

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL

3.1. MATERI STUDI

Pada sub-bab ini akan dibahas mengenai kajian pustaka dan landasan teoretikal yang berkaitan dengan Kampung Dolanan di Dusun Pandes yang akan dirancang sebagai ruang komunal sebagai tempat industri edukatif akan kebudayaan Jawa.

3.1.1. KEBUDAYAAN KAITANNYA DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL

Kebudayaan menurut Koentjaraningrat, ahli antropologi adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Hampir seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan karena sangat sedikit tindakan manusia yang tidak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu tindakan naluri, tindakan reflex, dan beberapa tindakan akibat proses fisiologi. Bahkan berbagai tindakan manusia yang dibawa dari gen-nya juga dijadikan tindakan yang berkebudayaan, misalnya makan, minum, dan berjalan. (Koentjaraningrat, 1979, pp. 193-194)

Menurut J.J. Honigman dalam Koentjaraningrat, ada 3 “gejala kebudayaan”, yaitu (1) *ideas*, (2) *activities*, (3) *artifacts*. Beliau mempunyai pendirian bahwa ada tiga wujud kebudayaan, yaitu : (Koentjaraningrat, 1979, pp. 200-202)

- a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Wujud ini adalah wujud ideal dari kebudayaan dengan sifat abstrak, tidak dapat diraba atau difoto. Ide-ide dan gagasan itu adalah satu kesatuan sistem yang biasa disebut oleh para ahli antropologi dan sosiologi sebagai sistem budaya.
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud ini adalah sistem sosial, yang terdiri dari aktifitas-aktifitas manusia yang saling berinteraksi, berhubungan, serta bergaul satu sama lain dari waktu ke waktu menurut pola-pola tertentu berdasarkan adat tata kelakuan.

- c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud ini adalah kebudayaan fisik, tanpa memerlukan banyak penjelasan. Ketiga wujud dari kebudayaan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan lain dalam kehidupan masyarakat.

Ketiga wujud kebudayaan tersebut tertuang dalam permainan-permainan tradisional di Jawa untuk mengajarkan nilai-nilai dalam budaya Jawa. Salah satu contoh permainan tradisional di Jawa adalah *dingklik oglak aglik*. *Ideas* dari permainan ini adalah mengajarkan kerja sama dan saling percaya dari masing-masing anggota kelompok sehingga bisa saling menjaga keseimbangan. *Activities* permainan tersebut dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari sedikitnya tiga orang anak. Mereka merakit kakinya mirip bangku di belakang badan sambil berputar dan bernyanyi lagu *dingklik oglak aglik* (lih Gambar 1.1-1). Pemenang adalah kelompok yang paling lama bertahan menjaga keseimbangan. Masih banyak permainan tradisional lainnya, seperti *dempo ewa ewo*, *sluku-sluku bathok*, *ancak-ancak alis*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *boi-boinan*, dsb.



Gambar 3.1-1: Permainan *dingklik oglak aglik*.

Sumber : diunduh 2 September 2015 (<http://baltyra.com/2010/09/21/yang-nyaris-terlupakan/comment-page-5/>)

Permainan tradisional sendiri adalah suatu bentuk permainan anak-anak yang **beredar secara lisan** di antara anggota kolektif tertentu dan **berbentuk tradisional** yang diwariskan turun temurun dengan banyak variasi. (Danandjaja, 1987)

Menurut **James Danandjaja**, permainan dolanan adalah **salah satu bentuk folklore** yang **beredar secara lisan** di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena

termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. (Misbach, 2007)

Menurut **Sukirman**, permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan karena mampu memberi pengaruh terhadap **perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak**. Permainan tradisional anak juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang member ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. (Sukirman, 2004)

Permainan tradisional **memiliki nilai-nilai moral**, seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Permainan tradisional dapat dikatakan sebagai media pembinaan nilai kebudayaan yang membangun kebudayaan nasional Indonesia. (Depdikbud, 1996)

Arti permainan tradisional secara sederhana adalah suatu media untuk bermain berdasarkan pada **cara berpikir, bertindak** serta berpegang teguh pada **nilai-nilai kebudayaan** yang diwariskan secara turun temurun.

3.1.2. DESA WISATA (TIPOLOGI KAMPUNG DOLANAN)

Kampung Dolanan sejak berdirinya di tahun 2007 sebagai komunitas pelestari budaya, sering didatangi pengunjung mulai dari wisatawan lokal sampai wisatawan mancanegara. Daya tarik ini dianggap sebagai suatu potensi desa setempat. Berikut penjelasan tentang desa wisata sebagai kriteria dari Kampung Dolanan:

3.1.2.1. *Pengertian Desa Wisata*

Desa Wisata adalah suatu bentuk permukiman dengan fasilitas membentuk suatu lingkungan yang harmonis serta relatif sesuai dengan tata lingkungan permukiman berupa tata perumahan, fasilitas pelayanan wisata, tata jalur sirkulasi, dan sebagainya, sehingga desa wisata dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung. (Ikaputra, 1985, p. 11) Menurut Inskeep, desa wisata adalah sekelompok wisatawan yang tinggal dalam atau dekat rasa tradisional, seringkali di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan masyarakat desa dan lingkungan sekitar desa tersebut. (Inskeep, 1991)

Desa wisata dilihat dari kedua pengertian diatas memiliki dua objek penting, yaitu desa yang bernuansa tradisional atau harmonis dan wisatawan yang menikmati atau belajar sesuatu di desa tersebut. Ada dua komponen yang ada di desa wisata, yaitu :

- *Atraksi*, yaitu seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta keadaan fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasi dengan wisatawan sebagai partisipan aktif, seperti kursus tari, bahasa, ritual adat, dan lain-lain yang bersifat spesifik.
- *Akomodasi*, yaitu sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk.

3.1.2.2. *Ciri Kawasan Desa Wisata*

Kawasan desa wisata mempunyai ciri-ciri yang dapat membedakan desa tersebut dengan desa lain pada umumnya.

Tabel 3.1-1: Ciri-ciri Desa Wisata Menurut Ahli.

No	Sumber Teori	Ciri Desa Wisata
1	Gumelar (2010)	Keunikan, keaslian, sifat khas Letaknya berdekatan dengan daerah alam yang luar biasa

		Berkaitan dengan kelompok atau masyarakat berbudaya yang secara hakiki menarik minat pengunjung Memiliki peluang untuk berkembang baik dari sisi prasarana dasar, maupun sarana lainnya.
2	Putra (2006)	Memiliki potensi pariwisata, seni, dan budaya khas daerah setempat. Lokasi desa masuk dalam lingkungan daerah pengembangan pariwisata atau setidaknya berada dalam koridor dan rute paket perjalanan wisata yang sudah dijual. Diutamakan telah tersedia tangga pengelola, pelatih, dan pelaku-pelaku pariwisata, seni, dan budaya. Aksesibilitas dan infrastruktur mendukung program Desa Wisata. Terjaminnya keamanan, ketertiban, dan kebersihan.
3	Prasiasa (2011)	Partisipasi masyarakat local Sistem norma setempat Sistem adat setempat Budaya setempat.

Sumber : (Suprihardjo, 2014)

3.1.2.3. Kriteria Desa Wisata

Kegiatan dari desa wisata memiliki beberapa kriteria, yaitu:

- Atraksi wisata**, yaitu semua hal yang mencakup alam, budaya, dan hasil ciptaan manusia. Atraksi yang dipilih harus yang paling menarik dan atraktif di desa tersebut.
- Jarak tempuh**, adalah jarak tempuh yang perlu diperhatikan untuk kepentingan akses dari kawasan wisata utama dari tempat tinggal wisatawan, jarak tempuh dari ibu kota provinsi, dan jarak tempuh dari kota kabupaten.
- Besaran Desa**, menyangkut masalah-masalah jumlah rumah, penduduk, karakteristik, dan luas wilayah desa. Kriteria ini berkaitan dengan daya dukung kepariwisataan pada suatu desa.

- d. **Sistem Kepercayaan Kemasyarakatan** merupakan aspek/unsure penting mengingat adanya aturan-aturan khusus pada komunitas sebuah desa. Hal ini menjadi pertimbangan juga karena terkait unsure agama yang menjadi mayoritas dan sistem kepercayaan masyarakat setempat.
- e. **Ketersediaan infrastruktur**, meliputi fasilitas dan pelayanan transportasi, jaringan listrik, jaringan air bersih, saluran drainase, dan jaringan telekomunikasi.

Kriteria tersebut digunakan untuk melihat karakteristik suatu desa yang menentukan apakah desa tersebut bertipe berhenti sejenak atau *one day* atau tinggal inap.

3.1.2.4. Tipe Desa Wisata

Desa wisata di Indonesia terbagi dalam dua macam tipe berdasarkan pola desa, proses wisata, dan pengelolaan, yaitu tipe terstruktur dan tipe terbuka. (Abdulloh, 2015)

a. Tipe Terstruktur (*enclave*)

Tipe terstruktur ditandai dengan macam-macam karakter. Lahan terbatas menjadi karakter dengan infrastruktur yang spesifik untuk kawasan tersebut. Kelebihannya adalah mempunyai citra yang ditumbuhkan sehingga mampu menembus pasar internasional.

Karakter lainnya adalah lokasi yang terpisah dari masyarakat atau penduduk lokal. Dampak negative yang ditimbulkan diharapkan dapat terkontrol dengan baik dan pencemaran social budaya yang ditimbulkan dapat terdeteksi sejak dini.

Tipe dengan karakter lahan yang tidak terlalu besar mempunyai tingkat kemampuan perencanaan yang integrative dan terkoordinir, sehingga diharapkan tampil menjadi semacam agen untuk mendapatkan dana-dana internasional sebagai unsure utama untuk menangkap pelayanan-pelayanan yang ditawarkan hotel berbintang lima. Contoh dari desa wisata jenis terstruktur adalah kawasan Nusa Dua, Bali dan beberapa kawasan wisata Lombok. Pedesaan tersebut telah diakui

sebagai suatu pendekatan yang tidak saja berhasil secara nasional, melainkan juga pada tingkat internasional

b. Tipe Terbuka (*spontaneous*)

Tipe desa wisata ini ditandai dengan karakter yang tumbuh menyatukan kawasan dengan struktur kehidupan, baik ruang maupun pola dengan masyarakat lokal. Distribusi di dapat langsung dari wisatawan yang datang. Hal ini memberikan dampak negatif karena cepat menjalar menjadi satu ke dalam penduduk local, sehingga sulit dikendalikan. Contoh tipe ini adalah perkampungan wisata Prawirotaman, Yogyakarta.

3.1.2.5. Tema Desa Wisata

Setiap desa wisata memiliki cirri khas keunggulan potensi yang membedakannya dengan desa wisata lain. Usaha pengembangan kawasan desa wisata adalah dengan menentukan tema, yaitu potensi paling menonjol menjadi dasarnya. Beberapa tema wisata yang diusung pada suatu pengembangan desa wisata, yaitu:

a. Wisata Alam

Desa dengan tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi keindahan alam setempat, seperti: suaka margasatwa, air terjun, hutan lindung, dan potensi bahari.

b. Wisata Budaya

Desa dengan tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi kekhasan budaya local masyarakatnya. Contoh tema wisata budaya, seperti pembuatan kain tenun ikat, pembuatan kain batik tulis, pembangunan rumah adat setempat, bahkan pelaksanaan upacara adat setempat.

c. Wisata Ziarah

Desa dengan tema ini, menekankan kegiatan pada potensi makam tetua/kyai atau orang yang dihormati di wilayah tersebut. Kegiatan ini bersifat sacral, khushyuk dan penuh konsentrasi.

d. Wisata Pertanian / Perkebunan

Desa dengan tema ini menekankan pada potensi hasil kebun / sawah. Contoh desa ini adalah Desa Wisata Batu di Malang.

e. Wisata Peternakan

Desa dengan tema ini menekankan pada hasil peternakannya.

f. Wisata Teknologi

Desa dengan tema ini menekankan pada potensi temuan teknologi yang digunakan masyarakat setempat. Contohnya adalah Kampung Wisata Cyber di Ngasem, Yogyakarta.

3.1.3. INDUSTRI EDUKATIF

Kampung Dolanan memiliki kegiatan membuat permainan tradisional dan belajar tentang permainan tradisional. Berdasarkan kegiatan-kegiatan tersebut, ruang komunal di Kampung Dolanan berfungsi sebagai industri yang bersifat edukatif. Berikut adalah tinjauan mengenai industri edukatif:

3.1.3.1. PENGERTIAN INDUSTRI

Industri menurut Permen. No 24, Tahun 2009 adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan/atau barang jadi menjadi barang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan rancang bangun dan perekayasaan industri. **Kawasan industri** adalah kawasan tempat pemusatan kegiatan industri yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana penunjang yang dikembangkan dan dikelola oleh perusahaan Kawasan Industri yang telah memiliki Izin Usaha Kawasan Industri. Dari sudut pandang geografi, industri sebagai suatu sistem, merupakan perpaduan sub sistem fisis dan sub sistem manusia. (Sumaatmadja, 1981)

3.1.3.2. PENGELOMPOKAN JENIS INDUSTRI

Departemen Perindustrian mengelompokan industri nasional Indonesia dalam 3 kelompok besar, yaitu:

a. **Industri Dasar**

Industri dasar meliputi kelompok kegiatan mesin dan logam dasar (IMLD) dan kelompok industri kimia dasar (IKD). Industri yang termasuk dalam IMLD adalah mesin pertanian, elektronika, kereta api, pesawat terbang, kendaraan bermotor, besi baja, aluminium, tembaga, dan sebagainya. Industri yang termasuk dalam IKD adalah industri pengolahan kayu dan karet alam, industri pestisida, industri pupuk, industri silikat dan sebagainya. Industri dasar mempunyai misi untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, membantu struktur industri dan bersifat padat modal. Teknologi yang digunakan adalah teknologi maju, teruji dan tidak padat karya namun dapat mendorong terciptanya lapangan kerja secara besar.

b. **Aneka Industri (AL)**

Aneka industri adalah industri yang mengolah sumber daya hutan, industri yang mengolah sumber daya pertanian secara luas dan lain-lain. Aneka industri mempunyai misi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan atau pemerataan, memperluas kesempatan kerja, tidak padat modal dan teknologi yang digunakan adalah teknologi menengah atau teknologi maju.

c. **Industri Kecil**

Industri kecil meliputi industri pangan (makanan, minuman dan tembakau), industri sandang dan kulit (tekstil, pakaian jadi serta barang dari kulit), industri kimia dan bahan bangunan (industri kertas, percetakan, penebitan, barang-barang karet dan plastik), industri kerajinan umum (industri kayu, rotan, bambu dan barang galian bukan

logam) dan industri logam (mesin, listrik, alat-alat ilmu pengetahuan, barang dan logam dan sebagainya).

Industri di Indonesia dapat digolongkan kedalam beberapa macam kelompok. Industri didasarkan pada banyaknya tenaga kerja dibedakan menjadi 4 golongan, yaitu: (BPS, 2002)

- a. Industri besar, memiliki jumlah tenaga kerja 100 orang atau lebih,
- b. Industri sedang, memiliki jumlah tenaga kerja antara 20–99 orang,
- c. Industri kecil, memiliki jumlah tenaga kerja antara 5–19 orang,
- d. Industri rumah tangga, memiliki jumlah tenaga kerja antara 1–4 orang.

3.1.3.3. KRITERIA PEMILIHAN LOKASI INDUSTRI

Kriteria pemilihan lokasi industri dipengaruhi beberapa variabel dari kriteria pengadaan industri. Variabel ini berlaku pada setiap kelompok industri, hanya saja menyesuaikan kapasitas dan bahan bakunya. Variabel tersebut antara lain: (Setiawan, 2013)

Tabel 3.1-2 : Variabel Pemilihan Lokasi

Indikator	Variable
Bahan Baku	Kuantitas Bahan Baku Kontinuitas Bahan Baku Jarak dengan sumber Bahan Baku
Fisik Tanah	Topografi Penggunaan Lahan
Tenaga Kerja	Ketersediaan Tenaga Kerja
Pasar	Ketersediaan Pasar
Prasarana	Ketersediaan pelayanan jaringan listrik Ketersediaan pelayanan jaringan telepon Ketersediaan pelayanan jaringan air bersih Ketersediaan pelayanan jaringan jalan

Sumber : <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-33008-3609100034-Paper.pdf>,
diunduh pada 5 Maret 2016.

3.1.3.4. KRITERIA DESAIN INDUSTRI KREATIF

Membangun ruang sebagai industri memiliki kualitas ruang tersendiri. Kualitas tersebut didapatkan dari kriteria desain. Berikut adalah kriteria desain industri kreatif (industri rumah) (City of Batavia, 2010):

- a. Garis utilitas, termasuk jalur layanan listrik atau berdekatan dengan tapak, harus dipasang di bawah tanah
- b. Tempat sampah atau daur ulang bias dibuat dari kayu solid yang tingginya sama dengan atau lebih tinggi dari *compactor*, dan penyelesaiannya menyesuaikan struktur utama. Jika memungkinkan, diintegrasikan sama bangunan atau sebagai ekstensi dari bangunan ditempatkan sejauh mungkin dari residential
- c. Layar dinding yang terekspos publik dari jalan-jalan atau berdekatan dengan penggunaan non-industri harus diselesaikan\
- d. Panel pelayanan listrik dan setiap utilitas yang ada di atas tanah, peralatan, atau kabin harus sepenuhnya disaring pandangannya dari jalan-jalan atau daerah yang diakses publik. Skrining dapat dilakukan dengan salah satu metode berikut:
 - Secara keseluruhan pembuatan ceruk kabin atau peralatan ke dalam gedung dan ditutup dengan pintu padat atau pintu terpisah dari kabin, dicat untuk menjadi sesuai dengan bangunan
 - Skrining dengan dekorasi dinding batu atau kayu pagar dari ketinggian yang sama seperti panel. Dinding atau pagar mungkin, *L-shaped*, *U-shaped*, atau lurus tergantung pada lokasi kabin.
 - Sebuah metode skrining disetujui oleh Komisi Rencana.
- e. Lokasi dan spesifikasi dari semua peralatan mekanik dan listrik harus diidentifikasi pada rencana pembangunan
- f. Kecuali kawasan zonasi Industri Umum, atap harus dipasang peralatan mekanik yang sepenuhnya disaring dengan metode berikut :
 - Dinding pembatas harus sama atau melebihi ketinggian unit mekanik, atau
 - Unit mekanik harus berada di belakang bagian atap yang berbentuk *mansard*, *hip*, atau selain atap datar.

- Sebuah metode skrining alternatif disetujui Komisi Rencana.
 - Piring satelit harus disaring oleh dinding tembok pembatas sejauh yang diizinkan oleh hukum
- g. Peralatan yang menghasilkan kebisingan harus ditempatkan tersendiri sehingga meminimalkan potensi gangguan terhadap kedekatan ruang.
- h. Akses tangga atap harus dilokasikan didalam bangunan atau harus di tempat yang tidak kelihatan dari jalan umum terdekat
- i. Badan tinag lampu dalam tempat parkir atau area pelanggan harus :
- Berada di dalam area taman, atau trotoar, menjaga lebarnya akses trotoar
 - Memiliki basis : warna sesuai dengan warna bangunan; atau diselesaikan sesuai dengan dinding parkir; atau terbuat dari baja dekoratif
 - Terletak di daerah yang tidak dihalangi oleh pohon
 - Memiliki tinggi yang proposional sesuai dengan ukuran bangunan dan area parkir
- j. Parkir lampu, lampu dinding dan lampu berkanopi harus memiliki perlengkapan *cutoff* lengkap dan lenza horizontal. Tidak aka nada cahaya yang membuat silau pada setiap jalan umum
- k. Eksterior logam harus diselesaikan atau diberi warna yang sesuai dengan warna dari persetujuan proyek
- l. *Siteplan* dan ketinggian bangunan harus menjadi indentitas lokasi untuk memberi tanda dinding
- m. Truk muatan dan *loading dock* harus tersaring dari pandangan publik.

3.1.3.5. PENGERTIAN EDUKASI

Edukasi menurut KBBI merupakan perihal dari pendidikan. Pendidikan oleh KBBI diartikan sebagai proses bagi seseorang untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan dapat diperoleh secara formal dan non formal. Dalam Kampung Dolanan, secara jelas memakai pendidikan non formal.

Pendidikan non formal ini adalah lawan dari pendidikan formnal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Suatu daerah pasti memiliki kebiasaan adat istiadat yang dihidupi setiap hari, salah satunya adalah budaya Jawa. Mempelajari budaya tidak cukup hanya dengan litelatur atau pendidikan formal seperti kelas. Budaya akan mudah dipelajari jika seseorang tersebut masuk ke dalam keseharian orang berbudaya Jawa.

Menurut Smeltzer & Bare, 2008, **edukasi** merupakan proses interaktif yang mendorong terjadinya pembelajaran dan pembelajaran merupakan upaya menambah pengetahuan baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik dan pengalaman tertentu. Adapula tujuan dari edukasi atau pendidikan ini adalah (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan):

- a. Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas;
- b. Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negative dan bertentangan dengan tujuan pendidikan;
- c. Mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai dengan bakat dan minat;
- d. Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berahlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani. (*civil society*).

3.1.3.6. KRITERIA DESAIN EDUKASI

Desain lingkungan edukasi yang baik dapat membantu belajar yang efektif, memunculkan inovasi, partisipasi pada pelajar, membantu pengajar untuk menyampaikan materi pendidikan dengan kualitas yang baik. Desain yang baik ini di dapat dari kriteria desain dari tempat yang berbasis edukasi. Berikut adalah kriteria desain edukasi (Departement of Finance Australia):

- a. Penampilan

- Pilih material bangunan, *finishes*, elemen, sistem berdasarkan siklus hidup analisis biaya
- Memasukkan inisiatif untuk peningkatan energy konservasi
- Desain tepat untuk iklim dalam mengurangi ketergantungan pada modifikasi iklim aktif dan pengelolaan sistem gedung
- Memasukkan langkah-langkah desain lingkungan pasif, termasuk orientasi yang tepat, responsive tapak, pencahayaan alami dan ventilasi
- Pastikan penggunaan material tahan lama, *finishes*, dan sistem untuk membatasi vandalisme dan pemakai
- Pastikan tingkat kenyamanan yang sesuai akustik relative dengan fungsi dan penggunaan ruang
- Memberikan kualitas pencahayaan tinggi secara keseluruhan, dan pencahayaan alami dimanapun yang sesuai, untuk memastikan pengguna nyaman
- Memberikan operasi pemeliharaan manual untuk memungkinkan penggunaan untuk mengoptimalkan bangunan lingkungan kinerja.

b. Teknik

- Memanfaatkan desain yang inovatif, teknologi, dan analitis alat untuk mengoptimalkan kinerja energi dan meminimalkan konsumsi sumber daya yang menunjukkan manfaat dalam analisis siklus hidupnya
- Mengintegrasikan sistem rekayasa dalam suatu bangunan hemat energi untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami sehingga dapat meminimalkan pemanasan mekanik dan pendinginan serta pencahayaan buatan
- Memberikan kenyamanan termal melalui sistem penanganan udara dengan ukuran yang tepat untuk mengontrol kelembapan dan suhu
- Memberikan kualitas udara yang sangat baik dengan memanfaatkan kedua mekanikal dan sistem penghawaan pasif yang tepat
- Pastikan sistem beroperasi tanpa mengorbankan kenyamanan akustik

- Pertimbangkan penggunaan standarisasi dan prefabrikasi elemen umum dalam desain sistem rekayasa
- Pilih sistem rekayasa berdasarkan layanan dan persyaratan perawatan lokal yang dipahami dengan baik

c. Konstruksi

- Mengintegrasikan sistem structural dan teknik dengan *fabric* sehingga jelas dan logis terorganisir untuk kemudahan penggunaan, pemeliharaan, dan ekspansi di masa datang
- Memanfaatkan modular, mudah diakses, dan modifikasi sistem mekanik dan listrik
- Memanfaatkan sistem konstruksi yang memungkinkan untuk modifikasi internal, peningkatan pelayanan, dan penggantian
- Memanfaatkan sistem konstruksi yang memudahkan di masa depan dalam pengembangan secara horizontal maupun vertikal
- Mempertimbangkan strategi adaptif *reuse* dan *reusing* bangunan yang sudah ada sehingga menghindari pembongkaran yang tidak perlu
- Mempertimbangkan penggunaan kembali di masa depan dan kemampuan beradaptasi dalam desain
- Mempertimbangkan biaya energi konstruksi dan diwujudkan dalam pemilihan material dan elemen bangunan
- Meminimalkan dampak pembangunan pada kualitas pengalaman dan pelayanan penyediaan fasilitas
- Memanfaatkan kualitas yang baik, material kuat dan tahan lama dan biaya yang efektif untuk mempertahankan secara konsisten dengan maksud desain asli
- Tentukan bahan dan produk yang tidak merugikan kesehatan dan lingkungan.

d. Akses

- Membuat hirarki yang jelas dari gerakan dan jaringan sirkulasi terutama titik masuk dan ruang publik internal yang terbaca

- Akses layanan terpisah dari staff dan titik pintu masuk pelajar
- Akses secara universal disediakan tanpa mengorbankan *legibility*, konektivitas dan kualitas
- Menyediakan akses mudah antara daerah mengajar internal dan daerah luar
- Memberikan akses masyarakat jelas untuk fasilitas bersama
- Pastikan pelajar memiliki akses yang tepat menuju ke staff

Edukatif adalah kata sifat untuk pendidikan; bersifat pendidikan. Setelah mengetahui definisi dari industri dan edukasi, fungsi ini dapat saling berkaitan satu dengan lainnya, atau dapat saling mendukung dalam sebuah kawasan. Seorang siswa akan belajar untuk menunjukkan potensinya dari workshop dan praktek bermain di Kampung Dolanan. Selain potensi, siswa diajarkan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat sehingga siap untuk mewujudkan masyarakat yang madani.

3.2. PUSTAKA TENTANG ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA

Lokasi Kampung Dolanan berada di Bantul, DIY yang berada di pulau Jawa. Permainan yang dilestarikan adalah hasil dari kebudayaan Jawa. Oleh karena itu, perancangan ini memakai pendekatan Arsitektur Tradisional Jawa sebagai pertimbangan dari konsep dasar perancangan. Berikut Arsitektur Tradisional Jawa akan ditinjau lebih rinci.

3.2.1. PENGERTIAN ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA

Tradisi atau *tradition* (bhs. Inggris) berasal dari bahasa latin, yaitu '*tradere*' yang berarti melimpahkan ke pelanjut sesuatu yang bernilai. Sesuatu yang dilahirkan atau diciptakan di masa lampau dan menjadi pengaruh masyarakat pada waktu itu diturunkan secara turun temurun inilah yang disebut sebagai tradisi. Pengalaman sekelompok manusia yang dapat menyelesaikan persoalan, kebimbangan, pertengkatan dan hambatan-hambatan lain akan sangat berharga sehingga ingin diterapkan dalam situasi lain. Hasil dari terapan tersebut adalah suatu gagasan, benda, upacara dan kelompok yang merasa hal ini bermanfaat melanjutkan ke beberapa generasi selanjutnya sehingga menjadi suatu tradisi.

Tradisi seiring berjalannya waktu telah terjadi perkembangan karena sikap kritis orang yang menganggap hal tersebut perlu dipelihara sehingga akan menjadi suatu keunggulan dan tantangan dalam segala bentuk. Wujud dalam dunia arsitektur yang kini hadir adalah suatu perkembangan yang menunjukkan suatu percampuran gaya arsitektur dengan mengikut sertakan sebuah tradisi di dalamnya. Kraton Yogyakarta dan Surakarta memiliki umur yang belum mencapai 300 tahun lamanya adalah salah satu tradisi yang berkembang. Bangunan joglo, belum termuat di lempengan ukir dinding candi-candi Jawa, maka bentuk tersebut mentradisi karena suatu penciptaan. Keadaan tersebut tidak hanya dialami oleh nenek moyang kita saja, melainkan juga dialami di Barat. Sebagian ritus, pakaian, dan kebiasaan itu adalah hasil penciptaan yang belum terlalu lama. Tradisi adiluhung tersebut dapat dikapitan sebagai suatu penciptaan, termasuk bahasa feodal yang berlaku dalam masyarakat feodal di Indonesia. (Tjahjono & Kurniawan, 2007)

Tradisi menurut Gatot adalah sebuah praktek, kebiasaan, atau cerita yang dihafalkan dan diwariskan dari generasi ke generasi, awalnya tanpa diperlukannya sebuah system tulisan. Biasanya tradisi dianggap sebagai sesuatu yang kuno, tetapi ada juga yang sengaja diciptakan untuk kepentingan tertentu. Tradisi semacam itu dapat diubah sesuai dengan kebutuhan saat itu dan perubahan itu masih di terima sebagai tradisi kuno. Sebagai contoh adalah penemuan tradisi di Indonesia pada masa penjajahan kolonial Belanda. Mereka ingin diakui sebagai penguasa wilayah mereka berada sehingga usaha terbaiknya adalah menciptakan sebuah tradisi sebagai alat pengakuan bahwa mereka ada disitu sebagai penguasa wilayah. Mereka memanfaatkan keberadaan seorang raja sebagai alat mempersatukan rakyat. Selama rakyat dapat diatur oleh seorang raja yang berkuasa, maka kolonial Belanda merasa aman ketika menguasai seorang raja. (Suharjanto, 2011)

Arti dari arsitektur tradisional Jawa adalah sebuah sistem, fungsi, dan bentuk bangunan di daerah Jawa yang mempunyai nilai-nilai luhur dan diturunkan secara turun temurun. Salah satu contoh adalah bangunan dengan bentuk joglo untuk daerah Jawa dengan berbagai filosofi pada struktur tumpang sari.

3.2.2. PERKEMBANGAN ARSITEKTUR TRADISIONAL DI INDONESIA

Wilayah Indonesia memiliki topografi dan iklim yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan arsitektur dengan berbagai macam bentuk tradisional yang memiliki karakter masing-masing. Ketika banyak pendatang yang masuk ke Indonesia, mereka membawa pengaruh-pengaruh sendiri dari tempat asalnya. Akibatnya arsitektur tradisional bertransformasi sedikit atau banyak menjadi bentuk baru dan menghasilkan ciri tradisional Indonesia yang baru.

Pengaruh besar yang mengubah arsitektur Indonesia adalah pengaruh yang dibawa oleh kerajaan Hindu dan Budha. Mereka memberi warna baru dalam arsitektur Indonesia. Soeroto (2003) mengatakan bahwa “arsitektur tradisional lahir seiring dengan lahirnya arsitektur candi”. Konsep dari agama Hindu dan Budha ini menggunakan pendekatan kosmologi, orientasi arah mata angin, kepercayaan adanya tiga dunia, dll. Konsep tersebut digunakan dan diterjemahkan berbeda-beda di setiap daerah di Indonesia. Sama halnya dengan struktur, bentuk dan hiasan, selain berfungsi secara fisik untuk kekuatan, keindahan, kenyamanan, dan keamanan, melainkan mengandung norma-norma kehidupan, nilai-nilai adat, dan kepercayaan kepada penciptanya.

Ketika Islam datang, arsitektur tradisional berubah, namun tidak berubah banyak. Arsitektur tradisional dalam pengaruh Islam masih tetap menjadi dirinya sendiri karena Islam yang beradaptasi dengan arsitektur tradisional. Konsep yang berbeda adalah konsep tentang kepercayaan dalam Islam. Penerapan konsep ini yang menjadi warna baru bagi arsitektur tradisional Indonesia.

Pengaruh arsitektur tradisional yang memberi pengaruh banyak selain Hindu dan Budha adalah pengaruh dari zaman kolonialisme. Pengaruh tersebut memperkenalkan budaya barat yang dianggap lebih modern dan lebih maju dibanding arsitektur tradisional. Bangsa kolonial mengubah pola pikir masyarakat Indonesia menjadi seperti bangsa “barat” bahkan dalam berarsitektur.

Masyarakat Indonesia yang takut dan tertekan pada zaman tersebut melemah daya kreatifitas mereka untuk memakai konsep tradisional. Perkenalan teknologi baru dan maju memudahkan masyarakat Indonesia membangun sehingga mereka berpaling

dari arsitektur tradisinoal. Mereka mulai beralih membangun dengan metode-metode, konsep, dan bentukan barat yang telah diadaptasi dengan iklim Nusantara.

3.2.3. CIRI-CIRI ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA DI INDONESIA

Arsitektur tradisional di Indonesia memiliki ciri-ciri tertentu yang dilandasi budaya secara umum, yaitu (Hasbi):

a. Keserasian Mikrokosmos dengan Makrokosmos

Mikrokosmos adalah bentuk analog dari makrokosmos. Mikrokosmos adalah tubuh, sedangkan makrokosmos adalah semesta. Segala sesuatu yang sudah tidak berfungsi di dalam tubuh akan dikembalikan pada semesta. Penyatuan antara tubuh (aku), semesta, dan pencipta (Tuhan) adalah sebuah proses melepas, membebaskan diri, memenuhi pikiran dengan kesadaran dan keikhlasan. (Zoetmulder, 1991, p. 3)

Keserasian mikrokosmos dengan makrokosmos ini adalah keserasian antara manusia dengan semesta atau alam dan dengan Tuhan sebagai penciptanya. Jika tidak serasi akan berakibat pada ketidaksempurnaan atau malapetaka baik bagi manusia itu sendiri atau semesta (alam).

b. Menghormati Alam

Alam adalah salah satu wujud dari makrokosmos, yaitu tempat tubuh berada. Menghormati alam berarti menghormati tempat tubuh manusia. Jika alam tertata, terpelihara, dan berkembang dengan baik, maka tubuh juga akan menjadi baik dan sehat. Oleh karena itu, arsitektur tradisional menjunjung tinggi keselarasan dengan alam dengan menghormatinya sebagai salah satu ciptaan-Nya.

c. Membentuk Jiwa Penghuninya

Arsitektur tradisional berfungsi sebagai sarana dasar pembentuk jiwa penghuninya. Bangunan yang buruk rupa secara fungsi, dan hubungan antara mikrokosmos dan makrokosmos akan terasa sangat tidak nyaman. Contohnya saja bangunan yang dibangun dengan pengerasan lebih banyak dibandingkan ruang terbuka hijau serta pohon-pohon sekitar ditebang, maka alam akan protes

terhadap bangunan tersebut dengan memantulkan termal matahari ke dalam bangunan. Akibatnya tubuh yaitu manusia akan merasa tidak nyaman, dan stress dalam bekerja.

d. Berlandaskan Agama / Kepercayaan

Agama atau kepercayaan adalah sarana yang menghubungkan batin menuju kepada sang pencipta, yaitu Tuhan Yang Maha Esa. Hubungan makrokosmo dan mikrokosmo dipengaruhi oleh sebuah agama atau kepercayaan. Tanpa adanya sebuah agama atau kepercayaan, maka tidak ada rasa percaya akan adanya sang pencipta semesta. Jika pencipta dianggap tidak ada, maka manusia akan menganggap semesta atau alam hanyalah sekedar benda biasa yang bias dieksploitasi bukan sesuatu yang dititipkan Tuhan untuk dipelihara dan dikembangkan. Arsitektur tradisional sebagai hasil dari pemikiran dan rasa percaya sebagai filosofi bangunan tradisional.

e. Wadah yang Menampung Kegiatan-kegiatan Sehari-hari Berdasarkan Agama, Adat Istiadat

Arsitektur tradisional bersifat fungsional, artinya dapat menampung kegiatan sehari-hari dari penghuninya dan mempunyai norma-norma tertentu dalam agama atau adat istiadat, baik hubungan ruang, fungsi, hirarki, maupun struktur.

3.3. TRANSFORMASI RUANG KOMUNAL INDUSTRI BERBASIS EDUKASI DENGAN ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA

Transformasi dalam sub-bab ini mengkaitkan hubungan antara industri berbasis edukasi dengan arsitektur tradisional Jawa. Setiap obyek tersebut harus di pecah menjadi bagian kecil yang menggambarkan obyek itu sendiri. Industri dalam kasus ini industri rumhan termasuk dalam industri kreatif, yang artinya didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Amelia, 2014). Menurut KBBI, **kreatif** adalah memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan. Edukasi telah dijelaskan dalam pada poin 3.1.3 merupakan proses interaktif. Dalam KBBI, **interaktif** diartikan sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi. Ruang komunal dalam pengertiannya

terdapat aspek terbuka dan publik. **Terbuka** artinya dalam KBBI adalah tidak terbatas pada orang tertentu saja; tidak dirahasiakan. **Publik** dalam KBBI artinya adalah orang banyak (umum); semua orang yang datang. Arsitektur tradisional Jawa mempunyai ciri-ciri yang sesuai dengan kaitannya permainan tradisional, yaitu menyatu dengan **alam**, membentuk **jiwa, keseimbangan makrokosmos dan mikrokosmos, filosofi keyakinan Tuhan**.

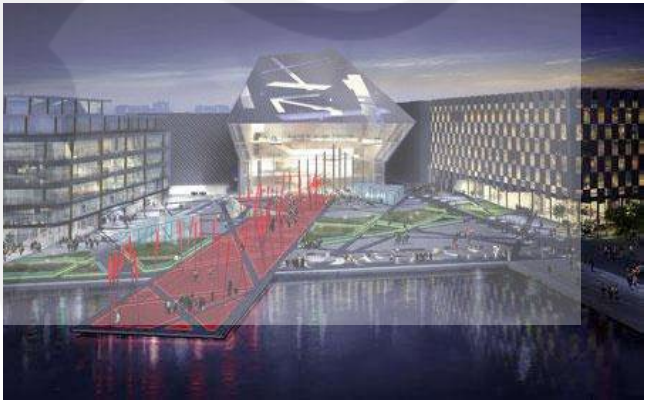


Tabel 3.3-1 : Pemetaan Transformasi Industri Berbasis Edukasi dengan Arsitektur Tradisional Jawa

	R. KOMUNAL		INDUSTRI	EDUKASI	ARSITEKTUR TRADISIONAL JAWA			
	Terbuka	Publik	Daya Cipta	Interaktif	Selaras dengan Alam	Memberntuk Jiwa	Keseimbangan Makrokosmos dan mikrokosmos	Filosofi Keyakinan Tuhan
Bentuk	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Skala	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
Proporsi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Warna	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Material	✓	✓	✓		✓		✓	
Tekstur	✓	✓		✓	✓			
Orientasi	✓	✓		✓	✓	✓		✓
Organisasi Ruang	✓	✓		✓				
Hirarki Ruang			✓				✓	✓
Komposisi Bentuk	✓	✓	✓					

Sumber : Analisis Penulis, 2016`

Tabel 3.3-2 : Tabel Kriteria dari Suprasegmen.

SUPRASEGMEN	GAGASAN NILAI ABSTRAK	KRITERIA
BENTUK	• Terbuka • Publik • Interaktif	Bentuk adalah aspek prinsip yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengkategorisasikan sebuah obyek. (Ching, 2007) Bentuk 3D (bangunan) akan teridentifikasi jika memiliki pelingkup horizontal maupun vertikal. Terbuka, publik, interaktif sangat berkaitan satu dengan lainnya. Bentuk yang bagaimana menggambar ketiga gagasan tersebut? Esensi : Terbuka = terlihat dari luar Publik = diakses siapa saja Interaktif = kegiatan 2 atau lebih orang saling melakukan aksi Kesimpulan : Bentuk yang terlihat dari luar dan dapat diakses siapa saja untuk saling melakukan aksi Terapan : • Pelingkup tembus pandang atau tidak ada • Pintu masuk terlihat dan tanpa pembatas • Terjadi interaksi didalam ruang • Terjadi interaksi orang luar dengan orang dalam Contoh :  <i>Gambar 3.3-1 : Grand Canal Square by Martha Schwartz, Dublin, Ireland.</i> <i>Sumber : www.dezeen.com, diunduh pada 28 Maret 2016.</i>

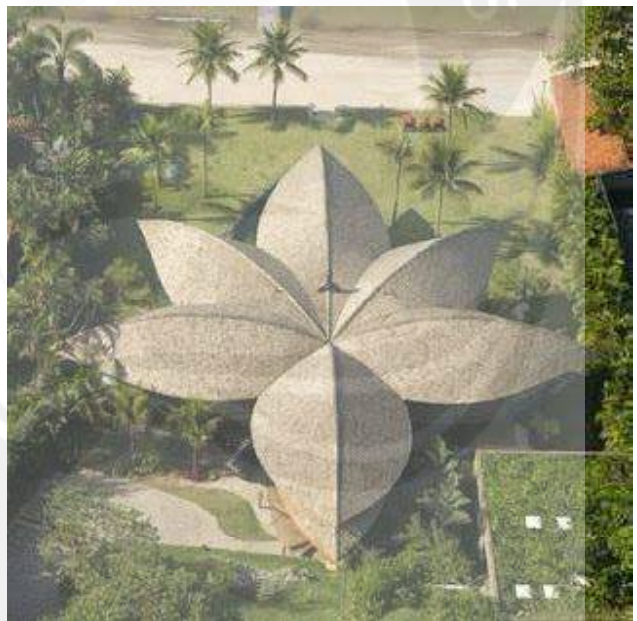
		<i>“Martha Schwartz, President of the firm, said: “The use of light and space lures in the public, creating an interactive space that functions as a social magnet during the day and at night.” (Krzykowski, 2008)</i> -Martha Schwartz, Presiden Perusahaan mengatakan : “Penggunaan cahaya dan ruang umpan di depan umum, menciptakan ruang interaktif yang berfungsi sebagai magnet sosial di siang dan malam hari. Ruang komunal yang dirancang oleh Martha Schwartz bermain pelingkup horizontal, yaitu aplikasi karpet merah seperti di tempat teater dengan disilangkan karpet hijau sebagai penghijauan. Ruang tersebut terbuka oleh pelingkup vertikal dan dapat diakses siapa saja dan saling berinteraksi.
	• Daya Cipta • Selaras dengan Alam • Keseimbangan Makrokosmos dan mikrokosmos	Selaras dengan alam menjadi salah satu bagian dari keseimbangan Makrokosmos dan mikrokosmos karena alam adalah ciptaan Tuhan yang harus dijaga. Bentuk alam ini dapat memancing daya cipta manusia. Esensi : Daya cipta = memunculkan gagasan Selaras dengan alam = bentuk transformasi alam Keseimbangan makro dan mikro = tidak merusak alam/ lingkungan sekitar dan menyesuaikan iklim Kesimpulan : Memunculkan gagasan dari bentuk transformasi alam yang tidak menimbulkan kerusakan lingkungan. Terapan : • Mengaplikasikan analogi • Bentuk akibat dari analisis iklim

Contoh :



Gambar 3.3-2 : Tampak Depan The Leaf House by Rio De Janeiro, Brazil.

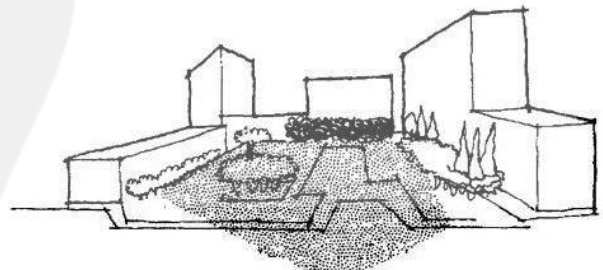
Sumber : larasati.blogspot.co.id, diunduh 28 Maret 2016



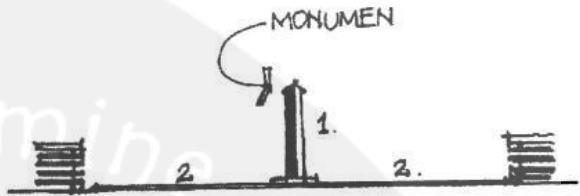
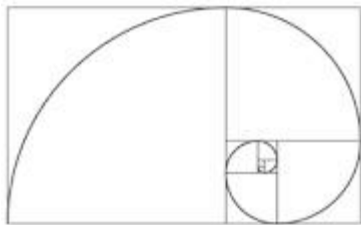
Gambar 3.3-3 : Tampak Atas The Leaf House by Rio De Janeiro, Brazil.

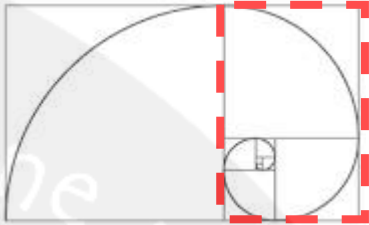
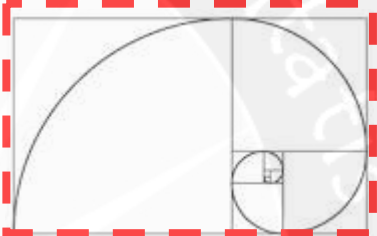
Sumber : larasati.blogspot.co.id, diunduh 28 Maret 2016

Bentuk dari *The Leaf House* ini menjadi salah satu contoh dari bentuk yang menciptakan gagasan. Berasal dari transformasi bentuk bunga yang adaptifkan sebagai daun dari tampak atas bangunan. Bentuk tersebut juga menjawab

		iklim sekitar yaitu tropis sehingga ketika hujan tidak ada genangan air di atap.
SKALA (E-Learning Universitas Gunadarma, n.d.)	• Terbuka • Publik • Interaksi	Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Bagi ruang-ruang yang melebihi jangkauan manusia penentuan skala harus didasarkan pada pengamatan visual dengan membandingkan elemen-elemen yang berhubungan dengan manusia. Gagasan terbuka publik dan interaksi ini masih slaing berkaitan. Ruang yang terbuka secara publik dan mengandung interaksi, maka yang skala yang cocok adalah skala perkotaan. Skala perkotaan merupakan skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan manusianya sehingga manusia merasa memiliki akan lingkungan tersebut. Menurut teori Camilio ukuran suatu plaza minimum sama dengan tinggi bangunan utama plaza, sedangkan maksimum sebaiknya dua kali tingginya. Dengan kata lain $1 < D/H < 2$, bila $D/H = 1$, maka interaksi bangunan terlalu kuat sehingga ruang luarnya tidak terasa sebagai plaza, dan bila $D/H = 2$ maka perasaan terlingkup suatu plaza tidak ada. *D adalah jarak dan H adalah tinggi bangunan. Contoh :  <i>Gambar 3.3-4 : Plaza dengan Skala Perkotaan. Sumber : elearning.gunadarma.ac.id, diunduh pada 28 Maret 2016</i>

	- Selaras dengan alam - Memberntuk jiwa - Keseimbangan mikrokosmos dan makrokosmos	Gagasan selaras dengan alam akan mendukung dari pembentukan jiwa (suasana nyaman) dan menyeimbangkan mikrokosmos dan makrokosmos antara alam dengan manusia dan juga semesta. Skala yang cocok dalam kasus ini adalah skala intim. Skala intim adalah skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa terlindung bagi manusia yang berada di dalamnya. Sebagai contoh pada suatu lapangan atau taman kecil yang dikelilingi bangunan rumah, di dalam ruangan ini manusia merasakan keintiman dengan sesama maupun lingkungan. Skala intim dapat terasa bila $D/H = 1$, dimana D adalah jarak dan H adalah ketinggian bangunan Contoh :  Gambar 3.3-5 : Taman Kecil dengan Skala Intim. Sumber : elearning.gunadarma.ac.id, diunduh pada 28 Maret 2016 Jika pada suatu perencanaan menginginkan sesuatu yang akrab dan intim baik dengan sesama maupun lingkungannya dapat diciptakan suatu ruang dengan skala intima tau sekala kecil, terlindungi dari daerah sekelilingnya dan perlindungan ini dapat berupa <i>hard material</i> maupun <i>soft material</i>.
	Filosofi keyakinan pada Tuhan	Filosofi keyakinan pada Tuhan adalah sesuatu yang sakral, atau benda yang dipercaya membawa pengaruh terhadap kehidupan di masa lampau. Hal ini dapat dihormati dengan teknik skala monumental. Skala monumental adalah skala ruang yang besar dengan suatu obyek yang mempunyai nilai

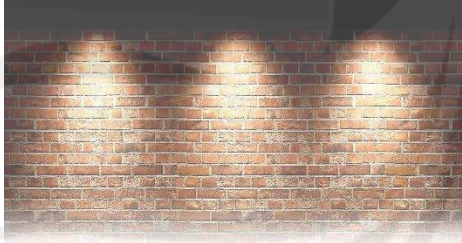
		tertentu sehingga manusia akan merasakan keagungan dalam ruangan itu. Manusia akan terangkat perasaan spiritualnya dan tertekan pada bangunan yang dirasakannya. Dalam skala monumental ini $D/H = 2$. Contoh :  <i>Gambar 3.3-6 : Monumen Plaza dengan Skala Monumental.</i> <i>Sumber : elearning.gunadarma.ac.id, diunduh pada 28 Maret 2016</i>
PROPORSI	• Terbuka • Publik • Daya Cipta • Selaras dengan Alam • Keseimbangan mikrokosmos dan makrokosmos	Menurut Vitruvius (1486), proporsi adalah sesuatu yang berhubungan dengan ukuran dari seluruh aspek pekerjaan dan bagian tertentu yang dijadikan standar. Seperti halnya pada manusia yang harus seimbang (proporsi) antara kepala, badan, tangan, dan kaki. Proporsi merupakan keseimbangan skala dan ukuran pada berbagai hal. Menciptakan ruang yang menjadi satu kesatuan dengan bangunan adalah dengan teori proporsi sendiri. (Mudafiq, 2014) Ruang yang bersifat terbuka dan publik sangat akrab dengan proporsi. Bagaimana ruang menjadi nyaman untuk banyak orang yang masuk ke ruangan tersebut. Caranya adalah dengan memakai <i>Golden section</i>.  <i>Gambar 3.3-7 : Golden Section.</i> <i>Sumber : www.creativeblog.com, diunduh pada 6 April 2016.</i> Contoh : Ruangan <i>lobby</i> untuk 20 orang dibandingkan dengan ruangan <i>lobby</i> untuk 50 orang akan

		berbeda kebutuhannya. Standar dari <i>lobby</i> adalah $1\text{m}^2/\text{orang}$. Jika 20 orang membutuhkan 20m^2 dan ruangan dibuat 2×10, maka ruangan tersebut tidak efektif untuk menampung kegiatan <i>lobby</i>. <i>Golden Section</i> menawarkan alternatif dari ruangan dengan kebutuhan sesuai pengguna ruangan sebagai berikut:  Gambar 3.3-8 : <i>Golden Section</i> untuk kebutuhan 20 orang. Sumber : analisis penulis, 2016  Gambar 3.3-9 : <i>Golden Section</i> untuk kebutuhan 50 orang. Sumber : analisis penulis, 2016
WARNA	• Terbuka • Publik • Interaktif	Warna adalah persepsi sensorik dan sebagai persepsi sensorik, ia memiliki efek yang simbolik, asosiatif, sinestesia, dan emosional. (Architect, 2012) Menurut Munsell 1958, warna memiliki peranan penting bagi manusia sebagai (Maslich, 2014): a. Sebagai estetika b. Representasi alam c. Alat/sarana/media komunikasi Setiap warna memiliki arti, sifat, dan pengaruh terhadap lingkungan. Warna ini akan dibahas sesuai dengan gagasan dasar. Warna Biru: Terbuka, publik, interaktif memiliki sifat warna yang sama yaitu biru yang menggambarkan genangan air sehingga bersifat dingin, tidak mudah tersinggung. Dengan suasana ini diharapkan timbul interaksi sosial yang baik. (Rahayu, 2012)

		Contoh Kasus:  <i>Gambar 3.3-10 : Warna biru memberikan suasana ramai kawan dan tidak mudah tersinggung.</i> <i>Sumber : www.thecoolist.com, diunduh pada 28 Maret 2016</i>  <i>Gambar 3.3-11 : Warna silver dan putih memberikan kesan elegaan dan eksklusif.</i> <i>Sumber : www.6sqft.com, diunduh pada 29 Maret 2016</i>
	• Daya Cipta	Warna Kuning : Daya cipta merupakan kebutuhan untuk para produsen pengrajin tradisional. Warna yang cocok dalam hal ini adalah warna kuning, arti psikologi adalah mengilhami pemikiran original dan ide-ide kreatif, menstimulasi sisi logis dari otak dan kejernihan mental.

		Contoh:  Gambar 3.3-12 : Raung Studio Arsitek dengan Warna Kuning. Sumber : ifacitrailandcitysamarinda.blogspot.com, diunduh pada 29 Maret 2016 Warna juga tidak hanya dengan warna buatan,  Gambar 3.3-13: Lansekap dengan bunga kuning menghiasi jalan. Sumber : www.dreamstime.com, diunduh pada 29 Maret 2016
	• Selaras dengan Alam • Keseimbangan mikrokosmos dan makrokosmos • Filosofi keyakinan Tuhan	Warna Hijau : Alam memiliki warna khas, yaitu hijau. Hampir sebagian besar tanaman di dunia memiliki unsur warna hijau.  Gambar 3.3-14 : Alam dengan warna hijau. Sumber : www.wmf.org, diunduh pada 29 Maret 2016

		Hijau memiliki arti kesuburan, ketabahan dengan arti psikologi sebagai peningkat rasa bangga dan santai, membantu menyeimbangkan emosi. Warna hijau ini dapat diambil dari warna tanaman itu sendiri untuk sebuah desain.  <i>Gambar 3.3-15 : Salah satu taman kota dengan warna hijau alami dari tanaman.</i> <i>Sumber : detik13.rssing.com, diunduh pada 29 Maret 2016</i>  <i>Gambar 3.3-16 : Salah satu aplikasi warna hijau alami pada bangunan di Singapura.</i> <i>Sumber : property.kompas.com, diunduh pada 29 Maret 2016</i>
MATERIAL & TEKSTURE	• Terbuka • Publik • Interaktif • Daya Cipta • Selaras dengan Alam • Keseimbangan mikrokosmos dan makrokosmos	Material dan tekstur saling berkaitan satu dengan lain. Material dan tekstur untuk ruang yang bersifat terbuka dan publik harus diperhatikan. Sifat publik berarti semua gender, usia, jabatan dan semua jenis orang dapat mengaksesnya. Kayu: Kayu memiliki dalam dunia material terdapat 2 jenis, yaitu buatan (kayu press) dan kayu potong. Sifatnya (Departemen Kehutanan, n.d.) : • Membutuhkan perawatan khusus supaya awet masa penggunaannya. • Warnanya alami dari alam • Untuk tekstur ada 3 jenis, halus (contoh : giam dan kulim), sedang (contoh: jati,

		sonokeling), dan kasar (contoh : kempas dan meranti). • Kesan raba : kasar, halus, licin, berminyak • Memiliki kemampuan meneruskan suara (akustik) • Daya hantar panas sangat buruk • Tidak menghantarkan listrik.  Gambar 3.3-17 : Material Kayu. Sumber : www.bioindustries.co.id, diunduh pada 6 April 2016. Bata : Bata memiliki banyak jenisnya menurut tanah liat yang dipakai. Semua bata memiliki sifat yang hamper sama yaitu : • Warna batu bata <i>orange</i>, merah tergantung tanah yang dipakai • Permukaan bata relatif datar dan kesat • Biasa digunakan sebagai material dinding • Memiliki sifat <i>homey</i>  Gambar 3.3-18 : Material Bata. Sumber : infobisnisproperti.com, diunduh pada 6 April 2016 Batu Alam : Batu alam didapat dari proses alam sehingga terdapat endapan yang mengeras. Material ini sangat dekat dengan alam dan memiliki sifat sebagai berikut (Anwar, 2014): • Kuat tekan dan kuat lentur tinggi • Keras dan tidak mudah hancur • Daya serap air relatif kecil • Tahan terhadap pengaruh cuaca • Tahan terhadap keausan. • Memiliki tekstur kasar dan halus (tidak rata)
--	--	--

Sumber : analisis penulis, Maret 2016



Gambar 3.3-19 : Material Batu Alam.

Sumber : www.solopos.com, diunduh pada 6 April 2016

Beton :

Beton adalah material umum yang sering digunakan pada arsitektur modern. Banyak yang memakai karena memiliki sifat yang (Wibawa, 2010):

- Mudah dalam pembuatan
- Murah bahan dan pembuatannya
- Teksturnya licin (tanpa aci), dan kasar tergantung konsep
- Memiliki kekuatan yang tinggi untuk menompang
- Getas, mudah retak jika ada getaran yang besar.
- Tidak kedap air
- Menyerap dan menyimpan panas matahari



Gambar 3.3-20 : Material Beton Ekspos.

Sumber : arsitektur.me, diunduh pada 6 April 2016.

Bambu :

Bambu adalah alternatif material alam lainnya. Bambu memiliki sifat yang hampir sama dengan kayu, yaitu:

- Membutuhkan perawatan khusus
- Jika perawatan benar, ketahanan bambu akan lebih lama

		• Lebih lentur dibandingkan kayu • Teksturnya halus dengan ruas di sepanjang bambu yang menjadi kekhasan dari bambu  <i>Gambar 3.3-21 : Material Bambu.</i> <i>Sumber : unipost.com, diunduh pada 6 April 2016</i>
ORIENTASI	• Terbuka • Publik • Interaktif	Orientasi secara keseluruhan didapatkan dari analisis tapak yang dipengaruhi oleh pandangan, sinar matahari (pencahayaan), angin (pengudaraan) dan hampir seluruh elemen tapak. Terbuka & publik harus memiliki orientasi yang menyambut ke arah potensi pengunjung datang. Sesuai dengan kriteria ruang terbuka dan publik harus memiliki akses yang tinggi, sehingga orientasi selalu pada jalan.  <i>Gambar 3.3-22 : Orientasi Taman Balai Kota Hadap Jalan Utama.</i> <i>Sumber : www.satujam.com, diunduh pada 6 April 2016</i>
ORGANISASI RUANG	• Terbuka • Publik • Interaktif	Organisasi Ruang adalah hubungan antar ruang yang berkelompok dengan kebutuhan masing-masing kegiatan.

		Organisasi ruang yang tepat untuk mengakomodasi ruang yang terbuka dan publik adalah <i>centralize</i>, yang artinya sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder (Ching, 2007). Organisasi <i>centralize</i> ini juga sesuai dengan sifat yang interaktif. Berada di tengah akan dapat dengan mudah mendapatkan informasi di sekitarnya. Contoh :  <i>Gambar 3.3-23 : Place de la Republique.</i> <i>Sumber : howdoyoulandscape.wordpress.com, diunduh pada 6 April 2016.</i> <i>Place de la Republique</i> karya Alexandra Tisma ini adalah contoh dari <i>centralize</i> yang bersifat publik. Publik identik dengan pusat, sehingga sesuatu yang terpusat adalah ruang publik dalam skala kota.
HIRARKI RUANG	• Daya Cipta • Keseimbangan mikrokosmos dan makrokosmos	Hirarki adalah susunan ruang berdasarkan aspek-aspek tertentu, seperti alur kegiatan, filosofi suatu budaya, dsb. Daya cipta adalah turunan dari kegiatan industri kreatif. Dalam dunia industri, proses nya membutuhkan susunan alur kegiatan, mulai dari persiapan sampai pada <i>finishing</i>. Keseimbangan mirkokosmos dan makrokosmos juga sangat mementingkan hirarki ruang sebagai filosofi untuk keseimbangan. Dalam rumah Jawa ada hirarki ruang, mulai dari ruang publik menuju ruang tamu (yang hanya sebagian orang dipersilahkan), ruang keluarga, (mempersempit siapa saja yang bias mengakses), kamar (ruang privat), sehingga seimbang hubungan manusia.

		Urutan ruangan tersebut dalam istilah jawa sebagai berikut: A. Pendhapa B. Pringgitan C. Dalem D. Senthong kiwo E. Senthong tengah F. Senthong tengen G. Gandhok dan pawon
--	--	--

Sumber : analisis penulis, Maret 2016

Hasil transformasi di atas masih berupa kata kunci yang menggambarkan tentang kualitas dari ruang yang akan direncanakan. Penjelasan setiap detail kualitas ruang akan dijelaskan dalam suprasegmen arsitektural ruang komunal di Kampung Dolanan.