

PUSAT WISATA INDUSTRI KREATIF YANG AKOMODATIF DI SURAKARTA

¹Rika Adha Dewani, ²Ismadi, ³Rully

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia,
Email: ¹dewaad33@gmail.com; ²ismadi@lecture.utp.ac.id; ³rully@lecture.utp.ac.id

ABSTRAK

Sejarah Artikel

Dikirim:
30 Maret 2023
Ditinjau:
30 Maret 2023
Diterima:
12 April 2023
Diterbitkan:
13 April 2023

Gagasan yang berasal dari Bappeda Kota Surakarta dan beberapa pihak yang mendorong dibentuknya pusat industri kreatif. Adapun berdasarkan Rencana Aksi Pembangunan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017-2021 oleh Bappeda Surakarta, pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta pada prioritas pengembangan pertama yakni seni pertunjukan, desain, kerajinan, kuliner, dan fashion. Permasalahannya adalah desain pusat industri kreatif seperti apa yang cocok dengan karakter industri kreatif yang dinamis dan fleksibel. Tujuan penelitian ialah untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan pusat wisata industri kreatif yang cocok dengan karakter industri kreatif yang dinamis dan fleksibel. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif analisis-sintesis. Hasil penelitian telah mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan Pusat Wisata Industri Kreatif yang Akomodatif di Surakarta.

Kata kunci: Wisata, Industri, Kreatif, Akomodatif.

ACCOMMODATIVE CREATIVE INDUSTRIAL TOURISM CENTER IN SURAKARTA

ABSTRACT

The idea came from the Bappeda of Surakarta City and several parties who encouraged the establishment of a creative industry center. Meanwhile, based on the Surakarta City Creative Economy Development Action Plan for 2017-2021 by the Surakarta Bappeda, the development of the creative economy in Surakarta City is the first development priority, namely performing arts, design, crafts, culinary, and fashion. The problem is what kind of creative industry center design fits the dynamic and flexible character of the creative industry? The purpose of the research is to obtain the concept of planning and architectural design of the creative industry tourism center building that is suitable for the dynamic and flexible character of the creative industry. The method in this study uses a qualitative descriptive analysis-synthesis method. The results of the research have obtained a concept of planning and architectural design of the Accommodative Creative Industry Tourism Center in Surakarta.

Keywords: Tourism, Industry, Creative, Accommodating.

PENDAHULUAN

Pada beberapa tahun ini Pemerintah Pusat Indonesia gencar melakukan pembangunan, khususnya pada sektor pariwisata. Salah satu jenis pariwisata yang saat ini dikembangkan berupa wisata industri kreatif.

Industri kreatif adalah industri yang produknya berasal dari kreativitas dan daya cipta yang dapat digunakan untuk mengembangkan kesejahteraan, serta memiliki sifat otentik dan dinamis.

Menurut Kepala Bappeda Surakarta, Ahyani, berdasarkan Rencana Aksi Pembangunan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017-2021, pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta pada prioritas pengembangan pertama yakni seni pertunjukan, desain, kerajinan, kuliner, dan fashion.

Adapun pusat industri kreatif di Indonesia hanya terdapat di Bali yaitu Bali Creative Industry Center (BCIC) dan Bandung yaitu Bandung Creative Center (BCC) yang belum dapat secara maksimal mewadahi sektor-sektor industri yang lainnya yang berpotensi berkembang di masa depan sebagaimana karakter dari industri kreatif yang fleksibel dan dinamis. Sehingga dalam perencanaan Pusat Wisata Industri Kreatif di Surakarta harus akomodatif terhadap sektor-sektor industri kreatif di Surakarta (*fashion*, desain, kuliner, kerajinan, dan seni pertunjukan) dan potensi sektor industri kreatif yang berkembang di masa depan.

TINJAUAN LITERATUR

- a. Pusat
Pusat adalah inti yang menjadi perhatian dalam seluruh aktivitas yang juga menarik daerah di sekitarnya.
- b. Wisata
Wisata adalah perjalanan individu atau kelompok ke suatu tempat untuk bersenang-senang dan mengembangkan diri melalui informasi ataupun pengalaman ditempat tersebut.
- c. Industri Kreatif
Industri kreatif merupakan suatu kegiatan yang mengandalkan pengolahan kreatifitas melalui intelektual dan pengembangannya, yang menghasilkan produk berupa barang riil dan intelektual non riil yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- d. Akomodatif
Akomodatif adalah penyesuaian dengan menyediakan kebutuhan ruang atau tempat untuk berbagai kegiatan, baik untuk kebutuhan akan saat ini dan potensi pengembangan kebutuhan tempat lainnya di masa depan.

METODE

Macam metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif analisis-sintesis dengan mendeskripsikan Pusat Wisata Industri Kreatif yang Akomodatif di Surakarta secara tidak terukur (kualitatif). Selanjutnya menguraikan ke dalam bagian-bagiannya untuk masing-masing dan dicari keterkaitannya (analisis). Hasil pembahasannya dipadukan (sintesis) sebagai konsep perencanaan dan perancangan wadah kegiatan yang dimaksud. Adapun terdapat langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data, merupakan pengumpulan data-data sekunder untuk bekal survei lapangan guna menghasilkan data primer dan eksplorasi data sekunder melalui literatur dan wawancara.
- b. Kompilasi data, merupakan menyusun, memilah-milah dan mengklarifikasi data ke dalam bagian-bagian relevan.
- c. Analisis data, merupakan pengkajian data dan informasi yang didapatkan dalam pencarian data yang akan digunakan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan.
- d. Sintesis, merupakan penggabungan hasil analisis data ke dalam konsep perencanaan dan perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

A. Analisis Tapak

1. Tapak

Dasar pertimbangan kriteria penilaian lokasi sebagai berikut:

- a. Akomodatif
- b. Tapak bukan bangunan dan lingkungan konservasi.
- c. Berada di tepi jalan raya antarkota.
- d. Aksesibilitas mudah dicapai.



Gambar 1. Data Tapak, Sumber: googlemap

Kondisi Tapak:

- a. Tapak terletak di Jalan A. Yani (Jalan- Raya Semarang-Surakarta) yang merupakan jalur dua arah yang menghubungkan antar kota.
- b. Batasan tapak:
 - Utara : Pasar Gilingan (Jalan A.Yani dan Jalan Semarang- Surakarta).
 - Timur : Area Bisnis (Jalan Letjen S. Parman).
 - Selatan : Area Bisnis dan tempat peribadatan (Jalan Dr. Setiabudi).
 - Barat : Area Bisnis (Jalan Jalak II).

2. Pencapaian

Analisis pencapaian tapak bertujuan untuk menentukan letak Main Entrance (ME) dan Side Entrance (SE) yang paling sesuai dan ideal.

Kriteria untuk ME, sebagai berikut:

- a. Akomodatif.
- b. Dekat jalan utama.
- c. Sebagai jalur utama pengunjung.
- d. Keamanan dan kelancaran pengunjung.



Gambar 2. Hasil Pencapaian ME Tapak,
Sumber: Data Pribadi

Kriteria untuk SE, sebagai berikut:

- a. Akomodatif.
- b. Akses pendukung untuk servis dan pengelola

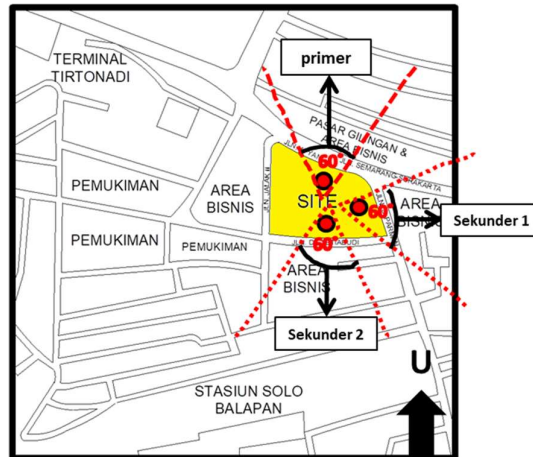


Gambar 3. Hasil Pencapaian SE Tapak,
Sumber: Data Pribadi

3. Orientasi

Bertujuan untuk menganalisis arah hadap bangunan yang mampu mendukung pengenalan bangunan yang akomodatif. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. View tidak terhalang, pada sudut pandang 60°.
- b. Kesesuaian dengan pencapaian site.
- c. Kemudahan arah bagi semua pengguna site.



Gambar 4. Hasil Hasil Orientasi Tapak, Sumber: Data Pribadi

4. Titik Tangkap

Titik tangkap bertujuan untuk menentukan perletakan *point of interest* terbaik bangunan. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- Kondisi disekitar tapak.
- Kemudahan pengenalan.
- Sudut pandang ke tapak 60°.
- Pengamat disekitar tapak.



Gambar 5. Hasil Titik Tangkap, Sumber: Data Pribadi

5. Kebisingan

Kebisingan bertujuan untuk penganalisaan zona kebisingan dan menentukan zona ketenangan. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- Akomodatif.
- Kebisingan dengan intensitas tinggi.

- c. Jumlah dan jenis kebisingan.
- d. Unit kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi.
- e. Usaha pengantisipasi dampak dari sumber kebisingan.



Gambar 6. Hasil Zonasi Kebisingan, Sumber: Data Pribadi

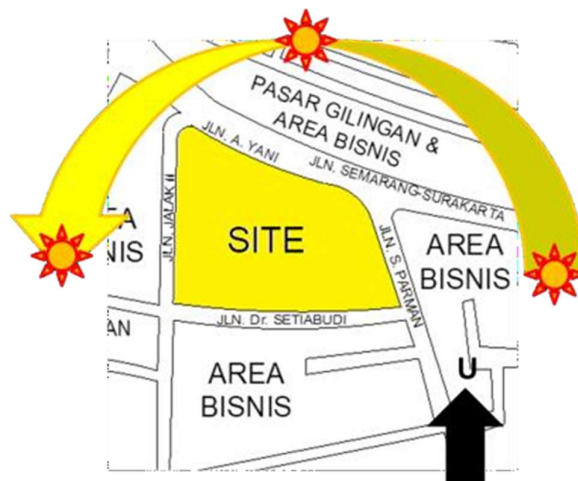
6. Arah Sinar Matahari

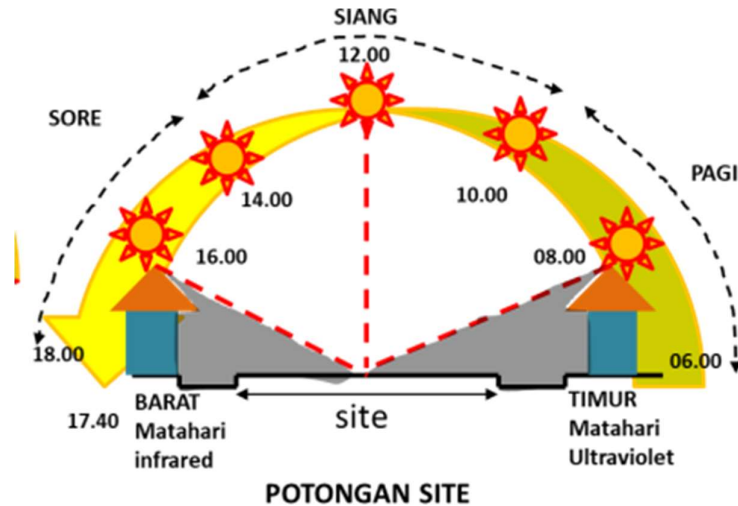
Analisa ini bertujuan untuk menentukan orientasi terhadap garis edar matahari dan serta memanfaatkan cahaya matahari guna memaksimalkan fungsi dan kenyamanan sebuah bangunan. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Akomodatif.
- b. Posisi site terhadap arah terbit & tenggelamnya matahari.
- c. Memanfaatkan sinar matahari secara tidak langsung/pantul agar tidak menyilaukan.
- d. Menghindari radiasi matahari sebagai pencahayaan alami bangunan.

Hasil analisis dan responnya sebagaiberikut:

- a. Pemasangan *grass block*.
- b. Double skin untuk memfilter dan mengurangi intensitas cahaya matahari.
- c. Pemasangan shading dan teritisan untuk menghalau sinar matahari.
- d. Pemasangan tanaman dan pepohonan untuk menyaring cahaya masuk.



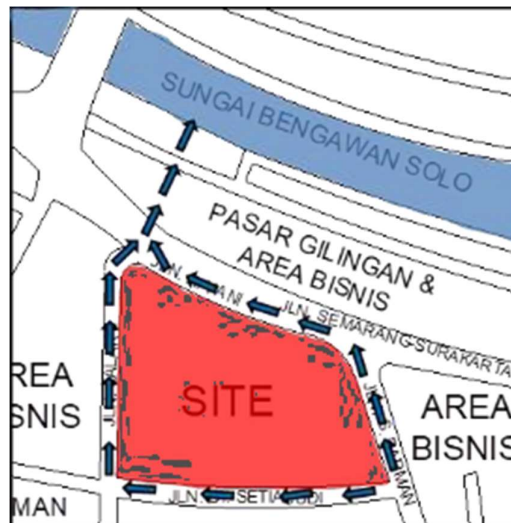


Gambar 7. Analisis Matahari, Sumber: Data Pribadi

7. Hujan

Analisis aliran hujan bertujuan untuk menentukan letak yang ideal berdasarkan topografi tanah dan aliran air hujan ke saluran drainase kota dengan mengelola elemen tapak dalam perencanaan antisipasi hujan. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- Akomodatif.
- Saluran drainase tapak.
- Antisipasi genangan dengan pemanfaatan vegetasi.



Gambar 8. Drainase Tapak, Sumber: Data Pribadi

Hasil analisis dan responnya sebagai berikut:

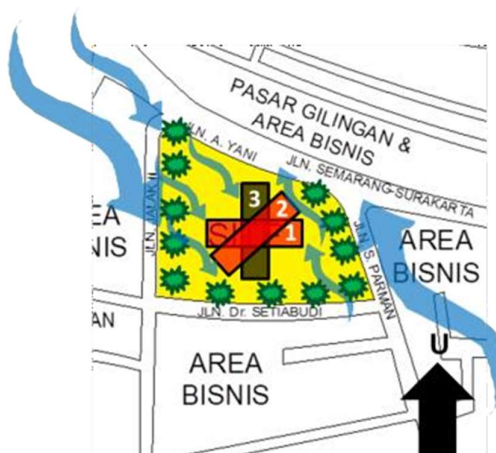
- Drainase bangunan terhubung dengan drainase kota (Sungai Bengawan Solo di sisi Utara).
- Pembuatan biopori.

- c. Penanaman rumput untuk penyerapan air tanah.
- d. Penggunaan sumuran dan area resapan sebagai penampungan air untuk penyiraman tanaman.

8. Angin

Analisis angin bertujuan untuk menentukan Layout yang mampu memanfaatkan angin sebagai penghawaan alami dan wujud antisipasi terhadap angin yang berlebihan. Dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Akomodatif.
- b. Antisipasi angin berlebihan.
- c. Angin digunakan sebagai penghawaan alami bangunan.



Gambar 9. Angin pada Tapak, Sumber: Data Pribadi

Hasil analisis: Memiliki dua *layout* primer yaitu nomer satu dan dua, angin masuk ke bangunan melalui bukaan pada dinding dan terjadi sirkulasi udara yang berkelanjutan, sehingga udara interior selalu segar.

B. Besaran Ruang

1. Rekapitulasi Besaran Ruang

Tabel 1. Rekapitulasi Besaran Ruang

No.	Kelompok Kegiatan Ruang	Besaran Ruang (m ²)
1.	Kelompok Pengelola Utama	109,9 m ²
2.	Kelompok <i>Fashion</i>	3.136,1 m ²
3.	Kelompok Kerajinan	3.040,6 m ²
4.	Kelompok Desain Grafis	2.709,9 m ²
5.	Kelompok Kuliner	2.720,5 m ²
6.	Kelompok Seni Pertunjukan	3.970,7 m ²
7.	Kelompok Showroom	1.631,1 m ²
8.	Kelompok Penunjang	1.043,6 m ²
9.	Kelompok Servis	827,7 m ²
10.	Kelompok Parkir	4.666 m ²
11.	Kelompok Utilitas	262,73 m ²
Jumlah		24.118,83 m ²

Sumber: Data Pribadi

2. Perhitungan Jumlah Lantai

Lokasi tapak berada di Jalan A. Yani (Jalan Raya Semarang-Surakarta), Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta dengan luas ±19.000 m². Menurut Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung, Koefisien Dasar Bangunan ditentukan paling banyak 85% dari luas tanah bebas GSJ atau GSS kecuali lokasi tertentu. Besaran Koefisien Dasar Hijau ditentukan minimal 10% dari luas tanah yang terbebas dari GSJ atau GSS kecuali lokasi tertentu. Maka perhitungan jumlah lantai bangunan Pusat Wisata Industri Kreatif sebagai berikut:

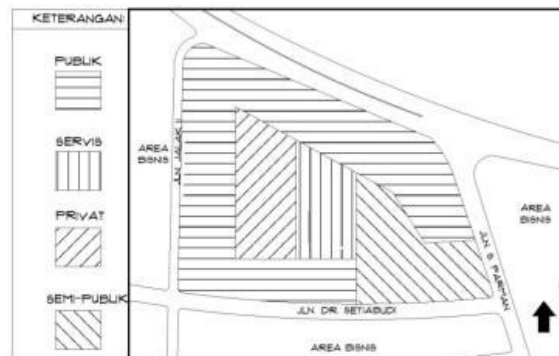
$$\begin{aligned} \text{KDB} &= 40\% \text{ dari luas tapak} \\ &= 40\% \times 19.000 \text{ m}^2 \\ &= 7.600 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KDH} &= 60\% \text{ dari total luas tapak} \\ &= 60\% \times 19.000 \text{ m}^2 \\ &= 11.400 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

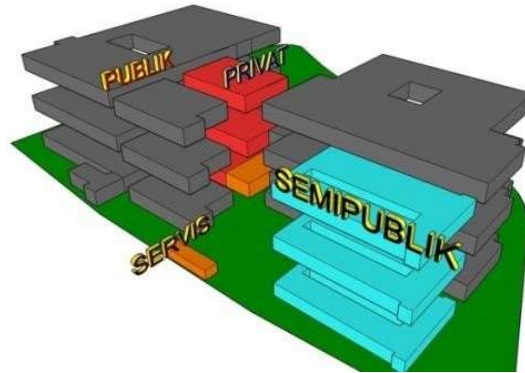
$$\begin{aligned} \text{Jumlah Lantai Bangunan} &= \frac{\text{Total Luas Bangunan Tanpa R. Parkir}}{\text{KDB}} \\ &= \frac{24.118,83 \text{ m}^2 - 4.666 \text{ m}^2}{7.600 \text{ m}^2} \\ &= \frac{19.452,83 \text{ m}^2}{7.600 \text{ m}^2} \\ &= 2,55 \text{ dibulatkan menjadi 3 lantai.} \end{aligned}$$

C. Zonning

Konsep zonning berdasarkan letak wilayah zona terhadap jalan raya dan jalan umum yang dilalui kendaraan sebagai berikut:



Gambar 10. Zonning Horizontal, Sumber: Data Pribadi



Gambar 11. Zonning Vertikal, Sumber: Data Pribadi

D. Hasil Desain

Hasil dari analisis tapak, besaran ruang, dan zonning menjadi dasar penyusunan suatu rancangan yang menghasilkan suatu desain guna menyelesaikan permasalahan yang dipersoalkan.



Gambar 12. 3D Eksterior Dilihat Dari Atas,
Sumber: Data Pribadi



Gambar 13. 3D Eksterior Bagian Depan,
Sumber: Data Pribadi



Gambar 14. 3D Eksterior Bagian Depan,
Sumber: Data Pribadi

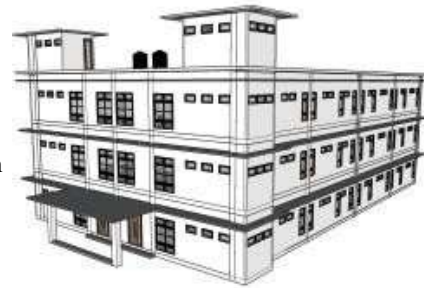


Gambar 15. 3D Eksterior Bagian Depan,
Sumber: Data Pribadi

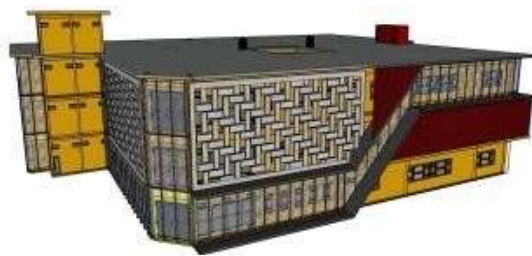


Gambar 16. 3D Eksterior Bangunan, Sumber: Data Pribadi

Gam



Gambar 17. 3D Eksterior Bangunan, Sumber: Data Pribadi



Gambar 18. 3D Eksterior Bangunan, Sumber: Data Pribadi



Gambar 19. 3D Eksterior Bangunan, Sumber: Data Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, masyarakat membutuhkan adanya wadah bagi pengembangan industri kreatif yang berupa pusat industri kreatif yang meliputi pelatihan dan juga wadah untuk melakukan praktik pemasaran produk kreatif kepada publik sebagai langkah nyata untuk meningkatkan kesejahteraan.

Adapun dari beberapa pusat industri kreatif yang ada, belum dilengkapi adanya fasilitas akomodatif yang mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna dan ruang dalam rangka pengembangan industri kreatif yang bersifat dinamis dan fleksibel.

REFERENSI

- [1]. Behne, Adolf (1923). *The Modern Functional Building*. Michael Robinson, trans. Santa Monica: Getty Research Institute, 1996.
- [2]. Forty, Adrian (2000). "Function". *Words and Buildings, A Vocabulary of Modern Architecture*. Thames & Hudson, p. 174- 195.
- [3]. Michl, Jan (1995). *Form follows WHAT? The modernist notion of function as a carte blanche*, 1995.
- [4]. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor

- [5]. 4 Tahun 2021 tentang Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2021- 2041
- [6]. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomot 9 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah 2016-2021
- [7]. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 14 Tahun 2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung
- [8]. Sugiyama, A Gima. 2013. Manajemen Aset Pariwisata: Pelayanan Berkualitas Agar Wisatawan Puas dan Loyal. Bandung: Guardaya Intimarta..
- [9]. Wahid, Abdul. 2015. Strategi Pengembangan Wisata Nusa Tenggara Barat Menuju Destinasi Utama Wisata Islami. Yogyakarta: UMY.
- [10]. <http://e-journal.uajy.ac.id/11419/3/TA142822.pdf>
- [11]. <http://eprints.polsri.ac.id/4941/3/BAB%20II.pdf>
- [12]. <http://eprints.ums.ac.id/78499/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- [13]. http://eprints.undip.ac.id/44163/4/RIFKI_ARIFANTO_21020110120070_BAB_III.pdf
- [14]. <https://jdih.bumn.go.id/baca/UU%20Nomor%2010%20Tahun%202009.pdf>
- [15]. <https://journal.unpar.ac.id/index.php/BinaEkonomi/article/download/4654/3216>
- [16]. <https://kemenperin.go.id/artikel/8857/Menperin-Resmikan-BDI-Denpasar-sebagai-%E2%80%9CBali-Creative-Industry-Center%E2%80%9D>
- [17]. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/19592/perda-kota-surakarta-no-9-tahun-2016>
- [18]. [/19592/perda-kota-surakarta-no-9-tahun- 2016](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/19592/perda-kota-surakarta-no-9-tahun-2016)
- [19]. <http://repository.unika.ac.id/15431/6/13.11.0005%20LTP%20Eric%20Christiantoro%20Hantoro%20BAB%20V.pdf>
- [20]. <https://surakartakota.bps.go.id/indicator/153/77/1/luas-penggunaan-tanah.html>

BIOGRAFI PENGARANG

1. **Rika Adha Dewani.** Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: dewaad33@gmail.com.
2. **Ismadi.** Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: ismadi@lecture.utp.ac.id. Scholar ID: -
3. **Rully.** Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia, Email: rully@lecture.utp.ac.id. Scholar ID: <https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=im-P9JEAAAJ>.