

BAB IV

PENELUSURAN MASALAH

IV.1 Analisa Masalah

IV.1.1 Permasalahan Pengguna

Pengguna utama merupakan traveler *digital nomad* yang berasal dari berbagai negara. Pada analisa ruang, mereka memiliki 3 kegiatan utama yakni menginap, bekerja, dan bersosialisasi, sehingga didapat masalah sebagai berikut:

Tabel IV.1 Analisa Masalah Pengguna

Aspek Fungsi Bangunan	Aspek Pengguna			
	Penginap (<i>Digital nomad</i>)			Pengelola
	Menginap	Bekerja	Sosial	
Kebisingan	Tidak terganggu dengan kebisingan aktivitas lain.	Ramai kondusif (diskusi).	Cukup ramai dengan aktivitas dan permainan.	Ramai pengelolaan dan perawatan.
Tingkat Privasi	Privasi tinggi untuk penghuni rumah inap.	Privasi sedang. Bekerja kolaboratif	Privasi sedang pada lingkup co-living.	Privasi staff dari penghuni co-living.
Suasana	Tenang, tradisional	Suasana kerja non-formal.	Santai dan ceria.	Suasana kerja formal santai.

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Pada tabel tersebut dapat diketahui permasalahan sebagai berikut:

- a) Sifat kegiatan menginap bertentangan dengan kegiatan bekerja dan bersosialisasi dalam tingkat bising dan privasinya.
- b) Area penginapan perlu diberi tingkat privasi tinggi dan ketenangan agar kenyamanan penghuni saat tidur, beristirahat, dan kegiatan lain yang privat.
- c) Staff memerlukan privasi sebagai pengelola yang mengurus co-living.
- d) Suasana yang terjaga pada tiap area yang telah disesuaikan berdasarkan jenis kegiatannya.

IV.1.2 Permasalahan Tapak

Tapak seluas 4680m² berada dekat lokasi wisata dan permukiman memiliki kepadatan yang tinggi. Kondisi tapak datar dengan beberapa titik pohon yang besar tumbuh di area tapak.

Tabel IV.2 Analisa Masalah Tapak

Aspek Fungsi Bangunan	Aspek Tapak	
Akses	Penginap (<i>Digital nomad</i>)	Akses keluar masuk kompleks co-living. Lebih sering jalan kaki. Bawaan barang yang cukup banyak (tas ransel – koper).
	Pengelola	Privasi akses keluar masuk pengelola.
	Perawatan bangunan	Akses pembuangan sampah. Akses pengisian tank solar genset.
Vegetasi	Mempertahankan beberapa pohon besar (diameter >5m) daripada harus menanam kembali pohon.	

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Beberapa permasalahan yang didapat yakni:

- Penentuan akses keluar masuk kendaraan yang tak menimbulkan macet.
- Akses pejalan kaki yang nyaman bagi *digital nomad* yang membawa barang bawaan tas ransel – koper.
- Akses privat bagi staff agar tidak mengganggu akses utama untuk penginap.
- Akses untuk tank solar dan pengambilan sampah.
- Preservasi pohon besar di dalam tapak.

IV.1.3 Permasalahan Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik mencakup permasalahan bangunan dan fasilitas sosial di sekitar tapak. Analisa permasalahannya sebagai berikut:

Tabel IV.3 Analisa Masalah Lingkungan Fisik

Aspek Fungsi Bangunan	Aspek Lingkungan Fisik	
Utilitas	Trotoar	Trotoar yang kurang lebar, kurang terawat, dan terhalangi halte & angkringan.

	Tiang listrik dan kabel	Kabel terkesan semrawut pada tiang listrik yang berada di dalam tapak dapat memperburuk citra tapak.
Bangunan sekitar	Skala bangunan	Bangunan perlu menyelaraskan tampilan dan massa bangunan sesuai dengan lingkungan sekitarnya.
	Eksisting Angkringan	Angkringan menempati trotoar. Diberikan tempat dan diperbaiki tampilannya sebagai fasilitas co-living.
Kebencanaan	Lingkungan bebas dari bencana banjir namun memiliki riwayat gempa bumi.	

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Dari analisis tersebut dapat diketahui permasalahan pada lingkungan fisik, yakni:

- a) Perbaikan trotoar dan kabel di sekeliling tapak agar memperbaiki citra kompleks co-living.
- b) Pemberian tempat bagi eksisting angkringan untuk tetap berjualan di tempat yang lebih baik dan menjadi fasilitas co-living.
- c) Pembentukan skala bangunan yang tidak terlihat masif dibandingkan dengan bangunan di sekelilingnya.
- d) Respon bangunan terhadap riwayat gempa bumi dan perda yang berlaku.

IV.1.4 Permasalahan Lingkungan Sosial

Masalah di lingkungan sosial adalah ciri karakter dari *digital nomad* dan kehidupan sosial budaya dari masyarakat sekitarnya.

Tabel IV.4 Analisa Masalah Sosial

Aspek Fungsi Bangunan	Aspek Lingkungan Sosial
Pelingkup ruang & Bangunan	Privasi pada pelingkup ruang untuk perbedaan gender dan kebudayaan yang sangat beragam.
	Adaptasi kebiasaan <i>digital nomad</i> pada iklim dan masyarakat di Yogyakarta.
	Privasi kompleks co-living terhadap lingkungan di luar lingkup co-living.

Keamanan	Penjagaan kompleks bangunan dari potensi bahaya pencurian dan kejahatan lain bagi pengguna.
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Dari analisis tersebut dapat diketahui permasalahan pada lingkungan sosial, yakni:

- a) Pelingkup ruang perlu merespon privasi gender dan privasi kompleks co-living terhadap lingkungan luar.
- b) Kompleks co-living terhindar dari bahaya pencurian.

IV.1.5 Permasalahan Topik / Tema Desain

Topik desain adalah mengenalkan kebudayaan Kota Yogyakarta kepada penginap *digital nomad* yang berasal dari daerah/negara lain.

Tabel IV.5 Analisa Masalah Topik Desain

Aspek Fungsi Bangunan	Aspek Topik Desain
Tampilan bangunan	Menonjolkan ciri khas bentuk dan elemen arsitektur khas Yogyakarta.
Material	Penerapan elemen kelokalan dengan kebaruan material yang sustainable.
Fasilitas Angkringan	Penghuni co-living dapat berinteraksi dengan masyarakat lewat angkringan tersebut. Sebagai penerapan “srawung” dengan masyarakat sekitarnya.

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Dari analisis tersebut dapat diketahui permasalahan pada lingkungan sosial, yakni:

- a) Tampilan bangunan yang menonjolkan khas arsitektur di Yogyakarta dengan kebaruan material.
- b) Fasilitas angkringan membuat penghuni mengenal masyarakat sekitarnya.

Dari 5 jenis permasalahan tersebut, tiap poin permasalahan dijadikan pertimbangan apakah wajib di selesaikan atau berpengaruh besar pada desain dalam identifikasi permasalahan.

IV.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah diperlukan untuk menyortir permasalahan yang akan di selesaikan pada proyek ini. Dalam penyortiran, masalah diklasifikasikan menjadi:

- a) Masalah Inheren, yakni masalah yang wajib diselesaikan dalam proyek ini
- b) Masalah Utama, yakni masalah spesifik yang dapat berkontribusi dalam konsep desain dan topik desain

Tabel IV.6 Identifikasi Masalah

Masalah		Klasifikasi Masalah	
		Inheren	Utama
Pegguna	Sifat kegiatan menginap bertentangan dengan kegiatan bekerja dan bersosialisasi serta pengelolaan dalam tingkat bising dan privasinya.		✓
	Area penginapan perlu diberi tingkat privasi tinggi dan ketenangan agar kenyamanan penghuni saat tidur, beristirahat, dan kegiatan lain yang privat.		✓
	Staff memerlukan privasi sebagai pengelola yang mengurus co-living.	✓	
	Suasana yang terjaga pada tiap area yang telah disesuaikan berdasarkan jenis kegiatannya.		✓
Tapak	Penentuan akses keluar masuk kendaraan yang tak menimbulkan macet.	✓	
	Akses pejalan kaki yang nyaman bagi <i>digital nomad</i> yang membawa barang bawaan tas ransel – koper.	✓	
	Akses privat bagi staff agar tidak mengganggu akses utama untuk penginap.	✓	
	Akses untuk tank solar dan pengambilan sampah.	✓	
	Preservasi beberapa pohon besar di dalam tapak.	✓	

Lingkungan Fisik	Perbaikan trotoar dan kabel di sekeliling tapak agar memperbaiki citra kompleks co-living.	✓	
	Pemberian tempat bagi eksisting angkringan untuk tetap berjualan di tempat yang lebih baik dan menjadi fasilitas co-living.		✓
	Pembentukan skala bangunan yang tidak terlihat masif dibandingkan dengan bangunan di sekelilingnya.		✓
	Respon bangunan terhadap riwayat gempa bumi dan perda yang berlaku.	✓	
Lingkungan Sosial	Pelingkup ruang perlu merespon privasi gender dan privasi kompleks co-living terhadap lingkungan luar.	✓	
	Kompleks co-living terhindar dari bahaya pencurian.	✓	
Topik desain	Tampilan bangunan yang menonjolkan khas arsitektur di Yogyakarta dengan kebaruan material.		✓
	Fasilitas angkringan membuat penghuni mengenal masyarakat sekitarnya.		✓

Sumber: Analisa Penulis, 2021

Berdasarkan tabel identifikasi masalah sebelumnya dapat diketahui masalah desain yang mampu berkontribusi dalam topik desain dan tujuan dari proyek ini. Beberapa masalah utama tersebut adalah:

- 1) Kenyamanan area penginapan, area kerja, dan area komunal yang memiliki suasana, tingkat kebisingan, dan privasi yang berbeda.
- 2) Bangunan massa dan tampilan kompleks co-living yang perlu konteks dengan lingkungan dan mengangkat regionalisme di Yogyakarta.
- 3) Fasilitas angkringan dapat mengakomodasi kebutuhan sosialisasi untuk mengenal budaya Yogya dan masyarakat dapat *srawung* dengan penghuni co-living.

Ketiga permasalahan utama tersebut perlu diselesaikan dan responnya mampu menjawab pernyataan masalah pada bab pertama.

IV.3 Pernyataan Masalah

Permasalahan utama proyek Co-Living Space bagi Traveler *Digital nomad* ini adalah:

- 1) Bagaimana zonasi area dan pelingkup ruang agar pengguna dapat nyaman beraktivitas tanpa terganggu area lain di dalam kompleks co-living?
- 2) Bagaimana massa, tampilan, dan material bangunan yang dapat konteks dengan lingkungan dan mengangkat kelokalan di Yogyakarta?
- 3) Bagaimana interaksi lingkungan agar *digital nomad* dapat mengenal budaya sekitar dan warga berinteraksi dengan pengguna co-living?

Jadi, proyek ini perlu menyelesaikan tiga permasalahan utama yang berkaitan dengan kenyamanan, zonasi, massa bangunan, interaksi lingkungan, dan kelokalan budaya.

