

BAB II

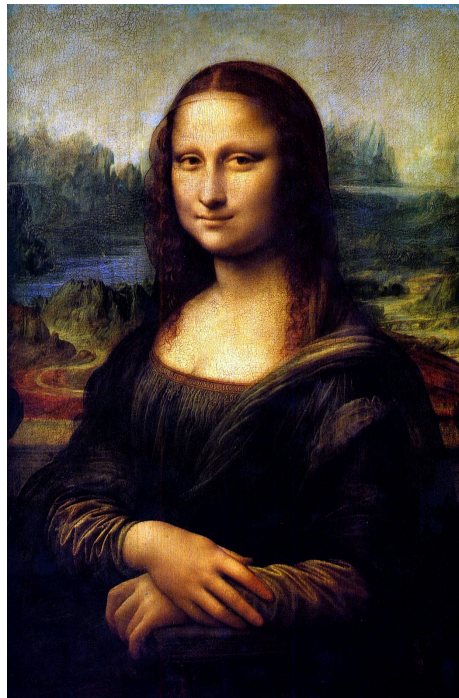
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Seni, Komunitas, dan Keberlanjutan Ekonomi

2.1.1 Pengertian Seni

Secara etimologis, kata "seni" berasal dari bahasa Sanskerta yakni Sani yang berarti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Hal ini menunjukkan bahwa pada awalnya, seni erat kaitannya dengan upacara keagamaan atau manifestasi spiritual. Dalam konteks yang lebih luas, seni merupakan hasil karya manusia yang melibatkan ekspresi, kreativitas, dan gagasan untuk menciptakan sesuatu yang memiliki nilai estetika.

Seni secara fundamental dapat dipahami sebagai sebuah rangkaian aktivitas manusia yang terstruktur untuk mengekspresikan gagasan, emosi, dan persepsi melalui proses kreatif. Esensi seni terletak pada tindakan "melakukan" (*doing*) dan "menciptakan" (*making*), yang melibatkan aktivitas kognitif seperti observasi, imajinasi, dan eksperimen, serta aktivitas fisik berupa keterampilan teknis untuk mengolah material.



Gambar 2.1 Mona Lisa, seni lukis karya Leonardo da Vinci
(Sumber: britannica.com)

Kegiatan seni kontemporer juga dipahami sebagai proses penemuan yang terus-menerus berlangsung. Bagi banyak seniman, ruang kerja atau kanvas bukan sekadar tempat memproduksi objek, melainkan sebuah arena tempat berlangsungnya suatu peristiwa atau tindakan. Seni adalah aktivitas yang menuntut konfrontasi langsung antara kreator dengan mediumnya. Karena itu, tipologi kegiatan seni mencakup seluruh siklus hidup sebuah karya, mulai dari riset dan inkubasi ide, proses produksi di studio seperti memahat, melukis, atau menyusun komposisi, hingga aktivasi karya melalui pameran atau pertunjukan yang melibatkan kehadiran audiens.

Secara sistematis, kegiatan seni dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat interaksinya dengan medium dan publik. Seni pada dasarnya adalah kumpulan kegiatan yang menonjolkan nilai-nilai estetis sekaligus mampu menyampaikan pengalaman batin penciptanya. Aktivitas ini berlangsung dalam tiga tahapan yang saling berkaitan: pertama, aktivitas internal berupa perenungan dan penggalian gagasan; kedua, aktivitas eksternal berupa eksekusi teknis yang mengubah material secara transformatif; dan ketiga, aktivitas komunikatif di mana karya berinteraksi dengan pengamat. Dengan memahami seni dari dimensi aktivitasnya ini, ruang bagi seni seharusnya dirancang sebagai infrastruktur yang mampu mewadahi dinamika gerak fisik seniman dan alur kerja yang spesifik sesuai dengan medium yang digunakan.

2.1.1.1 Jenis Jenis Seni

Komunitas seni (*artist community* atau *arts community*) adalah kelompok individu yang terhubung melalui praktik artistik bersama, nilai-nilai kolektif tentang peran seni dalam masyarakat, dan sering kali ruang fisik atau virtual bersama. Berbeda dari institusi seni formal (museum, galeri, sekolah seni), komunitas seni cenderung beroperasi secara horizontal, kolektif, dan eksperimental.

2.1.1.2 Seniman

Seniman dalam kajian teori dapat dipahami sebagai subjek kreatif yang tidak hanya berperan sebagai pencipta karya, tetapi juga sebagai

agen budaya yang mengolah pengalaman, gagasan, dan realitas sosial menjadi ekspresi estetis. Dalam perspektif ini, seniman memiliki posisi penting karena karya yang dihasilkannya tidak lahir dari ruang kosong, melainkan dari interaksi dengan lingkungan sosial, budaya, dan sejarah yang melingkupinya. Seniman juga berfungsi sebagai pihak yang menerjemahkan persoalan masyarakat ke dalam bahasa visual, bunyi, gerak, maupun bentuk artistik lainnya, sehingga karya seni dapat menjadi medium refleksi sekaligus kritik sosial. Dengan demikian, seniman tidak semata-mata dipahami dari aspek keterampilan teknis, tetapi juga dari kemampuan konseptual, sensitivitas sosial, dan daya tafsirnya terhadap fenomena kehidupan. Dalam konteks seni kontemporer, peran seniman semakin luas karena ia tidak hanya menghasilkan karya untuk diapresiasi secara estetis, tetapi juga turut membangun dialog, membuka ruang partisipasi, dan mendorong perubahan dalam masyarakat.

2.1.2 Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas*, yang diturunkan dari *communis* artinya “bersama” atau “milik bersama”. Dalam pengertian paling awal, komunitas merujuk pada kelompok manusia yang tinggal dalam satu wilayah geografis dan berbagi sumber daya hidup: tanah, air, perlindungan, dan pangan. Namun seiring dengan perkembangan ilmu sosial, pengertian komunitas berkembang jauh melampaui batas geografis.

2.1.2.1 Komunitas Seni

Komunitas seni (*artist community* atau *art community*) adalah kelompok individu yang terhubung melalui praktik artistik bersama, nilai-nilai kolektif tentang peran seni dalam masyarakat, dan sering kali ruang fisik atau virtual bersama. Berbeda dari institusi seni formal (museum, galeri, sekolah seni), komunitas seni cenderung beroperasi secara horizontal, kolektif, dan eksperimental.

2.1.2.2 Kolektif Seniman

Kolektif seniman berbeda dari koperasi maupun perusahaan seni: ia beroperasi berdasarkan konsensus, nilai bersama, dan kepemilikan kolektif atas keputusan program. Landry (2000) dalam *The Creative City*

menunjukkan bahwa kota-kota dengan ekosistem kolektif seni yang kuat cenderung memiliki kohesi sosial yang lebih tinggi dan inovasi ekonomi yang lebih beragam.

Koalisi Seni (2024) mendokumentasikan bahwa model kolektif seperti Hysteria semakin relevan di Indonesia pasca-2010 sebagai alternatif terhadap model galeri komersial yang eksklusif dan program seni pemerintah yang birokratis. Kekuatan model ini terletak pada fleksibilitas, akuntabilitas lateral (antar anggota, bukan dari atas ke bawah), dan kemampuan merespons konteks lokal dengan cepat.

2.1.3 Ekosistem Ekonomi Komunitas Seni

Throsby (2001) dalam *Economics and Culture* mengembangkan kerangka untuk memahami bagaimana nilai bekerja dalam ekonomi seni. Throsby membedakan antara nilai ekonomi (harga pasar karya seni) dan nilai budaya (makna dan signifikansi karya bagi komunitas). Masalah utama pendanaan komunitas seni, menurut Throsby, adalah bahwa sistem pasar hanya mengakui nilai ekonomi, sementara nilai budaya yang sesungguhnya jauh lebih besar diabaikan atau didistribusikan secara gratis kepada seluruh masyarakat tanpa kompensasi kepada penciptanya.

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting: jika komunitas seni hanya mengandalkan pasar untuk bertahan, mereka akan selalu menghadapi tekanan untuk mengkomersilkan karya yang nilai terpentingnya justru terletak pada aspek non-komersialnya. Solusinya bukan sekadar mencari lebih banyak donor atau hibah, melainkan merancang model bisnis yang dapat menghasilkan nilai ekonomi dari aktivitas yang secara alami menyertai praktik seni seperti hospitalitas, kuliner, edukasi, dan pengalaman tanpa mengkompromikan praktik seni itu sendiri.

Ini menjadi dasar desain program Hysteria Art Site fase 2: restoran, kafe, kabin, dan workshop bukan *appendix komersial* yang ditambahkan pada komunitas seni, melainkan bagian integral dari ekosistem yang menciptakan kondisi bagi praktik seni yang otentik. Tamu yang menginap di kabin retreat, makan di restoran kebun, dan mengikuti workshop tidak hanya mengonsumsi

layanan, tetapi mereka juga berpartisipasi dalam kehidupan komunitas seni, dan partisipasi itulah yang menghasilkan nilai bagi semua pihak.

2.1.4 *Creative Placemaking* sebagai Strategi Ekonomi

Markusen & Gadwa (2010) mendokumentasikan bahwa komunitas seni yang berhasil mengintegrasikan diri ke dalam ekosistem ekonomi lokal, bukan mengisolasi diri sebagai '*enclave* seni' yang terpisah cenderung jauh lebih berkelanjutan dibanding komunitas yang bergantung semata pada pasar seni internasional atau hibah pemerintah. Integrasi ini terjadi melalui berbagai mekanisme: mempekerjakan warga lokal, membeli bahan dari pemasok lokal, menggunakan jasa pengrajin lokal, dan menjadikan program seni sebagai atraksi yang mendatangkan pengunjung ke kawasan.

Wulandari & Pradono (2023) menghitung bahwa investasi dalam infrastruktur seni di kota-kota menengah Indonesia menghasilkan efek multiplier ekonomi sebesar 2,5–4×: setiap Rp 1 yang diinvestasikan dalam fasilitas seni komunitas menghasilkan Rp 2,5–4 dalam aktivitas ekonomi lokal. Efek ini terdistribusi melalui berbagai saluran: transportasi pengunjung, penginapan, kuliner, pembelian karya dan produk, serta permintaan terhadap tenaga kerja lokal yang memiliki keahlian yang dibutuhkan (memasak, berkebun, memandu, membersihkan).

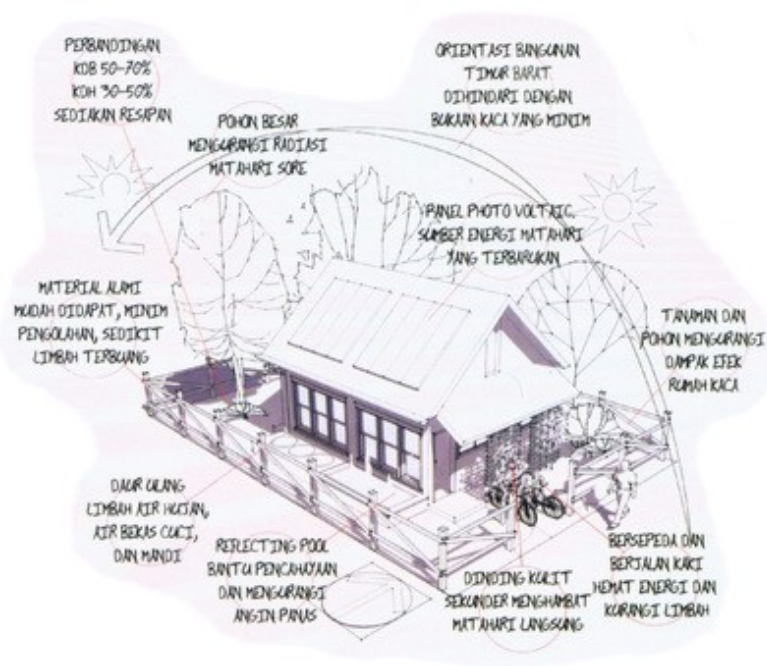
2.2 Arsitektur Ekologi

Arsitektur ekologi merupakan salah satu pendekatan perancangan bangunan yang menempatkan lingkungan alam sebagai pertimbangan utama dalam setiap proses desain. Istilah ini lahir dari kesadaran bahwa aktivitas konstruksi dan operasional bangunan berkontribusi secara signifikan terhadap degradasi lingkungan, konsumsi energi berlebih, dan perubahan iklim global. Heinz, Frick, dan Mulyani (2006) mendefinisikan arsitektur ekologi sebagai Keseluruhan pengetahuan arsitektur yang memperhatikan kualitas hubungan antara manusia dan lingkungan alam secara biologis, sosial, dan budaya; serta memperhatikan aspek keberlanjutan ekosistem, efisiensi energi, dan harmoni antara bangunan dengan alam sekitarnya. Definisi

tersebut menekankan bahwa arsitektur ekologi bukan sekadar penerapan material ramah lingkungan, melainkan sebuah filosofi perancangan holistik yang memandang bangunan sebagai bagian dari suatu ekosistem yang lebih besar. Dapat disimpulkan bahwa arsitektur ekologi merupakan pendekatan perancangan bangunan yang:

1. Menghormati dan mengintegrasikan kondisi alam sekitar, memandang bangunan sebagai bagian dari kesatuan yang lebih besar, ekosistem tapak, ekosistem kota, dan ekosistem bumi, bukan sebagai objek yang berdiri sendiri.
2. Bekerja dengan iklim, bangunan dirancang sebagai bagian dari ekosistem iklim lokal, memanfaatkan karakteristik iklim (cahaya, angin, hujan) sebagai sumber daya, bukan sebagai masalah yang harus diatasi.
3. Meminimalkan sumber pasokan baru, material, energi, dan air digunakan dalam siklus tertutup sebisa mungkin. Daur ulang, daur guna, dan penggunaan material reklamasi diprioritaskan.
4. Konservasi energi, bangunan dioperasikan dengan sesedikit mungkin energi yang tidak terbarukan.

Seluruh aspek desain yang mencakup material, energi, air, sosial, budaya, dipertimbangkan sebagai sistem terintegrasi. Tidak ada aspek yang dapat dioptimalkan dengan mengorbankan yang lain.



Gambar 2.2 Arsitektur Ekologi
(Sumber: Kompasiana)

2.2.1 Prinsip Prinsip Arsitektur Ekologi

Ken Yeang (1994, 1997) mendefinisikan pendekatannya melalui empat konsep yang saling berkaitan: *Ecological Design*, *Bioclimatic Design*, *Design with the Climate of the Locality*, dan *Low Energy Design*. Keempat konsep ini sesungguhnya merupakan satu pendekatan tunggal yang dipandang dari sudut yang berbeda: desain yang mengintegrasikan karakteristik fisik iklim lokal, seperti radiasi matahari, temperatur, kelembaban, angin ke dalam keputusan bentuk dan sistem bangunan, sehingga bangunan dapat berfungsi dengan energi sesedikit mungkin sambil mempertahankan kenyamanan penggunaannya. Berdasarkan konsep tersebut, disimpulkan integrasi konsep tersebut dalam prinsip-prinsip yang mencakup:

a. Integrasi dengan Alam dan Tapak

Prinsip paling fundamental dalam arsitektur ekologi adalah mengintegrasikan bangunan dengan kondisi alam dan karakteristik tapak. Pemahaman mendalam terhadap elemen-elemen ini menjadi dasar bagi setiap keputusan desain, sehingga bangunan dapat beradaptasi dengan kondisi alam yang ada, bukan memaksakan kondisi baru yang artifisial.

b. Efisiensi Energi dan Energi Terbarukan

“Sektor bangunan menyumbang sekitar 40 persen konsumsi energi global, menjadikan efisiensi energi sebagai salah satu prioritas utama dalam arsitektur ekologi” (Kibert, 2008). Efisiensi dapat dicapai melalui strategi pasif, seperti orientasi bangunan yang meminimalkan perolehan panas berlebih, rancangan selubung bangunan yang optimal, ventilasi silang alami, dan pemanfaatan pencahayaan alami semaksimal mungkin, sebelum beralih ke strategi aktif dengan teknologi mekanis.

c. Material Ekologis dan Lokal

Pemilihan material memiliki dampak ekologis yang jauh melampaui batas tapak bangunan. Frick dan Moediartianto (2004) merumuskan bahwa material ekologis adalah material yang dapat diperbarui atau berkelanjutan

ketersediaannya, memiliki kandungan energi inkorporasi (*embodied energy*) yang rendah, bebas dari zat-zat berbahaya, serta dapat terurai secara alami atau didaur ulang setelah tidak digunakan. Pertimbangan ini mencakup seluruh siklus hidup material, dari proses ekstraksi bahan baku hingga pembuangan akhir.

Penggunaan material lokal mendapat penekanan khusus karena selain menekan emisi yang ditimbulkan dari proses transportasi, material lokal umumnya lebih sesuai dengan kondisi iklim dan tradisi bangunan setempat (Olgyay, 1963). Bambu, kayu lokal bersertifikat, batu alam, dan tanah liat adalah contoh material yang memenuhi kriteria ekologis sekaligus memiliki relevansi kultural di Indonesia.

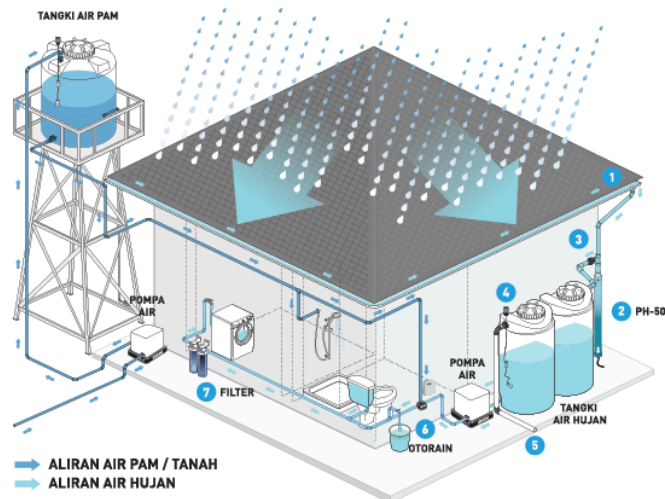


Gambar 2.3 Pemanfaatan Material Lokal
(Sumber: Pikiran Rakyat NTT)

d. Konservasi dan Pengelolaan Air

Air bersih merupakan sumber daya yang semakin kritis di banyak wilayah dunia. Arsitektur ekologi mengintegrasikan pengelolaan air ke dalam sistem bangunan secara menyeluruh. Downton (2009) menguraikan berbagai strategi yang dapat diterapkan, di antaranya adalah sistem pemanenan air hujan untuk kebutuhan non-potable, pengolahan dan daur ulang air bekas pakai (*greywater recycling*), perancangan lansekap yang memaksimalkan resapan air

ke dalam tanah, serta pemilihan vegetasi yang adaptif terhadap kondisi curah hujan setempat.



Gambar 2.4 Penerapan Pemanenan Air Hujan
(Sumber: penguin.id)

e. Kualitas Lingkungan Interior

Arsitektur ekologi tidak hanya berorientasi ke luar, memperhatikan dampak bangunan terhadap alam, tetapi juga ke dalam, memastikan bahwa kondisi interior mendukung kesehatan, kenyamanan, dan kesejahteraan penghuninya. Kibert (2008) menjelaskan bahwa kualitas lingkungan interior mencakup kualitas udara dalam ruangan, kenyamanan termal tanpa penghawaan mekanis berlebihan, kecukupan pencahayaan alami, serta adanya koneksi visual dan fisik dengan alam luar. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan interior yang berkualitas baik secara ekologis berkorelasi positif dengan produktivitas dan kesehatan penghuni.

f. Keberlanjutan Sosial dan Budaya

Frick dan Mulyani (2006) mengingatkan bahwa dimensi keberlanjutan dalam arsitektur tidak dapat dibatasi hanya pada aspek lingkungan fisik. Bangunan ekologis juga harus mendukung keberlangsungan komunitas lokal,

menghormati nilai-nilai dan tradisi budaya setempat, serta menciptakan ruang-ruang yang mendorong interaksi sosial yang bermakna. Keberlanjutan sejati mencakup tiga pilar yang saling menopang: ekologi, ekonomi, dan sosial-budaya.

2.2.2 Pengaplikasian Arsitektur Ekologi pada Iklim Tropis

Penerapan arsitektur ekologi di kawasan tropis memiliki konteks dan tantangan yang khas. Lippsmeier (1994) mendeskripsikan iklim tropis lembap dengan ciri utama: suhu udara yang tinggi dan relatif stabil sepanjang tahun, kelembapan relatif yang tinggi, intensitas radiasi matahari yang kuat sepanjang hari, serta curah hujan yang melimpah. Kondisi ini menghadirkan tantangan kenyamanan termal yang berbeda dari iklim sedang, sekaligus menyediakan sumber energi surya dan air hujan yang melimpah untuk dimanfaatkan.

Dalam konteks Indonesia, arsitektur vernakular di Indonesia sudah mengaplikasikan arsitektur ekologi. Misalnya, rumah panggung pada arsitektur Melayu dan Bugis memanfaatkan sirkulasi udara di bawah lantai untuk mendinginkan ruang. Pendopo pada arsitektur Jawa menciptakan ruang transisi semi-terbuka yang memungkinkan udara bergerak bebas. Kearifan-kearifan ini relevan untuk diangkat kembali dan diadaptasi dalam perancangan arsitektur ekologi kontemporer di Indonesia.



Gambar 2.5 Arsitektur Ekologi pada Iklim Tropis
(Sumber: shila.co.id)

2.3 Tinjauan Tipologi dan Konsep

2.3.1 Pengertian *Retreat*

Kata *retreat* berasal dari bahasa Latin *retrahere*: menarik kembali, mengundurkan diri dari keramaian. Dalam tradisi arsitektural, retreat adalah tipologi bangunan yang secara eksplisit dirancang sebagai jeda, sebagai ruang yang menciptakan jarak fisik antara penghuninya dengan tekanan kehidupan sehari-hari, untuk memungkinkan pemulihan, refleksi, atau kreasi.



Gambar 2.6 Kanaka Retreat, Malang
(Sumber: tiket.com)

Dari sudut pandang sejarah, ide *retreat* telah ada jauh sebelum ia menjadi tipologi arsitektural yang disadari. Biara-biara abad pertengahan, hermitage para pertapa, dan *villeggiatura* bangsawan Romawi adalah ekspresi awal dari kebutuhan manusia yang sama: meninggalkan kebisingan kota untuk menemukan ketenangan dan diri sendiri. Faheem dkk. (2022) menelusuri bagaimana transformasi konsep *mindfulness* dari praktik keagamaan menjadi praktik sekuler kontemporer melahirkan tipologi baru: *retreat center*, ruang yang dirancang khusus untuk memfasilitasi hubungan antara diri, sesama, dan lingkungan alam.

ArchDaily (2024) menempatkan retreat dalam genealogi arsitektur yang paling primitif yang merujuk pada teori gubuk primitif Laugier (1753) di mana manusia pertama membangun naungan bukan untuk kemewahan, melainkan untuk perlindungan dan ketenangan. Retreat kontemporer adalah versi yang telah berevolusi dari naluri ini: ia bukan hanya naungan dari hujan dan angin, tetapi dari kebisingan, kecemasan, dan kelebihan stimulasi yang menjadi kondisi normal kehidupan urban.

2.3.2 Tipologi Restoran

Secara umum, restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan penyediaan makanan dan minuman kepada publik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No. 11 Tahun 2014, restoran didefinisikan sebagai usaha penyediaan makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah.

Menurut Fred Lawson (1987) dalam *Restaurants, Clubs and Bars: Planning, Design and Investment*, tipologi restoran dapat dibedakan berdasarkan cara pelayanan, karakter ruang, dan target konsumennya:

1. *Fine Dining* (Restoran Formal)

Fine dining restaurant merupakan jenis restoran dengan tingkat formalitas tertinggi dalam hierarki tipologi restoran. Restoran jenis ini menyasar segmen konsumen premium yang mengutamakan pengalaman makan sebagai bagian dari gaya hidup eksklusif. Cara pelayanannya menggunakan sistem *full service* di mana pramusaji terlatih melayani tamu secara personal dari pemesanan, penyajian hidangan per tahap (*course*), hingga penyelesaian tagihan. Karakter ruangnya sangat diperhatikan, dengan interior yang mewah, pencahayaan redup dan hangat, penataan meja yang formal menggunakan taplak, peralatan makan berkualitas tinggi, serta akustik ruangan yang mendukung suasana intim dan tenang. Neufert (2012) menekankan bahwa standar luas per kursi pada *fine dining* jauh lebih besar dibandingkan jenis restoran lain guna memberikan privasi dan kenyamanan maksimal bagi tamu.

2. *Casual Dining / Family Style*

Casual dining restaurant adalah jenis restoran yang menawarkan suasana makan lebih santai dan tidak formal, namun tetap menyediakan pelayanan meja penuh oleh pramusaji. Lawson (1987) menjelaskan bahwa target konsumen restoran ini adalah kalangan menengah yang menginginkan kualitas makanan yang baik dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan *fine dining*. Karakter ruangnya dirancang dengan suasana nyaman, hangat, dan ramah, menggunakan elemen dekoratif yang tematis namun tidak berlebihan. Penataan kursi lebih fleksibel dan jarak antarmaja tidak seketat *fine dining*. Jenis restoran ini umumnya beroperasi untuk makan siang maupun malam dengan menu yang beragam, dan menjadi salah satu tipologi paling umum dijumpai di pusat perbelanjaan maupun kawasan komersial perkotaan.

3. *Specialty Restaurant (Restoran Khusus)*

Restoran yang hanya menyajikan jenis makanan tertentu atau memiliki konsep tematik yang kuat. Dalam kasus Anda, ini bisa berupa Restoran Kebun (*Farm-to-Table*) yang bahan bakunya diambil langsung dari kebun produktif Gunungpati.

4. *Cafeteria / Self-Service (Kantin)*

Cafeteria merupakan tipologi restoran dengan sistem *self-service* penuh, di mana pengunjung mengambil makanan secara mandiri dari deretan konter atau *food display* yang tersedia, kemudian membayar di kasir sebelum menuju meja makan. Lawson (1987) mengklasifikasikan cafeteria sebagai bagian dari restoran institusional yang melayani *captive market*, yaitu kelompok konsumen terikat seperti karyawan perusahaan, mahasiswa kampus, pasien rumah sakit, atau penumpang di terminal transportasi. Karakter ruangnya bersifat fungsional dan efisien, dengan tata letak linear yang memudahkan alur pengunjung dari pemilihan makanan hingga tempat duduk.

2.3.3 Tipologi Studio Seni

Kata studio berasal dari bahasa Latin *studium*, yang berarti tempat belajar atau tempat kerja yang serius. Dalam sejarah arsitektur barat, studio seni

berevolusi dari ruang sederhana tempat pengrajin bekerja di bawah sistem mestri-murid (abad pertengahan) menjadi ruang representatif yang mencerminkan status dan ambisi senimannya (Renaissans hingga abad ke-19), dan akhirnya ke ruang kerja yang fungsional, egaliter, dan sering kali disewa (abad ke-20 hingga sekarang).

Berdasarkan fungsi dan tingkat keterbukaan terhadap pengguna lain, studio seni dapat diklasifikasikan ke empat fungsi:

Tipologi	Karakteristik Utama	Contoh
Studio Individual <i>(Private)</i>	Ruang eksklusif satu seniman; privasi tinggi; disesuaikan dengan kebutuhan personal	Rumah studio Francis Bacon (London), studio Vermeer (Delft)
Studio Kolektif <i>(Shared)</i>	Beberapa seniman berbagi ruang dan kadang peralatan; mendorong interaksi spontan	Westbeth Artists Community (NY), Battersea Arts Centre (London)
Studio Residensi <i>(Live-in)</i>	Ruang tidur dan ruang kerja terintegrasi dalam satu volume; batas antara hidup dan berkarya permeabel	La Cité Internationale des Arts (Paris), atelier-logement
Studio Kursus / Workshop	Dirancang untuk kelompok; fleksibel; dilengkapi peralatan khusus per medium; dapat direkonfigurasi	Studio keramik, studio batik, studio cetak etsa di berbagai pusat seni.

Tabel 2.1 Klasifikasi Studio
(Sumber: Analisis Pribadi)

2.3.3 Persyaratan Spasial dan Teknis Studio Seni

2.B.1 Pencahayaan sebagai Variabel Desain Primer

Pencahayaan merupakan variabel desain yang paling menentukan kualitas sebuah studio seni, mengalahkan ukuran, material, maupun perabot. Para seniman dari tradisi Barat sejak Vermeer (abad ke-17) telah mengetahui bahwa cahaya utara/ cahaya langit yang tidak mengandung sinar matahari langsung, menghasilkan kondisi pencahayaan yang paling stabil dan dapat diandalkan sepanjang hari. Cahaya utara bersifat difus, konsisten, dan memiliki suhu warna yang dingin dan tidak berubah-ubah, tidak seperti cahaya timur yang hangat di pagi hari atau cahaya barat yang dramatis di sore hari (NorthLux Lighting, 2022).

Standar pencahayaan alami untuk studio seni mensyaratkan: (1) tidak ada sinar matahari langsung yang jatuh pada area kerja utama; (2) cahaya yang merata dan konsisten dari satu arah dominan; (3) kemampuan untuk menggelapkan ruangan sebagian atau seluruhnya ketika diperlukan untuk fotografi karya atau pertunjukan video; dan (4) suplementasi pencahayaan buatan dengan lampu berspektrum penuh (full-spectrum LED, CRI $\geq$ 90, suhu warna 5000–6500K) yang dapat disesuaikan intensitasnya.

2.B.2 Ventilasi dan Kualitas Udara

Ventilasi merupakan persyaratan kritis kedua setelah pencahayaan, terutama untuk studio yang menggunakan bahan-bahan dengan uap kimia (cat minyak, pelarut, resin, bahan cetak) atau menghasilkan debu (keramik, patung, *woodworking*). Standar ventilasi studio seni mensyaratkan: sistem pertukaran udara yang dapat mengeluarkan udara tercemar dan mendatangkan udara segar secara aktif; penggunaan *exhaust fan* lokal di atas area kerja yang paling banyak menghasilkan uap kimia atau debu; dan dalam kondisi iklim tropis lembab, ventilasi silang alami melalui bukaan yang diposisikan pada sisi yang berlawanan dari ruang merupakan solusi paling efisien secara energi.

2.B.3 Dimensi dan Proporsi Ruang

Kebutuhan dimensi studio seni bervariasi signifikan tergantung medium yang digunakan. Berdasarkan kajian dari berbagai sumber teknis, dapat dirangkum standar dimensi minimum untuk berbagai jenis studio:

Jenis Studio	Luas Minimum	Tinggi Minimum	Bukaan Cahaya	Kebutuhan Khusus
Studio Lukis / 2D	15–25 m ²	3,0–3,5 m	Utara $\geq$ 20% luas lantai	Dinding display; lantai yang dapat dibersihkan; wastafel; penyimpanan kanvas vertikal
Studio Keramik / Patung 3D	25–40 m ²	3,5–4,5 m	Utara + atap (diffuse)	Lantai beton kuat (beban $\geq$ 500 kg/m ²); sambungan air; sistem drainase lantai; sirkulasi kiln; exhaust debu
Studio Cetak / Printmaking	20–35 m ²	3,0 m	Utara terkontrol	Meja press; wastafel besar; storage bahan kimia; exhaust aktif; lantai anti-slip
Studio Batik / Tekstil	20–30 m ²	3,0–3,5 m	Merata, hindari <i>direct sun</i>	Meja panjang $\geq$ 2 m; bak celup; fasilitas pengeringan; ventilasi uap lilin; lantai drainase
Studio Pertunjukan / Performance	40–80 m ²	4,0–6,0 m	Terkontrol penuh (blackout)	Lantai kayu/marley; bar untuk pemanasan; sistem audio-visual; cermin; akustik yang dapat diatur

Studio Rekam / Audio-Visual	15–30 m ² (+ booth)	Akustik terisolasi	Terkontrol (tidak langsung)	Peredam suara; floating floor; isolasi getaran; studio booth terpisah; sistem kabel tersembunyi
Studio Multidisiplin (Workshop)	30–60 m ²	3,5–4,5 m	Utara + fleksibel	Perabot beroda yang dapat direkonfigurasi; storage peralatan tersembunyi; titik daya dan air multipel; dinding papan tulis

2.B.4 Penyimpanan dan Infrastruktur Kerja

Salah satu aspek yang paling sering diremehkan dalam perancangan studio seni adalah kebutuhan penyimpanan yang besar dan terorganisir. Seorang seniman aktif membutuhkan penyimpanan untuk: karya yang sedang dalam proses (*work-in-progress*), karya selesai yang menunggu pameran atau penjualan, bahan mentah (kanvas, cat, tanah liat, kain, dll.), alat dan peralatan, arsip dokumentasi karya, dan referensi visual (buku, *print-out*, *mood board*). Studi menunjukkan bahwa ketidakmampuan menyimpan semua item ini secara terorganisir merupakan salah satu penyebab utama berkurangnya produktivitas kreatif, karena seniman menghabiskan terlalu banyak waktu mencari material yang dibutuhkan.

Untuk studio residensi Hysteria Art Site, sistem penyimpanan yang direkomendasikan mencakup: rak tinggi untuk penyimpanan vertikal kanvas dan karya 2D (menghemat luas lantai), lemari peralatan yang dapat dikunci per residen, storage material curah yang dapat diakses bersama, dan area *dry storage* untuk karya selesai yang terlindung dari kelembaban, sebuah pertimbangan penting mengingat iklim Gunungpati yang lembab.

2.5 Art-Based Hospitality

Art-Based Hospitality adalah sebuah pendekatan dalam industri jasa dan pariwisata yang mengintegrasikan pengalaman artistik sebagai nilai jual utama dalam penyediaan layanan akomodasi, kuliner, dan ruang publik. Dalam konteks komunitas seni, konsep ini tidak sekadar menempatkan seni sebagai dekorasi visual, melainkan sebagai instrumen untuk menciptakan interaksi mendalam antara pengunjung (tamu) dengan proses kreatif seniman.

Menurut Pine dan Gilmore (1999) dalam teori *The Experience Economy*, ekonomi masa depan bergeser dari sekadar penyediaan jasa menuju penyediaan "pengalaman" yang berkesan. *Art-based hospitality* menerjemahkan hal ini dengan menawarkan *aesthetic experience* (pengalaman estetis) di mana tamu tidak hanya menginap, tetapi juga berpartisipasi dalam ekosistem kreatif.

Hospitalitas dalam komunitas seni seperti Kolektif Hysteria di Gunungpati berfungsi sebagai "jembatan budaya". Hal ini selaras dengan pandangan Lashley (2000) mengenai tiga domain hospitalitas: *social*, *private*, dan *commercial*. Dalam komunitas seni, ketiga domain ini melebur; ruang privat seniman bersinggungan dengan ruang komersial (kafe/ penginapan) melalui interaksi sosial yang organik.

Dalam perancangan *Creative Retreat*, terdapat tiga komponen utama yang membentuk struktur hospitalitas berbasis seni:

1. ***Authenticity (Otentisitas)***: Keaslian pengalaman yang ditawarkan melalui kehadiran langsung seniman dan karya yang sedang berproses. Pengunjung mendapatkan akses terhadap "dapur kreatif" yang tidak ditemukan di hotel konvensional.
2. ***Creative Engagement (Keterlibatan Kreatif)***: Fasilitas seperti workshop dan studio terbuka memungkinkan tamu untuk bertransformasi dari penonton pasif menjadi partisipan aktif (prosumer).
3. ***Place-Making (Penciptaan Ruang)***: Penggunaan elemen seni untuk memperkuat karakter lokal (*genius loci*). Di Gunungpati, hal ini diwujudkan melalui integrasi arsitektur kabin dengan ekosistem kebun produktif warga.

Keberlanjutan komunitas seni sangat bergantung pada diversifikasi pendapatan. Markusen dan Gadwa (2010) dalam kajian *Creative Placemaking* menyatakan bahwa keterlibatan publik melalui fasilitas komersial yang terkurasi (seperti restoran dan penginapan) memberikan aliran dana stabil bagi seniman.

2.5.1 *Creative Retreat*

Di antara semua tipologi *retreat*, *creative retreat* memiliki sifat yang paling paradoks: ia adalah ruang pemulihan yang sekaligus ruang produksi. Tamu yang datang ke *creative retreat* tidak datang untuk tidak melakukan apa-apa, mereka datang untuk melakukan satu hal saja, dengan intensitas penuh, tanpa gangguan.

Thoring, Luippold & Ueller (2012) mengidentifikasi tiga tipe residensi seniman berdasarkan fase proses kreatif yang didukung:

1. **R&D / *Refuge Type***: ruang untuk riset awal dan melarikan diri dari tekanan eksternal.
2. **Production Type**: ruang untuk mengeksekusi karya yang sudah dikonsep.
3. **Dispersion Type**: ruang untuk berbagi dan mempresentasikan karya yang sudah selesai.

Markusen (2006) mencatat bahwa seniman yang paling produktif adalah yang berhasil mengelola ritme antara *immersion* (tenggelam dalam karya) dan *emergence* (keluar dan berbagi). Arsitektur *creative retreat* yang baik memfasilitasi ritme ini secara spasial: studio privat untuk *immersion*, ruang komunal untuk *emergence*, dan zona transisi, seperti teras, jalur kebun, ruang makan sebagai ruang *in-between* di mana inspirasi seringkali muncul.

2.6 Studi Banding

2.6.1 Obyek Studi Banding 1: Heyri Art Valley, Paju, Korea Selatan



Gambar 2.7 Heyri Art Valley, Paju, Korea Selatan

(Sumber: korea.net)

Lokasi	: Paju Book City, Gyeonggi-do, Korea Selatan
Luas	: ±510.000 m ² (desa seni terpadu dengan 380+ bangunan seniman)
Program	: Studio, galeri, museum kecil, kafe, toko buku, workshop, residensi
Karakter	: Masterplan organik; setiap bangunan dirancang oleh arsitek berbeda; tidak ada pagar; jalan setapak sebagai koneksi utama

Heyri Art Valley adalah kawasan seni terencana yang berdiri di lahan seluas 70 hektar di Paju, Korea Selatan. Diinisiasi pada tahun 1998 oleh koperasi 370 seniman, penulis, dan arsitek, Heyri berkembang menjadi desa seni lengkap yang berisi galeri, museum, studio, kafe, restoran, toko buku, dan guest house yang seluruhnya dapat dijelajahi dengan berjalan kaki.



Gambar 2.8 Masterplan Heyri Art Valley, Paju, Korea Selatan
(Sumber: wayfaringflaneur.com)

Heyri Art Valley mengintegrasikan tujuh kategori ruang: produksi (studio seniman), pameran (galeri dan museum), pertunjukan (aula konser, panggung outdoor), festival (Pan Art Festival, Art Road 77), edukasi (sekolah seni budaya), diskusi (seminar, kuliah umum), dan komersial (kafe, restoran, toko kerajinan). Seluruh komponen terhubung melalui jaringan jalan setapak tanpa aspal yang mengikuti kontur alami, melewati rawa, bukit, dan aliran air yang dijaga kondisi naturalnya. Kunci keberhasilan tata ruang adalah penolakan pola grid yang kaku: setiap bangunan dirancang oleh arsitek yang berbeda namun terikat oleh aturan kolektif yang disepakati bersama.

Dengan perkembangan yang semakin meningkat, komunitas di Heyri menetapkan dan menegakkan seperangkat aturan arsitektural untuk mengikat desain bangunan baru agar berbaur dengan bangunan sebelumnya, seperti:

- Bangunan tidak boleh melebihi tiga lantai

- Tidak ada penggunaan cat pada fasad
- Tidak ada spanduk atau reklame tidak beraturan
- Jalan tidak diaspal melainkan menggunakan material alami permeabel
- Bangunan dirancang untuk menyesuaikan kontur alam sekitar (bukit, rawa, aliran sungai)

Aturan ini bukan sekadar panduan estetis, melainkan cerminan nilai bahwa arsitektur harus merespons alam dan bahwa estetika kawasan adalah tanggung jawab arsitek, bukan hak prerogatif individual.

2.6.2 Obyek Studi Banding 2: Benesse Art Site Naoshima, Jepang



Gambar 2.9 Benesse Art Site Naoshima, Jepang
(Sumber: benesse-artsite.jp)

Lokasi : Pulau Naoshima, Prefektur Kagawa, Jepang
Program : Museum seni kontemporer (Chichu Art Museum, Lee Ufan Museum), vila seniman (Art House Project), hunian (Benesse House)
Karakter : Arsitektur tertanam di topografi, beton ekspos, integrasi seni dan arsitektur dan alam.

Benesse Art Site Naoshima merupakan ekosistem seni dan arsitektur yang dikembangkan sejak 1989 di Pulau Naoshima, berawal dari visi Soichiro Fukutake untuk menciptakan lingkungan di mana alam, seni, dan arsitektur dapat hidup berdampingan secara harmonis. Kolaborasi antara Fukutake dan

Tadao Ando menghasilkan pendekatan "*coexistence of nature, art and architecture*" yang menjadi filosofi operasional seluruh fasilitas.



Gambar 2.10 Site Plan Naoshima (Benesse House + Chichu Art Museum), Jepang
(Sumber: benesse-artsite.jp)

Komponen utama ekosistem Naoshima meliputi *Benesse House Museum* (1992), yang menggabungkan fungsi museum dan hotel dalam satu bangunan dengan empat area (*Museum, Oval, Park, Beach*); *Chichu Art Museum* (2004), museum yang hampir seluruhnya terbenam di bawah tanah dengan pencahayaan alami sebagai elemen utama, yang menampilkan karya Claude Monet, James Turrell, dan Walter De Maria; *Lee Ufan Museum* (2010), ruang semi-bawah tanah hasil kolaborasi seniman Korea Lee Ufan dengan Tadao Ando; *Art House Project* (1998–sekarang), tujuh rumah tradisional yang dikonversi menjadi instalasi seni tanpa merombak struktur aslinya secara radikal; serta Naoshima Bath karya Shinro Ohtake yang berfungsi sebagai pemandian aktif dan sebagai daya tarik publik dan karya instalasi.

Karya Tadao Ando di Naoshima ini didesain dengan beberapa strategi. Pertama, penguburan massa ke dalam tanah (*sunken architecture*): Chichu Art

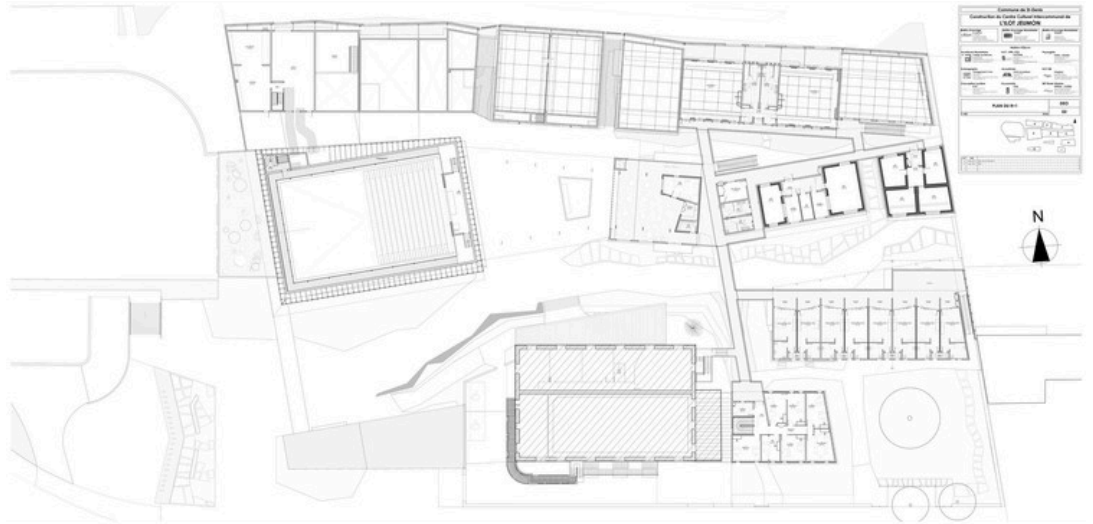
Museum hampir seluruhnya terbenam, menyisakan hanya *skylight* dan *courtyard* terbuka sehingga tidak mengganggu panorama laut. Kedua, material tunggal-presisi, beton ekspos digunakan pada hampir seluruh permukaan, menciptakan kualitas yang sangat sensitif terhadap perubahan cahaya sepanjang hari. Ketiga, sekuens sirkulasi sebagai pengalaman naratif, perjalanan dari pintu masuk ke ruang pameran di *Chichu Art Museum* adalah sekuens panjang melalui koridor, tangga, dan courtyard yang secara bertahap memberikan pengalaman yang unik.

2.6.3 Obyek Studi Banding 3: La Cité des Arts, Paris, Prancis



Gambar 2.11 La Cité des Arts, Paris, Prancis
(Sumber: archdaily.com)

La Cité Internationale des Arts adalah kompleks residensi seniman internasional yang terletak di tepi Sungai Seine, Paris. Dikelola oleh Kementerian Kebudayaan Prancis, fasilitas ini menyediakan studio, akomodasi, ruang pameran, dan fasilitas komunal bagi seniman dari seluruh dunia yang mengikuti program residensi.



Gambar 2.12 Denah La Cité des Arts, Paris, Prancis
(Sumber: archdaily.com)

Sistem alokasi studio *La Cité* terbagi dua: 70% studio dikelola oleh mitra (pemerintah negara, lembaga kebudayaan, universitas dari >60 negara) yang menunjuk seniman penerima, 30% dialokasikan melalui seleksi langsung oleh komite profesional *La Cité* yang bersidang dua kali setahun. Durasi residensi bervariasi antara dua bulan hingga satu tahun. Program *In Situ* mengumpulkan seniman lintas disiplin selama beberapa bulan untuk bekerja di sekitar tema yang ditetapkan oleh peneliti tamu.

Fasilitas yang disediakan terdapat studio merupakan ruang hidup-kerja (*atelier-logement*) berukuran 35–60 m² yang mengintegrasikan area tidur, dapur, kamar mandi, dan ruang kerja dalam satu *volume*. Filosofi integrasi fungsi tinggal dan bekerja dalam satu ruang yang menghindarkan seniman dari pemisahan buatan antara "waktu kerja" dan "waktu pribadi".

2.6.4 Obyek Studi Banding 4: Omah Jati, Jakarta, Indonesia



Gambar 2.13 Omah Jati, Jakarta, Indonesia

(Sumber: omahjatianyer.com)

Omah Jati adalah villa retreat privat yang dirancang oleh Andra Matin di dalam hutan jati seluas 3 hektar di Anyer, Banten. Ketika pemilik lahan memilih untuk tidak memanen pohon-pohon jati yang sudah cukup tua, Andra Matin merespons desain yang harus sederhana, tidak boleh mengganggu keindahan hutan jati. Vila itu sendiri tidak boleh dapat diakses langsung oleh jalan kendaraan. Seseorang harus merasakan keindahan hutan sepenuhnya untuk sampai ke tempat peristirahatan tersebut.



Gambar 2.14 Hutan Jati di Omah Jati, Jakarta, Indonesia
(Sumber: omahjatianyer.com)

Omah Jati membuktikan bahwa bangunan dapat hadir dalam ekosistem hutan secara hampir tak terasa. Di Omah Jati, Andra Matin menerapkan prinsip sekuens dan sekuel yang menjadi ciri khasnya: setiap elemen arsitektur dirancang sedemikian rupa sehingga pengunjung menikmati perjalanan bertahap melalui tapak sebelum mencapai bangunan. Masterplan mengatur rute yang membawa tamu berjalan di tengah hutan jati, kemudian melewati kolam air, dan akhirnya tiba di villa, sebuah sekuens yang secara bertahap melepaskan pengunjung dari dunia luar dan mempersiapkan mereka untuk pengalaman retreat. Pendekatan ini sangat serupa dengan strategi sirkulasi Tadao Ando di Chichu Art Museum, namun dilakukan melalui elemen alam (pohon jati, kolam, cahaya yang tersaring kanopi) bukan material buatan.

2.6.5 Rangkuman Preseden dengan Proyek

Berdasarkan hasil analisa dari keempat preseden, ditemukan relevansi preseden dengan proyek yang bisa digunakan:

Aspek Perancangan	Naoshima	Heyri	La Cité	Omah Jati
Strategi Zonasi	Zona terpisah tegas; <i>shuttle bus</i> antar zona; distrik tradisional dipertahankan	<i>walkable</i> , tidak ada zonasi formal; jalan alami menghubungkan semua bagian	integrasi hunian dan studio (ruang kerja)	Posisi massa ditentukan celah pohon

Integrasi Arsitektur– Alam	<i>Sunken architecture, skylight</i> , beton ekspos	Bangunan menyesuaikan topografi, jalan alami, material bumi	aksesibilita s, <i>courtyard</i> di pusat bangunan	Massa mengisi celah pohon, kayu jati ekspos
Unit Residensi	<i>Benesse House</i> (akomodasi artistik terdiferensiasi per area)	Studio hunian seniman jangka panjang dalam komunitas	<i>live-in studio</i>	villa
Fitur Menarik	Integrasi akomodasi dan kuratorial, <i>site-specific art</i> sebagai arsitektur	Aturan arsitektural sebagai cerminan nilai komunitas, jalan alami	<i>Atelier-loge ment</i> ; program tematik kolektif	Sekuens tapak sebagai pengalaman, arsitektur tunduk pada ekosistem