dapat memberikan kenyamanan dan

kemudahan bagi pengguna serta dapat memberikan hasil perencanaan konsep perancangan sesuai dengan urgensi dan penekanan desain yang diterapkan.

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* dibatasi dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Biofilik dengan mempertimbangkan aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek regulasi, aspek teknis dan pendekatan lokalitas pada eksplorasi desain sebagai sarana untuk mewujudkan konsep arsitektur yang mendukung kreativitas dan produktivitas pengguna yang terintegrasi dengan lingkungan dan alam.

1.6 Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan melalui pendekatan deskriptif dengan langkah-langkah pengumpulan data primer dan data sekunder, pengolahan data, penyajian data, serta perumusan masalah dan analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan metode:

1. Studi Literatur

Mencari dan menelaah literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, data dari instansi terkait, peraturan-peraturan lokal, internet, dan materi tertulis lainnya yang relevan dengan teori, konsep, dan standar perencanaan serta perancangan *Creative Center*. Pada tahap ini, data primer dan sekunder diperoleh untuk menjadi dasar teoritis dalam proses perancangan.

2. Studi Banding / Preseden

Melakukan perbandingan studi sebagai upaya untuk memperluas pemahaman terkait *Creative and Inovation Center* yang memiliki fungsi dan tujuan serupa, yaitu sebagai tempat bagi para pelaku Industri Kreatif dan UMKM di Kabupaten Kudus.

3. Studi Lapangan

Observasi atau pengamatan lapangan secara langsung dilaksanakan sebagai bagian dari Studi Lapangan, yang diperkuat dengan data fisik dan non fisik terkait perencanaan dan perancangan Kudus *Creative and Inovation Center* di Kabupaten Kudus.

4. Studi Analisis Pendekatan Ruang

Menganalisis data yang telah dikumpulkan melalui studi literatur, studi preseden, dan studi lapangan mengenai konsep, fungsi, aktivitas, dan persyaratan ruang dari suatu area. Hasil dari analisis pendekatan ruang ini digunakan sebagai acuan dalam menyusun program perencanaan besaran ruang.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian bab pembahasan dalam penyusunan laporan Konsep Perancangan Arsitektur mengenai Kudus *Creative and Innovation Center* dengan pendekatan Arsitektur Biofilik disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan pengertian dari judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan pada Perancangan Kudus *Creative and Innovation Center* dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik dan bertujuan untuk mencapai target yang ditetapkan melalui metode tertentu.

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisikan tentang kajian teori yang mendasari tentang perancangan Kudus *Creative and Innovation Center* dengan pendekatan Arsitektur Biofilik yang meliputi studi kasus, standar dan prinsip sebagai acuan.

BAB III Gambaran Umum Lokasi dan Gagasan Perencanaan

Pembahasan tentang gambaran umum lokasi yang mencakup analisis data fisik dan non-fisik serta potensi yang dapat dieksplorasi sebagai bagian dari proses pengumpulan data dalam konsep perancangan konsep bangunan.

BAB IV Analisis Pendekatan dan Konsep Perencanaan

Bab ini menjelaskan tentang pendekatan terhadap perencanaan dan perancangan, yang didasarkan pada prinsip konsep makro, meso dan mikro. Proses ini melibatkan analisis yang penting seperti analisa tapak, kebutuhan ruang, konsep utilitas, sirkulasi yang mempertimbangkan penekanan pada pencapaian desain Kudus *Creative Center* dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Biofilik.