

MEDAN KREATIF CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Dzaki Muzhaffar Fariis¹

¹ Program Studi Arsitektur, Universitas Sumatera Utara,
email: dzakimuzhaffaar990@gmail.com

Abstrak

Industri Kreatif merupakan industri yang melibatkan orang-orang untuk menuangkan kreativitasnya dalam berbagai bentuk dan memiliki nilai tersendiri terhadapnya. Wadah pengembangan pemikiran kreatif belum terakomodasi dengan baik untuk mengembangkan minat bakat dan kreativitas masyarakat. Permasalahan ini memberikan batasan untuk menyalurkan kreativitas serta pengembangan kebudayaan yang berada di sekitar tempat tersebut. Penelitian ini akan dilakukan dengan mengumpulkan data primer dan sekunder yang didapat dari observasi secara langsung dan dilengkapi dengan studi literatur yang mendukung penelitian untuk pemecahan masalah yang akan dibawa akan menyatukan arsitektur metafora sebagai bentuk penyaluran kebudayaan dengan wadah pengembangan kreatif sebagai bentuk pengembangan kreativitas.

Sejarah Artikel

Submitted: 5 Agustus 2024

Accepted: 7 Agustus 2024

Published: 14 Agustus 2024

Kata Kunci

Kreatif Center, Kreativitas,
Arsitektur Metafora

1. PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah bidang industri yang memiliki keunggulan dalam kreativitas dalam menghasilkan berbagai desain kreatif yang umumnya digunakan pada barang atau jasa [1] Kreativitas adalah sesuatu yang misterius dan kompleks di mana kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan individu yang memiliki ciri khas tersendiri [2] dan juga dapat diartikan dengan kemampuan individu untuk dapat menggunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide, gagasan, lingkungan dan orang lain sehingga tercipta hubungan dan hasil akhir yang dapat bermakna dan berguna serta dapat menemukan petunjuk dan solusi dari suatu permasalahan.[3]. Industri kreatif dapat didefinisikan sebagai industri yang memanfaatkan kreativitas, bakat, dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu yang kemudian akan menciptakan berbagai lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan serta membuka lapangan pekerjaan dengan memberdayakan kemampuan dan daya kreasi individu.[4].

Perkembangan industri kreatif akan semakin meningkat seiring dengan berkembangnya ekonomi kreatif di masyarakat, terutama dengan berkembangnya teknologi yang berperan dalam pemanfaatannya dalam mengembangkan ekonomi kreatif. pertumbuhan ekonomi dan menciptakan lapangan pekerjaan yang tidak hanya berbasis manufaktur tetapi juga industri yang memanfaatkan pengetahuan dan berbasis jasa[5]. Industri kreatif muncul dengan memanfaatkan informasi, ide, dan kreativitas manusia yang didasari oleh pengetahuan dan sumber daya manusia untuk melakukan produksi di sektor industri kreatif. Industri Kreatif dapat dibagi menjadi 17 sub-sektor [6], yaitu:

- Aplikasi
- Arsitektur
- Desain Komunikasi Visual
- Produk Desain
- Interior Desain
- Fotografi
- Musik
- Kriya
- Kuliner
- Fesyen

- Penerbitan
- Film, Animasi, dan Video
- Pemasaran
- Game Interaktif
- Penampilan Seni
- Melukis
- TV & Radio

British Council's Creative Hub Toolkit mengungkapkan bahwa ada 6 jenis Kreatif Center jika dibagi berdasarkan tempat atau wadahnya, yaitu Studio, Center, Network, Clusters, Online Platform, dan Alternatif [7]. Di Indonesia terdapat 3 jenis tambahan yang tergolong tradisional dan berkaitan dengan budaya Indonesia yang sangat melekat dan kuat yaitu sanggar, arena olahraga, dan taman budaya [8].

Ruang kreatif yang menjadi tempat untuk menyalurkan kreativitas sangat minim di Kota Medan, hal ini berdampak pada minimnya tempat bagi para pelaku kreatif untuk menuangkan idenya kepada publik. Dibukanya ruang kreatif publik akan menjadi tempat yang akan digunakan untuk memberikan ide, membuat acara kreativitas, dan meningkatkan kreativitas masyarakat. Ruang tempat menyalurkan kreativitas masyarakat tidak hanya berupa ruang secara harfiah, namun dapat berupa ruang bebas yang dapat diakses oleh masyarakat secara langsung seperti acara Car Free Day (CFD). Car Free Day terbuka untuk umum dan dapat diakses oleh siapa saja, hal ini mendorong berbagai komunitas untuk menunjukkan kreativitasnya di antaranya komunitas menyanyi, musik, komunitas sepeda ontel, berjualan barang-barang inovatif, dan berbagai macam kegiatan kreatif lainnya.

Kesadaran pemerintah terhadap menurunnya kreativitas masyarakat dan kurangnya ruang untuk menyalurkan kreasi individu dan masyarakat menjadi pendorong bagi pemerintah untuk menyediakan dan mengangkat isu kreativitas yang ada. Salah satu gagasan untuk menyalurkan kreativitas masyarakat adalah membuat acara seperti Beranda Kreatif dan Gebyar Pendidikan dan Edukasi. Berbagai acara ini merupakan dapat memberikan penampilkan kreasi-kreasi masyarakat seperti tarian tradisional, modeling, penampilan band lokal pelajar, atraksi kesenian, atraksi pencak silat, pertunjukan sulap, dan berbagai kreasi lainnya. Acara yang dibuat oleh pemerintah mendukung bagaimana kreativitas masyarakat yang antusias untuk menunjukkan kreasinya kepada publik dan akan dapat mendorong orang lain untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif untuk meningkatkan kreativitas masyarakat dan lingkungan sekitar.

Pada saat ini budaya yang tercipta secara turun temurun sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Banyak masyarakat yang memiliki ciri khas tersendiri tidak memahami, mempelajari, dan mengajarkannya sehingga ditinggalkan dan dilupakan. Tidak adanya wadah untuk menampung kegiatan kreatif yang berasal dari budaya itu sendiri ataupun kegiatan kreatif lainnya membuat kreativitas menjadi menurun dan tidak berkembang. Ciri khas yang ada pada kegiatan kreatif menjadi berkurang dan tidak menarik sama sekali.

Metafora berasal dari bahasa Latin "Metapherein" yang terdiri dari kata "Metha" dan "Pherein" yang berarti membawa. Metafora juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dipahami tentang suatu subjek yang diinterpretasikan sebagai suatu bentuk yang seolah-olah bentuk tersebut adalah bentuk yang lain [9]. Metafora merupakan kreativitas yang akan menciptakan spektrum dalam desain yang akan ditangkap sebagai objek bangunan dengan melihat kemiripan bangunan tersebut dengan objek lain [10].

Metafora dapat diklasifikasikan menjadi 3 jenis, Tangible Metaphor akan menggambarkan visual yang menyerupai objek aslinya dan yang bentuk nyatanya menyerupai bentuk aslinya dan dapat dirasakan melalui material yang digunakan, sedangkan Intangible Metaphor akan mewujudkan bentuk tersirat dari ide, konsep dan gagasan yang diekspresikan

secara abstrak dan akan mempermainkan imajinasi penikmat visual, serta Combined Metaphor akan menyatukan kedua jenis metafora tersebut ke dalam satu bentuk objek yang memberikan pemikiran dan gagasan abstrak dalam visual yang menonjolkan maknanya[9](Anthony C. Antoniades 1990).

2. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam perancangan Medan Kreatif Center ini akan terdiri dari dua komponen. Data Primer akan menggunakan observasi dan juga pencarian data yang didapatkan dari survei secara langsung ke lokasi penelitian dan menganalisis data yang ada sehingga menjadi data utama yang akan memberikan gambaran langsung terhadap hasil akhirnya. Data Sekunder akan didapatkan dari studi literatur yang akan memberikan gambaran tidak langsung terhadap bentuk desain yang akan dirancang serta studi kasus dengan yang sejenis untuk memberikan gambaran bagaimana bentuk serta desain bangunan yang serupa terhadap perencanaan rancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Medan Kreatif Center akan memberikan rancangan yang memadukan kebutuhan akan ruang kreatif, minat bakat, dan kebudayaan yang tertuang dalam konsep bangunan yang menggunakan lahan yang ada dengan dipadukan ruang luar bangunan.

3.1 Lokasi Proyek

Perancangan Medan Kreatif Center berlokasi di Jalan Sutomo, Kecamatan Medan Timur, Sumatera Utara. Lahan yang akan dirancang pada kawasan ini pada eksistingnya merupakan kawasan ruko yang terletak tepat pada tepi jalan raya yang memiliki luas $\pm 30.500 \text{ m}^2$ atau 3.05 Ha dengan kontur tanah yang relatif datar. Lokasi ini dipilih dikarenakan dekat dengan permukiman penduduk, pusat pasar, serta dekat dengan pusat Kota Medan yang akan memberikan dampak positif ke dalam bangunan.



Gambar 1. Lokasi Proyek Perancangan
Sumber: Google Earth

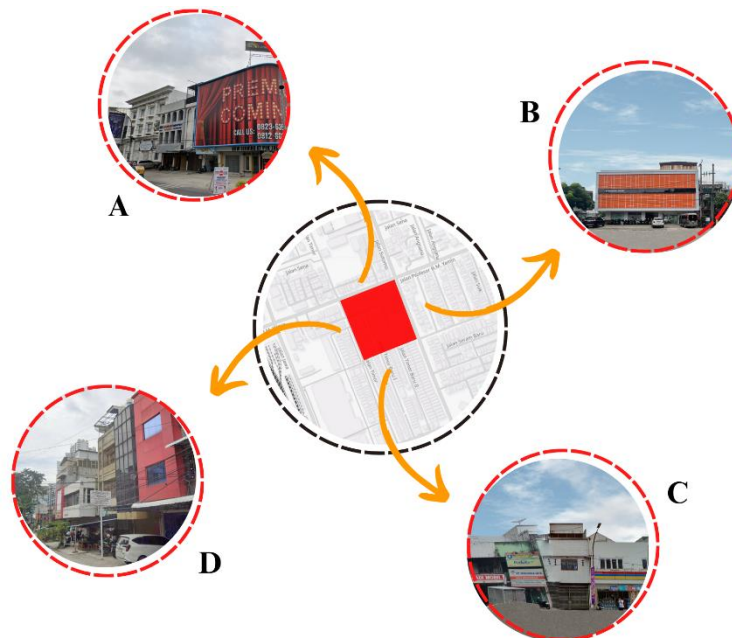
3.2 Batas Wilayah

Lokasi tapak berada pada Zonasi Perdagangan dan Jasa (K-1) dimana zonasi ini dapat diperuntukkan untuk Industri Kreatif yang akan meningkatkan potensi daerah sekitar dan mengakibatkan perkembangan daerah sekitar yang akan meningkatkan perekonomian dan minat terhadap dunia kreatif. Peraturan Daerah Kota Medan tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Medan Tahun 2015-2035 harus diikuti untuk menentukan

berbagai ketentuan yang ada dan diikuti agar bangunan dapat tercipta dan tidak ada masalah dalam hal apapun.

Tabel 1. Batasan Lokasi

Arah	Zoning Area	Kecamatan
Utara	Zona Perdagangan (K-1) dan Fasilitas Pelayanan Umum (SPU)	Kecamatan Medan Deli
Timur	Zona Perdagangan (K-1) dan Perumahan Kepadatan Tinggi (R-1)	Kecamatan Medan Perjuangan
Selatan	Zona Perdagangan (K-1) dan Perumahan Kepadatan Tinggi (R-1)	Kecamatan Medan Kota
Barat	Zona Pelayanan Komersial (K-2)	Kecamatan Medan Barat



Gambar 2. Batas Lokasi Lahan

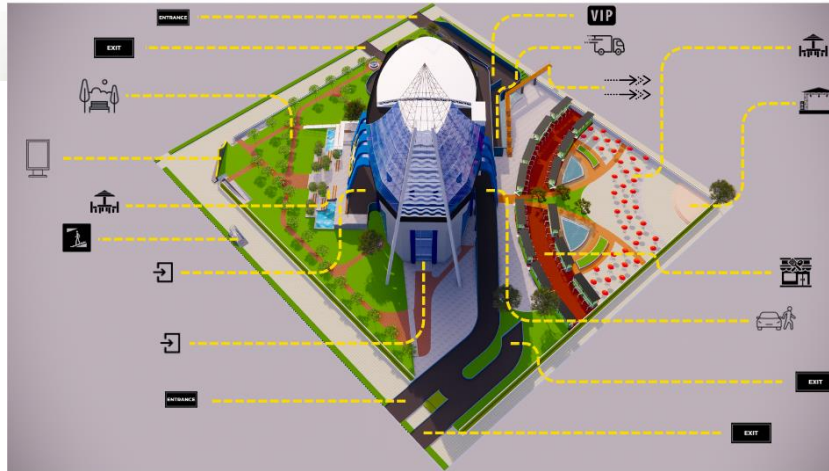
Lokasi site berada di Jalan Dr. Sutomo yang merupakan jalan kolektor sekunder dimana jalan ini merupakan jalan yang menjadi tempat transportasi dan distribusi yang menempuh jarak yang tidak jauh dan tidak terlalu dekat juga. Jalan ini menghubungkan daerah yaitu Kecamatan Medan Timur dan Kecamatan Medan Kota.

Jalan Dr Sutomo yang merupakan jalan kolektor sekunder ini memiliki tingkat kemacetan yang sedang dan masih bisa dilalui walaupun ramai. Jalan ini memiliki lebar 20 meter dengan GSB 1,25 meter dari bahu jalan.

3.3 Fasilitas

Pada perancangan Medan Kreatif Center akan memberikan berbagai fasilitas yang mendukung bangunan dan kegiatan yang terjadi pada bangunan, disediakan pula taman dan ruang luar yang dapat digunakan sebagai area rekreasi serta tempat bersantai untuk semua orang tanpa terkecuali. Ruang luar pada bangunan ini akan menjadi ruang pendukung yang akan memberikan kesan lebih terhadap bangunan dengan memberikan gambaran tentang

kegiatan kreatif seperti konser, festival seni dan budaya, serta rekreasi yang akan memberikan secara tidak langsung referensi untuk menciptakan suatu hal yang kreatif.



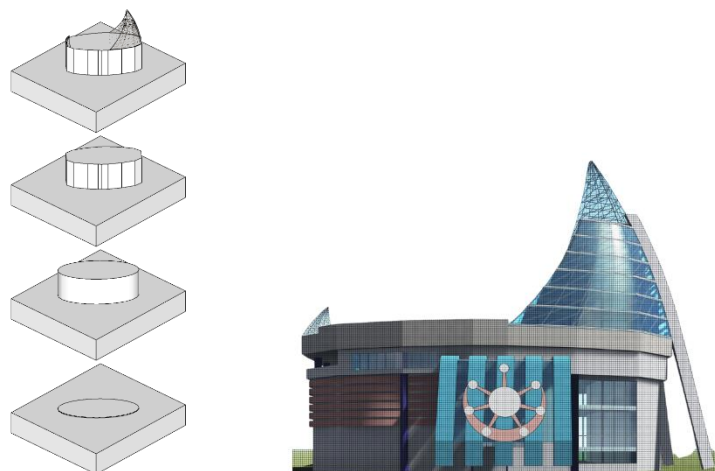
Gambar 3. Fasilitas Pendukung Bangunan

3.4 Konsep

Perancangan Medan Kreatif Center akan memperhatikan bagaimana kaitan akan fungsi bangunan dengan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan keharmonisan dalam mengangkat permasalahan terhadap industri kreatif. Penerapan bentuk metafora secara langsung akan memberikan gambaran secara langsung pula bagi siapa saja yang melihat kebangunan tersebut, hal ini menjadi daya tarik tersendiri untuk menikmati bangunan tidak hanya dari dalam melainkan dari luar bangunan tersebut. Pengangkatan tema metafora akan menjadi contoh langsung bagaimana bangunan yang diterapkan akan suatu bentuk secara langsung serta menjadi bentuk yang sesuai dengan unsur asli bangunan tersebut, yaitu Tanjak Melayu. Penerapan ini memberikan paduan antara keindahan bentuk bangunan dengan unsur kebudayaan yang seakan memberikan makna tersendiri.

3.4.1 Konsep Massa Bangunan

Konsep Massa Bangunan diambil secara utuh berdasarkan bentuk dari Tanjak Melayu yang merupakan salah satu unsur kebudayaan deli. Pengambilan bentuk ini menggambarkan bagaimana hubungan yang selalu terikat antara kebudayaan dengan kreativitas.



Gambar 4. Transformasi Bentuk Bangunan

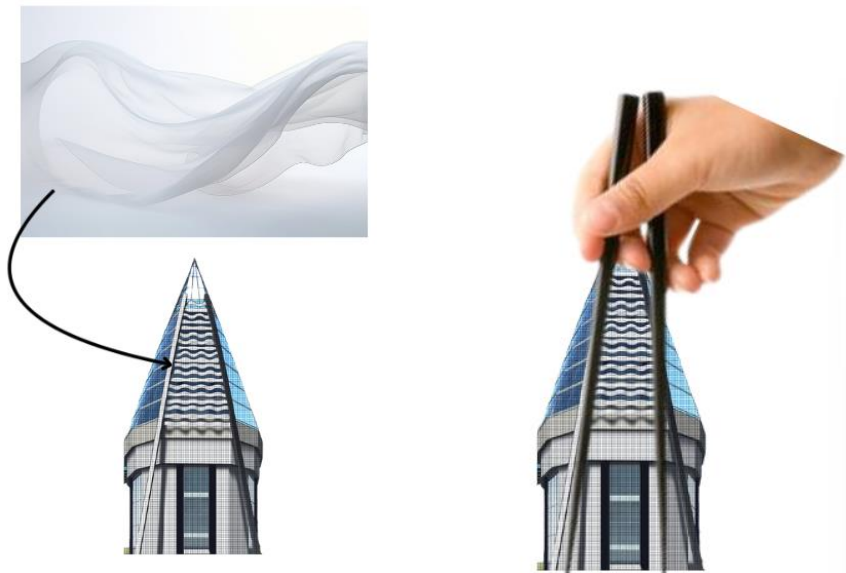
3.4.2 Konsep Implementasi Tema

Desain arsitektur metafora mengangkat isu tentang ketertarikan akan kebudayaan sekitar yang dituangkan dalam bentuk bangunan untuk memberikan unsur yang artistik, modern, dan kreativitas pada bangunan ini. Berbagai kegiatan yang terjadi pada bangunan tidak lepas dari keterkaitannya terhadap kreativitas dan budaya, hal ini akan sejalan dengan gambaran terhadap bentuk bangunan yang menjadi wadah tempat permasalahan kreativitas tersebut.



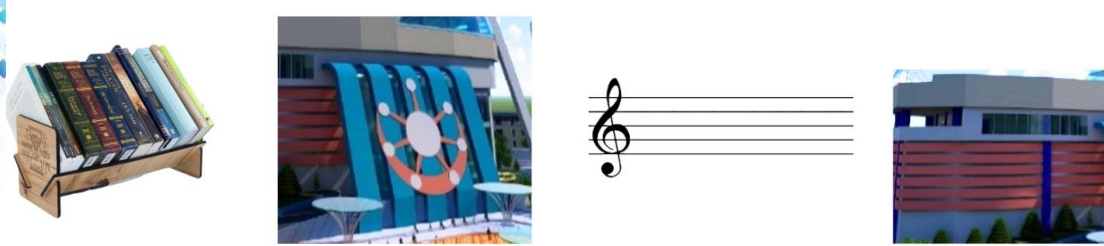
Gambar 5. Implementasi Bentuk Metafora Ke Dalam Bentuk Bangunan

Konsep bentuk bangunan diambil secara utuh melalui bentuk dari Tanjak Melayu yang berbentuk topi dengan kerucut yang menjulang tinggi. Pada bagian topi tersebut terdapat pula bros yang menghiasi bagian depan, hal ini juga dituangkan ke dalam bentuk bangunan secara utuh yang akan dijadikan sebagai bentuk ciri khas (*signage*) bangunan.



Gambar 6. Implementasi Bentuk Metafora Ke Dalam Bentuk Bangunan

Bentuk yang diadaptasi menggunakan pendekatan metafora tidak sekedar dari bentuk bangunan yang diadaptasi secara utuh, melainkan terhadap bentuk lainnya yang mendukung bentuk bangunan dan memberikan informasi secara tidak langsung terhadap kegiatan apa yang berada pada bangunan. Lembaran kain diadaptasi ke bangunan untuk menggambarkan tentang bidang fesyen yang terdapat dalam bangunan. Penerapan bentuk sumpit pada bangunan juga menggambarkan pada bidang kuliner yang tidak hanya terhadap kelas memasak tetapi juga area umum seperti foodcourt.

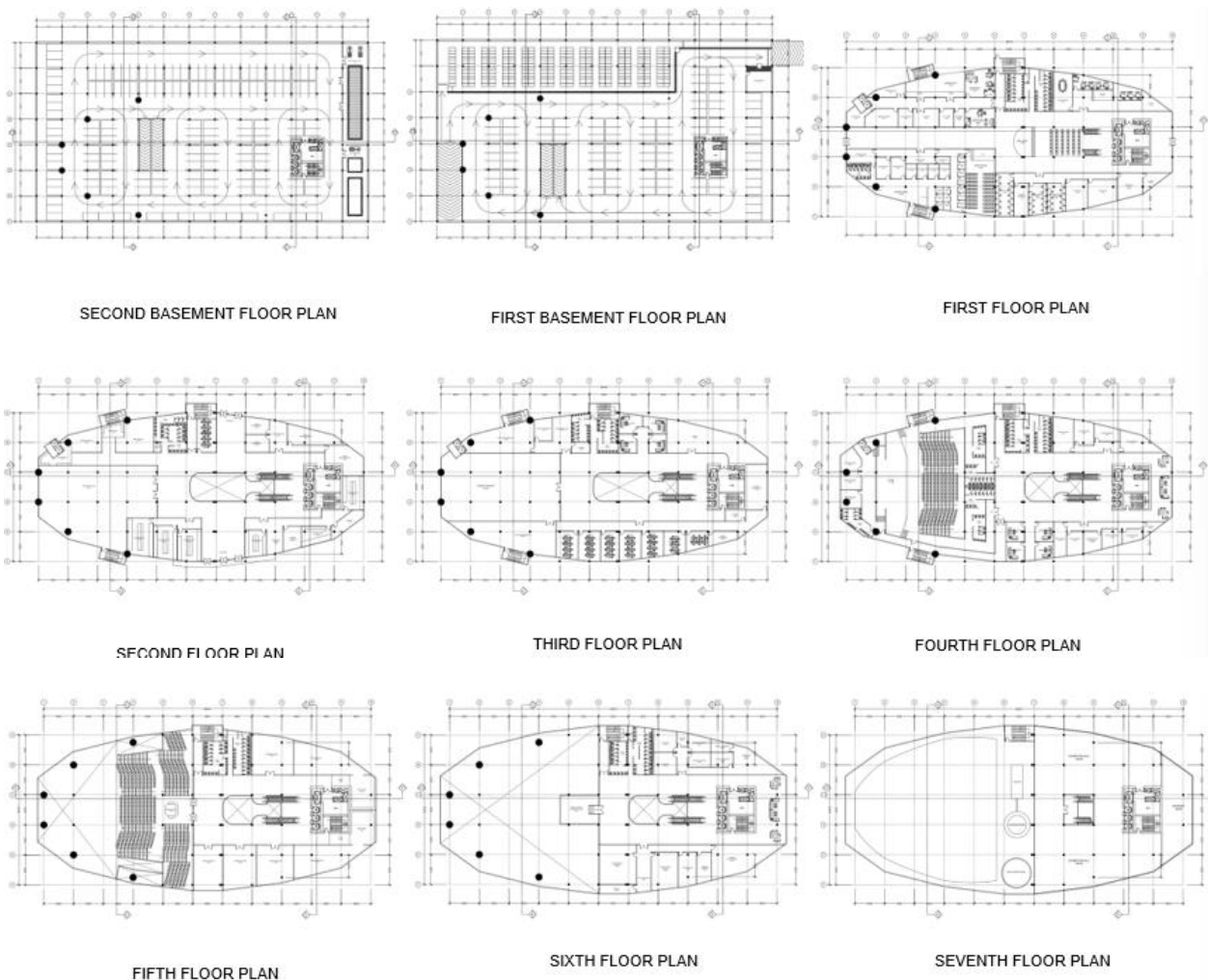


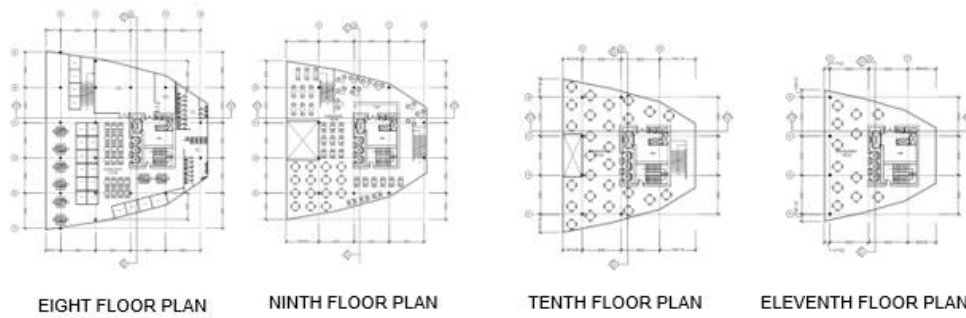
Gambar 7. Implementasi Bentuk Metafora Ke Dalam Bentuk Bangunan

Bentuk rak buku juga diadaptasi ke bangunan sebagai respon terhadap penggunaan berbagai buku dalam menuangkan kreativitas serta terhadap bidang penerbitan yang secara langsung berkaitan dengan buku. Bentuk dari partitur juga diadaptasi ke dalam bangunan yang memberikan respon terhadap musik sehingga dapat menciptakan kreativitas terhadapnya dan dapat ditampilkan untuk membuat bangunan lebih dikenal.

3.4.3 Medan Kreatif Center

Perancangan bangunan terdiri dari 11 lantai yang akan menampung 17 sub-sektor industri kreatif [6] dan menciptakan ruang yang memberikan kebutuhan akan penunjang kreativitas dan kegiatan di dalamnya.

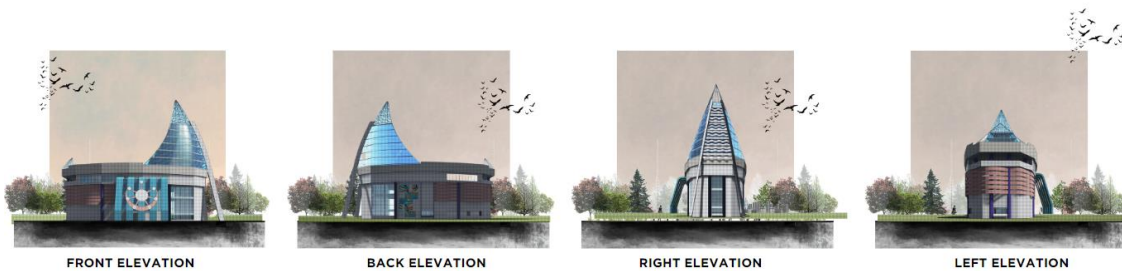




Gambar 8. Floor Plan Medan Kreatif Center

Perancangan bangunan ini memberikan gambaran bagaimana kaitan antara kreativitas dengan ruang luar yang mendukungnya, bangunan ini memberikan ruang luar yang akan mengakomodasi berbagai kegiatan tambahan seperti mini konser, rekreasi, dan lainnya serta ruang luar bangunan ini akan memberikan kemudahan bagi setiap orang yang ingin menuju ke bangunan, hal ini memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian bangunan bagi setiap orang. Ruang luar yang dihasilkan akan menimbulkan interaksi antara manusia dengan bangunan yang dihubungkan dengan taman dan sirkulasi serta ruang luar ini akan memberikan unsur hijau dan menambah keindahan ke bangunan.

Bentuk bangunan yang masif diterapkan pada bagian tengah lokasi hal ini akan memberikan unsur kemegahan bangunan yang akan tampak apabila dilihat dari luar bangunan. Bentuk yang menjulang tinggi akan memberikan daya tarik tersendiri terhadap bangunan ditambah dengan peletakan yang 45° terhadap jalan akan membuat pengguna jalan dari Jalan H. M. Yamin ataupun Jalan Dr. Sutomo dapat melihat kemegahan bangunan dengan jelas tanpa terhalang. Kemegahan bentuk bangunan akan memberikan daya tarik tersendiri dan keinginan untuk mengunjungi bangunan sehingga akan menciptakan daya tarik akan kreativitas bagi masyarakat.



Gambar 9. Tampak Bangunan Medan Kreatif Center





Gambar 10. Visualisasi Bangunan Medan Kreatif Center

4. Kesimpulan

Desain Medan Kreatif Center yang terletak pada lahan 30.500 m² atau 3.05 Ha memiliki lahan yang relatif datar sehingga menciptakan tempat yang strategis untuk membuat bangunan yang menciptakan daya tarik. Desain yang dirancang memiliki bentuk masif dengan menggabungkan antara kebudayaan dengan kreativitas sehingga menciptakan ruang yang dapat digunakan dalam berbagai jenis kegiatan untuk meningkatkan rasa kreatif serta peduli akan kebudayaan. Desain tersebut akan memberikan wadah yang cukup bagi berbagai jenis kegiatan kreativitas dan kebudayaan untuk menyalurkan dan memamerkan apa yang telah dicapai.

5. Daftar Pustaka

- [1] Ramadan W, "Identifikasi Pengaruh Sentra Industri Kreatif Cibaduyut Terhadap Sosial dan Ekonomi Masyarakat Lokal," 2020.
- [2] Al-Ababneh, "The Concept of Creativity: Definitions and Theories," dalam *Journal of Tourism & Hotel Business Management (IJTHBM)*, vol. 2, no. 1, ISSN: 2641-6948, 2020.
- [3] Batu Bara, "Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan," dalam *Jurnal Iqra'*, vol. 6, no. 2, 2012.
- [4] Arifianti R. dan M. Benny A, "Activation of Creative Sub-Economic Sector in Bandung City," dalam *AdBispreneur*, vol. 2, no. 3, pp 201-209, 2017.
- [5] Heryani H, Agung C. L, dan Indra P. N, "Strategi Pengembangan Industri Kreatif Untuk Inovasi," dalam *Jurnal Teknologi Industri*, 2020.
- [6] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, "Statistik Ekonomi Kreatif 2020," Jakarta Pusat: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020.
- [7] Matheson J. & Gillan E, "Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs," UK: British Bouncil, 2015.
- [8] Ismail S. I, "Perancangan Simpul Kreatif Notoprajan, Yogyakarta "Dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang Dan Penerapan M3K (Mundur, Munggah, Madhep Kali). Kajian Perancangan UII," pp, 16-47
- [9] Antoniades A. C, "Poetics of Achitecture: Theory of Design," 1990.
- [10] Purnmasari R. & Yeptadian S, "Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Fesyen Design & Modelling School (Tokyo Fashion Tower, Beekman Tower, Mode

Gakuen Cucoon),” dalam Jurnal LINEARS, vol. 5, no. 2, pp, 61-70, E-ISSN: 2614-3976, DOI: <https://doi.org/10.26618/j-linears.v5i2.7097>

[11] Kemenparekraf.go.id, “Subsektor Ekonomi Kreatif / Subsektor Ekonomi Kreatif Kemenparekraf/ Baparekraf Republik Indonesia,” diakses pada 5 agustus 2024.

[12] “Goodle Earth”

https://earth.google.com/web/search/Sutomo,+Jalan+Pusat+Pasar,+Pusat+Pasar,+Kota+Medan,+Sumatera+Utara/@3.59464009,98.6826148,23.0146658a,201.15043493d,35y,-0h,0t,0r/data=CigiJgokCa1aAsUvyQxAEXU_uHBltwxAGZAzJpJArFhAITrZBpEaq1hAOgMKATA Diakses pada 7 agustus 2024.

[13] Peraturan Daerah (PERDA) Kota Medan Nomor 1 Tahun 2022 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Medan Tahun 2022-2042.