



ABSTRAK

Ekonomi Kreatif merupakan salah satu bidang yang berada di bawah naungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia atau Kemenparekraf. Setiap tahunnya ekonomi kreatif mengalami kenaikan yang signifikan, hal ini disampaikan dalam Bekraf OPUS Ekonomi Kreatif Outlook 2019 yang menyatakan bahwa kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB Nasional Indonesia tahun 2019 sebesar Rp 1.105 triliun dan di tahun 2020 mencapai 1.211 triliun. Dari 17 subsektor yang ada dalam ekonomi kreatif, terdapat 3 subsektor yang berkontribusi paling tinggi yaitu subsektor kuliner, fashion, dan juga kriya. Meningkatnya perkembangan ekonomi kreatif khususnya di bidang subsektor kriya memunculkan adanya masalah-masalah terkait dengan perkembangannya, seperti kurangnya riset untuk pengembangan ekonomi kreatif terbatas, dibutuhkannya sarana dan prasarana kreasi untuk menyokong pelaku ekonomi kreatif, dan juga kurangnya infrastruktur dan TIK.

Kota Semarang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Tengah, yang memiliki berbagai macam penduduk di dalamnya beserta dengan jenis pekerjaan tiap penduduknya. Berdasarkan data IUMK, perkembangan UMKM di Kota Semarang tercatat dari tahun 2017 hingga 2020 mengalami pertumbuhan yang pesat. Bidang-bidang UMKM yang mengalami pertumbuhan pesat salah satunya yaitu Bidang Kriya. Persebarannya pun di tiap kecamatan yang ada di Kota Semarang berbeda-beda, terdapat 3 kecamatan yang memiliki jumlah UMKM di bidang kriya tertinggi yaitu Kecamatan Tembalang, Kecamatan Banyumanik, dan juga Kecamatan Pedurungan.

Dalam menyelesaikan permasalahan perkembangan ekonomi kreatif subsektor kriya dan meningkatnya UMKM bidang kriya di Kota Semarang, perencanaan dan perancangan Craft Creative Makerspace merupakan jawaban dari permasalahan tersebut. Craft Creative Makerspace dapat menjadi wadah masyarakat dalam mengembangkan potensinya di bidang kriya. Pendekatan *disprogramming* turut serta dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, yakni penggabungan antara pusat pelatihan kriya dengan *creative makerspace* yang nantinya kedua program tersebut akan saling mengontaminasi satu sama lain dan saling timbal balik. Perpaduan kedua program ini dimaksudkan agar dapat saling mendukung saat terjadinya kegiatan berkreasi di bidang kriya. Diharapkan Craft Creative Makerspace dapat menumbuhkan kreatifitas masyarakat di bidang kriya dan mengembangkan potensi kriya yang sudah ada saat ini.

Kata kunci: *Pusat Pelatihan Kriya, Creative Makerspace, Disprogramming*



ABSTRACT

Creative Economy is one of the sector of The Ministry of Tourism and Creative Economy of the Republic of Indonesia as known as Kemenparekraf. Every year, economy creative has a significant increase, it stated in the Bekraf OPUS Ekonomi Kreatif Outlook 2019 which states that the contribution of the creative economy in the GDP in 2019 is IDR 1.105 trillion and in 2020 it increase to IDR 1.211 trillion. From the total of 17 sub-sectors in Creative Economy, there are 3 sub-sectors that higher contribute to GDP Indonesia, it is culinary, fashion, and craft sub-sectors. The increasing development especially at craft sub-sector, point out some problems related to its develop. There are the lack of research area for the development of the creative economy, the need of creative facilities and infrastructure to support the creative economy person, and also the lack of infrastructure and Informastion Technology and Computer or ICT.

Semarang is the capital city of Central Java Province, which has various kinds of population in it along with the type of occupation. Based on IUMK data, the development of MSMEs in Semarang recorded from 2017 to 2020 has increase incredibly. One of the MSME sectors that growth rapidly is Craft Sector. The distribution is pretty different in each sub-district in Semarang, there are 3 sub-districts that have the highest number of MSMEs in the craft sector, it is Tembalang District, Banyumanik District, and also Pedurungan District.

The planning and design of Craft Creative Makerspace are the answer to the problem of the craft sub sector in creative economy and craft sector of MSMEs in Semarang. Craft Creative Makerspace is able to be a forum for the community to develop their potential in craft sector. The disprogramming approach participates in solving the existing problems, such as the merger between the craft center and the creative makerspace, which in the future the two programs will contaminate each other and reciprocate. The combination of these two programs are able to support each other when creative activities occur in the craft sector. The Craft Creative Makerspace is expected to foster community creativity in the craft sector and develop the potential of existing crafts.

Keyword: Pusat Pelatihan Kriya, Creative Makerspace, Disprogramming