



Pusat Industri Kreatif Melalui Pendekatan Arsitek Ieoh Ming Pei

Creative Industry Center Through Ieoh Ming Pei Architect Approach

Panji Kustoro Danuarta Riady & Rina Saraswaty

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area, Indonesia

Abstrak

Menurut Departemen Perdagangan RI (2009), industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan yang dimana menurut kemenparekraf dari statistik ekonomi kreatif terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif yang berkembang di Indonesia. Dari data, ini mempunyai potensi yang sangat besar agar sektor perekonomian di kota Medan meningkat. Karena Medan merupakan salah satu kota yang mempunyai populasi penduduk terbesar di luar pulau Jawa. Banyak pelaku-pelaku industri kreatif di kota Medan ini bergerak secara individu. Sehingga banyak produk/karya yang dihasilkan kurang bervariasi. Dengan masalah yang dihadapi ini, oleh karena itu perlunya tempat atau wadah yang dapat menampung kegiatan dari para pelaku industri kreatif. Tempat tersebut disebut Pusat Industri Kreatif. Pada "Pusat Industri Kreatif" ini melalui pendekatan seorang arsitek yaitu Ieoh Ming Pei. Ieoh Ming Pei salah satu arsitek pelopor tema kontemporer yang dimana beliau mempunyai ciri khas setiap desainnya. Oleh karena itu dengan pendekatan Ieoh Ming Pei ini dapat menjadi suatu elaborasi tema dengan judul yang baik agar menghasilkan bangunan yang identik dengan kreatifitas.

Kata Kunci: Industri Kreatif, Ekonomi Kreatif, Kota Medan, Ieoh Ming Pei

Abstract

According to the Ministry of Trade of the Republic of Indonesia (2009), the creative industry is an industry that originates from the utilization of individual creativity, skills and talents to create welfare and employment where according to the ministry of creative economy statistics there are 17 creative economy sub-sectors that are developing in Indonesia. From the data, this has enormous potential so that the economic sector in Medan city increases. Because Medan is one of the cities that has the largest population outside Java. Many creative industry players in the city of Medan operate individually. So that many products / works produced are less varied. With this problem faced, therefore the need for a place or container that can accommodate the activities of creative industry players. The place is called the Center for Creative Industries. In this "Creative Industry Center" through the approach of an architect, namely Ieoh Ming Pei. Ieoh Ming Pei is one of the pioneer architects of contemporary themes where he has a characteristic for each of his designs. Therefore, with Ieoh Ming Pei's approach this can be an elaboration of a theme with a good title in order to produce buildings that are synonymous with creativity.

Keywords: Creative Industry, Creative Economy, Medan City, Ieoh Ming Pei

How to Cite: Riady, P.K.D , Saraswaty, R. (2023). Pusat Industri Kreatif Melalui Pendekatan Arsitek Ieoh Ming Pei. *Jurnal Ilmiah Teknik Sipil dan Arsitektur*, 2(2) 2023: 86 –96,

PENDAHULUAN

Pada tahun 2021 Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan sebagai tahun internasional ekonomi kreatif, melalui resolusi umum PBB No. 74/198. Dengan hal itu Indonesia menurut Kemenparekraf menjadi inisiator untuk mendorong kebangkitan sektor ekonomi kreatif dunia. Pada saat ini terdapat lebih dari 8,2 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia, yang tertera di Kemenparekraf, dan terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif antara lain subsektor tersebut ialah kuliner, kriya, fesyen, arsitektur, aplikasi, pengembangan permainan, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk, film (animasi dan video), fotografi, musik, penerbitan, periklanan, radio dan televisi, seni rupa, dan seni pertunjukan. Dari 17 subsektor ekonomi tersebut, tercatat terdapat tiga subsektor ekonomi yang mempunyai persentase PDB (Produk Domestik Bruto) yang mendominasi di Indonesia yaitu kuliner, fesyen, dan kriya. Berdasarkan publikasi Kemenparekraf, pada tahun 2019 sub sektor ekonomi kreatif menyumbangkan Rp.1.153,4 Triliun PDB atau 7,3% terhadap total PDB Nasional, 15,2% tenaga kerja, dan 11,9% ekspor.

Dari data tersebut, ini mempunyai potensi yang sangat besar agar sektor perekonomian di kota Medan meningkat. Menurut data dari Dinas Budaya dan Pariwisata Sumut, banyak pelaku-pelaku industri kreatif di kota Medan ini bergerak secara individu, sehingga banyak produk/karya yang dihasilkan kurang bervariasi. Selain dari pada itu, keterbatasan dari pelaku industri kreatif ini adalah keterbatasan alat dan tidak adanya tempat mereka untuk berkreatifitas. Dari banyak usulan masyarakat akhirnya Pemko Medan saat ini sedang berencana membentuk Badan Ekonomi Kreatif, guna nantinya badan ini akan memudahkan badan hukum bagi pelaku industri kreatif. Oleh karena itu maka perlu adanya tempat / wadah yang dapat menampung pelaku kegiatan kreatif ini, yang bertujuan untuk tempat berkumpulnya pelaku kegiatan kreatif untuk mengembangkan kreatifitas mereka. Pemilihan tema pada bangunan akan menggunakan konsep rancangan dari arsitek terkenal yaitu Ieoh Ming Pei yang dimana dengan pendekatan Ieoh Ming Pei salah satu arsitek pelopor tema kontemporer yang dimana beliau mempunyai ciri khas setiap desainnya menerapkan beberapa konsep, salah satunya konsep yang disebut *life of people* yang mempunyai maksud setiap karyanya dia memikirkan 3 tentang humanisme, karena Pei menginginkan setiap orang-orang yang datang kebangunannya menikmati dan menyukai karyanya dengan memanfaatkan karyanya untuk berkegiatan sehari-hari.

Tujuan dari perancangan "Pusat Industri Kreatif" adalah dengan merancang sebuah tempat/wadah yang dapat menjadi pengembangan potensi industri-industri kreatif di kota Medan dan dapat menjadi tempat berkumpulnya orang-orang kreatif di kota Medan. Dengan adanya tempat/wadah ini diharapkan dapat meningkatkan sektor pertumbuhan ekonomi kreatif, menciptakan lingkungan masyarakat yang kreatif dan dapat menghubungkan pelaku-pelaku industri kreatif di kota Medan, dan pastinya dapat menginspirasi industri kreatif lokal dan mengangkat produk lokal untuk bersaing di pasar internasional.

METODE PENELITIAN

Kriteria Pemilihan Tapak

Metode yang dilakukan untuk menentukan lokasi tapak dalam perancangan Pusat Industri Kreatif, dipertimbangkan hal-hal berikut :

- a. Lahan yang telah sesuai dengan peraturan pemerintah kota Medan
- b. Pencapaian
- c. Utilitas pada lokasi tapak memadai, seperti sumber listrik, sumber air yang mendukung
- d. Pada lokasi tapak mendukung jaringan internet

Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik untuk pengumpulan data untuk perancangan Pusat Industri Kreatif, antara lain sebagai berikut :

Data Primer

Merupakan data yang diperoleh dari langsung sumbernya, antara lain :

- Wawancara, ini diperoleh dari mewawancarai pihak terkait tentang industri kreatif di kota Medan seperti Dinas Budaya dan Pariwisata kota Medan
- Dokumentasi, ini merupakan data yang tercetak sebagai bukti atau keterangan seperti foto atau video
- Observasi, ini dilakukan dengan kelapangan langsung untuk mengambil data

Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, antara lain :

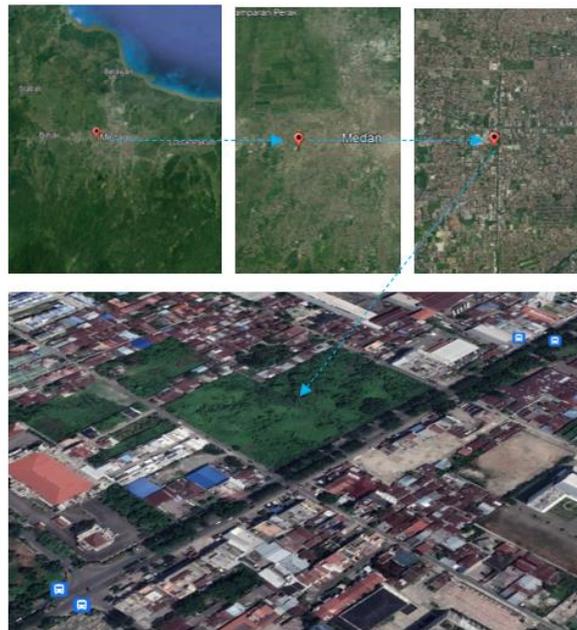
- Studi Pustaka, ini dilakukan untuk memperoleh banyak data dalam perancangan Pusat Industri Kreatif ini yang didapat dari jurnal, buku, aturan pemerintah, berita/artikel, studi objek sejenis.

Waktu pelaksanaan

Waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan ini adalah 6 bulan, dengan waktu 3 bulan perencanaan dan 3 bulan untuk perancangan pusat industri kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi tapak berada di Jalan Gagak Hitam, Sei Sikambing Kota Medan dengan orientasi tapak menghadap timur, luas tapak $\pm 20.575 \text{ m}^2$ dengan eksisting tapak adalah lahan kosong dan konturnya tanah datar. GSB arah timur tapak 10 m sedangkan GSB arah selatan dan utara 2,5 m dengan KDB 60%.



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber : Google Earth, 2021

Batasan tapak pada untuk proyek Pusat Industri Kreatif yang terdapat di jalan Gagak hitam kota Medan :

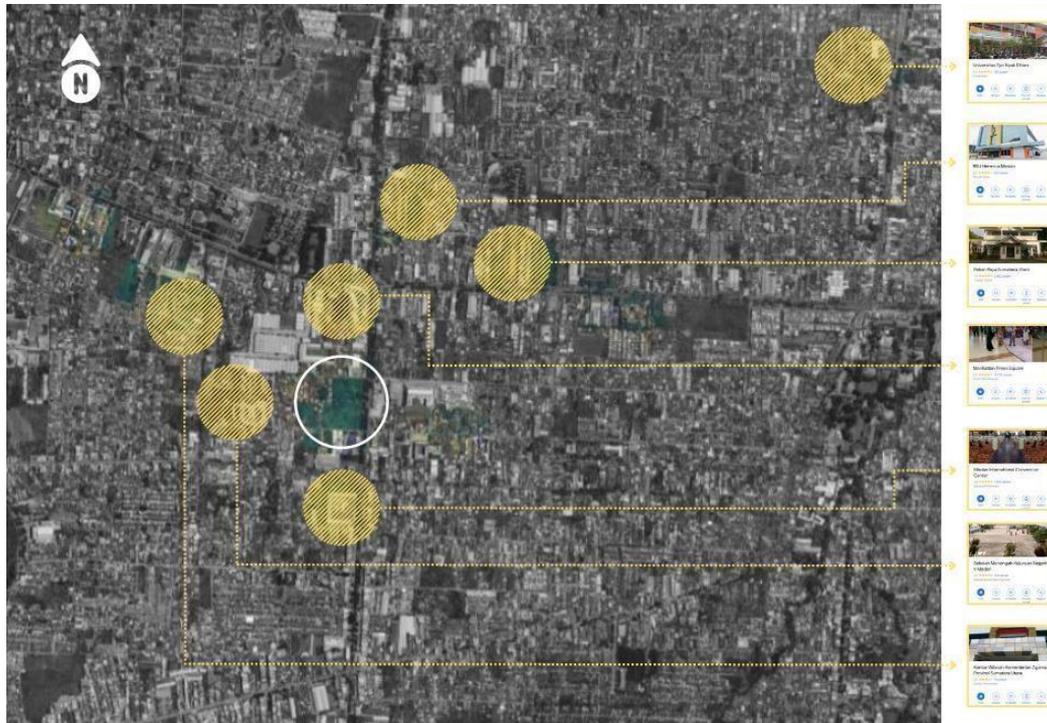
- Batas Utara : Berbatasan dengan jalan pungguk
- Batas Timur : Berbatasan dengan jalan gagak hitam
- Batas Barat : Berbatasan dengan rumah warga
- Batas Selatan : Berbatasan dengan jalan belibis



Gambar 2. Batasan Tapak

Sumber : Google Earth, 2021

Terdapat beberapa fasilitas kota disekitar tapak, antara lain Bangunan dengan sesuai fungsi yaitu sebagai wadah untuk menampung para pelaku industri kreatif, untuk fasilitas kota yang berada di sekitar tapak yaitu : Universitas Cut Nyak Dien, Rumah Sakit Umum Hermina, Pekan Raya Sumatera Utara, Manhattan Timesquare, Medan International Convention Center (MICC), SMKN 9 Medan, Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Utara.

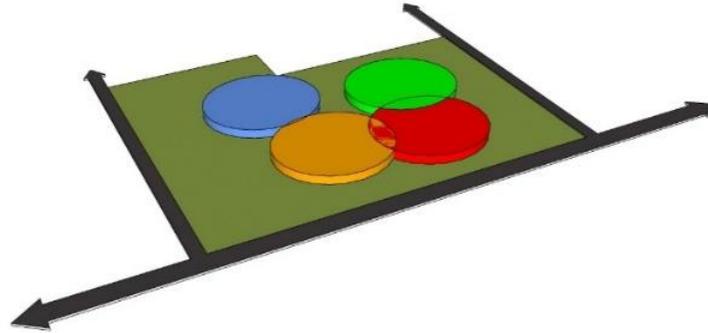


Gambar 3. Analisa Fasilitas Kota
Sumber : Google Earth, 2021

Untuk program ruang pada perancangan Pusat Industri Kreatif ini terdapat 7 ruang yang dimana mempunyai fungsi yang berbeda, berikut jumlah total keseluruhan ruang.

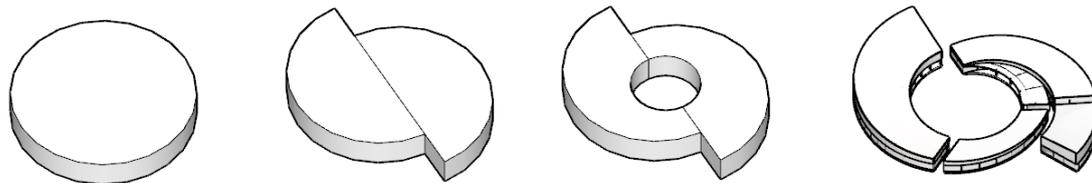
No	Fungsi Ruang	Total
1	Ruang Utama	2770 m ²
2	Ruang Pengelola	986 m ²
3	Ruang Pendukung	4200 m ²
4	Ruang Pameran	3456 m ²
5	Ruang Promosi	861 m ²
6	Ruang Servis	744 m ²
7	Ruang Utilitas	156 m ²
Jumlah Total Keseluruhan Ruang		14.105 m ²

Tabel 1. Total Kebutuhan Ruang
Sumber : Analisa Pribadi



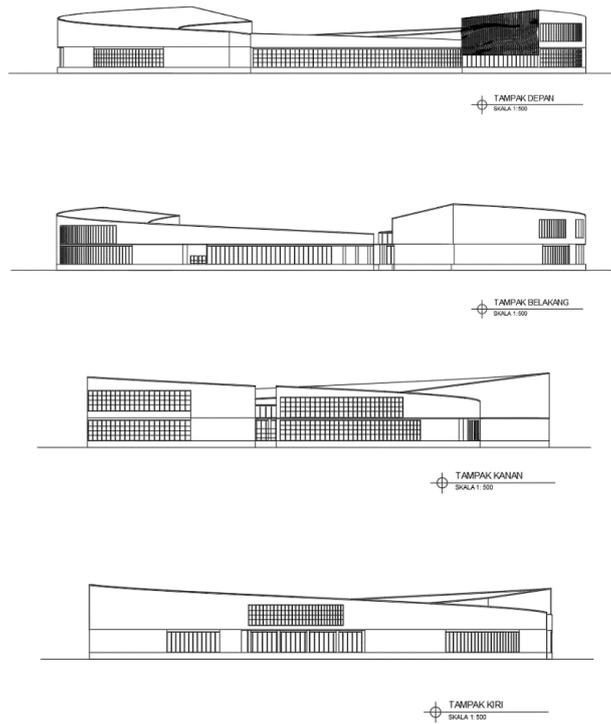
Gambar 4. Konsep Penzoningan
Sumber : Analisa pribadi

Untuk penzoningan terbagi menjadi 4 bagian yang dimana dibedakan dengan warna pada masing-masing fungsi yaitu Merah untuk semi publik, Kuning untuk publik, Hijau untuk privat, Biru untuk servis.



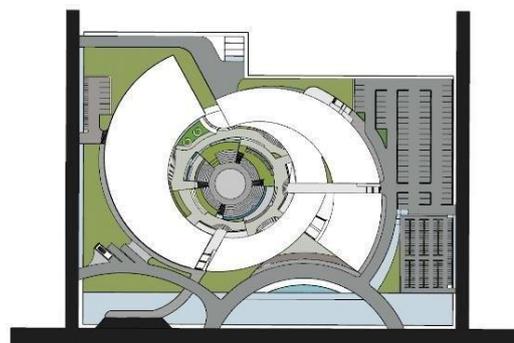
Gambar 5. Bentuk Massa Bangunan
Sumber : Analisa pribadi

Bentuk dasar berasal dari lingkaran yang dimana bentuk ini diambil dari konsep bentuk geometri Ieoh Ming Pei, kemudian dilakukan subtraktif pada bentukan lingkaran menjadikan bentuk fleksibel pada bangunan.



Gambar 6. Tampak Bangunan
Sumber : Analisa pribadi

Konsep klimatologi pada tapak yang diterapkan ke rancangan bangunan dengan memberikan bukaan yang memadai agar sirkulasi udara pada bangunan selalu mengalir.



Gambar 7. Tampak Atas Bangunan
Sumber : Analisa pribadi

Arah sinar matahari terbit dan tenggelam tidak akan langsung masuk kedalam bangunan dikarenakan bentuk bangunan yang melingkar dan menggunakan secondary skin.



Gambar 8. Fasad bangunan di sore hari
Sumber : Analisa pribadi

Ruang terbuka hijau sekaligus tempat berkumpul yaitu amphiteater didalam bangunan membuat sirkulasi didalam bangunan lancar.

Pohon yang ditanam pada bagian site antara lain : Pohon ketapang, Pohon Glodokan Tiang, Pohon Mahoni



Gambar 9. Ampiteater
Sumber : Analisa pribadi



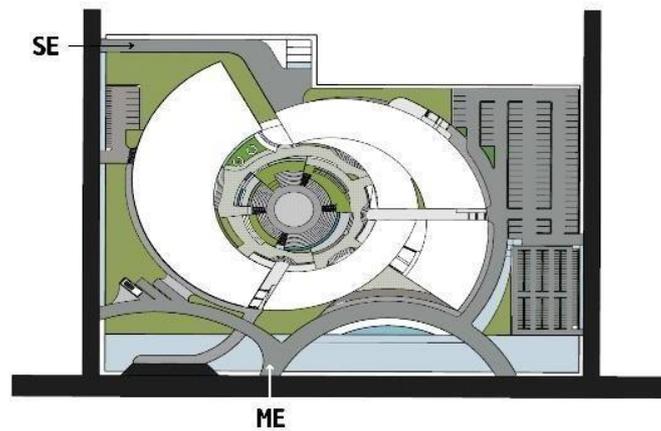
Gambar 10. Jenis Pohon
Sumber : Google Image, 2022

Elevasi diterapkan pada amphiteater dan pedestrian didalam bangunan untuk menghilangkan rasa monoton dan untuk mempertegas fungsi dari bangunan dan untuk drainase air hujan dibuat di sepanjang pedestrian untuk menghindari terjadinya air yang tergenang.



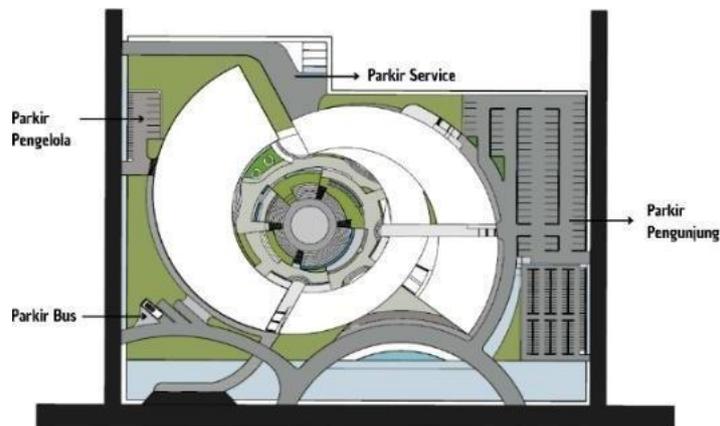
Gambar 11. Eksterior Bangunan
Sumber : Analisa pribadi

Sirkulasi untuk main entrance berada di jalan Gagak Hitam, hal ini mempermudah pengunjung karena jalan gagak hitam merupakan jalan primer. Untuk Side Entrance berada di jalan pungguk, ini dikhususkan untuk sirkulasi service untuk bangunan.



Gambar 12. Sirkulasi ME dan SE
Sumber : Analisa pribadi

Parkir dibedakan menjadi 4 jenis yang dimana areanya diletakkan sesuai dengan sirkulasi yang gampang dilalui, antara lain :

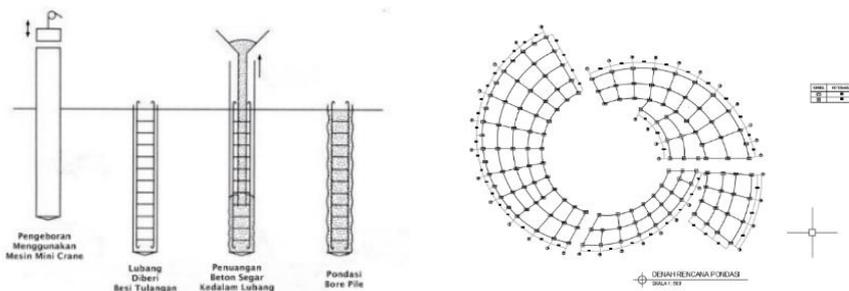


Gambar 13. Konsep Parkir
Sumber : Analisa pribadi

- Struktur Bawah

Penggunaan pondasi bor pile akan digunakan pada bangunan, Bor pile atau bored pile adalah teknik membangun pondasi yang memanfaatkan bantuan mesin bor. Tanah akan dikeruk menggunakan mesin tersebut hingga kedalaman tertentu, kemudian diisi dengan tulang besi dan cor beton.

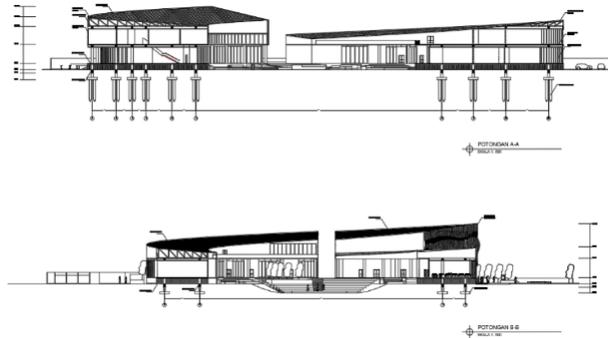
Biasanya jenis bor pile banyak digunakan pada area sempit yang sisi kanan kirinya sudah banyak terisi oleh bangunan lain. Meski begitu, bor pile punya kualitas ketahanan baik khususnya untuk pemakaian dalam jangka waktu lama.



Gambar 14. Struktur Bawah
Sumber : Analisa pribadi

- Struktur Tengah

Pada struktur tengah memakai kolom dengan ukuran 60 x 60 cm dengan balok tinggi 85 cm dan lebar 43 cm dan jarak bentangan adalah 10 meter



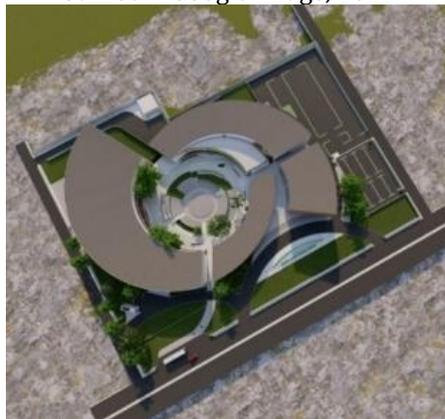
Gambar 15. Struktur Tengah
Sumber : Analisa pribadi

- Struktur Atas

Rangka baja ringan adalah salah satu material bangunan yang digunakan sebagai konstruksi, terutama di bagian atap. Ia bisa digunakan untuk pembangunan rumah, pabrik, serta bangunan publik lainnya. Material bangunan ini biasanya terbuat dari campuran seng dan aluminium.



Gambar 16. Struktur Atas
Sumber : Google Image, 2022



Gambar 17. SitePlan
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 18. Fasad Bangunan
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 19. Eksterior view
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 20. Interior view
Sumber : Analisa Pribadi

SIMPULAN

Pada tahun 2021 Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan sebagai tahun international ekonomi kreatif, melalui resolusi umum PBB No. 74/198. Dengan hal itu Indonesia menurut Kemenparekraf menjadi inisiator untuk mendorong kebangkitan sektor ekonomi kreatif dunia. Pada saat ini terdapat lebih dari 8,2 juta jumlah usaha kreatif di Indonesia, yang tertera di Kemenparekraf, dan terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif. Dari data tersebut, ini mempunyai potensi yang sangat besar agar sektor perekonomian di kota Medan meningkat. Menurut data dari Dinas Budaya dan Pariwisata Sumut, banyak pelaku-pelaku industri kreatif di kota Medan ini bergerak secara individu, sehingga banyak produk/karya yang dihasilkan kurang bervariasi. Oleh karena itu maka perlu adanya tempat / wadah yang dapat menampung pelaku kegiatan kreatif ini, yang bertujuan untuk tempat berkumpulnya pelaku kegiatan kreatif untuk mengembangkan kreatifitas mereka, yaitu bangunan pusat industri kreatif dengan pendekatan arsitek Ieoh Ming Pei karena Pei salah satu arsitek terbaik yang mempunyai ciri khas pada setiap desainnya. Adapun yang menjadi saran dalam hal ini adalah dengan memperhatikan aspek-aspek yang berkaitan dengan lokasi tapak, batasan tapak, serta fasilitas kota yang dimana hal itu berkaitan langsung dengan fungsi dari bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bekraf, B. E. (2016). Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif: Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan badan Pusat Statistik.
- Council, B. (2016). *Creative Hubs : Understanding the New Economy*. London: British Council.
- Statistik, B. P. (2019). Jumlah penduduk kota medan menurut kelompok umur tahun 2018. Medan:BPS. <https://medankota.bps.go.id/dynamictable/2019/11/13/65/jumlah-penduduk-kota-medan-menurut-kelompok-umur-tahun-2018.h>
- Dinas Kominfo Kota Medan. (2019). Pemko Medan Diminta Bentuk Badan Ekonomi Kreatif. Diakses pada 16 Maret 2022 dari <https://pemkomedan.go.id/artikel-19201-pemko-medan-diminta-bentuk-badan-ekonomi-kreatif.htm>
- Nasution, M.A. & Nurzal, E. (2019). Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan. *Rumoh: Journal of Architecture*, 9(18), 63-68.
- Jessica. (2018). PUSAT INDUSTRI KREATIF KOTA PONTIANAK (Pontianak Creative Hub). *Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(1), 344-357
- Sujanra, S.P. & Mustaqimma, U. & Wahyuwibowo, K.A. (2017). Penerapan teori arsitektur organik dalam strategi perancangan pusat pengembangan industri kreatif di bandung. *Arsitektura*, 15(2), 507-513.
- Kemenparekraf. (2021). Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia. Diakses pada 16 Maret 2022 dari <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- Bandung Creative Hub. (2020) Profil Bandung Creative Hub. Diakses pada 16 Maret 2022 dari <http://www.bch.my.id>