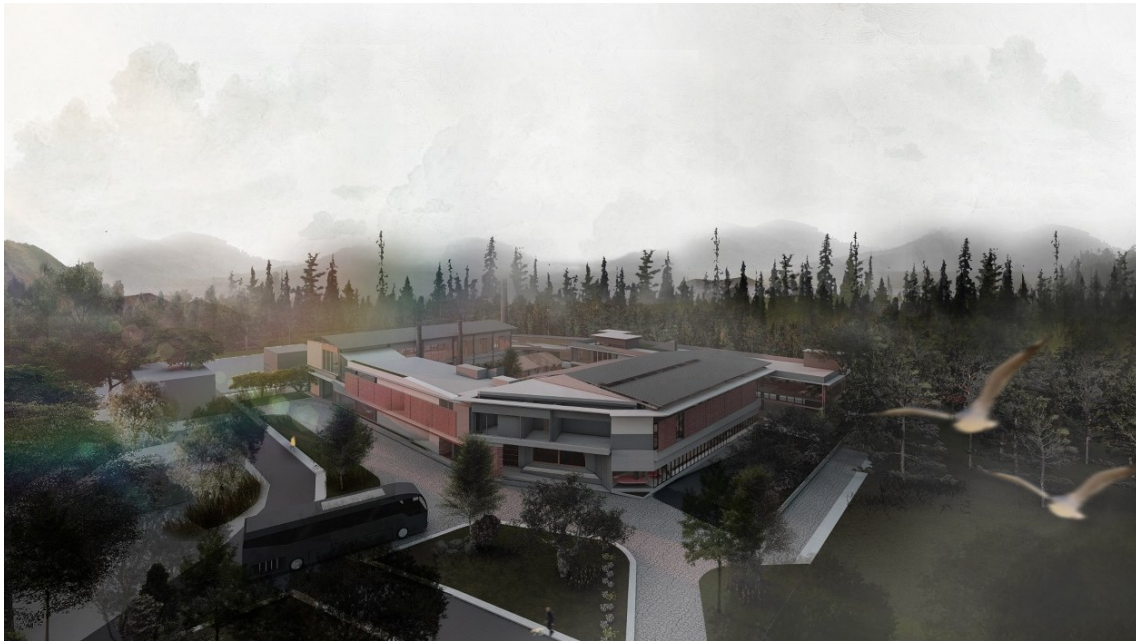


FASILITAS PENUNJANG KAMPUNG WISATA KERAJINAN KERAMIK DINOYO DI KOTA MALANG

Vivi Tjan dan Altrerosje Asri
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 -131, Surabaya
b12180137@john.petra.ac.id, altre@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif bangunan Fasilitas Penunjang Kampung Wisata Kerajinan Keramik Dinoyo di Kota Malang

ABSTRAK

Kerajinan Keramik Dinoyo merupakan salah satu komoditas khas yang diproduksi oleh suatu kawasan di Kota Malang. Kerajinan ini telah diproduksi turun menurun dan turut andil untuk mendongkrak kegiatan ekonomi Kota Malang. Perkembangan kawasan ini bermula dari suatu kawasan yang dihuni dengan mayoritas warganya yang berprofesi sebagai pengrajin keramik, menciptakan suatu area khusus dan membentuk sebuah perkampungan yang unik. Kampung Keramik Dinoyo mengalami perkembangan pesat ditandai dengan pernah berdirinya sebuah pabrik keramik yang menyerap tenaga kerja dari area perkampungan tersebut. Perkembangan kawasan ini sayangnya mengalami kemunduran akibat menurunnya permintaan pasar dan krisis ekonomi, disusul dengan penutupan pabrik yang membuat sebagian besar warga yang dulunya merupakan pekerja pabrik harus beralih profesi. Imbas dari penutupan pabrik tersebut membuat sebagian besar warga beralih untuk memproduksi kerajinan keramik dengan basis home industry. Kegiatan ekonomi ini terus berlangsung hingga sekarang

dan kawasan ini telah ditetapkan menjadi kampung wisata oleh pemerintah kota setempat. Namun, kawasan ini tidak dilengkapi berbagai fasilitas yang mumpuni untuk sebuah kawasan kampung wisata. Membuat kawasan Kampung Keramik Dinoyo sulit untuk dinikmati wisatawan. Oleh karena itu, perancangan fasilitas ini berpatokan untuk menyediakan fasilitas sebagai penunjang kawasan agar dapat mencapai pemenuhan standart dan menciptakan ruang yang tetap dapat terhubung dengan perkampungan di sekitarnya. Pendekatan yang dipilih adalah arsitektur mimesis, dengan objek suasana perkampungan dan pola interaksi sosial dipilih untuk diadopsi ke dalam penataan dan zoning pada fasilitas ini. Pemilihan pendekatan ini diharapkan dapat membentuk keterikatan antara perkampungan dengan fasilitas perancangan, sehingga fasilitas ini dapat menjadi rumah kedua bagi pengrajin sekaligus objek wisata bagi wisatawan.

Kata kunci : arsitektur mimesis , kampung wisata, , kerajinan keramik

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajinan keramik di Kota Malang merupakan salah satu daya tarik yang dapat dikembangkan untuk memajukan Kota Malang khususnya di bidang pariwisata dan perekonomian. Terdapat satu area spesifik berupa area perkampungan di Kota Malang yang dikenal sebagai pusat kerajinan gerabah dan keramik. Kampung ini dikenal dengan nama Kampung Wisata Keramik Dinoyo yang terletak Jl. M.T. Haryono, Kecamatan Lowokwaru, Malang. Kawasan ini pada mulanya berkembang pada tahun 1957, sempat mengalami pasang surut, namun tetap berhasil eksis hingga sekarang. Masyarakat sekitar mayoritas mengembangkan industri keramik dan gerabah berbasis *home industry*. Hingga saat ini tercatat terdapat kurang lebih 153 pengrajin gerabah yang masih aktif dan tinggal di kawasan tersebut. Namun keberlangsungan kawasan ini sebagai sentra keramik dan gerabah mulai terancam, hal ini diakibatkan hilangnya identitas kawasan tersebut dan kurangnya inovasi yang sehingga bila hal ini tetap berlangsung bukan tak mungkin kawasan ini nantinya akan tergerus. Pemerintah kota sendiri telah mengerahkan upaya dalam menunjang keberlangsungan kawasan ini dengan menggagas terbentuknya kampung wisata yang diharapkan dapat menunjang masyarakat di kawasan tersebut. Tidak hanya itu pemkot juga membuat acara festival kampung wisata di Kota Malang dalam satu rangkaian event Kampung Tematik Kota Malang dan melibatkan Kampung Wisata Keramik Dinoyo sebagai salah satu destinasi dalam rangkaian festival tersebut. Lokasi kawasan yang dekat dengan jalan utama dari Kota Malang menuju Kota Batu menambah potensi pengembangan kawasan ini. Lokasi yang strategis tentunya dapat meningkatkan kunjungan dari wisatawan lokal maupun internasional.

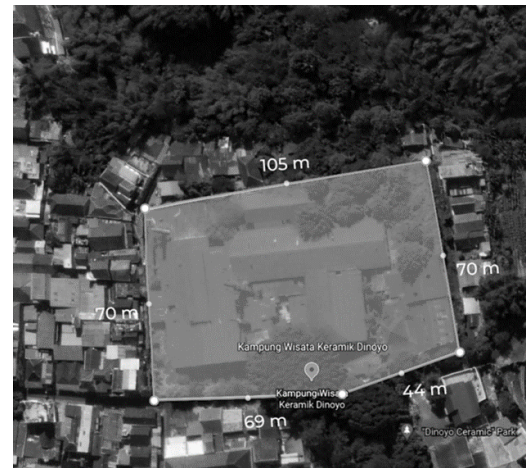
1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan kondisi eksisting dari lokasi objek perancangan, diperlukan fasilitas yang dapat meningkatkan nilai kawasan dengan memberikan daya tarik dan kemudahan akses. Fasilitas yang dirancang juga harus memperhatikan kondisi sosial dan kebutuhan masyarakat sekitar yang berprofesi sebagai pengrajin keramik.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari sarana Fasilitas Kampung Wisata Kerajinan Keramik Dinoyo di Kota Malang adalah memberikan fasilitas yang menunjang kawasan wisata yang telah ada dengan mengkoneksikan pengguna dan menegaskan identitas kampung wisata dengan cara membawa kehidupan kampung masuk ke dalam tapak sehingga wisatawan yang berkunjung dapat merasakan suasana Kampung Wisata Keramik Dinoyo sehingga kawasan tersebut menjadi lebih hidup.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Lokasi Tapak

Lokasi tapak merupakan lahan bekas bangunan pabrik keramik dinoyo yang sudah berhenti beroperasi. Tapak terletak di tengah perkampungan warga di Jl. M.T. Haryono no. 336, Dinoyo, Malang.

Data Tapak :

- Status Lahan : Bangunan Bekas Pabrik
- Luas Lahan : 8100 m2
- Tata Guna Lahan : Permukiman
- Garis Sepadan
- Bangunan (GSB) : 5 meter
- Koef. Dasar Bangunan (KDB) : 70%
- Koef. Hijau Bangunan (KDH) : 10%
- Koef. Lantai Bangunan (KLB) : 1,2

1. DESAIN BANGUNAN

2.1 Programming dan Luasan Ruang

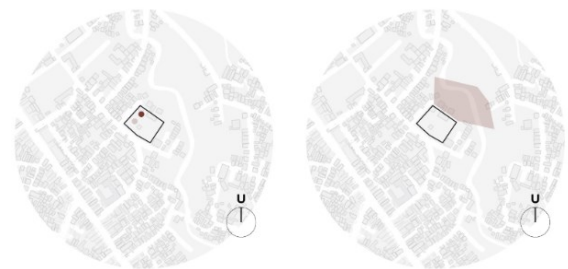
Programming dan luasan ruang yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengguna. Secara garis besar pengguna bangunan dibagi menjadi dua, yaitu wisatawan dan pengrajin keramik. Kegiatan yang terjadi dalam fasilitas perancangan dibagi menjadi 3 kegiatan utama yaitu, kegiatan produksi (area pembakaran keramik), kegiatan distribusi (area artshop), wisata dan edukasi (gallert, workshop, cafe) dengan pemenuhan parameter desain yang diambil dari standart fasilitas kampung wisata. Dengan total luas bangunan sebesar 5911 m2

menentukan penempatan ruang-ruang tertentu pada bangunan yang membutuhkan tingkat kebisingan yang minim. Hal ini dikarenakan lahan terpilih terletak di tengah perkampungan warga, yang menjadikan titik sumber kebisingan hampir mengelilingi tapak.



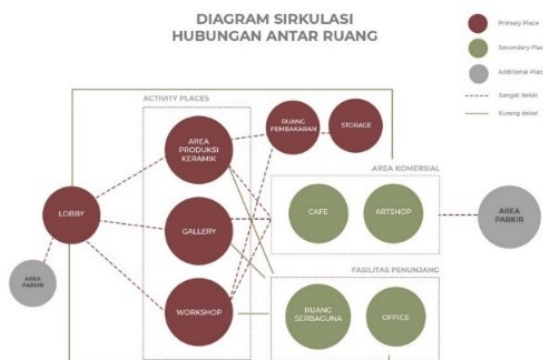
batas kawasan
 ● batas utara + barat : permukiman warga (ka industry)
 ● batas timur : permukiman warga
 ● batas selatan : taman eksisting (penanda kawasan wisata)

intensitas panas
 Area yang mendapat intensitas matahari paling tinggi, berpengaruh terhadap zoning ruang pada bangunan



nilai sejarah
 Mempertahankan bagian dari eksisting pabrik keramik terdahulu sebagai penanda sejarah dan bagian dari cerita berdirinya kawasan tersebut.

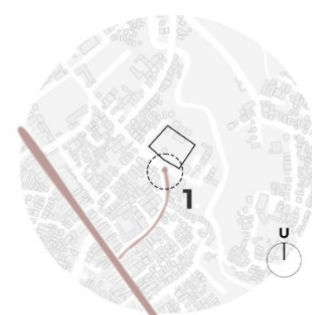
potensi view
 Dominasi tangkap view merupakan area permukiman warga, bagian utara site terdapat lahan kosong dan sungai yang dapat dijadikan view pengguna bangunan



Gambar 2.1 Diagram Hubungan Ruang

2.2 Analisa Tapak dan Respon Desain

Problem utama tapak bila dilihat dari lokasi dan kondisi eksisting adalah aksesibilitas pengunjung serta zoning untuk



aksesibilitas kawasan
 Aksesibilitas kawasan terbilang cukup mudah sampai di point 1, dominasi jalan sempit akses antar gang dalam kampung hanya dapat dilalui satu lajur kendaraan

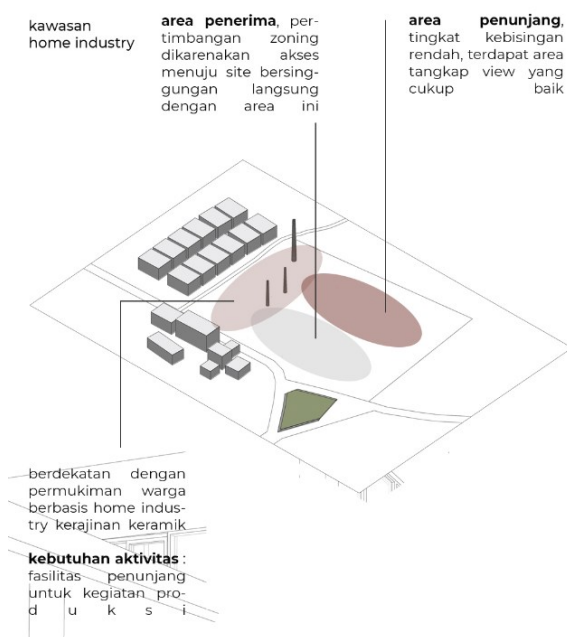
Gambar 2.2 Analisa Tapak

2.3 Pendekatan Perancangan

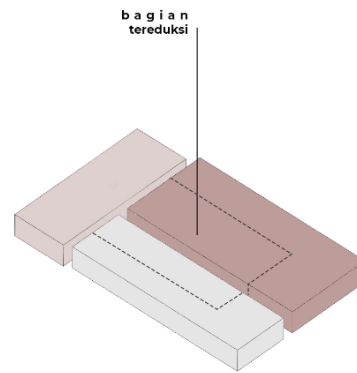
Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan arsitektur mimesis, dengan objek area perkampungan di sekitar bangunan perancangan yang digunakan sebagai inspirasi untuk memasukkan kehidupan dan pola interaksi warga sekitar ke dalam bangunan. Hal ini bertujuan untuk membuat fasilitas perancangan tidak menjadi objek terpisah dari kehidupan masyarakat sekitar. Prinsip “the collective” yang merupakan anak pemikiran dari arsitektur mimesis juga menjadi patokan dalam desain. Prinsip ini berisi tentang bagaimana memasukkan “objek” terdahulu ke dalam desain perancangan yang baru, menghasilkan suatu identitas baru yang berkaitan dengan masa lampau atau sejarah dan perjalanan suatu lokasi.

2.3.1 Zoning dan Transformasi Bentuk

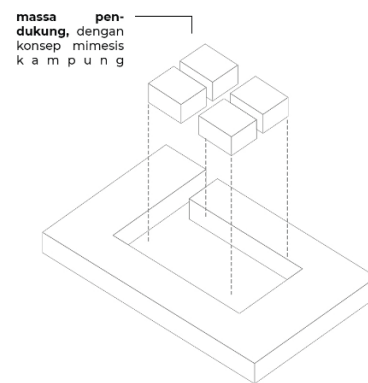
Transformasi bentuk berhubungan erat dengan zoning kawasan, dimana area pembakaran keramik diletakkan dekat dengan permukiman warga bertujuan untuk memudahkan sirkulasi



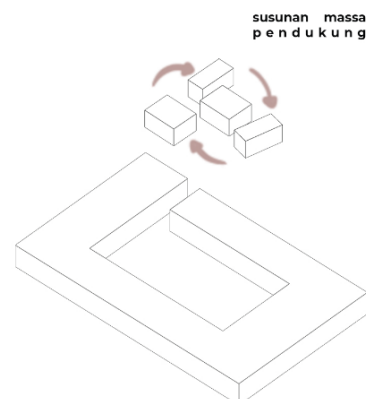
Gambar 2.3 Zoning



penyesuaian gubahan massa dengan mereduksi sebagian bidang, yang akan digunakan sebagai ruang terbuka dan fasilitas penunjang bagi pengunjung



konsep mimesis kampung sebagai konsep utama, terletak di bagian tengah bangunan yang dapat diakses pengunjung dari segala sisi bangunan utama



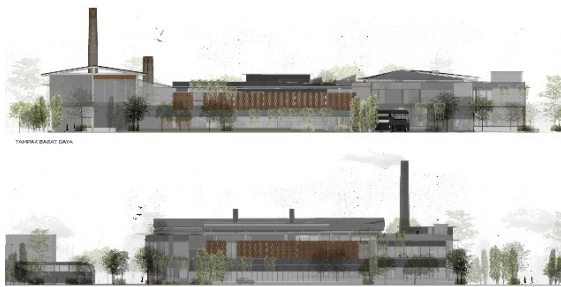
bentuk massa pendukung dibuat berbeda dan penyusunan ruang terkesan acak sebagai bentuk penggambaran ruang interaksi yang terjadi pada area perkampungan yang khas

Gambar 2.4 Transformasi Bentuk

2. PENDALAMAN DESAIN

3.1 Desain dan Material Fasad Bangunan

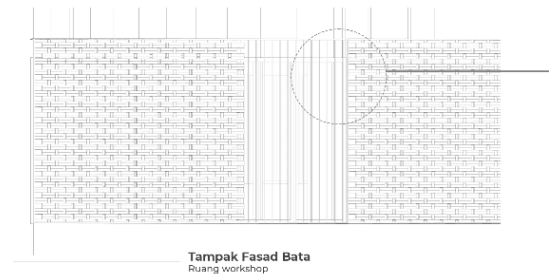
Material fasad yang digunakan adalah material bata hollow merah, material ini dipilih untuk menampilkan kesan sederhana pada bangunan mengingat konsep dan pendekatan yaitu mimesis area perkampungan. Material ini juga tidak diberi finishing apapun membuat tekstur material dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh pengguna. Terdapat 2 desain fasad yang berbeda pada bangunan. Perbedaan desain fasad ini terletak pada susunan bata fasad yang disesuaikan dengan fungsi ruang yang dinaungi oleh fasad.



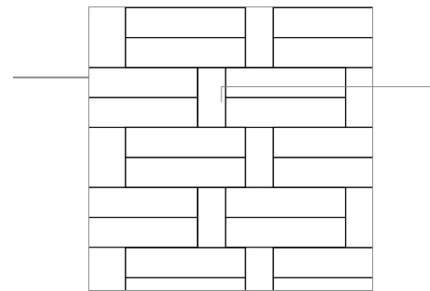
Gambar 3.1 Tampak Bangunan

3.1.1 Fasad Bangunan Utama

Fasad bangunan utama terletak di area lobby dan area konektor office dan ruang serbaguna. Fasad bangunan utama berfungsi untuk mereduksi cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan. Khususnya pada ruang gallery, hal ini berfungsi agar pengunjung dapat menikmati suasana gallery dengan tingkat pencahayaan yang cukup dan tetap dapat merasakan kehadiran material bata yang merupakan material utama fasad.



Tampak Fasad Bata Ruang workshop

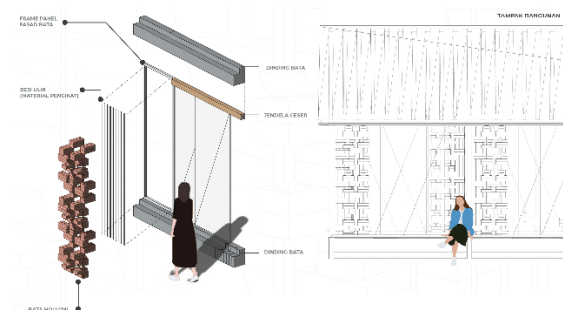


Tampak Fasad Bata Skala 1 : 10

Gambar 3.2 Fasad Bangunan Utama

3.1.2 Fasad Bangunan Workshop

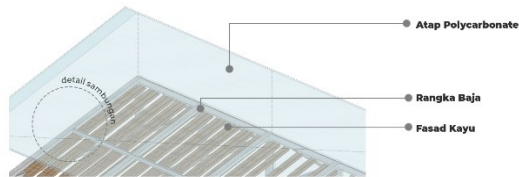
Fasad bangunan workshop memiliki desain yang berbeda dengan fasad bangunan utama. Desain fasad ini mengadaptasi pola interaksi dan perilaku pengguna khususnya di daerah perkampungan. Desain fasad dibuat dengan susunan bata sedemikian rupa dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna bangunan dari dalam maupun dari luar sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang beragam dari pengguna dan bangunan.



Gambar 3.3 Fasad Bangunan Workshop

3.2 Desain Atap Bangunan Workshop

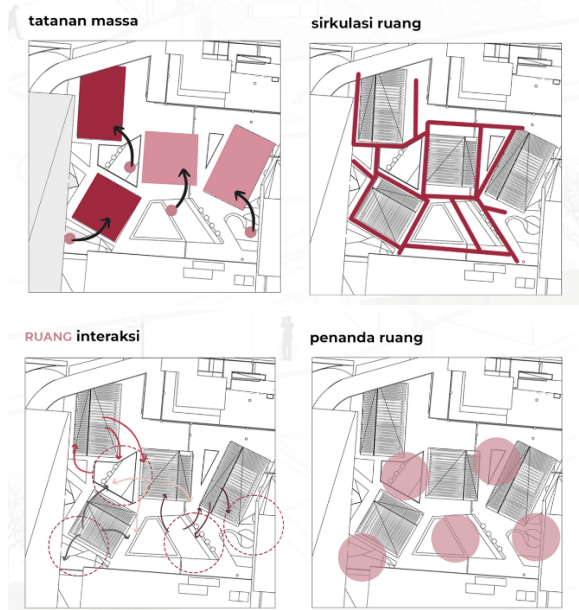
Bagian atap dari bangunan workshop memiliki rangka kayu yang berfungsi sebagai fasad untuk menghalau cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan, selain itu rangka kayu ini juga berfungsi sebagai elemen estetika bangunan. Bagian rangka atap memakai material baja dengan material penutup atap yaitu atap pvc



Gambar 3.4 Atap Workshop

3.3 Desain Ruang Interaksi

Pada area workshop terdapat beberapa ruang luar interaksi yang menghubungkan antar ruang workshop. Ruang-ruang yang terbentuk memiliki perbedaan satu sama lain dan dihubungkan dengan jalan kecil yang merupakan bentuk adaptasi dari gang atau lorong jalan yang terdapat di area perkampungan. Perbedaan pada desain setiap

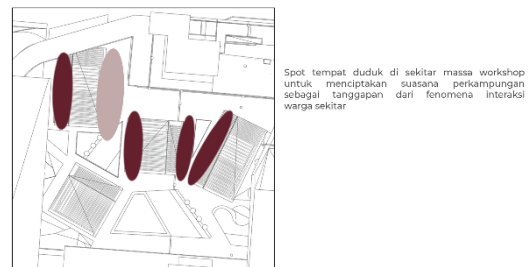


Gambar 3.5 Ruang Interaksi Workshop

ruang Salah satu ruang interaksi yang terbentuk didesain khusus sebagai area bermain anak, didesain dengan bentuk dan material yang mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan anak saat beraktivitas pada area tersebut.

3.4 Desain Area Duduk

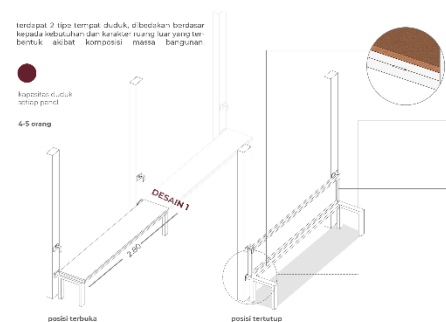
Area duduk terdapat pada area ruang luar workshop tersebar merata, area tempat duduk didesain dengan fleksibel dengan mengadaptasi pola interaksi masyarakat perkampungan yang fleksibel dan tidak bersifat formal. Area duduk didesain menyatu dengan bangunan workshop. Terdapat dua desain area duduk yang berbeda. Perbedaan desain area duduk ini disebabkan oleh luasan ruang luar yang terbentuk akibat susunan massa workshop dengan bangunan utama.



Gambar 3.6 Area Duduk Ruang Luar

3.4.1 Desain Area Duduk 1

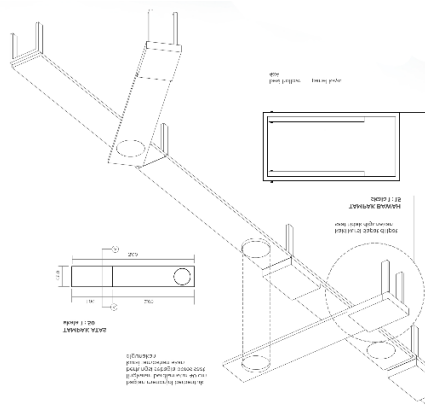
Desain 1 merupakan desain yang diletakkan pada area sirkulasi yang berukuran sempit. Didesain fleksibel dapat dibuka tutup untuk menjaga efektifitas sirkulasi ruang. Material yang digunakan merupakan material yang ringan untuk memudahkan pengguna.



Gambar 3.7 Desain 1

3.4.1 Desain Area Duduk 2

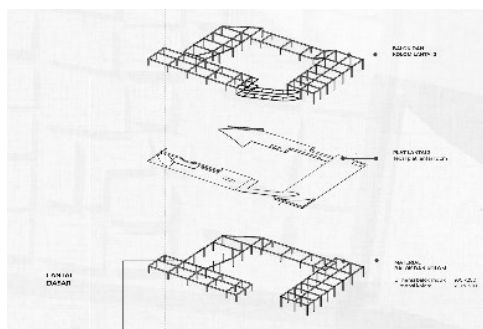
Desain 2 merupakan desain yang diletakkan pada area sirkulasi yang memiliki luasan jauh lebih besar dari penempatan desain 1. Pada area ini memungkinkan terjadinya interaksi pengguna lebih banyak. Oleh karena itu desain 2 dibuat khusus untuk menampung pengguna dengan jumlah yang lebih banyak dari desain 1. Bentuk dan desain 2 dibuat dengan lebih fleksibel dikarenakan ruang yang cukup luas.



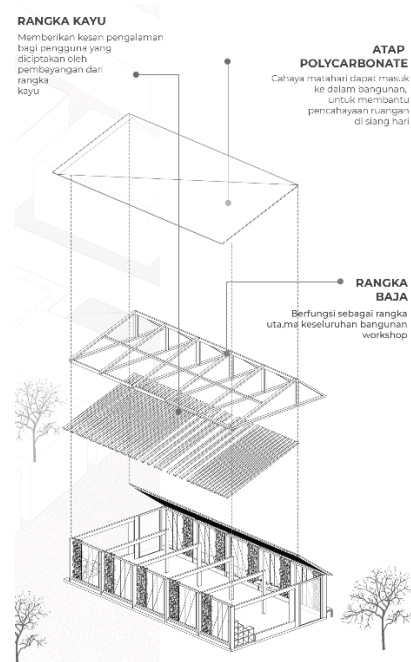
Gambar 3.8 Desain

3. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur dibedakan menjadi 2 sistem struktur yang terpisah. Dibedakan menjadi sistem struktur bangunan utama dan sistem struktur bangunan workshop. Kedua sistem struktur tersebut menggunakan sistem rangka dengan material baja dan modul utama 8 x 8 m. Sedangkan untuk sistem struktur bangunan workshop material yang digunakan adalah rangka baja.



Gambar 4.1 Sistem Struktur Bangunan Utama



Gambar 4.2 Sistem Struktur Bangunan Workshop

4. SISTEM UTILITAS

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem distribusi air bersih yang digunakan adalah sistem *downfeed*, dengan peletakkan 2 tandon atas (*rooftop*) dengan kapasitas yang sudah disesuaikan dengan perhitungan jumlah pengguna bangunan. Dilengkapi dengan tendon bawah dan ruang pompa pada lantai basement.

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor

Pengolahan air kotor terpusat pada lantai basement, pada lantai basement terdapat aruang *septic tank*, STP dan tendon bawah. Sistem yang digunakan memungkinkan air kotor untuk diolah kembali menjadi air flush dan air siram yang nantinya akan didistribusikan menuju ruang pompa terletak bersebelahan dengan ruang pengolahan air kotor pada basement.

5.3 Sistem Evakuasi dan Pencegahan Kebakaran

Sistem evakuasi kebakaran bangunan dilengkapi dengan tangga evakuasi kebakaran dengan jarak tempuh sesuai dengan standart. Penataan sirkulasi pada ruang pembakaran

keramik juga didesain secara khusus sehingga memungkinkan bagi pengguna untuk kelyar dari bangunan bila terjadi kebakaran.

5. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Penunjang Kampung Wisata Kerajinan Keramik Dinoyo diharapkan dapat membantu pengembangan kawasan dan meningkatkan nilai kawasan Kampung Dinoyo. Peningkatan kualitas ruang dan nilai kawasan yang didapat akan mendongkrak kemajuan kawasan dan memberikan kemudahan bagi pengrajin untuk dapat tetap mengembangkan usaha dan tetap melestarikan kerajinan keramik dinoyo. Perancangan yang juga terinspirasi untuk membuat kesan rumah kedua bagi warga sekitar juga diharapkan mampu untuk menyatukan fasilitas penunjang dengan perkampungan warga di sekitarnya. Sehingga dapat membentuk suatu sinergi yang dapat menghadirkan suatu kawasan kampung wisata yang memiliki kualitas ruang yang baik.

Manuela, E. (2012). Urban Cultural Tourism And Sustainable Development. *Urban Cultural Tourism And Sustainable Development, 1*, 22–23. . Retrieved October 22, 2021, from <http://e-journal.uajy.ac.id/10755/3/2TA13767.pdf>

Neufert, E. (1991). *Data arsitek jilid 1*. Jakarta : Erlangga

Santoso, J., Mustikawati, T., Suryasari, N., & Titisari, E. (2016). *POLA AKTIVITAS WISATA BELANJA DI KAMPUNG WISATA KERAMIK DINOYO, MALANG*. Digilib.Mercubuana. Retrieved November 28, 2021, from http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_636072763789.pdf

Yuswantoro, Y. (2019). *Potensi Wisata Kampung di Kota Malang, Ini Kata Dosen UB*. SINDOnews.com. Retrieved December 15, 2021, from <https://daerah.sindonews.com/artikel/jatim/11696/potensi-wisata-kampung-di-kota-malang-ini-kata-dosen-ub>

DAFTAR PUSTAKA

BPNB D.I.Yogyakarta. (2018). *Menapak Jejak di Kampung Wisata Keramik Dinoyo*. Balai Pelestarian Nilai Budaya D.I. Yogyakarta. Retrieved October 19, 2021, from <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/menapak-jejak-di-kampung-wisata-keramik-dinoyo/>

Capanna, A. (2009). *Topological transformation of the Star of David in the plan of Libeskind's Berlin Museum with the Jewish Museum Department*. Researchgate. Retrieved December 16, 2021, from https://www.researchgate.net/figure/Topological-transformation-of-the-Star-of-David-in-the-plan-of-Libeskind's-Berlin-Museum_fig5_226330569