

BAB III

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI

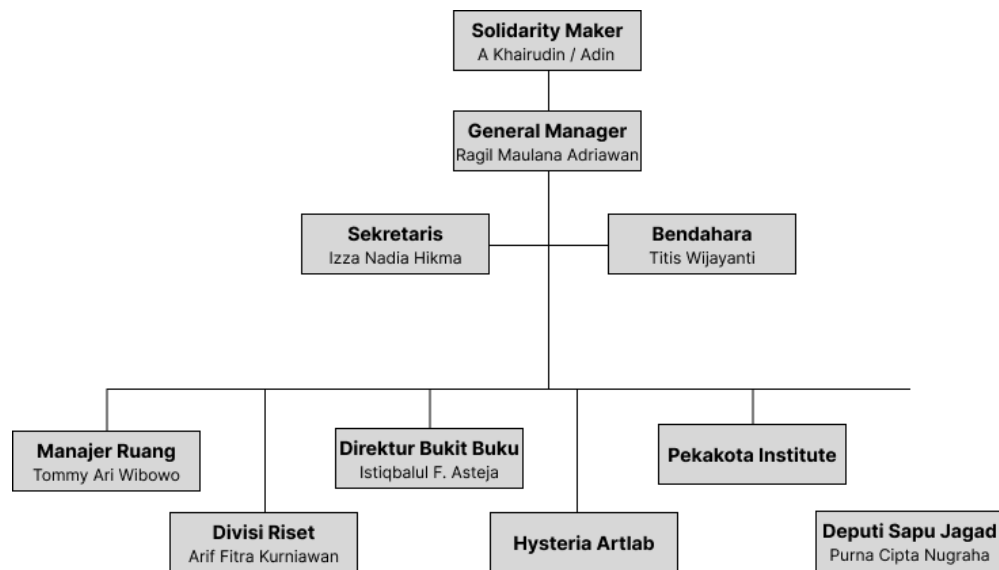
3.1 Tinjauan Objek

3.1.1 Deskripsi Kolektif Hysteria



Gambar 3.1 Kolektif Hysteria
(Sumber: Instagram @grobakhysteria)

Kolektif Hysteria adalah komunitas nirlaba berbasis seni dan budaya yang berdiri pada 11 September 2004 di Kota Semarang. Komunitas ini didirikan oleh sekelompok mahasiswa Fakultas Sastra (kini Fakultas Ilmu Budaya) Universitas Diponegoro sebagai respons langsung terhadap minimnya ekosistem seni yang dapat diakses oleh anak-anak muda Semarang (Koalisi Seni, 2024). Pada awalnya Hysteria bergerak sebagai kelompok penerbitan *zine*/ media cetak alternatif yang memuat ulasan seni, sastra, dan budaya yang tidak terjangkau oleh media massa arus utama. Pendiri awal komunitas ini adalah Yuswinardi, yang kemudian bergabung dengan Heri CS, Sutiyono Sajad, dan Adin setahun kemudian. Sejak saat itu Hysteria tidak hanya menerbitkan *zine*, tetapi juga secara aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan seni (Grobak Hysteria, 2024).



Gambar 3.2 Pengelola Kolektif Hysteria
(Sumber: grobakhysteria.co.id)

Tonggak penting pertama terjadi pada tahun 2007, ketika Hysteria menginisiasi proyek Grobak Art, sebuah warung nasi kucing di Jalan Atmodirono yang dijadikan ruang pertemuan antara warga, seniman, dan gagasan. Tahun berikutnya, pada 2008, Hysteria menyewa sebuah rumah di Jalan Stonen No. 29 dan mendirikan Grobak Art Kos: sebuah ruang kolektif yang terbuka bagi gagasan-gagasan baru dan berpihak pada proses kreatif personal maupun kolektif. Ruang ini digunakan untuk pameran, pertunjukan, lokakarya, dan pemutaran film (Grobak Hysteria, 2024).

Pada tahun 2011, di bawah koordinasi Adin, Hysteria resmi berbadan hukum sebagai lembaga nirlaba. Kegiatan institusi ini mencakup diskusi, apresiasi seni, pameran, workshop, festival, dan fasilitasi komunitas (Grobak Hysteria, 2024). Namun, sebuah momen kritis terjadi pada 2013: Adin mengakui bahwa meskipun jaringan Hysteria terus berkembang, kegiatan mereka masih "berjarak dengan persoalan perkotaan" dan tidak menghasilkan *feedback* finansial maupun rekognisi yang memadai, sehingga "geliat yang dilakukan dirasa sia-sia" (Adin, dalam Hypeabis, 2021). Refleksi kritis ini mendorong Hysteria untuk melakukan reorientasi menuju kerja-kerja yang lebih langsung terhubung dengan kampung dan warga kota.

3.1.2 Platform Program Hysteria

Dalam perkembangannya, Hysteria membentuk beberapa sub-platform khusus yang masing-masing memiliki fokus program berbeda namun saling terhubung dalam visi ekosistem seni yang sehat. Platform-platform ini menjadikan Hysteria bukan sekadar satu komunitas, melainkan sebuah jaringan kreatif yang hidup.

Platform / Program	Fokus Kegiatan
Grobak Art Kos	Ruang kolektif utama (pameran, pertunjukan, lokakarya, pemutaran film)
Peka Kota Institute	Pemberdayaan ruang kota mendorong warga terlibat dalam perencanaan kota
Penta K Labs	Proyek dwi-tahunan berbasis kampung menghubungkan kamu/kita, kelas/kampus, komunitas, kampung, kota
Artlab Hysteria	Riset dan produksi karya seni rupa dan mural fokus isu urban
Bukit Buku	Penerbitan dan distribusi literatur seni dan budaya
Laki Masak	Platform kuliner komunitas eksplorasi makanan sebagai medium budaya

Tabel 3.1 Platform dan Program Kolektif Hysteria
(Sumber: Analisis Pribadi)

Program andalan Hysteria yang paling dikenal secara nasional adalah Penta K Labs, proyek dwi-tahunan yang menggarap kampung berbeda di Semarang setiap penyelenggaraannya. Nama program ini diambil dari lima K: kamu/kita, kelas/kampus, komunitas, kampung, kota. Adin menjelaskan bahwa program ini menjawab fragmentasi yang selama ini terjadi: "Kampung nggak kenal komunitas, komunitas nggak nyambung dengan kampung, dan seterusnya" (Adin, dalam Koalisi Seni, 2019). Penta K Labs pertama kali

diselenggarakan di Kampung Kemijen (2016) dengan tema ketahanan kota, dan pada 2025 memasuki edisi kelimanya di Kawasan Kota Lama Semarang sekaligus sebagai perayaan dua dekade Hysteria (Halo Semarang, 2025).



Gambar 3.3 LakiMasak, Kolektif Hysteria
(Sumber: Facebook @LakiMasak)

Hysteria juga terlibat dalam penghidupan kebudayaan kampung melalui program-program partisipatif. Salah satu yang paling dikenal adalah Gebyuran Bustaman, kebudayaan lokal yang telah dijalankan berpuluh-puluh tahun oleh masyarakat Kampung Bustaman, yang diaktivasi kembali oleh Hysteria melalui format festival. Program ini menjadi contoh konkret bagaimana Hysteria memasuki kampung bukan dengan membawa agenda dari luar, melainkan dengan menemukan dan memperkuat apa yang sudah ada.



Gambar 3.4 Gebyuran Bustaman
(Sumber: ANTARANews Jateng)

Hysteria telah memasuki sejumlah kampung-kampung di Kota Semarang seperti Bustaman, Petemasari, Bergota, Karangasari, Sendangguwo, Jatiwayang, dan Randusari. Selain itu, Hysteria juga sudah bergerak di kampung di luar Semarang. Adin menegaskan bahwa Hysteria itu tidak tumbuh di ruang kosong. Dia besar dan tumbuh di Semarang, jadi sudah sewajibnya berkontribusi terhadap kota.

3.1.3 Grobak Art Kos

Selama lebih dari satu dekade, pusat operasional Kolektif Hysteria adalah Grobak Art Kos di Jalan Stonen No. 29, Kelurahan Bendaangisor, Kecamatan Gajahmungkur, Semarang. Ruang ini didirikan pada pertengahan 2008 ketika Hysteria menyewa sebuah rumah tinggal dan mengubahnya menjadi ruang kolektif multifungsi. Dalam format fisiknya yang sederhana, sebuah bangunan rumah dengan halaman kecil, Grobak Art Kos telah menampung pameran seni, pertunjukan, lokakarya, diskusi publik, pemutaran film, dan berbagai pertemuan komunitas.



Gambar 3.5 Grobak Art Kos
(Sumber: grobakhysteria.co.id)

Namun format rumah tinggal memiliki batas fisik yang jelas. Ketika program Hysteria berkembang dari sekedar pameran dan diskusi menjadi proyek skala besar seperti Penta K Labs, keterlibatan jaringan internasional, dan tur keliling kota, Grobak Art Kos tidak lagi mampu menampung seluruh dimensi program tersebut. Bangunan ini tidak memiliki: ruang workshop dengan kapasitas dan ketinggian yang cukup untuk proses pembuatan karya besar; ruang akomodasi bagi seniman tamu atau peserta residensi yang terbatas; ruang produksi kuliner yang memadai; maupun ruang pameran dengan pencahayaan terkontrol.



Gambar 3.7 Lokasi Grobak Art Site
(Sumber: Google Earth)

3.1.5 Kerangka Tiga Fase Pengembangan Hysteria Art Site



Gambar 3.8 Kerangka Tiga Fase Pengembangan Hysteria Art Site
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pengembangan Hysteria Art Site dirancang dalam tiga fase yang bertahap, mengikuti logika *incremental design* yang dikemukakan oleh Aravena (2012): setiap fase hanya dibangun ketika fase sebelumnya telah menghasilkan pendapatan yang cukup untuk membiayai pengembangan berikutnya.

Fase	Karakter	Fasilitas Utama
1	"Hysteria Basic Necessities" (2026–2028) fokus ke extending kebutuhan Hysteria sebagai seniman.	Kantor Hysteria, studio seniman, perpustakaan, ruang modular kreatif, amphitheater, restoran dasar, penginapan dasar.
2	" <i>Hysteria Growth Development</i> " (2028–2031) fokus ke provide kebutuhan Hysteria sebagai komunitas.	Restoran upgrade, guest house kabin, workshop, kafe, toko seni, black box theater.
3	"The Future of The Art-Site" (2031+) fokus ke pengembangan Hysteria dan impact ke sekitar	Galeri koleksi permanen, pusat riset, hub kampung kreatif, framework replikasi.

Tabel 3.2 Fase Pengembangan Hysteria Art Site
(Sumber: Analisis Pribadi)

Tugas Akhir ini berfokus pada Fase 2, yaitu pengembangan lapisan program publik yang mengubah Grobak Art Site dari sebuah basecamp komunitas menjadi ekosistem creative retreat yang terbuka bagi kota. Fase 2 adalah jembatan antara komunitas seniman yang sudah terbangun (Fase 1) dan visi jangka panjang Hysteria sebagai inspirasi bagi kota Semarang (Fase 3).

Pemilihan Gunungpati sebagai lokasi Grobak Art Site bukan keputusan yang semata-mata dipicu oleh tekanan dari Gajahmungkur, ia adalah keputusan

afirmatif. Gunungpati menawarkan sesuatu yang tidak dapat diberikan oleh kawasan urban manapun: ekosistem alam produktif yang hidup, warga yang memiliki pengetahuan lokal tentang lahan, dan karakter semi-rural yang menjadi kontras yang menarik bagi warga Semarang yang jenuh dengan kawasan kota. Kejenuhan ini tercermin dalam tumbuhnya destinasi agrowisata di Gunungpati dan sekitarnya, yang menurut kajian Wulandari dan Pradono (2023) didorong oleh meningkatnya permintaan akan pengalaman alam dan komunitas yang autentik dari kalangan masyarakat perkotaan

3.1.6 Fase Pertama Hysteria Art Site

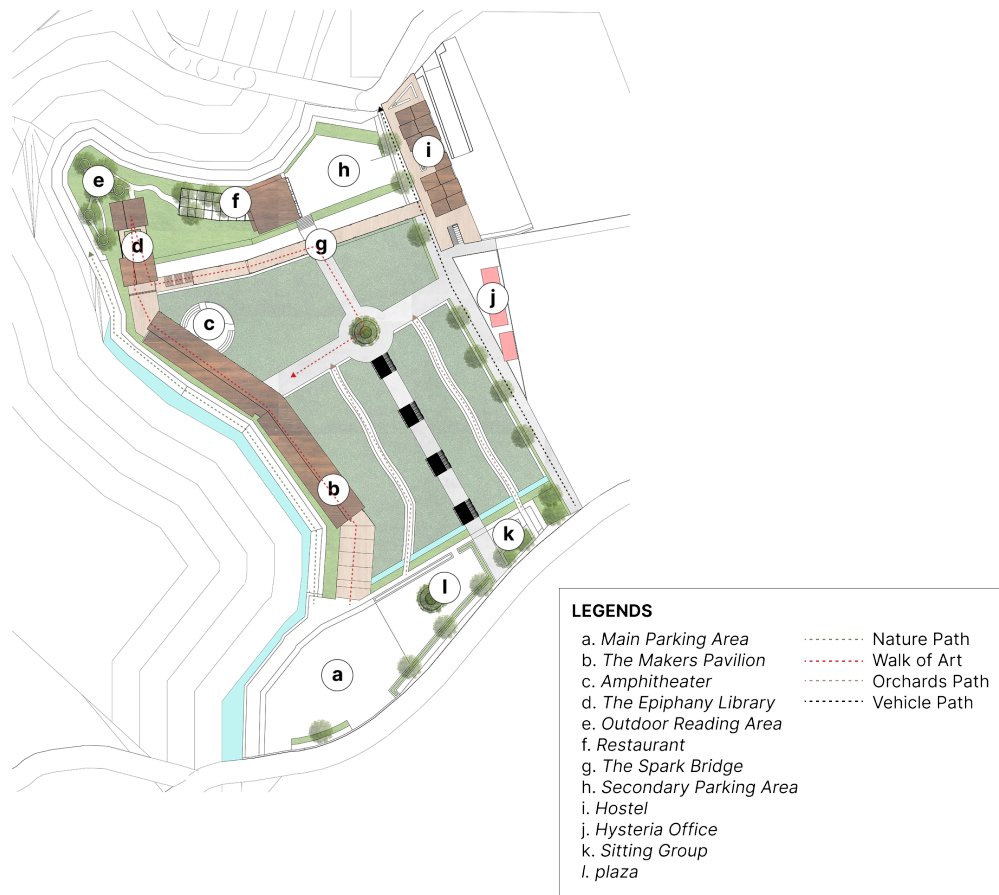
Fase Pertama Perancangan Hysteria Art Site berfokus dari pengembangan Grobak Art Site (kantor/ basecamp Hysteria yang baru di Gunungpati) adalah hasil kolaborasi antar Hysteria, masyarakat sekitar, dan alam dengan tujuan untuk kolaborasi, inspirasi, dan kultivasi alam. Mayoritas tanah yang existing adalah tanah desa/ bengkok yang ditanami buah-buahan sebagai pendapatan masyarakat lokal. Sebagai respon arsitektur, kebun buah dipertahankan selain untuk mengurangi biaya, juga menjadi respon untuk menjaga alam untuk mengurangi dampak ke tapak yang juga menjadi salah satu misi Hysteria.



Gambar 3.9 Diagram Basis Hysteria Art Site Fase 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Masterplan disusun menjadi ruang ruang untuk para seniman agar bisa berkarya dengan nyaman. Ruang mencakup ruang modular (yang bisa dibuat untuk galeri, workshop, ruang diskusi, ruang fokus, atau panggung), perpustakaan, restoran sederhana, dan hostel untuk seniman.

Masterplan didesain sedemikian rupa sehingga memiliki pengalaman jalan/ alur yang berbeda, seperti jalur alami melewati kebun dan sungai, lalu jalur seni dengan melewati ruang-ruang seni modular, dan juga ada jalur kendaraan yang terpisah agar tidak mengganggu pengalaman alam yang ada.



Gambar 3.10 Hysteria Art Site Fase 1
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2 Tinjauan Lokasi

3.2.1 Tinjauan Kota Semarang

Semarang adalah ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang terletak di pantai utara Pulau Jawa. Dengan populasi lebih dari 1,6 juta jiwa, Semarang merupakan kota metropolitan kelima terbesar di Indonesia. Secara geografis, Semarang memiliki karakter topografi yang unik: kawasan pantai di utara (bawah kota) dan kawasan perbukitan di selatan (atas kota).

3.2.1 Keadaan Geografis

Secara geografis, Kota Semarang terletak diantara 109 35' - 110 50' Bujur Timur dan 6 50' - 7 10' Lintang Selatan, dengan perbatasan sebagai berikut:

Bagian Utara : Laut Jawa

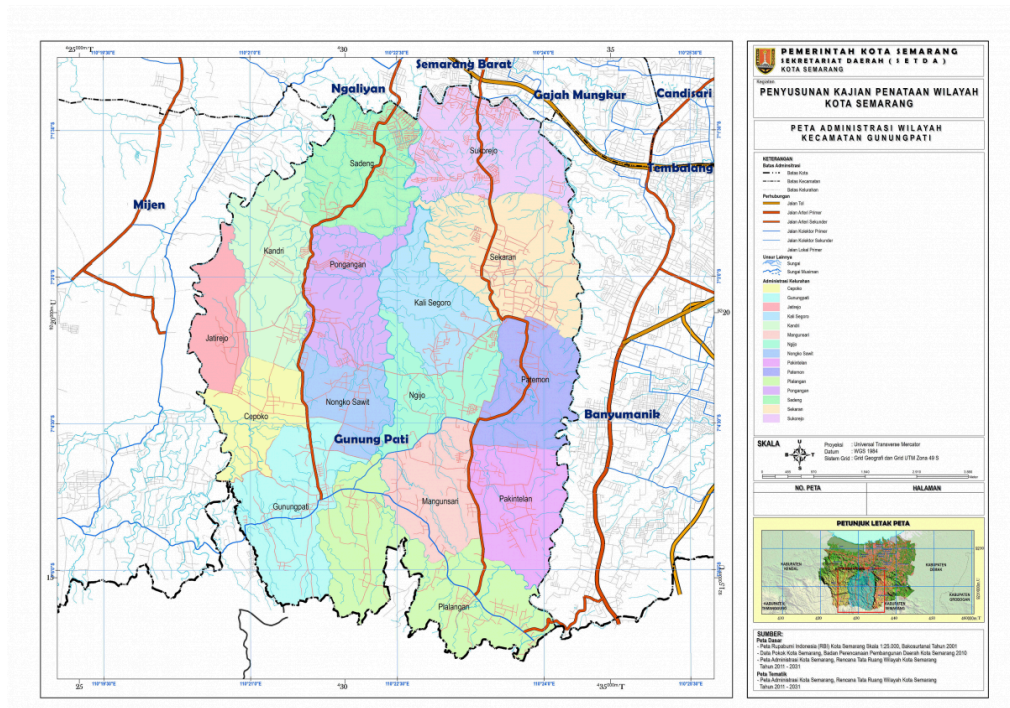
Bagian Timur : Kabupaten Demak dan Kabupaten Grobogan
Bagian Selatan : Kabupaten Semarang
Bagian Barat : Kabupaten Kendal

3.2.2 Keadaan Klimatologi

Kota Semarang memiliki iklim tropis yang dipengaruhi oleh angin muson, memiliki dua musim utama: musim kemarau dari April hingga September, dan musim penghujan dari Oktober hingga Maret. Curah hujan rata-rata tahunan mencapai 2.790 mm. Suhu di Kota Semarang terbilang fluktuatif, dengan rentang antara 21,1°C pada bulan September hingga 24,6°C pada bulan Mei. Suhu maksimum rata-rata berubah-ubah, mulai dari 29,9°C hingga 32,9°C. Kelembaban di Semarang memiliki minimum 61% pada bulan September dan mencapai 83% pada bulan Januari.

3.2.2 Tinjauan Kecamatan Gunungpati

Gunungpati adalah sebuah kecamatan yang terletak di area pegunungan Semarang, yang langsung berbatasan dengan Kabupaten Semarang. Wilayah ini memiliki elevasi rata-rata antara 270-350 meter di atas permukaan laut, dengan karakteristik alam yang sangat berbeda dari area perkotaan Semarang di bawahnya. Iklim yang lebih dingin, tanaman yang lebih subur, serta adanya lahan pertanian dan kebun yang produktif.



Gambar 3.11 Peta Kecamatan Gunungpati
(Sumber: kecgunungpati.semarangkota.go.id)

Kecamatan Gunungpati terletak di dekat Gunung Ungaran Kabupaten Semarang di ketinggian 259 meter dengan curah hujan rata-rata 1,853 mm/bulan sehingga udaranya relatif sejuk karena tanahnya berada pada posisi yang tinggi. Topografi permukaan tanahnya bergelombang dan terdapat tanah curam/jurang pada beberapa lokasi. Sebagian besar tanahnya berwarna merah menandakan kesuburan sehingga sangat cocok untuk pertumbuhan berbagai macam tanaman dan buah-buahan. Kecamatan yang sebagian besar wilayahnya berfungsi sebagai lahan konservasi ini memiliki batas-batas :

Sebelah utara : Kecamatan Gajahmungkur dan Kecamatan Ngaliyan

Sebelah selatan : Kabupaten Semarang

Sebelah timur : Kabupaten Semarang dan Kecamatan Banyumanik

Sebelah barat : Kecamatan Mijen dan Kabupaten Kendal

Perkembangan kawasan atas Semarang (termasuk Gunungpati, Tembalang, dan Banyumanik) dalam dekade terakhir ditandai dengan pertumbuhan perguruan tinggi, perumahan menengah, dan fasilitas pendidikan.

Namun kawasan Gunungpati tetap mempertahankan karakter semi-rural dengan dominasi lahan kebun dan pertanian.

3.2.3 Tinjauan Umum Lokasi dan Tapak Objek

Tapak terpilih adalah tapak yang menjadi lokasi basecamp Hysteria yang baru. Tapak berlokasi di Tanah Kripih, Jl.Mangunsari, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah.



Gambar 3.12 Tapak Masterplan
(Sumber: Google Earth)

Perancangan pada kawasan Gunungpati harus mempertimbangkan kondisi lingkungan tapak yang masih memiliki vegetasi alami yang cukup baik. Oleh karena itu, pendekatan desain yang diterapkan adalah dengan mempertahankan dan mengintegrasikan tanaman atau vegetasi eksisting ke dalam perencanaan tapak. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan ekologis, di mana vegetasi yang telah tumbuh secara alami memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan, seperti meningkatkan kualitas udara, memberikan keteduhan, serta membantu mengurangi suhu mikro pada kawasan. Selain itu, keberadaan vegetasi eksisting juga berkontribusi dalam menjaga karakter alami kawasan Gunungpati yang dikenal memiliki kondisi lingkungan yang relatif hijau. Dengan mempertahankan

vegetasi yang ada, desain tidak hanya meminimalkan kerusakan lingkungan akibat pembangunan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, berkelanjutan, serta selaras dengan konteks alam sekitar.

3.4.1 Regulasi Tapak

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang, kawasan Gunungpati termasuk dalam zona:

- Kawasan Pengembangan: Kecamatan Gunungpati ditetapkan sebagai kawasan pengembangan dengan fungsi pendidikan, permukiman, dan pertanian/perkebunan.
- Kawasan Perlindungan Setempat: Area sempadan sungai dan kawasan berlereng curam ($>40\%$) di Gunungpati ditetapkan sebagai kawasan yang tidak dapat dibangun.
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB): Pada kawasan non-pusat Gunungpati, KDB yang berlaku adalah 40-60%, memberikan ruang yang cukup untuk mempertahankan area hijau dan kebun.
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): KLB pada kawasan ini umumnya 0,4-1,2, mendukung pengembangan bangunan rendah yang sesuai dengan konsep Tumbuh.

3.4.2 Kondisi *Existing* Tapak

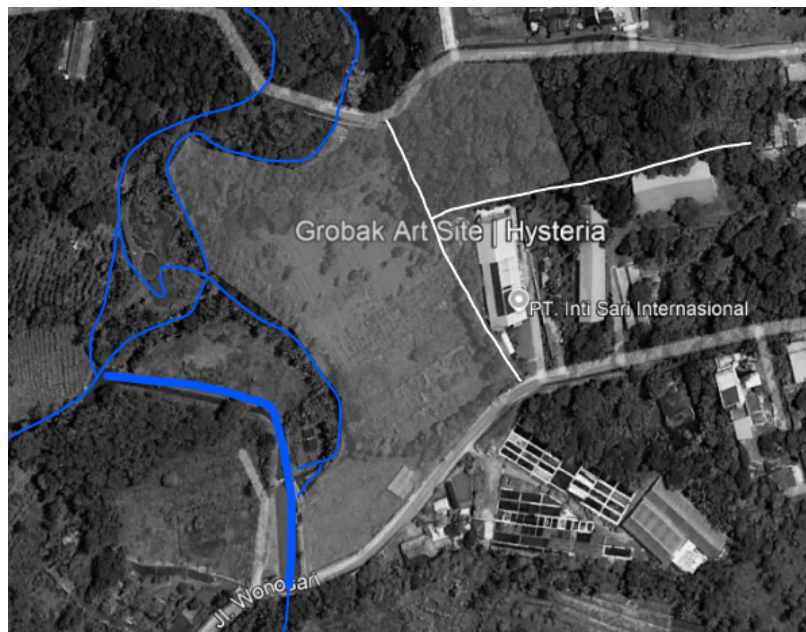
Analisis *site* merupakan tahap pengkajian terhadap kondisi fisik dan nonfisik tapak yang akan menjadi lokasi perencanaan dan perancangan bangunan. Analisis ini bertujuan untuk memahami karakteristik lingkungan sekitar yang meliputi aksesibilitas, orientasi matahari, arah angin, kebisingan, aksesibilitas, potensi *view*, serta kondisi topografi dan tata guna lahan di sekitar tapak. Melalui analisis *site*, dapat diidentifikasi berbagai potensi dan kendala yang terdapat pada lokasi perancangan sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan strategi penataan massa bangunan, orientasi bangunan, sistem sirkulasi, serta pengolahan ruang luar yang sesuai dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian, hasil analisis *site* akan mendukung terciptanya perancangan yang responsif terhadap konteks tapak dan lingkungan sekitarnya.

3.4.2 Analisis Site

Analisis *site* merupakan tahap pengkajian terhadap kondisi fisik dan nonfisik tapak yang akan menjadi lokasi perencanaan dan perancangan bangunan. Analisis ini bertujuan untuk memahami karakteristik lingkungan sekitar yang meliputi aksesibilitas, orientasi matahari, arah angin, kebisingan, aksesibilitas, potensi *view*, serta kondisi topografi dan tata guna lahan di sekitar tapak. Melalui analisis *site*, dapat diidentifikasi berbagai potensi dan kendala yang terdapat pada lokasi perancangan sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan strategi penataan massa bangunan, orientasi bangunan, sistem sirkulasi, serta pengolahan ruang luar yang sesuai dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian, hasil analisis *site* akan mendukung terciptanya perancangan yang responsif terhadap konteks tapak dan lingkungan sekitarnya.

Batas Batas Tapak

- **Utara:** Jalan Gunungpati Raya
- **Selatan:** Pabrik dan Jalan Mangunsari
- **Timur:** Pemukiman dan Hutan
- **Barat:** Persawahan dan Sungai



Gambar 3.13 Sirkulasi Sungai Kripik di Tapak
(Sumber: Google Earth dan Dokumen Pribadi)

		sebagian besar site.
5	<i>View from site</i>	Terletak di kawasan hijau Gunungpati dan memiliki topografi yang tinggi, <i>view</i> dari site memiliki potensi tinggi. Seperti persawahan dan sungai, kawasan Gunungpati bagian barat.
6	Aksesibilitas	Tapak dapat diakses oleh dua jalan, yaitu jalan Wonosari dan Gunungpati Raya.

Tabel 3.3 Analisis Site
(Sumber: Analisis Pribadi)