

PUSAT INDUSTRI KREATIF YANG REKREATIF DI SRAGEN

¹Fiki Ridho Hidayat, ²Ismadi*, ³Rully

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia,
Email: fiki.r.hidayat@gmail.com

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia,
Email: ismadi@lecture.utp.ac.id

³Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Surakarta, Indonesia,
Email: rully@lecture.utp.ac.id

* Penulis Koresponden: Ismadi

ABSTRAK

Sejarah Artikel

Dikirim:

31 Juli 2023

Ditinjau:

01 Agustus 2023

Diterima:

4 Oktober 2023

Diterbitkan:

11 Oktober 2023

Gagasan perancangan pusat industri kreatif berasal dari rencana Bekraf Kabupaten Sragen dan beberapa pihak yang mendorong untuk dibentuknya pusat kegiatan sentra industri kreatif yang berada di Kabupaten Sragen. Adapun berdasarkan Rencana Aksi Pembangunan Ekonomi Kreatif Kabupaten Sragen Tahun 2020-2025 oleh Bekraf Kabupaten Sragen, pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Sragen pada prioritas pengembangan pertama yaitu desain grafis, fashion, seni pertunjukan dan kerajinan. **Permasalahan desain utama** yang diselesaikan adalah desain pusat industri kreatif yang rekreatif. Dengan menciptakan desain arsitektur yang rekreatif pada bangunan pusat industri kreatif, dapat mendukung terciptanya suasana yang nyaman, bahagia dan santai secara psikologis bagi pengguna bangunan. Konsep *Green Arsitektur* diangkat dalam desain arsitektur pusat industri kreatif, untuk menunjang kesan rekreatif pada bangunan. Konsep *Green Arsitektur* dapat menciptakan suasana yang asri dan sejuk yang dapat membuat suasana sekitar bangunan akan lebih terasa nyaman. **Tujuan penelitian** ialah untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan pusat industri kreatif yang rekreatif. **Metode** dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. **Hasil penelitian**, mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan **Pusat Industri Kreatif yang Rekreatif** di Sragen.

Kata kunci : Pusat Industri Kreatif; Rekreatif; Sragen.

RECREATIVE CREATIVE INDUSTRY CENTER IN SRAGEN

ABSTRACT

The idea for designing a creative industry center came from the Bekraf of Sragen Regency and several parties who pushed for the creation of a creative industry activity center in Sragen. Based on the 2020-2025 Creative Economy Development Action Plan for Sragen Regency by Bekraf, the development of the creative economy is the first development priority, namely graphic design, fashion, performing arts and crafts. The main design problem to be solved is the design of a recreational creative industry center. By creating a recreational architectural design in the creative industry center building, it can support the creation of a comfortable, happy and psychologically relaxed atmosphere for building users. The Green Architecture concept was adopted in the architectural design of the creative industry

center, to support the building's recreational impression. The Green Architecture concept can create a beautiful and cool atmosphere which can make the atmosphere around the building feel more comfortable. The aim is to obtain a planning and architectural design concept for a recreational creative industry center building. The method uses qualitative descriptive and quantitative descriptive methods. The results of the research obtained a planning and architectural design concept for the Creative Recreational Industries Center building in Sragen.

Keywords: *Industrial Creative Center; Recreational; Sragen.*

PENDAHULUAN

Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo dalam media Tempo (2016) mengutarakan Indonesia kini sedang giat dalam pengembangan industri kreatif dalam negeri, untuk meningkatkan perekonomian dalam negeri.

Berdasarkan data Bekraf Kabupaten Sragen tahun 2016, Kabupaten Sragen memiliki 7.341 pelaku ekonomi kreatif yang bergerak pada sektor fashion, kerajinan (kriya), desain grafis, dan seni pertunjukan.

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf), Sandiaga Uno, mengungkapkan bahwa potensi dan optimisme ekonomi kreatif di Sragen mulai bangkit, melalui hasil perbincangan dengan pelaku ekonomi kreatif (ekraf) Sragen dalam acara Kelana Nusantara bertempat di Ragil Resto Sragen, Selasa (12/5/2022). Pada kesempatan itu pula Menteri Sandiaga juga mendengar langsung aspirasi para pelaku ekfrac di Sragen. Disitu mereka menyampaikan kebutuhan seperti fasilitas pelatihan dan pendampingan dari pemerintah.

Permasalahan desain utama yang diangkat dalam perancangan Pusat Industri Kreatif ini adalah permasalahan rekreatif. Permasalahan rekreatif ini ditemukan dari hasil survei (Kuesioner) yang telah dilakukan penulis pada tanggal 21-27 Maret 2023 dengan judul “Kebutuhan Para Pekerja Kreatif Akan Desain Tempat Kerja Berdasarkan Permasalahan Desain Yang Dikeluhkan Terhadap Bangunan Solo Technopark Dan Bandung Creative Hub”.

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan masalah serta potensi diatas adalah, perlu adanya Pusat Industri Kreatif yang Rekreatif di Kabupaten Sragen untuk mengembangkan potensi sektor industri ekonomi kreatif di Sragen yang rekreatif dengan konsep pendekatan desain yang mendukung.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Pusat

Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan (Poerwadarminta). Dalam Bahasa Inggris, pusat berarti centre diartikan “*a place at which an activity or complex of activities is carried*”, yang diartikan sebagai titik poin yang menjadi tempat tujuan yang menarik bagi banyak orang untuk menuju tempat tersebut. (dikutip dari e-journal.uajy.ac.id).

B. Pengertian Industri Kreatif

Ekonomi Kreatif Menurut Departemen Perdagangan RI (2009:5), Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

C. Pengertian Rekreatif

Rekreatif adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Tujuannya untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari. Rekreasi dilakukan dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).

METODE

Macam metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif analisis sintesis dengan mendeskripsikan Pusat Industri Kreatif yang Rekreatif di Sragen 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 dimaksud. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif melalui observasi dan dokumentasi untuk menemukan isu di lapangan dan mengetahui kondisi di lapangan.

B. Metode Analisis

Metode analisis yang diterapkan adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif merupakan metode analisis dengan menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa atau bagaimana. Data-data yang dianalisis dengan metode ini berupa teks atau narasi. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik (pengukuran).

C. Langkah-Langkah Penelitian

Dalam menerapkan sebuah metode penelitian dibutuhkan langkah-langkah penelitian. Berikut adalah langkah-langkah perencanaan dan perancangan Pusat Eduwisata Pertanian Modern di Kabupaten Pacitan: 1) Mengidentifikasi masalah; 2) Penentuan judul; 3) Penulisan proposal untuk pengajuan judul; 4) Survei lapangan; 5) Wawancara; 6) Penulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Tapak

1. Tapak

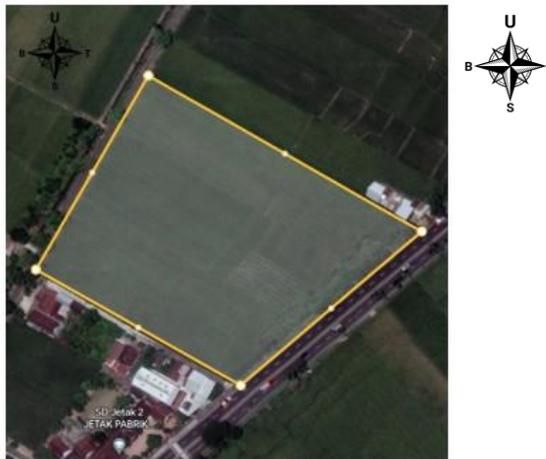
Kriteria pemilihan site sebagai dasar pertimbangan adalah sebagai berikut:

- a. Rekreatif (View sekeliling site dan memiliki keleluasaan pandang dari dalam site,

- b. Letak yang strategis (Letak lahan dari jalan raya dan dilewati transportasi umum),
- c. Kondisi geometris lahan (Bentuk site),
- d. Kemudahan utilitas lahan.

Kondisi Tapak :

- a. Jl. Raya Sukowati, Kebayanan Jetis, Pilangsari, Kec. Ngrampal, Sragen, Jawa Tengah 57252.
- b. Batas wilayah tapak terpilih:
 - Tenggara : Jalan Raya Sukowati
 - Barat Daya : Area Pemukiman dan Tok
 - Barat Laut : Area Persawahan
 - Timur Laut : Area Persawahan



Gambar 1. Lokasi Tapak Terpilih
Sumber: Google Maps (2023)

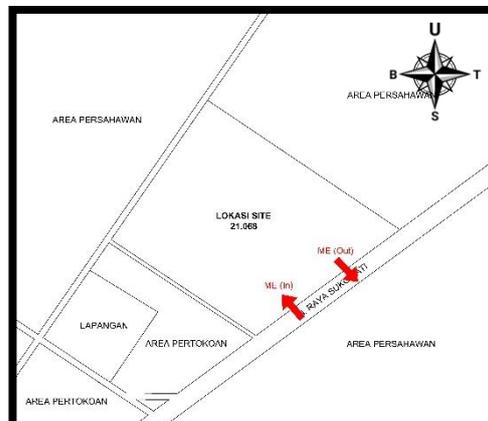
2. Pencapaian

Tujuan pencapaian adalah untuk menentukan letak Main Entrance (ME) dan Side Entrance (SE).

a. Analisa Main Entrance (ME)

Untuk mendapatkan ME yang baik maka perlu adanya kriteria sebagai berikut:

- 1) Rekreatif, mampu menyesuaikan fungsi untuk mudah dikenali dari jalan utama
- 2) Sebagai jalur utama pengunjung
- 3) Kelancaran dan keamanan
- 4) Tidak mengganggu lalu lintas masyarakat

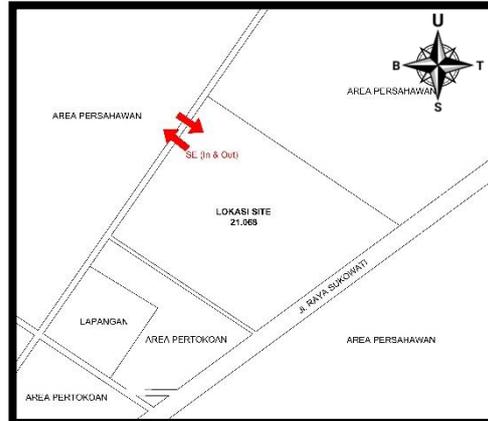


Gambar 2. Pencapaian ME
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

b. Analisa Side Entrance (SE)

Untuk mendapatkan SE yang baik maka perlu adanya kriteria sebagai berikut :

- 1) Tidak mengganggu aktivitas di dalam tapak
- 2) Tidak mengganggu lalu lintas masyarakat
- 3) Sebagai pendukung fungsi pengelola dan service

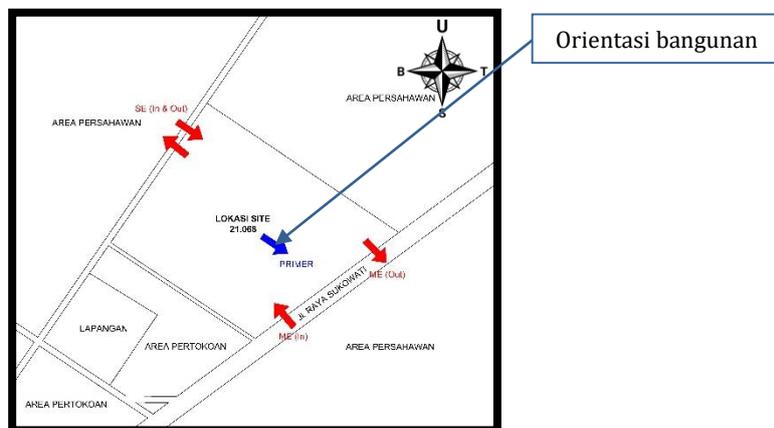


Gambar 3. Pencapaian SE
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

3. Orientasi

Tujuan orientasi adalah menentukan arah hadap bangunan sebagai pengenalan bangunan. Dasar pertimbangan:

- a. Bangunan mudah dikenali dari arah jalan tempat peletakan ME.
- b. Bangunan menghadap ke arah potensi alam & lingkungan.
- c. Potensi titik tangkap dari akses/jalan utama.



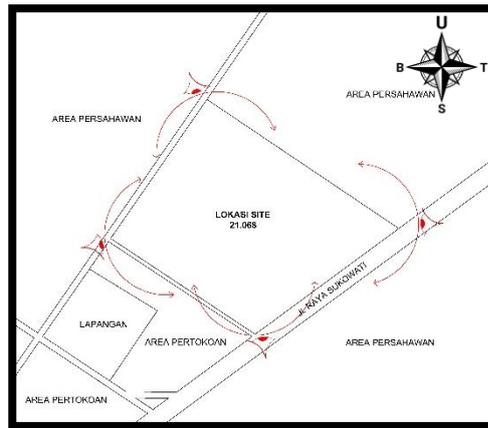
Gambar 4. Orientasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4. Titik Tangkap

Tujuan titik tangkap adalah untuk menentukan Point Of Interest (bagian yang diekspose tinggi). Dasar pertimbangan:

- a. Titik tangkap terbesar diambil dari intensitas pemakai jalan terbesar dan mulai batas pandang terjauh dari tapak.
- b. Area titik tangkap terbesar dimanfaatkan untuk penempatan point of interest bangunan dan pengenalan terhadap fungsi bangunan.

c. Pengamat yang ada di sekitar tapak.

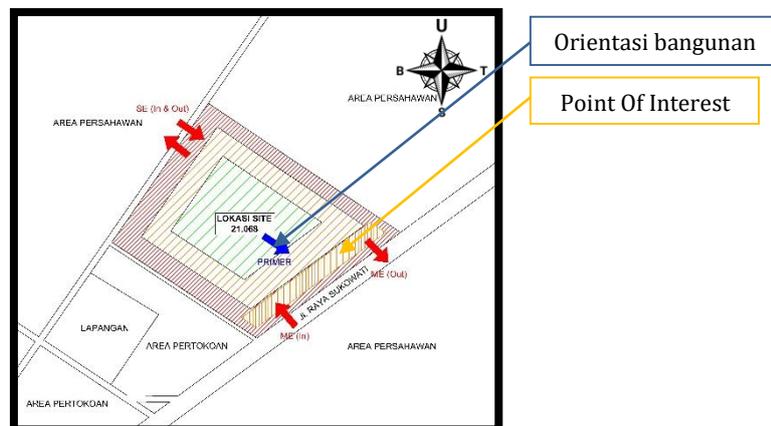


Gambar 5. Titik Tangkap
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

5. Kebisingan

Analisa kebisingan sebagai langkah untuk menentukan zona ketenangan dan pengantisipasi sumber kebisingan yang terjadi pada bangunan yang direncanakan. Dasar pertimbangan analisis kebisingan:

- Posisi dan arah sumber kebisingan.
- Kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi.
- Usaha pengantisipasi dampak yang ditimbulkan sumber bising.

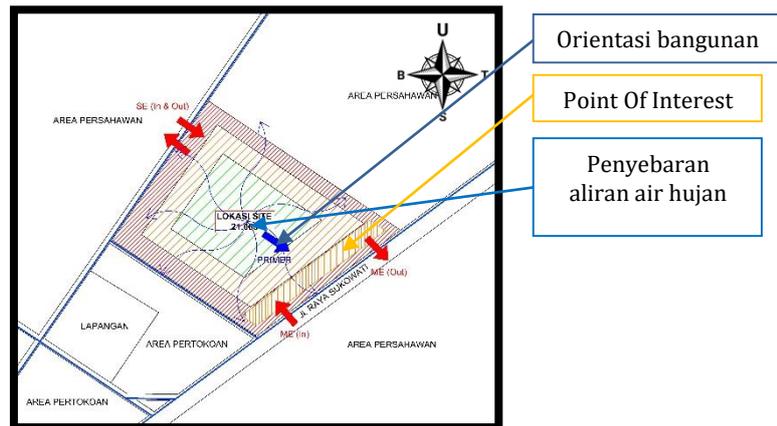


Gambar 6. Kebisingan
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

6. Hujan (Klimatologi)

Tujuan penganalisisan hujan adalah untuk menentukan letak bangunan yang ideal berdasarkan topografi tanah dan aliran air hujan ke saluran drainase kota. Dasar pertimbangan:

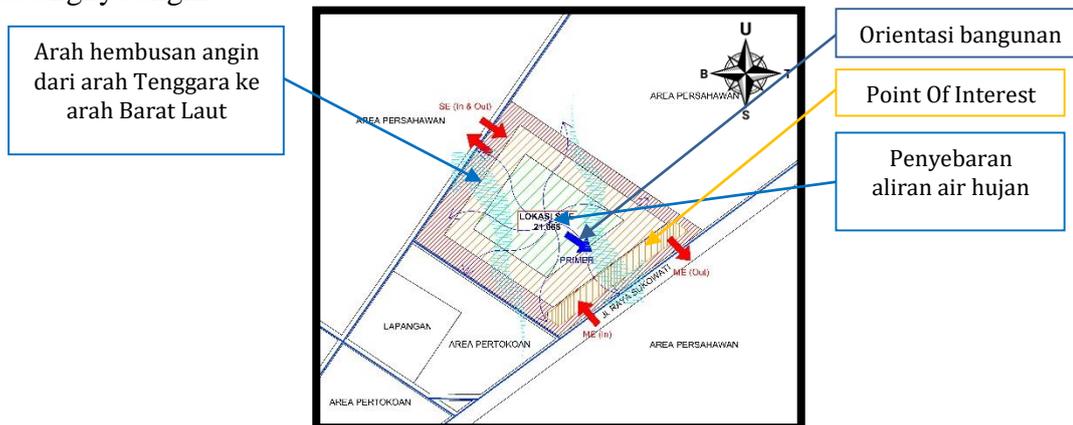
- Massa bangunan menyesuaikan kontur permukaan tapak beserta aliran air hujan untuk mengantisipasi genangan air.
- Volume saluran drainase dibuat lebih dalam dengan lebar yang cukup sesuai dengan peraturan yang ada. Drainase harus ada pada cucuran air hujan dan diberi bak kontrol disetiap sudut.
- Antisipasi erosi dengan pembuatan talut pada kontur tanah yang tajam.



Gambar 7. Hujan (Klimatologi)
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

7. Angin (Klimatologi)

Tujuan penganalisan angin adalah untuk menentukan lay out yang ideal terhadap arah datangnya angin.

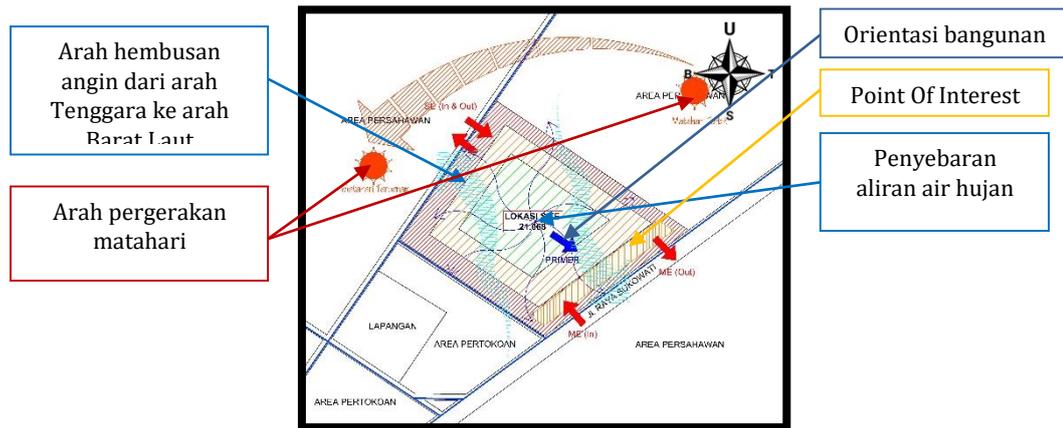


Gambar 8. Angin (Klimatologi)
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

8. Matahari (Klimatologi)

Tujuan dari penganalisan terhadap matahari adalah untuk pemanfaatan potensi cahaya matahari terhadap site bangunan. Dasar pertimbangan:

- a. Layout massa yang sesuai untuk memperoleh sinar matahari langsung didalam ruangan.
- b. Memaksimalkan cahaya matahari agar tidak berlebihan dalam penggunaan sumber daya listrik.
- c. Antisipasi faktor negatif yang ditimbulkan pada bangunan karna kurangnya cahaya matahari.



Gambar 9. Matahari (Klimatologi)
 Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

B. Besaran Ruang

1. Rekapitulasi Besaran Ruang

TABEL 1. REKAPITULASI BESARAN RUANG

No.	Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
1.	Kelompok Kegiatan Ruang Pengelola	118 m ²
2.	Kelompok Kegiatan Ruang Fashion	2.680 m ²
3.	Kelompok Kegiatan Ruang Kerajinan	2.350 m ²
4.	Kelompok Kegiatan Ruang Desain Grafis	2.428 m ²
5.	Kelompok Kegiatan Ruang Seni Pertunjukan	2.290 m ²
6.	Kelompok Kegiatan Ruang Penunjang	3.188 m ²
7.	Kelompok Kegiatan Ruang Parkir	2.412 m ²
8.	Kelompok Kegiatan Ruang Utilitas	321 m ²
Total		15.787 m²

Sumber: Analisa Pribadi (2023)

2. Perhitungan Jumlah Lantai

Lokasi tapak berada di Jl. Raya Sukowati, Kebayanan Jetis, Pilangsari, Kec. Ngrampal, Sragen. Dengan luas tapak 21.068 m². Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Sragen nomor 11 tahun 2020 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Sragen, Koefisien Dasar Bangunan 40-60% dan Koefisien Daerah Hijau 40-60%, maka perhitungan lantai dasar bangunan Pusat Industri Kreatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{KDB} &= 60\% \text{ dari luas tapak} \\
 &= 60\% \times 21.068 \text{ m}^2 \\
 &= \underline{11.141 \text{ m}^2}
 \end{aligned}$$

$$\text{KDH} = 40\% \text{ dari luas tapak}$$

$$= 40\% \times 21.068 \text{ m}^2$$

$$= 9.927 \text{ m}^2$$

$$\text{Jumlah Lantai Bangunan} = \frac{\text{Total Luas Bangunan}}{\text{KDB}}$$

$$= \frac{15.787 \text{ m}^2}{11.141 \text{ m}^2}$$

$$= 1,47$$

$$= \underline{1,47} \text{ lantai (dibulatkan menjadi 2 lantai)}$$

3. Zonning

Pendekatan zonning bertujuan untuk membagi tapak menjadi beberapa bagian berdasarkan kelompok kegiatan, zona ini terbagi menjadi delapan kelompok, yaitu zona kegiatan pengelola, zona kegiatan fashion, zona kegiatan kerajinan, zona kegiatan desain grafis, zona kegiatan seni pertunjukan, zona kegiatan penunjang, zona kegiatan parkir, zona kegiatan utilitas. Analisa zonning ini berdasarkan:

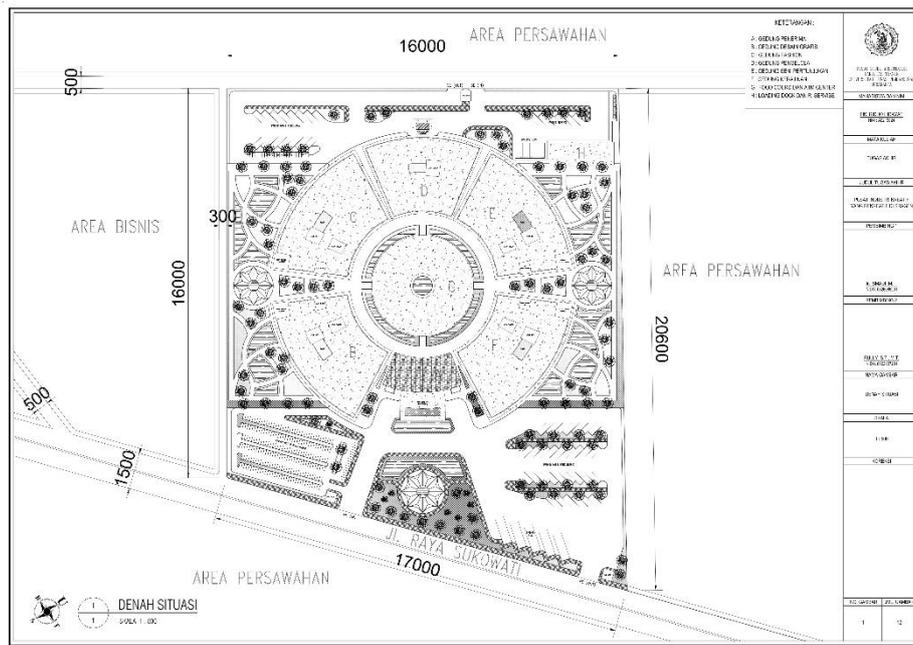
- a. Akses area bangunan terhadap jalan
- b. Sirkulasi antar bangunan dalam tapak



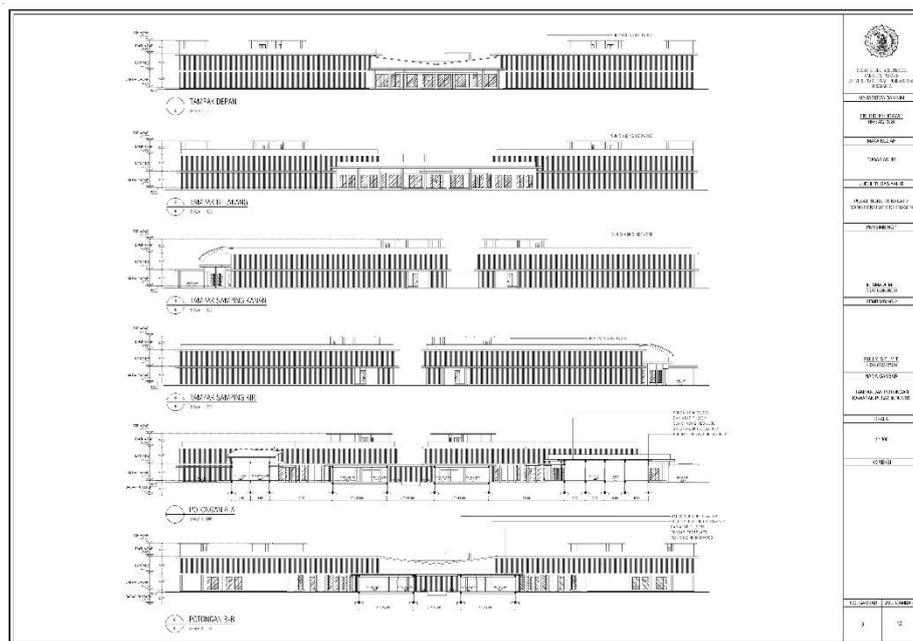
Gambar 10. Zonning
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

C. Hasil Desain

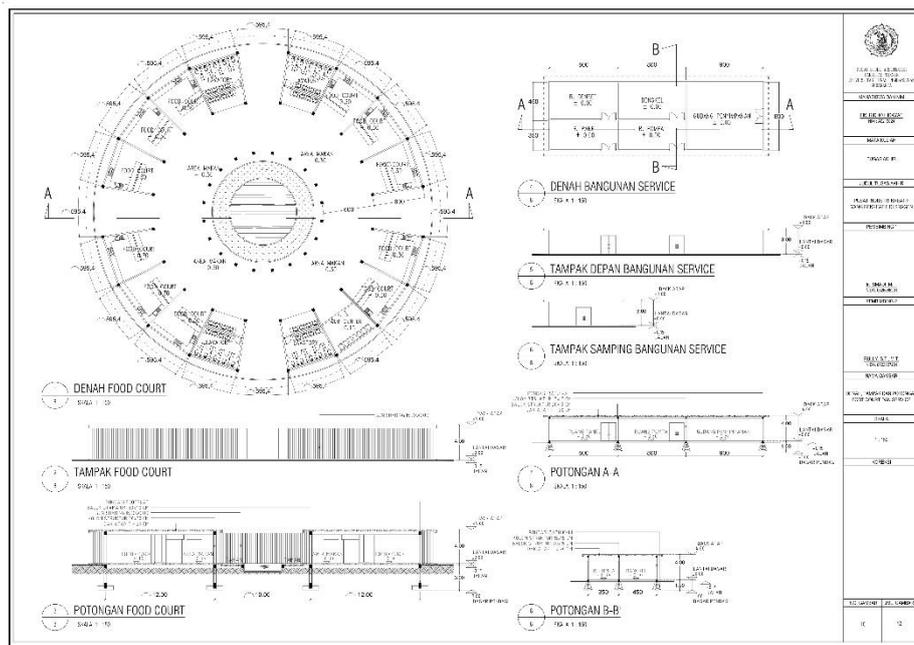
Hasil dari analisis tapak, besaran ruang, dan zonning menjadi dasar penyusunan suatu rancangan yang menghasilkan suatu desain guna menyelesaikan permasalahan yang dipersoalkan.



Gambar 11. Denah Situasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 12. Tampak Pusat Industri Kreatif
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 19. Denah Bangunan Kegiatan Penunjang

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 20. Desain Keseluruhan Bangunan Pusat Industri Kreatif

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 21. Area Parkir Mobil dan Bis Pengunjung

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 22. Area Parkir Motor Pengunjung

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 23. Tampak Depan Pusat Industri Kreatif

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 24. Desain Taman

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 25. Desain Area Food Court

Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, masyarakat Kabupaten Sragen khususnya para pekerja industri kreatif membutuhkan wadah untuk mengembangkan diri yang berupa Pusat Industri Kreatif yang meliputi kegiatan pembelajaran dan pelatihan praktik, guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat Kabupaten Sragen.

Adapun Pusat Industri Kreatif yang sudah ada, belum memiliki fasilitas penunjang rekreatif yang mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna bangunan akan fasilitas yang dapat memberikan kesan rileks dan santai sehingga dapat menekan tingkat stres dan dapat membuat area sekitar Pusat Industri Kreatif menjadi nyaman.

Oleh karena itu, Pusat Industri Kreatif yang berada di Sragen ini akan diberikan beberapa fasilitas penunjang untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna bangunan dalam rangka perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif yang Rekreatif di Sragen.

REFERENSI

- [1]. Akhya, Rofian Miftakhul. (2016) Jogja Creative Hub Dengan Teori Self Enclosed Modernity, Skripsi Thesis, Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- [2]. Bekraf. 2016. Profil Perusahaan 16 Subsektor Ekonomi Kreatif. Badan Ekonomi Kreatif.
- [3]. Badan Ekonomi Kreatif. (2016). Jumlah Usaha/Perusahaan Ekonomi Kreatif menurut 99 Kota dan Jenis Kelamin Pengusaha. <https://data.bekraf.go.id/>
- [4]. Broadbent, Geoffrey, 1978, Designs in Architecture, New York.
- [5]. Broadbent, Geoffrey, 1980, Signs, symbols, and Architecture, New York.
- [6]. Choiriyah, R., 2019, Perancangan Pusat Kreativitas Pemuda Sidoarjo Creative Center di Kabupaten
- [7]. Sidoarjo Dengan Pendekatan Thematic Design, UIN Sunan Amper Surabaya, Surabaya.
- [8]. Dody, Kusmana. 2019. Jurnal. Bangunan Rekreatif
- [9]. Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- [10]. Keputusan Menteri Koperasi Dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia Nomor: 81.3/Kep/M.UMKM/VIII/2002 Tentang Petunjuk Teknis Perkuatan Permodalan Usaha Kecil, Menengah, Koperasi dan Lembaga Keuangan Dengan Penyediaan Modal Awal dan Pendanaan Melalui Inkubator.

- [11]. Matheson, J., & Easson, G. (2015). Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs. UK: British Council.
 - [12]. Pengertian Edukatif, Rekreatif, dan Interaktif secara umum a. Rekreatif Interaktif. (2022). Retrieved 27 March 2022.
 - [13]. Prabawasari, V.W & Suparman, A., 1999, Tata Ruang Luar 01, Penerbit Gunadarma, Jakarta.
 - [14]. Pemerintah Republik Indonesia, 2008, Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang
 - [15]. Standar Minimum Ruang, Kementerian PUPR RI, Jakarta.
 - [16]. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang.
 - [17]. Rika, Adha. 2022. Jurnal. Pusat Wisata Industri Kreatif Yang Akomodatif Di Surakarta
 - [18]. Rekreatif (Def) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/rekreatif>, 28 Maret 2022.
 - [19]. Syllvia, Ovtaeiyani. 2020. Jurnal, Tanjungpinang Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis. Jom FTEKNIK. Vol. 7 (1)
 - [20]. Santoso, Vincent. (2015) Youth Center di Yogyakarta, Skripsi Thesis, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
-
-