

PERANCANGAN SANGGAR KERAJINAN BAMBU SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF SANGKAR BURUNG DAN *HANDYCRAFT* DI MOJOSONGO

Sabrina Aisa Putri; Ronim Azizah
Program Studi *Arsitektur*, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Industri kerajinan sangkar burung merupakan salah satu sektor industri kreatif yang memiliki nilai ekonomi dan budaya di Indonesia. Di Kota Surakarta, khususnya di kecamatan Mojosongo, terdapat komunitas pengrajin sangkar burung yang masih aktif memproduksi sangkar burung. Namun, aktivitas produksi kerajinan tersebut masih tersebar secara individu di rumah-rumah pengrajin sehingga belum memiliki fasilitas yang dapat mendukung proses produksi, promosi, edukasi. Hal ini menyebabkan potensi industri kerajinan sangkar burung belum berkembang secara maksimal dari segi ekonomi, maupun penguatan jejaring komunitas. Perancangan sanggar kerajinan bambu ini bertujuan menghadirkan sebuah fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan produksi, pelatihan, pameran, dan interaksi komunitas dalam satu tempat. Metode yang digunakan meliputi observasi *site*, wawancara pengrajin sangkar burung, serta studi preseden sebagai landasan analisis perancangan. Selain berfungsi sebagai sarana pengembangan kerajinan sangkar burung, fasilitas ini juga memberikan dukungan untuk pengolahan produk pendukung berupa *handycraft* sebagai upaya meningkatkan nilai tambah dan variasi produk. Hasil dari perancangan ini adalah ruang bersama yang disediakan bagi pengrajin untuk produksi, berkolaborasi, dan mengembangkan produk, lengkap dengan area penjualan UMKM sebagai saluran distribusi dan promosi. Perancangan ini diharapkan dapat mendukung ekonomi bagi pengrajin serta memperkuat identitas kawasan Mojosongo sebagai pusat industri kreatif yang mengedepankan kerajinan lokal.

Kata Kunci: sangkar burung, sanggar kerajinan, gantang burung, industri kreatif, mojosongo.

Abstract

The birdcage craft industry is a creative sector in Indonesia that holds both economic and cultural value. In Surakarta—specifically the Mojosongo district—there is an active community of birdcage artisans. However, production activities currently take place in individual homes, lacking a dedicated facility to support production, promotion, and education. Consequently, the industry's potential remains underdeveloped in terms of economic growth and community network strengthening. This bamboo craft center design aims to provide a facility that integrates production, training, exhibitions, and community interaction under one roof. The methodology employed includes site observation, interviews with artisans, and precedent studies to inform the design analysis. Beyond fostering birdcage craftsmanship, the facility supports the creation of complementary handicrafts, thereby enhancing product value and variety. The design yields a shared space where artisans can produce, collaborate, and innovate, featuring a dedicated area for MSME sales to serve as a distribution and promotional channel. Ultimately, this project is expected to bolster the artisans' livelihoods and reinforce Mojosongo's identity as a creative industry hub that champions local craftsmanship.

Keywords: birdcage, craft workshop, bird contest arena, creative industry, mojosongo.

1. PENDAHULUAN

Mengacu pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surakarta untuk periode 2026–2029, pemerintah berfokus pada penguatan daya saing usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dengan pendekatan berbasis ekosistem bisnis sebagai strategi utama untuk mengembangkan perekonomian daerah. Kota Surakarta mencatat adanya sekitar 15.515 unit UMKM yang tersebar di berbagai lokasi. Dalam usaha untuk mengoptimalkan pengembangan tersebut, dilakukan analisis wilayah prioritas berdasarkan potensi dan tingkat aktivitas ekonomi masyarakat, salah satunya yaitu Kelurahan Mojosongo yang terletak di Kecamatan Jebres. Kelurahan Mojosongo memiliki sejumlah pelaku UMKM yang cukup signifikan, yaitu sekitar 600–730 unit usaha, menandakan dinamika ekonomi lokal yang aktif. Salah satu bidang yang mencolok di area ini adalah industri kerajinan sangkar burung, yang telah berkembang sebagai bagian dari industri kreatif yang berakar pada masyarakat.

Kerajinan ini menggunakan bahan-bahan lokal seperti bambu dan kayu, serta didukung oleh keterampilan yang diturunkan secara generasi. Sejak tahun 1980-an, Mojosongo telah dikenal sebagai salah satu pusat produksi sangkar burung di Kota Surakarta dengan model produksi yang tetap dikuasai oleh skala rumah tangga. Produk sangkar burung yang diproduksi memiliki beragam desain dan kualitas yang berbeda, yang telah dipasarkan tidak hanya di Surakarta tetapi juga ke berbagai daerah di Indonesia bahkan sampai ke pasar internasional. Ini menunjukkan bahwa industri kerajinan sangkar burung menawarkan potensi yang signifikan untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif di tingkat lokal. Namun, potensi ini belum sepenuhnya didukung oleh fasilitas yang memadai, terutama dalam aspek ruang produksi yang representatif, sarana pelatihan, serta media untuk promosi dan pameran produk secara fisik.

Selain itu, kebutuhan akan area untuk interaksi dan kerjasama di antara pelaku industri kreatif menjadi hal yang sangat penting dalam merangsang inovasi serta meningkatkan mutu produk. Saat ini, kegiatan pemasaran telah mulai menggunakan *platform* digital, namun belum ada pusat kegiatan yang terintegrasi untuk mendukung perkembangan industri secara menyeluruh. Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah fasilitas yang bisa menampung berbagai aktivitas industri kreatif di dalam satu kawasan yang terintegrasi. Desain Sanggar Gantangan di Mojosongo diharapkan dapat berfungsi sebagai tempat yang mendukung produksi, pendidikan, pelatihan, pameran, serta interaksi antar komunitas. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memperluas jaringan pemasaran, serta memperkuat daya saing industri kerajinan sangkar burung sebagai bagian dari kemajuan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

2. METODE

2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dokumen perencanaan daerah, serta referensi lain yang berkaitan dengan industri kreatif, sanggar, gantang, serta kerajinan sangkar burung. Studi ini bertujuan untuk memperoleh landasan teori dan pemahaman mengenai konsep perancangan fasilitas industri kreatif yang dapat mendukung kegiatan produksi, pengembangan, serta promosi kerajinan sangkar burung.

2.2 Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi kawasan, aktivitas masyarakat, serta potensi lingkungan yang terdapat di kawasan Mojosoongo. Melalui observasi ini diperoleh data mengenai kondisi fisik lingkungan, karakter kawasan, serta aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan kerajinan sangkar burung. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengetahui persebaran pengrajin sangkar burung serta pola aktivitas produksi yang berlangsung di lingkungan masyarakat.

2.3 Studi Komunitas atau Wawancara

Studi komunitas dan wawancara dilakukan dengan mengidentifikasi keberadaan komunitas atau kelompok pengrajin sangkar burung yang terdapat di kawasan Mojosoongo. Metode ini bertujuan untuk memahami pola aktivitas pengrajin, kebutuhan ruang produksi, serta potensi pengembangan kegiatan kerajinan yang dapat diwadahi dalam perancangan Sanggar Gantangan sebagai fasilitas pengembangan industri kreatif berbasis kerajinan sangkar burung.

2.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data visual maupun tertulis yang berkaitan dengan aktivitas kerajinan sangkar burung di kawasan Mojosoongo. Dokumentasi dapat berupa foto kondisi kawasan, aktivitas produksi pengrajin, lingkungan sekitar, serta elemen-elemen yang berkaitan dengan proses pembuatan sangkar burung. Data dokumentasi ini digunakan sebagai bahan pendukung dalam proses analisis dan perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Tapak

Site perancangan berada di kawasan Mojosongo, Kota Surakarta, yang terletak di dalam lingkungan permukiman dan memiliki jalur utama melalui Jalan Brigjen Katamso yang merupakan salah satu koridor jalan penting di kawasan tersebut. Akses menuju lokasi dilanjutkan melalui jaringan jalan lokal yaitu Jl. Agung Selatan. Lingkungan sekitar lokasi didominasi oleh pemukiman yang padat, Pasar Mojosongo, dan kegiatan UMKM, termasuk industri rumahan seperti pembuatan sangkar burung. Ini menunjukkan bahwa kawasan ini sudah memiliki komunitas pengrajin yang kuat, sehingga sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai pusat produksi dan kolaborasi. *Site* ini memiliki luas 4.309,4 m².



Gambar 1. Kondisi Eksisting Site

Sumber: Analisis Penulis, 2026

Penentuan posisi desain adalah aspek krusial yang berkontribusi pada keberhasilan operasi dan kegiatan di suatu area. Dalam memilih lokasi, tidak hanya faktor ketersediaan lahan yang diperhatikan, tetapi juga hubungan dengan potensi lingkungan yang ada di sekitarnya serta kemudahan akses yang memadai. Selain itu, kondisi eksisting dan karakteristik area juga masuk dalam pertimbangan untuk memastikan keselarasan antara kebutuhan fungsi dan konteks lokasi. Maka dari itu, diperlukan sejumlah kriteria sebagai dasar dalam menentukan lokasi yang paling sesuai untuk perancangan.

Tabel 1. Pertimbangan *Site* Terpilih

Pertimbangan <i>Site</i>	
Kriteria	Klasifikasi
Tata Guna Lahan	Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surakarta dan Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kecamatan Jebres, lokasi tersebut

	berada di Zona Perdagangan. Batasan <i>site</i> sebagai berikut
	a. Utara : Kawasan Komersial 
	b. Timur : Pemukiman Warga 
	c. Selatan : Jalan Agung Selatan, UMKM semi permanen, aliran sungai Bengawan Solo 
	d. Barat : Permukiman warga sekaligus UMKM 
Kondisi Kontur Tanah	Berdasarkan Analisa Lahan tersebut memiliki lahan yang datar dan tidak berkontur
Aksesibilitas	Sangat strategis karena berada di Jl. Agung Selatan yang dimana jalan ini langsung terhubung dengan Jl. Brigjend Katamso yaitu jalan utama
Visibilitas Tapak	Mudah terlihat dari jalur sirkulasi utama
Persebaran pengrajin di sekitar	Persebaran pengrajin di area sekitar <i>site</i> ini tidak terlalu padat

Kemudahan Perizinan	Kemudahan perizinan lahan menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan lokasi, yang dalam hal ini dinilai cukup mendukung.
Integrasi dengan Masyarakat Lokal	Masyarakat sekitar sadar akan potensi Pengembangan pengrajin sangkar

Sumber: Analisis Penulis, 2026

3.2 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dalam perancangan ini disusun berdasarkan identifikasi aktivitas dan kelompok pengguna yang akan terlibat di dalam kawasan, yang meliputi pengunjung umum, siswa atau komunitas, pengelola, serta pengrajin. Setiap kategori pengguna memiliki karakteristik kegiatan yang bervariasi, sehingga memerlukan tipe ruang dan tingkat aksesibilitas yang berbeda-beda, mulai dari ruang publik, semi publik, hingga ruang pribadi. Di samping itu, pengaturan ruang juga mempertimbangkan jalur kegiatan, yang mencakup aktivitas produksi, pendidikan, serta interaksi dan rekreasi. Rincian mengenai kebutuhan ruang bersama fungsi dan sifat ruang ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kebutuhan Ruang

No	Kebutuhan Ruang	Aktivitas	Sifat
1.	Pengunjung		
	<i>Entrance/exit</i>	Kedatangan/kepulangan	Publik
	<i>Area Drop Off</i>	<i>Drop Off</i>	Publik
	Area Parkir	Parkir	Publik
	Lobby, pusat informasi	Mencari Informasi	Publik
	<i>Area Workshop</i>	Melihat Proses Produksi	Semi Publik
	<i>Retail, Toko</i>	Melihat & membeli produk	Publik
	Galeri	Melihat Koleksi Sangkar Burung	Semi Publik
	Taman, Foodcourt	Istirahat	Publik
	Foodcourt	Makan & Minum	Publik
	Toilet, Muhola	Menggunakan Fasilitas umum	Publik
	Ruang P3K	Pertolongan pertama pada kecelakaan (khusus)	Privat

2.	Pelajar / Akademisi Komunitas		
	Area <i>Workshop</i>	Observasi	Semi Publik
	<i>Workshop</i> Edukasi	Pelatihan	Semi Publik
	Ruang Seminar - Ruang Serbaguna	Diskusi	Publik
	Ruang Kumpul Komunitas	Berkumpul	Publik
	Aula	Kegiatan/ <i>event</i>	Publik
	Area <i>Workshop</i>	Pelatihan	Publik
3.	Pengelola		
	Kantor pengelola	Administrator	Privat
	Loker	Menyimpan Barang Pribadi Karyawan	Privat
	Ruang Rapat	Rapat dengan pengelola internal	Privat
	Ruang Rapat	Rapat dengan pengelola eksternal	Privat
	Kantor	Menerima Laporan	Privat
	Ruang Kontrol	Kontrol Operasional	Privat
	Bengkel Kurator	Melakukan pemeriksaan dan perawatan Koleksi	Semi Privat
	penyimpanan Koleksi	Melakukan penyimpanan koleksi	Semi Publik
4.	Pengrajin Sangkar Burung		
	Area <i>Workshop</i>	Produksi	Semi Publik
	Area potong	Tahap Memotong	Semi Publik
	Area Perakitan	Tahap Merakit	Semi Publik
	Area <i>Finishing</i>	<i>Finishing</i>	Semi Publik
	Area pengeringan	Pengeringan atau Penjemuran	Semi Publik

	Gudang Produk Jadi	Menyimpan Sangkar sudah Jadi	Privat
	Gudang Material	Menyimpan bahan dan alat	Privat
	<i>Workshop</i> terbuka	Interaksi dengan Pengunjung	Semi Publik
	<i>Retail</i> , Toko	Menjual Produk	Publik
	Galeri	Pameran	Semi Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.3 Besaran Ruang

Berikut merupakan luas keseluruhan yang dibangun pada rumah sakit khusus Jantung di Boyolali :

Tabel 3. Besaran Ruang

No	Program Ruang	Kapasitas	Unit	Luas Total
Zona Parkir				
1.	Bus	1	1	27 m ²
2.	Mobil	40	1	1.080 m ²
3.	Motor	150	1	675 m ²
Zona Publik				
4.	Lobby	50 orang	1	150 m ²
5.	Ruang Informasi	5 Orang		9,75 m
6.	Galeri / Display	60 orang	1	180 m ²
7.	Toko Perlengkapan Burung	40 orang	1	120 m ²
8.	<i>Retail</i>	80 orang	1	216 m ²
9.	Area Gantangan	30 titik	1	180 m ²
10.	Kantin	80	1	216 m ²
Zona Produktif & Kreatif				
11.	Area Pemilahan & pemotongan	10 orang	1	48 m ²
12.	Area Pembentukan Rangka	10 orang	1	48 m ²
13.	Area Perakitan	10 orang	1	48 m ²
14.	<i>Finish</i> Amplas	10 orang	1	48 m ²
15.	<i>Finish</i> Cat	10 orang	1	48 m ²
16.	<i>Finish</i> Ornamen	10 orang	1	48 m ²

17.	Area Pengeringan	50 sangkar Burung	1	80 m ²
18.	Gudang bahan		3	117 m ²
19.	Gudang Alat		2	78 m ²
20.	Gudang Produk Jadi	50 Sangkar Burung	1	300 m ²
21.	Area Packing	10 orang	1	48 m ²
Zona Pengelola				
22.	Kantor Admin	2 org	2	7,8 m ²
23.	Ruang Rapat	12 org	1	23,4 m ²
24.	Ruang Staff	8 org	1	15,6 m ²
25.	Ruang Kepala	1 org	1	15,6 m ²
26.	Ruang Wakil Kepala	1 org	1	15,6 m ²
27.	Ruang Administrasi	1 org	1	15,6 m ²
28.	Ruang Tamu	2 org	1	31,2 m ²
Zona Servis				
29.	Pos Keamanan	3 Orang	1	7,8 m ²
30.	Loading Dock	2 mobil pickup	2	7,8 m ²
31.	Ruang ME	4 Orang	1	9,6 m ²
32.	Ruang Plumbing	2 Orang	1	4,8 m ²
33.	Ruang Genset	4 Orang	1	9 m ²
34.	Toilet Pengunjung	4 Orang	6	62,4 m ²
35.	Toilet Disabilitas	1 Orang	1	5,2 m ²
36.	Toilet Karyawan	4 Orang	2	62,4 m ²
37.	Musala (Saff Pria)	30 Orang	1	39 m ²
38.	Musala (Saff Wanita)	30 Orang	1	39 m ²
39.	R. Wudhu Pria	8 orang	1	10,4 m ²
40.	R. Wudhu Wanita	8 orang	1	10,4 m ²
41.	Gudang Umum	5 Orang	1	12,5
42.	Pantry	5 Orang	2	13,5 m ²

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Tabel 4. Total Besaran Ruang

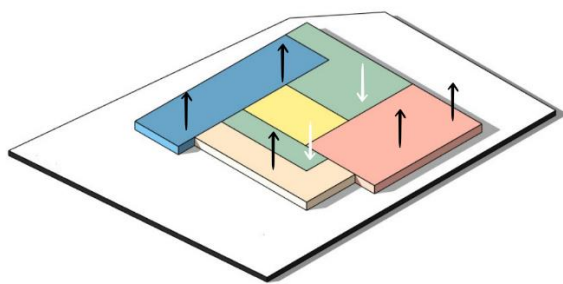
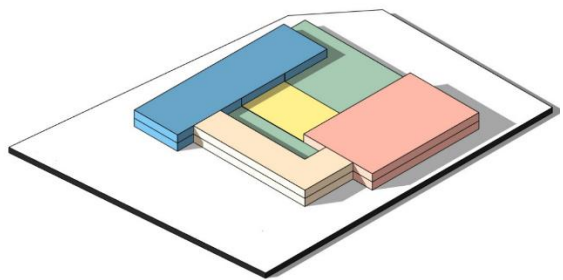
No	Zona	Luasan
1.	Zona Parkir	1.782 m ²
Total Luas Bangunan		
2.	Zona Publik	1.341,75 m ²
3.	Zona Produksi & Kreatif	911 m ²
4.	Zona Pengelola	124,8 m ²
5.	Zona Servis	364 m ²
Total Luas Bangunan yaitu 2.741,55 m ²		
Total Luasan Keseluruhan		4.523,55 m ²

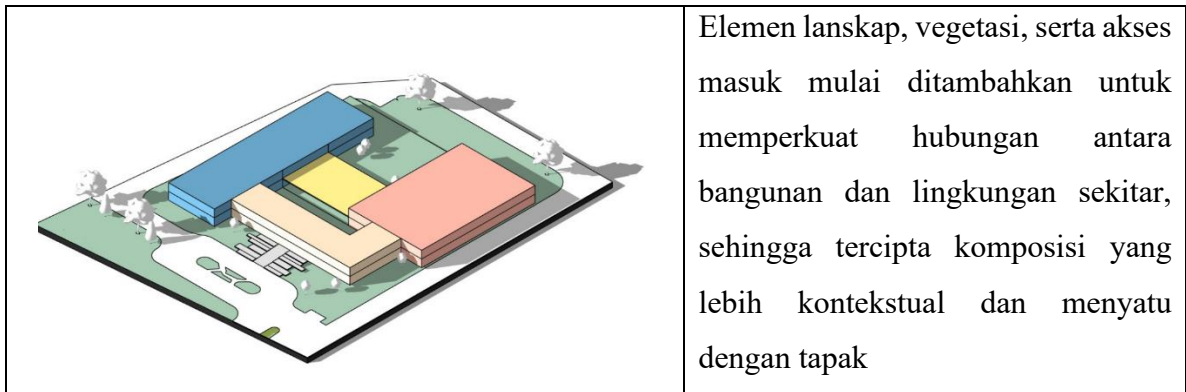
Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.4 Konsep Desain

3.5.1 Konsep Massa

Tabel 5. Transformasi Bentuk Massa Bangunan Sanggar Kerajinan Bambu

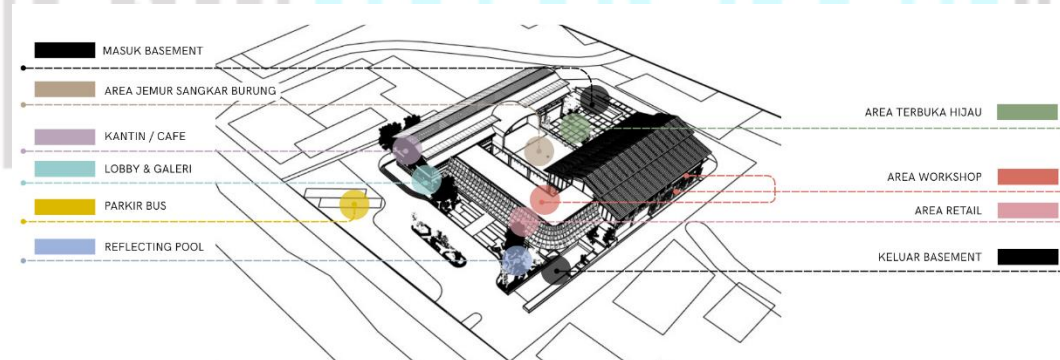
Bentuk Massa	Keterangan
	Massa awal mengalami transformasi berdasarkan kebutuhan ruang. Panah hitam menunjukkan massa yang diekstrusi ke atas sehingga membentuk bangunan, sedangkan panah putih menunjukkan bagian massa yang diturunkan/dibiarkan rendah untuk membentuk ruang terbuka hijau.
	Massa bangunan mulai diolah dengan penyesuaian ketinggian dan hubungan antar ruang. Terlihat adanya <i>layering</i> atau susunan bertingkat yang menunjukkan perbedaan <i>level</i> serta hierarki ruang.



Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.5.2 Konsep Tata Massa

Tata letak massa diatur berdasarkan hierarki fungsi serta keterkaitan di antara aktivitas. Massa bangunan dibagi menjadi kategori publik, produksi, komersial, dan *service* dengan area terbuka hijau sebagai penghubung antar massa. Tata letak massa dirancang melalui hubungan antara elemen solid dan *void*, di mana struktur bangunan berfungsi sebagai elemen solid sementara area terbuka berperan sebagai *void* yang mengaitkan berbagai fungsi. *Void* dimanfaatkan untuk ruang interaksi, area hijau, dan zona aktivitas luar sehingga tercapai keseimbangan antara ruang yang dibangun dan ruang yang terbuka.



Gambar 2. Konsep Tata Massa Sanggar Kerajinan Bambu

Sumber : Analisis Penulis, 2026

- Gantangan diletakkan ditengah sebagai pusat dari kegiatan dan orientasi wilayah. Posisi ini menyatukan area *workshop*, galeri, *retail*, dan ruang bersama sehingga mendorong terjadinya interaksi antara pengrajin, pengunjung, dan masyarakat.
- Pembagian ruang diatur sesuai dengan karakter dan tingkat intensitas kegiatan, mulai dari ruang publik, ruang produksi, ruang komunitas, hingga ruang layanan. Penataan zona ini berfungsi untuk mengelola interaksi antar kegiatan agar dapat terhubung satu sama lain tanpa mengganggu fungsi yang lain.
- Sirkulasi dirancang untuk menciptakan pengalaman kerajinan, yang mengaitkan

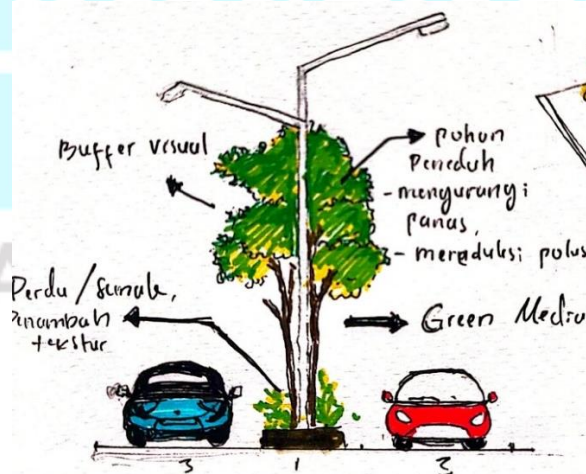
retail, galeri, *workshop*, dan gantangan. Pengunjung tidak sekadar menyaksikan produk, tetapi juga dapat memahami kegiatan dan proses yang ada di balik kerajinan.

- d. Elemen *landscape* seperti *reflecting pool*, vegetasi, dan ruang hijau digunakan sebagai elemen transisi sekaligus *buffer* antaraktivitas, sehingga menciptakan suasana yang lebih nyaman dan terarah.

3.5.3 Konsep Landscape

a. *Green median*

Konsep *Green median* yaitu vegetasi di tengah jalan yang berfungsi sebagai pemisah sekaligus peneduh. Tanaman diletakkan di tengah antara dua jalur kendaraan, dengan fokus utama pada pohon peneduh yang memiliki tajuk luas. Keberadaan pohon ini membantu dalam mengurangi langsungnya panas sinar matahari dan menciptakan kenyamanan termal bagi para pengguna jalan serta lingkungan sekitarnya. Di area dasar pohon, ditambahkan tanaman perdu sebagai lapisan vegetasi rendah yang berfungsi untuk memperindah tampilan visual dan menutupi permukaan tanah agar terlihat lebih teratur dan alami.



Gambar 3. Konsep Green median

Sumber : Analisis Penulis, 2026

b. Ruang Terbuka di tengah bangunan

Area ruang terbuka ini dirancang sebagai ruang multifungsi yang fleksibel untuk berbagai kegiatan. Permukaan menggunakan kombinasi paving berukuran besar yang disusun dengan pola *grid*, sehingga menciptakan bidang yang cukup luas

dan rata untuk mengakomodasi aktivitas komunal seperti acara atau *event*. Di sela-sela *paving*, disediakan area terbuka berupa media tanam yang memungkinkan hadirnya vegetasi sebagai elemen penghijauan.



Gambar 3. Ruang Terbuka

Sumber: Analisis Penulis, 2026

c. *Reflecting Pool* pada *Entrance*

Reflecting pool ditempatkan di area pintu masuk sebagai penghubung antara lingkungan eksternal dan bangunan. Permukaan air yang tenang menghadirkan nuansa segar dan menenangkan, sekaligus meningkatkan pengalaman visual saat pengunjung memasuki area tersebut. Kolam ini dikombinasikan dengan tanaman bambu dan tumbuhan tropis serta jalur pejalan kaki yang mengelilinginya, sehingga menciptakan nuansa alami tanpa menghalangi akses menuju bangunan.



Gambar 5. Reflecting pool

d. Area Loading Dock

Area Loading dock diletakkan dibelakan langsung berhubungan dengan area *workshop* untuk mempermudah distribusi barang dan bahan tanpa mengganggu aktivitas pada area publik.



Gambar 6. Area Loading Dock

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.5.4 Konsep Material

Tabel 6. Konsep Material Bangunan

No	Material	Pengaplikasian	Keunggulan
1	Bambu	Elemen Estetika	Ringan, Elastis, mencerminkan karakter lokal
2	Kayu	Lantai, Tribun, plafon	Sederhana, kuat, kesan hangat
3	Bata Merah	Dinding bangunan, partisi	Murah, tahan lama
4	<i>Polycarbonate</i>	Atap semi outdoor, kanopi	Ringan, tembus cahaya, tahan cuaca,
5	Kaca <i>Tempered</i> Bening 8-12 mm	Jendela, Fasad	Kuat, Transparan

6	Vinly flooring	Ruang Galeri, area pengelola	Tahan Air, nyaman, mudah dibersihkan
7	Keramik AntiSlip (Matte)	Workshop, Toilet	Anti licin, tahan air
8	Cat anti UV dan jamur	Seluruh eksterior bangunan	Mengurangi penyerapan panas berlebih
9	Granit Lokal	Lantai Lobby , Area Retail, dan koridor	Daya tahan tinggi

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Kedekatan antara kantor pengelola dan area gantangan dapat menyebabkan gangguan suara akibat aktivitas dan acara yang sedang berlangsung. Untuk itu, diperlukan pendekatan material yang mampu menekan transmisi dan pantulan suara tanpa menghapus karakter kerajinan bambu yang menjadi identitas bangunan tersebut.

Tabel 7. Konsep Material Ruang Pengelola

No	Material	Pengaplikasian	Keunggulan
1	Beton/bata masif	Dinding menghadap gantangan	Mengurangi transmisi suara
2	PET acoustic panel	Interior dinding	Menyerap pantulan suara
3	Bamboo acoustic slat	Finishing visual	Identitas kerajinan
4	Acoustic baffle/PET panel	Plafon	Mengurangi gema
5	Vinyl/carpet tile	Lantai	Mengurangi pantulan suara & impact noise

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Pada area gantangan menggunakan sistem gantangan yang terbuat dari bambu dan bersifat modular. Desain ini memanfaatkan modul yang dapat diulang sehingga dapat menampung banyak sangkar secara bersamaan dan tetap memungkinkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kegiatan. Pada sambungan antarbambu, diterapkan metode ikatan tali ijuk atau rotan sebagai penguat utama. Pilihan sambungan ini diambil karena cocok dengan sifat konstruksi bambu dan tetap menampilkan karakteristik bahan bambu di daerah gantangan.



Sumber : Analisis Penulis, 2026

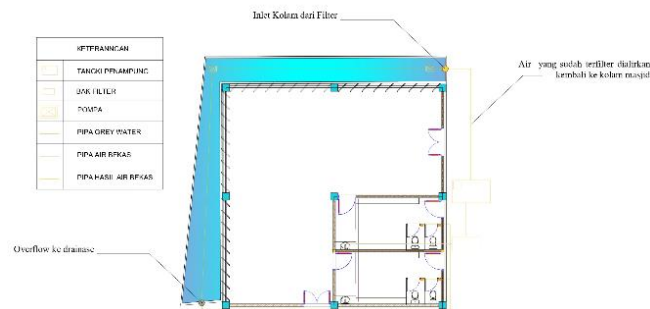
Technical drawing of a bamboo wall panel. The drawing includes a perspective view of the panel in a room, a plan view showing a width of 560 and a height of 104, and a section view showing a height of 195. The section view is labeled "ANYAMAN BAMBUI MOTIF KEMBANG TANJURUG".

Sumber : Analisis Penulis, 2026

a. Water Reuse System

16

sebagai penerapan konsep *reuse water*. Lalu pergantian dengan pembuangan air ke sistem drainase sekaligus mendukung fungsi kolam sebagai elemen keindahan dan pendingin lingkungan.

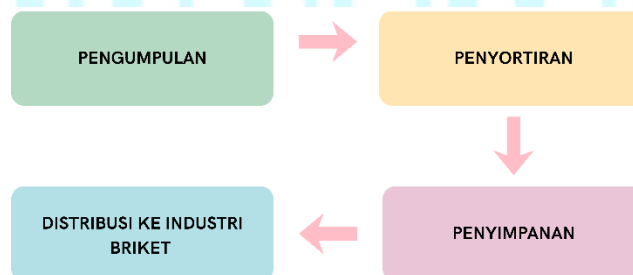


Gambar 9. Konsep Water Reuse Kolam Musala

Sumber: Analisis Penulis, 2026

b. Limbah Produksi Sangkar Burung

Pengelolaan limbah bambu dirancang sebagai sistem yang terintegrasi dengan aktivitas produksi. Sisa material dari proses pengolahan bambu tidak langsung dibuang, tetapi dikumpulkan. Limbah yang masih dapat dimanfaatkan diarahkan untuk proses pengolahan menjadi bahan bakar alternatif berupa briket. Alur pengelolaan limbah tersebut ditunjukkan pada skema berikut.



Gambar 10. Alur Pengelolaan Limbah Bambu

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.5.6 Konsep Teknologi

Untuk mendukung kenyamanan dan keamanan aktivitas produksi pada area *workshop*, diperlukan penerapan teknologi yang mampu mengendalikan dampak dari proses pengolahan dan *Finishing* kerajinan. Berikut merupakan teknologi yang digunakan dalam perancangan.

Tabel 8. Konsep teknologi

Teknologi	Keterangan	Gambar
Sistem Pengendalian Debu	Pengendalian debu atau serbuk kayu pada area <i>workshop</i> dibuat dengan memanfaatkan teknologi local dust collector berukuran kompak yang disesuaikan dengan luas area dan jenis kegiatan yang dilakukan.	
<i>Spray Booth</i>	Dalam perancangan ini, area air <i>brush</i> dirancang sebagai ruang pengecatan khusus berupa <i>spray booth</i> semi tertutup untuk mengontrol penyebaran partikel dan bau cat.	

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.5.7 Konsep Tampilan Bangunan

a. Eksterior

Bangunan dilapisi oleh *secondary skin* berupa elemen vertikal yang berfungsi sebagai penyaring cahaya dan pelindung dari paparan langsung lingkungan luar. Elemen ini dirancang dengan pola repetitif dan tidak masif, sehingga tetap memungkinkan masuknya cahaya alami serta menjaga sirkulasi udara.



Gambar 11. Ekserior keseluruhan bangunan

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Musala dirancang dengan elemen kolam yang mengelilingi musala. Pada sisi luar, digunakan elemen bambu sebagai secondary skin yang berfungsi sebagai penyaring visual antara musala dan jalan. Elemen ini dirancang tidak masif, sehingga memungkinkan masuknya cahaya dan aliran udara, sekaligus menjaga privasi dan ketenangan ruang di dalam.



Gambar 12. Ekserior Musala

Sumber : Analisis Penulis, 2026

b. Interior

Area Pameran dan *display* berada di area depan dekat dengan area *retail* dan *lobby*. Area galeri dan *display* dirancang sebagai ruang untuk memperkenalkan dan mengapresiasi kerajinan sangkar burung dan *handycraft*. Produk dipamerkan secara terbuka lewat *display* pedestal.



Gambar 13. Interior Galeri Kerajinan

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Interior musala menggunakan konsep terbuka tanpa dinding masif menggunakan elemen panel. Panel-panel ini disusun dengan jarak yang cukup renggang, sebagai penyaring visual dan cahaya. Panel dirancang tidak menyentuh lantai secara penuh. Hal ini memungkinkan hubungan visual antara ruang dalam dengan kolam yang mengelilingi musala.



Gambar 14. Interior Musala

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3. PENUTUP

Perancangan sangkar kerajinan bambu di Mojosoongo muncul sebagai respons terhadap kegiatan produksi sangkar burung yang masih tersebar di rumah pengrajin, tanpa hanya fasilitas kolaboratif untuk produksi, pengembangan, promosi, dan interaksi. Ementara itu, kerajinan sangkar burung telah ada sejak lama dan memiliki dampak ekonomi serta budaya yang signifikan di Mojosoongo. Konsep perancangan menghasilkan ruang komunal yang memungkinkan pengrajin untuk memproduksi, berkolaborasi, serta mengembangkan sangkar burung dan *handycraft*, dilengkapi dengan area untuk UMKM yang berfungsi sebagai tempat promosi dan penjualan. Perancangan area gantangan berfungsi sebagai pendukung kegiatan yang menghubungkan berbagai aktivitas dan mendorong interaksi antara pengrajin, masyarakat, dan pengunjung. Keberadaan perancangan ini juga menawarkan keuntungan untuk komunitas melalui ruang untuk edukasi, interaksi, rekreasi, serta akses ke produk kerajinan lokal, sekaligus membuka peluang ekonomi untuk kegiatan UMKM. Oleh karena itu, perancangan ini diharapkan dapat mendukung keberlangsungan aktivitas pengrajin, meningkatkan nilai dan variasi produk, serta memperkuat potensi industri kreatif dan identitas lokal Mojosoongo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R.M.Y., 2023. Ekonomi kreatif dan potensi pertumbuhan ekonomi berbasis industri kreatif. *Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis (JMEB)*, 1(2).
<https://pdfs.semanticscholar.org/484d/c73a08bdcfde533baf8d531d103894b4d59f.pdf>
- Ariani, L.P., Iswati, T.Y. & Winarto, Y., 2020. Perancangan pusat kerajinan sebagai wadah pengembangan industri kreatif. *Arsitektura: Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 18(2), pp.123–132. <https://jurnal.uns.ac.id/Arsitektura/article/view/15720>
- Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Kota Surakarta, 2019. Monitoring dan evaluasi rencana aksi pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta Tahun 2019. Surakarta: BAPPPEDA.
- Julizar, J. & Riofita, H., 2026. Strategi peningkatan pendapatan nasional melalui sektor industri kreatif di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/28691>
- Maghfiroh, F., Prasetyorini, P. & Wulandari, S., 2023. Kajian kerajinan sangkar burung sebagai produk kriya. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur*.
<https://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/341>
- Pemerintah Kota Surakarta, 2021. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2021–2041. <https://jdih.surakarta.go.id>
- Rozikin, R. & Tasrif, M.J., 2024. Potensi ekonomi kreatif tahun 2024 negara Indonesia. *Jurnal Manajemen Universitas Borobudur*.
<https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/manajemen/article/view/1286>
- Sadana, D.P.A., Miladan, N. & Mukaromah, H., 2019. Kesiapan aspek spasial pada pengembangan kawasan pariwisata berbasis industri kreatif kerajinan sangkar burung di Kelurahan Mojosongo, Kota Surakarta. *Jurnal Desa-Kota*, 1(1), pp.34–48. <https://jurnal.uns.ac.id/jdk/article/view/30706>
- Wakid, A., Poluan, R.J. & Rengkung, M.M., 2021. Perancangan pusat kerajinan sebagai fasilitas produksi, pelatihan, dan pemasaran. *Daseng: Jurnal Arsitektur*, 10(2), pp.98–107.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/39060>