

PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KOTA BITUNG *Arsitektur Kontemporer*

Maulana A.A. Mardjuni¹, Frits O.P Siregar², Michael M. Rengkung³

¹Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

Email : maulanamardjuni@gmail.com

Abstrak

Industri kreatif merupakan proses kreasi, kreativitas serta gagasan seseorang ataupun sekelompok orang sanggup menghasilkan suatu karya, tanpa memanfaatkan sumber daya alam, serta bisa dijadikan produk ekonomi buat penciptaan. Dengan potensi adanya kreatifitas masyarakat yang begitu antusias dalam Industri kreatif dan juga UMKM yang dalam kaitannya dengan letak objek di Kawasan pusat pertumbuhan di Kota Bitung, maupun fungsi objek desain yang menerapkan konsep Arsitektur Kontemporer dalam rangka pembentukan wajah baru untuk Kota Bitung sebagai Kota yang dinamis atau akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman layaknya seperti Arsitektur Kontemporer dan juga Kreatifitas Masyarakat.

Kata kunci : Bitung, Pusat Industri Kreatif, Arsitektur Kontemporer

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bitung adalah salah satu kota di Provinsi Sulawesi Utara. Kota ini memiliki perkembangan yang cepat karena memiliki dermaga/pelabuhan yang menekan percepatan pembangunan. Kota Bitung dapat disebut pula sebagai kota industri. Badan Pusat Statistik Kota Bitung pada tahun 2021 menulis jumlah masyarakat kota Bitung pada tahun 2020 mencapai 225.134 jiwa, dengan kepadatan penduduk yaitu 718 jiwa/ km², dan masyarakat kota Bitung mulai mempunyai semangat untuk berkreasi yang dapat dilihat dari berbagai macam kegiatan-kegiatan dan munculnya berbagai macam organisasi yang berhubungan dengan industri kreatif.

Potensi industri kreatif di Kota Bitung berkembang pesat dengan sektor unggulan fotografi, fashion, musik. Animasi/film, broadcasting, arsitektur, desain interior, kriya, seni rupa dan juga UMKM serta memiliki jumlah pelaku industri kreatif yang besar sekitar ±33.943 usulan dan yang diverifikasi hanya sekitar ±16.819 yang dikutip oleh data BPUM (Badan Presiden Usaha Mikro) Kota Bitung Tahun 2020. Namun, fasilitas untuk Pusat Industri Kreatif yang terintegrasi dan representatif belum tersedia seperti layaknya di kota-kota besar lainnya di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah & Tujuan Perancangan

Rumusan Masalah :

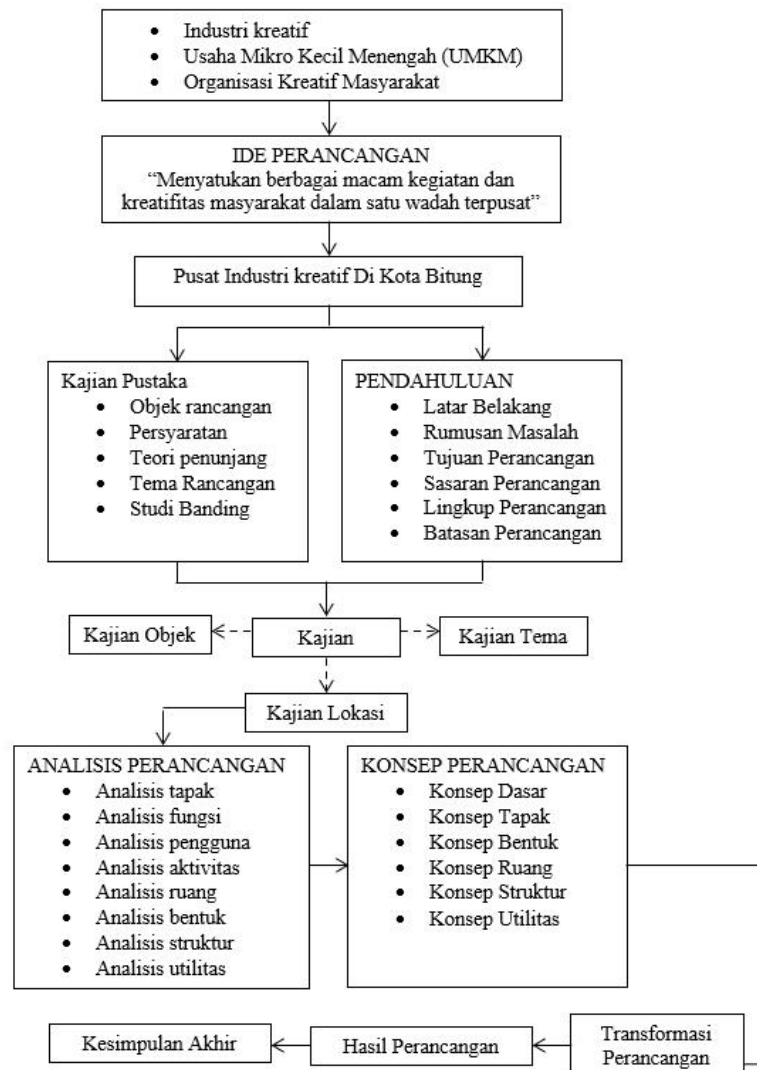
- Dengan berkembang pesatnya kreatifitas masyarakat Kota Bitung. Pemerintah Kota Bitung belum mempunyai wadah/tempat untuk menyalurkan bakat/ide kreativitas yang masyarakat miliki.
- Bagaimana mendesain suatu wadah terpusat sebagai tempat berkumpulnya berbagai macam Kreatifitas masyarakat.
- Bagaimana mendesain wadah Pusat Industri Kreatif dengan menerapkan tema Arsitektur Kontemporer sebagai prinsip bangunan kekinian di era Post – Millennial

Tujuan :

Wujudkan konsep desain Pusat Industri Kreatif Kota Bitung yang memukau dan juga menarik dengan memperlakukan tampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur kontemporer

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Kerangka Pikir



Tabel 2.1.
Kerangka Pikir Perancangan
Sumber : Analisis dari Maulana A.A Mardjuni

2.2 Proses Desain

Proses ini merujuk pada filosofi **Host Rittel** mengenai 2 kegiatan penting dalam cara konsep ialah pengembangan jenis serta pengurangan jenis. Dimana masalah-masalah yang ditemukan kemudian dikembangkan dan dicarikan alternatifnya. Alternatif yang muncul satu persatu dipertimbangkan dari segi keefektifitasan dalam menjawab permasalahan yang ada. Selanjutnya dilakukan reduksi terhadap alternatif yang ada dengan proses selektif kombinitif. Pilihan diseleksi dengan menghilangkan pilihan yang dianggap kurang menjawab, memasukan kemungkinan baru dengan mengkombinasikan alternatif yang sampai bisa merumuskan alternatif yang akan dipilih untuk menyelesaikan masalah yang ada tapak perancangan.

3. KAJIAN-KAJIAN PERANCANGAN

3.1 Kajian Objek Rancangan

Pusat Industri kreatif dapat di artikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pusat dalam berbagai hal-hal yang memiliki daya cipta (kreatifitas) masyarakat Kota Bitung. Menurut British Council (2016) Pusat Industri kreatif merupakan tempat, baik fisik ataupun virtual, yang memadukan orang orang kreatif, ialah pertemuan, menyediakan ruang serta sokongan buat jaringan, pengembangan bidang usaha serta keikutsertaan warga dalam sector Industri kreatif, adat/budaya serta teknologi.

Pusat Industri Kreatif di Kota Bitung ini memiliki fungsi untuk :

- 1) Memberikan peluang bagi berkembangnya Industri kreatif Indonesia khususnya di Kota Bitung itu sendiri.
- 2) Mengembangkan kegiatan kreatif dan menyediakan wadah bagi para pelaku Industri kreatif yang membutuhkan tempat bekerja.
- 3) Menyediakan wadah bagi seniman untuk mengembangkan bisnis kreatif.
- 4) Mengadakan program pelatihan dalam bidang-bidang sub sektor Industri kreatif
- 5) Menggabungkan beberapa aktivitas subsektor Industri kreatif yang ada di Kota Bitung seperti arsitektur, desain interior, desain produk, fashion, film, fotografi, kriya, kuliner, musik, seni pertunjukan, seni rupa, dan juga UMKM sehingga dapat membuat jejaring kreatif yang mampu meningkatkan wawasan masyarakat lokal serta turis mancanegara mengenai produk kreatif Indonesia khususnya kreativitas masyarakat Kota Bitung.

Berikut ini adalah macam-macam sub-sektor yang terdapat dalam Pusat Industri Kreatif Kota Bitung :

Arsitektur	Interior Interior	Desain Produk	Mode/Fashion	Film dan Animasi
Fotografi	Kriya	Kuliner	Musik	Seni Rupa

3.2 Kajian lokasi, tapak dan lingkungan

Rancangan Pusat Industri Kreatif ini berada di Bitung Tengah, Kecamatan *Maesa*, Provinsi *Sulawesi Utara* dengan alasan karena daerah ini merupakan daerah pengembangan untuk area perdagangan dan edukasi. Sekaligus sebagai langkah Urban Renewal/Peremajaan Kota dengan melakukan redesain/penataan kembali Kawasan kumuh dalam tapak serta melakukan penertipan terhadap masyarakat yang membangun secara ilegal dan merelokasi masyarakat ke tempat yang lebih layak huni.

Hal yang membuat kawasan ini perlu penataan kembali adalah :

- Kondisi bangunan tidak beraturan, tingkat kepadatan bangunan dan ketidaksesuaian dengan persyaratan teknis bangunan.
- Kondisi jalan lingkungan yang sempit hanya berupa gang-gang karena kepadatan rumah penduduk yang ada.
- Kondisi drainase lingkungan tidak mampu mengalirkan limpasan air, yang menyebabkan tapak sering terjadi banjir.
- Ketidaksadaran masyarakat setempat yang hanya membuang sampah disekitar tapak sehingga membuat lingkungan tidak sehat/rawan penyakit.
- Dan yang terakhir adalah tidak adanya proteksi kebakaran.

No	Keunggulan
1	Luas 2-3 ha (Berdasarkan Perhitungan Besaran Ruang)
2	Memiliki Genius Loci (ciri khas /keunikan tapak)
3	Dekat dengan jalan utama
4	Dapat diakses oleh transportasi dengan mudah
5	Sesuai dengan perda kota Bitung
6	View yang bagus (Laut & Pulau lembeh)
7	Merupakan pusat kuliner
8	Bersebelahan dengan TKB
9	Merupakan kawasan perkantoran dan pariwisata
10	Kontur yang rata tanpa perlu Cut and Fill



Lokasi Ini sesuai dengan pemilihan objek yaitu Creative Center yang bertemakan Kontemporer , sesuai dengan PERDA Kota Bitung Nomor 11 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bitung Tahun 2013-2033 .Rencana pengembangan perdagangan dan jasa lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf D meliputi :

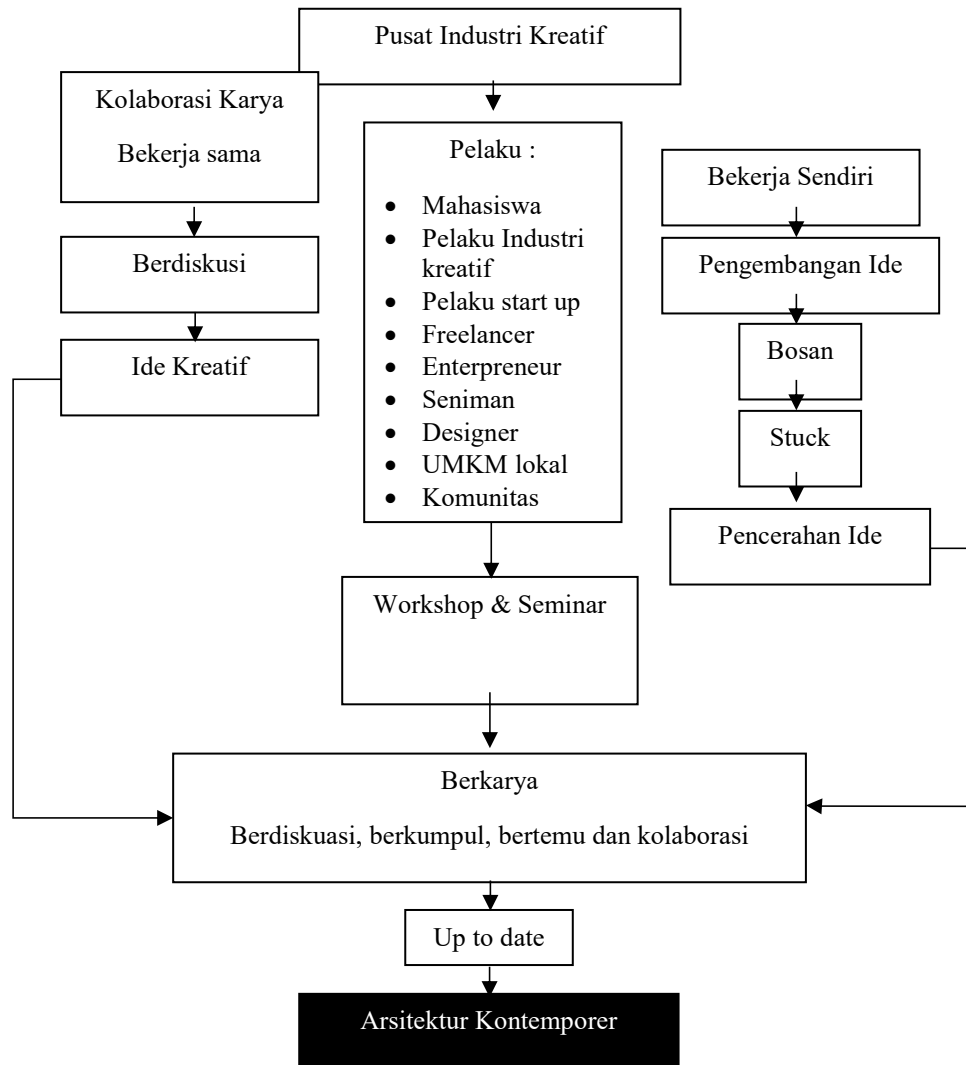
- a. Pengembangan jasa pertemuan (Convention center) di Kecamatan Maesa, Kecamatan Aertembaga, dan Kecamatan Girian ;

3.3 Analisa Tapak

ANALISIS	<p style="text-align: center;">Ukuran Tapak Terpilih Sumber : Penulis, 2021</p>	
	Sempadan Jalan	$(1/2 \times \text{lebar jalan}) + 1$ $= (1/2 \times 6) + 1$ $= 3 + 1 = 4\text{m}$
	KDB	$40\% \times \text{luas lahan}$ $40\% \times 30.000\text{m}^2 = 12.000\text{m}^2$
	RTH	$60\% \times \text{luas lahan}$ $60\% \times 30.000 = 18.000\text{m}^2$
	KLB	$\text{Luas lahan} \times 3$ $= 30.000\text{m}^2 \times 3$ $= 90.000\text{m}^2$
	Jumlah Lantai	KLB / KDB $= 90.000\text{m}^2 : 18.000\text{m}^2$ $= 5 \text{ lantai}$

Sumber :
 Analisa Penulis, 2021

3.4 Kajian Tema Rancangan



Tabel 3.1
Kerangka Pikir Tema Perancangan
Sumber : Analisa pribadi, 2021

Tema kontemporer terpilih karena melihat kegiatan pelaku di dalam bangunan yang dominan untuk selalu menghasilkan suatu karya / produk yang selalu memiliki nilai kebaruan yang tercakup dalam bidang industry kreatif. Hingga dari itu tema ini diseleksi sebab berkaitan dengan rancangan Up to date yang membiasakan dengan era saat ini / mengikuti zaman halnya seperti ide-ide kreatif yang mengikuti perkembangan zaman dalam menciptakan suatu karya.

Selanjutnya ini prinsip prinsip Arsitektur Kontemporer bagi Ogin Schirmbeck :

1. Gedung yang kokoh
2. Aransemen ekspresif serta dinamis
3. Rancangan ruang seakan terbuka
4. Kemesraan ruangan yang dipadukan dengan ruang laut
5. Depan transparan
6. Kenyamanan maksimal
7. Riset bagian lanskap area terstruktur

4. KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

4.1 Strategi Implementasi Tema Rancangan

Strategi Implementasi tema rancangan ini berdasarkan tema yang akan digunakan dalam merancang objek Pusat Industri Kreatif di Kota Bitung ini, dengan penerapan tema Arsitektur Kontemporer. Implementasi tema ini dapat dilihat dari ciri dan prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck yaitu memiliki prinsip bangunan yang kokoh, gubahan yang ekspresif dan dinamis, konsep ruang yang terkesan terbuka, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang transparan, kenyamanan hakiki dan eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

		Aspek-Aspek Rancangan			
		Aspek Bentuk	Aspek Ruang	Aspek Fungsi	Aspek Struktur
Prinsip-Prinsip Tematik	Unsur bangunan abad-21	Bentuk bangunan yang menunjukkan ciri khas dari bangunan kontemporer yaitu kurangnya garis lurus dan memperlihatkan dominan garis lengkung	Ruang dalam menghadirkan beberapa konsep arsitektur interior tren abad-21	-	-
	Pembaruan	Bentuk		Bangunan yang mewadahi para pelaku Industri Kreatif untuk berpartisipasi sebagai aktivitas kesenian, wisata, dan edukasi	Agar struktur lebih kuat bangunan ini menggunakan pondasi boredpile dan juga kolom balok beton bertulang dengan penggunaan dinding bermaterialkan hebel dimana material ini dapat mengurangi beban terhadap bangunan
	Material	Material yang modern akan memperkuat pada bangunan	-	-	Menggunakan material tren kekinian abad-21

Tabel 4.1
 Dokumen penulis

4.2 Konsep Programatik

Pusat Industri Kreatif di Kota Bitung ini merupakan suatu wadah tempat berkumpulnya berbagai macam sektor Industri Kreatif, dimana kegiatan-kegiatan yang berada didalam bangunan ini adalah memproduksi, memamerkan serta mengedukasi kepada masyarakat umum tentang hasil kreatifitas masyarakat. Objek rancangan ini terbagi menjadi 3 fungsi yaitu fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang.

- *Fungsi Primer* merupakan fungsi bangunan yang meliputi kegiatan utama pada objek yang akan dirancang, dalam hal ini objek yang akan dirancang adalah Pusat Industri Kreatif. Pada fungsi ini mencakup semua kebutuhan para pelaku Industri Kreatif dan juga UMKM yang terdapat di Kota Bitung misalnya area untuk arsitektur, desain interior, fashion, film animasi, fotografi, kriya, kuliner, musik, seni rupa.
- *Fungsi Sekunder* merupakan fungsi bangunan yang menunjang segala kegiatan utama misalnya area private untuk para pengelola tiap divisi Industri Kreatif, area untuk pembelajaran, gudang. Meeting room.
- *Fungsi Penunjang* merupakan fungsi bangunan yang menunjang kegiatan primer dan sekunder misalnya mushola (ruang ibadah), cafetaria, toilet, area parkir, area santai, dsb.



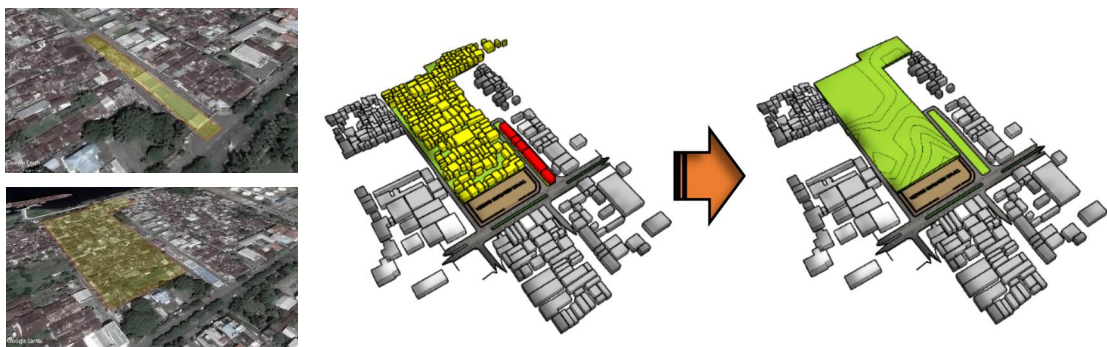
Gambar 4.1

Divisi Industri Kreatif Kota Bitung

Sumber : Penulis, Survey Mandiri 2021

4.2.1 Site Development Plan

Tapak merupakan daerah perumahan kumuh yang dibangun secara ilegal sehingga terdapat banyak rumah yang saling berdempetan yang menyebabkan sirkulasi dan lingkungan tapak yang sangat tidak baik. Untuk elemen vegetasi dalam tapak hanya terdapat beberapa dan tidak tertata/sesuai dengan karakteristik tapak. Oleh karena itu akan terjadi pembongkaran rumah warga dan elemen-elemen fisik lainnya seperti pepohonan akan ditebang dan di tata kembali sesuai dengan rencana ruang luar tapak yang akan dirancang sesuai dengan peraturan RTH Kota Bitung.



Gambar 4.2

Site Development

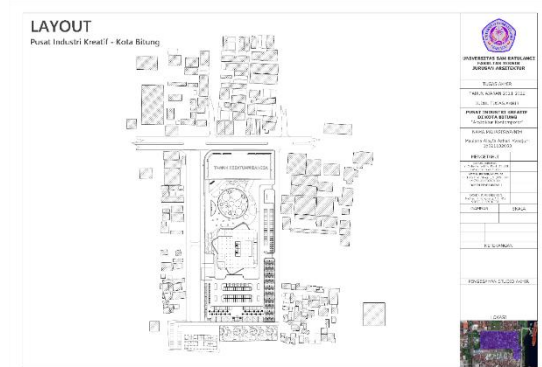
Sumber : Penulis, Survey Mandiri 2021

4.3 Hasil Rancangan

Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kota Bitung ini dengan menggunakan massa bangunan tunggal sebagai titik pusat berkumpulnya berbagai macam kreatifitas dan pameran-pameran seni dalam bangunan. Dengan penggunaan konsep bertemakan arsitektur kontemporer sehingga menciptakan lanscape yang memiliki arti tersendiri bagi penikmatnya dengan bentukan bangunan yang seperti agak memutar menciptakan ilusi seakan bangunan yang dinamis atau bergerak yang bergartikan sebagai kreatifitas masyarakat layaknya arsitektur kontemporer yang akan terus mengikuti perkembangan zaman dan juga akan terus bergerak maju seiring berjalannya waktu.

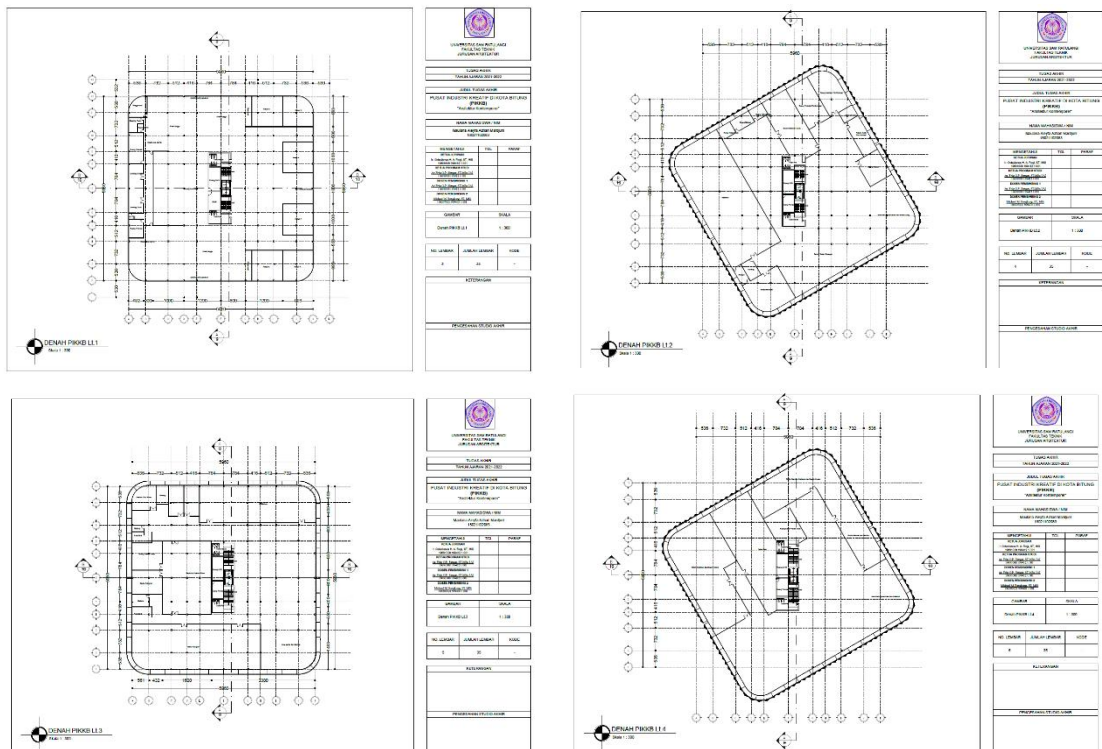


Gambar 4.3
Rencana Tapak/Site Plan
 Sumber : Pribadi



Gambar 4.4
Lay Out Plan
 Sumber : Pribadi

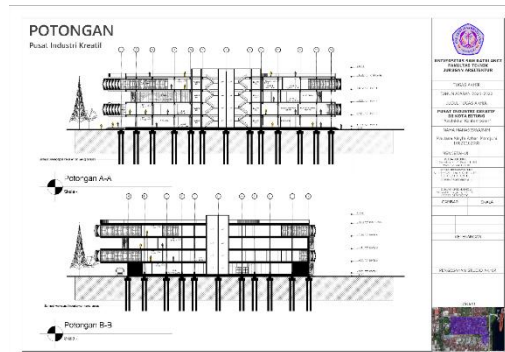
Perancangan layout sendiri terbagi atas beberapa area, diantaranya adalah area publik, area private, dan area service. Alur dari entrance kendaraan akan terlebih dahulu akan mendapatkan area service dahulu yaitu tempat parkir dan juga area UMKM, sedangkan untuk alur dari entrance pejalan kaki dari arah TKB akan mendapatkan area public yang berupa area terbuka hijau dan area private di letakan di belakang tapak yang berupa bangunan pengelola yang di pisah dan memiliki entrance terpisah dari lajur jalan pengujung.



Gambar 4.5
Denah Pusat Industri Kreatif
 Sumber : Pribadi

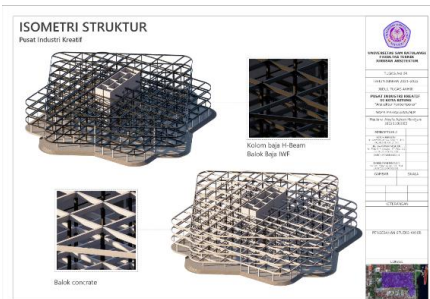


Gambar 4.6
 Potongan Orthogonal

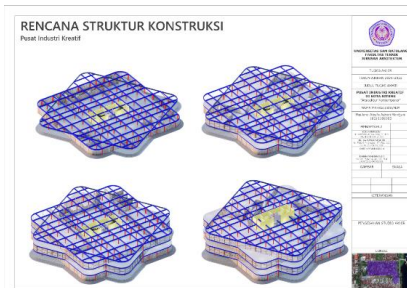


Gambar 4.7
 Potongan Bangunan

Struktur yang digunakan pada bangunan ini adalah kolom baja H beam dan balok IWF dengan penggunaan pondasi bore pile dengan menancapkan pada tanah sampai mencapai titik tanah keras. Struktur isometri ini sendiri memperlihatkan tampilan struktur baja pada bangunan dengan finishing concrete pada balok.



Gambar 4.8
 Isometri Struktur



Gambar 4.9
 Rencana Struktur



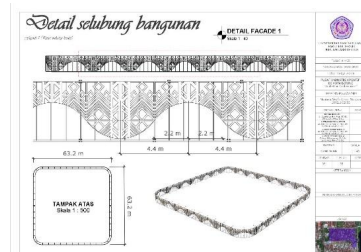
Gambar 4.10
 Detail Eksterior 1



Gambar 4.11
 Detail Eksterior 2



Gambar 4.12
 Detail Selubung 1
 Sumber : Pribadi



Gambar 4.13
 Detail Selubung 2
 Sumber : Pribadi



Gambar 4.14
SPOT 1



Gambar 4.15
SPOT 2



Gambar 4.16
SPOT 3



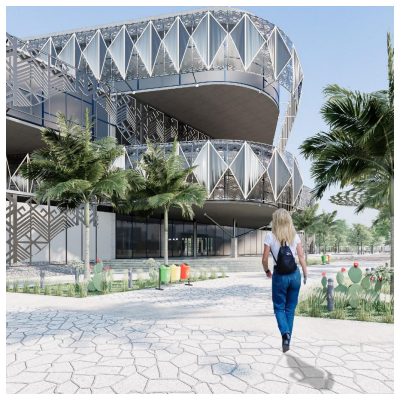
Gambar 4.17
SPOT 4



Gambar 4.18
SPOT 5



Gambar 4.19
SPOT 6



Gambar 4.20
SPOT 7



Gambar 4.21
SPOT 8





Gambar 4.22
SPOT 9



Gambar 4.23
SPOT 10



Gambar 4.24
SPOT 11



Gambar 4.27
RUANG PRODUKSI FOTOGRAFI

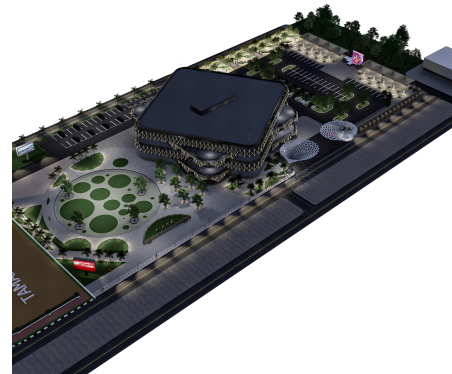
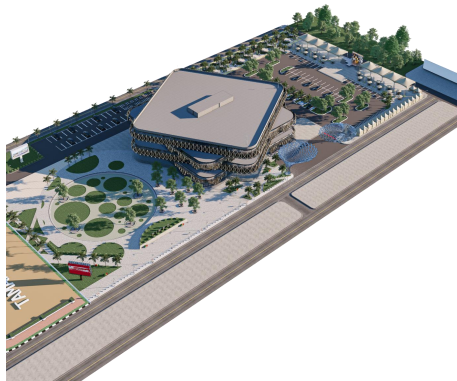


Gambar 4.25
RUANG PAMERAN 1



Gambar 4.26
RUANG PAMERAN 2

Simulasi Tri Dimensional Hasil Rancangan Lengkap



Gambar 4.28
Perspektif mata burung (Siang)

5.—KRITIK DIRI TERHADAP HASIL RANCANGAN

Tugas Akhir Pusat Industri Kreatif Kota Bitung bertemakan Arsitektur Kontemporer ini diharapkan dapat menjadi ikon baru Kota Bitung serta dapat mewadahi 8 subsektor Industri Kreatif dan juga segala kegiatan pembelajaran/edukasi mengenai kreatifitas.

Dengan diadipkan Pusat Industri Kreatif di Kota Bitung diharapkan bisa meningkatkan minat masyarakat dan antusiasme masyarakat sulawesi utara khususnya Kota Bitung untuk terus meningkatkan bakat/kreatifitas yang dimiliki. Selain itu dengan diangkatnya tema Arsitektur Kontemporer pada perancangan kali ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan menarik perhatian masyarakat akan bangunan kekinian abad-21 dimana bentukannya yang unik dan dinamis serta kesan nyaman yang ditimbulkan terhadap sirkulasi yang ada pada bangunan.

6.—SIMPULAN DAN SARAN

Pusat Industri Kreatif Kota Bitung (PIKKB) adalah sebuah sarana yang direncanakan dan di rancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Kota Bitung baik pelaku UMKM, pengusaha industri kreatif, pelajar, dan juga mahasiswa. Selain itu Kota bitung juga sebagai wadah untuk berkumpulnya para generasi-generasi yang kreatif untuk mewujudkan Kota Bitung agar lebih kreatif di masa yang akan mendatang. Ide Konsep Arsitektur Kontemporer diharapkan dapat menarik para wisatawan dan menjadi icon Kota Bitung karena bentukannya yang tidak ketinggalan zaman dan selalu update dalam mengembangkan dunia kreatifitas.

DAFTAR PUSTAKA

-, 2021, Subsektor, Badan Industri kreatif, Online < <http://www.bekraf.go.id/subsektor>,> diakses pada 15 November 2021
- Broadbent, Geoffrey, 1978, *Designs in Architecture*, New York.
- Broadbent, Geoffrey, 1980, *Signs, symbols, and Architecture*, New York.
- Ching, Francis DK., 1996, *Bentuk Ruang, dan Susunannya*, Jakarta:Erlangga.
- Ching, Francis DK., 2008, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tataan Edisi Ketiga*, Erlangga, Jakarta.
- Choiriyah, R., 2019, *Perancangan Pusat Kreativitas Pemuda Sidoarjo Creative Center di Kabupaten Sidoarjo Dengan Pendekatan Thematic Design*, UIN Sunan Amper Surabaya, Surabaya.
- Mayasari Nafianty Fitria, dkk., 2019, *Metoda Penyusunan Program Desain Arsitektur*, Universitas Gadjah Mada, Jogjakarta.
- Neufert, Ernst, 2002, *Jilid 2, Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tk. II Kota Bitung, 2013, *Peraturan Daerah Kota Bitung Nomor 11 Tahun 2013, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bitung Tahun 2013-2033*, Dinas Tata Ruang Kota Bitung, Bitung.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2002, *Kepmen Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia Nomor : 81.3/Kep/M.UMKM/VIII/2002. Tentang Petunjuk Teknis Perkuatan Permodalan Usaha Kecil, Menengah, Koperasi dan Lembaga Keuangan Dengan Penyediaan Modal Awal dan Pendanaan Melalui Inkubator*, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2008, *Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang*, Kementerian PUPR RI, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2008, *Pengembangan Industri kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Industri kreatif Indonesia 2009-2015*, Kementerian Perdagangan RI, Jakarta.
- Prabawasari, V.W & Suparman, A., 1999, *Tata Ruang Luar 01*, Penerbit Gunadarma, Jakarta.
- Triwibowo, E & Dhewanto, W., 2015, *Rencana Pengembangan TV & Radio Nasional 2015-2019*, Penerbit PT Republik Solusi, Jakarta.