

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Ruang kreatif publik merupakan salah satu bagian dari sebuah kota yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk melakukan suatu kegiatan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kreativitas warga pada kota bergantung bagaimana suatu kota dalam penyediaan ruang kreatif publik di perkotaan. Dalam perkembangan sebuah industri kreatif, tentunya memerlukan sebuah wadah untuk mempromosikan produk serta dapat menampung kreativitas bagi para pelaku industri kreatif.

Kota Purwokerto memiliki potensi dalam bidang seni dan budaya, hal ini dapat terlihat dari komunitas – komunitas seni yang masih eksis hingga saat ini. Selain itu, Kota Purwokerto juga memiliki potensi pada bidang kuliner, *fashion*, kriya, dan subsektor kreatif lainnya. Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2018–2023 Kabupaten Banyumas, tertulis bahwa Pemerintah Kabupaten Banyumas memiliki visi untuk pengembangan dalam sektor ekonomi dan industri kreatif. Pada tahun 2017 Kota Purwokerto diusulkan menjadi salah satu Kota Kreatif di Propinsi Jawa Tengah oleh Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Wisata (DISPORAPAR) Propinsi Jawa Tengah. Pemerintah Propinsi Jawa Tengah dan Kabupaten Banyumas melakukan penyuluhan untuk melakukan potensi utama pada sektor kreatif yang dimiliki oleh Purwokerto, hal ini bertujuan untuk menemukan identitas dari kota tersebut. Subsektor kreatif yang terpilih antara lain yaitu kuliner, seni, dan kriya. Dengan demikian pengembangan pada subsektor kreatif perlu suatu pendukung ruang kreatif publik yang dapat digunakan sebagai wadah untuk menyatukan ketiga subsektor tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas maka muncul sebuah gagasan atau ide desain yaitu untuk membuat sebuah *Purwokerto Creative and Community Center* dengan tema *Placemaking* dengan prinsip desain yaitu “Budaya, Makna, dan Kreativitas” yang memfokuskan pada konsep perancangan dengan tujuan *Edutainment (Education and Entertainment)* untuk penyediaan tempat bagi kalangan komunitas Kabupaten Banyumas untuk melakukan kreativitas dan juga menjadi tempat edukasi tentang budaya Kabupaten Banyumas bagi masyarakat Kabupaten Banyumas dan sekitarnya.

## 1.2 Permasalahan Perancangan

Berikut adalah beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada pengamatan awal:

- a. Belum tersedianya ruang publik kreatif bagi masyarakat di Kota Purwokerto.

- b. Belum tersedianya ruang komunal yang dapat menampung kreativitas antar individu dan kelompok.
- c. Wisata edukasi sebagai bentuk pengembangan wisata dalam kota masih belum memadai.

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

#### **1.3.1 Maksud**

Sebagai upaya pengembangan dalam bidang ekonomi kreatif dan penyediaan fasilitas untuk aktivitas masyarakat agar dapat melakukan kegiatan kreatif serta sebagai pusat rekreasi dan edukasi pengenalan budaya Kabupaten Banyumas bagi masyarakat yang berasal dari luar kota

#### **1.3.2 Tujuan**

Tujuan dalam proses Perancangan *Purwokerto Creative and Community Center* ini adalah:

- a. Merancang *Purwokerto Creative and Community Center* sebagai wadah kreatif bagi masyarakat Purwokerto.
- b. Merancang *Purwokerto Creative and Community Center* sebagai tempat berkumpul, diskusi, dan rekreasi bagi warga kota sebagai ruang komunal dan kreativitas antar individu dan kelompok.
- c. Merancang *Purwokerto Creative and Community Center* sebagai tempat pengenalan serta edukasi mengenai budaya Kabupaten Banyumas, serta untuk mendukung pengembangan dalam bidang ekonomi kreatif daerah.

### **1.4 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang telah dilakukan adalah:

- a. Pengumpulan informasi dan data primer, melalui studi dan survei lapangan serta melakukan wawancara kepada pihak yang berkompeten sebagai landasan perancangan.
- b. Pengumpulan informasi dan data sekunder, dengan melalui studi literatur, studi banding, dan studi kelayakan sebagai landasan perancangan.
- c. Analisis data, dengan melakukan identifikasi masalah melalui pengelompokkan dan mengaitkan masalah yang ada.
- d. Hasil desain, menghasilkan rancangan massa dan ruang yang dikaitkan dengan tema arsitektur perilaku melalui budaya Banyumas dan kontekstual sesuai dengan lokasi tapak. dan akan divisualisasikan dalam bentuk gambar kerja, 3D visual, dan maket.

### **1.5 Lingkup atau Batasan**

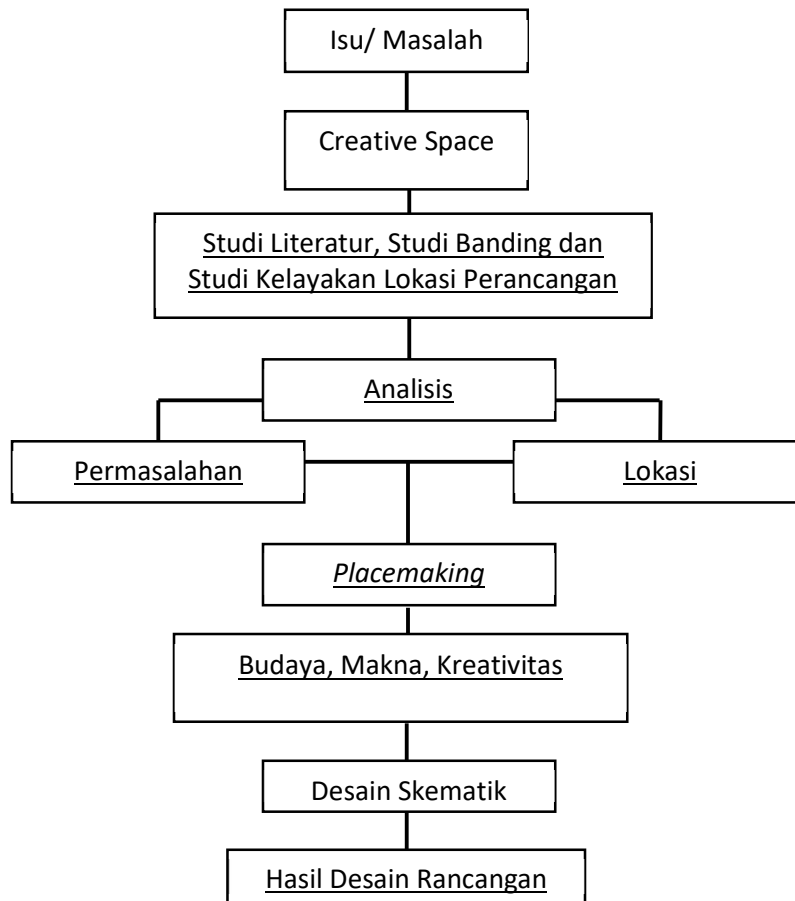
Lingkup pembahasan dibatasi pada suatu fungsi tipologi dari sebuah *creative space* yang bertujuan pada fokus perancangan yaitu sebagai wadah untuk kreativitas

masyarakat Purwokerto serta rekreasi intelektual guna mendukung pengembangan pada sektor ekonomi kreatif daerah Kota Purwokerto.

### 1.6 Kerangka Berpikir

Sedikit gambaran kerangka berpikir dari perancangan proyek sebagai berikut:

Table 1.1 Bagan Kerangka Berpikir



### 1.3 Sistematika Laporan

Sistematika alur penyusunan dalam pembuatan laporan tugas akhir sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisi deskripsi latar belakang, maksud dan tujuan, serta kerangka berfikir alur penulisan laporan.

#### BAB II DESKRIPSI PROYEK

Berisi keterangan lokasi perancangan, regulasi kawasan perancangan serta literatur, studi banding dan studi kelayakan lokasi.

### BAB III ELABORASI TEMA

Berisi deskripsi terkait tema yang diambil dan pengaplikasian tema dalam perancangan.

### BAB IV ANALISIS

Berisi data analisis secara fungsional pada kawasan, seperti organisasi ruang dan analisis tapak.

### BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi konsep dalam perancangan yang didasari dari hasil analisis yang didalamnya terdapat solusi dari permasalahan yang ada.

### BAB VI HASIL RANCANGAN

Berisi penjelasan hasil perancangan “Purwokerto *Creative and Community Center*” berupa site plan, block plan, 3D bangunan, perspektif interior, perspektif eksterior.

### LAMPIRAN

Bagian ini berisi gambar kerja dan foto maket terkait proyek yang dikerjakan.