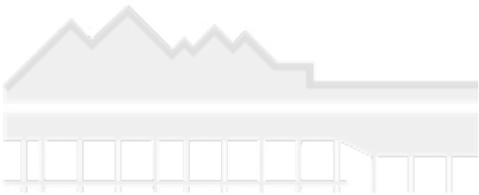


PROGRAM AKHIR SARJANA

**Rancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya
di Wirobrajan, Yogyakarta**

dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular



community center design as a

cultural – hub

with Neo-Vernacular Architecture Approach
in Wirobrajan



Muhammad Irfan Zaky Mubarrak//
Syarifah Ismailiyah Alhatas, S.T., M.T., IAI

2020

+

PROGRAM AKHIR SARJANA

community center design as a
cultural – hub

with Neo-Vernacular Architecture Approach
in Wirobrajan

Muhammad Irfan Zaky Mubarrak//
Syarifah Ismailiyah Alhatas, S.T., M.T., IAI



DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY ENGINEERING & PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



+



Lembar Pengesahan

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :
Bachelor Final Project Entitled

**Rancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya
di Wirobrajan, Yogyakarta**

dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

***Community Center Design as Cultural Hub
in Wirobrajan, Yogyakarta***

with Architecture Neo-Vernacular Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Irfan Zaky Mubarrak
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 16512060
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 20 Juli 2020
*Has been evaluated and agreed on
Yogyakarta, July 20, 2020*

Pembimbing
Supervisor

Syarifah Ismailiyah Alhatas, S.T., M.T., IAI

Penguji
Jury

Ir. Fajriyanto, M.T.

Diketahui oleh
Acknowledged by

:



Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:
Head of Architecture Undergraduate Program

Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI



Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian buku laporan tugas akhir :
Bachelor Final project report book assessment

**Rancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya
di Wirobrajan, Yogyakarta**

dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

***Community Center Design as Cultural Hub
in Wirobrajan, Yogyakarta***

with Architecture Neo-Vernacular Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Muhammad Irfan Zaky Mubarrak**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **16512060**
Student's Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir
Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari
untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 22 Juli 2020
Yogyakarta, July 22th, 2020

Pembimbing
Supervisor

Syarifah Ismailiyah Alhatas, S.T., M.T., IAI

+

Kata Pengantar

Syukur Alhamdulillah senantiasa kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Proyek Akhir Sarjana di waktu yang tepat. Tidak lepas dari, kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan doa, moral dan material.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat banyak sekali kendala yang akan sangat dikenang dikala pandemi global yang dihadapi sehingga membutuhkan kemauan yang keras untuk memecahkan permasalahan yang ada. Terdapat beberapa pihak berupa dukungan secara materiil maupun spiritual sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik. Oleh karena itu terimakasih diucapkan teruntuk pembimbing Ibunda Syarifah Ismailiyah Alhatas, S.T., M.T., IAI, serta penguji Ayahanda Fajriyanto, Ir.,MTP. serta kepala jurusan sarjana Arsitektur Ayahanda Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr, IPM, IA., AA yang telah membantu dan memberikan tempat bagi penulis untuk belajar dan berkontribusi dalam pengembangan khasanah pendidikan arsitektur.

Terlebih lagi terhadap teman-teman yang selalu memberi dukungan moral dan perasaan untuk tetap kuat dalam mengerjakan, mereka yang tercinta Ipul, Febri, Yugsa, Dika, Bopang, dan Anna. Terlebih lagi yang mau menemani bekerja dikala pandemi yang terkasih Melisa dan Aldi. Terima kasih semuanya, terima kasih.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang dilakukan dalam proses penyusunan karya tulis ini. Oleh karena itu penulis menerima saran, masukan dan kritik yang dapat membangun sebagai materi pembelajaran di lain waktu. Harapannya karya tulis ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi orang-orang yang membacanya.

Penulis
// Muhammad Irfan Zaky Mubarrak

Pernyataan Keslian

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya.

Saya juga menyatakan tidak ada konflik kepemilikan intelektual atas karya ini, sehingga seluruh pemikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan hak penulis dan pembimbing. Hasil akhir dari karya diserahkan kepada Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan maupun publikasi.

Yogyakarta, 20 Juli 2020

Muhammad Irfan Zaky Mubarrak

+

Daftar Isi

Langkah Awal sebuah Rintisan	3
Latar Belakang Umum	4
Latar Belakang Permasalahan	8
Latar Belakang Tema	11
Rumusan	12
Batasan	15
Pemecahan	16
Uji Desain	18
Hipotesa	23
Penelusuran ke-pastian	25
Wirobrajan, Yogyakarta	26
Cultural Hub sebagai Community Center	32
Neo Vernakular Architecture	38
Arsitektur Rumah Jawa	44
Kajian Preseden	46
Menyusun Simpul Awal	51
Analisa Konteks Site	52
Analisa Tema Perancangan	62
Analisa Fungsi dalam Figurative	63
Analisa Organisasi ruang	67
Membahasa Simpul dalam Lokalitas	73
Konsep Figuratif Hibridasi	74
Konsep Figuratif Quotasi	75
Konsep Figuratif Modifikasi	76
Konsep Figuratif Unifikasi	87
Uji Desain	90
Rangkaian Simpul Nyata	99
Kawasan (Siteplan)	100
Denah	102
Tampak	104
Potongan	106
Selubung	107
Interior	108
Sruktur	109
Sistem Utilitas	110
Sistem Aksesibilitas Difabel dan Kelesamatan	111
Arsitektural Khusus	112
Meng-evaluasi	117
Evaluasi Analisis	118
Evaluasi Ruang	120
Evaluasi Animasi	122

Daftar Gambar

Gambar. 1. Pencarian serial vision perkampungan kota	2	Gambar. 4. 1. Bahasa Simpul dalam Tapak	72
Gambar. 1. 1. Penampilan Tari Pameran Skaten 2019	4	Gambar. 4. 2. Sketsa Hibridasi	74
Gambar. 1. 2. Pelatihan Tari	5	Gambar. 4. 3. Diagram Tabel Quotasi	75
Gambar. 1. 3. Tingkat Kedudukan Aturan Pemerintah	6	Gambar. 4. 4. Hirarki Fungsi Ruang Site 1	76
Gambar. 1. 4. Alur Pengentasan Kemiskinan	7	Gambar. 4. 5. Hirarki Fungsi Ruang Site 2	77
Gambar. 1. 5. Kegiatan keseharian warga Wirobrajan	9	Gambar. 4. 6. Orientasi Bangunan dan Bukaan 1	78
Gambar. 1. 6. taman tepi sungai oleh FKWA	10	Gambar. 4. 7. Orientasi Bangunan dan Bukaan 2	79
Gambar. 1. 7. Peta Permasalahan	12	Gambar. 4. 8. Modifikasi Tata Masa 1	80
Gambar. 1. 8. Diagram Masalah Lawson	14	Gambar. 4. 9. Modifikasi Tata Masa 2	81
Gambar. 1. 9. Proses Analisa	16	Gambar. 4. 10. Modifikasi Sistem Struktur 1	82
Gambar. 1. 10. Diagram Hlbridasi	17	Gambar. 4. 11. Modifikasi Sistem Struktur 2	83
Gambar. 1. 11. Contoh Grafik Visibilitas	18	Gambar. 4. 12. Modifikasi Bentuk dan Tampilan 1	84
Gambar. 1. 12. Contoh Uji Lux	19	Gambar. 4. 13. Modifikasi Bentuk dan Tampilan 2	85
Gambar. 1. 13. Kerangka Berfikir	20	Gambar. 4. 14. Modifikasi Tata Lingkungan	86
Gambar. 1. 14. .Peta Pemecahan Permasalahan	21	Gambar. 4. 15. Unifikasi Lingkungan	87
		Gambar. 4. 16. Unifikasi Perilaku	88
Gambar. 2. 1. Sebuah Penelusuran	24	Gambar. 4. 17. Unifikasi Bangunan	89
Gambar. 2. 2. Peta RDTR Wirobrajan	27	Gambar. 4. 18. Uji Desain Visual Graph	90
Gambar. 2. 3. Kegiatan Budaya Wirobrajan	28	Gambar. 4. 19. Uji Desain Serial Vision 1	91
Gambar. 2. 4. Tepi Winongo	30	Gambar. 4. 20. Uji Desain Serial Vision 2	92
Gambar. 2. 5. Diagram Tipologi Fungsi	37	Gambar. 4. 21. Uji Desain Serial Vision 3	93
Gambar. 2. 6. Diagram Tipologi Tema	39	Gambar. 4. 22. Uji Desain Luminer 1	95
Gambar. 2. 7. Diagram Fariabel	40	Gambar. 4. 23. Uji Desain Luminer 2	95
Gambar. 2. 8. Diagram Fariabel dan Parameter Uji Desain	41	Gambar. 4. 24. Uji Desain Luminer 3	96
Gambar. 2. 9. Transformasi Rumah Jawa	44	Gambar. 4. 25. Uji Desain Luminer 4	96
Gambar. 2. 10. Preseden MVRDV Hutong	46	Gambar. 4. 26. Diagram Kesimpulan	97
Gambar. 2. 11. Preseden Asakusa	47		
Gambar. 2. 12. Preseden Maternity	48	Gambar. 5. 1. Sketsa Simpul dalam Tapak	98
		Gambar. 5. 2. Gambar Siteplan Site 1	100
Gambar. 3. 1. Susunan Simpul Lokal	50	Gambar. 5. 3. Gambar Siteplan Site 2	101
Gambar. 3. 2. Diagram Fungsi Kawasan	53	Gambar. 5. 4. Gambar Skematik Denah Lt 1 site 1	102
Gambar. 3. 3. Diagram Kelurahan Wirobrajan Timur	54	Gambar. 5. 5. Gambar Skematik Denah Lt 2 site 1	102
Gambar. 3. 4. Kondisi Lingkungan Wirobrajan	54	Gambar. 5. 6. Gambar Skematik Denah Lt 1 site 2	103
Gambar. 3. 5. Diagram Letak Site Terpilih	56	Gambar. 5. 7. Gambar Skematik Tampak site 1	104
Gambar. 3. 6. Kondisi Sekitar Site Terpilih	56	Gambar. 5. 8. Gambar Skematik Tampak site 2	105
Gambar. 3. 7. Diagram Letak Site Terpilih Mikro	57	Gambar. 5. 9. Gambar Skematik Potongan	106
Gambar. 3. 8. Ukuran Site Terpilih	57	Gambar. 5. 10. Gambar Skematik Selubung	107
Gambar. 3. 9. Diagram Letak Site Terpilih Mikro	58	Gambar. 5. 11. Gambar Skematik Interior	108
Gambar. 3. 10. Diagram Aksesibilitas Menju Site	59	Gambar. 5. 12. Gambar Skematik Struktur	109
Gambar. 3. 11. Diagram Peraturan Daerah	60	Gambar. 5. 13. Gambar Skematik Utilitas	110
Gambar. 3. 12. Diagram Windflow Site	61	Gambar. 5. 14. Gambar Skematik Barrier Free dan Keamanan	111
Gambar. 3. 13. Diagram Sunpath Site	61	Gambar. 5. 15. Gambar Skematik Detail Arsitektural 1	112
Gambar. 3. 14. Diagram Pemecahan Tema	62	Gambar. 5. 16. Gambar Skematik Detail Arsitektural 2	113
Gambar. 3. 15. Diagram Alur Kegiatan Peserta	63	Gambar. 5. 17. Gambar Skematik Detail Arsitektural 3	114
Gambar. 3. 16. Diagram User	63	Gambar. 5. 18. Gambar Skematik Detail Arsitektural 4	115
Gambar. 3. 17. Diagram Alur Kegiatan Pengelola	64		
Gambar. 3. 18. Diagram Alur Kegiatan Pengunjung	65	Gambar. 6. 1. Situasi kawasan dan site	116
Gambar. 3. 19. Diagram Hub Ruang Peserta	67	Gambar. 6. 2. Gambar tabel penjadwalan ruang	118
Gambar. 3. 20. Diagram Hub Ruang Pengelola	67	Gambar. 6. 3. Gambar Ruang Gamelan dan Detail	120
Gambar. 3. 21. Diagram Zonasi Site 1	68	Gambar. 6. 4. Gambar Rasio Ruang dalam dan antara	121-122
Gambar. 3. 22. Diagram Zonasi Site 2	69	Gambar. 6. 5. Gambar Prespektif Lingkungan Site	123-128
Gambar. 3. 23. Analisis Pencahayaan Alami	70		
Gambar. 3. 24. Analisis Penghawaan Alami	71		

Abstrak

Seiring berkembangnya jaman, dewasa ini kota Yogyakarta sedang gencar-gencarnya mengembalikan dan mempertahankan lebih kuat lagi identitas keistimewaanya disetiap sektor pembangunan daerah dalam kota Yogyakarta maupun kota lain disekitarnya. Hal ini guna menumbuhkan kembali kesadaran akan keberadaan budaya luhur yang diwariskan secara turun-temurun baik dari kebiasaan warga maupun pihak keraton sekalipun. Melihat kesempatan bisa menjadi ajang agar tiap kecamatan menyediakan tempat yang berkualitas tinggi agar data menjadi generator budaya dan kreatifitas di kawasannya.

Simpul Budaya menjadi sebuah ide yang tercipta dari ragam komunikasi antar warga tentang perlunya kebutuhan ruang bertukar budaya dan kreatifitas. Budaya yang dimaksudkan berlandaskan segala sesuatu yang bersifat kearifan lokal, yaitu bahasa, seni, makanan, pakaian, bahkan hunian. Simpul Budaya mengemas budaya berdasar hasil 'rembug' agar dapat bermanfaat bagi ketahanan dan perkembangan budaya dan perekonomian. Kemudian dibalut dalam wadah bangunan yang menyesuaikan kebarharuan bangunan vernakular dalam penafsiran kebarharuan.

Abstract

Along with the development of the era, today the city of Yogyakarta is incessantly returning and maintaining even stronger identity in each regional development sector in the city of Yogyakarta and other cities around it. This is to regain awareness of the existence of a noble culture that has been passed down from generation to generation both from the habits of citizens and even the palace. Seeing the opportunity can be an event for each district to provide a high-quality place so that data can be a generator of culture and creativity in the region.

Cultural Hub is an idea created by a variety of communication between citizens about the need for space to exchange culture and creativity. The intended culture is based on everything that is local wisdom, namely language, art, food, clothing, even housing. Cultural Hub packaging culture based on the results of 'consultation' to be able to benefit the resilience and development of culture and economy. Then wrapped in a container that adjusts the novelty of the vernacular building in the interpretation of novelty.

Cultural Hub

sebagai bangunan bertipologi community center atau pusat kegiatan masyarakat yang merupakan tempat kegiatan sosial yang mewadahi berbagai macam kegiatan masyarakat suatu wilayah [1]. Sedangkan menurut Merriam-webster (1899) pertama diketahui berarti sebuah bangunan atau kelompok bangunan untuk kegiatan pendidikan dan rekreasi komunitas. Lantas masuknya kebudayaan yang diasumsikan berguna untuk mempertemukan dan memfasilitasi pelaku dan penikmat pelestari budaya dan kreatifitas dalam sektor teknologi dan kebudayaan. Cultural Hub menyediakan ruang dan jaringan untuk pengembangan pelestari budaya dan kreatifitas pula untuk keberlangsungan komunitas kreatif tersebut.

Neo Vernakular

merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang konsep pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan [2] .

¹Adhari, J (2017). Penerapan Konsep Ruang Luar Pada Desain Community Center Di Kota Tangerang Selatan

⁴ arsitur.com (2017). Pengertian Arsitektur Neo Vernakular, Ciri-ciri, Prinsip dan Contohny. Retrived March 4, 2020 from <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-arsitektur-neo-vernakular.html>

+



*Gambar. 1. Pencarian serial vision perkampungan kota
sumber : penulis (2020)*

Langkah Awal sebuah Rintisan

Latar Belakang Umum
Latar Belakang Permasalahan
Isu dan Permasalahan
Problem Mapping

1.

Cultural Hub di Wirobrajan menjadi awal bagi sentra perkembangan komunikasi budaya dengan memanfaatkan bentang alam sungai winonongo dan latar belakang serta morfologi kampung Wirobrajan. Kesatuan antar alam, budaya, dan manusia dibalut menjadi satu dalam ruang komunitas skala menengah dalam merespon industri kreatif global.

+

1. 1. Latar Belakang Umum

1.1.1. Mengawal Kota Yogyakarta

Yogyakarta ditargetkan menjadi pusat pendidikan, budaya, dan daerah terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025. Hal itu disampaikan oleh Kepala Dinas Pariwisata DIY, Singgih Raharjo saat meluncurkan Calendar of Event 2019. "Saat ini bisnis sudah mulai beralih dari industri primer ke tersier atau jasa. Diharapkan sektor jasa pariwisata jadi unggulan dan andalan dalam meningkatkan perekonomian Yogyakarta. Pada 2025, diharapkan Yogyakarta menjadi pusat pendidikan, budaya, dan daerah terkemuka di Asia Tenggara, dalam lingkungan yang maju dan mandiri," imbuhnya [1].

Selain itu menurut GKR Hemas (2/11/2019) "Untuk membangun masa depan tidak bisa begitu saja meninggalkan masa lalu, termasuk kearifan lokal maupun seni dan budaya yang diwariskan oleh para pendahulu". Lurah Patangpuluhan, Sigit Harto Budiyono mengatakan sektor wisata dan kesenian menjadi titik tekan pada program 2020. Salah satu yang akan dikerjakan adalah lahirnya wisata kampung.



Gambar. 1 : 1. Penampilan Tari Pameran Skaten 2019
sumber : antarafoto.com/seni-budaya

¹ Mahatma,C. (2019) Yogyakarta Jadi Pusat Pendidikan Budaya dan Daerah Terkemuka di Asia Tenggara. Retrived March 4, 2020 <https://jogja.tribunnews.com/2019/02/04/yogyakarta-jadi-pusat-pendidikan-budaya-dan-daerah-terkemuka-di-asia-tenggara>.



Gambar 1. 2. Pelatihan Tari
sumber : beritalima.com

1.1. 2. Kampanye Sadar Budaya

Dilansir dari jogjapolitan.id Abdul (2019) mengatakan kalangan pemuda memiliki posisi yang penting untuk menjaga budaya dan peradaban. Jika dikaitkan dengan local wisdom, generasi muda memiliki akar sejarah dengan kebudayaan di mana dia dilahirkan "Era modernisasi dan globalisasi saat ini menyebabkan generasi muda yang tercerabut dari kebudayaannya. Harus ada gerakan pemuda generasi budaya agar mereka tidak kehilangan jati dirinya."²

Dewasa ini kampung-kampung di kota Yogyakarta baru memulai memikirkan bagaimana cara agar budaya tetap dapat dilanjutkan dari generasi ke generasi seiring dengan berkembangnya teknologi. Hal ini merujuk pada baru ditetapkannya desa/ kelurahan rintisan budaya pada 2019 lalu.

Maka hal tersebut harus saling bersinergi agar dapat menarik perhatian dan menciptakan interaksi budaya untuk semua kalangan, baik itu warga maupun wisatawan lokal dan internasional.

² Junianto, A. (2019) Generasi Muda Jangan Sampai Hilangkan Budaya Asal. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2019/07/24/510/1007802/generasi-muda-jangan-sampai-hilangkan-budaya-asal>

+

1.1.3. Aturan Pemerintah

Tertera pada Pergub no.36 tahun 2014 tentang desa/kelurahan budaya, pasal 3 ayat (1) Pemerintah Desa/Kelurahan mengusulkan penetapan Desa/Kelurahan Budaya kepada Gubernur melalui Dinas Kebudayaan dengan melampirkan persyaratan sebagai berikut:

a. profil Desa/Kelurahan yang meliputi: 1) demografi desa/kelurahan; dan 2) potensi budaya yang meliputi adat dan tradisi, kesenian, bahasa, sastra, dan aksara kerajinan, kuliner dan pengobatan tradisional, penataan ruang dan warisan budaya; b. rencana program kegiatan; dan c. rekomendasi dari Satuan Kerja Perangkat Daerah Kabupaten/Kota yang memiliki tugas dan fungsi di bidang kebudayaan [1].

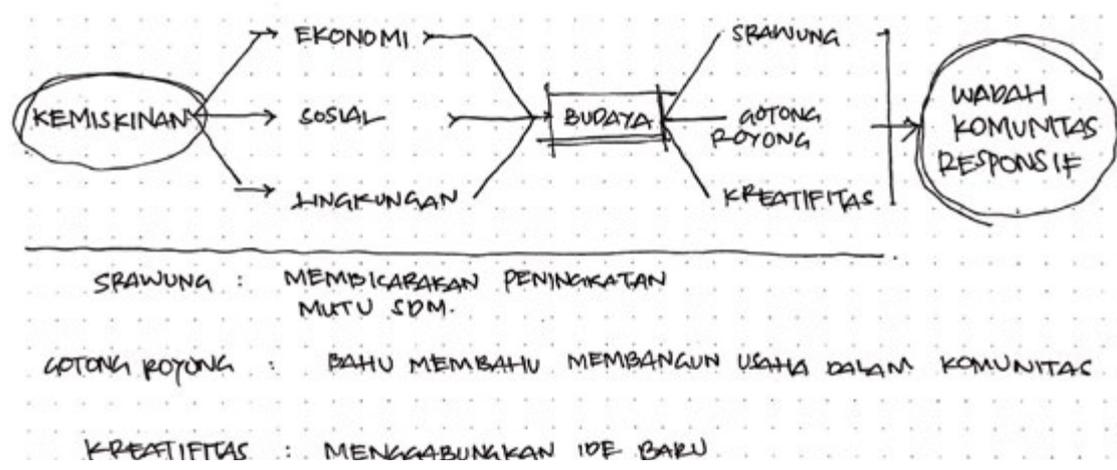
Keputusan Walikota Yogyakarta no.164 tahun 2019 tentang penetapan rintisan kelurahan budaya kota Yogyakarta 2019. Nama rintisan kelurahan budaya yaitu: Kotabaru, Semaki, Bausasran, Purbayan, Wirobrajan, Gedongkiwo, Cokrodiningratan, Prawirodirjan, Ngampilan, Keparakan, Purwokinanti, Pandeyan, Prenggan, Pringgokusuman, Warungboto, Tegalpanggung, Gunungketur, Baciro, Sorosutan, Patehan [2].



Gambar 1.3. Tingkat Kedudukan Aturan Pemerintah
sumber : analisis penulis 2020

¹ Pergub no.36 tahun 2014 pasal 3 ayat (1)

² Kepwal Yogyakarta no.164 tahun 2019



Gambar. 1. 4. Alur Pengentasan Kemiskinan sumber : Analisa Penulis (2020)

1.1. 4. Pengentasan kemiskinan melalui budaya

Beberapa program pengentasan kemiskinan yang dilakukan oleh tim Bappeda DIY antara lain adalah program pemberdayaan masyarakat melalui desa-desa budaya, dan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan secara terpadu oleh multi sektor.

Dilansir dari jogjaprov.go.id Ada 3 isu strategis yang disampaikan oleh Paku Alam X dalam menanggulangi kemiskinan. Salah satunya adalah penanggulangan kemiskinan dengan budaya. Selama ini, kita jarang menyadari bahwa ada satu hal yang melingkupi DIY, yaitu budaya. Selama ini belum banyak menerapkan budaya dalam penanggulangan kemiskinan, sehingga hal ini layak untuk diterapkan. DIY memiliki 4 nilai tambah yang tidak dimiliki oleh daerah lain yaitu, luas DIY, budaya dan kreatifitas, SDM

yang berkualitas, serta daerah kecil dengan potensi wisata budaya yang luar biasa. Keempat hal ini haruslah diterapkan secara optimal untuk menanggulangi kemiskinan yang ada [1].

Memperhatikan hal tersebut, maka pengasahan dalam mempertahankan bakat kebudayaan diperlukan untuk meningkatkan kualitas daya guna masyarakat. Hal ini dapat dimanfaatkan agar masyarakat turut mempromosikan budaya dan menghasilkan pendapatan dari usaha mempertahankan budaya tersebut dengan ikut berpartisipasi dalam menampilkan, memamerkan, atau menjual. Maka hal itu akan menurunkan prosentase tingkat kemiskinan di Kota Yogyakarta.

¹ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprov.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

+

1. 2. Latar Belakang Masalah

1. 2. 1. Memenuhi Kriteria PERGUB

Sesuai dengan penetapan Pergub DIY no 34 tahun 2014 maka agar dapat ditetapkan sebagai desa/kelurahan budaya, maka harus memenuhi kriteria [1].

Maka dalam hal ini, arsitektur berperan dalam kriteria nomor 5 yang dimana dapat mengemas keberlangsungan kriteria 1-4. Lantas dapat memenuhi klasifikasi desa/kelurahan sesuai dengan penetapan oleh Gubernur DIY dalam skala Tumbuh-Berkembang-Maju.

-  Kegiatan adat & tradisi secara rutin
-  Keragaman jenis kesenian, permainan tradisional, dan melaksanakan pagelaran secara berkesinambungan
-  Memiliki ruang ekspresi dalam pengembangan bahasa, sastra, dan aksara.
-  Keragaman jenis kerajinan, kuliner, dan pengobatan tradisional sebagai perputaran ekonomi
-  Penataan ruang, bangunan, dan lingkungan yang berkarakter khas lokal serta melestarikan warisan budaya.

¹ Peraturan Gubernur no 34 tahun 2014. Penetapan desa/kelurahan budaya

1. 2. 2. Pemerataan Fasilitas

Berlandaskan pada Rencana Strategis Dinas Kebudayaan Yogyakarta tahun 2017-2022 tentang kebutuhan pemerataan fasilitas dan kesempatan berkesenian. Dalam upaya untuk meningkatkan kegiatan kesenian kota Yogyakarta, beberapa kegiatan yang telah dilakukan diantaranya dalam bentuk [2] :

Memilih poin 1 dan 2 yang lebih menjurus kepada bidang pengembangan dan pembangunan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas yang diperlukan oleh desa rintisan budaya.

-  Penyediaan dan fasilitasi sarana prasarana kesenian dalam bentuk peralatan kesenian dan ruang-ruang berekspresi.
-  Pemberian kesempatan dan peningkatan berkesenian, diantaranya dilakukan dalam bentuk pelaksanaan even, pelatihan dan pengiriman misi seni budaya

² Rencana Strategis Dinas Kebudayaan Yogyakarta tahun 2017-2022 tentang kebutuhan pemerataan fasilitas dan kesempatan berkesenian



Gambar. 1.5. Kegiatan keseharian warga
Sumber : penulis (2019)

1. 2. 3. Peningkatan kualitas budaya masyarakat Wirobrajan

Pemilihan lokasi yang diambil berdasar pada kedekatan peneliti pada kawasan, yaitu kedekatan historis dan personal. Banyak mendengar tentang keluhan kesah yang didapat karena adanya kedekatan tersebut. Beberapa diantaranya tentang belum siapnya kondisi lingkungan yang mendukung tentang pemahaman masyarakat akan desa rintisan budaya. Begitu pula rancangan baru akan dimulai tahun 2020 tentang pemahan kawasan sadar pariwisata di kawasan patangpuluhan.

Dilansir dari patangpuluhankel.jogjakota.go.id Kelurahan Patangpuluhan tergolong Kelurahan yang memiliki kekuatan seni dan budaya "Patangpuluhan memiliki sejarah kesenian yang kuat, karena itu kesenian dan

budaya menjadi program prioritas," terang Lurah Patangpuluhan, Sigit Harto Budiyo. Selain itu pula kawasan Wirobrajan bersinggungan dengan struktur alami kota, sungai Winongo [1].

Dalam perencanaannya dilansir dari patangpuluhankel.jogjakota.go.id Kelurahan Patangpuluhan, Kecamatan Wirobrajan, Kota Yogyakarta akan mendorong lahirnya destinasi wisata baru. Di tahun 2020, selain akan dimulainya penataan obyek wisata Grojogan Kali Winongo, di Kelurahan Patangpuluhan juga akan dikembangkan wisata kampung [2].

¹ Adminppkel. (2020) Kembangkan Wisata Kampung. Retrived March 12, 2020 from <https://patangpuluhankel.jogjakota.go.id/detail/index/9510>

² Ibid

+

1. 2. 4. Peningkatan Fasilitas Komunitas Bantaran Sungai Winongo

Winongo sudah memiliki beberapa pemerhati selayaknya FKWA (Forum Komunikasi Winongo Asri) yang mencoba mengarahkan masyarakat untuk peduli terhadap sumber daya alam. Beberapa diantara programnya yaitu taman Pelibatan masyarakat dalam penataan Sungai Winongo dilakukan melalui koordinasi masyarakat yang ada disebelah barat dan timur sungai.

Program-program yang dijalankanpun bersifat spasial dan aspasial disepanjang sungai, sehingga organisasi FKWA dapat memberikan banyak pelajaran bagi para perencana. Pemeliharaan Sungai Winongo oleh FKWA dapat dijadikan sebagai best practice karena pendekatannya yang persuasif dan humanis. Organisasi FKWA membuktikan bahwa penataan ruang dapat dilakukan oleh masyarakat, dari masyarakat dan untuk masyarakat yang menghuni pinggran sungai.



Gambar. 1. 6. taman tepi sungai oleh FKWA
oleh : penulis 2019

³ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

1. 3. Latar Belakang Tema

1. 3. 1. Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu paham atau aliran yang berkembang pada masa Post Modern yaitu sekitar tahun 1960-an. Era post modern lahir akibat adanya proses dan tuntutan dari para arsitek dan masyarakat yang telah jenuh dengan bentuk-bentuk monoton oleh langgam arsitektur di era modern. Gaya/ langgam arsitektur di era post modern memiliki 6 jenis aliran yang salah satunya merupakan Neo Vernakular [1].

Arsitektur neo vernakular adalah bentuk penerapan rancangan dalam merespon bahasa baik ekonomi, sosial, lingkungan, dan budaya di lingkungan sekitar. Rancangan dengan konsep tersebut guna memepertahankan komunikasi bahasa lokal yang tersirat dan direinterpretasikan kedalam rancang bangunan. Selain itu stylistik dalam neo-vernakular yang berevolusi dari budaya dan kualitas dari era kontemporer dan praktik tradisional vernakular dapat dianggap cukup ideal [2] untuk menjadi rancangan Cultural Hub.

Tema Arsitektur Neo – Vernakular merupakan sebuah konsep arsitektural yang berprinsip pada kaidah – kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam dan lingkungan masyarakat. Dengan perenungan ini memudahkan arsitek untuk merancang suatu karya arsitektural yang menggambarkan suatu bahasa budaya dalam sebuah bangunan.

Dengan demikian teori ini dapat diimplementasikan jika digunakan dalam merancang bangunan – bangunan yang menganut unsur kebudayaan seperti pusat kebudayaan dan pusat kemasyarakatan. Oleh karena itu diambil tema Arsitektur Neo – Vernakular sebagai acuan Cultural Hub. Penerapan tema ke dalam objek rancangan ini diharapkan dapat memenuhi kriteria no.5 pada Pergub DIY no.34 thn 2014.

¹ Prajyani, R. (2017) PAHAM ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR DI ERA POST MODERN

² Vyas, A. (2017) Dveloping Neo-Vernacular Hpusing In Indore

+

1. 4. Rumusan Masalah



Gambar 1. 7. Peta Permasalahan sumber (penulis 2020)

Secara umum rancangan dalam permasalahan ini tentang bagaimana merancang Cultural Hub Wirobrajan, dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Secara khusus rancangan ini lebih membahas persoalan mikro berlatar belakang analisis arsitektural, yaitu:

a. Bagaimana merancang tata massa dan layout ruang Cultural Hub sesuai

keberhasilan visibilitas sebagai community center.

b. Bagaimana merancang selubung dan massa bangunan dengan pertimbangan prinsip desain Arsitektur Neo-Vernakular.

c. Bagaimana merancang kenyamanan ruang dalam merespon iklim lokal lingkungan.

Tujuan

Merancang Cultural Hub dengan tipologi community center di kawasan Wirobrajan guna menunjang kebutuhan dan kesiapan warga dalam menjalankan kegiatan dan pemanfaatan pelestarian budaya sebagai sarana pelatihan dan peningkatan mutu kualitas sosial. Pendekatan dilakukan dengan mengajak aktor yaitu warga, penjual, budayawan dan seniman dengan mempertimbangkan ide dan inovasi untuk menciptakan ruang publik dengan arsitektur neo vernakular.

Sasaran

- a. Dapat merancang tata massa dan layout ruang bangunan community center menjadi simpul budaya sesuai dengan visibilitas konektivitas.
- b. Dapat merancang ruang selubung dan massa bangunan dengan pertimbangan prinsip desain Arsitektur Neo-Vernakular.
- c. Merancang kenyamanan bangunan dengan merespon lingkungan alami dalam desain Arsitektur Neo-Vernakular.

Secara kompleksitas, permasalahan desain dibagi menjadi empat tingkatan; urban,

arsitektural, interior dan produk (Lawson, 1981)¹. Dalam proyek akhir sarjana ini hanya mencoba menyelesaikan permasalahan dalam batas arsitektural (building).

Menurut Bryan Lawson (1981) ² masalah desain seringkali bersifat multidimensi dan sangat interaktif. Sangat jarang bagian dari benda yang dirancang hanya berfungsi untuk satu keperluan tertentu. Berdasarkan pendekatan yang telah dijelaskan bahwa Arsitektur Neo-Vernakular, memaksimalkan hubungan langsung, hubungan abstrak, hubungan lansekap, hubungan kontemporer dan hubungan masa depan menjadi pokok pembahasan yang diselesaikan dalam proyek akhir sarjana ini.

¹ Lawson, B. (1981). How designers think. *Design Studies* (Vol. 2). [https://doi.org/10.1016/0142694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142694X(81)90033-8)

+



Gambar. 1. 8. Diagram Masalah Lawson
source : Lawson (1980), grafis Agustian B

Diagram Masalah

Dalam pembatasan masalah perancang juga megacu pada pemetaan yang rumuskan Lawson seperti yang terlihat pada gambar yang membagi kendala menjadi empat jangkauan; radikal, parktikal, formal dan simbolik dimana setiap kelompok permasalahan datang dari sisi internal (arsitektural) dan eksternal (nonarsitektural).

Sementara desainer, klien, pengguna dan legislator sebagai contrainers generator. Tentunya desainer disini (arsitek) memiliki peran paling rumit bagaimana ia menyelesaikan permasalahan diatas sekaligus dalam satu rancangan yang komprehensif [1].

Batasan yang diambil meliputi bagaimana rancangan kelak tidak memenuhi segala indikator dan keinginan yang disampaikan. Pilihan-pilihan diambil guna memaksimalkan kebutuhan premier dan karena adanya respon terhadap konteks site. Namun aturan pemerintah tetap berlaku dan menjadi batasan praktikal yang harus dipenuhi agar terjaganya ekosistem lingkungan.

¹ Lawson, B. (1981). How designers think. Design Studies (Vol. 2).[https://doi.org/10.1016/0142694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142694X(81)90033-8)

1. 5. Batasan Masalah

Di dalam Proyek Akhir Sarjana ini batasan perancangan yang diterapkan adalah aspek arsitektural saja, ada empat permasalahan yang akan dikaji dan diselesaikan yaitu:

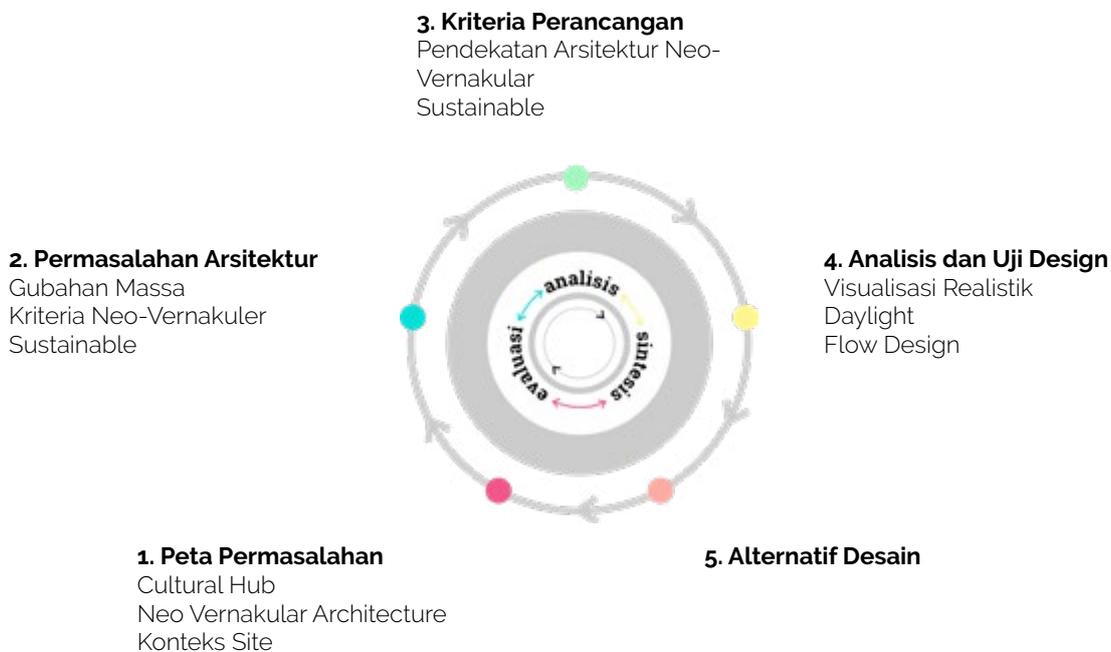
1. Tipologi bangunan Community Center atau pusat keamasyarakatan adalah fasilitas publik yang menyediakan tempat berkumpul baik didalam maupun luar ruangan untuk menukung kegiatan masyarakat. Batasan terkait tipologi dan fasilitas ini berdasar pada jangkauan penggunaan dalam skala kecamatan Wirobrajan, Kota Yogyakarta.
2. Fungsi bangunan pusat kemasyarakatan difokuskan pada pelatihan dan pengembangan kebudayaan. Maka dari itu fungsi bangunan menjadi simpul budaya dalam skala kecamatan. Batasan fungsi ruang menjadikan kegiatan berupa pelatihan, pementasan, komersil, kepengurusan.
3. Tema yang diambil dalam perancangan yakni Arsitektur Neo Vernakular, dalam hal ini yang dimaksud adalah pengembangan bangunan dengan menyerap identitas lokal baik bangunan maupun sosial dan pertimbangan langgam arsitektur jawa. Batasan dalam merespon hal tersebut adalah dengan menggunakan seluruh kriteria bangunan Arsitektur Neo-Vernakular, 50% penyerapan konsep arsitektur tradisional jawa dan pertimbangan kenyamanan ruang.
4. Batasan terkait konteks site yaitu keadaan bentang alam dan regulasi setempat dimana rancangan Cultural Hub akan dibangun. Di dalam proyek akhir sarjana ini site terpilih adalah kelurahan Wirobrajan, kecamatan Wirobrajan, kota Yogyakarta.

+

1. 6. Pemecahan Masalah

Arsitek tidak dapat menyelesaikan persoalan perancangan seorang diri, ada banyak pihak yang terlibat dalam suatu proses perancangan arsitektur. Di dalam (Lawson, 2005) disebutkan beberapa stakeholder yang ikut terlibat dalam proses tersebut, diantaranya arsitek, klien, pengguna dan pemerintah (selaku pihak yang membuat peraturan / regulasi). Di dalam tahapan perancangan akan ada proses yang rumit dalam menemukan solusi. Diagram ilustrasi dibawah ini menunjukkan alur proses merancang yang berupa loop / proses yang berulang dalam menemukan solusi desain¹².

Proses perancangan dimulai dengan kajian referensi jurnal dan buku mengenai fungsi bangunan Community dan Cultural Center untuk mendapatkan gambaran awal mengenai standar ruang dan performa yang diinginkan. Setelah mengkaji fungsi bangunan tahapan selanjutnya adalah kajian mengenai tema perancangan, dalam kasus ini Arsitektur Neo-Vernakular yang menjadi tema perancangan. Mengikuti prinsip dasar arsitektur Post-Modern dan kriteria Neo-Vernakular. Maka dengan adanya slubung dari tema perancangan adalah Post-Modern, maka akan digunakan metode Both and Hybrid.



¹ Lawson, B. (1981). How designers think. Design Studies (Vol. 2).
[https://doi.org/10.1016/0142694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142694X(81)90033-8)

² Widiyanto, B. (2018) Longterm Agedcare with Resilience Architecture

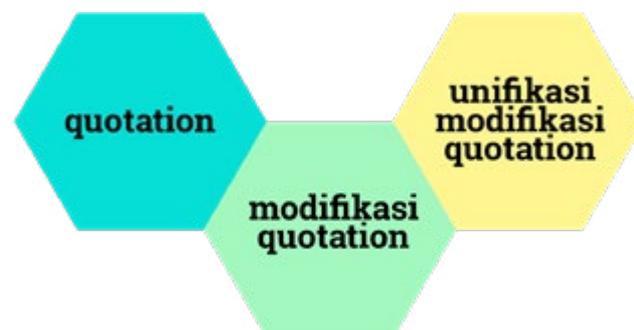
Gambar. 1. 9. Proses Analisa
sumber (penulis 2020)

Metode

Tahap perancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya Wirobrajan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang tersusun secara sistematis (programatik). Tahapan terbagi menjadi dua yakni perencanaan dan perancangan yang disesuaikan dengan ideologi dari pendekatan arsitektur neo-vernakular. Perencanaan menekankan pada tahapan gagasan ide, pengumpulan data (secara primer dan sekunder) dan proses analisis yang kemudian dilanjutkan pada tahapan perancangan berupa konsep dan pra-rancang. Pendekatan perancangan yang digunakan adalah arsitektur neo-vernakular (proses mengkinikan arsitektur vernakular dari beberapa elemen pembentuknya secara fisik, non-fisik dan transformative).

Hibridasi

Proses pendekatan arsitektur neo-vernakular menggunakan proses hibridisasi atau hybrid style dari Robert Venturi untuk mengkinikan/mentransformasikan elemen fisik dan non-fisik arsitektur lokal dan jawa dengan tahapan yang terbagi dalam tiga tahap besar yakni quotation/elektik, modifikasi dan unifikasi. Tahap elektik/quotation masuk dalam tahap awal analisis karena menjabarkan elemen-elemen perancangan yang berpengaruh ke tahapan berikutnya (modifikasi dan unifikasi). Tahap modifikasi dan unifikasi masuk ke dalam proses analisis setiap elemen perancangan yang meliputi fungsi, tapak, bentuk, estetika dan sistem bangunan (struktur dan utilitas) hingga menghasilkan pra-rancangan.



¹ Jencks, Charles. _____. New Paradigma Architecture. ____.

² Jencks, Charles. 1978. Hybrid Language. ____.

+

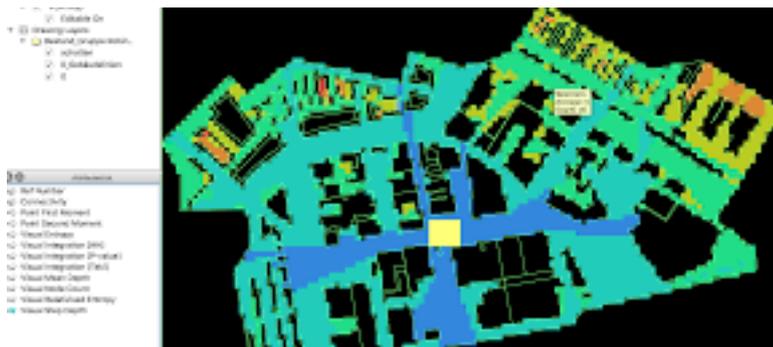
1. 7. Uji Desain

1. Visual Graph

Depth Map X

depthmapX adalah platform perangkat lunak multi-platform untuk melakukan serangkaian analisis jaringan spasial yang dirancang untuk memahami proses sosial dalam lingkungan binaan. Bekerja di berbagai skala dari bangunan melalui kota kecil hingga seluruh kota atau negara bagian. Pada setiap skala, tujuan dari perangkat lunak ini adalah untuk menghasilkan peta elemen ruang terbuka, menghubungkannya melalui beberapa hubungan (misalnya, intervisibilitas atau tumpang tindih) dan kemudian melakukan analisis grafik dari jaringan yang dihasilkan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan variabel yang mungkin memiliki signifikansi sosial atau pengalaman.

Maka yang akan diujikan menggunakan software ini adalah siteplan guna mengetahui seberapa **keberhasilan visibilitas** dari tiap sisi lingkungan. Menggunakan grid 0,600 sesuai pergerakan manusia dari semua sisi, maka akan ditemukan visibilitasnya. Parameter keberhasilan bila sesuai dengan peletakan jenis tata masa dari community center.



Gambar. 1.11. Contoh Grafik Visibilitas
sumber (Visual Graph 2020)

2. Serial Vision

Manual Fragment Analysis

Serial Vision merupakan suatu pengujian Secara visual yang bisa diterapkan dalam suatu pengamatan kota (Cullen,1961). Didalam bukunya *The Concise Townscape* Gordon mengemukakan bahwa seri pemandangan, atau gambaran – gambaran visual yang ditangkap oleh pengamat yang terjadi saat berjalan dari suatu tempat ke tempat yang lain pada suatu kawasan, rekaman pandangan tersebut menjadi potongan – potongan (fragmentasi) gambar yang bertahap dan membentuk suatu rekaman gambar kawasan. Serial vision merupakan suatu media dalam menyusun sequence, yang dalam hal ini sequence merupakan tata urutan yang tersusun dan berlanjut (continue) antara lingkungan satu dengan yang lainnya.

Perancangan akan diuji dengan membandingkan rancangan dan lingkungan sekitar berdasar sequence tiap fragemen yang diambil. Parameter kesesuaian apa bila sudah memasukan tiap elemen tersebut, dilakukan dengan checklist.

2. Physical Comfort

Luminare Analysis

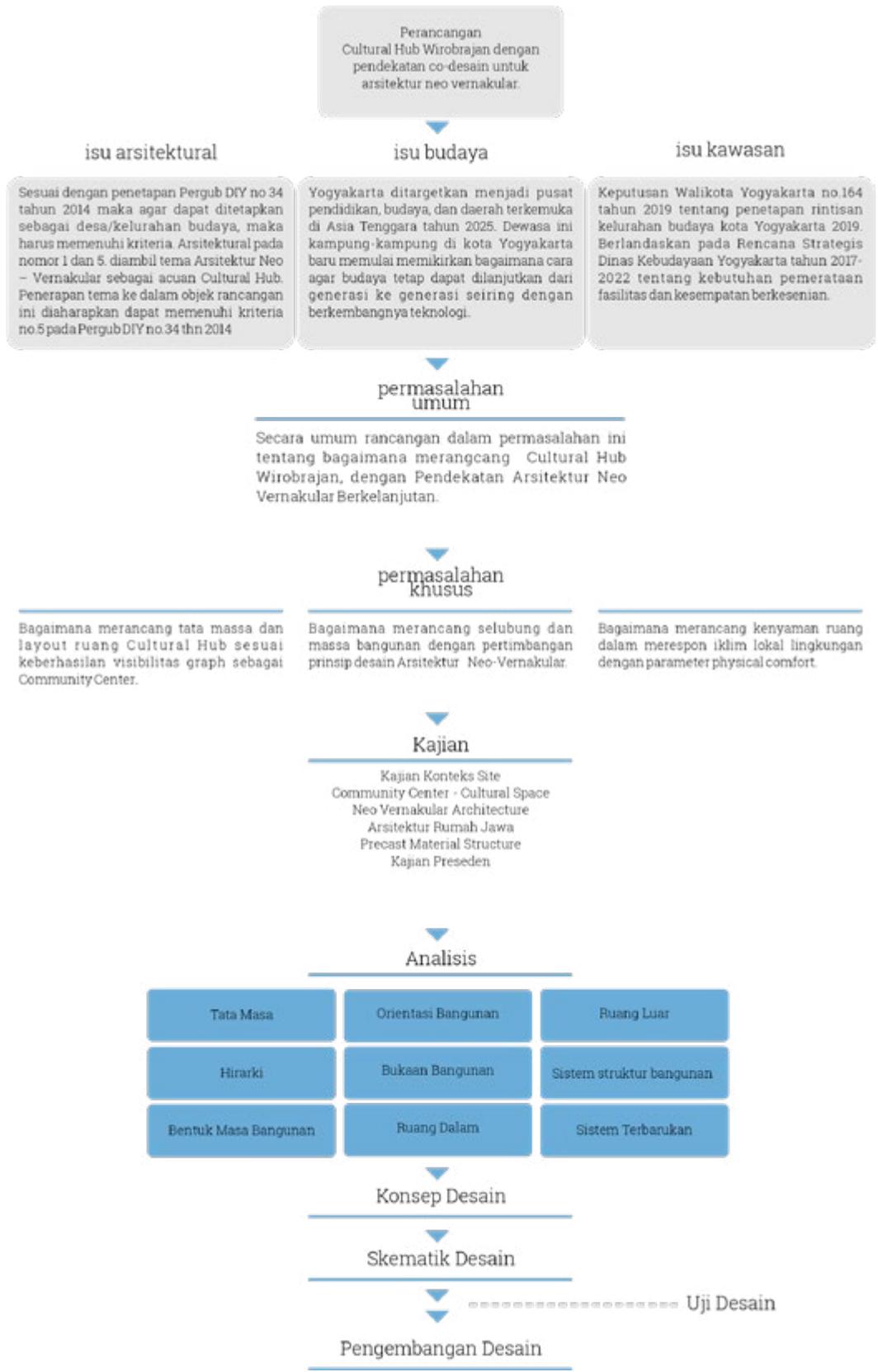
Menggunakan aplikasi ENSCAPE dan pengaturan Lat/Long sesuai dengan iklim indonesia maka dapat ditemukan seberapa besar cahaya yang masuk ke dalam bangunan. Mulai dari Luminance yang mempengaruhi bangunan dan Illuminance yang cahayanya masuk kedalam bangunan. Lux akan diukur sesuai standart kenyamanan fisik bagi kesehatan manusia.

Parameter yang digunakan menggunakan tabel standart kenyamanan ruang berdasar Lux ruang kerja dan latihan, dengan angka 150-1000 lux.

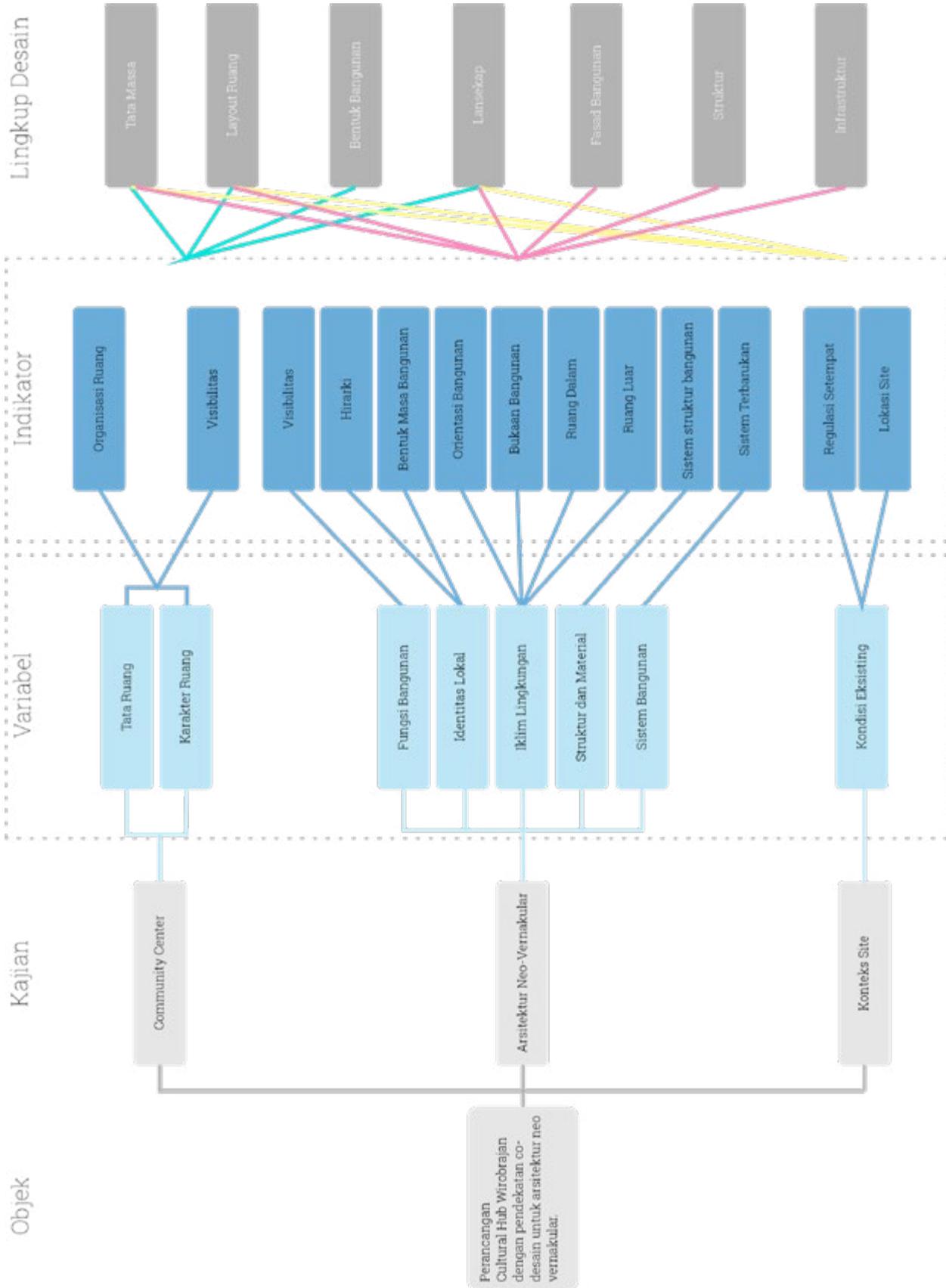


Gambar. 1.12. Contoh Uji Lux
sumber (Penulis 2020)

+



Gambar. 1.13. Kerangka Berfikir
source : (penulis 2020)



Gambar. 1.14. .Peta Pemecahan Permasalahan sumber (penulis 2020)

+

Kebaruan

Dalam perancangan karya tugas akhir ini mempertimbangkan kebaruan dari rancangan yang sudah ada sebelumnya. Di Indonesia, khususnya Indonesia, ditemukan beberapa karya yang serupa dalam beberapa hal, semacam tipologi bangunan, tipologi fungsi, dan tema perancangan. Dalam pengerjaannya maka diperhatikan perbedaan dan kesamaannya, agar dapat mengembangkan karya menjadi sesuatu yang baru dan mengikuti perkembangan zaman yang ada.

Berikut beberapa karya yang ada untuk menjadi bahan pertimbangan.

- Re-Coding Urban Kampong, Satria A P (2018). Universitas Islam Indonesia
- Sanggar Pengembangan Budaya Ayamaru, Weldus Nau (2013). Jurnal
- Pusat Fasilitas Wisata Tamblingan, VEra Muslikha (2014). Jurnal

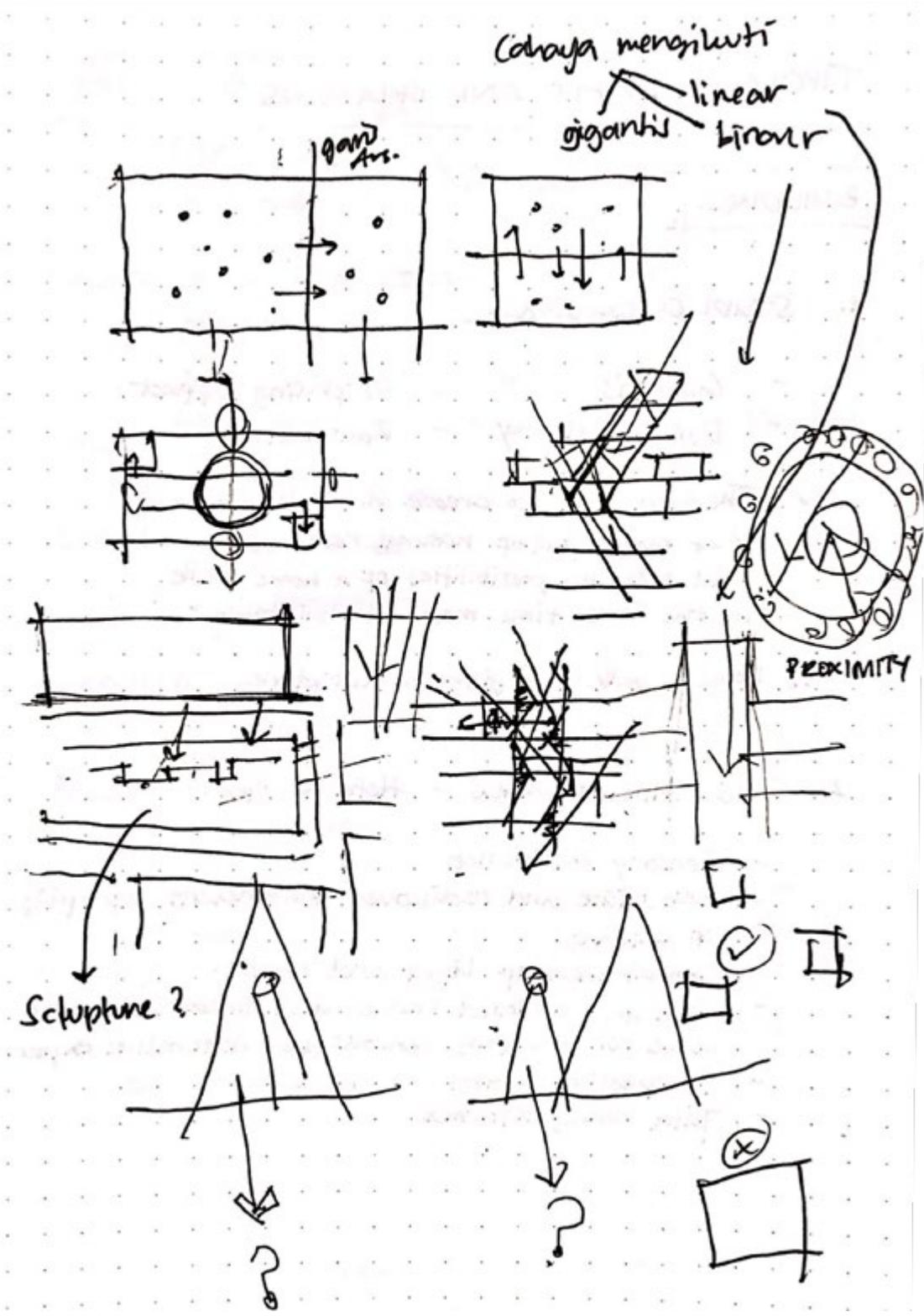
Gagasan menjadi poin penting, maka hasil riset masih bisa dikembangkan dengan ragam pendekatan lainnya.

Hipotesa

Proses perancangan dalam pengerjaan program akhir ini sudah dibatasi rancangannya dalam beberapa hal seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Maksud dari tugas akhir ini untuk mengaplikasikan metode lokalitas sebagai unsur pendukung bangunan komunal dan pemerintahan, Membaca bahasa dan kebiasaan masyarakat menjadi pendekatan yang sudah seharusnya dilakukan untuk mensupport tipologi bangunan komunal.

Proses yang dihasilkan berupa pemahaman-pemahaman terhadap pembacaan bahasa tingkah laku masyarakat sekitar. Hasil yang akan dihasilkan tidak menutup kemungkinan untuk mendapat intervensi di tiap prosesnya dan pengembangan pada hasil akhirnya. Hal ini dikarenakan perkembangan disuatu perkampungan yang organis.

+



Gambar. 2. 1. Sebuah Penelusuran sumber (Visual Graph 2020)

Penelusuran ke-pastian

Wirobrajan
Cultural Hub sebagai Community Center
Neo Vernakular Architecture
Arsitektur Rumah Jawa
Kajian Preseden

2.

+

2.1. Konteks Lokasi

2.1.1. Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki luas kurang lebih 32km² atau 1% dari luas wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota Yogyakarta terletak di daerah daratan lerang aliran Gunung Merapi dengan kemiringan lahan rata rata antara 0-2% dan berada pada ketinggian rata rata 114 meter dari permukaan air laut (BPS Kota Yogyakarta, 2017).

Padar dasarnya karena kasultanan Keraton Yogyakarta berada di pusat kota Yogyakarta, maka banyak budaya luhur

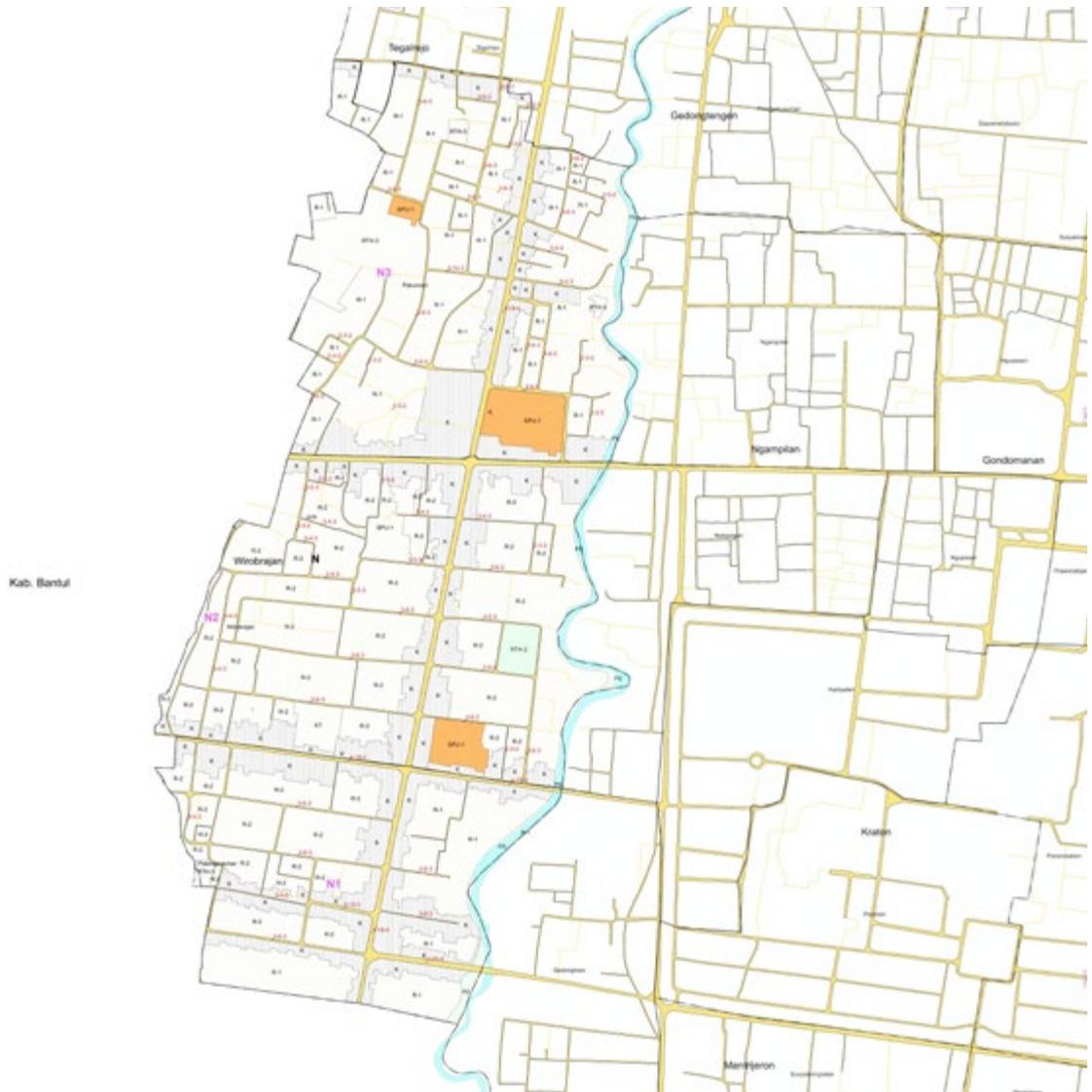
dari keraton membias pada kebiasaan masyarakat sekitar kasultanan. Oleh karenanya lokasi terpilih berada dibagian barat daerah teritori pemukiman kesultanan Yogyakarta. Kampung yang sebelumnya menjadi kampung brageda dan pengurus administrasi kerajaan, yaitu Wirobrajan. Namun dewasa ini budaya semakin berkembang dan bercampur, maka mempengaruhi kegiatan budaya sosial, ekonomi, dan lingkungan masyarakat.

2.1.2. Perkampungan Wirobrajan

Kecamatan Wirobrajan memiliki tiga kelurahan didalamnya yaitu Patangpuluhan, Wirobrajan, dan Pakuncen. Ke-tiga kelurahan tersebut merupakan bekas dari kampung brageda dan administrasi kesultanan Keraton Yogyakarta. Setelah beralih fungsi, kelurahan-kelurahan tersebut mulai dimukim oleh pengerajin wayang, batik, pendidikan, dan komersil dalam perkembangan jaman. Namun kegiatan pelestarian budaya mulai berkurang karena minim space dengan padatnya penduduk dan percampuran budaya yang semakin beragam.

Memperhatikan hal tersebut, maka perancangan dibuat agar fokus dalam mengembangkan desa rintisan budaya Wirobrajan lebih matang. Menciptakan space agar masyarakat dapat menumbuhkan kembali kegiatan berbudaya. Sementara untuk menelisik budaya tersebut, penulis mengkaji tipologi dari ruang organik dan rural dari pemukiman sekitar. Mulai dari pemukiman padat tepi sungai, sampai peukiman komersil tepi jalan. Kawasan terpilih difokuskan berada di Kelurahan Wirobrajan.

³ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>



Gambar. 2. 2. Peta RDTR Wirobrajan sumber (Visual Graph 2020)



Gambar. 2. 3. Kegiatan Budaya Wirobrajan
sumber (jogjapolitan.go.id 2020)

2.1.3. Kebudayaan Wirobrajan

Dilansir dari jogjakota.go.id Kecamatan Wirobrajan berhasil meraih predikat sebagai peserta terbaik dalam pelaksanaan Pawai Budaya 'Wayang Jogja Night Carnival' yang diselenggarakan pada Jum'at (7/10/2016).[1] Hal ini menandakan bahwa terdapat potensi pengembangan kebudayaan dalam bidang tari, seni, wayang, dan karawitan. Namun hal itu belum berjalan lurus dengan kondisi lingkungan yang belum terorganisir dengan baik. Contohnya yaitu tidak ada bangunan terpadu dari pemerintah bagi para penduduk agar dapat ikut terlibat dalam pelatihan maupun melancarkan kegiatan kesiaan dan kebudayaan.

Selain itu dilansir dari jogjapolitan.go.id Festival Seni dan Budaya Wirobrajan menampilkan lomba lagu perjuangan,

karnaval, lomba kreasi jaja tradisional, dan pentas seni tingkat RW se-kecamatan Wirobrajan Yogyakarta serta malam pentas seni dan malam penganugerahan penghargaan kepada para tokoh pejuang dan seniman.[2]. Dijelaskan kecamatan Wirobrajan banyak memiliki potensi seni dan budaya yang menjadi daya tarik wisata. Sebut saja Hadi Sukirno dengan produsen kerajinan kulit dengan produk utama wayang kulit untuk kebutuhan pentas dalang, koleksi maupun untuk hadiah atau souvenir. Gallery Hadi Sukirno juga menyediakan Wayang golek, wayang klithik dan souvenir, baik souvenir pernikahan dan perusahaan yang terbuat dari kulit dengan motif-motif wayang.

¹ Adminwarta (2016) Wirobrajan Terbaik, Danurejan Jadi Favorit. Retrived March 4, 2020 from <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/5108>

² Adminwarta (2019) Peringati Serangan Umum 1 Maret WARGA WIROBRAJAN GELAR FESTIVAL SENI DAN BUDAYA. Retrived March 4, 2020 <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/3206>

Dilansir dari jogjakota.go.id Kecamatan Wirobrajan juga banyak menyimpan potensi kesenian tari seperti Tari Topeng Ireng atau Topeng Edan, pedalangan, kethoprak, Liong Naga dan Barong Sai. Kecamatan yang berada di sisi barat kota Yogyakarta ini juga mempunyai banyak potensi wisata kuliner, belanja, dan fashion. [1]

Melalui pengamatan peneliti maka ditemukan jenis-jenis kesenian dan kebudayaan yang terdapat di Kecamatan Wirobrajan sebagai andalan utama dalam menggerakkan masyarakat dalam gerakan mempertahankan budaya dan sadar pariwisata, yaitu:

- Karawitan
- Pawai Budaya

- Wayang Tradisional
- Wayang Kontemporer
- Jajanan Tradisional

Maka kajian dalam keragaman budaya yang ada di Wirobrajan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis kebudayaan sesuai PERGUB no 34, yaitu :

Budaya Aksara dan Bahasa
Budaya Srawung dan Cakruk
Budaya Sandang dan Pangan
Budaya Seni dan Kriya
Budaya Ingon dan Kewan

Maka jenis budaya tersebut akan masuk dalam ragam kegiatan simpul budaya di dalam pusat komunitas Wirobrajan.

¹ Adminwarta (2019) Peringati Serangan Umum 1 Maret WARGA WIROBRAJAN GELAR FESTIVAL SENI DAN BUDAYA. Retrived March 4, 2020 <https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/3206>



Gambar. 2.4. Tepi Winongo sumber (Penulis 2020)

2.1.3. Sungai Winongo

Sungai Winongo adalah salah satu sungai di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sungai Winongo merupakan anak Sungai Opak dengan panjang 43.75 km yang mengalir melintasi Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta, dan Kabupaten Bantul. Pada kawasan perkotaan di bantaran Sungai Winongo penggunaan lahan yang dominan adalah pemukiman, perkantoran, fasilitas umum dan industri. Kondisi ini sangat bertentangan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2008 tentang Rencana Tata Ruang Nasional yang menyebutkan bahwa kawasan tepian sungai merupakan kawasan perlindungan setempat. Tingginya kepadatan bangunan dan kepadatan penduduk meningkatkan aktivitas pembangunan bangunan di pinggir Sungai Winongo.

Sungai Winongo ini menurut jumlah airnya merupakan jenis sungai periodik. Sungai periodik yaitu sungai yang pada waktu musim hujan airnya banyak sedangkan pada musim kemarau airnya sedikit. Sedangkan menurut Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 20 Tahun 2008

Tentang Baku Mutu Air di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, klasifikasi mutu air Sungai Winongo masuk dalam klasifikasi mutu air kelas tiga. Air kelas tiga adalah air yang peruntukannya dapat digunakan untuk pembudidayaan ikan air tawar, peternakan, air untuk mengairi pertanian, dan atau peruntukan lain yang mempersyaratkan mutu air yang sama dengan kegunaan tersebut.

Pengkajian mengenai sungai disini dikarenakan site yang bersinggungan langsung dengan sungai Winongo maka harus merespon aturan dan pola arus sungai yang kemudian akan dimanfaatkan sebagai salah satu fasilitas penunjang kebutuhan pusat komunitas. Sungai sebagai sumber alami rancangan akan direspon organik agar site dan sungai dapat memiliki keterkaitan fungsional. Respon ini dirancang dalam penataan amphitheater yang bersinggungan langsung dengan sungai dan memanfaatkan sungai sebagai latar belakang panggung.



2.1.3. Sempadan Sungai

Sempadan sungai atau floodplain terdapat di antara ekosistem sungai dan ekosistem daratan. Berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia No.32 Tahun 1990 tentang Pengelolaan Kawasan Lindung, sempadan sungai didefinisikan sebagai kawasan sepanjang kiri dan kanan sungai, termasuk sungai buatan/kanal/saluran irigasi primer, yang mempunyai manfaat penting untuk mempertahankan fungsi sungai.

Daerah sempadan mencakup daerah bantaran sungai yaitu bagian dari badan sungai yang hanya tergenang air pada musim hujan dan daerah sempadan yang berada di luar bantaran yaitu daerah yang menampung luapan air sungai di musim hujan dan memiliki kelembaban tanah yang lebih tinggi dibandingkan kelembaban tanah pada ekosistem daratan. Banjir di sempadan sungai pada musim hujan adalah peristiwa alamiah yang mempunyai fungsi ekologis penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan kesuburan tanah (Esty Poedjjoetami, 2008).

Menurut PP No.38 Tahun 2001 Pasal 9, garis sempadan pada sungai tidak bertanggung di dalam kawasan perkotaan yaitu:

(a) paling sedikit berjarak 10 meter dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang alur sungai dalam hal kedalaman sungai kurang dari atau sama dengan 3 meter; (b) paling sedikit berjarak 15 meter dari tepi kiri dan kanan paling sungai sepanjang alur sungai, dalam hal kedalaman sungai lebih dari 3 meter sampai dengan 20 meter; (c) paling sedikit berjarak 30 meter dari tepi kiri dan kanan paling sungai sepanjang alur sungai dalam hal kedalaman sungai lebih dari 20 meter.

Sungai WInongo memiliki kasus (a) dimana kedalaman kurang dari 3 meter saat kemarau, dan sempadan yang diatur adalah 3-5 meter. Maka direspon dengan rancangan flood plain yang dapat merespon aliran sungai saat banjir dimasa hujan. Fungsional rancangan pula nantinya akan fleksibel agar dapat beradaptasi dengan ekosistem sungai.

¹ Kurniawan, B. (2014). IDENTIFIKASI PEMANFAATAN KAWASAN BANTARAN SUNGAI DAYANANDI KOTAMOBAGU. Sabua Vol.6, No.3: 273 - 283

+

2. 2. Kajian Tipologi

2 . 2. 1. Community Center

(nurulhsna, n.d.) Komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang nyata dan terdiri dari individu-individu dengan berbagai peran dan berbagai latar belakang yang mempunyai satu tujuan tertentu (Hendro Puspito).

Dalam ilmu sosial, komunitas memiliki arti sebagai kelompok dari berbagai organisme yang melakukan kegiatan sosial karena memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Komunitas dibedakan menjadi 3 komponen, yaitu :

Berdasarkan lokasi/tempat, dalam komponen ini sebuah komunitas terbentuk karena adanya interaksi di Antara beberapa orang/kelompok yang tinggal di wilayah yang sama.

Berdasarkan minat, komunitas ini terbentuk karena adanya interaksi orang-orang karena adanya minat yang sama pada satu bidang tertentu. Misalnya komunitas musik, komunitas seni, komunitas pecinta alam, dan sebagainya. Berdasarkan komuni, komunitas ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan ide-ide tertentu yang menjadi landasan dari komunitas itu sendiri.

Dalam Penjelasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa Komunitas (Community) merupakan kelompok sosial yang nyata dan terdiri dari individu-individu dengan berbagai peran dan berbagai latar belakang yang mempunyai satu tujuan tertentu. Pusat memiliki arti Suatu bagian yang di khususkan, atau suatu tempat yang mewadahi suatu kegiatan tertentu, sehingga pusat komunitas merupakan tempat atau lokasi publik di mana anggota komunitas cenderung berkumpul untuk kegiatan kelompok, dukungan sosial, informasi publik, dan keperluan lainnya. Mereka kadang-kadang terbuka untuk seluruh masyarakat atau untuk kelompok khusus dalam masyarakat yang lebih besar.

Contoh pusat - pusat komunitas untuk kelompok khusus meliputi : pusat komunitas Islam, pusat komunitas Kristen, pusat komunitas Kebudayaan, karang taruna dan lain lain. Dengan kata lain, bangunan pusat komunitas juga dapat diartikan sebagai tempat di mana anggota komunitas dapat berkumpul untuk kegiatan sosial, pendidikan, dan budaya.

³ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjapro.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

Menurut Crow dan Allan (Wenger, 2002: 4), Pusat Komunitas dapat dibagi menjadi 3 komponen, yaitu:

1. **Berdasarkan lokasi tempat**, dalam komponen ini sebuah komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi di antara beberapa orang kelompok yang tinggal di wilayah yang sama.
2. **Berdasarkan minat**, komunitas dapat terbentuk karena adanya interaksi antara orang-orang yang memiliki minat yang sama pada satu bidang tertentu,
3. **Berdasarkan Komunitas**, komunitas ini adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan ide - ide tertentu yang menjadi landasan dari komunitas itu sendiri.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebuah Community Center pada dasarnya merupakan suatu bangunan atau kompleks bangunan yang berada di suatu tempat, yang menyatukan berbagai macam fungsi (Multy-Use) yang disesuaikan dengan karakter kawasan dan kebutuhan penduduk yang didalamnya dihuni berbagai kelompok masyarakat yang memiliki kesamaan kepentingan.

³ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

2.2.1.3 Tipologi Community Center

Community Center ada yang berfungsi sebagai wadah kegiatan sosial, sebagai wadah kegiatan keagamaan, serta sebagai wadah kegiatan hiburan, edukasi, dan olahraga.

2.2.1.4 Persyaratan Perencanaan dan Perancangan Community Center

Menurut buku The Architecture Handbook terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan Community Center, diantaranya **tapak dan lokasi, organisasi ruang, sirkulasi, dan aksesibilitas**.

Sebuah pusat komunitas, biasanya ditemukan di daerah pedesaan, desa atau kota, dan desa kota, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat. Pusat komunitas fungsi utamanya adalah menyediakan tempat atau area untuk berkumpul untuk acara sosial. Area tempat banyak pusat komunitas **harus antara 0,1 hektar hingga 0,4 hektar**. Dalam radius satu pusat komunitas akan ada 200 - 1.000 orang di daerah desa atau 1.000 - 3.000 orang di daerah. Jarak maksimum untuk **perjalanan pejalan kaki berjarak 400 meter atau sekitar 10 menit berjalan kaki**.

2.2.1.5 Isu Desain Community Ceter

Berdasar pada The Architecture Handbook, agar pusat-pusat komunitas dapat berjalan sesuai, **mereka harus terlihat menyediakan dan menyambut masyarakat dengan keberhasilan visibilitas**, mereka sering merupakan faktor kunci dalam strategi regenerasi area. Masalah desain utama adalah sebagai berikut.

a. Imaji

Bangunan tersebut harus ramah terhadap segala usia, dan memiliki dampak positif pada masyarakat. Meskipun keamanan adalah pertimbangan utama, lantas tidak harus dengan mengorbankan membuat bangunan tidak ramah, dan area pintu masuk yang terang dapat memberikan suasana yang sesuai.

b. Tapak dan Lokasi

Idealnya, pusat tersebut harus sedekat mungkin dengan jantung komunitas, di dekat fasilitas lain (toko, sekolah, perpustakaan), dan dapat diakses dengan transportasi umum. Memiliki ruang yang memadai untuk parkir dan memerlukan ruang eksternal tambahan untuk fasilitas warga setempat menjadi pertimbangan penting.

c. Organisasi Ruang

Gedung itu harus mudah dikelola oleh staf. Rute tata letak dan sirkulasi harus jelas, dan ruang penyimpanan yang luas diperlukan. Pertimbangkan kebisingan, jenis kegiatan, kemungkinan waktu kegiatan dan kelompok umur saat mencari fasilitas. Area penerimaan atau kantor di atau dekat pintu masuk akan membantu dalam pemantauan pengunjung dan menyediakan titik fokus untuk informasi dan organisasi.

d. Sirkulasi Ruang

Semua peluang harus diambil untuk meminimalkan koridor dan membuat ruang dapat digunakan untuk lebih dari satu fungsi. Sirkulasi ruang bangunan yang digandakan sebagai kafe / area pertemuan informal adalah solusi khas. Sirkulasi harus mudah dipantau dan memiliki permukaan yang kuat dan tahan pakai.

³ Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

e. Aksesibilitas

Bangunan ini harus memenuhi semua rentang usia, mulai dari anak-anak yang naik kereta bayi hingga orang dewasa penyandang cacat dan pengguna kursi roda. Jarak berjalan kaki dari daerah perumahan, penyediaan parkir penyandang cacat semua harus dipertimbangkan. Implikasi dari lokasi miring, perubahan level dan desain dengan lebih dari satu lantai perlu dipertimbangkan sejak awal.

f. Fleksibilitas

Desain bangunan harus memungkinkan penggunaan fleksibilitas, yang perlu dipertimbangkan baik dalam jangka pendek, dan dalam jangka panjang, karena kebutuhan akan berubah seiring waktu. Untuk perubahan jangka pendek, dinding atau partisi yang dapat dipindahkan memiliki beberapa cara aplikasi tetapi minus pada kinerja akustik yang buruk. Namun solusi desain yang memberikan fleksibilitas melalui perencanaan dan pengorganisasian lebih disukai. Untuk perubahan jangka panjang, desain yang dapat dengan mudah mengakomodasi reorganisasi internal melalui desain struktural awal yang sesuai dan merancang ruang untuk perluasan di masa depan diinginkan.

g. Dampak Lingkungan

Bangunan harus dirancang untuk energi rendah dan penggunaan air. Pertimbangan harus diberikan kepada sumber energi alternatif yang sesuai: misalnya, bentuk baru dari pasokan energi seperti pemanas air tenaga surya mungkin ekonomis. Pemanasan, penerangan dan sistem keamanan harus dikategorikan dengan kontrol yang sederhana, kuat, dan tahan-rusak untuk memudahkan penggunaan.

2. 2. 1. Cultural Hub

Cultural Hub adalah simpul kegiatan budaya di suatu wilayah sebagai tempat publik untuk pameran atau promosi seni dan budaya, terutama dari daerah atau orang tertentu. Hal itu dijelaskan berdasar kamus Oxford. Tujuan dari simpul budaya adalah untuk mempromosikan nilai-nilai budaya di antara komunitas masyarakat. Strukturnya didasarkan pada ruang yang luas di mana manifestasi budaya yang berbeda memperkaya dan menghidupkan kehidupan budaya penduduk setempat. (Decarli dan Christopher, 2012).

Berdasarkan fungsi-fungsi pada sebuah pusat kebudayaan, maka simpul kebudayaan mempunyai fasilitas sebagai berikut :

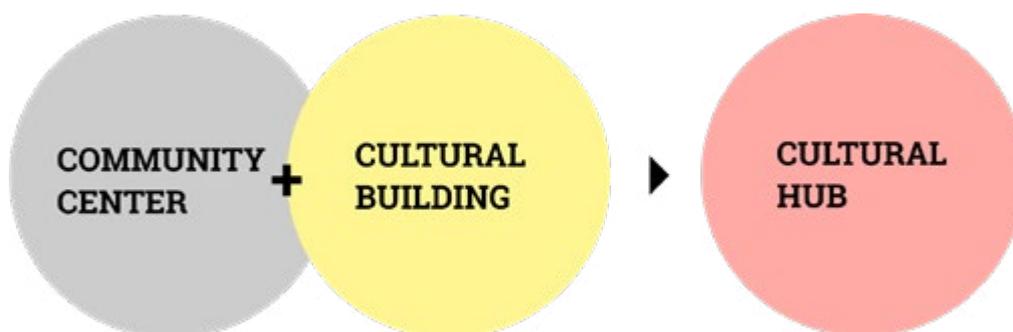
a. Kantor. Fasilitas ini sangat penting karena sebagai penunjang fungsi administratif. Fasilitas perkantoran mencatat semua data program kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk didalamnya data

properti yang tersedia, jumlah pengunjung dan sebagainya.

b. Galeri seni. Galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, bisa berupa galeri seni yang memamerkan karya berupa lukisan atau patung. Penataan benda yang akan dipamerkan pada galeri dikelompokkan berdasarkan kategori benda, seperti batik, kerajinan dan lukisan dll.

c. Ruang pertunjukan. Sebuah ruang Indoor maupun outdoor untuk pertunjukan yang digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari, atau drama. Ruang pertunjukan untuk tari, drama, dan musik dipertunjukan pada ruang pertunjukan indoor, sedangkan untuk pertunjukan wayang menggunakan pendopo. (Ramdini., Sarihati., Salayanti. 2015).

d. Ruang pelatihan. Sebuah ruang indoor maupun outdoor yang digunakan untuk berlatih para seniman maupun yang ingin memperdalam ilmunya tentang kesenian, kerajina, maupun makanan.



2. 2. 1. Community Center as Cultural Hub

Maka dengan latar belakang tipologi bangunan Community Center atau pusat kemasayarakatan, dengan mengikuti fungsi dan tujuan serta karakteristik bangunan. Karena adanya latar belakang kebudayaan pada rancangan bangunan dengan pertimbangan konteks dan peraturan pemerintah maka digabungkan dengan fungsional Culture Hub atau simpul kebudayaan dengan mengikuti arahan fungsi dan fasilitas yang ada.

Selain itu tipologi ruangan juga mempertimbangkan eksisting yang ada dengan mengikuti fungsional yang akan dipertahankan atau dihilangkan. Simpul budaya dalam lembaga pusat kemasayarakatan menghasilkan beberapa tipologi ruang yang dibutuhkan dalam hal ini, yaitu:

1. Ruang Premier, yaitu ruangan yang lebih diutamakan dalam perancangan dan akan menjadi fokus dalam penelitian dan uji desain.

a. Ruang Lobby

b. Ruang Latihan Indoor

c. Ruang Latihan Outdoor

d. Ruang Penyimpanan

e. Ruang Komersil

2. Ruang Sekunder, yaitu ruangan yang fungsionalnya mendukung kebutuhan ruang-ruang premier dengan skala yang lebih kecil.

a. Toilet

b. Musholla

c. Tempat Parkir

d. Ruang Penyimpanan

h. Ruang Infrastruktur

i. Lansekap

j. Ruang Informasi

k. Kantor Administratif

l. Kantor Marketing

Gambar. 2. 5. Diagram Tipologi Fungsi sumber (Penulis 2020)

+

2. 3. Kajian Tema

2 . 3. 1. Vernakular dan Neo Vernacular

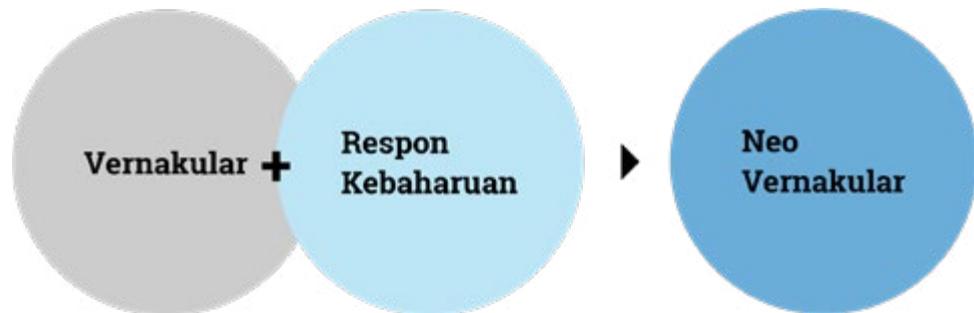
Adalah bahasa sehari-hari telah dipahami secara luas sebagai "bahasa arsitektural rakyat" dengan dialek etnis, regional, dan lokalnya: produk "non-ahli" (Oliver 2006). Kemunculan modernisme abad ke-20, penulis arsitektur lebih meyakini respons praktis terhadap pertimbangan praktis. Kemudian di anggap sebagai bangunan tradisional karena hubungan langsung antara bentuk dan fungsi yang mereka yakini mengendalikan 'desain'.

Arsitektur vernakular ditandai sebagai tempat penampungan fungsional bagi manusia, hewan, dan toko, 'dibangun untuk memenuhi kebutuhan', dibangun sesuai dengan ketersediaan dan kinerja bahan dan dibentuk sebagai respons terhadap kondisi lingkungan dan iklim (Oliver 2006; Al Sayyad 2004).

Arsitektur neo-vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern. Penerapannya menggunakan elemen-elemen fisik yang

diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (Leon Krier).

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi **neo-vernacular berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur neo-vernacular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang, environment)** dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.



Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi

arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (**tata letak denah, detail, struktur dan ornamen**)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, **tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.**
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru dalam **kebaharuan teknologi.**

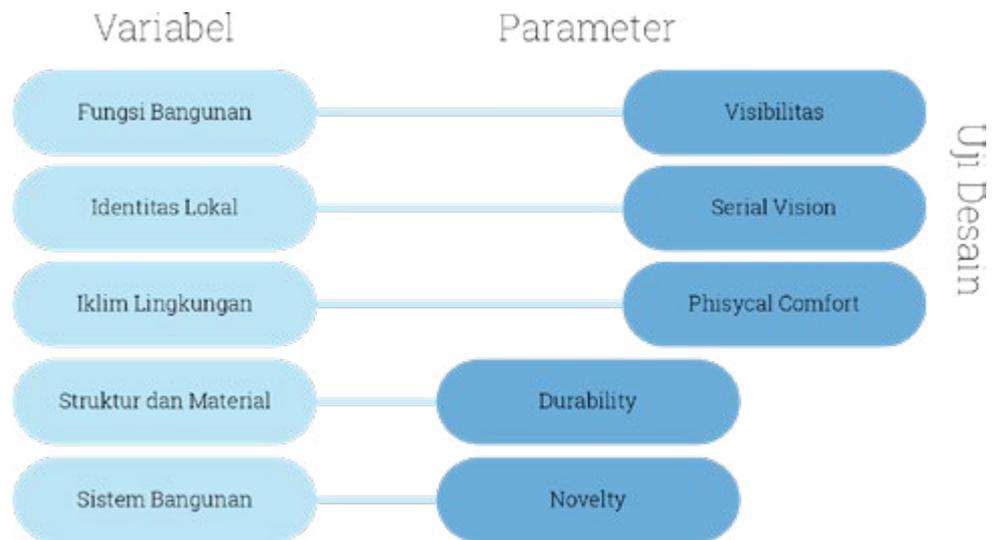
+



Gambar. 2. 7. Diagram Fariabel sumber (Penulis 2020)

Adapun beberapa **prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular** secara terperinci adalah sebagai berikut.

- 1. Hubungan Langsung**, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- 2. Hubungan Abstrak**, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- 3. Hubungan Lansekap**, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
- 4. Hubungan Kontemporer**, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
- 5. Hubungan Masa Depan**, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.



Gambar. 2.8. Diagram Variabel dan Parameter Uji Desain sumber (Penulis 2020)

2.2.1. Uji Desain

Penyesuaian parameter pada perancangan variable Arsitektur Neo Vernakular diambil dari prinsip desain dan perhitungan cara uji desain. Tapi dalam analisis selanjutnya uji desain pada perancangan akan dibatasi pada sebatas Fungsi Bangunan, Identitas Lokal, dan Iklim Lingkungan.

- Tata Masa bangunan sebagai tolok ukur keberhasilan fungsi bangunan sebagai community center yang memperhitungkan phsycosocial lingkungan.
- Serial Vison sebagai tolok ukur keberhasilan identitas lokal dengan memperhitungkan serial vision dari streetscape lingkungan.
- Physical Comfort sebagai tolok ukur keberhasilan kenyamanan ruang dalam merespon kenyamanan pencahayaan dan penghawaan.

2. 2. 1. Metode Analisis Hibridasi

Digunakan metode ini untuk menganalisa Arsitektur Neo-Vernakular. (Charles Jenks, 1978) mengatakan bahwa Hibridasi adalah sebuah metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik baru. Metode hibrid dilakukan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen dan unifikasi atau penggabungan. Tahapan metode Hibrid and both adalah sebagai berikut :

1. **Eklektik atau quotation**

Eklektik artinya menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen Arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Eklektik menjadikan Arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Asumsi dasar

penggunaan Arsitektur masa lalu adalah telah mapannya kode dan makna yang diterima dan dipahami oleh masyarakat. Di sisi lain, quotation adalah mencuplik elemen atau bagian dari suatu karya Arsitektur yang telah ada sebelumnya.

2. **Manipulasi dan modifikasi**

Elemen-elemen atau hasil quotation tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikan makna yang telah ada.

3. **Penggabungan (kombinasi**

atau unifikasi) Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan ordernya.

2.2.1. Arsitektur Rumah Jawa

Arsitektur tradisional Jawa Menurut (Tjahjono, 1983) adalah merujuk kepada bangunan rumah tinggal orang Jawa, ini merupakan bukti yang paling terlihat dari bentuk yang berbeda untuk setiap tingkatan sosial di masyarakat Jawa pada masa lalu. Beberapa karakter yang dapat dilihat dari rumah Jawa adalah:

- a. **Hirarki** - Linear / Oposisi Binair dari susunan masa bangunan dan aksesibilitas (pendopo-pringgitan-ndalem-senthong-gandhok)
- b. **Orientasi** bangunan yang mengarah ke utara – selatan mengikuti tatanan tradisional untuk merespon alam
- c. **Sumbu imajiner** utara – selatan yang selalu konsisten terhadap gubahan ruang.
- d. **Penggunaan jenis Atap**: panggang, pe, kampung, limasan, joglo, tajug.
- e. Adanya **ruang inti** atau pusat ruang
- f. **Gubahan** terusun dari bentuk dasar segi empat
- g. **Proporsi** horizontal menonjol

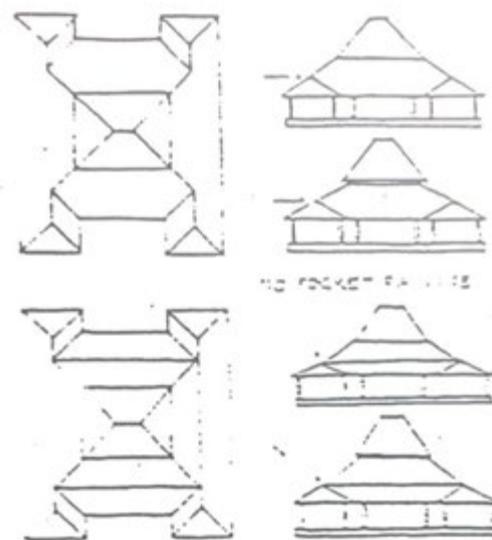
+

Transformasi arsitektur rumah jawa ke bangunan lain

Identitas budaya berevolusi menurut perkembangan zaman, karya seni merupakan salah satu contohnya, semakin berkembang hingga saat ini (Tjahjono, 1983). Di dalam bukunya disebutkan bahwa memberikan karakter arsitektur tradisional jawa kesempatan untuk berkembang akan dapat menyelesaikan persoalan mengenai bentuk fisik nya. Kemungkinan di masa mendatang arsitektur tradisional jawa tidak hanya dikenal dengan bentuk yang seragam saja namun juga dengan berbagai macam bentuk dan variasi dan tetap mempertahankan karakter jawa nya.

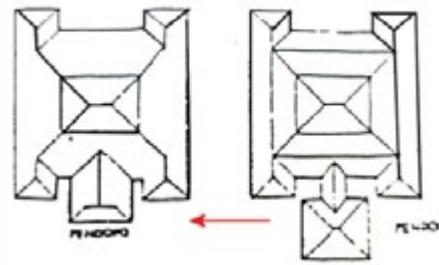
Ada beberapa design guideline yang disebutkan oleh (Tjahjono, 1983) untuk mentransformasikan karakter arsitektur rumah jawa ke dalam fungsi bangunan lain.

1. Untuk membuat rumah jawa secara lengkap tidak harus mengikuti aturan yang mengikat dalam skema rumah jawa. Tidak perlu membuat masa bangunan terpisah satu dengan yang lainnya jika lahan tidak memungkinkan.



Gambar. 2. 9. Transformasi Rumah Jawa
sumber (Tjahjono, 1983)

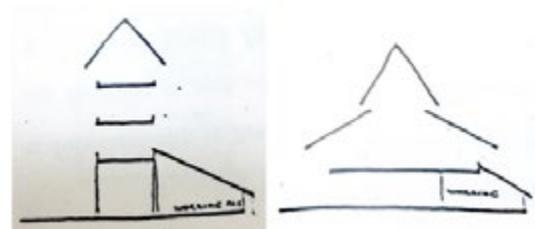
2. Pendopo merupakan bangunan terpisah dari rumah Jawa yang digunakan untuk bersosialisasi, menyambut tamu dan acara dapat disatukan dengan bangunan utama. Strategi ini digunakan ketika lahan terbatas, bentuk atap juga beradaptasi dengan bentuknya yang menyatu.



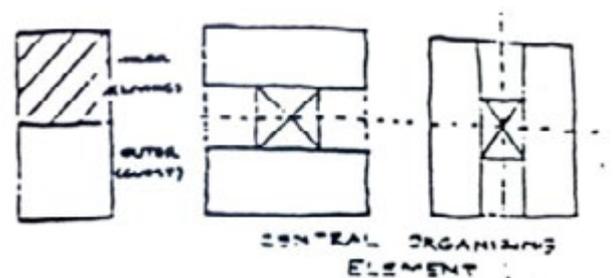
4. Setiap bagian rumah harus di definisikan dengan jelas, layout ruangan harus sesederhana mungkin. Pembatas ruang menggunakan partisi yang dapat dilalui udara untuk menyediakan sirkulasi udara yang baik. Partisi ini juga memungkinkan untuk fkeksibilitas layout ruangan.



5 Fungsi rumah Jawa dapat beradaptasi, tidak hanya untuk rumah tinggal saja. Sering dengan perkembangan, banyak yang memanfaatkan rumah juga menjdai tempat workshop, toko ataupun bengkel. Fungsi ini dapat di letakkan di bagian paling depan pada rumah Jawa.



6. Zonasi dan hirarki ruang utama mengikuti prinsip dualsime yaitu inner-outer, upper-lower, east-west, north-south, left-right. Ini akan menciptakan ruang yang mudah untuk dikenali atau familiar bagi orang Jawa.



Gambar. 2.9. Transformasi Rumah Jawa
sumber (Tjahjono, 1983)



Gambar. 2. 10. Preseden MVRDV Hutong sumber (Tjahjono, 1983)

2. 4. Kajian Preseden

2.4.1 MVRDV Hutong

Architects : MVRDV

Location : Beijing, Beijing, China

Design Team Winy Maas,

Client : Beijing Oriental Culture Assets

Operation Corp.,

Beijing Center for the Arts

Area : 3400.0 sqm

MVRDV telah mengambil sendiri untuk menata kembali Hutong Cina. Berfokus pada Xianyukou Hutong yang menonjol dan saat ini kosong di Beijing, praktik tersebut telah menetapkan masa depan dan membayangkan "hutong berikutnya" - yang merupakan "monumental, padat,

hijau, campuran dan individual" dan dapat dibangun secara bertahap.

Walau projek ini termasuk karya dalam desain urban infill, namun penyerapan intisari yang diambil adalah respon desainer dalam merespon repetisi bangunan yang mencirikan lokalitas perkampungan Hutong. Dalam memahami Arsitektur Vernakular, bisa diambil pelajaran bahwa menyerap lokalitas bangunan bisa dibalut dalam strategi desain selaras dalam bentuk namun kontras dalam penggunaan material dan fungsi. Desainer memahami betul bagaimana membuat tubrukan desain yang berbeda namun tetap kompatibel dalam merespon lingkungan



Gambar. 2. 11. Preseden Asakusa
sumber (Tjahjono, 1983)

2.4.2 Asakusa Building

Architects: Kengo Kuma & Associates

Area: 234.13 m²

Year: 2012

Kengo Kuma yang terkenal dengan ketekunan memahami arsitektur yang dapat merespon lokalitas sekitar tidak diragukan lagi. Dalam perancangannya Asakusa Culture and Tourism Center dapat dengan baik merespon bangunan khas kota Jepang dengan permainan material kayu dipadukan dengan material baja dan struktur terbaru lainnya. Hal ini dapat menjadi serapan pembelajaran bahwa memahami Arsitektur Neo-Vernakular tidak harus

mengikuti trend Post Modernisme yang merujuk pada bangunan bergaya Eropa dan penuh dengan unsur melawan modernitas. Merespon lokalitas bukan semata-mata meletakkan langsung secara persis dengan bangunan lokal sekitar, tapi lebih menyerap hal detail seperti contohnya penggunaan material yang dilakukan Kengo Kuma.

Pula respon terhadap lingkungan sekitar baik environmental maupun sosial.



Gambar. 2.12. Preseden Maternity
sumber (Tjahjono, 1983)

2.4.3 Maternity Waiting

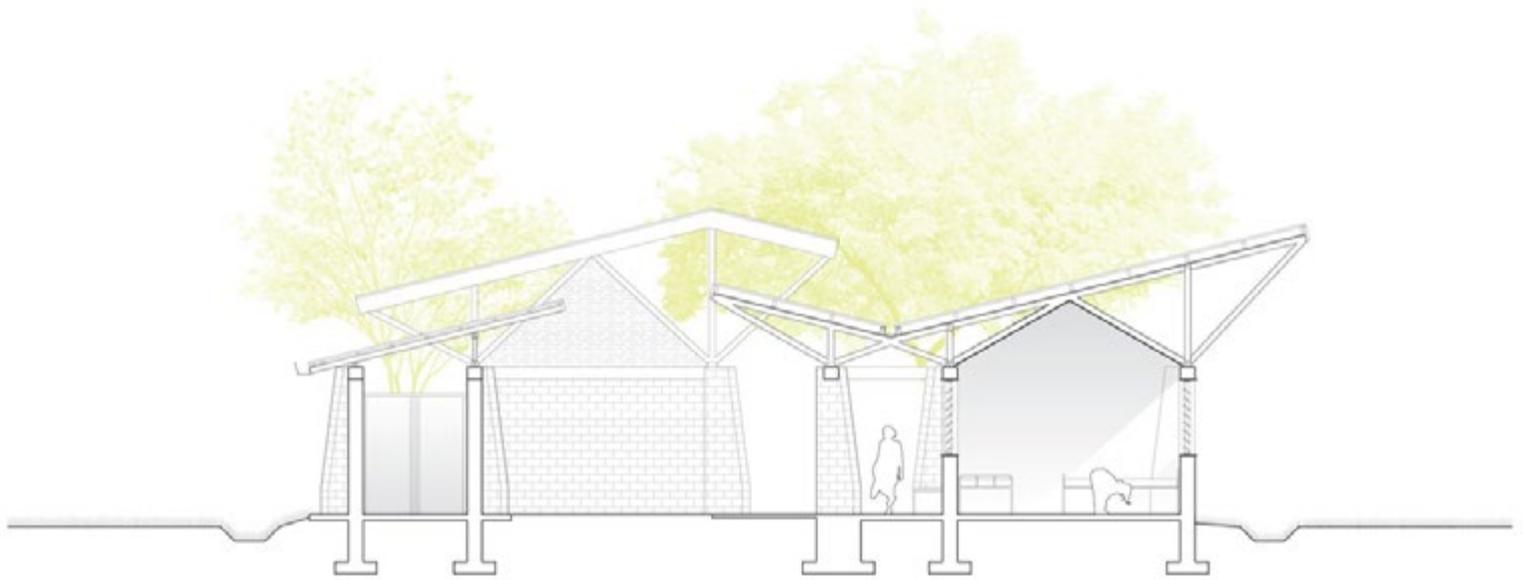
Architects: MASS Design Group

Area: 670.0 m²

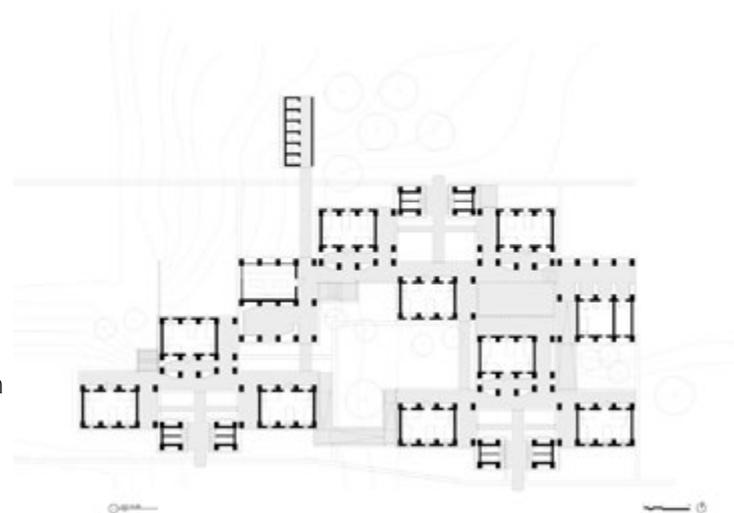
Year: 2015

Rumah tunggu ibu telah digunakan untuk meningkatkan akses ke profesional terlatih yang berlokasi berdekatan dengan pusat kesehatan. Fasilitas-fasilitas ini menyediakan ruang yang dipantau untuk ibu hamil mulai dari minggu ke tiga puluh enam sampai melahirkan.

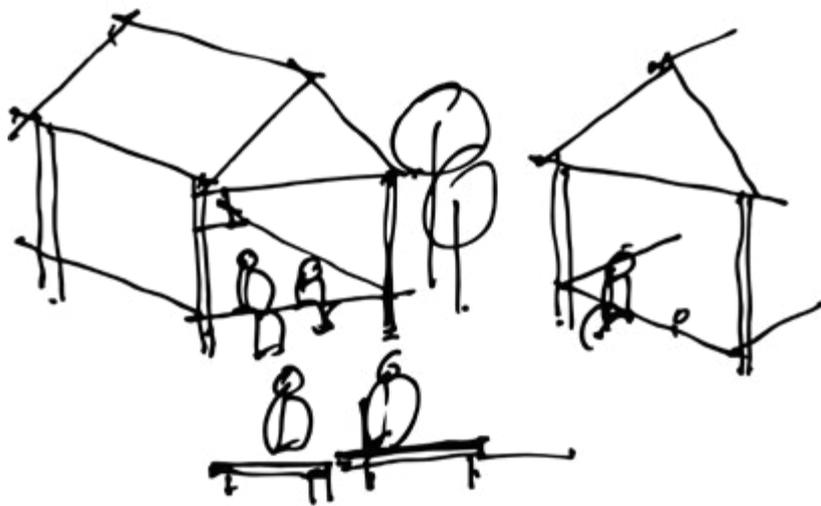
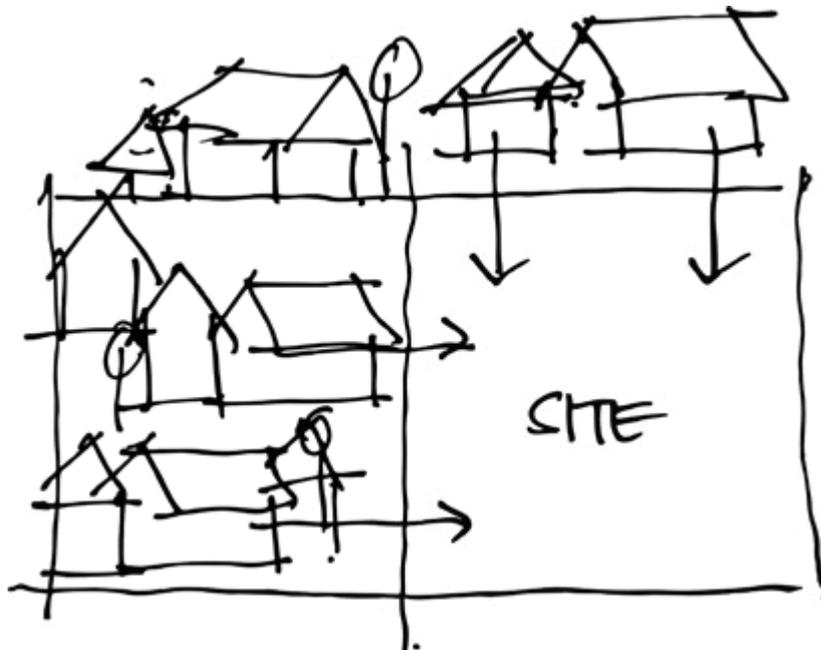
Desain baru memecah konsep blok tunggal prototipe yang ada menjadi serangkaian senyawa yang lebih kecil berkerumun di sekitar halaman kecil. Rencana ini meminjam petunjuk desain dari tata ruang vernakular desa-desa Malawi, di mana kompleks keluarga terdiri dari beberapa bangunan kecil yang menampung cabang-cabang dari keluarga dekat. Blok perumahan berukuran lebih kecil menciptakan komunitas yang mendorong berbagi pengetahuan antara ibu yang berpengalaman dan pertama kali.



Dioptimalkan untuk penerangan alami dan ventilasi alami, setiap unit tidur dirancang untuk mengurangi risiko penyebaran penyakit menular dan memberikan privasi dan kenyamanan. Dinding blok bumi terkompresi yang stabil menyerap sinar matahari di siang hari dan memancarkan panas selama malam yang lebih dingin. Dirancang di sekitar modul yang dapat direplikasi yang dibangun dari bahan-bahan yang bersumber secara lokal, prototipe baru ini lebih mudah diskal dan dapat beradaptasi dengan situs lain. Studi pasca hunian menunjukkan bahwa prototipe desa baru ini lebih nyaman dan terasa lebih aman bagi ibu hamil.



+



Gambar. 3. 1. Susunan Simpul Lokal
sumber (Tjahjono, 1983)

Menyusun Simpul Awal

Analisa Konteks Site
Analisa Tema Perancangan
Analisa Konsep dan Fungsi Bangunan
Analisa Pengguna Bangunan
Analisa Organisasi Ruang

3.

+

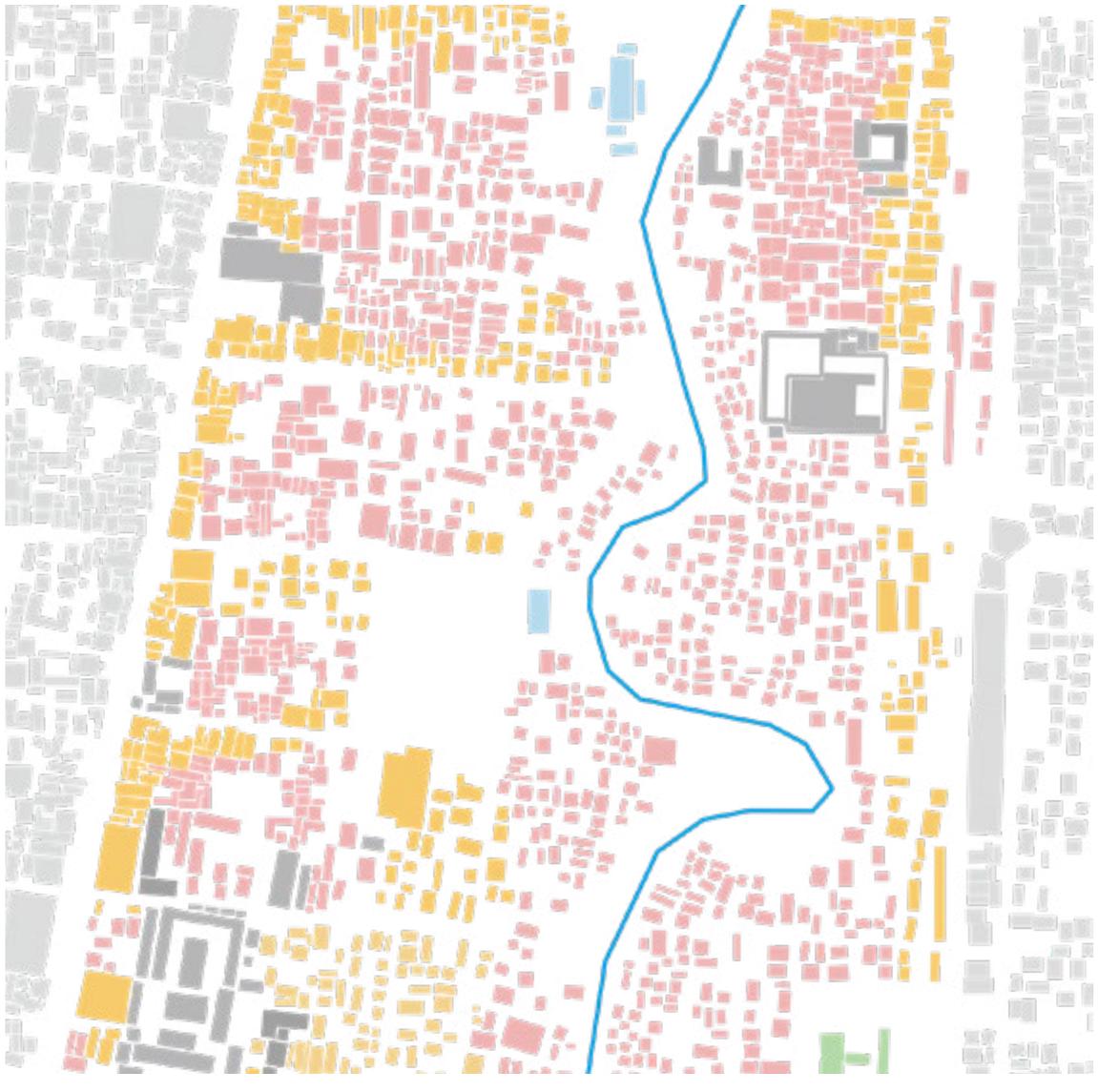
3.1. Analisis Site

Perancangan Cultural Hub berada di Jl. Werkudara - Jl. Kresno, Wirobrajan, Kecamatan Wirobrajan, Kota Yogyakarta. Dalam penjelasan latar belakang sudah dijabarkan bahwa terdapat kesempatan pengembangan potensi kesenian dan budaya pada Kecamatan Wirobrajan, maka dipilih lokasi perancangan yang berada diantara pemukiman warga, mengikuti fungsi bangunan sebagai pusat kemasyarakatan yang pada perancangan kali ini dibatasi sebagai pusat kegiatan kebudayaan masyarakat.

Wirobrajan terdapat di bagian barat lingkungan Keraton Yogyakarta, yang dimana sebelumnya perkampungan ini dihuni oleh para abdi dalem yang mengurus bidang administrasi dan kebudayaan. Terlebih lagi dengan adanya tentara keraton yaitu Brageda Patangpuluhan dan Wirobrojo, menambah identitas budaya pada

kecamatan ini. Mengikuti keputusan Perwal agar daerah ini menjadi desa rintisan budaya dan diharapkan dengan adanya Cultural Hub dapat menjadikan kecamatan Wirobrajan menjadi desa budaya dan meningkatkan aktivitas sosial dan ekonomi warga dalam menyambut hal tersebut.

Lokasi perancangan yang berada di pemukiman warga dan mengambil sebagian lahan kantor kelurahan Wirobrajan menjadi opsi sebagai bentuk pendekatan konektivitas ruang dengan warga, maka pendekatan arsitektur yang digunakan agar dapat menyesuaikan lingkungan dan lokalitas yaitu Arsitektur Neo-Vernakular Berkelanjutan. Ditambah lagi merespon keberadaan sosial warga yang memahi percampuran budaya dari tradisional-modern-post modern.



- Pemukiman menengah ke atas
- Pemukiman menengah ke bawah
- Bangunan Pendidikan
- Bangunan Pemerintahan

Gambar 3. 2. Diagram Fungsi Kawasan sumber (Penulis, 2020)

Berdasar rancangan tata ruang daerah Yogyakarta, lahan di daerah Wirobrajan banyak digunakan sebagai pemukiman dan komersil. Pada ilustrasi sebagian lahan dan site terpilih dapat dilihat bahwa konteks sekitar site terdapat banyak pemukiman warga mulai dari menengah hingga kebawah. Selain itu pula terdapat bangunan instansi pendidikan dan lahan pemerintahan daerah.



Gambar. 3. 3. Diagram Kelurahan Wirobrajan Timur
sumber (Penulis, 2020)

Gambar. 3. 4. Kondisi Lingkungan Wirobrajan
sumber (Penulis, 2020)

2.1.3. Lokasi Organik dan Rural

Lokasi diambil hanya sebagian wilayah wirobrajan, namun pengamatan aktifitas dilakukan pada seluruh ruang komunal dalam kecamatan Wirobrajan. Berdasar pengamatan peneliti, pertumbuhan pembangunan pada lokasi dari masa ke masa diatur oleh RDTR Pemerintah. Namun karena bermula dari pemukiman yang organik dan rural, maka peraturan pun menyesuaikan dan mulai mengatur hal tersebut.

Pada kenyataannya ruang yang organik menciptakan ruang komunal/komunitas yang organik pula, namun hanya berguna bagi beberapa kalangan dalam jangkauan yang terdekat disekitar. Hal ini menciptakan tipologi ruang rural yang menjadi inspirasi perancang dalam merancang bangunan berbasis komunitas. Mulai dari ruang yang luas hingga sempit, tinggi hingga rendah, memusat hingga menyebar.

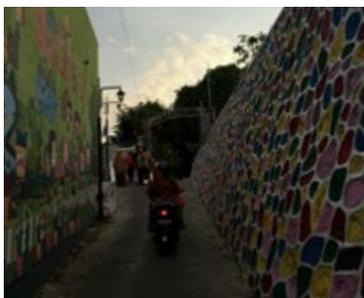
Menurut pengamatan penulis, pada bagian selatan bangunan kantor kelurahan terdapat Lapangan Mancasan yang berfungsi sebagai lahan berolahraga warga sekitar. Tak jarang

juga dimanfaatkan sebagai lahan sewaan untuk acara skala besar oleh instansi sekitar seperti sekolahan, swasta, maupun pemerintah, untuk kegiatan acara formal maupun non-formal. Untuk jejalur pada bagian selatan yang menuju ke jalan Kapten Tendean yang notabene di isi hunian dan bangunan komersil.

Untuk dibagian Timur, terdapat hunian warga dengan kepadatan sedang dan jalur untuk menuju jalan S. Parman. Tetap terdapat bangunan komersil dan tempat ibadah pula instansi swasta.

Bagian Barat bangunan terdapat hunian perumahan dengan kepadatan skala sedang dan bangunan komersil industri kecil dan menengah milik warga. Jalur ke barat akan berujung ke sungai Winongo.

Pada bagian Utara bangunan, terdapat sungai winogno dan hunian warga dengan kepadataan skala tinggi. dan terdapat lahan kosong yang penuh sampah karena tempat arus kelokan sungai.



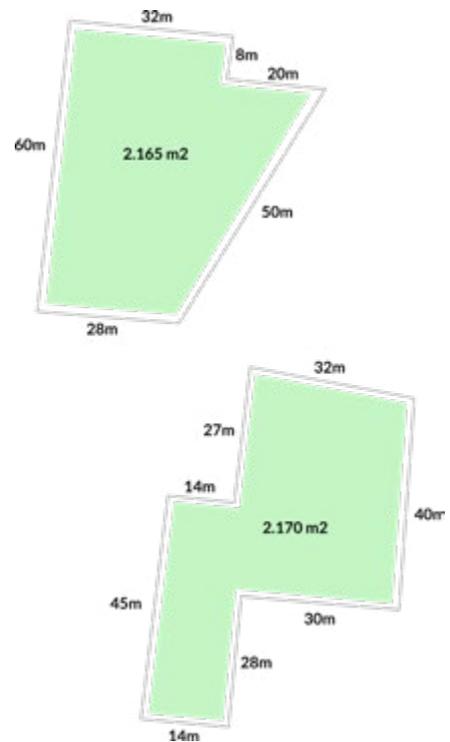
Gambar. 3. 5. Diagram Letak Site Terpilih sumber (Penulis, 2020)

Gambar. 3. 6. Kondisi Sekitar Site Terpilih sumber (Penulis, 2020)

3.1 Data Ukuran dan Batas Site



Gambar. 3. 7. Diagram Letak Site Terpilih Mikro
sumber (Penulis, 2020)
Gambar. 3. 8. Ukuran Site Terpilih
sumber (Penulis, 2020)



Luas total dari site perancangan Cultural Hub ini adalah 2.165 m² pada site 1 dan 2.170 pada site 2, maka total luasan 4.335 m². Dimana Site dibatasi oleh beberapa batasan berikut :

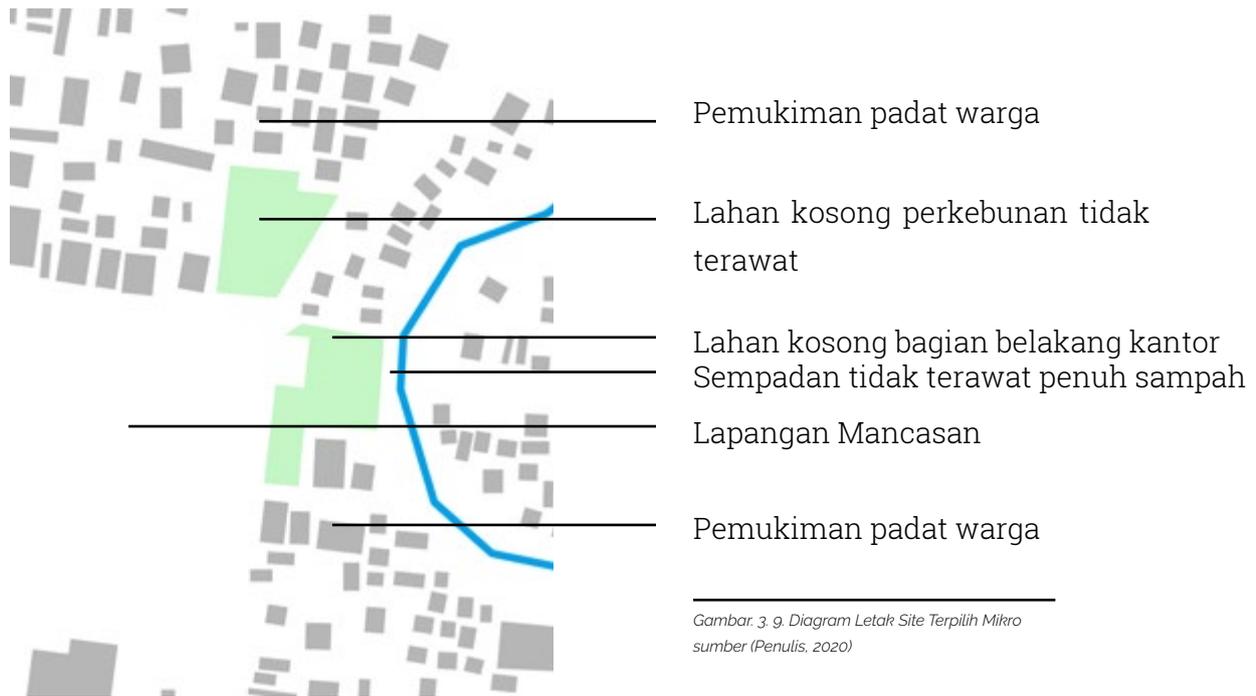
Site 1.

Utara : Pemukiman Warga
Timur : Pemukiman Warga
Selatan : Lapangan Mancasan
Barat : Pemukiman Warga

Site 2.

Utara : Pemukiman Warga
Timur : Sungai Winongo
Selatan : Pemukiman Warga
Barat : Lapangan Mancasan

+



2.1.3. Karakteristik Site

Eksisting site 1 merupakan lahan kosong perkebunan dari rumbun bambu dan tanaman liar tanpa ada perawatan intensif. Tapi terdapat eksisting pohon. Bagian tengah site terdapat jalan setapak seluas 3m untuk akses pejalan kaki dan kendaraan motor untuk masuk ke pemukiman bagian utara site. Pada bagian Timur level tanah memiliki perbedaan yang signifikan setinggi 0-5m karena terdapat jalan kampung berupa ramp, jadi batas site berupa dinding penahan tanah. Sementara bagian Selatan site berupa jalan kampung ukuran 5m dan lapangan mancasan. Untuk Bagian Barat site 1 berupa jalan setapak untuk aksesibilitas perkampungan lainnya di bagian barat.

Eksisting site 2 merupakan lahan perkantoran kelurahan Wirobrajan terdapat bangunan Gedung Induk, Lahan kosong, Ruang Rapat, dan Gudang. Maka site yang akan digunakan adalah lahan kosong, ruang rapat dan gudang yang akan diganti bangunan untuk mengakomodir kegiatan cultural hub, dan bercampur ruang rapat, dan gudang milik kantor kelurahan. Bagian Utara berupa pemukiman warga. Lahan Timur berupa tepi sungai winongo yang tidak terurus karena belum dibangun dinding penahan tanah dan tepi sungai. Lahan Selatan terdapat jalan setapak pemukiman warga, Bagian Barat berupa jalan perkampungan dan lapangan mancasan.



Gambar. 3. 10. Diagram Aksesibilitas Menuju Site sumber (Penulis, 2020)

2.1.3. Aksesibilitas Site

Site berada di pemukiman warga yang memiliki tatanan urban organik namun dalam perkembangannya alur sirkulasi dan aksesibilitas pemukiman sudah tertata. Warga dapat mengakses melalui jalan kampung tapi untuk aksesibilitas jalan masuk hanya dapat melalui jalan Werkudara pada bagian barat Lapangan Mancasan yang dimana jalan tersebut terhubung dengan jalan raya utama Tandean. Sementara untuk bagian timur Lapangan Mancasan terdapat jalan Kresno yang terhubung langsung dengan jalan raya utama S.Parman.

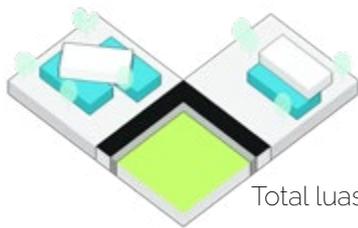
Semua jalan kampung berukuran 5m biasa digunakan oleh pejalan kaki, pesepeda, kendaraan motor dan mobil, namun untuk kendaraan mobil terlalu sempit dalam keadaan berpapasan, karena banyak kegiatan warga ditepi jalan.

+

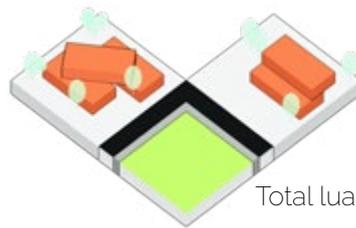
2.1.3. Ketentuan Pemerintah

Di dalam setiap zonasi ruang ada ketentuan yang mengatur mengenai sejauhmana intensitas sebuah lahan dapat dimanfaatkan, ini terkait koefisien dasar bangunan (KDB), ketinggian bangunan maksimal, koefisien lantai bangunan (KLB), dan koefisien dasar hijau maksimal (KDH)

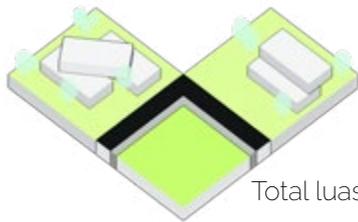
PERUMAHAN R-2	KDB	KLB	KDH	GSB	TINGGI
	80%	3.2	10%	2m	16m



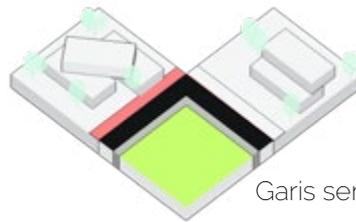
Total luas bangunan 80% dari total luas lahan rancangan 4000m²



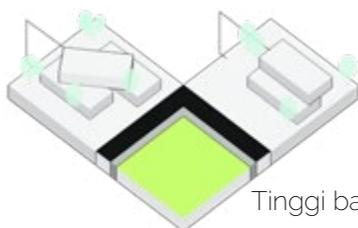
Total luas lantai bangunan dengan koefisien 3,2 dalam site menjadi



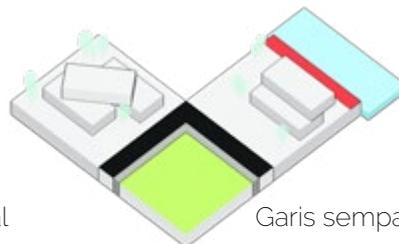
Total luas lahan hijau koefisien 10% dari lahan menjadi



Garis sempadan bangunan dari jalan utama yaitu 2m



Tinggi bangunan maximal yaitu setinggi 16m dalam lingkungan Perumahan R-2



Garis sempadan dari sungai yaitu 3m dari bibir sungai

Gambar. 3.11. Diagram Peraturan Daerah sumber (Penulis, 2020)

Peraturan bangunan berdasarkan Perda Kota Yogyakarta no. 1 tahun 2015

Koefisien Dasar Bangunan : 80 %

Tinggi Bangunan Maksimal : 16 meter

Koefisien Lantai Bangunan : 3,2

Koefisien Dasar Hijau : 10 %

KDB : $80 \% \times 2.200 = 1.760 \text{ m}^2$

KLB : $1.760 \text{ m}^2 \times 3,2 = 5.632 \text{ m}^2$

Lahan Kosong Bagian R-2

KDB : $80\% \times 1.800 = 1.440 \text{ m}^2$

KLB : $1.440 \text{ m}^2 \times 3,2 = 4.608 \text{ m}^2$

Berdasarkan peraturan di atas maka ketentuan bangunan proyek ini adalah Kantor Kelurahan

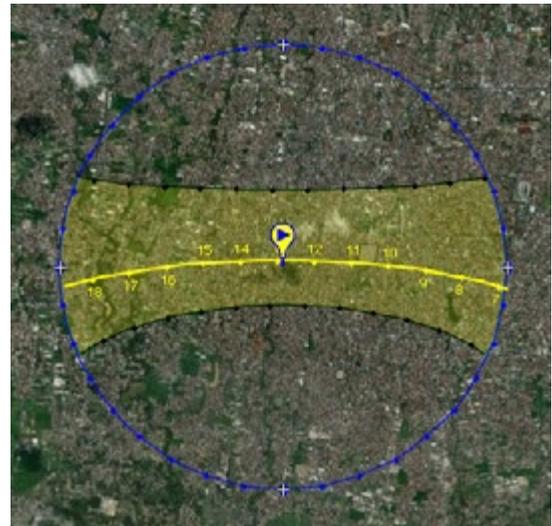
Data Iklim

Angin



Dilansir dari data sunearthtools.com site lokasi yang terletak di Wirobrajan mendapatkan suplai sinar matahari yang cukup sepanjang tahun. pada periode bulan Mei, Juni, Juli matahari lebih condong ke arah lintang utara disebabkan gerak semu tahunan matahari. Sebaliknya di Bulan Oktober November, Desember, Januari matahari terletak di lintang selatan. Dengan kajian arah matahari tersebut, maka

Arah matahari



penentuan arah massa bangunan akan mengoptimalkan suplai cahaya matahari ke dalam bangunan sehingga dapat meminimalisir penggunaan lampu.

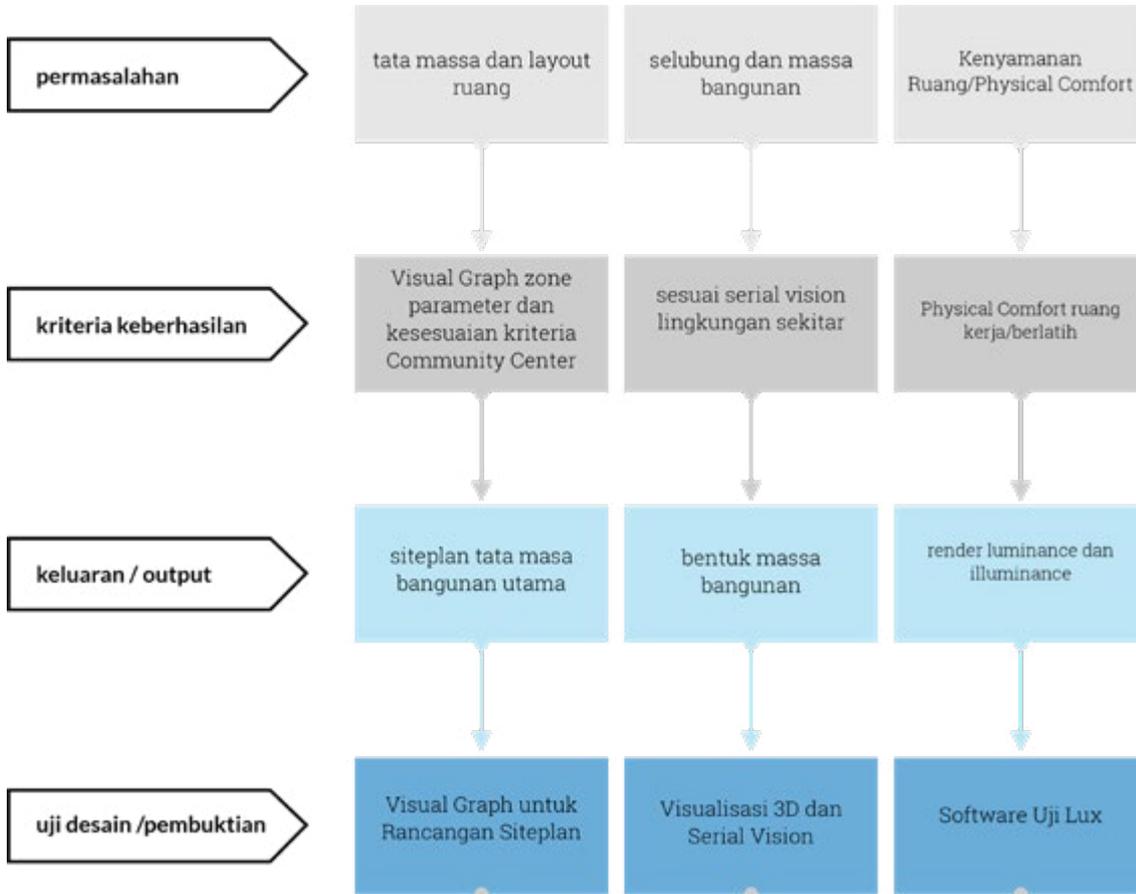
Dilansir dari metoblue ditemukan bahwa arah angin untuk kawasan kelurahan Wirobrajan didominasi angin dari arah timur, tenggara, dan selatan, karena adanya sungai dan sumbu arah angin jogja.

Gambar. 3. 12. Diagram Windflow Site
sumber (sunearthtools.com, 2020)

Gambar. 3. 13. Diagram Sunpath Site
sumber (sunearthtools.com, 2020)

+

3. 2. Peta Pemecahan Tema

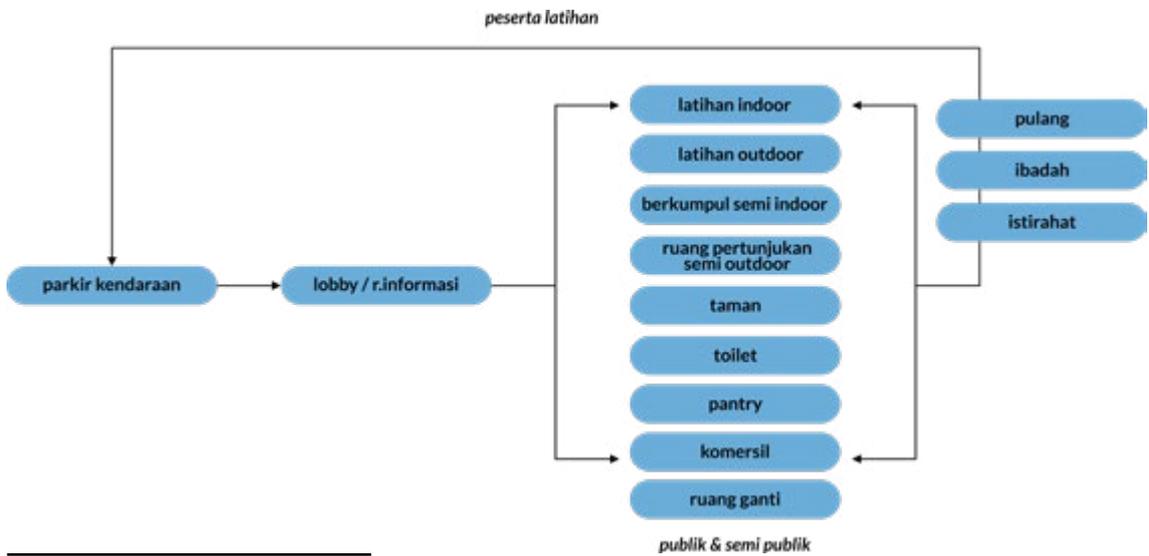


Gambar. 3. 14. Diagram Pemecahan Tema sumber (Penulis, 2020)

Setelah dilakukan kajian dan penelusuran persoalan, diketahui ada beberapa permasalahan arsitektural di dalam perancangan ini dan selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui metode penyelesaiannya. Penyelesaian permasalahan selanjutnya dibuktikan keberhasilannya dengan uji desain.

3. 3. Fungsi dalam Figurative

2. 2. 1. Analisis Pengguna Bangunan



Gambar. 3. 15. Diagram Alur Kegiatan Peserta sumber (Penulis, 2020)

Pengguna bangunan pada Cultural Hub ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

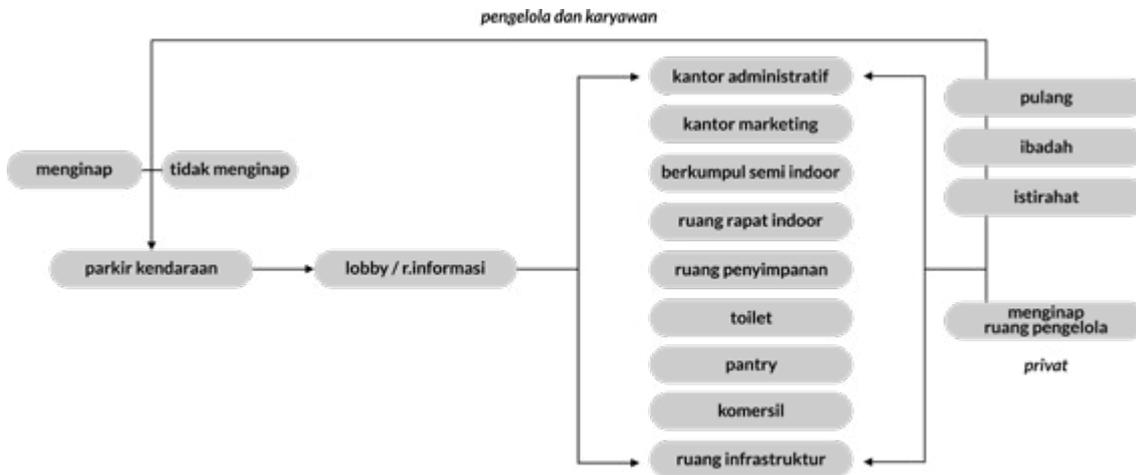
1. Peserta Latihan

Pengguna sebagai peserta latihan adalah warga maupun masyarakat kecamatan Wirobrajan yang ingin menjadi peserta dalam pelatihan kesenian dan kebudayaan. Dalam hal ini juga termasuk Pelatih maupun Seniman yang akan menindak lanjuti kegiatan latihan bagi para warga atau masyarakat. Maka dapat terbagi menjadi beberapa bagian peserta yaitu:



Gambar. 3. 16. Diagram User sumber (Penulis, 2020)

+



Gambar. 3. 17: Diagram Alur Kegiatan Pengelola sumber (Penulis, 2020)

Pengguna bangunan pada Cultural Hu ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

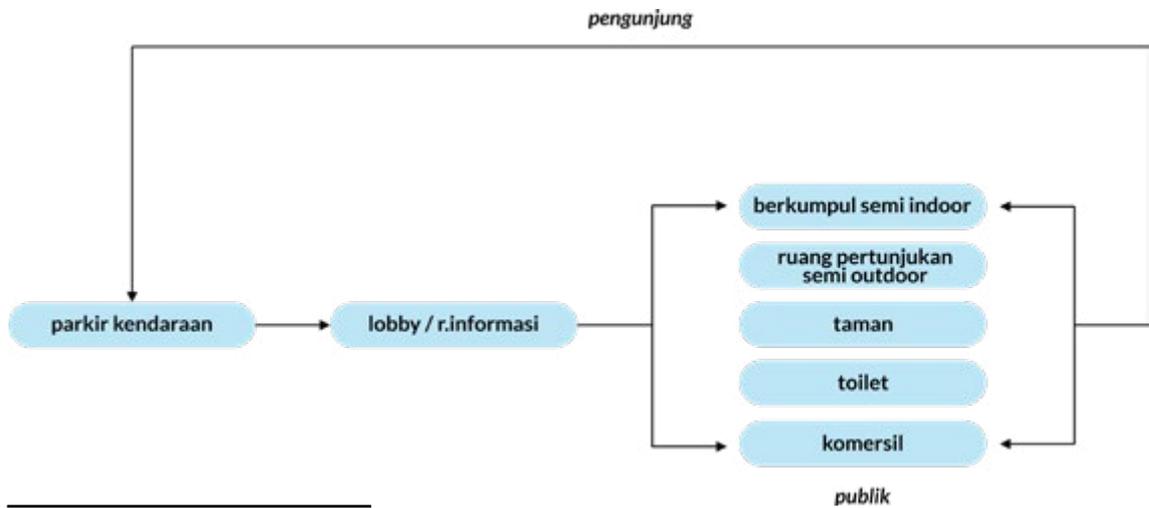
2. Pengelola dan Karyawan

Pengguna sebagai pengelola dan karyawan yaitu pekerja yang mengurus dan mengelola setiap fasilitas di Cultural hub, baik dari jabatan penjaga, cleaning service, staf administrasi, staf marketing, pelatih dan pengurus peralatan. Jumlah pengelola tetap yang dibutuhkan dalam Cultural Hub ini yaitu

- a. Penjaga (2 orang) - 2 gedung
- b. Cleaning Service (4 Orang) - 2 gedung
- c. Staf Administrasi (6 Orang) - pemerintah dan lokal
- d. Staf Marketing (3 Orang) - sosial media dan berita
- e. Pelatih dan Pengurus peralatan (4 Orang) - seni tari, karawitan, kontemporer



pengelola dan karyawan usia 20-40 thn
pengelola pelatih



Gambar. 3. 18. Diagram Alur Kegiatan Pengunjung sumber (Penulis, 2020)

Pengguna bangunan pada Cultural Hu ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

3. Pengunjung

Pengguna sebagai pengunjung yang hanya datang untuk waktu yang sementara dan hanya dapat menikmati fasilitas publik. Warga sekitar site juga termasuk dalam golongan ini.



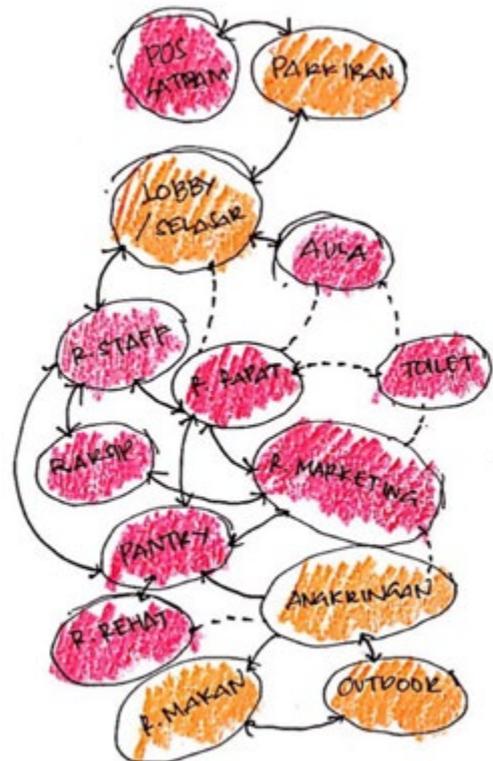
pengunjung muda balita-25 thn pengunjung orang tua usia 25-40 thn pengunjung lansia usia 40-60 thn pengunjung sniman dan pelatih

2. 2. 1. Analisis Hubungan Ruang

Pola hubungan ruang pada bangunan Cultural Center menunjukkan hubungan antara ruang pada kelompok kegiatan. Hubungan ini ditentukan oleh alur aktifitas serta jenis keterbukaan ruang antara satu dan lainnya. Pola hubungan dibagi menjadi 2 kelompok oleh peserta latihan dan pengelola. Karena terdapat 2 site, maka pola akan disesuaikan dengan keberadaan antara dan masing-masing site.

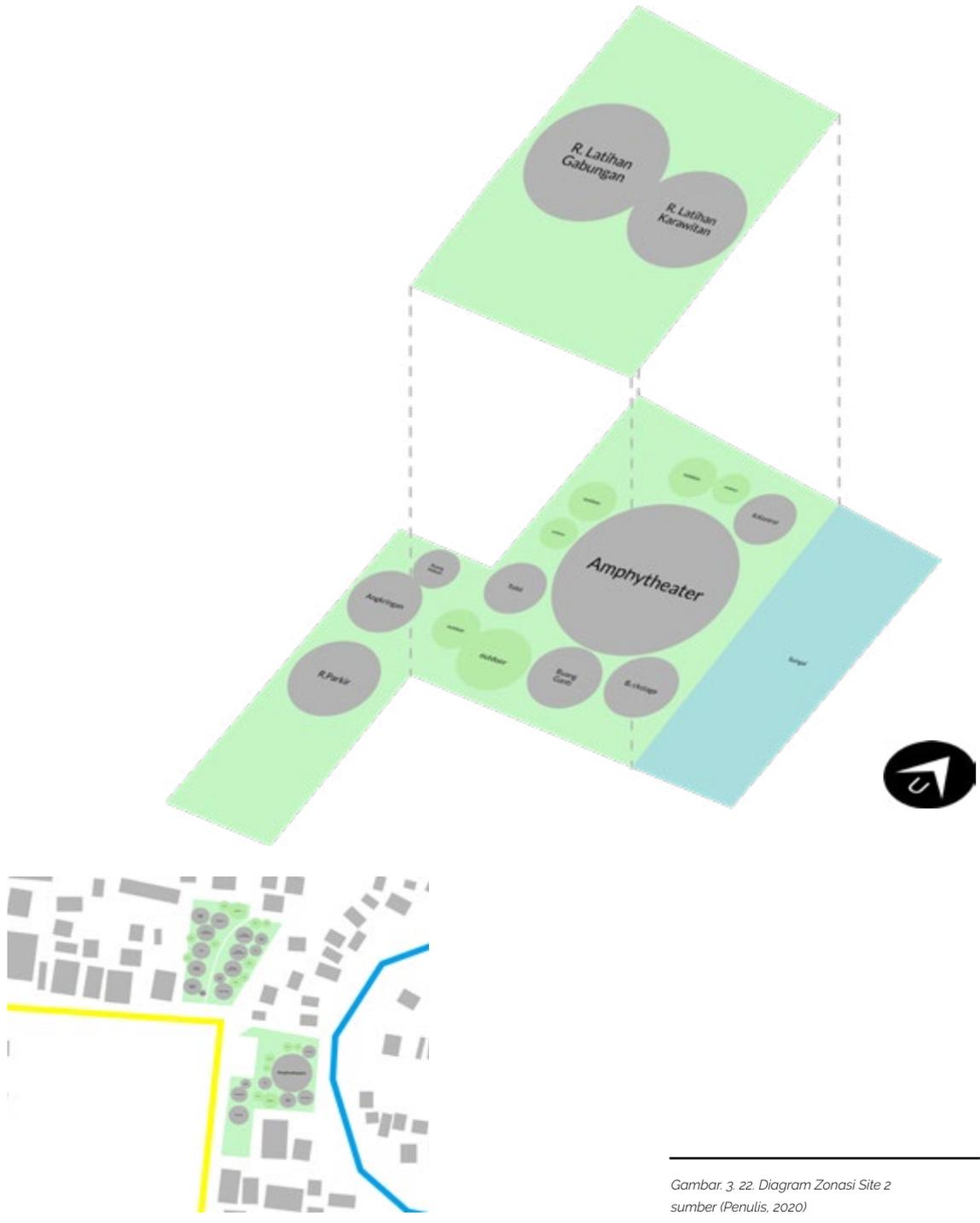


Gambar. 3. 19. Diagram Hub Ruang Peserta sumber (Penulis, 2020)



Gambar. 3. 20. Diagram Hub Ruang Pengelola sumber (Penulis, 2020)

- Ruang Privat Pengelola
- Ruang Publik / Semi Publik Umum
- Ruang Semi Publik Pelatihan
- Hubungan Langsung
- - Hubungan Tidak Langsung

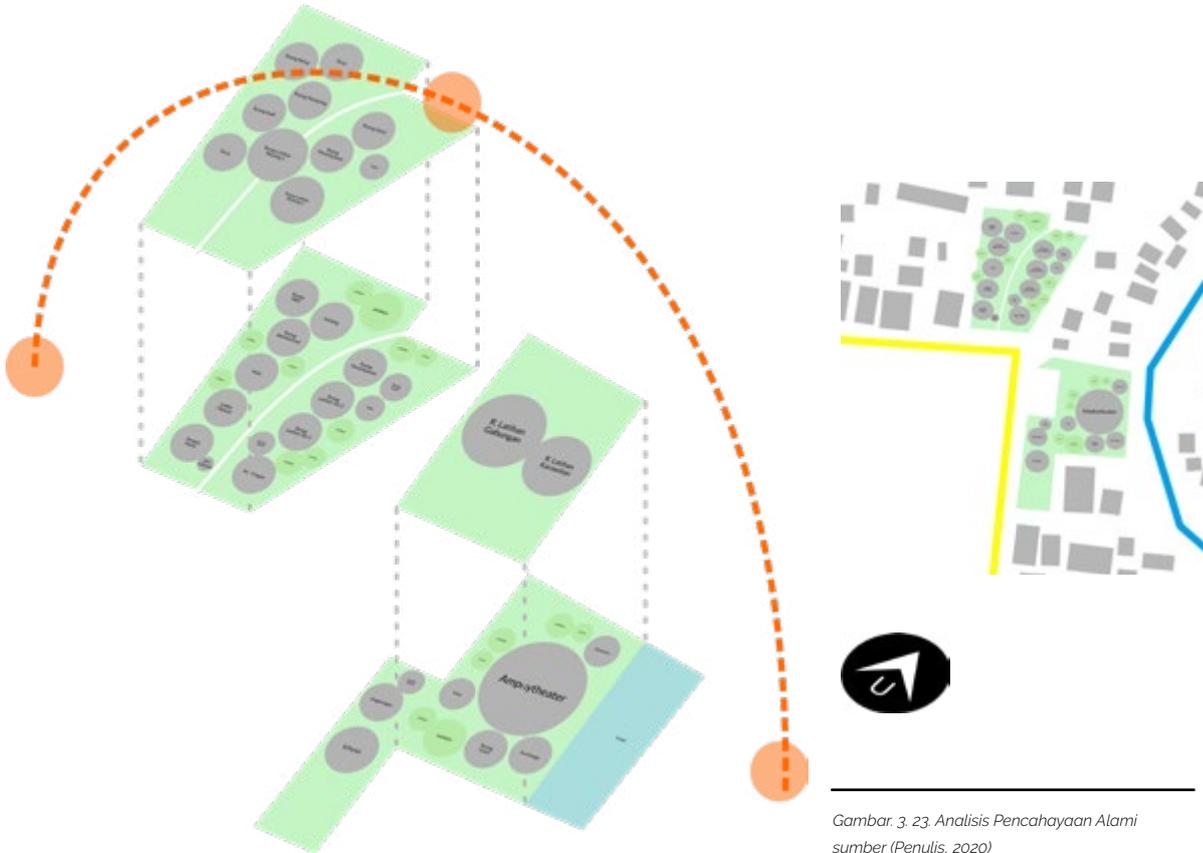


Gambar. 3. 22. Diagram Zonasi Site 2 sumber (Penulis, 2020)

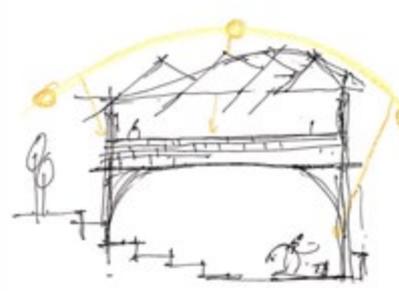
Organisasi ruang pada site 2 sebagai tempat penampilan dan pelatihan berskala besar. Ruang pada site 2 terdapat ruang-ruang penunjang dan ruang premier bagi Cultural Hub. Pada lantai dasar dirancang amphytheater yang menghadap ke sungai dengan memanfaatkan kontur tepi sungai. Pula ruang-ruang penunjang pertunjukan kecil lainnya. Pada lantai atas dirancang sebagai zona pelatihan gabungan antar ketiga jenis kesenian. Orientasi zonasi merespon keberadaan sungai.

+

2. 2. 1. Analisis Pencahayaan Alami

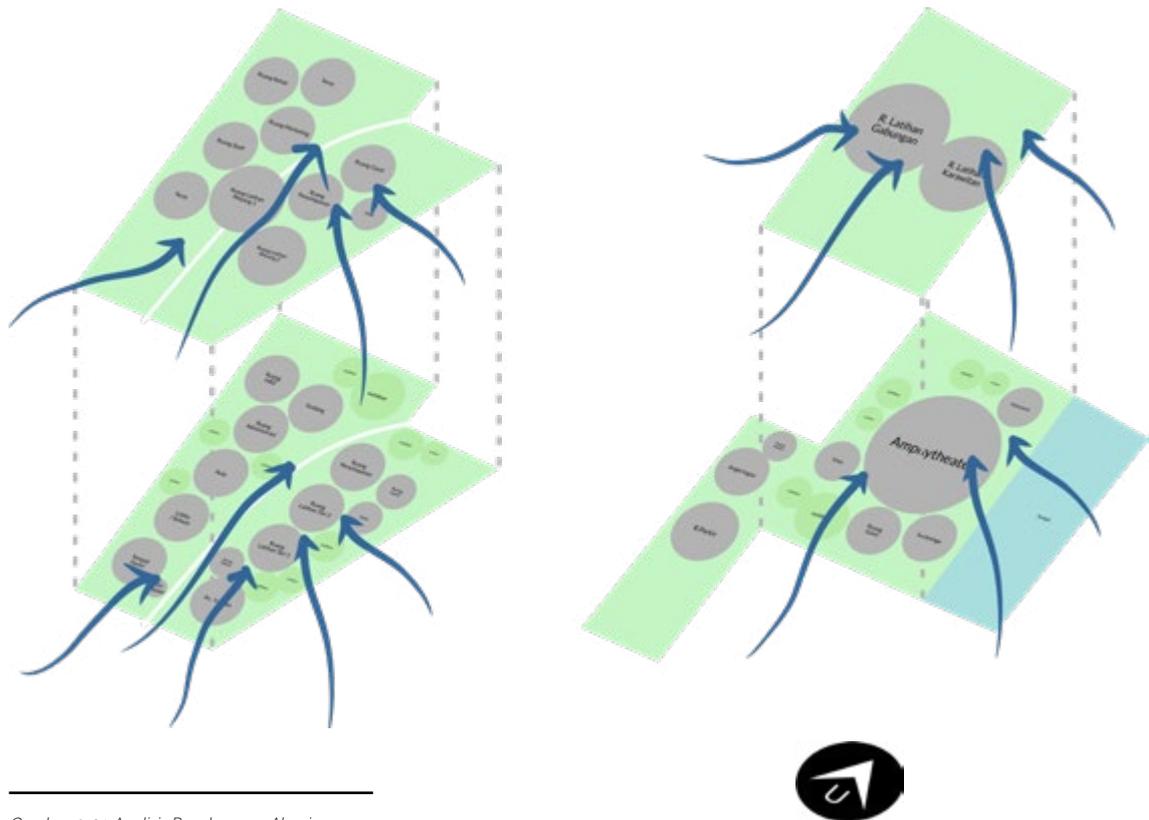


Gambar. 3. 23. Analisis Pencahayaan Alami sumber (Penulis, 2020)

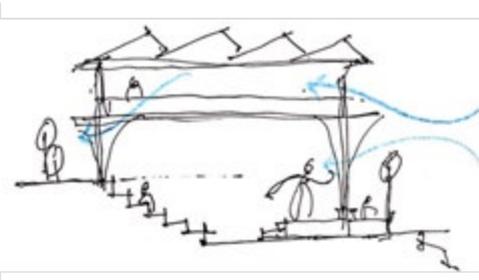
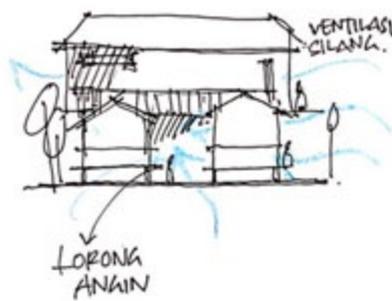


Merujuk pada kajian site dari data yang didapatkan arah cahaya matahari yang dominasi timur - barat berubah tiap bulan dari condong dari utara hingga selatan di akhir tahun. Maka respon bukaan pada site 1 yang hirarki ruangnya utara-selatan, maka terdapat bukaan dan aling-aling pada bagian timur-barat. Pada lantai dasar memaksimalkan cahaya masuk dalam ruangan dengan permainan sirip pada bukaan, orientasi bangunan saling berhadapan timur-barat. Untuk site 2, orientasi menghadap ke barat maka akan membelakangi arah terbit matahari, akan dimaksimalkan cahaya masuk melalui celah dari sirip bangunan.

2. 2. 1. Analisis Penghawaan Alami



Gambar. 3. 24. Analisis Penghawaan Alami sumber (Penulis, 2020)



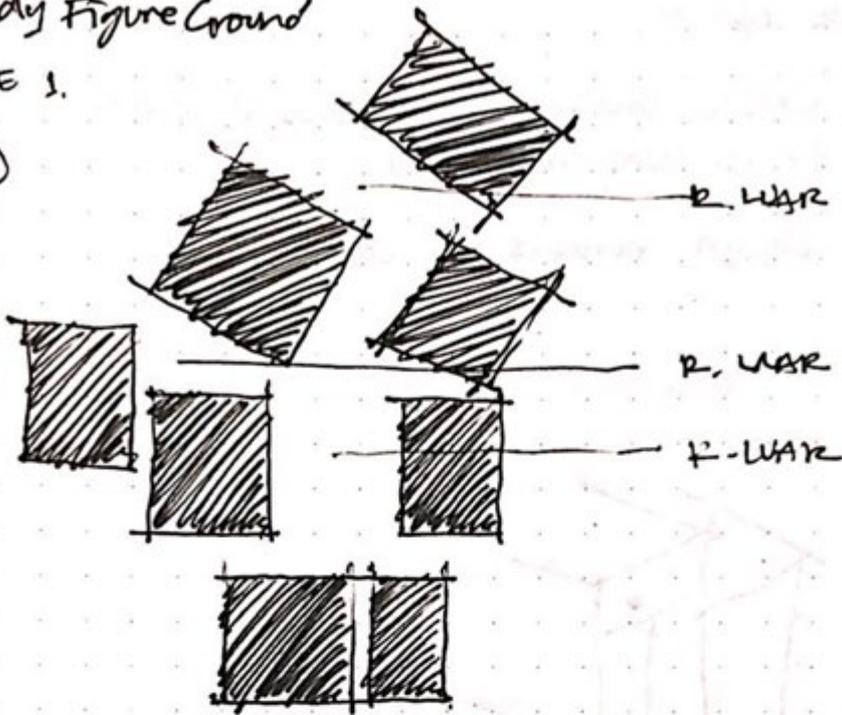
Merujuk pada kajian site dari data yang didapatkan arah angin didominasi dari arah timur, tenggara, dan selatan. Hal itu dikarenakan terdapat sungai dan arah sumbu angin kota jogja selatan-utara. Maka respon site 1 bukaan akan dimaksimalkan pada bagian timur dan selatan. Untuk respon site 2 karena orientasi bangunan menghadap barat, maka arah angin akan banyak masuk dari arah timur, akan dirancang aling-aling agar dapat memilah masuknya angin dan memaksimalkan ruangan.

+

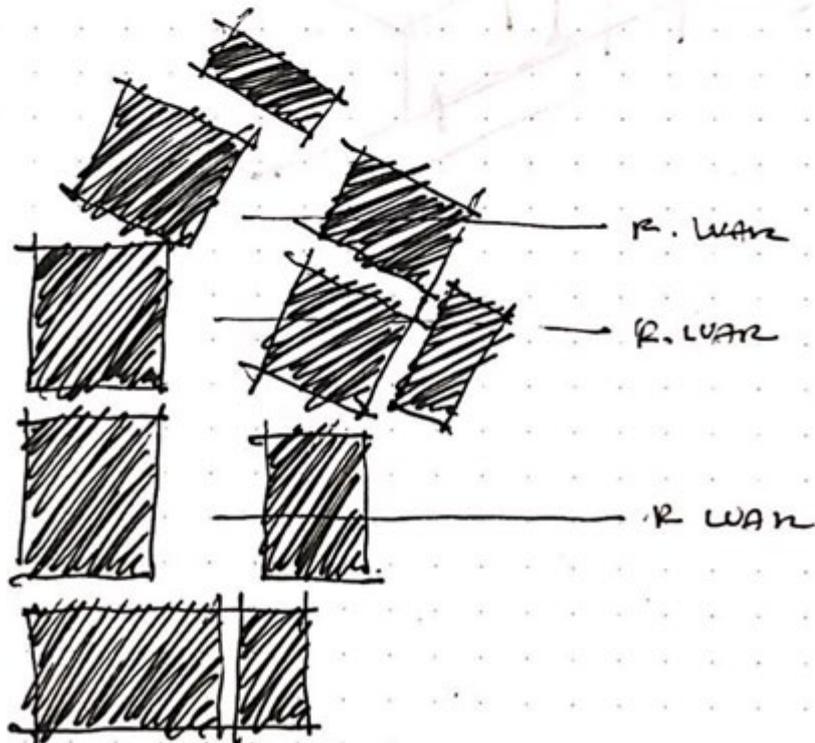
Study Figure Ground

SITE 1.

①



②



Gambar. 4. 1. Bahasa Simpul dalam Tapak sumber (Penulis, 2020)

Membahasa Simpul dalam Lokalitas

Konsep Figuratif Hibridasi
Konsep Figuratif Quotasi
Konsep Figuratif Modifikasi
Konsep Figuratif Unifikasi

4.

+

4.1. Hibridasi



Gambar. 4. 2. Sketsa Hibridasi
sumber (Penulis, 2020)

Hibridasi

Proses pendekatan arsitektur neo-vernakular menggunakan proses hibridisasi atau hybrid style dari Robert Venturi untuk mengkinikan/ mentransformasikan elemen fisik dan non-fisik arsitektur lokal dan jawa dengan tahapan yang terbagi dalam tiga tahap besar yakni quotation/ elektik, modifikasi dan unifikasi. Tahap elektik/quotation masuk dalam tahap awal analisis karena menjabarkan elemen-elemen perancangan yang berpengaruh ke tahapan berikutnya (modifikasi dan unifikasi). Tahap modifikasi dan unifikasi masuk ke dalam proses analisis setiap elemen perancangan yang meliputi fungsi, tapak, bentuk, estetika dan sistem bangunan (struktur dan utilitas) hingga menghasilkan pra-rancangan.

4. 2. Quotasi

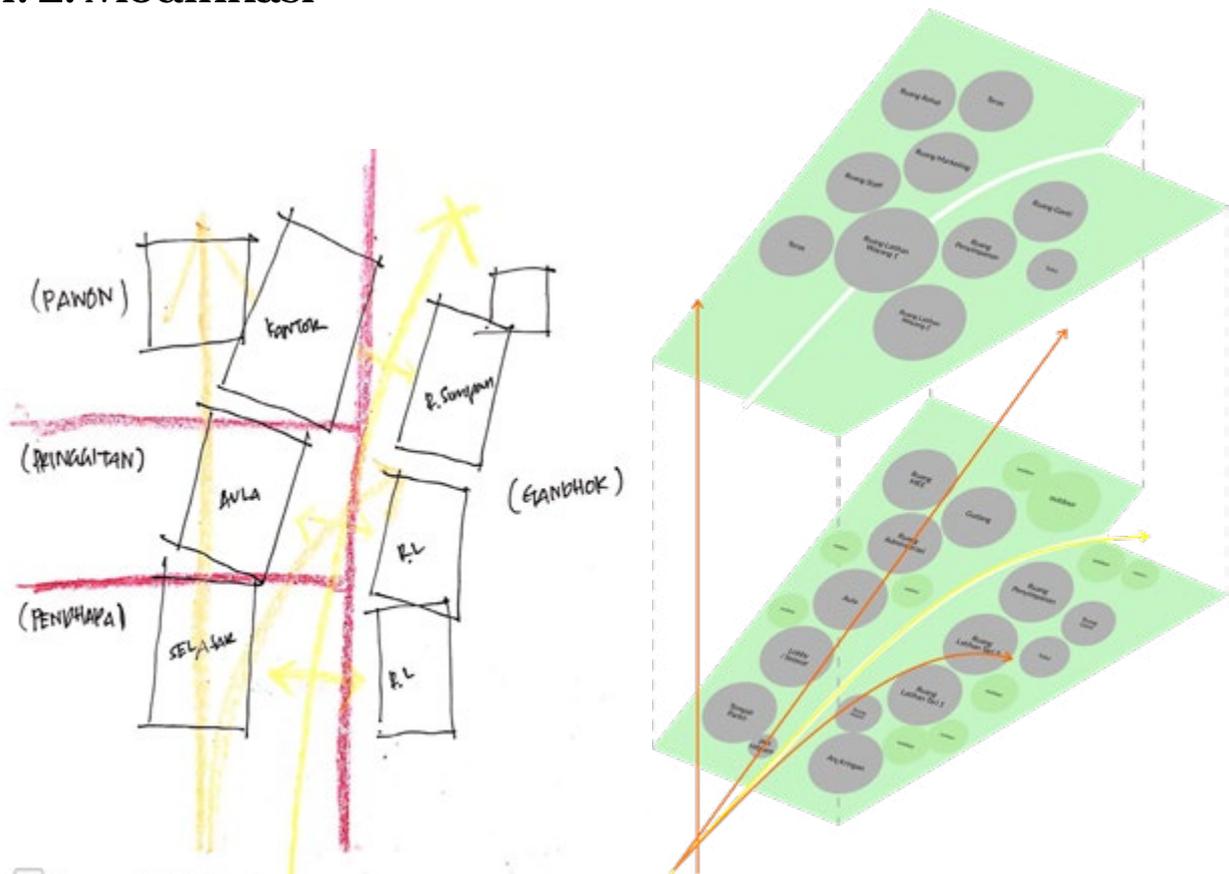
	ARSITEKTUR JAWA	PEMUKIMAN 1	PEMUKIMAN 2	PEMUKIMAN 3
HIRARKI	Pola Hirarki Linear dan Hirarki Oposisi Binair	Terdapat pola hirarki ruang dan kawasan (sumbu utara-selatan)	Terdapat pola hirarki ruang	Terdapat hirarki oposisi binair.
ORIENTASI	Orientasi sumbu utara-selatan, filosofis alam	Orientasi mengikuti halaman/jalan	Orientasi mengikuti aliran sungai	Modifikasi orientasi sumbu
SIRKULASI	Sirkulasi Linier, dan oposisi binair	Sirkulasi Linier dan kombinasi, berpola grid	Sirkulasi kombinasi dan grid	Sirkulasi pola cluster dan linear
TATA MASA	Massa linear dan majemuk tiap fungsi	majemuk dan penggabungan fungsi	tunggal dan majemuk, penggabungan fungsi	tunggal dan majemuk
STRUKTUR & MATERIAL	Struktur kayu, material ekspose dan material sekitar	Struktur beton, kayu. Material terbarukan,	Struktur beton, kayu. Material expose	Struktur beton, kayu, baja. Material baru
BENTUK & TAMPILAN	Bentuk simeteris, Respon Tropis, Ornamen Floral	Respon tropis, tanpa ornamen dan ornamen campuran	Respon tropis, tanpa ornamen	Respon tropis, ornamen campuran
LINGKUNGAN & IKLIM	Halaman Depan dan Samping, Respon Tropis	Halaman Depan, Respon Tropis	Halaman Depan, Respon Tropis	Halaman Depan, Respon Tropis

Gambar. 4. 3. Diagram Tabel Quotasi sumber (Penulis, 2020)

Berdasarkan karakter arsitektur vernakular setempat dengan kriteria dan prinsip dari neo-vernakular maka kriteria arsitektur neo-vernakular lokal dan arsitektur jawa pada kawasan Wirobrajan dapat dicapai dengan pemenuhan ciri-ciri: bentuk menyesuaikan fungsi, penggunaan material lokal setempat, tetap mengaplikasikan konsep dasar hirarki dan orientasi ruang Arsitektur Jawa, tanggap iklim lingkungan sekitar, mengeskpos material dan struktur, teknologi mengikuti perkembangan zaman, tata massa majemuk berdasarkan fungsi, pendekatan simbolis dan fungsi.

+

4. 2. Modifikasi

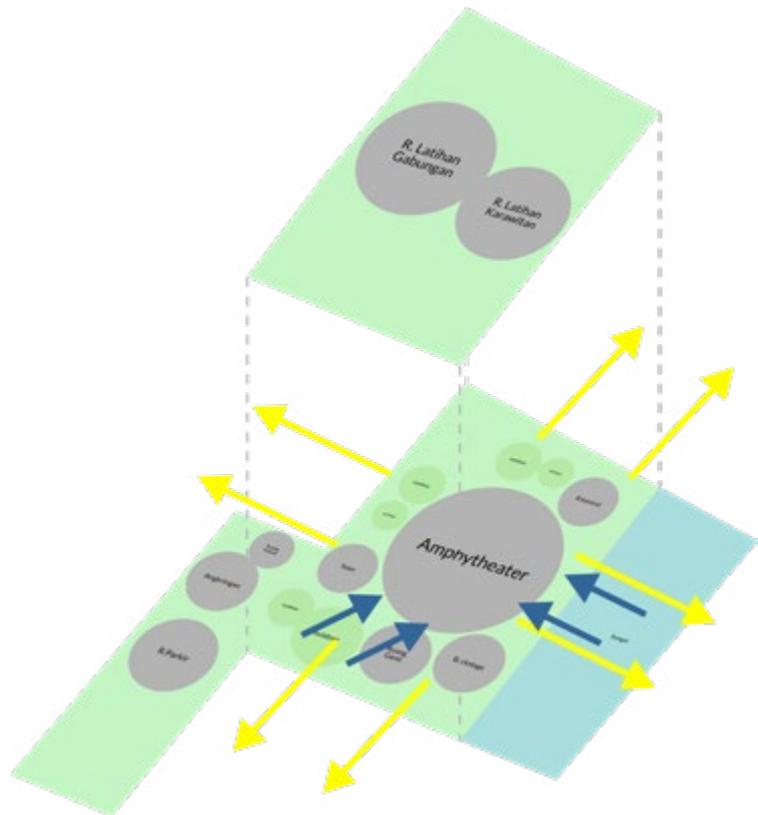


Gambar. 4. 4. Hirarki Fungsi Ruang Site 1 sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 1. Analisa Modifikasi Hirarki Fungsi dan Ruang (Site 1)

Modifikasi pada hirarki fungsi dan ruang pada rancangan berdasarkan hirarki linear dan oposisi binair dari rumah Jawa yang di campurkan dengan hirarki hunian pemukiman umum. Menganalisis alur pada tiap hirarki dan pembagian ruang dari tolok ukur seberapa publik hingga privat ruang tersebut.

Maka ditemukan hirarki ruang campuran untuk perancangan Cultural Hub dimana fungsional Pendhapa, Pringgitan, Gandhok dan Pawon diumpakan dari tingkat privasi ruang. Ruang juga saling berhadapan agar hirarki tidak hanya melulu satu arah. Namun hal ini rancangan ini tetap menjaga tingkat privasi tiap ruang.



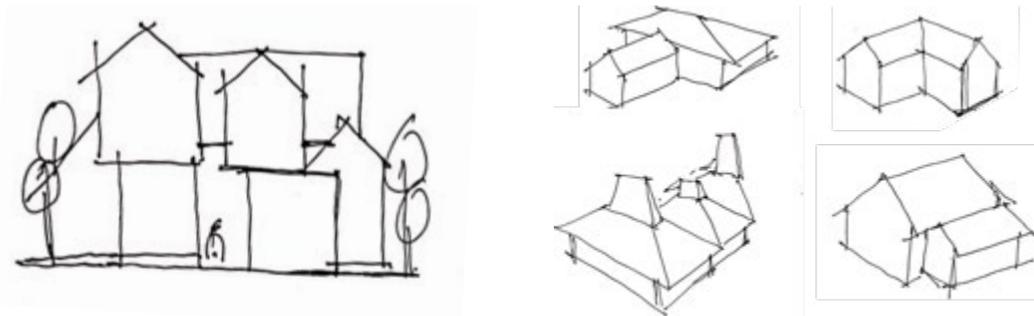
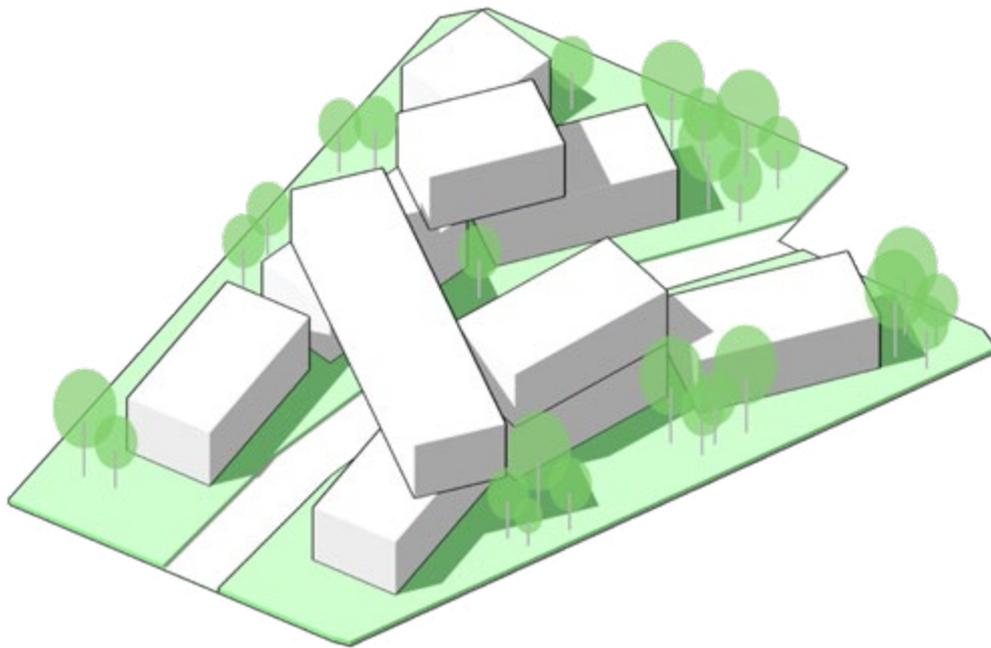
Gambar. 4. 7. Orientasi Bangunan dan Bukaaan 2 sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 4. Analisa Modifikasi Orientasi (Site 2)

Modifikasi pada orientasi bangunan berdasarkan analisa elektik rumah jawa dan lokalitas maka ditemukan beberapa hal, yaitu orientasi bangunan yang selalu merespon sumbu arah angin Yogyakarta yaitu selatan-utara, merespon jalan dan merespon sungai. Namun dewasa ini orintasi organik tersebut menjadi cirikhas perkampungan kota.

Maka respon rancangan orientasi lebih memperhitungkan keberadaan sungai. Bangunan akan menghadap Timur dan Barat, guna merespon pergerakan angin dari arah sungai yaitu Timur. Sementara muka bangunan akan merespon seluruh arah mata angin agar dapat direspon oleh lingkungan sekitar dengan lebigi baik dari segi serial vison yang ditampilkan.

+

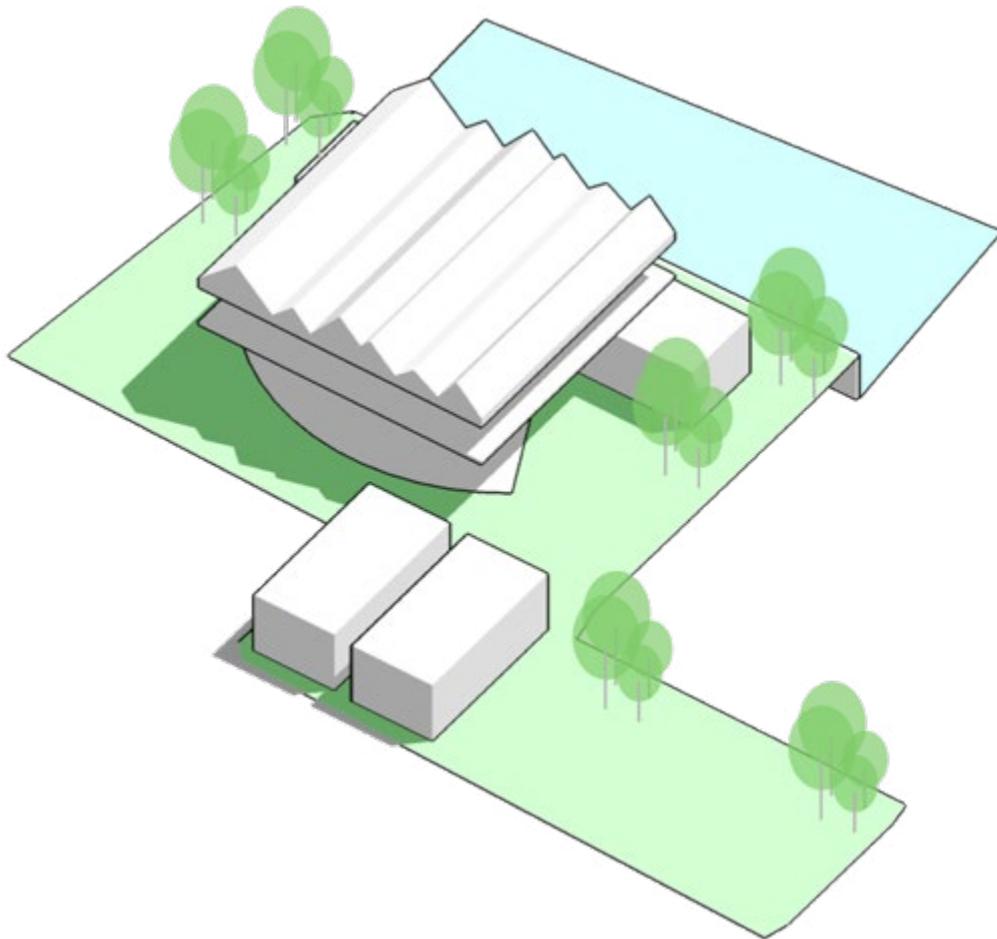


Gambar. 4. 8. Modifikasi Tata Masa 1 sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 5. Analisa Modifikasi Tata Masa (Site 1)

Modifikasi pada tata masa bangunan berdasarkan elektik rumah jawa dan lokalitas maka ditemukan beberapa hal, yaitu tata massa yang linear dan majemuk oleh rumah jawa dan tata massa tunggal, majemuk, dan organik pada pemukiman sekitar. Lantas rancangan mencampur tata massa agar mendapatkan ciri khas lokalitas.

Maka respon rancangan dengan mentata bangunan majemuk organik dengan pertimbangan bempagian ruang. Tata masa ini juga diambil agar merespon rumah kawasan tepi sungai dan gang, bagaimana gelap terang dapat tercipta ditiap dimensi yang dilewati, percampuran ruang privat dan publik menciptakan kedekatan antar ruang. Pembayangan dari tiap bangunan menjadi tempat berkumpul dan jejalur bagi pengguna.



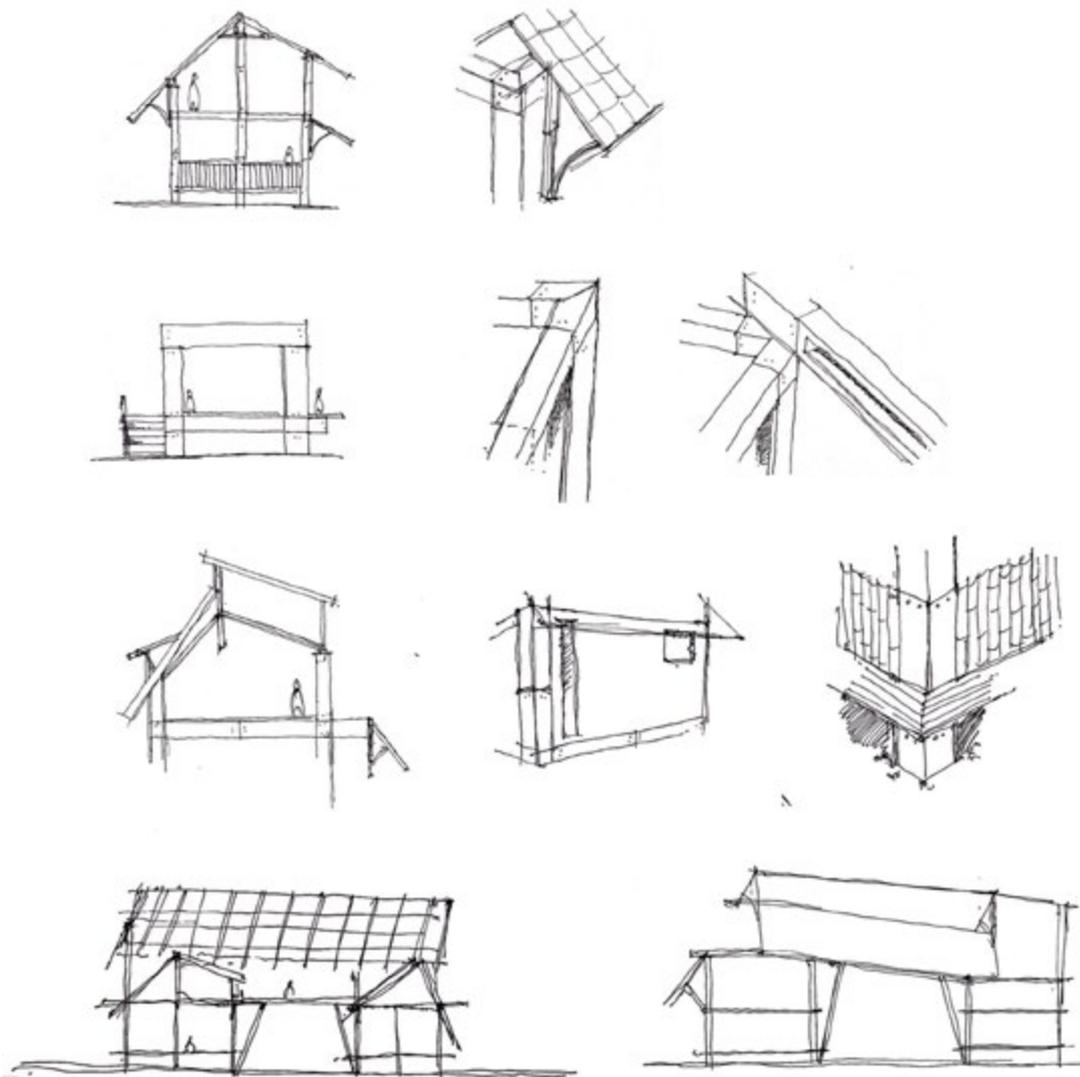
Gambar. 4. 9. Modifikasi Tata Massa 2
sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 6. Analisa Modifikasi Tata Masa (Site 2)

Modifikasi pada tata masa bangunan berdasarkan elektik rumah jawa dan lokalitas maka ditemukan beberapa hal, yaitu tata masa yang linear dan majemuk oleh rumah jawa dan tata masa tunggal, majemuk, dan organik pada pemukiman sekitar. Lantas rancangan mencampur tata masa agar mendapatkan ciri khas lokalitas.

Maka respon rancangan dengan mentata bangunan majemuk organik dengan pertimbangan berpagian ruang. Tata masa ini juga diambil agar merespon rumah kawasan tepi sungai dan gang, bagaimana gelap terang dapat tercipta ditiap dimensi yang dilewati, percampuran ruang privat dan publik menciptakan kedekatan antar ruang. Pembayangan dari tiap bangunan menjadi tempat berkumpul dan jejalur bagi pengguna.

+

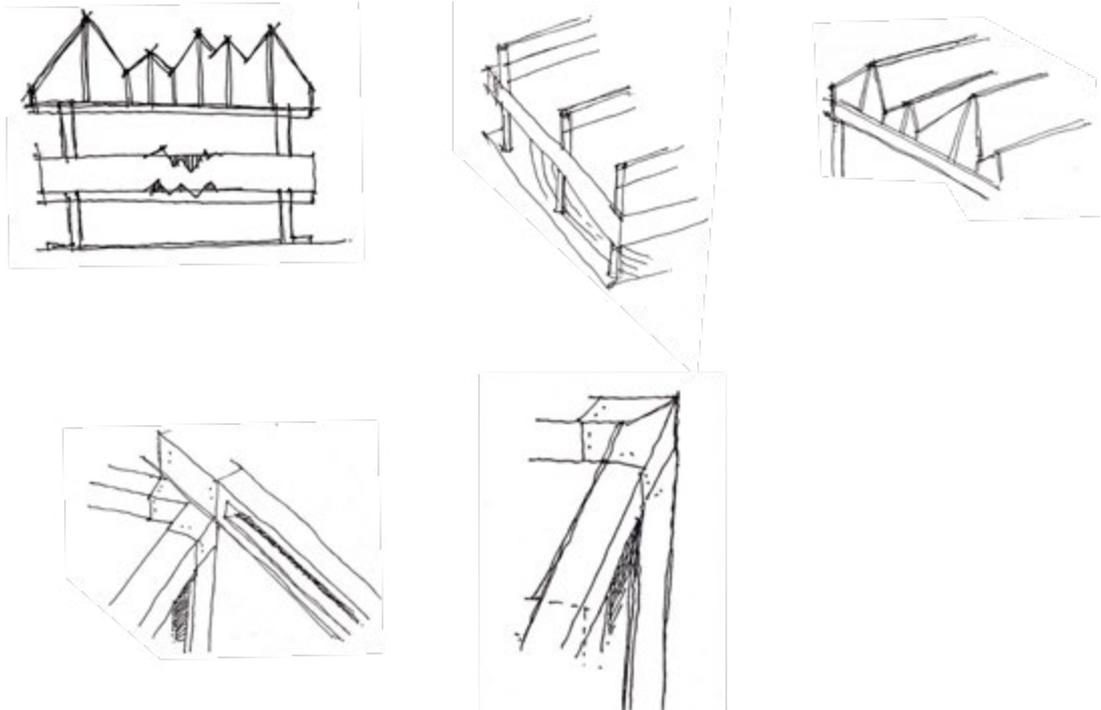


Gambar. 4. 10. Modifikasi Sistem Struktur 1
sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 7. Analisa Modifikasi Struktur dan Material (Site 1)

Modifikasi pada struktur dan material yang digunakan oleh arsitektural jawa dan lingkungan sekitar yaitu struktur beton, kayu dan bambu. Maka modifikasi dilakukan pada penggunaan material utama yaitu beton, kayu dan baja, maka dalam penerapannya kedalam perancangannya digunakan struktur baja untuk rancangan bentang lebar.

Penggunaan struktur baja panggung juga digunakan agar merespon lahan penyerapan, menggunakan umpak dan batu kali akan menambah aksen vernakular. Material kayu juga dipakai untuk menambah perkuatan pada struktur atap.



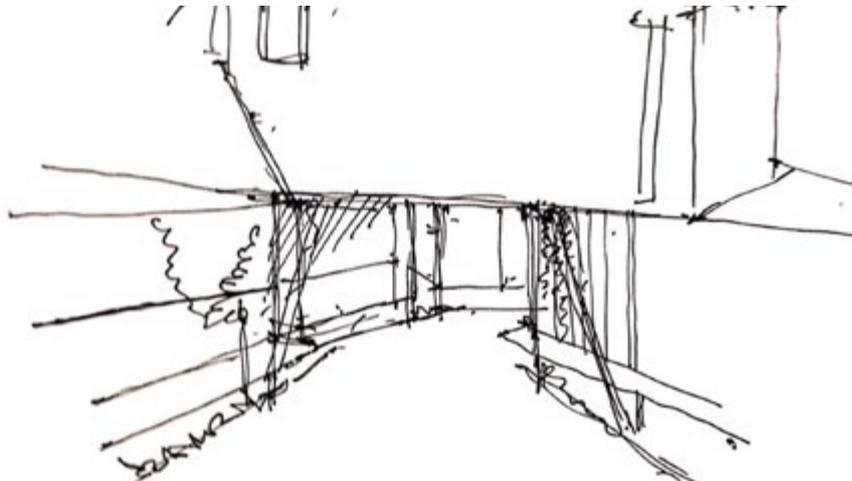
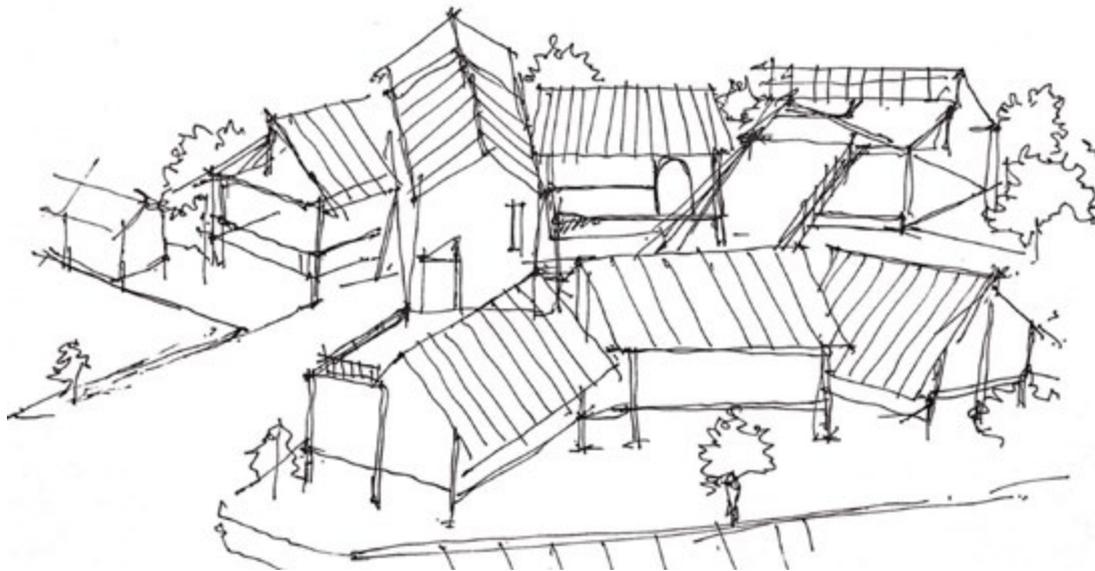
Gambar. 4. 11. Modifikasi Sistem Struktur 2
sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 8. Analisa Modifikasi Struktur dan Material (Site 2)

Modifikasi pada struktur dan material yang digunakan oleh arsitektural Jawa dan lingkungan sekitar yaitu struktur beton, kayu dan bambu. Maka modifikasi dilakukan dengan tetap menggunakan beton dan material kayu, namun dengan skala lebih besar. Karena pada site 2 memiliki bangunan utama yang mengharuskan memiliki bentang luas untuk mengakomodasi kegiatan.

Penggunaan struktur beton dan baja bentang lebar dirancang pada bangunan utama yaitu panggung pentas dan ruang latihan gabungan. Karena adanya keperluan fungsi yang luas dan jarak pandang yang tidak terhalang struktur. Perkuatan struktur dirancang pada kolom dan balok.

+

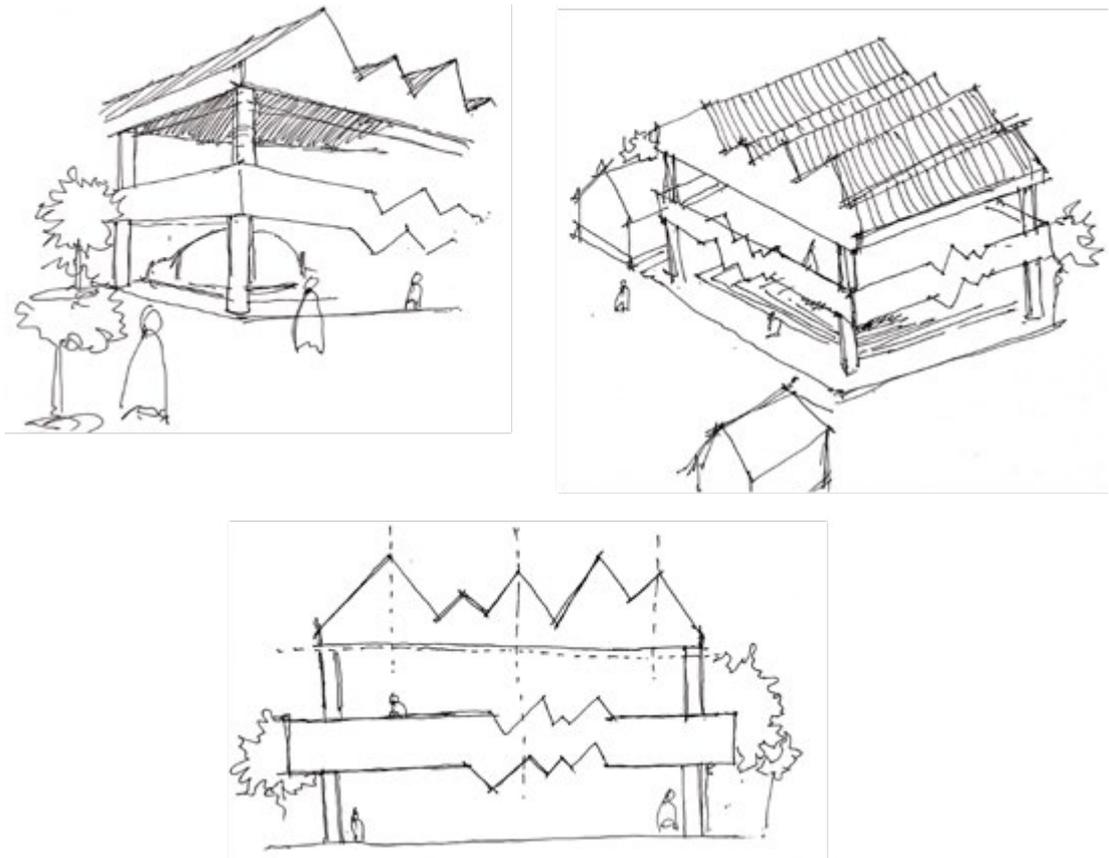


Gambar. 4. 12. Modifikasi Bentuk dan Tampilan 1
sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 9. Analisa Modifikasi Bentuk dan Tampilan (Site 1)

Modifikasi pada bentuk dan tampilan yang digunakan dan melalui serapan arsitektural rumah Jawa dan lokalitas sekitar yaitu perubahan pada bentuk geometris bangunan tersebut. Bentuk asimetris dan tidak teratur menjadi serapan dari bentuk massa, atap, dan streetscape.

Penerapan tampilan akan dirancang untuk mengexpose material bangunan. Bentuk akan tercipta dari jenis-jenis material yang digunakan yaitu beton, kayu, bata, dan roster. Hal ini dilakukan untuk menciptakan phycosocial warga dalam merespon bangunan Cultural Hub.



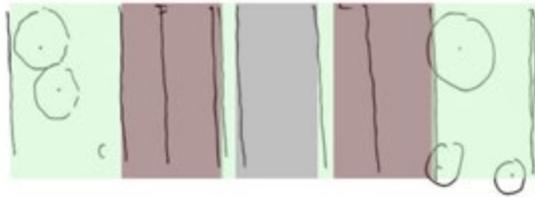
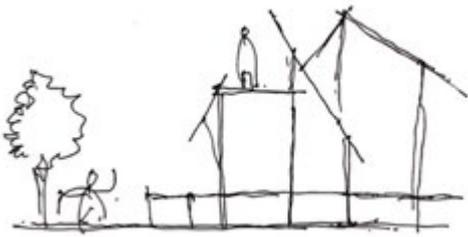
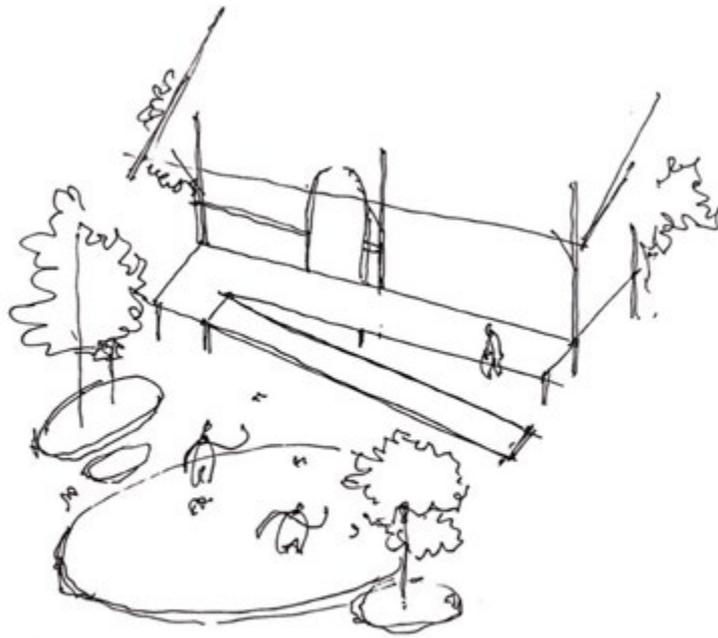
Gambar. 4. 13. Modifikasi Bentuk dan Tampilan 2 sumber (Penulis, 2020)

4. 2. 10. Analisa Modifikasi Bentuk dan Tampilan (Site 2)

Modifikasi pada bentuk dan tampilan yang digunakan dan melalui serapan arsitektural rumah Jawa dan lokalitas sekitar dengan melakukan repetisi skyline atap lingkungan sekitar. Bangunan yang berukuran besar maka dilakukan sebagai reinterpretasi pada lingkungan sekitar namun dengan pemilihan bentuk atap pelana.

Bentuk yang pilotis diambil juga karena bangunan yang digunakan untuk publik maka berukuran cukup gigantis dengan struktur bentang lebarnya. Streetscape akan terbentuk baik dari sebrang sungai maupun bagian depan bangunan.

+



Gambar. 4. 14. Modifikasi Tata Lingkungan
sumber (Penulis, 2020)

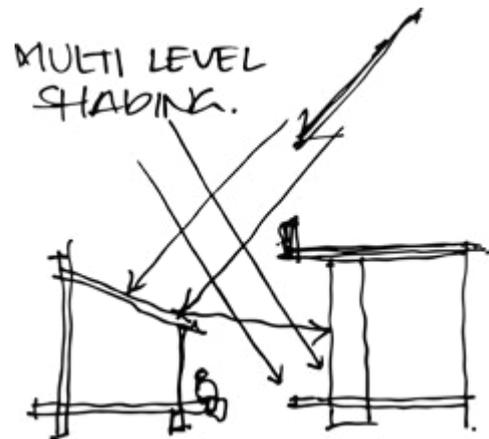
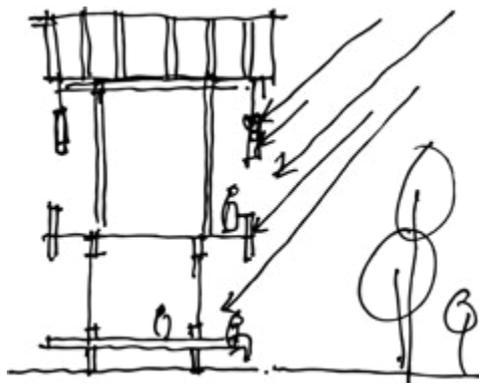
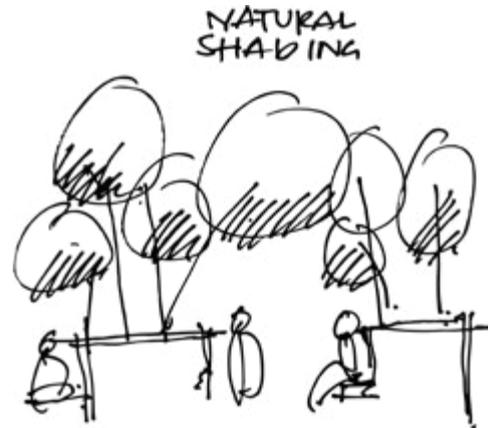
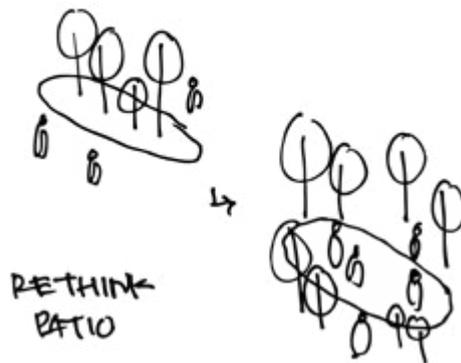
4. 2. 11. Analisa Modifikasi Lingkungan

Modifikasi lingkungan yaitu perubahan pada hubungan ruang luar dan ruang dalam dari rancangan Cultural Hub. Merespon analisis dari arsitektur rumah Jawa dan lingkungan sekitar maka didapatkan halaman luar yang luas dan sempit, namun juga memiliki halaman dibagian atas rumah.

Maka pembagian ruang untuk lingkungan didasari oleh efisiensi lahan agar pembagian lahan hijau dan lahan huni seimbang. Pola pembagian dibagi berdasarkan grid per 6m. Maka hubungan ruang dalam dan ruang luar akan saling menyeimbangi. Hal ini juga dirancang agar merespon iklim agar penyerapan air dan panas tidak terhalang oleh luas landasan bangunan.

4. 3. Unifikasi

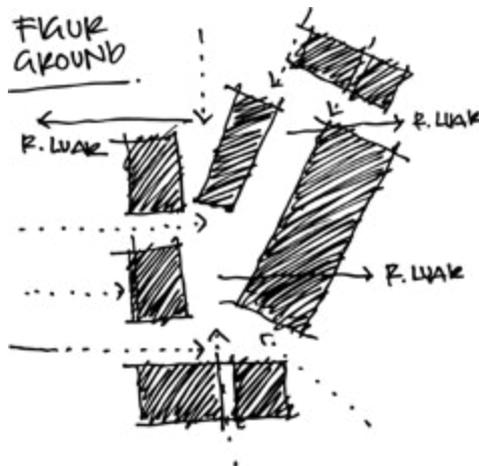
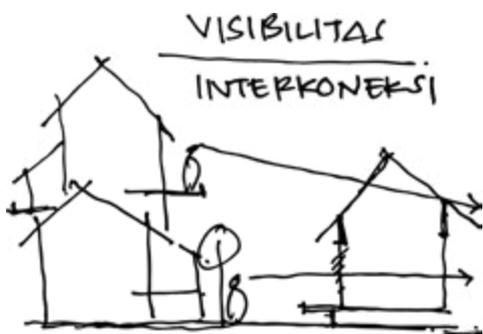
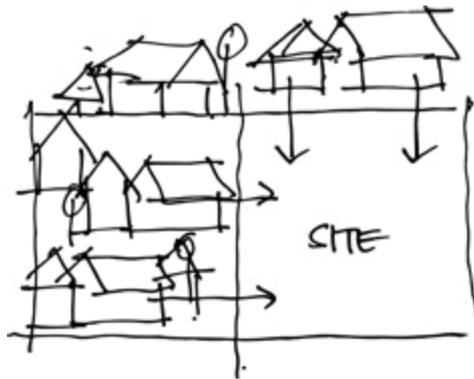
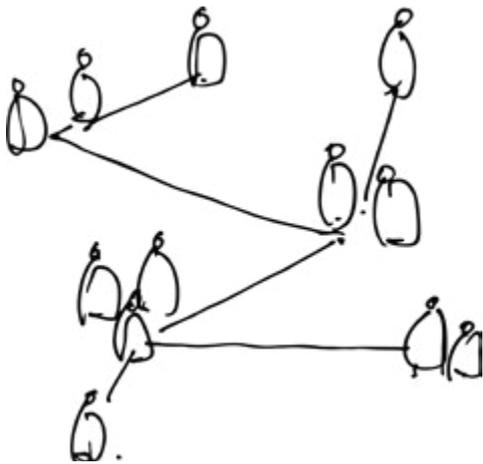
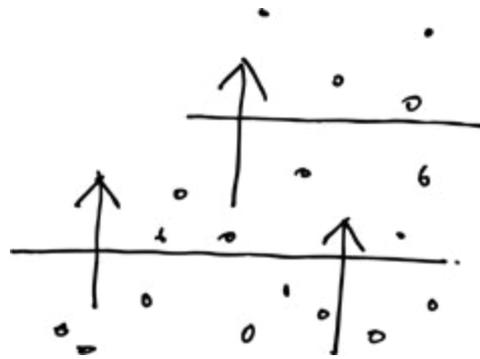
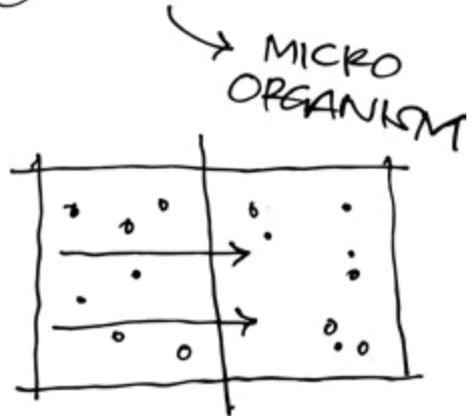
① LINGKUNGAN



Gambar. 4. 15. Unifikasi Lingkungan
sumber (Penulis, 2020)

+

② PERILAKU.

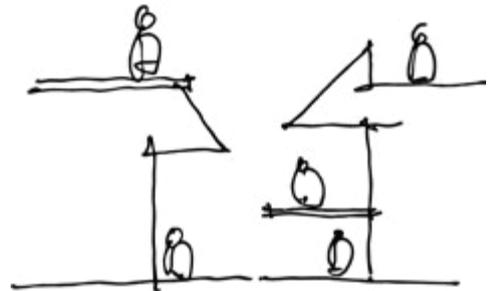


Gambar. 4. 16. Unifikasi Perilaku sumber (Penulis, 2020)

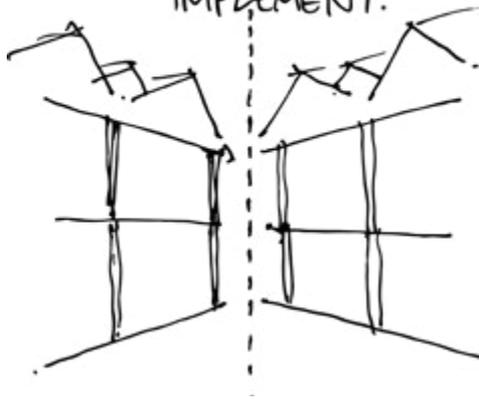
3. BANGUNAN.



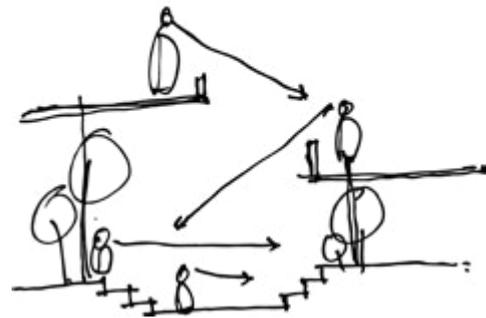
MULTI LEVEL COMMUNITY



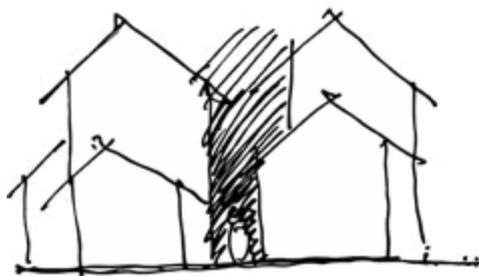
MIRRORING IMPLEMENT.



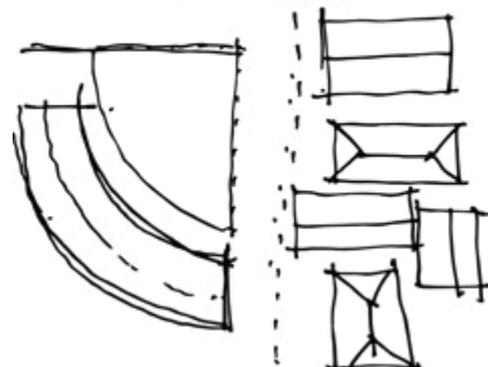
MULTI LEVEL VISIBILITAS



NARROW SPACES



KOMPATIBEL KONTRAS



Gambar. 4. 17. Unifikasi Bangunan sumber (Penulis, 2020)

+

4. 9. Uji Desain

Sebelum Pengembangan

Rancangan Siteplan pada Site 1 menunjukkan Visibilitas tinggi pada bagian selatan site 1. Sementara untuk Timur, Barat, dan Utara memiliki visibilitas rendah. Namun untuk mencapai visibilitas yang cukup karena site berada di antara rumah warga, maka perlu ada peningkatan rancangan siteplan vegetasi sebagai pembatas visibilitas.

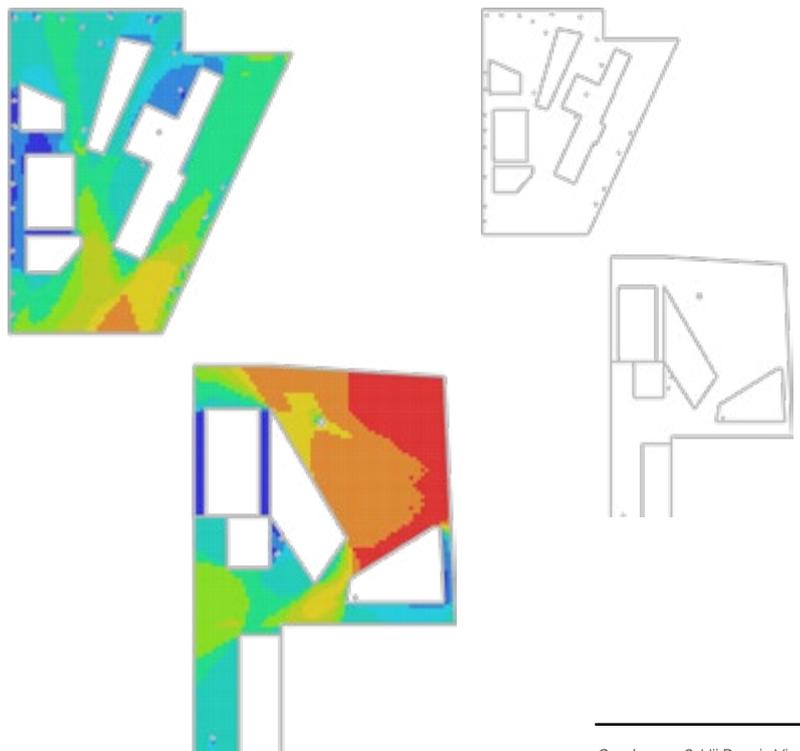
Rancangan Siteplan pada Site 2 memiliki Visibilitas tinggi pada Ruang Penampilan, maka bisa diletakan sculpture atau landmark pada pintu masuk menuju Ruang Pentas



Setelah Pengembangan

Setelah dilakukan penataan Vegetasi dan Landmark, maka terdapat perubahan pada Visibilitas kedua site. Hal ini menjadikan pembagian segmen yang diharapkan pada desain tercapai karena adanya segmentasi jenis budaya pada site.

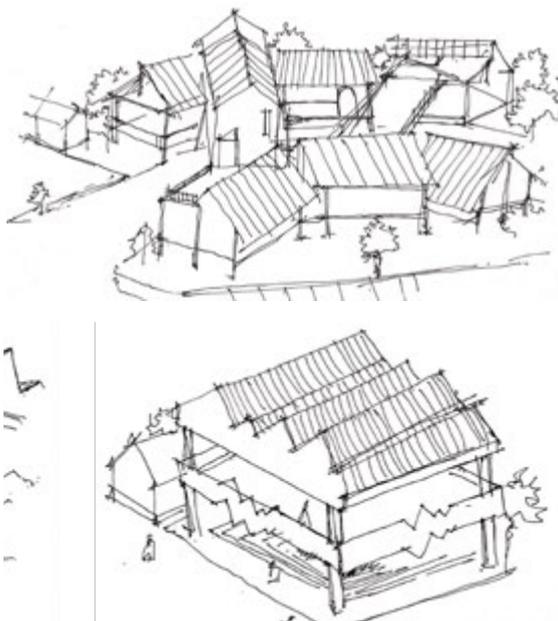
Siteplan dengan Visibilitas Rendah (Biru) akan menjadi lahan hijau dan penataan vegetasi untuk menciptakan barrier akustik dengan rumah warga sekitar. Sedangkan Visibilitas Tinggi (Merah) akan menjadi point of view site. Selain itu tercipta juga visibilitas aksesibilitas linear dan binair pada site.



Gambar. 4. 18. Uji Desain Visual Graph sumber (Penulis, 2020)

Uji Serial Vision

Rancangan



Sequence



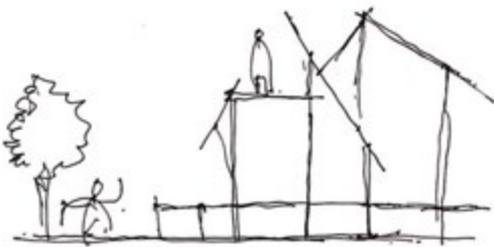
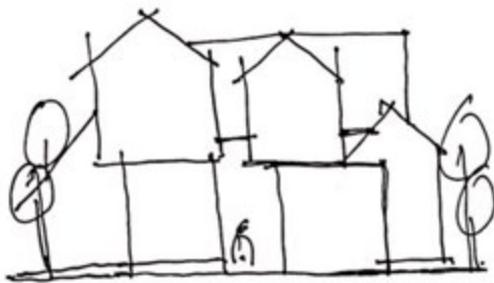
Rancangan pada pengembangan desain menggunakan atap dengan kemiringan 45 derajat / lebih. Hal ini guna merespon sequence fragment pada bangunan dan jalur di sekitar site. Agar bangunan rancangan merespon serial vision dari sequence sky line yang tercipta.

Gambar. 4. 19. Uji Desain Serial Vision 1
sumber (Penulis, 2020)

+

Uji Serial Vision

Rancangan



Sequence



Rancangan pada pengembangan desain menggunakan penataan masa yang organik namun didesain sesuai komposisi seni penulis. Hal ini guna merespon sequence fragment pada ruang semi publik yang tercipta agar dapat direspon dalam rancangan secara vernakular untuk menyatukan bangunan dengan kondisi sosial lingkungan di sekitar site.

Gambar 4. 20. Uji Desain Serial Vision 2 sumber (Penulis, 2020)

Uji Serial Vision

Rancangan



Sequence



Rancangan pada pengembangan desain menggunakan respon arsitektur lingkungan dan perilaku dari masyarakat sekitar site. Tentang bagaimana sequence tercipta dari respon manusia terhadap bangunan pun sebaliknya. Hal ini direspon dengan konsep pengembangan rancangan dengan mempertimbangkan arsitektur lingkungan dan perilaku di ruang publik.

Gambar. 4. 21. Uji Desain Serial Vision 3
sumber (Penulis, 2020)

+

Uji Luminer

Tabel 1: Standar Karakteristik Kinerja Luminer

Sifat Pekerjaan	Penerangan sangat baik (lux)	Penerangan baik (lux)
1. Kantor		
a. Ruangan gambar	2000	1000
b. Ruangan kantor (untuk pekerjaan kantor biasa, pembukuan, menetik dan lain-lain)	1000	500
c. Ruangan yang tidak digunakan terus menerus (ruang arsip, ruang tunggu dan lain-lain)	250	150
2. Ruangan sekolah	1000	500
a. Ruangan gambar, jahit, praktek.	500	250
b. Ruangan kelas		
3. Industri	500	250
a. Pekerjaan kasar (asembling mesin, alat-alat berat, menempa dan lain-lain)	1000	500
b. Pekerjaan biasa (pekerjaan mesin kayu) asembling biasa pekerjaan bor, dan lain-lain).	2000	1000
c. Pekerjaan halus (asembling halus, pekerjaan halus menggunakan mesin bor, bubut, dan lain-lain)	5000	2500
d. Pekerjaan sangat halus (pembuatan jam tangan, instrumen kecil, mengukir)	1000	500
4. Toko	500	250
a. Supermarket, ruang jual & pameran	250	125
b. Toko-toko besar	1000	500
5. Rumah tempat tinggal	500	250
a. Kamar tamu (umum)	500	250
b. Penerangan setempat (bidang kerja)		
c. Penerangan umum		
d. Kamar tidur, kamar mandi, kamar rias		

Tabel 2: Sifat Pekerjaan menurut standar karakteristik kinerja luminer

Sifat Pekerjaan	Penerangan Umum		Penerangan Umum dan Setempat	
	Dianjurkan	Minimum	Umum	Setempat
Kasar	40 lux	20 lux	20 lux	50 – 100 lux
Sedang	80 lux	40 lux	30 lux	100 – 300 lux
Halus	150 lux	75 lux	40 lux	300 – 1000 lux
Sangat Halus	300 lux	150 lux	50 lux	1000 lux

Uji desain dilakukan dengan pengujian lux dari natural daylight, yang mana natural daylight menjadi komponen penting bagi bangunan-bangunan yang menggunakan respon aspek vernakular, sehingga kualitas kesehatan pengguna maupun bangunan tersebut dapat terjaga. Berikut dibawah ini merupakan tabel standar luminaire dalam sebuah bangunan dibagi berdasarkan jenis bangunannya. Ruangan yang di uji berupa ruang kantor dan pelatihan untuk menunjang kenyamanan fisik dengan lux 150-1000 pada jam kerja.

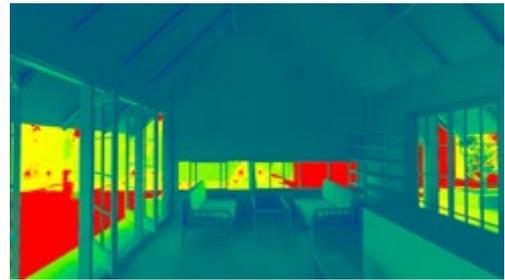
4.9. Uji Desain

Ruang Informasi (1)

Fungsi sebagai Kantor tipe c yang tidak digunakan terus menerus.

Luminance pada diagram menunjukkan tingkat lux lebih dari 1000. Namun Illuminance pada bukaan menunjukkan intensitas kurang dari 500. Maka dapat disimpulkan bahwa ruang (1) sudah memenuhi kriteria kenyamanan ruang selama jam kerja.

08.00



13.00



16.00



Gambar. 4. 22. Uji Desain Luminer 1 sumber (Penulis, 2020)

Ruang Praktek (2)

Fungsi sebagai ruang latihan klasifikasi praktek untuk latihan tari yang digunakan sesuai kebutuhan selama jam kerja.

Luminance pada diagram menunjukkan tingkat lux lebih dari 1000. Pula Illuminance pada diagram menunjukkan 500 lux. Maka dapat disimpulkan bahwa ruang (2) memenuhi kriteria kenyamanan ruang untuk aktifitas gerak dan praktek. Selain itu dengan respon vernakular, dimana rumah sangat memerlukan pencahayaan alami maka memasukan cahaya sebanyaknya menjadi lebih baik.

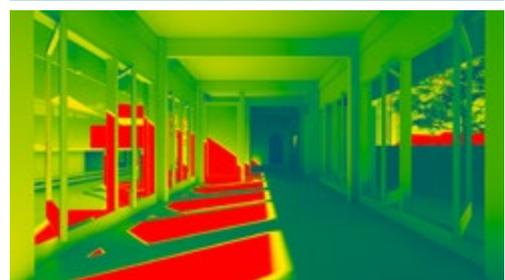
08.00



13.00



16.00



Gambar. 4. 23. Uji Desain Luminer 2 sumber (Penulis, 2020)

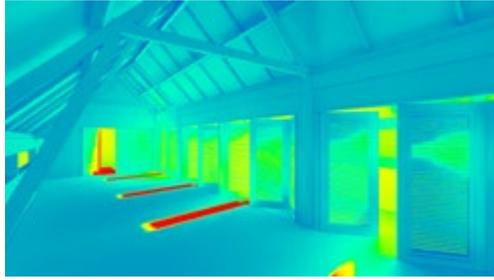
+

Ruang Berkumpul (3)

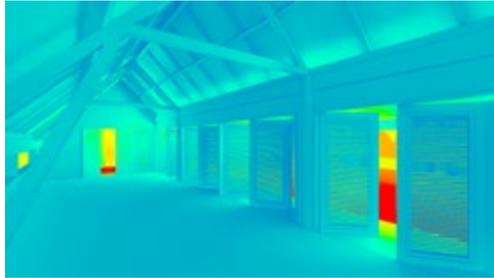
Fungsi sebagai Kantor tipe c yang tidak digunakan terus menerus.

Luminance pada diagram menunjukkan tingkat lux lebih dari 1000. Namun Illuminance pada bukaan menunjukkan intensitas kurang dari 500. Maka dapat disimpulkan bahwa ruang (1) sudah memenuhi kriteria kenyamanan ruang selama jam kerja.

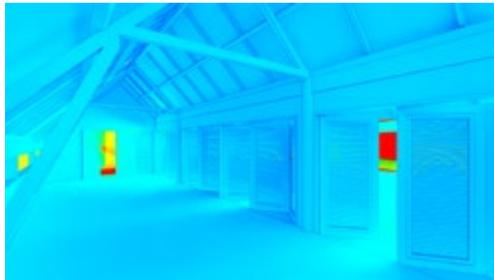
08.00



13.00



16.00



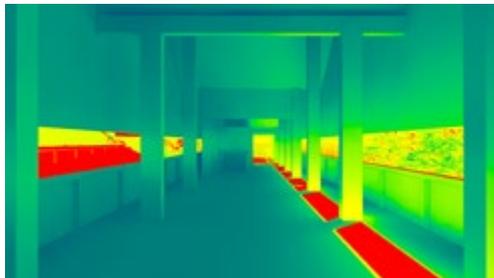
Gambar. 4. 24. Uji Desain Luminer 3
sumber (Penulis, 2020)

Ruang Praktek (2)

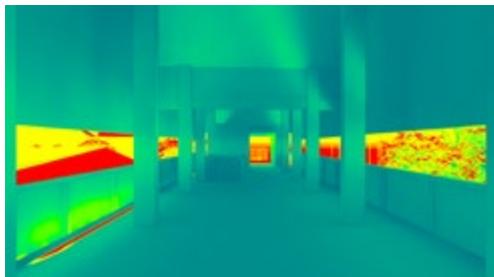
Fungsi sebagai ruang latihan klasifikasi praktek untuk latihan tari yang digunakan sesuai kebutuhan selama jam kerja.

Luminance pada diagram menunjukkan tingkat lux lebih dari 1000. Pula Illuminance pada diagram menunjukkan 500 lux. Maka dapat disimpulkan bahwa ruang (2) memenuhi kriteria kenyamanan ruang untuk aktifitas gerak dan praktek. Selain itu dengan respon vernakular, dimana rumah sangat memerlukan pencahayaan alami maka memasukan cahaya sebanyaknya menjadi lebih baik.

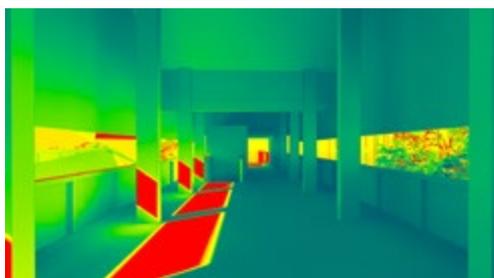
08.00



13.00



16.00



Gambar. 4. 25. Uji Desain Luminer 4
sumber (Penulis, 2020)

3. 4. Kesimpulan Perancangan



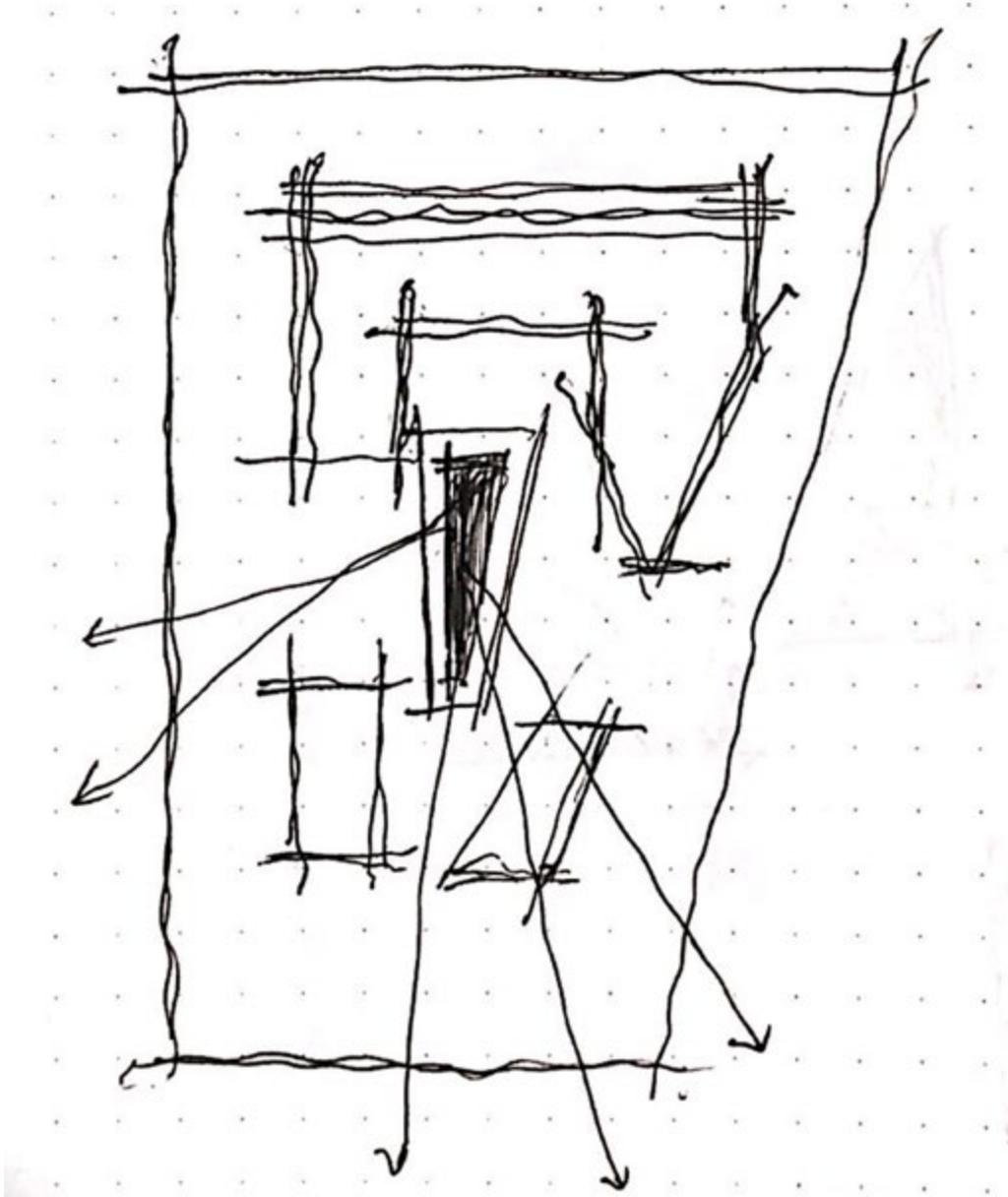
Gambar. 4. 26. Diagram Kesimpulan sumber (Penulis, 2020)



Gambar Indikator dan Parameter Source : (Pribadi 2020)

Program arsitektural yang relevan dalam perancangan Cultural Hub ini sangat mempengaruhi bagaimana penyusunan desain terbentuk untuk mencapai suatu pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Indikator tersebut memiliki hasil desain yang kuantitatif dan kualitatif dalam uji perancangannya. Namun dalam hal ini hanya dibatasi 3 poin yaitu Pembuktian Layout Ruang, Bentuk & Tampilan, dan respon terhadap Lingkungan dan Iklim.

+



Gambar. 5. 1. Sketsa Simpul dalam Tapak sumber (Penulis, 2020)

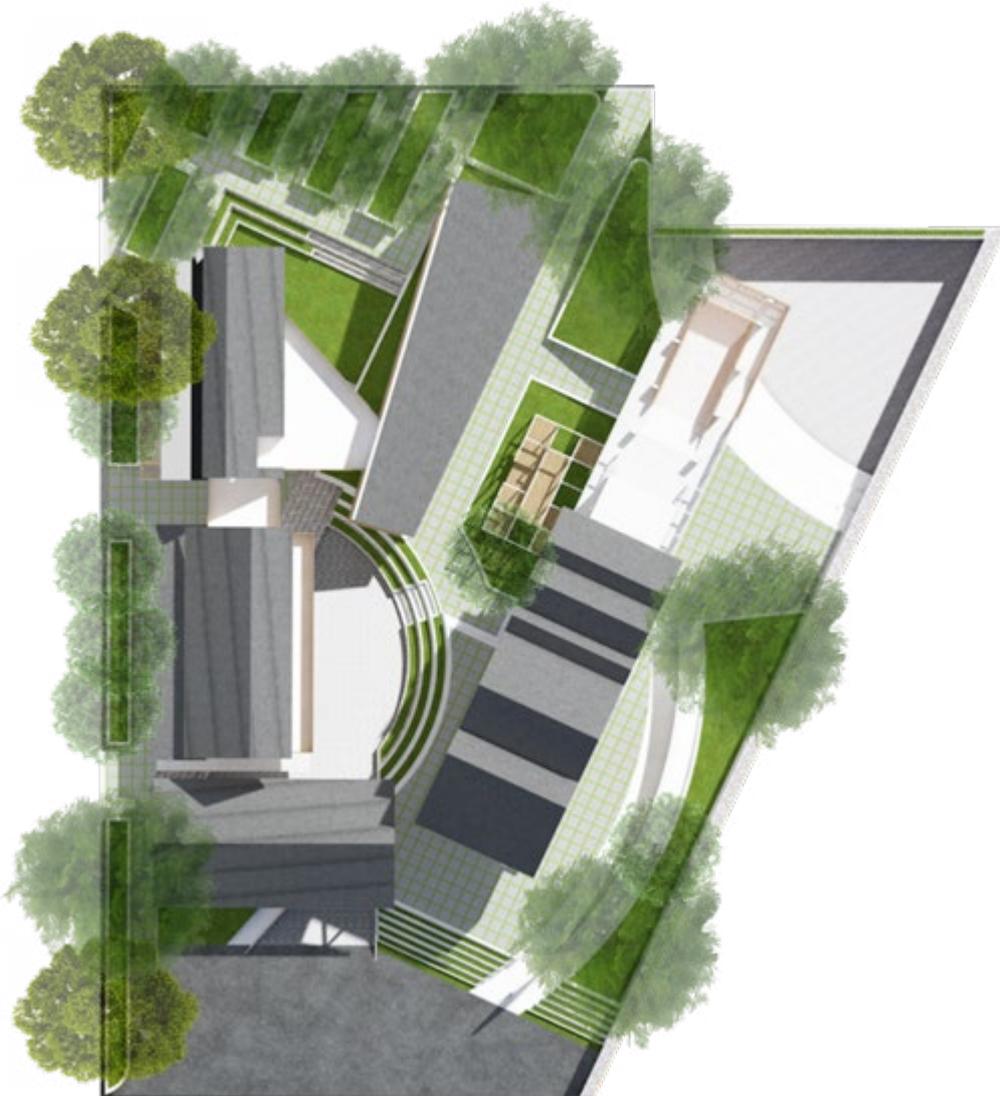
Rangkaian Simpul Nyata

Kawasan (Siteplan)
Bangunan
Selubung Bangunan
Interior
Sistem Struktur
Sistem Utilitas
Sistem Aksesibilitas Difabel dan Kelesamatan
Arsitektural Khusus
Uji Desain

5.

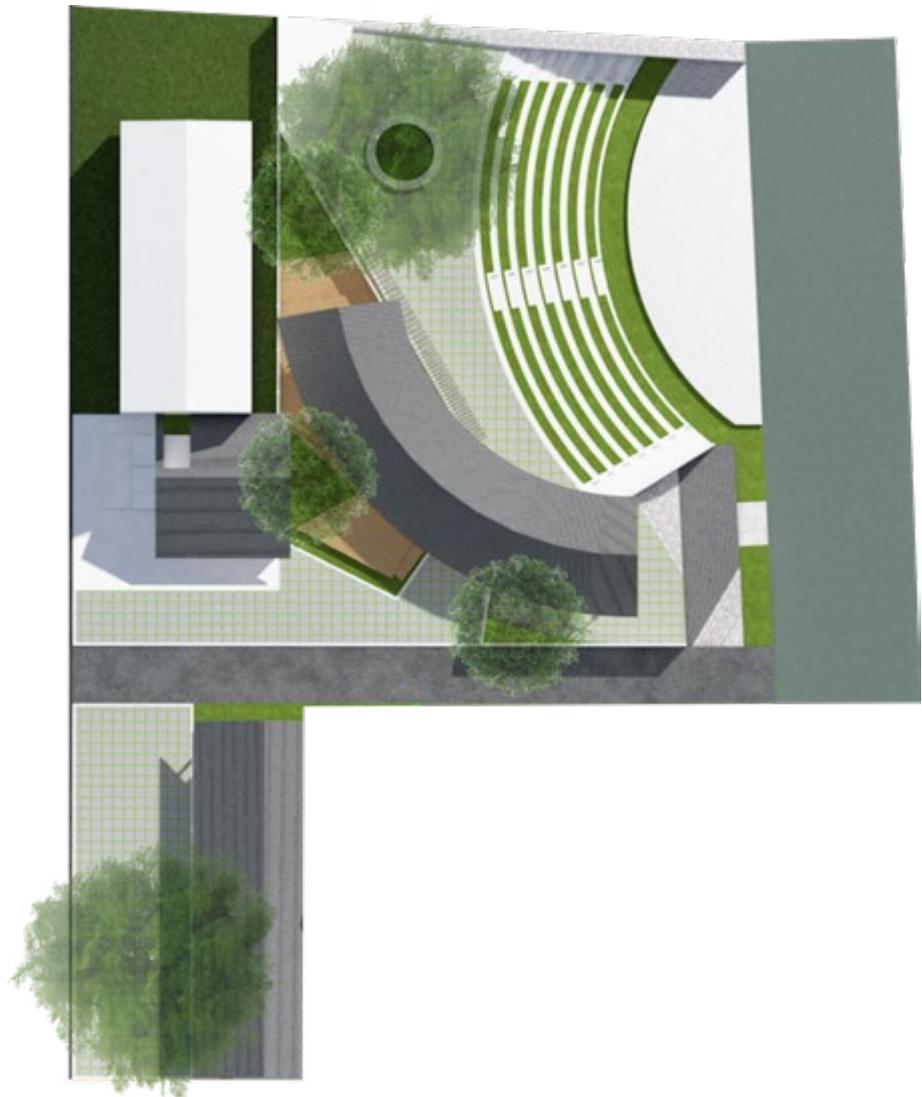
+

5.1. Skematik Siteplan



Siteplan pada site 1 dirancang dengan konsep menginterpretasikan kondisi lingkungan sekitar dan memodifikasi hirarki ruang pula merespon konteks alami lingkungan. Ruang yang terpencair merespon kondisi eksisting rumah-rumah warga, sehingga rancangan menjadi modul-modul ruang. Hirarki linear digabungkan dengan hirarki spasial agar dapat terciptanya interaksi ruang dari segala arah baik terhadap sesama ruang dalam atau ruang luar.

Gambar. 5. 2. Gambar Siteplan Site 1
sumber (Penulis, 2020)



Siteplan pada site 2 dirancang agar dapat merespon hirarki ruang yang memusat, karena mengikuti fungsionalnya, dimana dapat menampung kegiatan publik. Ruang pentas yang membelakangi sungai menjadi titik temu dari penonton dari depan maupun belakang panggung. Aksesibilitas menuju ruang pentas juga terbgai dua melewati jalan kampung dan melewati samping kantor kelurahan Wirobrajan.

Gambar. 5. 3. Gambar Siteplan Site 2
sumber (Penulis, 2020)

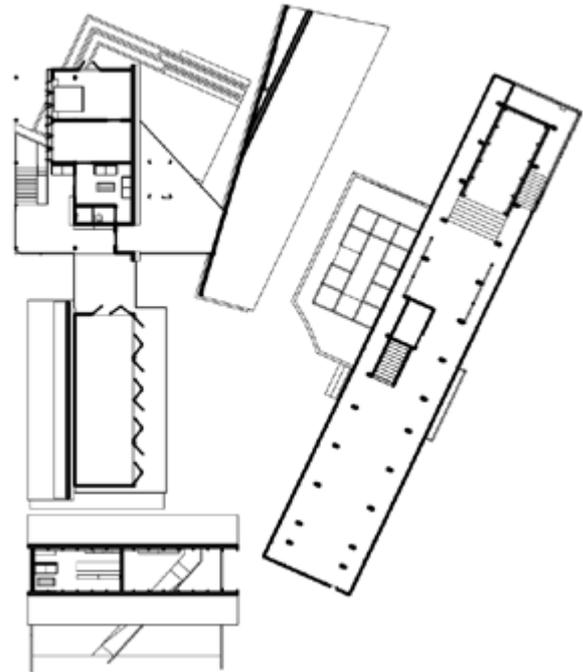
+

5. 2. Skematik Bangunan

Denah Site 1



Gambar. 5. 4. Gambar Skematik Denah Lt 1 site 1 sumber (Penulis, 2020)

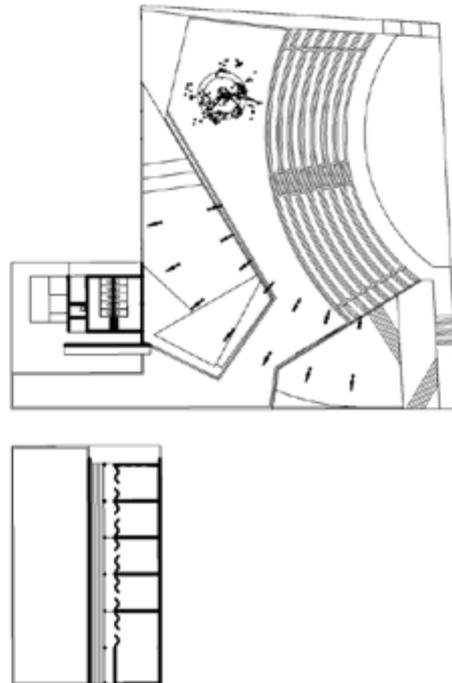


Gambar. 5. 5. Gambar Skematik Denah Lt 2 site 1 sumber (Penulis, 2020)

Rancangan Skematik denah lantai 1 yang menekankan pada konsep rancangan hirarki ruang linear dan spasial. Walau ruangan terpecah namun tetap ada selasar konektor tiap ruangan. Merespon dari analisa hubungan ruang dan karakteristiknya maka denah Lt. 1 memiliki sifat publik, semi publik, dan privat.

Rancangan skematik denah Lt. 2 yang dihubungkan dengan adanya jembatan yang berupa ruang dan selasar yang dapat dilewati. Ruang untuk latihan karawitan dan wayang saling berhubungan. Sifat rancangan hubungan ruang dalam denah lantai 2 yaitu semi publik dan privat.

Denah Site 2



Gambar. 5, 6. Gambar Skematik Denah Lt 1 site 2
sumber (Penulis, 2020)

Rancangan skematik denah site 2 dengan pendekatan hirarki ruang yang memusat karena kegiatan yang dilakukan berfokus pada satu kegiatan yaitu penampilan. Orientasi yang memanjang guna memanfaatkan ruang pada site dan merespon sungai pada bagian timur site.

+

5. 3. Tampak Bangunan

Site 1



TAMPAK UTARA



TAMPAK BARAT



TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR

Gambar. 5. 7. Gambar Skematik Tampak site 1
sumber (Penulis, 2020)

Site 2



TAMPAK UTARA



TAMPAK BARAT



TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR

Gambar. 5. 8. Gambar Skematik Tampak site 2
sumber (Penulis, 2020)

+

5. 4. Potongan Bangunan



POTONGAN A-A



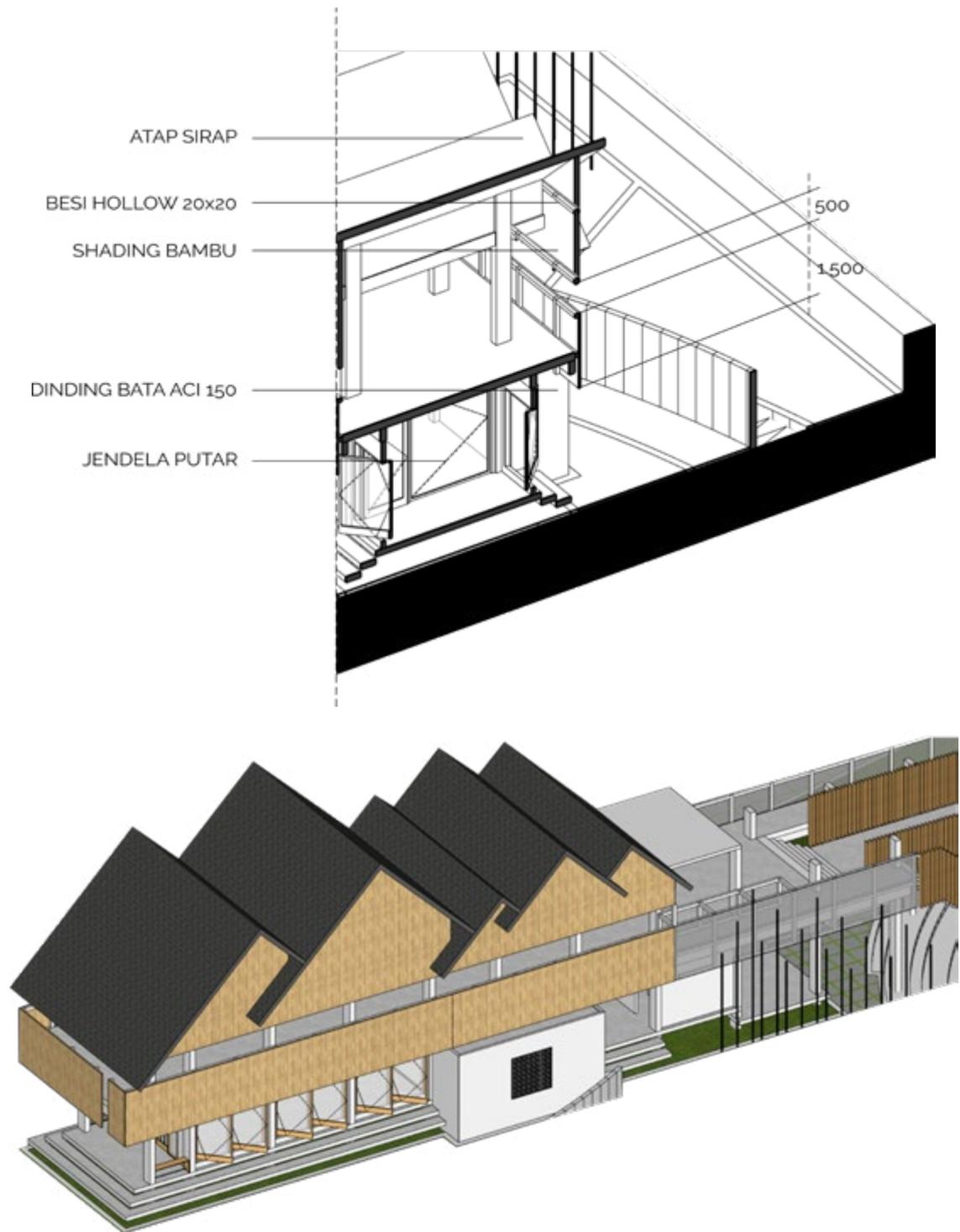
POTONGAN B-B



POTONGAN C-C

Gambar. 5. 9. Gambar Skematik Potongan
sumber (Penulis, 2020)

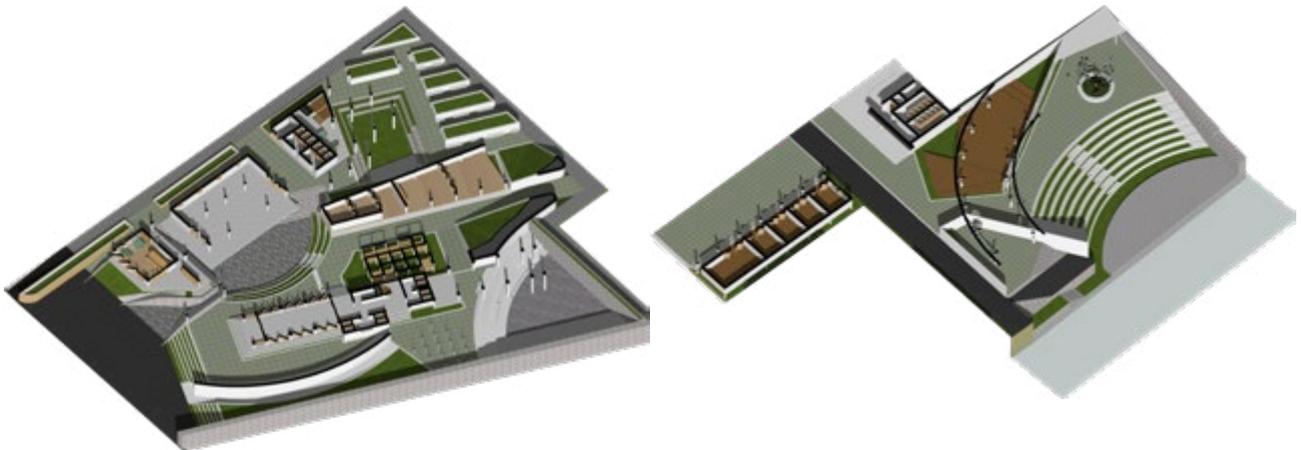
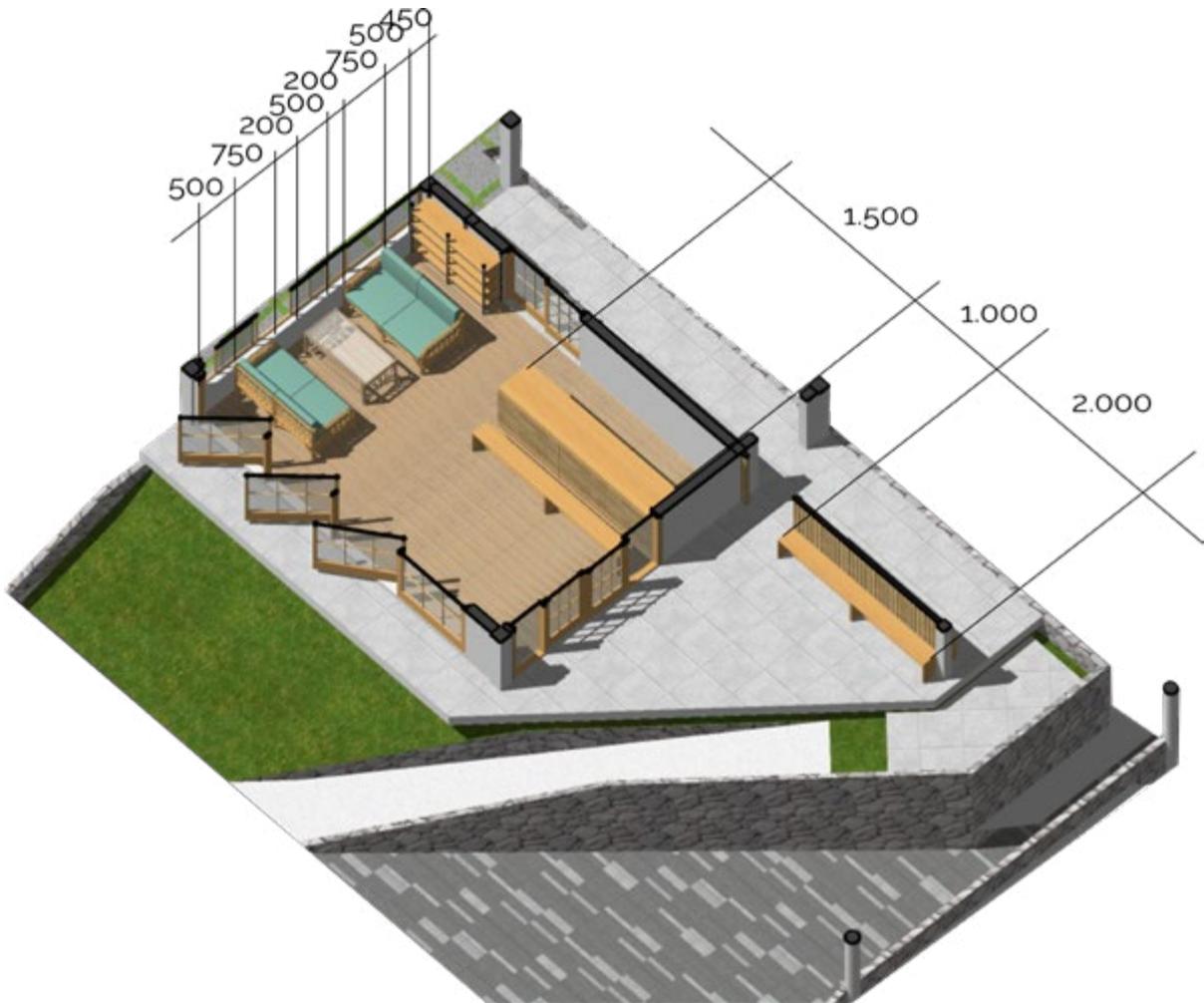
5. 5. Skematik Selubung



Gambar. 5. 10. Gambar Skematik Selubung sumber (Penulis, 2020)

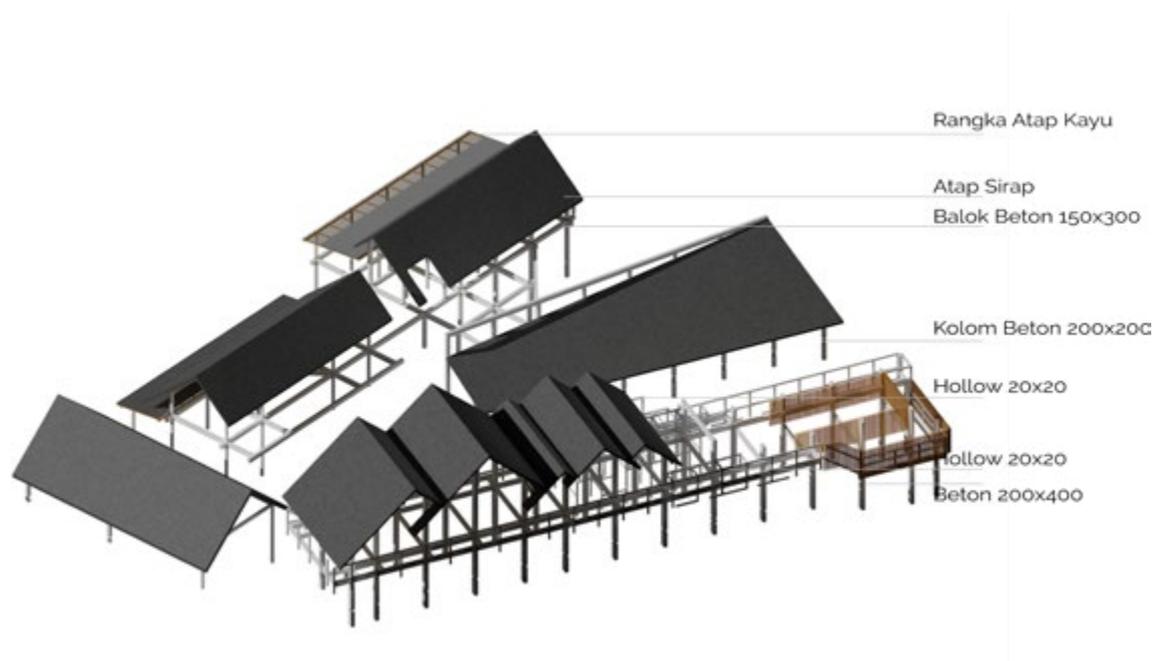
+

5. 6. Skematik Interior Bangunan



Gambar. 5. 11. Gambar Skematik Interior sumber (Penulis, 2020)

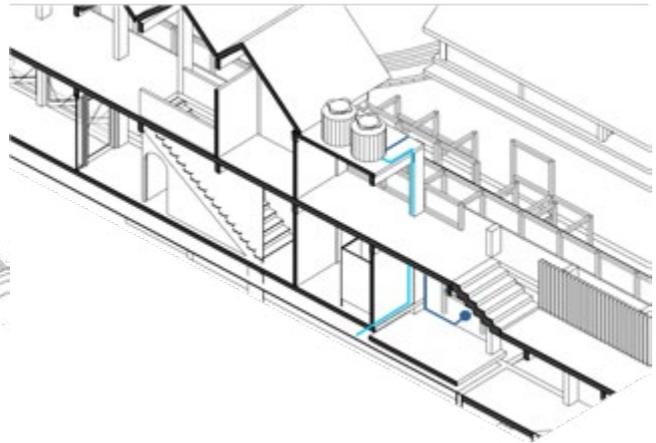
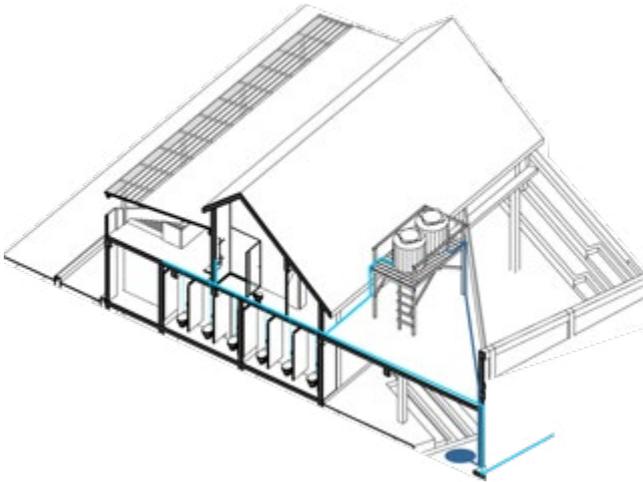
5. 7. Skematik Sistem Struktur



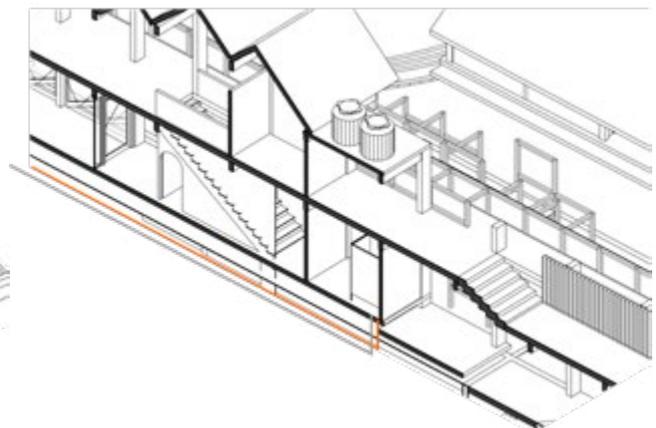
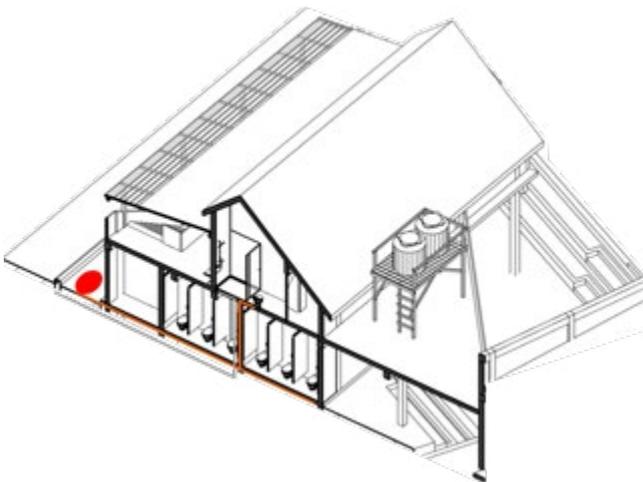
Dalam rancangan site 1 Struktur yang digunakan yaitu struktur beton, baja dan kayu

+

5. 8. Skematik Utilitas



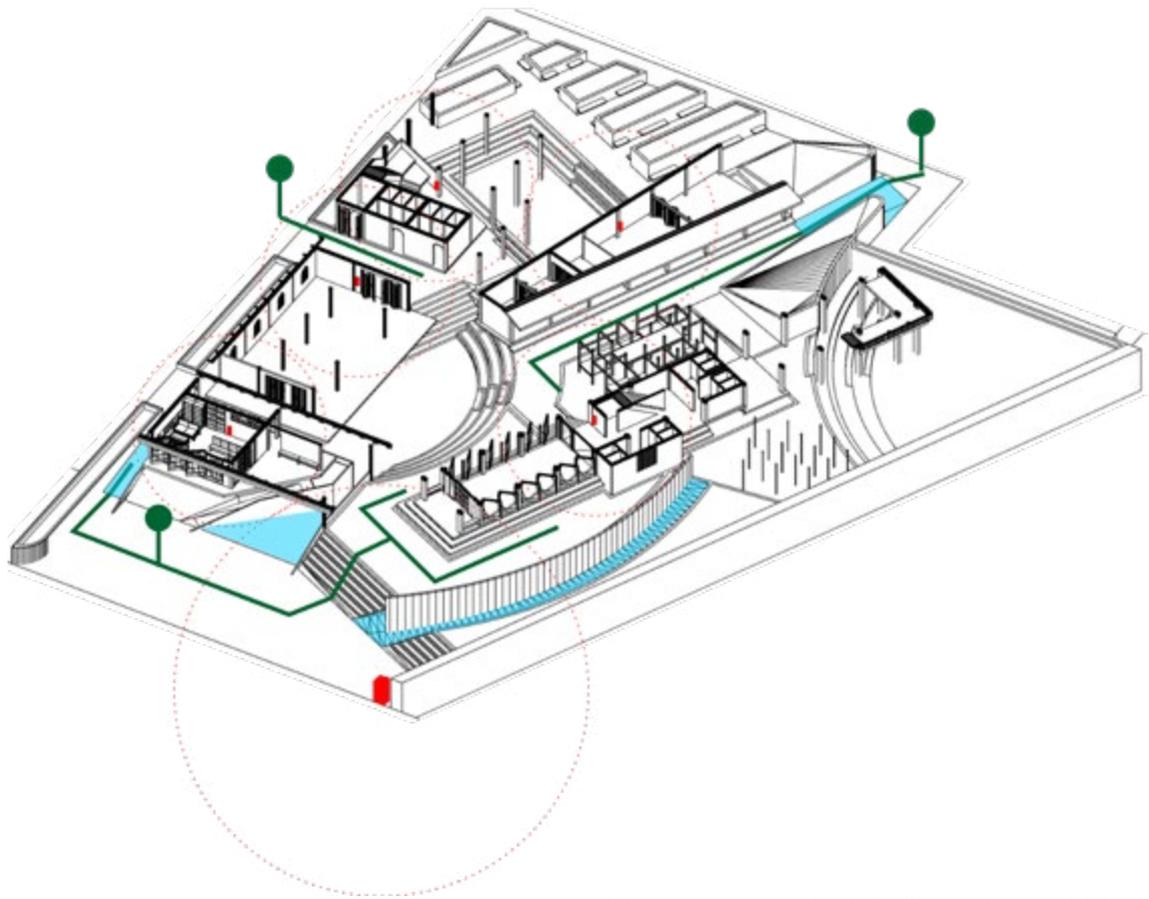
Saluran Air Bersih pada bangunan Senthong Ndalem dan Tari sebagai tempat inap dan toilet umum yang memfasilitasi site 1



Saluran Air Kotor pada bangunan Senthong Ndalem dan Tari sebagai tempat inap dan toilet umum yang memfasilitasi site 1

Gambar. 5. 13. Gambar Skematik Utilitas sumber (Penulis, 2020)

5. 9. Skematik Keselamatan dan Barrier Free

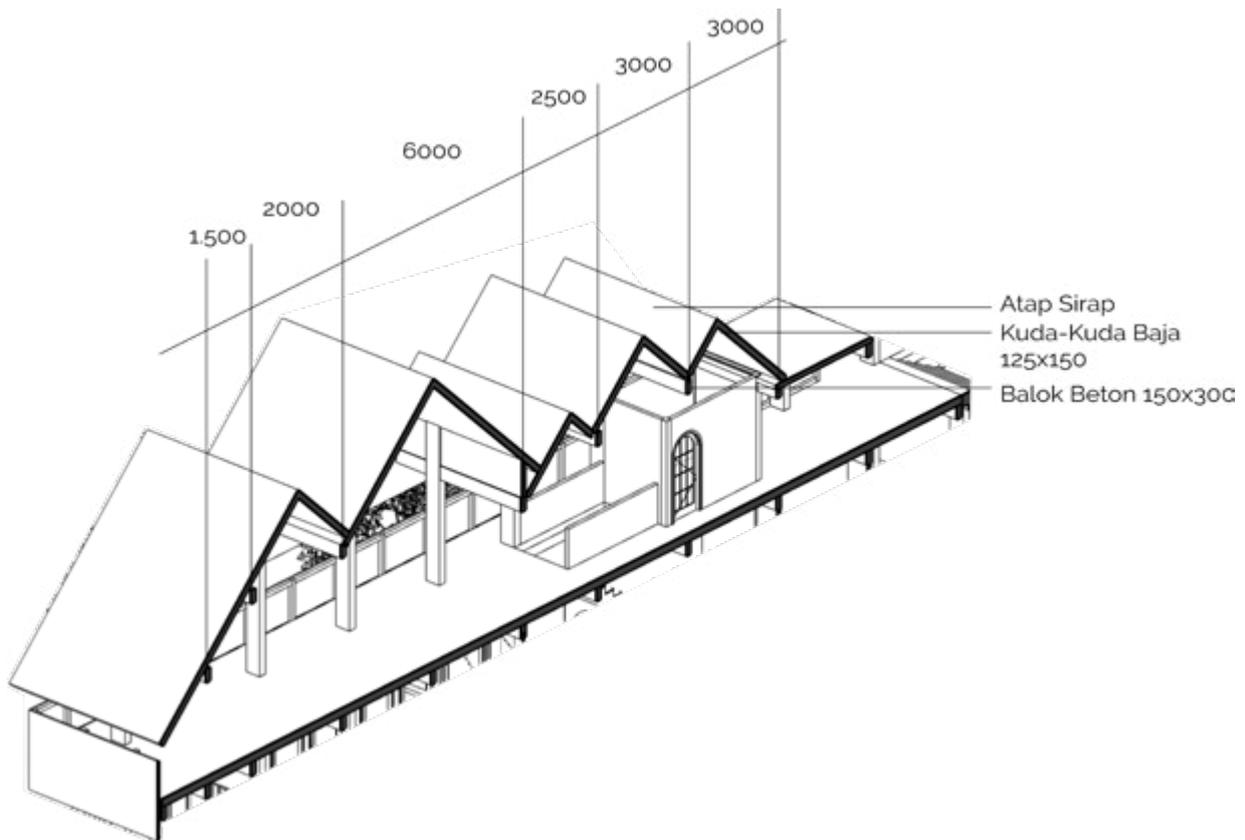


Jejalur Ramp menjadi fasilitas khusus difabel, karena site memiliki permainan pada ketinggian maka didominasi tangga untuk multi level ketinggian. Keselamatan bangunan memfasilitasi sesuai stabdart SNI bagi keselamatan Bangunan

Gambar 5. 14. Gambar Skematik Barrier Free dan Keamanan
sumber (Penulis, 2020)

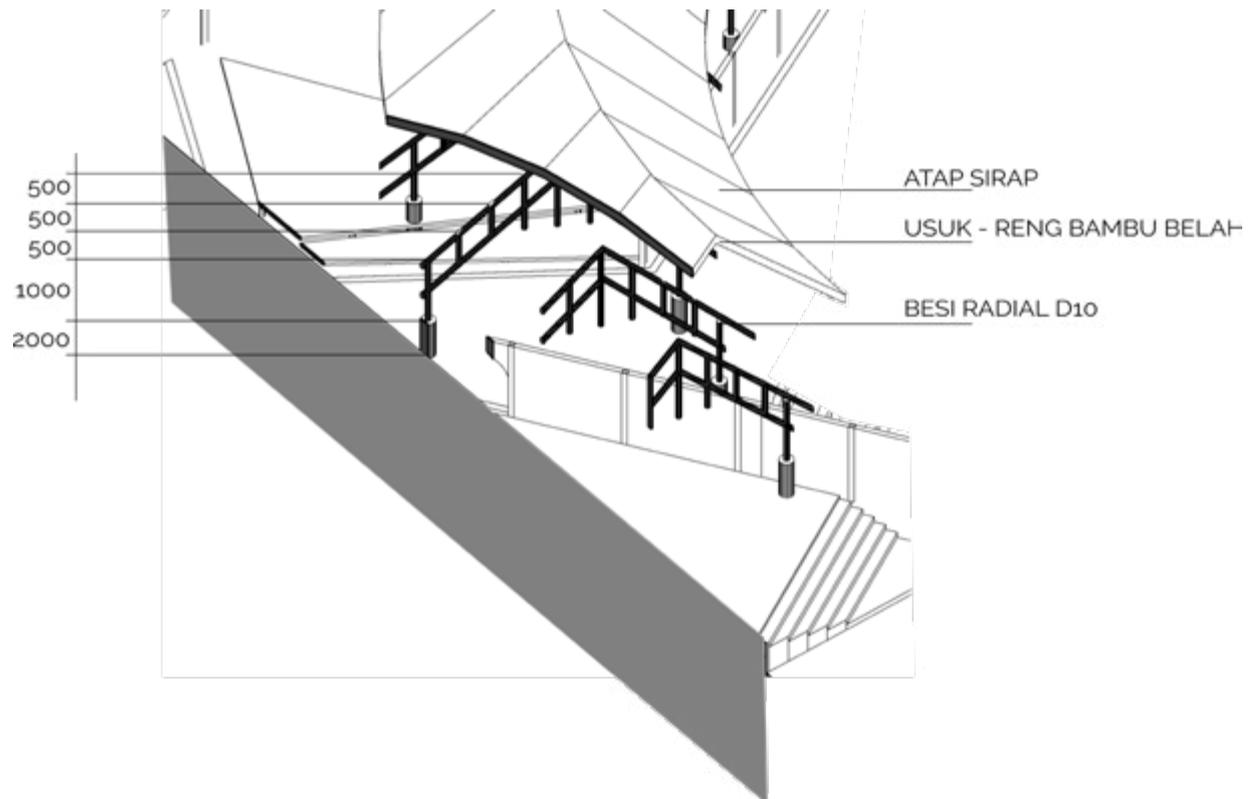
+

5. 10. Skematik Arsitektur Khusus



Derail Arsitektural khusus 1. Menjelaskan tentang penyusunan atap repetisi dengan ragam ukuran dan penyusun sebagai representasi pencerminan peratapan di perkampungan sekitar

Gambar. 5. 15. Gambar Skematik Detail Arsitektural 1 sumber (Penulis, 2020)

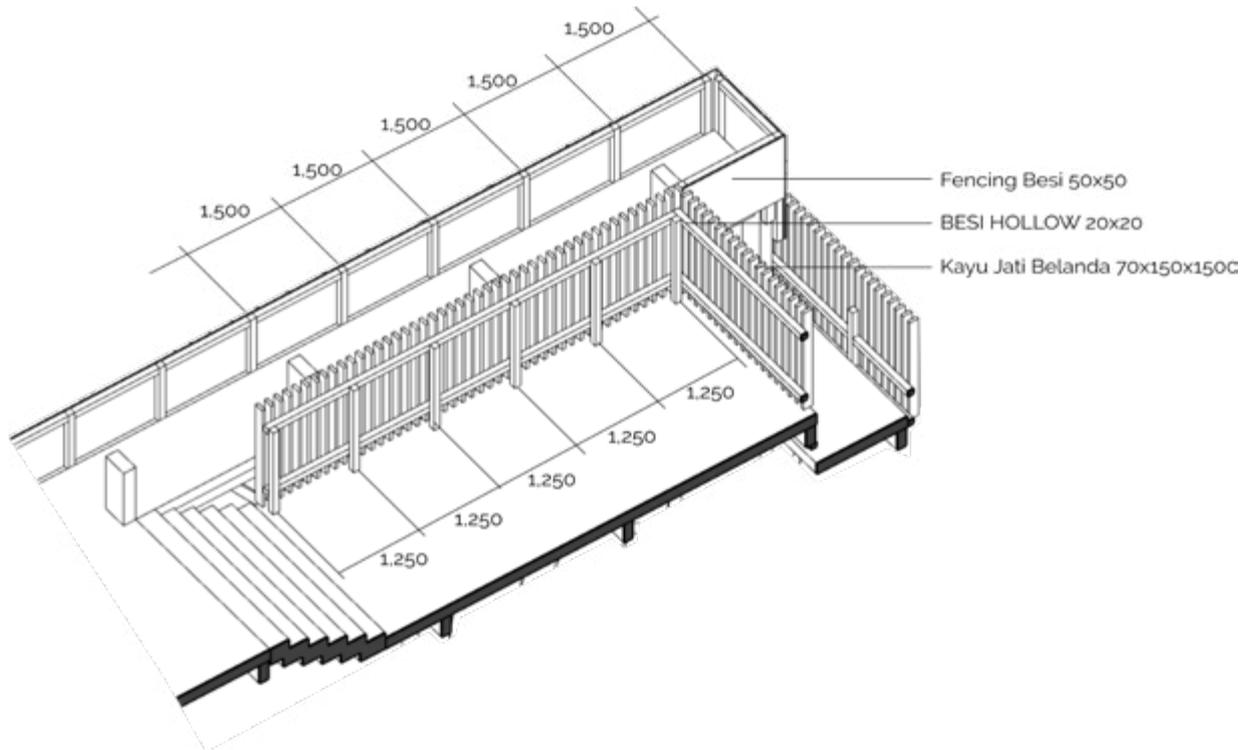


Detail Arsitektural 2. Menjelaskan tentang struktur penyangga atap untuk ruang publik di site 2. Menggunakan material besi dan bambu sebagai penyusun struktur.

Gambar 5.16. Gambar Skematik Detail Arsitektural 2 sumber (Penulis, 2020)

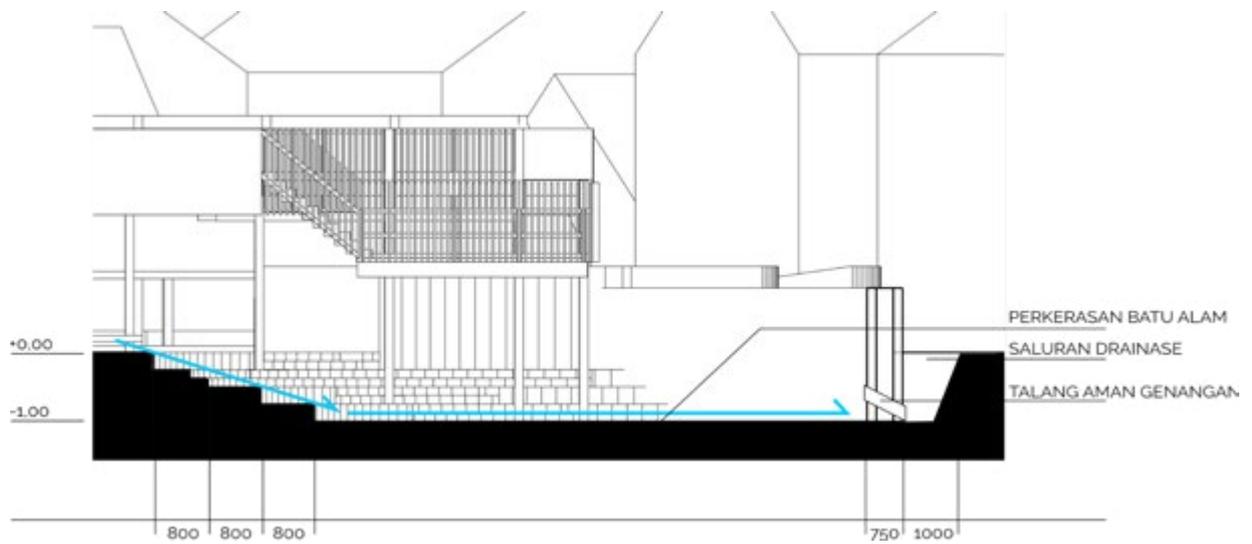
+

5.10. Skematik Arsitektur Khusus



Detail Arsitektural 3. Menjelaskan tentang fasilitas untuk segmen bermain anak dan multi level dengan permainan fasad repitisi kayu jati belanda dan fancing sebagai barrier keamanan.

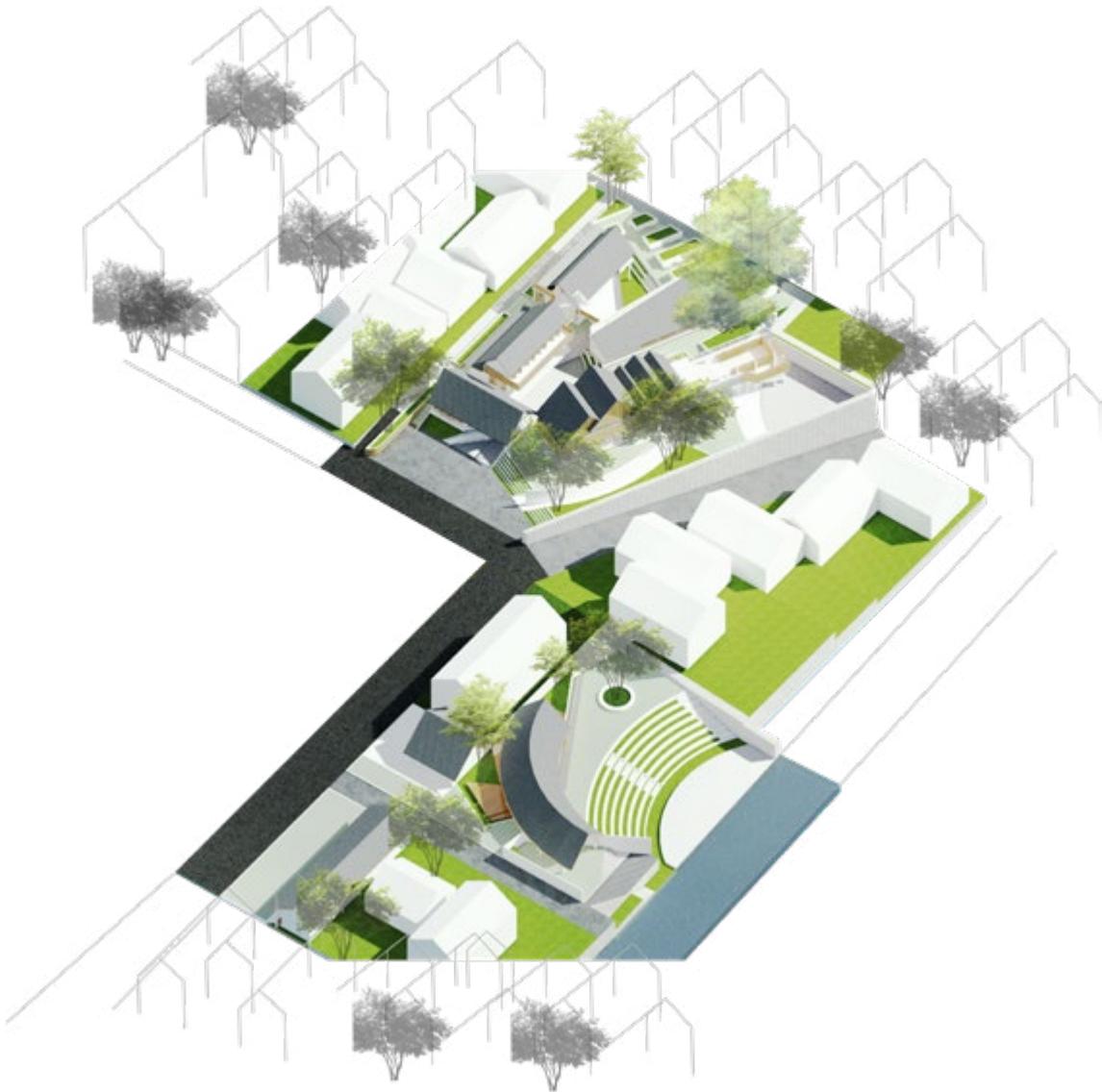
Gambar 5.17. Gambar Skematik Detail Arsitektural 3 sumber (Penulis, 2020)



Detail Arsitektural 4. Menjelaskan tentang fasilitas segmen bermain anak, berupa amphitheater yang kemudian bisa menjadi tempat bermain dan berenang untuk menjadi tampungan air hujan.

Gambar 5.18. Gambar Skematik Detail Arsitektural 4
sumber (Penulis, 2020)

+



Gambar. 6.1 Situasi kawasan dan site sumber (Penulis, 2020)

Meng-evaluasi

Evaluasi Analisis
Evaluasi Ruang
Evaluasi Animasi

6.

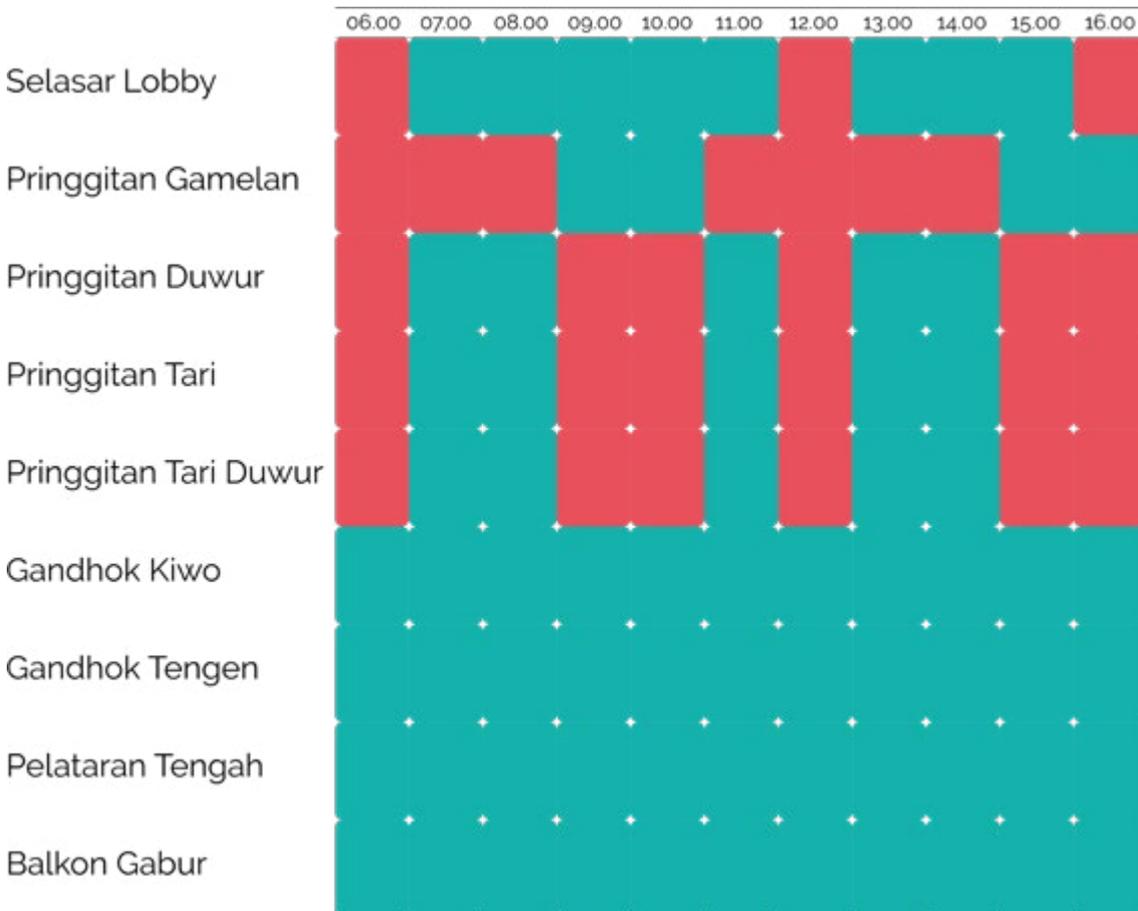
+

6.1. Evaluasi Analisis

Analisis Waktu Pengguna

Perancangan pusat komunitas kelak butuh timeline penggunaan ruang pada tiap kegiatan disetiap harinya. Maka di ajukan berikut penjadwalan analisa waktu penggunaan ruang agar kegiatan tidak saling bertabrakan baik dari segi kenyamanan fungsional.

Diagram penggunaan dalam waktu/harinya, Merah untuk off activity - Hijau untuk On activity.



Gambar. 6. 2. Gambar tabel penjadwalan ruang sumber (Penulis, 2020)

Analisis Fleksibilitas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Sedangkan Fleksibilitas adalah kelenturan atau keluwesan, penyesuaian diri secara mudah dan cepat. Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.

Ada tiga konsep fleksibilitas, yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versabilitas:

a. Ekspansibilitas adalah konsep fleksibilitas yang penerapannya pada ruang atau bangunan yaitu bahwa ruang dan bangunan yang dimaksud dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.

b. Konvertibilitas, ruang atau bangunan dapat memungkinkan adanya perubahan tata atur pada satu ruang.

c. Versatibilitas, ruang atau bangunan dapat bersifat multi fungsi.

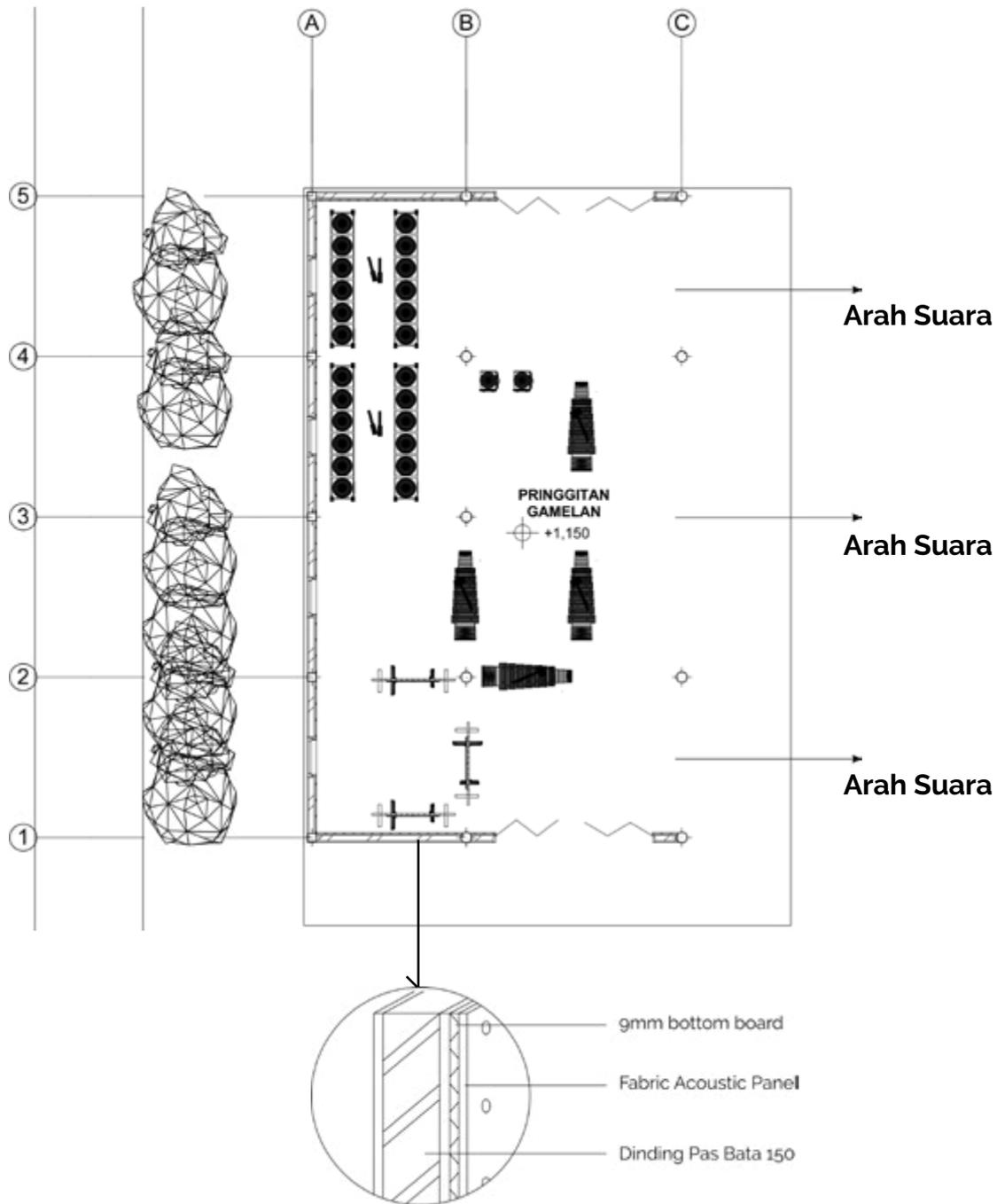
Maka dalam perancangan Pusat Komunitas menggunakan sistem konsep fleksibilitas **Konvertibilitas dan Versatibilitas**.

+

6. 2. Evaluasi Ruang

Ruang Pringgitan Gamelan

Evaluasi pada detail ruang Pringgitan Gamelan, dengan menambahkan akustik tile dan bukaan guna menjaga akustik ruang agar menjaga kebisingan akustik terhadap bangunan disekitar.



Gambar. 6. 3. Gambar Ruang Gamelan dan Detail sumber (Penulis, 2020)

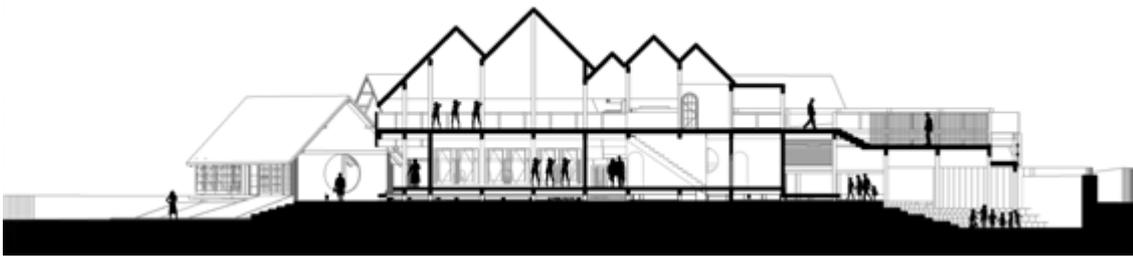
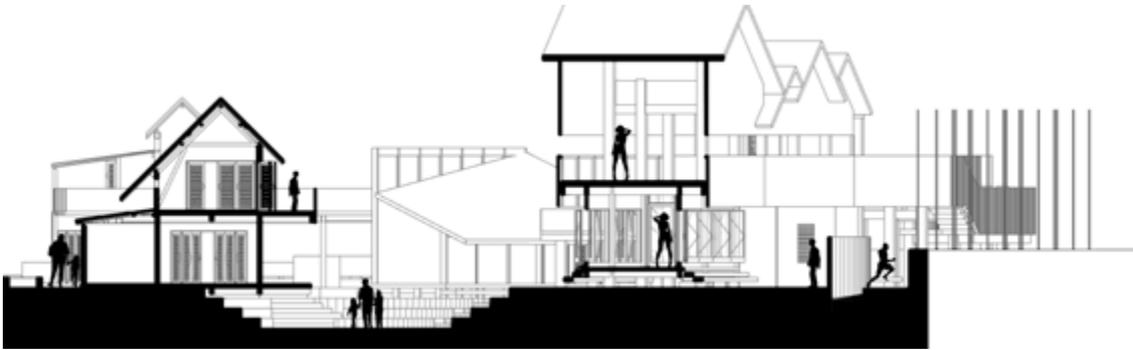
Rasio dan Proporsi

Perbandingan antara ruang dalam dan ruang luar dipresentasikan dengan potongan yang membahasakan rasio dan proporsi antar bangunan, bangunan dalam, dan ruang antara.



Gambar. 6. 4. Gambar Rasio Ruang dalam dan antara
sumber (Penulis, 2020)

+



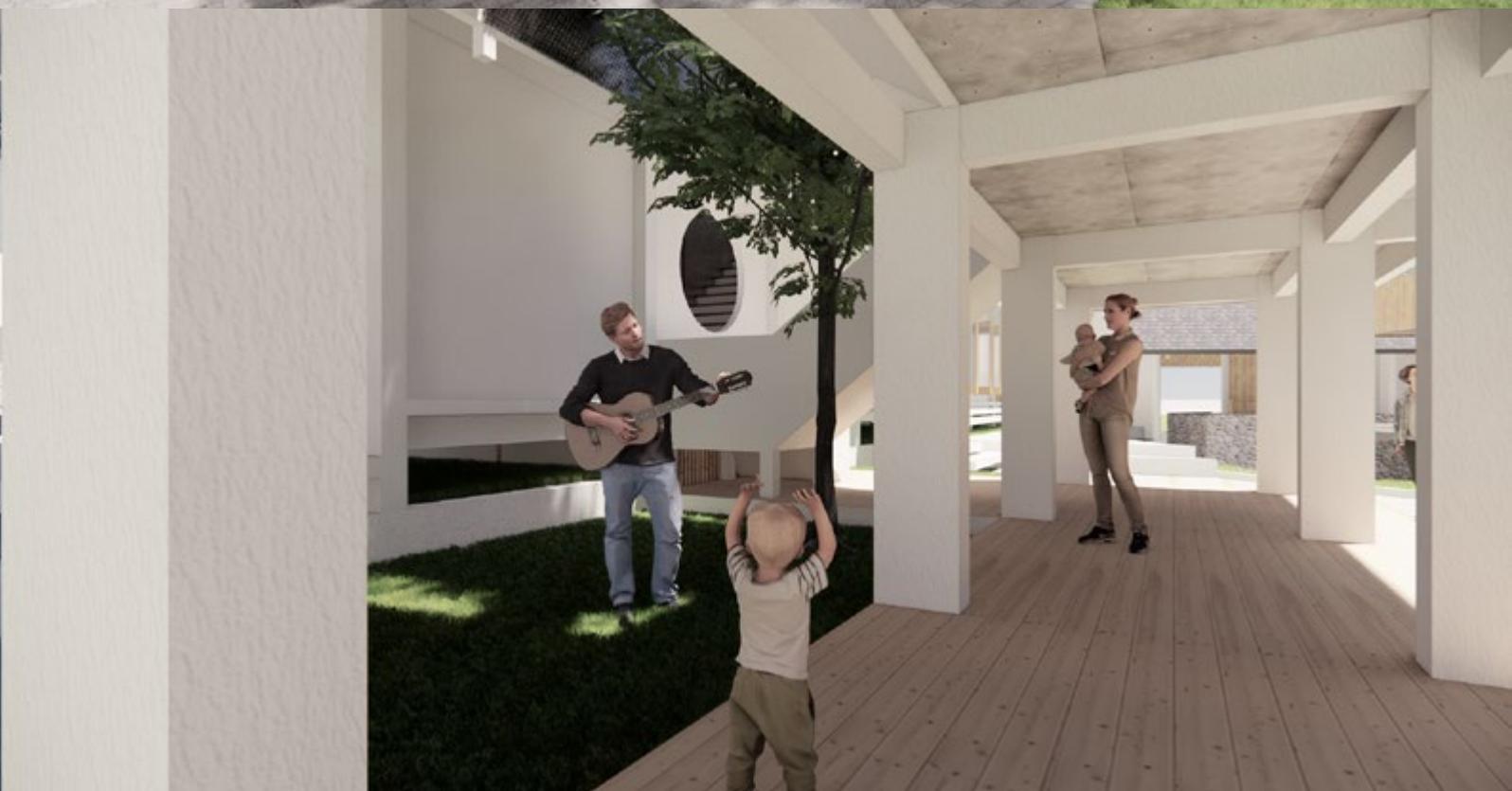
Gambar. 6. 5. Gambar Rasio Ruang dalam dan antara sumber (Penulis, 2020)

6. 3. Evaluasi Animasi



Gambar. 6. 6. Gambar Prespektif Lingkungan Site sumber (Penulis, 2020)

+





+





+



+

Referensi

Adhari, J (2017). Penerapan Konsep Ruang Luar Pada Desain Community Center Di Kota Tangerang Selatan

Burkett, I. (2016) An Introduction to Co-design. Co-designing for Social Good: The Role of Citizens in Designing and Delivering Social Services, Part One

arsitur.com (2017). Pengertian Arsitektur Neo Vernakular, Ciri-ciri, Prinsip dan Contohnya. Retrived March 4, 2020 from <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-arsitektur-neo-vernakular.html>

Mahatma,C. (2019) Yogyakarta Jadi Pusat Pendidikan Budaya dan Daerah Terkemuka di Asia Tenggara. Retrived March 4, 2020 <https://jogja.tribunnews.com/2019/02/04/yogyakarta-jadi-pusat-pendidikan-budaya-dan-daerah-terkemuka-di-asia-tenggara>.

Junianto, A. (2019) Generasi Muda Jangan Sampai Hilangkan Budaya Asal. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2019/07/24/510/1007802/generasi-muda-jangan-sampai-hilangkan-budaya-asal>

Pergub no.36 tahun 2014 pasal 3 ayat (1)

Kepwal Yogyakarta no.164 tahun 2019

Humas DIY. (2019) Penanggulangan Kemiskinan dengan Pendekatan Budaya. Retrived March 4, 2020 from <https://jogjaprov.go.id/berita/detail/penanggulangan-kemiskinan-dengan-pendekatan-budaya>

Prajyani, R. (2017) PAHAM ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR DI ERA POST MODERN

Zhograpaki, S. (1983). No-Vernacular Trends Toward The Recent Past in Greece

Vyas, A. (2017) Dveloping Neo-Vernacular Hpusing In Indore

Lawson, B. (1981). How designers think. Design Studies (Vol. 2). [https://doi.org/10.1016/0142694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142694X(81)90033-8)

Lawson, B. (1981). How designers think. Design Studies (Vol. 2). [https://doi.org/10.1016/0142694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142694X(81)90033-8)

Widianto, B. (2018) Longterm Agedcare with Resilience Architecture

George, T. (2017) Arsitektur Neo Vernakular

Amany, Z. (2014). Galeri Seni Lukis di Malang "Arsitektur Postmodernism Charles Jenks"

Aplikasi regionalism dan Neo Vernakular dalam desain bangunan. Agus Dharma dan Hasan Sadli