BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Tugas DP3A ini berjudul **"Pengembangan Kawasan Heritage Loji Wetan Sebagai Kawasan Creative District Kota Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis"**. Agar judul dapat dipahami dengan baik, maka perlu adanya penjabaran perkata sebagai berikut :

Pengembangan	: Pengembangan adalah perbuatan yang menjadikan sesuatu bertambah, berubah lebih baik dalam hal pengetahuan, pikiran dan sebagainya. (Poerwadarminta, 2003)
Kawasan	: Kawasan merupkan daerah atau area tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti kawasan rumah tinggal, pertokoan, industri, pariwisata, dan sebagainya. (KBBI,2012-2021)
Heritage/	: Menurut Undang-Undang no 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan yang berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air, yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.
Loji Wetan	: Loji berasal dari bahasa Belanda yakni kata loge yang dapat diartikan sebagai omah atau rumah yang besar. Sedangkan wetan berasal dari bahasa jawa yang berarti arah timur. Penduduk setempat menyebut kawasan permukiman orang Belanda dengan sebutan Loji Wetan. (Surakarta.go.id, 2019)
Creative District	: Distrik/Kawasan yang mempunyai tujuan untuk menghidupkan potensi kreatif yang dimiliki suatu kawasan makro.

Kota Surakarta : Surakarta, juga disebut atau dikenal dengan Solo adalah kota di Jawa Tengah, Indonesia, dengan penduduk 522.364 jiwa dan kepadatan 11.861,00/km²

Pendekatan : Pendekatan memiliki arti proses, cara maupun metode (KBBI, 2018). Pendekatan diperlukan sebagai 'benang merah' agar konsep perancangan memiliki visi dan misi yang jelas.

Arsitektur Simbiosis : Arsitektur simbiosis merupakan pendekatan yang diwujudka dan dibentuk dengan menelusuri akar budaya serta sejarah lebih mendalam, dan pada saat yang bersamaan berusaha untuk menggabungkan berbagai elemen dari budaya lain dalam sebuah karya desain, sehingga kemudian akan terjadi peleburan antara dua elemen langgam budaya yang berbeda (ikhwanuddin, 2005:73)

Dari urian di atas, maka dapat disimpulkan pengertian dari judul "**Pengembangan Kawasan Loji Wetan Sebagai Kawasan Creative District Kota Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis**" ialah merencanakan dan merancang sebuah kawasan kreatif di kawasan Loji Wetan, Surakarta yang menggabungkan serta menghubungkan orang-orang komunitas di bidang kreatif dan budaya agar mampu memberi fasilitas yang sesuai kebutuhan yang mengikuti perkembangan dunia kreatif dengan menelusuri akar sejarah dan budaya di Kota Surakarta secara lebih mendalam, dan berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya dan kreatifitas lain dalam karyanya, sehingga akan terjadi penggabungan antara dua elemen langgam budaya dan dunia ndustri kreatif yang berbeda.

1.2 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini tengah menjadi sorotan karena memiliki kontribusi yang signififikan terhadap perekonomian di Indonesia melalui ekonomi kreatif. Data kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik menunjukkan kontribusi ekonomi kreatif sebesar 10,14% pertahun. Hal tersebut tak lepas dari peran industri kreatif sebagai elemen utama dalam menciptakan produk dan jasa kreatif yang bernilai ekonomis. Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif,industri kreatif di Indonesia tumbuh 15% tiap tahun dan akan terus menngkat. Salah satu gaktor pendukung

pengembangan industri kreatif adalag perbesaran dan inovasi pada pasar sehingga masyarakar dapat menyadari kemampuan industri kreatif untuk memenuhi kebutuhannya serta meningkarkan daya saing terhadap tiap sektor. Menurut Badan Ekonomi Kreatif terdapat 16 sub-sektor dalam industrikreatif,salah satunya adalah bidang arsitektur yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi mulai dari arsitektur lanskap hingga dokumentasi lelang. Dengan demikian, arsirektur sebagai bidang yang bergelut dengan ruang, diharapkan mampu berkontribusi dalam menciptakan ruang kolektif(komunal) dalam ranga memfasilitasi untuk pengembangan industri kreatif. Ruang tersebut tak hanya berwujud ruang publik terbuka maupun tertutup, dapat berupa gabungan keduanya gabungan keduanya.

Menyikapi hal diatas, ruang kreatif berbasis komunitas dapat menjadi inovasi baru dengan menyatukan beragam langgam industri kreatif untuk dapat berkolaborasi dan bekerjasama sekaligus menarik minat masyarakat awam sehingga terjadi proses sosialisasi. Perwujudan ruang kreatif berbasis komunitas tersebut berupa pusat kreatif **(Creative Hub)** yang merupakan tempat dengan ruang-ruang untuk bekerja bagi komunitas kreatif dalam hal menyatukan bakat dan keterampilannya untuk dapat membentuk dan mendorong pengembangan komunitas yang berdampak positif bagi kehidupan masyarakat sekitar dan dapat menjadi keunggulan atau identitas suatu wilayah.

1.3.1 Gambaran Kawasan Loji Wetan

Gambar 1. Loji Wetan (sumber : solopos.com)

Keberadaan Lojiwetan merupakan kawasan pada jaman pemerintahan Belanda digunakan sebagai tempat pembagian yang dikhususkan sebagai tempat tinggal para masyarakat Belanda.

Kawasan Lojiwetan bertempat dekat dengan Kraton Surakarta. Pemilihan lokasi Lojiwetan merupakan pembagian yang telah diatur oleh pemerintahan Belanda saat itu adalah agar dapat tetap memantau Kraton Surakarta dalam mengatur masyarakatnya.

Pada kawasan Lojiwetan yang berada di belakang Benteng Vastenberg merupakan tempat berlangsungnya kinerja pemerintahan Belanda saat itu. Pemerintah Belanda menata pembagiannya dengan mendirikan Benteng Vastenberg yang digunakan sebagai kantor pemerintahan, sedangkan untuk tempat tinggal para masyarakatnya bertempat di belakang Benteng Vastenberg, dimana perumahan tersebut dilengkapi dengan sarana dan prasarana seperti poloklinik, gudang senjata (markas militer sebagai tempat penjagaan), dan sekolah yang hanya diperuntukkan bagi anak-anak bangsawan.

Rumah yang dibangun pemerintahan Belanda difungsikan sebagai tempat tinggal dan yang mendiami rumah tersebut adalah para pejabat pemerintahan Belanda. Rumah-rumah yang dibangun memiliki fasade bangunan yang megah. Sebagai prinsip orang Belanda adalah apabila mereka menjajah suatu negara maka mereka membangun negara jajahannya benar-benar sesuai dengan fungsinya. Bangunan yang dihasilkan selalu megah dan besar ditanah jajahannya. Terkadang bangunan yang dibangun lebih dari yang ada dinegaranya. Dapat diartikan bahwa karya yang dihasilkan dilihat dari ukurannya yaitu lamanya bertahan. (Sumalyo, Yulianto. 1995. dalam Arsitektur Kolonial Belanda Di Indonesia).

Rumah-rumah di Lojiwetan memiliki bentuk atau ciri bangunan Kolonial. Arsitektur rumah tinggal Kolonial memiliki ciri, bentuk yang Sangay rentan dengan perubahan. Pada kawasan Lojiwetan ini juga merupakan salah satu bangunan Colonial dengan perubahan yang terjadi adanya perkembangan jaman. Fungsi perubahan terjadi pada pola tata runag kawasan yang menjadikan kawasan tersebut berbaur dengan masyarakat pribumi dan Cina. Untuk perubahan dalam bentuk fasade

adalah perubahan material, renovasi bagian-bagian pada rumah yang telah rusak. Ruamh-rumah pada Kawasan Lojiwetan ini memiliki gambaran bahwa bangunan Kolonial dibangun sesuai dengan fungsi sebagi tempat tinggal dan dengan carácter estetika yang unik.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang pengembangan kawasan kreatif yang masuk kedalam kawasan cagar budaya dengan memperhatikan kaidah-kaidah yang berlaku?
2. Bagaimana merancang creative hub yang menerapkan nilai-nilai berkelanjutan?
3. Bagaimana merancang desain creative hub yang terintegrasi dengan komunitas sekitar sehingga mampu meningkatkan pertumbuhan perekonomian dan industri kreatif di Kota Surakarta?

1.5 Tujuan dan Sasaran

1. Meningkatkan fungi kawasan Loji Wetan agar mampu mewadahi aktifitas kreatif masyarakat Kota Surakarta.
2. Merancang kawasan kreatif Loji Wetan yang menerapkan nilai-nilai pengembangan kawasan *heritage.*
3. Merancang desain kawasan yang terintegrasi dengan komunitas kreatif sehingga mampu meningkatkan pertumbuhan perekonomian dan pariwisata di Kota Surakarta.

1.6 Metode Pembahasan

Metode pengerjaan studi ini terdiri dari metode survey dan metode analisis. Metode survey dilakukan dengan survey primer dan juga survey sekunder. Survey primer dilakukan langsung pada wilayah studi (Loji Wetan, Surakarta) untuk pengambilan data fisik. Sedangkan survey sekunder dilakukan dengan cara pengumpulan data sekunder ke beberapa instansi dan lembaga terkait di Kota Surakarta. Metode analisis yang digunakan dalam studi ini terdiri atas analisis kawasan (berupa kondisi fisik, aksesibilitas, dan lainnya), analisis proyeksi, analisis sentralitas, analisis kelayakan ekonomi, dan analisis SWOT.

1.6.1 Studi literatur

Metode studi literatur digunakan untuk mencari data mengenai perkembangan komunitas, industri kreatif dan budaya yang terdapat di Kota Surakarta dan seluruh aspek infrastruktur yang mendukung operasional kawasan kreatif dengan tujuan menciptakan rancangan kawasan kreatif yang terintegrasi.

1.6.2 Studi banding

Menganalisa data hasil observasi kawasan kreatif, dilakukan studi banding terhadap kawasan maupun bangunan-bangunan sejenis yang telah dibangun seperti Bandung Creative Hub, dan M-Block Space sebagai acuan, untuk mendapatkan hasil desain yang maksimal sesuai garis besar konsep yang diinginkan.

1.6.3 Metode analisa

Mendeskripsikan potensi target perancangan berdasarkan data yang didapatkan di lapangan, kemudian dianalisis kembali untuk dapat menciptakan desain yang dapat memanfaatkan potensi eksisting semaksimal mungkin sehingga objek rancangan mampu menyelesaikan masalah yang ada pada objek perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta sasaran dan metode pembahan secara menyeluruh.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang landasan teori yang membahas tentang komunitas, industri serta budaya kereatif di Kota Surakarta, fungsi, penggunaan, herarki, klasifikasi, spesifikasi, aktivitas, perancangan kawasan kreatif terintegrasi.

BAB III : TINJAUAN UMUM WILAYAH PERANCANGAN

Berisi tentang sejarah Kota Surakarta, letak geografis, administrasi Kota Surakarta serta pembahasan dan data lokasi site terpilh.

BAB IV : ANALISA DAN KONSEP

Berisi tentang landasan teori, daasar perhitungan, analisa pendekatan perencanaan dan perancangan, untuk mendapatkan hasil terbaik yang mungkin diterapkan pada Surakarta Creative Hub.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi mengenai sumber pustaka yang digunakan sebagai rujukan penulisan.