

Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA)
2026

PERANCANGAN TERACO-PARK MOJOKERTO

Sebagai Ruang Pembelajaran Terakota

Ragil Reza Abshar Al Anwari

21512061

Laboratorium

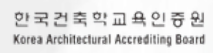
Teknologi Kinerja Bangunan

Dosen Pembimbing

Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI





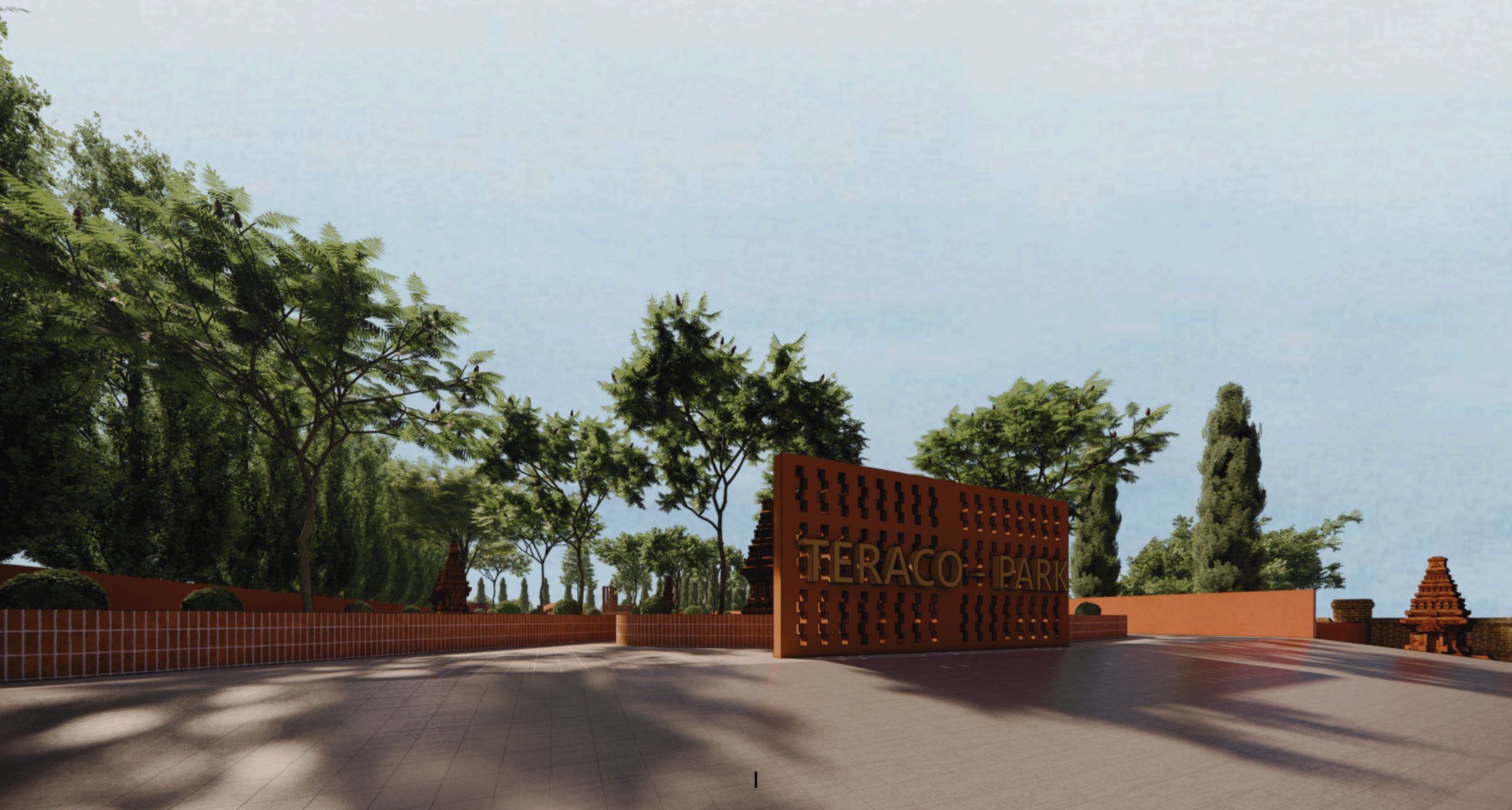


S A D A

**PERANCANGAN TERACO-PARK MOJOKERTO
SEBAGAI RUANG PEMBELAJARAN TERAKOTA**

RAGIL REZA AB AL A - 21512061

**DOSEN PEMBIMBING :
YULIANTO PURWONO PRIHATMAJI, DR. AR., ST., MT., IPM., IAI.**

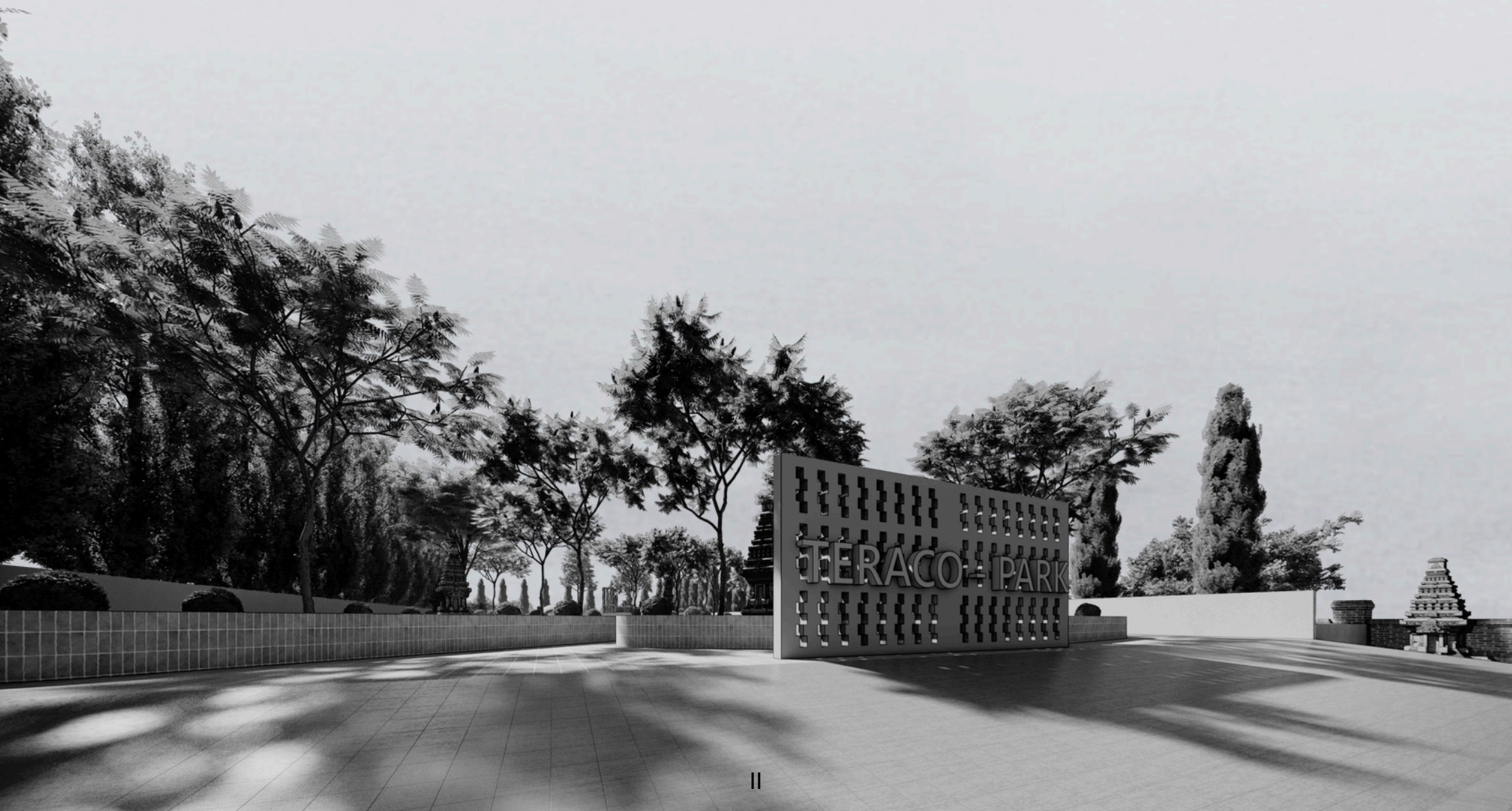


FADS

**DESIGN OF TERACO-PARK MOJOKERTO AS A
TERRACOTTA LEARNING SPACE**

RAGIL REZA AB AL A - 21512061

**SUPERVISOR :
YULIANTO PURWONO PRIHATMAJI, DR. AR., ST., MT., IPM., IAI.**





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Teraco-Park Mojokerto Sebagai Ruang Pembelajaran Terakota

Design of Teraco-Park Mojokerto As a Terracotta Learning Space.

Nama Lengkap Mahasiswa _____ :

Students's Full Name

Ragil Reza Abshar Al Anwari

Nomor Mahasiswa _____ :

Students Identification Number

21512061

Telah diuji dan disetujui pada _____ :

Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, 21 Januari 2026

Yogyakarta, January 21st 2026

Pembimbing

Supervisor

Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji,
ST., MT., IPM., IAI

Penguji 1

1st Jury

A. Robbi Maghzaya, ST., M.Sc., GP

Penguji 2

2nd Jury

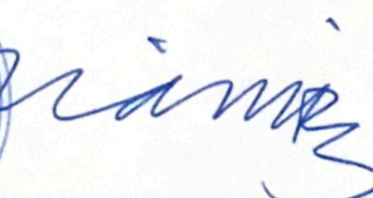
Dr. Ir. Ar. Revianto Budi Santosa
M.Arch., IAI

Diketahui Oleh / Acknowledged By

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture




Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IAI



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Assessment :

Perancangan Teraco-Park Mojokerto Sebagai Ruang Pembelajaran Terakota

Design of Teraco-Park Mojokerto As a Terracotta Learning Space.

Nama Lengkap Mahasiswa :

Students's_Full Name

Ragil Reza Abshar Al Anwari

Nomor Mahasiswa :

Students Identification Number

21512061

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Quality

Yogyakarta, 25 Januari 2025

Yogyakarta, January 25th 2025

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)

Dilingkari salah satu

Pembimbing

Supervisor

**Dr. Ar. Yulianto Purwono
Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Final Architecture Design Studio Book Assessment :

Nama Lengkap _____ :
Full Name

Ragil Reza Abshar Al Anwari

Nomor Mahasiswa _____ :
Students Identification Number

21512061

Program Studi _____ :
Department

Sarjana Arsitektur
Bachelor of Architecture

Judul Perancang _____ :
Design Title

Perancangan Teraco-Park Mojokerto Sebagai Ruang Pembelajaran Terakota

Design of Teraco-Park Mojokerto As a Terracotta Learning Space.

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh isi karya tulis ini adalah hasil pemikiran dan pekerjaan saya sendiri. Setiap informasi, data, atau kutipan yang bersumber dari karya orang lain telah saya cantumkan secara akurat sebagai referensi sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Dan dalam penyusunan karya ini, saya tidak menerima bantuan yang berasal dari pihak lain, baik sebagian maupun keseluruhan prosesnya. Saya menyatakan tidak adanya konflik hak kekayaan intelektual (HKI) atas karya ini.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, dan saya menyerahkan hak penggunaan karya akhir ini sepenuhnya kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk keperluan pendidikan dan publikasi."

Yogyakarta, 25 Januari 2026

Penulis



Ragil Reza Abshar Al Anwari

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam yang senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sehingga penyusunan laporan “Perancangan Teraco-Park Mojokerto Sebagai Ruang Pembelajaran Terakota ” untuk menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis menghadapi berbagai tantangan. Namun, berkat dukungan, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak, tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat, penulis ingin mengungkapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, yang mempermudah serta melancarkan proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang tanpa lelah memberikan bimbingan, dorongan, kasih sayang, doa, serta dukungan baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI, selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA) yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta dorongan di setiap tahap proses, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan memperoleh pengalaman belajar yang berharga.
4. Abdul Robbi Maghzaya, S.T., M.Sc., GP. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan konstruktif terhadap kajian serta konseptualisasi, sehingga rancangan ini dapat berkembang menjadi lebih baik.
5. Ar. Dr. Ir. Reviando Budi Santosa, M.Arch., IAI. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan wawasan, saran, kritik, dan masukan berharga terkait aspek teknis perancangan, sehingga membantu penulis dalam menyusun tugas akhir ini menjadi rancangan yang lebih baik.
6. Teman-teman bimbingan yang selalu menjadi rekan diskusi yang baik serta memberikan dukungan sepanjang proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Teman-teman kos putra farhan dan PB Jakal Abadi yang selalu mendukung dan memotivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan, serta seluruh rekan angkatan 2021 yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan cerita sepanjang masa perkuliahan dan penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA), sehingga membuat proses ini lebih bermakna.

Atas segala dedikasi dan bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Namun, penulis berharap hasil Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dapat menjadi refleksi serta kontribusi dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya terus belajar dan berinovasi demi menghasilkan karya yang lebih baik di masa depan

ABSTRAK

Perancangan Teracopark Mojokerto bertujuan untuk menghadirkan ruang pembelajaran terakota yang berfungsi sebagai pusat edukasi, desain, dan produksi, sekaligus menjawab isu utama berupa keterbatasan pemasaran produk terakota baik pada skala lokal maupun internasional. Selama ini, potensi terakota Mojokerto yang kaya akan nilai sejarah, budaya, dan keterampilan perajin belum didukung oleh wadah representatif yang mampu meningkatkan nilai tambah, visibilitas, serta daya saing produk.

Metode perancangan yang digunakan adalah analisis tapak (site analysis) yang mencakup kondisi fisik, lingkungan, aksesibilitas, potensi kawasan, serta keterkaitannya dengan konteks sosial dan budaya setempat. Analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan konsep ruang, zonasi, dan bentuk bangunan yang adaptif terhadap lingkungan.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa bangunan Teracopark Mojokerto dirancang sesuai dengan standar fungsi bangunan publik dan edukatif, mampu mengakomodasi aktivitas pembelajaran, produksi, pameran, serta interaksi antara perajin dan pengunjung. Dengan demikian, Teracopark diharapkan dapat menjadi sarana strategis dalam pengembangan industri terakota Mojokerto serta memperluas jangkauan pemasarannya ke tingkat yang lebih luas.

Kata Kunci: *Teracopark, terakota Mojokerto, brownfield development.*

ABSTRACT

The design of Terakopark Mojokerto aims to create a terracotta learning space that functions as a center for education, design, and production, while addressing the key issue of limited marketing of terracotta products, both locally and internationally. To date, Mojokerto's terracotta potential, rich in history, culture, and artisan skills, has not been supported by a representative platform capable of increasing product added value, visibility, and competitiveness.

The design method used was a site analysis, which encompasses physical conditions, the environment, accessibility, regional potential, and their relationship to the local social and cultural context. This analysis serves as the basis for formulating spatial concepts, zoning, and building forms that are adaptive to the environment.

The design results indicate that the Terakopark Mojokerto building is designed in accordance with public and educational building standards, capable of accommodating learning activities, production, exhibitions, and interactions between artisans and visitors. Thus, Terakopark is expected to become a strategic platform for developing Mojokerto's terracotta industry and expanding its marketing reach to a broader level.

Keyword: *Teracopark, Mojokerto terracotta, brownfield development.*

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	III
LEMBAR CATATAN DOSEN PEMBIMBING	IV
PERNYATAAN KEASLIAN	V
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAK	VII

01 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Permasalahan	
1.1.1 Kota Mojokerto dari Sudut Pandang Pengrajin Terakota	01
1.1.2 Produksi Terakota Diambang Kepunahan	02
1.1.3 Kemajuan Kriya di Era Majapahit	03
1.2 Metode Perancangan	
1.2.1 Metode Perancangan yang Digunakan.....	04
1.2.2 Batasan Perancangan	05
1.3 Peta Penelusuran Persoalan	
1.3.1 Analisis Persoalan	06
1.3.2 Rumusan Masalah	07
1.4 Peta Pemecah Persoalan	08
1.5 Keunggulan, Orisinalitas, dan Kebaruan	09

02 Kajian Teori

2.1 Kajian Tema Perancangan	
2.1.1 Kajian Ruang Belajar	11
2.1.2 Kajian Terakota	12
2.2 Kajian Konsep	
2.2.1 Konsep Brownfield Development	14
2.2.2 Karakteristik dan Tujuan Brownfield Development	15
2.2.3 Brownfield Development dalam Perspektif Arsitektur	16
2.2.4 Keterkaitan Brownfield Development dengan Learning Space	16
2.2.5 Brownfield Development dalam Perancangan Learning Space Terakota	17

DAFTAR ISI

02 Kajian Teori

2.2.6 Konsep Open Space.....	18
2.2.7 Karakteristik Pendekatan Open Space dalam Arsitektur.....	19
2.2.8 Open Space sebagai Media Pembelajaran dan Interpretasi.....	19
2.2.9 Penerapan Pendekatan Open Space pada Teraco-Park Mojokerto	20
2.2.10 Open Space dalam Konteks Lahan Terbengkalai (Brownfield).....	20
2.3 Kajian Preseden	
2.3.1 Museum Majapahit, Trowulan	21
2.3.2 Museum Sejarah Korea	22
2.3.3 Museum Tsunami Aceh	23

03 Analisis dan Eksplorasi

3.1 Data Lokasi	
3.1.1 Konteks Site	25
3.1.2 Data Eksisting Lokasi	31
3.2 Kajian Pengguna	34
3.3 Kajian Produk	
3.3.1 Produk Yang Diproduksi Untuk Dijual	35
3.3.2 Produk Yang Diproduksi Untuk Pameran dan Eksplorasi Material.....	36
3.3.3 Produk Terakota sebagai Elemen Struktur dan Arsitektur.....	37
3.4 Eksplorasi Skematik	
3.4.1 Alternatif 1	39
3.4.2 Alternatif 2	40
3.4.3 Alternatif 3	41
3.4.4 Alternatif 4	42

04 Hasil dan Perancangan

4.1 Kajian Pengguna	
4.1.1 Situasi	44
4.1.2 Siteplan	45
4.1.3 Denah Ruangannya Utama	46
4.1.4 Denah Ruangannya Penunjang	47
4.1.5 Tampak Kawasan	48
4.1.6 Potongan Kawasan	49
4.1.7 Skema Instalasi Air	50

DAFTAR ISI

04 Analisis dan Eksplorasi

4.1 Kajian Pengguna	
4.1.8 Skema Barrier Free	51
4.1.9 Skema Pencahayaan dan Penghawaan Alami	52
4.1.10 Detail Roster Beehive Coolant	53
4.1.11 Perspektif Interior	54
4.1.12 Perspektif Eksterior	55
4.1.13 Aksonometri Kawasan	56
4.1.14 Simulasi Velux	57

05 Evaluasi

5.1 Hasil Rancangan	
5.1.1 Respon Design Brief	59
5.1.2 Respon Evaluasi Komprehensif	61
5.1.3 Respon Evaluasi Pendadaran	65

06 Lampiran

6.1 Lampiran	
6.1.1 Surat Keterangan Hasil Plagiasi	70
6.1.2 APREB	71
6.1.3 Maket Model Perancangan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Adi Pengrajin Terakota	01	Gambar 3.22 Bagaimana Bata Merespon Cahaya	36
Gambar 1.2 Yusril pengrajin terakota Candi	02	Gambar 3.23 Penggunaan Bata Sebagai Dinding	37
Gambar 1.3 Berbagai terakota berupa perabotan rumah, celengan, hingga jobong dari masa Kerajaan Majapahit.	03	Gambar 3.24 Roster Bata	37
Gambar 2.1 Celengan Babi Terakota	13	Gambar 3.25 Beehive Coolant	38
Gambar 2.2 Kawasan industri terbengkalai	14	Gambar 3.26 Alternatif 1	39
Gambar 2.3 Revitalisasi interior bangunan industri	16	Gambar 3.27 Alternatif 2	40
Gambar 2.4 Contoh ruang terbuka	18	Gambar 3.28 Alternatif 3	41
Gambar 2.5 Museum Majapahit	21	Gambar 3.29 Alternatif 4	42
Gambar 2.6 Ruang Artefak Museum Majapahit	21	Gambar 4.1 Simulasi Velux Rg Pameran	57
Gambar 2.7 National Museum of Korean Contemporary History	22	Gambar 4.2 Simulasi Velux Rg Workshop	57
Gambar 2.8 Sisi Luar NMKCH	22		
Gambar 2.9 Musuem Tsunami Aceh	23		
Gambar 2.10 Pengunjung merasakan pesan yang ingin disampaikan	23		
Gambar 3.1 Peta Jawa Timur	25		
Gambar 3.2 Peta Kabupaten Mojokerto	25		
Gambar 3.3 Peta Kota Mojokerto	25		
Gambar 3.4 Windrose Kota Mojokerto	26		
Gambar 3.5 Sunearth Kota Mojokerto	27		
Gambar 3.6 Akses Site	28		
Gambar 3.7 Titik Bising	28		
Gambar 3.8 Arah View	28		
Gambar 3.9 Akses Site	28		
Gambar 3.10 Titik Keramaian	29		
Gambar 3.11 View dari Jalan	29		
Gambar 3.12 Site	30		
Gambar 3.13 Site Eksisting	31		
Gambar 3.14 Pengrajin Terakota	32		
Gambar 3.15 Peta Sebaran Pengrajin Terakota	32		
Gambar 3.16 Skema Alur Pengunjung	34		
Gambar 3.17 Skema Alur Pengelola	34		
Gambar 3.18 Pot Terakota	35		
Gambar 3.19 Lampu Terakota	35		
Gambar 3.20 Vas Terakota	35		
Gambar 3.21 Bata Ekspos	36		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel keunggulan dan orisinalitas	09
Tabel 3.1 Tabel produk pengrajin patung.	33
Tabel 3.2 Tabel produk pengrajin Candi	33
Tabel 5.1 Tabel respon evaluasi Design Brief	59
Tabel 5.2 Tabel respon evaluasi Design Brief	60
Tabel 5.3 Tabel respon evaluasi Komprehensif	61
Tabel 5.4 Tabel respon evaluasi Komprehensif	62
Tabel 5.5 Tabel respon evaluasi Komprehensif	63
Tabel 5.6 Tabel respon evaluasi Komprehensif	64
Tabel 5.7 Tabel respon evaluasi Komprehensif	65
Tabel 5.8 Tabel respon evaluasi Pendadaran	66
Tabel 5.9 Tabel respon evaluasi Pendadaran	67

PENDAHULUAN

01

Perajin Terakota Eksis Puluhan Tahun Produksi Candi-Patung Raja Majapahit

Enggran Eko Budianto - detikJatim



Gambar 1.1 Adi pengrajin terakota

(Sumber : <https://www.detik.com/jatim/bisnis/d-7127522/perajin-terakota-eksis-puluhan-tahun-produksi-candi-patung-raja-majapahit>)

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 Kota Mojokerto dari Sudut Pandang Pengrajin Terakota

Tidak hanya kerajinan cor kuningan dan batu andesit, terakota juga masih eksis Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto. Segelintir perajin terakota yang tersisa bertahan selama puluhan tahun dengan memproduksi candi dan patung raja Majapahit, serta patung para dewa. Salah satunya Kartono Adi (**Gambar 1.1**), warga Dusun Kedungwulan, Desa Bejijong, Kecamatan Trowulan. Ia mewarisi keterampilan memproduksi terakota dengan teknik cetak dan ukir dari sang paman, Suparno. Kini pamannya beralih ke kerajinan perunggu. Ya, desa ini dikenal sebagai sentra kerajinan perunggu dan patung cor kuningan.

Selama 15 tahun bergelut dengan terakota, kini Adi bekerja sama dengan temannya, Rohman. Bapak satu anak ini mempunyai merek sendiri, yakni The Terracotta yang ia produksi di rumah Rohman, Desa Watesumpak, Kecamatan Trowulan. Desa ini dikenal sebagai sentra patung batu andesit. Menurutnya, kini tinggal 5 perajin terakota yang bertahan di bekas ibu kota Majapahit. Dengan teknik cetak, Adi biasa memproduksi terakota untuk suvenir. Mulai dari patung Agastya, Kertarajasa Jayawardana, Tribuana Tungga Dewi, Prajna Paramitha, Gajah Mada, hingga celengan babi. Sedangkan terakota berukuran lebih besar ia kerjakan dengan teknik ukir, seperti cani dan patung raja Majapahit, gajah mina, serta patung para dewa dalam ajaran Hindu.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.2 Produksi Terakota Diambang Kepunahan

Terakota adalah sebuah kerajinan berbahan dasar tanah liat yang dicetak ataupun diukir secara manual yang berupa bentuk candi dan patung. Serta proses yang dibutuhkan dalam pengerjaannya tergolong sangat lama membuat kerajinan ini sudah hampir punah di daerah Trowulan. Salah satu pengerajin terakota yang masih bertahan adalah Ari (**Gambar 1.2**) warga Jl. Raden Wijaya No.1, RT.04/RW.02, Trowulan, Kec. Trowulan, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61362 masih mempertahankan bisnis ini dari puluhan tahun yang lalu dimana prosesnya yang masih menggunakan teknik manual ukir. Ari menjelaskan kalau kerajinan terakota pernah dikirim ke pulau Bali, Jakarta, Malang dan sekitarnya dan juga pernah tembus ke negara Belanda. “Namun saat ini pesanan yang paling banyak itu didominasi oleh vila” atau tempat wisata karena dibutuhkan sebagai hiasan,” tambah Ari.

Kerajinan terakota saat ini di daerah Trowulan sudah mengalami kepunahan yang cukup signifikan. Dimulai dari rumitnya pembuatan serta waktu yang dibutuhkan cukup lama menjadikan banyak pengerajin yang beralih profesi dari pengerajin terakota ini. Sebagai harapan Ari selaku pengerajin menjelaskan, “kerajinan terakota ini mungkin prosesnya cukup lama tapi hasilnya juga lumayan ketika dijual, jadi saya ingin agar pemerintah membantu dari segi proses pemasaran dan pengembangan bisnis ini agar terakota ini kembali berkiprah seperti zaman pertama kali terakota ini muncul,” pungkas Ari dengan nada penuh harap.



Gambar 1.2 Ari pengrajin terakota Candi.

(Sumber :

<https://radarmojokerto.jawapos.com/features/821020842/kerajinan-terakota-trowulan-mojokerto-minim-perhatian-pemda>)

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.3 Kemajuan Kriya di Era Majapahit

Museum Pusat Informasi Majapahit (PIM) Trowulan mencatat ada tiga periodisasi dalam pembuatan terakota, yakni masa prasejarah, pra-Majapahit, dan masa Majapahit. Tiga era ini memiliki kesamaan adanya pembuatan terakota untuk keperluan sehari-hari seperti wadah makanan dan peralatan memasak **(Gambar 1.3).**



Gambar 1.3 Berbagai terakota berupa perabotan rumah, celengan, hingga jobong dari masa Kerajaan Majapahit.

(Sumber : <https://radarmajapahit.jawapos.com/maja-sains/2295471360/terakota-gerabah-yang-halus-dan-bervariatif-bukti-kemajuan-kriya-era-majapahit>)

Namun, seiring bergantinya zaman, benda yang dibuat semakin bervariasi. Misalnya produksi jun alias wadah penampung air yang sudah muncul pada masa pra-Majapahit. "Pada masa Majapahit dihasilkan benda-benda peralatan hidup dan peralatan yang menyiratkan ekspresi seni berbobot tinggi," jelas Pamong Budaya Pertama Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah XI Tommy Raditya Dahana. Gerabah yang diproduksi para perajin Majapahit terbagi dua jenis. Yakni wadah berupa celengan, kendi, periuk, pot bunga, bak air, dan lainnya. Lalu, ada perabotan bukan wadah yang meliputi jobong, celupak, bandul, jala, hingga anglo.

kemajuan terakota masa Majapahit juga dapat dilihat dari bentuk gerabah yang sudah memiliki tekstur halus. Kriya yang dikenal dengan istilah fine ware ini dibuat dengan berbagai teknik pembentukan, proses pengeringan, serta pembakaran bersuhu tinggi.

"Tungku pembakaran (klin) yang menunjukkan produksi terakota gerabah halus ditemukan di Ujung Pangkah, Kabupaten Gresik," tandasnya. Selain ditemukan empat bekas tungku pembakaran, di situs yang dikenal dengan nama Gosari karena berada di Desa Gosari, Kecamatan Ujung Pangkah, ini juga terdapat sebuah prasasti dengan angka tahun 1298 Saka (1376 Masehi).

1.2 METODE PERANCANGAN

1.2.1 Metode yang Digunakan

Observasi :

Mengidentifikasi lokasi yang akan dirancang untuk mengetahui kondisi eksisting pada tapak, mengambil dokumentasi serta memahami tipologi bangunan.

Identifikasi Masalah :

Mengidentifikasi permasalahan pada tapak baik isu arsitektural maupun non arsitektural yang akan diselesaikan untuk mengetahui visi dan misi rencana pembangunan Teraco-park Mojokerto.

Eksplorasi Desain :

Eksplorasi desain dilakukan berdasarkan analisis data yang didapat pada tapak dengan mencakup pengolahan bentuk, tata massa, pola hubungan ruang, dan eksplorasi teknologi.

Analisis Data :

Melakukan kajian terkait kondisi tapak, regulasi, kebutuhan ruang serta analisis lingkungan yang mencakup sirkulasi dan aksesibilitas untuk memastikan kemudahan bagi komunitas dan wisatawan.

Pengembangan Desain :

Penentuan desain dari eksplorasi menjadi rancangan arsitektural yang lebih detail dilakukan dalam bentuk 3D modelling dengan memperhatikan modularitas ruang.

Pengujian Desain :

Melakukan pengujian dan evaluasi desain melalui software simulasi pencahayaan yaitu, velux, dialux untuk mengetahui apakah bangunan memenuhi standar pencahayaan dalam ruangan.

Desain Akhir :

Desain akhir difinalisasi dengan kelengkapan berupa teknis dan buku rancangan.

1.2 METODE PERANCANGAN

1.2.2 Batasan Perancangan

Batasan Perancangan :

Perancangan dilakukan pada bangunan eksisting dan tidak ada tambahan lahan.

Batasan Pengelolaan :

Model Pengelolaan:

Badan Layanan Umum Daerah (BLUD)

Pengelola:

- Pemda (aset)
- Akademisi (isi)
- Komunitas (aktivitas)
- Swasta kecil (kafe, event)

Batasan Pengguna :

Pengrajin, Wisatawan, Komunitas, Akademisi

Klien :

Pemerintah Kota Mojokerto, dan Dinas Kebudayaan, Kepemudaan , Olahraga dan Pariwisata (DISBUDPORAPAR).

1.3 PETA PENELUSURAN PROBLEMA

1.3.1 Analisis Masalah

LATAR BELAKANG

ARSITEKTURAL

Kebutuhan akan Learning Space untuk pengrajin terakota di Mojokerto

NON ARSITEKTURAL

Keterbatasan pemasaran untuk pemasaran lokal maupun internasional

ISU

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Teracopark Mojokerto sebagai ruang pembelajaran terakota yang mampu memfasilitasi aktivitas edukasi, desain, produksi, serta pameran guna mendukung pengembangan dan pemasaran produk terakota?

Bagaimana merancang Teracopark Mojokerto dengan penerapan konsep open space yang mampu menciptakan ruang interaksi, kenyamanan lingkungan, serta hubungan yang harmonis antar ruang?

Bagaimana merancang Teracopark Mojokerto dengan pendekatan Brownfield Development sebagai upaya pemanfaatan kembali lahan eksisting atau lahan mangkrak agar bernilai bagi kawasan sekitar?

TUJUAN PERANCANGAN

Merancang Teracopark Mojokerto sebagai ruang pembelajaran terakota, yang tidak hanya memiliki fasilitas khusus untuk workshop namun juga memiliki sarana edukasi untuk masyarakat dan wisatawan.

1.3 PETA PENELUSURAN PROBLEMA

1.3.2 Rumusan Masalah

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Terako-park Mojokerto dengan sarana edukasi dan - eksplorasi beserta fasilitas khusus pembuatan terakota yang menciptakan ide desain baru terhadap tanah liat terakota?

PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana merancang Teracopark Mojokerto sebagai ruang pembelajaran terakota yang mampu mewadahi aktivitas edukasi, desain, produksi, serta pameran guna mendukung pengembangan dan pemasaran produk terakota?
2. Bagaimana merancang Teracopark Mojokerto dengan penerapan konsep open space yang mampu menciptakan ruang interaksi, kenyamanan lingkungan, serta hubungan yang harmonis antar ruang?

TUJUAN PERANCANGAN

Merancang Teracopark Mojokerto sebagai ruang pembelajaran terakota, yang tidak hanya - memiliki fasilitas khusus untuk workshop namun juga memiliki sarana edukasi untuk masyarakat dan wisatawan.

SASARAN PERANCANGAN

1. Merancang aksesibilitas perancangan yang fleksibel dengan menyesuaikan kebutuhan Studio Workshop Terakota berdasarkan standar ruang.
2. Merancang selubung yang mampu mengoptimalkan cahaya matahari tanpa mengurangi kualitas pandangan visual mata, berdasarkan elemen-elemen arsitektur di Mojokerto.

1.4 PETA PEMECAH PERSOALAN

1.4.1 Peta Persoalan

Berikut merupakan Peta Pemecah Persoalan:

DESIGN BRIEF

- Menghidupkan kembali budaya dan keterampilan terakota Majapahit melalui ruang edukatif dan produktif.
- Meningkatkan daya tarik terhadap pembelajaran yang dapat mendukung proses.
- Menjadi ruang kolaborasi dan sharing antara pengrajin

TEST

- Standar ruang
- VELUX

DESIGN CONFLIC

- Kualitas budaya terakota menurun karena berkurangnya pengrajin terakota
- kurangnya minat pembelajaran terhadap terakota
- keterbatasan pemasar

SKEMATIK DESAIN

- Dimensi ruang dan tata ruang
- hubungan antar ruang
- modul ruang struktur

TERM N CONDITIO N

- pengrajin minim
- kurangnya minat
- minim perhatian pemda
- pemasaran

DRAWING

- Situasi
- Site Plan
- Denah
- Tampak
- Potongan
- Detail
- Gambar Rencana
- Gambar Skematik
- Interior
- Eksterior
- Aksonometri

DESIGN CRITERIA

- Workshop
 - outdoor open space
- Ruang Konservasi
 - Semi outdoor
- Galery
 - outdoor
- Area seni instalasi
 - outdoor

DESIGN GUIDELINE

- Workshop
 - dirancang outdoor agar pengunjung dapat menikmati pembuatan terakota secara langsung
- Ruang Konservasi
 - dirancang semi outdoor untuk pengunjung dapat melihat bagaimana inovasi itu muncul
- Galery
 - dirancang outdoor untuk mempersatukan cahaya alami dengan material terakota
- Area instalasi
 - dirancang open space untuk menarik perhatian pengunjung

CONCEPT

- Brownfield Development pengembangan lahan mangkrak untuk fungsi bangunan baru
- Konsep Open space merancang bangunan yang kaya akan pencahayaan dan penghawaan
- Material Lokal penggunaan material lokal dalam perancangan bangunan

1.5 KEUNGGULAN, ORISINALITAS, DAN KEBARUAN

1.5.1 Keunggulan, Orisinalitas, dan Kebaruan

Berikut merupakan tabel keunggulan dan orisinalitas (Tabel 1.1):

JUDUL	NAMA	TAHUN	PERBEDAAN
PERANCANGAN PUSAT KERAJINAN TANGAN DI KAWASAN PRAWIROTAMAN YOGYAKARTA	Amira Zulfa Hanifah	2019	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi site• Sasaran• Pendekatan
Pengelolaan Galeri Seni Langgeng Art Space dan Cemeti Art House di Jogjakarta	Olivia Febrianti Ngabito	2020	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi site• Latar Belakang Permasalahan• Sasaran• Pendekatan
Low Vision Center Di Rumah Sakit Mata Dr. Yap, Yogyakarta Dengan Pendekatan Pencahayaan dan Suara Dalam Desain Arsitektur	Saldo Maulana	2017	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi site• Latar Belakang• Sasaran• Fungsi Bangunan

Tabel 1.1 Tabel keunggulan dan orisinalitas.

(Sumber : Penulis, 2026)

KAJIAN TEORI

02

2.1 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1.1 Ruang Belajar

PENGERTIAN RUANG BELAJAR

Ruang merupakan elemen fundamental dalam arsitektur yang tidak hanya dipahami sebagai wadah fisik, tetapi juga sebagai medium aktivitas, pengalaman, dan makna. Menurut Ching (2007), ruang dalam arsitektur adalah hasil dari hubungan antara elemen pembatas yang membentuk suatu volume tempat terjadinya aktivitas manusia. Ruang menjadi bermakna ketika diisi oleh aktivitas dan interaksi pengguna.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku, pengetahuan, dan pemahaman sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Gagné (1985) mendefinisikan belajar sebagai proses internal yang terjadi ketika individu berinteraksi dengan rangsangan eksternal sehingga menghasilkan perubahan kemampuan yang relatif permanen.

Ruang belajar dalam arsitektur merupakan ruang yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara fisik, psikologis, dan sosial. Menurut Oblinger (2006), ruang belajar modern tidak lagi terbatas pada ruang kelas formal, tetapi mencakup ruang terbuka, ruang informal, ruang praktik, dan ruang interaksi sosial yang mendorong pembelajaran kolaboratif.

Dalam konteks arsitektur interpretatif, ruang belajar berfungsi sebagai media untuk menyampaikan makna, nilai, dan proses. Tilden (2007) menyatakan bahwa interpretasi yang baik harus mampu menghubungkan objek dengan pengalaman pengunjung secara langsung.

Oleh karena itu, ruang belajar perlu dirancang agar pengunjung tidak hanya melihat, tetapi juga mengalami dan memahami. Dalam perancangan Tera-copark, konsep ruang belajar diterapkan sebagai ruang pembelajaran aktif berbasis material. Pembelajaran tidak hanya terjadi melalui teks atau display, tetapi melalui pengalaman ruang, proses produksi, dan eksplorasi material terakota secara langsung.

Sebagai design center, ruang belajar difungsikan untuk:

- Eksplorasi desain terakota
- Eksperimen bentuk, modul, dan struktur
- Diskusi dan kolaborasi antara perajin, desainer, dan pengunjung

Sebagai production center, ruang belajar juga mencakup:

- Ruang kerja pengrajin
- Area pembentukan dan pembakaran terakota
- Ruang observasi proses produksi oleh wisatawan

Arsitektur berperan sebagai media pembelajaran itu sendiri, di mana terakota tidak hanya dipelajari sebagai objek, tetapi juga dialami sebagai material bangunan melalui dinding, fasad, struktur, dan elemen pendinginan pasif. Dengan demikian, ruang belajar dalam teraco-park menjadi ruang yang hidup, terbuka, dan kontekstual, yang menjembatani antara pengetahuan, pengalaman, dan budaya lokal Mojokerto.

2.1 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1.2 Terakota

PENGERTIAN DAN SEJARAH TERAKOTA

Terakota merupakan suatu kreasi manusia yang memadukan unsur-unsur alam: tanah, air, angin dan api. Dalam proses penciptaan terakota, keempat unsur itu tidak boleh diabaikan. Satu unsur saja yang ditinggalkan, maka gagal lah penciptaan terakota. Pengrajin memilih tanah liat, kemudian tanah liat itu dibuat adonannya dengan air. Setelah dibentuk, bakal terakota itu lalu dikeringkan dan diangin-anginkan. Akhirnya api melahirkan terakota melalui panasnya yang menjalar. Pengrajin menciptakan ide dan kelahiran terakota terjadi di dalam api. Proses kelahirannya itu amatlah ajaib. Kalau kayu, batu, dan logam berubah atau rusak dan tak berbentuk bila terbakar api, terakota malah menjadi keras, cemerlang, dan tahan lama (Gearhart 1986).

Terakota kerap kali dijumpai pada situs-situs arkeologi masa -sejarah (sebagian besar tinggal kepingan-kepingan saja), apakah itu situs upacara, situs tempat tinggal, situs pelabuhan, situs desa, situs kota. Terakota ditemukan bersama-sama dengan artefak tanah liat lainnya yang dibuat dengan pembakaran suhu tinggi (1200° -1450° C), seperti barang-barang berbahan batuan (stoneware) dan porselin, yang berasal dari Cina, Thailand, dan Vietnam. Keramik dari Cina merupakan keramik yang paling banyak ditemukan di situs-situs masa sejarah, baik pada masa Hindu-Buddha (abad VIII-XIV Masehi), maupun pada masa Islam (XV-XVI Masehi). Persebaran kedua jenis terakota antara lain terdapat di Situs Kata Cina, Sumatera (abad XII-XIV), Situs Muara Jambi (abad IX-X), Situs Trowulan (XIII-XV), Situs Caruban (XIV-XVII) di Lasem Jawa Tengah, Situs Banten Girang (XIII-XIV) dan Situs Banten Lama (XVI-XVIII) di Banten.

Situs Trowulan (Mojokerto, Jawa Timur), yang dianggap sebagai kota Majapahit, memiliki peninggalan terakota yang terbanyak dan terpadat dibandingkan situs-situs lain dari abad XIV-XV Masehi di Indonesia. Di situs Trowulan terdapat berbagai jenis produk terakota yang tidak ditemukan pada situs-situs Hindu-Buddha lainnya. Jenis produk terakota yang terdapat di situs ini terdiri atas unsur bangunan, alat-alat rumah tangga, alat permainan, alat produksi, celengan, dan anak timbangan. Unsur bangunan meliputi struktur bangunan sakral dan profan, genteng, bubungan, ubin, selokan air, bata, umpak hiasan tiang dan hiasan atap. Alat-alat rumah tangga yang paling banyak ditemukan adalah tempayan, buyung, jambangan, pasu, bak air, kendi, cepuk, bulibuli, periuk, tutup, tungku, kendil, kual, anglo, mangkuk, piring, lampu pelita, hiasan rumah berbentuk miniatur - bangunan, miniatur binatang, miniatur manusia, vas bunga. Alat permainan meliputi gacuk dan kelereng, sedangkan alat produksi, berupa wadah pelebur logam dan cetakan.

Terakota Trowulan yang kaya ragam itu dikaitkan dengan - banyaknya bangsa asing yang datang dan tinggal menetap, seperti Cina, arab, India, Kamboja, Annam, Campa dan Siam. Menurut Pojoh (1990), telah terjadi kontak antara orang-orang asing tersebut dengan pribumi. Terakota yang beragam dan bervariasi itu merupakan suatu fenomena terjadinya difusi melalui proses akulturasi. Adanya pengaruh asing pada terakota Trowulan dinyatakan pula oleh Muller, bahwa pengaruh Cina Utara banyak terlihat pada bentuk-bentuk wadah dan stempel, serta pengekspresian area bentuk manusia.

2.1 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1.2 Terakota

PENGERTIAN DAN SEJARAH TERAKOTA



Gambar 2.1 Celengan Babi Terakota Khas Majapahit
(Sumber : <https://mtcmedia.co.id/2024/03/14/celengan-wadah-tabungan-terakota/>)

Padatnya temuan terakota di Situs Trowulan juga menunjukkan cukup banyak permintaan terakota dalam aktivitas niaga yang berlangsung di Majapahit (Pojoh 1990). Pesanan terakota khususnya yang bukan kebutuhan sehari-hari, seperti jenis-jenis barang berhias. Produk terakota khas Trowulan lainnya, adalah celengan. Celengan yang ditemukan berbagai bentuk, ada yang berbentuk babi (**Gambar 2.1**), gajah, domba, kura-kura, kuda, dan manusia, (Rahardjo 1990). Bentuk guci (termasuk bentuk “ballshape” atau “buah maja”) - merupakan celengan yang paling banyak ditemukan. Banyaknya temuan celengan ini menandakan telah berlangsungnya tradisi menabung pada abad XIV. Hal yang menguatkan adanya tradisi itu dengan ditemukannya celengan yang berasosiasi dengan mata uang logam Cina (kepeng) dalam penggalian di Situs Segaran, Trowulan.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.1 Konsep Brownfield Development

PENGERTIAN BROWNFIELD DEVELOPMENT

Istilah brownfield merujuk pada lahan yang sebelumnya telah digunakan, namun saat ini mengalami penurunan fungsi, terbengkalai, atau tidak dimanfaatkan secara optimal, serta sering kali memiliki permasalahan fisik, lingkungan, maupun sosial. Menurut United States Environmental Protection Agency (EPA), brownfield adalah lahan atau properti yang pengembangan, perluasan, atau pemanfaatan ulangnya terhambat oleh adanya potensi kontaminasi, baik yang nyata maupun yang dipersepsikan (**Gambar 2.2**). Definisi ini menekankan bahwa keterbatasan lahan brownfield tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga terkait persepsi risiko lingkungan. Sementara itu, Alker et al. (2000) mendefinisikan brownfield sebagai lahan yang sebelumnya telah dibangun atau digunakan, namun kini tidak aktif atau kurang dimanfaatkan, dan memerlukan intervensi untuk dapat digunakan kembali. Pendapat ini menyoroti aspek ketidakaktifan fungsi dan kebutuhan akan proses perencanaan ulang. Menurut Dixon, Raco, dan Catney (2007), brownfield development adalah strategi pembangunan kembali lahan terbangun yang terbengkalai melalui pendekatan perencanaan terpadu guna menghasilkan fungsi baru yang lebih produktif, berkelanjutan, dan bernilai bagi kawasan. Definisi ini memperluas konsep brownfield development sebagai pendekatan pembangunan berkelanjutan, bukan sekadar penggantian fungsi lahan.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa brownfield development merupakan upaya pengembangan kembali lahan terbangun yang terbengkalai atau kurang produktif melalui intervensi perencanaan dan desain untuk menghadirkan fungsi baru yang relevan dengan kebutuhan masa kini.



Gambar 2.2 Kawasan industri terbengkalai

(Sumber :

<https://www.theatlantic.com/politics/archive/2015/09/where-brownfield-is-a-pretty-word-for-toxic-dump/432843/>)

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.2 Karakteristik dan Tujuan Brownfield Development

Brownfield development memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain:

- Berlokasi pada lahan yang telah terbangun sebelumnya
- Mengalami degradasi fungsi, fisik, atau sosial
- Memiliki potensi nilai historis, kultural, atau strategis
- Memerlukan pendekatan desain yang kontekstual dan adaptif

Tujuan utama dari brownfield development meliputi:

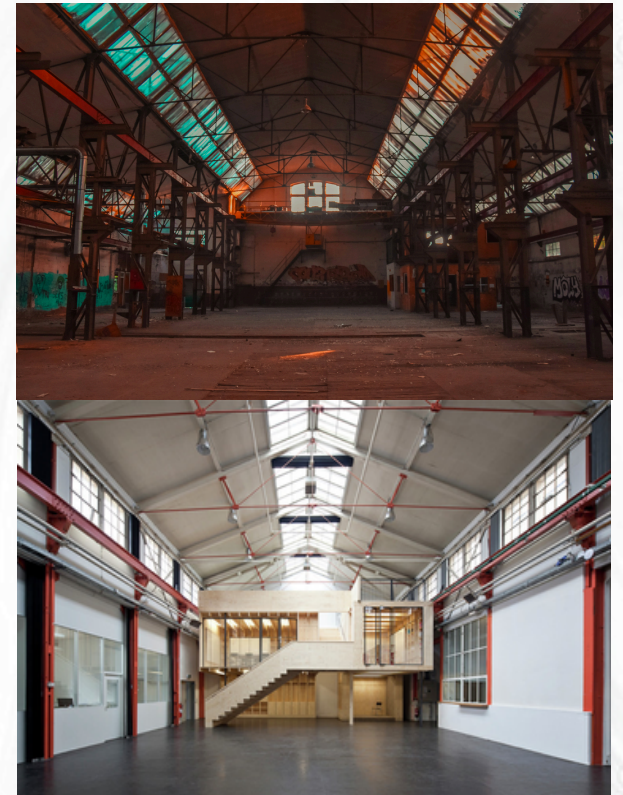
- Menghidupkan kembali lahan terbengkalai
- Mengurangi tekanan pembangunan pada lahan hijau (greenfield)
- Meningkatkan kualitas lingkungan dan sosial kawasan
- Menciptakan identitas baru tanpa mengabaikan konteks lama

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.3 Brownfield Development dalam Perspektif Arsitektur

Dalam bidang arsitektur dan perancangan kawasan, brownfield development dipahami sebagai proses transformasi ruang yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga sosial dan kultural. Pendekatan ini menuntut pemahaman terhadap sejarah lahan, pola ruang eksisting, serta potensi narasi yang terkandung di dalamnya.

Menurut Couch et al. (2008), keberhasilan brownfield development sangat bergantung pada kemampuan desain dalam mengintegrasikan fungsi baru dengan konteks lama, sehingga tercipta kesinambungan antara masa lalu dan masa kini. Dengan demikian, perancangan arsitektur pada lahan brownfield tidak sekadar membangun ulang, melainkan membentuk dialog antara kondisi eksisting dan program baru. Sebagai contoh Interior bangunan industri lama yang direvitalisasi menunjukkan bagaimana struktur eksisting seperti rangka baja dan atap tinggi tetap dipertahankan sebagai karakter ruang. Elemen baru seperti mezzanine, tangga modern, dan fasilitas kontemporer ditambahkan untuk mendukung fungsi baru, sehingga menciptakan kesinambungan visual dan spasial antara masa lalu dan masa kini (**Gambar 2.3**).



Gambar 2.3 Revitalisasi interior bangunan industri

(Sumber :

<https://www.archdaily.com/783283/20-creative-adaptive-reuse-projects>)

2.2 KAJIAN KONSEP

2.4.4 Keterkaitan Brownfield Development dengan Learning Space

Learning Space memiliki fungsi utama sebagai ruang edukatif yang menafsirkan nilai, proses, dan makna suatu objek atau kawasan. Dalam konteks brownfield development, Learning Space berperan sebagai medium untuk menjelaskan transformasi lahan dari kondisi terbengkalai menuju ruang yang bernilai.

Menurut pendekatan interpretatif, keberadaan lahan terbengkalai bukanlah keterbatasan, melainkan potensi naratif yang dapat diolah menjadi bagian dari pengalaman ruang.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.5 Brownfield Development dalam Perancangan Teraco-park

Pada perancangan Teraco-park, lahan brownfield dimaknai sebagai ruang transisi yang mencerminkan perubahan nilai dan fungsi, sejalan dengan proses transformasi terakota dari bahan kerajinan tradisional menjadi material arsitektur.

Keterkaitan konsep ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Lahan terbengkalai menjadi media pembelajaran tentang regenerasi ruang
- Proses pengolahan terakota dipresentasikan sebagai bentuk reuse nilai material lokal
- Bangunan dan tata ruang menjadi sarana interpretasi perubahan, bukan sekadar objek fisik

Melalui pendekatan brownfield development, Teraco-park tidak hanya mengaktifkan kembali lahan yang mati, tetapi juga menghidupkan kembali pengetahuan, keterampilan, dan identitas terakota sebagai bagian dari budaya dan arsitektur lokal.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.6 Pengertian Open Space

PENGERTIAN KONSEP OPEN SPACE

Secara umum, open space dalam arsitektur merujuk pada ruang yang memiliki tingkat keterbukaan tinggi, baik secara fisik maupun visual, sehingga memungkinkan interaksi langsung antara manusia, bangunan, dan lingkungan sekitarnya. Menurut Francis D.K. Ching (2007), ruang terbuka adalah ruang yang dibentuk oleh elemen pembatas yang minimal, sehingga memungkinkan kesinambungan visual dan pergerakan yang bebas antara ruang luar dan ruang dalam (**Gambar 2.4**). Definisi ini menekankan peran batas ruang yang tidak kaku serta hubungan kontinu antar ruang. Sementara itu, Kevin Lynch (1981) menjelaskan bahwa ruang terbuka merupakan elemen penting dalam struktur kota dan arsitektur yang berfungsi sebagai wadah aktivitas sosial, orientasi visual, serta pembentuk pengalaman ruang. Pendapat Lynch menempatkan open space sebagai ruang aktif yang membentuk persepsi dan pengalaman pengguna. Selain itu, Trancik (1986) dalam teori lost space menyatakan bahwa ruang terbuka yang dirancang dengan baik mampu menghidupkan kembali kawasan yang mengalami degradasi fungsi dan meningkatkan kualitas lingkungan binaan. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan open space dalam arsitektur merupakan strategi perancangan yang menekankan keterbukaan ruang untuk menciptakan hubungan visual, sosial, dan ekologis antara bangunan dan lingkungannya.



Gambar 2.4 Contoh ruang terbuka yang dibatasi secara minimal oleh massa bangunan di sekelilingnya

(Sumber : <https://www.eyrc.com/houses-blog/blog/houses-with-interior-courtyards>)

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.7 Karakteristik Pendekatan Open Space dalam Arsitektur

KARAKTERISTIK KONSEP OPEN SPACE

Pendekatan open space memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain:

- Minimnya elemen pembatas masif
- Hubungan visual yang kuat antara ruang dalam dan luar
- Fleksibilitas fungsi dan aktivitas
- Pemanfaatan pencahayaan dan penghawaan alami
- Ruang sebagai wadah interaksi dan pengalaman

Karakteristik tersebut menjadikan open space sebagai pendekatan yang adaptif dan responsif terhadap konteks lingkungan dan sosial.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.8 Open Space sebagai Media Pembelajaran dan Interpretasi

Dalam konteks pembelajaran dan interpretasi, ruang terbuka memungkinkan terjadinya proses belajar yang bersifat pengalaman langsung (experiential learning). Keterbukaan ruang mendorong pengunjung untuk mengamati, berinteraksi, dan mengalami proses secara nyata.

Menurut Dewey (1938), pengalaman langsung dalam ruang dan lingkungan berperan penting dalam pembentukan pemahaman. Dengan demikian, open space dapat berfungsi sebagai media interpretatif yang menyampaikan makna melalui pengalaman ruang, bukan sekadar informasi verbal.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.9 Penerapan Pendekatan Open Space pada Teraco-Park

Dalam perancangan Teraco-park, pendekatan open space diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran dan interpretasi material secara langsung dan kontekstual.

Ruang terbuka memungkinkan:

- Visualisasi proses pengolahan terakota secara nyata
- Interaksi langsung antara pengrajin dan wisatawan
- Eksplorasi material terakota dalam skala arsitektural
- Hubungan antara material, cahaya, udara, dan lanskap

Konsep ruang terbuka juga merepresentasikan karakter terakota sebagai material alami yang berasal dari tanah dan diproses melalui interaksi dengan elemen alam seperti air, udara, dan api.

2.2 KAJIAN KONSEP

2.2.10 Open Space dalam Konteks Lahan Terbengkalai (Brownfield)

Pada lahan terbengkalai, pendekatan open space berperan sebagai strategi untuk menghidupkan kembali kawasan tanpa dominasi massa bangunan yang berlebihan. Ruang terbuka menjadi elemen transisi yang menghubungkan memori lahan lama dengan fungsi baru.

Dalam konteks Learning Space, open space berfungsi sebagai:

- Ruang penerima dan orientasi
- Ruang aktivitas edukatif dan demonstratif
- Ruang refleksi dan apresiasi material

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip brownfield development yang menekankan regenerasi kawasan secara bertahap dan kontekstual.

2.3 KAJIAN PRESEDEN

2.3.1 Museum Majapahit, Trowulan

MUSEUM MAJAPAHIT



Gambar 2.5 Museum Majapahit

(Sumber : <https://srigitarja.mojokertokab.go.id/sejarah-religi/museum-majapahit-museum-trowulan>)

Secara arsitektural, Museum Majapahit (**Gambar 2.5, Gambar 2.6**) menerapkan tata massa yang menyebar dengan dominasi ruang terbuka di antaranya. Bangunan-bangunan berlantai satu dengan atap tradisional dan material bata merah menciptakan skala yang rendah dan membumi, sehingga tidak mendominasi lanskap situs arkeologi di sekitarnya. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana ruang terbuka dapat berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk pengalaman pengunjung. Konsep ini relevan untuk Teraco-park Mojokerto, di mana ruang terbuka dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, ruang demonstrasi, serta transisi antara aktivitas pengrajin dan wisatawan.



Gambar 2.6 Ruang Artefak Museum Majapahit

(Sumber : <https://www.dailyjatim.com/lifestyle/2064149685/sarana-wisata-edukasi-yang-menarik-museum-majapahit-trowulan-lokasi-tiket-dan-daya-tarik?page=2>)

Kelebihan Museum Majapahit sebagai preseden terletak pada kekuatan konteks historis, penggunaan material lokal yang autentik, serta pengolahan ruang terbuka yang menyatu dengan lanskap. Museum ini berhasil membangun suasana reflektif dan identitas kawasan yang kuat. Namun, kekurangannya berada pada minimnya pendekatan interpretatif yang interaktif, keterbatasan ruang eksplorasi material, serta belum terhubungnya narasi terakota dengan isu arsitektur dan pembangunan masa kini.

2.3 KAJIAN PRESEDEN

2.3.2 Museum Sejarah Korea

NATIONAL MUSEUM OF KOREAN CONTEMPORARY HISTORY



Gambar 2.7 National Museum of Korean Contemporary History

(Sumber : https://www.archdaily.com/393920/national-museum-of-korean-contemporary-history-junglim-architecture?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

National Museum of Korean Contemporary History (NMKCH) (**Gambar 2.7**) di Seoul merupakan museum nasional yang berfungsi sebagai ruang interpretasi sejarah Korea modern, mulai dari masa kolonial hingga era kontemporer. Berbeda dengan museum konvensional yang berfokus pada koleksi artefak, NMKCH menempatkan narasi, pengalaman ruang, dan media interpretatif sebagai elemen utama dalam penyampaian makna sejarah. Pendekatan ini menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat melihat, tetapi sebagai ruang untuk memahami, merefleksikan, dan mengaitkan sejarah dengan kehidupan masa kini.



Gambar 2.8 Sisi luar NMKCH

(Sumber : https://www.archdaily.com/393920/national-museum-of-korean-contemporary-history-junglim-architecture?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

Dari sisi kelebihan, NMKCH unggul dalam membangun pengalaman interpretatif yang kuat. Narasi disampaikan secara jelas, berurutan, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengunjung. Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual pengunjung, sehingga pembelajaran tidak bersifat pasif. NMKCH juga memiliki keterbatasan jika diterapkan secara langsung pada konteks Mojokerto. Pendekatan ruang yang cenderung tertutup dan berbasis interior kurang menonjolkan hubungan dengan alam dan proses material secara langsung (**Gambar 2.8**). Untuk konteks terakota, yang sangat bergantung pada elemen alam seperti tanah, air, udara, dan api, pendekatan ini perlu diadaptasi dengan menghadirkan ruang terbuka, area demonstrasi, dan eksplorasi material secara fisik. Selain itu, dominasi media digital dan narasi visual di NMKCH berpotensi mengurangi pengalaman taktil dan eksperimental yang justru penting dalam pembelajaran material terakota.

2.3 KAJIAN PRESEDEN

2.3.3 Museum Tsunami Aceh

MUSEUM TSUNAMI ACEH



Gambar 2.9 Museum Tsunami Aceh

(Sumber : <https://www.esdm.go.id/en/media-center/news-archives/museum-tsunami-aceh-rumoh-aceh-escape-hill-karya-ridwan-kamil>)

Museum Tsunami Aceh (**Gambar 2.9**) dirancang sebagai ruang peringatan, pembelajaran, dan refleksi atas peristiwa bencana tsunami tahun 2004. Lebih dari sekadar museum, bangunan ini berfungsi sebagai pusat interpretasi yang menyampaikan narasi kolektif melalui pengalaman ruang, emosi, dan simbolisme arsitektural. Dalam konteks perancangan Teraco-Park Mojokerto, Museum Tsunami Aceh menjadi preseden penting dalam memahami bagaimana arsitektur dapat digunakan sebagai media interpretasi yang kuat, bahkan tanpa ketergantungan pada banyak objek pameran.



Gambar 2.10 Pengunjung merasakan pesan yang ingin disampaikan

(Sumber : <https://ramadhan.antaranews.com/foto/3504813/museum-tsunami-aceh-dipadati-wisatawan-saat-libur-lebaran>)

Kelebihan utama Museum Tsunami Aceh terletak pada kekuatan narasi ruang dan pengalaman emosional yang mendalam. Pengunjung tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalami dan merasakan pesan yang ingin disampaikan (**Gamar 2.10**). Namun, sebagai preseden, Museum Tsunami Aceh juga memiliki keterbatasan. Pendekatan interpretasi yang sangat emosional dan simbolik membuat pembelajaran lebih bersifat reflektif daripada eksploratif.

ANALISIS DAN EKSPLORASI

03

3.1 DATA LOKASI

3.1.1 Konteks site

GEOGRAFI

Kota Mojokerto terletak di Provinsi Jawa Timur (**Gambar 3.1**), Indonesia, sekitar 40 km barat daya Surabaya. Kota ini berada pada koordinat $\pm 7^{\circ}33'$ Lintang Selatan dan $112^{\circ}28'$ Bujur Timur, dengan luas wilayah sekitar $\pm 20,21$ km². Secara administratif terdiri dari beberapa kecamatan dan kelurahan dalam batas wilayah kota yang berhubungan langsung dengan Kabupaten Mojokerto di berbagai arah.

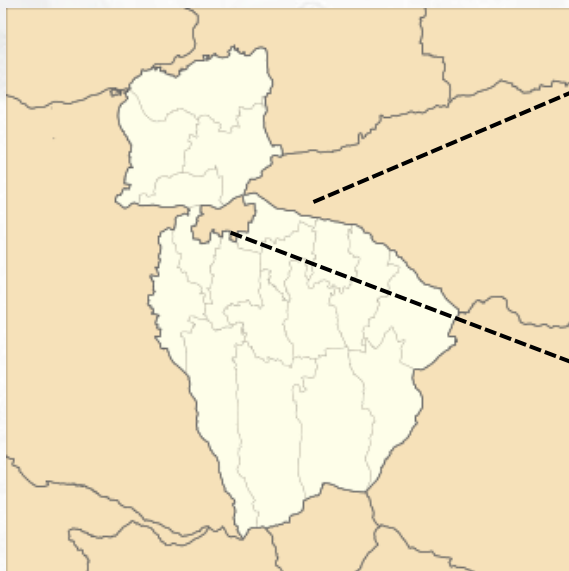


Gambar 3.1 Peta Jawa Timur

(Sumber : <https://journaltelegraf.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-3679050715/jawa-timur-diguncang-isu-pemekaran-5-kota-otonom-bakal-terbentuk>)

TOPOGRAFI

Topografi Kota Mojokerto umumnya relatif datar, dengan ketinggian rata-rata sekitar ± 22 m di atas permukaan laut dan kemiringan lahan sekitar 0-3 %, menjadikannya kawasan daratan rendah. Permukaan tanah datar ini mempengaruhi aliran air dan rawan genangan di beberapa titik saat hujan besar.

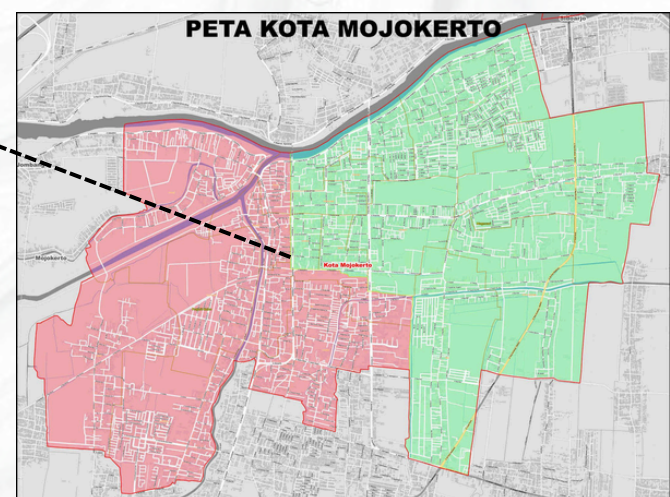


Gambar 3.2 Peta Kabupaten Mojokerto

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Indonesia_Mojokerto_Regency_location_map.svg)

IKLIM

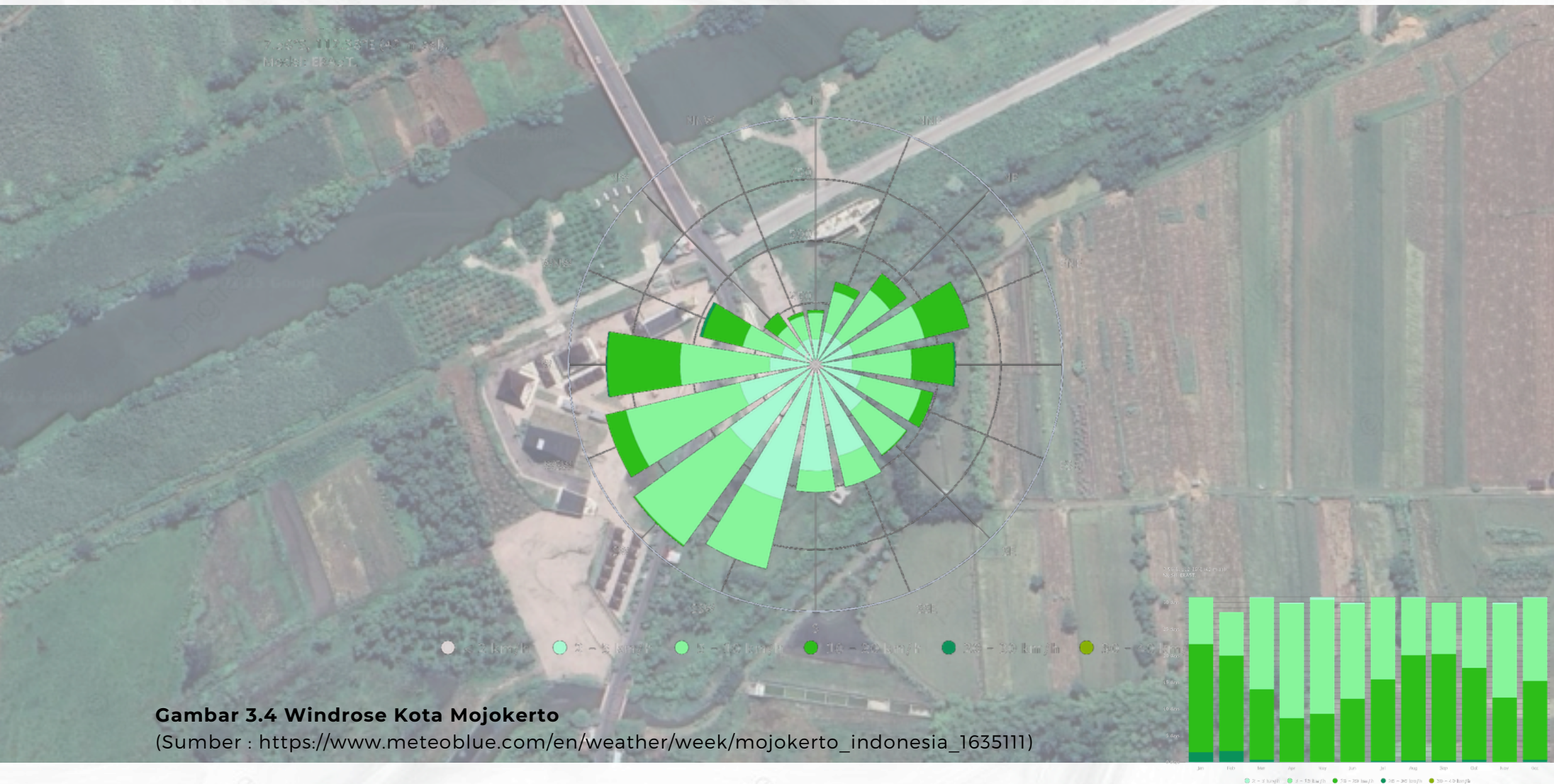
Kota Mojokerto (**Gambar 3.3**) beriklim tropis monsun (Am) dengan dua musim utama, yaitu musim penghujan ($\pm$ Oktober-April) dan musim kemarau ($\pm$ Mei-September). Curah hujan tahunan cukup tinggi, dengan intensitas hujan puncak biasanya terjadi di awal tahun. Suhu udara rata-rata berada di kisaran $\pm 21-33$ °C dengan kelembaban tinggi, serta pola musim yang memengaruhi aktivitas ruang luar dan kenyamanan termal di kawasan desain.



Gambar 3.3 Peta Kota Mojokerto

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1093671090759364620/>)

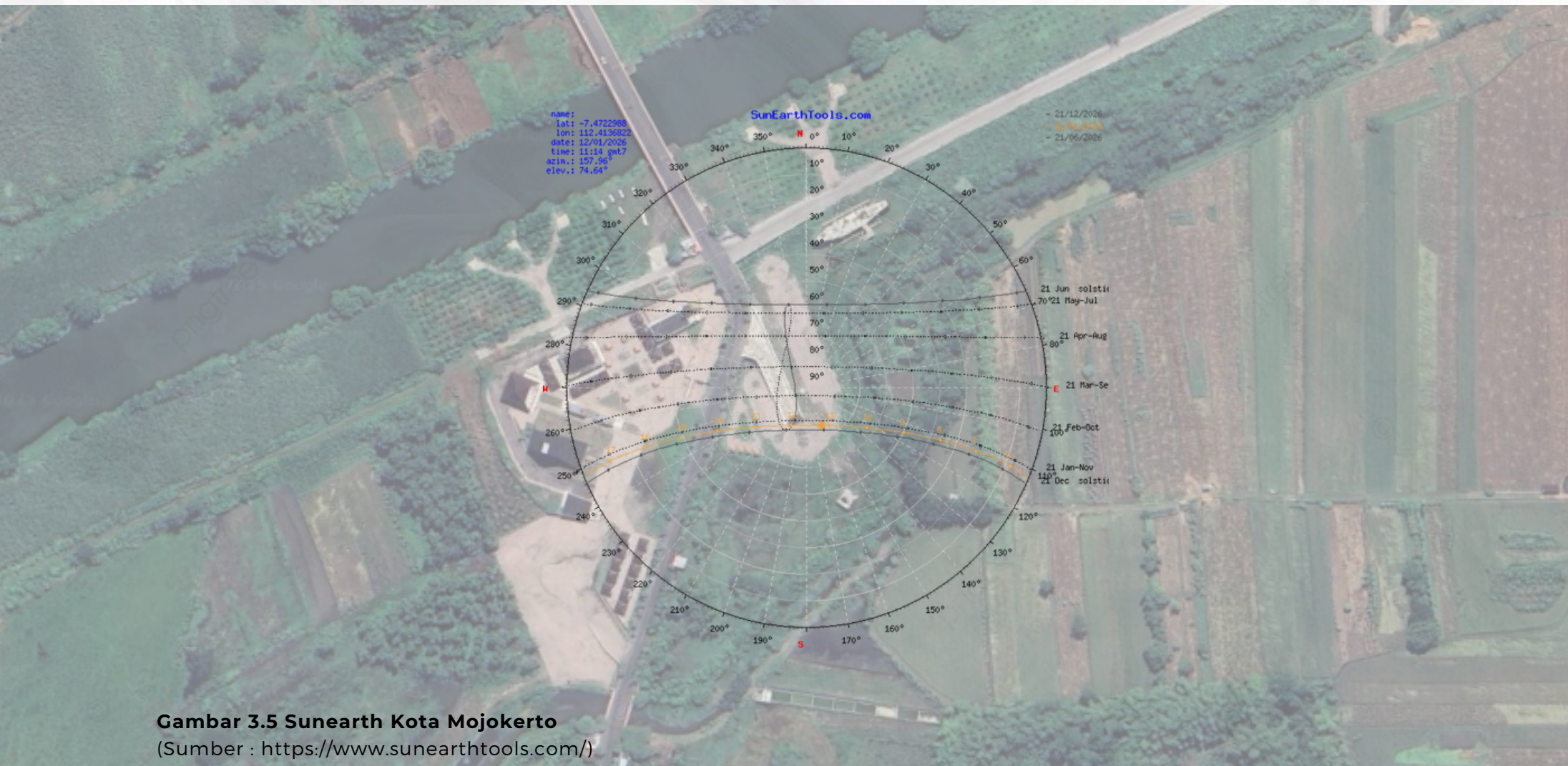
3.1.1 Konteks site



Berdasarkan data windrose dari meteoblue (**Gambar 3.4**), arah angin pada site memiliki visualisasi arah angin yang berbeda. Angin tahunan paling bear berasal dari Barat dan Barat Daya dengan kekuatan angin berkisar 2-6m/s. Sehingga diperlukan adanya respon untuk meminilaisir angin yang masuk ke dalam bangunan agar bangunan nyaman bagi pengunjung dan pengguna.

3.1 DATA LOKASI

3.1.1 Konteks site



Keadaan matahari maksimum pada bagian utara site terjadi pada 21 Juni serta matahari maksimum pada bagian selatan site terjadi pada 21 Desember (**Gambar 3.5**). Sehingga diperlukan - adanya respon untuk meningkatkan kenyamanan termal pada ruang ruang bangunan Studio Seni Terakota.

3.1 DATA LOKASI

3.1.1 Konteks site



Gambar 3.6 Akses site
(Sumber : Data Pribadi 2026)

PUBLIC ACCESS

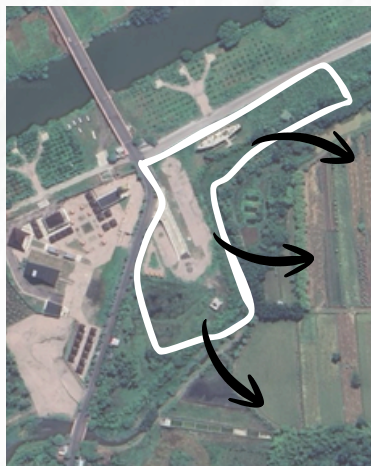
Akses publik dapat diakses kendaraan mobil dan motor



Gambar 3.7 Titik bising
(Sumber : Data Pribadi 2026)

KEBISINGAN

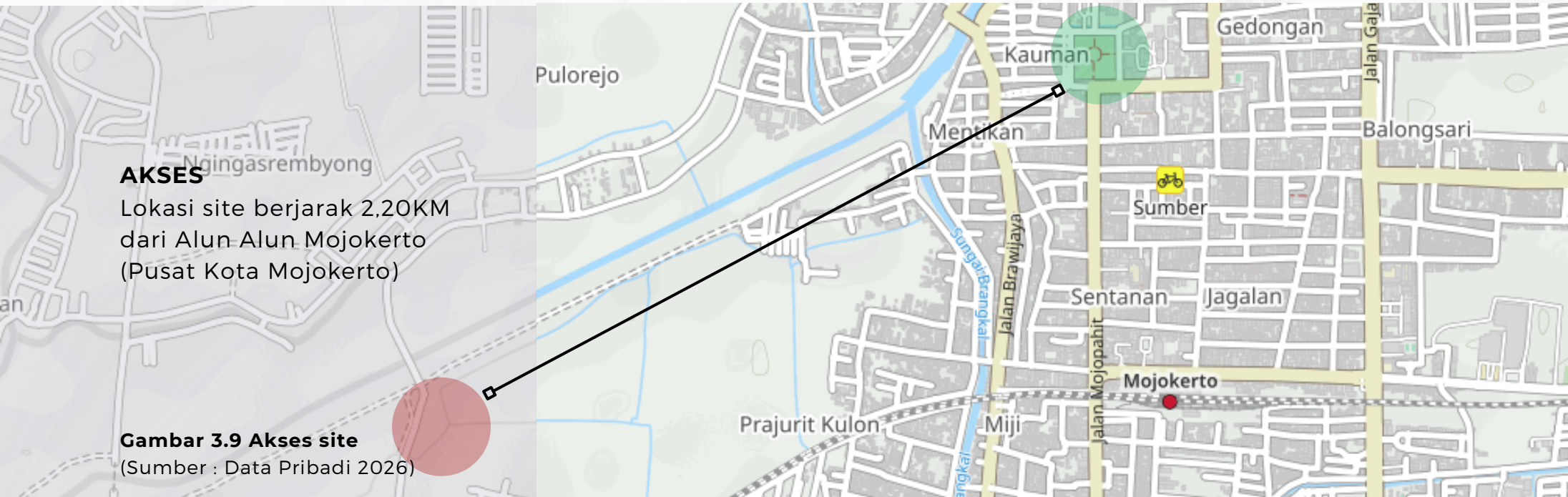
Kebisingan pada tapak mayoritas datang dari kendaraan



Gambar 3.8 Arah view
(Sumber : Data Pribadi 2026)

POTENTIAL VIEW

View Vista pada tapak melihat langsung ke arah sungai dan persawahan



AKSES
Lokasi site berjarak 2,20KM dari Alun-Alun Mojokerto (Pusat Kota Mojokerto)

Gambar 3.9 Akses site
(Sumber : Data Pribadi 2026)

3.1 DATA LOKASI

3.1.1 Konteks site



Keramaian Publik

Site terletak di daerah yang kerap ramai anak muda nongkrong ketika pagi atau sore, dan juga dekat dengan pasar pagi yaitu di jembatan Blooto **(Gambar 3.10)**

View

Site mudah dijangkau dan diketahui karena site berada di hook jalan atau beada di pojok perempatan **(Gambar 3.11)**

Gambar 3.10 Titik keramaian
(Sumber : Data Pribadi 2026)

Gambar 3.11 View dari jalan
(Sumber : Data Pribadi 2026)

3.1 DATA LOKASI

3.1.1 Konteks site



Gambar 3.12 Site
(Sumber : Data Pribadi 2026)

SITE

Alasan memilih site untuk mengubah kawasan dari monumen tunggal menjadi kawasan edukatif. Tata massa bangunan dirancang dengan memanfaatkan luasan lahan sebagai media interpretasi, galeri, workshop, dan ruang publik terbuka. Bangunan tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang menampilkan proses, material, dan penerapan terakota secara nyata dalam arsitektur. Site Monumen Kapal Nabi Nuh di Kota Mojokerto merupakan kawasan yang saat ini berada dalam kondisi mangkrak dan belum berfungsi secara optimal sebagai ruang publik maupun destinasi wisata.

SITE

Pengambilan tapak dengan luas 6.782m².
Site terletak di Desa Pulorejo, Kec. Prajurit Kulon, Kota Mojokerto

DHB

DHB merupakan bagian dari kewajiban pemohon bangunan untuk menyediakan RTHP, dengan ketentuan luas DHB diperhitungkan sebagai luas RTHP namun tidak lebih dari 25 % (dua puluh lima persen) luas RTHP.

Sumber: (PERDA No 5 Tahun 2017)

KDH

KDH minimal 10% (sepuluh persen) pada daerah sangat padat/ padat dan KDH ditetapkan meningkat - setara dengan naiknya ketinggian bangunan dan berkurangnya kepadatan wilayah.

Sumber: (PERDA No 5 Tahun 2017)

KDB

KDB setiap bangunan gedung umum ditentukan maksimum 60% (enam puluh persen), kecuali - ditetapkan lain.

Sumber: (PERDA No 9 Tahun 2012)

GSB

Ketinggian pagar samping di dalam GSB adalah 1,5 (satu koma lima) meter, sedangkan ketinggian pagar samping di luar GSB ditetapkan setinggi-tingginya 3 (tiga) meter di atas permukaan tanah tertinggi di halaman itu, dan apabila pagar tersebut merupakan dinding bangunan rumah tinggal bertingkat, ketinggian tembok maksimal 7 (tujuh) meter dari permukaan tanah pekarangan, atau ditetapkan lebih rendah setelah mempertimbangkan kenyamanan dan kesehatan lingkungan.

Sumber: (PERDA No 9 Tahun 2012)

3.1 DATA LOKASI

3.1.2 Data eksisting



Gambar 3.13 Site eksisting
(Sumber : Data Pribadi 2026)



Gambar 3.13 Site eksisting
(Sumber : Data Pribadi 2026)



Gambar 3.13 Site eksisting
(Sumber : Data Pribadi 2026)

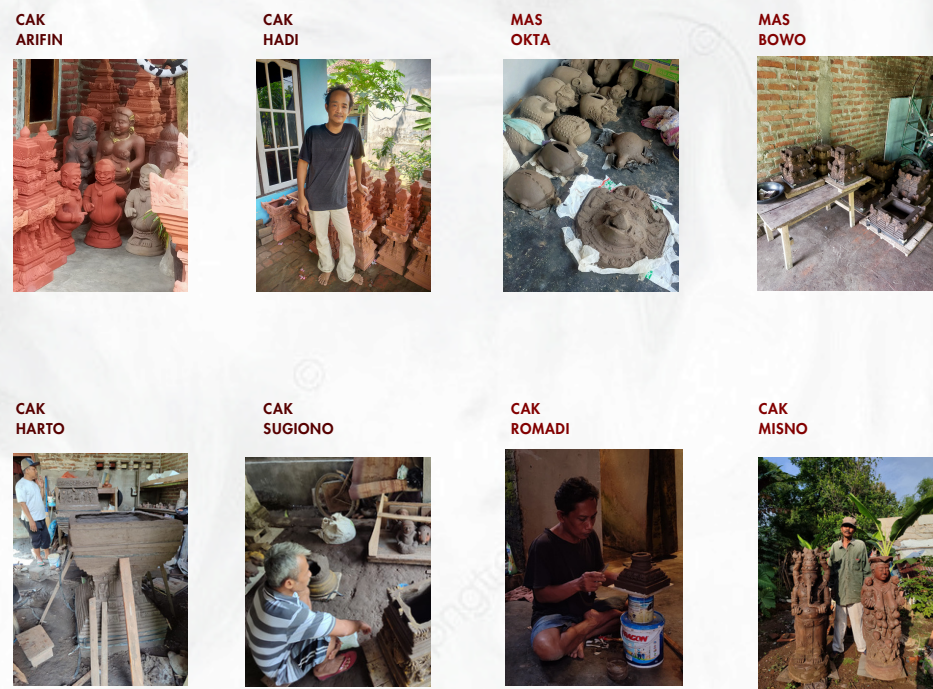


Gambar 3.13 Site eksisting
(Sumber : Data Pribadi 2026)

3.1 DATA LOKASI

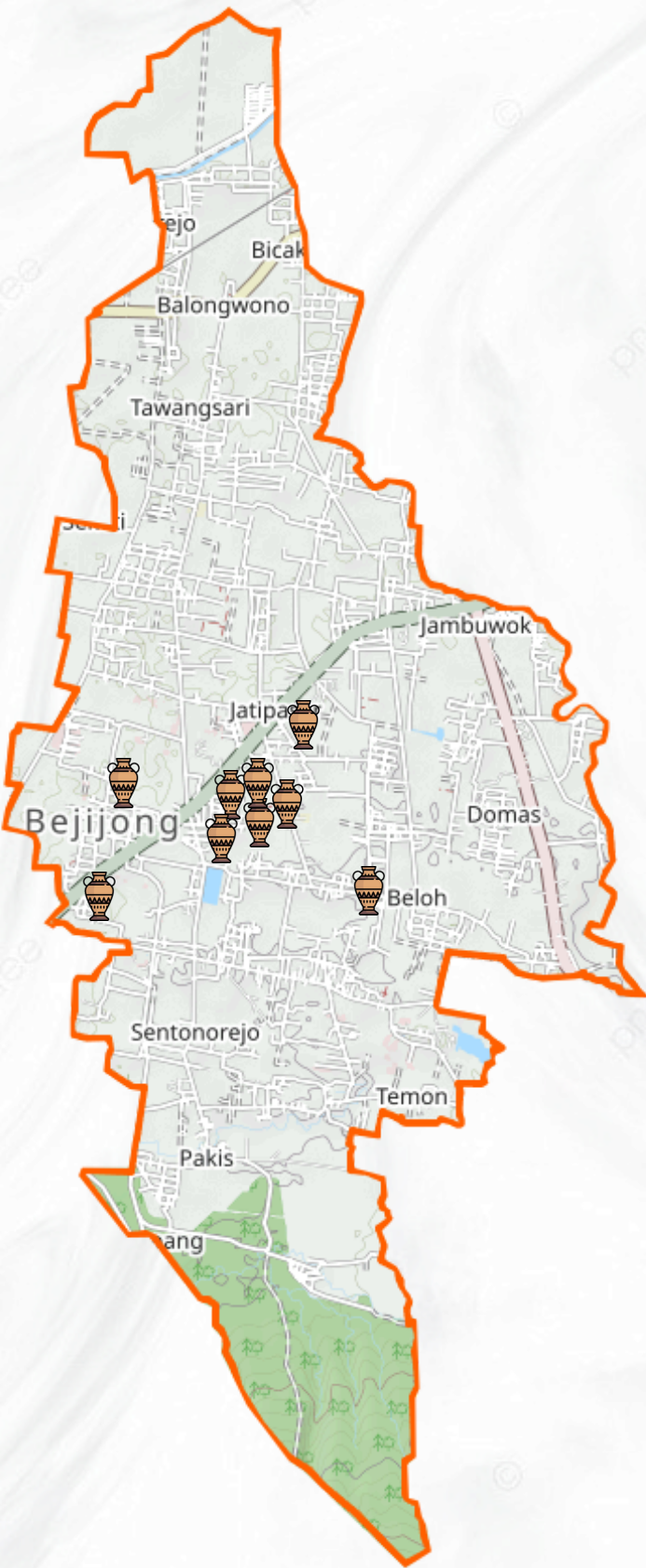
3.1.2 Data eksisting

Pengrajin di Mojokerto khususnya di kabupaten Trowulan terdapat 10 pengrajin dengan 2 pengrajin tidak aktif dan 8 lainnya aktif, berikut peta sebaran pengrajin terakota yang beserta pengrajin yang terdapat di Trowulan, Mojokerto (Gambar 3.14 dan Gambar 3.15)



Gambar 3.14 Pengrajin Terakota
(Sumber : data pribadi 2026)

Pada gambar diatas terdapat 8 gambar hasil pengrajin terakota seperti patung dan candi



Gambar 3.15 Peta Sebaran Pengrajin Terakota Trowulan
(Sumber Pribadi 2026)

3.1 DATA LOKASI

3.1.2 Data eksisting

Pengrajin di Mojokerto dikategorikan menjadi 2 klasifikasi berdasarkan produk yaitu candi dan patung:

Klasifikasi A - Patung

Pengrajin	Produk
Pak Arifin	Patung
Mas Okta	Patung
Pak Hadi	-
Pak Romadi	Patung
Pak Harto	Patung
Mas Bowo	-
Pak Sugiono	Patung
Pak Misno	Patung

Tabel 3.1 Tabel produk pengrajin patung.
(Sumber : Penulis, 2026)

Dari Tabel klasifikasi A, terdapat 6 dari 8 pengerajin dengan hasil produk terakota patung **(Tabel 3.1)**

Klasifikasi B - Candi

Pengrajin	Produk
Pak Arifin	Candi
Mas Okta	Candi
Pak Hadi	Candi
Pak Romadi	Candi
Pak Harto	Candi
Mas Bowo	Candi
Pak Sugiono	Candi
Pak Misno	-

Tabel 3.2 Tabel produk pengrajin candi.
(Sumber : Penulis, 2026)

Dari Tabel klasifikasi B, terdapat 7 dari 8 pengerajin dengan hasil produk terakota candi **(Tabel 3.2)**