

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul laporan Dasar Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang dipilih yaitu “*Sukoharjo Community and Creative Center*”. Pengertian dan definisi judul tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) *Sukoharjo*
Sukoharjo adalah salah satu kota yang terletak di Provinsi Jawa Tengah dengan luas 466,66 km² (id.wikipedia.org).
- 2) *Community/Komunitas*
Sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya yang memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Setiap individu di dalamnya memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, dan kegemaran yang sama (Wenger, 2002).
- 3) *Creative/Kreatifitas*
Suatu kemampuan yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang yang memungkinkan untuk membuat mereka menemukan pendekatan-pendekatan atau terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah dengan cara yang baru serta unik dan berbeda (*Creative education Fondation*).
- 4) *Center/Pusat*
Tempat yang letaknya di bagian tengah, pokok pangkal yang menjadi tumpuan (kbbi.web.id).

Berdasarkan uraian di atas, pengertian *Sukoharjo Community and Creative Center* adalah suatu pusat atau tempat yang digunakan untuk mewadahi berbagai macam komunitas kreatif di Kabupaten Sukoharjo dan menyediakan fasilitas-fasilitas untuk menunjang kegiatan-kegiatan kreatif tersebut.

1.2. Latar Belakang

Kabupaten Sukoharjo merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Tengah. Sukoharjo juga memiliki posisi yang cukup strategis dan termasuk

di dalam kawasan SUBOSUKA WONOSRATEN (Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, Klaten) yang dapat mendukung perkembangan pembangunan, khususnya bidang-bidang yang potensial maupun obyek wisata dan komunitas kreatif di Kabupaten Sukoharjo. Kabupaten Sukoharjo juga mempunyai keunggulan dalam bidang pariwisata yang berkaitan dengan kesenian, budaya maupun kuliner. Sukoharjo juga pernah dijadikan tempat untuk konferensi maupun pameran berskala nasional maupun internasional. Kini Kabupaten Sukoharjo berdinamika dan bertransformasi menuju ke arah yang lebih baik.

Ekonomi kreatif merupakan perekonomian yang berbasis pada kreativitas dan kemampuan intelektual. Pada Konferensi PBB mengenai Perdagangan dan Pembangunan (2008), ekonomi kreatif dipahami sebagai suatu konsep yang berkembang dan menitikberatkan kreativitas sebagai aset utama untuk membangkitkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.

Kabupaten Sukoharjo merupakan salah satu kota yang sedang berkembang ekonominya dan juga memiliki bermacam-macam komunitas ekonomi kreatif yang turut berkembang. Hal ini dapat dilihat dari minat pemuda generasi milenial di bidang teknologi dan komunitas kreatif yang cukup tinggi saat ini. Adapun komunitas-komunitas kreatif yang bergerak di bidang industry yang sudah ada saat ini antara lain Desa Wisata Wirun, Desa Rotan Trangsan, Desa Pengrajin Gitar Baki, dan Kampung Jamu Nguter.

Berdasarkan Perpres No.6 Tahun 2015, Presiden Joko Widodo telah membentuk badan non kementerian yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang bertugas untuk membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, sinkronisasi dan mengkoordinasi kebijakan-kebijakan di bidang ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif ini mempunyai beberapa bidang antara lain aplikasi dan game developer, arsitektur, desain produk, desain komunikasi visual, desain interior, *fashion*, film, animasi, musik dan video.

Adapun beberapa *event* yang pernah diadakan oleh pemerintah Kabupaten Sukoharjo salah satunya adalah “Sukoharjo Expo 2019” yang diselenggarakan di Alun-alun Kota Sukoharjo. Latar belakang

diadakannya kegiatan ini salah satunya adalah untuk membangun citra positif untuk mendorong pengembangan industri maupun komunitas kreatif di Sukoharjo. Kegiatan tersebut diharapkan dapat membuka peluang bisnis serta membantu pemasaran melalui bisnis online maupun bisnis konvensional.



Gambar 1.1 Sukoharjo Expo 2019
Sumber : www.solotrust.com/read/20242/

Oleh karena itu, sebagai upaya membantu pemerintah Kabupaten Sukoharjo untuk mewadahi kegiatan-kegiatan komunitas kreatif dan untuk meningkatkan kreatifitas serta menyalurkan bakat para pemuda di Kabupaten Sukoharjo ini diperlukan perencanaan dan perancangan Sukoharjo *Community and Creative Center* sebagai pusat tempat untuk mempromosikan, mengedukasi, rekreasi, berkumpul dan berkomunikasi.

Sukoharjo *Community and Creative Center* ini akan berfokus dalam memfasilitasi pengembangan industri kreatif di bidang seni kerajinan, desain komunikasi visual (DKV), musik, fotografi maupun videografi dan seni pertunjukan. Penggunaanya nanti akan ditujukan untuk masyarakat Kabupaten Sukoharjo mulai dari pelajar, *freelance*, pelaku industri kreatif, pelaku *start-up* dan pengunjung dari masyarakat umum. Di dalam Sukoharjo *Community and Creative Center* ini terdapat pameran yang nantinya akan diadakan untuk memamerkan dan memasarkan hasil karya bidang-bidang tersebut.

1.3. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah bangunan Sukoharjo *Community and Creative Center*.
- 2) Bagaimana membuat suatu konsep tampilan bangunan Sukoharjo *Community and Creative Center* yang dapat mencerminkan fungsi di dalamnya.

1.4. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perencanaan dan perancangan ini adalah untuk membuat desain Sukoharjo *Community and Creative Center* yang akan digunakan untuk menampung dan mewadahi kegiatan-kegiatan komunitas kreatif yang ada di Kabupaten Sukoharjo.

Sasaran yang ingin dicapai dalam perencanaan dan perancangan Sukoharjo *Community and Creative Center* adalah untuk membangun sebuah pusat atau kawasan sebagai pusat komunitas kreatif bagi masyarakat Kabupaten Sukoharjo dimana mereka akan mendapatkan fasilitas, pembelajaran, dan menjadi tempat untuk mempromosikan hasil karya komunitas kreatif itu sendiri.

1.5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan untuk desain Sukoharjo *Community and Creative Center* yang meliputi perundangan/kebijakan pemerintah dan aspek-aspek fisik maupun non fisik.

1.6. Metodologi Pembahasan

Metode pembahasan yang dilakukan adalah dengan cara mengadakan pengumpulan data dan analisa yang nantinya akan digunakan untuk acuan dalam proses perencanaan dan perancangan Sukoharjo *Community and Creative Center*.

Berikut metode-metode yang akan dilakukan :

- 1) Survey Lapangan, untuk melihat kondisi site yang ada di lapangan yang digunakan untuk lokasi Sukoharjo *Community and Creative Center*.
- 2) Studi Literatur, mempelajari buku-buku, dokumen dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan teori, konsep dan standar perencanaan dan perancangan Sukoharjo *Community and Creative Center*.
- 3) Observasi
Mengamati beberapa obyek *Community Center* maupun *Creative Center* yang sudah ada untuk menambah referensi desain maupun kebutuhan ruang dalam perencanaan dan perancangan Sukoharjo *Community and Creative Center*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan laporan Dasar Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) meliputi:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang pengertian, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian-kajian dan studi-studi yang berhubungan dengan *Community and Creative Center* dan elemen-elemen perancangan lainnya untuk menentukan aktifitas dan fasilitas yang akan diwadahi.

BAB III Gambaran Umum Lokasi Perencanaan

Berisi tentang lokasi atau data fisik, analisa site, analisa aktifitas, pengelompokan kegiatan dan pola sirkulasi, serta analisa data gagasan perancangan.

BAB IV Analisis Pendekatan dan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang analisa dan konsep site, analisa dan konsep arsitektur, analisa dan konsep struktur, analisa dan konsep pengkondisian ruang.