

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN TEORI

2.1.1 COMMUNITY ART SPACE

2.1.1.1 PENGERTIAN COMMUNITY ART SPACE

Ruang seni komunitas (*community art space*) adalah fasilitas yang diciptakan untuk mendukung aktivitas seni yang berpusat pada masyarakat. Fungsinya sangat luas, mencakup produksi karya seni, kegiatan pendidikan, tempat pameran, dan ajang interaksi sosial. Dalam konteks *community arts*, ruang ini dipandang lebih dari sekadar bangunan fisik; ia adalah ekosistem sosial vital yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan warga.

Menurut (Amy 2017) dalam *Community Development Journal*, *Community art space* didefinisikan sebagai sebuah praktik di mana masyarakat bertindak sebagai aktor utama dalam penciptaan karya dan penentuan keputusan. Oleh karena itu, ruang yang digunakan untuk kegiatan ini harus bersifat inklusif dan partisipatoris, serta mampu menumbuhkan rasa kepemilikan yang kuat pada komunitas. Penelitian yang dilakukan oleh (Sonke et al. 2025) dan diterbitkan dalam jurnal *Frontiers in Public Health* menegaskan bahwa keterlibatan masyarakat dalam kegiatan seni yang dilakukan di ruang komunal terbukti mampu meningkatkan kohesi sosial, kesejahteraan psikologis, dan interaksi antarwarga. Oleh karena itu, *community art space* dapat disimpulkan bukan sekadar lokasi fisik, tetapi sebuah platform sosial yang mendukung terciptanya kohesi masyarakat melalui praktik-praktik kreatif yang dilakukan secara kolektif. Dalam konteks di Indonesia, (Moh Kevin Sulistyo Adjie, Hartono 2025) melalui jurnal *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* menjelaskan bahwa ruang seni berbasis komunitas berfungsi ganda sebagai ruang edukatif dan kultural. Ruang-ruang ini tidak hanya memperkuat identitas lokal tetapi juga memfasilitasi kolaborasi lintas generasi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *community art space* memiliki peran krusial dalam menjaga nilai-nilai budaya dan kreativitas lokal melalui keterlibatan aktif masyarakat.

2.1.1.2 JENIS COMMUNITY ART SPACE

Community art space dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi, manajemen, dan pendekatan desainnya, yaitu :

- **ART SPACE BERBASIS KOMUNITAS LOKAL**

ruang seni yang dikelola secara terorganisir, seringkali oleh lembaga atau komunitas. Ruang jenis ini biasanya dilengkapi fasilitas lengkap seperti galeri, studio, ruang *workshop*, dan ruang diskusi. Sebagai contoh, (Sabilla, Syams, and Ahmad 2023) mengkaji Unicorn Creative Space dan menyoroti bahwa ruang institusional seperti ini menjalankan program terkurasi dan memiliki manajemen yang terstruktur untuk mendukung kolaborasi dan keberlanjutan seni.

- **ART SPACE BERBASIS INFORMAL DAN ORGANIK**

Kategori kedua adalah ruang yang terbentuk dari aktivitas warga di lingkungan mereka sendiri tanpa adanya struktur institusional yang kaku. Ruang informal ini mencakup area publik seperti tembok mural, halaman rumah, ruang kosong di pemukiman, atau pemanfaatan bangunan tak terpakai secara kolektif. Penelitian oleh (Setem, Tjokropramono, and Gulendra 2024) dalam jurnal *Brikolase* menunjukkan contohnya, di mana komunitas mural di Yogyakarta menggunakan ruang urban sebagai media untuk ekspresi sosial dan budaya. Ciri utama dari ruang-ruang informal ini adalah adaptif, berbiaya rendah, dan memiliki kedekatan yang erat dengan kehidupan sehari-hari komunitas.

- **ART SPACE BERBASIS HIBRIDA**

Mengintegrasikan elemen formal dan informal. Ruang ini memiliki struktur pengelolaan yang terorganisir namun dipadukan dengan aktivitas komunitas yang bersifat organik dan terbuka. Studi oleh (Ahmad Ghazali 2014) dalam Jurnal Arsitektur Komposisi menyoroti bahwa *art space* kontemporer kini cenderung berperan sebagai simpul budaya (cultural node). Simpul ini berfungsi untuk menyatukan dan menghubungkan ruang tertutup, ruang terbuka, dan ruang publik sekaligus demi menampung beragam aktivitas kreatif.

2.1.1.3 TUJUAN COMMUNITY ART SPACE

Secara umum, tujuan utama dari *community art space* adalah untuk mengintensifkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan seni dan budaya. (Ibrahim et al. 2023), dalam *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, menambahkan bahwa *art space* komunitas juga berfungsi sebagai sarana pemberdayaan sosial karena mampu mengintegrasikan elemen-elemen Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), seperti inklusi sosial, kesetaraan, dan peningkatan kapasitas komunitas.

Tujuan tambahan dari *community art space* adalah meningkatkan kohesi sosial. Menurut ulasan (Sonke et al. 2025), ruang seni yang berbasis komunitas bertindak sebagai katalisator interaksi sosial, yang secara efektif mengurangi isolasi, memperkuat solidaritas, dan membangun rasa kebersamaan di antara warga. Ruang ini menyediakan platform bagi individu dari beragam latar belakang untuk berkolaborasi dalam penciptaan karya kolektif, sehingga pada akhirnya memperkuat identitas budaya komunitas.

Dari kacamata arsitektur dan perancangan kota, kehadiran ruang seni komunitas (*community art space*) memiliki mandat ganda: menghidupkan ruang publik dan secara fundamental meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan. Ruang ini adalah lebih dari sekadar struktur fisik, ia adalah katalisator bagi interaksi sosial.

Sebuah studi kasus yang dilakukan (Ahmad Ghazali 2014) di Surakarta memberikan bukti nyata akan peran transformatif ini. Mereka menemukan bahwa *art space* berfungsi sebagai penghubung esensial antara dimensi sosial masyarakat dengan lingkungan fisik di sekitarnya. Kehadirannya mampu

merevitalisasi kawasan yang tadinya pasif atau terabaikan, menyuntikkan energi baru ke dalam nadi kota. Lebih jauh lagi, melalui implementasi desain yang sensitif dan responsif terhadap konteks budaya dan lingkungan, ruang seni ini berhasil memperkuat karakter lokal dan identitas kawasan, menjadikannya cerminan otentik dari komunitas yang dilayaninya.

Tujuan krusial lain dari *community art space* adalah memastikan aksesibilitas terhadap seni. Sejumlah studi global dan domestik menegaskan bahwa ruang seni komunitas berperan penting dalam membuka peluang partisipasi kreatif bagi seluruh lapisan masyarakat, melampaui batasan seniman profesional.

Dengan demikian, *community art space* bertransformasi menjadi medium untuk demokratisasi seni, yang memungkinkan seni tidak hanya dapat diakses dan dinikmati, tetapi juga diproduksi oleh siapa pun, tanpa memandang latar belakang.

2.1.2 RUANG PUBLIK

Dalam bukunya yang berjudul *Public Space*, (Carr et al. 1992) mendefinisikan ruang publik sebagai area milik bersama yang terbuka untuk umum tanpa dipungut biaya masuk. Tempat ini mengakomodasi berbagai aktivitas, mulai dari rutinitas sehari-hari seperti bersantai atau menikmati suasana lingkungan, hingga acara atau kegiatan musiman yang diselenggarakan oleh komunitas pada periode tertentu. Ruang publik secara alami berfungsi sebagai titik kumpul, sehingga meningkatkan intensitas interaksi publik. Berdasarkan karakteristik tersebut, jelas bahwa ruang publik memegang peranan vital dalam kehidupan sehari-hari; ia bukan hanya tempat untuk bersantai dan rekreasi, tetapi juga menjadi faktor penting dalam rutinitas kehidupan, ruang pergerakan, dan titik pertemuan sosial. Disisi lain (Chua, Edwards, and of Singapore. Centre for Advanced Studies 1992) menawarkan cakupan yang lebih luas, di mana istilah "ruang publik" digunakan untuk mendeskripsikan tempat yang dirancang secara minimalis (sederhana). Tempat ini menjamin hak akses bagi setiap orang dan berfungsi sebagai lokasi pertemuan antara individu yang tidak terencana dan non-rutin, dengan mengedepankan sikap saling menghormati antar sesama.

Pemahaman mengenai ruang publik sering kali dianggap tidak jelas dan ambigu oleh beberapa peneliti. Misalnya, (Tonnelat 2016) menyebutkan adanya ambiguitas makna ruang publik, baik dalam Bahasa Prancis maupun Inggris. Dalam konteks pemikiran Habermasian, konsep ruang publik berkembang menjadi dua komponen: ruang publik fisik (*public space*) dan ranah publik (*public sphere*). Secara fisik, ruang publik diwujudkan dalam bentuk jalan dan lapangan, sedangkan ranah publik merujuk pada sekumpulan media massa seperti televisi, surat kabar, dan internet yang berfungsi sebagai komponen demokratis.

Ruang publik yang ideal seharusnya dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat, mulai dari tempat untuk bersosialisasi, berinteraksi, hingga beraktivitas secara mandiri maupun berkelompok. Sejalan dengan perkembangan kehidupan dan struktur kota, keberadaan ruang publik ini kini telah bertransformasi menjadi kebutuhan esensial bagi warga (Tonnelat 2016).

Berdasarkan (Carr et al. 1992) ada lima aspek utama yang menjadi kebutuhan dasar dalam ruang terbuka publik, yaitu:

- **Kenyamanan**

Dalam konteks ruang terbuka publik berkaitan dengan sejauh mana seseorang merasa nyaman berada dan beraktivitas di ruang tersebut dalam jangka waktu tertentu. Kenyamanan ini sangat dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan, seperti suhu udara, kebersihan area, serta keberadaan fasilitas pendukung yang memadai. Faktor-faktor tersebut menentukan bagaimana ruang publik bisa menjadi tempat yang menyenangkan dan membuat orang betah untuk tinggal lebih lama di sana.

- **Relaksasi**

Rasa tenang fisik dan mental tercipta dari suasana ruang publik yang mendukung, contohnya melalui kehadiran elemen alam seperti pepohonan, aliran air, atau angin yang menyejukkan. Keberadaan unsur-unsur alam ini membantu menciptakan lingkungan yang sejuk dan nyaman, sehingga pengunjung merasa rileks dan betah berada di ruang tersebut. Elemen-elemen alami tersebut berperan penting dalam memperkuat kenyamanan dan menciptakan suasana yang tenang di ruang publik.

- **Keterikatan pasif**

Terjadi saat seseorang menikmati suasana di ruang publik tanpa harus aktif melakukan suatu kegiatan. Misalnya, seseorang duduk santai sambil melihat-lihat pemandangan sekitar atau memperhatikan aktivitas di sekelilingnya, sehingga timbul rasa nyaman dan relaksasi tanpa harus terlibat secara langsung dalam aktivitas tertentu.

- **Keterikatan aktif**

Terjadi ketika seseorang secara langsung ikut serta dalam berbagai aktivitas di ruang publik, seperti berolahraga, bercengkerama dengan orang lain, atau mengikuti acara komunitas. Melalui keterlibatan ini, interaksi sosial antar pengguna ruang dapat terjalin dengan baik, menciptakan hubungan dan komunikasi yang memperkaya pengalaman bersama di ruang tersebut.

- **Penemuan**

Menggambarkan dorongan seseorang untuk mengeksplorasi dan menemukan hal-hal baru yang menarik di ruang publik. Hal ini bisa berupa pemandangan unik, aktivitas yang berbeda, atau pengalaman menyenangkan yang membuat pengunjung tertarik untuk terus kembali dan berinteraksi dengan ruang tersebut. Rasa ingin tahu ini memberikan sentuhan segar dan menarik dalam pengalaman berada di ruang publik.

2.1.2.1 JENIS RUANG PUBLIK

Menurut (Carmona 2010), ruang publik dibagi menjadi tiga tipe utama berdasarkan ruang

- **External Public Space**

Ruang publik jenis ini berlokasi di luar ruangan dan dapat diakses secara bebas oleh semua kalangan. Contohnya meliputi taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan area terbuka serupa lainnya.

- **Internal Public Space**

Ruang publik yang termasuk kategori ini adalah fasilitas umum milik pemerintah yang dapat digunakan oleh warga tanpa pembatasan. Misalnya, kantor pos, gedung pertemuan, atau rumah sakit adalah contoh dari fasilitas ini.

- **Quasi Public Space**

Merupakan ruang publik yang berada di bawah kendali sektor swasta, di mana akses dan penggunaannya diatur oleh batasan atau ketentuan tertentu. Contohnya adalah area komersial, restoran, mal, atau klub malam.

Ruang publik berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan di dalamnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- **Aktivitas Aktif**

Aktivitas yang bersifat dinamis, melibatkan gerakan tubuh dan interaksi antar-individu, contohnya berolahraga, berjualan, bermain, serta pertemuan komunitas atau acara sosial lainnya.

- **Aktivitas Pasif**

Kegiatan yang bersifat pasif, di mana pergerakan fisik aktif tidak diperlukan, seperti bersantai, menikmati pemandangan, mengamati sekitar, atau melakukan obrolan ringan.

- **Aktivitas Penemuan**

Aktivitas yang timbul dari rasa penasaran, seperti menjelajahi area, menemukan pemandangan dan pengalaman unik, serta mendapatkan hal-hal baru yang menyenangkan.

2.1.2.2 TUJUAN RUANG PUBLIK

Pada dasarnya, setiap ruang terbuka publik selalu dirancang dengan tujuan spesifik. Tujuan perancangan ruang tersebut beragam, dengan sasaran yang disesuaikan berdasarkan konteks masing-masing. Mengenai hal ini, (Carr et al. 1992) mengemukakan tujuan ruang publik sebagai berikut:

- **Kesejahteraan Masyarakat**

Motivasi utama dalam menciptakan ruang terbuka publik adalah demi meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat di kawasan tersebut. Kesejahteraan ini diwujudkan melalui penyediaan ruang yang mampu mendukung pertemuan dan berbagai aktivitas publik. Pada dasarnya, ruang-ruang ini berfungsi sebagai wadah sentral untuk komunikasi, pergerakan, dan bersantai.

- **Pengembangan Visual**

Ruang publik memiliki peran penting dalam meningkatkan nilai visual sebuah kota secara keseluruhan, yang pada gilirannya membuat kota tersebut menjadi lebih harmonis, indah, dan manusiawi.

- **Pengembangan Lingkungan**

Penghijauan pada ruang publik mampu meningkatkan kualitas lingkungan, yang pada akhirnya memberikan kesegaran dan dampak yang menyegarkan pada suasana kota.

- **Pengembangan Ekonomi**

Ruang terbuka publik secara umum memiliki tujuan untuk mendukung dan mendorong pengembangan ekonomi di wilayah tempat ia berada.

- ***Image Enhancement***

Tujuannya adalah menciptakan kesan dan citra yang positif terhadap sebuah kawasan yang memiliki ruang terbuka publik.

2.1.3 KESENIAN DAN KEBUDAYAAN DI KAMPUNG SENI NITIPRAYAN

2.1.3.1 SEJARAH KAMPUNG SENI NITIPRAYAN

Kampung didefinisikan sebagai kesatuan lingkungan hunian yang ditinggali oleh sekelompok masyarakat yang tersusun dari beberapa keluarga. Kumpulan dari sejumlah kampung kemudian membentuk struktur yang dikenal sebagai desa. Secara sosiologis, kampung merupakan satu-satunya jenis permukiman yang secara tradisional mampu menampung golongan penduduk dengan tingkat ekonomi dan pendidikan yang paling rendah, meskipun tidak tertutup bagi penduduk dengan tingkat pendapatan dan pendidikan yang lebih tinggi (Khudori 2002).

Kampung memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang dijelaskan secara rinci. Karakteristik ini secara jelas dipaparkan dalam (Rahardjo 1999), yaitu:

- Besarnya kelompok primer
- Faktor geografik yang menentukan sebagai dasar pembentukan kelompok atau asosiasi
- Hubungan lebih bersifat intim dan awet
- Homogen
- Mobilitas sosial rendah
- Keluarga lebih ditekankan fungsinya sebagai unit ekonomi
- Populasi anak dalam proporsi yang lebih besar

Nama Kampung Nitiprayan diambil dari nama abdi dalem Keraton

Yogyakarta, yakni Ngabehi Nitipraya. Menurut keterangan RPA Suryanto Sastroadmojo, Ngabehi Nitipraya merupakan komandan pasukan kecil di kampung tersebut pada masa kepemimpinan Sri Sultan Hamengku Buwono VII, yang berlangsung pada tahun 1877 (Bermadi 2014).

Wacana mengenai ruang seni pertama kali muncul seiring dengan lonjakan popularitas seni lukis pada era 1980-an, ketika para seniman rupa Indonesia mulai mencari format yang tepat dan makna keberadaan ruang seni. Pada periode ini, galeri seni swasta mulai didirikan di berbagai kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Bali, dan Yogyakarta. Diskusi mengenai ruang seni ini kembali menguat pada era 1990-an hingga awal 2000-an, ditandai dengan kebangkitan "ruang seni non-galeri" yang berfungsi sebagai alternatif bagi ekspresi seni. Sebagai contoh signifikan dari fenomena ini adalah kelahiran Sangkring Artspace di Kampung Nitiprayan pada tahun 2002 oleh perupa Putu Sutawijaya.



Perkembangan ini semakin didorong oleh ledakan pasar seni Asia pada awal 2000-an, khususnya seni rupa kontemporer Tiongkok, yang memberikan dampak besar pada perkembangan seni Indonesia. Meningkatnya minat kolektor terhadap seniman-seniman Indonesia pada akhirnya memicu peningkatan pesat jumlah ruang seni untuk memenuhi kebutuhan para seniman akan fasilitas dan wadah berkarya.

Fungsi dan peran ruang seni telah berevolusi secara signifikan seiring waktu. Pada era 1980-an, fokus ruang seni adalah membentuk pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya pengelolaan ruang seni yang profesional. Berbeda dengan itu, ruang seni pada era 1990-an muncul sebagai kritik terhadap keberadaan galeri seni yang dianggap sudah mapan. Selanjutnya, di era 2000-an, ruang seni hadir karena didorong oleh kebutuhan mendesak seniman untuk memamerkan karya mereka langsung kepada publik. Ketiga perubahan fungsi ini muncul sebagai konsekuensi logis dari pergeseran status seni itu sendiri. Perubahan ini pada akhirnya mengubah total cara pandang terhadap arti dan fungsi keberadaan ruang seni. Dengan demikian, ruang seni dapat dipahami sebagai produk yang terus-menerus menyesuaikan diri terhadap konstelasi kebudayaan yang terus bergerak dan berkembang.

2.1.3.2 POTENSI SENI DI KAMPUNG SENI NITIPRAYAN

Status Kampung Nitiprayan sebagai kampung seni utamanya berasal dari persepsi dan julukan yang diberikan oleh pihak luar. Secara historis, kampung ini memang menjadi tempat bermukim para seniman tradisional. Seiring bertambahnya populasi pendatang yang mencari tempat tinggal di Yogyakarta, seniman kontemporer juga mulai menetap di Nitiprayan. Adanya atraksi seni baik kontemporer maupun tradisional, termasuk kolaborasi dengan seniman mancanegara, sering dipamerkan di kampung ini, menjadikannya daya tarik bagi warga lokal maupun luar. Bagi masyarakat Nitiprayan sendiri, kesenian berfungsi sebagai media pemersatu dan sarana memperkuat ikatan persaudaraan serta kerukunan antarwarga atau yang dikenal dengan istilah Jawa, *guyub rukun*.

Adapun penyebaran lokasi ragam kesenian yang ada di Kampung Seni Nitiprayan baik kontemporer maupun tradisional yaitu :

- Seni Kontemporer
 - Sangkring *art space*
 - Sanggar tari uden sore
 - Omah alas art house
 - Teatergarasi
 - Bengkel mime theatre
 - Visual artist ong hari
- Seni Tradisional
 - Sanggar tari klasik nitibudaya
 - Jathilan
 - Karawitan nitibudaya
 - Gejog lesung Nitibudaya
 - Hadroh
 - Kethoprak
 - Wayang

2.1.4 PENDEKATAN DESAIN

2.1.4.1 PENGERTIAN *PLACEMAKING*

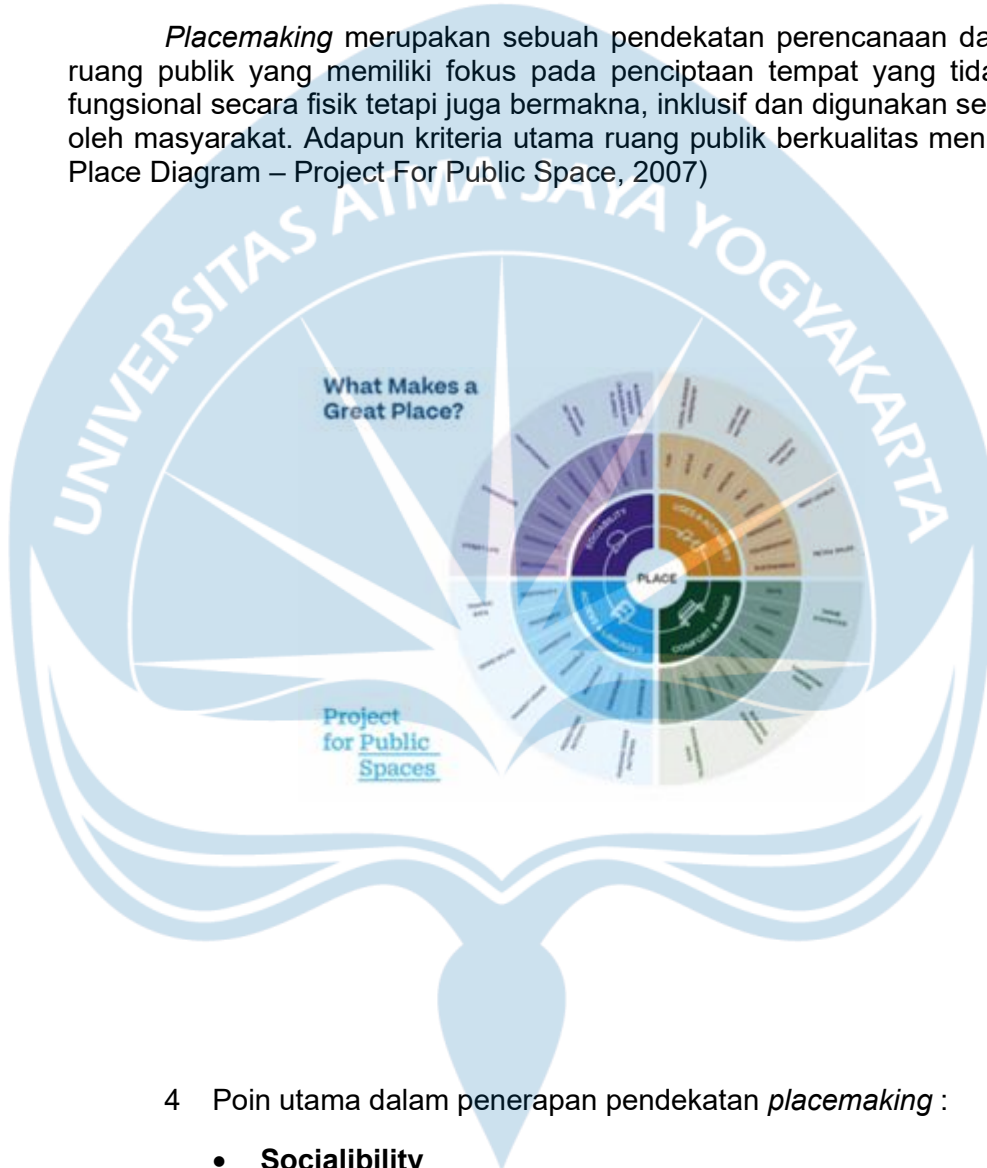
Placemaking adalah konsep yang mencakup berbagai elemen pendukung, salah satunya adalah *Comfort and Image* (Citra dan Kenyamanan). Aspek ini menilai ruang publik berdasarkan kenyamanan (meliputi keamanan, kebersihan, dan aksesibilitas) serta citra yang menarik bagi pengguna dan masyarakat luas.

Placemaking dan *Mixed Use* adalah dua aspek yang saling berkaitan dalam pengembangan area transit saat ini (Calthorpe, 1993) Sebagaimana

dalam (li 1999)). Kedua hal tersebut merupakan faktor penting dalam menciptakan area transit yang menjadi tujuan wisata yang baik. Pada bab ini dijelaskan dasar-dasar dari *placemaking*, penggunaan campuran bangunan, serta fungsi stasiun, serta hubungan antara ketiga hal tersebut.

Placemaking didefinisikan sebagai upaya (proses) untuk menghasilkan lingkungan atau ruang yang bermutu tinggi, yang mendukung penggunaanya untuk menjalani kehidupan sehari-hari, termasuk bekerja, berekreasi, dan menuntut ilmu (Wyckoff and Land 2013).

Placemaking merupakan sebuah pendekatan perencanaan dan desain ruang publik yang memiliki fokus pada penciptaan tempat yang tidak hanya fungsional secara fisik tetapi juga bermakna, inklusif dan digunakan secara aktif oleh masyarakat. Adapun kriteria utama ruang publik berkualitas menurut (The Place Diagram – Project For Public Space, 2007)



4 Poin utama dalam penerapan pendekatan *placemaking* :

- **Socialibility**

Ruang publik yang dirancang secara optimal memiliki kemampuan untuk memperkuat interaksi dan aktivitas, sehingga menciptakan suasana yang lebih nyaman dan akrab di antara para pengunjung.

- **Access & Linkages**

Adanya berbagai macam aktivitas yang beragam merupakan ciri mendasar dari ruang publik yang efektif, yang secara signifikan meningkatkan daya tariknya bagi para pengunjung.

- **Uses & Activities**

Ruang publik yang ideal harus dicirikan oleh dua jenis aksesibilitas: akses fisik dan visibilitas visual yang kuat terhadap konteks lingkungan sekitarnya. Selain itu, keefektifannya sangat bergantung pada dukungan infrastruktur, khususnya layanan transportasi publik.

- **Comfort & Image**

Ciri utama ruang publik yang baik adalah terpenuhinya standar kenyamanan bagi pengguna, yang meliputi jaminan keamanan, pemeliharaan kebersihan, dan penyediaan area beristirahat. Seluruh elemen ini berkontribusi pada pembentukan citra positif ruang di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

2.1.4.2 TUJUAN PLACEMAKING

Menurut Project for Public Spaces (PPS), tujuan dari placemaking adalah membangun ruang publik yang berharga dan bermakna bagi komunitas. Hal ini dicapai melalui proses partisipatif yang mengintegrasikan ide dan sumber daya dari mereka yang menggunakan ruang tersebut. Dengan observasi, mendengarkan, dan wawancara, placemaking secara komprehensif membantu memahami kebutuhan masyarakat. Hasilnya adalah visi bersama dan strategi implementasi jangka panjang yang mendukung kesejahteraan dan perkembangan berkelanjutan komunitas (PPS 2007).

Pendekatan placemaking bertujuan untuk mengoptimalkan ruang kreatif guna menghasilkan tempat yang berkualitas tinggi. Kualitas ini diukur berdasarkan sejumlah elemen penting, yaitu aksesibilitas, fungsi untuk beragam kegiatan, potensi interaksi sosial, serta kenyamanan dan citra positif kawasan. Lebih lanjut, placemaking berupaya membentuk ruang publik yang inklusif, ramah lingkungan, dan mampu merespons kebutuhan spesifik penggunaannya. Tujuan akhir adalah meningkatkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa komunitas melalui penataan zona ruang yang efektif dan penyediaan program aktivitas yang bervariasi (Diantara Nur Alam 2024). Adapun tujuan utama dari placemaking menurut Project for Public Spaces, yaitu :

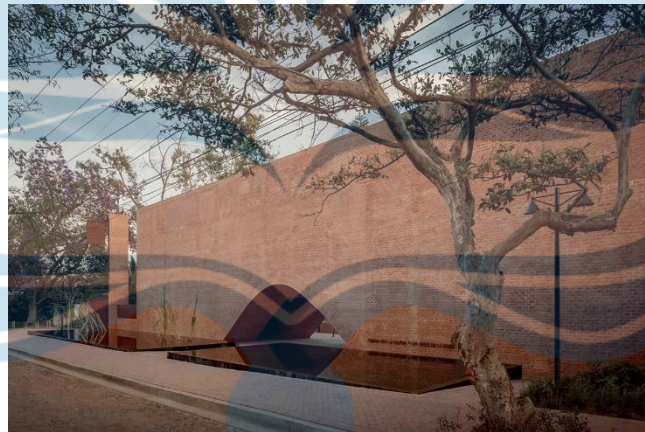
- Menghadirkan ruang publik yang inklusif dan memiliki daya tarik tinggi bagi beragam komunitas di setiap waktu. Dengan demikian, ruang tersebut akan digunakan secara efektif dan menampilkan kehidupan komunal yang terus menerus (berkelanjutan), tidak terpengaruh oleh perubahan waktu harian atau pergantian musim.
- Meningkatkan kenyamanan dan kualitas visual ruang publik. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana di mana masyarakat merasa aman dan santai, sehingga mereka lebih bersedia untuk berkumpul dan berpartisipasi dalam interaksi sosial serta berbagai kegiatan lainnya.
- Menghadirkan fungsi dan kegiatan yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan komunitas. Keberagaman ini mencakup segala sesuatu mulai dari aktivitas rekreasi ringan, edukasi, hingga kegiatan yang mendorong ekonomi berbasis kreativitas.

- Meningkatkan kemudahan akses dan koneksi ruang publik dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan demikian, ruang tersebut akan mudah dicapai dan menjadi bagian yang terpadu dalam jaringan kawasan urban.
- Meningkatkan interaksi sosial antar-individu di kawasan tersebut. Hal ini diharapkan dapat memperkuat rasa komunitas dan kepemilikan warga terhadap ruang publik, menjadikannya milik bersama.

2.2 STUDI PRESEDEN

2.2.1 LA RIBERA CENTER FOR CULTURE AND ARTS, CHAPALA LAKESIDE, MEKSIKO

La Ribera Center for Culture and Arts di Chapala Lakeside, Meksiko, merupakan hasil revitalisasi kawasan budaya yang mengubah kompleks lama berisi auditorium dan kantor administratif menjadi ruang publik yang hidup, inklusif, dan berorientasi komunitas. Melalui perancangan ulang oleh ATELIER ARS, kawasan ini berkembang menjadi pusat seni dan budaya yang memadukan fungsi edukasi, rekreasi, dan interaksi sosial dalam satu kesatuan ruang yang saling terhubung.



Gambar 2. 1
La Ribera Center For Culture And Arts

Sumber : c3globe.com

Proses revitalisasi ini berhasil menghadirkan beragam fasilitas untuk memperkaya aktivitas pengunjung. Auditorium lama dipertahankan dan difungsikan sebagai ruang pertunjukan inti untuk menampung acara budaya, musik, dan teater. Sementara itu, bangunan baru berupa perpustakaan dan ruang baca dirancang menjadi pusat literasi dan tempat pertemuan bagi masyarakat untuk berdiskusi, belajar, atau bersantai. Kompleks ini juga dilengkapi dengan galeri pameran, studio musik dan tari untuk kegiatan kreatif, serta amfiteater terbuka yang berperan sebagai ruang komunal untuk acara publik. Selain itu, ruang luar seperti taman, plaza, jalur pedestrian, dan kolam refleksi berfungsi ganda sebagai area rekreasi dan transisi yang menjaga kawasan tetap aktif sepanjang hari.



Gambar 2. 2
Gambaran Sebelum Proses Revitalisasi

Sumber : c3globe.com



Gambar 2. 3
Gambaran Setelah Proses Revitalisasi

Sumber : Archdaily

Dari perspektif arsitektur, La Ribera menunjukkan sensitivitas tinggi terhadap konteks. Pendekatan adaptive reuse diterapkan untuk mempertahankan nilai historis auditorium lama sekaligus meminimalisasi penggunaan material baru. Untuk elemen tambahan seperti galeri dan perpustakaan, digunakan material lokal (seperti keramik dan bata), yang memastikan bangunan baru harmonis dengan lingkungan sekitar. Desain ini memaksimalkan pencahayaan alami melalui atap sawtooth dan hubungan ruang dalam-luar yang terbuka, menciptakan suasana yang nyaman, terang, dan ramah. Selain itu, penataan lanskap dengan vegetasi lokal dan kolam refleksi meningkatkan kualitas lingkungan, menjadikannya sejuk dan humanis.

Dari perspektif ekonomi, keberadaan La Ribera berhasil menghidupkan aktivitas kreatif dan memicu perputaran ekonomi lokal. Aliran ekonomi yang berkelanjutan tercipta melalui berbagai kegiatan seperti pertunjukan seni, workshop, pameran, dan kunjungan harian masyarakat. Selain itu, revitalisasi bangunan lama memberikan efisiensi dengan mengurangi biaya konstruksi dan memaksimalkan aset yang sudah tersedia. Kawasan di sekitar La Ribera juga merasakan dampak positif berupa peningkatan aktivitas wisata, kuliner, dan pertumbuhan UMKM seiring dengan tingginya jumlah pengunjung.



Gambar 2. 4
Kondisi Lingkungan Sekitar La Ribera

Sumber : c3globe.com

Dari aspek lingkungan, proyek ini mengadopsi pendekatan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Penggunaan material lokal, adaptasi bangunan eksisting, optimasi pencahayaan alami, dan penyediaan ruang hijau yang luas berkontribusi dalam menurunkan konsumsi energi dan meningkatkan kualitas udara di kawasan tersebut. Kehadiran vegetasi dan kolam refleksi menciptakan iklim mikro yang nyaman, mendukung aktivitas luar ruang, serta menyediakan area alami di tengah lingkungan budaya.

Dari sudut pandang sosial, La Ribera berfungsi sebagai ruang publik vital yang berhasil mempertemukan beragam kelompok masyarakat. Ketersediaan fasilitas seperti perpustakaan, galeri, plaza, dan amfiteater menjadikan kawasan ini lebih dari sekadar tempat menikmati seni; ia bertransformasi menjadi wadah untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan membangun jejaring sosial. Baik kegiatan spontan maupun yang terencana secara rutin berlangsung di sini, yang pada akhirnya memperkuat ikatan sosial dan menumbuhkan rasa kepemilikan di kalangan masyarakat.

Keberhasilan La Ribera sangat ditentukan oleh penerapan prinsip placemaking yang efektif. Karakteristik seperti keterhubungan ruang yang mudah diakses, keberagaman aktivitas yang menjamin kawasan tetap hidup, kualitas ruang yang nyaman (baik visual maupun fisik), serta suasana yang mendorong interaksi sosial, menjadikan La Ribera sebagai preseden penting bagi perancangan ruang budaya yang berkelanjutan. Revitalisasi ini membuktikan bahwa ruang publik dapat dirancang untuk memberikan manfaat simultan dalam aspek arsitektural, sosial, ekonomi, dan lingkungan, mengubah fungsi fasilitas menjadi tempat yang bermakna bagi kehidupan komunitas.

2.2.2 SELASAR SUNARYO, BANDUNG

Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) merupakan ruang seni yang berlokasi di kawasan perbukitan Dago Pakar, Bandung Utara, dan diakui sebagai salah satu pusat kebudayaan kontemporer terkemuka di Indonesia. Didirikan oleh seniman Sunaryo pada tahun 1998, kompleks ini dirancang sebagai lansekap budaya yang mengintegrasikan seni, alam, dan komunitas. Keunikan SSAS terletak pada arsitekturnya yang peka terhadap tapak, di mana desainnya mengikuti kontur perbukitan untuk menghasilkan ruang berteras yang menyatu secara organik dengan panorama dan vegetasi sekitar. Penggunaan material lokal (kayu, batu alam, dan keramik) menciptakan karakter tropis yang sejuk, dan selasar panjang serta ruang semi-terbuka semakin memperkuat interaksi antara pengguna dengan lingkungan luar.



*Gambar 2. 5
Selasar Sunaryo Art Space*

Sumber : Selasar Sunaryo Art Space Fanpage

Sebagai ruang seni yang berkembang secara organik, Selasar Sunaryo (SSAS) menyediakan beragam fasilitas yang saling mendukung. Ruang galerinya (termasuk Ruang A, Ruang B, Ruang Sayap, dan Bale Tonggoh) digunakan untuk pameran, instalasi, dan presentasi seni kontemporer dari skala kecil hingga besar. Selain itu, Bale Handap berfungsi sebagai ruang serbaguna untuk workshop, diskusi, dan acara komunitas. Amfiteater terbuka yang terletak di antara pepohonan menjadi tempat penyelenggaraan pertunjukan, pemutaran film, atau acara budaya. Di samping itu, Pustaka Selasar menyediakan literatur seni, arsip, dan ruang belajar yang tenang. Pengalaman ruang dilengkapi dengan Kopi Selasar dan Toko Cinderamata sebagai pusat pertemuan sosial dan fasilitas ekonomi kreatif. Semua elemen ini menciptakan ekosistem seni yang hidup, berfungsi sebagai tempat apresiasi, diskusi, rekreasi, dan pembelajaran dalam atmosfer yang tenang, intim, dan kontemplatif.



Gambar 2. 6
Ruang A (Gallery A)

Sumber : fariable.blogspot.com



Gambar 2. 7
Ruang B (Gallery B)

Sumber fariable.blogspot.com



Gambar 2. 8
Ruang Sayap

Sumber : fariable.blogspot.com



Gambar 2. 9
Bale Tonggoh

Sumber : fariable.blogspot.com

Dari sudut pandang arsitektur, Selasar Sunaryo merupakan contoh penerapan pendekatan tropis-pasif, dicirikan oleh ventilasi alami yang maksimal, pencahayaan matahari difus melalui selasar, dan pembayangan alami dari kanopi pepohonan. Penataan ruang berteras tidak hanya bertujuan untuk efisiensi konstruksi pada lahan berkontur curam, tetapi juga menciptakan perjalanan spasial yang ritmis; pengunjung merasakan pergerakan naik-turun yang membuat tubuh, seni, dan lanskap tampak bergerak selaras. Ruang-ruang pameran didesain netral agar karya seni menonjol, sambil tetap menjaga rasa keintiman yang khas pada art space berskala manusia.



Gambar 2. 10
Landscape Selasar Sunaryo Art Space

Sumber : fariable.blogspot.com

Secara ekonomi, Selasar Sunaryo berperan sebagai generator aktivitas kreatif yang memberikan dampak positif bagi komunitas di sekitarnya. Berbagai program seperti pameran, workshop, pertunjukan, acara komunitas, dan festival secara rutin menarik kunjungan dari beragam segmen, mulai dari pelajar, wisatawan, hingga kurator internasional. Aktivitas ini secara signifikan memperkuat ekonomi kreatif Bandung melalui kolaborasi aktif dengan perajin lokal, UMKM, pekerja seni, dan penyedia jasa budaya lainnya. Keberadaan kafe dan toko seni juga turut menggerakkan ekonomi setempat melalui model bisnis yang berbasis budaya. Dengan demikian, Selasar Sunaryo membuktikan bahwa ruang seni bukan sekadar tempat apresiasi, melainkan juga instrumen yang mendorong ekonomi berkelanjutan bagi kawasan di sekitarnya.



Gambar 2. 11
UMKM Selasar Sunaryo Art Space

Sumber fariable.blogspot.com



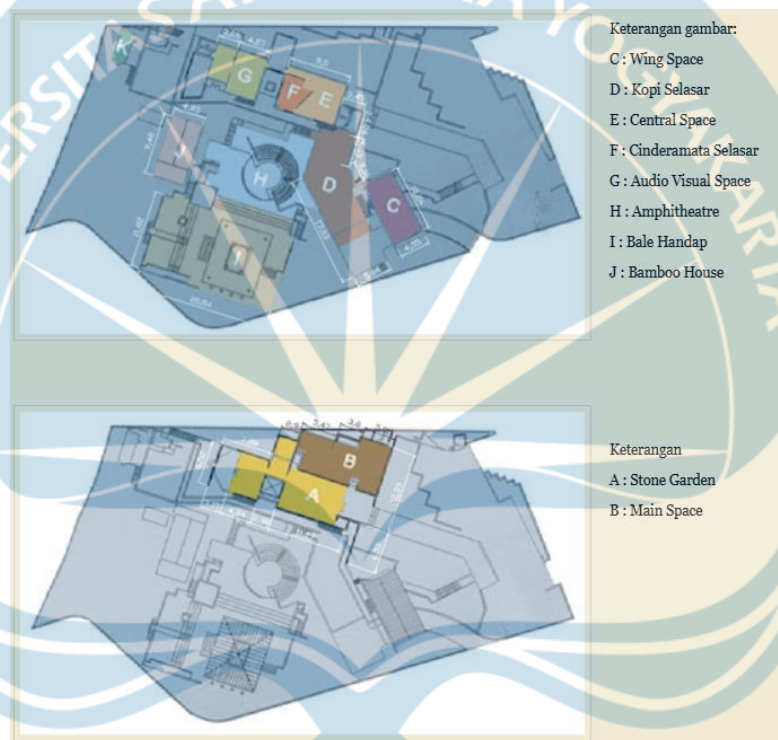
Gambar 2. 12
UMKM Selasar Sunaryo Art Space

Sumber : Traveloka.com

Dari sisi lingkungan, art space ini sukses mempertahankan integritas ekologis kawasan Dago Pakar dengan meminimalisasi rekayasa lahan dan mengonservasi vegetasi asli sebagai bagian integral dari desain ruang. Struktur bangunan yang tersebar dan ringan efektif mengurangi jejak ekologis. Selain itu, dominasi ruang hijau membantu menangkap air hujan, meningkatkan kualitas

udara, dan menurunkan suhu tapak. Pendekatan ini menjadikan Selasar Sunaryo sebagai preseden ruang seni yang selaras dengan prinsip pembangunan rendah energi dan ramah iklim tropis.

Sementara itu, dimensi sosial Selasar Sunaryo menonjol karena keterbukaannya dalam mengakomodasi berbagai segmen pengguna. Ruang ini tidak hanya melayani komunitas seni profesional, tetapi juga keluarga, pelajar, dan masyarakat umum yang mencari pengalaman budaya yang mudah diakses (accessible). Fasilitas seperti perpustakaan, kafe, amfiteater, dan ruang diskusi berfungsi sebagai ruang temu yang secara efektif memperkuat interaksi lintas generasi dan disiplin. Selasar Sunaryo dengan demikian menjadi tempat berkumpul yang merayakan keberagaman aktivitas sosial—mulai dari pameran formal hingga obrolan santai serta bertindak sebagai jembatan penghubung antara seni dan publik.



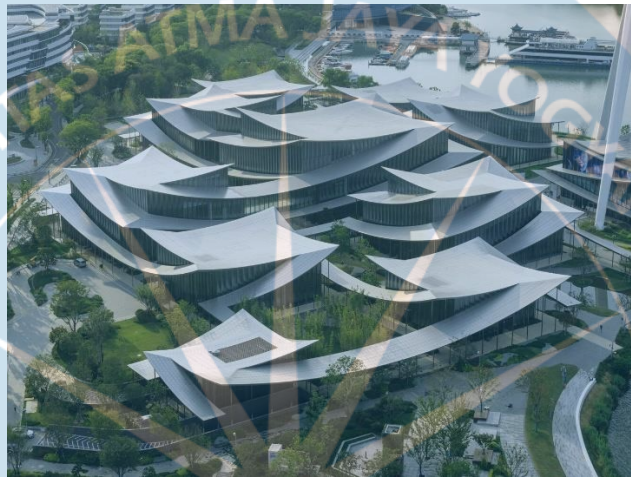
Gambar 2. 13
Fasilitas Selasar Sunaryo Art Space

Sumber : variable.blogspot.com

Dalam perspektif placemaking, Selasar Sunaryo memiliki elemen-elemen yang kuat: identitas tempat yang khas (melalui sinergi alam, arsitektur, dan budaya), fleksibilitas fungsi, pengalaman ruang yang membangkitkan keterikatan emosional, ruang sosial yang inklusif, serta keberlanjutan lingkungan sebagai landasan perancangan. Selasar Sunaryo telah menjadi contoh keberhasilan dalam membentuk sense of place yang mendalam, di mana pengalaman visual, arsitektural, dan sosial berintegrasi untuk memberikan nilai tambah pada komunitas sekitar dan memperkaya ekosistem seni nasional.

2.2.3 SUZHOU MUSEUM OF CONTEMPORARY ART, SUZHOU, TIONGKOK

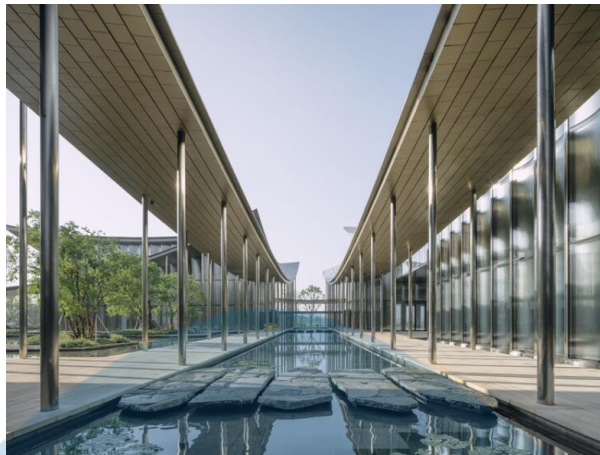
Suzhou Museum of Contemporary Art (MoCA) merupakan contoh pusat seni berskala besar yang dirancang dengan strategi arsitektur berbasis pavilion cluster, yaitu memecah volume bangunan menjadi unit-unit kecil yang saling terhubung. Alih-alih berupa struktur tunggal yang monumental, museum ini hadir sebagai sekumpulan massa yang meniru pola kampung, mengikuti karakteristik struktur spasial kota lama Suzhou, yang khas dengan kanal, kelompok bangunan kecil, dan jalan sempit. Melalui pendekatan ini, BIG (firma arsitek) berhasil menciptakan museum sebagai "kota seni" yang inklusif, hidup, dan mudah diakses, serta memiliki kualitas ruang yang kaya berkat hubungan yang cair antara ruang dalam dan ruang luar.



Gambar 2. 14
Suzhou Museum Of Contemporary Art

Sumber : Archdaily.com

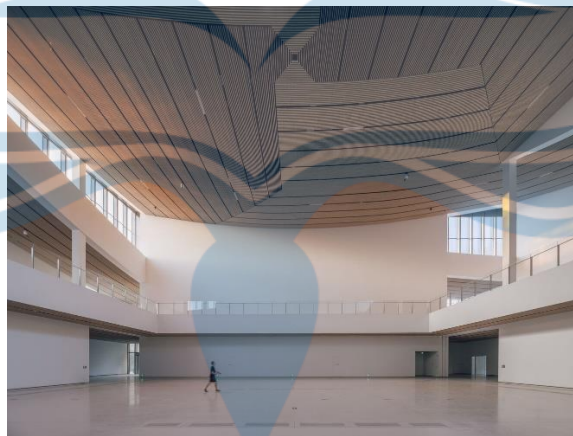
Dari segi arsitektur, Suzhou MoCA mengadopsi bentuk-bentuk sederhana berupa balok dan kubus modular yang disusun dalam komposisi ritmis. Setiap massa paviliun berdiri secara independen namun tetap bersinergi dalam satu kompleks terpadu. Penggunaan material ringan seperti kaca, panel GRC, dan panel metal menciptakan ekspresi kontemporer yang selaras dengan konteks perkotaan Suzhou yang didominasi oleh arsitektur tradisional berskala rendah. Transparansi menjadi elemen kunci, memfasilitasi orientasi visual yang optimal dan menyediakan pandangan langsung antar bangunan, sehingga pengunjung senantiasa memiliki koneksi yang kuat dengan lingkungan di luar ruang pameran.



*Gambar 2. 15
Koridor Dengan Material Aluminium*

Sumber : Archdaily.com

Ruang internal museum ini didesain dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi. Galeri besar dengan ketinggian ruang yang bervariasi (6 hingga 12 meter) mampu menampung instalasi kontemporer berukuran besar, sedangkan galeri kecil menawarkan pengalaman pameran yang lebih intim. Sirkulasi pengunjung tidak diatur secara kaku dalam satu jalur, melainkan memberikan kebebasan penuh bagi pengunjung untuk memilih jalur eksplorasi sesuai preferensi. Jalur-jalur ini mengalir melalui koridor, ruang pamer, courtyard, dan ruang luar, menghasilkan pengalaman ruang yang berlapis dan dinamis. Sementara itu, courtyard berfungsi sebagai area jeda yang memasukkan cahaya alami sekaligus menjadi ruang sosial untuk berinteraksi atau beristirahat.



*Gambar 2. 16
Ruang Internal Suzhou Museum Of Contemporary Art*

Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 17
Ruang Internal Suzhou Museum Of Contemporary Art

Sumber : Archdaily.com

Pola massa yang berpenetrasi secara signifikan memperkuat kualitas ruang luar. Plaza utama berfungsi sebagai simpul sosial yang menyatukan berbagai jalur sirkulasi, sementara taman-taman kecil dan ruang terbuka berperan sebagai area transisi antar-paviliun. Struktur massa semacam ini membuat museum terasa layaknya lingkungan kota mini yang hidup, alih-alih bangunan institusional yang kaku. Pendekatan ini sangat relevan untuk perancangan art space berbasis komunitas karena menghasilkan keberagaman ruang yang sesuai dengan berbagai kebutuhan aktivitas, mulai dari ruang pameran, edukasi, performatif, hingga ruang informal seperti toko seni dan kafe.



Gambar 2. 18
Pola Massa

Sumber : Archdaily.com

Dari sisi ekonomi, Suzhou MOCA berfungsi sebagai generator kegiatan ekonomi kreatif. Museum tidak hanya berperan sebagai tempat pameran, tetapi juga sebagai pusat aktivitas seni yang mendorong pertumbuhan ekonomi melalui café, toko seni, program workshop, serta penyelenggaraan acara seni dan budaya. Dengan demikian, museum menghasilkan aktivitas ekonomi harian maupun periodik yang menghidupkan kawasan. Kehadiran ruang workshop dan residensi seni membuka peluang bagi seniman lokal maupun internasional untuk berkarya, berbagi, dan mendidik masyarakat, aktivitas yang pada akhirnya memperluas ekosistem ekonomi kreatif di sekitarnya.

Aspek lingkungan merupakan perhatian krusial dalam perancangan museum ini. Pola massa yang tersebar memungkinkan ventilasi alami yang lebih baik dibandingkan dengan bangunan tunggal (monolitik). Courtyard tidak hanya berfungsi sebagai ruang sosial, tetapi juga bertindak sebagai elemen penyejuk pasif untuk menjaga stabilitas termal bangunan. Pencahayaan alami dimanfaatkan secara optimal melalui fasad yang transparan, yang secara signifikan mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan pada siang hari. Selain itu, ruang hijau di antara paviliun membantu mereduksi efek pulau panas, dan atap datar memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut bagi pengelolaan air hujan atau instalasi panel surya.



Gambar 2. 19
Penggunaan Pencahayaan Alami

Sumber : Archdaily.com

Dari dimensi sosial, museum ini bertransformasi dari sekadar tempat pameran seni menjadi ruang berkumpul utama bagi masyarakat. Ketersediaan banyak ruang luar tanpa tiket masuk menjadikan museum ini ruang publik yang inklusif bagi seluruh warga. Plaza, courtyard, dan kafe menciptakan lingkungan sosial yang cair, memfasilitasi pertemuan antara wisatawan, keluarga, pelajar, dan seniman. Aktivitas rutin seperti kelas seni, workshop, dan program komunitas semakin memperkuat fungsi museum sebagai pusat pertukaran budaya. Suasana ini berhasil menumbuhkan rasa kepemilikan masyarakat sekaligus memperkaya pengalaman pengunjung, yang tidak hanya datang untuk mengamati, tetapi juga untuk berpartisipasi.

Dalam konteks placemaking, Suzhou MoCA menunjukkan daya hidup yang kuat berkat kemampuannya membangun identitas ruang yang jelas. Karakter “pavilion cluster” menjadikannya unik dan mudah diingat. Plaza dan ruang luar berfungsi sebagai jangkar aktivitas yang menjaga museum tetap hidup sepanjang hari. Kenyamanan ruang didukung oleh skala massa yang manusiawi dan adanya peneduhan alami dari vegetasi dan bangunan. Sementara itu, keberagaman fungsi (pameran, edukasi, performatif, hingga informal) menciptakan lingkungan yang kaya aktivitas. Keterhubungan emosional pengunjung terhadap tempat ditingkatkan melalui visual linkage yang kuat berkat fasad yang transparan, mempermudah orientasi ruang.

Fasilitas museum dirancang secara sangat lengkap untuk mengakomodasi keberagaman aktivitas. Kebutuhan pameran dipenuhi oleh ruang pamer berskala besar dan kecil yang mendukung berbagai format karya kontemporer. Aktivitas edukasi difasilitasi oleh studio seni, ruang workshop, dan ruang kelas. Sementara itu, plaza, courtyard, dan ruang luar menyediakan area yang luas untuk interaksi sosial. Aspek keberlanjutan ekonomi didukung oleh fasilitas komersial seperti museum shop, kafe, dan toko seni. Ruang performatif (amfiteater luar dan ruang pertunjukan kecil) menjadi wadah untuk diskusi publik dan pertunjukan, dilengkapi oleh ruang operasional penting seperti ruang kuratorial, administrasi, penyimpanan, dan area loading.



Gambar 2. 20
Exhibition Area

Sumber : Archdaily.com

2.3 KOMPARASI PRESEDEN

No	Pembahasan	La Ribera Center For Culture And Arts	Selasar Sunaryo	Suzhou Museum Of Contemporary Art
1	Gambar			
2	Deskripsi	Berlokasi di Chapala Lakeside, Meksiko. Dirancang oleh ATELIER ARS. Merupakan proyek revitalisasi kawasan budaya lama yang menggabungkan adaptive reuse auditorium dengan penambahan fasilitas baru seperti galeri, perpustakaan, dan ruang luar publik.	Berlokasi di Dago Pakar, Bandung, Indonesia. Didirikan oleh seniman Sunaryo dan berkembang organik sebagai kompleks seni yang mengikuti kontur perbukitan dengan integrasi galeri, lanskap alami, dan ruang komunal.	Berlokasi di Suzhou, Tiongkok. Dirancang oleh Bjarke Ingels Group (BIG). Museum kontemporer ini menggunakan konsep pavilion cluster menyerupai pola kampung tradisional Suzhou.
3	Fungsi	Pusat seni & budaya, edukasi, pertunjukan, workshop, serta ruang publik.	Galeri seni, workshop, diskusi, amfiteater, ruang kontemplatif.	Pameran besar–kecil, ruang edukasi, workshop, plaza & courtyard sebagai ruang publik.
4	Fasilitas	Auditorium, galeri, perpustakaan, studio seni, amfiteater, plaza, jalur pedestrian, kolam refleksi.	Galeri A/B/Sayap, Bale Handap, Bale Tonggoh, amfiteater, pustaka, kafe, lanskap bertingkat.	Galeri modular, courtyard, plaza, studio edukasi, ruang performatif, kafe, museum shop.
5	Aspek Arsitektur, Ekonomi, Lingkungan, Sosial	Arsitektur: adaptive reuse, material lokal. Ekonomi: UMKM & kegiatan seni. Lingkungan: ruang hijau & optimasi cahaya alami. Sosial: plaza dan ruang publik inklusif.	Arsitektur: tropis pasif, mengikuti kontur. Ekonomi: UMKM, wisata seni. Lingkungan: konservasi vegetasi. Sosial: ruang komunitas terbuka lintas usia.	Arsitektur: massa terpisah, fleksibilitas ruang, fasad transparan. Ekonomi: ruang komersial & event seni. Lingkungan: ventilasi alami melalui cluster & courtyard. Sosial: plaza publik tanpa tiket & ruang sosial cair.

6	Kesimpulan	La Ribera Center for Culture and Arts adalah model revitalisasi sukses yang menggunakan “adaptive reuse” secara sensitif: mempertahankan auditorium lama sambil menambahkan fasilitas baru (perpustakaan, galeri). Ruang luar (plaza, taman) menjadi kunci untuk mengaktifkan kawasan sebagai ruang publik yang inklusif. Secara ekonomi, La Ribera berfungsi sebagai generator aktivitas kreatif yang mendukung UMKM lokal, sementara dari sisi lingkungan, ia efisien dan berkelanjutan berkat pelestarian bangunan dan penggunaan material lokal. Preseden ini menekankan pentingnya menggabungkan pelestarian budaya dengan inovasi fungsi untuk menciptakan ruang seni komunitas yang hidup, terbuka, dan mendukung ekonomi lokal.	Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) mewakili model ruang seni yang tumbuh secara organik dari karakteristik lanskap Dago Pakar. Arsitekturnya menghindari dominasi dan justru mengikuti kontur perbukitan, menciptakan hubungan harmonis antara seni dan alam. Melalui selasar, teras, dan ruang semi-terbuka, desain ini memaksimalkan pencahayaan dan ventilasi alami. Secara sosial, SSAS menawarkan pengalaman yang intim dan inklusif, menggunakan fasilitas seperti galeri, kafe, dan pustaka sebagai wadah interaksi dan aktivitas edukatif. Kehadiran UMKM lokal membuktikan perannya sebagai penggerak ekonomi kreatif organik. Sebagai preseden, Selasar Sunaryo menekankan pentingnya “sense of place” yang kuat melalui perpaduan budaya dan lanskap tropis, menjadikannya acuan ideal untuk <i>community art space</i> yang kontekstual, berskala manusia, dan ramah lingkungan.	Suzhou Museum of Contemporary Art (MoCA) mengimplementasikan pendekatan arsitektur pavilion cluster, memecah massa menjadi unit-unit kecil yang menyerupai pola kampung tradisional Suzhou. Strategi ini menciptakan pengalaman ruang yang dinamis, fleksibel, dan mudah diorientasi, di mana galeri, courtyard, dan ruang luar saling terhubung. Fleksibilitas ruang menjadi kekuatan utama, mengakomodasi galeri skala besar hingga intim. Secara lingkungan, courtyard berfungsi ganda sebagai penyejuk pasif dan sumber cahaya alami, mengurangi konsumsi energi. Secara sosial, museum ini adalah ruang publik inklusif, dengan banyak area luar dapat diakses tanpa tiket, mendorong interaksi komunitas. Preseden ini sangat relevan untuk <i>community art space</i> karena konfigurasi massa terpisahnya mempermudah pengembangan bertahap, mendukung keberagaman fungsi, dan menciptakan suasana “kota seni” yang hidup.
---	------------	--	---	---

Tabel 2. 1
Komparasi Preseden

Sumber : Analisis Penulis

Dapat disimpulkan bahwa ketiga studi kasus La Ribera Center for Culture and Arts, Selasar Sunaryo Art Space, dan Suzhou Museum of Contemporary Art menggarisbawahi peran strategis pusat seni dan ruang publik dalam mendorong keberlanjutan. Keberlanjutan ini diwujudkan melalui empat aspek utama: arsitektur, sosial, ekonomi, dan lingkungan. Secara kolektif, ketiga preseden tersebut membuktikan bahwa perancangan ruang seni yang peka terhadap konteks, memiliki ruang luar yang aktif, dan mendukung kolaborasi komunitas mampu menumbuhkan ekosistem kreatif yang hidup dan lestari.

- La Ribera Center for Culture and Arts: Menerapkan strategi revitalisasi melalui adaptive reuse untuk mengubah bangunan historis menjadi pusat seni yang inklusif. Ruang luar, seperti taman dan plaza, berfungsi sebagai pengikat sosial utama yang mengaktifkan kawasan secara terus-menerus dan turut memperkuat ekonomi lokal melalui aktivitas seni, budaya, dan pengembangan UMKM.
- Selasar Sunaryo Art Space: Menghadirkan model yang memprioritaskan harmonisasi antara seni dan lanskap lokal. Dengan mengikuti kontur perbukitan, kompleks ini menciptakan pengalaman ruang yang intim dan edukatif. SSAS secara aktif mendukung interaksi komunitas dan menjadi penggerak ekonomi kreatif melalui kolaborasi organik antara seniman dan UMKM setempat.
- Suzhou Museum of Contemporary Art: Didesain sebagai “kota seni” yang fleksibel, menggunakan konsep massa terpisah (pavilion cluster) yang menyerupai pola kampung tradisional, sehingga mudah diakses. Ruang publiknya (plaza dan courtyard) berfungsi sebagai ruang pertemuan bebas sambil mendukung strategi lingkungan pasif seperti ventilasi dan pencahayaan alami untuk kenyamanan termal.

Berdasarkan temuan dari ketiga preseden ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan community art space harus mengedepankan keseimbangan antara fungsi kreatif, ruang sosial yang inklusif, keberlanjutan lingkungan, dan dukungan terhadap ekonomi lokal. Ruang seni yang sukses adalah ruang yang efektif berperan sebagai simpul komunitas, wadah kolaborasi, dan katalisator bagi pertumbuhan aktivitas budaya yang berkelanjutan bagi masyarakatnya.

2.4 KEASLIAN PENULISAN

No	Peneliti	Judul	Lokasi	Fokus	Metode Penelitian
1	Afifah Dzaky Bahiroh, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia (2024)	Perancangan <i>Art Space</i> Di Malang Dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme	Malang, Jawa Timur, Indonesia	Perancangan <i>Art Space</i> sebagai wadah terpadu bagi aktivitas seni di Kota Malang yang mampu mengakomodasi seni tradisional dan modern. Fokus utama terletak pada penciptaan ruang yang ekspresif, fleksibel, dan adaptif melalui pendekatan arsitektur ekspresionisme untuk mendukung eksplorasi kreativitas serta penyajian karya seni yang dinamis.	Metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan, studi literatur, dan studi preseden. Metode perancangan menggunakan pendekatan arsitektur ekspresionisme dengan eksplorasi bentuk, ruang fleksibel (<i>flexible space</i>), serta penerapan elemen ruang yang dapat berubah sesuai kebutuhan pameran
2	Diwasasri Ayu S, Universitas Gadjah Mada, Indonesia (2022)	<i>Art Community Center</i> sebagai <i>Third Place For Youth</i> dengan Pendekatan Ruang Kreatif di Yogyakarta	Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia	Perancangan <i>Art Community Center</i> sebagai <i>third place</i> yang berfungsi sebagai ruang interaksi sosial, kreatif, dan edukatif bagi komunitas seni dan masyarakat umum, khususnya anak muda. Fokus diarahkan pada penciptaan ruang yang atraktif, interaktif, dan dinamis untuk mendorong kolaborasi serta aktivitas seni	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi literatur, dan analisis kebutuhan pengguna. Metode perancangan menggunakan pendekatan konsep "Ruang Kreatif" dengan penekanan pada aspek fleksibilitas ruang, interaksi sosial, serta kenyamanan dan keberlanjutan lingkungan.
3	Made Arimbawa Putra Sutresna, Universitas Atma Jaya Yogyakarta (2025)	Perancangan <i>Community Art Space</i> Dengan Pendekatan <i>Placemaking</i> Di Kampung Seni Nitiprayan, Kabupaten Bantul	Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia	Perancangan <i>Community Art Space</i> di Kampung Seni Nitiprayan sebagai ruang publik kreatif berbasis komunitas dengan pendekatan <i>placemaking</i> , yang bertujuan mendukung aktivitas seni, interaksi sosial, serta penguatan	Metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara (<i>snowball sampling</i>), serta mapping (kawasan, perilaku, dan partisipatif). Analisis dilakukan

				identitas dan potensi lokal.	melalui studi kawasan, aktivitas, ruang, dan tapak untuk menghasilkan konsep perancangan.
--	--	--	--	------------------------------	---

Tabel 2. 2
Keaslian Penulisan

Sumber : Analisis Penulis

