

Implementasi Konsep Sonjo Pada Desain Interior *Creative & Design Center* Di Canggu, Kabupaten Badung –Bali

**Mohammad Aridho Putra
I Made Ida Mulyati, I Made Jayadi Waisnawa**

Jurusan/Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jalan Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Bali, 80235, Indonesia.

aridhomohammad30@gmail.com

Abstrak

Munculnya industri kreatif yang mengandalkan keterampilan, talenta dan unsur kreativitas yang berpotensi sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Industri Kreatif kini diyakini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga terciptanya *Creative & Design Center* di Canggu yang diterapkan masyarakat untuk mewadahi kegiatan pelaku kreatif dan mengedukasi masyarakatnya khususnya di Bali. Berkembangnya sektor kreatif desain di Bali khususnya di Canggu membawa pengaruh yang baik bagi para pelaku kreatif karena pemilihan lokasi yang tepat dan berpotensi *Creative & Design Center* ini mencerminkan khas dari bangun Bali walaupun masih mengambil konsep tradisi dari Jawa. Tradisi tersebut mengusung tradisi Sonjo yang memiliki kesamaan dengan kegiatan dan nilai dalam dunia kreatif. Sonjo adalah tradisi silaturahmi dan berdiskusi untuk menghasilkan sesuatu yang dilakukan oleh masyarakat Jawa terutama Jawa Timur dan Jawa Tengah. Konsep ini dipilih karena memiliki nilai dan arti yang kuat dalam memabngun hubungan sosial dan koneksi antar manusia dan dapat menumbuhkan kreativitas yang sekarang sudah jarang ditemui di daerah modern. Implementasi desain yang digunakan pada interior *Creative & Design Center* berfokus pada gubahan ruang yang dapat menjadi wadah untuk meningkatnya kreatifitas, dan mengedukasi civitasnya dengan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dar budaya Sonjo.

Kata Kunci: *Creative & Design Center*, Canggu, Pelaku kreatif, Sonjo

Abstract

The emergence of a creative industry that relies on skills and creativity that can improve people's welfare. Creative industry is now believed to have developed very rapidly so that the Creative & Design Center in Canggu is created which is implemented by the community to accommodate the activities of creative actors and educate the community, especially in Bali. The development of the creative design sector in Bali, especially in Canggu, has a good influence on creative actors because of the selection of the right and potensial location. This Creative & Design Center reflects Balinese building even though it still takes the concept of Javanese tradition. This tradition carries the Sonjo tradition which has material with activities and values in the creative world. Sonjo is a tradition of gathering and discussing to produce something that is done by the Javanese people, especially in East Java and Central Java. This concept was chosen because it has a strong value and meaning in building social relationships and connections between humans and can foster creativity which is now rarely found in modern areas. The design implementation used at the Creative Interior Design Center focuses on spatial compositions that can be a place to maintain creativity, and educate the community by applying the values contained in the Sonjo culture.

Keywords: *Creative & Design Center*, Canggu, Creative actor, Sonjo

PENDAHULUAN

Industri kreatif adalah industri yang mengandalkan keterampilan, talenta, dan unsur kreativitas yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan. Peran industri kreatif dalam perekonomian memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi (Andi Muhammad Irwan, 2020).

Industri kreatif di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Mulai dari desain arsitektur, interior, kerajinan, fashion dan desain grafis. Pertumbuhan ini berpengaruh pada minat masyarakat yang semakin meningkat terhadap industri kreatif. Hal ini disebabkan oleh perubahan pola pikir dari masyarakat yang mengarah ke dunia industri kreatif modern. Perubahan pola pikir masyarakat menyebabkan kuatnya persaingan antara pelaku-pelaku kreatif. Keterbatasan ruang dan finansial menjadi hambatan utama bagi para pelaku di industri kreatif untuk mengembangkan ide dan bakat. Hambatan ini berbanding lurus dengan adanya tuntutan-tuntutan dari masyarakat yang menginginkan agar adanya tempat yang mampu memfasilitasi kegiatan bagi pelaku-pelaku kreatif.

Pemerintah di beberapa daerah membangun tempat yang mampu memfasilitasi pelaku kreatif, hal ini dilakukan dalam upaya memenuhi tuntutan dari masyarakat. Tempat ini dikenal dengan pusat kreatif, *Creative Hub* atau *Creative Center*. Namun masih banyak permasalahan yang ada terutama kebutuhan ruang yang masih minim dan cakupan sektor kreatif yang sedikit. Hal tersebut sangat disayangkan apabila melihat potensi-potensi sektor kreatif yang ada di berbagai daerah sedang berkembang khususnya di Bali.

Berdasarkan pengamatan penulis, yaitu adanya event-event desain yang diadakan di Bali dalam 2 tahun terakhir, seperti *Seminyak Design Week* (SDW) yang sudah berlangsung 2 kali dan *Future Design Week* (FDW) 2019. Event-event tersebut berupa pameran karya desainer lokal, arsitek lokal, pengrajin lokal, seminar, dan workshop. Berdasarkan hal tersebut, memperkuat kebutuhan akan adanya sebuah fasilitas bagi pelaku industri kreatif yaitu *Creative & Design Center*.

Creative & Design Center ini nantinya akan ditempatkan di daerah Canggu, Bali. Canggu merupakan destinasi yang menarik dan tengah naik daun sejak tiga tahun terakhir dan kerap dikunjungi wisatawan (Rudy Alianto, 2017). Meningkatnya minat wisatawan lokal dan mancanegara serta daya tarik terhadap daerah ini menjadikan alasan *Creative & Design Center* ditempatkan

Creative & Design Center ini berfungsi sebagai sarana komunikasi, diskusi, dan edukasi baik antar kelompok maupun perorangan terakut dengan dunia industri kreatif. Hal ini akan mendorong para peminat dalam meningkatkan gairah dalam berkarya dan belajar. Selain itu juga mempertimbangkan aspek protokol kesehatan dalam upaya pencegahan penularan virus *Covid-19* saat ini. Langkah – langkah pencegahan tersebut berupa protokol kesehatan, alat sterilisasi tubuh beserta perlengkapannya, dan penerapan pembatasan jarak dan kuota pengunjung.

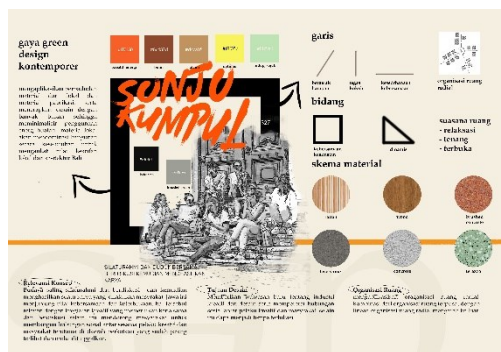
METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan dalam kasus *Creative & Design Center* ialah metode *Glass-Box*. Metode ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Beberapa karakteristik metode *Glass-Box* adalah sasaran, variabel, dan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah, mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis, mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental) (Sachari, 1999).

KONSEP KARYA

Konsep Sonjo dipilih sebagai solusi dari permasalahan dan kriteria desain yang sudah ditetapkan. Sonjo diartikan sebagai bertamu atau silaturahmi, tetapi Sonjo juga dapat diartikan lebih luas sebagai budaya berbagi (berdiskusi) Dengan begitu Sonjo dapat dimaknai pula sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempererat hubungan kekeluargaan dan persaudaraan bahkan menghasilkan suatu karya yang bernilai. Budaya Sonjo menunjukkan nilai-nilai kerukunan dan ikatan hubungan antar

masyarakat yang kuat dalam tradisi lokal. Budaya Sonjo memiliki relevansi *Cerative & Design Center* karena sonjo memiliki filosofi yang kuat dalam membangun hubungan antar sesama manusia dengan cara silaturahmi dan berdiskusi kemudian melakukan kegiatan yang menghasilkan karya. Filosofi ini relevan apabila di terapkan pada konsep ruang interior khususnya di perkotaan yang mampu mendorong interaksi sesama manusia yang sudah jarang terlihat dan mulai ditinggalkan.



Gambar 1. Penjabaran Konsep

Konsep Sonjo menjadikan kriteria pada desain interior *Creative & Design Center* diterjemahkan dengan 3 kata yaitu, kokoh, terbuka dan sederhana. Kokoh diartikan sebagai kekuatan ikatan dari hubungan antar manusia yang tercermin dari budaya Sonjo yang akan terlihat dari desain bangunan dan interior yang menyatu dan kuat. Terbuka diartikan sebagai sifat ramah-tamah dan kebersamaan masyarakat jawa dalam budaya Sonjo yang memiliki keterbukaan dan menerima orang lain yang akan tercermin pada desain ruang yang memanfaatkan banyaknya bukaan. Dalam kasus desain ini, kata kunci tersebut kemudian divisualkan dalam bentuk garis, bidang, warna, bentuk, dan juga material.

WUJUD KARYA

A. Denah Penataan

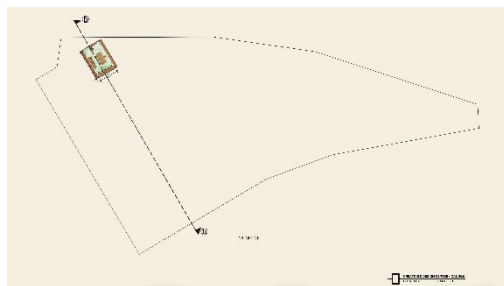
Denah Penataan fasilitas yang telah didesain mengacu pada seluru program ruang dan konsep desain. Pada aplikasinya denah ini memiliki ruang inti yaitu area berkumpul yang terletak di tengah tengah bangunan yang merefleksikan hubungan sosial antar sesama

manusia atau pelaku kreatif yang bekerja. Ruang berkumpul didesain terbuka karena bersifat relaksasi dan dimaksudkan agar komunitas lebih leluasa dan terbuka untuk saling berkumpul dan berdiskusi.



Gambar 2. Denah Penataan Lt.1

Selain itu pemanfaatan sisa luas lahan juga digunakan sebagai kolam air sebagai refleksi dari ruang sekitar dan memiliki peran sebagai utilitas penghawaan yang mengurangi rasa jenuh, dan kepadatan dari segala aktivitas yang ada di setiap ruang. Sedangkan untuk ruang utama terdapat *fashion studio, architecture, interior & graphic studio, product & kriya studio* dan *art studio*. Ruang ini menjadi wadah utama bagi pelaku kreatif untuk menuangkan bakat dan idenya. Pada *Creative & Design Center* ini juga terdapat ruang penunjang seperti *workshop classroom, design library, co-working* dan *multipurpose room* yang mampu mewardahi kebutuhan dan kegiatan bagi masyarakat terkait dunia kreatif dan desain.



Gambar 3. Denah Penataan Lt.2

B. Potongan

Gambar di bawah adalah potongan ruang A-A dan B-B memotong bagian bangunan bagian selatan. Potongan ruang A-A dan B-B menampilkan *fashion studio, architecture,*

interior & graphic studio serta *storehouse*. Dapat dilihat hampir keseluruhan dinding pada ruang terbuka untuk memaksimalkan penghawaan dari hembusan angin dari arah selatan.



Gambar 4. Potongan A-A dan B-B

Potongan ruang C-C dan D-D menampilkan visual dari bangunan bagian timur dan bagian barat. Dapat terlihat hampir keseluruhan dinding dengan orientasi ke dalam bangunan menggunakan kaca dan terbuka. Hal tersebut dimaksudkan agar civitas dapat melihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan di setiap ruang selain itu ruang juga berisfat pasif karena pemanfaatan pencahayaan alami menjadi maksimal.



Gambar 5. Potongan C-C dan D-D

C. Perspektif

Penerapan konsep pada visual perspektif ruangan mengacu pada konsep dan kriteria desain yang telah ditetapkan. Mulai dari garis, bentuk, warna, tekstur dan material. Pada gambar di bawah merupakan *fashion studio*. Interior pada fashion studio menerapkan sistem *integrated furniture* dan berlaku pada sebagian besar ruang hal tersebut dimaksudkan agar terciptanya keselaran garis, proporsi, dan

tinggi fasilitas terlihat menyatu dan kokoh sesuai dengan kriteria desain yang diambil. Selain itu aplikasi warna *soft* (alami) dan warna kontras juga terlihat pada desain studio ini. Studio ini dilengkapi dengan *makertable*, *sewing table*, *yarn cabinet*, *fabric cabinet*, *closet* serta ruang ganti sebagai fasilitas utama.



Gambar 6. Perspektif *Fashion Studio*



Gambar 7. Perspektif *Fashion Studio*

Gambar di bawah merupakan *Architecture, Interior & Graphic studio*. Suasana dan visual ruang yang ditampilkan memiliki kesamaan dengan *fashion studio* hanya berbeda dari aplikasi pada desain fasilitas.



Gambar 8. Perspektif *Architecture, interior & graphic Studio*

Kegiatan menggambar menjadi fokus utama pada studio ini, dapat dilihat dari desain meja

komputer yang dibuat seperti lesehan namun memiliki ruang di bawahnya. Hal tersebut terinspirasi dari konsep yang diambil dimana orang Jawa duduk lesehan saat melakukan Sonjo.



Gambar 9. Perspektif *Product & Kriya Studio*

Desain *Product & Kriya Studio* didesain menjadi satu ruang, aplikasi desain pada ruang ini berfokus pada fungsi dan fasilitas yang dibutuhkan oleh civitas, gambar dibawah menampilkan visual *pottery wheel* yang didesain terintegrasi pada satu meja, sehingga civitas bisa saling berhadapan saat menggunakan alat tersebut selain itu dapat memaksimalkan *space* yang digunakan. Ruang ini juga memiliki *tools organizer* yang terintegrasi dengan *cabinet* dan lemari bahan. Selain itu lantai pada ujung sisi ruang menggunakan lantai bertekstur kasar untuk mengurangi resiko kecelakaan saat bekerja dan mengambil barang. Hal tersebut memudahkan civitas dalam melakukan kegiatan.



Gambar 10. Perspektif *Tools Organizer*

Art Studio didesain dengan memanfaatkan desain linier pada satu sisi ruang sebagai area melukis lantai didesain dengan penggunaan material kasar agar civitas lebih aman saat melakukan kegiatan. Ruang ini juga memiliki *maker table* sebagai tempat mengerjakan karya dan juga berdiskusi, selain itu tersedia sofa dan lounge chair untuk bersantai.



Gambar 11. Perspektif *Art Studio*

Gambar di bawah adalah visual dari berkumpul area ditempatkan pada ruang terbuka dan dikelilingi oleh kolam, area ini sebagai tempat relaksasi dan berkumpul bagi komunitas untuk berdiskusi atau sekedar bersantai untuk mencari ide dan inspirasi. Penggunaan bentuk kotak melambangkan kekuatan dan desain yang minimalis memvisualkan kesederhaan dari budaya Sonjo tersebut. adanya kolam air yang besar dan vegetasi yang memenuhi sekeliling bangunan menghadirkan kesan sejuk dan tenang selain itu pemanfaatan penghawaan lebih maksimal.



Gambar 12. Perspektif *Berkumpul Area*

Fasad mengaplikasikan garis vertikal dan diagonal serta perpaduan antara bentuk persegi dan trapesium. Fasad dibuat sederhana yang memvisualkan desain kontemporer. Penggunaan material bata dengan menambahkan vegetasi untuk membantu utilitas bangunan. Desain bangunan secara keseluruhan menggambarkan green desain karena memanfaatkan material lokal dan menjadikan ruang sefasil mungkin agar menghemat energi buatan yang digunakan



Gambar 12. Perspektif Berkumpul Area

KESIMPULAN

Merancang interior *Creative & Design Center* ini diperuntukkan untuk dapat mewadahi kegiatan pelaku kreatif dan dapat mengedukasi bagi civitasnya khususnya daerah Bali. Dalam proses perancangannya bangunan ini akan difokuskan pada kegiatan-kegiatan kreatif yang mencakup desain seni rupa saja. Berkembangnya sektor kreatif desain di Bali khususnya Desa Canggu menjadi alasan pemilihan lokasi dari *Creative & Design Center* ini. Selain karena potensi dari pengunjung yang padat, site juga memiliki potensi yang baik. Interior *Creative & Design Center* mengusung konsep sonjo kumpul. Sonjo adalah tradisi silaturahmi dan berdiskusi untuk menghasilkan sesuatu yang dilakukan di daerah Jawa. Konsep ini dipilih karena memiliki nilai dan arti yang kuat dalam kreativitas dan membangun hubungan sosial antar masyarakat yang sekarang sudah jarang ditemui di daerah modern. Nantinya konsep ini akan difokuskan pada gubahan ruang yang ada sehingga nilai dari

sonjo kumpul akan ada dalam bangunan creative center ini. Berdasarkan lokasi site, konsep bangunan juga disesuaikan dengan bangunan yang ada di Bali. Desainer memfokuskan pada penggunaan material yang mencerminkan arsitektur dan interior dari bangunan Bali, dan ruangan menggunakan banyak bukaan sehingga memiliki utilitas yang baik dan menghemat energi. *Creative & Design Center* ini selain menjadi wadah bagi pelaku kreatif juga menjadi wadah edukasi tentang desain bagi civitas yang berkunjung. Bisa dilihat dari fasilitas kelas workshop dan design library sebagai pusat bagi edukasi untuk masyarakat luar.

DAFTAR PUSTAKA

16 Contoh Industri Kreatif di Indonesia Paling Diminati. (2020, may 20)

Mulyadi, M. B. (2018, Februari 1). Latah Membangun 'Creative Hub di Jakarta dan Kota Besar, Potensial Mendorong Ekonomi Kreatif?

Muryenthi Ambarsari, I. W. (2018). Analisis Kontribusi Agama dan Budaya Damai Pada Masyarakat Ambarawa yang Multikultur sebagai Upaya Menjaga Keamanan Nasional . Jurnal Prodi Damai dan Resolusi Konflik, Hal 95.

Restu Widan, A. N. (2017). Perintisan Kampung Wisata Sonjo Kampung Menayu Upaya Pelestarian Kearifan Lokal Sebagai Pelumas (Peluang Usaha Masyarakat) di Dusun Menayu Kecamatan Muntilan. The 6th University Research Colloquium 2017.

Sugi, P. (2020). Pengertian Industri Kreatif dan Contoh Industri Kreatif di Indonesia.

Sulaiman. (2014). Nilai-Nilai Kerukunan dalam Tradisi Lokal (Studi Interaksi Kelompok Umat Beragama di Ambarawa, Jurnal Multikultural & Multireligius Vol.13.

Sulistya, R. (2018, Juni 22). Perkembangan Creative Hubs di Indonesia.

Neufert, E. (2002). Architect Data. Great Britain: Crosby Lockwood & Son.Ltd.

Panero, J. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang. Jakarta : Erlangga. 110