

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Sentra Edukasi

2.1.1. Pengertian Sentra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, sentra adalah tempat yang berada di tengah-tengah atau titik pusat. Dapat diartikan bahwa sentra adalah tempat yang menjadi bagian penting dari suatu aktivitas.

2.1.2. Definisi Edukasi

Edukasi dalam konteks hukum di Indonesia, di definisikan dengan jelas pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. Menurut undang-undang, edukasi merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Potensi ini mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk individu dan Masyarakat.

2.1.3. Definisi Sentra Edukasi

Berdasarkan definisi dari masing-masing kata sentra dan edukasi, maka dapat di katakana bahwa sentra edukasi adalah wadah atau tempat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan pelatihan dalam mengembangkan potensi diri seseorang pada bidang tertentu. Proses pembelajaran di sentra edukasi dapat dilakukan secara formal, nonformal, maupun informal yang dilakukan secara individu maupun berkelompok. Berikut merupakan penjelasan terkait jenis-jenis edukasi :

a. Formal

Edukasi formal adalah jenis Pendidikan terstruktur dan terencana, biasanya berlangsung di Lembaga Pendidikan seperti

sekolah dan universitas yang biasanya mengikuti kurikulum akademik yang baku dan diakui secara resmi.

b. Nonformal

Jenis Pendidikan nonformal mencakup Pendidikan diluar dari system Pendidikan formal tetapi terstruktur. Edukasi nonformal sering kali berupa kursus, pelatihan, seminar, atau lokakarya yang tujuannya meningkatkann keterampilan dan pengetahuan peserta.

c. Informal

Edukai informal biasanya berlangsung di mana saja seperti dalam interaksi sehari-hari dengan keluarga atau teman. Contoh dari edukasi informal adalah pembelajaran melalui pengalaman hidup, diskusi, atau membaca buku.

Perancangan sentra edukasi di kecamatan kasihan ini dilakukan melalui Pendidikan secara nonformal karena proses pembelajarannya dilakukan diluar dari edukasi pendirikan formal.

2.1.4. Tujuan Sentra Edukasi

Sentra edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan Masyarakat melalui berbagai cara yang terstruktur dan berfokus pada kebutuhan spesifik. Berikut merupakan tujuan dari sentra edukasi :

- d. Menambah referensi ilmu
- e. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan
- f. Memberikan informasi tentang perkembangan edukasi
- g. Pengembangan kemandirian anak
- h. Mewadahi fasilitas kegitan edukasi dan produksi

2.1.5. Aktivitas dan Pelaku Sentra Edukasi

- **Aktivitas dan kegiatan di Sentra edukasi**

Sentra edukasi biasanya mewadahi berbagai macam fungsi baik edukasi maupun produksi. Maka dari itu, beberapa pengelompokkan kegiatan yang terjadi di sentra edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengelolaan dan manajemen

- Kepala pengelola : memimpin dan mengelola sentra baik dari segi teknis maupun administrative. Ini termasuk perencanaan kegiatan dan pengawasan operasional harian.
- Staf administrative : mengelola dokumentasi dan keuangan, serta mendukung kegiatan sehari-hari di sentra.

2. Kegiatan Edukasi

- Pelatihan keterampilan : pengrajin berperan sebagai pengajar dalam pelatihan keterampilan untuk Masyarakat.
- Sosialisasi : mengadakan sesi informasi mengenai Teknik produksi dan pengelolaan

3. Produksi

- Proses pembuatan produk : pelaku seperti pengrajin terlibat langsung dalam produksi barang kerajinan hingga selesai.
- Pengelolaan limbah : aktivitas ini penting untuk memastikan bahwa limbah dari produksi dikelola dengan baik.

4. Pemasaran

- Kegiatan pemasaran : meliputi promosi produk di berbagai sosial media, pelakterlibat dalam kegiatan untuk menarik minat pembeli.
- Kegiatan jual beli : mengadakan bazar atau pameran dalam menjual produk kerajinan secara langsung kepada konsumen

• **Aktivitas pelaku dan pengguna di Sentra Edukasi**

Untuk mendukung dan menunjang jalannya fungsi suatu ruang, maka pelaku dan pengguna bangunan menjadi salah satu aspek pendukung keberhasilan sentra edukasi. Pelaku di sentra edukasi ini adalah sebagai berikut :

- **Kepala Pengelola**

Berperan dalam melakukan pengelolaan dan memimpin sentra edukasi baik terkait teknis maupun administratif

- **Pengrajin Gerabah**

Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan gerabah dengan cara menjadi pengajar

- **Pengrajin ukir kulit**

Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan ukir kulit dengan cara menjadi pengajar

- **Pengrajin batu cetak**

Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan batu cetak dengan cara menjadi pengajar

- **Komunitas lingkungan**

Berperan dalam membantu dan memberikan sosialisasi terkait pengolahan limbah kerajinan untuk menjaga keberlanjutan lingkungan

- **Pengunjung**

Memiliki peran sangat penting dalam sentra edukasi, baik sebagai peserta aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan maupun sebagai sumber umpan balik untuk pengembangan layanan.

- **Satpam**

Memiliki peran dalam menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif bagi proses belajar mengajar. Seperti pengawasan akses. Patrol rutin pada bangunan

- **Staf atau karyawan**

Memiliki peran yang krusial dalam mendukung operasional dan keberhasilan program Pendidikan. Seperti pelayanan dan dukungan Pendidikan,

pengembangan sumber daya, pemeliharaan lingkungan belajar. Evaluasi dan peningkatan kualitas.

2.1.6. Fasilitas Sentra Edukasi

Pada fasilitas sentra edukasi kerajinan, Ruang-ruang dikelompokkan menjadi beberapa zona, diantaranya :

- Zona Edukasi
 - a) Ruang workshop : sesuai area produksi
 - b) Ruang kelas untuk kegiatan sosialisasi
 - c) Area serbaguna seperti ruang pertemuan komunitas khusus
- Zona pengelolaan
 - a) Kantor pengelola bangunan
 - b) Ruang mekanikal dan elektrik
- Zona Produksi
 - a) Area produksi Gerabah terbagi menjadi : area penggilingan tanah liat, area pembuatan kerajinan gerabah. Area pembakaran, area pewarnaan.
 - b) Area produksi ukir kulit : area perendaman kulit, area pembersihan kulit, area pembuatan kerajinan, area pewarnaan
 - c) Area produksi batu cetak : area pengadukan bahan baku, area pembuatan kerajinan batu cetak, area pemolesan produk, area pewarnaan, area penjemuran produk, area penyimpanan atau gudang, area pengolahan limbah.
 - d) Area produksi kipas jipangan : area pemotongan, area pembentukan, pengikatan serta area pengukiran
- Zona Pendukung
 - a) Area parkir

- b) Toilet umum
- c) Janitor
- d) Post satpam
- e) Area penerimaan/ plaza
- f) Caffe/ area tempat makan

- Zona Apresiasi

- a) area cenderamata
- b) area galeri

2.1.7. karakteristik user sentra Edukasi

Menurut W.J.S. Poerwadarminta salah satu tokoh sastra Indonesia, ahli perkamusan ia mengemukakan bahwa karakter adalah sifat kejiwaan, watak, ahklak dan tabiat atau budi pekerti seseorang yang membedakan orang tersebut dengan orang lainnya.

1. Karakteristik anak Usia Anak balita (0-5)

Dikatakan bahwa

2. Karakteristik anak usia remaja (10-19)
3. Karakteristik usia dewasa (19-64)
4. Karakteristik usia lansia (65 ke atas)

2.2.8. Pengertian kerajinan tangan

Menurut **Sardjana (2017)** dalam jurnalnya yang berjudul *“Peran Kerajinan Tangan dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif”* (Jurnal Ekonomi Kreatif, Vol. 3, No. 2), kerajinan tangan dapat didefinisikan sebagai karya seni yang dibuat dengan keterampilan tangan dan menggunakan bahan alami yang memiliki nilai budaya dan ekonomi tinggi. Kerajinan tangan juga mencerminkan identitas suatu daerah atau kelompok masyarakat tertentu, yang dalam proses produksinya memperhatikan kualitas dan keunikan.

Kerajinan tangan memiliki berbagai bentuk dan jenis, tergantung pada bahan yang digunakan dan teknik pembuatannya. Beberapa jenis kerajinan tangan yang umum dikenal antara lain:

- **Kerajinan dari bahan kayu:** Seperti patung, furnitur, ukiran, dan perabotan rumah tangga.
- **Kerajinan dari bahan logam:** Seperti perhiasan, alat musik, atau dekorasi logam.
- **Kerajinan dari bahan keramik atau tanah liat:** Seperti pot, vas bunga, atau tembikar.
- **Kerajinan dari bahan tekstil:** Seperti tenun, bordir, batik, dan rajutan.
- **Kerajinan dari bahan alam lainnya:** Seperti anyaman dari rotan, bambu, atau daun-daunan.

Kerajinan tangan di **Desa Bangunjiwo, Kasihan, Bantul** dikenal karena menggunakan bahan-bahan lokal yang kaya akan potensi alam dan budaya. Desa ini memiliki tradisi yang kuat dalam industri kerajinan tangan, terutama dalam pembuatan kerajinan berbahan dasar alami yang telah diwariskan turun-temurun oleh penduduk setempat. Beberapa bahan yang sering digunakan dalam kerajinan tangan di desa Bangunjiwo antara lain:

Tabel Bahan baku dan keberlangsungan bahan baku

KERAJINAN	BAHAN BAKU	ASAL BAHAN BAKU	KEBERLANGSUNGAN BAHAN BAKU
Kerajinan Gerabah	Tanah liat	Lokal (wilayah Bangunjiwo dan sekitarnya)	Berkelanjutan, masih tersedia cukup, namun terancam alih fungsi lahan.

Kerajinan kipas jipangan	Bambu	Lokal (hasil budidaya warga sekitar	Berkelanjutan, bambu cepat tumbuh dan mudah dibudidayakan, biasanya di budidayakan di Pekarangan rumah pengrajin
Kerajinan ukir kulit kayu (wayang)	Kulit kayu (kayu pule atau mahoni)	Kulit: luar daerah (Gunungkidul, Klaten), Kayu: lokal	Terbatas: tergantung pasokan luar daerah dan ketersediaan pohon tua
Kerajinan patung batu cetak	Serbuk batu/batu gamping dan semen	Serbuk batu: lokal (Bantul), semen: pabrikan nasional	Cukup berkelanjutan, meski tergantung industri semen
Kerajinan pisau batik krengseng	Baja bekas dan kayu pegangan (sono, jati)	pegangan (sono, jati) Baja: daur ulang logam bekas, Kayu: lokal	Cukup berkelanjutan, terutama bila bahan logam daur ulang dimanfaatkan

Sumber : Analisis Penulis

2.3. Tinjauan Teori Arsitektur Empatik

Arsitektur empatik adalah pendekatan dalam perancangan bangunan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna dan bagaimana lingkungan bangunan dapat mendukung kebutuhan emosional, psikologis, dan sosial mereka. Konsep ini mengutamakan hubungan antara ruang dan manusia, dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional dan estetis tetapi juga mendalam secara emosional, penuh perhatian terhadap kondisi dan perasaan pengguna.

..

Arsitektur empatik berusaha mengatasi cara-cara tradisional dalam desain yang lebih terfokus pada estetika atau fungsi semata, dan beralih ke pendekatan yang lebih holistik yang memahami konteks sosial, budaya, dan psikologis pengguna. Pendekatan ini dapat mencakup pengertian terhadap perasaan, kenangan, dan pengalaman yang dibawa oleh penghuni atau pengunjung dalam berinteraksi dengan bangunan.

Salah satu jurnal yang membahas arsitektur empatik adalah jurnal yang diterbitkan oleh **International Journal of Architectural Research**. Dalam jurnal tersebut, konsep arsitektur empatik dijelaskan sebagai pendekatan desain yang tidak hanya mempertimbangkan fungsionalitas ruang tetapi juga memperhatikan kebutuhan emosional dan psikologis penggunanya.

2.3.1. Prinsip-prinsip Arsitektur Empatik

- **Pemahaman Pengguna:** Arsitektur empatik dimulai dengan memahami siapa pengguna bangunan itu, apa kebutuhan emosional dan fisik mereka, serta bagaimana mereka akan berinteraksi dengan ruang tersebut. Ini mencakup pertimbangan terhadap keberagaman pengguna, mulai dari anak-anak, orang tua, hingga individu dengan kebutuhan khusus.
- **Desain yang Responsif dan Adaptif:** Ruang harus dirancang agar bisa menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pengguna seiring waktu. Misalnya, ruang yang bisa diubah atau dimodifikasi sesuai dengan situasi tertentu, seperti ruang yang bisa digunakan untuk kegiatan kolaboratif atau pribadi.
- **Keterhubungan dengan Alam:** Arsitektur empatik menghargai hubungan antara manusia dan alam. Penggunaan cahaya alami, ventilasi yang baik, dan material alami dalam desain memberikan dampak positif pada kesejahteraan emosional pengguna. Elemen alam, baik itu tanaman dalam ruang, pemandangan luar, atau suasana yang

menyegarkan, dapat membantu menciptakan kedamaian dan kenyamanan.

- **Penciptaan Ruang yang Mendorong Interaksi Sosial:** Desain yang empatik harus mempertimbangkan bagaimana ruang dapat memfasilitasi interaksi sosial yang sehat, baik antar individu maupun antara kelompok. Ruang yang mendukung percakapan, kegiatan komunitas, dan kebersamaan sangat penting dalam menciptakan rasa keterhubungan di antara penghuni.
- **Sensitivitas terhadap Konteks dan Budaya Lokal:** Arsitektur empatik memperhatikan konteks lokal dan budaya yang ada, memastikan bahwa desain bangunan mencerminkan nilai dan tradisi masyarakat setempat. Hal ini tidak hanya membuat ruang lebih nyaman tetapi juga memberikan rasa penghargaan terhadap identitas lokal. Dalam konteks ini, **teori wayang** diposisikan sebagai **inti atau roh dari desain bangunan**, mengingat perannya yang mendalam dalam mencerminkan filosofi hidup masyarakat Jawa. Wayang tidak hanya menjadi bentuk seni pertunjukan, tetapi juga sarat akan simbolisme yang merefleksikan nilai moral, spiritualitas, dan hubungan antara manusia dengan alam serta penciptanya. Dengan menjadikan filosofi wayang sebagai landasan konseptual, desain bangunan tidak hanya menyatu dengan lingkungan dan budaya lokal, tetapi juga membangun narasi ruang yang kaya makna dan mampu menghidupkan kembali kearifan lokal dalam bentuk arsitektur yang kontekstual dan humanis.
- **Fokus pada Kesejahteraan Pengguna:** Arsitektur empatik berfokus pada menciptakan ruang yang meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan penghuninya. Ini mencakup pemikiran tentang kenyamanan termal, akustik, visual, serta faktor-faktor lain yang mendukung kesehatan fisik dan mental.

- **Desain yang Mendorong Keterlibatan Emosional:** Desain arsitektur empatik tidak hanya berbicara kepada mata pengguna, tetapi juga kepada perasaan dan emosi mereka. Warna, tekstur, dan bentuk-bentuk yang digunakan dalam desain dapat mempengaruhi suasana hati dan pengalaman pengguna secara mendalam.

2.4 ADAPTIF DAN EDUKATIF DALAM ARSITEKTUR

Dalam konteks arsitektur, pendekatan **adaptif** dan **edukatif** menjadi dua prinsip penting yang mendukung keberlanjutan, kebermaknaan ruang, serta pembentukan karakter pengguna ruang. Arsitektur tidak hanya merespons lingkungan fisik, tetapi juga memiliki potensi untuk membentuk dan mentransformasi perilaku serta nilai-nilai masyarakat.

2.4.1 ADAPTIF

Arsitektur adaptif merujuk pada kemampuan desain untuk merespons perubahan kondisi lingkungan, kebutuhan pengguna, maupun perkembangan sosial dan budaya. Arsitektur yang adaptif memungkinkan sebuah bangunan untuk tetap relevan dalam jangka panjang, baik secara fungsi maupun nilai estetika. Menurut **Stewart Brand** dalam bukunya *"How Buildings Learn: What Happens After They're Built"* (1994), bangunan yang baik adalah bangunan yang dapat belajar dan beradaptasi seiring waktu. Ia menyatakan:

"Buildings are always being modified by their occupants and by time. The best buildings are those that are easy to change and adapt."
— Brand, S. (1994). *How Buildings Learn: What Happens After They're Built*. Viking Press

Pendekatan adaptif juga berkaitan erat dengan prinsip keberlanjutan. Dalam jurnal *Sustainable Architecture and Urban Design*, disebutkan bahwa:

"Adaptive design strategies are essential to cope with climate change, urbanization, and changing human behavior. Architecture should be capable of

“*accommodating flexibility over time.*”
— (AlWaer & Cooper, 2010. *Journal of Sustainable Development*).

Dengan demikian, arsitektur tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencerminkan keterbukaan terhadap dinamika budaya, sosial, dan ekologis

2.4.2 EDUKATIF

Edukatif dalam bahasa inggris disebut education yang berarti pendidikan atau mendidik, menurut KBBI pendidikan memiliki arti sebagai pengajaran yang membangun proses dalam membentuk suatu perubahan sikap dan tata laku sekelompok orang. Maka arsitektur edukatif mengolah pembelajaran menjadi sebuah konsep merancang dengan tujuan memberikan dan menambah wawasan penggunanya melalui desain dan konstruksi bangunan.

Edukasi melalui arsitektur dilakukan dengan mengamati dan menganalisis dari segi visualisasi sehingga pengguna mendapatkan kesimpulan yang beragam (Virdianti, 2017). Hal ini menjadi pengalaman meruang akan dirasakan oleh pengguna yang kemudian membangun interaksi antar penggunanya untuk berbagi pengalaman yang mereka rasakan. Arsitektur edukatif harus dapat mewadahi kegiatan dan fungsi dari bangunan dengan mengangkat unsur edukatif yang sesuai dengan tujuan utama perancangan bangunan, kemudian dalam desain massa bangunan dan penataan ruang dapat meningkatkan daya tarik dan minat pengrajin muda dan tua.

Arsitektur edukatif memiliki beberapa kriteria pendukung dalam menciptakan kesan edukatif pada arsitektur, yaitu sebagai berikut (Lubis, 2012) :

- **View**

Mempengaruhi suasana ruang sehingga diperlukan view mendukung proses pembelajaran, yaitu dengan memberikan penyegaran fisik dan mental pengguna

- **Pengalaman meruang**

Pengalaman pada ruang berbeda menciptakan kegiatan rekreasi sambil belajar sehingga akan meningkatkan ketertarikan pengguna dalam setiap pembelajaran yang ada.

- **Sirkulasi**

Pada arsitektur edukatif dibutuhkan sebuah sirkulasi yang menghasilkan sebuah pemandangan yang tercipta karena pandangan jauh seperti pandangan sepanjang jalan atau pemandangan yang terbuka) baik lurus ataupun kurva.

- **Material**

Dibutuhkan material yang memberikan sebuah kesan berbeda

- **Bentuk bangunan**

Dengan menciptakan sebuah bentuk bangunan dapat memberikan sebuah image istimewa dan kesan tersendiri bagi bangunan

- **Warna**

Warna pada bangunan mempengaruhi sebuah psikologi pengguna, warna bagi penunjang proses edukatif adalah warna yang hangat namun ceria, seperti warna-warna netral.

2.5. Tabel Penjelasan Prinsip Arsitektur Empatik + SWOT Analisis

ADA 6 ASPEK EMPATIK :

1. Pemahaman Penggunaan
2. Desain yang responsif dan adaptif
3. Keterhubungan alam
4. Interaksi sosial
5. Sensitivitas budaya lokal
6. Fokus pada kesejahteraan

Pada aspek empatik yang akan di terapkan di bangunan sentra edukasi kerajinan tangan hanya ada 4 yaitu :

1. Desain yang responsif dan adaptif
2. Keterhubungan alam

3. Sensitivitas budaya lokal
4. Pemahaman pengguna

Tabel 1. SWOT ANALISIS

ANALISIS SWOT				
ASPEK EMPATIK	Weaknesses (kelemahan)	Opportunities (peluang)	Penerapan di bangunan sentra	Keterkaitan dengan rumusan masalah
Desain yang responsif dan adaptif	Biaya awal pembangunan relatif tinggi dan proses konstruksi lebih kompleks	Menjadi contoh desain edukatif berkelanjutan yang menarik lembaga pendidikan atau komunitas kreatif untuk melakukan kolaborasi	-zona <u>edukasi</u> : ruang kelas multifungsi, dapat digunakan untuk penjelasan teori, praktik dan diskusi -zona <u>pengelolaan</u> : kantor manajemen yang bisa digunakan sebagai ruang pertemuan -zona <u>apresiasi</u> : galeri yang bisa diubah untuk pameran, pertunjukan, pasar kriya -zona produksi: area kerja modular	Menjawab kebutuhan fasilitas edukatif dan adaptif , terutama untuk kegiatan generasi muda dalam pelestarian kriya tradisional
Keterhubungan alam	Lanskap sering kali memerlukan perawatan rutin dan gangguan lingkungan seperti polusi atau kebisingan	Meningkatkan kesadaran ekologis bagi generasi muda dan menjadi daya tarik edukasi luar ruang dan wisata alam	-zona <u>edukasi</u> : taman edukatif, ruang belajar terbuka -zona <u>pengelolaan</u> : area transisi dengan vegetasi peneduh -zona produksi: bukaan lebar tidak hanya sebagai sirkulasi alami, namun sebagai area penjemuran dari hasil kriya -zona <u>apresiasi</u> : jalur lanskap tematik kriya	Lanskap sebagai sarana belajar dan eksplorasi mendukung penataan lanskap edukatif dan empatik .
Sensitivitas budaya lokal	Tidak semua elemen budaya mudah diterapkan dalam desain modern, kemudian risiko terjadi komersialisasi atau distorsi budaya jika tidak hati-hati	Mengangkat identitas lokal sebagai nilai jual yang tinggi serta menjadi pelestarian budaya melalui edukasi langsung	-zona <u>edukasi</u> : interior dengan pola batik/kriya lokal, atau hasil dari aktivitas belajar kriya -zona <u>pengelolaan</u> : struktur dan tata ruang mengikuti konsep lokal seperti pendopo/joglo -zona <u>produksi</u> : teknik kriya tradisional tetap dipertahankan -zona <u>apresiasi</u> : area pameran hasil kriya dan pertunjukan budaya	Memperkuat fungsi pelestarian kriya dan budaya lokal melalui pendekatan empatik berbasis budaya .
Pemahaman pengguna	Kebutuhan pengguna dapat berbunuh dalam jangka panjang	Meningkatkan rasa memiliki masyarakat terhadap bangunan serta mendesain bangunan agar lebih tepat guna karena berbasis kebutuhan nyata	-zona <u>edukasi</u> : fasilitas yang nyaman, informatif, mudah diakses remaja dan anak-anak -zona <u>pengelolaan</u> : jalur sirkulasi yang jelas dan mudah digunakan -zona <u>produksi</u> : area ergonomis untuk semua kelompok usia -zona <u>apresiasi</u> : galeri interaktif dan mudah dipahami.	Merespons kebutuhan generasi muda dan masyarakat luas melalui desain interior dan lanskap berbasis empati pengguna .

2.6. STUDI BANDING

2.6.1. Preseden dengan fungsi Sentra Edukasi



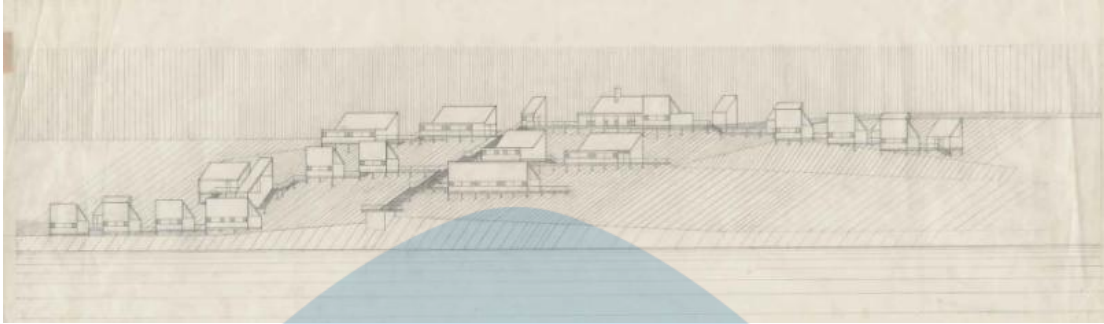
Gambar 4. Haystack mountain school of crafts

Sumber : [Taman Pintar Yogyakarta, Tempat Bermain Sambil Belajar](#)

Nama Bangunan : Haystack mountain school of crafts
Alamat : Deer isle, maine, AS
Pembuat : Edward Larrabee Barnes (1915-2004)
Tahun : 1961
Luas Area : 24,28 Hektar

Haystack Mountain School of Crafts, yang terletak di Deer Isle, Maine, adalah sebuah institusi pendidikan seni kerajinan yang terkenal dengan desain arsitektur yang terintegrasi dengan alam sekitar. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Amerika, Edward Larrabee Barnes, dan selesai pada tahun 1961. Desainnya mencerminkan perpaduan antara geometri bangunan yang sederhana dengan lanskap alam yang menakjubkan di sekitarnya.

- **Geometri**



Bangunan Haystack Mountain School of Crafts sangat khas dengan pendekatan geometris yang sangat terhubung dengan bentuk alam sekitarnya. Struktur utama bangunan ini memiliki bentuk yang terinspirasi oleh bentuk-bentuk geometris alami, seperti kubus dan piramida, dengan penggunaan bahan-bahan alami yang mendukung koneksi dengan lanskap. Sebagian besar bangunan berfungsi sebagai ruang studio dan ruang pengajaran dengan desain terbuka, memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi.

- **Ruang**



- **Ruang utama** : haystack mountain school memiliki ruang yang besar dan terbuka untuk kegiatan kelas, pameran, dan interaksi sosial. Ruang utama sering kali di rancang untuk memberikan fleksibilitas agar bisa disesuaikan dengan berbagai jenis kerajinan dan aktivitas seni.
- **Ruang-ruang studio** : ruang studio kerajinan dibagi berdasarkan jenis kerajinan yang dipelajari, seperti pembuatan keramik, logam, atau tekstil. Setiap studio

dirancang untuk memungkinkan para pengrajin bekerja dengan leluasa dan mendalami proses pembuatan karya mereka.

- **Pelingkup**



Haystack Mountain School of Crafts sangat terintegrasi dengan alam sekitarnya. Desain bangunan tidak hanya mempertimbangkan ruang-ruang interior tetapi juga bagaimana bangunan itu berinteraksi dengan lanskap luar. Banyak ruang memiliki hubungan langsung dengan alam, baik itu melalui pemandangan laut atau hutan yang mengelilinginya. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan menyatu dengan lingkungan sekitar.

- **Tautan**



Kampus Haystack terdiri dari 34 bangunan yang dikelompokkan dalam area seluas 8 hektar dari total lahan kampus seluas lebih dari 40 hektar (sekitar 16 hektar) . Bangunan-bangunan ini dirancang untuk menyatu dengan kontur

..

alam, dibangun di atas platform kayu yang mengikuti lereng curam, menciptakan kesan "melayang" di atas lanskap berbatu dan hutan. Jalur pejalan kaki dan tangga kayu menghubungkan studio, ruang makan, dan kabin, memungkinkan pengguna untuk bergerak di antara ruang-ruang sambil menikmati pemandangan Teluk Jericho dan hutan sekitarnya.

Terdapat jalur kayu dan tangga sebagai penghubung antarruang, membentuk jaringan sirkulasi yang alami dan terbuka ke pemandangan sekitar.

2.6.2. Preseden dengan fungsi Galeri Kerajinan



Gambar 5. Musemku gerbah

Sumber : <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/>

Nama Bangunan	: Museumku Gerabah
Alamat	: Kajen, Bangunjiwo, Kasihan, Kab. Bantul.
Pembuat	: Timbul Harjo
Tahun	: 2023
Luas Area	: 2,227.82 m ²

..

Museumku Gerabah Kasongan adalah sebuah museum yang terletak di Desa Kasongan, Yogyakarta, yang dikenal dengan produksi gerabah atau tembikar khas. Museum ini memiliki tujuan untuk memamerkan dan melestarikan seni kerajinan tembikar serta memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai proses pembuatan dan sejarah gerabah Kasongan. Bangunan Museumku Gerabah Kasongan mengusung konsep yang terinspirasi dari alam dan budaya lokal. Desain arsitektur museum ini mengintegrasikan elemen-elemen alami, seperti penggunaan bahan lokal (tanah liat, kayu, dan batu) yang mencerminkan produk utama desa Kasongan, yaitu gerabah. Museum ini juga mengusung kesan yang terbuka dan transparan dengan banyak ventilasi udara alami, yang mendukung pencahayaan alami serta kenyamanan pengunjung.

- **Geometri bangunan**



Gambar 6. tampak atas bangunan museumku gerabah

Sumber : google maps

Museum Gerabah Kasongan dapat menggunakan **geometri organik** dengan bentuk melengkung yang terinspirasi dari kerajinan gerabah, memberikan kesan alami dan bumi. Desain tradisional juga bisa diterapkan dengan bentuk atap **limas** atau **joglo**, mencerminkan budaya lokal. Selain itu,

..

penggunaan bentuk **modular** memungkinkan fleksibilitas dalam pengembangan ruang, sementara **bentuk terbuka** dan **transparan** dengan dinding kaca menciptakan hubungan visual dengan alam sekitar. Bangunan juga dapat mengadopsi **spiral** sebagai simbol proses pembuatan gerabah, dan mengintegrasikan **lanskap alami** untuk menciptakan kesan harmoni antara bangunan dan lingkungan. Geometri yang sederhana dan minimalis juga dapat diadopsi untuk menjaga fokus pada koleksi yang dipamerkan.

- **Ruang**

Bangunan **Museum Gerabah Kasongan** di Kasongan, Yogyakarta, akan memiliki berbagai ruang yang mendukung fungsi sebagai pusat pendidikan dan galeri kerajinan gerabah. Berikut adalah beberapa ruang yang mungkin ada di dalam bangunan tersebut:

- **Ruang Pameran Utama**

Ruang ini akan menjadi tempat utama untuk memamerkan berbagai koleksi gerabah dari Kasongan, baik itu karya tradisional maupun karya seni kontemporer. Ruang ini biasanya cukup luas dengan pencahayaan yang baik untuk menampilkan karya-karya tersebut secara optimal.

- **Ruang Edukasi / Workshop**

Sebagai pusat pendidikan, ruang ini digunakan untuk kegiatan pelatihan dan workshop. Pengunjung dapat belajar langsung cara membuat gerabah, serta memahami proses kreatif dan teknik pembuatan yang digunakan oleh para pengrajin di Kasongan.

- **Ruang Interaktif**

Ruang ini dapat dirancang dengan teknologi interaktif, seperti layar sentuh atau proyeksi, yang memungkinkan pengunjung untuk belajar lebih dalam tentang sejarah gerabah, teknik pembuatan, dan perkembangan kerajinan di Kasongan.

- **Ruang Galeri Karya Seni**

Selain pameran permanen, ruang ini dapat digunakan untuk pameran temporer atau koleksi khusus dari pengrajin tertentu. Di sini, karya seni gerabah yang lebih modern dan eksperimental bisa dipamerkan.

- **Ruang Tamu atau Lobi**

Lobi adalah area pertama yang akan ditemui oleh pengunjung. Di sini, pengunjung bisa mendapatkan informasi tentang museum, peta, atau panduan lainnya. Ruang ini bisa juga berfungsi sebagai area penjualan souvenir yang terkait dengan gerabah Kasongan.

- **Kafe atau Ruang Istirahat**

Sebagai ruang yang mendukung kenyamanan pengunjung, kafe atau ruang istirahat bisa menjadi tempat bagi pengunjung untuk bersantai sambil menikmati suasana. Kafe ini juga bisa menawarkan makanan dan minuman khas Yogyakarta atau Kasongan.



Gambar 7. area galeri museumku gerabah

Sumber : <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/>

- **Pelingkup**



Gambar 8. ekterior bangunan museumku gerabah

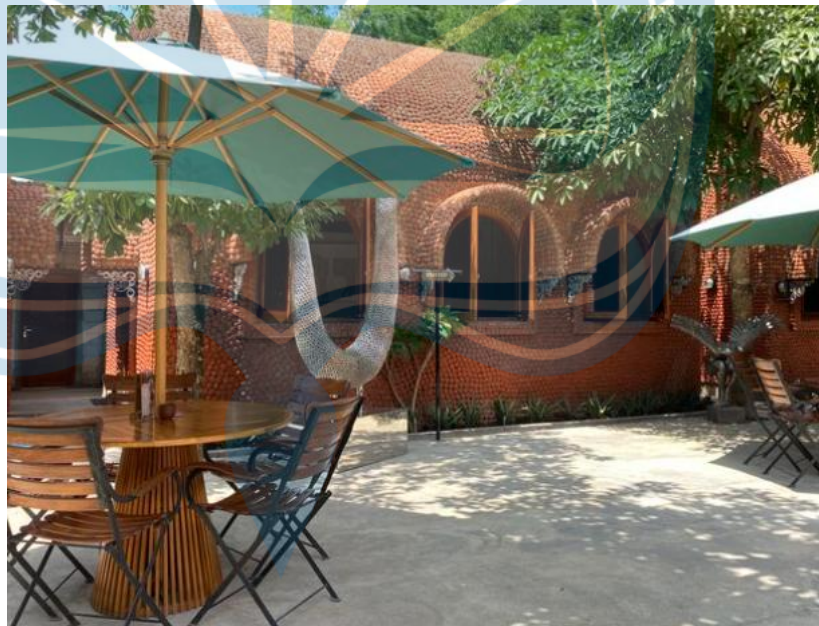
Sumber : <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/>

Untuk bangunan Museum Gerabah Kasongan di Kasongan, Yogyakarta, pemilihan material bangunan biasanya mempertimbangkan kearifan lokal dan keberlanjutan. Beberapa material yang sering digunakan dalam konteks bangunan seperti ini adalah:

- **Batu Alam:** Batu alam sering digunakan karena kekuatannya dan kesesuaian dengan lingkungan sekitar yang alami. Batu alam juga memberikan kesan tradisional dan estetika yang kuat, cocok untuk menunjukkan kesan lokal.
- **Bambu:** Bambu adalah material yang ramah lingkungan dan sering digunakan dalam bangunan yang berorientasi pada keberlanjutan. Bambu memberikan kesan alami dan bisa digunakan untuk elemen struktural atau dekoratif.
- **Kayu:** Kayu merupakan material yang sering digunakan dalam arsitektur tradisional Indonesia. Kayu tidak hanya memiliki nilai

estetika yang tinggi, tetapi juga memberikan kesan hangat pada ruang.

- **Beton:** Meskipun kurang tradisional, beton dapat digunakan untuk struktur utama bangunan yang membutuhkan kekuatan dan daya tahan tinggi. Beton bisa dipadukan dengan material lain seperti batu atau kayu untuk memberikan keseimbangan antara modernitas dan tradisi.
- **Tanah Liat (Gerabah):** Sesuai dengan tema museum, tanah liat atau gerabah bisa digunakan sebagai material ekspresi seni dan identitas budaya Kasongan. Selain sebagai objek koleksi, gerabah bisa digunakan sebagai elemen dekoratif atau elemen bangunan, seperti dinding atau ornamen.
- **Tautan**



Gambar 9. bentuk tautan pada bangunan museumku gerabah

Sumber : <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/>

Penyambung atau tautan antar bangunan dalam desain Museum Gerabah Kasongan sangat penting untuk menciptakan hubungan yang harmonis antar ruang dan memberikan

pengalaman pengunjung yang nyaman. Beberapa jenis penyambung atau tautan yang bisa digunakan antara bangunan adalah:

- **koridor atau passage** : sebagai ruang transisi yang menghubungkan berbagai ruang di dalam museum
- **ruang terbuka atau patio** : menjadi penghubung yang mengalir antara bangunan utama dan ruang-ruang lainnya
- **atap atau kanopi bersambung** : sebagai penyambung antar bangunan

2.6.3 Studi komparasi preseden

Table 1. Studi Komparasi preseden

Nama bangunan	Geometri bangunan	ruang	pelingkup	tautan
Haystack mountain school of crafts	Menggunakan bentuk-bentuk sederhana seperti kubus dan piramida. Geometri bangunan disesuaikan dengan kontur dan bentuk alami lingkungan sekitar	-Ruang utama terbuka dan fleksibel untuk berbagai kegiatan seni. -Studio-studio khusus berdasarkan jenis kerajinan (keramik, logam, tekstil) dengan desain terbuka.	Bangunan menyatu dengan lanskap: dibangun di atas platform kayu di atas kontur curam, memberikan kesan “melayang”. Material alami digunakan untuk mendukung harmonisasi	Terdapat jalur kayu dan tangga sebagai penghubung antarruang, membentuk jaringan sirkulasi yang alami dan terbuka ke pemandangan sekitar.

			dengan lingkungan.	
Museumku Gerabah	Didominasi bentuk sederhana seperti persegi dan oval dengan aksen khas gerabah	-Ruang Pameran - Ruang Workshop - Area Terbuka untuk Interaksi Pengrajin dan Pengunjung	Menggunakan material lokal seperti kayu, tanah liat, dan bambu untuk menciptakan suasana yang tradisional	Menggunakan koridor, patio, dan kanopi sebagai penyambung antar ruang, menciptakan alur pengunjung yang nyaman dan harmonis. workshop sebagai lanskap
Hasil komparasi	- <i>haystack</i> Haystack menggunakan geometri sederhana (kubus, piramida) untuk menyesuaikan diri dengan lanskap alami yang ekstrem. - <i>Museumku Gerabah</i> : Lebih	- <i>haystack</i> Haystack mengutamakan ruang-ruang produksi dan pendidikan yang fleksibel untuk para seniman dan pengrajin. - <i>Museumku Gerabah</i> : Fokus pada ruang pameran kerajinan dan	- <i>haystack</i> Haystack memakai material alami sederhana (kayu, batu) dan platform kayu untuk menyatu dengan kontur curam dan membaaur dengan alam liar.	- <i>haystack</i> Haystack menciptakan tautan alami dengan jalur kayu dan tangga yang mengalir mengikuti lereng dan menghadirkan pengalaman lanskap. <i>Museumku Gerabah</i> : Museumku Gerabah

	sederhana dan terinspirasi dari bentuk tradisional dengan elemen lokal.	workshop edukasi langsung terkait pembuatan gerabah.	- <i>Museumku Gerabah:</i> Pelingkupnya tradisional dan ramah lingkungan, memanfaatkan material khas lokal untuk menciptakan nuansa budaya.	membangun tautan fungsional lewat koridor, patio, dan kanopi, mengutamakan kenyamanan pengunjung dalam skala yang lebih terkontrol.
--	--	---	--	--

KESIMPULAN UMUM:

Haystack Mountain School of Crafts berfokus pada integrasi dengan lanskap ekstrem untuk mendukung pendidikan kerajinan secara imersif dalam alam, dengan pendekatan geometris yang simpel dan harmonis.

Museumku Gerabah Kasongan berfokus pada pelestarian budaya dan edukasi publik dalam konteks kerajinan lokal, dengan pendekatan organik-tradisional yang membumi dan kental nilai kultural.