

**LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
SURAKARTA CREATIVE HUB
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL**



Oleh:

PUTRI ANNISA RAHMAWATI

1607075

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SURAKARTA CREATIVE HUB DI SURAKARTA

PENDEKATAN: ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Oleh

Putri Annisa Rahmawati

1607075

Sebuah laporan yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Putri Annisa Rahmawati 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Laporan ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Putri Annisa Rahmawati, 2021

SURAKARTA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SURAKARTA CREATIVE HUB DI SURAKARTA

PENDEKATAN: ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Oleh

Putri Annisa Rahmawati

1607075

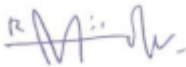
Sebuah laporan yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Menyetujui,
Pembimbing 1 :



Prof. Dr. M. Syaom Barliana, M.Pd, MT.
NIP. 19630204 198803 1 002

Pembimbing 2 :



Riskha Mardiana, S.T., M.Pd.
NIP. 198203172006042001

Ketua Departemen Pend. Tek. Arsitektur
FPTK – UPI,

Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., MT
NIP. 19711022 199802 2 001

Bandung, 24 Agustus 2021
Mengetahui Ketua Prodi ARS,


persetujuan sidang tugas akhir

Tutin Aryanti, S.T., M.T., Ph.D
NIP. 19750815 200312 2 001

Perencanaan dan Perancangan Creative Hub di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Putri Annisa Rahmawati – 1607075

Program Studi Arsitektur

Dapatermen Pendidikan Teknik Arsitektur

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Indonesia

putrionist@student.upi.edu

ABSTRAK

Ekonomi kreatif adalah era baru di bidang perekonomian yang menjadi sumber daya alternatif. Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya, dan berpotensi untuk berkembang di bidang ekonomi kreatif. Indonesia memprioritaskan 5 kota untuk berkembang, salah satunya adalah Kota Surakarta. Kota Surakarta memiliki kebudayaan tradisional yang masih terjaga hingga saat ini dan mata pencaharian masyarakat di dominasi di bidang jasa, perdagangan, dan pariwisata. Kota Surakarta memiliki banyak seniman di beragam bidang industri kreatif, namun kebanyakan seniman melakukan proses produksi di tempatnya masing – masing, baik itu skala rumah atau kampung. Hal ini menyebabkan keberadaan para seniman belum diketahui oleh masyarakat luas dan mereka kesulitan untuk menciptakan rantai ekonomi kreatif yang ideal. Ekonomi kreatif di Kota Surakarta perlu wadah – wadah (salah satunya berbentuk ruang) yang menciptakan iklim kreatif, ruang itu biasanya disebut Creative Hub. Perencanaan dan perancangan “Surakarta Creative Hub” menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual dengan cara memfokuskan pada kajian budaya berdasarkan kondisi yang ada di sekitar lokasi tapak. Kajian dilakukan dengan mempertimbangkan eksistensi dari bangunan sekitar yang memperkuat citra kawasan.

Kata Kunci: ekonomi kreatif, Surakarta, creative hub

DAFTAR ISI

LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	1
SURAKARTA CREATIVE HUB	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	7
ABSTRAK	8
BAB I	9
PENDAHULUAN	9
1.1 LATAR BELAKANG	9
1.2 PERUMUSAN MASALAH	10
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	10
1.4 PENETAPAN LOKASI	10
1.5 METODE PERANCANGAN	11
1.6 RUANG LINGKUP	11
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	13
BAB II	14
TINJAUAN PERENCANAAN CREATIVE HUB	14
2.1 TINJAUAN UMUM	14
2.1.1 EKONOMI DAN INDUSTRI KREATIF	14
2.1.2 EKONOMI DAN INDUSTRI KREATIF DI SURAKARTA	20
2.1.3 CREATIVE HUB	39
2.1.4 CREATIVE HUB SURAKARTA	40
2.1.5 STUDI BANDING PROYEK SEJENIS	43
2.1.6 STUDI BANDING DAN ANALISIS	50
2.2 PENDEKATAN DESAIN	56
2.2.1 ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	56
2.2.2 STUDI BANDING DAN INTERPRETASI PENDEKATAN	58
2.3 TINJAUAN KHUSUS	59
2.3.1 PERSYARATAN BANGUNAN PERTUNJUKAN	59
2.3.2 PERSYARATAN BANGUNAN KERAJINAN	64
2.3.3 PERSYARATAN BANGUNAN KULINER	68
BAB III	70
TINJAUAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LOKASI	70
3.1 ANALISIS LOKASI DAN TAPAK	70
3.1.1 Latar Belakang Lokasi	70

3.1.2 Mapping Ekonomi Kreatif di Surakarta	72
3.1.3 Pemilihan Alternatif Lokasi Creative Hub	73
3.2 KONDISI FISIK	76
3.3 ANALISIS KONSEPTUAL DAN RENCANA IMPLEMENTASI DALAM DESAIN	79
3.3.1 Narasi	79
3.3.2 Ekonomi Kreatif Sekitar Bangunan	80
3.4 PROGRAMING	86
3.4.1 Target Pengguna Bangunan	86
3.4.2 Kegiatan Pengguna Bangunan dan Kebutuhan Ruang	87
3.4.3 Besaran Ruang	91
3.4.4 Zonasi	96
3.5 ANALISIS BENTUK ARSITEKTUR DAN STRUKTUR	97
3.6 ANALISIS INFRASTRUKTUR DAN LANSEKAP	100
3.6.1 Infrastruktur	100
3.6.2 Utilitas	102
BAB IV	104
KONSEP	104
4.1 KONSEP TAPAK	104
4.2 KONSEP BENTUK	106
4.3 KONSEP STRUKTUR DAN BAHAN	108
4.4 KONSEP UTILITAS	110
4.5 KONSEP LANDSCAPE	112
DAFTAR RUJUKAN	113
1. BUKU, JURNAL, DAN ARTIKEL	113
2. PERATURAN PERUNDANGAN	114
3. SUMBER ONLINE DAN BENTUK LAIN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Lingkup Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia	17
Gambar 2.2 Ruang Lingkup Pengembangan Arsitektur dalam Ekonomi Kreatif Indonesia.....	18
Gambar 2.3 Ruang Lingkup Pengembangan Desain dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	19
Gambar 2.4 Ruang Lingkup Pengembangan Film, Animasi, Video, dan Fotografi dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	20
Gambar 2.5 Ruang Lingkup Pengembangan Kerajinan dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	21
Gambar 2.6 Ruang Lingkup Pengembangan Mode dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	22
Gambar 2.7 Ruang Lingkup Pengembangan Musik dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	23
Gambar 2.8 Ruang Lingkup Pengembangan Penerbitan dalam Ekonomi Kreatif Indonesia.....	24
Gambar 2.9 Ruang Lingkup Pengembangan Permainan Interaktif dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	25
Gambar 2.10 Ruang Lingkup Pengembangan Periklanan dalam Ekonomi Kreatif Indonesia.....	26
Gambar 2.11 Ruang Lingkup Pengembangan Penelitian dan Pengembangan dalam Ekonomi Kreatif Indonesia.....	27
Gambar 2.12 Ruang Lingkup Pengembangan Seni Rupa dalam Ekonomi Kreatif Indonesia.....	28
Gambar 2.13 Ruang Lingkup Pengembangan Seni Pertunjukan dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	29
Gambar 2.14 Ruang Lingkup Pengembangan Televisi dan Radio dalam Ekonomi Kreatif Indonesia...30	
Gambar 2.15 Ruang Lingkup Pengembangan Teknologi Informasi dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	31
Gambar 2.16 Ruang Lingkup Pengembangan Kuliner dalam Ekonomi Kreatif Indonesia	32
Gambar 2.17 Sub Dominan Ekonomi Kreatif di Surakarta.....	34
Gambar 2.18 (A) Pendhapa ISI Surakarta, (B)Pendhapa Mangkunegaran	35
Gambar 2.19 (A) Pamedan Mangkunegaran, (B) Benteng Vantenbeurg	35
Gambar 2.20 (A) Teater Terbuka ISI Surakarta, (B) Teater Humardani ISI Surakarta, (C dan D) Sirkulasi di Kampus ISI Surakarta.....	35
Gambar 2.22 Ruang Lingkup Pengembangan Seni Tari dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta	36
Gambar 2.23 Ruang Lingkup Pengembangan Seni Musik dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta.....	37
Gambar 2.24 Ruang Lingkup Pengembangan Seni Teater dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta.....	38
Gambar 2.25 Ruang Lingkup Pengembangan Kerajinan dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta.....	39
Gambar 2.27 Kegiatan dan Suasana di Solo Art Market.....	40
Gambar 2.28 Ruang Lingkup Pengembangan Kuiner dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta.....	41
Gambar 2.29 (A) Restoran, (B) Cafe, (C) Jasa Boga, (D) Speciality Foods	43
Gambar 2.29 (A) Umum, (B) Lesehan, (C) Angkringan	50
Gambar 2.30 Ruang Lingkup Pengembangan Mode dalam Ekonomi Kreatif di Surakarta	45
Gambar 2.31 (A) Batik Laweyan, (B) dan Batik Kauman.....	47
Gambar 2.32 Denah Situasi Taman Budaya Jawa Tengah.....	56
Gambar 2.33 Denah Situasi Rumah Banjarsari.....	59
Gambar 2.34 Ruang Langit di Rumah Banjarsari	59
Gambar 2.35 Ruang Bumi di Rumah Banjarsari.....	59

Gambar 2.36 Pojok Buku di Rumah Banjarsari	60
Gambar 2.37 Kantin di Rumah Banjarsari.....	60
Gambar 2.38 Rumah Pemilik Lahan di Rumah Banjarsari	60
Gambar 2.39 Area Makan di Rumah Banjarsari	61
Gambar 2.40 Lapangan Terbuka di Rumah Banjarsari	61
Gambar 2.41 Area Service di Rumah Banjarsari.....	62
Gambar 2.42 Halaman 798 Art Distric.....	62
Gambar 2.43 Denah Situasi 798 Art District Beijing	63
Gambar 2.44 Retail di 798 Art District Beijing	64
Gambar 2.45 Potongan Panggung Teater Modern.....	74
Gambar 2.46 Gambaran Perhitungan Kursi Penonton yang Ideal.....	75
Gambar 2.47 (A) Batas Pandang Normal secara Horizontal, (B) Batas Pandang Normal secara Vertikal	75
Gambar 2.48 Tempat Duduk Penonton yang Ideal	76
Gambar 2.49 (A) Akustik Lantai Live Area, (B) Akustik Lantai Dead Area	77
Gambar 2.50 (A) Akustik Dinding	77
Gambar 2.51 Penempatan Rangka Panel untuk Plafon.....	77
Gambar 2.52 (A) Speaker Terpusat, (B) Speaker Menyebar.....	78
Gambar 3.1 Mapping Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.....	87
Gambar 3.2 Pemilihan Alternatif Lokasi Creative Hub Surakarta	87
Gambar 3.3 Alternatif Lokasi Creative Hub Surakarta	88
Gambar 3.4 (A) Area site, (B) Tampak Site dari Jl. Teuku Umar	90
Gambar 3. Gambaran Sirkulasi pada Tapak.....	92
Gambar 3. Potensi Sekitar Site	96
Gambar 3. Akademi Seni Mangkunegaran (ASGA).....	96
Gambar 3.2 Pendahapa Mangkunegara	97
Gambar 3.2 (A) Pasar Ngarsopuro Tahun 2016, (B) Kegiatan di Solo Art Market	98
Gambar 3.2 Pasar Triwindu	99
Gambar 3. Kuliner di Jl. Teuku Umar, Surakarta (A) Bagian Timur (B) Bagian Barat	100
Gambar 3. (A) Ukuran Site, (B) Kondisi Klimatologi.....	102

DAFTAR PUSTAKA

1. BUKU, JURNAL, DAN ARTIKEL

- Afrizal, Muhammad. (2018). *Desain Interior Pusat Seni Teater Tradisional dengan Konsep Kontemporer di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Brolin, Brent. (2015). *Architecture in Context. Fitting new building with old*. United States of America: Litton Educational Publishing, Inc
- Bangun, Jabatin. (2005). *Industri Rekaman: Masa Depan Kultur Musik Indonesia*. Etnomusikologi Vol.1 No. 2: 91 - 117
- Chiara, Joseph. (1980). *Time-Saver Standards for Building Types (Second Edition)*. Singapore: Singapore National Printers Ltd
- Currier, Jennifer. (2014). *Art and Power in the New China: An Exploration of Beijing's 798 District and Its Implications for Contemporary Urbanism*. Jurnal: Liverpool University Press
- Deni, Nurul. (2012). *Pelestarian Urban Heritage di Kampung Batik Laweyan Tahun 2011 (Studi Kasus Rumah Saudagar Batik dan Gerai Batik)*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan IPS, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Doelle, Leslie E. (1990). *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Faizah, Ise. (2000). *Gedung Pertunjukan Wayang di Yogyakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
- Faruq, Muhammad. (2014). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Seni Pertunjukan di Surakarta dengan Pendekatan Eko Kultural*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Habibullah, Muhammad. (2019). *Pusat Kuliner Tradisional di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Hakim, Rizki. (2010). *Pusat Kegiatan Musik dengan Penerapan High Tect Architecture di Solo*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Harlukinita, Debby. (2017). *Pusat Batik Solo dengan Pendekatan Kearifan Lokal*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Indah, Maudy. (2018). *Gedung Seni Teater Pontianak*. Jurnal Online: Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, vol.6, no.2, hlm. 68-69
- Jaka, Arief. (2013). *Peranan Sanggar Soerya Soemirat Mangkunegaran dalam mengenalkan dan melestarikan seni tari di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan IPS, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

- Makaf, Akhyar. (2019). *Pelatihan Seni Teater: Potensi, Perkembangan, dan Pengelolaan*. Lampiran Penelitian Pemula: Institute Seni Indonesia Surakarta
- Mangunwijaya, Y.B. (2013). *Wastu Citra*. (Edisi Kelima). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Matriyanta, Surya. (2016). *Profil dan Karakteristik Pedagang Batik di Kampung Batik Kauman Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Ekonomi Pembangunan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek*. (Edisi Tiga Puluh Tiga). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ningrum, Epon. (2009). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Makalah: RSBI Kabupaten Karawang
- Pitana, Srimuda. (2014). *Dekonstruksi Makna Simbolik Arsitektur Keraton Surakarta*. Purwokerto: STAIN Press
- Prasetiyo, Danang. (2009). *Broadcasting Center Pencitraan Aktivitas Penyiaran Melalui Bentuk Massa Bangunan High Tech Architecture*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Rahma, Pradita. (2015). *Potensi Pasar Triwindu Sebagai Sentra Souvenir Barang Antik Bagi Wisatawan yang Berkunjung di Kota Solo*. (Diploma). Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Rakhmana, Akhjar. (2006). *Pusat Rehabilitasi Korban Ketergantungan Narkotika dan Obat Terlarang di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Rahayu, Putu. (2017). *Perancangan Creative Hub di Denpasar Bali*. (Tesis). Program Studi Magister Desain Arsitektur, Institut Teknologi Bandung, Bandung
- Rozan, Zulfikar. (2011). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Sanggar Kerajinan Surakarta (Sebagai Wadah Pelatihan dan Pameran Kerajinan di Surakarta)*. Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Santoso, Eko.dkk. (2008). *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Samroni, Imam.dkk. (2010). *Daerah Istimewa Surakarta, Wacana Pembentukan Propinsi Daerah Istimewa Surakarta Ditinjau dari Perspektif Historis, Sosiologi, Filosofis, dan Yuridis*. Yogyakarta: Shaida Yogyakarta.
- Septerina, A. B. (2014). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Ruang Komunal Kelurahan Kemlayan Sebagai Kampung Wisata di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Swastawan, Rendy. (2016). *Perancangan Interior Studio Musik Blackbox Kulonprogo*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Syarif, Muhammad. (2011). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Kompleks Seni Pertunjukan Tradisional Jawa Tengah di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Wardiana, Indra. (2019). *Penerapan Prinsip Arsitektur Berkelanjutan untuk Mensejahterakan Penghuni pada Rumah Susun Pondok Boro di Surakarta*. (Skripsi). Jurusan Arsitektur, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

2. PERATURAN PERUNDANGAN

Engineering Division, Military Construction Direction. (1976). *Design Guide: Art and Crafts Centers*.

Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2014). *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*.

Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 1 Tahun 2012. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031*.

Peraturan Menteri Pariwisata RI No.3 Tahun 2018. *Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata*.

3. SUMBER ONLINE DAN BENTUK LAIN

Akademi Seni Mangkunegara Surakarta. (2020). *Program Studi dan Program Khusus*. [Online]. Diakses dari <https://www.asga.ac.id/>

Balitbang. (2018). *Bioutur*. [Online]. Diakses dari <https://docplayer.info/158215468-B-i-o-t-o-u-r.html>

Matah Ati. (2020). *Produksi*. [Online]. Diakses dari <http://matah-ati.com/>

Mattorang, Gufran. (2012). *Tinjauan Tentang Arsitektur Kontekstual*. [Online]. Diakses dari <http://mattorang.blogspot.com/2012/12/bangunan-baru-yang-konteks-dengan.html>

Organisasi, dan Program Kegiatan. [Online]. Diakses dari <http://tamanbudayajateng.com/>

Pendidikan, Dosen. (2020). *Sejarah Perkembangan Wayang Orang*. [Online]. Diakses dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/wayang-orang-adalah/>

Puro Mangkunegaran. (2017). *Wisata*. [Online]. Diakses dari <https://puromangkunegaran.com/>

Rumah Banjarsari. (2020). *Program*. [Online]. Diakses dari <http://rumahbanjarsari.org/index.html>

Putri Annisa Rahmawati, 2021

SURAKARTA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Taman Budaya Jawa Tengah. (2019). *Sejarah, Visi dan Misi, Tugas dan Fungsi, Tujuan, Struktur*

Yogaswara, Yudhi. (2016). *Membuat Studio Musik di Rumah*. [Online]. Diakses dari <http://www.home.co.id/read/6640/membuat-studio-musik-di-rumah>