

Kerajinan rajut bahan baku benang



Kerajinan gerabah



Kerajinan batik cap dan batik tulis



Kerajinan limbah botol



Kerajinan kulit



Bahan baku	Benang rajut
Ukuran min	5 cm
Ukuran maks	100 cm
Asal kerajinan	Kec Borobudur

Bahan baku	Tanah liat
Ukuran min	10 cm
Ukuran maks	200 cm
Asal kerajinan	Kec Borobudur

Bahan baku	Batik
Ukuran min	5 cm
Ukuran maks	100 cm
Asal kerajinan	Kab Mendut, Kec Sawitan, Kec Ngluwar, Kec Borobudur, Kec Grabag, Kec Muntilan

Bahan baku	Limbah botol
Ukuran min	10 cm
Ukuran maks	100 cm
Asal kerajinan	Kec Grabag

Bahan baku	Kulit sapi, kambing, kerbau
Ukuran min	7 cm
Ukuran maks	30 cm
Asal kerajinan	Kec Mertoyudan

Kerajinan batu



Kerajinan talikur



Kerajinan akar kayu



Kerajinan tanduk kerbau



Kerajinan tempurung kelapa



Bahan baku	Batu alam
Ukuran min	50 cm
Ukuran maks	300 cm
Asal kerajinan	Kec Muntilan, Kec Dukun

Bahan baku	Tali kur
Ukuran min	10 cm
Ukuran maks	50 cm
Asal kerajinan	Kec Salaman

Bahan baku	Akar kayu
Ukuran min	50 cm
Ukuran maks	300 cm
Asal kerajinan	Kec Sawangan

Bahan baku	Tanduk kerbau
Ukuran min	10 cm
Ukuran maks	200 cm
Asal kerajinan	Kec Secang, Kec Grabag

Bahan baku	Tempurung kelapa
Ukuran min	5 cm
Ukuran maks	30 cm
Asal kerajinan	Kec Tegalrejo

Kerajinan di Kabupaten Magelang sangat beragam, untuk menimbulkan kesan kreatif pada perancangan beberapa kerajinan digunakan sebagai ornamen tambahan pada bangunan Pusat Industri kreatif Kabupaten Magelang.



1. Kerajinan gerabah

Kerajinan gerabah memiliki bentuk yang beragam dan multifungsi, gerabah berpotensi untuk digunakan sebagai ornamen interior/eksterior pada bangunan. Ruang gallery memiliki fungsi untuk memamerkan produk kerajinan sehingga secara eksterior dibuat berbeda, pada bagian dinding penutupnya digunakan kerajinan gerabah berbentuk kendi sebagai penanda bahwa ruang ruangan tersebut merupakan ruang gallery.



2. Anyaman

Anyaman di beberapa bangunan dapat difungsikan sebagai elemen bangunan seperti dinding partisi, penutup atap, dan juga sebagai estetika interior. Penggunaan anyaman sebagai ornamen dalam bangunan juga dapat menambah kesan alami karena anyaman berasal dari bambu atau daun pandan.



3. Kerajinan batu

Kerajinan ukiran batu Kabupaten Magelang memiliki keunikan tersendiri karena disetiap ukirannya memiliki cerita mengenai sejarah atau mengenai suasana tertentu. Kerajinan ukiran batu juga memberi kesan alam sehingga bangunan dengan lingkungan site dapat terhubung satu dengan yang lain.



4. Kain perca

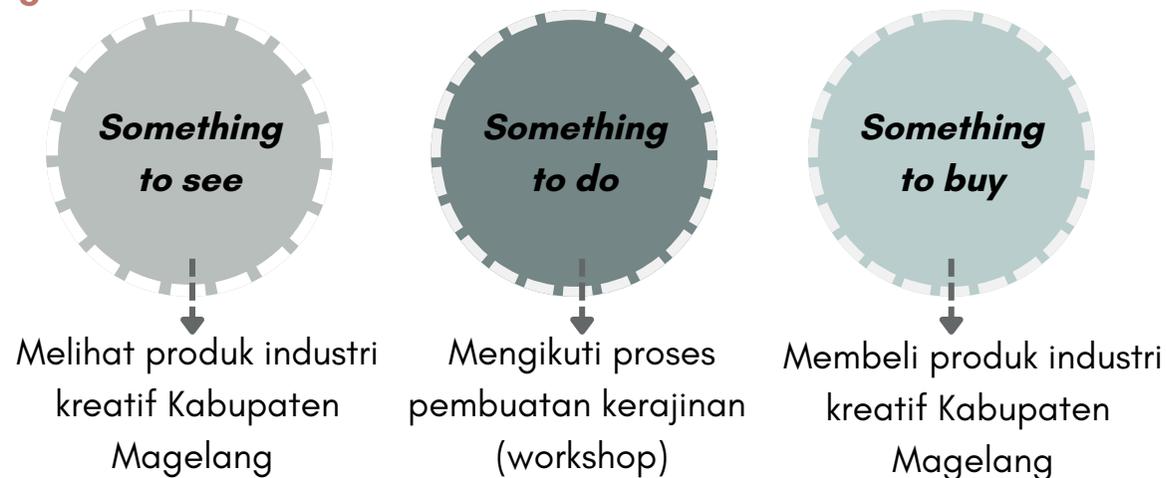
Kerajinan kain perca merupakan kerajinan baru di Kabupaten Magelang sehingga penggunaannya sebagai ornamen di bangunan dapat digunakan untuk memperkenalkan kepada wisatawan.

Kajian pariwisata

Ekonomi kreatif dan sektor wisata merupakan dua hal yang saling berpengaruh dan dapat saling bersinergi jika dikelola dengan baik (Ooi, 2006). Dimana konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan dengan tiga faktor, yaitu harus ada *something to see*, *something to do*, dan *something to buy* (Yoeti, 1985).

- Something to see*, terkait dengan atraksi di daerah tujuan wisata,
- Something to do*, terkait dengan aktivitas wisatawan di daerah wisata,
- Something to buy*, terkait dengan souvenir khas yang dibeli di daerah wisata sebagai memorabilia pribadi/wisatawan

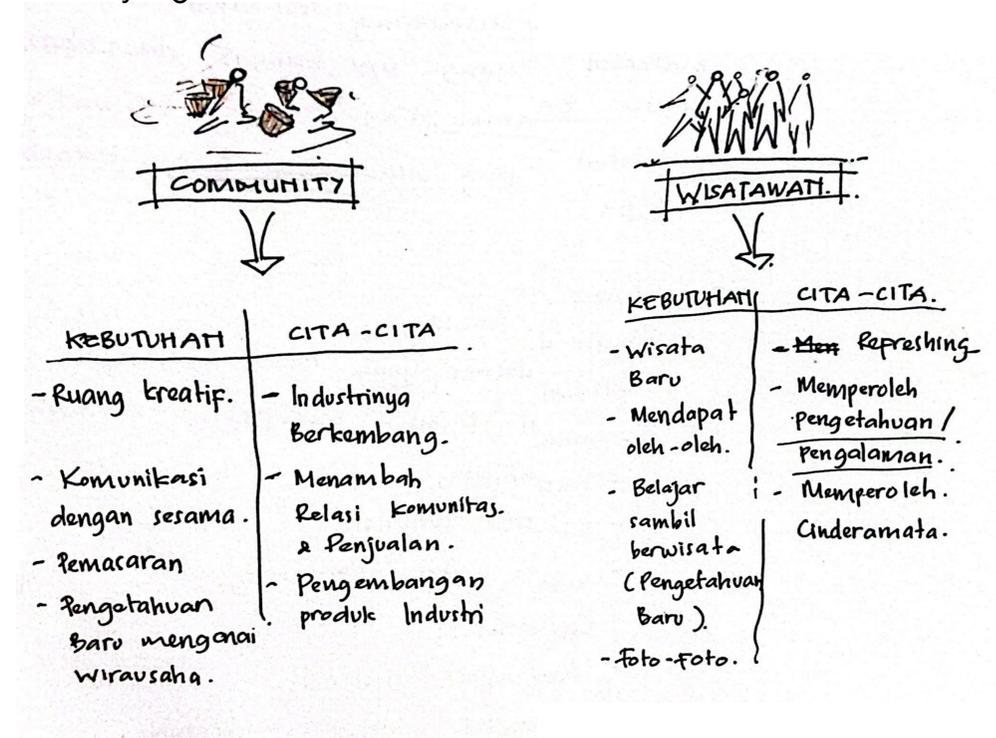
Analisis konsep kegiatan wisata



Sasaran wisatawan



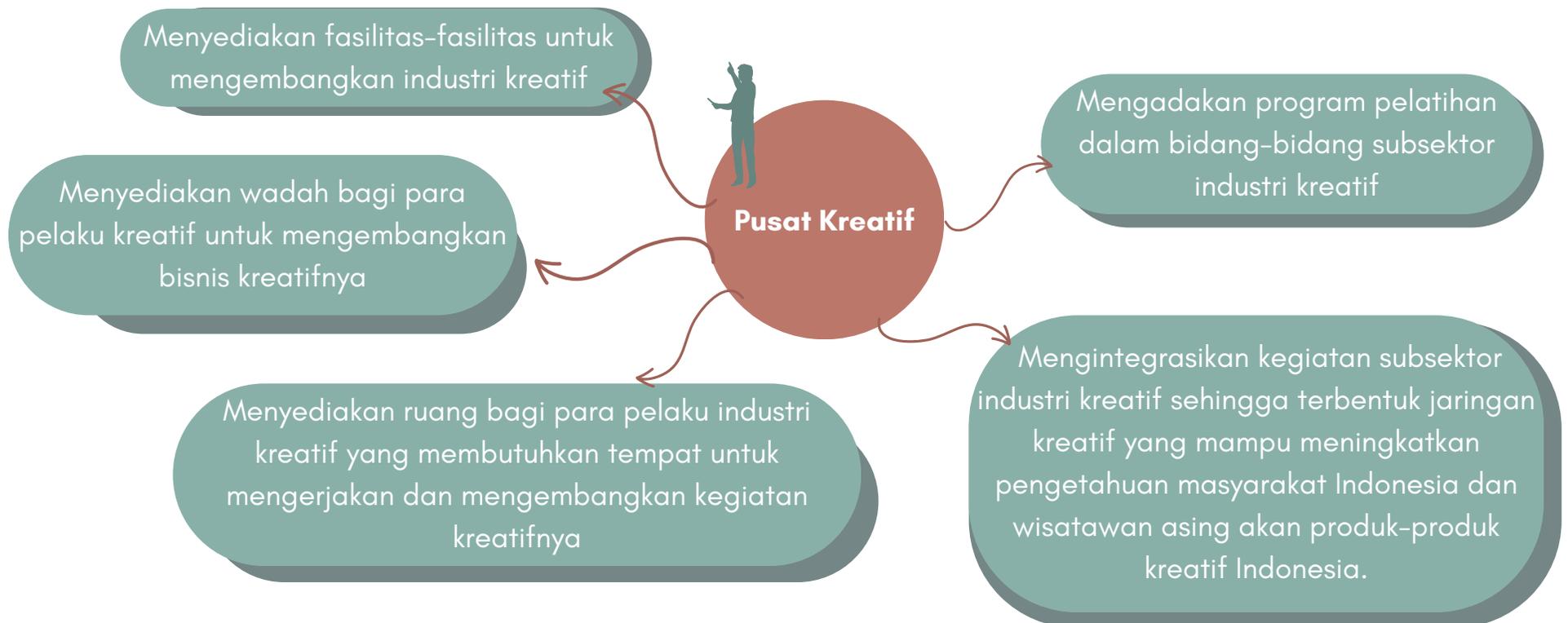
Pengguna ruang pada bangunan terbagi menjadi 2 yaitu komunitas pelaku industri kreatif dan wisatawan yang datang berkunjung



Kajian tipologi bangunan

Pusat industri kreatif

Pusat kreatif adalah sebagai sebuah pokok pangkal dalam hal-hal yang berdaya cipta tidak hanya mencakup segi fisik saja, melainkan juga dari segi jaringan komunitas kreatif yang terbentuk dari pelaku-pelaku kreatif dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Ruang fisik ini berupa ruang yang inspiratif yang memfasilitasi individu individu kreatif dalam menciptakan, mengembangkan dan memasarkan produk kreatifnya. Selain itu, ruang tersebut juga dapat berperan untuk mendorong interaksi manusia dimana manusia dapat bertukar pendapat dan nilai-nilai sehingga mereka dapat saling belajar dan mempengaruhi. Menurut (Panghegar, 2018) pusat kreatif memiliki fungsi sebagai:



Gambar 2.14 Pusat industri kreatif
Sumber. Penulis, 2023

Peraturan pengembangan industri kreatif

Pada **Peraturan Daerah Kabupaten Magelang no 03 tahun 2022 pasal 27**, Pemerintah Daerah mendorong tersedianya infrastruktur Ekonomi Kreatif di Daerah yang memadai. Dalam hal tersebut infrastruktur fisik merupakan ruang fisik/ sarana fisik yang mendukung pelaksanaan sebagian atau seluruh ekosistem ekonomi kreatif, antara lain sebagai **pusat ekonomi kreatif daerah (creative economy center)**, sanggar, **ruang pameran**, gedung pertunjukan, ruang rekaman, bioskop.

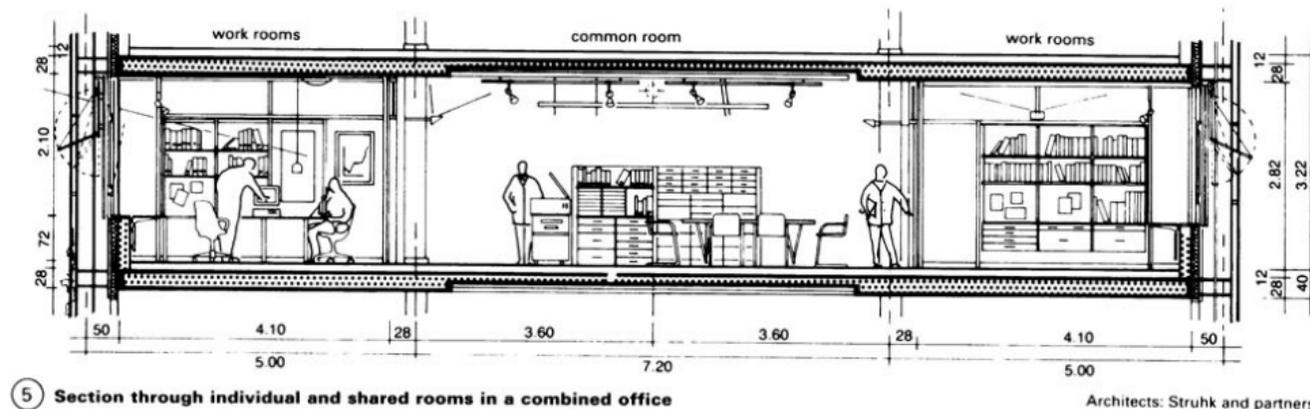
Dalam tinjauan yang telah dilakukan oleh Bekraf dalam pengembangan kota/ kabupaten. Kabupaten Magelang memiliki potensi industri kreatif sektor kriya sehingga untuk mengembangkan potensi tersebut dilakukan perencanaan untuk membangun pusat industri berupa pusat ekonomi kreatif daerah dan ruang pameran industri berfokus pada sektor kriya.

Pusat industri kreatif

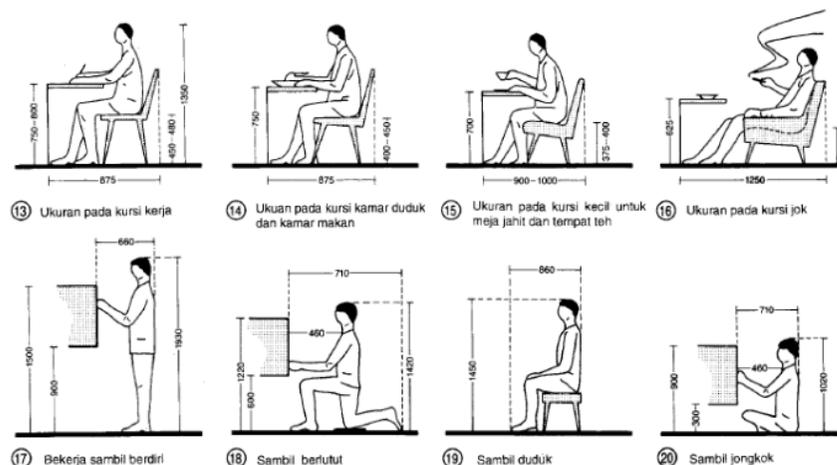
Pelaku industri kreatif harus dapat berfungsi sebagai pemantik kreativitas dan dapat menjadi sebuah ekosistem untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Agar pusat industri kreatif dapat menjadi sebuah ekosistem untuk menjadi simpul pelaku ekonomi kreatif sehingga perancangan dirancang untuk dapat mengembangkan ide hingga menjadi sebuah karya. Fungsi yang diwadahi merupakan ruang untuk mengembangkan ide, berkolaborasi, memamerkan produk, berdiskusi dan workshop. Berdasarkan teori Graham Wallas mengenai proses kreatif sehingga ruang yang dibutuhkan adalah ruang yang dapat mewadahi ide kreatif dari pelaku industri kreatif itu sendiri. Ruang kreatif tersebut diantaranya adalah creative space, working space, dan makerspace.

Makerspace (Ruang produksi)

Ruang *markerspace* merupakan sebuah bengkel kreatif berfungsi sebagai ruang produksi khusus untuk pengembangan produk-produk kreatif. Ruang pada makerspace terdapat alat untuk melakukan pemodelan produk. *Makerspace* atau ruang karya bersama, di sana pengguna bisa mengeksplor material dengan peralatan yang bisa diakses dengan mudah dan terjangkau serta berkolaborasi dengan siapa saja. *Makerspace* dapat digunakan oleh pelaku industri kreatif baru yang akan memulai untuk membuat produk namun terbatas dalam alat sehingga dalam pusat industri kreatif memiliki fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri kreatif.



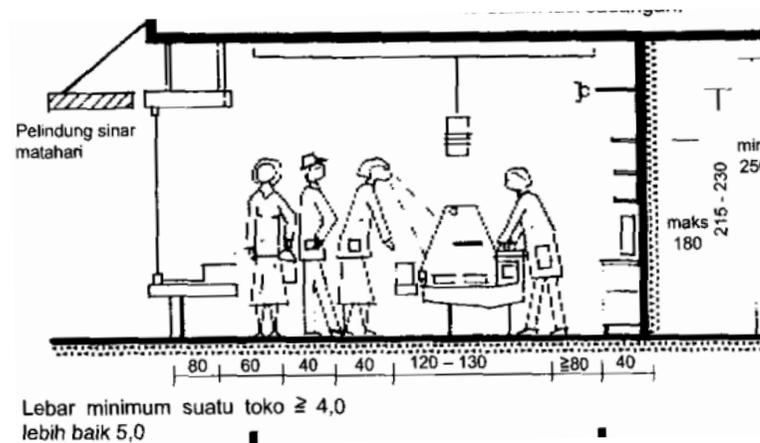
Gambar 2.15 ukuran ruang kerja bersama
Sumber. Neufert, 2023



Gambar 2.16 Standar ukuran ruang kerja
Sumber. Neufert 2023

Ruang penjualan produk kerajinan/ retail

Area penjualan produk digunakan untuk menjual produk kerajinan kepada wisatawan sebagai cinderamata. Dalam ruang penjualan. Rang retail sendiri adalah untuk memasarkan suatu produk ataupun jasa dan tidak hanya sebagai tempat berbelanja saja tetapi juga suatu pusat komunitas dan sarana rekreasi



Gambar 2.19 Ruang penjualan
Sumber. Neufert, 2002

Ruang workshop

Workshop merupakan tempat untuk memperagakan dan pembuatan produk kerajinan. Kegiatan workshop berupa kegiatan diskusi dan praktek langsung ditempat pembuatan dengan adanya peragaan produk. Berfungsi untuk meningkatkan mutu desain dan menambah wawasan bagi pengunjung dengan karakteristik kegiatan kreatif dan edukatif. Wadah bagi wisatawan dan pelaku industri kreatif baru untuk mengikuti pembelajaran atau pelatihan mengenai proses pembuatan produk kerajinan. Berikut ini merupakan persyaratan ruang pelatihan dengan tipologi model duduk yang saling berhadapan.

Pelatihan workshop hanya dilakukan terjadwal yaitu pada hari- hari tertentu saja menyesuaikan dengan tingginya wisatawan yang datang ke Kabupaten Magelang. Pada pusat industri kreatif Kabupaten Magelang menggunakan sistem booking sehingga wisatawan dapat berkoordinasi dengan pengelola lalu membuat jadwal sesuai dengan persetujuan dan kelas workshop regular dibuka juga pada hari libur (sabtu dan minggu). Pada hari lain ruangan workshop juga dapat digunakan untuk kegiatan lain untuk pengembangan produk industri kreatif.

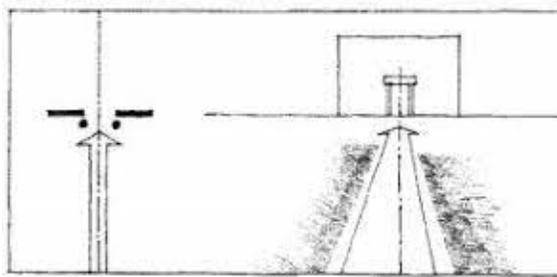
Ruang movie

Ruang movie digunakan sebagai ruang untuk mempertunjukkan mengenai film/ video yang dapat memberikan edukasi kepada penontonnya. Dalam bangunan Pusat industri kreatif film yang diputar adalah edukasi mengenai bagaimana cara membuat kerajinan dan info mengenai kerajinan itu sendiri.

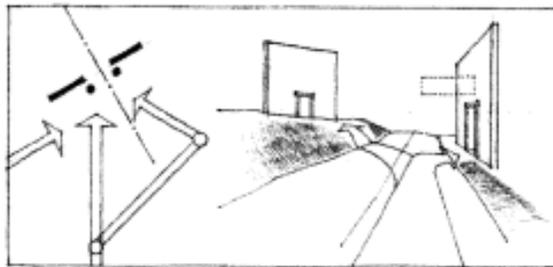
Sirkulasi

Pencapaian sirkulasi

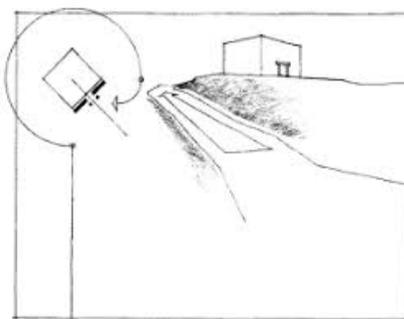
Pencapaian frontal



Pencapaian tidak langsung



Pencapaian spiral



Gambar 2.20 Pencapaian
Sumber. D.K Ching, 2023

Karakteristik

Merupakan pencapaian secara langsung mengarah pada pintu masuk sebuah bangunan. Akhir visual sebagai tujuan akhir untuk menuju sirkulasi yang sebenarnya.

Merupakan pencapaian yang menekankan pada efek perspektif pada fasad sebuah bangunan. Jalur diarahkan lebih dari sekali untuk melambatkan sekuen pencapaian.

Merupakan jalur spiral yang melambatkan sekuen pencapaian untuk menekankan visual yang menyeluruh terhadap bangunan. Pintu masuk dapat terlihat beberapa kali pada jalur pencapaian atau hanya terlihat diakhir pencapaian

Analisis

Pintu masuk pada bangunan ditampilkan secara tegas sehingga pengunjung dapat mudah menemukan pintu masuk.

Menekankan pada efek perspektif fasad dan bentuk bangunan. Pintu masuk biasanya diletakkan pada bagian yang menonjol. Pada perancangan Pusat Industri Kreatif menggunakan fasad yang ditonjolkan untuk menarik pengunjung sehingga pengunjung dapat melihat keunikan pada bangunan.

Digunakan untuk bangunan yang memiliki sisi unik pada sekeliling bangunan sehingga pengunjung dapat mengitari bangunan terlebih dahulu. Dalam perancangan Pusat industri kreatif area masuk pengunjung pada sisi utara dan terdapat view pada sisi selatan sehingga memungkinkan untuk pengunjung dapat memutar untuk melihat view terlebih dahulu.

Analisis preseden fungsi ruang serupa



Gambar 2.21 Bali creative industry center
Sumber. , 2023



Gambar 2.22 Area kerja
Sumber. Google, 2023

Bali creative industry center

Kementerian Perindustrian mendorong pertumbuhan industri fesyen dan kerajinan dengan menyediakan sarana pendidikan dan pengembangan agar memiliki nilai tambah dan berdaya saing. Pusat Pengembangan Industri Kreatif, atau disebut Bali Creative Industry Center (BCIC). Sarana dan prasarana yang sudah ada di BCIC

1. Ruang Lobi ($\pm 80 \text{ m}^2$) sebagai tempat penerimaan tamu dan Pusat Informasi.
2. Empat unit showroom (Area Ceramic, Jewelry, Fashion dan Craft), masing-masing seluas $\pm 64 \text{ m}^2$, yang akan dimanfaatkan oleh IKM, untuk dapat mempromosikan atau menjual berbagai prototype produk & desain kreatif baru.
3. Tiga Unit Bangunan 3 lantai, masing-masing seluas $\pm 240 \text{ m}^2$ sebagai fasilitas para desainer kreatif untuk menciptakan desain dan prototype produk-produk baru.
4. Ruang Exhibition Lantai Dasar $\pm 1960 \text{ m}^2$ yang akan dimanfaatkan sebagai Ruang Pameran/Exhibition bagi produk fesyen dan kreatif dari berbagai daerah di Indonesia.
5. Bengkel peralatan untuk pembuatan Mock Up, Model dan Prototype, seluas $\pm 600 \text{ m}^2$.

Misi dalam BCIC

Mengembangkan Riset Teknologi, Desain, Seni, Budaya dan Inovasi Industri Kreatif Nasional

Membangun Kapasitas SDM dan Komunitas Kreatif yang unggul dan lebih berdaya saing

Memfasilitasi Promosi dan Pemasaran Produk Industri Kreatif Nasional

Pasar seni Gabusan Bantul



Gambar 2.23 Pasar seni Gabusan
Sumber. Google, 2023

Pasar Seni Gabusan terletak di Jalan Parangtritis km. 9.5, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul. Saat ini, Pasar Seni Gabusan berperan sebagai amenities dan atraksi yaitu fasilitas penunjang cinderamata dan kesenian, serta dapat menampung acara (akomodasi) terkait dengan kesenian, kerajinan, cinderamata, dan pariwisata Bantul. Pengelolaan PSG yang secara teknis dilaksanakan oleh Manajemen PSG terbukti tidak optimal. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Christina, 2017 bahwa dalam Pasar Seni Gabusan Bantul Yogyakarta kurang optimal dalam pengelolaan beberapa kendalanya adalah kurang kapasitas sumber daya manusia, pemeliharaan yang belum maksimal, pengembangan ekonomi yang belum maksimal dengan adanya fluktuasi omset dengan pengunjung dan belum mampu meningkatkan daya saing.

Pada Pasar Seni Gabusan dalam pengunjung/wisatawan harus berjalan lebih jauh untuk menuju los pengrajin, selain ada jarak antara los sehingga pengunjung/wisatawan harus berjalan cukup jauh untuk mengunjungi semua los yang ada di PSG.



 Kios kerajinan

Daya tarik pengunjung kurang karena pengunjung tidak membeli barang namun hanya melihat-lihat saja sehingga diperlukan daya tarik lain agar mengundang lebih banyak pengunjung. Dengan merubah konsep PSG tidak hanya sebagai tempat promosi melainkan produksi dapat menarik pengunjung lebih banyak karena pengunjung dapat melihat dan mengikuti workshop dari pembuatan kerajinan sehingga dapat menjadi daya tarik sendiri bagi wisatawan.

Thailand Creative and Design Center (TCDC)

Arsitek : Department of Architecture

lokasi : Bangkok, Thailand

Luas : 9950 m²

Tahun : 2017



Gambar 2.24 Ruang masif pada TCDC
Sumber. Google, 2023



Gambar 2.25 Makerspace
Sumber. Google, 2023

Thailand Creative and Design Center (TCDC) adalah bangunan yang berfungsi sebagai inkubator ekonomi kreatif Thailand. Bangunan TCDC menyediakan berbagai macam fasilitas untuk mendorong sumber daya manusia agar dapat lebih produktif. Dalam TCDC terdapat ruang perpustakaan desain, coworking space, makerspace, bengkel, dan ruang pameran.

Menurut arsitek ruang kreatif bukanlah kreatif menurut tampilannya saja namun merupakan tempat yang dapat menginspirasi, terciptanya keterhubungan, memwadahi aktivitas yang bermanfaat, dan berkolaborasi. Ruang yang tercipta pada TCDC tidak masif sehingga dapat diprogram ulang sesuai dengan kebutuhan. Adanya sistem arsitektur fleksibel transparan digunakan ke seluruh fasilitas untuk mencapai tujuan dari TCDC yaitu inspirasi dan pengetahuan sehingga inspirasi mengalir melalui dan mencakup ruang kreatif. TCDC membantu pengembangan produk agar berbasis pada desain sehingga, produk yang dihasilkan semakin berkualitas dan memiliki daya saing di pasar lokal, nasional, hingga pasar internasional.

Jakarta Creative Hub



Gambar 2.26 Jakarta creative hub
Sumber. Penulis, 2023

Jakarta Creative Hub merupakan tempat untuk research and development, tempat belajar, bengkel pemodelan, dan kantor bersama. Kegiatan utama yang diwadahi pada JCH adalah business support dan talent support. Business support dapat ditemui melalui coworking space dan co-office space, sedangkan talent support yaitu ruang-ruang kelas dan makerspace. Co-office space hanya disewakan kepada pelaku usaha rintisan di bidang ekonomi kreatif dan harus mendaftar terlebih dahulu dengan beberapa persyaratan, seperti memiliki KTP DKI dan bergerak di industri kreatif, menyerahkan business plan untuk 3 tahun ke depan dan bisnis sudah berjalan selama minimal 6 bulan. Setelah itu, untuk penentuan calon pengguna co-office space akan dilakukan proses seleksi. Sedangkan untuk coworking space sendiri dapat digunakan bagi siapa saja pengunjung Jakarta Creative Hub.



Makerspace merupakan ruang untuk membuat produk prototype yang dilengkapi mesin produksi. Mesin yang tersedia adalah mesin jahit, mesin potong besar, mesin gerber, mesin untuk kayu, logam dan lainnya. Dalam memproduksi barang prototype pengguna ruang membawa bahan yang digunakan untuk membuat produk.

PDIN Yogyakarta



Gambar 2.27 Tampak depan PDIN
Sumber. Penulis, 2023

Pusat Desain Industri Nasional (PDIN) akan menjadi wadah penelitian dan pengembangan produk baru bagi industri kecil dan menengah (IKM) di Indonesia. PDIN menjadi wadah pertemuan para pelaku industri kreatif untuk memecahkan permasalahan dan berbagi inovasi dengan UKM Indonesia. Pada saat ini, terdapat tiga sektor industri utama yaitu fashion, pengerjaan kayu, dan pengerjaan logam, namun dapat berkembang seiring waktu. PDIN sendiri menjadi tempat bertemunya para desainer kreatif dan pengguna jasa desain. Hal ini dapat menciptakan kesepakatan bisnis yang saling mendukung dan meningkatkan daya saing produk IKM.



Untuk mendukung sebagai pusat industri sehingga terdapat ruang yang memiliki fungsi untuk mendukung kegiatan yaitu seperti ruang pameran, seminar, dan plaza yang berada di lantai satu. Sementara lantai dua digunakan sebagai ruang audio visual, perpustakaan, ruang rapat, ruang pertemuan, dan lainnya. Sedangkan ruangan untuk co-working space berada di lantai tiga, dan lantai empat berfungsi untuk kantor mitra dan sirkulasi.

Ruang pameran



Gambar 2.28 Ruang pameran PDIN Yogyakarta
Sumber. Penulis, 2023

Ruang pameran pada PDIN disewakan bagi semua masyarakat. Sebelum bisa dipamerkan karya harus diseleksi terlebih dahulu oleh kurator dalam bentuk file kemudian dilakukan pemilihan berdasarkan kesesuaian dengan visi misi PDIN. Setelah dirasa sesuai dengan tujuan dari PDIN karya selanjutnya dapat dipamerkan dalam kurun waktu tertentu. Pihak PDIN hanya menyediakan ruang dan panel untuk memamerkan karya.

Ruang makerspace



Gambar 2.29 Makerspace PDIN Yogyakarta
Sumber. Penulis, 2023

Ruang makerspace disebut juga ruang bengkel yang terletak pada lantai dasar. Ruang makerspace berdekatan dengan area parkir sehingga pelaku industri kreatif dapat mudah untuk menurunkan bahan baku. PDIN pada saat ini menaungi 3 sektor industri kreatif yaitu kayu, fashion, dan logam terdapat alat yang dapat disewa oleh pelaku industri kreatif untuk membuat produk sampai ke tahap prototipe. Prototipe digunakan sebagai model awal untuk selanjutnya pelaku industri kreatif dapat melakukan produksi lebih lanjut secara mandiri. Sewa dapat dilakukan dengan mendaftarkan ke pengelola untuk selanjutnya pelaku industri kreatif dapat mengakses alat yang ada di ruang makerspace. Ruang makerspace dibuka selama 24 jam dan semua pengunjung dapat melihat proses pembuatan produk.

Kajian pendekatan

Definisi arsitektur organik

Arsitektur organik merupakan konsep yang saling berhubungan dengan alam. Dalam Penguin Dictionary of Architecture (1999) terdapat dua pemahaman mengenai arsitektur organik. Pengertian pertama, arsitektur organik merupakan pengaplikasian pada bangunan berdasarkan analogi biologi atau menggunakan bentuk alam. Pengertian lain dari arsitektur organik adalah istilah dari Frank Lloyd Wright, Hugo Haring dan arsitek lainnya, bangunan arsitektur saling harmonis dengan lingkungan sekitar, adanya integrasi dengan tapak dan merefleksikan kepedulian arsitek mengenai proses dan bentuk alam.

Wright memiliki tujuan untuk mencapai hubungan alam dengan bangunan, memasukkan pengalaman manusia dan sense manusia ke dalam ruang melalui penggunaan material sehingga dapat mewujudkan harmoni dan integrasi.

Beberapa karakter dalam desain Frank Lloyd Wright dalam desain menurut Hadjigeorgiou, 2016 adalah

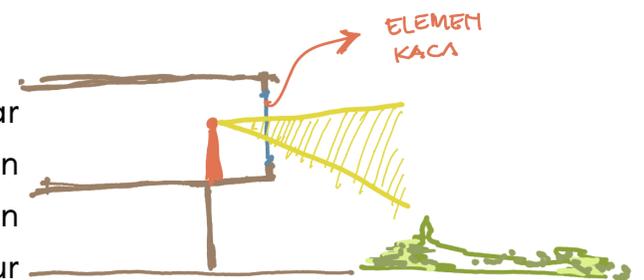
Continuity

Kontinuitas adalah salah satu karakteristik desain yang digunakan Wright dalam karyanya dengan memungkinkan untuk bergerak bebas dari dalam ke luar dan Wright biasa mencirikannya dengan kebebasan ruang. Bangunan organik disebut bebas dan fleksibel dari gumpalan ruang yang mengarah ke segala arah.



Gambar 2.30 Bangunan karya Wright
Sumber. Penulis, 2023

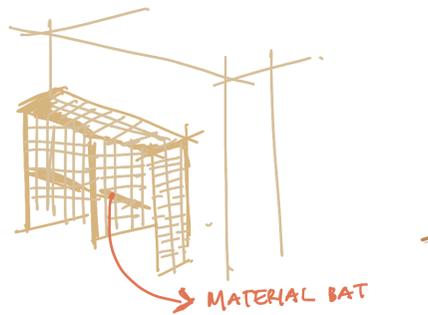
Dalam desain rumah milik David Wright, Wright membentuk rumah melingkar dan jendela-jendela besar memungkinkan untuk bersentuhan langsung dan tidak langsung dengan lingkungan alam sekitar, sehingga manusia dengan bantuan arsitektur memiliki keterkaitan dengan alam dan semuanya berbaaur menjadi satu. Manusia berada di dalam ruangan namun merasa berada di lingkungan alam, dicapai melalui penggunaan jendela besar dan bentuk bangunan yang melingkar yang memungkinkan untuk memiliki pengamatan yang berbeda.



PENGUNTA RUANG.
DAPAT TERKONEKSI
DENGAN ALAM MELALUI
BUKAAN PADA BANGUNAN.

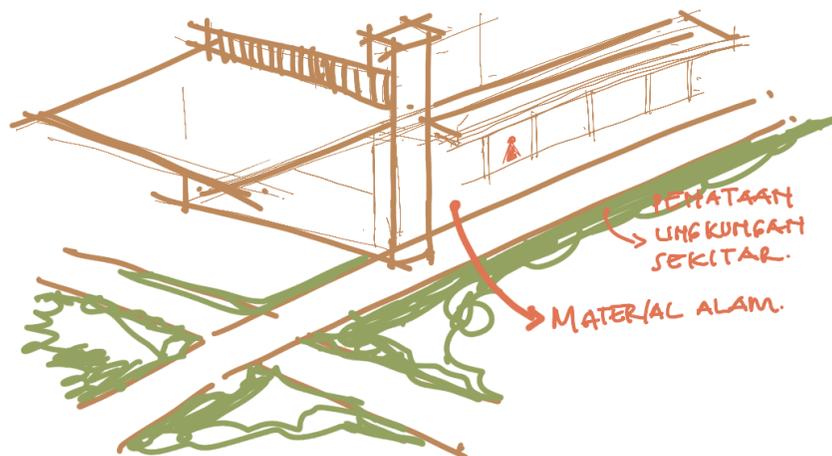
Teneuity

Teneuity adalah karakteristik lain dari karya desain wright. Teneuity identik dengan halus, ramping dan ringan, seperti yang dijelaskan dalam kamus. Disisi lain, wright menggunakan istilah ini untuk mengekspresikan kebebasan dalam arsitektur. Wright menggunakan material untuk memberikan kebebasan pada bangunan.



Integrity

Integritas dalam sebuah bangunan dipahami oleh wright sebagai pemberian rasa hidup. Membangun karakter menampilkan kekaguman dan perasaannya terhadap dirinya sendiri, lingkungannya dan kehidupan terhadap dirinya sendiri. Pada bangunan Robbie house terdapat kejujuran dalam struktur, bentuk, dan fungsi. Arsitektur organik bagi wright berarti perkawinan yang damai antara bentuk dan desain dengan konstruksi dan lingkungan sekitarnya dan integrasi struktural, keindahan estetika dan yang terpenting kepekaan terhadap kehidupan manusia.



TERINTEGRASI ANTARA LINGKUNGAN
SEKITAR DENGAN BANGUNAN

Prinsip arsitektur organik

Beberapa prinsip yang diterapkan pada arsitektur organik menurut **Pearson, 2002 dalam bukunya *New Organic Architecture*** terdapat 8 prinsip dalam arsitektur organik yaitu

Bangunan dengan tapak

Potensi site harus di tingkatkan oleh bangunan, dan bentuk bangunan diperoleh dari alam yang ada di area sekitar site. Bangunan seakan-akan tumbuh dari lanskap secara alami seperti layaknya tumbuhan yang tumbuh dari tanah. Elemen pada sekitar bangunan dibiarkan apa adanya seperti pepohonan, aliran air, batu sehingga menambahkan suasana alam.

Continous present

Suatu karakteristik khusus dari desain arsitektur organik adalah bahwa arsitektur organik merupakan sebuah desain arsitektur yang terus berlanjut, di mana tidak pernah berhenti dan selalu dalam keadaan dinamis yang selalu berkembang mengikuti zaman.

Form follow flow

Keunikan bentuk bangunan arsitektur organik juga dikarenakan arsitektur organik merupakan arsitektur form follow flow (bentuk mengikuti energi). Alam dalam hal ini dapat berupa angin, cahaya dan panas matahari, arus air. Bangunan merespon iklim sehingga dapat menjadi potensi bangunan itu sendiri.

Of the people

Desain organik menempatkan penekanan khusus pada pengembangan suatu hubungan yang kreatif dan sensitive dengan para pengguna bangunan. Perancangan bentuk dan struktur bangunan, didesain berdasarkan kebutuhan pengguna bangunan.

Of the hill

Frank Lloyd Wright mengatakan bahwa hubungan suatu bangunan dengan lokasinya akan lebih baik jika dinyatakan dengan 'of the hill'. dibandingkan dengan 'on the hill'. **Idealnya dalam suatu bangunan organik akan terlihat tumbuh dan terlihat unik dalam sebuah lokasi.** Lokasi yang buruk dan tidak biasa akan menjadi tantangan bagi arsitektur organik untuk memberikan solusi tak terduga dan imajinatif. Dalam lingkup perkotaan, konteks bangunan yang sering dibangun adalah desain orthogonal dan konvensional. Desain bangunan tersebut cocok di perkotaan namun tidak cocok untuk daerah yang masih alami. Dalam hal ini untuk desain arsitektur organik, dalam lokasi manapun, arsitektur organik mengurangi dampak manusia pada lingkungan alam sekitar. Karakteristik arsitektur organik dapat dimunculkan melalui hubungan antara bangunan dengan site. Karakteristik arsitektur organik dapat dimunculkan melalui hubungan antara bangunan dengan site.

Of the material

Material digunakan untuk meningkatkan karakter yang diciptakan pada bangunan dan mengoptimalkan masing-masing warna, tekstur dan kekuatan. Bentuk bangunan harus merupakan ekspresi dari sifat bahan yang digunakan. Dalam arsitektur organik hanya menggunakan beberapa bahan material dalam interior bangunan atau bagian eksterior bangunan. Dalam **arsitektur organik menggunakan sifat material yang sebenarnya**, kayu sebagai kayu, batu sebagai batu sehingga dapat menjadikan mereka apa adanya. Penggunaan material alam merupakan material lokal yang mudah ditemukan.

Youthful

Bentuk bangunan dapat ekspresif sehingga bangunan arsitektur organik biasanya memiliki bentuk yang unik.

Living music

Arsitektur organik harus selaras dengan struktur maupun proposi bangunannya sehingga dapat mengekspresikan satu kesatuan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan arsitektur organik pada bangunan akan ditampilkan melalui:

Hubungan bangunan dan site

Hubungan bangunan dicapai dengan melalui karakter dan kondisi iklim tapak. Prinsip pada arsitektur organik dimunculkan pada sistem pencahayaan dan penghawaan yang sesuai dengan kondisi iklim tapak dan memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Penataan tata lansekap dengan mempertimbangkan adanya vegetasi alami sesuai dengan prinsip arsitektur organik.

Tata ruang

Tata ruang menyesuaikan dengan aktivitas pengguna, kenyamanan pengguna, kebutuhan ruang, dan kriteria ruang dan zoning ruang.

Bentuk dan Tata Massa

Tata masa disesuaikan dengan keadaan lingkungan tapak, massa bangunan juga dipengaruhi oleh kondisi iklim site

Tampilan bangunan

Material yang akan digunakan adalah material alami atau lokal. Tampilan dari bangunan juga disesuaikan dengan fungsi bangunan itu sendiri sehingga dapat memunculkan khas suatu bangunan.

Learning Hub at Nanyang Technology Univeristy

Arsitek : Heatherwick Studio

lokasi : Singapura

Luas : 14000 m2

Tahun : 2015

Learning Hub didesain untuk menjadi multi-use untuk 33,000 siswa Nanyang Technology Univeristy. Bangunan tidak menggunakan format tradisional bangunan pendidikan menghubungkan ruang kuliah seperti kotak, universitas meminta desain unik. Diharapkan menjadi tempat di mana siswa dapat bertemu dengan mitra bisnis masa depan mereka, fungsi terpenting dari gedung universitas baru ini adalah menjadi tempat di mana mahasiswa dan profesor dari berbagai disiplin ilmu dapat bertemu dan berinteraksi satu sama lain.

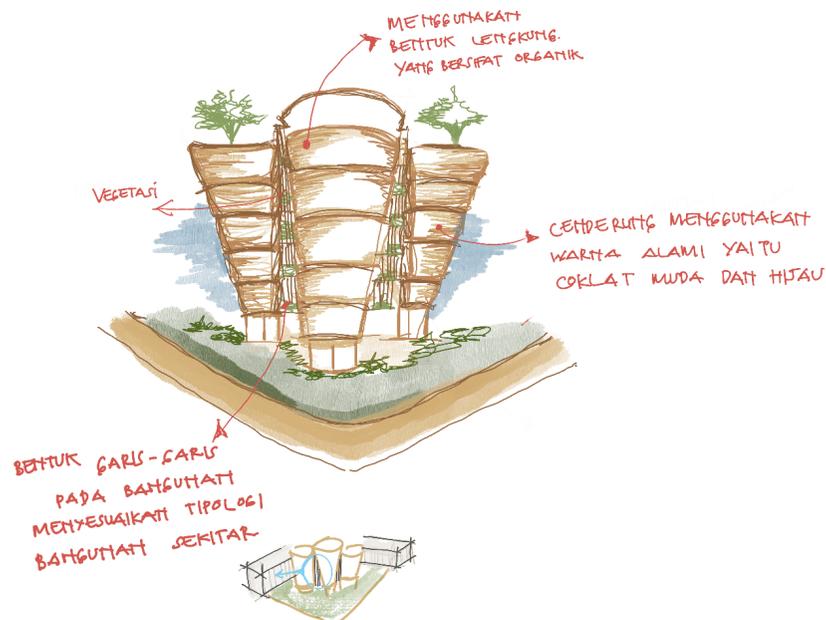
Pusat Pembelajaran yang baru menyediakan perpaduan yang menarik antara pembelajaran, komunitas, dan ruang rekreasi bagi mahasiswa, profesor, dan peneliti NTU dari berbagai disiplin ilmu untuk berkumpul dan berinteraksi. Dengan menyatukan orang dan ide mereka, NTU dapat memicu inovasi masa depan dan pengetahuan baru yang semakin banyak terjadi di persimpangan disiplin ilmu.



Gambar 2.31 Learning Hub Nahyang
Sumber. Archdaily, 2023

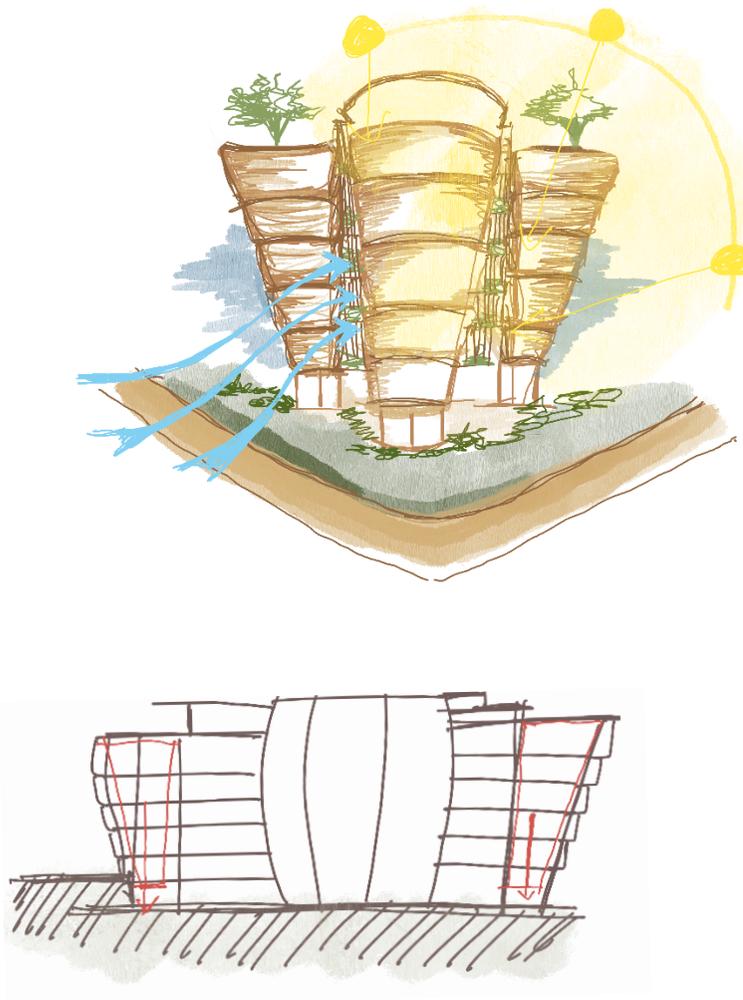
Prinsip arsitektur organik pada bangunan Learning Hub Nanyang Technology Univeristy

Building as nature



Mengkarakteristikan keunikan bentuk-bentuk alam seperti erosi air, angin, formasi karang ataupun batu gamping, dan lain-lain.

Form follow Flow



Berdasarkan bentuk bangunan yang ada di tapak, bangunan The Hive NTU ini meletakkan sisi bangunan yang panjang menghadap ke arah utara dan selatan. Sehingga bangunan ini dapat mengikuti aliran energi yang dipengaruhi oleh luar tapak.

Of the people



Learning Hub pada NTU ini menyuguhkan perpaduan yang menarik akan ruang pembelajaran, ruang komunitas dan ruang rekreasional untuk pelajar, pengajar maupun peneliti di NTU dari berbagai disiplin untuk berkumpul dan berinteraksi. Interaksi-interaksi tersebut diharapkan dapat memunculkan adanya inovasi-inovasi melalui kolaborasi, pertukaran ide dan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu. Interaksi-interaksi tersebut didorong dengan penataan layout dan bentuk ruang-ruang yang tidak tipikal dan tidak modular.

Of the material



Bangunan Learning Hub NTU ini menggunakan material beton untuk struktur maupun eksterior dan interiornya. Pada bagian eksterior, beton-beton melengkung dicetak menggunakan cetakan silikon dengan motif horizontal yang unik untuk membuat suatu tekstur tiga dimensional. Pada bagian dalam, beton-beton dihiasi oleh gambar-gambar karya ilustrator Sara Fanelli yang dicetak secara tiga dimensional pada beton bagian tangga dan core elevator.

Youthful



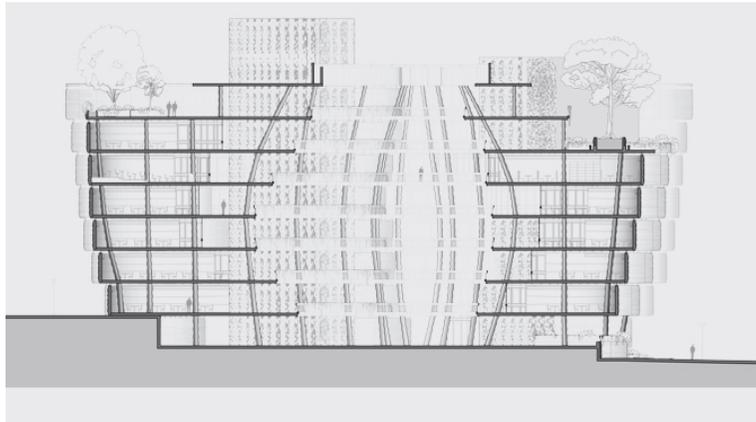
Layout bangunan yang menyerupai kelopak bunga, dan bentuk bangunan yang menyerupai corong yang melebar ke atas menciptakan suatu intervensi fisik yang unik dan menciptakan pengalaman ruang yang menarik. Atrium di bagian tengah juga menjadikan bangunan menarik karena pengguna dapat melihat terbuka

Of the hill



Berdasarkan bentuk bangunan pada bangunan The Hive NTU, maka bentuk bangunan ini dapat dikatakan bentuk yang tumbuh dari tapak. Bentuknya yang unik dan tidak biasa, merupakan hasil proses analisa dari lingkungan sekitar. Kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya seperti sirkulasi, serta pergerakan lalu lintas juga menjadi salah satu penentu desain bangunan The Hive NTU.

Living music



Bangunan The Hive memiliki perbedaan besaran ruang pada setiap lantai namun tetap terintegrasikan dengan struktur bangunannya.

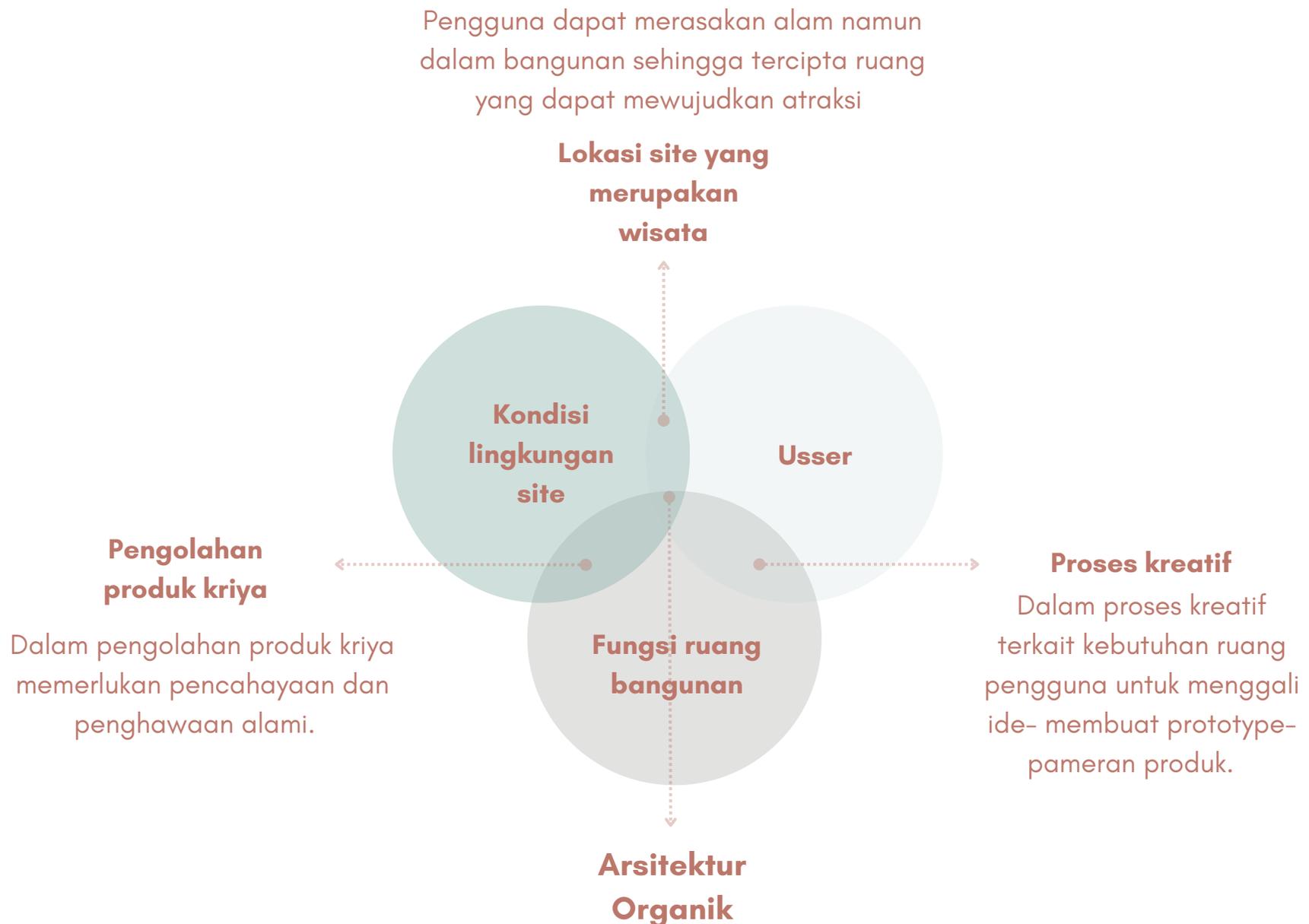
Arsitektur dengan lanskap

Menghubungkan antara arsitektur dengan lanskap dapat dilakukan dengan mempertahankan kondisi lingkungan tapak asli seperti vegetasi, bebatuan dan aliran air. Dalam menghubungkan arsitektur dengan lanskap dapat dicapai dengan

1. Tata massa bangunan mengikuti karakteristik kontur sekitar.
2. Memanfaatkan elemen alami seperti vegetasi, bebatuan, air dan elemen alami lainnya.
3. Orientasi bangunan ke arah view.
4. Sistem struktur menyusuri kemiringan.

Arsitektur organik dengan pusat industri kreatif

Menurut Frank Lloyd Wright konsep arsitektur organik tumbuh seakan akan hidup didalam lokasi tersebut namun dalam perancangan bangunan juga tidak merugikan alam namun saling berkaitan satu dengan yang lain. Bangunan pusat industri kreatif kriya berkaitan dengan fungsi ruang yang perlu memperhatikan kondisi iklim sekitar dan lingkungan site sehingga beberapa fungsi tersebut dapat sesuai dengan standar kenyamanan ruang.



Gambar 2.32 Arsitektur Organik
Sumber. Penulis, 2023

Analisis material lokal

Pada prinsip arsitektur organik *of the material* menggunakan material lokal yang mudah didapat dan dekat dengan lokasi tapak, memiliki dampak produksi yang minim dan sehat. Beberapa material pada Kabupaten Magelang

Material	Lokasi penghasil	Kegunaan
Bambu 	Kabupaten Magelang (Gunung pring, Kecamatan muntilan, srumbung, Kecamatan Borobudur, Candimulyo, Blabak)	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai dinding atau anyaman bambu (<i>gedeg</i>)• Sebagai kolom• Sebagai lantai bangunan• Sebagai rangka atap• Sebagai plafon atap
Kayu 	Kabupaten Magelang	<ul style="list-style-type: none">• Digunakan sebagai struktur atap, kusen, dinding dan lantai bangunan
Pasir Merapi 	Kabupaten Magelang (Kecamatan Salam dan Srumbung)	<ul style="list-style-type: none">• Bahan perekat semen• Bahan pembuatan batako dan batu bata
Batu bata 	Kabupaten Magelang	<ul style="list-style-type: none">• Sebagai dinding
Batu kali 	Kabupaten Magelang (Kecamatan mungkid dan muntilan)	<ul style="list-style-type: none">• Digunakan sebagai pondasi• Bahan material eksterior