

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Perancangan

1.1.1 Judul

Perancangan Pusat Edukasi Budaya Anak di Sinduharjo

1.1.2 Sub Judul

Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

1.2 Batasan Judul

1.2.1 Sinduharjo, Sleman, Yogyakarta

Sebagai salah satu wilayah satelit Kota Yogyakarta, karakteristik Desa Sinduharjo pada bagian selatan bisa dikatakan bernuansa urban, penduduk yang heterogen, banyak berdiri tempat usaha komersial, mulai dari tempat perbelanjaan, kafe, dan lain-lain. Sementara wilayah utaranya masih menonjol aktivitas berupa pertanian. (*Profil Desa Sinduharjo* dalam <https://sinduharjo.desa.id/profil-des/> akses tanggal 2 Oktober 2019).

1.2.2 Pusat Edukasi Budaya Anak

Pusat edukasi dapat diartikan sebagai area pendidikan atau wadah untuk mendapatkan fasilitas belajar. Menurut Tucker (1979) definisi pusat sumber belajar dengan istilah *media centre* adalah suatu departemen yang memberikan fasilitas pendidikan, latihan dan pengenalan.

Sedangkan kebudayaan menurut E.B Taylor adalah keseluruhan yang bersifat kompleks dan meliputi aspek pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat

istiadat, dan kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai tokoh anggota masyarakat.

Pusat edukasi budaya anak adalah wadah pendidikan dengan kesenian untuk anak yang bersifat non-formal untuk mengisi waktu luang mereka diluar pendidikan formal.

1.2.3 Arsitektur Regionalisme

Regionalisme dalam arsitektur merupakan bentuk dari reaksi perkembangan arsitektur modern dengan berusaha menggunakan prinsip-prinsip modern atau masa kini namun tetap berorientasi pada arsitektur regional atau lokalitas pada masa lampau. Sehingga memadukan atau meleburkan arsitektur regional sebagai bentuk mempertahankan identitas lokal pada masa lampau dengan mengadaptasi arsitektur masa kini. Sehingga arsitektur tradisional merupakan bentuk respon terhadap kultur lokal, respon terhadap geografi, dan respon terhadap iklim (Frampton, 1983).

Pusat Edukasi Budaya Anak adalah wadah pendidikan non-formal untuk anak-anak yang didalamnya terdapat pendidikan dengan kesenian sebagai wadah untuk mengisi waktu luang mereka diluar pendidikan formal dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Pendekatan Arsitektur Regionalisme digunakan untuk mempertahankan serta melestarikan identitas arsitektur lokal.

1.3 Latar Belakang

1.3.1 Pengaruh Modernisasi Terhadap Interaksi Sosial Anak



Gambar 1.3.1 Peta Letak Kota Yogyakarta

Sumber: Google Maps dimodifikasi oleh Penulis 2019

Orang tua sering mengeluh karena anak-anak kecanduan permainan modern, seperti *game online*, *mobile game*, dan lain lain. Anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, petak umpet, dan congklak. Permainan tradisional sudah digantikan oleh permainan baru yang lebih mengutamakan teknologi seperti *game* didalam *handphone* dan komputer. Bermain game seorang diri didepan layar selama berjam-ja tak jarang membuat orang tua menjadi khawatir. Permainan modern yang merupakan produk dari teknologi digemari oleh kalangan anak-anak karena kaya sensasi dan penuh fantasi. Permainan modern menjadi semakin praktis semenjak munculnya *game-game* yang dimainkan menggunakan *handphone* karena tidak memerlukan lahan yang lapang dan banyak teman.

Namun, permainan modern tidak sepenuhnya memberi pengaruh baik bagi anak, dibalik kemudahan permainan modern terdapat aspek eksistensial dalam diri anak yang tersamar. Permainan modern cenderung mengarahkan dan membentuk anak menjadi individualis. Dengan bermain permainan modern atau *virtual*, anak cenderung membentuk dunianya sendiri dan menciptakan imajinasi yang sulit di control. Anak akan semakin

terasing dalam dunia nyata dan larut dalam dunia imajinasinya, hal ini akan mempengaruhi kegiatan sosial mereka (Nurzuraicha, 2009).

Kegiatan sosial anak hendaknya dipupuk sejak dini, bersosialisasi merupakan aspek penting dalam hidup berdampingan sesama manusia. Anak-anak hendaknya berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya. Salah satu usaha untuk berinteraksi adalah dengan membentuk kegiatan yang bermanfaat, menarik minat anak, dan yang terpenting mengutamakan aspek edukasi dalam setiap kegiatannya. Kegiatan berinteraksi dapat dilakukan dengan rekreasi, manusia akan bertemu satu dengan lainnya, bercengkrama, saling mengenal, bahkan bertukar pengalaman. Kegiatan edukasi dapat berupa permainan yang berbasis edukasi, anak-anak akan belajar dengan pendidikan informal. Ekspresi dan apresiasi permainan diwujudkan dengan berinteraksi langsung dan aspek edukasi mengajarkan anak untuk memahami kegiatan di lingkungan disekitarnya.

1.3.2 Kesenian Tradisional Mulai Kurang Diminati

Seiring berkembangnya zaman, seni dan budaya tradisional terus terkikis. Banyak generasi muda yang lebih memilih budaya barat daripada budaya tradisional. Saat ini kesenian dan kebudayaan barat terus mendominasi kebudayaan didalam negeri, seakan-akan telah menjadi konsumsi sehari-hari bagi generasi muda. Banyak hal yang menjadikan kurangnya minat generasi muda dalam mempelajari kesenian dan kebudayaan tradisional, salah satunya menurunnya kualitas budaya berbahasa daerah seperti bahasa Jawa. Menurut pendapat Tranggono dalam seminar Wayang dan Generasi Muda, alasan kurangnya minat generasi muda untuk melestarikan kesenian tradisional seperti wayang adalah karena bahasa yang digunakan dalam cerita wayang dianggap terlalu rumit sehingga sulit untuk dipahami, hal ini

disebabkan oleh kurangnya pendidikan kesenian tradisional sejak usia dini sehingga pemahaman generasi muda terhadap kesenian tradisional menjadi berkurang dan minat untuk mempelajari bahkan melestarikan menjadi menurun.

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai daerah yang memiliki kebudayaan yang kuat. Dikatakan demikian karena masih banyak dijumpai berbagai tradisi seni budaya masyarakat yang diwariskan dan dijaga secara turun-temurun. Salah satu upaya pemerintah Yogyakarta dalam menjaga budaya agar tetap berkembang di era globalisasi dengan cara memajukan seni budaya. Seperti seni sastra, teater tradisi, seni rupa, seni musik, dan seni tari. Selain itu, dasar visi DIY tahun 2025 yang salah satunya menyebutkan bahwa DIY menjadi pusat kebudayaan di Asia Tenggara bukan tanpa alasan mengingat potensi budaya yang dimiliki DIY adalah yang terbanyak di Indonesia. Disisi lain hampir seluruh kebudayaan di Indonesia ada di DIY dan identitas Yogyakarta sebagai kota pelajar dimana banyak kalangan pelajar dari seluruh nusantara bahkan mancanegara berbaur menjadi satu dalam kegiatan akademik di DIY.

Kekayaan kesenian yang ada di Yogyakarta merupakan warisan yang harus kita syukuri dan lestarikan, walaupun kebanyakan kesenian merupakan warisan budaya dari masa lalu. Tetapi pada saat ini generasi muda mulai kurang berminat untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisional karena pendidikan tentang kesenian tradisional sejak dini masih kurang. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah wadah pendidikan tentang kesenian tradisional yang ditujukan kepada anak-anak agar ketika mereka tumbuh besar dapat lebih memahami kesenian tradisional dan minat untuk ikut melestarikan kesenian tradisional terus meningkat.

1.3.3 Pembangunan Gedung di DIY Mulai Meninggalkan Karakter Kultur Keistimewaan Yogyakarta

Kota Yogyakarta memiliki ciri khas berupa peninggalan sejarah dan budaya, serta bangunan-bangunan kuno yang menjadi salah satu contoh warisan budaya yang masih sering dijumpai. Menurut Syarief Aryfaid dalam “Wujudkan Keistimewaan Yogyakarta dalam Persyaratan Arsitektur Bangunan”, salah satu tantangan kontemporer yang dihadapi oleh Kota Yogyakarta sebagai Kota Budaya adalah perkembangan pembangunan yang cenderung meninggalkan akar dan kultur budaya atau adat istiadat Yogyakarta. Proses pembangunan gedung maupun pemukiman masyarakat yang berlangsung sekarang terus meninggalkan karakter kultur budaya Yogyakarta, menurutnya hal ini akan menjadi kritis hingga bangunan akan kehilangan jati diri dan identitas kultur dan budaya keistimewaan Yogyakarta.

Menurut Syarief Arifaid (2015) salah satu asas yang perlu dicermati dalam konteks persyaratan arsitektur bangunan gedung di wilayah DIY yaitu asas keserasian. Dimana asas ini sangat penting untuk diimplementasikan dalam penyelenggaraan pembangunan gedung di DIY yang selama ini menurutnya cenderung mengabaikan keserasian dengan akar budaya dan kultur keistimewaan Yogyakarta. Banyak bangunan gedung tidak memiliki ciri dan karakter kultur kebudayaan DIY, jika dibandingkan dengan Provinsi Bali yang sangat ketat memberikan persyaratan dalam pembangunan gedung dimana setiap pembangunan gedung harus memasukan unsur kebudayaan dalam rancangan arsitekturnya.

Salah satu poin dalam UU No. 13/2002 tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu pemerintah pusat memberikan pengakuan secara utuh terhadap pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan dan pembangunan daerahnya. Maka dari itu dalam konteks persyaratan arsitektur bangunan gedung berkarakter keistimewaan

memungkinkan untuk diterapkan persyaratan arsitektur bangunan gedung yang sesuai dengan kultur budaya DIY.

Oleh karena itu, selain harus memenuhi persyaratan teknis dan administratif sesuai dengan fungsi bangunan yang akan dirancang, persyaratan lain yang harus diperhatikan ketika merancang bangunan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta adalah memastikan bahwa rancangan arsitektur tersebut harus memuat unsur-unsur budaya maupun nilai kebudayaan Yogyakarta. Pendekatan arsitektur regionalisme dirasa tepat untuk digunakan untuk mempertahankan dan melestarikan unsur budaya dalam bentuk arsitektur sekaligus sebagai bentuk upaya menjadikan DIY sebagai kota berbudaya dengan mengintegrasikan rancangan arsitektur modern dan unsur kebudayaan sehingga identitas Kota Yogyakarta sebagai Kota Budaya bisa terus dipertahankan.

1.3.4 Pencanaan Sinduharjo Sebagai Desa Layak Anak Belum Terimplementasi Dengan Baik

Dalam implementasi pelaksanaan Kabupaten Layak Anak (KLA) di Kabupaten Sleman, tahapan yang digunakan bersifat *top down* sekaligus *bottom up*. Disebut *top down* karena dimulai dari Resolusi MU PBB “*A World Fit For Children*” yang kemudian dijalankan oleh Indonesia, propinsi, kabupaten/kota. Selain itu, tahapan KLA juga bersifat *bottom up* karena dilaksanakan di tingkat kabupaten dimana KLA diawali dengan adanya keluarga ramah anak, kemudian berlanjut ke Dasawisma, RT/RW, Dusun, Desa/Kelurahan, kemudian berlanjut ke Kecamatan (Peraturan Meneg PPPA No.11 Tahun 2011 tentang Kebijakan Pengembangan KLA).

Sebagai upaya mewujudkan Kabupaten Sleman sebagai Kabupaten Layak Anak (KLA) salah satu sektor yang menjadi prioritas adalah sektor pendidikan yaitu dengan membentuk Sekolah Ramah Anak (SRA). Kepala Dinas Pemberdayaan

Perempuan dan Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (P3AP2KB), Mafilindati Nuraini mengungkapkan bahwa Pemerintah Kabupaten Sleman telah membuat prioritas untuk sektor-sektor yang mendukung program Kabupaten Layak Anak yang mempunyai dampak besar terhadap tumbuh kembang anak, salah satunya melalui sektor pendidikan yaitu dengan membangun Sekolah Ramah Anak dengan sasaran Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang ada di Sleman. Menurutnya dari 700 SD dan SMP yang ada di Sleman 50%nya telah ditargetkan menjadi Sekolah Ramah Anak pada tahun 2019 termasuk SD dan SMP yang berada di Desa Sinduharjo, Kecamatan Ngaglik. (antaranews.com/berita/797260/Sleman-wujudkan-sekolah-ramah-anak-pemkab-sleman/). Menurut Mafilinda Nuraini, untuk menjadi Sekolah Ramah anak ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh sekolah-sekolah, diantaranya adalah harus memiliki Komite Perlindungan Anak, mengikuti pelatihan Konvensi Hak Anak, memiliki dokumen Kebijakan Perlindungan Anak, dan memiliki sarana dan prasarana yang mendukung kebutuhan aktifitas dan psikologis anak, sekolah juga harus memperhatikan infrastruktur ramah anak yakni aman dan tidak mencederai anak serta penyediaan ruang terbuka bagi anak sebagai tempat berekspresi anak. (jogjapolitan.harianjogja.com/sekolah-ramah-anak-di-sleman-seperti-apa/).

Salah satu Desa di Kabupaten Sleman yang baru-baru ini mencanangkan Desa Layak Anak adalah Desa Sinduharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Dalam salah satu dari 4 (empat) bidang kewenangan desa yang dilaksanakan untuk mencapai visi Pemerintah Desa Sinduharjo yaitu Bidang Pembinaan Kemasyarakatan Desa No. 8 menyebutkan bahwa pembinaan desa ramah anak yang dilaksanakan untuk mendukung Kabupaten Layak Anak dengan kegiatan sosialisasi dan pelatihan

kader atau tim. (*Informasi Penyelenggaraan Pemerintah Desa Sinduharjo* dalam <https://sinduharjo.desa.id/2018/10/17/informasi-penyelenggaraan-pemerintah-desa-sinduharjo/>).

Akan tetapi Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama yang ada di Desa Sinduharjo belum sepenuhnya ditetapkan menjadi Sekolah Ramah Anak karena belum memiliki sarana dan prasarana yang bisa sepenuhnya mengakomodasi aktifitas dan mendukung psikologis anak, seperti infrastruktur yang belum memperhatikan kebutuhan dan kenyamanan untuk anak, penyediaan ruang terbuka bagi anak yang masih kurang, serta sarana dan prasarana yang belum mendukung psikologis anak. Selain itu, fasilitas berupa ruang terbuka sebagai tempat anak-anak bermain dan bersosialisasi juga belum dikelola dengan baik di Desa Sinduharjo, salah satu contohnya adalah di Padukuhan Gentan. Di Gentan anak-anak masih belum memiliki fasilitas berupa ruang terbuka yang dikelola secara jelas untuk bermain, mereka hanya memanfaatkan halaman sekolah dan lahan-lahan kosong untuk bermain setelah jam sekolah, sehingga anak-anak di kawasan ini belum difasilitasi secara baik.

Oleh karena itu, fasilitas ruang terbuka untuk anak-anak bermain dan bersosialisasi diperlukan, serta fasilitas pendidikan yang akan dirancang di Desa Sinduharjo harus menerapkan persyaratan Sekolah Ramah Anak yaitu, sarana dan prasarana yang memperhatikan kebutuhan aktifitas dan mendukung psikologis anak, serta infrastruktur yang aman dan tidak mencederai anak untuk mendukung program Pemkab Sleman sebagai Kabupaten Layak Anak yang salah satunya melalui sektor pendidikan.



Gambar 1.3.2 Anak-anak Bermain di Lingkungan Rumah dan Sekolah

Sumber: Dokumentasi penulis

1.4 Kajian Awal Tema Perancangan

1.4.1 Arsitektur Regionalisme

1. Menurut Tan Hock Beng

Tan Hock Beng menyatakan bahwa regionalisme didefinisikan sebagai suatu kesadaran untuk membuka kekhasan tradisi dalam merespon terhadap tempat dan iklim, kemudian melahirkan identitas formal dan simbolik. Tan Hock Beng dapat mengklasifikasikan karakter arsitektur regionalisme dalam 6 strategi regionalisme yaitu¹:

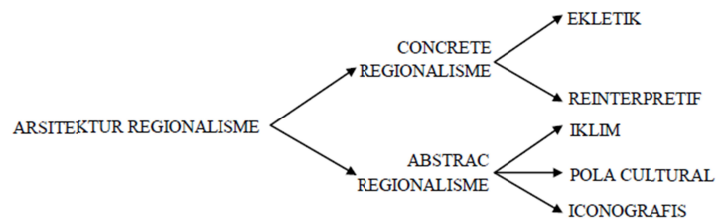
1. Memperhatikan identitas tradisi secara khusus berdasarkan tempat/daerah iklim.
2. Memperlihatkan identitas secara formal dan simbolik ke dalam bentuk baru yang lebih kreatif.
3. Mengenalnya sebagai tradisi yang sesuai untuk segala zaman.

1

4. Menemukan kebenaran yang seimbang antara identitas daerah dan internasional.
5. Memutuskan prinsip mana yang masih layak/patut untuk saat ini (aktual).
6. Menggunakan tuntunan-tuntunan teknologi modern dari hal ini yang tradisional digunakan sebagai elemen-elemen untuk langgam modern.

2. Menurut Suha Ozkan

Diagram 1.4.1 Arsitektur Regionalisme Menurut Suha Ozkan



Sumber: Suha Ozkan

Menurut Suha Ozkan, regionalisme dibagi menjadi dua bagian yaitu^[16]:

- a. *Concrete Regionalism*
- b. *Abstract Regionalism*

3. Menurut Kenneth Frampton

Kenneth Frampton dalam tulisannya yang berjudul “*Toward a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*” dalam buku “*Post Modern Culture*” menjabarkan enam poin untuk ketahanan arsitektur, yaitu^[19]:

- a. *Culture and Civilization* (budaya dan peradaban)
- b. *The Rise and Fall of the Avant-garde* (kebangkitan dan jatuhnya *Avant garde*)
- c. *Critical Regionalism and World Culture* (regionalisme kritis dan budaya dunia)

- d. *The Resistance of Place-Form* (ketahanan bentuk tempat)
- e. *Culture versus Nature: Topology, Climate, Light, and Tectonic Form* (budaya versus alam: topologi, konteks, iklim, bentuk cahaya, dan tektonik)
- f. *The Visual versus The Tactile* (visual versus taktil)

Dari keenam poin di atas dapat disimpulkan beberapa karakteristik pendekatan arsitektur regionalisme menurut Kenneth Frampton, yaitu:

- a. Memberikan identitas lokal
- b. Bentuk arsitektur yang lebih dinamis
- c. Mampu beradaptasi dengan peradaban universal
- d. Kebutuhan akan ruang public
- e. Hubungan dialektis dengan alam
- f. Pemaksimalan stimulasi multisensoris (visual, perabaan, penciuman, dan pendengaran).

1.4.2 Arsitektur Untuk Anak

Dalam merancang bangunan ramah anak, terdapat persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi. Menurut Linda Cain Ruth dalam “Design Standards for Children’s Environments”, persyaratan-persyaratan dalam merancang lingkungan yang ramah anak mencakupi aspek kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam berkegiatan. Hal-hal tersebut berhubungan dengan dimensi dan bentuk pada fasilitas didalam bangunan rancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Selain itu, karakter psikologis dan kebutuhan psikologis anak juga menjadi perhatian dalam merancang arsitektur ramah anak agar bangunan yang dirancang juga bisa membantu meningkatkan rangsangan anak terhadap lingkungannya. Hal-hal yang menjadi perhatian dalam merancang arsitektur ramah anak yang hubungannya dengan psikologis anak dijelaskan sebagai berikut:

1. Karakter Psikologis Anak

Usia anak adalah masa kritis bagi perkembangan kepribadian dan sikap anak, sehingga usia tersebut disebut dengan “*golden age*”. Pada dasarnya, anak-anak memiliki kreatifitas alamiah yang perlu dikenali dan dirangsang sejak dini. Dibawah ini merupakan karakteristik dominan psikologi anak:

- a. Bebas dan dinamis
- b. Aktif dan selalu ingin tahu
- c. Senang bermain

2. Ruang Bagi Anak

Untuk menilai ruang secara tepat, anak harus belajar membandingkannya dengan benda yang dikenal yang ukuran dan jaraknya mereka ketahui. Anak harus belajar memandang jelasnya garis besar, warna, dan banyaknya detil yang tampak sebagai petunjuk. Konsep ruang yang umum di masa anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk geometrik

Anak mampu membedakan antara bentuk-bentuk geometrik sederhana dan mencocokkan benda berdasarkan bentuknya.

- b. Berbagai bentuk benda

Konsep ukuran dari berbagai bentuk benda, misalnya bintang dan persegi telah berkembang dengan baik.

- c. Ukuran relatif

Anak dapat memilih benda terbesar dan terkecil dari sejumlah benda.

- d. Arah

Anak masih sukat mengidentifikasi arah, menggambarkan lokasi, kecuali arah-arah yang pokok.

- e. Jarak

Kemampuan menilai jarak berkembang lambat.

Sifat anak yang dinamis dan bebas menyebabkan anak-anak bergerak dimana saja. Ada beberapa area yang disukai anak-anak

menurut Mitsuru Senda dalam “*Design of Environmental Play Structure*”, yaitu area bermain alami, ruang terbuka, jalanan, pepohonan, bukit-bukit, air, jalanan, tempat dimana mereka dapat berlari dan melakukan berbagai macam kegiatan sesukanya.

3. Persepsi Anak terhadap Citra Bangunan

Ada beberapa hal yang bisa mempengaruhi anak dalam mempersepsikan suatu tampilan bangunan. Diantaranya adalah tampilan bangunan yang atraktif dan inovatif.

1.5 Kajian Awal Tipologi dan Preseden

1.5.1 Definisi Pusat Edukasi

Pusat edukasi dapat diartikan sebagai area pendidikan atau wadah untuk mendapatkan fasilitas belajar. Menurut Tucker (1979) definisi pusat sumber belajar dengan istilah *media centre* adalah suatu departemen yang memberikan fasilitas pendidikan, latihan dan pengenalan.

Menurut H. Mastjik dalam buku berjudul “Penyelenggaraan LEC” tahun 2004, pusat sumber belajar dengan berbagai sarana pusat kegiatan layanan jasa berupa jasa pelatihan yang meliputi peningkatan profesi pendidik, pemantapan kelembagaan, pelayanan kemasyarakatan, dan pemantapan sumber daya manusia (SDM).

Menurut Mudhoffir, pusat pendidikan memiliki dua tujuan, yaitu tujuan khusus dan tujuan umum. Tujuan umum dari pusat pendidikan adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan dalam proses belajar dan mengajar dengan menyediakan berbagai macam pilihan untuk menunjang sebuah kegiatan pembelajaran dan juga untuk memberikan penggunaan cara yang baru dalam sebuah pembelajaran.

1.5.2 Jenis-jenis Pusat Edukasi

Jenis-jenis pusat edukasi telah diatur dalam dalam UUD No. 20 Tahun 2003, yang menyebutkan bahwa lembaga pendidikan di

Indonesia terbagi menjadi 3 (tiga) jenis berdasarkan jenis jalur pendidikan yang digunakan, yaitu jalur pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal yang ketiganya dapat saling melengkapi juga memperkaya ilmu dan keterampilan masyarakat, pendidikan juga dilakukan dengan sistem terbuka dengan melalui tatap muka atau dapat melalui jarak jauh.

1.5.3 Kajian Edukasi Non-Formal

Pendidikan non-formal bergantung dengan tujuan dan kegiatan yang terstruktur dan telah terorganisir dalam kerangka kerja yang sudah dibuat oleh lembaga-lembaga yang ada. Fungsi dari lembaga-lembaga ini adalah sebagai pelengkap dari sekolah dimana mereka tidak memiliki sistem yang komplit di sekolah terhadap mengembangkan minat siswa terhadap sebuah pembelajaran. Kegiatan yang ada biasanya seperti kegiatan pelatihan, pameran, olimpiade, kompetisi, kunjungan ke museum, kelas ilmiah, dan menonton film. Kegiatan seperti itu biasanya tidak ada untuk sebuah sekolah. Dalam mengembangkan bakat anak harus diperhatikan karakter dari masing-masing anak yang beragam, dalam pendidikan non-formal ini anak-anak diharapkan memiliki kesempatan mengembangkan bakat mereka sesuai dengan minat kemampuan mereka.

1.5.4 Ketentuan-ketentuan Pusat Edukasi

Ketentuan-ketentuan yang menjadi acuan dalam sebuah pusat edukasi atau lembaga pendidikan diatur dalam Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional sarana & prasarana bangunan pendidikan dalam Bab VII, Pasal 42, yaitu sebagai berikut:

1. Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

2. Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

1.5.5 Kajian Preseden

1. Luang Prabang *Children's Cultural Center*, Laos

Luang Prabang *Children's Cultural Center* adalah sebuah wadah yang menyediakan kegiatan setelah sekolah dan akhir pekan untuk anak-anak dan remaja setempat untuk belajar tentang budaya dan tradisi melalui partisipasi dalam musik tradisional, drama, mendongeng, bernyanyi, dan berbagai kegiatan seni dan kerajinan, anak-anak belajar tentang asal usul mereka dan mengembangkan keterampilan yang mendorong gaya hidup sehat, serta belajar pengelolaan dan pelestarian budaya yang baik.



Gambar 1.5.1 Anak-anak di Luang Prabang *Children's Cultural Center*

Sumber: <https://ccluangprabang.weebly.com/>

2. *Family Box Youth Center*, Beijing, China

Family Box Youth Center berfungsi sebagai taman bermain indoor dan taman kanak-kanak untuk anak hingga usia 12 tahun, sekaligus mengakomodasi kebutuhan orang tua mereka. Kegiatan didalam bangunan ini merupakan kegiatan yang melatih anak-anak diluar kegiatan sekolah dengan kegiatan yang beragam seperti berenang, permainan dengan sesamanya, hingga berbagai kelas mulai dari kelas musik, menari, membuat kerajinan, hingga memasak. Didalamnya terdapat ruang bermain yang luas, area membaca, dan area *cafeteria* yang luas. Rancangan yang menempatkan taman disudut lahan sebagai lingkungan alami dalam site yang meningkatkan visibilitas bangunan.



Gambar 1.5.2 Family Box Youth Center, Beijing, China

Sumber: archdaily.com

3. *StreetDome*, Haderslev, Denmark

StreetDome adalah taman bermain terbuka dan tempat pertemuan sosial untuk masyarakat dari berbagai usia, tingkat keterampilan, dan budaya. Bangunan ini dirancang atas inisiatif dari aktifis lokal yang memiliki visi untuk menciptakan pusat kebudayaan baru yang merupakan satu area luas yang mampu menggabungkan kegiatan bersosialisasi dan berekreasi.



Gambar 1.5.3 StreetDome, Denmark

Sumber: archdaily.com

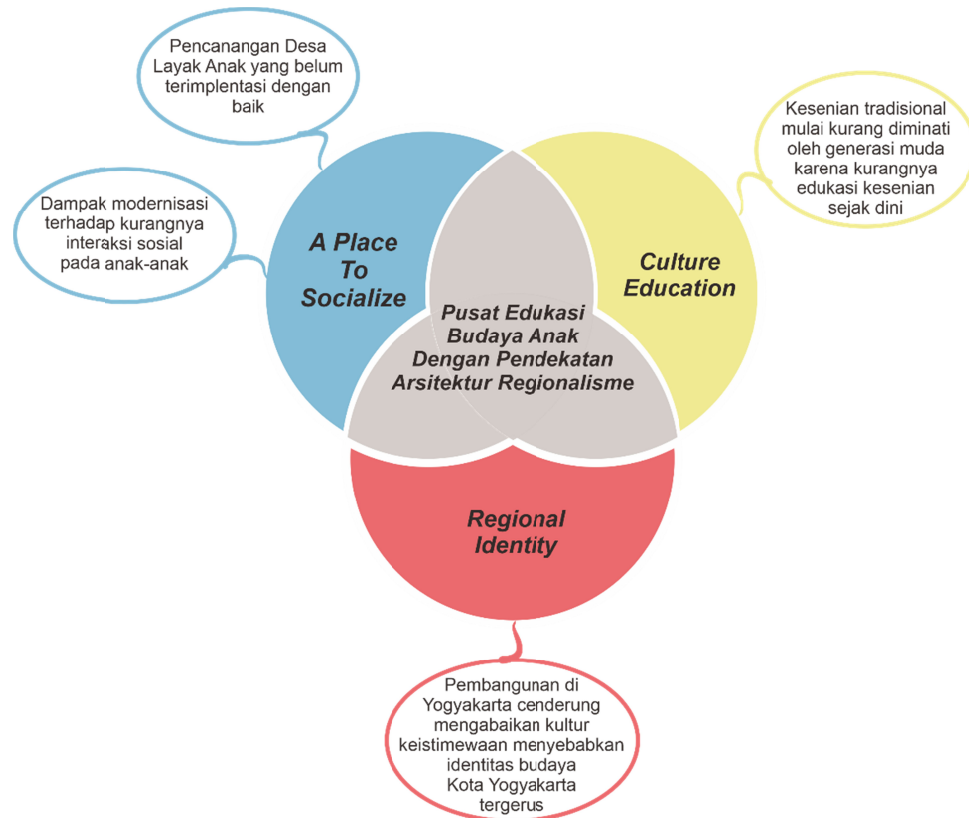
1.6 Peta Persoalan

Berdasarkan problematika yang telah dipaparkan diatas, disimpulkan bahwa identitas arsitektur di Yogyakarta dikuatkan agar mencerminkan Kota Yogyakarta Kota Budaya. Kemudian, pengaruh modernisasi dan kemajuan teknologi yang berdampak buruk pada anak-anak sehingga anak-anak menjadi kurang bersosialisasi karena kecanduan *game-game* yang dimainkan melalui *handphone* serta kesenian tradisional yang mulai kurang diminati oleh anak-anak. Isu selanjutnya adalah Desa Sinduharjo yang mencanangkan desa layak anak namun fasilitas-fasilitas yang mendukung untuk pencaangan desa yang layak anak masih belum tercapai sehingga ruang bermain untuk anak-anak masih kurang.

Untuk menjawab isu tentang kesenian tradisional yang mulai kurang diminati oleh anak di Yogyakarta maka ditentukan fungsi bangunan yang dirancang adalah Pusat Edukasi Budaya Anak serta variabel yang ditemukan adalah ***Culture Education***. Untuk menjawab isu tentang modernisasi yang berdampak negatif terhadap interaksi social anak dan pencaangan Desa Sinduharjo Layak Anak yang belum terimplementasi dengan baik, maka variabel yang ditemukan adalah ***A Place To Socialize***. Untuk menjawab isu identitas arsitektur di Yogyakarta yang harus

memiliki unsur budaya sebagai penguatan identitas kawasan maka variabel yang ditemukan adalah *Regional Identity*. Untuk memahami proses penelusuran variabel dapat dilihat pada skema berikut ini:

Diagram 1.6.1 Peta Variabel Isu

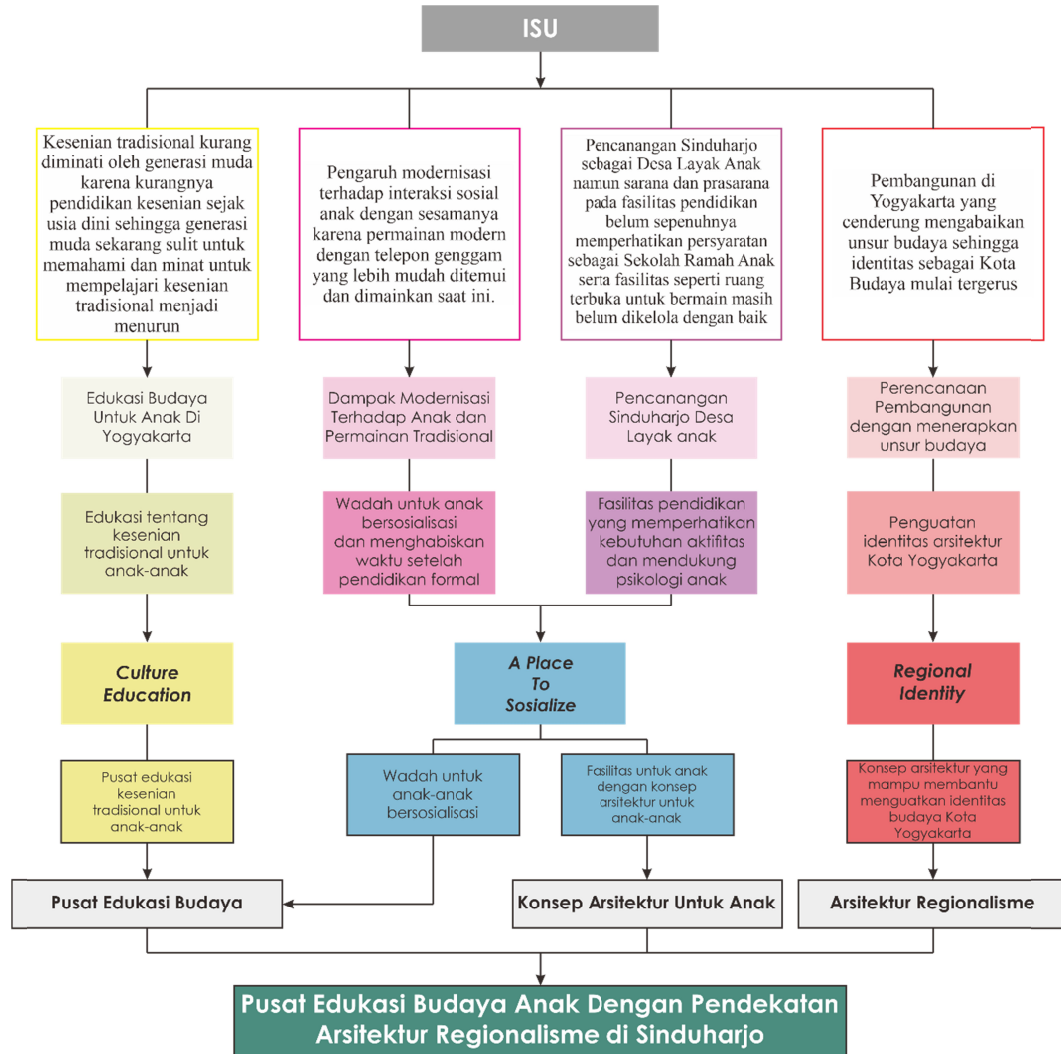


Sumber: Penulis 2019

1.6.1 Peta Permasalahan

Dari isu permasalahan dan variabel-variabel yang telah dikaji diatas, maka ditentukan rumusan permasalahan yang muncul, yaitu merancang Pusat Edukasi Budaya Anak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme. Dengan dirumuskannya permasalahan dalam rancangan diharapkan mampu menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Untuk memahaminya masalah yang dirumuskan disusun dalam peta permasalahan sebagai berikut:

Diagram 1.6.2 Proses Perumusan Masalah



Sumber: Penulis 2019

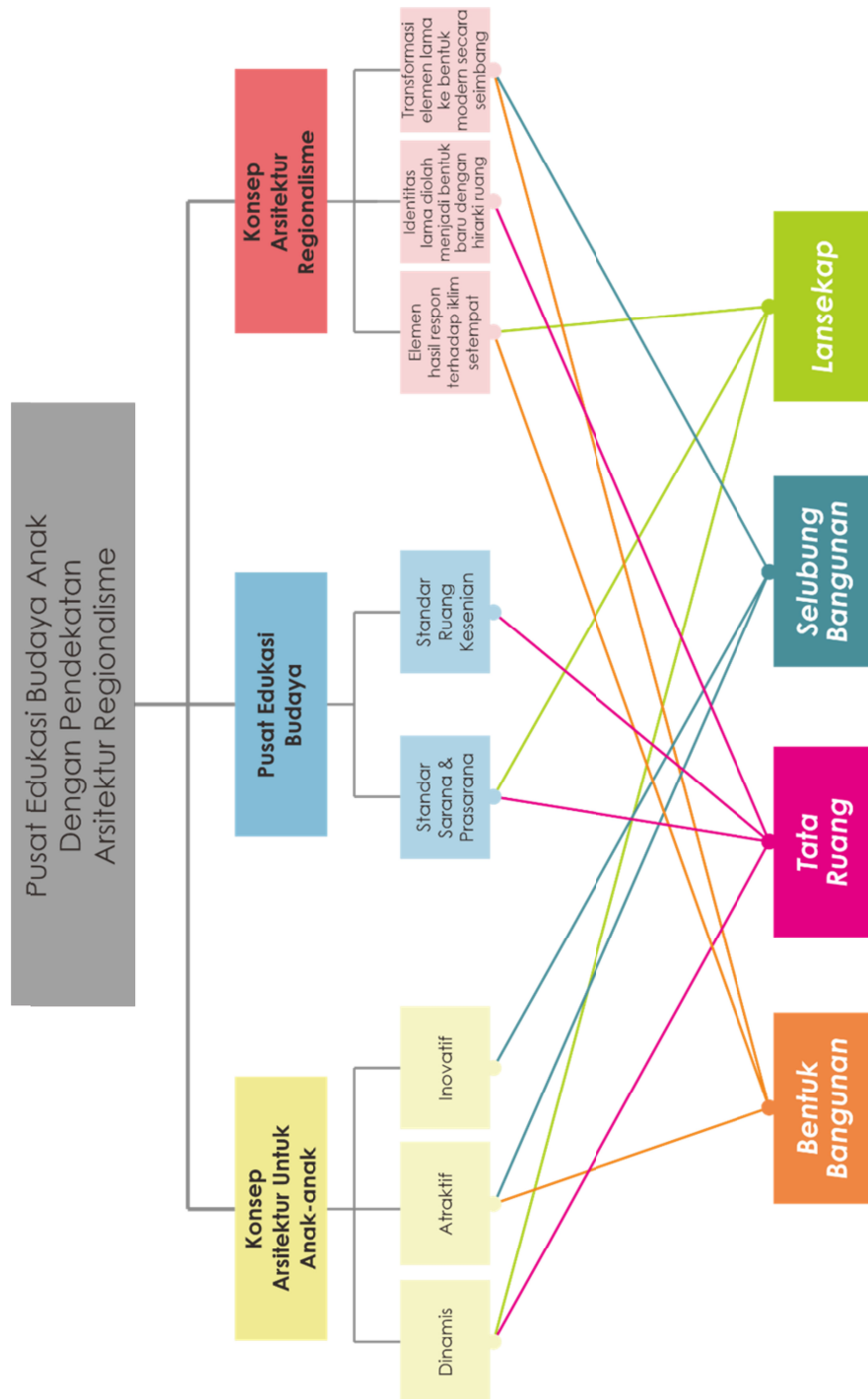
1.6.2 Peta Konflik

Setelah rumusan permasalahan ditemukan, maka variabel-variabel permasalahan rancangan yang ada harus diselesaikan. Untuk menjawab isu tentang edukasi budaya untuk anak di Yogyakarta yang perlu penguatan maka ditentukan fungsi bangunan yang dirancang adalah Pusat Edukasi Budaya Anak serta variabel yang ditemukan adalah **Culture Education**. Untuk menjawab isu tentang modernisasi yang berdampak negatif pada aktifitas anak dalam bersosialisasi, terkikisnya permainan

tradisional, dan pencaanangan Desa Sinduharjo Layak Anak yang belum terimplementasi dengan baik, maka variabel yang ditemukan adalah *A Place To Socialize*. Untuk menjawab isu terkikisnya identitas kawasan Sinduharjo karena pertumbuhan bangunan komersial yang tidak terkontrol maka variabel yang ditemukan adalah *Regional Identity*.

Dari variabel-variabel tersebut muncul indikator-indikator yang harus dipenuhi agar variabel yang disebutkan dapat tercapai. Indikator-indikator tersebut kemudian dihubungkan dengan perkara rancangan yang harus ada sehingga indikatornya bisa menjadi bagian dari rancangan, perkara rancangan tersebut menentukan berbagai aspek dari rancangan. Penjelasan tiap variabel tersebut akan dijelaskan lebih jauh dalam Bab II. Kajian Teori. Agar lebih mudah dipahami, maka peta konflik akan dipaparkan dalam diagram 1.6.3, diagram ini berfungsi untuk menjelaskan konflik yang terjadi didalam rancangan dan dimana tempat terjadinya konflik tersebut.

Diagram 1.6.3 Peta Konflik



Sumber: Penulis 2019

Penjelasan aspek ada pada Bab II.

1.7 Rumusan Permasalahan

1.7.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Pusat Edukasi Budaya Anak sebagai wadah pendidikan nonformal melalui kesenian dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme?

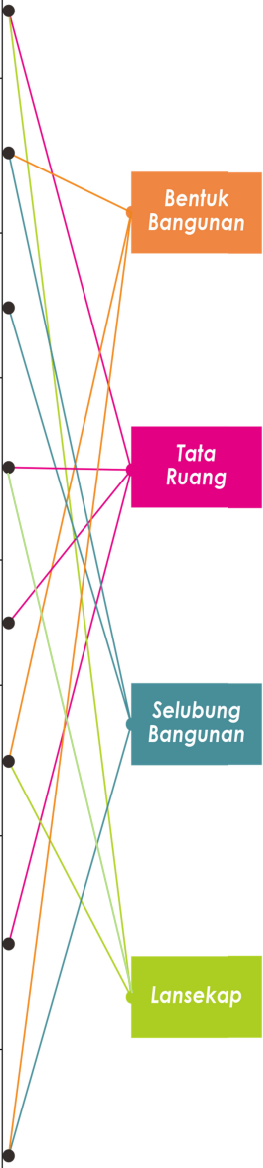
1.7.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang yang memenuhi standar pusat edukasi budaya yang menerapkan konsep hirarki ruang pada arsitektur tradisional dengan lebih dinamis?
2. Bagaimana merancang bentuk bangunan yang atraktif, merespon iklim setempat, serta merupakan transformasi dari elemen identitas arsitektur tradisional?
3. Bagaimana merancang lansekap yang dinamis dan merespon iklim setempat?
4. Bagaimana merancang selubung bangunan yang atraktif, inovatif, dan merupakan transformasi dari elemen identitas arsitektur tradisional?

1.8 Penelusuran Permasalahan Rancangan

Dalam penelusuran permasalahan rancangan akan dijelaskan penelusuran keberhasilan dari variabel-variabel yang dipaparkan pada poin 1.5.2.

Tabel 1.8.1 Penelusuran Permasalahan

LATAR BELAKANG	ISU MASALAH	PEMECAHAN MASALAH	PEMECAHAN RANCANGAN	
<p><i>Kids Cultural Center</i> Perancangan Pusat Kebudayaan Untuk Anak Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalise</p>	<p>Konsep Arsitektur Untuk Anak-anak</p>	<p>Sifat dasar anak-anak yang tidak ingin diatur dan selalu ingin bebas bergerak atau dinamis</p>		
		<p>Tampilan bangunan yang atraktif memberikan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak</p>		
		<p>Citra bangunan yang inovatif membangkitkan daya imajinasi dan kreasi anak dengan menampilkan sesuatu yang baru</p>		
	<p>Pusat Edukasi Budaya</p>	<p>Standar sarana dan prasarana bangunan pendidikan berdasarkan PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab VII Pasal 42</p>		<p>Tata Ruang</p>
		<p>Standar ruang-ruang yang difungsikan sebagai ruang kesenian.</p>		<p>Selubung Bangunan</p>
	<p>Arsitektur Regionalisme</p>	<p>Penerapan elemen-elemen yang merupakan hasil dari respon terhadap iklim</p>		<p>Selubung Bangunan</p>
		<p>Penerapan identitas arsitektur tradisional yang diolah kembali menjadi bentuk baru yang kreatif dan dinamis dengan tetap memperhatikan hirarki ruang pada arsitektur tradisional</p>		<p>Lansekap</p>
		<p>Penerapan elemen-elemen identitas arsitektur tradisional yang diterapkan dengan teknologi terkini dan ditransformasikan kedalam bentuk modern secara seimbang</p>		<p>Lansekap</p>

Sumber: Penulis 2019

1.9 Tujuan dan Sasaran

1.9.1 Tujuan Perancangan

Merancang wadah pendidikan nonformal melalui kesenian berdasarkan standar-standar pusat edukasi budaya di Desa Sinduharjo dengan pendekatan arsitektur regionalisme.

1.9.2 Sasaran Perancangan

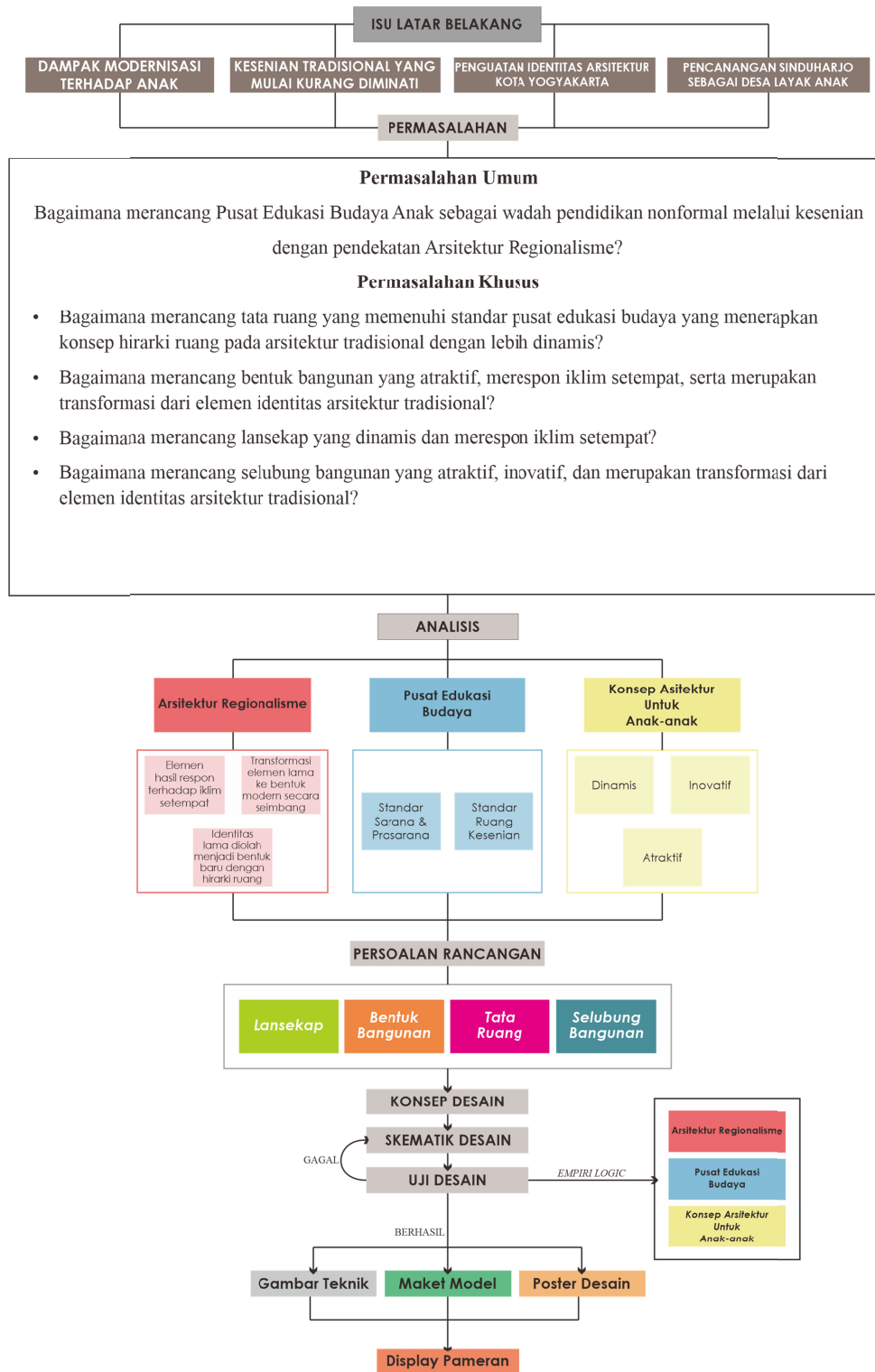
1. Merancang tata ruang yang yang memenuhi standar pusat edukasi budaya yang menerapkan konsep hirarki ruang pada arsitektur tradisional dengan lebih dinamis.
2. Merancang bentuk bangunan yang atraktif, merespon iklim setempat, serta transformasi dari elemen identitas arsitektur tradisional.
3. Merancang lansekap yang dinamis dan merespon iklim setempat.
4. Merancang selubung bangunan yang atraktif, inovatif, dan merupakan transformasi dari elemen identitas arsitektur tradisional.

1.10 Metode Perancangan

Berikut ini adalah proses berpikir perancangan dalam kasus Perancangan Pusat Edukasi Budaya Anak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme, yaitu dalam proses metode perancangan yang diturunkan dari isu latar belakang edukasi budaya, dampak modernisasi terhadap anak, kesenian tradisional yang mulai kurang diminati, penguatan identitas arsitektur Kota Yogyakarta, dan pencanangan Desa Sinduharjo Layak Anak yang belum terimplementasi dengan baik, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan arsitektur regionalisme. Setelah mengkaji isu yang ada, maka ditemukan permasalahan umum dan permasalahan khusus yang setelah dianalisis menghasilkan 3 variabel yaitu, *Konsep Arsitektur Untuk Anak, Pusat Edukasi Budaya,*

dan *Arsitektur Regionalisme*. Dari ketiga variabel tersebut dapat diturunkan lagi menjadi beberapa indikator sehingga indikator-indikator tersebut menciptakan *guideline* dalam merancang lansekap, bentuk bangunan, tata ruang, dan selubung bangunan. Setelah melakukan analisa persoalan maka didapatkan konsep rancangan yang selanjutnya akan menghasilkan skematik rancangan untuk selanjutnya diuji dalam tahap uji desain. Dalam penerapan uji desain dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan rancangan terhadap indikator yang telah ditetapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan, dalam kasus ini ketiga variabel yang telah ditentukan akan diuji dengan menggunakan metode *empiri logic* yang disesuaikan oleh *guideline* tertentu atau teori tertentu yang akan dijelaskan pada Bab II. Kajian Teori. Dari ketiga variabel tersebut masing-masing akan diuji berdasarkan teori-teori yang telah ditentukan tersebut akan ditetapkan untuk mencapai target keberhasilan hingga 100%.

Diagram 1.10.1 Kerangka Metode Perancangan



Sumber: Penulis 2019

1.11 Matriks Uji Desain

Tabel 1.1111.1 Penelusuran Permasalahan

	VARIABEL	PARAMETER	LINGKUP UJI DESAIN	JENIS KEBENA- RAN	MODEL	ALAT UJI	PROSEDUR	PEMAKNAAN
Perancangan Pusat Edukasi Budaya Anak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme di Sinduharjo, Yogyakarta	Arsitektur Regionalisme	Elemen-elemen bangunan merupakan hasil dari respon terhadap iklim	Lansekap, Bentuk bangunan	<i>Empirilogic</i>	Siteplan, Tampak	Teori arsitektur regionalisme	Melakukan analisis orientasi bangunan terhadap jalur matahari dan arah datangnya angin, melakukan analisis pada bentuk bangunan terhadap arah datangnya angin	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui bahwa sisi lebar bangunan yang menghadap matahari akan di filter dengan vegetasi, bukaan yang menghadap matahari dirancang mampu meminimalisir panas dari matahari secara berlebihan, dan bentuk bangunan terhadap arah datangnya angin dirancang lebih terbuka
		Penerapan identitas arsitektur tradisional yang diolah kembali ke bentuk baru yang	Tata ruang	<i>Empirilogic</i>	Denah	Teori arsitektur regionalisme	Melakukan analisis pada rancangan tata ruang yang menerapkan hirarki ruang dari arsitektur tradisional dengan	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui tata ruang pada bangunan yang dirancang telah menerapkan konsep hirarki ruang pada arsitektur tradisional

		lebih kreatif dengan mempertahankan hirarki ruang pada arsitektur tradisional					bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna	yang disesuaikan dengan fungsi bangunan dan kebutuhan anak-anak
		Penerapan elemen identitas arsitektur tradisional yang diterapkan dengan teknologi dan ditransformasikan kedalam bentuk modern secara seimbang	Selubung bangunan, bentuk bangunan	<i>Empirilogic</i>	Tampak, 3D aksonometri, Potongan	Teori arsitektur regionalisme	Melakukan analisis pada bentuk bangunan yang menerapkan bentuk elemen identitas dari arsitektur tradisional yang telah ditransformasikan ke bentuk yang lebih modern secara seimbang dan menggunakan teknologi terkini	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui bahwa bentuk bangunan merupakan transformasi dari naungan, tegakan, maupun landasan dari arsitektur tradisional kedalam bentuk modern namun tidak menghilangkan kekhasan bentuknya yang diterapkan dengan material dan konstruksi dengan teknologi terkini
	Pusat Edukasi Budaya	Standar sarana & prasarana bangunan pendidikan berdasarkan PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar	Tata ruang, Lansekap	<i>Logic</i>	Denah	PP No.19 Tahun 2005, Bab VII Pasal 42	Melakukan analisis pada tata ruang dan lansekap kemudian disesuaikan dengan PP No.2 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Sarana &	Dari analisis yang dilakukan akan diketahui bahwa fasilitas yang ada pada bangunan rancangan telah memenuhi syarat sarana dan prasarana berdasarkan PP No.19 Tahun

	Nasional Pendidikan					Prasarana Bangunan Pendidikan	2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab VII, Pasal 42
	Standar ruang-ruang yang difungsikan sebagai ruang kesenian berdasarkan <i>Time-Saver Standards for Building Types</i>	Tata ruang	<i>Logic</i>	Denah	<i>Time-Saver Standards for Building Types</i>	Melakukan analisis pada tata ruang yang meliputi dimensi, <i>lay-out</i> furniture, elemen penyusun ruang, dan sirkulasi pada rancangan.	Dari analisis yang dilakukan akan diketahui bahwa dimensi, <i>lay-out</i> , elemen penyusun ruang, dan sirkulasi pada tata ruang bangunan rancangan telah sesuai dengan standar ruang kesenian untuk anak berdasarkan <i>Time-saver Standards for Building Types</i> .
Konsep Arsitektur Untuk Anak-anak	Ruang yang dinamis	Tata ruang, Lansekap	<i>Empirilogic</i>	Denah, Siteplan	Teori konsep arsitektur anak	Melakukan analisis pada tata ruang dan lansekap pada rancangan yang meliputi sirkulasi, tata letak ruang, dan fasilitas untuk anak pada lansekap	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui bahwa sirkulasi didalam dan luar bangunan, tata letak ruang dalam bangunan, serta tata letak fasilitas untuk anak yang berada di luar ruangan telah dirancang dengan bentuk dan tata letak yang dinamis.
	Tampilan bangunan yang atraktif dan	Selubung bangunan,	<i>Empirilogic</i>	Tampak, 3D	Teori konsep	Melakukan analisis pada elemen-elemen dalam	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui bahwa

		memberikan daya tarik	Bentuk bangunan		aksonometri	arsitektur anak	tampilan dan bentuk bangunan kemudian disesuaikan dengan kriteria tampilan bangunan yang atraktif	elemen-elemen dalam tampilan dan bentuk bangunan telah memenuhi kriteria tampilan bangunan yang atraktif dan mampu memberikan daya tarik untuk anak
		Citra bangunan yang inovatif, menampilkan sesuatu yang baru	Selubung bangunan	<i>Empirilogic</i>	Tampak, 3D aksonometri	Teori konsep arsitektur anak	Melakukan analisis pada elemen-elemen dalam selubung bangunan kemudian disesuaikan dengan kriteria citra bangunan yang inovatif	Dari analisis yang dilakukan maka akan diketahui bahwa elemen-elemen dalam selubung bangunan yang dirancang telah memenuhi kriteria citra bangunan yang inovatif bagi anak

1.12 Originalitas Tema

1. Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan *Creative Placemaking* Sebagai Faktor Penentu Perancangan

Oleh : Tidi Ayu Lestari

Instansi : Universitas Islam Indonesia

Tahun : 2016

Perbedaan : Pendekatan desain pusat budaya berdasarkan *Creative Placemaking* untuk meningkatkan ekonomi kawasan Nitiprayan. Sedangkan penulis menggunakan pendekatan Arsitektur Regionalisme untuk meningkatkan daya tarik wisata dan sebagai edukasi kebudayaan.

2. Chinese Cultural Center di Yogyakarta

Oleh : Veryan Kristianto

Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Tahun : 2011

Perbedaan : Penekanan desain bertujuan menampung berbagai kegaitan budaya Cina sebagai bentuk pengembangan budaya, pembelajaran, dan suatu ungkapan representasi yang positif terhadap lingkungan dan masyarakat Yogyakarta dan sekitar melalui pengenalan tradisi-tradisi cina yang dapat mengangkat nilai-nilai dan prinsip dasar Bangsa Tionghoa. Sedangkan penekanan desain penulis adalah pelestarian budaya Jawa sebagai edukasi bagi anak pada khususnya dan sebagai daya tarik wisata untuk membantu meningkatkan pariwisata kawasan.

3. Pusat Kebudayaan Seni Tradisional Jawa “Surakarta” Di Taman Semar Karangpandan

Oleh : Aprillia Putri Kusuma Dita

Instansi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Tahun : 2013

Perbedaan : Tujuan perancangan membuat wadah yang bisa dijadikan objek tujuan wisata yang mana disuguhkan pertunjukkan sebagai seni tradisi Jawa, baik secara kesenian tari, musik, serta tarian. Kesamaan dengan penulis adalah sama-sama menggunakan budaya Jawa sebagai referensi namun penulis tidak membangun secara spesifik Pusat Kebudayaan Seni melainkan Pusat Kebudayaan secara keseluruhan.

4. Perancangan Balai Budaya Bali Dengan Pendekatan *Eco-Cultural*

Oleh : Fariz Hadyan Widiarso

Instansi : Universitas Brawijaya

Tahun : 2016

Perbedaan : Tujuan perancangan mengoptimalkan *eco-cultural* dengan hasil *façade style* tampilan bangunan, *technology* berupa penerapan teknologi dan konstruksi lokal, dan *idealized concept of place* yaitu pembentukan koneksi bangunan dengan konteks lingkungan sekitar. Sedangkan penulis menggunakan pendekatan arsitektur regionalisme.

5. Pusat Wayang Kulit Di Kota Surakarta Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme

Oleh : Rohman Hidayat

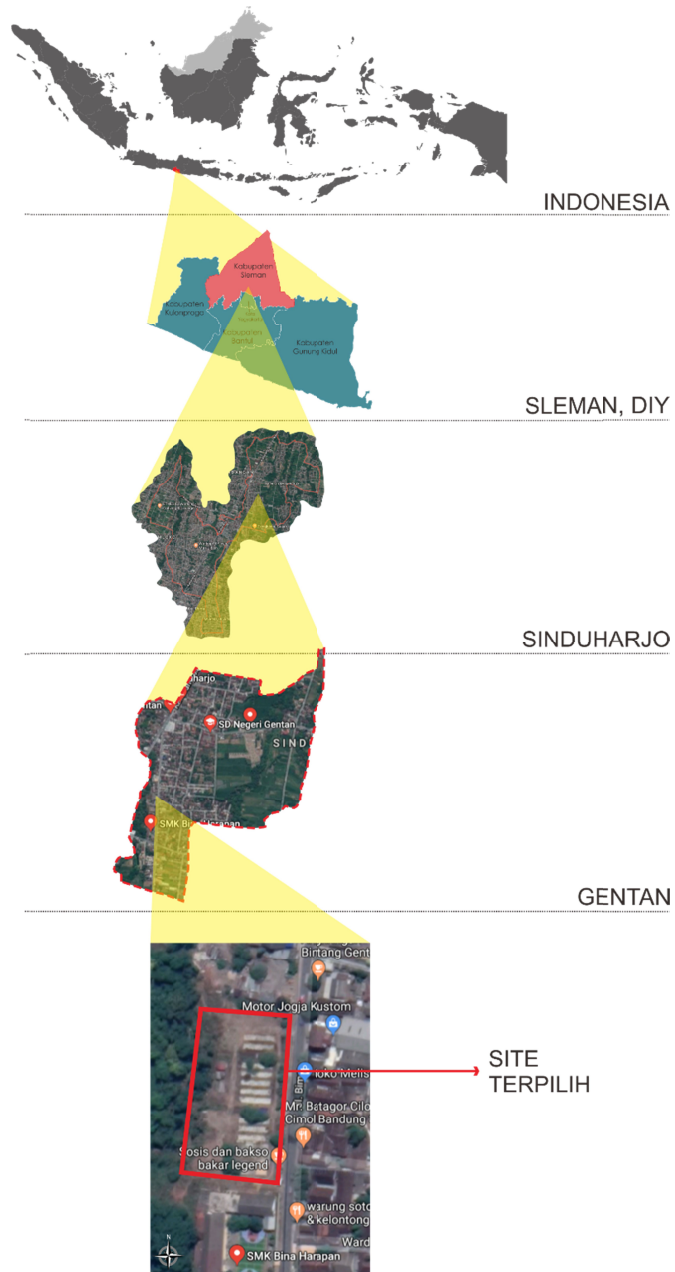
Instansi : Universitas Negeri Semarang

Tahun : 2017

Perbedaan : Tujuan perancangan adalah untuk mendukung kelestarian wayang kulit secara spesifik dengan pendekatan arsitektur Regionalisme sebagai daya tarik pariwisata, terdapat kesamaan pada pendekatan yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan arsitektur regionalisme, namun fungsi bangunan yang dirancang berbeda.

1.13 Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan ini berada di Desa Sinduharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia terletak pada titik koordinat $7^{\circ}43'5,45''$ Lintang Selatan dan $110^{\circ}24'18,31''$ Bujur Timur. Desa Sinduharjo terletak di antara kawasan perkotaan Yogyakarta dan kawasan wisata kaliurang, Sinduharjo merupakan salah satu jalan utama menuju kawasan wisata kaliurang. Desa dengan luas 609 Ha ini terdiri dari 17 pedukuhan dengan jumlah penduduk 18.358 jiwa yang terdiri dari 9.159 penduduk berjenis kelamin laki-laki dan 9.199 penduduk berjenis kelamin perempuan (Kode+Data Wilayah DIY 2019). Gambar dibawah ini menunjukkan lokasi Desa Sinduharjo dan lokasi perancangan secara lebih jelas:



Gambar 1.13.1 Peta Besar Lokasi Perancangan

Sumber: maps.google.com dimodifikasi oleh Penulis 2019

Lokasi yang dipilih berada di kawasan Pedukuhan Gentan, Desa Sinduharjo, Gentan dipilih sebagai lokasi perancangan berdasarkan isu latar belakang yang telah dipaparkan pada

bagian sebelumnya. Gambar dibawah ini menunjukkan lokasi perancangan dan batas-batasnya.



Gambar 1.13.2 Lokasi Terpilih

Sumber: maps.google.com di modifikasi oleh penulis 2019

Batas wilayah dari lokasi yang terpilih yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Desa Sardonoarjo
- Sebelah Timur : Desa Sukoharjo dan Kecamatan Ngemplak
- Sebelah Selatan : Desa Minomartani dan Kecamatan Depok
- Sebelah Barat : Desa Sariharjo

Lokasi perancangan tepatnya berada di Padukuhan Gentan yang terdiri dari 4 RW dan 8 RT. Sebagian besar wilayahnya merupakan pemukiman dan sisanya adalah lahan kosong dan lahan pertanian. Karena letaknya yang strategis, banyak

komoditas ekonomi yang tumbuh didalamnya. Pasar menjadi pusat kehidupan ekonomi di Gentan. Lokasi perancangan yang dipilih merupakan lahan kosong yang sebelumnya digunakan sebagai pasar sementara saat pasar Gentan yang sedang di renovasi, namun sekarang lahan tersebut menjadi lahan kosong tempat anak-anak bermain.



Gambar 1.13.3 Foto Eksisting Lokasi Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis 2019