

PENERAPAN SIFAT RUANG KREATIF PADA PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN SIDOARJO

by Azelia Rachmadina Raharjo

Submission date: 19-Jul-2021 02:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1621484637

File name: TEKNIK_1441700072_AZELIA_RR.pdf (837.55K)

Word count: 2170

Character count: 14048

PENERAPAN SIFAT RUANG KREATIF PADA PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN SIDOARJO

Azelia Rachmadina Raharjo⁽¹⁾, RA Retno Hastijanti⁽²⁾

⁽¹⁾ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

⁽²⁾ Dosen Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

azelia.rchmdn@gmail.com

Abstrak

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia semakin hari semakin maju. Pada tahun 2019, ekonomi kreatif berkontribusi sebesar Rp 1.05 triliun terhadap PDB (produk domestik bruto) nasional. Selain itu, besarnya penyerapan sumber daya manusia (SDM) yang mencapai 7,5 juta pekerja di sub sektor industri kreatif menandakan besarnya potensi anak negeri bertalenta kreatif. Melihat dari fakta tersebut, maka sudah seperlunya pemerintah daerah ikut memberikan fasilitas kepada warganya untuk dapat berkembang dan berkontribusi dalam perekonomian. Salah satu faktor keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif terletak pada keunggulan kreatifitas sumber daya manusianya. Dengan mebusung konsep dasar Creative Pot of Brantas dan penerapan sifat ruang kreatif pada desain, diharapkan akan membantu pengguna untuk mengasah kreatifitas mereka, sehingga dapat ikut berkontribusi pada ekonomi daerah. Kabupaten Sidoarjo telah ikut berkontribusi pada perkembangan ekonomi kreatif Indonesia, terutama pada sektor kuliner dan kerajinan. Namun, selain sektor kuliner dan kerajinan, ditemukan juga beberapa potensi lain yang masih berkembang hanya di sekolah-sekolah. Mengingat Kabupaten Sidoarjo sedang dalam bonus demografi dan memiliki beberapa potensi yang menjanjikan, maka dari itu penerapan sifat-sifat ruang kreatif ini dipilih, karena sebagai salah satu upaya memajukan industri kreatif Kabupaten Sidoarjo.

Kata kunci – Industri kreatif, Kabupaten Sidoarjo, perancangan

Abstract

Creative economy in Indonesia these days has been so advanced. In 2019, creative economy contributes 1.103 trillion to national GDP (gross domestic product). Other than that, it also absorb a huge human resources up till 7,5 million people in sub sectors of creative industry alone, this signify just how big people's potential are. Seeing that fact, regional government should have given their citizen facility to develop and contribute to the economy. One of the successful factor of developing creative economy lies in their human resources. With a concept Creative Pot of Brantas and by applying types of creative spaces to the design, there is a hope that it will help to sharpen user's creativity so they could contribute to the regional economy. Sidoarjo regency itself actually had already contribute to the national's creative economy, especially in culinary and craft. Turns out, other than culinary and craft, there had been found other potential in schools. Keeping in mind that Sidoarjo Regency is in demography bonus and has a lot of promising potentials, that is why applying types of creative spaces is chosen as an effort to advance creative industry in Sidoarjo Regency

Keyword – Creative Industry, Sidoarjo Regency, Design

17 PENDAHULUAN

Pada tahun 1990-an, era ekonomi baru yang lebih dikenal dengan ekonomi kreatif dimulai. Era ekonomi yang digerakkan oleh industri kreatif ini lebih mengutamakan informasi dan kreativitas sebagai sumber utamanya, yang membuat ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai ekonomi yang berkelanjutan karena sumbernya yang tidak terbatas. Pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi menjadi nilai utama pada era ekonomi ini. Lain dari era industri yang mengandalkan kualitas produk dan harga, era ekonomi kreatif lebih mengandalkan kreativitas, inovasi dan imajinasi dalam bersaing di pasar global.

Mengamati pergeseran pengembangan ekonomi menuju basis sumber utama informasi dan kreativitas, maka penting bagi pemerintah Kabupaten Sidoarjo untuk memiliki wadah untuk warganya agar dapat menggali kreativitas masing-masing individu.

Kabupaten Sidoarjo sendiri sebenarnya telah ikut berkontribusi pada perkembangan ekonomi kreatif Indonesia, terutama pada sektor kuliner dan kerajinan. Namun, selain sektor kuliner dan kerajinan, ditemukan juga beberapa potensi lain yang masih berkembang hanya di sekolah-sekolah, terutama di sektor *fashion* dan film, animasi, dan video. Sayangnya, potensi-potensi tersebut belum memiliki wadah agar dapat berkembang dan menghasilkan.

Maka dari itu, penerapan sifat-sifat ruang kreatif pada perancangan pusat pengembangan industri kreatif ini dinilai sesuai, karena dengan diterapkannya sifat-sifat ini, akan membuat pengguna menjadi lebih berkembang.

14 IDENTIFIKASI DAN PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik masalah yang terjadi adalah :

1. Belum maksimalnya perkembangan ekonomi kreatif di Sidoarjo
2. Sektor ekonomi kreatif Sidoarjo yang berkembang hanya beberapa
3. Sumber daya manusia Kabupaten Sidoarjo yang belum terlalu kreatif
4. Tingginya angka pengangguran di Sidoarjo
5. Belum tersedianya wadah yang membentuk sumber daya manusia kreatif
6. Belum tersedianya wadah ekonomi kreatif

Ruang Lingkup Diskusi

Batasan masalah dirumuskan sebagai berikut :

1. Menyediakan tempat untuk mengembangkan potensi dan memasarkan produk eksisting industri kreatif di Kabupaten Sidoarjo
2. Hanya akan difokuskan ke empat sektor ekonomi kreatif yaitu, sektor kerajinan, sektor kuliner, sektor film, animasi dan video, dan sektor fashion.

15 MANFAAT PENELITIAN

Beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan ekonomi kreatif Kabupaten Sidoarjo.
2. Meningkatkan sektor industri kreatif Kabupaten Sidoarjo.
3. Memanfaatkan bonus demografi yang dialami Kabupaten Sidoarjo secara maksimal.

4. Tersedianya tempat/wadah yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) kreatif.

METODOLOGI

Penelitian ini dimulai dari mencari isu, yang kemudian dilanjutkan dengan mencari potensi-potensi yang ada. Setelah menemukan isu dan potensi, langkah selanjutnya adalah menentukan identifikasi dan rumusan masalah, yang kemudian akhirnya menghasilkan judul penelitian. Setelah judul penelitian ditemukan, langkah selanjutnya adalah melakukan studi pustaka, dan studi banding. Pada studi pustaka dan studi banding inilah yang nantinya membantu banyak dalam proses perancangan. Setelah melakukan studi banding dan studi pustaka, nantinya akan terbentuk karakter lokasi, karakter pelaku dan karakter objek, yang kemudian ketiganya dapat berubah menjadi konsep dasar perancangan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Di Indonesia, ekonomi kreatif berkembang dengan sangat pesat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, ekonomi kreatif berkontribusi sebesar Rp 1.105 triliun terhadap PDB (produk domestik bruto) nasional. Selain itu, besarnya penyerapan sumber daya manusia (SDM) yang mencapai 7,5 juta pekerja di sub sektor industri kreatif menandakan besarnya potensi anak negeri bertalenta kreatif.

Mengamati pergeseran pengembangan ekonomi menuju basis sumber utama informasi dan kreativitas, maka penting bagi pemerintah Kabupaten Sidoarjo untuk memiliki wadah untuk warganya agar dapat menggali kreativitas masing-masing individu.

Salah satu faktor keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif terletak

pada keunggulan kreatifitas sumber daya manusianya. Jumlah penduduk Sidoarjo pada tahun 2018 mencapai 2,22 juta jiwa. Angka ini menunjukkan laju pertumbuhan penduduk Sidoarjo meningkat sebanyak 1,62% dari tahun sebelumnya. Jika seluruh penduduk Sidoarjo dilatih kreatifitasnya, maka bukan tidak mungkin ekonomi kreatif Sidoarjo akan semakin maju Kabupaten Sidoarjo sendiri sebenarnya telah ikut berkontribusi pada perkembangan ekonomi kreatif Indonesia, terutama pada sektor kuliner dan kerajinan. Beberapa contoh produk unggulan Sidoarjo dalam kedua sektor tersebut adalah olahan laut (udang, ikan bandeng, kupang), INTAKO Tanggulangin dan Batik Jetis. Namun, selain sektor kuliner dan kerajinan, ditemukan juga beberapa potensi lain yang masih berkembang hanya di sekolah-sekolah. Hal ini dapat dibuktikan pada prestasi beberapa siswa SMA dan SMK di Sidoarjo. Pada sektor *fashion*, beberapa hasil desain siswa salah satu SMK di Sidoarjo berhasil tampil dalam *Surabaya Fashion Parade 2019*. Sedangkan pada sektor film, animasi, dan video, prestasi anak muda Sidoarjo dapat dilihat dari beberapa pelajar SMA/SMK yang memenangkan kompetisi perfilman tingkat provinsi. Selain itu, pada acara *Sidoarjo Film Festival* yang diselenggarakan tahun 2019, cukup banyak menggaet peserta yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Potensi-potensi ini jika disediakan sebuah wadah agar mereka semakin berkembang, tentunya juga akan memberi efek yang signifikan ke Kabupaten Sidoarjo.

Creative Hub

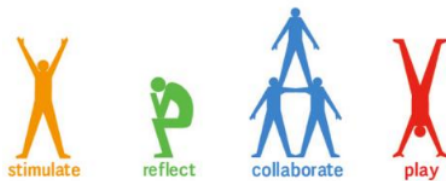
Dikutip dari *Creative HubKit British Council Creative Economy*, *Creative Hub* adalah sebuah tempat, baik secara fisik

maupun secara virtual, yang dapat menyatukan komunitas maupun orang-orang yang di dalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

1
Creative Hub merupakan suatu tempat pengembangan berbagai macam ide berupa kreatifitas seni, ide bisnis, dan lain-lain dimana akan berkumpul orang-orang dan komunitas dari latar belakang yang berbeda-beda, yang memiliki ketertarikan dan fokus yang sama untuk mengembangkan ide-ide tersebut menjadi suatu hal yang bermanfaat.

Perancangan pusat pengembangan industri kreatif mengadaptasi dari definisi Creative Hub.

Sifat-sifat Ruang Kreatif



Gambar 1. Ilustrasi empat sifat ruang kreatif
Sumber : findingheadspace.wordpress.com

1. Stimulan (ruang untuk mencari inspirasi)



Gambar 2. Contoh ruang stimulan
Sumber : findingheadspace.wordpress.com

Ruang stimulan dapat membantu pengguna untuk memahami problem atau subjek dengan mengizinkan mereka untuk mendalaminya lebih jauh, mengingat manusia berkembang melalui berbagai stimulan, baik secara mental, emosional, maupun fisik.

2. Refleksi (ruang untuk berfikir)



Gambar 3. Escalator melengkung
Sumber : Google

Ketika otak memproses sebuah masalah, dibutuhkan waktu untuk pemrosesan lebih lanjut. Periode untuk memecahkan masalah dapat dicapai saat memiliki fokus yang intens dan waktu bersantai yang cukup. Area refleksi dapat membantu pengguna untuk refresh dan recharge. Selain itu, jalur sirkular, zigzag dan berkelok juga dapat membantu tiap individu untuk bernapas, berfikir dan istirahat sejenak dari kesibukan sehari-hari.

3. Kolaborasi (ruang untuk diskusi dan eksplorasi ide)



Gambar 4. Contoh ruang kolaborasi
Sumber : findingheadspace.wordpress.com

Ide-ide perlu dibagikan agar dapat menjadi lebih baik, berkembang, dan berpotensi untuk terlaksana. Ruang kolaboratif yang cocok adalah yang fleksibel dan didesain untuk mengakomodasi terjadinya lintas fungsi dan pertemuan dadakan.

4. Play area (ruang untuk berbagi ide)



Gambar 5. Contoh play area
Sumber : Google

Adanya ruang yang bersifat playful membantu pengguna untuk membangun hubungan satu sama lain secara santai. Ruang yang seperti ini dapat membantu pengguna untuk melepaskan penat mereka dan membuat mereka lebih sehat dan produktif.

5. Ruang tertutup



Gambar 6. Contoh ruang tertutup
Sumber : findingheadspace.wordpress.com

Ruang tertutup merupakan salah satu aspek penting yang dapat mendorong kebebasan berfikir, eksperimen, dan mendukung kebiasaan kekanakan yang baik bagi proses kreatif namun sering terlupakan.

Identifikasi Konsep Dasar

Karakter Objek

- Sebagai tempat yang dapat mengeluarkan kreativitas penggunanya.
- Sebagai tempat produktif yang dapat menghasilkan berbagai macam karya hasil anak muda Sidoarjo.
- Sebagai tempat lahirnya pelaku-pelaku industri kreatif baru asal Sidoarjo.

Karakter Pelaku

- Kreatif.
- Kritis.
- Open-minded.
- Memiliki sifat keingintahuan yang tinggi.
- Mengikuti perkembangan zaman.
- Memiliki keinginan untuk terus berkembang.
- Dapat bekerja cepat.
- Terbuka terhadap hal baru.

Karakter Lokasi

- Terletak diantara dua sungai besar.
- Sedang mengalami bonus demografi.
- Salah satu kabupaten penyokong pertumbuhan ekonomi Jawa Timur.

Konsep Dasar

Konsep yang digunakan pada perancangan pusat pengembangan industri kreatif adalah “**Creative Pot of Brantas**”

Creative Pot diambil dari aspek karakter pelaku dan karakter objek. Maksudnya adalah objek rancangan nantinya akan menjadi wadah yang dapat memproses dan menghasilkan produk-produk kreatif. *Pot* atau panci dipilih karena fungsi panci yang digunakan sebagai memasak, memproses dan menghasilkan makanan. Selain itu juga karena panci memiliki beberapa fungsi berbeda, seperti merebus, mengukus,

dan mengunkep makanan, sama seperti objek rancangan yang memiliki bebrapa fungsi berbeda. Brantas diambil dari aspek karakter lokasi, mengingat Kabupaten Sidoarjo disebut sebagai Kota Delta. Sidoarjo yang terletak di antara dua aliran sungai mendapati sebutan ini. Kedua aliran sungai tersebut adalah Kali Surabaya dan Kali Porong yang merupakan cabang dari Kali Brantas.

Identifikasi Site



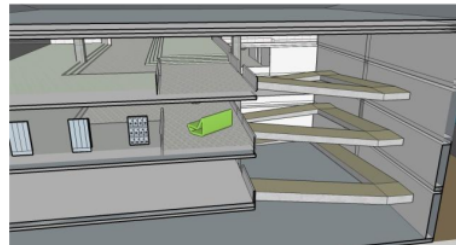
Gambar 7. Area Site
Sumber : Google Earth

Site terpilih terletak di . K.H. Ali Mas'ud, kecamatan Buduran, kabupaten Sidoarjo. Dengan luas site $\pm 2,3$ ha, site terpilih karena lingkungan yang mendukung untuk mendirikan Pusat Pengembangan Industri Kreatif. Letaknya yang berada di area perdagangan dan jasa dinilai cukup sejalan dengan fungsi bangunan yang termasuk dalam kelompok jasa. Meskipun tidak terlalu dekat dengan SMA/SMK, namun letak tapak dekat dengan beberapa kafe yang biasanya menjadi tempat berkumpul anak muda.

Terapan Sifat-Sifat Ruang Kreatif pada Desain Creative Hub

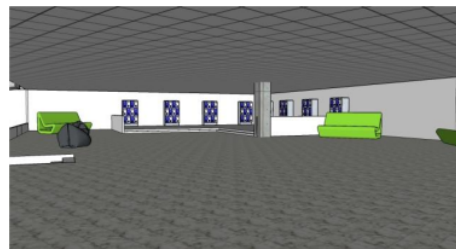
Pendekatan desain melalui sifat-sifat ruang kreatif dinilai sejalan dengan konsep dasar yang memiliki maksud agar objek rancangan dapat wadah yang dapat

memproses dan menghasilkan produk-produk kreatif. Dengan pendekatan tersebut, maka pengguna bangunan nantinya akan semakin berkembang dan dapat menghasilkan produk-produk hasil industri kreatif yang membanggakan kabupaten Sidoarjo.



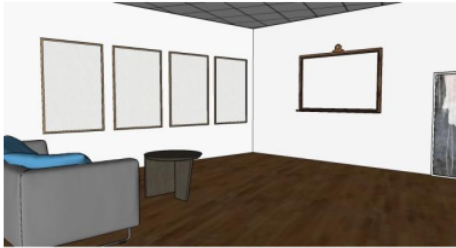
Gambar 8. Ramp dalam bangunan
Sumber : Data Penulis

Penerapan yang dapat ditemukan pertama adalah penggunaan ramp sebagai salah satu sirkulasi vertikal dalam bangunan. Penggunaan ramp ini sesuai dengan sifat ruang refleksi.



Gambar 9. Ilustrasi interior common room
Sumber : Data Penulis

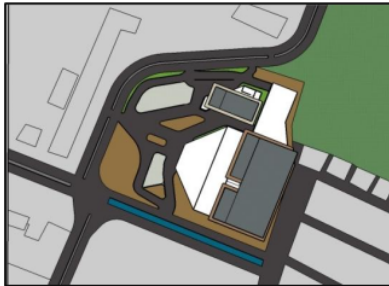
Common room atau ruang berkumpul yang ada pada bangunan dimaksudkan agar pengguna bangunan dapat tetap bersantai antar satu sama lain sambil tetap bertukar ide. Ruang ini sendiri merupakan penerapan dari sifat ruang kolaborasi.



Gambar 10. Ilustrasi interior incubator space
Sumber : Data Penulis

Incubator space merupakan terapan dari sifat ruang tertutup. Meskipun memiliki nama ruang tertutup, namun perabot yang ada di dalam ruangan mampu menampung seluruh ide-ide pengguna sebelum dilanjut ke proses produksi.

Penerapan sifat-sifat ruang kreatif ini tidak hanya berada pada internal bangunan, namun juga pada area tapak, terutama pada sirkulasi kendaraan.



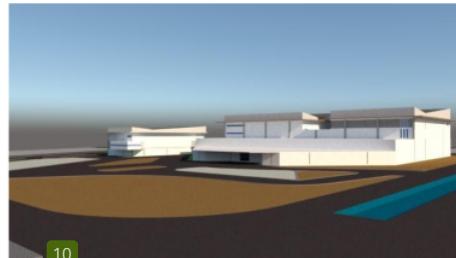
Gambar 11. Siteplan
Sumber : Data Penulis

Alur sirkulasi kendaraan dibuat *flowy* dan meliuk-liuk. Hal ini mengikuti dari sifat ruang refleksi.

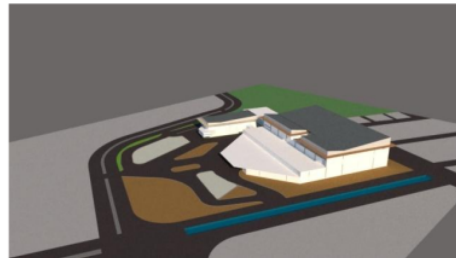
Hasil Desain



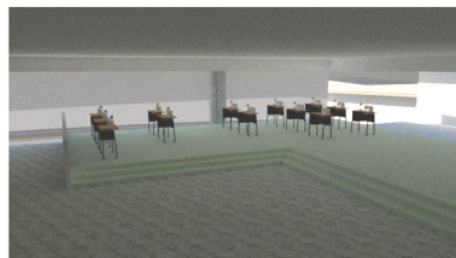
Gambar 12. Perspektif eksterior bangunan
Sumber : Data Penulis



Gambar 13. Perspektif eksterior bangunan
Sumber : Data Penulis



Gambar 14. Perspektif mata burung
Sumber : Data Penulis



Gambar 15. Perspektif interior sewing area
Sumber : Data Penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan hasil desain yang telah dicapai maka dapat disimpulkan bahwa penerapan sifat ruang kreatif dapat membantu pengguna dalam mengasah kreatifitas mereka

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Sidoarjo. (2019). *Satu Data untuk Pembangunan Kabupaten Sidoarjo*. Sidoarjo: Badan Pusat Statistik Kabupaten Sidoarjo & APEDA Kabupaten Sidoarjo.
- Dewi, P. R. S. (2016). *Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space*. Bandung. Institut Teknologi Bandung.
- Fitriani, Eva. 2020. *Wishnutama: Industri Kreatif Jadi Penopang Ekonomi Nasional*. Investor.id.
<https://investor.id/business/wishnutama-industri-kreatif-jadi-penopang-ekonomi-nasional#:~:text=Berdasarkan%20data%20yang%20dihimpun%20dalam,ekonomi%20kreatif%20terhadap%20PDB%20negara>.
- Kurtsyg. (2012). *Four Types Of Creative Space*. Diakses dari <https://findingheadspace.wordpress.com/2012/01/11/four-types-of-creative-space/>
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.

PENERAPAN SIFAT RUANG KREATIF PADA PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN SIDOARJO

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.isi.ac.id Internet Source	2%
2	docplayer.info Internet Source	2%
3	investor.id Internet Source	1%
4	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	1%
5	journal.uinmataram.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	repository.unair.ac.id Internet Source	1%

9	id.wikipedia.org Internet Source	1 %
10	Wisnu Sujarwo, Aprodita Emma Yetti. "Perancangan Hunian Kost Dengan Pendekatan Arsitektur Tropis Pada Lahan Menyudut", JAS: Journal of Architecture Students, 2020 Publication	1 %
11	jurnal.ft.uns.ac.id Internet Source	1 %
12	dataku.sidoarjokab.go.id Internet Source	<1 %
13	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	eprints.ukmc.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
17	123dok.com Internet Source	<1 %
18	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %

19

robysuhendra.wordpress.com

Internet Source

<1 %

20

www.kompasiana.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off