

PENERAPAN ARSITEKTUR TEMATIK DALAM PERANCANGAN FASILITAS KREATIF SENI KRIYA KAYU & LOGAM DI KOTA MALANG

by Event Ramadhani Prasetyo

FILE	TEKNIK_144160102_EVENTRAMADHANI.PDF (1.53M)	WORD COUNT	2504
TIME SUBMITTED	07-JUL-2020 02:12PM (UTC+0700)	CHARACTER COUNT	15642
SUBMISSION ID	1354481923		

PENERAPAN ARSITEKTUR TEMATIK DALAM PERANCANGAN FASILITAS KREATIF SENI KRIYA KAYU & LOGAM DI KOTA MALANG

Event Ramadhani Prasetyo

Program Studi ⁵ Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya
email: event.rama.dhani@gmail.com

Abstrak

Dunia kreatif saat ini tengah naik daun di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan melonjaknya anak-anak muda atau para kreator muda yang mulai menggeluti bisnis ini. Mulai dari dunia digital hingga tradisional, semua sudah diambil alih oleh generasi muda untuk dimajukan industrinya. Tentu hal ini sangatlah bagus untuk kemajuan ekonomi negara, namun ternyata support dari pemerintah masih sangat minim. Kurangnya fasilitas pengembangan teknologi, pemasaran produk, hingga pengenalan dasar pun belum maksimal.

Maka dibutuhkanlah sebuah fasilitas berupa bangunan yang akan menjawab semua permasalahan diatas sekaligus menaungi para kreator atau seniman kreatif khususnya di Kota Malang yang dimana kultur budayanya masih sangat kental dan terkenal akan kerajinan kriya berbahan dasar kayu dan logam yang sudah mendunia. Dengan ide konsep dasar yang kolaboratif untuk menunjang kebutuhan antar seniman dan konsep bangunan yang menyenangkan dan ceria diharapkan akan tercipta hasil karya yang terbaik dan bernilai ekonomis tinggi.

Kata Kunci: Kreatif, Kolaborasi, Seni Kriya, Kayu Logam, Arsitektur Tematik.

Abstract

The creative world is currently on the rise in Indonesia. That is due to the surge of young people or young creators who are starting to get into this business. Starting from the digital world to the traditional, everything has been taken over by the younger generation to advance the industry. Of course this is very good for the country's economic progress, but apparently the support of the government is still very minimal. The lack of technology

development facilities, product marketing, and even basic introduction has not been maximized.

So we need a facility in the form of a building that will answer all the problems above as well as overshadowing the creative or creative artists, especially in the city of Malang, where the cultural culture is still very thick and famous for craft crafts made from wood and metals that are worldwide. With a collaborative basic concept idea to support the needs of artists and fun and cheerful building concepts, it is hoped that the best work and high economic value will be created.

Keywords: Creative, Collaboration, Craft Art, Wood Metal, Thematic Architecture.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

¹ Sektor ekonomi kreatif termasuk sektor perekonomian yang padat tenaga kerja dengan pertumbuhan tenaga kerja yang senantiasa positif. Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia sangat strategis dari berbagai aspek baik sumber daya manusia, keragaman budaya, dan pasar domestik yang besar.

Ketersediaan sumber daya kreatif (orang kreatif) yang bersumber dari jumlah penduduk yang tinggi akan menjadi modal sosial yang besar bagi pengembangan ekonomi kreatif Indonesia. Peluang untuk mendapatkan bonus demografi sangat besar, namun tanpa strategi dan kebijakan yang tepat maka jumlah usia produktif yang besar ¹ dapat menimbulkan masalah bagi Indonesia. Peningkatan jumlah dan kualitas orang kreatif dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu pendidikan kreatif dan peningkatan kapasitas tenaga kerja kreatif. Hal tersebut oleh pemerintah kita telah diberikan

perhatian lebih dan melalui BEKRAF, dirumuskanlah 17 subsektor kreatif.

Sektor kriya merupakan salah satu dari 17 subsektor tersebut dan kini tengah mengalami kenaikan signifikan dari segi popularitas dikarenakan mulai banyaknya ide-ide dan inovasi produk yang dihasilkan oleh para seniman-seniman muda. Banyak hasil karyanya bahkan yang sudah menmebus pasar internasional.

Terlebih untuk Kota Malang sendiri sebenarnya sudah memiliki modal untuk bersaing di era globalisasi ini, terlihat dari banyaknya pusat-pusat ekonomi yang diprakarsai oleh individu maupun gabungan dari anak-anak muda Malang. Hasil karya yang baik tentu haruslah didukung pula oleh pemerintah setempat dengan dipenuhinya fasilitas baik produksi, pelatihan, pemasaran dan pengenalan produk demi kemajuan ekonomi bangsa dan negara.

B. Identifikasi Masalah.

Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia khususnya di Kota Malang dihadapkan pada berbagai permasalahan sebagai berikut:

- Apakah fasilitas yang sudah tersedia saat ini seperti ruang pameran atau tempat komunitas sudah cukup mengakomodir kebutuhan kemajuan ekonomi kreatif?
- Bagaimana cara mengatasi sulitnya aksesibilitas untuk pengembangan ekonomi kreatif baik segi inovasi produk, maupun jangkauan serta fasilitas pemasarannya oleh pemerintah terkait?
- Bagaimana cara menunjang kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif ini untuk berkarya dan berkolaborasi di era keterbukaan informasi serta era teknologi sekarang ini?

C. Rumusan Masalah.

Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia khususnya di Kota Malang dihadapkan pada berbagai permasalahan sebagai berikut:

- Apakah fasilitas yang sudah tersedia saat ini seperti ruang pameran atau tempat komunitas sudah cukup mengakomodir kebutuhan kemajuan ekonomi kreatif?
- Bagaimana cara mengatasi sulitnya aksesibilitas untuk pengembangan ekonomi kreatif baik segi inovasi produk,

maupun jangkauan serta fasilitas pemasarannya oleh pemerintah terkait?

- Bagaimana cara menunjang kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif ini untuk berkarya dan berkolaborasi di era keterbukaan informasi serta era teknologi sekarang ini?

D. Ide Pemecahan Masalah.

Melakukan perancangan sebuah bangunan wadah berkreatifitas untuk masyarakat baik dari bekas kantor PDAM Kota Malang yang kini telah menempati bangunan baru atau pembukaan lahan baru yang dekat dengan kawasan strategis pusat kota guna menjadi bangunan Area Ruang Kreatif Malang khususnya di subsektor bidang Seni Kriya.

E. Tujuan.

Dalam rangka memecahkan permasalahan yang dihadapi sep¹² yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka tujuan yang harus dicapai adalah:

- Terwujudnya produk kreatif Indonesia yang dikenal dan digemari di pasar global.
- Terbentuknya sistem atau karya baru dari penggabungan ide seni budaya mayoritas (kriya) dengan seni kekinian *up to date* (fashion) kedalam dunia seni TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) guna menjadi sesuatu yang bernilai jual.
- Sebagai tempat kreatif di area Malang Raya guna pengembangan inovasi di bidang kriya desain serta kolaborasi antar pelaku ekonomi kreatif demi tercapainya peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat dan juga pendapatan daerah.

F. Batasan.

- Batasan Obyek Sektor.

Terdapat 16 sub sektor kreatif yang telah dirumuskan oleh BEKRAF, tetapi dalam perancangan ini dipilih 1 sub saja, yaitu Seni Kriya dengan pertimbangan sudah banyaknya SDM yang tersedia mulai dari pengrajin, seniman, juga minat pasar saat ini.

- Batasan Skala Kegiatan.

Batasan kegiatan yang dapat dinaungi dan dilakukan didalam bangunan ini nantinya, adalah:

- **Ekonomi**

Latar belakang utama perancangan ini adalah peningkatan sector ekonomi baik dari warga maupun pendapatan daerah, selaras dengan tujuan, cita-cita, serta visi misi Kota Malang dalam pemberdayaan bidang Ekonomi Kreatif.

- **Pendidikan**

Sebuah fasilitas kreatif tentunya juga harus memiliki fungsi sebagai fungsi edukasi meskipun tidak secara langsung. Pemberdayaan masyarakat dengan cara edukasi baik pelatihan maupun workshop kerja adalah salah satu langkah yang dapat dilakukan.

- **Sosial**

Juga sebagai wadah bersosialisasi, saling bertukar pikiran, dan juga berkolaborasi antar pelaku seni dan pelaku ekonomi kreatif di semua kalangan.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Fasilitas Kreatif.

Dalam hal ini adalah sebuah tempat yang mewadahi kegiatan-kegiatan positif dari semua jenjang usia di Kota Malang dan sekitarnya yang ingin mengeluarkan ide-ide kreatifnya untuk membuat sebuah karya khususnya dalam bentuk fisik atau mencipta sesuatu produk yang baru. Juga merupakan penyedia wadah antar pelaku ekonomi kreatif yang ingin melakukan kolaborasi untuk mencipta sebuah hasil karya baru yang inovatif dan *valuable*.

Sesuai dengan tema garis besar dan fokus bidang yang diangkat yaitu Seni Kriya, merupakan tempat yang nantinya akan memberikan ilmu pemahaman dan juga cara penerapannya mengenai apa itu dunia seni kriya serta proses bagaimana mendesainnya menjadi sebuah produk yang menarik bagi para investor dan juga konsumen, dan turut serta memberikan edukasi kepada masyarakat yang ingin memberikan kontribusi di dunia kreatif inovatif Indonesia.

B. Ketentuan Perancangan.

10 Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan Pusat Kreatif antara lain:

- Pada umumnya, kegiatan industri kreatif haruslah terletak di tempat yang ramai, seperti pada tempat kafetaria atau tempat olahraga, namun juga harus memiliki aksesibilitas bagi peralatan sarana prasarana penunjang kegiatan.
- Memiliki area pembelajaran terbuka (outdoor) dan terdapat akses fasilitas toilet.
- Sarana alat dan mesin ditata sedemikian sesuai urutan alur kerja proses.
- Memiliki sebuah resource center yang terintegrasi dengan pusat informasi teknologi dan perpustakaan.
- Perletakan kabel listrik, data dan sanitasi disalurkan melalui langit-langit untuk keleluasaan ruang.
- Pengaturan aksesibilitas ruangan, pengurangan kebisingan, serta kebutuhan peralatan khusus.
- Penggunaan bahan peredam suara baik di lantai, dinding hingga langit-langit ruangan.

C. Standar Karakter Ruang.

Karakter-karakter ruang yang perlu diperhatikan antara lain:

- Memiliki view lansekap dan akses langsung guna kebutuhan kesenian.
- Kebutuhan ruang indoor dan outdoor yang unity.
- Kebutuhan ruang gelaran (pameran) hasil karya.
- Lebar bukaan pintu minimal 90cm guna aksesibilitas alat bahan kerja maupun hasil karya seni.
- Pengaturan kebutuhan ruang guna fleksibilitas fungsi pemakaian.
- Penggunaan material yang sesuai dengan fungsi setiap ruang.
- Penggunaan material penerangan baik alami maupun buatan.

6 III. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan melalui beberapa tahap, yaitu:

A. Pengumpulan dan Seleksi Data.

Diawal penulis perlu untuk mengumpulkan data yang diperlukan dari berbagai aspek yang akan mendukung kebutuhan perancangan baik dari kajian studi literasi berupa buku, jurnal, maupun sumber lainnya, dan studi lapangan sebagai acuan contoh produk karya yang akan dibuat.

B. Pengkajian dan Perumusan Data.

Setelah mendapat semua data yang dibutuhkan penulis perlu untuk mengkaji dan membuat sebuah rumusan akan data apa yang sudah didapat selama proses pengeumpulan sebelumnya.

C. Perumusan Konsep.

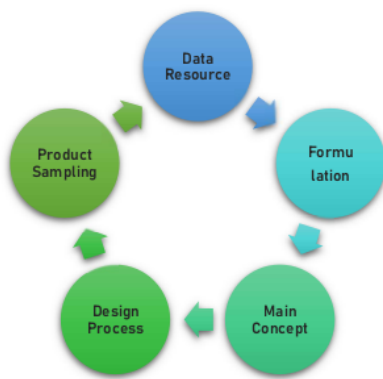
Rumusan data yang ada sebelumnya perlu untuk dikelompokkan dengan tujuan memudahkan proses klasifikasi dan untuk mempermudah merumuskan konsep awal atau dasar dari proses perancangan kedepan.

D. Desain.

Pembuatan desain dibuat dengan mengacu pada konsep awal atau dasar yang sudah dibuat dengan tujuan sebagai pegangan agar desain yang dibuat tidak keluar dari konsep. Berdasar pada konsep pula desain akan menjadi lebih terarah.

E. Pemvisualan Desain.

Desain yang sudah ada perlu untuk dibuatkan model baik visual maupun karya fisik dengan tujuan pengenalan hasil karya produk serta wujud untuk keperluan penilaian oleh para penguji.



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan.

IV. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN.

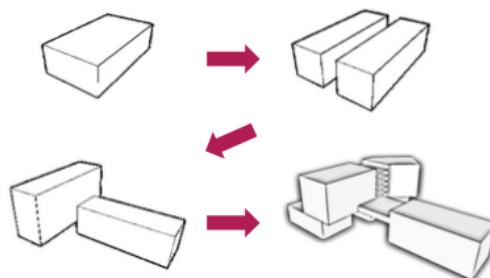
A. Konsep Dasar.

Konsep dasar perancangan ini adalah, "Kolaborasi Kreatif Dalam Kriya Yang Luwes Dan Dinamis". Dengan kolaborasi ada kata kunci utama, dimana merupakan harapan dari bertemunya para seniman kreatif kriya dengan tujuan untuk mencipta sebuah karya baru yang inovatif maupun inspiratif.

Sedangkan Luwes & Dinamis merupakan cerminan dari karakteristik dominan para seniman kriya dan representasi Malang Raya yang memiliki variasi topografi daerah mulai dari pegunungan hingga area pantai di sisi selatan.

B. Ide dan Transformasi.

Ide bentukan dasar terinspirasi dari bentukan salah satu hasil olahan kayu yang merupakan salah satu material kriya yang diangkat berupa kayu balok. Dan sebagai tambahan penanda kreatifitas berupa balok tetris, dimana merupakan salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir otak, dan meningkatkan kecerdasan.



Gambar 2. Bagan Transformasi Bentuk..

C. Konsep Arsitektural.

Konsepnya sendiri mengambil konsep Arsitektur Tematik berupa "Fun And Joyful". Selayaknya bangunan kreatif, bangunan ini haruslah juga mempunyai ciri khas yang bisa menjadi pembeda dengan bangunan lainnya. Ciri khusus tersebut dapat diterapkan di konsep arsitekturalnya yang mana memiliki tema Fun yang merujuk pada kesenangan serta Joyful dengan riang gembira untuk memberikan hasil yang terbaik dalam berkarya dengan memberikan tema Fun and Joyful.

D. Konsep Perancangan.

- Konsep massa bangunan diorientasikan menyerong sedikit dari arah datang cahaya matahari dan perletakan massa berada ditengah sebagai representasi area pusat.



Legenda:

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. Area Parkir Kendaraan. | 7. Area Sculpture. |
| 2. Area Parkir Bus. | 8. Musola. |
| 3. Area Taman Bermain. | 9. Gudang Bahan Material. |
| 4. Gedung Pengelola. | 10. Area Parkir Kendaraan. |
| 5. Gedung Kreatif. | 11. Area Taman Bermain. |
| 6. Gedung Kriya Logam. | |

Gambar 3. Siteplan Bangunan.

- Konsep tata ruang luar menekankan pada area bermain maka dari itu diperbanyak ruang atau spot untuk dijadikan tempat bermain atau spot selfie sekaligus sebagai media promosi fasilitas melalui unggahan sosial media oleh para pengunjung.



Gambar 4. Sculpture Logam dan Kursi Kayu.

Salah satu sudut area yang berada di depan bangunan utama ini berupa sebuah sculpture

kurva yang berbahan dasar logam dan sebuah karya seni berupa kursi yang memiliki desain normal namun di bagian sisi lain menjalar memanjang seperti akar pohon.



Gambar 5. Dinding Mural.

Di area gudang bahan material salah satu sisi dindingnya diberi finishing berupa coretan mural warna yang identik dengan kreativitas anak muda. Dipilihnya mural sebagai salah satu representasi bahwa bangunan ini menaungi ide karya dan wadah penyaluran kreativitas.



Gambar 6. Area Duduk Warna.

- Konsep facade bangunan menggunakan kombinasi antara ACP (Aluminium Composite Panel) dengan material kayu dan logam. Pattern ACP dipasang acak yang bertujuan untuk memberikan kesan kreatifitas yang tak terduga. Motif kayu berjajar rapi merepresentasikan proses kreatif seniman yang berurutan dan rapi untuk hasil karya terbaik.



Gambar 7. Kombinasi material kayu & logam & ACP Warna.



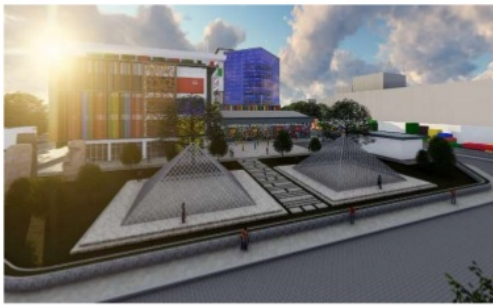
Gambar 8. ACP Warna dipasang secara acak.

E. Skematik Karya Desain.

- Perspektif Ruang Luar.



Gambar 9. Perspektif 1.



Gambar 10. Perspektif 2.



Gambar 11. Perspektif Malam 1.



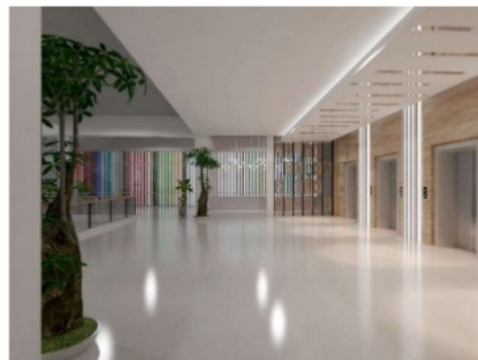
Gambar 12. Perspektif Malam 2.

Dari gambar perspektif baik siang maupun malam terlihat bentukan bangunan berada ditengah sebagai pusat utama perhatian dengan dikelilingi berbagai macam baik sculpture maupun area bermain tematik yang diharap bisa meningkatkan sisi kreativitas para seniman dan pengunjung.

- Perspektif Ruang Dalam.



Gambar 13. Perspektif Lobby 1.



Gambar 14. Perspektif Lobby 2.

Lobby merupakan area penerima sekaligus kesan pertama bangunan. Lobby diharap mampu memberikan kesan yang terbuka, ramah, hangat, dan tentu menunjukkan identitas bangunan sebagai bangunan kreatif.



Gambar 15. Perspektif Galeri 1.



Gambar 16. Perspektif Galeri 2.

Area galeri berupa area lapang yang tidak bersekat atau semi sekat karena sesuai dengan fungsinya dan objek benda yang dipamerkan berupa karya seni kriya yang memiliki dimensi objek beragam sehingga sesuai dengan komposisi ruang yang dibutuhkan.



Gambar 17. Perspektif Workshop 1.



Gambar 18. Perspektif Workshop 2.

Area workshop dibuat sesuai dengan kebutuhan para pelaku kreatif dan penataannya disesuaikan dengan alur proses kerja yang sesuai standar.

V. KESIMPULAN

Dipilihnya konsep tema *Fun and Joyful* didasarkan pada fungsi utama bangunan yang merupakan ruang kreatif dimana banyak para seniman yang nantinya akan menggunakan bangunan ini untuk berkarya, berdiskusi dan berinovasi sehingga perlu dukungan dari sisi fasilitas yang ada. Salah satunya dengan menciptakan sebuah arsitektur yang berwarna, bertema dan menyenangkan sehingga menunjang kebutuhan para seniman namun tetap tidak melupakan fungsi utama sebagai penyedia fasilitas workshop dan edukasi.

Sisi modernitas juga diterapkan pada bangunan lebih kepada bagian ruang dalam mulai dari aspek pelayanan pengunjung, fasilitas sarana prasarana, dan juga unsur hiburan atau entertain yang ada didalam bangunan ini nantinya.

Bangunan ini memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan para penggunanya seperti ruang kelas teori, ruang kelas seni, ruang bengkel kerja, ruang kelas design, ruang pameran, ruang eksibisi, coworking area untuk berdiskusi dan belajar atau bekerja bersama, art exhibition tech lab yang menampilkan sisi lain dari seni serta fasilitas pendukung lainnya.

Fasilitas ini tentu berbeda dibanding dengan Balai Latihan Kerja, karena fasilitas ini lebih menekankan kepada kebebasan berekspresi dan berpikir kreatif menembus batas untuk mencipta sebuah karya serta kebutuhan akan

kolaborasi dari masing-masing pelaku ekonomi kreatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis, Event Ramadhani³ Prasetyo, mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah nya selama pengerjaan sehingga dapat selesai tepat waktu. Penulis pun juga ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak Ir. Beny Bintarjo DH., MT. selaku dosen pembimbing dan Ibu Dr. Andarita⁷ Rolalisasi, ST., MT. selaku dosen penguji utama yang telah banyak membantu dan memberikan¹¹angat kepada penulis yang tentu tanpanya penulis tidak akan mampu menyelesaikan jurnal ini.

Penulis juga ingin memberikan terimakasih kepada keluarga dan teman yang selalu memberikan dukungan moril maupun materi yang tidak ternilai jumlahnya. Penulis berharap jurnal ini dapat memberikan manfaat dan wawasan serta referensi literasi kepada para pembaca nantinya.

⁴Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan jurnal ini dan penulis berharap dapat diberikan kritik dan saran agar dapat membangun penulis kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

Beberapa link konten yang dijadikan sebagai bahan referensi dalam penyusunan jurnal :

<https://indiekraf.com/rumah-mcf/>

<https://surabaya.bisnis.com/read/20190221/531/891521/pemkot-malang-segera-bangun-rumah-kreatif-kembangkan-start-up>

<https://radarmalang.id/pemkot-malang-siapkan-dana-180-m-bangun-rumah-kreatif/>

<https://teknojurnal.com/makerspace/>

PENERAPAN ARSITEKTUR TEMATIK DALAM PERANCANGAN FASILITAS KREATIF SENI KRIYA KAYU & LOGAM DI KOTA MALANG

ORIGINALITY REPORT

%**9**

SIMILARITY INDEX

%**8**

INTERNET SOURCES

%**0**

PUBLICATIONS

%**3**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ppid.bekraf.go.id

Internet Source

%**3**

2

repository.unpas.ac.id

Internet Source

%**2**

3

eprints.uny.ac.id

Internet Source

%**1**

4

perdanayudha.wordpress.com

Internet Source

%**1**

5

www.scribd.com

Internet Source

%**1**

6

library.binus.ac.id

Internet Source

<%**1**

7

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<%**1**

8

Submitted to Udayana University

Student Paper

<%**1**

9

www.hotelincaran.com

Internet Source

<% 1

10

Submitted to Unika Soegijapranata

Student Paper

<% 1

11

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

<% 1

12

Submitted to STIE Perbanas Surabaya

Student Paper

<% 1

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY OFF