

DESAIN KAMPUNG KREATIF SANGKAR BURUNG BAMBU DI KAMPUNG NGAMPON, MOJOSONGO, SURAKARTA

Filipus Kristyanto Adiprasetya, Widi Suroto, Ana Hardiana

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: Filipus.anto10@gmail.com

Abstrak

Surakarta merupakan kota budaya di Jawa Tengah yang memiliki banyak kreatifitasnya, salah satunya terdapat di Kelurahan Mojosoongo Surakarta, yaitu di Kampung Ngampon. Kampung Ngampon merupakan kampung yang terdapat industri kreatif yaitu sangkar burung dari bahan bambu, meski masih berbasis industri rumahan, namun produksinya sudah mencapai tingkat nasional bahkan internasional. Penelitian Kampung Kreatif bertujuan agar Kampung Ngampon dijadikan wadah untuk berbagai kegiatan kreatif dan industrinya. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, perumusan konsep perencanaan perancangan, dan strategi desain. Hasil desain Kampung Ngampon, akan mendapati wadah yang layak agar produksinya dapat berkembang, seperti pembuatan workshop bersama, dan pembuatan modul untuk Industri rumah dalam menunjang produksi sangkar burung. Penataan fisik Kawasan di Kampung Ngampon didesain menjadi Kampung yang lebih tertata, yang berupa penataan vegetasi, pedestrian ruang terbuka hijau, parkir, ruang publik, zonasi dan lainnya. Kampung Ngampon akan menjadi salah satu tempat wisata di kota Surakarta untuk menunjang promosi akan karya kreatif sangkar burung di Kampung Ngampon, seperti workshop edu dan ruang pameran, tidak luput juga pembuatan penunjang wisata seperti restoran, ruang publik, dan zona servis untuk mendukung Kawasan Kampung Ngampon.

Kata kunci: kampung kreatif, sangkar burung bambu, Ngampon, Mojosoongo, Surakarta.

1. PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah industri yang dihasilkan melalui penggunaan keterampilan, kreativitas, dan bakat secara berurutan dari satu atau sekelompok individu. Industri kreatif dapat menciptakan manfaat dan kesempatan kerja. Industri kreatif berfokus pada peningkatan kreativitas dan kreativitas setiap orang (Kementerian Perdagangan RI: 2008). Dari berbagai kota di Indonesia, Kota Surakarta merupakan salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki 5 kecamatan dan terbagi menjadi 51 kelurahan, yang memiliki banyak sentra industri rumah kreatif di Surakarta. Industri kerajinan tangan merupakan industri yang menarik dan unik, karena industri kerajinan dapat menciptakan benda-benda yang unik, sangat inovatif dan kreatif dengan sejarah yang panjang. Perusahaan kerajinan tangan dapat menggunakan bahan baku sederhana (seperti bambu, kayu, marmer, kain, dll).

Ekonomi kreatif Surakarta terbagi menjadi beberapa jenis produk UMKM, yaitu industri makanan, minuman, industri pengolahan tembakau, industri tekstil, industri sandang, industri kulit, industri kayu, industri kertas, industri percetakan dan produksi media perekaman, industri kimia, Industri karet dan plastik, industri komputer, industri produk elektronik dan optik, industri peralatan listrik, industri permesinan, industri furniture, kerajinan tangan, industri antik dan produk logam. Pemerintah Kota Surakarta sendiri melalui kebijakannya menjadikan industri kreatif sebagai salah satu tumpuan pencapaian target RTRW Kota Surakarta tahun 2012-2032.

Kelurahan Mojosoongo yang berada di Jebres Kota Surakarta, memiliki potensi industri kerajinan sangkar burung di Kota Surakarta tahun 2011-2031 berdasarkan RTRW, dan RIPKA Surakarta akan memandu pengembangan kawasan wisata berbasis industri kerajinan sangkar burung. Bambu merupakan hasil hutan non kayu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai bahan baku industri (Widnyana, 2009).

Teknologi yang berkembang di masyarakat untuk pengolahan dan pemanfaatan bambu telah mampu mendorong perkembangan perekonomian masyarakat. Secara umum kapasitas produksi industri bambu tergolong kecil, sehingga dapat dikatakan sebagai industri keluarga. Sangkar burung merupakan kerajinan skala keluarga yang menggunakan bahan bakunya dari bambu dan berkembang menjadi agroindustri di Surakarta. Diantara sangkar burung yang diproduksi di Kelurahan Mojosoongo, tidak semua sangkar burung terbuat dari bambu, bahkan ada yang memilih menggunakan kayu. (Kusumastuti, 2010).

Industri sangkar burung dari bambu di Sentra Industri Sangkar Burung Surakarta, biasanya merupakan industri skala keluarga. Pengrajin masih memproduksi komoditas dalam tahap peralihan dan kemudian menjualnya ke pengepul. Selain itu, beberapa pengrajin sangkar burung lebih memilih membeli jeruji bambu daripada membuatnya sendiri. Karena kendala dana dan teknologi yang terbatas, hal ini dilakukan oleh pengrajin sangkar burung skala keluarga.

Perancangan “Kampung Kreatif Burung Bambu Mojosoongo Ngampon” bertujuan agar produksi sangkar burung bambu Kampung Ngampon lebih tertata sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pertumbuhan ekonomi dan perkembangan industri. Dalam rangka membantu pengembangan industri kreatif sangkar burung, Kampung Ngampon memiliki potensi yang cukup besar untuk menjadi daya tarik wisata dan dapat didukung dengan memperbaharui fasilitas yang ada berupa tempat kerja, pameran, dan gathering. Fasilitas yang diperbarui tersebut dapat membantu memperkuat komunitas pengrajin sangkar burung, sehingga produksi sangkar burung dapat dikembangkan lebih maju secara kualitas dan kuantitas, sehingga meningkatkan perekonomiannya dan memperoleh pengakuan masyarakat yang lebih luas.

Kampung merupakan ciri khas kehidupan bangsa Indonesia, dan sebelum diperkenalkannya penataan kawasan permukiman modern sudah dapat dikatakan sebagai komando kawasan permukiman tradisional Indonesia. Karena kondisi dan keterbatasan yang ada, kampung dapat menjadi sumber peradaban, kreativitas, dan budaya perkotaan. Lokasi yang termasuk dalam struktur kampung akan didasarkan pada ideologi hidup berkelanjutan, mewujudkan pembentukan semangat urbanisme baru yang selaras dengan karakteristik masyarakat. Bergeser dari paradigma tata kota, kelurahan sebenarnya bisa menjadi awal dari paradigma baru tata kota untuk mewujudkan kota yang lebih baik. (Nugroho, 2009). Kelurahan merupakan salah satu permukiman informal yang didirikan oleh masyarakat itu sendiri, biasanya berada di pusat kota (Kristiani, 2013).

Kreativitas diartikan sebagai kepemilikan atas kreativitas atau kemampuan untuk berkreasi (KBBI online 2013). Kreativitas diartikan sebagai kemampuan berkreasi, kreativitas, dan kreativitas. Menurut Landy dan Bianchini (1994), kreativitas harus melibatkan beberapa komponen, meliputi Eksperimen, Originalitas, Kapasitas mengubah aturan, Tidak konvensional, Perumusan masalah dengan perspektif baru, Penggambaran scenario masa depan dan solusi permasalahan, Penemuan benang merah dari suatu keberagaman, Melihat masalah secara lateral dan dengan fleksibilitas. Kampung dianggap sebagai tempat tinggal di perkotaan (Setiawan, 2010). Melihat unsur-unsur ruang kreatif tersebut di atas, Kampung Kreratif merupakan salah satu bentuk ruang pengembangan kreatif di perkotaan. Di kampung kreatif terdapat kegiatan kreatif yang dilakukan oleh peserta dan masyarakat dengan menggunakan sumber daya lokal. Tanah dan bangunan yang digunakan adalah milik masyarakat itu sendiri, sehingga dari segi finansial risikonya akan berkurang, dan kegiatan kreatif atau eksperimen dapat dilakukan dengan lebih leluasa di sana.

Kampung kreatif Ngampon menggunakan tahapan *The Cycle of Urban Creativity* yang dikembangkan oleh Landr dalam bukunya yang berjudul *The Creative City: a Toolkit for Urban Innovator*, Dari Landry (2008). Konsep tersebut digunakan sebagai mekanisme untuk mengevaluasi potensi dan masalah proyek kreatif pada berbagai tahapan pembangunan perkotaan. Tahapan dimana konsep ini disebutkan merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk pembangunan perkotaan. Konsep ini pertama kali diterapkan di kota Hardensfield, Inggris. Keberhasilan penggunaan konsep ini di kota-kota adalah contoh dari strategi inovatif untuk mengembangkan permukiman di Bagian Kampong Ngampon. Tabel berikut menggambarkan indikator dari setiap tahapan dalam pembentukan Kampung kreatif.

Tabel 1. Tabel Tahapan Pembentukan Kampung Kreatif

Tahapan	Definisi	Indikator	Parameter
Pembentukan ide kreatif	Tahapan pengenalan dan pengembangan kreativitas pada masyarakat sebagai solusi permasalahan	Keberadaan ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya ide kreatif yang Muncul - Adanya aktif yang Menginisiasi - Tanggapan baik masyarakat terhadap masuknya ide baru
		Pengembangan ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat program/kegiatan pengenalan dan pengembangan ide kreatif - Teridentifikasinya sasaran masyarakat yang mengikut program pengembangan kreativitas
Realisasi ide kreatif	Tahapan realisasi ide kreatif di masyarakat menjadi produk- produk yang dapat dipasarkan	Kapasitas menghasilkan produk	Terdapat program/ kegiatan pengembangan kapasitas produk masyarakat
		Produk kreatif	Munculnya beragam jenis produk kreatif
Penguatan sistem pendukung	Tahap penguatan sistem pendukung aktivitas kreatif yang berkelanjutan	Organisasi pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat struktur organisasi pengurus - Keberadaan wewenang organisasi
		Sistem pendanaan	- Adanya sumber pendanaan
		Sistem pemasaran	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya kegiatan pemasaran - Adanya target pasar
Penyediaan ruang basis aktivitas kreatif	Tahapan penyediaan ruang basis pengembangan kreativitas	Ruang basis aktivitas kreatif	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaan ruang basis aktivitas kreatif - Dilakukan pemamfaatan ruang basis
Evaluasi penyebaran aktivitas kreatif	Tahapan evaluasi penyebaran aktivitas kreatif pada lokasi yang diperuntukan sebagai ruang kreatif	Evaluasi penerapan ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya evaluasi kegiatan - Penerapan solusi kreatif di masyarakat

Sumber: Hasil Sintetis (Dari Landry,2008) (Dalam Utami,2014)

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian akan dibahas mengenai pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, perumusan konsep perencanaan dan perancangan, dan strategi desain. Metode Pertama pengumpulan data, Dalam memproses penelitian untuk Kampung Kreatif Sangkar Burung Ngampon, pengumpulan data yang dianalisis dalam perencanaan dan perancangan ini ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer menggunakan metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan mengenai hal-hal penting terhadap objek serta pengamatan terhadap masalah-masalah yang ada secara langsung. Pengambilan data primer dilakukan dengan cara survey lapangan, dokumentasi, dan wawancara. Data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti (Marzuki.2000:56), atau data yang diperoleh dari literatur atau data yang bersumber secara tak langsung. Pencarian data sekunder ini meliputi study pustaka, dan studi banding.

Metode pengolahan data menjelaskan prosedur dari pengolahan dan analisis data sesuai dengan pendekatan yang dilakukan. Tujuan dari metode pengolahan data ini untuk menguraikan data

dalam bentuk kalimat yang teratur, runtun, logis, dan efektif, sehingga memudahkan pemahaman dan interpretasi data. Diantaranya terdapat beberapa tahap, yaitu pemeriksaan data, klasifikasi data, verifikasi data, dan kesimpulan.

Metode penyajian data merupakan data yang telah melalui proses pengolahan data, kemudian disusun dan disajikan menurut klasifikasi data. Data-data yang sudah melalui proses pengolahan data disajikan ke dalam bentuk data sebagai deskripsi, gambar, dan tabel.

Metode perumusan konsep perencanaan dan perancangan adalah melakukan analisis yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan serta menyelesaikan perencanaan dan perancangan. Setelah melakukan analisis maka akan mendapat konsep perencanaan dan perancangan Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosongo. Analisis ini merupakan tahap perancangan. Analisis ini berisi tentang macam-macam masalah yang akan diselesaikan yang nantinya dapat berguna dalam perancangan Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosongo. Sintesis ini adalah proses penggabungan Dari hasil analisis yang menghasilkan sebuah konsep, yang nantinya akan menjadi pedoman didalam penyusunan konsep rancangan.

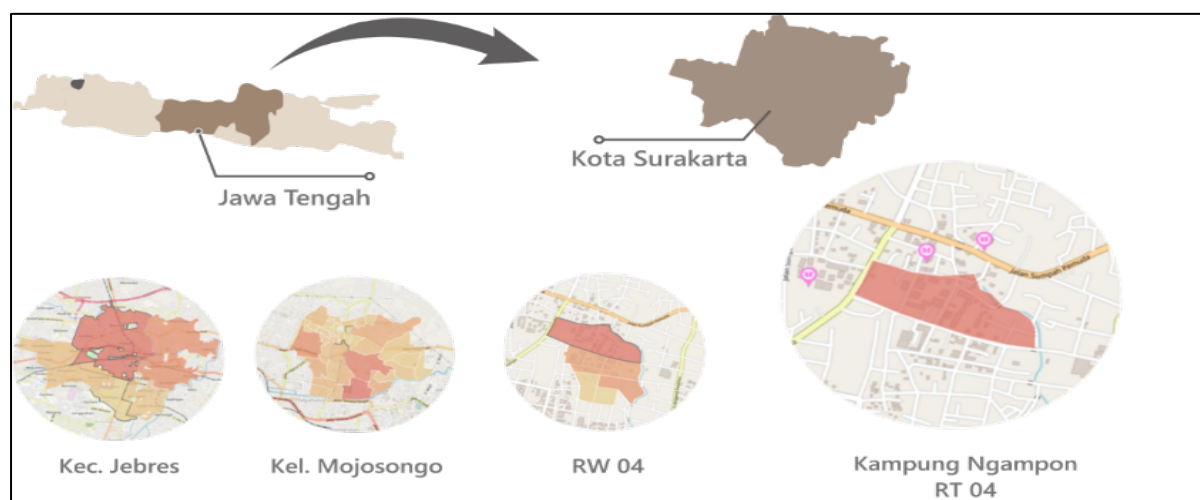
Metode strategi desain merupakan metode setelah keseluruhan data diperoleh, maka data-data tersebut akan diolah kembali pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pendesainan. Tahap desain ini akan dibagi menjadi dua tahapan yaitu transformasi desain dan desain.

Tahap transformasi desain adalah tahap awal dalam membuat suatu desain. Tahap ini merupakan tahapan dimana dari data-data yang telah diperoleh kemudian diolah dan diterjemahkan yang awalnya masih berupa deskripsi, gambar, ataupun table, grafik menjadi bentuk visual seperti bentuk skematis atau gambar

Tahapan desain merupakan tahapan terakhir dimana data-data yang sudah diperoleh sudah berubah bentuk menjadi bentuk visual yang sudah melalui transformasi desain. Tahapan ini nantinya akan menghasilkan gambar kerja lengkap. Gambar kerja tersebut berupa gambar situasi, siteplan, denah tapak, potongan, gambar utilitas, serta memperlihatkan visualisasi bangunan ke dalam bentuk tiga dimensi yaitu gambar perspektif eksterior, perspektif interior, hingga gambar detail arsitektural.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan lokasi atau kawasan dalam Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosongo adalah kawasan RT 04 RW 03 Kampung Ngampon, Mojosongo. Luas wilayah pada RT 04 ini sebesar $\pm 60.000 \text{ m}^2$ atau 6 Ha (Gambar 2). Lokasi ini dalam geografis berada di utara Jalan Letjen Sutoyo Mojosongo. Jalan letjen Sutoyo merupakan jalan utama yang berada di RW 04 Mojosongo, sehingga Jalan Letjen Sutoyo ini menjadi jalan utama atau akses utama dari berbagai daerah yang hendak menuju Kampung Ngampon (Gambar 2).

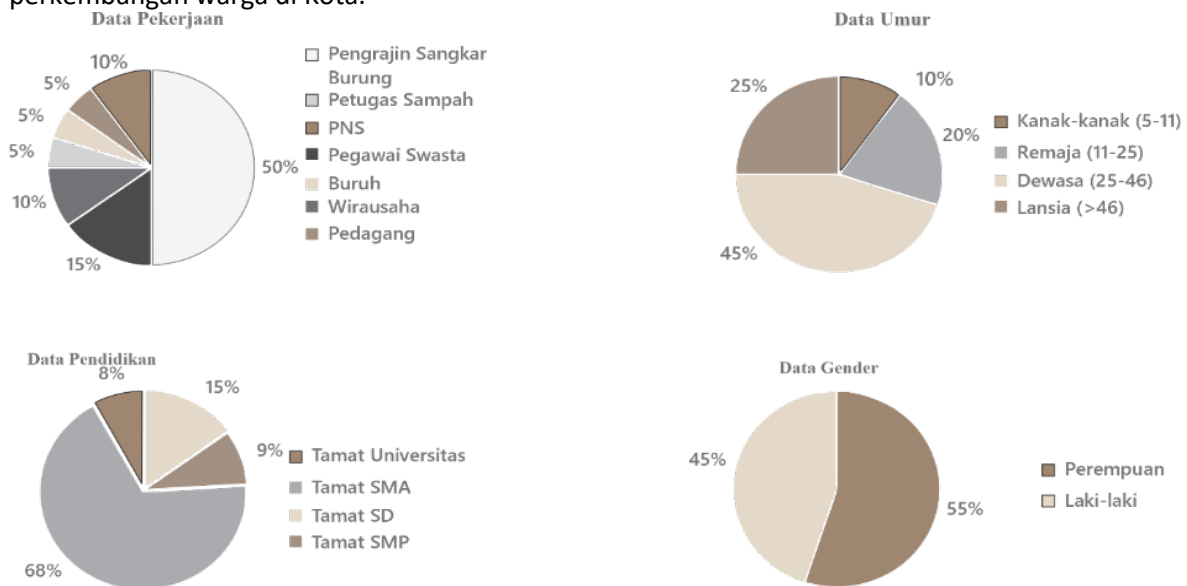


Gambar 1.
Lokasi Kampung Ngampon



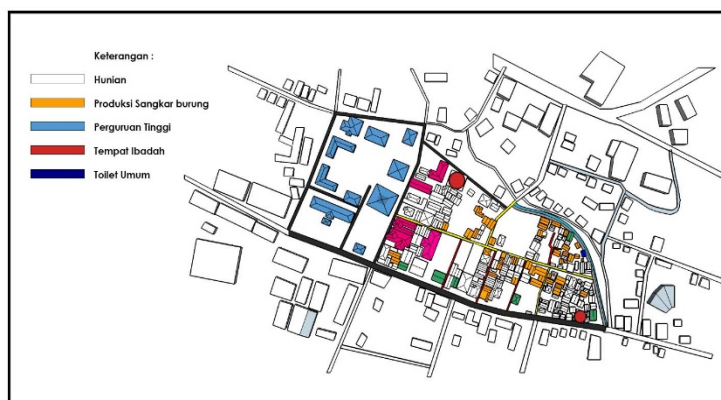
Gambar 2
Lokasi Proyek

Data demografis yang ada di Kampung Ngampon Mojosongo memiliki jumlah sebanyak 160 KK, dengan jumlah jiwa 860 orang, dan jumlah hunian terdapat 114 rumah. Data demografis Kampung Ngampon terdiri dari data pekerjaan warga, data rata-rata umur warga yang aktif, data perbandingan gender warga Kampung Ngampon, dan data tingkat pendidikan akhir warga (gambar 3). Pekerjaan warga Kampung Ngampon didominasi oleh pengrajin sangkar burung, karena produksi sangkar burung bambu Surakarta ini berpusat di Kampung Ngampon. Rata – rata warga Ngampon merupakan orang dewasa yang sudah berpenghasilan, terutama mereka yang merupakan pengrajin sangkar burung bambu, namun tidak sedikit dari para lansia yang masih menjadi pengrajin. Tingkat pendidikan di Kampung Ngampon ini didominasi dengan tamat SMA, karena tujuan mereka memang untuk menjadi pengrajin sangkar burung, sehingga hanya menyelesaikan pendidikan dasar. Kampung Ngampon ini lebih banyak bergender perempuan daripada laki-laki. Ini merupakan hal yang wajar dalam perkembangan warga di Kota.



Gambar 3
Data Demografis Kampung Ngampon

Kampung Ngampon ini merupakan salah satu industri kreatif pengrajin sangkar burung di Mojosoongo, namun terkhusus pada bahan dasar bambu. Kampung Ngampon ini sudah memproduksi sangkar burung bambunya terkenal hingga ke berbagai daerah di Indonesia bahkan sampai ke mancanegara. Pengrajin sangkar burung ini sendiri menjadi mata pencaharian sebagian besar warga yang ada di Kampung Ngampon (Gambar 4).



Gambar 4.
Peta Persebaran Industri Sangkar Burung Bambu

Konsep perancangan Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosoongo terbagi menjadi dua konsep utama yaitu konsep industri kreatif dan konsep wisata. Konsep pertama adalah konsep industri kreatif. Konsep industri kreatif ini merupakan kegiatan yang akan memwadahi kegiatan dan peningkatan fasilitas pada produksi sangkar burung bambu, serta meningkatkan dan memwadahi perkumpulan warga dalam pengembangan fisik kawasan di Kampung Ngampon. Konsep wisata

Kegiatan industri kreatif yang akan memwadahi Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosoongo terbagi menjadi beberapa kelompok kegiatan. Kegiatan *home industry* dari sangkar burung bambu, terdiri dari produksi sangkar burung bambu serta penjualan produk sangkar burung bambu. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan utama yang menjadi daya tarik wisata dari perkembangan industri kreatif kampung kota. Para wisatawan atau pengunjung dapat melihat dan mengamati secara langsung bagaimana pengrajin memproses pembuatan sangkar burung bambu.

Kegiatan perkumpulan warga ini berfungsi untuk mengadakan pertemuan warga dan menjalankan kelembagaan para warga kampung baik dari para pejabat RT, ibu-ibu PKK, warga ataupun komunitas warga yang berada di Kampung Ngampon untuk mendukung kemajuan perkembangan Kampung Ngampon sebagai Kampung yang Kreatif.

Kegiatan hunian menjadikan wadah kegiatan bagi para warga Kampung ngampon dalam beristirahat dan beraktifitas di dalam hunian mereka. Hunian ini penting karena merupakan *eksisting* bagi para warga di kampung Ngampon terutama para pengrajin sangkar burung di Kampung Ngampon.

Konsep kedua adalah konsep wisata. Konsep wisata diangkat bertujuan memberikan *branding* kepada wisatawan serta masyarakat luas. Konsep wisata ini memiliki wadah kegiatan untuk kegiatan atraksi wisata, aksesibilitas wisata, fasilitas wisata dan pelayanan tambahan wisata. Kegiatan yang akan memwadahi Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu Ngampon, Mojosoongo terbagi menjadi beberapa kelompok kegiatan.

Kegiatan penerimaan merupakan berbagai macam aktivitas yang berawal dari kedatangan pengunjung atau *user* di pintu masuk *main entrance* maupun *side entrance*, kemudian *user* atau pengunjung memarkirkan kendaraan dan mencari informasi terkait tentang wisata tersebut.

Kegiatan wisata yang mendukung wisata industri sangkar burung bambu yang berada di Kampung Ngampon Mojosoongo terbagi menjadi beberapa fokus kegiatan. Kegiatan *workshop edukatif* meliputi kegiatan edukasi untuk pelatihan berupa *workshop* mengenai proses pembuatan sangkar burung bambu serta kerajinan tangan seperti souvenir yang berasal dari bambu. Kegiatan *showroom* meliputi kegiatan pameran dari hasil proses produksi sangkar burung bambu ataupun kerajinan lainnya di Kampung Ngampon.

Kegiatan penunjang wisata pada kampung kreatif sangkar burung bambu Kampung Ngampon terbagi menjadi beberapa fokus kegiatan. Kegiatan kuliner adalah penunjang wisata sebagai wadah para wisatawan untuk memenuhi kebutuhan pangan mereka sekaligus tempat beristirahat sementara. Kegiatan berbelanja ini difungsikan untuk wadah pengunjung untuk berbelanja souvenir

dan oleh-oleh yang berasal dari Kampung Ngampon maupun Surakarta. Kegiatan Beribadah memiliki tempat beribadah yang dijadikan wadah untuk beribadah sholat 5 waktu bagi kaum muslim. Kegiatan bermain, berkumpul dan bersantai dilakukan pengunjung di suatu tempat yang berupa sebuah taman atau *public space* yang dibuat menarik agar pengunjung dapat memiliki daya tarik di suasana Kampung Ngampon.

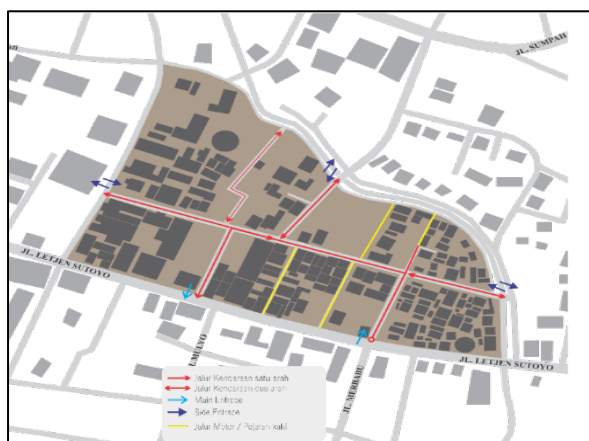
Kegiatan Pengelolaan terbagi menjadi dua kegiatan, yaitu kegiatan pelaksanaan dan kegiatan pelayanan teknis. Kegiatan pelaksanaan berkaitan dengan pengelolaan Kampung Ngampon oleh karyawan, seperti *tourguide* yang memandu wisatawan dan pengunjung yang sedang berwisata, lalu petugas keamanan yang menjaga keamanan, mengawasi dan menjaga ketertiban kawasan wisata, dan lain-lain. Kegiatan pelayanan teknis berhubungan tentang kegiatan administratif dan teknis yang dilakukan oleh pengelola, yang berupaya untuk pelayanan destinasi wisata.

Kegiatan servis meliputi kegiatan yang berhubungan Penyimpanan, perawatan, serta operasional kawasan, dapat berupa perawatan gedung, utilitas dan lain sebagainya. Serta menyediakan kegiatan servis yang berupa toilet atau kamar mandi umum untuk wisatawan atau pengunjung.

Konsep Perancangan kampung kreatif Ngampon ini terbagi menjadi beberapa konsep. Konsep tersebut diantaranya adalah konsep pencapaian (gambar 5), konsep parkir dan ruang terbuka hijau (gambar 6), konsep pedestrian vegetasi (gambar 7), dan konsep zona (gambar 8).

Konsep pencapaian, tapak terpilih terdapat 2 akses utama di Jalan Letjen Sutoyo dimana terdapat jalan masuk dan jalan keluar tapak, kemudian memiliki akses masuk samping disisi timur, barat dan utara site, yang digunakan kebutuhan pengelola, servis dan warga. Di dalam *site* pun terdapat sirkulasi kendaraan berupa jalan satu arah dan dua arah, serta terdapat jalur gang yang hanya bisa dilewati motor atau pejalan kaki (gambar 5). Konsep Parkir dan ruang terbuka hijau terdapat zona-zona parkir yang diletakan di lokasi yang dekat dengan masa bangunan terdesain, menggunakan sistem *off parking* sehingga tidak ada kendaraan yang terparkir di sisi jalan. Zona hijau pun disediakan agar ruang terbuka hijau tidak hilang meskipun terdapan bangunan baru, ruang terbuka hijau yang tersedia dijadikan ruang publik Kampung (gambar 6).

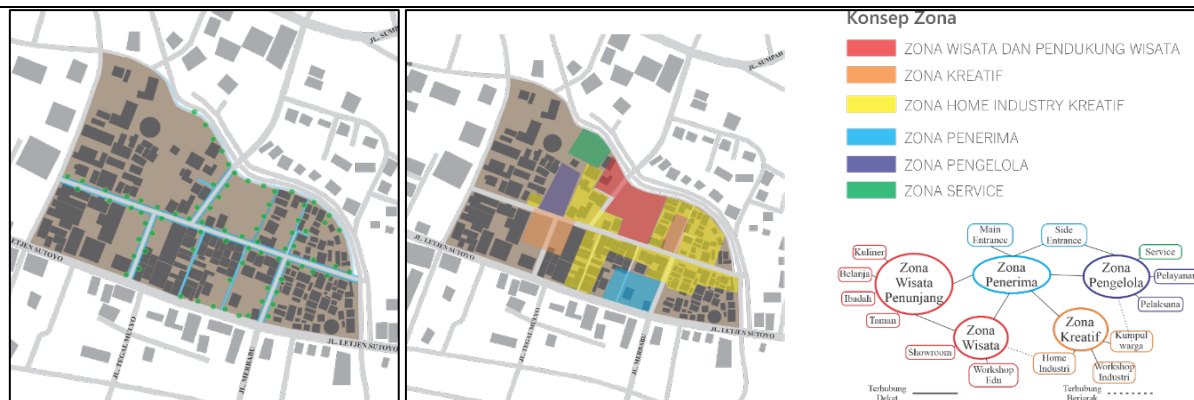
Konsep Pedestrian terdapat jalur-jalur pejalan kaki dengan lebar pedestrian 0,8-1 meter yang tertera pada gambar sepanjang jalan dan sirkulasi di tapak, tidak lupa juga akan diberikan vegetasi guna memberikan hawa sejuk di sepanjang pedestrian (gambar 7). Konsep zona terdapat zona wisata dan pendukung wisata, zona kreatif, zona home industri kreatif, zona penerima, zona pengelola dan zona servis (gambar 8).



Gambar 5.
Konsep Pencapaian



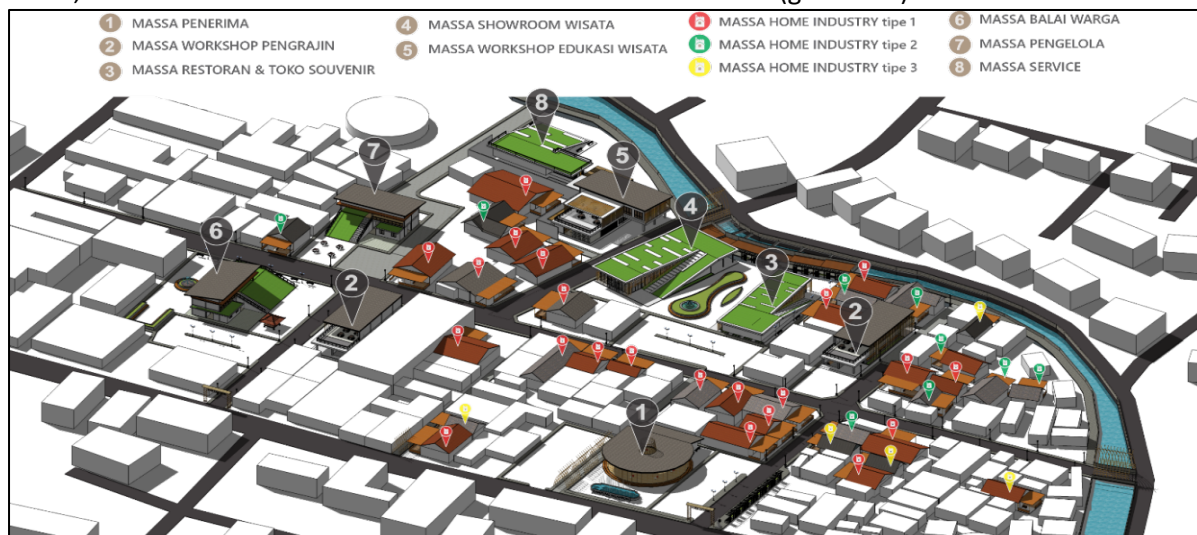
Gambar 6.
Konsep Parkiran dan Ruang Terbuka Hijau



Gambar 7.
Konsep Pedestrian dan vegetasi

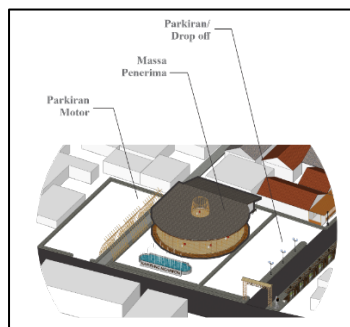
Gambar 8.
Konsep Zona

Hasil perancangan dan perencanaan Kampung Kreatif Sangkar Burung Bambu, Mojosongo mendapatkan hasil sebagai berikut. *Site plan* lokasi yang terdiri dari beberapa masa bangunan yaitu masa penerima, masa *workshop* pengrajin, masa restoran & toko souvenir, masa *showroom* wisata, masa *workshop* edukasi wisata, masa home industri, masa balai warga, masa pengelola, dan masa servis, masa tersebut sudah diletakan bedasarkan zona kawasan (gambar 9).

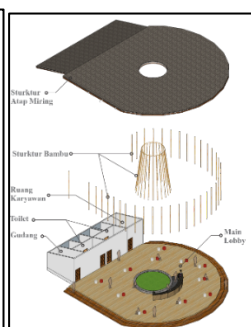


Gambar 9
Site Plan

Zona Penerima merupakan zona yang terdapat di Kampung Ngampon. Zona ini memiliki masa bangunan penerima (gambar 11) yang berfungsi sebagai *main lobby* yang menerima tamu atau wisatawan yang ingin berkunjung ke Kampung Ngampon. Zona penerima tamu berfungsi untuk mengetahui pintu masuk yang hendak berkunjung ke Kampung Ngampon (gambar 10).



Gambar 10.
Zona Penerima

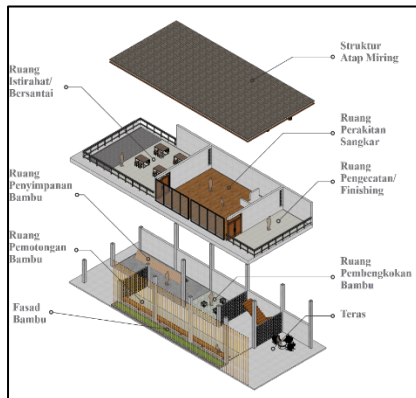


Gambar 11.
Masa Bagunan Penerima

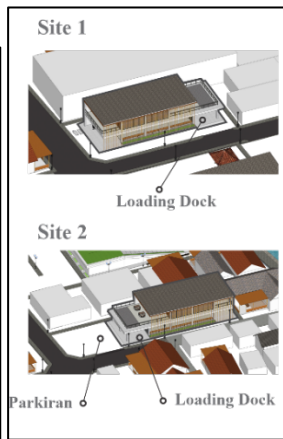


Gambar 12.
Perspektif Zona Penerima

Zona Kreatif merupakan zona yang terdapat kreatifitas yang ada di Kampung Ngampon (gambar 14). Zona kreatif ini terdapat masa *workshop* sangkar burung yang berfungsi sebagai wadah kegiatan untuk merakit sangkar burung bambu, khususnya untuk warga ngampon yang tidak memiliki tempat untuk membuat sangkar burung (gambar 13). Bangunan *workshop* kreatif memiliki tujuan untuk memproduksi sangkar burung dari bambu dengan lebih efisien dan tertata rapih. Tahapan untuk memproduksi sangkar burung bambu dimulai dari tahap persiapan pengadaan bambu, proses pemotongan bambu, proses penghalusan bambu, proses pembentukan dan penyambungan bambu, proses pengeboran lubang jeruji, proses penghalusan, proses perakitan sangkar, proses pengecatan sangkar, dan proses finishing.



Gambar 13. Masa Bangunan *Workshop*



Gambar 14. Lokasi Masa *Workshop*



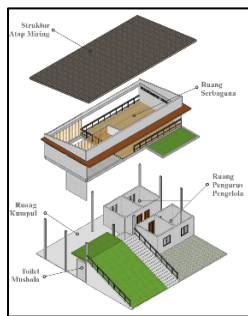
Gambar 15. Perspektif Bangunan *Workshop*

Home Industry dalam Kampung Ngampon terdapat banyak rumah warga pengrajin sangkar burung, maka dari itu untuk setiap rumah pengrajin akan diberikan module-module berbasis *Home industry*. Module bangunan tersebut nantinya terletak di depan rumah mereka, sehingga module tersebut dapat dijadikan wadah untuk memproduksi sangkar burung di rumah mereka masing-masing, Proses pengerjaan yang dilakukan di rumah warga berupa tahapan proses perakitan sangkar burung, pengecatan sangkar burung, dan proses finishing akhir. Proses persiapan tidak berada di *home industry* dikarenakan penyediaan bahan baku bambu yang memerlukan ruang atau *space* yang cukup besar sehingga tidak dapat ditampung di tiap rumah-rumah warga. Tahap persiapan sampai penghalusan sangkar burung akan dikerjakan di bangunan *workshop* kreatif yang sudah disediakan. Hasil dari sangkar burung tiap rumah-rumah pengrajin dapat ditampilkan atau dipamerkan kembali di bangunan pameran atau dapat digantung di depan module *home industry* (gambar 18).

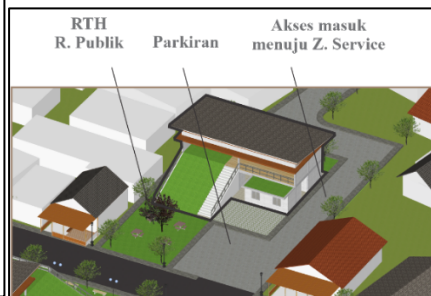


Gambar 18. *Home Industry*

Zona Pengelola ini terdiri dari masa bangunan kantor pengelola (gambar 17). Kantor pengelola ini berfungsi untuk memwadahi kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan karyawan, owner, serta pengurus Kampung Kreatif Ngampon (gambar 18). Terdapat juga ruang terbuka hijau sebagai ruang publik di Kampung Ngampon.



Gambar 17.
Masa Bangunan Pengelola

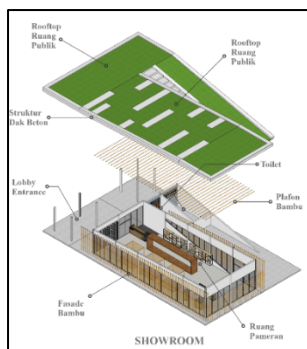


Gambar 18.
Zona Pengelola

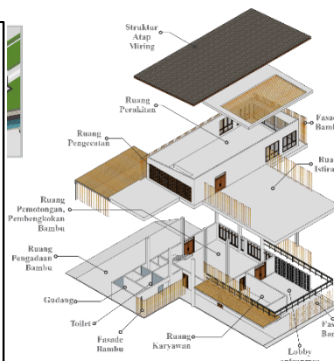


Gambar 19.
Perspektif Zona Pengelola

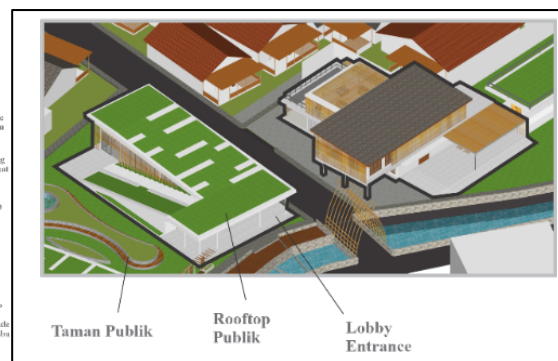
Zona Wisata merupakan zona yang mendukung promosi Kampung Ngampon (gambar 22). Zona wisata terdapat masa *showroom* yang berfungsi untuk memwadahi kegiatan pusat pameran dari produksi hasil kreatifitas berbagai daerah di Surakarta dan sekitarnya, yang kemudian dapat dipamerkan bahkan dijual kepada para wisatawan (gambar 20). Zona wisata ini juga dilengkapi dengan Workshop Edukasi yang berfungsi untuk atraksi Ngampon, dimana para wisatawan yang ingin belajar membuat sangkar burung ataupun kreatifitas lainnya dapat belajar di Workshop ini (gambar 21).



Gambar 20.
Masa Showroom



Gambar 21.
Masa Workshop Edukasi



Gambar 22.
Zona Wisata



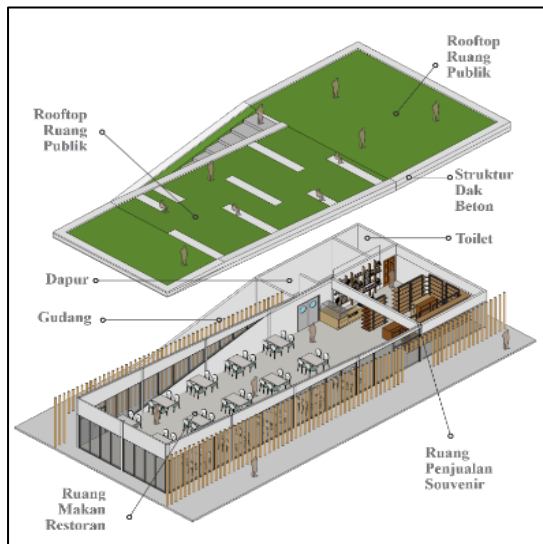
Gambar 23.
Perspektif Workshop Edukasi



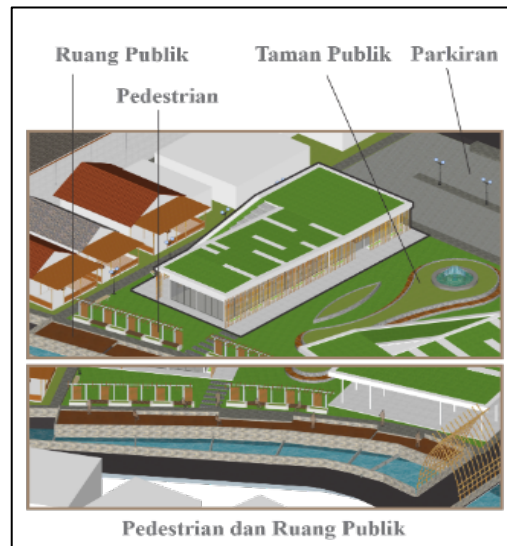
Gambar 24.
Perspektif Showroom

Zona Pendukung Wisata merupakan zona pelengkap untuk wisata di Kampung Ngampon (gambar 26). Zona ini terdapat masa restoran sekaligus toko souvenir (gambar 25) dan beberapa area publik yang bisa dijadikan tempat bermain, berinteraksi, ataupun dijadikan spot foto di Ngampon (gambar 26).

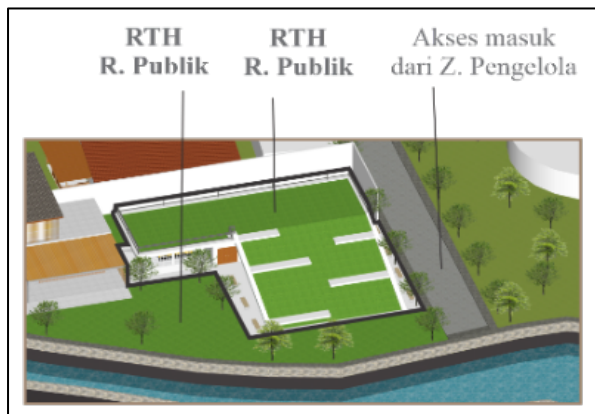
Zona Servis adalah zona dimana aktivitas servis Kawasan berada (gambar 27). Di dalam zona servis terdapat masa bangunan servis yang berfungsi untuk menampung berbagai macam kebutuhan servis kawasan berupa, listrik kawasan, air kawasan, gudang, pengolahan limbah, dll (gambar 28), tidak lupa terdapat ruang terbuka hijau diatas bangunan sebagai ruang publik sehingga ruang terbuka hijau tidak berkurang.



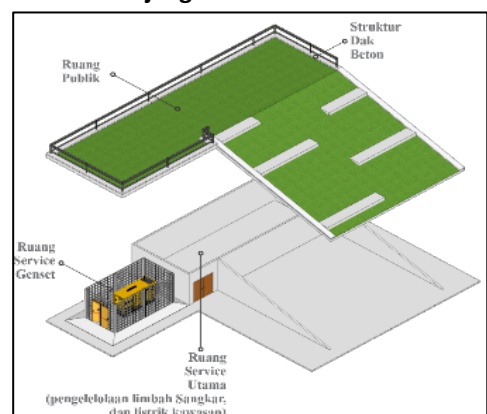
Gambar 25.
Masa Restoran dan Toko Souvenir



Gambar 26.
Zona Penunjang Wisata dan Area Publik



Gambar 27.
Zona Servis



Gambar 28.
Masa Bagunan Servis



Gambar 29.
Perspektif Penunjang Wisata



Gambar 30.
Perspektif Zona Servis

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kampung Ngampon yang dirancang dapat mewadahi berbagai kegiatan yang ada di dalam Kampung Ngampon seperti kegiatan kreatifnya dalam mendukung produksi sangkar burung bambu yang berupa *Workshop* Kreatif dan *Home Industry* di Kampung Ngampon. Kemudian dapat mewadahi kegiatan wisatanya berupa pameran hasil produksi sangkar burung bambu beserta hasil kreatifitas karya seni yang dapat diciptakan oleh warga Kampung Ngampon.

Kampung Ngampon yang terdesain akan mengalami perubahan yang dapat terlihat yaitu dari segi fisiknya. Penataan Kampung Ngampon dapat tertata lebih rapih mulai dari sirkulasinya, penataan tempat parkir, vegetasi serta pedestrian lingkungan, dan ruang terbuka hijau yang dapat dijadikan berbagai tempat publik hidup di Kampung Ngampon. Tidak luput juga zona servis Kawasan yang dijadikan tempat penampungan serta *recycle* limbah-limbah lingkungan Kampung Ngampon. Rancangan Kampung Kreatif di Ngampon memiliki gaya desain yang memiliki ruang-ruang terbuka hijau seolah tidak menghilangkan tempat hijau yang ada di kampung serta cahaya dan sirkulasi bangunan yang baik serta lancar, sehingga dapat lebih hemat energi.

Kampung Kreatif Ngampon memiliki desain bentuk massa bangunan yang sebagian besar dari bangunan konvensional seperti beton, kaca dan bata, sehingga lebih terlihat bangunan yang lebih modern mengakibatkan kesan “kampung” kurang terasa meskipun ada sebagian kecil menggunakan bangunan yang lebih berbasis kayu dan bambu. Alangkah baiknya penulis memberikan gaya bangunan yang lebih membawa localism atau keunikan serta suasana yang biasa terdapat di “kampung”. Sekiranya ada data yang masih kurang lengkap didalam penulisan ini, diharapkan selanjutnya peneliti dengan tema serupa dapat melengkapi serta menutupi kurangnya penelitian ini dan menyempurnakannya.

REFERENSI

- Aris Sadana, Miladan, dan Mukaromah. 2019. Kesiapan Aspek Spasial Pada Pengembangan Kawasan Pariwisata Berbasis Industri Kreatif Kerajinan Sangkar Burung Di Kelurahan Mojosongo, Kota Surakarta. *Desa-Kota*, Vol. 1, No. 1, 2019, 34-48
- Antony J. C./James C. S. (1992), *Perencanaan Kota*, Edisi Ke-2, Terjemahan: Wahyudi Dan Team, Erlangga, Jakarta.
- Dispenducapil Surakarta (2019). *Profil Perkembangan Kependudukan Kota Surakarta*. Surakarta
- Kusumastuti, Desy. 2010. *Analisis Usaha Industri Sangkar Burung Skala Rumah Tangga pada Sentra Industri Sangkar Burung di Kota Surakarta*. Fakultas Pertanian Universitas Sebelas Maret Surakarta 2010.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2009. *Peraturan Undang-undang Republik Indonesia nomor 10 tentang Kepariwisataaan*. Jakarta.
- Shirvani, Hamid (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand. Reinhold Company
- Umrotun, Wahyuddin, dan Sholahuddin. 2017. *Analisis Spasial Ekonomi Kreatif Berorientasi Ekspor Kota Surakarta* (pp. 135-140). *The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Trancik, Roger (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*. New York: John Wiley & Sons.
- Utami, 2014. *Proses Pembentukan Dan Pengembangan Kampung Kreatif (Studi Kasus: Kampung Kreatif Dago Pojok dan Cicukang, Kota Bandung)*. Bandung
- Budi, Wira Prasetyo (2021), *Pengembangan Kampung Nelayan Muara Angke Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual*, *Senthong Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur [online]*. Surakarta. Vol 4, No 2. 735-744. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1399/681> .
- Bachtiar, Arnu Maudina (2021), *Kampung Amfibi Di Kelurahan Panjang Baru Pekalongan*, *Senthong Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur [online]*. Surakarta. Vol 4, No 2. 843-854. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1405/692> .