

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Kreatif adalah kota yang mengapresiasi nilai-nilai kearifan lokal, gagasan dan inisiatif untuk mengembangkan Kota Kreatif diperlukan adanya penekanan terhadap proses penciptaan inovasi dan bakat individu. Mewujudkan Kota Kreatif banyak cara yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat kota tersebut. Kota Kreatif dalam penerapannya memiliki banyak jenis diantaranya Kota Kreatif berbasis desain, Kota Kreatif berbasis kerajinan, Kota Kreatif berbasis musik, Kota Kreatif berbasis Media Art dan lain – lain. Suatu kota dapat memilih jenis basisnya sesuai dengan potensi kotanya untuk kemudian diajukan sebagai Kota Kreatif ke UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization).<sup>1</sup>

Salah satu kota di Indonesia yang mengajukan proposal ke UNESCO untuk dijadikan sebagai Kota Kreatif adalah Kota Surakarta. Namun untuk menjadikan Kota surakarta sebagai Kota Kreatif diperlukan adanya pembenahan infrastruktur yang ada, seperti membangun galeri kota, gedung cagar budaya Pasar Gedhe kota dan pusat desain. Pembenahan infrastruktur tersebut akan sangat menunjang lolosnya Kota Surakarta untuk dinobatkan sebagai Kota Kreatif oleh UNESCO.<sup>2</sup>

Kota Surakarta memiliki banyak kegiatan seni pertunjukan, festival, tradisi budaya, dan lain – lain. Penggiat kreativitas di Kota Surakarta yang dinaungi oleh SCCN (surakarta Creative City Network) mengusulkan untuk membangun suatu Galeri Kota. Galeri Kota Surakarta dapat dijadikan oleh masyarakat sebagai ruang kreasi yang dapat menghasilkan kreativitas. Tujuan lain dari dibangunnya Galeri Kota Surakarta selain sebagai wadah kreativitas masyarakat, juga dijadikan sebagai Tourism Center (Pusat Pariwisata) dimana wisatawan asing maupun lokal dapat mencari segala informasi tentang kota hanya

dalam satu tempat/bangunan.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Dirjen Kebudayaan Kemendikbud, Angga B. Nasution ([rri.co.id/surakarta](http://rri.co.id/surakarta))

<sup>2</sup> Nurul Ashida Bustomi, 25 Jan 2018, 16:20 WIB (<https://surakarta.liputan6.com>)

<sup>3</sup> Kompas.com/kabarbudaya, 2015, Kadek Malawi

Galeri Kota Surakarta seperti yang direncanakan akan menjadi suatu bangunan yang menampilkan informasi kota, kebudayaan, sejarah, dan karya – karya seniman lokal. Galeri Kota yang difungsikan untuk menunjang kebutuhan edukasi, informasi, dan pusat kreativitas tersebut akan diletakkan pada salah satu bangunan pasar yang berada di pusat Kota SOLO yakni Pasar Gedhe Hardjonagoro.<sup>4</sup>

Dengan Kondisi Pasar Gede yang sekarang, pemerintah Surakarta sangat menekankan bahwa nantinya Galeri tersebut dapat dibangun dengan menerapkan Pendekatan Adaptive Reusedi dalamnya, selaras dengan motto Kota Surakarta yaitu “Indah Kotaku, Bersih Kotaku, Berseri Kotaku”, yang dalamnya terdapat makna bawasanya semuanya harus selaras dengan alam, dari mulai pemanfaat material maupun pemanfaat energi yang ada. Tidak hanya Eco Building, pemerintah Surakarta juga ingin bahwa Galeri Pasar Gede nantinya juga dapat mencerminkan kebudayaan SOLO di dalamnya dengan menerapkan ornamen – ornamen khusus yang dapat selaras dengan konsep Pendekatan Adaptive Reuse yang ada. Dengan adanya konsep Pendekatan Adaptive Reusedan Penerapan unsur – unsur kebudayaan SOLO di dalamnya, di harapkan Pasar Gede tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan Kreatif masyarakat Surakarta, namun juga dapat menjadi cerminan Kota yang baik dan majunya peradaban yang berbudaya dan menyatu dengan alam yang selaras dengan misi Kota Surakarta.

---

<sup>4</sup> Bappeda Kota SOLO, Frank Budi ([www.kabarsurakarta.com/news](http://www.kabarsurakarta.com/news))

## 1.2 Identifikasi masalah

Berikut poin penjabaran mengenai identifikasi masalah dalam perancangan Revitalisasi Pasar Gedhe Hardjonegoro sebagai Galeri dengan pendekatan Adaptive Reuse, yaitu sebagai berikut :

1. Konsep alur ruangan pada gedung cagar budaya Pasar Gedhe belum optimal dalam memberikan informasi tentang fase atau urutan peristiwa kehidupan pada budaya jawa.
2. Identitas Gedung Cagar Budaya Pasar Gedhe sebagai gedung cagar budaya Jawa belum terlihat dari sisi desain interior gedung.
3. Penyajian benda koleksi sangat sederhana, material display mulai terjadi kerusakan, kurangnya label keterangan atau informasi mengenai benda koleksi yang ditampilkan, dan peletakan display yang tidak tertata dengan baik.
4. Belum ada fasilitas edukasi mengenai informasi mengenai budaya yang di paparkan pada gedung cagar budaya Pasar Gedhe tersebut secara modern yang sesuai dengan visi gedung cagar budaya Pasar Gedhe yakni “Gedung cagar budaya Pasar Gedhe sebagai pusat dokumentasi, informasi dan media pemkunjungan an serta objek wisata budaya unggulan Jawa tengah dalam hal penerapan media pemkunjungan an serta objek wisata budaya unggulan yang tidak terikat oleh waktu

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota dan Tourism Center Surakarta sebagai berikut :

- a. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe mampu mewujudkan Kota Kreatif Menurut UNESCO pada 2021 ?
- b. Bagaimana Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe menjadi ikon Kebudayaan masyarakat Surakarta ?

- c. Bagaimana misi Adaptive Reuse bangunan dapat diterapkan pada Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe ?

#### 1.4 Tujuan & Sasaran Perancangan

##### 1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta sebagai berikut :

- a. Menjadikan Pasar Gedhe sebagai wadah karya Seniman dan Budayawan dalam meningkatkan Industri Kreatif dan Pariwisata masyarakat Surakarta.
- b. Menjadikan Ornamen Khas SOLO sebagai Identitas Kebudayaan Kota Surakarta.
- c. Menjadikan Cagar Budaya Pasar Gedhe sebagai sarana terwujudnya bangunan dengan konsep Pendekatan Adaptive Reuse yang selaras dengan misi Kota Surakarta.

##### 1.4.2 Sasaran Perancangan

Berikut sasaran dari perancangan Revitalisasi ini adalah untuk mengenalkan kembali keberadaan Seni dari masyarakat sekitar untuk dan kepada pendatang melalui revitalisasi di bidang Interior Arsitektur. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah : Tujuan dari perancangan ini yaitu :

1. Meningkatkan kualitas penyajian sehingga menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi Galeri Pasar Gedhe
2. Memperjelas dan mempertajam konsep alur setiap ruangan sehingga informasi yang ditampilkan tersampaikan kepada pengunjung.
3. Memberikan kesan yang nyata kepada pengunjung sehingga pengunjung dapat merasakan suasana budaya sekitar itu sendiri melalui pendekatan Adaptive Reuse.

#### 1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta diharapkan dapat bermanfaat bagi pemerintah Kota Surakarta, masyarakat, penulis/desainer, dan intitusi.

a. Pemerintah Kota Surakarta

Diharapkan dapat membantu memenuhi tolak ukur keberhasilan dalam menjadikan Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif menurut UNESCO dengan meningkatkan Industri Kreatif dan Pariwisata masyarakat Surakarta.

b. Masyarakat

Memberikan kesempatan dan wadah bagi masyarakat untuk terus bergerak dalam berbagai sektor Industri Kreatif dan Pariwisata agar dapat berkreasi di bidangnya. Diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan tentang Kebudayaan dan Kesenian yang terdapat dalam Kota Surakarta.

c. Penulis / Desainer

Mengembangkan ide gagasan untuk merancang suatu desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi dari fasilitas yang ada. Penulis mendapatkan pengalaman untuk memecahkan masalah- masalah dalam Revitalisasi Desain Interior Pasar Gedhe Sebagai Galeri Kota Surakarta dengan menerapkan ide, gagasan, serta analisis yang dibutuhkan.

d. Institusi

Diharapkan karya ini dapat mengenalkan salah satu perkembangan desain interior dalam dunia akademik dan dapat menambah refrensi sebagai bahan pustaka bagi institusi Telkom Universitas itu sendiri.

## 1.5 Batasan Perancangan

Berikut batasan - batasan pada perancangan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Lokasi Perancangan ini bertempat di Surakarta , yakni jalan Jl. Jend. Urip Sumoharjo, Sudiroprajan, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah . Luas tapak/ site 2.815 m<sup>2</sup> dan luas bangunan terancang 2.175 m<sup>2</sup> tipikal Bangunan ini terdiri atas 2 lantai.
2. Perancangan Interior yang akan di rancang meliputi Tourism Information Area, Workshop dan Training Workshop Area, Area Galeri Kota, Souvenir & Culinary Area .
3. Pengguna hanya di fokuskan untuk pelaku dan pengjung Site terkait , meliputi pengunjung – pengunjung , orang dewasa, seniman masyarakat lokal, wisatawan mancanegara beserta karyawan yang ada di bangunan Galeri tersebut.

## 1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan merujuk pada buku Ilustrasi Desain Interior karya Francis D. K. Ching. Konsep perancangan di dapatkan melalui tahapan-tahapan yang transparan, jelas dan obyektif. Berikut penjabaran metode ini di antaranya , yaitu :

### 1. Pengumpulan Data

#### A. Survey Kunjungan Pertama

- Survey pada perancangan ini dengan melakukan kunjungan langsung dan observasi ke lokasi objek eksisting atau melihat situasi untuk mengetahui permasalahan secara visual
- Sketsa gambar yang perlu
- Melakukan pengukuran ulang untuk menentukan rencana kedepan untuk desain lebih baik

- Rekam data sementara baik foto maupun video
- Memasukan perizinan untuk survey tahap 2

#### B. Survey Kunjungan Kedua

- Melakukan observasi final dengan mencocokkan literature dan memastikan kembali permasalahan yang akan di bahas
- Wawancara  
Wawancara di lakukan degan bertanya kepada staff, ataupun Pedagang terdekat , agar data yang di dapat lebih akurat dan mendapat pengetahuan lebih mengenai objek perancangan. Di lanjutkan dengan menyebar kuisisioner kepada pengguna atau masyarakat surakarta itu sendiri.
- Pengumpulan data sekunder  
Data Sekunder yang di gunakan berupa data – data yang di dapatkan dari buku-buku literatur, e-book, jurnal serta tugas akhir mengenai objek perancangan ini, seperti buku mengenai pendidikan kunjungan maupun mitigasi bencana. Data Sekunder juga di dapatkan dari studi objek serupa.

- Analisis Data Setelah proses pengumpulan data, serta data-data yang di perlukan sudah di peroleh, maka data-data tersebut di olah, dan akan mendapatkan analisis mengenai objek perancangan, seperti permasalahan-permasalahan yang di jumpai saat proses survey berlangsung dan dapat di jadikan sebagai perbandingan terhadap studi preseden yang di pilih Cemeti Art House, Surakarta dan Selasar Sunaryo sebagai studi Banding Galeri lokal.

## 2. Sintesis

- Programming  
Setelah analisis data di dapatkan, selanjutnya di lakukan programming. Programming ini berupa data kebutuhan ruang, sirkulasi, hubungan antar ruang, hubungan antara ruang dan user. Hasilnya akan berpengaruh pada zoning dan blocking. Programming ini dapat berupa tabel bubble diagram, serta matriks.
- Konsep Selanjutnya menentukan konsep. Penentuan konsep berawal dari pembuatan mindmapping terlebih dahulu. Pertimbangan mindmap ini di dapatkan dari hasil analisis permasalahan, kegiatan, pengguna serta aspek pendukung lainnya. Setelah itu akan di dapatkan beberapa kata kunci yang akan merujuk pada konsep yang akan di terapkan.
- Gambar Teknis  
Setelah semua di terapkan, maka akan di visualissikan semua nya pada perancangan. Di terapkan dengan

mengolah layouting, flooring, ceiling, ME, tampak, potongan, serta detail lalu di terapkan pada desan 3D.

### 3. Evaluasi

Setelah semua di kerjakan , terdapatlah hasil akhir (output) yang dapat menjadi solusi dari permasalahan – permasalahan desain yang ada. Lalu membandingkan masing-masing alternative dengan tujuan akhir desain dan kriteria – kriterianya.

## 1.7 Kerangka Berfikir



Alternatif Desain

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I - PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah perancangan, tujuan perancangan, sasaran perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan laporan.

### **BAB II - KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

Bab ini menguraikan mengenai data-data kajian literatur, serta teori dan definisi yang di jadikan sebagai dasar dalam perancangan. Data - data ini di peroleh dari UU mengenai Cagar Budaya , buku, ebook, jurnal, serta karya ilmiah lainnya mengenai objek revitalisasi interior galeri pasar gedhe Hardjonagoro kota Surakarta dengan pendekatan adaptive reuse ini.

### **BAB III–ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan mengenai penjabaran hasil observasi studi banding dari yang setara dan yang berbeda namun masih satu jenis, selain itu juga mendiskripsikan tentang data perancangan yang di ambil sebagai bahan dasar bandingan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan mengenai hasil perancangan yang di terapkan pada perancangan revitalisasi interior galeri pasar gedhe Hardjonagoro kota Surakarta dengan pendekatan adaptive reuse di Surakarta.

### **BAB V – PENUTUP**

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan revitalisasi interior galeri pasar gedhe Hardjonagoro kota Surakarta dengan pendekatan adaptive reuse ini, serta saran untuk perancangannya.

