

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Perkembangan Ekonomi kreatif merupakan sektor yang menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia, dan menjadi sektor penting untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru. Perkembangan ekonomi kreatif ditandai dengan peningkatan PDB atau Produk Domestik Bruto setiap tahunnya (Yanuar, 2020). Seiring dengan kondisi sumber daya alam manusia yang menjadi prioritas pengembangan, dan potensi sumber daya alamnya, Kabupaten Indragiri Hilir berpotensi untuk meningkatkan perkembangan ekonomi kreatif.

Kabupaten Indragiri Hilir adalah sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Riau, Indonesia. Dengan potensi sumber daya alam yang berlimpah dan letak geografis yang sangat strategis untuk pertumbuhan ekonomi, karena posisinya yang berdekatan dengan pusat-pusat pertumbuhan seperti Batam dan Karimun. Indragiri Hilir terus memacu diri mengembangkan kawasannya menjadi salah satu pusat pertumbuhan ekonomi Riau dan Pusat pertumbuhan kebudayaan ekonomi Riau (Sippa.ciptakarya.pu.go.id, 2021).

Hal ini akan mempengaruhi perkembangan ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Indragiri Hilir. Pembangkit ekonomi kreatif menetapkan ekonomi kreatif terbagi menjadi 16 subsektor yaitu, aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio (Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif, 2019). Pemerintah Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau mengembangkan peluang ekonomi kreatif yang berpotensi di daerah guna lebih meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat (Antarariau.com, 2015). Saat ini ekonomi kreatif di Kabupaten Indragiri Hilir lebih unggul dalam subsektor yang bersifat nondigital, seperti sektor kerajinan, seni, dan kuliner. Ekonomi kreatif dari bidang kerajinan seperti, kerajinan batok kelapa di Kecamatan Enok, kerajinan anyaman pandan di Kecamatan Kuindra, Kecamatan Enok dan Tembilahan Hulu, kerajinan tanjak, kerajinan tenun dan kerajinan kapal kayu. Subsektor seni di Indragiri Hilir seperti Komunitas kesenian teater, komunitas seni lukis dan seni 3d. Dan subsektor kuliner seperti usaha kerupuk udang dan terasi di Kecamatan Kuindra dan usaha keripik kelapa khas Indragiri Hilir (Antarariau.com, 2015). Sedangkan dari sektor digital, dari

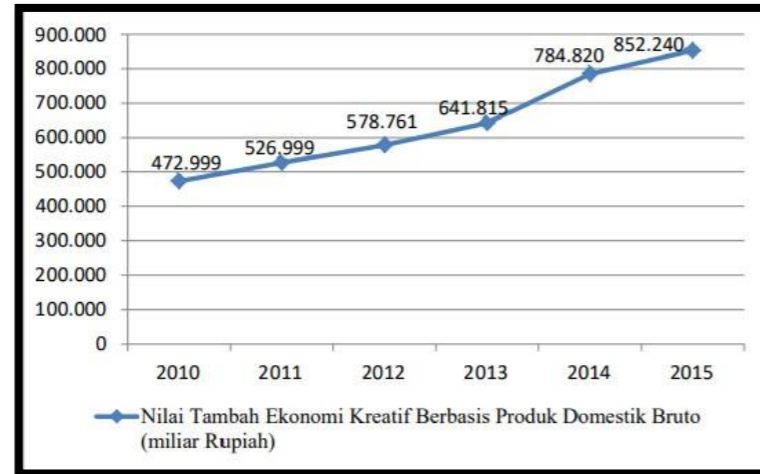
bidang perfilman, video dan fotografi dan desain komunikasi visual. Selain itu, mayoritas para pelaku ekonomi kreatif sektor digital di Kabupaten Indragiri Hilir adalah *freelancer* yang tidak terikat pada tempat kerja tertentu. Hal ini ditandai dengan meningkatnya laju pertumbuhan angkatan kerja berdasarkan data BPS Angkatan Kerja Kabupaten Indragiri Hilir Tahun 2010-2013 (Sippa.ciptakarya.pu.go.id, 2021).

Namun para pelaku ekonomi kreatif memiliki permasalahan dalam mengembangkan kreativitasnya, diantaranya adalah tidak mempunyai wadah atau ruang untuk memproduksi, memasarkan dan mengelola usahanya, keterbatasan dalam fasilitas yang memadai dari pemerintah, dan tidak adanya ruang bersama untuk menampung kegiatan kreatif dari pelatihan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Kabupaten Indragiri Hilir membutuhkan wadah yang dapat memfasilitasi dan mengintegrasikan keseluruhan subsektor ekonomi kreatif baik dari sektor nondigital maupun sektor digital. Wadah tersebut diwujudkan berupa pusat kreatif (*Creative Hub*). *Creative Hub* menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku kreatif sampai pelatihan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya dan berwirausaha. Dengan demikian *Creative Hub* diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi khususnya di Kabupaten Indragiri Hilir.

1.2 Data dan Fakta

a) Nilai Tambah Ekonomi Kreatif Berbasis Produk Domestik Bruto 2010-2015.



Gambar 1.1 Nilai Tambah Ekonomi Kreatif Berbasis Produk Domestik Bruto 2010-2015.

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik 2017

b) Data Luas Areal Tanaman Kelapa (Hektar) di Riau 2018-2019.

Kabupaten Indragiri Hilir dikenal dengan “Negeri Hampan Kelapa” merupakan penghasil kelapa terbanyak di Provinsi Riau, membuat sebagian masyarakatnya menggantungkan hidupnya dari kelapa, dan pengembangan ekonomi kreatif bidang kerajinan dan kuliner akan terus meningkat, karena memiliki bahan baku yang melimpah (Rizky, 2020).

KabKota	Luas Areal Tanaman Kelapa (Hektar)	
	2019	2018
Riau	421 002,00	422 595,00
Kuantan Singingi	2 760,00	2 758,00
Indragiri Hulu	1 828,00	1 828,00
Indragiri Hilir	351 526,00	351 526,00
Pelalawan	16 995,00	16 995,00
Siak	302,00	1 887,00
Kampar	1 715,00	1 715,00
Rokan Hulu	986,00	-

KabKota	Luas Areal Tanaman Kelapa (Hektar)	
	2019	2018
Bengkalis	6 275,00	6 275,00
Rokan Hilir	5 182,00	5 182,00
Kepulauan Meranti	31 915,00	31 914,00
Pekanbaru	15,00	-
Dumai	1 503,00	1 514,00

Tabel 1.1 Luas Areal Tanaman Kelapa (Hektar) di Riau 2018-2019.

Sumber: Dinas Perkebunan, Badan Pusat Statistik Provinsi Riau

c) Data Produksi, Rata-rata Produksi per Ha Kelapa Dalam di Kabupaten Indragiri Hilir, 2015.

Kecamatan	Produksi (kg)	Rata-rata Produksi (Kg/Ha)	Jumlah Petani
<i>Subdistrict</i>	<i>Production (kg)</i>	<i>Average Production (Kg/Ha)</i>	<i>The Numbers of Farmers</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
Keritang	24 561 856	1 004	4 988
Kemuning	16 996	1 214	2 892
Reteh	18 106 647	1 391	9 133
Sungai Batang	8 169 530	1 345	3 149
Enok	30 940 980	966	5 909
Tanah Merah	18 434 702	1 499	7 702
Kuala Indragiri	12 720 386	986	1 245
Concong	9 856 275	1 268	5 502
Tembilahan	9 606 660	1 335	2 220
Tembilahan Hulu	3 581 655	1 155	5 111
Tempuling	7 417 200	1 200	719
Kempas	5 540 682	1 218	2 073
Batang Tuaka	17 439 786	1 014	23
Gaung Anak Serka	7 811 256	744	11 384
Gaung	18 556 908	913	3 210
Mandah	45 439 200	1 200	2 873

Kateman	29 126 972	1 211	4 272
Pelangiran	16 399 584	1 539	744
Teluk Belengkong	5 099 824	1 516	1 866
Pulau Burung	9 771 600	1 200	5 249
Jumlah/Total	298 598 699	1 196	80 264

Tabel 1.2 Produksi, Rata-rata Produksi per Ha Kelapa Dalam di Kabupaten Indragiri Hilir, 2015

Sumber: Dinas Perkebunan Kabupaten Indragiri hilir

d) Data Produk Terjual, Dewan Kerajinan Nasional Kabupaten Indragiri Hilir 2017.

Ketua Dewan Kerajinan Nasional Daerah Provinsi Riau mengatakan bahwa Kabupaten Indragiri Hilir sebagai nilai Dekranasda terbaik di Provinsi Riau. Hal ini membuat Ketua Kerajinan Nasional Daerah Kabupaten Indragiri Hilir untuk lebih meningkatkan kerjasama dengan Provinsi dalam rangka pelatihan, pembinaan kepada Pelaku Industri Kreatif (riautekni.com, 2017). Berikut adalah produk dari sektor kerajinan:

- Batik, kerajinan batik yang merupakan batik tulis dan batik printing. Batik Inhil memiliki berbagai macam corak dan motif yang melambangkan ciri khusus kabupaten Inhil, yaitu: motif mayang terurai, kelapa berpadu, kiambang berpadan, kiambang berkelok, kiambang merajut, daun bidada, kiambang raja, kiambang berlapis, dan sebagainya. Untuk batik tulis kapasitas produksi mencapai 960 lembar/ tahun, sedangkan batik printing mencapai 300 meter/ hari (riautekni.com, 2017). Batik Indragiri Hilir beberapa kali dapat menjuarai lomba Desain Busana Kerja se – Riau (Batik, 2018).
- Kerajinan anyaman pandan ini menghasilkan keranjang kain, tudung saji, tempat kue, tempat tisu, keranjang sampah, keranjang telur, bingkai foto, bingkai cermin, tikar, kipas, tempat handphone, guci, topi, dompet, sandal, dan lain-lain (riautekni.com, 2017).
- Kerajinan batok kelapa, masyarakat Indragiri Hilir telah juga berupaya mengembangkan batok kelapa yang melimpah di Indragiri Hilir sebagai bahan kerajinan tangan (hand made) bernilai seni tinggi seperti membuat tas, buah baju, hiasan dinding, pas bunga, figura, tempat tisu, asbak rokok, dan lain-lain (Kerajinan Batok Kelapa, 2018).
- Kerajinan tanjak, bentuk-bentuk asli tanjak yang masih banyak dipertahankan seperti Tanjak Tebing Runtuh, Tanjak Elang Menyongsong Angin, Tanjak Mahkota Alam Bugis Tak Balik, Tanjak Laksamana Muda Riau, dan lain-lain (Tanjak, 2018).

- Kerajinan tenun, tenun Indragiri Hilir merupakan tenun kerajinan tangan (hand made) masyarakat di Indragiri Hilir yang mempunyai keunggulan dari pada tenun lain yang ada di Riau. Tenun ini tipis dan ringan, bunga/motifnya hanya terletak disebelah luar kain saja sehingga mudah dan nyaman dipakai. Beraneka ragam dengan corak-corak yang berbeda jauh dengan tenun-tenun lainnya di Riau, tenun Indragiri Hilir beberapa kali pernah menjuarai lomba Desain Busana Melayu Kreasi Baru Bahan Tenun se – Riau (Tenun, 2018).

Nama Produk	Jumlah Terjual
Batik	1260 Lembar/Tahun
Anyaman Pandan	
Kerajinan Batok Kelapa	
Tanjak	
Tenun	
Jumlah/Total	500 Lembar/Tahun
	6789 Produk

Tabel 1.3 Produk Terjual, Dewan Kerajinan Nasional Kabupaten Indragiri Hilir 2017.

Sumber: Dewan Kerajinan Nasional Kabupaten Indragiri Hilir 2017.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Arsitektur

- 1) Bagaimana konsep disain Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir yang mengakomodasi semua kegiatan bagi pelaku kreatif?
- 2) Bagaimana desain konsep fasad bangunan *creative hub* yang kreatif sesuai dengan fungsi bangunannya?
- 3) Bagaimana menghadirkan konsep *creative programming* pada Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir?
- 4) Bagaimana konsep desain yang meng-implentasikan aman, nyaman dan menyenangkan kedalam pengalaman ruang Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir?
- 5) Apa sajakah sarana dan prasarana serta fasilitas yang menunjang Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir?

1.3.2 Permasalahan Non Arsitektur

- 1) Bagaimana menciptakan ruang Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir yang menarik?

- 2) Bagaimana menciptakan ketertarikan publik terhadap keberadaan *Creative Hub*?
- 3) Bagaimana agar objek rancangan meningkatkan sektor perekonomian di Kota Tembilahan?
- 4) Bagaimana menciptakan rasa aman, nyaman dan menyenangkan kedalam pengalaman ruang Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir?
- 5) Bagaimana peran *creative hub* dalam membangun *city branding* kota Tembilahan sebagai kota kreatif?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Perancangan Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir ini dilakukan dengan tujuan, sebagai berikut:

- 1) Memberikan wadah bagi insan kreatif atau pelaku usaha muda untuk memproduksi, mengelola dan memasarkan usahanya dengan adanya Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir.
- 2) Terwujudnya rancangan Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir.
- 3) Tempat bagi pelaku kreatif untuk bertemu, berkumpul, bekerja dan berkolaborasi.

1.4.2 Sasaran

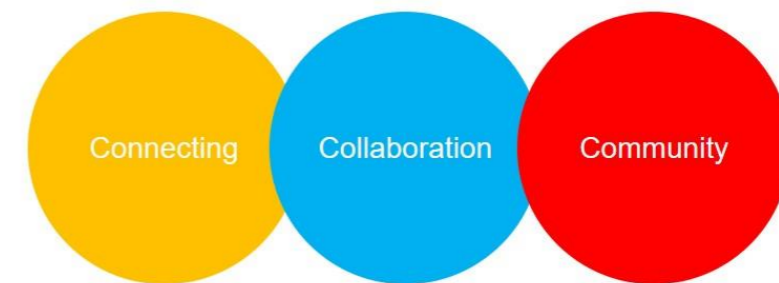
- 1) Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir yang nyaman, bersih dan ramah lingkungan.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan ekonomi, khususnya di Kabupaten Indragiri Hilir.
- 3) Terciptanya *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir sebagai sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.
- 4) Terciptanya perkembangan fungsi *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir.
- 5) Menghadirkan sebuah pusat kreatif dengan fasilitas yang lengkap dan mampu mengakomodasi keseluruhan kegiatan dalam industri kreatif.

1.5 Ide Desain dan Kebaruan

Penggunaan konsep pendekatan tema *creative programming* pada perancangan *creative hub* di Kabupaten Indragiri Hilir merupakan sebuah konsep transparansi antara aktivitas para pelaku kreatif. Konsep *creative programming* akan menekankan pada 3 konsep ruang atau 3C, yaitu *Connecting*, *Colaboration* dan *Community*. Konsep *Connecting* merupakan perwujudan

para pekerja yang dapat saling terhubung dan bekerja secara profesional dalam fasilitas yang mendukung. Konsep *Collaboration* adalah konsep terbuka agar aktivitas bekerja terwadahi dalam satu area tanpa ada penyekat dan mempertimbangkan kenyamanan untuk berkolaborasi. Konsep *Community* merupakan tempat kegiatan yang mewadahi berbagai macam komunitas kreatif.

Sasaran ide: Penerapan tema *creative programming* dalam perencanaan *creative hub* di Kota Tembilahan diharapkan menjadi *creative hub* yang baru dengan tema yang baru di Kabupaten Indragiri Hilir.



Gambar 1.2 Konsep Ruang 3C

Sumber: Analisa Penulis, 2020

A. Ide Desain Ruang Luar

Ide desain pada konsep ruang luar pada bangunan inhil *creative hub*, dengan konsep kreatif yang menggambarkan aktivitas didalamnya. Lokasi perencanaan inhil *creative hub* bersebelahan dengan terminal bandar laksmana indragiri. Jadi pada perencanaan ruang luar inhil *creative hub* ini harus memperhatikan lingkungan disekitarnya, termasuk arah orientasi bangunan, bentuk dan lainnya.

B. Ide Desain Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada perencanaan inhil *creative hub* ini mengacu kepada aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna. Konsep ruang dalam pada *creative hub* yang merupakan perwujudan program kreatif para pekerja atau komunitas untuk saling terhubung dan berkolaborasi dengan konsep ruang yang *open*. Pada *working space*, ini didesain dengan berbagai macam kenyamanan pengguna seperti bekerja menggunakan meja dan kursi, menggunakan *bean bag* untuk lesehan, menggunakan standing desk untuk yang bosan duduk, bisa menggunakan standing desk ini untuk bekerja sambil berdiri. Karena setiap orang berbeda

kenyamanan untuk bekerja, selain itu juga dengan penambahan fasilitas *playroom* atau *game room* sebagai *refreshing* bagi para pekerja atau pelaku kreatif.

1.6 Ruang Lingkup Pembahasan

1.6.1 Ruang Lingkup Spasial



Gambar 1.3 Ruang Lingkup Spasial

Sumber: Google Maps, 12 November 2020

Ruang Lingkup pembahasan kawasan, Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir terletak di Jalan Baharuddin Yusuf, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau dengan titik koordinat $0^{\circ}19'50.8''S$ $103^{\circ}08'01.6''E$.

1.6.2 Ruang Lingkup Substansial

Ruang Lingkup Perancangan *Creative Hub* Kabupaten Indragiri Hilir. Perancangan dibatasi pada kebutuhan aktivitas pada *Creative Hub* yang mampu mengintegrasikan keseluruhan sektor unggulan Industri Kreatif yang ada di Kabupaten Indragiri Hilir dengan pendekatan *creative programming*.

1.7 Keaslian Usulan Judul

NO	Penulis	Judul Penelitian	Lokasi Penelitian	Pembahasan
1	Indah Sahara Yulirta (2020)	PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN KETERAMPILAN DISABILITAS DIKOTA PADANG	PADANG	Kota Padang merupakan kota yang peduli terhadap disabilitas, Keterbatasan yang berbeda dari penyandang disabilitas tersebut tidaklah sesuatu masalah, tunanetra, tunarungu sekaligus tuna wicara dan tunadaksa, pasti mempunyai kelebihan yang jika diasah atau dilatih mereka bisa melakukan itu seperti halnya dengan manusia biasa. Dengan kurangnya perhatian kepada disabilitas yang bersangkutan tersebut, maka penulis merencanakan sebuah pusat pelatihan keterampilan bagi tunanetra, tunarungu sekaligus tunawicara dan tuna daksa dengan aksesibilitas yang sesuai dengan karakteristik disabilitas tersebut.
2	Rizki Aditya Pangestu (2019)	PERANCANGAN GEDUNG STUDENT CENTER DIKAMPUS 2 UNIVERSITAS BUNG HATTA DENGAN PENDEKATAN TEORI CREATIVE PROGRAMMING	PADANG	Student Center merupakan wadah bagi mahasiswa untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler, dengan adanya gedung Student Center mahasiswa menjadikan tempat rotasi mahasiswa melakukan kegiatan di dalam lingkungan kampus, seiring berjalannya waktu Student Center telah menjadi tempat penelitian dan rekreasi bagi mahasiswa, Student Center kampus Bung Hatta akan dibangun di kampus 2 Aie Pacah sesuai dengan rancangan induk pembangunan Bung Hatta. Gedung Student Center akan didesain dengan menggunakan prinsip teori Creative Programming yang akan diaplikasikan kedalam bangunan.
3	Apria Astuti (2019)	PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS REMAJA DI KOTA PADANG	PADANG	Data dari dinas Pendidikan dan Polresta Kota Padang, bahwa tingkat kenakalan remaja tertinggi terdapat di SMK dibandingkan SMA di Kota Padang. Berbagai permasalahan dan potensi-potensi yang ada menjadi pertimbangan untuk menghadirkan Pusat Kreativitas Remaja di Kota Padang. Hal ini dikarenakan di Kota Padang masih belum ada objek arsitektur yang mewadahi kegiatan minat dan bakat remaja di Kota Padang agar memiliki kemampuan untuk menjadi remaja kreatif, inovatif dan cerdas untuk menyambut dunia kerja.
4	Mishbahul Fikri (2018)	PERANCANGAN "CREATIVE HUB" DIKAWASAN BATANG ARAU PADANG	PADANG	Kawasan Batang Arau Padang merupakan kawasan kota tua. Ada beberapa komunitas yang melakukan aktivitas di kawasan Batang Arau Padang. Diantara komunitas tersebut adalah komunitas skateboard. Komunitas skateboard menggunakan promenade yang ada dikawasan Batang Arau sebagai tempat mereka melakukan aksinya. Sehingga menjadikan promenade menjadi rusak dan hancur. Penelitian ini dilakukan dengan cara langsung mengamati yang terjadi di lapangan (observasi) terhadap eksisting yang ada. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa komunitas yang ada dikawasan Batang Arau Padang diberikan wadah untuk menyalurkan bakat mereka.
5	Tri Kartika (2018)	PERANCANGAN PADANG CREATIVE HUB DI KAWASAN AHMAD YANI	PADANG	Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan peningkatan kebutuhan masyarakat saat ini, kota Padang belum memiliki wadah kreatifitas yang menampung berbagai subsektor industri kreatif. Harapannya kota Padang memiliki wadah untuk para komunitas industri kreatif dengan memberikan ruang pembelajaran dan ruang mengembangkan kreatifitas. Oleh sebab itu, dengan membahas pentingnya industri kreatif yang juga merupakan suatu peradaban yang perlu difasilitasi dan pentingnya memberi ruang untuk belajar dan menuangkan berbagai inspirasi dalam berbisnis, serta

				memenuhi harapan entrepreneur untuk memiliki wadah untuk bekerja yang menyenangkan maka sebuah “Padang Creative Hub” merupakan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan dan harapan yang ada dengan fungsi pokok Co-Office, Co-Working, dan Makerspace.
6	Rahmadona Rahmadona (2018)	PERANCANGAN ART SPACE DIKOTA PADANG	PADANG	Art Space merupakan sebuah fungsi yang diharapkan mampu menjadi wadah bagi komunitas seni dan budaya baik lokal maupun modern, hal ini dilatar belakangi akan banyaknya potensi dan peminat dibidang seni dan budaya, namun hal ini tidak sebanding dengan wadah yang ada. Aspek- aspek eyecatching akan diaplikasikan pada desain, dengan konsep futuristik. Kemudian dengan pemanfaatan cahaya dan udara untuk menghasilkan visualisasi ruang melalui permainan bayangan yang ditransformasikan melalui fasade bangunan, serta menciptakan ruang luar sebagai ruang publik yang edukatif untuk menunjang kegiatan utama pada bangunan. Terdiri dari beberapa aktivitas seperti, taman sculpture, ruang terbuka publik, wifi area, interaktif multimedia, fountain plaza, serta painting wall sehingga dapat menggiring orang untuk datang menikmati kegiatan seni, pameran, pelatihan dan shopping merchandise.

Dari tabel diatas, terdapat tema penelitian yang sama ataupun jenis kegiatan yang sama, namun ada perbedaan yang berbeda dari penelitian yang saat ini peneliti sedang lakukan. Baik dari lokasi, tema ataupun pendekatan secara arsitektur. Maka dari itu, judul penelitian:

“PERENCANAAN INHIL *CREATIVE HUB* DI KOTA TEMBILAHAN”

Keaslian judul Laporan Seminar Arsitektur yang dilakukan benar-benar asli.

1.8 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

BAB IV : TINJAUAN KAWASAN PERENCANAAN

BAB V : ANALISIS ARSITEKTUR

BAB VI : KONSEP ARSITEKTUR

BAB VII : DAFTAR PUSTAKA