

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Surakarta atau yang sering disebut Solo merupakan sebuah kota yang dulunya adalah wilayah jajahan Hindia Belanda dan Jepang. Penjajahan tersebut banyak meninggalkan beberapa bangunan yang sekarang telah menjadi benda cagar budaya mulai dari bangunan ibadah, bangunan umum, keraton, hingga bangunan militer yang merupakan aset kota dan merupakan sebuah susunan sejarah fisik. Beberapa bangunan yang sudah menjadi benda cagar budaya adalah Benteng Vastenburg dan Loji Gandrung yang saat ini digunakan sebagai kediaman Walikota Surakarta. Terdapat satu bangunan yang masih menjadi konflik mempertimbangkan apakah bangunan tersebut masuk kedalam bangunan cagar budaya atau bukan; yaitu Pabrik Es Saripetojo.

Pada Jaman Hindia Belanda, Pabrik es ini diperuntukkan untuk mendukung industri di sekitarnya karena pada saat itu teknologi pengawetan satu-satunya adalah es. Beberapa tempat yang membutuhkan es pada masa itu adalah pabrik gula Tasikmadu yang berfungsi untuk mengawetkan beberapa bahan baku dan Colomadu berfungsi untuk mengawetkan daging ditempat penyembelihan sapi. Pada tahun 2006-2010 usaha es tersebut mengalami kerugian sekitar Rp 323 juta, serta ditambah utang pajak bumi sekitar Rp 218 juta.

Pada perkembangannya, Pabrik es tersebut akan diubah fungsinya menjadi Mal Ramayana yang dikelola oleh PT. Wira Taruna agar dapat berproduksi kembali. Tetapi terdapat dua peraturan yang masih menjadi batasan yaitu pembongkaran pabrik es Saripetojo sebagai bangunan cagar budaya dan jika pabrik es tersebut dijadikan Mal maka banyak pasar tradisional di sekitar area tersebut akan mati mengingat di sekitar bekas

pabrik es Saripetojo tersebut terdapat enam pasar tradisional yaitu Pasar Kabangan, Purwosari Jongke, PKL Kalisur, dan Pasar Buah Purwosari. Telah diamati setiap pasar tradisional yang berada dekat dengan mal pasti pasar tradisional itu akan kalah bersaing, yang pada gilirannya mati. Hal ini bisa dilihat seperti di Pasar Mojosongo, Pasar Gading, dan lain-lain. (Sumber: Solo, Kompas.com, Kamis 14 juli 2011).

Selain itu terdapat pernyataan dari Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Jawa Tengah, menyatakan bahwa gedung pabrik es Saripetojo di Purwosari Solo masuk kriteria bangunan kuno dan tercatat sebagai Benda Cagar Budaya (Bangunan Cagar Budaya) yang harus dilindungi. "Gedung tersebut dibangun pada tahun 1888 dan telah tercatat sebagai Bangunan Cagar Budaya di BP3 dengan sertifikat nomor 64," tetapi pihak BP3 Jawa Tengah masih menunggu surat penetapan dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata mengenai status bangunan tersebut. (Sumber: Koran Tempo, Jejak Sejarah Saripetojo, 01 juli 2011)

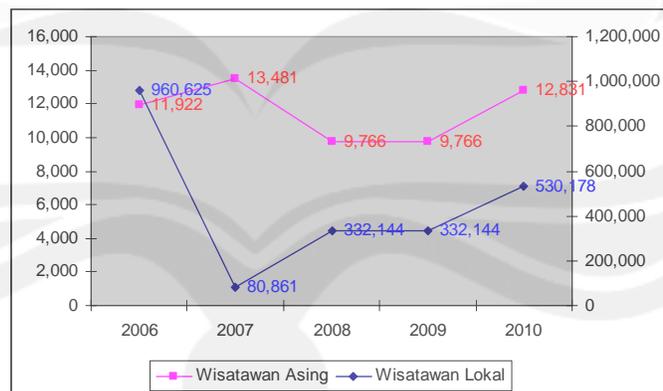
Gambaran di atas merupakan sebuah masalah yang harus dipecahkan bahwa bangunan cagar budaya harus dikonservasi sesuai dengan kategori bangunan tersebut. Merencanakan fungsi baru pada pabrik es Saripetojo akan dapat meningkatkan nilai ekonomis sebuah bangunan, tetapi dalam perancangan fungsi baru tersebut harus mempertimbangkan kondisi lingkungan serta status bangunan yang merupakan benda cagar budaya.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Pertimbangan yang muncul pada bangunan pabrik es Saripetojo dikarenakan tidak berproduksi kembali. Sehingga menuntut untuk terciptanya fungsi baru agar bangunan tersebut tetap memiliki nilai ekonomis. Prof. Ir. Eko Budiharjo, M.Sc. dalam buku *Arsitektur Pembangunan dan Konservasi* mengatakan bahwa:

Terobosan baru dengan kaidah perencanaan “Fungsi baru untuk bangunan lama” dapat menguntungkan ditilik dari segi ekonomi-finansial. pertokoan cindramata, pasar seni, pusat kerajinan, pusat hiburan dan lain-lain, akan menghasilkan keuntungan yang sebagian bisa disisihkan untuk pemeliharaan.

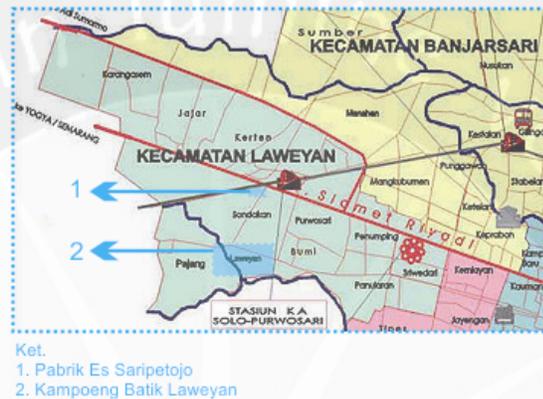
Bangunan tersebut dapat digunakan untuk fungsi lain tanpa mengesampingkan aspek cagar budaya. Solo memiliki slogan *The Spirit Of Java* yaitu menggambarkan bahwa kota ini memiliki pengaruh cukup besar bagi perkembangan tanah Jawa, karena Solo memiliki banyak potensi yang dapat diunggulkan diantaranya adalah pariwisata yang bergerak dibidang seperti wisata sejarah, perdagangan dan alam. Dapat dilihat kunjungan wisata asing, sejak tahun 2007 hingga tahun 2010 terus meningkat secara signifikan. Rata-rata peningkatan berkisar 5,41 % per tahun.



Grafik 1.1. Jumlah Kunjungan Wisatawan Asing dan Lokal
(Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta 17 Januari 2011)

Berbagai potensi di Solo dapat ditingkatkan dengan mengembangkan fasilitas-fasilitas pendukung baik untuk fungsi yang sudah ada maupun fungsi yang baru agar dapat meningkatkan

perekonomian daerah. Tahun 2005 Surakarta memiliki obyek wisata baru yaitu *Kampoeng* Batik Laweyan yang dapat dikategorikan wisata sejarah (bangunan Kuno), wisata belanja (outlet batik) dan wisata pendidikan (proses membuat batik). Area ini terletak tidak jauh dengan pabrik es Saripetojo Solo yang juga masih masuk dalam Kecamatan Laweyan.



Gambar 1.1. Peta jalur Laweyan dan Saripetojo
(Sumber: http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Peta_Solo.jpg&filetimestamp=20110114113513) 14 Januari 2011.

Dengan fungsi baru pada area Pabrik Es Saripetojo melalui bidang pariwisata, diharapkan dapat menjadi paket wisata digabungkan dengan *Kampoeng* Batik Laweyan.

Saripetojo yang memiliki nilai sejarah khususnya pada bangunan, akan diberi fungsi baru yang dapat meningkatkan nilai ekonomi dengan dilakukannya analisis bangunan berupa konservasi. Proses rencana konservasi akan menggunakan 4 tahapan yaitu:

1. Inventarisasi (pengumpulan data)
2. Pengolahan data dan analisa pengkajian makna kultural dengan tolak ukur estetika, kejamakan, kelangkaan, peran sejarah dan keistimewaan.
3. Dari hasil pengkajian makna kultural akan dapat digunakan untuk merumuskan kebijakan konservasi berupa perservasi, restorasi, rekonstruksi, revitalisasi atau demosili.

4. Tahap perancangan.

Fungsi baru yang diwujudkan melalui perancangan Arena Rekreasi Es Saripetojo akan menyesuaikan fungsi awal Saripetojo sebagai pabrik es menjadi sebuah Arena Rekreasi Es yang dapat menampung aspek rekreatif untuk meningkatkan nilai ekonomi serta aspek edukatif dengan mempertimbangkan aspek konservasi sebagai bangunan cagar budaya. Arena Rekreasi Es Saripetojo akan mencakup 3 fungsi utama yaitu rekreasi, kuliner dan edukasi.

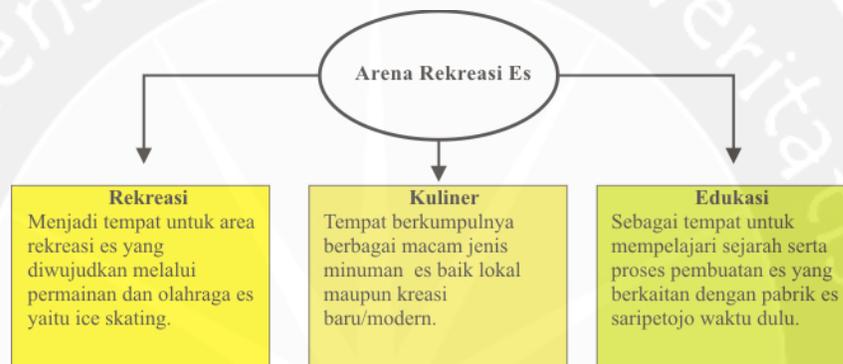


Diagram 1.1. Pembagian Fungsi Arena Rekreasi Es
(Sumber : ilustrasi penulis)

1. Rekreasi Es

Rekreasi es akan diwujudkan melalui perancangan *ice skating* yang dapat mencakup kegiatan rekreasi dan olah raga, fungsi ini termasuk wisata baru di Solo dan sekitarnya. Mengingat wisata *ice skating* di Indonesia hanya terdapat di beberapa kota diantaranya adalah Jakarta (*Sky Rink*), Bandung (*Arena Ice*), Medan (*Sun Plaza*) Dan Tangerang BSD (*Snow World*). Dengan adanya *ice skating* di Solo diharapkan dapat menjadi wadah serta daya tarik untuk para wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk berwisata di arena yang tergolong baru untuk skala Indonesia.

Diharapkan arena ini dapat menjadi pusat untuk rekreasi *ice skating* karena dapat mencakup daerah di Solo maupun di sekitar Solo seperti Sragen, Tawangmangu, Boyolali, Klaten, Yogyakarta, Magelang, Semarang dan sekitarnya.



Gambar 1.2. Skala pelayanan Ice skating
(Sumber: Ilustrasi penulis)

Ice skating yang merupakan fungsi baru dapat menjadi daya tarik untuk wisatawan untuk berkunjung, tetapi di sisi lain fungsi baru tersebut menjadi sebuah tantangan agar dapat berjalan berkelanjutan dan berkembang. Terdapat beberapa cara untuk mengatasi hal tersebut diantaranya adalah manajemen pemasaran yang baik dan menciptakan sebuah *event* yang berkelanjutan serta penataan ruang yang rekreatif.

Wisata *ice skating* Saripetojo akan merancang *event* rutin yang dapat dilakukan secara berkelanjutan baik dalam jangka waktu minggu maupun bulan, dalam hal ini yang akan menjadi *event* adalah atraksi *skater* atau *figure skating* dan dilanjutkan pelatihan dari *skater* profesional. *Skating* indah/ *figure skating* sebenarnya merupakan olahraga olimpiade yang melombakan kemahiran atlet ber-*skating* yang dapat dilakukan perorangan, berpasangan, atau beregu. Pada gelanggang *skating* es, atlet memperagakan kemahiran berseluncur sambil berputar-putar, melompat dan berputar di udara, serta berbagai

gerak kaki sambil diiringi musik. Dalam Arena Rekreasi Es Saripetojo olahraga ini akan dijadikan sebuah *event* rekreasi atau hiburan.



Gambar 1.3. *Figure skating*

(Sumber: <http://fakta-dan-unik.blogspot.com/2011/04/skating-indah-atau-figure-skating-dalam.html>)

2. Kuliner Es

Kuliner Es Saripetojo akan diwujudkan melalui perancangan beberapa restoran es dalam satu area, pada restoran tersebut akan menyajikan berbagai jenis es baik dari lokal maupun es kreasi baru/modern. Selain itu restoran ini juga menyediakan berbagai jenis minuman sebagai pendukung restoran. Beberapa minuman khas Solo adalah *wedang asle* yaitu minuman hangat dengan nasi ketan, *wedang dawet gempol pleret* dan jamu beras kencur.

Ketertarikan masyarakat dengan sesuatu yang baru menjadi gambaran agar restoran- restoran ini tetap ramai dikunjungi wisatawan yaitu dengan menciptakan produk es baru secara rutin pada waktu yang direncanakan. Misalnya satu bulan 1 produk baru. Selain itu masyarakat khususnya para pemuda sangat memperhatikan kenyamanan dan kebersihan tempat maka dari itu akan dirancang sebuah ruang yang rekreatif, sehingga dapat menjadi tempat berkumpulnya masyarakat yang ingin menikmati es.

3. Edukasi Es

Edukasi es akan diwujudkan melalui perancangan museum. Di dalam museum akan dirancang ulang proses pembuatan es pada Pabrik Es Saripetojo pada jaman dahulu, diwujudkan dalam skala kecil sehingga wisatawan yang datang dapat melihat proses secara langsung pembuatan es. Selain itu terdapat juga catatan sejarah pabrik tersebut sebagai pembelajaran untuk generasi sekarang agar dapat melihat peran sejarah pabrik pada jaman kejayaannya. Perancangan ini akan menjadi gambaran untuk pabrik Saripetojo yang diluar Solo, setelah tidak di fungsikan sebagai pabrik diharapkan tetap memiliki kenangan sejarah.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Arena Rekreasi Es Saripetojo di Solo yang **rekreatif dan edukatif** dengan mempertimbangkan **aspek konservasi** melalui penataan bentuk dan tata ruang?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Menghasilkan konsep arena rekreasi es yang dapat mewadahi kegiatan rekreasi melalui pengolahan tata ruang dan bentuk bangunan, sehingga pengunjung dapat merasakan suasana rekreatif dan edukatif serta konservatif.

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah:

1. Mendapatkan analisis proses konservasi pabrik es Saripetojo sebagai bangunan cagar budaya.
2. Memperoleh susunan bentuk dan tata ruang yang sesuai dengan analisis pelaku serta kegiatan yang ada.

3. Menciptakan kualitas tata ruang luar dan ruang dalam sebagai pelingkup kegiatan sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang rekreatif dan edukatif.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Materi Studi

Penekanan melalui penataan bentuk dan susunan ruang agar terwujud aspek rekreatif dan edukatif dengan melakukan studi pengolahan bentuk, jenis bahan, warna, tekstur dan ukuran/proporsi yang disesuaikan dengan hasil konservasi bangunan Saripetojo.

1.4.2. Pendekatan Studi

Melakukan pendekatan studi dengan melihat hasil konservasi pabrik es Saripetojo melalui pengkajian yang sesuai dengan kondisi bangunan dan dapat dilihat melalui tahapan preservasi, restorasi, rehabilitasi, rekonstruksi atau revitalisasi. Selain itu akan dilakukan studi mengenai rekreatif dan edukatif yang nantinya akan diwujudkan pada area kuliner es, rekreasi es dan edukasi pada Arena Rekreasi Es Saripetojo yang diwujudkan melalui pengolahan bentuk, jenis bahan, warna, tekstur dan ukuran/proporsi.

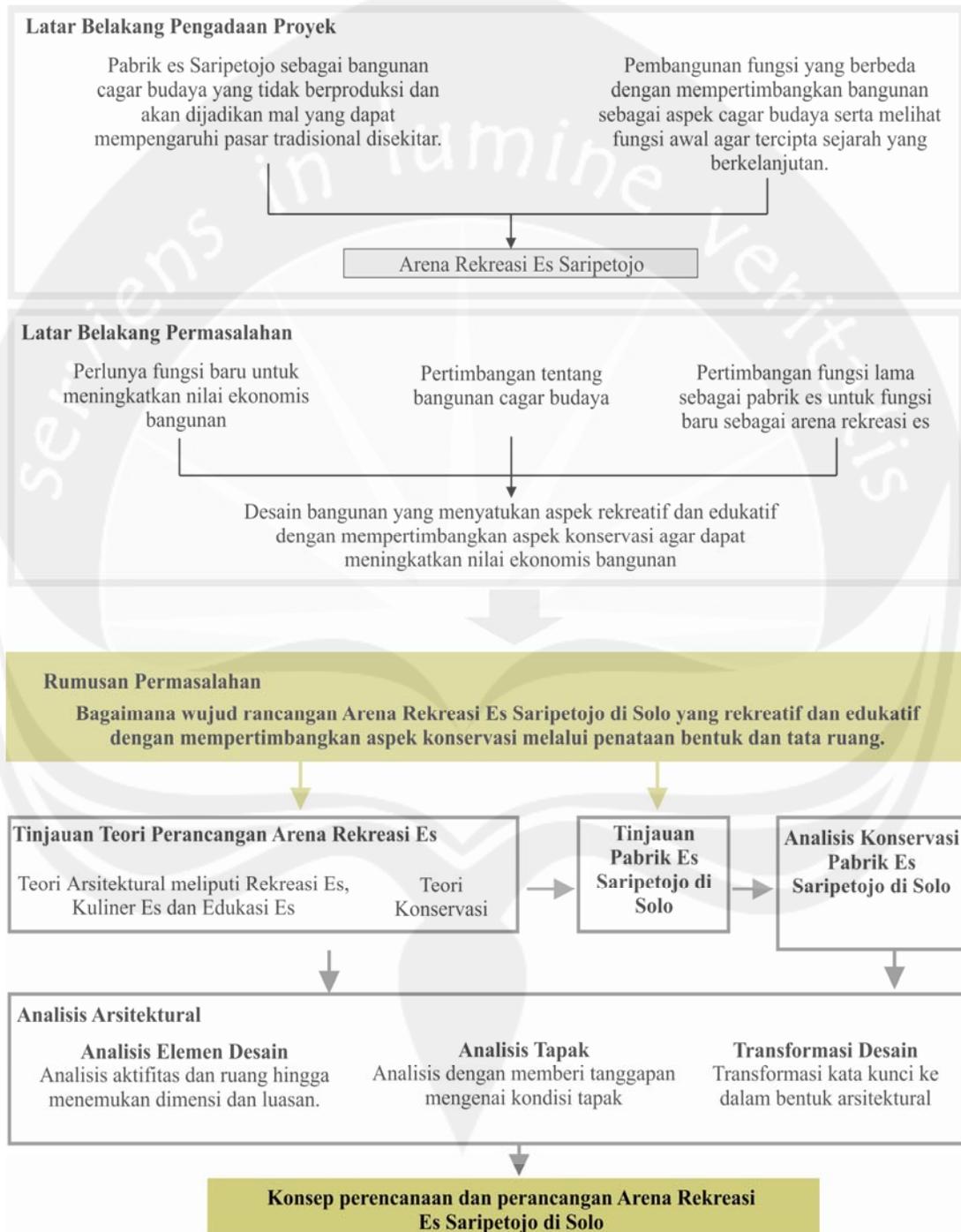
1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Pendekatan studi mengenai rekreatif dan edukatif dengan mempertimbangkan aspek konservasi akan dilakukan dengan metode komparasi melalui studi literatur untuk mengumpulkan data fisik bangunan dan sejarah pabrik es Saripetojo, serta pengumpulan data mengenai ruang yang rekreatif dan edukatif pada area rekreasi agar dapat memenuhi rumusan permasalahan.

1.5.2. Tata Langkah

Diagram Alur Pemikiran



1.6. Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang Pabrik Es Saripetojo di Solo, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, sistematika pembahasan.

Bab II. Tinjauan Teori Konservasi dan Perancangan Arena Rekreasi Es

Bab ini membahas tentang tinjauan teori perancangan Arena Rekreasi Es yang meliputi prinsip perancangan *Ice skating*, Restoran Es, Museum Es serta tinjauan konservasi sebagai acuan untuk menganalisis bangunan lama.

Bab III. Tinjauan Pabrik Es Saripetojo di Solo

Bab ini berisi tentang tinjauan Pabrik Es Saripetojo di Solo yang meliputi tinjauan Sejarah, bahan, peralatan dan proses produksi. Tinjauan wilayah Surakarta yang dilanjutkan pada tinjauan daerah kawasan Saripetojo.

Bab IV. Analisis Konservasi

Bab ini berisi tentang analisis dasar kebijakan konservasi pada bangunan lama dan tinjauan estetika yang digunakan pada analisis pembahasan selanjutnya.

Bab V. Analisis Arsitektural

Bab ini berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan yang meliputi analisis pelaku kegiatan hingga analisis tapak dan transformasi kata kunci ke dalam bentuk arsitektural

Bab VI. Konsep

Bab ini memaparkan tentang kesimpulan dari seluruh kata kunci yang dianalisis menjadi sebuah konsep perancangan Arena Rekreasi Es Saripetojo di Solo.