

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

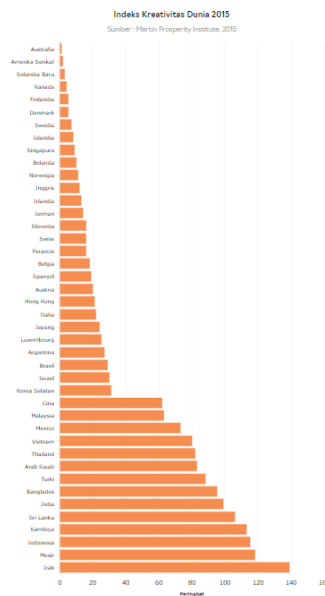
Kreativitas merupakan daya kemampuan berpikir seseorang untuk menciptakan sesuatu yang orisinal, baik suatu hal baru serta tidak pernah ada sebelumnya ataupun suatu ide atau gagasan yang diperoleh melalui proses berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif merupakan proses berpikir untuk mendapatkan suatu ide atau gagasan dengan cara mengaitkan beberapa hal yang ada dan menjadikannya suatu hal yang baru.

Kreativitas adalah proses dimana imajinasi ada di dalam dunia. Sebagai sebuah proses, kreativitas memang hal yang paling utama, universal dari segala universal yang mencirikan materi dan fakta tertinggi. Dalam arti tertentu, kreativitas identik dengan materi utama Aristoteles, kecuali bahwa kreativitas tidak pasif atau reseptif. Kreativitas adalah gagasan dari generalitas tertinggi di dasar aktualitas. Kreativitas dapat selalu hadir untuk mencakup semua aktivitas baik itu ilmiah, seni atau budaya (Antoniades, 1990).

Perkembangan zaman dan peradaban manusia telah tiba hingga pada gelombang revolusi industri 4.0 yang telah membawa perubahan mendasar bagi beberapa susunan kehidupan global. Hal ini dipertegas dengan semakin meningkatnya kreativitas dan inovasi pemanfaatan teknologi informasi yang mengganggu berbagai aspek kehidupan global, salah satunya termasuk kompetisi ekonomi global (Sugiarto, 2018).

Gejolak ini terlihat dari pesatnya perubahan yang ada melalui pengenalan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *human-machine interfaces* serta adanya ekonomi berbagi, menjadikannya sebagai salah satu ketentuan untuk memenangkan kompetisi ekonomi global. Era revolusi industri 4.0 menjadikan sektor industri kreatif sebagai salah satu sektor yang layak untuk diperhatikan sebagai pilihan strategi untuk memenangkan kompetisi pasar global, hal ini diperkuat oleh pelaksanaan kapitalisasi ide kreatif dengan melakukan inovasi dan kreativitas untuk mengelevasi nilai ekonomi.

Di Tingkat Global, Kreativitas
Indonesia Termasuk Paling Rendah



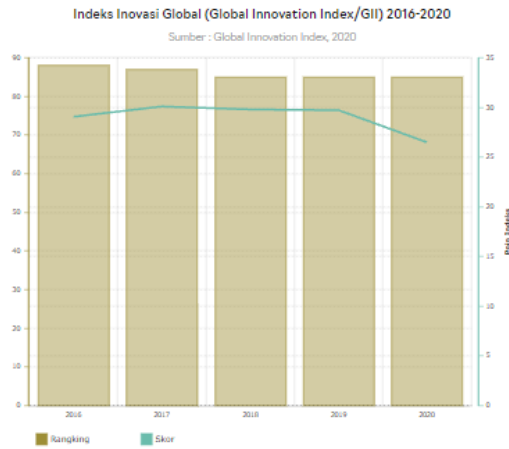
Gambar 1. 1. Diagram Batang Tingkat Kreativitas Negara di Dunia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/17/di-tingkat-global-kreativitas-indonesia-termasuk-paling-rendah>

Meski demikian, *Global Creativity Index* (GCI) menetapkan Indonesia berada di urutan ke-115 dari 139 negara. Hal ini mengindikasikan rendahnya kreativitas Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia.

Berdasarkan angket yang dilakukan oleh *Martin Prosperity Institute*, indikator penilaian indeks kreativitas diindikasikan tiga indikator, antara lain, bakat, teknologi dan toleransi. Hal ini dikarenakan teknologi merupakan indikator kunci pengendalian industri. Lebih dari itu, bakat, yang juga merupakan salah satu indikator, juga dianggap sebagai salah satu variabel yang paling memberikan dampak dalam pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi. Toleransi, di sisi lain, adalah karakteristik manusia yang digunakan sebagai pertimbangan tambahan untuk mengkonfirmasi manfaat ekonomi yang diperoleh dan mobilisasi teknologi. (Martin Prosperity Institute, 2016)

Peringkat Indeks Inovasi Indonesia Stagnan Sejak 2018



Gambar 1. 2. Diagram Batang Tingkat Inovasi Negara di Dunia

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/04/20/peringkat-indeks-inovasi-indonesia-stagnan-sejak-2018>

Selain kreativitas, Indonesia juga memiliki peringkat yang rendah pada tingkat inovasi apabila dibandingkan dengan negara lain di dunia, yakni peringkat 85 dari 131 negara pada tahun 2020, berdasarkan *Global Innovation Index* (GII). Catatan sejarah Indonesia mengenai tingkat inovasi juga tidaklah memuaskan pada tahun-tahun sebelumnya karena stagnan dan bahkan memburuk di tahun 2020, yang tadinya 29,72 poin menjadi 26,49 poin (Jayani, 2021).

Penggunaan arsitektur metafora sebagai penyaluran kreativitas arsitektur telah populer di kalangan arsitek sepanjang abad ini nyatanya juga berguna untuk instruktur arsitektur untuk mengadakan latihan desain serta menguji dan mengembangkan fantasi dan imajinasi mahasiswa. Namun, penggunaan arsitektur metafora sepanjang abad ini sebagian besar masih hanya sekedar sebagai penyampai pesan.

Menanggapi berbagai isu yang telah dijabarkan diatas, peneliti berinisiatif untuk mengadakan penelitian untuk merancang sebuah wadah arsitektur berupa pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora yang secara tidak langsung dapat mengembangkan kreativitas pengguna bangunan serta meningkatkan indeks kreativitas dan inovasi Indonesia melalui kebebasan berekspresi untuk mencapai potensi maksimal dalam berkreativitas dan berinovasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang peneliti jabarkan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. *Global Creativity Index* (GCI) menetapkan kreativitas Indonesia pada urutan ke-115 dari 139 negara, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain yang ada di dunia.
- b. Berdasarkan *Global Innovation Index* (GII), Indonesia juga memiliki peringkat yang rendah pada tingkat inovasi apabila dibandingkan dengan negara lain di dunia, yakni peringkat 85 dari 131 negara pada tahun 2020.
- c. Arsitektur metafora memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas tetapi tidak diterapkan.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berikut adalah beberapa pertanyaan penelitian yang akan dijawab pada penelitian ini:

- a. Bagaimana arsitektur metafora disampaikan dalam elemen perancangan?
- b. Bagaimana kaitan manusia berkepribadian introvert dan ekstrovert terhadap arsitektur metafora?
- c. Bagaimana kriteria desain suatu pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi?

1.4. Permasalahan Perancangan

Adapun permasalahan perancangan yang akan dibahas oleh peneliti pada penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana merancang suatu pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora yang dapat menstimulasi kreativitas serta memperhatikan kenyamanan pengguna bangunan berdasarkan kepribadian introvert dan ekstrovert dari generasi Z dan tenaga kerja ekonomi kreatif?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari laporan penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah dan batasan serta ruang lingkup penelitian di bawah adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan produk arsitektur berupa pusat kreatif yang dapat berperan sebagai wadah untuk mengembangkan usaha ekonomi kreatif.
- b. Merancang suatu pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora sebagai stimulus peningkatan kreativitas dan inovasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Karya ini diharapkan dapat berguna sebagai media pembelajaran dan sumber informasi mengenai arsitektur metafora yang dapat difungsikan sebagai peningkatan kreativitas dan inovasi. Adapun beberapa manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- a. Bagi pemerintah, tugas akhir ini diharapkan dapat mendorong pemegang kebijakan dan wewenang dalam upaya meningkatkan kreativitas dan inovasi generasi muda.
- b. Bagi akademisi, tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai karya yang dapat mendorong akademisi lain untuk menelaah lebih lanjut mengenai arsitektur metafora, kreativitas dan inovasi.
- c. Bagi calon pelaku dan pelaku di bidang usaha dan industri kreatif, tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan kesempatan untuk mengembangkan usaha secara kreatif.
- d. Bagi masyarakat, tugas akhir ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk berpikir kreatif dan inovatif guna mengembangkan suatu kesempatan bisnis yang dapat membangun perekonomian negara.
- e. Bagi mahasiswa arsitektur, tugas akhir ini diharapkan dapat meningkatkan minat mahasiswa mengenai arsitektur metafora sebagai stimulus peningkatan kreativitas dan inovasi.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memiliki ketertarikan untuk membahas mengenai rendahnya indeks kreativitas dan inovasi masyarakat serta menyediakan solusi berupa *Creative Hub* yang berfokus pada 2 subsektor mayor industri kreatif, *arts and culture*, yang melingkupi subsektor *performing arts*, *technical theatre*, *visual arts*, dan *music* serta *design*, yang melingkupi subsektor desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, arsitektur, kriya dan *fashion* sebagai produk

arsitektur guna meningkatkan kreativitas masyarakat melalui arsitektur metafora di Jakarta agar bisa bersaing di pasar internasional.

1.8. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *phenomenology*.

Metode kualitatif adalah metode yang berfokus pada beberapa metode yang melibatkan pendekatan interpretatif dan alami untuk subjeknya. Peneliti mempelajari sesuatu dalam konteks alamiahnya, mencoba memahami atau menjelaskan fenomena dari segi makna yang diberikan manusia kepada mereka. Studi kualitatif melibatkan penggunaan dan pengumpulan informasi yang diambil dari berbagai literatur empiris (Groat & Wang, 2013).

Pendekatan *phenomenology* digunakan pada penelitian kali ini untuk memperoleh pemahaman tentang makna esensial yang dibangun melalui interpretasi pengalaman hidup orang-orang. Pengumpulan data terdiri dari wawancara dengan narasumber terpilih dan survei kuesioner terhadap 31 responden. Proses pengumpulan data primer, data sekunder dan analisis digunakan untuk mengembangkan dan melakukan sintesis terhadap data keseluruhan menjadi suatu kriteria perancangan.

1.9. Novelty/ Nilai Kebaruan

Adapun nilai kebaruan dari penelitian ini berupa peningkatan (*improvement*) penerapan arsitektur metafora pada suatu pusat kreatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya indeks kreativitas dan inovasi masyarakat di Indonesia. Penerapan arsitektur metafora diterapkan ke dalam elemen perancangan yang membentuk ruang dalam arsitektur, seperti bentuk, warna, proporsi dan skala ruang serta beberapa elemen perancangan lainnya, dimana peneliti berusaha meningkatkan tujuan arsitektur metafora dari sekedar menyampaikan pesan menjadi stimulus untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi masyarakat melalui persepsi yang diciptakan dari kesamaran arsitektur metafora.

1.10. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian dari laporan penelitian ini, antara lain:

BAB I - PENDAHULUAN

Bab I dari tugas akhir ini merupakan pendahuluan dimana peneliti menjabarkan latar belakang dari tugas akhir ini. Peneliti membahas mengenai adanya isu mengenai rendahnya indeks kreativitas dan inovasi di Jakarta. Kemudian dilanjutkan oleh identifikasi beberapa masalah yang tertera pada latar belakang untuk menyusun suatu rumusan masalah untuk menentukan suatu ruang lingkup penelitian demi mencapai tujuan dan manfaat melalui metode penelitian yang telah ditetapkan dengan menambah suatu nilai kebaruan kepada penelitian ini.

BAB II – LANDASAN TEORI

Selanjutnya, peneliti akan memaparkan beberapa landasan teori pada bab II berupa tinjauan teori arsitektur dan tinjauan teori non-arsitektur untuk mendukung penelitian, baik sebagai pedoman kriteria perancangan ataupun teori pendukung untuk menciptakan suatu solusi arsitektur berupa pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora. Adapun tinjauan teori non-arsitektur yang dipaparkan meliputi teori kreativitas dan inovasi, teori mengenai ekonomi kreatif, kepribadian manusia, teori psikologi persepsi, dan teori psikogeometri. Di sisi lain, tinjauan teori arsitektur yang dipaparkan meliputi teori arsitektur metafora, teori suprasegmen elemen perancangan, teori introvert dan ekstrovert dalam arsitektur serta teori *Creative Hub*. Selain itu, peneliti juga merumuskan standar perancangan serta meninjau beberapa studi preseden pendekatan arsitektur dan tipologi, antara lain: *Jewish Museum Berlin*, *Wanaka Puzzling World*, dan *Imperial War Museum North* sebagai tinjauan preseden arsitektur metafora. Di sisi lain, *School of the Arts*, *Lasalle College of Arts*, dan *Jakarta Creative Hub* sebagai tinjauan preseden tipologi.

BAB III – METODOLOGI PENELITIAN

Bab III membahas mengenai metode penelitian yang digunakan peneliti dalam proses pengerjaan tugas akhir. Peneliti menjelaskan metodologi penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik penelitian, instrumen penelitian serta tahapan penelitian.

BAB IV – ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Setelah itu, sistematika tugas akhir dilanjutkan dengan Bab IV, dimana peneliti akan melakukan studi analisis terhadap studi preseden dan respons yang didapat dari pengumpulan data dengan metodologi penelitian yang telah ditetapkan

pada bab sebelumnya untuk menyusun sebuah kriteria perancangan. Selain itu, bab ini juga akan membahas mengenai analisis dan pembahasan kriteria pemilihan tapak.

BAB V – SIMULASI PERANCANGAN

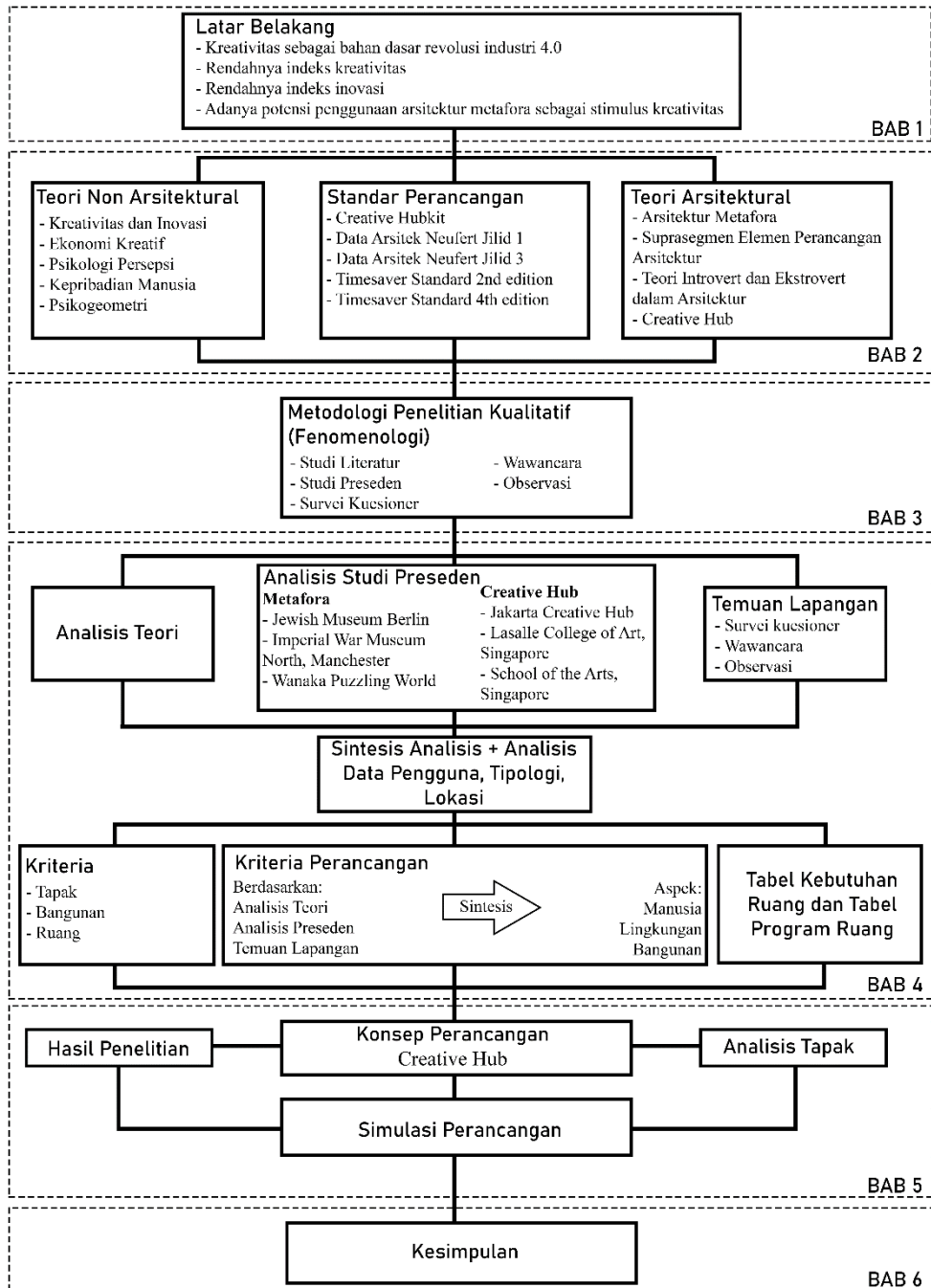
Bab V membahas tentang simulasi perancangan dimana segala hal yang telah didapatkan dan dianalisis akan disimulasikan ke dalam perancangan melalui proses analisis tapak, studi volumetrik, dan strategi perancangan untuk merancang suatu pusat kreatif yang memiliki pendekatan arsitektur metafora.

BAB VI – KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab VI, peneliti akan membahas mengenai kesimpulan perancangan *Creative Hub* yang menerapkan arsitektur metafora sebagai solusi terhadap isu rendahnya indeks kreativitas dan indeks inovasi Indonesia.



1.11. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 3. Kerangka Berpikir