

PENERAPAN ASPEK NON-ARSITEKTURAL DALAM PERANCANGAN KAMPUNG KREATIF SENI DAN DESAIN GRAFIS DI KABUPATEN GOWA

Armi Indrayuni, Andi Zulfikar Aliuddin

Universitas Pepabri Makassar, Indonesia

Email: armiindrayuni1@gmail.com, andizulfikar1@gmail.com

Abstrak

Perancangan penerapan kampung kreatif seni dan desain model non arsitektur di Kabupaten Gowa harapan yang dihadirkan sudah sesuai dengan faktor fungsi yang ada, engumpulan data dengan cara observasi dari wawancara dan kemudian dianalisis dengan menggunakan landasan teori yang terkait, baik secara arsitektural maupun non arsitektural. Bangunan telah dilengkapi dengan sistem perancangan yang ideal, bangunan telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas serta sarana penenrangan yang memadai baik berbasis arsitektur modern bercorak lokal, sehingga menambah khasanah corak bangunan berbasis akomodasi segala kegiatan. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi sebagai upaya membantu pemerintah Kaupaten Gowa untuk meningkatkan kreatifitas para pemuda serta mampu mengatasi permasalahan kreatifitas masyarakat.

Kata Kunci: perancangan; non-arsitektur; seni dan desain grafis

Abstract

The design of the application of creative arts villages and non-architectural model designs in Gowa Regency, the expectations presented are in accordance with the existing function factors, data collection by observation from interviews and then analyzed using related theoretical foundations, both architecturally and non-architecturally. The building has been equipped with an ideal design system, the building has been equipped with various facilities and adequate lighting facilities both based on local-style modern architecture, thus adding to the repertoire of building styles based on accommodation for all activities. This design is expected to be able to provide a solution as an effort to help the Gowa County government to increase the creativity of the youth and be able to overcome the problems of community creativity.

Keywords: design; non-architecture; art and graphic design

Pendahuluan

Industri kreatif saat ini berkembang sangat pesat. Sebelumnya industri kreatif sangat dihargai hanya di negara-negara maju. Namun saat ini industri kreatif sudah mulai sangat diperhatikan dan dihargai di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Industri kreatif ini dapat memberikan kontribusi di beberapa aspek kehidupan, tidak hanya ditinjau dari sudut pandang ekonomi semata, tetapi juga dapat memberikan

Penerapan Aspek Non-Arsitektural dalam Perancangan Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa

dampak positif kepada aspek lainnya seperti peningkatan citra dan identitas bangsa, menumbuhkan inovasi dan kreativitas anak bangsa, merupakan industri yang menggunakan sumber daya yang terbarukan, serta dampak sosial yang positif.

Ditinjau dari segi ekonomi, industri kreatif mempunyai kontribusi dalam produk domestik bruto, menciptakan lapangan pekerjaan, dan nilai ekspor.

Tabel 1
Profil Kontribusi Industri Kreatif di beberapa Negara di Dunia

Negara/Kota	Konsep	Tahun	Nilai Tambah	% Kontribusi PDB	% Rata-rata Pertumbuhan Tahunan Industri Kreatif (period comparison)	% Rata-rata Pertumbuhan Tahunan Ekonomi (period comparison)	Jumlah Tenaga Kerja	Tingkat Partisipasi Pekerja (%)
London	Cis	2000	£ 21 billion	-	11,4% (1995-2000)	-	546.000	-
Britain	Cis	2000-2001	£ 76,6 billion	7,90%	9% (1997-1998)	2,8% (1997-1998)	1,95 juta	-
United States	CRs	2001	US\$ 791,2 billion	7,75%	7% (1977-2001)	3,2% (1977-2001)	8 juta	5,9
Indonesia	Cis	2007	Rp 104,73 billion	6,28%	0,74% (2003-2006)	5,24% (2003-2006)	5.409.903	5,80%
Taiwan	CCIs	2000	TWS 702 billion	5,90%	10,1% (1998-2000)	10,1% (1998-2000)	337.456	3,56
Britain	Cis	1997-1998	£ 112,5 billion	5%	16% (1997-1998)	> 6% (1997-1998)	1,3 juta	4,6
Australia	CRs	1999-2000	AUS\$ 19,2 billion	3,30%	5,7% (1995-2000)	4,85% (1995-2000)	345.000	3,8
New Zealand	Cis	2000-2001	NZ\$ 3.526 million	3,10%	-	-	49.091	3,6
Singapore	CRs	2000	S\$ 4,8 billion	2,80%	13,4% (1986-2000)	10,6% (1986-2000)	72.200	3,4

Sumber : Departemen Perdagangan Republik Indonesia

Tabel 2
Profil Statistik Ekonomi Industri Kreatif Indonesia

Indikator	Satuan	2002	2003	2004	2005	2006	Rata-rata	Peringkat (Rata-rata)	Peringkat (thn 2006)
1. Berbasis Produk Domestik Bruto (PDB)									
a. Nilai Tambah Bruto	Miliar Rupiah	102.110	100.220	108.413	107.661	104.787	104.638	7	9
b. Pertumbuhan Nilai Tambah Bruto	Persen		-1,85%	8,17%	-0,69%	-2,67%	0,74%	9	10
c. % Nilai terhadap Total PDB	Persen	6,78%	6,35%	6,54%	6,15%	5,67%	6,30%	7	9
2. Berbasis Ketenagakerjaan									
a. Jumlah Tenaga Kerja	Orang	5.862.497	5.056.337	5.847.968	5.335.371	4.902.378	5.400.910	5	6
b. Tingkat Partisipasi Pekerja	Persen	6,40%	5,57%	6,24%	5,62%	5,14%	5,79%	5	6
c. Pertumbuhan Jumlah Tenaga Kerja	Persen	-	-13,75%	15,66%	-8,77%	-8,12%	-3,74%	10	10
d. Produktivitas Tenaga Kerja	Ribu Rp/Pekerja	17.417	19.821	18.539	20.179	21.375	19.466	6	7
3. Berbasis Nilai Ekspor									
a. Nilai Ekspor	Miliar Rupiah	60.159	58.258	70.251	77.796	81.428	69.578	4	5
b. Pertumbuhan Ekspor	Persen	-	-3,16%	20,59%	10,74%	4,67%	8,21%	11	9
c. % Ekspor terhadap Total ekspor	Persen	11,87%	11,48%	10,61%	9,83%	9,13%	10,58%	4	5
4. Berbasis Jumlah Perusahaan									
a. Jumlah Perusahaan	Perusahaan	2.949.917	2.412.182	2.906.123	2.498.706	2.188.815	2.591.149	5	5
b. Pertumbuhan Jumlah Perusahaan	Persen	-	2,74%	19,44%	-5,83%	12,38%	7,18%	10	10
c. % Jumlah Perusahaan terhadap jumlah Total perusahaan	Persen	6,95%	5,83%	6,79%	6,00%	5,17%	6,15%	5	5

Sumber: Studi Pemetaan Industri Kreatif Indonesia, Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2021 (Diolah dari data BPS dan sumber data lainnya)

Ditinjau dari segi citra dan identitas negara, industri kreatif dapat memberikan peran yang sangat luas dalam memperbaiki citra pariwisata nasional. Dengan kemampuan mengangkat warisan budaya lokal dalam konteks yang baru diharapkan wisatawan asing akan mendapatkan pengalaman baru (*new experience*) yang dapat dibawa pulang ke negaranya dan disebarkan dari mulut ke mulut. Pengalaman baru tersebut dapat diciptakan dari sisi arsitektur perhotelan, tata kota, variasi kuliner, cinderamata, seni pertunjukan, musik dan film.

Ditinjau dari aspek inovasi dan kreatifitas, industri kreatif adalah penghasil *creative capital*. Dengan merangsang industri kreatif di Indonesia, industri industri lokal bisa mengurangi ketergantungan industri manufaktur dalam hal pembayaran lisensi-lisensi terhadap produk asing.

Industri kreatif sebagai sumber daya yang terbarukan adalah industri yang mengandalkan talenta, keterampilan dan kreativitas. Kreativitas adalah elemen dasar individu. Sehingga potensi kreatif terdapat pada semua orang, semua orang memiliki modal dasar yang sama dan gratis pemberian Sang Pencipta. Dengan pembangunan yang berbasis pada sumber daya insani, maka turut serta dalam upaya pembangunan kapasitas sumber daya insani Indonesia (*capacity building*).

Dampak sosial industri kreatif adalah meningkatkan kualitas hidup karena adanya daya saing produk, adanya konsentrasi pekerja kreatif yang tinggi sehingga kota-kota mempunyai dinamika dengan tingkat toleransi sosial yang tinggi. Toleransi sosial merupakan faktor utama untuk menciptakan iklim kreatif yang dapat menarik pekerja kreatif untuk tinggal dan berkreasi. Kota yang memiliki iklim kreatif, umumnya lebih hidup dan ekonominya berjalan dengan cepat. Hal ini disebabkan oleh konsentrasi pekerja kreatif yang telah menarik minat perusahaan-perusahaan untuk mendirikan usahanya disana, dan pada akhirnya membuka lapangan pekerjaan bagi penduduk sekitar.

Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual. Industri kreatif ini bersumber dari ide, seni dan teknologi yang dikelola untuk menciptakan kemakmuran (Simatupang, 2007).

Industri kreatif ini tidak terbatas pada satu jenis produk tertentu, ruang lingkungannya sangat luas dan beragam. Berdasarkan klasifikasi pemetaan industri kreatif di Indonesia, industri kreatif dibagi menjadi 14 subsektor industri kreatif.

Base study klasifikasi industri kreatif Indonesia ini mengacu pada studi pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh DCMS (*Department for Culture, Media, and Sport*) Inggris, yang disesuaikan dengan KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia) tahun 2005. Ke-14 subsektor tersebut adalah: Periklanan, Arsitektur, Pasar dan barang seni, Kerajinan, Desain, Fesyen, Sinematografi (Film, Video, Fotografi), Permainan Interaktif, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan & Percetakan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Televisi dan Radio, Riset & Pengembangan.

Industri kreatif tidak terlepas dari peranan individual maupun komunitas kreatif itu sendiri. Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi yang berkembang pesat

dalam industri kreatif, hal ini dapat dilihat dari banyaknya komunitas kreatif yang bermunculan di berbagai daerah, utamanya di Makassar hingga Kabupaten Gowa. Beberapa diantaranya dinaungi oleh instansi pendidikan, selebihnya berdiri secara independen. Beberapa komunitas kreatif yang ada di Makassar, antara lain DKV UNM, Himasera UNM, Sanggar Seni Talas, Komunitas Industri Clothing Kreatif (KICK), Komunitas Penyanyi Jalanan (KPJ), Komunitas Band Indie, Komunitas Lubang Jarum, Komunitas Gelap Terang, Komunitas Graffity, Urban Art Designer, WPAP, Indonesia's Sketchers, Hijabers Makassar, dan masih banyak lagi. Sedangkan komunitas kreatif yang ada di Kabupaten Gowa, antara lain UKM Seni Budaya eSA, Sanggar Seni Nritta Dewi, Sanggar Seni Tari Katangka, Sanggar Seni Syekh Yusuf, Kasumba Art, Komunitas Paraga, Sanggar Seni Batara Gowa, Makassar Jazz Etnovision, Rumah Kreatif Hijau Hitam, Ruank, Infinity 8, Butayaru Makassart, Pixel, dan masih banyak lagi komunitas kreatif lainnya (Observasi Penulis).

Banyaknya komunitas kreatif tersebut membuat Sulawesi Selatan dikenal sebagai daerah seni budaya dimata dunia, namun aktivitas dari komunitas-komunitas kreatif ini masih banyak yang terhambat dan tidak tereksplorasi karena kurangnya wadah yang mampu menaungi aktivitas kreatif dari komunitas itu sendiri (Riri Riza, 2010).

Kampung adalah ciri kehidupan bermukim yang dapat dianggap sebagai tatanan permukiman tradisional sebelum masuknya perencanaan permukiman modern khususnya di Indonesia. Tipologi permukiman ini merupakan akar dari pertumbuhan kota-kota di Indonesia karena kampung pada dasarnya merupakan embrio pertumbuhan, sehingga penataan suatu kawasan kota perlu memperhatikan eksistensi kampung ini sebagai titik tolak penataan. Kampung dapat menjadi sumber peradaban, kreativitas maupun budaya kota karena kondisi dan keterbatasan yang ada (Nugroho, 2009).

Lokalitas yang terkandung pada tatanan kampung akan memberi karakter bagi pembentukan semangat urbanisme baru yang sesuai dengan karakter masyarakat, berakar pada ideologi bermukim yang berkelanjutan. Dengan menggali potensi sosial, ekonomi maupun budaya dan karakter bermukim di kampung, maka akan menjadi dasar bagi pembentukan paradigma baru perancangan permukiman di Indonesia menuju pada pembentukan urbanitas dan ruang kota yang lebih berkualitas. Perwujudan urbanitas dan ruang kota yang berkelanjutan dapat dicapai dengan rumusan prinsip-prinsip yang dapat menjadi dasar, bertolak pada eksistensi kampung kota sebagai tempat bermukim masyarakat kota (Nugroho, 2009).

Kampung kreatif merupakan inovasi yang menjadi korelasi antara orientasi pembekalan keterampilan kerja, kreatifitas dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni dan keterampilan lainnya sebagai wadah lingkungan sosial serta menjadi sebuah tempat bagi penduduk lokal, humanis dan seniman untuk berinteraksi dan melestarikan seni dan budaya setempat (Andramatin, 2011).

Kampung Kreatif yang menjadi objek rancang merupakan sebuah kawasan yang mewadahi inisiatif maupun kegiatan-kegiatan pengembangan potensi individu maupun komunitas baik berupa produk, sistem, maupun inovasi khususnya dibidang seni dan desain grafis di Kabupaten Gowa.

Faktor lain yang mempengaruhi timbulnya gagasan untuk merancang Kampung Kreatif ini didasarkan pada visi dan misi Pemerintah Kabupaten Gowa, yaitu Kabupaten Gowa dengan segala potensi dan keunggulannya bercita-cita menempatkan diri sebagai daerah yang handal dalam peningkatan kualitas hidup masyarakatnya. Kondisi tersebut akan didukung oleh upaya mewujudkan masyarakat yang bermoral, beretika dan berbudaya dalam suasana bermasyarakat, membangun prinsip-prinsip pemerintahan yang baik dalam mengelola sumberdaya yang dimiliki, menerapkan nilai-nilai modern dalam meningkatkan harkat dan martabat masyarakat, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap lingkungan hidup.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam konsep perancangan Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa, antara lain :

1. Pengupulan Data

a. Observasi Literatur

Yaitu mengambil dari beberapa sumber, antara lain : Pemerintah Daerah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, BPS, asosiasi/komunitas-komunitas kreatif seni dan desain, dan buku-buku yang bisa menjawab permasalahan dengan pemecahan yang mendasar.

b. Wawancara/Interview

Yaitu mengutip beberapa kalimat dari orang-orang tertentu yang menunjang pemecahan masalah.

c. Survey Lapangan

Yaitu dengan melihat langsung bagaimana existing kawasan dan lingkungannya.

2. Analisis

Yaitu dengan cara menganalisis data-data fisik dan non-fisik yang diperlukan untuk dijadikan pertimbangan dalam mendesain yang berdasarkan standar-standar/literatur yang sudah ada.

3. Sintesa

Dengan melakukan review pokok pembahasan masalah kemudian disimpulkan menjadi satu rangkuman konsep yang telah terpilih, diteliti dan dipelajari.

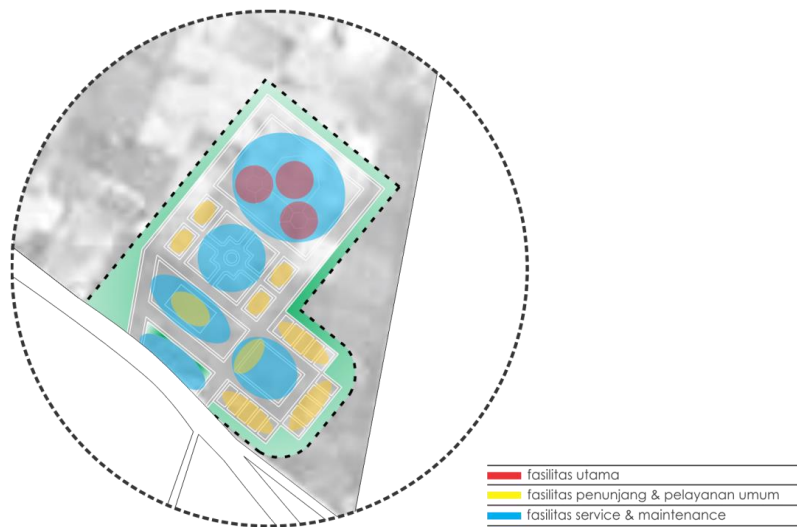
4. Konsep Perancangan

Merumuskan konsep perancangan dengan menggunakan metode deskriptif untuk memperjelas kesimpulan yang satu dengan yang lain yang diwujudkan dalam bentuk konsep perancangan.

Hasil dan Pembahasan

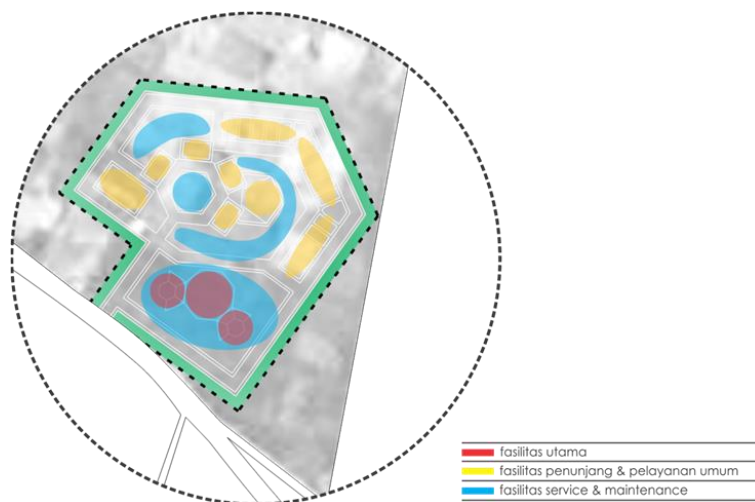
A. Tata Guna Lahan

1. Alternatif 1



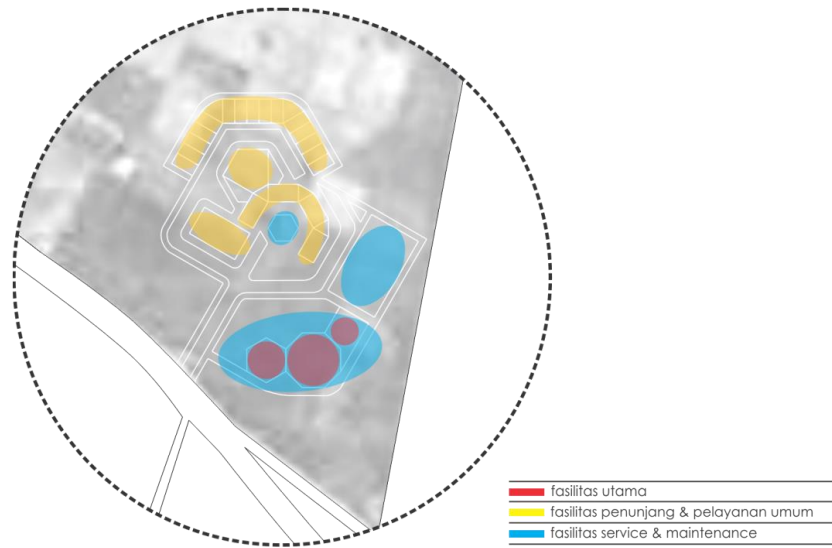
Gambar 1
Tata Guna Lahan Alt. 1
Sumber : Analisa Penulis, 2013

2. Alternatif 2



Gambar 2
Tata Guna Lahan Alt. 2
Sumber : Analisa Penulis, 2013

3. Alternatif 3



Gambar 3
Tata Guna Lahan Alt. 3
Sumber : Analisa Penulis, 2013

B. Massa Bangunan

1. Alternatif 1



Gambar 4
Massa Bangunan Alt. 1
Sumber : Analisa Penulis, 2013

2. Alternatif 2



1. seni rupa
2. seni pertunjukan
3. desain grafis
4. kantor pengelola
5. taman baca
6. merchandise store
7. food court
8. mesjid
9. wisma
10. area parkir
11. open space

Gambar 5
Massa Bangunan Alt. 2
Sumber : Analisa Penulis, 2013

3. Alternatif 3

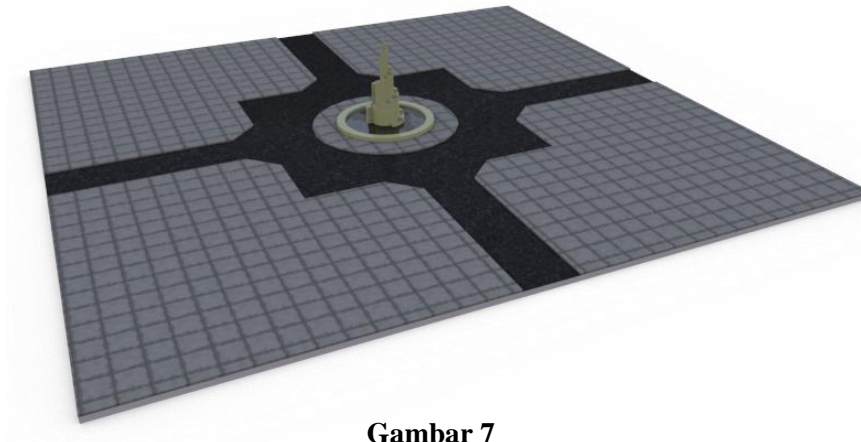


1. seni rupa
2. seni pertunjukan
3. desain grafis
4. kantor pengelola
5. taman baca
6. merchandise store
7. food court
8. mesjid
9. wisma
10. area parkir
11. open space

Gambar 6
Massa Bangunan Alt. 3
Sumber : Analisa Penulis, 2013

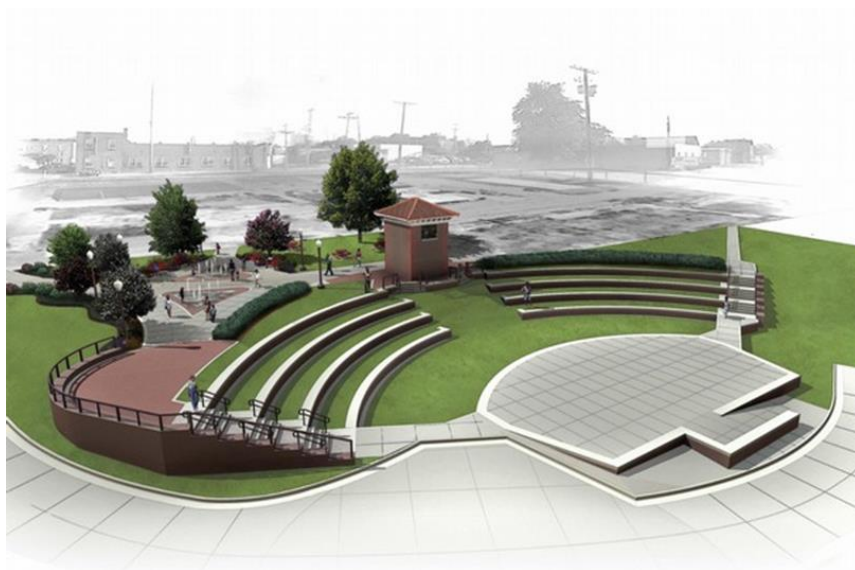
C. Ruang Terbuka

1. Plaza



Gambar 7
Ilustrasi Ruang Terbuka Aktif Alt. 1
Sumber : Analisa Penulis, 2013

2. Amphitheater



Gambar 8
Ilustrasi Ruang Terbuka Aktif Alt. 2
Sumber : Analisa Penulis, 2013

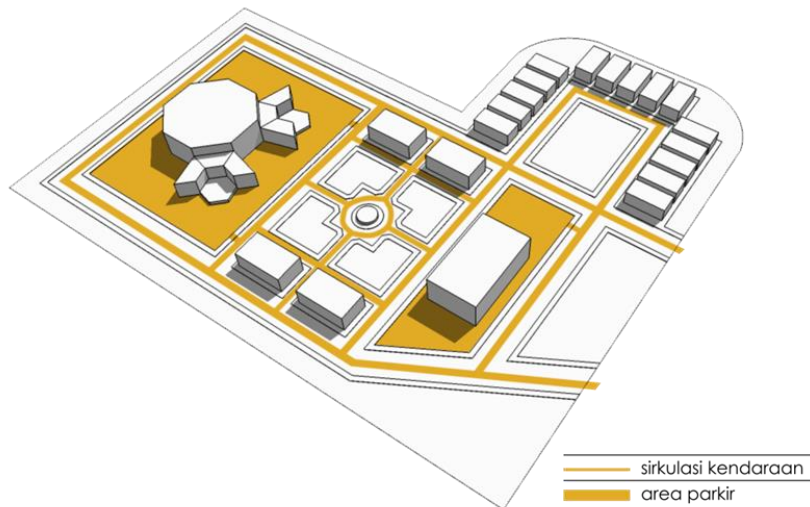
3. Baruga / Pendopo



Gambar 9
Ilustrasi Ruang Terbuka Aktif Alt. 3
Sumber : Analisa Penulis, 2013

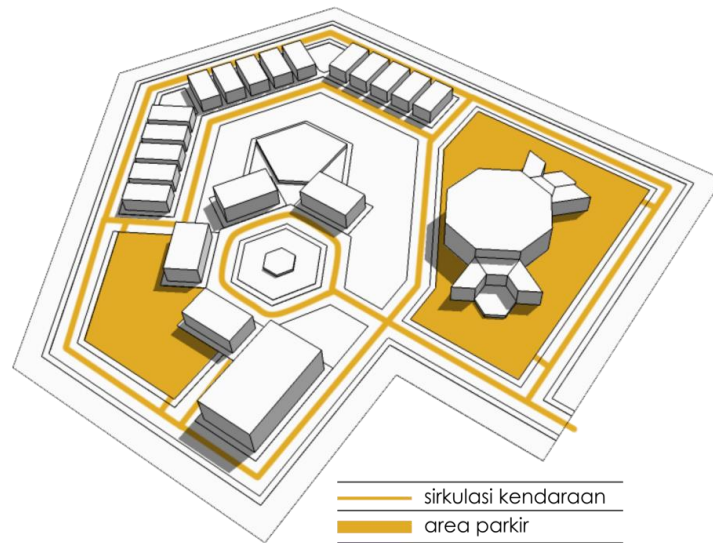
D. Sirkulasi dan Parkir

1. Alternatif 1



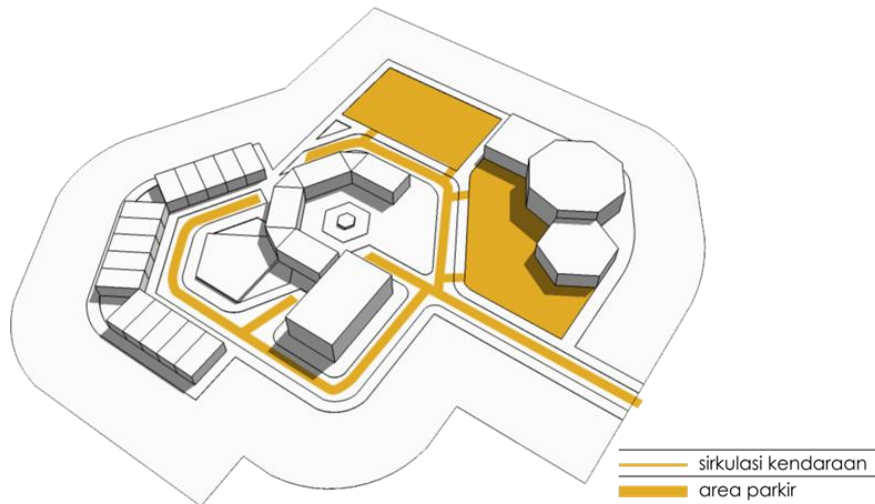
Gambar 10
Sirkulasi Dan Parkir Alt. 1
Sumber : Analisa Penulis, 2013

2. Alternatif 2



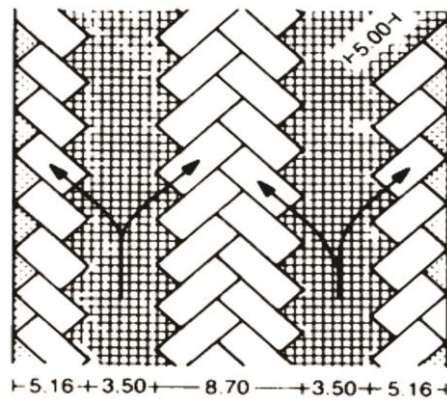
Gambar 11
Sirkulasi Dan Parkir Alt. 2
Sumber : Analisa Penulis, 2013

3. Alternatif 3



Gambar 12
Sirkulasi Dan Parkir Alt. 3
Sumber : Analisa Penulis, 2013

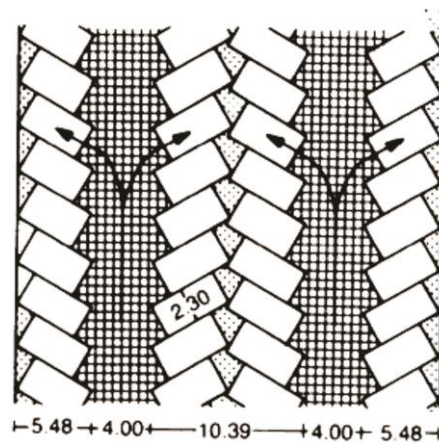
4. Pola Parkir Kendaraan
a) Parkir 45°



Gambar 13
Pola Parkir Alt. 1

Sumber : Analisa Penulis, 2013

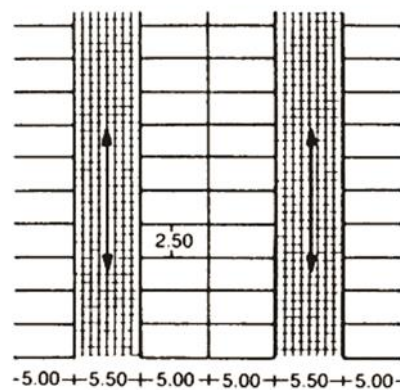
b) Parkir 60°



Gambar 14
Pola Parkir Alt. 2

Sumber : Analisa Penulis, 2013

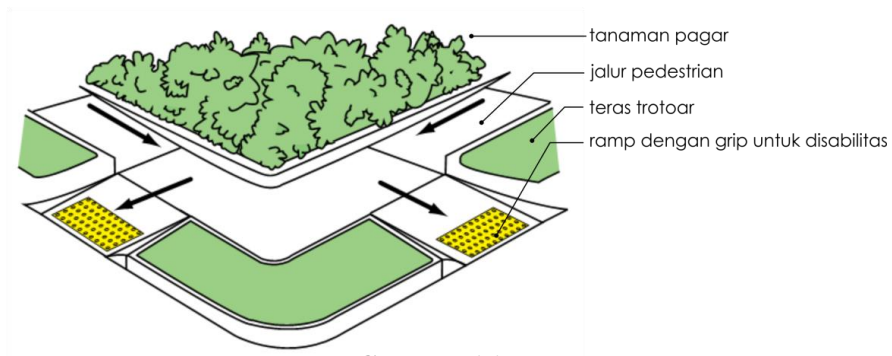
c) Parkir 90°



Gambar 15
Pola Parkir Alt. 3

Sumber : Analisa Penulis, 2013

E. Pedestrian



Gambar 16
Detail Jalur Pejalan Kaki
Sumber : Analisa Penulis, 2013

F. Penandaan

1. Penandaan pada gerbang



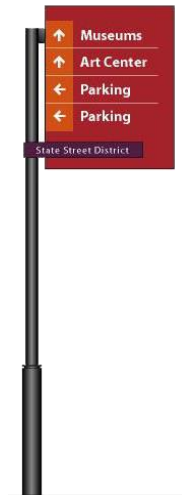
Gambar 17
Penandaan Pada Gerbang
Sumber : Analisa Penulis, 2013

2. Papan identitas bangunan



Gambar 18
Papan Identitas Bangunan
Sumber : Analisa Penulis, 2013

3. Papan pengarah kendaraan



Gambar 19
Papan Pengarah Kendaraan
Sumber : Analisa Penulis, 2013

4. Media Periklanan



Gambar 20
Media Periklanan Pada Jalan
Sumber : Analisa Penulis, 2013

5. Peta untuk pejalan kaki



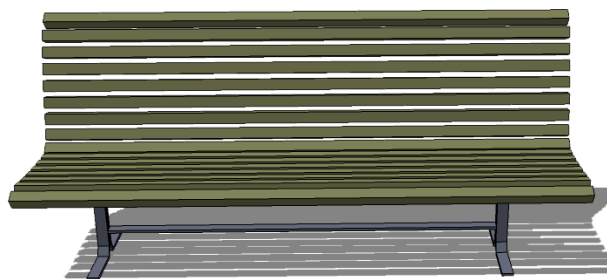
Gambar 21
Peta Untuk Pejalan Kaki
Sumber : Analisa Penulis, 2013

6. Papan pengarah pada parkir

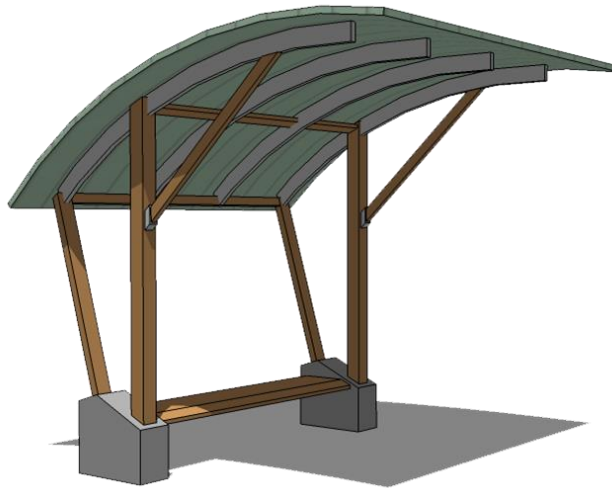


Gambar 22
Papan Pengarah Kendaraan Pada Parkiran
Sumber : Analisa Penulis, 2013

G. Kegiatan Pendukung



Gambar 23
Bangku Taman
Sumber : Analisa Penulis, 2013



Gambar 23
Shelter Untuk Pedestrian
Sumber : Analisa Penulis, 2013



Gambar 24
Lampu Jalan Utama
Sumber : Analisa Penulis, 2013



Gambar 25
Lampu Pada Area Plaza
Sumber : Analisa Penulis, 2013



Gambar 26
Lampu Pada Taman
Sumber : Analisa Penulis, 2013

H. Konservasi

Konservasi yang diadakan pada objek rancang berupa pelestarian budaya dengan cara mengadopsi analogi budaya setempat yang diungkapkan kedalam bentuk desain fisik kawasan maupun bangunan.

1. Penentuan Lokasi

Dalam menentukan lokasi Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang harus merupakan lokasi yang strategis dan mempunyai potensi yang dapat mendukung keberadaan dan kelangsungan wadah mengingat kedudukannya sebagai Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang.

Untuk Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang, lokasi sebaiknya berada pada daerah perkantoran, permukiman serta pendidikan hal ini sangat menunjang mengingat pemakai jasa untuk seluruhnya dapat dilayani.



Gambar 27
Konsep Lokasi dan Analisa Lokasi

Untuk mendapatkan lokasi yang tepat, maka dasar pertimbangannya adalah sebagai berikut :

- Sesuai dengan Rencana Induk Kota / Masterplan Kabupaten Bantaeng, yaitu berada pada pelayanan jasa.
- Kemudahan koordinasi, integrasi, dan sinkronisasi dengan Kantor Bupati, jajaran Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang dan instansi vertikal lainnya
- Dapat dijangkau dengan transportasi kota
- Luas lahan yang cukup dan memungkinkan pengembangan kantor
- Adanya dukungan terhadap kelancaran operasional dan keberadaannya yaitu jaringan utilitas drainase, listrik, telepon dan kelengkapan infrastruktur lainnya.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut maka lokasi yang sangat tepat dan mendukung untuk Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang adalah :

- Sesuai dengan rencana induk kota dan rencana bagian wilayah Kabupaten Bantaeng, sebagai wilayah jasa pelayanan sosial.
- Didukung oleh sarana dan fasilitas kota, seperti tersedianya jaringan listrik, telepon dan utilitas lainnya
- Hubungan transportasi lancar, sehingga dapat memudahkan dalam pencapaian bagi karyawan, pelanggan dan rekan kerja lainnya.

2. Penentuan site

Dari lokasi yang dipilih kemudian ditentukan letak site dengan menggunakan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- Luas site cukup untuk maksimal, dengan pertimbangan efisiensi lahan, efisiensi struktural dan efisiensi pencapaian

b. Kondisi topografi site



Gambar 28
Konsep Site Plan

c. Tersedia sarana penunjang seperti :

- 1) Jaringan listrik (PLN)
- 2) Jaringan komunikasi telepon (Telkom)
- 3) Jaringan air bersih (PAM)
- 4) Saluran drainase (Saluran Riol Kota)

d. View cukup baik

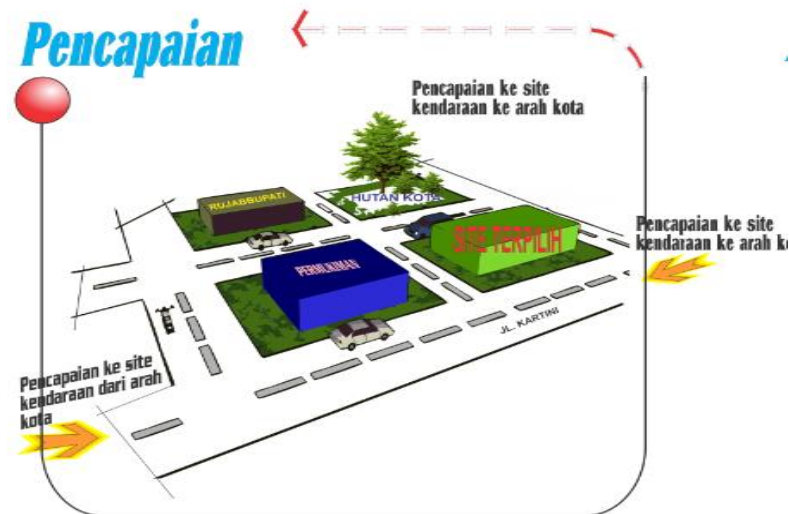
e. Dilalui oleh kendaraan angkutan umum Berdasarkan kriteria-kriteria yang disebutkan, maka site untuk bangunan Kantor Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang Kabupaten Bantaeng direncanakan pada lahan sekitar Jalan Kartini.

3. Pengelolaan Site

Dasar pertimbangan terhadap Pengelolaan Site:

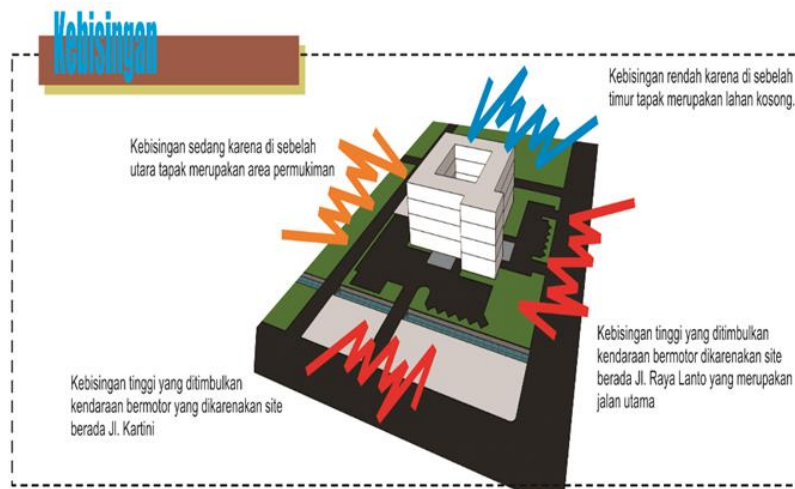
- a) Luas areal lahan yang tersedia disesuaikan dengan kebutuhan
- b) existing condition lingkungan meliputi, menyangkut penyesuaian terhadap :
 - 1) Jalur transportasi

Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 29
Konsep analisa Jalur Transportasi

- 2) Kondisi lingkungan termasuk gubahan massa yang ada Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 30
Konsep analisa Kebisingan

3) Lintasan matahari dan arah angin

Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 31
Konsep analisa arah matahari

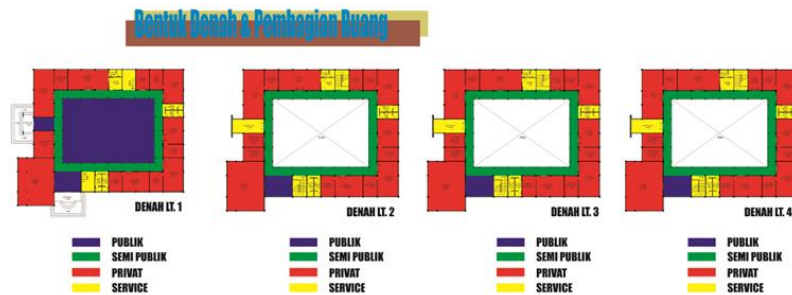
Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 32
Konsep Analisa Arah Agin

4) Garis sempadan

Penampilan bangunan disesuaikan dengan : Fungsi bangunan yang menuntut kesan formil (disiplin) sederhana dan bersifat terbuka. Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 33
Konsep Bentuk Denah dan Pembagian Ruang

Kesimpulan

Perancangan penerapan kampung kreatif seni dan desain model non arsitektur di Kabupaten Gowa harapan yang dihadirkan sudah sesuai dengan faktor fungsi yang ada, bangunan telah dilengkapi dengan sistem perancangan yang ideal, bangunan telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas serta sarana penenrangan yang memadai baik berbasis arsitektur modern bercorak lokal, sehingga menambah khasanah corak bangunan berbasis akomodasi segala kegiatan.

BIBLIOGRAFI

- Andramatin. (2011). *Indonesian Architects*. Imaji, Jakarta. [Google Scholar](#)
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1997). Flow and the psychology of discovery and invention. *HarperPerennial, New York*, 39. [Google Scholar](#)
- David, Adler. (1999). Metric Handbook Planning and Design Data. *Ed: Reed Educational and Professional Publishing Ltd*. [Google Scholar](#)
- Departemen Agama, R. I. (2010). Al-Qur'an Tajwid dan terjemah. *Bandung: CV Penerbit Diponegoro*. [Google Scholar](#)
- Gazalba, Sidi. (1977). *Pandangan Islam tentang kesenian; Sidi Gazalba*. Pustaka Antara, Kuala Lumpur. [Google Scholar](#)
- Ginnett, Robert C., & Curphy, Gordon J. (1999). *Leadership: Enhancing the lessons of experience*. McGraw-Hill Education. [Google Scholar](#)
- Grondzik, Walter T., & Kwok, Alison G. (2019). *Mechanical and electrical equipment for buildings*. John wiley & sons. [Google Scholar](#)
- Indonesia, Departemen Perdagangan Republik. (2007). Studi Industri Kreatif Indonesia. *Jakarta: Kementerian Perdagangan RI*. [Google Scholar](#)
- Jones, R. (2006). Seminar on the Creative Industries Development Krasnoyarsk. *PACIFICSTREAM Information CIC*. [Google Scholar](#)
- Munandar, Utami. (1997). Mengembangkan Inisiatif Dan Kreativitas Anak. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 2(2), 31–42. [Google Scholar](#)
- Nashori, Fuat Nashori, Mucharam, Rachmy Diana, & Ru'iyah, Sutipyo. (2002). *Mengembangkan kreativitas dalam perspektif psikologi Islam*. Menara Kudus. [Google Scholar](#)
- Nasional, Ujian, & oleh Undang-undang, Dilindungi. (2008). bahasa indonesia. *Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*. [Google Scholar](#)
- Neufert, Ernest. (1980). Architect's Data Second (International) English Edition. *Collins, London*. [Google Scholar](#)
- Nugroho, Agung Cahyo. (2009). Kampung kota sebagai sebuah titik tolak dalam membentuk urbanitas dan ruang kota berkelanjutan. *Rekayasa: Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik Universitas Lampung*, 13(3), 210–218. [Google Scholar](#)
- Pustaka, Balai. (1994). Ensiklopedi Nasional, Jilid VII. *PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta*. [Google Scholar](#)

- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain-desain komunikasi, komunikasi visual: visual terpadu*. Arte Intermedia. [Google Scholar](#)
- Shihab, M. Quraish. (2002). Tafsir al-misbah. *Jakarta: Lentera Hati, 2*. [Google Scholar](#)
- Shirvani, Hamid. (1985). *The urban design process*. Van Nostrand Reinhold Company. [Google Scholar](#)
- Simatupang, T M. (2007). Gelombang ekonomi kreatif. *Pikiran Rakyat, 1*, 20. [Google Scholar](#)
- Simatupang, Togar Mangihut. (n.d.). *Recommended Tools*. [Google Scholar](#)
- Sony Kartika, Dharsono. (2007). Kritik Seni. *Bandung: Rekayasa Sains*. [Google Scholar](#)
- Statistik, Badan Pusat. (2010). Kabupaten Maros Dalam Angka. *Maros: BPS*. [Google Scholar](#)
- Sternberg, Robert J. (1999). *Handbook of creativity*. Cambridge University Press. [Google Scholar](#)
- Tolstoy, Leo. (1930). *What is art?: and essays on art/by Tolstoy, translated by Aylmer Maude Oxford University Press London*. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Armi Indrayuni, Andi Zulfikar Aliuddin (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

