

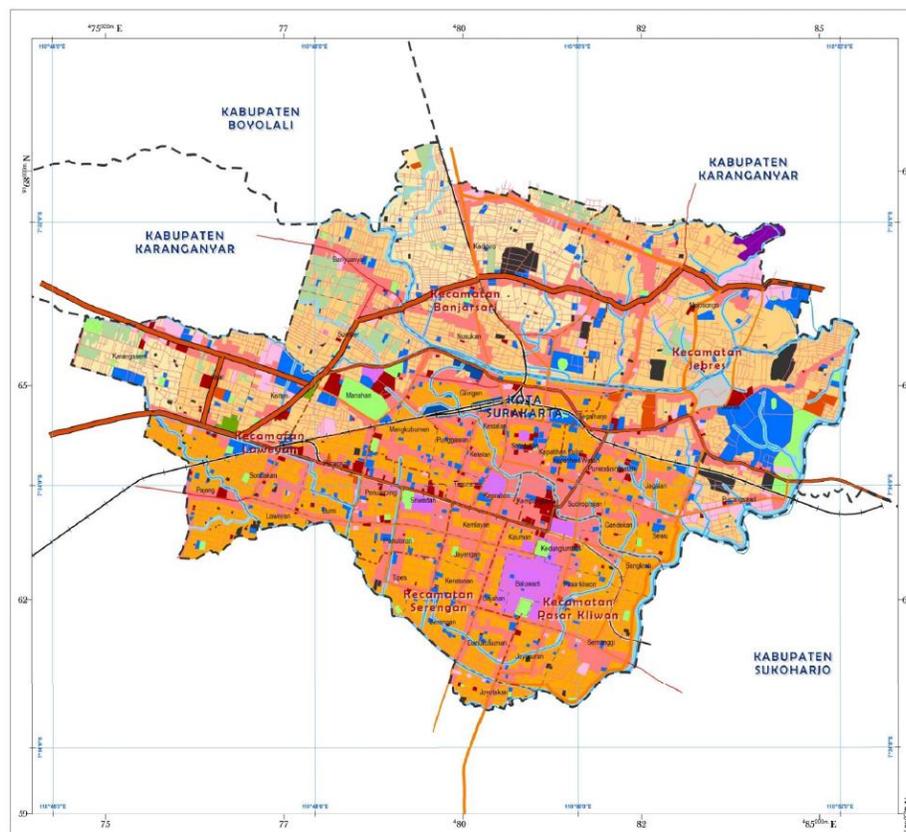
## BAB III

### TINJAUAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN LOKASI

#### 3.1 ANALISIS LOKASI DAN TAPAK

##### 3.1.1 Latar Belakang Lokasi

Kota Surakarta atau yang biasa disebut dengan Kota Solo adalah salah satu kota yang ada di Jawa Tengah. Penggunaan lahan di Kota Solo di dominasi oleh area pemukiman dengan presentasi mencapai 65,2% serta kawasan perdagangan dan jasa dengan persentasi 14,3%.



Gambar 3.1 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta  
Sumber: RTRW Kota Surakarta Tahun 2011 - 2031

Masyarakat Kota Surakarta memiliki profesi utama dibidang jasa, perdagangan dan pariwisata. Pusat perdagangan dan jasa secara keruangan terletak di 3 koridor utama yaitu Jalan Slamet Riyadi, Jalan Urip Sumoharjo, dan Jalan Yos Sudarso. Pemerintah Kota Surakarta melihat kekuatan ekonomi di Kota Surakarta dapat berkembang dengan pesat sejalan dengan munculnya era ekonomi kreatif. Pemerintah Kota Surakarta membidik ekonomi kreatif sebagai tulang punggung perekonomian di Surakarta dengan fokus utama di *craft and folk art*. Pelaku ekonomi kreatif sudah terbentuk sejak masa kolonial, pemerintahan pada saat itu terbagi menjadi 3 kekuatan politik yaitu Kasunanan Surakarta, Kolonial Belanda, dan Pemerintahan Indonesia. Menurut Heri Priyatmoko, ketiga kekuasaan pada saat itu memiliki kontribusi

besar dalam perkembangan tatanan sosial, budaya, dan arsitektur Kota Solo. Pada **tatanan sosial**, berbasis pada tiga sektor perekonomian yaitu perdagangan, jasa, dan pariwisata. Sektor perekonomian akan berimbas pada terbentuknya strata di masyarakat yaitu bangsawan-priyayi-wong cilik yang kemudian keberagaman itu membentuk gaya hidup masyarakat Solo yang mengacu pada keraton atau gaya eropa (Priyatmoko, 2020). Pada **aspek budaya**, Kota Solo memiliki kebudayaan tradisional yang berasal dari Mangkunegaran dan Kasunanan yang kemudian dikolaborasikan dengan kebudayaan kolonial Belanda. Salah satu keunikan budaya di Kota Solo adalah budaya luar yang masuk tidak berbenturan dengan budaya tradisional. Kota Solo mendapat julukan “Spirit of Java” karena budayanya yang berkelanjutan. Para seniman yang menjadi modal utama budaya Kota Solo saling berdaptasi dan saling mempelajari, sehingga karakter dari budaya di Kota Solo sangat dinamis. Kesenian di Kota Solo setelah munculnya NKRI berkembang dari proses akademis, yaitu akademis karawitan yaitu ISI Surakarta dan SMK 8 Surakarta (Priyatmoko, 2020). Pada **tata kota dan arsitektur** yaitu adanya 44 pasar tradisional, area Keraton Kasunan, area Keraton Mangkunegaran, area pertunjukan, dan rumah bergaya arsitektur Indis. Arsitektur tradisional dan peninggalan kolonial menjadi pusat perhatian dalam wujud identitas kota Solo (Priyatmoko, 2020). Pelestarian bangunan lama menjadi penting karena dapat terlihat proses perubahan serta pengembangan kota secara alami, berurutan tanpa kehilangan masa lalu yang menjadi cermin pembangunan masa depan.

Semenjak Kota Solo bergabung dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Keraton Kasunanan berperan sebagai penjaga dan pelestari budaya Jawa. Pengembangan perekonomian dan pemegang kuasa di Kota Surakarta dilakukan oleh pemerintah Kota Surakarta. Saat ini, upaya yang dilakukan oleh pemerintah Kota Surakarta untuk memanfaatkan potensi budaya yang ada di Kota Surakarta sekaligus untuk menaikkan taraf ekonomi dari masyarakat Surakarta adalah dengan membidik ekonomi kreatif dan membentuk kantung – kantung budaya.

### 3.1.2 Mapping Ekonomi Kreatif di Surakarta



Gambar 3.2 Mapping Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta  
Sumber: Diolah Pribadi

Berdasarkan data yang didapatkan dari website resmi Dinas Pariwisata Kota Surakarta dan diklasifikasi berdasarkan rantai ekonomi kreatif, Solo memiliki beberapa lokasi yang berkaitan dengan perancangan creative space. Titik lokasi dibagi menjadi 5 kode warna yaitu

1. Kreasi: diwakili oleh warna ungu yang terdiri dari pendidikan formal yang membuka jurusan kesenian, dan *creative space/ coworking space*
2. Produksi: diwakili oleh warna hijau yang terdiri dari sanggar, bengkel/ *workshop*, kampung batik, dan keraton
3. Eksibisi: diwakili oleh warna merah yang terdiri dari tempat pagelaran seni
4. Distribusi: diwakili oleh warna abu-abu yang terdiri dari pasar, stasiun, bandara, dan terminal
5. Pusat Kebudayaan: diwakili oleh warna biru terdiri dari Taman Budaya Jawa Tengah dan nDalem Joyokusuman.

Pusat kebudayaan di Kota Surakarta ada Taman Budaya Jawa Tengah yang memiliki fasilitas lengkap untuk kreasi, produksi, distribusi, eksibisi, dan pengarsipan. TBJT merupakan laboratorium kebudayaan yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Tengah, sehingga dalam penggunaan ruang dan fasilitas yang disediakan disesuaikan dan digunakan bergantian dengan daerah lain yang ada di Jawa Tengah. nDalem Joyokusuman adalah pusat budaya yang dimiliki oleh pemerintah Kota Surakarta, beberapa kali mengalami renovasi. Memiliki fasilitas yang lengkap, namun lebih mengarah untuk pelestarian budaya tradisional. Rumah Banjarsari adalah creative hub yang dimiliki oleh komunitas. Memiliki fasilitas dan koordinasi yang menggambarkan citra dari sebuah creative hub, namun Rumah Banjarsari sangat terbatas dari segi fasilitas karena dimiliki oleh komunitas, sehingga pendanaan yang masih kurang.

### 3.1.3 Pemilihan Alternatif Lokasi Creative Hub

Kriteria yang dijadikan acuan untuk merepresentasikan karakteristik *creative hub* juga digunakan dalam menentukan kriteria pemilihan lokasi, interpretasi dari indikator penentuan lokasi diantaranya adalah:

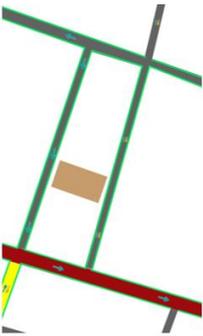
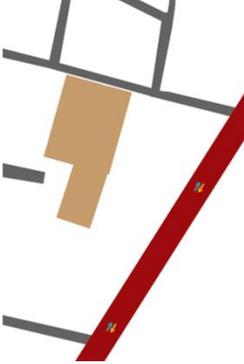
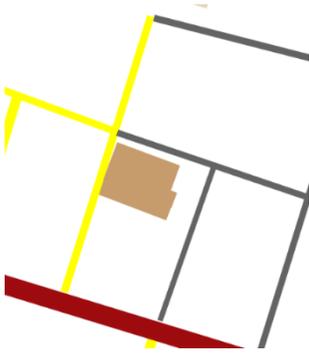
1. Keterbukaan: kemampuan bangunan sekitar yang memiliki fungsi berbeda untuk menunjang fungsi *creative hub* dan banyaknya muka bangunan yang dapat diakses langsung oleh orang umum
2. Keberlanjutan: kemampuan site untuk berkembang di kemudian hari, dilihat dari fungsi – fungsi bangunan sejenis atau bangunan pendukung yang menunjang keberlanjutan *creative hub*
3. Aksesibilitas: kemudahan masyarakat dalam mengakses bangunan, dilihat dari ukuran dan jenis jalan sekitar site.

Berdasarkan *mapping* yang telah dilakukan diketahui tempat yang berpotensi untuk dibangunnya *creative hub* adalah pada Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Jebres. Pada kedua kecamatan tersebut diambil 3 lokasi yang dijadikan pertimbangan dalam pemilihan lokasi. Lokasi – lokasi tersebut dibandingkan lalu diberikan skoring, Hasil dari skoring tersebut yang menentukan lokasi yang dipilih.



Gambar 3.3 Alternatif Lokasi Creative Hub Surakarta  
Sumber: Diolah Pribadi

| INDIKATOR | AREA KEPRABON 1   | AREA TEGALHARJO  | AREA KEPABRON 2                                       |
|-----------|---|--|---|
| LOKASI    | Jl. K.H Ahmad Dahlan No.16, Keprabon, Kec. Banjarsari, Kota | Jl. Arif Rahman Halim No. 5, Tegalharjo, Kec. Jebres, Kota | Jl. Teuku Umar No.50, Keprabon, Kec. Banjarsari, Kota |

| INDIKATOR     | AREA KEPRABON 1   | AREA TEGALHARJO   | AREA KEPABRON 2   |
|---------------|---|---|---|
|               | Surakarta, Jawa Tengah, 57131   | Surakarta, Jawa Tengah, 57129   | Surakarta, Jawa Tengah, 57131   |
| UKURAN        | 4.500 meter   | 5.100 meter   | 10.500 meter  |
| KETERBUKAAN   |  <p>Batas Utara: Dokter Hewan Adika<br/> Batas Selatan: Hotel Istana Griya<br/> Batas Barat: Pertokoan<br/> Batas Timur: Rumah Tapak</p>               |  <p>Batas Utara: Rumah Tapak<br/> Batas Selatan: Hotel Jalu Tama<br/> Batas Barat: Tempat Les<br/> Batas Timur: Rumah Tapak</p>       |  <p>Batas Utara: Jl. Ronggowarsito<br/> Batas Selatan: Ruko kuliner<br/> Batas Barat: Jl. Teuku Umar<br/> Batas Timur: Ruko percetakan</p>                         |
| AKSESIBILITAS |  <p>Batas Utara: (Lokal Sekunder)<br/> Batas Selatan: Jl. Slamet Riyadi (Arteri Primer)<br/> Batas Barat: Jl. K.H. Ahmad Dahlan (Lokal Sekunder)</p> |  <p>Batas Utara: Jl. A.R Halim (Lokal Sekunder)<br/> Batas Selatan: Jl. Aru (Lokal Sekunder)<br/> Batas Barat: (Lokal Sekunder)</p> |  <p>Batas Utara: Jl. Ronggowarsito (Lokal Sekunder)<br/> Batas Selatan: Jl. Slamet Riyadi (Arteri Primer)<br/> Batas Barat: Jl. Teuku Umar (Kolektor Primer)</p> |

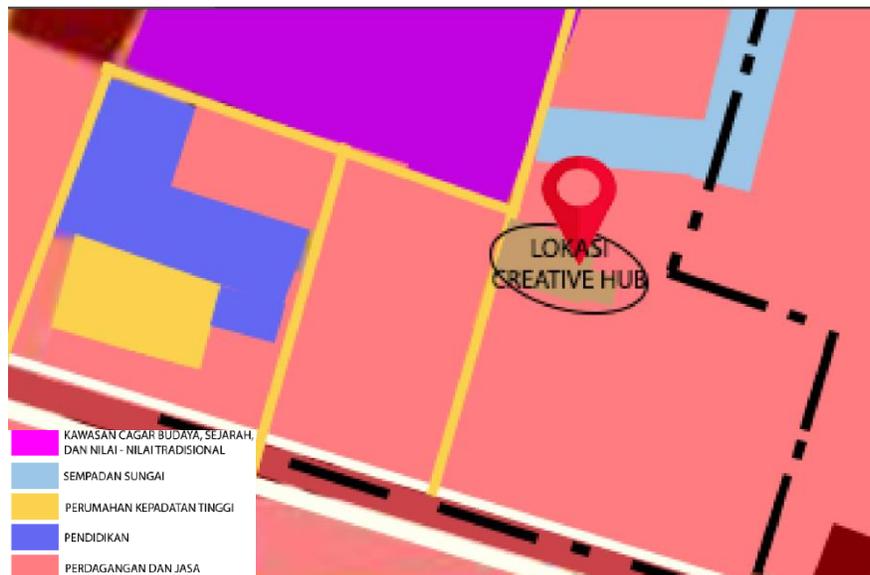
| INDIKATOR     | AREA KEPRABON 1  | AREA TEGALHARJO  | AREA KEPABRON 2  |
|---------------|--|--|--|
|               | Batas Timur: Jl. Banda (Lokal Sekunder)  | Batas Timur: Jl. Jendral Urip Sumoharjo (Arteri Primer)  | Batas Timur: Jl. K.H. Ahmad Dahlan (Lokal Sekunder)  |
| KEBERLANJUTAN |  <p>Café: 4 lokasi<br/>Creative Space: 1 lokasi<br/>Pengrajin Seni: 1 lokasi<br/>Bangunan Konservasi: 2 lokasi<br/>Restoran: 8 lokasi</p> |  <p>Café: 1 lokasi<br/>Pengrajin Seni: 1 lokasi<br/>Restoran: 4 lokasi</p> |  <p>Café: 3 lokasi<br/>Creative Space: 1 lokasi<br/>Pengrajin Seni: 1 lokasi<br/>Bangunan Konservasi: 3 lokasi<br/>Restoran: 8 lokasi</p> |

Pemilihan lokasi dilakukan dengan melakukan skoring (1 – 3) diantara lokasi yang terletak di Keprabon 1, Keprabon 2 dan Tegalharjo dengan indikator berdasarkan yang merepresentasikan karakteristik *creative hub* yaitu keterbukaan, aksesibilitas, dan keberlanjutan. Setelah dilakukan skoring, lokasi yang terpilih untuk dirancangnya Creative Hub Surakarta adalah di area Keprabon 2, Banjarsari. Keterbukaan area Keprabon 2 baik (skor 2), karena berdekatan dengan bangunan yang dapat menunjang fungsi *creative hub* dan dekat dengan jalan lokal sekunder yang mempermudah akses pengunjung. Keberlanjutan area keprabon 2 sangat baik (skor 3), karena disekitarnya terdapat café, *creative space*, pengrajin seni, bangunan konservasi, dan restoran yang mendukung site untuk berkembang di kemudian hari. Aksesibilitas area Keprabon 2 sangat baik (skor 3), karena mudah untuk diakses dilihat dari batas langsung dengan jalan lokal sekunder dan kolektor primer, dan tidak jauh dari jalan arteri primer/ koridor utama jalur perekonomian.



Gambar 3.4 (A) Area site, (B) Tampak Site dari Jl. Teuku Umar  
Sumber: Diolah Pribadi

### 3.2 KONDISI FISIK



Gambar 3.5 Gambaran Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta  
Sumber: Diolah Pribadi

Area Keprabon 2 adalah salah satu daerah yang berhadapan langsung dengan Jalan Teuku Umar dan Jalan Ronggowarsito. Ukuran site yaitu 10.487 meter ~ 1.05 Ha. Area ini didominasi oleh penggunaan lahan yang dipertukarkan untuk area perdagangan. Menurut warga sekitar, zaman dahulu area tersebut digunakan sebagai tempat tinggal atau peristirahatan sementara, namun kebanyakan dari pemilik rumah pindah ke luar kota sehingga di area tersebut selain banyak bangunan komersil, banyak juga rumah yang akhirnya terbengkalai dan tidak digunakan lagi. Area ini dekat dengan tempat – tempat “iconic” yang menjadi destinasi wisatawan bila datang ke Surakarta. Bangunan di area ini dominan memiliki ketinggian satu sampai dua lantai dengan gaya Arsitektur Indis.

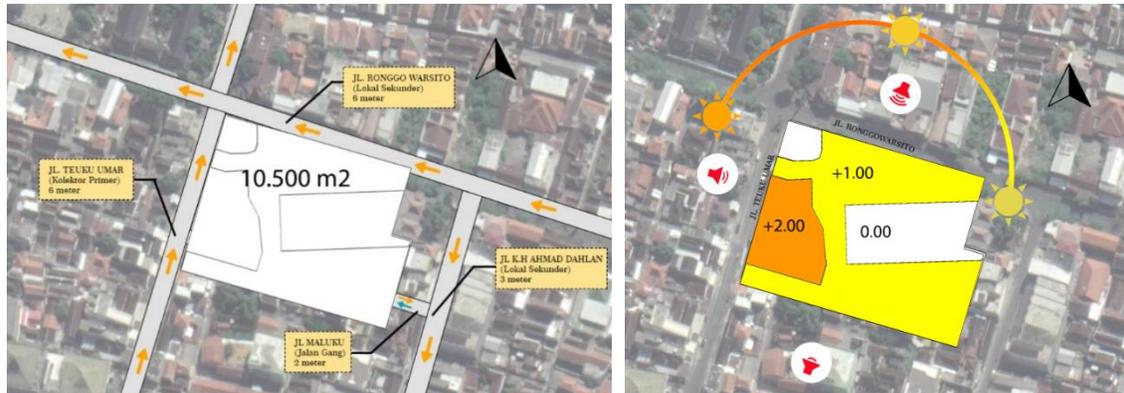
Menurut Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 8 tahun 2016 tentang bangunan gedung, ketinggian dan koefisien bangunan ditentukan oleh Jalan yang terletak di lokasi lahan. Area Keprabon 2 berdekatan dengan Jl. Ronggowarsito (lokal sekunder) yang memiliki aturan bangunan:

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal: 60%

Koefisien Luas Bangunan (KLB) maksimal: 750%

Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal: 20%

Tinggi maksimal 4 lapis (20 meter)



Gambar 3.6 Gambaran Sirkulasi dan Kondisi Geografis pada Lokasi Tapak  
Sumber: Diolah Pribadi

Batas utara lahan adalah jalan lokal sekunder yang bernama Jalan Ronggowarsito dengan ukuran jalan 6 meter dan bergerak satu arah. Jalan ini tergolong cukup ramai karena merupakan jalan utama yang digunakan untuk menuju Keraton Mangkunegaran dan ke Jalan Ngarsopuro. Batas selatan lahan adalah ruko yang digunakan untuk berjualan kuliner dan perumahan warga. Batas barat lahan adalah jalan kolektor primer yang bernama Jalan Teuku Umar dengan ukuran 6 meter. Jl. Teuku Umar hanya bisa dilewati satu arah, jalannya tidak begitu ramai namun jalan Teuku Umar berhubungan langsung dengan jalan arteri primer yaitu Jalan Slamet Riyadi dan jalan lokal sekunder yaitu Jl. Ronggowarsito. Bangunan yang berada di sebelah barat jalan digunakan sebagai tempat komersil yaitu rumah makan dan distro pakaian. Batas timur lahan adalah rumah kosong dan ruko yang dijadikan tempat percetakan majalah.

Suhu rata – rata pada siang hari berkisar antara 21° C – 23° C, kelembapan rata – rata 74,38%, dan tingkat radiasi yang tinggi. Curah hujan per tahun mencapai rata-rata 2.800mm/tahun dengan musim penghujan berlangsung antara bulan Oktober – April dan kemarau pada bulan April – Oktober. Kecepatan angin mencapai 10,5 knot dengan arah bervariasi dari Tenggara ke Barat Laut. Kondisi tanah terdiri dari tanah liat dengan pasir (reosol kelabu), dan beberapa tempat terdapat tanah padas dan endapan lumpur. Kebisingan terbesar ada di jalan Ronggowarsito (sebelah utara), lalu disusul oleh Jalan Teuku Umar (sebelah barat), dan kebisingan terkecil ada area yang bersinggungan langsung dengan ruko (sebelah selatan).

## Analisis

Jalan bagian barat dan utara memiliki ukuran yang cukup besar, sehingga kendaraan mobil dan kendaraan servis bisa berlalu lalang dan melewati jalan tersebut. Area bagian timur tidak berhubungan langsung dengan jalan besar, namun dekat dengan jalan yang dapat dilalui oleh kendaraan roda empat.

## Sintesis

Massa bangunan yang memiliki sifat privat dan memerlukan ketengangan suara akan diletakkan pada sisi selatan dan timur tapak karena tingkat kebisingan dari kedua area tersebut tidak terlalu tinggi. Massa bangunan yang memiliki sifat komersil dan bangunan umum/ publik akan diletakkan di sebelah utara dan barat karena kedua area tersebut dijadikan sebagai muka bangunan komersil oleh bangunan di sebrang tapak.

Gerbang utama akan diletakkan di Jalan Ronggowarsito di dekat perempatan jalan dengan pertimbangan strategis untuk mendapatkan *point of view* kendaraan yang lewat dari beragam arah. Gerbang samping akan di letakkan di Jalan Ronggowarsito dan Jalan Teuku Umar untuk mempermudah pengunjung yang datang dari arah lainnya, dan memecah kemacetan.



Gambar 3.7 Skema Sirkulasi dan Zonasi Tapak  
Sumber: Diolah Pribadi

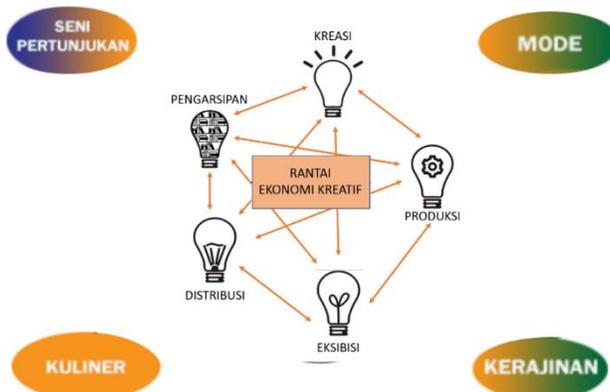
## 3.3 ANALISIS KONSEPTUAL DAN RENCANA IMPLEMENTASI DALAM DESAIN

### 3.3.1 Narasi

Surakarta Creative Hub (SCH) adalah fasilitas pendukung berbasis ruang publik. SCH memiliki cakupan untuk menggerakkan rantai ekonomi kreatif dominan di Kota Surakarta, terutama di sekitar Kawasan Keprabon. Selain dari memfasilitasi rantai ekonomi kreatif, SCH memfasilitasi interaksi pengguna untuk dari beragam pengalaman dan latar belakang, agar pengguna dapat memunculkan ide dan/atau produk

kreatif dan memunculkan rasa kepemilikan tempat. Pengguna dapat menggunakan creative hub untuk bersosialisasi, kolaborasi, dan membentuk rantai nilai ekonomi sesuai dengan kapasitas masing-masing. Visi SCH adalah menjadi tempat pelestarian dan pengembangan seni dan potensi sekitar dengan mengikuti budaya yang berkembang. Misi SCH adalah

1. kantong kebudayaan dan laboratorium seni yang dinamis.
2. Memberikan fasilitas yang dapat membentuk rantai nilai ekonomi sesuai dengan kapasitas pengguna masing-masing
3. Memberikan fasilitas yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara seniman dan seniman untuk saling bersosialisasi dan kolaborasi



Gambar 3.8 Skema Ekonomi Kreatif di Surakarta  
Sumber: Diolah Pribadi

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan SCH adalah pendekatan kontekstual dengan memperhatikan kebutuhan sekitar dan perkembangan yang ada, memunculkan kepemilikan tempat dan mengkaitkan bangunan baru dengan eksisting yang sudah ada.

### 3.3.2 Ekonomi Kreatif Sekitar Bangunan

#### Data



Gambar 3.9 Potensi Sekitar Sfte  
Sumber: Diolah Pribadi

#### 1. Pura Mangkunegaran

Area Istana Mangkunegaran digunakan untuk berbagai macam kegiatan kebudayaan, terutama pada seni pertunjukan. Mangkunegaran mengelola Akademi Seni Mangkunegaran (ASGA) yaitu perguruan tinggi swasta yang dikelola oleh Keraton dengan program D3 yang terdiri dari program studi seni pertunjukan dan protokoler, dan seni tari. Selain program studi, terdapat program khusus yaitu workshop (pambiwara, olah rasa, sindhenan, dan aksara Jawa), setuponan, dan kursus singkat untuk warga asing.



Gambar 3.10 Akademi Seni Mangkunegaran (ASGA)  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mangkunegaran juga memiliki Sanggar Tari yaitu Sanggar Soerya Sumirat dengan gaya tari kontemporer, menggabungkan tari klasik dengan tari Guruh Soekarno Putra (tari modern). Jadwal latihan surya sumirat yaitu tari klasik di senin dan sabtu jam 15.00 – 17.00 di Prangwedanan, tari modern/kreasi

Putri Annisa Rahmawati, 2021

**SURAKARTA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL**

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

di selasa dan jumat jam 16.00-18.00 di pendapa sebelah barat. Kegiatan yang ada di Soerya Soemirat yaitu pelatihan dan pendidikan seni tari, diskusi, pagelaran, event dan kerjasama dengan kementerian luar negeri RI, pendidikan tari, menyewakan perlengkapan dan kostum tari. Terdiri dari ruang pendhapa prangwednan, kamar mandi, tempat perlengkapan tari, ruang diskusi, tempat gamelan, area parkir.



Gambar 3.11 Pendhapa Mangkunegara  
Sumber: pariwisataSolo.Surakarta.go.id

Fasilitas penunjang kegiatan diantaranya adalah properti tari, gamelan, sound sistem, dan komputer. Acara yang diadakan di area Keraton Mangkunegaran yaitu

1. Acara ritual kerajaan mangkunegaran
2. Mangkunegaran Performing Art (Agenda ahunan pemkot Surakarta)
3. Mangkunegaran Art Festival, diselenggarakan di Bnagsal Prangwedanan
4. Matah Ati (teater drama kolosal)

## 2. Jalan Ngarsopuro

Pasar Ngarsopuro buka setiap hari Sabtu, pukul 17.00 – 23.00 WIB. Pemerintah berusaha mengembalikan wajah Kota Surakarta dengan dibangunnya Night Market Ngarsopuro. Konsep dari Pasar Ngarsopuro yaitu menggunakan koridor sepanjang 100 meter, dengan tenda dan stand, di beberapa kesempatan terdapat pagelaran seni dan budaya yang menghidupkan suasana. Barang yang dijual yaitu kerajinan tangan, batik, barang antik, dan makanan khas Solo. Pengunjung yang datang ke Pasar Ngarsopuro dapat melakukan kegiatan menonton, jalan – jalan, atau melihat pertunjukan seni. Menurut Heru dari Mataya Art and Galery, Pasar Ngarsopuro ramai dikunjungi selama 4 tahun awal pembangunan saja, semakin lama keberadaannya semakin menurun karena tidak ada inovasi dan kurator. Rencanya setelah pandemi berakhir, Solo Art Market (SAM) akan pindah tempat yang awalnya di Pendaha Omah Sinten menjadi ke area Pasar Ngarsopuro.



Gambar 3.12 (A) Pasar Ngarsopuro Tahun 2016, (B) Kegiatan di Solo Art Market  
 Sumber: solopos.com, Dokumentasi Pribadi

Belajar dari kekurangan yang ada di Pasar Ngarsopuro, konsep dari SAM adalah membuat pasar seni di ruang publik, pasar yang tidak hanya berupa pameran saja tetapi memunculkan kehadiran dari creator (seniman). Pengunjung tidak hanya bisa membeli barang yang dijual oleh seniman, namun pengunjung juga bisa melihat proses seniman bekerja. Pada beberapa kesempatan seniman memberikan *workshop*.

### 3. Pasar Triwindu



Gambar 3.13 Pasar Triwindu  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pasar Triwindu adalah pasar yang menawarkan barang – barang antik. dibuka setiap hari pukul 9.00-18.00 WIB. Pada tahun 2008 di renovasi menjadi bangunan arsitektur budaya solo. Diresmikan tanggal 17 juni 2011, terdiri dari dua lantai, area parkir, kios, aula, ATM, toilet, kantor pasar, sarana bongkar muat, TPS dan tempat kegiatan seni budaya. Luas lahannya 1,5 Ha, jumlah kios 257. Lantai satu digunakan untuk menjual aksesoris, pajangan, buku langka tua, kain kuno, lukasan, alat dapur dan makan, barang entnik. Lantai dua digunakan untuk alat otomotif kuno, sepeda kuno, furnitur kuno. Halaman

depan pasar digunakan untuk kegiatan nasional maupun internasional. Kegiatan yang pernah dilakukan adalah ketoprak, seriosa, keroncong, akustik, koes plus, reuni kolektor barang antik.

#### 4. Koridor Kuliner



Gambar 3.14 Kuliner di Jl. Teuku Umar, Surakarta (A) Bagian Timur (B) Bagian Barat  
Sumber: Diolah Pribadi

Jalan Teuku Umar adalah jalan kolektor primer dengan jalur satu arah. Jalan ini diapit oleh bangunan komersil yang sekitar 80% digunakan sebagai tempat makan. Hidangan yang dijual di area ini diolah dengan beragam cara, ada yang di rebus, goreng, panggang, bakar, dan dicampurkan. Tempat yang digunakan untuk mengolah sajian itu ada yang di meja Panjang, gerobak dorong, gerobak panggul, etalase, dan dapur. Hasil olahan tersebut dihidangkan dalam beragam hidangan dari mulai camilan tradisional (baso, dan mie), camilan modern (ice cream, dan roti), makanan berat (gudeg, olahan ayam, soto, sate, dan nasi liwet), dan minuman (wedang, jus, kopi). Pengunjung dapat menikmati sajian di tempat tersebut dengan cara lesehan, angkringan, maupun di kursi dan meja biasa. Jam bukanya beragam, ada yang sudah buka sejak jam set 6 pagi, dan ada makanan yang baru buka malam hingga pukul 1 atau 3 pagi. Bila diakumulasi, koridor di Jalan Teuku Umar merupakan salah satu hub kuliner yang buka 24 jam.

## **Analisis**

*Creative hub* bertujuan untuk menjadi penghubung bangunan sekitar, dilihat dari lingkungan sekitar sudah sangat mendukung dan sesuai dengan teori industri kreatif. Area site dikelilingi oleh klaster ekonomi kreatif yang didominasi oleh seni pertunjukan di Pura Mangkunegaran, didukung oleh kerajinan di Pasar Sriwedari dan Ngarsopuro, dan koridor kuliner.

## **Sintesis**

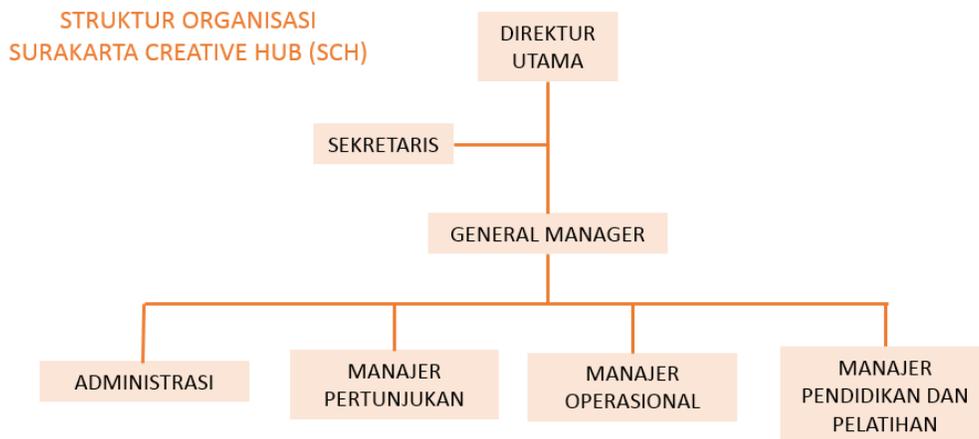
*Creative hub* memiliki rantai ekonomi kreatif yang terdiri dari kreasi, produksi, pameran, dan komersialisasi. Fungsi yang akan difasilitasi di SCH merupakan respon dari ekonomi kreatif yang sudah berkembang di sekitar tapak. SCH akan memfasilitasi sub sektor yang ada di sekitar lokasi yaitu seni pertunjukan, kerajinan, kuliner, dan mode.

Seni pertunjukan yang akan difasilitasi adalah seni pertunjukan tari, teater, dan musik yang lebih mengarah kepada garapan tradisional dan kontemporer. Kerajinan yang akan difasilitasi yaitu kerajinan lukis, anyam, sablon, crafting dalam bentuk ruang workshop. Kuliner yang akan difasilitasi yaitu laboratorium untuk memasak (dapur) untuk hidangan restoran, café, jasa boga, dan *speciality food*. Mode yang akan difasilitasi adalah ruang workshop untuk batik. Keempat sub sektor ini akan dibuat menjadi 3 area berdasarkan jenis produksi, yaitu area pertunjukan (seni tari, musik, dan teater), area workshop (kerajinan dan batik), dan area kuliner. Integrasikan antar sub sektor direncanakan dengan dibuatnya sebuah ruang bersama yang digunakan untuk melakukan pameran.

### 3.4 PROGRAMING

#### 3.4.1 Target Pengguna Bangunan

penggerak utama SCH adalah seniman yang melakukan proses industri kreatif dan non seniman yang ingin mengembangkan ide kreatif atau mendukung ekonomi kreatif. Proses industri kreatif terdiri dari kreasi, produksi, eksibisi, distribusi, dan pengarsipan. SCH adalah sebuah wadah untuk berbagi pengetahuan, pengembangan berjejaring kreatif, dan mengeksresikan dan mengeksplorasi kreativitas. Ruang publik yang dapat diakses oleh semua orang lintas disiplin. Pemilik dari bangunan direncanakan adalah Pemerintah Kota Surakarta, sehingga pelaku kreatif dapat menggunakan ruang – ruang yang ada di bangunan tanpa harus membayar biaya gedung. Persyaratan peminjaman ruang dilakukan dengan membuat proposal pengadaan kegiatan, kemudian akan ada pengarahan lebih lanjut oleh general manager yang berkaitan dengan rencana kegiatan pelaku kreatif. Struktur organisasi SCH terdiri dari:



Gambar 3.15 Struktur Organisasi Surakarta Creative Hub  
Sumber: Diolah Pribadi

#### 3.4.2 Kegiatan Pengguna Bangunan dan Kebutuhan Ruang

| PRODUKSI PERTUNJUKAN |                     |
|----------------------|---------------------|
| KEGIATAN             | KEBUTUHAN RUANG     |
| Menyiapkan Alat      | Ruang Latihan Musik |
| Diskusi              |                     |
| Evaluasi             |                     |
| Tracking             | Ruang Rekaman       |
| Olah Rasa            | Ruang Latihan Tari  |
| Belajar Teori        |                     |

|                                    |                        |
|------------------------------------|------------------------|
| Diskusi dan Evaluasi               |                        |
| Belajar Praktik                    |                        |
| Imajinasi                          | Ruang Latihan Teater   |
| Eksplorasi Naskah                  |                        |
| Reading                            |                        |
| Menghapal                          |                        |
| Diskusi dan Evaluasi               |                        |
| Blocking                           |                        |
| Metabolisme                        | Lavatory               |
| <b>PEMENTASAN PERTUNJUKAN</b>      |                        |
| <b>KEGIATAN</b>                    | <b>KEBUTUHAN RUANG</b> |
| Dirias                             | Ruang Persiapan        |
| Ganti pakaian                      |                        |
| Persiapan Pentas                   | Backstage              |
| Pementasan                         | Panggung Terbuka       |
|                                    | Panggung Tertutup      |
| Mengontrol Audio                   | Ruang Operator         |
| Mengontrol Pencahayaan             |                        |
| Mengontrol Kamera                  |                        |
| Membeli Tiket Pertunjukan          | Lobi                   |
| Menunggu Pertunjukan               |                        |
| Menonton Pertunjukan               | Area Penonton Terbuka  |
|                                    | Area Penonton Tertutup |
| Metabolisme                        | Lavatory               |
| <b>PRODUKSI KERAJINAN DAN MODE</b> |                        |
| <b>KEGIATAN</b>                    | <b>KEBUTUHAN RUANG</b> |
| Menyiapkan Bahan dan Alat          | Workshop Lukis         |
| Membuat Pola dan Melukis           |                        |
| Menyiapkan Bahan dan Alat          | Workshop Anyam         |
| Menganyam, Menjahit                |                        |

|   |                           |
|---|---------------------------|
| Menyiapkan Bahan dan Alat                     | Workshop Kayu (bersih)    |
| Membuat Pola, Memotong, Merangkai Kayu        |                           |
| Mewarnai, Mengamplas Kayu                     | Workshop Kayu (kotor)     |
| Menyiapkan Bahan dan Alat                     | Workshop Gerabah (bersih) |
| Mewarnai Gerabah                              |                           |
| Membentuk Tanah Liat                          | Workshop Gerabah (kotor)  |
| Membakar dan Mengasapkan Gerabah              | Area Bakar                |
| Menyiapkan Bahan dan Alat                     | Workshop Batik            |
| Membuat Pola, Mencanting Batik                |                           |
| Mencelupkan/ Mewarnai Batik                   |                           |
| Membuat Pola, Mencap Batik, Mengetuk EcoPrint |                           |
| Menjemur, Mencuci                             | Area Jemur                |
| Menampilkan dan promosi hasil                 | Galeri                    |
| Menyimpan Barang                              | Gudang                    |
| Metabolisme                                   | Lavatory                  |
| <b>WISATA DAN LABORATORIUM KULINER</b>        |                           |
| <b>KEGIATAN</b>                               | <b>KEBUTUHAN RUANG</b>    |
| Mengambil Bahan Masakan                       | Gudang Penyimpanan        |
| Menyajikan Sajian                             | Dapur                     |
| Mencuci Peralatan Makan                       | Ruang Cuci                |
| Menikmati Sajian                              | Area Makan                |
| Metabolisme                                   | Lavatory                  |
| <b>PENDUKUNG KEGIATAN</b>                     |                           |
| <b>KEGIATAN</b>                               | <b>KEBUTUHAN RUANG</b>    |
| Parkir  | Area Parkir               |
| Ruang Ibadah                                  | Musola                    |

|   |  |
|---|--|
| Distribusi Hasil Pertunjukan                        | Ruang Audio Visual                     |
| Arsip   | Perpustakaan                           |
| Belajar Teori dan Rapat                             | Coworking/ Ruang Seminar               |
| Konsultasi Seniman                                  | Training and Development               |
| Istirahat Seniman                                   | Wisma Seni                             |
| <b>PENGELOLA BANGUNAN</b>                           |  |
| <b>KEGIATAN</b>                                     | <b>KEBUTUHAN RUANG</b>                 |
| Pengawasan Semua Kegiatan                           | Ruang Direktur                         |
| Menulis Kegiatan                                    | Ruang sekretaris                       |
| Melayani Pembayaran dan Pendaftaran Kegiatan        | Ruang Administrasi                     |
| Pengawasan dan Perencanaan Kegiatan Pertunjukan     | Ruang Manajer Pertunjukan              |
| Pengelola Operasional dan Peralatan                 | Ruang Manager Operasional              |
| Mengawasi dan Merencanakan Kegiatan Pendidikan Seni | Ruang Manajer Pendidikan dan Pelatihan |
| Rapat   | Ruang Rapat                            |
| Kebersihan Bangunan                                 | Gudang Alat Pembersih                  |
| Menjaga Keamanan                                    | Pos Satpam                             |
| <b>UTILITAS</b>                                     |  |
| <b>KEGIATAN</b>                                     | <b>KEBUTUHAN RUANG</b>                 |
| Membuang Sampah                                     | Tempat Sampah                          |
| Mendapatkan Air Bersih                              | Tangki Air                             |
| Mengurai Air Kotor                                  | Water Treatment                        |
| Mengontrol Mekanikal Electrical (ME)                | Ruang ME                               |
| Mendapatkan Listrik Cadangan                        | Genset                                 |

|                               |               |
|-------------------------------|---------------|
| Operasional Perangkat Listrik | Ruang Trafo   |
|                               | Ruang Panel   |
| Mengatur Penghawaan           | Ruang Chiller |
|                               | Ruang AHU     |
|                               | Cooling Tower |

### 3.4.3 Besaran Ruang

Keterangan singkatan pada tabel:

SL: Studi Literatur

DA: Data Arsitektur

A: Asumsi

PUPR: Pekerjaan Umum dan Pemukiman Rakyat

P: Preseden (Studi Lapangan)

Flow/ sirkulasi menurut Data Arsitek:

20%: kebutuhan untuk keleluasaan gerak

30%: tuntutan untuk kenyamanan fisik

40%: tuntutan untuk kenyamanan psikis

60%: tuntutan untuk kegiatan servis

| PRODUKSI DAN PEMENTASAN PERTUNJUKAN (TARI, MUSIK, DAN TEATER) |              |   |        |                              |
|---|--------------|---|--------|------------------------------|
| KEBUTUHAN RUANG   | JUMLAH RUANG | PERHITUNGAN LUAS                          | SUMBER | TOTAL LUAS (m <sup>2</sup> ) |
| Ruang Latihan Musik   | 1            | 9.5 x 5 m (gamelan)                       | SL     | 47.5                         |
|   |              | 3 x 4 m (alat musik modern)               | SL     | 12                           |
| Ruang Rekaman   | 1            | 4 x 5                                     | SL     | 20                           |
| Ruang Latihan Tari  | 2            | 10 x 2 m <sup>2</sup> / org               | DA     | 40                           |
| Ruang Latihan Teater  | 1            | Area latihan: 20 x 2 m <sup>2</sup> / org | DA     | 40                           |
|   |              | Bengkel: 3 x 3 m                          | A      | 9                            |
|   |              | Operator: 2.5 x 4 m                       | SL     | 10                           |
| Lobi Latihan  | 1            | 100 x 0.3 m <sup>2</sup> / org + 60% flow | DA     | 48                           |
| Pertunjukan Terbuka   | 1            | 20 x 4 m <sup>2</sup> / org               | DA     | 120                          |
|   |              | (150 x 0.66) + 30% flow                   | DA     | 128.7                        |
| Panggung Tertutup   | 1            | 20 x 4 m <sup>2</sup> / org               | DA     | 80                           |
|   |              | 9.5 x 5 m (gamelan)                       | SL     | 47.5                         |
| Penonton Tertutup   | 1            | (200 x 0.66) + 30% flow                   | DA     | 171.6                        |
| Ruang Operator  | 1            | 2.5 x 4 m                                 | SL     | 24                           |
| Lobi Pertunjukan  | 1            | 100 x 0.3 m <sup>2</sup> / org + 60% flow | DA     | 48                           |
| Area Tiket  | 2            | 2 x 1.2 m                                 | A      | 4.8                          |

|                                      |                     |  |               |                   |
|--------------------------------------|---------------------|--|---------------|-------------------|
| Ruang Rias                           | 1                   | 18 x 2 m <sup>2</sup> / org (pemain musik)<br>20 x 2.75 m <sup>2</sup> / org (teater/tari) | DA            | 36<br>55          |
| Backstage                            | 1                   | 10% panggung tertutup  | A             | 12.75             |
| Lavatory                             | 1                   | 2% lantai bangunan   | PUPR          | 20.1              |
|                                      |                     |  |               | 973.95            |
| <b>PELATIHAN KERAJINAN DAN BATIK</b> |                     |  |               |                   |
| <b>KEBUTUHAN RUANG</b>               | <b>JUMLAH RUANG</b> | <b>PERHITUNGAN LUAS</b>  | <b>SUMBER</b> | <b>TOTAL LUAS</b> |
| Workshop Lukis                       | 1                   | R. Kerja: (10 x 2.25 m <sup>2</sup> / org) + 20%   | DA            | 22.5              |
|                                      |                     | Penyimpanan: 12 m <sup>2</sup>   | A             | 12                |
| Workshop Anyam                       | 1                   | R. Kerja: (10 x 2.25 m <sup>2</sup> / org) + 20%   | DA            | 22.5              |
|                                      |                     | Penyimpanan: 12 m <sup>2</sup>   | A             | 12                |
| Workshop Kayu                        | 1                   | R. Kerja: (10 x 3 m <sup>2</sup> / org) + 20%  | SL            | 36                |
|                                      |                     | Penyimpanan: 12 m <sup>2</sup>   | A             | 12                |
| Workshop Gerabah                     | 1                   | R. Kerja: (10 x 3 m <sup>2</sup> / org) + 20%  | DA            | 36                |
|                                      |                     | R. Bakar (1 x 1)   | P             | 1                 |
|                                      |                     | Penyimpanan: 12 m <sup>2</sup>   | A             | 12                |
| Workshop Batik Tulis                 | 1                   | Cap: (10 x 3 m <sup>2</sup> / org) + 20%   | SL            | 36                |
|                                      |                     | Membatik: (10 x 2.24 m <sup>2</sup> / org) + 20%   | SL            | 26.88             |
|                                      |                     | Penyimpanan: 12 m <sup>2</sup>   | A             | 12                |
| Area Jemur                           | 2                   | 3 x 5 + 60% flow   | A             | 18                |
| Galeri                               | 1                   | (50 x 1 m <sup>2</sup> / karya) + (30 x 2 m <sup>2</sup> / org)                            | A             | 110               |
| Lavatory                             | 1                   | 2% lantai bangunan   | PUPR          | 7.14              |
|                                      |                     |  |               | 364.02            |

| WISATA KULINER           |              |   |        |            |
|--------------------------|--------------|---|--------|------------|
| KEBUTUHAN RUANG          | JUMLAH RUANG | PERHITUNGAN LUAS  | SUMBER | TOTAL LUAS |
| Dapur                    |              |   |        |            |
| 1. Tradisional           | 1            | Gerobak Dorong: (1.9 x 0.7) + 60%<br>Gerobak Panggul: (1.5 x 0.7) + 60% | SL     | 3.78       |
| 2. Restoran              | 1            | 4 m <sup>2</sup> + 60%  | SL     | 6.4        |
| 3. Pantry                | 1            | 2 m <sup>2</sup> + 60%  | SL     | 3.2        |
| 4. Etalase               | 2            | Etalase Pendingin: (1.9 x 0.7) + 40%<br>Etalase Kue: (1.5 x 0.7) + 40%  | SL     | 3.3        |
| Area Makan               |              |   |        |            |
| 1. Lesehan               | 1            | 20 x 1.9 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 38         |
| 2. Angkringan            | 1            | 20 x 1.9 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 38         |
| 3. Dengan Meja dan Kursi | 1            | 60 x 1.9 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 114        |
| Ruang Cuci               | 1            | 1.2 m <sup>2</sup> x 60%  | A      | 1.92       |
| Gudang Penyimpanan       | 1            | 3 x 3   | A      | 9          |
| Lavatory                 | 1            | 2% luas lantai bangunan   | PUPR   | 4.2        |
|                          |              |   |        | 216.1      |
| PENDUKUNG KEGIATAN       |              |   |        |            |
| KEBUTUHAN RUANG          | JUMLAH RUANG | PERHITUNGAN LUAS  | SUMBER | TOTAL LUAS |
| Ruang Seminar            | 1            | 20 x 2.3 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 46         |
| Ruang Konsultasi         | 1            | 20 x 2.3 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 46         |
| Coworking                | 1            | 60 x 2 m <sup>2</sup> / org   | DA     | 120        |
| Ruang Audio Visual       | 1            | (50 x 0.45 m <sup>2</sup> / org) + 30%                                  | DA     | 29.25      |

|   |                          |  |               |                   |
|---|--------------------------|--|---------------|-------------------|
| Perpustakaan                              | 1                        | 5 x 5  | A             | 20                |
| Musola                                    | 1                        | Area shalat<br>30(1.5 x 0.9) m <sup>2</sup> / org<br>Area Wudhu<br>6 (1.7 x 0.8) | PUPR          | 40.5<br>8.16      |
| Wisma Seni                                | 6                        | 5 x 4  | A             | 120               |
| Area Parkir                               | 60 mobil<br>120<br>motor | 60 (2.5 x 5) mobil<br>120 (2 x 0.7) motor  | DA            | 750<br>168        |
|   |                          |  |               | 1347.9            |
| <b>PENGELOLA BANGUNAN</b>                 |                          |  |               |                   |
| <b>KEBUTUHAN RUANG</b>                    | <b>JUMLAH RUANG</b>      | <b>PERHITUNGAN LUAS</b>  | <b>SUMBER</b> | <b>TOTAL LUAS</b> |
| Ruang Direktur                            | 1                        | 20 m <sup>2</sup>  | DA            | 20 m <sup>2</sup> |
| Ruang Sekretaris                          | 1                        | 6 m <sup>2</sup>   | DA            | 6 m <sup>2</sup>  |
| Ruang Administrasi                        | 1                        | 8 m <sup>2</sup>   | DA            | 8 m <sup>2</sup>  |
| Ruang Manajer<br>Pertunjukan              | 1                        | 8 m <sup>2</sup>   | DA            | 8 m <sup>2</sup>  |
| Ruang Manager<br>Operasional              | 1                        | 8 m <sup>2</sup>   | DA            | 8 m <sup>2</sup>  |
| Ruang Manajer<br>Pendidikan Dan Pelatihan | 1                        | 8 m <sup>2</sup>   | DA            | 8 m <sup>2</sup>  |
| Ruang Rapat                               | 1                        | 15 m <sup>2</sup>  | DA            | 15 m <sup>2</sup> |
| Lavatory                                  | 1                        | 2% lantai bangunan   | PUPR          | 1.3               |
| Gudang Alat Pembersih                     | 1                        | 6 m <sup>2</sup>   | A             | 6 m <sup>2</sup>  |
| Pos Satpam                                | 2                        | 4 m <sup>2</sup>   | A             | 8 m <sup>2</sup>  |
| TOTAL KEBUTUHAN RUANG                     |                          |  |               | 80.3              |
| <b>UTILITAS</b>                           |                          |  |               |                   |
| <b>KEBUTUHAN RUANG</b>                    | <b>JUMLAH RUANG</b>      | <b>PERHITUNGAN LUAS</b>  | <b>SUMBER</b> | <b>TOTAL LUAS</b> |

|                 |   |     |  |     |
|-----------------|---|-----|--|-----|
| Tempat Sampah   | 1 | 9   |  | 9   |
| Tangki Air      | 2 | 30  |  | 60  |
| Water Treatment | 1 | 60  |  | 60  |
| Ruang ME        | 1 | 9   |  | 9   |
| Genset          | 1 | 36  |  | 36  |
| Ruang Trafo     | 1 | 5   |  | 5   |
| Ruang Panel     | 1 | 42  |  | 42  |
| Ruang Chiller   | 1 | 100 |  | 100 |
| Ruang AHU       | 1 | 48  |  | 48  |
|                 |   |     |  | 369 |

|   |                |
|---|----------------|
| <b>Produksi dan Pementasan Seni Pertunjukan</b> | 973.95         |
| <b>Pelatihan Kerajinan dan Batik</b>            | 364.02         |
| <b>Wisata dan Laboratorium Kuliner</b>          | 216.1          |
| <b>Pendukung Kegiatan</b>                       | 1347.9         |
| <b>Pengelola Bangunan</b>                       | 80.3           |
| <b>Utilitas</b>                                 | 369            |
| <b>TOTAL</b>                                    | <b>3351.27</b> |

Analisis :

KDB :  $10.500 \times 60\% = 6.300 \text{ m}^2$

KLB:  $10.500 \times 750\% = 78.750 \text{ m}^2$

KDH:  $10.500 \times 20\% = 2.100 \text{ m}^2$

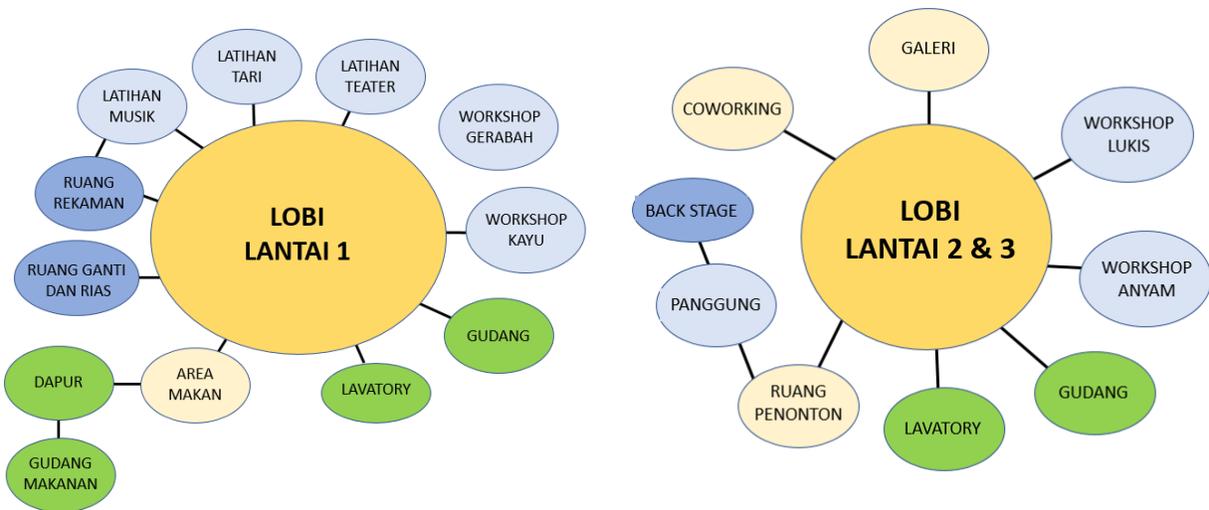
Tinggi maksimal bangunan: 20 meter

### 3.4.4 Zonasi

#### Zonasi Kawasan



#### Zonasi Bangunan Utama



#### Keterangan Warna Zonasi

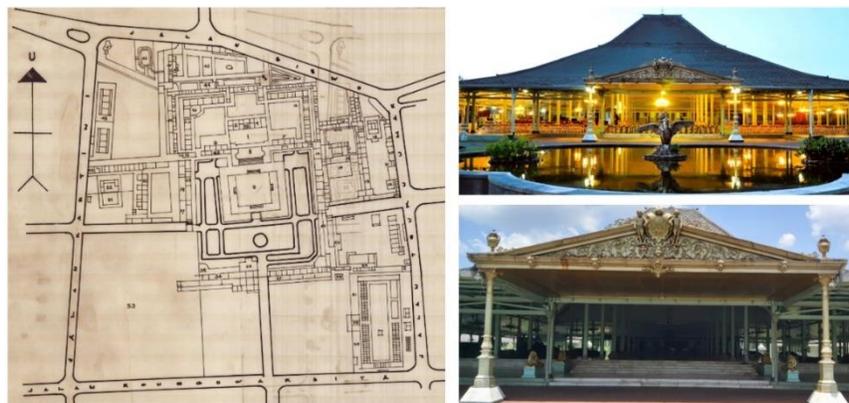


### 3.5 ANALISIS BENTUK ARSITEKTUR DAN STRUKTUR



Gambar 3.16 Skyline Bangunan di Sekitar Lokasi Tapak  
Sumber: Diolah Pribadi

Bangunan yang ada di sekitar lokasi didominasi oleh bangunan bergaya arsitektur Indis. Jarak antara lantai dan plafon dibuat tinggi, dan ruangan dibuat luas tanpa kolom di bagian tengah. Bahan dan teknologi dipadukan dengan tata ruang khas arsitektur Jawa dengan adanya ornamen pada beberapa bagian bangunan. Tata ruangnya berbentuk persegi/ persegi panjang dan memiliki tatanan ruang yang simetris dan seimbang. Fasad bangunan – bangunan memiliki banyak bukaan dengan ukuran besar (lebih dari 50% fasad) untuk pencahayaan yang baik. Bagian atas daun pintu dan dinding diberi jalusi, ornamen kayu yang disebut krepak untuk membantu penghawaan alami.



Gambar 3.17 Site Plan dan Pendhapa Pura Mangunegaran  
Sumber: Perpustakaan Mangkunegaran, pariwisata.solo.surakarta.go.id

Citra kawasan di sekitar lokasi tapak dipengaruhi oleh bangunan Pura Mangkunegaran. Pura Mangkunegaran dulunya adalah tempat tinggal Pangeran Mangkunegaran, kini beberapa ruang di Pura Mangkunegaran dijadikan sebagai objek wisata bersejarah. Pura Mangkunegaran menerapkan dasar

filosofi Jawa yang dapat diamati dari atap joglo yang memiliki bentuk menyerupai bentuk “meru” (gunung) sebagai simbol “manunggaling kawulo Gusti” (menuju ke Tuhan), perletakan Pendhapa Ageng yang ada di tengah Kawasan sebagai simbol “Pajupat” (4 arah mata angin), dan sirkulasi dan zonasi bangunan sebagai simbol “sangkan paraning dumadi” (asal dan tujuan hidup manusia).

### **Analisis**

Citra kawasan di sekitar area Keprabon, terutama yang bersinggungan langsung dengan jalan Ronggowarsito banyak di pengaruhi oleh bangunan Pura Mangkunegaran, terutama pada bangunan pendhapanya yang merupakan area publik yang mudah untuk diamati. Pura Mangkunegaran menerapkan dasar filosofi Jawa yang dapat diamati dari bentuk bangunannya maupun penataan kawasannya.

### **Sintesis**

Perancangan Surakarta Creative Hub berada di antara Jalan Ronggowarsito dan Jalan Teuku Umar. Perancangan Surakarta Creative Hub direncanakan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual dengan pendhapa dan tata kawasan Pura Mangkunegaran, sebagai bentuk respon terhadap lingkungan sekitar.

### 3.6 ANALISIS INFRASTRUKTUR DAN LANSEKAP

#### 3.6.1 Infrastruktur

Elemen fisik lansekap yang ada di sekitar tapak yaitu area untuk pejalan kaki menggunakan paving block untuk penutup lantai, paving yang digunakan ada yang bentuk padat dan ada yang dipadukan dengan rumput (grass block). Sebagai variasi dari pola, ada beberapa tempat yang memberikan elemen kerikil dan batu alam. Street furniture yang ada di sekitar tapak yaitu tempat sampah, lampu taman, tempat duduk, lukisan, patung, gapura, dan air mancur



Gambar 3.18 Hardscape di Sekitar Tapak  
Sumber: Diolah Pribadi

Elemen tumbuhan yang digunakan di sekitar tapak adalah tanaman peneduh untuk pelindung dari sinar matahari, angin, debu, peredam suara, dan sulau, contohnya adalah Pohon Asem, Palem Raja, Ketapang, Jati, Kamboja, dan Palem Jepang. Tanaman semak/ perdu yang memiliki tinggi kurang dari 2meter untuk pembatas ruang dan pengarah sirkulasi, contohnya teh tehan, Bonsai, Tanaman Box, Agave, dan Markisa. Tamanan Vegetasi penutup tanah untuk menghindari dari erosi, penahan air hujan, dan infiltrasi air ke dalam tanah, contohnya adalah Rumput Gajah.



Gambar 3.19 Sofscape di Sekitar Tapak  
Sumber: Diolah Pribadi

## Analisis

Elemen fisik lansekap yang ada di sekitar tapak yaitu area untuk pejalan kaki dan street furniture yang ada di sekitar tapak yaitu tempat sampah, lampu taman, tempat duduk, lukisan, patung, gapura, dan air mancur. Elemen tumbuhan ada di sekitar tapak adalah tanaman peneduh, tanaman semak/ perdu, dan tanaman penutup tanah.

## Sintensis

Elemen tumbuhan yang akan digunakan di lokasi tapak adalah Palem Raja sebagai pengarah jalan, Rumput Raja sebagai penutup tanah, Pohon Ketapang sebagai pengganti pagar pembatas bangunan, dan beberapa Pohon asem sebagai perindang diantara rumput – rumput. Elemen fisik lansekapnya adalah tempat duduk yang melingkari Pohon Asem, pengerasnya menggunakan grass block sehingga bisa menciptakan sistem interlocking. Area pejalan kaki diberikan kanopi sehingga orang yang berjalan menuju antar bangunan tidak keujanan atau kepanasan.

### 3.6.2 Utilitas

#### Data

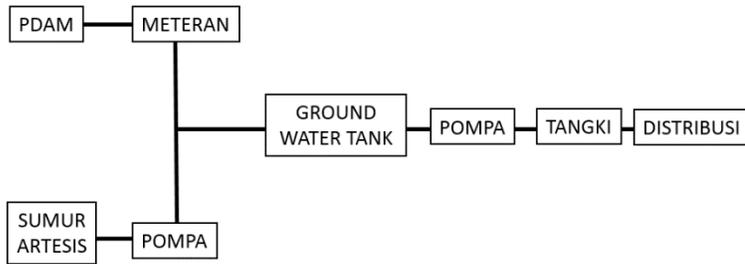
Sistem air bersih di sekitar lokasi tapak bersumber dari PDAM. Air bersih yang berasal dari jaringan PDAM masuk kedalam *ground water tank* dan dipompa ke tangka atas atau di atas tanah. Sistem tangka atas memanfaatkan gaya gravitasi untuk mendistribusikan air ke titik pengambilan air bersih di bangunan. Beberapa bangunan ada yang menambahkan sumber air bersih dengan sumur artesis yang dipompa ke ground reservoir, lalu dipompa ke tangka dan didistribusikan ke saluran – saluran air bersih. Air bersih didistribusikan ke dua sumber, yaitu untuk kebutuhan pengguna bangunan dan kebutuhan saluran kebakaran.

Sistem air kotor dan bekas di sekitar lokasi tapak menggunakan sistem terpisah, air kotor yang berasal dari kloset kamar mandi dialirkan ke septic tank dan air bekas dari floor drain, wastafel, dan air hujan dialirkan ke roil kota. Sistem pengaliran air menggunakan sistem gravitasi, dengan mengatur letak dan kemiringan dari pipa – pipa pembuangan, baik secara vertical maupun horizontal. Air hujan yang mengalir di atap ditampung oleh talang hujan dan dialirkan secara vertical menggunakan pipa. Air hujan dialirkan ke bak control, bercampur dengan air bekas lainnya.

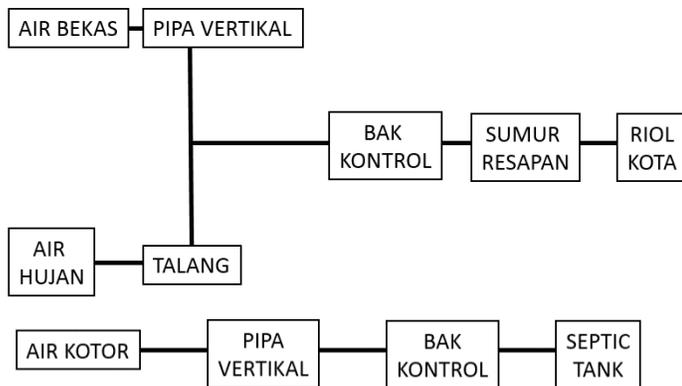
Sumber listrik di sekitar lokasi tapak menggunakan sumber utama dari PLN dan dilengkapi dengan genset yang digunakan sebagai cadangan listrik ketika mati listrik. Aliran listrik dari PLN dan genset dihubungkan melalui automatic transfer (ATS), sehingga aliran listrik dari genset akan otomatis bekerja ketika listrik dari PLN padam. Pencahayaan buatan dengan daya langsung yaitu lampu, dan power/daya adalah aliran listrik tidak langsung yaitu komputer, mesin ketik, dan AC. Penghawaan menggunakan AC split, AC central, dan exhaust fan untuk ruangan yang mengeluarkan asap. Kebanyakan bangunan menggunakan daya listrik tegangan menengah, karena kebanyakan bangunan berfungsi sebagai komersil.

Sampah di dalam bangunan di wadah di dalam kantong sampah yang terletak di beberapa titik, kumpulan kantong sampah itu di pindahkan ke bak yang sampah yang terletak di fasad depan bangunan atau di pinggir jalan. Setiap hari pada jam tertentu ada petugas sampah yang mengangkut sampah menggunakan truk. Pengangkutan tersebut dilakukan dari bangunan ke bangunan sampai akhirnya kumpulan sampah dibuang ke tempat pembuangan akhir (TPA). Sudah ada bak sampah di beberapa lokasi yang memisahkan antara kantong untuk sampah organik dan sampah anorganik, namun petugas sampah tetap menggabungkan keduanya di truk sampah.

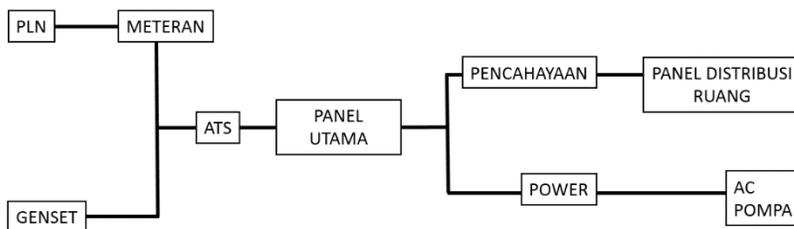
## Analisis



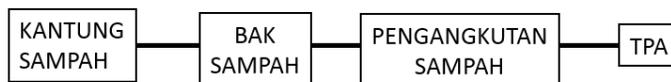
Gambar 2.23 Skema Sistem Air Bersih  
Sumber: Diolah Pribadi



Gambar 2.23 Skema Sistem Air Kotor  
Sumber: Diolah Pribadi



Gambar 2.23 Skema Mekanikal dan Elektrikal  
Sumber: Diolah Pribadi



Gambar 2.23 Skema Pengelolaan Sampah  
Sumber: Diolah Pribadi

## Sintesis

Sistem utilitas pada bangunan creative hub surakarta menggunakan sistem utilitas yang sama dengan sistem utilitas yang ada di sekitar tapak.