

---

## PERANCANGAN BALAI KREATIVITAS DI DESA – PENDEKATAN: MATERIAL LOKAL

---

**Nur Kholik**

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Walisongo  
nurkh1076@gmail.com

### ABSTRAK

Balai kreativitas yang konsepnya serupa dengan Creative Center adalah bangunan yang digunakan untuk para seniman, arsitek dan juga para pelaku industri kreatif untuk mengeksplor skill dan keilmuan yang dimiliki, serta sebagai fasilitas yang di sediakan oleh pemerintah untuk masyarakat agar digunakan dengan sebagaimana fungsi dan tujuannya, sekaligus bisa berbagi secara langsung dengan para peminat yang ingin belajar tentang keilmuan yang beralokasi pada kreativitas seseorang yang bisa dijadikan profesi. Hal inilah yang menjadi ide gagasan dalam perancangan balai kreativitas, yang dimana tempatnya berada di pedesaan, kenapa tidak di kota? Karena sudah seharusnya infrastruktur kini tak lagi hanya dirasakan oleh masyarakat perkotaan, di desa juga harus bisa merasakan apa saja kemajuan arus informasi dan teknologi yang sudah jadi ketimpangan sosial antara masyarakat kota dan desa. Dengan adanya balai kreativitas yang berlokasi di desa, diharapkan bahwa desa-desa di pelosok Indonesia kini tak lagi tertinggal dari segala bidang keilmuan dengan kota-kota besar. Untuk mencapai desain bangunan yang tepat sasaran, maka dilakukan analisis terhadap budaya, kegiatan masyarakat, sumber daya alam dan manusia, serta potensi-potensi lain yang bisa diangkat untuk dijadikan ikon dari perancangan bangunan balai kreativitas ini, serta kesiapan SDM para pemuda dan masyarakatnya untuk bisa mengeksplor dirinya dan apa yang ada di desanya, untuk dijadikan nilai jual bagi dirinya ketika bekerja.

**KATA KUNCI:** *Kreativitas, Profesi, Desa, SDM, SDA*

---

*A creativity hall whose concept is similar to the Creative Center is a building that is used for artists, architects and also creative industry players to explore their skills and knowledge, as well as facilities provided by the government for the community to be used according to their function and purpose, at the same time. can share directly with enthusiasts who want to learn about science that is allocated to someone's creativity that can be used as a profession. This is the idea in the design of the creativity hall, which is located in the countryside, why not in the city? Because now infrastructure should no longer only be felt by urban communities, in villages must also be able to feel any progress in the flow of information and technology that has become a social inequality between urban and rural communities. With the creativity center located in the village, it is hoped that villages in remote parts of Indonesia are no longer left behind in all scientific fields with big cities. To achieve the right target building design, an analysis of culture, community activities, natural and human resources, as well as other potentials that can be appointed to be used as icons from the design of this creativity hall is carried out, as well as the readiness of human resources of the youth and their communities to be able to explore himself and what is in his village, to be a selling point for himself when working.*

**KEYWORDS:** *Creativity, Profession, Village, Human Resources, Natural Resources*

---

### PENDAHULUAN

Banyaknya lapangan kerja baru di era sekarang membuat para generasi muda mulai beranjak kedunia digital dan teknologi, mengandalkan kreativitas dan kolaborasi menjadi budaya baru di kalangan anak muda, tak lagi bersaing dengan yang lain. Hal-hal yang tak dilakukan di generasi yang lalu, di generasi sekarang justru berbondong-bondong membuat yang baru dan mendobrak batas-batas yang ada. Namun

tetap dengan kapasitas dan pakem yang ada dengan porsi yang cukup. Merancang untuk kebermanfaatan keilmuan menjadi salah satu alasan dasar mengambil judul Tugas Akhir tersebut, beranjak dari keresahan lalu terciptalah sebuah ide perancangan yaitu Balai Kreativitas di Desa Dengan Pemanfaatan Material Lokal.

Mengambil judul tersebut beralasan dan memiliki latar belakang yang cukup kuat bagi penulis, karena dari anak muda kampung Cirebon lalu baru saja

melihat jendela dunia yang bernama kreativitas, khususnya yang dirasakan begitu timpang di kota besar seperti Bandung, Semarang, Jogjakarta, dan Jakarta. Di kota-kota tersebut kreativitas sudah begitu pesat melaju, dan saya merasa terlambat baru mengenal kata tersebut, dan oleh karena itu dalam waktu 4 tahun berkuliah di salah satu univ di Semarang, penulis mempelajari dan merangkum semuanya di kepala, mulai dari kreativitas anak kecil sampai teman sendiri di kuliah. Ternyata berbeda jauh jarak pemahamannya di daerah saya lahir dengan di Semarang.

### **Pentingnya Kreativitas di zaman sekarang**

Keindahan merupakan unsur mendasar dalam pendidikan seni yang menghantarkan manusia kedalam intelektual dan *katarsis* (Sunarto, 2017). Proses kreatif menjadi penting dalam sebuah proses berseni bagi seseorang. Kreatif sendiri merupakan upaya tak sadar menuju sadar dalam membawa ide-ide untuk dibawa kepada orang lain (Sunarto, 2018). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru berupa ide dan gagasan nyata (Widiarsan, 1999). Dalam proses berkreasi, seseorang dengan pikiran positifnya menciptakan sistem dan produk dalam perjalanannya menuju cita kreatifnya (Campbell, 2017). Kreativitas dapat mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinal, dan kolaboratif (Munandar, 1997). Kreativitas telah menjadi sebuah tuntutan dalam bidang pendidikan maupun kehidupan (Sari dkk, 2019). Seseorang yang kreatif akan mampu memecahkan berbagai masalah secara efektif dan efisien (Bayanie, 2012). Kreativitas merupakan perwujudan gagasan atau teori yang inovatif dan orisinal dari seseorang (Budiarti, 2015). Hasil dari kreativitas dapat bermanfaat untuk manusia dalam menjalankan aktivitasnya (Munandar, 2015). Faktor lingkungan bahkan dapat menjadi pendorong utama kreativitas seseorang dibandingkan pembelajaran formal teoritik (Suherman, 2010).

Pentingnya kreativitas dalam mengelola segala bidang dalam kehidupan ini, karena kreativitas sebagai core dalam segala aspek yang ada di bumi ini, tanpanya kita hanya segumpal daging yang hanya kesana kemari serta mengerjakan hal yang repetisi, dan sungguh sangat membosankan jika benar begitu keadaannya, kreativitas di zaman sekarang begitu penting apalagi teknologi sangat diandalkan, oleh karena itu pengenalan dan pendidikan tentang kreatif harus di pelajari sedini mungkin. Kreativitas memiliki banyak manfaat diantaranya mendorong pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, pengembangan SDM berkualitas, serta mendorong gagasan-gagasan baru (Munandar, 2004). Hal tersebut karena berpikir kreatif mendorong seseorang untuk berfikir secara divergen, yaitu pemikiran terbuka yang menjajagi berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan (Sari dan Septiasari, 2016).

### **Kreativitas dalam perspektif pendidikan dan pergaulan**

Pendidikan di Indonesia khususnya, memandang dunia kreatif hanya sebatas ekstrakurikuler dan menjadi pelajaran sisipan, bukan menjadi yang diutamakan, begitupun nilai kreativitas di pergaulan, dinilai hanya sebatas hiburan dan dianggap tak begitu penting kehadirannya, hanya dibutuhkan pada waktu tertentu saja, lalu setelahnya hilang dan muncul kembali sampai seterusnya.

### **Kreativitas kota & desa**

Memang sudah bisa dirasakan, khususnya bagi masyarakat maupun muda mudi yang memiliki kehidupan di pedesaan lalu beranjak untuk merasakan kota, banyak sekali perbedaan yang dirasakan, utamanya adalah pemahaman dan perkembangan kreativitasnya. Hal ini menjadi miris ketika hanya satu saja yang diunggulkan, jika terus menerus seperti ini, akan menjadi dampak buruk bagi generasi desa, yang terus menerus tertinggal. Proses kreativitas tidak dapat terjadi dalam waktu yang singkat, melainkan membutuhkan waktu yang longgar sehingga dapat menghasilkan manfaat yang optimal (Sunarto, 2016).

### **Balai kreativitas di desa sebagai kendaraan menyusul kreativitas perkotaan**

Perancangan Balai Kreativitas ini mungkin saja bisa menjadi kendaraan susulan untuk mengejar ataupun memulai kreativitas masyarakat desa, memulai bukan berarti terlambat ataupun tertinggal, memulai adalah pekerjaan hasil kesadaran akan hal penting dalam hidup yang sudah lama hilang atau bisa jadi belum sempat menemukan, oleh karena itu balai kreativitas ini ada, sebagai wadah bagi masyarakat muda maupun tua untuk menemukan kreativitasnya diberbagai bidang untuk digunakan juga diberdayakan dijadikan sebagai suatu karya dalam bentuk nyata. Proses pembelajaran berbasis kreativitas diharapkan dapat mencapai target menghasilkan generasi yang dapat menciptakan sesuatu yang baru, bukan mengulang apa yang telah dihasilkan orang lain (Mulyasa, 2006).

### **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian dalam pengolahan dan pengumpulan data dibagi menjadi dua jenis data, yaitu data primer (pengambilan data yang dilakukan dengan cara langsung yang berupa observasi secara langsung, studi banding, wawancara dan dokumentasi) dan data sekunder (data yang telah ada sebelumnya yang menjadi acuan referensi dari sumber yang terpercaya). Bahan pustaka yang dijadikan referensi diperoleh tanpa batasan ruang dan waktu (Zed, 2003). Data-data yang telah terkumpul akan diolah dan dijabarkan menjadi beberapa poin analisis: Tapak, fungsi bangunan, pengguna, ruang, bentuk, struktur sampai utilitas bangunan.

1. Analisis Tapak

Isinya adalah tentang analisis apa saja persyaratan dalam tapak, analisis tapak meliputi bentuk, sirkulasi, dimensi, batas, topografi, iklim, potensi tapak, aksesibilitas, view, kebisingan.

2. Analisis Fungsi Bangunan

Membahas fungsi bangunan tersebut yang akan dirancang dengan tujuan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam perancangan untuk dijadikan ruang-ruang yang berfungsi dengan semestinya.

3. Analisis Pengguna

Mencakup analisis pengguna bangunan, dan dijelaskan kegiatan yang dilakukan pengguna didalam bangunan itu apa saja untuk dijadikan program ruang.

4. Analisis Ruang

Membahas kebutuhan ruang apa saja yang mawadahi segala kegiatan yang dilakukan oleh pengguna bangunan, sampai dengan ukuran ruangnya agar tepat sasaran.

5. Analisis Bentuk

Membahas mengenai bentuk fisik bangunan, mulai dari bentuk dasar bangunan sampai dengan detail ornamennya, menyesuaikan dengan konsep yang digunakan.

6. Analisis Struktur

Membahas mengenai alternatif-alternatif struktur yang sesuai dengan bentuk, fungsi & konsep yang digunakan, analisis ini bertujuan memunculkan rancangan yang aman bagi pengguna dan kokoh bangunannya.

7. Analisis Utilitas

Membahas gambaran garis besar kerangka utilitas yang akan diterapkan pada objek rencana bangunan. Pengujian utilitas ini mencakup system pasokan air bersih & air kotor, listrik, sanitasi, evakuasi sampai dengan keamanan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Lokasi Perancangan**

Lokasi terpilih berada di Jl. Raya Pasawahan Ds. Pasawahan Kec. SusukanLebak Kab. Cirebon. Dengan regulasi dan data fisik sekitar sebagai berikut:

- KDB : 80%
- KDH : 20%
- GSB : 15m dari tengah jalan
- Kontur : datar
- Kondisi Eksisting : tanah lapang

Terdapat pula batas site yang dipergunakan untuk perancangan ini yaitu:

- Utara : SMPN 1 Sususkan Lebak
- Timur : Kebun
- Selatan : Sawah
- Barat : Pemukiman

**Konsep**



**Gambar 1.** Analisis Makro Site

Konsep fasad yang ditampilkan pada balai kreativitas adalah dari material lokal, yang berasal dari terracotta yaitu bata ekspos dan bentuk massa bangunan yang berkonsep gunung yang dipecah dan juga menampilkan kesederhanaan dan juga kebanggaan lokalitas.



**Gambar 2.** Fasad Bangunan

Selaras dengan konsep fasadnya, interior pun sama mengadopsi dari material lokal yang dipadupadankan dengan fungsi ruangnya agar tidak merasa jomplang dengan konsep eksterior bangunan.



**Gambar 3.** Interior

Konsep dari lanskap yang dirancang di balai kreativitas adalah berasal dari garis sirkulasi dan juga view yang dipadankan dengan konsep bentuk gubahan massanya.



**Gambar 4.** Lanskap

Struktur yang digunakan dalam perancangan kali ini adalah menggunakan pondasi batu kali seperti rumah

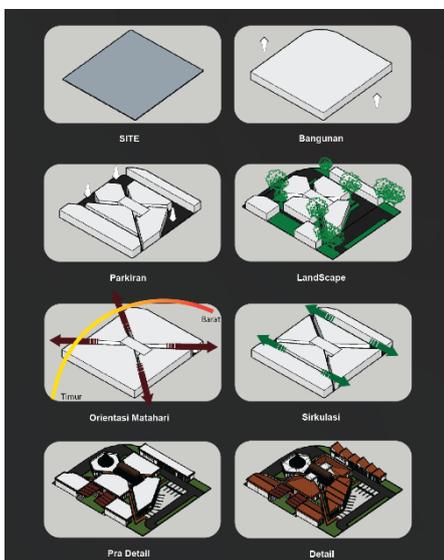
satu lantai pada umumnya, dan untuk bentuk bangunan dan atap yang tidak biasa, prinsip struktur yang digunakan sama saja seperti struktur rumah-rumah yang digunakan di Indonesia.



Gambar 5. Struktur

Transformasi Bentuk

A. Transformasi Desain



Gambar 6. Transformasi Desain

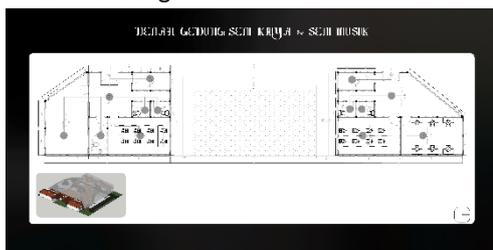
B. Block Plan



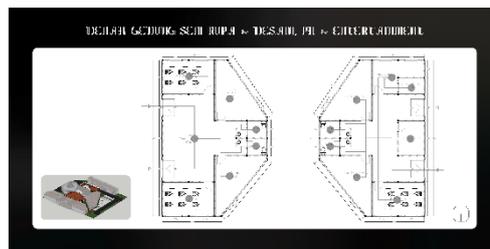
Gambar 7. Block Plan

Hasil Rancangan

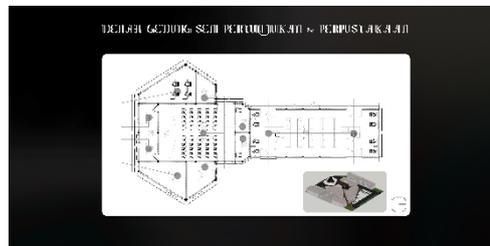
A. Gambar Rancangan



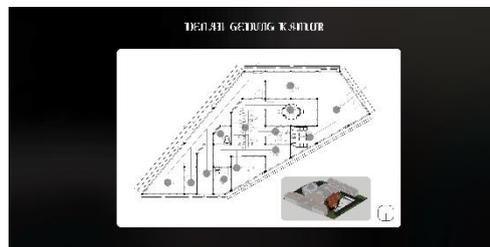
Gambar 8. Denah Seni Kriya & Seni Musik



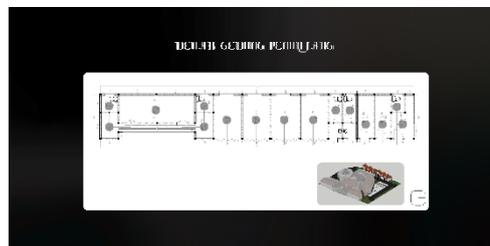
Gambar 9. Denah Seni Rupa & Entertaint



Gambar 10. Denah Seni Pertunjukan & Perpustakaan

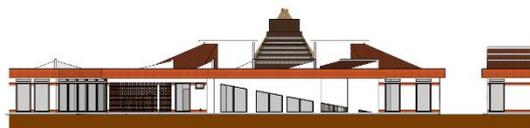


Gambar 11. Denah Kantor



Gambar 12. Denah Gedung Penunjang

B. Gambar Tampak



Gambar 13. Tampak Depan Kawasan



Gambar 14. Tampak Belakang Kawasan



Gambar 15. Tampak Kanan Kawasan



Gambar 16. Tampak Kiri Kawasan

### C. Perspektif Eksterior



Gambar 17. Perspektif Eksterior

### D. Perspektif Interior



Gambar 18. Studio Band

## KESIMPULAN

Fungsi dan kegunaan utama dari Balai Kreativitas ini adalah untuk menjadi wadah bagi para pelajar untuk berekspresi dari dunia kreativitas yang bisa dikembangkan menjadi karya untuk bisa ditampilkan menjadi sebuah kebaggaan bagi dirinya, dan jangka panjangnya balai kreativitas ini sebagai contoh untuk desa lain yang tertinggal dalam dunia kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bayanie, Mareta. 2012. *Hubungan Motivasi Berprestasi Dan Konsep Diri Dengan Sikap Kreatif*. Jurnal Pendidikan Usia Dini 7(1): 155–72.
- Budiarti, Yesi. 2015. *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran*. PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi) 3(1).
- Campbell, D. 2017. *Mengembangkan Kreativitas* diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung*: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, H. 2015. *Berorientasi Nilai Islami Pada Materi Hidrolisis*. 03(01): 27–37.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang tua*. Jakarta: PT Gramedia.
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka
- Sari, K.P.; Neviyarni; Irdamurni. 2019. *Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD*. Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”, 7 (1): 44-50
- Sari, Z.O.; Septiasari, E.A. 2016. *Pentingnya Kreativitas dan Komunikasi pada Pendidikan Jasmani dan Dunia Olahraga*. Jurnal Olahraga Prestasi, 12 (1): 97-110
- Suherman, Ayi. 2010. *Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan 11(1): 131–41.
- Sunarto. 2016. *Konsep Seni dalam Estetika Ekspresivisme*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Sunarto. 2017. *“Estetika dalam Konteks Pendidikan Seni”*. Jurnal Refleksi Edukatika, 7 (2): 102-110.
- Sunarto. 2018. *Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi*. Jurnal Refleksi Edukatika, 8 (2): 107-113
- Widiasaran. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zed, Mestika. 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.