

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul

“PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS “DEPOK *CREATIVE CENTER*”
DI KOTA DEPOK DENGAN PENDEKATAN *BIOPHILIC* “

2.1. Pengertian Judul

Perancangan Pusat Kreativitas “Depok *Creative Center*” di kota Depok
dengan Pendekatan *Biophilic*

Dengan pengertian judul perancangan sebagai berikut :

Perancangan : Proses, cara, perbuatan merancang.
(Sumber : kbbsi.web.id)

Pusat : Merupakan pokok pangkal atau yang menjadi
pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan
sebagainya).
(Sumber : kbbsi.web.id)

Kreativitas : Merupakan kemampuan seseorang untuk
menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa
saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya
tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa
kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang
hasilnya bukan hanya perangkuman.
(Sumber : Elizabeth B. Hurlock.
1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit
Erlangga)

Depok : Depok merupakan sebuah kota di provinsi Jawa
Barat, Indonesia. Kota ini terletak tepat di selatan
Jakarta, yakni antara Jakarta dan Bogor.
(Sumber : RTRW kota Depok, 2020)

Creative : Dalam bahasa Indonesia adalah kreatif.
Menurut Kamus Oxford Online, pengertian
Creative adalah suatu keahlian atau tindakan
yang melibatkan penggunaan keterampilan dan
Imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru
atausebuah karya seni.

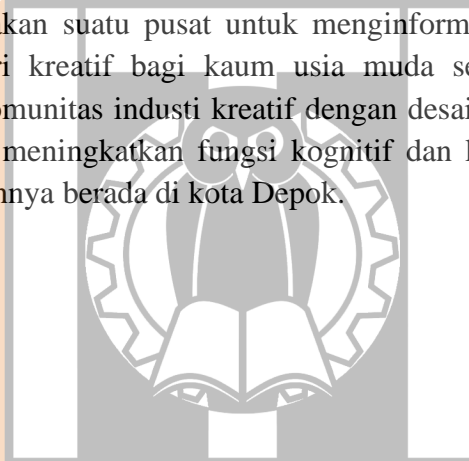
Dengan Pendekatan : Usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti, metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian.

(Sumber: kbbs, diakses September 2020, <https://kbbs.kemdikbud.go.id/entri/%20%20pendekatan>)

Biophilic : *Biophilic* dalam arsitektur dan perencanaan dapat menyajikan kerangka kerja untuk menghubungkan ilmu biologi manusia dan alam.

(Sumber : Browning, W., Ryan, C., & Clancy, J. (2014, October). 14 Patterns of Biophilic Design. Terrapin Bright Green, LLC, 1–60.)

Dari hasil uraian di atas maka yang dimaksud “ **Perancangan Pusat Kreativitas “Depok Creative Center” di kota Depok dengan Pendekatan *Biophilic*** ” merupakan suatu pusat untuk menginformasikan materi kreatif dan belajar industri kreatif bagi kaum usia muda serta tempat kegiatan kreativitas untuk komunitas industri kreatif dengan desain biofilik yang dapat mengurangi stress, meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas pengguna, yang letak bangunannya berada di kota Depok.



3.1. Latar Belakang

Kata Depok berasal dari bahasa Sunda yang artinya pertapaan atau tempat bertapa. Kota Depok merupakan salah satu kota berkembang dan berstatus sebagai kota satelit ibu kota Jakarta. Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Depok, batas-batas wilayah ini adalah di sebelah utara berbatasan dengan Provinsi DKI Jakarta, Kabupaten Bekasi dan Bogor di sebelah timur, Kabupaten Bogor di sebelah selatan, dan Kabupaten Tangerang dan Kabupaten Bogor di sebelah barat. Kecamatan Depok yang terdiri dari 11 ruas jalan ini terbagi menjadi 63 ruas jalan, 772 RW, 3.850 RT dan 218.095 KK. Pada tahun 2005, jumlah penduduk Kota Depok mencapai 1.374.522 jiwa yang terdiri dari 696.329 laki-laki (50,66%) dan 678.193 perempuan (49,34%), sedangkan luas wilayahnya hanya 200,29 kilometer persegi sehingga jumlah penduduk Kota Depok adalah 6.863 jiwa per kilometer persegi. Selain itu, kini populasinya yang mencapai hampir 2 juta jiwa membuat banyak infrastruktur pemerintah menghiasi kota yang terkenal dengan pusat pendidikan bergengsi di JABODETABEK ini. Secara administratif, Kota Depok berbatasan langsung dengan Jakarta di bagian selatan. (Sumber : <https://www.depoknews.id/>, diakses 2020).

Sebagai kota satelit/kota penyangga, tentunya Depok dituntut untuk memiliki ciri khas dan identitas yang dapat membuat kota ini memiliki arah perkembangan yang jelas. Kota Depok dapat dikatakan hampir tidak memiliki Sumber Daya Alam (SDA) yang melimpah karena letak geografisnya dan statusnya sebagai salah satu kota metropolitan. Oleh sebab itu, Sumber Daya Manusialah (SDM) yang menjadi harapan bagi pertumbuhan kota ini dan generasi muda merupakan salah satu aset paling berharga untuk perkembangan suatu kota. Ekonomi kreatif merupakan sektor yang potensinya tidak terbatas, karena berbasis pada sumber daya manusia (SDM). Kota Depok memiliki potensi industri kreatif yang besar. Industri kreatif Kota Depok menyumbang 11% terhadap PDRB daerah. Kota Depok juga dinilai sebagai kota paling kreatif di Jawa Barat (Sumber : beritasatu.com). Menurut Rahmawati (Founder IT Cerdas) Ada banyak faktor yang mendukung perkembangan industri kreatif Depok. Salah satunya adalah keberadaan kampus seperti Universitas Indonesia dan Universitas Gunadama, di mana "banyaknya" generasi muda kreatif menjadi salah satu faktornya. (Sumber : radardepok.com, 2020). Dari 16 subsektor ekonomi kreatif, yang paling banyak di kota Depok adalah sektor kuliner sebanyak 62,28%, kemudian fashion 14,47%, kriya 17,67%, Arsitektur dan Interior 2,18% disusul penerbitan 1,6%. Potensi ekonomi kreatif ini masih perlu pendampingan dan fasilitasi pendirian badan hukum agar validitas usahanya lebih terjamin.

Tujuan Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil adalah mendirikan Center Kreatif di seluruh kota / daerah di Jawa Barat. Pada tahun 2020, target

pembangunan akan ditetapkan di tujuh kecamatan, yaitu Kota Cimahi, Depok, Sukhabumi, Kabupaten Bandung, Kabupaten Garut, Kabupaten Magalunka dan Sumedang. Dengan cara ini, Jawa Barat akan menjadi yang terdepan dalam penerapan ekonomi kreatif. Hal ini terlihat dari adanya perda tentang ekonomi kreatif. Menurut Ridwan Kamil, ekonomi kreatif penting bagi Jabar karena sepertiga ekspor Jabar merupakan produk ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif menjadi komoditas mainstream karena tidak terpengaruh oleh permasalahan global yang ada.

Pemerintah kota Depok sendiri telah membuat Misi untuk kota Depok yang salah satunya yaitu “Mengembangkan Sumber Daya Manusia yang Religius, Kreatif dan Berdaya Saing” (Sumber : www.depok.go.id/, 2020). Dari Misi tersebut, pemerintah kota Depok rencananya akan membangun sebuah bangunan pusat kreatif/*creative center* yang dapat digunakan untuk masyarakat dan kaula muda untuk berkreatifitas dan memiliki daya saing. Dengan adanya pusat kegiatan baru bagi masyarakat Depok, maka diharapkan warga sekitar Depok dapat mengekspresikan diri, minat dan bakatnya pada area yang tepat. Dengan demikian, angka kegiatan menyimpang remaja seperti pencurian, geng motor, tawuran, minum-minuman keras dan pemakaian narkoba dapat ditekan sekaligus menciptakan remaja yang mandiri, kreatif dan inovatif. Walikota Depok Mohammad Idris mengutip Kompas.com yang mengatakan bahwa *Creative Center* akan mampu meredam distorsi sosial yang ditimbulkan oleh anak muda Depok, baik itu geng motor maupun vandalisme. Oleh karena itu, anak muda dapat mengungkapkan keinginannya melalui *creative center* ini, dengan harapan juga dapat mengambil tindakan untuk mengatasi penyimpangan sosial.

Depok *Creative Center* hadir untuk dapat menjawab tantangan yang sedang dimiliki oleh kota ini. *Desain biofilik* adalah teori desain yang diawali dengan studi tentang fenomena kecintaan manusia pada lingkungan alam. Banyak penelitian juga membuktikan bahwa di lingkungan alam, manusia berada dalam kondisi terbaik. (Stephen Kellert, 2007). Penerapan konsep ini tidak terbatas pada mengubah bangunan menjadi bangunan “hijau”, melainkan hanya konsep tumbuhan pada bangunan. Konsep biophilicity pada awalnya juga disamakan dengan konsep green building atau konsep yang biasa disebut green building. Perbedaan keduanya adalah jika green building fokus pada bagaimana membangun gedung atau berdiskusi dengan konsep arsitektur atau bahkan dekorasi, maka konsep biophilic bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif dari pemanasan terhadap kehidupan perkotaan penduduk lokal. Skala mikro itu dapat memungkinkan manusia untuk meningkatkan levelnya sendiri, dan berimprovisasi untuk kenyamanan dan kesehatan fisik mereka sendiri (Amjad Almusaed, 2011).

Menurut Lazarus dan Folkman (1986) stressor dapat berwujud atau fisik (seperti polusi udara) dan juga dapat berhubungan dengan lingkungan sosial

(seperti interaksi sosial). Definisi *stress* sebagai respon yang tidak dapat ditentukan dari tubuh terhadap setiap tuntutan yang dibebankan padanya. *Stress* merupakan suatu keadaan fisik (tubuh), lingkungan, dan situasi sosial yang berpotensi merusak dan tidak terkendali. (Hans Selye, 1981)

Desain biofilik adalah desain penuh gaya yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk tinggal dan bekerja di lingkungan yang sehat dengan tekanan minimal, sekaligus memberikan kehidupan yang makmur dengan mengintegrasikan desain dengan alam. Penerapan metode biofilik pada bangunan diyakini memiliki berbagai manfaat, seperti menstabilkan tekanan darah, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan ruangan, mengurangi munculnya gejala penyakit dan meningkatkan kesehatan fisik.

Rumusan masalah pada perancangan Depok *Creative Center* ini ialah bagaimana bangunan dapat menjadi sarana aktualisasi diri bagi masyarakat khususnya remaja Depok sehingga terbentuk pemuda yang mandiri, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan citra kota. Dari permasalahan tersebut, maka ruang publik dengan alasan pemilihan penerapan biofilik adalah karena keinginan untuk berinteraksi dan selalu terhubung dengan lingkungan alam merupakan kebutuhan dasar manusia agar masyarakat kota Depok memiliki ruang untuk beraktualisasi diri. Selain itu, ketika remaja sudah menemukan jati diri yang sesuai dengan hobi, minat dan bakatnya, maka kota Depok semakin memiliki harapan untuk berkembang menjadi salah satu kota yang maju dan memiliki karakter.

Dalam perancangan Depok *Creative Center* yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana pemanfaatan bangunan sebagai sarana realisasi diri bagi generasi muda dan warga sekitar untuk membentuk generasi muda yang mandiri, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan citra kota. Dari permasalahan tersebut dipilih ruang publik dengan pendekatan *biophilic*, karena interaksi dan keinginan untuk selalu terhubung dengan alam merupakan kebutuhan dasar manusia. Sehingga, masyarakat Depok memiliki ruang untuk beraktualisasi diri. Selain itu saat anak muda menemukan jati diri yang sesuai dengan hini, minat, dan bakatnya, maka kota Depok semakin memiliki harapan untuk berkembang menjadi salah satu kota maju dan memiliki karakter.

4.1. Rumusan Masalah

Terdapat permasalahan yang perlu diperhatikan dan diselesaikan, yaitu:

- Merancang sebuah bangunan pusat kreativitas yang berlokasi di kota Depok.
- Menerapkan arsitektur *biophilic* pada bangunan pusat kreativitas ke dalam bangunan.

5.1. Tujuan

Tujuan di rancangannya Depok *Creative Center* ini adalah:

- Membangkitkan minat dan memotivasi masyarakat khususnya pemuda Depok untuk terjun di bidang industri kreatif.
- Mendukung perkembangan industri kreatif di kota Depok.
- Merencanakan wadah kegiatan industri kreatif bagi masyarakat khususnya para pemuda kota Depok dengan rancangan pendekatan arsitektur *biophilic* sebagai pendukungnya.

6.1. Lingkup dan Bahasan

Lingkup dan bahasan dari perancangan pusat kreativitas di Depok ini dibatasi dengan pendekatan desain *Biophilic* yang mana bangunan ini bersifat edukatif dan rekreatif, yang sasaran penggunaannya ditujukan kepada masyarakat sekitar sebagai tempat berkumpulnya penggiat industri kreatif yang berkembang di kota Depok.

7.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam memperoleh data untuk perancangan *creative center* di Depok, yaitu :

- Secara Deskriptif
Metode pencarian unsur, ciri, dan sifat suatu fenomena dimulai dengan pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi.. (Sumber : Suryana, 2010)
- Secara Kualitatif
Menurut Lexy J. Moleong, tahun 1989, Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dipahami oleh objek penelitian secara keseluruhan dan melalui deskripsi bahasa dan bentuk bahasa.
- Secara Komparatif
Menggambarkan perbandingan sekurangnya dua kondisi yang berbeda (Sumber : Firdaus, 2018)

8.1. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

BAB ini berisikan judul penelitian, latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, lokasi penelitian, metode penelitian, lingkup pembahasan, sistematika pembahasan, dan kerangka berpikir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

BAB ini berisi landasan teori-teori dan pendapat terkait rumusan masalah penelitian ini.

BAB 3 STUDI BANDING DAN KELAYAKAN LOKASI

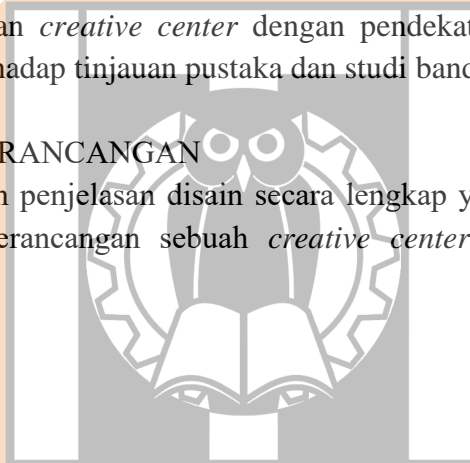
BAB ini berisi pencarian dan penguraian Untuk objek dengan karakteristik yang sama dengan referensi perencanaan dan desain Depok Creative Center, serta menjelaskan kelayakan pengaturan lokasi di kawasan Depok.

BAB 4 ANALISIS

BAB ini berisi tentang analisis mengenai permasalahan yang ada dalam merancang bangunan *creative center* dengan pendekatan *biophilic* melalui studi komparasi terhadap tinjauan pustaka dan studi banding.

Bab 5 KONSEP PERANCANGAN

BAB ini merupakan penjelasan disain secara lengkap yang merupakan hasil akhir dari studi perancangan sebuah *creative center* dengan pendekatan *biophilic*.



9.1. Kerangka Berfikir

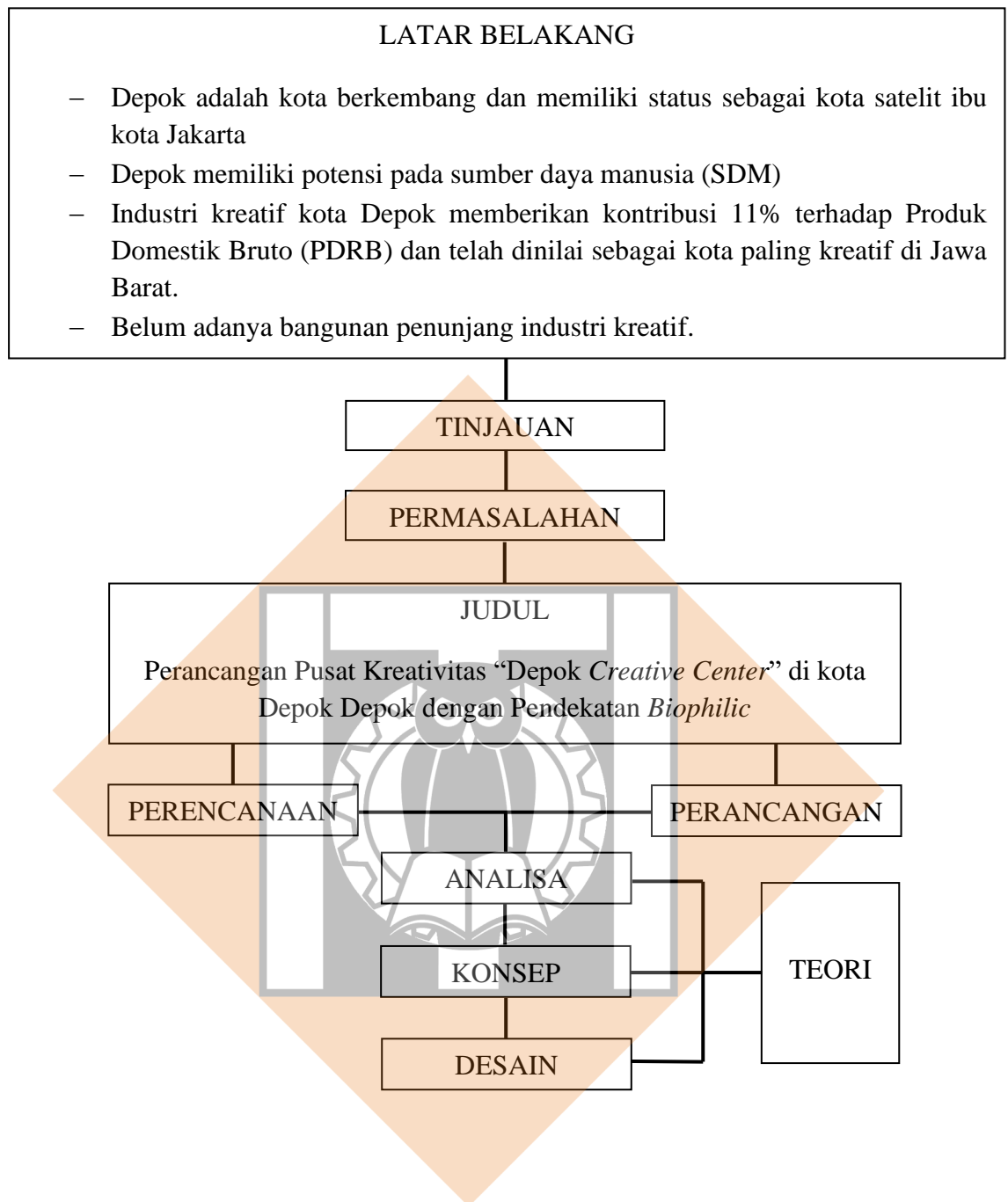


Diagram 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber : Pemikiran Penulis, 2020)