

Rancangan Pusat Kreativitas Pemuda di Kabupaten Gresik dengan Tema Arsitektur Kontemporer

Abdullah Dani Fadhlur Rohman¹, Wiwik Widyo Widjanti², dan Firdha Ayu Atika³

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,

Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya^{1,2,3}

e-mail: dani.armadyah@gmail.com

ABSTRACT

Gresik Regency is known as a regency with many factories, but the number of unemployments in Gresik is still relatively high. The unemployment rate is dominated by productive ages. On the other hand, Gresik Regency has the potential in the creative field which is quite developed over time and the development of technology. The creativity is currently also growing, especially in the fields of graphic design, photography, painting and graffiti or murals. However that creativity can't be developed because there is no facility that accommodates creators and art community to discuss each other and develop their artistry. Therefore, the design of the youth creativity centre in Gresik Regency is expected to be able to facilitate creators and the art community to hone their skills so that they can compete and produce high selling points. By carrying the theme of contemporary architecture, it will produce an iconic building design that is easy to remember and recognize its function. The design is supported by the Dynamic Macro Concept with the Responsive Micro Concept of Land Arrangement which is expected to respond to the surrounding conditions, the Symbolic Micro Concept which transforms the shape of the damar brackets which is a typical art of the Gresik District, and the Micro Concept of Expressive Space where the room will be designed with many colors reflecting a creativity. Thus, it is expected that the creators can feel comfortable and more enthusiastic to create new works, ideas, imaginations and innovations.

Keywords: *Art, Creative, Creativity Center, Contemporary, Damar Kurung*

ABSTRAK

Kabupaten Gresik dikenal dengan kabupaten banyak pabrik, namun jumlah pengangguran di Gresik masih tergolong tinggi, yang mana angka pengangguran tersebut didominasi oleh usia produktif. Disisi lain kabupaten Gresik memiliki potensi dibidang kreatif yang cukup berkembang seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi. kreativitas saat ini juga semakin berkembang terutama dalam bidang desain grafis, fotografi, seni lukis dan graffiti atau mural. Namun kreativitas tersebut belum bisa dikembangkan karena belum adanya fasilitas yang mawadahi para kreator dan komunitas seni untuk saling berdiskusi dan mengembangkan bakat mereka. Maka dari itu perancangan pusat kreativitas pemuda di Kabupaten Gresik ini diharapkan bisa untuk memfasilitasi para kreator dan komunitas seni untuk mengasah keahlian mereka supaya mampu bersaing dan menghasilkan nilai jual yang tinggi. dengan mengusung tema arsitektur kontemporer akan menghasilkan desain bangunan yang ikonik yang mudah untuk diingat dan dikenali fungsinya. Didukung Konsep Makro Dinamis, dengan Konsep Mikro Tatanan Lahan Responsif yang diharapkan bisa merespon keadaan sekitar, konsep Mikro Bentuk Simbolis yang mentransformasikan bentuk damar kurung yang mana merupakan kesenian khas kabupaten Gresik, dan Konsep Mikro Ruang Ekspresif yang mana ruangan akan didesain dengan banyak warna yang mencerminkan sebuah kreativitas. Dengan demikian diharapkan para kreator bisa nyaman dan lebih semangat untuk menciptakan karya, ide, imajinasi dan inovasi yang baru.

Kata kunci : Damar Kurung, Kontemporer, Kreatif, Pusat Kreativitas, Seni

PENDAHULUAN

Kabupaten Gresik memiliki potensi dibidang kreatif yang berkembang cukup baik. Bisa dilihat dari minat generasi muda milenial yang meningkat di bidang industri kreatif seiring berkembangnya teknologi saat ini terutama dibidang desain grafis, desain komunikasi visual, tentu saja karya mereka memiliki nilai jual yang menguntungkan. Di kabupaten Gresik juga terdapat golongan komunitas dan organisasi dibidang kesenian seperti Komunitas Seni Rupa Gresik, *Simple Art, Power Art Gresik*, Besali Seni Gresik,

Komunitas Drawing Gresik dan kesenian di bidang digital yang banyak diminati kalangan pemuda saat ini. Akan tetapi kreativitas mereka terhalang oleh tidak adanya fasilitas atau wadah yang mewadahi kegiatan mereka

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan fasilitas untuk membenahi dan mengekspresikan karya mereka sekaligus melatih kemampuan yang mereka miliki. maka Perencanaan Dan Perancangan Pusat Kreativitas Pemuda Di Kabupaten Gresik diharapkan bisa memenuhi kebutuhan mereka serta mendorong semangat pemuda untuk berkreasi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang juga diharapkan mampu memberikan solusi pemerintah dalam mengurangi tingkat pengangguran di kota Gresik. Dengan menerapkan tema Arsitektur Kontemporer didasari oleh gaya desain kontemporer yang unik dan berkembang mengikuti zaman ini mencerminkan sebuah kreativitas yang tidak ada batasnya dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba, gaya arsitektur ini didasari oleh semangat perubahan yang berakar dari revolusi Industri di Inggris [1]. Arsitektur kontemporer menonjolkan bentukan-bentukan yang unik, diluar kebiasaan, tidak monoton, atraktif, simbolik dan kompleks. Permainan warna dan bentuk pada arsitektur kontemporer bisa menciptakan daya Tarik tersendiri dari bangunan, selain itu permainan tekstur juga sangat penting untuk menciptakan daya Tarik pada bangunan yang akan menjadikan bentuk yang kekinian. Penerapan tema Arsitektur Kontemporer pada desain ini didasari oleh gaya desain kontemporer yang unik dan berkembang mengikuti zaman ini mencerminkan sebuah kreativitas yang tidak ada batasnya.

Damar Kurung (Damar = pelita, sedangkan kurung = ditutupi) merupakan pelita yang dikurung atau ditutupi, yang sebelumnya sudah dikenal sejak zaman sunan Prapen, yang sekarang dikenal sebagai karya Masmundari dengan gaya naifnya [2]. Damar kurung terbuat dari kerangka bambu atau kayu yang dilapisi kertas pada setiap sisinya dengan dipenuri lukisan yang menceritakan kehidupan sehari-hari. Seperti pasar, jalan, masjid, pantai dan suasana rumah tangga. Damar kurung merupakan salah satu peninggalan karya tradisi sejak era Kerajaan Giri Kedaton yang masih dilestarikan sampai dengan saat ini [3]. Giri Kedaton merupakan situs bersejarah peninggalan Islam yang memiliki nilai historis tinggi, terkait dengan penyebaran agama Islam dan cikal bakal pemerintahan di Kabupaten Gresik [4]. Oleh karena itu, Damar kurung akan menjadi bentukan utama pada bangunan karena merupakan kesenian khas dari Kabupaten Gresik.

Kreativitas adalah suatu kemampuan umum menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan memberikan gagasan-gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya [5]. Dengan adanya fasilitas yang mewadahi kreativitas maka akan menjadikan tempat untuk melatih skill para pelaku seni sehingga menjadikan nilai jual yang tinggi.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan bantuan data-data yang sudah pasti dan mudah dimengerti. Pengumpulan data terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer yang diperoleh dari wawancara yang dengan cara melakukan studi banding lapangan atau survei dan data sekunder yang diperoleh dari dokumen-dokumen garfish, catatan, foto, video dengan cara melakukan studi banding literatur.

Data tersebut dianalisis secara deskriptif dengan pembuatan program arsitektur (*architectural programming*) proses pengumpulan informasi, analisis dan pembuatan rekomendasi untuk keberhasilan suatu rancangan [6]. Pencarian fakta kondisi sebenarnya kemudian memilih informasi desain untuk mendukung pengambilan keputusan (*issue*)

yang akan menghasilkan *goals* dengan mempertimbangkan fungsi *performance requirement* yang dituangkan menjadi ide-ide yang menghasilkan konsep rancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil metode penelitian kualitatif yang didapat dari data primer dan sekunder yang dilakukan dengan cara studi banding lapangan dan literatur akan dilakukan pengolahan data yang akan disesuaikan dengan program atau kebutuhan ruang dan analisa tapak dan juga membuat program rancangan yang akan menghasilkan konsep rancangan.

1. Program Ruang

Perencanaan dan perancangan pusat kreativitas pemuda di kabupaten Gresik ini memiliki beberapa fasilitas yang di kelompokkan menjadi. (1) Fasilitas Utama (a) Pendapa (b) Loby (c) Ruang Galeri (d) Ruang Pengembangan Ide (Student Lounge) (e) Ruang Kelas (f) Toko Desain (g) Ruang Komputer (Studio Desain Grafis) (h) Studio Fotografi (i) Studio Melukis. (2) Fasilitas Penunjang (a) Kafetaria (b) Musholla (c) Keamanan (d) Ruang Kesehatan (e) Perpustakaan. (3) Fasilitas Penerima (a) Dropping Area (b) Pos Satpam (c) Parkir Mobil, Sepeda Motor Dan Sepeda Pengelola (d) Parkir Bus, Mobil, Sepeda Motor Dan Sepeda Pengunjung (4) Fasilitas Pengelola (a) Kantor Pengelola (b) Staff Pengajar (c) Ruang Rapat (d) Ruang Arsip (e) Toilet (f) Kamar mandi (g) Gudang. (5) Fasilitas servis (a) Toilet (b) Ruang Panel Pusat (c) Ruang Pompa (d) Ruang Generator (e) Ruang Trafo (f) Gudang (g) Loading Dock (h) Ruang AC. Dengan total besaran kebutuhan ruang dan organisasi ruang keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 1. Organisasi Ruang Keseluruhan

Nama Fasilitas	Besaran
Fasilitas Utama	2462 M ²
Fasilitas Penunjang	830 M ²
Fasilitas Penerima	1418 M ²
Fasilitas Pengelola	511 M ²
Fasilitas Servis	272 M ²
Total	5483 M²

2. Lokasi Tapak



Gambar 1. Lokasi Tapak

Lokasi lahan berada di Jl. Jakarta, Karanggondang, Yosowilangun, Kec. Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Dengan luas tapak yang dipilih 2 Ha. Berada di area fungsi lahan perdagangan dan jasa. Sesuai data dari Kabupaten Gresik tahun 2010 – 2030. Lokasi sangat strategis, berada di kawasan yang berkembang serta dekat dengan fasilitas lainnya dan juga akses menuju lahan sangat mudah. Dengan peraturan sebagai berikut : KDB (Koefisien Dasar Bangunan) maksimum 60%, KDH (Koefisien Dasar Hijau) minimum 30%, KLB (Koefisien Lantai Bangunan) maksimum 2, Ketinggian bangunan maksimum 4 lantai, GSB (Garis

Sempadan Bangunan) minimum 5 meter. Adapun Batas utara dengan Lahan Kosong dan Pemukiman Warga, Batas timur dengan GKB Convex, Batas barat dengan Lahan Kosong dan PT. Bahtera Abadi Gas, Batas selatan dengan Lahan Kosong dan Ruko Metro Park [7].

3. Konsep Rancangan

Pada rancangan pusat kreativitas pemuda di Kabupaten Gresik ini menggunakan tema Arsitektur Kontemporer yang akan menghasilkan bentuk yang unik, atraktif dan simbolik. Dengan mengangkat Konsep Makro (Dinamis) pergerakan yang digunakan sebagai symbol bentuk dari fungsi objek yang mawadahi Kreativitas yang terus berkembang. Konsep Mikro Tatanan Lahan (Responsif) Sebuah tatanan lahan yang menggambarkan karakter pengguna dan merespon keadaan sekitar supaya pengguna merasa nyaman untuk memakai fasilitas. Konsep Mikro Bentuk (Simbolis) sebuah perihal pemakaiansymbolatau lambang untuk mengekspresikan ide-ide secara arsitektural. Dan juga sebagai prinsip arsitektur kontemporer. Konsep Mikro Ruang (Ekspresif) Menciptakan suasana ruangan yang semenarik mungkin yang mampu untuk mendorong semangat para kreator untuk menemukan ide dan inovasi baru serta menjadikan ruang yang nyaman.dengan adanya konsep makro dan mikro tersebut akan memudahkan untuk mencapai sebuah tema yaitu Arsitektur Kontemporer

4. Hasil Rancangan

Tatanan Lahan



Gambar 2. Tatanan Lahan

Lokasi lahan berada di Jl. Jakarta, Karanggondang, Yosowilangun, Kec. Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Dengan peruntukan lahan perdagangan dan jasa sesuai dengan fungsi dari bangunan ini yaitu untuk melatih kemampuan yang akan membuka jasa desain dan menjual hasil karya dari para seniman. Tatanan lahan menerapkan konsep Responsif, menerapkan tatanan lahan yang tidak simetris supaya pengguna tidak mudah bosan dan menggunakan pola paving abstrak untuk menggambarkan kreativitas sesuai dengan karakter pengguna fasilitas. Penerapan vegetasi untuk merespon keadaan iklim sehingga area lahan menjadi nyaman dan teduh.

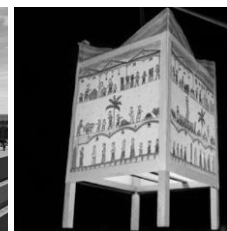
Bentuk



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. a) View Mata Burung Dari Depan , b) View Mata Burung, c) Damar Kurung

Sebuah desain arsitektur harus mempertimbangkan lokalitas budaya serta memanfaatkan sekitar guna terciptanya bentuk bangunan yang memiliki budaya daerah tertentu sehingga rancangan bentuk menerapkan konsep Simbolis yaitu sebuah perihal pemakaian simbol atau lambang untuk mengekspresikan ide-ide secara arsitektural yang akan dapat diperlihatkan melalui jati diri suatu karya arsitektur sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan langgam [8].

Dalam rancangan ini simbolis mengambil bentuk dari kesenian khas Kabupaten Gresik yaitu damar kurung yang mana diaplikasikan pada bentuk bangunan utamanya. bisa dilihat dari tonjolan berbentuk segi tiga pada bagian atas bangunan yang mengadopsi dari bentuk damar kurung, serta pada bagian fasad bangunan dengan adanya secondary skin menggambarkan bentuk damar kurung yang terbungkus dan juga berfungsi sebagai untuk meminimalisir panas matahari yang masuk ke dalam ruangan. Pada bagian dalam secondary skin terdapat *lighting* yang mencerminkan gambaran dari lentera damar kurung dan juga pengaplikasian warna utama damar kurung yaitu merah, kuning, hijau dan biru.

Ruang



Gambar 4. a) Suasana Ruangan Galeri, b) Penyajian Hasil Karya, c) Bentuk Damar Kurung Sebagai Media Penyajian Karya

Adapun keterkaitan hubungan yang fungsional antara kegiatan yang dilakukan dan diterapkan secara berdekatan maupun sebaliknya sehingga pemilihan rancangan ruang menerapkan konsep Ekspresif yaitu Menciptakan desain ruangan yang mampu untuk memberikan suasana yang menarik, memikat, serta nyaman bagi para pengunjung sehingga mampu untuk memunculkan kesan dan dapat menggambarkan ekspresi diri serta membuat pengunanya merasa nyaman [9].

Pengaplikasian aksesoris warna pada bagian sudut ruangan akan mengekspresikan kreativitas dan akan menjadikan ruang yang menarik sehingga para kreator bisa nyaman dan mudah untuk mencari ide dan inovasi baru. Mengadopsi bentuk damar kurung pada bentuk tempat *display* karya 2 dimensi akan mengekspresikan kesenian Kabupaten Gresik.

KESIMPULAN

Rancangan pusat kreativitas pemuda di Kabupaten Gresik ini merupakan sebuah fasilitas yang mewadahi para seniman dan komunitas seni yang bergerak dibidang seni lukis dan seni digital yang akan menyediakan fasilitas yang akan mendukung mereka untuk mengembangkan bakat sehingga akan menjadikan nilai jual yang tinggi dan mampu untuk bersaing didalam maupun diluar negeri.

Alasan pemilihan lokasi rancangan pusat kreativitas pemuda ini di Kabupaten Gresik karena melihat Kabupaten Gresik memiliki potensi dibidang kreatif yang berkembang. dapat dilihat dari meningkatnya minat di bidang industri kreatif namun belum adanya fasilitas yang menunjang kebutuhan mereka.

Menggunakan Tema Arsitektur Kontemporer yang menampilkan gaya bangunan yang terus mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kreativitas yang akan terus berkembang, selain itu Arsitektur Kontemporer akan menarik perhatian banyak orang karena bentuknya yang unik, atraktif diluar kebiasaan dan simbolis.

Dengan mengaplikasikan konsep makro dinamis akan menjadikan desain yang tidak monoton, dan berkembang sesuai dengan kreativitas yang akan terus berkembang dari waktu ke waktu. Mengaplikasikan konsep mikro tatanan lahan responsif akan menghasilkan tatanan lahan yang merespon keadaan sekitar dengan adanya pengaplikasian vegetasi yang akan merespon keadaan iklim yang cenderung panas akan bisa terasa teduh, dengan adanya banyak bangku taman akan menjadikan tempat para kreator untuk mencari inspirasi, inovasi dan ide yang baru, serta penggunaan sirkulasi linier untuk mempermudah pengunjung memahami sirkulasi pada area tapak. Pengaplikasian konsep mikro bentuk simbolis akan menghasilkan bentuk yang unik sesuai dengan tema arsitektur kontemporer, menggunakan bentuk damar kurung untuk mencerminkan kesenian khas dari Gresik, dengan mengolah bentuk damar kurung akan menjadikan bangunan yang dinamis yang akan bisa menarik perhatian banyak orang untuk mengunjungi dan memakai fasilitas yang ada. Menggunakan konsep mikro ruang ekspresif akan mempermudah para kreator untuk menemukan inspirasi dan ide baru dengan cara mengaplikasikan banyak warna pada ruangan akan merangsang otak para kreator untuk cepat menemukan ide, bentuk furniture yang menyerupai damar kurung pada display karya 2D pada ruangan galeri akan memperkenalkan kesenian khas Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Hilberseimer, *Contemporary Architecture: Its Roots and Trend*, First Edit. Chicago: PAul Theobald and Company, 1964.
- [2] I. I. Koeshandari, *Damarkurung dari Masa ke Masa*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur, 2009.
- [3] A. Hafizh and Artono, "Perkembangan Kerajaan Giri Kedaton Tahun 1548-1605," *Hist. Educ.*, vol. 11, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/41852>.
- [4] F. A. Atika, "Pola Permukiman Di Sekitar Situs Bersejarah Giri Kedaton," *Hist. Educ.*, vol. 19, pp. 68–76, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jam/article/view/3020>.
- [5] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- [6] D. P. Duerk, *Architectural Progamming : Information Management for Design*, Illustration. United States of America: Van Nostrand Reinhold, 1993.
- [7] P. K. Gresik, "Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gresik Tahun 2010 - 2030," Gresik, 2011.
- [8] E. Kristiani, W. W. Widjajanti, and F. H. Hendra, "Shape and space: Banyuwangi opera house with a coastal enviromental approach," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2021, vol. 1833, no. 1, doi: 10.1088/1742-6596/1833/1/012021.
- [9] W. W. Widjajanti, "Karakteristik Sosial-Ekonomi Nelayan Pada Kawasan Wisata Pantai Sebagai Dasar Perencanaan Pengembangan Kawasan," *Architecture*, no. Pengembangan Karakteristik Sosial, pp. 1–8, 2013, [Online]. Available: <http://jurnal.itats.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Karakteristik-Sosial-Ekonomi-Nelayan-pada-Kawasan-Wisata-Pantai-sebagai-Dasar-Perencanaan-Pengembangan-Wilayah-2004.pdf>.