

KAWASAN INDUSTRI KERAJINAN SEBAGAI ASET WISATA BUDAYA GORONTALO DENGAN KONSEP ARSITEKTUR NEO – VERNACULAR

Frans Mitran Ajami¹⁾, Feerdjian Saputra Atuna²⁾ & Apriyanto A. Pahrn³⁾

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Universitas Nahdlatul Ulama Gorontalo

³ Program Studi Teknik Sipil, Universitas Negeri Gorontalo

Email: feerdjian@gmail.com¹⁾

Nomor Telp: +62 8988909127

Asal Negara: Indonesia

ABSTRAK

Kabupaten Gorontalo di Provinsi Gorontalo, Indonesia, mempunyai kekayaan warisan budaya berupa kerajinan tradisional seperti tenun karawo dan kopiah karanji yang dikenal secara nasional dan internasional. Potensi industri kerajinan ini cukup menjanjikan, namun masih menghadapi kendala berupa keterbatasan permintaan, akses pasar yang tersebar, dan keterbatasan fasilitas produksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang kawasan industri kerajinan sebagai aset wisata budaya yang mengedepankan konsep Arsitektur *Neo-Vernakular* untuk menjadi pusat edukasi dan promosi kerajinan Gorontalo kepada masyarakat dan wisatawan. Dengan menggunakan metode *kualitatif*, penelitian ini melibatkan observasi lapangan dan wawancara terbuka untuk memahami persepsi masyarakat dan mengidentifikasi kebutuhan desain. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya pola sirkulasi *linier* dalam meminimalisir gangguan antar aktivitas di kawasan dan penyediaan fasilitas penunjang aktivitas pengrajin dan kenyamanan pengunjung. Dengan menerapkan desain yang tepat, diharapkan kawasan ini dapat meningkatkan daya saing dan keberlanjutan industri kerajinan Gorontalo sekaligus memperkuat identitas budaya lokal dan memberikan dampak ekonomi yang positif.

Kata kunci: Industri Kerajinan, Arsitektur *Neo-Vernacular*, Wisata Budaya & Pelestarian Budaya

ABSTRACT

Gorontalo Regency in Gorontalo Province, Indonesia, has a rich cultural heritage in the form of traditional crafts such as karo weaving and karanji skullcaps, which are known nationally and internationally. The potential of this craft industry is quite promising, but it still faces obstacles in the form of limited demand, scattered market access, and limited production facilities. This research aims to design a craft industrial area as a cultural tourism asset that prioritizes the concept of Neo-Vernacular Architecture to become a center for education and promotion of Gorontalo crafts to the public and tourists. Using qualitative methods, this research involved field observations and open interviews to understand community perceptions and identify design needs. The research results show the importance of linear circulation patterns in minimizing interference between activities in the area and providing facilities to support craftsmen's activities and visitor comfort. By implementing the right design, it is hoped that this area can increase the competitiveness and sustainability of Gorontalo's craft industry while strengthening local cultural identity and providing a positive economic impact.

Keywords: Craft Industry, Neo-Vernacular Architecture, Cultural Tourism & Cultural Preservation

A. PENDAHULUAN

Gorontalo adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak keanekaragaman budaya, seperti Kerajinan dan Makanan Khas Gorontalo. Ini adalah pusaka kebudayaan peninggalan nenek moyang penduduk Gorontalo yang harus kita lestarikan (Supriyadi 2017) (dalam Idrus et al., 2022). Tercatat dalam badan pusat statistik (BPS) provinsi gorontalo pada tahun 2019, jumlah perusahaan industri kerajinan

ada sekitar 460 dengan jumlah tenaga kerja 1.307 dan jumlah hasil produksi 22.970.288.

Kabupaten Gorontalo merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Gorontalo, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di kecamatan Limboto. kabupaten Gorontalo memiliki latar belakang yang kaya dalam bidang kerajinan tradisional baik kerajinan tangan berupa tenun maupun kerajinan tangan berbahan dasar rotan, eceng gondok, dan

masih banyak lainnya. Kerajinan tradisional gorontalo yang menjadi, ikon daerah yaitu, tenun karawo, kopiah keranji (keranjang). Kerajinan tangan khas Gorontalo sudah tersebar luas di wilayah Indonesia, yang banyak diperkenalkan oleh masyarakat Gorontalo yang ada diperantauan dan wisatawan yang datang ke Gorontalo. Ada banyak kerajinan khas gorontalo, seperti kerajinan sulaman, kerajinan anyaman, kerajinan senjata tradisional, kerajinan alat musik tradisional, dan kerajinan souvenir.

Potensi industri kerajinan tangan dari Gorontalo juga cukup menjajikan khususnya Kopiah Karanji dan Kain Karawo yang sudah dikenal di kancah nasional maupun internasional. Akan tetapi, permintaan untuk produk kerajinan di Gorontalo masih terbatas pada konsumen lokal. Penyebab kurangnya minat konsumen terhadap produk kerajinan di Gorontalo yakni dikarenakan masih berpencarnya keberadaan potensi unggulan di berbagai penjuru provinsi Gorontalo serta terbatasnya sarana produksi yang dimiliki. Melihat kondisi ini perlu adanya pengembangan potensi. Industri kerajinan guna meningkatkan perekonomian penduduk Gorontalo. Tempat tersebut bernama kawasan industri kerajinan sebagai aset wisata budaya gorontalo yang bertujuan membantu menyalurkan serta mengenalkan hasil potensi yang dimiliki Gorontalo khususnya industri kerajinan kepada masyarakat luas. Penerapan *Arsitektur Neo-Vernacular* langsung digunakan sebagai pengembangan desain rancangan untuk mengangkat budaya khas gorontalo serta merancang kawasan industri kerajinan sebagai aset wisata budaya Gorontalo

B. METODE PENELITIAN

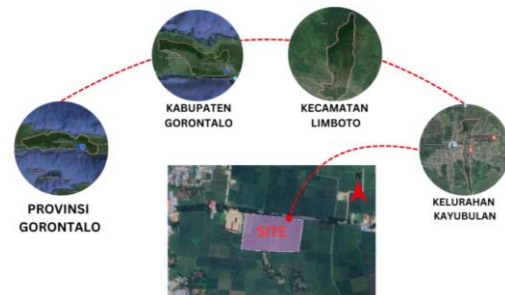
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kualitatif*. Metode ini digunakan untuk memahami persepsi, pandangan dan harapan terkait dengan perancangan kawasan industri kerajinan. Metode ini dapat membantu mengumpulkan data-data subjektif seperti wawancara terbuka, observasi lapangan dan analisis dokumen untuk memahami bagaimana konsep arsitektur *Neo-Vernacular* dapat diterapkan dalam perancangan kawasan industri kerajinan sebagai aset wisata budaya gorontalo. Hasil dari metode ini akan membantu dalam menentukan desain yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan, sekaligus memastikan bahwa perancangan kawasan industri kerajinan sesuai dengan prinsip - prinsip arsitektur *Neo-Vernacular*. Penerapan metode *kualitatif* pada penelitian ini menggunakan metode observasi lapangan dan wawancara terbuka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan umum lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo, Indonesia. Kecamatan Limboto merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Gorontalo. Kecamatan limboto memiliki 12 kelurahan dan penelitian ini tepatnya dilakukan di kelurahan Kayubulan.

2. Data lokasi



Gambar 1. Lokasi Perancangan
Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan hasil analisis pemilihan tapak maka lokasi yang terpilih terletak di Kelurahan Kayubulan, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Dengan luas lahan sekitar 2.83 Ha, dan orientasi lahan menghadap ke arah utara. Adapun lingkup bahasan pada lokasi tapak diuraikan sebagai berikut:

- a) Lebar Akses Jalan Utama 8 Meter
- b) Sempadan Jalan 4 Meter
- c) Tidak Memiliki Akses Pejalan Kaki
- d) Lebar Saluran Air Kotor 1 Meter
- e) Tinggi Bangunan Maksimum Sekitar Tapak 2 Lantai
- f) Adapun batas site dalam perancangan Kawasan Industri Kerajinan dengan beberapa batasan sebagai berikut:
- g) Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Kyai Hi. Saleh Kadir
- h) Sebelah Selatan Berbatasan dengan areal persawahan dan pemukiman warga
- i) Sebelah Timur berbatasan dengan areal persawahan dan rumah warga
- j) Sebelah Barat berbatasan dengan areal persawahan

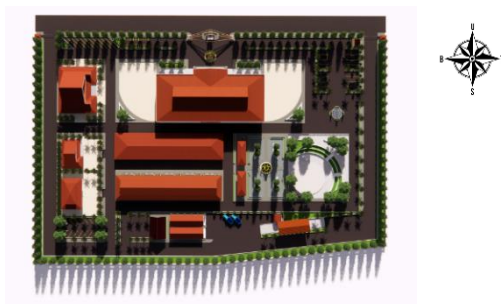
3. Tinjauan Lokasi Industri Kerajinan Gorontalo

Perancangan Kawasan Industri Kerajinan Gorontalo yang dihasilkan merupakan wadah atau sarana bagi masyarakat untuk mendalami kegiatan-kegiatan UMKM kerajinan dengan nyaman dengan menggunakan konsep arsitektur *Neo-Vernacular*. Dengan membuat pola sirkulasi

dalam site Kawasan Industri Kerajinan Gorontalo secara linier agar tidak saling mengganggu antar sirkulasi yang lainnya. Perancangan ini tentunya sudah berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan dilokasi perancangan Industri Kerajinan Gorontalo dalam memperoleh informasi maupun kebutuhan dalam melakukan perancangan.

a). Master Plan

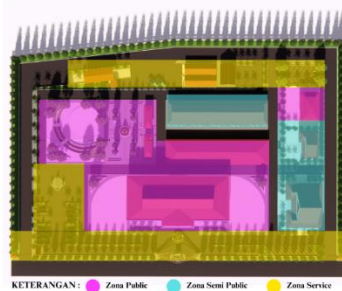
Perancangan master plan Industri Kerajinan ini berfokus pada area-area yang masih kosong, menambah sarana dan prasarana pelengkap untuk menjadikan Industri Kerajinan ini tempat produksi, pemasaran, dan edukasi bagi seluruh masyarakat ataupun pengunjung.



Gambar 2. Master Plan
Sumber: Data Primer 2024

b). Zona Kawasan

Pembagian zonasi pada pengembangan kawasan ini adalah suatu konsep perencanaan yang bertujuan untuk mengatur penggunaan dan pengelolaan kawasan agar dapat berjalan secara teratur dan berkelanjutan. Zonasi ini bertujuan untuk membagi kawasan industri menjadi tiga zona yang berbeda, dengan setiap zona memiliki fungsi dan aturan yang berbeda.

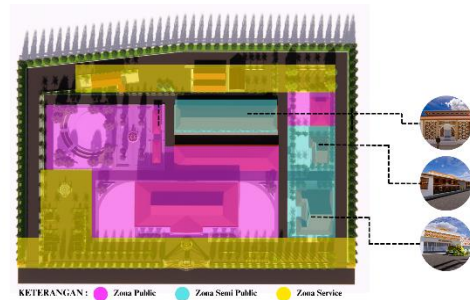


Gambar 3. Zoning
Sumber: Data Primer 2024

1). Zona Semi Publik

Zona semi publik pada Industri Kerajinan Gorontalo memiliki daya tarik berupa visual bangunan yang berkonsepkan arsitektur *neo-vernacular* yang mempunyai unsur budaya Gorontalo, dan memiliki beberapa bangunan didalamnya seperti :

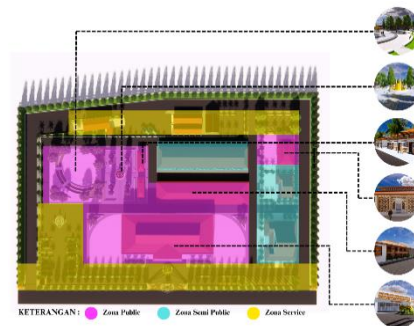
kantor pengelola, *workshop* kerajinan, produksi kerajinan.



Gambar 4. Zona Semi Publik
Sumber: Data Primer 2024

2). Zona Publik

Zona publik pada industri kerajinan Gorontalo yakni area publik yang disediakan kepada pengunjung/pengelola yang ingin melakukan kegiatan pameran kerajinan, makan/minum, maupun bersantai, rekreasi, dan melakukan kehiatan rohani didalam site. Site ini menyediakan bangunan seperti: Bangunan utama, mushola, *retail mini*, *restaurant*, ruang terbuka hijau, ruang teater.



Gambar 5. Zona Publik
Sumber: Data Primer 2024

3). Zona Service

Zona *service* merupakan Area tertentu dikawasan industri kerajinan yang diperuntukan kepada pengunjung/pengelola berupa *ertance*, parkir, dan gudang.



Gambar 6. Zona Service
Sumber: Data Primer 2024

4. Hasil Desain Rancangan Arsitektur

Hasil perancangan dengan konsep arsitektur *Neo-Vernacular* merupakan suatu konsep yang dibuat memadukan unsur budaya *local*. Dan dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung/pengelola dalam kawasan industri kerajinan Gorontalo.

a). Fasad

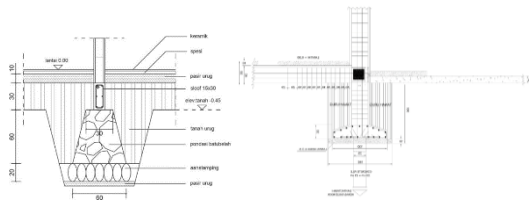


Gambar 7. Fasad Bangunan
Sumber: Data Primer 2024

Fasad bangunan yang digunakan diambil dari model atap rumah adat gorontalo dan menggunakan *secondary skin* dengan memadukan motif karawo dan kopiah keranji. Dengan menggunakan material kayu, kaca dan besi yang berguna untuk memperindah tampak bangunan dan juga berguna mengurangi paparan sinar matahari dan mengatur udara yang masuk pada bangunan agar dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna bangunan.

b). Struktur Bawah

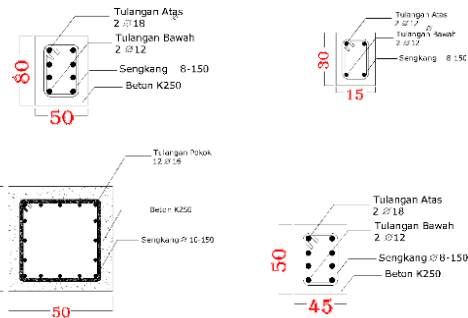
Struktur bawah pada bangunan menggunakan pondasi tapak dan pondasi menerus, hal ini dikarenakan jenis tanah yang ada pada site berupa tanah liat, pondasi tapak ini sangat cocok digunakan pada bangunan.



Gambar 8. Struktur Bangunan
Sumber: Data Primer 2024

c). Struktur Tengah

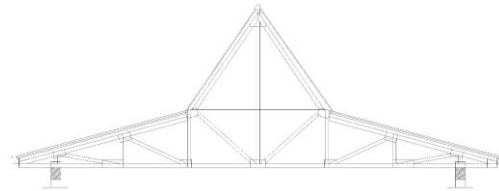
Struktur tengah bangunan pada industri kerajinan menggunakan, *sloof* dengan ukuran 80x50 cm dan 30x15 cm, kolom beton bertulang dengan ukuran kolom 50x50 cm dan balok dengan ukuran 50x45 cm.



Gambar 9. Struktur Bangunan
Sumber: Data Primer 2024

d). Struktur Atas

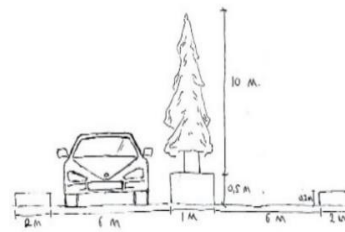
Struktur atas bangunan menggunakan atap pelana yang memiliki dua bidang miring yang bertemu di puncak, yang berbentuk segitiga di bagian atas. Bentuk atap ini menyerupai pelana kuda, yang menjadi asal namanya. Atap pelana umum digunakan karena desainnya yang sederhana dan efektif dalam mengalirkan air hujan atap ini. Selain itu, atap ini juga memberikan ruang tambahan di loteng dan dapat meningkatkan ventilasi. Atap pelana sering ditemukan pada berbagai jenis bangunan, mulai dari rumah tinggal hingga bangunan komersial.



Gambar 10. Struktur Bangunan
Sumber: Data Primer 2024

5. Penataan Desain Sirkulasi Pada Ruang Area

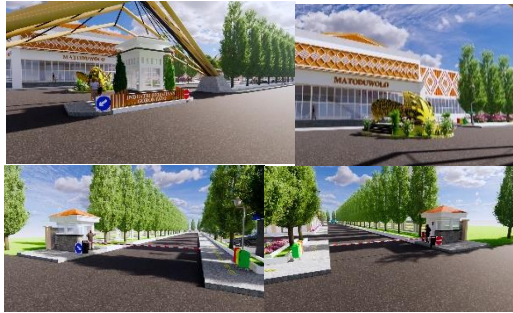
Menata sirkulasi pada industri kerajinan Gorontalo dengan konsep arsitektur *Neo-Vernacular* agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung/pengelola dan supaya tidak saling mengganggu antara sirkulasi yang lain pada *site*.



Gambar 11. Sirkulasi
Sumber: Data Primer 2024

a). Sirkulasi

Sirkulasi dalam site dibagi menjadi dua bagian, sirkulasi pengunjung dan pengelola. Dalam sirkulasi pengunjung terdapat tulisan “matoduwolo” artinya dipersilahkan masuk. Pada akses *ertance* pengunjung di buat ikon yang berbentuk mahkota (mahkota pengantin pria), yang menjadi simbol pakaian adat pernikahan Gorontalo sehingga menjadikan daya tarik buat pengunjung.



Gambar 12. Sirkulasi Industri Kerajinan Gorontalo
Sumber: Data Primer 2024

6. Visualiasis Desain Ruang

a). Zona Publik

1). Bangunan Utama

Bangunan Utama yang terletak dibagian utara *site*, diperuntukan kegiatan pameran kerajinan, dan sebagai tempat penyimpanan karya kerajinan. Selain itu bangunan utama menjadi pusat kawasan industri kerajinan.



Gambar 13. Bangunan Utama
Sumber: Data Primer 2024

2). Bangunan Kuliner

Bangunan Kuliner yang terletak dibelakang bangunan utama atau di Tengah *site*, menjadi bangunan penunjang yang diperuntukan untuk pengunjung atau pengelola yang ingin beraktivitas terkait makan dan minum.



Gambar 14. Bangunan Kuliner
Sumber: Data Primer 2024

3). Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Ruang Terbuka Hijau (RTH). Yang terletak dibagian Selatan sebagai area rekreasi dan bersantai bagi pengunjung dan pengelola.



Gambar 15. Ruang Terbuka Hijau
Sumber: Data Primer 2024

4). Retail Mini

Retail mini yang terletak di samping ruang terbuka hijau sebagai area pemasaran atau menjual souvenir buat pengunjung.



Gambar 16. *Retail Mini*
Sumber: Data Primer 2024

5). Ruang Teater

Ruang Teater yang terletak dibagian timur sebagai area rekreasi dan kegiatan hiburan buat pengunjung/pengelola.



Gambar 17. Ruang Teater
Sumber: Data Primer 2024

b). Zona Semi Publik

1). Kantor Pengelola

Kantor Pengelola yang terletak dibagian barat merupakan bangunan yang mengelola segala bentuk kegiatan yang ada didalam site. Bangunan ini dibuatkan *secondary skin* di bagian depan dan samping, guna untuk meredupsi sinar matahari langsung yang masuk pada bangunan.



Gambar 18. Kantor Pengelola
Sumber: Data Primer 2024

2). Workshop Kerajinan

Workshop Kerajinan yang terletak dibagian barat, merupakan bangunan yang melakukan kegiatan pelatihan mengenai kerajinan kepada pengunjung yang ingin mengetahui cara membuat kerajinan yang ditekuni.



Gambar 19. Workshop Kerajinan
Sumber: Data Primer 2024

3). Mushola

Bangunan musholah terletak dibagian barat menjadi bangunan penunjang yang diperuntukan kepada pengunjung maupun pengelola yang ingin melakukan kegiatan Rohani (beribadah) bagi agama muslim. Bangunan musholah juga di desain menggunakan *secondary skin* untuk meredupsi sinar paparan matahari yang masuk pada bangunan.



Gambar 20. Mushola
Sumber: Data Primer 2024

4). Los Kerajinan

Bangunan Los Kerajinan yang terletak dibagian Barat, yang merupakan bangunan tempat produksi kerajinan.



Gambar 21. Los Kerajinan
Sumber: Data Primer 2024

c). Zona Service

1). Gudang Penyimpanan Bahan Baku

Bangunan ini terletak dibagian selatan, merupakan bangunan yang menyimpan bahan produksi kerajinan.



Gambar 22. Gudang Penyimpanan Bahan Baku
Sumber: Data Primer 2024

2). Pemeliharaan Bangunan

Bangunan ini terletak dibagian selatan, merupakan bangunan yang memperbaiki/memelihara bangunan lainnya.



Gambar 23. Pemeliharaan Bangunan
Sumber: Data Primer 2024

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Industri kerajinan adalah sektor yang penting dalam ekonomi, yang tidak hanya berkontribusi pada pendapatan dan lapangan kerja, tetapi juga melestarikan budaya dan tradisi lokal. Melalui inovasi dan penggunaan bahan baku yang ramah lingkungan, industri ini dapat beradaptasi dengan perkembangan pasar *global*.

Dengan dukungan pemasaran yang baik dan peningkatan keterampilan, kerajinan tangan dapat meningkatkan daya saing dan menarik minat konsumen yang menghargai keunikan dan nilai seni. Secara keseluruhan, industri kerajinan memiliki potensi besar untuk berkembang dan memberikan dampak positif bagi masyarakat.

2. Saran

Dalam perancangan kawasan industri kerajinan ini mempunyai beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- a) Peningkatan Keterampilan: Adakan pelatihan dan *workshop* untuk meningkatkan kemampuan para pengrajin dalam teknik dan desain.
- b) Pemasaran Digital: Manfaatkan platform online untuk memasarkan produk, sehingga menjangkau pasar yang lebih luas.
- c) Kolaborasi: Bekerjasama dengan desainer atau brand besar untuk menciptakan produk yang lebih inovatif.
- d) Penggunaan Bahan Ramah Lingkungan: Dorong penggunaan bahan baku yang berkelanjutan untuk menarik konsumen yang peduli lingkungan.
- e) Pameran dan Festival: Selenggarakan acara untuk mempromosikan produk kerajinan, meningkatkan visibilitas dan daya tarik.
- f) Dukungan Pemerintah: Mendorong pemerintah untuk memberikan dukungan dalam bentuk subsidi, pelatihan, atau bantuan pemasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. H. (2020). Kawasan Wisata Pantai Baloyya Dengan Pendekatan Arsitektur Vernakuler Skripsi.

Farha, N., Adam, H., Wuisang, C. E. V, & Mandey, J. C. (2019). Analisis Potensi Wisata Budaya Di Kota Ternate Dalam Upaya Pengembangan Pariwisata Perkotaan. *Spasial*, 6(3), 780–791. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/spasial/article/view/26450>

Gusti, I. S., Mannan, A., Tamrin, M. M., & Gorontalo, U. I. (2020). PUSAT Produk Danformasi Keajinan Seni Karawo Di Gorontalo Dengan Pendekatan Arsitektur Vernakular. 31–37.

Hanadhito, R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser (Vol.-53,-Nomor-9).

Idrus, T. A., Djailani, Z. A., & Ernawati, E. (2022). Perancangan Pusat Kerajinan Dan Kuliner Sebagai Aset Wisata Budaya Gorontalo. *JAMBURA Journal Of Architecture*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.37905/jjoa.v4i1.14609>

Isra Wulya Putri. (2023). Analisis Pemetaan Industri Kerajinan Kasab Aceh Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Menurut Perspektif Ekonomi Islam.

Nugraheni, I., & Aliyah, I. (2020). Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Identifikasi Klaster Wisata Budaya Kota Surakarta. *Cakra Wisata*, 21(1), 34–42.

Setiadi, A., Ie, M. T., & Aprilia, A. A. (2018). Sentra Industri Kerajinan Kulit Manding. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/15995>

Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>

Noni Anggraeni (2017) Keterampilan Keterampilan Kain Flanel Noni Anggraeni <https://katalogdisperpusipbondowoso.perpusnas.go.id/detail-opac?id=8710&tipe=koleksi>

Rahmawati Eka1, Mohammad Imran (2022). Makna Filosofis Rumah Adat Gorontalo (Dulohupa Dan Bantayo Pobo'ide).

<https://stitek-binataruna.e-journal.id/radial/index>