

# Perancangan Collaborative Space

di Sewon Bantul dengan  
Penekanan Koneksi dengan Alam



Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
19512054

Dosen Pengampu  
Ir. Rini Darmawati, M.T.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of  
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



Canberra Accord  
on Architectural Education



Studio Akhir Desain Arsitektur

Perancangan  
**Collaborative Space**

di **Sewon Bantul** dengan  
**Penekanan Koneksi dengan Alam**

Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
19512054

Dosen Pengampu  
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratorium

**R3** REKA  
RUPA  
RUANG

Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

Final Architecture Design Studio

Design of  
**Collaborative Space**

in **Sewon Bantul** with  
**Emphasis on Connection with Nature**

Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
19512054

Supervisor  
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratory

**R3** REKA  
RUPA  
RUANG

Department of Architecture  
Faculty of Civil Engineering and Planning  
Islamic University of Indonesia



## LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul:**  
*Final Architecture Design Studio Entitled:*

**Perancangan Collaborative Space di Sewon Bantul  
dengan Penekanan Koneksi dengan Alam**

*Design of Collaborative Space in Sewon Bantul  
with Emphasis Connection with Nature*

**Nama Mahasiswa** : Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : 19512054  
*Student's Identification Number*

**Telah Diuji dan Disetujui pada** : Yogyakarta, 19 Oktober 2023  
*Has been evaluated and agreed on*

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Penguji 1**  
*Examiner 1*

**Penguji 2**  
*Examiner 2*

Ir. Rini Darmawati, M.T.

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

Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI

Diketahui oleh / acknowledge by  
**Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur**  
*Head of Architecture Undergraduate Program*



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



## Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian buku laporan tugas akhir:  
*Bachelor final project report book assessment*

**Perancangan Collaborative Space di Sewon Bantul  
dengan Penekanan Koneksi dengan Alam**

*Design of Collaborative Space in Sewon Bantul  
with Emphasis Connection with Nature*

**Nama Mahasiswa** : Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : 19512054  
*Student's Identification Number*

Kualitas buku laporan SADA  
Kurang / Sedang / Baik / **Baik Sekali**(\*)

Sehingga,  
**Direkomendasikan**/ Tidak Direkomendasikan (\*)  
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

(\*) Dilingkari salah satu

**Yogyakarta, 6 Desember 2023**

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Ir. Rini Darmawati, M.T.**

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan berjudul “Perancangan Bantul Collaborative Space di Sewon Bantul dengan Penekanan Koneksi dengan Alam”. Adanya Studio Akhir Desain Arsitektur ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yang telah memberikan yang telah banyak membantu melalui doa maupun dorongan material
2. Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
3. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta masukan dalam penyusunan tugas akhir ini
4. Ibu Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T. dan Bapak Prof. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah memberi saran dan arahan untuk penulis, sehingga penulis dapat memahami kekurangan dan bisa memperbaikinya
5. Ibu Ir. Etik Mufida M. Eng selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan informasi terkait perkuliahan
6. Seluruh Dosen Program Studi Arsitektur yang telah membimbing penulis serta memberikan ilmu dan wawasan selama perkuliahan ini.
7. Teman-teman penulis, Nafisyah Haura Danya, Afradilla Hanum Pradipta, Navilia Hanin Pradipta, Afifah Rachma Andhiani, Brenda Anastadhea Ayundira, Fatmasari Mudzakkir, Rizka Rannisa Nur Fadila, Aesha Mutiara Nurulhuda, Fadia Ailsa Khilda yang sudah meluangkan waktunya untuk mengerjakan skripsi bersama, menghibur, memberikan inspirasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kelemahan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima masukan, saran, atau kritik sebagai peluang untuk belajar di masa depan. Penulis berharap bahwa karya tulis ini akan bermanfaat bagi semua pembaca.



## Pernyataan Keaslian Karya

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy  
NIM : 19512054  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Judul Perancangan :

### **Perancangan Collaborative Space di Sewon Bantul dengan Penekanan Koneksi dengan Alam**

*Design of Collaborative Space in Sewon Bantul  
with Emphasis Connection with Nature*

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, 11 Oktober 2023



Harvi Dievana Silmi Nabila Azmy



## Abstrak

Daerah Sewon Bantul berpotensi menjadi pusat industri kreatif skala nasional yang dibuktikan sekitar 70% produk kerajinan seperti gerabah, batik, dan kulit karya dari seniman kreatif bantul. Dengan demikian, industri kreatif ditetapkan sebagai prioritas dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) agar berhasil perlu partisipasi dan dukungan oleh pelaku ekonomi kreatif.

Bantul Collaborative dirancang menggunakan metode Pattern-Based Framework Space yang berfokus merespon potensi Kabupaten Bantul dalam industri kreatif subsektor kekriyaan. Tahapan desain yang dilakukan yaitu penentuan isu perancangan, melakukan studi preseden dan mempelajari pola ruang preseden bangunan serupa, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, tipologi, konteks, dan elemen yang akan diterapkan, kemudian menerapkan desain dalam rancangan hasil dari studi preseden.

Konsep penataan ruang yang diterapkan adalah mixed layout yang sangat cocok untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi kinerja yang tinggi. Dengan gabungan ruang terbuka untuk publik dan tertutup bagi pengelola dan pengrajin mampu berkolaborasi dan beraktivitas lebih fleksibel. Sehingga keluaran dari perancangan ini adalah bangunan yang terdiri dari 3 massa bangunan terpisah namun masih berada didalam satu kawasan dikarenakan pada setiap bangunan memiliki privasi flow intensitas kerja yang berbeda. Dimana Bangunan pertama terdiri dari ruang pameran, art store, pujasera, dan workshop dikhususkan untuk publik. Sementara Bangunan kedua dikhususkan secara privat hanya bisa diakses oleh pengrajin dan pengelola yang terdiri dari makerspace, ruang diskusi, area pengelola, dan ruang fasilitas pendukung bagi pengrajin. Bangunan ketiga adalah ruang service yang terdiri dari musholla dan toilet yang diperuntukkan bagi umum.

Perancangan ini mengintegrasikan elemen-elemen alami untuk menciptakan koneksi visual dengan alam melalui bukaan yang lebar untuk memperluas pandangan pengguna yang melihat pemandangan ke luar ruang sementara sirkulasi udara bangunan tetap terjaga, penggunaan vegetasi eksisting yang memberikan gaya desain kesan hijau dan rindang di sekitar area bangunan, dan pemilihan material alami seperti kayu dan batu alam yang sustainable tanpa mengesampingkan estetika dan fungsi bangunan. Selain itu, penggunaan elemen air yang mengeluarkan suara gemericik dengan jarak sesuai dapat menambah dimensi artistik dan meningkatkan ketenangan dan kreativitas pengguna. Adapun penyelesaian kenyamanan pengguna melalui alur sirkulasi yang jelas dan nyaman dengan hanya satu pintu masuk dan keluar yang sama melalui jalan Parangtritis, Penentuan jarak furniture dilakukan berdasarkan karakteristik fisik ruangan dan regulasi keselamatan, bagian ventilasi menggunakan kisi-kisi jendela yang memiliki kemampuan difusi sinar matahari sekaligus memberikan kendali atas aliran udara. Pengadaan bukaan melalui pengaturan pintu dan jendela di posisi yang tepat guna memaksimalkan cahaya alami yang masuk.

Kata kunci:

Collaborative Space, Bantul, Penekanan Koneksi dengan Alam

## **Abstract**

The Sewon Bantul area has the potential to become a national creative industrial center that is attested to about 70% of crafts such as pottery, batik, and leather works by creative artists. Thus, the creative industry is set at the forefront of the region's middle-term development plan (RPJMD) it needs to require both participation and support from the creative economy to get success.

Bantul collaborative space is designed with pattern-based framework, which focuses on addressing the potential of a pattern-based framework for assisting sectors in the creative subsector industry. The design step in determining issues of design, conducting a study of precedent and studying similar spatial patterns of buildings, identifying user needs, typology, context, and elements to be applied, and then applying the design in the study of precedent.

The concept of applying space alignment is the mixed layout that is particularly suitable for increasing comfort and efficiency of high performance. With open Spaces to the public and closed to administrators and artisans able to collaborate and work more flexibly. The result of this design is the building of 3 separate building masses that still live within one region, as in each building there is a different flow of work intensity.

This design integrates the natural elements to create a visual connection with nature through wide openings to expand the user's view of the landscape out of space while the building's air circulation stays intact, the use of existing vegetation gives a green and leafy design style around the building area, and the selection of natural materials such as wood and natural stone sustainable without overturning the aesthetic and the function of buildings. Additionally, the appropriate use of water elements to emit a rippling sound can add artistic dimensions and increase user calm and creativity. As for the completion of the user's comfort through the clear, comfortable flow of circulation with just one entrance and exit through the parangthritis road, furniture extensions were made based on the physical characteristics of the room and safety regulations, the ventilation section used window grating to have the sun's diffusion ability as well as to control the flow of air. aperture procurement is through doors and Windows in the proper position to maximize the natural light that comes in.

Keywords:

Collaborative Space, Bantul, Emphasis on Connection with Nature

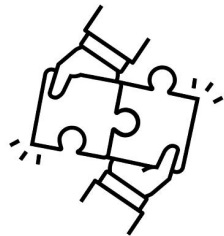
# Daftar Isi

<b>Bab 1. Pendahuluan</b>	<b>1</b>	<b>Bab 5. Hasil Rancangan</b>	<b>74</b>
1.1 Latar Belakang	2	5.1 Uji Desain	75
1.2 Pernyataan Masalah	4	5.2 Property Size	89
1.3 Batasan Permasalahan	4	5.3 Proposi Ruang	90
1.4 Metode Perancangan	5	5.4 Situasi	91
1.5 Metode Uji Desain	5	5.5 Site Plan	92
1.6 Kerangka Berpikir	6	5.6 Denah	93
1.7 Orisinalitas	7	5.7 Potongan	95
		5.8 Tampak	96
<b>Bab 2. Penelusuran Persoalan Perancangan</b>	<b>8</b>	5.9 Denah Parsial	97
2.1 Kajian Konteks	9	5.10 Potongan Parsial	102
2.2 Kajian Tema Perancangan	15	5.11 Tampak Parsial	104
2.3 Kajian Tipologi Perancangan	17	5.12 Skema Struktur dan Selubung Bangunan	106
2.4 Kajian Preseden	23	5.13 Detail Arsitektural Khusus	108
2.5 Pemecahan Persoalan	29	5.14 Penyelesaian Interior	113
		5.15 Perspektif Eksterior dan Interior	121
<b>Bab 3. Pemecahan Persoalan Perancangan</b>	<b>30</b>	5.16 Skema Air Bersih dan Air Kotor	125
3.1 Eksplorasi Konteks Site	31	5.17 Skema Barrier free	126
3.2 Eksplorasi Tema Perancangan	36	5.18 Skema Keselamatan Bangunan	127
3.3 Eksplorasi Tipologi Bangunan	38	5.19 Skema Pencahayaan	128
		5.20 Skema Penghawaan	129
<b>Bab 4. Hasil Eksplorasi Rancangan</b>	<b>50</b>		
4.1 Skematik Kawasan Tapak	51	<b>Bab 6. Evaluasi Rancangan</b>	<b>130</b>
4.2 Skematik Bangunan	53		
4.3 Skematik Struktur dan Selubung Bangunan	57	<b>Lampiran</b>	<b>136</b>
4.4 Skematik Detail Arsitektural Khusus	59		
4.5 Skematik Eksterior dan Interior	64		
4.6 Skematik Sistem Utilitas	66		
4.7 Pengujian Rancangan	69		

## Judul Perancangan

### Perancangan **Collaborative Space** di **Sewon Bantul** dengan **Penekanan Koneksi dengan Alam**

*Design of Collaborative Space in Sewon Bantul  
with **Emphasis Connection with Nature***



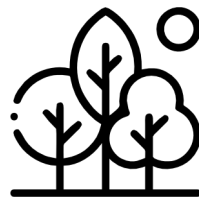
#### **| Collaborative Space**

Collaborative space atau ruang kolaborasi adalah sebuah tempat atau fasilitas publik untuk melakukan kegiatan kolaborasi atau bekerja sama. Rancangan ruang kolaborasi ini memiliki fungsi sebagai ruang kolaborasi, produksi, dan pameran.



#### **| Sewon, Bantul**

Kecamatan Sewon merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Bantul. Sewon memiliki potensi di bidang industri kreatif kerajinan tangan, pertanian, dan perdagangan. Dalam konteks perancangan ini potensi yang dikembangkan adalah ekonomi kreatif subsektor kekriyaan.



#### **| Penekanan Koneksi dengan Alam**

Penekanan koneksi visual dengan alam datang dari 2 dari 14 pola Biophilic. Penekanan ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, serta kesejahteraan pengguna. Sehingga pengguna terdorong untuk melakukan kolaborasi satu sama lain.

# **Bab 1.**

# **Pendahuluan**

# 1.1 Latar Belakang

## 1.1.1 | Sektor Ekonomi Kreatif Bantul



Peta Produk Kerajinan yang dihasilkan dari Bantul  
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Sektor ekonomi kreatif menjadi peran penting dalam perkembangan ekonomi di Kabupaten Bantul, karena Bantul berpotensi menjadi pusat industri kreatif skala nasional dibuktikan dengan banyaknya seniman kreatif yang lahir dan aktif di Bantul, institusi pendidikan formal, serta Bantul menjadi tempat berkumpulnya komunitas seni, industri kecil, dan industri kreatif.

Dari sekian banyaknya sektor unggulan yang dapat ditemukan, Industri kreatif dan ekonomi kreatif juga dapat diandalkan untuk memunculkan ide inovatif dan memaksimalkan kreativitas sumber daya manusia

di Bantul. Industri kerajinan kriya Bantul adalah salah satu sektor industri yang memproduksi kerajinan terbanyak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Diketahui sebanyak 70% produk kerajinan yang berupa kerajinan keramik atau gerabah, kerajinan kulit, batik, dan lain-lain berasal dari Kabupaten Bantul. Dengan demikian, industri kreatif ditetapkan sebagai prioritas dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD).

### **1.1.2 | Aktor Ekonomi Kreatif**

Pelaku Ekonomi Kreatif adalah individu atau sekelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif. Pelaku industri kreatif memegang peran penting sebagai perancang dan penggagas terciptanya ekosistem ekonomi kreatif di Bantul.

Berdasarkan data borang PMK3I, terdapat empat aktor yang berperan dalam perkembangan industri kreatif di Bantul, antara lain yaitu akademisi, pebisnis, komunitas seni, serta pemerintah. Akademisi memiliki peran sebagai pengembang potensi subsektor kriya dari segi pendidikan formal yang tersedia di Sekolah Menengah Seni Rupa. Pebisnis memiliki andil dalam kegiatan ekspor dan menjaga ketersediaan akses pasar internasional. Komunitas seni memiliki andil untuk menyelenggarakan pelatihan pembuatan produk kriya menjadi produk yang layak jual. Serta pemerintah yang menyelenggarakan pameran dan memberikan pembinaan serta pemberian bantuan modal.

### **1.1.3 | RPJM Kecamatan Sewon**

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2021-2026, disebutkan bahwa Pemerintah Daerah Bantul telah menentukan strategi guna mewujudkan perekonomian daerah yang berkualitas dengan merencanakan sentra ekonomi kreatif khususnya kerajinan tangan di Bantul. Kecamatan Sewon termasuk ke dalam kawasan peruntukan pariwisata buatan.

Kecamatan Sewon secara administratif terletak di bagian Utara Kabupaten Bantul. Potensi Sewon antara lain sektor pertanian, industri kerajinan, industri pengolahan hasil pertanian, dan perdagangan. Perpaduan antara lokasi yang strategis serta potensi dari Kecamatan Sewon, membuat Kecamatan Sewon berpotensi menjadi lokasi sentra ekonomi kreatif. Sentra ekonomi kreatif ini diharapkan dapat menarik wisatawan dan memberikan ruang kepada pelaku ekonomi kreatif untuk berkolaborasi satu sama lain, berkarya dan bekerja sama, serta memamerkan dan menjual ke masyarakat luas. Dengan adanya sentra ekonomi kreatif juga diharapkan dapat memberi dampak baik bagi perkembangan perekonomian di Bantul.

## 1.2 Pernyataan Masalah

### 1.2.1 | Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan Collaborative Space di Bantul sebagai sentra ekonomi kreatif subsektor kerajinan (gerabah, batik, kulit) dapat mengakomodasi kegiatan kolaborasi, produksi, dan pameran dengan penekanan koneksi dengan alam?

### 1.2.2 | Permasalahan Khusus

1. Bagaimana tata ruang collaborative space yang dapat mengakomodasi serangkaian proses kegiatan kolaborasi, produksi, dan pameran?
2. Bagaimana konektivitas ruang dalam dengan alam di collaborative space guna mendukung kenyamanan pengguna?

### 1.2.3 | Tujuan Perancangan

Merancang Collaborative Space di Bantul sebagai sentra ekonomi kreatif subsektor kerajinan (gerabah, batik, kulit) dapat mengakomodasi kegiatan kolaborasi, produksi, dan pameran dengan penekanan koneksi dengan alam.

### 1.2.4 | Sasaran Perancangan

1. Merancang tata ruang collaborative space yang dapat mengakomodasi serangkaian proses kegiatan kolaborasi, produksi, dan pameran.
2. Merancang konektivitas ruang dalam dengan alam di collaborative space guna mendukung kenyamanan pengguna.

## 1.3 Batasan Masalah

### 1.3.1 | Objek

Objek ini adalah Collaborative Space sebagai sentra ekonomi kreatif yang memiliki fungsi sebagai wadah bagi pelaku ekonomi kreatif di Bantul untuk saling berkolaborasi, menghasilkan karya bersama, memamerkan karya, menjual produk, serta workshop bagi semua kalangan yang tertarik memdalam proses produksi kerajinan tangan khas Bantul.

### 1.3.2 | Fungsi

1. Fungsi Produksi, berupa ruang yang dikhususkan untuk pengrajin dan pelaku ekonomi kreatif untuk menghasilkan produk kriya gerabah, batik, dan kulit.
2. Fungsi Kolaborasi, berupa ruang yang digunakan untuk berkolaborasi antar pengguna rancangan khususnya dalam bidang kekriyaan.
3. Fungsi Pameran, berupa ruang apresiasi untuk memamerkan kerajinan tangan hasil kolaborasi pelaku ekonomi kreatif dan pengrajin.

### 1.3.3 | Pengguna

1. Pelaku ekonomi kreatif, sebagai pihak yang menciptakan gagasan serta ide untuk selanjutnya diolah menjadi karya kemudian dipamerkan dan dijual.
2. Pengelola, sebagai pihak yang bertanggungjawab melayani, mengelola, dan mengoperasikan segala aktivitas yang akan diprogramkan.
3. Pengunjung, sebagai pihak yang mengunjungi untuk mengikuti workshop, membeli produk, atau sekedar dan mendatangi pameran.

### 1.3.5 | Pendekatan Perancangan

Koneksi visual dengan alam lahir dari pola desain biophilic, yaitu [P1] Visual Connection with Nature dan [P5] Presence of Water.

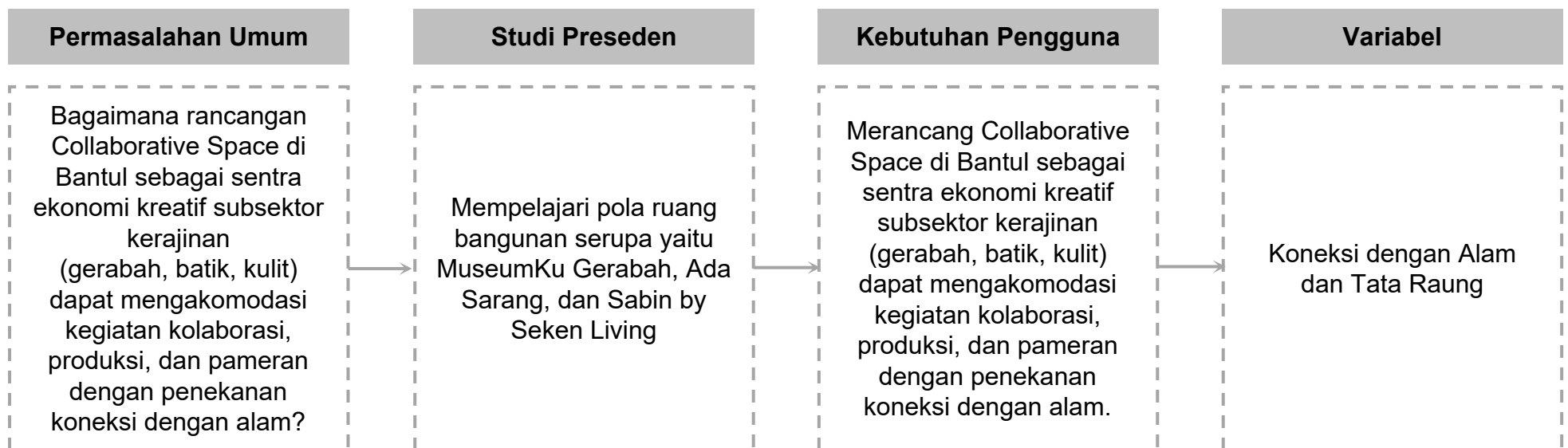


## 1.4 Metode Perancangan

Dalam perancangan Bantul Collaborative Space ini menggunakan metode perancangan Pattern-Based Framework (Plowright, 2014). Metode perancangan ini berfokus kepada pengamatan pola ruang beberapa preseden dengan tipologi bangunan serupa untuk menghasilkan suatu rancangan baru. Dalam perancangan ini menggunakan 4 tahapan mendesain antara lain menentukan isu perancangan, melakukan studi preseden lalu mempelajari pola ruang preseden bangunan serupa, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengidentifikasi tipologi, konteks, dan elemen yang akan diterapkan, kemudian menerapkan desain dalam rancangan hasil dari studi preseden. Berikut adalah kerangka berpikir dengan metode Pattern-Based Framework untuk perancangan Bantul Collaborative Space.

### 1.4.1 | Pendekatan Perancangan

Perancangan ini menggunakan penekanan koneksi dengan alam, singkatnya perancangan ini dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip arsitektur biophilic. Menurut Terrapin Bright Green dalam bukunya yang berjudul “14 Patterns of Biophilic Design”, arsitektur biophilic memiliki 14 prinsip yang dapat diterapkan dalam rancangan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kesehatan pengguna.



## 1.5 Metode Uji Desain

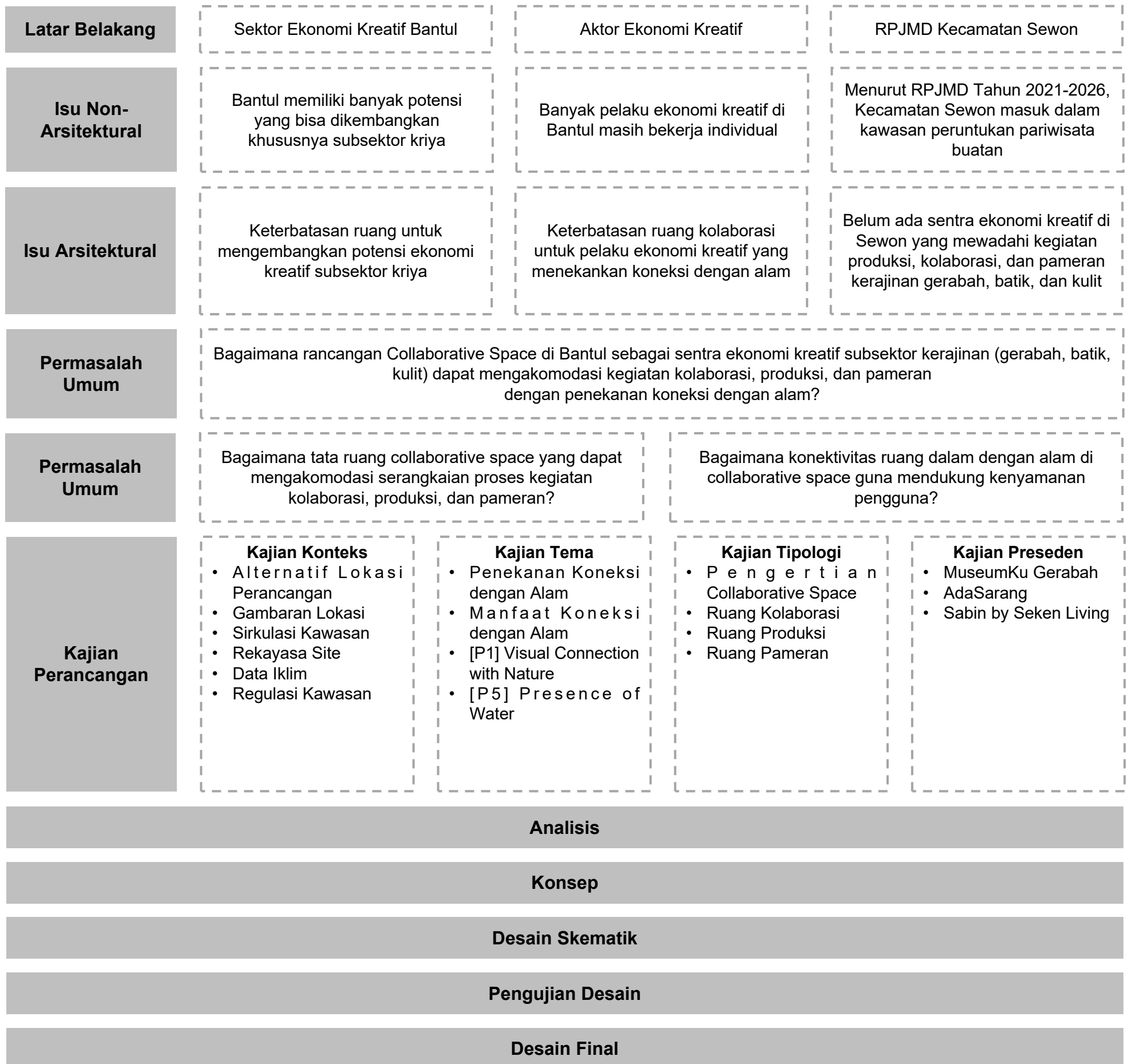
### 1.5.1 | Pengujian Checklist Variabel

Pengujian checklist variabel koneksi dengan alam berdasarkan pertimbangan pola [P1] Visual Connection with Nature dan [P5] Presence of Water yang diadaptasi dari desain biophilic.

### 1.5.2 | Pengujian Kuisisioner

Pengujian kuisisioner ditujukan kepada calon pengguna rancangan khususnya kawula muda, hal ini dikarenakan sasaran pengguna nya adalah kaum muda yang ingin menginovasikan kerajinan lokal. Calon pengguna diberikan beberapa pertanyaan terkait preferensi pengguna saat mendatangi bangunan seni yang menggunakan konsep alam.

# 1.6 Kerangka Berpikir



## 1.7 Orisinalitas

Judul Perancangan	Tahun	Penulis	Permasalahan	Perbedaan
<b>Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer</b>	2017	<b>Rian Aji Nugroho Pangestu</b> Universitas Negeri Semarang	Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi sebagai wadah untuk mengembangkan produksi industri kreatif dengan menciptakan lapangan kerja baru, menjadi pusat kreativitas dalam berusaha, dan mewadahi menjamurnya usaha kecil.	Perbedaan rancangan terletak pada pendekatan dan lokasi perancangan
<b>Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak (Pontianak Creative Hub)</b>	2018	<b>I Putu Wisnu W. Atmaja</b> Institut Teknologi Nasional	Creative Hub yang dirancang khusus untuk mewadahi pelaku industri kreatif khususnya di Kota Denpasar melakukan kegiatan berkumpul, bertemu, bekerja, dan berkolaborasi.	Perbedaan rancangan terletak pada pendekatan dan lokasi perancangan
<b>Pusat Kegiatan Industri Kreatif di Denpasar (Denpasar Creative Hub)</b>	2019	<b>Jessica</b> Universitas Tanjungpura	Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak (Pontianak Creative Hub) menjadi wadah pengikat kegiatan 16 sektor ekonomi kreatif, menjadi ruang bagi pelaku ekonomi kreatif untuk memproduksi, memasarkan dan mengelola usahanya.	Perbedaan rancangan terletak pada pendekatan dan lokasi perancangan
<b>Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces</b>	2020	<b>Riki Fajar Nadi</b> Universitas Islam Indonesia	Creative Hub yang memiliki 3 tipologi ruang; edukasi, kolaborasi, dan produksi, sebagai serangkaian proses kreatif yang memiliki peranya masing-masing untuk dapat terjadi secara komunal yang melibatkan suatu kolaborasi didalamnya.	Perbedaan rancangan terletak pada pendekatan dan lokasi perancangan
<b>Perancangan Pusat Kreatif di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik</b>	2020	<b>Junian Achmad Mahendra</b> Universitas Islam Indonesia	Creative Hub yang dapat mewadahi subsektor ekonomi kreatif unggulan yang ada di Sleman dengan pendekatan biofilik.	Perbedaan rancangan terletak pada lokasi perancangan

Setelah mempelajari judul perancangan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa topik perancangan ruang kreatif atau pusat kegiatan industri kreatif sering digunakan. Namun yang membedakan antara perancangan ini dengan perancangan terdahulu adalah penekanan tipologi dan isu yang akan diselesaikan. Bantul Collaborative Space fokus merespon potensi Kabupaten Bantul dalam industri kreatif subsektor kekriyaan.




Sehingga keluaran dari perancangan ini adalah ruang kolaborasi sebagai wadah kegiatan kolaborasi antar pelaku industri kreatif menggunakan penekanan koneksi visual dengan alam dan kehadiran air guna meningkatkan kreativitas serta produktivitas pengguna, sehingga proses kegiatan kolaborasi bisa terjalin.

**Bab 2.**  
**Penelusuran**  
**Persoalan**  
**Rancangan**

## 2.1 Kajian Konteks Site

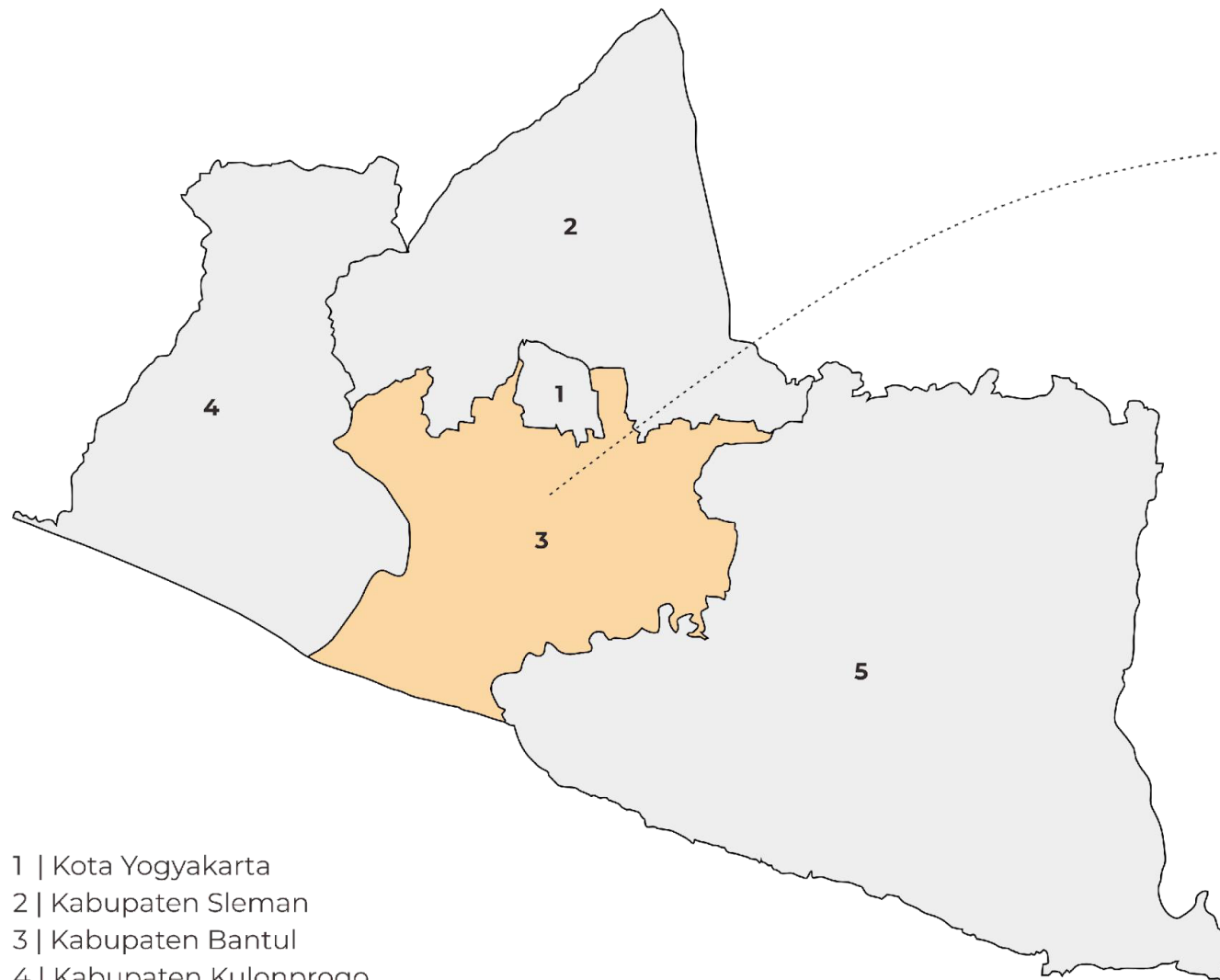
### 2.1.1 | Alternatif Lokasi Perancangan

Dalam pemilihan lokasi perancangan ada 3 alternatif lokasi yang berlokasi di Bantul. Lokasi yang terpilih harus bisa memenuhi kriteria yang sudah ditentukan antara lain lokasi, aksesibilitas, kondisi site, potensi sekitar site, dan kesesuaian RDTR. Tiga alternatif lokasi akan diberi nilai 1-3 sesuai dengan keadaan sebenarnya terhadap kriteria yang sudah ditentukan. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa alternatif ketiga merupakan lokasi yang paling ideal dari tiga alternatif site dengan perolehan nilai 14 dari 15.

Kriteria Site	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
Dokumentasi			
Aksesibilitas	Tidak menghadap jalan besar, lebar jalan 3 m sehingga tidak mampu dilalui kendaraan besar <b>1</b>	Menghadap langsung ke Jalan Parangtritis KM.6,5 yang merupakan jalan kolektor dua arah dengan lebar jalan 10 m sehingga mampu dilalui kendaraan besar <b>3</b>	Menghadap langsung ke Jalan Parangtritis KM.7,5 yang merupakan jalan kolektor dua arah dengan lebar jalan 10 m sehingga mampu dilalui kendaraan besar <b>3</b>
Kondisi Site	Kontur tanah cenderung datar, site merupakan area persawahan, site tidak banyak ditumbuhi vegetasi besar, banyak tiang listrik di sepanjang site <b>2</b>	Site tidak dapat disurvei atau dimasuki karena sedang ada proyek pembangunan, site dipagari seng atau area tertutup, pada sekitar site banyak pohon besar dan tiang listrik <b>1</b>	Site banyak ditumbuhi vegetasi rumput dan pohon besar, tidak ada tiang listrik di sekitar site <b>3</b>
Potensi Sekitar Site	180 m dari SMA Negeri 1 Sewon, 240 m dari Akademi Komunitas Seni dan Budaya Yogyakarta, 350 m dari Museum History of Java (Pyramid) <b>3</b>	190 m dari SD Negeri 1 Sewon, 400 m dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1 km dari SMP Negeri 2 Sewon <b>2</b>	180 m dari SD Negeri 1 Sewon, 500 m dari SMP Negeri 1 Sewon, 800 m dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta <b>2</b>
Kesesuaian RDTR	Zona Perumahan <b>2</b>	Zona Perdagangan dan Jasa <b>3</b>	Zona Perdagangan dan Jasa <b>3</b>
Total Nilai	<b>9/15</b>	<b>12/15</b>	<b>14/15</b>

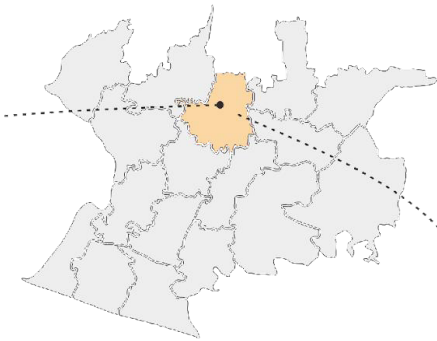
## 2.1.2 | Gambaran Lokasi

### Daerah Istimewa Yogyakarta

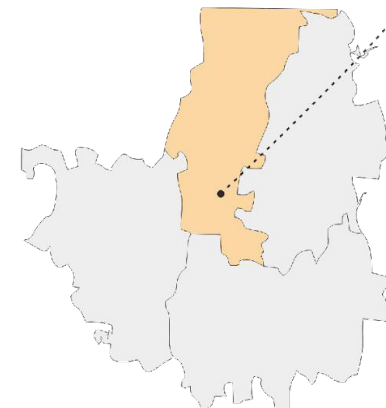


- 1 | Kota Yogyakarta
- 2 | Kabupaten Sleman
- 3 | Kabupaten Bantul
- 4 | Kabupaten Kulonprogo
- 5 | Kabupaten Gunungkidul

### Kabupaten Bantul



### Kecamatan Sewon



### Lokasi Perancangan

Jalan Parangtritis KM. 7,5 Cabean, Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, D. I. Yogyakarta.

Peta Lokasi Perancangan Bantul Collaborative Space  
Sumber : Dokumentasi Probadi 2023

Lokasi perencanaan berada di Jalan Parangtritis KM. 7,5 Cabean, Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah ini memiliki beberapa jenis penggunaan lahan yaitu pemukiman penduduk, perdagangan dan jasa, serta fasilitas pemerintahan. Kecamatan Sewon berbatasan dengan Kotamadya Yogyakarta di sebelah utara, Kecamatan Banguntapan dan Kecamatan Pleret di sebelah timur, Kecamatan Bantul dan Kecamatan Jetis di sebelah selatan, serta Kecamatan Pajangan dan Kecamatan Kasihan di sebelah barat. Kecamatan Sewon memiliki luas sekitar 2.865,9537 hektar atau sekitar 5,36% dari total luas Kabupaten Bantul.

### 2.1.3 | Sirkulasi Kawasan

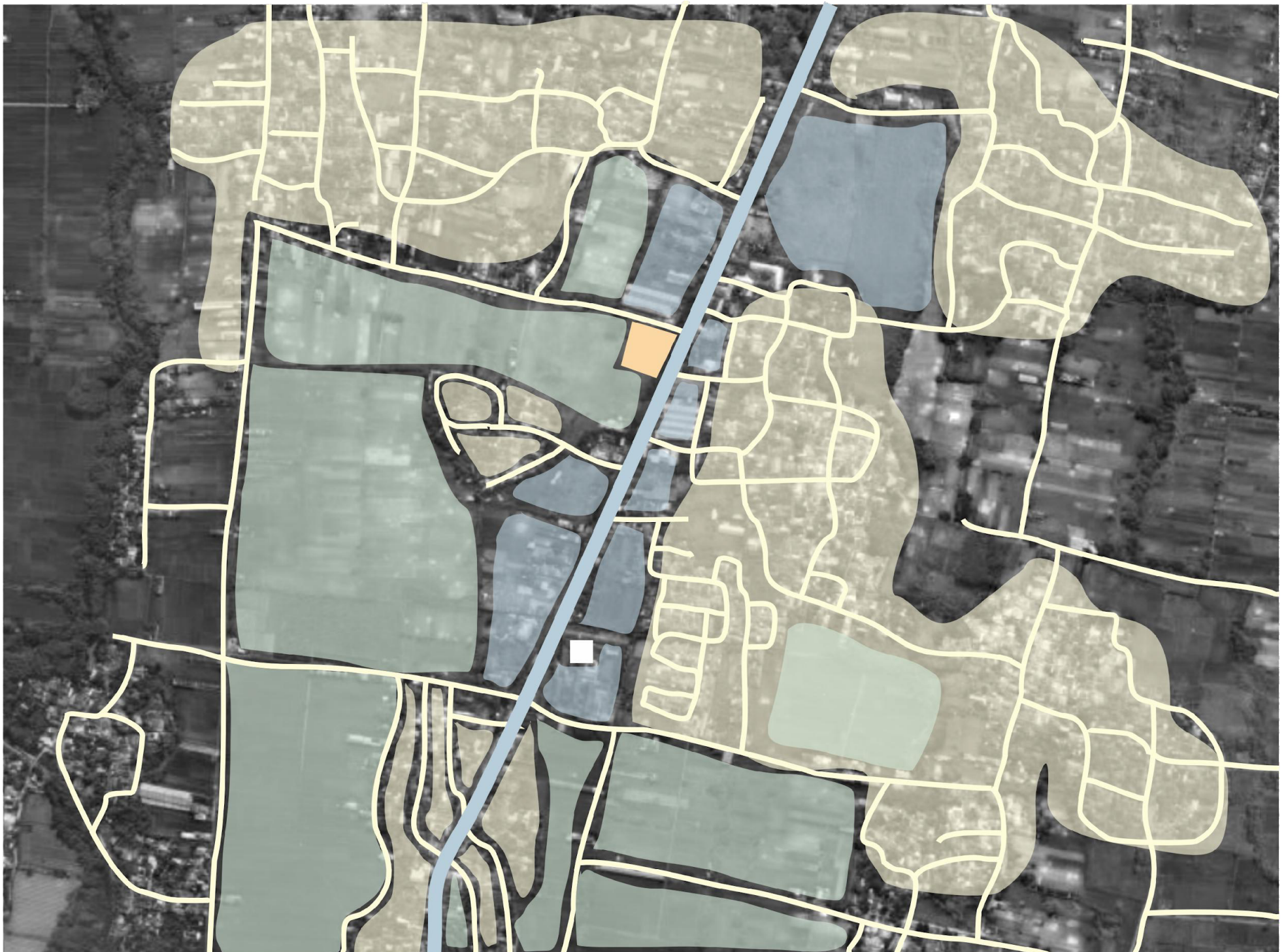


- Jalan Kolektor
- Jalan Lokal
- Site
- Halte Bus

Peta Sirkulasi Kawasan Bantul Collaborative Space  
Sumber : Dokumentasi Probadi 2023

Lokasi perancangan berada tepat di depan Jalan Parangtritis yang merupakan jalan kolektor dan strategis. Jalan Parangtritis memiliki lebar 8 meter, yang difungsikan sebagai jalan dua arah dan mampu dilewati kendaraan besar.

## 2.1.4 | Rekayasa Site



Rekayasa Site Kawasan Bantul Collaborative Space  
Sumber : Dokumentasi Probad 2023

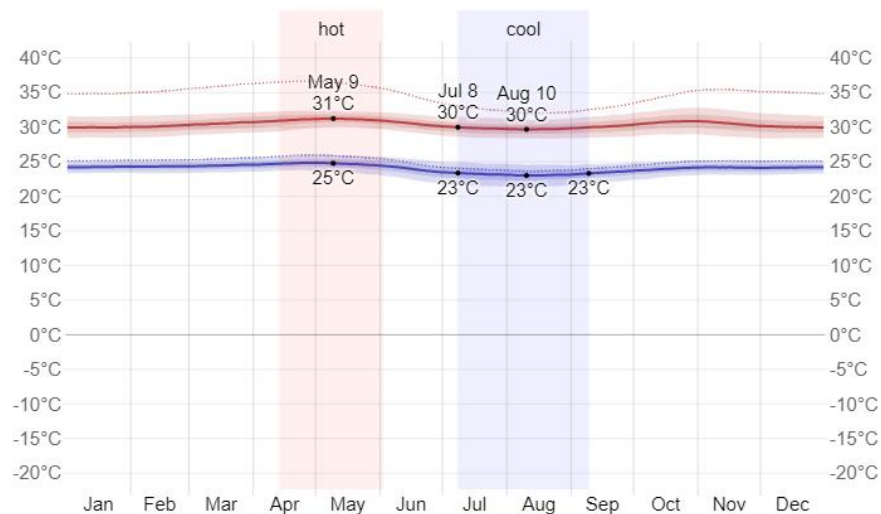
Site memiliki potensi yang berkaitan dengan rancangan Collaborative Space, yakni dekat dengan bangunan sekolah, kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, museum, serta sentra kerajinan tangan. Pada site banyak ditumbuhi vegetasi besar dan sedang. bagian depan site terdapat beberapa pohon besar yang memiliki fungsi sebagai perindang di tepian Jalan Parangtritis. Sementara di dalam site banyak tumbuh semak-semak. Pada bagian depan site yang menghadap langsung ke Jalan Parangtritis dan tidak ditemukan tiang listrik.



## 2.1.5 | Data Iklim

### 2.1.5.1 | Rata-rata Temperatur Sewon, Bantul

Berdasarkan data temperatur di Sewon menunjukkan bahwa suhu tertinggi rata-rata berkisar 30°C hingga 31°C, dan suhu rata-rata terendah berkisar 23°C hingga 24°C. Suhu tertinggi yang dirasakan di Sewon berlangsung dari bulan April hingga awal bulan Juni dengan puncak suhu tertinggi pada 9 Mei dengan suhu mencapai 31°C. Sedangkan suhu terendah dapat dirasakan saat bulan Juli hingga awal bulan September.

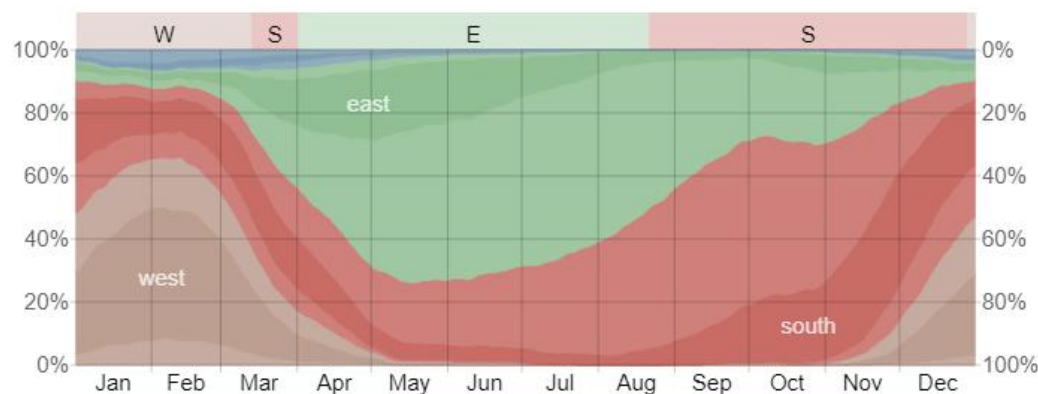


Rata-rata Temperatur di Sewon, Bantul  
Sumber : <https://dataonline.bmkg.go.id>

### 2.1.5.3 | Kecepatan Angin Sewon, Bantul

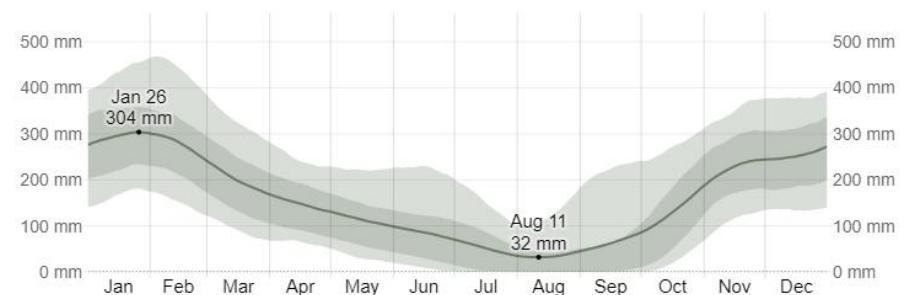
Grafik di atas menunjukkan rata-rata tertinggi kecepatan angin yang terjadi di bulan Mei hingga November, dengan kecepatan angin tertinggi yang berhembus sebesar 16 kph pada bulan Agustus. Sedangkan nilai rata-rata terendah terjadi pada bulan Maret dengan nilai sebesar 9,6 kph.

Kecepatan Angin di Sewon, Bantul  
Sumber : <https://dataonline.bmkg.go.id>



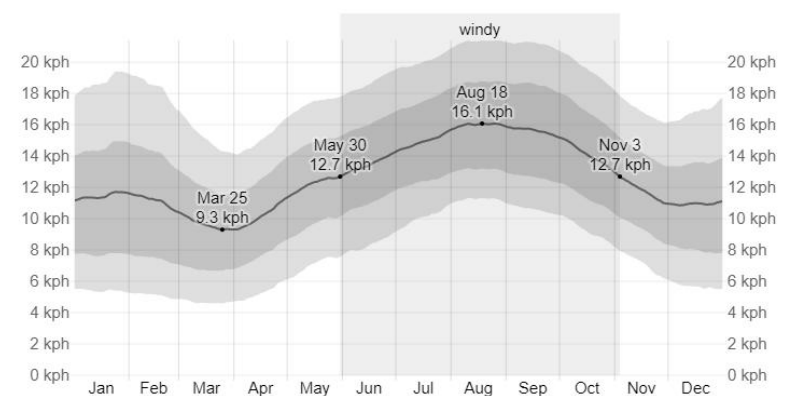
### 2.1.5.2 | Curah Hujan Sewon, Bantul

Grafik di atas menunjukkan data curah hujan di Sewon. Curah hujan di Sewon memiliki rata-rata tertinggi pada bulan Januari yaitu sebesar 296 mm. Sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan Agustus dengan curah hujan rata-rata sebesar 33 mm.



Curah Hujan di Sewon, Bantul  
Sumber : <https://dataonline.bmkg.go.id>

Arah datang angin yang berhembus di Sewon berasal dari arah timur pada bulan April hingga Agustus, dan hembusan angin datang dari arah selatan pada bulan September hingga Desember. Sehingga untuk memaksimalkan hembusan yang masuk pada rancangan, bukaan bisa diletakkan pada bagian timur dan selatan.



Arah Datang Angin di Sewon, Bantul  
Sumber : <https://dataonline.bmkg.go.id>

## 2.1.6 | Regulasi Kawasan

Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 33 Tahun 2008 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kecamatan Sewon

1. Koefisien Dasar Bangunan
  - Tinggi (50% - 75%)
  - Menengah (20% - 50%)
  - Rendah (5% - 20%)
  - Sangat rendah (< 5%)
2. Koefisien Lantai Bangunan
  - Ketinggian bangunan rendah (bangunan bertingkat maksimum 4 lantai  
(KLB maksimum = 4 x KDB))
  - Tinggi puncak bangunan maksimum 20 meter dan minimum 12 meter dari lantai dasar.
3. Garis Sempadan Bangunan
  - Bangunan deret sampai dengan ketinggian 3 lantai dapat berimpit.
  - Bangunan tunggal tidak bertingkat dapat berimpit atau bila berjarak minimal 1,5 meter.

## 2.2 Kajian Tema Perancangan

### 2.2.1 | Penekanan Koneksi dengan Alam

Pola Biophilic [P1] Visual Connection with Nature dan [P5] Presence of Water adalah dua prinsip desain biophilic yang penting dalam menciptakan koneksi dengan alam. Penekanan ini bertujuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara bangunan dan lingkungan alam sekitarnya serta menciptakan ruang yang memberi kenyamanan pada pengguna dengan mengintegrasikan unsur-unsur alam ke dalam desain.

### 2.2.2 | [P1] Visual Connection with Nature

[P1] Visual Connection with Nature dalam desain biophilic mengacu pada sebuah konsep yang menciptakan hubungan visual antara ruang dalam bangunan dengan unsur-unsur alam di luar ruang atau dalam arti lain pengguna dapat melihat, mengamati, dan merasakan alam secara visual meskipun pengguna sedang di dalam ruang. Visualisasi alam, terutama pemandangan alam yang hijau atau alam terbuka, dapat memberikan berbagai manfaat psikologis dan fisik. Berikut adalah beberapa penelitian yang mendukung efek positif dari koneksi visual dengan alam:

"Restorative Effects of Nature: Toward an Integrative Framework" oleh Rachel Kaplan (1995), penelitian yang menunjukkan bahwa visualisasi alam, seperti **melihat pemandangan alam yang hijau, dapat meningkatkan kesejahteraan mental dan fisik**. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pemandangan alam memiliki efek restoratif pada manusia, membantu mengurangi stres dan meningkatkan perasaan kesejahteraan.

"The Benefits of Nature Experience: Improved Affect and Cognition" oleh Marc G. Berman, John Jonides, dan Stephen Kaplan (2008), penelitian ini menyoroti **manfaat visualisasi alam, terutama hutan, terhadap perbaikan mood, peningkatan konsentrasi, dan peningkatan kinerja kognitif**. Hasilnya menunjukkan bahwa melihat pemandangan alam dapat meningkatkan kesejahteraan.

"Impacts of Nearby Nature on Human Stress: 20 Years of Research" oleh Ming Kuo (2015), penelitian ini menganalisis sejumlah studi yang mendukung **hubungan positif antara akses ke pemandangan alam dan penurunan stres**. Menyebutkan bahwa melihat pemandangan alam dapat mengurangi respons stres dan meningkatkan perasaan relaksasi.

"The Influence of a Garden on Levels of Stress" oleh M. T. Gonzalez, T. Hartig, G. G. Patil, dan E. W. Martinsen (2010), penelitian ini mencari tahu bagaimana **akses ke taman dan pemandangan alam yang dikelilingi oleh suara alam (suara burung) mempengaruhi tingkat stres pada individu**. Hasilnya menunjukkan bahwa taman yang menampilkan pemandangan alam dan suara alam membantu mengurangi tingkat stres.

#### Implementasi:

1. Penggunaan jendela besar yang menghadap ke pemandangan alam di luar ruang
2. Penggunaan material alami seperti kayu atau batu alam
3. Penggunaan ventilasi yang bisa memasukan aliran udara yang alami
4. Penggunaan vegetasi bertajuk besar



Pemandangan alam dari dalam ruangan menggunakan jendela dan vegetasi besar  
sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com) (2020)



Penggunaan material kayu  
sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com) (2020)

### 2.2.3 | [P5] Presence of Water

Prinsip [P5] Presence of Water berfokus pada kehadiran unsur air dalam rancangan. Air dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti air terjun, kolam, sungai kecil, atau bahkan lembab alami dalam ruangan. Tujuan menghadirkan unsur air ke dalam rancangan adalah menciptakan ruang yang lebih tenang, serta meningkatkan kualitas udara dengan melembabkan udara, dan meningkatkan hubungan pengguna dengan alam. Ketika cahaya, bayangan, dan air dihadirkan dalam waktu yang sama maka ruangan menjadi memiliki efek yang sensual. Terdapat banyak penelitian yang mendukung efek positif dari suara air pada kesejahteraan pengguna. Beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa suara air memiliki berbagai manfaat psikologis dan fisik. Di bawah ini adalah beberapa contoh penelitian yang mendukung efek positif dari suara air:

- **Suara Air dan efek psikologis:**

Air dapat memperbaiki kualitas akustik pada bangunan. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Alvarsson et al. (2010) menunjukkan bahwa suara aliran air mengurangi tingkat stres dan meningkatkan perasaan kesejahteraan. Partisipan dalam penelitian tersebut merasa lebih rileks dan membantu otak untuk beristirahat dari stimulasi yang berlebihan ketika mereka terpapar suara air.

- **Pengaruh air terhadap estetika:**

Air dapat berpotensi memberikan pengaruh positif secara estetika dan adanya suara gemericik air yang dapat menjadi oase menyejukkan di tengah gersangnya cuaca. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Man et al (2017) air yang mengalir dapat memberikan efek keindahan dan kesejukan bagi pengguna.

- **Efek Suara Air pada pemersatu bangunan:**

Penelitian oleh Laurens dan Hendrayani (2002) mengemukakan bahwa air berperan sebagai pemersatu yang menjembatani pemisahan-pemisahan oleh dinding-dinding bangunan arsitektur yang berbeda bentuknya. sehingga air masih bisa dinikmati disela-selanya.

**Implementasi:**

1. Penggunaan elemen air seperti kolam, air mancur yang bisa menghasilkan suara gemericik air
2. Efek pencahayaan yang menciptakan efek refleksi air di langit-langit



Air mancur yang dapat menarik perhatian anak kecil  
sumber : Landezine.com (2019)



Digital water Installation  
sumber : teamlab.art (2017)

## 2.3 Kajian Tipologi Bangunan

Collaborative space (ruang kolaboratif) adalah sebuah lingkungan yang mendukung untuk pertukaran ide, kreativitas, dan kolaborasi antara individu atau kelompok yang bekerja di berbagai bidang seni dan kerajinan. Collaborative space bertujuan untuk mendorong inovasi, pengembangan produk, guna meningkatkan pertumbuhan industri kreatif dengan memberikan akses ke fasilitas dan sumber daya yang mendukung proses kreatif.

Sebagai sentra ekonomi kreatif, collaborative space menjadi pusat aktivitas bagi berbagai jenis seni dan kerajinan, termasuk kerajinan gerabah, batik, dan kulit. Oleh karena itu, collaborative space dibagi menjadi 3 tipologi fungsi untuk dapat mewadahi aktivitas tersebut yaitu ruang kolaborasi, ruang produksi, dan ruang pameran. Ruang kolaborasi meliputi ruang workshop, ruang komunal, dan fnb area. Ruang produksi meliputi makerspace gerabah, makerspace batik, serta makerspace kulit. Ruang pameran meliputi galeri/ruang pameran dan art store.

### 2.3.1 | Ruang Kolaborasi

#### | Ruang Workshop

Ruang Workshop adalah ruang di mana individu dapat mengakses alat, peralatan, dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan dan menciptakan produk seni atau kerajinan. Workshop dapat mencakup peralatan khusus seperti roda putar untuk gerabah, alat cetak batik, dan peralatan kerajinan kulit. Dalam konteks perancangan ini, ruang workshop terbagi menjadi tiga sesuai dengan subsektor kriya unggulan Bantul yaitu gerabah, batik, dan kulit.

#### || Ruang Workshop Gerabah

Proses workshop gerabah sesuai survey langsung ke MuseumKu Gerabah antara lain membuat alas gerabah dari tanah liat yang sudah dibentuk bola kecil lalu di letakkan di tengah meja putar, kemudian membuat pilinan tanah liat untuk dijadikan badan gerabah sesuai dengan keinginan, lakukan proses pilin sampai tinggi gerabah yang diinginkan sudah sesuai. Setelah itu, tanah liat akan dirapikan dan diangkat dari meja putar gerabah. Kemudian diangin-anginkan untuk membuat gerabah setengah kering sekitar 2-3 hari.

Terakhir gerabah yang sudah dijemur akan dibakar menggunakan oven khusus gerabah. Setelah gerabah selesai dipanggang oleh pengrajin, pengunjung akan dihubungi untuk mengambil gerabah yang sudah selesai.



Ruang Workshop Gerabah  
sumber : theceramichouse.studio (2020)

## || Ruang Workshop Batik

Proses workshop batik dimulai dengan memilih motif batik yang sudah ada di kain mori ukuran 20cmx20cm. Motif ini sudah tersedia, sehingga menghemat waktu workshop agar tidak terlalu lama. Setelah itu pengunjung bisa langsung membatik menggunakan malam dan canting. Menurut survey yang dilakukan posisi kompor malam berada di sebelah kanan dari pengunjung. Hal ini berguna untuk mempermudah gerakan tangan pengunjung saat membatik. Sehingga posisi duduknya adalah melingkar mengelilingi kompor malam. Setelah selesai membatik, proses selanjutnya adalah pewarnaan. Proses pewarnaan menggunakan kuas dan pewarna tekstil. Setelah selesai proses pewarnaan, langkah yang dilakukan adalah lorod dan perebusan. Setelah itu kain batik yang sudah direbus akan dijemur dan bisa dibawa pulang oleh pengunjung.



Siswa Sekolah belajar Membatik  
sumber : Solopos.com (2023)

## || Ruang Workshop Kulit

Proses workshop kulit dimulai dengan menentukan apa yang mau dibuat, seperti contohnya card holder dan dompet koin. Dua pilihan ini dipilih karena mempertimbangkan durasi workshop yang terbatas. Setelah itu memotong kulit sesuai pola yang sudah disediakan menggunakan pisau khusus kulit yang memiliki tingkat ketajaman tinggi. Setelah pola-pola kulit sudah terpotong, hal yang dilakukan selanjutnya adalah pembalseman menggunakan lemak sapi. Proses ini bermanfaat untuk memberikan kelenturan atau elastisitas pada kulit yang sudah kering karena proses jemur. Setelah itu kulit akan dilubangi untuk membuat jalur benang dan jarum. Setelah itu kulit dijahit mengikuti pola lubang dan ditambahkan kancing.



Ruang Workshop Kulit  
sumber : Xaviercreation.com (2017)

### | Area Komunal

Area komunal adalah ruang bersama yang bersifat publik dimana pengguna collaborative space dapat bertemu, berdiskusi, dan berkolaborasi. Sehingga menciptakan peluang untuk pertukaran ide, pelatihan, dan pengembangan keterampilan. Area komunal dirancang terbuka dan diletakkan di area paling depan sehingga mudah untuk diakses.



Area komunal Amphitheater  
sumber : jaengineering.net (2012)



### 2.3.2 | Ruang Produksi

Makerspace adalah ruang atau fasilitas yang dirancang untuk memungkinkan orang untuk berkumpul, berkolaborasi, dan berkreasi pembuatan produk. Makerspace seringkali dilengkapi dengan berbagai peralatan, alat, dan sumber daya yang mendukung kegiatan pembuatan dan eksperimen, seperti alat pertukangan dan perkakas lainnya.

Dalam rancangan collaborative space, makerspace memproduksi kerajinan tangan yang merupakan subsektor ekonomi kreatif unggulan di Bantul, yaitu gerabah, batik, dan kulit. Menurut arahan kebijakan bidang koperasi dan UMKM tahun 2015-2019 menyebutkan bahwa fungsi ruang produksi adalah untuk mewadahi gagasan atau ide kreatif, sehingga menciptakan produk yang memiliki nilai seni dan nilai tambah yang tinggi. Berikut adalah kategori jenis bahan baku dan produk turunan yang dihasilkan:

Gerabah	→ vas, pot, gelas, cangkir, piring, mangkuk
Batik	→ kain batik, taplak, pakaian, tas
Kulit	→ dompet, tas, sandal

Umumnya proses produksi sebuah kerajinan tangan ada empat tahap, antara lain:

1. Persiapan, yaitu membuat prototype atau gambaran awal desain produk yang akan dibuat, bisa berupa sketsa atau bentuk 3D. Setelah itu mempersiapkan peralatan dan bahan baku yang akan dibutuhkan saat proses produksi dimulai.
2. Produksi, yaitu proses mulai memproduksi karya sesuai dengan bahan bakunya. Contohnya gerabah yaitu mulai membentuk tanah liat di meja putar.
3. Finishing, yaitu produk yang sudah setengah jadi akan dirapikan atau disempurnakan kembali. Contohnya proses pewarnaan produk atau penghalusan permukaan produk menggunakan amplas.
4. Penyimpanan, yaitu proses terakhir dimana produk harus disimpan dengan baik di ruangan yang kering dan bersih, guna memperpanjang umur produk. Sehingga produk tidak rusak, pecah, berjamur, dan sebagainya.

### **2.3.3 | Ruang Pameran**

Ruang pameran digunakan untuk mengekspos karya seni dan kerajinan yang telah dibuat oleh aktor ekonomi kreatif dan pengrajin. Sehingga seniman dan pengrajin bisa memamerkan karya mereka kepada publik dan berpotensi menjual produk mereka.

Ruang Pameran adalah sebuah ruang yang memiliki fungsi sebagai sarana apresiasi dan menyajikan hasil karya yang dihasilkan oleh seniman yang membuatnya, guna memperkenalkan kepada masyarakat luas. Karya yang akan ditampilkan di dalam area pameran merupakan karya dua dimensi dan tiga dimensi, sehingga penempatan serta sirkulasi harus diperhatikan guna memberikan kenyamanan pengguna saat melihat karya seni.

Dalam menyelenggarakan pameran karya, ada tahapan yang harus dilakukan antara lain:

Mempersiapkan dan memilih karya yang akan dipamerkan.

Mempersiapkan segala perlengkapan pameran, seperti papan penanda karya, partisi, dan lain-lain.

Mempersiapkan penataan ruang dalam serta sirkulasi.

Pelaksanaan kegiatan pameran.

### **| Art Store**

Ruang penjualan berfungsi sebagai sarana penjualan hasil karya yang sudah dibuat oleh pelaku ekonomi kreatif. Penjualan kerajinan tangan ini dapat menarik wisatawan yang menyambangi collaborative space. Dengan adanya ruang penjualan ini, diharapkan produk kerajinan tangan khas Bantul dapat dikenal masyarakat luas serta menggerakkan roda perekonomian di Bantul.

## 2.4 Kajian Preseden

### 2.4.1 | MuseumKu Gerabah



MuseumKu Gerabah  
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

Museumku gerabah terletak di daerah Kajan, Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta merupakan wadah untuk kegiatan memproduksi gerabah sekaligus menjadi tempat pameran karya seni oleh para seniman. Museum tersebut dibuat oleh seniman dari Bantul yang terkenal yaitu Timbul Raharjo yang pernah menerima penghargaan One Village One Product dari Pemerintah Jepang sebagai pelopor seni kerajinan Indonesia pada 2011. Museum ini dirancang sebagai bangunan yang bersifat edukatif dan rekreatif untuk masyarakat.

Bangunan Museumku gerabah mengusung konsep dome dengan dinding berwarna bata dan aksen tanah liat yang timbul. Selain bentuknya yang unik, warna bangunan yang sangat khas dengan gerabah yaitu merah bata digunakan untuk menciptakan suasana mirip dengan gerabah. Bangunan inti dari museum ini terinspirasi oleh kuili yang terbuat dari gerabah namun dengan posisi terbalik. MuseumKu Gerabah menawarkan berbagai fasilitas antara lain cafe, venue atau ruang pameran, workshop gerabah yang bisa diikuti oleh berbagai kalangan, serta terdapat toko souvenir kerajinan khas Bantul yang bisa dibeli oleh pengunjung.



Setelah mempelajari tata ruang MuseumKu gerabah, diketahui zoning museum terbagi menjadi 3 yaitu area publik, area privat, dan area servis. Area publik merupakan area yang bisa diakses siapapun meliputi cafe, toko souvenir, ruang workshop, dan museum. Area privat merupakan area yang tidak bisa sembarang orang mengakses yaitu ruang pengelola. Area servis yaitu area penunjang seperti toilet yang terletak di area depan dekat dengan area parkir dan mushola terletak di area belakang dekat kantor.

Bagian museum yang terdiri dari 3 ruangan terletak di sebelah kanan dome, sedangkan workshop, toko souvenir, dan fnb terletak di sebelah kiri dome yang memiliki akses saling terhubung karena sifat ruangan yang publik. Diantara ruangan-ruangan tersebut juga dimanfaatkan sebagai area pameran. Area pameran diletakkan di area depan sebelah kanan pintu masuk agar karya yang dipamerkan bisa langsung dilihat dan dinikmati bagi siapa saja yang masuk ke dalam kawasan tersebut. Dome diletakkan di tengah sebagai pusat daya tarik mata pengunjung pada saat memasuki kawasan.

Kantor, musholla, dan gudang diletakkan dibagian belakang untuk memberikan suasana ruang yang lebih tenang karena jauh dari area publik. Terdapat juga area pengolahan tanah liat yang terletak di area paling belakang. Area ini ditempatkan di belakang agar meminimalisir kebisingan yang akan mengganggu pengunjung yang berada di area publik. Jam operasional MuseumKu gerabah berbeda-beda pada masing-masing fasilitasnya. Kegiatan pameran, art store dan cafe dimulai dari jam 10.00 pagi hingga jam 22.00 malam. Sedangkan kegiatan workshop dimulai dari jam 13.00-16.00 WIB.

fasilitas cafe, venue atau ruang pameran, workshop gerabah yang bisa diikuti oleh berbagai kalangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

## 2.4.2 | AdaSarang



AdaSarang

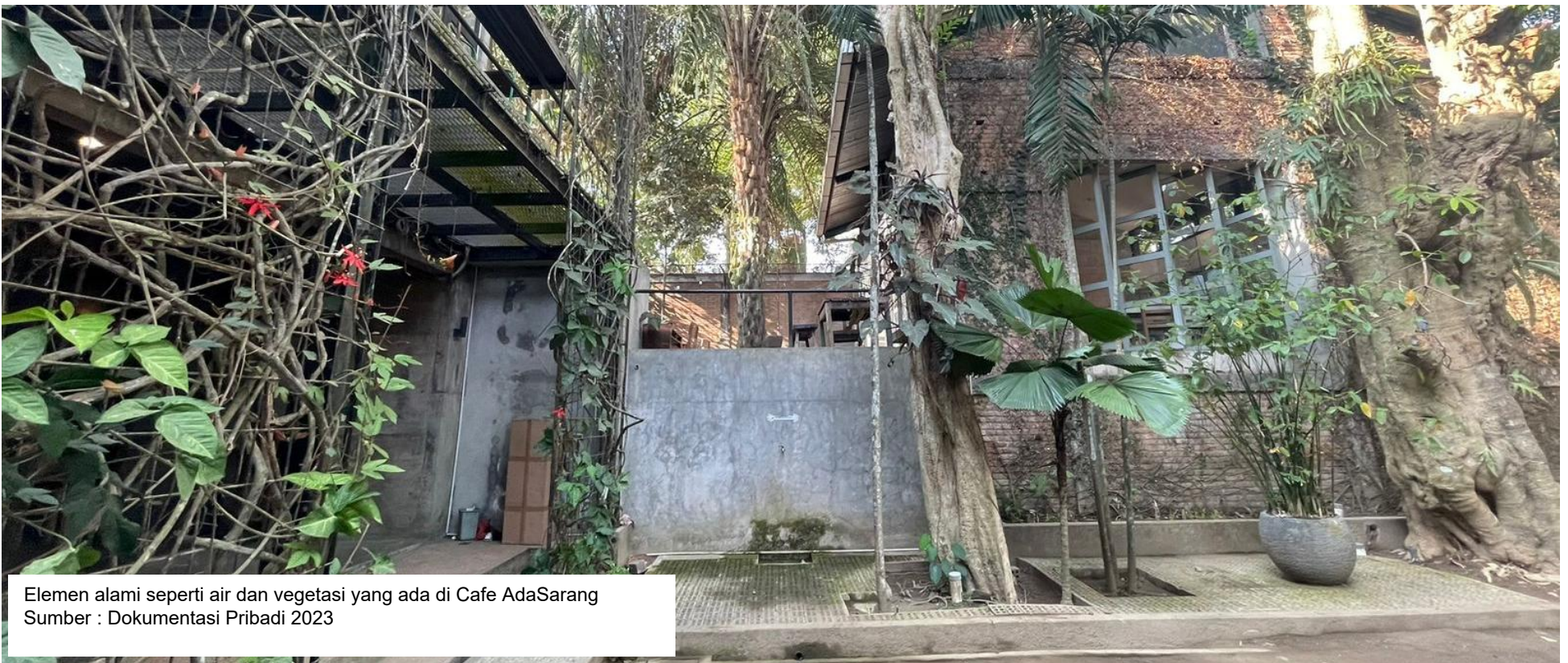
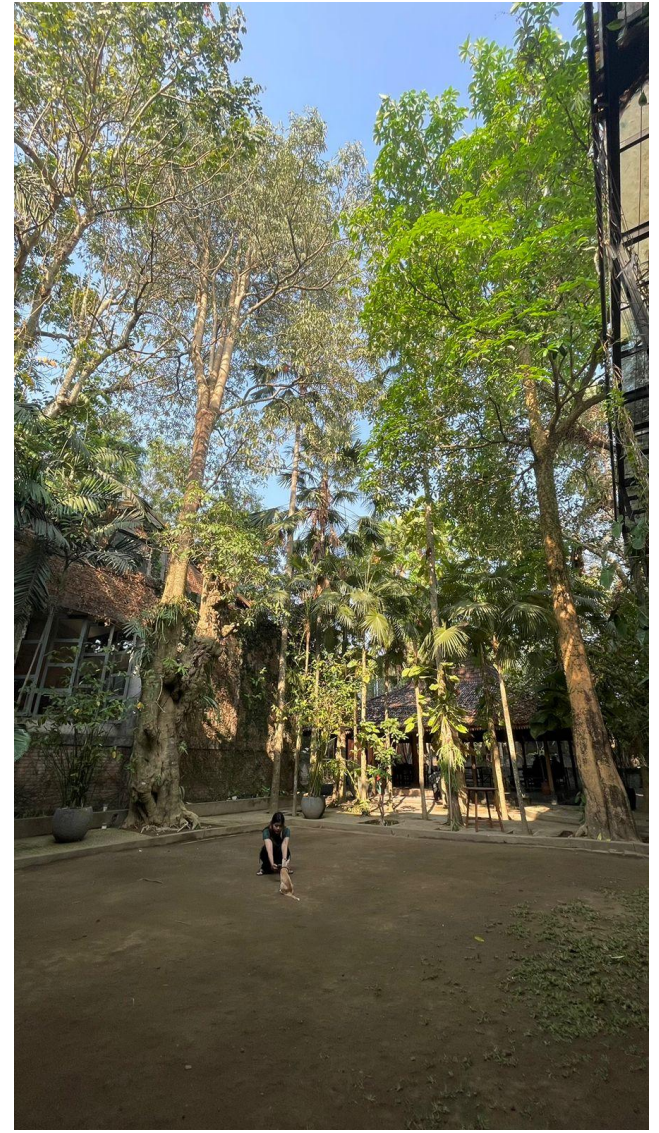
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

AdaSarang merupakan cafe dengan konsep suasana yang tenang dan asri. Tempat ini terletak jauh dari pusat kota, tepatnya di Kalipakis, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul sehingga memberikan suasana tenang dan asri. Lanskap tanaman yang tersusun rapi pada setiap sudut memberikan kesan sejuk. Keindahan alam yang ditampakkan di sekitar cafe, begitu jelas terlihat dari area bawah maupun atas cafe. Lanskap tanaman yang terdiri dari Pepohonan dan tumbuh-tumbuhan tertanam dengan sangat kuat.

Ada sarang menyediakan banyak pilihan tempat baik indoor maupun outdoor. Cafe ini mempunyai keleluasaan ruangan dengan segala fasilitas di dalamnya. Bagian dalam memberikan kesan keadaan fokus tanpa suara-suara dari luar. Bagian luar memberikan nuansa yang lebih santai serta dekat dengan alam. Tempat duduk dan meja tersedia di berbagai sudut ruangan dengan berbagai bentuk.

Pada bagian luar tempat ini menyediakan injakan dari jejing yang bisa langsung melihat lantai satu ketika menginjakkan kaki disitu.

AdaSarang mengusung konsep seni rupa kontemporer yang memanfaatkan elemen dari seni tradisional, seni modern, dan sebelum seni modern, untuk mengartikulasi dan merefleksi keadaan masa kini. Hal ini tercermin dari bentuk ruangan pendopo dengan gaya joglo sebagai atapnya. Hal ini menunjukkan bahwa referensi arsitektur masa lalu berdampingan dengan masa kini. Area pendopo menjadi ruang favorit bagi para seniman atau pengunjung untuk tempat nongkrong dan diskusi. Area ini juga dapat dimanfaatkan untuk sekadar bersantai.



Elemen alami seperti air dan vegetasi yang ada di Cafe AdaSarang  
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

### 2.4.3 | Sabin by Seken Living



Sabin by SekenLiving  
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023

Sabin by Seken Living terletak di kawasan Jalan Kaliurang Atas yang dikelilingi oleh area persawahan yang luas. Lokasinya yang jauh dari jalan raya utama, membuat suasana di Sabin by Seken Living ini sangat tenang dan nyaman.

Cafe Sabin by Seken Living ini mengusung konsep yang dominan dengan interior kayu. Daya tarik utama dari Sabin by Seken Living Jogja ini adalah konsep sustainability. Area restoran yang cukup luas dibangun dengan gaya klasik dan sangat elegan. Dengan konsep bangunan seperti ini dan lokasi restoran yang dikelilingi area persawahan membuat tempat ini terlihat gagah berdiri dan tentunya sangat terlihat mewah. Area komunal yang adem dan sejuk dengan pemandangan area persawahan yang hijau.

Berikut fasilitas yang disediakan:

- Indoor / Semi-outdoor / outdoor room
- Special Food & Beverage
- Nature View
- Spot foto
- Toilet
- Area parkir
- Fasilitas protokol kesehatan
- Art Store
- Dan beberapa fasilitas lainnya



Interior bermaterial kayu, lingkungan hijau dan Art Store di Restoran Sabin by SekenLiving  
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2023



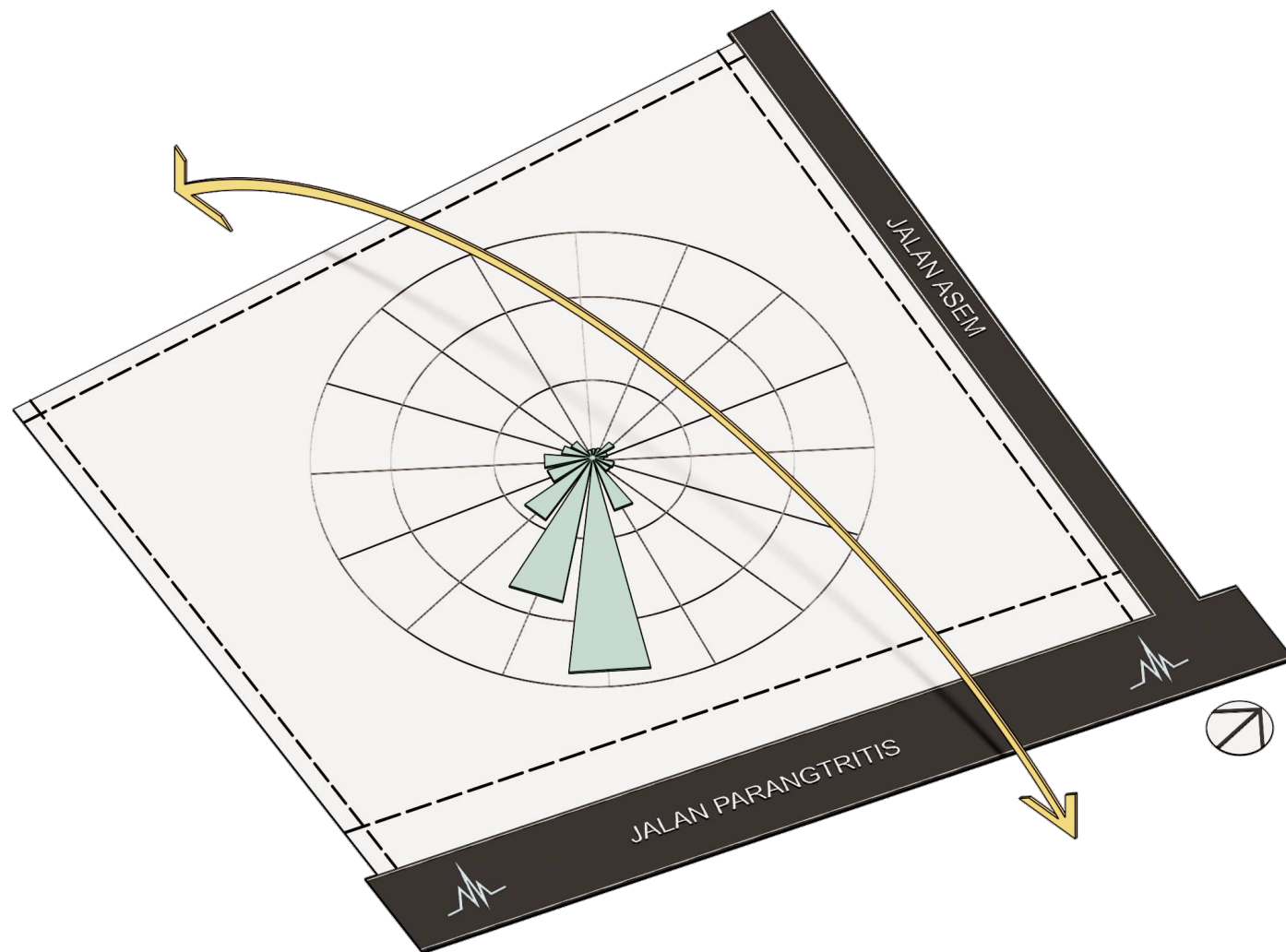
## 2.5 Pemecahan Persoalan

<b>Objek</b>	Perancangan Collaborative Space di Sewon Bantul dengan Penekanan Koneksi dengan Alam		
<b>Variabel</b>	Koneksi dengan Alam (Vegetasi dan Air)		Tata Ruang
<b>Sub Variabel</b>	<b>Visibilitas</b>	<b>Audio</b>	<b>Kenyamanan Pengguna</b>
<b>Aspek Arsitektural</b>	<b>Bukaan</b> Memungkinkan pengguna dapat menikmati pemandangan luar dalam posisi duduk dan berdiri	<b>Elemen Air</b> Penggunaan elemen air yang menimbulkan suara gemericik	<b>Sirkulasi</b> Alur sirkulasi yang jelas dan nyaman untuk kemudahan pengguna
	<b>Vegetasi</b> Pemilihan vegetasi bertajuk besar	<b>Jarak Air</b> Penempatan titik air yang menimbulkan suara di lokasi yang membutuhkan ketenangan	<b>Jarak Antar Furniture</b> Menentukan jarak furniture agar pengguna bisa leluasa dalam bergerak
	<b>Material Alami</b> Penggunaan material alami seperti kayu dan batu alam		<b>Penghawaan</b> Penggunaan ventilasi udara guna memasukan aliran udara
			<b>Pencahayaan</b> Bukaan diletakkan di posisi yang tepat guna memaksimalkan cahaya alami yang masuk
Denah, Tampak, Potongan, Selubung Bangunan, Detail Penyelesaian Interior			

**Bab 3.**  
**Pemecahan**  
**Persoalan**  
**Perancangan**

## 3.1 Eksplorasi Konteks Site

### 3.1.1 | Analisis Site



#### **Analisis Angin**

Orientasi bukaan pada area produksi diletakkan di bagian selatan dan timur untuk memberikan sirkulasi udara yang lancar dan nyaman bagi pengguna. Area produksi memerlukan sirkulasi udara yang lancar karena sifat kegiatannya yang lebih menggunakan fisik. Cross ventilation juga diterapkan dalam rancangan dimana memanfaatkan pertukaran udara secara silang.

#### **Analisis Kebisingan**

Kebisingan cenderung dari Jalan Parangtritis karena jalan tersebut adalah jalan kolektor. Suara kebisingan bersumber dari kendaraan yang melintasi jalan tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya vegetasi yang bertajuk besar untuk meredam kebisingan tersebut.

#### **Analisis Matahari**

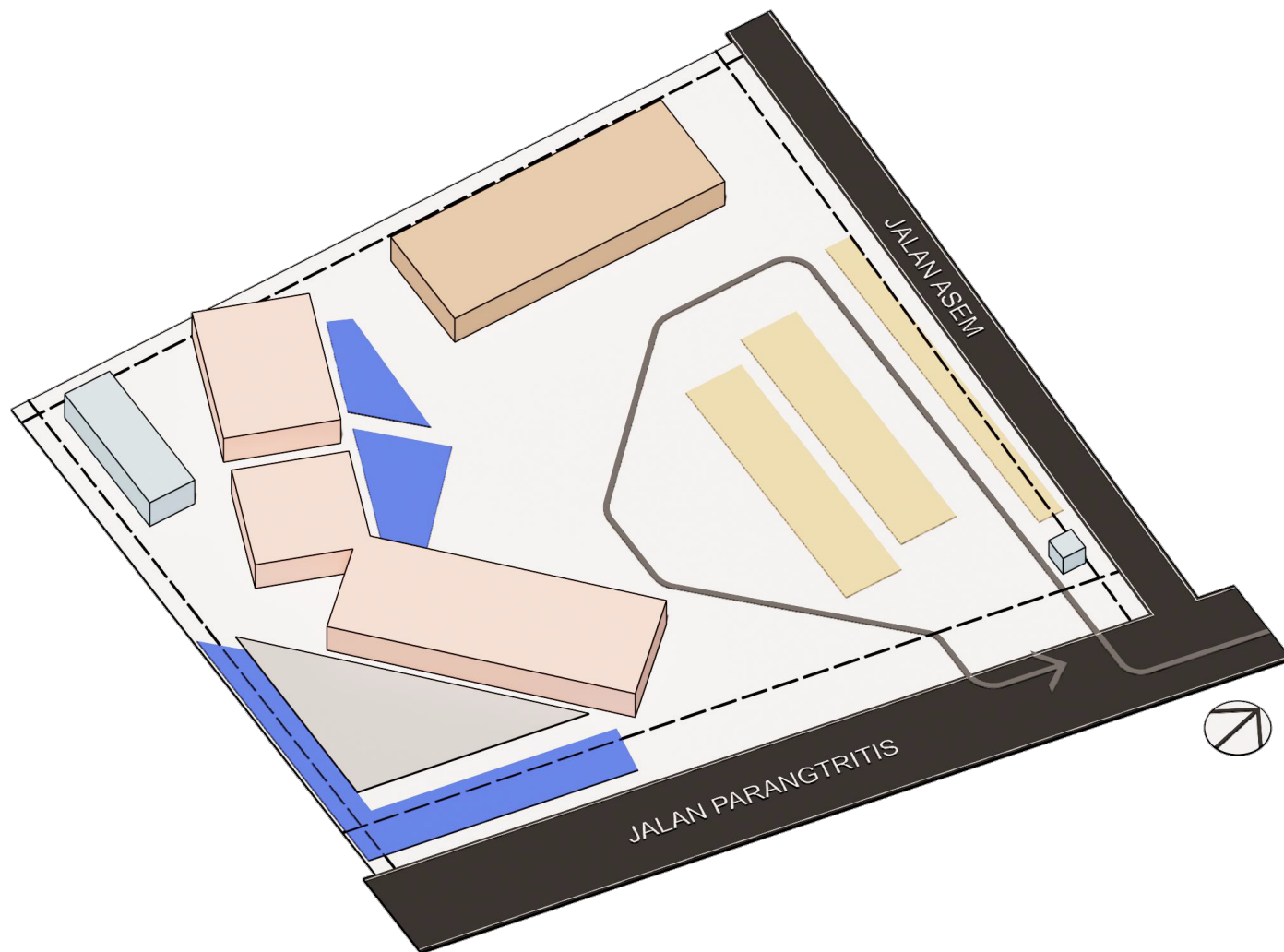
Gubahan massa dihadapkan ke arah selatan dan utara guna meminimalisir panas matahari yang masuk ke dalam bangunan, sehingga penghawaan di dalam bangunan tidak terlalu panas. Namun panas matahari juga dibutuhkan di dalam rancangan ini karena digunakan dalam produksi gerabah dan batik yang mengharuskan menjemur produk. Sehingga area jemur harus diletakkan di posisi yang mendapatkan panas matahari secara optimal.

#### **Analisis Infrastruktur Sekitar**

Pada Jalan parangtritis terdapat tiang listrik, namun hal tersebut tidak mengganggu akses masuk ke dalam site.

## 3.1 Eksplorasi Konteks Site

### 3.1.2 | Respon Eksplorasi Site



#### Respon Sirkulasi

Sirkulasi masuk ke dalam site melalui Jalan Parangtritis dan akses keluar masuk ditempatkan di titik yang sama, hal ini dilakukan guna mengefektifkan tingkat keamanan pada site. Parkir kendaraan juga di letakkan di depan guna memudahkan mobilitas.

#### Respon Kebisingan

Pada bagian depan site dekat Jalan Parangtritis diberikan kolam air mancur guna memecah kebisingan dan tetap mempertahankan vegetasi eksisting di sekitar Jalan Parangtritis. Kolam air mancur juga ditempatkan di antara bangunan collaborative space (warna salem) dan makerspace (oren). Hal ini bertujuan guna meredam kebisingan yang dihasilkan dari bisungnya aktivitas di dalam makerspace, supaya pengguna tidak terganggu pada saat mengikuti pameran serta workshop.

#### Respon Matahari

Gubahan massa menggunakan atap dengan bentang yang lebar guna mengurangi cahaya dan panas matahari yang dapat masuk ke dalam bangunan secara berlebihan. Bukaan juga banyak diletakkan di sisi utara dan selatan guna mengurangi panas yang masuk ke dalam bangunan sepanjang hari.

#### Respon Angin

Angin datang dari arah selatan sehingga pada rancangan sisi terluasnya menghadap selatan guna memberikan kenyamanan penghawaan pengguna saat melakukan aktivitas di dalam rancangan.

### 3.1.3 | Analisis Regulasi Kawasan



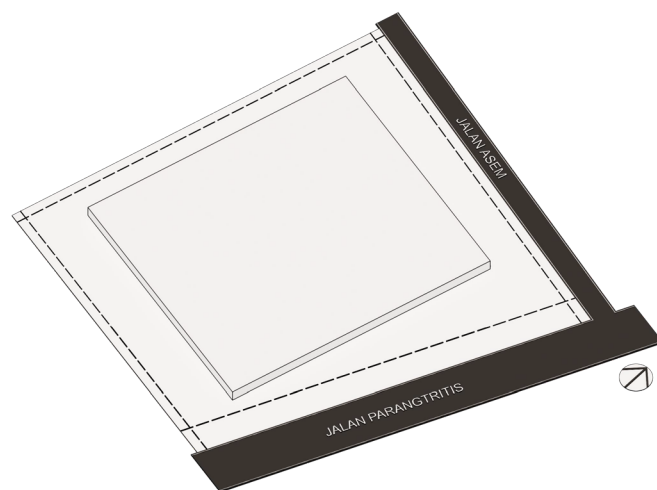
#### GSB | (Garis Sempadan Bangunan)

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 33 Tahun 2008 Bangunan tunggal tidak bertingkat dapat berimpit atau bila berjarak minimal 1,5 meter. Sedangkan garis sempadan jalan diberi lebar setengah dari lebar jalan di depannya atau 4,5 meter.



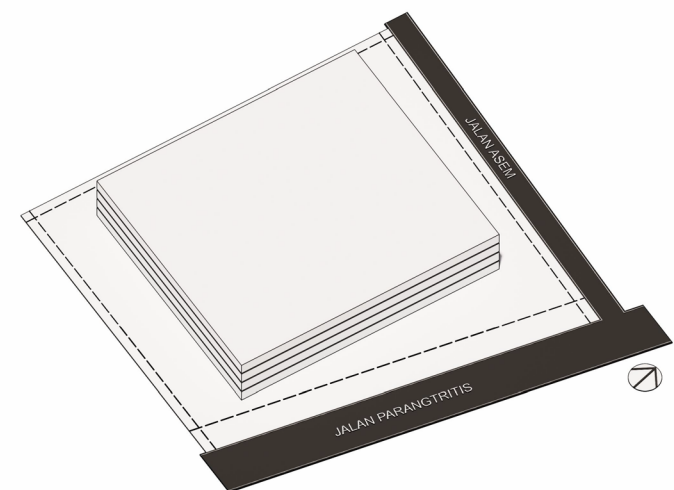
#### KDH | (Koefisien Dasar Hijau)

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 33 Tahun 2008, nilai Koefisien Dasar Hijau minimal 20% dari luas site atau sekitar 713,8 sqm.



#### KDB | (Koefisien Dasar Bangunan)

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 33 Tahun 2008, persentase Koefisien Dasar Bangunan berkisar 50-75%. Sedangkan site ini menggunakan persentase sebesar 50% atau 1.748,5 sqm.

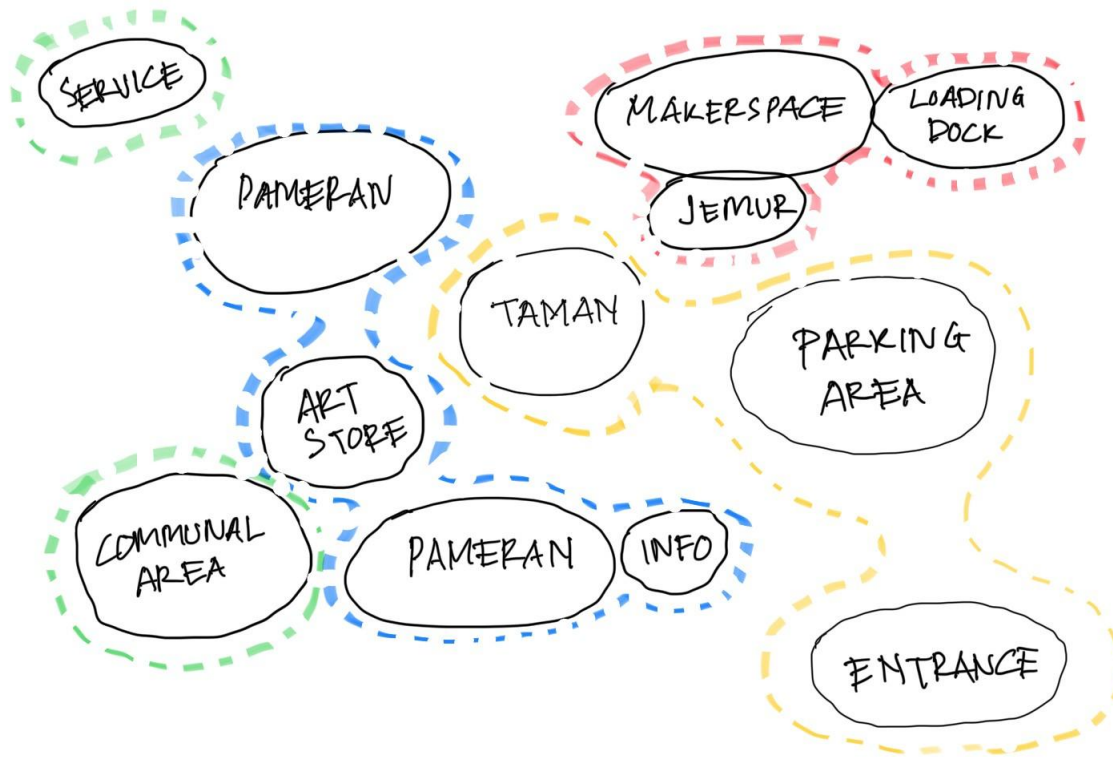


#### KLB | (Koefisien Lantai Bangunan)

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 33 Tahun 2008, Koefisien Lantai Bangunan sebesar 4. Sehingga site ini memiliki nilai KLB sebesar 6.994 sqm.

### 3.1.4 | Analisis Zonning dan Plotting

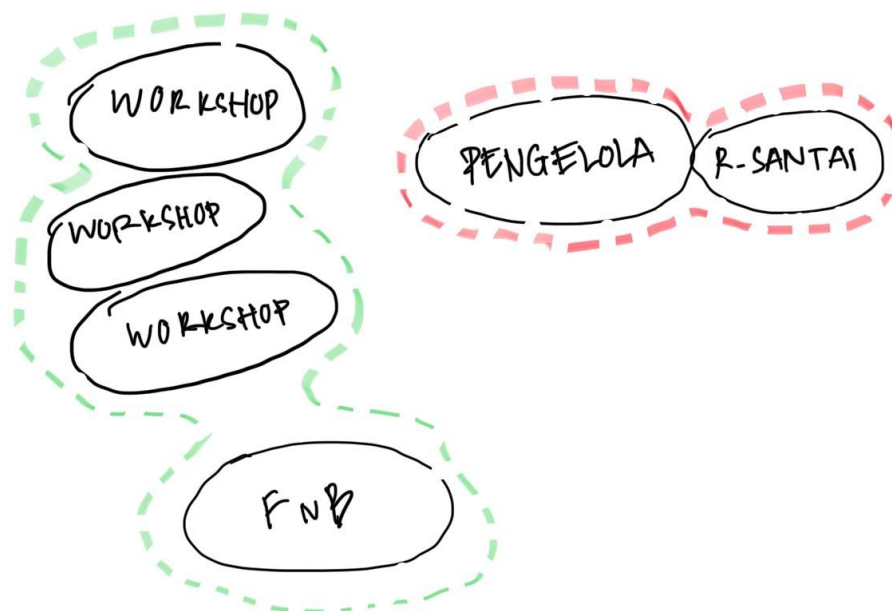
#### Lantai 1



#### Lantai 1

Entrance dan exit ditempatkan dalam satu titik, lalu menuju ke area parkir. Pusat informasi berada di bagian depan dekat area parkir, lalu menuju ke area komunal, ruang pameran, dan toko penjualan. Area servis seperti toilet dan mushola diletakkan di bagian belakang karena memperhatikan privasi pengguna. Makerspace merupakan area privat sehingga letaknya ditempatkan di belakang jauh dari jangkauan pengunjung.

#### Lantai 2

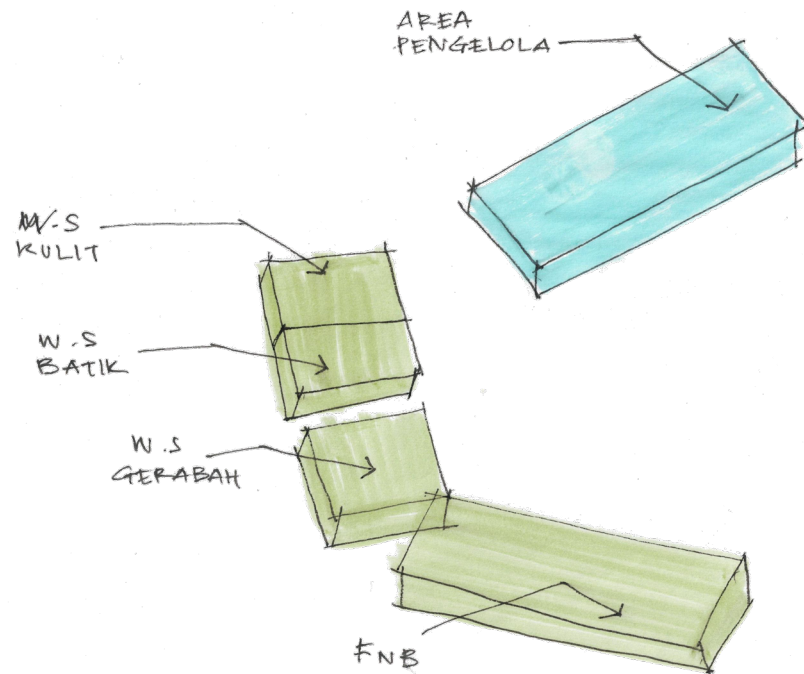


#### Lantai 2

Untuk menuju ke lantai 2 bisa melewati ramp dan tangga yang terletak di depan ruang informasi. Dekat dari tangga terdapat FnB dan Ruang Workshop. Area pengelola dan ruang santai berada di lantai 2 guna meningkatkan tingkat kenyamanan pengrajin atau pekerja yang ingin beristirahat.

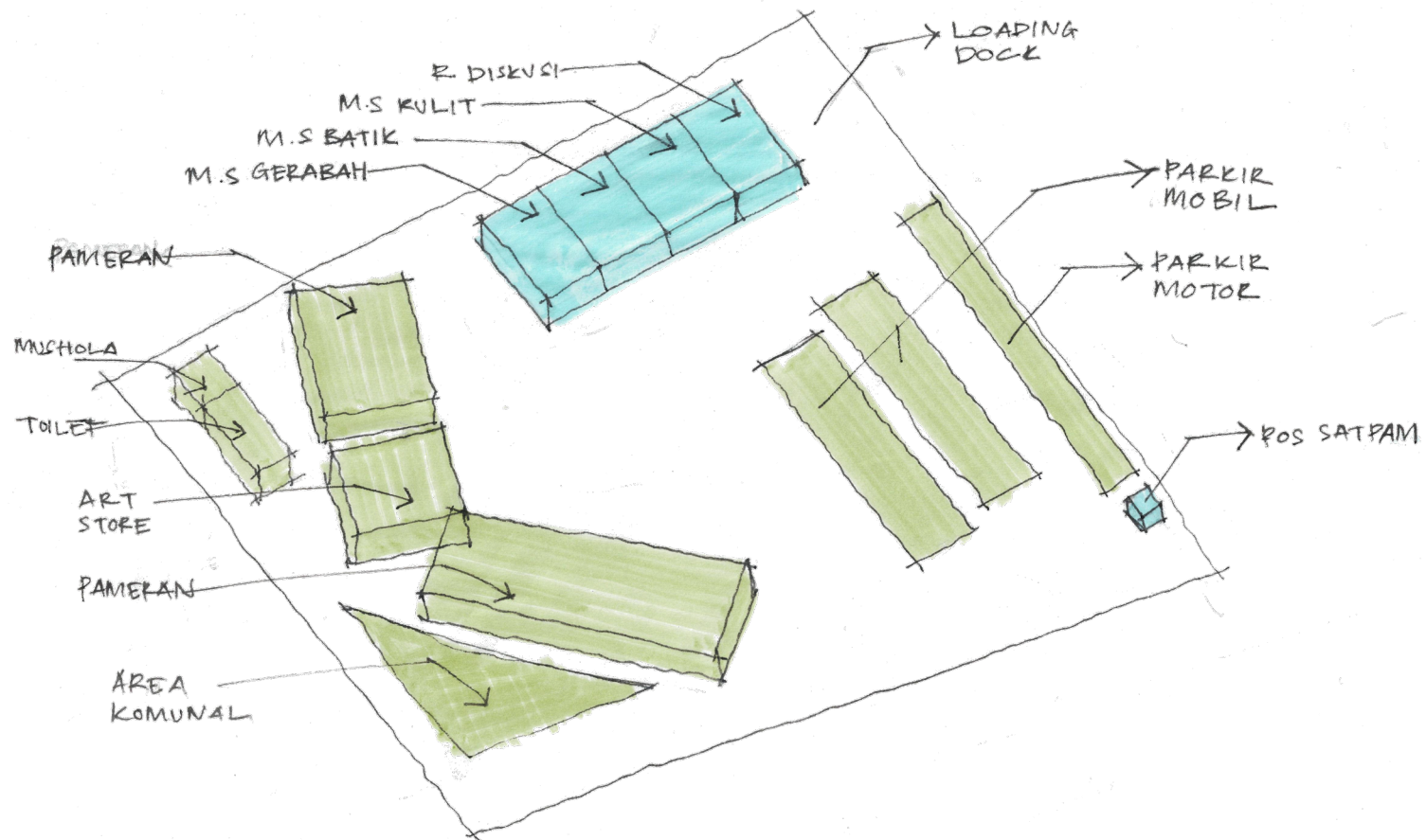
### 3.1.5 | Tata Massa

#### Lantai 2



Orientasi massa bangunan berdasarkan arah jalan yang berada di depannya. Hal ini bertujuan agar bangunan memiliki dua sisi muka yang dapat dinikmati dari sudut yang berbeda.

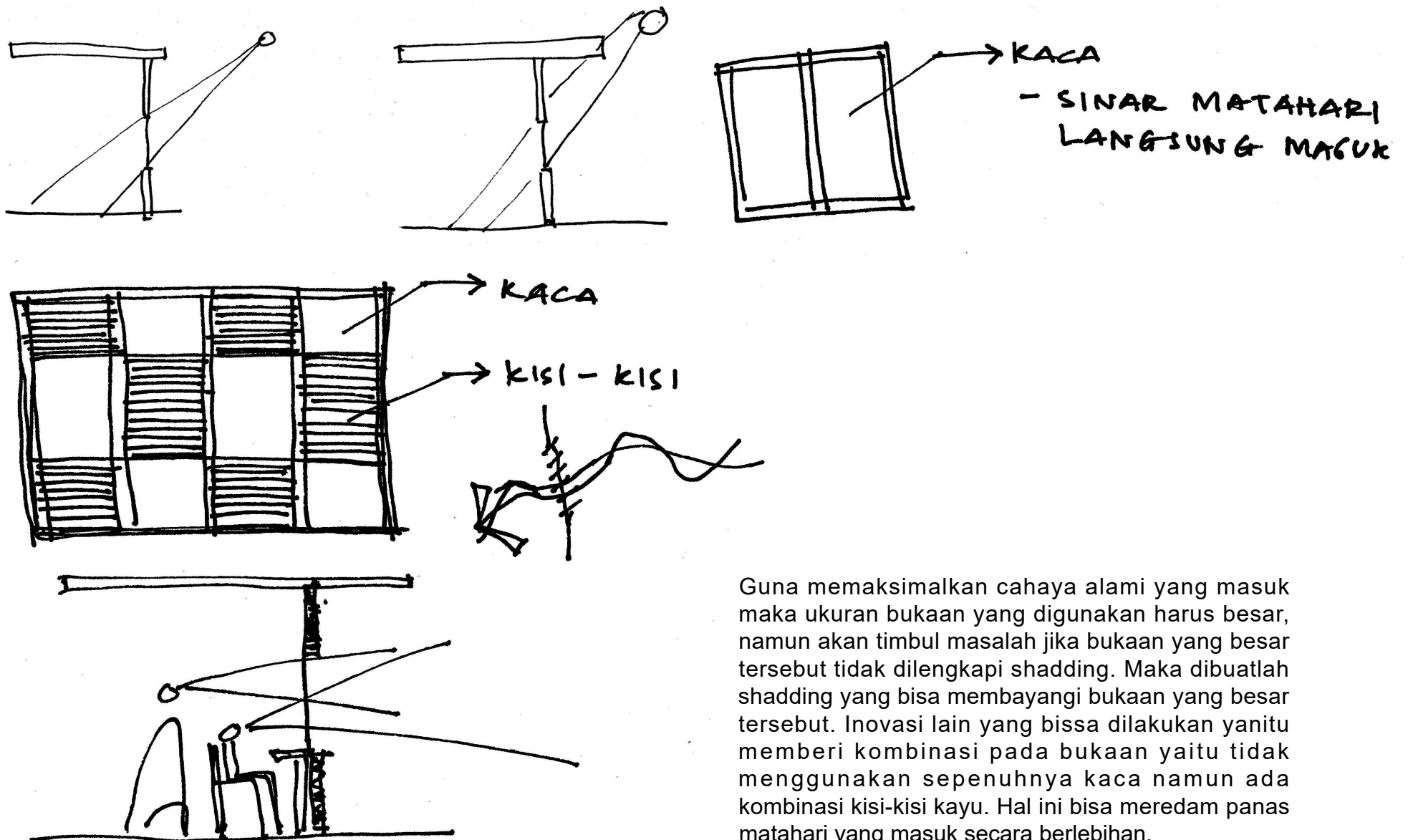
#### Lantai 1



## 3.2 Eksplorasi Tema Perancangan

### 3.2.1 | [P1] Visual Connection with Nature

<b>Koneksi Visual dengan Alam</b>	<b>Implementasi</b>  Bukaan lebar yang memungkinkan pengguna bisa melihat pemandangan luar dalam posisi duduk atau berdiri	<b>Akibat</b>  Panas, sinar matahari berlebih	<b>Pencegahan</b>  Kombinasi kaca dan kisi-kisi pada bukaan Penggunaan atap yang teduh
-----------------------------------	--	---	---

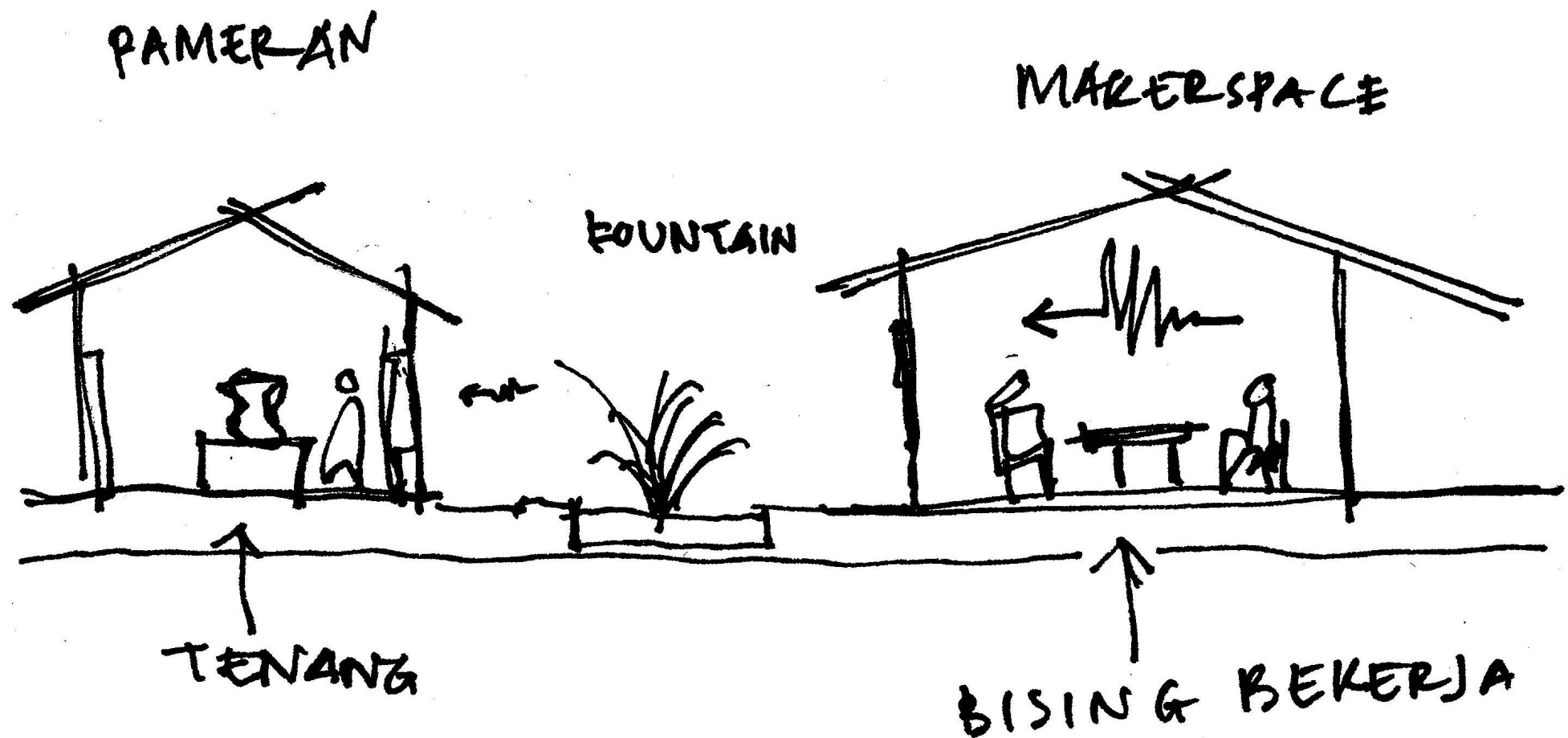


Guna memaksimalkan cahaya alami yang masuk maka ukuran bukaan yang digunakan harus besar, namun akan timbul masalah jika bukaan yang besar tersebut tidak dilengkapi shading. Maka dibuatlah shading yang bisa membayangi bukaan yang besar tersebut. Inovasi lain yang bisa dilakukan yaitu memberi kombinasi pada bukaan yaitu tidak menggunakan sepenuhnya kaca namun ada kombinasi kisi-kisi kayu. Hal ini bisa meredam panas matahari yang masuk secara berlebihan.



### 3.2.2 | [P5] Presence of Water

	Implementasi	Lokasi	Ruang
Kehadiran Air	Penggunaan elemen air yang menghasilkan suara gemericik	Ruang yang memerlukan konsentrasi tinggi dan ruang yang perlu diredamkan kebisingannya	Ruang pameran dan area komunal Makerspace dan ruang pameran



Untuk menghadirkan elemen air, dipilih air mancur karena menghasilkan suara gemericik yang bisa meningkatkan ketenangan pengguna dalam bekerja. Serta meredam kebisingan yang timbul dari alat pertukangan atau aktivitas yang terjadi di dalam makerspace. Peredaman kebisingan dibutuhkan karena makerspace dan ruang yang membutuhkan tingkat ketenangan tinggi seperti ruang pameran dan ruang workshop letaknya berdekatan.

## 3.3 Eksplorasi Tipologi Bangunan

### 3.3.1 | Pengguna Collaborative Space

#### 3.3.1.1 Pelaku Ekonomi Kreatif

Pelaku ekonomi kreatif merupakan pengguna utama yang akan menggunakan rancangan collaborative space. Komunitas industri kreatif yang dimaksud adalah mereka yang bergerak dalam sektor kriya kerajinan tangan. Untuk dapat mengakomodasi segala kegiatan kolaborasi, komunitas industri kreatif memerlukan ruang kerja yang mempertimbangkan kenyamanan guna meningkatkan kreativitas, konsentrasi dan produktivitas dalam bekerja. Ruang kerja yang diperlukan juga harus mempertimbangkan kesesuaian kebutuhan subsektor terpilih antara lain kerajinan gerabah, batik, dan kulit.

#### 3.3.1.2 Pengunjung

Pengunjung merupakan masyarakat luas yang datang hanya untuk berkunjung atau berpartisipasi dalam kegiatan atau acara yang diselenggarakan di dalam collaborative space. Pengunjung memerlukan ruang yang dapat mengakomodasi kegiatan tersebut, kenyamanan dalam ruang pameran juga harus diperhatikan guna memberikan dampak baik kepada pengunjung.

#### 3.3.1.3 Pengelola

Pengelola berperan sebagai pihak yang bertanggung jawab untuk mengelola dan operasional segala aktivitas yang akan diprogramkan di Collaborative Space. Dalam bekerja, pengelola perlu ruangan atau area kerja yang dapat mengakomodasi segala pekerjaan pengelola.