

UPAYA MENINGKATKAN PEREKONOMIAN DAN KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT KOTA TANGERANG MELALUI KERAJINAN TANGAN BAMBU

Amiratry Ayu Poedyastuti¹⁾, Tony Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, amiratry.315160085@stu.untar.ac.id

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,tonywinata@ft.untar.ac.id

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, permasalahan yang muncul di kehidupan sosial kian beragam, terutama pada daerah perkotaan yang memiliki jumlah penduduk yang terus bertambah maka kebutuhan masyarakat pun semakin bertambah. Pengangguran menjadi salah satu permasalahan yang besar terutama pada Provinsi Banten. Yang tentunya dapat mempengaruhi bagaimana kehidupan masyarakat dan individunya. Bila tidak diatasi akan menimbulkan kerawanan pada kehidupan sosial dan berpotensi mengakibatkan perekonomian yang buruk atau lebih parahnya lagi menyebabkan terjadinya kemiskinan. Perkembangan kota Tangerang sebagai kota terbesar di provinsi banten dapat berpotensi untuk membangkitkan perekonomian yang turun di provinsi Banten. Melihat adanya peluang dibidang ekonomi kreatif di kota Tangerang, metode lokalitas dapat mewadahi kegiatan bagi para pengrajin bambu yang menjadi ciri khas dari kota Tangerang. Diperlukan sebuah tempat untuk interaksi antar manusia sehingga selain memperbaiki kehidupan sosial, dapat memperbaiki perekonomian di wilayah sekitarnya, serta dapat membantu para komunitas bambu masyarakat sekitar yang ingin memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mengembangkan kemampuan dan produk lokal kota Tangerang.

Kata kunci : Pengangguran; Perekonomian; Lokalitas; Manusia.

ABSTRACT

As the times evolved, the problems that arise in social life are increasingly diverse, especially in urban areas which have a growing population, so the requirement of the community are also increasing. Unemployment is one of the big problems, especially in Banten province. Which of course can affect how the social life of the community and the individual. if not resolved, it will create vulnerability and have the potential to result in a bad economy or worse, lead to poverty. The development of the city of Tangerang as the largest city in Banten province, has the potential to raise a declining economy in Banten province. Seeing that there is an opportunity in the field of creative economy in the city of Tangerang, the locality method can accommodate activities for bamboo craftsmen which is the hallmark of the city of Tangerang. A place is needed for human interaction so that in addition to improving social life, it can improve the economy in the surrounding area, and can help the bamboo community who want to use the facility to develop the capabilities and local products of Tangerang city.

Keywords : Economy; Human; Local; Unemployment.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masuknya era globalisasi dan seiring berkembangnya zaman, permasalahan yang muncul di kehidupan sosial kian beragam, terutama pada daerah perkotaan yang memiliki jumlah penduduk yang terus bertambah dan tentunya permasalahan ini dimiliki oleh setiap negara besar maupun negara kecil. Jumlah penduduk yang bertambah maka kebutuhan masyarakat pun semakin bertambah.

Pengangguran menjadi salah satu permasalahan yang besar di beberapa wilayah tertentu. Yang tentunya dapat mempengaruhi bagaimana kehidupan masyarakat dan individunya. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya peningkatan angka pengangguran yang bila tidak diatasi akan menimbulkan kerawanan pada kehidupan sosial dan berpotensi mengakibatkan perekonomian yang buruk atau lebih parahnya lagi menyebabkan terjadinya kemiskinan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), lebih tepatnya pada bulan Februari 2020, Angka pengangguran tertinggi terjadi di Provinsi Banten dengan di dominasi oleh usia muda pada usia 15-24 tahun dengan porsi 16,28.

Perkembangan kota Tangerang sebagai kota terbesar di provinsi banten dapat berpotensi untuk membangkitkan perekonomian yang turun di provinsi Banten. Selain itu pemerintah kota Tangerang sedang mengembangkan ekonomi kreatif pada daerahnya tersebut demi meningkatkan perekonomian. Pada tahun 2012 pemerintah kota Tangerang mendapatkan penghargaan Baksyacara yang diserahkan oleh Wakil Presiden Republik Indonesia Prof. Dr. Boediono dan penghargaan ini diterima oleh Wakil Walikota Tangerang H. Arief R. Wismansyah. Baksyacara sendiri merupakan penghargaan tertinggi atas ekonomi dan budaya kreatif yang diberikan oleh pemerintah. Tim penilai penghargaan Baksyacara ini dilakukan oleh tim gabungan beberapa menteri termasuk Kementerian Ekonomi Kreatif dan Pariwisata. Diraihnya penghargaan Baksyacara sebagai bukti kongkret kepedulian Pemerintah kota Tangerang dalam mengembangkan ekonomi berbasis kreativitas. Harus kita akui, di era globalisasi dan teknologi informasi yang berkembang saat ini, inovasi dan kreativitas menjadi modal utama yang harus dimiliki dalam mengembangkan suatu produk usaha.

Melihat kemampuan kota Tangerang dibidang kreatifitas tersebut dan terkenalnya kerajinan tangan topi bambu pada kota Tangerang, menjadi salah satu peluang untuk mengembangkan lagi kerajinan tangan tersebut di kota Tangerang. Ditambah dengan semakin majunya teknologi dapat memperluas penjualan hasil produksi tersebut hingga manca negara. Sebuah tempat atau wadah yang akan menjadi tempat interaksi antar manusia sehingga memperbaiki keadaan sosial di sekitarnya serta yang paling utama, dapat membantu para komunitas bambu atau bahkan masyarakat sekitar yang ingin memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mengembangkan kemampuannya.

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang diangkat melalui isu yang ada, kemudian disesuaikan dengan kawasan yang menghadapi permasalahan tersebut . Sehingga muncul beberapa rumusan dari permasalahan yaitu : 1. Apakah kegiatan kerajinan tangan bambu mampu meminimalkan angka pengangguran di kota Tangerang?. 2. Bagaimana peran arsitektur dalam mewadahi kegiatan sosial dan kerajinan tangan bambu yang dibutuhkan di kota Tangerang?

Tujuan

Tujuan proyek ini adalah memberi wadah bagi komunitas bambu untuk menuangkan ide kreatifnya yang nantinya setiap pengguna menjadi pribadi yang lebih humanis, produktif, terbuka, dinamis, kreatif dan perekonomian yang kembali stabil sehingga dapat mempengaruhi berkurangnya angka pengangguran di wilayah tersebut.

Yang akan dicapai oleh proyek ini adalah dapat terbentuknya sebuah 'berhuni' di proyek ini yang memiliki fasilitas-fasilitas sesuai kebutuhan penduduk yang membutuhkan wadah untuk mengembangkan dan menampung kreatifitas terutama kalangan generasi muda. Selain itu juga dapat menjadi sarana untuk masyarakat setempat sebagai tempat untuk bersenang-senang dan bersosialisasi agar hubungan antar warga semakin erat ataupun mungkin dapat menjadi sarana bertemu dan mengenal pribadi manusia yang baru.

2. KAJIAN LITERATUR

Teori *Dwelling* Menurut Martin Heidegger dan Christian Norberg Schulz

Menurut Martin Heidegger dalam "*building, dwelling, thinking*" bahwa cara kita tinggal / hidup adalah cara dimana kita berada; realitas kita ada di muka bumi merupakan perpanjangan identitas kita, tentang siapa diri kita sesungguhnya. Unsur perubahan dinamis yang penting dalam sebuah "*dwelling*" ; pertama adalah *wandering* (mengembara/berperetualang) untuk memperluas definisinya akan "berhuni" (Heidegger, 1962).

Dwelling place merupakan tempat tinggal yang memiliki karakter tertentu dan makna kehidupan bagi masyarakatnya. Menurutnya *Dwelling* mempunyai 3 arti; Pertama, ruang di mana kita bertemu dengan orang lain untuk bertukar produk, ide, dan perasaan, pada makna ini kita akan mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin. Kedua, "*Dwelling*" mencapai kesepakatan dengan orang lain di mana kita akan dihadapkan untuk dapat menerima seperangkat nilai- nilai umum di masyarakat. Ketiga, mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri (Norberg-Schulz, 1984).

Teori Kreativitas Menurut Richard Florida

Menurut Richard Florida (2012) dalam bukunya yang berjudul "*The Rise Of The Creative Class, Revisited*" mendeskripsikan tentang kemunculan kelas sosial yang baru, yaitu **Creative Class**. Kreativitas merupakan tenaga yang mendorong pertumbuhan ekonomi dan menjadi kelas sosial yang dominan. Dengan mengerti tentang kemunculan kelas sosial ini beserta *Value*-nya, hal ini dapat membentuk masa depan masyarakat yang lebih baik.

Tiga hal penting bagi kreativitas adalah sumber dari pertumbuhan ekonomi, Kreativitas datang dari manusia, dan Tempat merupakan hal yang esensial untuk mengembangkan Kreativitas. Semua orang adalah orang yang kreatif, tantangan sebuah negara atau bangsa adalah mengeluarkan dan mengembangkan energi kreatifitas, talenta, dan potensi itu dari semua orang, agar dapat membangun masyarakat dan negara yang berkembang, menerima, dan menyadari akan pentingnya keberagaman setiap manusia.

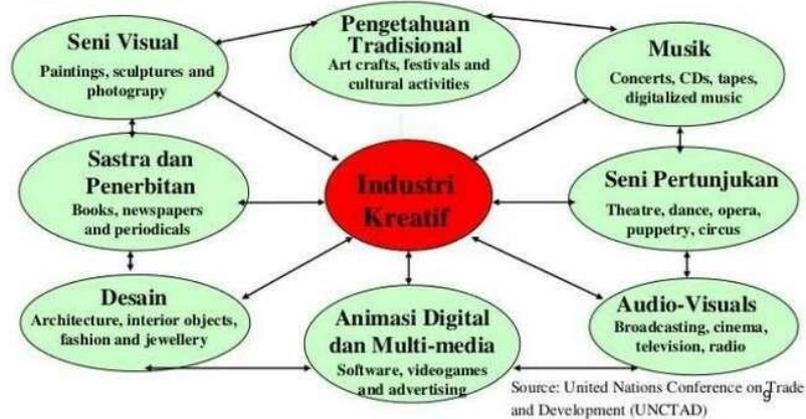
Maka dari itu, sangat penting untuk menciptakan sebuah wadah yang dapat menampung orang-orang kreatif dan dapat mengembangkan kreativitas setiap individu. Melalui hal tersebut, orang-orang dapat meningkatkan kualitas hidup.

Teori Industri Kreatif

- Industri yang berasal dari kreativitas, keterampilan dan bakat dari suatu individu yang secara potensial mampu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi serta pembangkitan daya cipta dan kekayaan intelektual individu (UK DCMS Task Force : 1998) .
- Industri yang mempunyai ciri keunggulan pada sisi kreativitas dalam menghasilkan berbagai desain kreatif yang melekat pada produk barang atau jasa yang dihasilkan (Howkins : 2001).
- Teori industri kreatif menurut Robert Lucas dalam (Nenny,2008), mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya.

Lingkup Industri Kreatif (UNCTAD)

Bidang yang luas berkaitan dengan hubungan sub-sektor yang berbeda mulai dari kriya seni tradisional sampai jasa multi media



Gambar 1 Lingkup Industri Kreatif
Sumber <https://www.slideshare.net/>

Dari ke-14 sektor tersebut dapat dibagi menjadi 2 kategori, menurut kebutuhan peralatan yang digunakan (Anggita, 2008), yaitu sektor yang tidak membutuhkan peralatan khusus dan sektor yang membutuhkan peralatan khusus.

Material Bambu

Menurut Kadjim (2011:10), kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan kecekatan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya.

Untuk membuat sebuah bangunan bambu, perlu dilihat dari beberapa aspek yang mempengaruhi desain serta konstruksi dari bangunan, seperti kondisi lingkungan, spesies bambu lokal, tipe bangunan, sambungan bangunan serta material bangunan.

Bambu sebagai bahan bangunan dalam merangkainya membutuhkan sambungan yang sangat berbeda dengan kayu. Bambu memiliki teknik sambungan beragam mulai dari teknik sambungan tradisional, lalu mengalami peningkatan dengan penambahan beberapa bahan (baja), sampai sambungan modern (Matthias, 2007).

3. METODE DESAIN

Dengan menggunakan metode Lokalitas yang berasal dari Agustinus Sutanto dalam bukunya Peta Metode Desai (2020). Untuk mengangkat kerajinan tangan bambu khas kota Tangerang sebagai ide dari dan Arsitektur Bambu Modern pada bangunan.

Lokalitas bukanlah sebuah gaya atau langgam dalam arsitektur. Lokalitas adalah sebuah `gerakan` yang memperjuangkan identitas kelokalan ditengah arus globalisasi. Lokalitas bergerak dan hidup dalam `serangan` modernitas dan `gelombang` globalisasi, yang akhirnya membuat `terpinggirkan`. Namun dalam perkembangannya, ketika dunia menjadi begitu menjadi modern dan universal, kerinduan akan nilai-nilai kelokalan masih terus digali dan dicari serta dianggap sebagai kekuatan keruangan yang memiliki aura identitas dan karakter sebuah tempat (Agustinus Sutanto,2020).

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan

Lokasi tapak yang dipilih berada di kelurahan Buaran Indah, kota Tangerang. Dimana kota Tangerang sendiri merupakan kota terbesar di provinsi Banten, dimana kota tersebut akan terus berkembang sehingga memiliki peluang yang besar sebagai lokasi yang dapat mengembangkan kerajinan tangan bambu. Kelurahan Buaran Indah di dominasi dengan kawasan peruntukan perdagangan dan jasa. Tapak terpilih berada di Jl. Jendral Sudirman dengan luas tapak yaitu 5.349m² dan berada di peruntukan perdagangan dan jasa.

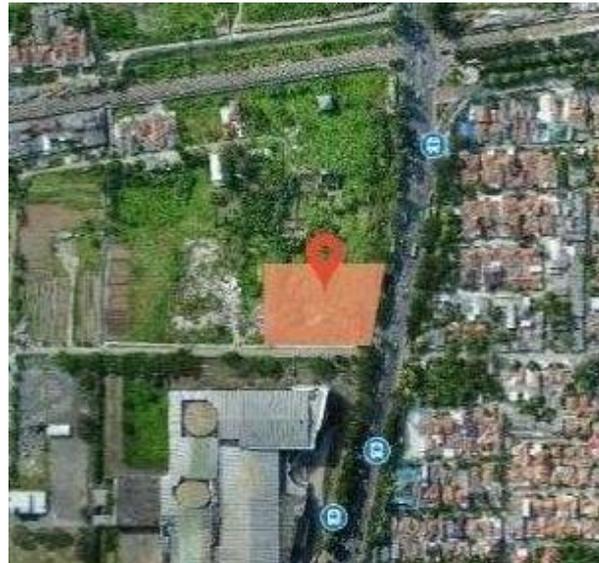


Gambar 2 Peta Peruntukan Zonasi
Sumber : <https://maps.tangerangkota.go.id/>

Tabel 1 : Peruntukan Lahan

Rencana	Jumlah
KDB Maksimum	60%
KLB Maksimum	6
Tinggi Bangunan	15 Lantai
Maksimum	
KDH Minimum	10%

Sumber : bphn.go.id



Gambar 3 Lokasi Tapak
Sumber : <https://maps.tangerangkota.go.id/>

Tapak ini dipilih karena letaknya yang berada di pusat kota, sehingga mudah di capai oleh penduduk sekitar dan memiliki fasilitas penunjang yang baik seperti, tempat ibadah, sekolah, keamanan, akomodasi, dan tempat hiburan yang letaknya tepat disebelah tapak. Kemudian tapak berada di jalan utama guna menarik datangnya pengunjung, dan adanya transportasi umum yang cukup memadai.

Tabel 2 : Aksesibilitas Menuju Tapak

Jenis	Keterangan	Foto
Kereta Api	Stasiun Tanah Tinggi yang berjarak 260 m dari tapak.	
Angkutan Umum	Berjarak 120 m dari tapak, terdapat halte pemberhentian angkutan umum dan Bus.	-
Berjalan Kaki, atau pejalan kaki	Karena tapak dekat dengan permukiman penduduk, maka jarak yang ditempuh oleh penduduk sekitar bila berjalan kaki sepanjang 56 m.	-

Sumber : Penulis, 2020

Berdasarkan analisis melalui satelit *google map*, terlihat bahwa arus lalu lintas di sepanjang jalan Jendral Sudirman ramai lancar. Jalur rel kereta api yang terletak di dekat tapak mengakibatkan sedikit tersendatnya arus lalu lintas.

Usulan Aktivitas dan Program

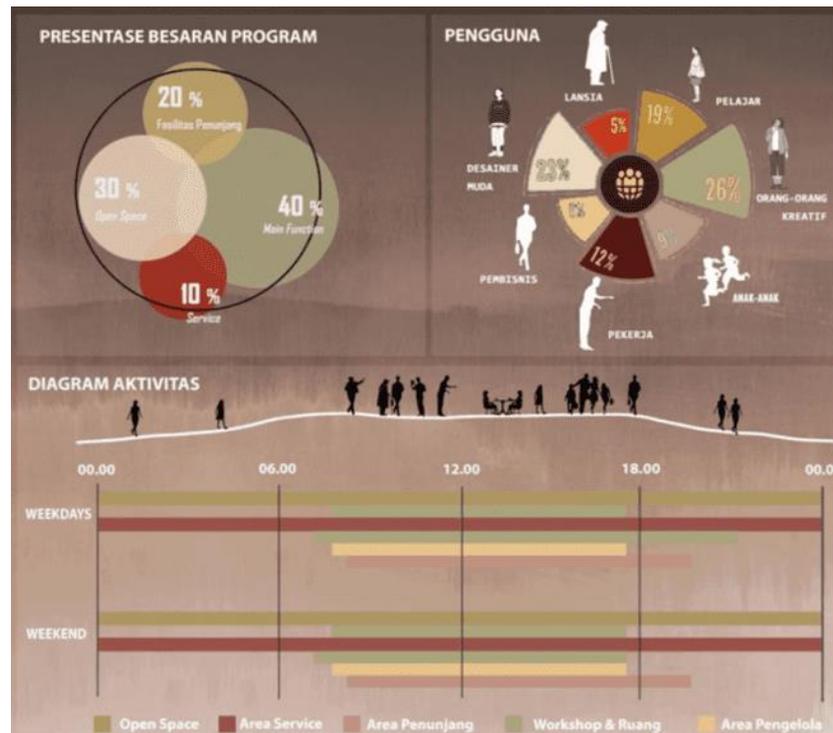
Berdasarkan permasalahan yang ada dan hasil kajian teori diatas yang menyatakan bahwa sangat penting untuk menciptakan sebuah wadah yang dapat menampung orang-orang kreatif dan dapat mengembangkan kreatifitas setiap individu. Maka diangkatnya aktivitas kerajinan tangan bambu sebagai program utama pada proyek ini, Kerajinan tangan khas kota Tangerang yaitu berbahan dasar bambu menjadi sebuah peluang bagi masyarakatnya mengembangkan kreatifitas dan membantu meningkatkan perekonomian.

Tabel 3. Tabel Perhitungan Program Ruang

Kategori Ruang	Nama Ruang	Kapasitas		Besaran Ruang
		Jml	Satuan	
Area Penerima	Lobby	30	orang	66
	Toilet	6	unit	18
Area Pengelola	Kantor Pengelola	16	orang	80
	Kafe	40	orang	85
Perbelanjaan	ATM Center	2	mesin	9,6
	R.Pemasaran Produk	30	orang	67
	Mushola	15	orang	22
	Toilet	6	unit	18
	R. Kelas Teori	35	orang	72
Workshop Class	R. Desain	35	orang	72
	Co Working	40	orang	160
	R. Komputer	20	orang	111
	Perpustakaan	50	orang	152
	Gallery / R.Pameran	60	orang	115
	R. Seminar	60	orang	111
Marker Place	Toilet	6	unit	18
	R. Bengkel	30	orang	156
Area Servis	Gudang	1	unit	26
	R. Panel Pusat	1	unit	10
Area Parkir	R. Pompa	1	Unit	12
	R. Generator	2	Unit	50
	Loading Dock	3	Truk	60
	Mobil	50	unit	
Sirkulasi	Motor	10	unit	600
				660
TOTAL				2.762,6m²

Sumber : Penulis, 2020

Dengan presentase program yaitu, fasilitas utama 40% yang meliputi *workshop class* dan *marker place*, fasilitas penunjang 20% yang meliputi area penerima dan area penunjang, kemudian area terbuka 30% dan area servis 10%. Maka segala fasilitas di dalamnya harus dapat mendukung kegiatan tersebut yaitu, Workshop yang menyediakan ruang-ruang kelas berupa kelas teori, desain dan lab komputer. Kemudian ruang bengkel sebagai area dimana para pengrajin memproduksi barang-barang kerajinan tangan tersebut. Lalu Galeri menjadi sebuah sarana para pengrajin menampilkan hasil-hasil karya nya sebelum dijual. Dan terdapat fasilitas tambahan lainnya seperti perpustakaan dan kafe yang dapat di akses oleh pengunjung maupun pengrajin bambu.

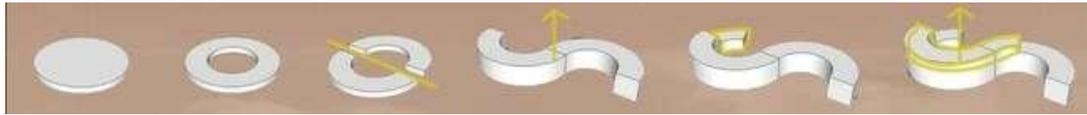


Gambar 4 Diagram Program dan Aktivitas
Sumber : Penulis, 2020

Konsep Perancangan dan Gubahan Massa

Upaya dalam menerapkan metode lokalitas sendiri yaitu, dengan mengaplikasikan filosofi dari bangunan tradisional Banten sebagai desain dari bentuk massa, orientasi bangunan dan bukaan pada bangunan. Yang pertama, meminimalkan bukaan pada fasad. Dengan dimaksudkan agar mereka yang ingin melihat isi bangunan, harus masuk dan berkunjung. Bukan hanya mengintip dari luar saja, bangunan menghadap ke arah utara atau selatan yang bagi masyarakat setempat dipercaya merupakan arah yang baik, dan menggunakan beberapa material Alami seperti Bambu, Batu alam, dan Kayu. Guna menjaga kelestarian alam.

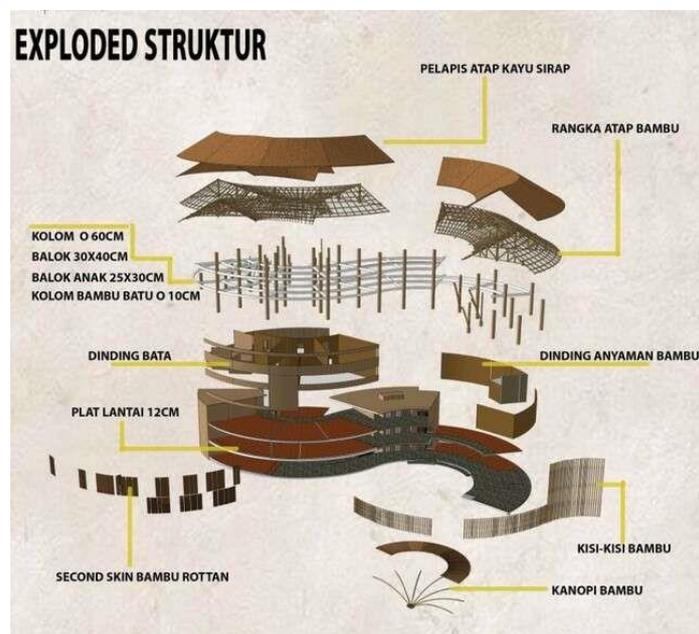
Dengan bentuk dasar yang diambil dari bidang batang bambu yaitu berbentuk bulat dan berongga. Lalu bidang di bagi menjadi dua bagian dan di geser untuk mengaplikasikan bentuk cekungan yang dijadikan *entrance* ke dalam bangunan. Pada bagian belakang dilakukannya penambahan massa bangunan dengan tetap mengikuti garis As bangunan. Penambahan massa tersebut digunakan sebagai area bengkel. Kemudian penambahan *level* bangunan pada lantai 3, dimana berisikan ruang-ruang kelas yang lebih privat guna menghindari kebisingan dari area public di bawahnya.



Gambar 5 Konsep Gubahan Massa
Sumber : Penulis, 2020

Konsep Struktur dan Penggunaan Material

Dalam mengimplementasikan penggunaan material alami, pada bagian rangka atap bangunan menggunakan rangka atap bambu yang dilapisi oleh atap kayu sirap. Selain itu dengan menggunakan material alami sebagai pembentuk bangunan yang ada di dalamnya, seperti pada bagian lantai menggunakan batu alam dan kayu guna membuat rasa sejuk di dalam bangunan. Kemudian dinding menggunakan batu bata dan anyaman bambu pada ruang-ruang dalam agar sirkulasi udara yang masuk tetap baik.



Gambar 6 Struktur Bangunan
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 7 Material Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Saran

Pada proses perancangan pada proyek ini, masih kurangnya ide-ide baru yang muncul. Maka dari itu penulis/perancang mengharapkan bila pembaca dan perancang lainnya dapat mengembangkan ide-ide yang lebih baik lagi dan mengkaji lebih dalam lagi mengenai bambu di Indonesia. Sehingga dapat menciptakan karya yang lebih baik lagi di kedepannya.

REFERENSI

- Anggraini, N. (2008). "Industri Kreatif". Jurnal ekonomi Desember 2008 Volume XIII No. 3 hal. 144-151. Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia. Jakarta
- Florida, R. (2012). *The Rise Of The Creative Class*. New York: Basic Books
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. translated by John Macquarrie & Edward Robinson. New York: Harper.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy*. Inggris: Penguins Book
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling: On the way to figurative architecture*. New York: Rizzoli, International Publications, Inc.
- Panca, A. (2005). *Relasi dengan Dunia: Alam, Iptek, dan Kerja*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Rangga. 21 November 2012. "PEMKOT Tangerang Raih Penghargaan Baksyacaraka" . Diakses pada 10 Agustus 2020 melalui : tangerangnews.com/kota-tangerang/read/8570/Pemkot-Tangerang-Raih-Penghargaan-Basyacaraka
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta : UNTAR
- DCMS Creative Industries Task Force. (1998). *Creative Industriens Mapping Document*. Diunduh April 22, 2017, dari Creative Culture & Education: <http://www.creativitycultureeducation.org/creative-industries-mapping-document-1998>

