

Pembuatan Gambar Desain Kawasan Industri Kreatif Kabupaten Bengkalis

Boby Rahman¹, M. Gala Garcia², Mutia Lisya³

^{1,2,3}Teknik Sipil, Politeknik Negeri Bengkalis, bobyrahman@polbeng.ac.id, galagarcya@polbeng.ac.id,
mutialisya@polbeng.ac.id

Abstrak

Industri kreatif sudah berkembang dengan signifikan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Namun hal tersebut tidak seiring jalan dengan tersedianya fasilitas yang memadai untuk mendukung keberlanjutan ekonomi kreatif kedepannya di beberapa daerah. Khususnya di Kabupaten Bengkalis, kondisi ini memberikan tuntutan pada pemerintah daerah melalui organisasi GEKRAFS untuk dapat memberikan fasilitas sebagai wadah berkreasi. Terkait dengan hal diatas maka Pemerintah melalui GEKRAFS membutuhkan dukungan dokumentasi salah satunya gambar yang akan menjadi bentuk konsep desain perancangan nantinya. Dari kondisi ini, GEKRAFS wajib mempunyai staf yang berkompeten dalam mengerjakan proses perencanaan gambar ini. Permasalahan yang dijumpai di lapangan, minimnya kompetensi bidang perencanaan konsep gambar, maka GEKRAFS mencoba bekerjasama dengan kampus untuk membantu pekerjaan ini. Berdasarkan kebutuhan yang akan di kerjakan yaitu membuat dokumen gambar terkait pendukung konsep desain perancangan yang diinginkan. Hasil pekerjaan akhir nantinya gambar 3D dan video animasi.

Kata Kunci: *Perancangan, Gambar, GEKRAFS, Video.*

Abstract

The creative industry has grown significantly in Indonesia in recent years. However, this is not in line with the availability of adequate facilities to support the sustainability of the creative economy in the future in several regions. Especially in Bengkalis Regency, this condition places demands on the local government through the GEKRAFS organization to be able to provide facilities as a place for creativity. Related to the above, the Government through GEKRAFS requires documentation support, one of which is a drawing that will become a form of design concept design later. From this condition, GEKRAFS is required to have competent staff in working on this drawing planning process. The problems encountered in the field, the lack of competence in the field of drawing concept planning, so GEKRAFS tries to collaborate with campuses to help with this work. Based on the needs that will be worked on, namely making drawing documents related to supporting the desired design concept. The final work results will be 3D images and animated videos.

Keywords : *Designing, Drawings, GEKRAFS, Video.*

1. Pendahuluan

Industri kreatif di Kabupaten Bengkalis memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan, karena kaya akan sumber daya dan kebudayaan. Bengkalis kaya akan sumber daya manusia di usia produktif, meliputi 393.577 jiwa penduduk produktif di usia produktif (15 – 64 tahun) atau sebesar 67,5% dari total jumlah penduduk (BPS 2022). Untuk mendukung industri kreatif, pemerintah kemudian membentuk Kementrian

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) sebagai badan nasional yang menaungi industri kreatif di Indonesia, kemudian disusul dengan dibentuknya Organisasi yang menaungi industri kreatif di setiap daerah. Gerakan gerakan tersebut menandai mulai diperhitungkannya industri kreatif sebagai salah satu sektor perekonomian utama di Indonesia.

Namun di beberapa tempat didaerah, khususnya di Kabupaten Bengkalis, hal tersebut diatas tidak seiring jalan dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung keberlanjutan industri kreatif kedepannya. Laju pertumbuhan sumber daya manusia di usia produktif tidak didukung dengan sarana dan prasaranan sebagai wadah kumpul didalam memajukan industri kreatif di kota ini. Kondisi ini memberikan tuntutan pada pemerintah melalui organisasi GEKRAFS untuk dapat memberikan fasilitas sebagai wadah berkreasi. Dukungan yang kuat baik dari kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif (Kemenparekraf) serta pemerintah daerah Kabupaten Bengkalis menjadi titik tolak bagi Organisasi GEKRAFS Kabupaten Bengkalis dalam membangun kawasan industri kreatif dengan target peningkatan ekonomi dan membuka lapangan pekerjaan.

Agenda perencanaan Kawasan industri kreatif yang nantinya akan menjadi potensi peningkatan income masyarakat dan kemakmuran Daerah, tidak terlepas dengan adanya perencanaan yang berjangka waktu. Terkait dengan itu semua pihak pemerintah menjalin kerjasama dengan Pihak Akademisi dalam membantu Pengembangan kedepannya. Dari kerjasama ini yang di harapkan GEKRAFS adanya tenaga ahli dalam menyelesaikan perencanaan Kawasan industri kreatif.

2. Metode Pelaksanaan

Dari permasalahan perencanaan wilayah yang terkait dengan pendukung kegiatan ekonomi masyarakat ini salah satunya bagaimana menghasilkan Gambar yang baik, maka langkah-langkah yang akan di jalankan adalah:

1. Survey lapangan terkait luasan lokasi dan kondisi lokasi.
2. Mendengarkan kemauan dari pemerintah melalui pimpinan organisasi GEKRAFS terkait apa yang akan mau di realisasikan, dengan kondisi gambar yang akan di buat nantinya.
3. Menuangkan keinginan dalam bentuk Gambar, agar dapat mudah dipahami secara visual konsep yang direncanakan dengan melalui revisi-revisi agar apa yang akan dihasilkan nantinya menjadi lebih baik
4. Finishing gambar melalui tahap rendering.

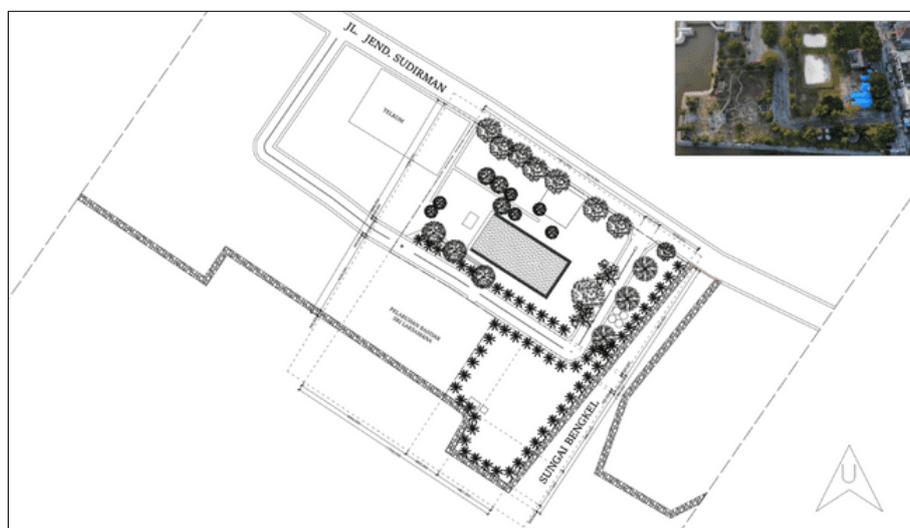
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Kondisi Existing

Lokasi perencanaan Kawasan industri kreatif ini bertempat di Jalan Sudirman, Kelurahan Kota Bengkalis, Kecamatan Bengkalis, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau-Indonesia. Kawasan perencanaan berada dikawasan yang strategis karena berada di pusat kota dan di area pertokoan.

Dengan kondisi tersebut akses pencapaian yang baik menjadi kan Area strategis untuk di bangun Kawasan pusat ekonomi kreatif. Hal tersebut juga didukung dengan keberadaan pelabuhan bandar sri laksamana yang aktif beroperasi dengan tingkat kedatangan dan kepergian yang tinggi menjadi jaminan jika nanti didirikan kios umkm memberikan dampak signifikan didalam pertumbuhan ekonomi bagi pelaku umkm. Kondisi awal kawasan ditumbuhi pohon dan beberapa bangunan tidak permanen (lapangan bola poli, podium, tenda-tenda kegiatan). Jalan menuju Kawasan diisi fungsi pertokoan, perkantoran, perumahan warga, dan akses jalan sudah sangat baik karena berada di jalam utama yaitu jalan jendral Sudirman Berikut Batasan lahan Kawasan:

1. Batas Utara : Jl. Jend. Sudirman, pertokoan, perkantoran
2. Batas Selatan : Area Taman, Selat Bengkalis
3. Batas Barat : Bandar Sri laksamana, Selat Bengkalis, Taman Pasir
4. Batas Timur : Pertokoan, Jl. Jend. Sudirman



Gambar 3.1 Lokasi Kawasan Perencanaan

3.2 Hasil Perancangan

Dari hasil survey dan Analisa kondisi existing didapat bentuk desain yang fokus kepada fungsi dengan pemanfaatan keberadaan bandar sri laksana sebagai daya dukung yaitu fungsi kios sebagai pusat umkm. Dengan penempatan kios di area tepi Kawasan dengan harapan sebagai pusat oleh2 dan jajanan bagi yang mau berangkat atau pun yang datang. Di dukung dengan penempatan taman di sekeliling kios sebagai tempat pusat kreatifitas dengan mengacu kepada 8 sektor bidang potensial, yaitu: 1. Kawasan kuliner, 2. fashion, 3. kriya, 4. seni rupa, 5. music, 6. seni pertunjukan, 7. photography, 8. film, animasi, dan video.



Gambar 3.2 Desain Kawasan Kreatif GEKRAFS

Berdasarkan Analisa pengguna kawasan, berikut dipaparkan pengelompokan zona Kawasan dan fungsi ruang pada Kawasan Kreatif GEKRAFS sebagai berikut:

1. Zona semi publik. Kios UMKM, Kriya, dan Kuliner, Fasilitas Umum
2. Zona public. Merupakan area Jalan, area terbuka, taman, parkir roda 2 dan roda 4
3. Zona Kreatif. Seni, Fashion, Photography, Film Animasi & Video, Cafeteria, Area Terbuka, Taman, Selasar/*Joging Track*, Kolam Retensi.



Gambar 3.3 Konsep Zoning Ruang pada Kawasan

Kawasan ini dirancang dengan bertemakan konservasi alam dengan penanaman Kembali pohon sebagai Langkah penghijauan Kembali Kawasan guna untuk mencapai tingkat kenyamanan didalam menggunakan fasilitas yang ada di Kawasan tersebut nantinya. Selain itu, tema budaya juga dimasukkan dengan beberapa metafora desain arsitektur seperti, pot bunga (bentuk tanjak), theater membulat dan memiliki tanjak, tugu keris, dll. Hal tersebut sebagai bentuk perwujudan terhadap budaya yang masih kental di negeri bengkalis dan sebagai pengingat budaya tidak akan hilang meski zaman semakin berkembang. Adapun fasilitas yang dirancang pada kawasan ini yaitu:

1. Parkir roda 2 dan 4
2. Arena bermain anak (area pasir dan *playground*),
2. Café dan resto
3. *Community space*
4. *Workout space*
5. Theater pertunjukan dan area penonton
6. Kamar Mandi/Wc umum
7. Kantor pengelola
8. Kios UMKM
9. Kolan Retensi
10. Area Ramah Anak (permainan)



Gambar 3.4 *Community space dan work out*

Area utama dari desain terletak di Kawasan tengah dengan dikelilingi kios-kios UMKM dengan fasilitas yang akan menunjang 8 sektor potensial dari GEKRAFS. Kehadiran kolam retensi sebagai penetral suhu pada kawasan sekaligus sebagai sumber untuk kebutuhan air pada Kawasan khusus nya bagi kios-kios UMKM.



Gambar 3.5 Area Kolam Retensi

Penggunaan air tidak lagi dari PDAM/Air tanah, melainkan air hujan yang ditampung di kolam retensi dan selanjutnya di filter lalu disalurkan ke titik-titik yang membutuhkan. Hal ini sedikit banyak dapat mencapai konsep green pada Kawasan. Dengan diapit oleh kios-kios UMKM, menghasilkan Kawasan private dengan zona hijau utama penunjang 8 sektor potensial GEKRAFS.





Gambar 3.6 *Spot* Kawasan Kreatif GEKRAFS

3.3 Pemaparan Hasil di Kantor GEKRAFS

Pemaparan hasil dilakukan pada tanggal 01/09/2024 di kantor GEKRAFS di Jl. Hasanudin Bersama ketua dan anggota yang tergabung dalam organisasi GEKRAFS. Berikut dokumentasi dari hasil pemaparan Tim pengabdian Politeknik Negeri Bengkalis kepada ketua GEKRAFS.



Gambar 3.7 Kegiatan Pemaparan dan Penyerahan Hasil Desain

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari pengabdian masyarakat yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kawasan dirancang dengan mengacu kepada 8 sektor bidang potensial, sehingga dapat menampung seluruh kegiatan dari 8 bidang tersebut.
2. Konsep perancangan bertekankan konservasi alam dengan penghijauan Kembali Kawasan dan kolam retensi untuk mencapai kenyamanan pengunjung dan mencapai nilai green pada kawasan.
3. Konsep perancangan pada Kawasan juga menekankan pada fasilitas Kawasan kreatif yang dapat menampung semua jenis umur pengunjung.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Negeri Bengkalis yang telah mendanai kegiatan ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Ketua GEKRAFS

Daftar Pustaka

- Adisasmata R. 2010. Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Badan Pusat Statistik Kab. Bengkalis, 2018. "Kecamatan Bengkalis Dalam Angka 2018", Bengkalis
- Gold, S. M. 1980. Recreation planning and design. McGraw-Hill Book Co., Inc. New York. 332 p.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 6 TAHUN 2014 TENTANG DESA, Jakarta