

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan manusia saat ini semakin berkembang, tidak hanya terpaku pada kebutuhan sehari-hari saja. Gaya hidup saat ini mendorong manusia untuk melakukan hal-hal yang membuat mereka maju di antara yang lainnya, khususnya bagi masyarakat perkotaan. Berfokus pada penyediaan ruang bagi insan kreatif untuk berkarya dan berkegiatan, kreatif didefinisikan sebagai tempat penelitian dan pengembangan, belajar, dan membuat prototype produk.

British Council mendefinisikan *creative center* sebagai ruang fisik maupun virtual yang menggabungkan orang-orang dengan kewirausahaan di bidang industry kreatif maupun budaya. Menyediakan ruang kreatif di Indonesia umumnya berfokus pada pengembangan infrastruktur fisik yang sering kali *creative center* disalahartikan sebagai coffee shop yang telah di-upgrade, tempat insan kreatif berkumpul dan bekerja. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) lewat program Bantuan Pemerintah 2017 untuk sector ekonomi kreatif didominasi bantuan revitalisasi infrastruktur fisik dan TIK yang kemudian akan dipergunakan untuk mendorong komunitas dan *creative center* infrastruktur mengambil sekitar seperempat dari seluruh anggaran Bekraf pada 2017 ini.

Jumlah murid menurut Kecamatan di Kota bogor 2017 (Sumber Dinas Pendidikan Kota Bogor) ,Sekolah Dasar 120325 siswa , Madrasah Ibtidaiyah pada 2016 (Sumber kantor Kementrian Agama Kota Bogor) 12740 siswa , Sekolah Menengah Pertama 2017 (Sumber Dinas Pendidikan Kota Bogor) 58319 siswa, Madrasah Tsanawiyah pada 2016 (Sumber kantor Kementrian Agama Kota Bogor) 10981 siswa , Sekolah Menengah Atas 2017 (Sumber Dinas Pendidikan Kota Bogor) 25054 siswa, Sekolah Menengah Kejurusan 2017 (Sumber Dinas Pendidikan Kota Bogor) 37685 siswa, Mahasiswa 2017 (Sumber Dinas Pendidikan Kota Bogor) 50899 siswa.

Selain sebagai tempat belajar, para pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada, sehingga meningkatkan kreatifitas di Bogor, Tujuan utamanya adalah siswa dan mahasiswa dalam rangka meningkatkan atau mewadahi kreatifitas siswa maupun mahasiswa di Kota Bogor.

Oleh karna itu para siswa membutuhkan tempat/ wadah untuk mereka berkreasi maupun mengembangkan bakat kreatifitasnya di bangunan ini.Selain

pengunjung dapat belajar dan berkeaktifitas, pengunjung pun dapat menjadikan Bogor creative center ini menjadi tempat rekreasi dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan

1.2 Rumusan Masalah

- Perkembangan Industri creative di Indonesia
- Sarana dan prasarana ilmu pengetahuan dan teknologi di Kota Bogor
- Belum tersedia *Creative center di Bogor*
- Belum ada yang dapat mewadahi industry creative

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari perancangan :

- Memberikan saran pendukung baru bagi aktifitas yang ada di Kota Bogor
- Memberikan ruang bagi para siswa dan mahasiswa untuk menuangkan kreatifitas maupun mewadahi kreatifitas mereka.
- Sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan di Kota Bogor

Tujuan dari perancangan :

- Meningkatkan Pendidikan pada Kota Bogor

1.4 Masalah Perancangan

- Bagaimana Merancang Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan.
- Bagaimana Merancang Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan dengan mempertahankan karakteristik Kota Bogor

1.5 PENDEKATAN RANCANGAN

- Studi lapangan terhadap lokasi proyek yang mencakup kondisi lahan secara fisik, kondisi lingkungan sekitar lahan, bangunan sekitar, lingkungan dan masyarakat sekitar
- Studi banding mengenai Sh Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan ataupun proyek sejenis
- Studi literatur mengenai Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan ataupun proyek sejenis

1.6 RUANG LINGKUP DAN BATASAN

Ruang Lingkup

- Fasilitas untuk para siswa dan mahasiswa di Kota Bogor sebagai tempat sarana Pendidikan.
- Tidak Mensyaratkan Agama
- Berorientasi pada penyediaan sarana pendukung bagi para siswa dan mahasiswa

Batasan yang menjadi konstrain dalam rancangan :

- Diperuntukan untuk Pengunjung maupun para pelajar.
- Pengembangan pada pendidikan di Kota Bogor di masa yang akan datang

1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dari perancangan Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB I memuat latar belakang, maksud, tujuan, masalah perancangan, pendekatan perancangan, lingkup dan batasan, kerangka berpikir dalam Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan. dan sistematika penulisan dalam laporan Tugas Akhir.

BAB II. DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS

Pada BAB II, memuat penjelasan mengenai proyek secara umum, program kegiatan, analisa dan kebutuhan.

BAB III. ELABORASI TEMA

Pada BAB III, memuat tentang pengertian tema, hubungan tema dengan rancangan proyek yang dikerjakan yaitu menyangkut fungsi dan bentuk (interpretasi tema)

BAB IV. ANALISIS

Pada BAB IV, memuat tentang data analisa, analisa tapak dan guidelines.

BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB V, memuat tentang konsep perancangan, prinsip dan kriteria perancangan

BAB VI. HASIL PERANCANGAN

Pada BAB VI, memuat dan menjelaskan hasil Bogor Creative Center sebagai tempat sarana Pendidikan.meliputi siteplan, blockplan, bentukan massa 3d massa dan tapak bangunan, 3d suasana maupun eksterior dan interior bangunan.

LAMPIRAN

Berisi gambar-gambar hasil rancangan dan foto-foto maket.

1.8 Kerangka Berpikir

