

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

Surakarta *Creative Space* dengan pendekatan *Sustainable Architecture*.

1.2 Pengertian Judul

Surakarta : Sebuah Kota di Provinsi Jawa Tengah (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V, 2020).

Creative Space : Merupakan sebuah tempat, baik fisik maupun *virtual* yang menyatukan komunitas ataupun orang-orang kreatif, yang didalamnya menyediakan ruang dan dukungan untuk membentuk suatu jaringan komunitas, pengembangan sebuah bisnis, dan bidang lainnya dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (*British Council*, 2015).

Sustainable Architecture : Merupakan konsep terapan dalam bidang arsitektur untuk mendukung konsep berkelanjutan yaitu sebuah konsep mempertahankan sumber daya alam agar bertahan lebih lama yang dikaitkan dengan umur potensi vital sumber daya alam dan lingkungan ekologis manusia, seperti sistem iklim planet, sistem pertanian, industri kehutanan, dan tentu saja arsitektur (Guyer, 2009).

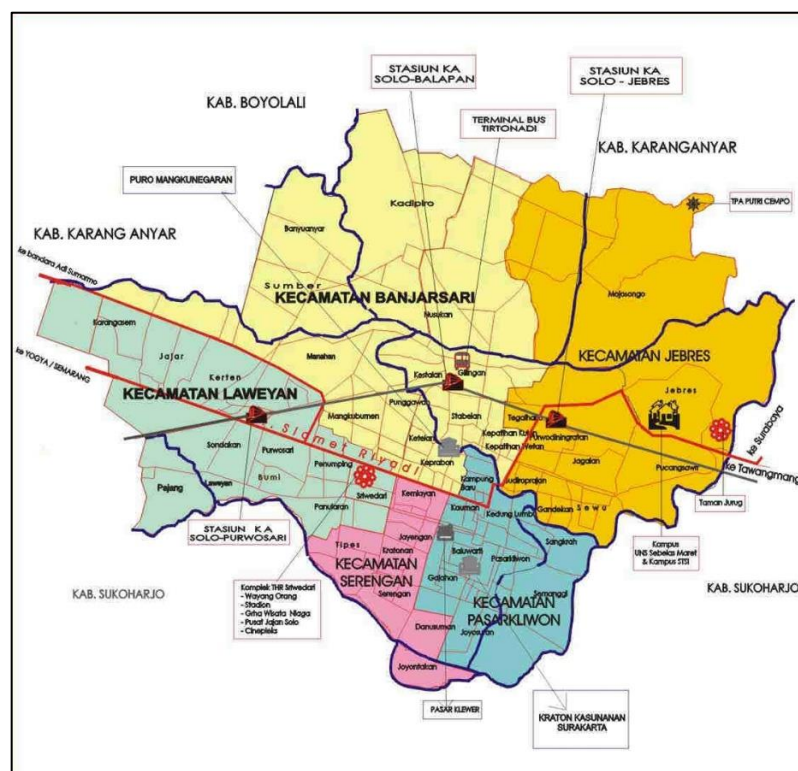
Surakarta *Creative Space* dengan pendekatan *Sustainable Architecture* adalah suatu upaya untuk mewadahi berbagai kegiatan dalam bidang kreativitas, dengan mendukung segala aspek dalam kegiatan kreatif, bagi dari segi kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif. Penerapan konsep *Sustainable Architecture* dalam perancangannya guna mengefisiensi

penggunaan energi serta meminimalisir limbah yang dihasilkan dari berbagai kegiatan yang ada di dalam bangunan.

1.3 Latar Belakang

1.3.1 Gambaran Umum Kota Solo

Kota Surakarta merupakan salah satu kota besar yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Kota Surakarta atau yang lebih dikenal dengan nama “Kota Solo” merupakan dataran rendah dengan ketinggian ± 92 m dari permukaan laut. Kota Surakarta memiliki batas wilayah di sebelah utara dengan Kab. Boyolali, sebelah timur dengan Kab. Karanganyar, lalu sebelah Selatan dan Barat berbatasan dengan Kab. Sukoharjo.



Gambar 1. Peta Wilayah Surakarta
(Sumber: www.surakarta.go.id)

Luas wilayah Kota Surakarta mencapai 44,04 Km² yang terbagi dalam 5 Kecamatan yaitu: Kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres, dan Banjarsari. Sebagian besar lahan di Surakarta dipakai sebagai tempat pemukiman

sebesar 60% lebih, dengan jumlah penduduk di Surakarta pada akhir tahun 2019 sebanyak 519.587 jiwa (Kota Surakarta Dalam Angka, 2020).

1.3.2 Perkembangan Ekonomi Kreatif di Solo

Perkembangan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta kian bertambah sampai saat ini (Pariwisata Solo, 2020). Hal ini dibuktikan dengan tabel yang menyebutkan jumlah industri kreatif di Kota Surakarta ini berjumlah 497 unit usaha pada tahun 2019 lalu. Berikut adalah tabel jumlah unit usaha dan penyerapan tenaga kerja di sektor industri di Kota Surakarta Tahun 2019.

Jenis Industri	Unit Usaha	Tenaga Kerja
Besar	72	14 264
Menengah	190	12 432
Industri Kecil	1 673	30 530
Industri Kreatif	497	497
Non Formal	6 010	16 441
Jumlah	8 403	74 164

Gambar 2. Jumlah Unit Usaha dan Penyerapan Tenaga Kerja di Sektor Industri di Kota Surakarta Tahun 2019

(Sumber: BPS Surakarta, 2019)

Pertumbuhan industri kreatif saat ini menunjukkan peningkatan yang cukup baik, terlebih ekonomi kreatif mendapatkan perhatian lebih di era pemerintahan saat ini, dilihat dari berdirinya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) sebuah lembaga pemerintahan bukan kementerian yang mengurus industri kreatif di Indonesia. Tentu saja hal ini direspon positif oleh Pemerintah Kota Surakarta yang ingin menjadikan Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif.

Kategori/ Category	Lapangan Usaha/ Industry	2015	2016	2018	2019	2019
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan/Agriculture, Forestry & Fishing	0.52	0.52	0.50	0.49	0.49
	1. Pertanian, Peternakan, Perburuan dan Jasa Pertanian/Agriculture, Livestock, Hunting and Agriculture Services	0.52	0.52	0.50	0.49	0.48
	2. Kehutanan dan Penebangan Kayu/Forestry and Logging	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	3. Perikanan/Fishery	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
B	Pertambangan dan Penggalian/Mining & Quarrying	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
C	Industri Pengolahan/Manufacturing	8.59	8.62	8.52	8.44	8.46
D	Pengadaan Listrik dan Gas/Electricity & Gas	0.19	0.20	0.20	0.20	0.20
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang/Water supply, Sewerage, Waste Management & Remediation Activities	0.16	0.15	0.15	0.15	0.14
F	Konstruksi/Construction	26.91	26.98	26.78	27.14	27.11
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor/Wholesale & Retail Trade; Repair of Motor Vehicles & Motorcycles	22.56	22.48	22.35	22.15	22.16
H	Transportasi dan Pergudangan/Transportation & Storage	2.68	2.63	2.59	2.55	2.59
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum/Accommodation & Food Service Activities	5.76	5.83	5.66	5.50	5.41
J	Informasi dan Komunikasi/Information & Communication	10.63	10.45	11.26	11.67	12.01
K	Jasa Keuangan dan Asuransi/Financial & Insurance Activities	3.75	3.86	3.88	3.84	3.76
L	Real Estat/Real Estate Activities	4.11	4.12	4.08	3.96	3.85
M,N	Jasa Perusahaan/Business Activities	0.78	0.82	0.81	0.84	0.86
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib/Public Administration & Defence; Compulsory Social Security	5.97	5.96	5.73	5.54	5.40
P	Jasa Pendidikan/Education	5.37	5.34	5.43	5.46	5.51
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial/ Human Health and Social Work Activities	1.10	1.10	1.11	1.12	1.12
R,S,T,U	Jasa lainnya/Other Service Activities	0.93	0.95	0.95	0.95	0.95
Produk Domestik Regional Bruto/Gross Regional Domestic Product		100	100	100	100	100

Gambar 3. Distribusi Persentase PDRB Kota Surakarta Menurut Lapangan Usaha
(Sumber: BPS, PDRB Kota Surakarta, 2019)

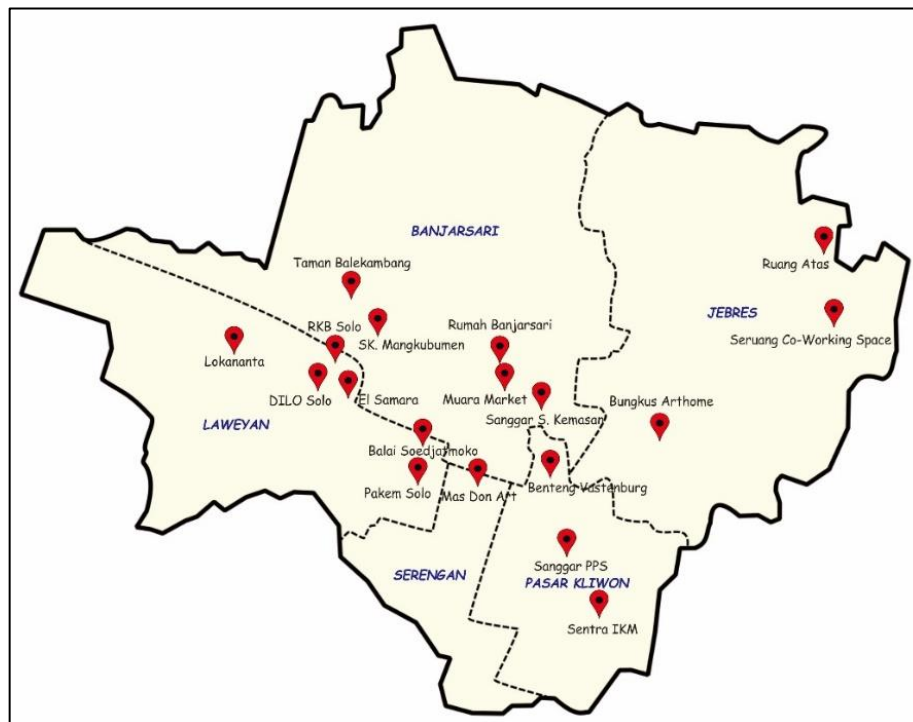
Gambar di atas merupakan persentase PDRB Kota Surakarta menurut lapangan usaha pada tahun 2015-2019. Selama 5 tahun terakhir kategori Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor menyumbang lebih dari 20%. Pada tahun 2019 kategori ini menyumbang sekitar 22,16%, khususnya sumbangan terbesar dari sub kategori Perdagangan Besar dan Eceran. Maksud disini ialah besarnya usaha/perusahaan perdagangan yang tak lepas dari sifat lapangan usaha tersebut, diantaranya adalah pelaku usaha tersebut tidak memerlukan keahlian khusus, dan kebutuhan masyarakat akan barang dan jasa. Karena alasan tersebut kegiatan perdagangan banyak digeluti oleh masyarakat dan ditemui di hampir semua tempat. Pengembangan ekonomi kreatif dapat diintegrasikan dengan pengembangan kontribusi dari sektor-sektor yang telah disebutkan diatas. Seiringan

dengan cita-cita Kota Surakarta untuk menjadi Kota Kreatif yaitu dengan tercapainya masyarakat dan juga pemerintah yang memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi. Perkembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta diharapkan dapat memperkuat sektor-sektor unggulan dan juga memperkuat *Brand Image* Kota Surakarta sebagai kota yang *Smart Economy*.

Oleh karena itu, dengan adanya ruang kreatif yang dapat mendukung segala aspek dalam kegiatan kreatif, baik dari segi kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif, diharapkan dapat menjadi wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif untuk dapat mengembangkan ide, karya, dan inovasi mereka untuk mensejahterakan masyarakat dan mewujudkan cita-cita Kota Surakarta menjadi Kota Kreatif.

1.3.3 Persebaran Ruang Kreatif di Solo

Kota Surakarta memiliki potensi yang baik dalam bidang industri kreatif. Untuk mendukung terciptanya sebuah karya atau ide, butuh wadah atau tempat untuk mengembangkan dan menciptakan ide-ide kreatif tersebut, sehingga munculah yang dinamakan ruang kreatif. Seiring bertambahnya jumlah penduduk di Kota Surakarta, tentunya semakin bertambah juga ruang kreatif yang dibutuhkan oleh masyarakat. Berbagai macam ruang kreatif sudah tersedia di Kota Surakarta seperti *Open Stage* Taman Balekambang Surakarta, Muara Market, Pakem Solo, Sanggar Pedhalangan Serengan, Kampung *Digital* Laweyan, Seruang *Co-Working Space*, dll. Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta Nunuk Marihastuti mengungkapkan, saat ini terdapat 170 ruang kreatif publik di Surakarta yang tersebar di seluruh kecamatan di Kota Solo (Radar Solo, 2019). Berikut merupakan peta persebaran beberapa ruang kreatif di Kota Solo.



Gambar 4. Peta Persebaran Ruang Kreatif di Kota Solo
(Sumber: Data Pribadi, 2020)

Beberapa ruang kreatif di atas tentunya memiliki beragam aktivitas kegiatan kreatif yang berbeda-beda pada tiap tempatnya. Berikut merupakan macam kegiatan pada beberapa ruang kreatif yang berada di Kota Solo.

Tabel 1. Macam Kegiatan pada beberapa Ruang Kreatif di Kota Solo

No.	Nama Ruang Kreatif	Lokasi	Kegiatan
1.	Open Stage Taman Balekambang	Manahan, Banjarsari	Pementasan Sendratari Ramayana
2.	Gedung Kesenian Balekambang	Manahan, Banjarsari	Pertunjukan Seni Tradisional dan Kontemporer
3.	Lokananta	Purwosari, Laweyan	Studio Rekaman Klasik, Ruang Pertemuan, Co-Working Space, Pertunjukan Musik
4.	Rumah Kreatif BUMN Solo	Manahan, Banjarsari	Co-Working Space, Workshop
5.	Sasana Krida Mangkubumen	Manahan, Banjarsari	Pertunjukan Seni, Workshop
6.	DILO Solo	Purwosari, Laweyan	Co-Working Space, Workshop, Pengembangan Ekonomi Digital

7.	El Samara	Mangkubumen, Banjarsari	Workshop, Pengembangan Ekonomi Digital
8.	Rumah Banjarsari	Setabelan, Banjarsari	Pertunjukan Seni, Workshop
9.	Muara Market	Setabelan, Banjarsari	Pasar Kaneman, Pertunjukan Seni, Sentra Market, Pameran dan Lokakarya
10.	Sanggar Seni Kemasan	Kepatihan Kulon, Jebres	Pertunjukan Drama Tradisional, Wayang Orang
11.	Balai Soedjatmoko	Sriwedari, Laweyan	Pertunjukan Seni (Seni Musik, Seni Rupa)
12.	Pakem Solo	Sriwedari, Laweyan	Workshop, Pengembangan Ekonomi Digital, Fotografi, Kuliner
13.	Mas Don Art	Kemlayan, Serengan	Pertunjukan Seni Rupa dan Kriya, Pengembangan Ekonomi Digital, Fotografi
14.	Benteng Vastenburg	Kedunglumbu, Pasar Kliwon	Pertunjukan Seni Musik dan Kriya, Kuliner, Desain Produk
15.	Sanggar Pawiyatan Padhalangan	Semanggi, Pasar Kliwon	Pertunjukan Wayang dan Sinden
16.	Sentra IKM	Semanggi, Pasar Kliwon	Pameran, Workshop
17.	Bungkus Arthome	Sewu, Jebres	Kreasi Musik, Kreasi Wayang, Galeri Seni
18.	Seruang Co-Working Space	Jebres, Jebres	Co-Working Space, Pengembangan Ekonomi Digital
19.	Ruang Atas	Mojosongo, Jebres	Co-Working Space, Workshop, Pameran Lukisan, Fotografi

(Sumber: Data Pribadi, 2020)

1.3.4 Kondisi Eksisting Ruang Kreatif Publik di Solo

Penelitian yang dilakukan oleh institusi penelitian Prima Prakarsa Maju Bersama (PPMB) yang bekerjasama dengan Dinas Pariwisata Kota Surakarta mengatakan bahwa sebanyak 48% ruang kreatif yang ada di kota Surakarta masuk pada klasifikasi C yang berarti keberadaannya belum optimal dimanfaatkan dan perlu memperoleh banyak pembenahan untuk benar-benar menjadi ruang kreatif (Mentari, 2018). Penelitian ini dilakukan pada April-Juni 2018 dengan meneliti ± 170 ruang kreatif di Kota Surakarta. Maksud dari penelitian tersebut adalah guna memperoleh pemetaan ruang kreatif di Kota Surakarta yang fokus terhadap

informasi mengenai profil ruang kreatif dan potensinya sebagai ruang inovasi dan kreasi masyarakat. Sedangkan maksud dari klasifikasi C dalam penelitian ini menurut salah satu peneliti PPMB, Muzakkar Isa yaitu ruang yang belum siap dikategorikan sebagai ruang kreatif karena belum memenuhi secara mayoritas kriteria kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif.

Oleh karena itu, dibutuhkan ruang kreatif di Kota Surakarta yang secara keseluruhan dapat mewadahi berbagai kegiatan para pelaku ekonomi kreatif, serta dapat mendukung segala aspek dalam kegiatan kreatif, baik dari segi kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif. Harapannya, ruang kreatif kedepannya dapat menjadi daya tarik wisata bagi pengunjung di Kota Surakarta.

1.3.5 Potensi Ruang Kreatif Publik di Solo

Berdasarkan data yang diperoleh, pembangunan ruang kreatif publik di Kota Surakarta dapat memiliki berbagai macam potensi. Potensi yang diperoleh dibagi menjadi dua, yaitu potensi positif dan potensi negatif.

A. Potensi Positif

1. Menyediakan Ruang Kreatif bagi para pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat umum.
2. Meningkatkan kualitas SDM khususnya di bidang industri kreatif.
3. Memberikan wawasan kepada para pelajar maupun masyarakat umum tentang kebudayaan dan kesenian di Kota Solo.
4. Menjadikan Ruang Kreatif sebagai destinasi wisata baru di Kota Solo.
5. Membantu mewujudkan cita-cita Kota Solo menjadi Kota Kreatif.

B. Potensi Negatif

1. Pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh pembuangan limbah dari beberapa aktivitas kegiatan kreatif di dalam

bangunan, contohnya limbah dari proses pembuatan batik dan limbah dari hasil karya seni kerajinan kayu.

2. Penggunaan energi listrik yang berlebihan di dalam bangunan, terutama pada *co-working space*, *workshop*, dan ruang pameran.

Seiring pada perkembangan teknologi dan ide perancangan bangunan yang kian maju, bangunan saat ini mulai didesain dengan mengintegrasikan potensi alam sekitar dengan ruangan yang ada di dalam bangunan, yang biasa disebut dengan *Sustainable Architecture*. Perkembangan ini berdampak baik bagi para arsitek untuk mendesain bangunan yang hemat energi. Konsep arsitektur berkelanjutan ini juga berdampak baik bagi Kota Surakarta, karena dengan konsep ini dapat merealisasikan salah satu dari 10 prinsip kota kreatif yang ditetapkan dalam Konferensi Kota Kreatif Indonesia di Surakarta oleh SCCN (*Solo Creative City Network*), yaitu kota yang memanfaatkan energi terbarukan secara bijak dan benar, dalam hal ini yaitu berkelanjutan serta mendukung dan berusaha untuk menyinergikan kota dengan alam. Ruang kreatif memerlukan banyak energi di dalam aktifitas sehari-harinya, contohnya seperti pada *co-working space*, *workshop*, dan ruang pameran seni yang memerlukan energi listrik yang banyak terutama pada pencahayaan dan penghawaan ruangnya. Belum lagi limbah yang dihasilkan dari beberapa aktivitas kegiatan kreatif di dalam bangunan, contohnya limbah dari proses pembuatan batik dan limbah dari hasil karya seni kerajinan kayu, tentunya limbah tersebut dapat didaur ulang apabila diatasi dengan penanganan yang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, diharapkan dengan adanya perencanaan dan perancangan yang tepat pada ruang kreatif di Kota Surakarta yang menerapkan konsep *Sustainable Architecture* dapat mengatasi permasalahan yang ada dan menjadi solusi untuk menciptakan kawasan ruang kreatif di Kota Surakarta yang hemat energi dan juga ramah lingkungan.

1.4 Rumusan Permasalahan

1.4.1 Permasalahan

Bagaimana merencanakan dan merancang bangunan ruang kreatif publik yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat Kota Surakarta khususnya para pelaku

ekonomi kreatif, serta dapat mendukung segala aspek dalam kegiatan kreatif, baik dari segi kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif. Bangunan ruang kreatif publik memiliki fungsi sebagai ruang inovasi dan kreasi masyarakat Kota Surakarta. Bangunan ini dibangun dengan konsep desain arsitektur berkelanjutan guna mengefisiensi penggunaan energi serta meminimalisir limbah yang dihasilkan dari berbagai kegiatan yang ada di dalam bangunan.

1.4.2 Persoalan

- A. Bagaimana menentukan lokasi tempat dibangunnya bangunan Ruang Kreatif Publik di Kota Surakarta?
- B. Bagaimana bentuk dan tata massa bangunan Ruang Kreatif Publik?
- C. Apa saja fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan dan dibangun di Ruang Kreatif Publik?
- D. Bagaimana penerapan ilmu *Sustainable Architecture* pada bangunan Ruang Kreatif Publik?

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Tujuan dibangunnya Ruang Kreatif Publik di Kota Surakarta adalah sebagai berikut:

- A. Ruang Kreatif Publik dibangun untuk mewadahi para pelaku ekonomi kreatif untuk menyalurkan ide-ide kreatif dan inovasi mereka. Bangunan ini juga dibangun untuk mendukung segala aspek di dalam kegiatan kreatif, baik dari segi kelengkapan fasilitas, varian komunitas, dan produk di bidang ekonomi kreatif, yang juga berfungsi sebagai ruang inovasi dan kreasi masyarakat.
- B. Ruang Kreatif Publik bagi pelajar dan calon wisatawan adalah sebagai wadah untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan tentang kesenian dan kebudayaan yang ada di Kota Surakarta. Penerapannya bisa dalam bentuk penyediaan ruang pameran kesenian maupun tradisi

masyarakat yang dapat menjadi destinasi wisata kreatif, inovatif, dan edukatif.

- C. Ruang Kreatif Publik akan dibangun dengan konsep desain arsitektur berkelanjutan guna mengefisiensi penggunaan energi serta meminimalisir limbah yang dihasilkan dari berbagai kegiatan yang ada di dalam bangunan.

1.5.2 Sasaran

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan bangunan ruang kreatif publik di Kota Surakarta agar menjadi wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif dan juga masyarakat umum sebagai ruang edukasi, inovasi, dan kreasi bagi masyarakat. Yang berupa:

- A. Menentukan lokasi yang tepat untuk pembangunan Ruang Kreatif Publik di Kota Surakarta.
- B. Konsep bentuk dan tata massa yang tepat.
- C. Konsep perencanaan dan perancangan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan.
- D. Konsep perencanaan dan perancangan arsitektur bangunan dengan pendekatan *Sustainable Architecture*.

1.6 Lingkup dan Batasan Pembahasan

1.6.1 Lingkup Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada permasalahan arsitektur kawasan dalam merencanakan dan merancang bangunan ruang kreatif publik di Kota Surakarta agar menjadi wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat umum sebagai ruang edukasi, inovasi, dan kreasi bagi masyarakat, yang diharapkan dapat dicapai berdasarkan data-data yang sudah diperoleh. Sedangkan hal-hal di luar disiplin ilmu arsitektur akan dibahas secara umum.

1.6.2 Batasan Pembahasan

Pembahasan menitik beratkan pada penyusunan dan penerapan konsep penataan bangunan ruang kreatif publik di Kota Surakarta, yang meliputi: Penentuan *site*, zonasi kawasan, tata massa bangunan, kebutuhan ruang, estetika

bangunan, dan dengan mempertimbangkan kontekstualitas terhadap kawasan termasuk pada penggunaan *material* dan orientasi bangunan.

1.7 Keluaran

Keluaran yang dihasilkan berupa konsep perencanaan dan perancangan bangunan ruang kreatif publik di Kota Surakarta, yang berdasarkan pada kaidah-kaidah dan aturan-aturan yang berlaku di dalam disiplin ilmu arsitektur.

1.8 Metode Pembahasan

1.8.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi Lapangan

Teknik pengamatan langsung terhadap semua aspek yang berhubungan tentang ruang kreatif publik, pengumpulan data dengan teknik observasi berkenaan dengan kondisi *site*, kondisi lingkungan, dan segala potensi yang berada di sekitar wilayah *site*.

B. Studi Banding

Kegiatan meninjau sebuah objek yang berkaitan dengan topik yang diambil guna mendapatkan gambaran mengenai perencanaan dan perancangan topik.

C. Studi Literatur

Mengumpulkan referensi teori yang berkaitan dengan topik perencanaan dan perancangan ruang kreatif publik yang bersumber dari buku, media cetak, maupun media elektronik untuk mendukung penyusunan.

1.8.2 Analisa dan Sintesa

A. Analisa

Mengidentifikasi segala bentuk permasalahan dan potensi berdasarkan data-data yang diperoleh kemudian dianalisa berdasarkan teori-teori dan ditarik kesimpulan.

B. Sintesa

Kesimpulan dari analisa yang merupakan inti dari pembahasan yang akan digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan konsep rancangan.

C. Konsep

Konsep perencanaan dan perancangan yang dihasilkan dalam bangunan ruang kreatif publik sebagai ruang edukasi, inovasi, dan kreasi bagi masyarakat.

1.9 Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan, pengertian judul, implementasi judul, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran perencanaan, lingkup dan batasan pembahasan, keluaran, metode dalam pembahasan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang tinjauan umum yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti yaitu ruang kreatif publik. Teori-teori yang ada akan digunakan dalam penyusunan penelitian sebagai dasar analisa yang dilakukan guna mendukung penelitian.

Bab III : Tinjauan Lokasi Perencanaan

Berisi tentang tinjauan umum lokasi dan tinjauan umum perencanaan yang berisi tentang analisa lokasi *site* yaitu beberapa alternatif *site* yang berada di wilayah Kota Surakarta dan juga kriteria pemilihan *site* yang tepat.

Bab IV : Analisa Pendekatan dan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang hasil analisa, konsep perencanaan dan perancangan guna menyelesaikan gagasan-gagasan yang akan diwujudkan dalam gambar teknis.