

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Selain mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia, kesenian juga mempunyai fungsi lain. Misalnya, mitos berfungsi menentukan norma untuk perilaku yang teratur serta meneruskan adat dan nilai-nilai kebudayaan. Secara umum, kesenian dapat mempererat ikatan solidaritas suatu masyarakat.¹

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi, dan akal manusia. Pengertian Kebudayaan secara umum adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hukum adat serta setiap kecakapan, dan kebiasaan.² Ragam kesenian dan kebudayaan yang dimiliki Indonesia berbeda di setiap daerah. Dalam suatu daerah memiliki banyak seni dan kebudayaan, salah satunya seni dan kebudayaan di Kabupaten Karanganyar. Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Jawa Tengah yang masih menjunjung tinggi nilai kebudayaan dan kesenian.

Dalam KBBI, kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru. Pada intinya pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non*

¹ <https://dokumen.tips>

² <https://www.zonareferensi.com/pengertian-kebudayaan/>

aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.³

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan dan karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi-kombinasi yang sudah ada. (Satiadarma & Waruwu, 2003) Setiap manusia memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda tergantung kemampuan dan cara mengembangkan kreativitasnya. Kurangnya sarana untuk mewadahi kreativitas warga sangat mempengaruhi tingkat kreatif dan pola berfikir seseorang dalam berkarya. Dalam kesenian itu sendiri juga diperlukan sebuah kreativitas dalam menciptakan berbagai gerakan, lantunan musik, maupun berbagai hasil kerajinan yang diciptakan. Sehingga pengembangan kesenian dan kreativitas dalam masyarakat sangat diperlukan.

Industri Kreatif merupakan salah satu komitmen awal untuk membentuk ekonomi kreatif. Definisi industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Pemerintah Indonesia menetapkan 14 subsektor industri kreatif yaitu periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; fesyen; video, film dan fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan komputer dan piranti lunak; televisi dan radio; dan riset dan pengembangan. (Dzikri Prakasa Putra, 2013)

Munculnya istilah ekonomi kreatif telah membangunkan negara-negara di seluruh benua untuk menggali dan mengembangkan potensi kreatifitas yang dimilikinya. Bahkan ekonomi kreatif telah didaulat sebagai gelombang ekonomi keempat setelah era ekonomi informasi. Beberapa negara pun secara bertahap melahirkan kota-kota kreatif baru dan telah menjadi yang terdepan dalam kontribusi ekonomi kreatif.

Arus ekonomi kreatif juga sedang melanda Indonesia. Ekonomi kreatif ini diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek

³ <https://kbbi.web.id/kreatif>

seperti: (1) relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 4,5% per tahun); (2) masih tingginya pengangguran (9-10%), (3) tingginya tingkat kemiskinan (16-17%), dan (4) rendahnya daya saing industri di Indonesia. (Dzikri Prakasa Putra, 2013)

Sebagai langkah nyata dan komitmen pemerintah untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia, maka pemerintah telah melakukan kajian awal untuk memetakan kontribusi ekonomi dari industri kreatif yang merupakan bagian dari ekonomi kreatif. Industri kreatif itu sendiri didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (Dzikri Prakasa Putra, 2013)

Untuk mengembangkan kreatifitas suatu kota, menurut Charles Landry dan Jonathan Hyams (2000) ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan untuk mengukur sebuah kota termasuk kategori kota kreatif. Di antaranya adalah dengan adanya spot kreatif di berbagai sudut kota, kalangan terdidik yang sadar untuk mengekspresikan ide dan kreatifitasnya, serta pemimpin dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif. (Dzikri Prakasa Putra, 2013)

Kabupaten Karanganyar memiliki berbagai jenis kesenian dan kebudayaan yang ada dimasyarakat. Kesenian maupun kebudayaan yang ada juga diminati sebagian seniman dengan adanya organisasi pada tiap keseniannya. Setiap jenis kesenian memiliki organisasi dengan jumlah yang berbeda juga sesuai dengan minat yang dimiliki masyarakat.

Tabel 1. 1. Data Seni Budaya Kabupaten Karanganyar

No.	Jenis	Jumlah Organisasi	Jumlah Seniman
1	Karawitan	106	715
2	Ludruk	2	8
3	Ketoprak	2	65
4	Srandil	1	25
5	Ureng-Ureng Tiyet	1	15
6	Orek-Orek	1	31
7	Orkes Melayu	2	12
8	Samroh	6	50
9	Reyog	4	81
10	Tayuban	3	40
11	Band	6	43
12	Jaran Gedrug	3	60
13	Orkes Keroncong/ Campursari	14	250
14	Macapat	4	60
15	Kulintang	2	28
16	Klotekan Lesung	2	60
17	Sandur	1	16
18	Wayang Kulit	1	60
19	Tari	3	400
20	Seni Lukis	17	117

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Data tabel 1.1 memperlihatkan berbagai macam kesenian yang berada di Kabupaten Karanganyar. Kesenian yang paling banyak berdasarkan jumlahnya seniman yaitu seni karawitan, keroncong, ketoprak, reog, klotekan lesung, wayang kulit, tari, dan seni lukis. Sedangkan berdasarkan jumlah organisasi terbanyak yaitu kesenian karawitan, seni lukis, dan orkes keroncong.

Seiring dengan perkembangan jaman, kesenian di Kabupaten Karanganyar setiap tahunnya memiliki jumlah kelompok kesenian atau organisasi dan jumlah seniman yang berbeda juga. Perkembangan setiap tahunnya dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1. 2. Perkembangan Jumlah Kelompok Kesenian, Seniman, dan Gedung Kabupaten Karanganyar

No	Uraian	Tahun				
		2008	2009	2010	2011	2012
1	Jumlah Kelompok Kesenian	417	427	437	447	457
2	Jumlah Seniman	611	631	651	671	691

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, 2013

Gambaran aktivitas seni budaya di Kabupaten Karanganyar, dapat dilihat seperti pada tabel 1.2. Tabel tersebut menunjukkan bahwa selama kurun waktu 2008-2012 jumlah kelompok kesenian, mengalami peningkatan dari sebanyak 417 menjadi 457 kelompok kesenian. Demikian halnya mengenai jumlah seniman meningkat, juga mengalami peningkatan dari 611 menjadi 691 seniman. Sedangkan gedung kesenian di Kabupaten Karanganyar, sampai sekarang belum tersedia. (Bupati dan Wakil Bupati, 2014) Peningkatan yang terjadi tidak seiring dengan adanya fasilitas yang memadai berbagai kesenian tersebut.

Wujud rasa seni dalam diri masyarakat tidak hanya dituangkan dalam kesenian saja namun juga dapat berwujud karya-karya hasil kreativitas masyarakatnya. Berbagai jenis karya-karya masyarakat dapat dijadikan sebagai jenis usaha dalam golongan industri kecil. Unit usaha industri kecil ini pun juga sebagai penunjang perekonomian masyarakat Kabupaten Karanganyar. Jumlah unit usaha industri kecil masyarakat Kabupaten Karanganyar dapat dilihat dari data tabel 1.3.

Tabel 1. 3. Jumlah Unit Usaha menurut Golongan Industri Kecil di Kabupaten Karanganyar tahun 2017

No.	Jenis Industri <i>Kind of Industry</i>	2015	2016
	(1)	(2)	(3)
1	Kulit	-	-
2	Kayu	-	-
3	Logam/Logam Mulia	18	18
4	Anyaman/Gerabah/Keramik	3	3
5	Kain Tenun	2	2
6	Industri Makanan/Minuman	62	62
7	Tekstil	4	4
8	Pakaian Jadi	24	24
9	Kertas	-	-
10	Penerbitan, Percetakan, dan Reproduksi Media Rekaman	-	-
11	Industri Batu Bara, Pengilang Minyak Bumi, Pengolahan Minyak Gas Bumi, Barang dari Hasil Pengilangan	27	27
12	Kimia	1	1
13	Karet	9	9
14	Mesin dan Perlengkapannya	8	8
15	Mesin Listrik dan Perlengkapannya	-	-
16	Radio, Televisi dan Peralatan Komunikasi dan Perlengkapannya	1	1
17	Industri Peralatan Kedokteran, Alat Cukur, Peralatan Navigasi, Peralatan Optik, Jam dan Lonceng	2	2
18	Kendaraan Bermotor	1	1
19	Alat angkutan selain kendaraan bermotor roda empat atau lebih	15	15
20	Furnitur dan Industri Pengolahan Lainnya	3	3
21	Daur Ulang	3	3
Jumlah		182	182

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Berdasarkan data diatas, industri kerajinan/kesenian di kabupaten Karanganyar berupa logam mulia, anyaman, gerabah/keramik, kain tenun, furnitur, dan barang daur ulang. Walaupun banyak jenis industri usaha, namun jumlah industri kerajinan/ kesenian masih sangat rendah dilihat dari jumlah industrinya. Adanya data tersebut perlu diperlukan wadah untuk membangkitkan usaha industri kecil dalam segi kerajinan/kesenian.

Kabupaten Karanganyar memiliki 17 kecamatan dengan jumlah unit usaha dan jumlah tenaga kerja yang berbeda tiap kecamatan. Jumlah usaha industri kecil dan jumlah tenaga per kecamatan dapat dilihat pada tabel 1.4.

Tabel 1. 4. Jumlah Indusri Kecil, Tenaga Kerja, dan Nilai Produksi menurut Kecamatan di Kabupaten Karanganyar 2017

No.	Kecamatan <i>Sub District</i>	Jumlah Usaha (unit) <i>Number of Industry</i>	Jumlah Tenaga Kerja <i>Number of Labor</i>	Nilai Produksi <i>Production Value</i>
	(1)	(2)	(3)	(4)
1	Jatipuro	296	559	-
2	Jatiyoso	414	655	-
3	Jumapolo	304	498	-
4	Jumantono	435	824	-
5	Matesih	607	1368	-
6	Tawangmangu	544	1214	-
7	Ngargoyoso	140	348	-
8	Karangpandan	835	1721	-
9	Karanganyar	819	1517	-
10	Tasikmadu	193	2437	-
11	Jaten	14	8626	-
12	Colomadu	789	3951	-
13	Gondangrejo	718	4111	-
14	Kebakkramat	198	6666	-
15	Mojogedang	284	841	-
16	Kerjo	194	760	-
17	Jenawi	354	397	-
	Jumlah/Total	7138	36493	-

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Berdasarkan daftar tabel 1.4, jumlah industri kecil terbanyak yang berada di Kabupaten Karanganyar adalah di kecamatan Karangpandan dan kecamatan Karanganyar dengan jumlah industri kecil di kecamatan Karangpandan sebesar 835 unit dan di kecamatan Karanganyar sebesar 819. Sedangkan untuk industri kecil yang menyerap tenaga kerja paling besar berada di kecamatan Kebakkramat dengan jumlah tenaga kerja sebanyak 6666 dengan 198 unit usaha.

Berbagai hasil karya industri kreatif masyarakat yang ada di Kabupaten Karanganyar seharusnya memberikan nilai tersendiri dalam mendukung pariwisata dengan nilai tradisional yang menjadi daya tarik wisatawan akan proses pengerjaan setiap hasil industri kreatifnya. Hal tersebut dapat berdampak pada perkembangan industri kreatif dalam pengerjaan, memproduksi, serta memasarkan hasil karya masyarakat kepada wisatawan.

Pariwisata di Kabupaten Karanganyar pada saat ini sudah mulai dilirik oleh para wisatawan yang datang ke Kota Solo maupun Karanganyar sendiri. Potensi pariwisata yang diminati maupun dikembangkan sampai saat ini adalah potensi pariwisata alam dengan data tabel 1.5.

Tabel 1. 5. Data Potensi Wisata Kabupaten Karanganyar 2015

No.	Kecamatan	Home Stay	Water	Landscape
	(1)	(2)	(3)	(4)
1	Jatipuro	-	-	-
2	Jatiyoso	-	-	-
3	Jumapolo	-	-	-
4	Jumantono	-	-	-
5	Matesih	-	-	-
6	Tawangmangu	Cemoro Sewu	Air Terjun	Gunung Lawu
7	Ngargoyoso	Kemuning	Kemuning	Kemuning
8	Karangpandan	-	-	-
9	Karanganyar	-	-	-
10	Tasikmadu	-	-	-
11	Jaten	-	-	-
12	Colomadu	-	-	-
13	Gondangrejo	-	-	-
14	Kebakkramat	-	-	-
15	Mojogedang	-	-	-

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Berdasarkan tabel 1.5, potensi wisata alam terdapat di area sisi timur Kabupaten Karanganyar saja. Tawangmangu dan Ngargoyoso merupakan kecamatan yang paling berpotensi besar dari segi potensi wisata alamnya.

Potensi wisata alam yang ada di Kabupaten Karanganyar menjadi daya tarik wisatawan yang ingin berkunjung. Jumlah pengunjung wisatawan setiap bulan mengalami jumlah yang fluktuatif dengan data tabel 1.6.

Tabel 1. 6. Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Karanganyar Tahun 2017

No.	Bulan <i>Month</i>	Jumlah Kunjungan <i>Number of Visitor</i>
	(1)	(2)
1	Januari	130700
2	Februari	51029
3	Maret	50617
4	April	91948
5	Mei	88204
6	Juni	143191
7	Juli	112352
8	Agustus	79084
9	September	78029
10	Oktober	81647
11	November	50701
12	Desember	130026
	Jumlah	1087528

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Berdasarkan tabel 1.6, total wisatawan yang mengunjungi kabupaten Karanganyar sebanyak 1.087.528 pada tahun 2017. Pengunjung yang datang mengalami kenaikan yang tajam ketika saat pergantian tahun yaitu pada bulan Desember dan Januari.

Jumlah pengunjung pariwisata alam yang ada di Kabupaten Karanganyar di bagi lagi pada setiap obyek wisatanya. Adanya wisatawan yang datang ke setiap obyek wisata alam di Kabupaten Karanganyar juga dapat memberi pemasukan melalui biaya retribusi saat memasuki tiap obyek wisata. Jumlah pengunjung dan nilai retribusi pada setiap obyek wisata dapat dilihat pada tabel 1.7.

Tabel 1. 7. Jumlah Pengunjung dan Nilai Retribusi Tahun 2017

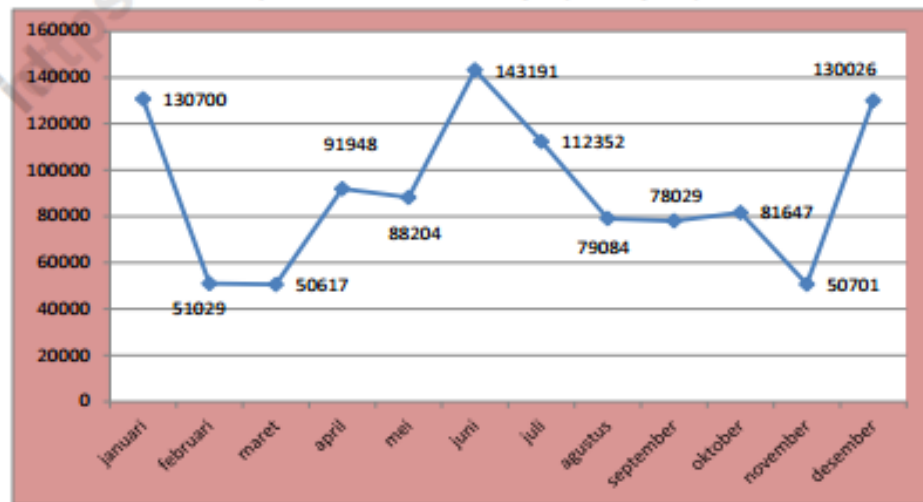
No.	Nama Objek <i>Tourist Attraction</i>	Jumlah Pengunjung <i>Number of Visitor</i>	Nilai Retribusi <i>Value Levies</i>	Keterangan <i>Note</i>
	(1)	(2)	(3)	(4)
1	Grojogan Sewu	341350	598.182.000	
2	Candi Cetho	119013	334.910.610	
3	Grojogan Jumog	61892	53.550.829	
4	Parang Ijo	37121	19.946.925	
5	Candi Suku	26465	104.164.950	
6	Sapta Tirta Pablengan	5508	16.524.000	
7	New Balekambang	143261	71.630.500	
8	Cumpleng	-	-	
9	Cluster Dayu	20566	57.209.870	
10	Kawasan Somodako	-	-	ditutup per Juni 2015
11	Kawasan Cetho	-	-	ditutup per Juni 2015
12	Kawasan Suku	-	-	ditutup per Juni 2015
13	Kawasan Gondosuli	-	-	ditutup per Juni 2015
14	Kawasan Matesih	-	-	ditutup per Juni 2015
15	Kawasan Boma	-	-	ditutup per Juni 2015

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Tabel 1.7 menunjukkan seberapa banyak jumlah pengunjung objek wisata serta nilai retribusi yang sebagian besar adalah wisata alam di bagian timur kabupaten Karanganyar. Jumlah wisatawan yang datang dengan jumlah terbesar adalah mereka yang berkunjung ke obyek wisata Grojogan Sewu dengan jumlah wisatawan 341350 dan jumlah nilai retribusi sebanyak Rp 598.182.000 pada tahun 2017.

Berdasarkan tabel 1.7 dapat diimplementasikan ke grafik 1.1 dengan data seberapa tajam perkembangan wisatawan yang datang ke wisata alam Kabupaten Karanganyar.

Grafik 1. 1. Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Karanganyar Tahun 2017



Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Karanganyar
Source: BPS Statistics- Karanganyar Regency

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Grafik 1.1 menunjukkan data kunjungan wisatawan yang fluktuatif setiap bulannya.

Tabel 1. 8. Kontribusi Sektor-Sektor Ekonomi terhadap PDRB di Kabupaten Karanganyar

Lapangan Usaha		Tahun				
		2008 (%)	2009 (%)	2010 (%)	2011 (%)	2012 (%)
1	Pertanian	22,15	22,93	23,49	23,01	22,82
2	Pertambangan dan Penggalian	1,05	1,09	1,10	1,06	1,03
3	Industri Pengolahan	46,60	44,75	43,15	43,29	43,75
4	Lisrik, Gas, dan Air Minum	1,63	1,70	1,67	1,63	1,58
5	Bangunan	2,97	3,15	3,31	3,32	3,28
6	Perdagangan	11,59	11,88	12,31	12,53	12,51
7	Angkutan & Komunikasi	3,34	3,32	3,30	3,22	3,22
8	Lembaga Keuangan Sewa Bangunan dan Jasa Persahaan	2,71	2,78	2,83	2,87	2,85
9	Jasa-Jasa	7,96	8,40	8,84	9,11	8,96
PDRB		100	100	100	100	100

Sumber : PDRB Kabupaten Karanganyar, 2008-2012

Berdasarkan tabel 1.9, lapangan usaha yang mempengaruhi kontribusi sektor-sektor ekonomi terbesar adalah usaha dalam bidang industri pengolahan dengan prosentase terbesar walaupun sempat mengalami penurunan prosentase.

Pasal 4 ayat 2 huruf e Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 1 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032, strategi pengembangan kawasan pariwisata di Kabupaten Karanganyar salah satunya dengan mengembangkan budaya masyarakat untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata budaya serta mengembangkan jalur penghubung satu kawasan wisata dengan kawasan lain serta fasilitas penunjang dari sektor lain seperti pariwisata kebudayaan/kesenian yang menunjang sektor pariwisata alam sebagai penghubung wilayah lain dengan sektor pariwisata alam di Kabupaten Karanganyar.⁴

Sedangkan pada pasal 4 ayat 2 huruf i Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 1 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032, strategi mengoptimalkan kegiatan pariwisata adalah dengan menetapkan wilayah bagian timur Kabupaten Karanganyar sebagai kegiatan pariwisata alam dan wilayah bagian barat sebagai pariwisata buatan.⁵

Berdasarkan informasi dari berbagai data yang telah diambil, Kabupaten Karanganyar memiliki berbagai macam potensi wisata alam, kesenian serta beberapa industri kerajinan. Disisi lain, pengembangan potensi wisata hanya di lakukan di area sisi timur kabupaten saja dengan memanfaatkan potensi alam. Kurangnya wadah pengembangan kesenian dan industri kerajinan masyarakat menjadi kurang tereksplornya potensi kesenian dalam masyarakat. Padahal Pemerintah Kabupaten Karanganyar sudah menetapkan beberapa penetapan mulai dari pengembangan pariwisata dengan menetapkan wilayah-wilayah dengan jenis pariwisata yang berbeda dengan

⁴ Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 1 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032

⁵ Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 1 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Karanganyar Tahun 2013-2032

pembagian wisata alam dan wisata buatan termasuk mengangkat kesenian dan kebudayaan dalam masyarakatnya.

Semakin majunya perkembangan jaman, kesenian dan kebudayaan semakin di kesampingkan dan kurangnya pelestarian. Hal tersebut dapat terjadi bukan hanya karena perkembangan jaman saja namun juga belum adanya fasilitas yang mewadahi masyarakat untuk mengembangkan kesenian dan industri kreatif masyarakat khususnya di Kabupaten Karanganyar.

Pembangunan kebudayaan pada hakekatnya diarahkan pada upaya untuk mewujudkan ketahanan budaya. Ketahanan budaya sangat diperlukan, mengingat semakin pesatnya arus globalisasi akan membawa konsekuensi terjadinya ekspansi⁶ seni dan budaya global yang dapat mempengaruhi kelestarian budaya daerah. (Bupati dan Wakil Bupati, 2014)

Oleh karena itu diperlukan suatu usaha untuk melestarikan serta membangkitkan kembali kesenian dan industri kreatif masyarakat agar terdapat pelestarian serta pengembangan kesenian dan pola pikir masyarakat yang kreatif dengan adanya pusat kesenian dan industri kreatif di Kabupaten Karanganyar. Dengan adanya pusat kesenian dan industri kreatif tidak hanya sebagai pengembangan kesenian dan industri kreatif warga, namun juga menjadi potensi wisata baru di wilayah pariwisata yang berbeda dengan jenis wisata berbeda.

⁶ Ekspansi : perluasan wilayah suatu negara dengan menduduki (sebagian atau seluruhnya) wilayah negara lain; perluasan daerah

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Pusat kesenian dan pengembangan industri kreatif merupakan salah satu fasilitas yang berfungsi untuk memwadahi kegiatan seniman maupun warga masyarakat untuk menampilkan, mempelajari, dan mengembangkan kreativitas dalam berseni serta menghasilkan karya. Secara lebih luas pusat kesenian dan pengembangan industri kreatif dapat menjadi salah satu fasilitas pariwisata untuk meningkatkan daya tarik wisata di pusat kota selain pariwisata alam yang berada di pinggiran kabupaten.



Gambar 1. 1. Peta Wisata Kabupaten Karanganyar

Sumber : <http://www.karanganyarkab.go.id/>

Berdasarkan gambar 1.2, terlihat belum adanya potensi pariwisata untuk memwadahi kesenian yang ada di Kabupaten Karanganyar. Sebagai kabupaten yang memiliki daya tarik wisata yang sangat tinggi dengan pariwisata alamnya, Kabupaten Karanganyar juga seharusnya mampu memperlihatkan bagaimana menjunjung tinggi nilai kesenian dan kreativitas masyarakatnya yang dapat berpotensi sebagai daya tarik wisatawan dengan jenis pariwisata baru yang berada di pusat kota kabupaten.

Hal tersebut yang menjadi landasan permasalahan arsitektural perancangan pusat kesenian dan pengembangan industri kreatif untuk menciptakan daya tarik wisatawan dengan hal yang baru yang diharapkan

mampu merepresentasikan berbagai kesenian di Kabupaten Karanganyar dengan menciptakan karakter yang inovatif dan kreatif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi para pengguna baik dari segi interior maupun eksterior.

Dari pemaparan masalah mengenai kebutuhan wadah yang layak bagi penggiat seni dan peningkatan kreativitas masyarakat di Kabupaten Karanganyar, maka diperlukan sebuah pusat kesenian yang mendukung daya cipta (kreativitas) bagi para pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Karakter yang kreatif dan inovatif dapat tercipta melalui pengolahan tampilan, tata ruang serta struktur bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora yang tekstur, bentuk dan warnanya dirancang agar menghasilkan kualitas visual ruang yang unik. Ruang-ruang unik inilah yang kemudian membawa makna-makna khusus sebagai ekspresi metaforik sehingga terwujudnya karya yang kreatif dan inovatif yang dapat menggambarkan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar, Jateng sebagai wadah pelestarian dan pengembangan kesenian yang kreatif dan inovatif melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam serta tampilan dan struktur bangunan dengan pendekatan Arsitektur Metafora?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar yang mencerminkan kreativitas melalui pengolahan tampilan bangunan dan tata ruang dengan pendekatan arsitektur metafora yang mampu mewadahi kegiatan kesenian dan kreativitas masyarakat Kabupaten Karanganyar.

1.3.2. Sasaran

1. Mengidentifikasi potensi kesenian dan industri kreatif masyarakat di Kabupaten Karanganyar.
2. Studi tentang Kabupaten Karanganyar sebagai lokasi proyek akan didirikan.
3. Merespon dan mendukung pemerintah Kabupaten Karanganyar dalam mempertahankan kesenian dan pengembangan kreativitas masyarakat Kabupaten Karanganyar.
4. Melakukan kajian mengenai tampilan bangunan arsitektur metafora serta tata ruangnya.
5. Melakukan studi literatur untuk memperoleh konsep arsitektur metafora yang dapat mewujudkan karakter kreativitas pada pusat kesenian dan pengembangan industri kreatif kabupaten Karanganyar.
6. Mengembangkan potensi kesenian dan industri kreatif masyarakat di Kabupaten Karanganyar dengan mewadahi fasilitas kegiatan yang layak berupa pusat kesenian dan pengembangan industri kreatif melalui studi terhadap tipologi yang sejenis.

1.4. LINGKUP STUDI

1.4.1. Materi Studi

Materi studi yang diangkat pada proyek Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif ini berupa pengenalan bentuk tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan penekanan Arsitektur Metafora dan berciri bangunan arsitektur tradisional Jawa Tengah.

1.4.1.1. Lingkup Substantial

Bagian-bagian dalam tampilan bangunan dan tata ruang pada objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah suprasegmen arsitektural yang meliputi:

1. Bentuk

Pengolahan dan pemilihan bentuk harus mampu menunjukkan ide-ide kreatif namun tetap memiliki esensi budaya Jawa.

2. Material

Pemilihan material harus menunjukkan pengembangan ide akan penggunaan material lokal dikombinasikan dengan teknologi

terkini untuk mencapai kualitas yang berbeda dari bangunan lain yang sudah ada.

3. Warna

Warna yang dipilih harus mampu memenuhi kriteria yang sesuai dan selaras dengan lingkungan tempat rancangan akan dibangun.

4. Tekstur

Langgam budaya jawa yang akan dipadukan dengan arsitektur dapat ditampilkan melalui pemilihan tekstur sebagai penunjuk lokalitas setempat.

1.4.1.2. Lingkup Spatial

Lingkup spatial pada perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif adalah area yang akan dirancang di Kabupaten Karanganyar dengan luas lahan maksimal 10000 m².

1.4.1.3. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian masalah tampilan bangunan dan tata ruang Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif untuk 30 tahun mendatang dengan memperhatikan aspek-aspek berikut:

- 1) Kapasitas Ruang
- 2) Material Bangunan
- 3) Langgam Bangunan

1.4.2. Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan konsep arsitektur metafora dengan memperhatikan arsitektur tradisional Jawa.

1.5. METODE PEMBAHASAN

1.5.1. Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh diklarifikasi berdasarkan sumbernya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dengan pengamatan secara langsung dari sumber data. Data primer bersumber dari pengamatan langsung ke lapangan melalui observasi dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder berupa studi pustaka untuk memperoleh data dan informasi yang didapat dengan cara studi pustaka/ literatur, data dari instansi terkait, jurnal, buku, majalah, maupun internet.

1.5.2. Pola Prosedural

Pola prosedural pada tugas ini, pola prosedural dibagi menjadi 3 bagian antara lain:

1. Deskriptif

Berupa penjabaran tentang Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif yang menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora serta memberi gambaran mengenai permasalahan yang ada serta alternatif pemecahan masalah.

2. Dedukif

Berupa pengumpulan teori yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif yang menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora.

3. Analisis

Berisi analisis- analisis data berdasarkan teori-teori yang ada untuk mendapatkan alternatif-alternatif pemecahan masalah.

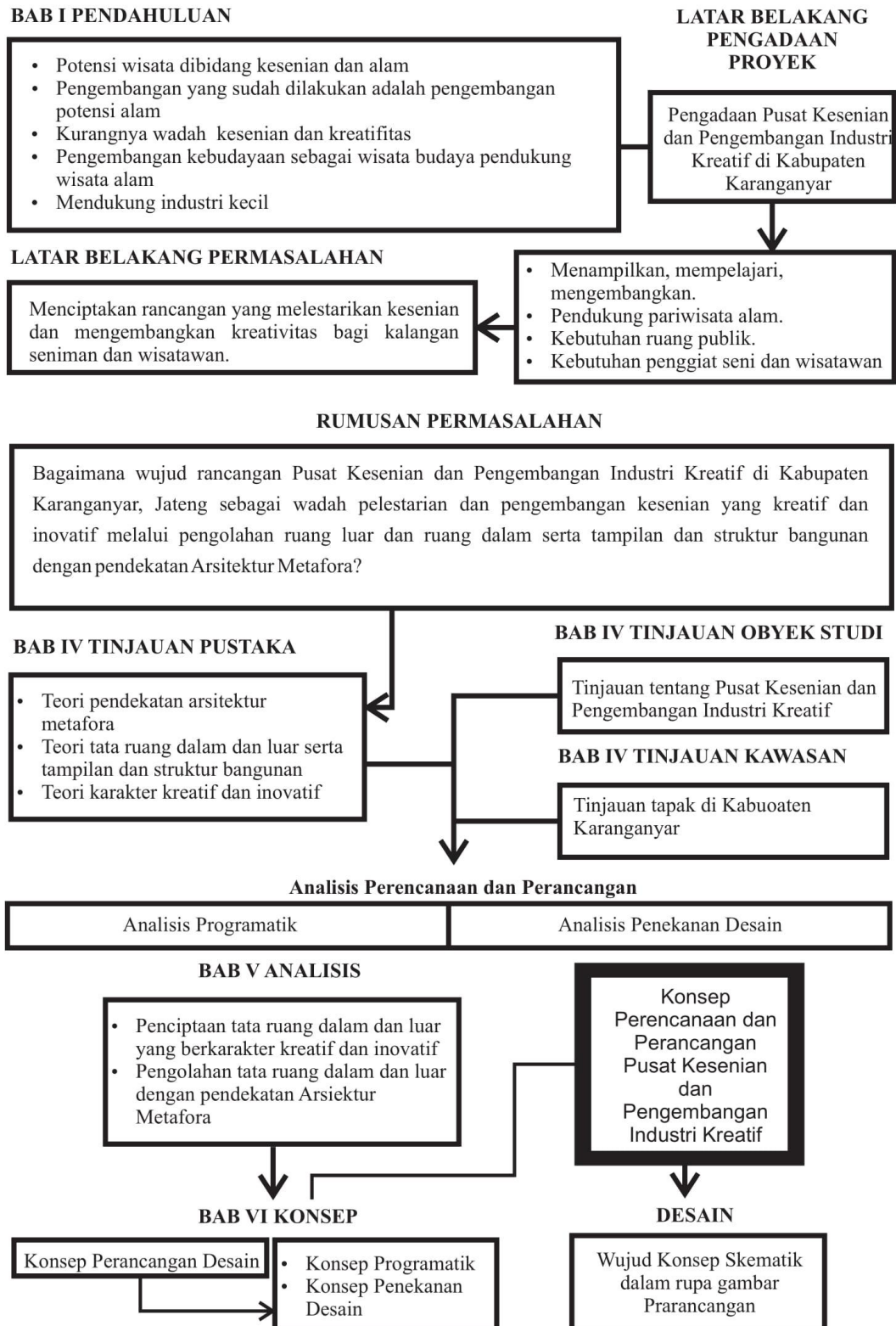
4. Konsep

Berisi konsep-konsep desain yang berdasarkan pada teori dan hasil dari analisis yang telah mendapat alternatif-alternatif pemecahan masalah yang ada dan memberi penekanan desain dengan pendekatan Arsitektur Metafora.

1.5.3. Penarikan Kesimpulan

Teori dan informasi yang sudah didapatkan menjadi alat untuk menganalisis data sehingga diperoleh kesimpulan dari penulisan. Penarikan kesimpulan dari penulisan ini menggunakan logika cara berpikir formal yaitu metode deduktif.

1.5.4. Tata Langkah



1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum tentang latar belakang pengadaan dan permasalahan, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika pembahasan yang berisi tentang pokok-pokok pembahasan yang ada di setiap bab.

BAB 2. TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

Bagian ini berisi tentang penjelasan mengenai Gedung Pusat Kesenian dan Kreativitas termasuk definisi gedung pertunjukan dan pengembangan kesenian, definisi kesenian, dan persyaratan gedung kesenian.

BAB 3. TINJAUAN WILAYAH DI KARANGANYAR

Bab ini menguraikan tentang tinjauan Kabupaten Karanganyar sebagai lokasi tapak Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif.

BAB 4. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian literatur terkait tata ruang dalam dan luar, serta pendekatan arsitektur yang dipilih

BAB 5. ANALISIS

Bab ini berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan desain Gedung Pusat Kesenian dan Kreativitas di Kabupaten Karanganyar.

BAB 6. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep-konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian dan Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar.