

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor yang menjadi perhatian pemerintah karena diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi negara. Menurut Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif yang dilakukan oleh kerjasama antara Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dan Badan Pusat Statistik, bahwa Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada sektor ekonomi kreatif pada tahun 2015 mencapai 852 triliun rupiah, memberikan kontribusi sebesar 7,38% terhadap perekonomian nasional. Didalam ekonomi kreatif, terdapat subsektor yang turut mendorong perekonomian Indonesia salah satunya adalah subsektor desain.

Dalam subsektor desain, *fashion/* kriya menjadi subsektor dengan angka tertinggi untuk kontribusi terhadap PDB ekonomi kreatif yaitu mencapai angka 18,15%. Untuk subsektor desain lainnya yaitu periklanan terdapat pada angka 0,80%, fotografi 0,45 %, desain produk 0,24%, desain interior 0,16% dan desain komunikasi visual 0,06%. Desain interior menduduki peringkat kedua terbawah untuk kontribusi pada perekonomian industri kreatif, masih terlampau jauh dengan kontribusi yang diberikan oleh subsektor kriya.

Dengan data tersebut, perancang ingin membantu desainer interior agar lebih dikenal, membantu minat masyarakat terhadap desain interior dan membantu para desainer interior agar dapat lebih meningkat dalam bekerja, dalam faktor fasilitas dan relasi. Oleh karena itu dirancang sebuah tempat yaitu *Interior Design Center* dan *Coworking Space*, *design center* sendiri menjadi tempat dimana selain desainer interior, dapat melihat karya – karya para desainer interior untuk menarik minat dan juga tersedia perpustakaan material yang jarang terbuka untuk umum, selain itu terdapat juga *coworking space* agar para desainer interior memiliki tempat untuk bekerja dan juga menambah relasi dengan desainer lainnya.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis oleh perancang, berikut adalah identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan perancangan :

1. Kurangnya minat masyarakat terhadap desain interior sehingga berdampak pada minimnya kontribusi desainer interior yang tercatat dalam data statistik dan ekonomi kreatif di Indonesia.
2. Kurangnya fasilitas untuk desainer interior untuk bekerja dan mencari relasi.

### **1.3 Ide dan Gagasan**

Cara mengatasi kurangnya minat masyarakat adalah dengan merancang Interior Design Center , yang berisi fasilitas untuk desainer interior agar dapat lebih berkembang dengan menunjukkan karya – karyanya dan membantu masyarakat mengetahui bidang seputar desain interior, lalu menciptakan Coworking Space untuk para desainer bekerja dan saling bersosialisasi agar dapat membantu satu sama lain dan menciptakan karya bersama yang lebih baik.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Masalah yang harus diperhatikan dalam perancangan adalah:

1. Bagaimana merancang Interior Design Center dengan fasilitas yang dapat menarik minat masyarakat terhadap desain interior dan membantu desainer interior untuk berkembang ?
2. Bagaimana menerapkan konsep *Harmony in Creativity* pada *Interior Design Center & Coworking Space* ?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Dibuatnya perancangan interior Co-Working Space untuk desainer ini memiliki tujuan :

1. Merancang Interior Design Center & Coworking Space untuk menarik minat masyarakat dan membantu desainer interior berkembang.
2. Menerapkan konsep *Harmony in Creativity* pada *Interior Design Center & Coworking Space*.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Adanya perancangan ini tentu diharapkan memiliki manfaat yaitu :

1. Menambah wawasan terhadap perancangan Interior Design Center & Coworking Space.
2. Menambah referensi bagi para desainer interior terhadap perancangan Interior Design Center & Coworking Space
3. Dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap desain interior.
4. Sebagai fasilitas yang dapat membantu para desainer interior untuk bekerja dan mencari relasi.

## **1.7 Ruang Lingkup Perancangan**

Pada perancangan interior Co-Working Space untuk desainer, dibatasi dengan perancangan pada interior, furniture dan fasilitas desainer. Perancangan interior mencakup beberapa ruang yaitu :

1. Lobby  
Area tunggu untuk pengunjung dan tempat resepsionis.
2. Material Library  
Perpustakaan material yang dapat digunakan oleh member ataupun umum.
3. Gallery  
Ruang pameran karya desainer interior.
4. Workspace  
Area utama untuk bekerja bersama.
5. Gallery  
Ruang pameran karya desainer interior.
6. Maker Space  
Area untuk para desainer menciptakan sesuatu, yang lebih cenderung pada mock-up.
7. Material Library  
Perpustakaan material yang dapat digunakan oleh member ataupun umum.
8. Coffee Shop

Area yang menjual makanan dan minuman yang cenderung pada kopo. Digunakan sebagai area untuk rileks.

## **1.8 Sistematika Perancangan**

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, penulis membagi laporan ke dalam 5 bab.

Bab I, Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide dan gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan dan sistematika perancangan.

Bab II, Landasan Teori, mencakup tentang Tinjauan Desainer, Tinjauan Co-Working Space, Tinjauan Area Pameran, dan Tinjauan Perpustakaan.

Bab III, Identifikasi dan Program Perancangan, menjabarkan tentang objek studi, berbagai hasil analisis, kebutuhan ruang, programming serta penjelasan tema dan konsep.

Bab IV, Penerapan dan Pembahasan dalam Desain, Bab ini menjelaskan perancangan konsep dalam desain yang diterapkan.

Bab V, Penutup, kesimpulan dan saran dalam desain.