

PEKANBARU *CREATIVE CENTER* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *FOLDING*

Sundari Fitria Oktaviani¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Gun Faisal³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

^{2) 3)}Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya JL. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: sundari.fitriaoktaviani@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Pekanbaru Creative Center is a place that has functions for education, sharing, collaboration, commercial, and performances that will become a forum for the creative industry community and the community to support creative industry activities while at the same time maximizing the existing potentials. It will later focus on facilitating the development of the 8 most superior sectors in Riau according to Bekraf (2016), namely culinary; craft; film, animation and video; application and game developer, architecture, DKV, performance art, and fashion. With the development of the creative industry in Pekanbaru it is hoped that it will become one of the solutions to economic problems by creating jobs. Pekanbaru Creative Center will be located in Pekanbaru City. The city of Pekanbaru was chosen based on the distribution of creative economy actors in Riau, 58.62% of which are in Pekanbaru while the rest are scattered in other Riau regions. The existence of the Pekanbaru Creative Center is expected to be a forum for the people of Pekanbaru, starting from students, freelancers, creative industry players, start-up actors and visitors from the general public who have the desire to learn and develop their work into tangible results and have more selling power. In designing the Pekanbaru Creative Center will use the Folding Architecture approach. Folding Architecture is a process of producing a formation in architectural design which is essentially experimenting to produce a form through a process. Its application to architectural design uses paper characters and transforms them into a form through the Folding process and the nature of folding architecture. There will be 3 buildings which are divided based on the function of the building, they are the manager and public buildings, training buildings, as well as food court buildings and prayer rooms. The application of the Folding process to buildings will be limited by the concept of buildings, origami. There are three origami that will limit each building..

keywords: Pekanbaru, Creative Center, Folding Architecture

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif saat ini berkontribusi dalam perekonomian nasional yang mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pertumbuhan sektor ekonomi kreatif Indonesia mencapai sekitar 5,76% (Abdila, 2019). Riau merupakan salah satu provinsi yang ikut berkomitmen untuk mendorong ekonomi kreatif dengan kehadiran perda untuk perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif di Riau (Misgio, 2019).

Industri kreatif merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan ekonomi kreatif yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia di masa mendatang. Industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu (Departemen Perdagangan RI, 2009).

Berdasarkan berbagai data yang dihimpun dari *World Conference Creative Economy 2018*, sektor industri kreatif di Indonesia telah menyumbang produk domestik bruto sebesar 852 triliun Rupiah atau setara dengan 7,3 persen dari total PDB Indonesia selama 3 tahun terakhir. Dari sisi pekerja, sektor industri kreatif menyumbang lapangan kerja untuk 15,9 juta orang atau setara dengan 13,9 persen dari total lapangan kerja di Indonesia (Karja, 2019). Jumlah angkatan kerja Pekanbaru pada Agustus 2017 mencapai 513.217 orang dengan jumlah penduduk yang bekerja mencapai 467.555. Sedangkan jumlah pengangguran terbuka di Pekanbaru mencapai 45.716 orang atau 8,31 persen dan sampai saat ini terus bertambah (Putra, 2017).

Pada tahun 2016 Pekanbaru pernah mengadakan Festival Industri Kreatif Riau dan acara tersebut berhasil menghadirkan lebih dari 100 pelaku industri kreatif. Selain itu Pekanbaru juga menjadi tuan rumah pada acara Nusantara *Innovative Craft Exhibition* Pekanbaru pada tahun 2016 lalu (Tarigan, 2016). Di Pekanbaru sendiri sudah pernah diresmikan sebuah kampung industri kreatif yang terdapat Kelurahan Tirta Siak yang di kelola oleh Ibu- ibu PKK Kelurahan Tirta Siak yang bergerak di bidang kerajinan tangan dan kuliner (Kominfo, 2018). Selain itu juga terdapat beberapa industri kreatif yang ada di Pekanbaru. Pekanbaru merupakan salah satu kota di Provinsi Riau yang memiliki potensi besar untuk turut serta mengembangkan industri kreatif, namun industri kreatif di Pekanbaru berjalan secara individual dikarenakan kurangnya wadah untuk mereka berkumpul dan sharing sesama pelaku industri ataupun pakar industri.

Dari permasalahan diatas maka dapat disimpulkan dengan adanya Pusat Industri Kreatif Pekanbaru (Pekanbaru *Creative Center*) sebagai ruang edukasi, *sharing*, kolaborasi, komersil, dan pertunjukan yang akan menjadi wadah bagi komunitas industri kreatif dan masyarakat untuk

menunjang kegiatan industri kreatif serta sekaligus memaksimalkan potensi- potensi yang ada. Dengan berkembangnya industri kreatif di Pekanbaru diharapkan kelak akan menjadi salah satu pemecah masalah perkonomian dengan terciptanya lapangan kerja.

Perancangan Pekanbaru *Creative Center* ini nantinya akan berlokasi di Kota Pekanbaru. Kota Pekanbaru dipilih berdasarkan persebaran pelaku ekonomi kreatif yang ada di Riau yang 58,62% nya berada di Pekanbaru sedangkan sisanya tersebar di daerah Riau lainnya. Adanya Pekanbaru *Creative Center* diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat kota Pekanbaru mulai dari pelajar, *freelance*, pelaku industri kreatif, pelaku *start up* dan pengunjung dari masyarakat umum yang memiliki keinginan untuk belajar dan mengembangkan karyanya menjadi hasil nyata dan memiliki daya jual lebih.

Dalam perancangan Pekanbaru *Creative Center* akan menggunakan pendekatan Arsitektur *Folding*. Arsitektur *Folding* merupakan suatu proses menghasilkan bentuk dalam desain arsitektur yang pada intinya bereksperimen untuk menghasilkan suatu bentuk melalui suatu proses. Penerapannya ke dalam rancangan arsitektur menggunakan karakter kertas dan mentransformasikannya ke dalam sebuah bentuk melalui proses *Folding*. Tema Arsitektur *Folding* ini akan menghasilkan sebuah bangunan yang memiliki nilai estetika dan juga unik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pekanbaru *Creative Center*

Industri kreatif berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008). Menurut Creative HubKit (dalam Panghegar, dkk, 2018) creative hub atau

creative center adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi. Dengan demikian Pekanbaru *Creative Center* merupakan sebuah wadah kegiatan yang memiliki fungsi sebagai ruang edukasi, *sharing*, kolaborasi, komersil, dan pertunjukan yang akan menjadi wadah bagi komunitas industri kreatif dan masyarakat untuk menunjang kegiatan industri kreatif serta sekaligus memaksimalkan potensi- potensi yang ada

2.2 Arsitektur *Folding*

Fold menurut Oxford Dictionaries (1989) yaitu *bend (something flexible and relatively flat) over on itself so that one part of it covers another, cover or wrap something in*, yang artinya melipat, membengkokkan, menekuk satu bagian sehingga menutupi bagian yang lain atau membungkusnya. *Folding* dapat berupa sebuah atau serangkaian perlakuan pada sebuah benda seperti kertas yang mengakibatkan perubahan (bentuk, permukaan, makna) pada benda tersebut.

Arsitektur *folding* menurut Vyzoviti (2004) menjelaskan mengenai sifat-sifat arsitektur lipat yaitu:

1. Lipatan : Pekerjaan tak terbatas dengan proses, bukan bagaimana untuk menyimpulkan tapi bagaimana untuk melanjutkan, untuk memperlihatkan ke tidak terbatas
2. Dalam dan di luar: Lipatan menghasilkan batasan ruang
3. Tinggi dan rendah: Lipatan menghasilkan tinggi dan rendah
4. Terungkap: Lipatan sebagai kelanjutannya
5. Tekstur: Sebagai daya tahan dari bahan, cara bahan dilipat akan mempengaruhi teksturnya.
6. Paradigma: Lipatan yang menjadi strukturnya

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma

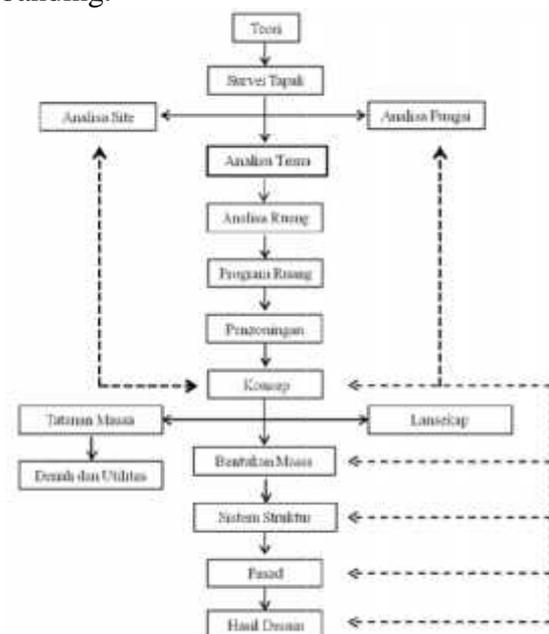
Ide pada perancangan Pekanbaru *Creative Center* ini yaitu menggunakan pendekatan Arsitektur *Folding* melalui sifat- sifat Arsitektur *Folding* dan ditransformasikan ke dalam tampilan fisik bangunan Pekanbaru *Creative Center*.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada Pekanbaru *Creative Center* ini memiliki beberapa tahapan yaitu survey, analisa *site*, analisa fungsi, analisa ruang, konsep, program ruang, penzoningan, bentukan massa, tatanan massa, tatanan ruang dalam, tatanan ruang luar, denah, sistem struktur, utilitas, lansekap, dan fasad hingga mendapatkan hasil desain.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 jenis yaitu, data primer merupakan metode pengamatan terhadap objek berupa survey lapangan dan dokumentasi, sedangkan data sekunder merupakan data diperoleh dari sumber-sumber ilmiah sebagai pendukung data primer berupa studi pustaka dan studi banding.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di Jl. Tuanku Tambusai, Kota Pekanbaru dengan data fisik luas lahan ±3,5 Ha (35000 m²). Koefisien Dasar Bangunan 50% dengan kondisi tanah relatif datar.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

4.2 Kebutuhan Ruang

Besaran kebutuhan ruang dihitung berdasarkan perhitungan ruang yang diperoleh dari analisa kebutuhan ruang.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Fasilitas	Total + 30% sirkulasi
Fasilitas Pelatihan & Maker Space	3497,88 m ²
Fasilitas Penunjang	2695,87 m ²
Fasilitas Pengelola dan Service	1092,52 m ²
Fasilitas Ruang Luar	7541,24 m ²
Total Keseluruhan	14827,51 m²

4.3 Penzoningan

Penzoningan tapak terbagi atas beberapa zona, yaitu zona pelatihan, zona pengelola dan publi, zona musholla dan caffe, zona parkir dan service, serta sisanya akan menjadi zona RTH.



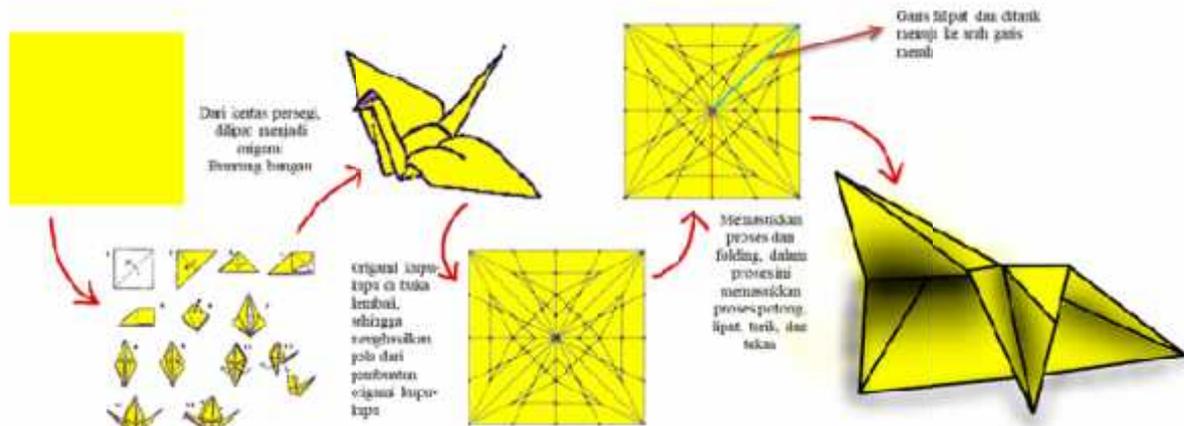
Gambar 3. Penzoningan

4.4 Konsep

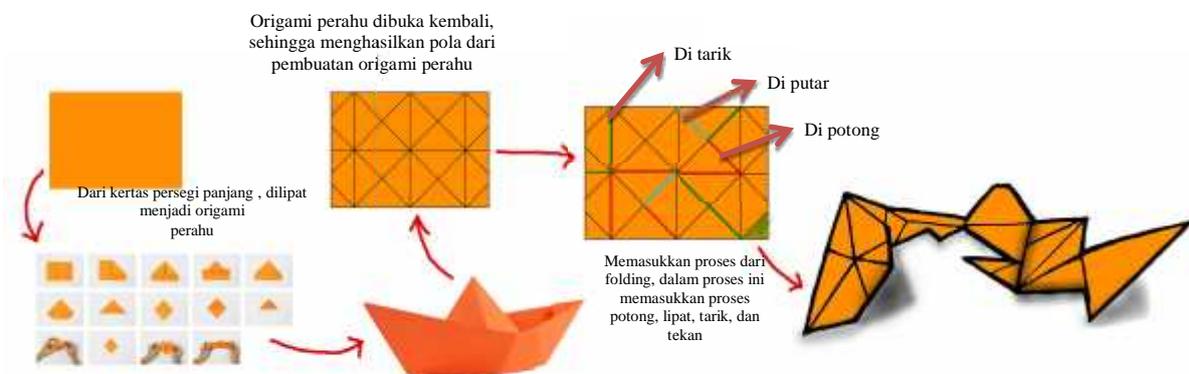
Konsep perancangan Pekanbaru *Creative Center* adalah Origami. Pemilihan konsep origami dipilih karena origami identik dengan sebuah kreatifitas dan hal tersebut sesuai dengan fungsi bangunan yaitu sebagai wadah kreatifitas. Dalam bahasa jepang origami terdiri dari dua kata, yaitu ori yang artinya lipat, dan kami/ gami yang artinya kertas. Kini origami sudah menciptakan berbagai bentuk dan sudah sangat luas. Dalam perancangan ini, konsep origami akan dibatasi oleh 3 bentuk origami yang diketahui secara umum dan memiliki esensi yang serupa dengan fungsi bangunan, yaitu Origami Burung Bangau untuk konsep perancangan gedung pengelola dan publik, Origami Perahu untuk konsep perancangan gedung pelatihan, dan Origami Kupu-kupu untuk konsep perancangan foodcourt dan musholla.



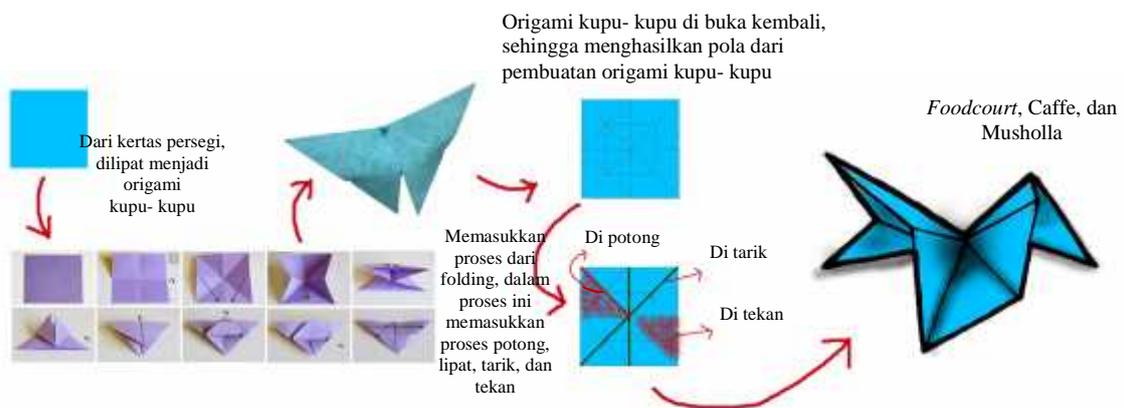
Gambar 4. Konsep Dasar Perancangan



Gambar 5. Transformasi Bentuk Bangunan Pengelola dan Publik

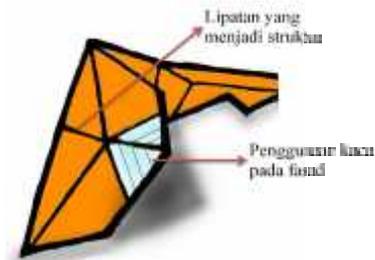


Gambar 6. Transformasi Bentuk Bangunan Pelatihan



Gambar 7. Transformasi Bentuk Bangunan *Foodcourt* dan *Musholla*

Fasad bangunan berasal dari garis lipatan origami, garis yang tidak dilipat ataupun ditekuk akan tetap tampak dan menjadi fasad serta struktur dari bangunan. Pada beberapa bagian fasad juga akan diselingi dengan penggunaan kaca, hal ini dilakukan untuk memaksimalkan cahaya matahari yang masuk namun tetap memperhatikan kenyamanan pengguna.

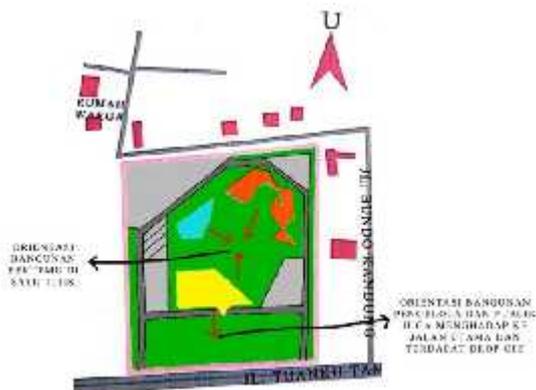


Gambar 6. Fasad Bangunan

Material pada fasad bangunan akan menggunakan menggunakan Aluminium Composite Panel yang merupakan perpaduan antara plat aluminium dan bahan composite. Digunakan dengan dasar pertimbangan ACP adalah bahan lembaran yang kuat dan kaku, tetapi memiliki berat yang relatif ringan sehingga mempermudah dalam proses pembentukannya.

4.5 Konsep Tapak

Konsep tapak berasal dari garis-garis pada bangunan yang di teruskan dan mengikuti bentuk dari massa bangunan. Perletakan massa bangunan dipengaruhi oleh fungsi bangunan dan analisa site yang telah dilakukan.



Gambar 7. Konsep Tatanan Massa

Akses masuk dan keluar bangunan untuk pengunjung dan pengelola berada di jalan Tuanku Tambusai. Sedangkan untuk akses kegiatan service dipisahkan yaitu pada bagian utara site yang berada di jalan Bundo Kandung.



Gambar 8. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi Tapak

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan Pekanbaru *Creative Center* diharapkan dapat memenuhi dan mewadahi kegiatan industri kreatif serta sekaligus memaksimalkan potensi- potensi yang ada. Dengan berkembangnya industri kreatif di Pekanbaru diharapkan kelak akan menjadi salah satu pemecah masalah perkonomian dengan terciptanya lapangan kerja. Pekanbaru *Creative Center* akan mewadahi 8 sub sektor dari industri kreatif yang sudah ditetapkan oleh BEKRAF yang pada saat ini paling berkembang di Pekanbaru. Pada perancangan Pekanbaru *Creative Center* ini akan menggunakan tema Arsitektur *Folding* dengan konsep perancangan Origami.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan Pekanbaru *Creative Center* dengan Teori Perancangan Arsitektur *Folding* adapun saran yang kedepannya dapat digunakan dalam mengembangkan Pekanbaru *Creative Center* adalah perlunya referensi studi banding sebagai acuan dalam menentukan kebutuhan ruang nantinya dan perlunya pertimbangan pemilihan tema agar sesuai dengan fungsi rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdila, Reynas. (2019). Ekonomi kreatif sumbang pertumbuhan ekonomi tertinggi di banding sector lain. *Tribun news*. Diakses dari: <https://www.tribunnews.com/>
- Badan Ekonomi Kreatif. 2017. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. UU No 7 Tahun 2016 tentang Perdagangan Produk berbasis ekonomi kreatif. Jakarta
- Badan Ekonomi Kreatif. (2018). Data Statistik dan Hasil Survei. *Hasil Survei Khusus Ekonomi Kreatif*, 23. Diambil dari <http://www.bekraf.go.id/pustaka/page/data-statistik-dan-hasil-survei-khusus-ekonomi-kreatif>
- Bekraf. (2016). *Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif. Badan Ekonomi Kreatif*.
- Bekraf. (2017). *Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif 2015-2019*.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Karja. (2019). *Menelusuri Perkembangan dan Potensi Industri Kreatif di Indonesia*. (Kumparan) Dipetik 09 10, 2019, dari Kumparan.com:<https://kumparan.com/karjaid/menelusuri-perkembangan-dan-potensi-industri-kreatif-di-indonesia-1550828242361247154>
- Kominfo. (2018). Sekdako Pekanbaru Resmikan Kampung Kreatif. *Pekanbaru.Go.Id*. Diambil dari <http://pekanbaru.go.id/p/news/sekdako-pekanbaru-resmikan-kampung-kreatif>
- Misgio, Syaiful. (2019). Pemprov riau komit dukung ekonomi kreatif, bakal gandeng unicorn. *Tribun Pekanbaru*. Diakses dari : <https://pekanbaru.tribunnews.com/>
- Oxford. (1989). *Oxford English Dictionary*. Simpson, JA & Weiner, ESC.
- Panghegar, A. F., Wardani, L. K., & Rizqi, T. (2018). Interior “KOLASE” Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya. *Jurnal Intra*, 6(2), 638–648.
- Putra, R. B. (2017). *8,31 Persen Jumlah Pengangguran di Pekanbaru Melebihi Skala Nasional*. Dipetik 09 10, 2019, dari Riau Antara News: <https://riau.antaranews.com/berita/99927/831-persen-jumlah-pengangguran-di-pekanbaru-melebihi-skala-nasional-kemenaker-sebut-ini-memprihatinkan>
- Siregar, D. B. P. (2017). *Perancangan Interior Jakarta Creative and Design Center*. Thesis tidak diterbitkan. Bina Nusantara, Jakarta
- Tarigan, T. (2016, Desember 17). *Diikuti 100 Pelaku Usaha, Festival Industri Kreatif Riau 2016 Resmi Dibuka*. Dipetik 09 10, 2019, dari Tribun Pekanbaru: <https://pekanbaru.tribunnews.com/2016/12/17/diikuti-100-pelaku-usaha-festival-industri-kreatif-riau-2016-resmi-dibuka>
- Vyzoviti, S. (2004). *Folding Architecture* (3 ed.). Bispublisher, Netherlands