

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul

#### PERANCANGAN GALERI KRIYA DENGAN KONSEP ECO-PARK DI DESA WISATA KASONGAN, BANTUL

DESIGN OF CRAFT GALLERY WITH ECO-PARK CONCEPTS IN  
KASONGAN TOURISM VILLAGE, BANTUL

### 1.2 Pengertian Judul

#### Gallery

: Kata *gallery* atau galeri berasal dari kata latin: *Galleria*. *Galleria* dapat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia, galeri sering diartikan sebagai ruang bangunan tersendiri yang digunakan untuk memamerkan karya seni. (*Sumber: Ensiklopedia Nasional Indonesia, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1986*)

: tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni. (*Sumber: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003*)

**Perancangan** : suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign system baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. (*Sumber: Al-Bahra bin Ladjamudin, 2005:39*)

**Perancangan Galeri** : kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign suatu tempat yang digunakan untuk memamerkan karya seni atau mewadahi suatu kegiatan seni.

**Kriya** : adalah sebuah karya seni yang dibuat dengan menggunakan keterampilan tangan (*hand skill*), memperhatikan segi fungsional (kebutuhan fisik), dan keindahan (kebutuhan emosional).

**Desa Wisata Kasongan** : Desa wisata Kasongan terletak di Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Desa dengan luas  $\pm 49$  Ha dimana memiliki potensi alam dan kerajinan.

**Eco-Park** : model pengelolaan lansekap yang memperhitungkan akan keberlanjutan ekosistem di dalam wilayah tersebut. (*Sumber: Brundtland, 1987*)

## PERANCANGAN GALERI KRIYA DENGAN KONSEP ECO-PARK DI DESA WISATA KASONGAN, BANTUL

Adalah perancangan sebuah tempat yang berfungsi sebagai wadah memamerkan suatu karya seni dari seorang ataupun sekelompok seniman yang berada di dalam Desa Wisata Kasongan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta yang berfungsi juga sebagai tempat pembelajaran bagi wisatawan lokal maupun asing untuk menciptakan interaksi secara langsung antara warga, wisatawan, dan mahasiswa secara dekat. Tidak hanya untuk rekreasi, diharapkan design ini berfungsi edukasi akan seni kerajinan gerabah bagi wisatawan lokal maupun asing dan mahasiswa dengan menggunakan konsep *eco-park*.

### PERANCANGAN | *Design*

Desa Wisata Kasongan yang terletak di Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta ini terkenal akan hasil kerajinan masyarakatnya berupa gerabah dan patung-patung yang terbuat dari tanah liat. Tanah liat itu sendiri pun didapat dari sekitar Kasongan yang berupa tanah liat merah. Kesadaran masyarakat akan pentingnya peran alam untuk kehidupan sehari-hari dengan menyeimbangkannya melalui seni menjadi alasan diadakannya Kasongan Art Festival yang diadakan hampir setiap tahun dengan tema yang berbeda-beda. Karena mayoritas penduduk di Kasongan adalah pengrajin gerabah, maka terdapat potensi alam dan kebudayaan di kawasan tersebut. Namun, dengan banyaknya potensi yang ada disana, terdapat beberapa isu kerusakan lingkungan seperti tercemarnya sungai bedog sebagai salah satu sumber perairan gerabah, kondisi eksisting yang rusak, kurangnya lahan parkir bagi wisatawan, menurunnya minat wisatawan yang datang ke kawasan tersebut sehingga para pengrajin harus berinovasi lebih untuk pemasaran, dan kurangnya pemanfaatan lahan untuk ruang terbuka hijau selain lahan persawahan.

Perencanaan konsep *eco-park* pada Art Gallery yang terintegrasi dengan interaksi dalam pariwisata dirasa sangat memungkinkan untuk diterapkan guna menunjang pariwisata di Desa Wisata Kasongan sebagai desa sentra industri

gerabah yang tetap memanfaatkan dan menjaga potensi alam yang ekologis dan sustainable. Persaingan antar pengrajin pasti terjadi, namun sambil meningkatkan bisnis dan daya saing, pengrajin dan masyarakat juga harus memikirkan dampak lingkungannya dengan pengembangan *eco-industrial*. Scholar (2001) menggambarkan akar pengembangan *eco-industrial* sebagai penekanan pada pengembangan jaringan antara bisnis dan masyarakat untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya dan mengurangi biaya ekonomi dan lingkungan. Lahan terbuka hijau aktif yang bersifat ekologis yang dimanfaatkan sebagai sebuah area rekreasi dan edukasi dengan Art Gallery. Art Gallery ini lebih mengutamakan kepada konteks kawasan dan lingkungan secara makro dikarenakan perencanaan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah lingkungan yang sustainable. Konsep *eco-park* yaitu dengan mengkonservasi lingkungan tapak dalam berbagai aspek diharapkan mampu memberikan sebuah suasana baru ditengah kawasan perindustrian gerabah maupun di Kabupaten Bantul.

### **1.3 Latar Belakang**

#### **1.3.1 Latar Belakang Proyek**

##### **a. Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta**

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar dan menjadi tujuan wisata terbesar kedua di Indonesia setelah Pulau Bali, dimana Yogyakarta di kenal sebagai Kota yang kaya akan tradisi, kebudayaan, dan sejarahnya. Selama ini, para wisatawan asing maupun local hanya mengetahui beberapa pariwisata di Yogyakarta. Ketika Kabupaten Sleman, Bantul, Kulon Progo, maupun Gunung Kidul berlomba-lomba memunculkan destinasi baru, Yogyakarta masih mengandalkan Malioboro, Keraton, Taman Pintar, Taman Sari, dan Kebun Binatang Gembira Loka. Daya tarik lain yang potensial dikembangkan adalah kampung wisata. Di Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri memiliki puluhan desa wisata yang layak untuk dijadikan destinasi bagi para wisatawan lokal maupun asing. Keadaran akan peran sector pariwisata untuk mendongkrak perekonomian menjadi suatu yang penting bagi pemerintah daerah

dengan cara mengembangkan daerahnya menjadi destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan. Berbagai daya tarik wisata terdapat di Yogyakarta ini baik itu alam, budaya, kesenian, maupun minat khusus. Dari segi pembangunan daerah, adapun program-program pengembangan yang dilakukan meliputi upaya perwilayahan destinasi pariwisata daerah, pembangunan daya tarik wisata, pembangunan fasilitas, pembangunan aksesibilitas dan pemberdayaan masyarakat. Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta hidup dan berkembang bersama budaya dan potensi alamnya, sehingga wisatawan tertarik untuk mengunjungi daerah ini karena mengagumi budaya ataupun kesenian yang hidup dan tetap dilestarikan secara turun menurun dan menjadi suatu desa wisata. Menurut Suyitni (2011) tentang Pariwisata ialah sebagai berikut:

- Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan
- Melibatkan beberapa komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, obyek wisata, kerajinan, souvenir, dan lain-lain
- Tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi.

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, dalam menghadapi perubahan global dan penguatan hak pribadi masyarakat untuk menikmati waktu luang dengan berwisata, perlu dilakukan pembangunan kepariwisataan yang bertumpu pada keanekaragaman, keunikan, dan kekhasan bangsa dengan tetap menempatkan kebhinekaan sebagai suatu yang hakiki dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Selain itu, pembangunan kepariwisataan harus tetap memperhatikan jumlah penduduk. Jumlah penduduk akan menjadi salah satu modal utama dalam pembangunan kepariwisataan pada masa sekarang yang akan datang karena memiliki fungsi ganda, di samping sebagai asset daya manusia, juga berfungsi sebagai sumber potensi wisatawan nusantara. Dengan demikian, pembangunan kepariwisataan dapat dijadikan

sarana untuk menciptakan kesadaran akan identitas nasional dan kebersamaan dalam keragaman. Pembangunan kepariwisataan dikembangkan dengan pendekatan pertumbuhan dan pemerataan ekonomi untuk kesejahteraan rakyat dan pembangunan yang berorientasi pada pengembangan wilayah, bertumpu kepada masyarakat, dan bersifat memberdayakan masyarakat yang mencakup berbagai aspek, seperti sumber daya manusia, pemasaran, destinasi, ilmu pengetahuan dan teknologi, pemberdayaan usaha kecil, serta tanggung jawab dalam pemanfaatan sumber kekayaan alam dan budaya. Menurut Pasal 4, kepariwisataan bertujuan untuk:

- meningkatkan pertumbuhan ekonomi;
- meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- menghapus kemiskinan;
- mengatasi pengangguran;
- melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya;
- memajukan kebudayaan;
- mengangkat citra bangsa;
- memupuk rasa cinta tanah air;
- memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa; dan
- mempererat persahabatan antarbangsa

#### b. Kebutuhan Ruang Publik Hijau di Kota Yogyakarta

Perkembangan kota sering kali menjadi diluar rencana karena pertumbuhan penduduk yang melesat dari dugaan. Hal ini akan mengakibatkan ketidakseimbangan antara lahan yang tersedia dengan yang dibutuhkan. Pembangunan kota tidak dapat mengimbangi kebutuhan penduduk pada suatu daerah. Pertambahan penduduk dan tingkat kepadatan penduduk yang tinggal di kota memberikan konsekuensi kian mendesaknya peningkatan jumlah kebutuhan ruang. Masyarakat yang membutuhkan lahan untuk tempat tinggal jangka panjang maupun sementara. Pertumbuhan penduduk di kota besar pada umumnya berasal dari peningkatan jumlah penduduk sebelumnya dan penambahan

penduduk dari luar wilayah kota yang melakukan urbanisasi menuju kota tersebut. Penataan ruang kawasan perkotaan perlu mendapat perhatian, terutama yang terkait dengan penyediaan kawasan hunian, fasilitas umum dan social serta ruang terbuka publik.

Menurut Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30% dari luas wilayah kota. Dari total wilayah Yogyakarta yang mencapai 3.250 Ha, sekitar 20% diharuskan menjadi Ruang Terbuka Hijau (RTH) public dan 10% lainnya Ruang Terbuka Hijau (RTH) Private yang pengembangannya dilakukan oleh pihak swasta maupun masyarakat. Jika merunut pada luas Kota Yogyakarta, area public yang seharusnya dibangun mencapai 650 Ha. Kurangnya pembangunan RTH public di wilayah kota diakibatkan karena keterbatasan lahan yang bisa digarap untuk pembangunan RTH tersebut.

Kota Yogyakarta terpilih menjadi salah satu kota yang berpartisipasi dalam Program Pengembangan Kota Hijau (P2KH) melalui penyusunan Rencana Aksi Kota Hijau ( RAKH) yang menetapkan Peraturan Daerah No. 2 Tahun 2010 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Yogyakarta 2010-2029. Salah satu program P2KH mempunyai tujuan meningkatkan kualitas ruang kota khususnya melalui perwujudan RTH ruang public. Pada Tahun 2011 RAKH berfokus pada 3 perencanaan yaitu *Green Planning and Design, Green Open Space, dan Green Community*. Kebutuhan ruang terbuka saat ini sangat dibutuhkan masyarakat karena semakin berkurangnya lahan terbuka sebagai pelindung ekosistem yang ada di sekitar.

Dalam Rencana Aksi Ruang Terbuka Hijau oleh Bappeda Kota Yogyakarta, menjelaskan bahwa penataan ruang terbuka hijau harus dilandasi oleh beberapa aspek diantaranya Isu budaya; sebagai *civic centre* ruang terbuka hijau harus mempertahankan esensinya sebagai aspek budaya. Isu lingkungan; *environmental sustainability* menjadi poin penting karena sudah seharusnya pembangunan memperhatikan konteks lingkungan mengingat ruang terbuka hijau

memerlukan lingkungan yang baik untuk pelestarian lingkungan. Rehabilitasi Sosial; menjadi sebuah potensi yang baik antar social masyarakat dengan para pengunjung/wisatawan yang berkunjung dan memberikan dampak positif bagi seluruhnya. Rehabilitasi Ekonomi; dengan adanya pembangunan Ruang Terbuka Hijau ini diharapkan mampu membuat ekonomi masyarakat secara formal maupun informal menjadi stabil (*local economic development*), sehingga mampu memberikan nilai tambahan bagi suatu kawasan.

#### c. Sumber Daya Alam di Kabupaten Bantul

Bantul merupakan salah satu kabupaten di Yogyakarta yang memiliki tingkat perkembangan industry yang relatif tinggi. Namun arah pengembangan industry didaerah ini, belum dilakukan dengan baik, pengembangan industri di daerah Bantul masih sangat di perlukan untuk menghindari kesalahan dalam penentuan arah pembangunan industry, yang dapat menyebabkan kemunduran sektor industri.

Pemerintah Daerah memiliki peran yang cukup signifikan dalam pengembangan industrialisasi di daerah. Pemerintah Daerah memiliki wewenang untuk menentukan arah kebijakan pengembangan industri, baik menyangkut pola pengembangan, macam dan jenis industri, baik menyangkut pola pengembangan, macam dan jenis industri, penyelesaian masalah lingkungan, lokasi industri, dan penyusunan prioritas pengembangan maupun model kemitraan yang akan dikembangkan. Karena pengembangan industrialisasi tidak lepas dari berbagai permasalahan seperti sumber daya alam, sumber daya manusia, teknologi, ekonomi dan manajemen, lingkungan, budaya maupun peraturan-peraturan. Maka penentuan prioritas pengembangan industry harus senantiasa mempertimbangkan semua faktor, sehingga terjadi keseimbangan pembangunan.

#### d. Potensi Pariwisata di Kabupaten Bantul

Kabupaten Bantul memiliki daya tarik tersendiri bagi para wisatawan yaitu dengan objek wisatanya. Objek-objek wisata di Kabupaten Bantul memiliki



potensi-potensi yang cukup besar meliputi objek wisata alam, taman hiburan, pendidikan, wisata budaya dan sejarah, maupun sentra industri. Untuk mendukung dan mengembangkan potensi-potensi wisata di Kabupaten Bantul, maka perlu ditingkatkan usaha promosi dan menyeimbangkan pengelolaan untuk para wisatawan domestik maupun mancanegara agar lebih tertarik dengan wisata yang ada di kawasan tersebut.

### **1.3.2 Latar Belakang Permasalahan**

#### **a. Pencemaran Alam oleh Limbah Industri**

Salah satu dampak masalah yang ditimbulkan oleh industri gerabah adalah kerusakan lahan bekas bahan mentah gerabah yaitu tanah liat yang semakin menipis dan diperjual belikan dengan harga yang semakin tahun semakin naik, debu yang dihasilkan, dan skrap pada unit pengelolaan bahan baku siap cetak atau dibentuk, limbah glasir pada unit penggalsiran produk sebelum/sesudah di bakar, dan pembuangan pecahan keramik, merupakan penyebab adanya pencemaran lingkungan yang terjadi di kawasan perindustrian gerabah.

Di kawasan Desa Wisata Kasongan ini dilewati oleh aliran Sungai Bedog yang memiliki fungsi sebagai pengairan sawah-sawah di kawasan tersebut. Tetapi pencemaran air yang disebabkan oleh industri merupakan salah satu factor penyebab kerusakan alam. Polutan air yang terjadi karena industri gerabah disebabkan oleh zat Cadmiun (Cd) yang digunakan sebagai zat pengawet untuk kerajinan gerabah.

Dan dalam masalah limbah, saya mengambil limbah pecahan keramik yang akan digunakan sebagai material penguat tambahan untuk bangunan Galeri Kriya dan mengolah sedemikian rupa limbah padat industry. Lalu dalam masalah semakin menipisnya bahan baku untuk kerajinan gerabah di desa tersebut, saya membuat bahan lain yang digunakan untuk workshop saat pembelajaran di dalam Galeri Kriya tersebut dengan bahan yang mirip dengan tanah liat.

## 1.4 Rumusan Masalah

### 1.4.1 Permasalahan Umum

- a. Bagaimana merancang galeri yang mampu menarik wisatawan untuk menunjang interaksi antar wisatawan, penduduk, dan menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa berdasarkan potensi sebagai Desa Sentra Industri Gerabah dengan menggunakan konsep *eco-park* di Desa Wisata Kasongan, Bantul, Yogyakarta?
- b. Bagaimana merancang galeri dengan menerapkan konsep *eco-park* di lahan ekologis dengan pertimbangan limbah yang ditimbulkan?

### 1.4.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang galeri yang dapat menarik wisatawan dengan potensi yang ada di Desa Wisata Kasongan, Bantul, Yogyakarta?
- b. Bagaimana merancang galeri yang mampu meningkatkan interaksi antara wisatawan dengan penduduk di Desa Wisata Kasongan, Bantul, Yogyakarta?
- c. Bagaimana merancang galeri yang menerapkan konsep *eco-park* dengan pengelolaan tapak, konservasi air, pengolahan limbah, sumber dan siklus bahan material, kenyamanan dalam ruang di Desa Wisata Kasongan, Bantul, Yogyakarta?

## 1.5 Tujuan dan Sasaran

### 1.5.1 Tujuan Penelitian

- a. Menghasilkan rancangan galeri sebagai tujuan pariwisata tambahan yang mengandung pembelajaran, pengenalan, dan pameran dengan

melibatkan warga dan mahasiswa, sehingga interaksi dengan masyarakat setempat dapat terjalin dengan baik serta mengetahui dan memahami kerajinan maupun kesenian sekaligus menambah pengalaman untuk wisatawan

- b. Menghasilkan rancangan galeri yang mampu menyeimbangkan lahan ekologis (sungai) dengan pembangunan industri di sekitar lahan tersebut.
- c. Menghasilkan rancangan galeri yang mampu menyeimbangkan seluruh kebutuhan pengunjung dan menunjang keuntungan ekonomi bagi masyarakat local dengan fasilitas penunjang berupa workshop, gallery, taman bermain, dan learning culture.

### **1.5.2 Sasaran Penelitian**

- a. Mampu merancang galeri yang mampu meningkatkan interaksi antara wisatawan, warga, dan mahasiswa yang menimba ilmu di Desa Wisata Kasongan, Bantul, Yogyakarta.
- b. Mampu merancang galeri yang menjadi wisata tambahan di Desa Wisata Kasongan Bantul, Yogyakarta.
- c. Mampu merancang galeri yang mampu memberikan pembelajaran dan pengalaman tentang kesenian gerabah.
- d. Mampu merancang galeri dengan menerapkan prinsip Pengelolaan Tapak.
- e. Mampu merancang galeri dengan menerapkan prinsip Konservasi Air.
- f. Mampu merancang galeri dengan menerapkan prinsip Pengolahan Limbah.
- g. Mampu merancang galri dengan menerapkan prinsip Sumber dan Siklus Bahan Material.
- h. Mampu merancang galeri dengan menerapkan prinsip Kenyamanan dalam Ruang.

## 1.6 Batasan Permasalahan

### 1.6.1 Galeri Kriya

Karya seni yang mengutamakan kegunaan dan keindahan secara estetis dan bisa menarik konsumen maupun wisatawan adalah seni kriya. Seni kriya/kerajinan ini biasanya untuk hiasan dan cenderamata. Karena karya ini termasuk karya yang di perjual-belikan dan berguna bagi kehidupan masyarakat sehari-hari bagi untuk perkakas maupun hiasan. Berbeda dengan seni patung, seni patung merupakan karya 3 Dimensi. Karya seni ini termasuk seni murni yang di ciptakan untuk mengungkapkan ide dan perasaan dari seniman yang mempunyai nilai estetis yang tinggi. Dan ada beberapa jenis seni kriya yang akan diterapkan pada site. Seperti Anyaman, Keramik/Gerabah, Ukir, Clay/Plastisin, Hiasan Gypsum/Semen Putih, dan Handcraft dari bubur kertas. Beberapa jenis seni kriya hasil tangan dari seniman atau yang bernilai seni tinggi akan dipajang di galeri dan menjadi sebuah pameran.

### 1.6.2 Workshop Seni Kriya

Pengunjung di dalam site selain datang untuk menikmati galeri, mereka dapat membuat secara langsung berbagai kerajinan dengan didampingi oleh seniman ataupun orang yang memiliki keahlian di dalam bidang kriya dan seni. Sehingga para pengunjung dapat merasakan dan menambah pengalaman dalam berseni. Selain itu pengunjung juga dapat merasakan langsung proses pembuatan dan pengambilan bahan baku dari kerajianya tersebut.

### 1.6.3 Ekologis

Ekologi membahas segala tingkatan organisasi makhluk hidup mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Pada rancangan ini menekankan bahwa setiap lahan memiliki karakteristik tersendiri, sehingga solusi desainnya dengan mengoptimalkan fungsi *landscape* yang ada. Dan menggunakan potensi alam yang menjadikan alam sebagai *partner* arsitek dalam mendesain. Dalam hal ini, alam bukan berperan sebagai objek desain tetapi teman untuk mendesain.

Sehingga menyajikan unsur alam sebagai elemen dominan karena saat ini kebanyakan desain menonjolkan proses teknologi daripada alamnya itu sendiri.

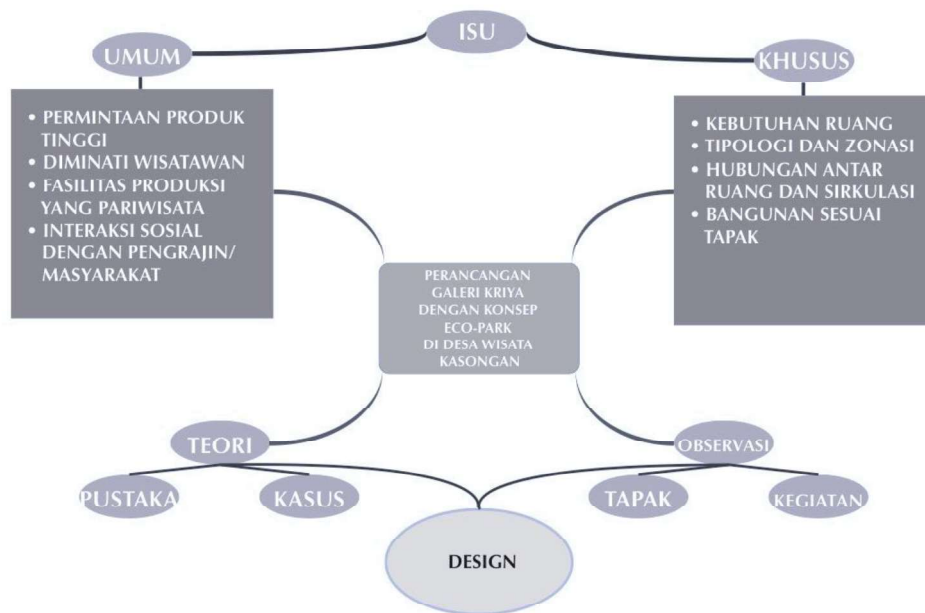
## 1.7 Lingkup Perancangan

Dalam Perancangan Galeri Seni Kriya bagi wisatawan di dalam Kawasan Desa Wisata Kasongan, berikut ini adalah lingkup perancangan agar perancangan dapat menjadi pemecahan masalah yang telah di rumuskan.

1. Pengguna Galeri Seni Kriya adalah wisatawan semua umur, mahasiswa, dan seniman.
2. Pada saat ini kondisi site ada beberapa bangunan yaitu warung dan sebuah kandang bebek dan ada beberapa pohon yang berada di tengah site.
3. Site berada di utara kawasan dan tepat berada di tepi sungai.
4. Penyesuaian dilakukan dari aspek siteplan, yaitu
  - a. Akses menuju site dibuat *one-way* dikarenakan lebar jalan yang hanya 4 meter saja
  - b. Pada tengah site ada sebuah bangunan WC yang sudah tidak terpakai lagi dan sebuah sumur yang masih ada airnya tetapi tidak berfungsi
  - c. Ada beberapa vegetasi berupa pohon bamboo berukuran besar di beberapa titik
  - d. Terdapat kontur setinggi 2 meter dari site dan sungai dengan landai 4 meter sebelum sungai bedog

## 1.8 Metode Perancangan

### 1.8.1 Kerangka Berfikir



Tabel 1.1 Skema Kerangka Berfikir (Sumber: Penulis, 2017)

### 1.8.2 Metode Penelusuran Masalah

Penelusuran masalah diawali dengan mencari latar belakang isu yang diangkat dan pembatasan masalah yang akan diselesaikan. Lalu melakukan pencarian kajian teori yang dapat digunakan dalam proses analisa dan penyelesaian masalah dari isu yang telah diangkat. Dari kajian yang didapatkan kemudian dilakukan pencarian konflik dari berbagai kajian yang digunakan.

### 1.8.3 Metode Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dilakukan dengan cara mencari beberapa faktor-faktor arsitektural berdasarkan analisis kajian yang digunakan. Setelah itu maka akan didapatkan kriteria-kriteria arsitektural yang harus terpenuhi untuk

memecahkan masalah yang telah dianalisis. Hasil analisis ini kemudian akan disesuaikan dengan berbagai teori perancangan arsitektural sebagai solusi penyelesaian masalah

#### 1.8.4 Metode Pengujian

Masalah yang diangkat menggunakan faktor-faktor arsitektural seperti tata ruang/masa ruang, sirkulasi, eksterior, interior bangunan, dan fasade. Selain itu metode yang digunakan merupakan metode kualitatif, sehingga pengujian desain yang sesuai yaitu dengan metode uji pakar. Pakar yang akan menguji adalah seniman dan ahli struktur mengingat bangunan akan berbentuk *moulding*.

#### 1.8.5 Metode Pengumpulan Data

- Metode Fisik

Data karakteristik fisik dari lingkungan sekitar site dan site itu sendiri tentang spesifikasi bangunan dan karakteristik lingkungan eksisting yang dapat dilakukan dengan cara observasi. Secara garis besar dapat dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

- a. Site
  - ) Sirkulasi
  - ) Akses Site
  - ) Parkir
- b. Ruang
  - ) Masa Ruang
  - ) Bentuk
  - ) Sirkulasi Hubungan Ruang
- c. Eksisting
  - ) Vegetasi
  - ) Tapak
  - ) Ekologi
- d. Struktur
  - ) Fasade
  - ) Dimensi Struktur
  - ) Kekuatan Struktur

- Metode Non-Fisik

Potensi kawasan sebagai desa wisata menjadikan adanya Galeri Kriya sebagai tambahan pariwisata bagi wisatawan lokal maupun asing, tentu saja menjadi penambahan potensi bagi masyarakat lingkungan sekitar. Awalnya hanya ada seni gerabah pada site ini dan menambah menjadi adanya seni-seni kriya lainnya dengan metode pembuatan yang serupa. Hal ini tentu saja memiliki kebutuhan dan syarat-syarat yang berbeda namun serupa, untuk itu pada tahap ini data yang di ambil akan berupa:

- a. Fungsi ruang atau ruang tambahan yang diperlukan berupa ruang pencucian, ruang pameran dan area sirkulasi yang tepat dengan melalui study preseden dan observasi langsung.
- b. Timbal baliknya rancangan dengan ekosistem yang ada di dekat site dengan mengajak partisipasi pengunjung mengolah dan menjaga lingkungan melalui observasi langsung.

## 1.9 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan perancangan yaitu dengan menggunakan mode perancangan dari Willian Pena (1989). Tahapan itu terdiri dari 2 tahap, yaitu:

### 1. Penentuan Masalah (*Problem Seeking*)

Merupakan tahapan yang terdiri dari proses-proses yang menuntun kearah penemuan permasalahan yang kontekstual dengan site rancangan. Proses tahapan tersebut adalah:

- a. Tahap pengumpulan informasi baik literature maupun survey
- b. Pengelolaan informasi dengan mengkategorikan data-data yang didapat
- c. Analisis dan Sintetis dengan cara mengolah data untuk menemukan rumusan masalah dan penyelesaiannya
- d. Pemecahan Permasalahan Design (*Problem Solving*)

Tahapan desain dimana terdiri dari proses-proses yang menentukan solusi desain yang didasarkan pada hasil analisis dan sintesis dari data-data yang sudah dikumpulkn baik dari literatur maupun survey lapangan. Proses tahapan tersebut adalah:



- a. Konsep Perancangan dengan menentukan solusi desain melalui konsep
- b. Pengembangan Rancangan yaitu dengan kolaborasi antara konsep dan desain
- c. Tahap Pengujian Design yaitu pengujian untuk menentukan hasil

- **Pengolahan Lahan**

- a. Menganalisa aspek-aspek yang digunakan untuk memenuhi kriteria perencanaan landscape pada lahan (mikro maupun makro) meliputi penentuan zona, sirkulasi, orientasi bangunan, view, dan penataan landscape yang dapat mendukung kawasan sebagai kawasan wisata yang menerapkan ekologi arsitektur
- b. Menganalisa tata bangunan dan massa untuk mendukung aspek landscape pada lahan
- c. Merumuskan konsep layout dan bentuk ruang yang akan mendukung aspek landscape pada lahan dan aktivitas dalam massa bangunan yang bernilai ekologis

- **Konservasi Air**

- a. Menganalisa aspek-aspek system untuk memenuhi kriteria konservasi air (daur ulang air)
- b. Menganalisa tata bangunan dan massa bangunan untuk mendukung aspek konservasi air (daur ulang air)
- c. Merumuskan konsep sistem bangunan dan landscape layout yang akan mendukung aspek konservasi air dan aktivitas dalam galeri yang bernilai ekologis arsitektural

- **Pengolahan Limbah**

- a. Menganalisa material dan aspek-aspek untuk memenuhi syarat pengolahan limbah
- b. Menganalisa tata bangunan dan massa bangunan untuk mendukung aspek pengolahan limbah

- c. Merumuskan konsep pada system bangunan dan landscape layout yang akan mendukung aspek pengolahan limbah dan aktivitas yang bermanfaat didalam site
- **Prinsip Sumber dan Siklus Bahan Material**
    - a. Menganalisa material-material disekitar site yang berpotensi sebagai material ramah lingkungan
    - b. Menganalisa tata bangunan dan kajian mengenai material daur ulang, limbah, ataupun produksi setempat
    - c. Merumuskan konsep pada system bangunan dan landscape layout yang mendukung aspek prinsip sumber bahan material yang bernilai ekologis arsitektural
  - **Prinsip Kenyamanan dalam Ruang**
    - a. Menganalisis kajian mengenai pencahayaan alami seperti bukaan, ventilasi alami, dan vegetasi dalam ruangan dalam memenuhi kriteria kenyamanan visual
    - b. Menganalisis konsep pengelompokan kegiatan, kebutuhan ruang, massa ruang, pola hubungan ruang, sirkulasi ruang, dan oorganisasi ruang dengan menggunakan syarat-syarat ruang yang dibutuhkan untuk merancang galeri dan landscape guna menghasilkan ruang yang nyaman dan efisien

## **1.10 Keaslian Penulisan**

### **1. GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN**

Penulis : Erika

Tahun Terbit : 2012 (Universitas Islam Indonesia)

Penekanan : Aplikasi Transformasi Gerabah dalam Desain Galeri

Perbedaannya terdapat pada bagaimana cara pendekatan yang dilakukan dan konsep serta penerapan desain. Pada perancangan tersebut lebih focus pada masa bangunannya sedangkan pada perancangan saya lebih ke landscapenya. Dan persamaannya terletak pada lokasi serta fungsi bangunan yang serupa berupa galeri dan workshop.

## **2. RESORT DI KAWASAN SUNGAI BATANG BUNGO JAMBI**

Penulis : Ade Wijaya

Tahun Terbit : 2009 (Universitas Islam Indonesia)

Penekanan : Desain Arsitektural dengan Mempertimbangkan Dasar Ekologi

Perbedaannya adalah perancangan yang berbeda dan lokasi yang berbeda. Pada perancangan tersebut ingin mendesain sebuah resort untuk menunjang akomodasi dan fasilitas yang dibangun pada lahan di sekitar sungai. Persamaannya dengan perancangan tersebut adalah cara pendekatan dan pertimbangan ekologis yang memanfaatkan potensi local dan struktur penyelesaian yang ramah lingkungan.

## **3. RESORT IKAN DAN TAMAN REKREASI DI TEPI SUNGAI PROGO**

Penulis : Yuli Wirawan Jati

Tahun Terbit : 2015 (Universitas Gajah Mada)

Penekanan : Desain Arsitektural dengan Menggunakan Pendekatan Ekologis

Perbedaannya adalah perancangan yang berbeda dengan lokasi yang berbeda. Rancangan tersebut ingin membuat sebuah restoran dan dengan mempertimbangkan pariwisata yang kurang dan menjangkakan pariwisata yang telah ada. Sedangkan persamaannya adalah merancang taman rekreasi di tepi sungai dengan menggunakan pendekatan ekologis.