

LABORATORIUM KOMUNITAS KREATIF DI SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

Junanda Mulyo Bintoro, Kusumaningdyah, Ofita Purwani
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
djoenanda.mb@gmail.com

Abstrak

Komunitas kreatif di sebuah kota merupakan sebuah elemen penting dalam proses pengembangan kota kreatif terkait program pemerintah di Indonesia dalam pengembangan ekonomi kreatif. Berdasarkan beberapa aspek dan potensi yang dimilikinya, Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang akan dicanangkan sebagai nominasi kota kreatif. Proposal desain ini memberikan solusi untuk peluang ini. Simbiosis sebagai pendekatan arsitektural diterapkan pada proses perencanaan dan perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif dengan mengacu pada simbiosis saling menguntungkan (mutualisme) antara masing-masing karakter komunitas kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan analisis hubungan simbiosis antar komunitas kreatif yang memiliki perbedaan karakter agar dapat berkolaborasi dalam satu wadah creative space. Pengumpulan data primer dilakukan melalui survey lapangan dan wawancara dengan warga setempat. Sementara itu data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait arsitektur simbiosis. Data kantung aktivitas komunitas kreatif diperoleh melalui analisis pemetaan titik-titik pusat aktivitas komunitas kreatif sebagai bahan pertimbangan konsep penentuan lokasi, dan data karakter aktivitas komunitas kreatif diperoleh melalui analisis seluruh aktivitas masing-masing komunitas kreatif sebagai bahan pertimbangan konsep program ruang. Konsep baru yang ditawarkan adalah mewujudkan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta sebagai akselerasi pembentukan Kota Kreatif melalui teori Arsitektur Simbiosis.

Kata kunci: komunitas kreatif, creative space, arsitektur simbiosis, Surakarta.

1. LATAR BELAKANG

Salah satu strategi Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia dalam menyusun target pembangunan ekonomi kreatif nasional adalah memfasilitasi proses kreasi seperti pembangunan ruang kreatif dan jaringan orang kreatif [RPJMN 2015-2019]. Dukungan pemerintah dalam penyediaan fasilitas ruang kreatif akan berpotensi mempermudah pengembangan komunitas kreatif di setiap daerah. Sinergi program pemerintah diharapkan dapat menciptakan laboratorium atau pusat kegiatan komunitas kreatif yang mampu mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan pembentukan kota kreatif di Indonesia.

Romer (1986) menjelaskan bahwa, kreatifitas diperlukan di dalam proses untuk memproduksi solusi baru dalam mencapai pertumbuhan ekonomi. Sementara itu, Florida (2002) menyatakan bahwa, sebuah wilayah yang dilengkapi dengan Teknologi, Talenta dan Toleransi atau '3T' melalui komunitasnya akan memiliki perkembangan ekonomi yang memuaskan. Dalam hal ini, kreatifitas dan komunitas sangat bersinergi dalam proses pertumbuhan ekonomi kreatif pada sebuah wilayah.

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang akan dicanangkan oleh Kemendikbud, dan Kemenpora sebagai nominasi kota kreatif yang berbasis eco-culture pada Seminar Nasional di Balaikota Surakarta pada 16 Februari 2013 lampau. Kekayaan budaya yang dimiliki oleh Kota Surakarta merupakan potensi terciptanya kota kreatif. Komunitas kreatif merupakan sebuah elemen penting dalam proses pengembangan kota kreatif di Surakarta terkait program pemerintah di Indonesia dalam pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Larassati (2015), menyampaikan bahwa kolaborasi komunitas kreatif masyarakat (people

community) yang menaruh perhatian terhadap lingkungan berperan penting sebagai kontributor model pengembangan kota kreatif di Indonesia.

Berdasarkan fenomena di atas, maka urgensi dalam proses desain adalah perencanaan dan perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta sebagai akselerasi pembentukan kota kreatif dan wadah stimulasi kreativitas sebuah kota dalam mempertahankan ruang-ruang kreatif dan energi kreatif di Surakarta.

Permasalahan yang ditemukan dalam proses desain adalah :

- a. Program ruang yang dapat memwadahi masing-masing kegiatan komunitas tanpa menimbulkan konflik antar perbedaan karakter komunitas dalam proses kolaborasi.
- b. Layout dan penataan zonifikasi ruang yang sesuai untuk karakter kegiatan komunitas.
- c. Penciptaan ruang kreatif yang mampu menunjang kegiatan kreatif masing-masing komunitas.

Metodologi perancangan desain arsitektur simbiosis yang digunakan Kisho Kurokawa dalam men-simbiosiskan lingkungan yang plural memiliki beberapa metode. Dalam hal ini hirarki yang dicontohkan adalah simbiosis sejarah dan kontemporer, walaupun pada dasarnya simbiosis dapat diaplikasikan pada berbagai hirarki, seperti halnya antar karakter komunitas kreatif. Dalam proses 'simbiosis' antar hirarki tersebut, nantinya dikenal adanya dualisme yakni Zona suci (sacred zone) dan Zona antara (intermediate zone).

Pertama, menghargai pluralitas dengan 'kelembutan' melalui Intercultural Architecture. 'Kelembutan' disini dimaknai dengan homogenitas dan universalitas yang diterapkan secara terbatas dalam penyelesaian pluralitas demi terjaganya nilai budaya. Sama seperti pluralitas kehidupan yang hadir karena faktor keturunan, arsitektur memperoleh pluralitas melalui pewarisan tradisi sejarah. Warisan ini berlangsung pada berbagai tingkatan, dan tidak ada metode umum tunggal yang terjadi. Salah satu gaya arsitektur Jepang, atau lebih dikenal dengan sebutan Sukiya, menggunakan metode di mana bentuk sejarah diikuti tapi teknik dan bahan-bahan kontemporer diperkenalkan untuk menghasilkan perubahan bertahap. Ini merupakan salah satu contoh dari simbiosis perbedaan zaman, antara masa lalu dan sekarang. Pada metode ini nilai sejarah arsitektur yang terkandung pada bangunan masih tervisualisasikan dengan sangat jelas, walaupun proses maupun teknik pembangunannya (intermediate space) sudah tidak mengikuti nilai sejarah. Dalam hal karakter komunitas kreatif juga demikian. Penyesuaian terhadap kedekatan karakter dapat mempertahankan nilai-nilai tradisi dalam proses kegiatan kolaborasi antar sub sektor komunitas kreatif. Metode pertama ini sangat tepat digunakan dalam penyelesaian permasalahan konsep program ruang pada perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta.

Kedua, membedah fragmen bentuk sejarah dan menempatkan mereka secara bebas di seluruh karya arsitektur kontemporer, atau disebut the method of recombining. Dengan metode ini, makna bentuk sejarah yang telah hilang muncul kembali dan memperoleh signifikansi multivalen baru karena intermediate space disini mampu mengkombinasikan dua karakter yang sangat kuat namun tetap utuh, antara bentuk sejarah dan kontemporer. Metode ini sangat berbeda dengan metode yang pertama karena secara fundamental berbeda dengan istilah 'menciptakan kembali nilai sejarah arsitektur'. Dalam hal ini, hubungan simbiosis seluruh pengguna bangunan Laboratorium Komunitas Kreatif dapat diidentifikasi dan dikombinasikan berdasarkan kebutuhan kegiatan. Masing-masing komunitas kreatif membutuhkan eksistensi yang kuat untuk terciptanya ruang-ruang kolaborasi karena dalam pendekatan simbiosis seharusnya tidak mendominasi satu pihak saja. Metode kedua ini sangat tepat digunakan dalam penyelesaian permasalahan konsep layout dan zonifikasi ruang pada perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta.

Ketiga, mengekspresikan ide-ide yang tak terlihat, estetika, gaya hidup maupun pola pikir mengenai sejarah melalui simbol-simbol sejarah dan bentuk dari karya arsitektur. Dalam metode ini, simbol sejarah dan bentuk yang terlihat dapat dimanipulasi secara intelektual, sehingga menciptakan modus ekspresi bangunan yang ditandai dengan abstraksi, ironi, kecerdasan, sirkulasi, ketimpangan, kecanggihan, dan metafora. Untuk membaca karya arsitektur kontemporer yang menganut metode ini membutuhkan pengetahuan yang luas dan intuisi yang tajam karena ekspresi intermediate space-nya yang lebih bebas. Dalam proses penciptaan ruang kreatif diperlukan ekspresi yang demikian

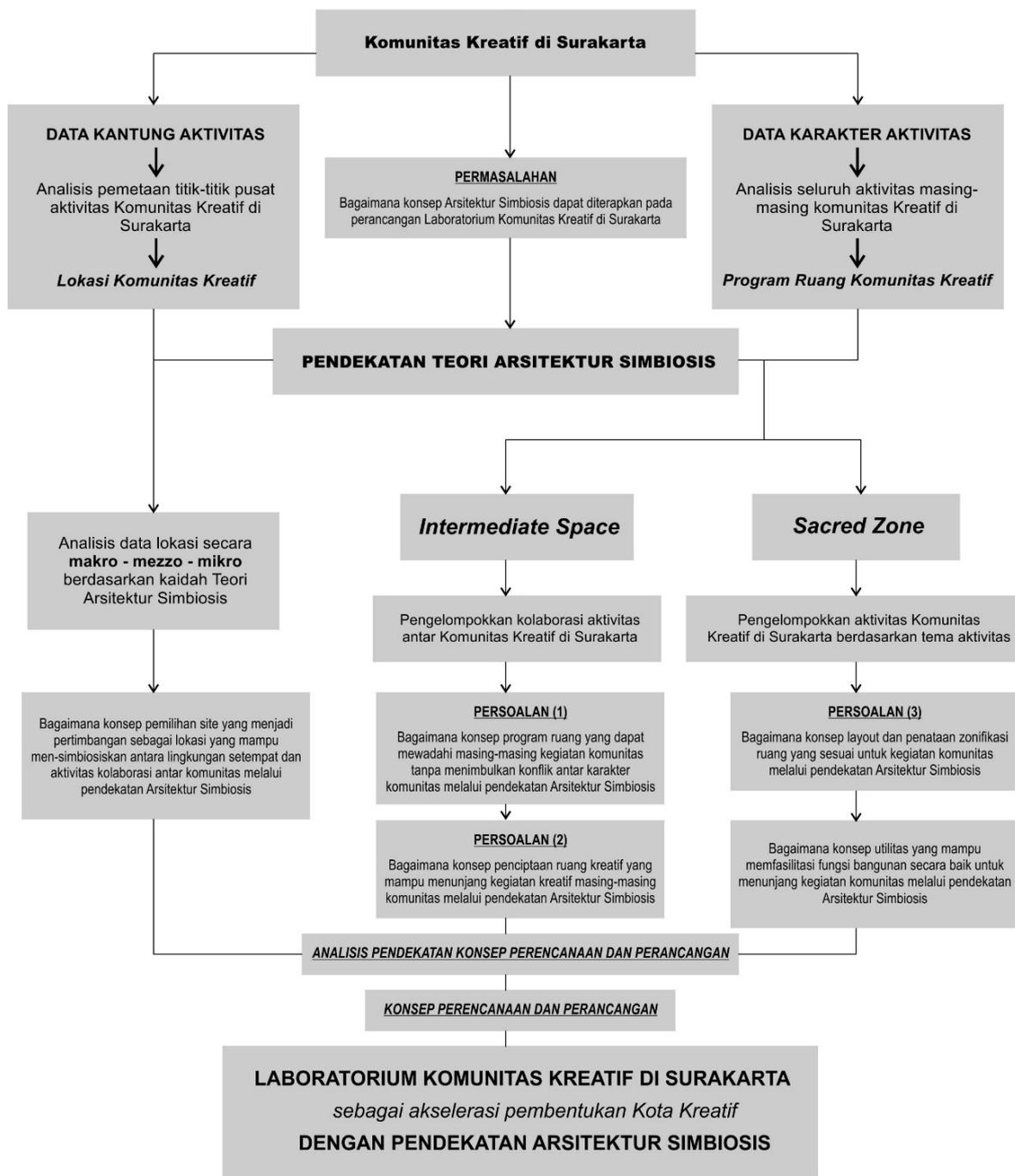
pula. Ide-ide yang tak terlihat, estetika, gaya hidup, maupun pola pikir dapat diekspresikan melalui beberapa komponen visual, suasana ruang, dan ruang gerak sehingga pengunjung yang datang dapat menciptakan penyesuaian persepsi dengan sendirinya bahwa dirinya sedang berada di ruang-ruang kreatif dan begitupula pengguna bangunan (komunitas kreatif), dapat terpicu untuk selalu melakukan kegiatan kreatif.

Metode tentang mewarisi tradisi sejarah dalam lingkup metodologi arsitektur simbiosis dipilih dan disesuaikan berdasarkan kondisi dan situasi bagaimana karya-karya arsitektur tersebut akan direncanakan dan diatur. Maka, salah satu poin penting dari simbiosis terhadap fokus transformasi kebudayaan adalah konversi dari sudut pandang logo-sentrisme dengan simbiosis antar budaya yang berbeda dan ekologi (hubungan timbal balik) terhadap lingkungan setempat. Dalam hal ini, karya arsitektur Laboratorium Komunitas Kreatif dengan pendekatan arsitektur simbiosis akan menjadi lebih terbuka untuk konteks regional, perkotaan, alam, maupun lingkungan dalam menjalin hubungan simbiosis mutualisme dari berbagai pihak.

2. METODE PENELITIAN

Dalam proses perencanaan dan perancangan desain, dilakukan beberapa metode untuk mengkaji secara mendalam mengenai komunitas kreatif dan teori arsitektur simbiosis. (1) Menganalisis pemetaan titik-titik pusat aktivitas komunitas kreatif di Surakarta dan mengkaji seluruh aktivitas masing-masing komunitas kreatif. (2) Mengidentifikasi prinsip dasar teori Arsitektur Simbiosis sebagai pendekatan desain. (3) Menurunkan prinsip dasar teori Arsitektur Simbiosis ke dalam beberapa poin penting, yang disesuaikan dengan konteks dan orientasi sebagai solusi dalam penyelesaian beberapa poin permasalahan desain.

- a. Konsep program ruang dapat diwujudkan melalui pendekatan teori arsitektur simbiosis dengan menganalisis hubungan simbiosis antar masing-masing sub sektor komunitas kreatif dengan penyesuaian terhadap kedekatan karakter.
- b. Konsep layout dan zonifikasi ruang dapat diwujudkan melalui pendekatan teori arsitektur simbiosis dengan menganalisis hubungan simbiosis seluruh subjek pengguna bangunan dengan penyesuaian terhadap kebutuhan kegiatan dan karakter subjek.
- c. Konsep penciptaan ruang kreatif dapat diwujudkan melalui pendekatan teori arsitektur simbiosis dengan menganalisis hubungan simbiosis antara pengguna (user) dan pengunjung (visitor) dengan penyesuaian terhadap persamaan persepsi melalui penciptaan suasana ruang sebagai pemicu kegiatan kreatif.



Gambar 1
Diagram Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. KOTA SURAKARTA

a. Lokasi Terpilih

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta tahun 2011 – 2013, lokasi terpilih merupakan zona pariwisata, pendidikan tinggi, dan industri kreatif. Lokasi terpilih terletak di Jalan Ir Juanda, Kelurahan Pucangsawit, Kecamatan Jebres, Surakarta. Lokasi terpilih merupakan kawasan dengan potensi usia produktif tinggi dan berada di pusat kegiatan pendidikan tinggi kota Surakarta sehingga lokasi ini sangat strategis dan mudah dijangkau oleh sebagian besar anggota komunitas kreatif.



Gambar 2
Lokasi Terpilih

b. Potensi Site

- Merupakan kawasan dengan potensi usia produktif serta berada di zona perindustrian, khususnya industri kreatif
- Lokasi terletak di pusat kegiatan pendidikan tinggi kota Surakarta
- Merupakan kawasan industri kreatif dengan potensi pelayanan publik pendidikan tinggi dan pariwisata
- Kemudahan akses untuk kendaraan pribadi karena berdekatan dengan jalur antar provinsi Jalan Solo-Ngawi
- Lokasi terletak di jalur arteri dengan jalur lebar namun tingkat volume kendaraan yang masih nyaman
- Berada jauh dari hiruk pikuk kota dengan tingkat kenyamanan kebisingan yang cukup baik
- Potensi kondisi alam yang baik di sekitar lokasi karena berbatasan langsung dengan Sungai Bengawan Solo
- Masih terdapat lahan non-produktif walaupun sedikit di sekitar area bantaran Sungai Bengawan Solo

B. ANALISIS

Pembahasan analisis perencanaan dan perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta sesuai yang diungkapkan Kurokawa (1991) akan mencakup pada permasalahan arsitektural yang sesuai kaidah teori pendekatan Arsitektur Simbiosis, yaitu : **(1) program ruang, (2) layout dan zonifikasi ruang, dan (3) penciptaan ruang kreatif**. Pembahasan ini mengacu pada tujuan dan sasaran melalui kajian (analisis, hipotesa, dan disintesis) guna mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan bangunan yang sesuai dengan kegiatan komunitas kreatif melalui pendekatan teori Arsitektur Simbiosis.

a. Program Ruang

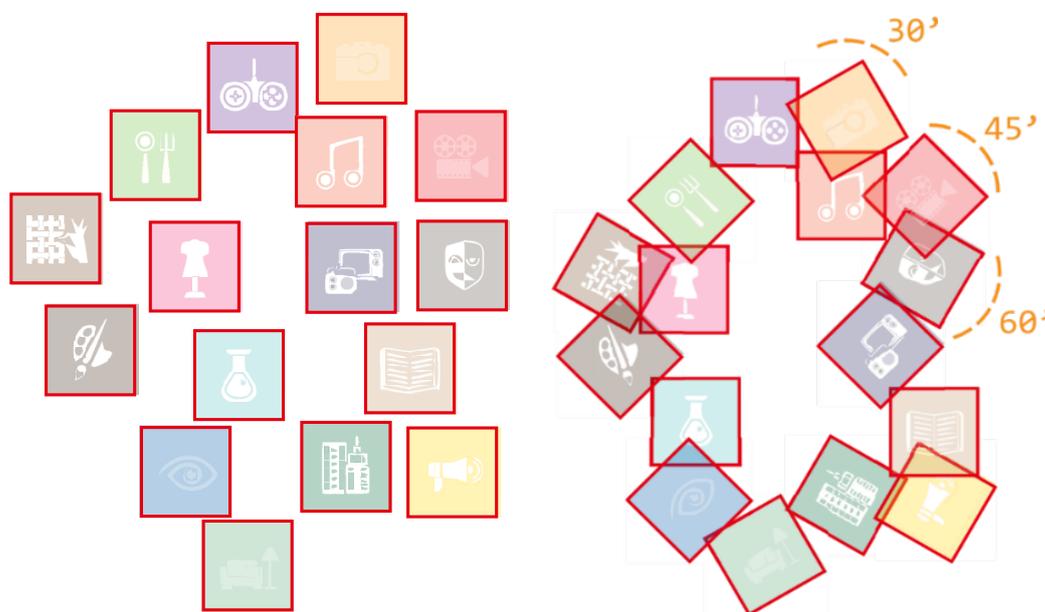
Analisis program ruang bertujuan untuk mendapatkan pola peletakan ruang bagi obyek rancang bangun. Penentuan pola hubungan ruang pada Laboratorium Komunitas Kreatif diklasifikasikan berdasarkan kaidah teori Arsitektur Simbiosis oleh Kurokawa (1991), yaitu zona Ruang Komunitas (*Sacred Zone*) dan Ruang Simbiosis Kreatif (*Intermediate Space*). Dalam konsep program ruang, nantinya Ruang Komunitas akan dibagi menjadi **16 kelompok ruang** berdasarkan Sub-sektor Komunitas Kreatif dan Ruang Simbiosis Kreatif akan dibagi menjadi **5 kelompok ruang** berdasarkan Rantai Nilai Pembangunan Ekonomi Kreatif.

Ruang Komunitas

Ruang Komunitas adalah bangunan atau ruang privat untuk memwadahi kegiatan internal 16 sub sektor komunitas kreatif berdasarkan masing-masing karakter aktivitasnya. Ruangan ini biasa digunakan untuk tempat berdiskusi, basecamp, pelatihan dan aktivitas semi privat lainnya yang bersifat internal.

• **Langkah I : Klasifikasi Ruang**

Langkah pertama, ruang dalam masing-masing sub sektor akan diklasifikasikan berdasarkan (1) Substansi dominan, (2) Intensitas minat industri, (3) Suasana ruang, (4) Kapasitas kebutuhan sumber daya listrik, dan (5) Output industri kreatif. Klasifikasi ini akan menentukan pola hubungan ruang antar sub sektor komunitas kreatif untuk membentuk hubungan simbiosis yang ideal antar karakter komunitas yang berbeda. 16 sub sektor komunitas kreatif yang diwadahiberada pada area Sacred Zone dan masing- masing difasilitasi basecamp dan fasilitas pendukung lainnya seluas 196 meter persegi.



Gambar 3
Klasifikasi Ruag dan Pola Hubungan Ruang

• **Langkah II : Pola Hubungan Ruang**

Langkah kedua adalah penentuan pola hubungan ruang pada zona Ruang Komunitas berdasarkan pengelompokan Ruang. Dalam menentukan pola hubungan ruang, masing-masing zona pada Laboratorium Komunitas Kreatif secara detail akan dianalisis berdasarkan keterkaitan masing-masing ruang 16 sub sektor komunitas kreatif. Ruang dihubungkan dengan cara diputar 300, 450, dan 600, tanpa merubah posisi zoning klasifikasi ruang.

Ruang Simbiosis Kreatif

Ruang Simbiosis Kreatif adalah tempat yang memfasilitasi kegiatan kolaborasi komunitas agar dapat melakukan tiap tahap rantai nilai pengembangan ekonomi kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi. Pada obyek perencanaan selain penyediaan Ruang Komunitas, terdapat beberapa fasilitas pendukung komunitas untuk diarahkan pada kegiatan kolaborasi kreatif. Fasilitas ini adalah penjabaran dari rantai nilai pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia berdasarkan Perpres No.2 Tahun 2015, sebagai berikut.



Gambar 4
Rantai Nilai Pembangunan Ekonomi Kreatif di Indonesia
 Sumber : Perpres No. 2, 2015

- **Sarana Kreasi**, di perencanaan ini disebut sebagai *Maker Space*, merupakan fasilitas bagi kolaborasi komunitas untuk melakukan kegiatan pelatihan teori maupun praktek sumber daya dalam pengembangan ide maupun produk industri kreatif baik bersifat internal maupun antar lintas komunitas kreatif. Sarana produksi yang direncanakan terdiri dari: Ruang *Workshop*, Ruang *Studio*, *Mini Classroom*, dan Ruang *Display*.
- **Sarana Produksi**, di perencanaan ini disebut sebagai *Event Area*, merupakan fasilitas bagi kolaborasi komunitas kreatif untuk melakukan kegiatan kolaborasi apresiasi, kreasi dan ekspresi secara publik. Fasilitas ini yang mewadahi *event* kolaborasi komunitas kreatif. Sarana kreasi yang direncanakan terdiri dari: Ruang *Teater*, Ruang *Teater Terbuka*, *Exhibition Hall*, dan *Galeri*.
- **Sarana Distribusi**, di perencanaan ini disebut sebagai *Brainstorming Center*, merupakan fasilitas bagi kolaborasi komunitas untuk menguji ide baru dan gagasan kreatif mereka agar mendapatkan informasi mengenai akses secara khusus pada akademisi, pemerintah, maupun pelaku usaha/industri. Melalui sarana ini komunitas saling berkolaborasi untuk dapat terjun langsung mengabdikan pada pelayanan masyarakat sekaligus menyusun program kegiatan secara formal. Sarana distribusi yang direncanakan terdiri dari: *Meeting Room* dan *Open House Area*.
- **Sarana Konsumsi**, di perencanaan ini disebut sebagai *Market Place*, merupakan fasilitas yang menampung produk kreatif dan bagi kolaborasi komunitas kreatif untuk melakukan kegiatan transaksi jual beli produk kreatif. Sarana konsumsi yang direncanakan terdiri dari: *Café & Resto* dan *Pasar Kreatif*.
- **Sarana Konservasi**, di perencanaan ini disebut sebagai *Communal Public*, merupakan fasilitas bagi kolaborasi komunitas untuk mempromosikan dan memberikan informasi maupun edukasi mengenai komunitas kreatif kepada publik melalui ide kreatif. Sarana konservasi yang direncanakan terdiri dari: *Communal Space*, *Living Museum*, dan *Perpustakaan Komunitas Kreatif*.

b. Layout dan Zonifikasi Ruang

Berdasarkan pada poin persoalan berikutnya, konsep layout dan penataan zonifikasi ruang menjadi pertimbangan dalam perancangan sebagai penempatan dan penataan wadah kegiatan yang sesuai untuk kebutuhan kegiatan dan karakter komunitas melalui pendekatan Arsitektur Simbiosis.

Layout Pola Tataan Massa

Konsep pola tataan massa yang direncanakan mengacu pada tiga aspek sistem tataan massa sebagai pertimbangan dalam perancangan desain, diantaranya :

- a. Pola Tataan Massa berdasarkan komposisi
- b. Pola Tataan Massa berdasarkan konteks Kota Surakarta
- c. Pola Tataan Massa berdasarkan kaedah Arsitektur Simbiosis

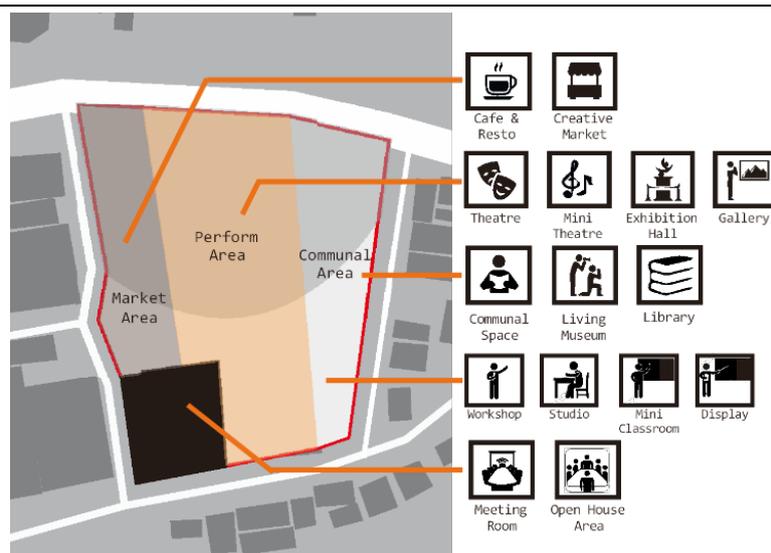
Berdasarkan pertimbangan konteks kota Surakarta sebagai kota industri kreatif yang berbasis seni pertunjukan dan kaedah arsitektur simbiosis yang mengacu pada zona *Sacred Zone* dan *Intermediate Space*, maka konsep pola tataan massa yang tepat dalam perancangan desain Laboratorium Komunitas Kreatif adalah pola tataan massa dengan komposisi terpusat.

Zonifikasi Ruang

Pada diagram analisis sebelumnya mengenai analisis pola hubungan ruang, terdapat beberapa klasifikasi karakter masing-masing sub sektor, diantaranya (1) Substansi dominan, (2) Intensitas minat industri, (3) Suasana ruang, (4) Kapasitas kebutuhan sumber daya listrik, dan (5) Output industri kreatif. Dari hasil analisis klasifikasi tersebut terbentuk irisan ruang-ruang antar sub sektor yang selalu berdekatan dan membentuk zona kelompok pola hubungan ruangnya sendiri.

**TABEL 1
KLASIFIKASI KARAKTER SUB SEKTOR INDUSTRI KREATIF**

SUB SEKTOR INDUSTRI KREATIF	KLASIFIKASI				
	Substansi Dominan	Suasana Ruang	Intensitas Minat Industri	Output Industri Kreatif	Kebutuhan Sumber Daya Listrik
Aplikasi dan Game Developer	Desain dan IPTEK	Sedang	Tinggi	Tidak Berwujud	Besar
Arsitektur	Seni Budaya dan Desain	Tenang	Sedang	Berwujud dan Tidak Berwujud	Sedang
Desain Interior	Seni Budaya dan Desain	Tenang	Sedang	Berwujud dan Tidak Berwujud	Sedang
Desain Komunikasi Visual	Seni Budaya dan Desain	Tenang	Sedang	Berwujud dan Tidak Berwujud	Sedang
Desain Produk	Seni Budaya dan Desain	Sedang	Sedang	Berwujud dan Tidak Berwujud	Sedang
Fashion	Seni Budaya dan Desain	Tenang	Tinggi	Berwujud	Sedang
Film, Animasi, dan Video	Media dan Seni Budaya	Sedang	Sedang	Tidak Berwujud	Besar
Fotografi	Media dan Seni Budaya	Tenang	Tinggi	Berwujud dan Tidak Berwujud	Kecil
Kriya	Seni Budaya dan Desain	Tenang	Sedang	Berwujud	Kecil
Kuliner	Seni Budaya	Tenang	Tinggi	Berwujud	Kecil
Musik	Media dan Seni Budaya	Bising	Tinggi	Tidak Berwujud	Besar
Penerbitan	Media	Tenang	Rendah	Berwujud dan Tidak Berwujud	Sedang
Periklanan	Media	Sedang	Rendah	Tidak Berwujud	Sedang
Seni Pertunjukan	Media dan Seni Budaya	Bising	Rendah	Tidak Berwujud	Besar
Seni Rupa	Seni Budaya dan Desain	Sedang	Tinggi	Berwujud dan Tidak Berwujud	Kecil
Televisi dan Radio	Media dan Seni Budaya	Bising	Rendah	Tidak Berwujud	Besar



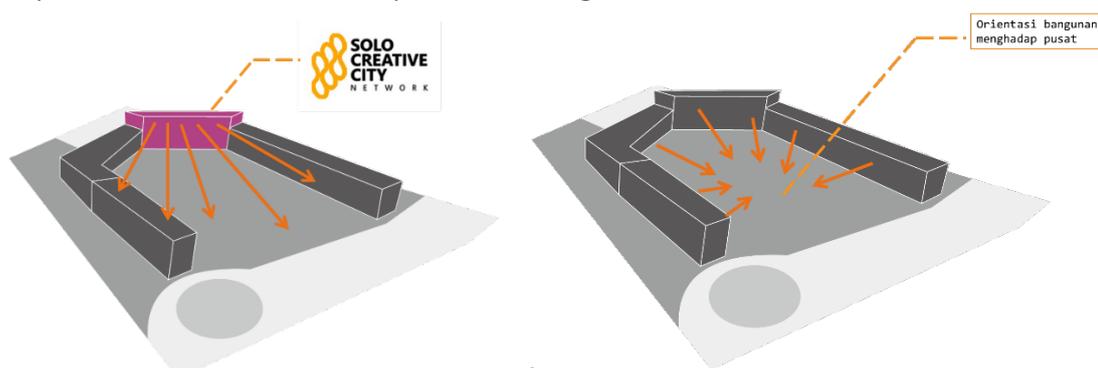
Gambar 5
Hasil Analisis Zonifikasi Ruang

c. Penciptaan Ruang Kreatif

Konsep penciptaan suasana ruang yang memicu untuk berkegiatan secara kreatif menjadi pertimbangan dalam perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif sebagai penumbuh semangat untuk menghasilkan ide, gagasan, dan inovasi untuk mendukung kegiatan komunitas kreatif melalui pendekatan teori Arsitektur Simbiosis. Terdapat beberapa aspek bangunan yang dapat memicu terdorongnya untuk melakukan kegiatan kreatif, diantaranya (1) daya pandang dan ruang gerak, (2) komponen visual, dan (3) suasana ruang yang aman dan nyaman. Dari ketiga aspek tersebut dapat diturunkan menjadi beberapa pertimbangan konsep arsitektural, diantaranya (1) aspek daya pandang dan ruang gerak sebagai pertimbangan konsep orientasi bangunan, (2) aspek komponen visual sebagai pertimbangan konsep bentuk bangunan, dan (3) aspek suasana ruang yang aman dan nyaman sebagai pertimbangan konsep pemilihan komponen material dan penciptaan suasana ruang kreatif. Maka dilakukan analisis data yang terkait dengan penciptaan ruang kreatif melalui analisis orientasi bangunan, analisis bentuk bangunan, dan analisis material dan penciptaan suasana ruang kreatif yang berdasarkan pada kaidah Teori Arsitektur Simbiosis.

Orientasi Bangunan

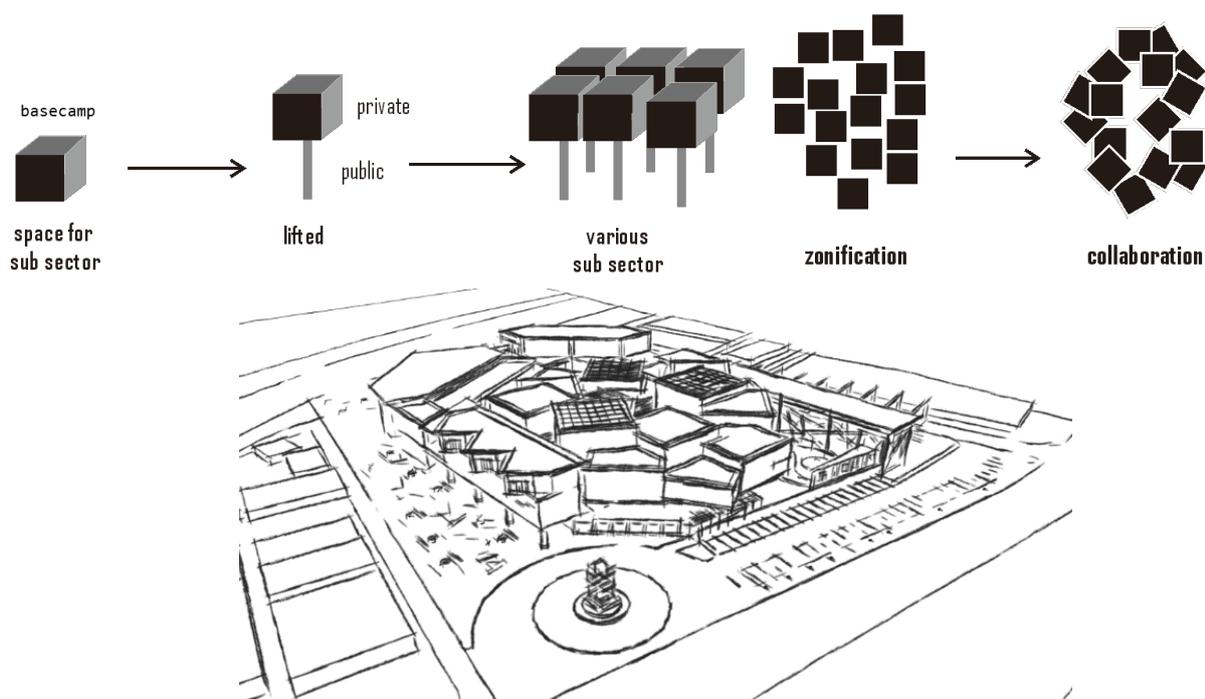
Konsep orientasi bangunan, selain sebagai pertimbangan aspek daya pandang dan ruang gerak dalam penciptaan ruang kreatif, juga bertujuan untuk menentukan arah orientasi bangunan pada lokasi terpilih berdasarkan kondisi dan potensi eksisting.



Gambar 6
Konsep Orientasi Bangunan dan Daya Jangkau Pandang

Bentuk Bangunan

Konsep bentuk bangunan bertujuan untuk mendapatkan bentuk dan sistem tata massa yang sesuai dengan fungsi yang direncanakan dengan mempertimbangkan faktor sirkulasi, kelancaran, keefektifan, dan keefisienan kegiatan dan perancangan pada bangunan yang direncanakan.



Gambar 7
Konsep Bentuk Bangunan

Komponen Material

Konsep material dan suasana ruang bangunan pada Laboratorium Komunitas Kreatif mengacu pada 2 aspek, yaitu dari segi teori pendekatan Arsitektur Simbiosis dan objek rancang bangun yang direncanakan. Pemilihan material merupakan aspek penting dalam menciptakan ruang kreatif sekaligus menjembatani penciptaan karakter ruang masing-masing sub sektor komunitas kreatif.

- Dari segi pendekatan Arsitektur Simbiosis, pertimbangan pemilihan material mengacu pada komponen visual untuk memicu kegiatan kreatif user dalam Laboratorium Komunitas Kreatif. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan pada proses eksplorasi material.

Pertama, adalah jenis perlakuan yang dikenakan pada material. Terdapat banyak perlakuan yang memungkinkan material diolah untuk mendapatkan respon yang khas. Jenis perlakuan yang umum diberikan pada material dapat diklasifikasikan pada dua hal yaitu perlakuan fisis dan perlakuan kimiawi. Termasuk dalam perlakuan fisis adalah potong, sobek, tempa, sayat, tekuk, kikis, dan lipat. Perlakuan ini biasanya mempengaruhi karakteristik struktural dari material, sehingga material secara struktural melemah atau malah menguat. Jenis perlakuan kimiawi adalah jenis perlakuan yang menarik untuk diamati, karena hampir semua perlakuan yang bersifat kimiawi cenderung untuk memberikan unsur 'surprise'.

Kedua, adalah pemahaman terhadap potensi visual yang telah dimiliki sebelumnya. Beberapa material sudah memiliki unsur visual yang khas dimiliki oleh material itu sendiri. Eksplorasi terhadap karakteristik visual dapat dilakukan dengan mengatur material tersebut melalui pemilihan bentuk-bentuk yang tidak terlalu dominan secara visual. Langkah untuk menampilkan karakteristik visual melalui bentuk yang sederhana juga sering diterapkan, sebab setiap keberadaan unsur visual pada satu komposisi akan memberikan dampak langsung pada unsur

perseptual, dan selanjutnya akan mempengaruhi kualitas visual dari objek itu sendiri. Beberapa material yang memiliki potensi visual dalam upaya penciptaan suasana ruang yang kreatif diantaranya material alumunium panel, bata ekspos, beton ekspos, motif keramik, dan dinding papan tulis.

- b. Dari segi objek rancang bangun yang direncanakan, pertimbangan pemilihan material mengacu pada hal-hal yang mampu mendukung kenyamanan fungsi bangunan, yaitu berdasarkan penempatan material, seperti outdoor dan indoor, ruang bising dan tidak bising, penggunaan material, seperti lantai, dinding, plafon, atau furniture.

Adapun jenis material yang akan dipilih sebagai material utama dalam perancangan adalah material beton. Material beton merupakan material hasil campuran semen, air, dan agregat yang menghasilkan tekstur yang khas. Material ini cukup fleksibel dalam penggunaannya karena dapat digunakan sebagai lantai, dinding, ataupun atap, serta mudah dibentuk sesuai keinginan. Keunggulan material ini adalah tahan terhadap temperatur tinggi, biaya material, dan pemeliharaan relatif rendah, memiliki umur material relatif lama, bahan baku mudah didapat, kuat, dan daya tekan tinggi. Kelemahan material ini adalah bentuknya yang sulit diubah, pengerjaannya yang butuh ketelitian tinggi, membutuhkan alat bantu cetak, berat, memiliki temperatur ruang yang relatif tinggi, membutuhkan pencampuran banyak material, menghasilkan banyak limbah dalam pengerjaan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Laboratorium Komunitas Kreatif merupakan tempat eksplorasi atau eksperimen sebagai pusat dan basis kegiatan komunitas kreatif dalam sebuah kota yang dibatasi menjadi 16 sub-sektor wilayah kegiatan kreatif. Simbiosis sebagai pendekatan arsitektur diaplikasikan ke dalam proses perencanaan dan perancangan Laboratorium Komunitas Kreatif dengan mengacu pada hubungan saling menguntungkan (mutualisme) antar masing-masing karakter komunitas kreatif. Konsep baru yang ditawarkan yaitu mewujudkan Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta sebagai akselerasi pembentukan Kota Kreatif melalui teori pendekatan desain Arsitektur Simbiosis.

Konsep perencanaan Laboratorium Komunitas Kreatif melalui analisis kaidah teori pendekatan Arsitektur Simbiosis dirumuskan menjadi beberapa bagian fokus dan sasaran perencanaan dan perancangan.

- a. Konsep program ruang yang dapat mewadahi masing-masing kegiatan komunitas tanpa menimbulkan konflik antar karakter komunitas melalui pendekatan Arsitektur Simbiosis.
- b. Konsep penciptaan ruang kreatif yang mampu menunjang kegiatan kreatif masing-masing komunitas melalui pendekatan Arsitektur Simbiosis.
- c. Konsep layout dan penataan zonifikasi ruang yang sesuai untuk kegiatan komunitas melalui pendekatan Arsitektur Simbiosis.

REFERENSI

- Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan. 2015. "Buku III RPJMN (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional) 2015-2019 : Agenda Pembangunan Wilayah Republik Indonesia."
- Bintoro, Junanda. 2017. *Laboratorium Komunitas Kreatif di Surakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Buitrago, Felipe. 2015. *Orange Economy*. Jakarta: Noura Book Publishing
- Evans, G., Foord, J., Gertler, M., S., Tesolin, L., Weinstock, S. 2006. *Strategies for Creative Spaces and Cities: Lessons Learned*. Cities Institute, London Metropolitan University & Munk Centre for International Studies, University of Toronto.
- Florida, Richard. 2002. *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Basic Books.
- James, Paul. 2006. *Globalism, Nationalism, Tribalism: Bringing Theory Back In—Volume 2 of Towards a Theory of Abstract Community*. London: Sage Publications.
- James, Paul; Nadarajah, Yaso; Haive, Karen; Stead, Victoria. 2012. "Sustainable Communities, Sustainable Development: Other Paths for Papua New Guinea."
- Larasati, Dwinita. 2015. "Creative City, Contributive Citizens." Bandung Creative City Forum.
- Kurokawa, Kisho. 1991. *Intercultural Architecture (The Philosophy of Symbiosis)*. New York: The American Institute of Architects Press 1735.
- Oxford English Dictionary, Second Edition, 1989. (Eds.) J. Simpson & E. S. C. Weiner. Oxford: Oxford University Press.
- Romer, P. 1986, Increasing Returns and Long-Run Growth, /*Journal of Political Economy*/, Vol. 94, No. 5 (Oct. 1986), pp. 1002-1037.
- Sebastian, Yoris. 2014. *Biang Inovasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soeharto, Budi. 2015. "Membangun kota melalui Optimalisasi Potensi dan Sumberdaya Manusia," dalam *Indonesia Creative Cities Conference 2015*. Surakarta.
- Tayyiba, Mira. 2015. "Kebijakan Nasional Pengembangan Kota Kreatif", dalam *Indonesia Creative Cities Conference 2015*. Surakarta