

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

# **GRIYA KREATIF KRIYA DI KOTA SURAKARTA**



**DISUSUN OLEH:**

**KATARINA ANONDYA KRISTANADIA**

**NPM : 16 01 16479**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2020**

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

## GRIYA KREATIF KRIYA DI KOTA SURAKARTA

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**KATARINA ANONDYA KRISTANADIA**

**NPM : 16 01 16479**

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan  
**Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**  
pada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 29 - 06 - 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

Ketua Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya :

Nama : Katarina Anondya Kristanadia

NPM : 16 01 16479

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,  
Menyatakan bahwa :

Hasil karya Tugas Akhir yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan yang berjudul :

GRIYA KREATIF KRIYA DI KOTA SURAKARTA

Benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan-kutipan baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggung jawabkan melalui daftar pustaka, sesuai norma dan etika yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan saya melakukan plagiasi sebagian besar atau utuh seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perancangan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 1 April 2020

Yang menyatakan,



Katarina Anondya Kristanadia

## PRAKATA

Puji dan Syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan berkat dan rahmatnya kepada penulis dalam proses studi Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul “Griya Kreatif Kriya di Kota Surakarta” sehingga tugas penulisan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Selama proses penulisan laporan serta bimbingan, penulis tidak lepas dari kerjasama dengan berbagai pihak terkait, antara lain dosen, *staff* pengajar, keluarga, teman, serta beberapa pihak lain yang terkait. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih terhadap pihak yang telah membantuk dalam proses penyusunan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini. Ucapan terimakasih terkhusus ditujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang memberikan berkat dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
2. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
3. Bapak Noor Zakky Mubarak, ST. Ars., M. Ars. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Orang tua saya, (Alm). Bapak Kristiyana dan Ibu Adriana Sinta Maryati, serta adik saya, Hilarius Dandelion Shandy Bramasta yang senantiasa memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini.
5. Teman-teman seperjuangan bimbingan LKPPA kelas G, yaitu : Ancilla Dona, Winona Sheilla, Astari Melina Avinda, Michelle Pavita, Rifa'I Sofya, dan Muhammad Alim.

6. Sherlly Aprillia, Yovita Dian, Emillia Anindya Saras, Mikael Ariko, dan teman-teman angkatan 2016 lain yang sering penulis ganggu saat penulis mengalami kesulitan serta kejenuhan dalam menyelesaikan laporan penulisan ini.
7. Marvin Hariyanto, Karina Larasati, serta teman-teman penulis yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu yang senantiasa memberikan dukungan serta support dalam menyelesaikan laporan penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini masih jauh dari kata sempurna serta masih terdapat beberapa kekurangan. Sehingga diharapkan agar pembaca dapat memberikan kritik, saran, serta masukan untuk menciptakan kesempurnaan pada laporan akhir ini dalam penyusunan Tugas Akhir Arsitektur.

Yogyakarta, 1 April 2020

Penulis

Katarina Anondya Kristanadia

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
PRAKATA .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
ABSTRAKSI .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
I.1.    LATAR BELAKANG.....	1
I.1.1.    Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
I.1.2.    Latar Belakang Masalah .....	2
I.2.    RUMUSAN MASALAH.....	5
I.3.    TUJUAN DAN SASARAN .....	5
I.3.1.    Tujuan.....	5
I.3.2.    Sasaran.....	6
I.4.    LINGKUP STUDI.....	6
I.4.1.    Lingkup Spasial.....	6
I.4.2.    Lingkup Temporal .....	6
I.4.3.    Lingkup Substansial .....	6
I.5.    METODE STUDI.....	6
I.5.1.    Studi Literatur.....	6
I.5.2.    Observasi .....	7
I.5.3.    Wawancara .....	7
I.5.4.    Analisis dan Sintesis.....	7
I.6.    SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN GRIYA KREATIF KRIYA .....	8
II.1.    TINJAUAN GRIYA KREATIF KRIYA .....	8

II.1.1.	Pengertian Griya.....	8
II.1.2.	Pengertian Kreatif.....	8
II.1.3.	Pengertian Kriya.....	9
II.1.4.	Pengertian Griya Kreatif Kriya.....	11
II.1.5.	Fungsi Griya Kreatif Kriya.....	12
II.1.6.	Jenis Pelatihan Griya Kreatif Kriya .....	12
II.2.	TINJAUAN MAKERSPACE.....	16
II.2.1.	Pengertian Makerspace .....	16
II.2.2.	Fungsi Makerspace .....	16
II.2.3.	Fasilitas Makerspace.....	17
II.3.	TINJAUAN PRESEDEN.....	17
III.3.1.	Indoestri Makerspace .....	17
BAB III.....		19
TINJAUAN LOKASI .....		19
III.1.	TINJAUAN UMUM KOTA SURAKARTA.....	19
III.1.1.	Tinjauan Administrasi.....	19
III.1.2.	Tinjauan Klimatologi Kota Surakarta.....	21
III.2.	CITY BRANDING KOTA SURAKARTA .....	22
III.3.	TINJAUAN RENCANA POLA RUANG KOTA SURAKARTA .....	23
III.4.	TINJAUAN ALTERNATIF SITE.....	25
III.5.	TINJAUAN KECAMATAN LAWEYAN.....	27
III.5.1.	Tinjauan Administrasi.....	27
III.5.2.	Tinjauan Klimatologis .....	28
III.5.3.	Tinjauan Kebijakan Otoritas Wilayah Terkait .....	29
III.5.4.	Tinjauan Kebijakan Tata Bangunan .....	29
III.5.5.	Tinjauan Pemilihan Site .....	30
BAB IV .....		32
TINJAUAN PENDEKATAN STUDI.....		32
IV.1.	TINJAUAN ARSITEKTUR KONTEMPORER .....	32
IV.1.1.	Sejarah Arsitektur Kontemporer .....	32
IV.1.2.	Perkembangan Arsitektur Kontemporer di Indonesia .....	32
IV.1.3.	Pengertian Arsitektur Kontemporer.....	34
IV.1.4.	Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer.....	35

IV.1.5.	Contoh Penerapan Arsitektur Kontemporer di Indonesia .....	36
IV.2.	TINJAUAN FLEKSIBILITAS .....	39
IV.2.1.	Pengertian Fleksibilitas .....	39
IV.2.2.	Kriteria Fleksibilitas .....	39
IV.2.3.	Konsep Fleksibilitas .....	39
IV.2.4.	Penerapan Fleksibilitas pada Ruang .....	39
IV.3.	TINJAUAN SIRKULASI .....	41
IV.3.1.	Pengertian Sirkulasi .....	41
IV.3.2.	Unsur-Unsur Sirkulasi .....	41
IV.3.3.	Pola Pengaturan Sirkulasi .....	46
IV.3.4.	Bentuk Ruang Sirkulasi .....	47
IV.4.	TINJAUAN TATA RUANG DALAM .....	48
VI.1.1.	Pengertian Ruang .....	48
VI.1.2.	Pengertian Tata Ruang Dalam .....	48
VI.1.3.	Elemen Dasar Tata Ruang Dalam .....	49
VI.1.4.	Elemen Pembatas Ruang Dalam .....	53
VI.1.5.	Elemen Pengisi Ruang Dalam .....	54
VI.1.6.	Prinsip Rancangan Tata Ruang Dalam .....	54
BAB V	.....	57
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	.....	57
GRIYA KREATIF KRIYA	.....	57
V.1.	ANALISIS PERANCANGAN .....	57
V.1.1.	Analisis Sistem Lingkungan .....	57
V.1.2.	Analisis Sistem Manusia .....	58
V.1.3.	Identifikasi Pelaku .....	59
V.1.4.	Identifikasi Kebutuhan Ruang .....	68
V.2.	ANALISIS BESARAN DAN TATA RUANG .....	71
V.2.1.	Analisis Besaran Ruang .....	71
V.2.2.	Analisis Persyaratan dan Kualitas Ruang .....	84
V.2.3.	Analisis Hubungan Ruang .....	86
V.3.	ANALISIS PERANCANGAN .....	89
V.3.1.	Analisis Peraturan Daerah .....	89
V.3.2.	Analisis Perencanaan Tapak .....	89



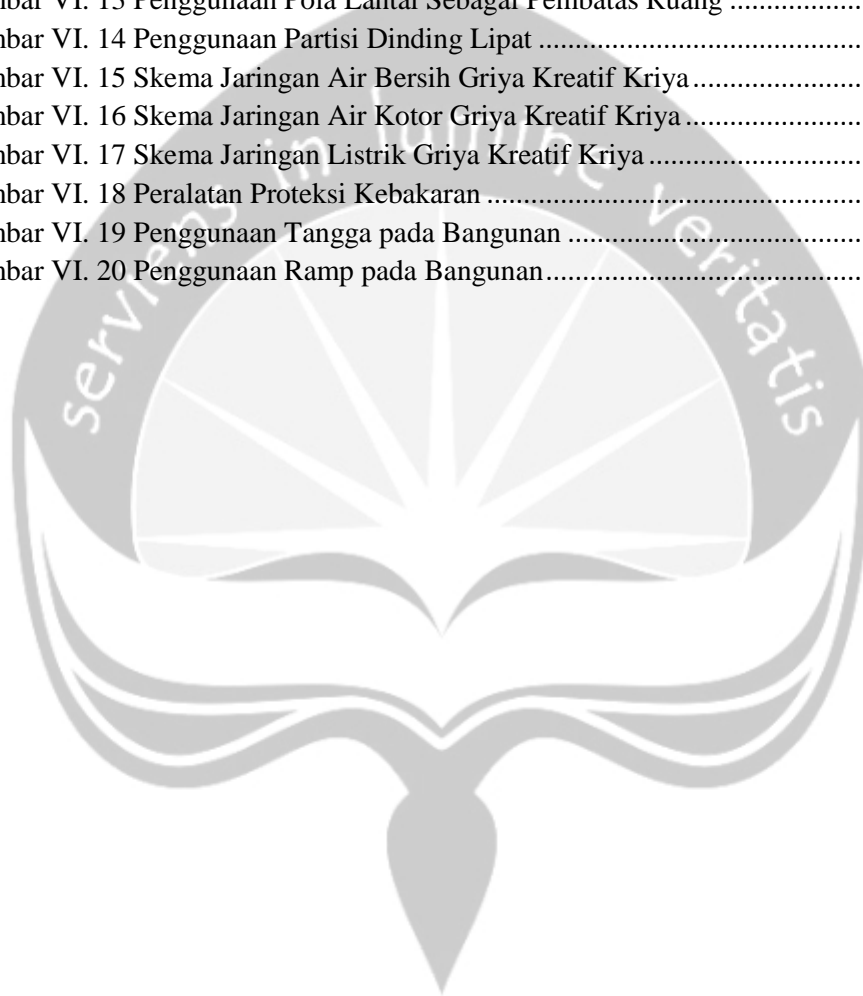
<b>V.4.</b>	<b>ANALISIS PENEKANAN STUDI .....</b>	<b>95</b>
<b>V.4.1.</b>	<b>Analisis Konsep Fleksibilitas Ruang .....</b>	<b>95</b>
<b>V.4.2.</b>	<b>Analisis Elemen Penunjang Fleksibilitas .....</b>	<b>97</b>
<b>V.4.3.</b>	<b>Analisis Struktur Bangunan .....</b>	<b>99</b>
<b>V.4.4.</b>	<b>Analisis Utilitas Bangunan .....</b>	<b>100</b>
<b>BAB VI.....</b>	<b>108</b>	
<b>KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>108</b>	
<b>GRIYA KREATIF KRIYA.....</b>	<b>108</b>	
<b>VI.1.</b>	<b>KONSEP MAKRO .....</b>	<b>108</b>
<b>VI.1.1.</b>	<b>Konsep Perencanaan Fungsi Griya Kreatif Kriya.....</b>	<b>108</b>
<b>VI.1.2.</b>	<b>Konsep Pelaku dan Kegiatan .....</b>	<b>108</b>
<b>VI.1.3.</b>	<b>Konsep Lokasi Griya Kreatif Kriya.....</b>	<b>109</b>
<b>VI.1.4.</b>	<b>Konsep Organisasi Ruang Griya Kreatif Kriya.....</b>	<b>110</b>
<b>VI.1.5.</b>	<b>Konsep Perencanaan Tapak .....</b>	<b>111</b>
<b>VI.1.6.</b>	<b>Konsep Perencanaan Zoning dan Peletakan Massa .....</b>	<b>112</b>
<b>VI.2.</b>	<b>KONSEP MIKRO .....</b>	<b>116</b>
<b>VI.2.1.</b>	<b>Konsep Hubungan Ruang Secara Mikro.....</b>	<b>116</b>
<b>VI.2.2.</b>	<b>Konsep Tata Massa Bangunan Griya Kreatif Kriya.....</b>	<b>118</b>
<b>VI.2.3.</b>	<b>Konsep Penekanan Studi.....</b>	<b>118</b>
<b>VI.2.4.</b>	<b>Konsep Sirklasi .....</b>	<b>122</b>
<b>VI.2.5.</b>	<b>Konsep Ruang .....</b>	<b>123</b>
<b>VI.2.6.</b>	<b>Konsep Struktur Bangunan .....</b>	<b>125</b>
<b>VI.2.7.</b>	<b>Konsep Utilitas .....</b>	<b>126</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>131</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1. Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Sub Sektor Tahun 2017 .....	1
Gambar II. 1 Organisasi Ruang Leather Workshop.....	13
Gambar II. 2 Organisasi Ruag Pottery and Ceramic Workshop .....	13
Gambar II. 3 Organisasi Art Wood Workshop .....	14
Gambar II. 4 Organisasi Ruang Art Metal Workshop .....	14
Gambar II. 5 Organisasi Ruang Weaving and Textille Workshop .....	15
Gambar II. 6 Organisasi Ruang Digital Studio .....	16
Gambar II. 7. Salah Satu Ruang Makerspace di Indoestri .....	18
Gambar II. 8. Salah Satu Hasil Workshop Textille & Leather .....	18
Gambar III. 1 Peta Administrasi Kota Surakarta .....	20
Gambar III. 2 Grafik Curah Hujan Kota Surakarta.....	21
Gambar III. 3 Grafik Suhu di Kota Surakarta .....	22
Gambar III. 4 Logo "Solo the Spirit of Java" .....	22
Gambar III. 5 Cakupan Wilayah Solo the Spirit of Java.....	23
Gambar III. 6 Struktur Ruang dan Branding Kota Solo.....	24
Gambar III. 7 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta.....	25
Gambar III. 8 Lokasi Site I .....	26
Gambar III. 9 Lokasi Site II .....	27
Gambar III. 10 Peta Kecamatan Laweyan .....	28
Gambar III. 11 Gambar Lokasi Site Terpilih .....	30
Gambar IV. 1 Bangunan Gedung Dua8 .....	36
Gambar IV. 2 Penggunaan Sekat Pembatas Tidak Permanen.....	40
Gambar IV. 3 Contoh Penerapan Open Plan pada Ruang Kerja.....	41
Gambar IV. 4 Pencapaian Bangunan Langsung .....	42
Gambar IV. 5 Pencapaian Bangunan Tersamar .....	42
Gambar IV. 6 Pencapaian Bangunan Berputar .....	43
Gambar IV. 7 Sirkulasi Melewati Ruang.....	43
Gambar IV. 8 Sirkulasi Menembus Ruang .....	44
Gambar IV. 9 Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang .....	44
Gambar IV. 10 Pola Sirkulasi Linear.....	45
Gambar IV. 11 Pola Sirkulasi Radial.....	45
Gambar IV. 12 Pola Sikulasi Spiral .....	45
Gambar IV. 13 Pola Sirkulasi Grid.....	46
Gambar IV. 14 Pola Sirkulasi Network .....	46
Gambar IV. 15 Bentuk Ruang Sirkulasi .....	48

Gambar IV. 16 Elemen Garis.....	49
Gambar IV. 17 Bentuk Grid.....	50
Gambar IV. 18 Bentuk Cluster .....	50
Gambar IV. 19 Bentuk Radial .....	50
Gambar IV. 20 Bentuk Linier .....	51
Gambar IV. 21 Elemen Pola pada Suatu Bidang .....	53
Gambar IV. 22 Elemen Tekstur pada Suatu Bidang.....	53
Gambar V. 1 Struktur Organisasi.....	61
Gambar V. 2 Keterangan Zonasi.....	86
Gambar V. 3 Diagram Hubungan Ruang Secara Makro.....	87
Gambar V. 4 Diagram Hubungan Ruang Departemen Makerspace.....	87
Gambar V. 5 Diagram Hubungan Ruang Departemen Pengelola.....	88
Gambar V. 6 Diagram Hubungan Ruang Departemen Pengunjung Umum .....	88
Gambar V. 7 Analisis Ukuran Site.....	89
Gambar V. 8 Analisis Pencahayaan pada Site .....	90
Gambar V. 9 Analisis Kebisingan pada Site.....	90
Gambar V. 10 Analisis View to Site.....	91
Gambar V. 11 Analisis Vegetasi pada Site .....	92
Gambar V. 12 Analisis Penghawaan pada Site.....	93
Gambar V. 13 Analisis Sirkulasi pada Site.....	93
Gambar V. 14 Analisis Bangunan Sekitar pada Site.....	94
Gambar V. 15 Struktur Rangka Grid .....	99
Gambar V. 16 Struktur Rangka Atap Baja Ringan.....	100
Gambar V. 17 Pondasi Footplate .....	100
Gambar V. 18 Skema Jaringan Air Bersih Griya Kreatif Kriya .....	101
Gambar V. 19 Skema Jaringan Air Kotor Griya Kreatif Kriya .....	102
Gambar V. 20 Skema Jaringan Listrik Griya Kreatif Kriya .....	102
Gambar V. 21 Hidran.....	103
Gambar V. 22 Jenis-Jenis APAR.....	103
Gambar V. 23 Smoke Detector .....	104
Gambar V. 24 Alarm Kebakaran .....	104
Gambar V. 25 Sprinkler.....	104
Gambar V. 26 Macam-Macam Signage.....	105
Gambar V. 27 Contoh Tangga pada Bangunan .....	106
Gambar V. 28 Contoh Ramp pada Bangunan.....	106
Gambar V. 29 Penggunaan Kipas Langit-Langit.....	107
Gambar VI. 1. Struktur Organisasi Griya Kreatif Kriya.....	109
Gambar VI. 2 Cap Batik Sebagai Aksesoris Ruang .....	110
Gambar VI. 3 Situasi Lokasi Tapak.....	111
Gambar VI. 4 Zonasi Massa .....	112

Gambar VI. 5 Penerapan Secondary Skin Sebagai Sun Shading .....	113
Gambar VI. 6 Penerapan Barrier pada Bangunan.....	114
Gambar VI. 7 Penerapan Zona Komunal Sebagai Point of Interest .....	115
Gambar VI. 8 Konsep Pemanfaatan Vegetasi Terhadap Bangunan.....	115
Gambar VI. 9 Konsep Penerapan Cross Ventilation\.....	116
Gambar VI. 10 Hubungan Ruang Departemen Makerspace.....	117
Gambar VI. 11 Hubungan Ruang Departemen Pengelola .....	117
Gambar VI. 12 Hubungan Ruang Departemen Pengunjung Umum.....	118
Gambar VI. 13 Penggunaan Pola Lantai Sebagai Pembatas Ruang .....	122
Gambar VI. 14 Penggunaan Partisi Dinding Lipat .....	122
Gambar VI. 15 Skema Jaringan Air Bersih Griya Kreatif Kriya .....	126
Gambar VI. 16 Skema Jaringan Air Kotor Griya Kreatif Kriya .....	127
Gambar VI. 17 Skema Jaringan Listrik Griya Kreatif Kriya .....	127
Gambar VI. 18 Peralatan Proteksi Kebakaran .....	128
Gambar VI. 19 Penggunaan Tangga pada Bangunan .....	129
Gambar VI. 20 Penggunaan Ramp pada Bangunan.....	129



## DAFTAR TABEL

Tabel III. 1. Luas Wilayah Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018 .....	21
Tabel III. 2 Tabel Peraturan Pengembangan dan Peletakan Bangunan Gedung.....	29
Tabel IV. 1 Penerapan Prinsip Arsitektur pada Gedung Dua8 .....	37
Tabel IV. 2 Tabel Psikologi Warna menurut Geothe.....	52
Tabel V. 1 Identifikasi Pelaku dan Kegiatan .....	62
Tabel V. 2 Identifikasi Kebutuhan Ruang .....	68
Tabel V. 3 Analisis Besaran Ruang .....	71
Tabel V. 4 Besaran Ruang Total.....	84
Tabel V. 5 Identifikasi Persyaratan dan Kualitas Ruang .....	85
Tabel V. 6 Analisis Konsep Fleksibilitas Ruang dalam Desain.....	95
Tabel V. 7 Analisis Elemen Penunjang Fleksibilitas dalam Desain .....	97

## ABSTRAKSI

Kota Surakarta merupakan salah satu kota di Indonesia dengan potensi pada bidang jasa dan perdagangan yang kuat, khususnya pada sektor kriya, yang berpotensi memunculkan inovasi-inovasi baru khususnya pada sektor industri kreatif. Industri kreatif kriya di Kota Surakarta berkembang dalam skala rumah tangga dengan fasilitas pendukung yang terbatas. Permasalahan utama dari proyek ini adalah kurangnya wadah bagi pelaku industri kreatif, khususnya di bidang Kriya, untuk menyalurkan ide kreatif mereka yang nantinya akan menunjang ekonomi kreatif di Kota Surakarta dengan memperhatikan nilai lokalitas sebagai *city branding* Kota Surakarta. Interaksi yang terjadi antar pelaku industri kreatif berperan dalam menciptakan inovasi-inovasi baru terhadap karya yang dihasilkan. Lalu bagaimana wujud rancangan wadah bagi pelaku industri kreatif kriya di Kota Surakarta yang fleksibel agar dapat menaikkan tingkat produktivitas dan kreativitas pelaku. Griya Kreatif Kriya mewadahi interaksi pelaku industri kreatif yang dikemas melalui pengolahan tata ruang dalam dengan menerapkan fleksibilitas ruang untuk menaikkan tingkat produktivitas pelaku industri kreatif. Fleksibilitas ruang dimunculkan melalui 3 konsep, yaitu konvertabilitas, ekspansibilitas, dan versabilitas yang diterapkan dalam beberapa ruang. Pendekatan arsitektur kontemporer dipilih untuk menciptakan suasana kerja yang mempengaruhi aktivitas kreatif di dalamnya melalui pengalaman ruang yang diciptakan, salah satunya dengan menampilkan *style* yang lebih baru dan terkini dengan harapan mampu menstimulasi tingkat kreativitas pelaku industri kreatif.

Kata Kunci : *Industri Kreatif, Fleksibilitas, Interaksi*

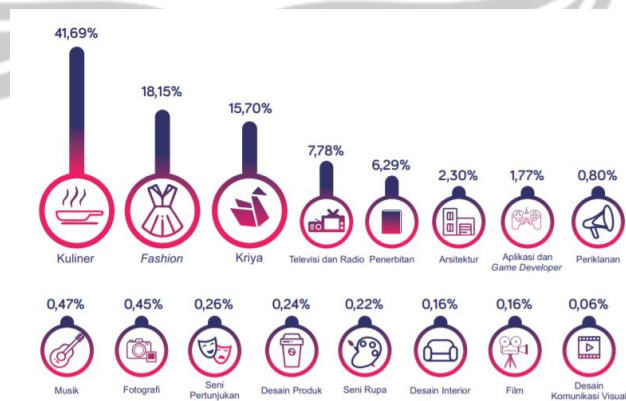
# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. LATAR BELAKANG

#### I.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota Surakarta merupakan salah satu kota di Indonesia dengan potensi pada bidang jasa dan perdagangan yang terbilang kuat. Keunggulan ini memicu lahirnya inovasi-inovasi baru khususnya pada sektor industri kreatif sehingga Kota Surakarta menjadi kota yang turut mengembangkan fasilitas kreatif bagi warganya. Industri kreatif merupakan aktivitas dari sumber daya manusia dalam menghasilkan sebuah karya melalui proses inovasi hingga menciptakan suatu produk jadi. Salah satu wujud Kota Surakarta dalam mengembangkan perekonomian kreatif daerah adalah dengan menjalin kerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Menurut F. X. Hadi Rudyatmo, selaku Wali Kota Surakarta, “Potensi perekonomian kreatif di Surakarta sangat besar, terlebih Surakarta memiliki sektor wisata kuliner, sehingga adanya kerjasama dengan Bekraf ini arah pengembangannya akan lebih optimal”.



Gambar I. 1. Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Sub Sektor Tahun 2017

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2017

Pada tahun 2017, Pemerintah Kota Surakarta mencanangkan “Solo Kreatif, Solo Sejahtera” sebagai bentuk cita-cita Kota Surakarta dalam

meningkatkan perekonomian daerah yang berfokus pada industri kreatif. Dinas Pariwisata Kota Surakarta telah membentuk bidang khusus yang mendampingi pelaku ekonomi kreatif. Menurut David R. Wijaya, selaku Ketua FEDEP (Forum for Economic Development and Employment Promotion), perekonomian Kota Surakarta didukung dari beberapa sektor, salah satunya adalah pengembangan ekonomi yang berbasis dengan inovasi dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Pada kenyataannya, sumber daya manusia di Kota Surakarta, khususnya anak muda, masih memiliki beberapa kendala dalam mewujudkan industri kreatif. Anak muda di Indonesia cenderung lebih menyukai kegiatan kolektif yang kurang mendatangkan manfaat, seperti nongkrong, ngobrol, dll. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan proses kegiatan kreatif tersebut. Dalam jurnal penelitian mengenai berpikir kritis kreatif, Wardani (2009) mengatakan bahwa “pelatihan berpikir kreatif merupakan hal terpenting untuk merangsang munculnya gagasan. Hal ini disebabkan karena kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru, berguna (*useful*), dapat dimengerti (*understandable*) dan dapat dibuat lain waktu”.<sup>1</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, Kota Surakarta memiliki potensi untuk menjadi pusat industri kreatif kriya di Indonesia. Untuk mendukung hal tersebut diperlukan fasilitas yang mampu mewadahi dan menghimpun aktivitas pelaku industri kreatif di sektor kriya yang bertujuan untuk menaikkan nilai ekonomi industri kreatif di Kota Surakarta.

### **I.1.2. Latar Belakang Masalah**

Griya Kreatif Kriya merupakan fasilitas berupa *maker space* yang merupakan salah satu dari beberapa jenis pusat kreatif atau *creative hub* berdasarkan fungsi. Kriya dipilih berdasarkan persentase perkembangan kriya yang terbilang tinggi dan juga sebagai pendukung upaya pemerintah

---

<sup>1</sup> Anette Firmawan Panghegar dkk, “Interior “KOLASE” Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya”, JURNAL INTRA, Vol. 6 No. 2, 2018, hal. 638



Kota Solo dalam meningkatkan perekonomian daerah yang berpusat pada industri kreatif.

Menurut British Council (2015), *creative hub* adalah sebuah tempat baik fisik maupun virtual yang mempertemukan orang-orang yang di dalamnya memberikan ruang untuk mengembangkan bisnis maupun bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Subsektor ekonomi kreatif yang akan dikembangkan di Kota Surakarta adalah kriya dan seni, sedangkan subsektor lain dengan peminat cukup tinggi, antara lain film, animasi dan video, desain komunikasi visual, serta aplikasi pengembangan game. Perkembangan industri kriya di Kota Surakarta masih belum merata, mengingat penggiat kriya di Kota Surakarta yang tinggi namun kurang terorganisir. Industri Kreatif tersebut (SK Walikota 536/60 Tahun 2019) dikelola oleh kelompok pengerajin dan belum memiliki kelembagaan yang memadai untuk mengelola secara profesional. Pada tahun 2016 Departemen Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) mengirimkan usulan ke kementerian perindustrian mengenai perlunya dibangun Pusat Industri Kreatif Menengah (IKM) baru yang dilengkapi dengan infrastruktur pendukung.

Griya Kreatif Kriya akan mewadahi warga Kota Surakarta, khususnya anak muda dalam mengembangkan inovasi baru yang berkaitan dengan industri kreatif di Kota Surakarta dengan fasilitas penunjang berupa beberapa ruang kreatif. Ruang kreatif *Maker Space* dibagi menjadi beberapa area, yang pertama, perealisasi dari gagasan hingga menghasilkan produk fisik diwadahi dengan ruang karya bersama atau yang lebih dikenal dengan *Bengkel*. Yang kedua, pengembangan ide-ide maupun inovasi dalam bentuk virtual diwadahi dengan ruang kerja bersama atau yang lebih dikenal dengan *Studio Digital*.

Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan pelaku industri dalam menghasilkan sebuah produk juga semakin beragam sehingga dibutuhkan wadah yang mampu mendukung aktivitas kegiatan kreatif yang beragam tersebut. Untuk mendukung aktivitas pelaku kegiatan kreatif tersebut perlu

didukung oleh fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan tiap aktivitas. Beragam aktivitas akan menciptakan suasana kerja yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Suasana yang tidak membosankan juga diperlukan karena suasana ruang atau tempat kerja yang membosankan akan menimbulkan rasa jenuh dalam bekerja (Alchemny, 2012).

Menanggapi keberagaman aktivitas dan menghindari kebosanan dalam bekerja kemudian menjadi faktor yang memicu dibutuhkannya fleksibilitas yang mendukung terciptanya suasana kerja yang beragam sesuai dengan kebutuhan masing-masing aktivitas. Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.<sup>2</sup> Griya Kreatif Kriya memiliki ruang kreatif utama di dalamnya, yaitu *bengkel* dan *studio digital* yang nantinya memungkinkan perubahan tata ruang di dalamnya sesuai dengan aktivitas kreatif masing-masing.

Pelaku industri kreatif dituntut untuk terus berinovasi untuk memenuhi keinginan pasar melalui kreatifitas terhadap produk yang dihasilkan. Suasana kerja yang akan diciptakan sangat memengaruhi aktivitas kreatif di dalamnya. Pendekatan arsitektur yang dirasa dapat memenuhi kebutuhan diatas adalah arsitektur kontemporer. Ide-ide baru sebagai wujud kreatifitas dapat diciptakan melalui pengalaman ruang dengan salah satunya menampilkan *style* yang lebih baru dan terkini. Kriteria yang dibutuhkan untuk mendukung suasana kerja dapat diwujudkan melalui *elemen design arsitektur* seperti desain yang menarik dan pengolahan zonasi ruang yang baik.

Gaya arsitektur kontemporer menampilkan bentuk-bentuk unik, atraktif, dan sangat kompleks. Permainan tekstur sangat dibutuhkan dan dapat diciptakan dengan sengaja, misalnya memilih material alami yang bertekstur khas, seperti kayu. (E. Schirmbeck, 1988). Ciri-ciri dasar pada gaya kontemporer terlihat dari konsep ruang yang terkesan terbuka atau *open plan*

---

<sup>2</sup> E-journal.uajy.ac.id (<http://e-journal.uajy.ac.id/3878/3/2TA13380.pdf>)

yang dapat menstimulasi kreatifitas dibanding ruangan yang terkesan kaku dan monoton.

Target utama dari Griya Kreatif Kriya adalah anak muda kreatif di Kota Surakarta sehingga arsitektur kontemporer dipilih berdasarkan prinsip-prinsip dasar arsitektur kontemporer yang yang diwujudkan melalui pengolahan design ruang dalam. Prinsip-prinsip dasar tersebut yaitu bangunan kokoh, konsep ruang terbuka, harmonisasi ruangan, fasad tembus pandang, kenyamanan hakiki, eksplorasi elemen lansekap, selalu mengikuti perkembangan zaman dan dapat terulang kembali pada masa kini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan suasana yang dikehendaki dipengaruhi oleh pengolahan design yang mampu menstimulasi kreativitas pelaku industri kreatif sebagai pengguna.

## **I.2. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana wujud konsep rancangan Griya Kreatif Kriya di Kota Surakarta yang fleksibel melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

## **I.3. TUJUAN DAN SASARAN**

### **I.3.1. Tujuan**

- a. Merancang konsep perancangan ruang yang mendukung pengguna Griya Kreatif Kriya dalam menghasilkan ide-ide atau inovasi secara virtual.
- b. Merancang konsep perancangan ruang yang mendukung pengguna Griya Kreatif Kriya dalam menghasilkan produk fisik sebagai hasil dari ide-ide atau inovasi.
- c. Merancang konsep perancangan ruang yang menunjang kebutuhan pengguna Pusat Industri Kreatif Kriya.

### **I.3.2. Sasaran**

- a. Tercapainya konsep perancangan ruang yang mendukung pengguna Griya Kreatif Kriya dalam menghasilkan ide-ide atau inovasi secara virtual.
- b. Tercapainya konsep perancangan ruang yang mendukung pengguna Griya Kreatif Kriya dalam menghasilkan produk fisik sebagai hasil dari ide-ide atau inovasi.
- c. Tercapainya konsep perancangan ruang yang menunjang kebutuhan pengguna Griya Kreatif Kriya.

## **I.4. LINGKUP STUDI**

### **I.4.1. Lingkup Spasial**

Lingkup spasial merupakan lingkup yang menekankan pada site yang digunakan sebagai lokasi Griya Kreatif Kriya dengan merespon keunggulan dan kelemahan dari lokasi yang dipilih.

### **I.4.2. Lingkup Temporal**

Lingkup temporal merupakan lingkup yang menekankan pada harapan untuk Griya Kreatif Kriya di waktu yang akan datang untuk dapat menjadi sarana yang dapat meningkatkan ekonomi kreatif Kota Surakarta.

### **I.4.3. Lingkup Substansial**

Lingkup substansial merupakan lingkup yang menekankan batasan perencanaan dan perancangan bangunan yang dilihat dari pendekatan perilaku pengguna di dalamnya.

## **I.5. METODE STUDI**

### **I.5.1. Studi Literatur**

Metode pengumpulan data-data yang terkait dengan proyek Griya Kreatif Kriya sesuai dengan pustaka yang berasal dari buku, jurnal, dan internet.

### **I.5.2. Observasi**

Metode pengumpulan data-data melalui pengamatan yang dilakukan secara langsung di lapangan.

### **I.5.3. Wawancara**

Metode pengumpulan data-data melalui kegiatan tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan dengan proyek

### **I.5.4. Analisis dan Sintesis**

Metode pengumpulan data-data yang dilakukan dengan menganalisis teori dengan kondisi pada lapangan yang kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan rancangan desain.

## **I.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

### **BAB II. TINJAUAN GRIYA KREATIF KRIYA**

Berisi tentang penjelasan mengenai pusat industri kreatif kriya

### **BAB III. TINJAUAN WILAYAH SURAKARTA**

Berisi tentang kondisi administratif, kondisi geografis, dan kondisi sosial dan budaya.

### **BAB IV. TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN STUDI**

Berisi tentang penjelasan mengenai teori fleksibilitas ruang, pengolahan tata ruang dalam, serta kaitannya dengan pendekatan arsitektur kontemporer yang memengaruhi kenyamanan fisik dan psikis.

### **BAB V. ANALISIS PROGRAMATIS DAN PENEKANAN DESAIN**

Berisi tentang analisa programatik serta penekanan studi pada pengolahan desain.

### **BAB VI. KONSEP PENEKANAN DESAIN**

Berisi tentang konsep perencanaan, konsep perancangan, dan konsep penekanan studi

## **BAB II**

### **TINJAUAN GRIYA KREATIF KRIYA**

#### **II.1. TINJAUAN GRIYA KREATIF KRIYA**

##### **II.1.1. Pengertian Griya**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), griya berarti bangunan tempat tinggal; rumah. Masyarakat awam mengartikan griya sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan rumah tangga. Dalam konteks rancangan Griya Kreatif Kriya, griya diartikan sebagai tempat yang didalamnya terdapat kegiatan dan interaksi yang menampung berbagai aktivitas seputar kriya. Griya Kreatif Kriya diibaratkan sebagai sebuah rumah bagi para pelaku industri kreatif sektor kriya untuk menghasilkan sebuah karya.

##### **II.1.2. Pengertian Kreatif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreatif berarti memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan. Dalam menyikapi sebuah keadaan, langkah-langkah kreatif sangat dibutuhkan untuk dapat mengembangkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya atau menciptakan sesuatu yang baru. Dalam lingkungan yang kompetitif, pengembangan kreativitas sangat menentukan keberlangsungan dari sesuatu yang dihasilkan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan gagasan baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang (Zimmerer dan Scrborough, 2006).

Kreativitas juga berarti interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Utami Munandar, 2009).

Dari beberapa uraian diatas mengenai kreativitas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sebuah karya yang baru.

Ciri-ciri kreativitas dibedakan menjadi<sup>3</sup> :

a. Ciri kognitif (*aptitude*)

Kreativitas terdiri dari orisinalitas, kelancaran, elaboratif, dan fleksibilitas.

b. Ciri non kognitif (*non aptitude*)

Kreativitas berasal dari kepribadian, motivasi, dan sikap kreatif.

Menurut Solso (1991), kreativitas menurut model Wallas memiliki beberapa tahapan, seperti :

1. Tahap Persiapan

Merupakan tahapan paling awal yang berisi tentang pengenalan masalah, pengumpulan data, hingga penyusunan hipotesis terhadap sesuatu yang akan dibuat.

2. Tahap Inkubasi

Merupakan tahap penyimpanan informasi yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

3. Tahap Pencerahan

Merupakan tahapan untuk memunculkan inspirasi-inspirasi baru. Dalam tahap ini pelaku akan mulai berimajinasi untuk menghasilkan produk baru yang inovatif.

4. Tahap Pelaksanaan/Pembuktian

Merupakan tahapan titik tolak seseorang dalam rangka membuktikan bahwa gagasan yang dirancang dapat diwujudkan kedalam produk nyata.

### II.1.3. Pengertian Kriya

Secara etimologis, “Kriya” berasal dari bahasa sansekerta dalam kamus Wojowasito yaitu “Krya” yang berarti mengerjakan. Istilah kriya

---

<sup>3</sup> Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

identik dengan kerajinan, namun tidak menutup kemungkinan kriya diartikan berbeda-beda tergantung sudut pandang masing-masing orang. Seni Kriya merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang menjadi ciri khas Indonesia. Berdasarkan materialnya, kriya meliputi segala kerajinan berbahan logam, kayu, kaca, kulit, keramik dan tekstil<sup>4</sup>.

Inovasi dalam kriya terus berkembang mengikuti perkembangan kriyawan-kriyawan muda. Sebagai contoh: kriya kayu, kriya keramik, dan kriya tekstil (khususnya batik). Ketiga bidang tersebut mampu berkembang sekaligus yang masing-masing memiliki kepentingan berbeda. Tiga arah yang dimaksud adalah: 1) arah yang berorientasi pelestarian, 2) arah yang berorientasi pada pengembangan guna kepentingan ekonomi atau kepentingan komersial, 3) arah yang berorientasi pada kepentingan ekspresi pribadi<sup>5</sup>.

Pengembangan seni kriya memiliki arah yang berbeda, yaitu pengembangan dalam karya ekspresi dan penciptaan benda fungsional.

a. Pengembangan dalam karya ekspresi (*art design*)

Pengembangan seni kriya dalam karya ekspresi dilatar belakangi oleh keahlian seni untuk kepuasan pribadi. Pengembangan kriya ini memiliki kebebasan sesuai dengan inovasi atau kedalaman ekspresi dari masing-masing kriyawan. Pengembangan kriya ini berorientasi pada prestasi dari kriyawan yang dapat dinikmati melalui pameran yang digelar.

b. Pengembangan dalam penciptaan benda fungsional (*industrial design*)

Pengembangan seni kriya dalam penciptaan benda fungsional bertujuan untuk menciptakan karya fungsional yang memiliki bobot seni tersendiri. Pengembangan ini berorientasi pada pemanfaatan seni yang dikaitkan prinsip-prinsip desain fungsional yang nyaman.

Pengembangan kriya atau kerajinan berorientasi pada kepentingan ekonomi komersial, sehingga produk-produk yang dihasilkan merupakan

---

<sup>4</sup> Kriya, diakses dari <https://www.bekraf.go.id/subsektor/page/kriya>

<sup>5</sup> Journal.uny.ac.id



produk untuk memenuhi kebutuhan pasar. Dewasa ini, kriya dipandang sebagai aset yang memiliki potensi ekonomi dalam dunia perdagangan dan pariwisata. Pengembangan kriya berupa penciptaan desain-desain baru yang mempertimbangkan selera pasar dengan muatan lokalitas.

Jenis-jenis seni kriya yang berkembang di Indonesia dibedakan berdasarkan material dan teknik dalam pembuatannya<sup>6</sup>.

- a. Jenis kriya berdasarkan materialnya dibagi menjadi beberapa macam, seperti kriya kayu, kriya tekstil, kriya keramik, kriya logam, kriya batu dan kriya kulit.
- b. Jenis kriya berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi beberapa macam, seperti kriya pahat atau ukir, kriya batik, kriya tenun, kriya anyaman dan kriya bordir.

Kota Solo juga dikenal dengan kriya sebagai kerajinan khas Solo yang banyak ditemukan di pasar-pasar tradisional maupun toko souvenir. Kriya yang berkembang di Kota Surakarta adalah kriya yang berbahan dasar tanah liat, kayu, dan kain perca, yang diolah menjadi ukiran, miniatur patung, miniatur candi, keris, sepeda dan lain-lain<sup>7</sup>.

#### **II.1.4. Pengertian Griya Kreatif Kriya**

Secara garis besar, Griya Kreatif Kriya merupakan tempat yang mewadahi kegiatan-kegiatan di bidang kreatif khususnya dibidang kriya yang bertujuan untuk menciptakan interaksi di dalamnya yang dapat menstimulasi kreativitas pelaku industri kreatif. Interaksi yang diharapkan adalah kegiatan kreatif tentang pertukaran inspirasi, gagasan, maupun pengalaman dalam menghasilkan sebuah karya.

Griya Kreatif Kriya merupakan *makerspace* atau studio kreatif untuk para pelaku industri kreatif di Kota Surakarta yang berfokus pada *industrial design* khususnya untuk sektor kriya. Jenis produk yang akan dihasilkan

---

<sup>6</sup> Seni Kriya: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Contohnya, diakses dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-kriya.html>

<sup>7</sup> Novita Rusdiyana, "Javenir Toko Kerajinan Khas Solo", diakses dari <http://surakarta.go.id/?p=9848>

berupa *craft-design* yang merupakan bentuk kerajinan kriya yang menerapkan prinsip desain dan fungsi dengan tujuan utama adalah pencapaian nilai komersial atau nilai ekonomis. Di tempat ini, pelaku industri kreatif dapat memanfaatkan bahan material yang disediakan untuk dapat menciptakan sebuah produk kreatif sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing dengan tujuan utamanya adalah pada nilai ekonomi atau nilai komersial.

#### **II.1.5. Fungsi Griya Kreatif Kriya<sup>8</sup>**

Griya Kreatif Kriya tidak hanya mewadahi kegiatan jual-beli hasil karya kerajinan tangan, tetapi juga menyediakan media, sarana bagi komunitas kreatif untuk membuat sendiri barang-barang ketrampilan sesuai kreativitas masing-masing. Sarana pendukung tersebut meliputi ruang pameran, ruang penjualan, studio, perpustakaan, dan kafe. Fasilitas pendukung yang disediakan ditujukan untuk kegiatan hobby yang menekankan pada kenyamanan pengunjung.

Griya Kreatif Kriya akan menjadi wadah bagi pelaku industri kreatif untuk mewujudkan rancangan kreativitas dalam bentuk nyata secara mandiri. Produk yang dihasilkan berupa produk protoripe atau contoh model sebelum kemudian dikembangkan atau dibuat khusus dalam skala besar yang dilakukan di luar Griya Kreatif Kriya.

#### **II.1.6. Jenis Pelatihan Griya Kreatif Kriya<sup>9</sup>**

Griya Kreatif Kriya akan mewadahi para pelaku industri kreatif yang terbatas pada *industrial design* dengan menyediakan bengkel atau studio kreatif, seperti :

a. Leather Workshop

- Aktivitas

Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan *leather work* seperti dompet, tas, apron, dan lain-lain. Proses pengerjaannya

---

<sup>8</sup> Liliana Kartini, "Griya Seni dan Kriya", diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/39742324\\_Griya\\_seni\\_dan\\_kriya](https://www.researchgate.net/publication/39742324_Griya_seni_dan_kriya)

<sup>9</sup> <http://eprints.ums.ac.id/55113/1/publikasi.pdf>

dimulai dari mendesain pada kertas atau menggunakan aplikasi *software* yang kemudian diaplikasikan pada lembaran kulit dengan bantuan *cutter*, penggaris, dan alat pahat.

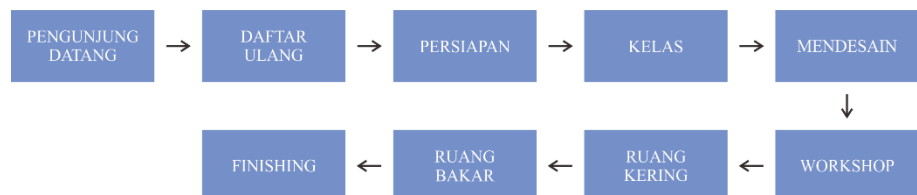
- Civitas  
Peserta dan mentor ahli pembuatan *leather work*.
- Organisasi ruang



Gambar II. 1 Organisasi Ruang Leather Workshop  
Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

b. Pottery and Ceramic Workshop

- Aktivitas  
Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan *pottery* dan *ceramic work*. Proses pengerjaannya dimulai dari pembentukan tanah liat secara manual menggunakan tangan dengan bantuan *potter's wheel* namun bisa juga dengan cetakan kemudian dibakar dalam oven lalu diberi lapisan agar terlihat mengkilat untuk kemudian dibakar lagi.
- Civitas  
Peserta dan mentor ahli pembuatan *pottery* dan *ceramic work*.
- Organisasi ruang



Gambar II. 2 Organisasi Ruag Pottery and Ceramic Workshop  
Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

c. Art Wood Workshop

- **Aktivitas**

Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan *wood work* seperti cincin, jam, kursi, meja, dan lain-lain. Proses pengerjaannya dimulai dari mendesain pada kertas atau menggunakan aplikasi *software* yang kemudian diaplikasikan pada bongkahan kayu dengan bantuan gergaji dan alat pahat.

- **Civitas**

Peserta dan mentor ahli pembuat *wood work*.

- **Organisasi ruang**



Gambar II. 3 Organisasi Art Wood Workshop  
 Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

d. **Art Metal Workshop**

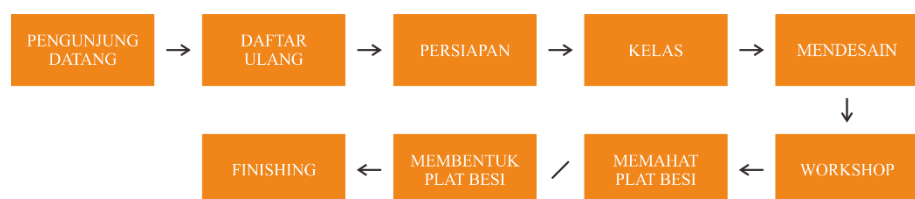
- **Aktivitas**

Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan *metal work* seperti cincin, kalung, dan lain-lain. Logam yang digunakan adalah perak. Proses pengerjaannya dimulai dari mendesain pada kertas atau menggunakan aplikasi *software* yang kemudian diaplikasikan pada logam dengan bantuan solder.

- **Civitas**

Peserta dan mentor ahli pembuatan *metal work*.

- **Organisasi ruang**



Gambar II. 4 Organisasi Ruang Art Metal Workshop

Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

e. Weaving and Textile Workshop

- Aktivitas

Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan *weaving*, *textiles*, *clothing*, dan *accessories*. Proses dalam pengerjaannya dimulai dari mendesain pada kertas atau menggunakan aplikasi *software* yang kemudian diaplikasikan pada kain dengan bantuan mesin pemotong, mesin jahit, dan lain-lain.

- Civitas

Peserta dan mentor ahli *weaving work* dan *textile work*.

- Organisasi ruang



Gambar II. 5 Organisasi Ruang Weaving and Textille Workshop  
Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

f. Digital Studio Workshop

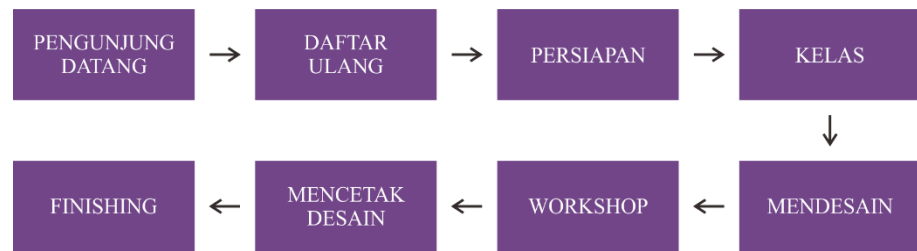
- Aktivitas

Merupakan studio kreatif yang mewadahi pembuatan produk dengan bantuan mesin printer 3 dimensi. Proses dalam pengerjaannya dimulai dari mendesain pada aplikasi *software* yang kemudian dicetak menggunakan mesin printer 3 dimensi.

- Civitas

Peserta dan mentor ahli *digital*.

- Organisasi ruang



Gambar II. 6 Organisasi Ruang Digital Studio  
 Sumber: Garret (1976:25) Design Guide Arts and Crafts Centers

## II.2. TINJAUAN MAKERSPACE

### II.2.1. Pengertian Makerspace

*Makerspace* adalah kombinasi dari komunitas pengguna, kumpulan alat, dan keinginan untuk membuat, bertukar pengetahuan, dan berbagi apa yang ada dibuat (Burke, 2014)<sup>10</sup>.

Secara garis besar *Makerspace* adalah sebuah studio kreatif bagi para penggiat industri kreatif atau calon *makers* untuk mengasah ketrampilan dalam membuat produk kreatif dengan menggunakan bahan material yang ada. *Makerspace* melibatkan pelaku industri kreatif yang memiliki ketertarikan pada bidang industri kreatif khususnya pada sektor kriya untuk saling berbagi cara untuk berkreasi dalam menciptakan sebuah karya dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

### II.2.2. Fungsi Makerspace

Berdasarkan definisi dari *Makerspace*, beberapa fungsi yang terdapat di dalamnya antara lain :

- a. Fungsi Utama  
 Merupakan tempat untuk calon *makers* untuk belajar menciptakan sebuah produk baru atau memberikan inovasi-inovasi baru dari produk yang sudah ada sebelumnya.
- b. Fungsi Penunjang

<sup>10</sup> Burke, J.J. 2014. *Makerspace: a practical guide for librarioan*. Rowman & Littlefield, Lanham.

Merupakan tempat yang mewadahi industri lokal kelas menengah untuk mengembangkan usahanya dalam menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan keinginan pasar.

### **II.2.3. Fasilitas Makerspace**

Menurut Garret (1976) dalam bukunya, *Design Guise Arts and Crafts Centers*, fasilitas-fasilitas yang terdapat pada makerspace adalah sebagai berikut :

- *Lobby*
- *Lounge*
- *Library*
- *Exhibit area*
- *Rest room*
- *Storage*
- *Service area*
- *Meeting room*

Lingkup pelayanan yang terdapat pada *Makerspace* adalah :

a. Pelayanan Workshop

Pelayanan workshop merupakan pelayanan yang memberikan pelatihan untuk menghasilkan sebuah produk yang kreatif dan inovatif.

b. Pelayanan Kelas

Pelayanan kelas merupakan pelayanan yang memberikan pengajaran untuk menciptakan produk baru atau memberikan inovasi-inovasi baru terhadap produk yang sudah ada sebelumnya.

## **II.3. TINJAUAN PRESEDEN**

### **III.3.1.Indoestri Makerspace**

a. Informasi proyek

Indoestri Makerspace merupakan lahan seluas 2000m<sup>2</sup> yang mewadahi pengrajin dan desainer independen, terutama anak muda untuk terlibat dalam proses pembuatan produk buatan tangan sendiri dan dibimbing oleh ahli dibidangnya. Indoestri

merupakan sebuah inovatif *makerspace* yang menyediakan pembelajaran dan komunitas bagi orang-orang kreatif dengan tujuan mengeksplorasi, membuat prototipe dan menciptakan sebuah karya.

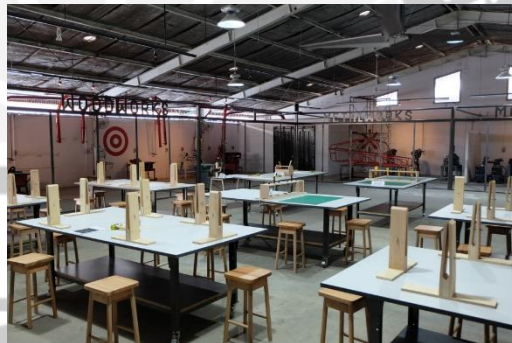
Alamat : Jl. Lingkar Luar Barat No. 36, Cengkareng, Jakarta Barat

Tahun beroperasi : 14 November 2014

Pemilik : Leonard Theosabrata

b. Konsep ruang

Indoestri Makerspace menyediakan *workshop* yang meliputi empat bagian, yaitu *woodworking*, *metalworking*, *textille & leather*, dan *finishing* yang dilengkapi dengan berbagai mesin, alat, dan material yang mendukung proses kreasi produk.



Gambar II. 7. Salah Satu Ruang Makerspace di Indoestri  
Sumber : [gearified.net](http://gearified.net)



Gambar II. 8. Salah Satu Hasil Workshop Textille & Leather  
Sumber : [gearified.net](http://gearified.net)



## **BAB III**

### **TINJAUAN LOKASI**

#### **III.1. TINJAUAN UMUM KOTA SURAKARTA**

##### **III.1.1. Tinjauan Administrasi**

###### **III.1.1.1. Sejarah Singkat Kota Surakarta<sup>11</sup>**

Sejarah berdirinya Kota Surakarta bermula pada saat runtuhnya Kerajaan Kartasura akibat pemberontakan. Pemberontakan ini merupakan bentuk kemarahan orang-orang cina yang muncul akibat penindasan oleh kompeni VOC Belanda terhadap orang-orang cina di Jakarta, yang kemudian melarikan diri ke Jawa Tengah. Pemberontakan ini dipimpin oleh Sunan Kuning kepada Keraton Surakarta dengan dukungan Raden Mas Said yang kecewa atas kebijakan Keraton Kartasura yang memangkas daerah Sukowati, sebuah daerah yang merupakan hadiah untuk ayahnya dari Keraton Kartasura.

Dalam masa pemberontakan, para abdi dalem dan kerabat keraton diungsikan ke wilayah Jawa Timur, yaitu Pacitan hingga Ponorogo. Pada saat itu pula para prajurit pemberontakan Sina menghancurkan dan menjarah Keraton. Pemberontakan tersebut dapat ditumpas oleh pasukan prajurit Adipari Bagus Suroto yang berasal dari Kadipaten Ponorogo.

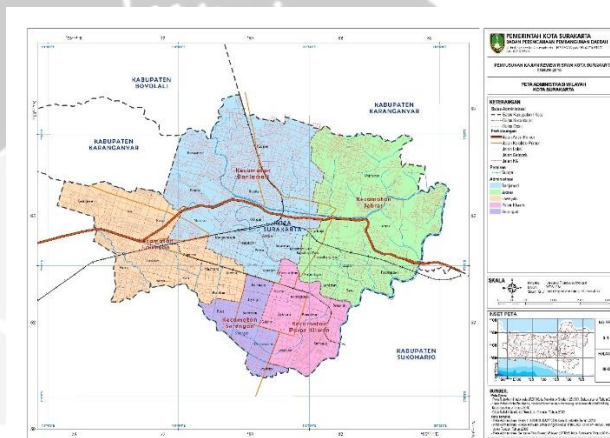
Sekembalinya dari masa mengungsi tersebut, keraton telah hancur, dan kemudian terpilihlah Kota Sala sebagai tempat pusat pemerintahan Keraton Mataram yang baru, terletak di 10 km sebelah timur Kartasura. Pada tanggal 18 Februari 1745, kerajaan secara resmi dipindahkan ke Desa Sala yang terletak di tepi Sungai Bengawan Solo.

---

<sup>11</sup> Luluk Munadiyan, "Sejarah Asal Usul Kota Solo (Surakarta)", diakses dari <https://www.surakarta.pro/sejarah-kota-solo/>

Penyebutan Desa Sala berasal dari tokoh masyarakat di desa tersebut yang bernama Kyai Sala. Selain itu, dahulu Desa sala banyak ditumbuhi tanaman sala. Adapun penyebutan yang menjadi Kota Solo merupakan kesalahan penyebutan orang-orang Eropa yang susah menyebutkan Kota Sala. Hingga kini, kesalahan tersebut menjadi kebiasaan dalam menyebut Kota Sala menjadi Kota Solo, meskipun nama resmi kota ini adalah Kota Surakarta.

### III.1.1.2. Luas dan Batas Wilayah Kota Surakarta<sup>12</sup>



Gambar III. 1 Peta Administrasi Kota Surakarta

Sumber: <https://bappeda.surakarta.go.id>, diakses 28 November 2019

Letak geografis Kota Surakarta terletak pada 110°45'15'' dan 110°45'35'' Bujur Timur dan 7°36' dan 7°56' Lintang Selatan. Luas wilayah Kota Surakarta adalah ± 44,06 Km<sup>2</sup> dan dibatasi oleh wilayah-wilayah sebagai berikut :

- a. Batas Utara : Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Karanganyar
- b. Batas Timur : Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo
- c. Batas Selatan : Kabupaten Sukoharjo
- d. Batas Barat : Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Karanganyar, dan Kabupaten Boyolali

<sup>12</sup> bappeda.surakarta.go.id

Tabel III. 1. Luas Wilayah Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018

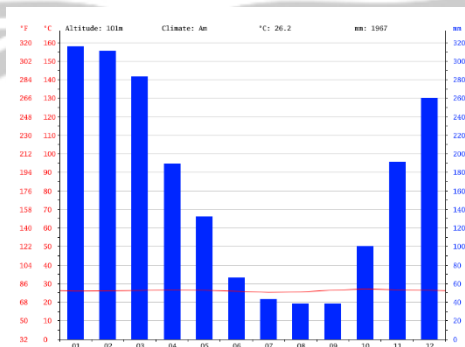
Kecamatan	Luas (Km <sup>2</sup> )	Persentase
Laweyan	8,64	19,62
Serengan	3,19	7,24
Pasar Kliwon	4,82	10,95
Jebres	12,58	28,56
Banjarsari	14,81	33,63
<b>Surakarta (Total)</b>	<b>44,04</b>	<b>100</b>

Sumber: Kota Surakarta Dalam Angka 2019

### III.1.2. Tinjauan Klimatologi Kota Surakarta

Menurut teori iklim Koppen-Geiger, Kota Surakarta tergolong dalam iklim Monsoon Tropik (Am). Daerah yang termasuk dalam iklim Am merupakan daerah peralihan yang mana jumlah hujan ketika bulan basah dapat mengimbangi kekurangan hujan pada saat bulan kering<sup>13</sup>. Dengan kata lain, iklim Am merupakan iklim dengan musim kemarau yang singkat.

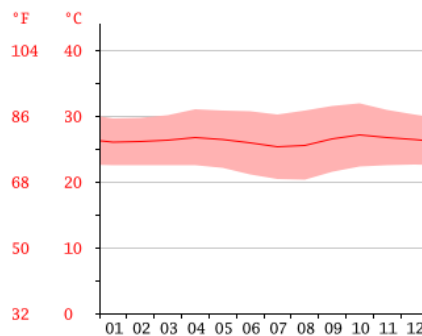
Curah hujan Kota Surakarta tiap tahunnya sebesar  $\pm 2130$  mm dengan curah hujan terendah 42 mm di Bulan Agustus yang merupakan bulan terkering dan curah hujan tertinggi 324 mm di Bulan Januari.



Gambar III. 2 Grafik Curah Hujan Kota Surakarta

Sumber: <https://id.climate-data.org/>, diakses pada 28 November 2019

<sup>13</sup> Desy Fatma, "5 Klasifikasi Iklim Koppen: Pengertian dan Manfaatnya", diakses dari <https://ilmugeografi.com/ilmu-bumi/meteorologi/klasifikasi-iklim-koppen>



Gambar III. 3 Grafik Suhu di Kota Surakarta

Sumber: <https://en.climate-data.org/>, diakses pada 28 November 2019

### III.2. CITY BRANDING KOTA SURAKARTA<sup>14</sup>

*City Branding* adalah upaya membangun identitas tentang sebuah kota. Identitas lebih banyak berkaitan dengan apa yang dipikirkan seseorang terhadap orang lain, apa yang dipercayai dan apa yang seseorang lakukan. Identitas dalam hal ini adalah sebuah konstruksi, sebuah konsekuensi dari sebuah proses interaksi antar manusia, institusi dan praksis dalam kehidupan sosial (Pfefferkom, 2005)<sup>15</sup>.



Gambar III. 4 Logo "Solo the Spirit of Java"

Sumber: <https://www.kompasiana.com>

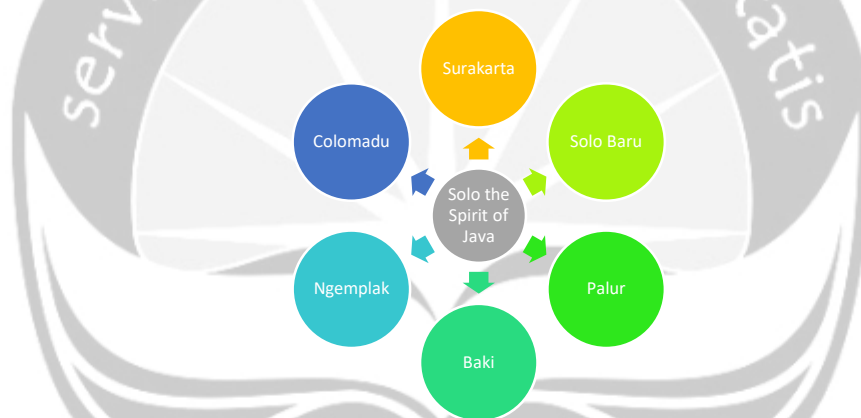
*City Branding* kota Surakarta adalah “Solo the Spirit of Java”, merupakan hasil sayembara yang diadakan oleh Pemkot Solo yang dimenangkan oleh Dwi Endang Setyorini ditahun 2005. Arti dari “Solo the Spirit of Java” adalah “Solo merupakan jiwanya Jawa” atau dengan kata lain Kota Solo merupakan representasi

<sup>14</sup> Nursanty, Eko. 2015. *Arsitektur dan Kehidupannya Sebagai Elemen Branding Pada Kota Wisata Budaya Di Solo*. Jurnal Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945, Semarang.

<sup>15</sup> Pfefferkom, Julia Winfield. 2005. *The Branding of Cities: Exploring City Branding and The Importance of Brand Image*. New York : Syracuse University.

dari Jawa. Huruf “O” pertama dalam slogan tersebut diambil dari bentuk dasar motif batik yang merupakan salah satu ikon Kota Solo. Logo ini mencerminkan Kota Solo sebagai kota seni dan budaya.

Konsep “Spirit of Java” didapat melalui jajak pendapat orang luar terhadap citra Kota Solo. Diskusi mengenai riset sebelum muncul konsep “Spirit of Java” tidak pernah dilakukan sebelumnya mengingat tim perancang bekerja setelah mendapat logo tersebut. Dari hasil persepsi tersebut, Riset Bada Promosi Pariwisata Indonesia Surakarta (BPPIS) pada tahun 2012 menyimpulkan Solo sebagai kawasan yang “hangat, tenang dan murah”. Konsep “Spirit of Java” lebih menekankan pada representasi jiwa Jawa daripada citra Kota Solo yang sudah terbentuk selama ini.



Gambar III. 5 Cakupan Wilayah Solo the Spirit of Java

Sumber: Eko Nursanty (2005:113) *Arsitektur dan Kehidupannya Sebagai Elemen Branding pada Kota Warisan Budaya di Solo*

Upaya branding mencakup seluruh wilayah bekas Karesidenan Solo, yaitu kota-kota satelit di sekitar Kota Solo yang memiliki keragaman fungsi untuk mendukung kota Kota Solo. Kota Solo memiliki banyak kawasan sejarah yang kemudian membentuk beberapa kawasan kota tua dengan latar belakang sosial masing-masing.

### III.3. TINJAUAN RENCANA POLA RUANG KOTA SURAKARTA

Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Pemerintah Kota Surakarta, wilayah Kota Surakarta dibagi kedalam 2 sektor kawasan, yaitu kawasan

budidaya dan kawasan lindung. Kawasan budidaya terdiri dari beberapa subsektor kawasan, antara lain kesehatan, pendidikan, kebun binatang, militer, perdagangan, terminal, industri, dan lain-lain. Kawasan lindung terdiri dari beberapa subsektor kawasan, antara lain ruang terbuka hijau, cagar budaya, sempadan kereta api, dan lain-lain.



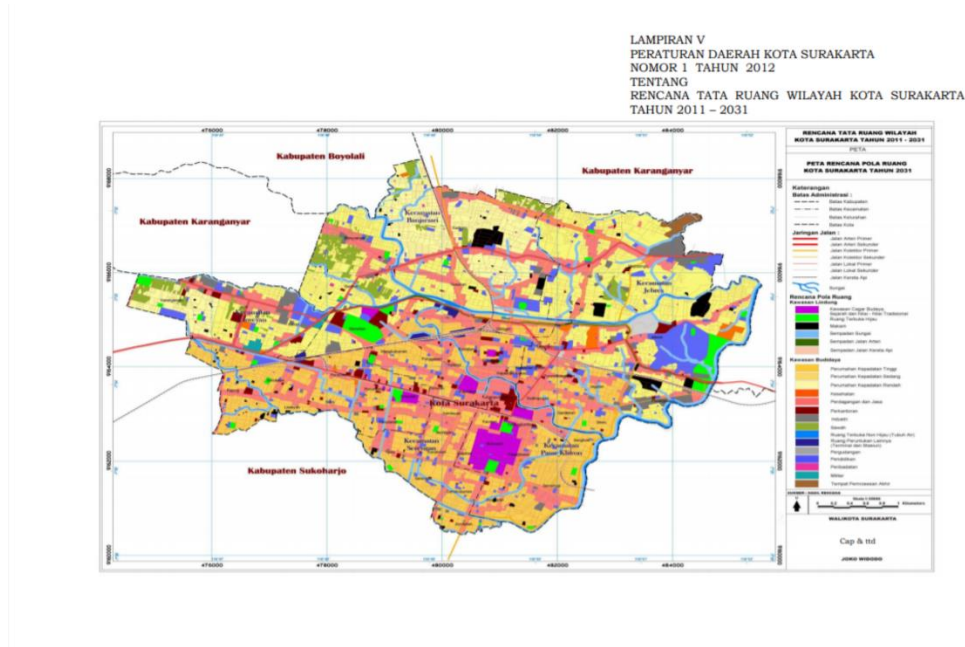
Gambar III. 6 Struktur Ruang dan Branding Kota Solo  
 Sumber: Eko Nursanty (2005:113) *Arsitektur dan Kehidupannya Sebagai Elemen Branding pada Kota Warisan Budaya di Solo*

Struktur ruang berdasarkan brand arsitektur yang dikembangkan adalah menggunakan wilayah heritage sebagai prioritas, dengan mengembalikan peran kawasan-kawasan heritage beserta peninggalan arsitekturnya, dan mengembangkan kawasan pengembangan menjadi wilayah yang menyesuaikan diri dengan brand utama sebagai bagian dari Solo the Spirit of Java<sup>16</sup>.

Bangunan-bangunan yang akan dibangun di Kota Surakarta telah diatur dalam rencana pola ruang Kota Surakarta yang telah diresmikan pemerintah seperti

<sup>16</sup> Ibid, 4

yang sudah tertera pada Peraturan Daerah (Perda) nomor 1 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surakarta.



Gambar III. 7 Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta  
Sumber: <http://jdih.setjen.kemendagri.go.id/>, diakses 28 November 2019

Sebagai contoh, Griya Kreatif Kriya dengan konteks *Makerspace* akan dibangun pada kawasan sektor industri kelas menengah. Berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) nomor 1 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surakarta, Pemerintah Kota Surakarta menetapkan beberapa daerah sebagai pusat pengembangan industri kreatif, seperti Kelurahan Kemlayan, Kelurahan Purwosari, dan Kelurahan Mojosongo<sup>17</sup>.

Industri kreatif dengan skala besar dipusatkan pada wilayah Solo Utara, yaitu Kelurahan Mojosongo. Sedangkan untuk industri kreatif dengan skala menengah seperti Griya Kreatif Kriya dipusatkan pada wilayah Solo Selatan, yaitu Kelurahan Kemlayan dan Kelurahan Purwosari.

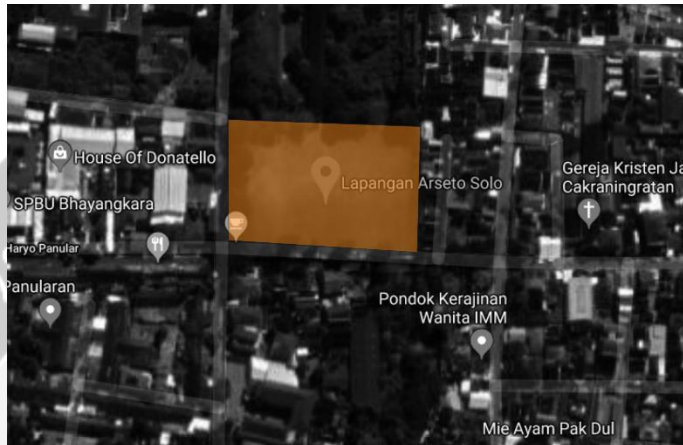
### III.4. TINJAUAN ALTERNATIF SITE

#### a. Site I

<sup>17</sup> [http://jdih.setjen.kemendagri.go.id/files/KOTA\\_SURAKARTA\\_1\\_2012.pdf](http://jdih.setjen.kemendagri.go.id/files/KOTA_SURAKARTA_1_2012.pdf)



Site I terletak di Lapangan Arseto, Jl. Haryo Panular, Kecamatan Laweyan. Letak site tidak jauh dari pusat Kota Surakarta dan merupakan kawasan padat penduduk. Luas lahan sebesar  $\pm 7800 \text{ m}^2$  dengan aksesibilitas yang mudah dicapai karena dapat ditempuh dari beberapa jalan.



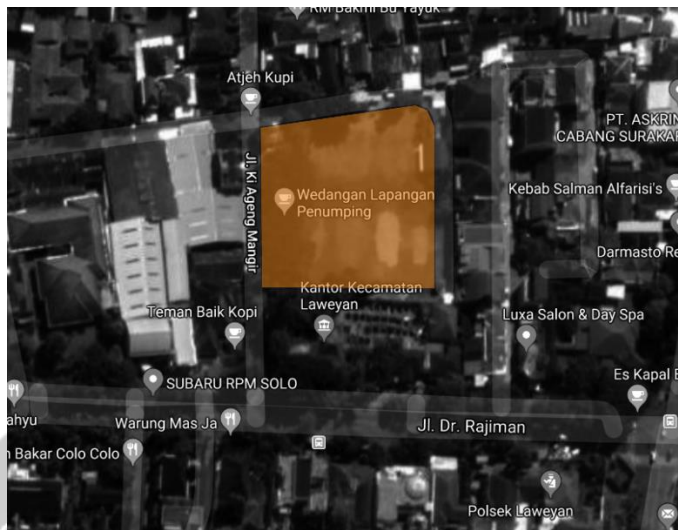
Gambar III. 8 Lokasi Site I

Sumber: Google Earth, diakses 28 November 2019

b. Site II

Site II terletak di area Lapangan Penumping, Jl. Ki Ageng Mangir, Penumping, Kecamatan Laweyan. Letak site tepat di belakang Kantor Kecamatan Laweyan, tidak jauh dari pusat Kota Solo dan merupakan kawasan padat penduduk. Luas lahan sebesar  $\pm 5500 \text{ m}^2$  dengan aksesibilitas yang mudah dicapai karena letaknya tidak jauh dari jalan utama.





Gambar III. 9 Lokasi Site II  
 Sumber: Google Earth, diakses 28 November 2019

Kedua site terletak pada lokasi yang memiliki aksesibilitas yang mudah dicapai melalui beberapa jalan yang memiliki nilai ekspos tinggi. Kondisi fisik kedua site juga mendukung dan juga sesuai dengan ketentuan pemerintah sebagai kawasan industri kreatif dengan skala menengah.

### III.5. TINJAUAN KECAMATAN LAWEYAN

#### III.5.1. Tinjauan Administrasi

##### III.5.1.1. Batas-Batas Wilayah

Kecamatan Laweyan menempati kecamatan dengan luas wilayah tertinggi ketiga di Kota Surakarta setelah Kecamatan Banjarsari dan Kecamatan Jebres, yaitu sebesar 8,64 km<sup>2</sup>. Kecamatan Laweyan terletak di bagian selatan Kota Surakarta (110° BT – 111° BT dan 7,6° LS – 8° LS) dengan batas-batas wilayah :

- Utara : Kabupaten Karanganyar
- Selatan : Kabupaten Sukoharjo
- Timur : Kecamatan Serengan dan Kecamatan Banjarsari
- Barat : Kabupaten Sukoharjo

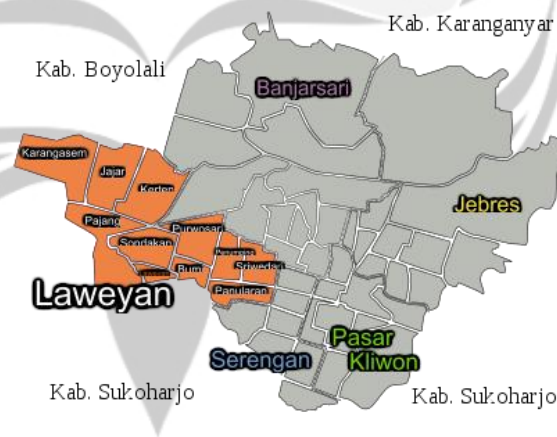
Kecamatan Laweyan terbagi dalam 11 kelurahan, antara

lain :

- a. Pajang
- b. Laweyan
- c. Bumi
- d. Panularan
- e. Sriwedari
- f. Penumping
- g. Purwosari
- h. Sondokan
- i. Kerten
- j. Jajar
- k. Karangasem

#### III.5.1.2. Kondisi Geografis

Kecamatan Laweyan berada pada ketinggian 90-110m di atas permukaan laut, dan terletak di bagian selatan Kota Surakarta.



Gambar III. 10 Peta Kecamatan Laweyan

Sumber: plus.google.com, diakses pada 28 November 2019

#### III.5.2. Tinjauan Klimatologis

Kecamatan Laweyan memiliki suhu udara maksimum sebesar 35,00°C dan suhu udara minimum sebesar 26,00°C dengan tekanan udara  $\pm$

1011 MBS per tahunnya. Kelembaban udara Kecamatan Laweyan sebesar  $\pm$  77,1%.

### III.5.3. Tinjauan Kebijakan Otoritas Wilayah Terkait

Berdasarkan Peraturan Daerah mengenai Visi Misi Pembangunan Jangka Menengah Kota Surakarta (Perda nomor 1 tahun 2012), dapat dirumuskan bahwa tujuan penataan ruang Kota Surakarta adalah agar terwujudnya Kota Surakarta sebagai kota budaya yang maju, produktif, mandiri, dan berkelanjutan.

Dalam konteks perancangan Griya Kreatif Kroya yang bergerak pada sektor industri kreatif khususnya dibidang kriya yang akan berlokasi di Kecamatan Laweyan, kebijakan kontekstual tercantum pada pasal 14 ayat (a), yaitu “SPK (Sub Pusat Pelayanan Kota) kawasan I adalah Kelurahan Kemlayan yang meliputi sebagian wilayah Kecamatan Jebres, sebagian wilayah Kecamatan Pasarkliwon, sebagian wilayah Kecamatan Serengan dan sebagian wilayah Kecamatan Laweyan, dengan fungsi pelayanan, sebagai berikut :

1. Pariwisata budaya;
2. Perdagangan dan jasa;
3. Olahraga; dan
4. Industri kreatif.”

### III.5.4. Tinjauan Kebijakan Tata Bangunan

Berdasarkan Peraturan Daerah nomor 8 tahun 2016, kebijakan tata bangunan Kota Surakarta ditujukan untuk mengatur bangunan gedung agar memenuhi persyaratan Kota Surakarta.

Tabel III. 2 Tabel Peraturan Pengembangan dan Peletakan Bangunan Gedung

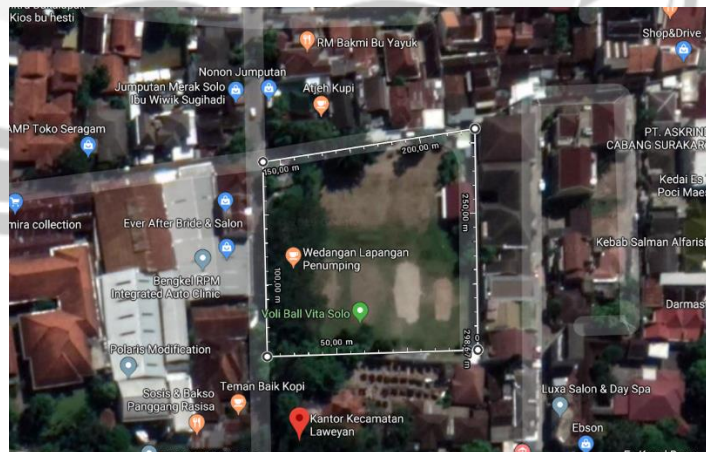
<b>SPK</b>	<b>NAMA JALAN</b>	<b>LUAS LAHAN (m<sup>2</sup>)</b>	<b>TINGGI BANGUNAN (m)</b>	<b>KDB Maks (%)</b>	<b>KLB Maks (%)</b>	<b>KDH Min (%)</b>	<b>ARP Min (%)</b>
I	Jl. Dr.	<500	4 lapis (20)	90	360	>/5	>/5

	Radjiman, Kelurahan	500- <1000	5-9 lapis (20- 40m)	85	425- 750	>10	>5
	Penumping, Kecamatan	1000- <2000	10-16 lapis (44-70)	70	700- 1120	15	15
	Laweyan	2000- <3000	17-25 lapis (72-104)	65	1100- 1625	15	20
		3000- <5000	26-30 lapis (108-124)	60	1560- 1800	20	20
		>5000	Maks 30 lapis (124)	60	Maks 1800	20	20

Sumber: Dokumentasi Penulis, berdasarkan Perda Kota Surakarta no. 8 tahun 2016

### III.5.5. Tinjauan Pemilihan Site

Lokasi site yang dipilih untuk proyek Griya Kreatif Kriya berada pada area Lapangan Penumping yang terletak pada Kelurahan Penumping, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta.



Gambar III. 11 Gambar Lokasi Site Terpilih  
Sumber: Google Maps, diakses 28 November 2019

Site terpilih merupakan tanah kosong dengan luas 5500 m<sup>2</sup>. Batas-batas site antara lain :

Batas Utara : Pemukiman warga

Batas Timur : Pemukiman warga

Batas Selatan : Kantor Kelurahan Laweyan

Batas Barat : Jalan Ki Ageng Mangir, rumah warga, bengkel



## BAB IV

### TINJAUAN PENDEKATAN STUDI

#### IV.1. TINJAUAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

##### IV.1.1. Sejarah Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer berkembang pada tahun 1940-1980an. Arsitektur kontemporer muncul pada masa Revolusi Industri yang terjadi di Inggris. Revolusi ini mengakibatkan munculnya tipologi baru yang diikuti dengan penggunaan jenis material-material yang baru pula. Arsitektur kontemporer muncul untuk memenuhi keinginan masyarakat untuk mengikuti tren terhadap gaya baru dalam arsitektur yang sedang berkembang. Arsitektur kontemporer semakin lama semakin berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak ingin terpaku pada aturan-aturan klasik lagi<sup>18</sup>.

##### IV.1.2. Perkembangan Arsitektur Kontemporer di Indonesia<sup>19</sup>

Seorang kritikus arsitek, Charles Jenks pun mulai memperkenalkan metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur ‘bersandi ganda’ (*double coded*). Teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak faktor yang memengaruhi periode tertentu<sup>20</sup>. Menurut Schimbeck, arsitektur kontemporer merupakan pengembangan dari pemikiran bahwa arsitektur harus menjadi pemecahan bagi arsitektur masa kini dan hari esok.

Perkembangan arsitektur kontemporer di Indonesia dimulai ketika terjadinya konflik di Irian Barat pada tahun 1955 yang mengakibatkan dipulangkannya pengajar Belanda kecuali V. R. Van Romondt yang bersikeras untuk memimpin sekolah arsitektur hingga tahun 1962. Van Romondt memiliki ambisi untuk menciptakan “Arsitektur Indonesia” batu yang menggunakan prinsip arsitektur tradisional dengan sentuhan modern

---

<sup>18</sup> Hilberseimer, L. 1964. *Contemporary Architecture: Its Roots and Trends*. Chicacgo: Chicagi, P. Theobald.

<sup>19</sup> Riri, A. 2008. *Sejarah Arsitektur Kontemporer Indonesia*. Diakses dari <http://atelierriri.com/sejarah-arsitektur-kontemporer-indonesia/>

<sup>20</sup> Schirmbeck, E. 1988. *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*

untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kontemporer. “Arsitektur Indonesia” merupakan penerapan desain modern namun terinspirasi oleh prinsip-prinsip arsitektur tradisional.

Iklm politik sangat memengaruhi pola pikir masyarakat terhadap konsep arsitektur modern. Pada masa kepemimpinan Sukarno, Sukarno berhasil merubah citra Jakarta sebagai pusat pemerintahan kolonial menjadi ibukota negara yang lahir sebagai kekuatan baru dunia, mengingat Sukarno sebagai presiden sehingga memiliki kekuasaan penuh terhadap Nusantara. Gedung pencakar langit dan teknologi bangunan modern mulai diperkenalkan di Indonesia. Ciri khas proyek arsitektur Sukarno adalah modernitas, kemajuan, dan monumentalitas dengan menggunakan langgam “International Style”. Sukarno berpendapat bahwa arsitek harus memperhatikan kebutuhan fungsional bangunan dan faktor iklim tropis, seperti kelembaban, sirkulasi udara, radiasi matahari, dan temperatur. Ekspresi dari desain yang dihasilkan berupa ventilasi silang, selasar-selasar, dan teritisan atap lebar.

Kondisi ekonomi Indonesia yang semakin membaik berdampak terhadap kebutuhan masyarakat dalam menggunakan jasa perencanaan dan perancangan. Kalangan elit mengekspresikan status sosial melalui desain monumental dengan menggunakan ornamen arsitektur Yunani, Romawi, dan Spanyol. Hal ini memunculkan kekecewaan terhadap kecenderungan meniru yang kemudian memberikan gagasan untuk mengembangkan karakter arsitektur Indonesia yang khas

Tahun 1990 diawali dengan masuknya pengaruh *postmodernisme* terhadap bangunan komersil dan bangunan umum di Jakarta dan kota-kota besar. Untuk menciptakan iklim kondusif, Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) mulai memberikan penghargaan design untuk berbagai kategori bangunan. Karya yang mendapatkan penghargaan kemudian menjadi tolok ukur dalam pencapaian desain yang baik serta apresiasi arsitektural yang lebih tinggi. Jatuhnya Orde Baru pada tahun 1997 mengakibatkan terjadinya kemunduran terhadap program pembangunan nasional.

Dewasa ini, krisis energi menjadi isu penting dalam dunia arsitektur. Modernitas, faktor ekologis, serta lokalitas mulai dikedepankan. Isu lain yang mulai berkembang adalah ketersediaan lahan. Permasalahan yang timbul adalah karya arsitektur yang ramah lingkungan dan penyempitan ruang binaan ditinjau dalam penerapan arsitektur kontemporer.

Menurut Gunawan, indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu :

- a. Ekspresi bangunan bersifat subjektif
- b. Kontrak dengan lingkungan sekitar
- c. Memiliki *image*, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat
- d. Bentuk *simple* dan sederhana namun berkesan kuat<sup>21</sup>

#### **IV.1.3. Pengertian Arsitektur Kontemporer**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kontemporer berarti masa kini. Arsitektur kontemporer dapat diartikan sebagai sebuah gaya arsitektur yang sedang berkembang di masa sekarang.

Beberapa ahli telah mengemukakan pengertian arsitektur kontemporer, diantaranya :

- Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur<sup>22</sup>. (L. Hilberseimer, 1964)
- Arsitektur kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya sebagai arsitektur tercakup di dalamnya<sup>23</sup>. (Y. Sumalyo, 1997)

---

<sup>21</sup> Gunawan, E. 2011. *Reaktualisasi Ragam Art Deco dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

<sup>22</sup> Ibid, 1

<sup>23</sup> Sumalyo, Y. 1997. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.



- Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam<sup>24</sup>. (Cerver & Konemann, 2000)

Dari definisi mengenai pengertian Arsitektur Kontemporer yang telah diutarakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa arsitektur kontemporer telah diakui sebagai salah satu pendekatan dalam merancang secara internasional. Arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang terlepas dari beberapa konsep pendekatan konvensional.

Dalam buku *Indonesia Architecture Now*, digambarkan bahwa trend yang berkembang dalam satu dasawarsa terakhir didominasi oleh pengaruh langgam Arsitektur Modern dengan kesamaan ekspresi terhadap karya arsitektur modern arsitektur modern dari belahan dunia barat di dekade 60-an (Akmal, 2005).

Dari beberapa pengertian mengenai arsitektur kontemporer yang sudah dijabarkan, dapat diambil kesimpulan bahwa kontemporer akan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan arsitektur kontemporer di Indonesia dipengaruhi oleh pemikiran tradisional yang berkembang di masyarakat, kepedulian terhadap iklim, dan gaya modernis.

#### **IV.1.4. Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur baru berupa penggabungan dari beberapa gaya arsitektur yang sudah ada. Arsitektur kontemporer memungkinkan kebebasan dalam berekspresi yang kemudian menjadi identitas serta ciri unik dari arsitektur kontemporer<sup>25</sup>. (Hilberseimer, 1964)

Prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck, yaitu :

---

<sup>24</sup> Cerver, F. A., & Konemann. 2000. *World of Contemporary Architecture*. UK: Konemann.

<sup>25</sup> Hilberseimer, L. 1964. *Contemporary Architecture: Its Roots and Trends*. Chicago: Paul Theobald and Company.

- a. Bangunan yang kokoh
- b. Gubahan yang ekspresif dan dinamin
- c. Konsep ruang terkesan terbuka
- d. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
- e. Fasad transparan
- f. Kenyamanan hakiki
- g. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur

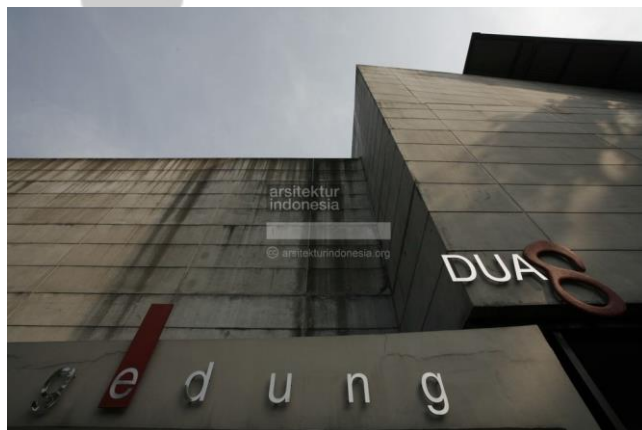
Penerapan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer akan mendukung terciptanya ruang yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Ruang-ruang yang terbentuk akan bersifat fleksibel, dinamis, dan ekspresif namun tetap memunculkan kesan kesederhanaan.

#### **IV.1.5. Contoh Penerapan Arsitektur Kontemporer di Indonesia**

Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, arsitektur kontemporer digolongkan dalam empat kategori, yaitu *houses*, *small houses*, *hotels*, dan *comercial building*.

Penerapan kontemporer pada beberapa bangunan dimunculkan dari bentuk-bentuk geometrik, penggunaan warna yang cenderung monokromatik atau mengikuti warna asli dari material bangunan yang digunakan. Arsitektur kontemporer yang berkembang di Indonesia sangat memerhatikan isu iklim yang sedang terjadi di Indonesia terhadap bangunan, artikulasi, serta elemen-elemen ruang.

##### **IV.1.5.1. Gedung Dua8**





Gambar IV. 1 Bangunan Gedung Dua8

Sumber: <http://www.arsitekturindonesia.org/>, diakses 5  
Desember 2019

Arsitek : Andra Matin & Avianti Armand  
Lokasi : Kemang, Jakarta Selatan  
Lahan : 1500 m<sup>2</sup>  
Tahun : 2001-2003

Gedung Dua8 merupakan museum etnologi yang juga menampung berbagai kegiatan budaya. Bangunan ini terdiri dari 3 massa yang terhubung dalam level yang berbeda untuk memertahankan aliran sirkulasi. Perbedaan massa bangunan dengan ketinggian lantai yang berbeda diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung yang datang. Gedung Dua8 berupaya untuk menghadirkan perasaan di seluruh bangunan melalui kesan modernitas dengan bentuk yang sederhana dan geometris, serta primitif melalui material dengan permukaan kasar.

Tabel IV. 1 Penerapan Prinsip Arsitektur pada Gedung Dua8

Prinsip Kontemporer	Kondisi Eksisting	Gambar
Bangunan kokoh	Bangunan terlihat kokoh dengan menggunakan material ekspos	
Gubahan ekspresif dan dinamis	Gubahan masa kaku memunculkan kesan tegas dan kesederhanaan	

<p>Konsep ruang terkesan terbuka</p>	<p>Pada lantai dasar, are terbuka menyatu dengan ruang luar</p>	
<p>Harmonisasi ruang luar dan dalam</p>	<p>Perbedaan massa bangunan kan ketinggian lantai bangunan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung</p>	
<p>Fasad transparan</p>	<p>Fasad bangunan menggunakan kaca yang kemudian ditutup dengan <i>secondary skin</i></p>	
<p>Kenyamanan hakiki</p>	<p>Bangunan ini menggunakan 2 jenis transportasi vertikal yaitu tangga dan <i>ramp</i> sehingga bangunan ini ramah terhadap penyandang disabilitas.</p>	
<p>Eksplorasi elemen lansekap</p>	<p>Lansekap memaksimalkan vegetasi sekitar serta menambah taman-taman kecil pada bangunan</p>	

Sumber: Analisis Penulis

## **IV.2. TINJAUAN FLEKSIBILITAS**

### **IV.2.1. Pengertian Fleksibilitas**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fleksibel berarti lentur; mudah dibengkokkan, bisa juga berarti luwes; cepat dan mudah dalam menyesuaikan diri. Sedangkan fleksibilitas berarti kelenturan maupun keluwesan dalam penyesuaian diri. Fleksibilitas dalam penggunaan ruang berarti suatu sifat yang memungkinkan sebuah ruang untuk dapat digunakan dalam berbagai macam sifat dan kegiatan, selain itu memungkinkan untuk dilakukan perubahan terhadap susunan ruang sesuai dengan kebutuhan atau aktivitas yang terjadi dalam ruangan tersebut.

### **IV.2.2. Kriteria Fleksibilitas**

Kriteria dalam mempertimbangkan fleksibilitas adalah :

- a. Segi ekonomi, yaitu tinggal keterjangkauan biaya untuk pemeliharaan dan pembuatan.
- b. Segi teknik, yaitu kemampuan untuk memenuhi persyaratan ruang, rendahnya resiko kerusakan, kecapatan untuk dilakukan perubahan, dan tingkat kepraktisan.

### **IV.2.3. Konsep Fleksibilitas**

Fleksibilitas ruang dibagi menjadi tiga konsep, yaitu :

- a. Konvertibilitas, adalah penerapan konsep fleksibilitas yang memungkinkan terjadinya perubahan tata atur terhadap ruang.
- b. Ekspansibilitas adalah penerapan konsep fleksibilitas yang memungkinkan terjadinya perluasan terhadap ruang atau bangunan.
- c. Versabilitas adalah penerapan konsep fleksibilitas yang memungkinkan sebuah ruangan memiliki sifat multi-fungsi.

### **IV.2.4. Penerapan Fleksibilitas pada Ruang<sup>26</sup>**

Beberapa ruang yang memungkinkan penerapan konsep fleksibilitas antara lain :

- a. Fleksibilitas ruang pameran

---

<sup>26</sup> Rahadi, Rosi. 2008. *Fleksibilitas Ruang & Massa*. Dikases dari <http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html>

Perkembangan materi pameran menuntut ruang pameran untuk dapat memperbarui tata atur ruang pameran serta koleksi yang dipamerkan untuk mengikuti perkembangan zaman dan mengantisipasi kebosanan pengunjung pameran. Menurut Ferireiss (1998), hal-hal diatas dapat diantisipasi dengan cara :

- Perubahan materi pameran akan memengaruhi tata atur ruang pameran. Perabot yang digunakan sebaiknya menggunakan perabot yang praktis, mudah untuk dipasang dan dibongkar, dan fleksibel dalam penempatannya.
- Perkembangan materi diantisipasi menggunakan rotasi koleksi.
- Penggunaan sekat pembatas yang tidak permanen akan memudahkan untuk perubahan *layout* ruang.



Gambar IV. 2 Penggunaan Sekat Pembatas Tidak Permanen  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>, diakses 12 Desember 2019

b. Fleksibilitas ruang kerja

Sistem ruang kerja yang sedang berkembang saat ini adalah sistem ruang kerja terbuka (*open plan office*) karena dianggap dapat memenuhi tuntutan fleksibilas ruang dalam pengaturan ruang kerja dari pada penggunaan sistem koridor (*corridor office*) yang penataanya terdiri dari ruang-ruang tertutup dan saling terpisah antar penggunanya. Menurut Logan (1997), penerapan sistem *open plan office* dinilai lebih ekonomis, efisien, mudah dalam berkomunikasi, aliran kerja lebih



lancar karena tidak menggunakan dinding permanen, serta lebih fleksibel terutama dalam kemudahan perubahan *layout* ruang kerja. Jenis perabot yang dapat digunakan untuk menunjang fleksibilitas pada ruang kerja berupa perabot dengan sistem *moduler*.



Gambar IV. 3 Contoh Penerapan Open Plan pada Ruang Kerja  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>, diakses 12 Desember 2019

### **IV.3. TINJAUAN SIRKULASI**

#### **IV.3.1. Pengertian Sirkulasi**

Sirkulasi merupakan wadah untuk memfasilitasi pengguna untuk bergerak dari suatu tempat ke tempat lain, sehingga fungsi sirkulasi adalah untuk menghubungkan ruangan satu dengan ruangan yang lainnya. Ruang yang ada juga bisa dijadikan sebagai saran sirkulasi. Penataan sirkulasi akan memengaruhi pencapaian fleksibilitas ruangan.

Prinsip utama sirkulasi adalah :

- a. Jalan menjadi elemen terbuka yang memberikan dampak visual positif bagi pengguna.
- b. Jalan harus memberikan orientasi yang jelas agar jelas terbaca oleh pengguna.

#### **IV.3.2. Unsur-Unsur Sirkulasi**

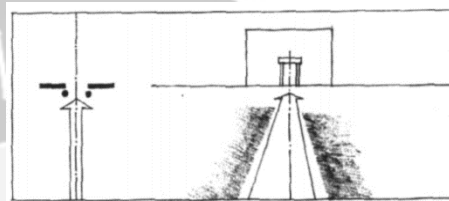
##### **IV.3.2.1. Pencapaian Bangunan**

Tahapan awal sistem sirkulasi ini adalah ketika pengunjung bangunan memasuki area *entrance*. Pengunjung akan

dipersiapkan untuk menggunakan dan mengalami ruang-ruang di dalam bangunan tersebut. Bentuk pencapaian bangunan antara lain :

a. Langsung

Pencapaian langsung merupakan pencapaian yang langsung mengarah ke suatu tempat melalui sebuah jalan yang segari. Tujuan visual yang ingin dicapai adalah ketegasan yang dapat dimunculkan melalui fasad maupun area *entrance*.

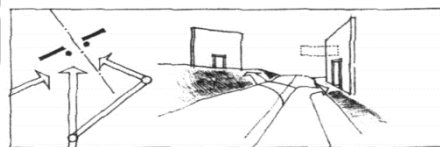


Gambar IV. 4 Pencapaian Bangunan Langsung

Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

b. Tersamar

Pencapaian tersamar merupakan pencapaian yang mempertinggi efek prespektif pada fasad bangunan. Jalur dapat diubah untuk menghambat atau memperpanjang pencapaian terhadap ruangan.



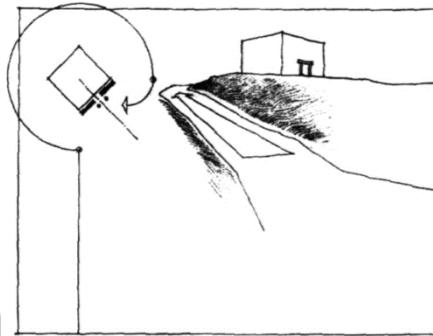
Gambar IV. 5 Pencapaian Bangunan Tersamar

Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

c. Berputar

Pencapaian berputar merupakan pencapaian yang menggunakan jalur berputar untuk memperpanjang urutan pencapaian serta mempertegas bentuk 3 dimensi dari sebuah bangunan.





Gambar IV. 6 Pencapaian Bangunan Berputar  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

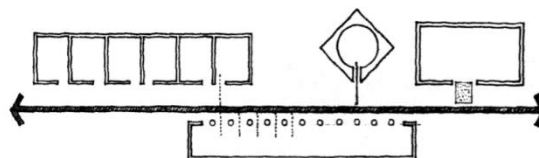
#### IV.3.2.2. *Entrance* Bangunan

*Entrance* merupakan penghubung dari zona luar menuju zona dalam. *Entrance* harus mudah terbaca oleh pengunjung agar pengunjung tidak kebingungan ketika akan memasuki sebuah bangunan atau kawasan. *Entrance* bangunan tidak melulu berwujud dinding yang dilubangi, perbedaan ketinggian permukaan lantai juga dapat menjadi *entrance*. Biasanya digunakan pada ruang yang memiliki kontinuitas dengan ruang yang lainnya.

#### IV.3.2.3. Sirkulasi Sebagai Penghubung Ruang<sup>27</sup>

Sirkulasi penghubung ruang adalah pergerakan atau ruang lingkup ruang yang saling berhubungan dari segi bentuk, fungsi, dan lain-lain. Sirkulasi penghubung dibagi menjadi 3, yaitu :

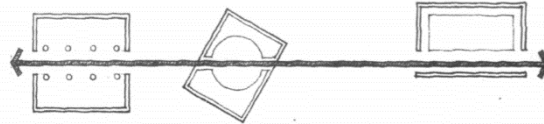
- a. Sirkulasi melewati ruang, merupakan sirkulasi yang berfungsi sebagai penghubung antar ruang.



Gambar IV. 7 Sirkulasi Melewati Ruang  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

<sup>27</sup> Snyder, James C. Dan Catanese, Anthony J. 1984. "Pengantar Arsitektur"

- b. Sirkulasi menembus ruang, merupakan sirkulasi yang berfungsi sebagai penghubung antar ruang dengan menembus ruang yang lain.



Gambar IV. 8 Sirkulasi Menembus Ruang  
Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

- c. Sirkulasi berakhir dalam ruang, merupakan sirkulasi yang berfungsi sebagai fokus akses penghubung ruang yang dianggap penting.



Gambar IV. 9 Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang  
Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

#### IV.3.2.4. Sirkulasi Sebagai Alur Gerak<sup>28</sup>

Kontinuitas dan skala dari jalan ketika menemukan persimpangan akan membantu dalam membedakan antara jalur untuk menuju ruang-ruang bangunan.

- a. Linear

Pada dasarnya, semua jalan adalah linear. Jalan lurus menjadi unsur pengorganisir utama pada sebuah deretan ruang. Jalan lurus dapat dikombinasikan dengan jalan yang melengkung atau dibedakan menjadi beberapa segmen, bercabang, memotong jalan lain, atau membentuk kiasan.

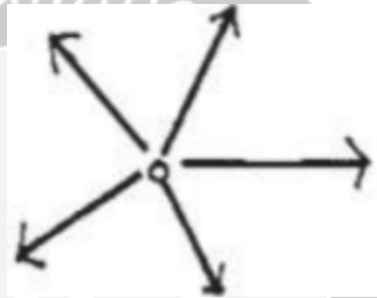
<sup>28</sup> Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya. Jakarta: Erlangga



Gambar IV. 10 Pola Sirkulasi Linear  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

b. Radial

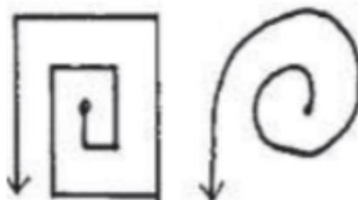
Pola radial merupakan jalan-jalan lurus yang berkembang atau berhenti pada sebuah pusat.



Gambar IV. 11 Pola Sirkulasi Radial  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

c. Spiral

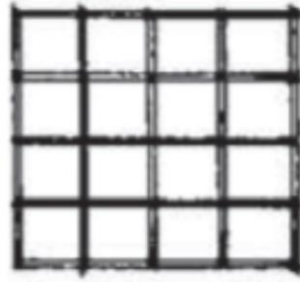
Pola spiral merupakan jalan menerus dari sebuah pusat, berputar mengelilingi pusat tersebut.



Gambar IV. 12 Pola Sikulasi Spiral  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

d. Grid

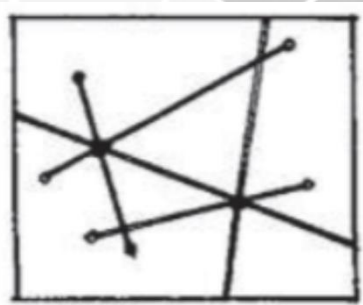
Pola grid terdiri dari jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama biasanya akan menciptakan pola segiempat.



Gambar IV. 13 Pola Sirkulasi Grid  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

e. Network

Pola network merupakan jaringan dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.



Gambar IV. 14 Pola Sirkulasi Network  
 Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

### IV.3.3. Pola Pengaturan Sirkulasi<sup>29</sup>

Pola pengaturan sirkulasi dengan hubungan ruang terbagi mejadi 4, yaitu :

1. Ruang dalam ruang

Sebuah ruang memungkinkan untuk dapat memuat ruang lain dengan ukuran yang lebih kecil di dalamnya. Kontinuitas antar ruang tersebut dapat dengan mudah terpenuhi.

2. Ruang saling berkaitan

Ruang-ruang yang memiliki keterkaitan akan membentuk sebuah kawasan atau daerah ruang bersama.

<sup>29</sup> Ching, Francis D.K. 1996. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya. Jakarta: Erlangga

3. Ruang bersebelahan

Kontinuitas pada ruang yang bersebelahan atau berdekatan ditentukan dari bidang yang memisahkan sekaligus menghubungkan ruang-ruang tersebut.

4. Ruang dihubungkan oleh sebuah ruang

Hubungan dari ruang yang terpisah oleh jarak dapat dikaitkan dengan ruang perantara. Ruang perantara merupakan irisan atau ruang bersama dari ruang-ruang yang dihubungkan.

#### IV.3.4. Bentuk Ruang Sirkulasi

Bentuk ruang sirkulasi ditentukan dari berbagai faktor, seperti batas-batas ruang, keterkaitan antar bentuk ruang, skala, pencahayaan, proporsi, perbedaan ketinggian lantai, dan lain-lain. Ruang-ruang sirkulasi dapat berbentuk :

a. Tertutup (*Enclosed*)

Sirkulasi tertutup akan membentuk ruang yang tertutup. Sirkulasi jenis ini cenderung membentuk koridor yang dihubungkan dengan pintu-pintu pada bidang dinding. Sirkulasi tertutup biasanya digunakan pada bangunan dengan tingkat privasi yang tinggi.

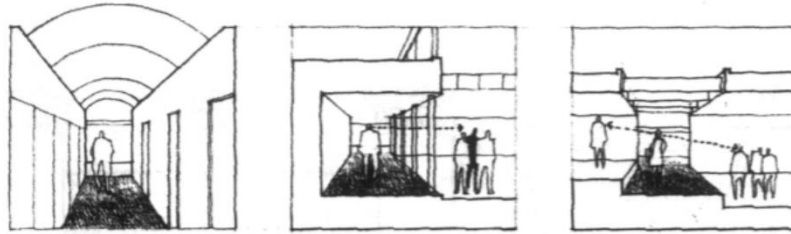
b. Terbuka pada salah satu sisi (*Open on one side*)

Sirkulasi terbuka pada salah satu sisi digunakan untuk memberikan kontinuitas antar ruang yang dihubungkan. Sirkulasi jenis ini biasanya digunakan pada bangunan dengan tingkat privasi yang tidak terlalu tinggi atau bangunan-bangunan semi terbuka. Sirkulasi jenis ini akan membentuk balkon dan membentuk kontinuitas visual dan spasial dengan ruang yang dihubungkan.

c. Terbuka pada kedua sisi (*Open on both side*)

Sirkulasi terbuka pada kedua sisi akan memberikan kesan terbuka bagi pengunjung. Sirkulasi jenis ini biasanya digunakan pada bangunan dengan tingkat privasi yang rendah. Sirkulasi jenis ini sangat baik dalam segi pencahayaan dan sirkulasi udara, namun karena kesan

terbuka, harus ada perhatian terhadap keamanan pengguna ketika kondisi sekitar sepi.



Gambar IV. 15 Bentuk Ruang Sirkulasi  
Sumber: Ching, Francis D.K. 1993. Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya.

#### IV.4. TINJAUAN TATA RUANG DALAM

##### VI.1.1. Pengertian Ruang

Ruang secara visual dimulai dari sebuah titik yang kemudian membentuk garis dan garis tersebut yang akan membentuk sebuah bidang yang akan dikembangkan lagi menjadi bentuk ruang secara utuh sehingga ruang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi<sup>30</sup>.

Dalam konteks arsitektur, ruang terbagi berdasarkan fungsi dan estetika menjadi ruang luar dan ruang dalam.

##### VI.1.2. Pengertian Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengaturan ruang dalam (*interior*) yang dapat memenuhi beberapa kebutuhan diantaranya fungsional, kaidah estetika, maupun ekspresi sesuai yang diinginkan<sup>31</sup>. Perbedaan ruang dalam (*interior*) dan ruang luar (*eksterior*) terletak pada penggunaan atap pada ruangan. Ruang dalam menggunakan atap sebagai penutup ruangnya, sedangkan ruang luar tidak menggunakan atap sebagai penutup ruangnya.

Tata ruang dalam erat kaitannya dengan dimensi manusia sebagai pengguna utama. Ruangan yang tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas manusia di dalamnya dapat menyebabkan ketidaknyamanan bahkan

<sup>30</sup> Ibid, 12

<sup>31</sup> <http://lib.unnes.ac.id/4021/1/8094.pdf>

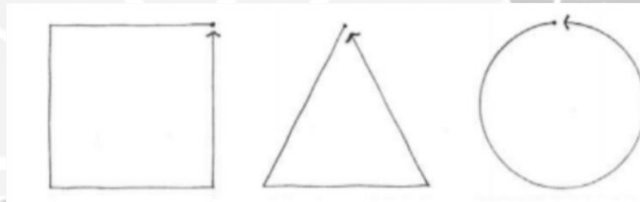
gangguan terhadap aktivitas yang sedang berlangsung. Hasil perancangan interior akan dikatakan tidak baik bila menyebabkan ketidaknyamanan terhadap pengguna ruang dalam tersebut (Nopianto, D. 2005 : 3).

### VI.1.3. Elemen Dasar Tata Ruang Dalam

Rancangan desain ruang dalam dikatakan berhasil apabila mampu menyelesaikan problematika ruang yang kreatif dan logis untuk mencapai lingkungan buatan yang bersifat estetis, fungsional, serta koheren. Beberapa elemen dasar yang digunakan sebagai landasan untuk menciptakan ruang dalam yang baik adalah :

#### 1. Garis (*Line*)

Garis berasal dari dua buah titik yang dihubungkan pada bidang yang berbeda. Garis memiliki arah, panjang, dan posisi, namun tidak memiliki lebar dan tinggi.



Gambar IV. 16 Elemen Garis

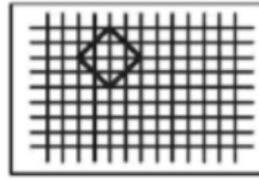
Sumber: Ching, Francis, D.K. *Architecture: Form, Space, and Order*. Van Nostrand Reinhold. Co. 1979

#### 2. Bentuk (*Form*)

Bentuk merupakan unsur 3 dimensi seperti kerucut, kubus, bola, dan lain-lain. Dalam bidang tata ruang dalam, bentuk memungkinkan pengguna ruang menangkap keberadaan sebuah benda dengan pemahaman persepsinya. Bentuk dikategorikan dalam beberapa pengorganisasian, yaitu :

##### a. Bentuk *Grid*

Bentuk-bentuk modular yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya dan diatur dalam sistem *grid-grid* yang harmonis.

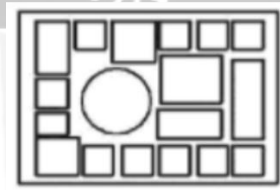


Gambar IV. 17 Bentuk Grid

Sumber: Wicaksono, Andie. Teori Interior. Griya Kreasi. 2014

b. Bentuk *Cluster*

Bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual.

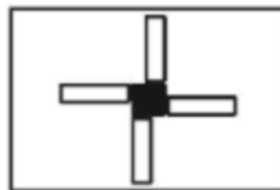


Gambar IV. 18 Bentuk Cluster

Sumber: Wicaksono, Andie. Teori Interior. Griya Kreasi. 2014

c. Bentuk *Radial*

Merupakan komposisi dari bentuk-bentuk linear yang berkembang keluar dari bentuk terpusat. Bentuk-bentuk ini memiliki hubungan searah dengan jari-jarinya.



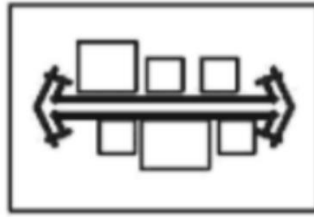
Gambar IV. 19 Bentuk Radial

Sumber: Wicaksono, Andie. Teori Interior. Griya Kreasi. 2014

d. Bentuk *Linear*

Bentuk-bentuk yang diatur dalam sebuah deret dan bersifat berulang.





Gambar IV. 20 Bentuk Linier  
Sumber: Wicaksono, Andie. Teori Interior. Griya Kreasi. 2014

3. Bidang (*Plane*)

Bidang merupakan luasan yang tertutup dengan batasan-batasan unsur lainnya seperti garis, tekstur, warna, dan lain-lain. Bidang tercipta dari dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya. Bidang merupakan unsur 2 dimensi yang hanya memiliki lebar dan panjang saja. Bidang terbagi menjadi tiga jenis, yaitu :

a. Bidang atas

Bidang yang berfungsi melindungi ruangan atau bangunan dari unsur iklim.

b. Bidang dinding

Bidang yang berdiri secara vertikal dan secara visual berfungsi sebagai pembatas ruang.

c. Bidang dasar

Bidang yang menjadi dasar dari ruangan atau bentuk bangunan, berfungsi sebagai pendukung terciptanya kegiatan di dalam ruangan.

4. Cahaya (*Light*)

Cahaya merupakan salah satu elemen dasar pembentuk ruang dalam. Cahaya dapat memengaruhi penataan interior dalam segi :

a. Mendukung fungsi ruang

b. Menentukan atmosfer ruang

c. Memengaruhi *mood* pengguna ruang

5. Warna (*Colour*)

Pemilihan warna dapat memengaruhi efek psikologis pengguna ruang didalamnya. Warna dapat menimbulkan kesan yang berbeda-beda terhadap keberadaan sebuah ruang. Sebagai contoh warna cerah memberikan kesan gembira, senang, dan akrab. Sedangkan warna lembut memberikan kesan sejuk, tenang, dan jauh. Warna memiliki 3 dimensi, yaitu :

a. *Hue*

Merupakan asal usul awal saat kita membedakan warna.

Contoh : merah, hijau, kuning

b. *Value*

Merupakan tingkatan terang gelap terhadap warna hitam putih.

Contoh : biru tua, biru muda, merah tua, merah muda

c. *Saturation*

Merupakan tingkat kemurnian atau tingkat kepekatan warna jika dibandingkan dengan warna dengan kualitas yang sama.

Contoh : hijau daun, hijau pastel, hijau lemon

Pemilihan warna yang tepat akan memengaruhi kenyamanan fisik dan psikis pengguna ruang di dalamnya. Hal tersebut diyakinkan oleh penelitian Goethe tahun 1831 tentang teori warna.

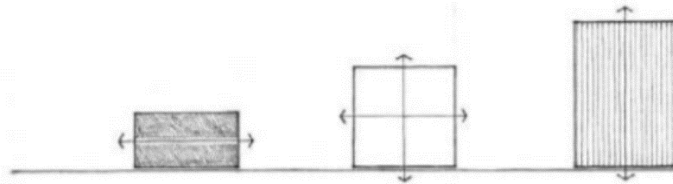
Tabel IV. 2 Tabel Psikologi Warna menurut Goethe

Warna	Kesan Positif	Kesan Negatif	Pengaruh terhadap Manusia
Merah	Bermartabat	-	Menimbulkan efek semangat
Kuning	Cepat, Ceria	Tidak menyenangkan	Menimbulkan efek sukacita
Biru	Warna yang menyenangkan	Dingin, Melankolis, Gelisah	Menimbulkan efek Sedih
Oranye	Hidup, Passion yang tinggi, Hangat, Sukacita Kegembiraan	Menjengkelkan	Menimbulkan efek sukacita
Ungu	aktif	Rentan, cemas	Menimbulkan efek Sedih
Hijau	Tenang	-	Menimbulkan efek Tenang

Sumber: *punlikasi.dinus.ac.id*, diakses 1 Desember 2019

6. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan aksen dekoratif yang penggunaannya dilakukan secara berulang. Pola akan memberikan persepsi berbeda bagi pengguna ruang di dalamnya. Sebagai contoh, pola dengan motif garis horizontal akan memberikan kesan ruang yang semakin luas. Sedangkan pola dengan motif vertikal akan memberikan kesan ruangan semakin tinggi.



Gambar IV. 21 Elemen Pola pada Suatu Bidang  
 Sumber: Ching, Francis, D.K. *Architecture: Form, Space, and Order*. Van Nostrand Reinhold. Co. 1979

#### 7. Tekstur (*Texture*)

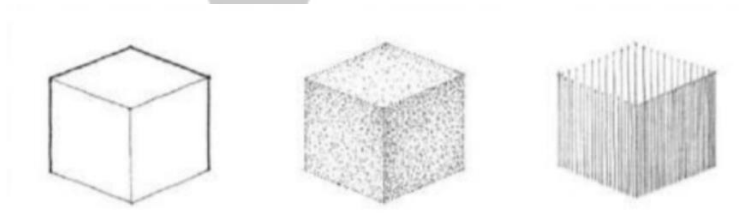
Tekstur merupakan penampilan atau nuansa yang berkaitan dengan material dan bahan yang digunakan. Tekstur juga merupakan titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Berdasarkan bentuknya, tekstur dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. Tekstur halus

Tekstur dengan permukaan elemen-elemen yang halus.

b. Tekstur kasar

Tekstur dengan permukaan elemen-elemen yang berbeda, baik bentuk, corak, maupun warna.



Gambar IV. 22 Elemen Tekstur pada Suatu Bidang  
 Sumber: Ching, Francis, D.K. *Architecture: Form, Space, and Order*. Van Nostrand Reinhold. Co. 1979

#### VI.1.4. Elemen Pembatas Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam merupakan elemen-elemen pembentuk pelingkup ruang. Pembatas ruang dalam meliputi dinding

pembatas ruangan, sudut-sudut dinding, partisi, permukaan lantai, plafon, atap, pintu, jendela, dan struktur.

Fungsi elemen pembatas ruang, yaitu :

- Mendefinisikan sebuah wilayah
- Keamanan bagi pengguna di dalamnya dari bahaya alam, kebakaran, dan lain-lain.
- Bentuk pencegahan dari polusi udara, polusi suara, penghawaan, dan pencahayaan
- Tempat pemasangan elemen pelengkap
- Tempat peletakan elemen pengisi
- Pendukung bagi struktur bangunan

Karakteristik elemen pembatas ruang dalam meliputi : umur pemakaian, tingkat kesulitan perawatan, fleksibilitas, pengaliran udara, ketahanan terhadap api, ketahanan terhadap air, tingkat penetrasi manusia, kualitas optis, biaya, kemampuan membawa elemen pelengkap, kekuatan konstruksi, berat massa, kualitas permukaan.

#### **VI.1.5. Elemen Pengisi Ruang Dalam**

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa peralatan maupun mesin, tanaman, dan perabot. Elemen pengisi ruang dalam berfungsi untuk memnunjng aktivitas yang terjadi dalam ruangan tersebut. Penentu jenis elemen pengisi ruang dipengaruhi oleh beberapa karakter, antara lain :

- Karakter aktivitas
- Karakter pengguna
- Karakter elemen pelingkup ruang

#### **VI.1.6. Prinsip Rancangan Tata Ruang Dalam<sup>32</sup>**

##### **a. *Unity and Harmony***

Ruang dalam bangunan dilengkapi beberapa elemen dan komposisi seperti plafon, ornamen, *furniture*, dan lain-lain sehingga desain tata ruang dalam harus mampu menjadi kesatuan ruang secara menyeluruh.

---

<sup>32</sup> Ir. Marie Ning Murdiyanti, MT

- b. *Balance* (Keseimbangan)  
Keseimbangan dalam ruangan bertujuan agar pengguna tidak merasakan “berat sebelah” pada suatu sisi ruangan. Maka dari itu diperlukan adanya keseimbangan baik dari sisi elemen horizontal dan vertikal, warna, dan lain-lain.
- c. Menciptakan Aspek *Focal Point*  
Ornamen ruang dapat menjadi daya tarik tersendiri dalam satu ruangan yang dapat menciptakan makna yang berbeda bagi pengguna di dalamnya.
- d. Memperhatikan Ritme  
Desain tata ruang dalam mementingkan adanya pola ritme atau irama yang terorganisir dan memiliki kontinuitas. Ritme dapat berupa pengulangan garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, ataupun *furniture* di dalamnya.
- e. Memperhatikan Detail  
Detail dalam rancangan tata ruang dalam akan menentukan kenyamanan ruangan. Detail tersebut berkaitan dengan *soft furniture* (sofa, gordin, sakelar lampu, pot bunga, tata cahaya, dan lain-lain) dan *hard furniture* (meubel)
- f. Memperhatikan Skala dan Proporsi Ruang  
Skala merupakan perbandingan antara komponen pembentuk ruang secara keseluruhan. Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian secara satuan pada komponen dan elemen pembentuk ruang.
- g. Memperhatikan Warna  
Warna akan memengaruhi mood dan nuansa yang akan dibentuk terhadap suatu ruang.
- h. Fungsional dan Ergonomis  
Kegiatan yang terjadi pada tata ruang dalam berkaitan erat dengan fungsi ruangan tersebut. Kenyamanan terhadap aktivitas yang sedang dilakukan harus bersifat ergonomis, yang berarti sesuai dengan standar

dimensi perabot yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan di dalamnya.





## DAFTAR PUSTAKA

- Burker, JJ. (2014). *Makerspace: a practical guise for librarian*. Rowman & Littlefield, Lanham.
- Cerver, F. A., & Konemann. (2000). *World of Contemporary Architecture*. UK: Konemann.
- Ching, Francis D. K. (1993). *Teori Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary Architecture: Its Roots and Trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald and Company.
- Gunawan, E. (2011). *Reaktualisasi Ragam Art Deco dalam Arsitektur Kontemporer*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Munadiyan, Luluk. (2017). *Sejarah Asal Usul Kota Solo*. Retrieved from surakarta.pro: <https://www.surakarta.pro/sejarah-kota-solo/>
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursanty, Eko. (2015). *Arsitektur dan Kehidupannya Sebagai Elemen Branding Pada Kota Wisata Budaya di Solo*. Jurnal Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945, Semarang.
- Panghegar, Anette Firmawan dkk. (2018). *Interior “Kolase” Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan ekonomi Kreatif di Surabaya*, JURNAL INTRA, Vol. 6 No. 2 (hlm. 638).
- Pfefferkom, Julia Winfield. (2005). *The Branding of Cities: Exploring City Branding and The Importance of Brand Image*. New York: Syracuse University
- Rahadi, Rosi. (2008). *Fleksibilitas Ruang & Massa*. Retrieved from arsiteka.com: <http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html>
- Riri, A. (2008). *Sejarah Arsitektur Kontemporer Indonesia*. Retrieved from atelierriri.com: <http://atelierriri.com/sejarah-arsitektur-kontemporer-indonesia/>
- Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*



Snyder, James C. Dan Catanese, Anthony J. (1984). *Pengantar Arsitektur*

Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta:

Gajah Mada University Press.

