

PUSAT KERAJINAN KRIYA DI BANJARBARU**Marina Elsyera Ika Putri**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812220015@mhs.ulm.ac.id

Rudi Hartono

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
rudi.hartono@ulm.ac.id

Naimatul Aufa

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
naimatulaufa@ulm.ac.id

ABSTRAK

Berbagai daerah di Indonesia memiliki berbagai jenis kegiatan ekonomi kreatif salah satunya adalah Kota Banjarbaru. Banjarbaru memiliki sektor ekonomi unggulan yaitu subsektor kriya, yang terdiri atas sasirangan bordir dan anyaman purun. Namun, perkembangan sektor kriya di Banjarbaru belum diimbangi dengan fasilitas yang memadai. Pusat Kerajinan Kriya di Banjarbaru merupakan fasilitas ruang terbuka publik yang digunakan untuk mengembangkan dan memperkenalkan potensi kriya terutama pada sektor sasirangan bordir dan anyaman purun kepada masyarakat luas. Pusat Kerajinan Kriya dirancang dengan tujuan mewadahi kegiatan kriya terpilih dan menarik minat masyarakat umum melalui pendekatan kelingkungan alam binaan yang ramah bagi pengguna ruangnya maupun untuk lingkungan. Untuk mengoptimalkan konteks ramah lingkungan maka diterapkan metode biofilik dengan konsep nuansa alam yang disesuaikan dengan aktivitas, kondisi serta kebutuhan yang ada pada pusat kerajinan kriya.

Kata kunci: Kerajinan, kriya, ekonomi kreatif, alam, lingkungan, biofilik.

ABSTRACT

Various regions in Indonesia have various types of creative economic activities, one of which is the City of Banjarbaru. Banjarbaru has a leading economic sector, namely the craft sub-sector, which consists of embroidery sasirangan and woven purun. However, the development of the craft sector in Banjarbaru has not been matched by adequate facilities. The Handicraft Center in Banjarbaru is a public open space facility that is used to develop and introduce the potential of crafts, especially in the embroidery sasirangan and woven purun to the wider community. The Handicraft Center is designed with the aim of accommodating selected craft activities and attracting the interest of the general public through an approach to the built natural environment that is friendly to the users of the space as well as to the environment. To optimize the environmentally friendly context, the biophilic method is applied with the concept of natural nuances that are adapted to the activities, conditions and needs that exist at the craft center.

Keywords: *Handicraft, craft, creative economy, nature, environment, biophilic.*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan konsep ekonomi baru yang mengandalkan kemajuan teknologi informasi dan kreativitas yang mengutamakan pengetahuan dan ide dari faktor sumber daya manusia sebagai pelaku produksi utama. Kegiatan ekonomi kreatif di Indonesia didukung oleh tersedianya fasilitas-fasilitas industri kreatif. Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif. Pemerintah membentuk badan khusus yang bekerja pada sektor ekonomi kreatif yaitu BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) dengan tujuan untuk menjadikan sektor ekonomi sebagai salah satu pilar penyokong perekonomian Indonesia.

Kegiatan kreatif terdiri dari banyak jenis sektor. Berdasarkan program uji coba PMK3I (Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia) Banjarbaru mengajukan 3 subsektor ekonomi kepada Badan Ekonomi Kreatif dengan tujuan untuk menentukan potensi sektor yang dapat dijadikan sebagai unggulan Kota Banjarbaru. Dari ketiga sektor yang diajukan sektor kriya diakui sebagai sektor unggulan, hal ini dikarenakan subsektor seni kriya memiliki banyak pelaku kegiatan yaitu sasirangan bordir sebanyak 450 orang dan anyaman purun sebanyak 60 orang.

Sektor kriya Banjarbaru memiliki prospek kerja yang bagus untuk masa yang akan datang dan tidak memerlukan modal usaha yang banyak. Namun, harus diperhatikan bahwa kegiatan yang ada pada pusat kerajinan tidak bersifat mengganggu dan harus memperhatikan kondisi lingkungan site maupun lingkungan sekitarnya sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh pemerintah. Kegiatan kreatif tidak lepas dari sisa-sisa bahan kreasi, terutama untuk produksi kain sasirangan yang menghasilkan limbah cair zat pewarna kain sehingga diperlukan perencanaan lingkungan terhadap masalah tersebut agar tidak merusak lingkungan site dan

lingkungan sekitarnya. Selain itu, fasilitas pusat kerajinan digunakan dalam jangka waktu kerja yang lama serta memerlukan lingkungan kerja yang terfokus, sehingga lingkungan perkotaan yang relatif bising dapat menyebabkan terganggunya kegiatan kreatif. Aktifitas dalam menghasilkan produk dipengaruhi oleh keadaan lingkungan yang nyaman dan terjaga kebersihannya sehingga pelaku memiliki mood yang baik untuk dapat menggagas ide dan inovasi baru. Rancangan ruang kreatif yang harus mampu mewadahi aktivitas kreatif dan mengutamakan desain ruang dalam yang tidak memberikan tekanan terhadap para pelaku kreatif. Membawa aspek alam ke dalam ruang dapat memberikan kesan ruang yang bebas dan berpengaruh terhadap psikologis pelaku kreatif serta meningkatkan nilai produktivitas.

PERMASALAHAN

Dari latar belakang tersebut permasalahan yang diangkat yaitu "Bagaimana rancangan pusat kerajinan berbasis lingkungan yang mampu menarik minat masyarakat dalam upaya mengembangkan dan memperkenalkan potensi kriya Banjarbaru terutama pada sektor sasirangan bordir dan anyaman purun?".

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pusat Kreativitas

1. Definisi Pusat Kreativitas

Pusat dapat diartikan sebagai titik tengah. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pusat sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan dalam berbagai urusan, hal, dan sebagainya. Sedangkan kerajinan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah barang yang dihasilkan dari keterampilan tangan. Sehingga Pusat Kerajinan dapat diartikan sebagai tempat perkumpulan kegiatan yang menghasilkan barang melalui keterampilan tangan.

2. Tipe Model Ruang Kreatif

Pusat kerajinan terbentuk dari beberapa ruang-ruang kreatif dari berbagai bentuk dan variasi ukuran yang berbeda-beda baik bersifat kolektif, koperasi, laboratorium, inkubator, dapat pula bersifat online maupun offline.

Tipe Model	Peruntukkan
Studio	Terdiri atas sekelompok kecil individu dan bisnis berskala kecil dalam ruang kerja bersama.
Pusat	Terdiri atas bangunan berskala besar yang memiliki ruang public seperti kafe, bar, bioskop, tok, ruang pameran, ruang produksi, dll.
Network	Terdiri atas kelompok individu maupun bisnis yang bersifat khusus mewedahi sektor ekonomi tertentu.
Cluster	Terbentuk atas individu dan bisnis yang berlokasi dalam satu wilayah geografis yang sama.
Platform Online	Hanya berupa tempat virtual yang diakses secara <i>online</i> sehingga pengguna ruang tidak perlu berkumpul secara fisik.
Alternatif	Berfokus pada pengkajian komunitas baru, sektor dan model keuangan.

Gambar 1. Tipe Model Ruang
Sumber: British Councils (2018)

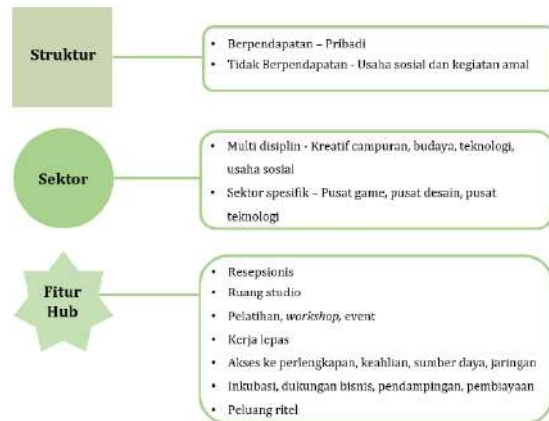
Selain itu, berdasarkan analisis yang dilakukan oleh British Councils (2018) terdapat 3 karakteristik tambahan pada jenis ruang kreatif di Indonesia yang bersifat lebih tradisional.

Tipe Model	Peruntukkan
Taman Budaya	Berupa ruang <i>outdoor</i> maupun <i>indoor</i> yang digunakan untuk pertunjukan seni dan budaya. Sebagian besarnya diselenggarakan oleh badan formal.
Sanggar	Bersifat lebih umum, mirip dengan <i>workshop</i> . Bisa digunakan untuk kelas, <i>workshop</i> , pelatihan dan ruang pementasan.
Gelanggang Olahraga Remaja	Berupa ruang <i>indoor</i> biasa digunakan untuk kegiatan resmi berupa pementasan dan olahraga. Biasanya gelanggang bersifat multifungsi, menyesuaikan dengan penggunanya yang kebanyakan remaja. Lokasi terletak pada kawasan perkotaan.

Gambar 2. Tipe Model Tradisional
Sumber: British Councils (2018)

3. Tipe Karakter Ruang Kreatif

Karakteristik ruang kreatif terbagi menjadi bagian yaitu struktur kerja, sektor jenis ekonomi kreatif dan ketersediaan fitur-fitur ruang.



Gambar 3. Tipe Karakter Ruang
Sumber: British Councils (2018)

B. Tinjauan Ekonomi Kreatif

Departemen Perdagangan Indonesia (2018) mendefinisikan ekonomi kreatif adalah suatu upaya yang dilakukan untuk membangun ekonomi berkelanjutan dengan menggunakan metode kreativitas dalam perekonomian yang memiliki daya saing dan berdasarkan pada sumber daya yang dapat diperbarui. Ekonomi kreatif terdiri atas 17 subsektor ekonomi, yaitu:



Gambar 4. Subsektor Ekonomi Kreatif
Sumber: Kemenparekraf (2020)

1. Subsektor Unggulan Banjarbaru

Kriya merupakan karya atau proses yang dikerjakan dengan keterampilan tangan, secara umum kriya memiliki fungsi pakai, memiliki nilai artistik dan mencerminkan lingkungan serta budaya tempat dibuatnya karya kriya tersebut (Kemenparekraf, 2021). Definisi kriya juga dinyatakan oleh *World Craft Council* (1994) dalam Kemenparekraf (2021) yaitu:

"Kriya didefinisikan sebagai produk yang diproduksi dengan menggunakan tangan

secara keseluruhan atau dengan bantuan alat. Alat mekanis dan/atau digital dapat digunakan selama kontribusi manual langsung dari pembuatnya tetap merupakan komponen paling substansial dari produk jadi. Kriya dibuat dari bahan baku yang diambil secara ramah lingkungan dan/atau didaur ulang serta dapat direproduksi secara komersial tanpa melanggar integritas ciptaan, produk tersebut dapat bersifat utilitarian, estetis, artistik, kreatif, ekspresif budaya, dekoratif, fungsional, tradisional, mengandung nilai religius dan simbolis serta signifikan secara sosial".

2. Sasirangan Bordir

Kota Banjarbaru memiliki karya kriya yang cukup terkenal dan menjadi ciri khas yaitu sasirangan bordir. Sasirangan bordir merupakan kain sasirangan yang dihias dengan motif bordir. Penggunaan motif bordir menghasilkan motif yang lebih cerah karena menciptakan tekstur yang timbul pada kain (Kemenparekraf, 2022).



Gambar 5. Sasirangan Bordir
Sumber:

<https://shopee.co.id/Sasirangan-Bordir-i.57027073348579621> (diakses pada 11 Oktober 2022)

3. Anyaman Purun

Selain Sasirangan, produk kriya purun juga terkenal sebagai kriya seni di Kota Banjarbaru khususnya di daerah kelurahan Palam, Kecamatan Cempaka, daerah ini berupa perkampungan yang menjadi objek wisata sekaligus produsen kreasi dari purun.

Kampung Purun Palam, Objek Wisatanya Kota Banjarbaru



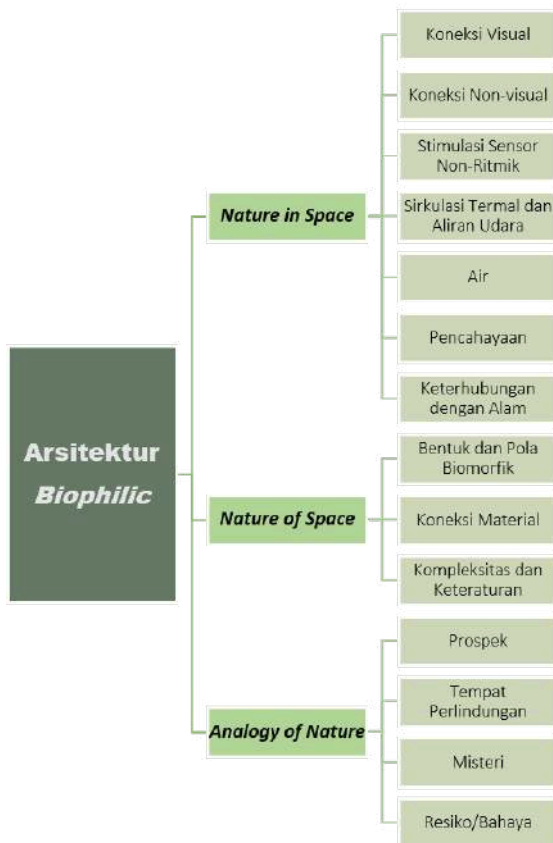
Gambar 6. Anyaman Purun
Sumber:

<https://borneo24.com/traveling/kampung-purun-palam-objek-wisatanya-kota-banjarbaru/> (diakses pada 11 Oktober 2022)

C. Tinjauan Arsitektur Biofilik

Kellert dan Wilson (1993) dalam Terrapin Bright Green (2014) menyatakan bahwa manusia memerlukan alam lebih dari sekedar hasil fisiknya, tetapi juga terhubung dengan kebutuhan manusia pada aspek estetika, pengetahuan, kognitif dan sisi spiritual. Dalam bidang arsitektur, biofilik berkembang menjadi suatu konsep bangunan yang menggagas desain ramah lingkungan karena terhubung dengan alam. Tujuan dari desain biofilik adalah mengaplikasikan definisi biofilik dalam lingkungan yang terbangun sehingga tercipta hubungan antara manusia, alam, bangunan dan lansekap (Kellert, 2009).

Arsitektur biofilik terdiri dari 3 prinsip yaitu: *Nature in space*, *Nature of space* dan *Analogy of nature*. Ketiga prinsip ini kemudian terbagi lagi menjadi 14 pola.

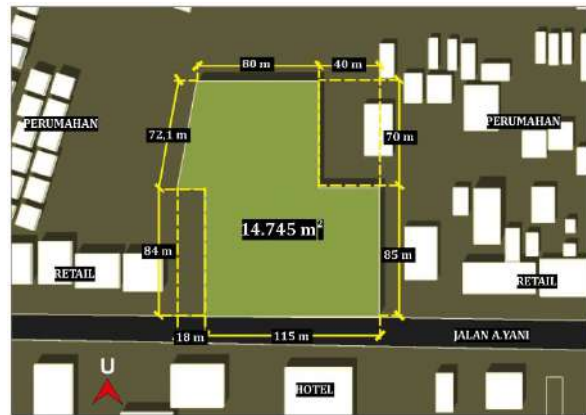


Gambar 7. Arsitektur Biofilik
 Sumber: Browning, William, dkk. (2014)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

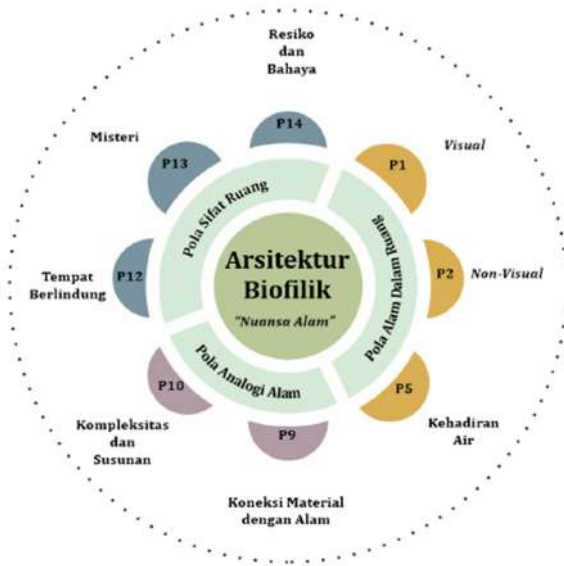
Lokasi site perancangan berlokasi di Jalan A. Yani, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan. 70714. Site berada pada lahan kosong dengan kondisi tanah keras dengan luas area sekitar 1.176 hektar. Koefisien dasar bangunan pada tapak sebesar 40% sampai 80%. Site terletak pada sisi jalan A. Yani sehingga mudah untuk diakses dari arah Banjarmasin dan Martapura.



Gambar 8. Lokasi
 Sumber: Analisis Pribadi (2022)

B. Konsep Rancangan

Ditinjau dari permasalahan yang diangkat pada perancangan yaitu mengenalkan dan mengembangkan subsektor kriya Banjarbaru terutama dalam sektor sasirangan bordir dan anyaman purun pada masyarakat luas dengan tempat berbasis alam maka diperlukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Konsep yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan adalah konsep “Nuansa Alam” dengan menggunakan pendekatan arsitektur biofilik. Arsitektur biofilik digunakan karena pola prinsipnya memiliki pengaruh tersendiri terhadap peningkatan efek psikologis pengguna ruang seperti pengurangan stress, meningkatkan mood serta kinerja pelaku kerajinan.



Gambar 9. Konsep Perancangan
 Sumber: Analisis Pribadi (2022)

Berdasarkan program di atas, konsep Nuansa Alam dapat dijabarkan menjadi 3 prinsip biofilik dengan berfokus kepada 8 pola penerapan biofilik yaitu Visual (P1), Non-Visual (P2), Kehadiran Air (P5), Koneksi Material (P9), Kompleksitas dan Susunan (P10), Tempat Berlindung (P12), Misteri (P13), serta Risiko dan Bahaya (P16). Berikut adalah 8 penerapan prinsip pola biofilik pada perancangan:

1. Koneksi Visual (P1)

Koneksi visual berkaitan dengan unsur-unsur alam yang dapat dilihat dengan mata secara langsung. Koneksi visual ini diterapkan dengan mengatur ruang yang terbuka sehingga memiliki akses untuk dapat melihat alam secara langsung.



Gambar 10. Koneksi Visual
 Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

2. Koneksi Non-Visual (P2)

Koneksi non-visual berkaitan dengan unsur-unsur alam yang dapat dirasakan oleh indera perasa. Pola ini diterapkan dengan meletakkan area jemur yang dikelilingi oleh area hijau sehingga pekerja mendapatkan sensasi bekerja diantara alam.



Gambar 11. Koneksi Non-Visual
 Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

3. Kehadiran Air (P5)

Kehadiran air dalam lingkungan kerja dapat memberikan kesan sejuk dan segar baik melalui efek penglihatan maupun efek suara. Pengolahan air sisa bekas pewarnaan kain sasirangan melalui penyaringan akar tumbuhan air dimanfaatkan untuk memberikan kesan kehadiran air.



Gambar 12. Kehadiran Air
 Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

4. Koneksi Material (P9)

Konsep material diterapkan dengan menggunakan material jenis bahan yang didasarkan pada unsur alam sehingga dapat menggambarkan kondisi alam. Penggunaan material ditunjukkan melalui penerapan tekstur dan pola-pola alami. Contoh penerapannya antara lain: penggunaan material yang diekspos, tekstur batuan alam, serta warna yang berbasis alam seperti

coklat, hijau dan biru serta warna netral seperti hitam dan putih.



Gambar 13. Koneksi Material 1
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



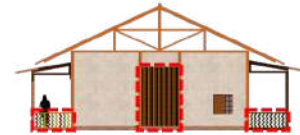
Gambar 14. Koneksi Material 2
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



Gambar 15. Koneksi Material 3
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

5. Kompleksitas dan Susunan (P10)
Berkaitan dengan penggunaan unsur-unsur pola geometri pada bangunan sebagai upaya untuk menciptakan respon psikologis pada pengunjung dan pengguna ruang. Pola ini diterapkan pada selubung bangunan untuk memberikan daya tarik secara visual.

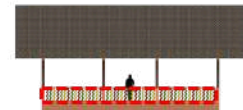
Massa 1 Bangunan Penerima



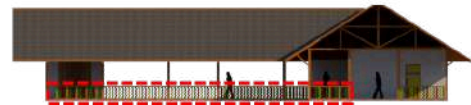
Massa 2 Bangunan Pengolahan



Massa 3 Bangunan Anyam



Massa 4 Bangunan Retail



Massa 5 Bangunan Servis



Massa 6 Bangunan Pewarna



Massa 7 Bangunan Servis



Massa 8 Bangunan Musala



Gambar 16. Kompleksitas dan Susunan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

6. Tempat Berlindung (P12)

Tempat berlindung merupakan ruang yang memiliki lingkungan yang berbeda dengan lingkungan disekitarnya. Digunakan untuk memberikan batasan berupa privasi visual dan suara serta kondisi fisik seperti dimensi ruang yang lebih kecil. Ruang berlindung diterapkan dengan membuat 1 massa bangunan yang secara khusus hanya digunakan oleh para pekerja yaitu massa bangunan servis.



Gambar 17. Tempat Berlindung
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

7. Misteri (P13)

Berkaitan dengan memberikan sirkulasi agar para pengunjung pusat kerajinan tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh terkait fasilitas yang telah disediakan.

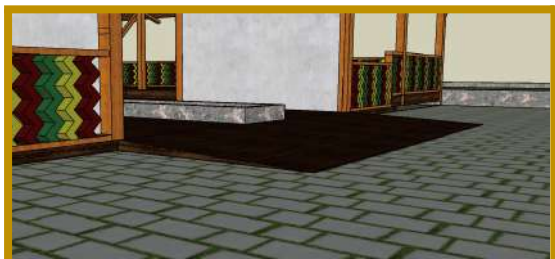


Gambar 18. Misteri
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

8. Risiko dan Bahaya (P14)

Berkaitan dengan memberikan rasa aman bagi pekerja maupun pengunjung pusat kerajinan. Diterapkan melalui:

- *Leveling* lantai disertai *ramp*
- Adanya pagar pembatas bangunan
- Penggunaan material berbahan dasar alam.



Gambar 19. Resiko dan Bahaya
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

HASIL

Berikut merupakan hasil rancangan awal berupa siteplan dan perspektif kawasan pada Pusat Kerajinan Kriya di Banjarbaru.



Gambar 20. Perspektif Mata Burung 1
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



Gambar 21. Eksterior Bangunan Penerima
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



Gambar 22. Eksterior Area Jemur
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



Gambar 23. Interior Ruang Pola Motif

Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)



Gambar 24. Interior Lobi
Sumber: Digitalisasi Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Pusat Kerajinan Kriya Banjarbaru merupakan tempat untuk memwadahi kegiatan sektor ekonomi kriya unggulan Banjarbaru, terutama dalam bidang usaha Sasirangan Bordir dan Anyaman Purun, bertujuan untuk memperkenalkan serta menarik minat masyarakat terhadap potensi kriya Banjarbaru. Fasilitas digunakan dalam jangka waktu kerja yang lumayan lama serta memerlukan lingkungan kerja yang terfokus. Selain itu, kegiatan kreatif tidak lepas dari sisa-sisa bahan kreasi sehingga diperlukan perencanaan lingkungan terkait pengolahan limbah cair sesuai dengan peraturan kota. Pendekatan berbasis lingkungan biofilik memiliki efek positif dalam menstimulasi psikologi manusia seperti mengurangi stress meningkatkan kinerja kognitif serta berperan dalam memperbaiki suasana hati pengguna ruang melalui pendekatan berbasis alam.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Bappeda. 2014. Laporan Rencana Program Investasi Jangka Menengah. Bab 4 Profil Kota Banjarbaru.
- BEKRAF. 2019. Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif.
- BEKRAF. 2019. Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia (PMK3I).
- Browning, William dkk. 2014. 14 *Pattern of Biophilic Design. Terrapin Bright Green LLC.*

- Mahendra, Junian Achmad. 2020. Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik. *Sleman Creative Hub*. Proyek Akhir Sarjana. Universitas Islam Indonesia
- Ramadhan, Muhammad Fadhil. 2021. Perancangan Mix-Used & *Social Working HUB* di Kawasan Aerotropolis Kulon Progo Yogyakarta dengan Pendekatan Biophilic Allesthesia. Proyek Akhir Sarjana. Universitas Islam Indonesia.
- British Councils. 2018. *Creative Hub Toolkit*.
- DSR Research. 2020. *Landscape Creative Hub di Indonesia*.
- Siregar, Fajri, dkk. 2017. *Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.*
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2021. Panduan Pendampingan Subsektor Kriya.
- Cahyawati, Puspita. 2019. Perancangan Sekolah Alam di Kabupaten Malang dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik
- Najmatus Salamah. 2018. Coworking Space di Kotabaru Yogyakarta dengan Pendekatan Desain Biophilic. Proyek Akhir Sarjana. Universitas Islam Indonesia.
- Permatasari, Laila Noor. 2020. Ruang Seni Publik di Banjarbaru. Proyek Akhir Sarjana. Universitas Lambung Mangkurat
- Puteri, Annisa Intan. 2020. Ruang Kerja Sama di Banjarbaru. Proyek Akhir Sarjana. Universitas Lambung Mangkurat

Website

- Kemendparekraf. (2 Februari 2022). Program PMK3I. Diambil kembali dari <https://kotakreatif.kemendparekraf.go.id/melalui-program-pmk3i-kota-banjarbaru-telah-menentukan-subsektor-ekraf-unggulannya/>
- Kementerian Koordinator Perekonomian. (9 Oktober 2021) Industri Kreatif dan Digital: Kembangkan Potensi, Gerakkan Ekonomi, dan Ciptakan Lapangan Kerja. Diambil kembali dari <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>
- British Councils. (2 Februari 2022). *Creative Hubs* - DICE Indonesia. Diambil kembali dari

<https://www.britishcouncil.id/creative-hubs-dice-indonesia>

Hidayat, Suhaimi. (2 Februari 2022) Banjarbaru Fokus Pengembangan Kota Berbasis Ekonomi Kreatif. Diambil kembali dari <https://redkal.com/2018/11/22/banjarbaru-fokus-pengembangan-kota-berbasis-ekonomi-kreatif/>

Mufidah, Nurul. (3 Februari 2022) <https://apahabar.com/2021/12/resmi-dibuka-banjarbaru-murdjani-festival-2021-angkat-potensi-wisata-dan-ekonomi-kreatif>. Diambil kembali dari <https://apahabar.com/2021/12/resmi-dibuka-banjarbaru-murdjani-festival-2021-angkat-potensi-wisata-dan-ekonomi-kreatif/>

Diskominfo. (3 Februari 2022). Kajian Ekonomi Kreatif di Kota Banjarbaru. Diambil kembali dari <https://diskominfo.banjarbarukota.go.id/kajian-ekonomi-kreatif-di-kota-banjarbaru/>