

BAB III

PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

3.1 Identifikasi Fungsi (IDF)

Adapun fungsi utama dalam rancangan yang akan dibangun yaitu fungsi Galeri (sebagai ruang promosi tenun) dan Penginapan/*cottage* sebagai akomodasi untuk wisatawan yang ingin menginap). Di bawah ini akan dijelaskan kriteria-kriteria galeri dan penginapan yang diinginkan sesuai dengan tujuan masing-masing ruang tersebut:

A. Galeri

Galeri pada bangunan ini merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat memamerkan hasil karya tenun dari masyarakat yang ikut pelatihan dan juga sebagai tempat promosi bagi tenun khas Sumbawa itu sendiri dikarenakan kawasan Pulau Moyo merupakan kawasan yang paling ramai dikunjungi wisatawan.

Selain itu, Galeri juga berfungsi sebagai *ruang promosi* karya tenun sehingga ruang galeri akan menentukan apakah pengunjung akan membeli karya tenun tersebut atau tidak. Jadi sebelum mendesain galeri ini diperlakukan adanya analisis pengunjung dalam menentukan pilihan antara membeli atau tidak.

Untuk menganalisis perilaku pengunjung, penulis melihat fenomena yang terjadi pada batik tulis. Batik tulis umumnya memiliki harga yang lebih mahal daripada batik cetak karena batik tulis memiliki proses yang lebih rumit daripada batik cetak. Dari fenomena ini, penulis akan mendesain *ruang untuk memamerkan proses menenun* hingga menjadi sebuah karya tenun. Selain itu, untuk menentukan penentuan pemilihan barang, karakter yang sesuai dengan individual pengunjung juga menentukan keputusan pengunjung dalam pemilihan barang.

Maka dari itu, setelah pengunjung mengetahui proses dalam pembuatan tenun, pengunjung akan diarahkan untuk mengetahui makna dan kegunaan yang terkandung dalam motif-motif tenun. Hal ini akan berdampak pada penentuan

pemilihan pengunjung terhadap motif apa yang akan dipilih sesuai dengan karakter yang diinginkan pengunjung.

Setelah pengunjung menentukan pilihan untuk membeli, maka akan ada proses pemilihan barang (motif tenun) yang akan dibeli. Sehingga dibutuhkan **ruang katalog** yang berfungsi sebagai tempat mendisplay produk tenun yang sudah jadi. Ruang ini harus dapat memudahkan pengunjung dalam mengetahui informasi produk seperti harga dan bahan kain tenun.

Setelah memalukan proses pemilihan, pengunjung akan melakukan proses pembayaran, sehingga dibutuhkan **ruang kasir** tempat terjadinya transaksi pembayaran antara pengunjung dan pengelola.

Dari penjabaran di atas maka didapatkan 3 (tiga) ruang yang akan didesain pada Galeri yaitu:

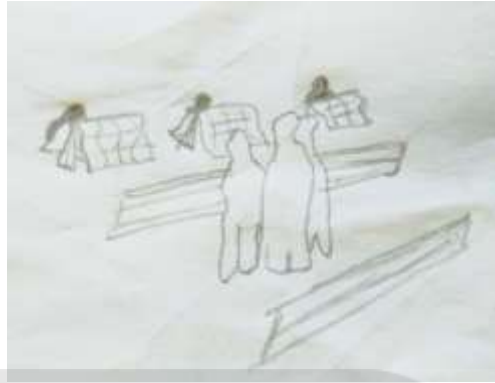
- Ruang Pameran Proses Menenun

Karena fungsinya sebagai informasi mengenai proses menenun maka ruangan ini dapat dijadikan dua alternatif. Yang pertama adalah ruang independen, sedangkan alternative kedua adalah mengekspos ruang pelatihan agar pengunjung dapat melihat proses menenun.



Gambar 3. 1 Skema Ruang Informasi Proses Menenun

Sumber: Penulis



Gambar 3. 2 Skema Ruang Pelatihan Yang Diekspos

Sumber: Penulis

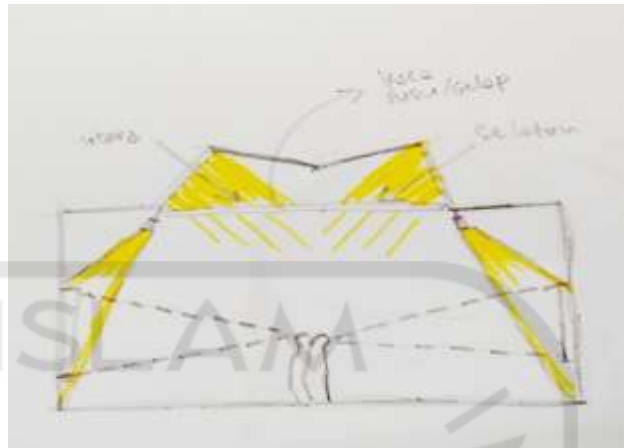
Dilihat dari segi efisiensi dalam penggunaan ruang, maka berdasarkan luasan lahan yang kecil ruang pelatihan yang diekspos akan lebih efisien untuk memamerkan proses menenun.

- Ruang Pamer

Sebagai ruang untuk memamerkan hasil tenun dan informasinya maka ruang tersebut haruslah informatif, sehingga dibutuhkan standar-standar dalam mendesai tata letak objek yang dipamerkan. Objek karya tenun yang dipamerkan dalam bentuk adalah dalam bentuk kain, yang mana motif pada kain akan di jelaskan maknanya, serta bentuk barang siap pakai seperti pakaian adat, selendang, sarung, dan penutup kepala.

Berdasarkan *Ernst Neufert* dalam bukunya (Data Arsitek, Jilid Dua) yang mengatakan bahwa “*Ruang-ruang pameran haruslah: a. terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu. b. mendapatkan cahaya yang terang.*” Karena contoh yang digunakan oleh *Ernst Neufert* adalah ruang pameran lukisan, maka memiliki beberapa perbedaan dengan tenun. Beberapa perbedaan seperti karya tenun harus terhindar dari sinar matahari langsung karena dapat merusak material yang ada pada tenun. Maka dari itu, desain dari ruang pameran pada tenun ini tetap membutuhkan cahaya cukup terang agar dapat memberikan kenyamanan saat membaca informasi taupun melihat detail dari karya tenun. Sehingga dibutuhkan pencahayaan alami yang tidak langsung

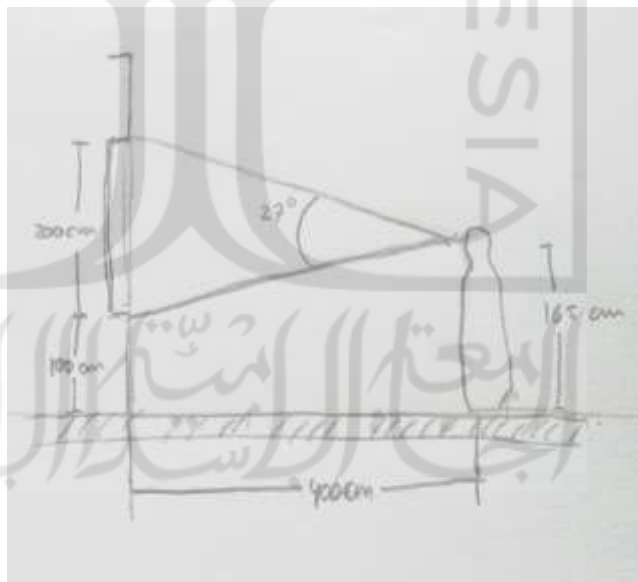
mengenai objek pameran serta buatan yang tidak mengandung panas (inframerah) untuk memberikan pencahayaan buatan bagi objek tenun.



Gambar 3. 3 Skema Pencahayaan Ruang Katalog

Sumber: Penulis

Menurut *Ernst Neufert (Data Arsitek, Jilid II)* juga bahwa lebar sudut pandang manusia adalah sekitar 27° (dua puluh tujuh derajat). Sehingga apabila diketahui ukuran tenun sekitar 2 (dua) meter x 3 (tiga) meter maka jarak pandang yang nyaman sekitar 4 (empat) meter.



Gambar 3. 4 Skema Jarak Pandang

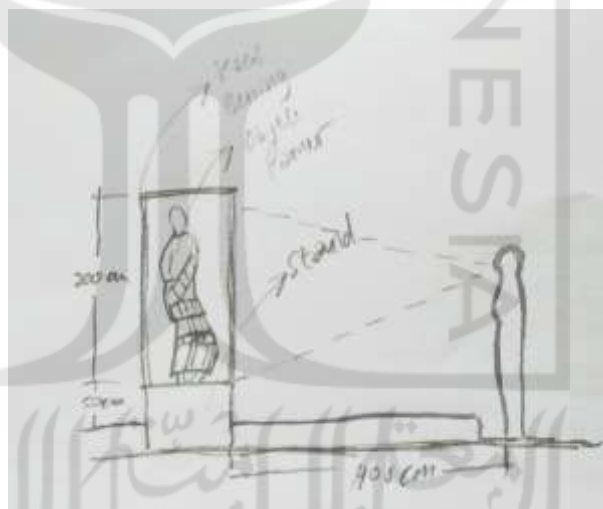
Sumber: Penulis

Untuk melindungi objek pameran dari gangguan, pencurian, kelembaban dan debu, maka objek akan dibungkus menggunakan kaca. Terdapat dua cara penataan yang digunakan dalam ruang pameran yaitu: *in case* dan *on wall or panel*.



Gambar 3. 5 Skema Perletakan Objek Pamer *In Case*

Sumber: Penulis



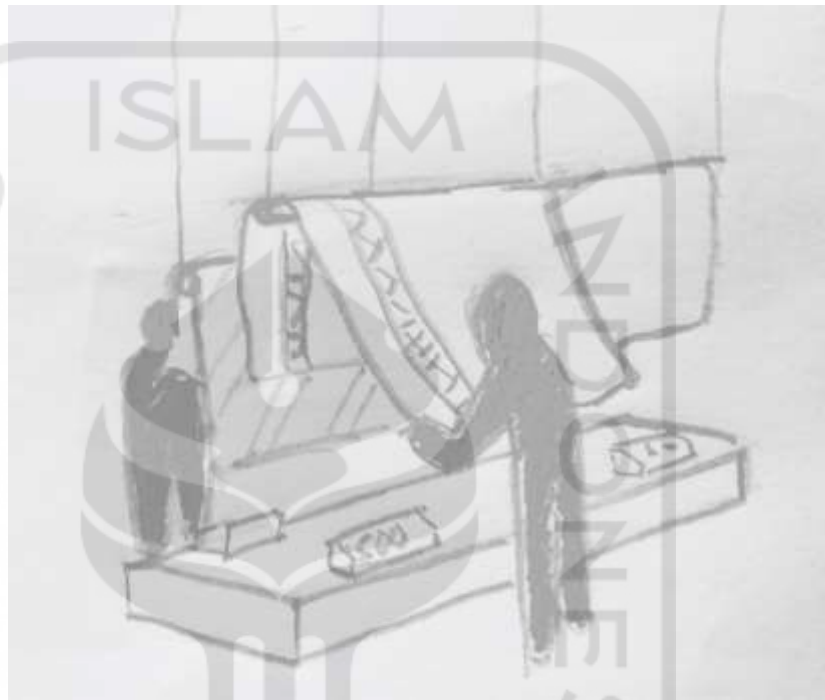
Gambar 3. 6 Skema Perletakan Objek Pamer *On wall or Panel*

Sumber: Penulis

- Ruang Katalog

Pada ruang katalog, kriteria yang diutamakan ialah tingkat kedetilan yang ada karya tenun dapat dirasakan pengunjung. Sehingga pada ruang ini, antara pengunjung dengan karya tenun tidak memiliki jarak dengan

kata lain terjadi interaksi langsung antara pengunjung dengan karya tenun. Dengan adanya interaksi langsung, maka pengunjung dapat merasakan langsung tekstur kain yang digunakan pada tenun tersebut. Selain itu, pada ruangan ini juga akan diinformasikan harga daripada karya tenun. Di bawah ini terdapat gambar skema aktifitas di ruang katalog.



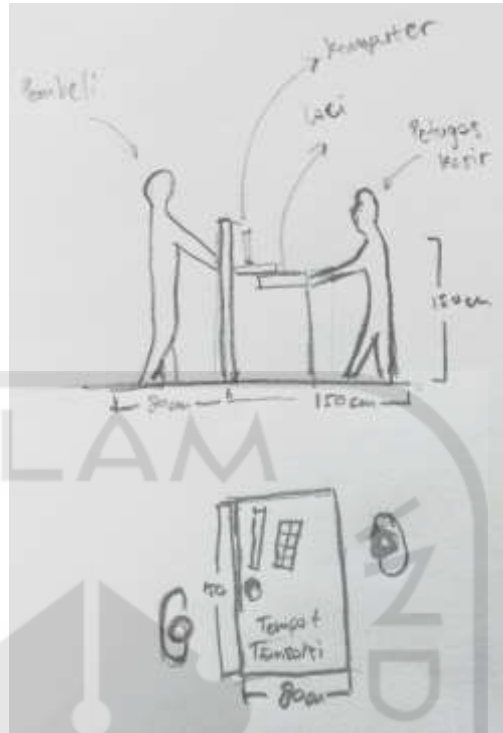
Skema Ruang Katalog

Sumber: Penulis

Yang perlu digaris bawahi pada ruang katalog objek pameran tidak terlindungi oleh kaca, maka agar terlindungi oleh gangguan (kelembaban dan debu) ruang katalog akan terletak ditengah-tengah dari massa bangunan.

- Kasir

Ruang kasir akan terjadi kegiatan transaksi pembayaran antara pembeli dan pengelola. Maka dibutuhkan ruang dengan alat hitung (computer) untuk *scanning* harga barang dan laci untuk menaruh uang.



Gambar 3. 7 Skema Ruang Kasir

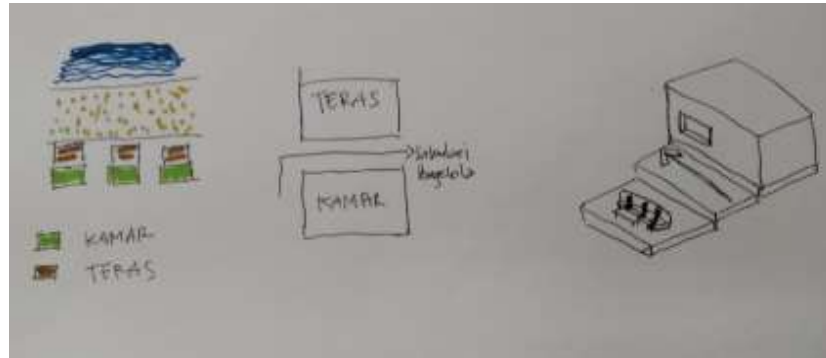
Sumber: Penulis

B. Penginapan

Penginapan pada bangunan ini akan memfasilitasi wisatawan maupun pelatih program menenun yang ingin menginap. Penginapan yang dimaksudkan masuk dalam kategori *cottage* (*Bab II, Penginapan*). Umumnya fasilitas yang ada pada sebuah *cottage* berupa kamar tidur, restaurant, fasilitas rekreasi dan ruang servis. Karena bertujuan menjadi sebuah akomodasi yang menarik (berbeda) dan memiliki privasi tinggi, maka dibutuhkan kriteria-kriteria agar dapat mencapai tujuan di atas.

Pada umumnya, penginapan-penginapan (*homestay/cottage*) yang ada di Pulau Moyo sudah cukup menarik karena terutama yang terletak di area tepi pantai karena mempunyai akses langsung ke pantai, sehingga memiliki ruang rekreasi yang nyaman untuk bersantai maupun bermain di pantai.

Untuk menanggapi kondisi lahan yang terletak di tepi pantai, maka pengunjung penginapan akan disuguhkan pemandangan sunset dan pantai melalui ruang santai yang dikemas berbentuk teras seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 8 Skema Penambahan Teras

Sumber: Penulis

Selain menambahkan teras, penginapan membutuhkan akses langsung ke pantai agar pengunjung dapat menikmati pantai yang terletak tepat disebelah site. Akses ke pantai dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

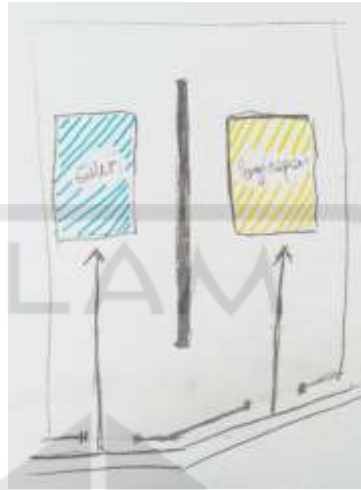


Gambar 3. 9 Skema Akses Ke Pantai

Sumber: Penulis

Namun untuk privasi, rata-rata *homestay/cottage* yang ada di Pulau kurang diperhatikan. Sehingga pada rancangan *Galeri dan Penginapan* dibutuhkan sirkulasi yang memisahkan antara pengunjung Galeri dengan pengunjung

Penginapan. Untuk memisahkan kedua pengunjung tersebut dibutuhkan sebuah rancangan organisasi ruang dan penataan sirkulasi.



Gambar 3. 10 Skema Pemisahan Sirkulasi Galeri dan Penginapan

Sumber: Penulis

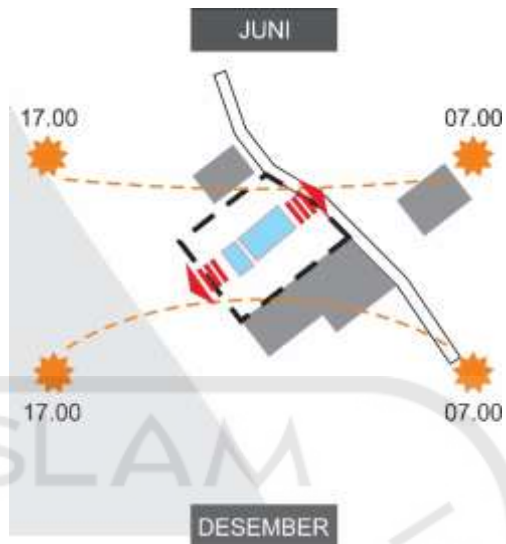
3.2 Analisis Konteks

3.2.1 Analisis Tapak

A. Matahari

Analisis matahari bertujuan untuk mengetahui arah orientasi massa bangunan agar dapat meminimalisir sinar matahari yang masuk ke bangunan secara langsung.

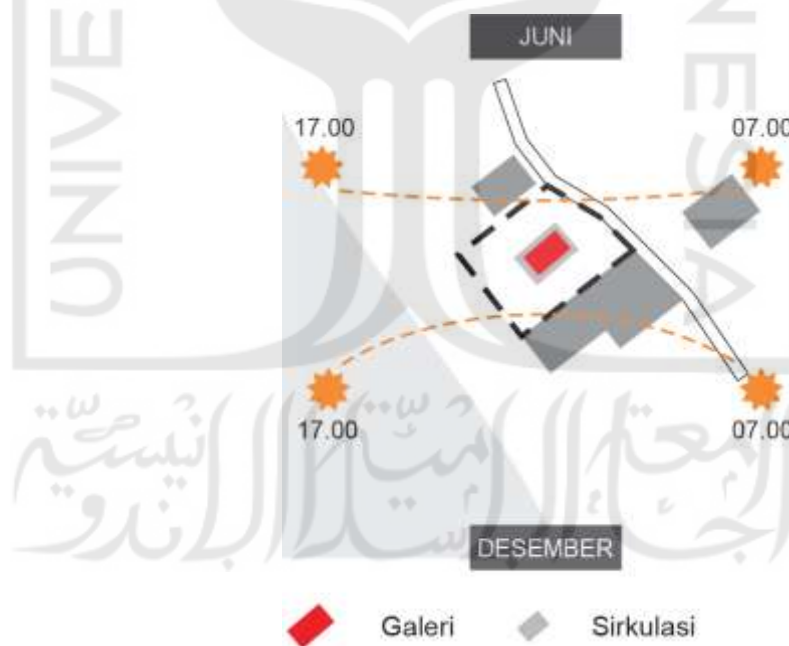
Dari data di *Bab II* diketahui bahwa matahari pada bulan juni berada di belahan utara site, sedangkan pada bulan desember matahari berada di belahan selatan, sehingga seluruh bagian bangunan akan terpapar matahari. sedangkan pada bulan 3-4 atau bulan 9-10 matahari hampir sejajar. Sehingga seluruh sisi bangunan harus memiliki *shading* untuk menghadang sinar matahari langsung.



Gambar 3. 11 Respon Pergerakan Matahari 1

Sumber: Penulis

Untuk merespon pergerakan matahari, orientasi bangunan mengarah ke timur laut dan barat daya.



Gambar 3. 12 Respon Terhadap Matahari 2

Sumber: Penulis

Ruang galeri harus terhindar dari matahari langsung karena dapat merusak produk tenun sehingga penempatan ruang galeri diletakkan di tengah massa bangunan dengan dikelilingi sirkulasi sehingga bangunan tetap dapat memiliki bukaan angin untuk mendukung penghawaan alami.

B. Angin

Karena arah angin tercepat dan terbanyak dari arah tenggara maka letak bukaan angin akan diletakkan dibagian tenggara dgn konsep cross ventilation, sedangkan pada bagian tenggara site terdapat bangunan bungalow yang masif dengan ketinggian sekitar 12m maka kemungkinan bangunan akan ditinggikan.



Gambar 3. 13 Respon Angin

Sumber: Penulis

C. View

Bukaan diletakkan diarah barat daya untuk menangkap view unggulan. Di area barat daya dapat diletakkan ruang untuk bersantai.

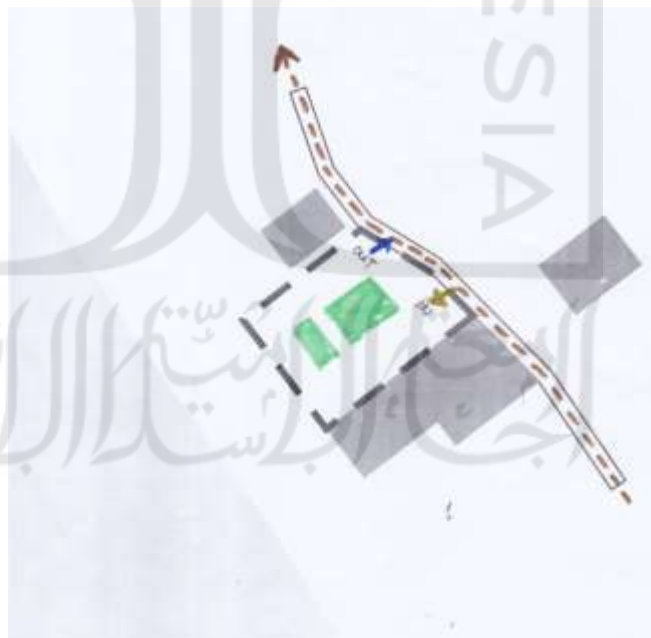


Gambar 3. 14 Respon Terhadap View

Sumber: Penulis

D. Sirkulasi

Dengan dilewati oleh jalan lintas dusun, letak entrance bangun akan diletak dekat jalan tersebut. Karena letaknya di tepi pantai maka site juga dapat diakses masuk melalui jalur laut.



Gambar 3. 15 Respon Sirkulasi

Sumber: Penulis

3.2.2 Analisis Kegiatan dan Pelaku

Pelaku dan kegiatan pada bangunan yang akan didesain terdiri dari 4 jenis yaitu:

A. Pengunjung Galeri

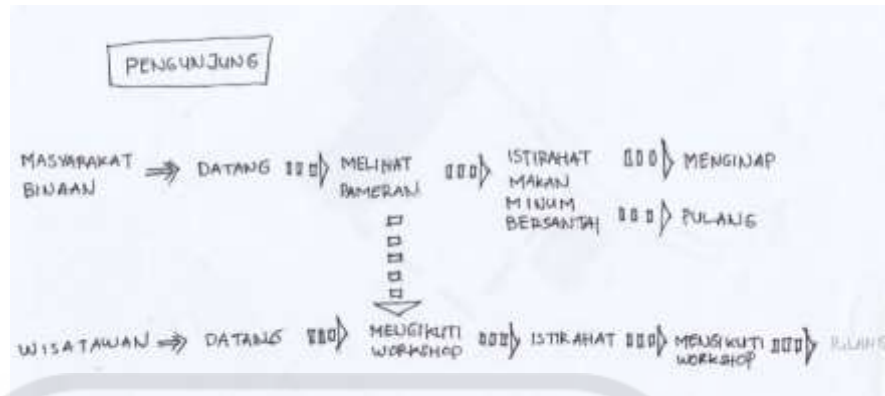
Pengunjung terdiri wisatawan dan masyarakat yang akan mengikuti pelatihan. Kegiatan dari pengunjung yang ingin ke galeri terbagi menjadi dua, yaitu dari pengunjung dari masyarakat binaan dan pengunjung dari wisatawan. Kegiatan dari pengunjung dapat dilihat pada tabel dibawa ini:

Tabel 3. 1 Kegiatan Pengunjung

Kegiatan	Jenis Pelaku	
	Masyarakat Binaan	Wisatawan
Datang	√	√
Melihat Pameran		√
Makan		√
Bersantai		√
Mengikuti Workshop	√	√
Istirahat	√	√
Main di Pantai		√
Menginap		√
Pulang	√	√

Sumber: Penulis

Dari tabel di atas apa saja kegiatan dari dua jenis pengunjung ruang galeri sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengunjung (dari wisatawan) melakukan semua kegiatan di atas, sedangkan pengunjung (dari masyarakat binaan) tidak melakukan kegiatan *melihat pameran, makan, bersantai dan menginap*.



Gambar 3. 16 Kegiatan Pengunjung

Sumber: Penulis

B. Pengelola

Pengelola galeri akan dilakukan oleh pihak aparaturnya Labuan Aji di bawah bimbingan dari Dinas Koperasi UKM Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sumbawa sebagai penanggung jawab kegiatan pelatihan tenun. Kegiatan yang dilakukan oleh pengelola galeri dan penginapan ada dua jenis, yaitu mengelola galeri dan mengelola penginapan. Kegiatan dari pengelola dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Kegiatan Pengelola

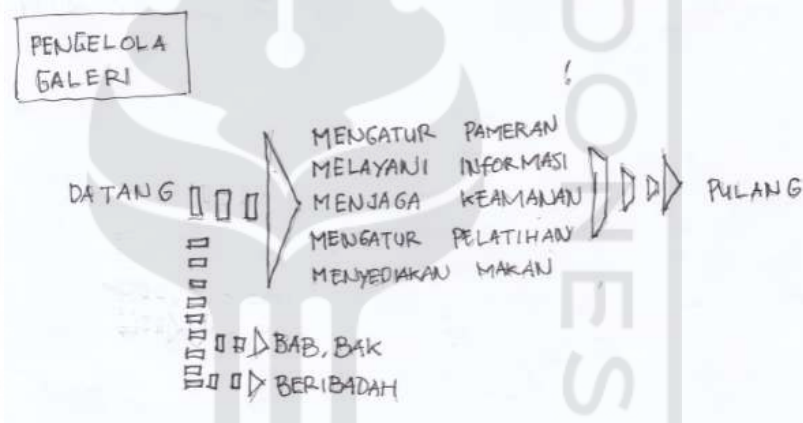
Kegiatan	Jenis Pelaku	
	Galeri	Penginapan
Datang	✓	✓
Mengatur Pameran	✓	
Memberi informasi	✓	✓
Menyambut tamu	✓	✓
Menjaga keamanan	✓	
Mengatur pelatihan	✓	
Menjadi kasir	✓	
Menyiapkan kamar		✓
Memasak		✓
Membersihkan kamar		✓

Perancangan Galeri Kerajinan Tenun dan Penginapan di Pulau Moyo

Menginap	√	√
Pulang	√	√

Sumber: Penulis

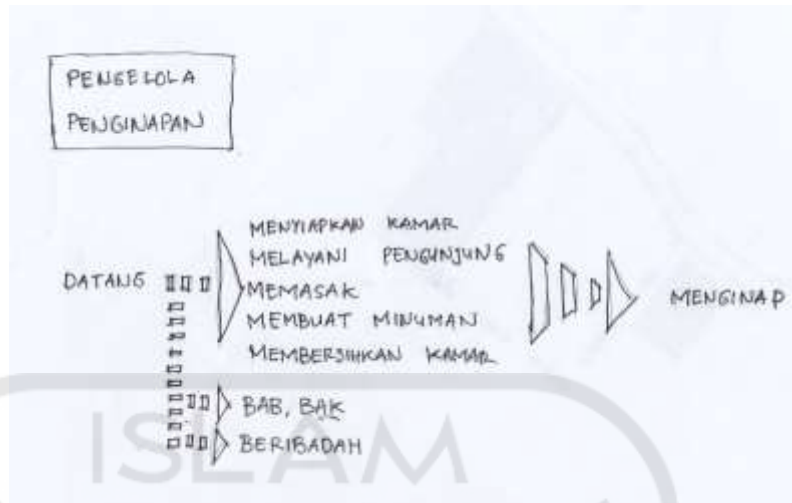
Dari tabel di atas apa saja kegiatan dari kedua jenis pengelola (Galeri dan penginapan) sehingga dapat disimpulkan bahwa pengelola galeri melakukan semua kegiatan seperti, *mengatur pameran, memberi informasi, menyambut tamu, menjaga keamanan, dan mengatur pelatihan*, sedangkan pengelola penginapan melakukan kegiatan seperti, *memberi informasi, menyambut tamu, menyiapkan kamar, memasak, membersihkan kamar, menginap dan pulang*.



Gambar 3. 17 Kegiatan Pengelola Galeri

Sumber: Penulis

C. Pengelola Penginapan



Gambar 3. 18 Kegiatan Pengelola Penginapan

Sumber: Penulis

3.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Pada perencanaan Galeri Tenun dan Penginapan, untuk memenuhi kebutuhan ruang terdapat strategi program perancangan dan beberapa alternatif program perancangan terkait penentuan besaran (modul) ruang yang berdasarkan standar ruang dengan mengacu dari Data Arsitek Jilid 2 (Ernst Neufert), yaitu:

A. Kebutuhan Ruang

Dalam proses menentukan besaran (modul) ruang, penulis menentukan ruang berdasarkan beberapa fungsi bangunan, yaitu terdiri dari: **Ruang Galeri**, **Cottage**, **Kantor Pengelola** dan **Ruang Service**. Besar-besaran ruang tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 3 Kebutuhan Ruang

Galeri			
No.	Nama Ruang	Kegiatan	Kapasitas (Orang)
1	Lobby	Berkumpul	10
2	Ruang Informasi	Menyambut tamu, dan memberi informasi.	2
3	Kasir	Transaksi Pembelian Tenun	2
4	Ruang Pamer	Melihat Informasi Tenun	20

Perancangan Galeri Kerajinan Tenun dan Penginapan di Pulau Moyo

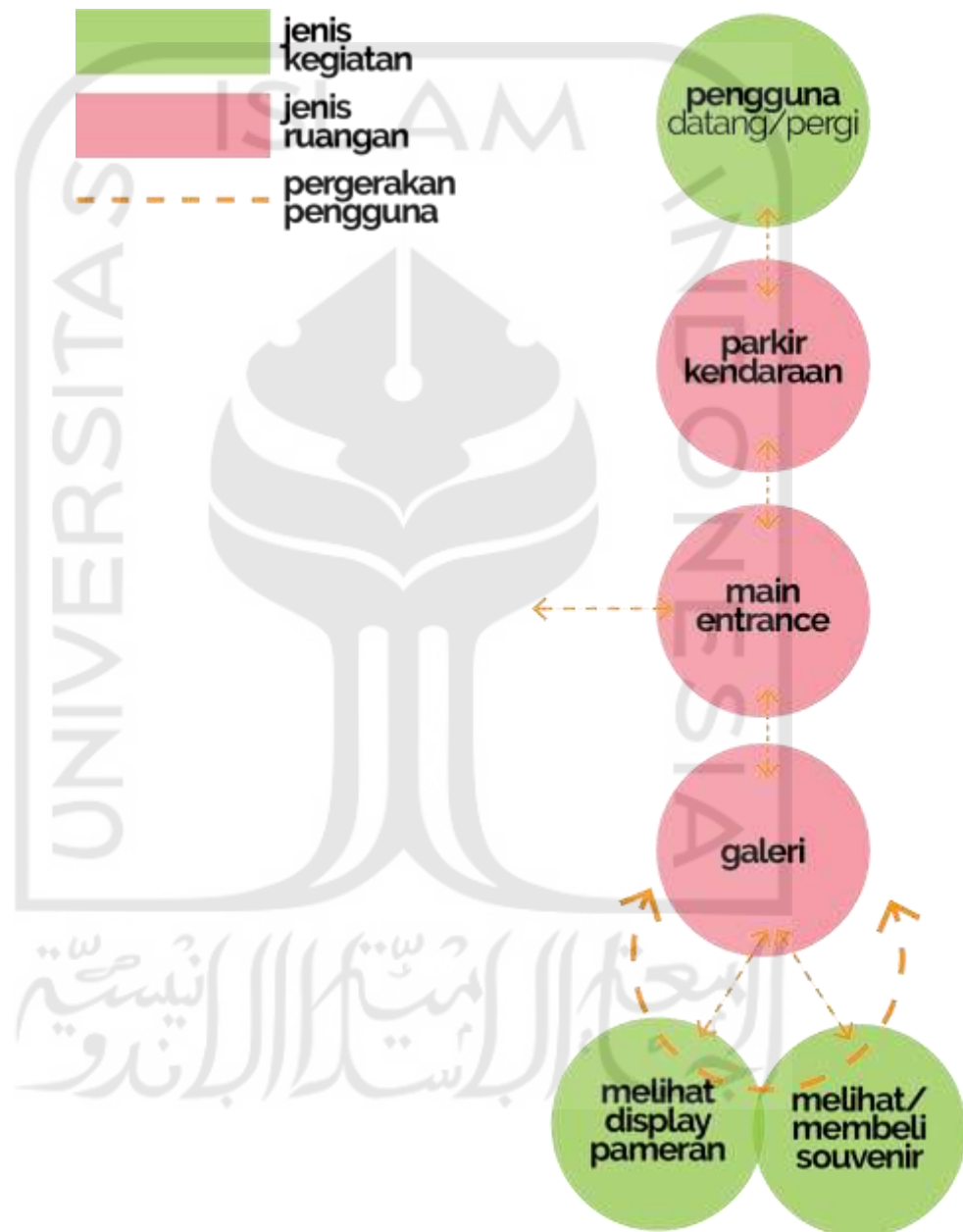
5	Ruang Katalog	Merasakan Tekstur Tenun	8
6	Ruang Workshop	Pelatihan Menenun	26
7	Ruang Penyimpanan	Menyimpan Hasil Produksi	2
8	Toilet	BAK dan BAB	1
9	Toilet Difabel	BAK dan BAB	1
<i>Cottage</i>			
No.	Nama Ruang	Kegiatan	Kapasitas (orang)
1	Kamar Tidur	Tidur, (Istirahat)	2
2	Teras	Bersantai	2
3	Resto dan Bar	Makan, Minum dan bersantai.	10
4	<i>Shower Outdoor</i>	Mandi	1
5	Dapur	Memasak	2
6	Ruang Penyimpanan	Menyimpan bahan baku	2
7	Toilet	BAK dan BAB	1
8	Toilet Difabel	BAK dan BAB	1
<i>Kantor Pengelola</i>			
No.	Nama Ruang	Kegiatan	Kapasitas (orang)
1	Ruang Kerja Manager		1
2	Ruang Rapat	Rapat	10
3	Ruang Istirahat Pegawai	Istirahat dan Makan	5
4	Ruang Keamanan	Memonitor Kegiatan	1
<i>Service</i>			
No.	Nama Ruang	Kegiatan	Kapasitas (orang)
1	Tempat Wudhu	Berwudhu	2
2	Muhsollah	Sholat	15
3	Parkir Motor	Memarkir Motor	10
4	Ruang MEE	Tempat mesin genset dan pompa air.	2

Sumber: Penulis

B. Alur Kegiatan

Selanjutnya penulis mengidentifikasi pola aktivitas masing-masing pengguna ruang sesuai fungsi ruang. Sehingga dapat mengetahui masing-masing karakteristik pengguna dan ruang.

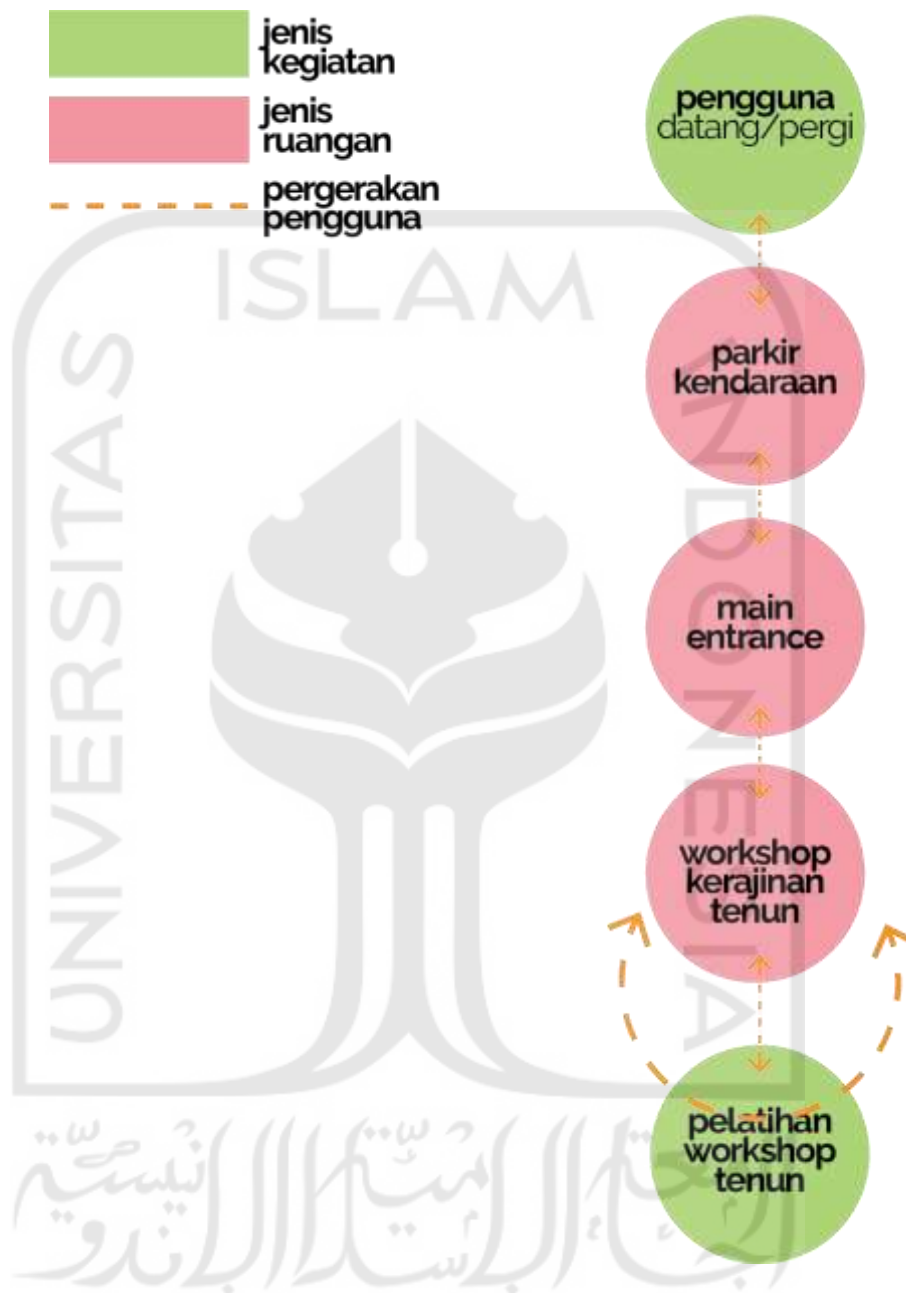
- Galeri



Gambar 3. 19 Pola Aktifitas di Galeri

Sumber: Penulis

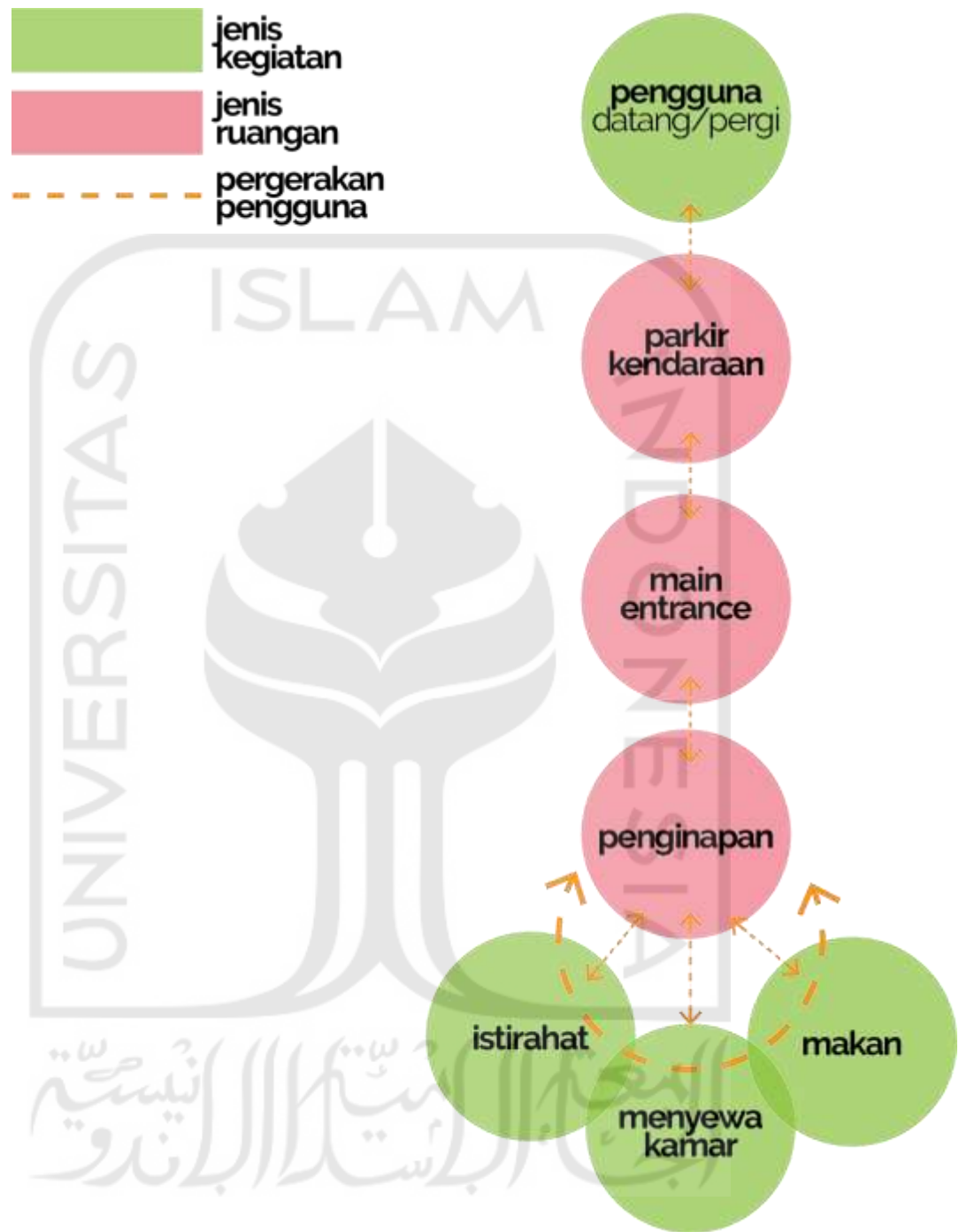
- Pusat Workshop Tenun



Gambar 3. 20 Pola Aktifitas di Ruang Workshop

Sumber: Penulis

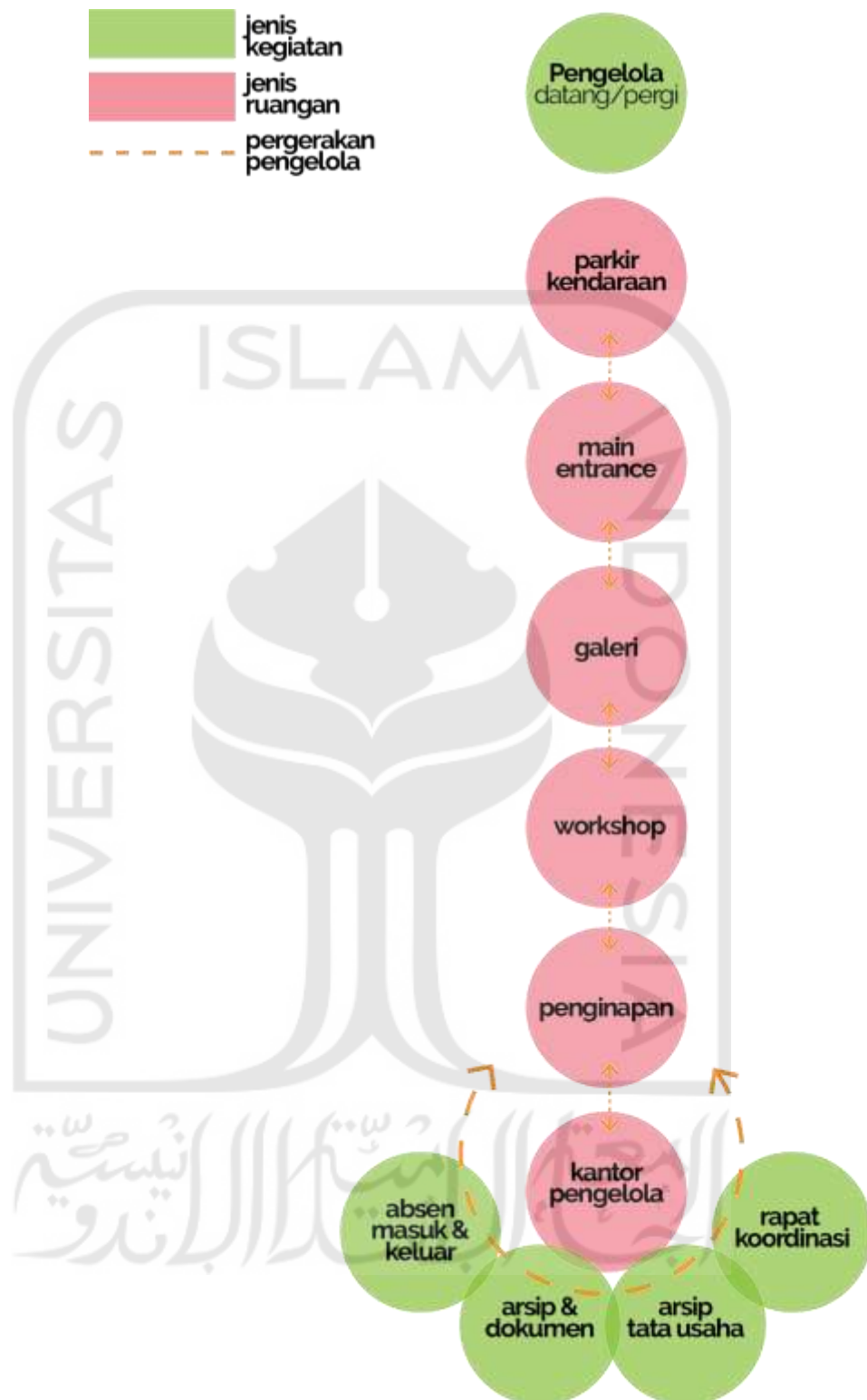
- Penginapan



Gambar 3. 21 Pola Aktifitas di Ruang Penginapan

Sumber: Penulis

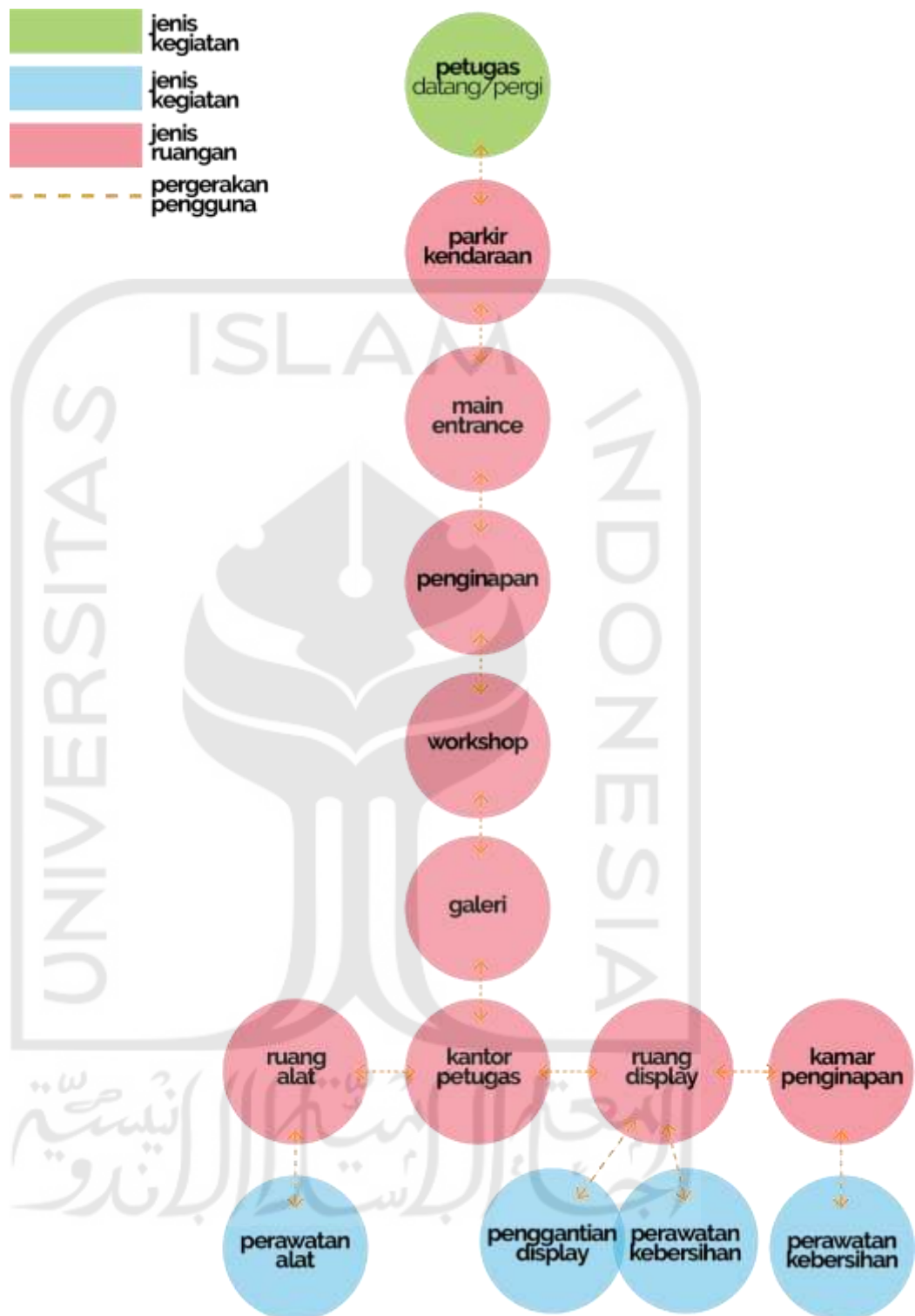
- Pengelola



Gambar 3. 22 Pola Aktifitas Pengelola

Sumber: Penulis

- Petugas (karyawan)



Gambar 3. 23 Pola Aktifitas Petugas

Sumber: Penulis

C. Hubungan Ruang

Kemudian, penting untuk mengetahui hubungan ruang, sehingga dapat menentukan zonasi ruang baik public, semi-publik, dan privat. Sehingga tidak hanya menentukan zonasi ruang dalam satu fungsi bangunan, namun dapat menentukan zonasi ruang dalam satu fungsi ruang.

- Galeri Tenun



Gambar 3. 24 Hubungan Ruang Galeri Tenun

Sumber: Penulis

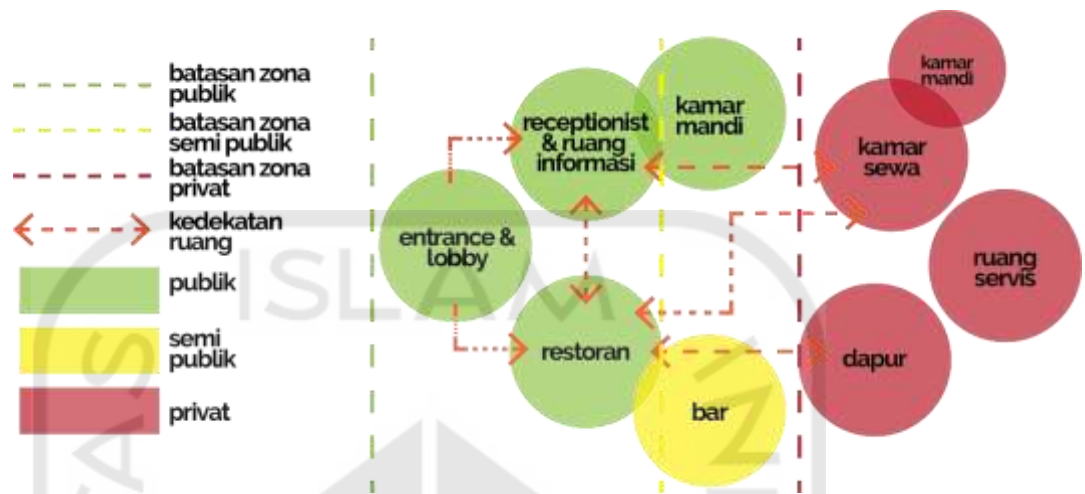
- Pusat Workshop Tenun



Gambar 3. 25 Hubungan Ruang Workshop

Sumber: Penulis

- Penginapan



Gambar 3. 26 Hubungan Ruang Penginapan

Sumber: Penulis

E. Gubahan Massa

Dari tabel di atas maka didapatkan besar luasan massa pada setiap ruang. Setelah mengetahui besaran massa, maka selanjutnya akan ditentukan Gubahan massa bangunan pada site.



Zonasi Massa

Sumber: Penulis

Pada gambar di atas, diketahui zonasi massa dari area public, servis, dan privat. Warna biru merupakan area public, kuning merupakan aerea servis, dan merah sebagai area privat.

3.4 Analisis Tata Ruang

Terkait adanya perbedaan karakter ruang pada Galeri dan Penginapan yang akan di kombinasikan dalam satu wadah dan adanya tuntutan masing-masing karakter ruang tersebut yang harus tetap terjaga antara zona publik dan privat untuk tidak saling mengganggu, maka sebelum memulai merancang organisasi ruang harus dianalisis pemilihan terhadap jenis organisasi ruang yang dibutuhkan.

3.4.1 Menentukan Organisasi Ruang

Terkait adanya perbedaan karakter ruang pada Galeri dan Penginapan yang akan di kombinasikan dalam satu wadah dan adanya tuntutan masing-masing karakter ruang tersebut yang harus tetap terjaga seperti zona publik dan privasi untuk tidak saling mengganggu, maka sebelum memulai merancang organisasi ruang harus dianalisis pemilihan terhadap jenis organisasi ruang yang dibutuhkan.

D.K Ching mengatakan dalam bukunya *Architecture: Form, Space and Order* bahwa “*Cara baqaimana ruanq-ruanq tersebut disusun dapat, menjelaskan kepentingan relatif dan fungsional atau peranan simbolisnya di dalam organisasi sebuah bangunan. Keputusan mengenai jenis organisasi mana saja yang akan digunakan untuk situasi yang spesifik akan tergantung pada: -Tuntutan program bangunan, seperti keberdekatan, kebutuhan-kebutuhan dimensional, klasifikasi ruanq-ruang yang hirarkis, serta kebutuhan akan akses, cahaya, dan pemandangan. -Kondisi-kondisi eksterior tapak yang mungkitn membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi, atau yang mungkin mendorong organisasi tersebut untuk menggunakan fitur-fitur tertentu dari tapaknya dan berpaling dari yang lainnya... ”.*

Untuk menganalisis program ruang pada desain Galeri dan Penginapan ini, refrensi yang akan digunakan adalah dari buku D. K Ching *Architecture*;

Form, Space and Order yang mana dalam buku tersebut dijelaskan bahwa ada beberapa macam bentuk organisasi yang dapat digunakan untuk membentuk ruang. Di bawah ini adalah macam-macam bentuk organisasi menurut D. K Ching, (Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan):

A. Organisasi Terpusat

Merupakan suatu organisasi yang terdiri dari ruang sentral yang dominan (dari ukuran dan fungsi), yang dikelilingi oleh ruang sekunder yang dikelompokkan. Organisasi merupakan suatu komposisi yang stabil, yang mana sejumlah ruang pendukungnya diletakkan mengelilingi batas ruang inti.

Ruang organisasi terpusat memiliki sifat mempersatukan sehingga ruang sentral akan memiliki dimensi yang lebih besar dari ruang-ruang pendukungnya. Untuk ruang pendukungnya sendiri, memungkinkan untuk berbeda ukuran antar satu sama lain. Agar dapat merespon kebutuhan individual masing-masing, mengekspresikan kepentingan relatifnya, atau merespon lingkungannya.

Pembeda antar ruang pendukung ini juga dalam organisasi terpusat dapat memungkinkan ruang terpusat dapat merespon kondisi-kondisi lingkungan di tapaknya.

Karena bentuk dari organisasi terpusat pada hakekatnya tidak terarah, maka akses harus terlihat pada tapaknya serta penegasan pada salah satu ruang pendukungnya sebagai salah satu pintu atau gerbang masuk.

B. Organisasi Linear

Merupakan sebuah rangkaian ruang-ruang yang searah dan berulang. Ruang-ruang ini dapat secara langsung terkait secara satu sama lain ataupun atau dihin-bungkan oleh sebuah ruang linear (koridor) yang terpisah dan jauh.

Selain berbentuk ruang-ruang yang berulang-ulang dalam bentuk dan ukuran, organisasi linear juga dapat berupa suatu organisasi yang tunggal yang mengorganisir ruang-ruang yang berbeda dalam bentuk dan ukuran disepanjang sisinya. Dari dua tipe

di atas, setiap ruang di sepanjang rangkaian linear akan memiliki paparan eksterior.

Karena sifatnya yang memanjang, organisasi linear dapat mengekspresikan suatu arah dan penekanan suatu sirkulasi, perpanjangan atau pertumbuhan. Untuk membatasi pertumbuhannya organisasi linear dapat dilenyapkan oleh sebuah bentuk atau ruang yang dominan, dengan sebuah akses masuk yang ditegaskan, atau dengan menyatukannya dengan bentuk bangunan lain.

C. Organisasi Radial

Merupakan sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linear ruang yang memanjang secara melingkar. Yang mana sebuah organisasi yang berbentuk Radial dengan menggabungkan elemen-elemen yang ada dalam organisasi linear dan terpusat. Organisasi radial ini terdiri dari sebuah ruang terpusat yang darinya muncul rangkaian-rangkaian organisasi linear yang berbentuk radial berbeda dengan skema ruang sentral pada organisasi terpusat, organisasi radial merupakan sebuah denah terbuka mudah di akses oleh lingkungan sekitarnya. Dengan lengannya yang memanjang, organisasi dapat diterapkan ke berbagai kondisi tapak. Dengan kata lain, organisasi radial merupakan sebuah kombinasi antara organisasi terpusat dengan organisasi linear.

D. Organisasi Terklaster

Merupakan ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual. Sebuah organisasi ruang terklaster bergantung pada kedekatan fisik untuk menghubungkan ruangnya satu sama lain. Sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang yang sama dan memiliki fungsi serupa serta memiliki identitas visual yang sama seperti bentuk dasar atau orientasi.

Ruang-ruang klaster dapat diatur mengelilingi sebuah titik akses masuk ke sebuah bangunan ataupun di sepanjang jalur sirkulasi yang melaluinya. Ruang-ruang ini juga dapat tersebar mengelilingi suatu area yang terpusat atau volume ruang yang besar. Organisasi ruang ini hampir sama dengan pola ruang terpusat, namun bentuk dan ukurannya lebih rumit.

Karena tidak ada hasil bentukan yang penting di dalam pola sebuah organisasi terklaster, maka nilai kepenlinqan sebuah ruang harus ditegaskan melalui ukuran, bentuk, atau orientasi di dalam pola tersebut.

E. Organisasi Grid

Merupakan ruang-ruang diorganisir dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya. Elemen pembentuk sebuah grid adalah dua buah garis sejajar saling tegak lurus yang menghasilkan pola-pola teratur pada setiap garis pertemuannya. Setelah diproyeksikan ke ruang tiga dimensi, pola grid ini ditransformasikan ke ruang modular yang berulang.

Dalam arsitektur sebuah grid biasanya dibentuk dari suatu sistem struktur kolom dan balok. Karena organisasi grid tiga dimensional terbentuk dari unit-unit ruang dimensional modular dan berulang, maka dapat dikurangi, ditambahi, dilapisi dan tetap mampu menahan identitasnya sebagai grid dengan kemampuannya dalam mengatur ruang. Fleksibilitas bentuk yang dimiliki oleh organisasi grid berguna dalam penyesuaian antara bentuk grid dan kondisi tapak yang diinginkan.

Tabel 3. 4 Matriks Organisasi Ruang dan Pemasalahan Perancangan Galeri Kerajinan dan Penginapan di Pulau Moyo

No.	Organisasi Ruang	Permasalahan Perancangan Galeri dan Penginapan			
		Lahan Terbatas	Sirkulasi Yang Terarah	Potensi Untuk Display Fasad	View Ke arah Pantai

Perancangan Galeri Kerajinan Tenun dan Penginapan di Pulau Moyo

1	Terpusat	+Memiliki ukuran yang ringkas.	-Tidak seimbang dalam distribusi gerak, (terpusat pada ruang inti.	-Tidak dapat <i>display</i> fasad karena semua ruangan ada dalam satu bangunan sehingga seluruh kegiatan maupun sirkulasi pengguna terjadi didalam bangunan.	-Karena seluruh ruang mengarah ke ruang terpusat, maka tidak semua ruangan mendapatkan view ke arah pantai.
2	Linear	+Bentuknya fleksibel sehingga dapat digunakan untuk lahan yang sempit.	+Sirkulasi Terarah ke seluruh ruang.	-Tidak Berpotensi untuk mengekspos fasad karena bentuknya memanjang.	+Dapat menempatkan ruang-ruang agar seluruh view mengarah ke pantai.
3	Radial	-Membutuhkan lahan yang lebar.	+Sirkulasi Terarah.	+Ruang Sentral dapat diekspos.	-Tidak semua ruang mendapatkan view ke arah pantai, terutama pada bagian ruang sentral
4	Terkla ^{ster}	+Bentuknya fleksibel tergantung dari kepentingan ruang.	+Sirkulasi fleksibel dapat memanjang ataupun menyebar.	+Eksterior bangunan sentral dapat diekspos.	-Tidak semua ruang mendapatkan view ke arah pantai.
5	Grid	+Bentuknya fleksibel dapat mengikuti kondisi lahan.	+Sirkulasi dapat dibentuk mengarah ke seluruh ruangan.	+Berpotensi untuk mengkspos fasad.	-Tidak semua ruang mendapatkan view ke arah pantai.

Keterangan:

+ : Kelebihan, - : Kekurangan

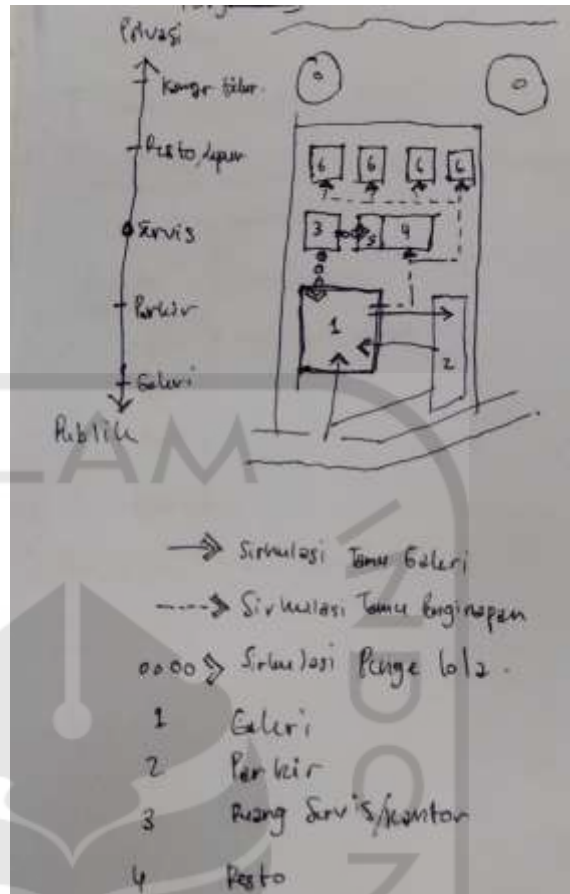
Sumber: D K. Cing, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. (diolah oleh penulis).

Dari tabel di atas diketahui bahwa organisasi ruang yang berpotensi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan pada perancangan *Galeri dan Penginapan* yaitu: **Linear, Grid, Terklaster**.

Setelah mengetahui organisasi yang berpotensi untuk diterapkan dalam desain ini, selanjutnya penulis memberikan dua alternatif organisasi ruang.

1. Alternatif Pertama (Kombinasi)

Organisasi kombinasi ini dibentuk dari penggabungan antara organisasi liner dengan organisasi grid. Organisasi grid akan digunakan pada ruang galeri yang mana ruang ini akan menjadi sebuah ruang sentral sehingga harus dapat menyelesaikan persoalan-persoalan seperti *sirkulasi terarah, potensi untuk display fasad dan lahan terbatas serta*, namun untuk persoalan *view ke pantai* tidak perlu karena ruang galeri memiliki kegiatan-kegiatan sendiri yang terfokus didalam ruang. Sedangkan untuk area penginapan akan menggunakan organisasi linear yang mana pada area ini harus membentuk bangunan-bangunan terpisah sesuai teori (Dennis L. Postler, 1997) tentang *cottage*, serta harus mendapatkan *view ke pantai*. Organisasi linear dapat menyelesaikan tuntutan-tuntutan yang ada di atas.



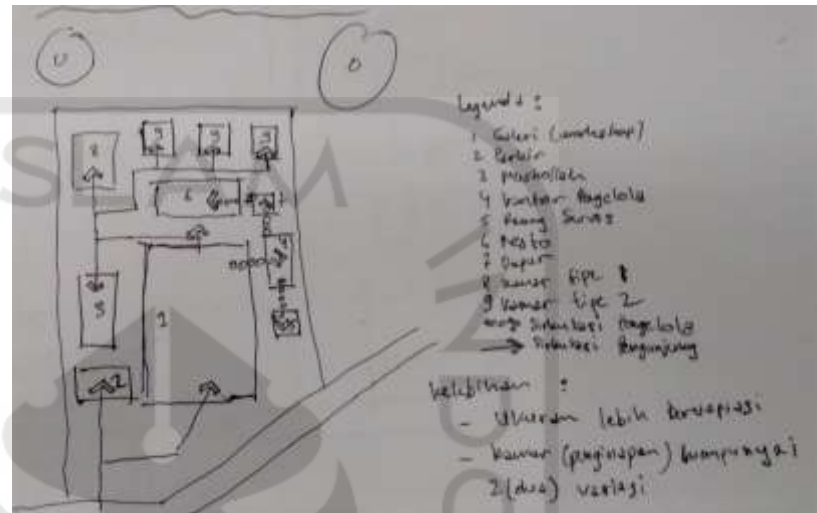
Gambar 3. 27 Analisis Organisasi Kombinasi (Linear dan Grid)

Sumber: Penulis

2. Alternatif Kedua (terklaster)

Organisasi kombinasi ini dibentuk dari penggabungan antara organisasi liner dengan organisasi grid. Organisasi grid akan digunakan pada ruang galeri yang mana ruang ini akan menjadi sebuah ruang sentral sehingga harus dapat menyelesaikan persoalan-persoalan seperti *sirkulasi terarah, potensi untuk display fasad dan lahan terbatas serta*, namun untuk persoalan *view ke pantai* tidak perlu karena ruang galeri memiliki kegiatan-kegiatan sendiri yang terfokus didalam ruang. Sedangkan untuk area penginapan akan menggunakan organisasi linear yang mana pada area ini harus membentuk bangunan-bangunan

terpisah sesuai teori (Dennis L. Poster ,1997) tentang *cottage*, serta harus mendapatkan *view ke pantai*. Organisasi linear dapat menyelesaikan tuntutan-tuntutan yang ada di atas.



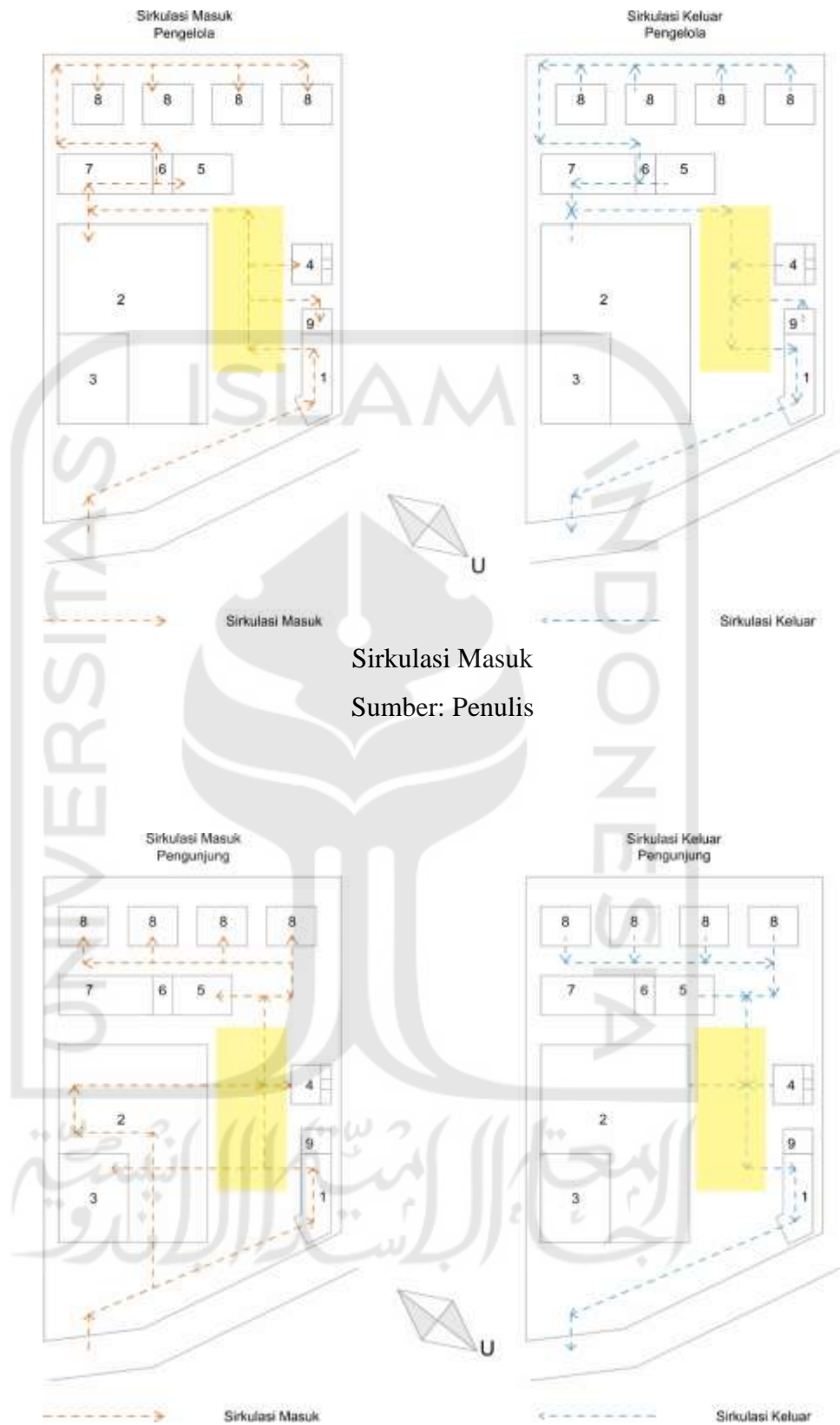
Gambar 3. 28 Analisis Organisasi Terklaster

Sumber: Penulis

3.4.2 Menentukan Alur Gerak

Setelah menentukan organisasi ruang kemudian pada proses perancangan berikutnya akan menentukan alur gerak (sirkulasi). Skema sirkulasi yang akan digunakan adalah sirkulasi linear, yaitu sirkulasi yang lurus memanjang sehingga pergerakan pengguna akan diarahkan ke setiap ruang pada bangunan. Karena site yang memiliki 2 orientasi dapat diakses dari 2 arah, sehingga sirkulasi pada rancangan tidak memiliki ujung, namun memiliki tujuan masing-masing yaitu galeri sebagai *main entrance* orientasi bangunan mengarah ke jalan, sedan gkan penginapan sebagai akan mengarah ke pantai.

Perancangan Galeri Kerajinan Tenun dan Penginapan di Pulau Moyo



Sirkulasi Masuk
Sumber: Penulis

Gambar 3. 29 Sirkulasi Keluar

Sumber: Penulis

Dari sirkulasi di atas, akan ditentukan sirkulasi didalam massa bangunan. Gambar skema sirkulasi dalam massa bangunan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

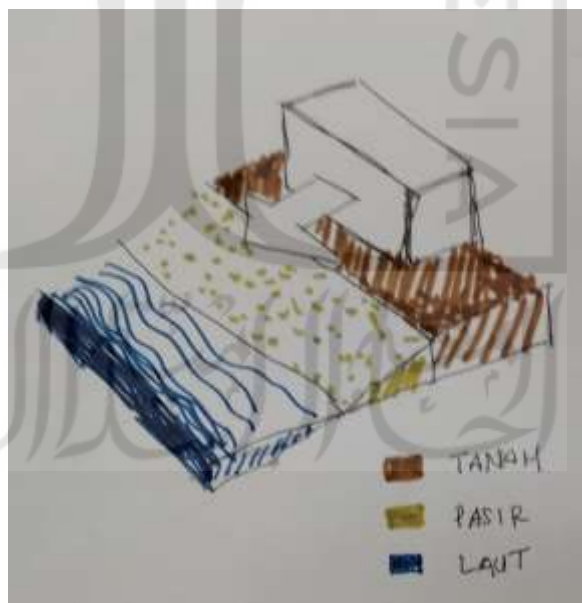
3.5 Analisis Elemen Pembentuk Lanskap Sebagai Respon Terhadap Kondisi Tapak

3.5.1 Menentukan Respon Terhadap *View* Ke arah Pantai

Setelah menganalisis organisasi ruang dalam, selanjutnya akan memasuki tahap analisis kondisi tapak yang berkaitan dengan konteks lahan terutama kondisi lahan yang terletak di tepi pantai sehingga memiliki akses dan *view* ke arah pantai. Pada rancangan *Galeri dan Penginapan*, ruang yang membutuhkan analisis *view* adalah ruang penginapan, sehingga analisis *view* ini akan membahas tentang ruang penginapan.

Di bawah akan ditunjukkan beberapa respon terhadap *view*.

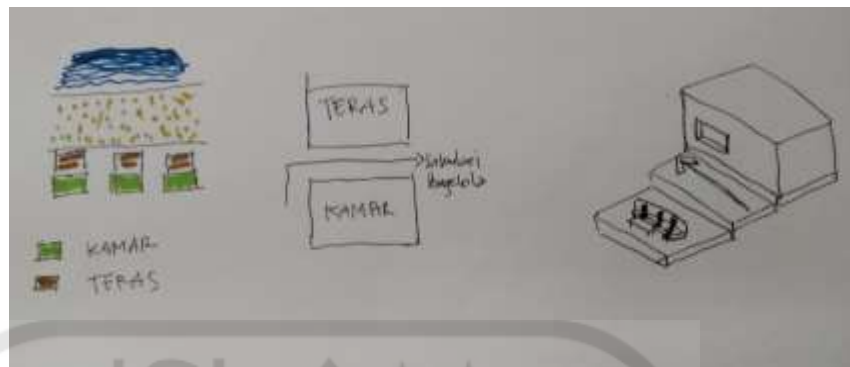
1. Orientasi Massa Bangunan



Gambar 3. 30 Orientasi Penginapan

Sumber: Penulis

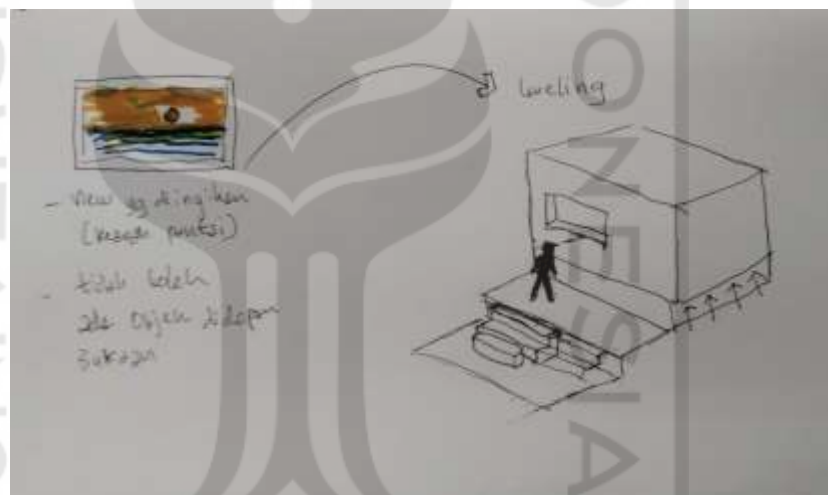
2. Penambahan Teras



Gambar 3. 31 Penambahan Teras

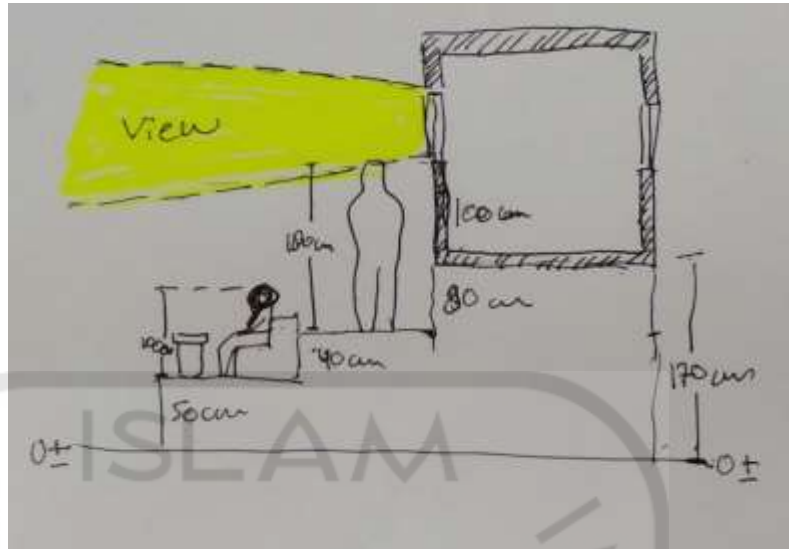
Sumber: Penulis

3. Tinggi Bukaan



Gambar 3. 32 Analisis View

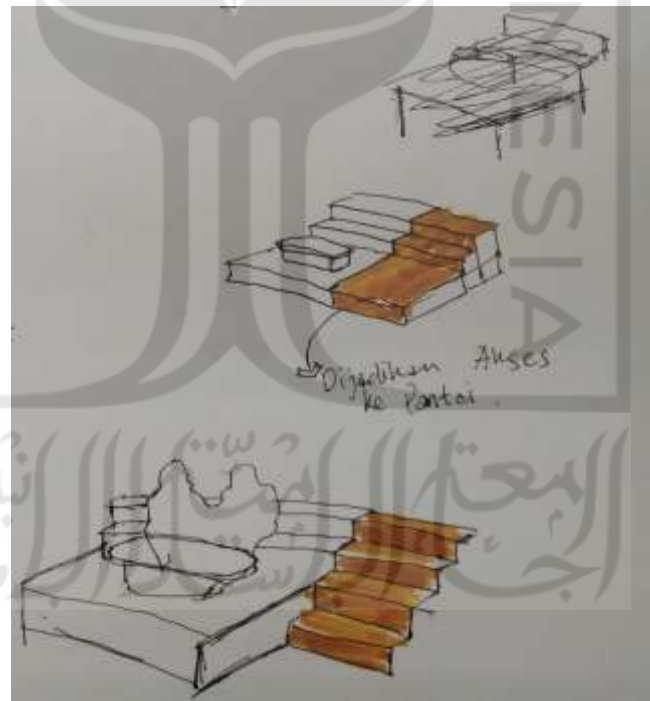
Sumber: Penulis



Gambar 3. 33 Tinggi Bukaannya

Sumber: Penulis

4. Akses Ke Pantai



Gambar 3. 34 Akses Ke Pantai

Sumber: Penulis

3.6 Analisis Bentuk Bangunan

3.6.1 Nilai Yang Terkandung Dalam Rumah Adat dan Motif Tenun

Dalam mentransformasi nilai yang ada rumah adat dan motif tenun ke dalam bentuk bangunan perlu diketahui adakah hubungan antara nilai-nilai rumah adat dan motif yang dapat diwakili oleh sebuah galeri ataupun penginapan. Untuk mengetahui hubungan antara nilai-nilai yang dikandung didalam rumah adat dan motif tenun dengan ruang galeri dan penginapan, penulis akan menjabarkan satu-persatu nilai-nilai yang ada serta menghubungkannya dengan makna ruang galeri dan penginapan.

A. Nilai-nilai Yang Ada Di Rumah Adat Sumbawa

Setelah melakukan observasi, penulis menemukan beberapa nilai-nilai kehidupan masyarakat Sumbawa yang ada terkandung di rumah adat Istana Dalam Loka. Nilai-nilai kehidupan masyarakat adalah sebagai berikut:

1. 99 (sembilan puluh sembilan) Tiang Penyangga¹⁴

Hal ini melambangkan sifat-sifat Allah SWT yang mana pada nilai kehidupan masyarakat Sumbawa dikenal istilah “*Adat Barenti Ko Syara, Syara Barenti Ko Kitabullah*”. Yang Berarti bahwa segala adat istiadat dan nilai-nilai kehidupan masyarakat Sumbawa didasari oleh Syariat Islam.

2. *Tetegasa*¹⁵

Tetegasa merupakan tangga utama untuk masuk kedalam Istana Sumbawa. Tangga ini mengambil konsep pendakian, ini menyimbolkan bahwa setiap orang yang naik ke istana selalu membungkukkan badan tanda penghormatan pada sultan.

¹⁴ Antaranews.com

¹⁵ Indonesiakaya.com



Gambar 3. 35 Tetegasa

Sumber: Indonesiakaya.com

3. Lawang Sewai (Pintu Perumpuan)

Istilah *lawing sewai* dikenal di masyarakat Sumbawa sebagai pintu samping yang menghubungkan antar rumah. Pintu ini biasa digunakan oleh ibu-ibu agar memudahkan akses antar rumah mereka. Pintu ini memiliki privasi tinggi, tidak semua rumah memilikinya, pintu ini biasa ditemukan pada sebuah koloni yang terbentuk oleh ikatan keluarga, hal ini disebabkan oleh hubungan antar pemilik rumah sudah sangat dekat.

Nilai yang dapat diambil dari *lawang sewai* ini bahwa masyarakat Sumbawa sangat terbuka kepada orang yang terdekatnya.

B. Nilai-nilai Yang Ada Pada Motif Tenun

Dari ke delapan motif tenun yang dijelaskan pada *Bab II*, makna (nilai) yang terkandung pada setiap motif berbeda-beda. Di bawah ini akan dijabarkan makna dari setiap motif pada tenun.

1. Bunga Lontar (*Kemang Lontar*)

Makna yang terkandung adalah menjadi manusia yang bermanfaat bagi diri dan orang lain.

2. Bunga Setangkai (*Kemang Setange*)

Makna yang terkandung adalah mampu mewujudkan kebahagiaan bagi anggota keluarga dan masyarakat.

3. Nanas (*Kemang Nenas*)

Makna yang terkandung merupakan simbol dari **99 sifat utama Allah** yang wajib dipedomani dan diteladani.

4. Pucuk Rebung

Makna yang terkandung adalah hidup yang mesti jalani dengan penuh semangat.

5. Burung

Melambungkan roh orang yang telah meninggal.

6. Kuda dan Gajah

Dianggap sebagai kendaraan roh orang yang meninggal.

7. Kerbau

Menjadi lambang kesuburan, atau sebagai penolak yang jahat.

8. Rusa

Menjadi lambang kebersamaan dan gotong-royong dalam bekerja membangun daerah.

C. Tujuan Perancangan Ruang Galeri dan Penginapan di Pulau Moyo

Dari penjelasan permasalahan yang ada di Pulau Moyo, yang mana masyarakat disana hanya bekerja sebagai buruh pariwisata, sedangkan yang menjadi penggerak pariwisatanya adalah investor-investor asing, maka hadirnya Galeri dan Penginapan ini akan memiliki tujuan utama yaitu sebagai usaha bersama antara masyarakat dengan pemerintah untuk mengembangkan kemampuan masyarakat dalam mengembangkan potensi diri untuk ikut berperan mengembangkan pariwisata di Pulau Moyo.

D. Hubungan Nilai Yang Terkandung Dalam Rumah Adat Sumbawa Dengan Ruang Galeri dan Penginapan

Dari penjelasan nilai-nilai rumah adat dan motif tenun serta dilihat dari tujuan perancangan Sebuah Galeri dan Penginapan di Pulau Moyo dapat disimpulkan bahwa ada beberapa nilai-nilai rumah adat dan motif pada tenun yang dapat direpresentasikan pada Rancangan Galeri dan Penginapan. Nilai-nilai tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adat dan nilai-nilai kehidupan didasari oleh syariat islam.

Nilai ini menjadi dasar bagi masyarakat Sumbawa dalam menjani kehidupan, dapat kita lihat pada bangunan Istana Dalam Loka, nilai ini dilambangkan oleh 99 (Sembilan puluh Sembilan) tiang penyangga yang mana tiang-tiang ini menjadi dasar berdirinya bangunan Istana Dalam Loka.

Sehingga apabila direpresentasikan pada rancangan Galeri dan Penginapan nilai haruslah menjadi elemen dasar pada rancangan. Atas dasar penjabaran di atas diketahui bahwa ada motif tenun yang juga melambangkan 99 (Sembilan puluh Sembilan) sifat Allah SWT yaitu motif *nenas*, sehingga motif ini dapat juga merepresentasikan nilai dasar masyarakat Sumbawa yang memegang teguh syariat islam dengan menjadikan motif tersebut sebagai elemen dasar rancangan Galeri dan Penginapan.

Sembilan puluh sembilan (99) tiang penyangga pada bangunan Istana Dalam Loka tidak hanya menjadi struktur, tapi juga menjadi elemen pembentuk bangunan dan ruang. Hal ini akan menjadi metode tranformasi bentuk motif *nenas* ke dalam rancangan Galeri dan Penginapan. Sehingga didapatkan bahwa elemen pembentuk massa bangunan dan ruang akan ditranformasikan dari motif nanas.

2. Kebersamaan dan gotong-royong dalam bekerja membangun daerah.

Nilai ini terkandung dalam motif Rusa, yang mana nilai ini menggambarkan tujuan dari perancangan Galeri dan Penginapan di Pulau Moyo. Selain itu, bentuk kepala rusa juga terdapat pada tampak depan dari bangunan Istana Dalam Loka. Maka dari itu, motif ini sudah sangat familiar dimata masyarakat Sumbawa.



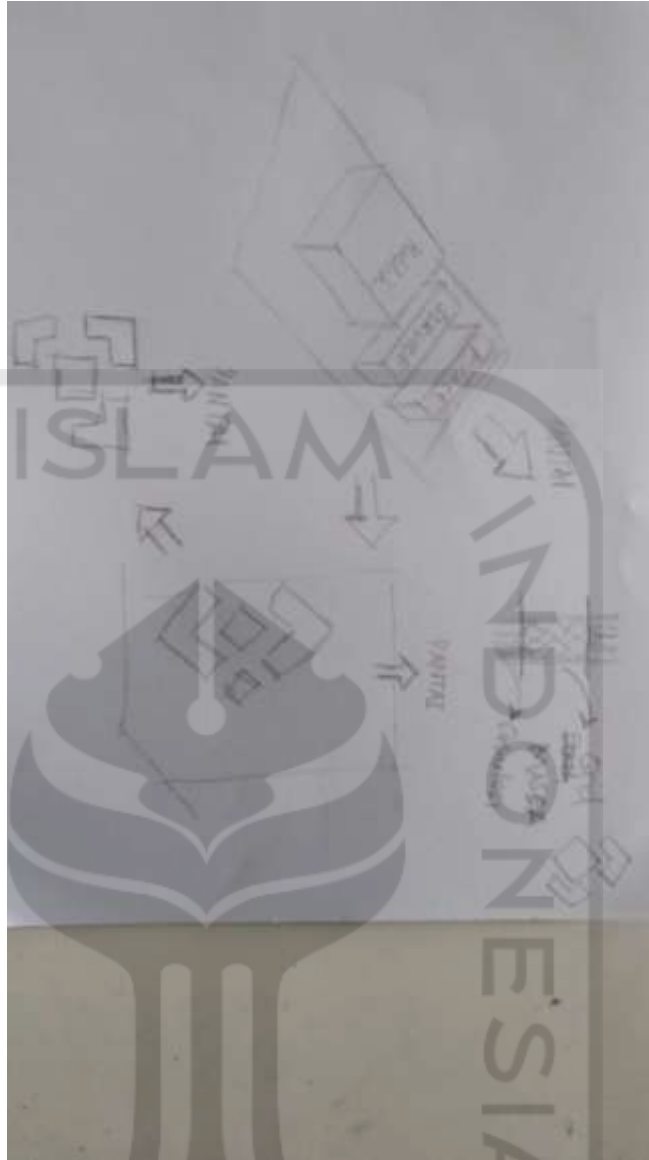
Gambar 3. 36 Bentuk Kepala Rusa Di Istana Dalam Loka

Sumber: Indonesiakaya.com

Sehingga untuk merepresentasikan nilai “*Kebersamaan dan gotong-royong dalam bekerja membangun Daerah*” penulis akan mentransformasikan bentuk kepala rusa kedalam fasad bangunan Galeri.

3.6.2 Transformasi Nilai Di Rumah Adat Dalam Loka dan Motif Tenun Kedalam Bentuk Bangunan

A. Mentransformasi Motif Nanas Kedalam Elemen Pembentuk Massa dan Ruang



Gambar 3. 37 Tranformasi Bentuk Dasar Bangunan

Sumber: Penulis

B. Mentransformasikan Motif Rusa Kedalam Fasad Bangunan



Gambar 3. 38 Transformasi Bentuk Secondary Skin

Sumber: Penulis

3.7 Kesimpulan Persoalan Perancangan

Dari penjabaran kajian-kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa persoalan utama pada rancangan *Galeri dan Penginapan* di Pulau Moyo, yaitu: Lahan Yang Kecil, tuntutan terhadap sirkulasi dari berbagai kegiatan agar tidak bertabrakan, site yang terletak di tepi pantai, serta identitas bangunan. Maka dari itu, untuk memudahkan dalam merancang *Galeri dan Penginapan (cottage)* dibutuhkan solusi dalam memecahkan persoalan perancangan. Di bawah ini dapat dilihat matriks antara persoalan dan solusi pemecahan persoalan:

Tabel 3. 5 Matriks Persoalan Perancangan dan Solusi Pemecahan Persoalan

Solusi Pemecahan Persoalan	Persoalan Persoalan Perancangan			
	Lahan Terbatas	Sirkulasi Yang Tidak Bertabrakan	Terletak di Tepi Pantai	Identitas Bangunan
Organisasi Ruang				
Orientasi dan Bukaannya Bangunan				
Motif Tenun Elemen Fasad Bangunan				

Sumber: Penulis

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada perancangan ini proses analisis persoalan perancangan akan terfokus pada 3 (tiga) aspek yaitu: *Organisasi Ruang, Orientasi dan Bukaannya, dan Elemen Pembentuk Fasad.*