

Perancangan

Creative Hub

Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis
Di Prambanan, Klaten



Fidzin Arsliz Muzady
18512183

Pembimbing:
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR
2021/2022

Perancangan *Creative Hub* Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Prambanan, Klaten

Fidzin Arсли Muzady
18512183

Pembimbing:
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang KM 14.5 Sleman, DIY 55584





FINAL ARCHITECTURE DESIGN STUDIO
2021/2022

Design Of Creative Hub With Critical Regionalism Approach In Prambanan, Klaten

Fidzin Arsli Muzady
18512183

Supervisor:
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Islamic University Of Indonesia
Kaliurang Street KM 14.5 Sleman, DIY 55584



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektural yang Berjudul:
Final Architecture Design Studio Entitled:

**Perancangan Creative Hub dengan Pendekatan Regionalisme
Kritis di Prambanan, Klaten**

*Design Of Creative Hub with Critical Regionalism Approach
in Prambanan, Klaten*

Nama Lengkap Mahasiswa : **Fidzin Arsli Muzady**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **18512183**
Students Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, 25 Juli 2022**
Has been evaluated and agreed on *Yogyakarta, July 25th 2022*

Pembimbing
Supervisor

Nensi Golda Yuli, Dr. Ing., S.T., M.T.

Penguji 1
Jury 1

Hastuti Saptorini, Ir., M.A.

Penguji 2
Jury 2

Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D

Diketahui Oleh:
Acknowledge By:



Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head Of Undergraduate Program in Architecture

Lulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI

Pernyataan Keaslian Karya

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 31 Juli 2022
Penulis,

Fidzin Arsli Muzady

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

Kata Pengantar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Creative Hub dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Prambanan, Klaten” dengan tepat waktu.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, terdapat banyak sekali kendala yang dihadapi penulis, sehingga perlu kemauan, kerja keras, motivasi, serta doa yang cukup untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Disamping itu, penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara materiil maupun spiritual. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua Orang Tua Penulis, yang telah memberikan banyak kasih sayang, perhatian, serta keleluasan yang sebesar-besarnya dalam mengembangkan kemampuan sesuai dengan kemauan yang penulis kehendaki.
3. Bapak Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
4. Ibu Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang luar biasa dalam memberikan bimbingan, arahan, masukan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru yang membuka wawasan, serta tenaga dan segenap pikirannya dalam memantik ide & gagasan penulis guna menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur ini.
5. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A., dan Ibu Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D. selaku dosen penguji yang selalu bersedia memberikan masukan, saran, serta arahan pada penulis, sehingga penulis dapat memahami kekurangan, merefleksikan, dan memperbaikinya.
6. Bapak Ir. Supriyanta, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan informasi terkait kepentingan akademik selama perkuliahan.
7. Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah banyak memberikan banyak pengetahuan yang sangat membuka wawasan selama ini.
8. Kakak perempuan tersayang, yang telah memberikan semangat pada penulis agar selalu dapat menikmati setiap proses yang dijalani, sehingga penulis dapat menjalani proses perkuliahan dengan lebih bijak.
9. Teman-teman angkatan 2018, yang kurang lebih banyak membagikan senang, canda, tawa, keluh, kesah dan segala cerita menarik didalamnya, sehingga proses perkuliahan beserta lika-likunya selama ini selalu berkesan bagi penulis.
10. Teman discord, yang telah memberikan banyak keseruan dan hiburan, sehingga penulis dapat tetap terjaga dalam proses penulisan tugas akhir ini sepanjang malam.
11. Seluruh pihak yang tidak sengaja terlewatkan, dan tidak bisa disebutkan satu-persatu, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima masukan, saran, maupun kritik sebagai pembelajaran di lain waktu. Penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca sekalian.

Yogyakarta, 31 Juli 2022
Penulis,

Fidzin Arslis Muzady

Premis Perancangan

Perancangan Creative Hub di Prambanan, Klaten dengan pendekatan regionalisme kritis didasari oleh potensi-potensi regional di kawasan Prambanan yang kuat akan wisata yang bernuansa kebudayaan serta berkembangnya sektor ekonomi kreatif di Klaten. Namun, di lain sisi kecenderungan masyarakat di masa sekarang telah banyak berubah ke arah hal-hal yang bersifat modern, sehingga penghayatannya terhadap kebudayaan dapat berkurang. Untuk memberikan penghayatan masyarakat modern terhadap kebudayaan, tentu kebudayaan tersebut harus memiliki daya tariknya sendiri. Apabila ketertarikan terhadap kebudayaan masih belum cukup tinggi, maka pengenalan kebudayaan tersebut akan mengalami kesulitan. Untuk itu, pendekatan regionalisme kritis pada Creative Hub ini diterapkan sebagai jalan tengah yang dapat menjadi penekanan dalam perancangan arsitektural dengan menggunakan sisi-sisi modern namun didasari oleh akar kebudayaan yang sesuai dengan potensi regional.

Creative Hub yang didalamnya diisi oleh keragaman produk ekonomi kreatif yang dirangkum dalam satu tempat dapat menjadi alat promosi untuk mengangkat potensi-potensi yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan fungsi rekreasi, edukasi, dan komersial, yang dibalut oleh nuansa kebudayaan, Creative Hub dapat menjadi titik temu antara para pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan subsektor kriya dan subsektor seni pertunjukan. Lebih daripada itu, dengan adanya Creative Hub, pelaku ekonomi kreatif mampu bersiskusi, berkolaborasi, bereksplorasi, berkreasi, menciptakan karya seni, kemudian memamerkan, mempromosikan, hingga menjual karyanya kepada pengunjung. Sejalan dengan itu, pengunjung juga dapat mendapatkan pengalaman baru dengan berekreasi, melihat langsung proses produksi, mengikuti workshop, menghadiri event, serta menonton pertunjukan seni.

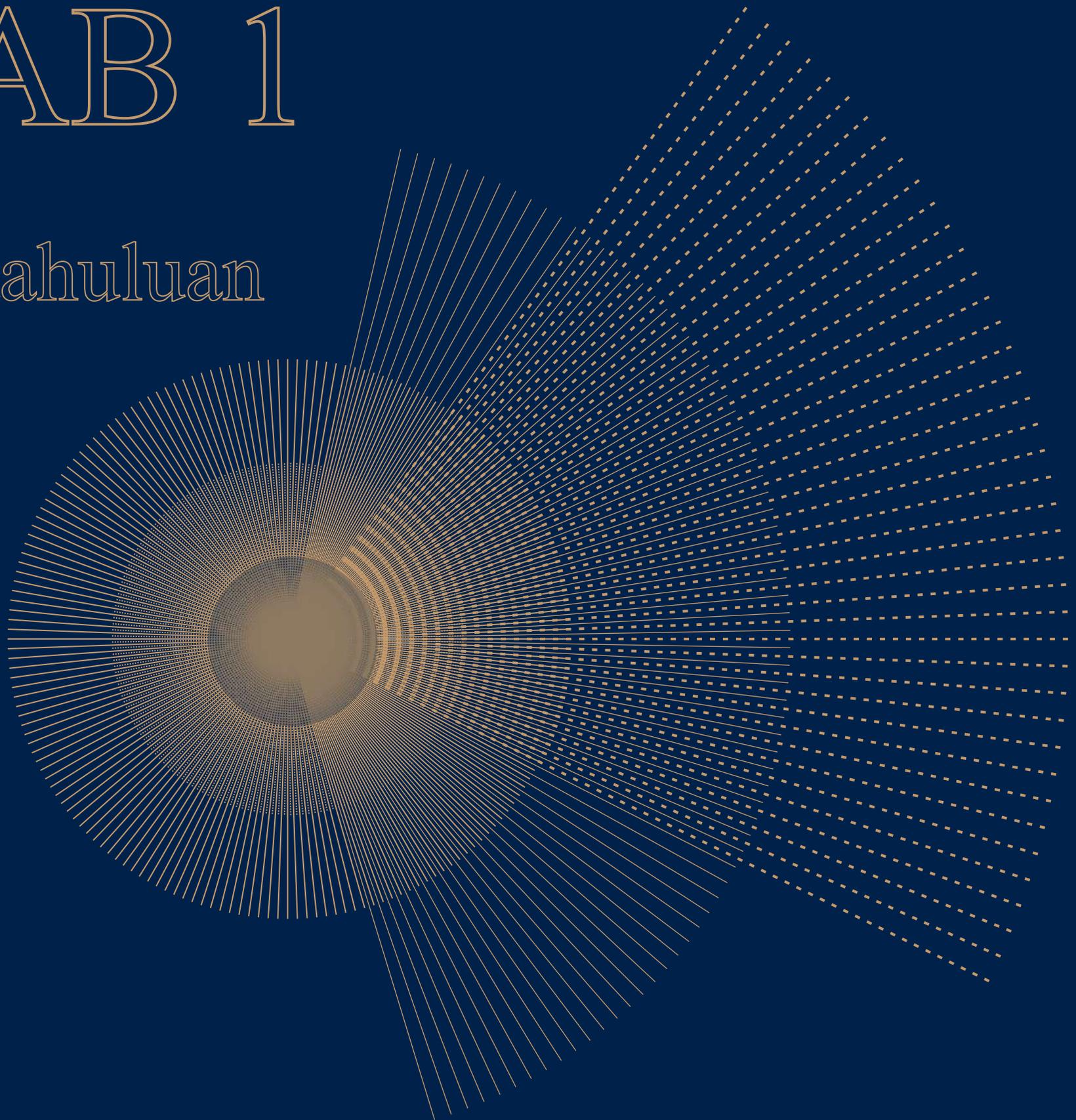
Daftar Isi

BAB 1 — Pendahuluan	1
Latar Belakang	2
Pernyataan Masalah	5
Batasan Perancangan.....	6
Metode Perancangan.....	8
BAB 2 — Penelusuran Persoalan Perancangan	9
Kajian Tema Perancangan	10
Kajian Lokasi dan Konteks	16
Kajian Tipologi	24
Kajian Preseden	33
Peta Persoalan Rancangan.....	41
Kebaruan dan Orisinalitas	42
Gambaran Awal Rancangan	43
BAB 3 — Pemecahan Persoalan Perancangan	45
Eksplorasi Konsep Konteks Site	46
Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan	52
Eksplorasi Konsep Tema Perancangan.....	80
Konsep Figuratif Rancangan	87

BAB 4 — Hasil Eksplorasi Rancangan	93
Skematik Kawasan Tapak.....	94
Skematik Bangunan.....	96
Skematik Selubung Bangunan.....	100
Skematik Detail Arsitektural Khusus.....	105
Skematik Eksterior dan Interior Bangunan.....	110
Skematik Sistem Struktur.....	121
Skematik Sistem Utilitas.....	122
Pengujian Rancangan.....	126
BAB 5 — Hasil Rancangan	133
Property Size.....	134
Proporsi Ruang.....	135
Situasi.....	136
Siteplan.....	137
Denah.....	138
Potongan.....	143
Tampak.....	146
Detail Arsitektural.....	147
Skema Struktur.....	155
Selubung Bangunan.....	156
Penyelesaian Interior.....	160
Perspektif Eksterior.....	168
Perspektif Interior.....	176
Skema Penghawaan.....	186
Skema Pencahayaan.....	187
Skema Air Bersih dan Kotor.....	188
Skema Barrier Free.....	189
Skema Keselamatan Bangunan.....	190
BAB 6 — Evaluasi Rancangan	195
————— Referensi	203

BAB 1

Pendahuluan



1.1 Latar Belakang

1.1.1 Perkembangan Ekonomi Kreatif Nasional

Menurut R. Kurleni Ukar, M.Sc. (Deputi Kebijakan Strategis KEMENPAREKRAF Republik Indonesia), Pariwisata dan ekonomi kreatif merupakan dua sektor unggulan Indonesia yang dapat menyeimbangkan neraca perdagangan sekaligus memberikan devisa. Manfaat yang didapatkan dari pariwisata dan ekonomi kreatif lebih dari sekedar dalam hal PDB dan lapangan kerja. Tetapi, kedua sektor ini juga memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap sektor ekonomi yang lain.

Indonesia memiliki 17 ribu lebih pulau yang didalamnya sangat kaya akan keindahan alam dan ragam budayanya. Keberagaman masyarakatnya yang memiliki keahlian dalam mengelola nilai tambah menjadi penunjang sektor ekonomi kreatif dan pariwisata yang akan selalu menjadi sektor primadona dengan potensi yang terus berkembang.

Berdasarkan data BPS dalam *Outlook* Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021, kontribusi sektor Ekraf (Ekonomi Kreatif) pada perekonomian tahun 2017 yakni 7,24%. Dalam perkembangannya, peluang kerja yang tercipta dari Ekraf di tahun 2019 berjumlah 18,1 juta. Dengan meningkatnya jumlah peluang kerja tiap tahunnya, ekonomi kreatif berpotensi menjadi pilar ekonomi di masa depan.

Dengan potensi keberagaman perilaku ekonomi kreatif di masing-masing daerah, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) melakukan pemetaan subsektor ekonomi kreatif unggulan dari beberapa daerah, hal tersebut dilakukan untuk dijadikan acuan bagi pemerintah daerah dalam membuat peraturan terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif sesuai dengan keunggulan daerahnya. Sejalan dengan itu, Bekraf melakukan Uji Petik Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I). Pihak yang terlibat yaitu Pemerintah Daerah, Komunitas Kreatif, Akademisi, Pebisnis (KaTaKreatif, 2020).



sumbangsih sektor Ekraf pada perekonomian di tahun 2017.

Data: BPS

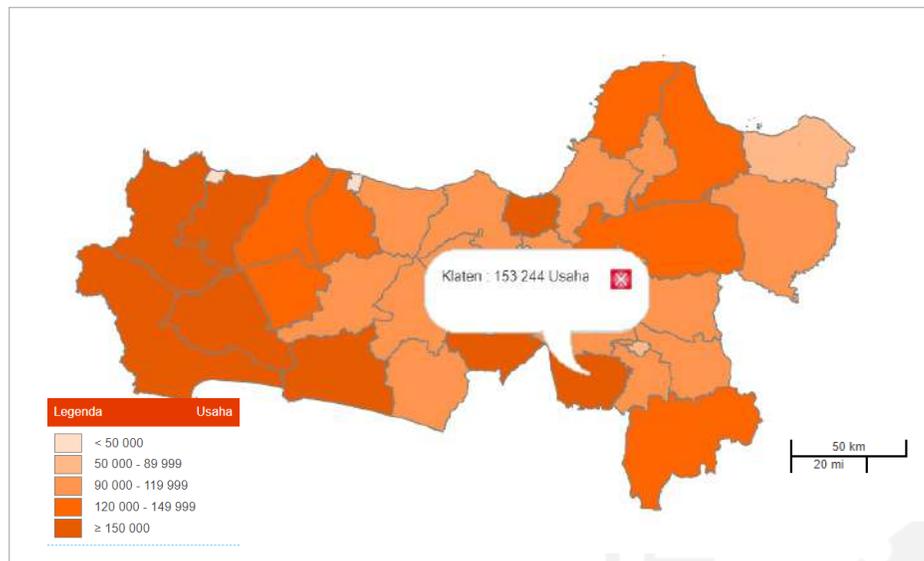
18,1 juta jumlah lapangan kerja Ekraf di tahun 2019

US\$20 miliar, kontribusi Ekraf terhadap ekspor di tahun 2019

RP1.274 TRILIUN PROYEKSI NILAI PDB EKRAF 2020, DIPROYEKSIKAN SEBELUM PANDEMI COVID-19

Data Kontribusi Ekraf Pada Perekonomian
Sumber: Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021

1.1.2 Peluang Sektor Ekonomi Kreatif di Klaten



Peta Jumlah UKM Regional Jawa Tengah
Sumber: <https://se2016.bps.go.id/>

Kabupaten Klaten menjadi salah satu kabupaten yang memiliki jumlah pelaku UKM tertinggi di lingkup regional Jawa Tengah. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), berdasarkan Sensus Ekonomi 2016 (SE2016), pelaku usaha kecil menengah (UKM) berjumlah sebanyak 153.244 usaha. Namun, para pelaku ekonomi kreatif sering mengalami kendala dalam memulai usahanya, yaitu memiliki ide namun tidak memiliki ruang untuk mengembangkan, memproduksi, memasarkan, dan mengelola bisnis. Terdapat kurangnya ruang bersama untuk kegiatan pelatihan kewirausahaan dan kerajinan maupun promosi.

Dari segi geografis, Kabupaten Klaten berada di antara dua kota dengan kota pusat budaya di lingkup regional, yakni Kota Surakarta dan Kota Yogyakarta. Kabupaten Klaten memiliki keragaman kebudayaan yang khas, baik yang bersifat benda maupun non-benda. Pemkab Klaten menetapkan tujuh produk unggulan yang bersifat benda, diantaranya yaitu lurik, batik, konveksi, tembakau asep & rajangan, mebel, keramik/gerabah, serta logam (Keputusan Bupati Klaten No. 050/84 Tahun 2016). Sedangkan untuk kebudayaan yang bersifat non-benda, diantaranya yakni seperti Jathilan, Wayang, Kethoprak, dan sebagainya.

Berdasarkan data diatas, dalam kategorisasi 16 subsektor ekonomi kreatif yang dirancang oleh Bekraf, Kabupaten Klaten memiliki dua subsektor ekonomi kreatif yang menonjol, yakni subsektor Kriya dan subsektor Seni Pertunjukkan. Keduanya berpotensi menjadi subsektor yang berkembang untuk mendukung pariwisata, terutama pariwisata budaya, secara spesifik di Kecamatan Prambanan, yang memiliki nuansa kebudayaan yang kental.



Pertunjukan Ketoprak
Sumber: klatenkab.go.id 2022



Pertunjukan Wayang Orang
Sumber: indonesiakaya.com 2022



Pertunjukan Karawitan
Sumber: studio2klaten.wordpress.com 2022



Lurik Khas Klaten
Sumber: pusatcinderamatalurikklaten.com 2022



Batik Khas Klaten
Sumber: inibaru.id 2022



Kerajinan Gerabah / Keramik Khas Klaten
Sumber: kabardesa.com 2022

1.1.3 Rencana Pengembangan Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) di Prambanan

Di Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, terdapat sebuah Kecamatan bernama Prambanan. Desa ini berbeda dengan Prambanan, di Kabupaten Sleman, Yogyakarta, Indonesia. Terdapat Candi Prambanan di kedua perbatasan kecamatan ini. Selain itu, terdapat beberapa candi lainnya, seperti Candi Gana, Candi Sojiwan, Candi Plaosan, dan lain-lain. Menurut Kebijakan Pemerintah Pusat, wilayah Prambanan di Kabupaten Klaten sedang dikembangkan sebagai bagian dari kawasan strategis nasional segi empat Borobudur-Yogyakarta-Prambanan (KSPN-BYP). Sesuai dengan Dinas Kebudayaan Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (Disbudporapar) Klaten, pengembangan pariwisata di Kabupaten Klaten mengarah pada *single destination tourism*, yakni sebuah konsep pengelolaan kawasan pariwisata sebagai tujuan utama, bukan lanjutan.

Adanya rencana pengembangan Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) di Prambanan sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh Pemerintah DIY tentang wilayah KSPN Prambanan Kalasan dan Sekitarnya, yang berada di sisi sebelah timur Kabupaten Sleman yang memiliki kekayaan warisan budaya yang besar sebagai Kawasan Wisata Purbakala Dan Budaya (Perda DIY No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012-2025).

Dengan lokasinya yang strategis, Prambanan berpotensi untuk dijadikan sebagai simpul atau pusat untuk pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya, ditambah subsektor yang menjadi unggulan Kabupaten Klaten sejalan dengan pariwisata, tentu dapat mengangkat citra maupun ciri khas yang lebih menarik untuk wisatawan sekaligus memberikan ruang kepada pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan ide kreatif, berkarya, memamerkan, dan menjual karyanya.



1.2 Pernyataan Masalah

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan *Creative Hub* di Prambanan, Klaten sebagai simpul pelaku ekonomi kreatif sub-sektor kriya (lurik, batik, dan gerabah) dan sub-sektor seni pertunjukkan di Klaten dengan pendekatan regionalisme kritis?

1.2.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana rancangan tata ruang *creative hub* yang mengakomodasi serangkaian proses kegiatan kreatif?
2. Bagaimana rancangan tampilan *creative hub* dengan pendekatan regionalisme kritis dengan penekanan pada *architectonic composition* sebagai pengaplikasian elemen lokal pada bangunan?

1.2.3 Tujuan

Merancang *Creative Hub* di Prambanan, Klaten yang berfungsi sebagai simpul pelaku ekonomi kreatif sub-sektor kriya (lurik, batik, dan gerabah) dan sub-sektor seni pertunjukkan di Klaten dengan pendekatan regionalisme kritis

1.2.4 Sasaran

1. Menghasilkan rancangan tata ruang *creative hub* yang dapat mengakomodasi serangkaian proses kegiatan kreatif.
2. Menghasilkan rancangan *creative hub* dengan pendekatan regionalisme kritis dengan penekanan pada *architectonic composition* sebagai pengaplikasian elemen lokal pada bangunan.

1.3 Batasan Perancangan

1.3.1 Objek

Objek merupakan *Creative Hub* sebagai simpul ekonomi kreatif yang bertujuan untuk memudahhi pelaku ekonomi kreatif berbasis budaya yang ada di Klaten untuk mengembangkan ide, memamerkan karyanya, menjual karyanya, dan mengadakan *workshop* untuk pelaku ekonomi kreatif baru dan wisatawan.

1.3.2 Fungsi

1.3.2.1 Primer

- Sarana produksi, yakni produksi produk turunan dari kain lurik, kain batik, dan gerabah.
- Sarana pameran, yakni sebuah ajang untuk memamerkan produk ekonomi kreatif subsektor kriya khas Klaten.
- Sarana penjualan, yakni sebagai tempat untuk display atau penjualan produk ekonomi kreatif subsektor kriya khas Klaten.
- Sarana workshop, yakni program pelatihan pembuatan kain lurik khas Klaten dengan ATBM.
- Sarana kolaborasi, yakni kegiatan kolektif yang melibatkan beberapa pelaku ekonomi kreatif subsektor kriya di Klaten untuk mengembangkan ide.
- Sarana kegiatan pengelolaan, yakni kegiatan operasional *Creative Hub*.

1.3.2.2 Sekunder

- Sarana penampilan seni pertunjukan, yakni sebagai panggung untuk penampilan seni pertunjukan khas Klaten

1.3.2.3 Penunjang

- Sarana kegiatan penunjang, yakni untuk publikasi, promosi, serta pelayanan.
- Sarana fungsi penunjang, yakni food & beverage, gudang, parkir, toilet, dan musholla.

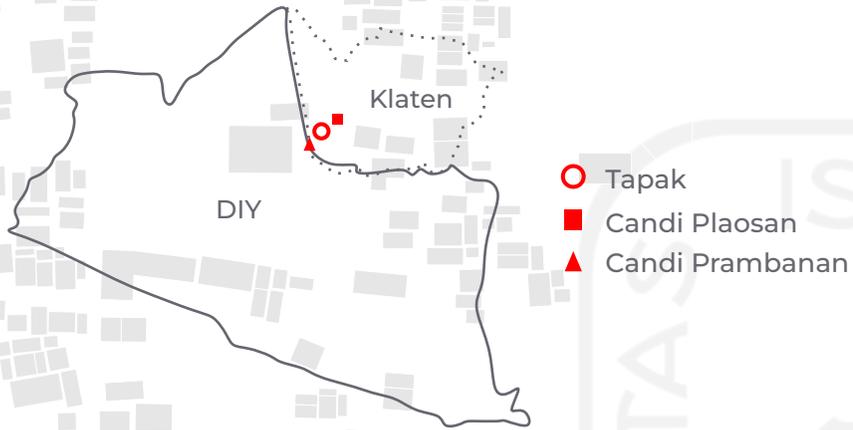
1.3.3 Pengguna

- Pelaku ekonomi kreatif, yakni pihak yang memiliki ide, menciptakan, mengolah, memamerkan / memerankan, dan menjual produk kreatif kebudayaan Klaten.
- Pengelola, yakni pihak lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan.
- Mentor, yakni pihak yang melakukan pembimbingan, monitoring, pelatihan / workshop kriya kepada pelaku ekonomi kreatif pemula maupun wisatawan untuk mengembangkan ide kreatif.
- Wisatawan / pengunjung umum, yakni pihak berkunjung untuk mengikuti workshop, maupun membeli produk ekonomi kreatif, maupun melihat pameran / pertunjukkan, .
- Produk ekonomi kreatif, yakni karya kreatif subsektor kriya dan pertunjukan khas Klaten yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi kreatif di Klaten.

1.3.4 Skala Pelayanan

Lokal Kabupaten Klaten

1.3.5 Lokasi



Jl. Manisrenggo - Prambanan, Prambanan, Klaten

Tapak berada di Klaten, Jawa Tengah. Merupakan lahan persawahan di Desa Bugisan Terletak di kawasan cagar budaya Candi Prambanan dan Candi Plaosan. Tapak terletak 1 km di arah timur laut Candi Prambanan, dan 1 km di sebelah utara jalan arteri primer Jl. Raya Jogja - Solo



1.4 Metode Perancangan

1.4.1 Permasalahan

1.4.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara langsung, yakni dengan teknik observasi dan menggali data secara langsung ke lokasi eksisting, yakni lahan persawahan yang berada di Jalan Prambanan-Manisrenggo. Disamping itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan studi pustaka melalui media website, buku, jurnal, maupun karya yang relevan terkait dengan fungsi, tipologi, kawasan, *creative hub*, dan pendekatan regionalisme kritis.

1.4.2 Analisis

1.4.2.1 Analisis Makro

Merupakan analisis yang berkaitan dengan kawasan dimana rancangan ini berada, dalam hal ini site terpilih berada di Jalan Prambanan-Manisrenggo.

1.4.2.2 Analisis Mikro

Merupakan analisis yang berkaitan dengan kebutuhan ruang, standar perancangan, dan permasalahan rancangan di dalam *creative hub*.

1.4.3 Sintesis

Merupakan penyelesaian desain yang dilakukan berdasarkan analisis dalam penyelesaian permasalahan.

1.4.4 Evaluasi

Pengujian dilakukan dengan melakukan metode *expert judgement*, dimana pengambilan keputusan dan penerapan dalam desain diajukan oleh penulis kepada para ahli dengan media kuisisioner.



BAB 2

Penelusuran
Persoalan
Perancangan

2.1 Kajian Tema Perancangan

2.1.1 Creative Hub

British Council (2016) mendefinisikan *creative hub* sebagai lokasi fisik atau virtual yang menyediakan ruang dan dukungan untuk pertumbuhan bisnis dan komunitas kreatif. Tujuan dari *Creative Hub* adalah untuk memfasilitasi pekerjaan, mendorong diskusi, mempromosikan pembelajaran, menyediakan *workshop*, dan menyelenggarakan acara-acara seperti ruang kerja bersama / *co-working space*, *makerspace*, ruang pertemuan, ruang kelas, dan ruang komunitas.

Menurut laporan British Council tentang pusat kreatif Indonesia, kesediaan pemerintah untuk membantu pengembangan program pusat kreatif sangat kurang. Pengembangan jaringan akar rumput melalui *creative hub* sudah tidak umum seperti dulu, dan saat ini diasumsikan bahwa pengembangan akar rumput ini akan berlangsung tanpa campur tangan pemerintah. Dengan asumsi bahwa pemerintah mampu membangun fundamental ekonomi kreatif, ekonomi kreatif akan mulai tumbuh dengan cepat.

Tanpa kolaborasi yang jelas dan dukungan sistemik, pusat kreatif hanyalah sebuah bangunan kosong yang mencoba mewakili inisiatif ekonomi terdekat. Tanpa kreativitas yang dapat mengangkat derajat umat manusia, pusat kreatif hanya akan berfungsi sebagai istilah 'pencitraan'. Umat manusia adalah hal terpenting yang perlu dibangun dalam ekonomi kreatif karena bagaimana kreativitas mereka tumbuh dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi nilai-nilai ekonomi daripada hanya sekedar bangunan kosong yang tidak bermanfaat.

Banyak sekali pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Klaten yang mendasarkan karyanya pada prinsip-prinsip dan jargon kebudayaan, namun sistemnya berjalan sendiri-sendiri tanpa ada jejaring antar pelaku dalam satu wadah. Dengan demikian, selain memiliki kemampuan untuk menunjukkan kreativitas, sebuah *creative hub* juga harus memiliki sistem ekonomi yang layak untuk pengembangan ekonomi kreatif beserta promosi terhadap karya kreatif yang dihasilkan didalamnya.



Puncak Waringin Creative Hub, Labuan Bajo
Sumber: Kementerian PUPR

2.1.2 Ekonomi Kreatif

The Creative Economy: How People Make Money adalah buku karya John Howkins yang secara eksplisit mendefinisikan struktur ekonomi kreatif. Pada tahun 1997, Howkins menggambarkan kegiatan ekonomi kreatif sebagai cara bagi masyarakat umum untuk melakukan kegiatan ekonomi daripada hanya melakukan tugas-tugas rutin dan tidak menarik. Karena bagi populasi ini, mengidentifikasi ide adalah langkah penting untuk kemajuan.

Ciri-ciri ekonomi kreatif antara lain adalah

- Perlunya kolaborasi di antara berbagai pelaku yang aktif dalam industri kreatif, seperti pekerja kreatif (pekerja intelektual), pemilik usaha, dan pejabat pemerintah yang bertindak untuk kepentingan publik.
- Didasari oleh ide atau gagasan.
- Pengembangannya terdiri dalam berbagai bidang usaha
- Konsep yang dikembangkan bersifat relatif

Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Bekraf) membentuk 16 subsektor ekonomi kreatif yang menjadi fokus pengelolaan dan pengembangan. Beberapa diantaranya yakni Arsitektur, Desain Interior, Kriya, Seni Rupa, Desain Produk, Kuliner, Musik, Fesyen, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Film, Animasi dan Video, Fotografi, Pengembang Permainan, Aplikasi, Penerbitan Periklanan, dan Seni Pertunjukan.



16 Subsektor Ekonomi Kreatif
Sumber: siar.com 2022

Subsektor ekonomi kreatif yang diakomodasi oleh rancangan yaitu subsektor yang paling menonjol yang dimiliki Klaten, diantaranya subsektor kriya dan seni pertunjukan.

SUBSEKTOR TERBESAR DALAM EKSPOR EKRAF 2020

	US\$9,06 miliar	—————	Fesyen
	US\$4,95 miliar	—————	Kriya
	US\$1,03 miliar	—————	Kuliner
	US\$0,013 miliar	—————	Penerbitan

Subsektor Ekspor Terbesar Ekraf 2020
Sumber: Lembaga Demografi Universitas Indonesia

2.1.3 Subsektor Unggulan Ekonomi Kreatif Klaten



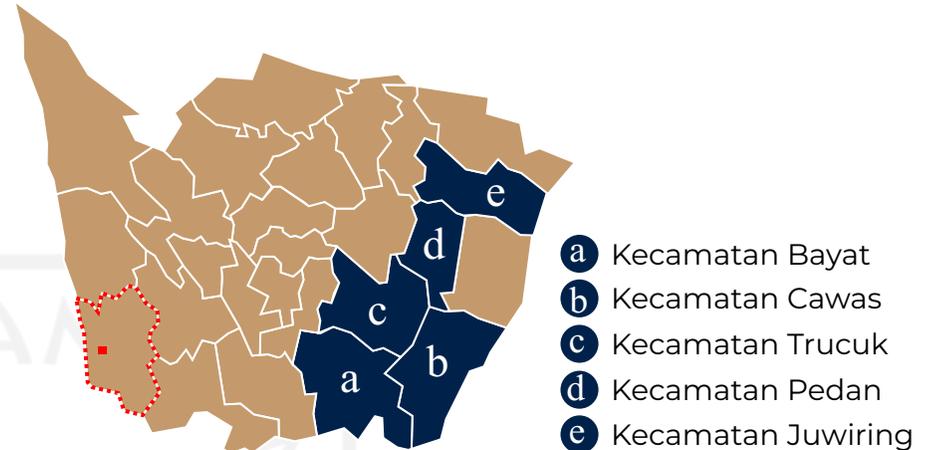
Proses Menenun dengan ATBM
Sumber: www.mymagz.net, 2022

Pelaku ekonomi kreatif yang diwadahi dalam creative hub terdiri dari dua subsektor unggulan Klaten, yaitu subsektor kriya dan subsektor seni pertunjukan. Keduanya dipilih berdasarkan jumlah pelaku, komunitas atau organisasi yang cukup tinggi. Selain itu juga memiliki kiprah yang penting dalam membentuk 'wajah' Klaten dengan kebudayaannya yang berkarakter.

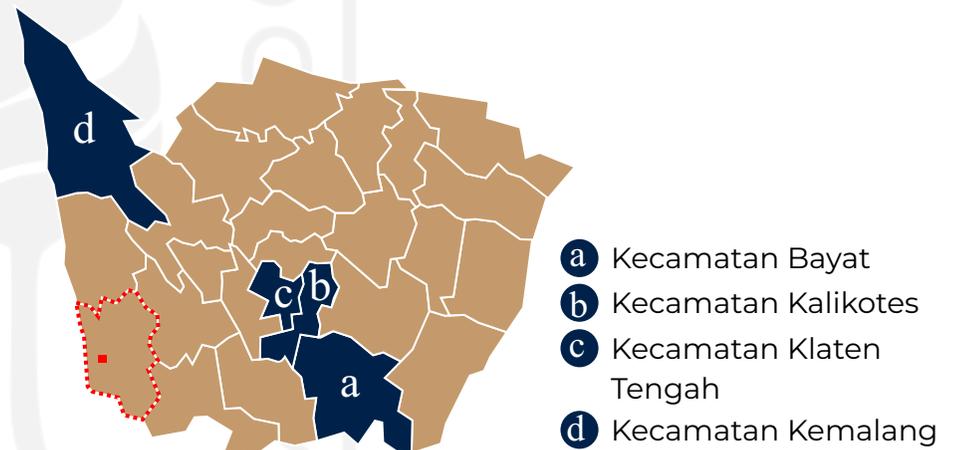
Jenis produk subsektor kriya yang akan diwadahi merupakan beberapa produk unggulan khas Klaten berdasarkan Keputusan Bupati Klaten bernomor 050/84 Tahun 2016, serta jumlah unit usahanya berdasarkan Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi & Usaha Mikro Kecil & Menengah Kab. Klaten 2015. Beberapa diantaranya yaitu:

1. Lurik : 26 Sentra, 1078 Unit Usaha
2. Batik : 14 Sentra, 302 Unit Usaha
3. Keramik / Gerabah : 6 Sentra, 400 Unit Usaha

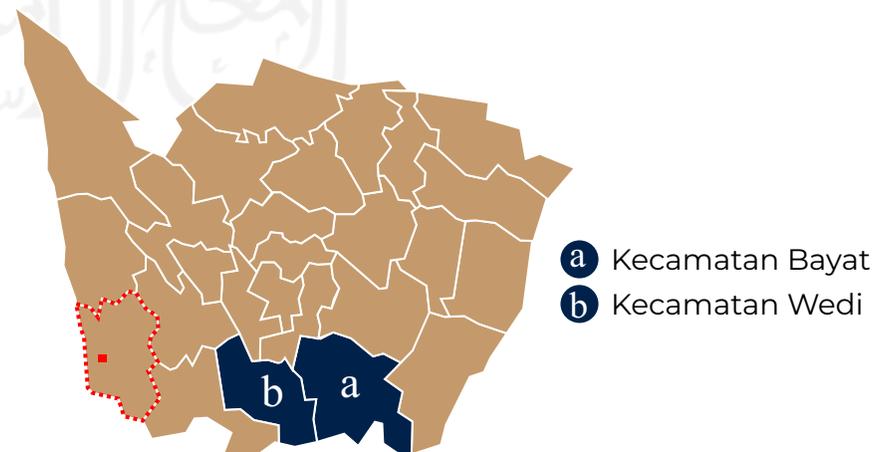
2.2.3.1 Persebaran Sentra Lurik di Klaten



2.2.3.2 Persebaran Sentra Batik di Klaten



2.2.3.3 Persebaran Sentra Keramik/Gerabah di Klaten





Proses Penampilan Seni Pertunjukkan Kethoprak
Sumber: mediaindonesia.com, 2022

Sedangkan produk subsektor seni pertunjukan yang akan diwadahi yaitu merupakan karya yang dihasilkan oleh organisasi-organisasi kesenian yang ada di Klaten berdasarkan data BPS Kabupaten Klaten dalam "Kabupaten Klaten Dalam Angka 2022". Beberapa diantaranya yaitu:

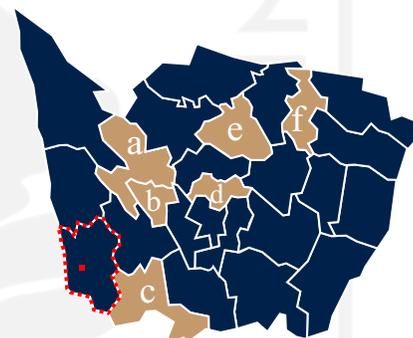
1. Organisasi Kesenian Musik:
 - Karawitan : 361 Organisasi
 - Keroncong : 56 Organisasi
2. Organisasi Kesenian Vokal:
 - Waranggono : 97 Organisasi
 - Mocopat : 35 Organisasi
3. Organisasi Kesenian Teater:
 - Wayang Orang : 17 Organisasi
 - Kethoprak : 54 Organisasi
4. Organisasi Kesenian Tari:
 - Reog : 34 Organisasi
 - Jathilan : 99 Organisasi

2.2.3.4 Persebaran Organisasi Kesenian Musik di Klaten



Kesenian musik tersebar di seluruh kecamatan yang berjumlah 26 di Klaten.

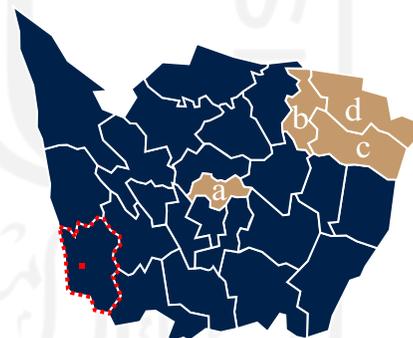
2.2.3.5 Persebaran Organisasi Kesenian Vokal di Klaten



Kesenian vokal tersebar di seluruh kecamatan di Klaten, Kecuali di kecamatan berikut ini:

- a** Kecamatan Karangnongko
- b** Kecamatan Kebonarum
- c** Kecamatan Gantiwarno
- d** Kecamatan Klaten Utara
- e** Kecamatan Karanganom
- f** Kecamatan Delanggu

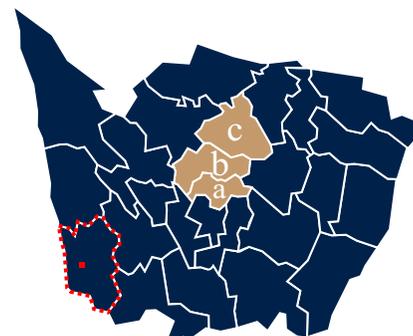
2.2.3.6 Persebaran Organisasi Kesenian Teater di Klaten



Kesenian teater tersebar di seluruh kecamatan di Klaten, Kecuali di kecamatan berikut ini:

- a** Kecamatan Klaten Tengah
- b** Kecamatan Delanggu
- c** Kecamatan Juwiring
- d** Kecamatan Wonosari

2.2.3.7 Persebaran Organisasi Kesenian Tari di Klaten



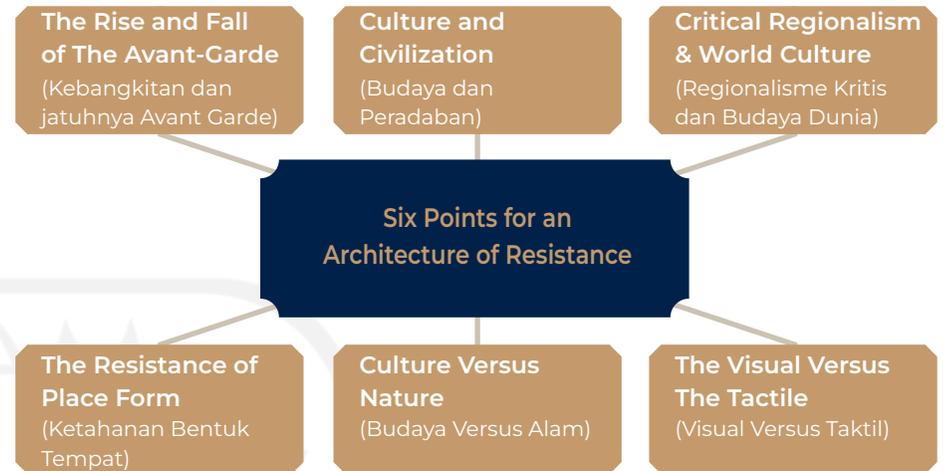
Kesenian teater tersebar di seluruh kecamatan di Klaten, Kecuali di kecamatan berikut ini:

- a** Kecamatan Klaten Utara
- b** Kecamatan Ngawen
- c** Kecamatan Karanganom

2.1.4 Regionalisme Kritis

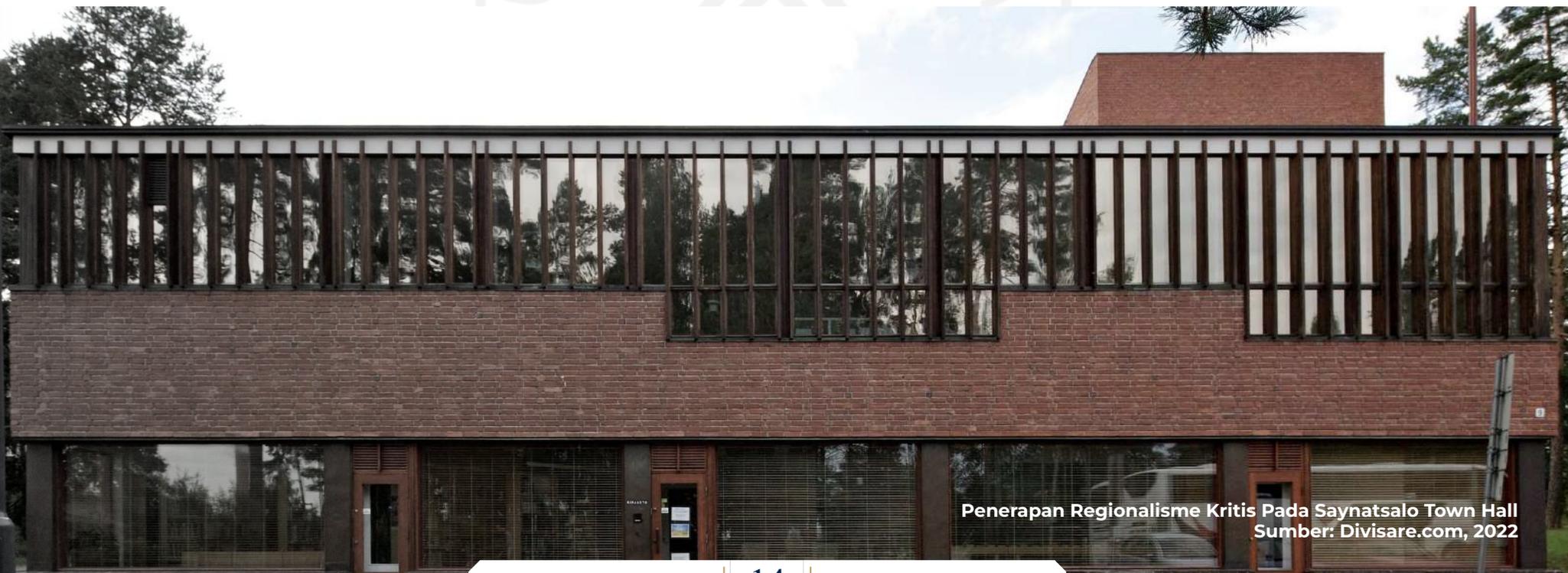
Regionalisme kritis adalah cabang dari regionalisme kontemporer yang muncul sebagai respon terhadap efek globalisasi terhadap modernisme tanpa tempat, homogenitas dalam masyarakat, dan universalisme. Regionalisme kritis adalah strategi yang digunakan untuk melindungi dan meningkatkan identitas lokal dengan memanfaatkan potensi daerah sebaik mungkin. Namun, hal ini didasarkan pada konteks geopolitik dan religiusitas. Regionalisme Kritis bekerja untuk menciptakan arsitektur yang berakar pada tradisi saat ini (Frampton, 1983).

Dalam *Toward a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*, Kenneth Frampton mengidentifikasi prinsip kunci regionalisme kritis dan menghubungkannya dengan teori arsitektur sebagai berikut:



Dari keenam poin tersebut, dalam kaitannya dengan ketahanan arsitektur yang merupakan karakteristik regionalisme kritis dapat disimpulkan dalam beberapa poin yang sesuai dengan konteks, yakni:

1. Mengangkat kembali elemen lokal
2. Mempertimbangkan kondisi topografi pada tapak
3. Memiliki kualitas arsitektur modern namun tetap mengangkat unsur lokalitas dalam bangunan
4. Pemanfaatan teknologi sesuai pada zamannya
5. Penerapan pencahayaan alami secara maksimal
6. Pemaksimalan stimuli taktil (indra peraba), disamping stimuli visual (indra penglihatan)



Penerapan Regionalisme Kritis Pada Saynatsalo Town Hall
Sumber: Divisare.com, 2022

Regionalisme Kritis bukan pemikiran yang bersifat hanya menentang, justru lebih ke arah melebur pada arsitektur masa sekarang dengan cara mengkritisi agar tidak kehilangan lokalitasnya. Dengan aspek tersebut terdapat tiga respon terkait Regionalisme Kritis sebagai sikap kritis yaitu respon terhadap kebudayaan setempat, respon terhadap keadaan iklim dan geografi.

Dengan demikian, regionalisme kritis menganggap arsitektur sebagai:

1. *Architecture as Place Making*: Arsitektur yang mampu membangun hubungan intensif saling merespon dan melebur dengan lingkungan sosial maupun dengan lingkungan fisik di lingkungan sekitar.
2. *Architecture as Architectonic Composition*: Arsitektur yang mampu mengungkapkan gagasan dan tradisi yang melatarbelakangi dalam penggunaan material, komponen penyusunnya serta cara-caranya. Sehingga arsitektur yang dimaksud bukan produk atau objek yang dapat diletakkan atau ditempatkan begitu saja.
3. *Architecture as Nature Experience*: Arsitektur yang mampu membangkitkan pengalaman penggunaannya dalam berinteraksi dengan alam dengan memanfaatkan karakter klimatologis seperti cahaya alam, suhu, kelembaban, serta kondisi topografi site.
4. *Architecture as Tactile Experience*: Arsitektur yang tidak hanya menonjolkan pengalaman terhadap visual (indera penglihatan), tetapi juga mempertimbangkan pengalaman taktil (indera perabaan).

Berdasarkan poin-poin tersebut maka Arsitektur Regionalisme Kritis merupakan sebuah usaha untuk meneruskan atau melestarikan tradisi yang sudah ada sebelumnya sekaligus mengikuti perkembangan modernisasi.

Dalam kaitannya dengan konteks fungsi bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan kreatif, maka bangunan itu sendiri harus menjadi bagian dari produk kreatif, yaitu sebagai bangunan dengan tampilan dan komponen penyusunnya yang mencerminkan nilai lokalitas atau kesetempatan, sehingga dapat menghasilkan kreasi baru dengan cara modifikasi dengan sentuhan khusus untuk menggali keindahan maupun keunikan yang tersembunyi. **Dengan demikian, penekanan yang akan ditonjolkan dalam rancangan merupakan poin kedua, yaitu Architecture as Architectonic Composition.**



Penerapan Regionalisme Kritis Pada Saynatsalo Town Hall
Sumber: Divisare.com, 2022

2.2 Kajian Lokasi dan Konteks

2.2.1 Data Lokasi Makro

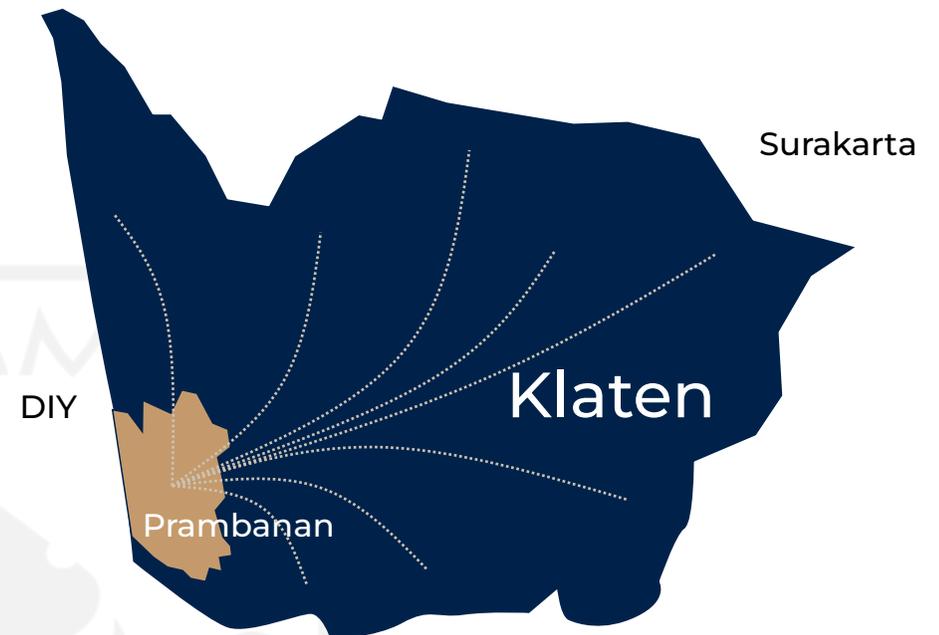
Di Kabupaten Klaten, provinsi Jawa Tengah, terdapat sebuah kecamatan bernama Prambanan. Kecamatan ini berbeda dengan Prambanan, yang juga terdapat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta, Indonesia. Di antara kedua kecamatan ini terdapat Candi Prambanan. Selain itu, ada beberapa candi lainnya, seperti Candi Gana, Candi Plaosan, Candi Sojiwan, dan lainnya.



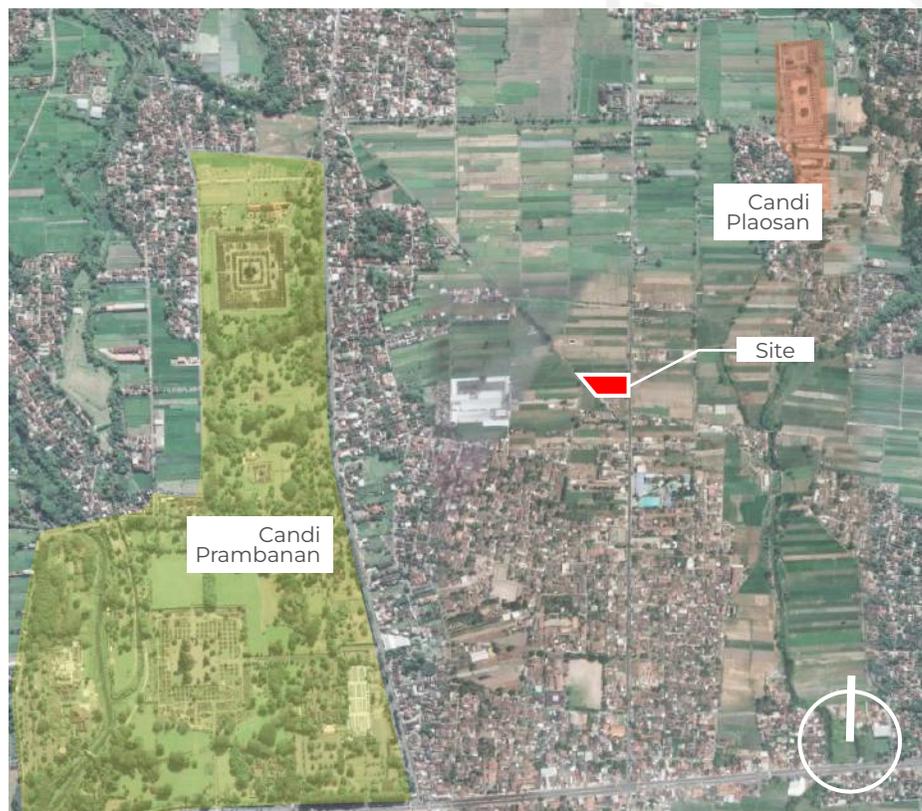
Peta Kabupaten Klaten di Jawa Tengah
Sumber: Google.co.id, 2022



Peta Kecamatan Prambanan di Klaten
Sumber: Google.co.id, 2022



Site perancangan berada di Jl. Manisrenggo, Desa Bugisan, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah.



Berdasarkan RPJP Daerah Kabupaten Klaten Tahun 2005-2025, dalam hal pengembangan wilayah, Kabupaten Klaten menetapkan hirarki pusat-pusat kegiatan yang berfungsi sebagai pusat-pusat kegiatan masyarakat. Terdapat tiga hirarki, yakni Kota berhirarki I yang merupakan Kota Klaten sebagai pusat wilayah sekaligus Ibukota Kabupaten Klaten. **Kota Prambanan termasuk salah satu dari lima kota didalam kategori Kota berhirarki II, yakni Kota yang berfungsi sebagai kota kecil yang berfungsi sebagai pusat pelayanan dan perdagangan dan jasa setingkat pelayanan umum.** Sedangkan kota berhirarki III yang terdiri dari 17 kecamatan merupakan kota pemasaran, yakni sebagai pusat pelayanan sosial, distribusi dan perdagangan dan jasa setingkat kecamatan.

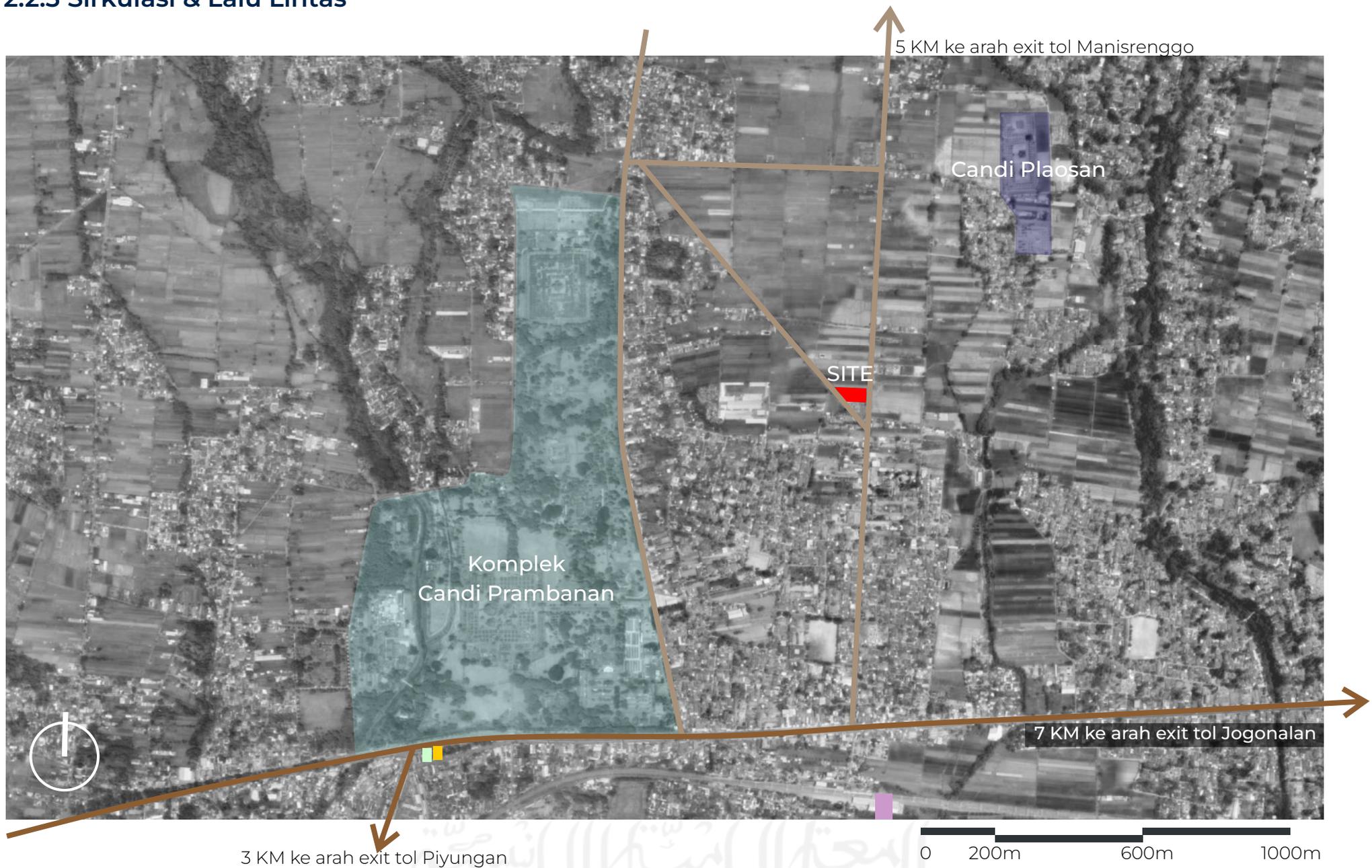
Dengan demikian, Kecamatan Prambanan merupakan kota kecil yang didalamnya dapat dirancang menjadi sebuah simpul ekonomi kreatif setingkat regional yang dapat menjadi pusat pelayanan setingkat pelayanan umum yang dapat menampung pelayanan bagi pelaku ekonomi kreatif dari kecamatan yang lain dalam mengembangkan ekonomi kreatif.

2.2.2 Data Lokasi Mikro

Tapak berada di Klaten, Jawa Tengah. Merupakan lahan persawahan di Desa Bugisan Terletak di kawasan cagar budaya Candi Prambanan dan Candi Plaosan. Tapak terletak 1 km di arah timur laut Candi Prambanan, dan 1 km di sebelah utara jalan arteri primer Jl. Raya Jogja - Solo



2.2.3 Sirkulasi & Lalu Lintas



Area persawahan Desa Bugisan, Jl. Raya Prambanan-Manisrenggo, Prambanan, Klaten.

- Jalan Arteri Primer Jogja-Solo
- Jalan Lokal
- Terminal Prambanan
- Halte Bus Trans-Jogja
- Stasiun Kereta Brambanan

Letak lokasi cukup strategis karena berada di dekat jalan utama dan beberapa sarana transportasi. Lebar jalan cukup mampu dilalui oleh 2 arah kendaraan yang berpapasan baik di jalan arteri maupun di jalan lokal, sehingga dapat dilalui kendaraan besar dengan mudah. Secara makro, site berada di antara 3 pintu exit tol Jogja-Solo. Kemudahan akses menjadi strategi dalam amplifikasi aspek promosi produk ekonomi kreatif kepada pengunjung dari luar kota melalui pintu exit tol yang berjarak 3 sampai 7 kilometer yang 'mengelilingi' lokasi site.

2.2.4 Data Iklim

Angin

Arah: Selatan - Barat Daya
Kecepatan: 4 - 11 km/jam

Kelembaban

Pagi : +- 65%
Siang : +- 70%
Sore : +- 80%
Malam : +- 82%

Suhu

Pagi : +- 22
Siang : +- 32
Sore : +- 28
Malam : +- 26

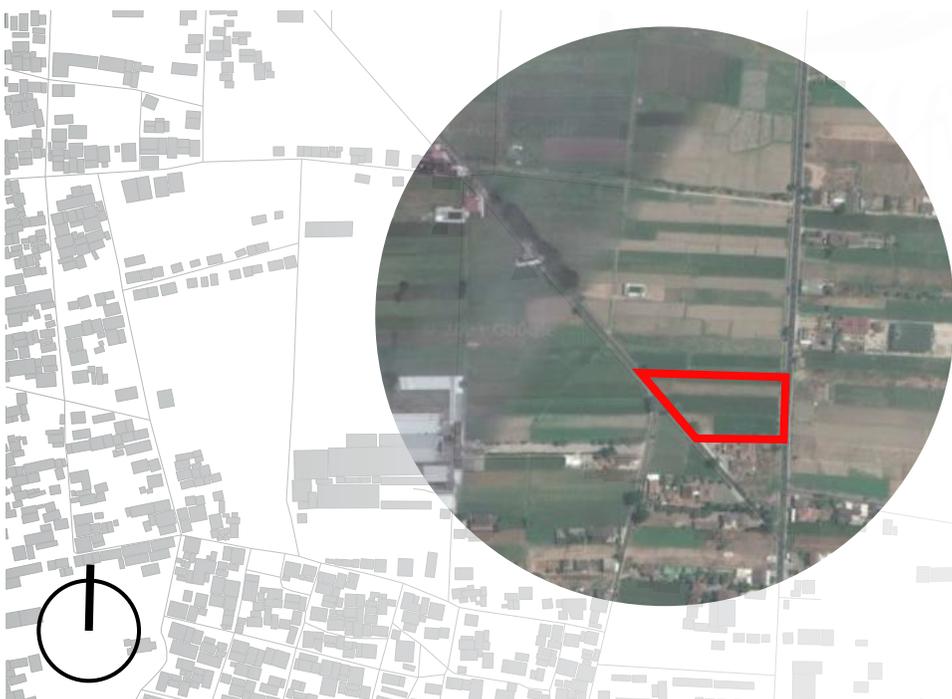
Kondisi iklim tropis dengan dominasi arah angin berasal dari 2 arah yang dominan yaitu selatan dan barat daya.

Kelembaban cukup tinggi, dan melebihi standar, yaitu kisaran 45%-64%.

Suhu udara relatif dibawah standar kenyamanan pada pagi hari, diatas standar kenyamanan pada siang hari, dan sesuai dengan standar kenyamanan pada malam hari (suhu nyaman: 26)

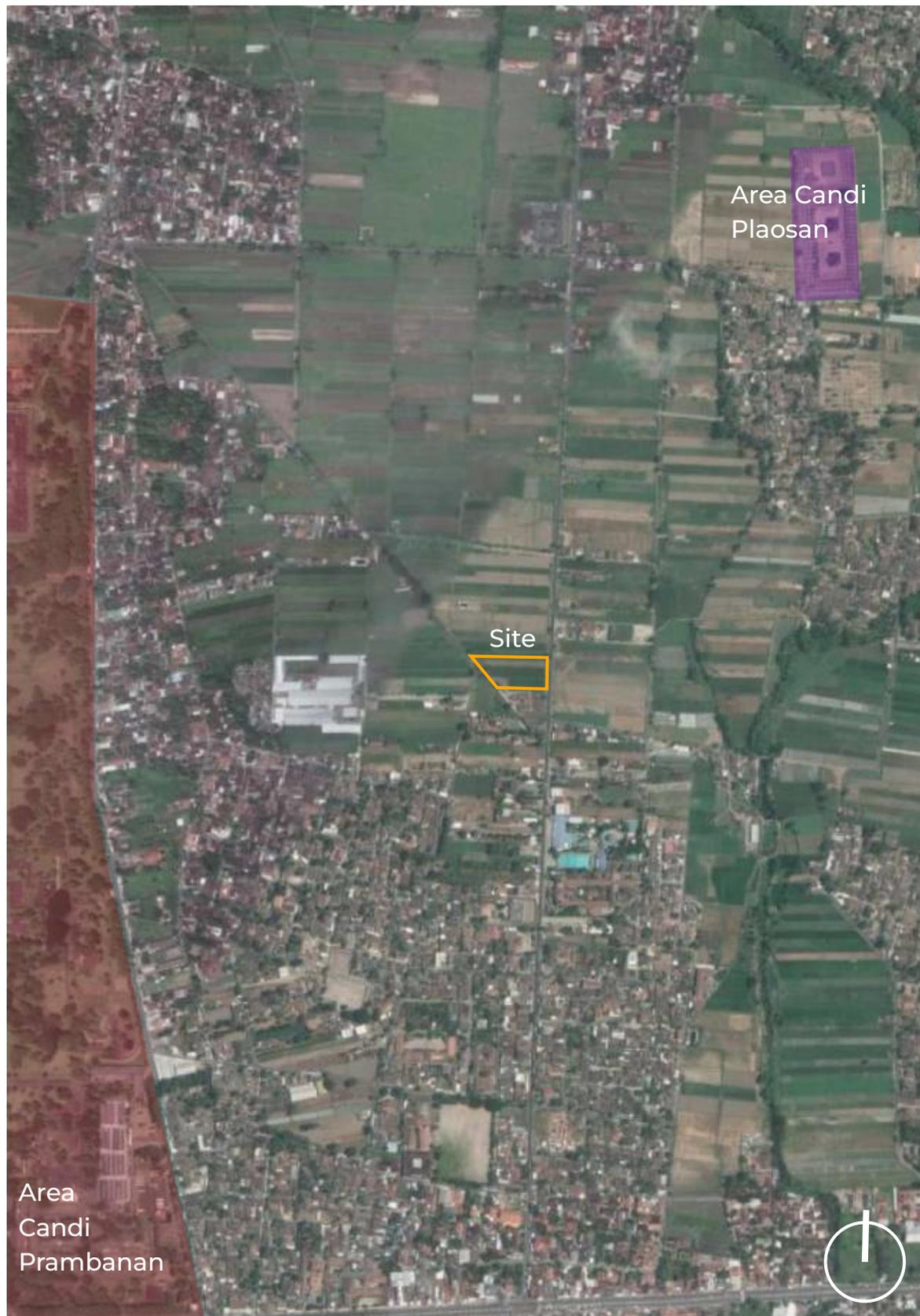


2.2.5 Data Topografi



Kondisi topografi pada tapak merupakan lahan persawahan dengan kontur yang datar. Kondisi tanah merupakan tanah subur berjenis tanah regosol coklat ke abuan dengan bahan induk berupa abu dan pasir vulkanik termedier dengan kandungan air yang cukup tinggi. sumber air berasal dari sungai dan air tanah.

2.2.6 Kualitas Arsitektural Kawasan Sekitar



1.3.6.1 Zonasi Kawasan



Dalam peraturan pelestarian kawasan lindung cagar budaya, site berada pada Zona III. Zona III merupakan zona dimana pelestarian dan perlindungan cagar budaya diatur untuk mempertahankan nuansa budaya dalam lingkup perdesaan.

1.3.6.2 Langgam Arsitektur Dominan



Gaya arsitektur yang dominan di sekitar site adalah bangunan dengan unsur-unsur tradisional, misalnya bangunan dengan atap joglo maupun atap pelana, serta material alami ekspos seperti batu bata dan kayu. tone warna dominan adalah coklat.

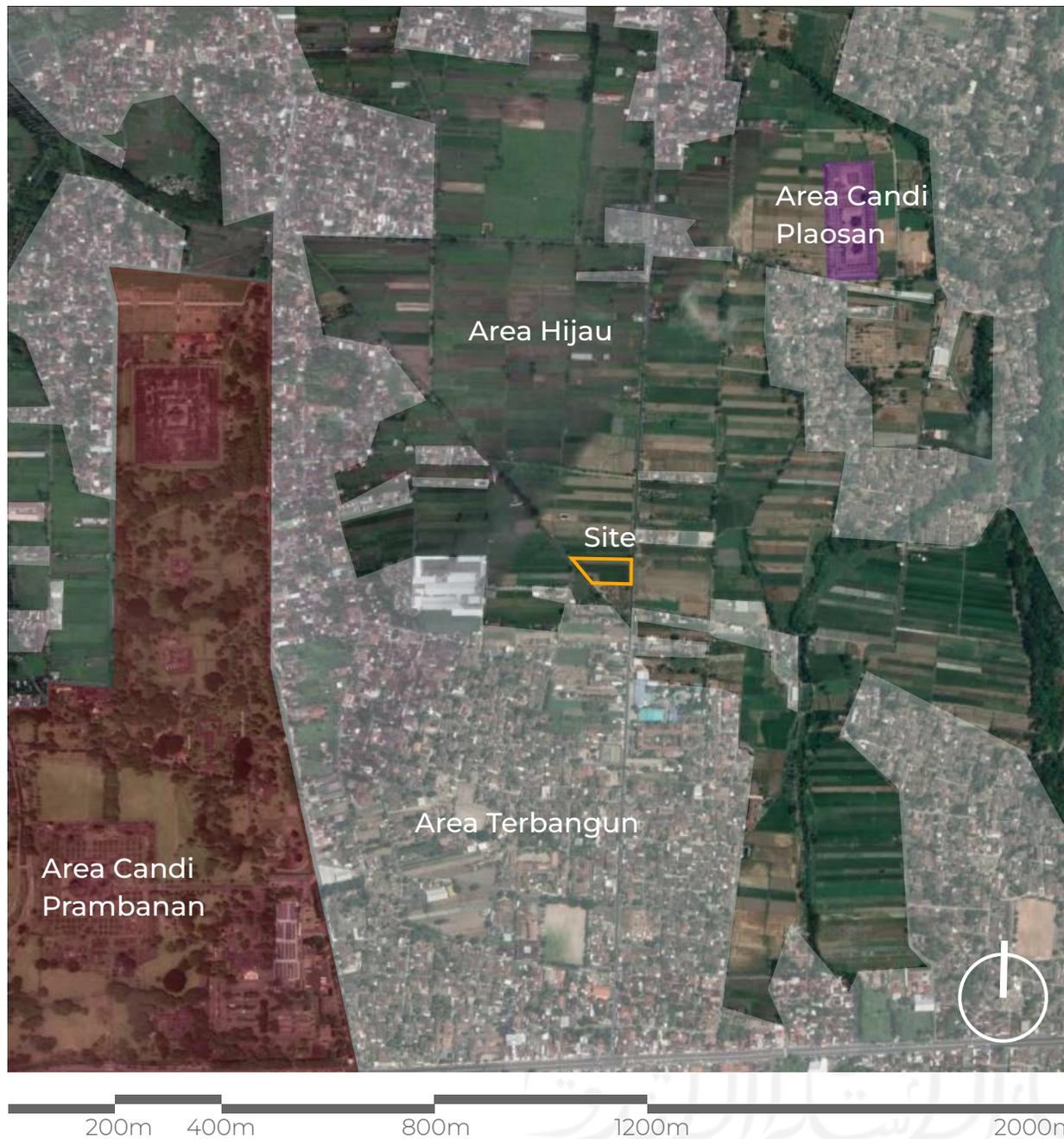
1.3.6.3 Pengaturan Jarak Pandang



Dalam perlindungan terhadap visual pada aset cagar budaya, ketinggian bangunan tidak boleh melebihi 16 meter untuk mensterilisasi view di sekitar kawasan.

200m 400m 800m

2.2.7 Data Area Hijau dan Area Terbangun



1.3.7.1 Area Hijau



Area hijau pada sekitar site didominasi oleh lahan persawahan, dengan jenis tanah regosol yang subur. Jenis tanaman yang dominan yaitu tanaman padi. Site berada di lahan persawahan.

1.3.7.2 Area Terbangun



Area terbangun pada sekitar site didominasi oleh permukiman warga, dan area komersial perdagangan barang dan jasa.

Fungsi Lahan

Menurut aturan yang mengatur berbagai jenis operasional kawasan dalam RTRW Kabupaten Klaten, Desa Bugisan merupakan kawasan kecil yang terletak di Zona III, yang meliputi daerah sekitar Candi Prambanan dan digunakan untuk berbagai operasional, termasuk lindung cagar budaya dengan nuansa perdesaan dan berbagai kegunaan lainnya, di samping peran tradisionalnya sebagai tempat produksi dan distribusi barang dan jasa.

2.2.8 Peraturan Bangunan dan Informasi Site

Berdasarkan Perda Kabupaten Klaten No. 10 tahun 2021, Pasal 44 yakni sebagai berikut:

- Ayat(2): Tujuan pengembangan Kawasan Perkotaan Prambanan adalah mewujudkan Kawasan Perkotaan Prambanan sebagai Kawasan Pariwisata budaya yang berkelanjutan.
- Ayat (3): arahan pengembangan Kawasan Perkotaan Prambanan adalah pengembangan pariwisata, perdagangan dan jasa, permukiman, dan industri.

Berdasarkan Perda Kabupaten Klaten No. 10 tahun 2021, Ketentuan RTRW/RDTR/RTBL yakni sebagai berikut:

KDB

Maksimal 60%

KLB

Maksimal 1.5

KTB

Maksimal 16 m

GSB

5 m

Peruntukan

Pengembangan wisata, permukiman, perdagangan barang & jasa

Batas Tapak

Utara: Persawahan

Selatan: Permukiman

Timur: Jl. Raya Manisrenggo

Barat: Jl. Bugisan

2.3 Kajian Tipologi

2.3.1 Ciri Khas Ekonomi Kreatif di Klaten



Monumen Tenun Kabupaten Klaten
Sumber: Astinsoekanto.com

Seperti halnya keberagaman budaya yang ada di Indonesia, Klaten memiliki ciri khas tersendiri dalam mengolah dan mengemas produk ekonomi kreatif. Dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif di subsektor kriya dan seni pertunjukkan yang cukup besar dan beragam menjadikannya sebagai aspek kultural yang melekat di Klaten.

Dari beberapa produk subsektor kriya dan seni pertunjukan yang diwadahi, lurik merupakan produk unggulan, sekaligus menjadikannya sebagai ciri khas Klaten. Bahkan, *landmark* yang menjadi identitas Kota Klaten merupakan monumen berupa patung orang yang sedang menenun kain lurik dengan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin). Monumen ini terletak di perempatan Tegalyoso, Klaten, Jalan Raya Jogja-Solo.

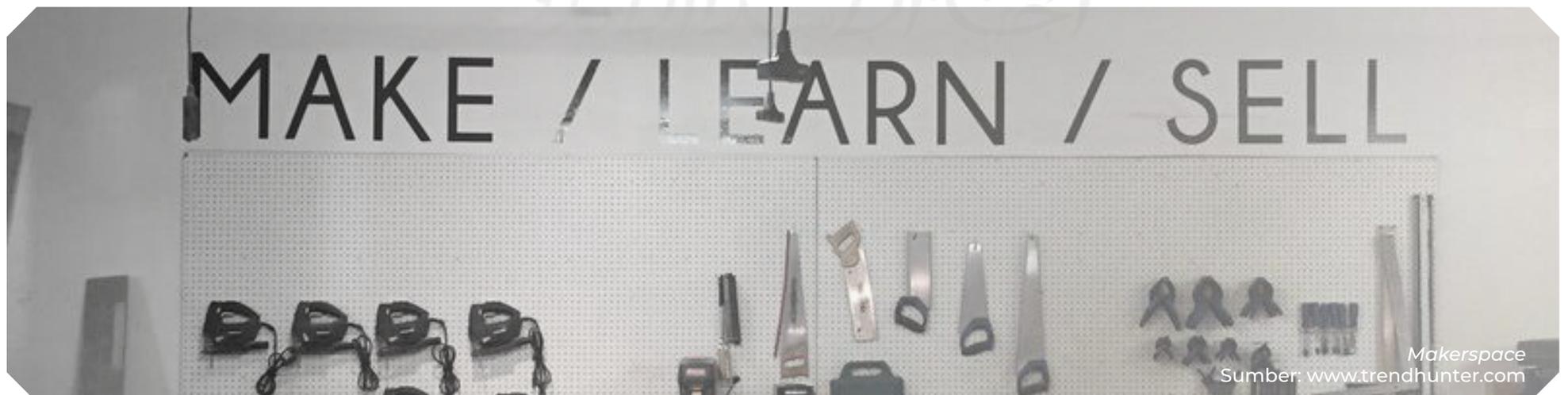
2.3.2 Creative Hub dan Tipologi Didalamnya

Kabupaten Klaten memiliki banyak pelaku ekonomi kreatif dan organisasi kesenian yang berbasis budaya cukup terkenal. Namun dalam pengembangan karyanya, pelaku ekonomi kreatif dan organisasi kesenian cenderung berjalan masing-masing tanpa ada *networking* antar pelaku ekonomi kreatif dan organisasi kesenian dalam satu wadah. Sehingga creative hub yang dirancang selain harus dapat memantik kreativitas juga harus menjadi sebuah ekosistem untuk pengembangan ekonomi kreatif.

Untuk menjadi sebuah ekosistem yang bertujuan untuk menjadi simpul pelaku ekonomi kreatif dengan basis kebudayaan Klaten yang kuat, maka Creative Hub dirancang untuk dapat mewadahi proses pengembangan ide hingga menjadi sebuah karya, baik karya budaya benda maupun non-benda dalam satu tempat. Fungsi yang diwadahi merupakan ruang untuk melakukan pengembangan ide, berdiskusi, berkolaborasi, menghasilkan karya, memamerkan, menjual, dan mengadakan workshop.

Creative hub terbagi menjadi 3 tipologi fungsi berdasarkan aktivitas didalamnya, yakni:

- Creative Space: Area Workshop, Area Pameran Karya, Area Penjualan Karya, Event Space, dan Ruang Pertunjukkan.
- Co-Working Space: Ruang Kerja Bersama
- Maker Space : Ruang Produksi Kerajinan Lurik, Batik, dan Gerabah



Makerspace
Sumber: www.trendhunter.com

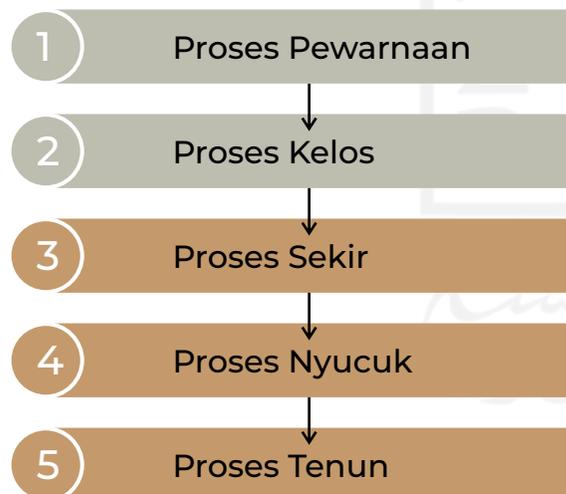
2.3.3 Creative Space

2.3.3.1 Area Workshop

A period of conversation or hands-on work on a certain topic during which a group of people exchange their expertise or experience digambarkan sebagai pengertian *workshop* oleh Collins Dictionary. Artinya, *workshop* merupakan sebuah kegiatan aktif untuk kerja praktek mengenai subyek tertentu. Kebutuhan ruang menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas atau kegiatan sesuai dengan subyek.

Ruang workshop yang diterapkan dalam rancangan creative hub merupakan ruang praktek yang digunakan untuk memproduksi kain lurik menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Proses yang diakomodasi yakni proses sekir, proses nyucuk, dan proses tenun. Untuk memberikan keleluasaan dalam proses pembuatan, diterapkan ruang dengan open space.

Menurut Djoemena, dalam Salsabila (2020), proses pembuatan lurik membutuhkan tahapan sebagai berikut:



Dari kelima proses dalam produksi tenun lurik, proses yang akan dimasukkan ke dalam rancangan dimulai dari proses ketiga, yakni proses sekir, proses nyucuk, dan proses tenun. Proses pewarnaan dan proses kelos tidak dilakukan karena membutuhkan waktu yang panjang, yakni 10-12 hari. Proses sekir, proses nyucuk, dan proses tenun dapat dikerjakan di Creative Hub sebagai atraksi sekaligus edukasi melalui kegiatan *workshop*.

Proses Sekir

Proses sekir, yakni proses menata benang menjadi motif. Pada proses ini, pengajar / mentor dapat menentukan atau pengunjung dapat memilih warna benang untuk disusun menjadi sebuah motif lurik sesuai keinginan.



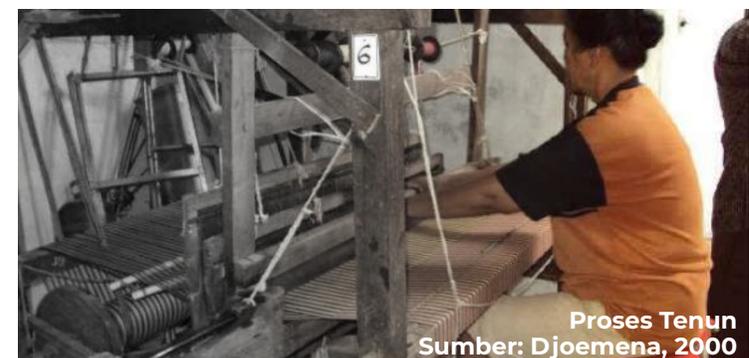
Proses Nyucuk

Proses Nyucuk, yakni proses memindahkan desain motif dari susunan benang-benang ke alat tenun.



Proses Tenun

Proses Tenun, yakni proses penenunan benang-benang yang telah ditata menjadi motif menggunakan ATBM.

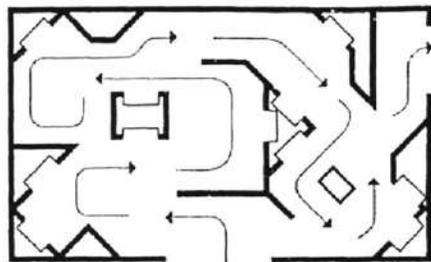


2.3.3.2 Pameran Karya

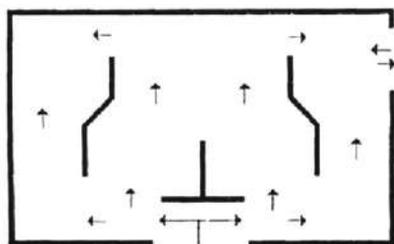
Ruang pameran adalah sebuah tempat yang digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan, serta menyajikan karya kepada masyarakat luas. Ruang pameran dalam rancangan creative hub digunakan untuk memamerkan produk karya seni yang memiliki nilai seni tinggi, merupakan produk dari pelaku ekonomi kreatif kriya yang berhasil mengembangkan dan menciptakan karya baru untuk mendapatkan apresiasi dan promosi.

Penyajian obyek meliputi karya 2 dimensi dan 3 dimensi. Perletakkan karya mempertimbangkan sirkulasi, jarak antara penikmat seni, tinggi manusia, dan jenis karya seni yang dipamerkan.

Proses Pameran Karya

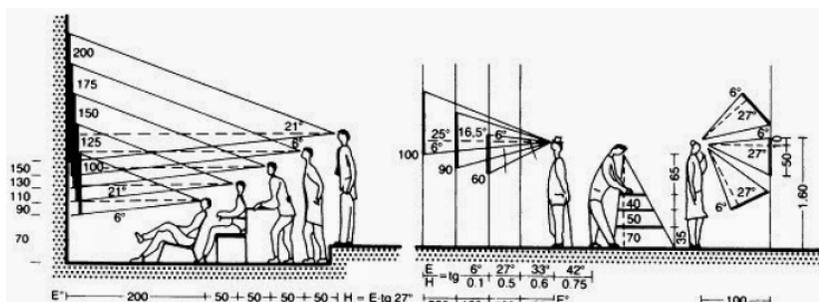


Pendekatan kesan, biasanya menggunakan warna dan pencahayaan untuk menarik perhatian. Pendekatan ini termasuk sulit dan perlu diinformasikan kepada penonton



Pendekatan tak terstruktur, biasanya acak, bebas dan tak teratur.

Layout dan Sirkulasi Ruang Pameran
Sumber: Julius Panero, *Human Dimension & Interior Space*



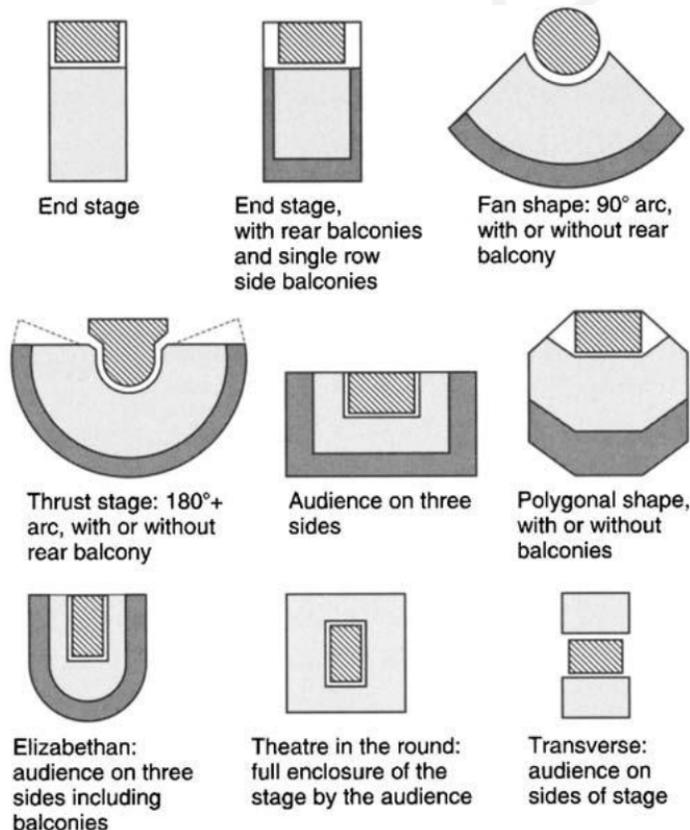
Jarak Pandang Manusia Terhadap Karya Pameran
Sumber: Ernst Neufert, *Architect Data*

2.3.3.3 Pertunjukan

Area pertunjukan ditujukan untuk pelaku seni pertunjukan khas Klaten. Hal ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri kepada pengunjung atau penikmat seni untuk datang dan menikmati pertunjukan. Selain itu, datangnya banyak pengunjung juga dapat memberikan *exposure* terhadap karya kreatif lain yang ada di dalam *creative hub* ini.



Amphiteater di Uluwatu
Sumber: Google.co.id 2022



Bentuk-bentuk panggung terbuka
Sumber: *Building of The Performing Arts*, 2008, hal. 107

Proses Penampilan Seni Pertunjukan Teater dan Tari



Proses Penampilan Seni Pertunjukan Vokal dan Musik

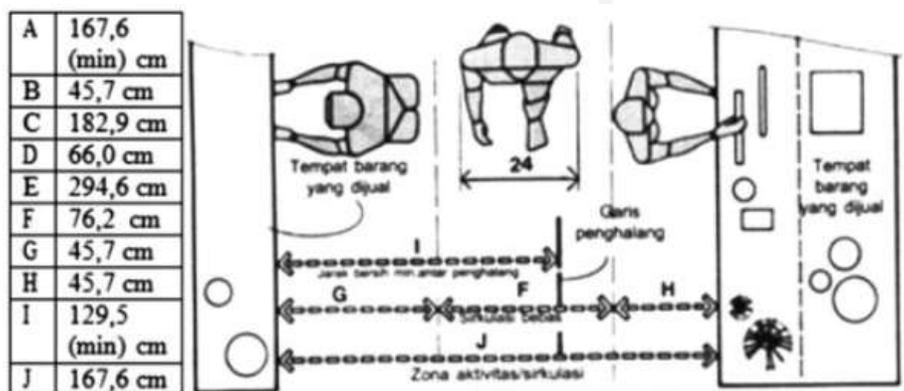


Secara umum, seni pertunjukan di Klaten memiliki karakter sebagai hiburan rakyat. Hal ini memungkinkan seni pertunjukan untuk dikreasikan dan dikolaborasikan untuk memberi nilai tambah. Berdasar sensori, Proses kreasi seni pertunjukan dikategorisasikan menjadi dua bagian, yakni seni tari/teater, dan seni musik/vokal. Dari berbagai ragam jenis seni pertunjukkan di Klaten, dalam menampilkan karyanya, biasanya para pelaku memiliki peran saling melengkapi, yakni apabila terdapat pertunjukkan tari/teater, maka vokal/musik menjadi iringannya, dan apabila terdapat penampilan vokal/musik, maka tari/teater menjadi bagian yang melengkapi. Sehingga, dalam prakteknya, pelaku dapat dengan mudah untuk berkolaborasi dalam menyajikan sebuah karya seni pertunjukan yang kreatif dan tentunya menghibur. Dengan demikian, berbagai seni pertunjukan yang ditampilkan dapat dinikmati berbagai kalangan yang berkunjung ke *creative hub* ini.

2.3.3.4 Penjualan Karya

Ruang penjualan karya digunakan untuk menjual hasil karya kreatif hasil produksi. Penjualan hasil karya kreatif dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang tertarik dengan produk-produk kreasi khas Klaten.

Penerapan open layout untuk menyesuaikan kebutuhan produk yang dijual sekaligus memberikan ruang gerak yang bebas bagi pengunjung.



Antropometri Sirkulasi Ruang Penjualan

Sumber: Julius Panero, *Human Dimension & Interior Space*



Toko Emporium Bali

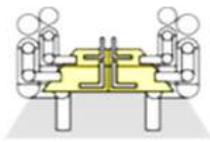
Sumber: <https://travelingyuk.com/oleh-oleh-bali-hits/51246>

2.3.4 Co-Working Space

Istilah "Coworking Space" mengacu pada lokasi yang menawarkan ruang kerja bersama dan terbuka yang dapat digunakan oleh banyak orang pada jam yang fleksibel. Coworking Space digunakan oleh orang-orang dari semua lapisan masyarakat, termasuk wirausahawan, karyawan di perusahaan, investor, asosiasi, ahli, hingga pelajar atau mahasiswa, dll (Leforestier, 2009, hal. 3).

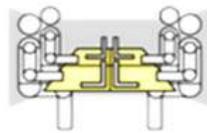
Tipologi ruang Coworking Space dibagi menjadi tiga, diantaranya work spaces, meeting spaces, dan area penunjang;

2.4.4.1 Work Spaces



OPEN OFFICE

Sebuah ruang terbuka untuk lebih dari sepuluh orang. Ditujukan untuk kebutuhan komunikasi yang sering atau aktivitas yang tidak banyak membutuhkan konsentrasi.



TEAM SPACE

Ruang kerja semi tertutup untuk dua sampai enam orang, ditujukan untuk pekerjaan kelompok yang membutuhkan komunikasi yang sering dan tingkat konsentrasi sedang.



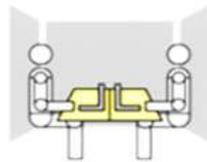
CUBICLE

Ruang kerja semi tertutup untuk satu orang, ditujukan untuk pekerjaan yang penting, dan membutuhkan konsentrasi tinggi.



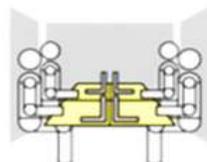
STUDY ROOM

Sebuah ruang kerja tertutup untuk satu orang, untuk mengerjakan pekerjaan sementara yang bersifat penting serta membutuhkan konsentrasi yang tinggi.



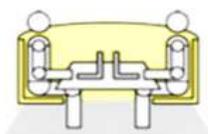
SHARED OFFICE

Ruang kerja tertutup untuk kelompok kecil, terdiri dari 2 sampai 3 orang. Ditujukan untuk *semiconcentrated work* dan kolaborasi pekerjaan.



TEAM ROOM

Ruang kerja tertutup untuk empat sampai sepuluh orang, ditujukan untuk pekerjaan kelompok dan bersifat penting serta membutuhkan komunikasi yang sering.



WORK LOUNGE

Tempat kerja yang didesain menyerupai lounge untuk dua sampai 6 orang, ditujukan untuk aktivitas yang bersifat sementara dan membutuhkan kolaborasi serta interaksi.



TOUCH DOWN

Sebuah ruang kerja terbuka untuk satu orang, ditujukan untuk aktivitas jangka pendek yang membutuhkan sedikit konsentrasi serta interaksi yang rendah.

2.4.4.2 Meeting Spaces



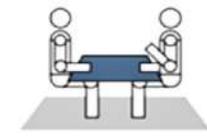
SMALL MEETING ROOM

Ruang pertemuan tertutup untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk interaksi informal maupun formal.



LARGE MEETING ROOM

Ruang pertemuan tertutup untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk interaksi formal.



SMALL OPEN MEETING ROOM

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk pertemuan informal jangka pendek.



LARGE OPEN MEETING ROOM

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk pertemuan informal jangka pendek.



BRAINSTORM ROOM

Ruang pertemuan terbuka maupun semi-terbuka untuk lima sampai duabelas orang, ditujukan untuk mencari ide maupun workshop.

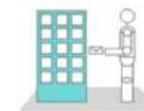


MEETING POINT

Ruang pertemuan terbuka untuk dua sampai empat orang, ditujukan untuk interaksi-interaksi informal.

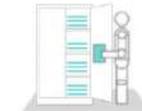
Jenis Meeting Space
Sumber: Nadi, 2020

2.4.4.3 Area Penunjang



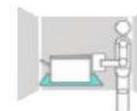
FILING SPACE

Sebuah area terbuka maupun tertutup untuk penyimpanan dokumen dan berkas yang sering digunakan.



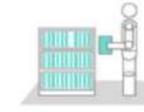
STORAGE SPACE

Sebuah area terbuka maupun tertutup untuk penyimpanan barang-barang persediaan kantor.



PRINT AND COPY AREA

Sebuah area terbuka maupun tertutup dengan fasilitas untuk mencetak, persediaan, dan mengkopir.



MAIL AREA

Sebuah area terbuka atau semi-terbuka dimana pekerja dapat menerima dan mengirim surat-surat.



F&B AREA

food and beverage terbuka maupun tertutup merupakan fasilitas pelayanan makanan dan minuman serta kebutuhan lain yang terkait.



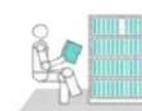
BREAK AREA

Area semi-terbuka atau tertutup dimana pekerja dapat beristirahat dan berinteraksi dengan orang lain.



LOCKER AREA

Sebuah area terbuka atau semi-terbuka dimana pekerja dapat menyimpan barang-barang pribadi mereka.



LIBRARY

Area semi-terbuka atau tertutup untuk membaca buku, jurnal, majalah dan memperkaya ide.



GAMES ROOM

Area tertutup dimana pekerja dapat bermain games (contoh: komputer, catur, dart, dll).



WAITING AREA AND LOBBY

Sebuah area terbuka atau semi-terbuka untuk menerima tamu.



CIRCULATION SPACE

Area penunjang yang dibutuhkan sebagai area sirkulasi dalam sebuah *coworkingspace* yang menghubungkan semua fungsi penting yang ada agar dapat terhubung.

Jenis Work Space
Sumber: Nadi, 2020

Jenis Area Penunjang
Sumber: Nadi, 2020

2.3.5 Makerspace

2.3.5.1 Area Produksi

Ruang Produksi adalah ruang yang digunakan oleh pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan ide, berkolaborasi, dan menciptakan karya khas kebudayaan Klaten. Tipologi ruang kerja yang diterapkan dalam ranangan adalah makerspace. *Makerspaces are combinations of a community of users, a collection of tools, and a desire to create, exchange knowledge, and share what is created* (Burke, 2014, hal. 15.)

Aktivitas yang ada didalam *makerspace* melibatkan manusia yang memiliki ketertarikan di bidang yang sama dalam mengembangkan dan menciptakan produk dengan teknologi atau alat yang ada. Beberapa produk yang dihasilkan didalam makerspace diantaranya berhubungan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Produk yang dikembangkan di dalam makerspace adalah produk ekonomi kreatif khas Klaten yang berkaitan dengan seni dan budaya, yaitu:

- Lurik
- Batik
- Keramik / gerabah

Fungsi ruang produksi dirancang sesuai arah kebijakan di bidang koperasi dan UMKM tahun 2015-2019 (dalam Renstra Dinas Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Tahun 2016-2021) untuk mewadahi ide kreatif dalam menciptakan karya seni yang berupa produk turunan yang **dikembangkan untuk mengolah nilai tambah dengan menciptakan produk kreasi sebagai upaya untuk diversifikasi produk berbasis rantai nilai dan keunggulan lokal serta untuk meningkatkan penerapan standardisasi produk bernilai seni yang baru dari kerajinan lurik, batik, dan keramik / gerabah.**

Kategorisasi jenis bahan baku produk turunan yang diproduksi di *makerspace*:

- Tekstil (Lurik dan Batik): Produk yang dihasilkan berupa pakaian, aksesoris, sandal, tas, kipas tangan, souvenir, dan sebagainya
- Gerabah / Keramik: Produk yang dihasilkan berupa pot tanaman, vas bunga, cangkir, gelas dan sebagainya



Produk Turunan Kerajinan Lurik
Sumber: Google.co.id, 2022



Produk Turunan Kerajinan Batik
Sumber: Google.co.id, 2022



Produk Turunan Kerajinan Keramik / Gerabah
Sumber: Google.co.id, 2022

Proses Produksi Kerajinan Tekstil (Lurik dan Batik)

Secara umum, terdapat empat tahapan proses produksi kerajinan tekstil, diantaranya yakni:



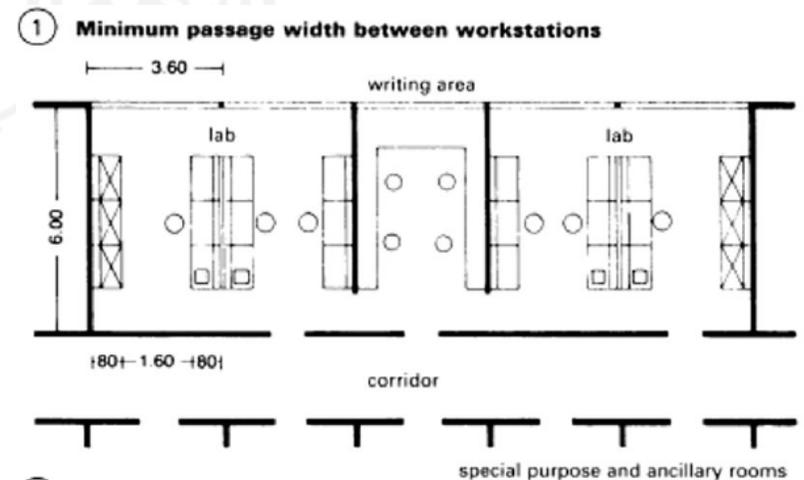
Berdasarkan empat tahapan proses produksi kerajinan tekstil diatas, proses yang diwadahi di dalam makerspace merupakan proses ketiga dan keempat yang bermuara pada produksi produk turunan atau produk akhir. Sedangkan proses pertama dan kedua merupakan proses produksi produk dasar, berupa bahan kain dengan corak lurik dan batik yang disuplai dan diproduksi oleh pengrajin lurik dan batik di Klaten.

Proses Produksi Kerajinan Gerabah / Keramik

Secara umum, terdapat enam tahapan proses produksi kerajinan gerabah / keramik, diantaranya yakni:



Berdasarkan enam tahapan proses produksi kerajinan gerabah / keramik, proses yang akan diwadahi di dalam makerspace merupakan proses keenam, yakni proses finishing atau penyempurnaan kerajinan gerabah menjadi produk jadi yang memiliki nilai tambah dalam estetika. Produk dasar gerabah yang dikerjakan merupakan produk hasil dari pelaku ekonomi kreatif gerabah di Klaten.



Standar Ukuran Ruang Pengembangan Produk
Sumber: *Ernst Neufert, Architect Data*

2.4 Kajian Preseden

Konteks Lokasi

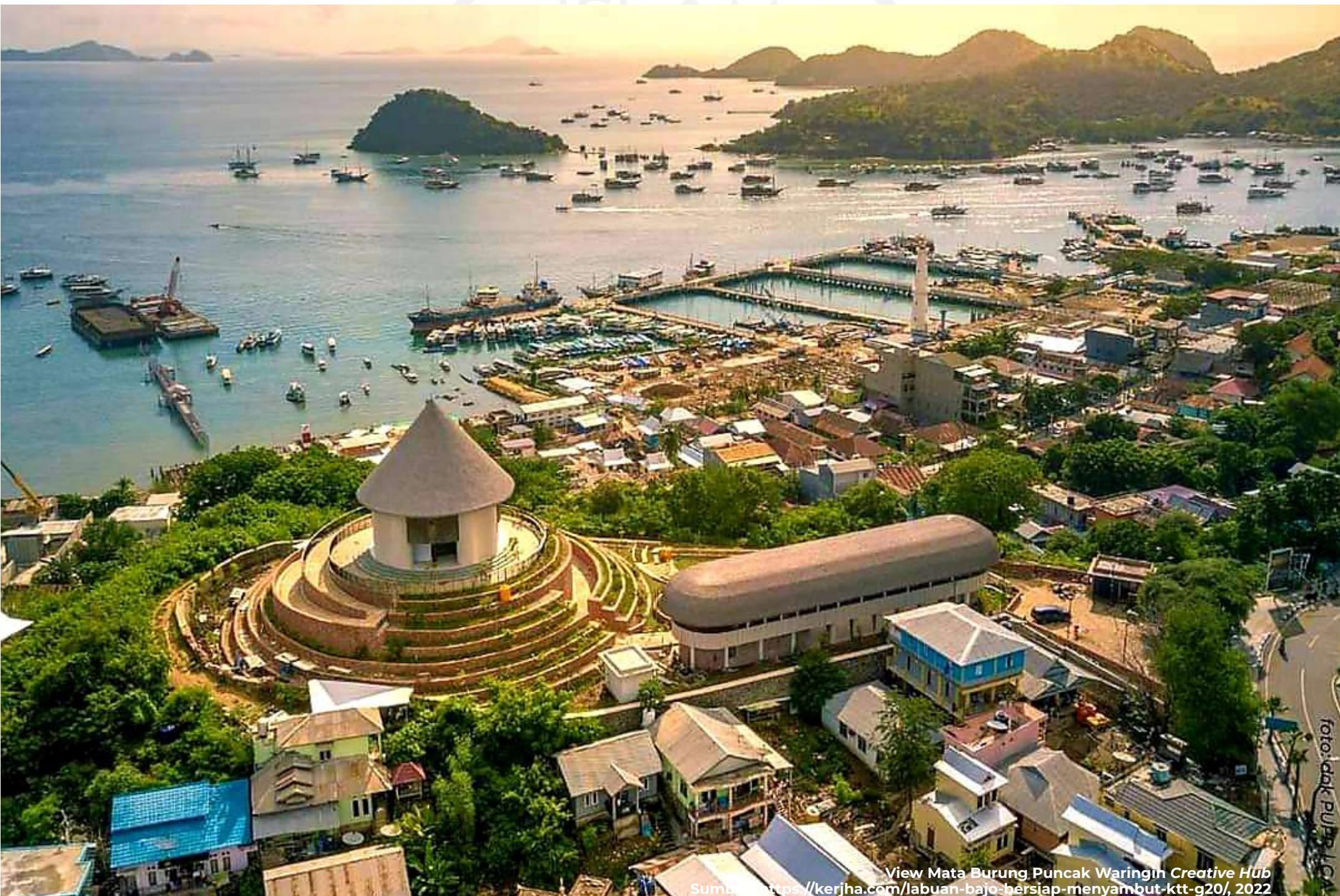
2.4.1 Puncak Waringin Creative Hub

Arsitek:
Yori Antar

Tahun:
2022

Lokasi:
Labuan Bajo, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Luas:
-



View Mata Burung Puncak Waringin Creative Hub
Sumber: <https://kerjha.com/labuan-bajo-bersiap-menyambut-ktt-g20/>, 2022

Puncak Waringin *Creative Hub* adalah sebuah pusat kreatif yang berada didalam lingkup KSPN Labuan Bajo. Lokasinya yang strategis menjadikan bangunan ini sebagai landmark baru di Labuan Bajo. Bangunan ini merupakan sebuah *creative hub* yang berfungsi sebagai “Rumah Tenun” yang memiliki dua massa bangunan utama, yakni Rumah Souvenir sebagai tempat penjualan souvenir produk ekonomi kreatif setempat, serta Ruang Produksi dan Pelatihan sebagai wadah untuk mengembangkan sumber daya dan kualitas produk. Disamping itu, bangunan ini juga memiliki amphiteater dengan background keindahan pemandangan pulau dan pantai yang dapat digunakan untuk seni pertunjukan dan acara-acara ekonomi kreatif

Puncak Waringin *Creative Hub* tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk pelaku ekonomi kreatif saja, namun juga sebagai sarana wisata, karena memiliki unsur *something to see, something to learn, dan something to buy*.

Lesson Learned:

1. Bangunan memanfaatkan potensi keindahan alam sekitar dengan menyediakan spot foto dan amphiteater yang menghadap ke bagian yang paling menarik (pantai)
2. Bentuk massa bangunan yang mengimplementasikan perpaduan antara unsur modern dan lokal dengan material fabrikasi dan material setempat dengan sistem instalasi yang modern



2.4.2 Bogor Creative Hub

Arsitek:
Local Architectural Bureau

Tahun:
2021

Lokasi:
Kp. Parung Jambu, Kota Bogor, Jawa Barat, Indonesia

Luas:
1600m²



Bogor Creative Hub
Sumber: Archdaily, 2022

Bogor Creative Hub memiliki fungsi sebagai ruang kolektif kegiatan yang bertindak sebagai platform terbuka untuk pertukaran, spontan, latihan informal & ruang inspirasi. Bangunan ini berdiri di atas lahan 1,3 hektar dengan bangunan eksisting berusia 200 tahun yang dibangun pada masa kolonial Belanda, menyisakan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan santai dan ekstensi.

Fungsi *Indoor* (auditorium – ruang kelas – Galeri) menempati geometri yang berbeda di bawah atap melengkung tunggal yang mencerminkan ekspresi dominan desain tropis. Semua program dikelilingi oleh teras terbuka yang memperbesar ruang sebagai ruang komunal dan aksesibilitas. Sensasi ruang terbuka yang menerus melalui teras, menyediakan lingkungan yang inklusif antara edukasi, rekreasi & pertunjukan luar ruangan. Bangunan itu sendiri meninggalkan ruang dalam skema, seperti alun-alun terbuka ke bangunan bersejarah, dan untuk mengembangkan kreativitas melalui ruang sosial, informal, dan program khusus.

Lesson Learned:

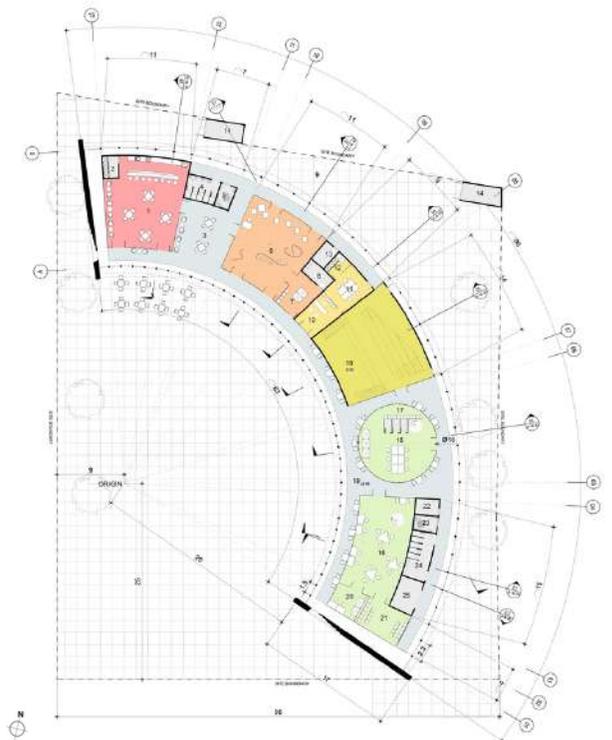
1. Bahasa desain yang sederhana di beberapa titik sehingga produk / karya yang dihasilkan menjadi *focal point*
2. Pemanfaatan ruang dalam dan ruang luar dengan optimal dengan mempertimbangkan kemenerusan visual yang memungkinkan kegiatan kreatif mudah terlihat dari sisi lengkungan bagian dalam



KETERANGAN

- 1 CAFE INDOOR
- 2 RUANG PENYIMPANAN
- 3 CAFE OUTDOOR
- 4 TOILET UNISEX
- 5 TOILET DIFABEL
- 6 RUANG GALERI & SENI RUPA
- 7 RUANG PERSIAPAN
- 8 GUDANG
- 9 ART GARDEN
- 10 INFORMATION CENTER DAN TEMPAT PENITIPAN
- 11 KANTOR PENGELOLA
- 12 RUANG CONTROL & CCTV
- 13 JANITOR
- 14 GENSET & POMPA
- 15 AUDITORIUM
- 16 RUANG RIAS SENI PERTUNJUKAN
- 17 RUANG SIMPAN
- 18 DESK SPACE CREATIVE HUB
- 19 DESK SPACE OUTDOOR
- 20 BASECAMP KOMUNITAS
- 21 FOTOGRAFI
- 22 DIGITAL CLASS

0 5 10 20 m



Bogor Creative Hub
Sumber: Archdaily, 2022



Bogor Creative Hub
Sumber: Archdaily, 2022

2.4.3 ARTCOR Creative Center

Arsitek:
Maxim Calujac

Tahun:
2019

Lokasi:
Strada 31 August 1989 137, Chişinău 2004, Moldova

Luas:
850m²



ARTCOR Creative Space
Sumber: Archdaily, 2022

ARTCOR Creative Center diciptakan untuk mengkonsolidasikan proses kreatif di Kota Chisinau untuk mengembangkan berbagai jenis industri kreatif negara. Seiring waktu, pusat kreatif dapat menjadi daya tarik bagi rute wisata perkotaan. Bangunan ini memiliki fungsi untuk ruang budaya, ruang untuk lokakarya, perpustakaan, ruang desain, ruang pertemuan, toko buku, studio rekaman dan latihan musik, serta ruang kolaborasi startup. Atapnya merupakan teras hijau dengan akses melalui tangga auditorium terbuka.

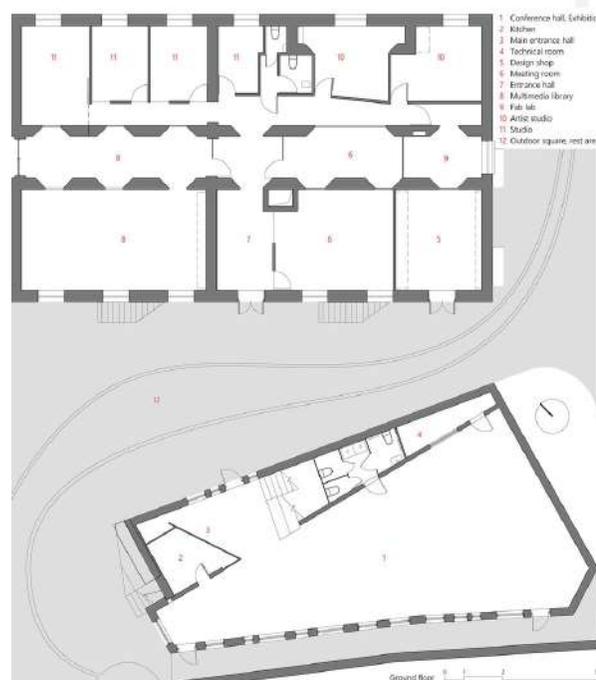
ARTCOR juga berfungsi untuk melestarikan latar belakang sejarah sebanyak mungkin, tetapi juga di sisi lain, tujuannya adalah untuk menciptakan ruang campuran di perkotaan secara aktif, dapat diakses oleh semua pengunjung, juga membuat bangunan berguna dengan membuat atap yang dapat dimanfaatkan.

Lesson Learned:

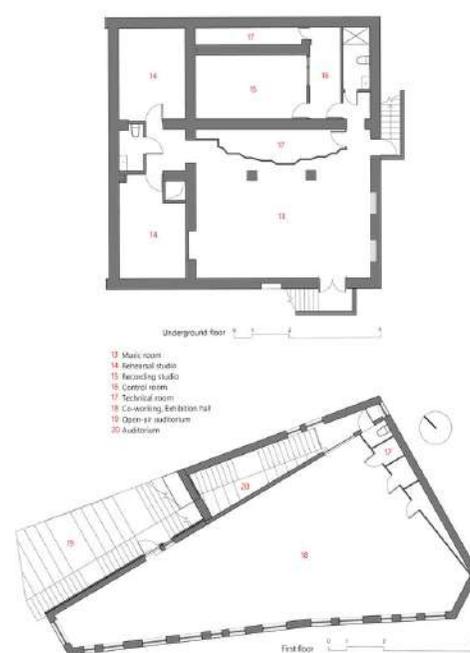
1. Perancangan fungsi ruang yang disesuaikan dengan perilaku pelaku industri kreatif di daerah setempat.
2. *Creative Center* selain berfungsi sebagai ruang kreatif juga sebagai penguat citra arsitektural yang menonjolkan kebudayaan setempat.
3. Penerapan material lokal yang beragam sebagai bagian dari wujud kreativitas elemen arsitektural ruang



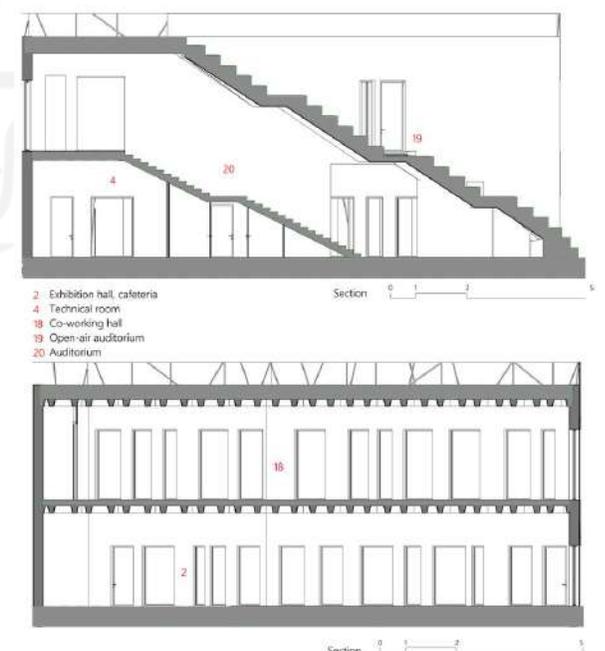
ARTCOR Creative Space
Sumber: Archdaily, 2022



ARTCOR Creative Space
Sumber: Archdaily, 2022



ARTCOR Creative Space
Sumber: Archdaily, 2022



ARTCOR Creative Space
Sumber: Archdaily, 2022

2.4.4 Purnama Boarding House

Arsitek:
Andy Rahman Architect

Tahun:
2016

Lokasi:
Pontianak



Fasad Bangunan dengan Corak Insang
Sumber: Instagram/andyrahman



Corak insang khas kota
Pontianak

*Gill pattern batik typical of
Pontianak city*



Corak diputar 90 derajat untuk
penyesuaian kekuatan

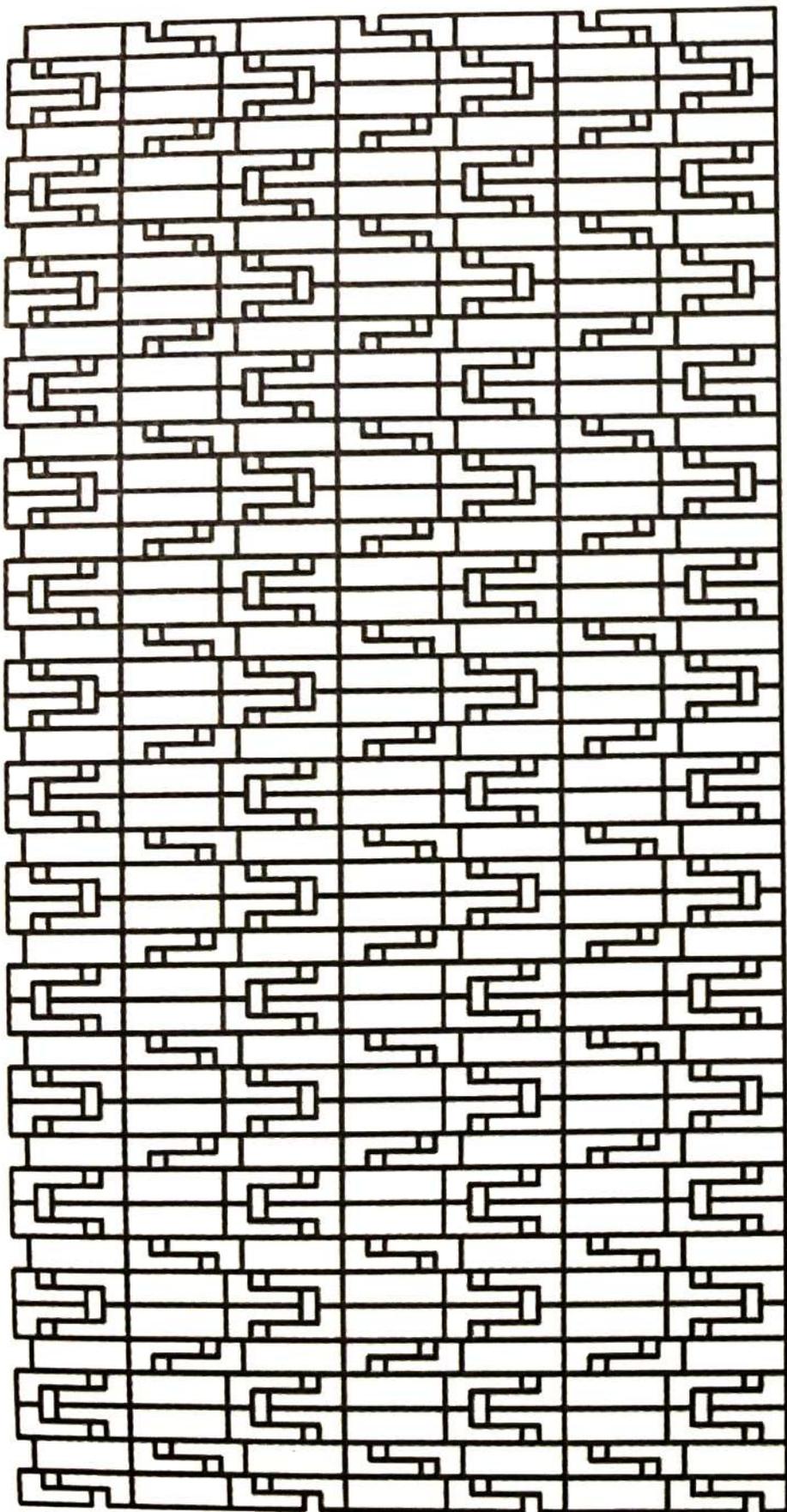
*The pattern is rotated 90
degrees for strength adjustment*



Mengambil garis dasar dari
corak insang

*Take the outline of the gill
pattern.*

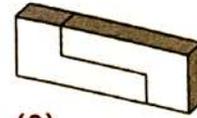
Proses Transformasi Corak Insang
Sumber: Anas Hidayat & Andy Rahman, Ngekost, hal. 349



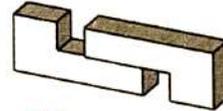
Material bata ringan (AAC Block material)
60x20 cm



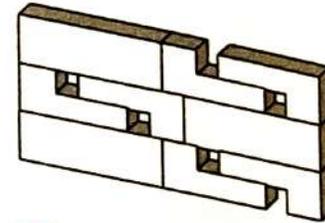
(1)



(2)



(3)



(4)

1. Bata ringan
AAC block
2. Pola potongan bata ringan
Cutting pattern of AAC block
3. Potongan (2) diregangkan, kedua potongan disatukan dengan besi ditengahnya
Pattern (2) stretched, the two pieces block are held together with the iron in the middle.
4. Kombinasi bata ringan penuh (1) dan potongan (2), disusun sehingga membentuk corak insang
Arranged the combination of full block (1) and cutting block (2) to get the gill pattern.

Penerapan Corak Insang Pada Fasad
Sumber: Anas Hidayat & Andy Rahman, Ngekost, hal. 349

Lesson Learned:

1. Pola pada desain fasad ditransformasikan dari corak kain tradisional kebudayaan setempat.
2. Selubung dinding dengan susunan bata menyesuaikan bentukan dinamis corak kain tradisional dengan komposisi solid-void untuk mendukung penghawaan dan pencahayaan alami pada bangunan.

2.5 Peta Persoalan Perancangan



Isu & Latar Belakang

Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan *Creative Hub* di Prambanan, Klaten sebagai simpul pelaku ekonomi kreatif sub-sektor kriya (lurik, batik, dan gerabah) dan sub-sektor seni pertunjukkan di Klaten dengan pendekatan regionalisme kritis?

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana rancangan tata ruang *creative hub* yang mengakomodasi serangkaian proses kegiatan kreatif?
2. Bagaimana rancangan tampilan *creative hub* dengan pendekatan regionalisme kritis dengan penekanan pada *architectonic composition* sebagai pengaplikasian elemen lokal pada bangunan?

Variabel

Creative Hub

Architectonic Composition

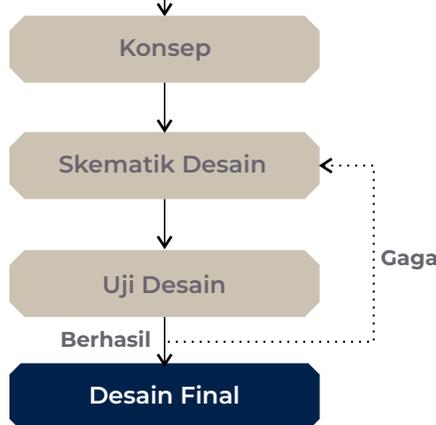
Parameter

· Penataan 3 tipologi fungsi utama berdasar serangkaian proses kreatif

· Stereotomic Mass
· Lightweight Frame

Strategi

Tata Ruang Tata Massa Tata Lansekap Material Bangunan Fasad Bangunan Struktur Bangunan

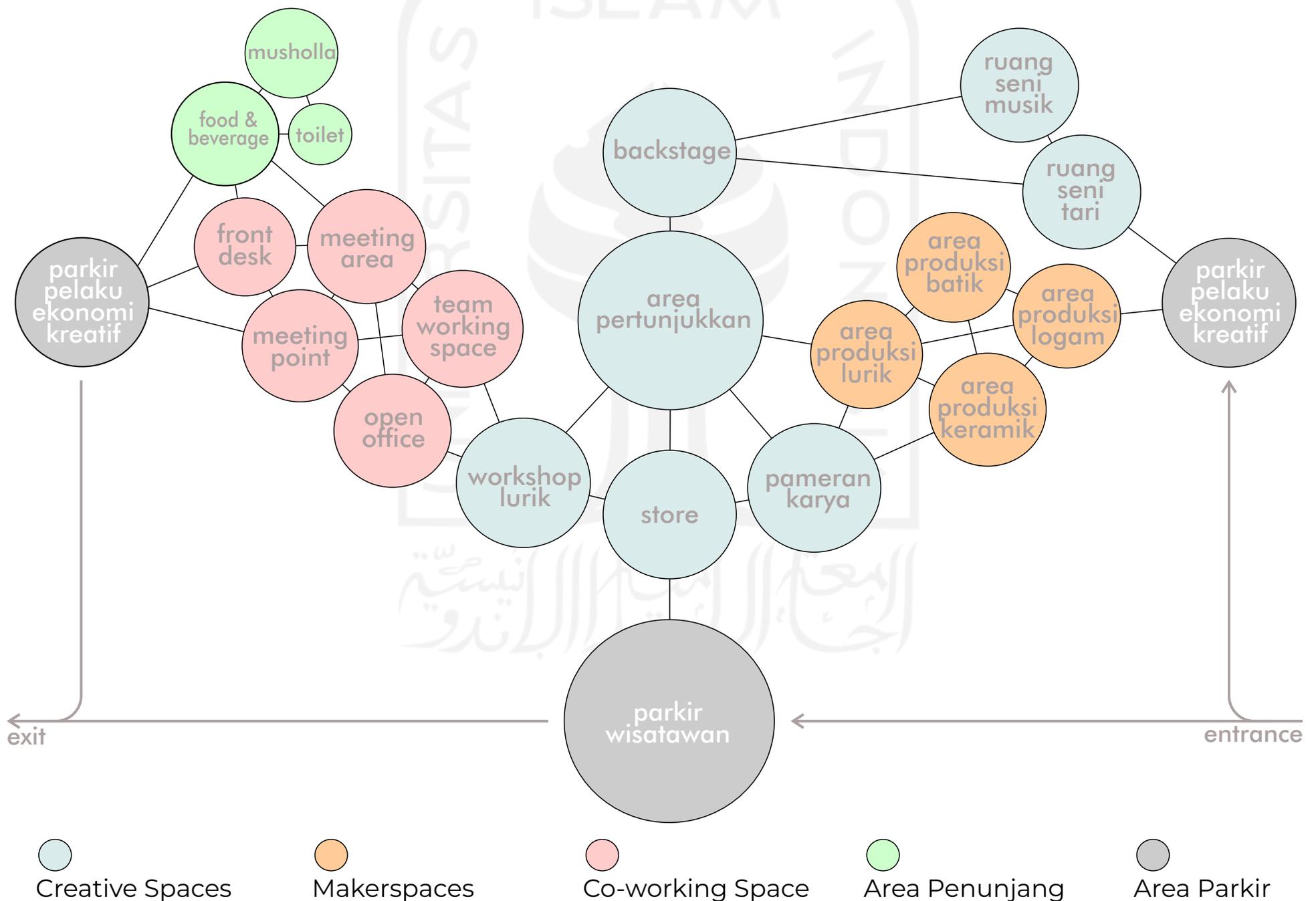


2.6 Kebaruan dan Originalitas

Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan
Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik	Junian Achmad Mahendra	Terdapat satu kesamaan Sub-sektor dalam ekonomi kreatif yang diangkat	Pendekatan rancangan dan konteks lokasi
Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak (Pontianak <i>Creative Hub</i>)	Jessica Khow	Terdapat elemen yang mencerminkan karakteristik lokal dengan menginterpretasikan produk kreatif ke dalam desain	Pendekatan rancangan dan subsektor ekonomi kreatif yang diangkat
Perancangan Bekasi Cultural Park dengan pendekatan Critical Regionalism	Afta Kurnia	Pendekatan critical regionalism dan keterkaitan dengan budaya setempat	Fungsi bangunan yang dirancang
Perancangan <i>Creative Hub</i> di Yogyakarta dengan Pendekatan <i>Blending Spaces</i>	Riki Fajar Nadi	Penerapan proses kreatif dalam pembentukan 3 tipologi ruang utama, yakni Makerspace, Creative Space, & Co-working Space	Pendekatan rancangan dan jumlah serta jenis subsektor yang diwadahi

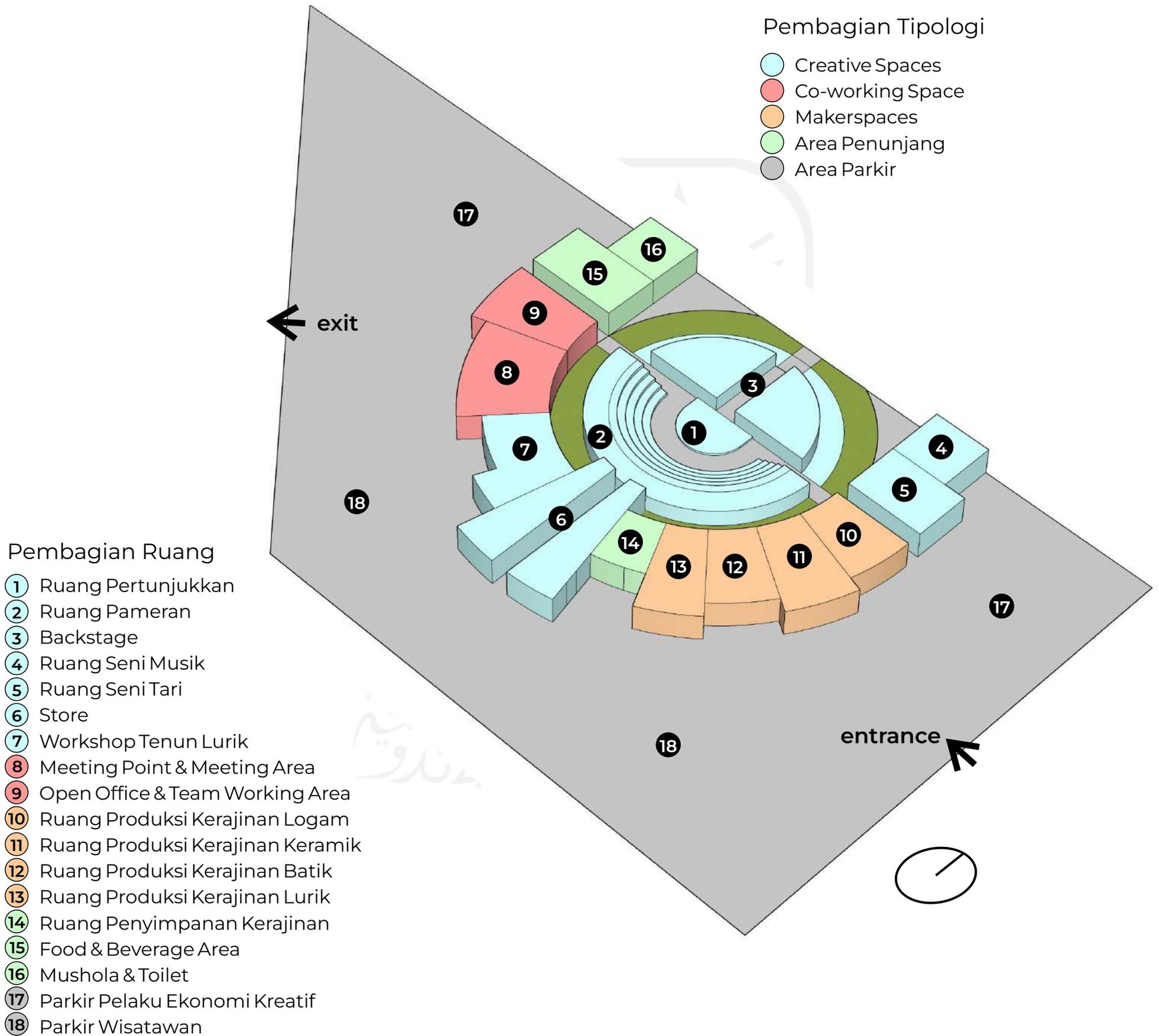
2.7 Gambaran Awal Rancangan

Perancangan *creative hub* tidak hanya terfokus diperuntukkan untuk mewadahi aktivitas pelaku ekonomi saja, namun juga sebagai obyek wisata bagi penikmat seni maupun wisatawan. Dengan adanya wisatawan yang berkunjung, karya kreatif akan mendapat apresiasi, sekaligus sebagai strategi untuk membaca kebutuhan dan selera pasar sebagai pertimbangan pengembangan karya kedepannya. Harmonisasi fungsi antar subsektor merupakan perwujudan dari *creative hub* sebagai simpul ekonomi kreatif unggulan Klaten.



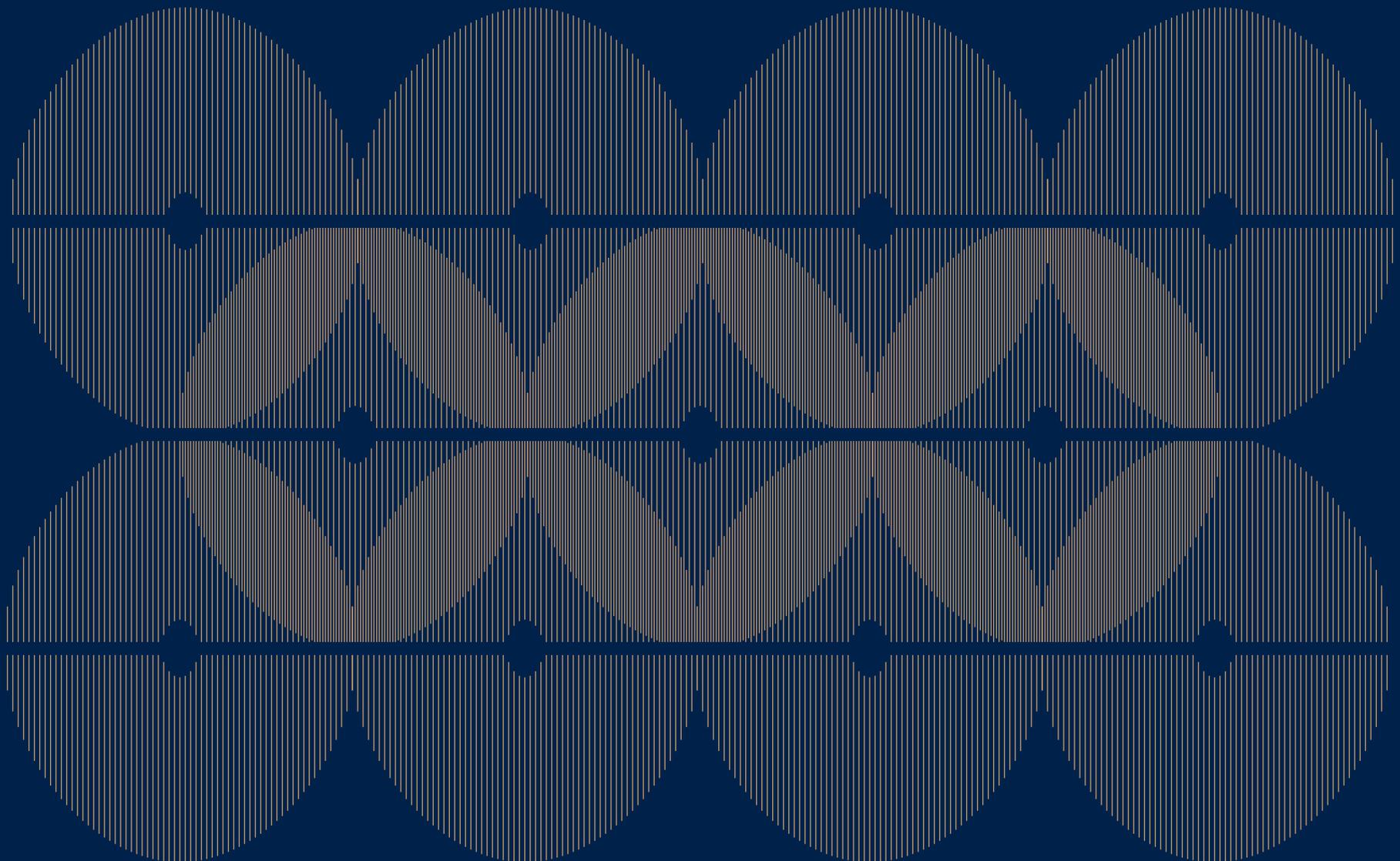
Bubble Diagram
Sumber: Penulis, 2022

2.7.1 Gambaran Konsep Tipologi dan Ruang



BAB 3

Pemecahan Persoalan Perancangan



3.1 Eksplorasi Konsep Konteks Site

3.1.1 Peraturan Bangunan

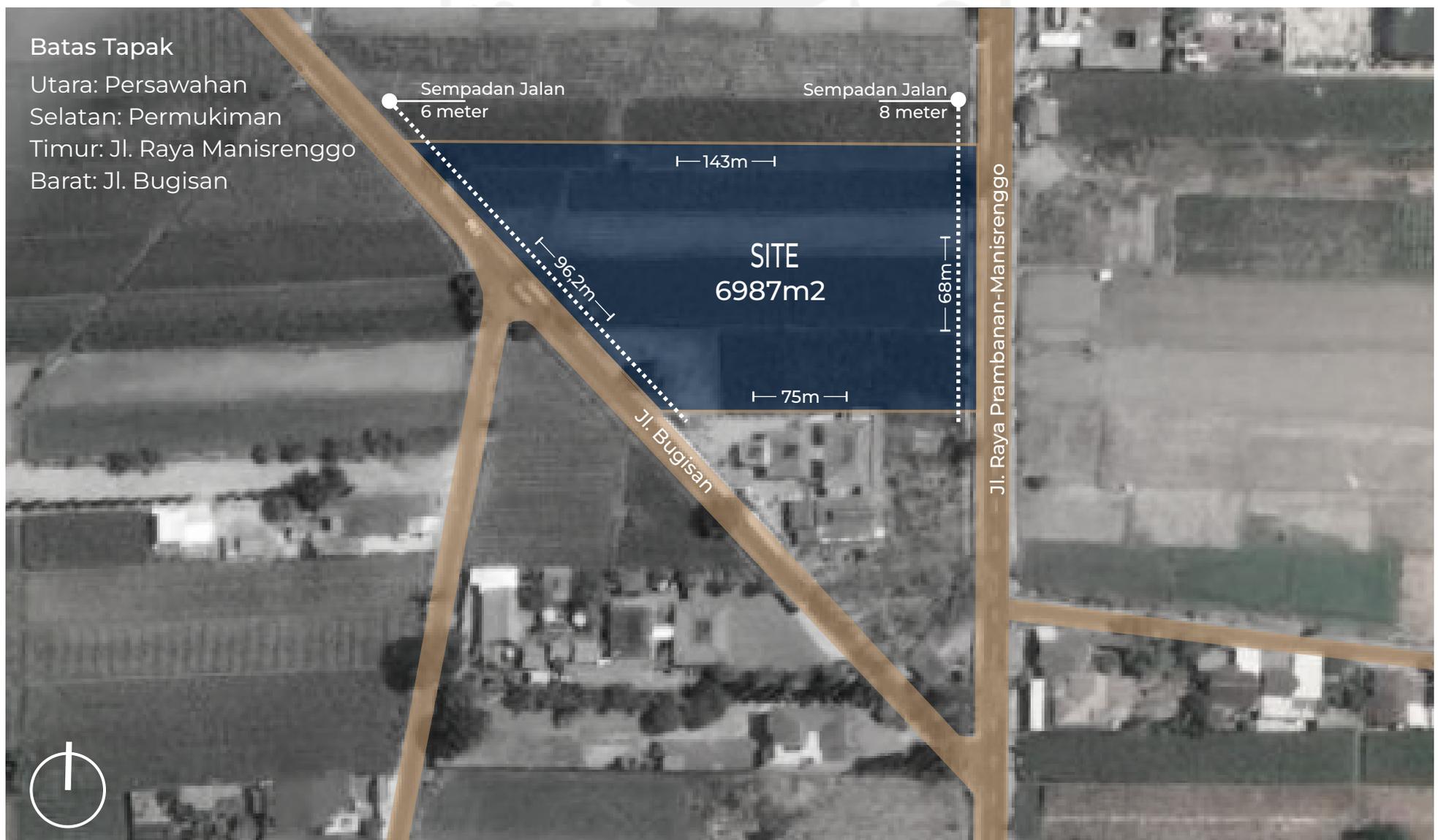
Menurut Perda Kabupaten Klaten No. 10 tahun 2021, Pasal 44 yakni sebagai berikut:

- Ayat(2): Tujuan pengembangan Kawasan Perkotaan Prambanan adalah mewujudkan Kawasan Perkotaan Prambanan sebagai Kawasan Pariwisata budaya yang berkelanjutan.
- Ayat (3): arahan pengembangan Kawasan Perkotaan Prambanan adalah pengembangan pariwisata, perdagangan dan jasa, permukiman, dan industri.

Berdasarkan RTRW dan studi banding pada bangunan sekitar, besaran ketentuan bangunan yakni: KDB maksimal 60%, KLB maksimal 1,5, KTB maksimal 16 meter, GSB 6 meter (Jl. Bugisan) dan GSB 8 meter (Jl. Raya Prambanan-Manisrenggo) dari as jalan.

Berdasarkan regulasi tentang ketentuan bangunan beserta penerapannya dalam rancangan:

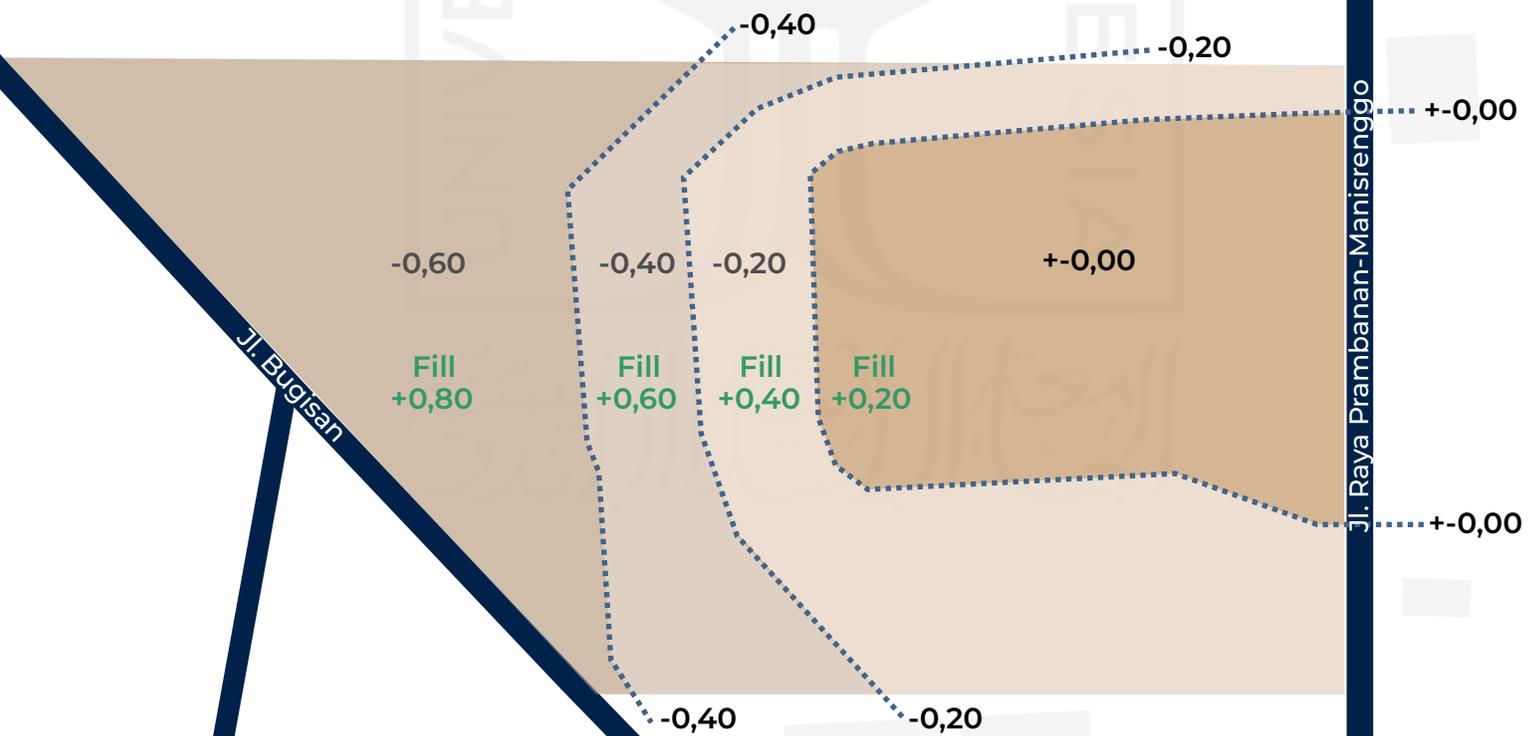
Luas Site	: 6.987m ²
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: Maks. 60% (4.129m ²)
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	: Min. 15% (1.048m ²)
Koefisien Luas Bangunan (KLB)	: 1.5
Luas Bangunan	: Maks. 10.480m ²
Ketinggian Bangunan (KTB)	: Maks. 16m
Garis Sempadan Bangunan	: 6-8m



3.1.2 Kondisi Kontur Site

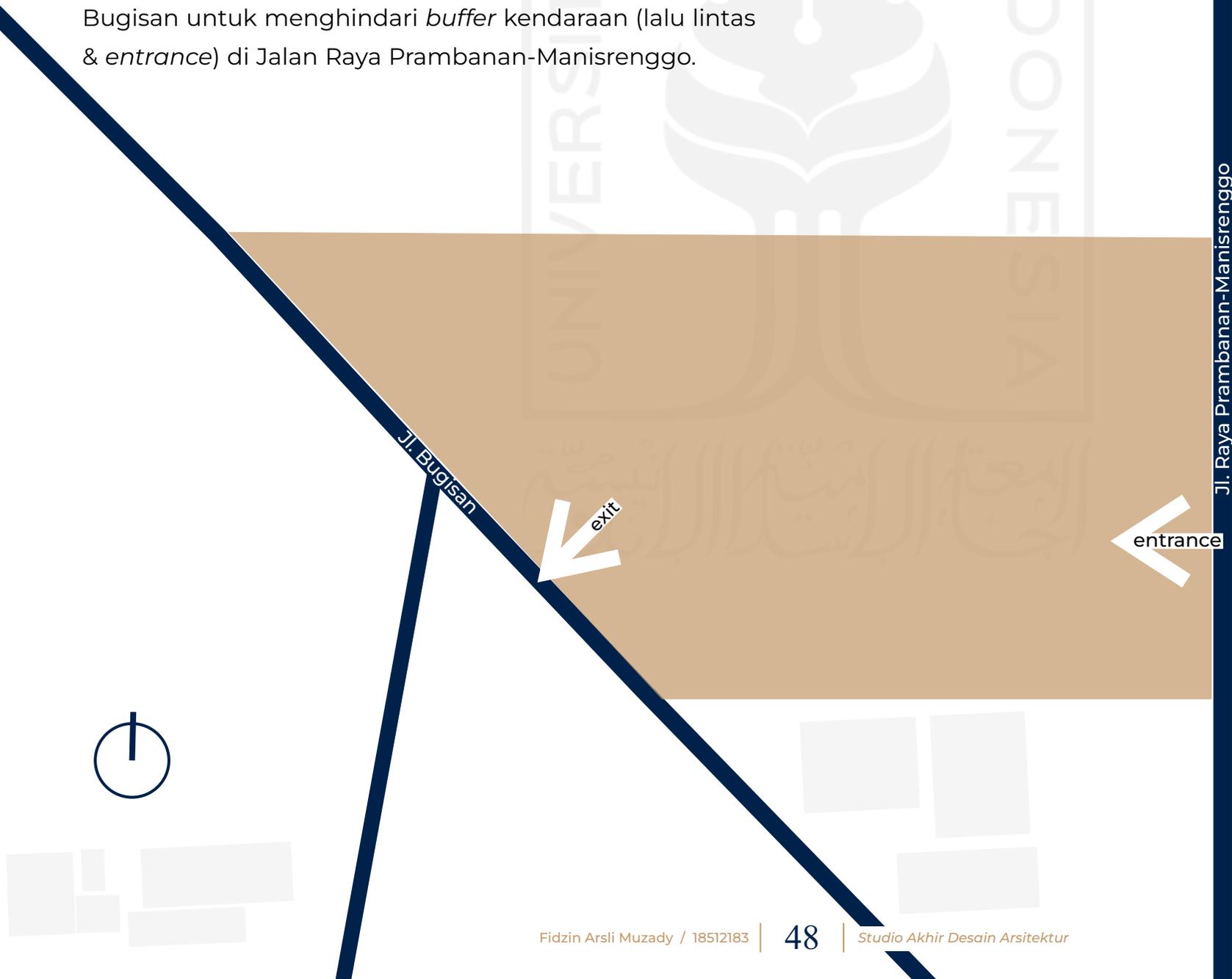
Kondisi kontur landai, dengan interval perbedaan dari titik tertinggi hingga terendah sebesar +/-60cm. Titik tertinggi pada site berada pada bagian timur sejajar dengan elevasi Jalan Raya Prambanan-Manisrenggo, dan titik terendah pada site berada di sebelah barat dan lebih rendah daripada Jalan Bugisan.

Dengan pertimbangan kemudahan aksesibilitas pada kedua jalur jalan yang mengapit site, dilakukan fill pada bagian site di bagian barat supaya memiliki level elevasi yang rata dan sama dengan bagian site yang lain. Adapun penambahan level volume fill sebagai dasar bangunan yakni 20cm dari titik +/-0,00.



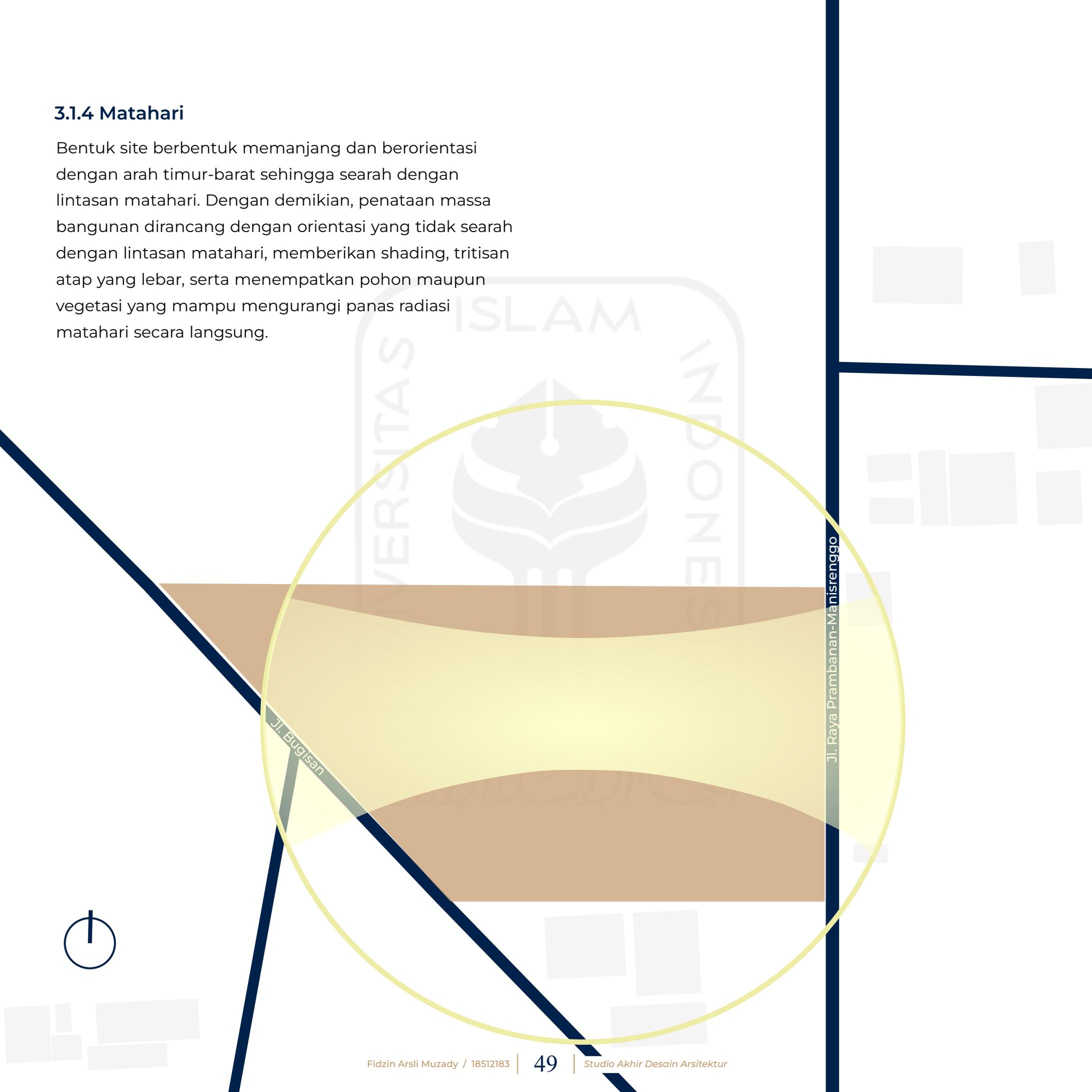
3.1.3 Jalur Sirkulasi / Akses Site

Jalur akses pada site dibagi menjadi 2, yakni jalur *entrance* dan *exit* melalui jalan yang berbeda. Jalur *entrance* melalui Jalan Raya Prambanan-Manisrenggo di sebelah timur dan jalur *exit* melalui Jalan Bugisan di sebelah barat. Pemilihan jalur *entrance* di sisi timur untuk memaksimalkan akses, karena Jalan Raya Prambanan-Manisrenggo merupakan akses utama yang langsung terhubung dengan Jalan Arteri Primer Jogja-Solo di sebelah selatan dan merupakan jalur utama yang paling dekat dilalui oleh kendaraan dari arah 3 pintu *exit* tol. Sedangkan pertimbangan akses *exit* melalui Jalan Bugisan untuk menghindari *buffer* kendaraan (lalu lintas & *entrance*) di Jalan Raya Prambanan-Manisrenggo.



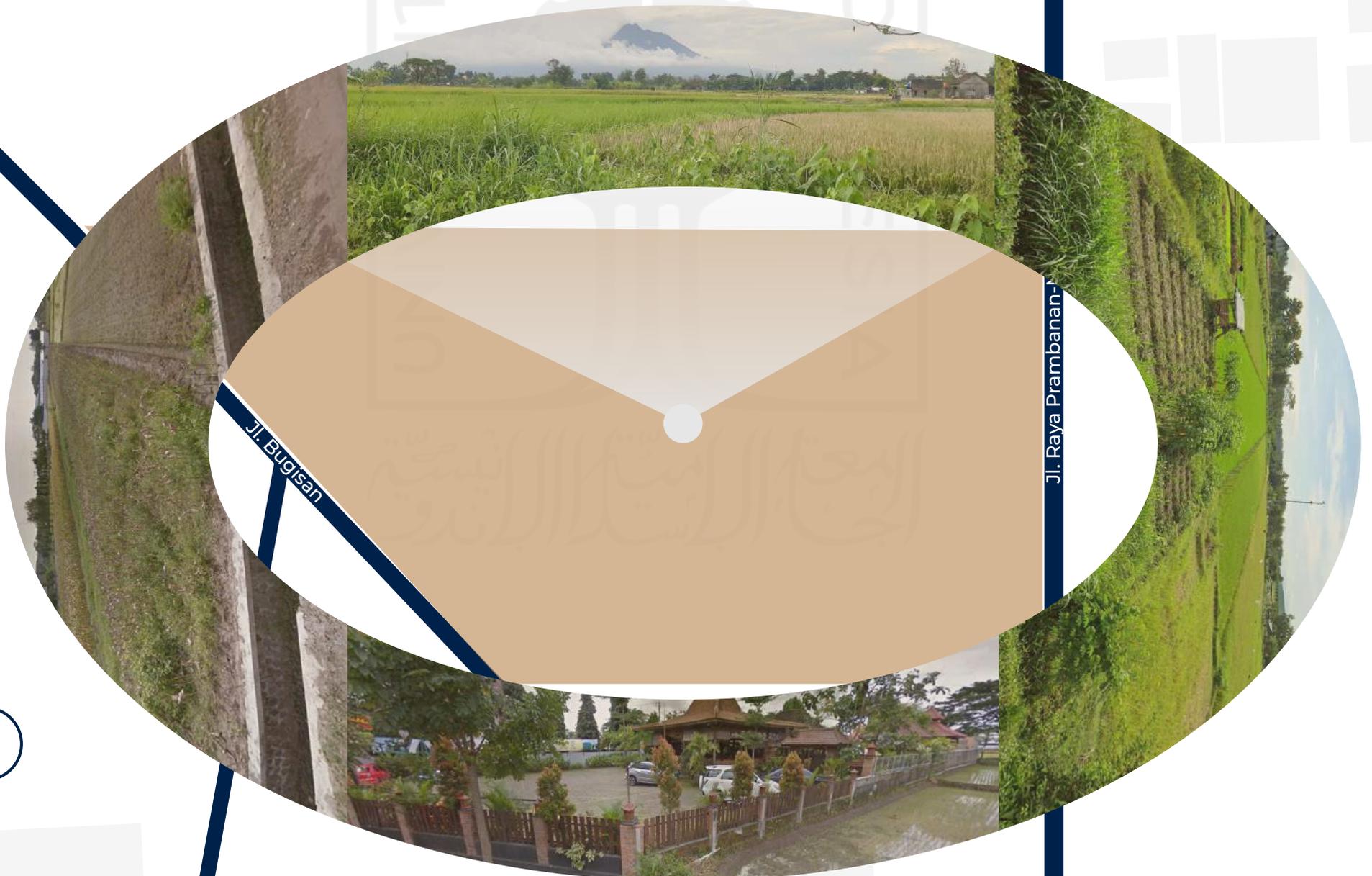
3.1.4 Matahari

Bentuk site berbentuk memanjang dan berorientasi dengan arah timur-barat sehingga searah dengan lintasan matahari. Dengan demikian, penataan massa bangunan dirancang dengan orientasi yang tidak searah dengan lintasan matahari, memberikan shading, tritisan atap yang lebar, serta menempatkan pohon maupun vegetasi yang mampu mengurangi panas radiasi matahari secara langsung.



3.1.5 View

View pada site memiliki jangkauan pandang yang luas di 3 arah, yakni utara, barat, dan timur. *View* berupa pemandangan persawahan, terutama di bagian utara yang memiliki *view* yang cukup luas dengan *background* Gunung Merapi. Untuk memaksimalkan potensi *view* yang ada pada site, bagian sisi utara menjadi *background* panggung seni pertunjukan, sekaligus menjadi salah satu elemen yang mendukung dalam proses kreatif.



3.1.6 Suhu, Angin, dan Kelembaban

Suhu udara relatif dibawah standar kenyamanan pada pagi hari, diatas standar kenyamanan pada siang hari, dan sesuai dengan standar kenyamanan pada malam hari (suhu nyaman: 26). Kondisi angin yang berasal dari 2 arah yang dominan yaitu selatan dan barat daya.

Sedangkan, kelembaban cukup tinggi, dan melebihi standar, yaitu kisaran 45%-64%.

Strategi yang dilakukan dalam rancangan yaitu memaksimalkan bukaan sebagai penghawaan alami dan untuk mengurangi kelembaban yang relatif tinggi

Suhu

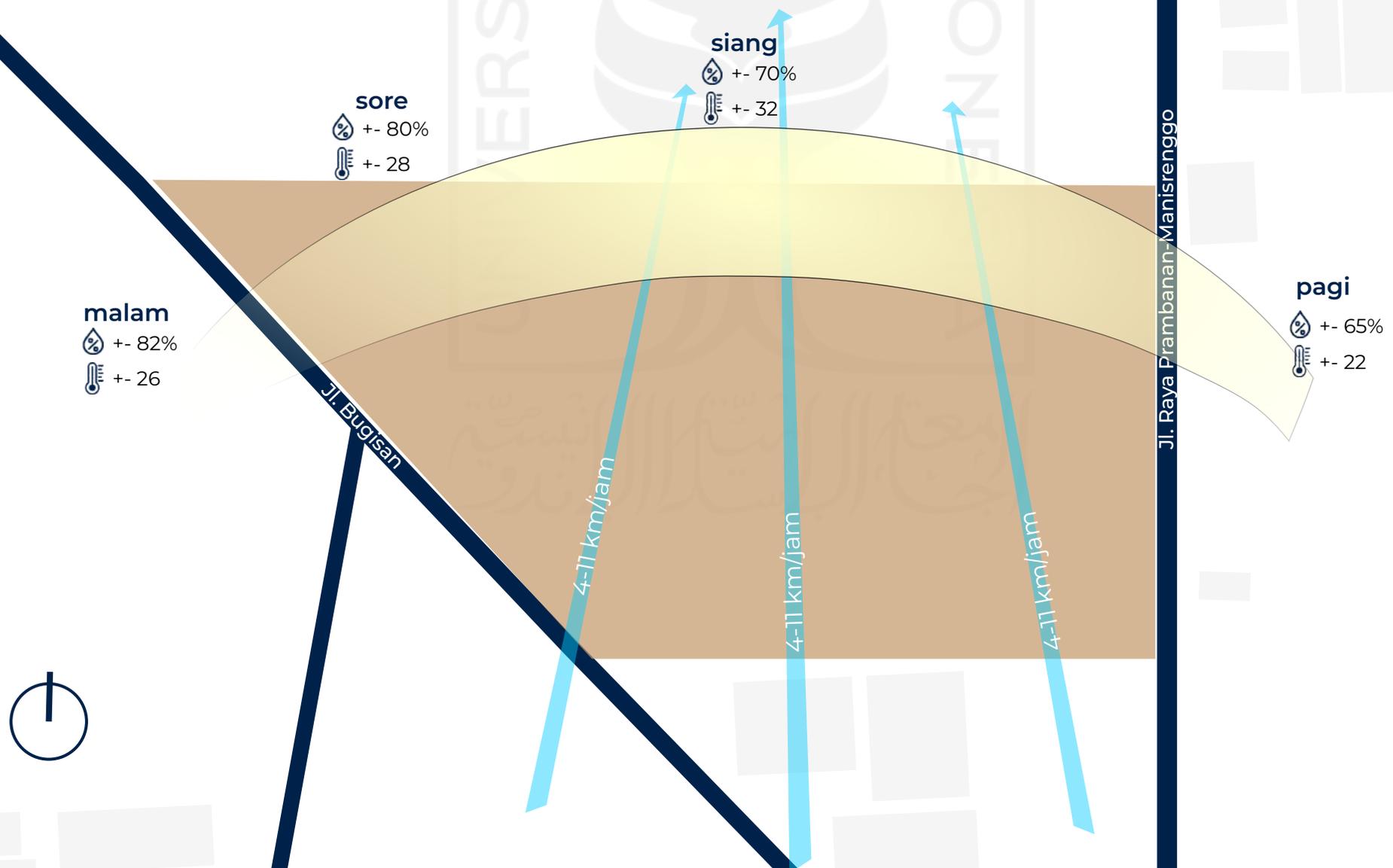
Pagi	: +- 22
Siang	: +- 32
Sore	: +- 28
Malam	: +- 26

Angin

Arah: Selatan - Barat Daya
Kecepatan: 4 - 11 km/jam

Kelembaban

Pagi	: +- 65%
Siang	: +- 70%
Sore	: +- 80%
Malam	: +- 82%



3.2 Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

3.2.1 Pengguna *Creative Hub*

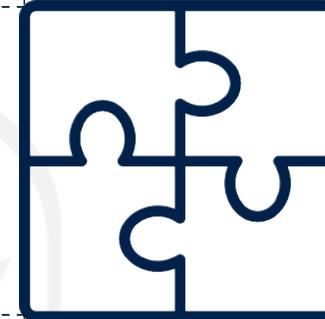
3.2.1.1 Pelaku Ekonomi Kreatif

Pihak yang memiliki ide, menciptakan, mengolah, memamerkan / memerankan, dan menjual produk kreatif kebudayaan Klaten.



3.2.1.2 Pengelola

Pihak lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan.



3.2.1.3 Mentor

Pihak yang melakukan pembimbingan, monitoring, pelatihan / workshop kria kepada pelaku ekonomi kreatif pemula maupun pengunjug.



3.2.1.4 Pengunjung / Wisatawan

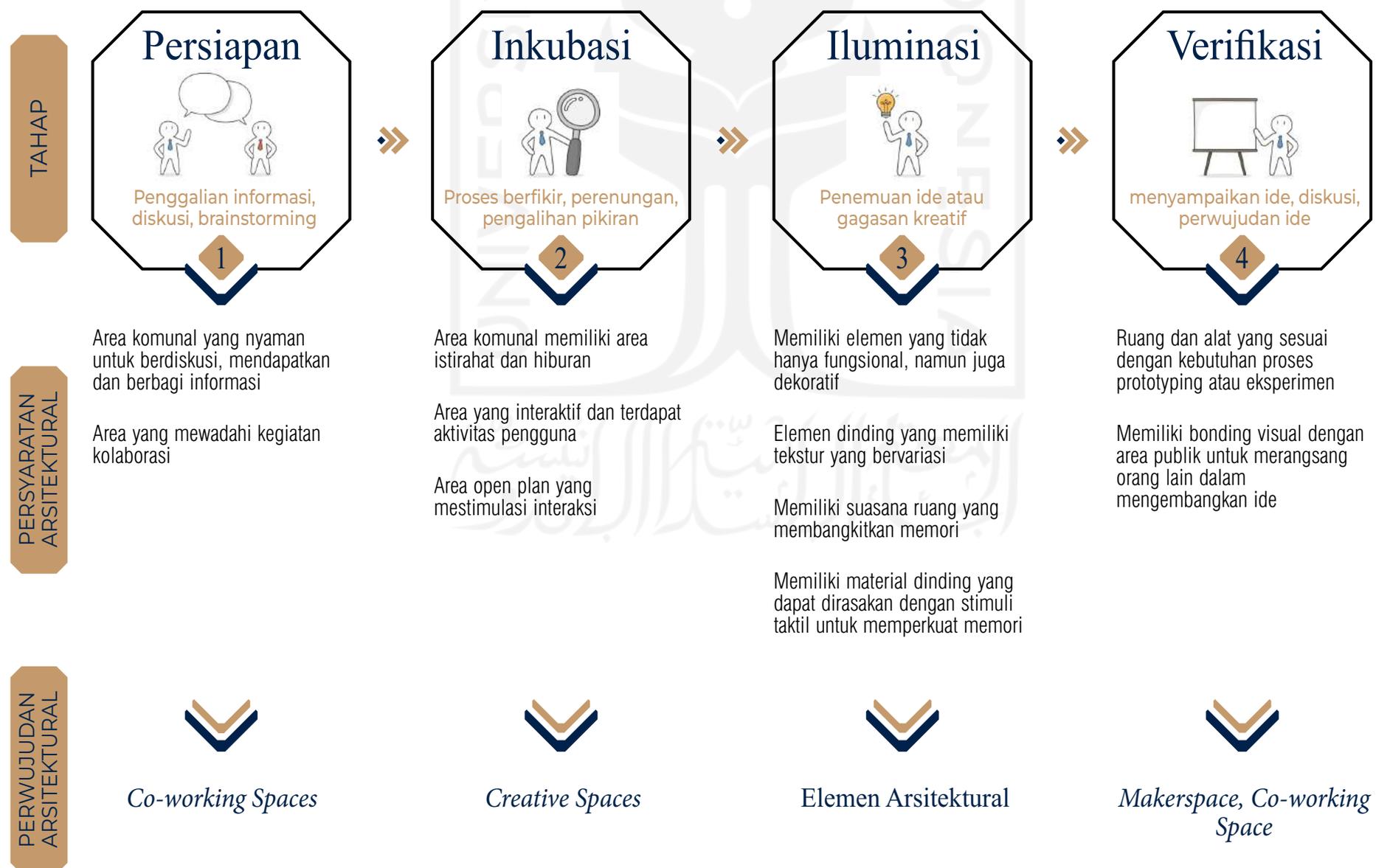
Pihak yang berkunjung untuk mengikuti workshop, membeli produk ekonomi kreatif, atau melihat pameran / pertunjukkan.



3.2.2 Pelaku Ekonomi Kreatif dan Proses Kreatif dalam *Creative Hub*

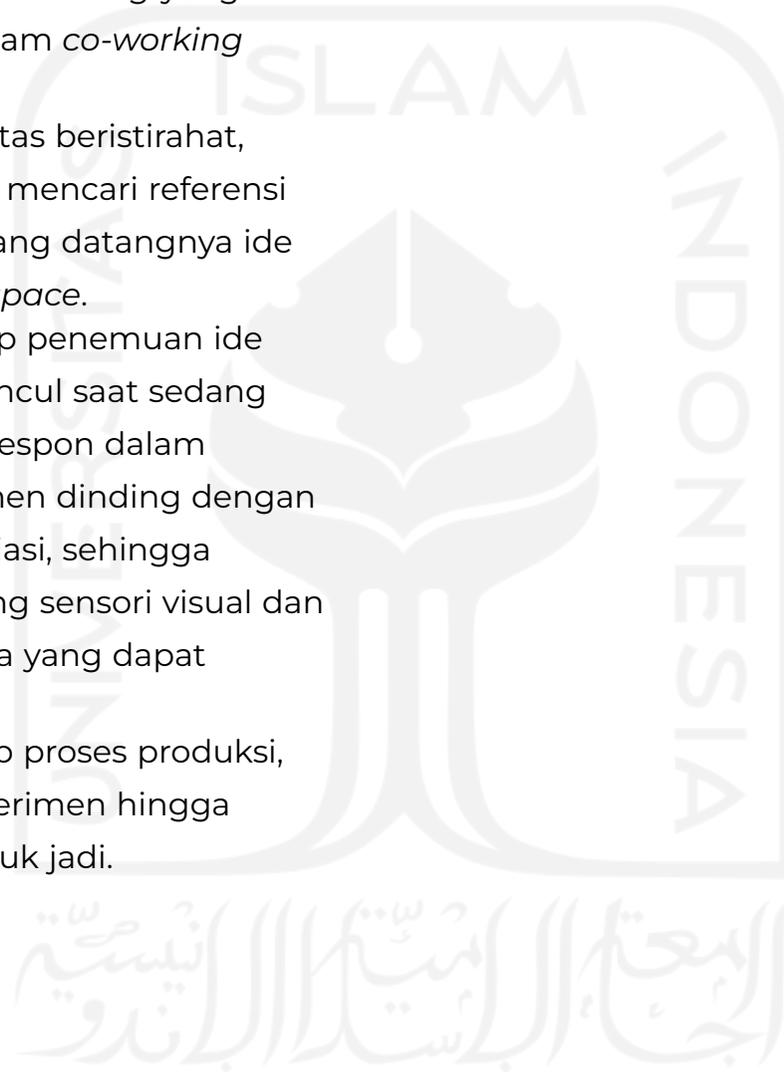
Aktivitas dalam creative hub harus didasari dalam proses kreatif dan berjenjang sehingga dapat mewujudkan ide atau gagasan yang terorganisir dan berkembang secara organik. Untuk itu, rancangan dituntut untuk mewadahi proses kreatif yang mendukung stimulasi ide atau gagasan kreatif. Dalam bukunya yang berjudul *The Art of Thought*, Graham Wallas menyatakan bahwa proses kreatif memiliki empat tahap, yakni (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi/pencerahan, dan (4) verifikasi.

Apabila dikaji dalam konteks fungsi (perilaku meruang) dan pendekatan architectonic (seni bangunan), tahap (1) persiapan, (2) inkubasi, dan (4) verifikasi merupakan tahap dimana fungsi ruang dapat merangsang kegiatan kreatif dan kolaboratif. Sedangkan tahap (3) iluminasi, Memungkinkan elemen arsitektural untuk menjadi media maupun inspirasi dalam menuangkan ide awal. Tahapan proses kreatif tersebut apabila dituangkan dalam rancangan dapat dilihat pada gambar berikut:



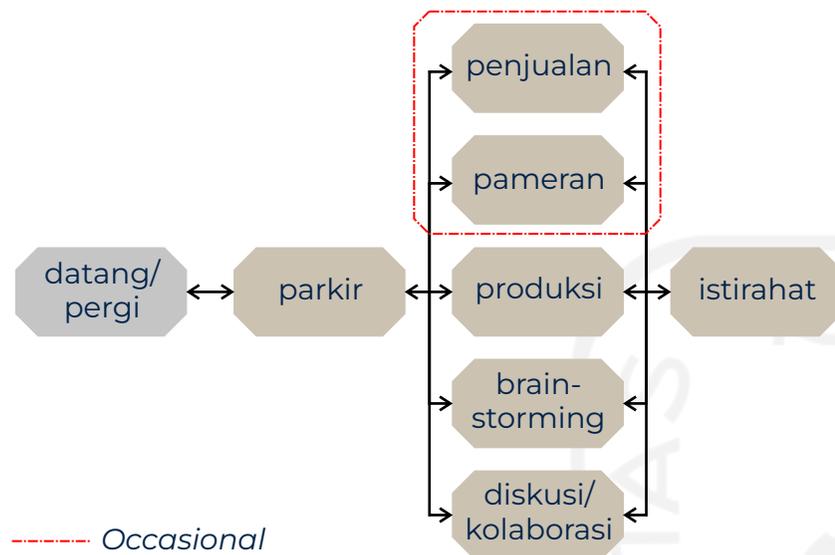
Berdasarkan gambar tersebut, pengaplikasian serangkaian kegiatan kreatif dalam rancangan arsitektur dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Tahap persiapan merupakan proses awal dalam penggalian ide, diskusi, dan *brainstorming* yang diwadahi secara kolaboratif di dalam *co-working space*
- Tahap inkubasi merupakan aktivitas beristirahat, mencari hiburan, merenung, dan mencari referensi dalam kaitannya untuk merangsang datangnya ide segar yang diwadahi di *creative space*.
- Tahap iluminasi merupakan tahap penemuan ide atau gagasan yang mungkin muncul saat sedang dalam kondisi spontan, hal ini direspon dalam rancangan arsitektural pada elemen dinding dengan susunan dan tekstur yang bervariasi, sehingga menjadi elemen yang merangsang sensori visual dan taktil untuk menciptakan suasana yang dapat membangkitkan memori.
- Tahap Verifikasi merupakan tahap proses produksi, mulai dari *prototyping* atau eksperimen hingga proses pengolahan menjadi produk jadi.



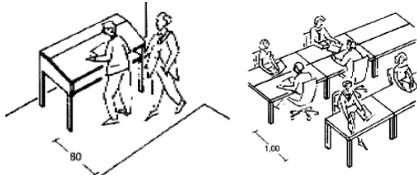
3.2.3 Analisis Berdasarkan Kegiatan Pengguna

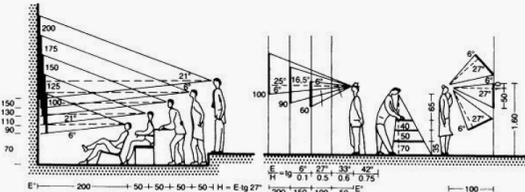
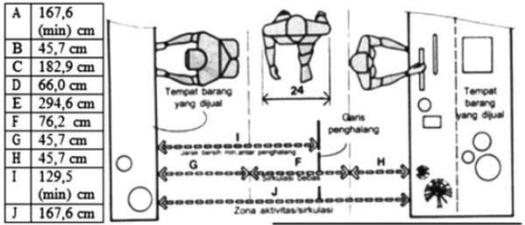
3.2.3.1 Pelaku Ekraf Subsektor Kriya Lurik & Batik



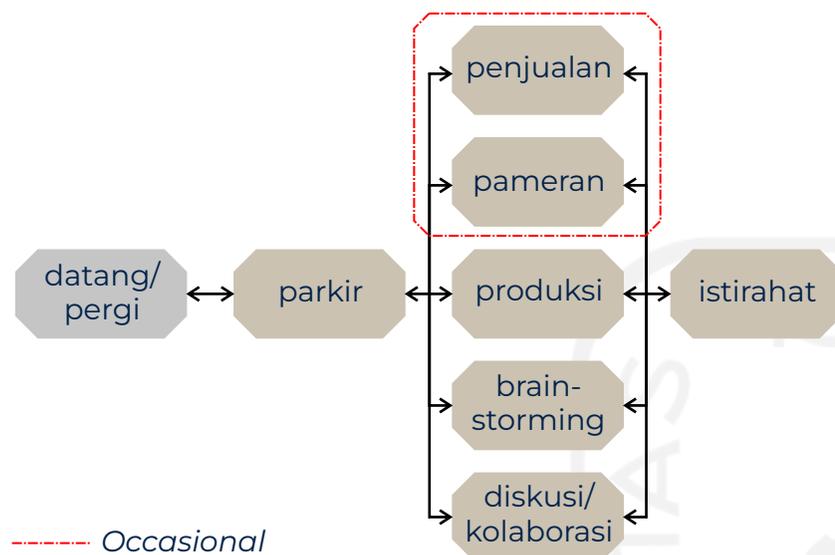
Produk Kriya Lurik & Batik

- Pakaian
- Syal
- Tas
- Dompet
- Sepatu
- Tempat Tissue
- Sarung Bantal
- Topi
- Kaset
- Dsb.

No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Pemasokan kain lurik dan batik	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasokan kain lurik dan batik sesuai dengan kebutuhan pengrajin • Kain sementara disimpan di bagian storage sebelum dilakukan proses kerajinan • Panjang kain berkisar antara 1-4 meter • Peletakan kain digulung atau dilipat dan dibungkus plastik agar tetap kering dan tidak berjamur 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock Area • Storage 	 <p>Sumber: rumahukm.net, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang harus kering dan tidak lembab untuk menjaga kain agar tidak berjamur. • Diperlukan gantungan dan rak untuk meletakkan kain
2	Pembuatan pola pada kain lurik dan batik	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pencarian ide produk yang akan diproduksi • Proses pembuatan sketsa pola dengan media kertas, gadget, mal, cetakan, maupun medium dinding di beberapa titik dalam creative hub ini • Proses pembuatan pola pada kain yang akan digunting sesuai pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi • Creative Space • Co-working Space • Makerspace 	 <p>Sumber: rumahukm.net, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki meja maupun platform yang digunakan dalam proses membuat pola • Ruang harus dapat menciptakan suasana yang dapat menstimulasi proses berfikir kreatif • Ruang yang dapat digunakan untuk berdiskusi, brainstorming, ataupun sebagai hiburan dalam proses menggali ide

3	Penggantungan dan penjahitan produk	<ul style="list-style-type: none"> • Penggantungan kain sesuai pola yang telah dibuat pada tahap sebelumnya • Proses penjahitan sesuai dengan penggantungan pola yang selesai dilakukan untuk membuat sebuah produk akhir 	<ul style="list-style-type: none"> • Makerspace 	 <p>Sumber: clubedecostura.com.br, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang harus memiliki peralatan yang memadai sesuai dengan standar ruang produksi konveksi
4	Peletakan produk akhir pada etalase	<ul style="list-style-type: none"> • Proses peletakan pada etalase masing-masing pengrajin untuk dievaluasi atau dikembangkan kembali • Peletakan sesuai dengan karakter bentuk produk (diletakkan, digantung, disandarkan, dsb) 	<ul style="list-style-type: none"> • Makerspace 	 <p>Sumber: clubedecostura.com.br, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang yang memiliki etalase untuk meletakkan produk jadi yang bersifat pribadi
5	Pamer karya produk kerajinan lurik dan batik	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan produk yang akan diajukan untuk dikurasi oleh pengelola • Apabila lolos kurasi, maka produk akan dipamerkan dalam acara pameran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran 	 <p>Sumber: Ernst Neufert, Architect Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran yang memiliki sirkulasi dan jarak pandang yang sesuai dengan standar
6	Penjualan karya produk yang telah dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kelayakan oleh pengelola untuk produk yang diajukan untuk dijual • Apabila dianggap layak, maka dilakukan produksi massal untuk kemudian dijual di bagian penjualan (store) 	<ul style="list-style-type: none"> • Makerspace • Ruang penjualan (store) 	 <p>Sumber: Julius Panero, Human Dimension & Interior Space</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyajian ruang penjualan dengan open plan untuk memperluas sirkulasi sekaligus untuk menampilkan diversifikasi ragam produk secara keseluruhan

3.2.3.2 Pelaku Ekraf Subsektor Kriya Gerabah

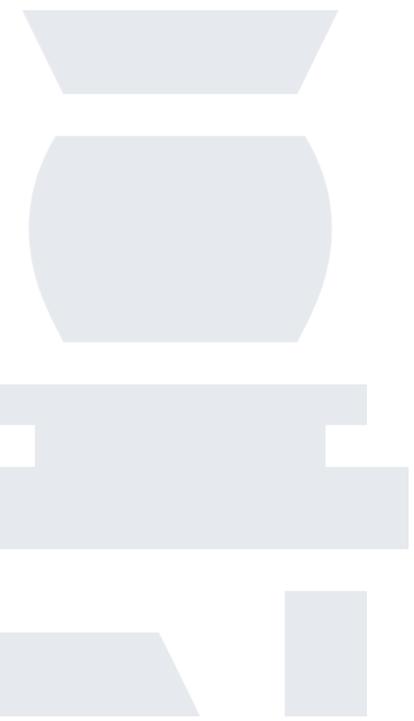


Produk Kriya Gerabah

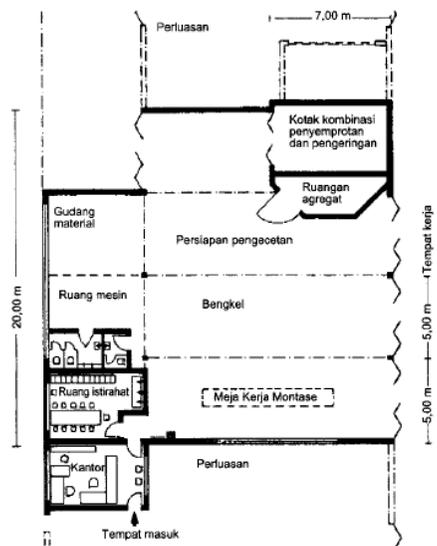
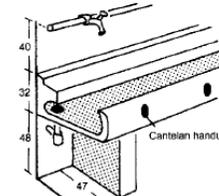
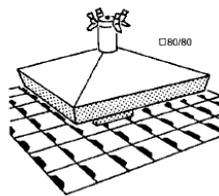
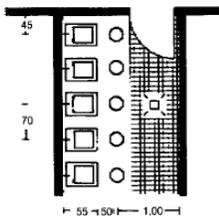
- Guci
- Vas Bunga
- Teko
- Mug
- Piring
- Mangkok
- Dsb.

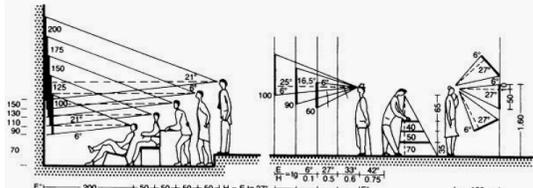
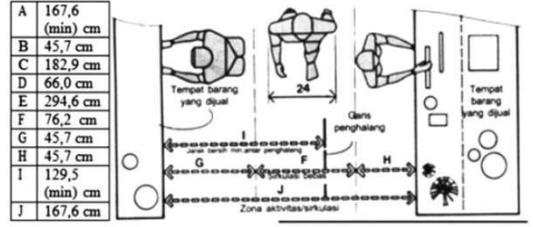
Jenis Finishing

- Finishing cat
- Finishing batu
- Finishing kulit telur
- Finishing pasir
- Finishing grajen

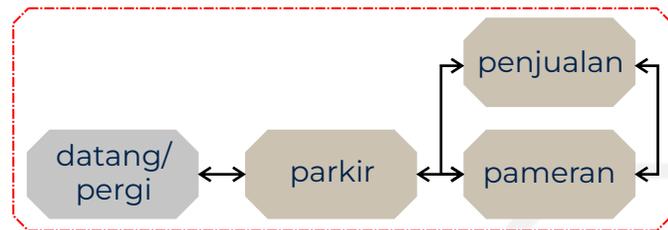


No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Pemasokan bahan dan peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasokan produk gerabah jadi yang telah dijemur dan dibakar oleh sentra gerabah berupa produk guci, vas bunga, teko, mug, piring, mangkok, dsb. • Memindah produk dari mobil box / truk menggunakan troli, kemudian diletakkan pada rak 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock Area • Storage 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki sirkulasi yang lebar untuk mempermudah proses pemindahan barang dengan troli • Rak bertingkat untuk meletakkan produk
2	Proses penggalan ide, membuat pola, atau persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses diskusi maupun penggalan ide secara mandiri • Proses sketsa pola atau bentuk produk yang akan dihasilkan • Proses persiapan proses finishing dengan mempersiapkan peralatan dan bahan sesuai dengan produk yang dihasilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Co-working spaces • Creative spaces • Makerspace 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki meja maupun platform yang digunakan dalam proses membuat pola • Ruang yang dapat digunakan untuk berdiskusi, brainstorming, ataupun sebagai hiburan dalam proses menggali ide

3	<p>Proses finishing produk gerabah</p>	<p>Finishing Cat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyiapan peralatan dan bahan pewarnaan yang terdiri dari cat, kuas, dan alas (berupa mat, atau lembaran tipis) • Pengamplasan permukaan gerabah sebelum pengaplikasian pewarnaan • Setelah gerabah dihaluskan, pewarnaan pada gerabah dilakukan di atas meja maupun di lantai, sesuai dengan kebiasaan dan kenyamanan pengrajin • Setelah tahap pewarnaan selesai, kemudian dilakukan proses <i>clear</i>, dengan melamin agar mengkilat 	<p>• <i>Makerspace</i></p>	 <p>④ Contoh tempat tukang pernis pada lantai dasar</p>  <p>② Pemasangan peralatan pencucian dengan sistem Rotter</p>  <p>③ Perangkat pencucian kaki</p>  <p>⑩ Perangkat cuci dengan bak pencucian kaki</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki sirkulasi udara yang baik untuk mempercepat penyerapan warna dan menghilangkan bau cat pada gerabah • Ruang gerak pengrajin yang fleksibel • Memiliki fasilitas untuk membersihkan peralatan dengan air
	<p>Finishing batu, Finishing pasir, Finishing kulit telur, & Finishing grajen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyiapan peralatan dan bahan <i>finishing</i> yang terdiri dari lem kayu, pewarna, serta batu apung / batu kali, pasir, kulit telur, & grajen / serbuk kayu. • Pengamplasan permukaan gerabah sebelum pengaplikasian pengeleman bahan <i>finishing</i> • Setelah gerabah dihaluskan, dilakukan pembuatan pola pada gerabah dengan pensil untuk membentuk motif / desain • Setelah pola terbentuk, dilakukan pengeleman pada gerabah untuk merekatkan bahan <i>finishing</i> • Menempelkan bahan finishing pada gerabah berdasar pola yang telah dibuat dengan pertimbangan warna, susunan, dan komposisi bahan sesuai dengan ide pengrajin • Setelah tahap peletakan selesai, kemudian dilakukan proses <i>clear</i> dengan melamin agar mengkilat 			

4	Proses pengeringan produk gerabah	<ul style="list-style-type: none"> • Pengeringan produk gerabah dengan meletakkan di rak khusus pengeringan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Makerspace</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengeringan dilakukan di dalam ruangan dan tidak terkena sinar matahari langsung untuk menghindari perubahan warna dan keretakan pada <i>finishing</i> • Ruang memiliki sirkulasi udara yang memadai untuk mempercepat proses pengeringan
5	Proses penyimpanan produk jadi	<ul style="list-style-type: none"> • Penyimpanan produk, untuk kemudian dievaluasi dan dipertimbangkan untuk dipamerkan maupun diproduksi secara massal untuk dijual 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Makerspace</i> 	 <p>Sumber: indonesiakaya.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyimpanan dilakukan di dalam rak / etalase khusus produk jadi
6	Pamer karya produk kerajinan gerabah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan produk yang akan diajukan untuk dikurasi oleh pengelola • Apabila lolos kurasi, maka produk akan dipamerkan dalam acara pameran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran 	 <p>Sumber: <i>Ernst Neufert, Architect Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran yang memiliki sirkulasi dan jarak pandang yang sesuai dengan standar
7	Penjualan karya produk yang telah dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kelayakan oleh pengelola untuk produk yang diajukan untuk dijual • Apabila dianggap layak, maka dilakukan produksi massal untuk kemudian dijual di bagian penjualan (store) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Makerspace</i> • Ruang penjualan (store) 	 <p>Sumber: <i>Julius Panero, Human Dimension & Interior Space</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyajian ruang penjualan dengan open plan untuk memperluas sirkulasi sekaligus untuk menampilkan diversifikasi ragam produk secara keseluruhan

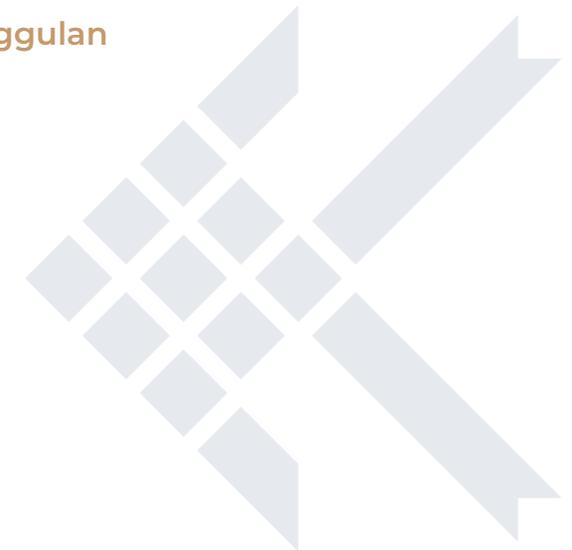
3.2.3.3 Pelaku Ekraf Subsektor Kriya Non-Unggulan



----- Occasional

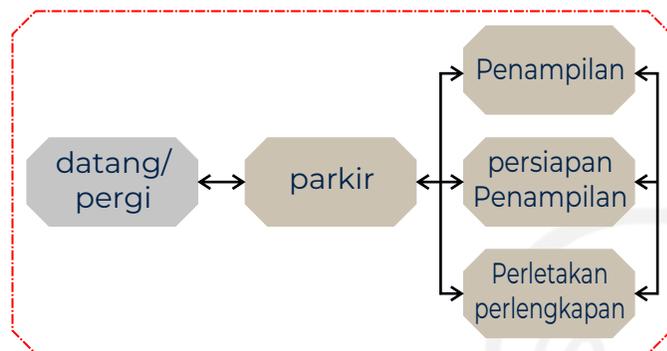
Produk Kriya Non-Unggulan

- Kerajinan Rotan
- Kerajinan Bambu



No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Distribusi produk	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pengangkutan dan peletakkan barang ke dalam storage untuk kemudian didistribusikan ke area pameran atau area penjualan 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock Area • Storage 	<ul style="list-style-type: none"> • Akses kendaraan barang tidak mengganggu sirkulasi pengguna tetap <i>creative hub</i> • Ruang memiliki akses yang dekat dengan ruang pameran atau penjualan karya
2	Pamer karya produk kerajinan lurik dan batik	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan produk yang akan diajukan untuk dikurasi oleh pengelola • Apabila lolos kurasi, maka produk akan dipamerkan dalam acara pameran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran 	<p>Sumber: Ernst Neufert, <i>Architect Data</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran yang memiliki sirkulasi dan jarak pandang yang sesuai dengan standar
3	Penjualan karya produk yang telah dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kelayakan oleh pengelola untuk produk yang diajukan untuk dijual • Apabila dianggap layak, maka dilakukan produksi massal di unit usaha pengrajin untuk kemudian dijual di bagian penjualan (store) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang penjualan (store) 	<p>Sumber: Julius Panero, <i>Human Dimension & Interior Space</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyajian ruang penjualan dengan open plan untuk memperluas sirkulasi sekaligus untuk menampilkan diversifikasi ragam produk secara keseluruhan

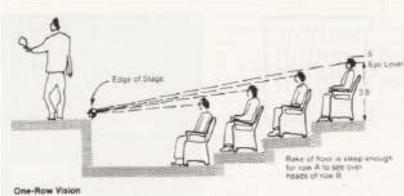
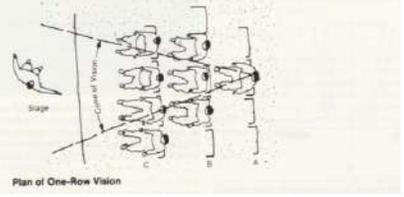
3.2.3.4 Pelaku Ekraf Subsektor Seni Pertunjukan

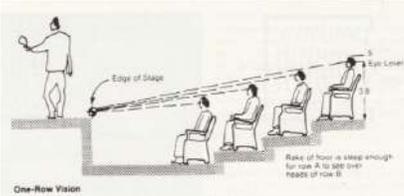
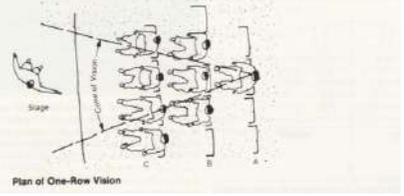
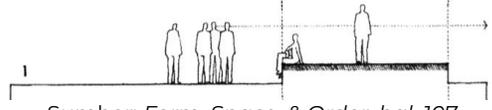


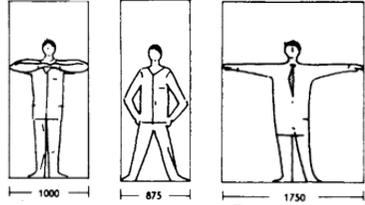
----- Occasional

Ragam Seni Pertunjukan

- Karawitan (musik)
- Keroncong (musik)
- Waranggono (vokal)
- Mocopat (vokal)
- Wayang Orang (teater)
- Kethoprak (teater)
- Tari Luyung (tari)

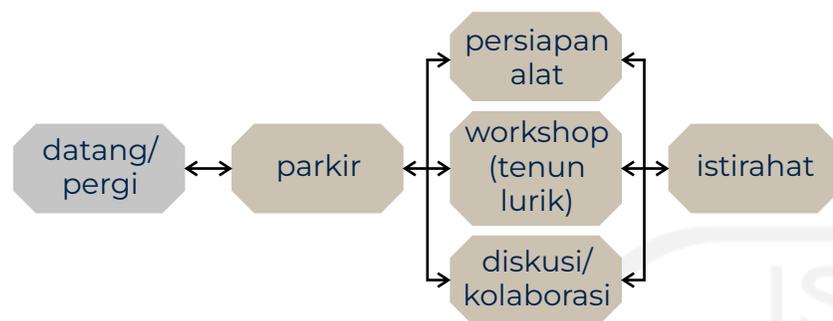
No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Distribusi perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Perletakan perlengkapan penampilan di panggung maupun di backstage 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock Area • Panggung • Backstage 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang harus memiliki akses yang memadai untuk membawa perlengkapan seni pertunjukan
2	Persiapan penampilan seni pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan riasan sebelum penampilan • Setting tempat dan perletakan alat pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Backstage • Ruang Rias 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rias harus memiliki akses langsung dengan backstage dan panggung • backstage harus tertutup dan hanya dapat diakses oleh penampil
3	Proses penampilan seni pertunjukan musik (Karawitan)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Karawitan dilakukan dengan alat tradisional gamelan. Saat pertunjukan, penampil berada tetap pada posisi memainkan gamelan dari awal penampilan hingga akhir (tidak berpindah posisi). • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: Time Saver Standards for Building Types, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panggung dengan jarak pandang yang tidak terlalu jauh dengan penonton (jarak maks. 25m)
	Proses penampilan seni pertunjukan musik (Keroncong)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Keroncong dilakukan dengan alat musik keroncong. Saat pertunjukan, penampil berada tetap pada posisi memainkan alat musik dan tidak turun dari panggung dari awal hingga akhir penampilan. 		 <p>Sumber: Time Saver Standards for Building Types, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batas sudut pandang antara penonton dengan penampil maksimal 40

4	<p>Proses penampilan seni pertunjukan vokal (Waranggono)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan waranggono dilakukan oleh seorang penyanyi (sinden) yang diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: <i>Time Saver Standards for Building Types</i>, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panggung dengan jarak pandang yang tidak terlalu jauh dengan penonton (jarak maks. 25m)
	<p>Proses penampilan seni pertunjukan vokal (Mocopat)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Mocopat dilakukan oleh beberapa penyanyi (sinden) yang diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 		 <p>Sumber: <i>Time Saver Standards for Building Types</i>, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batas sudut pandang antara penonton dengan penampil maksimal 40
5	<p>Proses penampilan seni pertunjukan teater (Wayang Orang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan wayang orang dilakukan oleh beberapa orang dan diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan memungkinkan adanya interaksi secara langsung dengan penonton (penampil mendatangi area penonton) 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Area Penonton 	 <p>Sumber: <i>Form, Space, & Order</i>, hal. 107</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area panggung dan penonton dibuat dengan elevasi stepping yang rendah untuk mempermudah ruang gerak dan interaksi antara penampil dan penonton. • Terdapat area kosong sebagai jarak antara panggung dengan area penonton yang dapat digunakan untuk interaksi antara penampil dengan penonton. • Pengaturan tempat penonton dirancang dengan fleksibel dan dapat memwadhahi penonton dengan sikap badan yang berbeda-beda, seperti duduk, lesehan, dan berdiri.
	<p>Proses penampilan seni pertunjukan teater (Ketoprak)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan ketoprak dilakukan oleh beberapa orang dan diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan memungkinkan adanya interaksi secara langsung dengan penonton (penampil mendatangi area penonton) 		

6	<p>Proses penampilan seni pertunjukan tari (Tari Luyung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Tari Luyung (Lurik Payung) biasa dilakukan oleh setidaknya 6 orang penari wanita, serta diiringi oleh musik rekaman gamelan. • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: Architects Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lebar panggung minimal: jarak bentang tangan penari x jumlah penari, atau $(1,75m \times 6) = 10,5m$
---	--	--	--	--

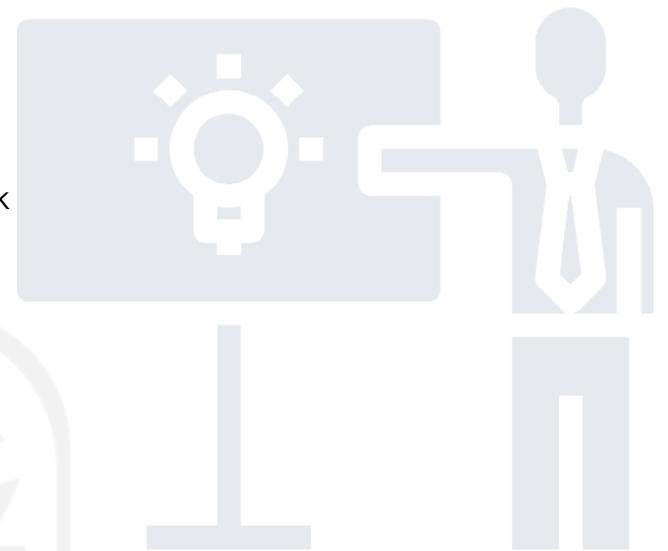


3.2.3.5 Mentor Tenun Lurik



Proses

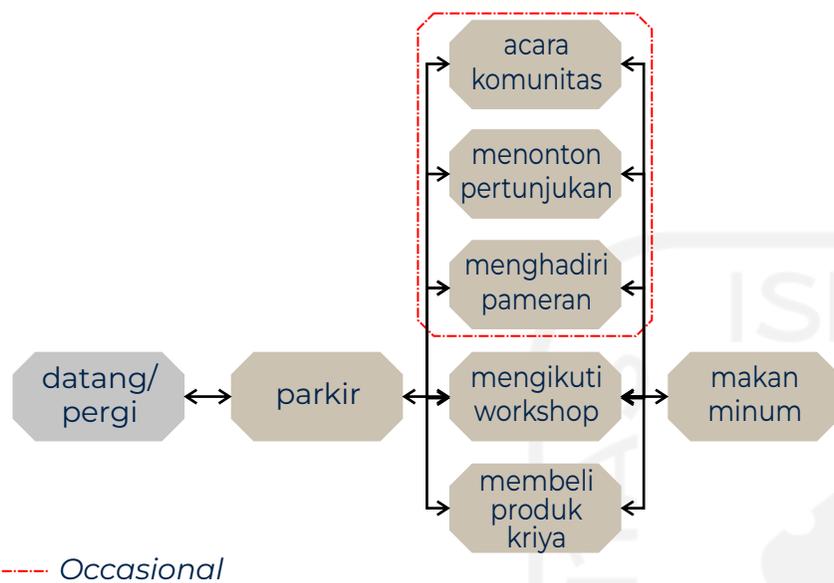
- Persiapan
- Proses sekir
- Proses nyucuk
- Proses Tenun



No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Persiapan proses tenun ATBM	<ul style="list-style-type: none"> • Proses persiapan peralatan menenun, seperti memilih benang yang akan disusun dan dijadikan motif • Pengenalan bagian alat tenun dan cara kerjanya oleh mentor kepada peserta workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creative Space</i> 	 <p>Sumber: www.borobudurtour.co.id, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan workshop menggunakan alat tenun dan alat sekir yang berada dalam satu ruang yang sama untuk mempermudah pemindahan benang dan proses belajar
2	Proses sekir	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor dan peserta workshop menyusun benang di ATBM menjadi warna benang menjadi motif yang dikehendaki 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creative Space (Ruang Workshop)</i> 	 <p>Sumber: www.mymagz.net, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang dengan luasan yang memadai untuk menata benang sesuai bentang alat (2-5 meter)

3	<p>Proses nyucuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor dan peserta workshop memindahkan boom benang yang telah disusun dalam proses sekir ke ATBM • Proses pemindahan melibatkan 2 orang, yakni mentor dan peserta • Setelah dipindah, benang di tata dan dimasukkan ke dalam alat seperti sisir pada ATBM 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creative Space</i> 	 <p>Sumber: www.maioloo.com, 2022</p>  <p>Sumber: www.maioloo.com, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang dengan penerangan yang baik untuk menunjang kemudahan dalam memasukkan benang ke alat sisir
4	<p>Proses tenun dengan ATBM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor memberikan contoh proses menenun dengan ATBM, dilanjutkan oleh peserta • Proses menenun melibatkan kedua tangan dan kedua khaki, sehingga peserta dibimbing secara fokus oleh mentor secara perlahan untuk menghindari kesalahan atau kerusakan alat tenun 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creative Space</i> 	 <p>Sumber: www.berdesa.com, 2022</p>  <p>Sumber: tvonenews.com, 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang semi tertutup yang dapat diakses secara visual dari area publik sebagai atraksi, sekaligus merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas orang lain yang menjadi bagian tahap berjenjang dari proses kreatif

3.2.3.6 Pengunjung



No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Mengikuti workshop	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti workshop tenun lurik dengan ATBM oleh para mentor ahli 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Creative space (ruang workshop)</i>
2	Membeli produk kriya	<ul style="list-style-type: none"> Membeli produk kriya dari subsektor kriya khas Klaten yang telah diseleksi oleh pengelola yang terdiri dari kerajinan lurik, batik, gerabah, rotan, dan bambu. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Creative space (store)</i>
3	Menghadiri pameran	<ul style="list-style-type: none"> Menghadiri pameran produk kriya khas Klaten yang diproduksi di creative hub maupun dari sentra yang telah dikurasi oleh pengelola yang terdiri dari kerajinan lurik, batik, gerabah, rotan, dan bambu. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Creative space (ruang pameran)</i>
4	Menonton seni pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> Menonton seni pertunjukan unggulan Klaten yang terdiri dari seni tari, vokal, teater, dan tari. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Creative space (panggung arena)</i>
5	Makan dan minum	<ul style="list-style-type: none"> Makan dan minum, serta istirahat sejenak 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Co-working space (food and beverage)</i>

3.2.3.7 Pengelola



----- Occasional

No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Diskusi dengan pengrajin	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi dengan pengrajin untuk menyesuaikan program yang sesuai dengan kebutuhan produksi, pameran, maupun pemasaran produk 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Co-working space</i>
2	Briefing	<ul style="list-style-type: none"> Rapat dengan ahli maupun akademisi untuk membuat program maupun penelitian, serta kerja sama di bidang pengembangan produk kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Co-working space</i>
3	Mengkurasi produk	<ul style="list-style-type: none"> Pengelola mengkurasi produk yang dihasilkan oleh pengrajin yang akan dipamerkan dan dijual 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Makerspace</i> <i>Creative space</i>
4	Mengawasi kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi dan mengelola kegiatan di creative hub (pertunjukan seni, pameran, penjualan, dan workshop) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Makerspace</i> <i>Creative space</i> <i>Co-working space</i>

3.2.4 Analisis Kebutuhan Ruang

Besaran ruang ditentukan oleh jumlah pengguna, kegiatan, dan kebutuhan sirkulasi. Untuk itu, penentuan besaran ruang mengacu pada standar besaran ruang sesuai kebutuhan. Acuan yang digunakan merupakan standar ruang berdasarkan Neufert (*Architect's Data*), De Chiarra (*Time Saver Standart for Building Type; Second Edition*). Selain itu, acuan lain yang digunakan merupakan hasil dari studi kasus dan analisis pribadi.

Menurut Ramsey, dalam *Architecture Graphic Standard*, besaran sirkulasi pada bangunan dikelompokkan sebagai berikut:

- 10% merupakan kebutuhan ruang gerak minimum
- 20% merupakan keleluasaan sirkulasi
- 30% merupakan tuntutan kenyamanan fisik
- 40% merupakan tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% - 100% merupakan keterkaitan dengan bermacam kegiatan

Penerapan besaran sirkulasi pada ruang berdasarkan kesan ruang yang akan dibentuk untuk menstimulasi dalam proses kreatif

Nama Ruang	Jumlah (Ruang)	Kapasitas (Orang)	Besaran Ruang		Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)	Standar	
			Equipment	(m ²)				
Bagian Kegiatan Utama								
Co-working Space								
<i>Workspaces</i>								
Open Office	3	10	Meja satuan @0,7 x 10	7	80%	(23 + 18,4) x 3 =	124,2	NAD
			Kursi @0,4 x 10	4				
			Rak @1,2 x 10	12				
Team Space	3	10	Meja grup @7 x 1	7	80%	(11 + 8,8) x 3 =	59,4	NAD
			Kursi @0,4 x 10	4				
Work Lounge	3	12	Meja pendek @2 x 3	6	100%	(13,2 + 13,2) x 3 =	79,2	NAD
			Sofa @0,6 x 12	7,2				
Touchdown	1	12	Meja tinggi @0,7 x 12	25,2	100%	(25,2 + 25,2) x 1 =	50,4	AP, NAD
<i>Meeting Spaces</i>								
Small Open Meeting Room	9	4	Meja grup @1,6 x 1	1,6	100%	(3,2 + 3,2) x 9 =	57,6	NAD
			Kursi @0,4 x 4	1,6				

Nama Ruang	Jumlah (Ruang)	Kapasitas (Orang)	Besaran Ruang		Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)		Standar
			Equipment	(m ²)				
Large Open Meeting Room	2	12	Meja satuan @0,84 x 12	10,08	100%	(14,88 + 14,88) x 2 =	59,52	NAD
			Kursi @0,4 x 12	4,8				
Meeting Point	9	4	Meja grup @1,13 x 1	1,13	100%	(2,73 + 2,73) x 9 =	49,14	NAD
			Kursi @0,4 x 4	1,6				
Area Penunjang								
Front Desk	1	2	Desk resepsionis @2 x 1	2	100%	(4,4 + 4,4) x 1 =	8,8	AP
			Kursi @0,6 x 2	1,2				
			Locker @1,2 x 1	1,2				
Information Area	1	4	Rak printer @1,2 x 4	4,8	80%	(8,8 + 7,04) x 1 =	15,84	NAD
			Mesin fotocopy @1,2 x 2	2,4				
			Kursi @0,4 x 4	1,6				
Creative Space								
Ruang Workshop Tenun Lurik	8	16	Alat Sekir @4 x 1	4	100%	(12 + 12) x 8 =	192	AP, SK, NAD
			Alat Tenun (ATBM) @4 x 1	4				
			Rak Boom @1 x 1	4				
Ruang Pamer	1	80	Platform display @1 x 20	20	80%	(114 + 91,2) x 1 =	205,2	AP, NAD
			Papan display @0,2 x 20	4				
			Rak display @1 x 10	10				
			Perorangan (m ²) x 80	80				
Panggung	1	150	Panggung	60	30%	(450 + 135) x 1 =	585	AP, SK, NAD
			Area penonton	290				
			Storage peralatan	800				
			Ruang ganti & rias	30				
			Ruang monitoring	10				
			Backstage	30				

Nama Ruang	Jumlah (Ruang)	Kapasitas (Orang)	Besaran Ruang		Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)		Standar
			Equipment	(m ²)				
Store	1	100	Etalase @2 x 10	20	100%	$(111 + 111) \times 1 =$	222	AP, NAD
			Rak display @2x 10	20				
			Rak dinding @1,2 x 20	24				
			Platform display @3 x 10	30				
			Kasir	9				
			Cudang	20	50%	$(20 + 10) \times 1 =$	30	
Food & Beverage Area	1	50	Standar r. gerak 1,6m ² /org	112	20%	$(112 + 22,4) \times 1 =$	134,4	NAD
Makerspace								
Ruang Produksi Kerajinan Tekstil (lurik & batik)	9	2	Mesin jahit @1 x 1	1	70%	$(8,8 + 6,16) \times 9 =$	134,64	AP, NAD
			Meja pola/kerja @3 x 1	3				
			Rak karya @2 x 1	2				
			Storage kain @2 x 1	2				
			Kursi @0,4 x 2	0,8				
Ruang Produksi Kerajinan Gerabah	4	3	Meja kerja @3 x 1	3	70%	$(21,2 + 14,84) \times 4 =$	144,16	AP, NAD
			Lantai kerja @4 x 1	4				
			Storage gerabah @2 x 1	2				
			Rak karya @2 x 1	2				
			Rak alat @1 x 1	1				
			Kursi @0,4 x 3	1,2				
			Area pengeringan @4 x 1	4				
			Area cuci @4 x 1	4				
Bagian Pengelolaan								
Ruang Manajer	1	2	Meja kerja @1,2 x 2	2,4	20%	$(5,6 + 1,12) \times 1 =$	6,72	AP, NAD
			Kursi @0,6 x 2	1,2				
			Rak dokumen @0,6 x 2	1,2				
			Sofa 1,6 x 1	1,6				

Nama Ruang	Jumlah (Ruang)	Kapasitas (Orang)	Besaran Ruang		Sirkulasi (%)	Luas Total (m ²)		Standar
			Equipment	(m ²)				
Ruang Administrasi	1	4	Meja kerja @1,2 x 4	4,8	20%	(11,2 + 2,24) x 1 =	13,44	AP, NAD
			Kursi @0,6 x 4	2,4				
			Rak dokumen @0,6 x 4	2,4				
			Sofa @1,6 x 1	1,6				
Ruang Tata Usaha	1	2	Meja kerja @1,2 x 2	2,4	20%	(4,8 + 0,96) x 1 =	5,76	AP, NAD
			Kursi @0,6 x 2	1,2				
			Rak dokumen @0,6 x 2	1,2				
Ruang Sekretaris	1	2	Meja kerja @1,2 x 2	2,4	20%	(4,8 + 0,96) x 1 =	5,76	AP, NAD
			Kursi @0,6 x 2	1,2				
			Rak dokumen @0,6 x 2	1,2				
Ruang Arsip	1		Rak arsip @1,2 x 3	3,6	10%	(3,6 + 0,36) x 1 =	3,96	AP, NAD
Ruang Karyawan / Staff	1	4	3m x 4m	12	20%	(12 + 2,4) x 1 =	14,4	AP
Ruang Cleaning Service	1	6	3m x 4m	12	10%	(12 + 1,2) x 1 =	13,2	AP
Bagian Servis								
Musholla	1	20	Ruang sholat @0,8 x 20	16	50%	(24 + 12) x 1 =	36	AP, NAD
			R. Wudhu pria	4				
			R. Wudhu wanita	4				
Toilet	2	10	WC pria @1,6 x 3	4,8	20%	(16,6 + 3,32) x 2 =	39,84	AP, NAD
			Urinoir @1 x 3	3				
			WC wanita @1,6 x 5	6				
			Wastafel @0,7 x 4	2,8				
Janitor	2	1	Shaft alat @1 x 1	1	10%	(1 + 0,1) x 2 =	2,2	SB
Ruang Kontrol	1	1	Meja komputer @1,2 x 1	1,2	20%	(3 + 0,6) x 1 =	3,6	AP
			Kursi @0,6 x 1	0,6				
			Locker @1,2 x 1	1,2				

Nama Ruang	Jumlah (Ruang)	Kapasitas (Orang)	Besaran Ruang		Sirkulasi (%)	Luas Total (m2)		Standar
			Equipment	(m2)				
Pos Satpam	2	2	Meja @1,2 x 1	1,2	20%	$(1,6 + 0,32) \times 2 =$	3,84	AP
			Kursi @0,4 x 1	0,4				
Ruang Genset	1		3m x 5m	15	10%	$(15 + 1,5) \times 1 =$	16,5	AP
Ruang ME	1		3m x 5m	15	10%	$(15 + 1,5) \times 1 =$	16,5	AP
Ruang Trafo	1		2m x 4m	8	10%	$(8 + 0,8) \times 1 =$	8,8	AP
Ruang Sampah	1		4m x 4m	16	10%	$(16 + 1,6) \times 1 =$	17,6	AP
Total Luas Co-working Space						504,1	m2	
Total Luas Creative Space						1368,6	m2	
Total Luas Makerspace						278,8	m2	
Total Luas Bagian Pengelolaan						63,24	m2	
Total Luas Bagian Servis						144,88	m2	
Total Sirkulasi Antar Fungsi Ruang					20%	471,924	m2	
Total Luas Keseluruhan Bangunan						2359,62	m2	
Total Luas Keseluruhan Bangunan + Sirkulasi						2831,544	m2	

3.2.5 Analisis Pembagian Waktu Kegiatan Pengguna

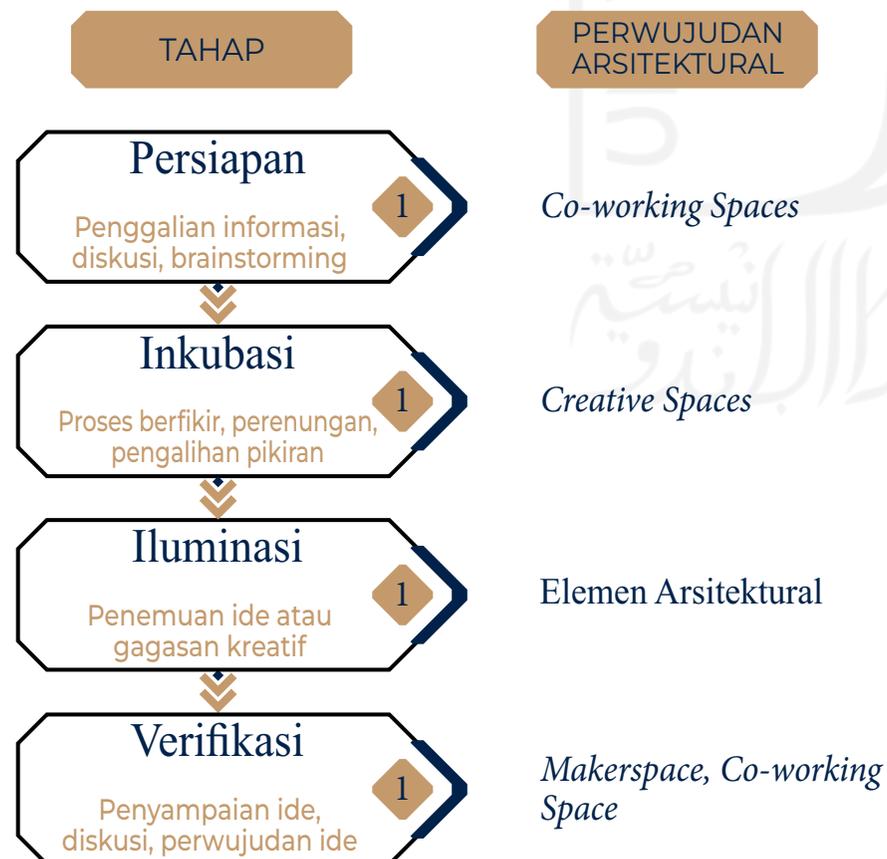
Ruang	Kegiatan	Pengguna	Jadwal Kegiatan	Waktu
Workshop ATBM Lurik	Workshop Kain Lurik dengan ATBM	Mentor	Selasa - Minggu	08.00 - 16.30
		Peserta Workshop		09.00 - 16.00
Store Kriya	Jual - Beli Produk Kriya	Pengelola	Setiap hari	09.00 - 16.00
		Pengunjung		
Ruang Pamer	Pameran Produk Kriya	Pengelola	Hari-hari tertentu selama Weekend	09.00 - 16.00
		Pengunjung		
Ruang Produksi Kerajinan Lurik / Batik	Produksi produk kerajinan dari turunan lurik dan batik	Pengrajin Lurik / Batik	Selasa - Minggu	08.00 - 16.00
Ruang Produksi Kerajinan Gerabah	Produksi produk kerajinan dari turunan gerabah (Finishing)	Pengrajin Gerabah	Selasa - Minggu	08.00 - 16.00
Event Space	Pengenalan produk kepada pengunjung / calon pembeli / investor	Pengelola	Hari-hari tertentu selama weekdays	09.00 - 16.00
		Pengrajin		
		Pengunjung		
Meeting Space	Pertemuan untuk menyampaikan ide atau diskusi tentang hal-hal khusus terkait ide / gagasan dalam pengembangan produk kreatif	Pengrajin	Hari-hari tertentu selama weekdays	09.00 - 16.00
		Pengelola		
		Investor		
Working Lounge	Diskusi dan kolaborasi ide / gagasan secara umum	Pengrajin	Selasa - Minggu	09.00 - 16.00
Food and Beverage & Working Space	Makan dan minum, melakukan pekerjaan dan diskusi ringan	Pengunjung	Selasa - Minggu	09.00 - 16.00
		Pengrajin		
		Pekerja F&B	Selasa - Minggu	08.00 - 17.00
Panggung Pertunjukan	Penampilan seni pertunjukan	Pengunjung, Pengelola, Penampil	Hari-hari tertentu selama weekdays	19.00 - 22.00
			Sabtu dan Minggu	14.00 - 22.00
Multipurpose Hall	Ekstensi display penjualan produk kriya, ekstensi pameran, dan ticketing (temporer)	Pengelola	Hari-hari tertentu apabila terdapat pertunjukan, pameran, dan event lainnya	14.00 - 22.00
		Pengunjung		

3.2.6 Pemaduan Ruang

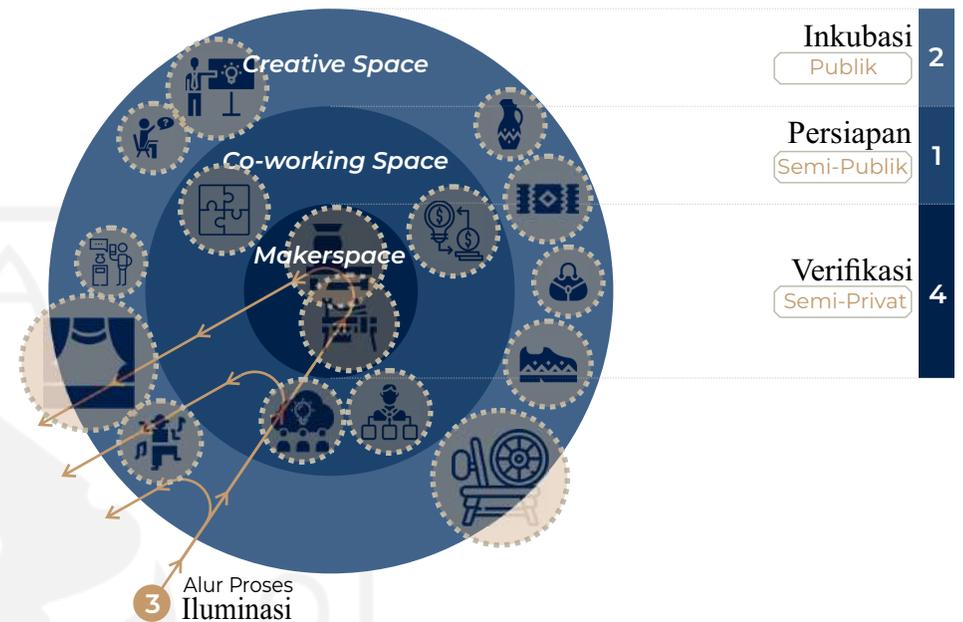
Pemaduan ruang dalam kaitannya dengan proses kreatif mengacu pada sekuen yang dibentuk oleh komposisi ruang beserta sirkulasinya, serta kemenerusan ruang berdasar hubungan jalur-ruang yang akhirnya membentuk ruang-ruang yang dapat menstimulasi kegiatan kolektif melalui kolaborasi yang bersifat inklusif dalam membangkitkan dan mengembangkan ide kreatif.

Berdasarkan kebutuhan dan kegiatan penggunaannya, tipologi dalam *creative hub* memiliki tingkat privasi yang berbeda-beda. Tingkatan privasi ditentukan oleh persyaratan ruang, serangkaian proses kreatif, serta besaran ruang. Hal tersebut menjadi acuan dalam memetakan tatanan ruang untuk menjaga kenyamanan pengguna sesuai kegiatannya.

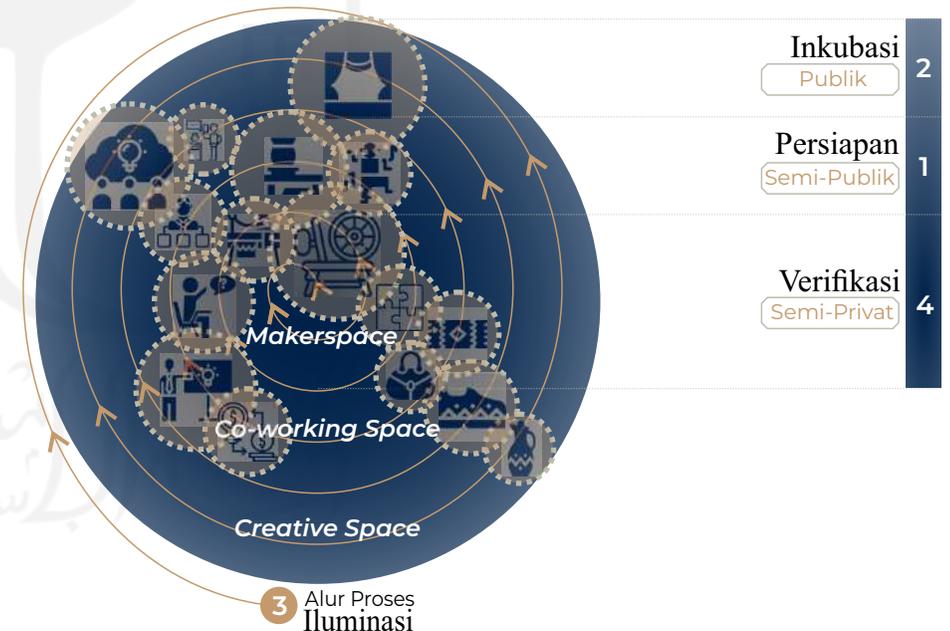
Berdasarkan serangkaian proses kreatif beserta perwujudan arsitekturalnya, dapat dibagi menjadi tahap-tahap berikut ini:



Penataan Tipologi Fungsi Creative Hub



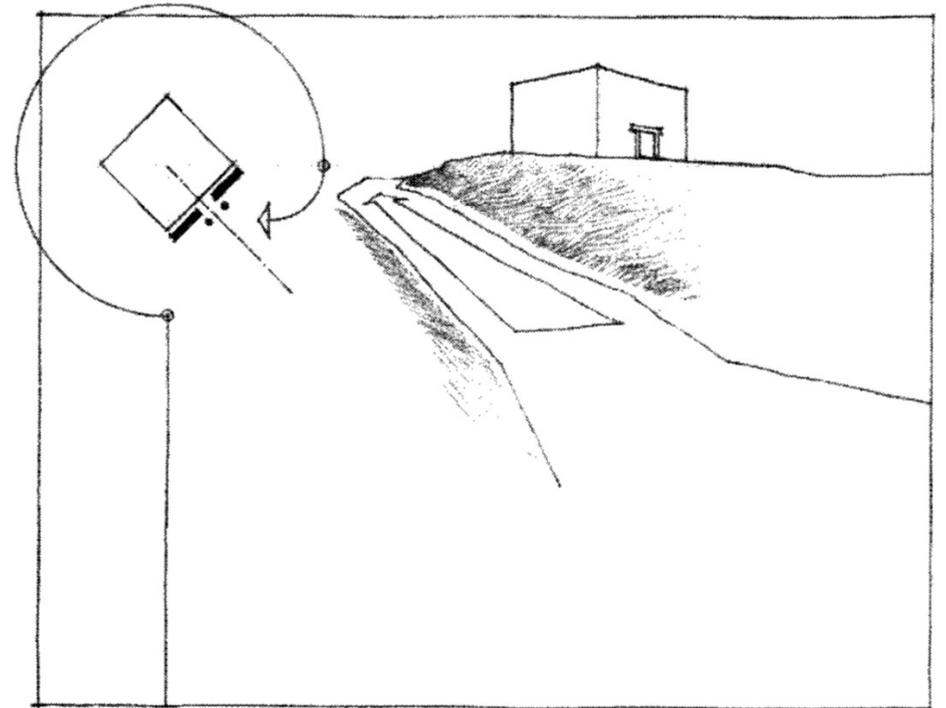
Penataan Fungsi Dengan Pemaduan Ruang



Eksplorasi penataan fungsi didasari oleh keterhubungan ruang yang mendukung tahap iluminasi (penemuan ide / gagasan) melalui kemenerusan ruang yang 'cair' dan menyatu secara fisik maupun visual. Hal ini dilakukan untuk membantu proses pencurahan ide / gagasan awal agar lebih mengalir dan bermuara pada eksekusi ide / gagasan ke tahap berikutnya.

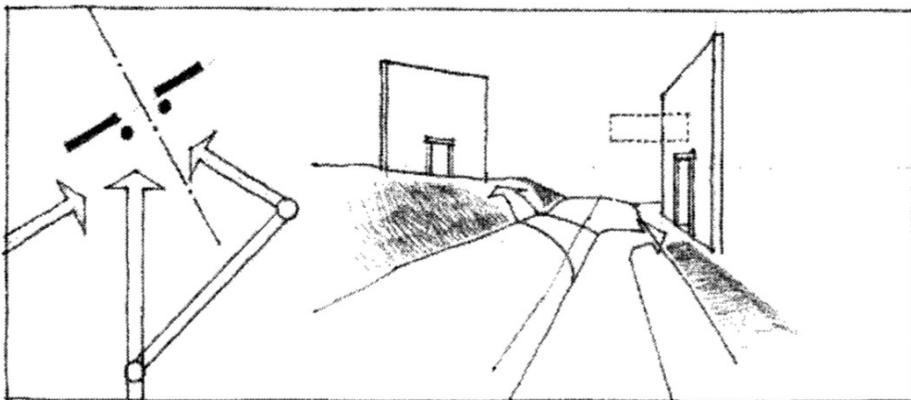
3.2.7 Konfigurasi Jalur

Konfigurasi jalur menjadi elemen yang dapat digunakan menjadi acuan dasar dalam penataan ruang, dimana hal tersebut berperan untuk 'mengantar' pengguna pada ruang-ruang yang menjadi tujuannya. Pembentukan sekuen pencapaian pada fungsi ruang utama dibuat secara tidak langsung, artinya pengguna akan melalui jalur yang tidak secara *direct* menuju ke ruang utama, tetapi melalui konfigurasi jalur yang dibuat di antara ruang-ruang yang lain. Hal ini dilakukan untuk mempermudah datangnya ide melalui stimulasi yang dibangkitkan melalui aktivitas pada ruang-ruang yang dilalui, serta sebagai optimalisasi pada stimuli visual dan taktil pada jalur sirkulasi berupa elemen arsitektural yang dapat membantu proses *tracing* sebuah ide yang akan dituangkan dalam ruang utama sembari berjalan melalui jalur sirkulasi tersebut.



Pola Pencapaian Ruang Secara Spiral
Sumber: *Architecture: Form, Space, and Order*, hal 243

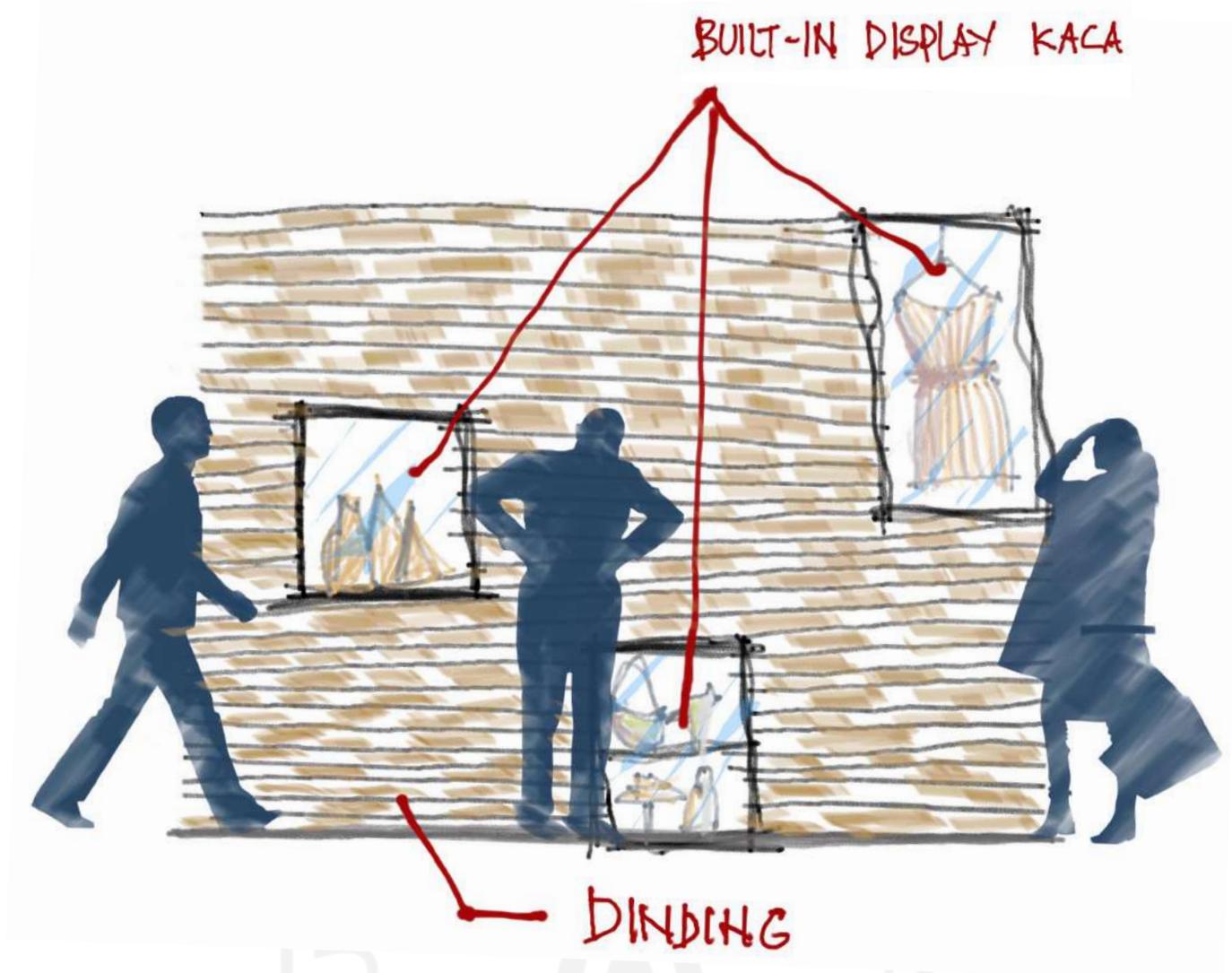
Pencapaian ruang secara spiral memungkinkan penundaan sekuen pencapaian untuk menekankan bentuk dimensional 3 dimensi ketika pengguna bergerak mengelilinginya, hal ini diterapkan dalam upaya untuk memberi waktu dan ruang bagi pengunjung untuk bergerak melalui area penjualan / store serta memberi waktu untuk melihat-lihat secara keseluruhan sembari berjalan, sehingga muncul keinginan untuk membeli suatu produk. Dengan begitu, maka jalur sirkulasi dapat berperan dalam upaya untuk memaksimalkan tujuan *creative hub* dari sisi ekonomi.



Pola Pencapaian Ruang Tidak Langsung
Sumber: *Architecture: Form, Space, and Order*, hal 243

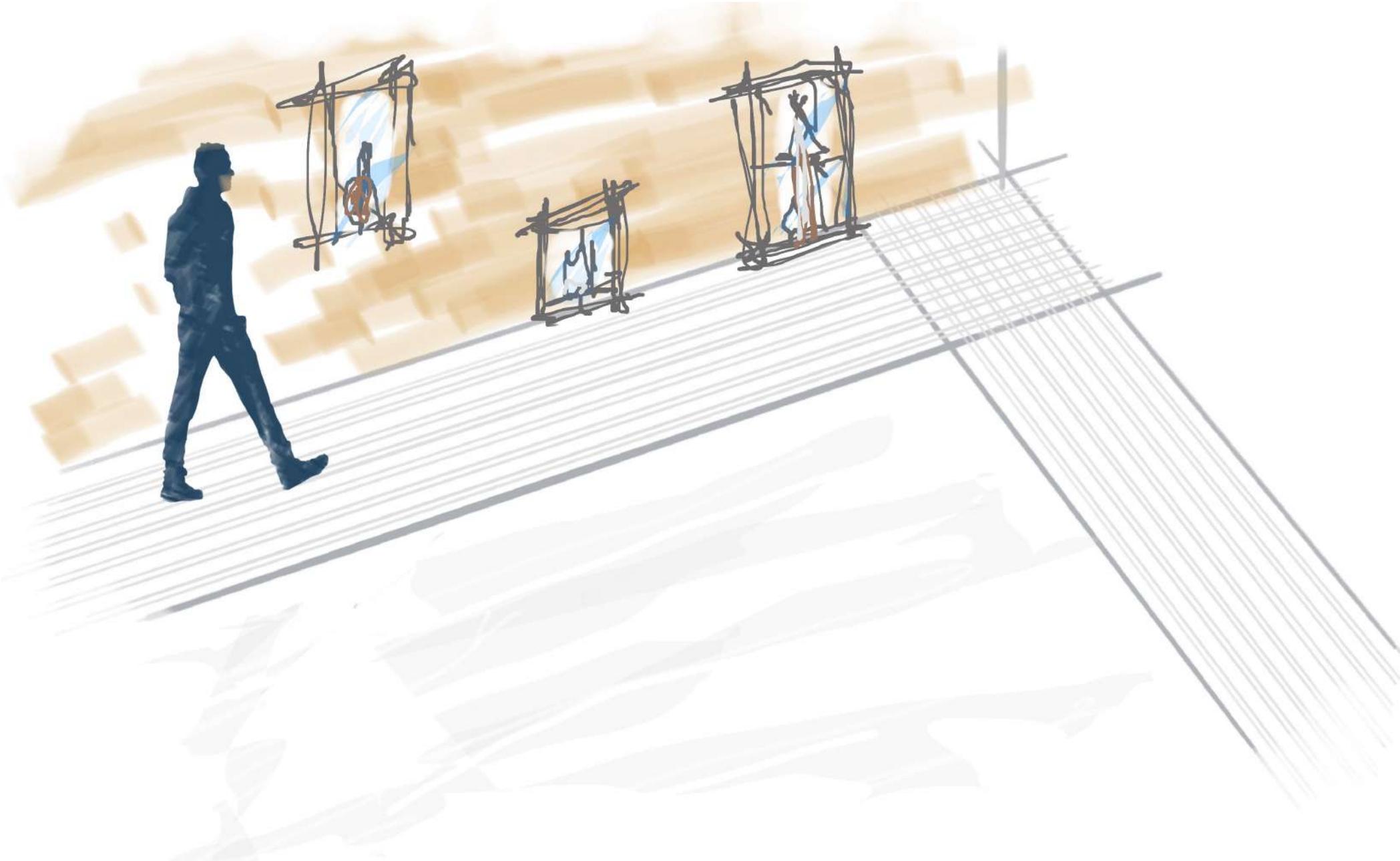
Pencapaian ruang tidak langsung memungkinkan dalam membentuk efek perspektif bentuk sebuah bangunan, selain itu juga sebagai penundaan sekuen pencapaian, sehingga elemen arsitektural dapat lebih mudah untuk dirasakan dan dihayati sebagai bagian yang memberikan *sense of arrival* pada pengunjung.

3.2.8 Pembatas Ruang dan Elemen Arsitektural

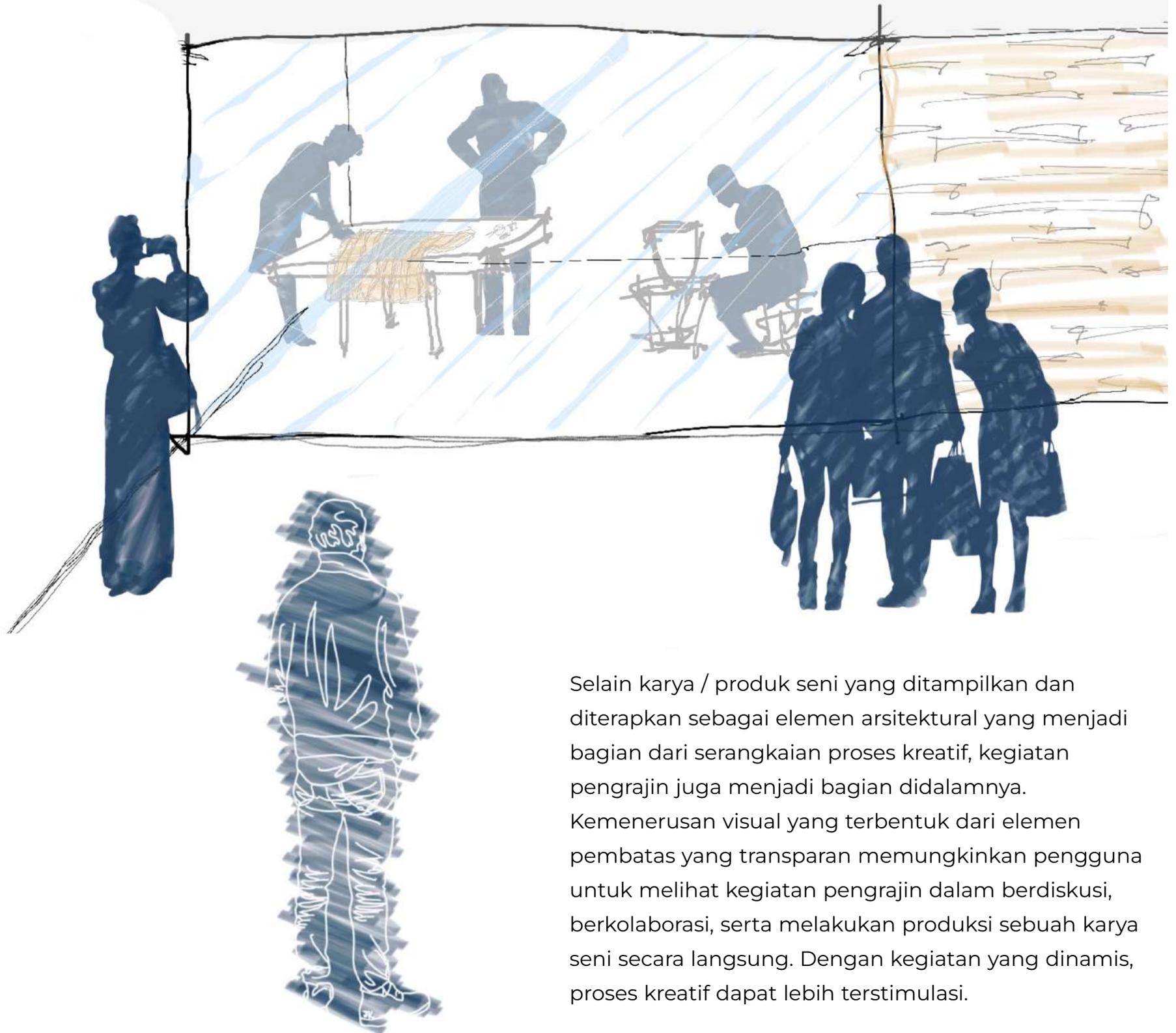


Dalam penataan ruang, pembatas ruang berfungsi sebagai pembagi fungsi ruang sekaligus kegiatan didalamnya, serta membatasi hubungan antar-ruang. Dalam konteks penerapan proses kreatif pada rancangan, pembatas ruang dirancang untuk tidak saling 'menutupi', melainkan 'mengarahkan' pengguna dalam berkegiatan, baik dengan strategi konfigurasi jalur sirkulasi, eksplorasi material dinding, atap, dan lantai, maupun dengan kemenerusan visual melalui pembatas ruang yang transparan dan tidak sepenuhnya solid.

Dalam bukunya yang berjudul "Sejarah Estetika", Martin Suryajaya menyatakan bahwa karya seni tidak dapat diwakilkan oleh apapun kecuali dirinya sendiri, sehingga analisis tentangnya harus mengabaikan faktor eksternal yang terdapat dalam karya. Dalam kaitannya dengan rancangan ruang creative hub, karya atau produk kriya dapat digunakan sebagai elemen arsitektural. Dengan display karya yang menjadi satu kesatuan dengan elemen dinding, maka karya seni kriya yang dibingkainya menjadi bagian dari elemen arsitektural, sekaligus menjadi bagian dalam proses kreatif itu sendiri. Selain itu, display kaca yang transparan menciptakan visibilitas antar ruang, sehingga meningkatkan kemenerusan visual.

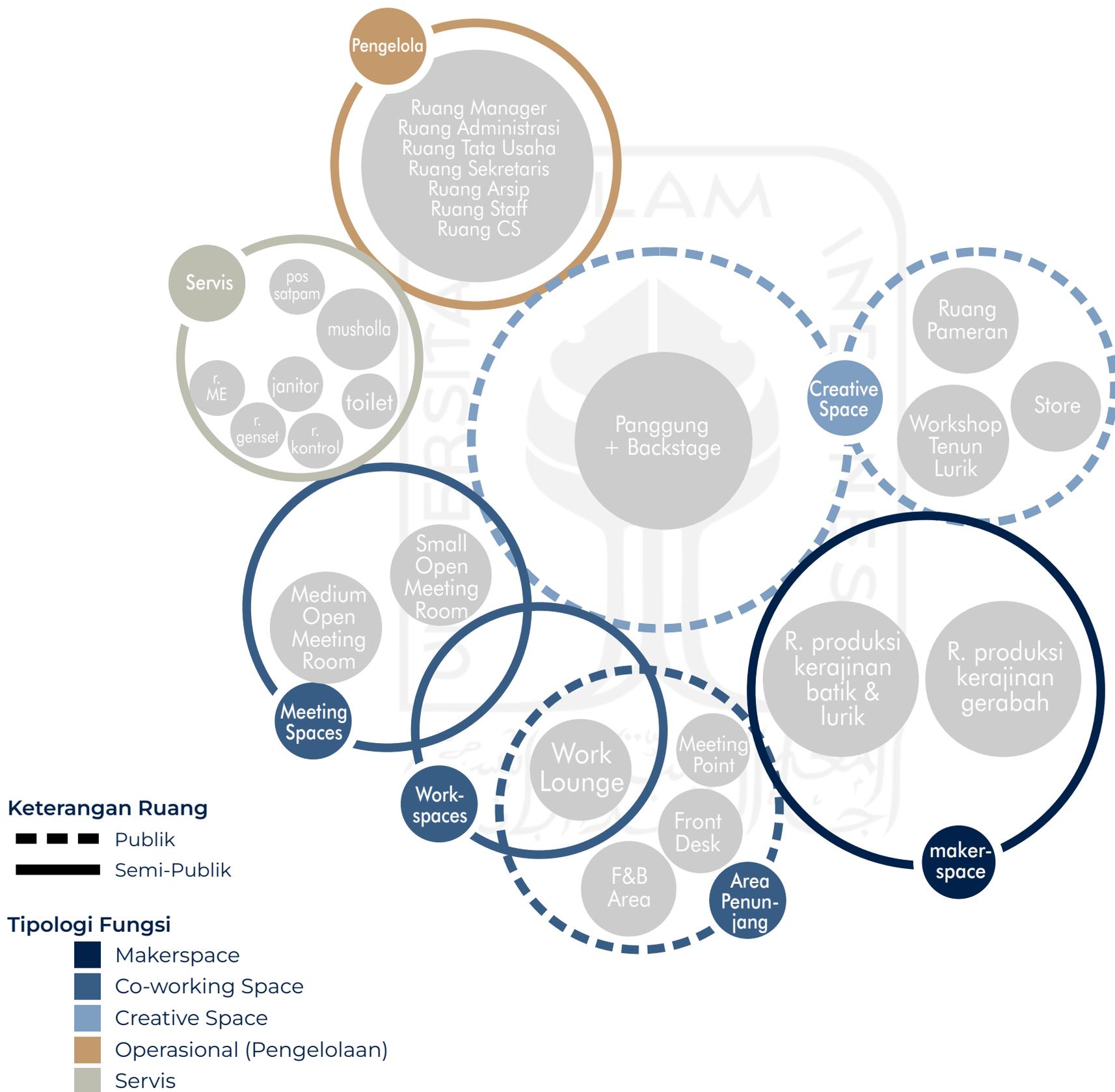


Untuk mendukung konfigurasi jalur sirkulasi, pola lantai menjadi bagian yang dapat menjadi elemen yang mempengaruhi pergerakan pengguna. Dalam kaitannya dengan penerapan karya seni menjadi bagian dalam elemen arsitektural, pola kain lurik dengan garis-garis yang memanjang diinterpretasikan dengan pemilihan warna pada material lantai yang dapat digunakan sebagai pemandu arah bagi pengguna dalam berkegiatan dan bergerak menuju sebuah ruang maupun bergerak melalui / menembus ruang-ruang.



Selain karya / produk seni yang ditampilkan dan diterapkan sebagai elemen arsitektural yang menjadi bagian dari serangkaian proses kreatif, kegiatan pengrajin juga menjadi bagian didalamnya. Kemenerusan visual yang terbentuk dari elemen pembatas yang transparan memungkinkan pengguna untuk melihat kegiatan pengrajin dalam berdiskusi, berkolaborasi, serta melakukan produksi sebuah karya seni secara langsung. Dengan kegiatan yang dinamis, proses kreatif dapat lebih terstimulasi.

3.2.9 Organisasi Ruang



3.3 Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

3.3.1 Konsep *Architectonic Composition*

Konsep tematik perancangan terkait dengan pendekatan perancangan, yakni Regionalisme Kritis dengan penekanan pada *Architectonic Composition*. Terdapat 2 aspek utama dalam *Architectonic Composition*, yakni *Lightweight Frame* yang terdiri dari bidang ringan atau garis yang disusun hingga membentuk ruang, yang kedua yakni *Stereotomic Mass* yang terdiri dari bidang berat yang membentuk volume, dan menjadi elemen yang menjadi kekuatan struktur dalam bangunan.

Berdasarkan 2 aspek utama dalam *architectonic composition* tersebut, penyesuaian dalam konteks regionalisme yakni penerapan bagian-bagian tertentu dari Arsitektur Rumah Jawa beserta ornamen kain lurik khas Klaten yang diterapkan dan ditransformasikan sebagai elemen pembentuk utama bangunan *creative hub* ini. Implementasi *architectonic composition* dalam bangunan dibagi sebagai berikut:

- *Lightweight Frame*: Bentuk dan struktur atap, konstruksi kolom, dinding, dan selubung bangunan.
- *Stereotomic Mass*: Pondasi

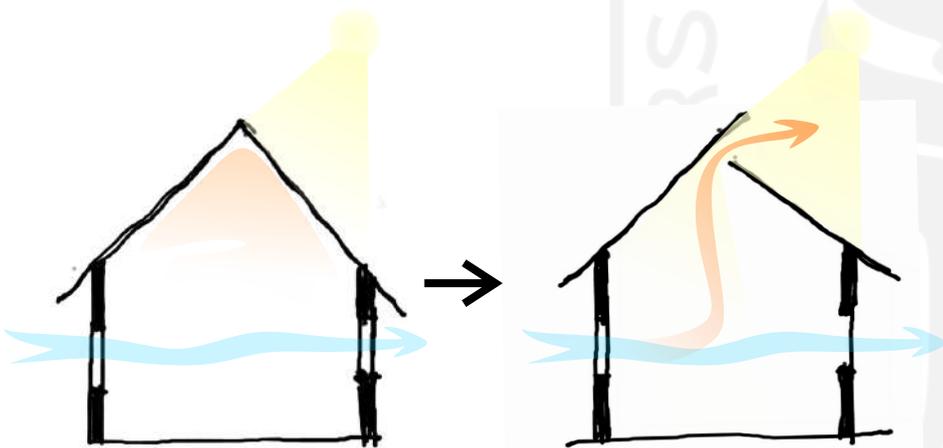


3.3.1.1 Lightweight Frame

3.3.1.1.1 Konsep Atap

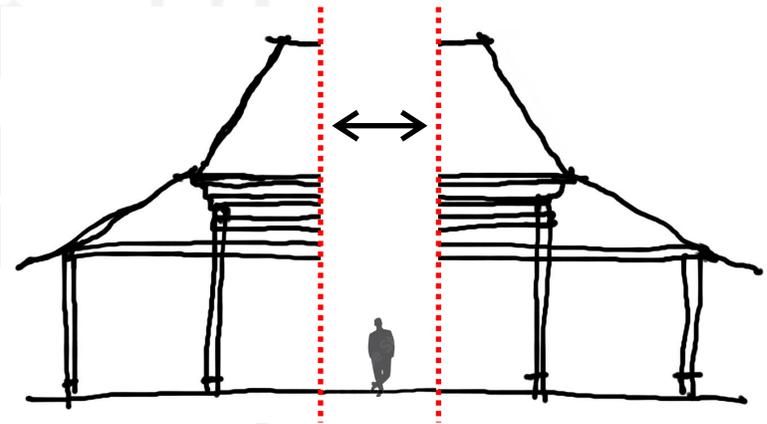
Konsep atap pada rancangan menerapkan bentukan atap-atap yang lazim ditemui di Klaten, terutama di Kecamatan Prambanan, bentukan atap yang lazim ditemui di yaitu atap kampung / pelana dan atap joglo. Penerapan kedua bentukan atap tersebut dalam rancangan yaitu dengan digabungkan menjadi satu, kemudian ditransformasikan sehingga membentuk ekspresi yang baru namun tetap menjaga karakteristik yang teridentifikasi dalam bentukan aslinya.

Atap Pelana



Bentukan dasar atap pelana di aplikasikan dengan menerapkan siluet bentukan aslinya. Namun, untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami dalam ruang, strategi yang dapat dilakukan pada atap yaitu membuka salah satu sisi atap bagian atas, kemudian sisi atap yang lain dibuat lebih memanjang pada sisi atasnya untuk melindungi tampias saat hujan. Penerapan atap pelana dengan bukaan ini dilakukan untuk membuang udara panas dan memasukkan cahaya matahari ke dalam ruang-ruang yang tidak dapat dijangkau melalui bukaan pada dinding.

Atap Joglo

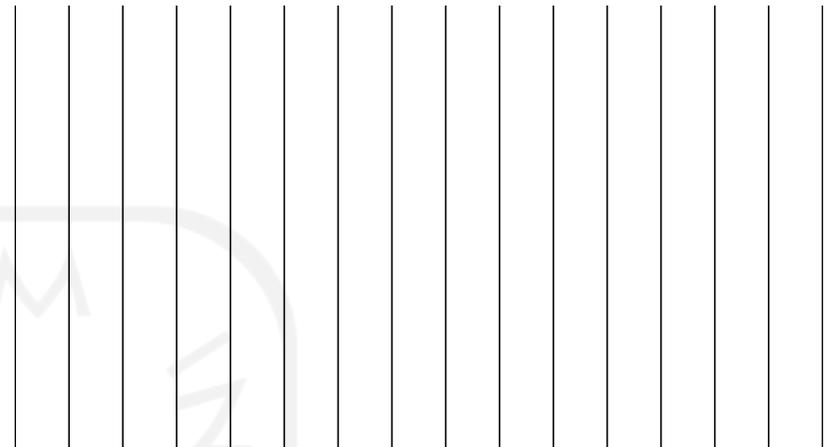


Bentukan dasar atap joglo di aplikasikan dengan menerapkan bentukan dasarnya, namun dibagi menjadi 2 bagian. Hal ini dilakukan karena atap joglo memiliki keindahan konstruksi atap, sehingga dengan dibagi menjadi 2 bagian, keindahan konstruksi yang terletak di bagian dalam tersebut dapat terlihat. Penerapan bentukan atap joglo yang memiliki kesan gagah dan atraktif dilakukan di sisi depan pada bangunan sebagai *emphasize* atau penekanan untuk penanda *entrance* utama bangunan.

3.3.3.1.2 Konsep Dinding

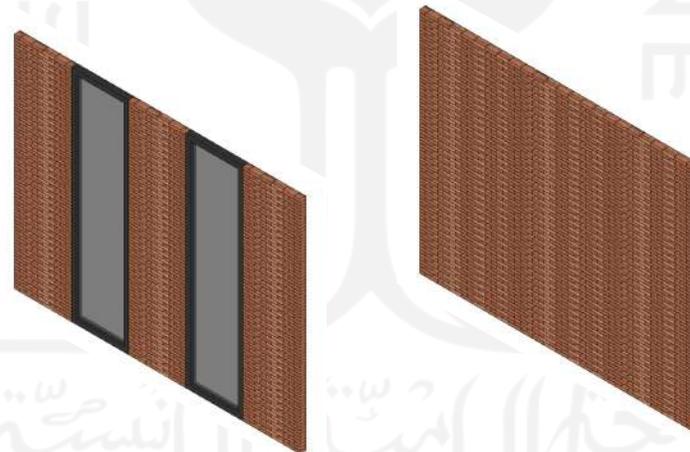
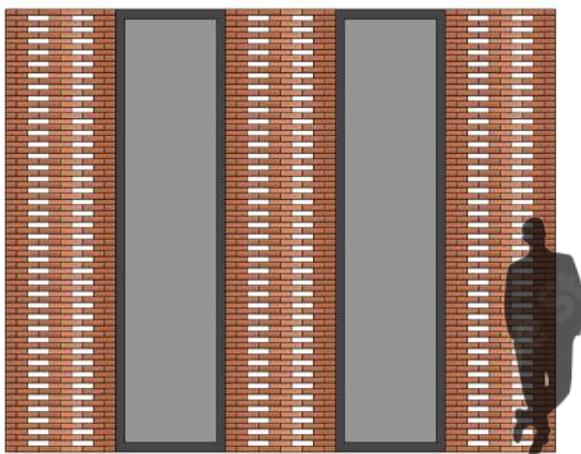


Pola dasar kain lurik

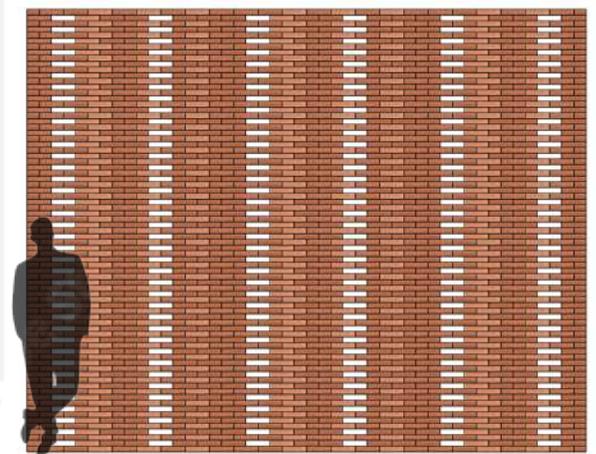


Garis-garis vertikal

Dinding tipe 1



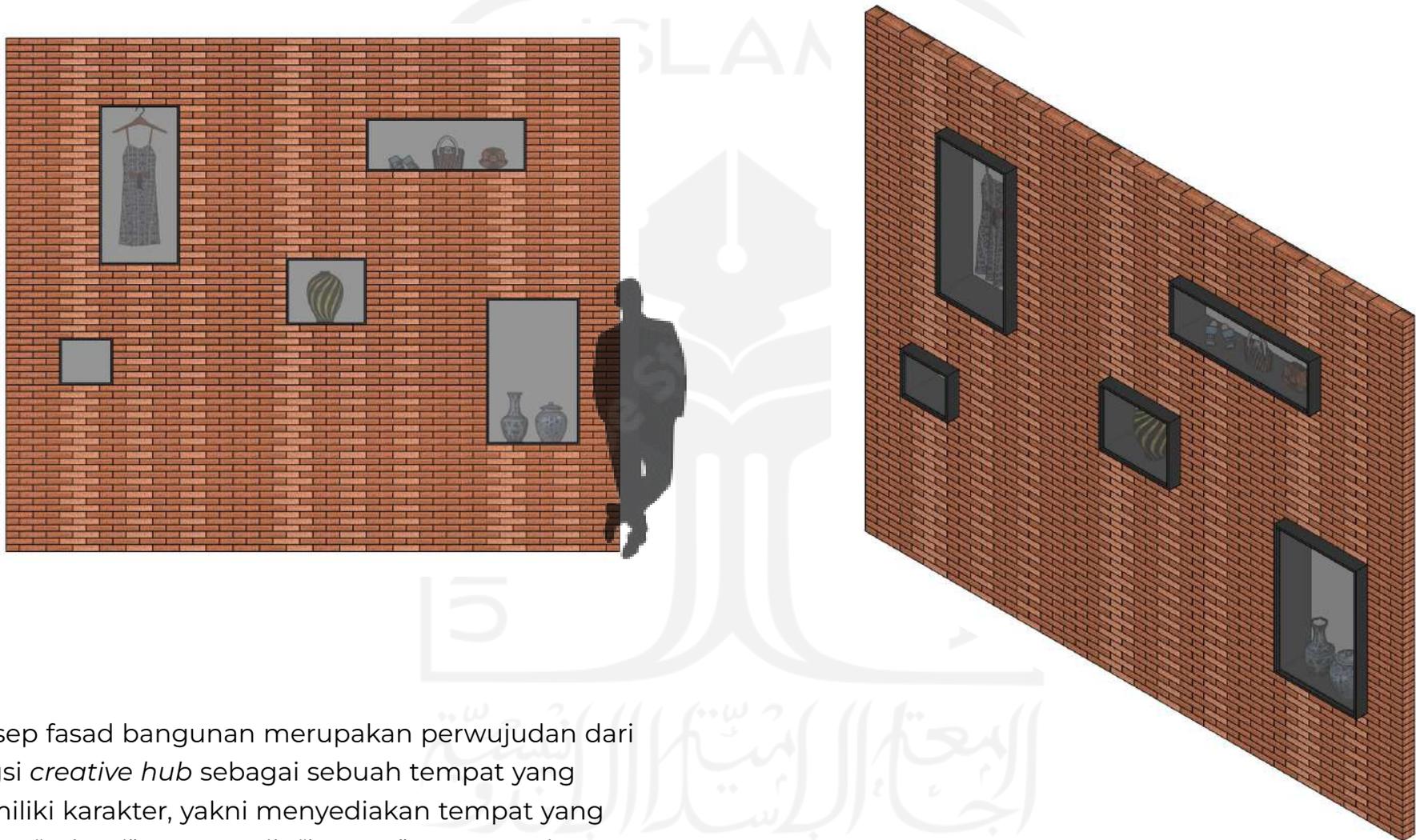
Dinding Tipe 2



Konsep dinding bangunan merupakan bentuk transformasi corak kain lurik yang berciri corak garis-garis vertikal yang terdiri dari 2 warna, yakni hitam dan coklat. Interpretasi 2 buah warna tersebut dalam fasad yakni dengan pemilihan material yang memiliki warna yang serupa, yakni hitam pada *frame* sekaligus kacanya, sedangkan warna coklat yakni merupakan bata, yang disusun dengan memberikan celah di beberapa bagian sebagai jalur sirkulasi penghawaan alami

Konsep dinding bangunan merupakan bentuk transformasi corak kain lurik yang berciri corak garis-garis vertikal yang diinterpretasikan oleh material bata dengan memberikan celah yang melambangkan garis sebagai jalur sirkulasi penghawaan alami

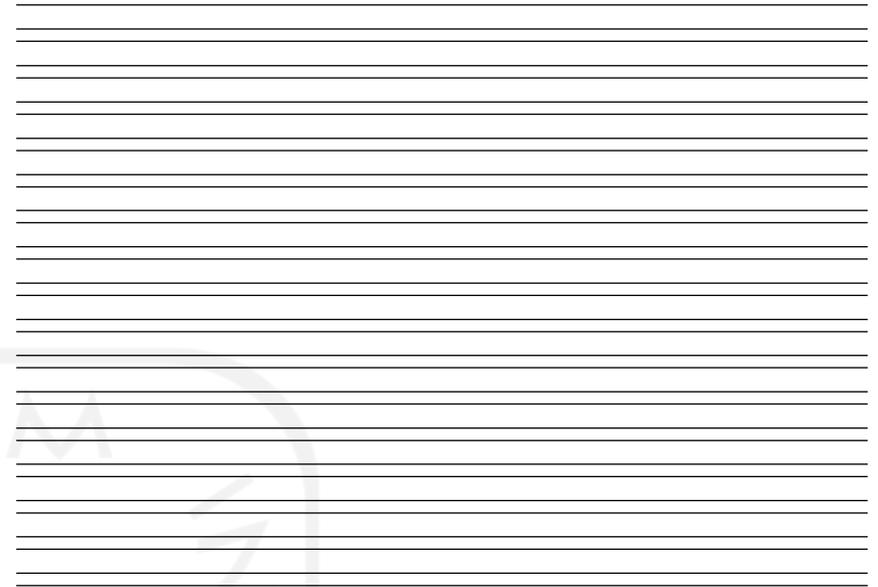
Dinding tipe 3



Konsep fasad bangunan merupakan perwujudan dari fungsi *creative hub* sebagai sebuah tempat yang memiliki karakter, yakni menyediakan tempat yang belum “selesai” atau masih “kurang” yang nantinya “kekurangan” tersebut dapat diisi oleh buah ide dari pengrajin. Secara teknis, fasad berupa dinding bata dengan “jendela” berupa *built-in display* yang menyatu dengan dinding yang nantinya digunakan sebagai tempat meletakkan produk kriya, sekaligus sebagai pencahayaan alami pada ruang didalamnya

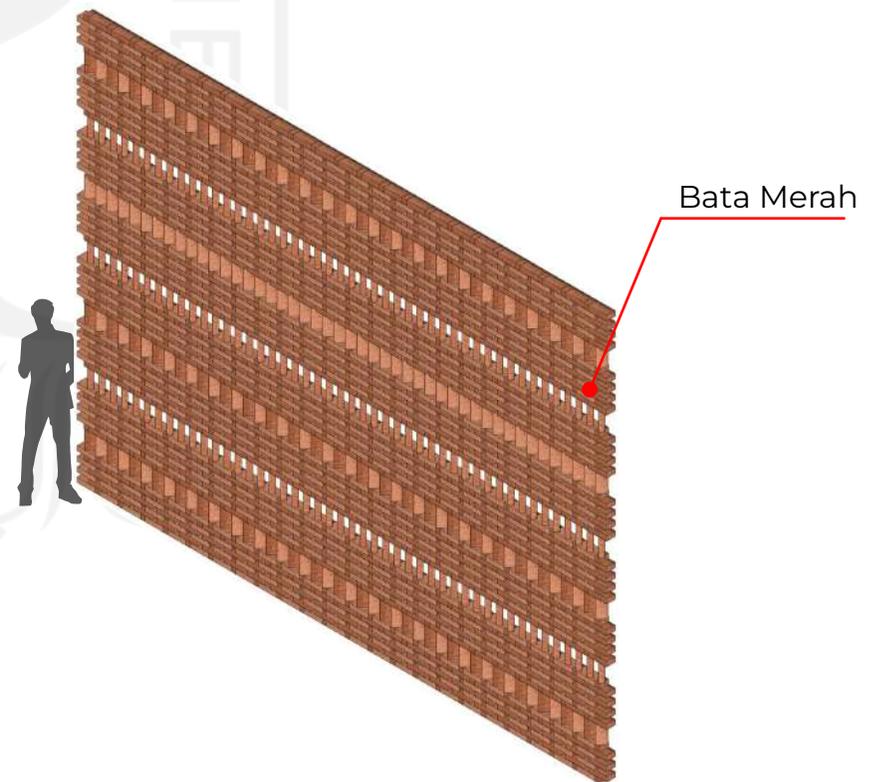
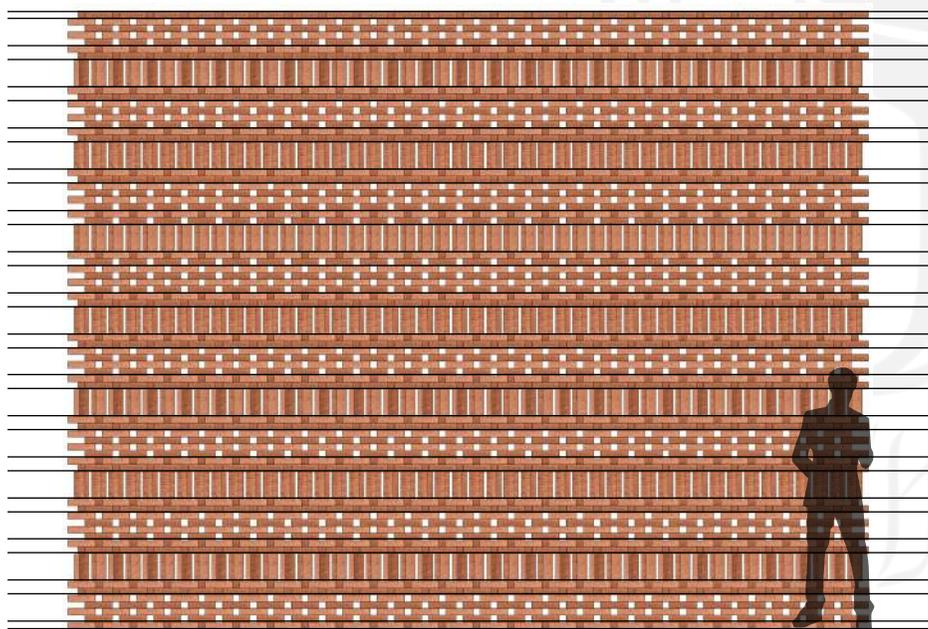


Pola dasar kain lurik



Garis-garis horizontal

Dinding tipe 4



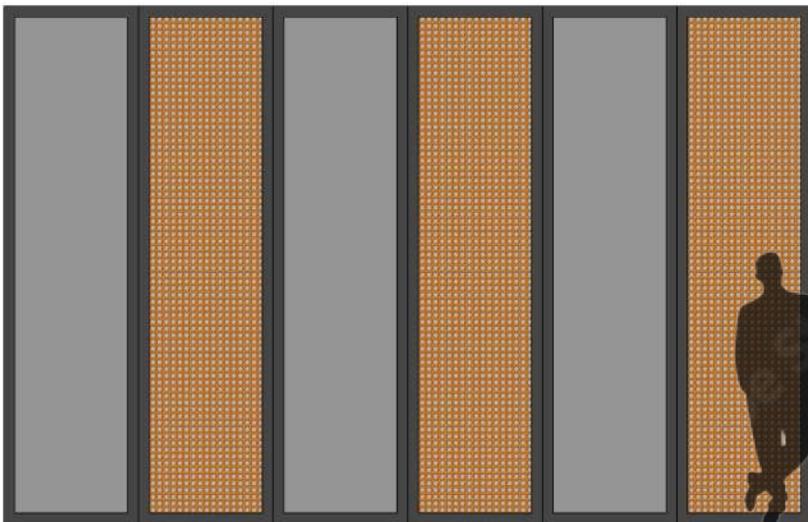
Konsep dinding diinterpretasikan oleh 3 jenis susunan bata yang disusun dengan penerapan 3 warna dan jarak ukuran pola garis yang terwujud dalam pola lurik. Penerapan susunan bata yang berbeda dengan 'pola garis' secara horizontal untuk membentuk streamline pola bata yang dapat menjadi 'pembimbing' pengguna melalui sentuhan (sensori taktil) pada bidang dinding sembari berjalan

3.3.3.1.3 Konsep Selubung



Pola dasar kain lurik

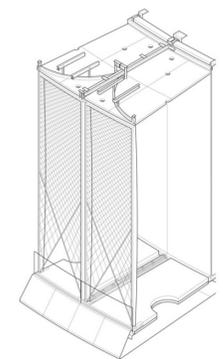
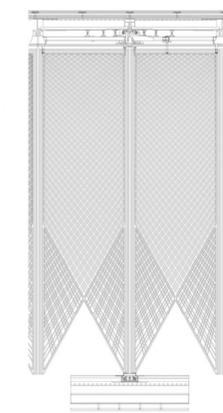
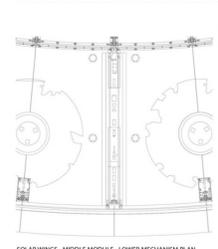
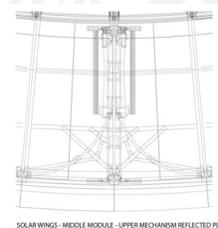
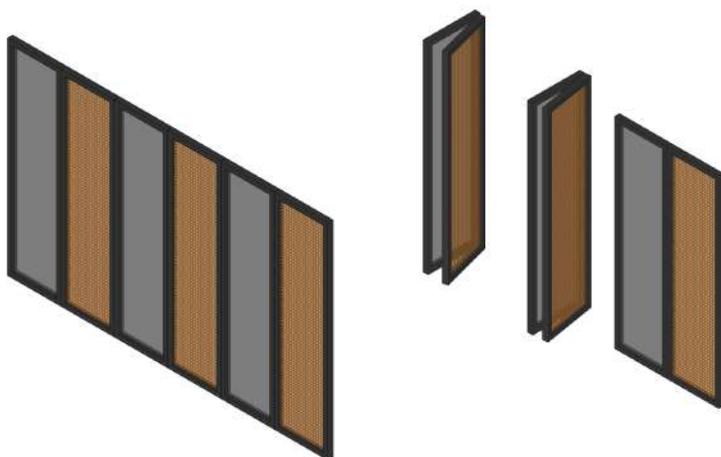
Selubung Pintu Store Kriya



Konsep selubung pada fungsi store yaitu *adjustable*, yaitu selubung yang dapat dibuka dan tutup sesuai dengan kebutuhan pengguna dan penyesuaian-penyesuaian tertentu sesuai dengan kegiatan. Bentuk selubung merupakan bentuk transformasi corak kain lurik yang berciri corak garis-garis vertikal yang terdiri dari 2 warna, yakni hitam dan coklat. Interpretasi 2 buah warna tersebut dalam selubung yakni dengan pemilihan material yang memiliki warna yang serupa, yakni hitam pada *frame* sekaligus kacanya, sedangkan warna coklat yakni merupakan anyaman rotan yang memiliki celah-celah sebagai penghawaan alami dalam ruang



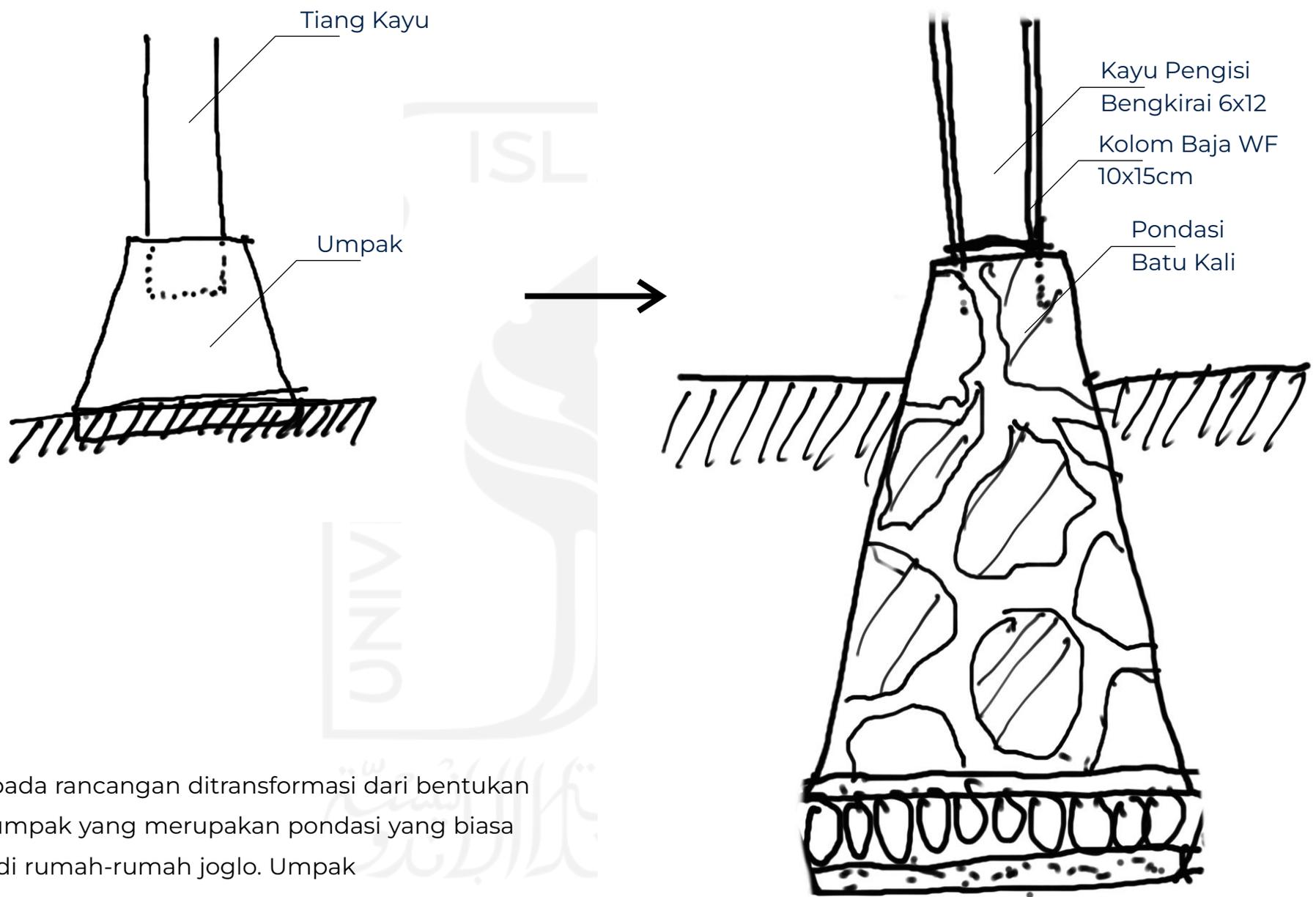
Penerapan Selubung *Adjustable* di Apple Store Dubai
Sumber: Dezeen.com



Sistem Selubung
Sumber: Dezeen.com

3.3.1.2 Stereotomic Mass

3.3.1.2.1 Pondasi



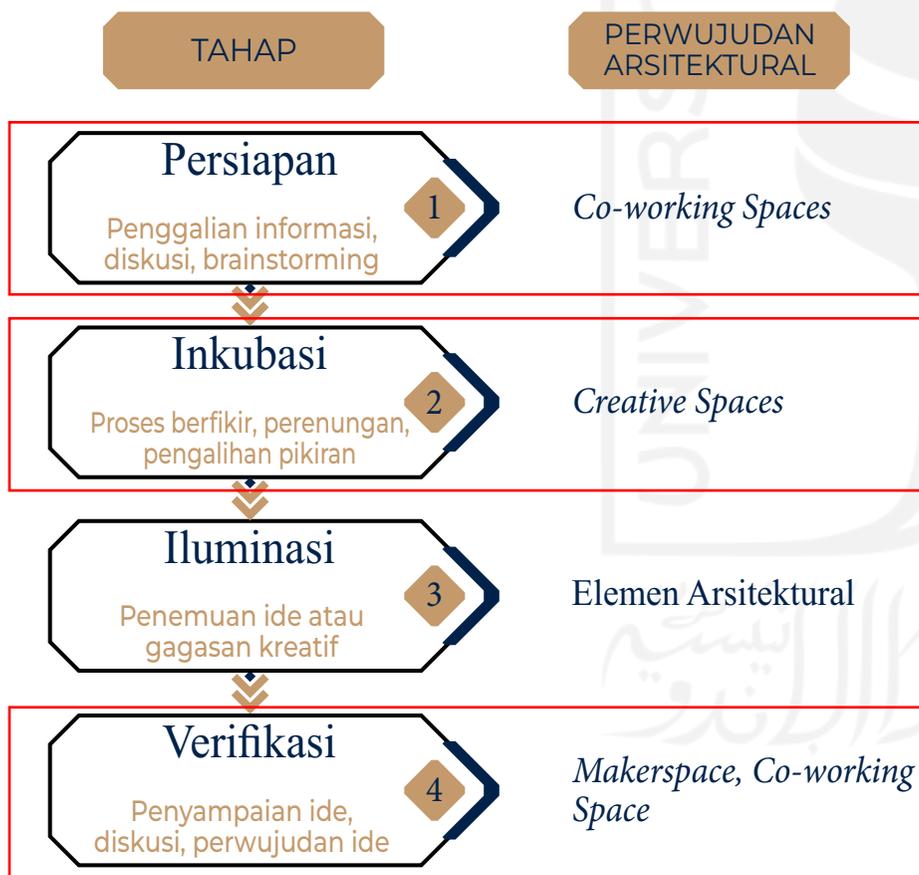
Pondasi pada rancangan ditransformasi dari bentuk pondasi umpak yang merupakan pondasi yang biasa terdapat di rumah-rumah joglo. Umpak ditransformasikan dengan pondasi batu kali yang dirancang untuk menjorok ke sisi luar permukaan tanah agar menonjol dan menjadi tempat untuk meletakkan tiang / kolom. Pondasi dirancang menonjol ke atas untuk menghindari kolom kayu yang berada diatas pondasi agar tidak terkena rembasan air tanah.

3.4 Konsep Figuratif Rancangan

3.4.1 Eksplorasi Massa

Tata Massa bangunan pada creative hub ini disusun berdasarkan proses kreatif yang diwujudkan dalam tipologi fungsi bangunan yang mewadahi serangkaian tahap proses kreatif tersebut. Terdapat 3 tipologi fungsi bangunan utama dalam creative hub ini, yaitu co-working space, creative space, dan makerspace.

Rincian serangkaian tahapan proses kreatif serta perwujudannya dalam kaitannya dengan penataan massa:



Tahapan yang dijadikan acuan dalam penataan massa merupakan proses 1, yaitu persiapan, proses 2 yaitu inkubasi, dan proses 4 yaitu verifikasi.

Berdasarkan rangkaian tahap proses kreatif yang diwujudkan dalam tipologi fungsi bangunan diatas, terdapat 2 jenis alur proses kreatif, yakni sebagai berikut:



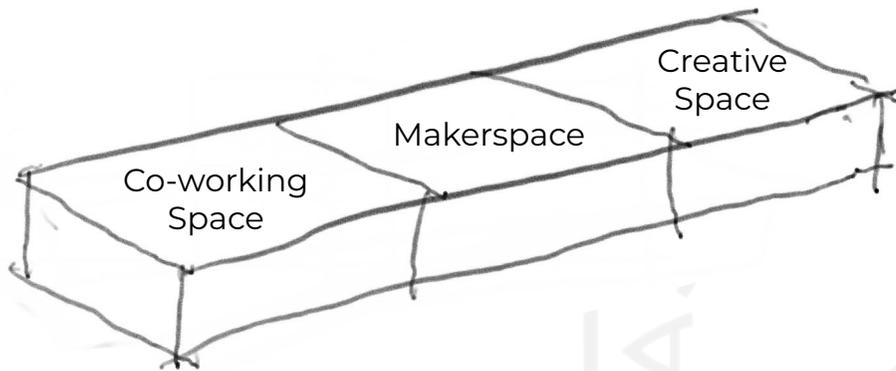
Apabila digambarkan dengan skema ruang sebagai berikut



Pada skema diatas, makerspace tidak dilalui oleh alur kreatif yang kedua. Sehingga proses untuk menstimulasi kreativitas kurang maksimal. Agar lebih menstimulasi kreativitas pengguna, maka makerspace diletakkan diantara co-working space dan creative space agar makerspace dilalui oleh pengguna dalam rangkaian proses kreatif. Sehingga aktivitas produksi di dalam makerspace dapat menjadi pusat perhatian karena dilalui oleh pengguna di co-working space dan creative space. Skema ruang dan alur yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Susunan massa yang terbentuk dari skema diatas sebagai berikut:

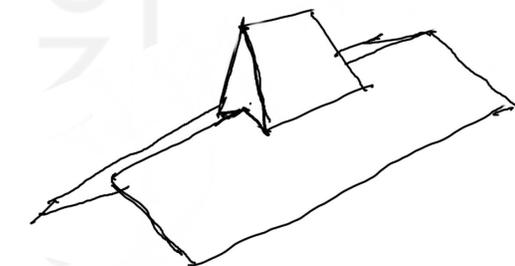
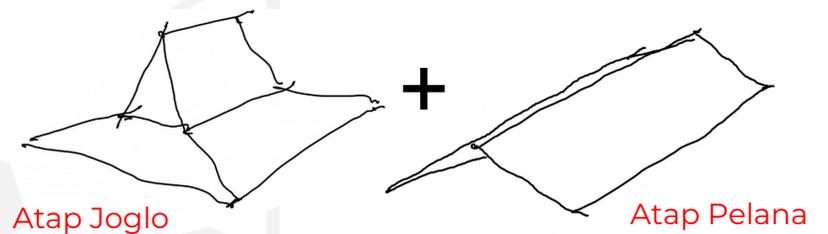


Untuk memenuhi kolaborasi, yang menjadi salah satu unsur dalam merumuskan ide, penataan massa ditata dengan memiliki suatu titik pusat dimana pengguna dari lintas fungsi bangunan dan lintas subsektor dapat menggunakan ruang yang sama sehingga mendorong terjadinya interaksi yang menjadi titik awal dari sebuah kolaborasi. Dengan demikian, penataan massa diatur sedemikian rupa sehingga 'Halaman bersama' dapat terdefinisi, yaitu dengan cara membelokkan massa pada kedua sisinya sehingga membentuk ruang baru di bagian tengahnya yang dapat diakses dengan mudah secara pergerakan dan visual.

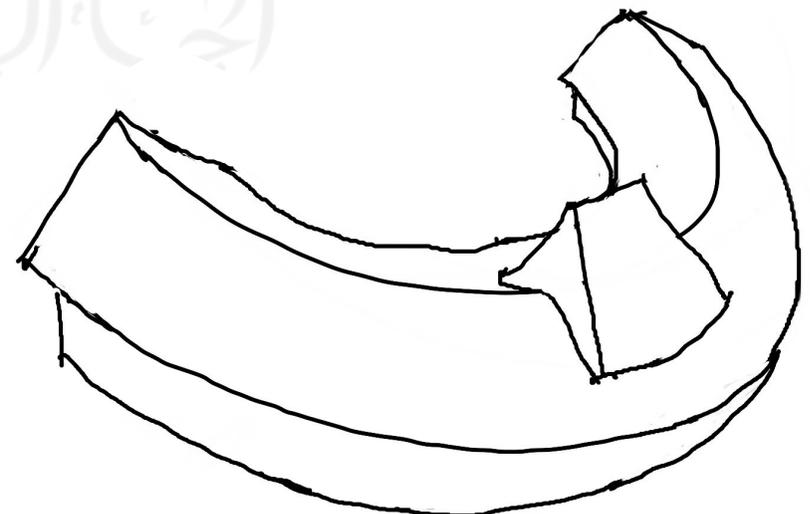


3.4.2 Gubahan Atap

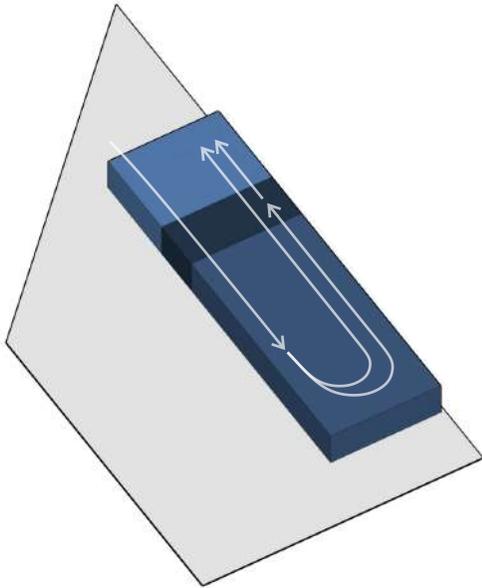
Gubahan atap pada rancangan merupakan transformasi dari bentukan atap-atap yang lazim ditemui di Klaten, terutama di Kecamatan Prambanan, yaitu atap kampung / pelana dan atap joglo. Penerapannya yaitu dengan menggabungkan keduanya menjadi satu kesatuan dengan tetap mempertahankan karakternya, yaitu kemiringan atap berbeda.



Penerapan gubahan atap pada massa yaitu dengan mengikuti bentukan massa yang melengkung dari tepi ke tepi, tanpa merubah kemiringan atap untuk tetap mempertahankan karakternya.

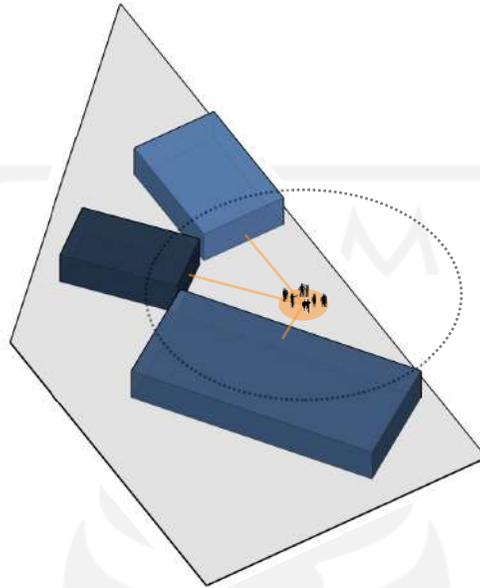


3.4.3 Transformasi Massa



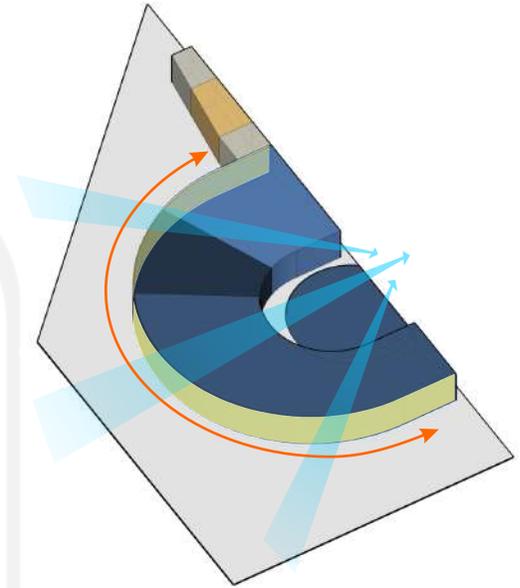
1

Tata Massa: Proses Kreatif



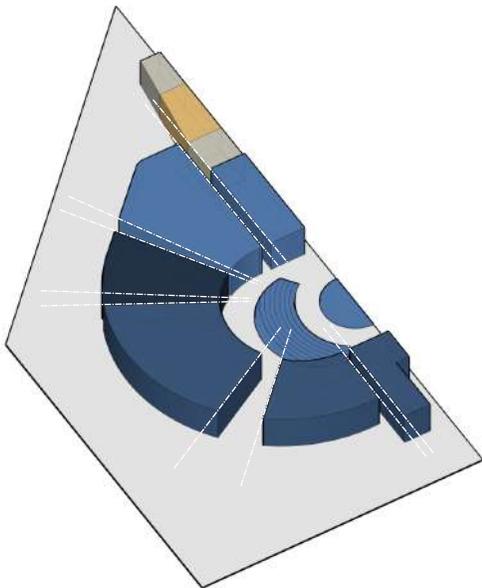
2

Ruang Kolaborasi Bersama



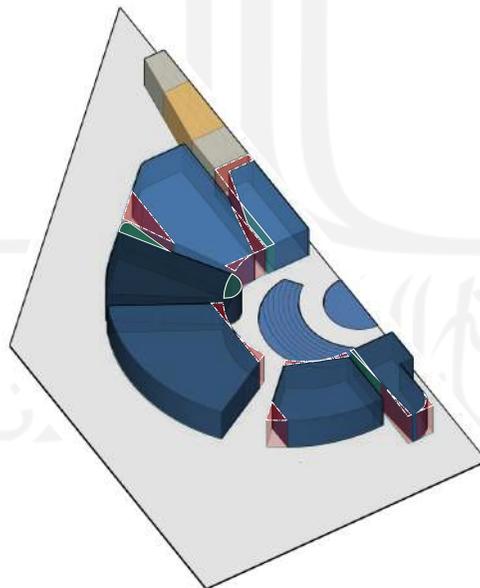
3

Kemenerusan Bidang Fasad



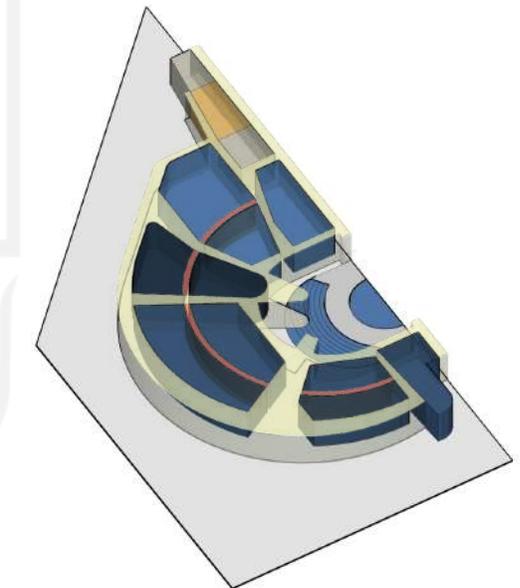
4

Pendefinisian Massa



5

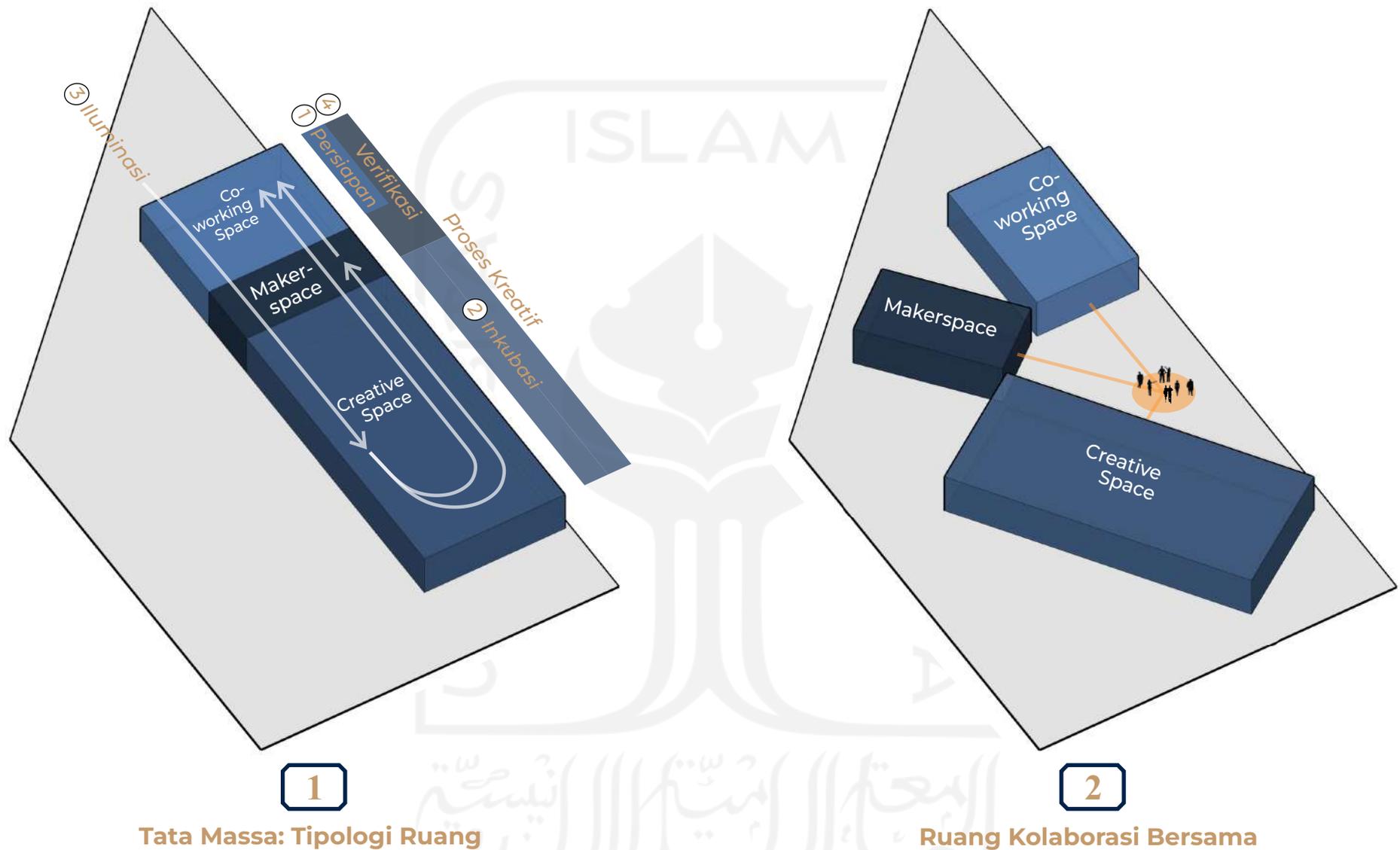
Eksplorasi Perimeter Massa



6

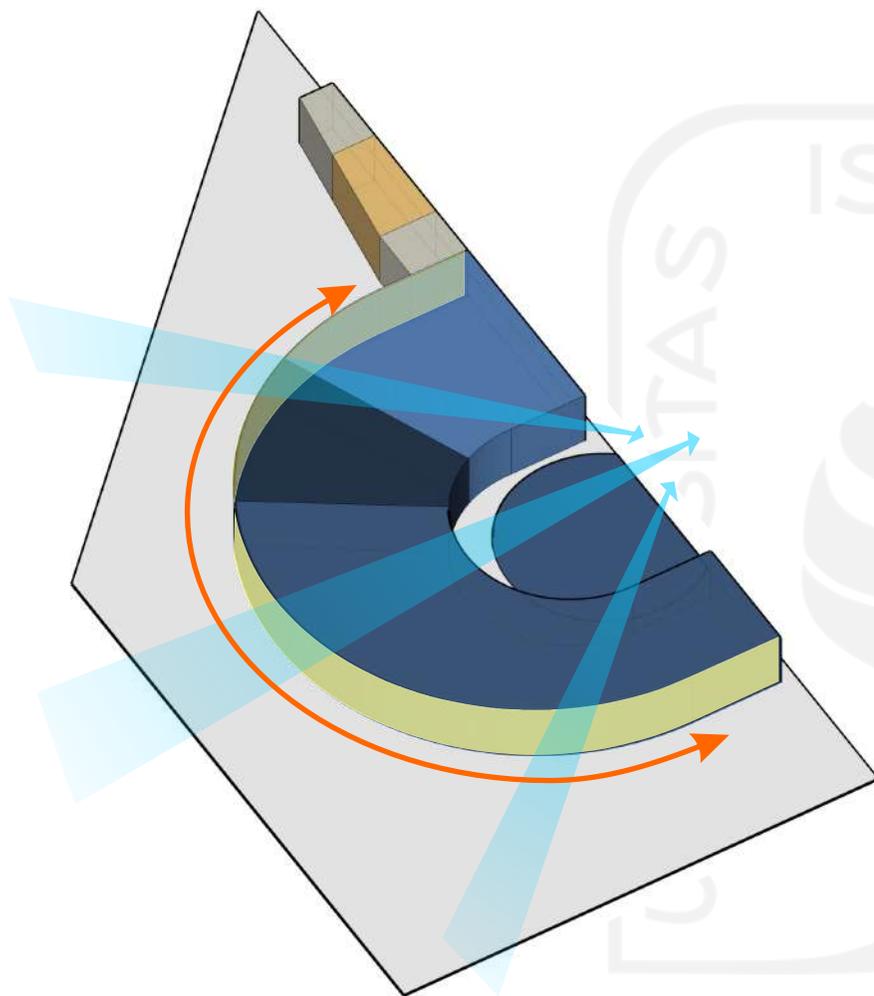
Konfigurasi Jalur Sirkulasi

3.4.3.1 Tahap Transformasi Massa



Penataan massa yang terdiri dari 3 tipologi ruang utama diurutkan berdasarkan jenjang dalam proses kreatif dalam ketiga tipologi ruang tersebut. Massa disusun memanjang untuk menata jalur sirkulasi sebagai penundaan sekuen agar pengguna dapat berjalan melalui banyak ruang yang ada didalamnya untuk membangkitkan kreativitas

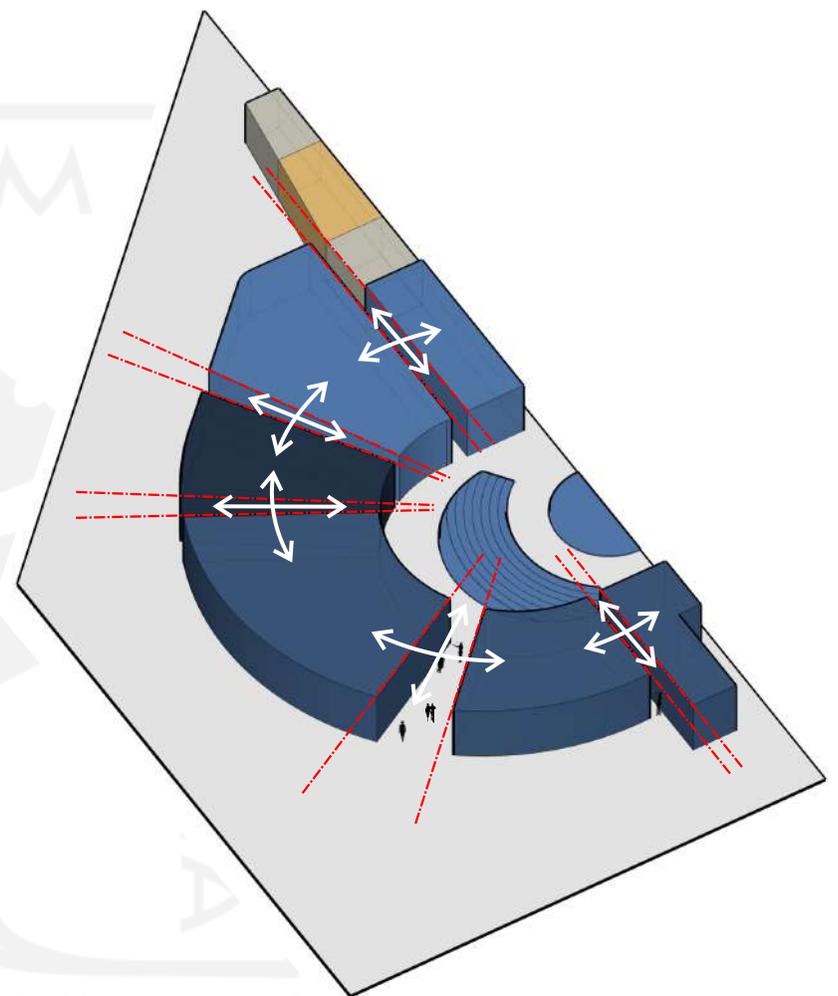
Untuk memperkuat hubungan visual dan sirkulasi antara 3 tipologi ruang utama, Orientasi massa ditata dengan penataan radial dengan titik pusat sebagai area yang dapat digunakan pengguna untuk melihat apa yang ada di dalam ketiga tipologi utama dari satu titik yang sama. Selain itu, titik pusat merupakan ruang kolaborasi bersama sebagai *'melting pot'* untuk mendukung kegiatan kolektif yang menstimulasi jalannya kolaborasi secara lebih cair antar subsektor dalam satu area yang sama.



3

Kemenerusan Bidang Fasad

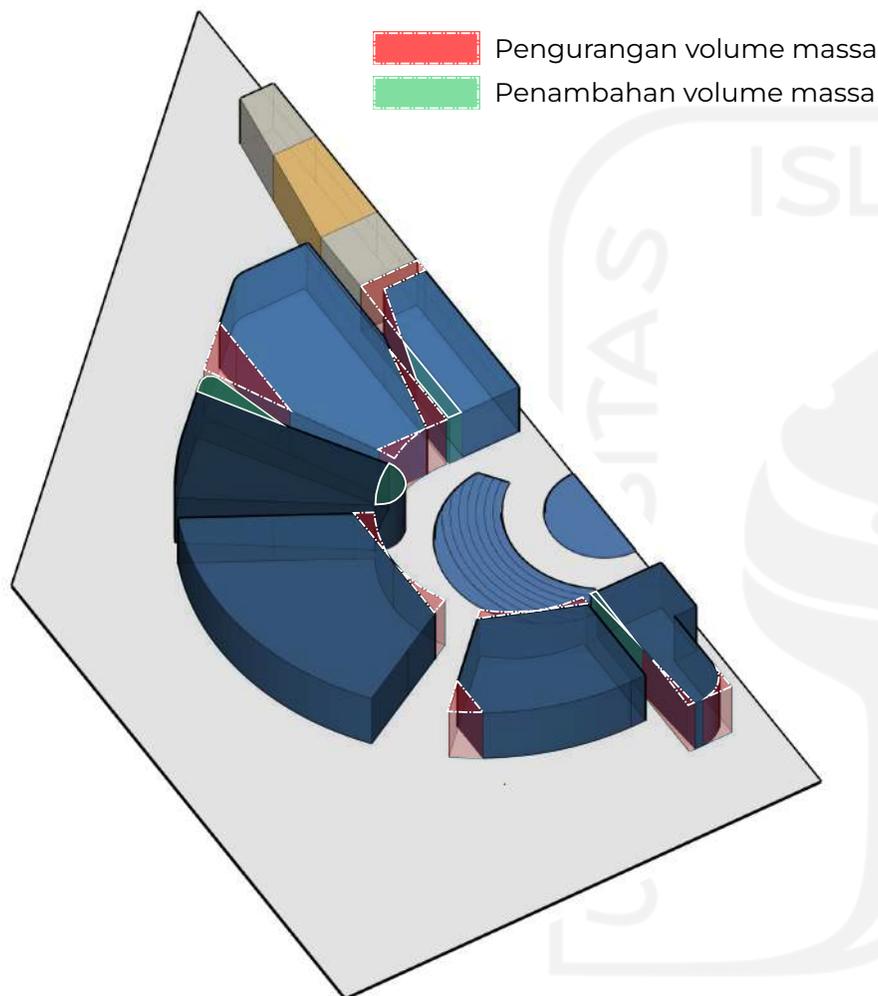
Bidang fasad pada masing-masing massa dilebur dalam kesatuan bidang lengkung pada sisi luar massa untuk memperluas perimeter fasad sehingga keragaman eksplorasi fasad dapat lebih ditonjolkan secara lebih leluasa untuk menarik pengunjung, selain itu juga sebagai strategi passive design untuk memaksimalkan bukaan pada sisi selatan, barat daya, dan tenggara sebagai respon terhadap arah angin sebagai penghawaan alami dari arah selatan



4

Pendefinisian Massa

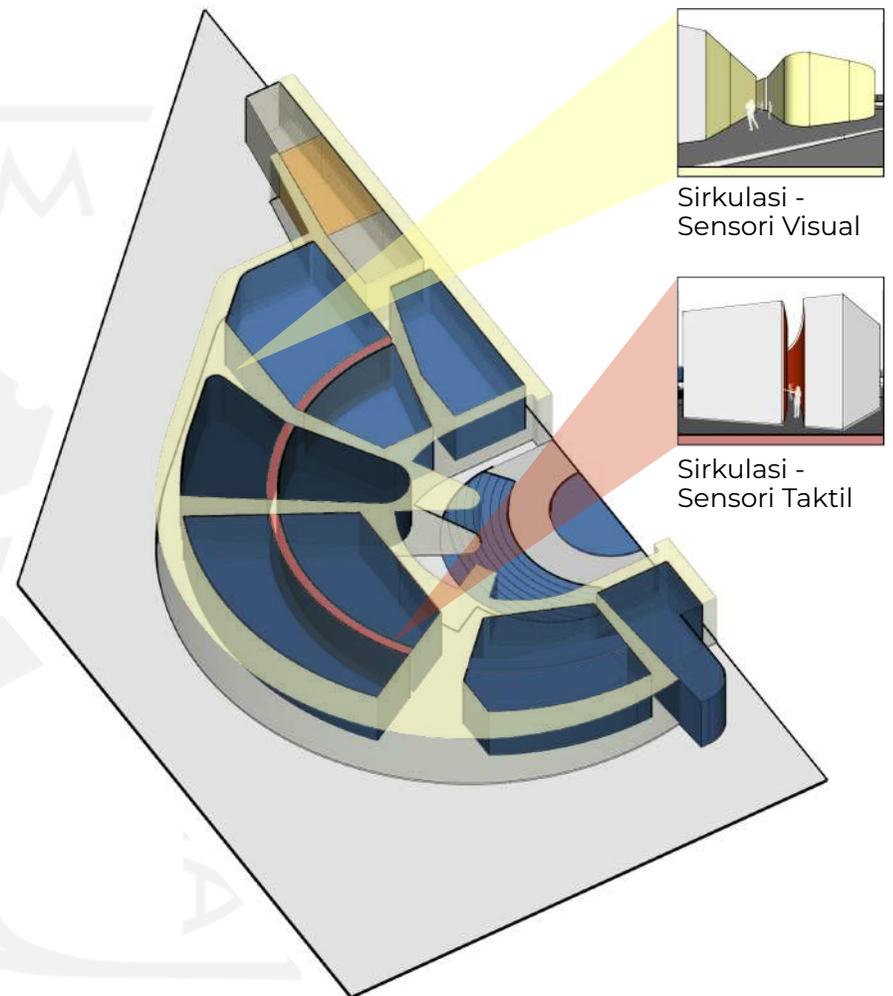
Pendefinisian massa dengan metode *carving/subraction* sehingga membentuk void sebagai pembatas untuk memberi jeda transisi kegiatan dari satu ruang ke ruang yang lain, sehingga pergerakan tidak hanya melalui ruang dengan orientasi mengelilingi radial, tetapi juga pergerakan menuju ke arah pusat maupun sisi luar massa. Selain itu, void memungkinkan jarak pandang yang lebih lebar, sehingga kegiatan dan karya lebih mudah untuk dilihat



5

Eksplorasi Perimeter Massa

Penambahan atau pengurangan perimeter massa sebagai penyesuaian terhadap keleluasaan gerak, jarak pandang, pembauran bentuk formal menjadi bentuk yang lebih eksploratif, serta penonjolan bagian-bagian bidang massa tertentu sebagai elemen yang menjadi bagian dalam serangkaian proses kreatif



6

Konfigurasi Jalur Sirkulasi

Konfigurasi jalur sirkulasi untuk membentuk sekuensi kegiatan sekaligus mendukung persepsi sensorik pengguna terkait dengan visual dan taktil yang menjadi bagian dalam serangkaian proses kreatif. Jalur sirkulasi yang lebar merupakan jalur yang menstimulasi sensor visual, sedangkan jalur sirkulasi yang lebih sempit merupakan jalur yang menstimulasi sensor taktil

BAB 4

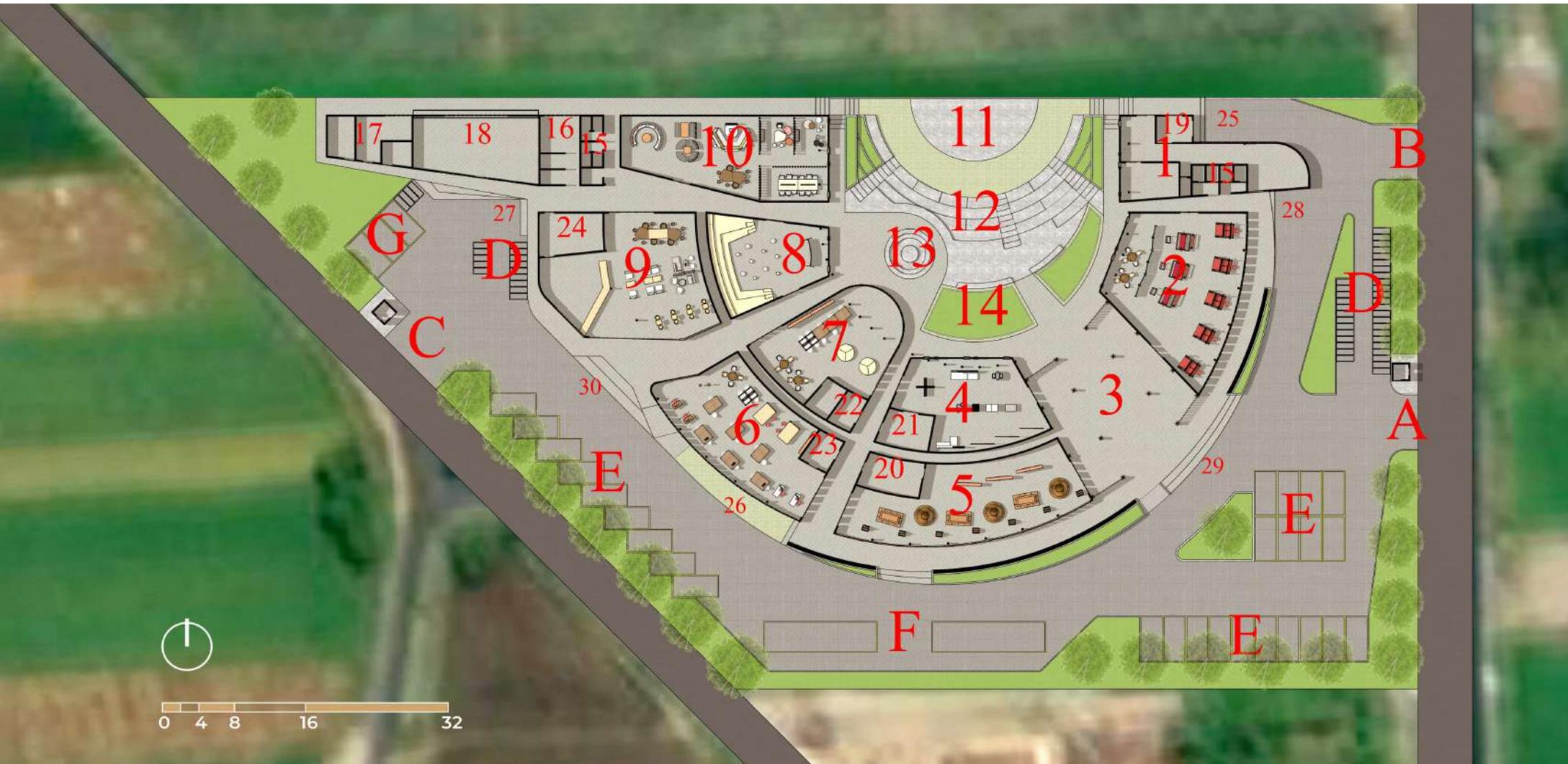
Hasil
Eksplorasi
Rancangan

4.1 Skematik Kawasan Tapak

4.1.1 Situasi



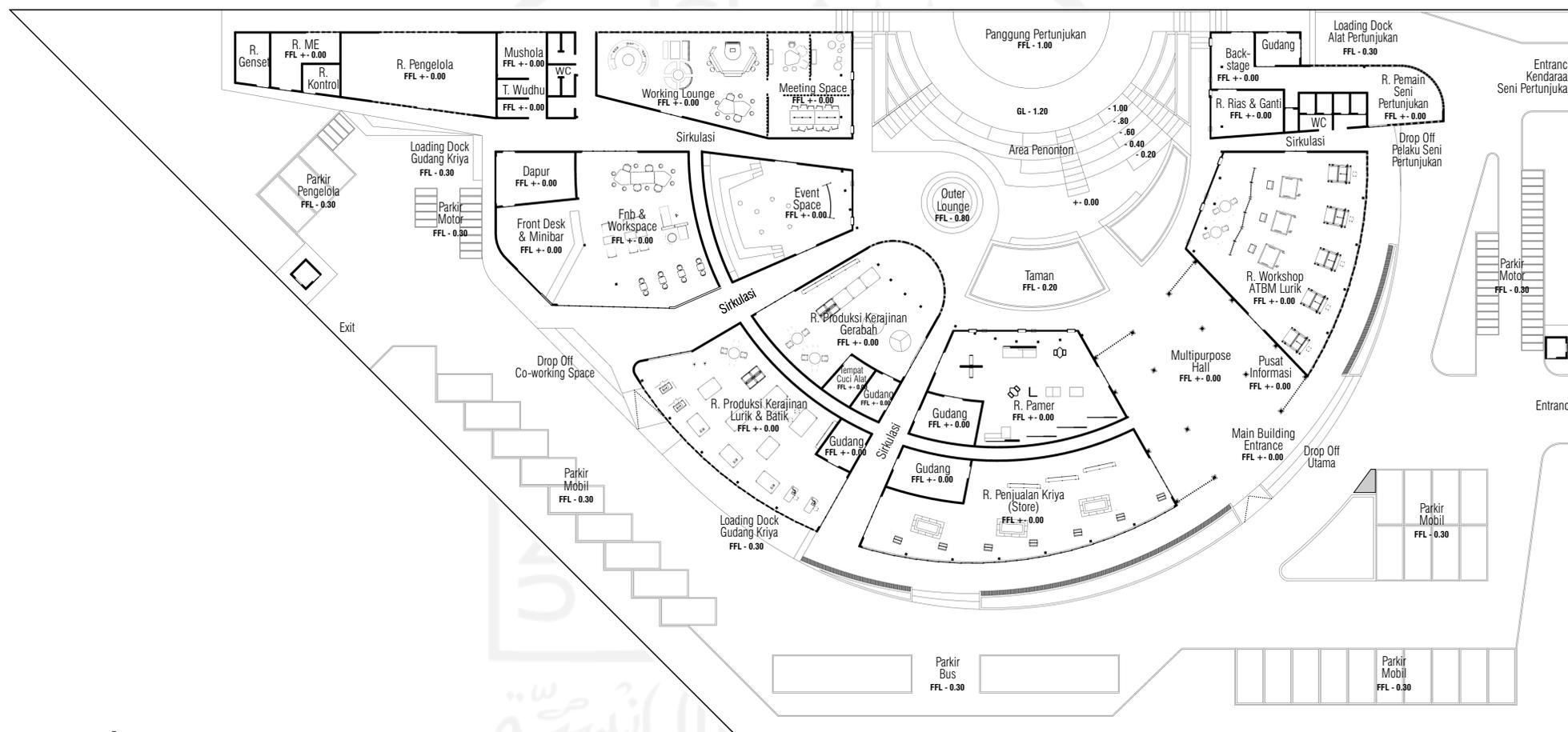
4.1.2 Site Plan



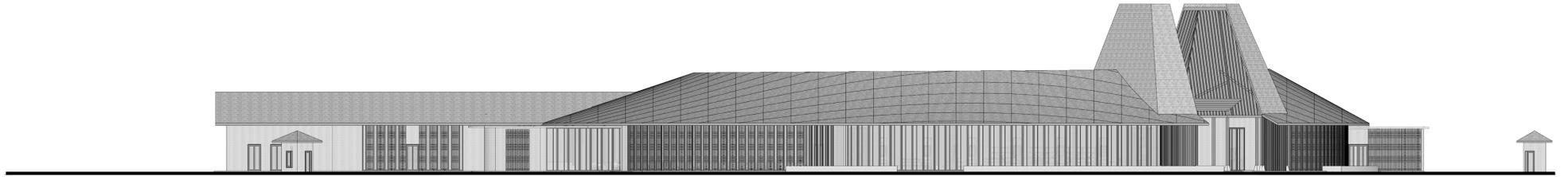
- | | |
|--|--|
| A. Entrance Utama | 13. Outer Lounge |
| B. Entrance Kend. S. Pertunjukan | 14. Taman |
| C. Exit | 15. WC/ Lavatory |
| D. Parkir Motor | 16. Mushola & Wudhu |
| E. Parkir Mobil | 17. R. Me & Genset |
| F. Parkir Bus | 18. R. Pengelola |
| G. Parkir Pengelola | 19. Gudang Alat Seni Pertunjukan |
| 1. Backstage Seni Pertunjukan (<i>Creative Space</i>) | 20. Gudang Kriya Store |
| 2. R. Woskshop ATBM Lurik (<i>Creative Space</i>) | 21. Gudang Produk Pameran |
| 3. Main Hall/ Entrance (<i>Creative Space</i>) | 22. Gudang Kriya Gerabah |
| 4. R. Pamer (<i>Creative Space</i>) | 23. Gudang Kriya Lurik & Batik |
| 5. R. Penjualan Kriya / Store (<i>Makerspace</i>) | 24. Gudang Bahan Makanan & Dapur |
| 6. R. Produksi Kerajinan Lurik & Batik (<i>Makerspace</i>) | 25. Loading Dock Alat Seni Pertunjukkan |
| 7. R. Produksi Kerajinan Gerabah (<i>Makerspace</i>) | 26. Loading Dock Gudang (no. 20, 21, 22, & 23) |
| 8. Event Space (<i>Co-Working Space</i>) | 27. Loading Dock Bahan Makanan |
| 9. Fnb & Workspace (<i>Co-Working Space</i>) | 28. Drop Off Pelaku Seni Pertunjukan |
| 10. Working Lounge & Meeting Space (<i>Co-Working Space</i>) | 29. Drop Off Utama |
| 11. Panggung Pertunjukan (<i>Creative Space</i>) | 30. Drop Off Co-working Space |
| 12. Area Duduk Penonton (<i>Creative Space</i>) | |

4.2 Skematik Bangunan

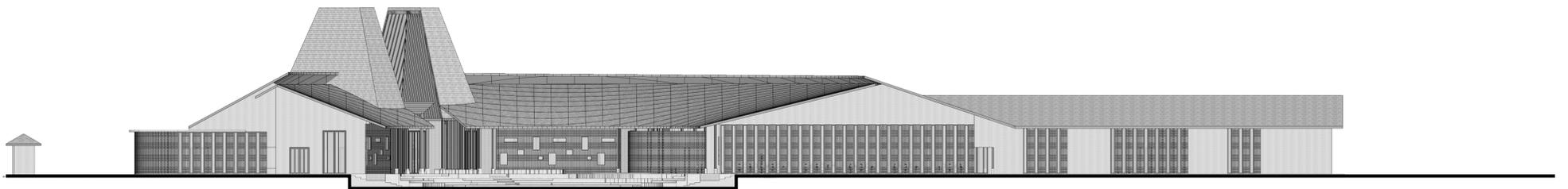
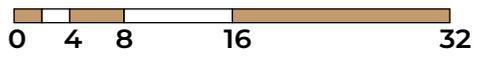
4.2.1 Denah



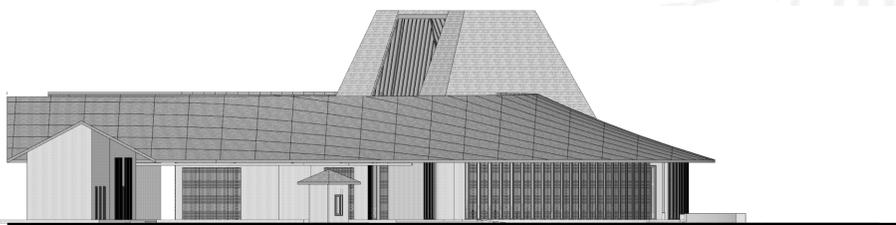
4.2.2 Tampak



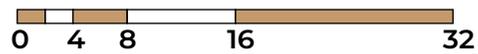
Tampak Selatan



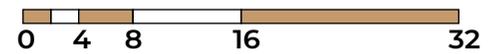
Tampak Utara



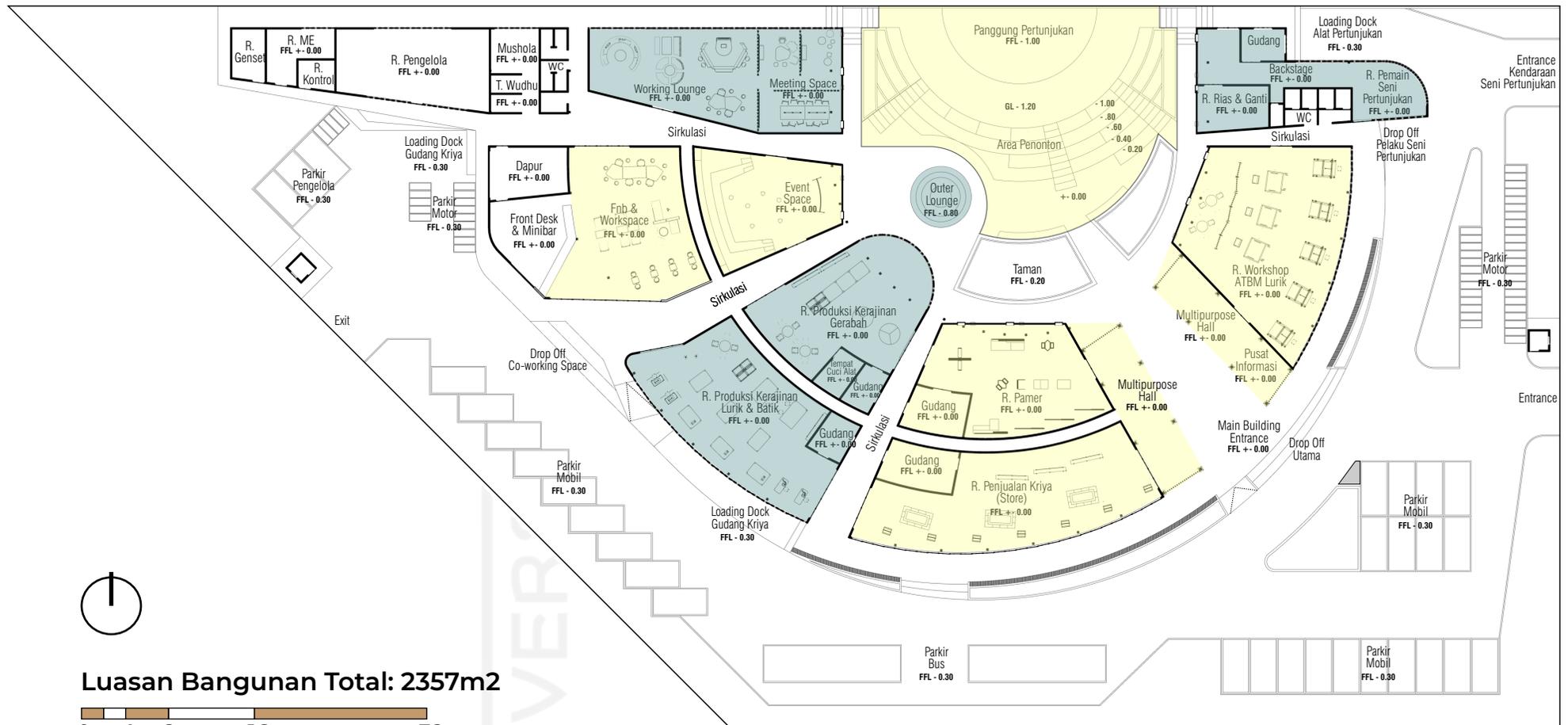
Tampak Barat



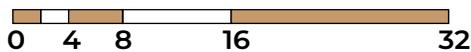
Tampak Timur



Presentase Ruang



Luasan Bangunan Total: 2357m²



Persentase Ruang

Area Ekonomi / Komersial

- Workshop Lurik : 207m²
- Multipurpose Hall : 133m²
- Store : 222m²
- Ruang Pamer : 154m²
- F&B dan Workspace : 152m²
- Event Space : 110m²
- Panggung Pertunjukan : 413m²

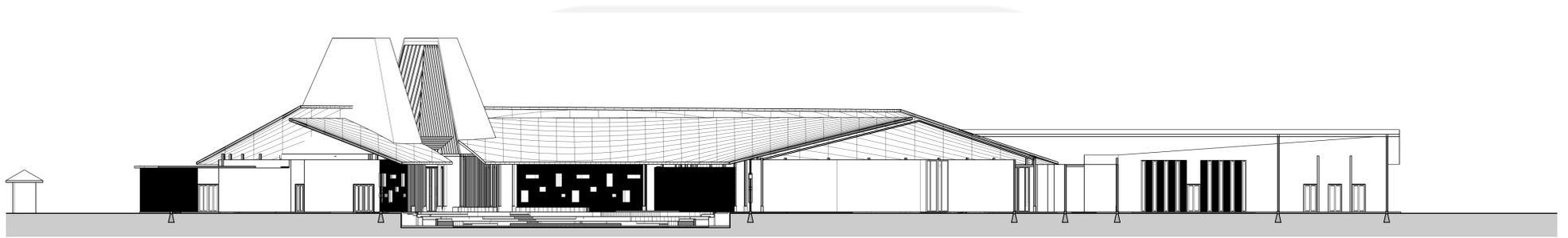
1391m² / 59%

Area Kerja

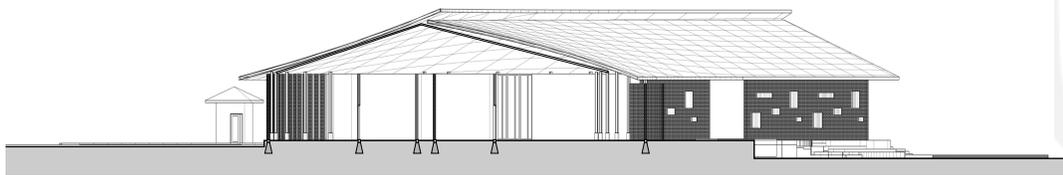
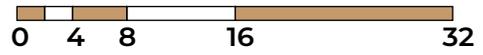
- Backstage : 117m²
- Outer Lounge : 23m²
- R. Kerajinan Lurik & Batik : 192m²
- R. Kerajinan Gerabah : 161m²
- W. Lounge & Meeting Space : 193m²

686m² / 29%

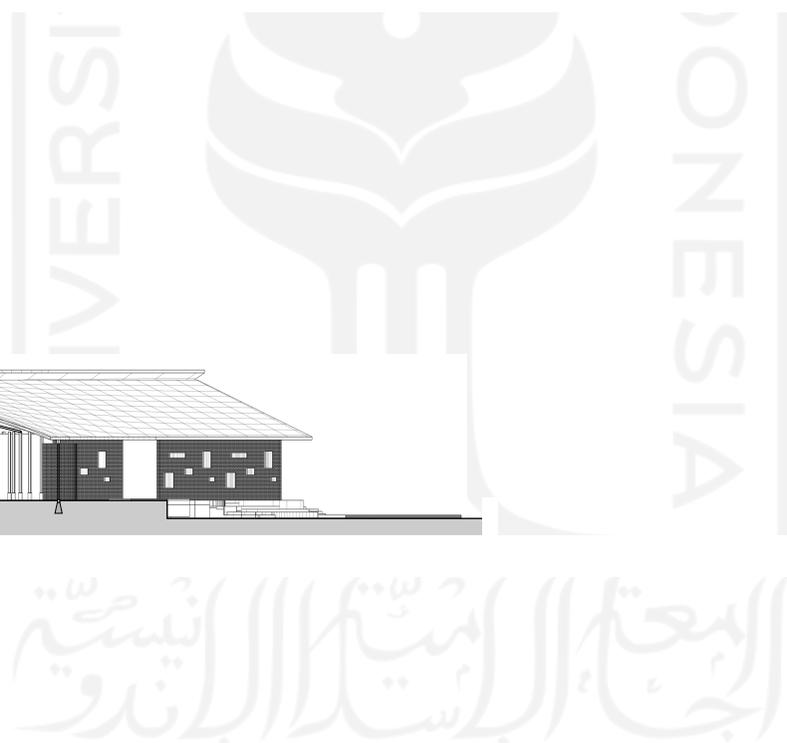
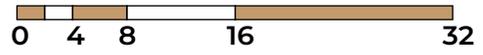
4.2.3 Potongan



Potongan Kawasan A-A

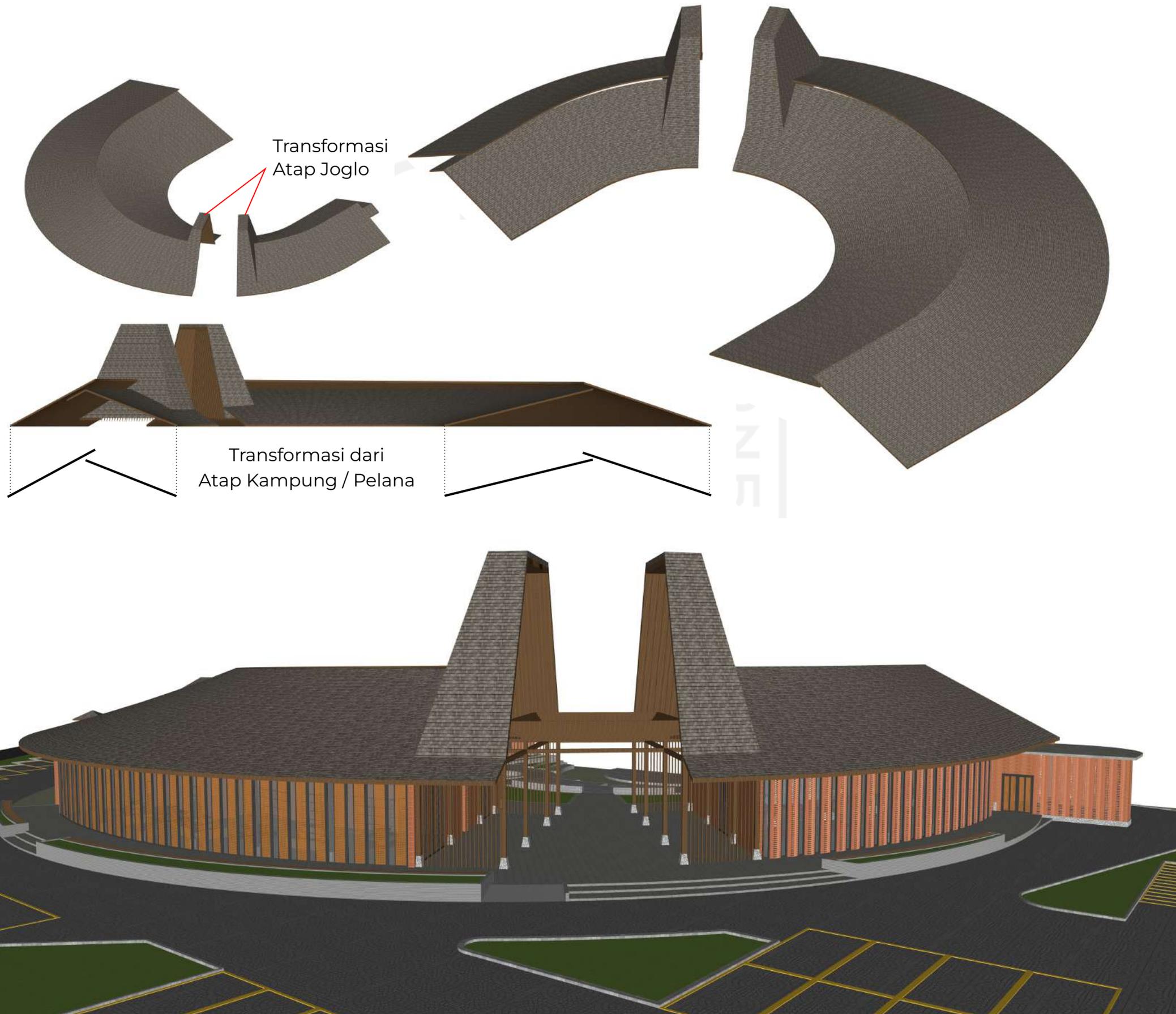


Potongan Kawasan B-B

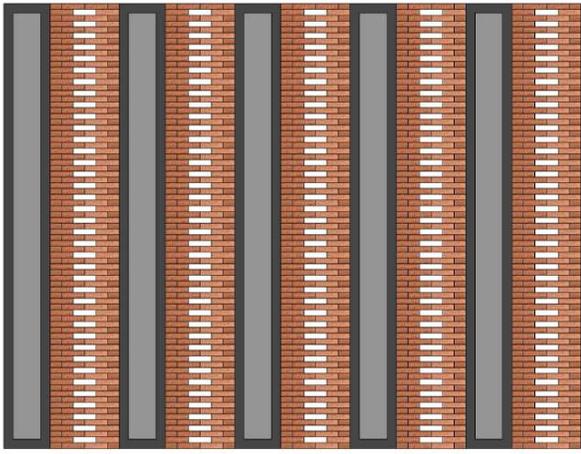


4.3 Skematik Selubung Bangunan

4.3.1 Atap

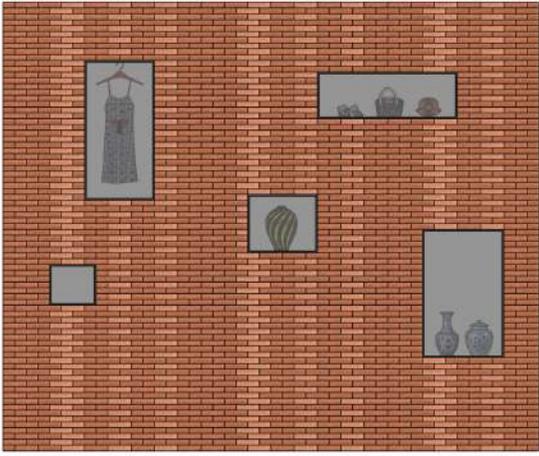


4.3.2 Dinding

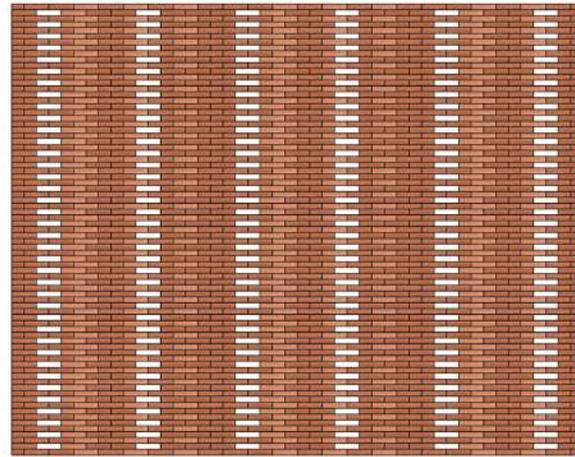


Dinding Tipe 1

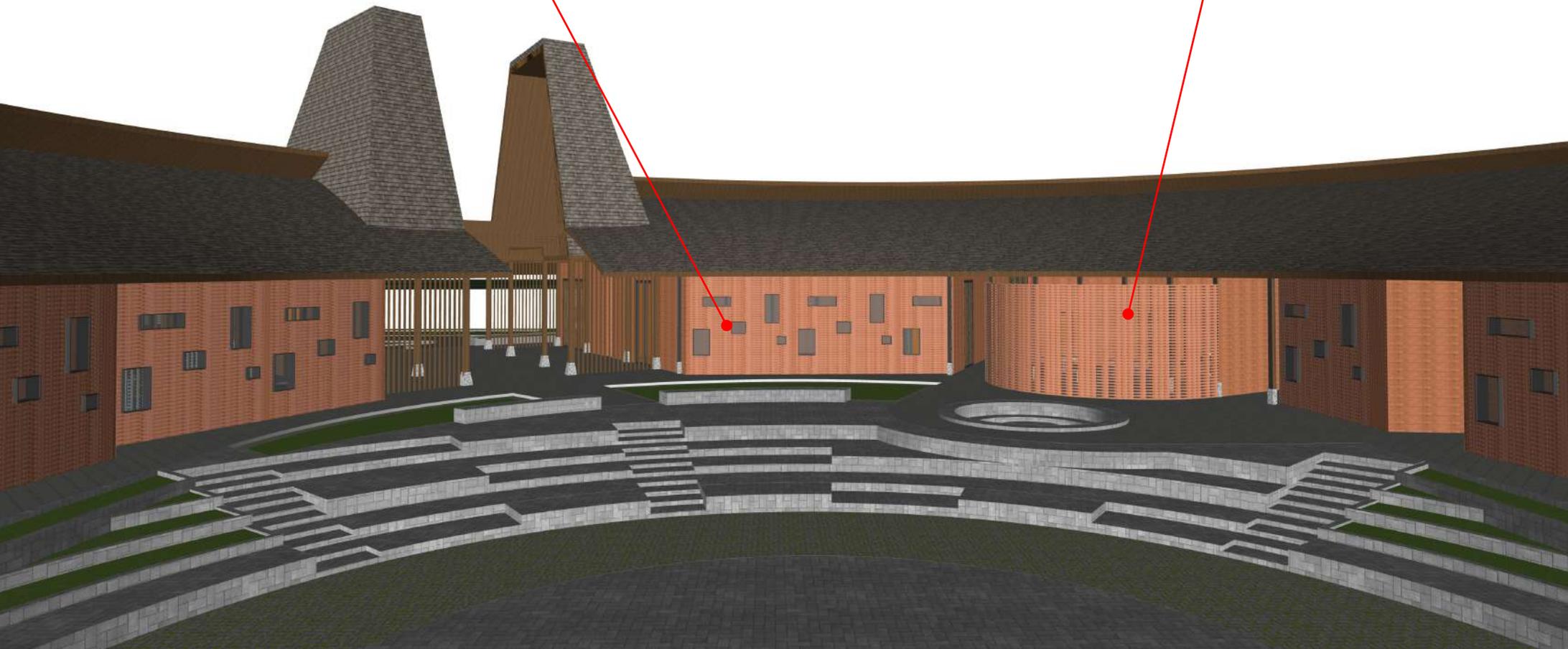


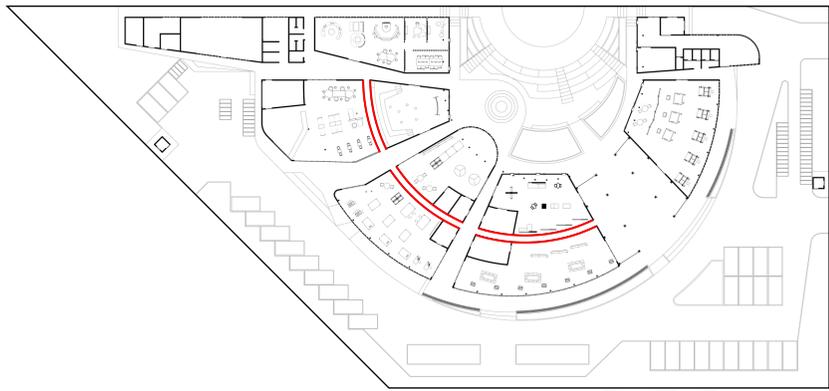


Dinding Tipe 3

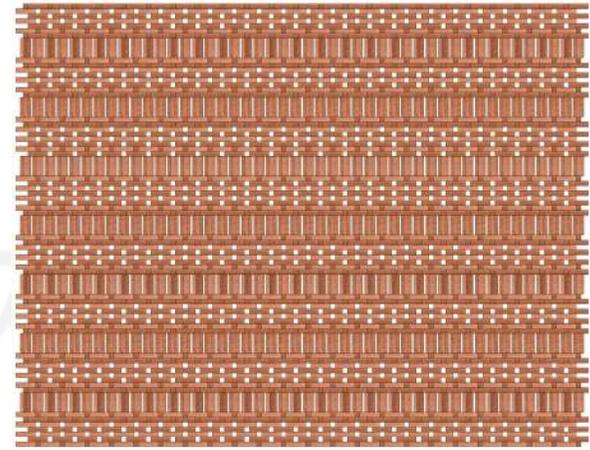


Dinding Tipe 2

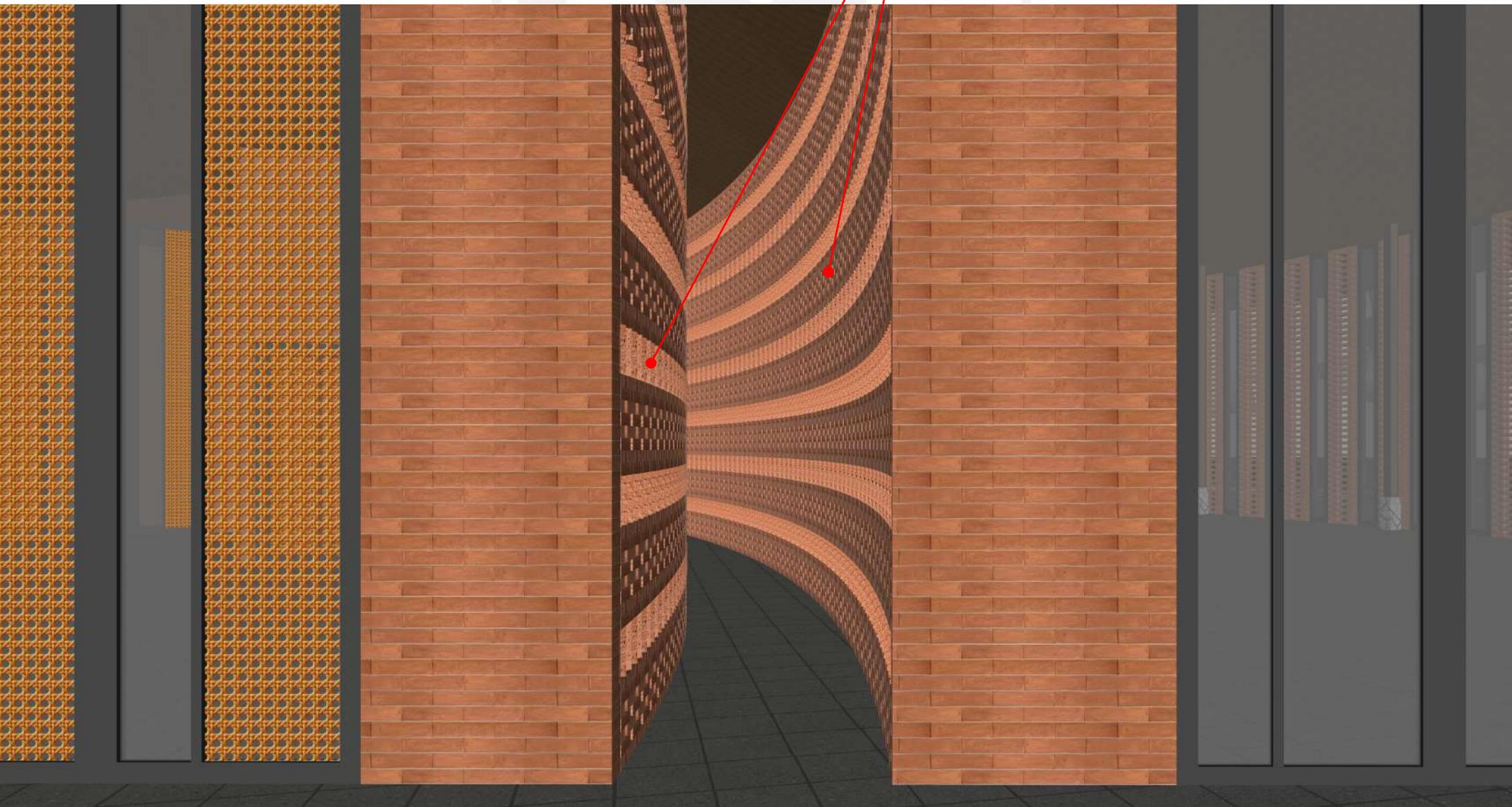


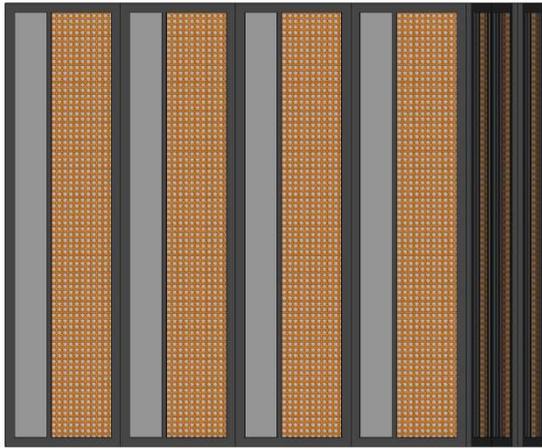


keyplan



Dinding Tipe 4



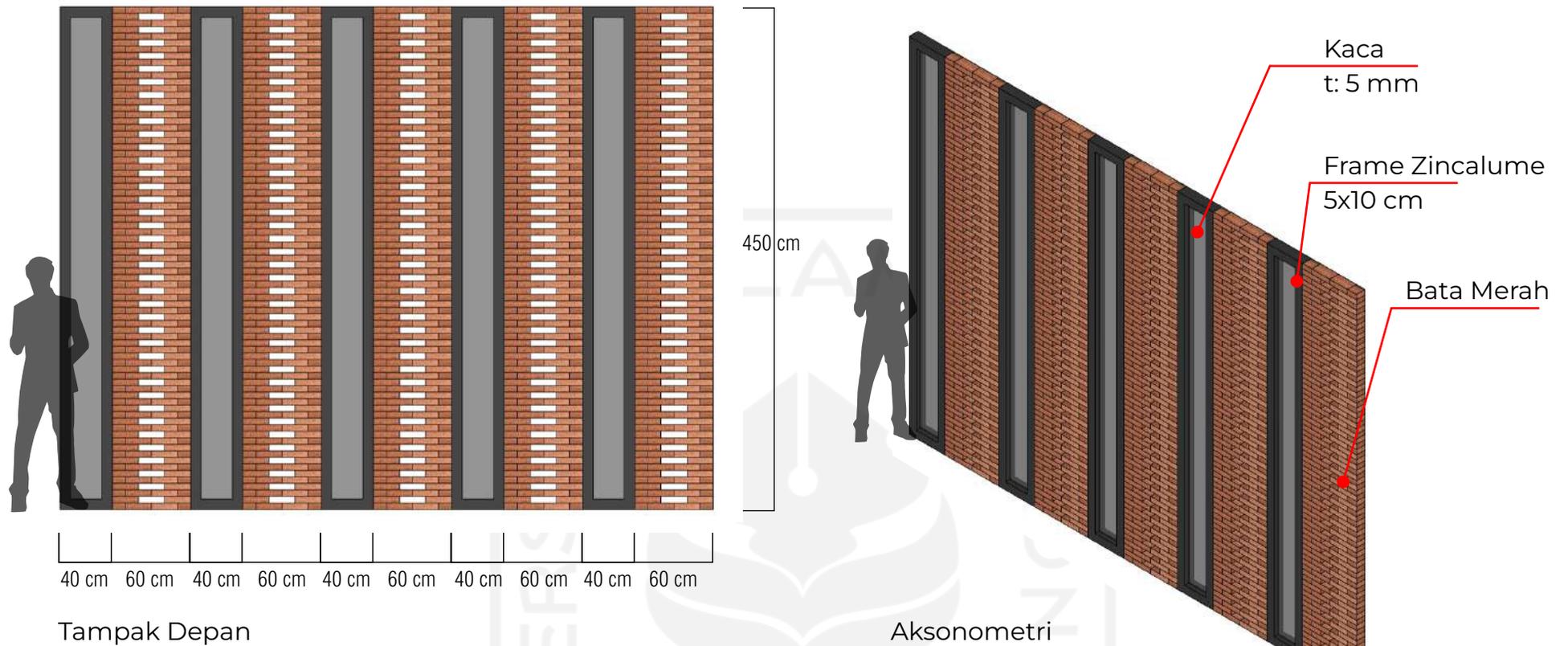


Pintu

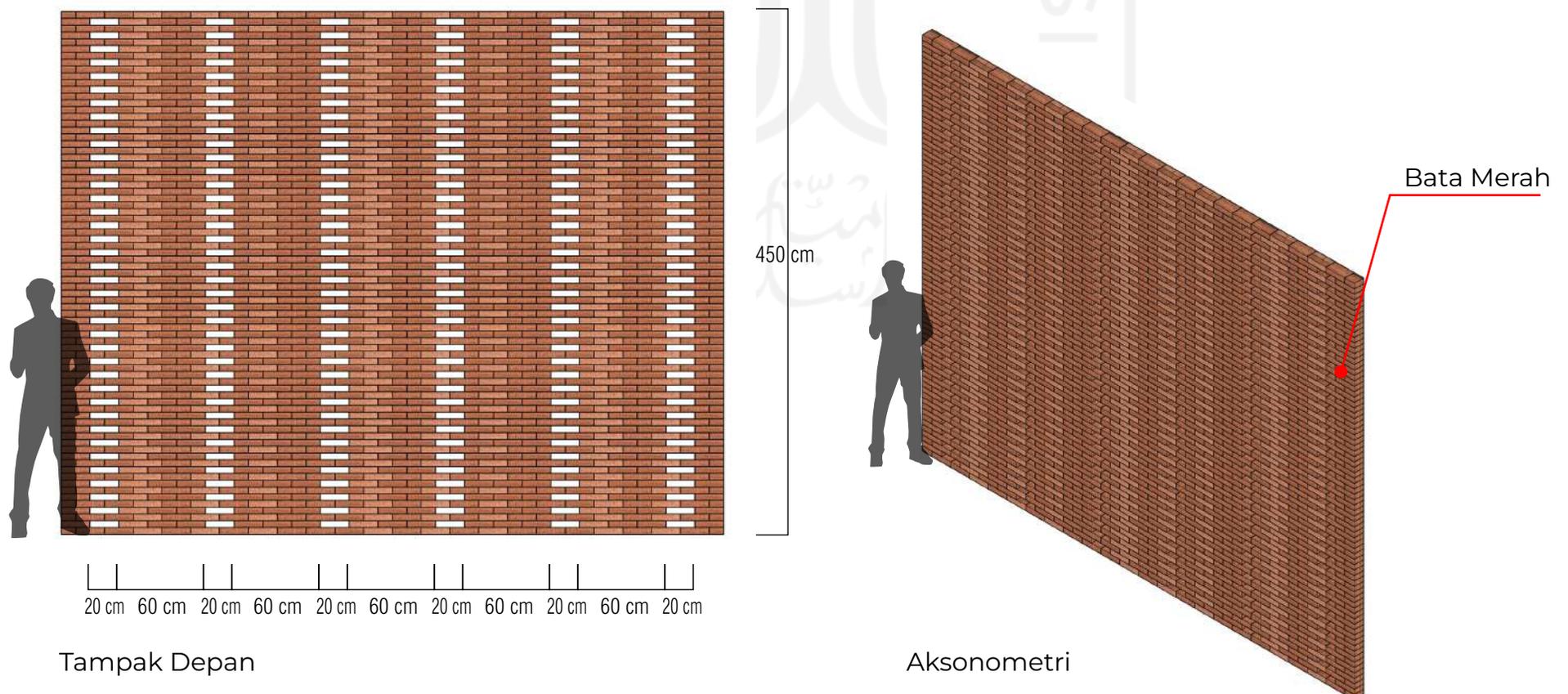


4.4 Skematik Detail Arsitektural Khusus

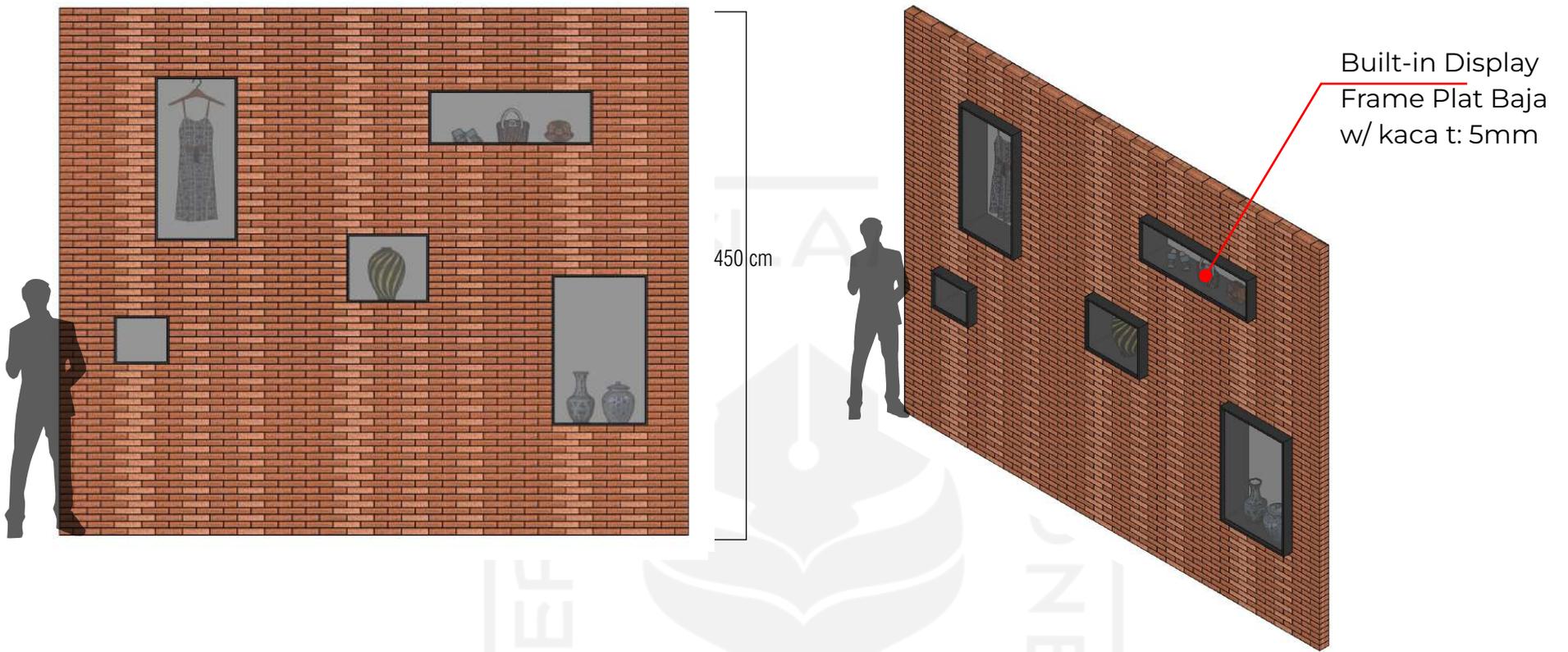
4.4.1 Dinding Tipe 1



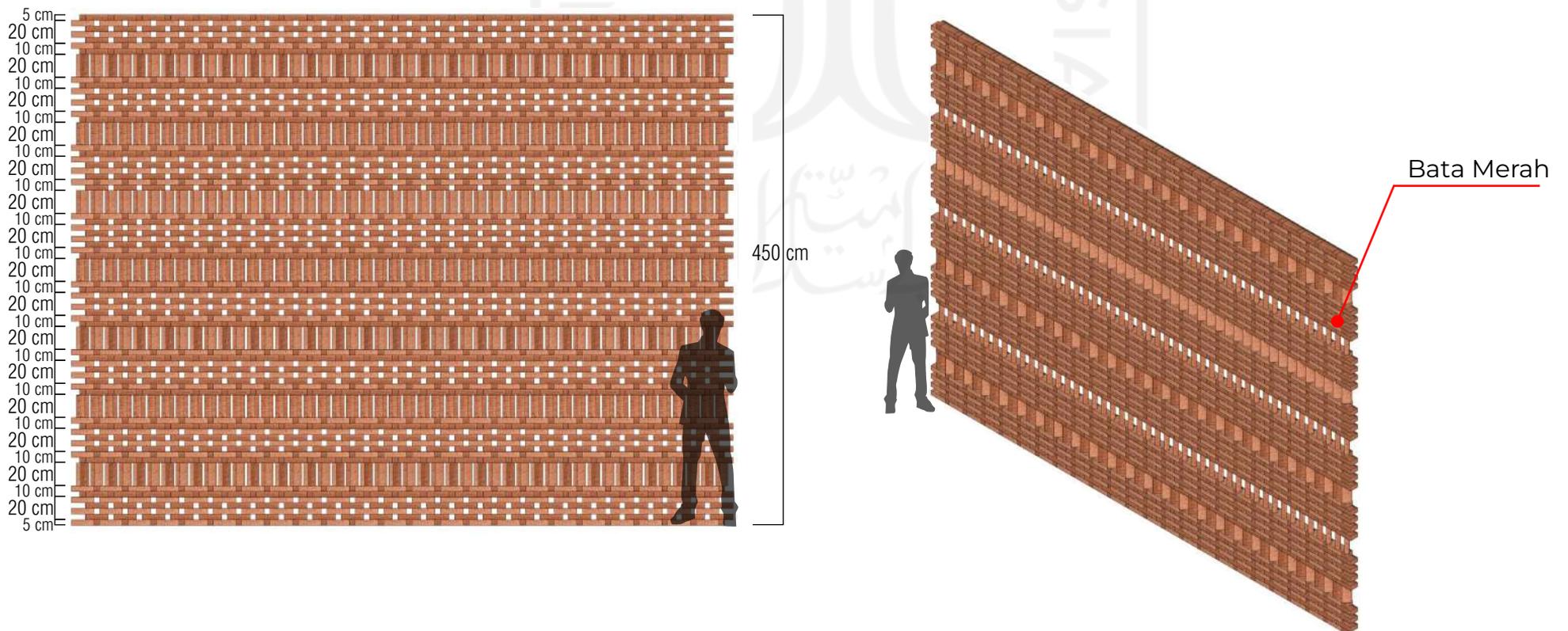
4.4.1 Dinding Tipe 2



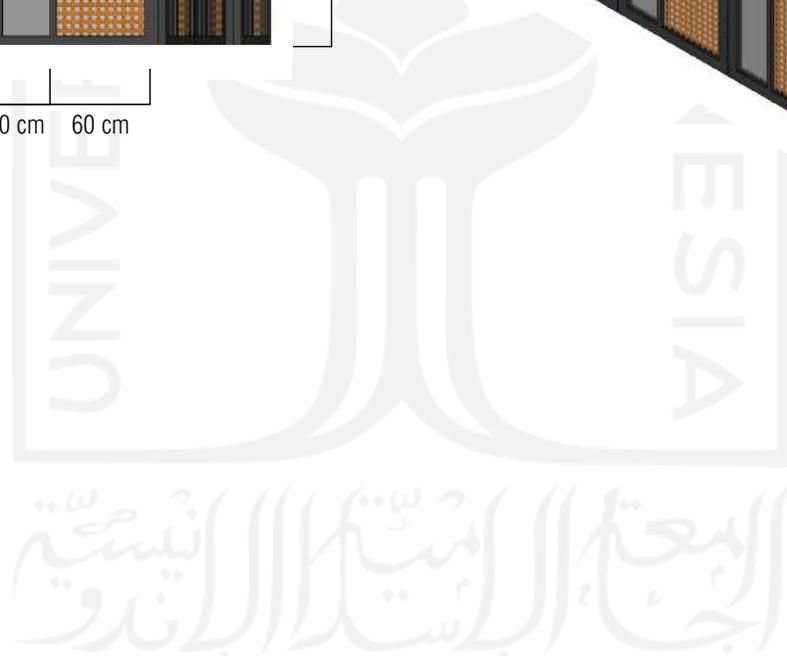
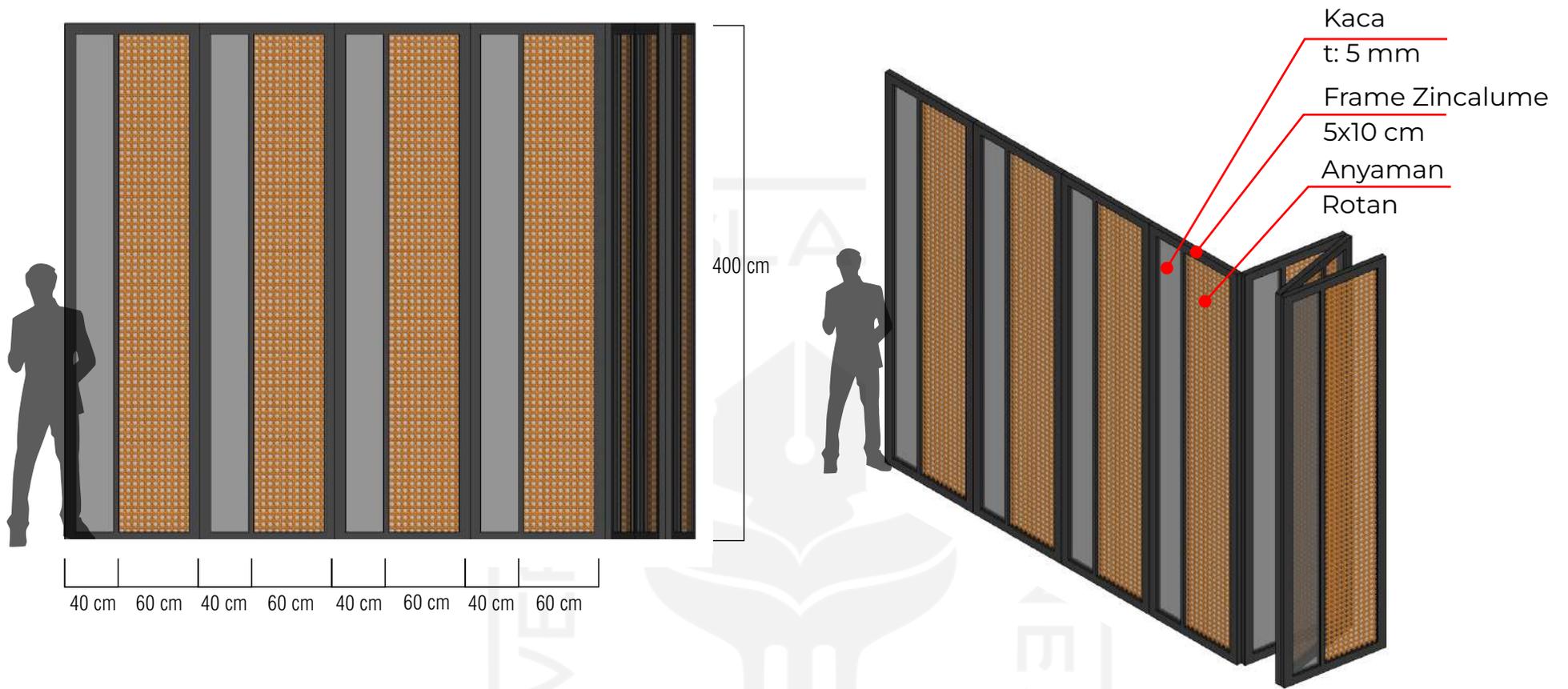
4.4.3 Dinding Tipe 3



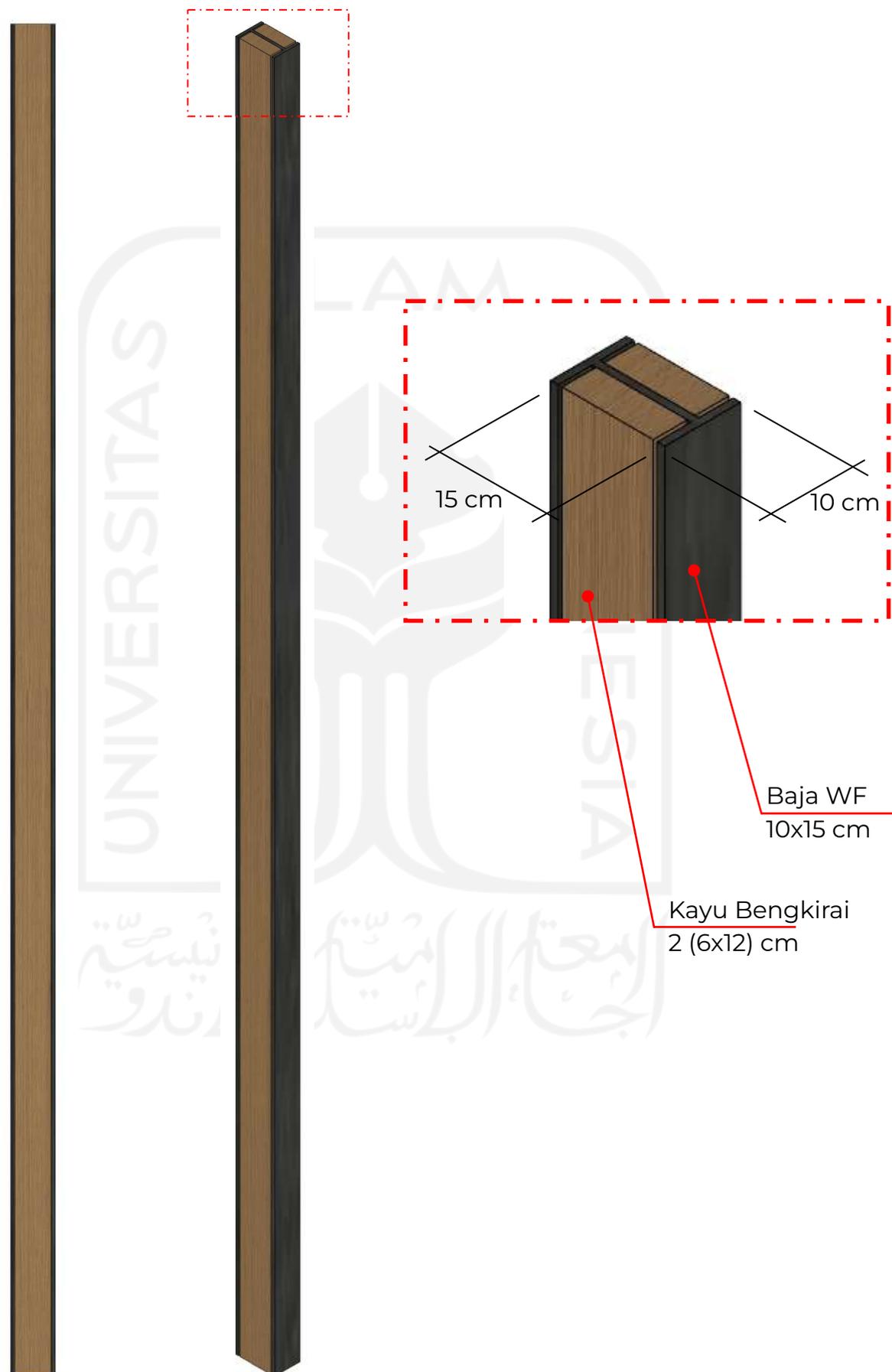
4.4.4 Dinding Tipe 4



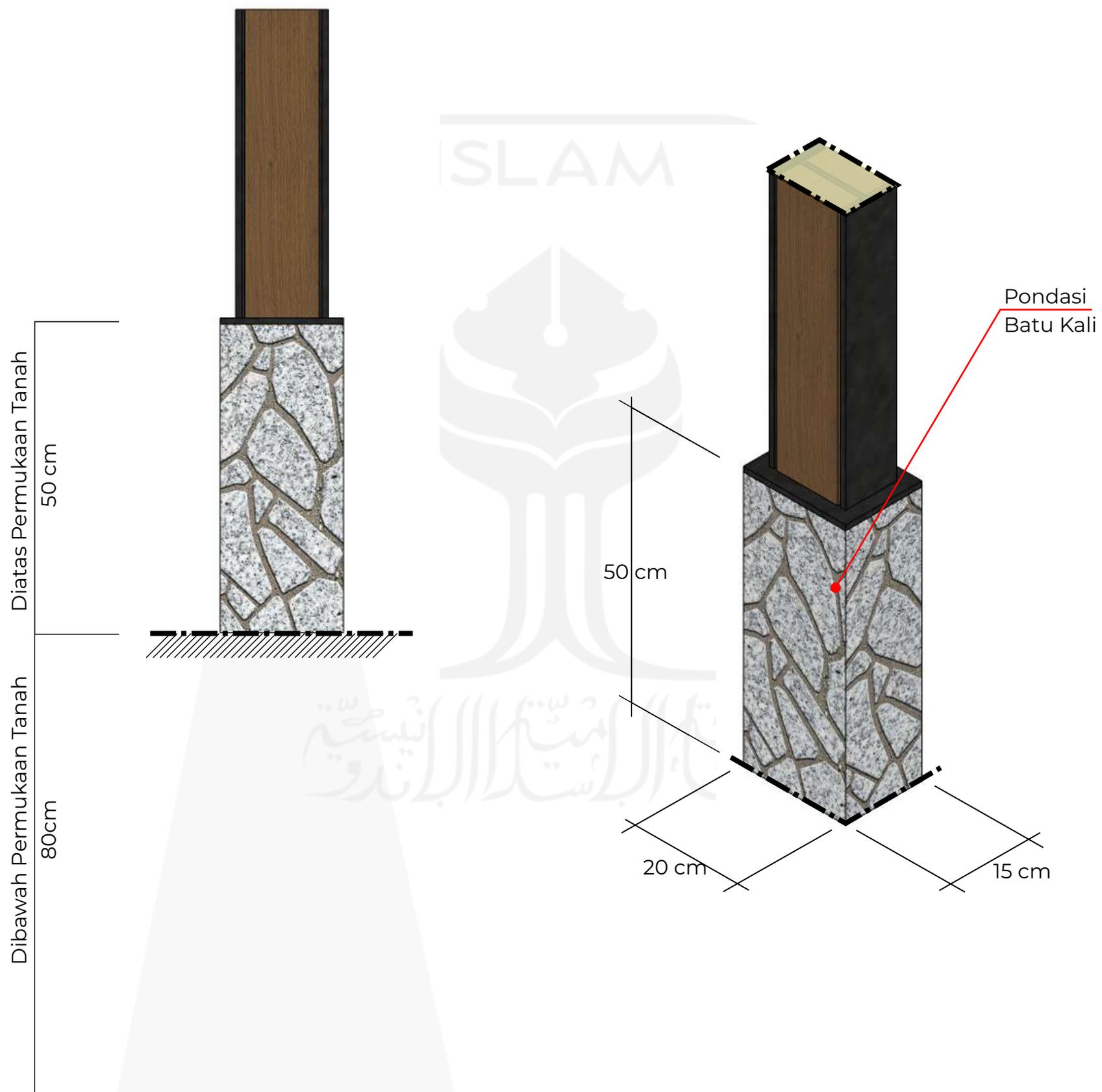
4.4.5 Pintu



4.4.5 Kolom



4.4.6 Pondasi



4.5 Skematik Eksterior & Interior Bangunan

4.5.1 Eksterior

Fasad



View Dari Selatan



Fasad



View Utara



Area Pertunjukan



Terdapat beberapa eksplorasi yang dilakukan dalam menentukan ruang seni pertunjukan terkait dengan variasi karakter dan perilaku dari penampil maupun penontonnya:

1. Luasan: Luasan panggung pertunjukan dirancang dengan ukuran yang dapat memwadahi seni pertunjukan yang ada di Klaten, penentuan luasannya yaitu dengan mengacu pada pertunjukkan yang membutuhkan ruang yang paling besar dan penonton yang paling banyak dan bervariasi yakni jathilan dan reog karena membutuhkan ruang untuk atraksi yang luas.
2. Elevasi Panggung & Area Penonton: area panggung dan penonton dibuat dengan elevasi stepping yang rendah untuk mempermudah ruang gerak dan interaksi antara penampil dan penonton.
3. Variasi Tempat Penonton: karena seni pertunjukan di Klaten kebanyakan bersifat sebagai hiburan rakyat, maka penonton terdiri dari beragam usia dan karakter, sehingga pengaturan tempat penonton dirancang dengan fleksibel dan dapat memwadahi penonton dengan sikap badan yang berbeda-beda, seperti duduk, lesehan, dan berdiri.

4.5.2 interior

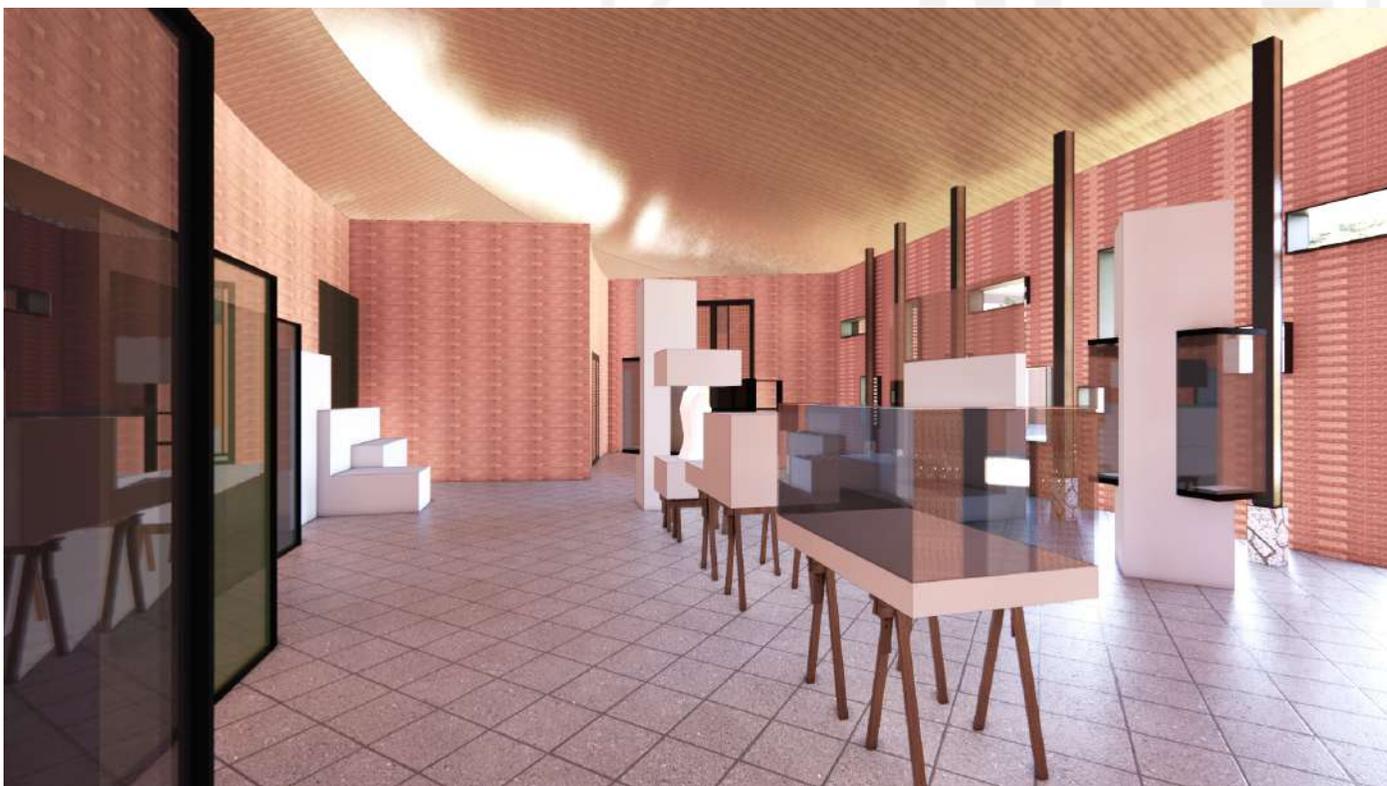
Ruang Workshop ATBM Lurik



Ruang Penjualan Kriya / Store



Ruang Pameran



Makerspace Produksi Kerajinan Lurik / Batik



Makerspace Produksi Kerajinan Gerabah



Co-Working Space; FnB & Working Space



Co-Working Space; Work Lounge



Co-Working Space; Open Meeting Space



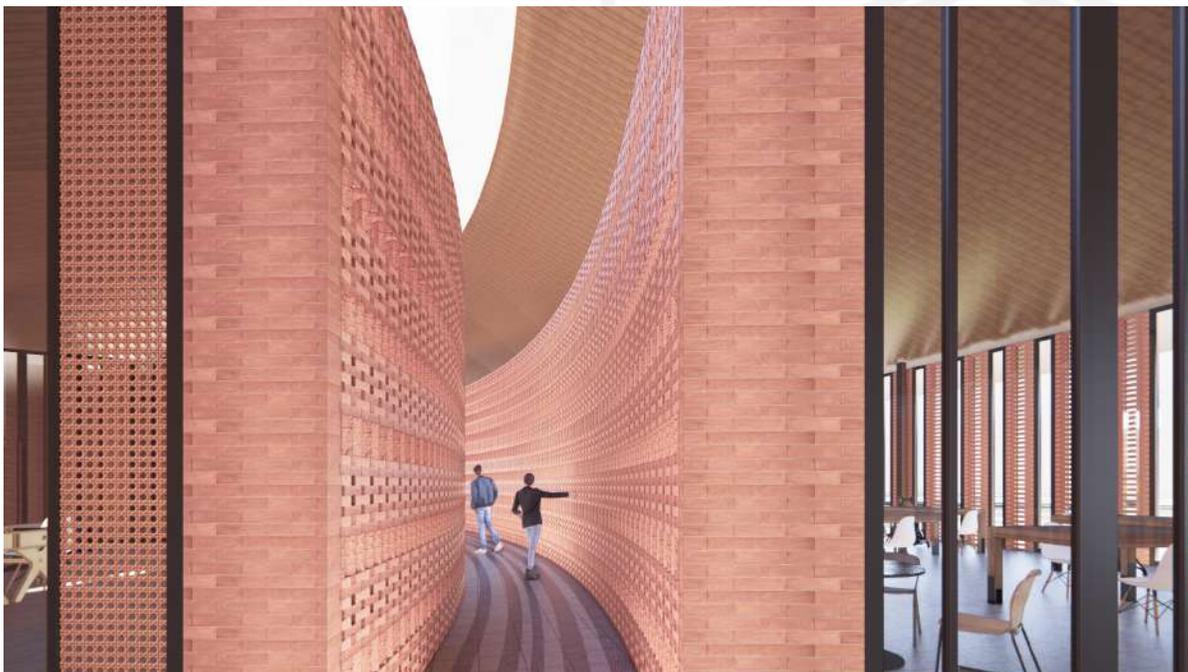
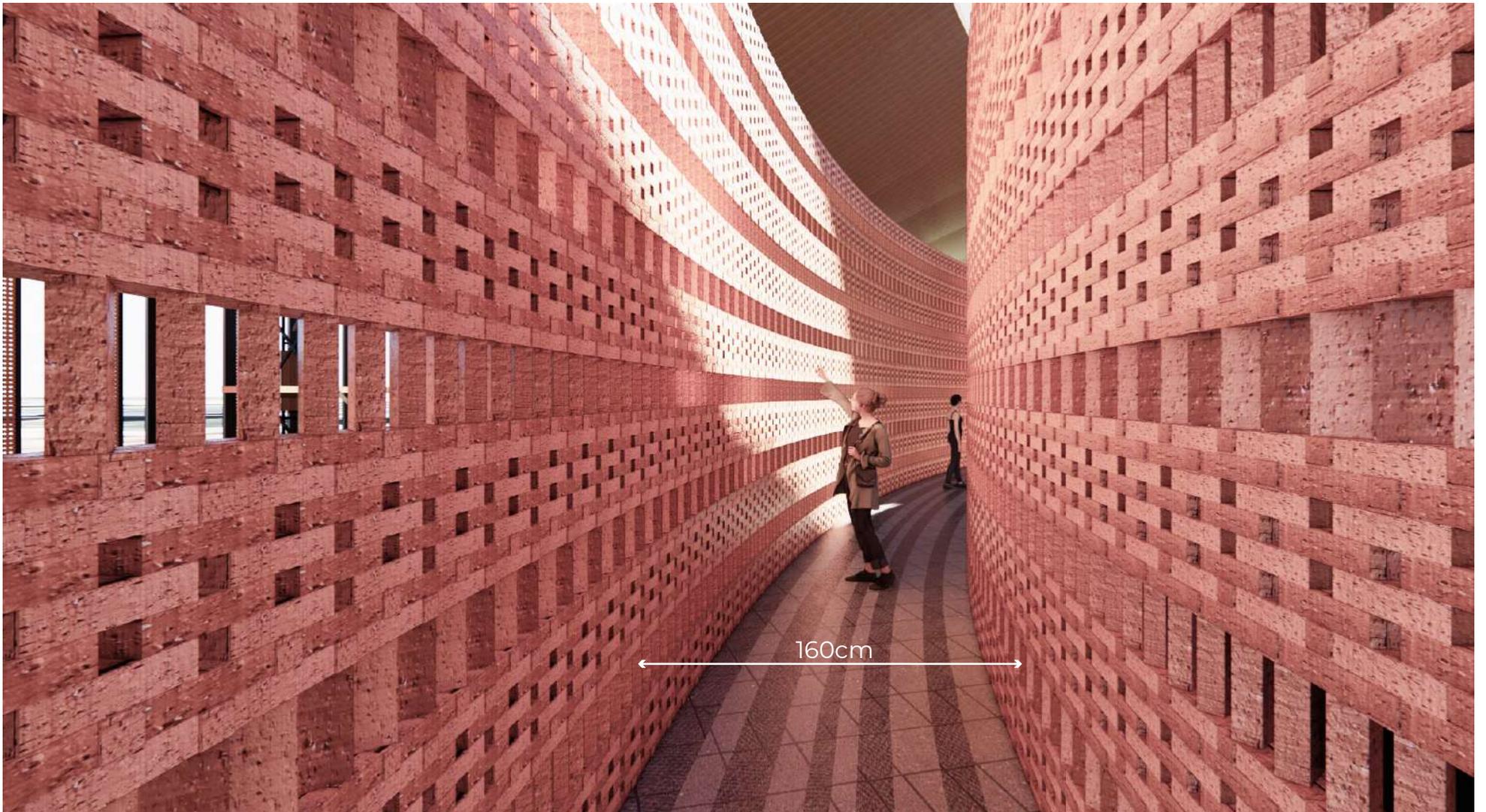
Event Space



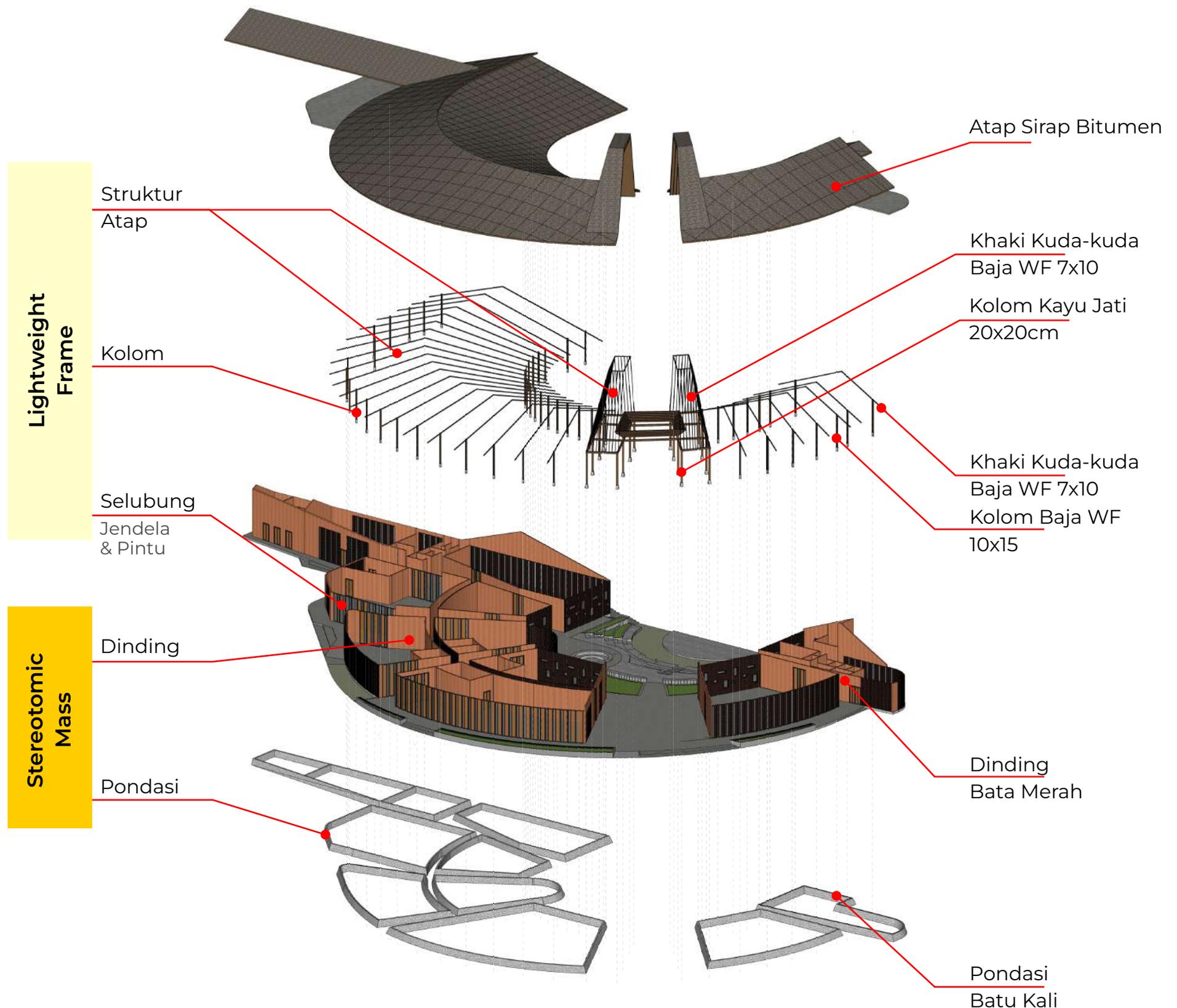
Multipurpose Hall



Koridor

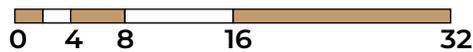
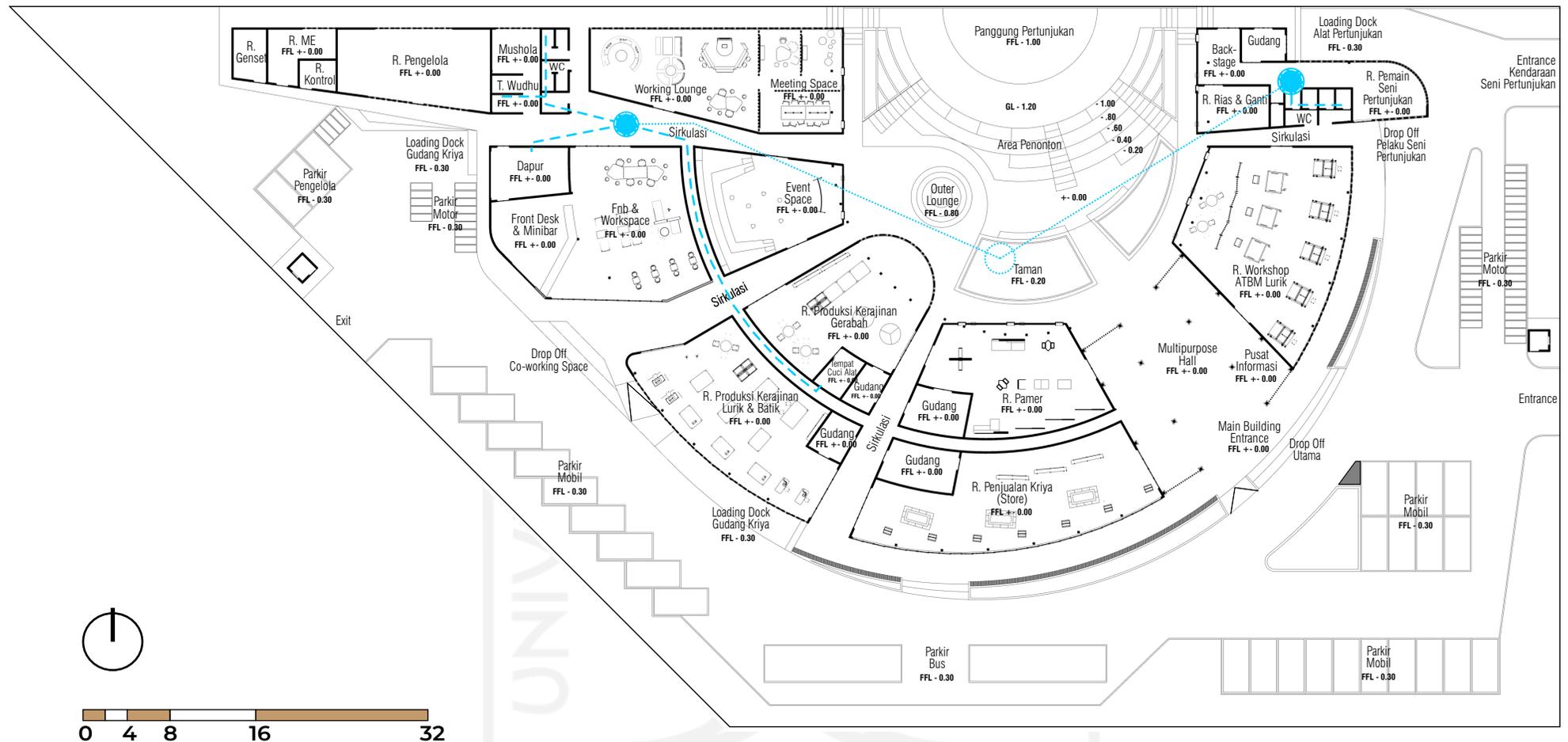


4.6 Skematik Sistem Struktur



4.7 Skematik Sistem Utilitas

4.7.1 Air Bersih



Water Torn



Sumur

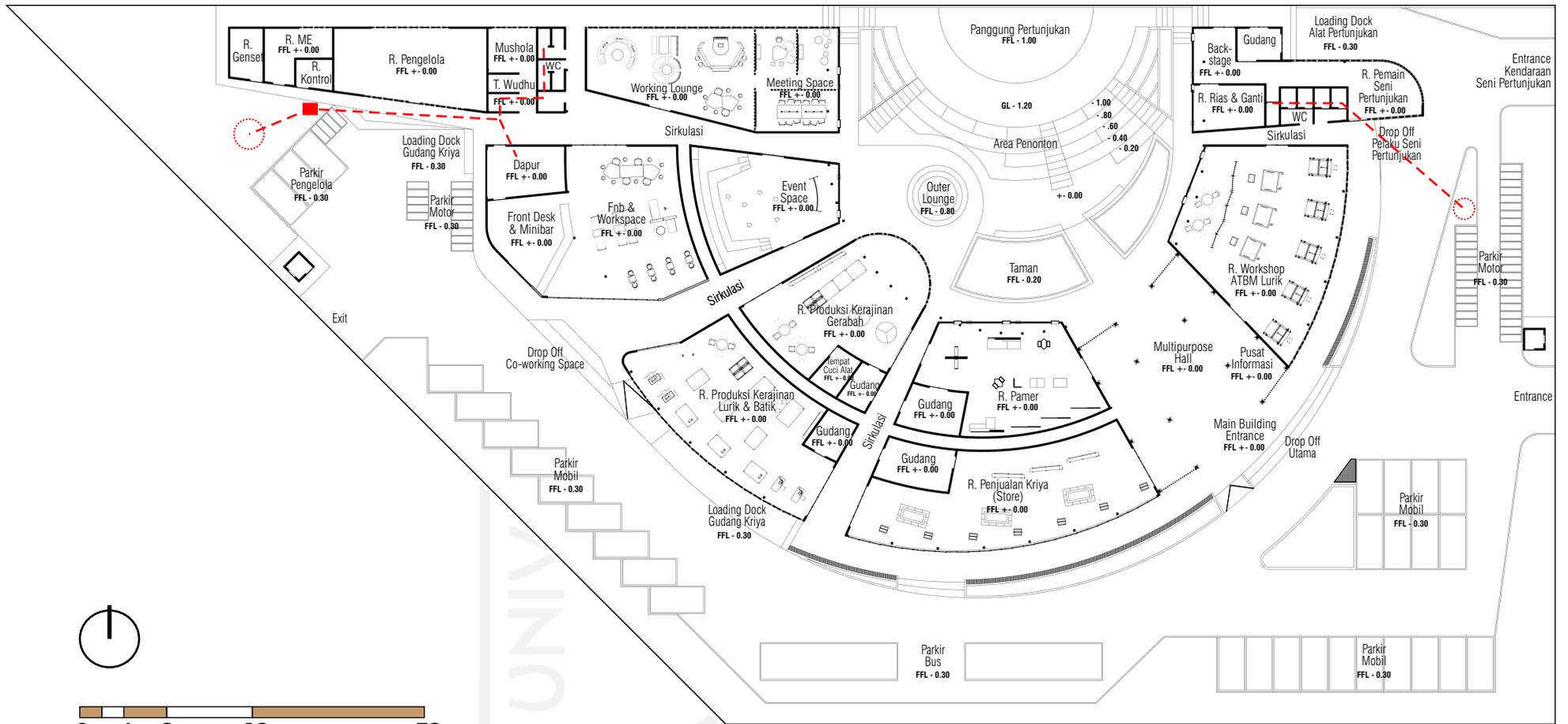


Distribusi air dari Water Torn ke fixture air



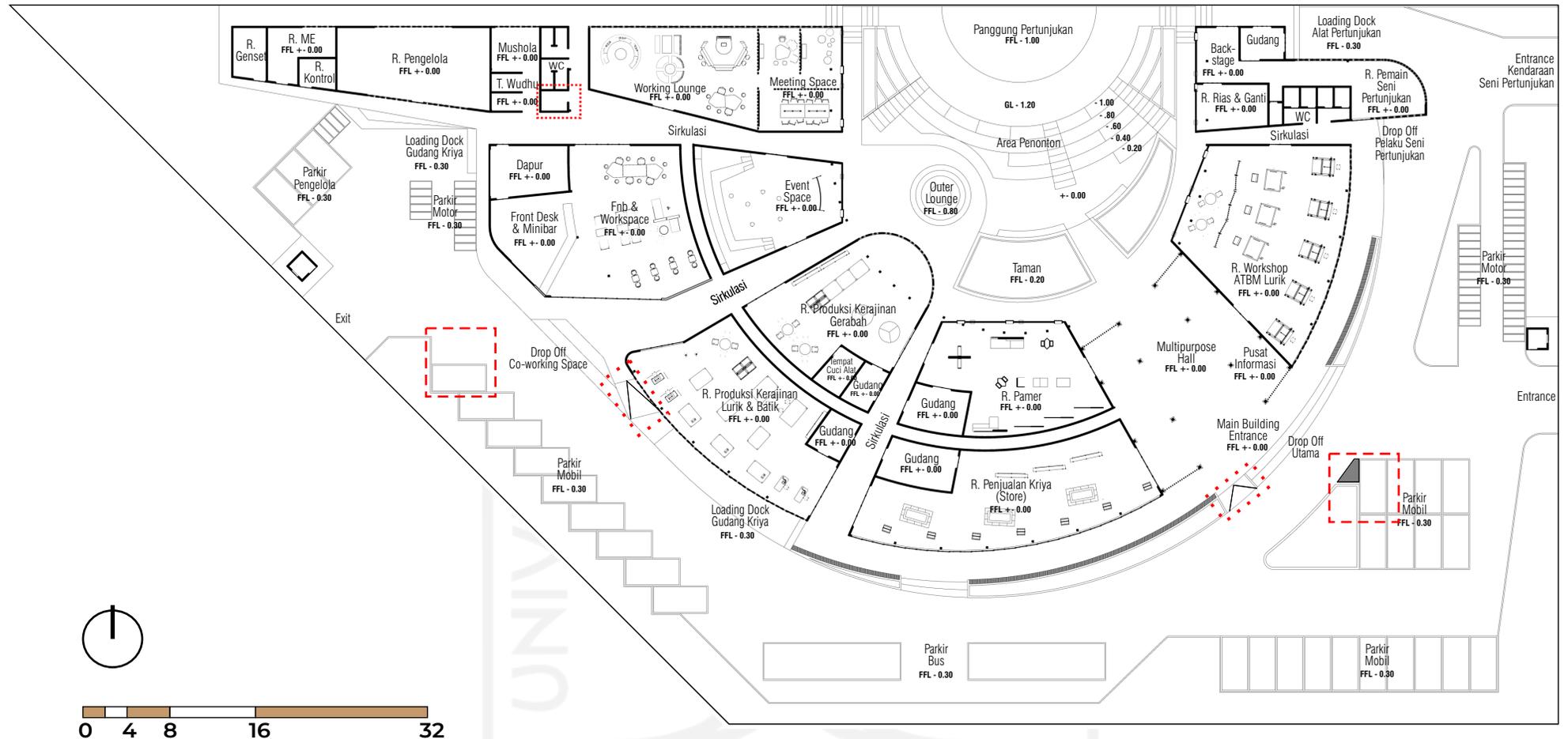
Distribusi air dari Sumur ke Water Torn

4.7.2 Air Kotor



- Septic Tank
- Bak Kontrol
- Distribusi air kotor ke septic tank

4.7.4 Barrier Free



- Parkir difabel
- Ramp
- WC difabel

Pengujian Rancangan

Pengujian rancangan Creative Hub di Prambanan, Klaten dengan Pendekatan Regionalisme Kritis menggunakan metode expert judgement, dimana menggunakan perspektif para expert menggunakan media kuisisioner.

Expert yang menguji merupakan:

1. Pengrajin Lurik
2. Pengrajin Gerabah
3. Arsitek

Aspek yang diuji pada kuisisioner terdiri dari 6 bagian, yakni sebagai berikut:

Tata Ruang Creative Hub yang Mewadahi Proses Kreatif

Architectonic Composition - Lightweight Frame:
Desain Atap

Architectonic Composition - Lightweight Frame:
Desain Dinding

Architectonic Composition - Lightweight Frame:
Desain Pintu

Architectonic Composition - Lightweight Frame:
Desain Kolom

Architectonic Composition - Stereotomic Mass:
Desain Pondasi

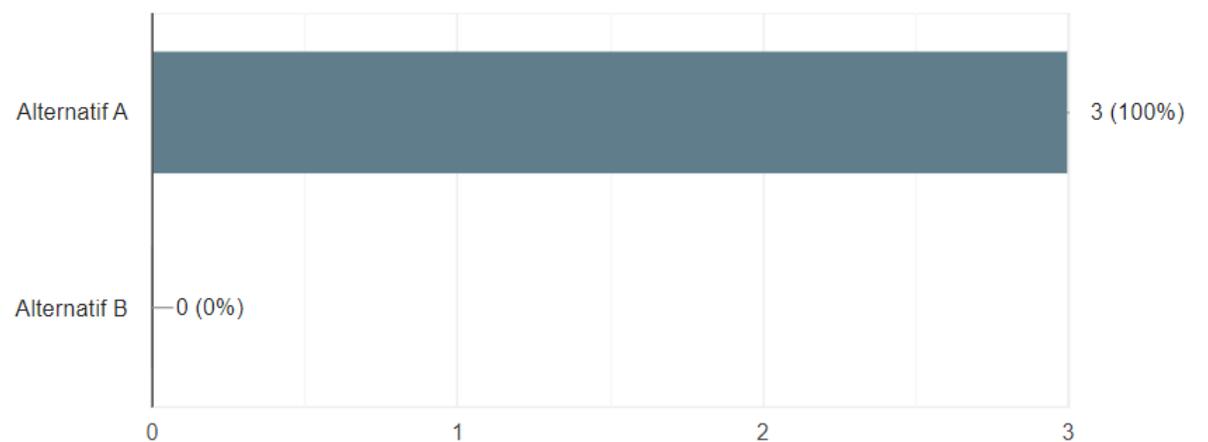
1. Tata Ruang Creative Hub yang Mewadahi Proses Kreatif

Dari kedua alternatif berikut, alternatif tata ruang yang manakah yang dirasa lebih mampu mewadahi proses kreatif para pelaku ekonomi kreatif?

Alternatif A



Alternatif B



Dari 3 responden, 3 Responden memilih Alternatif A sebagai alternatif tata ruang yang lebih mampu mewadahi proses kreatif para pelaku ekonomi kreatif

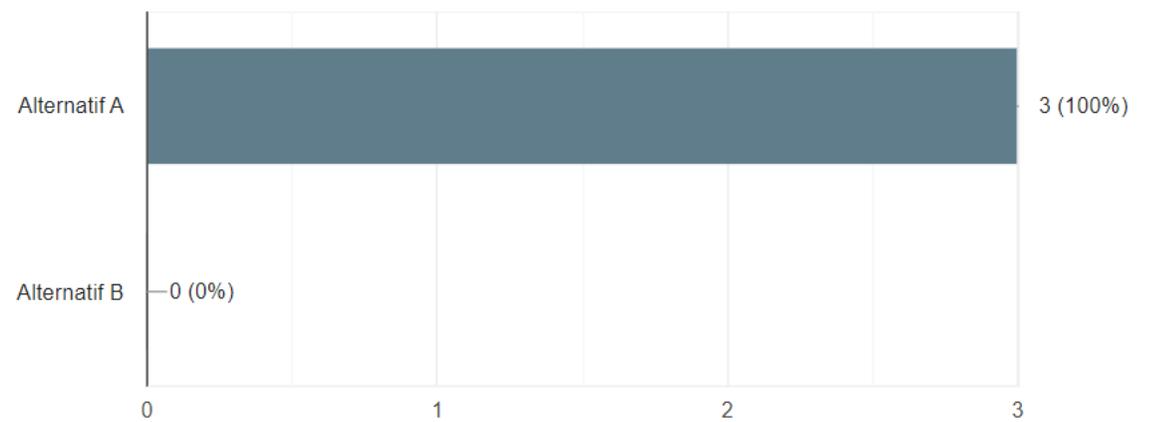
2. (Critical Regionalism - Architectonic Composition) -Lightweight Frame: Atap

Dari kedua alternatif berikut, alternatif desain atap manakah yang lebih menggambarkan struktur atap rumah joglo?

Alternatif A



Alternatif B

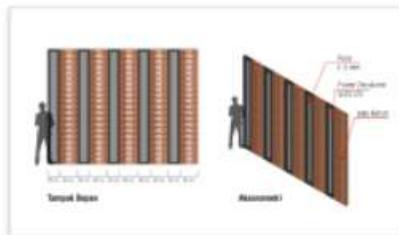


Dari 3 responden, 3 Responden memilih Alternatif A sebagai alternatif desain atap yang lebih menggambarkan struktur atap joglo

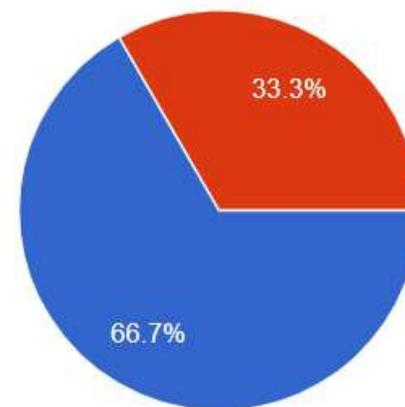
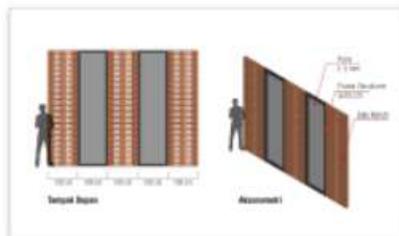
3. (Critical Regionalism - Architectonic Composition) - Lightweight Frame: Dinding

Dari kedua alternatif berikut, alternatif desain dinding manakah yang lebih menginterpretasikan motif kain lurik khas Klaten?

Alternatif A



Alternatif B



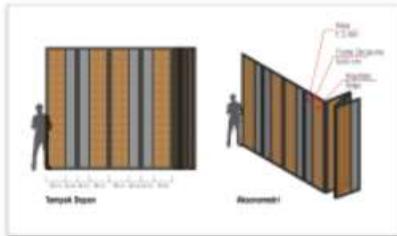
● Alternatif A
● Alternatif B

Dari 3 responden, 2 responden memilih Alternatif A sebagai alternatif desain dinding yang lebih menginterpretasikan motif kain lurik khas Klaten

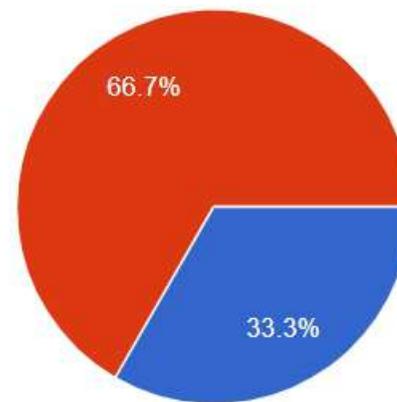
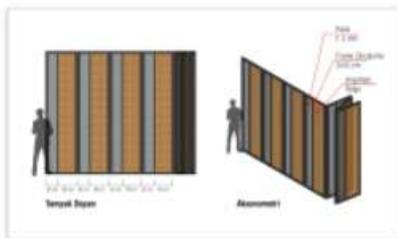
4. (Critical Regionalism - Architectonic Composition) - Lightweight Frame: Pintu

Dari kedua alternatif berikut, alternatif desain pintu manakah yang lebih menginterpretasikan motif kain lurik khas Klaten?

Alternatif A



Alternatif B



Dari 3 responden, 2 responden memilih Alternatif B sebagai alternatif desain Pintu yang lebih menginterpretasikan motif kain lurik khas Klaten

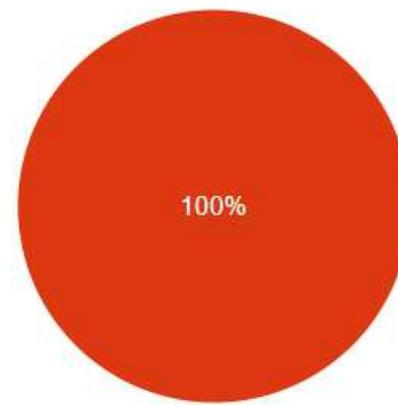
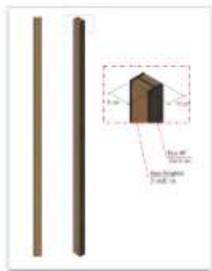
5. (Critical Regionalism - Architectonic Composition) - Lightweight Frame: Kolom

Dari kedua alternatif berikut, alternatif kolom bangunan manakah yang lebih menggambarkan kolom / tiang pada rumah joglo?

Alternatif A



Alternatif B



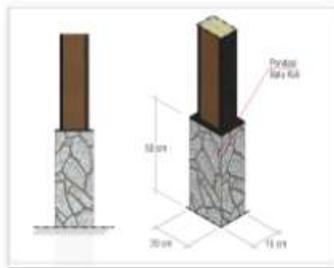
● Alternatif A
● Alternatif B

Dari 3 responden, 3 responden memilih Alternatif B sebagai alternatif kolom bangunan yang lebih menggambarkan kolom/riang pada rumah joglo

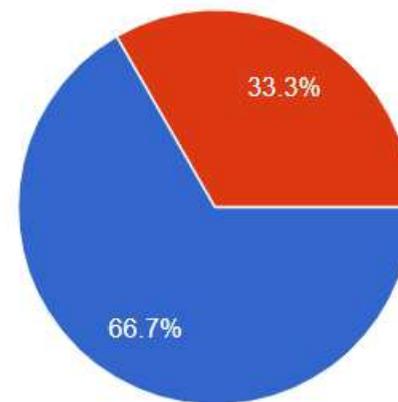
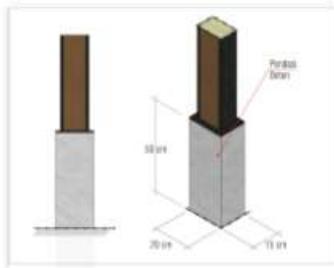
6. (Critical Regionalism - Architectonic Composition) - Stereotomic Mass: Pondasi

Dari kedua alternatif berikut, alternatif pondasi manakah yang lebih menggambarkan pondasi umpak dari rumah joglo?

Alternatif A

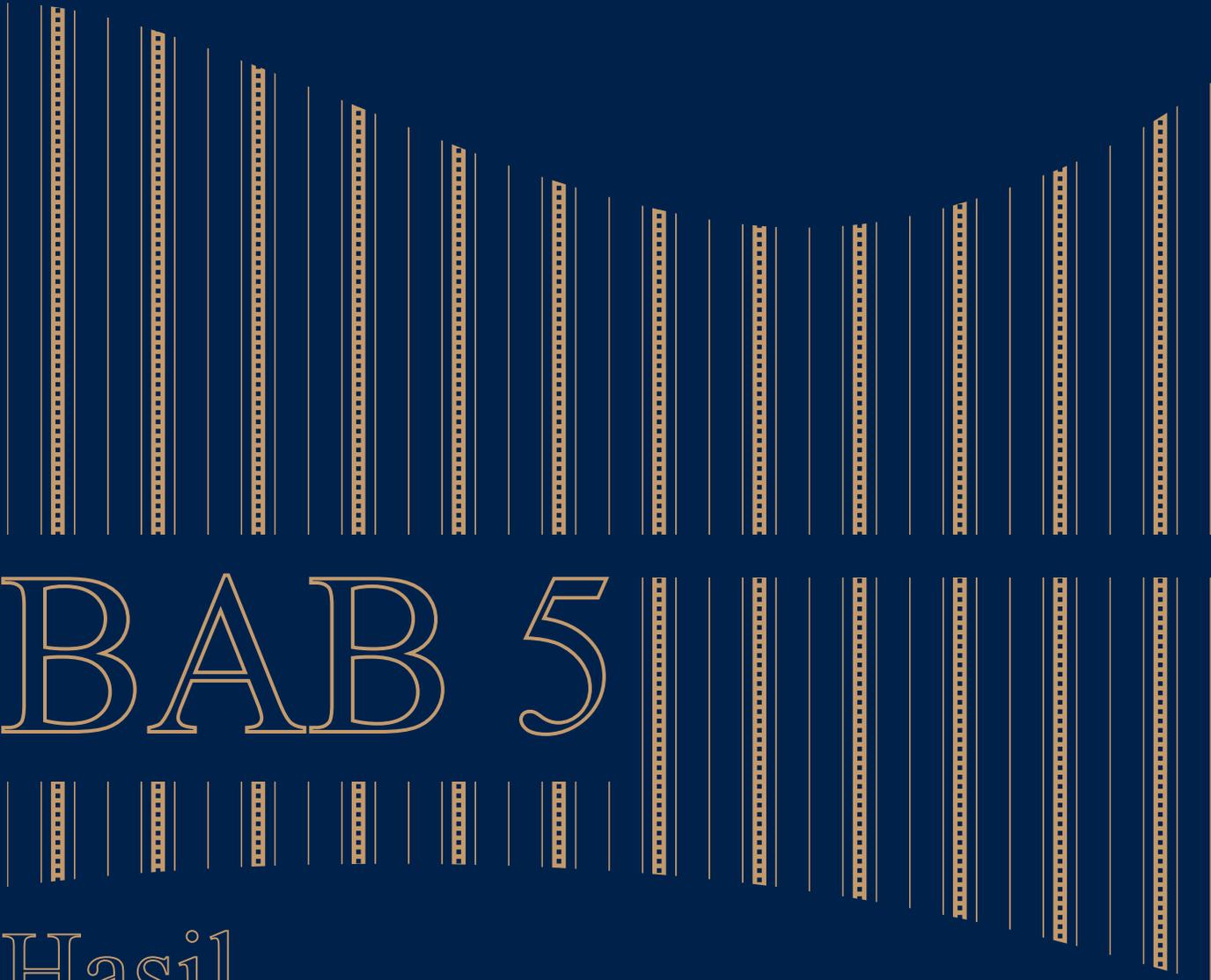


Alternatif B



● Alternatif A
● Alternatif B

Dari 3 responden, 2 responden memilih Alternatif A sebagai alternatif pondasi bangunan yang lebih menggambarkan pondasi umpak pada rumah joglo



BAB 5

Hasil
Rancangan

5.1 Property Size



KDB

Koefisien Dasar Bangunan

Luasan maksimal bangunan yang diizinkan adalah 60% atau 4192m² dari total luasan *site* seluas 6987m². Sedangkan bangunan yang dirancang memiliki luasan 2357m² atau 34% dari total luasan *site*.

KLB

Koefisien Lantai Bangunan

Luasan maksimal lantai bangunan yang diizinkan adalah 1.5 atau 10480m² dari total luasan *site* seluas 6987m². Sedangkan luas lantai bangunan yang dirancang terdiri dari 1 lantai dan memiliki luasan 3195m² dari total luasan lantai yang diizinkan. Sehingga sisa alokasi lahan dimanfaatkan untuk kapasitas parkir.

KTB

Koefisien Tinggi Bangunan

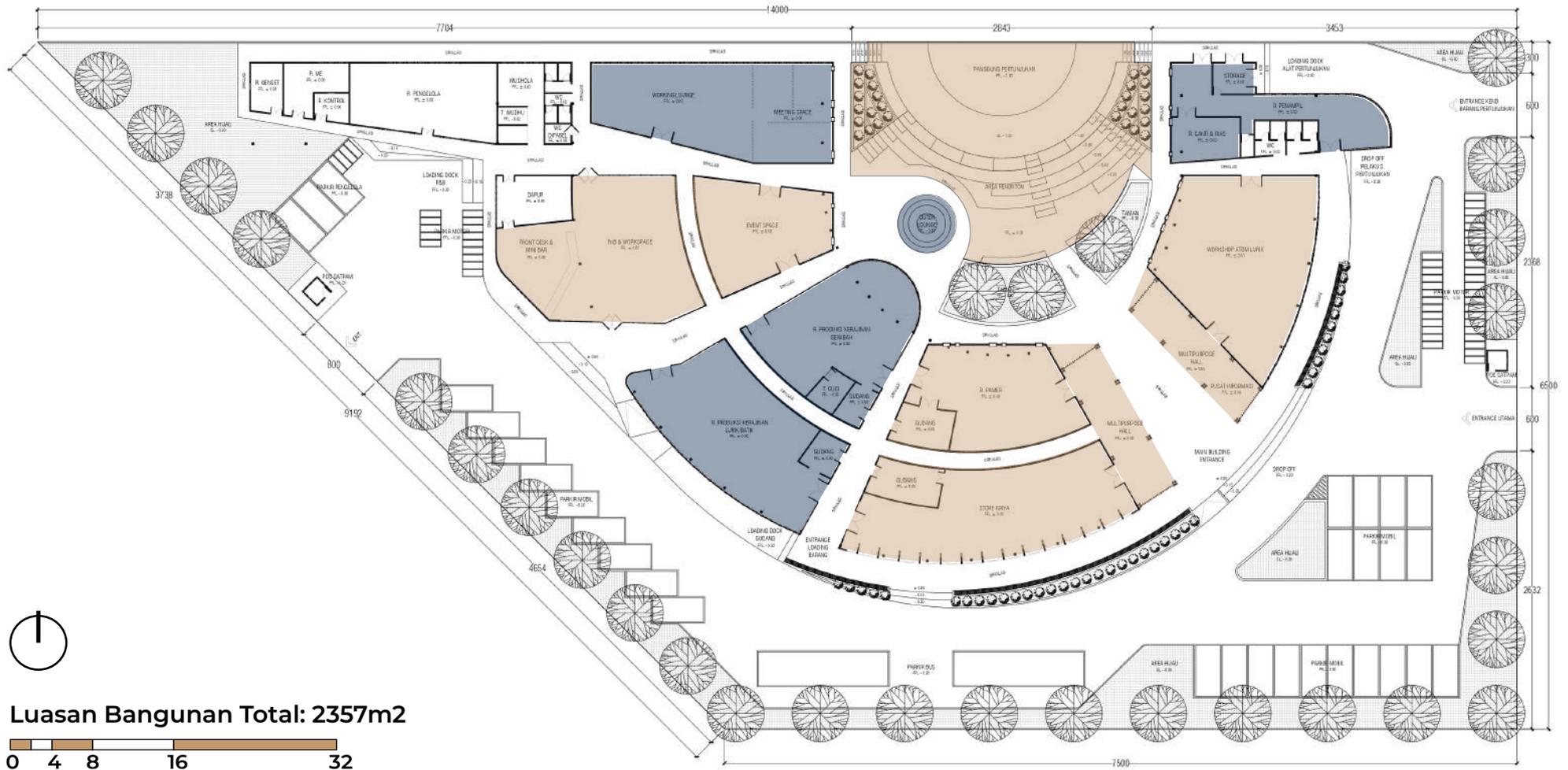
Ketinggian maksimal bangunan yang diizinkan adalah 16 meter. Sedangkan bangunan yang dirancang memiliki ketinggian maksimal 15.8 meter

KDH

Koefisien Dasar Hijau

Luasan minimal dasar hijau yang diizinkan adalah 15% atau 1048m² dari total luasan *site* seluas 6987m². Sedangkan luas dasar hijau yang dirancang sejumlah 1270m² atau 18,2%

5.2 Proporsi Ruang



Persentase Ruang

Area Ekonomi / Komersial

• Workshop Lurik	:210m ²
• Multipurpose Hall	:142m ²
• Store	:222m ²
• Ruang Pamer	:155m ²
• F&B dan Workspace	:148m ²
• Event Space	:110m ²
• Panggung Pertunjukan	:420m ²

1407 m² / +60%

Area Kerja

• Backstage	:123m ²
• Outer Lounge	:25m ²
• R. Kerajinan Lurik & Batik	:197m ²
• R. Kerajinan Gerabah	:163m ²
• W. Lounge & Meeting Space	:194m ²

702 m² / +30%

Area Servis

248 m² / +10%

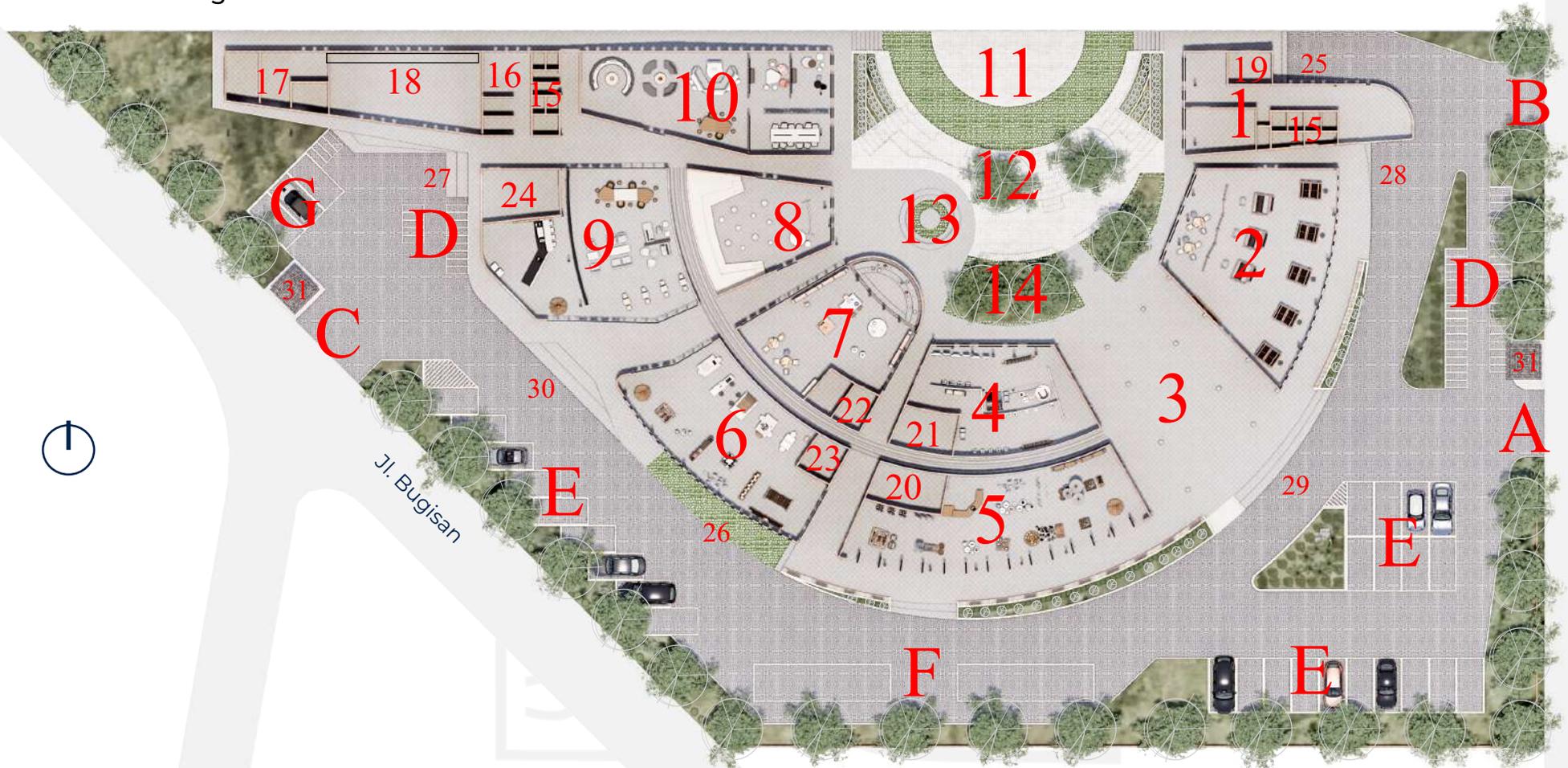
5.3 Situasi



Kondisi site diapit oleh 2 jalan yang memberikan keleluasaan aksesibilitas dan akses visual dari arah jalan sehingga keberadaan bangunan mudah untuk dikenali. Selain itu, bentuk bangunan dengan perpaduan atap pelana yang melengkung dan atap joglo dapat memberikan ikon baru yang unik namun tanpa terlepas dari karakter langgam bangunan yang umum di sekitar site.

5.4 Siteplan

Entrance pada tapak langsung berhadapan dengan entrance utama bangunan yaitu *multipurpose hall* yang memiliki atap berbentuk joglo dan menjadi *focal point*, sehingga setiap pengunjung yang masuk tidak melewati bagian ini

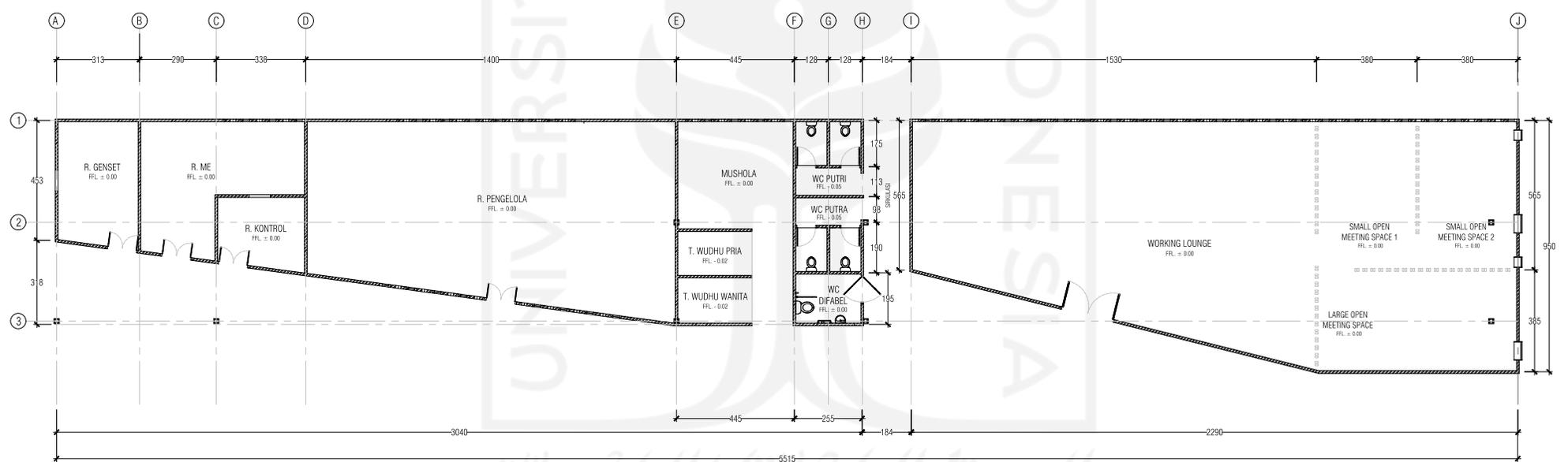


Jl. Raya Prambanan - Manisrenggo

Legenda

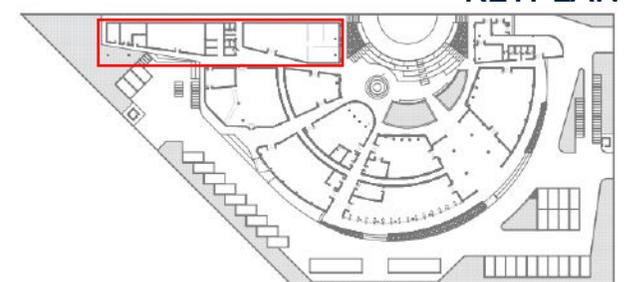
- A. Entrance Utama
- B. Entrance Kend. S. Pertunjukan
- C. Exit
- D. Parkir Motor
- E. Parkir Mobil
- F. Parkir Bus
- G. Parkir Pengelola
- 1. Backstage Seni Pertunjukan (*Creative Space*)
- 2. R. Woskshop ATBM Lurik (*Creative Space*)
- 3. Main Hall/ Entrance (*Creative Space*)
- 4. R. Pamer (*Creative Space*)
- 5. R. Penjualan Kriya / Store (*Makerspace*)
- 6. R. Produksi Kerajinan Lurik & Batik (*Makerspace*)
- 7. R. Produksi Kerajinan Gerabah (*Makerspace*)
- 8. Event Space (*Co-Working Space*)
- 9. Fnb & Workspace (*Co-Working Space*)
- 10. Working Lounge & Meeting Space (*Co-Working Space*)
- 11. Panggung Pertunjukan (*Creative Space*)
- 12. Area Duduk Penonton (*Creative Space*)
- 13. Outer Lounge
- 14. Taman
- 15. WC / Lavatory
- 16. Mushola & Wudhu
- 17. R. Me & Genset
- 18. R. Pengelola
- 19. Gudang Alat Seni Pertunjukan
- 20. Gudang Kriya Store
- 21. Gudang Produk Pameran
- 22. Gudang Kriya Gerabah
- 23. Gudang Kriya Lurik & Batik
- 24. Gudang Bahan Makanan & Dapur
- 25. Loading Dock Alat Seni Pertunjukkan
- 26. Loading Dock Gudang (no. 20, 21, 22, & 23)
- 27. Loading Dock FnB
- 28. Drop Off Pelaku Seni Pertunjukan
- 29. Drop Off Utama
- 30. Drop Off Co-working Space
- 31. Pos Satpam

Denah Parsial 1 merupakan bagian bangunan yang terdiri dari 2 massa utama dan berada di ujung sebelah barat dan utara pada bangunan, sisi utara massa langsung berhadapan dengan persawahan. Bangunan memiliki bukaan yang cukup banyak di sisi sebelah utara untuk memasukkan cahaya alami ke dalam bangunan sekaligus untuk memberikan keleluasaan terhadap view persawahan



 DENAH PARSIAL 1

KEYPLAN

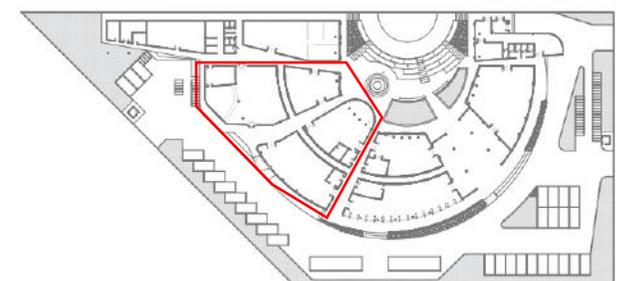


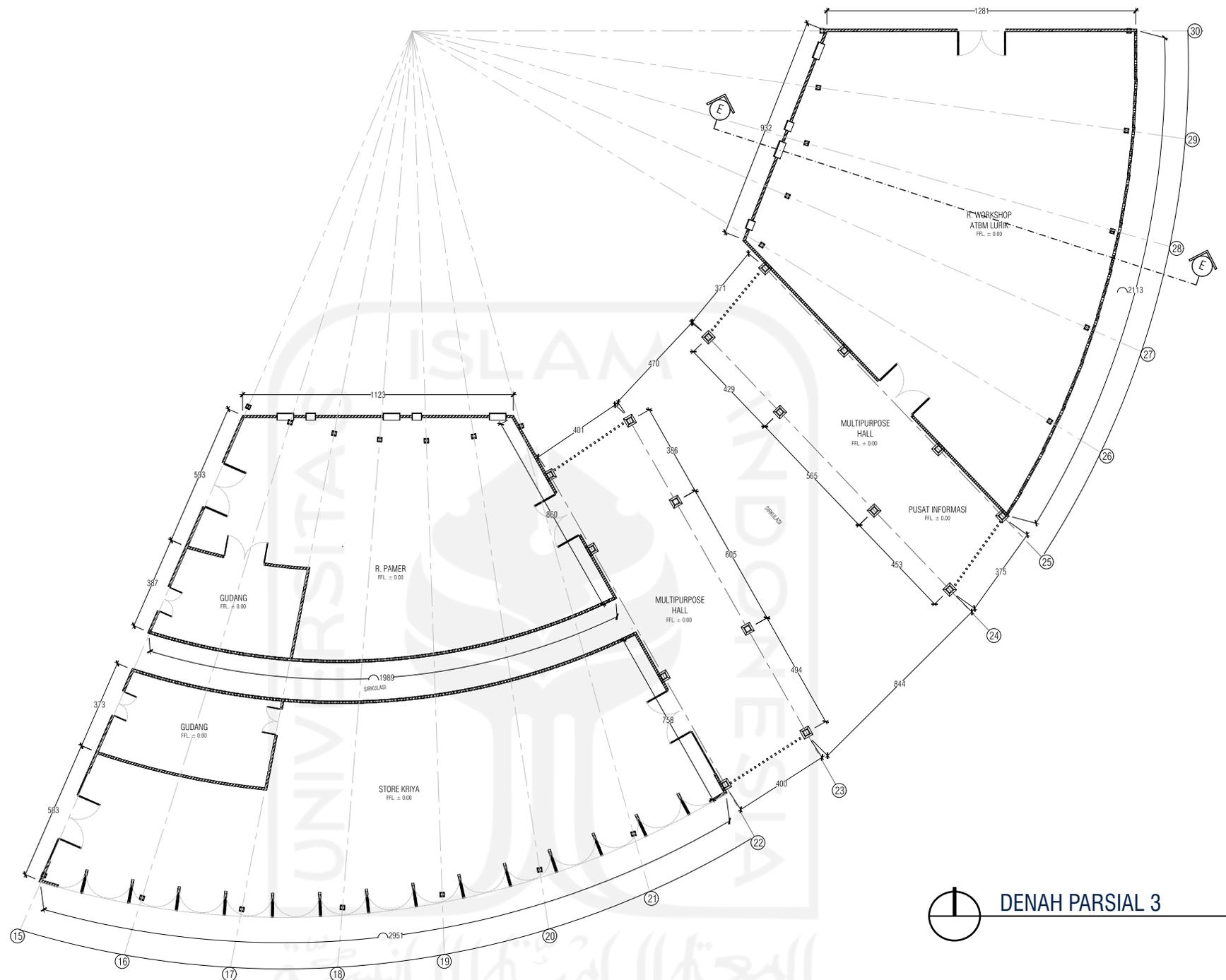


 DENAH PARSIAL 2

Denah Parsial 2 terdiri dari 4 massa utama, 2 massa termasuk dalam tipologi Creative Space (*FnB & Workspace* dan *Event Space*) dan 2 massa lainnya termasuk dalam tipologi Makerspace (R. Produksi Kerajinan Gerabah dan R. Produksi Kerajinan Lurik dan Batik). Terdapat 1 entrance bangunan di antara 2 tipologi tersebut, sehingga akan memungkinkan terjadinya interaksi dari pengguna dari 2 tipologi tersebut.

KEYPLAN

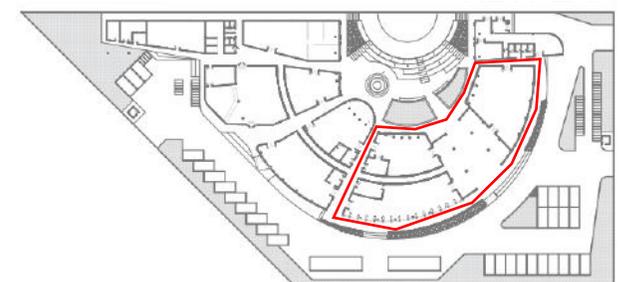


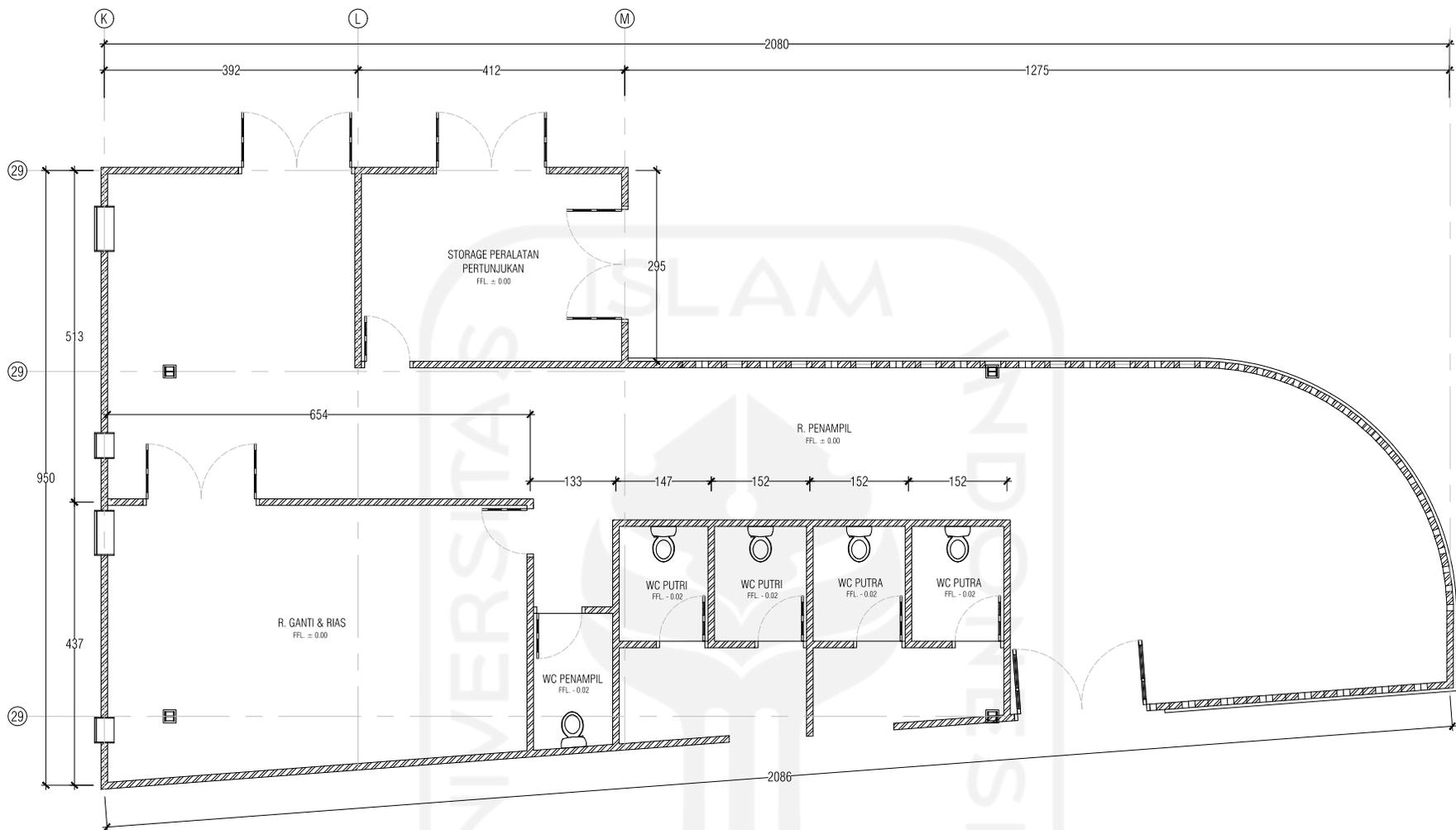


 DENAH PARSIAL 3

Denah Parsial 3 terdiri dari 3 massa utama yang termasuk dalam tipologi *Creative Space*. Di antara ketiga massa tersebut terdapat *Multipurpose Hall* yang menjadi entrance utama pada bangunan. Selain itu, *Multipurpose Hall* berfungsi sebagai area promosi ketika terdapat event-event, yakni dapat digunakan sebagai ekstensi untuk display barang pameran maupun barang dari store kriya sehingga lebih mudah untuk dijangkau oleh pengunjung.

KEYPLAN

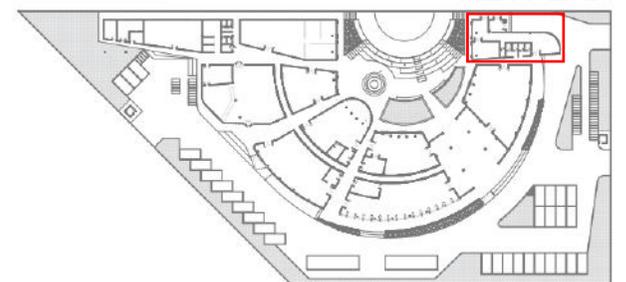




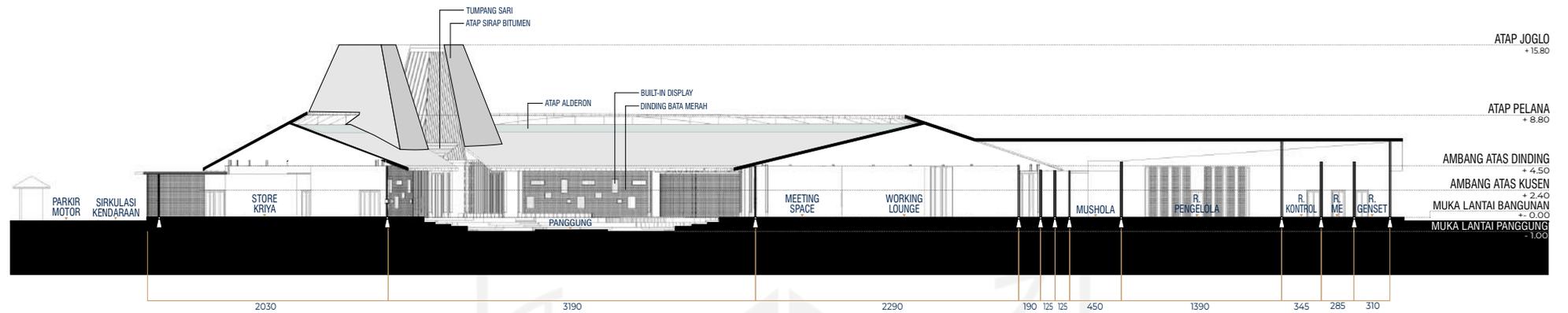
 DENAH PARSIAL 4

Denah Parsial 4 terdiri dari 1 massa utama yang termasuk dalam tipologi *Creative Space* yakni Backstage yang menjadi 1 bagian dari Panggung Pertunjukan. Pada massa ini juga terdapat fungsi servis yaitu WC untuk mendukung fungsi pertunjukan dengan jumlah penonton yang relatif besar.

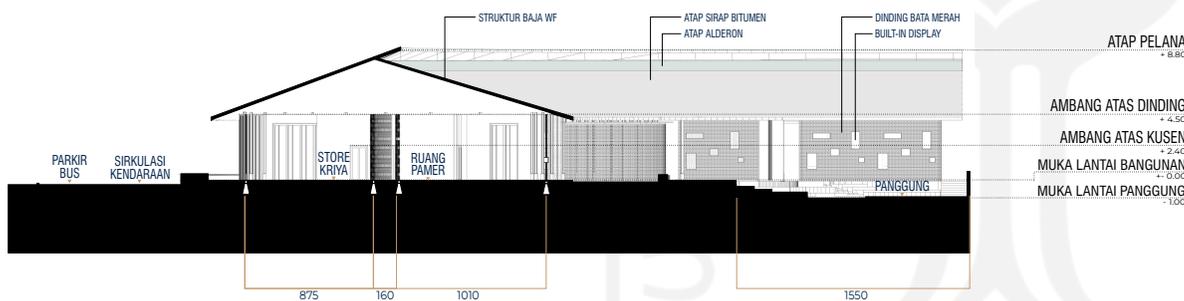
KEYPLAN



5.6 Potongan

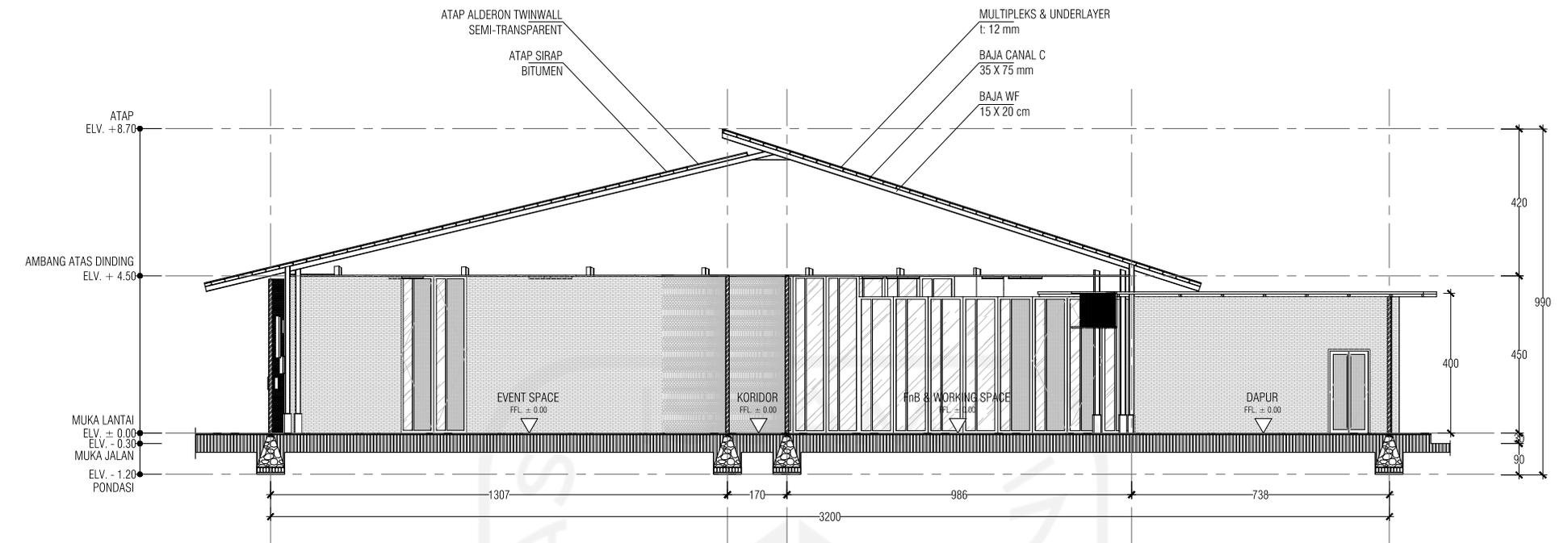


POT. KAWASAN A-A

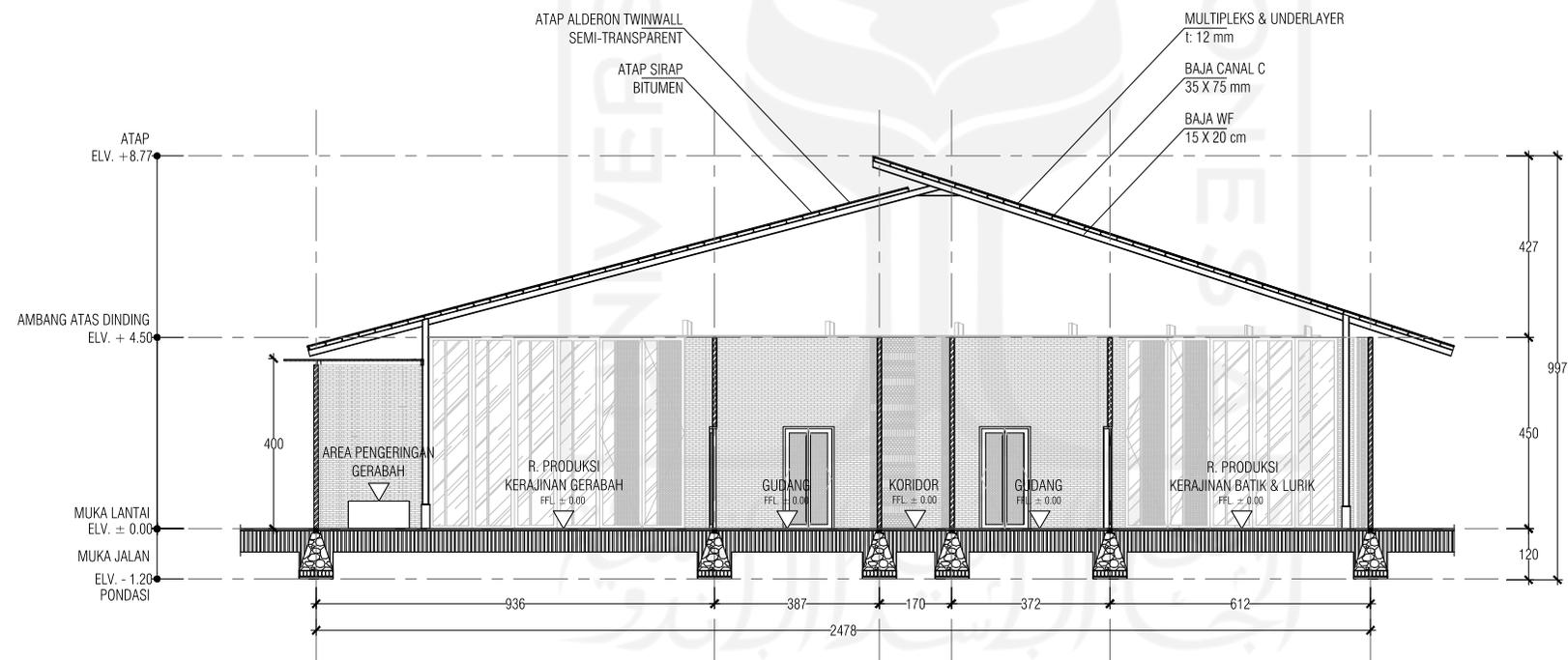


POT. KAWASAN B-B

Potongan kawasan menunjukkan perbedaan level elevasi muka lantai bangunan hingga muka lantai panggung. Area penonton terhadap panggung memiliki level elevasi yang menurun namun tidak curam, sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman

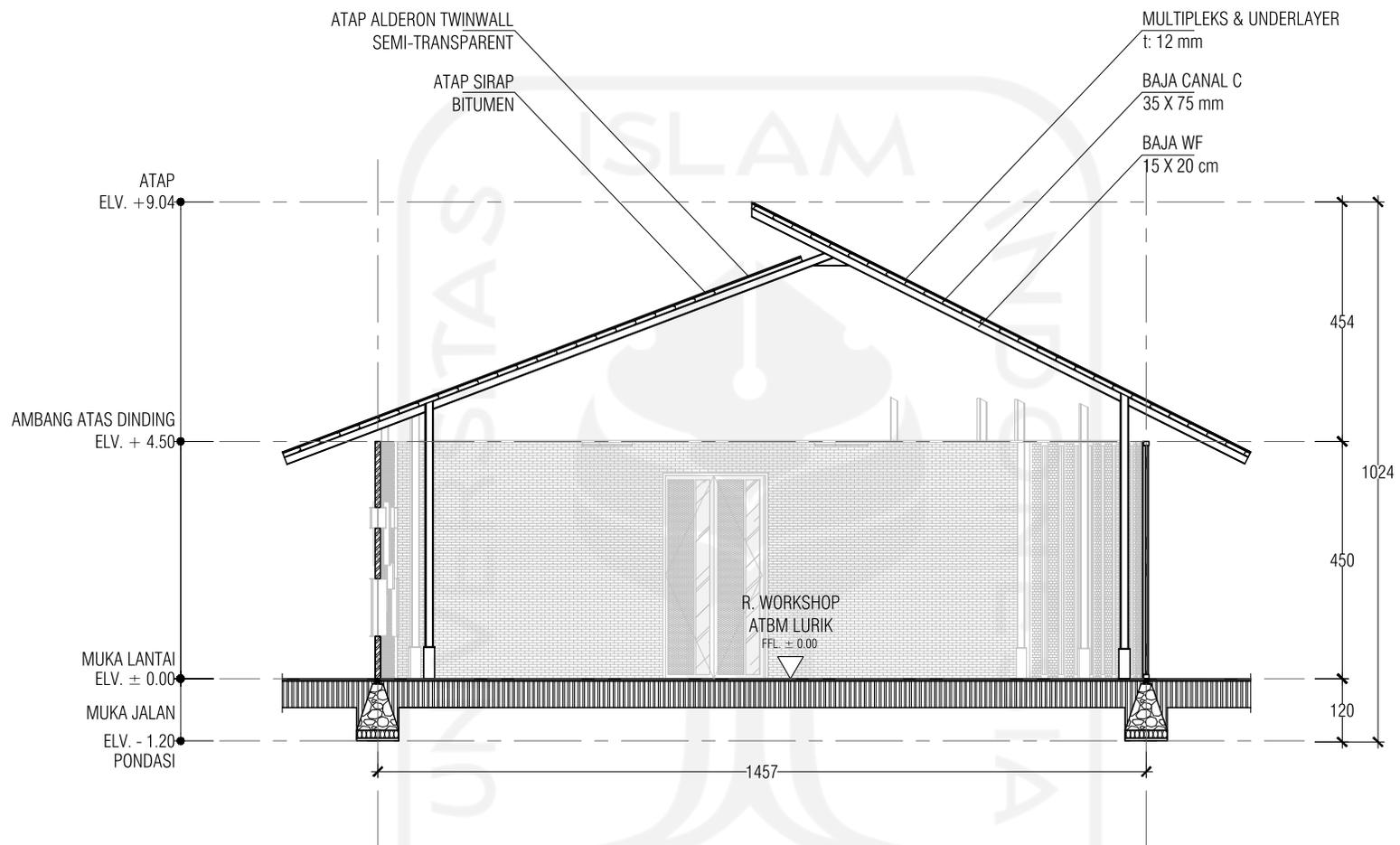


POT. PARSIAL C-C



POT. PARSIAL D-D

Potongan parsial menunjukkan spesifikasi material beserta elevasi pada bagian-bagian elemen bangunan mulai dari pondasi, dinding, hingga atap



POT. PARSIAL E-E

Potongan parsial menunjukkan spesifikasi material beserta elevasi pada bagian-bagian elemen bangunan mulai dari pondasi, dinding, hingga atap

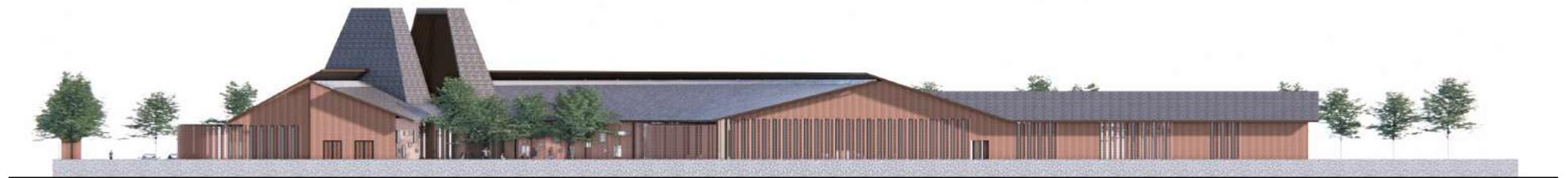
5.7 Tampak



TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR



TAMPAK UTARA

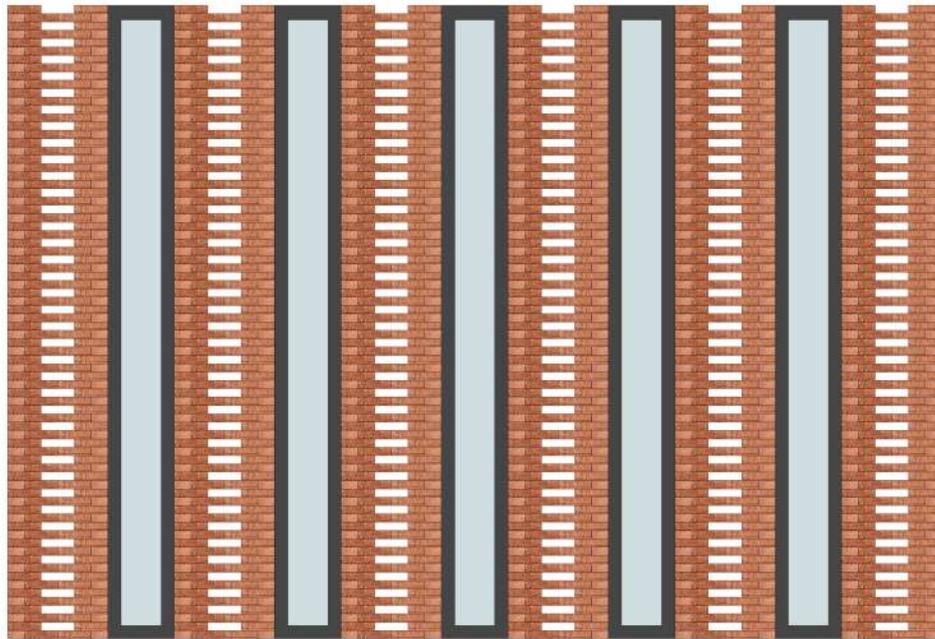
Tampak bangunan menunjukkan komposisi bangunan, material, dan bentuk atap yang merepresentasikan bangunan rumah jawa yang menjadi ciri khas langgam bangunan di sekitar. Komposisi bentuk atap joglo yang terbuka juga merepresentasikan bentuk gapura yang menjadi gerbang *entrance* utama pada bangunan



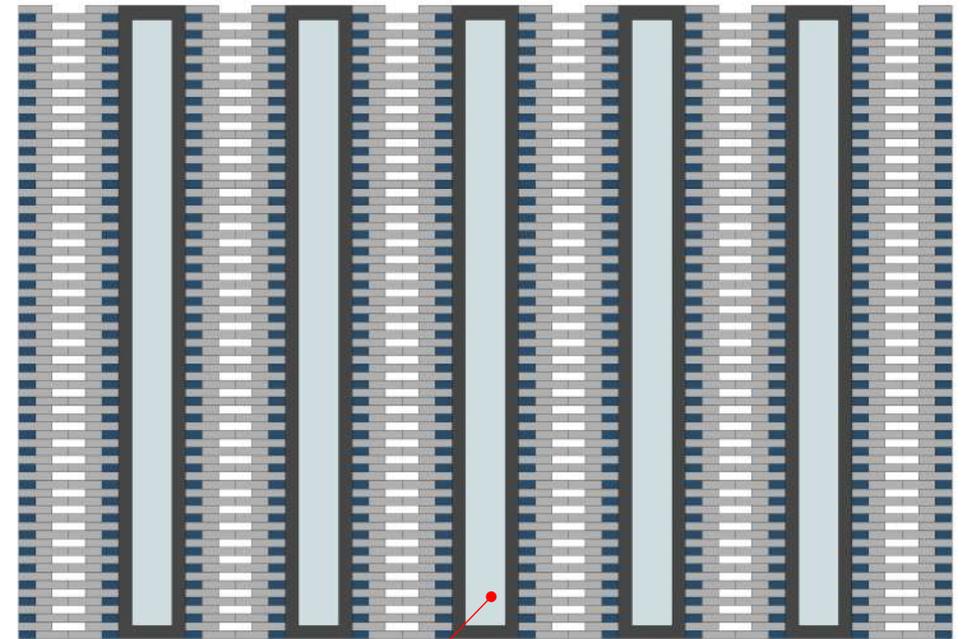
TAMPAK BARAT

5.8 Detail Arsitektural

Dinding Tipe 1

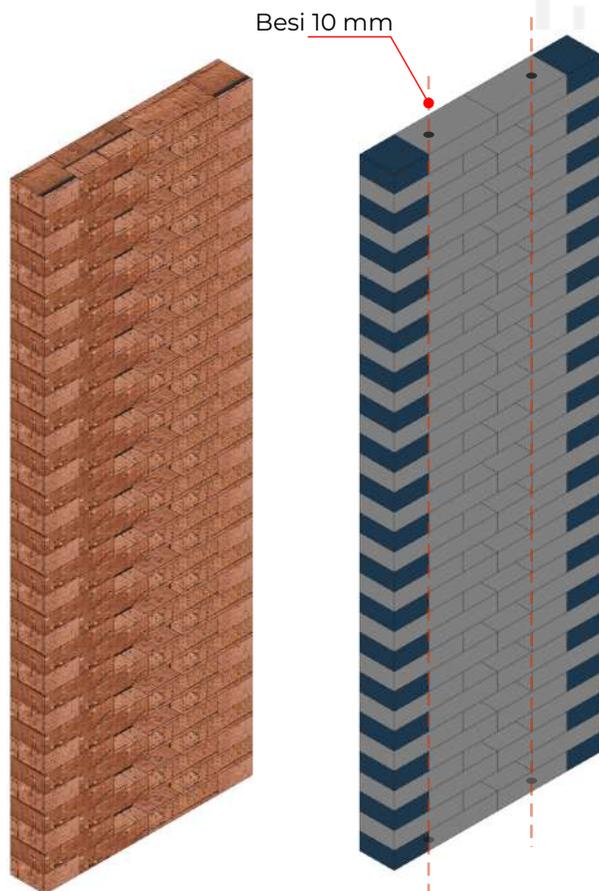


Tektonika Dinding Tipe 1



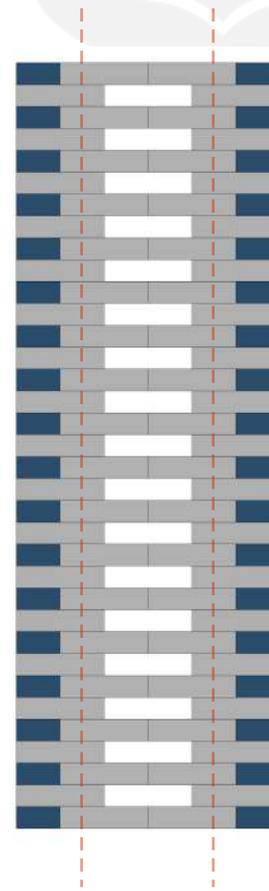
Kaca
t: 4 mm

Kode Pemasangan

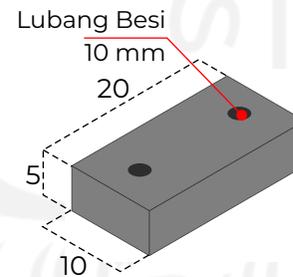


Besi 10 mm

Aksonometri Detail

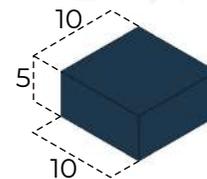


Detail Instalasi



Lubang Besi
10 mm
20

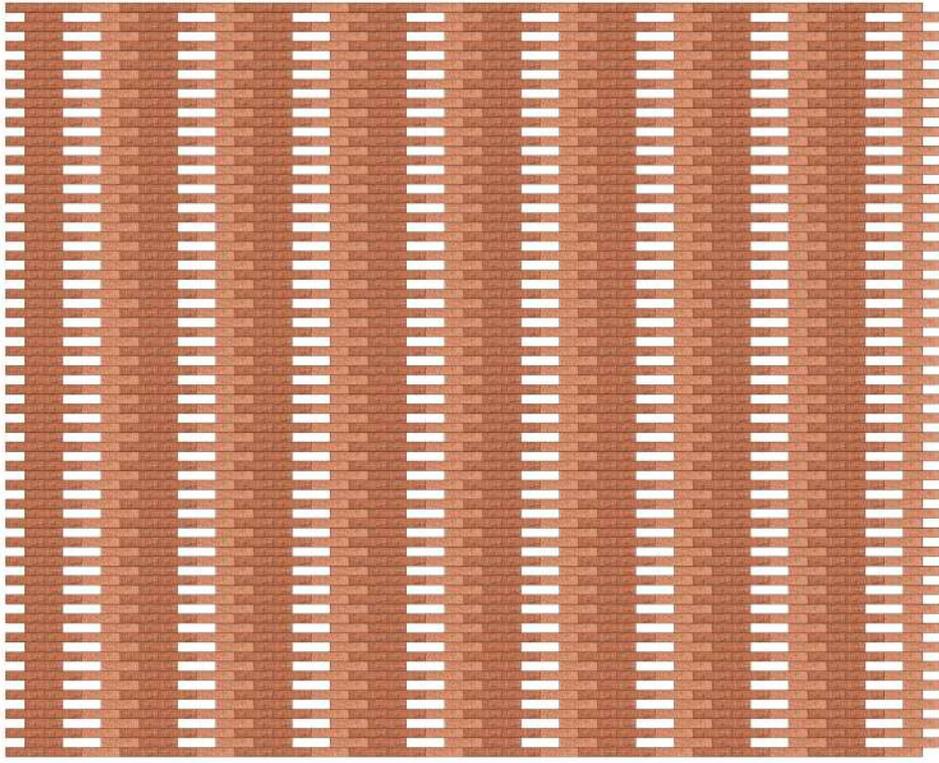
Bata Tipe A



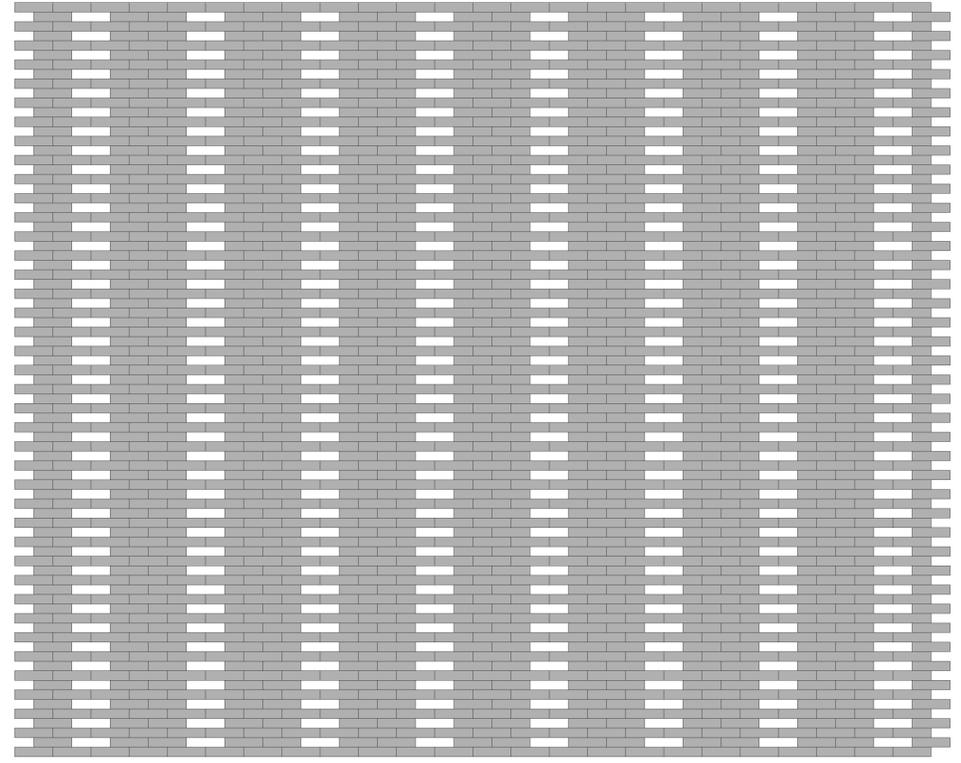
Bata Tipe B

Komposisi susunan bata yang diselang-seling dengan jendela kaca yang disusun dengan orientasi memanjang ke arah vertikal untuk merepresentasikan motif lurik. Susunan bata berlubang selain sebagai motif juga digunakan sebagai penghawaan alami

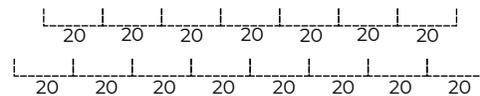
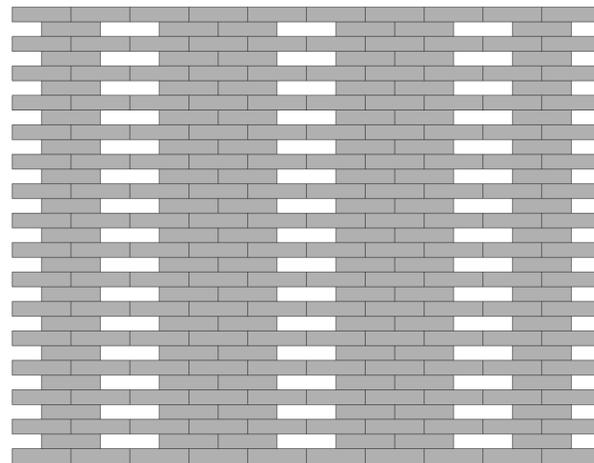
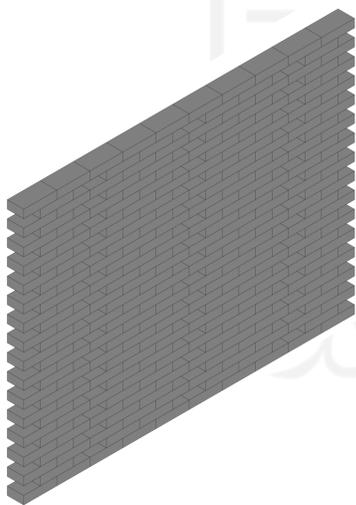
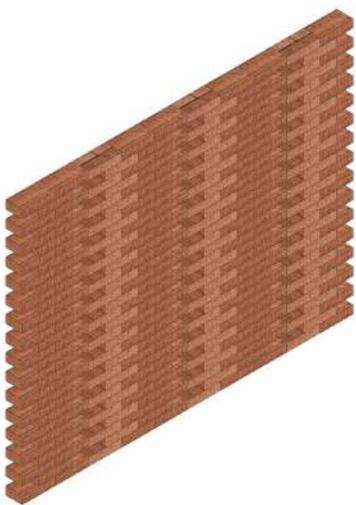
Dinding Tipe 2



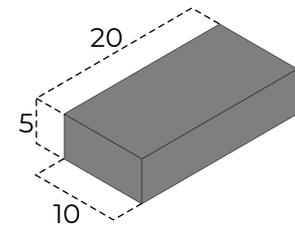
Tektonika Dinding Tipe 2



Kode Pemasangan



Detail Instalasi

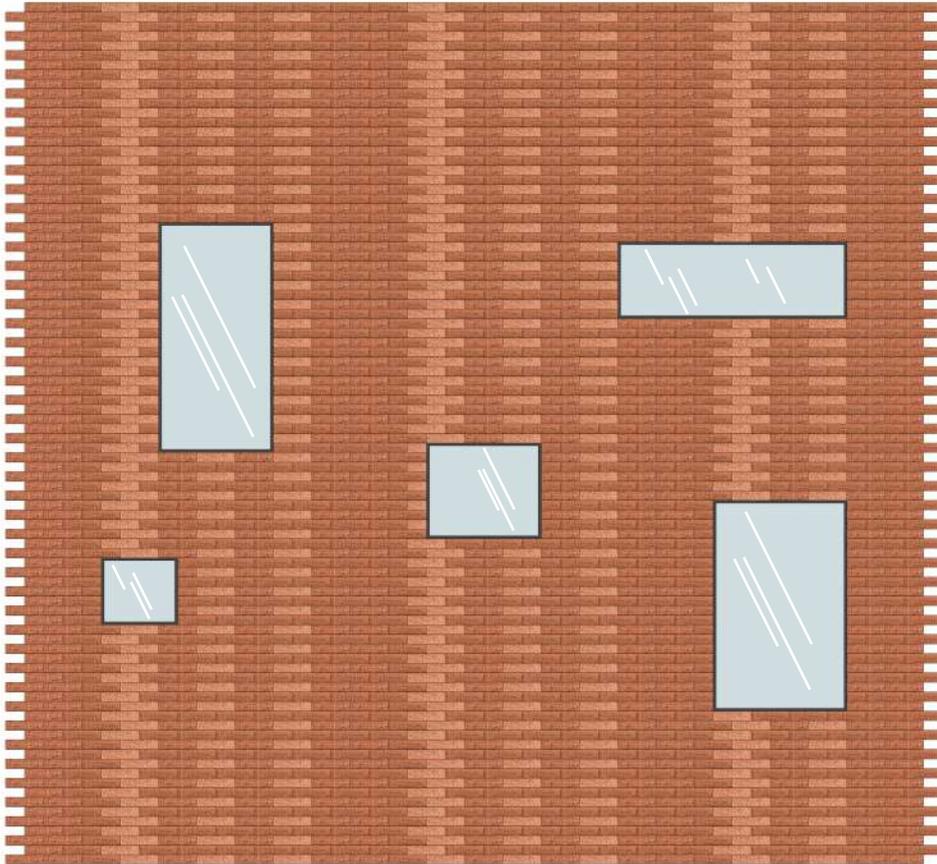


Bata Tipe A

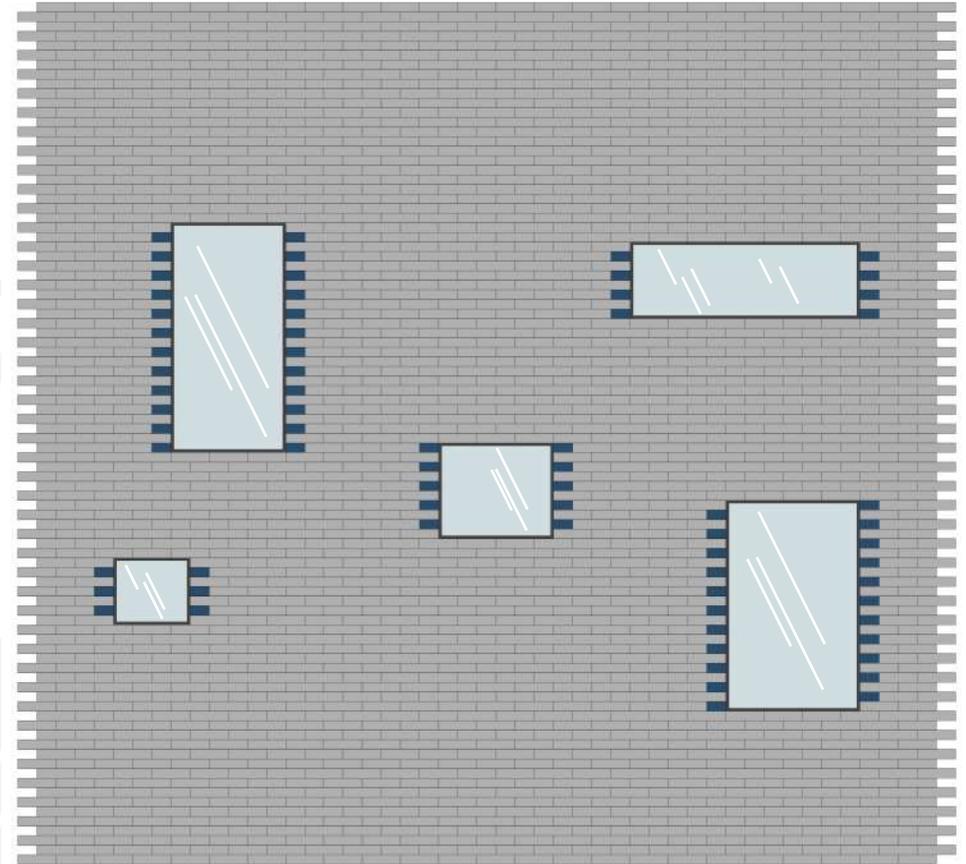
Aksonometri Detail

Komposisi susunan bata disusun dengan orientasi memanjang ke arah vertikal untuk merepresentasikan motif lurik. Susunan bata berlubang selain sebagai motif juga digunakan sebagai penghawaan alami

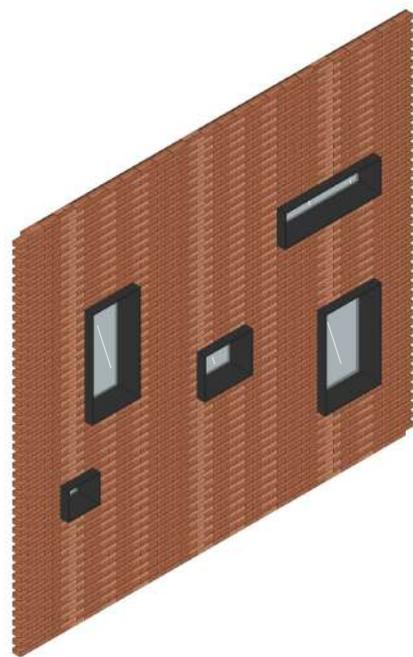
Dinding Tipe 3



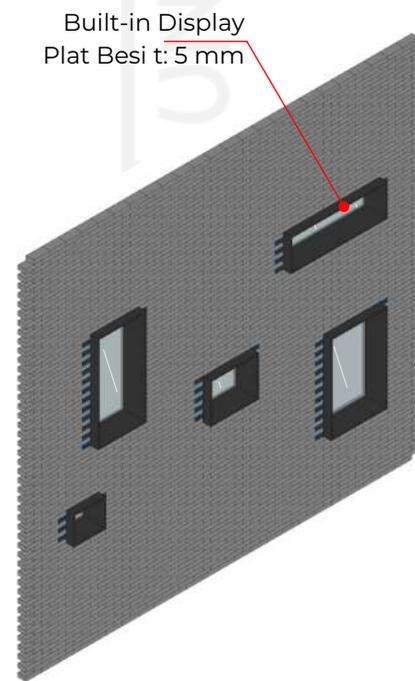
Tektonika Dinding Tipe 3



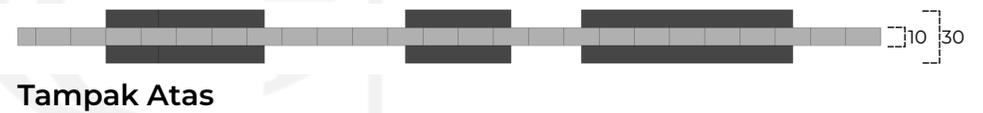
Kode Pemasangan



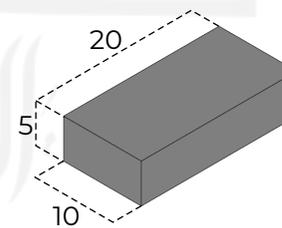
Aksonometri



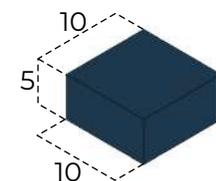
Built-in Display
Plat Besi t: 5 mm



Tampak Atas



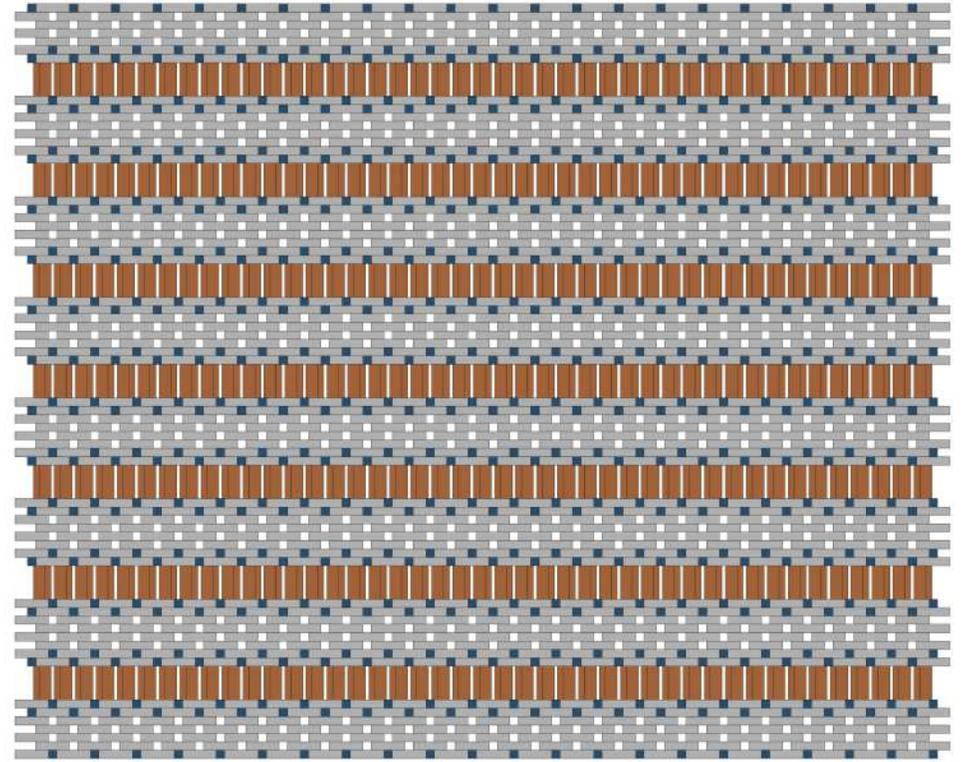
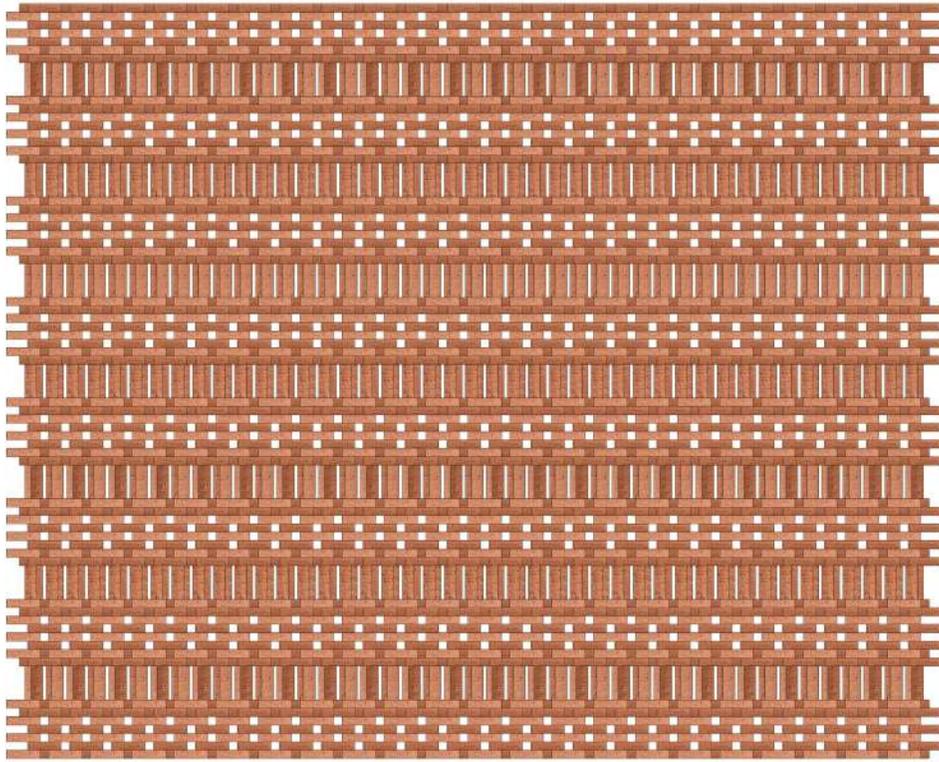
Bata Tipe A



Bata Tipe B

Built-in display di antara susunan bata sebagai tempat untuk meletakkan produk kriya. Display produk kriya yang dapat dilihat langsung dari sisi luar bangunan ini merupakan bentuk promosi yang memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat produk kriya di sepanjang dinding

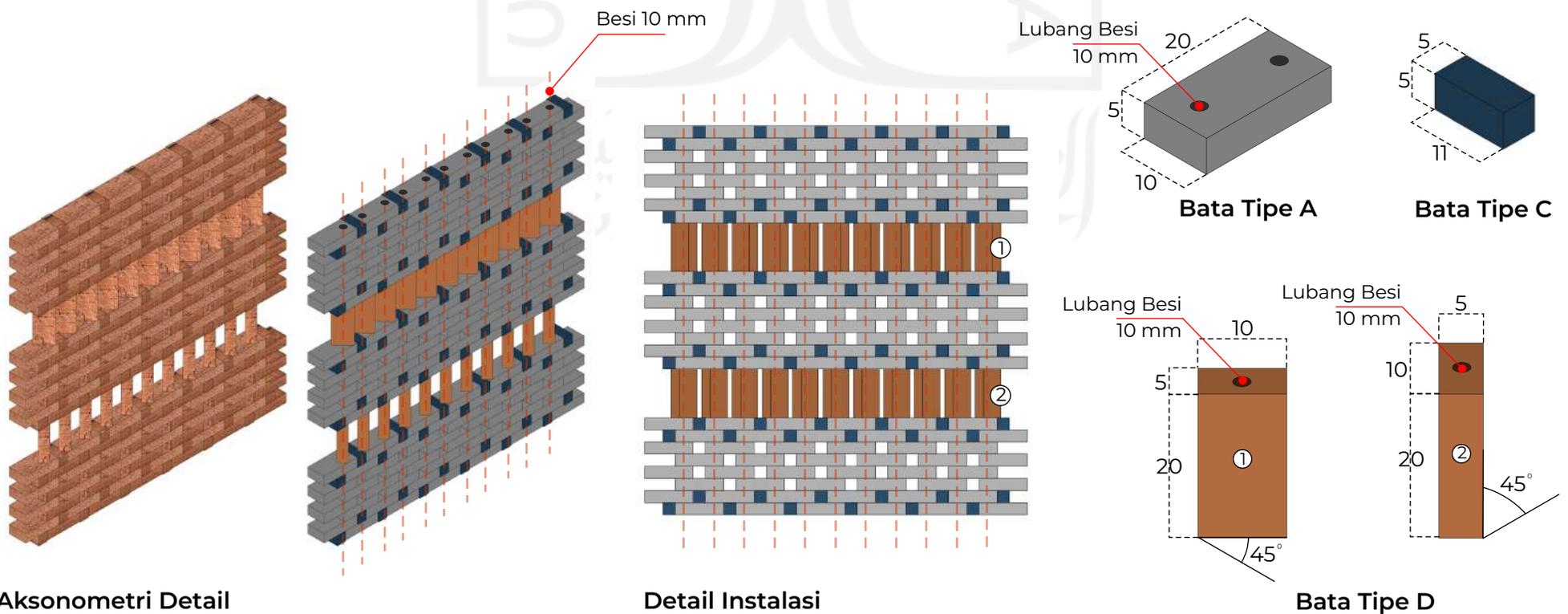
Dinding Tipe 4



Tektonika Dinding Tipe 4

Kode Pemasangan

Komposisi susunan bata disusun dengan orientasi memanjang dengan 3 jenis susunan yang berbeda ke arah horizontal untuk merepresentasikan motif lurik sekaligus sebagai media yang dapat diraba dan diintip melalui celah sembari berjalan, sehingga kegiatan yang ada di dalam bangunan dapat terlihat. Perpaduan sensori taktil dan visual dapat memantik gagasan untuk membangkitkan ide kreatif

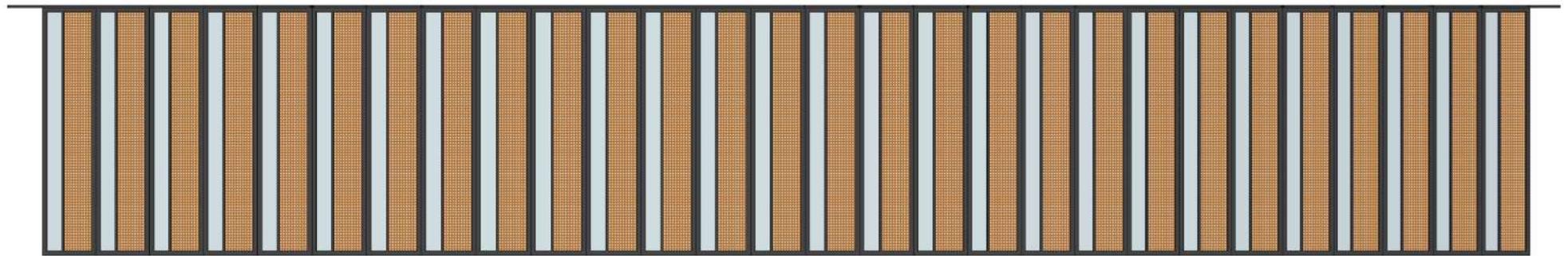


Aksonometri Detail

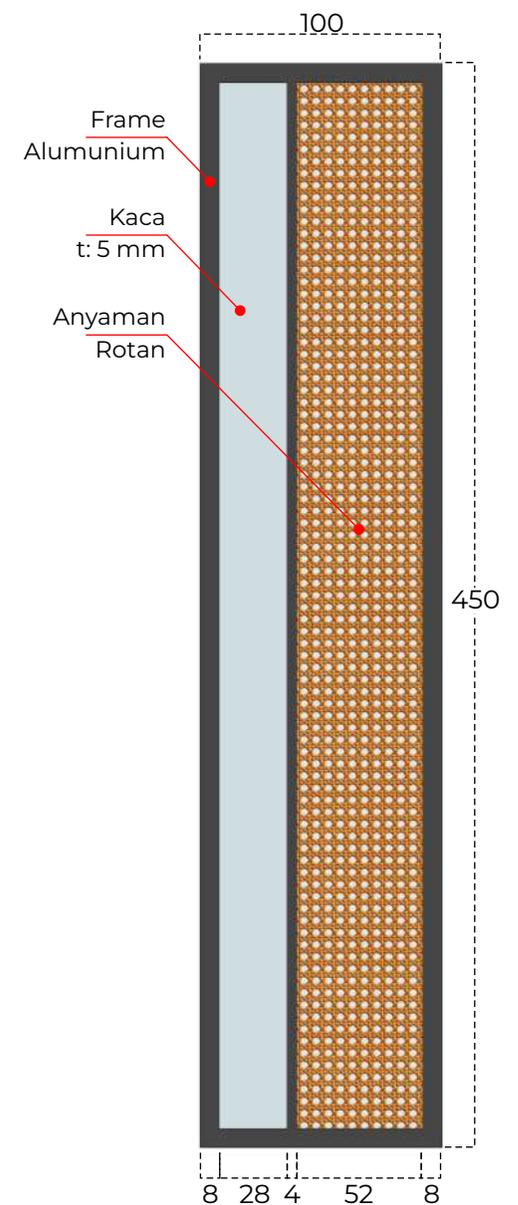
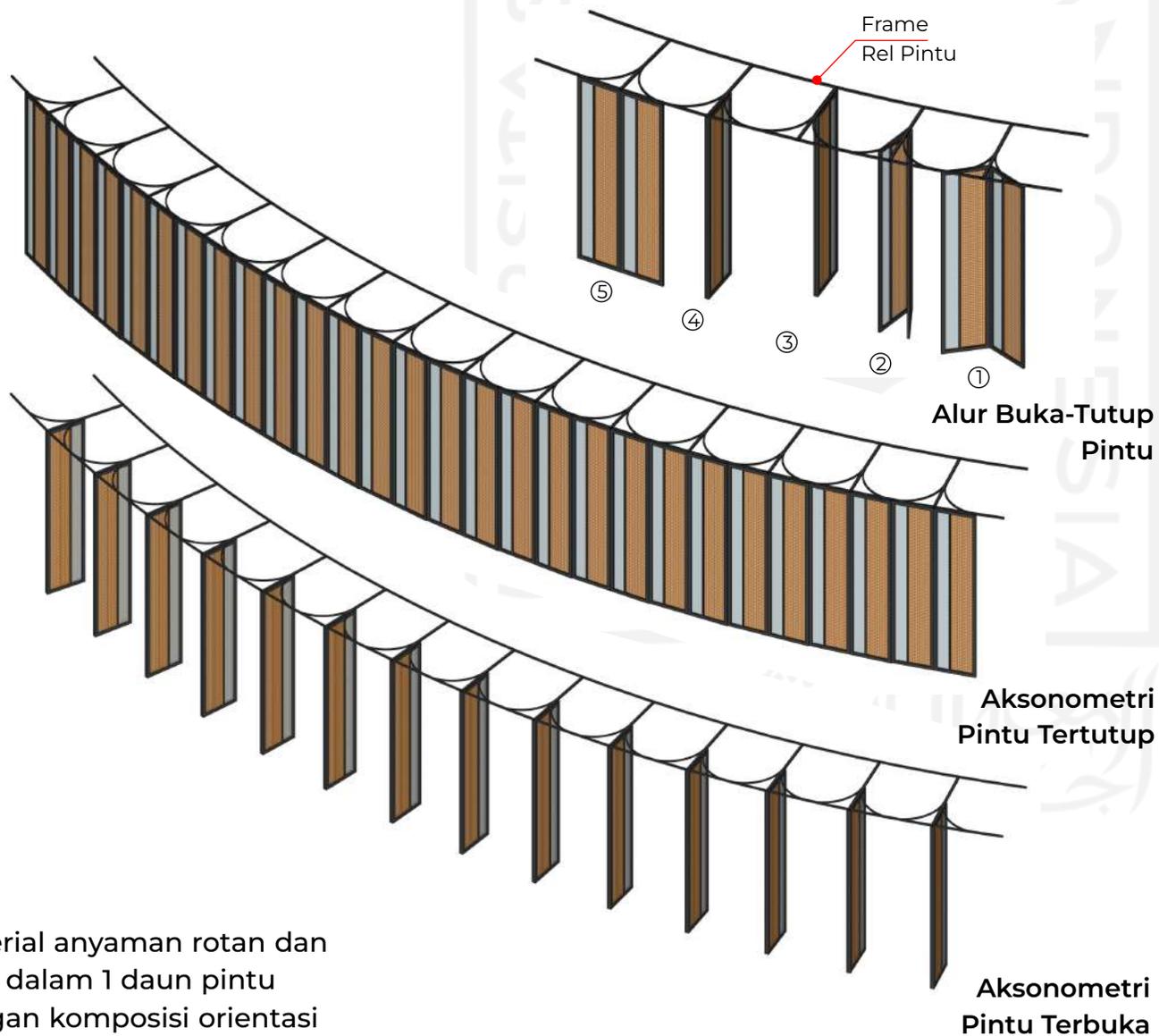
Detail Instalasi

Bata Tipe D

Pintu Store Kriya



Tampak Selatan

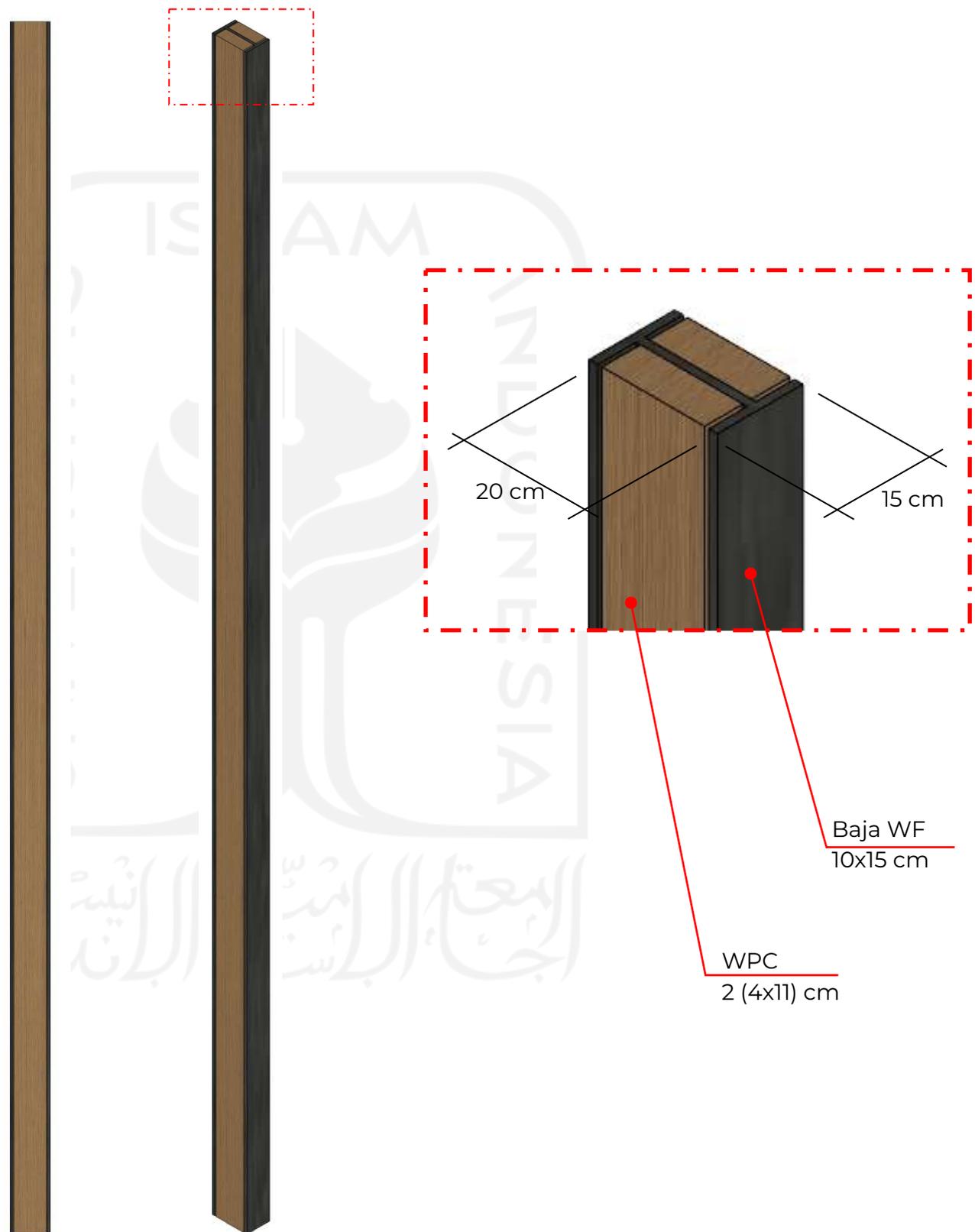


Detail Pintu

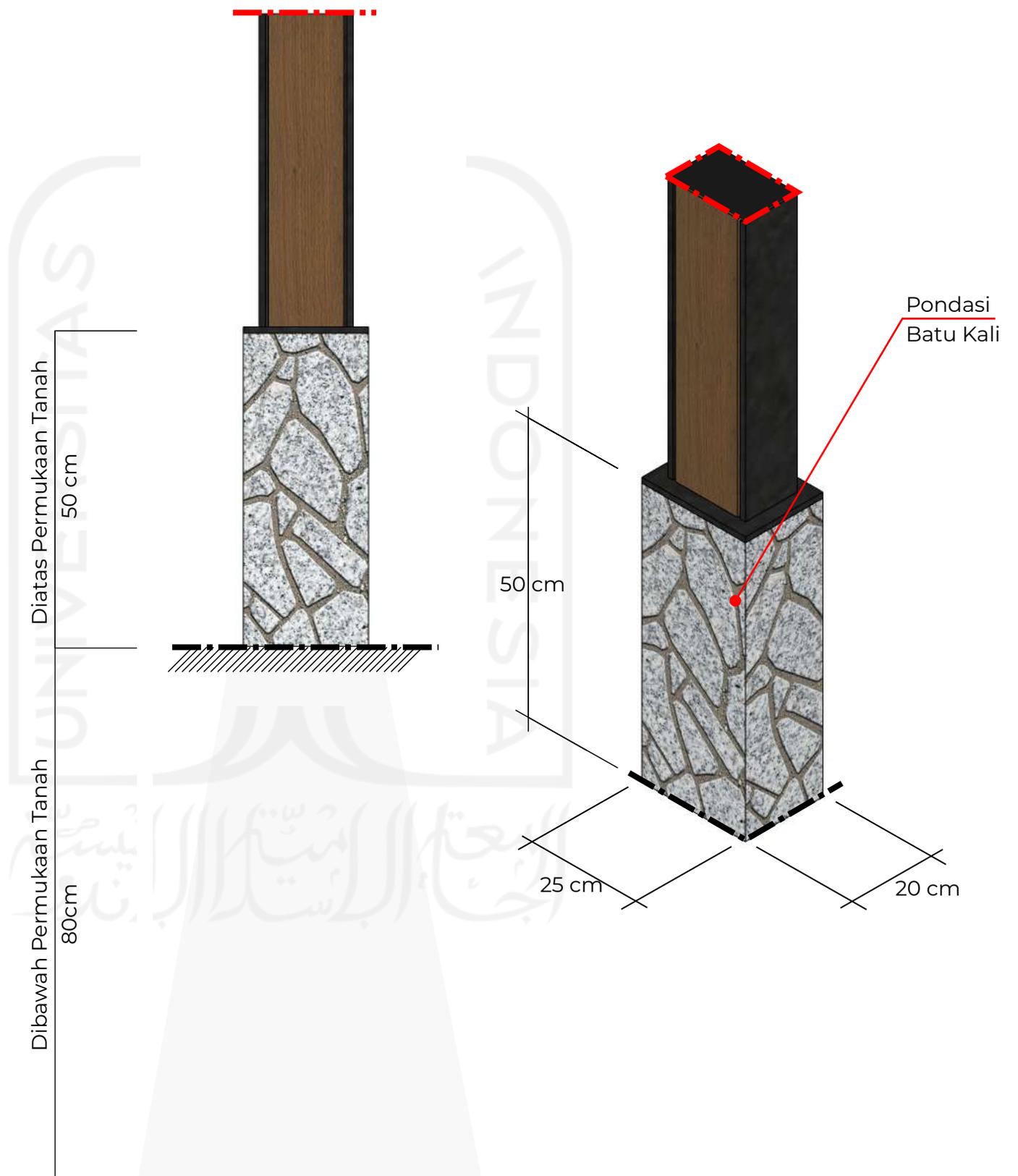
Material anyaman rotan dan kaca dalam 1 daun pintu dengan komposisi orientasi memanjang ke arah vertikal merepresentasikan motif lurik, sehingga apabila pintu-pintu ditutup akan membentuk sebuah pola motif lurik

Kolom

Kolom baja WF digunakan untuk menopang struktur atap. Isian WPC di sela cekungan baja untuk merepresentasikan kolom kayu.

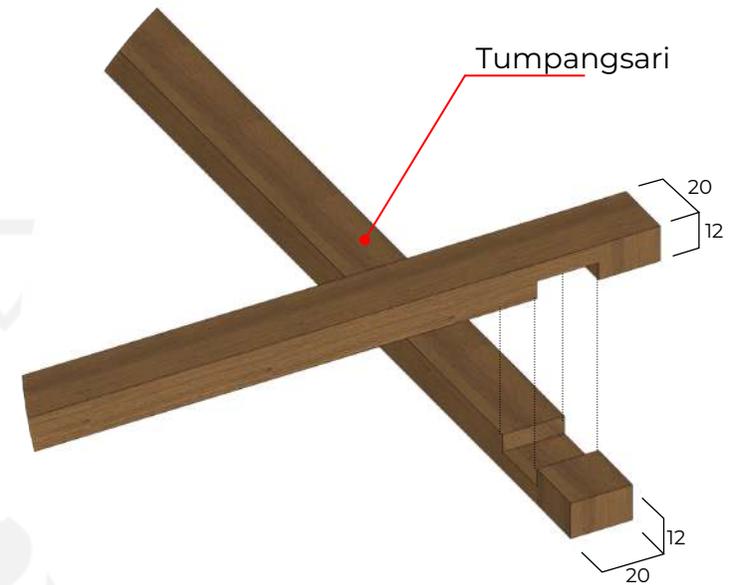


Pondasi

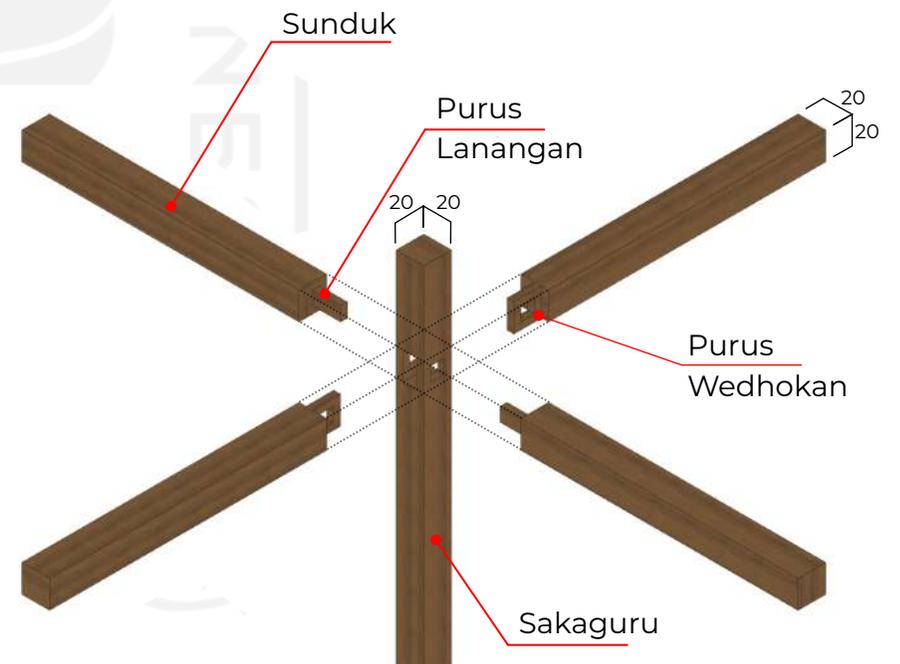


Pondasi beton dengan lapisan luar batu kali yang menopang kolom baja untuk merepresentasikan transformasi bentuk pondasi umpak pada rumah joglo.

Struktur Atap Joglo



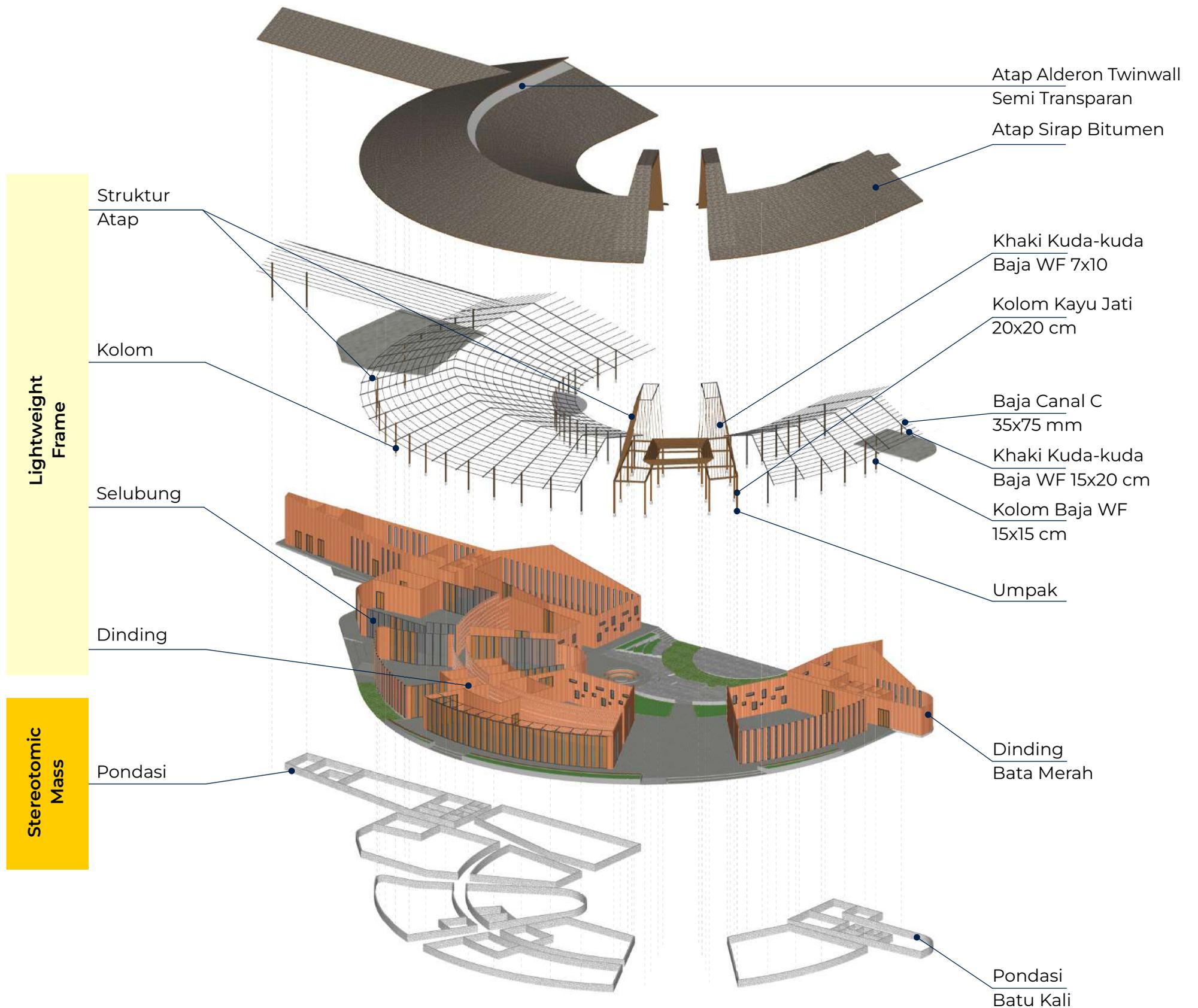
Detail A



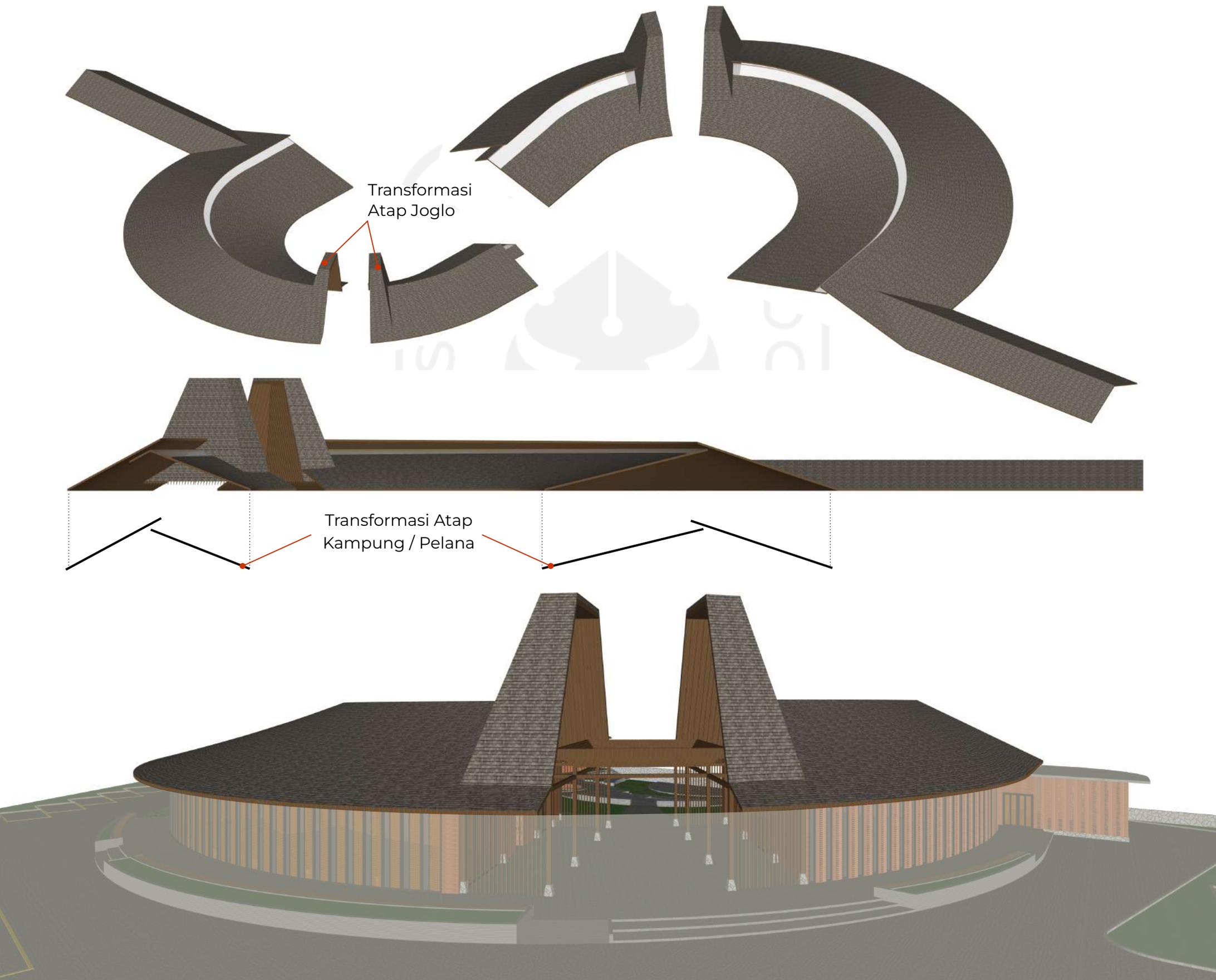
Detail B

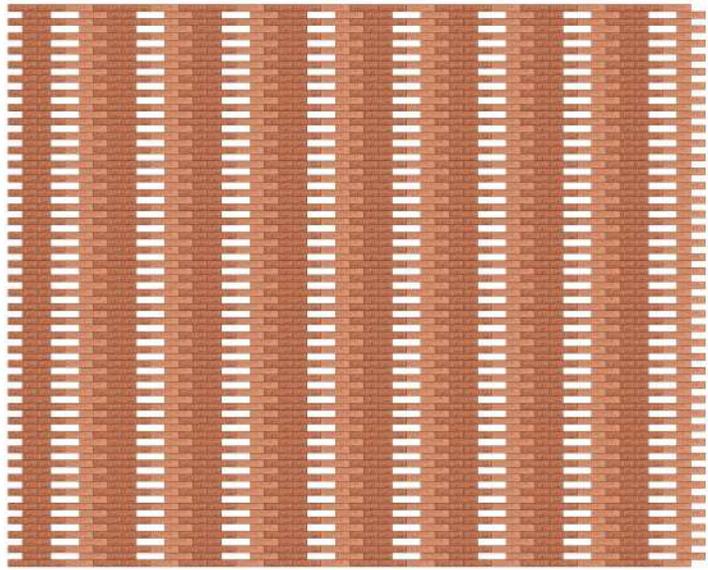
Atap joglo yang 'terbelah' untuk menonjolkan keindahan detail struktur sekaligus sebagai gapura atau entrance utama pada bangunan

5.9 Skema Struktur

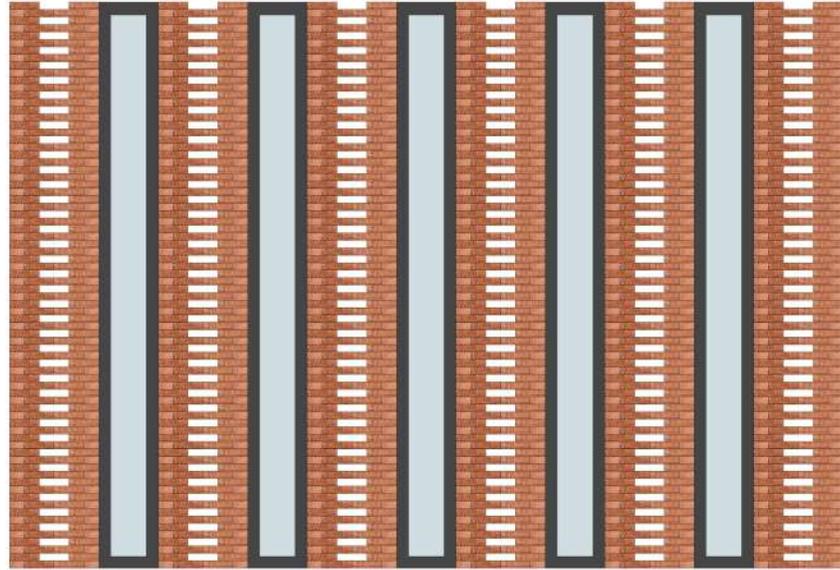


5.10 Selubung Bangunan

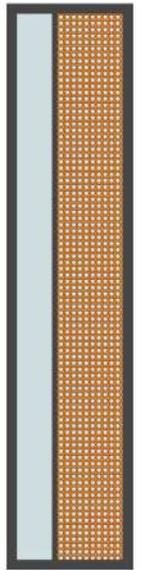




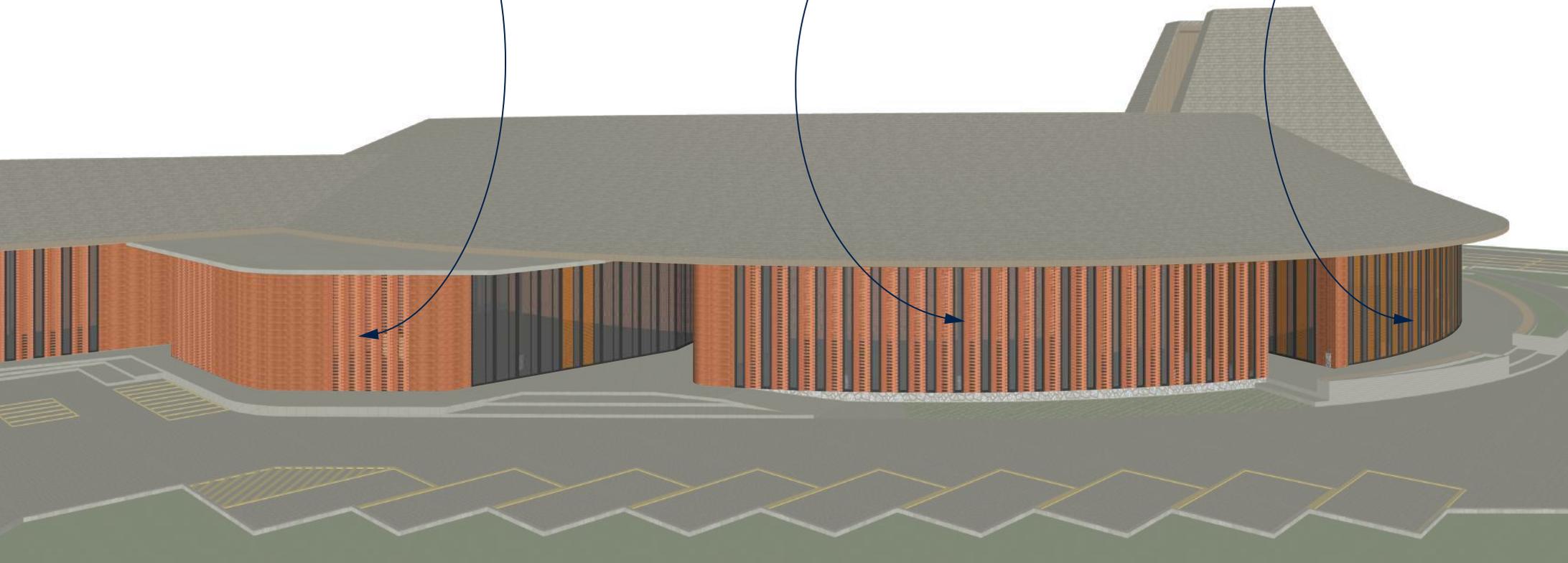
Dinding Tipe 2

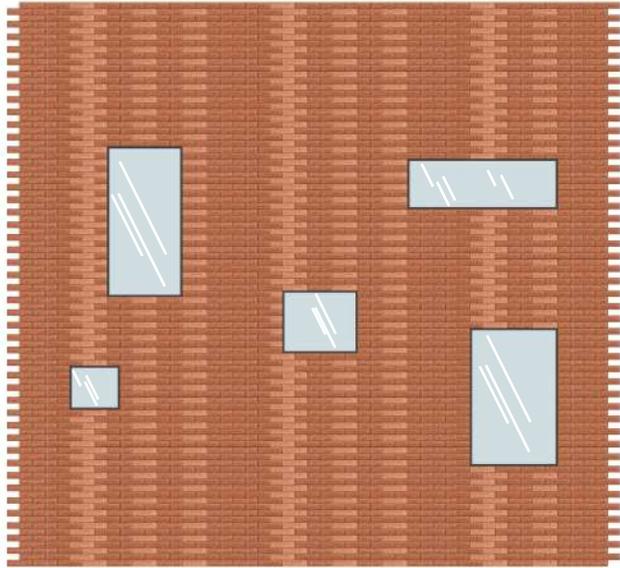


Dinding Tipe 1

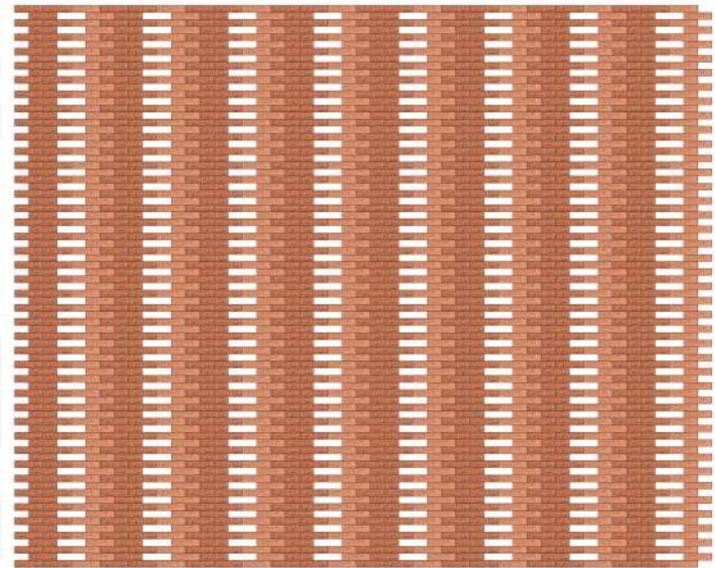


Pintu



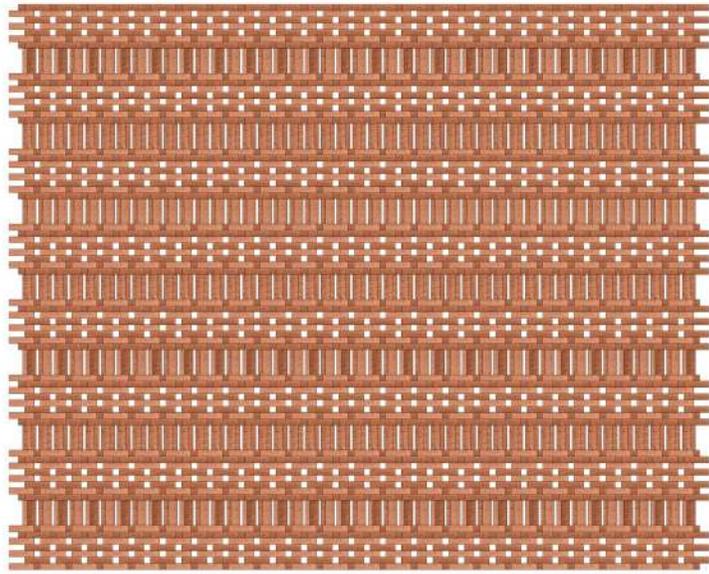


Dinding Tipe 3

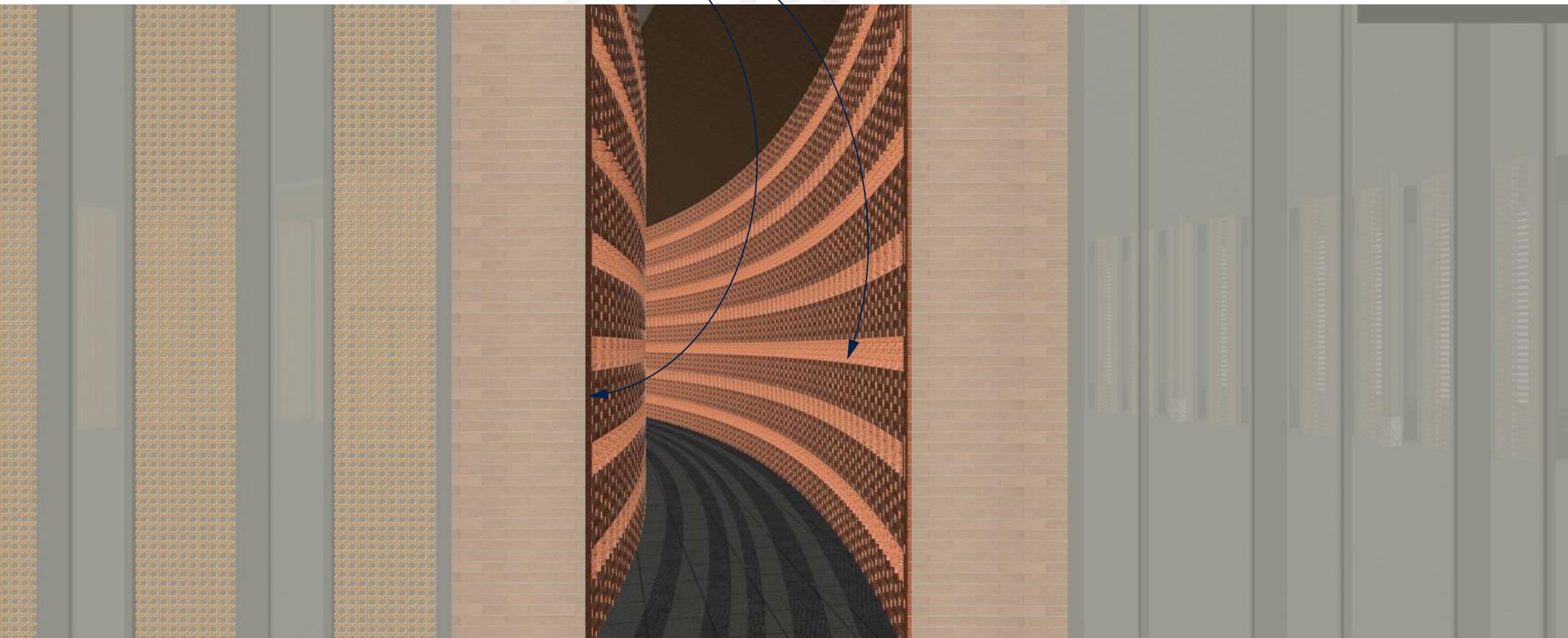


Dinding Tipe 2





Dinding Tipe 4



5.11 Penyelesaian Interior

Working Lounge & Open Meeting Space



1. Lounge Tipe 1
2. Lounge Tipe 2
3. Lounge Tipe 3
4. Lounge Tipe 4
5. Small Open Meeting Room
6. Medium Open Meeting Room

Working Lounge berfungsi sebagai tempat untuk diskusi secara kolaboratif, terdiri dari 4 jenis lounge platform yang dapat digunakan oleh 6-12 orang pada masing-masing platformnya. Open Meeting Space terdiri dari 2 jenis ruang, yakni Small Open Meeting Room yang digunakan untuk maksimal 4-6 orang dan bersifat informal, sedangkan Medium Open Meeting Room digunakan oleh maksimal 12 orang dan bersifat semi formal.

FnB & Working Space



1. Workingspace
2. Seating Area
3. Meeting Point
4. Minibar
5. Frontdesk & Cashier
6. Information Station
7. Dapur

Fnb & Working Space sebagai tempat untuk beristirahat untuk makan-minum dan berdiskusi secara ringan dengan kelompok orang yang lebih kecil.

Event Space



1. Area Presentasi
2. Platform Display Barang
3. Open Floor / Puff & Stool Seating Area
4. Step Seating / Platform Display Barang

Event Space dapat digunakan untuk menyelenggarakan acara dalam mempromosikan produk maupun sebagai ruang pertemuan komunitas kriya maupun pertunjukan. Step seating di ruang ini berfungsi sebagai tempat duduk sekaligus dapat digunakan juga sebagai platform display untuk meletakkan karya yang akan ditunjukkan.

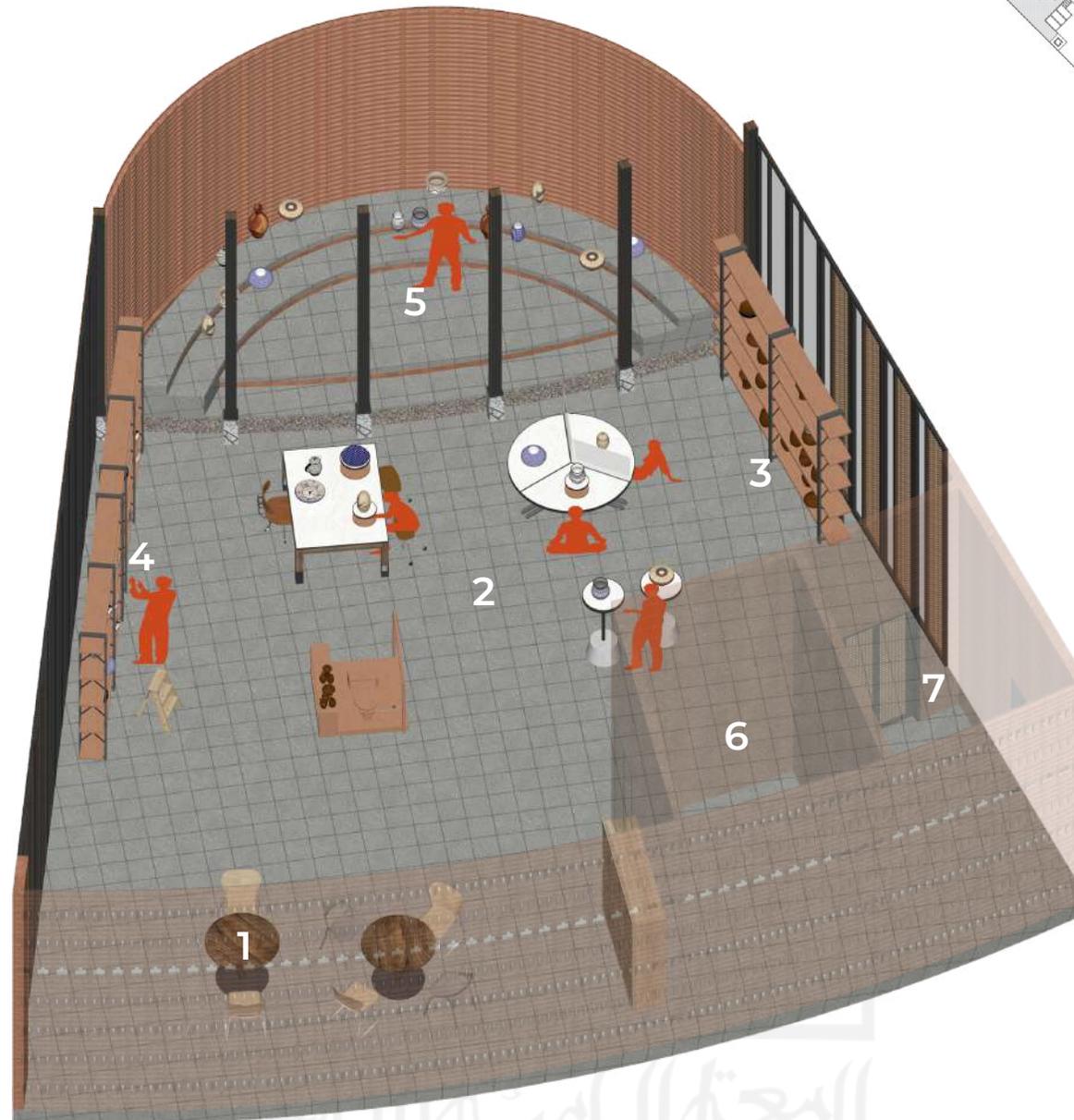
Makerspace: R. Kerajinan Lurik dan Batik



1. Stand Informasi Produk Kriya
2. Display Produk Kerajinan Kriya Lurik & Batik
3. Display Produk Kain Lurik & Batik
4. Display Bahan Kain / Benang Lurik & Batik
5. Alat Produksi (Percontohan / Demonstrasi)
6. Gudang Lurik dan Batik

Ruang Kerajinan Lurik dan Batik digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya lurik dan batik, mulai dari jenis benang, kain, hingga kerajinan turunan dari lurik dan batik. Terdapat alat produksi kerajinan lurik dan batik sebagai demonstrasi / percontohan.

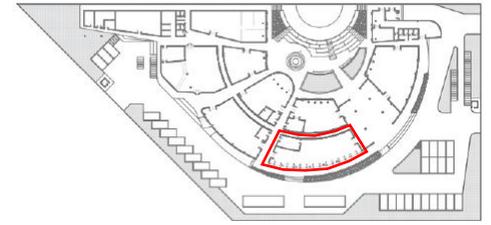
Makerspace: R. Kerajinan Gerabah



1. Area Istirahat/Diskusi
2. Alat Produksi (Percontohan/Demonstrasi)
3. Display Gerabah (Non-Finishing)
4. Display Gerabah (Finishing)
5. Area Pengeringan Gerabah (Setelah Finishing)
6. Ruang Cuci
7. Gudang Gerabah

Ruang Kerajinan Gerabah digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya gerabah, terdiri dari produk non-finishing maupun produk yang telah difinishing. Terdapat alat produksi kerajinan gerabah sebagai demonstrasi / percontohan.

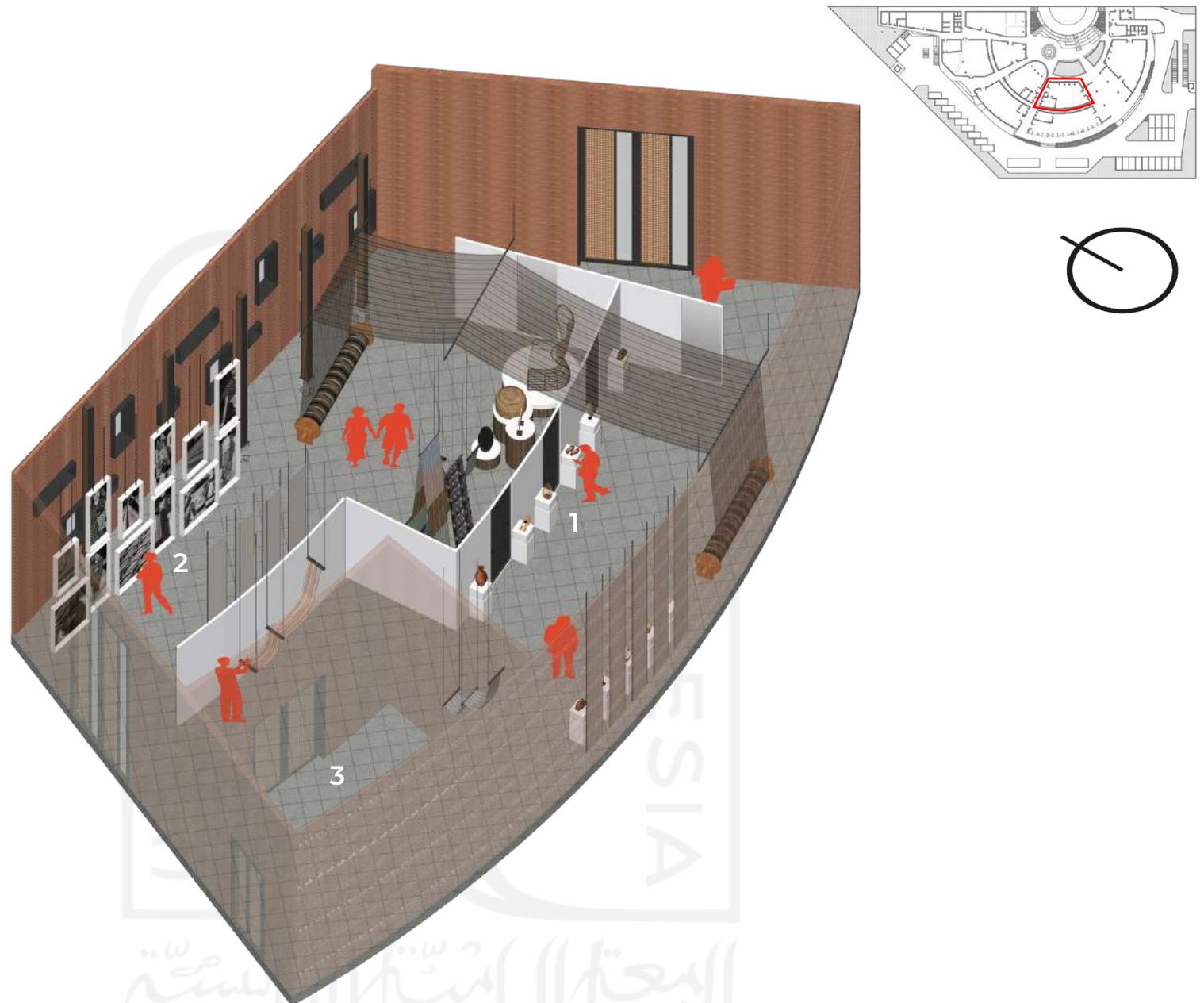
Ruang Store Kriya



Store Kriya Sebagai tempat untuk menjual atau mempromosikan produk kerajinan percontohan yang telah dikurasi oleh pengelola. Ruang bersifat open plan yang terdiri dari beragam produk kriya dari perwakilan masing-masing daerah di Klaten. Beberapa furnitur bersifat movable sehingga dapat dipindah pada saat event-event tertentu di Multipurpose Hall.

1. Gudang
2. Cashier
3. Area Store
4. Information Station
5. Movable Display

Ruang Pamer



1. Display 3D
2. Display 2D
3. Gudang Peralatan Pameran

Ruang Pamer merupakan tempat untuk menyelenggarakan pameran produk kerajinan yang telah dikembangkan oleh pengrajin dan dikurasi oleh pengelola. Ruang bersifat open plan, dilengkapi dengan baja seling pada langit-langit ruang untuk menggantung karya.

Ruang Workshop ATBM Lurik



1. Area Istirahat/Diskusi
2. Rak Benang Sekir
3. Alat Sekir
4. Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM)
5. Rak Boom Lurik, Benang, dan Peralatan Cadangan

Ruang Workshop ATBM Lurik merupakan tempat untuk mempelajari proses penenunan kain lurik khas Klaten. Ruang terdiri dari 5 alat tenun ATBM, 3 Alat Nyucuk yang dapat dioperasikan dalam tahap pembelajaran mulai dari menyusun benang, memasukkan benang ke ATBM, hingga proses penenunan hingga menjadi kain dengan motif lurik

5.12 Perspektif Eksterior



Atap Joglo Sebagai *Emphasize*
Menonjol dan menjadi *focal point* yang
menunjukkan *entrance* utama bangunan



Entrance Kendaraan

Segaris dengan atap joglo yang menjadi entrance utama pada bangunan



Parkir Bus

Terletak di sebelah selatan dan langsung berhadapan dengan entrance store kriya



Tampak Utara

Memperlihatkan sisi bangunan dengan komposisi atap joglo dan atap pelana serta material bata yang menjadi ciri khas bangunan setempat





Multipurpose Hall

Dinaungi oleh atap joglo yang 'terbuka' menjadi area yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan maupun event-event tertentu



Komposisi Atap Joglo

Tinggi menjulang yang mudah dilihat dan menjadi ikon pada bangunan



Store Kriya

Dengan shopfront yang lebar untuk memperluas display sehingga menarik pengunjung



Entrance Co-working Space & Makerspace



Area Duduk Pengunjung

Yang dapat digunakan pengunjung untuk menonton pertunjukan dengan beragam sikap badan, yakni duduk, lesehan, berdiri



Area Panggung

Pada sore hari memungkinkan pengunjung untuk menonton penampilan dengan background Gunung Merapi



Area Panggung

Pada malam hari memungkinkan pengunjung untuk menonton beragam pertunjukan khas Klaten





Outer Lounge

Sebagai salah satu tempat
untuk diskusi para pengrajin



Built-in Display

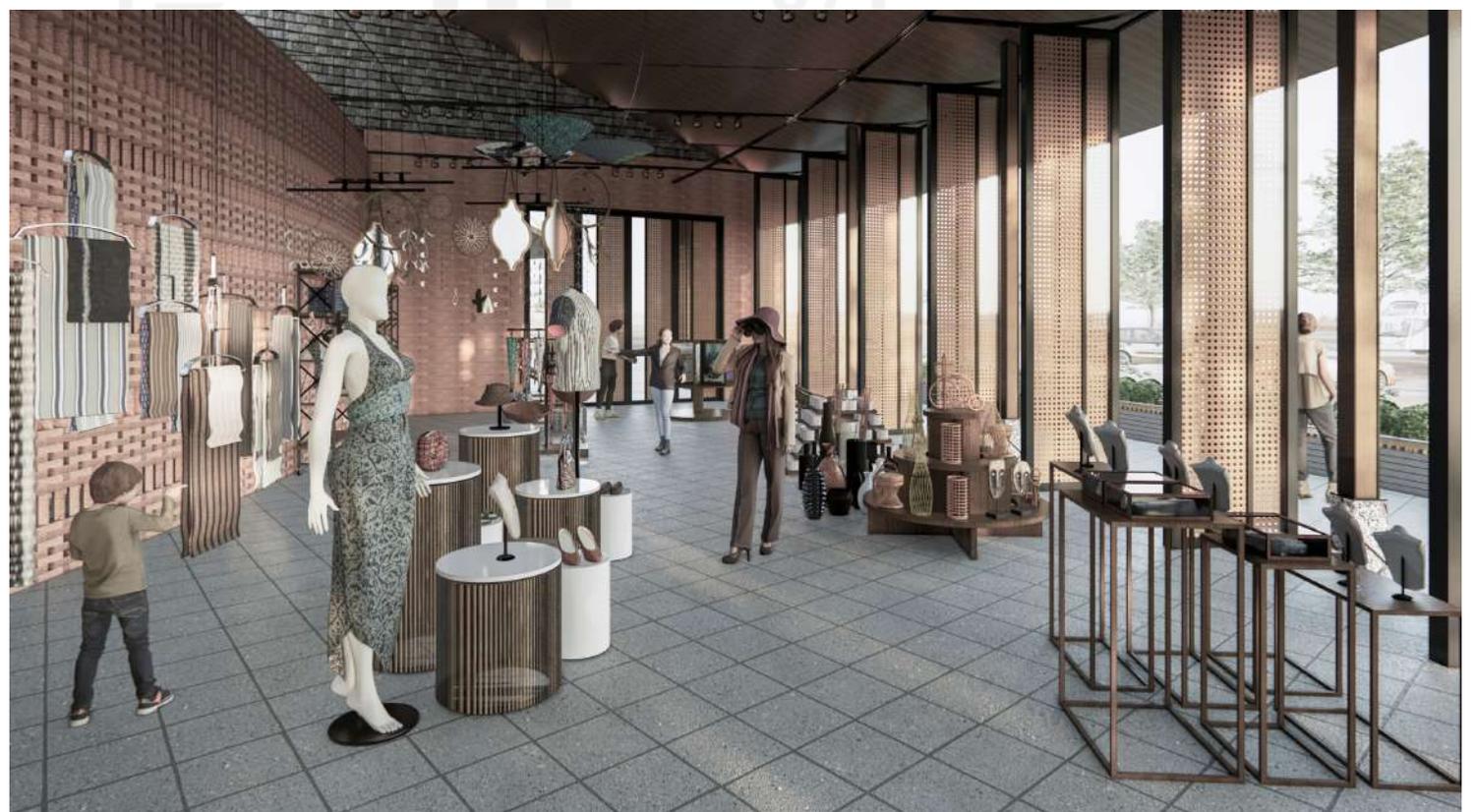
5.13 Perspektif Interior

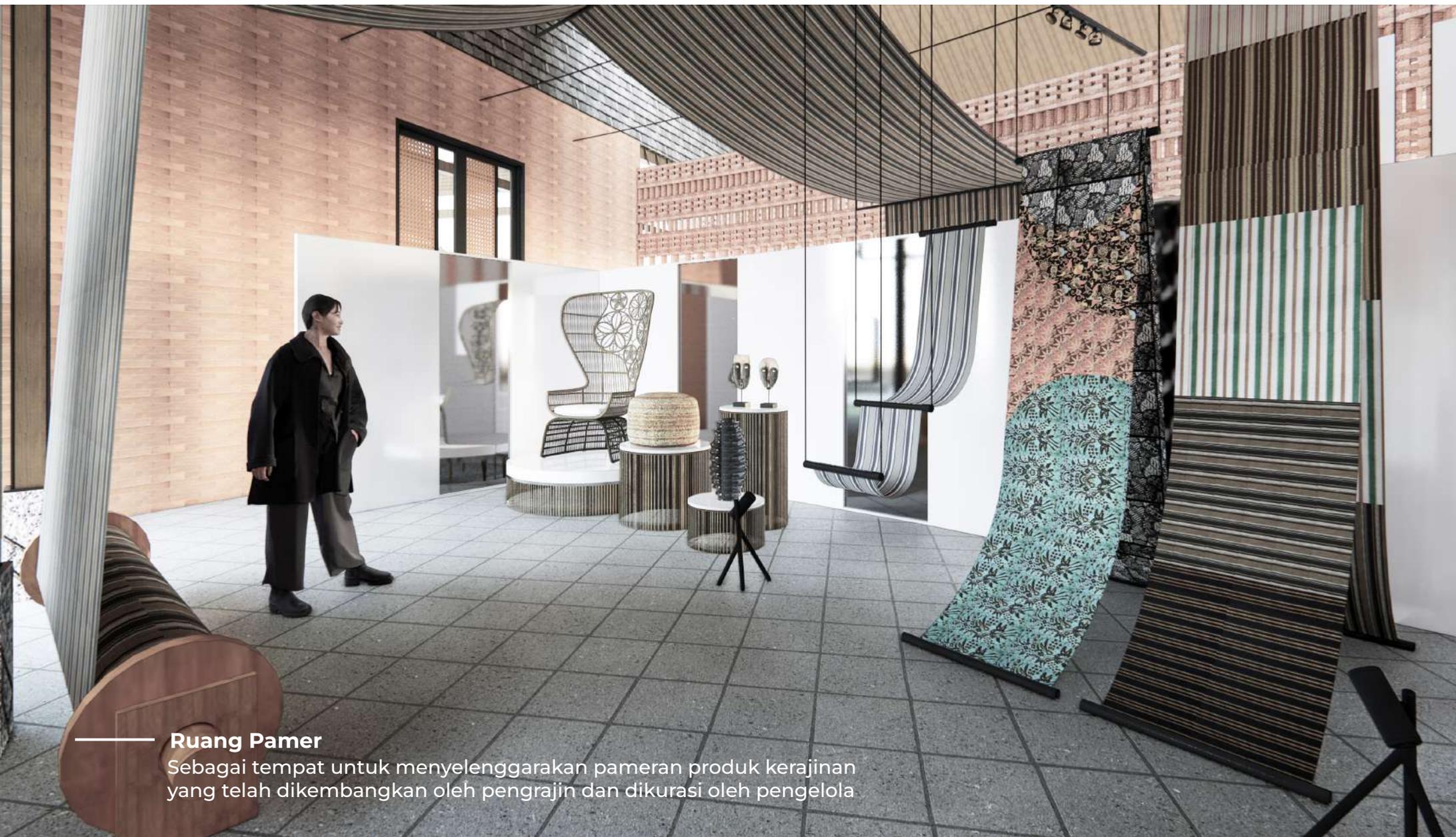




Store Kriya

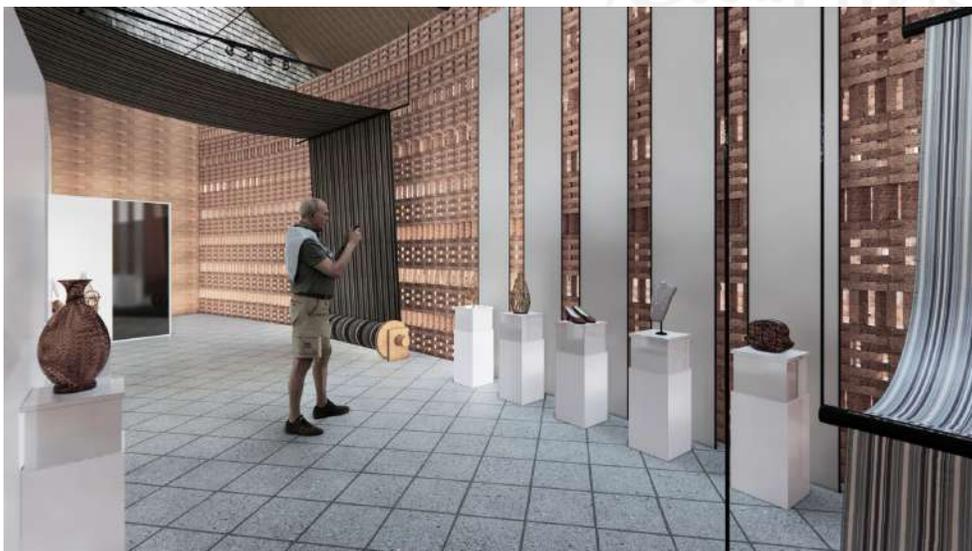
Sebagai tempat untuk menjual atau mempromosikan produk kerajinan percontohan yang telah dikurasi oleh pengelola





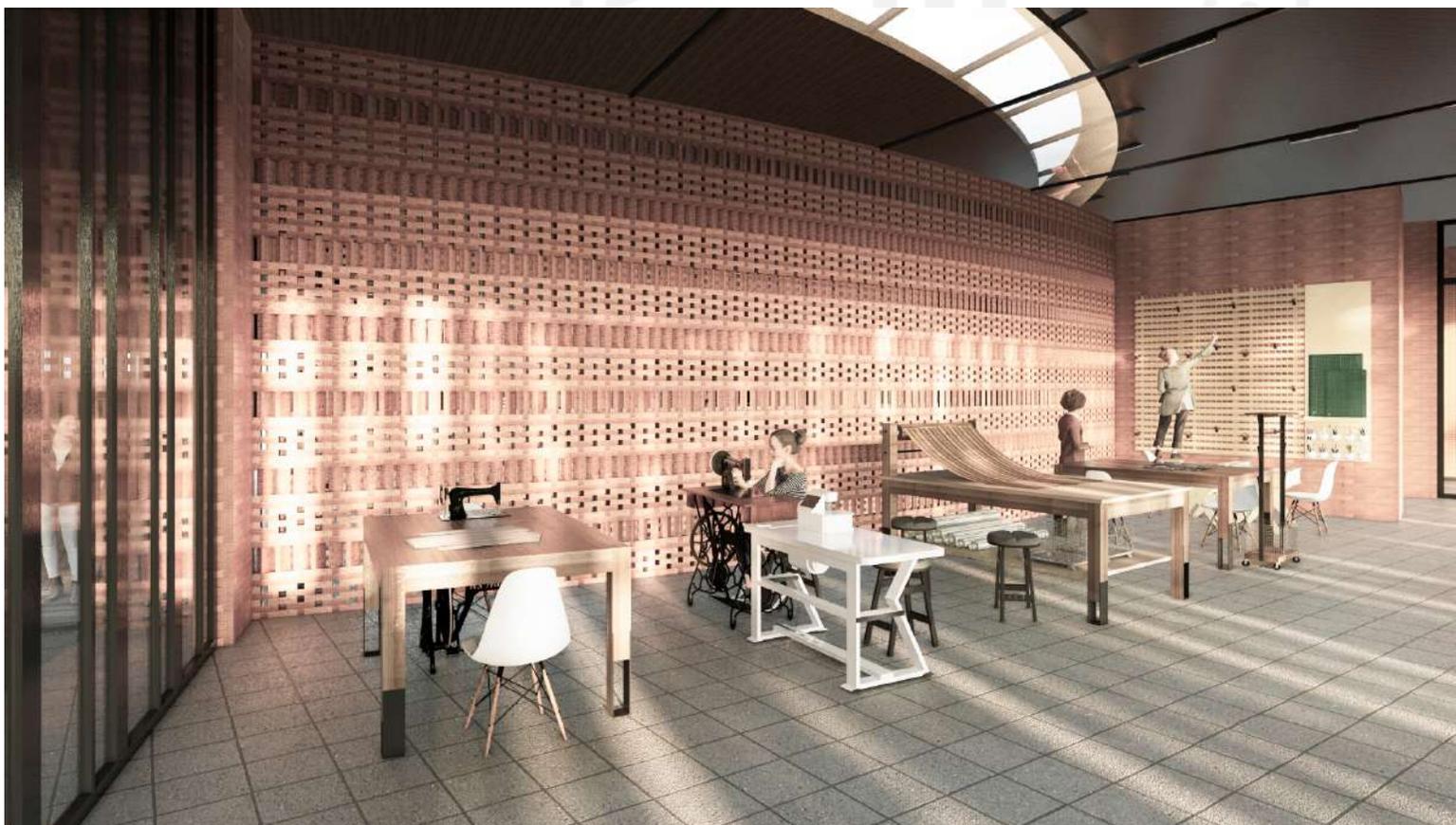
Ruang Pamer

Sebagai tempat untuk menyelenggarakan pameran produk kerajinan yang telah dikembangkan oleh pengrajin dan dikurasi oleh pengelola





Makerspace: Kerajinan Lurik dan Batik
Untuk mengembangkan (prototyping) produk kerajinan turunan dari kain lurik dan batik





Makerspace: Kerajinan Gerabah

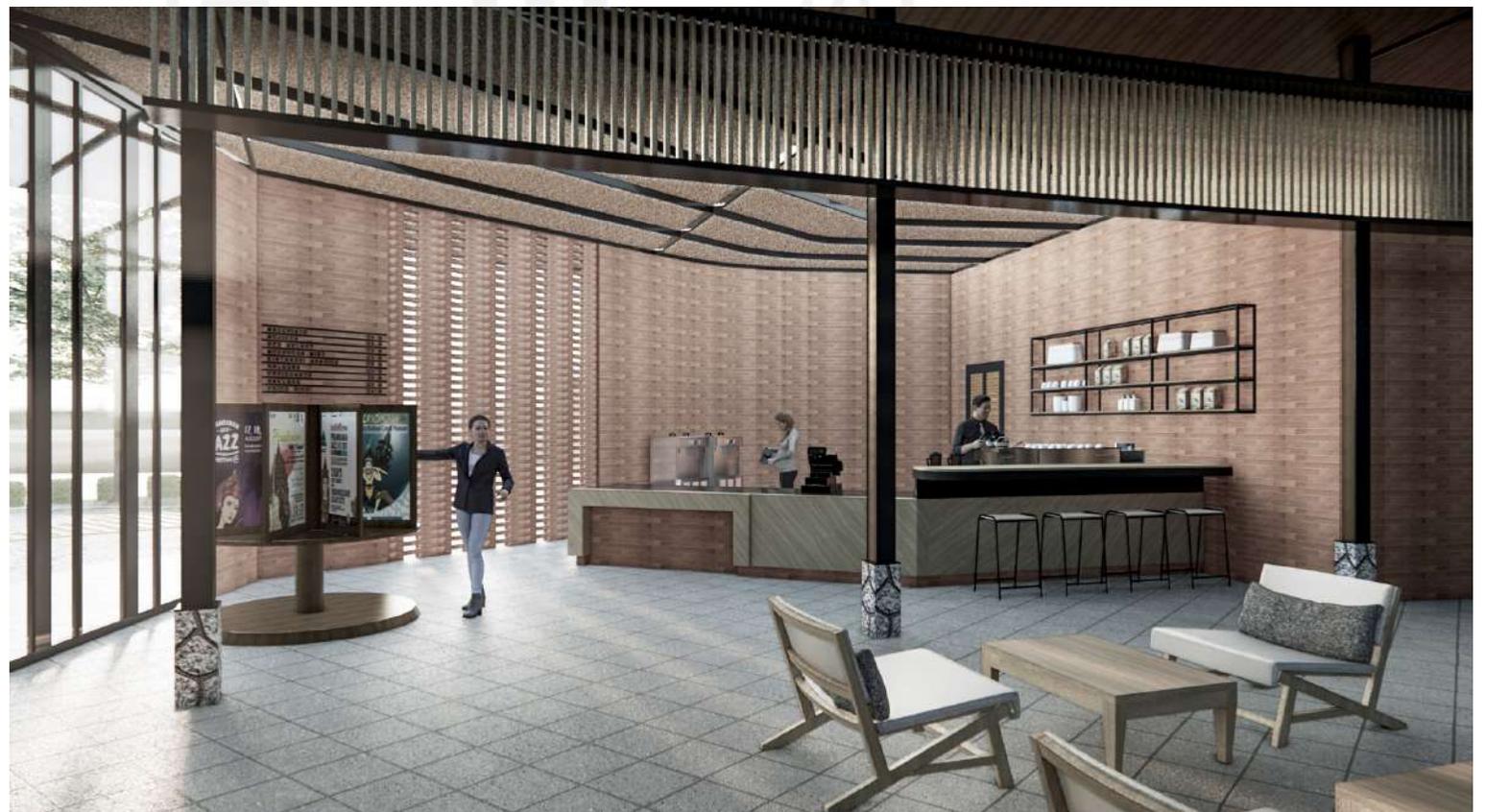
Untuk mengembangkan (prototyping) tahap finishing produk kerajinan turunan dari gerabah





FnB & Working Space

Sebagai tempat beristirahat untuk makan-minum dan berdiskusi secara ringan





Event Space

Untuk menyelenggarakan acara dalam mempromosikan produk maupun sebagai ruang pertemuan komunitas kriya maupun pertunjukan





Working Lounge

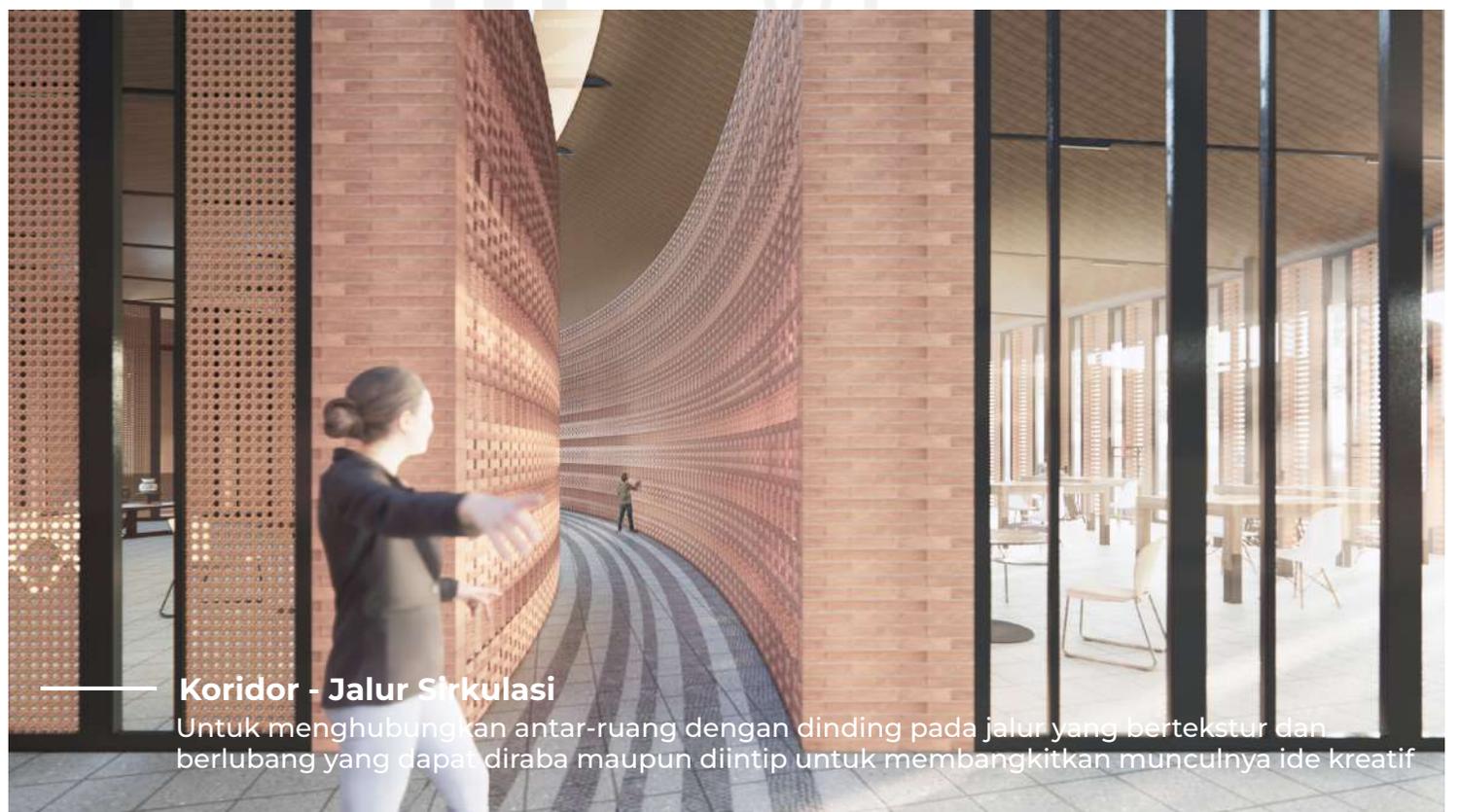
Untuk berdiskusi maupun berkolaborasi secara tim dalam merencanakan pengembangan gagasan kreatif



Open Meeting Space

Untuk merumuskan atau menyampaikan gagasan secara lebih spesifik untuk pengembangan gagasan kreatif

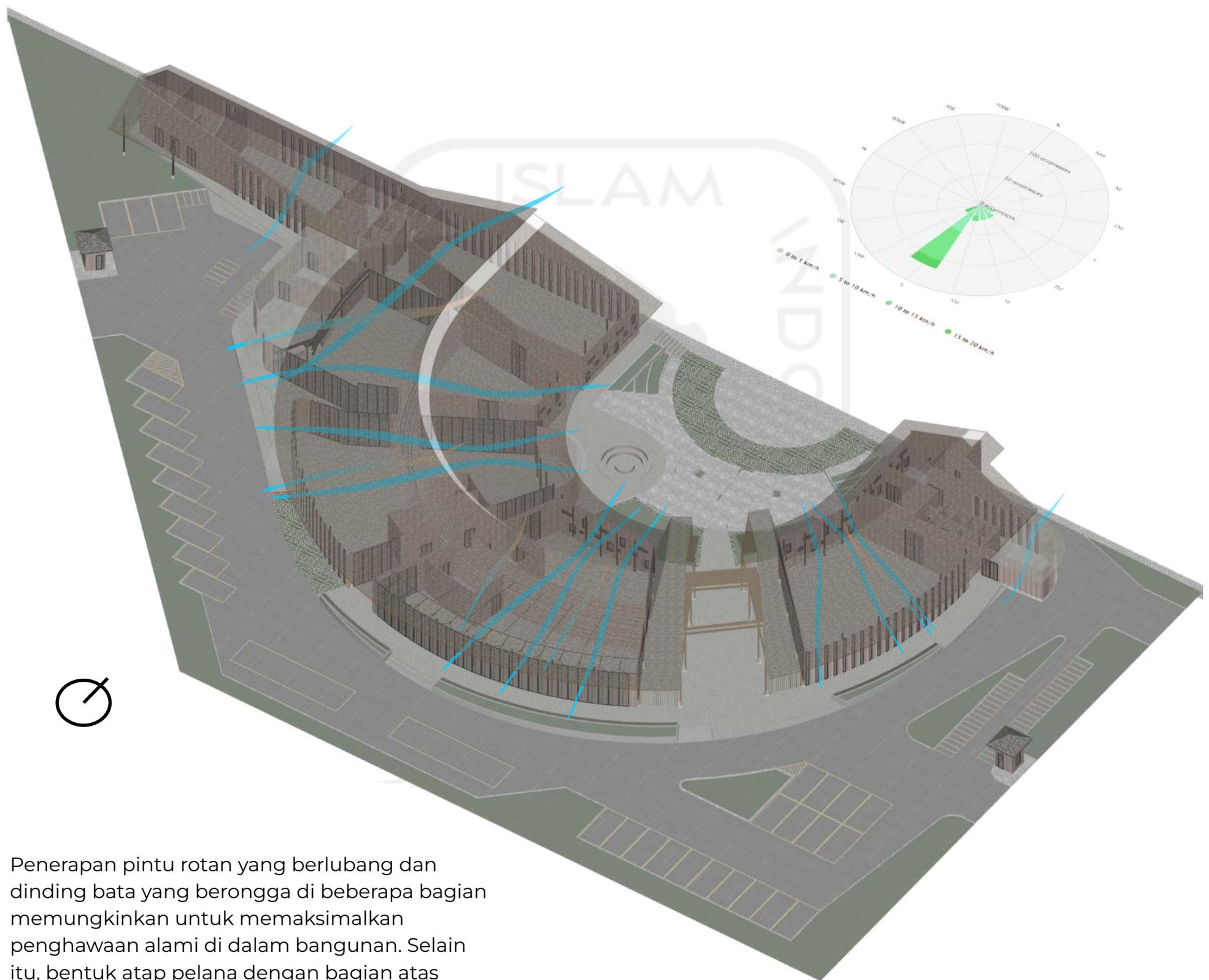




Koridor - Jalur Sirkulasi

Untuk menghubungkan antar-ruang dengan dinding pada jalur yang bertekstur dan berlubang yang dapat diraba maupun diintip untuk membangkitkan munculnya ide kreatif

5.14 Skema Penghawaan



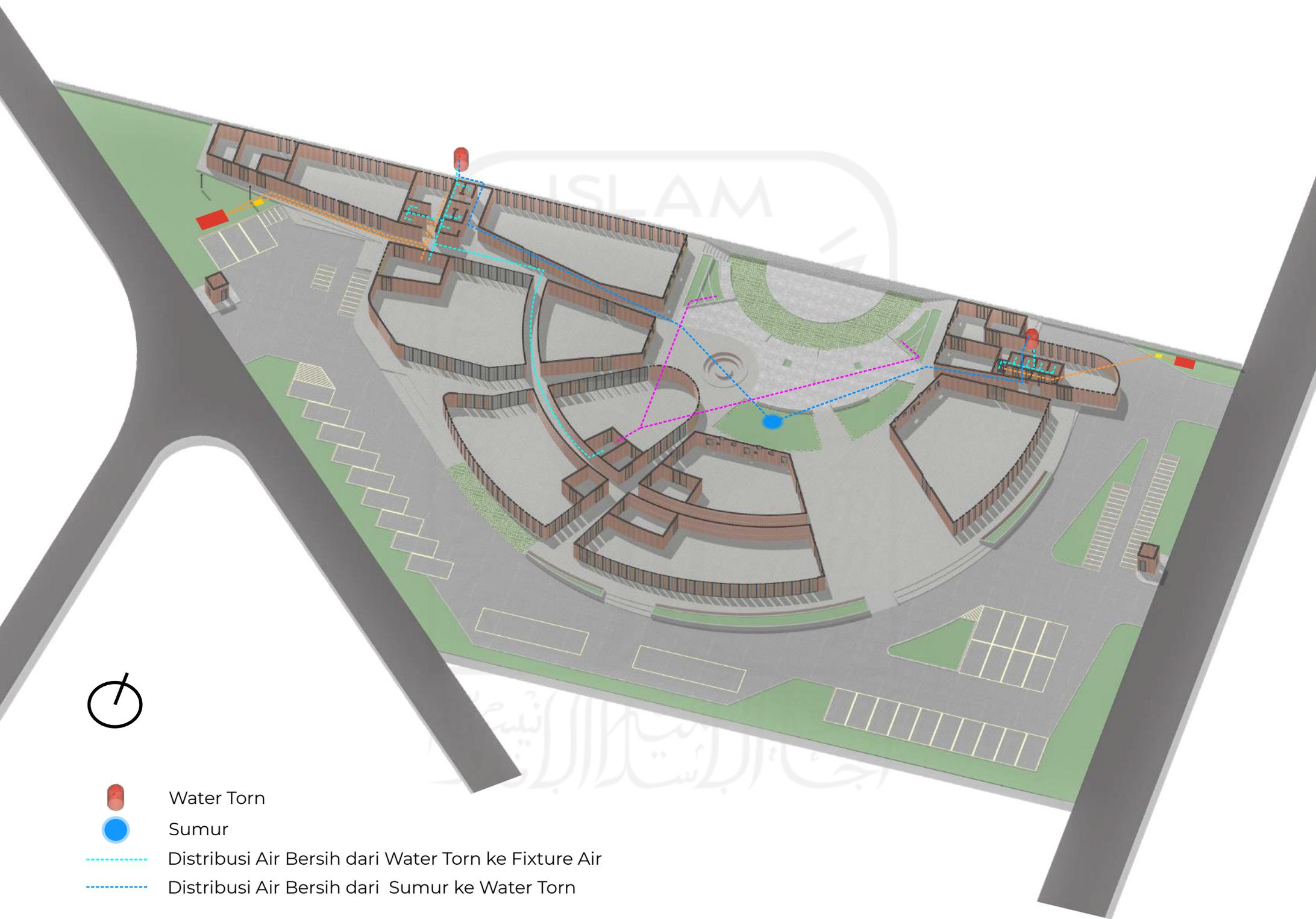
Penerapan pintu rotan yang berlubang dan dinding bata yang berongga di beberapa bagian memungkinkan untuk memaksimalkan penghawaan alami di dalam bangunan. Selain itu, bentuk atap pelana dengan bagian atas yang berongga memungkinkan udara panas dapat keluar sehingga suhu ruang terjaga tetap sejuk.

5.15 Skema Pencahayaan



-  Titik yang cenderung menggunakan pencahayaan alami
-  Pencahayaan buatan pada waktu tertentu

5.16 Skema Air Bersih & Kotor



Water Torn



Sumur



Distribusi Air Bersih dari Water Torn ke Fixture Air



Distribusi Air Bersih dari Sumur ke Water Torn



Bak Kontrol



Bak Kontrol Lemak



Septic Tank



Distribusi Air Kotor ke Septic Tank



Distribusi Air Kotor ke Vegetasi

5.17 Skema Barrier Free



Parkir Kendaraan Khusus Difabel

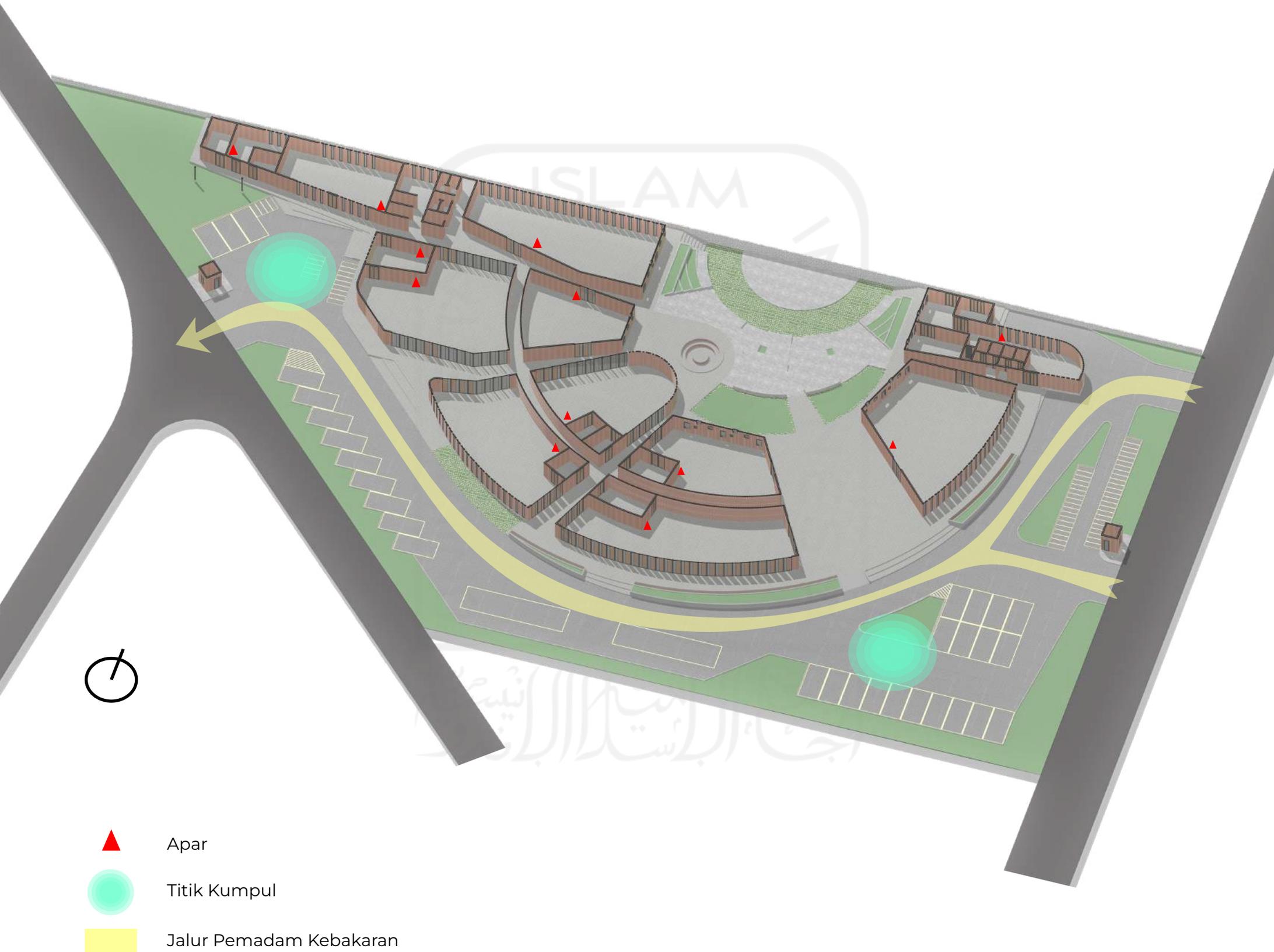


Ramp



WC Difabel

5.18 Skema Keselamatan Bangunan







S ISLAM INDONESIA





BAB 6

Evaluasi Rancangan

Secara garis besar, evaluasi dan refleksi yang dilakukan berkaitan dengan perilaku / aktivitas pengguna beserta transformasinya dalam rancangan sesuai dengan sifat fungsi bangunan sebagai tempat untuk melakukan promosi ataupun pengenalan produk kriya kepada pengunjung. Selain itu, perilaku pada penampilan seni pertunjukan pada rancangan dijelaskan secara lebih rinci berdasarkan jenis seni pertunjukan yang diakomodasi, sehingga penerapannya pada rancangan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dari beberapa jenis seni pertunjukan yang ada di Klaten.

Poin-poin utama dalam evaluasi rancangan dibagi menjadi sebagai berikut:

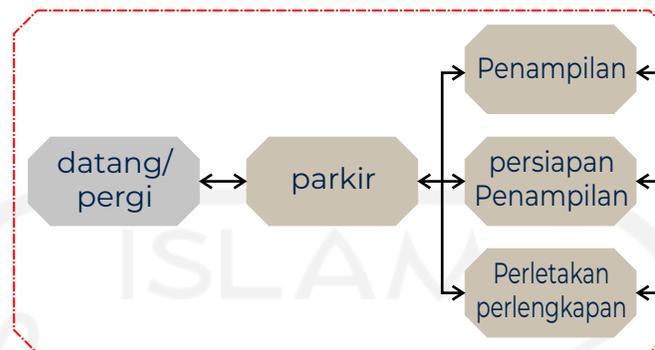
1. Eksplorasi Perilaku Pertunjukan Seni khas Klaten
2. Transformasi Perilaku Display Kerajinan Lurik, Batik, dan Gerabah



6.1 Eksplorasi Perilaku Pertunjukan Seni khas Klaten

Untuk memenuhi kebutuhan ruang pertunjukan yang mengakomodasi beberapa jenis seni pertunjukan, maka eksplorasi perilaku dilakukan satu-persatu berdasarkan masing-masing jenis pertunjukan seni.

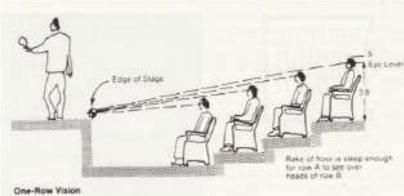
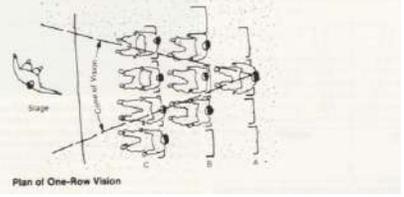
Pelaku Ekraf Subsektor Seni Pertunjukan

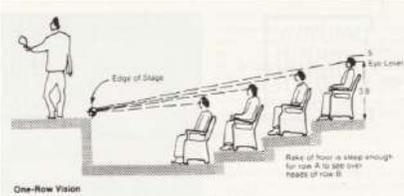
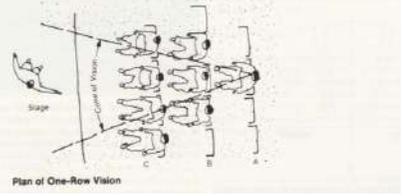
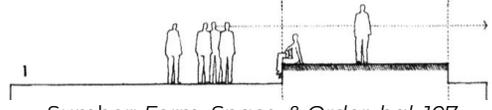


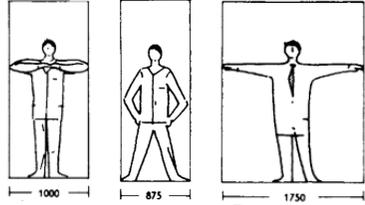
Occasional

Ragam Seni Pertunjukan

- Karawitan (musik)
- Keroncong (musik)
- Waranggono (vokal)
- Mocopat (vokal)
- Wayang Orang (teater)
- Kethoprak (teater)
- Tari Luyung (tari)

No	Kegiatan	Detail Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
1	Distribusi perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Perletakan perlengkapan penampilan di panggung maupun di backstage 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock Area • Panggung • Backstage 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang harus memiliki akses yang memadai untuk membawa perlengkapan seni pertunjukan
2	Persiapan penampilan seni pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan riasan sebelum penampilan • Setting tempat dan perletakan alat pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Backstage • Ruang Rias 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rias harus memiliki akses langsung dengan backstage dan panggung • Backstage harus tertutup dan hanya dapat diakses oleh penampil
3	Proses penampilan seni pertunjukan musik (Karawitan)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Karawitan dilakukan dengan alat tradisional gamelan. Saat pertunjukan, penampil berada tetap pada posisi memainkan gamelan dari awal penampilan hingga akhir (tidak berpindah posisi). • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: Time Saver Standards for Building Types, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panggung dengan jarak pandang yang tidak terlalu jauh dengan penonton (jarak maks. 25m)
	Proses penampilan seni pertunjukan musik (Keroncong)	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Keroncong dilakukan dengan alat musik keroncong. Saat pertunjukan, penampil berada tetap pada posisi memainkan alat musik dan tidak turun dari panggung dari awal hingga akhir penampilan. 		 <p>Sumber: Time Saver Standards for Building Types, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batas sudut pandang antara penonton dengan penampil maksimal 40

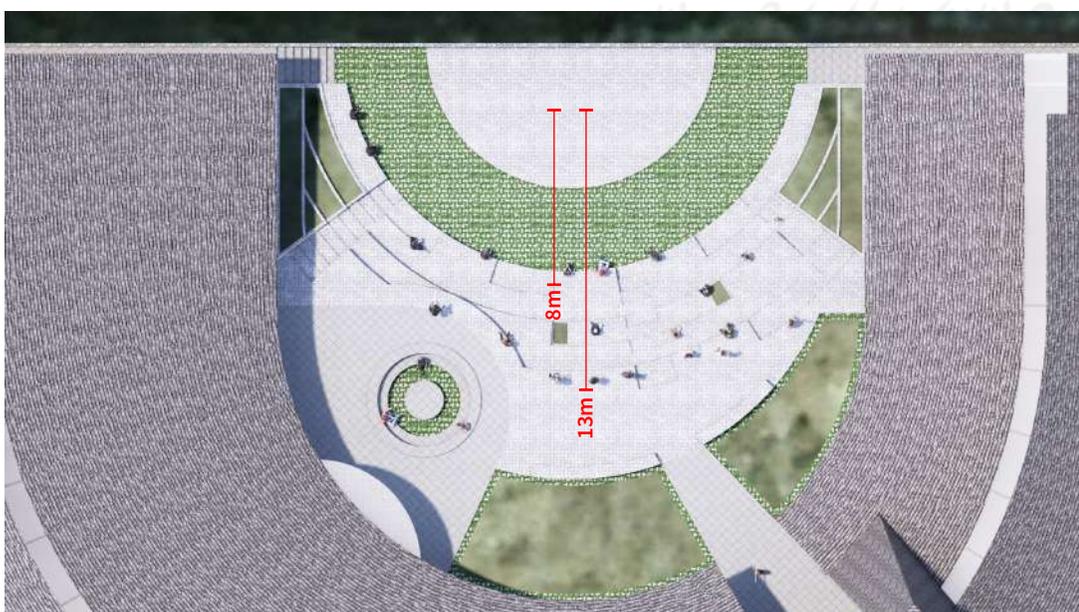
4	<p>Proses penampilan seni pertunjukan vokal (Waranggono)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan waranggono dilakukan oleh seorang penyanyi (sinden) yang diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: <i>Time Saver Standards for Building Types</i>, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panggung dengan jarak pandang yang tidak terlalu jauh dengan penonton (jarak maks. 25m)  <p>Sumber: <i>Time Saver Standards for Building Types</i>, hal. 732</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batas sudut pandang antara penonton dengan penampil maksimal 40
5	<p>Proses penampilan seni pertunjukan teater (Wayang Orang)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan wayang orang dilakukan oleh beberapa orang dan diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan memungkinkan adanya interaksi secara langsung dengan penonton (penampil mendatangi area penonton) 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung • Area Penonton 	 <p>Sumber: <i>Form, Space, & Order</i>, hal. 107</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area panggung dan penonton dibuat dengan elevasi stepping yang rendah untuk mempermudah ruang gerak dan interaksi antara penampil dan penonton. • Terdapat area kosong sebagai jarak antara panggung dengan area penonton yang dapat digunakan untuk interaksi antara penampil dengan penonton • Pengaturan tempat penonton dirancang dengan fleksibel dan dapat memudahhi penonton dengan sikap badan yang berbeda-beda, seperti duduk, lesehan, dan berdiri.
<p>Proses penampilan seni pertunjukan teater (Ketoprak)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan ketoprak dilakukan oleh beberapa orang dan diiringi oleh musik yang berasal dari musik rekaman gamelan, maupun diiringi secara langsung dengan alat musik karawitan (gamelan) • Penampilan memungkinkan adanya interaksi secara langsung dengan penonton (penampil mendatangi area penonton) 			

6	<p>Proses penampilan seni pertunjukan tari (Tari Luyung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Tari Luyung (Lurik Payung) biasa dilakukan oleh setidaknya 6 orang penari wanita, serta diiringi oleh musik rekaman gamelan. • Penampilan dilakukan tanpa ada interaksi secara langsung dengan penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung 	 <p>Sumber: Architects Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lebar panggung minimal: jarak bentang tangan penari x jumlah penari, atau $(1,75m \times 6) = 10,5m$
---	--	--	--	--

Transformasi Dalam Rancangan:



Batas sudut pandang antara penonton dengan penampil maksimal 40, sehingga penerapan bentuk area penonton dibuat mengikuti lengkung pada panggung agar arah pandang penonton dapat memusat pada bagian tengah panggung untuk memaksimalkan penonton dalam menikmati penampilan pertunjukan.



Jarak maksimal pandangan penonton terhadap pertunjukan adalah 20 meter. Penerapan dalam rancangan yakni jarak bagian tengah panggung minimal 8 meter dari jarak terdekat penonton, dan 13 meter dari jarak terjauh penonton, sehingga penampilan pertunjukan dapat dilihat dengan jelas dari seluruh area penonton.



Terdapat area kosong yang memisahkan antara panggung dengan area penonton sebagai ruang interaksi antara penampil pertunjukan dengan penonton pada saat-saat tertentu, sehingga tidak mengganggu bagian area penonton yang lain. selain itu juga untuk memberi jarak pandang yang cukup agar citra visual penampilan dapat dilihat secara lebih luas dari arah penonton.



Panggung memiliki lebar 14 meter, yang mampu menampung 6 orang dengan sikap badan melebarkan lengan tangan yang merupakan radius terbesar pada gerakan tubuh manusia secara horizontal (1,75m). Dengan demikian penari Tari Luyung yang berjumlah 6 orang dengan gerakan yang cukup beragam dan dinamis dapat diakomodasi pada panggung ini, termasuk dengan penampilan pertunjukan yang lain yang membutuhkan ruang yang sama maupun lebih kecil daripada Tari Luyung ini.



Area panggung dan penonton dibuat dengan elevasi stepping yang rendah untuk mempermudah ruang gerak dan interaksi antara penampil dan penonton pada area kosong di antara panggung dan area penonton. pengaturan tempat penonton dirancang dengan fleksibel dan dapat memwadhahi penonton dengan sikap badan yang berbeda-beda, seperti duduk, lesehan, dan berdiri.

6.2 Transformasi Perilaku Display Kerajinan Lurik & Batik dan Gerabah

Makerspace: Kerajinan Lurik dan Batik

Sebelum Revisi



1. Area Istirahat/Diskusi
2. Meja Mal/Tracing
3. Meja Pemotongan Kain & Tempat Gulungan Kain
4. Rak Benang dan Alat Kerajinan
5. Meja Produksi Kerajinan
6. Mesin Jahit Manual (Single)
7. Mesin Jahit Elektrik (Single)
8. Mesin Jahit Manual (Double)
9. Rak Produk Jadi
10. Mannequin
11. Gudang

Sebelum revisi, Makerspace kerajinan lurik dan batik berfungsi untuk mengembangkan (prototyping) produk kerajinan turunan dari kain lurik dan batik. Fokus aktivitas adalah untuk membuat produk kerajinan.

Setelah Revisi



1. Stand Informasi Produk Kriya
2. Display Produk Kerajinan Kriya Lurik & Batik
3. Display Produk Kain Lurik & Batik
4. Display Bahan Kain / Benang Lurik & Batik
5. Alat Produksi (Percontohan / Demonstrasi)
6. Gudang Lurik dan Batik

Setelah revisi, Makerspace kerajinan lurik dan batik digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya lurik dan batik, mulai dari jenis benang, kain, hingga kerajinan turunan dari lurik dan batik. Terdapat alat produksi kerajinan lurik dan batik sebagai demonstrasi / percontohan. Sehingga fokus aktivitas adalah untuk menarik perhatian calon pembeli maupun investor untuk lebih mengenal produk kriya yang dihasilkan mulai dari informasi terkait dengan bahan, kualitas, harga, serta lokasi-lokasi pengrajin lurik dan batik di sentra-sentra yang ada di Klaten.

Makerspace: Kerajinan Gerabah

Sebelum Revisi



1. Area Istirahat
2. Locker
3. R. Cuci
4. Gudang Gerabah
5. Rak Peletakan Gerabah
6. Meja Mal/Tracing
7. Meja Finishing Gerabah (Duduk)
8. Meja Finishing Gerabah (Berdiri)
9. Meja Finishing Gerabah (Lesehan)
10. Area Pengeringan Gerabah

Sebelum revisi, Makerspace kerajinan gerabah berfungsi untuk mengembangkan (prototyping) produk kerajinan turunan dari gerabah. Fokus aktivitas adalah untuk melakukan proses finishing produk gerabah.

Setelah Revisi



1. Area Istirahat/Diskusi
2. Alat Produksi (Percontohan/Demonstrasi)
3. Display Gerabah (Non-Finishing)
4. Display Gerabah (Finishing)
5. Area Pengeringan Gerabah (Setelah Finishing)
6. Ruang Cuci
7. Gudang Gerabah

Setelah revisi, Makerspace kerajinan gerabah digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya gerabah, terdiri dari produk non-finishing maupun produk yang telah difinishing. Terdapat alat produksi kerajinan gerabah sebagai demonstrasi / percontohan. Sehingga fokus aktivitas adalah untuk menarik perhatian calon pembeli maupun investor untuk lebih mengenal produk kriya yang dihasilkan mulai dari informasi terkait dengan bahan, kualitas, harga, serta lokasi-lokasi pengrajin gerabah di sentra-sentra yang ada di Klaten.

Referensi

Akbar, A. A. (2020). *Design of Melayu Riau Cultural Center in Kampung Bandar Pekanbaru With Critical Regionalism Architectonic Approach*. UII. Yogyakarta

Atmaja, I. P. W. W. (2019). *Pusat Kegiatan Industri Kreatif di Denpasar*. ITN. Malang

Astiti, A. A. (2021). *Perancangan Taman Budaya Banyumas Pusat Kesenian dan Kegiatan dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Purwokerto*. UII. Yogyakarta

Astuti, N. (2021). *Perkembangan Pasar Lurik Tradisional di Desa Tringsing Cawas*. SMS. Surakarta

Hidayatun, M. I., Prijotomo, J., Rachmawati, M. (2013). *Architectonic Pada Arsitektur Nusantara Sebagai Cerminan Regionalisme Arsitektur di Indonesia*. UKP. Surabaya

Jannah, M. (2020). *Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kutai Kertanegara dengan Pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis*. UII. Yogyakarta

Khow, J. (2018). *Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak*. JMARS. Vol. 4 (1)

Kurnia, A. (2020). *Perancangan Bekasi Cultural Park dengan Pendekatan Critical Regionalism*. UIN. Malang

Mahendra, J. A. (2020). *Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Biofilik*. UII. Yogyakarta

Nadi, R. F. (2020). *Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces*. UII. Yogyakarta

Nahdatunnisa, M. Tahir, A. Mustafa, A.F. Mislan, S. (2021). *Kendari Creative Hub with an Emphasis on Green Architecture*. BIRCI-Journal. Vol 4 (4).

Nurseto, A. B. Mulyandari, H. (2019). *"Sense Of Place" Pusat Kuliner di Tepian Sungai Elo Kota Magelang Dengan Pendekatan Simbiosis Arsitektur*. Jurnal Arsitektur Komposisi. Vol.13 (1).

Pahlawan, R. (2016). *Finishing Kerajinan Keramik Di CV. Putri Duyung, Kasongan, Bantul, Yogyakarta Tahun 1994-2016*. UNY. Yogyakarta

Salsabila, S.S. (2020). *Perancangan Plasa Klaten sebagai Lurik Centre melalui Pendekatan Adaptasi Arsitektur*. UII. Yogyakarta

Appleton, I. (2008). *Building for the Performing Arts; A Design and Development Guide*. Oxford: Elsevier Limited.

Burke, J. J. (2014). *Makerspace; A Practical Guide for Librarian*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Ching, F. D. K. (2015). *Architecture Space Form & Order*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Djoemena, N. S. (2000). *Lurik: Garis-garis Bertuah*. Jakarta: Djambatan

Frampton, K. (1982). *Modern Architecture and the Critical Present*. London: Thames and Hudson.

Hidayat, A., Rahman, A. (2020). *Ngekost*. Malang: World of Andy Rahman Architect.

Matheson, J. Dkk. (2019). *Creative HubKit*. London: British Council.

Neufert, E., Neufert, P., Baiche, B., & Walliman, N. (2000). *Architects' data*. Oxford: Blackwell Science.

Leforestier, A. (2009). *The Co-Working Space Concept*. Cine Term Project.

Panero, J. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standard*. London: The Architectural Press.

Purwadi. (2020). *Sejarah Budaya Kabupaten Klaten*. Sleman: Bangun Bangsa

Ramsey, C. G., Sleeper, H. R. (1998). *Architectural Graphic Standards for Architects, Engineers, Decorators, Builders and Draftsmen*. United Kingdom: Wiley.

Suyanto. (1990). *Pandangan Hidup Jawa*. Semarang: Dahana Prize

Lampiran

Cek Plagiasi



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 88444 e xt.2301
F. (0274) 88444 p sw.209
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1867226823/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Fidzin Arsli Muzady

Nomor Mahasiswa : 18512183

Pembimbing : Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur

Judul Karya Ilmiah : Perancangan Creative Hub di Prambanan, Klaten Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **2 (Dua) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/6/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum



Perancangan *Creative Hub* Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis Di Prambanan, Klaten

Perancangan *Creative Hub* di Prambanan, Klaten dengan pendekatan regionalisme kritis didasarkan oleh potensi-potensi regional di kawasan Prambanan yang kuat akan wisata yang bernuansa kebudayaan serta berkembangnya sektor ekonomi kreatif di Klaten. Namun, di lain sisi kecenderungan masyarakat di masa sekarang telah banyak berubah ke arah hal-hal yang bersifat modern, sehingga penghayatannya terhadap kebudayaan dapat berkurang. Untuk memberikan penghayatan masyarakat modern terhadap kebudayaan, tentu kebudayaan tersebut harus memiliki daya tarik sendiri. Apabila ketertarikan terhadap kebudayaan masih belum cukup tinggi, maka pengenalan kebudayaan tersebut akan mengalami kesulitan. Untuk itu, pendekatan regionalisme kritis pada *Creative Hub* ini diterapkan sebagai jalan tengah yang dapat menjadi penekanan dalam perancangan arsitektural dengan menggunakan sisi-sisi modern namun didasari oleh akar kebudayaan yang sesuai dengan potensi regional.

Creative Hub yang didalamnya diisi oleh keragaman produk ekonomi kreatif yang dirangkum dalam satu tempat dapat menjadi alat promosi untuk mengangkat potensi-potensi yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif. Dengan fungsi rekreasi, edukasi, dan komersial, yang dibalut oleh nuansa kebudayaan, *Creative Hub* dapat menjadi titik temu antara para pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan subsektor kriya dan subsektor seni pertunjukan. Lebih daripada itu, dengan adanya *Creative Hub*, pelaku ekonomi kreatif mampu bersikusi, berkolaborasi, bereksplorasi, berkreasi, menciptakan karya seni, kemudian memamerkan, mempromosikan, hingga menjual karyanya kepada pengunjung. Sejalan dengan itu, pengunjung juga dapat mendapatkan pengalaman baru dengan berekreasi, melihat langsung proses produksi, mengikuti *workshop*, menghadiri event, serta menonton pertunjukan seni.

Perkembangan Ekonomi Kreatif Nasional

Indonesia memiliki 17 ribu lebih pulau yang didalamnya sangat kaya akan keindahan alam dan ragam budayanya. Keberagaman masyarakatnya yang memiliki keahlian dalam mengelola nilai tambah menjadi penunjang sektor ekonomi kreatif dan pariwisata yang akan selalu menjadi sektor primadona dengan potensi yang terus berkembang. Manfaat yang didapatkan dari pariwisata dan ekonomi kreatif lebih dari sekedar dalam hal PDB dan lapangan kerja. Tetapi, kedua sektor ini juga memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap sektor ekonomi yang lain.

18,1
juta

jumlah lapangan
kerja Ekraf
di tahun 2019

7,24%

sumbangsih sektor
Ekraf pada
perekonomian di
tahun 2017

sumber: BPS

Peluang Sektor Ekonomi Kreatif di Klaten

Kabupaten Klaten menjadi salah satu kabupaten dengan jumlah pelaku UKM tertinggi di lingkup regional Jawa Tengah. Namun, para pelaku ekonomi kreatif sering mengalami kendala dalam memulai usahanya, yaitu memiliki ide namun tidak memiliki ruang untuk mengembangkan, memproduksi, memasarkan, dan mengelola bisnis. Terdapat kurangnya ruang bersama untuk kegiatan pelatihan kewirausahaan dan kerajinan maupun promosi. dalam kategorisasi 16 subsektor ekonomi kreatif yang dirancang oleh Bekraf, Kabupaten Klaten memiliki dua subsektor ekonomi kreatif unggulan, yakni subsektor Kriya dan subsektor Seni Pertunjukan.

UKM di Klaten:
153.244
Usaha

sumber: BPS



Subsektor Kriya



Subsektor Seni
Pertunjukan

Rencana Pengembangan Kawasan Strategis Pariwisata Nasional di Prambanan

Menurut Kebijakan Pemerintah Pusat, wilayah Prambanan di Kabupaten Klaten sedang dikembangkan sebagai bagian dari kawasan strategis nasional segi empat Borobudur-Jogyakarta-Prambanan (KSPN-BYP). Sesuai dengan Dinas Kebudayaan, Kepemanduan Olahraga dan Pariwisata (Disbudporpar) Klaten, pengembangan pariwisata di Kabupaten Klaten mengarah pada single destination tourism, yakni sebuah konsep pengelolaan kawasan pariwisata sebagai tujuan utama, bukan lanjutan.



Jl. Manisrenggo- Prambanan, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah

Tapak berada di Klaten, Jawa Tengah. Merupakan lahan persawahan di Desa Bugisan Terletak di kawasan cagar budaya Candi Prambanan dan Candi Plaosan. Tapak terletak 1 km di arah timur laut Candi Prambanan, dan 1 km di sebelah utara jalan arteri primer Jl. Raya Jogja - Solo

- Tapak
- Candi Plaosan
- ▲ Candi Prambanan



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Fidzin Arsliz Muzady
18512183

Pembimbing:
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.



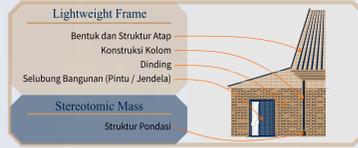


Konsep Perancangan

Dalam kaitannya dengan konteks fungsi bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan kreatif, maka bangunan itu sendiri harus menjadi bagian dari produk kreatif, yaitu sebagai bangunan dengan tampilan dan komponen penyusunnya yang mencerminkan nilai lokalitas atau kesetempatan, sehingga dapat dihasilkannya kreasi baru dengan cara modifikasi dengan sentuhan khusus untuk menggali keindahan maupun keunikan yang tersembunyi.

Konsep tematik perancangan terkait dengan pendekatan perancangan, yakni Regionalisme Kritis dengan penekanan pada Architectonic Composition. Terdapat 2 aspek utama dalam Architectonic Composition, yakni Lightweight Frame yang terdiri dari bidang ringan atau garis yang disusun hingga membentuk ruang, yang kedua yakni Stereotomic Mass yang terdiri dari bidang berat yang membentuk volume, dan menjadi elemen yang menjadi kekuatan struktur dalam bangunan.

Berdasarkan 2 aspek utama dalam Architectonic Composition tersebut, penyesuaian dalam konteks regionalisme yakni penerapan bagian-bagian tertentu dari Arsitektur Rumah Jawa beserta ornamen kain lurik khas Klaten yang diterapkan dan ditransformasikan sebagai elemen pembentuk utama bangunan creative hub ini. Implementasi Architectonic Composition dalam bangunan dibagi sebagai berikut:



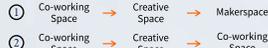
Eksplorasi Massa

Tata Massa bangunan pada creative hub ini disusun berdasarkan proses kreatif yang diwujudkan dalam tipologi fungsi bangunan yang memwadahi serangkaian tahap proses kreatif tersebut. Terdapat 3 tipologi fungsi bangunan utama dalam creative hub ini, yaitu co-working space, creative space, dan makerspace.

Tahapan yang dijadikan acuan dalam penataan massa merupakan proses 1, yaitu persiapan, proses 2 yaitu inkubasi, dan proses 4 yaitu verifikasi. Rincian serangkaian tahapan proses kreatif serta perwujudannya dalam kaitannya dengan penataan massa:



Berdasarkan rangkaian tahap proses kreatif yang diwujudkan dalam tipologi fungsi bangunan diatas, terdapat 2 jenis alur proses kreatif, yakni sebagai berikut:



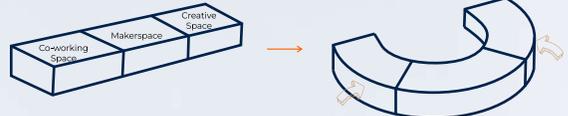
Apabila digambarkan dengan skema ruang sebagai berikut



Pada skema diatas, makerspace tidak dilalui oleh alur kreatif yang kedua. Sehingga proses untuk menstimulasi kreativitas kurang maksimal. Agar lebih menstimulasi kreativitas pengguna, maka makerspace diletakkan diantara co-working space dan creative space agar makerspace dilalui oleh pengguna dalam rangkaian proses kreatif. Sehingga aktivitas produksi di dalam makerspace dapat menjadi pusat perhatian karena dilalui oleh pengguna di co-working space dan creative space. Skema ruang dan alur yang terbentuk adalah sebagai berikut:

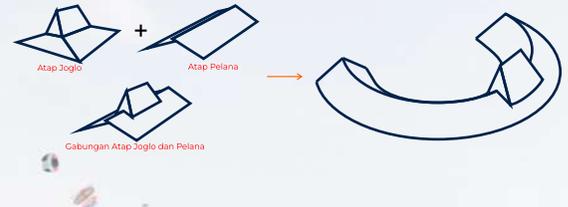


Untuk memenuhi kolaborasi, yang menjadi salah satu unsur dalam merumuskan ide, penataan massa ditata dengan memiliki suatu titik pusat dimana pengguna dari lintas fungsi bangunan dan lintas subsektor dapat menggunakan ruang yang sama sehingga mendorong terjadinya interaksi yang menjadi titik awal dari sebuah kolaborasi. Dengan demikian, penataan massa diatur sedemikian rupa sehingga "Halaman bersama" dapat terdefinisi, yaitu dengan cara memblokirkan massa pada kedua sisinya sehingga membentuk ruang baru di bagian tengahnya yang dapat diakses dengan mudah secara pergerakan dan visual.



Gubahan Atap

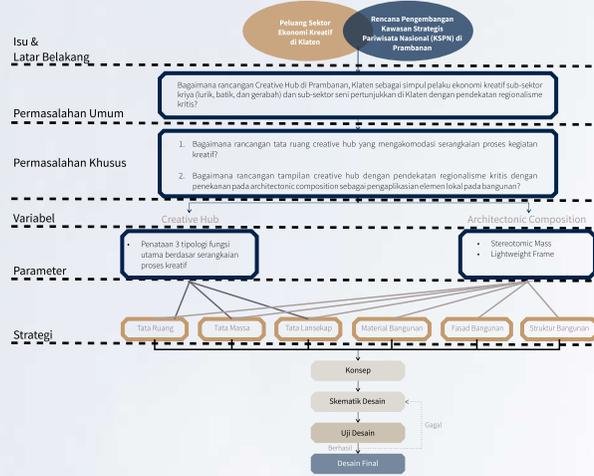
Gubahan atap pada rancangan merupakan transformasi dari bentuk atap-atap yang lazim ditemui di Klaten, terutama di Kecamatan Prambanan, yaitu atap kampung / pelana dan atap joglo. Penerapannya yaitu dengan menggabungkan keduanya menjadi satu kesatuan dengan tetap mempertahankan karakternya, yaitu kemiringan atap berbeda.



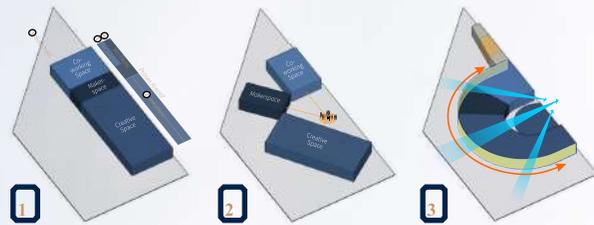
Penerapan gubahan atap pada massa yaitu dengan mengikutai bentuk massa yang melengkung dari tepi ke tepi, tanpa merubah kemiringan atap untuk tetap mempertahankan karakternya.



Peta Persoalan Perancangan



Transformasi Massa



1. Tata Massa: Tipologi Ruang

Untuk memperkuat hubungan visual dan sirkulasi antara 3 tipologi ruang utama, Orientasi massa ditata dengan penataan radial dengan titik pusat sebagai area yang dapat digunakan pengguna untuk melihat apa yang ada di dalam ketiga tipologi utama dari satu titik yang sama. Selain itu, titik pusat merupakan ruang kolaborasi bersama sebagai "meeting pot" untuk mendukung kegiatan kolektif yang menstimulasinya kolaborasi

2. Ruang Kolaborasi Bersama

Untuk memperkuat hubungan visual dan sirkulasi antara 3 tipologi ruang utama, Orientasi massa ditata dengan penataan radial dengan titik pusat sebagai area yang dapat digunakan pengguna untuk melihat apa yang ada di dalam ketiga tipologi utama dari satu titik yang sama. Selain itu, titik pusat merupakan ruang kolaborasi bersama sebagai "meeting pot" untuk mendukung kegiatan kolektif yang menstimulasinya kolaborasi

3. Kemenerusan Bidang Fasad

Bidang fasad pada masing-masing massa dibentuk dalam kesatuan bidang lengkung pada sisi luar massa untuk memperluas perimeter fasad sehingga keragaman ekspresi fasad dapat lebih ditonjolkan secara leluasa untuk menarik pengunjung, selain itu juga sebagai strategi passive design untuk memaksimalkan bukaan pada sisi selatan, barat daya, dan tenggara sebagai respon terhadap arah angin sebagai penghawa alami dari arah selatan



4. Carving Massa

Pendefinisian massa dengan metode carving/subtraction sehingga membentuk void sebagai pembatas untuk memberjeda transisi kegiatan dari satu ruang ke ruang yang lain, sehingga pergerakan tidak hanya melalui ruang dengan orientasi menggilingi radial, tetapi juga pergerakan menuju ke arah pusat maupun sisi luar massa. Selain itu, void memungkinkan jarak pandang yang lebih lebar, sehingga kegiatan dan karya lebih mudah untuk dilihat

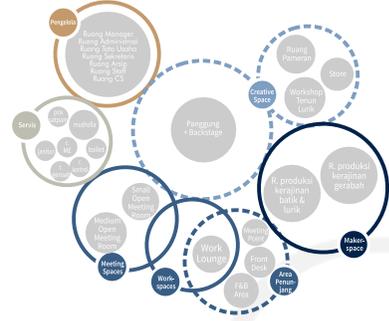
5. Eksplorasi Perimeter Massa

Penambahan atau pengurangan perimeter massa sebagai penyesuaian terhadap keleluasaan gerak, jarak pandang, pembauran bentuk formal menjadi bentuk yang lebih eksploratif, serta penonjolan bagian-bagian bidang massa tertentu sebagai elemen yang menjadi bagian dalam serangkaian proses kreatif

6. Konfigurasi Jalur Sirkulasi

Konfigurasi jalur sirkulasi untuk membentuk sekuensi kegiatan sekaligus mendukung persepsi sensorik pengguna terkait dengan visual dan taktil yang menjadi bagian dalam serangkaian proses kreatif. Jalur sirkulasi yang lebar merupakan jalur yang menstimulasi sensor visual, sedangkan jalur sirkulasi yang lebih sempit merupakan jalur yang menstimulasi sensor taktil

Organisasi Ruang



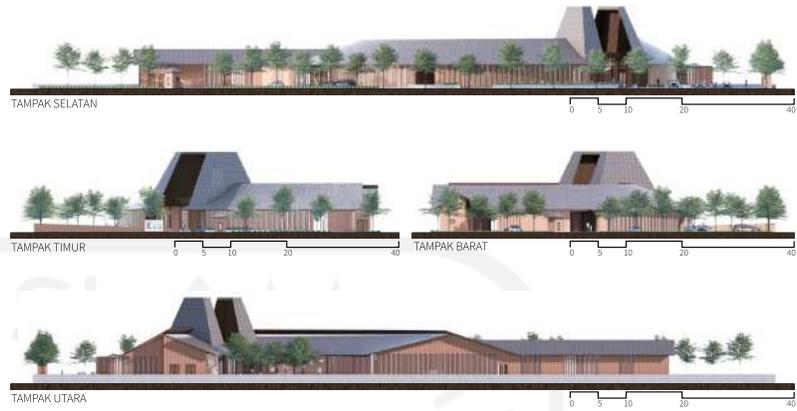
Keterangan Ruang

Publik
Semi-Publik

Tipologi Fungsi

Makerspace
Co-working Space
Creative Space
Operasional (Pengelolaan)
Servis

Tampak



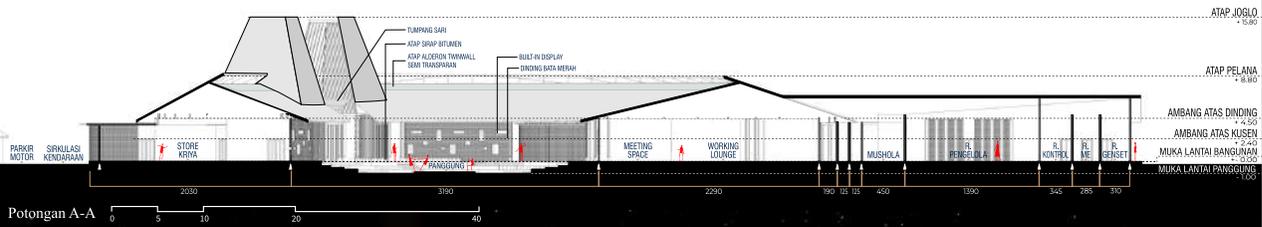
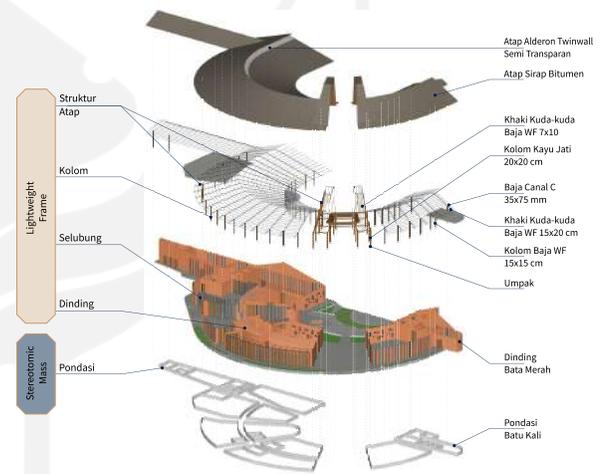
Siteplan



Legenda

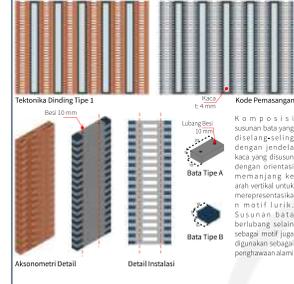
- | | | |
|--|------------------------------------|--|
| A. Entrance Utama | 7. R. Kerajinan Gerabah | 20. Gudang Kriya Store |
| B. Entrance Kend. S. Pertunjukan | 8. Event Space | 21. Gudang Produk Pameran |
| C. Exit | 9. Fnb & Workspace | 22. Gudang Kriya Gerabah |
| D. Parkir Motor | 10. Working Lounge & Meeting Space | 23. Gudang Kriya Lurik & Batik |
| E. Parkir Mobil | 11. Panggung Pertunjukan | 24. Gudang Bahan Makanan & Dapur |
| F. Parkir Bus | 12. Area Duduk Penonton | 25. Loading Dock Alat Seni Pertunjukan |
| G. Parkir Pengelola | 13. Outer Lounge | 26. Loading Dock Gudang (no. 20, 21, 22, & 23) |
| 1. Backstage Seni Pertunjukan | 14. Taman | 27. Loading Dock Fnb |
| 2. R. Workshop ATM Lurik | 15. WC / Lavatory | 28. Drop Off Pelaku Seni Pertunjukan |
| 3. Multipurpose Hall / Building Entrance | 16. Mushola & Wudhu | 29. Drop Off Utama |
| 4. R. Pamer | 17. R. Me & Genset | 30. Drop Off Co-working Space |
| 5. R. Penjualan Kriya / Store Kriya | 18. R. Pengelola | 31. Pos Satpam |
| 6. R. Kerajinan Lurik & Batik | 19. Gudang Alat Seni Pertunjukan | |

Aksonometri Struktur & Selubung

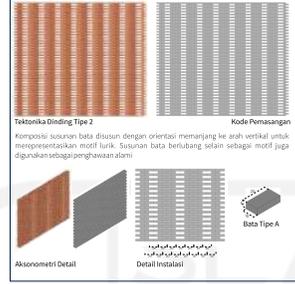


Detail Arsitektural

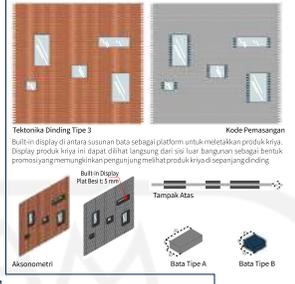
Dinding Tipe 1



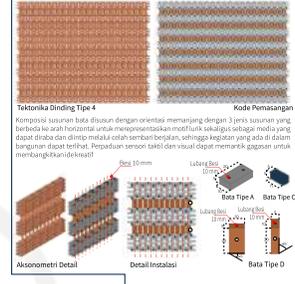
Dinding Tipe 2



Dinding Tipe 3



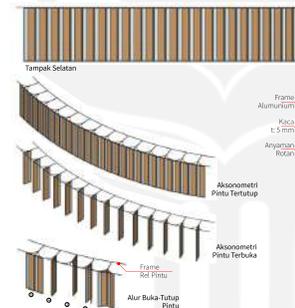
Dinding Tipe 4



Atap Joglo



Pintu Store Kriya



Material anyaman rotan dan kaca dalam 1 daun pintu dengan komposisi orientasi memanjang ke arah vertikal merepresentasikan motif lurik, sehingga apabila pintu-pintu ditutup akan membentuk sebuah pola motif lurik.

Aksonometri Interior

Ruang Workshop ATBM Lurik

1. Area Istirahat / Diskusi
2. Rak Benang Sekir
3. Alat Sekir
4. Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM)
5. Rak Room Lurik, Benang, dan Perlatan Cadangan

Ruang Workshop ATBM Lurik merupakan tempat untuk mempelajari proses tenun kain lurik khas Kliten. Ruang terdiri dari 5 alat tenun ATBM. 3 Alat Nyucuk yang dapat dioperasikan dalam tahap pembelajaran mulai dari menyusun benang, memasukkan benang ke ATBM, serta proses penenunan hingga menjadi kain dengan motif lurik.

Ruang Pamer

1. Display 3D
2. Display 2D
3. Gudang Perlatan Pameran

Ruang Pamer merupakan tempat untuk menyelenggarakan pameran produk kerajinan yang telah dikembangkan oleh pengrajin dan dikurasi oleh pengelola. Ruang bersifat open plan, dilengkapi dengan baja selang pada langit-langit ruang untuk menggantung karya.

Working Lounge & Open Meeting Space

1. Lounge Tipe 1
2. Lounge Tipe 2
3. Lounge Tipe 3
4. Lounge Tipe 4
5. Small Open Meeting Room
6. Medium Open Meeting Room

Working Lounge berfungsi sebagai tempat untuk diskusi secara kolaboratif, terdiri dari 4 jenis lounge platform yang dapat digunakan oleh 6-12 orang pada masing-masing platformnya. Open Meeting Space terdiri dari 2 jenis ruang, yakni Small Open Meeting Room yang digunakan untuk maksimal 4-6 orang dan bersifat informal, sedangkan Medium Open Meeting Room digunakan oleh maksimal 12 orang dan bersifat semi formal.

FnB & Working Space

1. Workingspace
2. Seating Area
3. Meeting Point
4. Minibar
5. Frontdesk & Cashier
6. Information Station
7. Dapur

FnB & Working Space sebagai tempat yang digunakan untuk beristirahat (makan-minum) dan berdiskusi ringan dengan kelompok orang yang lebih kecil.

Event Space

1. Area Presentasi
2. Platform Display/Barang
3. Open Floor / Puff & Stool Seating Area
4. Step Seating / Platform Display Barang

Event Space dapat digunakan untuk menyelenggarakan acara dalam promosi produk atau sebagai ruang pertemuan komunitas kriya maupun pertunjukan. Step seating di ruang ini berfungsi sebagai tempat duduk sekaligus dapat digunakan sebagai platform display untuk meletakkan karya yang akan ditunjukkan.

Makerspace: R. Kerajinan Lurik dan Batik

1. Stand Informasi Produk Kriya
2. Display Produk Kerajinan Kriya Lurik & Batik
3. Display Produk Kain Lurik & Batik
4. Display Bahan Kain / Benang Lurik & Batik
5. Alat Produksi (Percontohan / Demonstrasi)
6. Gudang Lurik dan Batik

Ruang Kerajinan Lurik dan Batik digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya lurik dan batik, mulai dari jenis benang, kain, hingga kerajinan turunan dari lurik dan batik. Terdapat alat produksi kerajinan lurik dan batik sebagai demonstrasi / percontohan.

Makerspace: R. Kerajinan Gerabah

1. Area Istirahat
2. Alat Produksi (Percontohan/Demonstrasi)
3. Display Gerabah (Non-Finishing)
4. Display Gerabah (Finishing)
5. Area Pengeringan Gerabah (Setelah Finishing)
6. Ruang Cuci
7. Gudang Gerabah

Ruang Kerajinan Gerabah digunakan sebagai ruang untuk memperkenalkan ragam produk kriya gerabah, terdiri dari produk non-finished maupun produk yang telah finishing. Terdapat alat produksi kerajinan gerabah sebagai demonstrasi / percontohan.

Ruang Store Kriya

1. Gudang
2. Cashier
3. Area Store
4. Information Station
5. Movable Display

Store Kriya sebagai tempat untuk menjual atau mempromosikan produk kerajinan percontohan yang telah dikurasi oleh pengelola. Ruang bersifat open plan yang terdiri dari beragam produk kriya dari perwakilan masing-masing daerah di Kliten. Beberapa furnitur bersifat movable sehingga dapat dipindah pada saat event-event tertentu di Multipurpose Hall.



Entrance
 Sebagai titik awal setiap pengunjung yang memasuki kawasan
 Luas lantai bangunan



Area Duduk Pengunjung
 Ruang dan tempat duduk yang dirancang untuk pengunjung dengan
 berbagai kebutuhan yang dapat digunakan sebagai tempat duduk



Ruang Pamer
 Sebagai tempat untuk memajangkan berbagai produk kerajinan yang telah
 dikembangkan oleh pengrajin dan dikurasi oleh pengelola



Store Kriya
 Sebagai tempat untuk menjual atau mempromosikan produk kerajinan
 percontohan yang telah dikurasi oleh pengelola



Ruang Workshop ATBM Lurik
 Sebagai salah satu tempat untuk mempelajari proses
 pembuatan kain lurik menggunakan



Makerspace: Kerajinan Lurik dari Batik



Makerspace: Kerajinan Gerabah



KDB	KLB
maks. 60%	1.5
KDH	KTG
min. 15%	maks. 16m
	GSB
	6-8m

Koefisien Dasar Bangunan

Luasan maksimal bangunan yang
 diizinkan adalah 60% atau 4132m² dari
 total luasan site seluas 6887m².
 Sedangkan bangunan yang dirancang
 memiliki luasan 2357m² atau 34% dari
 total luasan site.

Koefisien Lantai Bangunan

Luasan maksimal lantai bangunan yang
 diizinkan adalah 1.5 atau 10480m² dari
 total luasan site seluas 6987m².
 Sedangkan luas lantai bangunan yang
 dirancang terdiri dari 1 lantai dan memiliki
 luasan 3195m² dari total luasan lantai
 yang diizinkan. Sehingga sisa alokasi lahan
 dimanfaatkan untuk kapasitas parkir.

Koefisien Tinggi Bangunan

Ketinggian maksimal bangunan yang
 diizinkan adalah 16 meter. Sedangkan
 bangunan yang dirancang memiliki
 ketinggian maksimal 15.8 meter

Koefisien Dasar Hijau

Luasan minimal dasar hijau yang diizinkan
 adalah 15% atau 1048m² dari total luasan
 site seluas 6987m². Sedangkan luas dasar
 hijau yang dirancang sejumlah 1270m²
 atau 18.2%

Gambar Perancangan



Video Animasi



Foto Maket



 KLATEN
CREATIVE
HUB

