

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota medan sebagai kota terbesar ketiga di Indonesia menjadi daya tarik wisata yang cukup diminati karena banyaknya pilihan wisata yang terdapat didalamnya. Selain itu, Medan juga dikenal sebagai kota yang multietnis karena keanekaragaman ras dan suku yang ada, seperti suku Melayu, Batak, Tionghoa, Jawa, India, maupun Arab yang menambah keunikan dan kekhasan pada kota ini (Hutagalung, 2017).

Medan juga menjadi salah satu kota bersejarah di Indonesia yang menyimpan begitu banyak kenangan berupa bangunan lama dari peninggalan era kolonial Belanda, khususnya di area kesawan yang memberikan karakter tersendiri pada kota ini (Tampubolon et al., 2020). Area kesawan menjadi daya tarik wisata heritage yang penting untuk dilestarikan dan dikembangkan karena menjadi titik awal dari perkembangan kota, baik dari segi sosial budaya, perekonomian, maupun infrastruktur. Di dalamnya, terdapat banyak bangunan tua bersejarah yang beberapa diantaranya telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya. Bangunan tersebut diantaranya menggambarkan gaya arsitektur Eropa, Tionghoa, dan Melayu yang mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah pada kota ini (A. D. Nasution et al., 2019).

Selain itu, area kesawan juga diwarnai dan dipenuhi oleh keanekaragaman komunitas kreatif yang berkembang pesat didalamnya. Mulai dari komunitas fotografi, seni, musik, olahraga, dan sebagainya yang menambah minat pengunjung untuk datang ke area kesawan. Keberadaan komunitas kreatif kemudian menjadi bagian penting dari perkembangan area kesawan, karena memberikan dampak yang baik melalui program kegiatan dan aktivitas yang mereka lakukan serta menjadi bagian dari industri kreatif dalam membantu sektor perekonomian di kota medan (Marscha Augita et al., 2019).

Terlebih dalam salah satu jurnal yang berjudul “Empat Perspektif Citra dan Harapan terhadap Kawasan Kesawan Kota Medan: Konservasi, Pariwisata, Revitalisasi, dan Pengembangan” oleh (Vaniessa Tampubolon & Kusuma, 2020) juga dituliskan adanya harapan masyarakat untuk menyediakan area kreatif bagi anak muda yang ingin menuangkan seni dan kreativitas mereka di area kesawan untuk melengkapi infrastruktur Kawasan, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Harapan terhadap Kawasan Kesawan

Memperlebar Jalan	-0,01	0,78
Sebagai Lokasi Event	0,13	0,69
Parkir di Dalam Kawasan	0,09	0,61
Area Kreatifitas	0,21	0,55
Mencari Studi Preseden	0,18	0,37

Sumber: (Vaniessa Tampubolon & Kusuma, 2020)

Sehingga dari hal tersebut, penyediaan ruang kreatif atau creative space menjadi penting dilakukan untuk menampung dan mewadahi komunitas kreatif yang berada di area kesawan. Hal ini bertujuan untuk memberikan ruang berkumpul bagi setiap komunitas yang ada dalam mengembangkan ide dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap komunitas Kesawan.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Kesawan sebagai pusat wisata heritage dikelilingi oleh beberapa komunitas kreatif yang sering melakukan aktivitas dan kegiatan didalamnya guna meningkatkan daya tarik wisata sembari memperkenalkan komunitas mereka ke ranah publik. Komunitas tersebut diantaranya adalah komunitas fotografi, mural, fashion, membaca, sketsa, dll yang menambah ragam aktivitas dan suasana di kesawan.

Setiap komunitas yang berkegiatan di area kesawan memiliki kebutuhan dan ciri khas yang berbeda beda, sehingga dibutuhkan ruang yang sesuai untuk mendukung setiap kegiatan komunitas dalam mengembangkan ide dan kreativitas mereka (Dananjaya & Primadewi, 2019). Namun kemudian muncul sebuah permasalahan ketika fasilitas ini ternyata belum terlalu diperhatikan, karena tempat yang digunakan untuk menjadi creative space masih minim ditemukan dan mengalami beberapa kendala seperti sulit mendapatkan izin, harus bernegosiasi, dll yang tampak pada Gambar 1.1. Sehingga ini menjadi hal yang perlu diperhatikan mengingat banyaknya komunitas yang berkegiatan di area kesawan.



Gambar 1. 1 Permasalahan general komunitas

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Terlebih komunitas kreatif menjadi bagian yang berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan perekonomian dan minat pengunjung di area kesawan karena menjadi salah satu komponen city branding area kesawan melalui event dan karya yang ditampilkan. Seperti yang dijelaskan oleh (Pahlevi Syah et al., 2018) dalam buku yang berjudul “kolase pemikiran ekonomi kreatif”, bahwa upaya city branding akan lebih bermakna jika identitas kota terbentuk dengan kuat. Dan salah satu komponen yang melengkapi aktivitas city branding tersebut adalah people, dimana people yang dimaksud disini mengarah pada aktivitas kreatif ataupun komunitas kreatif yang perannya dinilai penting sebagai bentuk dukungan dalam gerakan city branding tersebut. Sehingga memberikan wadah bagi setiap komunitas tersebut menjadi penting untuk tetap menjaga keberlangsungan kegiatan dan aktivitas komunitas kreatif di kesawan.

Disamping itu, area kesawan yang menyimpan beragam bangunan lama dalam membentuk identitas kota juga banyak yang mengalami penurunan fungsi dan kurang terawat hingga akhirnya mengalami degradasi fisik yang cukup parah dan sampai pada kondisi yang memprihatinkan (Hadinugroho, 2017). Hal ini dipicu oleh penurunan jumlah pengunjung dan pola aktivitas pada beberapa area tertentu yang akhirnya mengakibatkan area tersebut menjadi kurang diperhatikan dan menjadi bangunan yang ditinggalkan. Dalam salah satu jurnal yang berjudul “citra dan harapan terhadap kawasan kesawan di kota Medan” oleh (Tampubolon et al., 2020) juga dijelaskan bahwa masyarakat di area kesawan mengharapkan adanya pelestarian terhadap bangunan lama yang ada di kesawan karena melihat kondisi bangunan lama saat ini. Yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 2 Harapan terhadap Kawasan Kesawan terkait bangunan lama

No.	Kategori	Kata Kunci
1	Mempertahankan Bangunan Lama	Diperbaiki
		Dipertahankan
		Tidak dirusak atau dihancurkan
		Tidak merubah bangunan lama
2	Menata Ulang Kawasan	Lebih luas
		Memberi sentuhan modern
		Studi dengan kota tua yang berhasil
		Tidak berantakan Zona yang jelas

Sumber: (Tampubolon et al., 2020)

Dari kedua permasalahan tersebut, perancangan creative space dengan memanfaatkan bangunan lama diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Perancangan creative space ditujukan untuk memberikan wadah bagi komunitas kreatif. Sedangkan penggunaan bangunan lama ditujukan untuk menjaga serta melestarikan bangunan lama di area kesawan guna mendukung pelestarian dan pembentukan identitas kota medan.

1.1.3 Latar Belakang Pendekatan Desain

Area kesawan yang dipenuhi oleh bangunan lama dan bersejarah menjadi point penting yang tidak boleh hilang dan pudar dari kota Medan. Karena bangunan tersebut menjadi saksi bisu dari perkembangan kota medan yang penting untuk tetap dipertahankan serta dilestarikan sebagai identitas kota yang unik dan khas (A. D. Nasution et al., 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan desain yang tepat guna menjaga kelestarian bangunan tersebut, dan pendekatan yang dipilih yaitu adaptive reuse.

Adaptive reuse adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan kembali bangunan lama untuk penggunaan fungsi baru, tanpa menghilangkan nilai penting dan elemen arsitektur khas dari bangunan aslinya (Susanti et al., 2020). Melalui pendekatan adaptive reuse, diharapkan kelestarian bangunan lama yang ada di medan akan tetap terjaga dengan mempertahankan nilai sejarah bangunan sembari memberikan fungsi baru yang dibutuhkan dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Sehingga bangunan lama yang ada di area kesawan tidak menjadi bangunan yang terlupakan tetapi menjadi bangunan yang dapat memberikan manfaat baru berupa creative space dan membantu meningkatkan daya tarik wisata kota lama medan.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana konsep rancangan *creative space* yang inspiratif serta dapat mewadahi komunitas kreatif dengan memanfaatkan bangunan lama yang ada di kota lama medan dengan pendekatan *adaptive reuse*?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan Creative Space di Kota Lama Medan yang dapat menampung kegiatan komunitas kreatif kesawan berupa ruang kreatif yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar dan menerapkan pendekatan adaptive reuse untuk memanfaatkan bangunan lama yang ada di area kesawan.

1.3.2 Sasaran

- Mengidentifikasi kegiatan seni dan komunitas kreatif yang ada di kesawan,
- Mengetahui lokasi yang berpotensi dijadikan sebagai creative space,
- Mengidentifikasi fasilitas yang dibutuhkan untuk mewadahi komunitas kreatif,
- Mengetahui harapan kedepannya terkait creative space yang ingin diwujudkan

1.4 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

1.4.1 Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan akan dilakukan di kota lama Medan atau lebih dikenal dengan Area Kesawan, Kec.Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi yang

ditetapkan terdiri dari bangunan lama dan bersejarah yang rencananya akan dikembangkan menjadi creative space yang dapat mewadahi komunitas kreatif sembari melestarikan bangunan lama yang ada didalamnya.

1.4.2 Lingkup Substansial

Perancangan creative space di area Kesawan akan ditata untuk menampung berbagai aktivitas dari komunitas kreatif yang ada di kesawan serta memperhatikan aspek aspek yang berkaitan dengan desain yang inspiratif dan strategi adaptive reuse bangunan lama.

1.4.3 Lingkup Temporal

Perancangan creative space di area kesawan diharapkan dapat berdampak baik khususnya dalam hal perkembangan komunitas kreatif dan bangunan lama yang ada di kota lama medan. Penggunaannya diharapkan dapat bertahan dalam kurun waktu yang cukup panjang di 10-15 tahun kedepan untuk mempertahankan fungsi bangunan lama didalamnya.

1.5 METODE PENELITIAN DATA

1.5.1 Observasi dan Survei lapangan

Melakukan tinjauan lapangan secara langsung untuk melihat bangunan yang menjadi objek perancangan guna mengidentifikasi dan mengamati kondisi dan suasana lingkungan sekitar serta memperhatikan elemen penting bangunan untuk dipertahankan guna menciptakan keserasian dan pelestarian lingkungan.

1.5.2 Dokumentasi objek

Melakukan pengdokumentasian bangunan terpilih untuk melihat dan mengabadikan elemen penting bangunan saat dilakukannya upaya adaptive reuse.

1.5.3 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para wisatawan/pengunjung, pemilik bangunan dan warga area sekitar objek perancangan untuk mengetahui komunitas apa saja yang ada di area kesawan, titik kumpul creative space di area kesawan, ruang yang dibutuhkan dan harapan kedepannya terkait creative space.

1.5.4 Studi Literatur

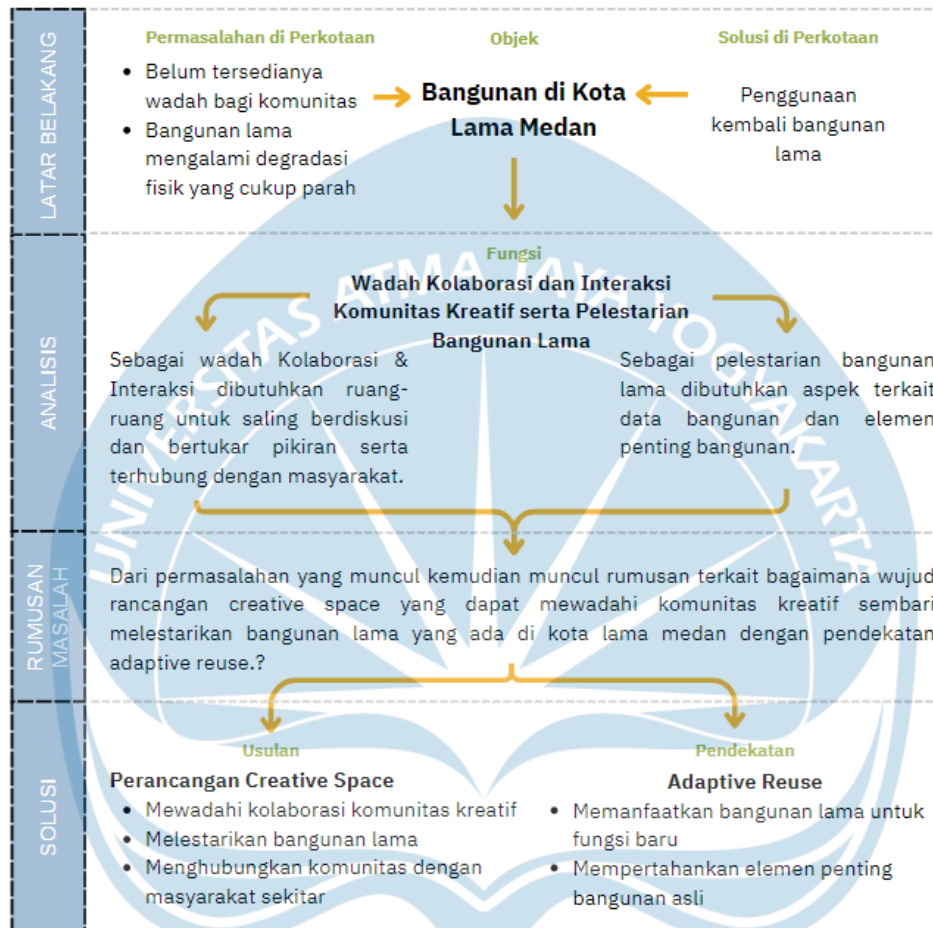
Mencari info melalui jurnal, buku, website, atau artikel untuk mendapatkan data pendukung dalam proses perancangan yang relevan digunakan untuk memahami lebih lanjut terkait pendekatan yang diambil, preseden, dan sebagainya.

1.6 METODE ANALISIS

Data yang nantinya telah dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif menggunakan software nvivo untuk membantu proses penyimpulan data yang dihasilkan dan

mengetahui kebutuhan ruang dan konsep yang sesuai dalam perancangan creative space di area kota lama Medan.

1.7 ALUR PIKIR



Gambar 1. 2 Alur Pemikiran
Sumber: Analisis Penulis, 2024

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan proyek, latar belakang permasalahan, latar belakang pendekatan desain, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup perancangan, metode studi, alur pikir, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori teori terkait objek perancangan yang akan didesain dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam sebuah creative space, serta standar yang dibutuhkan dalam creative space maupun adaptive reuse.

BAB 3 TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan objek dan tapak yang dipilih di area kesawan medan, batasan perancangan, alasan pemilihan, dan regulasi yang berlaku di area terpilih.

BAB 4 METODE DAN ANALISIS

Bab ini berisikan metode pengumpulan data yang dilakukan dan analisis data mengenai kegiatan, kebutuhan ruang, tapak, dan penekanan desain sehingga mendapatkan kesimpulan desain yang akan dirancang

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai konsep dasar yang akan disesuaikan dengan penekanan desain, konsep penataan site, konsep ekterior maupun interior, struktur dan utilitas, serta skematik desain yang dihasilkan dari konsep yang dipilih.

