

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Berkembangnya revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang sangat signifikan di berbagai sektor khususnya sektor ekonomi kreatif yang baru-baru ini sedang marak berkembang. Salah satu contohnya adalah dari subsektor kriya yang berada di peringkat 3 teratas. Subsektor tersebut cukup mendominasi perekonomian di Indonesia dan memiliki kontribusi yang besar terhadap PDB ekonomi kreatif. (Gambar Terlampir)

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf), sektor ekonomi kreatif terbagi menjadi 16 subsektor salah satunya yaitu sektor kriya. Salah satu yang termasuk dalam subsektor Kriya adalah Kerajinan (*Craft*). Kerajinan merupakan industri yang mencakup proses pembentukan ide atau perencanaan, proses produksi, proses distribusi yang juga termasuk pemasaran hasil kerajinan yang dilakukan oleh pengrajin. Kerajinan sendiri bahannya dapat menggunakan material dari alam maupun material buatan manusia untuk menghasilkan karya seni yang berdaya jual tinggi.

Terdapat beberapa industri skala kecil yang tersebar di Kabupaten Bantul lalu berkembang menjadi sentra industri. Total ada 75 sentra industri yang tersebar di seluruh Kabupaten. Tiap sentra industri tersebut memiliki keunikan produk kerajinan masing-masing. Disisi lain ada pula sentra industri yang tidak terkenal ataupun produktivitasnya kurang. Maka dari itu, perlunya pemfokusan peningkatan produktivitas industri kerajinan di sentra industri tertentu.

Perkembangan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Bantul ini berpeluang mendorong investasi dalam bentuk (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu. 2020) :

- Pasar atau toko barang seni
- Pengembangan industri kerajinan kulit, rotan, bambu dan kayu untuk meningkatkan nilai jual
- Fashion dari Kabupaten Bantul identik dengan batik maka pengembangan batik dapat dilakukan dan memberikan dampak positif berupa daya tarik wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Bantul
- Industri yang didukung teknologi informasi
- Industri kreatif yang mencakup kebudayaan dan pariwisata

Di Kecamatan Pajangan sendiri terdapat beberapa sentra industri kerajinan seperti: (Gambar Terlampir)

1. Sentra Kerajinan Batik Kayu Krebet
2. Sentra Kerajinan Batok Kelapa Santan
3. Sentra Kerajinan Mebel Kayu Kembangputihan dan Kalakijo
4. Sentra Kerajinan Topeng Kembangputihan

Secara singkat, di Kecamatan Pajangan terdapat dua sentra industri kerajinan yang cukup mencolok yakni Desa Wisata Krebet dan Desa Wisata Kampung Santan. Ini menjadi sebuah potensi untuk sentra industri lainnya di Kecamatan Pajangan untuk naik ke permukaan dan agar lebih dikenal melalui kolaborasi kerajinan tersebut. Hal ini juga menjadi cukup menarik perhatian dari hasil final produk berupa *prototype* atau *blueprint* dari suatu produk kerajinan yang tercipta dari inovasi dan kegiatan kolaborasi tersebut yang dapat terealisasi menjadi produk jadi.

Kegiatan kolaborasi yang menjadi tujuan dari perancangan ini sudah berjalan pertama kali antara tahun 1995-1998 yaitu alat musik marakas yang dikirim ke luar negeri. Marakas tersebut diproduksi dengan adanya kerjasama antara pengrajin dari Dusun Santan dengan Dusun Krebet. Bentuk dari kerjasamaa itu terwujudkan dengan Dusun Santan yang memproduksi marakas tersebut hingga proses finishing standard lalu diserahkan ke pengrajin Dusun Krebet untuk di batik karena spesialisasi Dusun Krebet merupakan batik kayu. Lalu setelah itu, dikembalikan ke Dusun Santan yang di proses finishing kembali untuk proses pengiriman atau ekspor ke luar negeri.

Proses produksi kerajinan batok kelapa ini juga memberdayakan sanggar-sanggar industri lain seperti contoh untuk pembuatan 1 buah cangkir batok ini dibagi menjadi beberapa bagian antara lain bagian badan diserahkan ke sanggar A, bagian bawah B, bagian pegangan cangkir diserahkan ke sanggar C. Lalu proses perakitannya dilakukan di satu tempat yaitu di sanggar Chumplung Adji milik Bapak Nur Thaufiq yang selanjutnya baru dikirimkan ke client. Hal ini dilakukan untuk menjaga kualitas produk apabila satu sanggar mengerjakan semua bagian dari sebuah produk maka dapat terjadi ketidaksamaan kualitas dari tiap-tiap produk tersebut

Kerajinan batok kelapa ini ditemukan oleh Nur Thaufiq warga Dusun Santan, Guwosari di tahun 1992 pada saat jalan-jalan di Malioboro dan mengamati berbagai kreasi kerajinan sederhana yang laris terjual salah satunya gantungan kunci dari batok kelapa. Dari situ timbul niatan Nur Thaufiq untuk membuat kerajinannya sendiri dari bahan batok kelapa yang kemudian diberi nama *Cumplung Aji*, *cumplung* berarti batok kelapa yang jatuh ke tanah setelah dimakan tupai dan *aji* berarti mempunyai nilai.

Bangkitnya kembali kegiatan kolaborasi yang dimulai dari kerja sama antara Dusun Santan dengan Dusun Krebet tersebut diharapkan dapat menjadi pemicu terjadinya kerjasama dengan Desa Wisata lain atau Industri Kerajinan lain di lingkup Kecamatan Pajangan.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Sebuah industri kerajinan, pengrajin sebagai pelaku industri mengharapkan timbal balik yang sebanding dengan proses yang dilewati para pengrajin dalam hal pembuatan kerajinan, yang termasuk didalamnya yaitu aktivitas pengembangan kerajinan dan fasilitas industri serta pengenalan produk kerajinan ke masyarakat umum.

Perancangan *Inovative Training Center* di Kecamatan Pajangan dapat digunakan sebagai media pengembangan kerajinan antara pengrajin dengan seniman atau sesama pengrajin untuk menciptakan inovasi terkait kerajinan Batok Kelapa yang hasil dari inovasi tersebut dapat di produksi secara massal di tiap-tiap sanggar yang ada dan pelatihan keterampilan kerajinan batok kelapa yang dilatih langsung

oleh Nur Thaufiq. Hasil akhir yang diharapkan dapat menjadi pusat pengembangan dan pelatihan kerajinan batok kelapa. Dengan adanya kegiatan pengembangan kerajinan tersebut maka daya tarik wisatawan akan ikut naik.

Hal ini didukung (Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 18 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2015 – 2025, 2015) yang menyebutkan bahwa Kecamatan Pajangan yang terdapat Desa Wisata Kampung Santan termasuk dalam Kawasan Pengembangan Pariwisata Daerah (KPPD) yang mana termasuk dalam Kawasan Strategis Pariwisata Daerah (KSPD) Krebet-Selarong-Pandak dan sekitarnya serta Destinasi Pariwisata Daerah-Pangeran Diponegoro (DPD-DIPONEGORO). DPD Pangeran Diponegoro ini meliputi Pajangan, Pandak dan Sedayu sebagai kawasan wisata kerajinan, sejarah, budaya, kuliner dan pedesaan. Untuk itu, perlunya *Inovative Training Center* ini untuk memajukan wisata kerajinan sekaligus meningkatkan industri kerajinan khususnya kerajinan yang ada di Kecamatan Pajangan.

Tipologi perancangan *Training Center* yaitu bangunan pelatihan dan menambahkan kata *Inovative* merupakan pengembangan dengan aspek inovatif yang memiliki arti secara universal adalah bangunan edukasi yang mewadahi berbagai macam kegiatan belajar untuk kepentingan umum serta untuk mengembangkan kecerdasan dengan dibantu tutor, guru, maupun instruktur bidang ilmu spesifik. Aspek inovatif ditambahkan dengan tujuan menjadi tempat terciptanya inovasi-inovasi dalam aspek tertentu yang dipilih. Dalam kasus ini aspek yang dimaksud adalah kerajinan seni kriya berbahan dasar kayu berdasarkan identifikasi macam kerajinan yang ada.

Hal ini didasari, kerajinan berbahan dasar kayu merupakan kerajinan yang cukup unik dan bernilai seni tersendiri serta *handcrafted* karena terbentuk dari tangan para pengrajin. Melalui *Inovative Training Center* dapat menjadikan sebuah ruang kreatif baru di Kecamatan Pajangan. Dengan tujuan utama yaitu pusat pengembangan dan pelatihan kerajinan yang ada di Kecamatan Pajangan.

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang atau dengan kata lain karya arsitektur yang kekinian atau mengikuti perkembangan zaman sekarang. Penerapannya pada bangunan diharapkan dapat membuat bangunan tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman dalam beberapa tahun kedepan. Karena bangunan merupakan bangunan fungsi pendidikan yang didalamnya terdapat aspek inovasi dan bidang kreatif maka sesuai dengan salah satu prinsip arsitektur kontemporer yaitu gubahan yang ekspresif dan dinamis.

Hasil akhir yang ingin dicapai melalui pendekatan arsitektur kontemporer adalah gubahan massa yang dinamis dan relevan dengan konteks kekontemporeran pada jaman sekarang atau yang mengikuti trend. Kualitas ruang yang akan dicapai seperti konsep ruang yang ‘terbuka’ atau mengalir yang diambil dari salah satu prinsip arsitektur kontemporer serta harmonisasi antara ruang luar dan ruang dalam. Karena target yang ingin di capai merupakan pengrajin di Kecamatan Pajangan dan tersebar maka lokasi nantinya akan menempati daerah yang berada diantara sentra industri (Krebet, Santan, Kalakijo dan Kembangputihan) sehingga diharapkan dapat mewadahi atau mendorong proses kreativitas inovasi pengrajin di Kecamatan Pajangan.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana perancangan *Inovative Training Center* di Kecamatan Pajangan, Pedukuhan Kayen dengan pendekatan arsitektur Kontemporer?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

- a. Terwujudnya bangunan dengan gubahan massa yang dinamis serta relevan dengan trend di jaman sekarang.
- b. Terwujudnya bangunan yang mampu memwadahi pengrajin dan seniman atau sesama pengrajin untuk menciptakan inovasi dan pengembangan terkait kerajinan di sekitar Kecamatan Pajangan.
- c. Terwujudnya bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat pelatihan keterampilan kerajinan.
- d. Terwujudnya bangunan dengan tata ruang dalam yang berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.

1.3.2 Sasaran

- a. Menciptakan konsep ruang yang memiliki kesan terbuka.
- b. Menciptakan konsep ruang dengan harmonisasi tata ruang luar dan tata ruang dalam.
- c. Menciptakan bangunan dengan fungsi pengembangan dan pelatihan.
- d. Menciptakan bangunan dengan gubahan massa yang dinamis.
- e. Menciptakan bangunan yang relevan dengan trend di jaman sekarang.
- f. Menciptakan bangunan yang memwadahi kegiatan inovasi dan pengembangan bagi para pengrajin dan seniman atau sesama pengrajin.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Spasial

Bagian-bagian objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang dalam yang interaktif dan gaya arsitektur kontemporer.

1.4.2 Lingkup Temporal

Inovative Training Center diharapkan dapat berguna bagi masyarakat untuk kurang waktu kurang lebih 20 tahun.

1.4.3 Lingkup Substantial

Bangunan yang mencerminkan proses terciptanya inovasi dari bangunan pusat pengembangan dapat diwujudkan dengan penataan hubungan ruang yang berkaitan dengan sirkulasi yang mengikuti runtutan proses produksi purwarupa kerajinan dan menggunakan pendekatan desain arsitektur kontemporer.

1.4.4 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Metode Deskriptif

Metode deskriptif merupakan metode studi dengan cara mengumpulkan menganalisis dan menyimpulkan data yang diperoleh dari sumber literatur yang

selanjutnya digunakan dalam penyusunan laporan. Serta dilakukan kegiatan survey atau observasi lapangan ke beberapa objek yang relevan terhadap objek studi dengan cara observasi dan wawancara berdasarkan asumsi dari tokoh dan atau kelompok setempat.

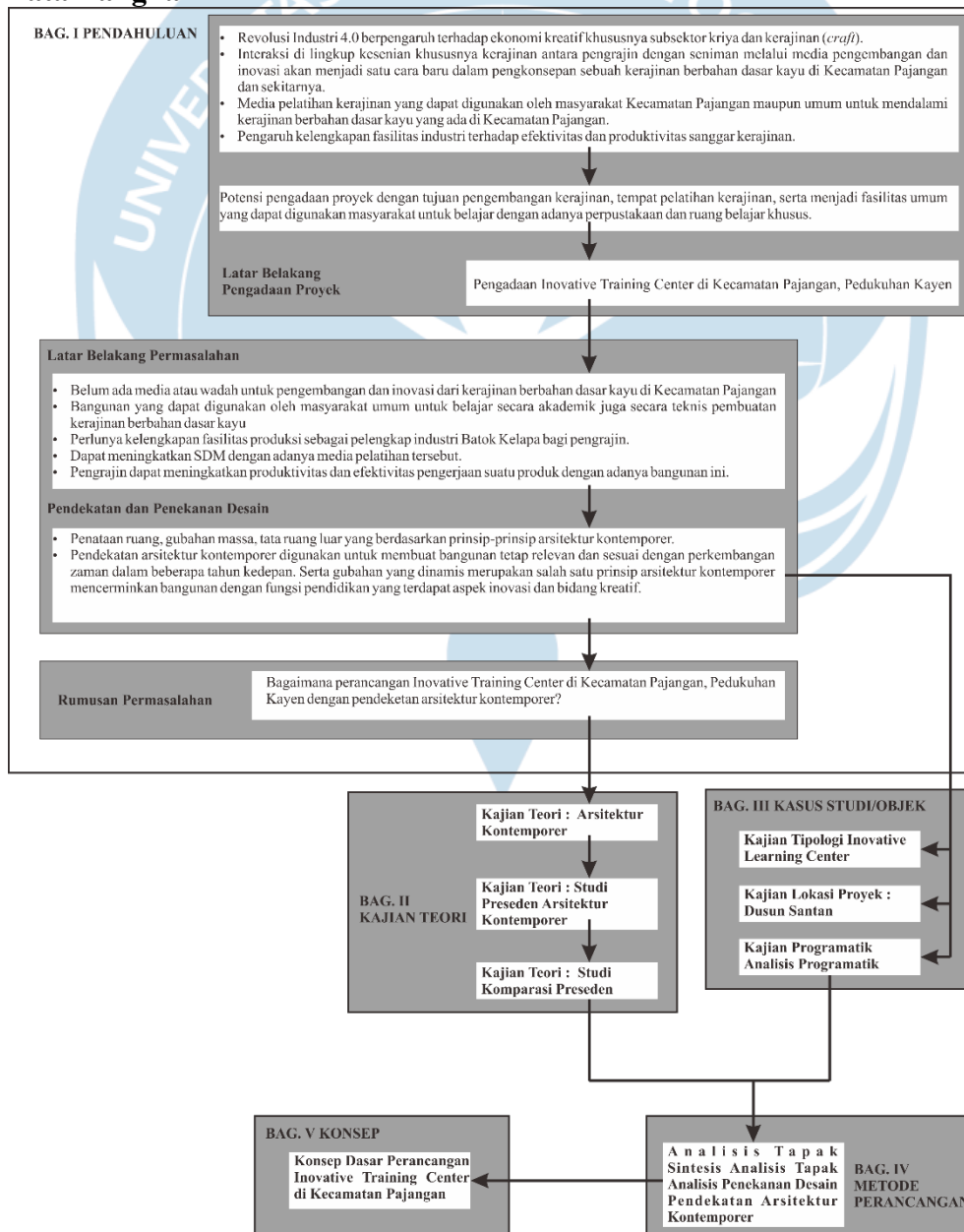
1.5.2 Metode Dokumentatif

Metode ini dilakukan dengan cara mendokumentasikan kegiatan survey atau observasi lapangan ke beberapa objek yang relevan terhadap objek studi dengan cara pengambilan gambar.

1.5.3 Metode Komparatif

Metode komparatif dilakukan dengan cara membandingkan data-data yang diperoleh dari observasi lapangan dengan beberapa bangunan yang relevan dengan objek studi.

1.6 Tata Langkah



1.7 Sistematika Penulisan

a. **Bagian 1 (Pendahuluan)**

Berisi latar belakang baik latar belakang pemilihan topik maupun fenomena yang akan mengarahkan pada issue/permasalahan juga latar belakang metode atau pendekatan yang akan dipergunakan. Latar belakang ini diakhiri dengan pernyataan yang mengerucut pada permasalahan yang diangkat atau esensi/urgensi proyek (bukan pada kelayakan proyek). Tujuan dan sasaran ditetapkan sebagai kisi-kisi pelaksanaan tugas akhir. Bagian 1 diakhiri dengan alur pikir dari penulis dalam Menyusun proposal

b. **Bagian 2 (Kajian Teori)**

Berisi tinjauan pustaka, teori dan pendekatan serta penekanan desain/kajian yang akan dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan. Validitas sumber dan kemutakhiran referensi merupakan hal penting untuk melihat kontribusi project dalam bidang arsitektur.

c. **Bagian 3 (Kasus Studi / Objek)**

Berisi gambaran objek project usulan yang dapat dijelaskan termasuk kriteria pemilihan dan justifikasi objek studi. Identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan standar kriteria yang dipergunakan dapat menjadi bagian pembahasan untuk menentukan konsep dasar.

d. **Bagian 4 (Metedologi)**

Berisi metode yang akan dipergunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan walaupun sederhana, bagian ini berisi metode penelusuran data yang valid dan bertanggungjawab sehingga dapat dipergunakan untuk menganalisis dan metode pembahasan baik perancangan maupun penelitian yang disusun secara runtut dan terstruktur sehingga menghasilkan prosedur perancangan atau prosedur kajian yang akan dilakukan.

e. **Bagian 5 (Pembahasan)**

Berisi penjelasan sistematika penulisan, alur pikir dan kerangka teoritis sebagai bahan untuk melakukan kajian atau perancangan.

f. Rujukan

g. Lampiran