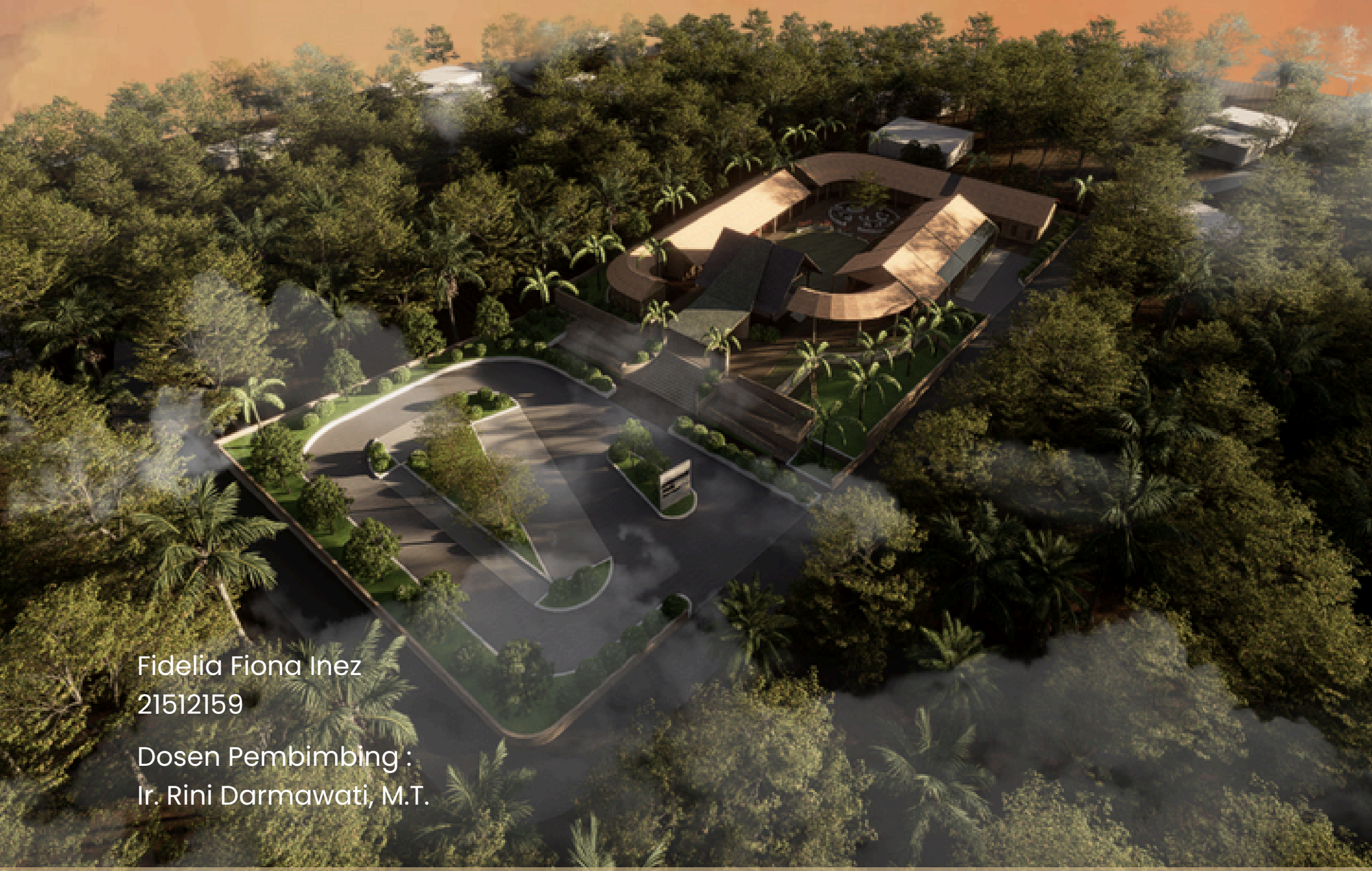
Studio Akhir Desain Arsitektur

R3 REKA RUPA RUANG

Perancangan

Creative Hub Gula Semut

dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo



Fidelia Fiona Inez
21512159

Dosen Pembimbing :
Ir. Rini Darmawati, M.T.

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

UNGGUL

KA AB

한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Studio Akhir Desain Arsitektur

Perancangan

Creative Hub Gula Semut

dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual
di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

Disusun Oleh :
Fidelia Fiona Inez
21512159

Dosen Pembimbing :
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratorium
R3 REKA RUPA RUANG

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik
Sipil dan Perencanaan Universitas
Islam Indonesia

Final Architecture Design Studio

Design of

Gula Semut Creative Hub

with a Contextual Architectural Approach in Segajih Tourism Village, Kulon Progo

Arranged by :
Fidelia Fiona Inez
21512159

Supervisor :
Ir. Rini Darmawati, M.T.

Laboratory
REKA RUPA RUANG

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Islamic University of Indonesia

LEMBAR PENGESAHAN

Validity Sheet

Studio Akhir Desain Arsitektur Yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Creative Hub Gula Semut Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

Design of Gula Semut Creative Hub with a Contextual Architectural Approach in Segajih Tourism Village, Kulon Progo

Nama Lengkap Mahasiswa : **Fidelia Fiona Inez**
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **21512159**
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 5 Agustus 2025**
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	**Penguji 1** *1 st jury*	**Penguji 2** *2nd jury*
Ir. Rini Darmawati, M.T.	**Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch.**	**Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M. Arch., Ph.D., IAI.**

Diketahui oleh / *Acknowledge by*
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

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

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Supervisor's Notes

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :

Bachelor Final Project Report Book Assesment :

Perancangan Creative Hub Gula Semut Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

Design of Gula Semut Creative Hub with a Contextual Architectural Approach in Segajih Tourism Village, Kulon Progo

Nama Lengkap Mahasiswa : **Fidelia Fiona Inez**

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : **21512159**

Student's Identification

Kualitas buku laporan SADA :

Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali (*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

(*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, **22** Agustus 2025

Pembimbing

Supervisor

Ir. Rini Darmawati, M.T.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, berkah, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Creative Hub Gula Semut Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo" tepat pada waktunya. Penyusunan laporan ini juga tidak akan terlaksana tanpa adanya bimbingan, arahan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara materiil maupun spiritual. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua orang tua tercinta Papa Eben Sebastian dan Mama Leny Triana Wulandari atas kasih sayang, perhatian, serta keleluasaan yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan sesuai dengan minat penulis.
3. Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Ir. Rini Darmawati, M.T. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, masukan, pengetahuan, serta pengalaman berharga dalam penyelesaian Studio Akhir Desain Arsitektur.
5. Ibu Stefy Prasasti Anggraini, S.T., M.Arch. dan Bapak Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI selaku dosen penguji yang senantiasa memberikan saran, masukan, dan arahan sehingga penulis dapat merefleksikan kekurangan dan melakukan perbaikan.
6. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur UII atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan, yang sangat memperluas wawasan penulis selama masa studi.
7. Mataura dan Putra yang selalu memberikan semangat dan dukungan tiada akhir sehingga penulis dapat menikmati dan menjalani setiap proses perkuliahan dengan lebih baik.
8. Sahabat-sahabat dekat, Desy, Annis dan Salma, yang senantiasa berbagi suka, canda, tawa, keluh kesah, dan cerita berharga sepanjang proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
9. Rekan-rekan Arsitektur UII angkatan 2020 beserta adik dan kakak tingkat yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah banyak membantu, penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Statementof Authenticity

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Mahasiswa	:	Fidelia Fiona Inez
Nomor Induk Mahasiswa	:	21512159
Program Studi	:	Arsitektur
Fakultas	:	Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas	:	Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan	:	

Perancangan Creative Hub Gula Semut Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

Design of Gula Semut Creative Hub with a Contextual Architectural Approach in Segajih Tourism Village, Kulon Progo

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2025

Penulis

Author



Fidelia Fiona Inez

ABSTRAK

Perancangan Creative Hub Gula Semut di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo dilatarbelakangi oleh fragmentasi ruang produksi skala rumah tangga, terbatasnya regenerasi pengrajin muda, serta ketiadaan fasilitas terpadu yang dapat menghubungkan proses produksi, edukasi, dan wisata kreatif. Dengan lebih dari 90% warga menggantungkan hidup pada gula semut, dibutuhkan ruang baru yang mampu menjawab tantangan spasial sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Rumusan masalah khusus yang akan diselesaikan yaitu menghadirkan creative hub berbasis arsitektur kontekstual dengan menekankan tipologi atap kampung sebagai bentuk utama yang selaras dengan lingkungan sekitar, serta mengintegrasikan prinsip permeability, variety, dan richness. Metode perancangan dilakukan melalui observasi aspek fisik (bentuk atap kampung dan pawon tradisional) serta aspek non-fisik (budaya dan aktivitas masyarakat), didukung studi literatur terkait regulasi, iklim, dan standar ruang. Analisis meninjau urgensi perancangan, potensi tapak, serta karakter budaya lokal, sedangkan uji desain mengacu pada teori Responsive Environments (Bentley, 1985) untuk memastikan penerapan prinsip kontekstual secara konsisten. Hasil rancangan berupa tata massa yang memadukan ekspresi tradisional melalui atap kampung dengan pengolahan modern pada selubung dan ruang produksi, serta ruang bersama berupa pendopo, selasar, coworking space, dan makerspace yang fleksibel. Sehingga Creative Hub Gula Semut dapat menjadi model ruang kolaboratif yang adaptif terhadap iklim, budaya, dan sosial Segajih, sekaligus mendukung regenerasi ekonomi kreatif lokal.

Kata Kunci: Creative Hub, Gula Semut, Arsitektur Kontekstual, Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

ABSTRACT

The design of the Gula Semut Creative Hub in Segajih Tourism Village, Kulon Progo is motivated by the fragmentation of household-scale production spaces, the limited regeneration of young artisans, and the absence of an integrated facility that connects production, education, and creative tourism. With more than 90% of the community depending on palm sugar, a new space is required to address spatial challenges while strengthening local cultural identity. The specific problem to be solved is how to create a creative hub based on contextual architecture by emphasizing the kampung roof typology as the main form in harmony with the surrounding environment, while integrating the principles of permeability, variety, and richness. The design method was carried out through observation of physical aspects (kampung roof form and traditional pawon) as well as non-physical aspects (culture and community activities), supported by literature studies on regulations, climate, and spatial standards. The analysis reviewed the urgency of the design, site potential, and local cultural characteristics, while the design testing referred to the theory of Responsive Environments (Bentley, 1985) to ensure consistent application of contextual principles. The results produce a spatial arrangement that combines traditional expression through the kampung roof with modern treatments on façades and production areas, along with communal spaces such as a pendopo, corridors, coworking space, and makerspace. Making the Gula Semut Creative Hub a collaborative space model that is adaptive to the climate, culture, and social context of Segajih, while also supporting the regeneration of the local creative economy.

Keywords: Creative Hub, Palm Sugar, Contextual Architecture, Segajih Tourism Village, Kulon Progo

DAFTAR ISI

COVER
JUDUL
ABSTRAK
DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 2
1.2 Rumusan Masalah 4
1.2.1 Rumusan Masalah Umum 4
1.2.2 Rumusan Masalah Khusus 4
1.3 Tujuan Perancangan 4
1.4 Sasaran Perancangan 4
1.5 Metode Perancangan 4
1.6 Kerangka Berpikir 6
1.7 Keaslian Penulisan 7

2. PENELUSUSAN PERSOALAN PERANCANGAN 8
2.1 Kajian Lokasi Perancangan 9
2.2 Kajian Tipologi Creative Hub 15
2.3 Kajian Arsitektur Kontekstual 17
2.4 Kajian Desa Wisata Segajih 20
2.5 Kajian Aktivitas Masyarakat 21
2.6 Kajian Arsitektur Lokal 23
2.7 Kajian Preseden 27
2.8 Persoalan Perancangan 33

3. PEMECAHAN PERSOALAN DESAIN 34
3.1 Eksplorasi Konteks Site 35
3.2 Eksplorasi Tipologi Bangunan 39
3.3 Eksplorasi Tema Perancangan 48

4. HASIL EKSPLORASI RANCANGAN 61
4.1 Situasi 62
4.2 Site Plan 63
4.3 DTP
4.3.1 Denah 64
4.3.1 Tampak 68
4.3.1 Potongan 70
4.4 Sistem Struktur 71
4.5 Detail Arsitektur 72
4.6 Selubung Bangunan 76
4.7 Suasana
4.7.1 Suasana Eksterior 77
4.7.2 Suasana Interior 80
4.8 Skema
4.8.1 Sistem Utilitas 82
4.8.2 Sistem Akses Diffabel 83
4.8.3 Keselamatan Bangunan 84
4.8.4 Skema Penghawaan 85
4.8.5 Skema Pencahayaan 86
4.9 Uji Desain 87

5. EVALUASI RANCANGAN 98

6. DAFTAR PUSTAKA 103
6.1 Referensi 104
6.2 Lampiran 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Desa Wisata Maju di Segajih Kulon Progo	2
Gambar 1.2	Pemberdayaan Masyarakat	2
Gambar 1.3	Produk Gula Semut Desa Wisata Hargotirto	3
Gambar 1.4	Gula Semut Pasca Pandemi	3
Gambar 1.5	Diagram Kerangka Berpikir	6
Gambar 2.1.1	Peta Geograafis	9
Gambar 2.1.2	Analisis Neighborhood	10
Gambar 2.1.3	Batas Desa Wisata Segajih	11
Gambar 2.1.4	Peta Kondisi Sekitar Site	11
Gambar 2.1.5	Kondisi Angin pada Tapak	12
Gambar 2.1.6	Grafik Rata-rata Suhu dan Curah Hujan di Segajih	12
Gambar 2.1.7.1	Analisis View Vista	13
Gambar 2.1.7.2	Arah Pergerakan Matahari	13
Gambar 2.1.7.3	Ukuran Site Rancangan	13
Gambar 2.1.8	Dokumentasi Kondisi Site	13
Gambar 2.1.9.1	Analisis Vegetasi Sekitar Site	14
Gambar 2.1.9.2	Analisis Vegetasi di dalam Site	14
Gambar 2.4	Wisata menderes nira kelapa di Segajih	20
Gambar 2.5.1	Ruang Pengolahan Gula Semut	22
Gambar 2.5.2	Alat Pengolahan Gula Semut	22
Gambar 2.5.3	Proses Pengeringan Gula Semut	22
Gambar 2.5.4	Proses Pengolahan Gula Semut secara Modern	23
Gambar 2.7	Aksonometri Rumah Atsiri	30
Gambar 3.1.1.1	Analisis GSB Site	35
Gambar 3.1.1.2	Analisis KDB Site	35
Gambar 3.1.1.3	Analisis KDH Site	36
Gambar 3.1.1.4	Analisis KDB Site	36
Gambar 3.1.2.1	Analisis Site	37
Gambar 3.1.2.2	Respon Analisis Site	38
Gambar 3.2.1	Transformasi Gubahan Massa	39
Gambar 3.2.2	Zoning dan Plotting Ruang Elevasi 0	40
Gambar 3.2.3	Zoning dan Plotting Ruang Elevasi -2000	40
Gambar 3.3.1.1	Eksplorasi Sirkulasi	48
Gambar 3.3.1.2	Eksplorasi Narasi Edukatif Lokal	48
Gambar 3.3.1.3	Eksplorasi Aksesibilitas dan Barrier Free	49
Gambar 3.3.1.4	Eksplorasi Penghubung Sirkulasi	50
Gambar 3.3.1.5	Eksplorasi gubahan Massa	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.2.1	Aktivitas Kreatif dan Interaksi Sosial	52
Gambar 3.3.2.2	Eksplorasi Variasi Fungsi	53
Gambar 3.3.2.3	Sketsa Produksi Modern	53
Gambar 3.3.2.4	Sketsa Produksi Tradisional	54
Gambar 3.3.2.5	Sketsa Ruang dalam dan Luar	55
Gambar 3.3.2.6	Eksplorasi Atap Kampung	57
Gambar 3.3.3.1	Eksplorasi Elemen Batik Sundhul Langit	59
Gambar 3.3.3.2	Eksplorasi Elemen Motif Geblek Renteng	60
Gambar 4.7.1.1	Entrance Bangunan	77
Gambar 4.7.1.2	Selasar Penghubung	78
Gambar 4.7.1.3	Area Edukasi Penderesan Nira	78
Gambar 4.7.1.4	Entrance Bangunan dari Jalan	78
Gambar 4.7.1.5	Area Komunal	78
Gambar 4.7.1.6	Perspektif	79
Gambar 4.7.2.1	Ruang Galeri	80
Gambar 4.7.2.1	Ruang Produksi Tradisional	81
Gambar 4.7.2.1	Selubung dengan visual lokal	81
Gambar 4.7.2.1	Porses produksi modern	81
Gambar 4.7.2.1	Bukaan Coworking Space	81
Gambar 4.7.2.1	Edukasi Produksi Gula Semut	82
Gambar 4.7.2.1	Area Pendopo	82
Gambar 4.7.2.1	Entrance Pendopo	82
		82

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas	7
Tabel 2.1	Mata Pencaharian Masyarakat	2
Tabel 2.3	Indikator desain Arsitektur Kontekstual	16
Tabel 2.6	Variasi Bangunan Kampung	25
Tabel 2.8	Pemecahan Persoalan	33
Tabel 3.2.1	Analisis Aktivitas dan Jumlah Pengguna	42
Tabel 3.2.2	Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Produksi Tradisional	43
Tabel 3.2.3	Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Produksi Modern	44
Tabel 3.2.4	Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Pendopo	45
Tabel 3.2.5	Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Coworking Space	45
Tabel 3.2.6	Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Galeri dan Toko Produk	45
Tabel 3.2.7	Analisis Besaran Ruang	46
Tabel 3.2.8	Analisis Waktu Kegiatan	47
Tabel 3.3.1	Analisa Atap di Segajih	56
Tabel 3.3.2	Analisa Material dan Budaya Lokal di Segajih	58

01.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang
1.2 Rumusan Masalah
1.3 Tujuan Perancangan
1.4 Sasaran Perancangan
1.5 Batasan Permasalahan
1.6 Metode Perancangan
1.7 Keaslian Penulisan

1.1 LATAR BELAKANG


Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN 2716-3377 (print) | ISSN 2721-9364 (online)
https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati
OPEN ACCESS
Vol. 5, No. 2, 2023
DOI: 10.24235/dimasejati. 202352.13698

Pendampingan Penilaian Anugerah Desa Wisata (ADWI) Upaya Desa Segajih dalam Mewujudkan Keberlanjutan Global Destinasi Pariwisata

Putu Sudira[1], Yoga Sahria[2], Pardjono[3], Moh. Bruri Triyono3, Septiono Eko Bawono[3], Widodo[3], Tinesa Fara Prihandini[3]

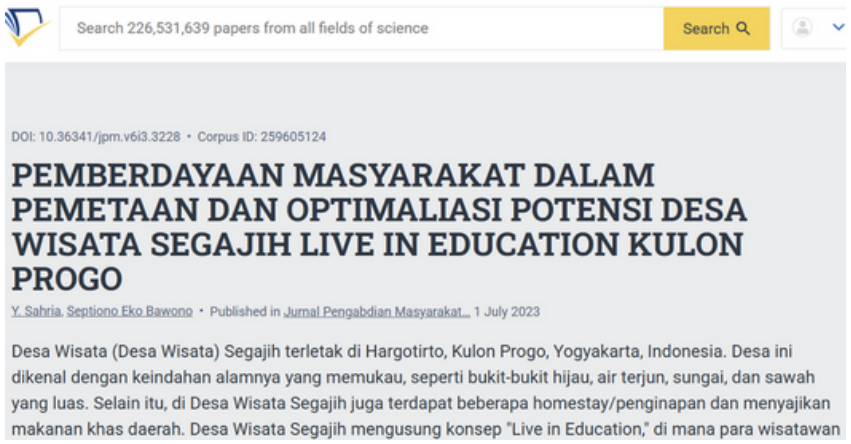
Gambar 1.1 Desa Wisata Maju di Segajih Kulon Progo
Sumber: Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

1.1.1 POTENSI LOKAL DESA WISATA SEGAJIH DAN GULA SEMUT SEBAGAI IDENTITAS EKONOMI DAN BUDAYA

Desa Segajih yang terletak di Kalurahan Hargotirto, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta, telah menunjukkan kemajuan signifikan sebagai destinasi wisata berbasis potensi lokal. Penghargaan sebagai Desa Wisata Maju (2022) dan penerima Anugerah Desa Wisata Indonesia (2023) menjadi bukti keberhasilannya dalam mengintegrasikan wisata alam, edukasi budaya, dan industri gula semut dalam konsep “Segajih Live In & Cultural Education”. Pendekatan ini telah menjadikan Segajih tidak hanya sebagai tujuan rekreasi, tetapi juga sebagai ruang belajar interaktif yang menghidupkan warisan lokal melalui aktivitas seperti membatik, memainkan gamelan, hingga mengenal produksi gula semut.

Gula semut menjadi komoditas strategis yang menopang lebih dari 90% kehidupan ekonomi warga, dengan total produksi mencapai 4.621 ton pada 2017.

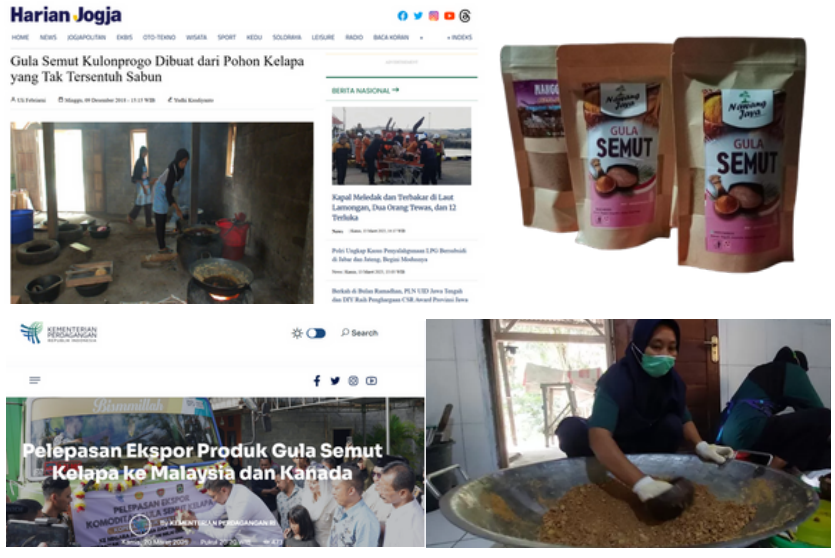
Produk ini bahkan telah menembus pasar ekspor internasional ke Eropa, Amerika, Australia, dan Jepang, dengan nilai ekspor Kabupaten Kulon Progo sebesar Rp47,8 miliar. Capaian ini diperkuat oleh keberhasilan Segajih dalam memperoleh sertifikasi CSQA dari Italia dan indikasi geografis dari Kemenkumham, menandai standar kualitas yang diakui secara global.



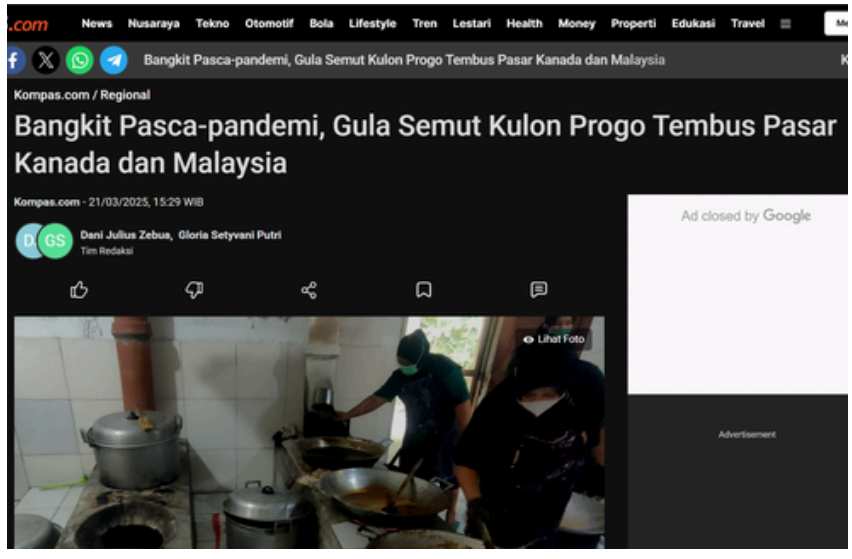
Gambar 1.2 Pemberdayaan Masyarakat
Sumber: semanticscholar.org

1.1.2 PERMASALAHAN SPASIAL DAN FRAGMENTASI AKTIVITAS

Namun, di balik keberhasilan tersebut, terdapat tantangan spasial dan arsitektural yang belum terselesaikan secara tuntas. Aktivitas produksi, edukasi, dan pemasaran gula semut masih berlangsung dalam kondisi terfragmentasi, di mana 73% pelaku usaha beroperasi pada skala mikro dengan kapasitas di bawah 500 kg/bulan. Bangunan produksi yang ada umumnya bersifat domestik, kurang higienis, serta belum terintegrasi dengan sistem edukasi dan pemasaran secara menyeluruh.



Gambar 1.3 Produk Gula Semut Desa Wisata Hargotirto
Sumber: Harian Jogja



Gambar 1.4 Gula Semut Pasca Pandemi
Sumber: Kompas.com

1.1.3 KETIDAKSESUAIAN ARSITEKTUR DENGAN KONTEKS LOKAL DAN PELUANG INOVASI CREATIVE HUB DI KAWASAN RURAL

Selain itu, ketidaksesuaian antara bentuk dan fungsi bangunan produksi dengan arsitektur lokal menyebabkan potensi budaya yang seharusnya dapat diperkuat melalui desain justru menjadi terabaikan. Kondisi ini membuka peluang hadirnya sebuah creative hub berbasis arsitektur kontekstual —sebuah ruang kolaboratif yang tidak hanya memfasilitasi proses produksi modern dan tradisional, tetapi juga mendukung edukasi, inovasi, dan promosi berbasis nilai lokal. Pasca-pandemi, kebutuhan akan ruang yang adaptif, terbuka, dan mampu menjawab tantangan sosial-ekonomi komunitas menjadi semakin relevan. Dalam konteks desa wisata seperti Segajih, creative hub dapat menjadi penghubung antara aktor lokal dan global, antara tradisi dan inovasi, dalam satu ekosistem yang inklusif dan berkelanjutan.

1.1.4 URGENSI PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Namun demikian, penerapan tipologi creative hub di kawasan rural seperti Segajih tidak bisa sekadar mengadopsi model urban. Dibutuhkan pendekatan arsitektur kontekstual yang memahami relasi masyarakat dengan ruang, pola hidup agraris, bentuk lahan, hingga ekspresi budaya lokal. Aspek seperti permeability (keterbukaan akses dan visual), variety (keanekaragaman fungsi dan pengalaman ruang), serta richness (kekayaan material, detail, dan ekspresi budaya) menjadi prinsip utama dalam menciptakan desain yang menyatu dengan konteks.

Dengan demikian, perancangan Creative Hub Gula Semut di Desa Wisata Segajih diharapkan mampu menjawab tantangan spasial dan sosial yang ada, sekaligus menjadi simbol arsitektur lokal yang berdaya guna dan bermakna dalam tatanan global.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan umum

Bagaimana merancang Creative Hub Gula Semut dengan pendekatan arsitektur kontekstual yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, edukatif, dan kolaboratif di Desa Wisata Segajih?

Permasalahan khusus

a. Bagaimana merancang sistem sirkulasi yang saling terhubung dan kontekstual sebagai wujud prinsip permeability?
b. Bagaimana mengolah tata ruang dalam dan luar agar adaptif terhadap berbagai aktivitas kreatif dan budaya lokal sesuai prinsip variety?
c. Bagaimana membentuk bukaan dan selubung bangunan yang mencerminkan kekayaan budaya dan visual lokal sebagai penerapan prinsip richness?

1.3 TUJUAN

a. Merancang creative hub yang mampu mengakomodasi kegiatan produksi, edukasi, dan kolaborasi seputar gula semut dan budaya lokal.
b. Menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual untuk menciptakan desain yang selaras dengan karakter dan nilai lokal Segajih.
c. Mengintegrasikan prinsip permeability, variety, dan richness ke dalam elemen arsitektural sebagai dasar uji desain.

1.4 SASARAN

a. Terciptanya pola sirkulasi yang mengalir, inklusif, dan mendukung interaksi antar ruang.
b. Terwujudnya keterhubungan ruang dalam dan luar yang dinamis serta sesuai fungsi dan karakter kegiatan.
c. Terbentuknya ekspresi visual bangunan melalui elemen selubung yang merefleksikan kekayaan budaya dan nilai lokal Desa Segajih.

1.5 METODE PERANCANGAN

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi langsung di Desa Segajih yang mencakup aspek fisik (seperti bentuk atap dan pawon tradisional) maupun non-fisik (budaya dan aktivitas masyarakat). Potensi lingkungan juga menjadi pertimbangan, terutama keberadaan pohon kelapa yang menjadi bagian penting dari lanskap. Selain observasi lapangan, pengumpulan data dilakukan secara digital untuk memperoleh informasi terkait regulasi, iklim, standar ruang, dan lain-lain. Kajian literatur dari jurnal, buku, serta sumber akademik lain turut digunakan untuk memperdalam tema arsitektur kontekstual dan tipologi bangunan creative hub.

Analisis Data

Tahapan analisis dilakukan dengan melihat urgensi perancangan Creative Hub di Segajih, Kulon Progo berdasarkan permasalahan yang ada. Kemudian menganalisis potensi yang dimiliki oleh tapak dan kondisi lingkungan sekitar, analisis mengenai iklim tapak, view dan vista, vegetasi dan sebagainya. Selanjutnya menganalisis karakter budaya penderesan nira kelapa masyarakat Segajih, edukasi secara tradisional dan modern, dan

1.5 METODE PERANCANGAN

komunal untuk membentuk interaksi antar pengguna ruang. Dari hasil observasi lapangan, pengguna ruang. Dari hasil observasi lapangan, studi teori dengan mempertimbangkan karakter budaya lokal Segajih diintegrasikan sebagai dasar dari perancangan Creative Hub Gula Semut.

Uji Desain

Tahap uji desain dilakukan dengan mengevaluasi variabel yang diperoleh dari kajian tapak, tipologi creative hub, serta pendekatan arsitektur kontekstual berdasarkan teori Responsive Environments (Ian Bentley), yang mencakup prinsip permeability, variety, dan richness.

1.6 KERANGKA BERPIKIR

OBJEK

CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Non-Arsitektural

- Regenerasi pengrajin: Hanya 22% tenaga produksi berusia <40 tahun.
- Masyarakat menggantungkan hidup dari gula semut.
- Kurangnya wadah pelaku Kreatif.

Arsitektural

- Sirkulasi Terputus dan Tidak Kontekstual: Jalur antar fungsi ruang tidak saling terhubung dan belum mempertimbangkan pola pergerakan alami.
- Tata ruang terfragmentasi: Zona produksi, edukasi, dan wisata menyebar.
- Minim kontekstualisasi: Elemen tradisional belum dioptimalkan.

RUMUSAN MASALAH

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Creative Hub Gula Semut dengan pendekatan arsitektur kontekstual yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, edukatif, dan kolaboratif di Desa Wisata Segajih?

Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang sistem sirkulasi yang terbuka, terhubung, dan kontekstual?

Bagaimana mengolah tata ruang dalam dan luar agar adaptif terhadap berbagai aktivitas kreatif dan budaya lokal?

Bagaimana membentuk selubung bangunan yang mencerminkan kekayaan budaya dan visual lokal?

Konteks Site

Desa Segajih (topografi iklim, kebun kelapa)

Kajian Tipologi

Creative hub dengan kategori creative space, coworking space, dan makerspace

Kajian Pendekatan

Arsitektur kontekstual dengan menekankan premability, variety dan richness

Analisis

Konsep Desain

Skematik Desain Uji

Desain

Desain Final

Gambar 1.5 Diagram Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2025

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Nama	Judul	Pendekatan	Kesamaan	Perbedaan
01. Putri Annisa Rahmawati **Tahun**: 2021	Surakarta Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual	Arsitektur kontekstual	Pendekatan	- Tidak spesifik pada produk tertentu - Tidak mengadopsi tipologi tradisional Jawa secara eksplisit
02. HLocal Architecture Bureau **Tahun**: 2021	Bogor Creative Hub	Heritage Respecting Approach dan Biophilic Design	Tipologi	- Menggunakan bentuk kurva modern
03. Riki Fajar Nadi **Tahun**: 2020	Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces	Blending Spaces	Tipologi	- Pendekatan rancangan - Lokasi Perancangan

Tabel 1.1 Orisinalitas
Sumber: Penulis, 2025

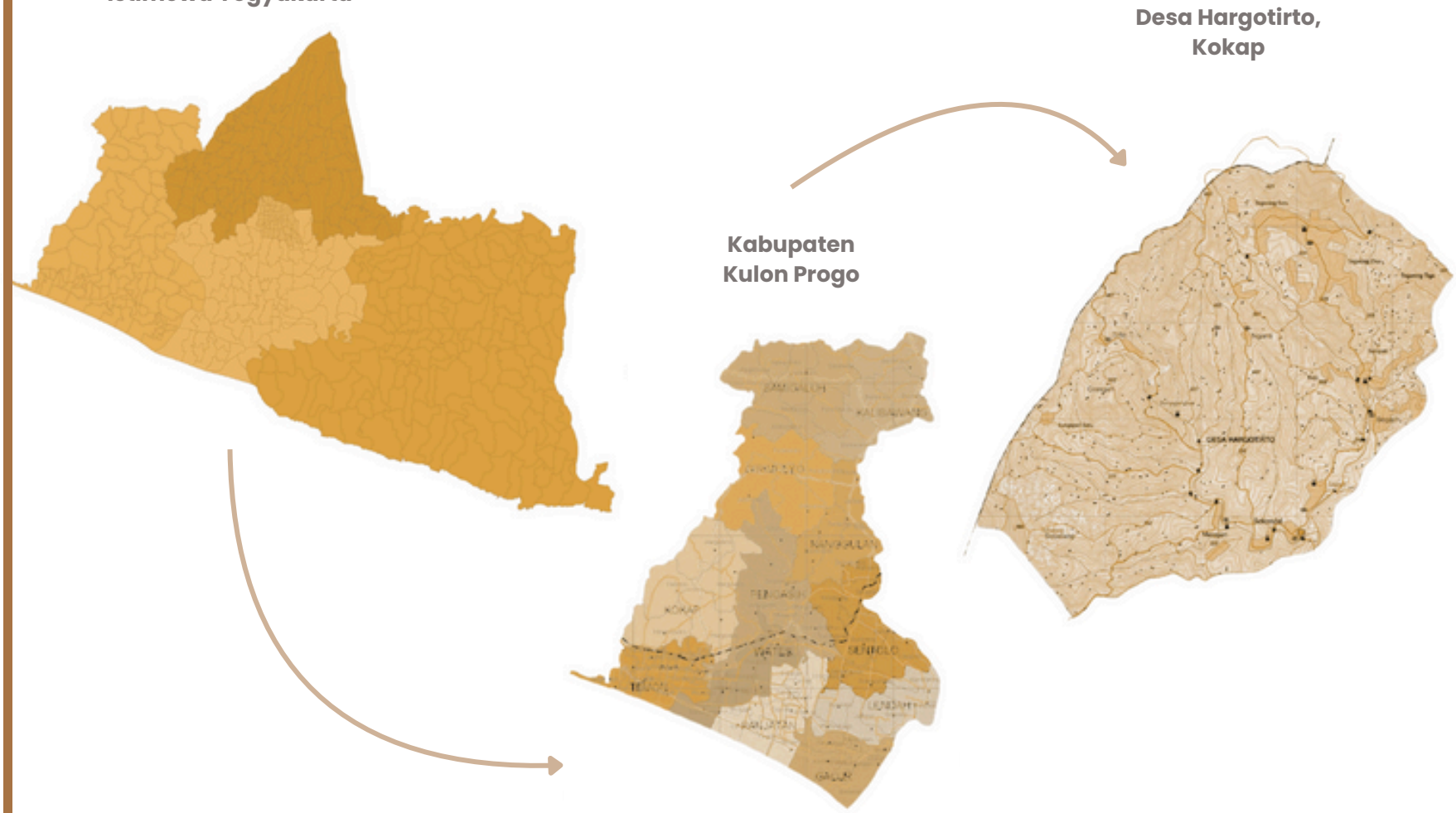
02.

PENELUSUSAN PERSOALAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Lokasi Perancangan
2.2 Kajian Tipologi Creative Hub
2.3 Kajian Arsitektur Kontekstual
2.4 Kajian Desa Wisata Segajih
2.5 Kajian Aktivitas Masyarakat
2.6 Kajian Arsitektur Lokal
2.7 Kajian Preseden
2.8 Kesimpulan Persoalan Perancangan

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.1 Keadaan Geografis



Gambar 2.1.1 Peta Geograafis
Sumber: Penulis, 2025

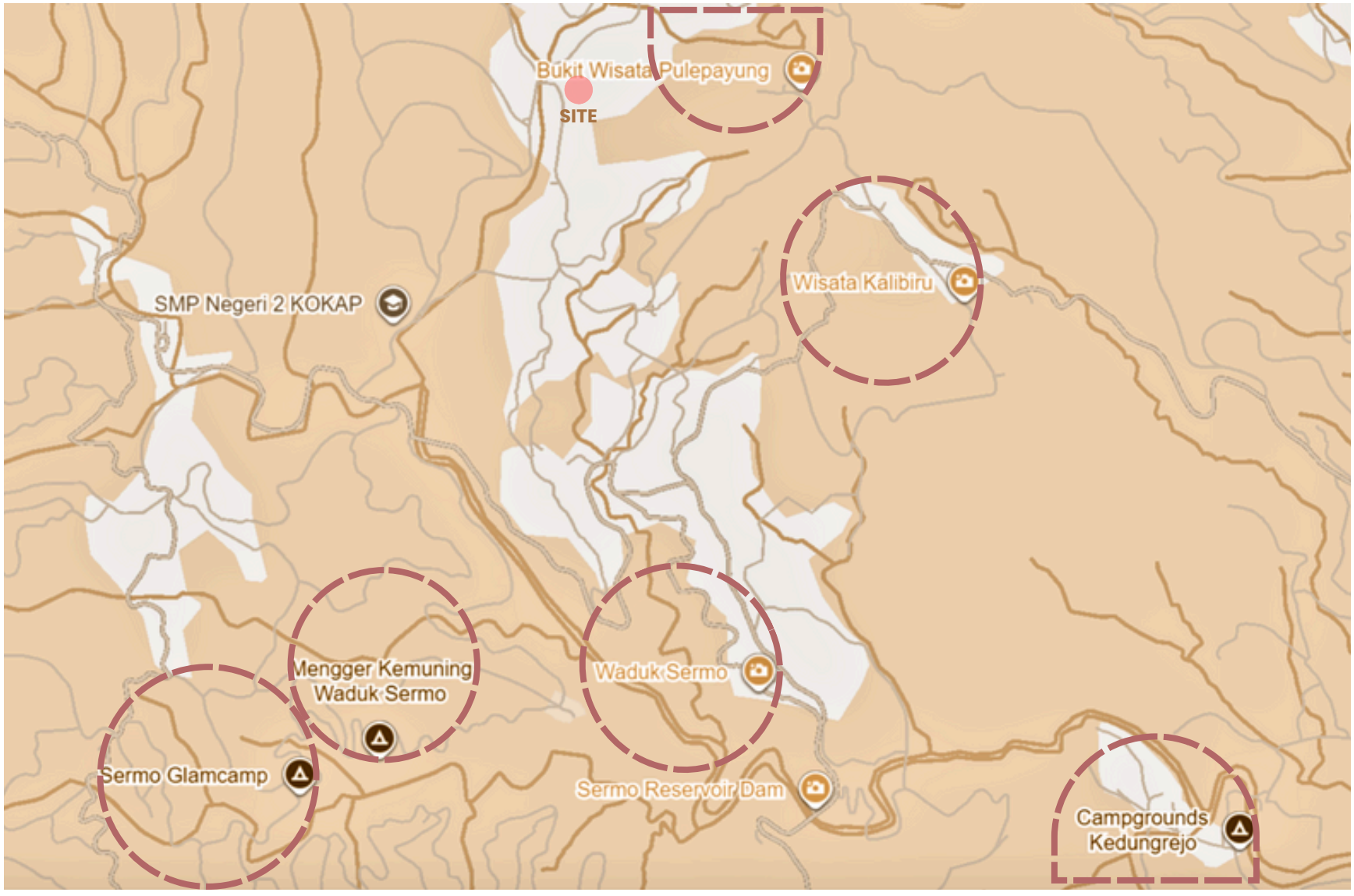
Desa Hargotirto terletak di wilayah Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi perancangan Creative Hub ini memiliki keunggulan strategis karena hanya berjarak sekitar 30 menit dari Yogyakarta International Airport (YIA), yang menjadikannya mudah diakses oleh wisatawan domestik maupun mancanegara.

Mata pencaharian utama penduduk desa Hargotirto Pertanian dan produksi gula jawa dan gula semut. Wilayah ini terbagi dalam dua fungsi penggunaan lahan, yaitu:

- tanah pekarangan/pemukiman
- lahan pertanian/perkebunan

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.2 Neighborhood



Gambar 2.1.2 Analisis Neighborhood
Sumber: Penulis, 2025

Aktivitas wisata di sekitar site Pawon Gendhis sangat beragam. Mulai dari wisata camping di Waduk Sermo, wisata pemandangan di Kalibiru dan Pulepayung, serta *skybike* atau bersepeda di atas ketinggian di Pulepayung.

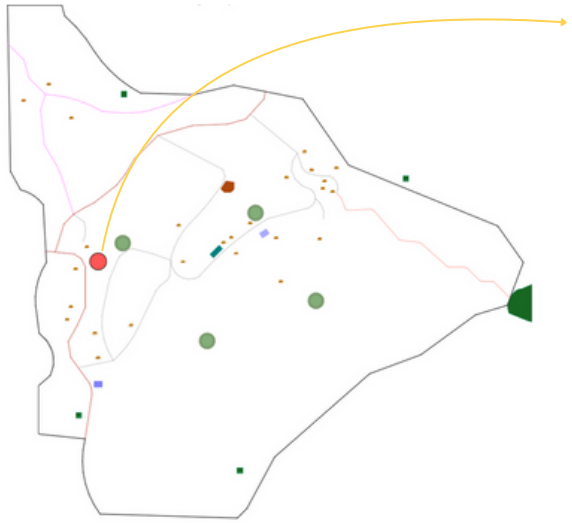

Bukit Wisata Pulepayung


Wisata Kalibiru


Waduk Sermo

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.3 Gambaran Lokasi



Gambar 2.1.3. Batas Desa Wisata Segajih
Sumber: Penulis, 2025

Desa Hargotirto terletak di wilayah Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini berada di wilayah pegunungan dengan ketinggian tanah sekitar 225 mdpl, dengan topografi berupa daerah perbukitan.

KDB	60%
KLB	1,8
KDH	30%



Gambar 2.1.4 Peta Kondisi Sekitar Site
Sumber: Penulis, 2025

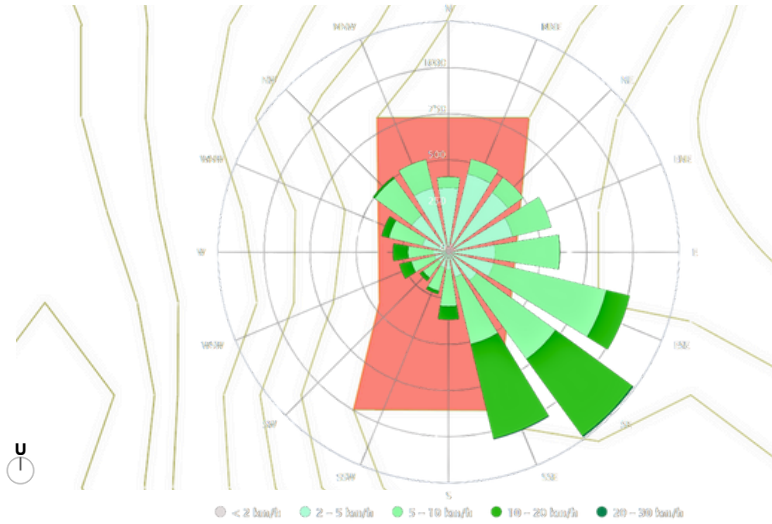
Keterangan:

- Site
- Jalan Lokal
- Rumah Warga
- Homestay
- Segajih Live in
- Puskesmas
- Alur Sirkulasi
- Garis Topografi
- Area Perkebunan

Jalan Kalibiuru berperan sebagai penghubung antara ibukota kecamatan (Kokap) dengan pusat desa dan dusun di sekitarnya. Aksesibilitas Site melalui Jalan Kalibiru yang tergolong Jalan Kabupaten dengan fungsi kolektor primer. Secara aksesibilitas juga digunakan sebagai akses utama menuju kawasan wisata Segajih Live-in & Education.

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.4 Iklim Mikro pada Tapak



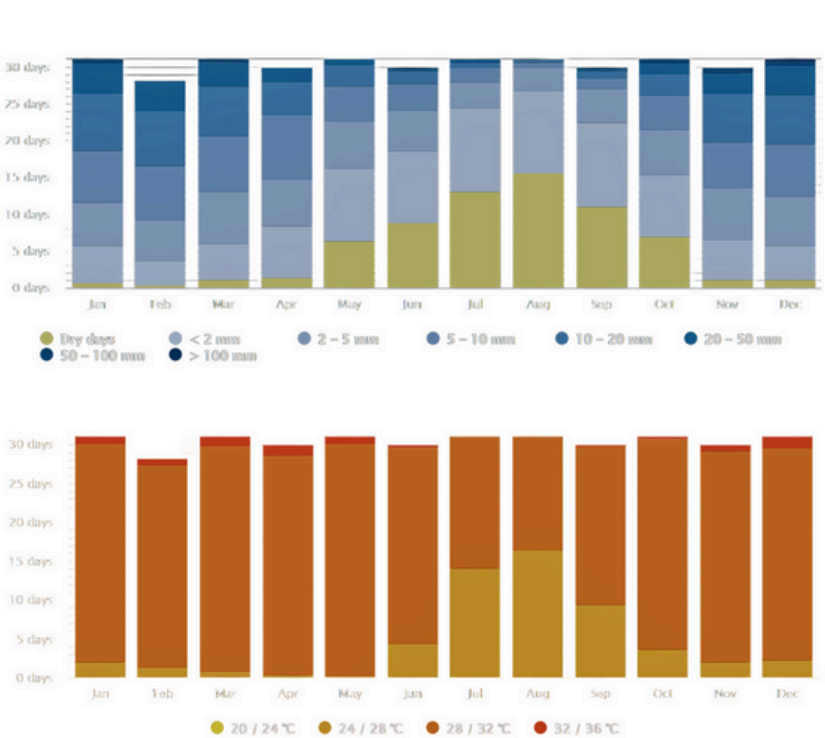
Gambar 2.1.5 Kondisi Angin pada Tapak
Sumber: Meteoblue.com

Keterangan:

Site

Topografi

Angin bertiup dari Barat Daya (SW) ke Timur Laut (NE). Berdasarkan data dari Skala Beaufort, SNI 1727-2013, dan Skala Saffir-Simpson, Kecepatan Angin Aman (Minimal Risiko) berada di angka 0–50 km/jam (0–13,9 m/s). Jika mengacu pada standar tersebut maka kecepatan angin pada tapak berada pada standar yang aman.



Gambar 2.1.6 Grafik Rata-rata Suhu dan Curah Hujan di Segajih
Sumber: meteoblue.com

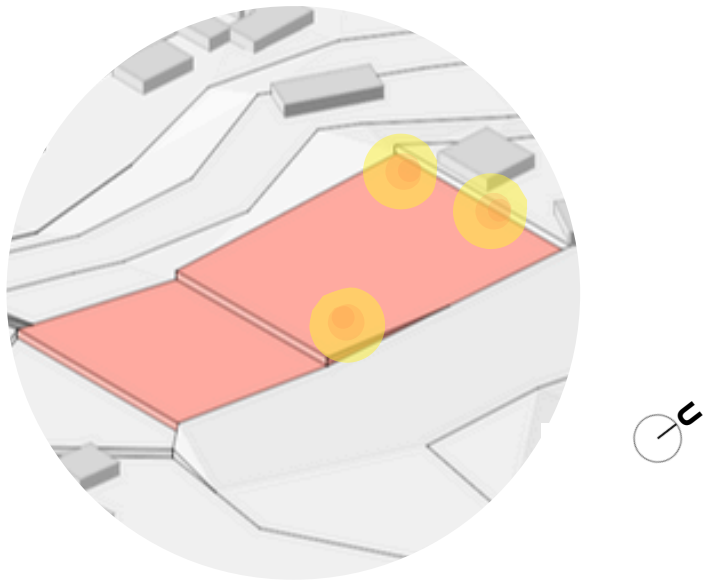
Berdasarkan data curah hujan di Segajih, tercatat bahwa rata-rata curah hujan tertinggi berada pada bulan November-April, sedangkan rata-rata ata-rata curah hujan terendah berada pada bulan Mei-Oktober.

Berdasarkan data suhu di Segajih, tercatat bahwa rata-rata suhu maksimum berkisar antara 28°C hingga 32°C, sedangkan rata-rata suhu minimum berada di rentang 20°C sampai 24°C. Secara iklim Segajih merupakan kawasan yang aman dan nyaman.

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.5 View, Vista, dan Analisis Matahari

Titik View Vista pada Site



Gambar 2.1.7.1 Analisis View Vista
Sumber: Penulis, 2025

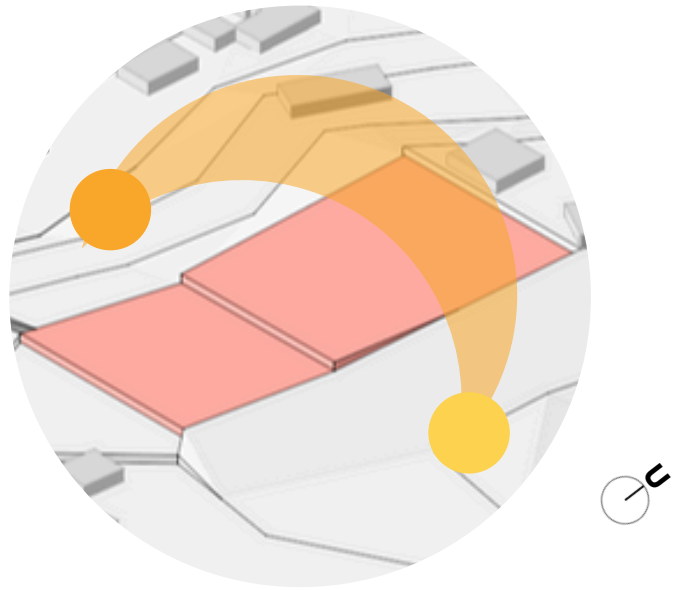
Keterangan:

Site View Jalan Dusun



Gambar 2.1.8 Dokumentasi Kondisi SIte
Sumber: Penulis, 2025

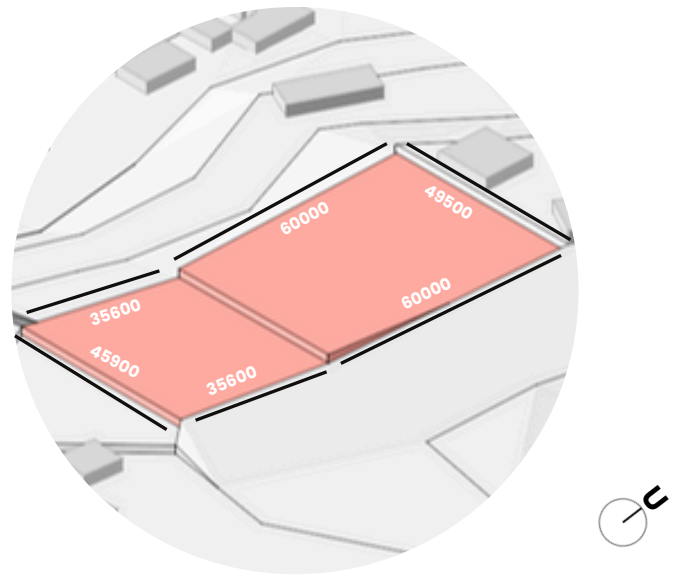
Skema pergerakan matahari



Gambar 2.1.7.2 Arah Pergerakan Matahari
Sumber: Penulis, 2025

Keterangan:

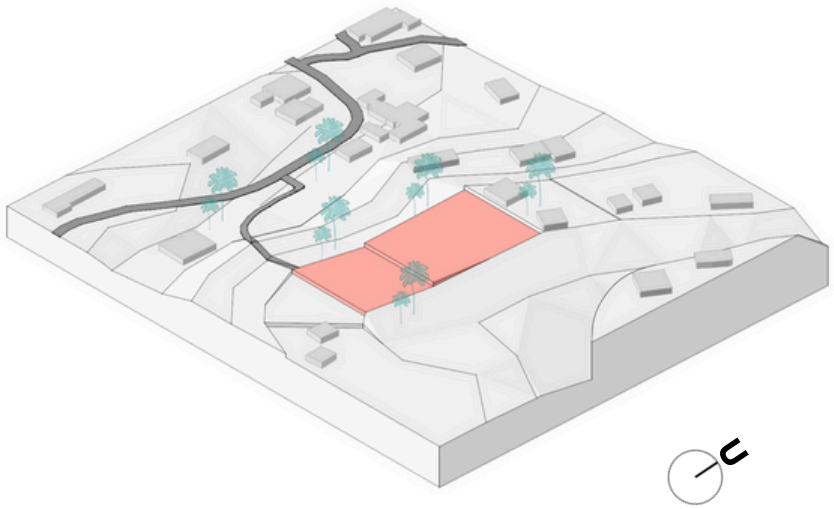
Site View Jalan Dusun



Gambar 2.1.7.3 Ukuran SIte Rancangan
Sumber: Penulis, 2025

2.1 Kajian Lokasi Perancangan

2.1.6 Vegetasi di sekitar Site



Gambar 2.1.9.1 Analisis Vegetasi Sekitar Site
Sumber: Penulis, 2025

Keterangan:

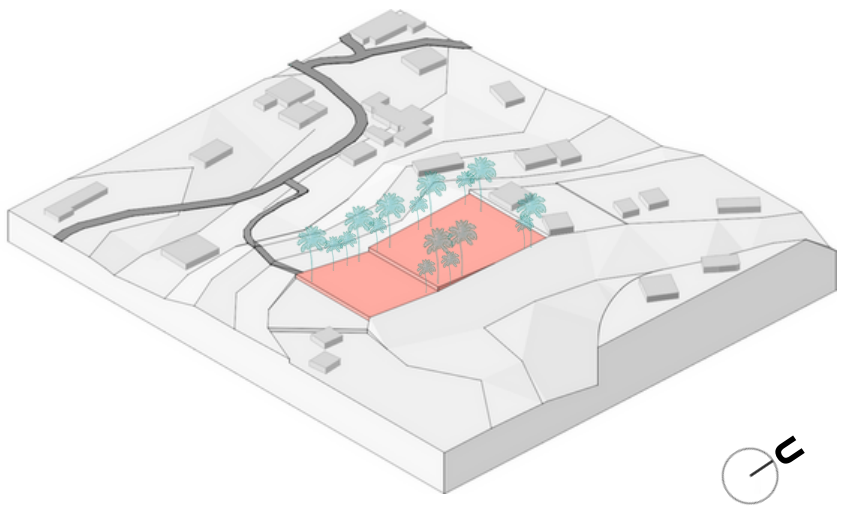
Site Area Perkebunan Jalan Dusun

Mata Pencaharian	Penduduk (Jiwa)	Persentase (%)
IRT	526	10,99
PNS	69	1,44
Perdagangan	83	1,73
Petani/Pekebun	2.914	60,92
Peternak	4	0,08
Karyawan	510	10,66
Buruh	174	3,63
Wiraswasta	503	10,51
Jumlah	4.783	100

Tabel 2.1 Mata Pencaharian Masyarakat
Sumber: Arsip Desa Hargotirto, 2018

Desa ini terletak di wilayah perbukitan dengan pola penggunaan lahan yang didominasi oleh kegiatan pertanian dan perkebunan (Arsip Desa Hargotirto, 2018).

2.1.7 Vegetasi di dalam Site



Gambar 2.1.9.2 Analisis Vegetasi di dalam Site
Sumber: Penulis, 2025

Keterangan:

Site Area Perkebunan Jalan Dusun



Pohon Kelapa

Vegetasi yang ada pada site didominasi oleh Pohon Kelapa.





Gambar 2.1.8 Dokumentasi Kondisi SIte
Sumber: Penulis, 2025

2.2 Kajian Tipologi Creative Hub

Definisi Creative Hub

Creative hub adalah frasa yang berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan sebagai "pusat kreatif" dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "kreatif" didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau mengandung unsur penciptaan, sementara "pusat" merujuk pada inti atau tempat berkumpulnya berbagai aktivitas. Dengan demikian, secara harfiah, **creative hub dapat dimaknai sebagai titik pusat yang memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang memerlukan daya cipta dan inovasi, baik dalam konteks fisik maupun nonfisik**.

Konsep ini menekankan peranannya sebagai wadah kolaborasi, pengembangan ide, dan penguatan ekosistem kreatif. Creative Hub adalah ruang yang mewadahi komunitas kreatif untuk berkarya, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan. Menurut British Council (2016), creative hub mencakup people, space, tools, dan values.

Klasifikasi Creative Hub

Ada banyak jenis pusat kreatif, menurut Janine Matheson dari Creative Edinburgh dan Gillian Easson dari Creative Dundee Creative Hubkit, berikut beberapa model umum dari Creative Hub:

1. Studio
Model ini berupa kolektif kecil individu dan/atau bisnis kecil dalam ruang kerja bersama. Model ini umumnya berfokus pada penyediaan ruang kerja bagi komunitas kreatif kecil.

2. Centre (Pusat)
Bangunan skala besar yang mungkin memiliki aset lain seperti kafe, bar, bioskop, ruang pembuat, toko, ruang pameran. Model ini menyediakan berbagai fasilitas pendukung untuk aktivitas kreatif.

3. Network (Jaringan)
Kelompok individu yang tersebar dan/atau bisnis yang terhubung satu sama lain, biasanya berkaitan dengan sektor atau tempat tertentu. Model ini lebih menekankan pada koneksi dan kolaborasi antar individu kreatif.

4. Cluster (Klaster)
Individu kreatif dan bisnis yang berkolokasi di suatu area geografis tertentu. Model ini memanfaatkan kedekatan geografis untuk mendorong kolaborasi dan inovasi.

5. Online Platform (Platform Online)
Hanya menggunakan metode online seperti situs web, media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar. Semua hubungan dalam komunitas dan audiens berlangsung secara daring.

6. Alternative (Alternatif)
Berfokus pada eksperimentasi dengan komunitas baru, sektor, dan model keuangan. Model ini lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan yang berkembang.

Kategori Creative Hub

- **Creative Space**

Ruang yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan kreatif seperti studio seni, galeri, ruang pameran, dan ruang workshop. Creative space berfungsi sebagai tempat ekspresi seni dan budaya serta pengembangan produk kreatif.

- **Co-working Space**

Ruang kerja bersama yang menyediakan fasilitas

2.2 Kajian Tipologi Creative Hub

kantor fleksibel bagi pelaku kreatif, startup, dan UMKM. Co-working space mendukung kolaborasi, networking, dan pengembangan bisnis dengan fasilitas seperti ruang meeting, internet, dan area santai.

- **Makerspace**

Fasilitas yang menyediakan alat, teknologi, dan peralatan produksi lainnya untuk inovasi produk dan prototyping. Makerspace memungkinkan pelaku kreatif mengembangkan produk fisik dengan dukungan teknologi canggih.

Creative Space, Co-working Space, dan Makerspace dipilih karena ketiga ruang ini mampu menjembatani proses edukasi, kolaborasi, dan produksi. Hal ini mendorong terjadinya interaksi tatap muka yang memicu kolaborasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Data menunjukkan bahwa keberadaan creative hub mampu meningkatkan produktivitas, pendapatan, dan regenerasi SDM di sektor kreatif.

Fasilitas Perancangan Creative Hub

Creative hub yang dirancang di Segajih, Kulon Progo, memerlukan penyesuaian prinsip di atas dengan karakter lokal desa, seperti:

- Potensi aktivitas kreatif berbasis lokal seperti kriya bambu, membatik, dan produksi gula semut.
- Kehadiran komunitas warga dan wisatawan yang harus difasilitasi secara bersama dalam satu ruang yang adaptif.
- Pentingnya hubungan indoor–outdoor, mengingat aktivitas seperti menderes nira dan workshop bambu membutuhkan keterbukaan terhadap lanskap alam Segajih.
- Kebutuhan ruang kolaboratif yang tidak kaku, sehingga satu ruang bisa berubah fungsi dari workshop menjadi ruang diskusi atau ruang tampil produk.

2.3 Kajian Tema dan Pendekatan Perancangan

Pengertian Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual adalah pendekatan desain yang menekankan harmoni antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, baik alamiah maupun buatan. Brent C. Brolin (1980) dalam bukunya Architecture in Context menekankan bahwa arsitektur kontekstual berfokus pada upaya menghubungkan bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya.

Bill Raun (dalam Fudianto, A: 2014) juga menyatakan bahwa arsitektur kontekstual mengutamakan pentingnya hubungan antara bangunan dan lingkungan sekitar. Hubungan ini dapat diwujudkan dengan menghadirkan elemen-elemen dari lingkungan atau bangunan lama ke dalam desain bangunan baru.

Pendekatan arsitektur kontekstual adalah pendekatan perancangan yang mempertimbangkan konteks tempat — baik berupa lingkungan fisik, sosial, budaya, maupun historis — sebagai dasar utama dalam merumuskan ide desain. Konteks tidak hanya menjadi latar belakang (background), tetapi juga menjadi sumber inspirasi dan arah eksplorasi bentuk, ruang, dan makna dalam desain.

Klasifikasi Arsitektur Kontekstual

Berdasarkan Brolin (1980), penerapan arsitektur kontekstual dibagi menjadi dua pendekatan:

- Harmoni

Mengadopsi unsur-unsur lingkungan sekitar (material, bentuk, atau nilai budaya) ke dalam desain bangunan baru.

- Kontras

Memperkenalkan elemen baru yang berbeda secara visual namun tetap mempertimbangkan keselarasan dengan konteks.

Prinsip utama

- Bentuk dan persepsi

Menonjolkan karakter lingkungan melalui desain.

- Fungsi

Menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik lokasi.

- Estetika

Menjaga keseimbangan antara inovasi dan keharmonisan visual.

- Budaya

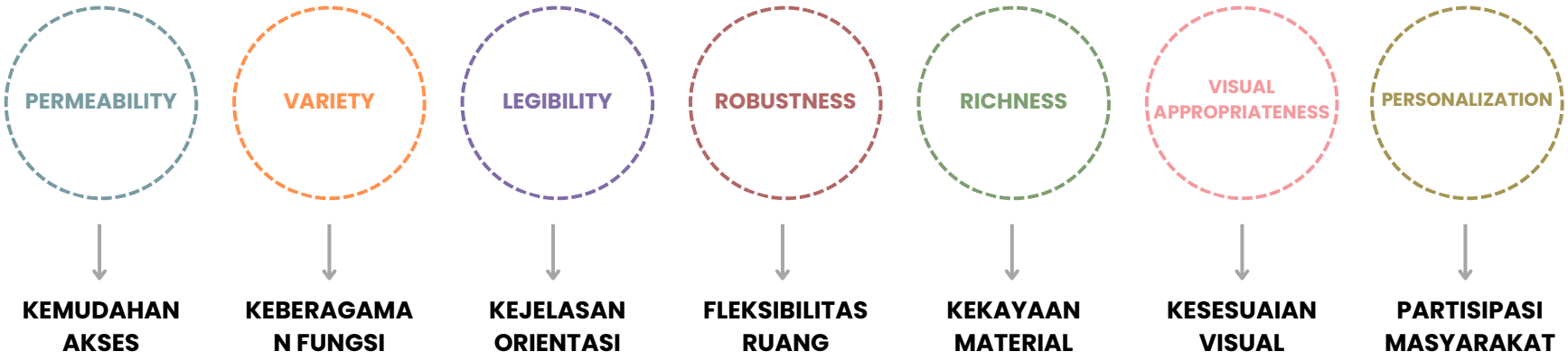
Merespons pola keruangan dan tradisi lokal.

Responsive Environments

Dalam buku Responsive Environments: A Manual for Designers (1985), Ian Bentley dkk. menjelaskan bahwa lingkungan binaan yang baik adalah lingkungan yang dapat merespon aktivitas penggunanya, baik secara sosial, visual, maupun fungsional. Pendekatan ini menghasilkan ruang-ruang yang hidup, fleksibel, dan mudah dimaknai oleh penggunanya. Penerapan prinsip-prinsip ini ditujukan untuk menghasilkan desain yang tidak hanya indah secara bentuk, tetapi juga berdaya guna, mudah diterima masyarakat, dan memiliki ikatan kuat dengan konteks budaya Segajih.

2.3 Kajian Tema dan Pendekatan Perancangan

Ian Bentley (1985) menambahkan tujuh kriteria desain kontekstual, yang dapat menjadi pertimbangan untuk menghubungkan antara bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya, **tujuh kriteria desain kontekstual** adalah sebagai berikut:



	Harmoni	Kontras
Permeability	Akses yang dapat dicapai oleh seluruh kalangan masyarakat.	Akses khusus yang secara spesifik ditunjukan untuk pengguna-pengguna tertentu.
Variety	Penyediaan fungsi yang umum dan terdapat di kalangan masyarakat.	Penyediaan fungsi yang tidak terdapat di lingkungan sekitar, namun dapat memberikan manfaat.
Legibility	Menampilkan tipologi, bentuk bangunan, dan material yang umum digunakan pada bangunan masyarakat.	Menggunakan bentuk tipologi dan jenis material yang tidak umum pada bangunan di sekitar dan akan mencolok di lingkungan masyarakat.
Robustness	Penyediaan ruang-ruang terbuka multifungsi yang dapat digunakan masyarakat secara bebas.	
Richness	Menghadirkan Kekayaan Rasa secara visual maupun pengalaman ruang, dengan menghadirkan dan memanfaatkan elemen-elemen yang sudah ada di lingkungan sekitar.	Menghadirkan Kekayaan Rasa secara visual maupun pengalaman ruang, dengan menghadirkan elemen dan unsur baru yang dirasa minim pada lingkungan sekitar.
Visual Appropriateness	Kemudahan identifikasi fasad terhadap fungsi bangunan, sesuai dengan persepsi masyarakat sekitar.	
Personalization	Memfasilitasi adanya partisipasi, interaksi, dan keterlibatan antara komunitas dengan masyarakat di sekitar.	

Tabel 2.3 Indikator desain Arsitektur Kontekstual
Sumber : Rakaditya Dantrivani, dkk. 2021

Fidelia Fiona Inez
21512159

2.3 Kajian Tema dan Pendekatan Perancangan

Permeability

Prinsip permeability adalah konsep keterhubungan dan kemudahan akses dalam desain ruang. Berdasarkan Responsive Environments (Bentley et al., 1985), permeability menentukan sejauh mana pengguna bisa bebas bergerak dan memilih jalur dalam suatu lingkungan atau bangunan.
Penerapan prinsip permeability mencakup:

- Akses masuk: jumlah dan posisi pintu masuk yang mendukung kemudahan orientasi.
- Keterhubungan ruang: ruang-ruang saling terhubung tanpa hambatan visual atau fisik.
- Jalur sirkulasi: menyediakan rute alternatif bagi pengguna untuk berpindah antar ruang.
- Transisi dalam-luar: ruang dalam memiliki hubungan yang lancar dengan ruang luar seperti teras atau taman.
- Aksesibilitas vertikal: koneksi antar lantai yang mudah dijangkau, seperti tangga atau ramp strategis.

Permeability menciptakan ruang yang inklusif, mudah dipahami, dan mendukung pergerakan alami manusia.

Variety

Prinsip variety adalah konsep keberagaman pilihan dalam desain ruang. Diambil dari Responsive Environments (Bentley et al., 1985), variety mendorong hadirnya ruang yang kaya fungsi, aktivitas, dan pengalaman agar lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.
Penerapan prinsip variety mencakup:

- Variety fungsi: menyediakan ruang dengan fungsi berbeda seperti workshop, galeri, dan diskusi.
- Variety aktivitas: satu ruang bisa menampung berbagai kegiatan, misalnya kriya bambu, membatik, hingga pertemuan warga.
- Variety waktu: ruang bisa digunakan secara fleksibel dari pagi hingga malam untuk aktivitas yang berbeda.

Dengan prinsip ini, ruang menjadi lebih hidup, tidak monoton, sesuai dengan dinamika masyarakat.

Richness

Prinsip richness adalah konsep kekayaan pengalaman indrawi dalam desain ruang. Mengacu pada Responsive Environments (Bentley et al., 1985), richness menekankan pentingnya ruang yang mampu menghadirkan detail, tekstur, dan suasana yang memperkaya persepsi pengguna.
Penerapan prinsip richness mencakup:

- Material beragam: penggunaan bahan lokal dengan tekstur berbeda seperti kayu, bambu, atau batu alam.
- Pengolahan cahaya: memanfaatkan cahaya alami atau buatan untuk menciptakan nuansa berbeda di tiap ruang.
- Detail visual: elemen seperti kisi-kisi, ornamen, atau pola lokal yang memperkaya tampilan.
- Kontras suasana: perpaduan ruang terang dan gelap, terbuka dan tertutup, ramai dan hening.
- Pengalaman multisensorik: ruang tidak hanya menyenangkan secara visual, tapi juga memberi kesan akustik, sentuhan, bahkan aroma khas.

Richness membuat ruang terasa lebih dalam, berlapis, dan mampu membangun hubungan emosional dengan penggunanya.

2.4 Kajian Desa Wisata Segajih

Pengertian Desa Wisata

Desa wisata merupakan integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam tatanan kehidupan masyarakat setempat, sesuai dengan tradisi dan kearifan lokal. Menurut Kementerian Pariwisata (2021), desa wisata harus memiliki potensi daya tarik alam, budaya, atau hasil buatan manusia, serta melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam pengelolaannya. Komponen utamanya meliputi:

- Atraksi: Aktivitas budaya (pembuatan kerajinan, festival), alam (trekking, sungai), atau edukasi (workshop).
- Akomodasi: Homestay berstandar yang mempertahankan nuansa tradisional.
- Fasilitas: Ruang kerajinan, kafe, dan sistem informasi wisata.



Gambar. 2.4 Wisata menderes nira kelapa di Segajih
Sumber: Segajih.com, Jawapos.com, 2025 dan DetikJogja, 2023

Aktivitas dan Industri Kreatif di Desa Wisata Segajih

Desa Wisata Segajih menawarkan beragam aktivitas kreatif berbasis kearifan lokal. Berikut adalah aktivitas sesuai sektor kreatifnya:

- sektor kerajinan dan kriya

Belajar membatik motif khas Segajih seperti Sundhul Langit serta membuat produk dari bambu dan kayu, seperti tampah dan souvenir anyaman.

- Industri pangan lokal diwujudkan melalui

Proses produksi gula semut organik yang telah bersertifikat internasional, disertai workshop pengolahan nira dan kreasi kuliner tradisional seperti sego tiplek serta kopi batik sundul langit.

- Bidang seni dan budaya

Pengalaman belajar gamelan, melukis kanvas bertema pedesaan, dan pertunjukan seni seperti gejok lesung.

- Wisata alam dan edukasi

Desa ini menyediakan paket live in, camping ground, jeep tour ke Waduk Sermo dan Pule Payung, serta aktivitas outbound dan susur sungai.

Seluruh aktivitas terintegrasi dalam konsep yang memadukan produksi, edukasi, dan konservasi budaya.

2.5 Kajian Aktivitas

Proses Pembuatan Gula Semut Tradisional









1 → **2** → **3** → **4**

1 — *Menderes* Nira

Menderes (memanen) Nira oleh Warga atau Petani lokal dan ditampung dalam *jrigen* bersih.

2 — Penyaringan

Nira kelapa segera disaring untuk memisahkan kotoran padat seperti serat, debu, dan serangga.

3 — Pemasakan

Pemanasan Nira diatas tungku dengan bahan bakar alami seperti kayu, batok kelapa, atau pelepah.

4 — Pendinginan

Wajan diangkat dari api dan didiamkan agar suhu turun, memungkinkan gula membentuk granul kasar.









8 ← **7** ← **6** ← **5**

5 — Pengadukan

Saat masih hangat, gula semut kasar diaduk dan ditekan menggunakan batok kelapa agar granul pecah dan menghasilkan tekstur lebih halus.

6 — Pengayakan

Gula semut yang sudah diaduk diayak menggunakan saringan kawat untuk memisahkan butiran halus dan kasar; butiran kasar akan digerus ulang.

7 — Penyimpanan

Gula semut halus dikumpulkan dan disimpan sementara dalam wadah bersih sebelum dikemas, untuk memastikan kadar air stabil dan kualitas terjaga.

8 — Pengemasan

Produk akhir dikemas dalam plastik dan disegel rapat untuk menjaga rasa, aroma, dan kebersihan, sebelum dijual ke pedagang pengumpul di tingkat desa.

2.5 Kajian Aktivitas

Pengolahan Gula semut yang ada di Desa Segajih masih menggunakan proses tradisional.

Ruang Pengolahan:

- Ruang kurang mendukung proses wisata baik dari sirkulasi maupun alur pengalaman pengunjung.

Penataan ruang diperlukan agar ruang produksi dapat berjalan sesuai narasi pengolahan yang nyaman untuk diikuti oleh peserta edukasi.

Alat yang digunakan dalam Pengolahan Gula Semut

- Proses produksi yang berlangsung belum higenis.

Alat produksi dari penyaringan, pemanasan, pengeringan, pengayakan, dan pengemasan semua masih dilakukan dengan alat tradisional dan sederhana seperti: batok kelapa, *sutil (spatula)* kayu, dan saringan kawat.

Proses Pengolahan yang tidak efektif:

- Tidak efektif dan efisien

Pengeringan menggunakan granul sisa gula semut yang tidak dapat digunakan karena menggumpal.



Gambar 2.5.1 Ruang Pengolahan Gula Semut
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 2.5.2 Alat Pengolahan Gula Semut
Sumber: Penulis, 2025



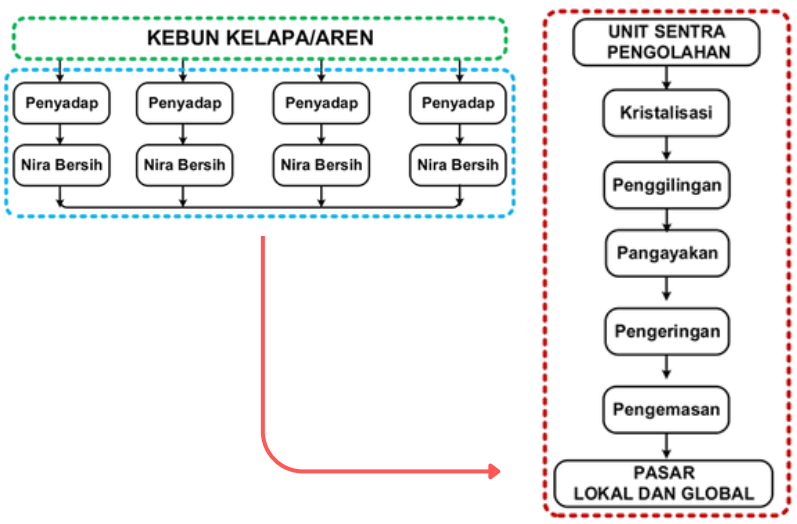
Gambar 2.5.3 Proses Pengeringan Gula Semut
Sumber: Penulis, 2025

2.5 Kajian Aktivitas

Proses Pembuatan Gula Semut Modern

Penyadapan nira kelapa di Segajih umumnya dilakukan oleh petani pemilik lahan maupun buruh tani setempat. Proses ini dimulai ketika pohon kelapa mencapai usia produktif, yaitu sekitar 8 tahun. Aktivitas penyadapan berlangsung dua kali sehari, yaitu pada pagi hari sebelum pukul 08.00 dan sore hari setelah pukul 16.00.

Satu tangkai bunga kelapa (manggar) dapat menghasilkan nira selama kurang lebih 40 hari masa panen. Dalam satu hari, setiap pohon mampu menghasilkan sekitar 2 hingga 3 liter nira, tergantung kondisi pohon dan cuaca. Nira yang keluar dari ujung tangkai bunga ditampung menggunakan wadah bersih seperti botol kaca atau jerigen plastik untuk menjaga kebersihan dan kualitas bahan baku.



Gambar 2.5.4 Proses Pengolahan Gula Semut secara Modern
Sumber: Sri Mulato, 2025

Tahapan Proses Produksi Gula Semut:

1. Kristalisasi
Nira dipanaskan dalam wajan di atas tungku kayu dengan bantuan pengaduk mekanik dan blower, hingga mengkristal saat suhu mencapai lebih dari 100°C.

2. Penggilingan
Kristal gula kasar digiling menggunakan mesin rol penggiling untuk menghasilkan butiran gula semut yang lebih halus.

3. Pengayakan
Gula semut halus dan kasar dipisahkan dengan ayakan getar mekanik (18–20 mesh) yang digerakkan oleh motor vibrator.

4. Pengeringan
Gula semut halus dikeringkan dalam oven kabinet inframerah bersuhu rendah (45–50°C) menggunakan sistem kipas sirkulasi udara panas.

5. Pembersihan & Pengemasan
Gula disaring dari logam dengan detektor magnet dan sensor logam, lalu dikemas menggunakan kemasan plastik (PE/PP) pada ujung konveyor otomatis.

2.6 Kajian Arsitektur Tradisional

Arsitektur Tradisional: Atap Kampung

Pengertian Atap Kampung

Atap kampung merupakan salah satu bentuk atap tradisional Jawa yang paling sederhana dan banyak digunakan dalam rumah-rumah rakyat di wilayah pedesaan. Bentuk atap ini berbentuk perisai (hip roof) dengan empat bidang miring yang simetris dan bertemu pada satu garis nok. Atap kampung tidak menggunakan elemen struktural rumit seperti saka guru atau tumpang sari sebagaimana pada joglo atau limasan, sehingga secara konstruktif lebih efisien dan mudah diterapkan dalam skala rumah tangga (Dinas Kebudayaan DIY, 2023).

Istilah “kampung” dalam konteks ini berasal dari kata kapung atau katepung, yang berarti “dihubungkan”. Ini merujuk pada prinsip penyederhanaan struktur, di mana dua bidang atap dipertemukan tanpa menggunakan sistem sambungan jurai atau dudur seperti pada struktur atap bertingkat lainnya (Dinas Kebudayaan DIY, 2023).

Nilai Sosial dan Filosofis

Berbeda dengan joglo dan limasan yang melambangkan status sosial tinggi (bangsawan), atap kampung justru mencerminkan nilai kesederhanaan, keterbukaan sosial, dan kesetaraan. Rumah dengan atap kampung umumnya dihuni oleh masyarakat kelas bawah hingga menengah, dan menjadi tipologi dominan di kawasan perdesaan Yogyakarta, termasuk di Desa Segajih, Kulon Progo (Hamzuri, 1986; Inibaru.id, 2023). Keberadaan selasar dan emper sebagai bagian dari variasi atap kampung juga memperkuat nilai sosial dalam arsitektur, di mana ruang transisi ini menjadi area interaksi antarwarga dan bagian dari kehidupan komunal.

Karakteristik Arsitektural

Bentuk atap kampung memiliki karakteristik sebagai berikut:

Struktur Sederhana

Tidak memiliki saka guru atau jurai, hanya menggunakan rangka kayu berbentuk segitiga sederhana sebagai pendukung. Sisi pendek bangunan ditutup dengan elemen vertikal segitiga yang disebut tutup keyong (dari kayu) atau gunungan (dari bata) (Dinas Kebudayaan DIY, 2023).

Bahan dan Material

Menggunakan material lokal seperti kayu kelapa atau jati sebagai struktur utama, dan genteng tanah liat sebagai penutup atap. Dinding bangunan umumnya terbuat dari bambu gedhek, papan kayu, atau batu bata tergantung tingkat sosial pemilik (Frick, 1997).

Respon Iklim

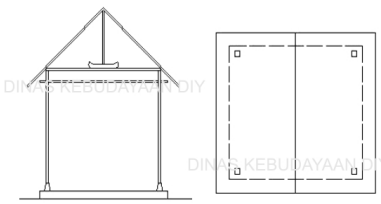
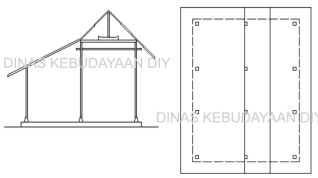
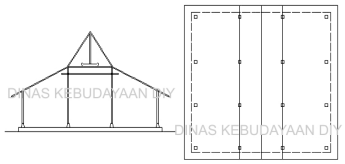
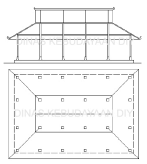
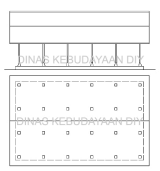
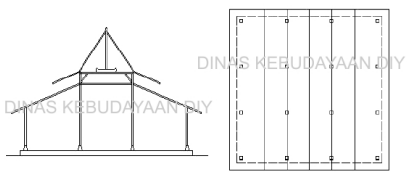
Kemiringan bidang atap dirancang cukup curam untuk mengalirkan air hujan dengan cepat, serta memungkinkan terciptanya rongga udara di plafon atas untuk memfasilitasi ventilasi silang (Widyowijatnoko, 2016).

2.6 Kajian Arsitektur Tradisional

Arsitektur Tradisional: Bangunan Kampung

Variasi Bangunan Kampung

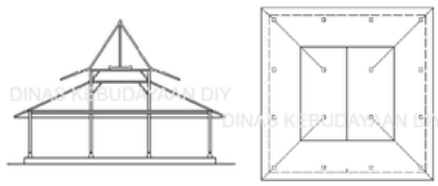
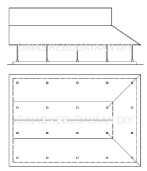
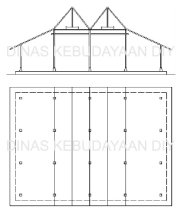
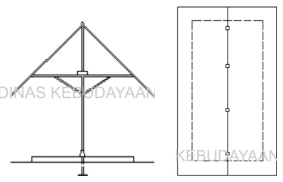
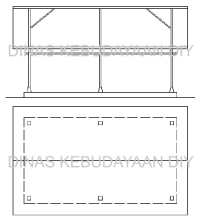
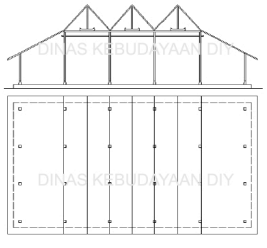
Berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014: Pedoman Pelestarian Bangunan Tradisional DIY

No	Nama Variasi	Gambar	Ciri Khas / Keterangan
1	Kampung Pokok/ Jompongan		Bentuk paling dasar; empat bidang miring tanpa tambahan emper.
2	Pacul Gowang		Emper tambahan di satu sisi memanjang.
3	Srotongan		Emper di dua sisi memanjang (kanan–kiri).
4	Dara Gepak		Emper mengelilingi keempat sisi bangunan.
5	Klabang Nyander		Mirip srotongan tetapi memiliki lebih dari enam balok *pengeret*.
6	Lambang Teplok		Dua tingkat atap; atap atas lebih kecil dan berdiri di atas struktur bawah.

Tabel 2.6 Variasi Bangunan Kampung
Sumber: Penulis, 2025

2.6 Kajian Arsitektur Tradisional

Arsitektur Tradisional: Bangunan Kampung

7	Lambang Teplok Semar Tinandhu		Variasi lambang teplok dengan tiang atas “digendong” balok, bukan langsung ke pondasi.
8	Gajah Njerum		Emper di dua sisi panjang + satu sisi pendek.
9	Cere Gancet		Dua atap kampung digandeng (baik pada emper maupun balok atas).
10	Semar Pinondong		Ada tiang tengah penopang, dengan balok penyiku tambahan.
11	Gedhang Salirang		Atap kampung dengan bentuk mirip “daun pisang bersilang”; sudut atap lebih curam.
12	Trajumas		Atap dengan bentuk persegi panjang berproporsi khusus; biasanya untuk rumah yang lebih besar.

Tabel 2.6 Variasi Bangunan Kampung
Sumber: Penulis, 2025

2.7 Kajian Preseden

Creative Hub Labuan Bajo

Labuan Bajo Creative Hub di NTT merupakan contoh nyata penerapan arsitektur neo-vernakular dengan pendekatan kontekstual yang menggabungkan bentuk tradisional Suku Bajo/Bugis (rumah panggung) dengan material modern seperti kaca tempered, bata terakota, dan kayu vinyl. Bangunan ini dirancang sebagai wadah multifungsi yang mencakup zona produksi (makerspace untuk kriya, fesyen, kuliner), zona edukasi (kelas pelatihan, perpustakaan), dan zona komersial (food court, showroom produk kreatif) dalam satu kompleks terintegrasi. Desain ini memprioritaskan respons terhadap topografi dengan sistem terasering dan vegetasi berakar kuat untuk stabilisasi tanah berkontur, serta sistem ventilasi alami melalui skylight dan secondary skin untuk mengurangi panas radiasi.

Nama Proyek	Labuan Bajo Creative Hub
Arsitek	Tatang Kusuma Harjoko dan Yori Antar
Luas Area	1.700 m² (area) dan 875 m² (bangunan)
Tahun	2022

Lesson Learn

Integrasi Budaya Lokal dan Desain Modern

Labuan Bajo menggunakan motif tenun Songke Manggarai pada dinding bata terakota.

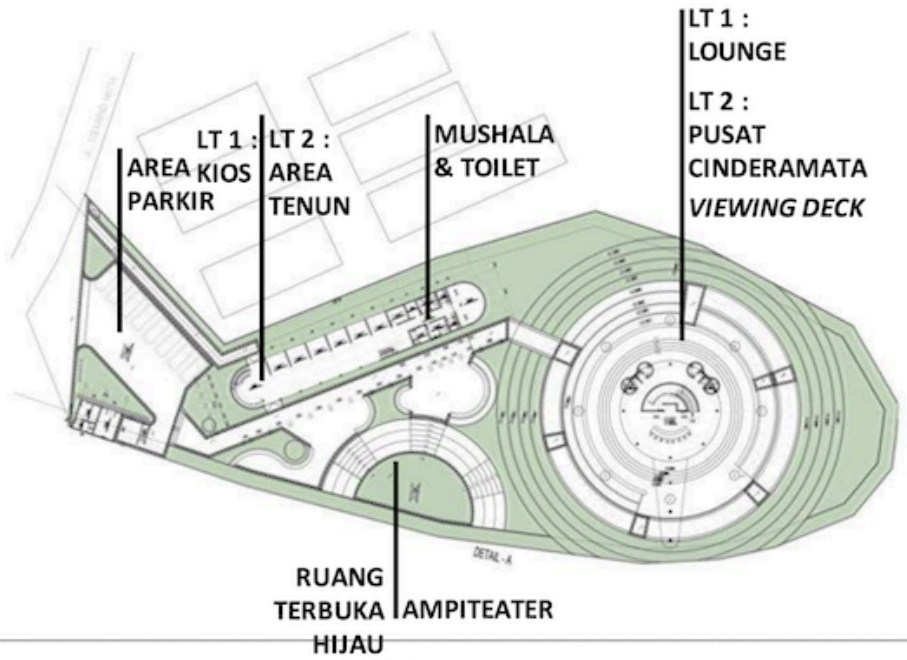
Zonasi Fungsi yang Jelas

Konsep zona plaza (publik), zona utama (edukasi), dan zona penunjang (komersial) dapat menjadi acuan untuk tata ruang. Zona produksi terbuka di Labuan Bajo (makerspace) mirip dengan konsep live demonstration Creative Hub Gula Semut, di mana wisatawan dapat menyaksikan dan ikut serta dalam proses pembuatan gula semut secara langsung.









Fungsi Bangunan



2.7 Kajian Preseden

Rumah Atsiri, Solo

Rumah Atsiri Indonesia merupakan sebuah kompleks wisata edukasi yang menawarkan pengalaman unik mengenai minyak atsiri (essential oil) dengan pendekatan arsitektur yang menggabungkan unsur sejarah industrial dan desain kontemporer. Terletak di Desa Plumbon, Kecamatan Tawangmangu, Karanganyar, Solo, Jawa Tengah, Rumah Atsiri tidak hanya menjadi pusat edukasi dan rekreasi, tetapi juga landmark arsitektural yang memperlihatkan perjalanan waktu melalui bahasa visual yang khas.

Nama Proyek	Rumah Atsiri Indonesia
Arsitek	Timtiga + studio-kita
Luas Area	2,3 ha
Tahun	2018

LESSON LEARN

Narasi Produk sebagai Dasar Organisasi Fungsi

Bangunan dirancang untuk mengarahkan pengunjung melalui perjalanan yang menggambarkan proses lengkap pengolahan minyak atsiri, dari tanaman hingga produk jadi, menciptakan pengalaman edukasi yang komprehensif.

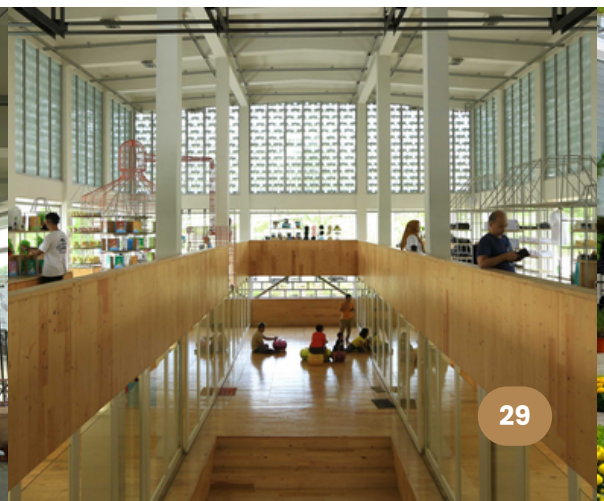
Integrasi Produksi, Edukasi, dan Komersial

Bangunan berhasil mengintegrasikan area produksi aktif, ruang edukasi, dan zona komersial (toko, kafe) dalam satu kompleks yang kohesif.

Lobby dan Ruang pameran temporer



Laboratorium Sains pada lantai 1 dan Merchandise Shop pada lantai 2

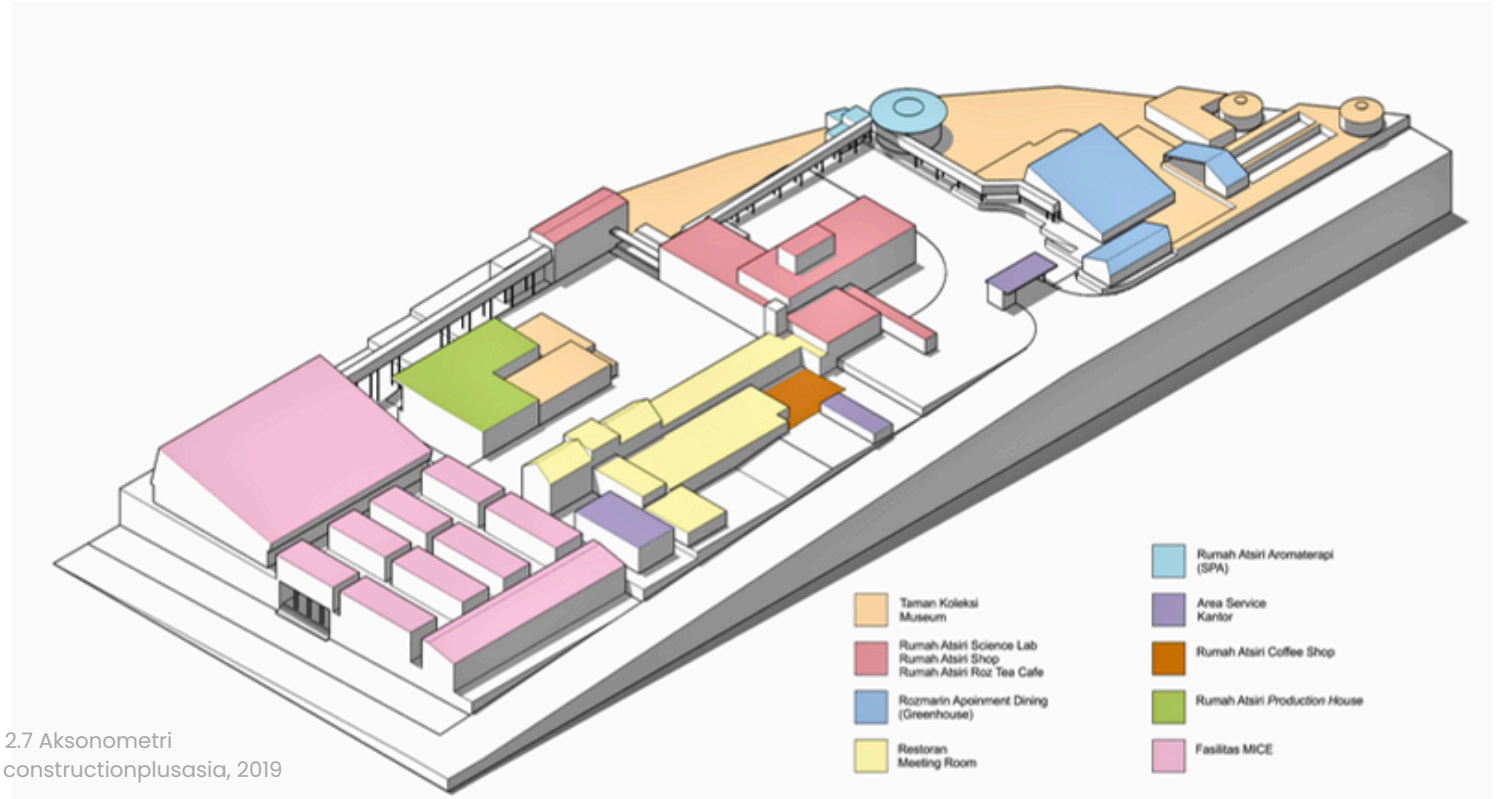


Rumah Atsiri Resto yang dikelilingi Marigold Plaza



Museum Rumah Atsiri





Gambar 2.7 Aksonometri
Sumber: constructionplusasia, 2019

2.7 Kajian Preseden

Creative Hub Samosir

Creative Hub Samosir di Pantai Indah Situngkir (Kabupaten Samosir, Sumatera Utara) merupakan fasilitas ekonomi kreatif yang diresmikan oleh Kemenparekraf pada awal 2022. Dengan total luas lahan sekitar 1.000 m² dan luas bangunan 460 m² (dua lantai), hub ini mengakomodasi kegiatan pengolahan kopi serta ruang coworking, workshop, dan meeting room.

- Lantai 1: Pengolahan kopi (mulai dari ruang processing, laboratorium uji rasa, ruang pengemasan, hingga ruang display dan kafe).
- Lantai 2: Kelas multifungsi, coworking space, dan meeting room yang bisa digunakan untuk pelatihan, workshop, diskusi, atau aktivitas lainnya.

Nama Proyek	Creative Hub Samosir
Arsitek	Tatang Kusuma Harjoko dan Yori Antar
Luas Area	1.000 m² (area) dan 460 m² (bangunan)
Tahun	2022

LESSON LEARN

Pengolahan Komoditas Lokal

Merupakan model integrasi produksi komoditas lokal (kopi), edukasi, komunitas kreatif, dan ruang komersial dalam satu bangunan.

Tipologi Creative Hub

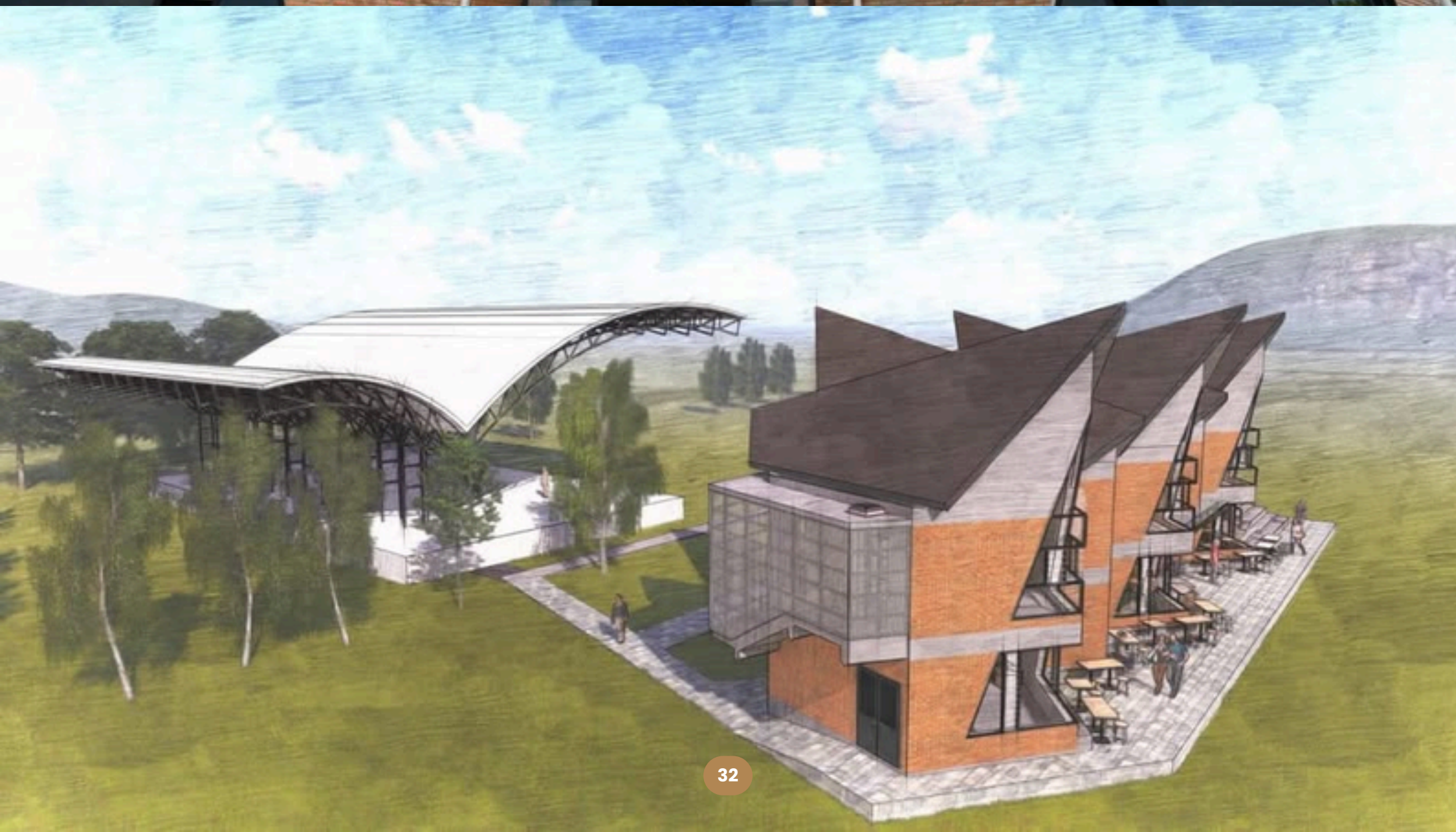
Tipologi ruangnya mencakup processing lab, coworking/makerspace, dan ruang publik. Fungsi ruangnya mencakup workshop/ekspresi budaya, Ruang diskusi dan coworking, serta Ruang pemasaran dan edukasi.







CREATIVE HUB SAMOSIR



2.8 Pemecahan Persoalan

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	**Siteplan** **Denah** **Tampak** **Potongan** **Selubung Bangunan** **Detail** **3D**
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas			
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			
		richness	Material dan budaya lokal, serta pencahayaan			

Tabel 2.8 Pemecahan Persoalan
Sumber: Penulis, 2025

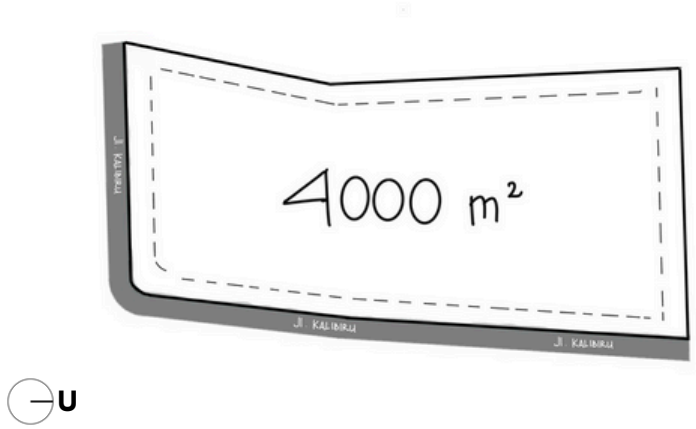
03.

PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

3.1 Eksplorasi Konteks Site
3.2 Eksplorasi Tipologi
3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

3.1 Eksplorasi Konteks Site

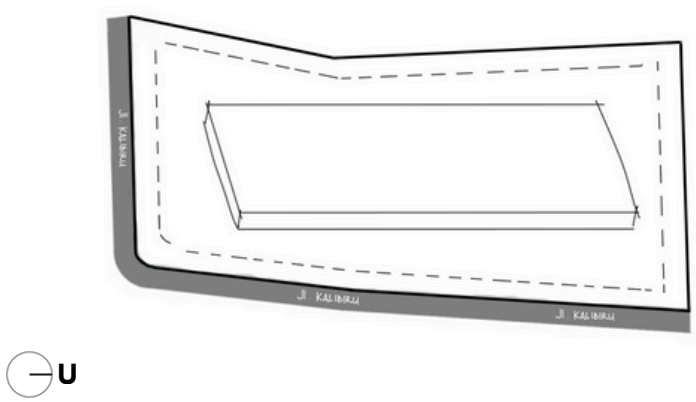
3.1.1 Analisis Regulasi Kawasan



Gambar 3.1.1.1 Analisis GSB Site
Sumber: Penulis, 2025

GSB (Garis Sempadan Bangunan)

Berdasarkan Peraturan Daerah Kulon Progo No. 1 Tahun 2012 tentang RTRW 2012-2032. GSB jalan lokal 3 meter dar tepi jalan.



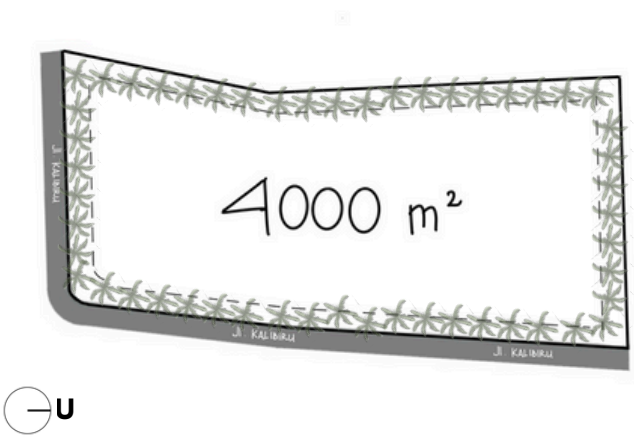
Gambar 3.1.1.2 Analisis KDB Site
Sumber: Penulis, 2025

KDB (Koefisien Dasar Bangunan)

Berdasarkan Peraturan Daerah Kulon Progo No. 1 Tahun 2012. Koefisien Dasar Bangunan Maksimum 60% dari luas lahan. **KDB : 4000 x 60% = 2.400 m2**

3.1 Eksplorasi Konteks Site

3.1.1 Analisis Regulasi Kawasan

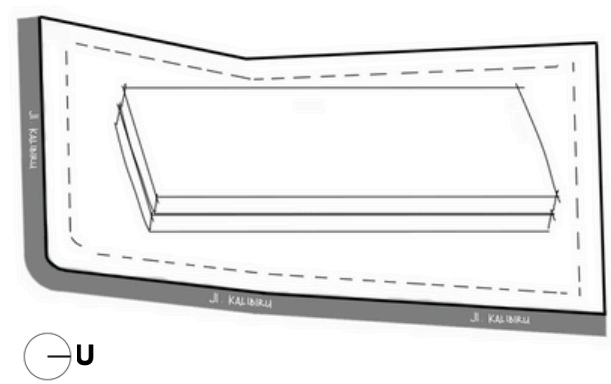


Gambar 3.1.1.3 Analisis KDH Site
Sumber: Penulis, 2025

KDH (Koefisien Dasar Hijau)

Berdasarkan Peraturan Daerah Kulon Progo No. 1 Tahun 2012. Koefisien Dasar Hijau minimum 30% dari luas lahan.

KDH : 4000 x30% = 1.200 m2



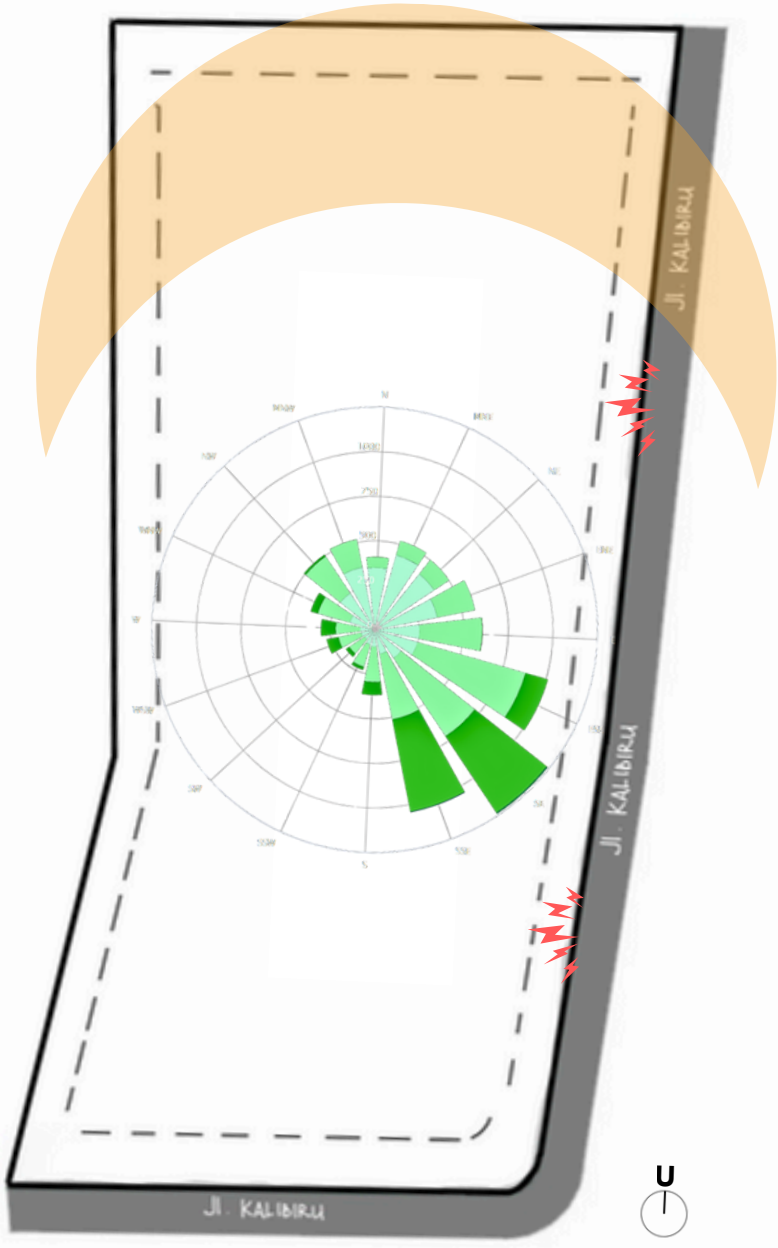
Gambar 3.1.1.4 Analisis KDB Site
Sumber: Penulis, 2025

KLB (Koefisien Lantai Bangunan)

Berdasarkan Peraturan Daerah Kulon Progo No. 1 Tahun 2012. Koefisien Lantai Bangunan maksimum di angka 1,8.

KLB : 4000 x 1,8 = 7.200 m2

3.1.2 Analisis Site



Gambar 3.1.2.1 Analisis Site
Sumber: Penulis, 2025

Analisis Angin

Orientasi bangunan menghadap ke arah selatan untuk meberikan sirkulasi udara yang nyaman bagi pengguna. Area produksi dan area worksop memerlukan bukaan yang lebih banyak karena kegiatan yang dilakukan lebih padat. Cross ventilation juga diterapkan dlama rancangan.

Analisis Kebisingan

Ditinjau dari kebisingan jalan kalibiru termasuk jalan lokal yang tidak bising. Satu sumber kebisingan utama berasal dari kendaraan bermotor milik masyarakat sekitar, sehingga area yang paling terkena kebisingan adalah bagian timur tapak.

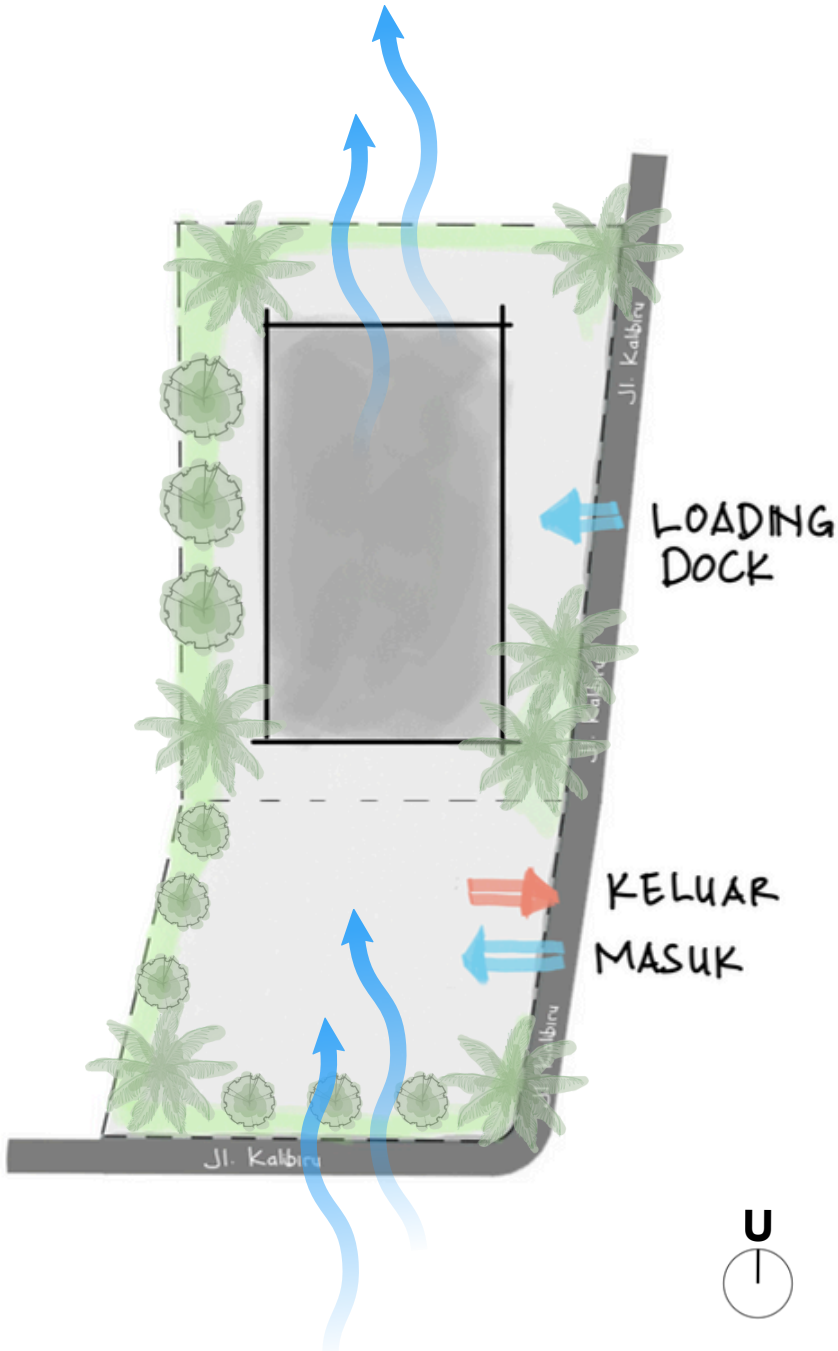
Analisis Matahari

Rencana Gubahan massa menghadap ke selatan dan utara agar dapat meminimalisir panas matahari yang masuk ke dalam bangunan. Area kebun kelapa berada di timur sehingga tetap mendapat sinar matahari terbit.

Analisis Infrastruktur

Terdapat tiang listrik di bagian timur Jl. Kalibiru, tetapi hal tersebut tidak menggangu akses masuk dan keluar.

3.1.3 Respon Analisis Site



Gambar 3.1.2.2 Respon Analisis Site
Sumber: Penulis, 2025

Analisis Sirkulasi Entrance

Akses masuk dan keluar site melalui Jalan Kalibiru dan menyesuaikan area datar jalan untuk bisa langsung masuk ke dalam site. Terdapat dua entrance untuk menjawab kebutuhan parkir pengelola dan pengunjung.

Analisis Angin

Gubahan massa menyesuaikan arah datangnya angin yaitu menghadap ke selatan. Namun, karena massa bangunan mengikuti bentuk tapak yang memanjang maka bangunan memerlukan kisi kisi agar angin dapat masuk ke dalam bangunan.

Analisis Matahari

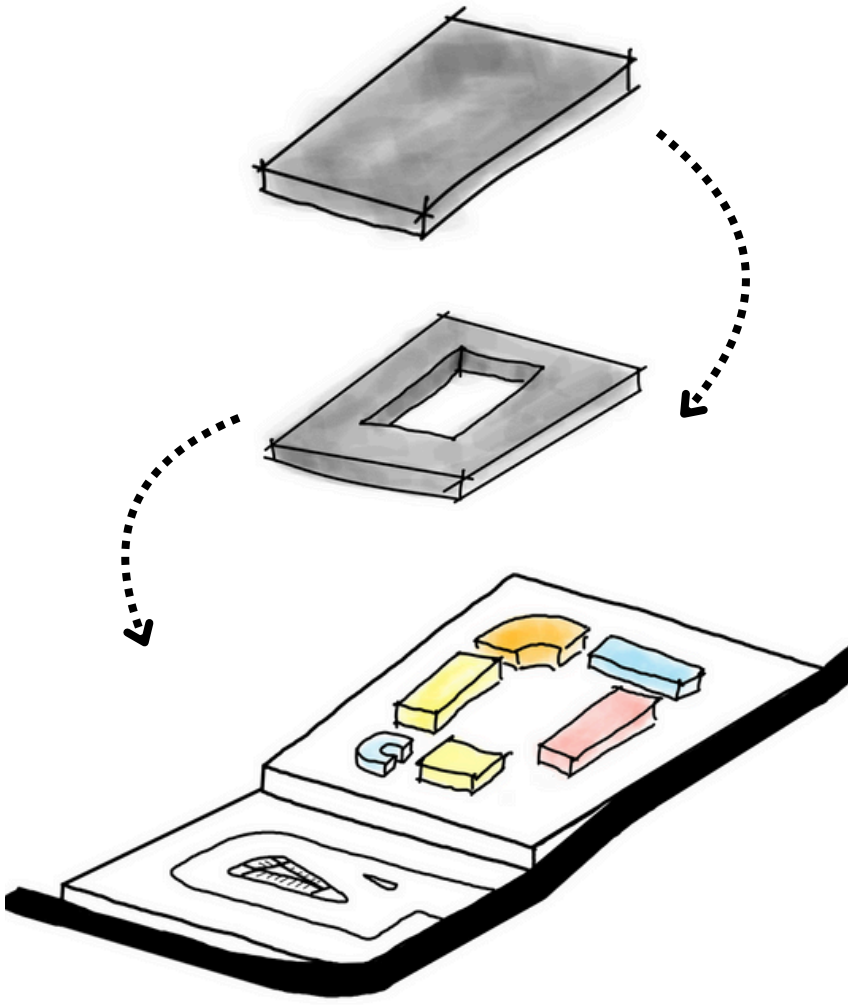
Penempatan selubung di massa bangunan bagian timur agar dapat mengurangi cahaya dan panas matahari yang berlebih serta memberikan tambahan estetika pada bangunan. Di bagian barat sudah terdapat peneduh dari vegetasi yang ada pada site.

Analisis Vegetasi

Bagian barat site terdapat banyak pohon kelapa yang difungsikan sebagai area wisata menderes nira, bagian tepi site terdapat banyak vegetasi yang dapat digunakan sebagai peneduh.

3.2 Eksplorasi Tipologi

Transformasi Gubahan Massa



Tata massa untuk Creative Hub terbagi menjadi 3 kategori:

- Coworking Space
- Creative Space
- Maker space
- Ruang Service

Gambar 3.2.1 Transformasi Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2025

Eksplorasi Gubahan Massa

Gubahan massa memanjang menyesuaikan bentuk site yang memanjang dari selatan ke utara.

Pembagian massa bangunan yang memanjang memberi perbedaan akses masuk dan sirkulasi bagi pengunjung dan pengelola. Selain itu, bangunan dapat menerapkan cross ventilation untuk merespon angin datang dari selatan.

Tata Ruang

Konsep tata ruang menyesuaikan kebutuhan ruang yang bervariasi.

- Ruang terbuka di tengah bangunan menjadi titik pusat agar kolaborasi bisa fleksibel
- Area Creative Space diletakkan di bagian depan untuk memudahkan akses bagi pengunjung umum
- Area Coworking space juga dibuat melengkung agar bisa terintegrasi dengan area terbuka.
- Area Makerspace dibuat dekat dengan pendopo sebagai titik kumpul wisata pembuatan gula semut dan dihubungkan dengan ruang semi -outdoor agar terintegrasi dan selaras dengan kebun kelapa. Juga dibuat berdekatan dengan jalan agar mempermudah proses loading dock barang.

3.2 Eksplorasi Tipologi

Zoning dan Plotting



Gambar 3.2.2 Zoning dan Plotting Ruang Elevasi 0
Sumber: Penulis, 2025



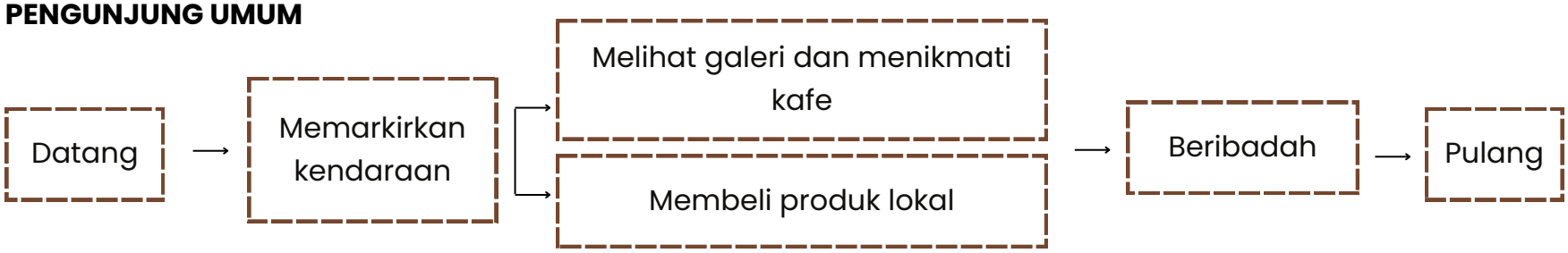
Gambar 3.2.3 Zoning dan Plotting Ruang Elevasi -2000
Sumber: Penulis, 2025

Entrance dan Exit Utama ditempatkan pada satu titik menuju area parkir pengunjung. Resepsionis sekaligus pusat informasi berada di pada entrance bangunan untuk mendukung kemudahan akses, selanjutnya menuju ke area komersil, creative space, dan coworking space. Area service seperti toilet dan mushola diletakkan di bagian belakang untuk memperhatikan privasi pengguna. Zona Area privat terdapat Makerspace dengan sirkulasi dan akses parkir yang berbeda karena digunakan pengelola.

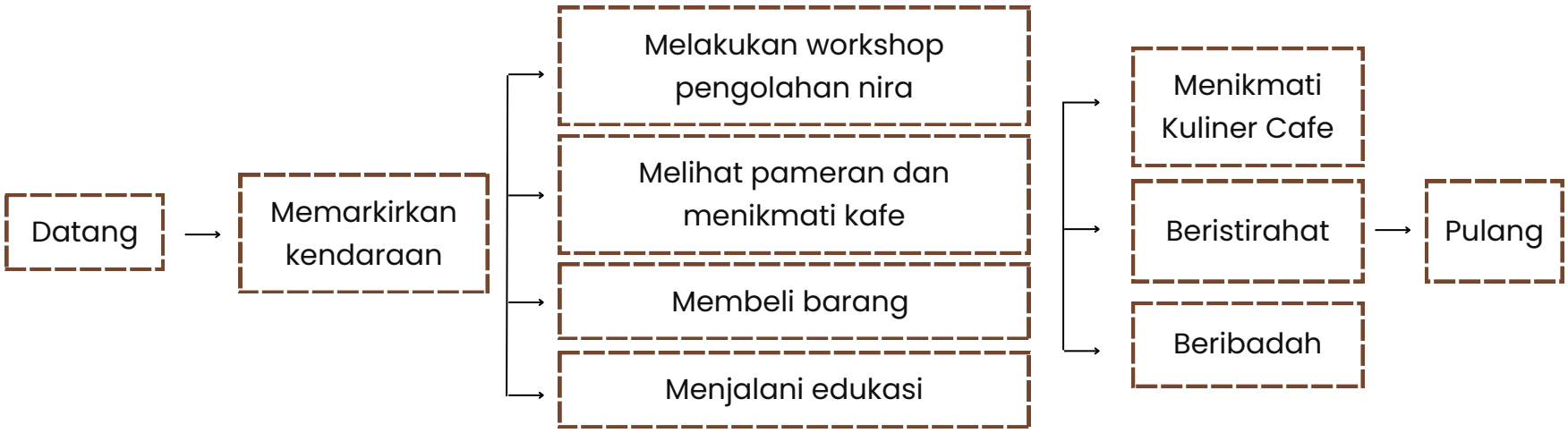
3.2 Eksplorasi Tipologi

Analisis Pola Aktivitas Pengguna

PENGUNJUNG UMUM



PENGUNJUNG KHUSUS



PENGELOLA



PENGRAJIN DAN PELAKU LOKAL



3.2 Eksplorasi Tipologi

Analisis Jumlah dan Kegiatan Pengguna

PENGUNJUNG EDUKASI | PENGERAJIN DAN PEKERJA | PENGELOLA | PENGUNJUNG UMUM

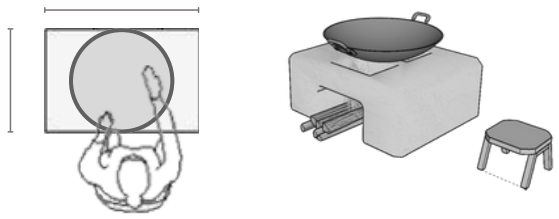
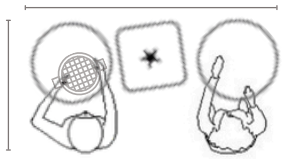
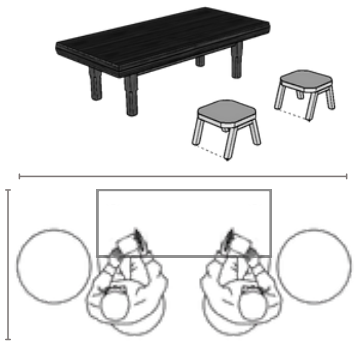
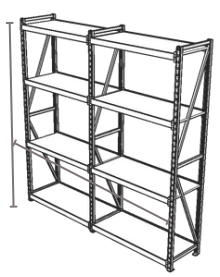
Kelompok Pengguna	Estimasi Jumlah	Karakteristik & Aktivitas Utama	Kebutuhan Ruang
1. Pengunjung Umum	± 15-20 orang/hari	Pengunjung lokal/mancanegara yang datang untuk rekreasi, melihat proses, belanja produk, atau menikmati kafe.	Galeri & toko produk, kafe, ruang informasi, toilet umum, ruang duduk/istirahat, ruang terbuka.
2. Pengunjung Khusus	± 5–30 orang/hari	Rombongan edukatif/sekolah, mahasiswa, komunitas yang mengikuti workshop, dan riset.	Area workshop (batik, kriya), ruang edukasi dan produksi interaktif, pendopo edukatif, lab inovasi produk.
3. Pengrajin dan pelaku Lokal	± 15–20 orang/hari	Warga Segajih yang terlibat dalam produksi gula semut, kriya bambu, membatik, pertunjukan budaya. Termasuk pengelola harian.	Ruang produksi tradisional & modern, gudang bahan/jadi, studio branding, ruang ganti, mushola.
4. Tim Manajemen & Staf	± 8–12 orang/hari	Pengelola, staf kebersihan, keamanan, dan pendamping kegiatan.	Kantor pengelola, ruang rapat kecil, ruang staf, ruang genset/service, pantry, toilet staf.
5. Kreator / Kolaborator	± 5–10 orang/hari	Desainer produk, peneliti, UMKM mitra, dan pekerja kreatif yang memakai ruang coworking, lab inovasi, atau studio branding.	Coworking space, ruang kolaborasi outdoor, studio branding, lab inovasi, ruang meeting fleksibel.

Tabel 3.2.1 Analisis Aktivitas dan Jumlah Pengguna
Sumber: Penulis, 2025

3.2 Eksplorasi Tipologi

Analisis Kegiatan Pengguna

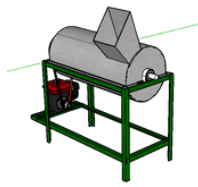
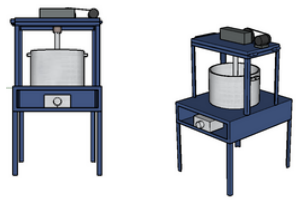
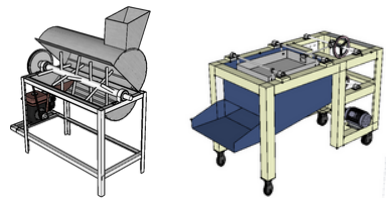
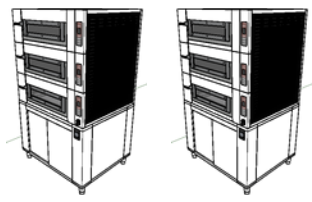
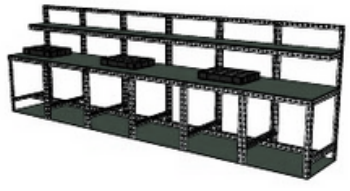
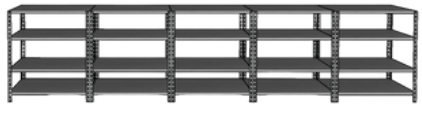
A. RUANG PRODUKSI TRADISIONAL

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Karakter Ruang	Persyaratan
Perebusan Tradisional	Pemanasan nira dalam wajan besar, adukan manual dengan api kayu	Semi terbuka, bukaan besar	
Pengadukan & Kristalisasi	Kristalisasi nira dilakukan manual dengan pengadukan intensif	Ventilasi dan pencahayaan alami	
Pengemasan Tradisional	Penimbangan dan pengemasan manual	Ventilasi dan pencahayaan alami	
Ruang Penyimpanan	Ruang penyimpanan alat tradisional dan produk jadi gula semut	Ventilasi dan pencahayaan alami, Fleksibel	

Tabel 3.2.2 Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Produksi Tradisional
Sumber: Penulis, 2025

3.2 Eksplorasi Tipologi

B. RUANG PRODUKSI MODERN

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Karakter Ruang	Persyaratan
Penyaringan & Persiapan	Nira segar disaring dari kotoran sebelum masuk wajan mekanis	Bersih, tertutup	
Kristalisasi Mekanis	Pemanasan nira menggunakan tungku blower dan pengaduk otomatis	Bersih, ventilasi terkendali	
Penggilingan & Pengayakan	Granul gula digiling & diayak untuk ukuran seragam menggunakan mesin	Produksi, mekanis	
Oven Pengeringan	Mengurangi kadar air sampai <3% menggunakan oven kabinet	Higienis, ventilasi terkendali	
Quality Control dan Pengemasan Produk	Pemeriksaan visual dan granula serta Penimbangan, sealing, dan pelabelan	Lab mini, higienis	
Gudang Produk Jadi	Penyimpanan gula kemasan siap distribusi	Tertutup, higenis	

Tabel 3.2.3 Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Produksi Modern
Sumber: Penulis, 2025

C. Pendopo (Ruang Komunal Kegiatan Budaya & Workshop)

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Karakter Ruang
Workshop Batik	Pelatihan membatik untuk wisatawan & warga	Semi-terbuka, pencahayaan alami
Kriya Bambu/Janur	Kegiatan kerajinan lokal	Terbuka, memiliki penyimpanan alat
Pertunjukan	Area untuk pertunjukan budaya nglarak blarak	Outdoor luas tanpa sekat
Ruang Perkumpulan	Ruang duduk bersama warga, rapat, atau diskusi	Lesehan, fleksibel

Tabel 3.2.4 Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Pendopo
Sumber: Penulis, 2025

D. Coworking Space

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Karakter Ruang
Diskusi & Kerja	Tempat berkumpul pekerja kreatif, pemasar, akademisi	Indoor nyaman, koneksi internet, pencahayaan
Presentasi & Ideation	Sesi presentasi ide dan pengembangan produk	Proyektor, akustik baik
Rapat Kecil	Diskusi kelompok kecil	Semi-tertutup, nyaman, fleksibel

Tabel 3.2.5 Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Coworking Space
Sumber: Penulis, 2025

E. Galeri dan Toko Produk

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Karakter Ruang
Galeri Produk Lokal	Menampilkan jenis batik, kriya bambu, dan gula	Indoor dengan pencahayaan terkontrol
Penjualan Produk Lokal	Menjual gula semut, kriya bambu, batik khas	Sirkulasi lancar, ruang terbuka sebagian
Kafe	Menjual hasil olahan gula semut dan makanan tradisional	

Tabel 3.2.6 Analisis Detail Aktivitas dan Ruang Galeri dan Toko Produk
Sumber: Penulis, 2025

3.2 Eksplorasi Tipologi

Besaran Ruang

Zona	Nama Ruang	Standar Luas per Orang / Unit	Kapasitas (Orang/Unit)	Jumlah Unit	Luas (m²)	Sirkulasi 20% (m²)	Total Luas (m²)
Creative Space	Galeri	1.5–2 m²/orang	20	1	75	15	108
	Selasar Galeri	1 m lebar x 30 m panjang	-	1	30	6	36
	Pendopo	~1 m²/orang	80	1	80	16	96
Coworking	Studio Inovasi Produk	4 m²/orang	20	1	80	16	96
	Studio Pemasaran Digital	2.5–3 m²/orang	12	1	30	6	36
	Ruang Komunal	2 m²/orang	10	1	20	4	24
Makerspace	Ruang Produksi Tradisional	2.5 m²/orang	10	1	25	5	30
	Ruang Produksi Modern	3.5 m²/orang	10	1	35	7	42
	Gudang Produk	15 m²/unit (min.)	-	1	15	3	18
Service	Mushola	1.2 m²/orang (pria/wanita)	20	1	24	48	288
	Toilet Umum (2 pria + 2 wanita)	2.5 m²/kamar kecil	-	4	10	2	12
	Area Parkir Sepeda & Motor	1.5 m²/unit motor	20 motor	-	30	6	36
TOTAL					**638**		**1.106**

Tabel 3.2.7 Analisis Besaran Ruang
Sumber: Penulis, 2025

3.2 Eksplorasi Tipologi

Analisis Pembagian Waktu Kegiatan

Kegiatan	Nama Ruang	Waktu
Pertunjukan dan Permainan	Ruang Terbuka	06.00 – 09.00 WIB
Panen & pengolahan bahan baku	Area Produksi Tradisional, Kebun	06.00 – 09.00 WIB
Produksi gula semut	Ruang Produksi Modern	07.00 – 11.00 WIB
Wisata edukasi proses produksi	Makerspace	09.00 – 11.00 WIB
Workshop, pelatihan, pameran	Creative Space	10.00 – 14.00 WIB
Konsumsi / istirahat siang	Kafe Terbuka, Musala, Toilet	12.00 – 14.00 WIB
Produksi konten / branding	Coworking Space	09.00 – 14.00 WIB
Penjualan produk UMKM	Toko Produk	09.00 – 16.00 WIB
Kegiatan komunitas & storytelling	Pendopo	16.00 – 18.00 WIB
Pertunjukan budaya / forum warga	Pendopo	18.00 – 21.00 WIB

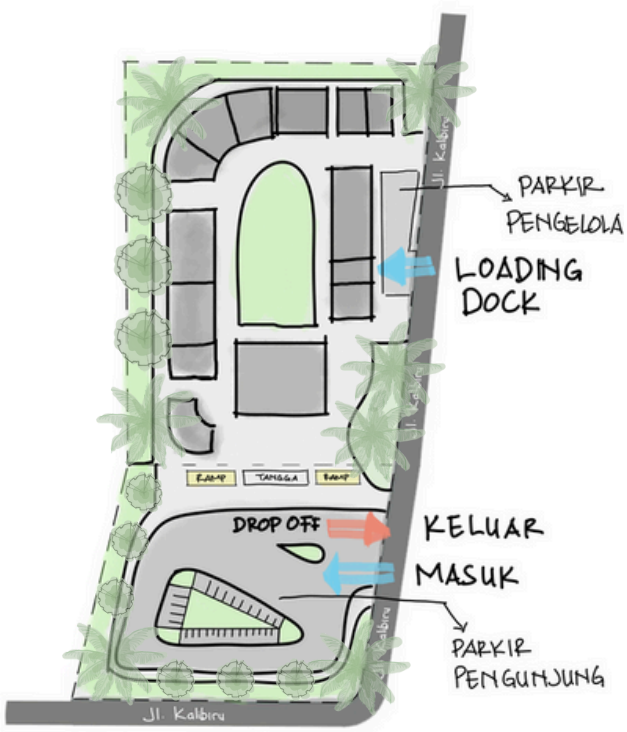
Tabel 3.2.8 Analisis Waktu Kegiatan
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Permeability

Analisis:

Sirkulasi masuk dan keluar dari jalan



Gambar 3.3.1.1 Eksplorasi Sirkulasi
Sumber: Penulis, 2025

Konsep :

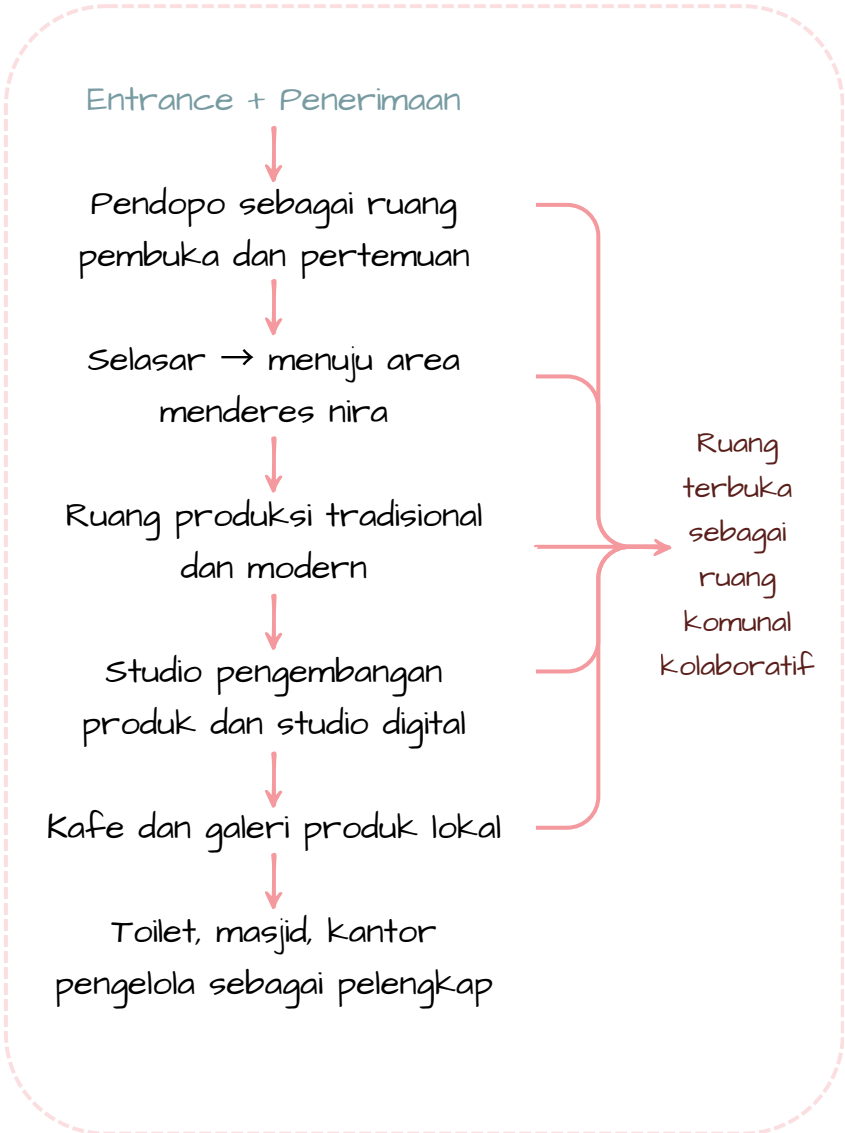
"Sirkulasi sebagai pengikat narasi"

Menerapkan prinsip permeability sebagai cara untuk:

- Menghubungkan antar fungsi (edukatif ↔ produksi ↔ komunal)
- Mempermudah alur kunjungan maupun kerja produksi secara intuitif dan alami
- Mewujudkan ruang yang terbuka, dapat diakses, dan fleksibel oleh masyarakat umum maupun pengguna disabilitas.

PROGRAM RUANG SEBAGAI RANGKAIAN SIRKULASI

Alur sirkulasi dibangun sebagai narasi edukatif dan produksi yang terbuka:



Gambar 3.3.1.2 Eksplorasi Narasi Edukatif Lokal
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Permeability

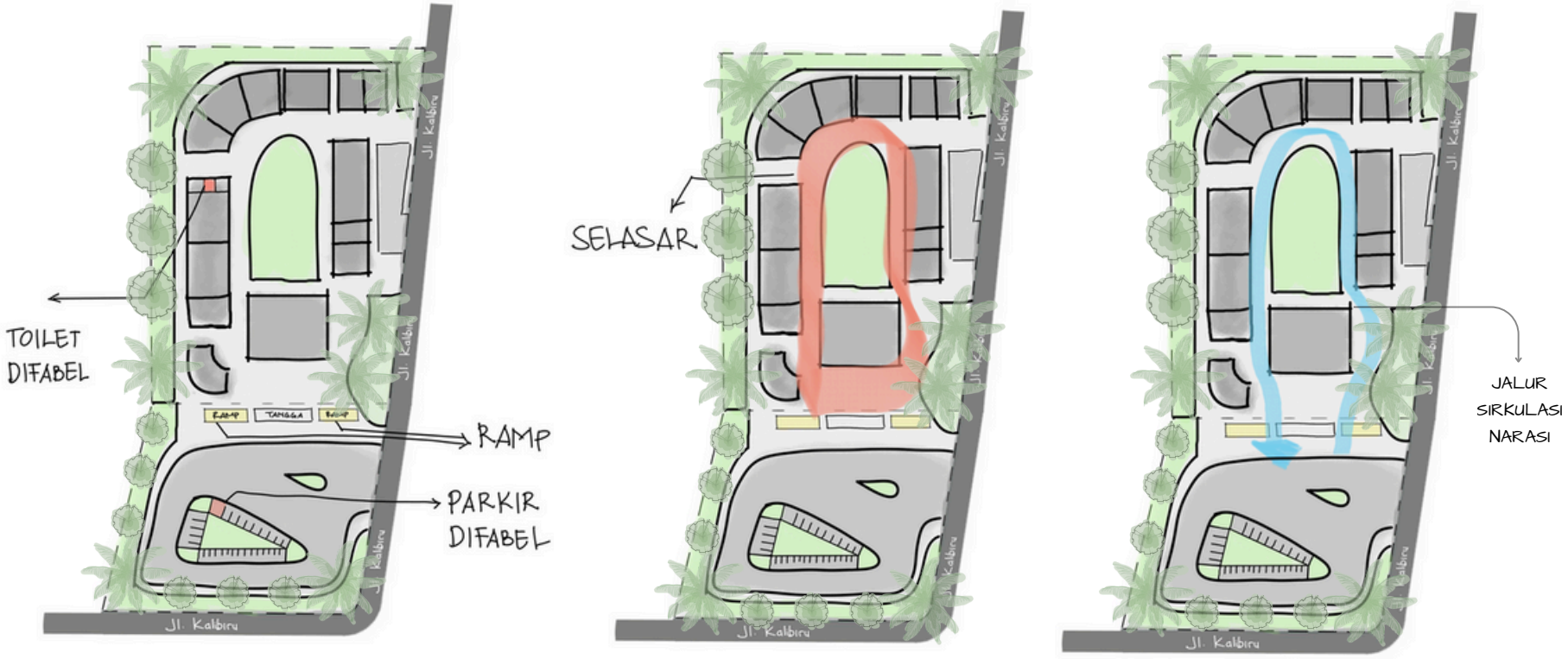
Eksplorasi AKSESIBILITAS DAN BARRIER FREE :

Aksesibilitas dan Barrier Free

- Tersedianya toilet difabel + ramp, menunjukkan inklusivitas dalam pergerakan dan aksesibilitas.

EKSPLORASI SIRKULASI

- Ruang luar (selasar dan lapangan) tidak hanya sebagai transisi, tapi bagian dari sirkulasi (penghubung yang aktif).



Gambar 3.3.1.3 Eksplorasi Aksesibilitas dan Barrier Free
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

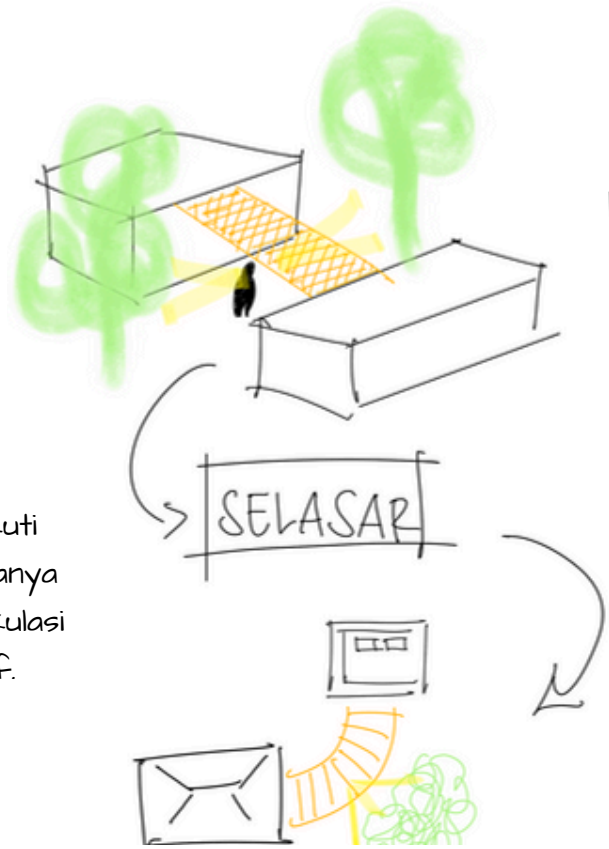
Permeability

Eksplorasi Sirkulasi :

Penghubung Antar Fungsi

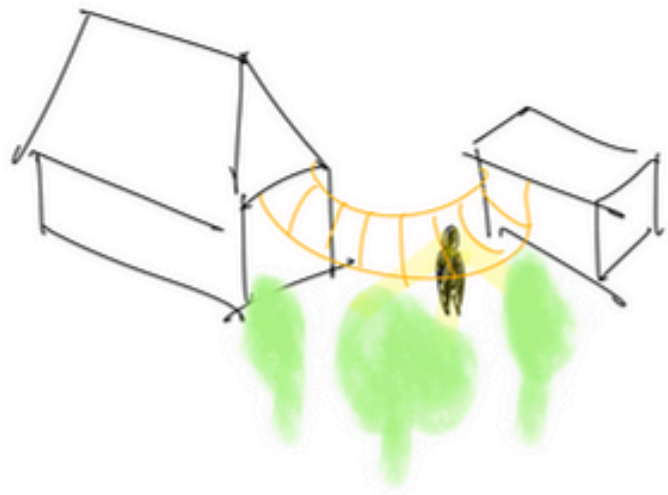
- Ruang luar (selasar dan lapangan) tidak hanya sebagai transisi, tapi bagian dari sirkulasi (penghubung yang aktif).

Posisi bangunan mengikuti alur fungsi dan bukan hanya grid → menciptakan sirkulasi yang alami dan naratif.



Selasar menjadi elemen penghubung antarmassa → semi-outdoor, menaungi pergerakan pengguna tanpa menutup hubungan visual ke alam.

Massa pendopo sebagai atraktor utama diletakkan dekat entrance, berfungsi sebagai titik awal sirkulasi.



Selasar sebagai elemen penghubung utama: pendopo - tempat menderes - ruang produksi tradisional, menciptakan flow aktivitas edukasi dan produksi yang alami dan tidak terputus.

Gambar 3.3.1.4 Eksplorasi Penghubung Sirkulasi
Sumber: Penulis, 2025

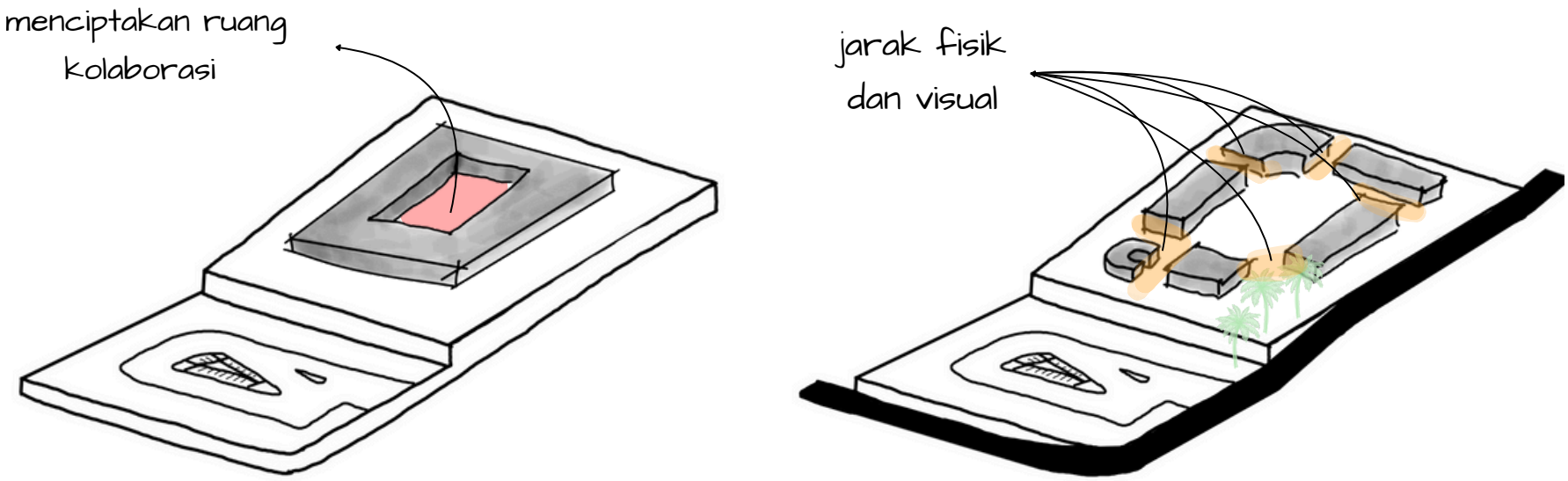
3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Permeability

Eksplorasi:

GUBAHAN MASSA

- Massa bangunan disusun melingkar mengelilingi ruang terbuka di tengah untuk menciptakan ruang komunal aktif .
- Mengatur jarak visual dan fisik agar menciptakan alur eksploratif namun terarah



Gambar 3.3.1.5 Eksplorasi gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Variety

Analisis:

Creative Space pada Creative Hub dirancang dengan fleksibilitas tinggi agar mampu menampung berbagai aktivitas seperti kriya bambu, membatik, maupun diskusi komunitas. Hal ini merupakan penerapan prinsip variety dalam aktivitas, yang mendukung keberagaman penggunaan ruang oleh masyarakat.



Gambar 3.3.2.1 Aktivitas Kreatif dan Interaksi Sosial
Sumber: Penulis, 2025

Zona aktif seperti ruang workshop dan coworking space dikombinasikan dengan zona pasif seperti ruang terbuka dan taman area duduk santai.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

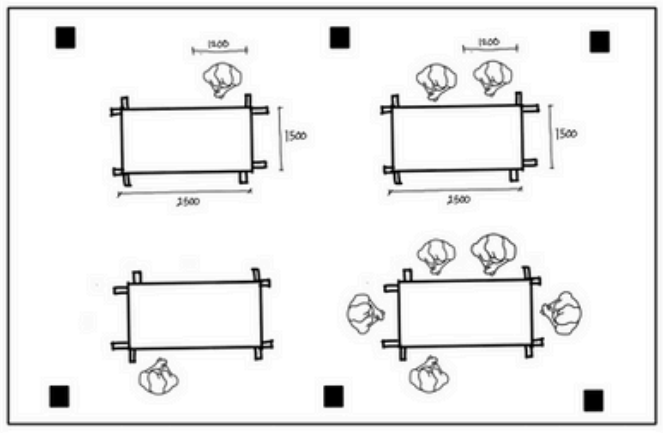
Variety

Konsep:

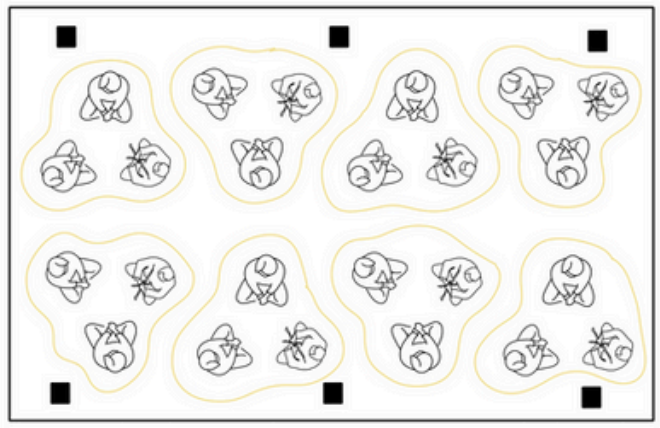
Variety dalam pendekatan arsitektur kontekstual merujuk pada keragaman ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas, pengalaman, dan karakter berbeda, baik secara fungsi maupun suasana.

Penerapan:

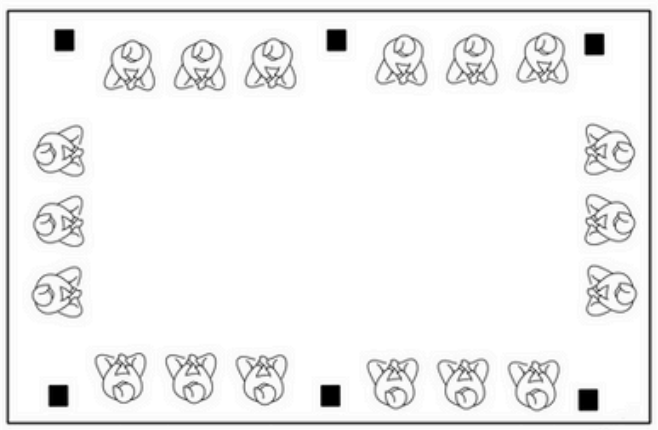
- Pendopo multifungsi: bisa digunakan untuk pertemuan, workshop membatik dan kriya bambu → menunjukkan fleksibilitas fungsi ruang.



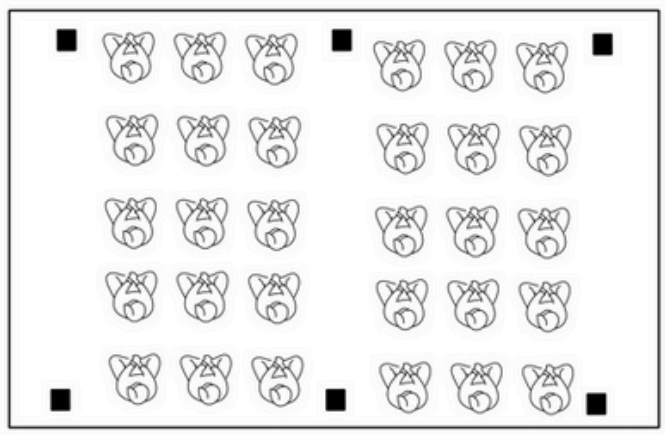
Layout Membatik



Layout Kriya Bambu dan Njanur



Layout Pertemuan warga



Layout Menonton Pertunjukan

Gambar 3.3.2.2 Eksplorasi Variasi Fungsi
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Variety

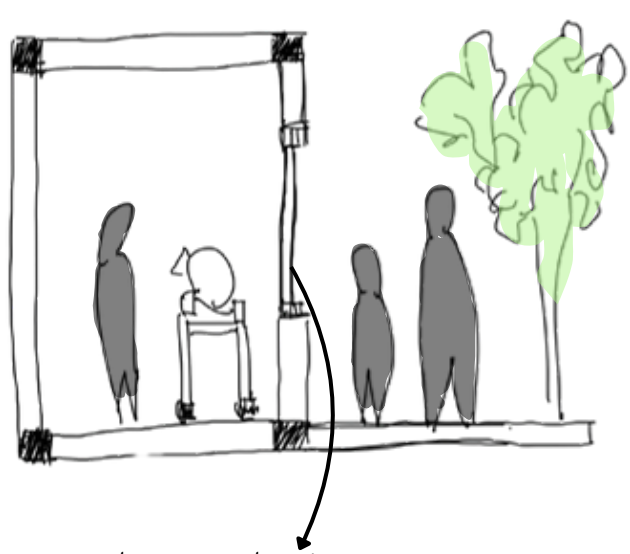
Konsep:

Variety dalam pendekatan arsitektur kontekstual merujuk pada keragaman ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas, pengalaman, dan karakter berbeda, baik secara fungsi maupun suasana.

Penerapan:

- Ruang dalam dan luar saling terhubung dan menciptakan kesinambungan kegiatan.

Area produksi Modern



Gambar 3.3.2.3 Sketsa Produksi Modern
Sumber: Penulis, 2025

Area produksi Tradisional



Gambar 3.3.2.4 Sketsa Produksi Tradisional
Sumber: Penulis, 2025

Hubungan antara ruang dalam dan luar terbuka memberikan pengalaman edukatif interaktif. Visual connection dijaga melalui bukaan-bukaan arah pandang.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

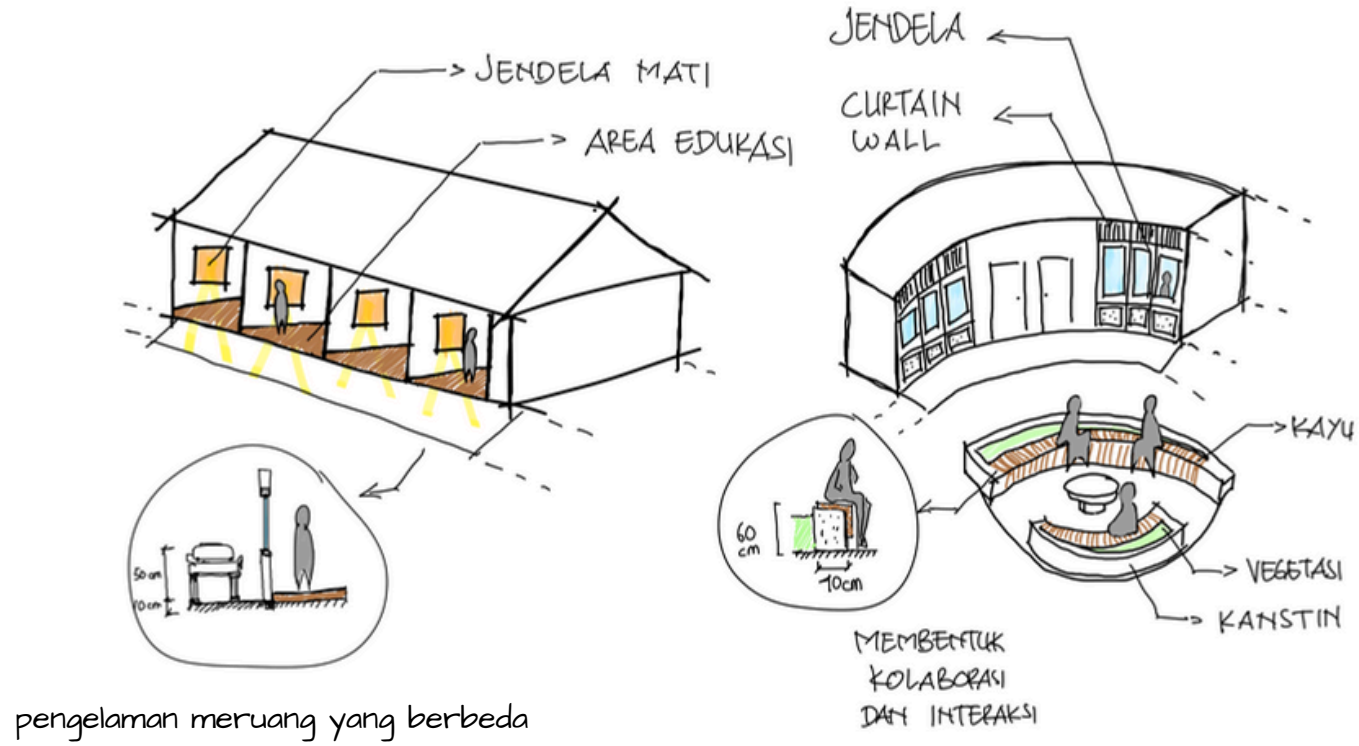
Variety

Konsep:

Variety dalam pendekatan arsitektur kontekstual merujuk pada keragaman ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas, pengalaman, dan karakter berbeda, baik secara fungsi maupun suasana.

Penerapan:

- Ruang dalam dan luar saling terhubung dan menciptakan kesinambungan kegiatan.



Gambar 3.3.2.5 Sketsa Ruang dalam dan Luar
Sumber: Penulis, 2025

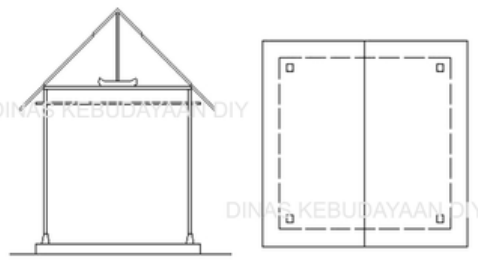
Hubungan antara ruang dalam dan luar terbuka memberikan pengalaman edukatif interaktif. Visual connection dijaga melalui bukaan-bukaan arah pandang.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Variety

Analisis:

Atap dan Bentuk Bangunan Kampung di Segajih

Gambar	Variasi Atap	Struktur	Keterangan
	Kampung Pokok		Bentuk paling dasar; empat bidang miring tanpa tambahan emper.
	Kampung Jompongan		

Tabel 3.3.1 Analisa Atap di Segajih
Sumber: Penulis, 2025

- Atap kampung pokok punya struktur sederhana, mudah direplikasi dan diperbaiki oleh masyarakat lokal.
- Kemiringan atap curam → respons terhadap curah hujan tinggi di Segajih (iklim tropis basah).
- Dengan bentuk modular, Creative Hub bisa dikembangkan secara bertahap tanpa merusak bentuk aslinya.

Kesederhanaannya justru memberi peluang eksplorasi selubung pada bangunan Creative Hub Gula Semut ini. Penerapan Atap Kampung juga memperkuat aspek kontekstual terhadap lingkungan sekitarnya.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

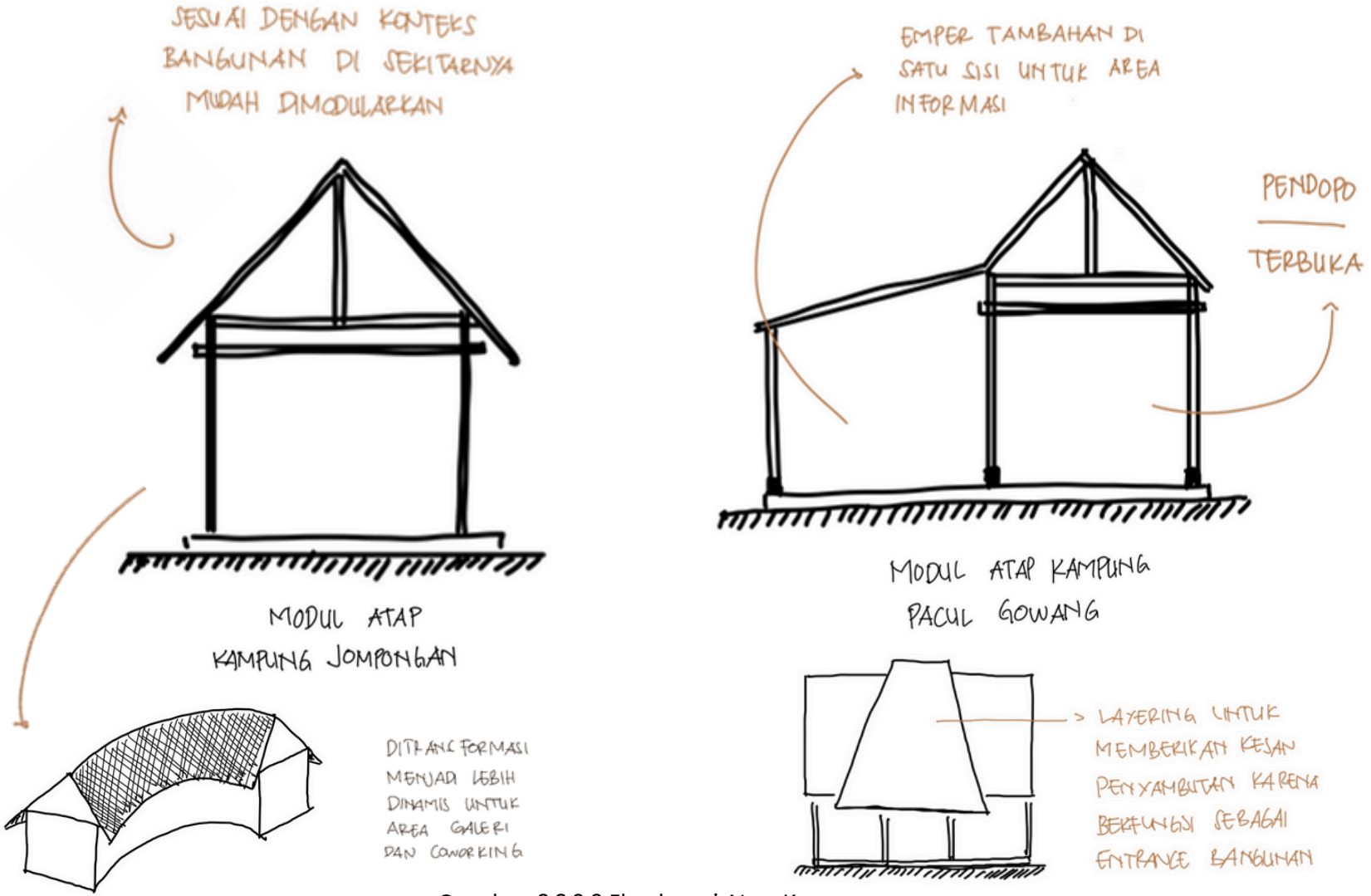
Variety

Konsep:

Penerapan Aspek Kontekstual pada Bangunan dengan menggunakan bentuk Atap Lokal di sekitar Desa Segajih.

Penerapan:

Jenis Atap Kampung Pacul Gowang untuk area Pendopo dan Jenis Atap Jompongan/Pokok untuk bangunan creative space, coworking space, makerspace, dan service.



Gambar 3.3.2.6 Eksplorasi Atap Kampung
Sumber: Penulis, 2025

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Richness

Analisis:
Komponen Material Bangunan, pada dasarnya bangunan yang berada di sekitar tapak, merupakan area permukiman desa, yang umumnya menggunakan material-material ekspos, seperti Kayu Ekspos, Batu Alam, Anyaman Bambu dll. Rencana penggunaan material yang akan digunakan bisa dipilih dalam beberapa kategori material, yaitu: Penggunaan Kayu Ekspos, Penggunaan Bambu Ekspos, Mengekspos Dinding Kayu atau menggunakan Anyaman Bambu, dan Dinding Batu Alam.

Objek	Gambar	
Material Bangunan		
Elemen dekoratif (Motifgeblek renteng)		
Elemen estetika lokal (Batik sundhul langit)		

Tabel 3.3.2 Analisa Material dan Budaya Lokal di Segajih
Sumber: Penulis, 2025

Ornamen lokal bisa diambil dari elemen dekoratif yang juga merupakan motif khas Kulon Progo. Motif ini terinspirasi dari makanan tradisional Kulon Progo, yaitu geblek, yang digabungkan dengan filosofi "renteng" atau susunan yang saling berkaitan, melambangkan kebersamaan dan gotong royong masyarakat Kulon Progo.

Ornamen juga diambil dari hasil karya kreatif yaitu Motif batik Sundhul Langit yang merupakan batik kontemporer khas dari Segajih. Nama "Sundhul Langit" memiliki arti "menyundul langit" atau "menjulang tinggi ke langit", yang menggambarkan harapan, semangat, dan cita-cita yang tinggi.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Richness

Konsep:

ELEMEN ARSITEKTURAL

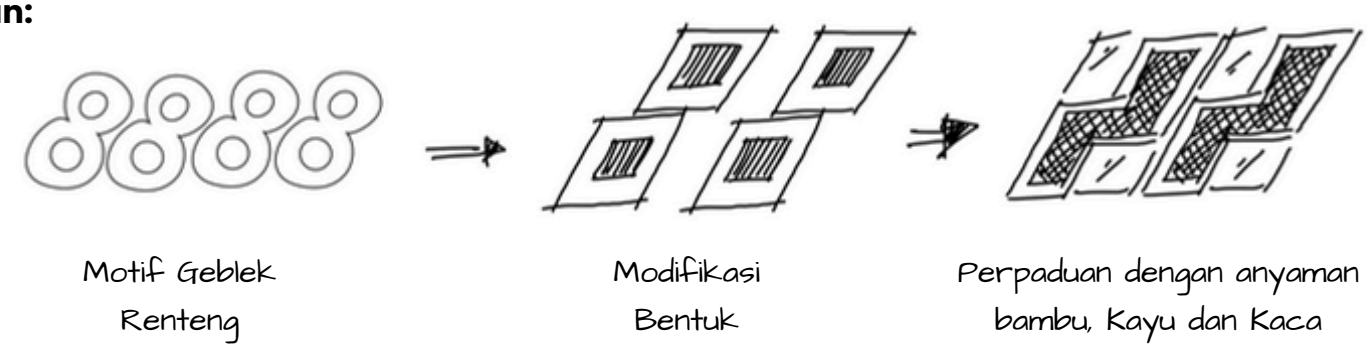
- Motif & Pola Lokal sebagai Elemen Selubung

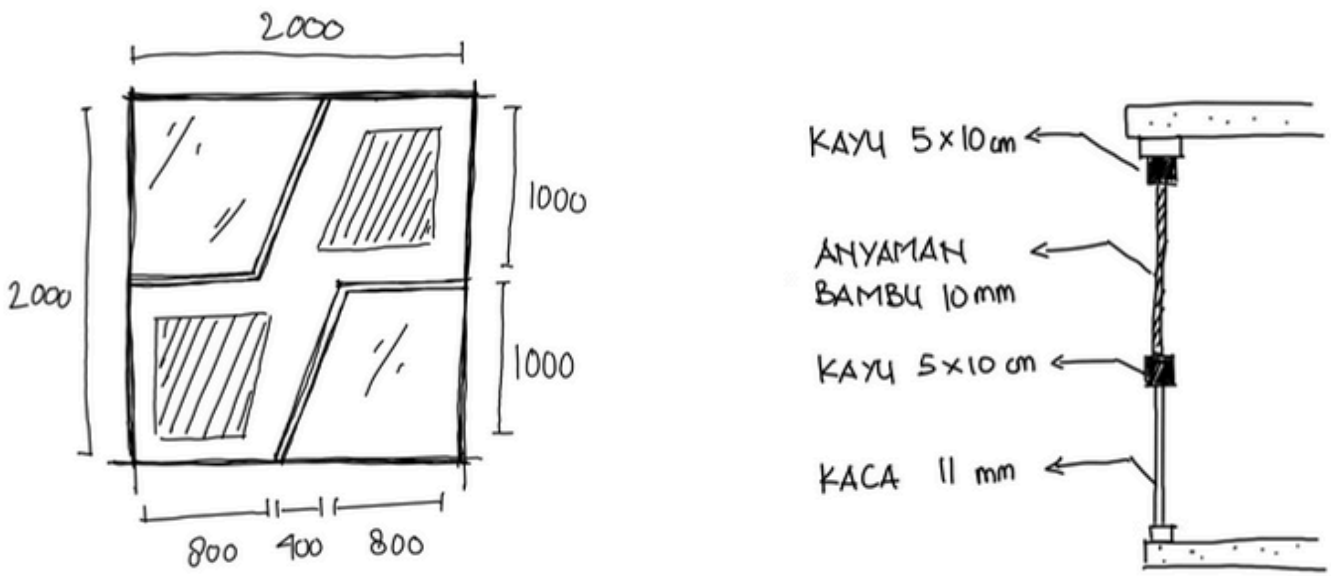
Motif geblek renteng digunakan sebagai inspirasi desain selubung bangunan, dan kisi-kisi.

- Materialitas Lokal dan Tekstur

Bambu dan kayu digunakan secara dominan untuk memperkuat kesan alami dan merespon iklim tropis. Anyaman bambu menambah tekstur dan kekayaan visual.

Penerapan:





Gambar 3.3.3.1 Eksplorasi Elemen Motif Geblek Renteng
Sumber: Penulis, 2025

Elemen ini tidak hanya berfungsi estetis, tapi juga memperkaya pencahayaan alami dan ventilasi bangunan.

3.3 Eksplorasi Tema Perancangan

Richness

Konsep:

ELEMEN ARSITEKTURAL

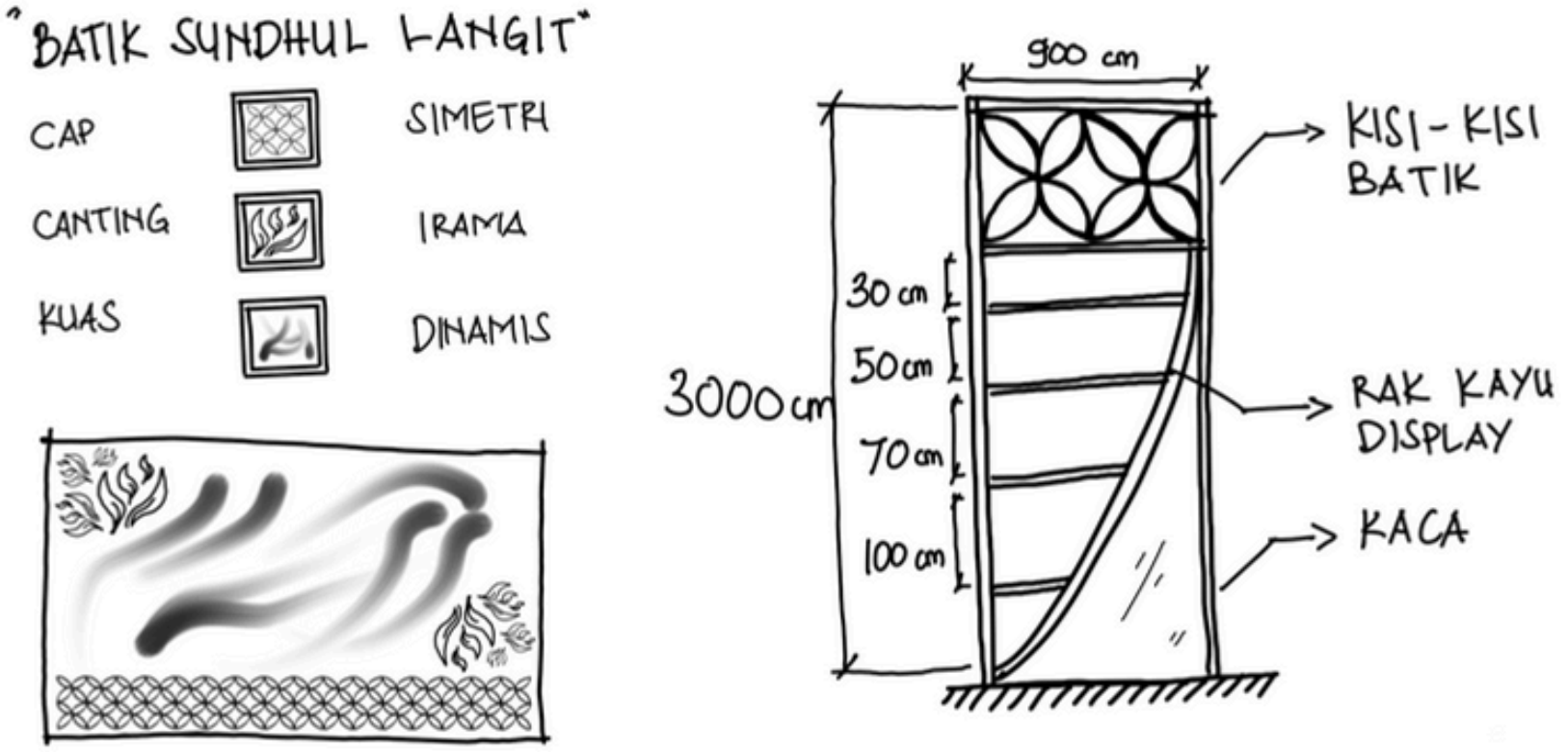
- Materialitas Lokal dan Tekstur

Bambu dan kayu digunakan secara dominan untuk memperkuat kesan alami dan merespon iklim tropis.

- Motif & Pola Lokal sebagai Elemen Selubung

Motif batik Sundhul Langit digunakan sebagai inspirasi desain selubung bangunan, dan kisi-kisi.

Penerapan:



Gambar 3.3.3.2 Eksplorasi Elemen Batik Sundhul Langit
Sumber: Penulis, 2025

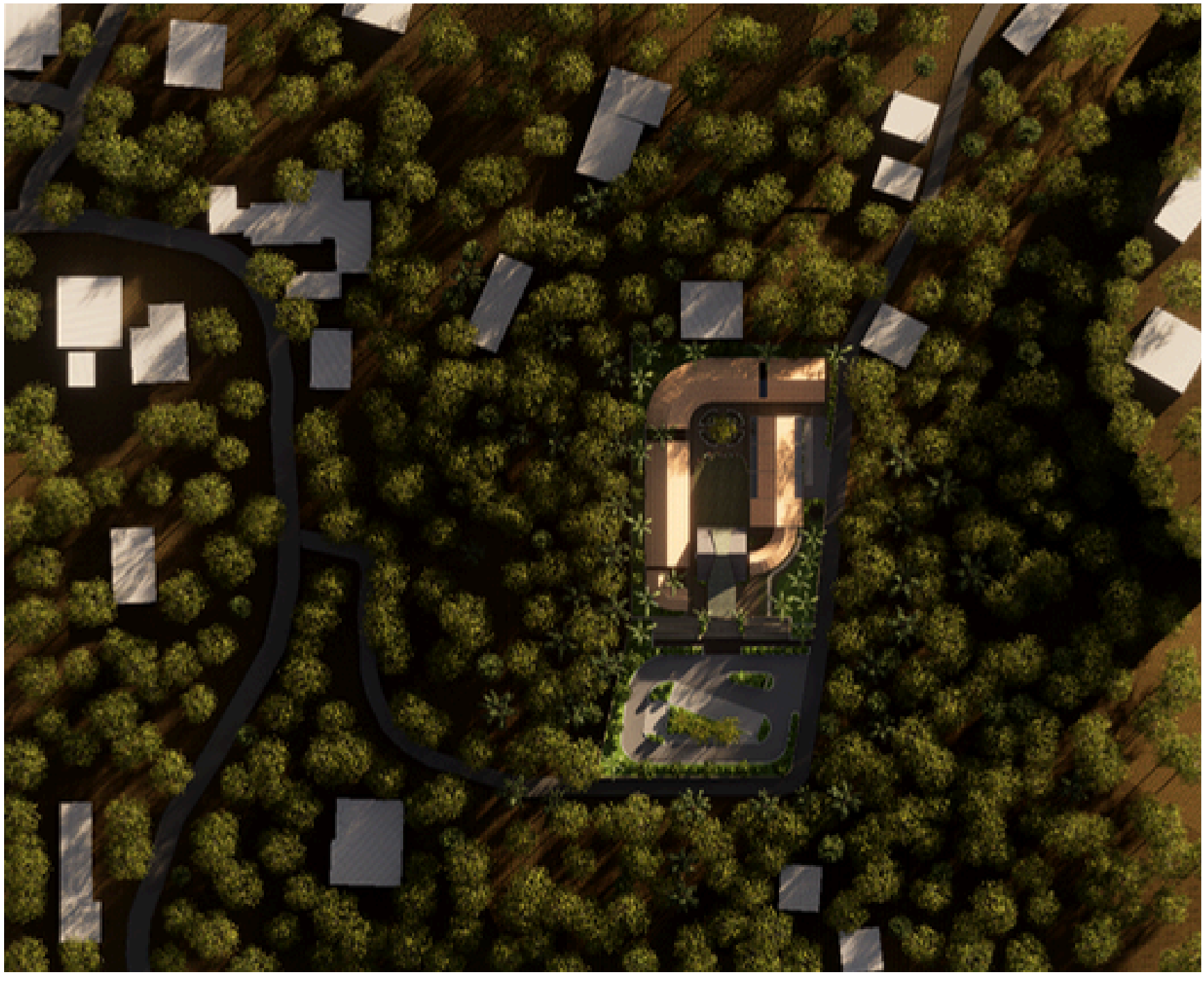
Selain sebagai elemen Estetika, pencahayaan, dan ventilasi bangunan, selubung ini juga berfungsi sebagai rak display pada galeri dan toko produk. Rak juga terbuat dari material lokal yaitu kayu untuk memberikan kesan selaras dengan konteks visual di Segajih.

04.

HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

4.1 Situasi
4.2 Site Plan
4.3 Denah, Tampak, Potongan
4.4 Detail Arsitektur
4.5 Selubung Bangunan dan Sistem Struktur
4.6 Sistem Utilitas
4.7 Sistem Akses Diffabel
4.8 Keselamatan Bangunan
4.9 Suasana Eksterior dan Suasana Interior

4.1 Situasi



KDH = 1.200 m2

KLB = 5.500 m2

Massa bangunan memanjang menikuti kontur tapak, Orientasi menghadap ke selatan untuk menyesuaikan arah datangnya angin agar mendapatkan passive cooling yang optimal. Orientasi juga tidak langsung menhadap jalan sehingga tidak menganggu view.

4.2 Site Plan

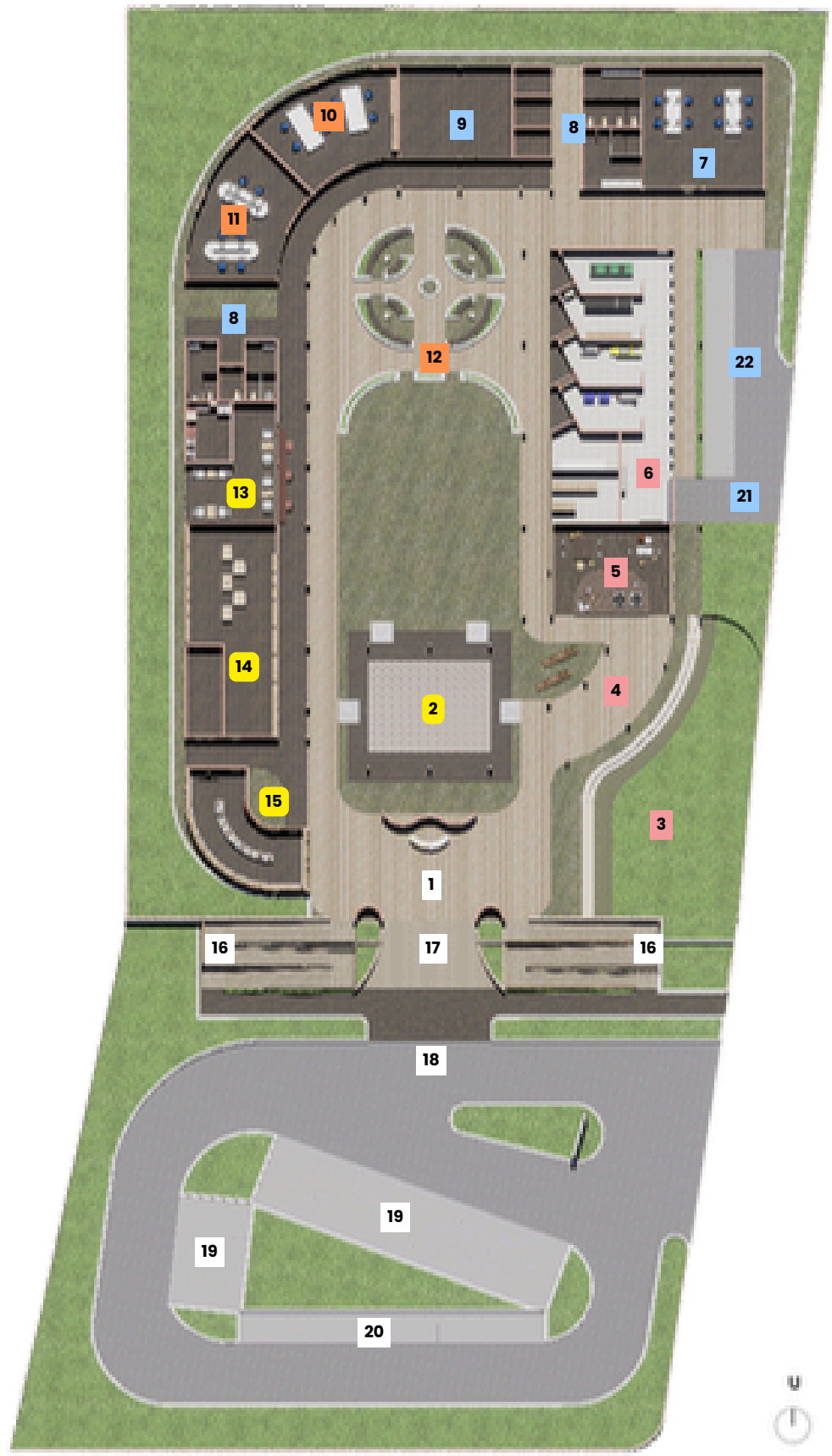
TATA RUANG CREATIVE HUB

- Coworking Space
- Creative Space
- Maker space
- Ruang Service

TATA RUANG

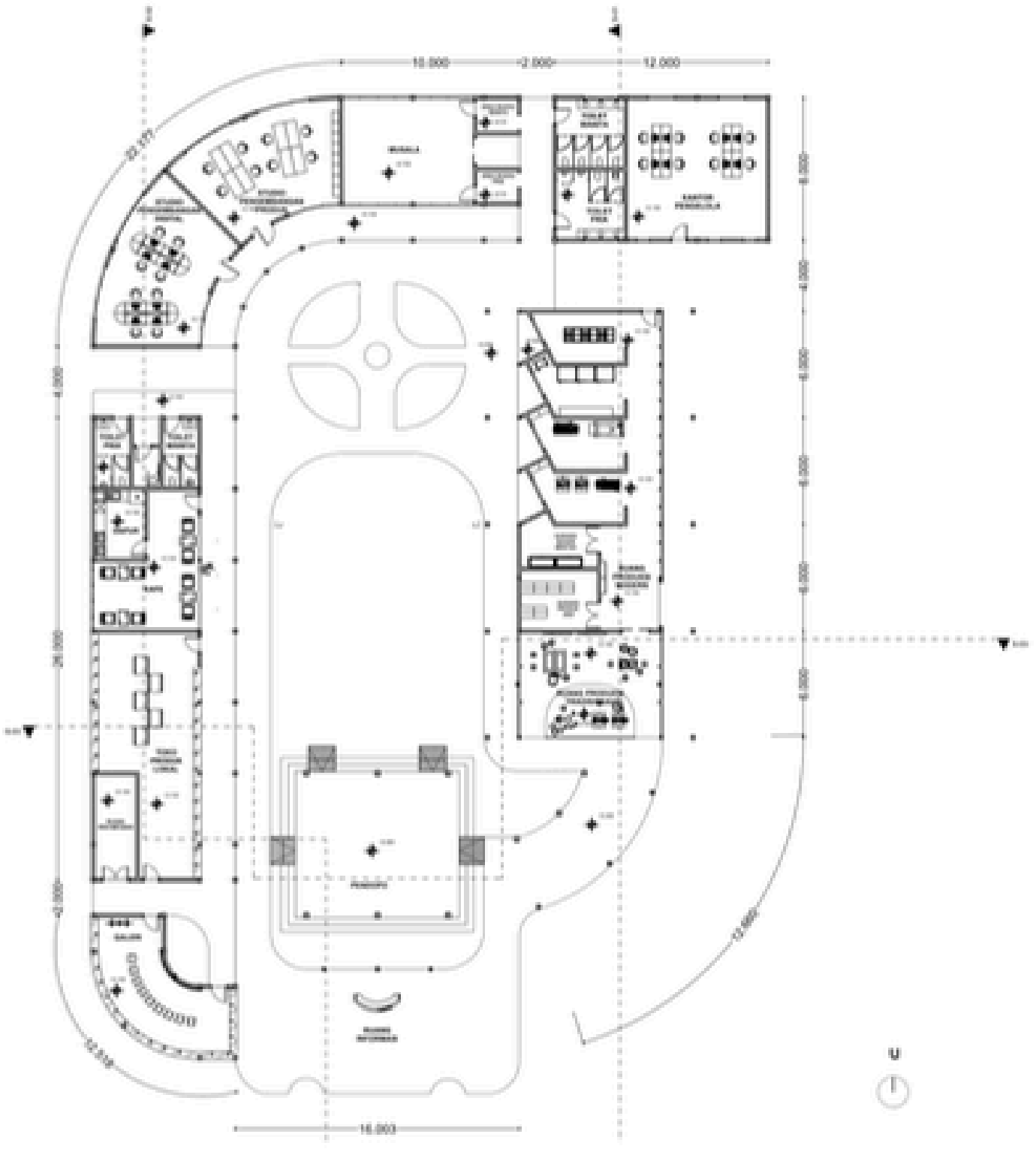
Keterangan:

1. Ruang Informasi
2. Pendopo
3. Area *Nderes*
4. *Selasar*
5. *Ruang Produksi Tradisional*
6. *Ruang Produksi Modern*
7. *Ruang Pengelola*
8. *Toilet*
9. *Musala*
10. *Studio Pengembangan Produk*
11. *Studio Pemasaran Digital*
12. Ruang Komunal Outdoor
13. Cafe
14. Toko Produk Lokal
15. Galeri
16. Ramp
17. Tangga
18. Drop Off
19. Parkir Mobil
20. Parkir Motor
21. Loading Dock
22. Parkir Pengelola



Siteplan elevasi 0

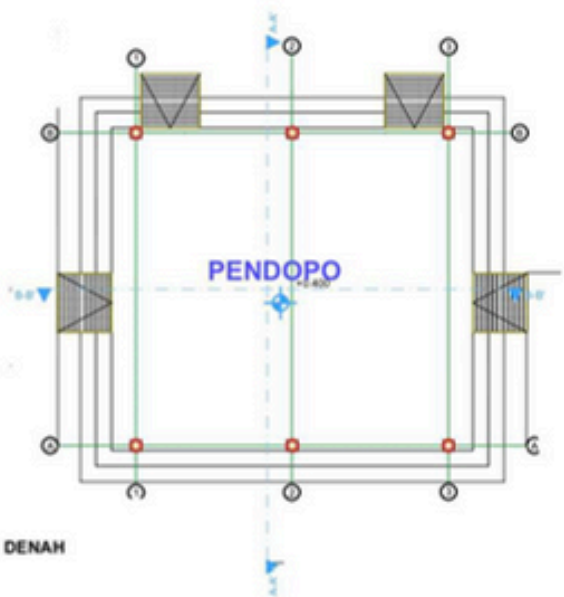
4.3 Denah



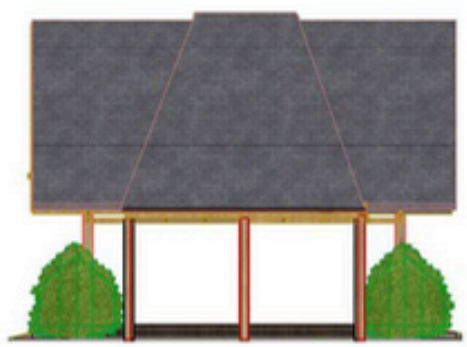
Denah

4.3 Denah

4.3.1 Denah Parsial Creative Space Pendopo



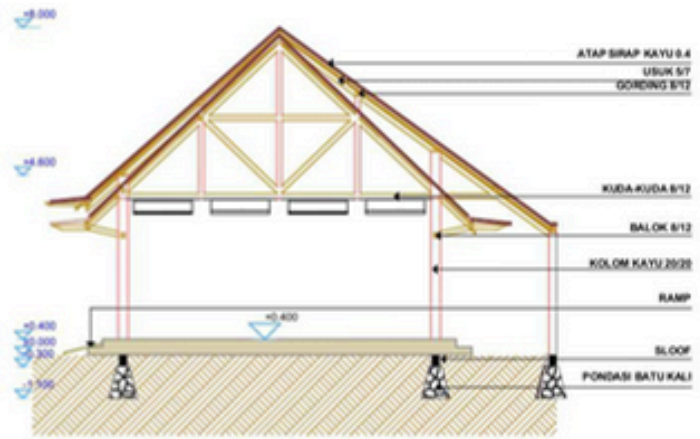
DENAH



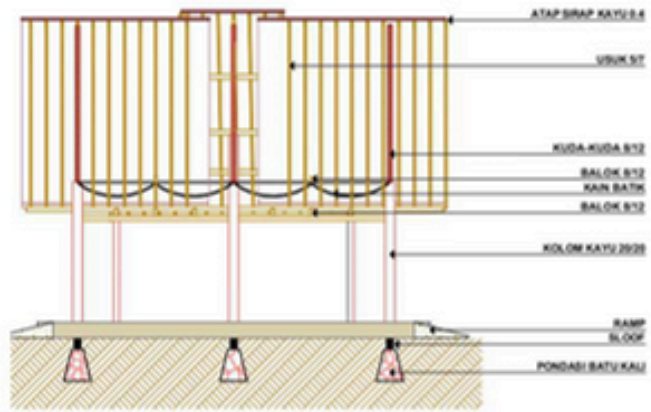
TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



POTONGAN A-A'



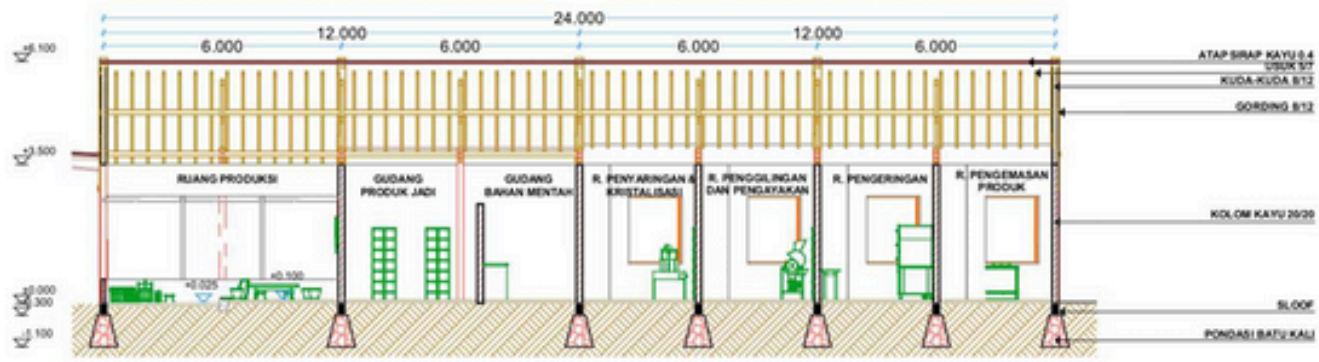
POTONGAN B-B'

4.3 Denah

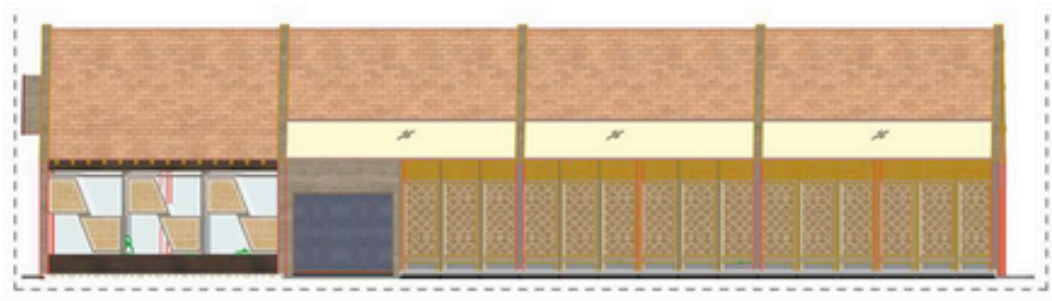
4.3.1 Denah Parsial Makerspace



DENAH



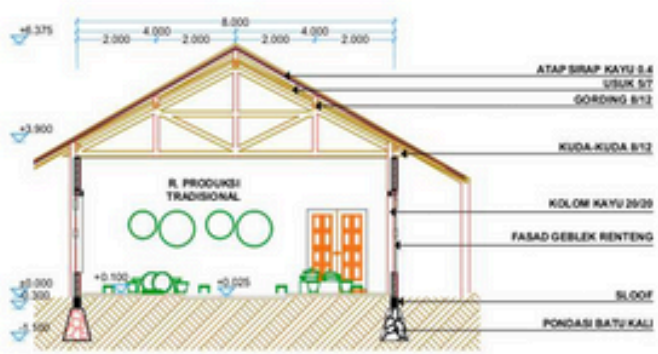
POTONGAN A-A'



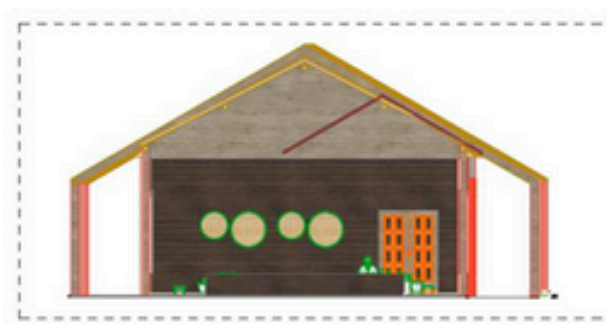
TAMPAK SAMPING TIMUR



TAMPAK SAMPING UTARA



POTONGAN B-B'

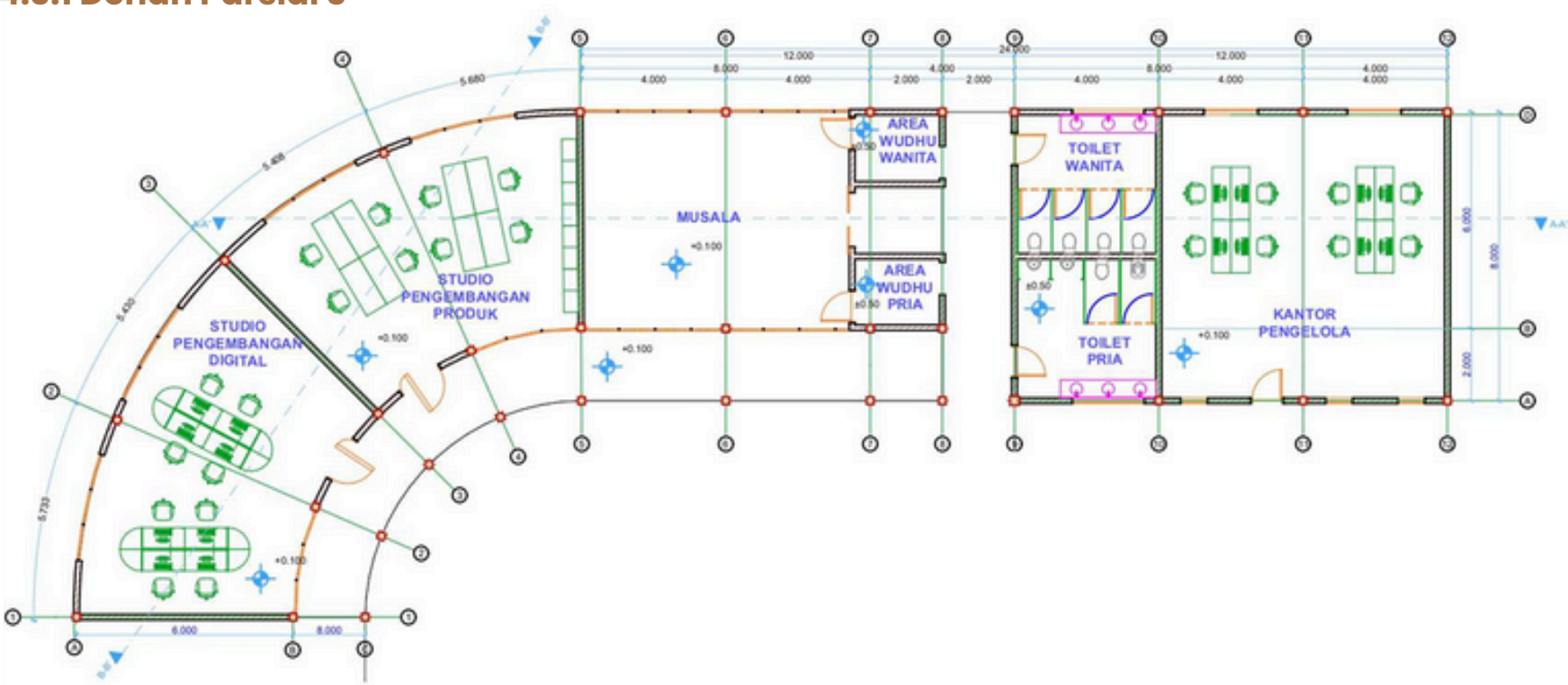


TAMPAK DEPAN SELATAN

Fidelia Fiona Inez
21512159

4.3 Denah

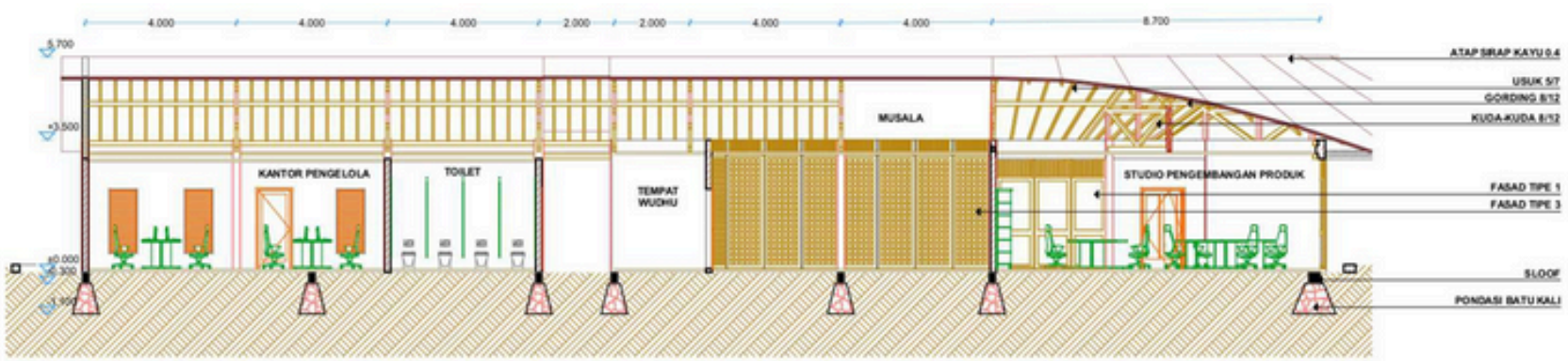
4.3.1 Denah Parsial 3



DENAH



TAMPAK DEPAN UTARA



POTONGAN A-A'

4.3 Tampak



Tampak Timur



Tampak Barat

4.3 Tampak



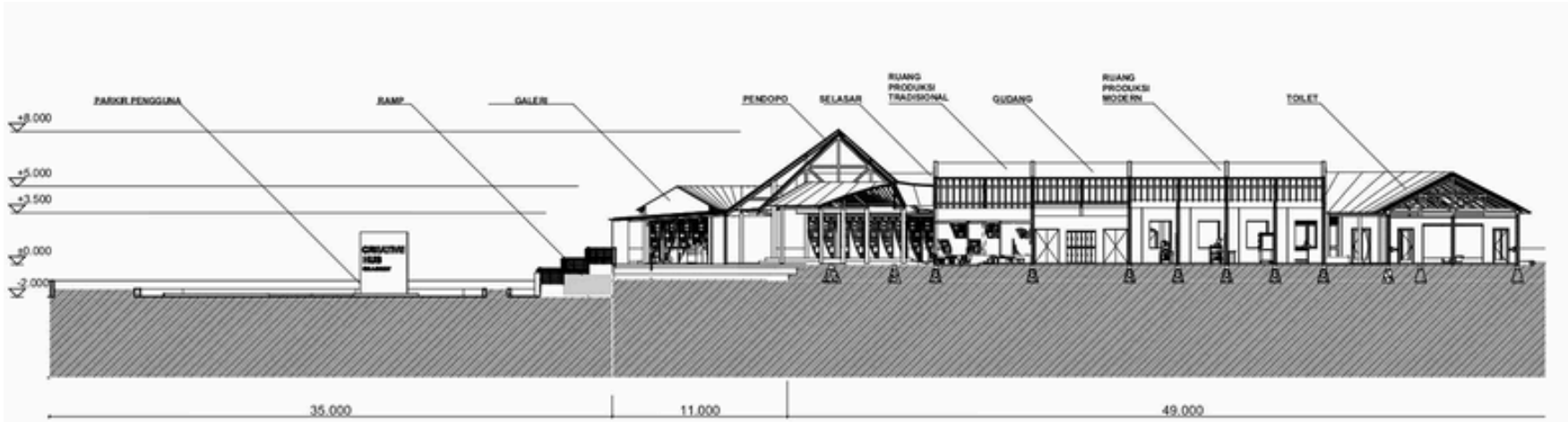
Tampak Utara



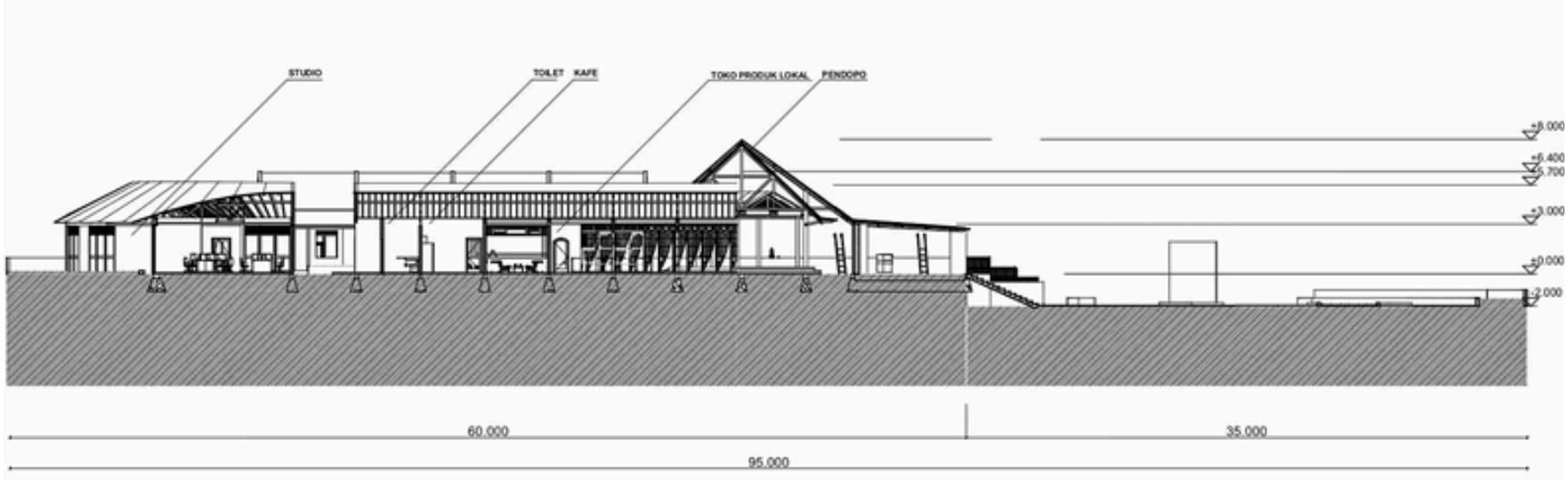
Tampak Selatan

4.3 Potongan Kawasan

4.3.1 Potongan Kawasan

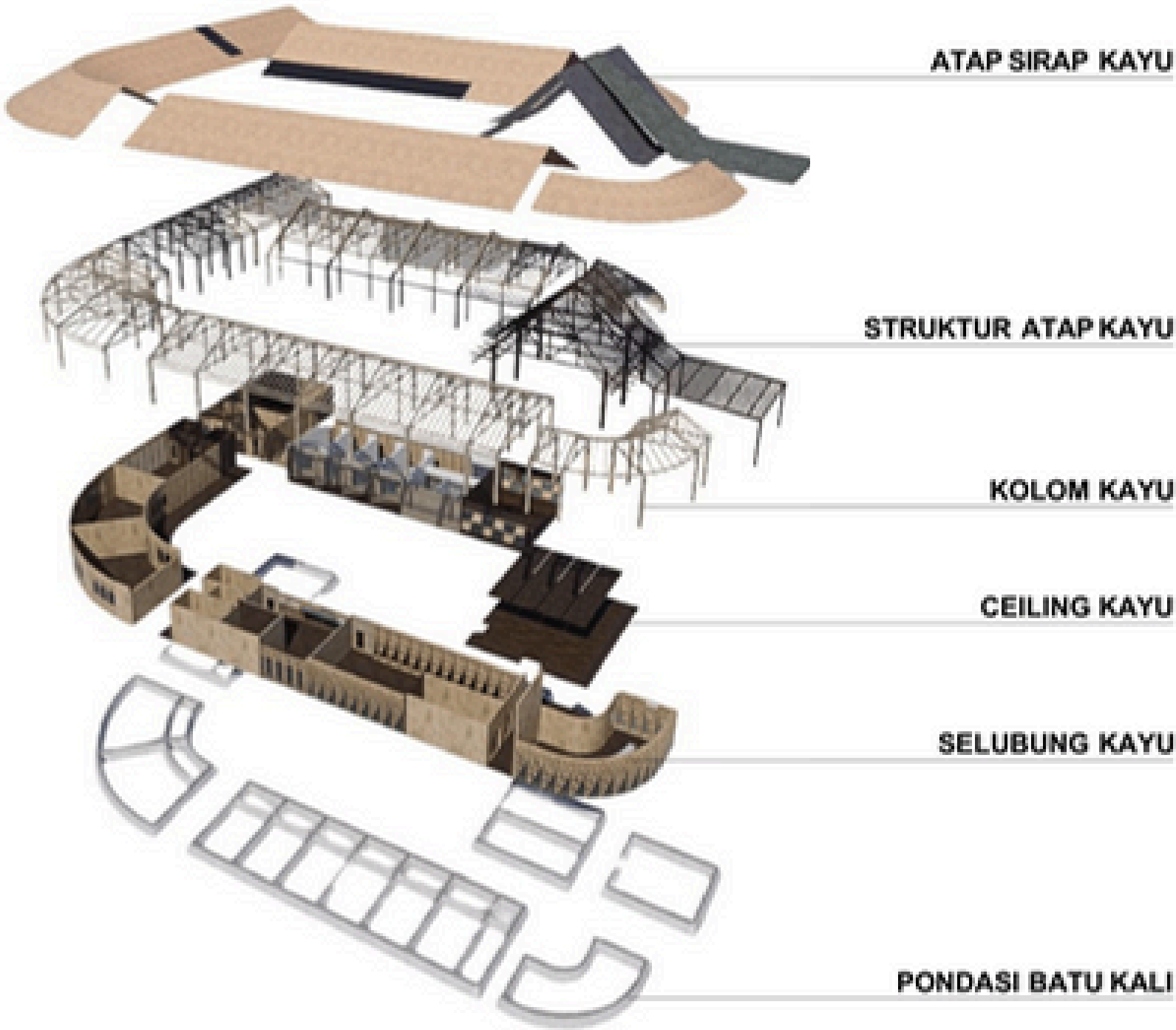


POTONGAN A-A'



POTONGAN B-B'

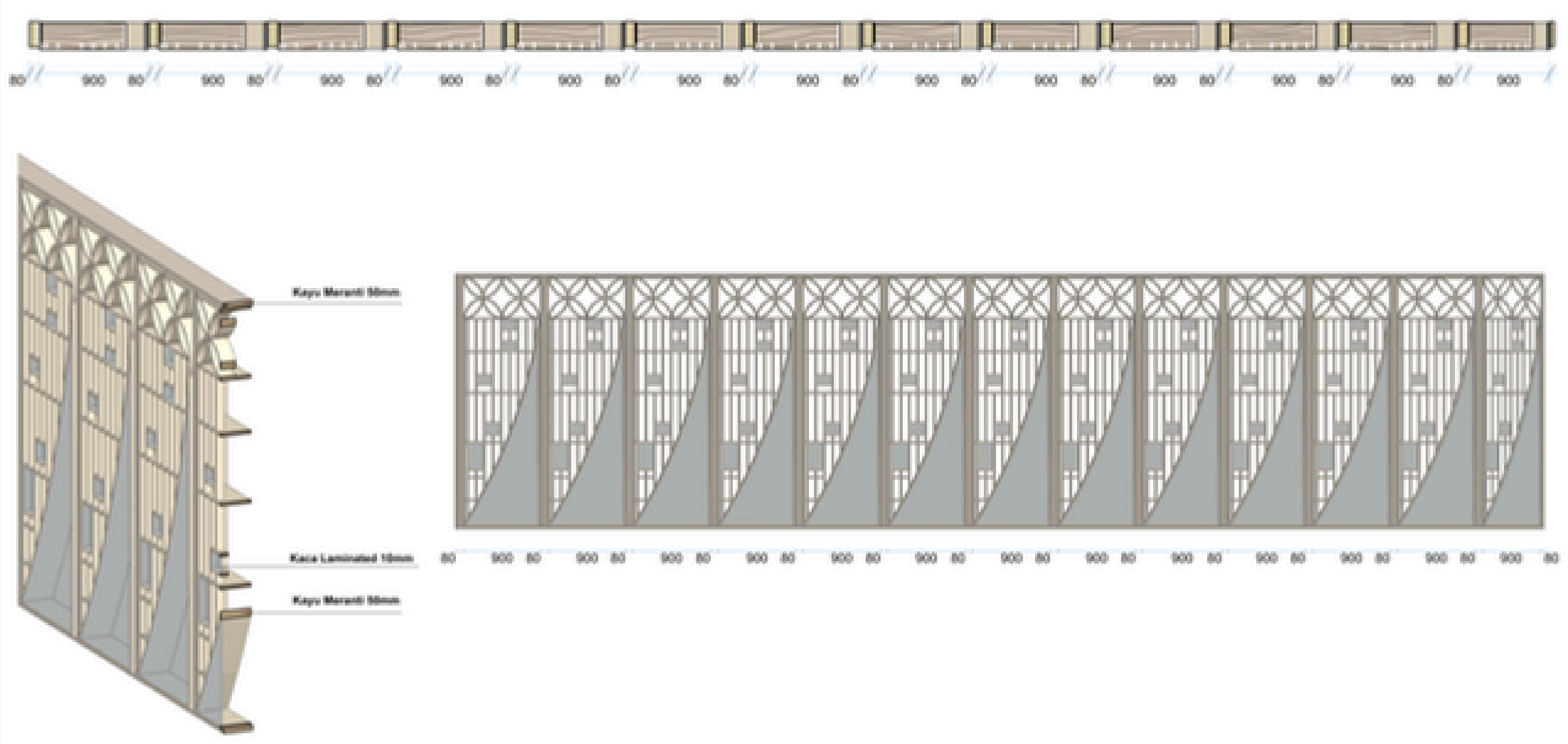
4.4 Sistem Struktur



4.5 Detail Arsitektur

DETAIL FASAD BATIK SUNDUL LANGIT

ELEMEN SELUBUNG DIAMBIL DARI BATIK KHAS DESA SEGAJIH YAITU SUNDHUL LANGIT. BATIK INI MERUPAKAN BATIK KONTEMPORER YANG TERDIRI DARI 3 CARA PEMBUATAN, CAP, CANTING DAN KUAS. KETIGANYA MELAMBANGKAN SIMETRI, IRAMA DAN ABSTRAK YANG SELANJUTNYA DITERAPKAN PADA DESAIN DALAM BENTUK FASAD YANG SEKALIGUS RAK. DAN MEMILIKI VISUAL YANG MENONJOL KARENA TERDAPAT BATIK KAWUNG SIMETRIS DAN GARIS YANG FLEKSIBEL.

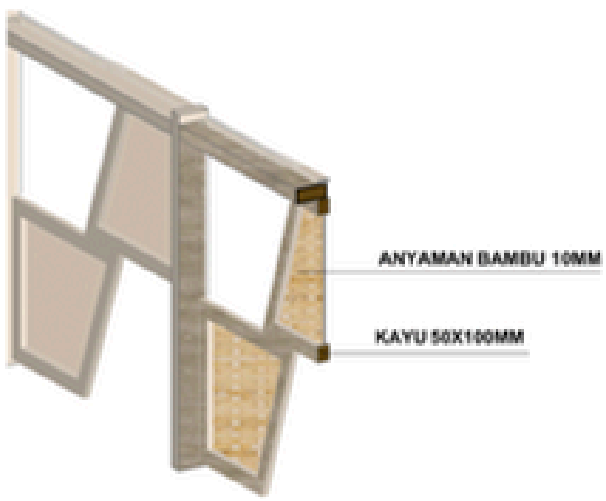


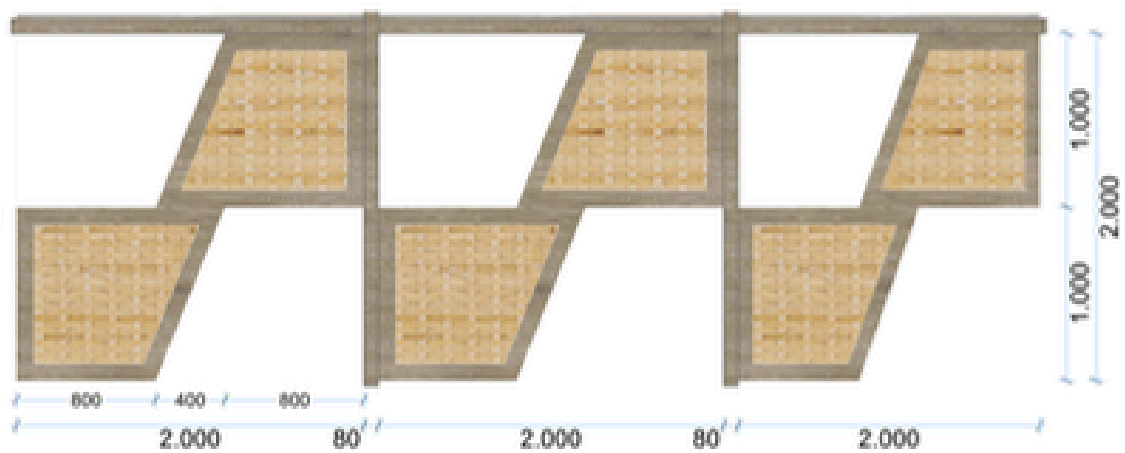
4.5 Detail Arsitektur

DETAIL FASAD GEBLEK RENTENG

Penggunaan fasad bermotif geblek renteng merepresentasikan identitas visual khas Kulon Progo yang memperkaya ekspresi budaya lokal dalam arsitektur. Selain menjadi elemen estetis, bentuknya yang berlubang juga menghadirkan permainan cahaya dan ventilasi alami yang sesuai dengan karakter ruang pawon.



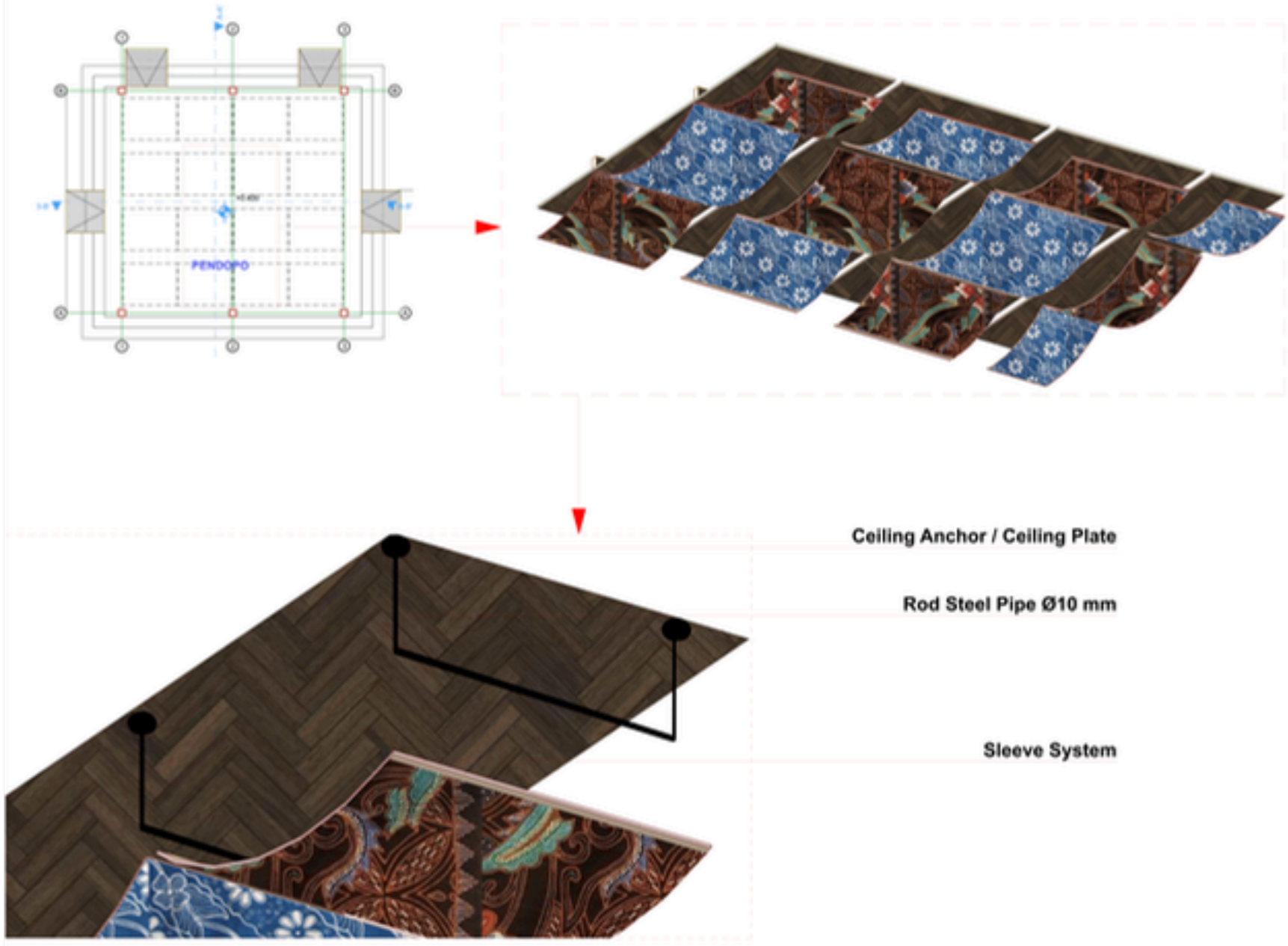




4.5 Detail Arsitektur

DETAIL CEILING PENDOPO

Ceiling kain batik digunakan untuk menyembunyikan struktur atap dan instalasi utilitas di atasnya, sekaligus menjadi media elemen dekoratif yang memperkaya tampilan interior. Dengan pendekatan ini, ruang tidak hanya lebih bersih secara visual, tetapi juga memiliki nilai estetika yang lebih kuat dan berkarakter lokal.

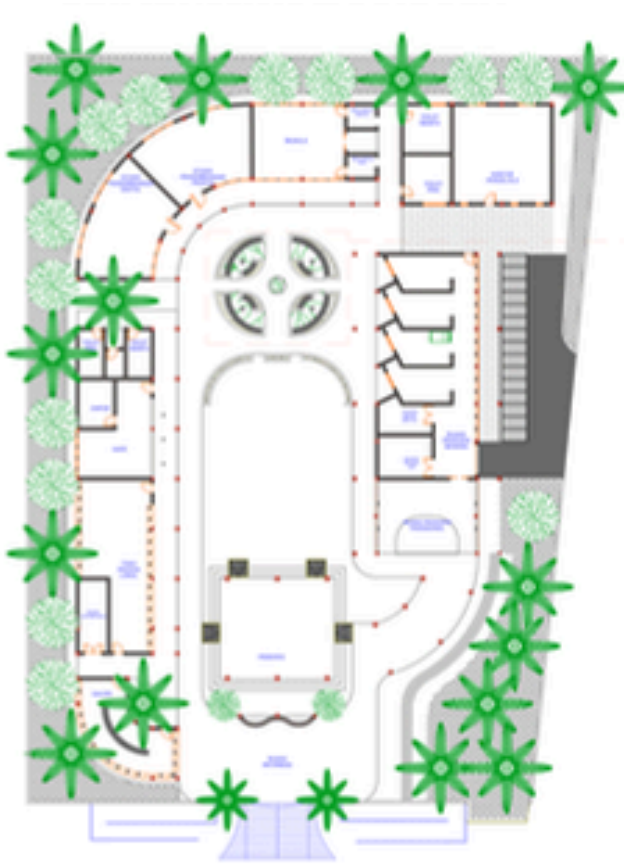


Fidelia Fiona Inez
21512159

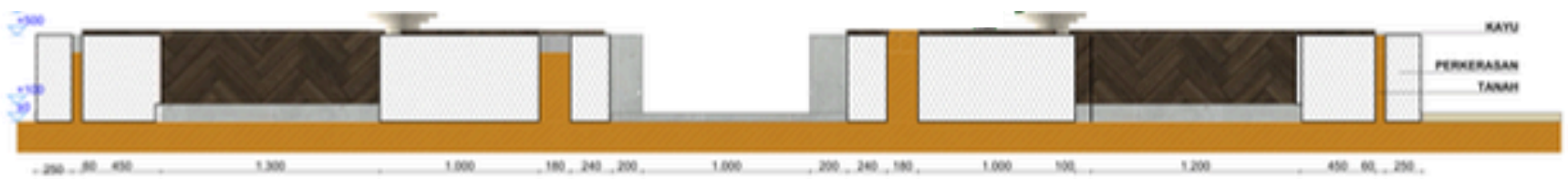
4.5 Detail Arsitektur

DETAIL KOMUNAL OUTDOOR

Ruang dalam studio dirancang terhubung langsung dengan ruang komunal outdoor, membentuk kesinambungan ruang diskusi yang tidak terbatas pada dinding bangunan. Keterbukaan ini memungkinkan ide mengalir secara bebas, baik dari dalam maupun luar. Area komunal tersebut juga mengundang interaksi lintas arah yang membuka peluang kolaborasi spontan antara pengguna studio, pengunjung, maupun pengguna ruang lain. Hubungan ini mendorong terciptanya ekosistem kreatif yang dinamis.







4.6 Detail Selubung Bangunan



SELUBUNG GEBLEK RENTENG



SELUBUNG BATIK SUNDUL LANGIT



SELUBUNG BATIK SUNDUL LANGIT

4.7 Suasana

4.7.1 Suasana Eksterior



Gambar 4.7.1.1 Entrance Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

4.7 Suasana Eksterior

4.7.1 Suasana Eksterior



Gambar 4.7.1.2 Selasar Penghubung Pendopo dan Ruang Produksi Tradisional
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.1.3 Area Edukasi Penderesan Nira
Sumber: Penulis, 2025



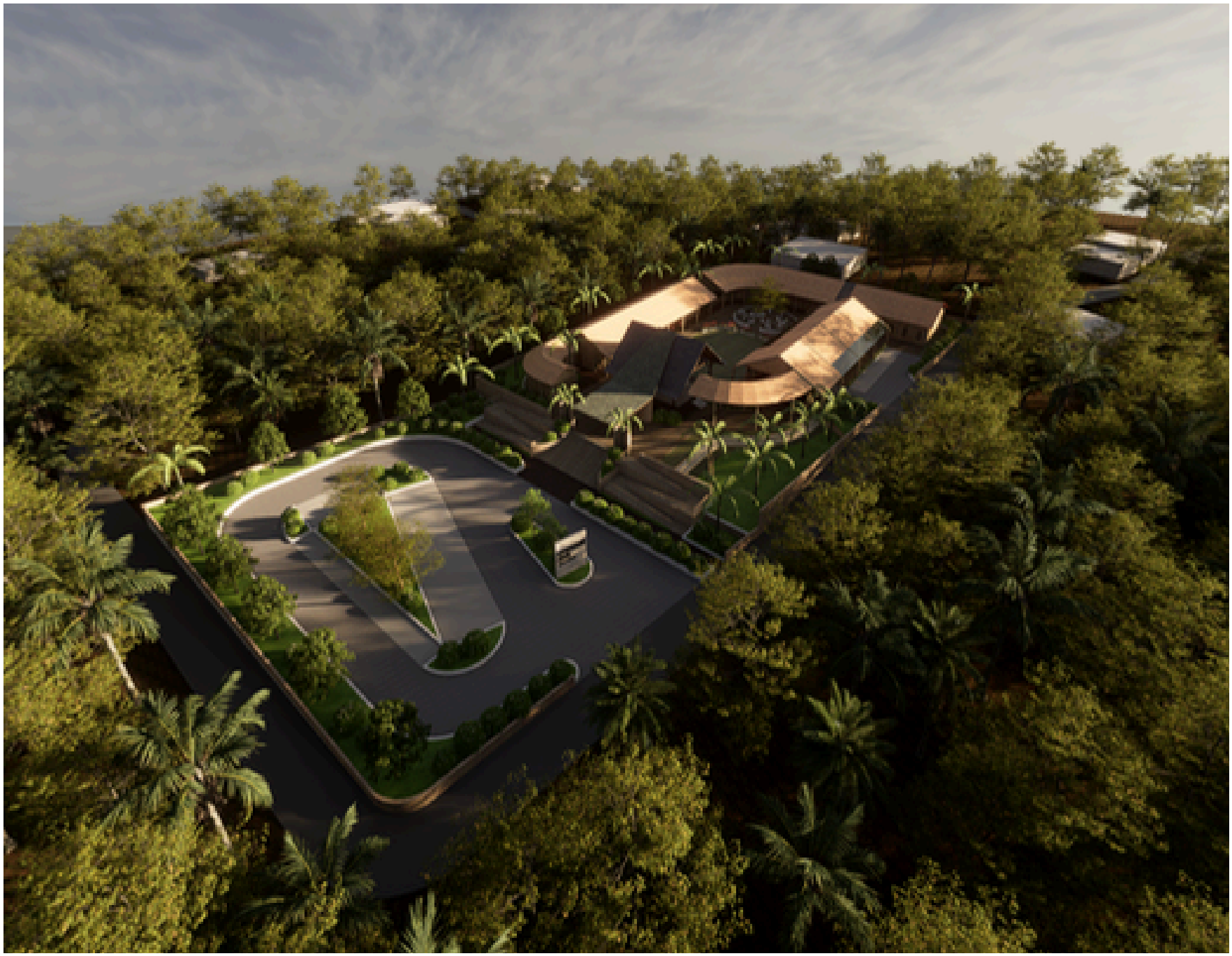
Gambar 4.7.1.4 Entrance Bangunan dari Jalan
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.1.5 Area Komunal
Sumber: Penulis, 2025

4.7 Suasana Eksterior

4.7.1 Suasana Eksterior



Gambar 4.7.1.6 Perspektif
Sumber: Penulis, 2025

4.7 Suasana

4.7.2 Suasana Interior



Gambar 4.7.2.1 Ruang Galeri dengan rak yang juga sekaligus sebagai selubung lokal
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.2.2 Ruang Produksi Tradisional yang terbuka
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.2.3 Selubung dengan visual lokal untuk toko produk lokal
Sumber: Penulis, 2025



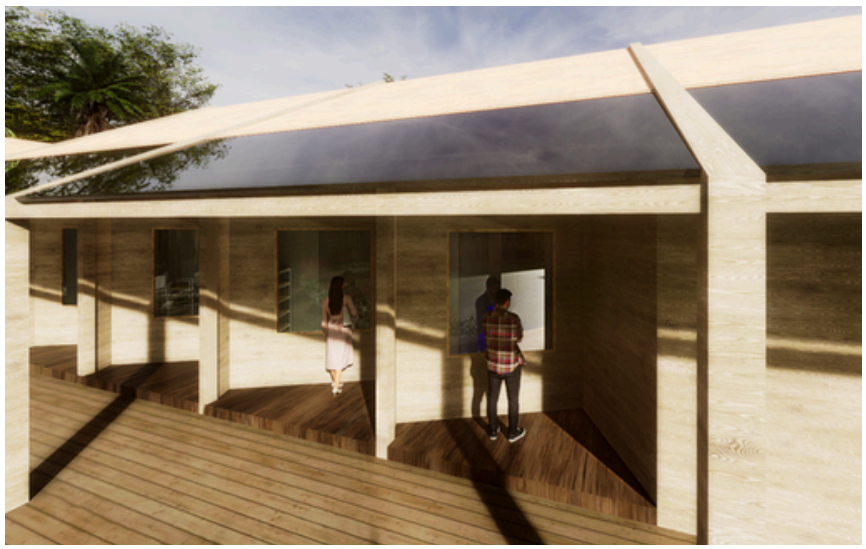
Gambar 4.7.2.4 Pengunjung melihat porses produksi modern
Sumber: Penulis, 2025

4.7 Suasana Interior

4.7.2 Suasana Interior



Gambar 4.7.2.5 Bukaan yang terhubung dengan area komunal outdoor
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.2.6 Edukasi Produksi Gula Semut Modern
Sumber: Penulis, 2025



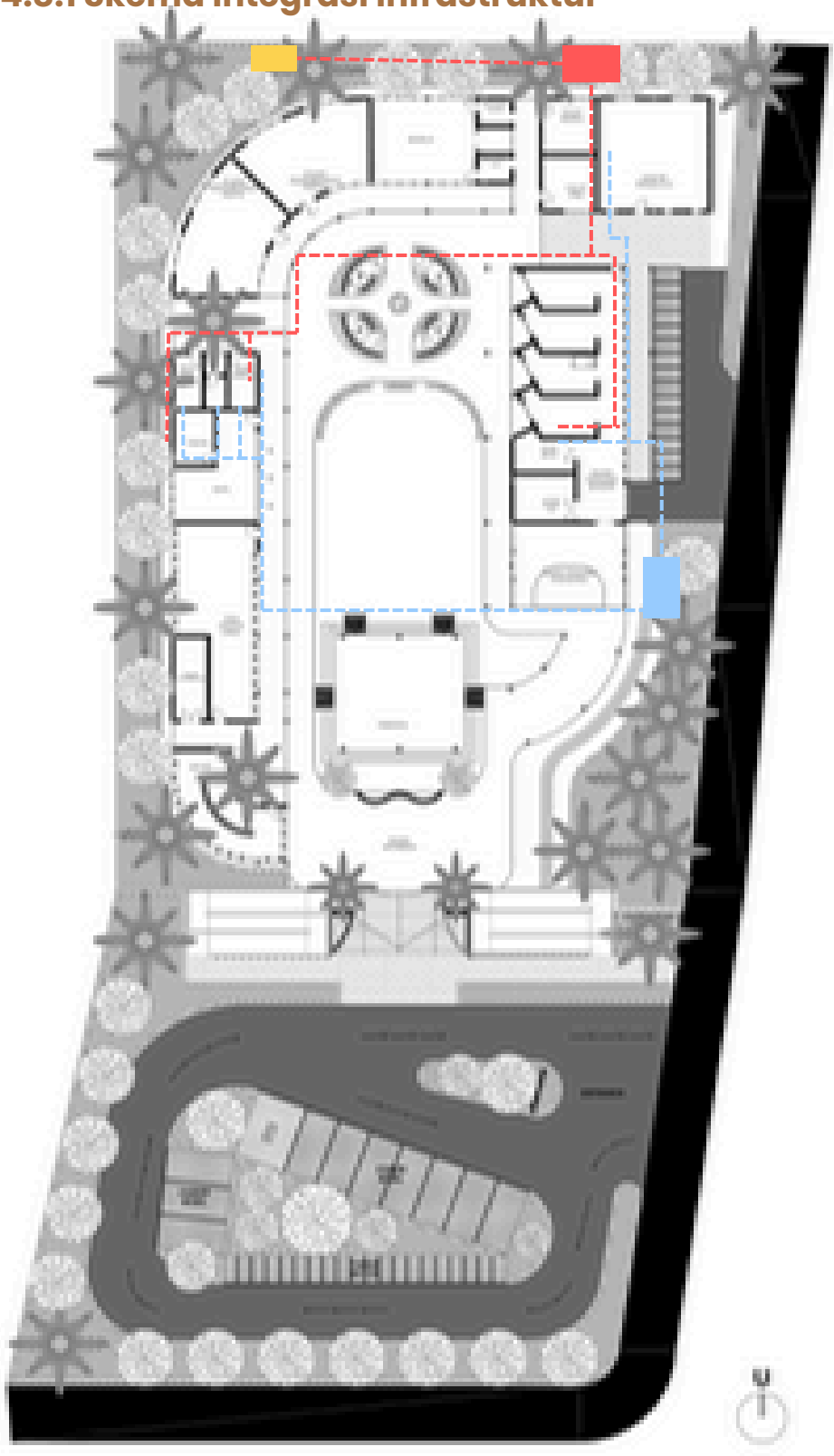
Gambar 4.7.2.7 Area Pendopo
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.7.2.8 Entrance Pendopo
Sumber: Penulis, 2025

4.8 Skema

4.8.1 Skema Integrasi Infrastruktur



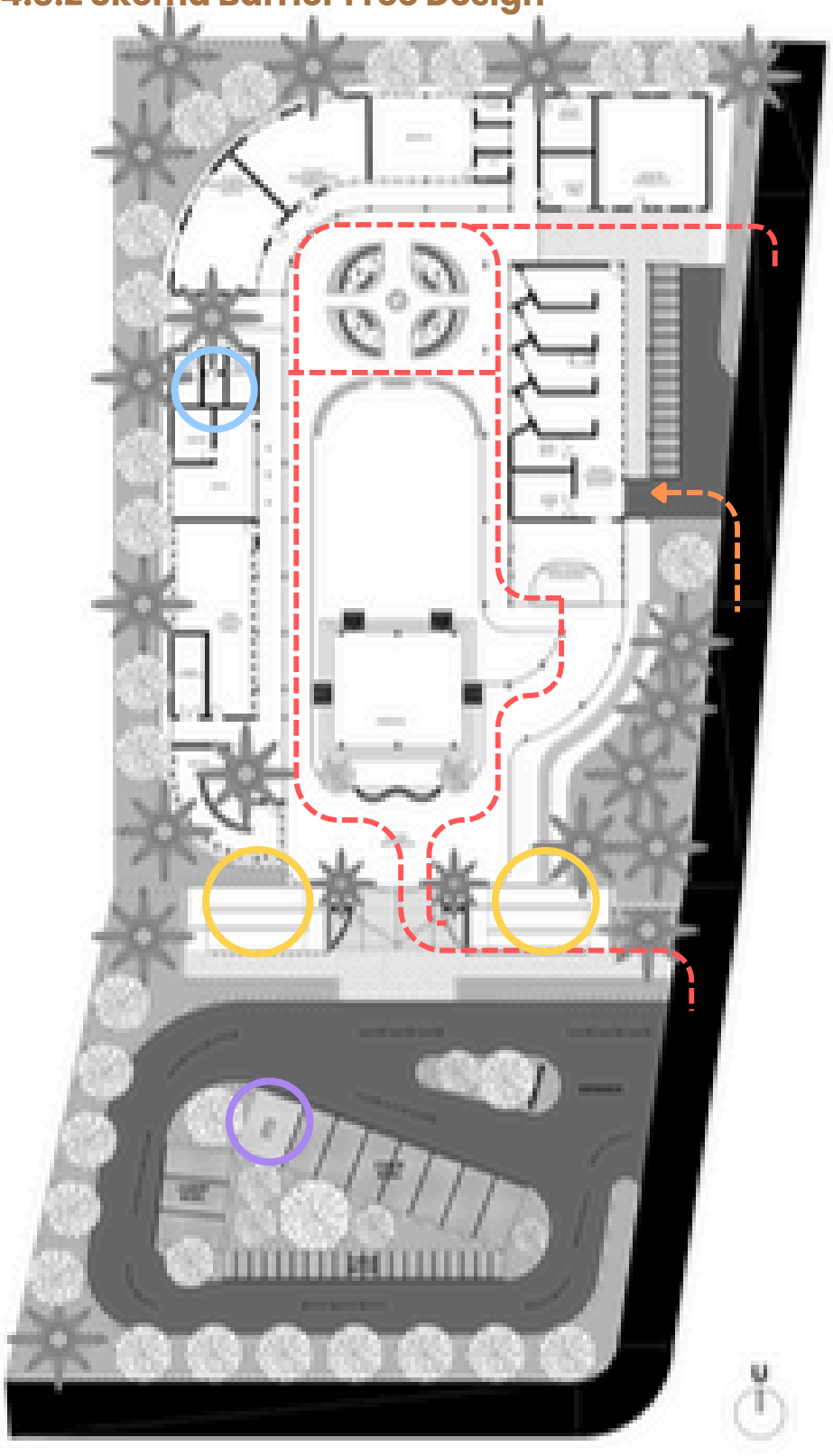
INTEGRASI INFRASTRUKTUR

Sistem Air Bersih dan Air Kotor

- GWT
- SEPTIC TANK
- SUMUR RESAPAN
- AIR BERSIH
- AIR KOTOR

4.8 Skema

4.8.2 Skema Barrier Free Design



BARRIER FREE DESIGN

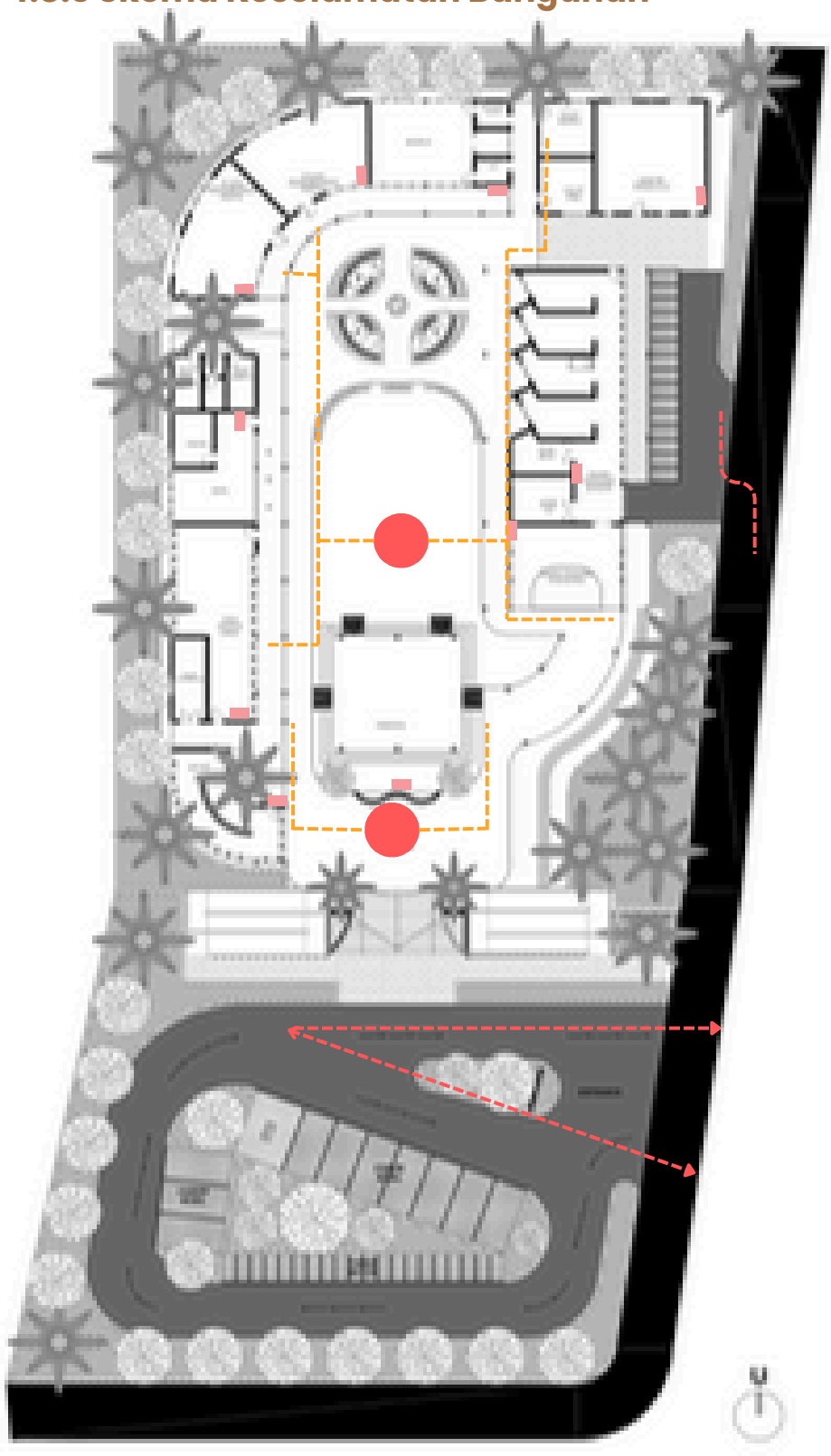
- Parkir difabel
- Toilet Difabel
- Ramp

AKSES TEMBAHAN

- Pedestriam
- Loading dock

4.8 Skema

4.8.3 Skema Keselamatan Bangunan



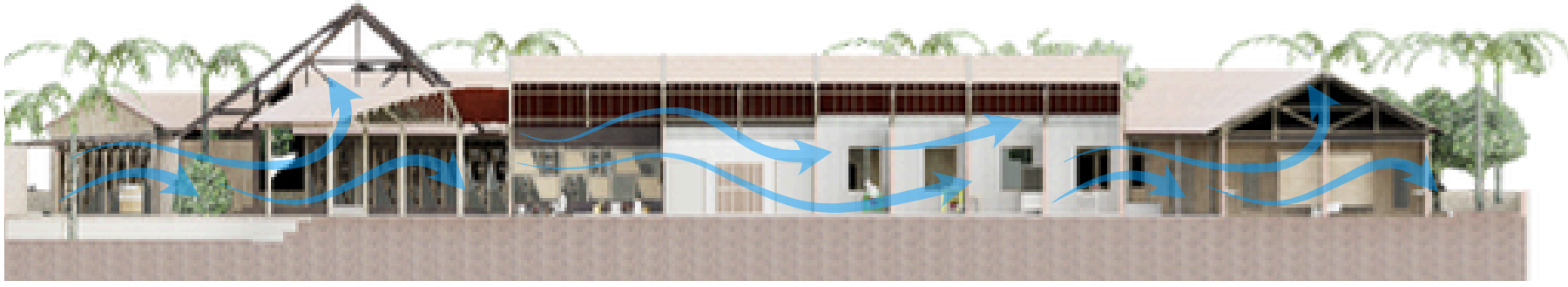
SKEMA KESELAMATAN BANGUNAN

- Titik Kumpul
- APAR
- Jalur Evakuasi
- Jalur Damkar

Fidelia Fiona Inez
21512159

4.8 Skema

4.8.4 Skema Penghawaan



SKEMA PENGHAWAAN

4.8 Skema

4.8.5 Skema Pencahayaan



SKEMA PENCAHAYAAN

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Permeability

- Menghubungkan antar fungsi (edukatif ↔ produksi ↔ komunal) dan Mempermudah alur kunjungan maupun kerja produksi secara intuitif dan alami

Keterangan:

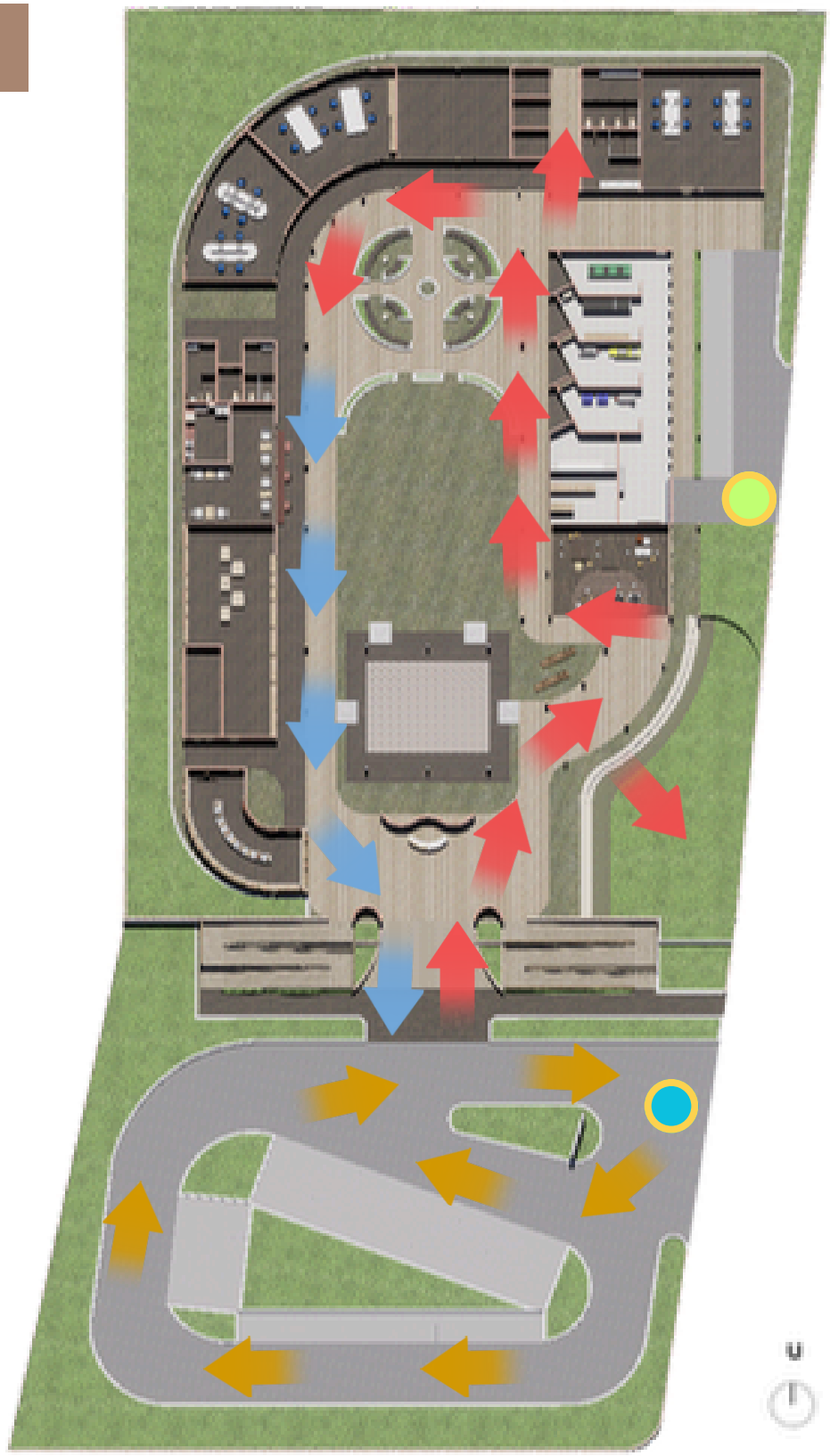
Alur Sirkulasi bagi pengunjung workshop pengolahan gula semut dan merupakan penerapan narasi edukatif.

Alur Sirkulasi bagi pengunjung umum maupun peserta workshop. Dapat diakses langsung dari entrance bangunan.

Alur sirkulasi Parkir Kendaraan untuk Pengunjung

Entrance Pengelola

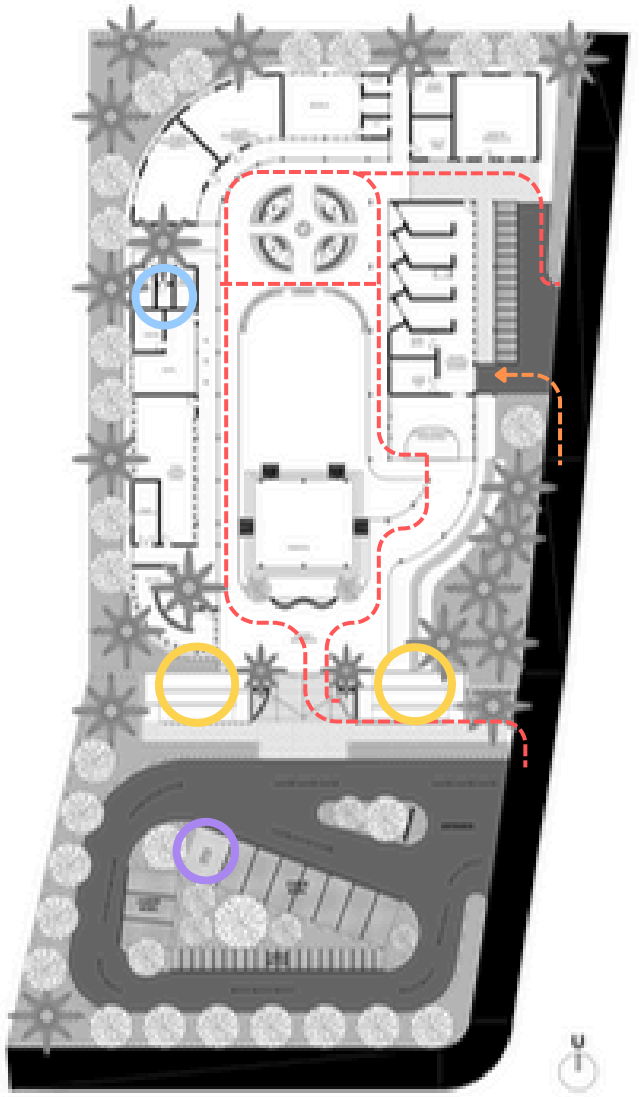
Entrance Pengunjung



4.9 UJI DESAIN

Penerapan Permeability

- Mewujudkan ruang yang terbuka, dapat diakses, dan fleksibel oleh masyarakat umum maupun pengguna disabilitas.



BARRIER FREE DESIGN

- Parkir difabel
- Toilet Difabel
- Ramp

AKSES TEMBAHAN

- Pedestriam
- Loading dock

- Selasar menjadi elemen penghubung pendopo dan ruang produksi tradisional → semi-outdoor, menaungi pergerakan pengguna tanpa menutup hubungan visual ke alam.



PENDERESAN NIRA



SELASAR



RUANG PRODUKSI TRADISIONAL

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Permeability

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			Checklist
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas			V
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			
		richness	Material dan budaya lokal, serta bukaan			

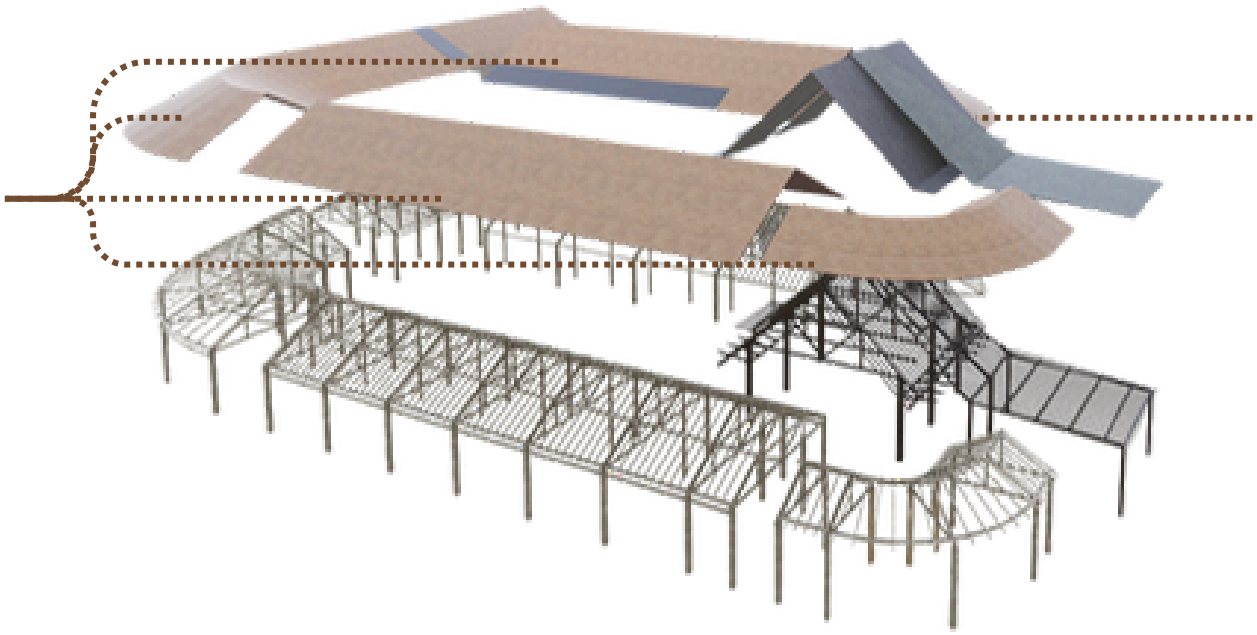
Kesimpulan :

Jalur Sirkulasi dibagi menjadi 3 yaitu jalur sirkulasi pengunjung umum, pengunjung khusus, dan pengelola. Semua jalur terhubung melalui selasar dan memberikan kejelasan sirkulasi masuk sampai keluar bangunan yang ditunjukkan pada Siteplan.

Aksesibilitas untuk pejalan kaki terdapat pada jalur pedestrian yang dapat dilihat pada Siteplan, selain itu penerapan barrier free design juga memberikan kemudahan aksesibilitas untuk pengguna disabilitas.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Variety





Struktur dan Bentuk Atap Kampung diterapkan pada seluruh bangunan di Creative Hub. Terdapat 2 Jenis Atap Kampung yang diterapkan jika mengacu pada Variasi Bangunan Kampung Berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelestarian Bangunan Tradisional DIY, yaitu Atap Kampung Jompongan/Pokok dan Atap Kampung pacul Gowang. Keduanya menekankan aspek bentuk yang kontekstual dengan lingkungan sekitar di Segajih, Kulon Progo.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Variety



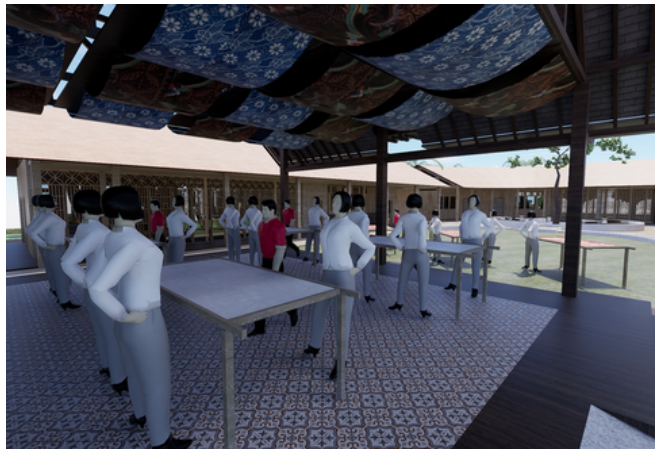
PENDOPO

- Pendopo multifungsi: bisa digunakan untuk pertemuan, workshop membatik dan kriya bambu → menunjukkan fleksibilitas fungsi ruang.

Digunakan untuk berbagai macam kegiatan seperti workshop membatik, workshop kriya bambu, edukasi dan pertemuan.



WORKSHOP KRIYA BAMBU





WORKSHOP MEMBATIK

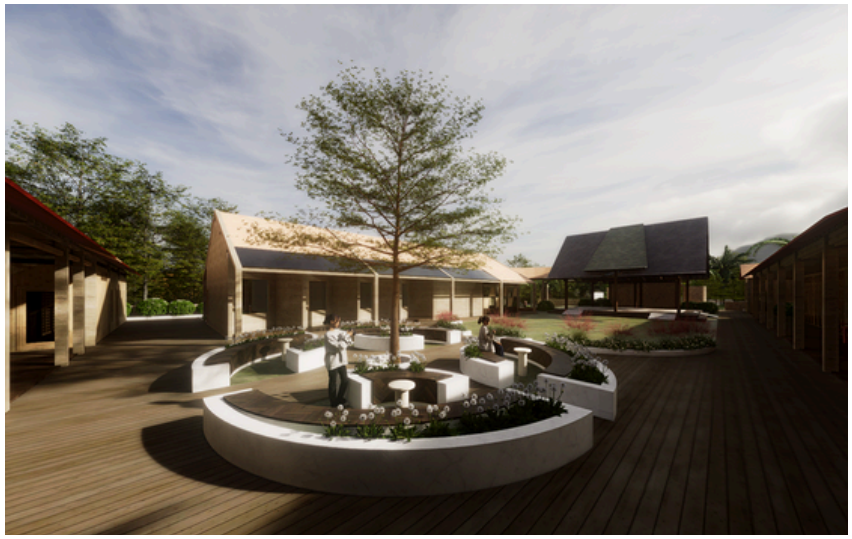
TERINTEGRASI DENGAN RUANG LUAR (RUANG TERBUKA)

SELAMA ROSES MEMBATIK

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Variety

- Ruang dalam dan luar saling terhubung dan menciptakan kesinambungan kegiatan.
- Hubungan antara ruang dalam dan luar terbuka memberikan pengalaman edukatif interaktif.
- Visual connection dijaga melalui bukaan-bukaan arah pandang.



RUANG KOMUNAL OUTDOOR

Ruang Coworking Space dan Ruang Komunal Outdoor terhubung melalui aktivitas diskusi maupun kolaborasi yang dapat dilakukan di studio maupun ruang komunal outdoor.



BUKAAN PADA RUANG COWORKING

Keterbukaan ini memungkinkan ide mengalir secara, bebas, haik dari dalam maupun luar. Area komunal tersebut juga mengundang interaksi lintas arah - membuka peluang kolaborasi spontan antara pengguna studio, pongunjung, maupun pengguna ruang lain. Hubngan ini mendorong terciptanya ekosistem kreatif yang dinamis.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Variety

- Ruang dalam dan luar saling terhubung dan menciptakan kesinambungan kegiatan.
- Hubungan antara ruang dalam dan luar terbuka memberikan pengalaman edukatif interaktif.
- Visual connection dijaga melalui bukaan-bukaan arah pandang.





RUANG PRODUKSI MODERN

Desain tembok miring digunakan untuk menciptakan pengalaman spasial yang dinamis dan berlapis dalam proses melihat proses produksi.

Setiap kemiringan memberikan sudut pandang berbeda terhadap tahapan produksi gula semut, membangun rasa penasaran dan keterlibatan bertahap bagi pengunjung atau peserta workshop Meskipun pandangan ke dalam tetap terbuka, posisi miring ini membatasi pengamatan langsung secara menyeluruh, sehingga tetap menjaga kenyamanan dan fokus para pekerja di dalam.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Variety

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			Checklist
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	**Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas**			
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			V
		richness	Material dan budaya lokal, serta bukaan			

Kesimpulan :

Beragam bentuk yang diterapkan adalah 2 jenis atap kampung yaitu atap kampung pokok dan atap kampung pacul gowang yang dapat dilihat pada aksonometri struktur dan 3D.

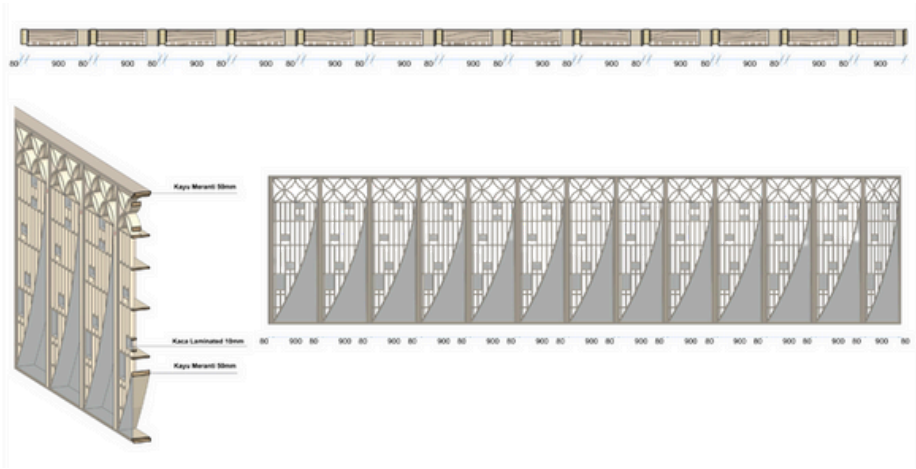
Bangunan Pendopo memiliki Fungsi yang paling beragam yaitu sebagai ruang workshop, edukasi, dan pertemuan.

Beragam Aktivitas juga diterapkan pada bangunan karena mempertahankan aktivitas pengolahan gula semut yang turun-temurun sekaligus aktivitas produksi, edukasi wisata, dan komunal sekaligus yang dapat dilihat pada denah bangunan.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Richness

SELUBUNG BATIK
SUNDHUL LANGIT





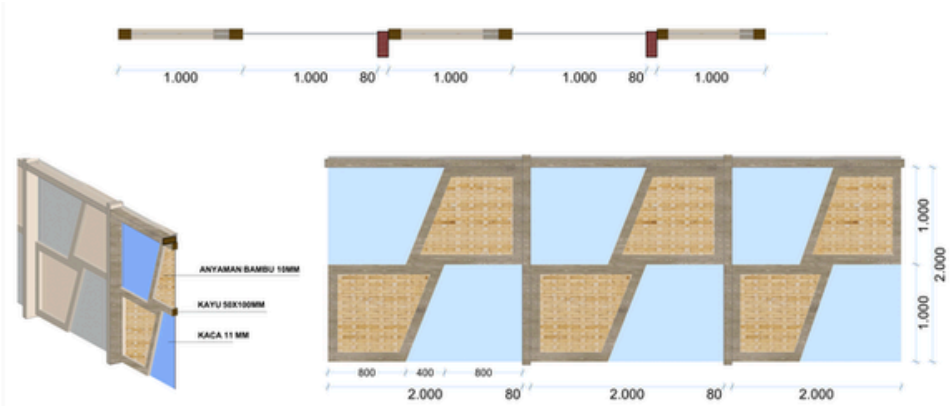
Selubung bangunan dalam desain ini seharusnya memiliki fungsi tambahan di luar sekadar melindungi bangunan. Contohnya, selubung bangunan dapat berfungsi sebagai rak penyimpanan, serta dapat meredam panas matahari tanpa mengurangi sirkulasi udara yang masuk, dengan memanfaatkan kisi-kisi pada bukaan.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Richness

SELUBUNG MOTIF
GEBLEK RENTENG





Selubung bangunan dalam desain ini seharusnya memiliki fungsi tambahan di luar sekadar melindungi bangunan. Contohnya, selubung bangunan dapat berfungsi sebagai bukaan dimana pengunjung dapat melihat ke dalam tanpa perlu berinterasi langsung, serta dapat meredam panas matahari tanpa mengurangi sirkulasi udara yang masuk, dengan memanfaatkan kisi-kisi anyaman bambu.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Richness

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			Checklist
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas			
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			
		richness	Material dan budaya lokal, serta bukaan			V

Kesimpulan :

Material lokal digunakan pada bangunan yaitu kayu dan atap menggunakan material sirap kayu yang dapat dilihat pada detail, tampak, dan potongan. Juga digunakan pada bagian dinding yaitu anyaman bambu.

Budaya lokal dan bukaan saling terintegrasi karena terdapat pada selubung bangunan seperti motif geblek renteng dan batik sundhul langit, yang dapat dilihat pada 3D, Tampak, dan Detail Selubung.

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Richness

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			Checklist
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	V
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas			
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			
		richness	Material dan budaya lokal, serta bukaan			

Kesimpulan :

Material lokal digunakan pada bangunan yaitu kayu dan atap menggunakan material sirap kayu yang dapat dilihat pada detail, tampak, dan potongan. Juga digunakan pada bagian dinding yaitu anyaman bambu.

Budaya lokal dan bukaan saling terintegrasi karena terdapat pada selubung bangunan seperti motif geblek renteng dan batik sundhul langit, yang dapat dilihat pada 3D, Tampak, dan Detail Selubung.

4.9 UJI DESAIN

ZONING

Keterangan:

PUBLIC

SEMI PRIVATE

PRIVATE

Zoning ditentukan berdasarkan entrance dan kebutuhan pengguna akan ruang yang dapat dijangkau dengan mudah.



Siteplan elevasi 0

4.9 UJI DESAIN

Penerapan Richness

Objek	Kajian	Variabel	Aspek Arsitektural			Checklist
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo	**Creative Hub**	**Tata Massa**	**Creative space** Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri	**Coworking space** Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio	**Maker space** Ruang produksi tradisional dan modern	
		Zoning	Publik, Semi-Publik, Privat, Service			V
	Arsitektur Kontekstual	**permeability**	Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas			
		variety	Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas			
		richness	Material dan budaya lokal, serta bukaan			

Kesimpulan :

Material lokal digunakan pada bangunan yaitu kayu dan atap menggunakan material sirap kayu yang dapat dilihat pada detail, tampak, dan potongan. Juga digunakan pada bagian dinding yaitu anyaman bambu.

Budaya lokal dan bukaan saling terintegrasi karena terdapat pada selubung bangunan seperti motif geblek renteng dan batik sundhul langit, yang dapat dilihat pada 3D, Tampak, dan Detail Selubung.

4.9 UJI DESAIN

TATA MASSA

Keterangan:

- Coworking Space
- Creative Space
- Maker space
- Ruang Service

Pembagian massa bangunan mengacu pada pembagian fungsi utama pada tipologi creative hub, dan dibagi menjadi Creative Space, Coworking Space, dan Makerspace. Massa bangunan disusun melingkar mengelilingi ruang terbuka di tengah untuk menciptakan ruang komunal aktif .



Tampak Atas

05.

EVALUASI RANCANGAN

5.1 SIRKULASI

Penerapan Permeability

- Menghubungkan antar fungsi (edukatif ↔ produksi ↔ komunal) dan Mempermudah alur kunjungan maupun kerja produksi secara intuitif dan alami

SIRKULASI PENGUNJUNG UMUM

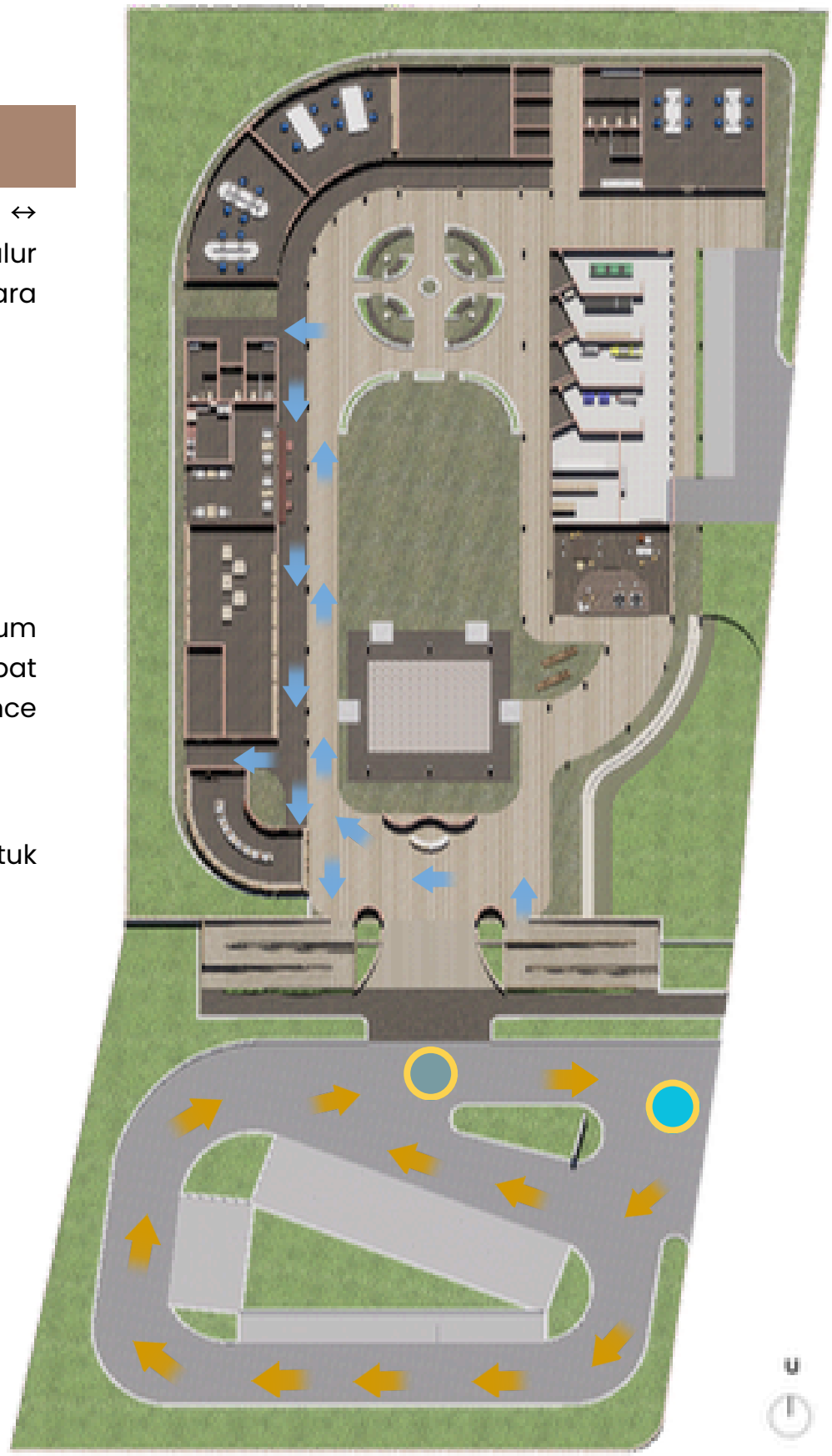
Keterangan:

Alur Sirkulasi bagi pengunjung umum maupun peserta workshop. Dapat diakses langsung dari entrance bangunan.

Alur sirkulasi Parkir Kendaraan untuk Pengunjung

Drop Off

Entrance Pengunjung



5.1 SIRKULASI

Penerapan Permeability

- Menghubungkan antar fungsi (edukatif ↔ produksi ↔ komunal) dan Mempermudah alur kunjungan maupun kerja produksi secara intuitif dan alami

SIRKULASI PENGUNJUNG KHUSUS

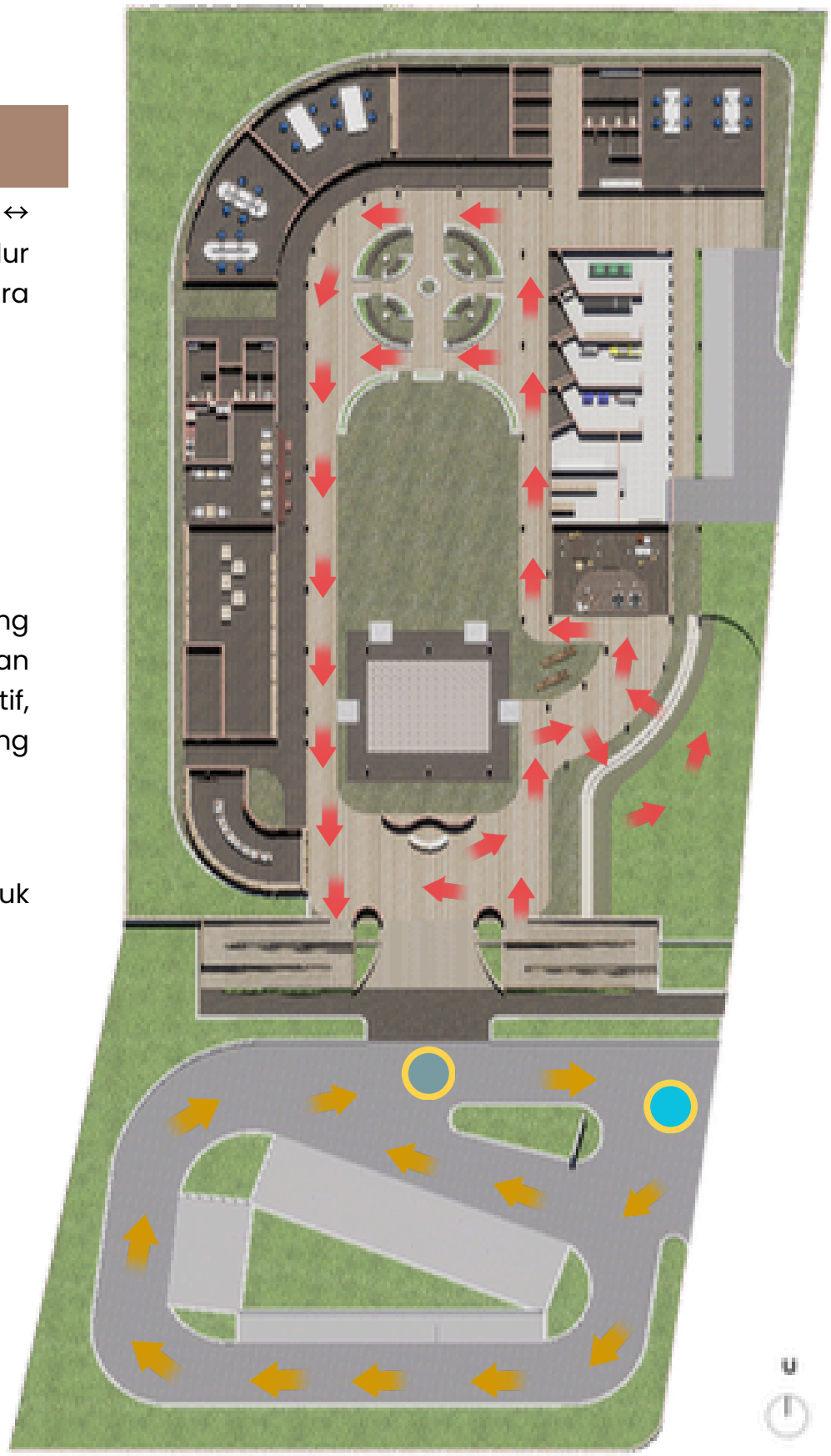
Keterangan:

Alur Sirkulasi bagi pengunjung workshop pengolahan gula semut dan merupakan penerapan narasi edukatif, serta aktivitas komunal di coworking space.

Alur sirkulasi Parkir Kendaraan untuk Pengunjung

Drop Off

Entrance Pengunjung



5.1 SIRKULASI

Penerapan Permeability

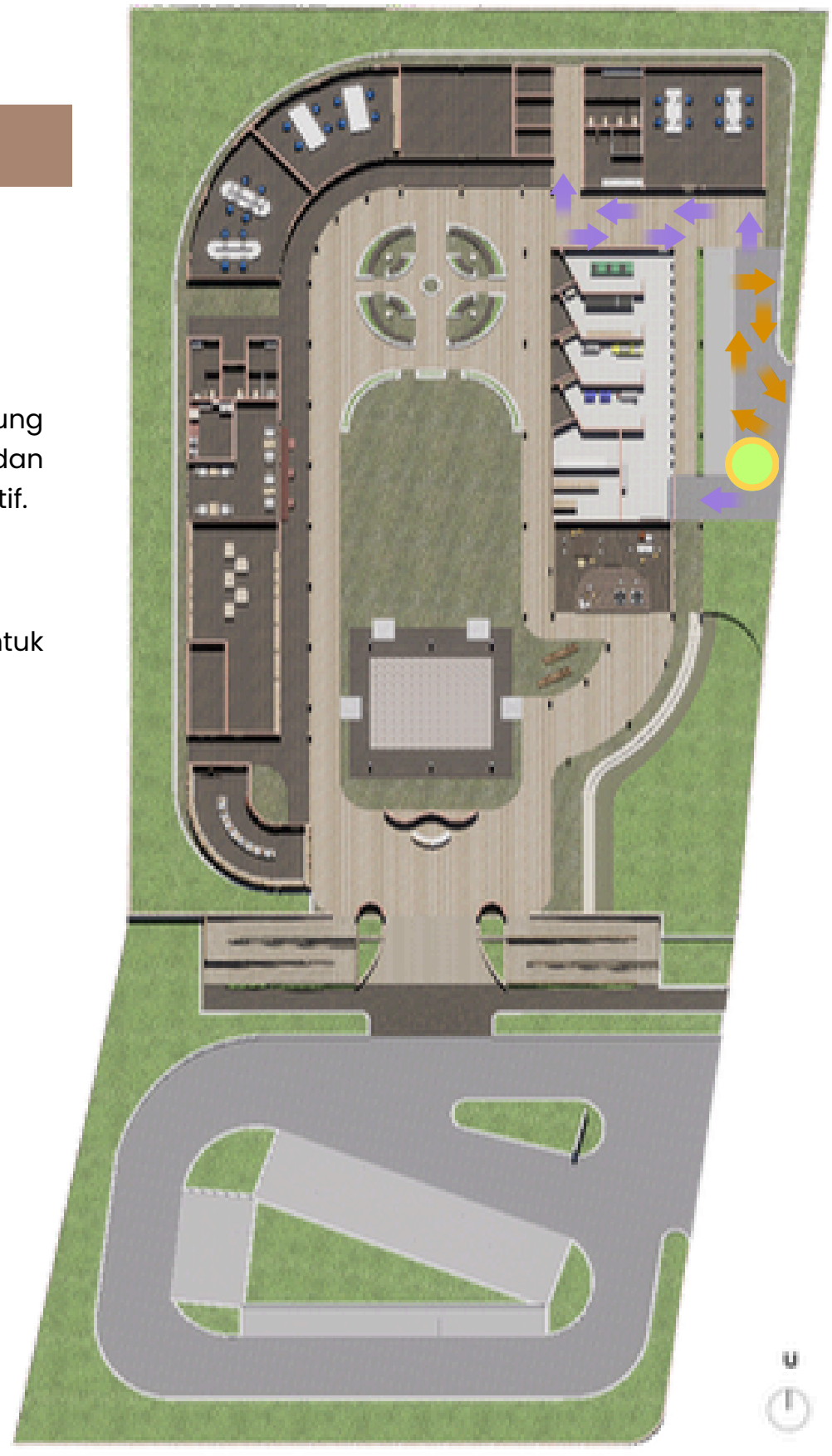
SIRKULASI PENGELOLA

Keterangan:

Alur Sirkulasi bagi pengunjung workshop pengolahan gula semut dan merupakan penerapan narasi edukatif.

Alur sirkulasi Parkir Kendaraan untuk Pengelola

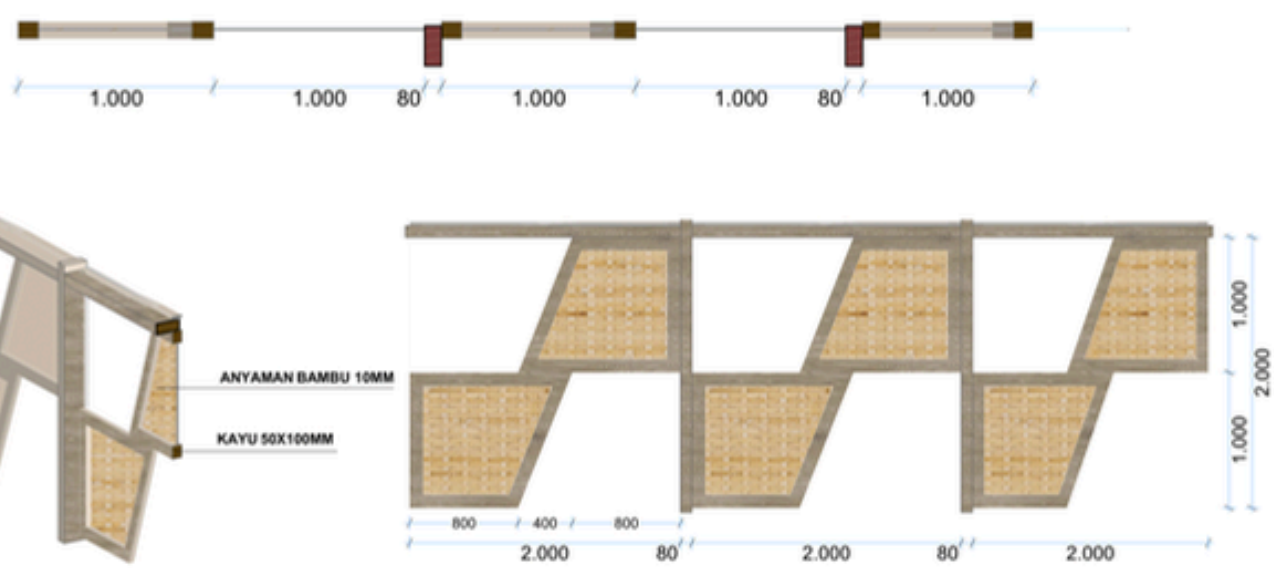
Entrance Pengelola

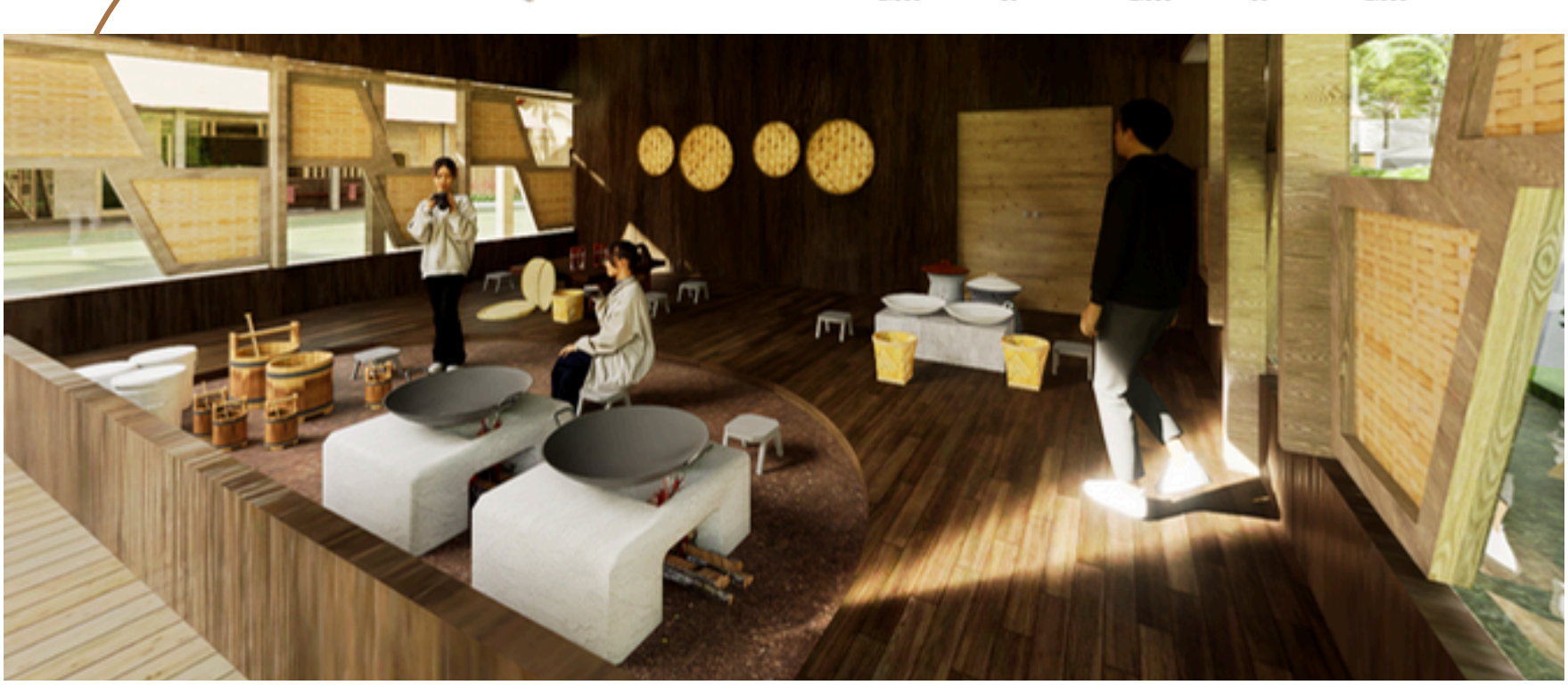


5.2 DETAIL RUANG PRODUKSI TRADISIONAL

Penerapan Richness

SELUBUNG MOTIF
GEBLEK RENTENG





Selubung bangunan dirancang dengan bukaan yang tidak hanya memungkinkan pengunjung melakukan pengamatan visual tanpa interaksi langsung, tetapi juga berperan sebagai elemen ventilasi pasif yang mengalirkan dan melepaskan uap panas dari proses pengolahan tradisional secara optimal.

06.

DAFTAR PUSTAKA

6.1 Referensi
6.2 Lampiran

6.1 Referensi Utama

- Arsip Desa Hargotirto. (2018). Tabel Mata Pencaharian Masyarakat Desa Hargotirto. Arsip Desa Hargotirto.
- Dinas Kebudayaan DIY. (2020). Mengenal Bangunan Berarsitektur Tradisional Jawa: Bangunan Limasan. Diakses dari https://budaya.jogjaprov.go.id/artikel/detail/Mengenal-Bangunan-Berarsitektur-Tradisional-Jawa-Bangunan-Limasan
- Bachtiar, R., et al. (2018). Karakteristik Kayu Kelapa untuk Konstruksi. Jurnal Teknologi Bahan dan Rekayasa Sipil, 9(2), 120-135.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta. (2019). Laporan Arsitektur Tradisional Pesisir Jawa. Balai Pelestarian Cagar Budaya DIY.
- Cahyandari. (2012). Analisis Tata Ruang Rumah Tradisional Jawa di Daerah Urban. Jurnal Arsitektur, 5(1), 1-15.
- Dinas Kehutanan Kabupaten Kulon Progo. (2019). Data Potensi Bambu di Kulon Progo. Dinas Kehutanan Kabupaten Kulon Progo.
- Dinas Pariwisata Kulon Progo. (2019). Laporan Perkembangan Kunjungan Wisatawan di Segajih. Dinas Pariwisata Kulon Progo.
- Frick, W. (1997). Arsitektur Jawa: Harmoni Antara Manusia, Alam, dan Kosmos. Gramedia Pustaka Utama.
- Frick, W., & Purwanto. (2007). Sistem Konstruksi Tradisional Jawa: Studi Seismik. Jurnal Arsitektur dan Teknologi, 6(4), 89-105.
- Frick, W., & Suskiyatno. (2006). Pemetaan Identitas Budaya dalam Arsitektur Jawa. Universitas Gadjah Mada Press.
- Satwiko. (2012). Ventilasi Silang pada Rumah Tradisional Jawa. Jurnal Ekologi Bangunan, 4(2), 45-60.
- Guy, S., & Farmer, J. (2001). Six Competing Logics of Sustainable Architecture. Journal of Architectural Education, 54(4), 201-215.
- Hamzuri. (1982). Sistem Konstruksi Rumah Joglo: Analisis Struktural. Jurnal Teknologi Konstruksi, 3(1), 45-70.
- Ismunandar. (1986). Tipologi Rumah Tradisional Jawa. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Kanwil Kemenkum Jogja. (2022). Sertifikasi Gula Semut Kulon Progo sebagai Indikasi Geografis. Kanwil Kementerian Perindustrian DIY.
- Kemenparekraf. (2020). Strategi Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Mangunwijaya, Y. B. (2013). Arsitektur Berkelanjutan: Harmoni Alam dan Budaya. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Norberg-Schulz, C. (1980). Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. MIT Press.
- Prianto, R., et al. (2018). Performa Termal Dinding Bambu Gedhek. Jurnal Ekologi Arsitektur, 5(1), 12-23.
- Prihatmaji. (2007). Ketahanan Seismik Sistem Sambungan Kayu Jawa. Jurnal Teknologi Konstruksi, 7(3), 78-95.
- Prijotomo. (2006). Arsitektur Vernakular Jawa: Studi Tipologi Joglo. Kanisius.
- Puspita Quinnelita, et al. (2022). Arsitektur Eco-Cultural: Integrasi Lingkungan dan Budaya. Jurnal Ilmiah Arsitektur, 12(2), 45-67.
- Rapoport, A. (2005). Cultural Landscapes and Identity. Springer.
- Ronald, A. (2005). Tata Ruang Rumah Tradisional Jawa: Studi Kasus Yogyakarta. Jurnal Arsitektur, 8(3), 34-56.

6.2 Lampiran

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2722750257/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Fidelia Fiona Inez
Nomor Mahasiswa	: 21512159
Pembimbing	: Ir. Rini Darmawati, M.T.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Creative Hub Gula Semut Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Desa Wisata Segajih, Kulon Progo

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **7 (Tujuh) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/30/2025
Direktur

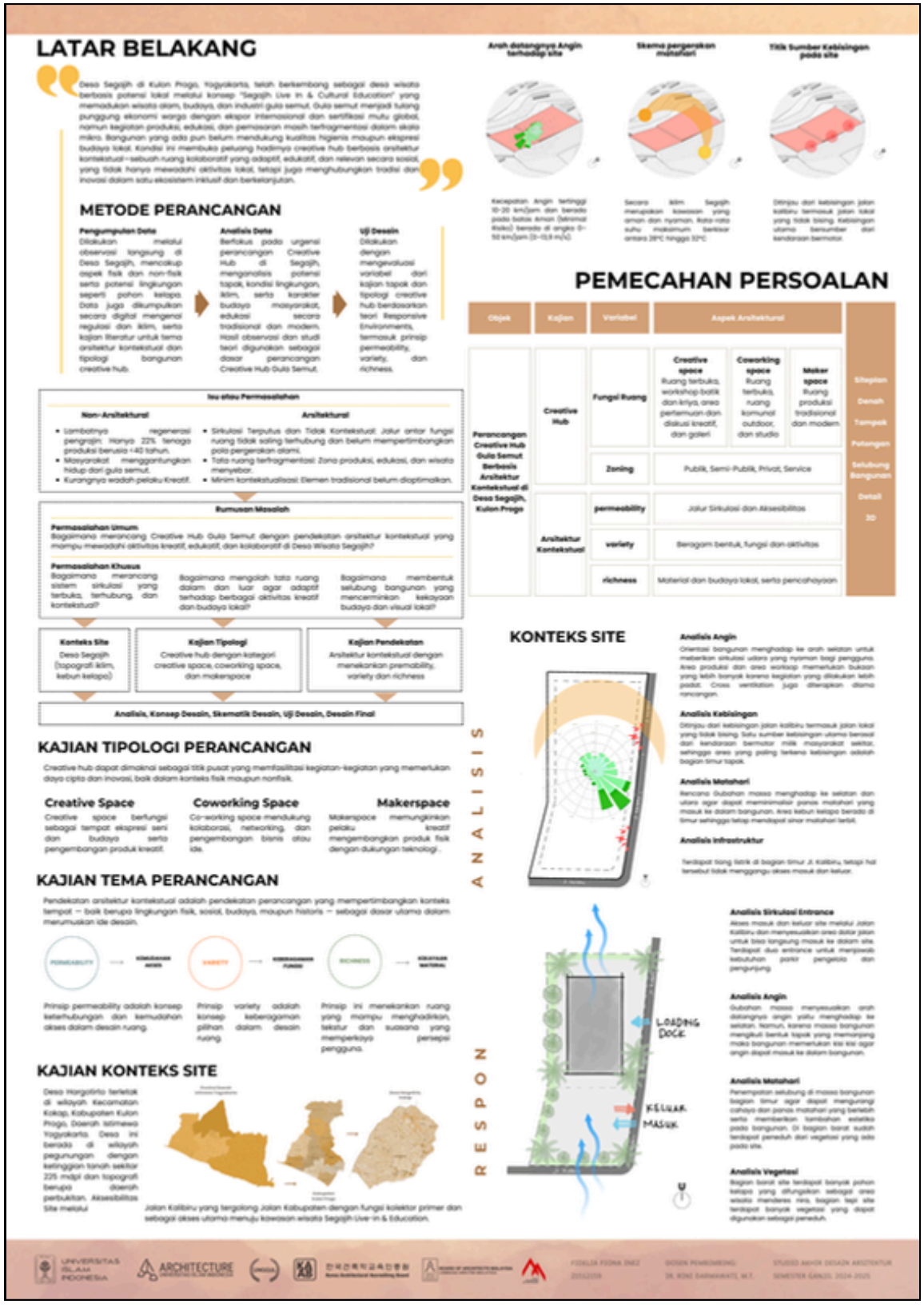
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

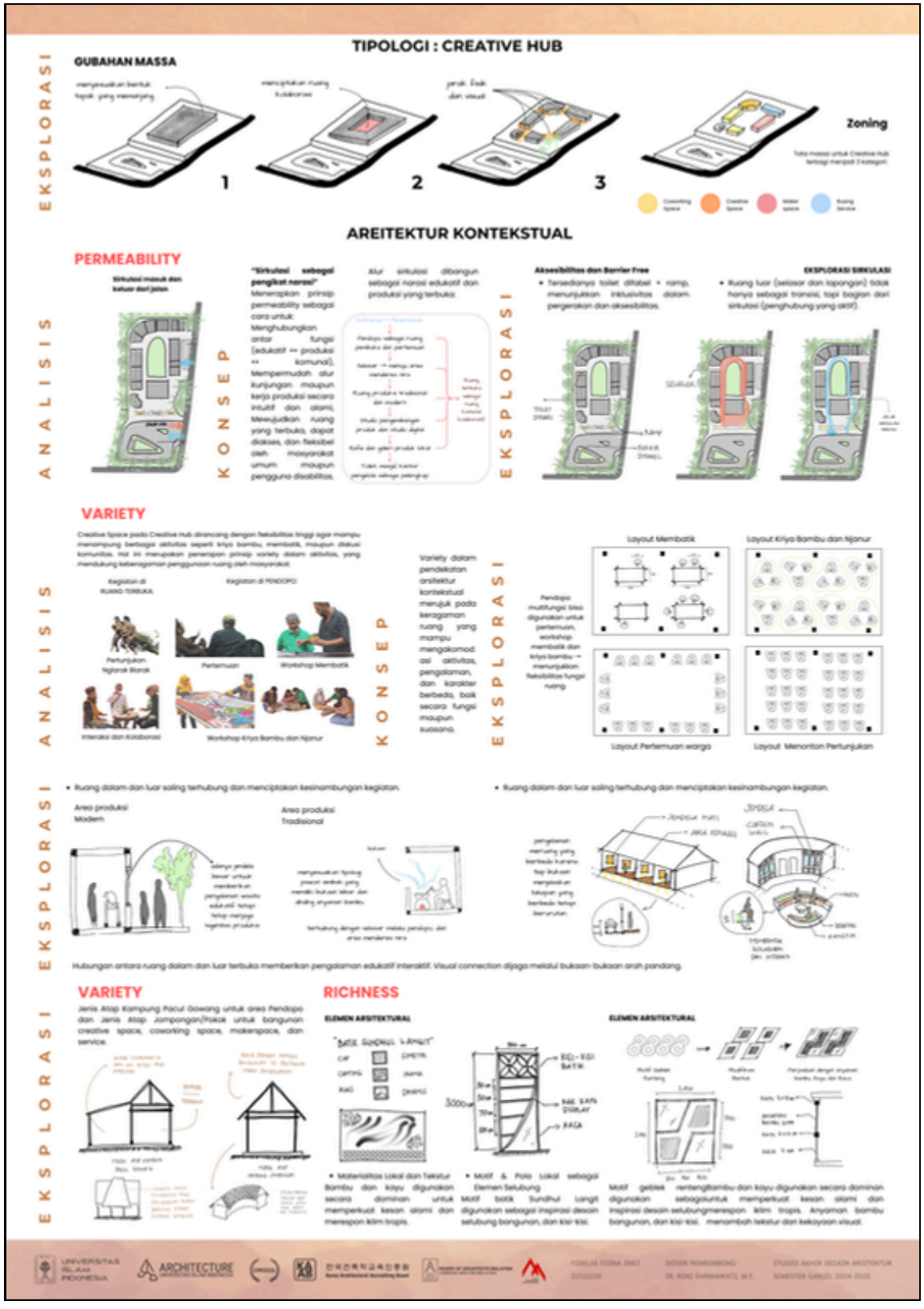
6.2 Lampiran


CREATIVE HUB
GULA SEMUT
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE

6.2 Lampiran


LATAR BELAKANG
Desa Segajih di Kulon Progo, Yogyakarta, telah berkembang sebagai desa wisata berbasis potensi lokal melalui konsep "Segajih Live in & Cultural Education" yang memadukan wisata alam, budaya, dan industri gula semut. Gula semut menjadi tulang punggung ekonomi warga dengan ekspor internasional dan sertifikasi mutu global, namun kegiatan produksi, edukasi, dan pemasaran masih terfragmentasi dalam skala mikro. Bangunan yang ada pun belum mendukung kualitas higienis maupun ekspresi budaya lokal. Kondisi ini membuka peluang hadirnya creative hub berbasis arsitektur kontekstual—sebuah ruang kolaboratif yang adaptif, edukatif, dan relevan secara sosial, yang tidak hanya mewadahi aktivitas lokal, tetapi juga menghubungkan tradisi dan inovasi dalam satu ekosistem inklusif dan berkelanjutan.
METODE PERANCANGAN
Pengumpulan Data
Dilakukan melalui observasi langsung di Desa Segajih, mencakup aspek fisik dan non-fisik serta potensi lingkungan seperti pohon kelapa. Data juga dikumpulkan secara digital mengenai regulasi dan iklim, serta kajian literatur untuk tema arsitektur kontekstual dan tipologi bangunan creative hub.
Analisis Data
Berfokus pada urgensi perancangan Creative Hub di Segajih, menganalisis potensi tapak, kondisi lingkungan, iklim, serta karakter budaya masyarakat, edukasi secara tradisional dan modern. Hasil observasi dan studi teori digunakan sebagai dasar perancangan Creative Hub Gula Semut.
Uji Desain
Dilakukan dengan mengevaluasi variabel dari kajian tapak dan tipologi creative hub berdasarkan teori Responsive Environments, termasuk prinsip permeability, variety, dan richness.
Isu atau Permasalahan
Non-Arsitektural
Lambatnya regenerasi pengrajin; Hanya 22% tenaga produksi berusia <40 tahun.
Masyarakat menggantungkan hidup dari gula semut.
Kurangnya wadah pelaku kreatif.
Arsitektural
Sirkulasi Terputus dan Tidak Kontekstual: Jalur antar fungsi ruang tidak saling terhubung dan belum mempertimbangkan pola pergerakan alami.
Tata ruang terfragmentasi: Zona produksi, edukasi, dan wisata menyebar.
Minim kontekstualisasi: Elemen tradisional belum dioptimalkan.
Rumusan Masalah
Permasalahan Umum
Bagaimana merancang Creative Hub Gula Semut dengan pendekatan arsitektur kontekstual yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, edukatif, dan kolaboratif di Desa Wisata Segajih?
Permasalahan Khusus
Bagaimana merancang sistem sirkulasi yang terbuka, terhubung, dan kontekstual?
Bagaimana mengolah tata ruang dalam dan luar agar adaptif terhadap berbagai aktivitas kreatif dan budaya lokal?
Bagaimana membentuk selubung bangunan yang mencerminkan kekayaan budaya dan visual lokal?
Konteks Site
Desa Segajih (topografi, iklim, kebun kelapa)
Kajian Tipologi
Creative hub dengan kategori creative space, coworking space, dan makerspace
Kajian Pendekatan
Arsitektur kontekstual dengan menekankan premability, variety dan richness
Analisis, Konsep Desain, Skematik Desain, Uji Desain, Desain Final
KAJIAN TIPOLOGI PERANCANGAN
Creative hub dapat dimaknai sebagai titik pusat yang memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang memerlukan daya cipta dan inovasi, baik dalam konteks fisik maupun nonfisik.
Creative Space
Creative space berfungsi sebagai tempat ekspresi seni dan budaya serta pengembangan produk kreatif.
Coworking Space
Co-working space mendukung kolaborasi, networking, dan pengembangan bisnis atau ide.
Makerspace
Makerspace memungkinkan pelaku kreatif mengembangkan produk fisik dengan dukungan teknologi .
KAJIAN TEMA PERANCANGAN
Pendekatan arsitektur kontekstual adalah pendekatan perancangan yang mempertimbangkan konteks tempat — baik berupa lingkungan fisik, sosial, budaya, maupun historis — sebagai dasar utama dalam merumuskan ide desain.
PERMEABILITY
VARIETY
RICHNESS
Prinsip permeability adalah konsep keterhubungan dan kemudahan akses dalam desain ruang.
Prinsip variety adalah konsep keberagaman pilihan dalam desain ruang.
Prinsip ini menekankan ruang yang mampu menghadirkan, tekstur dan suasana yang memperkaya persepsi pengguna.
KAJIAN KONTEKS SITE
Desa Hargotirto terletak di wilayah Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini berada di wilayah pegunungan dengan ketinggian tanah sekitar 225 mdpl dan topografi berupa daerah perbukitan. Aksesibilitas Site melalui Jalan Kalibiru yang tergolong Jalan Kabupaten dengan fungsi kolektor primer dan sebagai akses utama menuju kawasan wisata Segajih Live-in & Education.
Arah datangnya Angin terhadap site
Skema pergerakan matahari
Titik Sumber Kebisingan pada site
Kecepatan Angin tertinggi 10-20 km/jam dan berada pada batas Aman (Minimal Risiko) berada di angka 0-10 km/jam (0-13,9 m/s).
Secara iklim Segajih merupakan kawasan yang aman dan nyaman. Rata-rata suhu maksimum berkisar antara 28°C hingga 32°C
Ditinjau dari kebisingan jalan kalibiru termasuk jalan lokal yang tidak bising. Kebisingan utama bersumber dari kendaraan bermotor.
PEMECAHAN PERSOALAN
Objek
Kajian
Variabel
Aspek Arsitektural
Perancangan Creative Hub Gula Semut Berbasis Arsitektur Kontekstual di Desa Segajih, Kulon Progo
Creative Hub
Fungsi Ruang
Creative space
Ruang terbuka, workshop batik dan kriya, area pertemuan dan diskusi kreatif, dan galeri
Coworking space
Ruang terbuka, ruang komunal outdoor, dan studio
Maker space
Ruang produksi tradisional dan modern
Zoning
Publik, Semi-Publik, Privat, Service
Arsitektur Kontekstual
permeability
Jalur Sirkulasi dan Aksesibilitas
variety
Beragam bentuk, fungsi dan aktivitas
richness
Material dan budaya lokal, serta pencahayaan
Siteplan
Denah
Tampak
Potongan
Selubung Bangunan
Detail
3D
ANALISIS
KONTEKS SITE
Analisis Angin
Orientasi bangunan menghadap ke arah selatan untuk memberikan sirkulasi udara yang nyaman bagi pengguna. Area produksi dan area workshop memerlukan bukaan yang lebih banyak karena kegiatan yang dilakukan lebih padat. Cross ventilation juga diterapkan dalam rancangan.
Analisis Kebisingan
Ditinjau dari kebisingan jalan kalibiru termasuk jalan lokal yang tidak bising. Satu sumber kebisingan utama berasal dari kendaraan bermotor milik masyarakat sekitar, sehingga area yang paling terkena kebisingan adalah bagian timur tapak.
Analisis Matahari
Rencana Gubahan massa menghadap ke selatan dan utara agar dapat meminimalisir panas matahari yang masuk ke dalam bangunan. Area kebun kelapa berada di timur sehingga tetap mendapat sinar matahari terbit.
Analisis Infrastruktur
Terdapat tiang listrik di bagian timur Jl. Kalibiru, tetapi hal tersebut tidak menggangu akses masuk dan keluar.
RESPON
LOADING DOCK
KELUAR
MASUK
Analisis Sirkulasi Entrance
Akses masuk dan keluar site melalui Jalan Kalibiru dan menyesuaikan area dalan jalan untuk bisa langsung masuk ke dalam site. Terdapat dua entrance untuk memisah kebutuhan parkir pengelola dan pengunjung.
Analisis Angin
Gubahan massa menyesuaikan arah datangnya angin yaitu menghadap ke selatan. Namun, karena massa bangunan mengikuti bentuk tapak yang memanjang maka bangunan memerlukan kisi kisi agar angin dapat masuk ke dalam bangunan.
Analisis Matahari
Penempatan selubung di massa bangunan bagian timur agar dapat mengurangi cahaya dan panas matahari yang berlebih serta memberikan tambahan estetika pada bangunan. Di bagian barat sudah terdapat peneduh dari vegetasi yang ada pada site.
Analisis Vegetasi
Bagian barat site terdapat banyak pohon kelapa yang difungsikan sebagai area wisata menderas ring, bagian lain site terdapat banyak vegetasi yang dapat digunakan sebagai peneduh.
U
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE

6.2 Lampiran


TIPOLOGI : CREATIVE HUB
EKSPLORASI
GUBAHAN MASSA
1
2
3
Zoning
AREITEKTUR KONTEKSTUAL
ANALISIS
PERMEABILITY
KONSEP
EKSPLORASI
VARIETY
Kegiatan di RUANG TERBUKA
Kegiatan di PENDOPO
Pertunjukan Ngiyonk Blarak
Pertemuan
Workshop Membatik
Interaksi dan Kolaborasi
Workshop Kriya Bambu dan Njanur
Layout Membatik
Layout Kriya Bambu dan Njanur
Layout Pertemuan warga
Layout Menonton Pertunjukan
Area produksi Modern
Area produksi Tradisional
VARIETY
RICHNESS
ELEMEN ARSITEKTURAL
ELEMEN ARSITEKTURAL

6.2 Lampiran


PENERAPAN RANCANGAN
PERMEABILITY
TIPOLOGI
VARIETY
RUANG PRODUKSI MODERN
RUANG PRODUKSI TRADISIONAL
RUANG KOMUNAL
STUDIO
RICHNESS
Detail Selubung Batik Sundhul Langit
Detail Selubung Motif Geblek Renteng
Detail Ceiling Batik

6.2 Lampiran



6.2 Lampiran













6.2 Lampiran



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

UNGGUL

KA AB

한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA