

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi

Berdasarkan judul “Pengembangan Taman Sriwedari Kota Surakarta Sebagai *Creative Hub* Dengan Pendekatan Wisata Kreatif”, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.1.1. Pengembangan** : Perbuatan menjadikan bertambah, berubah menjadi sempurna terutama dalam hal pikiran, pengetahuan, dan hal lainnya (Poerwadarminta, 2002).
- 1.1.2. Taman Sriwedari** : Kompleks taman di Kecamatan Laweyan, Surakarta yang menawarkan berbagai fasilitas lengkap seperti pertunjukan wayang orang, pertunjukan musik, dan segaran dengan pulau kecil yang indah, serta museum sebagai sarana pengetahuan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta).
- 1.1.3. Kota Surakarta** : Dikenal juga sebagai Solo atau Sala, merupakan wilayah otonom di Provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di utara, serta Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di timur dan barat, serta Kabupaten Sukoharjo di selatan (DPMPTSP Kota Surakarta).
- 1.1.4. *Creative Hub*** : Tempat, baik secara fisik maupun virtual, yang mempersatukan individu kreatif, berfungsi sebagai tempat pertemuan yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pertumbuhan bisnis, serta

partisipasi masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi (*British Council*, 2016).

1.1.5. Wisata Kreatif : Perjalanan yang bertujuan memberikan pengalaman yang aktif dan asli dengan proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi dalam seni, warisan, atau karakter khas dari suatu lokasi, serta membangun hubungan dengan penduduk lokal yang menciptakan dan mempertahankan budaya hidup di tempat tersebut (UNESCO, 2006).

Berdasarkan definisi diatas, dengan judul “Pengembangan Taman Sriwedari Kota Surakarta Sebagai *Creative Hub* Dengan Pendekatan Wisata Kreatif”, mencerminkan rencana untuk meningkatkan peran Taman Sriwedari menjadi pusat kegiatan kreatif yang menarik. Taman Sriwedari dijadikan tempat bagi berbagai macam acara, pertunjukan seni, lokakarya, dan kolaborasi antara seniman dan komunitas lokal. Pendekatan "Wisata Kreatif" menekankan penggunaan budaya lokal dan kreativitas sebagai daya tarik utama, dengan harapan menarik wisatawan untuk terlibat dalam pengalaman yang berbeda dan autentik. Melalui upaya ini, diharapkan Taman Sriwedari dapat menjadi destinasi yang dinamis dan berdaya tarik bagi pengunjung, serta menyuburkan ekonomi lokal dan memperkuat identitas budaya Kota Surakarta.

1.2 Latar Belakang

Kekayaan alam dan budaya Indonesia menjadi dasar bagi pertumbuhan industri pariwisata, dengan sejarah dan budaya yang memainkan peran krusial dalam memperkaya warisan budaya global. Destinasi wisata seperti Pura Mangkunegaran dan Keraton Kasunan Surakarta berfungsi sebagai pusat kebudayaan Kota Surakarta yang merepresentasikan kearifan lokal dan tradisi kaya Jawa. Keberadaan mereka tidak

hanya memperkaya pengalaman wisatawan, tetapi juga menjadi titik penting dalam memahami dan menghargai kekayaan budaya serta kehidupan masyarakat lokal. Wisatawan tidak hanya dapat mengenal dan menghargai budaya masyarakat setempat, tetapi mereka juga dapat memahami kebudayaan lokal yang dianut oleh orang-orang di sana (Spillane, 1994).

Tabel 1. 1. Kunjungan Wisatawan Kota Surakarta Tahun 2021-2023

Bulan	2021		2022		2023	
	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus
Januari	247	102.087	131	219.884	1.101	164.735
Februari	251	112.516	124	176.437	1.039	198.038
Maret	358	145.283	271	193.860	1.288	512.772
April	330	141.689	225	122.319	997	658.769
Mei	168	151.185	404	347.943	1.971	469.387
Juni	247	178.092	635	299.241	2.054	610.161
Juli	88	76.950	1.525	278.277	2.502	577.066
Agustus	122	95.829	1.614	228.616	3.066	443.056
September	219	133.011	1.360	141.257	2.745	467.107
Oktober	231	205.089	1.320	161.590	1.964	418.494
November	170	221.635	887	149.378	2.157	381.220
Desember	95	222.966	862	202.655	1.235	618.776
Jumlah	2.526	1.786.332	9.348	2.521.457	22.119	5.519.581
Total Wisatawan						9.861.363

Sumber : DISBUDPAR Kota Surakarta, 2024

Taman Sriwedari, juga dikenal sebagai Kebon Rojo, di Kota Surakarta dibangun sekitar tahun 1899 pada masa Paku Buwono X sebagai tempat rekreasi dan persinggahan kerajaan. Sebagai Taman Hiburan Rakyat, Kebon Rojo dilengkapi dengan kebun binatang, bioskop, dan pentas seni, termasuk pertunjukan Wayang Orang Kebon Raja Sriwedari yang populer pada masanya. Namun, pada era 1980-an, taman ini mengalami kemunduran karena perkembangan kota dan aktivitas yang mengganggu kesejahteraan hewan. Akibatnya, pemerintah kota memindahkan hewan-hewan tersebut, dan sengketa kepemilikan tanah antara ahli waris KRMT Wirjodiningrat dan Pemerintah Kota Surakarta memperburuk kondisi taman (DISBUDPAR Kota Surakarta, 2024).



Gambar 1. 1. Kawasan Taman Sriwedari
Sumber : Google Earth, 2024

Putusan pengadilan mengenai sengketa tanah membuat Taman Sriwedari mengalami penurunan minat kunjungan dan kurangnya pemanfaatan kreatifnya karena hanya sedikit dari kawasan Taman Sriwedari yang bisa di akses wisatawan yang hendak berkunjung. Lambat laun, kondisi Taman Sriwedari menjadi tidak begitu terawat, mengalami kerusakan sehingga diperlukannya perbaikan untuk merapikan secara fisik dan kegiatan yang berlangsung didalamnya. Fasilitas pada Taman Sriwedari perlu perhatian lebih untuk mendukung keberlanjutan dari hidupnya Taman Sriwedari sehingga tidak tertinggal oleh zaman.

Sengketa tanah yang berlangsung, pada tahun 2023 telah menghasilkan keputusan bahwa kawasan Taman Sriwedari kini menjadi hak milik Pemkot Surakarta (BPPKAD Bidang Aset Kota Surakarta, 2024). Hal ini menjadi titik awal untuk menghidupkan kembali Taman Sriwedari sebagai pusat kegiatan kreatif untuk menarik minat baik dari wisatawan lokal maupun mancanegara. Menyediakan fasilitas dan layanan yang mendukung pelaku kreatif, Taman Sriwedari menjadi *Creative Hub* yang lebih dari sekadar ruang fisik; mencakup ekosistem yang mendukung pertumbuhan dan kolaborasi di antara para pelaku kreatif. Melalui pendekatan wisata kreatif diharapkan

dapat menjadi strategi yang tepat dalam mengembangkan potensi Taman Sriwedari. Langkah ini sejalan dengan upaya Pemerintah Kota Surakarta untuk memajukan sektor pariwisata serta memperkuat identitas budaya kota, sekaligus memberikan dampak ekonomi positif bagi masyarakat lokal. Oleh karena itu, dalam laporan ini akan dilakukan analisis mendalam dan pengembangan strategi yang sesuai dengan tren wisata kreatif dalam era globalisasi saat ini, guna menjadikan Taman Sriwedari sebagai *Creative Hub* yang berdaya saing dan berkelanjutan.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berlandaskan latar belakang di atas, muncul rumusan permasalahan tentang: Kurangnya pemanfaatan kreatif dan penurunan kualitas fasilitas di Taman Sriwedari berdampak pada menurunnya minat kunjungan, yang pada gilirannya mempengaruhi ekonomi lokal dan identitas budaya Kota Surakarta.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan laporan ini adalah mengembangkan Taman Sriwedari sebagai *Creative Hub* untuk menarik minat pengunjung agar terlibat dalam berbagai kegiatan yang tersedia di kawasan cagar budaya tersebut, serta menghidupkan suasana di Taman Sriwedari Kota Surakarta yang dianggap sebagai salah satu ikon penting Kota Surakarta.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari laporan ini untuk menganalisis langkah-langkah pengembangan Taman Sriwedari menjadi *Creative Hub* dengan pendekatan wisata kreatif, serta mengevaluasi dampaknya terhadap industri pariwisata dan kehidupan budaya di Kota Surakarta. Dalam analisis tersebut, laporan akan membahas konsep *Creative Hub*,

strategi pengembangan, partisipasi masyarakat, dampak ekonomi dan sosial, serta memberikan evaluasi progres dan rekomendasi ke depan.

1.5 Lingkup dan Pembahasan

Lingkup bahasan tentang perancangan arsitektur berupa *Creative Hub* pada Cagar Budaya Taman Sriwedari ini dilakukan dengan dengan pertimbangan data yang didapatkan. Membahas transformasi Taman Sriwedari menjadi *Creative Hub* dengan pendekatan wisata kreatif. Pembahasan mencakup definisi konsep *Creative Hub* dan alasan pemilihan Taman Sriwedari sebagai lokasi, serta strategi pengembangan termasuk revitalisasi infrastruktur dan program seni. Selain itu, laporan juga membahas partisipasi masyarakat dalam proyek ini, potensi dampak ekonomi dan sosial, serta evaluasi progres dan rekomendasi untuk langkah-langkah selanjutnya.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1. Analisis Konsep

Melakukan analisis mendalam terhadap konsep *Creative Hub* dan pendekatan wisata kreatif yang akan diterapkan dalam pengembangan Taman Sriwedari. Dengan eksplorasi makna, cakupan, dan relevansi konsep *Creative Hub*, serta bagaimana penerapan pendekatan wisata kreatif dapat meningkatkan daya tarik dan nilai tambah Taman Sriwedari sebagai pusat kegiatan kreatif.

1.6.2. Tinjauan Literatur

Merujuk pada studi-studi terdahulu, artikel ilmiah, dan literatur terkait lainnya untuk mendukung argumentasi dan kesimpulan yang disajikan dalam laporan. Dikumpulkan dan dievaluasi berbagai teori, temuan, dan pendapat para tokoh yang berkaitan dengan konsep *Creative Hub*, pendekatan wisata kreatif, serta implementasi dan dampaknya dalam konteks pengembangan destinasi pariwisata.

1.6.3. Survei dan Wawancara

Melakukan survei dan wawancara untuk mendapatkan data dan masukan dari masyarakat lokal dan pihak terkait lainnya mengenai rencana pengembangan Taman

Sriwedari. Survei akan dilakukan secara terstruktur untuk mengumpulkan data kuantitatif, sementara wawancara akan dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pandangan, harapan, dan kebutuhan mereka terkait rencana pengembangan Taman Sriwedari sebagai *Creative Hub*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan untuk memudahkan dalam penyusunan yang sistematis, maka secara garis besar sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I	:	PENDAHULUAN Bab ini memperkenalkan konteks dan tujuan tulisan. Ini termasuk latar belakang, masalah, tujuan, metode, dan sistematika penulisan.
BAB II	:	TINJAUAN PUSTAKA Bab ini membahas teori-teori relevan terkait perencanaan <i>Creative Hub</i> di Taman Sriwedari..
BAB III	:	GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN Bab ini memberikan gambaran menyeluruh tentang lokasi yang akan direncanakan untuk <i>Creative Hub</i> di Taman Sriwedari, meliputi data fisik dan non-fisik serta data pendukung lainnya.
BAB IV	:	ANALISIS DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN Bab ini menganalisis data yang relevan dan merumuskan konsep-konsep perencanaan dan perancangan <i>Creative Hub</i> .