

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Penentuan Fokus Perancangan Berdasarkan Isu

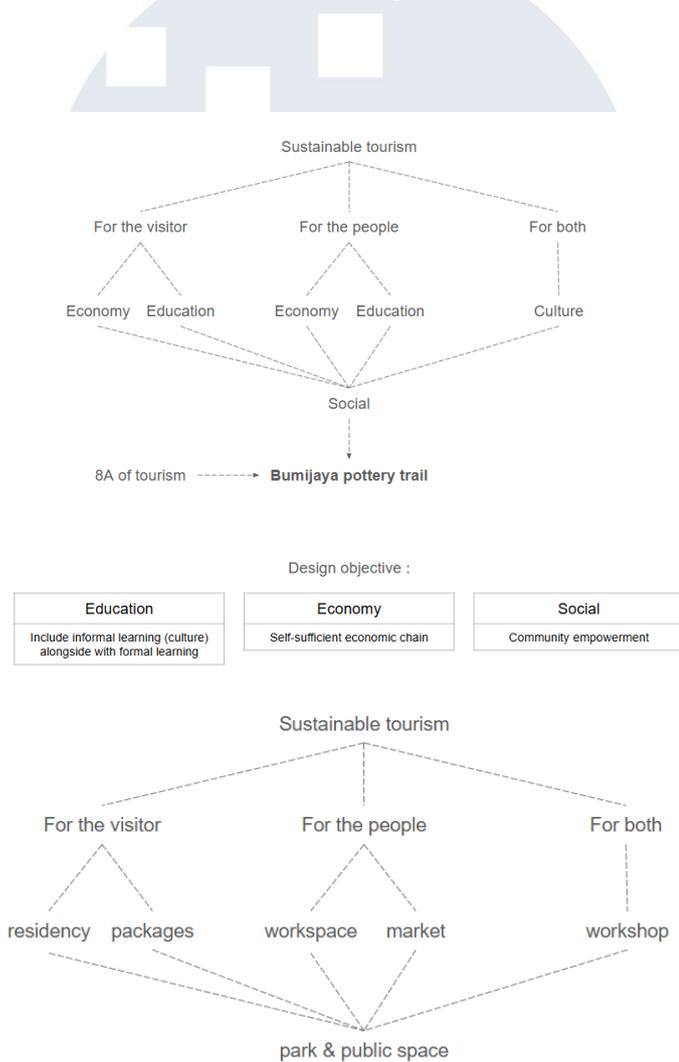
Fokus perancangan kawasan industri gerabah di Desa Bumijaya ditetapkan berdasarkan temuan lapangan yang menunjukkan lemahnya hubungan antara kegiatan ekonomi, dinamika sosial, dan struktur ruang yang mendukungnya. Secara ekonomi, aktivitas produksi gerabah yang telah berlangsung secara turun-temurun masih terfragmentasi dalam skala rumah tangga. Produksi dilakukan di ruang-ruang domestik tanpa batasan fungsi yang jelas antara ruang tinggal dan ruang kerja, yang menyebabkan gangguan kenyamanan, keterbatasan produktivitas, dan ketidakefisienan sirkulasi kerja. Secara arsitektural, kondisi ini menunjukkan tidak adanya pemisahan atau hierarki ruang antara aktivitas ekonomi dan kehidupan sehari-hari, yang berdampak pada rendahnya visibilitas industri gerabah sebagai identitas kawasan serta terbatasnya kapasitas ruang untuk berkembang secara ekonomi.



Gambar 3.1. Aspek Sosial Desa
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam aspek sosial, studi lapangan menunjukkan bahwa interaksi antar pengrajin bersifat minim dan tidak terwadahi secara ruang. Tidak ditemukan ruang kolektif yang secara arsitektural mendorong terbentuknya relasi sosial yang

berkelanjutan, seperti tempat berkumpul atau ruang terbuka bersama yang mendukung kolaborasi dan regenerasi keterampilan. Akibatnya, transmisi pengetahuan antar generasi terputus, dan aktivitas produksi bersifat individual tanpa ekosistem komunitas yang kuat. Secara spasial, hal ini mencerminkan absennya tipologi ruang yang memungkinkan pertukaran pengetahuan secara informal maupun formal, serta kurangnya ruang transisi antara ruang privat dan publik yang bisa mengaktifkan interaksi warga dalam konteks budaya kerja lokal.



Gambar 3.2. Pemetaan Isu Desa
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Permasalahan tambahan yang juga turut dipertimbangkan dalam proses perancangan adalah kurangnya fasilitas edukatif yang dapat menjadi sarana belajar bagi pengunjung maupun masyarakat desa sendiri, serta minimnya ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas budaya lokal. Budaya lokal di Desa Bumijaya

terwujud dalam bentuk pola kerja *home industry* gerabah yang telah berlangsung secara turun-temurun—di mana kegiatan produksi, pembakaran, dan penyimpanan hasil kerajinan menyatu dengan ruang-ruang domestik rumah tinggal warga. Pola ini membentuk karakter spasial yang khas, namun secara arsitektural belum terwadahi dalam sistem ruang kolektif yang dapat mengoptimalkan fungsi ekonomi, edukatif, maupun sosial. Penyebaran aktivitas produksi yang tidak terkonsentrasi menyebabkan tidak adanya ruang representatif yang menunjukkan identitas kawasan sebagai sentra kerajinan, serta menyulitkan pengembangan sistem pembelajaran berbasis praktik langsung kepada pengunjung atau generasi muda.

Ketiadaan ruang bersama yang mengorganisasi budaya produksi ini juga berdampak pada lemahnya dokumentasi dan eksistensi budaya kerja komunitas sebagai aset arsitektural kawasan. Oleh karena itu, urgensi muncul dalam membangun dua bangunan utama (*anchor buildings*) yang dapat merespons kebutuhan akan integrasi sistem ruang produksi, edukasi, dan komunitas. Pembentukan bangunan sentra produksi dan pemasaran gerabah serta bangunan komunitas dan pelatihan pengrajin menjadi dasar pengorganisasian ulang budaya kerja *home industry* dalam struktur ruang yang lebih terencana, kolektif, dan terbuka, tanpa menghilangkan karakter lokal yang telah melekat.

Design objective :

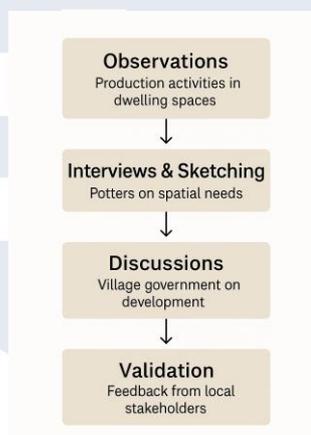
Education	Economy	Social
Include informal learning (culture) alongside with formal learning	Self-sufficient economic chain	Community empowerment
<p>Past (issue)</p> <p>Fasilitas pendidikan kurang (hanya ada 1 SD di Bumijaya) Penduduk yang mampu mengejar pendidikan tidak mau meneruskan budaya gerabah</p>	<p>Past (issue)</p> <p>Ekonomi Bumijaya yang rendah semakin menurun dengan adanya pandemi dan sulit mengembalikan keadaan seperti dahulu</p>	<p>Past (issue)</p> <p>Tidak ada komunitas yang mendukung pengrajin Antar industri menganggap sesama sebagai pesaing bisnis saja</p>
<p>Present (programming needs)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang belajar informal untuk sejarah dan signifikansi gerabah bagi Bumijaya • Ruang belajar teknik pembuatan gerabah kepada generasi muda • Ruang belajar formal bersama untuk penduduk yang masih bersekolah • Workshop untuk pendatang / turis, pendidikan produksi gerabah 	<p>Present (programming needs)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kerja bersama industri gerabah • Area sentral penjualan gerabah • Ruang display untuk produk jadi dan contoh kerajinan gerabah Bumijaya 	<p>Present (programming needs)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area pertunjukkan penampilan gerabah • Ruang bersama untuk bersosialisasi • Area bermain bersama untuk anak • Area kolektif untuk pedagang dan usaha lainnya di Bumijaya
<p>Future (sustainable cycle)</p> <p>Bila edukasi meningkat sejalan dengan taraf ekonomi, bagaimana mempertahankan kebudayaan gerabah (yang mungkin dinilai kurang menarik dan menjanjikan) dan membuat penduduk tetap berpartisipasi dalam laku budaya?</p>	<p>Future (sustainable cycle)</p> <p>Bagaimana produk olahan gerabah tetap relevan dan memiliki penjualan dan target pasar yang stabil?</p>	<p>Future (sustainable cycle)</p> <p>Setelah kebutuhan ruang sosial untuk meningkatkan komunitas tercapai, apa alih fungsi dan tujuan baru dari ruang tersebut?</p>

Gambar 3.3. Objektif Desain
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Ketiga isu tersebut berakar pada struktur spasial desa yang saat ini tidak mendukung integrasi fungsi-fungsi tersebut secara sinergis. Ruang produksi, interaksi, dan pembelajaran masih berjalan secara terpisah dan tersebar, tanpa diferensiasi fungsi maupun keterhubungan yang jelas secara spasial, sehingga membentuk sistem ruang yang pasif dan tidak kolaboratif. Untuk merespons kondisi tersebut, perancangan kawasan *Pottery Trail* di Desa Bumijaya menggunakan pendekatan semi-partisipatif yang menempatkan masyarakat sebagai bagian dari proses perancangan, meskipun tidak secara penuh terlibat dalam keseluruhan tahapan desain.

Metode ini diterapkan melalui empat langkah utama. Pertama, dilakukan observasi terhadap aktivitas produksi gerabah di ruang-ruang hunian untuk memahami pola penggunaan ruang yang sudah terbentuk secara alami. Kedua, dilakukan wawancara informal dan *sketching* awal kepada para pengrajin untuk menggali kebutuhan ruang yang mereka anggap penting dalam mendukung

kegiatan produksi, distribusi, dan interaksi sosial. Ketiga, penulis berdiskusi langsung dengan pemerintah desa guna memetakan kebutuhan pembangunan dari sisi kelembagaan dan arah pengembangan kawasan. Terakhir, skema desain dan denah awal yang telah disusun divalidasi melalui sesi permintaan tanggapan dari para pemangku kepentingan lokal, untuk memastikan rancangan yang disusun benar-benar menjawab kebutuhan aktual serta diterima secara sosial. Pendekatan ini memungkinkan desain yang dihasilkan tidak hanya menjawab permasalahan spasial secara arsitektural, tetapi juga memiliki keterhubungan langsung dengan realitas lokal.



Gambar 3.4. Skema Semi Participatory
Sumber: Olahan Penulis (2025)

3.2 Studi Objek dan Teori Perancangan

Untuk memperkuat pendekatan perancangan, penulis melakukan studi terhadap beberapa objek referensi yang relevan, yaitu Kasongan di Yogyakarta, Banyumulek di Lombok, dan Saung Angklung Udjo di Bandung. Ketiga lokasi ini menunjukkan bagaimana ruang-ruang dalam kawasan wisata budaya dapat diorganisasi secara efektif untuk mendukung kegiatan ekonomi, edukasi, dan interaksi sosial masyarakat.

Di Kasongan, pola ruang terbentuk secara linear mengikuti jalan utama, dengan rumah-rumah produksi gerabah yang sekaligus berfungsi sebagai ruang pameran dan tempat pelatihan. Hal ini menciptakan hubungan langsung antara aktivitas produksi dan konsumsi dalam satu zona yang mudah diakses pengunjung. Terdapat pula

ruang-ruang semi-terbuka di pekarangan yang fleksibel digunakan untuk workshop, demonstrasi, hingga tempat duduk informal bagi wisatawan.

Di Banyumulek, ruang-ruang domestik dimanfaatkan secara adaptif untuk mendukung kegiatan wisata. Banyak rumah penduduk diubah sebagian fungsinya menjadi galeri, toko kerajinan, atau ruang belajar membuat gerabah. Ruang terbuka seperti halaman dan gang kecil berperan sebagai sirkulasi pejalan kaki yang nyaman, sekaligus memperkuat kesan menyatu dengan kehidupan sehari-hari warga. Hubungan antara ruang privat, semi privat, dan publik terbentuk secara cair, menunjukkan fleksibilitas dalam pemanfaatan ruang skala kampung.

Sementara itu, Saung Angklung Udjo menampilkan integrasi ruang pertunjukan, edukasi, dan produksi dalam satu kompleks terpadu. Area utamanya berupa ruang terbuka beratap besar yang dapat difungsikan untuk pertunjukan musik, lokakarya, maupun acara komunitas. Ruang-ruang pendukung seperti toko souvenir, area istirahat, dan tempat makan ditata mengelilingi area utama secara radial, menciptakan sirkulasi yang terarah sekaligus memungkinkan interaksi spontan antar pengunjung dan pengelola. Kompleks ini juga memanfaatkan elemen-elemen alami seperti taman dan vegetasi sebagai elemen pemisah antar zona fungsi, sekaligus menciptakan suasana yang ramah dan inklusif.

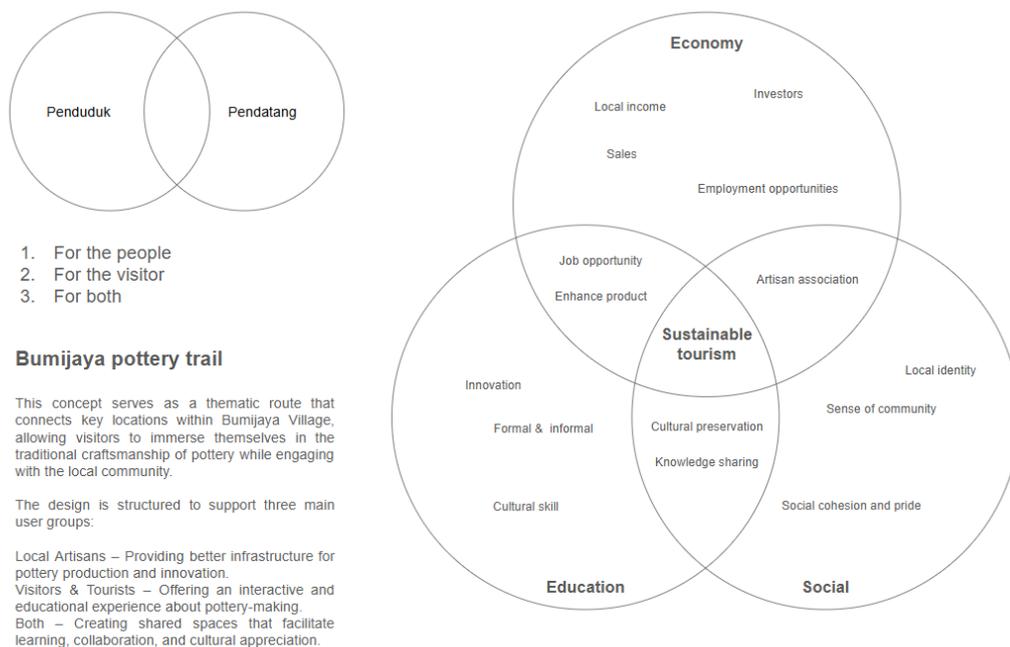
Dari studi preseden ini, diperoleh pemahaman bahwa ruang-ruang dalam kawasan wisata budaya berbasis kerajinan yang berhasil cenderung memiliki karakter multifungsi, keterbukaan terhadap aktivitas warga maupun pengunjung, serta integrasi antara fungsi produksi, edukasi, dan rekreasi dalam satu kesatuan yang adaptif terhadap kebutuhan lokal.

3.3 Analisis Tapak dan SWOT

Tapak utama yang dipilih untuk pembangunan Pottery trail terletak di sepanjang Jalan Ciptayasa, jalan utama Desa Bumijaya yang menjadi lokasi sebagian besar rumah industri gerabah. Lokasi ini memiliki nilai strategis karena mudah dijangkau, sudah dikenal oleh pengrajin lokal, dan memiliki potensi integrasi langsung dengan

aktivitas desa yang sudah berjalan. Penulis melakukan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan tapak serta peluang dan ancaman terhadap pengembangannya.

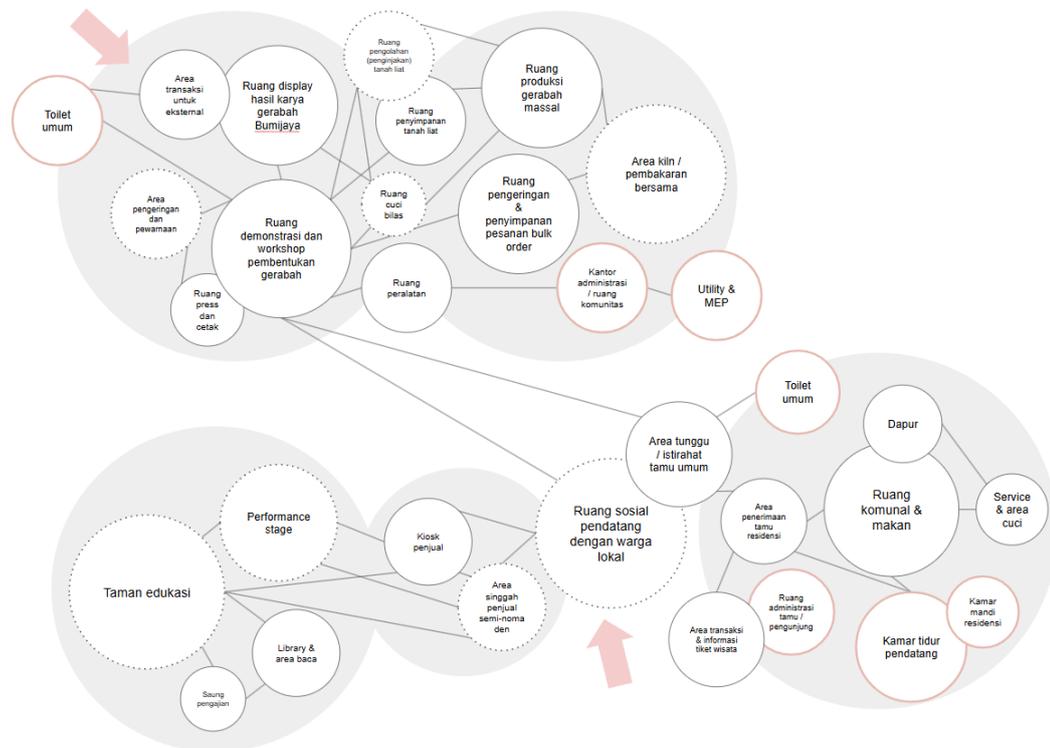
Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa kekuatan tapak terletak pada eksistensi industri gerabah yang sudah mapan dan keberadaan komunitas lokal yang aktif, meskipun belum terorganisir secara formal. Kelemahan utama adalah minimnya fasilitas pendukung wisata dan belum adanya infrastruktur penghubung antarunit produksi. Peluang besar terletak pada potensi pengembangan wisata edukasi dan interaktif berbasis budaya lokal, sementara ancaman terbesar adalah risiko komersialisasi yang dapat menggeser nilai-nilai kultural jika tidak dikelola dengan baik.



Gambar 3.5. Pemetaan SWOT
Sumber: Olahan Penulis (2025)

3.4 Studi Program Ruang

Program ruang disusun berdasarkan kebutuhan fungsional dari dua bangunan utama dan pengembangan ruang publik yang mendukungnya. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara dengan pengrajin dan perangkat desa, serta analisis terhadap aktivitas harian masyarakat dan pola sirkulasi wisatawan. Ruang-ruang yang dirancang meliputi workshop produksi, ruang display dan toko, ruang pelatihan komunitas, ruang edukasi interaktif, galeri budaya, serta area publik seperti taman tematik, area duduk terbuka, dan jalur wisata pejalan kaki yang menyatu dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3.6. Program Ruang
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Sebagai bentuk konkret dari proses desain yang berakar pada realitas lokal, penyusunan program ruang dan zonasi kawasan disesuaikan dengan potensi aktual dan hambatan eksisting yang ada. Misalnya, kegiatan produksi gerabah yang sebelumnya tersebar dan tidak terkoordinasi kini difokuskan dalam satu sentra produksi yang tidak hanya efisien secara operasional, tetapi juga mudah diakses oleh wisatawan. Sementara itu, komunitas pengrajin yang sebelumnya bekerja

secara individual diberi ruang kolaboratif dalam bentuk pusat pelatihan dan komunitas, yang berfungsi sebagai wadah peningkatan kapasitas, berbagi pengetahuan, dan pengembangan identitas bersama.

3.5 Pengembangan Skematik Perancangan

Tahapan skematik dilakukan dengan menyusun zonasi tapak berdasarkan pola aktivitas masyarakat dan pengunjung. Fungsi produksi, edukasi, dan interaksi sosial dipisahkan secara fungsional namun tetap saling terhubung melalui jalur sirkulasi utama yang didesain terbuka dan inklusif. Setiap bangunan anchor ditempatkan pada posisi strategis agar dapat menjadi titik orientasi kawasan. Dalam pengembangan skematik, penulis juga mempertimbangkan aspek orientasi matahari, arah angin, dan keterhubungan visual untuk menciptakan pengalaman spasial yang nyaman dan menarik.

Sejalan dengan itu, prinsip arsitektur fleksibel diterapkan untuk memastikan ruang-ruang yang dirancang mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan fungsi dan kebutuhan pengguna. Misalnya, ruang workshop tidak hanya difungsikan untuk produksi, tetapi dapat bertransformasi menjadi area pelatihan atau pameran melalui penggunaan partisi geser dan bukaan lebar. Pendekatan ini sesuai dengan gagasan Habraken (1972) mengenai struktur yang menyediakan kerangka tetap dengan isi yang dapat diubah oleh penggunanya. Konsep fleksibilitas ini juga mencerminkan ruang yang hidup dan partisipatif, di mana pengguna berperan aktif dalam menentukan fungsi ruang sesuai dinamika sosial desa.

3.6 Pengembangan Struktur dan Utilitas

Struktur bangunan direncanakan menggunakan pendekatan modular dan konstruksi ringan yang dapat dikerjakan secara swakelola oleh masyarakat desa. Material lokal seperti bata tanah liat dan bambu dipertimbangkan sebagai pilihan utama karena mudah didapat, ramah lingkungan, dan memiliki nilai estetika lokal. Utilitas bangunan dirancang sederhana dan efisien, dengan sistem ventilasi silang,

pencahayaannya alami maksimal, sistem drainase terbuka, serta pengolahan limbah sederhana yang ramah lingkungan dan sesuai dengan kapasitas desa.

3.7 Pengembangan Skema Keberlanjutan (Sustainability)

Skema keberlanjutan dalam perancangan ini dirancang mencakup aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi secara simultan. Dari aspek lingkungan, pemanfaatan material lokal, penggunaan energi pasif, dan penyediaan ruang hijau menjadi strategi utama. Dari aspek sosial, partisipasi masyarakat desa dalam proses desain hingga operasional kawasan menjadi dasar pendekatan. Sementara dari aspek ekonomi, keberadaan ruang produksi, pasar bersama, dan pelatihan keterampilan dirancang untuk meningkatkan kemandirian dan daya saing pengrajin.

Melalui tahapan yang terintegrasi, mulai dari penentuan isu hingga pengembangan keberlanjutan, metode perancangan ini diharapkan dapat menciptakan sebuah kawasan yang tidak hanya mampu meningkatkan daya saing Desa Bumijaya sebagai destinasi wisata budaya, tetapi juga memperkuat ketahanan sosial dan ekonomi masyarakatnya. Kawasan ini tidak dimaksudkan menjadi ruang yang eksklusif bagi wisatawan semata, melainkan ruang hidup baru yang inklusif, edukatif, dan berkelanjutan, yang lahir dari dan untuk masyarakat Bumijaya itu sendiri.

Dengan demikian, metode perancangan yang digunakan menempatkan arsitektur sebagai medium strategis untuk menjawab tantangan desa secara multidimensional. Menghubungkan warisan budaya, pemberdayaan ekonomi, dan transformasi ruang dalam satu sistem terpadu yang berkelanjutan.

Seluruh tahapan dalam metode perancangan ini disusun untuk memastikan bahwa desain kawasan wisata industri gerabah di Bumijaya tidak hanya menjadi intervensi fisik, tetapi juga menjadi alat transformasi sosial, budaya, dan ekonomi yang berkelanjutan dan kontekstual.