

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Globalisasi dan Revolusi Industri 5.0 yang berkembang seiring dengan konsep Society 5.0 telah mendorong ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor strategis dalam meningkatkan daya saing suatu daerah maupun negara. Revolusi Industri 5.0 menekankan kolaborasi antara manusia dan teknologi dalam menciptakan inovasi yang berorientasi pada kesejahteraan masyarakat. Pada era ini, berbagai teknologi seperti kecerdasan buatan, robotika, dan teknologi digital dimanfaatkan untuk mendukung kreativitas manusia sehingga mampu menghasilkan solusi yang inovatif dan berkelanjutan (Fatimah et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat pembangunan dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Heri et al., 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, komunikasi, dan inovasi telah membuka peluang besar bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia (Kementrian koordinator bidang perekonomian, n.d.). Sektor ekonomi kreatif menjadi salah satu pilar penting dalam transformasi ekonomi nasional dengan kontribusi yang signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan penyerapan tenaga kerja. Kondisi ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif memiliki peran strategis dalam mendukung pembangunan berkelanjutan serta meningkatkan daya saing daerah di tengah perkembangan global.

Indonesia memiliki kekayaan budaya, seni, dan sumber daya kreatif yang menjadi modal utama dalam pengembangan ekonomi kreatif. Berbagai daerah telah mengembangkan *Creative Hub* sebagai wadah kolaborasi, inovasi, promosi, dan pengembangan kapasitas pelaku ekonomi kreatif. *Creative Hub* tidak hanya berfungsi sebagai ruang kerja bersama, tetapi juga sebagai tempat pertukaran ide, penyelenggaraan kegiatan kreatif, inkubasi bisnis, pameran, serta pengembangan jejaring antar pelaku industri kreatif.

Potensi tersebut juga terlihat di Kota Pangkalpinang. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menetapkan Pangkalpinang sebagai bagian dari Kota Kreatif Indonesia pada tahun 2023 dengan empat subsektor unggulan, yaitu kuliner, kriya,

seni pertunjukan, dan fashion (Savio zakarias kiha, 2023). Keempat subsektor tersebut memiliki potensi yang besar untuk mendukung pertumbuhan ekonomi daerah sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Selain itu, perkembangan sektor pariwisata turut memberikan peluang bagi pengembangan ekonomi kreatif karena meningkatnya kebutuhan terhadap produk, jasa, dan atraksi kreatif yang menjadi daya tarik wisata.

Saat ini Kota Pangkalpinang telah memiliki beberapa fasilitas yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif, seperti Dekranasda Bangka Belitung dan Rumah Melati. Namun, keberadaan kedua fasilitas tersebut belum sepenuhnya mampu mengakomodasi fungsi yang seharusnya dimiliki oleh sebuah *Creative Hub*. Dekranasda lebih berfokus pada promosi dan pemasaran produk kerajinan daerah, sedangkan Rumah Melati saat ini tidak lagi beroperasi secara aktif sebagai pusat kegiatan kreatif yang berkelanjutan. Aktivitas yang diselenggarakan pada kedua fasilitas tersebut umumnya berupa pameran, bazar, pelatihan, atau kegiatan komunitas yang hanya berlangsung pada waktu-waktu tertentu, bahkan rata-rata hanya diselenggarakan sekitar satu kali dalam satu bulan atau pada momen tertentu.

Kondisi tersebut berbeda dengan konsep *Creative Hub* yang dirancang untuk beroperasi dan dimanfaatkan setiap hari. *Creative Hub* tidak hanya menjadi tempat penyelenggaraan acara, tetapi juga berfungsi sebagai ruang kerja, ruang produksi, ruang kolaborasi, ruang pelatihan, inkubator bisnis, galeri, area pertunjukan, serta pusat pengembangan komunitas kreatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, interaksi antar pelaku ekonomi kreatif dapat berlangsung lebih intensif dan produktif.

Selain itu, pelaku ekonomi kreatif dari berbagai subsektor seperti kuliner, kriya, fashion, seni pertunjukan, desain, dan media digital masih menjalankan aktivitasnya secara terpisah di berbagai lokasi. Kondisi ini menyebabkan terbatasnya peluang kolaborasi, pertukaran pengetahuan, pengembangan inovasi, serta penguatan jaringan antar pelaku kreatif. Kegiatan ekonomi kreatif yang masih bergantung pada penyelenggaraan event sesekali juga menyebabkan potensi pengembangan ekonomi kreatif di Kota Pangkalpinang belum dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, perancangan *Creative Hub* di Kota Pangkalpinang menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Kehadiran *Creative Hub* diharapkan mampu menyediakan wadah terpadu yang aktif setiap hari untuk mendukung berbagai aktivitas ekonomi kreatif secara berkelanjutan. Fasilitas ini tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya pelaku kreatif, tetapi juga menjadi pusat inovasi, kolaborasi, edukasi, produksi, promosi, dan pemasaran yang mampu memperkuat ekosistem ekonomi kreatif Kota Pangkalpinang. Melalui pendekatan arsitektur kontekstual, bangunan diharapkan mampu merespons karakter fisik, sosial, dan budaya lokal sehingga dapat menjadi landmark kreatif yang memperkuat identitas kota sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang ruang sebagai kebutuhan subsektor ekonomi kreatif kuliner, seni pertunjukan, kriya dan fashion pada Kota Pangkalpinang secara terpadu dan berkelanjutan?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual pada ruang ekonomi kreatif pada Kota Pangkalpinang?

### **1.3. Tujuan dan Sasaran**

1. Merancang *Creative Hub* di Kota Pangkalpinang sebagai wadah kolaborasi, pengembangan ekonomi kreatif, pariwisata kreatif, edukasi, dan interaksi sosial budaya secara terpadu dan berkelanjutan melalui penyediaan fasilitas ruang produksi, pelatihan, pameran, pertunjukan, promosi, serta ruang publik kreatif yang mampu mendukung pengembangan subsektor kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fashion.
2. Menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual dalam perancangan *Creative Hub* dengan prinsip *Permeability*, *Variety*, *Legibility*, *Robustness*, *Richness* *Visual Appropriate*, dan *Personalization*.

### **1.4. Batasan Masalah**

1. Penelitian dibatasi pada wilayah Provinsi Bangka Belitung dengan fokus pada Kota Pangkalpinang.

2. Penelitian ini membatasi pembahasan pada empat subsektor ekonomi kreatif di Kota Pangkalpinang, yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan *fashion*.

### **1.5. Manfaat**

#### **Manfaat bagi Kota Pangkalpinang**

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan kawasan ekonomi kreatif di Kota Pangkalpinang sebagai pusat pertumbuhan baru di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Perancangan fasilitas yang mendukung kolaborasi antar pelaku industri kreatif diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya tarik wisata dan ekonomi lokal dengan memperkuat identitas budaya dan kreativitas daerah.
2. Mendorong pembentukan ekosistem kreatif yang berkelanjutan dan terintegrasi dengan kebijakan pengembangan kota.
3. Menyediakan acuan bagi pemerintah daerah dalam merencanakan ruang yang adaptif terhadap kebutuhan sektor kreatif dan pariwisata.

#### **Kuliner**

Dalam bidang kuliner, penelitian ini berperan dalam memperkuat identitas gastronomi daerah dengan menyediakan area kuliner yang higienis, menarik, dan berorientasi wisata. Keberadaan ruang kuliner ini dapat memperluas peluang usaha bagi UMKM dan memperkaya pengalaman wisata kuliner di Pangkalpinang.

#### **Kriya**

Penelitian ini menyediakan rancangan ruang produksi dan pameran yang memadai bagi pelaku kriya untuk menampilkan serta mengembangkan karya kerajinan lokal. Rancangan tersebut memungkinkan pelaku kriya mengembangkan potensi kriya berbasis material lokal seperti timah, rotan, atau anyaman khas daerah menjadi produk bernilai tambah tinggi.

#### **Seni Pertunjukan**

Penelitian ini memberikan dasar perancangan ruang pertunjukan yang fleksibel dan kontekstual dengan budaya lokal Bangka Belitung. Fasilitas yang dirancang mendukung kegiatan seni seperti teater, musik, tari, dan pertunjukan tradisional sehingga peneliti menyediakan ruang ekspresi bagi pelaku seni dan wadah apresiasi bagi publik.

## Fashion

Penelitian ini mendukung perkembangan industri fashion lokal melalui perancangan ruang kerja bersama, studio desain, dan area pameran yang memfasilitasi kolaborasi antara desainer muda, pengrajin, dan pelaku usaha.

### 1.6. Sistematika Pembahasan



Gambar 1. Sistematika Penulisan  
Sumber: (Penulis, 2025)