

BAB II

SKEMATIK DESAIN

2.1 JUDUL PROYEK

Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta adalah kumpulan dari berbagai macam wadah kerajinan serta seni yang diangkat dari kebudayaan rakyat Jogjakarta yang sifatnya masih tradisional, sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan seni kerajinan tradisional, yang meliputi kegiatan pelayanan informasi, promosi dan pemasaran yang dapat memuaskan bagi konsumen serta dapat mengembangkan kreatifitas bagi para pengrajin / seniman.

2.2 FUNGSI DAN TUJUAN

Fungsi yang terkait langsung dengan kegiatan seni kerajinan tradisional diantaranya yaitu :

1. Sebagai wadah jual – beli karya seni kerajinan.
2. Sebagai sarana untuk memamerkan karya seni kerajinan.
3. Sebagai tempat peragaan pembuatan karya seni kerajinan.
4. Sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan pengunjung / wisatawan dan antara para seniman.
5. Sebagai sarana untuk menampilkan karya seni kerajinan serta seni rupa lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai pada Pusat Seni kerajinan Tradisional adalah sebagai :

1. Sebagai tempat layanan jual – beli karya seni kerajinan, arena pameran, promosi, produksi dan komunikasi antara seniman dan pengunjung.

2. Untuk mengelemenisasi pemasaran karya seni kerajinan yang tidak terkoordinir.
3. Ajang kreativitas yang sangat umum untuk mendukung fasilitas-fasilitas di Jogjakarta.

2.3 JENIS KERAJINAN

Table Jenis Dan Volume Terbesar Barang Kerajinan

No.	Bahan baku kerajinan	Jenis Barang	Volume Terbesar (m)	
			P x L	Tinggi
1.	Logam	Vas bunga, perhiasan, hiasan dinding, peralatan rumah tangga, bokor ukir, elemen dekoratif, keris, dsb.	0.3 x 0.4	0.6
2.	Perak	Cincin, gelang, kalung, aksesoris, dll.	0.03 x 0.03	0.02
3.	Tatah sungging	Wayang kulit, ukiran kulit, hiasan kulit, dsb.	0.66 x 0.9	0.1
4.	Ukir kayu	Kap lampu, topeng, patung, relief, hiasan dinding, perabot dapur, furniture, mainan anak-anak, dsb.	0.6 x 1.2	0.9
5.	Anyaman mendong	Alas tikar, tas, dompet, sajadah, hiasan dinding, souvenir, dsb.	0.4 x 0.3	0.6
6.	Bambu	Kap lampu, kipas, hiasan dinding, furniture, mainan anak-anak, krei, bel, dsb.	0.9 x 0.6	1.2
7.	Batik	Pakaian, celana, dompet, tas, sandal, kain spre, dsb.	0.6 x 0.9	0.02
8.	Kulit	Tas, dompet, sepatu sandal, jaket, sabuk, gantungan kunci, dsb.	0.4 x 0.3	0.6
9.	Gerabah	Kwali, kendi, gentong, patung, tabungan, souvenir, dsb.	0.6 x 0.9	1.2
10.	Batu	Vas bunga, patung, hiasan dinding, peralatan rumah tangga, relief, kap lampu, dsb.	0.6 x 0.6	0.6
11.	Kertas daur ulang	Bunga-bunga, kotak kado, amplop, kertas surat, hiasan dinding, tas, dompet, dll.	0.3 x 0.4	0.2

Tabel Jenis, Proses Pengolahan, dan Finishing Seni kerajinan

No.	Bahan baku Kerajinan	Prose Pengolahan	Proses menjadi Kerajinan	Proses Pendekorasian
1.	Logam	<ul style="list-style-type: none"> • Di leburkan dan ada yang tidak dileburkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dicitak • Dirangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
2.	Perak	<ul style="list-style-type: none"> • Peleburan bahan perak • Dicampur dengan logam lain • Dicitak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
3.	Tatah sungging	<ul style="list-style-type: none"> • Penyemakan • Pencucian • Pengawetan • Pengeringan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama • Dibingkai
4.	Kayu	<ul style="list-style-type: none"> • Sama dengan proses pada bambu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
5.	Anyaman mendong	<ul style="list-style-type: none"> • Dibersihkan • Di potong sesuai ukuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Diannyam 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwamai
6.	Bambu	<ul style="list-style-type: none"> • Pengawetan. • Pembentukan bambu sesuai desain. • Penghalusan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah dan dianyam 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
7.	Batik	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada proses pengolahan bahan baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilukis 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
8.	Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada pengolahan bahan baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Di jahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
9.	Gerabah/tanah	<ul style="list-style-type: none"> • Penyaringan pasir • Perendaman tanah • Pencampuran pasir dengan tanah • Campuran dipulaat dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian dicitak • Dibentuk • Dibakar • Dikeringkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
10.	Batu	<ul style="list-style-type: none"> • Dibersihkan. • Dipotong sesuai ukuran model. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah • Diampas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibingkai • Tidak dibingkai
11.	Kertas	<ul style="list-style-type: none"> • Direndam dan diwarnai • Disaring • Dijemur • Dibersihkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dipotong-potong • Dirangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibingkai • Tidak dibingkai

**Tabel Jenis Ruang Berdasarkan Proses Pengolahan, Dan Finishing
Seni kerajinan**

No.	Bahan baku Kerajinan	Prose Pengolahan	Proses menjadi Kerajinan	Proses Pendekorasian
1.	Logam	<ul style="list-style-type: none"> • R. Potong • R. Cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Merangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
2.	Perak	<ul style="list-style-type: none"> • R. Lebur Dan Cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
3.	Tatah sungging	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengolahan Bahan • R. Jemur 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai • R. Bingkai
4.	Kayu	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam Pengawetan • R. Jemur • R. Potong Dan Penghalusan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai Wama Dan Semir
5.	Anyaman mendong	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cuci Dan Jemur • R. Potong 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Anyam 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
6.	Bambu	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam Pengawetan • R. Jemur • R. Potong Dan Penghalusan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah Dan Anyam 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
7.	Batik	<ul style="list-style-type: none"> • - 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Lukis 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
8.	Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • - 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Gambar Dan Potong • R. Jahit 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
9.	Gerabah/tanah	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengolahan Tanah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cetak Dan Bentuk • R. Jemur • R. Bakar 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
10.	Batu	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cuci Dan Potong 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah Dan Amplas 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bingkai
11.	Kertas daur ulang	<ul style="list-style-type: none"> • R. Rendam Dan Saring • R. Jemur 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Merangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bingkai

Keterangan :

- tulisan warna hitam = ruang di dalam bangunan
- tulisan warna merah = ruang di luar bangunan

2.4 PROGRAM RUANG

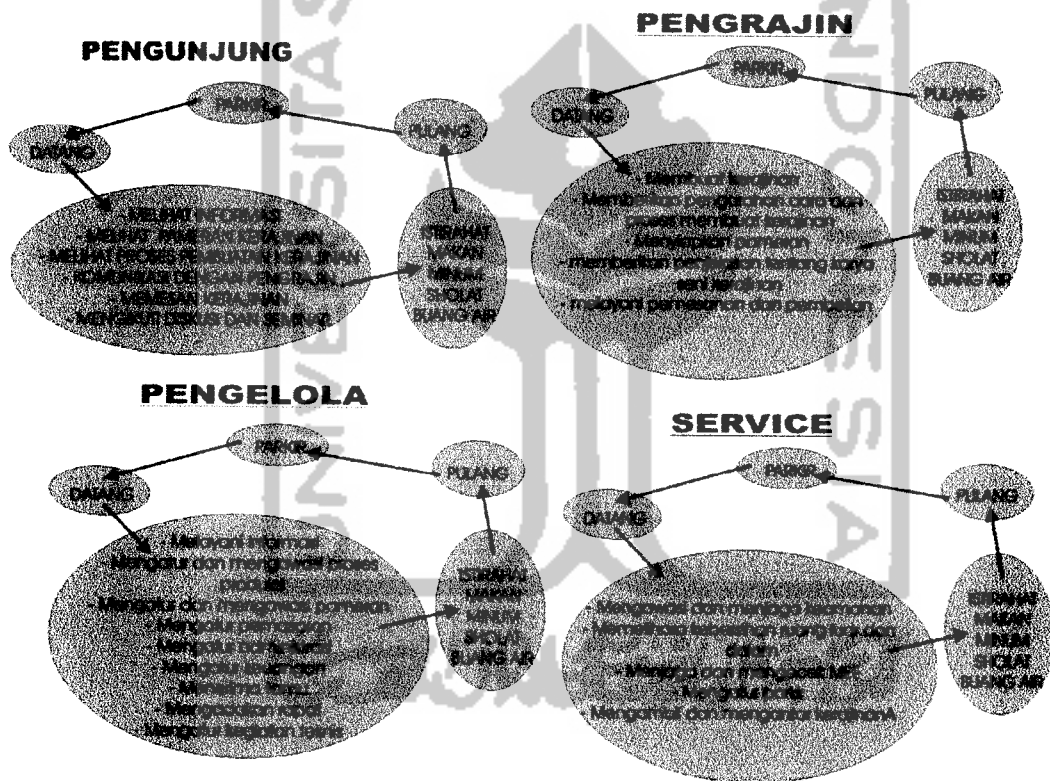
A. KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

No.	Jenis Ruang	Satuan	Kapasitas	Besaran
Kelompok Produksi				
1.	Logam			36
2.	Perak			36
3.	Tatah Sungging			36
4.	Kayu			50
5.	Anyaman Mendong			36
6.	Bambu			50
7.	Batik			36
8.	Kulit			36

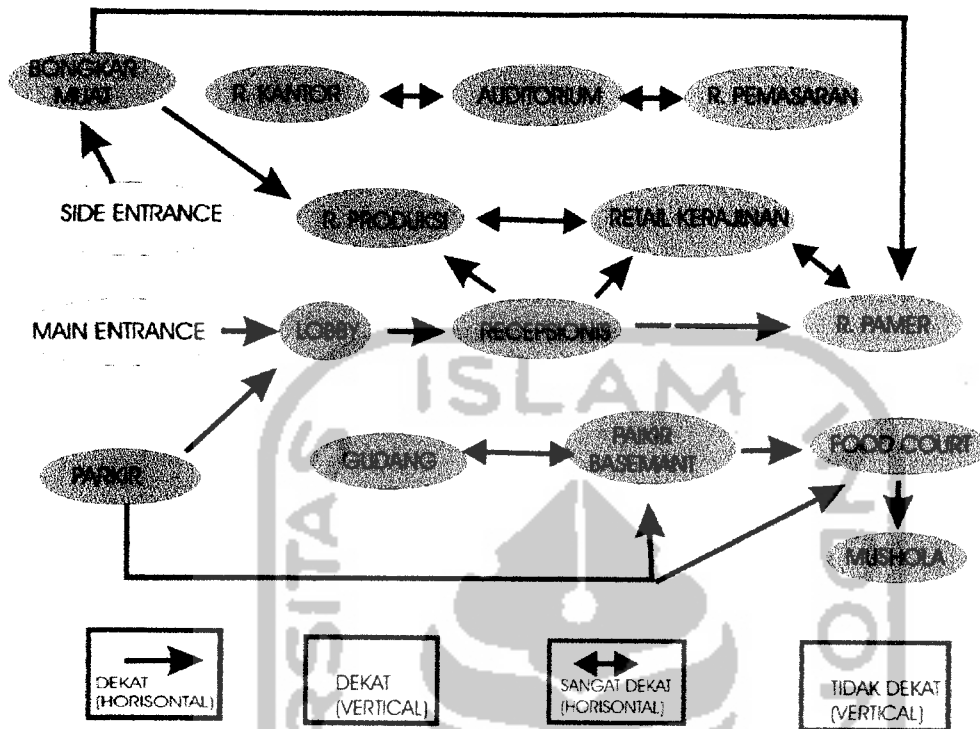
9.	Gerabah / Tanah			50
10.	Batu			50
11.	Kertas Daur Ulang			36
Total				452
Kelompok Pamer				
1.	Pamer Tetap	M3		M2
	- Logam	0.072		90
	- Perak	0.000045		70
	- Tatah Sungging	0.05		70
	- Kayu	0.65		150
	- Anyaman Mendong	0.072		90
	- Bambu	0.65		150
	- Batik	0.03		70
	- Kulit	0.072		90
	- Gerabah/Tanah	0.65		150
	- Batu	0.2		150
	- Kertas Daur Ulang	0.025		70
2.	Exisibisi			2500
Total				3650
Kelompok Pengelola Dan Pemasaran				
1.	R. Kepala	24	1	24
2.	R. Sekretaris	8	6	48
3.	R. Kabag Pemasaran	12	1	12
4.	R. Kabag Produksi	12	1	12
5.	R. Kabag Retail	12	1	12
6.	R. Kabag Exibisi	12	1	12
7.	R. Rapat	4	12	48
8.	Kantor	4	56	224
9.	Auditorium	2	100	200
10.	R. staf pemasaran			
	- Logam	6	3	18
	- Perak	6	3	18
	- Tatah Sungging	6	3	18
	- Kayu	6	3	18
	- Anyaman Mendong	6	3	18
	- Bambu	6	3	18
	- Batik	6	3	18
	- Kulit	6	3	18
	- Gerabah/Tanah	6	3	18
	- Batu	6	3	18
	- Kertas Daur Ulang	6	3	18
Total				950
Kelompok Penunjang				
1.	Food Court	-	-	1500
2.	Mushola	-	-	300
3.	R. Parkir	-	-	
	- Parkir Roda 2	-	-	200
	- Parkir Roda 4	-	-	500
	- parkir bis	-	-	200
4.	R. telepon	2	2	4
5.	R. ATM	2	2	4
6.	R. Resepsionis	4	3	12

Total				2720
Kelompok Service				
1.	R. Lavatory	50	7	350
2.	R. MEE	50	1	50
3.	R. istirahat			180
4.	Gudang			730
Total				1310
Total Keseluruhan				9082

2.5 PELAKU DAN KEGIATAN



2.6 ORGANISASI RUANG



2.7 ANALISA PEMILIHAN SITE

Lokasi site merupakan faktor yang menentukan keberhasilan bangunan dalam memenuhi fungsinya, untuk itu terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. aspek kesesuaian

yaitu keterkaitan dengan rencana detail tata ruang kota, tata guna tanah dan peruntukannya, dan peraturan bangunan daerah setempat.

2. aspek aspek interelasi kegiatan

yaitu terletak pada kawasan bisnis dan komersil, yang menunjang keberadaan gedung pusat pameran dan pusat informasi kerajinan keramik Jogjakarta meliputi kawasan perdagangan, perhotelan, tempat-tempat pusat kerajinan dan dekat dengan pusat kota.

3. aspek aksesibilitas

yaitu kestrategisan, kedekatan, kemudahan, dan keamanan pencapaian yang didukung adanya akses jaringan arteri kota dan transportasi umum.

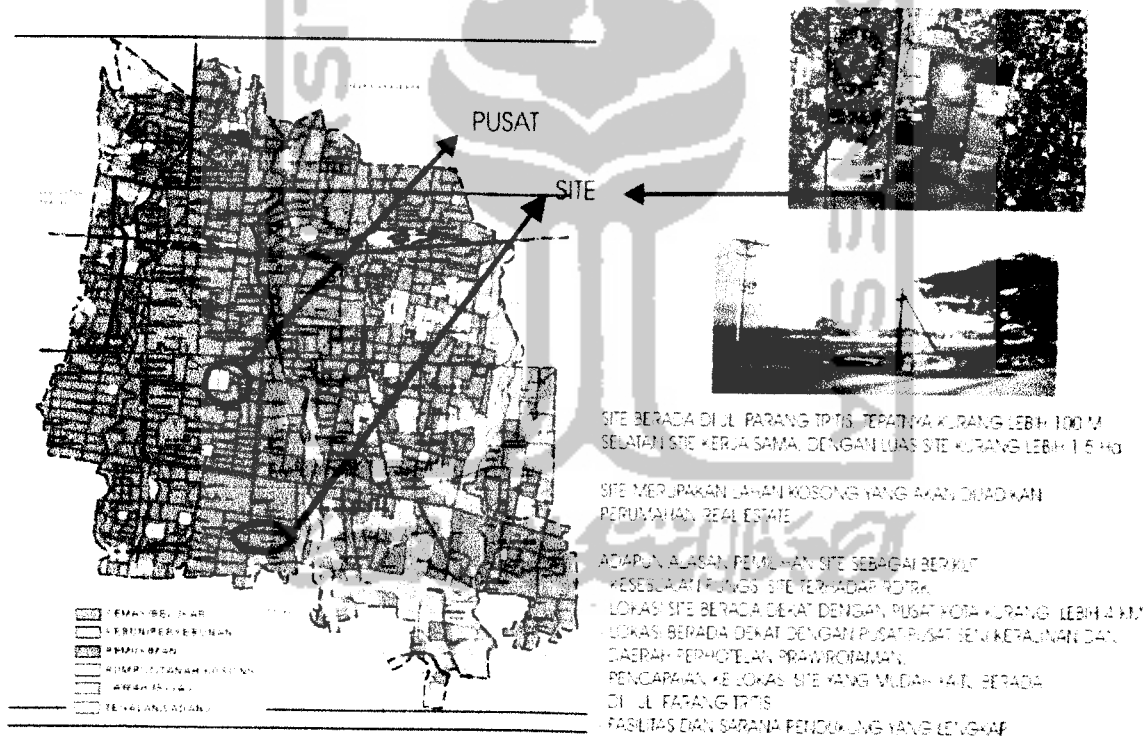
4. aspek fasilitas

yaitu adanya jaringan infrastuktur kota yang lengkap dan memadai serta luasan lahan yang memenuhi kebutuhan ruang.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, lokasi terpilih berada pada daerah selatan kota Jogjakarta, tepatnya berada 100m sebelah selatan STIE Kerja Sama.

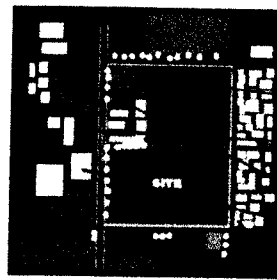
Berikut ini penjelasan kondisi site berdasarkan faktor-faktor diatas :

2.8 LOKASI SITE



BATASAN BATASANNYA ADALAH:

- DI SEBELAH UTARA BERBATASAN DENGAN LAHAN KOSONG SAWAH, SITE KERJA SAMA, FITNESS CENTER, PERUSAHAAN KAYU JATI.
- DI SEBELAH TIMUR BERBATASAN DENGAN JALAN KAMPUNG DAN PEMUKIMAN PENDUDUK.
- DI SEBELAH SELATAN BERBATASAN DENGAN JALAN, MEMORI KAMPUNG DAN SAWAH.
- DI SEBELAH BARAT BERBATASAN DENGAN LAHAN PAGUYUBAN TRITIS YANG MERUPAKAN JALUR UTAMA PENGAPAHAN MASUK LAYANAN ISIS, PERUSAHAAN MEBEL ANTIK, PERUSAHAAN KAYU.



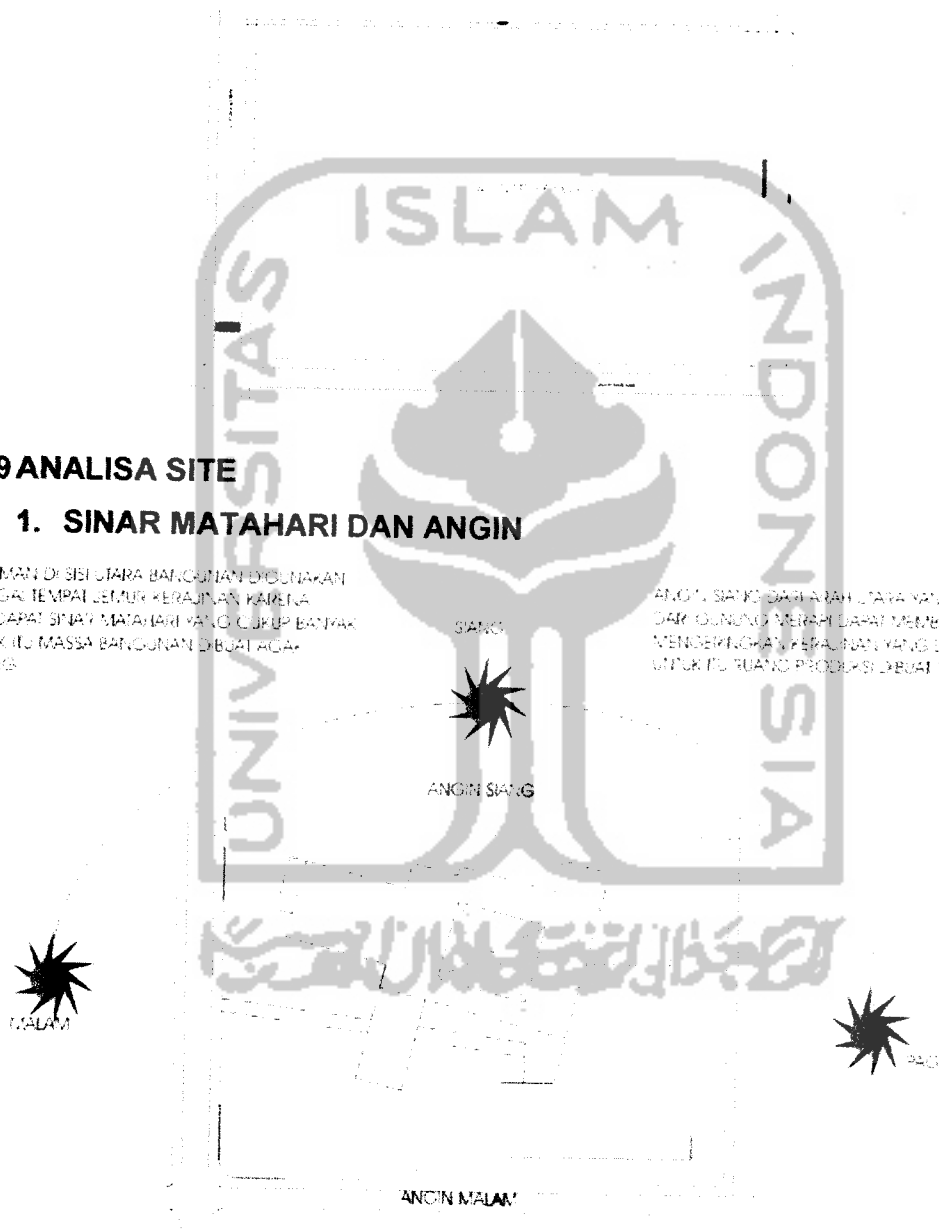
SITE KERJA SAMA
SAWAH
PERUSAHAAN KAYU
PERUSAHAAN MEBEL ANTIK
MASJID
LAPANGAN BOLA BASKET DAN FALSAFAH ISIS
PERUSAHAAN KAYU

2.9 ANALISA SITE

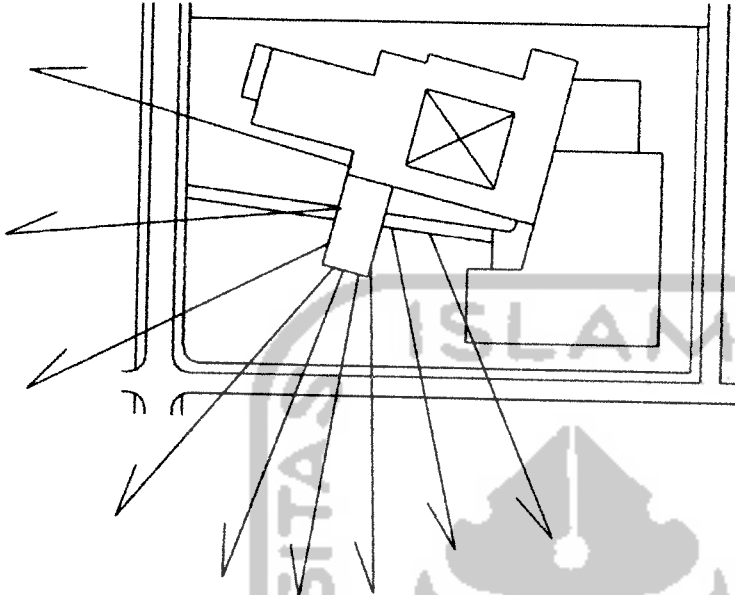
1. SINAR MATAHARI DAN ANGIN

HALAMAN DI SISI UTARA BANGUNAN DITUNAKAN SEBAGAI TEMPAT JEMUR KERAJINAN KAIN KITA. MENDAPAT SINAR MATAHARI YANG CUKUP BANYAK UNTUK ITU MASSA BANGUNAN DIBUAT RONGGA-MIRIS.

ANGIN SIANG DARI ARIH UTARA YANG BERBASAL DARI GUNUNG MERAPI DARAT MEMBANTU MENDEPKAN UAP PAPAN YANG DUEMLIR UNTUK ITU RUANG PRODUKSI DIBUAT TERBUKA.

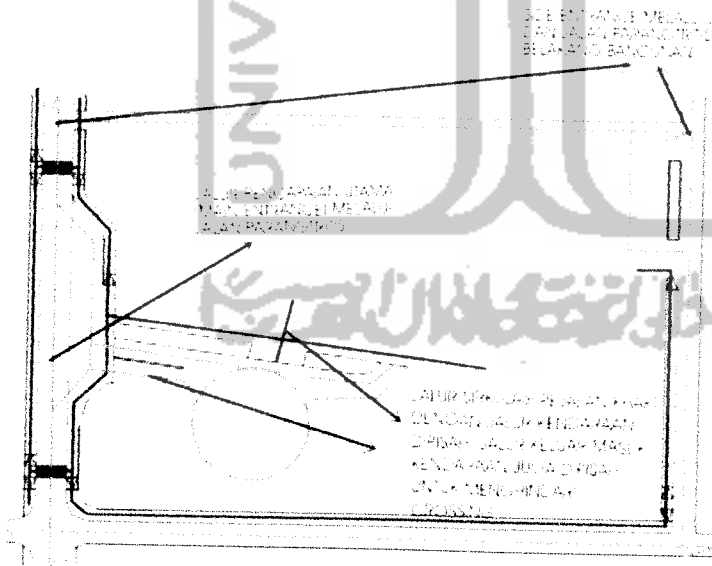


2. VIEW



BANGUNAN DOKUMENTASIKAN
MENGHADAP KE ARAH LALAN
PARKING DAN PERSIMPANGAN, OLEH
KARENA ITU BENTUK MASSA BANGUNAN
BERBENTUK L-GENDAN RUSSI MASA
YANG AGAK MUNGKIN AGAK MUDAH
TERLIHAT DARI LALAN PARKING DAN
PERSIMPANGAN.

3. PENCAPAIAN

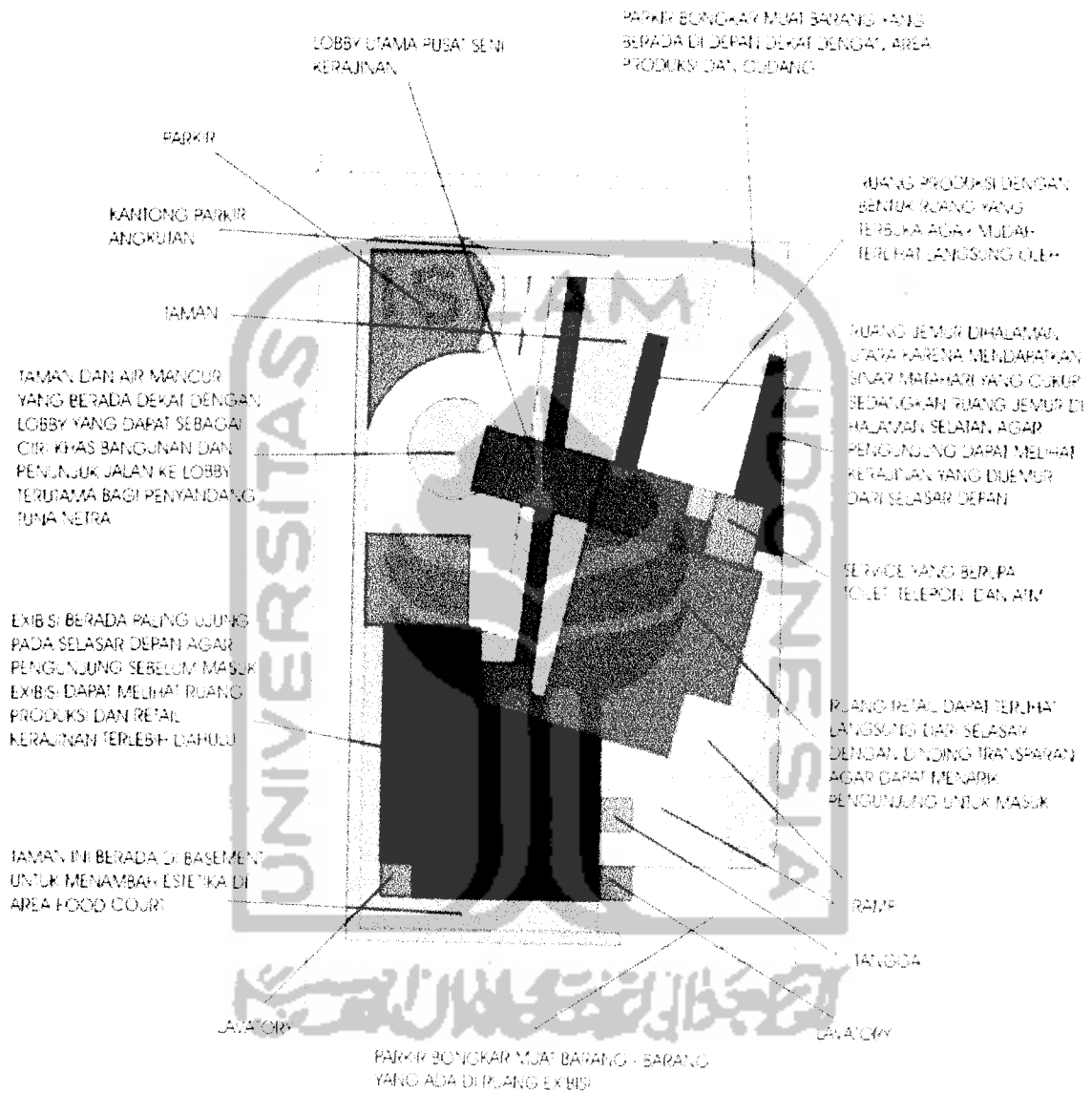


DESIGN HARUS MELIUKU SUDUT HAMBUN
TANPA LALAN PARKING DAN PERSIMPANGAN
BEKAS BANGUNAN

DIJERENKAN ARKAD JERAM
YANG ENTASULI MELEBIH
DARI BAKWALAN

JAMUR TERBUKA DI SUDUT HAMBUN
DITUNGGI SUDUT HENDAKAN
DIPISAN SUDUT KELUAR MASUK
KEMUDIAN JAMUR DITUNGGI
UNTUK MENEMUKAN
DIPISAN

4. ZONING



2.10 UNIVERSAL DESAIN

1. Pengertian

Universal Desain adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan “hasil dan lingkungan yang dapat digunakan secara efektif untuk semua orang, dengan pemanfaatan yang besar, tanpa perlunya penyesuaian atau spesialisasi desain”.

2. Prinsip Universal Desain

a. Bisa digunakan siapa saja (Equitable to use)

Desain bangunan haruslah bisa digunakan oleh siapa saja. Idealnya, penggunaan bangunan haruslah sama tidak membedakan pengguna satu dengan pengguna lainnya.



Orang-orang yang memerlukan perlakuan khusus jangan diasingkan untuk sebuah area pengantar yang jauh seperti bangunan ini

b. Fleksibel Dalam Penggunaan (Flexibility In Use)

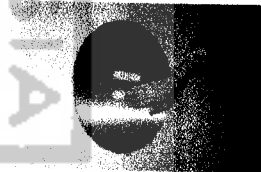
Desain perlengkapan bangunan haruslah dapat digunakan oleh seseorang lebih dari satu cara dan walaupun ketika pengguna tersebut berada dalam berbagai keadaan.



Sebuah Toilet duduk yang tingginya dapat disesuaikan dapat digunakan oleh semua orang dengan semua ukuran dan umur.

c. Sempel dan Mudah Dipelajari (Simple And Intuitive)

Bangunan haruslah mudah untuk seseorang mempelajari setiap bagian dan mudah dimengerti cara penggunaannya secara spontanitas.



Tidak adanya penandaan yang memberikan informasi membuat tombol elevator non-tradisional ini susah digunakan pertama kalinya oleh pengguna yang memiliki penglihatan lemah untuk mengenali.

d. Informasi Yang Mudah Dipahami (Perceptible Information)

Bangunan haruslah dilengkapi dengan semua informasi dengan berbagai macam model (tertulis, simbolik, dapat diraba, dapat didengar) untuk



Tanda yang memiliki kontras tinggi menggunakan kedua teks dan pictogram untuk berkomunikasi ke semua pengguna.

menjamin komunikasi yang efektif dengan semua kemampuan sensor pengguna.

e. Toleransi Untuk Error (Tolerance for Error)

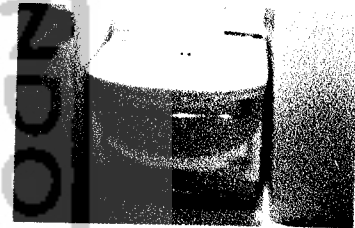
Idealnya, desain bangunan-bangunan harus menghilangkan, memisahkan atau melindungi beberapa bagian desain yang dapat menciptakan bahaya ke atau mengganggu pengguna. Ketika potensi kondisi bahaya dirasa ada, pengguna haruslah menerima peringatan sesuai pengertian yang mereka terima dari informasi.



Papan pada jalan dibuat timbul pada pinggirnya untuk mencegah para pengguna jalan dari kecelakaan karena keluar dari jalur.

f. Penggunaan Usaha Fisik Yang Kecil (Low Physical Effort)

Desain bangunan seharusnya didesain agar tidak memerlukan banyak tenaga fisik untuk menggunakannya. Jika hal ini terpenuhi, semua pengguna dapat menggunakan fitur tanpa harus menggunakan posisi tubuh yang sulit.



Kloset ini memiliki control untuk menaikkan atau menurunkannya sesuai ketinggian yang diinginkan pengguna.

g. Ukuran dan Ruang Untuk Pendekatan dan Penggunaan (Size and Space for Approach and Use)

Fitur desain universal haruslah dilengkapi dengan jumlah ruang yang memadai yang disusun agar setiap orang mampu menggunakannya tanpa ada batasan tertentu.



Tinggi dari meja kasir dibuat agak miring sehingga bisa digunakan oleh pengguna dengan tinggi yang berbeda.

3. Ruang Lingkup Universal Desain (The Scope of Universal Desain)

Universal Desain memiliki 5 ciri utama :

- a) Menggunakan Sistem Sirkulasi (Using Circulation System)
- b) Pintu Masuk Dan Pintu Keluar (Entering And Exiting)

- c) Penunjuk Jalan (Wayfinding)
- d) Penemuan Bentuk Dan Pelayanan (Obtaining Products And Services)
- e) Menggunakan Sarana Umum (Using Public Amenities)

a) Menggunakan Sistem Sirkulasi (Using Circulation System)

Jalur sirkulasi di dalam dan luar bangunan yang merupakan intisari kegiatan pada penyesuaian gerak. Aksesibilitas diartikan sebagai kebutuhan kenyamanan dan mobilitas untuk mengakses semua tempat. Hal-hal pada penggunaan sistem sirkulasi ini yaitu :

1. Jalur / Sirkulasi Pedestrian

Jalur pedestrian sangat lebar dimana jalur untuk tuna netra, orang normal, dan pemakai kursi roda dibedakan sendiri-sendiri untuk menjaga kenyamanan sirkulasi.

Lebar sirkulasi pedestrian minimal harus dapat dilalui oleh dua orang (pemakai kursi roda).

Tuna netra

Orang normal

Pemakai kursi roda

Penggunaan material, ketinggian yang berbeda dan pembatas bola antara jalur pedestrian dan kendaraan untuk dapat dirasakan oleh tuna netra melalui telapak kaki dan tongkatnya.

Fig. 44
Cure Technology

2. Persimpangan Jalan

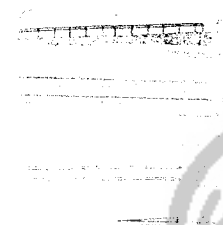
Penggunaan zebra cross pada jalur penyebrangan dan jalur pemandu yang kontras dapat memberikan isyarat yang membantu penyandang LOW VISION.


Pembuatan ram untuk pemakai kursi roda yang menghubungkan jalur pedestrian dan kendaraan yang berbeda ketinggian.

Jalur pemandu yang berada dilantai dapat membantu tuna netra untuk bermobilitas. Jalur pemandu harus kontras dan dg tekstur yang lebih kasar agar mudah diketahui dan dimengerti.

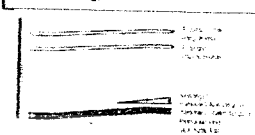
3. Ram Dan Pegangannya

Penggunaan ram untuk menghubungkan antar lantai dimaksudkan dapat dipakai untuk semua pengguna baik tuna netra, pemakai kursi roda dan orang normal. Untuk bisa dilalui oleh pemakai kursi roda harus diperhatikan kemiringannya agar dapat dilalui.

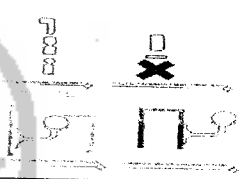




Pegangan ram pada ram melingkar lebih nyaman untuk dipegang dibanding dengan ram memanjang dimana pegangan ramnya terbuat dari dinding yang lebar yang tidak memungkinkan untuk dipegang oleh tangan.




Perbedaan Ram melingkar dan memanjang. Kebutuhan ruang untuk ram melingkar lebih melebar dan luas dan terdapat ruang di tengah. Sedangkan ram memanjang membutuhkan ruang lebih panjang dan tidak begitu lebar. Dilihat dari keamanan dan kenyamanan ram melingkar lebih aman dan nyaman dibanding dg. ram memanjang.



b) Pintu Masuk Dan Pintu Keluar (Entering And Exiting)

Bangunan harus dapat memberikan kemudahan untuk semua orang yang masuk dan keluar.. Adapun yang yangat penting yaitu desain pada pintu masuk dan keluar kondisinya terjamin untuk bisa dipakai untuk semua orang. Berikut ini urutan-urutan menyangkut pintu masuk dan keluar:



1. Mengetahui Ciri Khas Bangunan



Bangunan harus memiliki ciri khas yang berbeda dengan bangunan lain di sekitarnya supaya mudah untuk diketahui.

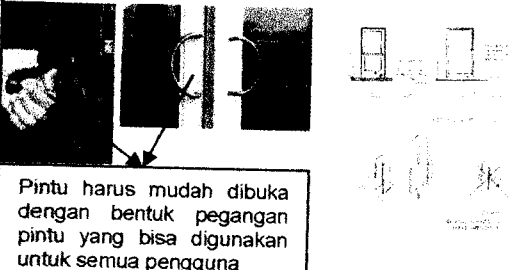
Air mancur dan kanopi yang tinggi di depan gedung dengan jelas menandai pintu masuk.

2. Mengidentifikasi Mana Pintu Masuk Dan Pintu Keluar

Pintu masuk dan keluar harus mudah diidentifikasi, ini dapat dengan mudah dilakukan dengan cara seperti di atas yaitu menyorok kedalam atau menyorok keluar, atau dengan memberikan bingkai dan material yang berbeda.

3. Mengetahui Cara Membukanya



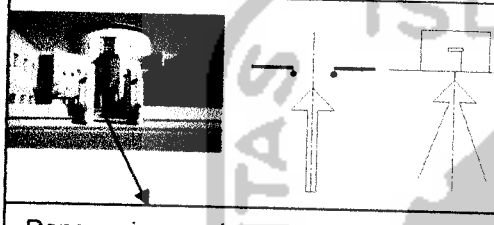
Pintu harus mudah dibuka dengan bentuk pegangan pintu yang bisa digunakan untuk semua pengguna

4. Melewati pintu masuk dan keluar dengan mudah



Setelah tahu membukanya, pintu tersebut harus mudah untuk dilewati. Penggunaan pintu otomatis sangat membantu dimana akan membuka dan menutup sendiri. Ketinggian lantai pintu harus rata dengan lantai depan dan lantai dalam pintu tersebut.

5. Mudah Keluar Dari Bangunan



Pencapaian ke bangunan harus secara langsung, dimana lokasi pintu masuk dan keluar yang sama atau dapat mudah memasuki dan keluar bangunan menuju jalan utama.

c) Penunjuk Jalan (Wayfinding)

Penunjuk jalan merupakan suatu organisasi dan komunikasi yang dinamis menghubungkan ruang dan lingkungan. Keberhasilan desain membantu penunjuk jalan disediakan agar orang dapat:

- Menentukan lokasinya dalam suatu tempat
- Menentukan tujuan
- Mengembangkan suatu rencana yang mana akan menunjukkan lokasi mereka ke tujuannya.

Desain pada penunjuk jalan harus dapat:

- Mengidentifikasi dan menandai ruang.
- Mengelompokkan ruang
- Menghubungkan dan mengatur ruang secara langsung dalam bentuk arsitektural maupun grafik

Elemen- Elemen Penunjuk Jalan Arsitektural Berupa :

<p>Interior bangunan ini menampakkan system sirkulasi pada tiap tingkat. Jalan terusan, tangga, ram, dan elevator dapat dikenali dari poin-poin ini sehingga pengguna dapat mengetahui mereka mau kemana dan bagaimana caranya untuk kesana</p>		<p>Jalur pemandu yang berada di lantai dan di beri warna yang kontras dg lantai dan pencahayaan lampu yang berada di atas jalur sirkulasi dapat membantu sebagai penunjuk jalan terutama untuk penyandang LOW VISION.</p>
<p>Jalur Atau Sirkulasi (Path/Circulation)</p>		

<p>Penanda (Markers)</p>	
<p>Patung besi ini tidak hanya menambah ketertarikan kita tapi juga sebagai penanda pintu masuk.</p>	<p>Kanopi yang berada di depan memberi tanda adanya pintu masuk ke dalam bangunan dan melindungi pengguna yang mau masuk dari hujan, angin dan sinar matahari</p>

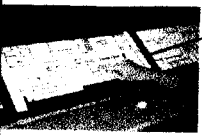


<p>Isyarat (Nodes)</p>	
	<p>Lantai yang berwarna dan lantai yang bercorak menolong orang untuk mengetahui jalur – jalur tertentu.</p>


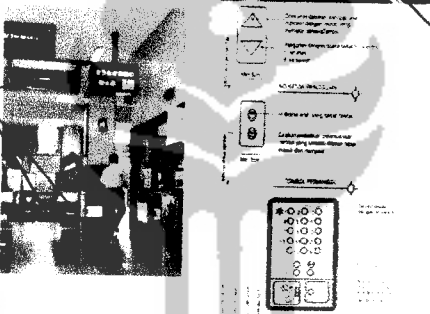
<p>Zona/Bagian (Zones/Districts)</p>	
<p>Rest Elev</p>	<p>Dengan penzonan ini dapat memberikan petunjuk untuk mengidentifikasi wilayah secara umum</p>

		<p>Pegangan pada dinding dapat menuntun orang tuna netra untuk bermobilitas dan berorientasi dengan berjalan menelusuri dinding sehingga dapat menemukan suatu hambatan – hambatan yang ada dan mengidentifikasinya.</p>		
<p>Untuk penandaan penunjuk jalan bagi orang yang memiliki penglihatan lemah, garis yang memiliki warna yang kontras di letakkan sepanjang pinggir jalan, serta potongan berbentuk diamond pada tengahnya.</p>	<p>Tepi Atau Ujung (Edges)</p>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="1034 1541 1177 1653" style="text-align: center;"> <p>Grid System</p> </td> <td data-bbox="1209 1541 1337 1653" style="text-align: center;"> <p>Parimeter Methode</p> </td> </tr> </table>	 <p>Grid System</p>	 <p>Parimeter Methode</p>
 <p>Grid System</p>	 <p>Parimeter Methode</p>			

Penunjuk jalan arsitektural digunakan pada disain perencanaan tapak, bangunan dan fasilitas umum.

Elemen-elemen Penunjuk jalan grafik :

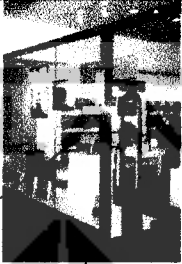


<p>Orientasi</p> 	<p>Peta bangunan harus mudah dimengerti dan bisa digunakan untuk semua orang. Lokasi dari peta tersebut harus diletakkan di tempat yang paling mudah untuk diketahui</p>		<p>WOMEN</p>  <p>Ruangan istirahat wanita ini ditandai dengan label tek, pictogram dan braile dimana bentuk tersebut sudah banyak dimengerti oleh semua orang.</p>
<p>Identifikasi Situasi Dan Benda</p> 	<p>Pada telepon umum ini terdapat tulisan dimana dapat digunakan untuk membantu kita memberikan dan bertanya tentang suatu informasi dan situasi melalui komunikasi suara jarak jauh.</p>	<p>Tanda tulisan yang berada di depan bangunan tersebut menjadi ciri khas utama bangunan tersebut untuk mudah mengenalinya dan mengerti akan tempat tersebut.</p>	<p>Identifikasi Tempat Yang Dituju</p>

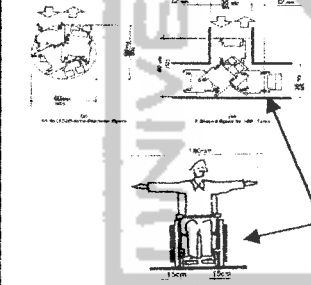

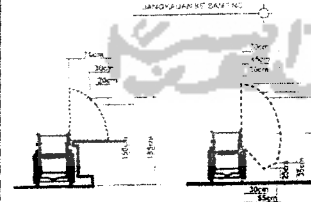
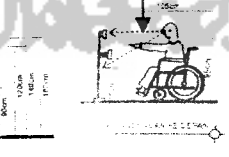
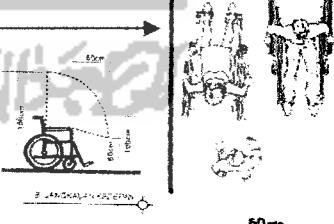
<p>Piktogram pada tanda penunjuk jalan ini menggunakan teks yang tebal</p>		<p>Menunjukkan Informasi</p>
<p>Adanya tanda rambu bertanda negatif (-) dan pagar memberikan informasi jalur tersebut tidak boleh dilalui yg bisa dimengerti bagi mereka yg tidak tuna netra. Sedangkan untuk tuna netra menggunakan jalur pemandu yang mana dapat mengarahkan pergerakannya.</p>		<p>Untuk semua orang dengan tinggi yang berbeda haruslah mampu untuk menjangkau tombol elevator walaupun yang paling teratas. Tombol ini besar dan dilengkapi dengan tujuan dan teks yang mungkin agak tebal atau miring</p>


Grafic informasi harus secara langsung dapat menunjukkan pada orang untuk menemukan lokasinya. Tipe informasi penunjuk jalan grafik termasuk dalam bentuk teks, pictogram, peta, fotografi, model, dan diagram. Pengunjung yang menemukan akan mengamati, membaca, mendengarkan dan mengerti sistem seperti mereka membuat jalannya mudah ke site atau bangunan.

d) Penemuan Produk dan Pelayanan (Obtaining products and services)

Salah satu alasan menggunakan bangunan untuk mendapatkan akses untuk suatu produk dan pelayanan. Beberapa bangunan yang mana fungsinya harus didesain untuk memfasilitasi seperti adanya akses untuk semua populasi. Seperti bangunan dan fasilitas komersial, pusat pelayanan, kasir, perpustakaan dan kantor penanganan pendaftaran

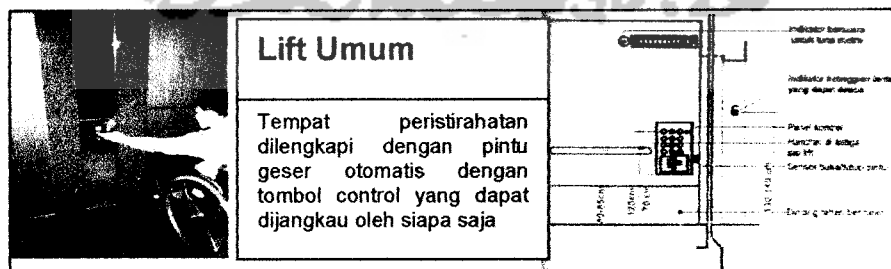
Masuk Dan Bergerak Dalam Ruangan		
Sebelum memasuki suatu bangunan, fasilitas umum, atau ruangan, kita harus mengetahui sedikit banyak tentang. Interior ini dilengkapi dengan kaca sebagai akses untuk menampilkan produk		Tulisan "welcome" yang dan keterbukaan ruang pada pintu masuk memberikan kesan menerima untuk semua orang yang ingin memasuki bangunan tersebut.


Distribusi Produk		
		System "Hand-On" pada produk dengan tingkat yang enak dipandang memungkinkan semua orang untuk memilih barang yang mau dibeli. Jalan antar gang haruslah dibuat agak lebar untuk mengantisipasi melonjaknya pengunjung, minimal lebarnya bisa dilalui oleh dua arong (pemakai kursi roda).
		

Staf Pembantu	
	Pada pintu keluar supermarket ini, bagian kasir direndahkan untuk dua alasan, pertama, dapat dipakai oleh semua orang dengan tinggi yang berbeda-beda, berdiri maupun duduk dan kedua untuk memungkinkan kasir bekerja dalam posisi duduk.



fasilitas yang memberikan guna berkelanjutan pada semuanya secara umum untuk mereka gunakan dan nikmati, dengan atau tidak dibayar (ruang istirahat, tampilan informasi, telepon umum, tempat berteduh, fontain tempat minum dan lainnya). Sebagaimana halnya, sarana umum diharapkan dapat berfungsi terus, di lain kondisi seperti dinginnya cuaca, lingkungan yang bising, dan perubahan derajat panas dan cahaya. Sebagai akibatnya, ada beberapa kunci pelengkap yang mana harus dapat melengkapi pada semua sarana umum untuk menjaga dari penggunaan keseluruhan.





Toilet Umum

Kamar kecil ini dilengkapi dua ukuran tinggi dan keran yang dapat diputar, yang dapat digunakan oleh semua orang.

Ruang sirkulasi yang cukup di toilet untuk kenyamanan gerak dan desain toilet yang bisa digunakan semua orang.

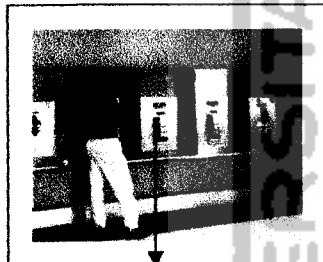


Area Tampilan Informasi Umum

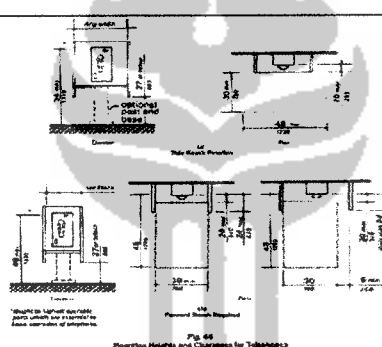
Sinar yang memiliki kontras yang tinggi ini membantu semua orang untuk menemukan suatu lokasi

Tempat Berteduh Dari Hujan

Pelindung hujan ini dibuat transparan dindingnya agar mudah dalam pengawasannya sehingga meningkatkan nilai keamanan.



Telepon Umum



Telepon diletakkan agak keluar dan direndahkan agar dapat digunakan baik orang yang berdiri ataupun yang duduk

Fountain Tempat Minum



Fontain tempat air minum umum yang bisa digunakan oleh semua orang dengan mudah.

Berdasarkan pendapat umum, tipe spesifik penempatan bangunan haruslah memiliki pengertian yang unik.

1. Fasilitas Kebudayaan (Cultural facilities)
2. Fasilitas Tempat Umum dan Hiburan (Public assembly and entertainment facilities)
3. Fasilitas Pendukung Olah Raga dan Rekreasi (Participant sports and recreation facilities)
4. Tempat Peristirahatan Sementara (Temporary lodging)
5. Fasilitas Ruang Kerja (Workplace facilities)
6. Fasilitas Pelayanan Umum (Human service facilities)

2.11 KONSEP – KONSEP DESAIN

A. Konsep Sirkulasi

1. Lebar sirkulasi yang nyaman untuk semua pengguna

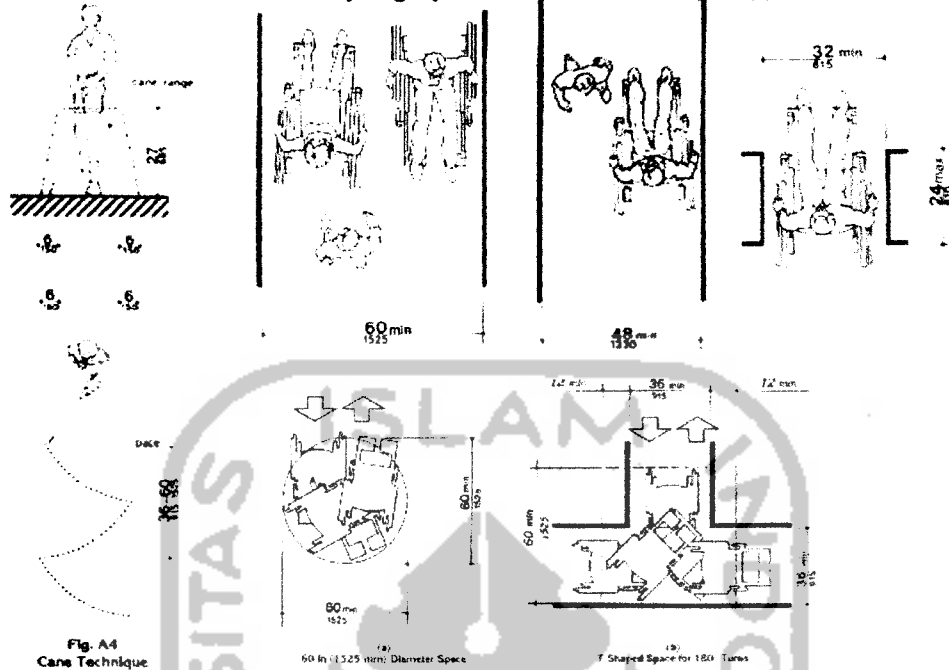
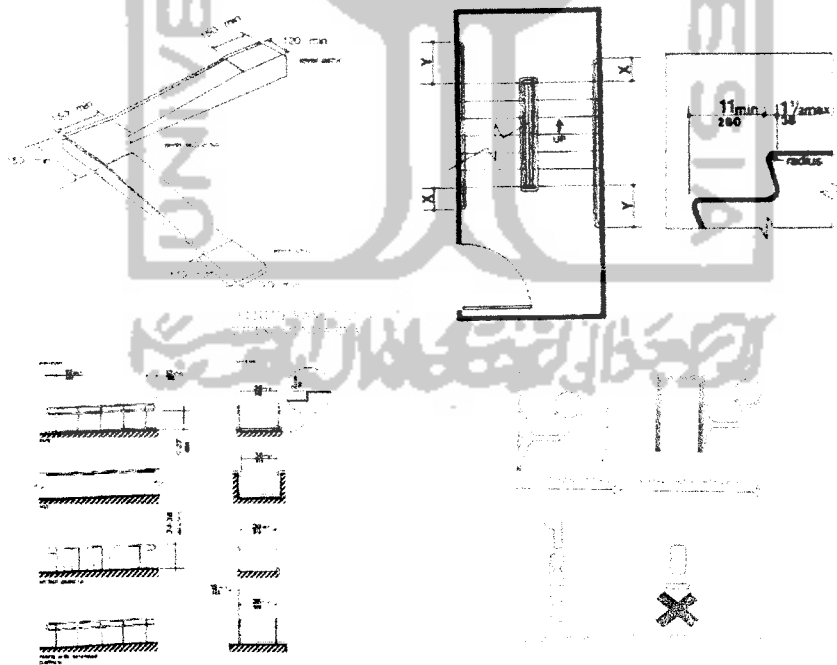


Fig. A4
Cane Technique

2. Pembuatan jalur sirkulasi vertikal berupa ramp dan tangga agar bisa digunakan untuk semua pengguna

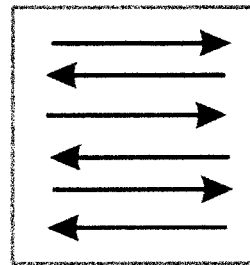


3. Pola sirkulasi yang mudah dikenali dan diingat

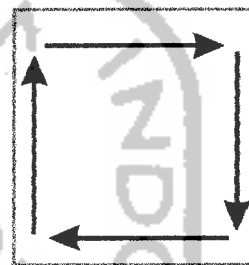
POLA SIRKULASI INI HARUS MUDAH DIKENALI DAN DIINGAT UNTUK SEMUA PENGGUNA, TERUTAMA BAGI PENYANDANG TUNA NETRA.

Dalam mengenal dan mengakrabkan diri dengan lingkungan, penderita tuna netra dapat melakukan “perjalanan mandiri” dengan cara :

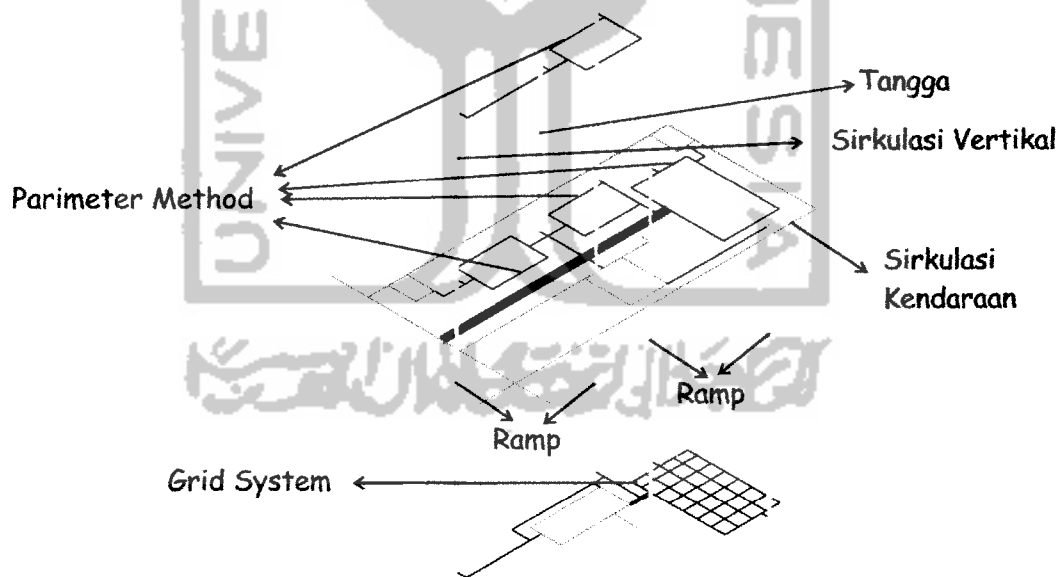
- Grid System : yakni menjelajahi ruangan dengan berjalan dari dinding yang satu ke dinding yang lain, sehingga akan menemukan hambatan-hambatan yang ada.
- Parimeter Method : menjelajahi ruangan dengan jalan sejajar dengan dinding dan searah jarum jam sehingga akan dapat menemukan hambatan - hambatan yang ada.



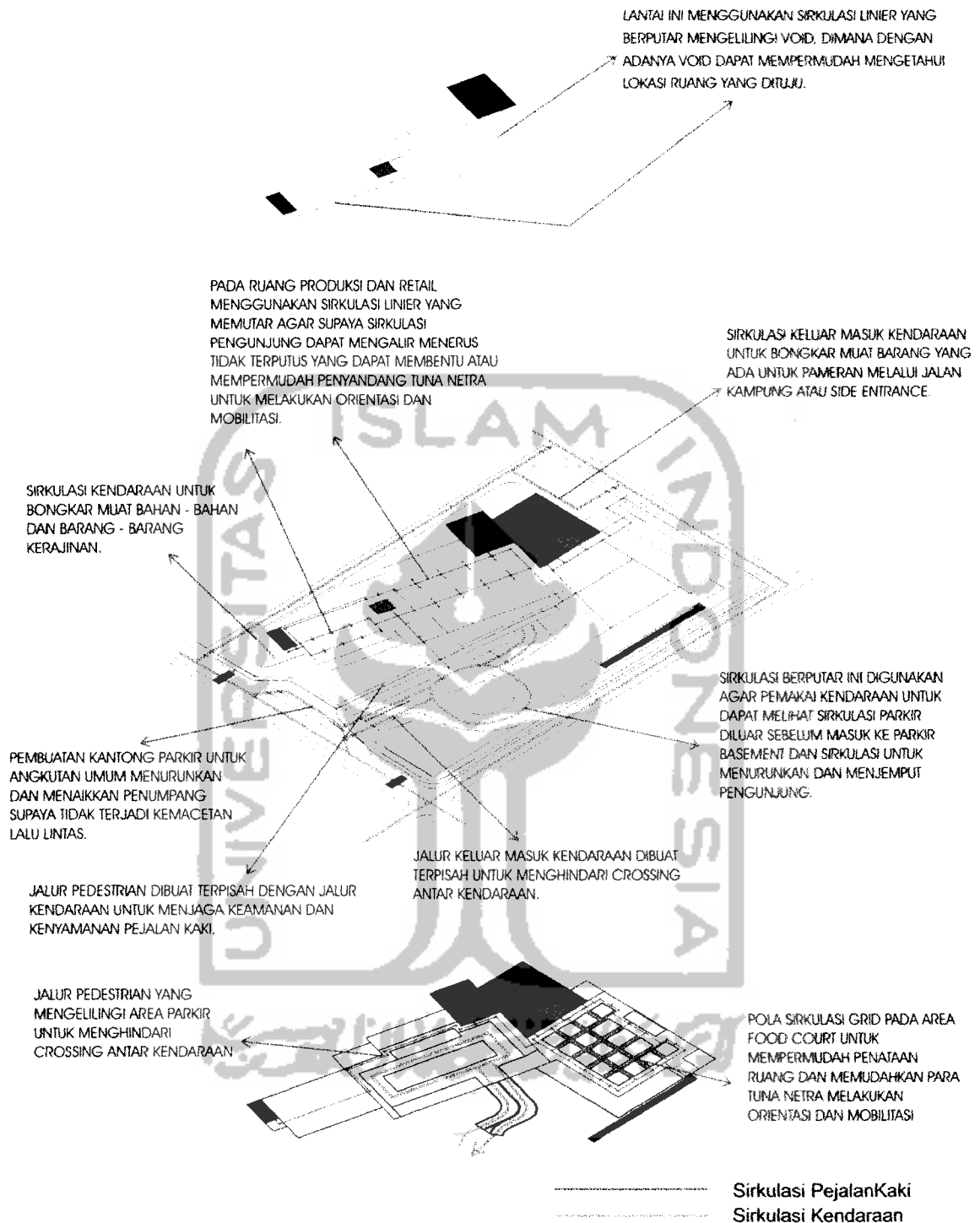
Grid System



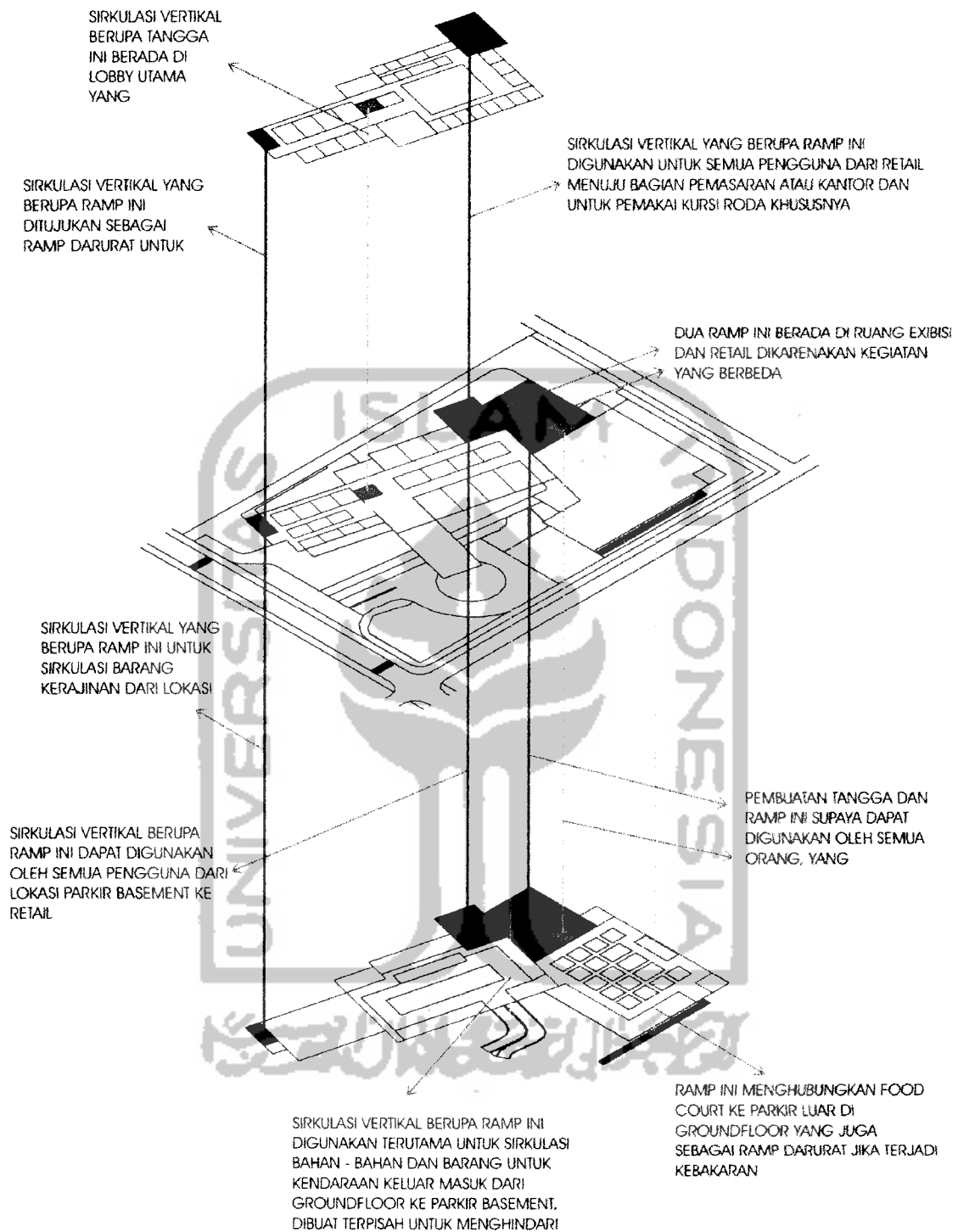
Parimeter Method



4. Sirkulasi Horizontal

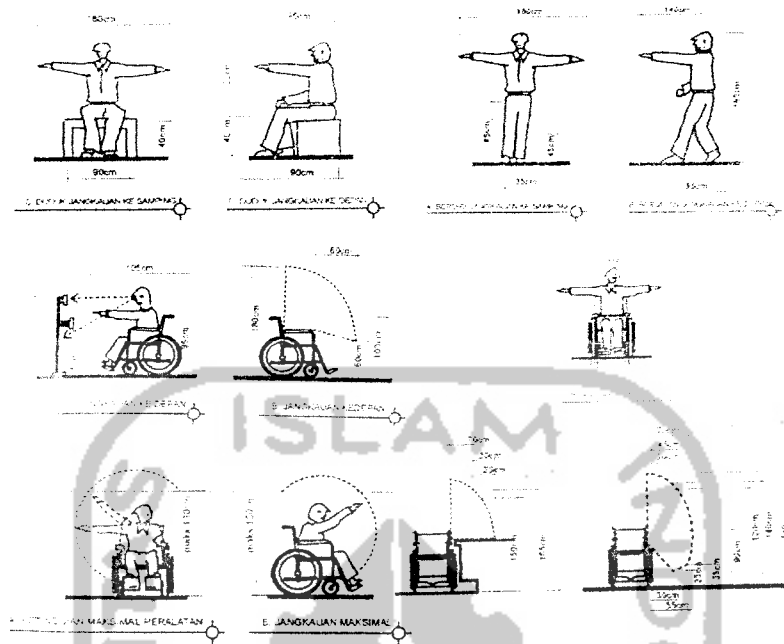


5. Sirkulasi Vertikal

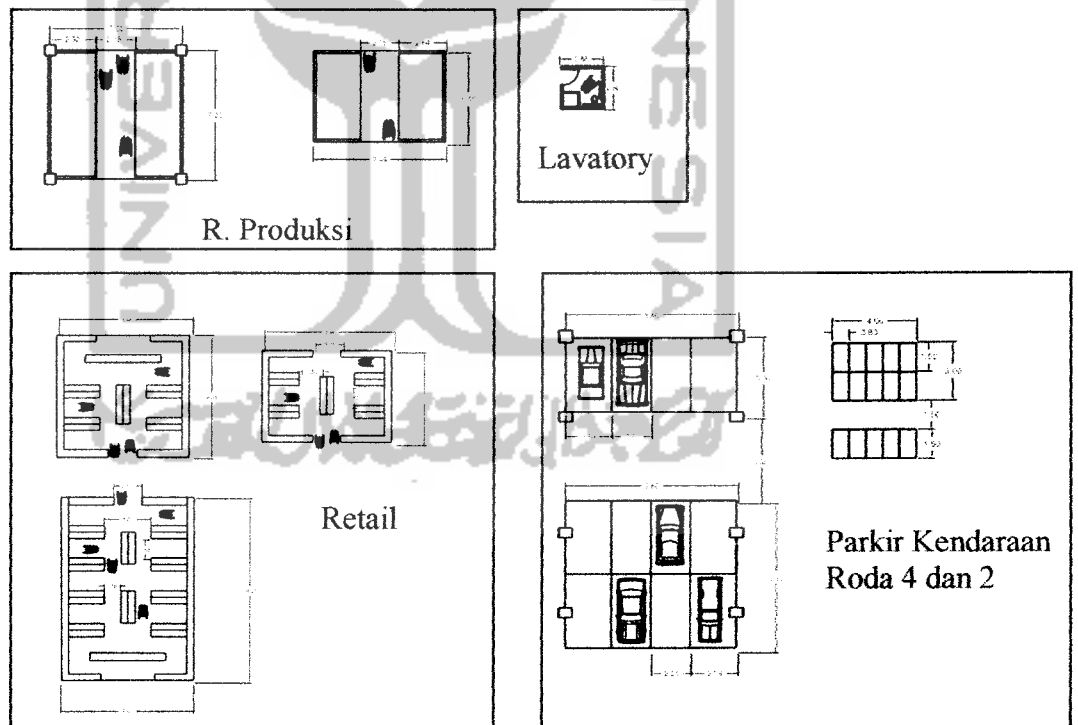


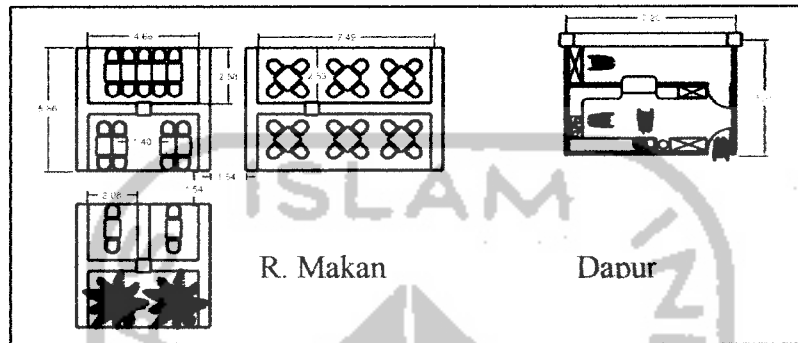
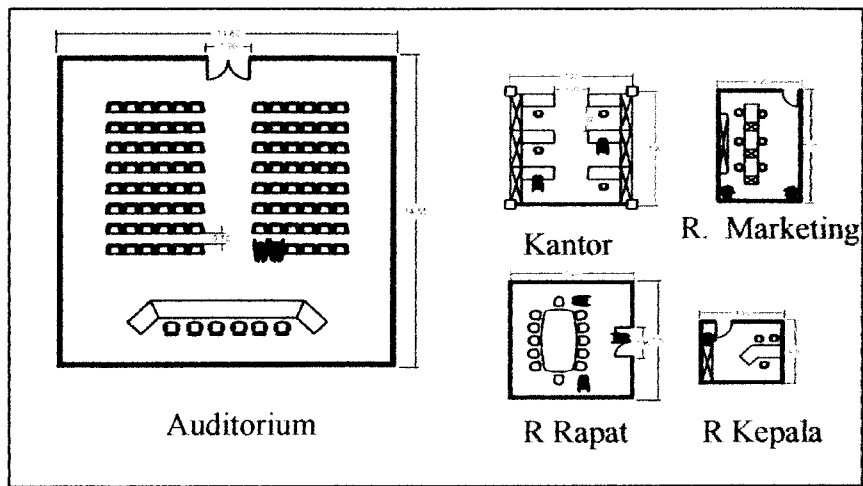
B. Konsep Tata Ruang

1. Penataan Perabotan ruang yang bisa dijangkau oleh semua pengguna

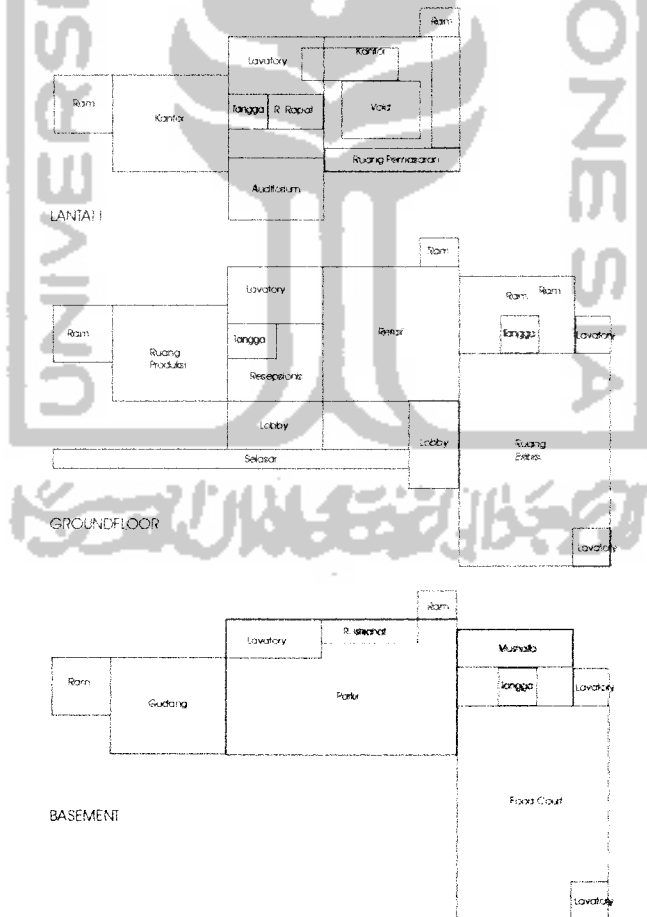


2. Penataan Ruang dalam yang sesuai dengan kebutuhan besaran ruang dan pola dan kualitas sirkulasi

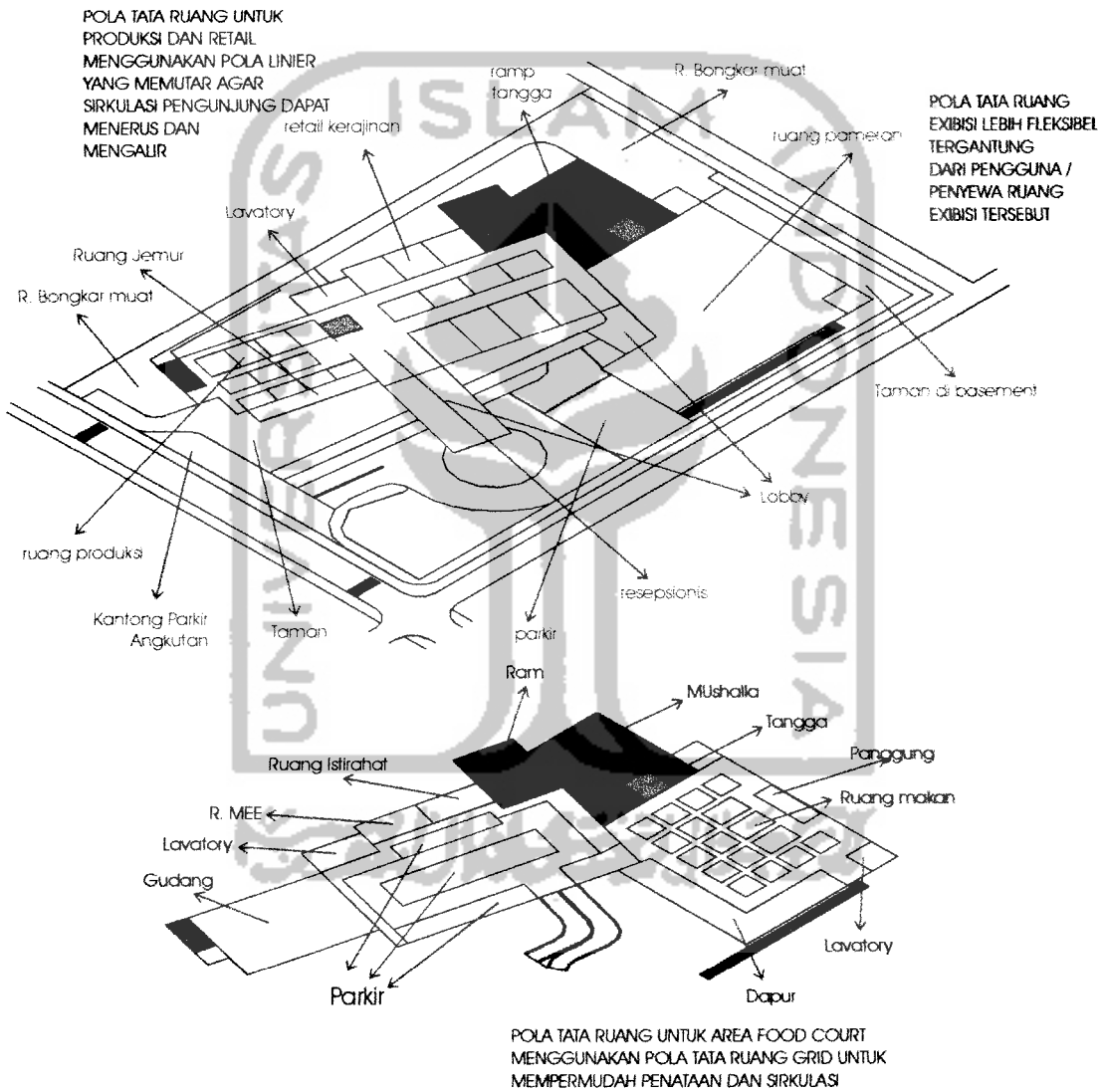
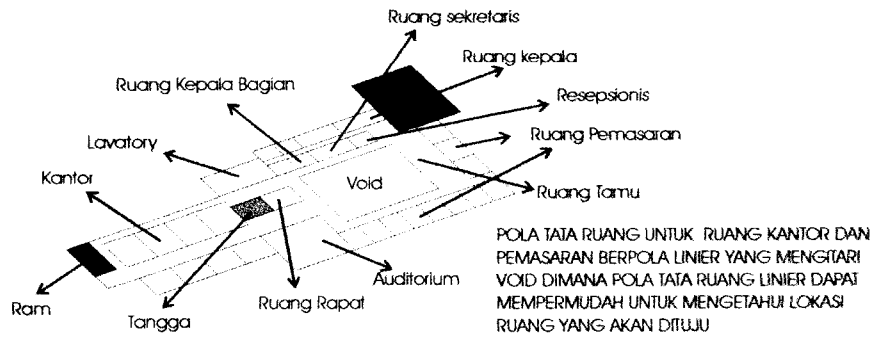




4. Kesesuaian Bentuk Tata Ruang dengan Organisasi Ruang dan Sirkulasi

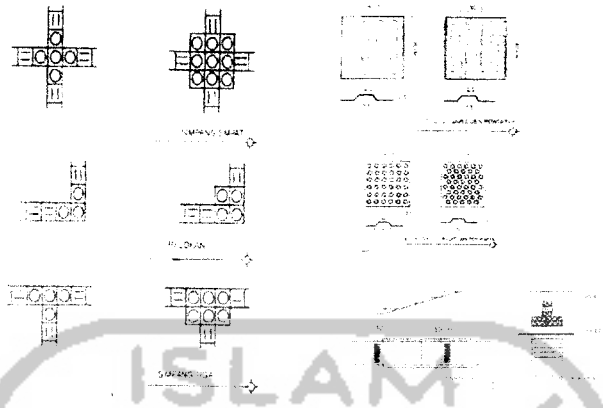


5. Transformasi organisasi ruang dan pola sirkulasi pada tata ruang



C. Konsep Penunjuk Jalan

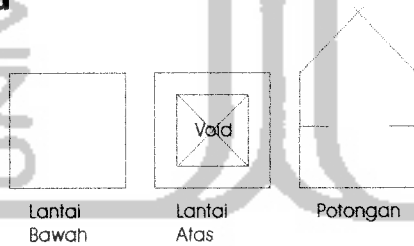
1. Pembuatan Jalur Pemandu Berupa Gaiding Blok



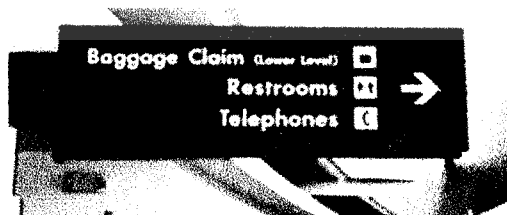
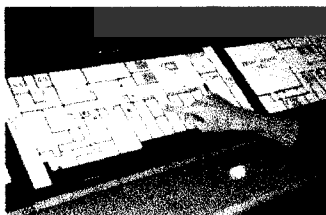
2. Pembuatan Dinding Transparan dan Ruang yang Terbuka supaya terlihat dari luar



3. Pembuatan Void sehingga dapat diketahui Lokasi yang akan dituju



4. Pemberian Informasi berupa Tulisan dan Grafik



D. KONSEP BENTUK

