

PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN SAMOSIR

Desna Ambarita¹, Noor Hamidah², Ave Harysakti³, Anna
Rusdanisari⁴

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Kota Palangka Raya

Correspondent author:

noor.hamidah@arch.upr.ac.id ; desnaamambarita9@gmail.com :

rusdanisari.anna@gmail.com

Abstrak : Tujuan dari perancangan pusat industri kreatif di kabupaten samosir adalah untuk menghasilkan rancangan rancangan pusat industri kreatif dengan dengan pendekatan arsitektur neo vernakular batak toba. Pusat industri kreatif merupakan wadah dimana produk industri kreatif dapat dikembangkan dan dijual. Industri kreatif memerlukan sebuah bangunan yang fungsional menampilkan gambaran kebudayaan sekitar sebagai salah satu strategi promosi dunia industri kreatif. Tampilan bangunan merupakan wajah bangunan yang menjadi elemen penting dalam penyampaian fungsi dan makna dari bangunan. Kabupaten samosir memiliki hunian khas rumah panggung dengan struktur atap pelana, penunjuk arah dua arah, dan penggunaan struktur pasak, yang menggambarkan refleksi sosial masyarakat sekitar danau toba. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang melakukan secara rasional dan logis. Hasil perancangan pada pusat industri kreatif di kabupaten samosir dengan pendekatan arsitektur neo vernakular adalah dicerminkan oleh jabu ereng sebagai gambaran arsitektur vernakular. Desain menggunakan atap bubungan dan dinding yang miring pada bangunan dengan material bangunan modern seperti kaca, baja dan beton.

Kata Kunci : *Museum Budaya, Suku Batak, Parapat Kabupaten Simalungu, Pusat Industri Kreatif*

Abstract : *The people in Parapat Village do not yet have a place to accommodate Batak art and culture. The design of the Cultural Museum was designed as a place to accommodate curiosity about Batak culture, and to find out about the richness of Batak culture. The interest from the public and tourists to the cultural heritage in North Sumatra is an effort to maintain and preserve the culture of the Batak tribe. The Batak Culture Museum in Parapat, Simalungun Regency, is a facility used for the preservation of Batak culture, and a means of educating Batak culture as well as a means of developing arts and culture. The Batak Culture Museum provides facilities for the public in the form of an entertainment room design that provides information on various kinds of culture of the Batak people, educational space for the public/tourists to study Batak culture. The design method used is the qualitative method. The qualitative method is a method that performs rationally and logically. The results of the design for the center of creative industries in Samosir district with a neo vernacular architectural approach are reflected by Jabu Ereng as a picture of vernacular architecture. The design uses a sloping roof and walls in buildings with modern building materials such as glass, steel and concrete.*

Keywords: *Cultural Museum, Batak Tribe, Parapat Simalungun Regency, Creative Industry Centre*

PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah jenis usaha yang sedang berkembang pesat. Apalagi di era milenium seperti saat ini. Banyak anak muda yang sangat tertarik dengan industri kreatif, dan tipe kreatif yang sangat unik dan menjanjikan. Indonesia memiliki 16 industri kreatif, antara lain: arsitektur, periklanan, film / fotografi / video, musik, penerbitan, pasar seni dan budaya, kerajinan tangan, fashion, desain, permainan interaktif, desain web, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, penelitian dan pengembangan. Dalam rangka mengembangkan industri kreatif, pemerintah telah melakukan kajian awal untuk memetakan kontribusi ekonomi industri kreatif. Industri kreatif merupakan bagian dari ekonomi kreatif [1]. Ekonomi kreatif ini mengambil kreativitas sebagai salah satu bentuk daya saing dan menjadikan negara kita ekonomi yang maju. Kabupaten Samosir berupaya menjadikan Pulau Samosir sebagai destinasi wisata kelas dunia [2]. Suhisui adalah lokasi pembangunan Jembatan Tano Ponggol, dan Air Terjun Efrata sebagai wisata alam [2]. Direktur Badan Perencanaan. Pembangunan Daerah mengatakan, Dinas Koordinasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Samosir (2020) berkomitmen membangun sentra industri kreatif di Pantai Indah Situngkir, yang diharapkan bisa menjadi sarana penunjang kegiatan ekonomi kreatif di kawasan Danau Toba [3].

Dalam rangka mewujudkan pengembangan industri kreatif di Kabupaten Samosir, diperlukan pusat yang menjadi tempat berkumpul para pelaku industri kreatif di Kabupaten Samosir [4]. Selain sebagai tempat bertemunya pelaku industri kreatif, tempat ini juga dapat digunakan sebagai wadah sinergi berbagai pemangku kepentingan, antara lain pemerintah, akademisi, pemberi modal, asosiasi pengusaha dan peserta industri kreatif, yang dapat membantu pengembangan industri kreatif di Kabupaten Samosir [5]. Industri kreatif di Samosir memiliki potensi yang besar untuk pengembangan industri kreatif, karena di daerahnya terdapat berbagai produk dari industri kreatif sebelumnya, seperti: tenun, ulos, diversifikasi produk tenun, pandan dan eceng gondok, ukiran, pahat batu, gerabah, bambu kerajinan tangan, sablon, makanan khas Samosir (seperti biji rodin, kopi lausanne dan kreativitas musik lokal). Secara umum kerajinan tangan ini berasal dari kearifan budaya lokal dan memiliki nilai budaya yang tinggi, sehingga Warisan budaya nenek moyang Bangsa Batak perlu dilestarikan dan dikembangkan [6].

Pusat industri kreatif Kabupaten Samosir diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan kreator Kabupaten Samosir sehingga mampu menunjang perekonomian masyarakat dan menyerap tenaga kerja Kabupaten Samosir. Pusat industri kreatif Kabupaten Samosir dirancang dengan metode pendekatan yang dapat menampilkan citra kebudayaan yang ada di Kabupaten Samosir yang menarik untuk semua masyarakat. Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah mendapatkan rancangan pusat industri kreatif dengan dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular Batak Toba [7]. Manfaat yang dapat diberikan melalui perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir ini, antara lain: (a) Mengumpulkan dan mempelajari pengertian, karakteristik, jenis persyaratan dari Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir. (b) Mempelajari arsitektur Neo Vernakular, (b) Menentukan kriteria variabel ruang untuk bangunan Pusat Industri Kreatif dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. (c) Menganalisa kebutuhan ruang (ruang luar dan ruang dalam) pada pusat industri kreatif. (d) Menghasilkan pendekatan konsep dan konsep rancangan desain pusat industri kreatif.

METODE

Metode yang digunakan metode kualitatif dalam penulisan ini sebagai berikut [8]: (1) metode pengumpulan data, diperoleh melalui: (a) Data Primer merupakan data secara langsung dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Pengumpulan data primer ini dilakukan dengan cara studi banding, melakukan pengamatan dan peninjauan secara langsung pada objek lokasi studi banding namun berhubung ada pandemi Covid-19 sebelum melakukan studi banding langsung ke lokasi yang berada di Bandung, maka hanya melakukan studi banding literatur. Data Sekunder merupakan data dari hasil studi pustaka atau literatur, yang digunakan untuk mempelajari referensi yang berkaitan dengan masalah dan subyek yang akan dibahas [9]. Literatur di dapatkan melalui buku, jurnal dan media lainnya. Literatur dalam hal ini berupa literatur tentang karakteristik Pusat Industri Kreatif dan studi banding literaturnya, serta teori pendekatan *arsitektur Neo Vernakular* dan studi preseden penerapannya, sehingga didapatkan sebuah kesimpulan untuk menerapkan ke proses rancangan, (2) Analisis metode perancangan, adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan dalam mengembangkan ide rancangan pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir [7].

Metode perancangan yang di gunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data-data antara lain: studi literatur, studi preseden, dan studi banding [10]. Analisa potensi kawasan antara lain: (1) dasar pertimbangan pemilihan lokasi (2) standar luasan rencana bangunan dan lahan (3) analisa lingkungan dan site (4) identifikasi keunggulan lokasi [11].

Analisa perancangan melalui tahap berikut: a. Analisa dalam merancang dilakukan dengan lengkap, bahkan bisa sampai melalui tahap pengujian. b. Bukan rancangan yang dilakukan dengan coba- coba, namun rancangannya penuh dengan makna serta logis. (3) Sintesis, Sintesis merupakan tahapan kelanjutan dari tahap analisis, yaitu dengan memutuskan hasil dari alternatif-alternatif yang muncul pada tahap analisis. (4) Kesimpulan, merupakan hasil akhir yang menyimpulkan penerapan desain pada Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir yang berdasarkan hasil analisis [12].

Berdasarkan kriteria dan hasil penilaian dari kedua alternatif Lokasi tersebut, maka lokasi yang terpilih adalah alternatif 1 terletak di kawasan Pantai Situngkir, Jalan Raya Simanindo Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir dengan batas-batas wilayah lokasi antara lain Utara : lahan hijau dan pantai situngkir; Barat : Lahan Hijau / lahan Kosong; Selatan: jalan pantai situngkir; Timur : Jalan lintas kecamatan simanindo. Kawasan Pantai Situngkir memiliki kelebihan dari kriteria yang di tentukan dalam pemilihan lokasi seperti tertera pada Gambar 1 [7].



Gambar 1. lokasi site
sumber: google maps (2021)

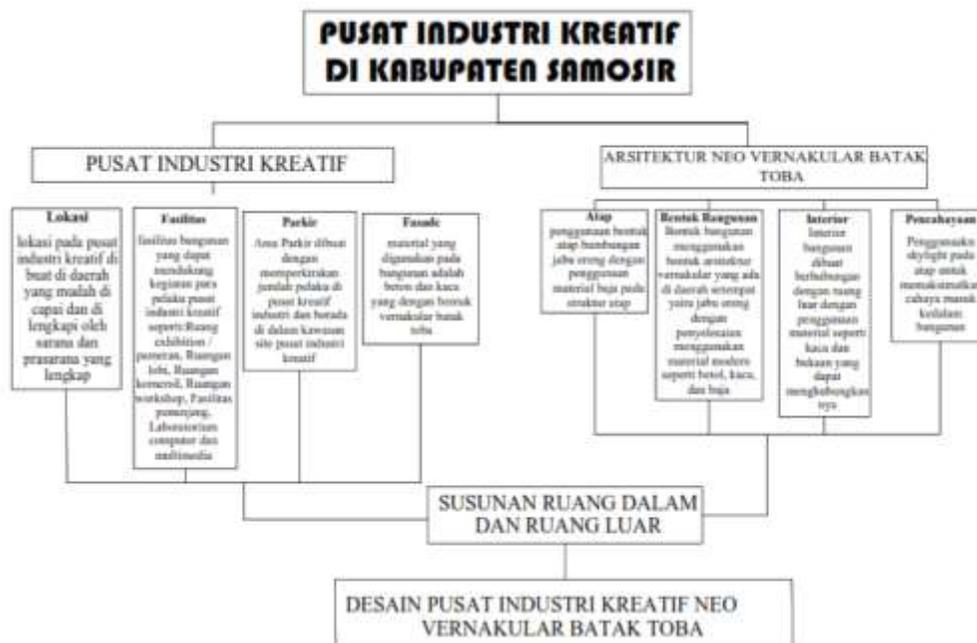
Eksisting lokasi terpilih pertimbangan antara lain: (1) Lokasi ini tidak berkontur dan juga

merupakan lahan kosong; (2) Aksesibilitas sangat mudah dijangkau, tidak ada kemacetan Kondisi jalan yang baik; (3) Luas lahan sebesar 2.3 Ha; (4) Kelengkapan sarana dan prasarana pada lokasi cukup memadai bangunan pusat industri kreatif dan utilitas yang cukup lengkap, seperti sumber daya listrik, telekomunikasi, dan sumber air bersih; (5) Kondisi lingkungan yang sangat mendukung, karena lokasi ini dekat dengan area wisata Pantai Situngkir dan Pantai Parbaba yang menjadi tempat wisata yang banyak diminati oleh masyarakat [10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

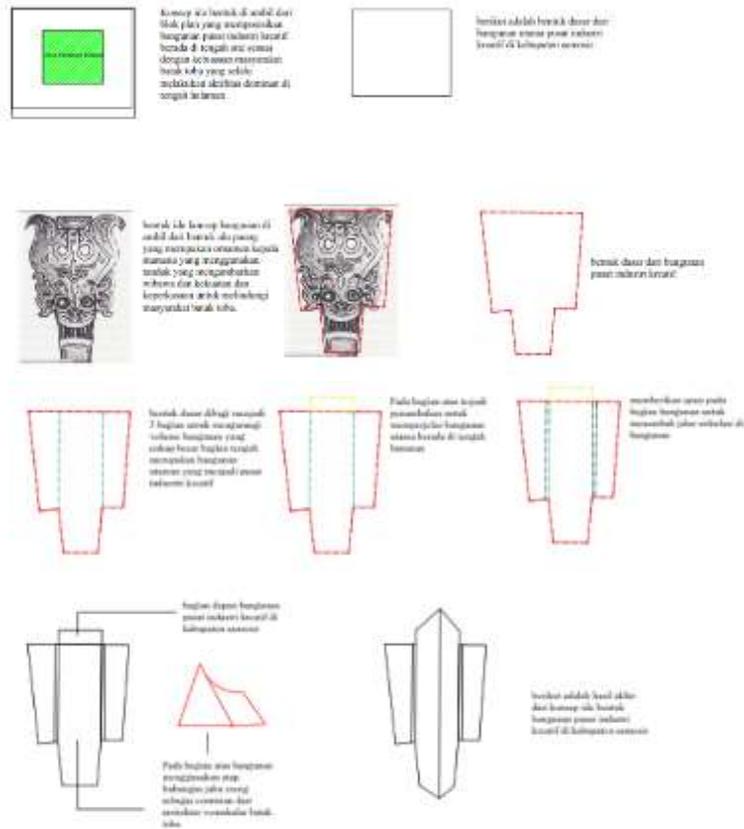
Ide bentuk

Ide desain dari rancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten samosir berdasarkan kerangka pikir penulis seperti tertera di Gambar 2 [7].



Gambar 2. Konsep Dasar [7]

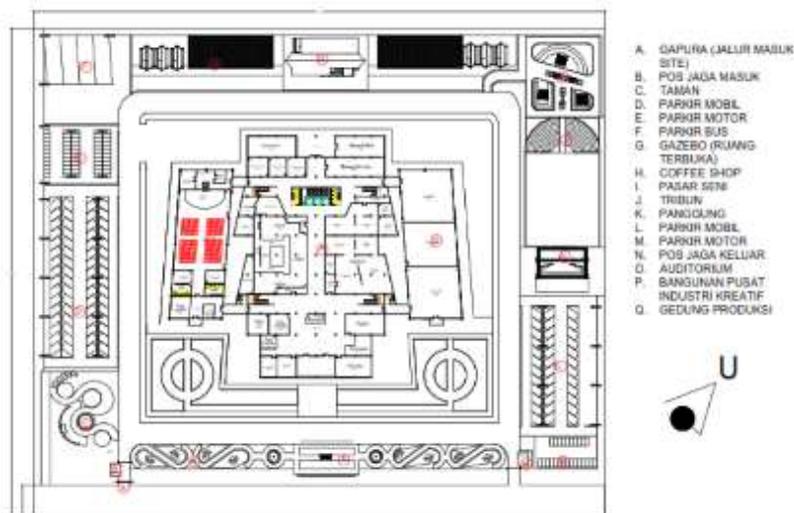
Pendekatan arsitektur pusat industri kreatif di Kabupaten menggunakan pendekatan neo vernakular Batak Toba seperti tertera pada Gambar 3.



Gambar 3. ide bentuk [7]

Layout plan

Layout plan kawasan pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir dapat dilihat pada Gambar 4 berikut



Gambar 4. layout plan [7]



Gambar 7. Perspektif lingkungan [7]

Perspektif Bangunan

Perspektif bangunan di pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir menggunakan arsitektur neo vernakuler seperti terlihat pada gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Perspektif bangunan [7]



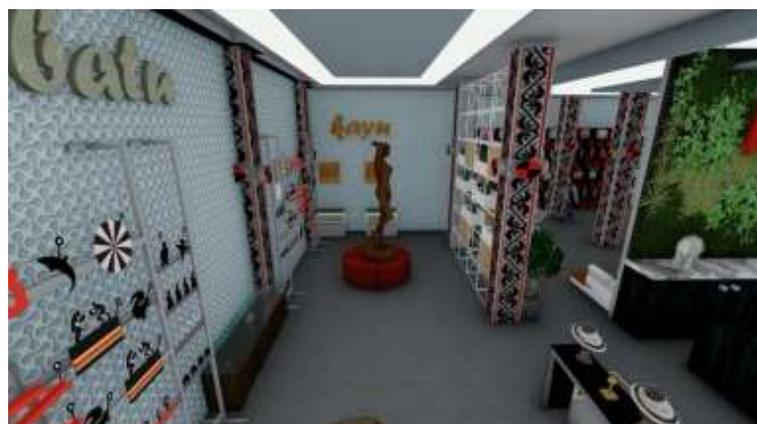
Gambar 9. Perspektif bangunan [7]

Perspektif Interior

Perspektif interior pusat industri kreatif di Kabupaten Samosir dapat dilihat pada gambar 10 dan 11



Gambar 10. Perspektif interior galeri kriya [7]



Gambar 11. Perspektif interior galeri kriya [7]



Gambar 12. Perspektif interior galeri fashion [7]

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil pembahasan perancangan diperoleh kesimpulan bahwa untuk menyelesaikan permasalahan bentuk dan tatanan pola massa bangunan dapat dipertimbangkan konsep pencahayaan dan sirkulasi udara di ruang dalam museum, bukaan pada *fasade* dengan menentukan besaran pencahayaan alami dan sirkulasi udara dalam museum. Sirkulasi udara pada ruang dalam dipengaruhi oleh arah angin yang membentuk pola bukaan pada bangunan untuk mengalirkan udara dan angin ke dalam bangunan. Secara umum pola bukaan pada bangunan memberikan sirkulasi udara dan penghawaan yang baik bagi ruang dalam yaitu pengunjung museum dan pengelola museum, juga memperindah estetika bangunan Museum Budaya Batak. Dari analisa pencahayaan dan sirkulasi udara alami, dapat disimpulkan bahwa tatanan massa, letak bangunan, bukaan pada museum memiliki pengaruh yang sangat besar untuk menentukan kualitas pencahayaan dan penghawaan alami di ruang dalam sebagai perawatan barang-barang di Museum Budaya Batak di Parapat Kabupaten Simalungun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Geertz, Hildred. 1981. Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia. *Internasional Council of Museum (ICOM), Tahun 2008.*
- [2] Wiyono E. 2001. Desain pada konteks Kebudayaan. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021*
- [3] Budiharjo E.1997. *Arsitektur Sebagai Warisan Budaya.* Penerbit Djambatan.
- [4] Sutedjo S., B., 1980. *Arsitektur adalah Cermin Kebudayaan*
- [5] Rambe S, Yunita. 2019. Analisis Arsitektur pada Rumah Tradisional Batak Toba di Kabupaten Toba Samosir, Balige. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research) Volume 3 Nomor 1 Tahun 2019 hal. 47-60*
- [6] Regita, R. 2018. Kajian Bentuk, Fungsi Dan Makna Ragam Hias Rumah Bolon Simalungun Berdasarkan Tatanan Sosial Budaya Masyarakat Simalungun. *Jurnal ARTic Volume 2, Tahun*
- [7] Ambarita D., 2020. Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Samosir. *Tugas Akhir tidak dipublikasikan hal 1-120.* Jurusan/ Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.
- [8] Groat Wang and Linda. 2001. *Research Method.*
- [9] Hamidah N., dkk. 2014. Kajian Transportasi Sungai untuk Menghidupkan Kawasan

Tepian Sungai Kahayan Kota Palangka Raya. *Jurnal Tata Loka* Volume 16 Nomor 1, Februari 2014, 1-17

- [10] Hamidah N., dkk. 2021. Merancang Museum Sejarah Kota Seribu Sungai di Kota Banjarmasin. *Jurnal Teknik*, Volume 15, Nomor 2, Oktober 2021, hal : 120-129.
- [11] Hamidah N., dkk. 2022. Resort Berbasis Perkampungan Tradisional Batak Toba Di Kabupaten Humbang Hasundutan. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, Volume 14, Nomor 2, Desember 2022, hal : 75-86.
- [12] Malber J, C. 2021. Museum Budaya Batak di Parapat Kabupaten Simalungun, *Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur FT-UPR, Tidak Dipublikasikan.*