

## KRITERIA DESAIN PADA RUANG KREATIF DI LAWEYAN, SURAKARTA

**Alifina Nurul Izzah, Mohammad Muqoffa**

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
[alifinaizzah@student.uns.ac.id](mailto:alifinaizzah@student.uns.ac.id)

### **Abstrak**

*Ekonomi kreatif memiliki peran signifikan terhadap perekonomian nasional Indonesia, termasuk di Kota Surakarta. Kota Surakarta dikenal sebagai kota kreatif dan juga masuk ke dalam Jaringan Kota Kreatif UNESCO atau Creative Cities Network (CCN) untuk sektor kerajinan dan seni rakyat. Perkembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta juga melibatkan kegiatan industri kreatif di Laweyan yang telah mengalami pasang surut. Meski demikian, interaksi antar pelaku industri kreatif di Laweyan masih kurang sehingga kolaborasi antar pelaku kreatif dan ruang kreatif belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah fasilitas tempat untuk memberdayakan ekonomi kreatif di Laweyan dengan menyediakan ruang kreatif sebagai wadah bagi masyarakat untuk bertemu dan berkolaborasi secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau kriteria desain yang dapat diterapkan sebagai pedoman dalam mendesain ruang kreatif yang optimal. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif yang meliputi beberapa tahap, yaitu identifikasi masalah dan pengumpulan data yang kemudian dapat dianalisis dalam menyusun hasil penelitian. Hasil penelitian berupa kriteria desain dari ruang kreatif yang terbagi menjadi kriteria tapak, kriteria ruangan, dan kriteria tampilan yang nantinya dapat dijadikan pedoman dalam mendesain sebuah ruang kreatif di Laweyan.*

**Kata kunci:** kriteria desain, ruang kreatif, ekonomi kreatif, industri kreatif, Laweyan, Kota Surakarta.

### **1. PENDAHULUAN**

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor industri penyangga perekonomian terbesar di Surakarta. Dilansir dari Kemenparekraf 2020, dengan persentase 9,83%, Kota Surakarta menempati peringkat ketiga teratas sebagai kota dengan sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di lingkup Jawa Tengah. Berdasarkan laman resmi UNESCO pada bulan Oktober 2023, Kota Solo akhirnya masuk ke dalam Jaringan Kota Kreatif UNESCO atau Creative Cities Network (CCN) untuk sektor kerajinan dan seni rakyat. Kota Surakarta dikenal dengan julukan "The Spirit Of Java" yang menawarkan keunikan wilayahnya yang meliputi kekayaan peninggalan warisan budaya, kekhasan karakter masyarakat yang hangat dan ramah, dan kekuatan tradisi perdagangan dan industri yang tangguh. Kota Surakarta memiliki 4 subsektor unggulan industri kreatif yang meliputi fashion, kriya, kuliner, dan pertunjukan. Kota Surakarta mendapat julukan sebagai Kota Kreatif dengan Seni Pertunjukan sebagai subsektor unggulan melalui program PMK3I pada tahun 2019.

Laweyan merupakan salah satu kecamatan yang memiliki area Kampung Batik Laweyan. Area tersebut dikenal sebagai kampung batik tertua di Kota Surakarta yang memiliki banyak sejarah wilayahnya dan hingga kini masih memproduksi batik. Selain industri batik, ada berbagai kegiatan kebudayaan yang dilakukan masyarakat Laweyan. Aktivitas industri batik di Laweyan beserta kegiatan kebudayaan lokal dapat mendukung upaya pengembangan Kota Surakarta sebagai kota kreatif dan menambah nilai pariwisata kota.



**Gambar 1. Persebaran Industri dan Wisata di Laweyan**

Sumber: Olahan Alifina, 2023

Keberadaan potensi kreatif yang berlimpah di Laweyan dan kecamatan lain di Surakarta belum seluruhnya tereksploitasi secara optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kesenjangan dalam kolaborasi antar pelaku kreatif. Kota Surakarta juga memiliki 170 ruang kreatif yang tersebar di seluruh kecamatan (Marihastuti, 2019). Meski demikian, berdasarkan studi dari lembaga penelitian Prima Prakarsa Maju Bersama (PPMB) bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Kota Surakarta, terdapat 48% dari ruang kreatif tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal karena belum memenuhi standar fasilitas perkotaan, variasi komunitas dan produk pada industri kreatif, serta masih banyak aspek lainnya yang perlu diperbaiki untuk menjadi ruang kreatif yang memadai. Oleh karena itu dilakukan sebuah penelitian dari data yang ada untuk menghasilkan kriteria desain yang kemudian dapat dijadikan pedoman dalam mendesain ruang kreatif di Laweyan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang diawali dari identifikasi masalah, pengumpulan data berupa studi literatur dan studi preseden yang kemudian dianalisis untuk menyusun hasil penelitian berupa kriteria desain yang dapat diterapkan pada desain arsitektur. Terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan penelitian, antara lain:

### Tahapan Pertama

Pada tahap ini akan dilakukan kajian literatur terkait industri kreatif dan ruang kreatif secara teoritis yang kemudian digunakan sebagai variabel penelitian untuk dijadikan alat identifikasi pada tahap analisis data.

### Tahapan Kedua

Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi preseden, yaitu kajian desain pada bangunan terkait objek penelitian yang sudah ada atau sudah terbangun.

### Tahapan Ketiga

Peneliti melakukan analisis data berlandaskan studi literatur dan studi preseden yang telah dikumpulkan dengan berfokus kepada penyusunan kriteria desain ruang kreatif di Laweyan, Surakarta.

### Tahapan Keempat

Penarikan kesimpulan dari hasil analisis data berupa kriteria desain pada ruang kreatif di Laweyan, Surakarta.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Industri Kreatif di Laweyan, Surakarta

Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif merupakan sektor ekonomi yang berfokus pada eksploitasi kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menghasilkan kesejahteraan dan peluang kerja, serta memanfaatkan potensi kreasi/cipta karya oleh individu tersebut. Kota Surakarta memiliki Kecamatan Laweyan dikenal dengan sebagai destinasi

wisata dengan sejarah, budaya, kuliner, dan industri kreatifnya. Selain industri batik, Laweyan juga dikenal dengan kegiatan-kegiatan seni oleh masyarakatnya sebagai bentuk dalam melestarikan budaya daerah. Berdasarkan hasil observasi, Laweyan memiliki 3 sub sektor industri kreatif utama (Fashion, Kriya, dan Kuliner) dan 1 sub sektor potensial (Pertunjukan).

Berdasarkan kondisi eksisting, Laweyan belum memiliki ruang kreatif yang dapat menunjang interaksi antar pelaku industri kreatif secara optimal. Fasilitas yang menunjang kegiatan pengembangan industri kreatif dan budaya masyarakat Laweyan masih seadanya karena keterbatasan bangunan yang dapat digunakan. Berdasarkan observasi, masyarakat kerap menggunakan jalan umum sebagai lokasi acara kesenian yang pada sisi lain dapat mengganggu kelancaran kegiatan ekonomi sekitar. Maka dari itu diperlukan suatu bangunan utama seperti Ruang Kreatif dalam memwadahi kegiatan kreatif masyarakat.

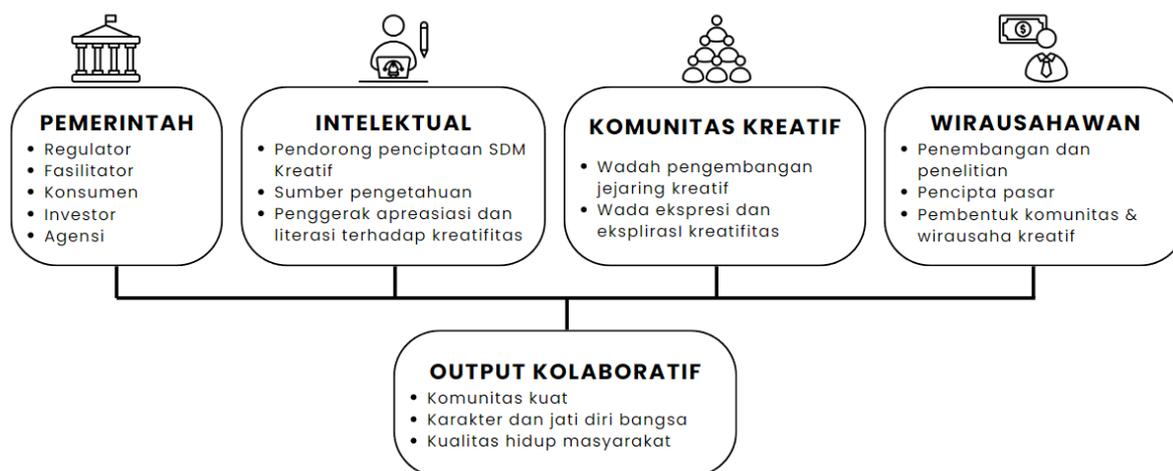
### Ruang Kreatif

Secara umum terdapat banyak penelitian yang membahas mengenai deskripsi dan peranan ruang kreatif atau sering dikenal dengan istilah *creative hub*, dua diantaranya yang paling relevan dengan topik penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Studi Literatur Mengenai Ruang Kreatif**

British Council; Creative Hub Kit	
Pengertian	Ruang kreatif adalah tempat, baik berbentuk fisik atau virtual, yang menghubungkan individu-individu atau komunitas kreatif, yang didalamnya memberi fasilitas berupa ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya, dan teknologi.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghadirkan fasilitas dan layanan untuk kegiatan kreatif, baik dalam waktu jangka pendek maupun jangka panjang.</li> <li>2. Memberi fasilitas untuk berkolaborasi antar komunitas.</li> <li>3. Sebagai alat atau media komunikasi serta memperluas jaringan.</li> <li>4. Sebagai apresiasi terhadap komunitas atau orang yang telah berkarya dan berinovasi</li> </ol>
Model	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Struktur: <i>Profit / Non Profit</i></li> <li>2. Sektor: Multidisiplin / Sektor spesifik</li> <li>3. Penawaran: pelatihan, <i>workshop</i>, acara, inkubasi, penelitian dan pengembangan.</li> </ol>
Whiteboard Journal & British Council; Direktori	
Pengertian	Sebuah hub merupakan entitas tunggal yang majemuk, tidak hanya sebagai ruang kreatif, namun dapat juga menjadi media alternatif, studio rekaman, studio kerja, kedai kopi, museum, sekolah, hingga institusi seni itu sendiri.
Tujuan	Sebagai wadah yang menampung, menggerakkan dan menjaga geliat kreatif, yang mengutamakan kerja-kerja kolaboratif antar pelaku kreatif serta masyarakat. Wadah ini diharapkan bisa menjadi ruang tumbuh dan berproses di

	mana para pelaku kreatif dapat berkumpul, dan berjejaring, dan berkegiatan dalam sebuah ruang yang terbuka, cair, serta sebisa mungkin menjaga agar iklim ruang bersifat inklusif.
Jenis	(1) <i>Network</i> , (2) <i>Centre</i> , (3) <i>Alternative</i> , (4) Sanggar, (5) <i>Online Platform</i> , (6) Studio, (7) Taman Budaya, (8) <i>Cluster</i> , (9) Gelanggang Olahraga Remaja.



**Gambar 2. Pengguna Ruang Kreatif**

Sumber: Diolah dari *Buku Cetak Biru Ekonomi Kreatif Indonesia Jangka Panjang*

Peter Lloyd (2009) menyatakan bahwa ruang kreatif harus menimbulkan atensi, stimulasi, fokus, dan kolaborasi. Untuk mencapai kriteria tersebut, kriteria desain perlu memperhatikan persyaratan fisik yang meliputi beberapa aspek seperti berikut:

**Tabel 2**  
**Persyaratan Fisik Ruang Kreatif**

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Lokasi	Pencapaian mudah dan terbuka untuk publik
2.	Massa & Tampilan	Ukuran ruang yang luas dan memiliki unsur terbuka, penerapan <i>sound proofing</i> dan <i>echo baffling</i> untuk fokus user
3.	Warna	Penggunaan warna yang mendorong konsentrasi dan mendukung kegiatan user
4.	Pencahayaan	Intensitas pencahayaan yang optimal, mengutamakan pencahayaan alami
5.	Ornamen	Ruang bersifat fleksibel dan terbuka bagi perubahan sehingga menggunakan ornamen yang terbatas
6.	Temperatur	Memiliki sirkulasi udara yang baik

7.	Teknologi	Mengaplikasikan teknologi komunikasi dan digital terkini agar tercipta ruang kreatif yang efektif dan kolaboratif
----	-----------	---

### Studi Preseden: Lokananta Solo

Lokananta Solo merupakan studio rekaman atau studio musik pertama di Indonesia yang pada tahun 2023 telah direvitalisasi. Berlokasi di wilayah pusat kota Surakarta, Lokananta Solo saat ini berfungsi menjadi destinasi wisata musik di Kota Surakarta dan juga menjadi pusat kreativitas bagi seluruh musisi, seniman, maupun para pelaku ekonomi kreatif. Terdapat tujuh arena yang ada di Lokananta, yaitu Galeri Lokananta, Studio Rekaman Lokananta, Lokananta Live House, Taman Lingkar Lokananta, Panggung Amphitheater, Area Ritel F&B, dan Area Ritel Kreatif (non F&B).



Gambar 3. Lokananta Solo

Sumber: *detikcom*, Dokumentasi Pribadi

Fasad bangunan Lokananta Solo cukup ikonik dan menarik perhatian publik. Penggunaan warna yang netral dan terkesan hangat agar fleksibel serta memberi efek yang menenangkan. Area bangunan baru hasil revitalisasi juga menyesuaikan bangunan aslinya sehingga tidak mengurangi konsep lokalitas arsitektur bangunannya. Area terbuka dimanfaatkan untuk acara-acara musik dan juga kegiatan kreatif lainnya.

### Analisis

Berdasarkan isu, studi literatur, dan studi preseden terkait ruang kreatif, didapatkan hasil analisis yaitu ruang kreatif meliputi ruang terbuka (*open space*) dan atau ruang terbangun digunakan untuk memberikan fasilitas terhadap aktivitas-aktivitas ekonomi kreatif lokal, menambah penghijauan daerah perkotaan, menambah fasilitas kegiatan rekreatif, mengembangkan kreativitas masyarakat dan usaha produktif, menunjang interaksi sosial serta membawa kebanggaan dan kenangan pada suatu komunitas. Potensi kegiatan industri kreatif dan kegiatan kebudayaan lokal di Laweyan perlu dikembangkan dengan memberi wadah berupa ruang kreatif sebagai sarana kolaborasi masyarakat secara optimal dan menjadi destinasi pariwisata. Kegiatan yang ada memiliki beragam kebutuhan beragam sehingga perlu pertimbangan khusus dalam penggunaan material, pemilihan warna, vegetasi, dan aspek lainnya yang sesuai dengan persyaratan ruang kreatif. Nilai lokalitas juga perlu dipertahankan dengan merancang desain yang mengadaptasi bangunan asli di wilayah sekitar. Fasilitas ruang kreatif ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat sekitar dan juga wisatawan, sehingga lokasi ruang kreatif perlu diperhatikan. Ruang kreatif diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara optimal melalui segi desain arsitektur yang sesuai.

### Kriteria Desain pada Ruang Kreatif di Laweyan, Surakarta

Kriteria desain dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kriteria tapak, kriteria peruangan, dan kriteria tampilan. Kriteria desain utama yang dapat diterapkan dari hasil analisis adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Penyusunan Kriteria Desain Berdasarkan Hasil Analisis Data**

Kriteria Desain	Hasil Analisis Data
<i>Kriteria Tapak</i>	
A1) Lokasi strategis dan dekat dengan sarana umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas ruang kreatif ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat sekitar dan juga wisatawan</li> </ul>
A2) Pedestrian dan vegetasi sebagai <i>barrier</i> bangunan dengan sekitar untuk unsur terbuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kreatif sebagai penambah penghijauan daerah perkotaan</li> <li>• Fasilitas ruang kreatif ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat sekitar dan juga wisatawan</li> </ul>
<i>Kriteria Peruangan</i>	
B1) Penyediaan ruang yang selaras dengan prinsip dan persyaratan ruang kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan yang ada memiliki beragam kebutuhan beragam sehingga perlu pertimbangan khusus dalam penggunaan material, pemilihan warna, vegetasi, dan aspek lainnya yang sesuai dengan persyaratan ruang kreatif</li> </ul>
B2) Pengaturan ruang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan kreatif dan kebudayaan di Laweyan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potensi kegiatan industri kreatif dan kegiatan kebudayaan lokal di Laweyan perlu dikembangkan dengan memberi wadah berupa ruang kreatif sebagai sarana kolaborasi masyarakat secara optimal dan menjadi destinasi pariwisata</li> <li>• Ruang kreatif bertujuan untuk mengembangkan kreativitas masyarakat dan usaha produktif, menunjang interaksi sosial serta membawa kebanggaan dan kenangan pada suatu komunitas</li> </ul>
<i>Kriteria Tampilan</i>	
C1) Bentuk tampilan yang ikonik, menarik perhatian publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan yang ada memiliki beragam kebutuhan beragam sehingga perlu pertimbangan khusus dalam penggunaan material, pemilihan warna, vegetasi, dan aspek lainnya yang sesuai dengan persyaratan ruang kreatif</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Fasilitas ruang kreatif ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat sekitar dan juga wisatawan</li></ul>
C2) Tampilan fasad mengadaptasi langgam bangunan sekitar	<ul style="list-style-type: none"><li>● Nilai lokalitas perlu dipertahankan dengan merancang desain yang mengadaptasi bangunan asli di wilayah sekitar</li></ul>
C3) Penggunaan material dengan unsur alam guna menambah hubungan positif user dengan alam	<ul style="list-style-type: none"><li>● Kegiatan yang ada memiliki beragam kebutuhan beragam sehingga perlu pertimbangan khusus dalam penggunaan material, pemilihan warna, vegetasi, dan aspek lainnya yang sesuai dengan persyaratan ruang kreatif</li></ul>
C4) Pemilihan warna yang netral dan terkesan hangat untuk efek yang menenangkan, fleksibel, serta dapat meningkatkan konsentrasi user	

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ruang kreatif di Laweyan perlu mempertimbangkan kriteria desain berupa kriteria tapak, kriteria peruangan, dan kriteria tampilan yang sesuai. Pada kriteria tapak, diperlukan pertimbangan pada pemilihan lokasi strategis dan dekat dengan sarana umum, kemudian penggunaan pedestrian dan vegetasi sebagai barrier bangunan dengan sekitar untuk unsur terbuka. Untuk kriteria peruangan, diharapkan adanya penyediaan ruang yang selaras dengan prinsip dan persyaratan ruang kreatif serta pengaturan ruang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan kreatif dan kebudayaan di Laweyan. Selanjutnya untuk kriteria tampilan, diperlukan bentuk tampilan yang ikonik, menarik perhatian publik, pertimbangan tampilan fasad yang mengadaptasi langgam bangunan sekitar, penggunaan material dengan unsur alam guna menambah hubungan positif user dengan alam, serta pemilihan warna yang netral dan terkesan hangat untuk efek yang menenangkan, fleksibel, dan juga dapat meningkatkan konsentrasi user.

Dengan pertimbangan kriteria desain tersebut, diharapkan ruang kreatif di Laweyan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mengembangkan potensi industri kreatif dan kebudayaan lokalnya. Penulis menyadari bahwa artikel masih memiliki kekurangan, sehingga diperlukan detail kegiatan serta penerapan kriteria desain yang ada dalam ruang kreatif di Laweyan, Surakarta.

**REFERENSI**

Council, B. (2017). *Active Citizens Global Toolkit*.

Lloyd, Peter. (2009). *Creative Space*.

Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative Dundee Creative HubKit*

Marihastuti, N. (2019). Ruang Kreatif. Diambil kembali dari Dinas Pariwisata Kota Surakarta: <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/destination-category/ruang-kreatif/>

Republik Indonesia. Kemenparekraf. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020, Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kemenparekraf.

Kemenparekraf. (2020). Subsektor Ekonomi Kreatif Kemenparekraf/Baparekraf Republik Indonesia, Jakarta.