



Jurnal Arsitektur Zonasi

Journal homepage:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>



Penerapan Arsitektur Vernakular pada Rancangan Jogja Creative Center di Kabupaten Bantul

Zaki Faturahman *¹, Endang Setyawati²

^{1,2} Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*Correspondence: E-mail: zakifaturahman100@gmail.com, endsetyo3@gmail.com

ABSTRACT

This design aims to create a forum for Yogyakarta's creative economy, which facilitates its citizens to study art, exhibit works, and commercialize their works in the creative craft, fine arts, and performing arts sectors while still prioritizing local aspects. The benefit of this design is to increase community MSMEs in the creative industry sector and become an attraction for the tourism sector in Yogyakarta. The vernacular architectural approach is used in this design to be the prominent depiction of the locality aspect regarding philosophical values, application of building materials, and existing sectors. The location of this research is in the Bantul Regency of Yogyakarta since Bantul Regency has been designated by the Ministry of Tourism and Creative Economy as a creative city within the realm of Yogyakarta Province. The result of this design is the creation of the Jogja Creative Center, which can apply the principles of vernacular architecture and encourage local aspects of the surrounding area to become a tourist attraction and increase local community MSMEs, especially in the fields of craft, fine arts, and performing arts. The originality of this design combines aspects of the creative industry and elements of the existing locality to create a Creative Center that reflects Yogyakarta as a city of culture that prioritizes existing local elements.

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk dapat menciptakan wadah ekonomi kreatif di Yogyakarta yang memfasilitasi warga untuk dapat belajar berkesenian, pameran karya, dan dapat

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 15 April 2023

First Revised 15 Mei 2023

Accepted 20 July 2023

First Available online 1 Oct 2023

Publication Date 1 October 2023

Keyword:

vernacular architecture,
creative center,
creative economy,
locality, craft,
performing art,
fine art

Kata Kunci:

arsitektur vernakular,
creative center,
ekonomi kreatif,
lokalitas,
kriya,
seni pertunjukan,
seni rupa

mengkomersialkan karyanya berupa sektor industri kreatif kriya, seni rupa, dan seni pertunjukan dengan tetap mengutamakan aspek lokalitas. Manfaat dari perancangan ini dapat meningkatkan UMKM masyarakat di bidang industri kreatif dan menjadi daya tarik bagi sektor pariwisata di Yogyakarta. Pendekatan Arsitektur Vernakular digunakan sebagai pendekatan dalam perancangan ini dengan tujuan dapat menjadi penggambaran utama dalam aspek lokalitas dari segi nilai filosofi, penerapan material bangunan, dan sektor yang ada di perancangan ini. Lokasi penelitian ini berada di Kabupaten Bantul, Yogyakarta, karena Kabupaten Bantul telah ditunjuk oleh kemenparekraf sebagai kota kreatif dalam ranah Provinsi DIY. Hasil dari perancangan ini adalah terciptanya Jogja Creative Center yang dapat menerapkan prinsip Arsitektur Vernakular dan mendorong aspek lokalitas daerah sekitar untuk dapat menjadi daya tarik wisata dan meningkatkan UMKM masyarakat setempat khususnya di bidang kriya, seni rupa, dan seni pertunjukan. Originalitas dari perancangan ini adalah penggabungan antara aspek industri kreatif dan juga aspek lokalitas yang ada sehingga tercipta Creative Center yang mencerminkan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota budaya yang mengunggulkan aspek lokal yang ada.

Copyright © 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai provinsi yang kental akan budaya dan keseniannya yang saat ini mulai tergerus oleh perkembangan zaman dengan modernitas yang ada, yang membuat lokalitas dan aspek-aspek budaya pada bangunan publik saat ini mulai memudar. Walaupun begitu Daerah Istimewa Yogyakarta tetap dikenal sebagai provinsi yang budaya dan keseniannya cukup kuat. Hal ini mendorong provinsi ini sebagai salah satu provinsi yang menghasilkan banyak sekali seniman-seniman dengan karya yang luar biasa. Tetapi dengan banyaknya seniman yang ada di Jogja ini tidak sepadan dengan ketersediaan tempat dan wadah untuk dapat menampung para seniman yang ada untuk dapat berkarya, berpameran, dan dapat menjual hasil dari karya tersebut. Minimnya ketersediaan tempat ini juga didorong dengan minimnya pengetahuan dan pembelajaran masyarakat terkait karya seni yang ada. Dengan demikian dibutuhkanlah suatu wadah untuk dapat memfasilitasi hal tersebut. Disisi lain pada era industri 4.0 ini pemerintah juga mengembangkan program dibidang seni dan budaya melalui kemenparekraf berupa ekonomi kreatif dimana pada program tersebut terdapat 17 sektor yang semua sektornya selalu bersinggungan dengan seni dan budaya, sehingga dapat dikatakan program ini sejalan dengan isu yang ada di Jogja terkait kurangnya fasilitas seni dan budaya bagi para seniman dan pembelajar seni di Provinsi DIY.

Sehingga hal tersebut menimbulkan ide untuk dapat merancang pusat kreatif yang dapat memfasilitasi bagi masyarakat umum untuk dapat belajar seni dan budaya, sedangkan untuk para penggiat dan pelaku seni dan budaya dapat menyalurkan bakatnya melalui Creative Center ini yang harapannya dapat juga digunakan sebagai ajang jual beli sehingga terjadi perputaran roda ekonomi dari hal tersebut. Selain itu penerapan Creative Center ini dirancang dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Vernakular guna untuk dapat menyelesaikan solusi dari minimnya terapan-terapan aspek budaya dan lokalitas yang ada pada bangunan publik saat ini. Penerapan Arsitektur Vernakular tidak hanya merespon terkait tampilan dan penggunaan material saja, tetapi juga terkait tata ruang, eksterior, dan juga interior agar dalam proses aktivitas nantinya dapat lebih merasakan lokalitas dan juga rasa kebudayaan yang ada di Creative Center ini sehingga dalam proses kreatif nantinya tidak lupa untuk tetap teringat pada aspek-aspek kebudayaan khususnya di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.2. Latar Belakang Masalah

Menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia dalam Buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025 menyebutkan bahwa industri kreatif dapat dikelompokkan kedalam 17 sub sektor, yaitu : periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, video, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, seni rupa, kriya, percetakan, layanan komputer, televisi dan radio. Ke- 17 sektor tersebut merupakan acuan dalam pengembangan jenis usaha kreatif yang ada di Indonesia.

Dari 17 sub sektor pada ekonomi kreatif tersebut terdapat 3 sektor utama yang memiliki potensi dan peluang yang besar di Kabupaten Bantul yaitu sektor kriya, seni rupa, dan seni pertunjukan. Ketika sektor tersebut merupakan sektor unggulan dan telah dijadikan sektor unggulan dalam Kemenparekraf.

Pada sektor kriya sendiri telah mendominasi pada Kabupaten Bantul dimana pada tahun 2021 terdapat industri kecil berbasis kriya sebanyak 24.942 unit usaha dengan serapan tenaga kerja sebanyak 104.363 orang dan memiliki total nilai produksi sebesar Rp. 269.766.000,00.

Sedangkan pada sektor seni pertunjukan dan seni rupa merupakan sektor yang telah menjadi unggulan di Provinsi DIY sejak lama, dengan perkembangan jumlah grup kesenian yang berkembang sangat pesat.

Tabel 1. Cabang Olahraga Yang Akan Diwadahi

No	Sub Elemen	Tahun					Satuan	Sifat Data
		2018	2019	2020	2021	2022		
1	Jumlah Grup Kesenian	6.477,00	8.826,00	8.826,00	8.826,00	8.826,00	Grup	Tahunan
2	Jumlah Gedung Kesenian	107,00	107,00	107,00	107,00	107,00	Unit	Tahunan
3	Museum dan Pusat Kebudayaan	47,00	48,00	48,00	48,00	48,00	Unit	Tahunan
4	Penyelenggaraan Festival Seni dan Budaya	124,00	347,00	332,00	513,00	2,00	Kali	Tahunan
5	Benda Cagar Budaya yang Dilestarikan	834,00	1.685,00	1.687,00	1.687,00	1.687,00	Buah	Tahunan
6	Situs Cagar Budaya yang Dilestarikan	343,00	343,00	343,00	343,00	343,00	Buah	Tahunan
7	Kawasan Cagar Budaya yang Dilestarikan	20,00	17,00	17,00	17,00	17,00	Kawasan	Tahunan
8	Jumlah Total Benda, Situs, dan Kawasan Cagar Budaya yang Dimiliki	1.197,00	2.045,00	2.045,00	2.045,00	2.045,00	Buah	Tahunan
9	Persentase Peningkatan Jumlah Budaya Benda dan Tak Benda yang Diapresiasi	11,46	13,10	11,97	12,22	12,22	%	Tahunan
10	Persentase Peningkatan Budaya Benda yang Dilestarikan	11,58	12,32	13,27	14,22	14,22	%	Tahunan
11	Persentase Peningkatan Budaya Tak Benda yang Dilestarikan	13,25	17,00	45,78	16,89	16,89	%	Tahunan
12	Jumlah Desa Mandiri Budaya [Desa/Kampung Wisata, Desa/Kelurahan Budaya, Desa Preneur, Desa Prima]	n/a	5,00	10,00	18,00	18,00	Desa	Tahunan

(Sumber: Dinas Kebudayaan DIY, 2022)

[1] <https://bantulkab.bps.go.id/indicator/12/60/1/>

1.3. Latar Belakang Pendekatan

Kabupaten Bantul sendiri memiliki banyak sekali kearifan lokal dari segi budaya, kebiasaan masyarakat, material bangunan, karya seni, dan berbagai macam hal lainnya dari segi lokalitas yang ada. Tetapi hal tersebut jarang sekali ditampilkan dalam aspek arsitektural, khususnya pada bangunan-bangunan publik yang ada.

Dengan demikian pendekatan arsitektur vernakular ini menjadi sangat cocok untuk digunakan pada bangunan Jogja Creative Center ini, karena dari segi fungsi bangunan sendiri yang sudah merepresentasikan terkait kreatifitas, seni, dan budaya selain itu juga lokalitas setempat dan kurangnya penerapan aspek lokalitas seni budaya setempat pada bangunan publik ditambah lagi dengan kurangnya daya minat masyarakat dan kurangnya apresiasi masyarakat khususnya generasi muda untuk minat teradap seni dan budaya yang merupakan warisan kebudayaan yang ada.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan Creative Center dengan pendekatan Arsitektur Vernakular di Kabupaten Bantul merupakan perancangan bangunan yang berfungsi untuk memfasilitasi aktivitas kegiatan seni yang ada di Yogyakarta sebagai dengan memusatkan kreatifitas dari 17 subsektor industri kreatif yang juga sedang dikembangkan oleh pemerintah khususnya kemenparekraf yang dapat membantu permasalahan para pelaku seni dan usaha kreatif yang ingin berkegiatan dan beraktivitas seni. Perancangan Creative Center ini menerapkan sistem pembelajaran informal dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Vernakular guna mencapai kebutuhan yang diinginkan.

3. KAJIAN TEORI

3.1 Judul Proyek

Creative Center merupakan sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang memiliki pengertian “pusat kreatif” dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki arti bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta, sedangkan pusat memiliki arti pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Secara harfiah, *creative center* atau pusat kreatif dapat diartikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan dalam hal-hal yang memiliki daya cipta (KBBI,2021).

3.2 Pendekatan

Secara etimologis kata Verna berasal dari bahasa latin yang artinya home born slave (Nuttgents,1993). Kata Vernakular juga berasal dari vernaculus (latin) berarti asli (native).

Dalam ilmu bahasa (Linguistik), bahasa vernakular mengacu pada penggunaan bahasa untuk waktu, tempat atau kelompok lokal/tertentu. Dalam kebudayaan khususnya arsitektur, terminologi tersebut merujuk pada jenis kebudayaan atau arsitektur yang berlaku ditempat tertentu/lokal (tidak meniru dari tempat lain). Dengan demikian kebudayaan vernakular dapat diartikan sebagai kebudayaan asli yang dimiliki oleh suatu masyarakat yang tumbuh dari kondisi sosial serta masih bersifat sederhana (Humble), merujuk pada karya manusia/penduduk biasa (under privileged, common people), dianut secara berkesinambungan beberapa generasi, yang mencakup arsitektur, bahasa, seni dan musik.

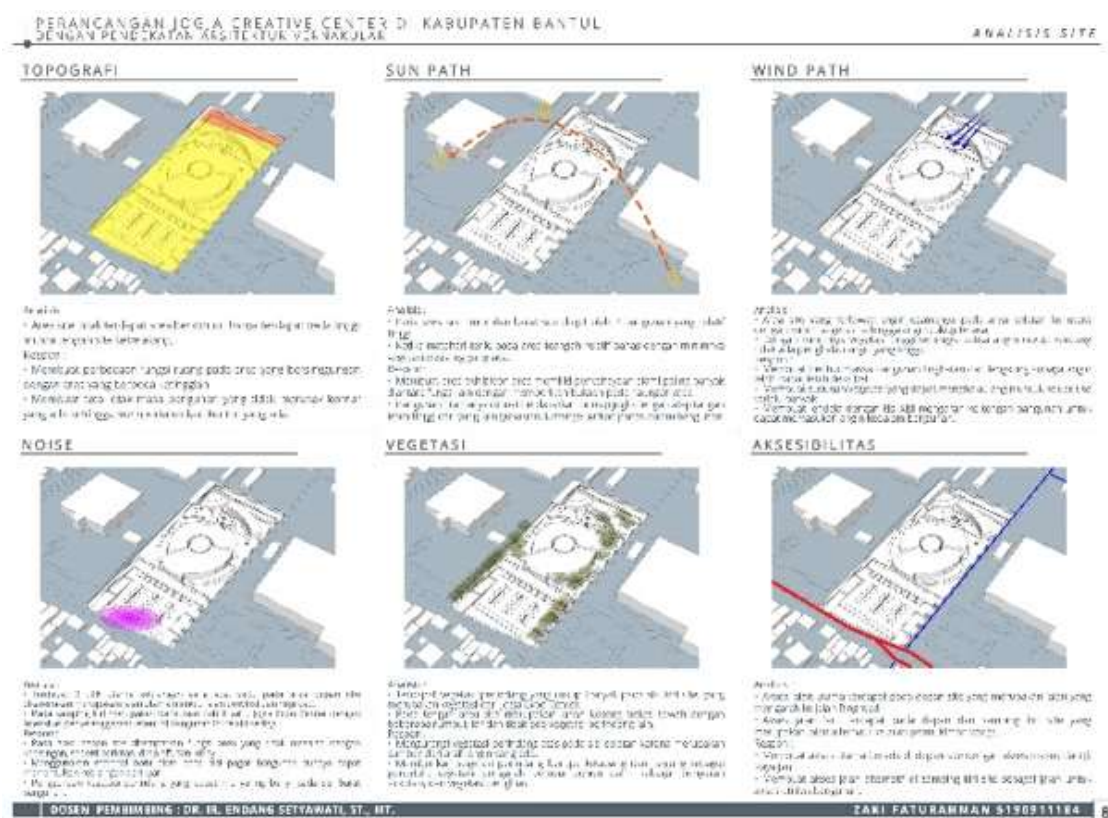
Prinsip Prinsip Arsitektur Vernakular berdasarkan Oliver (1997) :

- bangunan tradisional yang dibangun sendiri dan dibangun oleh masyarakat,
- jenis bangunan yang lebih awal,
- arsitektur dalam konteks lingkungan dan budayanya,
- kondisi lingkungan, sumber daya material, sistem struktur dan teknologi mempengaruhi bentuk arsitektur,
- banyak aspek struktur sosial, sistem kepercayaan dan pola perilaku yang sangat mempengaruhi jenis bangunan, fungsi dan maknanya.
- tempat tinggal dan bangunan lainnya,
- terkait dengan konteks lingkungan dan sumber daya yang tersedia,
- memanfaatkan teknologi tradisional,
- arsitektur vernakular dibangun untuk memenuhi kebutuhan khusus, mengakomodasi nilai-nilai, ekonomi dan cara hidup budaya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Site :

Analisis site pada rancangan merespon kondisi lingkungan sekitar dan dikombinasi dengan prinsip dari Creative Center dan juga arsitektur vernakular.



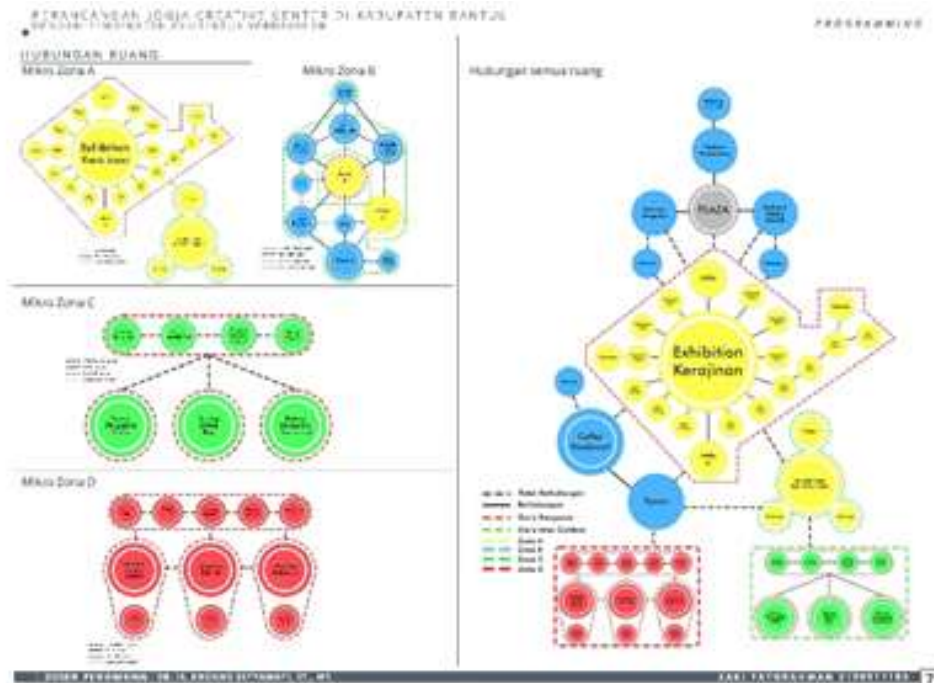
Gambar 1. Analisis Site (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Data Site:Luas Site : 17.174 m²

Lokasi : Jl.Raya Janti, Kabupaten Bantul, Yogyakarta

4.2 Analisis Hubungan Ruang

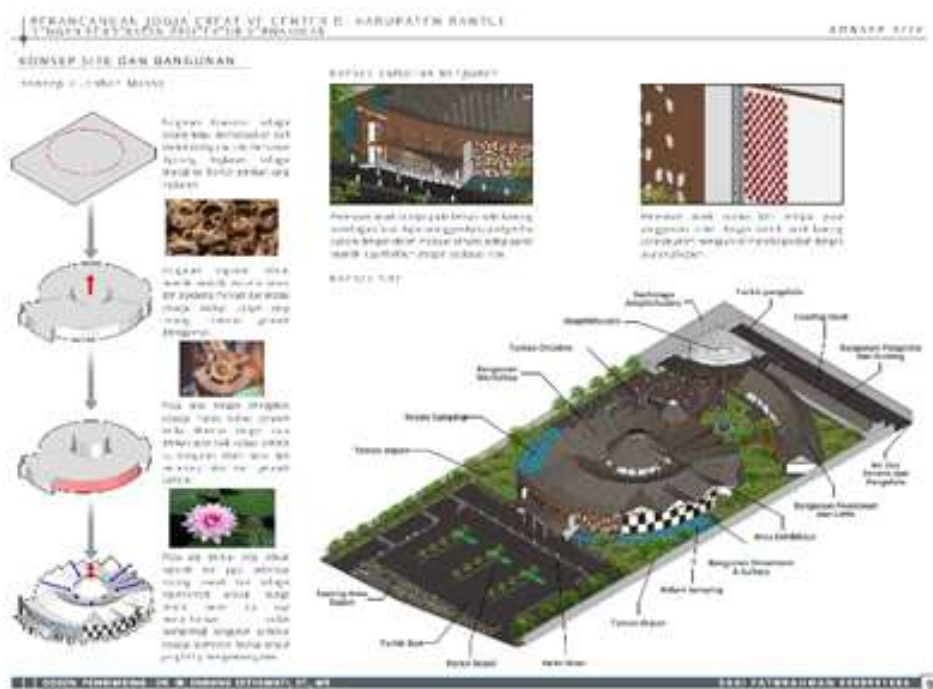
Analisis hubungan ruang utamanya menggunakan prinsip dari Creative Center yang disesuaikan dengan pelaku dan juga pengguna bangunan.



Gambar 2. Analisis Hubungan Ruang (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.3 Konsep Gubahan Massa

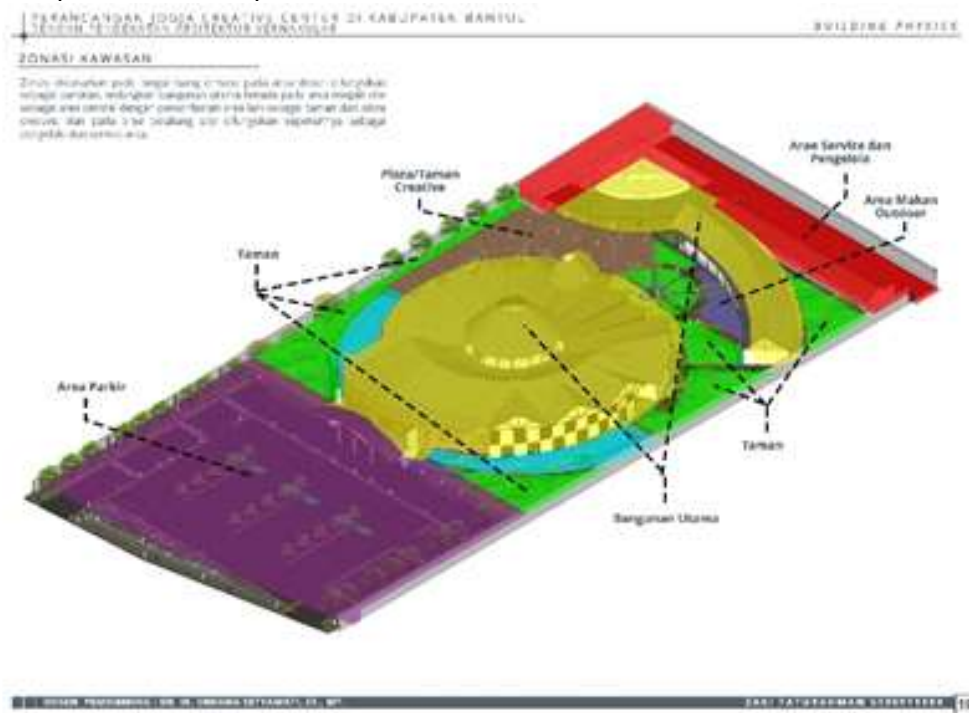
Gubahan massa Jogja Creative Center berasal dari analogi gerabah dan juga bunga teratai yang melambangkan dan mencerminkan Kabupaten Bantul.



Gambar 3. Konsep Gubahan Massa
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.4 Konsep Zonasi

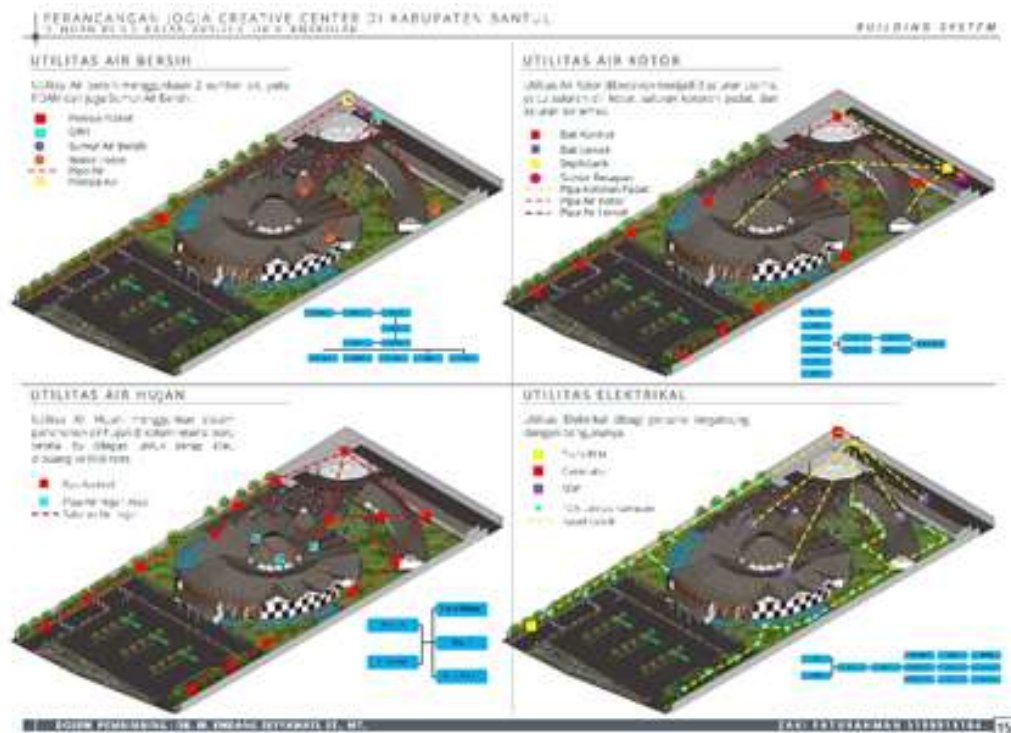
Konsep Zonasi dibagi berdasarkan fungsi jenis zona yang ada, semakin belakang zona akan semakin privat dan non publik.



Gambar 4. Zonasi
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.5 Konsep Konsep Utilitas

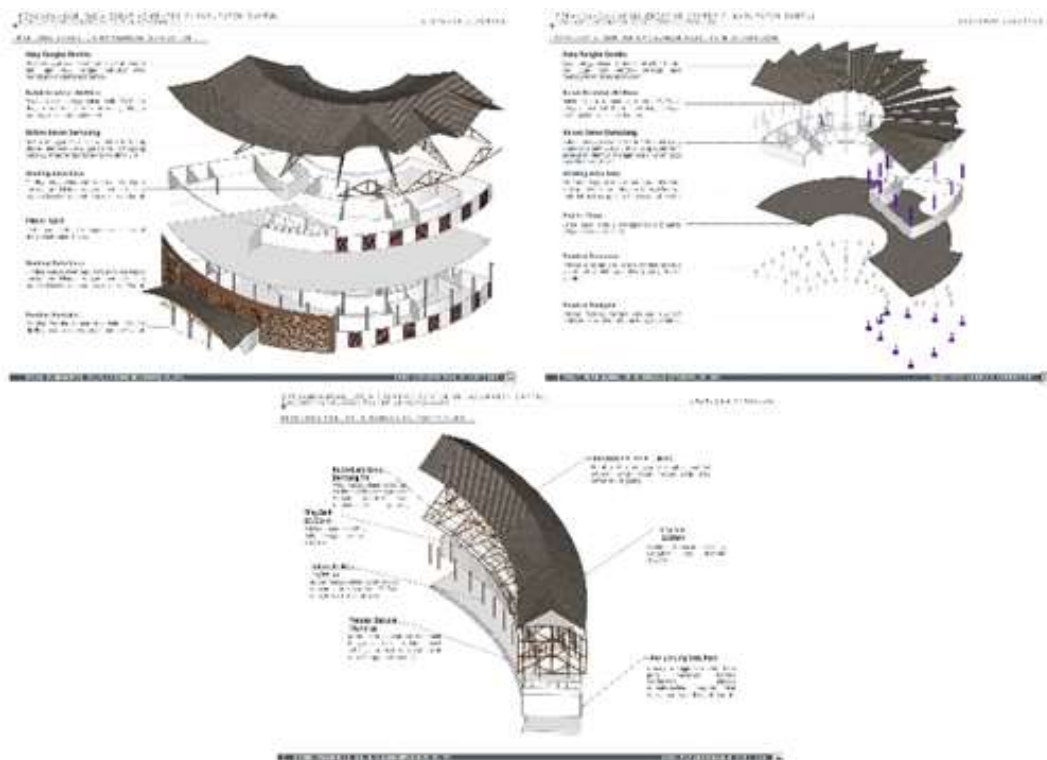
Konsep utilitas utamanya menjelaskan konsep air bersih, air kotor, elektrik, dan drainase air ujan.



Gambar 5. Konsep Utilitas
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.6 Konsep Struktur

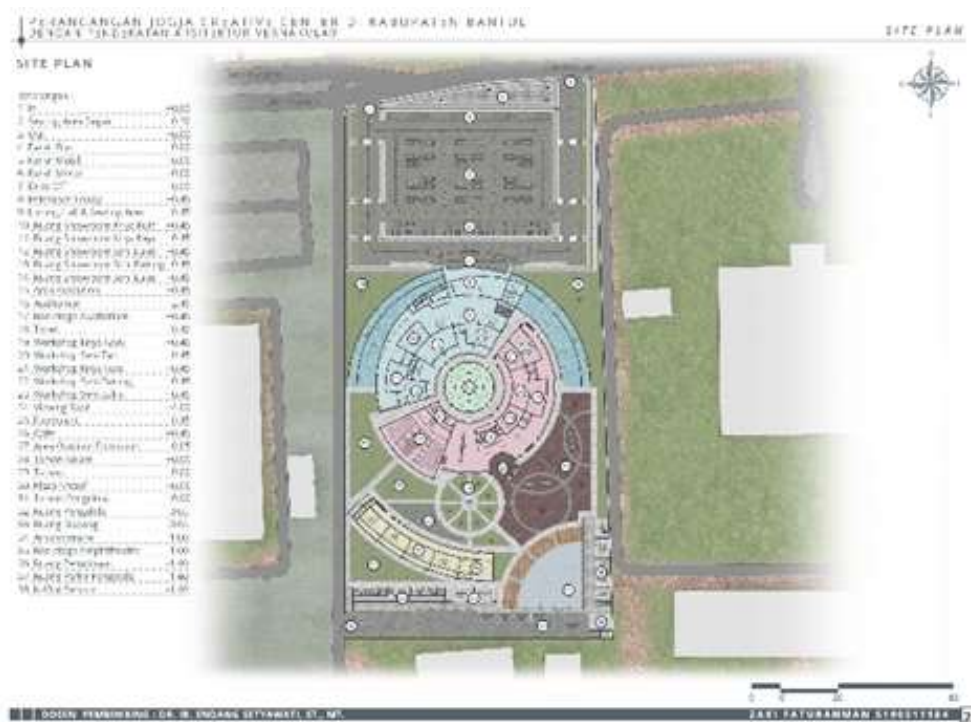
Sistem struktur yang digunakan khususnya pada bangunan utama adalah radial dengan kebanyakan material menggunakan beton bertulang dan kayu.



Gambar 6. Konsep Struktur
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.7 Site Plan

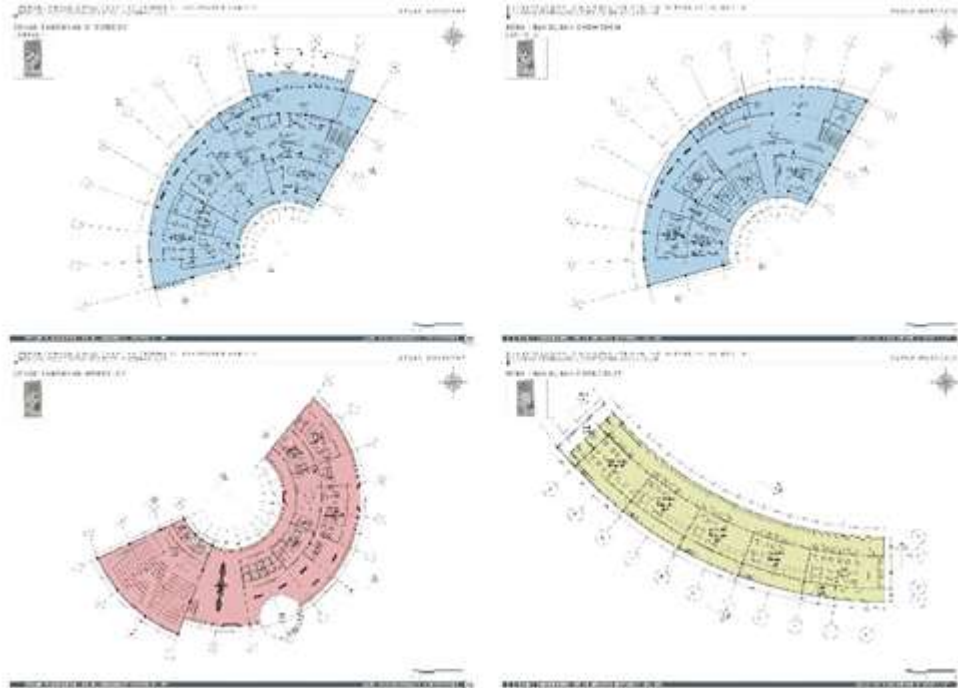
Untuk hasil desain berupa Siteplan adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Siteplan Site
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.8 Denah

Untuk hasil desain berupa denah adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Denah
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

4.9 Perspektif

Untuk hasil desain berupa 3D perspektif adalah sebagai berikut.



Gambar 11. 3D Perspektif
(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

5. KESIMPULAN

Hasil dari penerapan Arsitektur Vernakular yang diaplikasikan pada rancangan Jogja Creative Center ini mampu menyelesaikan masalah seperti meningkatkan penggunaan material lokal, menampilkan unsur-unsur kebudayaan baik dari segi tampilan maupun filosofi budaya, meningkatkan taraf ekonomi penjual material lokal khususnya dari para pembuat roster dan gerabah custom. Selain itu bangunan ini juga dapat menjadi ruang berekspresi bagi para seniman dan pelaku UMKM kreatif yang ada di Jogja dan dapat menarik wisatawan lokal maupun luar dengan implementasi pendekatan Vernakular diperancangan tersebut.

REFERENSI

- Arini, A. M. (2011). Gerabah : Warisan Adiluhung Nusantara. Yogyakarta: Andi Offset.
- BPS, B. P. (2020) Sensus Penduduk dan Proyeksi Penduduk Indonesia 2020-2036.
- (BPS), B. P. (2020). Kabupaten dalam Angka. Retrieved from Badan Pusat Statistik Bantul.
- Bappeda. (2022, Agustus 25). Dinas Kebudayaan Kabupaten Bantul.
- Ching, Francis D.K. (1996). Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunanya. Edisi Ke Tujuh. Jakarta: Gramedia.
- Ernst, Peter Neufert. (2010). Neufert Architect`s Data, Edisi Ke Satu. Jakarta: Erlangga.
- Ernst, Peter Neufert. (2010). Neufert Architect`s Data, Edisi Ke Dua. Jakarta: Erlangga.
- Ernst, Peter Neufert. (2010). Neufert Architect`s Data, Edisi Ke Tiga. Jakarta: Erlangga.
- Hamdan. (2016). Kebijakan dan Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif.
- Kendala Yang Dihadapi Usaha/perusahaan Ekonomi Kreatif, BPS 2019.
- Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor, BPS 2019.
- Lisbijanto, H. (2013). Seni Patung. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Littlefield, David. (2008). Matric Handbook : Planning and Design Data Oxford: Elsevier, Ltd.
- Panero, J. D. (1979). Dimensi Manusia Dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Pemerintah Kabupaten Bantul Nomor 05 tahun 2018 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman Tahun 2018 – 2031.
- Peraturan Daerah Kabupaten Bantul No.9 Tahun 2019 tentang Perizinan Pemanfaatan Ruang Tahun 2020-2036.
- Peraturan Daerah Kabupaten Bantul No.6 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2021-2036.
- Visi Misi Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2020. (diakses 4 November 2022).
<https://bantulkab.bps.go.id/indicator/12/60/1/luas-wilayah-jumlah-penduduk-dan-rata-rata-jiwa-per-km-sup-2-sup-menurut-desa.html> (diakses 7 Agustus 2022)
<https://www.kememparekraf.go.id/publikasi-statistik-ekonomi-kreatif> (diakses 4 November 2022).
<https://www.kemendagri.go.id/> (diakses 4 November).
<https://www.archdaily.com/782230/china-academy-of-arts-folk-art-museum-kengo-kuma-and-associates> (diakses 3 Januari 2023).