

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Penguasaan ketrampilan yang dimiliki sumber daya manusia di negara kita sungguh sangat tertinggal jika dibanding dengan sumber daya manusia dari luar negeri. Pemahaman, pengelolaan, dan kualitas ilmu teknologi menjadi sosok yang sangat kaku saat diterjemahkan pada kehidupan kita. Setidaknya tujuh ribu tenaga ahli negara luar (Jepang didalamnya) yang *concern* dalam bidang desain akan merambah pasar desain industri negara kita¹. Setidaknya tiga tahun mendatang pada era pasar bebas, mereka akan bersaing dan berkompetisi dengan sumber manusia kita.

Menarik ketika kita menyaksikan bakat-bakat yang dimiliki masyarakat dalam mengolah sumber alamnya, baik dalam pengolahan hingga beberapa sentuhan desainnya (termasuk seni di dalamnya). Namun, betapa kecilnya kesempatan kita untuk lebih bersaing dengan mereka pada masa mendatang, karena kita tahu bahwa desain yang diproduksi oleh bangsa kita selalu dengan prinsip mengulang, menduplikasi desain, dan celakanya meniru latak sebuah produk yang telah ada. Tidak ada inovasi desain, perubahan desain, terlebih inovasi akan desain itu sendiri. Jika tidak membenahi diri maka sebenarnya telah membuka peluang terjadinya penjajahan terhadap desain industri di negara kita sendiri.

Dari waktu ke waktu desain yang mereka produksi selalu mempunyai siklus yang berputar tanpa adanya pengembangan desain (*circular brain*), walaupun ada inovasi didalamnya hanyalah inovasi yang sifatnya tidak merubah prinsip ataupun sistem. Kedua, *Booming* produk banyak terjadi di negara ini dengan sering meninggalkan produk telah lalu untuk menggapai satu komoditas produksi lain yang sedang *trend*. Maka peran *trend seller* menjadi utama dalam pengambilan keputusan jika dibanding dengan *trend setter*, satu kondisi yang justru dapat melemahkan kita untuk bertarung dalam merebut pasar tersebut.

Musim kertas daur ulang juga melanda negara kita beberapa tahun lalu dan sekarang hilang entah kemana. Jepang sejak puluh tahun silam telah memampatkan

¹ Pelatihan eksport-import yang disampaikan oleh Bapak Ambar Polah, SE yang disampaikan di Fakultas Ekonomi UII pada April 1999.

kemampuannya pada industri teknologi khususnya robot. Inilah yang memberikan persepsi kepada kita dan masyarakat dunia bahwa negara Jepang mempunyai ciri yang tidak pernah lepas dari unsur teknologi robot. Inilah yang menjadi dasar kepada kita untuk mencoba mem-*back up* agar kita selalu mampu bersaing dan menemukan jati diri kerajinan kita.

Kertas bekas, salah satu kekayaan yang sangat besar dan masih terbuang sia-sia beberapa waktu lalu tidak lagi menjadi barang yang terbuang. Pengolahan bahannya dapat dijadikan sebagai produk kerajinan yang mahal harganya (walaupun sebenarnya bukan semata dilihat dari berapa besar nominalnya). Pada data yang diperoleh sampai tahun 2000, kerajinan kertas daur ulang telah memproduksi beberapa jenis (seperti; kerajinan tangan, kertas karton, kertas cetak dan beberapa kemasan produk) yang mempunyai pangsa pasar baik dalam maupun luar negeri. Pangsa pasar yang cukup banyak adalah pasar luar negeri dengan mengekspor barang yang telah jadi. Tetapi dari hal diatas, dapat terlihat adanya kecenderungan bahwa kertas daur ulang yang marak beberapa waktu lalu sebatas pengolahan sebagai 'pembungkus produk' agar 'terlihat' sebagai sesuatu barang daur ulang. Walaupun ada jenis produk kertas daur ulang yang setengah jadi (belum sebagai suatu produk kerajinan), tetapi penguasaan inovasi sumber daya manusia kita masih harus terus dibenahi. Contoh kongkritnya adalah misalnya pengkolaborasi kertas daur ulang dengan bahan lain sehingga dapat dicapai satu kondisi dimana produk kertas daur ulang tidak lagi hanya sebagai 'pembungkus' melainkan dapat menjadi suatu yang benar-benar sebagai 'sosok' daur ulang.

Dari data-data yang diperoleh, kertas daur ulang sebenarnya tidak hanya bisa digunakan sebatas sebagai pembungkus agar terlihat sesuatu yang terdaur ulang. Kertas daur ulang dapat digunakan sebagai bahan bangunan 'jadi', setengah jadi, furniture dengan beban ringan, dan masih banyak lagi yang tentu saja harus dikolaborasi dengan bahan baku pendukung lainnya. Di negara Jepang misalnya, dalam bangunan *Paper art galery* terdapat sesuatu yang menarik dan berani untuk kita jadikan sebagai perbandingan, jajaran kolomnya terbuat dari unsur kertas yang didaur ulang sampai desain kursi yang juga dari kertas adalah inovasi yang patut kita tiru (bukan secara latah, mungkin precedent?).

Untuk itu diperlukan suatu kajian, wadah dan pelatihan-pelatihan untuk dapat memberikan andil bagi terciptanya sumber daya manusia yang cukup handal dan inovatif yang mampu merebut pasar dan yang lebih terpenting adalah mampu menyumbangkan ciri terhadap industri desain kepada negara ini. Pemberian umpan-umpan positif terhadap perajin kecil atau generasi muda terus digulirkan agar mereka dapat terus berkembang baik inovasi desain maupun jenisnya.

Dari data tersebut, juga diperoleh kesimpulan yang menunjukkan bahwa wilayah kabupaten Bantul mempunyai banyak simpul-simpul kegiatan perajin kertas daur ulang. Hal ini karena di wilayah kabupaten Bantul adalah zona para perajin (bukan saja perajin kertas daur ulang) dan eksportir *handycraft*, sehingga proses pemasaran akan lebih mudah.

Tugas akhir ini mencoba untuk mengusulkan perancangan rumah produksi kertas daur ulang yang tentunya di dalamnya terdapat fungsi-fungsi peningkatan kualitas, inovasi terhadap sumber daya manusia agar kita lebih dapat bangkit kembali atau bila perlu dapat memberikan sumbangan keistimewaan identitas dan kekayaan kerajinan Indonesia.

Batasan penanganan produksi rumah produksi kertas daur ulang ini adalah dengan melihat beberapa potensi wilayah dan terutama potensi *site*. Walaupun ada beberapa potensi wisata di lokasi, tidak dibahas dalam penulisan ini. Batasan produksi tersebut adalah:

- Furniture beban ringan
Kerajinan jenis ini seperti rak buku untuk anak-anak, meja telepon, meja lampu tidur dan lain-lain.
- Bahan bangunan jadi
Kerajinan jenis bahan bangunan jadi seperti eternit, dinding *knock-down*, pintu dan lain-lain.
- Kerajinan kriya
Jenis yang berada di wilayah ini adalah patung dari kertas, mainan anak, lukisan-lukisan dari bahan kertas, peta dan lain-lain.
- Aksen interior dan arsitektur
Aksen interior dapat berupa kap lampu, lampu hias (seperti binatang), kolom model spanyol (hanya fungsi dekoratif) dan lain-lain.

- Furniture anak

Semacam kursi, meja, alas gambar dan lain sebagainya.

Dari banyak jenis yang akan diproduksi dan dipamerkan dalam rumah produksi kertas daur ulang ini, terlebih dahulu akan disampaikan mengenai beberapa potensi yang ada disekitar lokasi agar dalam produksi dan pemasarannya menjadi berhasil. Penyampaian potensi tersebut akan dibahas pada bab selanjutnya (bab dua).

Bentang produksi kertas daur ulang (kolaborasi bahan lain) diatas akan dibahas lebih detail di bagian selanjutnya. Sedangkan wadah rumah produksi sendiri antara lain:

- Fungsi rumah tinggal
- Fungsi Pelatihan
- Fungsi Produksi
- Fungsi Pemasaran
- Fungsi Dokumentasi

Klasifikasi pemisahan fungsi diatas bukan berarti fungsi satu (misal : rumah) akan terpisah dan menjadi ruang tersendiri dengan ruang kedua (fungsi pelatihan). Tetapi klasifikasi diatas adalah batasan rumah produksi nantinya. Lebih lanjut akan dibahas pada bagian selanjutnya.

Dialektika arsitektur

Arsitektur diharapkan untuk selalu mampu berjalan berdampingan dengan segala perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan pada segala aspek kehidupan manusia. Tetapi seakan telah menjadi bahasa masyarakat bahwa arsitektur hanyalah produk profesional yang harus mudah dipasarkan, memenuhi kebutuhan fungsi, bahkan memberi sebuah andil bagi penghancuran sejarah (Achmad, Agus, 2000:2).

Sebagai suatu pribadi, arsitektur sendiri harus mampu berjalan juga dengan ilmu pengetahuan maupun bidang seni lain yang tidak akan pernah terlepas dengan unsur budaya, sejarah, dan komunikasi. Tetapi yang terjadi sekarang adalah masyarakat sering mengabaikan unsur-unsur itu. Dalam mendirikan bangunan baru

atau merenovasi bangunan lama, masyarakat tidak memahami betapa pentingnya muatan lain dalam mendirikan atau merenovasi tersebut. Pemugaran benda-benda bersejarah yang masyarakat lakukan sering terjebak pada alasan pemenuhan fungsi atau ketidaksesuaian masa dan gaya pada saat ini.

Sebenarnya perundang-undangan telah dibuat, tetapi karena sosialisasi kepada masyarakat tidak merata dan persepsi bahwa pemenuhan fungsilah yang terpenting maka perundangan tersebut tidak dapat berjalan beriringan dengan masyarakat. Pada prinsipnya tindak pelestarian merupakan sikap penghargaan terhadap peninggalan dari masa lampau, sebagai satu bagian dari rentan sejarah yang menyusun keberadaan masa kini dan akan datang.

Maka dalam tugas akhir ini disampaikan pula mengenai etika konservasi sebagai satu sikap penghargaan terhadap benda-benda peninggalan sejarah. Tugas akhir ini sengaja untuk mendekatkan dalam perancangan bangunan lama. Hal ini untuk mendukung arsitektur yang *adaptive Re-use* dimana memanfaatkan bangunan lama (sebagian) dengan menempatkan fungsi-fungsi baru.

Arsitektur *adaptive Re-use* sendiri mempunyai arti mengadaptasikan ruang lama dengan menggunakannya kembali dengan guna baru. Keterkaitan hal ini dengan tema daur ulang adalah mendaur ulang kembali bangunan yang telah 'mati' sehingga dapat dicapai komunikasi (keterkaitan) antara bangunan, guna dan penggunaanya.

Keadaan ini dimaksudkan untuk lebih dapat menerjemahkan tentang apa yang akan hendak dicapai kepada penggunaanya, sehingga keterkaitan arsitektur dengan 'isi' akan jauh lebih menarik dibandingkan dengan sekedar pemenuhan fungsi saja, karena kita dituntut untuk berpikir lebih kritis dalam mengaitkan tema dengan arsitektur sebagai pribadi.

Tema produksi kertas daur ulang yang diangkat memberikan relasi yang dekat dengan memanfaatkan bahan-bahan sisa disekitar kita untuk membentuk arsitektur, terutama arsitektur yang dapat merubah fungsi tanpa membuat ruang tersendiri lagi. Walaupun pada bangunannya nanti bahan bangunan pendukungnya tidak hanya terdiri dari kertas daur ulang, tugas akhir ini akan membatasi pada penggunaan bahan-bahan sisa.

Lokasi tugas akhir adalah di daerah Ambar Binangun Kasihan Bantul dengan keistimewaannya merupakan satu artefak lama (terdapat juga sisa bangunan-

bangunan didalamnya). Bangunan ini adalah peninggalan jaman kerajaan Mataram pada masa raja kasultanan Hamengkubuwono I dan II. Bangunan yang masih terlihat puing-puing dinding dan sebagian bangunan yang masih lengkap ini semasa dengan pesanggrahan Taman Sari di daerah kraton Jogjakarta. Kurang begitu jelas apa fungsi bangunan ini pertama dibangun, tetapi bangunan ini seperti rumah salah seorang pegawai pemerintahan pada masa itu. Tentang penyampaian data fisik dan yang berhubungan dengan bangunan tersebut akan lebih dibahas pada bagian tiga penulisan ini.

Pengambilan site ini didasari akan pertimbangan mengenai simpul-simpul kegiatan perajin daur ulang yang banyak disekitar lokasi. Keistimewaannya lainnya adalah karena lokasi mempunyai potensi yang besar karena lingkungan sosialnya pun mendukung, seperti masyarakatnya yang banyak menjadi pekerja seni, mahasiswa seni yang tinggal di daerah itu, dan akses ke beberapa galeri seni yang dekat.

Sedangkan alasan untuk menempati di bangunannya karena bangunan tersebut sering dijadikan tempat untuk melatih masyarakat dibidang karya seni dari beberapa lembaga kemasyarakatan dan mahasiswa seni dan desain, walaupun sementara ini pelatihan itu diselenggarakan diluar bangunan. Pelatihan yang diselenggarakan bersifat sementara dan berjangka setiap tahunnya.

1. 2. Permasalahan

1. Bagaimana mewujudkan arsitektur *adaptive Re-use* pada artefak lama dengan tindak konservasi yang benar (tindak pelestarian).
2. Bagaimana mewujudkan ruang dan elemen arsitektur yang *adaptive re-use* dengan mempertimbangkan penggunaan bahan-bahan limbah atau sisa yang dapat dibuktikan secara arsitektural ke bangunan.

1. 3. Tujuan dan Sasaran

Tujuannya adalah untuk dapat menata, memprediksi peran bangunan dengan perhatian pada bahan bangunannya. Kedua, dapat mengakomodasi sebagai rumah yang mempunyai fungsi ganda, dapat sebagai rumah tinggal dan juga sebagai ruang

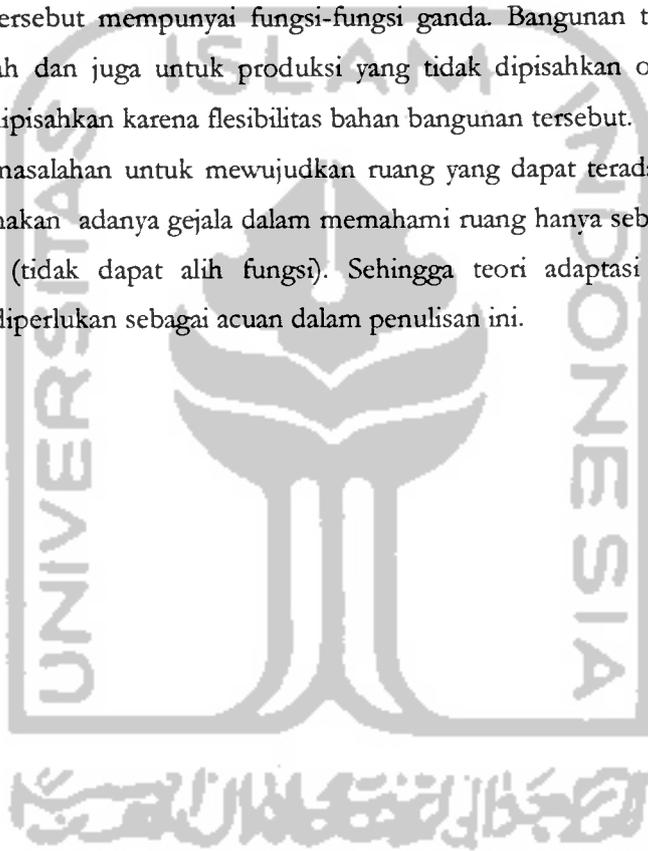
produksi, bangunan ini dapat dijadikan pula sebagai fungsi pelatihan-pelatihan pada masyarakat sekitarnya.

Sedangkan sasaran yang akan dicapai adalah untuk mendapatkan konsepsi bahan, tata masa, dan peran bangunan dalam batas-batas yang disampaikan pada lingkup bahasan nanti.

1. 4. Lingkup Bahasan

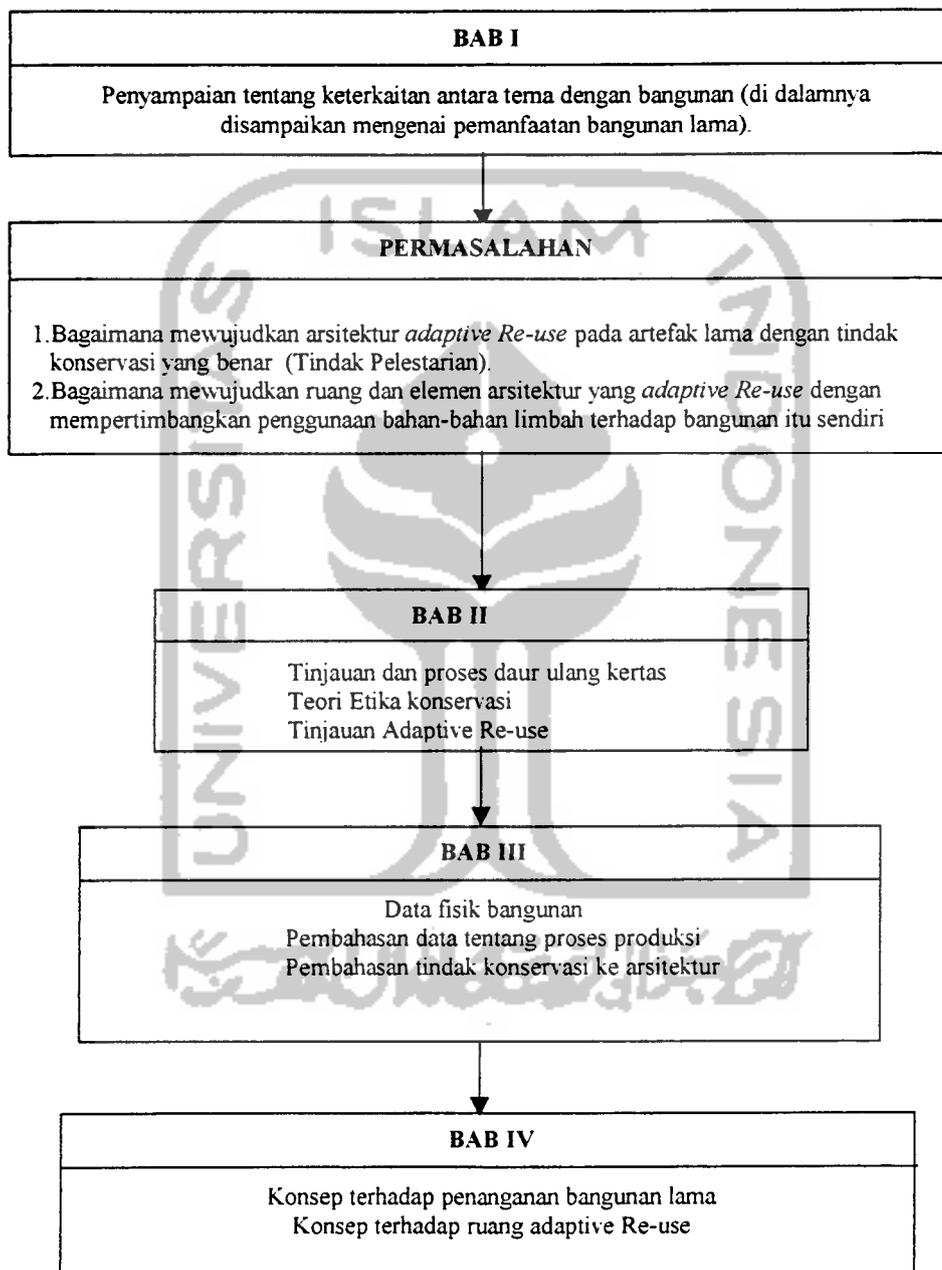
Rumah Produksi Kertas Daur Ulang merupakan satu bangunan dimana bangunan tersebut mempunyai fungsi-fungsi ganda. Bangunan tersebut berfungsi untuk rumah dan juga untuk produksi yang tidak dipisahkan oleh penzoningan, melainkan dipisahkan karena fleksibilitas bahan bangunan tersebut.

Permasalahan untuk mewujudkan ruang yang dapat teradaptasi oleh fungsi lain di karenakan adanya gejala dalam memahami ruang hanya sebatas satu atau dua fungsi saja (tidak dapat alih fungsi). Sehingga teori adaptasi ruang dan teori konservasi diperlukan sebagai acuan dalam penulisan ini.



1. 5. Metode Pemecahan Permasalahan

Metoda pemecahan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, menggunakan kerangka pola pikir, yang berisi tahapan-tahapan kearah tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, adapun tahapan-tahapan kerangka pola pikir adalah sebagai berikut



1. 6. Sistematika Penulisan

Pemilahan bahasan yang ada didalam penulisan ini terbagi atas empat bagian besar. Bagian-bagian tersebut mempunyai kapasitas dan kemenarikan yang berbeda-beda.

- BAB I Berisi tentang latar belakang atas kemenarikan judul, tema dan bahasan penekanan. Pada bagian ini dimuat juga sistematika penulisan seluruh buku.
- BAB II Berisi tentang dua hal besar yaitu teori dan sistem daur ulang kertas dan teori konservasi (etika konservasi).
- BAB III Bagian ini disampaikan mengenai tinjauan dan data fisik lokasi
- BAB IV Bagian ini menyampaikan analisa mengenai aspek pelestarian dan guna bangunan
- BAB V Bagian lima ini adalah bagian dimana konsep dua hal besar diatas muncul, yaitu konsep pelestarian dan adaptive Re-use.

1. 7. Keaslian Penulisan

Penulisan-penulisan yang disampaikan dibawah ini dimaksudkan untuk menambah wacana dan pembanding bagi penulis dan sebagai pembeda kepada pembaca dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam isi bahasannya.

1. Judul : Rumah Produksi Audio Visual di Yogyakarta

(Astrid Savitri, No Mhs 91 340 047)

Inti dari tugas akhir ini adalah menjawab permasalahan tata ruang antara sumber daya materi dengan teknis agar terjadi koordinasi yang lebih terpadu dan bentuk yang mempunyai daya tarik terhadap pengguna.

Tugas akhir rumah produksi audio visual ini diharapkan dapat menjadi sosok pembanding dengan tugas akhir rumah produksi kertas daur ulang karena :

- Keduanya merupakan bangunan industri
- Keduanya merupakan jasa produksi dan pasca produksi

2. Judul : Tindak pelestarian bangunan tradisional jawa

Pendekatan melalui perancangan fungsi baru dan *adaptive re-use* pada masjid-masjid Kraton Yogyakarta.

(Agus Achmad Hariyadi, Kerja Praktek; 95 340 078)

Permasalahan pada kerja praktek yang diangkat ini adalah mengenai usulan-usulan komprehensif program fungsi baru pada bangunan lama di lingkungan kraton Jogjakarta (masjid-masjid sekitar kraton).

Adapun perbedaan dengan tugas akhir ini adalah kerja praktek yang diangkat hanya sebatas pada dataran etika pelestarian dan tidak mengangkat tema lain, tetapi tugas akhir yang mengangkat tema kertas daur ulang ini mencoba memberikan keterkaitannya dengan bahan daur ulang. Kedua, tugas akhir ini tidak melibatkan usulan-usulan masyarakat seperti yang dilakukan pada kerja praktek tersebut.

