

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pada bab ini akan dibahas secara rinci mengenai proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh praktikan selama menjalani kerja profesi di CV. Puri Desain, yang berlangsung dari tanggal 10 Juli hingga 10 September 2024. Selama periode ini, praktikan berkesempatan melaksanakan kegiatan kerja secara tatap muka atau Work From Office (WFO) di bawah divisi Internship Designer. Penugasan ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk terlibat langsung dalam kegiatan operasional kantor, di mana ia dapat belajar dari pengalaman nyata di lapangan serta memahami dinamika kerja profesional di CV. Puri Desain.

Pada hari pertama pelaksanaan kerja profesi, praktikan mengikuti sesi perkenalan dan pengarahan yang dipimpin oleh pembimbing kerja bersama tim lainnya. Pada sesi tersebut, praktikan diberi pemahaman mendalam mengenai aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bekerja, termasuk etika profesional dan protokol komunikasi dalam lingkungan kantor. Pembimbing kerja juga memberikan arahan mengenai pembagiantugas dan tanggung jawab yang perlu dilaksanakan oleh praktikan dalam jangka pendek dan jangka panjang. Hal ini memberikan dasar yang kuat bagi praktikan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja serta menjalankan peran yang diberikan dengan optimal.

Selama periode kerja profesi, praktikan berperan aktif dalam beberapa proyek penting, di antaranya adalah proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates di Kulon Progo dan Penataan PKL di Kawasan Alun-Alun Wates 1 dan 2. Dalam proyek ini, praktikan berkontribusi dalam berbagai tahap perencanaan dan pengembangan desain yang melibatkan koordinasi dengan tim desain lainnya serta meninjau kebutuhan teknis dan estetika di setiap tahap pengerjaan. Pengalaman ini memberikan wawasan berharga bagi praktikan, terutama dalam memahami aspek-aspek desain ruang publik dan penataan kawasan ekonomi yang fungsional serta menarik.

3.1. Ruang Terbuka Ekonomi Wates Kulon Progo

Proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates adalah proyek pertama yang dikerjakan oleh praktikan pada masa kerja profesi berlangsung di Puri Desain Indonesia. Proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates adalah perancangan kawasan pada area Wates yang dirancang untuk tujuan mendukung kegiatan ekonomi lokal pada ruang terbuka, seperti zona komersial luar ruangan. Memiliki fungsi utama yaitu memberikan akomodasi dan fasilitas ekonomi antar masyarakat

seperti aktivitas jual-beli barang maupun makanan dan dikolaborasikan dengan aktivitas-aktivitas lain seperti, rekreasi, hiburan, taman bermain dan layanan publik sehingga mewujudkan ruang yang bersinergi dengan aktivitas didalamnya yaitu ekonomi dan sosial.



Gambar 3. 1 Perspektif Ruang Terbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Pada proyek ini Puri Desain Indonesia bertindak sebagai *Principal Architect* dengan Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Kulon Progo (DISDAGIN) sebagai pemilik proyek. Proyek ini menjadi salah satu dari beberapa proyek yang sedang kerjakan oleh Puri Desain Indonesia. Dalam proses pembangunan proyek ini dari *site visit* hingga terlaksana pembangunan Puri Desain Indonesia turut hadir. Proyek ini memiliki luas 10,3 Hektar dengan (DISDAGIN) dan Puri Desain Indonesia berkolaborasi untuk menciptakan Taman Terbuka Ekonomi Wates untuk meningkatkan aktivitas ekonomi lokal Wates, memberikan fasilitas bagi pemilik usaha, mewujudkan inklusi sosial dan ekonomi, pengembangan industri kreatif, Mendorong Gaya Hidup Aktif untuk kesehatan fisik dan mental dengan menyematkan nilai-nilai pelestarian budaya lokal dan berkelanjutan.

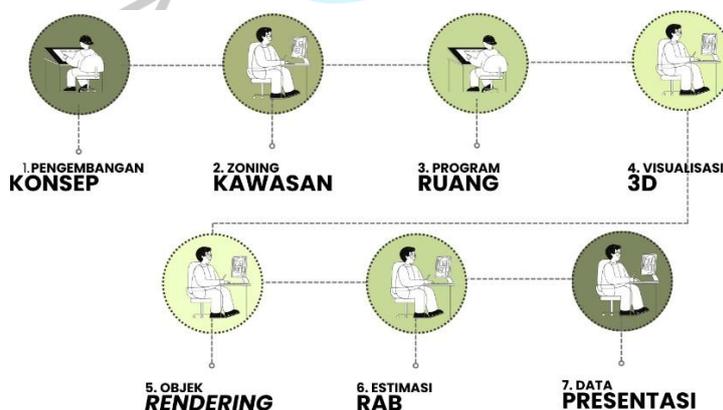


Gambar 3. 2 Lokasi Ruang Terbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Proyek ini terletak di Jl. Kemiri, Margosari, Kec. Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Praktikan bergabung saat proyek sedang pembahasan penentuan konsep rancangan, pengembangan konsep, *zoning* area atau rencana tata ruang, rencana fasilitas, dan rencana sirkulasi kawasan. Makapada proyek ini praktikan membantu dalam eksplorasi desain meliputi 3 bagian, yakni; Konsep, *Zoning*, Visualisasi 3D, *Rendering*, serta Rencana Anggaran Biaya dan pembuatan bahan presentasi untuk *progress* mingguan.

3.1.1 Bidang Kerja



Gambar 3. 3 Bidang Kerja

Sumber : Pribadi, 2024

Bidang Kerja yang dilakukan praktikan pada proyek ini adalah visualisasi pengembangan konsep, *zoning*, rencana fasilitas, dan rencana sirkulasi kawasan. Eksplorasi desain yang dilakukan meliputi 3 bagian, yakni; Konsep, *Zoning dan Program Ruang*, Visualisasi 3D, *Rendering*, Rencana Anggaran Biaya dan pembuatan bahan presentasi untuk *progress* mingguan. Pada eksplorasi konsep dan desain, praktikan diberikan tanggung jawab untuk menentukan beberapa opsi konsep yang akan di asistensikan kepada pembimbing yaitu Pak Cahyo. Penjelasan terkait deskripsi bidang kerja sebagai berikut:

- Eksplorasi desain diawali dengan membuat moodboard konsep yang merupakan kumpulan visualisasi, seperti gambar, material dan warna yang bersifat pengajuan konsep yang dapat digunakan untuk menggambarkan ide dan tema kawasan yang akan dirancang dari praktikan.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis data-data terkait konsep Ruang Terbuka Ekonomi. • Menganalisis preseden Ruang Terbuka Ekonomi Menganalisis budaya lokal Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. 	<i>Power Point</i> , PDF

- Selanjutnya adalah *zoning* kawasan yang mengelompokan penggunaan lahan dengan tujuan pengembangan suatu area untuk mewujudkan tata ruang yang terprogram, berkelanjutan dan merespon kebutuhan penggunaanya, proses ini sangatlah penting dalam menciptakan hubungan antar ruang atau zona yang terorganisir dan berfokus pada pengaturan fisik suatu lahan.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kebutuhan <i>zoning</i> kawasan sesuai dengan konsep. • Menganalisis batas dan pengelompokan area yang akan masuk pada <i>zoning</i>. • Menganalisis regulasi terkait sesuai 	JPEG

	dengan fungsi zona tersebut.	
--	------------------------------	--

- Selanjutnya adalah program ruang yang merupakan penjelasan fungsi dan tujuan dari zona tertentu dalam suatu kawasan, dengan fokus pada perencanaan fungsi untuk mendukung aktivitas di dalamnya.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan kebutuhan ruang kawasan sesuaidengan fungsi dan konsep. 	JPEG

- Selanjutnya visualisasi 3D adalah memodelkan desain dalam bentuk tiga dimensi untuk memberikan gambaran realistis mengenai bentuk, skala, dan wajah suatu kawasan.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemodelan 3D terkait bentuk kawasan sesuai dengan konsep, <i>zoning</i> dan program ruang. 	SKP

- Selanjutnya adalah *rendering* yang merupakan tahapan proses memberikan tekstur dan pencahayaan pada objek.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>rendering</i> pada modul 3D. 	PNG

- Selanjutnya adalah menghitung rencana anggaran biaya (RAB), yang berfokus pada estimasi awal biaya yang akan dibutuhkan untuk melaksanakan suatu proyek ini, (RAB) inidihitung secara umum dan belum terperinci dengan tujuan memberikan gambaran mengenai biaya total yang akan dikeluarkan dengan tidak menghitung secara memerincisetiap komponennya.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perhitungan rencana anggaran biaya secara umum dan belum terperinci. 	Dokumen excel

- Untuk tahapan-tahap yang sudah dijelaskan, hasil dari gambar-gambar terbut akan dikolobarasikan menjadi bahan peresentasi

mingguan yang akan disampaikan kepada pembimbing dan *owner* dari proyek yang dikerjakan.

No	Pekerjaan	Luaran
1	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan dan menggabungkan hasil data dan gambar untuk dipresentasikan. 	<i>Power Point</i> , PDF

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja di Puri Desain Indonesia setiap proyeknya akan dilakukan *briefing* awal dan dibentuk menjadi satu tim berdasarkan luas lahan dan tingkat kesulitan *site* yang dirancang, setiap tim akan terdiri dari koordinator dan asisten proyek. Pembagian tanggung jawab akan diberikan oleh pembimbing yaitu pak cahyo, untuk tanggung jawab dari koordinator adalah mengorganisir dan mengawasi seluruh wilayah yang akan dirancang, zoning kawasan keseluruhan dan mempresentasikan *progress* kepada pembimbing, untuk asisten bertanggung jawab mengorganisir dan mengawasi setiap zona yang telah diberikan dan mempresentasikan *progress* kepada koordinator.

Pada Proyek Ruang Terbuka Wates praktikan diberikan tanggung jawab menjadi koordinator, bersama rekan kerja profesi dari Institut Teknologi Dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta (ITB-AD) yaitu Lutfi Rizki Alkatsiri dan dari Institut yang sama yaitu, Julia Negrita, Eneng Aisyah, Raihan Abdul, Bagus Sobirin dan Muhamad Holikin menjadi asisten proyek. Pada dunia arsitektur dan perancangan kawasan terdapat revisi dalam setiap komponen pengerjaan proyeknya, seperti halnya dalam proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates. Setiap komponen pekerjaan akan direvisi sebanyak 1-3 kali dalam sehari dan setiap *progress* akan disampaikan kepada pembimbing dan pihak *owner* yang akan diberikan tanggapan sesuai yang diinginkan.

3.2.1 Konsep

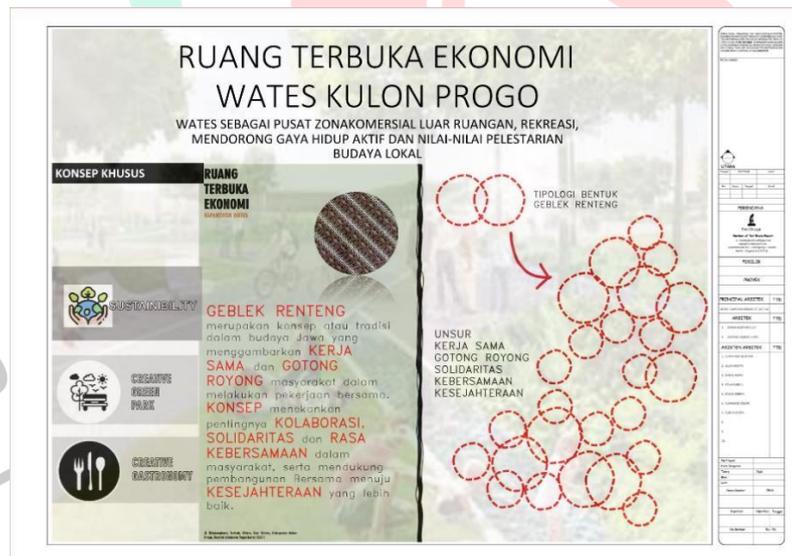
Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Kulon Progo (DISDAGIN), Puri Desain Indonesia, Praktikan dan Rekan Kerja Profesi berdiskusi terkait konsep Ruang Terbuka Ekonomi Wates untuk menselaraskan perseptif tujuan dan respon yang diinginkan, (DISDAGIN) memiliki tujuan untuk membentuk Ruang Terbuka Ekonomi Wates sebagai berikut:

1. Memfasilitasi dan mengakomodasi ekonomi jual- beli dan pusat komersial outdoor untuk masyarakat. Seperti: area jual-beli, bazar dan plaza.
2. Memfasilitasi area rekreasi dan hiburan, dan layanan yang menarik lebih

banyak orang untuk ke Ruang Terbuka Ekonomi, Seperti: taman, lapanganolahraga, jalur pejalan kaki dan sepeda, tempat bermain anak, panggung pertunjukan, area bioskopterbuka dan area piknik.

3. Memfasilitasi pengembangan industri kreatif. Seperti: ruang-ruang untuk kegiatan seni, budaya, dan kreatif lokal.
4. Memfasilitas dalam mendorong masyarakat untuk gaya hidup aktif. Seperti: memberikan kemudahan aksesibilitas untuk olahraga taman dan rekreasi bertujuan untuk masyarakat lebih banyak gerak.
5. Memfasilitasi dengan desain yang fleksibel (modularitas) dengan bentuk desain yang menyertakan nilai-nilai pelestarian budaya lokal. Seperti: acara-acara event, pasar, bazar mingguan.

Setelah melakukan identifikasi tujuan, *brainstorming*, revisidan percobaan implementasi konsep, Puri Desain Indonesia, Praktikan dan Rekan Kerja Profesi, menentukan konsep *Active Living* untuk Ruang Terbuka Ekonomi Wates menjadi pusat zona komersial luarruangan dan rekreasi, untuk mendorong gaya hidup aktif dengan menyertakan nilai-nilai budaya lokal Wates pada bentuk kawasan.



Gambar 3. 4 Konsep Ruang Terbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Centers for Disease Control and Prevention (1996) mengungkapkan bahwa konsep *Active Living* adalah konsep yang memberi kesempatan untuk masyarakat bergerak secara fisik dalam kehidupan dan aktivitasnya. Seperti: jalur pejalan kaki, jalur sepeda terhubung, taman, ruang interaksi sosial, fasilitas olahraga dan ruang terbuka hijau, konsep ini akan menciptakan gerak fisik secara alami berdampak pada kawasan yang sehat dikarenakan gerak fisik

menjadi rutinitas sehari-hari yang selaras dengan tujuan yang disampaikan pihak (DISDAGIN), didukung dengan aktifitas-aktifitas lainnya seperti *Sustainability*, *Creative Green Park* dan *Creative Gastronomy*. Penggunaan motif Geblek Renteng pada rancangan kawasan termasuk pada nilai-nilai pelestarian budaya lokal, Menurut (DISDAGIN), Geblek Renteng merupakan konsep atau tradisi dalam budaya Jawa yang menggambarkan kerja sama gotong royong masyarakat dalam melakukan pekerjaan bersama. Motif Geblek Renteng berasal makanan asli khas Kulon Progo yaitu Geblek dijadikan motif utama, Motif geblek sebagai motif utama dan yang memiliki simbol menunjukkan kekayaan alam dan Kondisi Kabupaten Kulon Progo.

3.2.2 Zoning

Zoning Ruang Terbuka Ekonomi Wates adalah zoning kawasan yang mengelompokkan penggunaan lahan dengan tujuan pengembangan suatu area untuk mewujudkan tata ruang yang terprogram, berkelanjutan dan merespon kebutuhan penggunanya, proses ini sangatlah penting dalam menciptakan hubungan antar ruang atau zona yang terorganisir dan berfokus pada pengaturan fisik suatu lahan. Puri Desain Indonesia, Praktikan dan Rekan Kerja Profesi melakukan diskusi dan penggambaran zoning keseluruhan kawasan secara bersamaan, setiap perspektif, pendapat akan menjadi ide untuk tahapan zoning ini, pada tahapan ini Puri Desain Indonesia memiliki teknik penggambaran yang disebut "oret-oret", sistem ini merupakan sketsa zoning pada bidang kerja yang akan dirancang, dengan sistem ini mempermudah dalam eksplorasi desain, menggunakan gambar lokasi dan batas site yang telah dicetak menggunakan printer, kemudiandari batas *site* yang dicetak, akan di letakan kertas kalkir di atasnya dan sketsa zoning dilakukan menggunakan spidol. Teknik penggambaran dari sistem "oret-oret" pada tahapan zoning sebagai berikut:

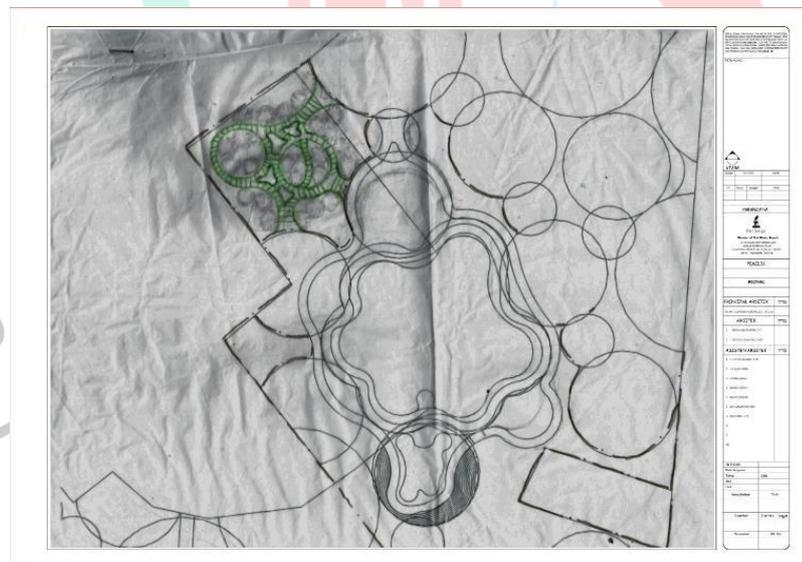
- Menganalisis batas site yang akan dirancang dan dicetak menggunakan alat *printer*.



Gambar 3. 5 Batas Site Ruang Terbuka Ekonomi

Sumber : Pribadi, 2024

- Kemudian hasil gambar dari batas *site* yang dicetak, akan di letakan kertas kalkir di atasnya untuk melakukan sketsa zoning dilakukan menggunakan spidol.

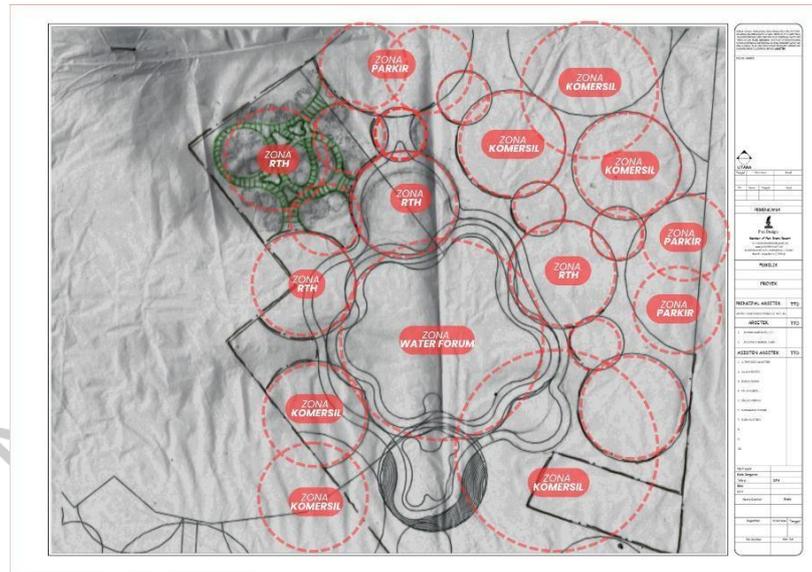


Gambar 3. 6 Zoning Tahap 1 RuangTerbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Zoning Ruang Terbuka Ekonomi Wates memiliki lima zona utama yaitu Zona Entranca, Zona Komersial, Zona RTH, Zona Water Forum. Pengelompokannya penggunaan lahan menggunakan motif Geplek Renteng sesuai dengan konsep bentuk kawasan dengan tujuan mewujudkan tata ruang yang sesuai dengan konsep, terprogram dan merespon pada aktivitas

penggunaanya.



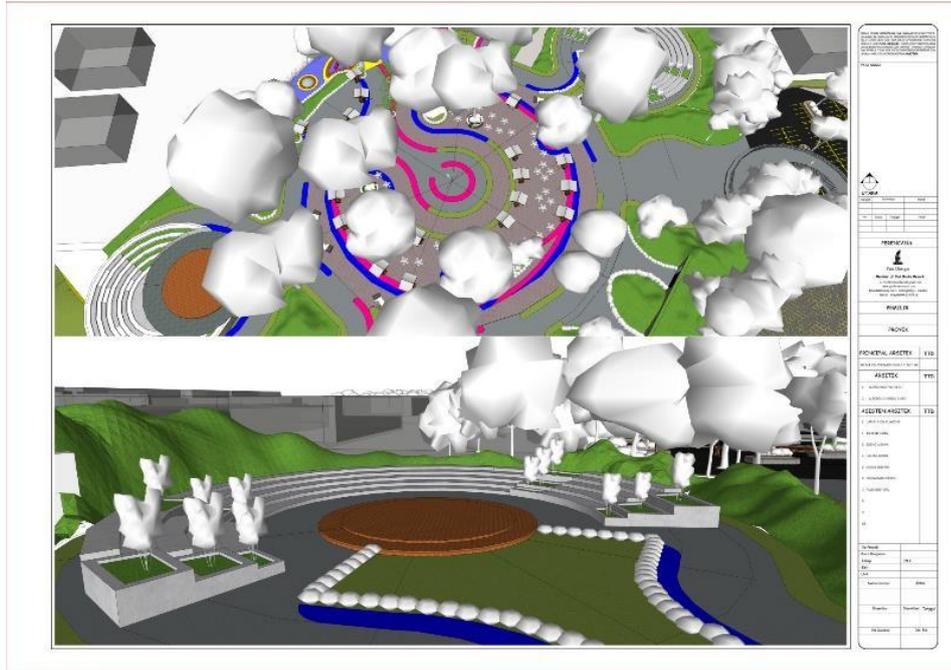
Gambar 3. 7 Zoning Tahap 2 Ruang Terbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Zoning Ruang Terbuka Ekonomi Wates memiliki lima zona utama yaitu Zona Entranca, Zona Komersial, Zona RTH, Zona Water Forum. Puri Desain Indonesia memberikan pembagian tanggung jawab untuk zona komersil kepada praktikan dan zona keempat zona lainnya kepada rekan kerja profesi lainnya untuk ke tahapan pengerjaan selanjutnya yaitu program ruang dan visualisasi 3D.

3.2.3 Program Ruang

Pada pengerjaan program ruang, Puri Desain Indonesia dan praktikan melakukan beberapa simulasi untuk menentukan program ruang dan alur sirkulasi yang sesuai dengan kebutuhan, akan dipertimbangkan mana saja yang dapat diakomodasi dan mana yang tidak dapat diakomodasi. Praktikan bertanggung jawab untuk program ruang zona komersil, beberapa fokus utama untuk zona ini adalah area yang bertujuan untuk kegiatan jual-beli, interaksi sosial, akses masyarakat terhadap barang dengan terdapat ruang terbuka hijau. Seperti: area *food court*, gerai PKL, lapangan olahraga, *playground*, *amphitheater*.



Gambar 3. 13 Visualisasi 3D Zona PKL 3

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 14 Visualisasi 3D Playground 1 & 2

Sumber : Pribadi, 2024

3.2.5 Rendering

Pada pengerjaan *rendering* merupakan tahapan proses memberikan tekstur dan pencahayaan pada objek. Praktikan menggunakan *software*



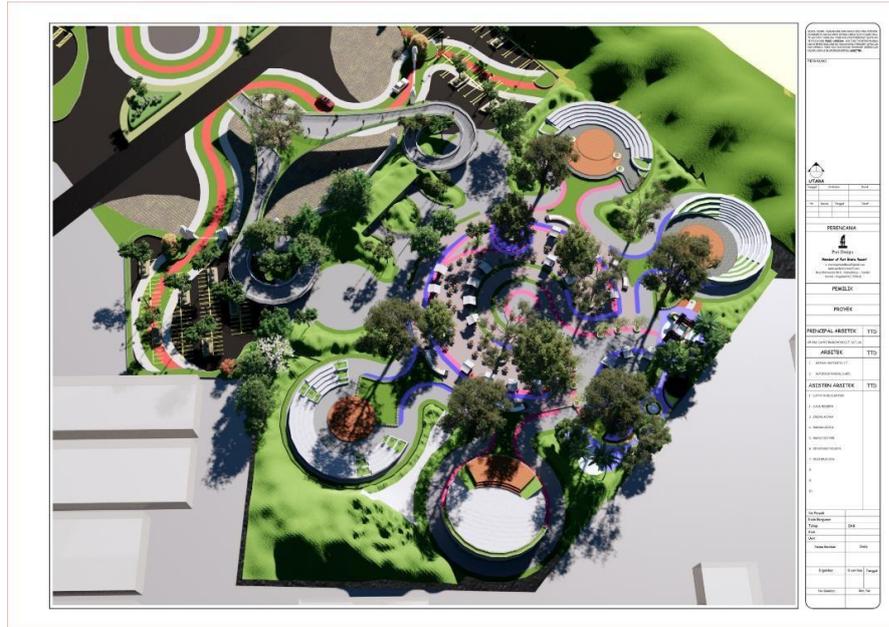
Gambar 3. 17 Rendering Zona Komersil 1

Sumber : Pribadi, 2024



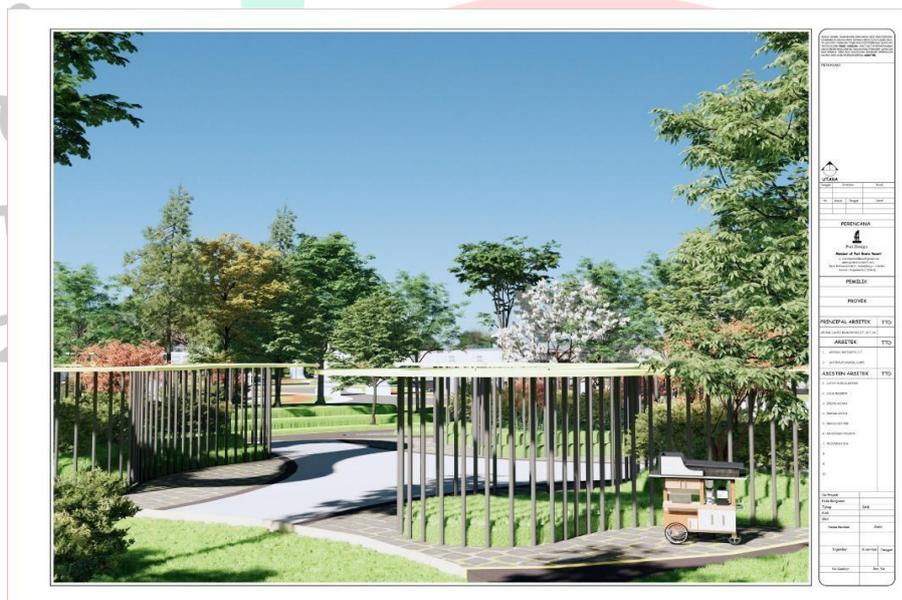
Gambar 3. 18 Rendering Zona Transisi

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 19 Rendering Zona Komersil 2

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 20 Rendering area PKL 1

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 21 Rendering Playground 1

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 22 Rendering Playground 2

Sumber : Pribadi, 2024

presentasi mingguan. Praktikan menghitung RAB menggunakan *software* Excel, fokus pada pengerjaan ini adalah pokok pengerjaan pada Ruang Terbuka Ekonomi Wates yaitu pengerjaan *Hardscape & Softscape* dengan harga satuan yang telah ditentukan standarnya oleh pihak Puri Desain Indonesia.

Gambar 3. 27 RAB Ruang Terbuka Ekonomi Wates

Sumber : Pribadi, 2024

3.2.7 Menyusun Bahan Presentasi

Pada pengerjaan menyusun bahan presentasi, hasil dari gambar-gambar terbut akan dikolobarasikan menjadi bahan peresentasi mingguan yang akan disampaikan kepada pembimbing dan *owner* dari proyek yang dikerjakan. Praktikan menggunakan *software* Power Point untuk mengerjakannya, fokus pada pengerjaan ini adalah bagaimana konsep dan gambar-gambar yang di hasilkan dapat dipresentasikan dengan singkat, padat dan jelas.

Salah satu kendala utama terjadi pada tahap eksplorasi konsep dan desain, di mana praktikan bertanggung jawab untuk menentukan beberapa opsi konsep yang nantinya akan di asistensikan kepada pembimbing, Pak Cahyo. Tantangan utama di sini adalah merancang konsep yang bukan hanya estetis, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan proyek. Hal ini memerlukan pemahaman mendalam terhadap preferensi klien serta tren desain terbaru, yang cukup memakan waktu dan usaha ekstra bagi praktikan. Selain itu, dalam pengembangan zoning dan program ruang, praktikan menghadapi tantangan dalam mengatur pembagian area dan fungsi sesuai rencana tata ruang yang efektif dan nyaman. Pada tahap ini, praktikan perlu mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna, alur sirkulasi yang efisien, serta kebutuhan fasilitas yang mendukung kawasan. Namun, sering kali muncul kendala dalam memastikan agar pembagian ruang dan zoning ini tetap sesuai dengan batasan luas area yang ada, sehingga praktikan perlu melakukan revisi berkali-kali untuk menyeimbangkan antara kepraktisan dan estetika, yang cukup menghambat progres kerja.

Dalam proses visualisasi 3D dan rendering, praktikan juga mengalami hambatan teknis. Visualisasi ini memerlukan ketelitian dalam menampilkan detail-detail kecil, seperti tekstur, pencahayaan, dan material, yang sangat mempengaruhi realisme hasil rendering. Penguasaan perangkat lunak menjadi penting dalam proses ini, namun praktikan menghadapi beberapa kendala dalam menyesuaikan efek visual dan pencahayaan untuk menciptakan tampilan yang realistis. Selain itu, keterbatasan perangkat komputer yang digunakan turut memperlambat proses rendering, sehingga memengaruhi ketepatan waktu pengumpulan hasil visualisasi. Penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) juga menjaditantang tersendiri bagi praktikan. Dalam tahap ini, diperlukan ketelitian yang tinggi untuk memastikan estimasi biaya yang akurat dan sesuai dengan konsep desain yang telah disusun. Praktikan sering kali perlu melakukan pengecekan ulang untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam perhitungan, mengingat sedikit ketidakakuratan saja dapat berdampak pada anggaran keseluruhan proyek. Proses ini membutuhkan waktu lebih lama dari yang diantisipasi, sehingga beberapa kali menyebabkan keterlambatan dalam penyelesaian tugas.

Terakhir, kendala juga muncul dalam pembuatan bahan presentasi mingguan yang digunakan untuk mempresentasikan perkembangan proyek

kepada pembimbing dan tim. Praktikan perlu menyusun bahan presentasi yang informatif, namun tetap ringkas dan mudah dipahami, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kemajuan proyek. Hal ini membutuhkan penyesuaian antara konten teknis dan visual yang menarik, serta keterampilan dalam merangkai informasi agar tetap terstruktur dan komunikatif.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala dalam proses eksplorasi konsep dan desain, praktikan dapat mulai dengan mendalami referensi yang relevan dan berkonsultasi secara rutin dengan pembimbing, Pak Cahyo, guna memastikan bahwa setiap konsep yang diusulkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi proyek. Praktikan juga bisa memanfaatkan waktu awal proyek untuk mengumpulkan referensi desain terbaru dan melakukan analisis mendalam terhadap konsep yang dapat diaplikasikan. Dengan cara ini, proses seleksi dan perancangan konsep akan lebih cepat, serta memberikan hasil yang sesuai dengan ekspektasi pembimbing dan klien.

Dalam menghadapi kendala pada perencanaan zoning dan program ruang, praktikan dapat melakukan simulasi alur sirkulasi dan pembagian ruang untuk memastikan efisiensi dan kenyamanan. Menggunakan software desain yang mendukung simulasi alur sirkulasi dan zoning dapat membantu praktikan dalam mengatur pembagian ruang lebih cepat dan efisien. Selain itu, berkonsultasi dengan tim terkait dalam menentukan tata letak dan fungsi ruang juga dapat membantu praktikan mengatasi batasan luas area, sehingga pembagian ruang dapat disesuaikan tanpa mengorbankan fungsionalitas dan estetika kawasan.

Untuk mengatasi kendala teknis dalam visualisasi 3D dan rendering, praktikan dapat meningkatkan keterampilan penggunaan software desain melalui pelatihan online atau tutorial video yang mendalam. Dengan meningkatkan pemahaman terhadap teknik pencahayaan, material, dan tekstur, praktikan dapat menciptakan hasil rendering yang lebih realistis dan menarik. Jika keterbatasan perangkat komputer menghambat proses rendering, praktikan dapat meminta izin untuk menggunakan perangkat yang lebih mumpuni di kantor, atau melakukan rendering dalam tahap-tahap kecil untuk mengurangi beban komputasi.

Dalam menghadapi kendala pada penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB), praktikan dapat menyusun checklist komponen biaya yang diperlukan dan

melakukan pengecekan rutin terhadap setiap perhitungan untuk menghindari kesalahan. Menggunakan software spreadsheet atau aplikasi khusus perencanaan anggaran juga dapat mempermudah proses perhitungan dan memperkecil kemungkinan kesalahan. Selain itu, praktikan bisa berkonsultasi dengan tim keuangan ataupun pembimbing untuk memastikan bahwa estimasi yang disusun sudah mencakup seluruh kebutuhan proyek dan sesuai dengan desain yang direncanakan.

Untuk mengatasi kendala dalam pembuatan bahan presentasi mingguan, praktikan dapat menyusun template presentasi yang sudah terstruktur dengan baik di awal proyek. Template ini akan mempermudah proses penyusunan laporan mingguan dan memastikan bahwa setiap materi yang disajikan tetap konsisten dan mudah dipahami. Praktikan juga bisa memilih poin-poin penting yang akan disajikan dalam setiap presentasi agar tidak berlebihan namun tetap informatif. Konsultasi dengan pembimbing mengenai cara penyampaian yang paling efektif juga dapat membantu praktikan menyusun bahan presentasi yang komunikatif dan mudah dipahami.

3.2 Penataan PKL Kawasan Alun– Alun Wates 1 dan 2

Proyek Penataan PKL Kawasan Alun– Alun Wates 1 dan 2 adalah proyek yang dikerjakan oleh praktikan pada masa kerja profesi berlangsung di Puri Desain Indonesia. Proyek penataan ini memiliki permasalahan pada kepadatan populasi, aksesibilitas kurang baik karena lokasi berada pada kawasan pusat pemerintahan kota kabupaten dan kegiatan yang padat, namun terbatas karena jalur yang sempit dan padat. yang menyebabkan ruang parkir menjadi kendala besar.



Gambar 3. 30 Perspektif Penataan PKL Wates Site 1

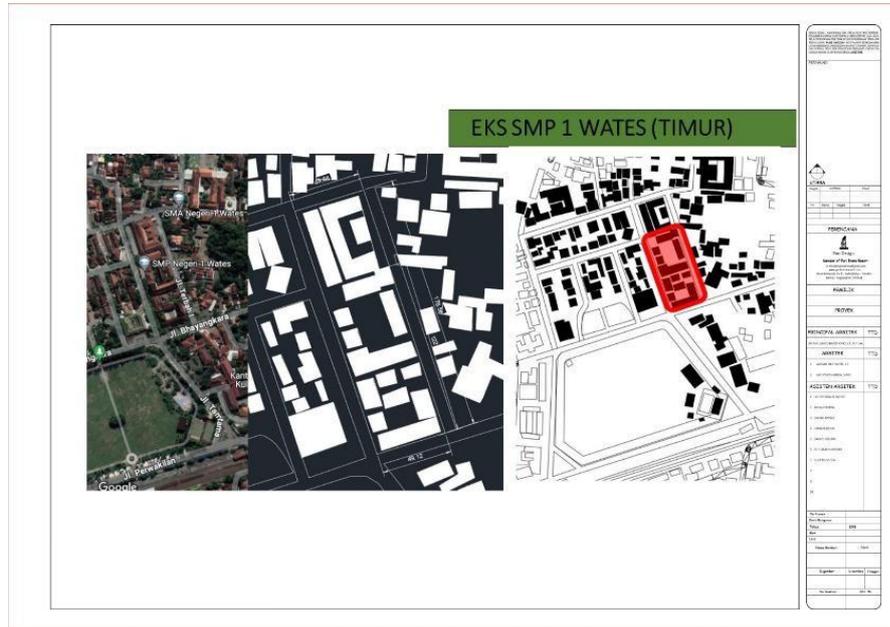
Sumber : Pribadi, 2024

Pada proyek ini Puri Desain Indonesia bertindak sebagai *Principal Architect* dengan Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Kulon Progo (DLH - Kulon Progo) sebagai pemilik proyek. Proyek ini menjadi salah satu dari beberapa proyek yang sedang kerjakan oleh Puri Desain Indonesia. Dalam proses pembangunan proyek ini dari *site visit* hingga terlaksana pembangunan Puri DesainIndonesia turut hadir. (DLH - Kulon Progo) dan Puri Desain Indonesia berkolaborasi untuk menciptakan penataan PKL yang sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.



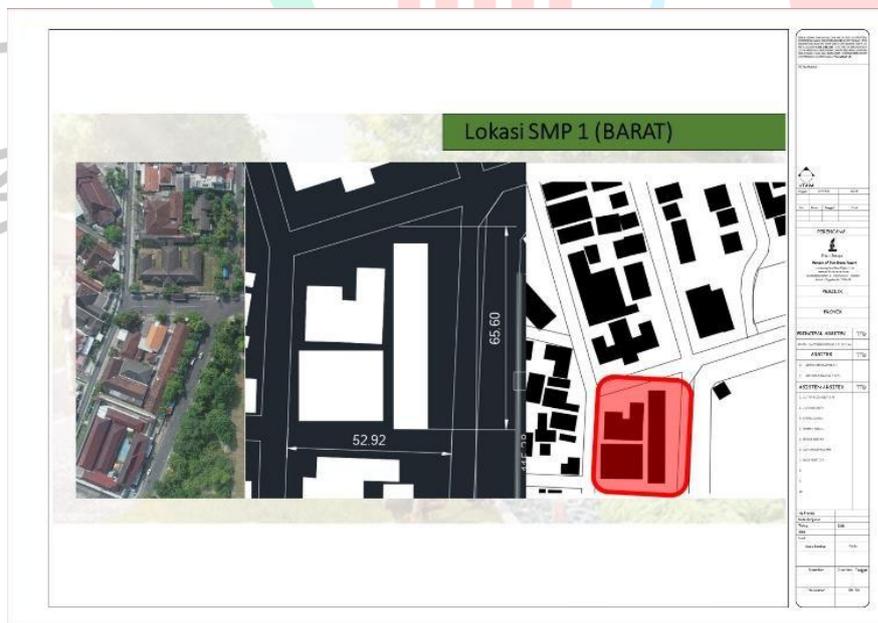
Gambar 3. 31 Lokasi Penataan PKL Wates

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 32 Lokasi Penataan PKL Wates Site 1

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 33 Lokasi Penataan PKL Wates Site 2

Sumber : Pribadi, 2024

Proyek ini terdapat dua lokasi yaitu lokasi pertama berada pada Jl. Tamtama, Terbah, Wates, Kec. Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55651 dan lokasi kedua berada pada Jl. Suparman 2,

Terbah, Wates, Kec. Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55651. Praktikan bergabung saat proyek sedang pembahasan penentuan konsep rancangan, pengembangan konsep, *zoning* area atau rencana tata ruang, rencana fasilitas, dan rencana sirkulasi kawasan. Makapada proyek ini praktikan membantu dalam eksplorasi desain meliputi 3 bagian, yakni; Konsep, *Zoning*, Visualisasi 3D, *Rendering*, serta Rencana Anggaran Biaya dan pembuatan bahanpresentasi untuk *progress* mingguan.

3.2.1 Bidang Kerja

Bidang Kerja yang dilakukan praktikan pada proyek ini adalah visualisasi pengembangan konsep, *zoning*, rencana fasilitas, dan rencana sirkulasi kawasan. Eksplorasi desain yang dilakukan meliputi 3 bagian, yakni; Konsep, *Zoning dan Program Ruang*, Visualisasi 3D, *Rendering*, Rencana Anggaran Biaya dan pembuatan bahan presentasi untuk *progress* mingguan.

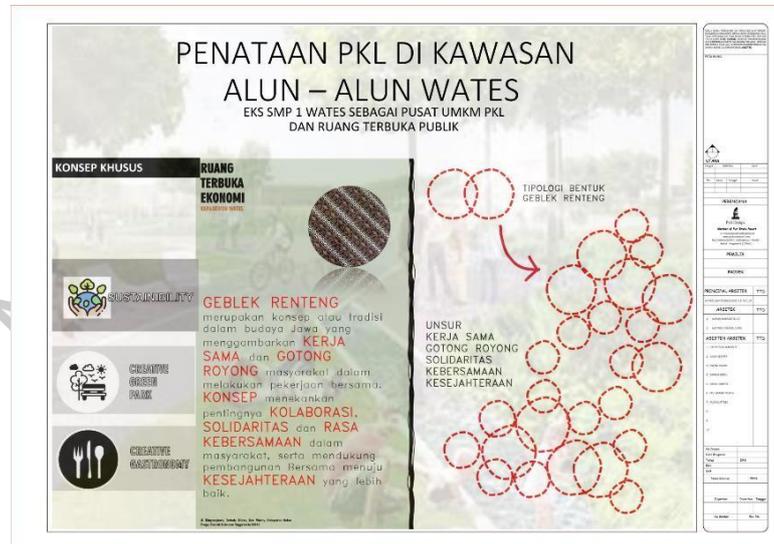
3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja proyek ini Puri Desain Indonesia melakukan *briefing* awal dan dibentuk menjadi satu tim, terdiri dari koordinator dan asisten proyek. Praktikan diberikan tanggung jawab menjadi koordinator, bersama rekan kerja profesi dari Institut Teknologi Dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta (ITB-AD) yaitu Raihan Abdul, pembagian deskripsi pekerjaan yaitu, praktikan mengeksplorasi *site* satu yaitu SMP 1 Wates Timur dan rekan kerja profesi mengeksplorasi *site* dua yaitu SMP 1 Wates Barat.

3.1.3 Konsep

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Kulon Progo (DLH - Kulon Progo) dan Puri Desain Indonesia, Praktikan dan Rekan Kerja Profesi berdiskusi terkait konsep proyek penataan PKL untuk menselaraskan perseptktif tujuan dan respon yang diinginkan, penataan ini memiliki isu kepadatan populasi, aksesibilitas kurang baik karena lokasi berada pada kawasan pusat pemerintahan kota kabupatendan kegiatan yang padat, namun terbatas karena jalur yang sempit dan padat. yang menyebabkan ruang parkir menjadi kendala besar. Selain itu, kondisi lingkungan padat dan ketersediaan infrastruktur kurang memadai dan perlu direncanakan lebih lanjut. Keamanan relatif baik berada dekat dengan militer dan masyarakat. Dukungan dan keterlibatan komunitas kurang aksesibel untuk semua lapisan. Meskipun ketersediaan lahan dan izin sudah ada, keberlanjutan fungsi di sini bisa mengganggu lingkungan. Di samping itu, meskipun dekat dengan pusat perkotaan dan fasilitas lainnya, potensi

pengembangan tidak ada. Terakhir, preservasi dan konservasi pada Kawasan yang merupakan cagar budaya kota dan tidak dapat dikembangkan sebagai fungsi baru dengan konsep konservasi lingkungan hidup karena keterbatasan lahan bangunan cagar budaya (SD Percobaan).



Gambar 3. 34 Konsep satu Penataan PKL Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Geblek Renteng merupakan konsep atau tradisi dalam budaya Jawa yang menggambarkan kerja sama gotongroyong masyarakat dalam melakukan pekerjaan bersama. Motif Geblek Renteng berasal dari makanan asli khas Kulon Progo yaitu Geblek dijadikan motif utama, Motif geblek sebagai motif utama dan yang memiliki simbol menunjukkan kekayaan alam dan Kondisi Kabupaten Kulon Progo.

3.1.3 Zoning

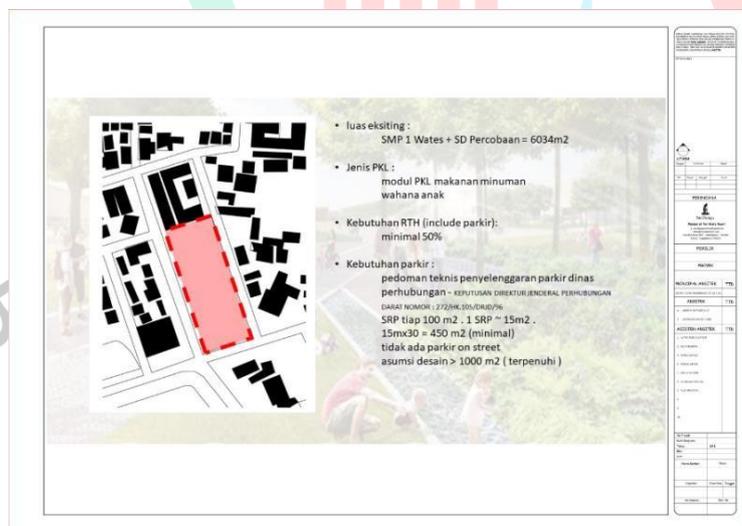
Zoning kawasan yang mengelompokkan penggunaan lahan dengan tujuan pengembangan suatu area untuk mewujudkan tata ruang yang terprogram, berkelanjutan dan merespon kebutuhan penggunaannya, proses ini sangatlah penting dalam menciptakan hubungan antar ruang atau zona yang terorganisir dan berfokus pada pengaturan fisik suatu lahan. Praktikan pada pengerjaan zoning ini mengacu pada beberapa catatan dari Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Kulon Progo (DLH - Kulon Progo) yaitu luas eksiting SMP 1 Wates dan SD Percobaan yaitu 6034 m², sirkulasi cukup padat, lokasi di pusat kota disekitar lokasi terlihat sangat padat baik digunakan fungsi perkantoran maupun pemukiman, disekitar lokasi tidak ada lokasi ruang terbuka (alternatif parkir),

semua akses jalan yang mengelilingi lokasi, padat, merupakan tanah (Puro Pakualaman), Terlalu dekat pusat perkotaan (pemerintahan dan fasilitas) gereja minggu ibadah dan sunmor menyebabkan penumpukan aktivitas dan parkir SD Percobaan merupakan bangunan cagar budaya.



Gambar 3. 35 Konsep dua Penataan PKL Wates

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 36 Konsep dua Penataan PKL Wates

Sumber : Pribadi, 2024

Jenis PKL yaitu modul PKL makanan minuman, wahana anak kebutuhan RTH (include parkir) yaitu minimal 50% Kebutuhan parkir dan tidak ada parkir on street, merespon dari catatan desain yang disampaikan dan berdiskusi dengan pembimbing, praktikan merespon zoning dengan memiliki lima zoning utama yaitu zona entrance, zona PKL, zona pertunjukan seni, zona anak, zona parkir.



Gambar 3. 37 Zoning Penataan PKL Wates

Sumber : Pribadi, 2024

3.1.3 Program Ruang

Pada pengerjaan program ruang, Puri Desain Indonesia dan praktitikan melakukan beberapa simulasi untuk menentukan program ruang, kebutuhan dan alur sirkulasi yang sesuai dengan kebutuhan, akan dipertimbangkan mana saja yang dapat diakomodasi dan mana yang tidak dapat diakomodasi. Praktikan bertanggung jawab untuk program ruang pada site satu yaitu SMP 1 Wates Timur . Pada site ini memiliki program ruang utama yaitu, area PKL 1-3, gerai PKL, playground, amphitheater, panggung pertunjukan, area parkir.

3.1.3 Visualisasi 3D

Pada pemodelan 3D terkait bentuk kawasan sesuai dengan konsep, zoning dan program ruang. Praktikan menggunakan software Sketchup, pemodelan 3D untuk zona lima zoning utama yaitu zona entrance, zona PKL, zona pertunjukan seni, zona anak, zona parkir.



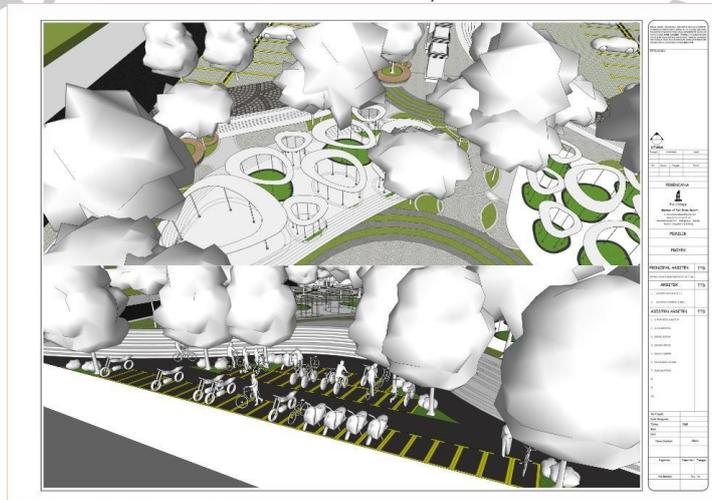
Gambar 3. 38 Visualisasi 3D SDN Percobaan, Panggung Pertunjukan, & Amphitheater

Sumber : Pribadi, 2024



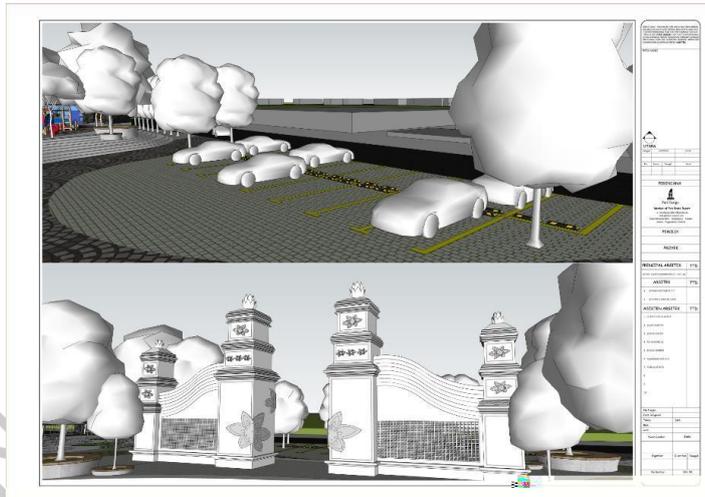
Gambar 3. 39 Visualisasi 3D Playground & Amphitheater

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 40 Visualisasi 3D Zona PKL & Area Parkir Motor

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 41 Visualisasi 3D Gate & Area Parkir Mobil

Sumber : Pribadi, 2024

3.1.3 Rendering

Pada pengerjaan *rendering* merupakan tahapan proses memberikan tekstur dan pencahayaan pada objek. Praktikan menggunakan *software* Enscape, fokus pada pengerjaan tahapan *rendering* ini adalah Puri Desain Indonesia menginginkan *rendering* yang menampilkan suasana pada siang hari dan realistis.



Gambar 3. 42 Rendering Kawasan Penataan PKL Wates Site 1

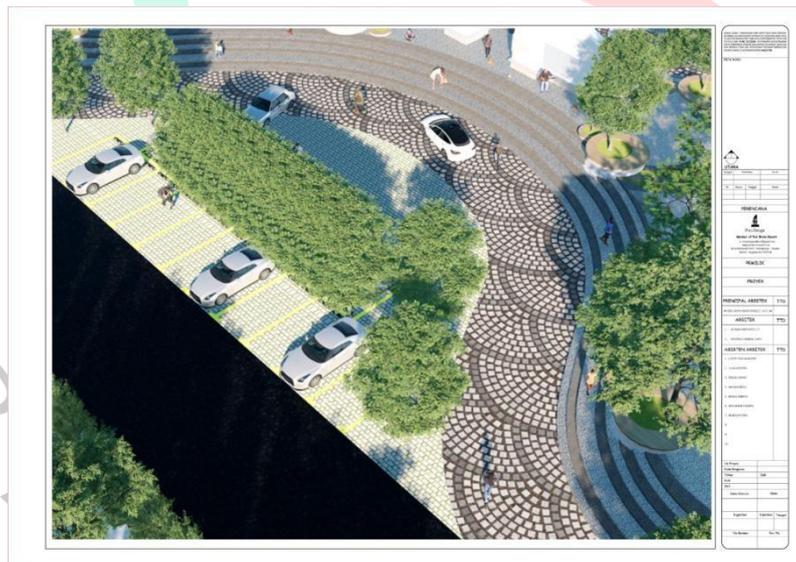
Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 45 Rendering Playground

Sumber : Pribadi, 2024

Gambar 3. 27. Rendering Amphitheater 2



Gambar 3. 46. Rendering Area Parkir Mobil

Sumber : Pribadi, 2024



Gambar 3. 47 Rendering Area Parkir Motor

Sumber : Pribadi, 2024

3.1.3 Rencana Anggaran Biaya

Pada pengerjaan menghitung rencana anggaran biaya (RAB), yang dihitung secara umum dan belum terperinci dengan tujuan memberikan gambaran mengenai biaya total yang akan dikeluarkan dengan tidak menghitung secara memerinci setiap komponennya dan sebagai bahan progress dan presentasi mingguan. Praktikan menghitung RAB menggunakan *software* Excel, fokus pada pengerjaan ini adalah pokok pengerjaan pada penataan PKL ini yaitu pengerjaan *Hardscape & Softscape* dan pengerjaan arsitektur dengan harga satuan yang telah ditentukan standarnya oleh pihak Puri Desain Indonesia.



Gambar 3. 50 Presentasi 1

Sumber : Pribadi, 2024

3.2.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada proyek Penataan PKL Kawasan Alun–Alun Wates 1 dan 2, praktikan menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi kelancaran pelaksanaan tugas, terutama disebabkan oleh kepadatan populasi di area tersebut. Salah satu kendala utama adalah aksesibilitas yang kurang memadai karena lokasi berada di pusat pemerintahan kota kabupaten dengan aktivitas yang tinggi, namun memiliki jalur yang sempit. Hal ini mempersulit pergerakan baik untuk pejalan kaki maupun kendaraan, serta menciptakan tantangan dalam merancang sirkulasi kawasan yang efisien.

Selain itu, keterbatasan ruang untuk parkir menjadi masalah yang cukup signifikan, mengingat kepadatan kawasan serta tingginya kebutuhan lahan parkir dari pengunjung. Praktikan mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan fasilitas parkir yang memadai tanpa mengurangi ruang bagi PKL dan jalur akses pengunjung. Kendala ini juga berdampak pada pembagian ruang yang memerlukan penyesuaian lebih lanjut agar seluruh elemen dapat terakomodasi dalam batasan area yang ada.

Dalam proses visualisasi 3D dan rendering, praktikan juga dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan representasi desain yang realistis dan mencerminkan kondisi aktual di lapangan. Detail-detail kecil, seperti material, tekstur, dan pencahayaan, membutuhkan perhatian ekstra agar tampilan visual tidak hanya menarik tetapi juga fungsional. Terkadang, keterbatasan perangkat

yang digunakan menghambat kelancaran proses rendering, sehingga memperlambat waktu penyelesaian.

Kendala lain muncul pada tahap perencanaan zoning dan program ruang. Praktikan perlu mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk kenyamanan pengguna, alur sirkulasi yang efisien, dan ruang yang cukup bagi para PKL tanpa mengurangi fungsi area publik lainnya. Namun, mengatur pembagian ruang yang ideal dalam area yang terbatas memerlukan beberapa kali revisi agar semua kebutuhan dapat terpenuhi tanpa mengorbankan estetika dan fungsi keseluruhan kawasan. Dalam penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dan bahan presentasi mingguan, praktikan mengalami kesulitan dalam memastikan ketepatan perhitungan anggaran yang mencakup seluruh komponen desain yang diusulkan. Penyusunan bahan presentasi juga menjadi kendala karena praktikan perlu menyesuaikan tampilan dan isi yang informatif agar mudah dipahami oleh pembimbing dan tim. Hal ini sering kali memakan waktu lebih lama, terutama dalam mempersiapkan setiap detail untuk keperluan diskusi mingguan.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala dalam aksesibilitas di kawasan proyek, praktikan dapat mengeksplorasi opsi desain yang mengutamakan alur sirkulasi yang lebih teratur dengan memaksimalkan jalur pejalan kaki serta area parkir alternatif di sekitar lokasi. Menyusun jalur khusus untuk pengunjung dan PKL dapat membantu mengurangi kepadatan di area utama. Praktikan juga dapat mengusulkan penerapan desain jalan yang lebih lebar atau ruang tunggu untuk mencegah kemacetan, serta melakukan koordinasi dengan pihak pemerintah kota untuk mempertimbangkan penataan ulang jalan di sekitar kawasan. Untuk kendala keterbatasan ruang parkir, praktikan dapat mempertimbangkan penggunaan desain parkir vertikal atau multi-level jika memungkinkan, atau menyediakan fasilitas parkir tambahan di lokasi yang tidak jauh dari area PKL. Praktikan bisa pula membuat rencana penataan ruang parkir yang fleksibel dan disesuaikan dengan waktu aktivitas tertinggi di kawasan tersebut. Solusi ini dapat memperkecil dampak keterbatasan lahan sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Dalam menghadapi kendala teknis pada visualisasi 3D dan rendering, praktikan dapat memanfaatkan referensi atau tutorial tambahan untuk meningkatkan kualitas penggunaan software rendering. Jika perangkat yang digunakan terbatas, praktikan bisa mengatur pengaturan rendering menjadi lebih ringan atau meminta izin menggunakan perangkat dengan spesifikasi yang lebih

tinggi di kantor. Melakukan rendering dalam tahapan atau bagian kecil juga dapat membantu mengurangi beban komputasi, sehingga praktikan tetap dapat menghasilkan visualisasi yang memadai.

Untuk mengatasi tantangan dalam perencanaan zoning dan program ruang, praktikan dapat melakukan simulasi alur sirkulasi menggunakan perangkat lunak khusus untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pergerakan dan distribusi ruang. Berkonsultasi dengan tim untuk memperoleh masukan mengenai desain ruang yang fungsional juga dapat membantu praktikan membuat pembagian ruang yang lebih efisien tanpa mengorbankan kenyamanan dan estetika. Dengan memperhitungkan pola pergerakan dan kebutuhan ruang PKL serta pengunjung, desain zoning dapat dibuat lebih optimal.

Untuk masalah penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dan bahan presentasi mingguan, praktikan dapat menyusun checklist yang mencakup komponen-komponen penting dalam perhitungan biaya. Menggunakan software anggaran dapat membantu mempermudah perhitungan dan pengecekan ulang agar lebih akurat. Membuat template presentasi yang terstruktur dari awal proyek juga dapat menghemat waktu dan memastikan konsistensi. Dengan mempersiapkan poin-poin utama yang ingin disampaikan di setiap sesi mingguan, praktikan dapat menyampaikan perkembangan proyek secara jelas dan efisien.

3.3 Relevansi Dengan Mata Kuliah

Kendala dan cara mengatasi masalah dalam proyek Penataan PKL Kawasan Alun-Alun Wates dan proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates Kulon Progo memiliki relevansi kuat dengan beberapa mata kuliah di Universitas Pembangunan Jaya, yaitu Manajemen Konstruksi, Studi Perancangan Kota, dan Perancangan Ruang Luar. Pemahaman dari mata kuliah-mata kuliah ini berperan penting dalam mengidentifikasi dan mengatasi berbagai kendala, serta memberikan landasan teori yang mendukung keputusan praktis dalam pelaksanaan proyek.

Dalam konteks mata kuliah Manajemen Konstruksi, proyek ini mengajarkan praktikan untuk menangani berbagai aspek teknis serta mengelola keterbatasan dalam aksesibilitas, ruang parkir, dan ketersediaan fasilitas pendukung. Dalam buku Manajemen Konstruksi yang di tulis oleh Irika Widiasanti dan Lenggogeni (2013) memberikan pemahaman mendalam mengenai

pengelolaan waktu, sumber daya, dan risiko yang bermanfaat saat menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dalam rendering atau koordinasi dengan pemerintah untuk penataan jalur akses. Prinsip-prinsip dalam Manajemen Konstruksi mendukung praktikan dalam menyusun anggaran yang akurat dan efisien, serta menyesuaikan desain agar dapat diimplementasikan secara realistis sesuai kondisi lapangan.

Disisi lain, mata kuliah Studi Perancangan Kota, pemahaman mengenai struktur kota, zonasi, dan tata ruang sangat membantu praktikan dalam mengatasi tantangan zoning di proyek ini. Keterampilan dalam menganalisis pola pergerakan dan distribusi ruang yang dipelajari dari perancangan kota memungkinkan praktikan menyusun area yang lebih efisien dan memaksimalkan penggunaan lahan di kawasan dengan kepadatan tinggi. Selain itu, mata kuliah ini membekali praktikan dengan kemampuan untuk mempertimbangkan faktor aksesibilitas dan kemudahan mobilitas bagi warga serta memastikan bahwa zoning kawasan tetap sesuai dengan fungsi area publik, PKL, dan jalur sirkulasi.

Relevansi dari mata kuliah Perancangan Ruang Luar juga terlihat dalam pendekatan praktikan dalam menyusun konsep desain dan ruang terbuka yang nyaman serta fungsional untuk berbagai kebutuhan pengguna. Mata kuliah ini membekali praktikan dengan pengetahuan tentang estetika dan fungsi ruang terbuka, yang sangat berguna dalam menciptakan desain yang memperhatikan kenyamanan, keindahan, serta koneksi antara area PKL dan ruang hijau. Dalam proyek ini, praktikan dapat mengaplikasikan konsep-konsep ruang terbuka yang memadukan fungsi ruang parkir dan ruang bagi PKL agar tetap tertata namun menarik secara visual dan ramah bagi pengguna.

3.4 Penerapan Konsep Active Living

Konsep active living dalam arsitektur berfokus pada desain yang mendukung aktivitas fisik dan interaksi sosial di ruang publik. Dalam konteks proyek Penataan PKL Kawasan Alun-Alun Wates dan Ruang Terbuka Ekonomi Wates Kulon Progo, penerapan konsep ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendorong masyarakat untuk lebih aktif. Menurut Maulana dan Handoko (2022), perancangan ruang publik yang baik dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dan mendorong aktivitas fisik, yang berujung pada peningkatan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan.

Salah satu cara penerapan active living dalam proyek Penataan PKL adalah dengan merancang jalur sirkulasi yang ramah bagi pejalan kaki dan

pengguna sepeda. Hal ini penting untuk menciptakan aksesibilitas yang lebih baik ke area PKL, sehingga masyarakat lebih cenderung berjalan kaki atau bersepeda. Penelitian oleh Rahardjo dan Supriyanto (2021) menunjukkan bahwa aksesibilitas yang baik ke fasilitas umum dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik. Oleh karena itu, desain jalur sirkulasi yang aman dan nyaman sangat penting dalam proyek ini.

Di proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates, penerapan active living juga dapat dilakukan dengan menciptakan area terbuka yang dapat digunakan oleh keluarga dan anak-anak. Penambahan fasilitas seperti taman bermain dan area hijau akan memberikan ruang bagi interaksi sosial dan rekreasi. Menurut Suyanto dan Rahmadani (2023), ruang terbuka hijau yang baik dapat meningkatkan kualitas lingkungan dan mendorong masyarakat untuk beraktivitas di luar ruangan. Dengan merancang ruang yang menyenangkan dan interaktif, proyek ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik.

Desain area PKL yang terintegrasi dengan ruang terbuka juga dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung. Penataan kios PKL yang estetik dan fungsional, serta penambahan elemen lanskap, dapat meningkatkan kenyamanan dan menarik lebih banyak pengunjung. Sebuah penelitian oleh Aditya dan Sari (2022) menunjukkan bahwa elemen estetika di ruang publik memiliki pengaruh signifikan terhadap niat masyarakat untuk menggunakan ruang tersebut. Oleh karena itu, perhatian pada desain visual dalam proyek ini sangat penting untuk mendukung konsep active living.

Implementasi sistem sirkulasi yang baik dalam proyek ini juga menjadi kunci untuk mendukung gaya hidup aktif. Dengan merancang rute yang jelas dan nyaman, pengunjung akan lebih cenderung berjalan kaki atau bersepeda ke kawasan tersebut. Penelitian oleh Setiawan dan Iskandar (2023) menunjukkan bahwa kemudahan akses ke fasilitas dan ruang publik yang baik dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik. Dengan demikian, pengaturan ruang parkir yang strategis dan pengembangan jalur pejalan kaki yang luas akan sangat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung active living.

Pengembangan ruang terbuka yang multifungsi dalam proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates juga penting untuk mendukung konsep active living. Ruang yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti pasar mingguan,

festival, atau kegiatan komunitas, dapat meningkatkan partisipasi masyarakat. Menurut Putri dan Widodo (2022), keberadaan ruang publik yang aktif dan dinamis dapat mendorong masyarakat untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Dengan menyediakan fasilitas dan ruang yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, proyek ini diharapkan dapat mengurangi penggunaan kendaraan dan mendorong mobilitas aktif.

Penerapan active living juga dapat terlihat dari penggunaan material dan elemen desain yang ramah lingkungan. Dalam proyek Penataan PKL, penggunaan material yang berkelanjutan tidak hanya berkontribusi pada estetika tetapi juga meningkatkan kualitas ruang. Menurut Santoso dan Haryanto (2023), penggunaan elemen desain yang alami dapat memberikandampak positif bagi kesehatan mental masyarakat. Oleh karena itu, integrasi unsur alam dalam desain proyek dapat menciptakan lingkungan yang lebih menyegarkan dan menarik bagi pengunjung.

Akhirnya, keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan juga merupakan elemen penting dalam menerapkan konsep activeliving. Proyek yang melibatkan umpan balik dari pengguna dapat menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Menurut Budi dan Nugroho (2023), partisipasi masyarakat dalam perancangan ruang publik dapat meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap lingkungan, yang pada akhirnya dapat mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan di kawasan tersebut. Oleh karena itu, mengadakan forum diskusi atau survei untuk mendengarkan pendapat masyarakat sangat penting dalam proyek ini.

3.5 Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular adalah pendekatan desain yang menggabungkan elemen tradisional dan lokal dengan kebutuhan modern, menciptakan ruang yang lebih responsif terhadap konteks budaya dan lingkungan. Dalam proyek Penataan PKL Kawasan Alun-Alun Wates dan Ruang Terbuka Ekonomi Wates Kulon Progo, penerapan prinsip-prinsip arsitektur neo-vernakular dapat dilakukan untuk menciptakan ruang publik yang harmonis, fungsional, dan dapat diterima oleh masyarakat lokal.

Salah satu cara penerapan arsitektur neo-vernakular adalah dengan menggunakan material lokal dalam pembangunan. Dalam proyek ini, penggunaan bahan bangunan yang mudah dijangkau dan tersedia di sekitar kawasan, seperti bata merah, bambu, dan kayu, dapat menciptakan kesan yang

lebih akrab dan ramah lingkungan. Menurut Hadi dan Kurniawan (2022), penggunaan material lokal tidak hanya mendukung keberlanjutan tetapi juga memperkuat identitas budaya suatu daerah. Dengan memilih material yang sesuai dengan konteks lokal, proyek ini akan memiliki daya tarik yang lebih kuat bagi masyarakat.

Desain bentuk bangunan yang mencerminkan gaya arsitektur lokal juga merupakan bagian penting dari penerapan arsitektur neo-vernakular. Dalam proyek Penataan PKL, penataan kios dan bangunan pendukung dapat mengikuti bentuk atap joglo atau limasan yang merupakan ciri khas arsitektur tradisional Jawa. Menurut Nugroho dan Astuti (2021), penerapan elemen desain tradisional dalam konteks modern dapat memperkuat koneksi emosional masyarakat terhadap ruang tersebut. Dengan mengadopsi bentuk-bentuk arsitektur tradisional, proyek ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang nyaman dan akrab bagi pengunjung.

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan tata letak ruang yang menciptakan interaksi sosial. Dalam proyek Ruang Terbuka Ekonomi Wates, desain yang mengintegrasikan area berkumpul, seperti amphitheater atau panggung terbuka, dapat memfasilitasi kegiatan masyarakat, seperti pertunjukan seni atau pasar kreatif. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa ruang publik seharusnya menjadi tempat untuk berinteraksi dan berbagi. Menurut Salim dan Kharisma (2023), ruang yang dirancang untuk kegiatan sosial dapat mendorong keterlibatan masyarakat dan memperkuat rasa kebersamaan.

Penerapan elemen hijau dalam desain juga merupakan ciri khas arsitektur neo-vernakular yang harus diperhatikan. Dalam proyek ini, penanaman pohon, pembuatan taman kecil, dan penggunaan lanskap yang ramah lingkungan dapat menciptakan suasana yang sejuk dan menyenangkan. Menurut Suprpto dan Lestari (2022), integrasi ruang hijau dalam lingkungan binaan tidak hanya memberikan manfaat estetika, tetapi juga berkontribusi pada kesehatan mental dan fisik masyarakat. Dengan menciptakan ruang terbuka hijau, proyek ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih aktif dan sehat.

Penerapan prinsip keberlanjutan dalam arsitektur neo-vernakular juga harus diperhatikan. Dalam proyek ini, penerapan teknik bangunan yang efisien dan ramah lingkungan, seperti sistem pengelolaan air hujan dan penggunaan energi terbarukan, akan sangat bermanfaat. Menurut Hidayah dan Putra (2023), desain yang mempertimbangkan aspek keberlanjutan dapat mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan dan menciptakan ruang yang lebih bertanggung

jawab. Dengan meminimalkan penggunaan sumberdaya yang tidak terbarukan, proyek ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan. Keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan adalah hal yang sangat penting dalam penerapan arsitektur neo-vernakular. Melibatkan masyarakat dalam diskusi dan proses perancangan dapat membantu memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Menurut Farhan dan Dewi (2023), partisipasi aktif masyarakat dalam pengembangan ruang publik dapat meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap lingkungan, sehingga menciptakan ruang yang lebih berkelanjutan dan dapat diterima oleh masyarakat. Dengan melibatkan masyarakat, proyek ini diharapkan dapat menciptakan ruang yang sesuai dengan nilai-nilai dan identitas lokal.

