



KREATIF ARSITEKTUR : *TIMELESSNESS* Studi Wadah Kreatif Usaha Kecil Menengah

Yesser Priono¹, Melania Rahadiyanti²

1. Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya
2. Prodi Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, UCC Town, Citrandland Surabaya, Indonesia

*Correspondent Author :
yesserp@arch.upr.ac.id

Abstraksi : Industri Kecil dan Menengah menjadi program yang saat ini sedang gencar digalakan oleh Pemerintah Indonesia karena manfaatnya yang mampu mendukung pemerataan ekonomi melalui ketersediaan lapangan pekerjaan yang dapat dikelola secara mandiri, bebas dan mudah. Kota –kota besar di Indonesia terus melakukan percepatan dan pengembangan usaha kecil menengah, namun banyaknya keterbatasan memperlambat percepatan tersebut dilihat dari minimnya kemampuan masyarakat dalam pengetahuan teknologi sehingga sistem kerja yang kolaboratif dan saling terintegrasi menjadi terhambat. Wadah inkubasi usaha yang mengandalkan sebagian besar faktor kreativitas dalam setiap hasil karyanya memacu karya desain yang sejalan dengan aktivitas penggunaannya, yakni berkreativitas dalam melahirkan inovasi. Melalui metode studi literatur, penulisan ini akan menguraikan secara deskriptif kriteria yang dapat mendukung proses inkubasi usaha kreatif kecil menengah yang berpedoman pada teori perancangan dasar arsitektur sehingga menemukan kerangka konseptual berupa wadah kreativitas yang hadir dalam kesatuan konsep *timelessness*.

Kata Kunci : *Timelessness*, Inkubasi Usaha, Kreativitas, Teknologi

Abstract : *Small and Medium Industries is a program that is currently being intensively promoted by the Government of Indonesia because of its benefits which are able to support economic equality through the availability of jobs that can be managed independently, freely and easily. Big cities in Indonesia continue to accelerate and develop small and medium enterprises, but the many limitations slowing down this acceleration are seen from the lack of community ability in technological knowledge so that collaborative and mutually integrated work systems are hampered. A place for business incubation that relies mostly on the factor of creativity in each of its creations to spur design works that are in line with the activities of its users, namely creativity in creating innovations. Through the method of literature study, this writing will describe descriptively the criteria that can support the incubation process of creative small and medium enterprises that are guided by the basic architectural design theory so as to find a conceptual framework in the form of a place for creativity that is present in the unity of the concept of timelessness.*

Keywords : *Timelessness, Business Incubation, Creativity, Technology.*

PENDAHULUAN

Kreativitas hadir melalui proses berpikir yang dinamis untuk menghasilkan inovasi [1]. Melalui kreativitas, banyak hal dapat tercipta. Di era *post-modern* saat ini, [2] sebuah karya dengan mempertimbangkan kebutuhan masa kini mampu menciptakan wujud yang berkarakter sehingga memiliki keberlanjutan yang cukup panjang. Fenomena ini dapat dilihat dari temuan bangunan yang menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan masa kini pada jenis transportasi vertikal yang dibuat tanpa tombol sentuh [3] sebagai respon pertahanan pasca pandemi Covid-19, selain itu dapat pula ditemui sensor termal manusia [4] pada sebuah ruangan kantor, mall, atau ruang publik sebagai alternatif termometer tematik yang sebelumnya masih harus bersentuhan dengan tubuh manusia. Kemunculan produk ini bukan hadir karena sekedar kemajuan teknologi, melainkan kemampuan peneliti dalam membaca kebutuhan masa kini terhadap permasalahan dan fenomena sosial yang terjadi.

Pada aspek arsitektural, temuan inovasi hasil karya kreativitas memerlukan wadah pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi masa kini. Sekain itu jenis usaha masa kini menjadikan konsep usaha yang mampu terintegrasi dengan usaha lainnya sehingga berdaya dukung tinggi. Sebagai bagian dari seni terapan [5], karya arsitektur terbentuk lahir dari pemikiran kreatif yang imajinatif, sehingga penulisan ini akan mencari konsep dan gagasan yang dapat dipertimbangkan dalam menyusun dan merancang wadah produksi untuk UKM – Usaha Kecil Menengah melalui Sentra Industri Kecil Menengah yang menjadi Pilar penting Ekonomi Kota di Indonesia [6].

KAJIAN PUSTAKA

Kota di Indonesia memerlukan sentra Industri Kecil dan Menengah agar mampu menampung berbagai jenis produk khas daerah yang dihasilkan oleh para pelaku bisnis UKM termasuk wadah produksi yang terintegrasi antar satu dan lain sesuai dengan yang dimaksudkan dalam Keppres RI No 19 Tahun 1998 yang mengatur UKM agar mampu berdaya saing tinggi namun saling mendukung sehingga menciptakan suasana usaha dan bisnis yang sehat [7] serta memiliki konsep masa kini sebagai karakter bisnis yakni *Hygiene, Low-Touch, Less-Crowd, dan Low-Mobility* sebagai respon keberlanjutan bisnis pasca Pandemi Covid-19. Empat konsep tersebut dapat diintegrasikan dalam desain perancangan arsitektur melalui bantuan teknologi digital yang berfokus pada pengembangan konsep usaha kecil menengah melalui wadah bertumbuh dan berkembangnya inovasi bisnis kecil menengah.

Pada aspek bisnis melalui dukungan arsitektur, terdapat komponen penting yang perlu dipertimbangkan [7] yakni :

1. Aspek Pengguna, sebagai asal dan tujuan pengembangan usaha melalui wadah berkegiatan
2. Atraksi sebagai karakter representatif sebuah aktivitas yang diwadahi. Karena topik ini merujuk pada wadah usaha kecil menengah yang lekat dengan kreativitas maka aspek “Atraksi” menjadi kriteria yang perlu dipertimbangkan
3. Atmosfer ruang yang mendukung kegiatan yang dapat direalisasikan melalui fasilitas pendukung bangunan utama, dapat berupa ruang terbuka [8] atau *common space*.

4. Lokasi, sebagai salah satu aspek penting dalam pembentukan bisnis usaha termasuk pendukung keberadaan desain yang arsitektural.

Selain keempat aspek tersebut, aspek pendukung dapat diterapkan. Aspek pendukung ini adalah yang berupa standar perancangan bangunan untuk bangunan komersial [9] seperti pencahayaan dengan pertimbangan penerangan tinggi dan bersifat natural (pencahayaan alami) [10]. Selain itu terdapat pula pengaturan penghawaan dan ventilasi yang mempertimbangkan karakter produksi sentra UKM [11].

Kreativitas dalam Bangunan Arsitektural

Usaha Kecil Menengah yang berorientasi pada nilai kultur memiliki nilai keunikan yang tinggi dan cukup dihargai tinggi dalam sektor bisnis pariwisata. Sama halnya dengan kreativitas karya arsitektur yang pada akhirnya mengembangkan bentuk dan wadah yang terinspirasi dari wujud budaya dan tradisi sekitar sehingga cukup banyak memahami sebagai wujud metafora budaya [1] dengan bentuk yang inovatif. Pada konteks “budaya” dapat dimaknai dengan konsep kebiasaan hidup masa kini, atau dapat pula dipahami dengan tradisi tradisional masyarakat. Kreativitas bangunan arsitektural dapat berkembang memenuhi kebutuhan budaya masa kini dalam wujud masa kini seperti istilah sebuah tempat berupa “*co-working space*” yang merupakan kebutuhan urban masa kini [12] sebagai wadah aktivitas yang serba cepat, serba mudah, efisien dan fleksibel.

Kreativitas dalam arsitektur sebagai wujud metafora budaya menjadi tantangan karena kebutuhan masa kini mampu memunculkan perkembangan budaya, didukung dengan teknologi, wadah kreativitas dalam bangunan arsitektural berpotensi memiliki keberlanjutan di segala masa, atau dalam Rowley menyebutnya sebagai *timelessness* [2] sebuah esensi wadah yang mampu berada mengakomodir perkembangan kebutuhan modern masa kini.

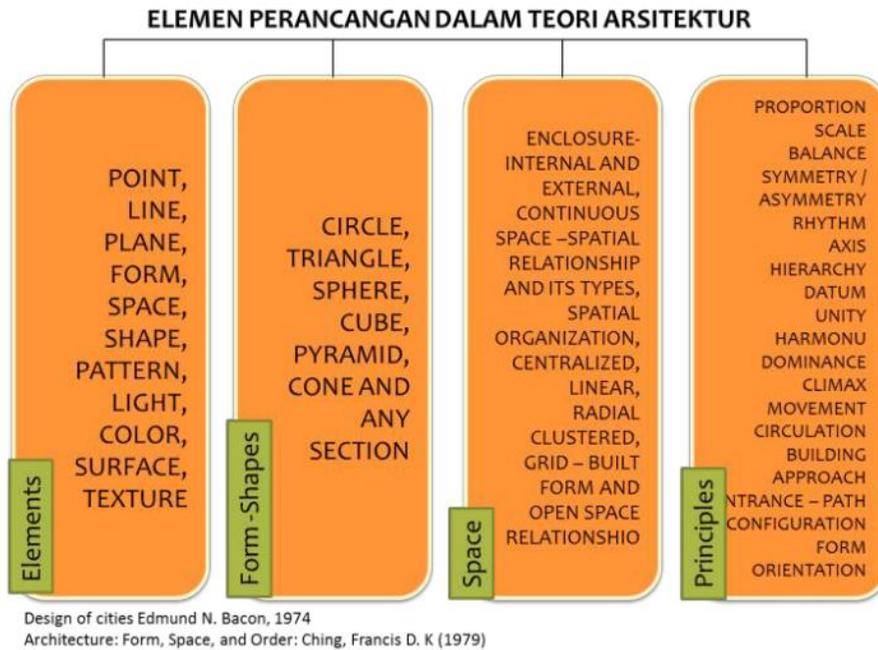
Sense of Timelessness

Pemaknaan meruang yang berangkat dari isu kreativitas dengan kebutuhan masa kini memunculkan perumusan temuan dalam karya arsitektur yang memungkinkan keabadian konsep dan wadah yang mampu hidup di segala jaman. *Sense of Timelessness* menjadi wujud bangun kreativitas yang dapat diintegrasikan antara kebutuhan usaha, perdagangan, seni dan kolaborasi yang saling terintegrasi. Pendekatan ini didukung dengan konsep dasar arsitektur yang tidak pernah berubah sebagai kebutuhan dasar hidup manusia yang mengedepankan fungsi dan kenyamanan.

Ketika desain merujuk pada desain yang bersifat mendasar, atau pada Wastu Citra dimaknai dengan istilah “transendental” [13], maka desain kreativitas sebetulnya akan mengarah pada kriteria perancangan sederhana [14] yang mendasar, dan mendasar adalah sesuatu yang bernilai murni karena sesuai dengan kebutuhan hidup pengguna yang mendasar.

PEMBAHASAN

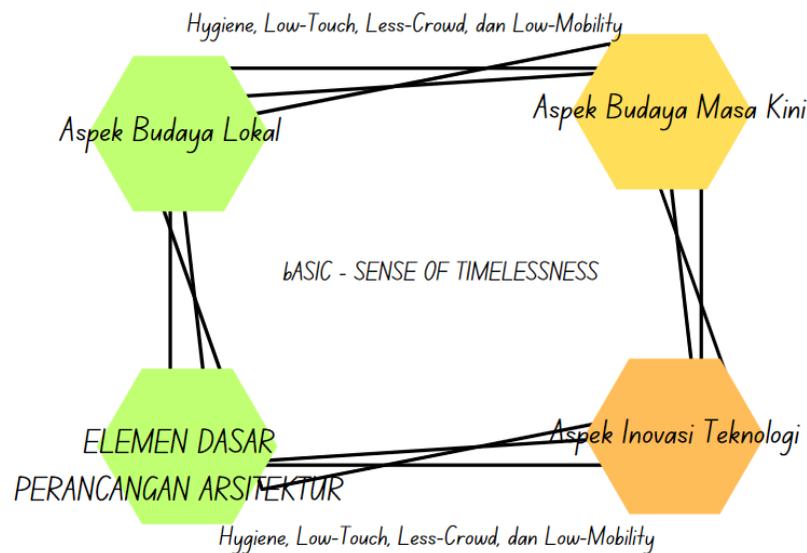
Pada uraian sebelumnya, desain kreativitas dalam wadah arsitektural dapat berfokus pada poin – poin penting dalam gambar bagan yang dirangkup oleh Sanitha tentang elemen perancangan mendasar dalam Arsitektur [15].



Gambar 1 Elemen Perancangan Dasar dalam Desain Arsitektur [15]

Konsep dasar tersebut jika diintegrasikan dalam konteks wadah usaha kecil menengah yang inovatif maka akan mempertimbangkan :

- Aspek Budaya Lokal, yang secara tradisi melekat sebagai budaya tradisional.
- Aspek Inovasi Teknologi dengan menyesuaikan kemajuan masa kini dan kebutuhan masa kini
- Aspek Budaya Masa Kini dengan memperhatikan tren atau gejala yang secara kolektif menjadi standar kehidupan yang dianut banyak orang, seperti bekerja tidak hanya di kantor saja, media promosi tidak hanya mengandalkan media cetak saja, pembayaran masa kini dengan metode *scan Q-ris* dan lainnya.



Gambar 2 Analisis Penulis
Sumber : Penulis (2021)

Pada Gambar 2, pertimbangan dasar perancangan arsitektur apabila ingin dikaitkan dengan karakter usaha kecil menengah maka juga perlu memperhatikan karakter bisnis UKM yang *Hygiene, Low-Touch, Less-Crowd, dan Low-Mobility* agar tercipta wadah bisnis kreativitas yang sehat, kuat, dan memiliki keberlanjutan. Hal ini maka sejalan dengan gagasan konsep *Sense of Timelessness* yang memiliki nilai keberlanjutan wadah untuk aktivitas yang jenis, model, dan sifat dinamis.

KESIMPULAN

Bangunan sebagai wadah kreativitas dalam melahirkan inovasi didukung aspek perancangan dasar arsitektural mampu mewujudkan konsep sederhana, namun pada konsep yang sederhana berpeluang memiliki keberlanjutan. Pada bangunan-bangunan dengan konsep bangunan masa lampau misalnya, kita menemui konsep bangunan yang merespon sifat alam seperti bangunan panggung sebagai respon lahan yang ada di tepi aliran sungai, bangunan dari bahan material kayu sebagai bagian dari usaha memanfaatkan ketersediaan bahan sekitar (terlepas dari konteks kelangkaan material kayu saat ini sehingga menuntut banyak inovasi temuan kayu olahan), hingga jenis sambungan kayu yang dari sisi tektonika memiliki kekhasan pada masing-masing konstruksi bangunan kayu. Sifat-sifat natural inilah yang pada tahapan dasar memiliki kekuatan untuk bertahan mewadahi aktivitas yang beragam.

Bangunan yang mewadahi aktivitas yang dinamis dan kolaboratif seperti Industri Kecil Kecil dan Menengah, akan hadir dalam wujud yang beragam. Kemajuan teknologi menambah kecerdasan, keberlangsungan bangunan dan aktivitas yang diwadahi sekaligus memberi "nyawa" pada kebutuhan aktivitas yang dinamis, efisien, higienis, dan bebas sentuh (*low touch*). Aspek dasar perancangan menjadi kriteria mendasar yang menopang banyak kemajuan perancangan, sehingga sebagai sebuah kriteria dasar, elemen perancangan arsitektur dapat dijadikan sebagai pondasi awal perancangan sebelum kemudian dilingkupi oleh teknik dan pendekatan-pendekatan arsitektur yang meng-kini.

Elemen – elemen dasar, bentuk- bentuk, ruang pelingkup, dan prinsip – prinsip perancangan adalah parameter awal sebuah perancangan. Sementara untuk prinsip rancangan yang menyesuaikan kondisi dan kebutuhan masa kini dapat menjadi aspek pada *layer* kedua setelah parameter dasar diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. Nasab, E. Esfandiyar, and M. Kameli, "Creativity in Architecture," vol. 5, no. November, pp. 112–116, 2016.
- [2] J. Rowley and F. Slack, "The retail experience in airport departure lounges: Reaching for timelessness and placelessness," *Int. Mark. Rev.*, vol. 16, no. 4, pp. 363–376, 1999, doi: 10.1108/02651339910281901.
- [3] L. Montanaro, P. Sernani, D. Calvaresi, and A. F. Dragoni, "A touchless human-machine interface for the control of an elevator," no. January 2017, 2016.
- [4] O. A. Chase, J. F. Sousa de Almeida, J. R. Brito de Souza, and C. Tavares da Costa Junior, "Sensory platform architecture for IN SITU monitoring the thermal comfort in rural environments – The case study at Federal Rural University of Amazonian, Brazil," *Measurement*, vol. 58, pp. 294–300, 2014, doi: <https://doi.org/10.1016/j.measurement.2014.08.031>.
- [5] O. D. Sanitha, V. G. S. Rejeki, and A. R. Soesilo, "BRAND DAN ARSITEKTUR DALAM TUNTUTAN PASAR GLOBAL KONTEKS : BANGUNAN KOMERSIAL," *J. Lingk. (Lingkungan Arsitektur)*, vol. 1, no. 1, pp. 16–26, 2022, doi: <https://doi.org/10.37477/lkr.v1i1.238>.
- [6] "UKM Pilar Penting Ekonomi Kota Palangka Raya," *DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA, STATISTIK DAN PERSANDIAN KOTA PALANGKA RAYA*. <https://palangkaraya.go.id/selayang-pandang-2/umkm-sebagai-pilar-penting-perekonomian-palangka-raya/> (accessed Apr. 16, 2020).
- [7] "Dukungan Pemerintah Bagi UMKM Agar Pulih di Masa Pandemi." <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2939/dukungan-pemerintah-bagi-umkm-agar-pulih-di-masa-pandemi> (accessed Apr. 30, 2021).
- [8] F. Siregar and D. Sudrajat, *ENABLING SPACES : Enabling Spaces : MAPPING CREATIVE HUBS IN INDONESIA*. Jakarta Pusat: Centre for Innovation Policy and Governance, 2017.
- [9] C. J. Thompson and Z. Arsel, "The Starbucks brandscape and consumers' (anticorporate) experiences of glocalization," *J. Consum. Res.*, vol. 31, no. 3, pp. 631–642, 2004, doi: 10.1086/425098.
- [10] Y. Soydan, A. Demirer, A. Kapti, T. Engin, and C. Kandilli, "Lighting of Commercial Buildings by Conveying Sunlight," vol. 1, May 2012.
- [11] A. R. Othman and A. A. M. Khalid, "Comparative Performance of Internal Venetian Blind and Roller Blind with Respects to Indoor Illumination Levels," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 101, no. April, pp. 542–553, 2013, doi: 10.1016/j.sbspro.2013.07.227.
- [12] E. Süyük Makaklı, E. Yücesan, and B. Ozar, "Co-Working Space Concept in the Spatial and Urban Context: A Case Study of 'Kolektif House,'" vol. 14, pp. 297–312, Dec. 2019, doi: 10.16947/fsmia.667316.
- [13] Y. B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

- [14] T.-B. Hägglund, "Timelessness as a positive and negative experience," *Scand. Psychoanal. Rev.*, vol. 24, pp. 83–92, Jan. 2001, doi: 10.1080/01062301.2001.10592620.
- [15] O. D. Sanitha, U. Soegijapranata, P. Arsitektur, and I. Manajemen, "BRAND DAN DIGITAL DALAM," vol. 1, no. 1, pp. 10–18, 2021, doi: 10.24167/joda.v1i1.3377.