

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR MODERN PADA PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF SENGGIGI LOMBOK BARAT

THE APPLICATION OF MODERN ARCHITECTURE CONCEPT TO THE DESIGN OF WEST LOMBOK SENGGIGI CREATIVE INDUSTRY CENTER

Abdul Kadir⁽¹⁾, Febby Rahmatullah Masruchin⁽²⁾

email: Kadir.segaf7@surel.untag-sby.ac.id⁽¹⁾, febbyrahmatullah@untag-sby.ac.id⁽²⁾

⁽¹⁾ Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

⁽²⁾ Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract:

President Joko Widodo's administration has given priority to Indonesia's creative sector. The Creative Economy Agency, an organization in charge of the growth of the creative economy in Indonesia, identifies 16 sub-sectors of the creative industry, including publishing, advertising, performing arts, fine arts, television, and radio, as well as architecture, interior design, visual communication design, product design, fashion, film, animation, and video. A center or centers that may bring together members of the creative industries in the Senggigi region are required due to the growing number of creative industries on the island of Lombok (particularly in West Lombok Regency). This article seeks to give a high-level overview of the design of the Senggigi, West Lombok, creative industrial center, which can accommodate the potential of the island's residents. An competitively descriptive study will be conducted as part of the research approach to produce an architectural design. This paper's output is an illustration of the accommodations for industrial participants and the residents of Lombok Island. This article should be able to address the issues involved in creating a creative industry hub that maximizes productivity in office buildings and business hubs.

Keywords: creative industries, economy, lombok, modern architecture.

Abstrak:

Industri kreatif di Indonesia mendapat prioritas lebih baik pada masa pemerintahan Presiden Joko Widodo. Badan Ekonomi Kreatif selaku lembaga yang bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia, menetapkan ada 16 sub sektor industri kreatif yang meliputi arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi dan video, fotografi, kriya, makanan, musik, aplikasi serta game developer, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi serta radio. Dengan semakin banyaknya industri kreatif yang berkembang di Pulau Lombok (khususnya di Kabupaten Lombok Barat) maka diperlukan sebuah sentra atau pusat yang dapat menghimpun pelaku industri kreatif di Kawasan Senggigi. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran perancangan pusat industri kreatif di Senggigi Lombok Barat yang mampu mengakomodasi potensi masyarakat Pulau Lombok memiliki urgensi yang tinggi. Adapun metodologi penelitian adalah dengan melakukan studi deskriptif kompetitif yang kemudian menghasilkan perancangan arsitektur. Keluaran dari tulisan ini adalah berupa ilustrasi fasilitas yang akan mewadahi para pelaku industri dan masyarakat Pulau Lombok. Tulisan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan perancangan pusat industri kreatif yang mengoptimalkan efisiensi pada bangunan komersial dan pusat bisnis.

Kata-kunci: ekonomi, industri kreatif, lombok, modern arsitektur.

1. PENDAHULUAN

Industri kreatif di Indonesia semakin mendapat prioritas dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Presiden Jokowi melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 6 Tahun 2015 perihal Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Bekraf bertugas membantu presiden pada merumuskan, memutuskan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif. Badan Ekonomi Kreatif memiliki visi

menciptakan Indonesia menjadi salah satu kekuatan ekonomi dunia pada ekonomi kreatif pada 2030 nanti. Industri kreatif adalah berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan, dan talenta individu untuk membentuk kesejahteraan serta lapangan pekerjaan, dengan mengeksplorasi daya kreasi serta daya cipta individu. Berdasarkan Badan Ekonomi Kreatif ditetapkan ada 16 sub sektor industri kreatif yang meliputi arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi dan video, fotografi, kriya, makanan, musik, aplikasi

serta game developer, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi serta radio [1].

Pulau Lombok merupakan sebuah Pulau yang terletak pada Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Berdasarkan luasnya, pulau ini merupakan pulau terbesar ke-2 pada Nusa Tenggara Barat sesudah Lombok dan pulau terbesar ke-108 di dunia. Penduduk Pulau Lombok mencapai 2.722.123 jiwa dengan luas mencapai 5.435 km². Dinas Perindustrian Lombok Barat telah merencanakan pembangunan Sentra Industri Kreatif yang nantinya selain dipergunakan menjadi pelatihan industri kreatif digital juga digunakan menjadi inkubator usaha para pelaku industri kreatif di Lombok. Keanekaragaman adat, budaya, serta estetika alam adalah aset yang berharga yang selama ini menarik wisatawan domestik juga mancanegara terutama kawasan pantai. Salah satunya adalah Pantai Senggigi yang terletak di sebelah barat pesisir Pulau Lombok.

Dari 16 lingkup sub sektor industri kreatif yang dicanangkan oleh Badan Ekonomi Kreatif, Pulau Lombok menempatkan sub sektor unggulan. Sub sektor yang paling berpotensi untuk berkembang dan menyerap tenaga kerja empat sub sektor industri kreatif antara lain: desain produk, fesyen, seni kriya, dan kuliner. Pusat industri kreatif ini sendiri dirancang untuk mendukung perkembangan sektor pariwisata sekitar serta dikelola oleh masyarakat setempat. Oleh sebab itu perlu adanya daerah untuk mewadahi dan membuatkan keempat industri kreatif tadi ditambah dengan banyaknya kegiatan di Senggigi yang mengarah pada pertumbuhan ekonomi masyarakat seperti Senggigi Sunset Jazz, Festival Kuliner Lombok, Festival Pesona Senggigi dan kegiatan lainnya. Hal ini semakin memperkuat dibutuhkannya sebuah ruang seperti pasar seni untuk mewadahi kegiatan masyarakat di Pulau Lombok [2].

Dengan semakin banyaknya industri kreatif yang berkembang di Pulau Lombok, khususnya di Kabupaten Lombok Barat, maka akan di bentuk sebuah sentra atau pusat yang dapat menghimpun pelaku industri kreatif di Kawasan Senggigi. Selain menjadi tempat berkumpul para pelaku industri kreatif, kawasan itu juga bisa dijadikan menjadi tempat bersinerginya aneka macam stakeholder baik pemerintah, akademisi, penyedia modal, asosiasi pengusaha, serta para pelaku industri kreatif yang dapat membantu mengembangkan industri kreatif di Pulau Lombok. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan perancangan pusat industri kreatif di Senggigi Lombok Barat yang mampu mengakomodasi potensi masyarakat Pulau Lombok. Pada fasilitas ini akan diwadahi kegiatan para pelaku industri masyarakat Pulau Lombok. Fasilitas ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan perancangan pusat industri kreatif yang mengoptimalkan efisiensi pada bangunan komersial dan pusat bisnis.

2. KAJIAN PUSTAKA

Perancangan yang berasal dari kata dasar rancang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, merencanakan. Sedangkan perancangan adalah prosesnya, tindakan merencanakan dan mengatur sesuatu. Menurut beberapa ahli di bidangnya, perancangan didefinisikan secara berbeda-beda. Berikut beberapa definisi dari perancangan yang dijelaskan oleh para ahli. Kata Perancangan memiliki arti proses, metode, tindakan merancang [3].

J.C. Jones dalam Metode Desain (1972), mengidentifikasi penilaian desain sebagai penyelidikan untuk metode yang akan meningkatkan kualitas desain. Menurut J.C. Jones, perancangan memiliki arti memulai perubahan dalam benda-benda buatan manusia [4]. Perancangan adalah proposal utama yang mengubah sesuatu yang telah dilakukan sesuatu menjadi lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi metode pemecahan masalah, dan implementasi pemecahan masalah. Dengan kata lain, pemrograman, penyusunan, dan implementasi desain [5].

Sentra industri merupakan salah satu wadah pemusatan industri mikro dan kecil yang menghasilkan produk sejenis, menggunakan input, serta adanya proses produksi yang sama dan dilengkapi dengan fasilitas berupa sarana penunjang. Pengertian Industri kreatif ditinjau kata per kata menurut kamus besar bahasa Indonesia, industri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, sedangkan kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta.

Teori industri kreatif menurut Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai Knowledge-based Economy. Ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada Kreativitas [6].

Karakteristik Industri Kreatif Berdasarkan hasil studi pemetaan Industri kreatif yang dilakukan Departemen Perdagangan RI (2007:38), industri kreatif memiliki karakteristik umum [7]:

1. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh subsektor industri kreatif.
2. Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah tersebut diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan.
3. Fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tinggi, tetapi tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan perusahaan.

Memiliki tingkat teknologi dan produktivitas modal yang relatif konstan. Artinya teknologi yang digunakan bukan teknologi tinggi dan bukan industri padat modal (capital intensive) dan bukan pasar modal terbuka. Menurut Data Ekonomi Kreatif Provinsi NTB pada tahun 2016, ada 13 dari 16 sub sektor yang perlu dikembangkan sebagai penyokong perekonomian masyarakat khususnya di Pulau Lombok yaitu desain produk, fesyen, kriya, seni rupa, seni pertunjukan, fotografi, film animasi dan video, musik. Pusat industri kreatif di Kota Bekasi yang mewadahi 4 sub sektor dalam industri kreatif dijadikan sebagai 3 fungsi utama yaitu: 1) Inkubasi Bisnis meliputi pengembangan bisnis industri kreatif; 2) Edukasi melalui pelatihan dan workshop guna peningkatan sumber daya manusia; dan 3) Rekreasi meliputi wisata dan penjualan produk kreatif melalui pasar seni [8].

3. METODOLOGI

Metodologi yang akan digunakan dalam perancangan pusat industri kreatif adalah deskriptif dan kompetitif serta metode pengumpulan data yang diperoleh baik data primer maupun sekunder. Adapun langkah langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut [9]:

1. Studi Literatur

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh landasan teori, sandar perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, katalog dan bahan-bahan tertulis lain yang bisa dipertanggung jawabkan;

2. Studi Observasi Lapangan

Studi observasi lapangan dilakukan langsung di tempat guna memperoleh data mengenai lokasi sebagai dasar dalam perencanaan dan pembangunannya;

3. Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk membuka wawasan mengenai desain bangunan yang ada di beberapa daerah sebagai wacana dalam perencanaan dan pembangunan pusat industri kreatif yang berorientasi pada konsep arsitektur modern.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pendekatan deskriptif dan kompetitif ditujukan sebagai acuan dalam menyusun landasan program perancangan pusat industri kreatif. Dengan metode pendekatan tersebut, diharapkan perencanaan dan perancangan mencapai hasil yang optimal dalam memenuhi fungsi, persyaratan ruang dan estetika dalam tampilan arsitektur secara keseluruhan.

Pengertian arsitektur modern dapat dijelaskan melalui dua kata yaitu arsitektur dan modern. Arsitektur merupakan seni dan ilmu

merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan dan sebagainya, serta metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. Kemudian modern memiliki makna yang berarti terbaru atau mutakhir. Maka secara harafiah, arsitektur modern dapat diartikan sebagai seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan dengan menggunakan metode atau sesuatu yang terbaru atau termutakhir [3].

Dengan latar belakang Pantai Senggigi dan kreatifitas, konsep yang cocok dan diharapkan mampu mencerminkan budaya lokal dan modern yaitu: "The Future of Senggigi". Kata-kata ini merupakan merepresentasikan kemajuan Senggigi di masa depan, yang mana nantinya daerah Senggigi akan menjadi lebih maju, modern, dan berinovasi.

4.1. Lokasi Studi

Lokasi Perancangan Pusat Industri Kreatif Berada di Jalan Raya Senggigi, Kec. Batulayar, Kab. Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat.



Gambar 1. Lokasi Pusat Industri Kreatif
Sumber: Penulis, 2022

Secara administratif perancangan pusat industri kreatif berbatasan dengan wilayah sebagai berikut:

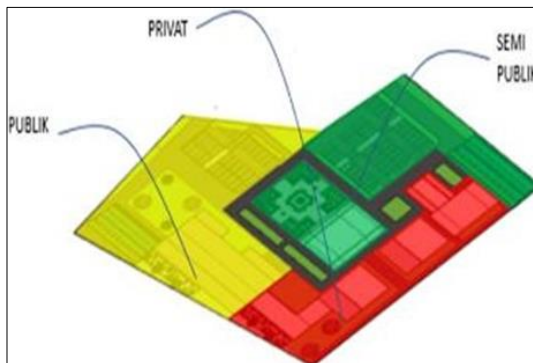
- Selatan : Pantai Senggigi
- Barat : Hotel Mascot Beach Senggigi
- Utara : Tanah Kosong
- Timur : Bale Sola Beach Club

Perancangan pusat industri kreatif memiliki luas tapak sebesar 7500 m². Secara topografi perancangan pusat industri kreatif memiliki kemiringan atau kontur tanah yang relatif datar. Akses menuju lokasinya strategis dan mudah dijangkau oleh segala jenis kendaraan karena lokasi cukup dekat dengan pusat keramaian seperti hotel dan pelabuhan serta berada dekat dengan berbagai jenis destinasi wisata.

4.2 Konsep Pemanfaatan Kondisi Tapak

Pada site ini bangunan pusat industri kreatif berupa jenis bangunan pelatihan. Hal ini mempertimbangkan jenis dan fungsi bangunan sehingga menciptakan kenyamanan dan ketenangan agar terciptanya kegiatan berkeaktivitas. Pengelompokan

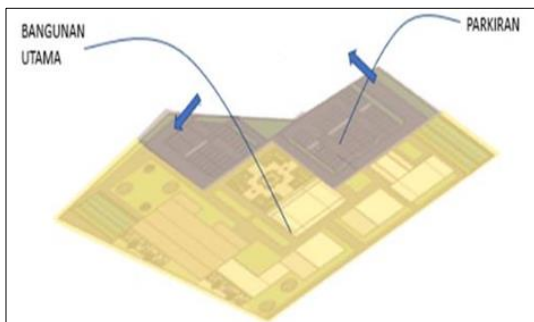
bangunan dilakukan berdasarkan akses bangunan, bangunan semi publik ditempatkan berada di dekat pintu masuk bangunan. Konsep tapak terhadap kebisingan menempatkan bangunan utama dari sumber kebisingan maksimal, serta tertutupi oleh bangunan publik maupun pengadaan vegetasi.



Gambar 2. Konsep Pemanfaatan Kondisi Tapak
Sumber : Penulis, 2022

4.3. Konsep Pencapaian

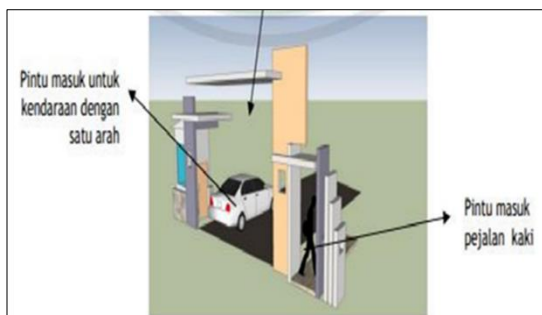
Akses untuk menuju ke taman budaya merujuk pada tampilan bangunan pusat industri kreatif. Konsep ini menggunakan tampilan pendekatan bangunan modern dalam hal ini didasari dari pengguna bangunan yaitu para pemuda kreatif.



Gambar 3. Konsep Pencapaian
Sumber : Penulis, 2022

4.4. Konsep Entrance

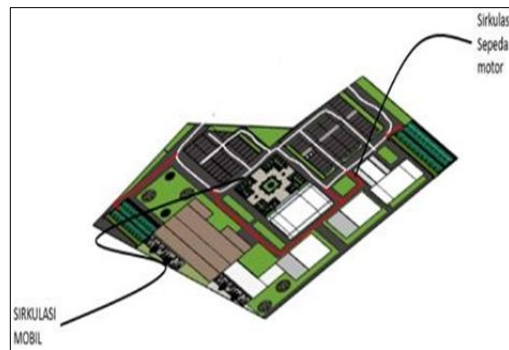
Konsep entrance memiliki dua jalur yaitu berada di jalan raya Senggigi. Hal ini bertujuan memberikan kemudahan serta keamanan bagi pengguna. Entrance satu jalur juga implementasi dari karakter obyek yaitu kemudahan akses.



Gambar 4. Konsep Entrance
Sumber: Penulis, 2022

4.5. Konsep Sirkulasi dan Parkir

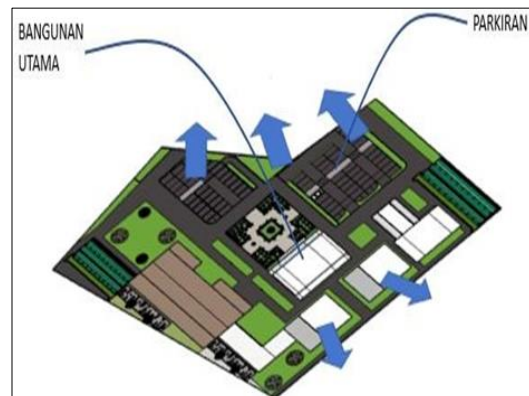
Sirkulasi manusia di luar bangunan menggunakan ruang transisi yang terbentuk dari open space dan terjadi dari ruang semi private bangunan dan private.



Gambar 5. Konsep Sirkulasi dan Parkir
Sumber: Penulis, 2022

4.6. Konsep Orientasi View

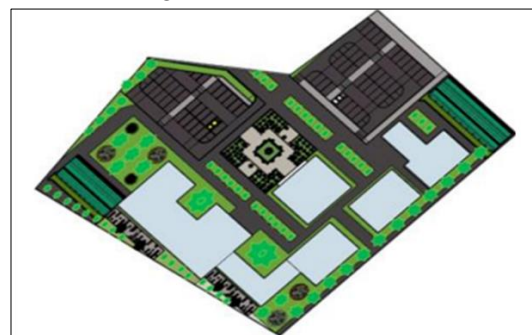
Orientasi konsep view pada bangunan pusat industri kreatif mengutamakan visibilitas luar dan berorientasi ke utara dan selatan. Arah selatan dari site adalah Pantai Senggigi dan arah utara jalan raya Senggigi.



Gambar 6. Konsep View
Sumber: Penulis, 2022

4.7. Konsep Lansekap

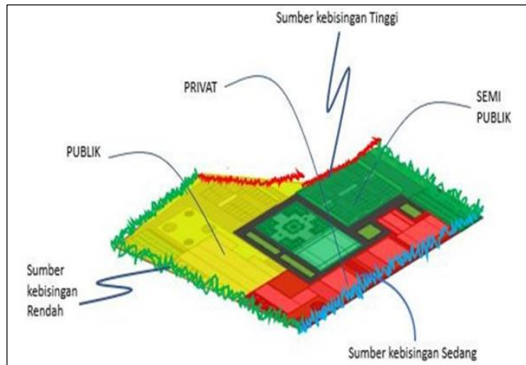
Konsep kebisingan pada site dengan cara menjauhkan setiap massa bangunan terutama pada bangunan private serta penggunaan vegetasi sebagai peredam kebisingan.



Gambar 7. Konsep Lansekap
Sumber: Penulis, 2022

4.8. Kondisi Tapak terhadap Kebisingan

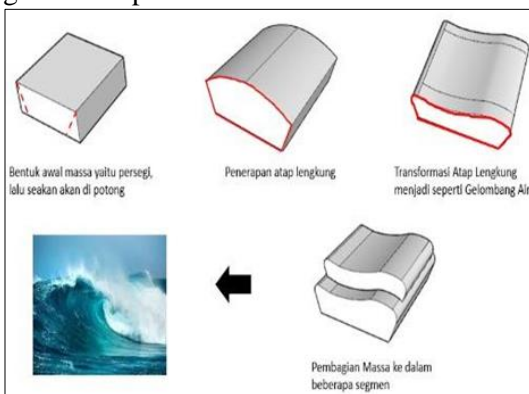
Konsep tapak terhadap kebisingan menempatkan bangunan utama dari sumber kebisingan maksimal, serta tertutupi oleh bangunan publik maupun pengadaan vegetasi bangunan. Kebisingan tinggi berada di sisi utara tapak, sumber kebisingan di sebabkan oleh sirkulasi jalan raya Senggigi serta ditambah Hotel di sebrang jalan. Sedangkan kebisingan sedang berada di sisi selatan tapak sumber kebisingan di sebabkan oleh area permukiman warga, bunyi gelombang air laut dan tingkat kebisingan yang rendah di tapak berada di sisi timur dan barat yang berbatasan dengan lahan kosong.



Gambar 8. Konsep Tapak terhadap Kebisingan
Sumber: Penulis, 2022

4.9. Konsep Ide Bentuk

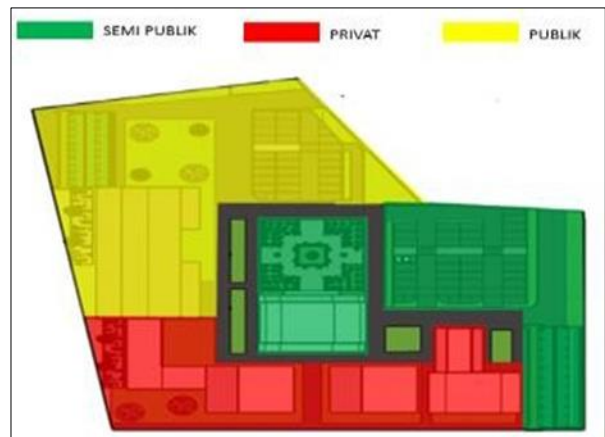
Bentuk bangunan pusat industri kreatif terinspirasi dari bentukan gelombang air yang mana site berdekatan dengan pantai dan menyesuaikan dengan pendekatan arsitekturalnya yaitu arsitektur modern. sirkulasi manusia di luar bangunan menggunakan ruang transisi yang terbentuk dari open space dan terjadi dari ruang semi private bangunan dan private.



Gambar 9. Konsep Ide Bentuk
Sumber: Penulis, 2022

4.10. Zoning

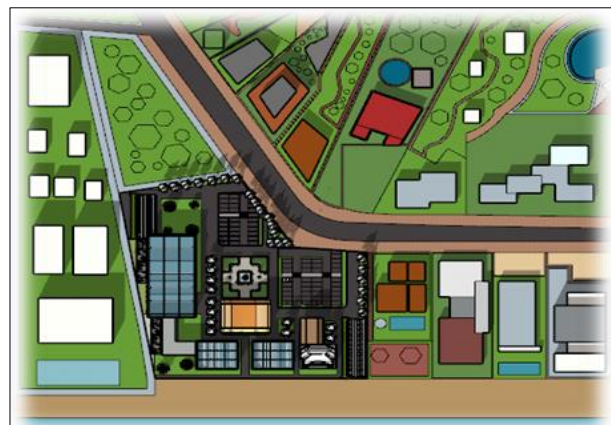
Pembagian zona pada tapak dilakukan berdasarkan tingkat privasi penggunaan ruang. Secara keseluruhan zona pada tapak terdiri dari zona publik, semi privat, dan privat. Ketiganya mempengaruhi pengaturan ruang pada bangunan.



Gambar 10. Zoning
Sumber: Penulis, 2022

4.11. Site Plan

Site plan ini berbatasan langsung dengan Pantai Senggigi di sebelah selatan, di sebelah utara ada berbatasan dengan jalan raya, disebelah dan timur dan barat berbatasan langsung dengan hotel dan vila.



Gambar 11. Blok Plan
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN

Untuk memenuhi kebutuhan kreativitas masyarakat Lombok Barat khususnya kawasan pariwisata Senggigi, industri kreatif menjadi tempat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan fasilitas tersebut dapat mawadahi kebutuhan para pelaku industri kreatif untuk menciptakan sesuatu/inovasi dan menikmati fasilitas dan layanan yang ada di pusat industri kreatif tersebut. Adanya industri kreatif dapat memanfaatkan waktu jadi lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemenparekraf, "Kemenparekraf," 2022.
- [2] Dispar, "Harmoni Lombok Barat 'Event Festival Pesona Senggigi,'" 2021. [Online]. Available: <https://dispar.lombokbaratkab.go.id>. [Accessed: 08-Oct-2021].
- [3] Kemendikbud, "KBBI," 2022. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

- [4] J. C. Jones, *Design Methods*. London, 1972.
- [5] J. Wade, "Architecture Problem and Purposes: Architectural Design as a Basic Problem Solving Process," John Willey and Sons Ltd, 1997.
- [6] A. Toffler, *The Third Wave*. Penguin Book, 1980.
- [7] Depdagri, *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi, Kreatif Indonesia 2025*, Departemen Perdagangan Republik Indonesia. Jakarta, 2022.
- [8] M. Y. Suparno, *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- [9] Pemkab Lombok Barat, *Data Ekonomi Kreatif Provinsi NTB pada tahun 2016, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Lombok Barat 2019-2024*. Lombok Barat, Indonesia, 2019.