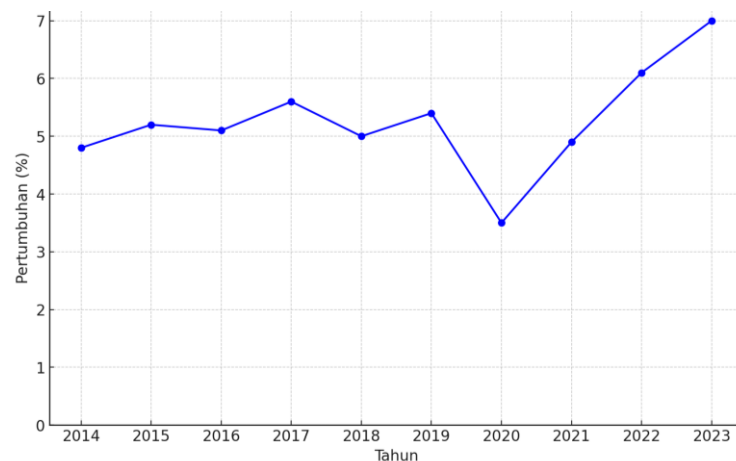


BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, Indonesia sedang mengalami masa pertumbuhan ekonomi yang cukup signifikan setelah melewati pandemi Covid-19 dan di tengah tantangan global. Mengacu pada data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, ekonomi kreatif tumbuh sebesar 4,9 persen pada tahun 2021 setelah pandemi Covid-19, meningkat menjadi 6,1 persen di tahun 2022, dan mencapai 7 persen pada tahun 2023 (Dwi, 2024). Pertumbuhan ini menunjukkan peningkatan yang konsisten dari waktu ke waktu.

Tabel 1. *Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia (2014-2023)*

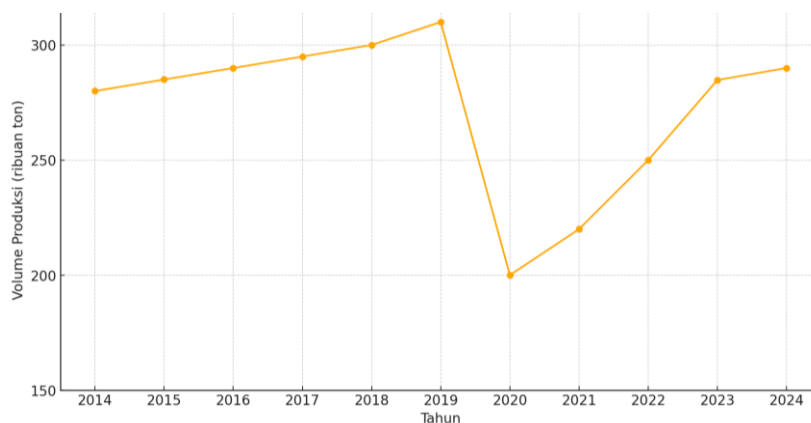


Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023

Perkembangan perekonomian kreatif di tengah masyarakat yang semakin cepat perubahannya disertai dengan munculnya berbagai potensi sektor ekonomi kreatif Indonesia. Perkembangan ini disebabkan karena bertumbuhnya kegiatan yang awalnya hanya bertumpu pada perekonomian berbasis alam dan komoditas menjadi berbasis ekonomi kreatif. Situasi ini mendorong sejumlah negara, termasuk Indonesia, untuk mulai beralih mencari solusi ekonomi yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang mandiri dan produktif, salah satunya dengan mengembangkan sektor

ekonomi kreatif. Namun, kondisi ini bertolak belakang dengan perekonomian kreatif di bidang industri rotan. Pada industri kreatif ini belum terjadi pertumbuhan yang baik, bahkan berdasarkan data statistik masih belum pulih pasca pandemi Covid-19.

Tabel 2. *Volume Produksi Rotan Indonesia (2014-2023)*



Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), 2024

Indonesia sendiri merupakan produsen rotan terbesar di dunia, memproduksi sekitar 80% dari total rotan global. Sebagian besar produksi rotan ini diproses dan diekspor oleh industri yang berlokasi di Cirebon dan sekitarnya, menjadikan wilayah ini pusat penting bagi industri rotan di Indonesia (Sabilurrahman, 2024).

Di Desa Tegalwangi, Kabupaten Cirebon, yang dikenal sebagai pusat industri rotan dan juga sentra dari Kampung Wisata Rotan Galmantro. Perjalanan Kampung Wisata Rotan ini yang mencakup 5 desa di dalamnya pun mengalami tantangan besar di era globalisasi. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah tenaga kerja di industri rotan Kabupaten Cirebon mencapai 65.696 orang pada tahun 2023, naik dari 64.725 orang pada tahun 2022. Meskipun ada peningkatan jumlah pekerja, hal ini belum mampu menghasilkan volume produksi rotan yang lebih tinggi dibandingkan dengan masa sebelum pandemi Covid-19.

Sejak diresmikan pada tahun 2016 oleh pemerintah pusat dan dikunjungi oleh Presiden Joko Widodo, produksi rotan di Kampung Wisata Rotan Galmantro terus meningkat hingga menembus angka lebih dari 300 ribu ton. Peresmian kampung wisata ini juga menciptakan banyak kegiatan partisipatif dari masyarakat sekitar, seperti pembangunan monumen rotan, kunjungan umum, pameran kerajinan rotan, dan lain-lain. Namun, produksi kembali merosot ke angka sekitar 200 ribu ton ketika pandemi Covid-19 melanda, yang mengakibatkan aktivitas partisipatif di Kampung Wisata Rotan Galmantro berhenti sepenuhnya.

Pasca pandemi Covid-19, produksi kerajinan rotan perlahan pulih walau belum lebih baik dari Pra Covid-19 hingga tahun 2024 ini yang tergolong lesu dan ditambah lagi dengan aktivitas masyarakat di Kampung Galmantro tidak lagi aktif. Di tengah situasi tersebut, muncul inisiatif dari UMKM bernama Mantera, yang membuka workshop belajar anyaman rotan bagi masyarakat umum. Pemilik Mantera merupakan generasi ketiga dalam industri rotan dan menyadari bahwa tren rotan semakin melemah. Meskipun Mantera telah memulai langkah positif, mereka masih menghadapi keterbatasan seperti ukuran ruang workshop yang kecil dan kurangnya fasilitas untuk mengajarkan proses produksi rotan secara menyeluruh. Hal ini mengindikasikan perlunya area yang lebih luas dan fasilitas yang lebih memadai untuk menunjang pertumbuhan industri rotan di Cirebon. Kondisi ini memperlihatkan pentingnya katalis seperti Kampung Wisata Rotan Galmantro untuk mendorong produksi rotan kembali berkembang.

Kondisi ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan solusi yang tidak hanya berfokus pada revitalisasi industri, tetapi juga merespons tantangan ruang dan keterbatasan fasilitas. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah perancangan pusat pengrajin dan inovasi rotan dengan pendekatan arsitektur yang holistik.

Peran arsitektur dalam industri kreatif seperti rotan sangat penting, karena tidak hanya menyediakan ruang fisik, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mampu memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar pelaku usaha. Pusat pengrajin dan inovasi rotan yang dirancang dengan baik dapat menjadi tempat berkumpulnya masyarakat kreatif untuk bertukar ide dan menghasilkan produk yang lebih inovatif. Arsitektur juga memiliki kemampuan untuk memperbaiki sirkulasi ekonomi lokal dengan menciptakan ruang yang mendukung produksi, distribusi, dan pemasaran produk rotan. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi yang komprehensif bagi Kampung Galmantro yang telah lama mengalami stagnasi dan membutuhkan dorongan baru untuk kembali produktif.

Pelaku usaha rotan di Kota Cirebon membutuhkan sebuah ruang kreatif untuk mengembangkan industri rotan yang sejalan dengan nilai-nilai dan kebiasaan masyarakat sekitar. Hal ini sesuai dengan prinsip dari arsitektur partisipatif, yang mengajak masyarakat dan kepentingannya untuk menciptakan ruang yang ideal bagi industri rotan Cirebon. Dengan adanya perencanaan dan perancangan ruang kreatif ini, diharapkan manfaatnya akan dirasakan oleh para pelaku usaha rotan di Kota Cirebon sehingga produksi rotan dapat bertumbuh dengan lebih baik.

Pusat pengrajin dan inovasi rotan diharapkan dapat menjadi wadah yang memfasilitasi pelaku kreatif serta para pelaku usaha rotan untuk saling berinteraksi, sehingga memungkinkan terjadinya kolaborasi karya. Hal ini sejalan dengan cara pengembangan ekonomi kreatif, yaitu dengan memperluas jaringan para pelaku ekonomi kreatif (Arifianti, 2019) dan meningkatkan inovasi usaha (Shofa, 2018). Selain itu, penting untuk menyediakan pusat layanan bisnis terintegrasi (Akil, 2015) sebagai sarana promosi dan pemasaran bagi para pekerja kreatif yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk usaha ekonomi kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat dijadikan objek penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam hal apa perancangan ruang dan fasilitas di Pusat pengrajin dan inovasi rotan Kampung Galmantro dapat mendukung kebutuhan pelaku industri rotan, sekaligus memperkenalkan rotan ke khalayak yang lebih luas serta memperkuat kembali tren kerajinan rotan mengikuti kemajuan industri kreatif saat ini?
2. Bagaimana desain pusat pengrajin dan inovasi rotan dapat menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi kreatif, kolaborasi antar pelaku usaha, serta meningkatkan produksi dan distribusi produk rotan di Kampung Galmantro?

1.3. Tujuan dan Saran

Bagian ini menjelaskan arah perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro. Tujuan utama adalah menciptakan ruang kolaboratif yang mendukung produksi, inovasi, dan edukasi bagi pengrajin dan pelaku kreatif. Dibawah ini merupakan tujuan dan saran dari perancangan ini secara lengkap, yaitu sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan

Perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro bertujuan untuk menyediakan ruang dan fasilitas yang mampu memenuhi kebutuhan para pelaku industri rotan, baik secara lokal maupun global. Desain ini diharapkan mampu memperkenalkan kerajinan rotan kepada khalayak yang lebih luas, termasuk masyarakat internasional, sehingga rotan dapat kembali menjadi tren di industri kreatif. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang memfasilitasi interaksi kreatif dan kolaborasi antar pelaku usaha, guna meningkatkan efisiensi dalam produksi, distribusi, serta pemasaran produk rotan. Dengan demikian,

Pusat Pengrajin dan Inovasi Rotan ini dapat menjadi katalis dalam meramaikan kembali dan mengembangkan industri rotan di Cirebon, yang telah lama menjadi pusat penting bagi kerajinan ini.

1.3.2. Saran

Disarankan agar pengembangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro melibatkan pelaku industri lokal dan pemangku kepentingan dalam proses perencanaannya, untuk memastikan bahwa desain ruang dan fasilitas yang dihasilkan sesuai dengan tradisi serta pola produksi kerajinan rotan yang ada. Selain itu, penting untuk mengakomodasi berbagai kegiatan seperti pelatihan, pameran, dan pemasaran produk rotan, sehingga pusat ini dapat menarik perhatian tidak hanya dari masyarakat lokal tetapi juga pengunjung dari luar daerah dan mancanegara. Kolaborasi dengan institusi pendidikan, pelaku ekonomi kreatif, serta pemanfaatan platform digital sangat diperlukan guna mempromosikan rotan secara lebih luas dan menciptakan tren baru yang relevan di pasar global.

1.4. Manfaat

Bagian ini menguraikan manfaat yang diharapkan dari perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro, baik secara objektif maupun subjektif. Manfaat objektif meliputi dampak nyata bagi industri rotan, pengrajin, dan ekonomi lokal, sementara manfaat subjektif mencakup nilai-nilai pribadi dan sosial yang akan diperoleh melalui revitalisasi budaya dan peningkatan keterampilan. Manfaat ini memberikan gambaran tentang hasil yang diharapkan dari implementasi perancangan ini.

1.4.1. Subjektif

1. Meningkatkan produktivitas industri rotan di Kampung Galmantro

Perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan

Galmanthro ini diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung proses produksi, distribusi, dan pemasaran produk rotan secara lebih efektif dan efisien, sehingga meningkatkan produktivitas industri rotan di Cirebon.

2. Mempromosikan kerajinan rotan ke pasar yang lebih luas

Dengan menyediakan ruang kreatif yang dapat diakses oleh komunitas lokal maupun global, proyek ini akan membantu memperkenalkan kembali rotan sebagai bahan kerajinan yang bernilai, sehingga dapat menciptakan tren baru di pasar global.

3. Meningkatkan kolaborasi dan inovasi antar pelaku industri rotan

Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmanthro ini akan menjadi tempat bagi para pengrajin, desainer, dan Pengusaha dapat berkolaborasi, berbagi ide, serta menghasilkan produk rotan yang lebih inovatif dan sejalan dengan kebutuhan pasar yang terus berubah.

4. Mendorong revitalisasi ekonomi lokal

Dengan menarik pengunjung dan pelaku ekonomi kreatif dari berbagai daerah, Pusat Pengrajin dan Inovasi Rotan ini diharapkan dapat memperkuat kembali perekonomian lokal di Kampung Galmanthro, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar melalui peluang usaha baru.

1.4.2. Objektif

1. Pengembangan keterampilan pribadi dalam perancangan arsitektur partisipatif

Melalui proyek ini, penulis akan memperdalam pemahaman dan kemampuan dalam merancang ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat dan pelaku industri, khususnya dalam konteks

kerajinan rotan yang memiliki nilai budaya dan ekonomi.

2. Kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal

Penulis secara pribadi meyakini bahwa proyek ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam melestarikan warisan kerajinan rotan di Cirebon, yang memiliki nilai penting tidak hanya bagi masyarakat setempat, tetapi juga untuk identitas budaya Indonesia.

3. Peningkatan kesadaran akan pentingnya desain dalam revitalisasi industri kreatif

Proyek ini memberikan pengalaman yang berarti bagi penulis dalam memahami bagaimana desain arsitektur dapat berperan sebagai alat revitalisasi ekonomi dan budaya, serta pentingnya menciptakan ruang yang mendorong interaksi kreatif dan kolaborasi.

1.5. Ruang Lingkup

Bagian ini menjelaskan batasan dan cakupan dari perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro, yang mencakup ruang lingkup secara substansial dan spasial. Ruang lingkup substansial mencakup aspek-aspek yang berhubungan dengan konsep, fungsi, dan tujuan dari proyek, sedangkan ruang lingkup spasial berkaitan dengan area perancangan, tapak, serta hubungan fisik bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Keduanya bersama-sama menggambarkan lingkup keseluruhan dari perancangan ini.

1.5.1. Ruang Lingkup Substansial

Secara keseluruhan, proyek ini meliputi perencanaan dan desain Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro, dengan fokus utama pada penyediaan ruang serta fasilitas yang mendukung proses inovasi, desain, produksi, distribusi, dan pemasaran produk rotan. Selain itu, proyek ini juga mencakup kajian terhadap pendekatan arsitektur yang partisipatif dan responsif

terhadap kebutuhan masyarakat lokal, serta bagaimana perancangan tersebut dapat membantu memperkuat kembali tren kerajinan rotan secara global. Ruang lingkup substansial juga mencakup analisis terhadap faktor-faktor ekonomi, budaya, dan sosial yang mempengaruhi keberlanjutan industri rotan, serta bagaimana desain arsitektural dapat menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi kreatif dan kolaborasi antar pelaku usaha.

1.5.2. Ruang Lingkup Spasial

Secara spasial, proyek ini berlokasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro, Kabupaten Cirebon, yang dikenal sebagai sentra kerajinan rotan. Ruang lingkup spasial meliputi perancangan lahan yang akan mencakup area laboratorium, produksi, workshop, ruang pameran, ruang kolaborasi, serta area pemasaran produk rotan. Lingkup ini juga mempertimbangkan integrasi antara lingkungan fisik dan sosial, dengan memanfaatkan potensi lokal seperti penggunaan bahan bangunan yang ramah lingkungan dan memperhatikan aksesibilitas bagi masyarakat lokal dan pengunjung dari luar daerah. Selain itu, ruang lingkup spasial juga melibatkan tata letak yang memungkinkan keberlanjutan fungsi bangunan sebagai Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro yang dapat menarik pengunjung lokal dan internasional.

1.6. Metode

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, berbagai metode penelitian diterapkan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap serta relevan dengan perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro. Metode yang dipilih tidak hanya bertujuan untuk menggali kebutuhan masyarakat dan pelaku industri rotan secara mendalam, tetapi juga untuk mengidentifikasi peluang dan tantangan di lokasi proyek. Setiap metode digunakan untuk memastikan bahwa rancangan akhir dapat memberikan

solusi yang tepat dan berkelanjutan, baik dari segi fungsi, desain, maupun dampak sosial dan ekonomi. Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini meliputi:

1.6.1. Survei

Survei dilakukan untuk mengumpulkan data dari masyarakat lokal, pengrajin rotan, dan pengunjung potensial mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap Pusat Pengrajin dan Inovasi Rotan yang akan dirancang. Kuesioner disebarakan untuk mendapatkan informasi mengenai preferensi mereka terkait ruang dan fasilitas yang diperlukan, serta pandangan mereka mengenai desain yang dapat mendukung revitalisasi industri rotan di Kampung Galmantro.

1.6.2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan para pelaku industri rotan, seperti pengrajin lokal, pemilik UMKM Mantera, serta pemangku kepentingan lainnya. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses produksi, pemasaran, dan kolaborasi di industri rotan, serta harapan mereka terhadap fasilitas dan ruang yang akan dirancang di Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro.

1.6.3. Studi Literatur

Kajian literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi teoritis serta data mengenai arsitektur partisipatif, desain pusat kerajinan, dan revitalisasi industri kreatif. Sumber yang dijadikan referensi mencakup buku, jurnal, artikel ilmiah, serta laporan

pemerintah terkait perkembangan industri rotan di Indonesia. Kajian ini bertujuan untuk memperkuat dasar teoritis dan menyediakan contoh preseden yang sesuai dengan proyek ini.

1.6.4. Studi Preseden

Studi preseden dilakukan dengan meneliti proyek-proyek pusat kerajinan atau bangunan serupa di berbagai tempat yang telah berhasil dalam revitalisasi industri kreatif. Proyek-proyek tersebut dipelajari dari segi desain, tata letak, dan pendekatan arsitektur yang digunakan, khususnya yang relevan dengan kerajinan tradisional. Tujuannya adalah untuk memperoleh inspirasi dan solusi desain yang sesuai dengan kondisi di Kampung Galmantro, serta untuk melihat bagaimana perancangan ruang dapat mendorong produktivitas dan kolaborasi kreatif.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, dilakukan identifikasi dan analisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang karakteristik serta kondisi yang ada. Hal ini memungkinkan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur untuk Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro, Kabupaten Cirebon.

1.7. Sistematika

Sistematika/kerangka dalam pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan perancangan, serta manfaat dari proyek perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi di Kampung Wisata Rotan Galmantro. Pendahuluan memberikan pandangan umum mengenai pentingnya memperkuat kembali industri rotan melalui pendekatan arsitektur yang responsif terhadap kebutuhan para pelaku industri serta masyarakat setempat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup kajian teori dan konsep-konsep yang relevan dengan perancangan Pusat Pengrajin dan Inovasi Rotan. Pembahasan meliputi teori arsitektur partisipatif, revitalisasi ekonomi kreatif, serta analisis tentang perancangan ruang publik dan pusat kerajinan. Berbagai referensi dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah digunakan sebagai landasan konseptual untuk mendukung proyek ini.

BAB III TINJAUAN KONTEKS

Bab ini menyajikan tinjauan umum mengenai fenomena terkait, serta pembahasan mengenai lokasi dan lahan yang menjadi objek perancangan. Analisis kontekstual mencakup kondisi lingkungan fisik, sosial, dan ekonomi di kawasan Kampung Galmantro, serta bagaimana karakteristik tersebut mempengaruhi rancangan pusat pengrajin dan inovasi rotan. Tinjauan ini bertujuan untuk memahami konteks lokasi secara menyeluruh, sehingga rancangan yang dihasilkan dapat menyatu dengan kondisi setempat dan mendukung keberlanjutan industri rotan di Cirebon.

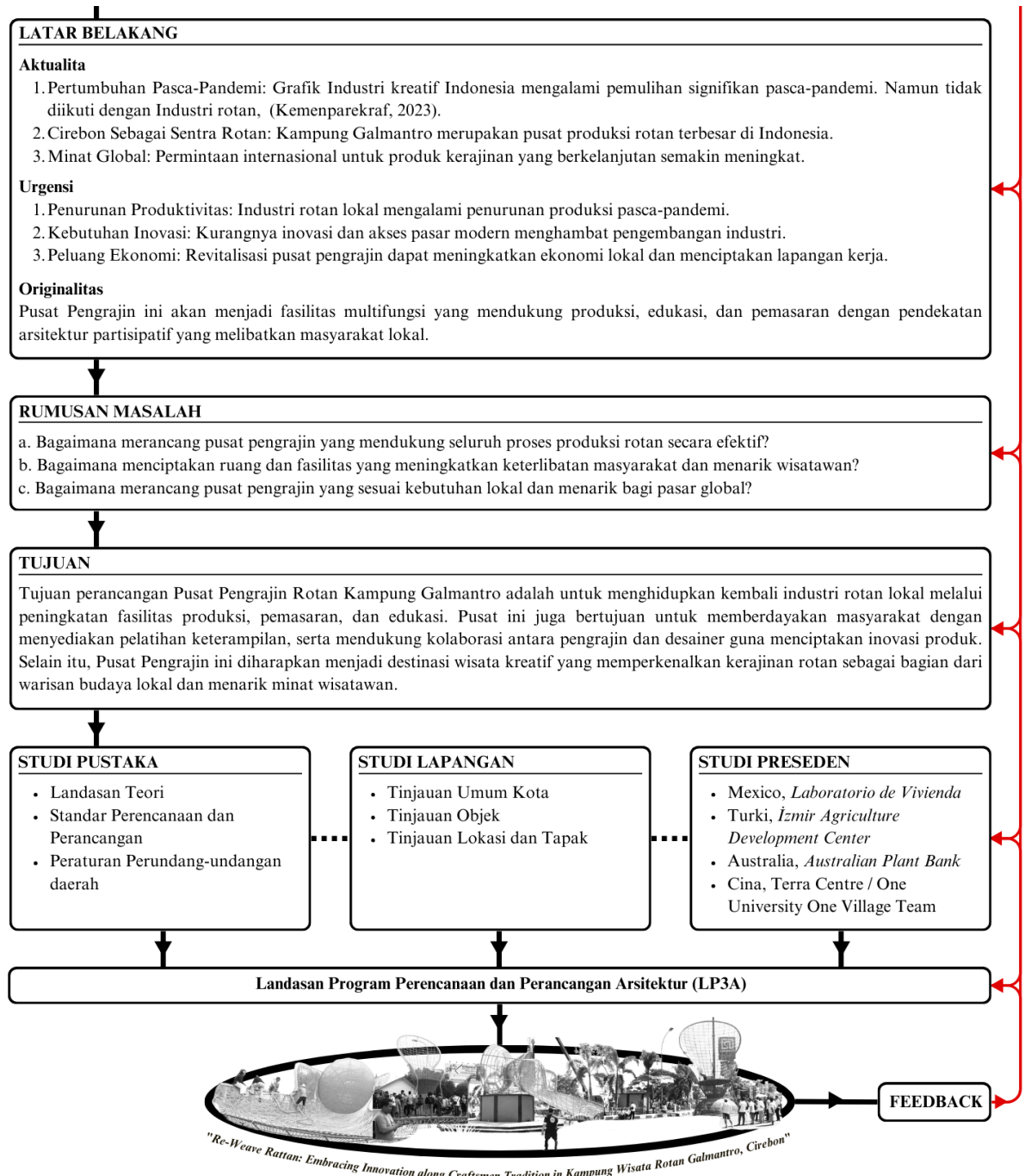
BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENACAAN DAN PERANCANGAN

Berisi pembahasan mengenai pendekatan yang digunakan dalam perancangan, seperti pendekatan keberlanjutan, teknologi manufaktur, dan pelestarian budaya. Bab ini juga mencakup aspek kinerja, pemrograman ruang, hingga strategi perancangan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung keberlanjutan industri rotan.

BAB V PROGRAM PERENACAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menyajikan program yang akan digunakan selama proses keberjalanannya. Memuat aspek kinerja hingga program ruang.

1.8. Alur Pikir



Tabel 3. Alur Pikir

Sumber: Penulis