

## **PENERAPAN KONSEP WISATA KREATIF Pada Rancang Bangun Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga**

**Ulfa Febri Fidiani, Avi Marlina, Maya Andria Nirawati**  
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
ulfafebri2@gmail.com

### **Abstrak**

*Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga hadir sebagai objek rancang bangun yang akan mewadahi segala aktivitas terkait kerajinan tangan di Salatiga seperti aktivitas produksi, promosi dan pemasaran. Objek wisata kerajinan tangan/pasar kerajinan tangan memiliki permasalahan dasar yang sama, yaitu minimnya pengunjung yang datang. Wisatawan cenderung berkunjung pada saat waktu tertentu. Selain itu, minimnya atraksi/kegiatan yang disuguhkan pada wisata kerajinan juga mempengaruhi minat pengunjung. Hal ini akan berdampak pada keberlangsungan wadah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan konsep wisata kreatif pada perencanaan dan perancangan Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga sebagai respon permasalahan keberlanjutan wadah. Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah metode deskriptif yang melalui beberapa tahap, yaitu: tahap identifikasi masalah, tahap penentuan konsep, tahap pengumpulan data, tahap analisis data serta tahap perumusan konsep. Hasil dari penelitian ini berupa implementasi konsep wisata kreatif pada objek rancang bangun Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga. Penerapan konsep wisata kreatif pada aspek fisik meliputi pengaplikasian konsep unik, konsep atraktif dan konsep integrasi yang diterapkan pada: tapak, pola tata massa, sirkulasi, peruangan dan bentuk massa, fasad, serta struktur dan utilitas. Aspek nonfisik konsep wisata kreatif akan diaplikasikan pada pengadaan kegiatan workshop.*

**Kata kunci:** pusat kerajinan tangan, wisata kreatif, unik, atraktif, integrasi.

### **1. PENDAHULUAN**

Salatiga merupakan salah satu kota yang memiliki eksistensi subsektor kerajinan tangan yang cukup mendominasi pada ekonomi kreatifnya. Persebaran industri kerajinan tangan di Salatiga cukup merata pada setiap kecamatannya dengan bermacam-macam jenisnya (FEDEP Salatiga, 2018). Mayoritas pelaku dari kerajinan tangan di Salatiga masih berbasis industri rumahan (*home industry*). Berkaitan dengan perkembangan jumlah industri kerajinan tangan di Salatiga, tidak dapat dipisahkan dari sejumlah permasalahan yang menjadi kendala bagi keberlangsungan usaha. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan ruang sebagai wadah produksi, promosi dan pemasaran.

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor penyumbang devisa negara yang paling besar (Syahrbanu, Titis Srimuda Pitana, Ahmad Farkhan, 2018). Menilik dari sisi kepariwisataan, Kota Salatiga memiliki letak yang strategis karena berada di antara Kota Semarang dan Kota Solo. Namun, dengan potensi wisata yang masih minim, membuat Kota Salatiga hanya dikenal sebagai 'kota transit' di mana Kota Salatiga belum dapat 'mengundang' wisatawan untuk menjadikannya sebagai tujuan dalam perjalanan (Becker, 2015). Hal ini dikarenakan oleh banyak faktor, seperti minimnya fasilitas akomodasi, belum terolahnya obyek wisata, serta objek wisata yang ada di dalam Salatiga mayoritas masih berupa wisata pendukung (Becker, 2015).

Salah satu potensi wisata di Salatiga yaitu adanya eksistensi industri kerajinan tangan. Kerajinan tangan menjadi suatu yang tidak dapat dipisahkan dari wisata karena pada umumnya wisatawan menginginkan sesuatu yang dapat dijadikan kenang-kenangan atau cenderamata yang dapat dibawa pulang.

Berdasarkan pemaparan kondisi di atas, maka eksistensi dan potensi industri kerajinan tangan dapat dijadikan sebagai salah satu destinasi yang berpotensi menarik wisatawan. Upaya tersebut dapat diwujudkan melalui pengadaan suatu wadah yang dapat menaungi aktivitas pelaku kerajinan tangan, yaitu berupa pengadaan Pusat Kerajinan Tangan.

Dalam pelaksanaannya, wisata kerajinan tangan maupun objek sejenis memiliki permasalahan dasar yang sama, yaitu minimnya pengunjung yang datang. Wisatawan cenderung berkunjung pada saat waktu tertentu (saat ada *event*, libur panjang dsb). Minimnya wisatawan yang datang disebabkan karena minimnya atraksi/kegiatan yang disuguhkan wisata kerajinan tangan pada umumnya (Shafy Almira Tsanya Putri, Made Suastika, 2020). Untuk dapat mengatasi permasalahan pada aspek keberlanjutan tersebut, maka Pusat Kerajinan Tangan memerlukan suatu pendekatan/konsep yang berpotensi menarik minat wisatawan serta menjadikan wisatawan kembali datang, yaitu dengan menerapkan konsep wisata kreatif.

Konsep wisata kreatif pada Pusat Kerajinan Tangan direpresentasikan pada aspek fisik (arsitektur) maupun nonfisik (kegiatan). Aspek fisik direpresentasikan melalui arsitektural kawasan/bangunan yang memiliki keunikan, daya tarik (atraktif) serta melalui integrasi massa yang memiliki kedua sifat tersebut (Damayanti & Latifah, 2015).

Keunikan (KBBI Online, 2011) berasal dari kata unik yang memiliki arti tersendiri dalam bentuk atau jenisnya; lain daripada yang lain; tidak ada persamaan dengan yang lain. Brad King (2009) mengutarakan bahwa pengunjung wisata kreatif mencari daya tarik yang unik dan berkualitas baik (*uniqueness and excellent quality*). Dari pengertian ini, maka dapat diperoleh pemahaman bahwa daya tarik wisata yang unik adalah daya tarik yang tidak dapat ditemukan atau berbeda dari daya tarik di tempat lain (Kirom, Sudarmiatin, & Adi Putra, 2016).

Bangunan-bangunan yang unik merupakan bangunan yang jarang dijumpai di tempat lain karena memiliki ciri dan karakteristik yang hanya dimiliki oleh bangunan tersebut. Keunikan suatu bangunan dapat terlihat dari bentuk masa bangunan, warna, ukuran serta adanya ornamen/elemen tambahan tertentu (Rahmanu Widayat, 2006).

Atmosfir wisata kreatif dapat dikatakan siap jika tergambar jelas sebagai sebuah kesatuan kawasan yang berbeda dilihat dari aktivitas maupun bangunannya (Sekar, Dewi, Astuti, & Mukaromah, 2019). Dalam konteks arsitektur kawasan/bangunan, aspek daya tarik (keatraktifan) dapat dimaknai sebagai suasana atau wujud visual yang menarik, dan tidak membosankan. Untuk dapat menimbulkan kesan tersebut, dapat melalui aplikasi pengolahan tatanan masa dan tampilan bangunan. Daya tarik suatu bangunan juga dapat diperoleh melalui pengolahan warna yang mampu menarik minat pengguna serta pengolahan bukaan pada tampilan luar dengan mempertimbangkan pengulangan, anomali, penambahan, pengurangan dan ornamen sederhana (Sulistiyandari, Nugroho, & Sufianto, 2017).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), integrasi adalah pembauran yang dapat menjadi satu kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam ilmu arsitektur atau seni bangunan, konsep integrasi digunakan untuk menata elemen– elemen bangunan atau arsitektural kawasan, sehingga mencapai suatu tatanan komposisi yang ideal (Setyoaji, 2010). Suatu susunan kawasan yang harmonis dapat diciptakan dengan menata bagian-bagian dari seluruh komposisi arsitektural yang saling berhubungan, tidak hanya sebuah aturan geometris semata (Setyoaji, 2010). Menurut Francis DK Ching (1993), untuk mencapai tatanan yang selaras, perlu diperhatikan prinsip dasar penataan yang telah disebutkan dalam teori penyusunan/penataan wilayah di atas, yaitu: sumbu, simetri, hierarki, datum, irama, dan transformasi.

Berdasarkan permasalahan desain objek Pusat Kerajinan Tangan serta kajian mengenai aspek fisik konsep wisata kreatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep wisata kreatif pada suatu bangunan perlu memenuhi tiga kriteria, yaitu: dapat mempresentasikan keunikan dan daya tarik (atraktif) serta mempresentasikan konsep integrasi. Sasaran dari implementasi konsep wisata kreatif ini akan diaplikasikan pada enam aspek, yaitu: tapak, pola tata massa, sirkulasi, peruangan dan bentuk massa, fasad, serta sistem struktur dan sistem utilitas.

Penerapan konsep wisata kreatif pada objek rancang bangun Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga ini diharapkan mampu untuk menjadi solusi atas permasalahan kebutuhan wadah industri rumahan kerajinan tangan di Salatiga. Selain itu, dengan penerapan konsep wisata kreatif ini diharapkan dapat menjadi solusi atas keberlangsungan wadah.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah metode deskriptif yang melalui beberapa tahap, yaitu: tahap identifikasi masalah, tahap penentuan konsep, tahap pengumpulan data, tahap analisis data dan tahap perumusan konsep (Ratodi, 2005).

Tahap identifikasi masalah dan penentuan konsep menghasilkan kesimpulan bahwa permasalahan yang muncul pada perencanaan dan perancangan Pusat Kerajinan Tangan ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: permasalahan sebelum pembangunan serta permasalahan setelah pembangunan. Permasalahan yang ada sebelum objek rancang terbangun yaitu kebutuhan wadah produksi, promosi serta pemasaran produk kerajinan tangan. Sebagai respon dari perencanaan dan perancangan jangka panjang setelah objek terbangun, permasalahan umum yang timbul pada wadah wisata kerajinan ini yaitu aspek keberlanjutan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, akan diterapkan konsep wisata kreatif pada aspek fisik maupun aspek nonfisik.

Sumber data yang akan digunakan pada tahap pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu: data primer dan data sekunder. Sumber data primer berasal dari hasil wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Sumber data sekunder diperoleh dari studi literatur yang mengacu dari kepustakaan yang memiliki relevansi dengan topik ini (Shafy Almira Tsanya Putri, Made Suastika, 2020). Kepustakaan yang dijadikan sumber adalah yang memiliki keterkaitan dengan kegiatan utama pelaku kerajinan tangan dengan segala elemen-elemen pendukungnya seperti industri rumahan (*home industry*), pariwisata kreatif dsb.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis sesuai dengan konteks permasalahan dan persoalan yang ada. Aspek yang akan dikaji dalam penerapan konsep wisata kreatif ini, yaitu: analisis peruangan, analisis tapak, analisis bentuk massa dan fasad, analisis pola tata massa, analisis sirkulasi serta analisis struktur dan analisis utilitas.

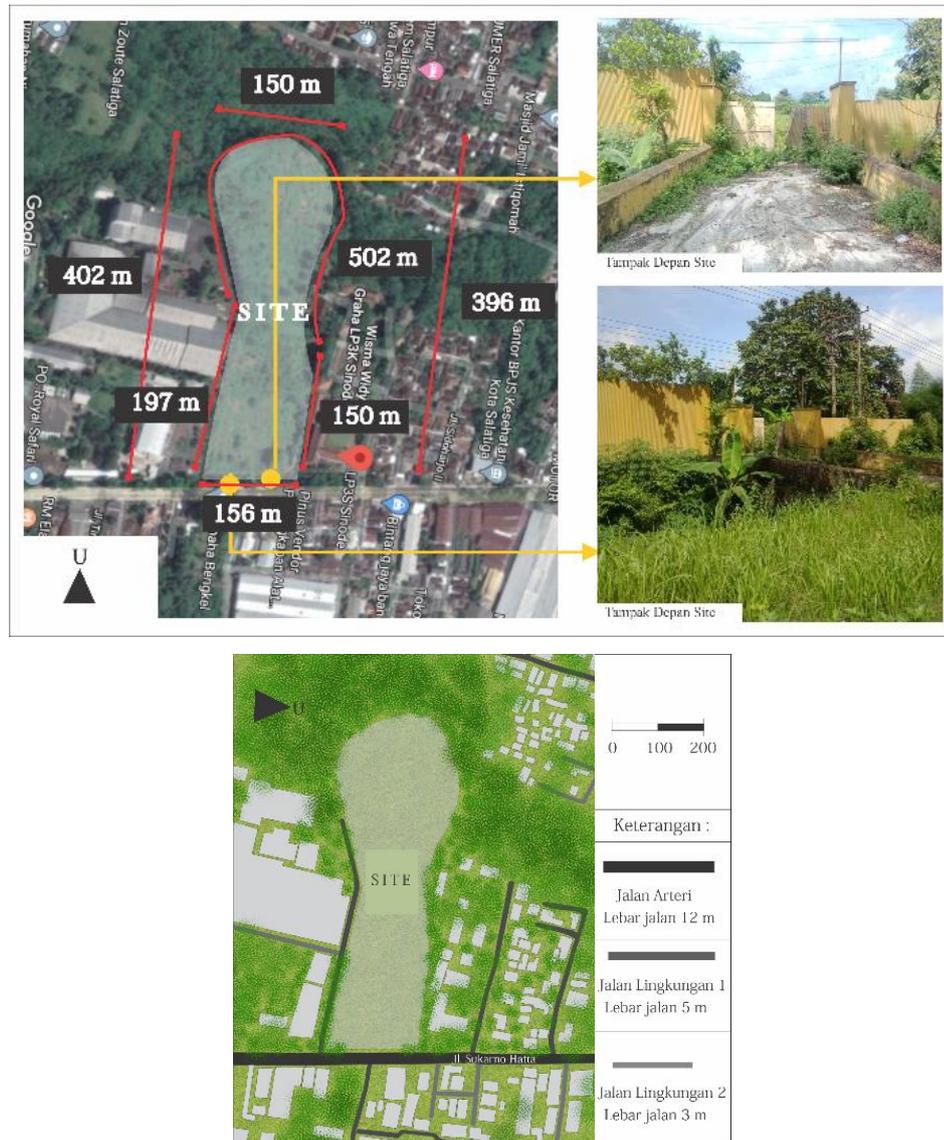
Tahap terakhir, yaitu perumusan konsep diperoleh dari tahap analisis data yang telah dipilah sehingga menjadi rumusan konsep yang spesifik dan berfokus pada pemecahan permasalahan dan persoalan yang ada untuk kemudian diperoleh solusi dalam argumentasi yang tepat. Hasil dari tahapan ini berupa pengaplikasian aspek-aspek konsep wisata kreatif: (1) Pengolahan tapak yang menerapkan konsep unik, atraktif serta menghasilkan zonasi yang dapat merespon kondisi eksisting tapak (2) Pengolahan pola tata massa yang mengutamakan hubungan interaksi antara wisatawan dengan pengrajin serta mempresentasikan integrasi antarmassa (3) Pengolahan sirkulasi yang menerapkan konsep unik, atraktif serta mempertimbangkan integrasi antarruang/antarmassa (4) Pengolahan peruangan dan bentuk massa yang menerapkan konsep unik dan atraktif (5) Pengolahan fasad dengan konsep unik dan atraktif (6) Pengolahan sistem struktur yang menerapkan konsep unik, atraktif serta dapat memenuhi kebutuhan bangunan/kawasan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan kajian pustaka dan eksplorasi di atas, maka implementasi konsep wisata kreatif pada aspek fisik (arsitektur) dilakukan dengan menerapkan tiga kriteria, yaitu: unik (berbeda dari bangunan lain), daya tarik (atraktif) serta merepresentasikan konsep integrasi. Penerapan konsep wisata kreatif pada objek Pusat Kerajinan Tangan di Salatiga ini digunakan pada pengolahan tapak, pengolahan pola tata massa, pengolahan sirkulasi, pengolahan peruangan dan bentuk massa, pengolahan fasad serta sistem struktur dan utilitas.

Pemilihan lokasi tapak objek Pusat Kerajinan Tangan ini semestinya berada di suatu lokasi yang mendukung keberlangsungan objek. Pemilihan lokasi tapak perlu mempertimbangkan faktor aksesibilitas, luas tapak serta potensi pendukung yang berhubungan dengan konsep wisata kreatif.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka terpilihlah sebuah tapak yang berada di Jalan Sukarno-Hatta, Cebongan, Kecamatan Argomulyo, Salatiga. Tapak ini memiliki luas area ± 44.000 m<sup>2</sup>. Peraturan yang berlaku pada tapak eksisting yaitu: Koefisien Luas Bangunan (KLB) sebesar 1, 5, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 40% serta Garis Sempadan Bangunan (minimal 6 m). Berikut merupakan ilustrasi skalatis dari tapak eksisting (Gambar 1).



**Gambar 1**  
**Lokasi Tapak Terpilih**

Lokasi tapak memiliki batas-batas sebagai berikut: sebelah utara berbatasan dengan bangunan Wisma Widya Graha LP3K Sinode, sebelah timur berbatasan dengan Jalan Soekarno Hatta dan ruko-ruko, sebelah selatan berbatasan dengan bangunan perusahaan PT. Formulatrix serta sebelah barat berbatasan dengan lahan hijau (Gambar 2).

Potensi pendukung yang berada di sekitar tapak, yaitu: fasilitas penginapan (Resor Kayu Arum) yang berjarak 2 km dari tapak, objek wisata air (Atlantic Dreamland Salatiga) yang berjarak

350 m dari tapak, serta terminal bus (Terminal Tingkir Kota Salatiga) yang berjarak 950 m dari tapak (Gambar 2).



**Gambar 2**  
**Batas dan Potensi Tapak**

Implementasi konsep wisata kreatif pada analisis pengolahan tapak, yaitu dengan menerapkan konsep unik, atraktif dan menghasilkan zonasi yang dapat merespon kondisi eksisting tapak. Penerapan konsep tersebut menjadi solusi terhadap empat aspek analisis tapak yang meliputi: analisis pencapaian, analisis *view*, analisis kebisingan serta analisis matahari dan angin.

Respon terhadap analisis pencapaian, yaitu akan dibangun gerbang pintu masuk (*main gate*) dengan desain yang unik dan atraktif sebagai respon dari implementasi konsep wisata kreatif. Pada analisis *view*, respon yang dilakukan yaitu dengan pengadaan pagar hijau (*green barrier*) dengan desain penataan yang unik dan atraktif pada area pintu masuk. Hal ini diharapkan dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Untuk memperkuat konsep atraktif, pada area pintu masuk kawasan, terdapat *sculpture* yang dapat menjadi ikon Pusat Kerajinan Tangan (Gambar 3).



**Gambar 3**  
**Gerbang Pintu Masuk dan *Sculpture* (Penanda Kawasan)**

Respon terhadap analisis kebisingan, matahari dan angin yaitu akan didesain taman yang memuat vegetasi peredam kebisingan (tanaman puring telur, asoka dan pucuk merah), vegetasi peneduh (pohon angsana, pohon tabebuaya dan pohon tanjung) dan vegetasi pemecah angin (pohon cemara udang dan bambu jepang) pada sisi utara dan timur tapak. Taman yang akan dibangun

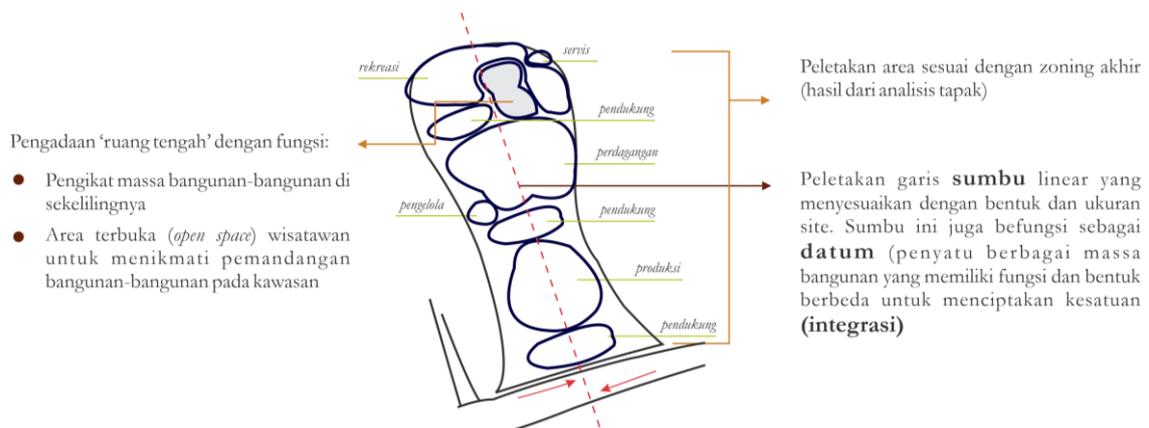
memiliki ciri desain berundak-undak serta jalur sirkulasi yang melengkung dengan vegetasi di sekelilingnya untuk memunculkan kesan daya tarik (atraktif) (Gambar 4).



Gambar 4  
Desain Taman

Implementasi aspek konsep wisata kreatif pada pola tata massa bangunan, yaitu: (1) pola tata massa yang mengutamakan hubungan interaksi antara wisatawan dengan pengrajin serta (2) pola tata massa yang merepresentasikan integrasi antarmassa sebagai perwujudan dari konsep wisata kreatif. Implementasi dari poin pertama diwujudkan dalam pemecahan massa bangunan produksi, sehingga memungkinkan wisatawan dapat memilih, melihat dan berpartisipasi aktif dalam pembuatan produk kerajinan tangan bersama dengan pengrajin (Gambar 6).

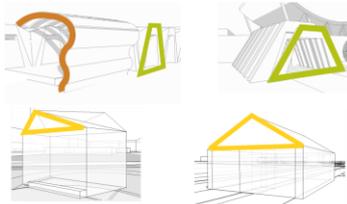
Implementasi poin kedua diwujudkan dalam peletakan garis sumbu linear (garis imajiner) yang menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran tapak (Gambar 5). Sumbu ini berfungsi sebagai datum/jalur sirkulasi yang berfungsi untuk menciptakan kesatuan/integrasi antarmassa. Implementasi lain dari poin kedua diwujudkan dalam pengadaan kesamaan bentuk dasar massa pada beberapa bangunan. Bentuk dasar tersebut meliputi bentuk segitiga dan lingkaran yang mengalami substraktif maupun aditif (Gambar 6).



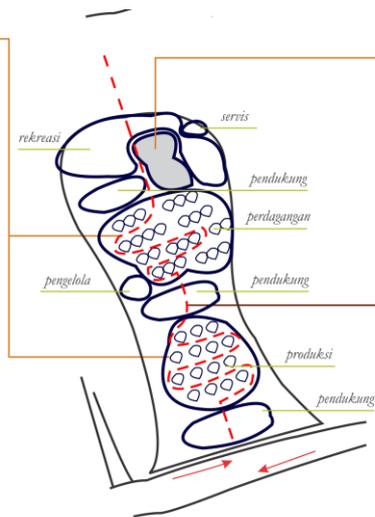
Gambar 5  
Skema Pengolahan Pola Tata Massa Bagian 1

Pemanfaatan prinsip pengulangan (tipikal bangunan) pada area yang memiliki massa dengan fungsi serupa yang diterapkan pada area perdagangan dan area produksi

**Konsep integrasi massa** antar bangunan dengan pengadaan kesamaan bentuk massa (segitiga, lingkaran serta pengembangannya)



ilustrasi kesamaan bentuk massa pada bangunan berbeda



Open space sebagai 'pengikat' bangunan-bangunan di sekelilingnya

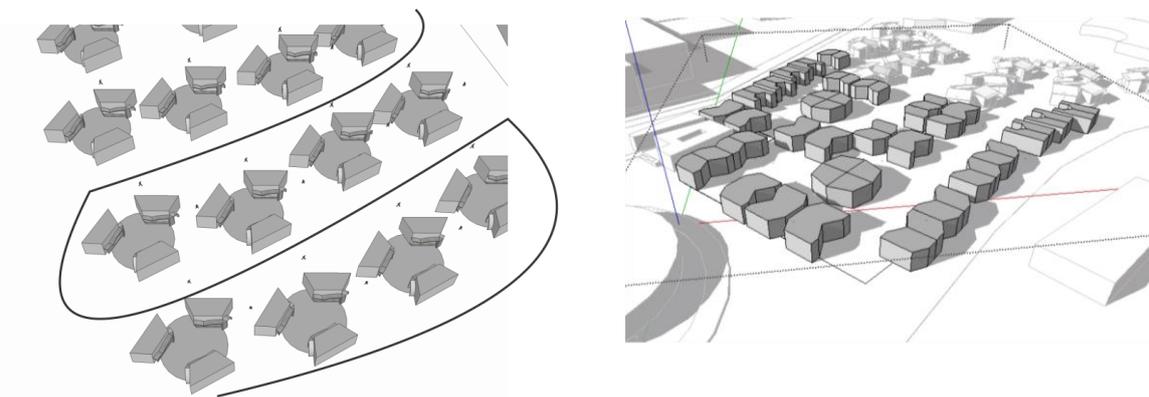
Transformasi garis sumbu linear yang menyesuaikan dengan konsep atraktif dan unik, sehingga sirkulasi tidak bersifat kaku/formal serta dapat memaksimalkan besaran lahan tapak

Pengadaan hirarki bangunan menjadikan bangunan-bangunan tersebut berbeda dari bangunan di sekitarnya. Bangunan-bangunan tersebut yaitu: area main entrance, bangunan produksi, bangunan perdagangan, bangunan workshop serta galeri

**Gambar 6**  
Skema Pengolahan Pola Tata Massa Bagian 2

Implementasi konsep wisata kreatif pada pengolahan sirkulasi, yaitu dengan menerapkan konsep unik, atraktif serta mempertimbangkan integrasi antarruang/antarmassa sebagai respon dari penerapan konsep wisata kreatif. Konsep unik dan atraktif direpresentasikan pada desain pintu masuk/gerbang utama yang mengaplikasikan bentuk segitiga sebagai bentuk dasar massa (Gambar 3).

Konsep integrasi antarruang/antarmassa diimplementasikan dengan penerapan model pencapaian spiral serta konfigurasi jalur radial dan jaringan pada area produksi dan perdagangan (Gambar 7). Selain itu, diterapkan desain jalur yang melewati ruang pada bangunan informasi sebagai implementasi dari konsep integrasi antarruang (Gambar 8).



**Gambar 7**  
Ilustrasi Desain Sirkulasi pada Area Produksi dan Perdagangan



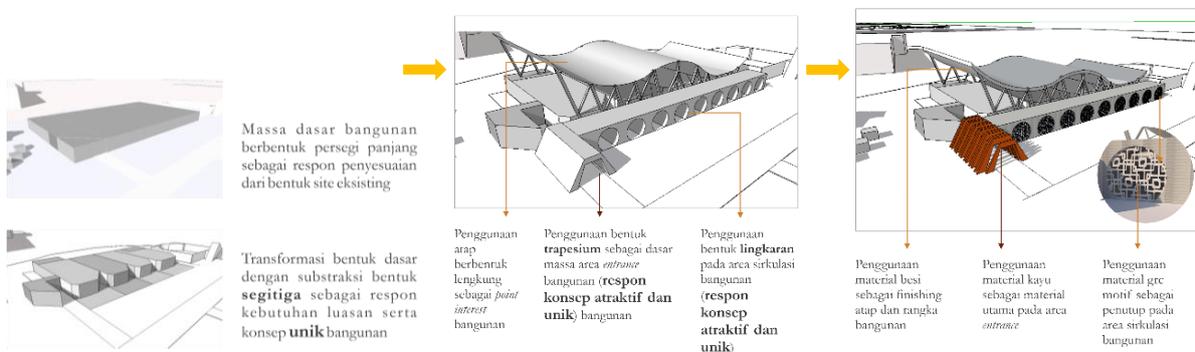
**Gambar 8**  
Desain “Jalur Melewati Ruang” pada Bangunan Informasi

Implementasi konsep wisata kreatif pada peruangan dan bentuk massa adalah dengan menerapkan konsep unik dan atraktif. Perwujudan dari konsep unik dan atraktif dengan mengaplikasikan bentuk segitiga dan lingkaran sebagai bentuk dasar layout ruang, bentuk massa serta bentuk elemen bangunan. Konsep tersebut diterapkan pada bangunan utama yang meliputi: bangunan produksi, bangunan perdagangan/kios/toko, bangunan *workshop* serta galeri.

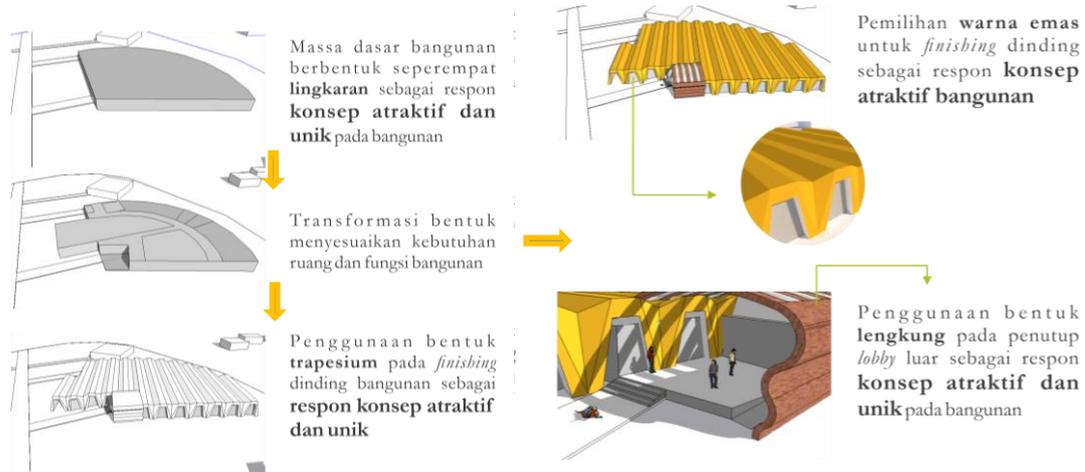
Implementasi dari konsep unik dan atraktif pada fasad adalah digunakannya kombinasi material yang dapat menciptakan daya tarik dan keunikan. Kombinasi material yang terpilih antara lain, yaitu: material kayu, besi/baja serta *finishing* plester aci. Ketiga material utama tersebut akan digunakan pada komponen fasad yang meliputi: *finishing* dinding, elemen pintu, elemen jendela serta *secondary skin*.

Implementasi konsep wisata kreatif pada sistem struktur, yaitu dengan menerapkan konsep unik, atraktif serta dapat memenuhi kebutuhan bangunan/kawasan. Konsep tersebut akan diimplementasikan pada penggunaan sistem struktur *space frame* (pada bangunan *workshop* dan *hall*) serta sistem struktur *folded plate* (pada bangunan galeri). Dasar pertimbangan pemilihan kedua sistem struktur tersebut adalah sebagai bentuk respon dari kebutuhan struktur bangunan serta sebagai respon dari konsep atraktif dan unik pada bangunan.

Berikut merupakan ilustrasi konsep peruangan, bentuk massa, fasad dan struktur pada gubahan massa bangunan *workshop* (Gambar 9) dan galeri (Gambar 10).



**Gambar 9**  
Ilustrasi Gubahan Massa Bangunan Workshop



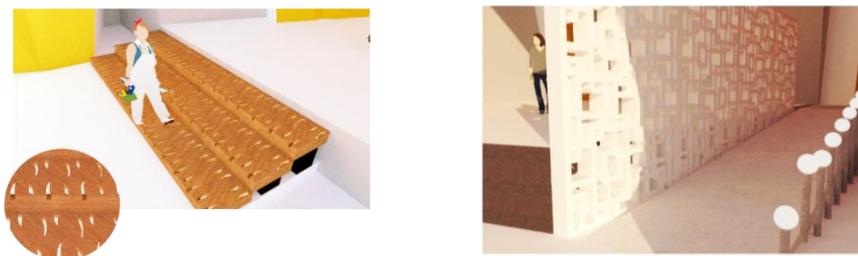
**Gambar 10**  
**Ilustrasi Gubahan Massa Galeri**

Implementasi konsep wisata kreatif pada sistem utilitas, yaitu dengan menerapkan konsep unik, atraktif serta dapat memenuhi kebutuhan bangunan/kawasan. Sebagai respon dari kebutuhan bangunan/kawasan, maka sistem utilitas yang akan diterapkan pada kawasan meliputi: sistem jaringan listrik, sistem air bersih, sistem air kotor (*black water* dan *grey water*) dan air hujan, sistem transportasi vertikal, sistem jaringan telekomunikasi serta sistem pemadam kebakaran. Konsep unik dan atraktif akan diterapkan pada beberapa utilitas kawasan yang meliputi: sistem pencahayaan buatan (lampu) pada kawasan, sistem transportasi vertikal serta sistem keamanan dan pemadam kebakaran.

Implementasi konsep unik dan atraktif pada utilitas pencahayaan buatan kawasan, yaitu digunakannya lampu kawasan dengan desain unik dan atraktif yang berbentuk lengkung dan bercabang (Gambar 11). Sementara pada utilitas transportasi vertikal, implementasi konsep unik dan atraktif yang diterapkan, yaitu desain tangga dengan material kayu ukir serta desain ramp dengan partisi grc motif dan penggunaan lampu dekoratif sebagai pembatas. Desain tangga dan ramp ini diterapkan pada bangunan galeri dan hall (Gambar 12).

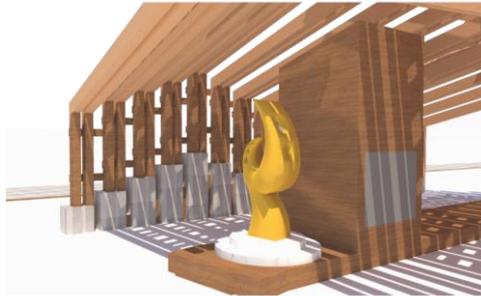


**Gambar 11**  
**Ilustrasi Desain Lampu dan Bangku Kawasan**

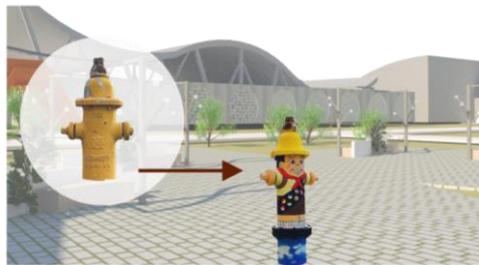


**Gambar 12**  
**Ilustrasi Desain Tangga dan Ramp pada Galeri dan Hall**

Implementasi konsep wisata kreatif pada utilitas keamanan, yaitu dengan menerapkan konsep unik dan atraktif. Kedua konsep tersebut diaplikasikan pada desain pos satpam yang menyatu dengan gerbang utama (*main gate*) kawasan. Dengan penataan elemen gerbang yang berjarak, dapat menciptakan bayangan yang memiliki daya tarik tersendiri (Gambar 13). Implementasi konsep unik dan atraktif pada utilitas pemadam kebakaran akan direpresentasikan melalui desain mural pada permukaan hidran (Gambar 14).



Gambar 13  
Ilustrasi Desain Pos Satpam pada *Main Gate*



Gambar 14  
Ilustrasi Desain Mural pada Hidran

Berdasarkan pembahasan mengenai proses penerapan konsep wisata kreatif pada objek rancang bangun Pusat Kerajinan Tangan di atas, menghasilkan rancangan sebagai berikut:

- Nama Objek : Pusat Kerajinan Tangan
- Lokasi : Jalan Soekarno-Hatta, Cebongan, Kecamatan Argomulyo, Kota Salatiga
- Luas Lahan :  $\pm 44.000 \text{ m}^2$
- Luas Bangunan :  $13.496 \text{ m}^2$
- Kegiatan Utama : Produksi Kerajinan Tangan dan Jual-beli Produk Kerajinan Tangan
- Kegiatan Pendukung : *Workshop* Kerajinan Tangan dan *Pameran Produk Kerajinan Tangan*

Perspektif Eksterior dan Interior Objek Rancang Bangun:



Gambar 15  
Perspektif Eksterior dan Interior Bangunan *Workshop* Pengrajin



Gambar 16  
Perspektif Eksterior dan Interior Bangunan Perdagangan/Kios/Toko



Gambar 17  
Perspektif Eksterior dan Interior Bangunan *Workshop* Wisatawan



Gambar 18  
Perspektif Eksterior dan Interior Galeri

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori mengenai konsep wisata kreatif, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian konsep wisata kreatif dapat direpresentasikan melalui arsitektural bangunan dengan menerapkan tiga karakteristik, yaitu: unik, daya tarik (atraktif) serta konsep integrasi massa. Melalui pembahasan penerapan konsep wisata kreatif di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep wisata kreatif dapat diterapkan pada hampir seluruh aspek fisik (arsitektur) bangunan/kawasan. Hal ini dibuktikan dengan penerapan konsep wisata kreatif yang dapat menjadi solusi permasalahan pada aspek tapak, pola tata massa, sirkulasi, peruangan dan bentuk massa, fasad serta sistem struktur dan utilitas objek rancang bangun Pusat Kerajinan Tangan. Meskipun konsep wisata kreatif dapat

diaplikasikan pada hampir seluruh elemen perancangan Pusat Kerajinan Tangan, namun masih terdapat banyak aspek lain yang dapat melibatkan konsep wisata kreatif dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, perlu adanya kajian lebih dalam mengenai kriteria konsep wisata kreatif yang mampu diterapkan pada suatu objek/bangunan, khususnya dalam bidang arsitektur.

Penerapan konsep wisata kreatif khususnya pada aspek fisik bangunan/kawasan ini diharapkan mampu menjadi solusi mengenai permasalahan dan keberlangsungan wadah Pusat Kerajinan Tangan. Dalam pelaksanaannya, kajian mengenai penerapan konsep wisata kreatif pada aspek fisik bangunan/kawasan memiliki potensi untuk dikaji dan dikembangkan lebih lanjut karena cakupan teorinya yang luas.

#### REFERENSI

- Ching, Francis D.K. 1993. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Tatanan* (edisi Kedua). Erlangga. Jakarta.
- Damayanti, M., & Latifah, L. (2015). Strategi Kota Pekalongan Dalam Pengembangan Wisata Kreatif Berbasis Industri Batik. *Jurnal Pengembangan Kota*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.14710/jpk.3.2.100-111>
- Fedep. (2018). FEDEP Kota Salatiga. <http://fedep.salatigakota.go.id/klaster/klaster-kerajinan/> Diakses pada tanggal 23 April 2020.
- KBBI, 2011. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]
- Kirom, N. R., Sudarmiatin, S., & Adi Putra, I. W. J. (2016). Faktor-Faktor Penentu Daya Tarik Wisata Budaya Dan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Wisatawan. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 536–546. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6184>
- Rahmanu Widayat. (2006). Spirit Dari Rumah Gaya Jengki Ulasan Tentang Bentuk Estetika Dan Makna. *Dimensi Interior*, 4(2), 80–89. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16698>
- Ratodi, M. (2005). *Metode Perancangan Arsitektur*. 222. Retrieved from Nulisbuku.com
- Sekar, D., Dewi, K., Astuti, W., & Mukaromah, H. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Jayengan Kampoeng Permata sebagai Kampung Wisata Industri Kreatif Factors Influencing of the Development Jayengan Kampoeng Permata as a Creative Industries based Kampung Tourism. *REGION Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, 14 No.01, 37–51.
- Setyoaji, A. (2010). Tipologi , Integrasi dan Konservasi pada Bangunan Pendidikan sebagai Cagar Budaya. *E-Print Undip*, 18–57. Retrieved from [eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id)
- Shafy Almira Tsanya Putri, Made Suastika, S. (2020). *Penerapan konsep sapta pesona wisata*. 3(1), 210–219.
- Sulistiyandari, U., Nugroho, A. M., & Sufianto, H. (2017). *Fasad Hi-Tech Mall Surabaya dengan Konsep Fasad Atraktif*.
- Syahrbanu, Titis Srimuda Pitana, Ahmad Farkhan. (2018). Arsitektur Regionalisme pada Fasilitas Wisata Budaya. 2(1), 338-347.
- Widya, P., Rachmawati, M., Nuffida, E., Arsitektur, J., Teknik, F., Teknologi, I., & Nopember, S. (2014). Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang. 3(2).