

TUGAS AKHIR

**GALERI SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN
PEMASARAN INDUSTRI KERAJINAN KUNINGAN
DI JUWANA**



**Disusun Oleh:
ENIK KRISTIANA
No. Mhs: 95340075
NIRM: 950051013116120073**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2000**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

**GALERI SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN
PEMASARAN INDUSTRI KERAJINAN KUNINGAN
DI JUWANA**

**Disusun Oleh:
ENIK KRISTIANA
No. Mhs: 95340075
NIRM: 950051013116120073**

**Laporan in telah diseminarkan pada tanggal:
25 Februari 2000**

TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI OLEH:

Dosen Pembimbing Utama



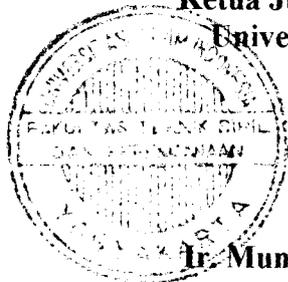
Ir. Sri Hardiyatno

Dosen Pembimbing Kedua



Ir. Wiryono Raharja, M.Arch

**Ketua Jurusan Arsitektur-FTSP
Universitas Islam Indonesia**



Ir. Munichy B. Edrees, M.Arch

*Dengan Nama Allah,
terhadap diriku, hartaku, dan agamaku
Ya Allah.....
Relaknlah hatiku menerima putusanMu
Berkatilah aku pada
apa yang telah Engkau takdirkan untukku,
Sehingga aku tidak ingin mendahulukan
apa yang telah Engkau undurkan
Dan tidak pula aku ingin mengundurkan
apa yang telah Engkau dahulukan*

(S.R. Umar R.a.)

Pour :

Bapak dan Ibu tercinta

Kata Pengantar

Segala puji syukur kehadapan Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh jenjang studi strata satu, untuk kemudian dipresentasikan dihadapan tim penguji. Adapun judul skripsi ini adalah “ **Galeri Sebagai Pusat Pembinaan, Promosi dan Pemasaran Industri Kerajinan Kuningan** ”.

Banyak kesulitan-kesulitan serta suka duka yang dialami penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini, dan berkat bantuan dan dorongan moril berbagai pihak, maka sampailah pada tujuan yang baik ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya, terutama kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Bapak Ir. Sri Hardiyatno, selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch, selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak dan Ibu karyawan BAPPEDA Pati Jateng yang telah memberikan data kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu pengrajin kuningan yang telah memberikan waktunya kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu yang selalu berdoa dalam sujudnya dihadapan Allah SWT untuk keberhasilan putra-putranya.
8. Kakak-kakakku Tono, Kus, Nunuk dan adikku Jatmiko yang selalu memberikan dorongan dan mengayomi adik-adiknya.
9. Aa, yang dengan tabah telah memberikan pengertian dan dorongan pada saat yang menentukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
10. Teman-temanku Level seven Mirna, Ida, Cimot, Ambar, Santi, Asrida dan juga Fauza yang telah memberikan saran kepada penulis.

11. Serta semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Hanya Allah SWT yang akan membalas budi baik yang telah diberikan kepada penulis ini Amien ya Rabbal Alamien.

Yogyakarta, 25 Februari 2000

Penulis,

Enik Kristiana

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Produk Kerajinan Kuningan.....	3
1.1.2. Galeri Sebagai Pusat Pembinaan, Promosi dan Pemasaran Industri Kerajinan Kuningan.....	5
1.2. Permasalahan	6
1.2.1. Masalah Umum.....	6
1.2.2. Masalah Khusus.....	6
1.3. Tujuan dan Sasaran	7
1.3.1. Tujuan.....	7
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4. Lingkup Pembahasan	7
1.5. Metodologi Pembahasan	8
1.5.1. Pengamatan.....	8
1.5.2. Analisa.....	9
1.6. Sistematika Pembahasan	9
1.7. Kaslian Penulisan	12
1.8. Kerangka Pola Pikir	13

BAB II. KONDISI DAN POTENSI KERAJINAN KUNINGAN DI JUWANA

2.1. Kondisi dan Potensi Kota Juwana	15
2.1.1. Kondisi.....	15
2.1.2. Potensi.....	16
2.2. Industri Kerajinan Kuningan	16
2.2.1. Pengertian.....	16
2.2.2. Ruang Lingkup Industri Kerajinan Kuningan.....	16

2.2.3. Macam dan Jenis Kerajinan Kuningan.....	17
2.2.3.1. Daftar Dimensi Produk Kerajinan Kuningan.....	17
2.2.3.2. Klasifikasi Produk Kerajinan Kuningan.....	19
2.2.4. Fungsi.....	26
2.3. Usaha Kerajinan Kuningan.....	27
2.3.1. Kondisi dan Karakteristik Kerajinan Kuningan.....	27
2.3.2. Jumlah dan Jenisnya.....	28
2.3.3. Lokasi dan Tempat Usaha.....	28
2.3.4. Pemasaran Produk Kerajinan Kuningan.....	29
2.3.5. Permasalahan yang Dihadapi Industri Kerajinan Kuningan.....	29
2.3.6. Proses Pembuatan Industri Kerajinan Kuningan.....	30
2.4. Pembinaan dan pengembangan Industri Kerajinan Kuningan.....	32
BAB III. GALERI SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN	
PEMASARAN INDUSTRI KERAJINAN KUNINGAN	
3.1. Pengertian dan Fungsi.....	33
3.1.1. Pengertian.....	33
3.1.2. Fungsi.....	34
3.2. Tujuan.....	34
3.3. Kelembagaan.....	36
Susunan Organisasi.....	36
3.4. Sistem Display.....	37
3.4.1. Estetika Sistem Display.....	37
3.4.2. Prinsip-prinsip Dasar.....	37
3.4.3. Persyaratan dan Standard Perancangan.....	38
3.4.3.1. Kerajinan Kuningan Sebagai Obyek Pengamatan.....	38
3.4.3.2. Standard Pengamatan Visual Terhadap Obyek Kerajinan Kuningan.....	39

3.5. Studi Kasus	43
3.5.1. Galeri Affandi.....	43
3.5.2. Galeri Sapto Hudoyo.....	46
BAB IV. PENDEKATAN KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
4.1. Tujuan Analisa	48
4.2. Analisa Konsep Dasar Perencanaan Lokasi	48
4.2.1. Dasar Pertimbangan.....	48
4.2.2. Penentuan Lokasi.....	48
4.3. Analisa Site	50
4.3.1. Pola Pencapaian.....	50
4.3.2. Orientasi.....	51
4.3.3. Pemanfaatan Unsur Vegetasi.....	51
4.4. Analisa Kegiatan	53
4.4.1. Pelaku Kegiatan.....	53
A. Pengunjung.....	53
B. Pengrajin / Pengusaha.....	54
C. Pengelola.....	54
4.4.2. Macam Kegiatan.....	54
4.4.3. Kebutuhan Ruang.....	56
4.4.4. Besaran Ruang.....	57
4.5. Spesifikasi Produk Kerajinan Kuningan	58
4.5.1. Macam Produk Kerajinan Kuningan di Juwana.....	58
4.5.2. Dimensi Produk.....	59
4.5.3. Sifat dan Karakter Produk.....	60
4.6. Analisa Sistem Display	61
4.6.1. Fleksibilitas Ruang Pamer.....	61
4.6.2. Fasilitas Ruang Display.....	61
4.6.3. Penyajian Benda Pamer.....	63

A. Tata Letak Benda Pamer.....	63
B. Sistem Penyajian.....	63
C. Peralatan.....	64
D. Faktor Suasana.....	65
4.6.4. Tata Peragaan Pameran.....	66
A. Sistem Peragaan.....	66
B. Cara Penyajian.....	67
4.6.5. Sistem Pencahayaan.....	68
A. Pencahayaan Alami.....	68
B. Pencahayaan Buatan.....	69
4.6.6. Sirkulasi.....	74
4.7. Analisa Ruang.....	76
4.7.1. Sistem Peruangan.....	76
A. Tata Ruang Dalam.....	76
B. Tata Ruang Luar.....	78
4.7.2. Organisasi Ruang.....	80
4.8. Penataan Sirkulasi.....	81
4.8.1. Sirkulasi Extern.....	81
4.8.2. Sirkulasi Intern.....	82
4.9. Analisa Penampilan Bentuk Visual Bangunan.....	82
4.9.1. Bentuk Dasar dan Ruang.....	82
4.9.2. Tata Massa Bangunan.....	83
4.9.3. Ungkapan Fisik Bangunan.....	83
4.10. Analisa Teknis.....	85
4.10.1. Sistem Struktur dan Konstruksi.....	85
4.10.2. Sistem Sanitasi dan Drainase.....	86
4.10.3. Sistem Pengkodisian Ruang.....	86
A. Pencahayaan.....	86
B. Penghawaan.....	87

BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi.....	88
5.2. Konsep Dasar Perancangan.....	89
5.2.1. Konep Dasar Perancangan Ruang.....	89
A. Kebutuhan Ruang.....	89
B. Dimensi Ruang.....	90
C. Pola Pendaerahan.....	91
5.2.2. Konsep Sistem Display.....	92
A. Konsep Fleksibilitas Ruang.....	92
B. Gambar Perancangan R. Display yang Fleksibel....	93
5.2.3. Konsep Dasar Pengolahan Site.....	95
A. Pola Pencapaian.....	95
B. Konsep Zoning Dalam Tapak.....	96
C. Konsep Tata Ruang Luar.....	96
D. Konsep Sirkulasi Ruang Luar Bangunan.....	97
E. Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan.....	99
5.2.4. Konsep Dasar Perancangan Ungkapan Bentuk Visual Bangunan	
A. Bentuk Dasar Ruang.....	99
B. Konsep Penampilan Bangunan.....	100
5.2.5. Konsep Dasar Persyaratan Teknis.....	101
A. Sistem Struktur dan Konstruksi.....	101
B. Sistem Pencahayaan dan Penghawaan.....	101

DAFTAR GAMBAR

1. Peta Kecamatan Juwana.....	2
2. Produk Kerajinan Kuningan.....	19
3. Peta Lokasi Pengrajin Kuningan.....	28
4. Proses Pembuatan Kerajinan Kuningan.....	30
5. Struktur Organisasi Galeri.....	36
6. Persyaratan dan Standard Perancangan.....	38
7. Denah Galeri Affandi.....	44
8. Penampang Ruang Pamer II Galeri Affandi.....	44
9. Denah Galeri Spto Hudoyo.....	47
10. Peta Lokasi Galeri.....	49
11. Pola Pencapaian.....	50
12. Pola Orientasi Bangunan.....	51
13. Pemanfaatan Unsur Vegetasi.....	53
14. Type Ruang Pamer Berdasar Bukaan.....	61
15. Perlindungan Obyek Tempel.....	63
16. Perlindungan Obyek 3 D.....	64
17. Komposisi Perletakan Obyek 3 Dimensi.....	64
18. Alternatif Penyinaran Pada Benda Obyek.....	66
19. Pendistribusian Pencahayaan Alami.....	69
20. Teknik Pencahayaan.....	70
21. Pencahayaan Untuk Out Door.....	70
22. Pencahayaan untuk In Door.....	71
23. Teknik Pencahayaan Buatan yang Dihindari.....	72
24. Pencahayaan Alami.....	72
25. Penerangan Umum.....	73

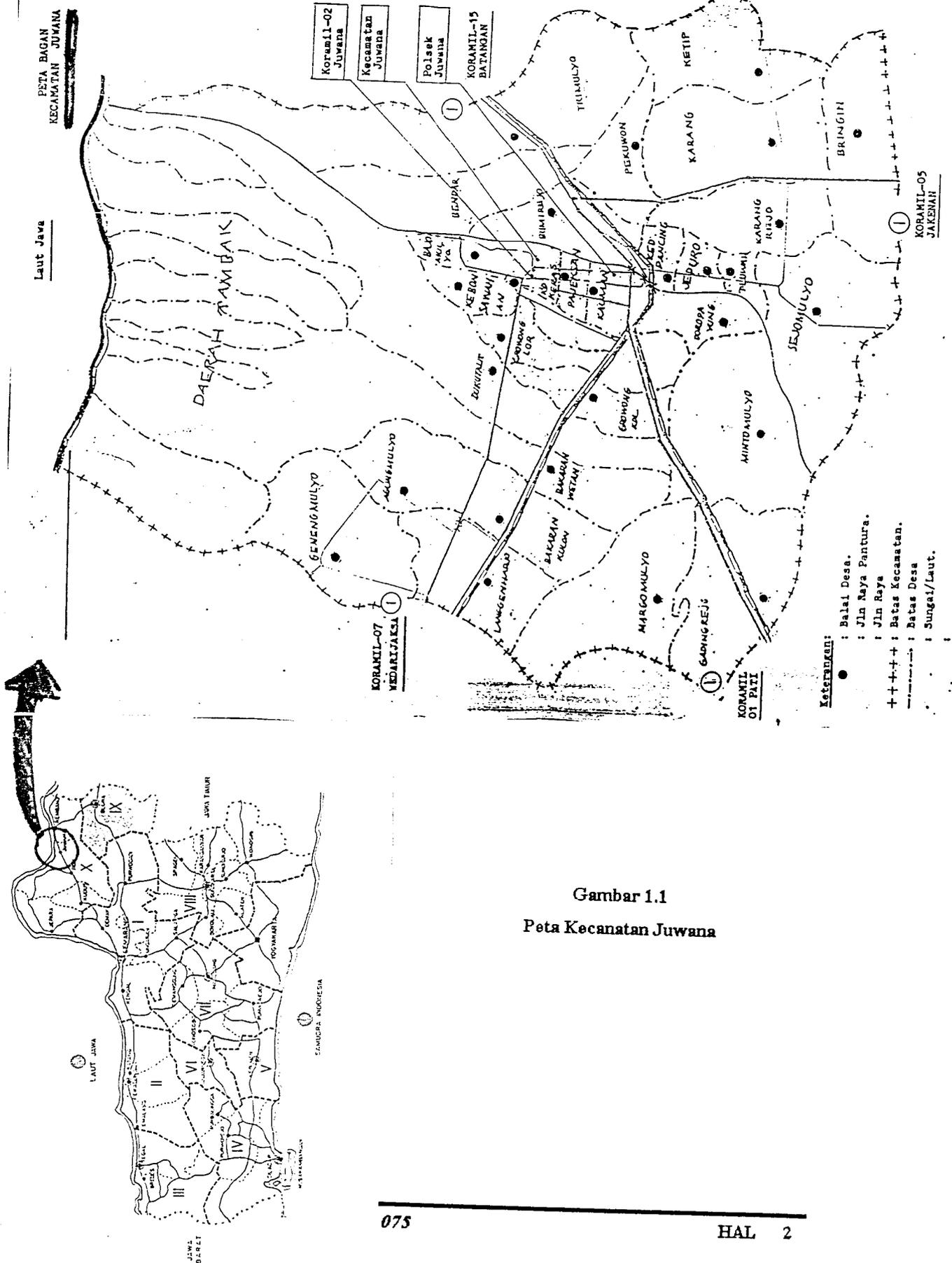
26. Hubungan Sirkulasi dengan Obyek.....	74
27. Sirkulasi Primer dan Sekunder.....	75
28. Sirkulasi Pembentuk Ruang.....	75
29. Sirkulasi Pola Lantai.....	75
30. Pengolahan Bentuk Atap.....	84
31. Penampilan Bangunan yang Komunikatif dan Rekreatif.....	85
32. Pendaerahan Ruang.....	92
33. Perluasan Dinding.....	93
34. Fleksibilitas Plafon.....	93
35. Penyajian Latar Belakang Obyek.....	94
36. Terang-Gelap Cahaya.....	94
37. Lebar-kecil Cahaya.....	94
38. Jauh-dekat Cahaya.....	94
39. Jalur Main Entrance.....	95
40. Zoning dalam Tapak.....	96
41. Ploting.....	96
42. Tata Ruang Luar.....	97
43. Sirkulasi Bangunan.....	98
44. Sirkulasi Pada Pameran Tetap.....	99
45. Sirkulasi Pada Pameran tidak tetap.....	99
46. Bentuk Dasar Bangunan.....	100
47. Penampilan Bangunan yang Komunikatif.....	101
48. Pemanfaatan Penghawaan Alami.....	102

BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Juwana sebagai kota industri mempunyai potensi yang cukup menonjol. Hal tersebut menyangkut keberadaan unsur-unsur pelaku kegiatan itu sendiri, yaitu pengrajin kuningan, yang tersebar merata didaerah Juana. Potensi kerajinan kuningan didaerah Juana ini perlu diangkat dan diperkenalkan ke dalam maupun ke luar negeri, sehingga dapat menarik wisatawan datang berkunjung ke Juana. Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari kepariwisataan adalah barang-barang kerajinan kuningan yang berasal dari daerah tersebut yang merupakan ciri khas daerah Juana.

Juana memiliki potensi pengrajin cukup besar, baik yang telah mapan dan mempunyai pengalaman yang cukup luas serta mempunyai reputasi tingkat nasional. Disini pengrajin berkembang dari lingkungan tradisi kerajinan kuningan didaerah tersebut. Dengan pengrajin yang ada di Juana, tentunya banyak hasil karya kerajinan yang dapat dipasarkan keluar kota sehingga dapat ditampilkan kepada para wisatawan. Barang-barang kerajinan hasil karya para pengrajin tersebut perlu lebih diperkenalkan kepada para wisatawan, sehingga para wisatawan lebih mengetahui barang-barang seni daerah setempat. Kerajinan akan memperoleh nilai lebih jika mencapai keseimbangan reaksi yang baik dan harmonis, sehingga perlu adanya fasilitas, wadah kegiatan, wadah pementasan, penyajian karya-karya kerajinan, yang kesemuanya itu merupakan tempat kontak kerajinan dan masyarakat / pengunjung.



1.1.1. Produk Kerajinan Kuningan

Kerajinan merupakan hasil aktifitas manusia berupa benda-benda kebutuhan manusia ataupun barang hiasan yang bermutu seni. Beberapa jenis kerajinan yang ada didaerah Juana, antara lain : kerajinan batik dan kerajinan kuningan. Untuk macam dan jenis produk kerajinan kuningan dapat diklasifikasikan sbb : Lampu, Meja, Engsel, Kroset, Handle, Tarikan Laci

Peminat / konsumen barang kerajinan kuningan adalah pengusaha, wisatawan (nusantara dan mancanegara) maupun masyarakat Juana sendiri, sehingga barang industri kerajinan perlu mempunyai lebih dikembangkan untuk menarik konsumen. Kondisi pemasaran yang ada di Juana, untuk penyebaran produk industri kerajinan terdiri atas :

- Secara tidak langsung, pemasaran dengan cara pemesanan / kontak dagang, biasanya dilakukan oleh departemen, seperti Dinas Perindustrian dan Departemen Perdagangan sedangkan konsumen yang berkaitan adalah pengusaha.
- Secara langsung, pemasaran yang dilakukan dijual melalui toko sendiri, toko-toko souvenir dan pedagang-pedagang kerajinan sedangkan konsumen yang berkaitan adalah wisatawan dan masyarakat Juana.

Sistem pemasaran umumnya bersifat tradisional, jangkauan pasar bersifat lokal dan sifatnya tergantung pada pedagang perantara yang merupakan faktor dominan.

Berdasarkan sumber laporan tahunan Kanwil Perdagangan Kabupaten Pati tahun 1996-1997 nilai barang industri kuningan dilihat dari Produk Domestik Regional Bruto atas dasar Harga berlaku adalah :

Kerajinan Kuningan Besar-Kecil Thn. 1996 : 158.707.381,-

Thn. 1997 : 144.906.812 ,-

Sumber : BAPPEDA PATI

Dilihat dari nilai produk domestik, kerajinan kuningan mengalami penurunan bahkan ada yang bangkrut sebagai akibat krisis ekonomi yang masih dirasakan hingga saat ini. Beberapa komoditi andalan, ternyata kerajinan kuningan mengalami penurunan. Penurunan ini di akibatkan kurangnya pengembangan terhadap disain produk kerajinan, dan kurang diselenggarakannya aktifitas sebagai media penyaring atau tepatnya media kompetisi pemasaran yang diselenggarakan oleh lembaga baik pemerintah maupun swasta.

Berdasar kebutuhan konsumen terhadap kerajinan, maka kepentingan pengusaha adalah kebutuhan mendapatkan informasi pasar, perkembangan mode dan harga secara lengkap. Wisatawan / konsumen domestik menginginkan kemudahan mengenal dan mendapatkan barang kerajinan kuningan yang diinginkan secara mudah yang sesuai dengan keinginan baik dari segi kualitas maupun disain yang baik.

Berdasar kebutuhan pengrajin yang menginginkan kemudahan untuk mendapatkan informasi pasar, perkembangan mode dan mempromosikan serta memasarkan barang kerajinan kuningan dengan mudah mendorong pemerintah

untuk membuat wadah pusat pembinaan, promosi dan pemasaran kerajinan kuningan.

Fenomena yang ada di Juana, yang menghambat dalam pengembangan kerajinan antara lain :

- Lokasi pengrajin yang berjauhan.
- Sistem pemasaran hasil industri kerajinan kuningan yang belum menampilkan proses pembuatannya.
- Belum tersedianya wadah kegiatan pemasaran kerajinan kuningan di Juwana.
- Belum tersedianya wadah kegiatan pembinaan yang terarah dari Dinas Perindustrian kepada para pengrajin.

1.1.2. Galery Sebagai Pusat Pembinaan, Promosi, dan Pemasaran Industri Kuningan

Dengan adanya penurunan komoditi andalan yaitu kerajinan kuningan dan fenomena penghambat kerajinan kuningan perlu diadakannya suatu wadah/ tempat/ ruang lebih secara terpadu untuk memenuhi tuntutan kebutuhan tersebut. Untuk dapat memamerkan hasil industri perlu adanya galery sebagai pusat pembinaan, promosi dan pemasaran industri kuningan yang dikoordinasi dalam satu atap, dengan berbagai macam jenis kerajinan.

I.2. Permasalahan

1.2.1. Masalah umum

Bagaimana merancang wadah pembinaan, promosi, dan pemasaran kerajinan kuningan yang dapat memberikan kemudahan dalam membina promosi dan pemasaran kerajinan kuningan bagi para pengrajin, kemudahan pengunjung mengenal dan mendapatkan barang kerajinan kuningan.

1.2.2. Masalah khusus

Sebagai akibat dari permasalahan umum diperlukan sarana fisik yang efektif dalam penyampaian pembinaan, promosi dan pemasaran agar media komunikasi dapat terwujud, melalui :

1. Bagaimana penggabungan tata ruang antara ruang pembinaan, promosi dan pemasaran produk kerajinan kuningan, yang dapat lebih dikenali pengunjung.
2. Bagaimana memberikan kemudahan pengunjung, dengan memperhatikan faktor penentu : kenyamanan ruang gerak dan sistem display obyek kerajinan kuningan, dengan menonjolkan penyajian arsitektur yang menarik bagi konsumen.
3. Bagaimana ungkapan bentuk bangunan yang menunjukkan ciri bangunan kuningan dalam wujud penampilan sbb :

Ungkapan fisik fasilitas yang komunikatif, rekreatif sebagai ungkapan daya tarik arsitektur dan ungkapan citra bangunan arsitektur yang komunikatif (dapat mencerminkan bangunan kuningan), rekreatif (bangunan sebagai tempat rekreasi) yang menarik sesuai dengan lingkungan tapak sebagai pusat perhatian.

I.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Merencanakan dan merancang bangunan Galeri kuningan dengan menyediakan kebutuhan akan ruang-ruang untuk kegiatan pembinaan, pameran serta mempromosikan barang dagang dan hasil industri, mengantisipasi akan kebutuhan ruang yang lebih besar.

1.3.2. Sasaran

Mewujudkan Konseptual Perencanaan dan Perancangan bangunan sebagai suatu wadah untuk penyelenggaraan pameran barang-barang melalui penataan peruangan yang mengalir kedalam wujud penampilan bangunan / fasade bangunan, dengan mewujudkan karakterfisik bangunan yang komunikatif dan rekreatif.

1.4. Lingkup Pembahasan

Lingkup Pembahasan lebih diutamakan atau ditekankan pada bidang Arsitektural, yaitu interior (penekanan pada sistem display produk kerajinan kuningan) dan eksterior (penekanan fasade sebagai ungkapan bangunan Pusat Pembinaan Promosi dan Pemasaran), sedangkan bidang-bidang disiplin ilmu lainnya hanya sebagai penunjang, pembahasan ini adalah tinjauan pada pusat pemasaran hasil-hasil industri yang ada di Juana titik tolak pada perencanaan dan perancangan

“ Galery Sebagai Pusat Pembinaan Promosi Pemasaran Industri Kuningan Di Juana.”

I.5. Metodologi Pencarian data dan Pembahasan

I.5.1. Pengamatan

Merupakan tahap pengumpulan data informasi yang dibutuhkan dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai keadaan pemasaran industri kuningan serta berusaha untuk memahami konsep dan seluk beluk pemasaran industri kuningan atau pameran didalam Galery. Yang pada akhirnya keseluruhan akan menjadi pengetahuan latar belakang dalam proses perencanaan dan perancangan.

Tahap pengamatan ini terdiri dari dua jenis kegiatan yang berbeda, yaitu:

• Pengamatan Langsung

Melalui survey lapangan, dilakukan wawancara dengan pengrajin kuningan, serta penghayatan pada kegiatan yang dilakukan secara langsung.

Survey tentang kerajinan kuningan, dilakukan di Desa Growong Lor, Growong Kidul Kecamatan Juana Kabupaten Pati.

Melalui survey galeri Affandi.

• Pengamatan tidak Langsung

Dengan melalui studi literatur, yaitu data tentang Galeri (majalah tentang galeri show room) untuk dapat mendalami materi bahasan dan melengkapi pengetahuan tentang latar belakang yang berkaitan dengan masalah perencanaan dan

perancangan “ Galery sebagai Pusat Pembinaan Promosi dan Pemasaran Industri Kuningan. “

I.5.2. Analisa

Penganalisaan adalah merupakan tahap pada pengolahan data dan informasi yang telah dikumpulkan, untuk disusun sebagai bahan yang berkaitan kedalam kerangka acuan perencanaan dan perancangan. Dari hasil observasi tersebut, kemudian dilakukan analisa data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Seperti menganalisa macam-macam kerajinan kuningan, kegiatan pembinaan, promosi dan pemasaran hasil-hasil kerajinan kuningan, penataan ruang pameran, dan pencitraan bangunan kemudian dikaitkan dengan fungsi dan peran sertanya. Syarat-syarat yang ada sebagai tolak ukur dalam usaha untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada “ Galery sebagai Pusat Pembinaan Promosi dan Pemasaran Industri Kuningan di Juana tentang tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang komunikatif (dapat mencerninkan bangunan kuningan) dan rekreatif (bangunan dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi yaitu dengan menunjukkan fasilitas-fasilitas yang ada di sekitar bangunan).

I.6. Sistematika Pembahasan

BAB I. Pendahuluan

- Latar belakang industri kerajinan kuningan di Juwana sehingga timbul permasalahan.

- Permasalahan yang menghambat perkembangan industri kerajinan kuningan.
- Tujuan dan Sasaran yang hendak dicapai dalam merencanakan dan merancang Galery sebagai Pusat Pembinaan Promosi dan Pemasaran Industri Kuningan.
- Lingkup Pembahasan yang dibatasi masalah arsitektural yaitu interior (penekanan pada sistem display produk kerajinan kuningan) dan eksterior (penekanan pada fasade sebagai ungkapan bangunan Pembinaan Promosi dan Pemasaran).
- Metodologi Pembahasan pengamatan dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai keadaan pemasaran industri kuningan serta penganalisaan data dan informasi yang kemudian dikaitkan kedalam kerangka acuan perencanaan dan perancangan yang kesemuanya itu disentesa menjadi konsep perencanaan dan perancangan.

BAB II. Kondisi dan Potensi Kerajinan di Juana

- Potensi dan Kondisi kota Juana yaitu potensi fisik dan non fisik.
- Macam dan Jenis Kerajinan Kuningan.
- Industri kerajinan kuningan di Juana dilihat dari lokasi usaha, jumlah usaha kerajinan kuningan, proses pembuatan kerajinan kuningan, pembinaan dan pengembangan industri kuningan.

BAB III. Galery Pusat Pembinaan Promosi Pemasaran Industri Kerajinan

Kuningan

- Fungsi dan tujuan sistem kelembagaan, analisa kegiatan, sistem peruangan, penataan ruang, organisasi ruang penataan sirkulasi.
- Analisa aspek-aspek permasalahan berdasarkan teori arsitektur mengenai Galeri untuk mendapatkan analisa konseptual dan perencanaan.

BAB IV. Analisa Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

- Dasar pertimbangan.
- Analisa konsep dasar perencanaan lokasi.
- Analisa konsep dasar site.
- Analisa konsep dasar ruang.
- Analisa konsep dasar sistem display.
- Analisa konsep dasar penampilan bentuk visual bangunan.
- Analisa konsep dasar teknis.

BAB V. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Mengungkapkan konsep perencanaan dan perancangan yang diperoleh berdasarkan analisis, konsep lokasi dan site, konsep fleksibilitas ruang, konsep program ruang, konsep besaran ruang, konsep persyaratan ruang, konsep tata ruang dalam (interior) / luar (eksterior) yang komunikatif dan rekreatif, konsep penampilan bangunan / fasade, karakter bangunan yang komunikatif dan rekreatif

1.7. Keaslian Penulisan

Pada tugas akhir ini penulis mengamati tulisan yang sejenis, pada pokok permasalahan, yaitu :

Oleh : Sarifah Susilowati / 92340025 / TA / UII

Judul : Pusat Informasi dan Promosi Bisnis di Yogyakarta.

Permasalahan Umum :

Bagaimana mewujudkan pusat informasi bisnis di Yogyakarta, yang mampu mengakomodasikan sistem pemasaran melalui informasi teknologi.

Permasalahan Khusus :

Bagaimana penampilan citra arsitektur sebagai pusat informasi dan promosi bisnis yang mampu menunjukkan suasana komersial memasuki era pasar bebas.

Oleh : R. Tunggul Koestirtono / 1567 / TA / UGM / 95 / 28

Judul : World Trade Centre di Jakarta

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang suatu wadah untuk mengatasi informasi perdagangan serta promosi.

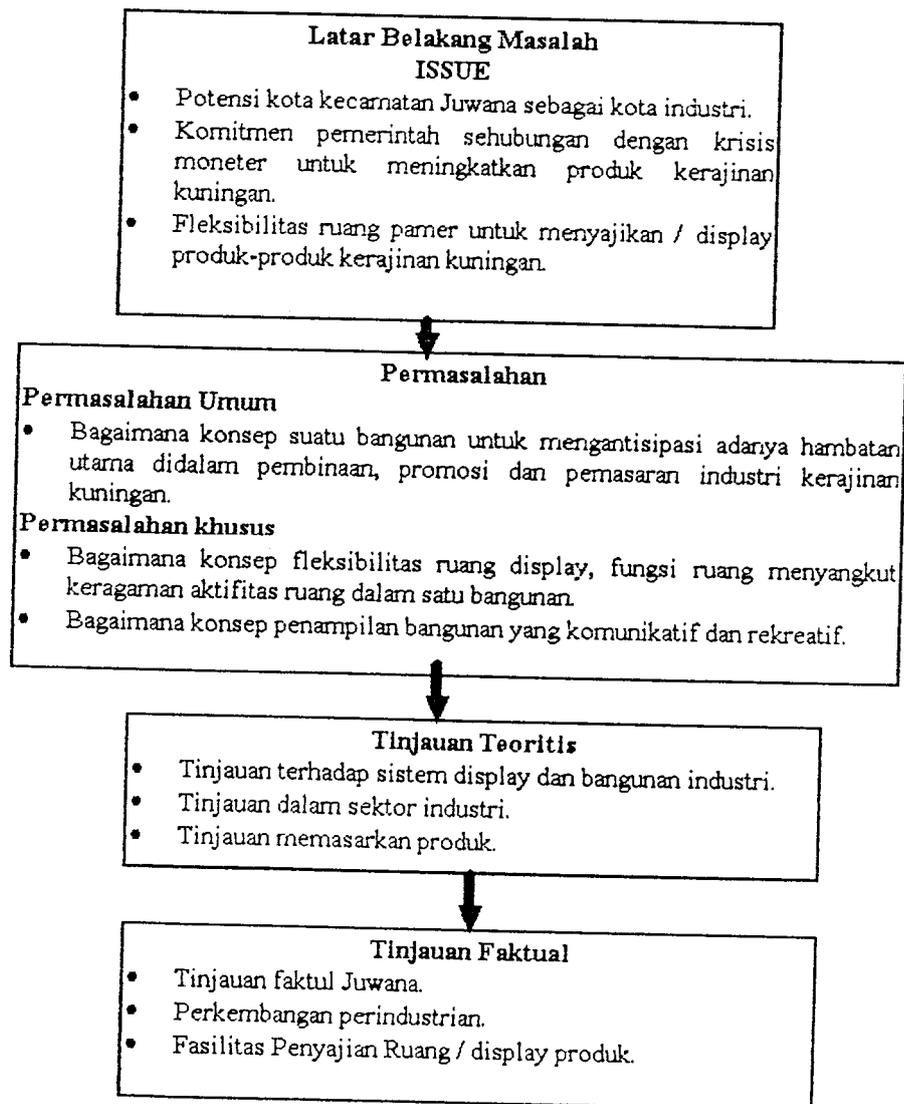
Permasalahan Khusus

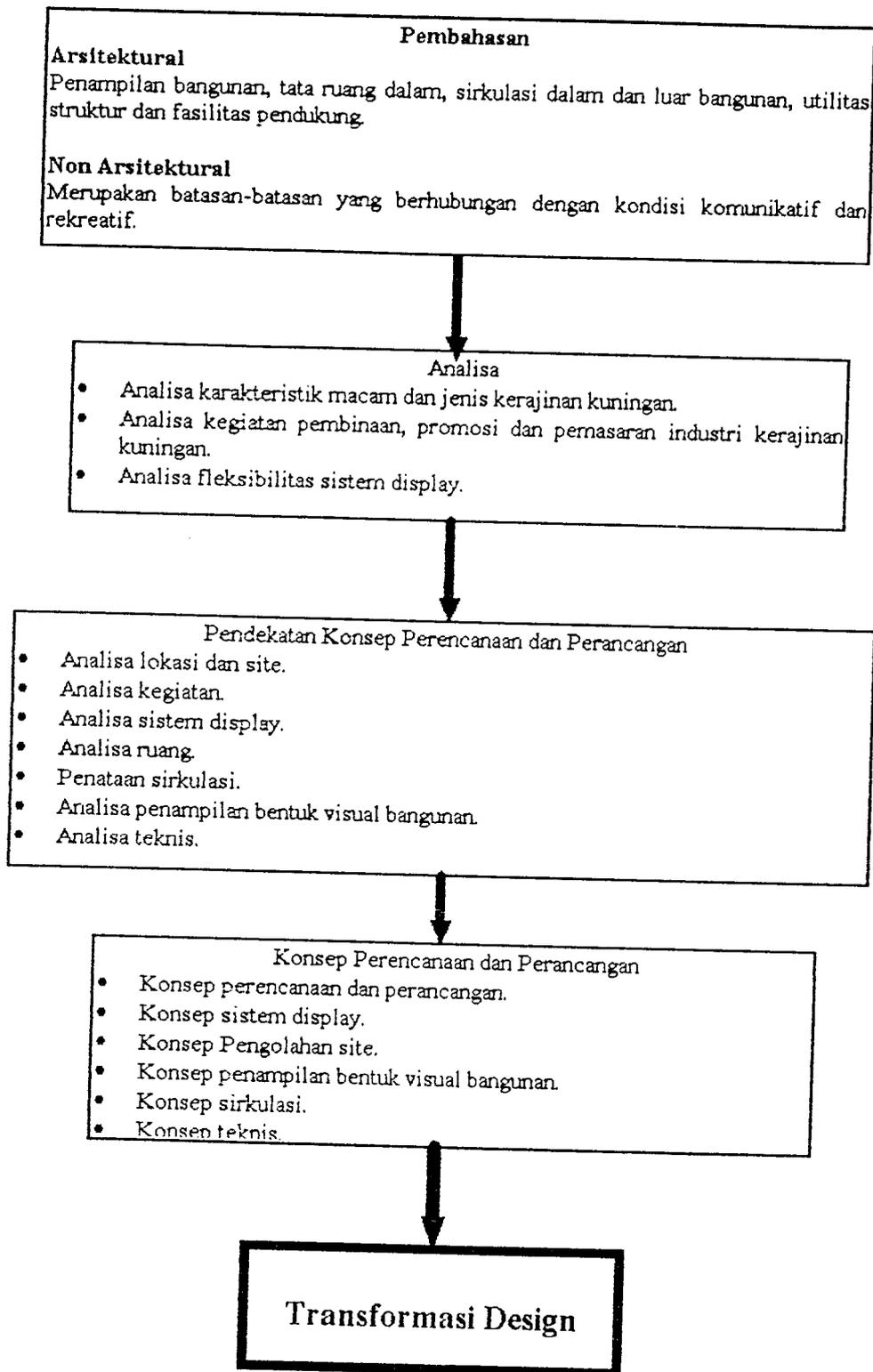
Bagaimana mengantisipasi kebutuhan optimasi fungsi menyangkut keragaman aktifitas. Bagaimana menampilkan ekspresi arsitektur / bangunan yang sesuai dengan kegiatan komersial.

Untuk Tugas Akhir Saya

Mencoba mengangkat kembali permasalahan yang lebih spesifik yaitu dengan penekanan permasalahan pada sistem display, yang sesuai dengan karakteristik produk kerajinan kuningan.

1.8. Kerangka Pola Pikir





2.1.2. Potensi

Kota Juwana merupakan potensi industri kerajinan kuningan yang cukup menonjol, diantaranya yang telah memenuhi pasar lokal dan nasional dan merupakan jenis komoditi yang mempunyai prospek ekspor yaitu kerajinan kuningan. Industri kerajinan kuningan ini dapat meningkatkan perekonomian daerah dan penyerapan tenaga kerja.

2.2. Industri Kerajinan Kuningan

2.2.1. Pengertian

Industri adalah perusahaan untuk membuat / menghasilkan / memproduksi barang.¹

Kerajinan merupakan proses mengerjakan sesuatu sebagai pengungkapan kehalusan jiwa manusia yang tercermin dalam bentuk ketrampilannya, ketelitian dan dikerjakan satu demi satu secara berurutan.

Kerajinan adalah sejenis kesenian yang menghasilkan berbagai barang-barang perabot, hiasan atau barang-barang anggun yang masing-masing bermutu seni.²

Kuningan adalah suatu benda logam yang terbuat dari bahan campuran Zn dan Besi.

Maka industri kerajinan kuningan adalah perusahaan untuk membuat atau menghasilkan barang-barang perabot, hiasan dan barang-barang lainnya yang terbuat dari bahan kuningan yang telah dicetak.

2.2.2. Ruang Lingkup Industri Kerajinan Kuningan

Industri kerajinan kuningan adalah industri yang mengerjakan atau menggunakan bahan baku dari kuningan (serbuk kuningan).

Ruang lingkup industri kerajinan kuningan :

- Pengadaan bahan baku kuningan

¹ W.J.S. Poerwodarminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1985.

² TSG Mulia, Prof. Dr. & Hidding KA, Ensiklopedia Indonesia, Penerbit W. Van Noeve, Bandung.

- Pembuatan (pencetakan kuningan)
- Pemasaran (penjualan)

Dari ketiganya itu pada umumnya berdiri sendiri namun saling berhubungan dan tergantung antara satu dengan yang lainnya.

2.2.3. Macam dan Jenis Kerajinan Kuningan

DAFTAR DIMENSI PRODUK KERAJINAN KUNINGAN

No	Macam Kerajinan	Jenis Kerajinan	Volume				
			P	L	T	D	Luas
1	Lampu Meja	LM 1A	30cm	30cm	40cm	-	900cm
		LM 1A Kap	30cm	30cm	40cm	-	900cm
		LM Kap A	30cm	30cm	40cm	-	900cm
		LM Kap B	35cm	35cm	45cm	-	1225cm
		LM Kap D2	35cm	35cm	45cm	-	1225cm
		LM Rias	50cm	50cm	55cm	-	2500cm
2	Lampu Dinding	LD I Polos	-	15cm	30cm	-	450cm
		LD I Amarel	-	15cm	30cm	-	450cm
		LD I Kap	-	23cm	38cm	-	874cm
		LD II Kap A	-	20cm	25cm	-	500cm
		LD II Amarel	-	15cm	30cm	-	450cm
		LD II Polos	-	15cm	30cm	-	450cm
3	Lampu Gantung	LG 6 Polos	-	-	48cm	49cm	2352cm
		LG 6 Amarel	-	-	48cm	49cm	2352cm
		LG 6 Super	-	-	55cm	60cm	3300cm
		LG 8 Polos	-	-	58cm	48cm	2784cm
		LG 8 Amarel	-	-	58cm	48cm	2784cm
		LG 12 Polos	-	-	72,5cm	45cm	3262,5cm
		LG 12 Amarel	-	-	72,5cm	45cm	3262,5cm
		LG 24 Polos	-	-	2m	1m	2m
		LG 24 Amarel	-	-	2m	1m	2m
		LG 3 Belimbing TNP Kap	-	-	72,5cm	45cm	3262,5cm
		LG 4 Pipo TNP Kap	-	-	58cm	48cm	2784cm
		LG 4 SPR TNP Kap	-	-	60cm	50cm	3000cm
		LG Katrol Polos TNP Kap	-	-	36cm	38cm	1368cm
		LG Katrol Ukir TNI Kap	-	-	36cm	38cm	1368cm
		LG Katrol Kuda TNP Kap	-	-	36cm	38cm	1368cm
		LG Ukir Kecil TNP Kap	-	-	25cm	27cm	675cm
		LG 18 Amarelis Tingkat 3	-	-	82cm	76cm	6232cm
		LG 18 Amarelis Tingkat 2	-	-	92cm	86cm	7912cm
		LG 18 Polos Tingkat 3	-	-	82cm	76cm	6232cm
		LG 18 Polos Tingkat 2	-	-	92cm	86cm	7912cm
4	Teko	Teko A	-	-	31cm	35cm	1178cm
		Teko B	-	-	26cm	30cm	780cm
		Teko C	-	-	20cm	80cm	500cm
			-	-	25cm		

BAB II KONDISI DAN POTENSI KERAJINAN KUNINGAN DI JUWANA

5	Meja	Meja Bomo A	65cm	46cm	80cm	-	2990cm	
		Meja Bomo B	60cm	42cm	71cm	-	2520cm	
		Meja Bomo C	55cm	48cm	65cm	-	2640cm	
		Meja Marmer TNP Marmer	60,5cm	60,5cm	48,5cm	-	3660,25cm	
		Meja Tamu A	60,5cm	60,5cm	48,5cm	-	3660,25cm	
		Meja Tamu B	55,5cm	55,5cm	40,5cm	-	3080,25cm	
		Meja Tamu C	50,5cm	50,5cm	35,5cm	-	2550,25cm	
		Meja Kacang / Mente	35cm	30cm	45cm	-	1050cm	
		Meja Rias TNP Marmer	93cm	57cm	80cm	-	5301cm	
		6	Pigura	Pigura Besar TNP Kaca	46cm	65cm	-	2990cm
		7		Pigura Kecil TNP Kaca	40cm	60cm	-	2400cm
8	Kursi	Kursi TNP Jok	50cm	45cm	1m	2250cm		
8		Engsel 3 "	3,5cm	1cm	10cm	3,5cm		
9	Kroset	Engsel 4 "	4,3cm	2cm	11cm	9cm		
Kroset Warna		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Daun		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Ukir		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Oval		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Centil		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Kroset Kuning		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Daun		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Ukir		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Ongkel Oval		7cm	13cm	24cm	-	91cm		
Kroset Warna Body Kunci		9cm	2,5cm	25cm	-	22,5cm		
10	Handle	Kroset Kuning Body Kunci	9cm	2,5cm	25cm	22,5cm		
Handle Kecil		6cm	5cm	29cm	-	30cm		
Handle Besar		5cm	7cm	41cm	-	35cm		
11	Tarikan Laci	Handle Tampar Kecil	5cm	6cm	23cm	30cm		
Tarikan Laci Mahkota		10cm	2,5cm	6cm	-	25cm		
Tarikan Laci Kepala Singa		5cm	2,5c,	6cm	-	12,5cm		
Tarikan Laci Daun Panjang		13cm	5cm	4cm	-	65cm		
		Tarikan Laci Daun Bulat	12cm	5cm	5cm	60cm		

2.2.3.2. Klasifikasi Produk Kerajinan Kuningan

- **Lampu Meja**

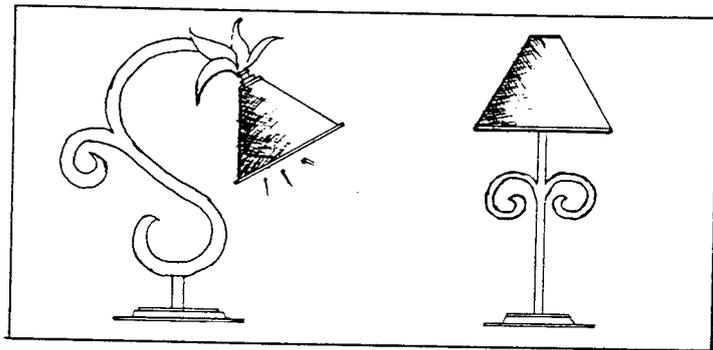
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 30x30x40

terbesar : 50x50x55

Elemen : telapak lampu (kuningan), mahkota (kuningan),
dop (kaca), kap (kaca, kulit).

Cara perletakan : diatas meja.



Sketsa 1.a

- **Lampu Dinding**

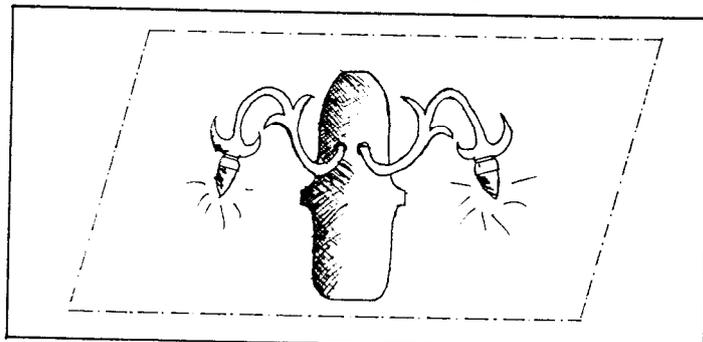
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 15x30

terbesar : 23x38

Elemen : badan lampu (kuningan), mahkota (kuningan),
dop (kaca), kap (kaca, kulit).

Cara perletakan : ditempel di dinding.



Sketsa 1.b

- Lampu Gantung

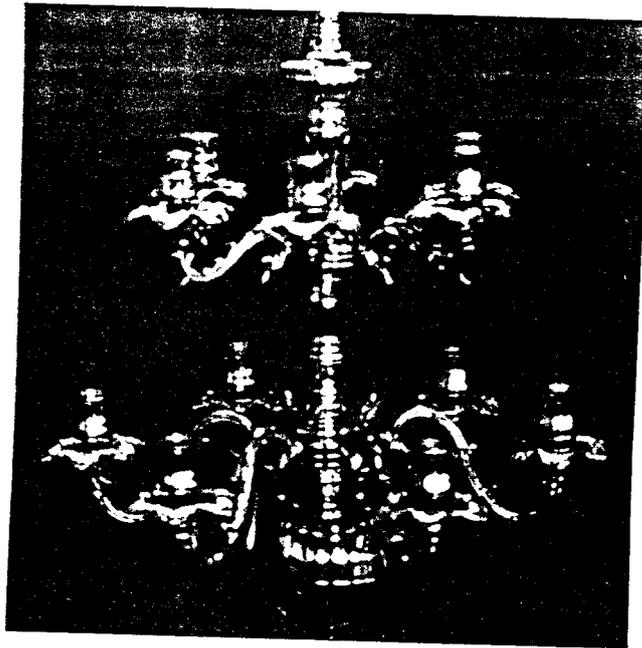
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 25x27

terbesar : 2mx1m

Elemen : gelang-gelang (kuningan), menguk-an (kuningan), mahkota (kuningan), bunga (kuningan), kap (kaca, kulit), dop (kaca).

Cara perletakan : di gantung.



Gambar 1.a

- Meja

Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 35x30x45

terbesar : 65x46x80

Elemen : kerangka meja (kuningan), kaki (kuningan),
marmer (penutup meja), kaca (penutup meja).

Cara perletakan : diatas lantai.



Gambar 1.b

- Teko

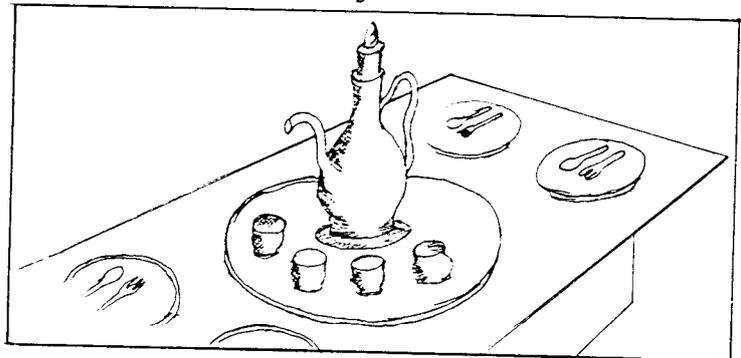
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 20x25

terbesar : 31x35

Elemen : teko (kuningan), gelas (kuningan), piring /
nampan (kuningan).

Cara perletakan : diatas meja



Sketsa 1.c

- Pigura

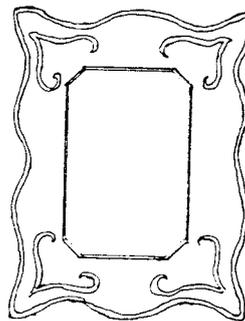
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 40x60

terbesar : 46x65

Elemen : kerangka pigura (kuninagn), penyangga
pigura (kuningan), kaca (penutup pigura).

Cara perletakan : diatas meja



Sketsa 1.d

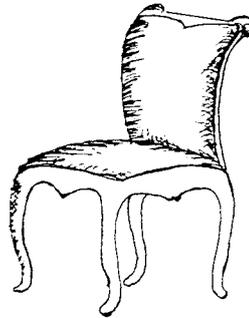
- Kursi

Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 50x45x1

Elemen : kaki (kuningan), kerangka jok (kuningan).

Cara perletakan : diatas lantai.



Sketsa 1.e

- Engsel

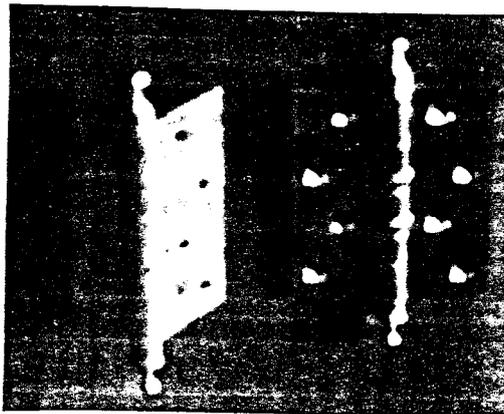
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 3,5x1x10

terbesar : 4,3x2x11

Elemen : baut (kuningan), telinga engsel (kuningan).

Cara perletakan : di pintu.



Gambar 1.c

- Kroset

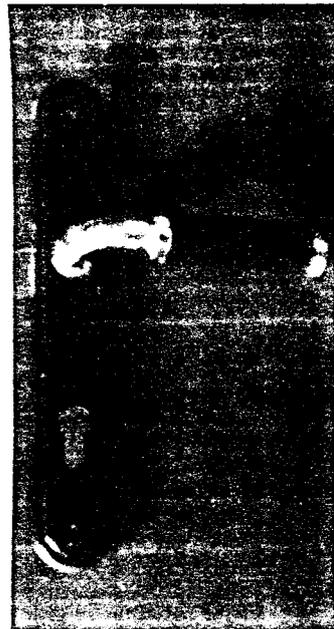
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 7x13x24

terbesar : 9x2,5x25

Elemen : pegangan tangan (kuningan),badan (kuningan),
cat, baut (kuningan), mur (kuningan).

Cara perletakan : di pintu.



Gambar 1.d

- Handle

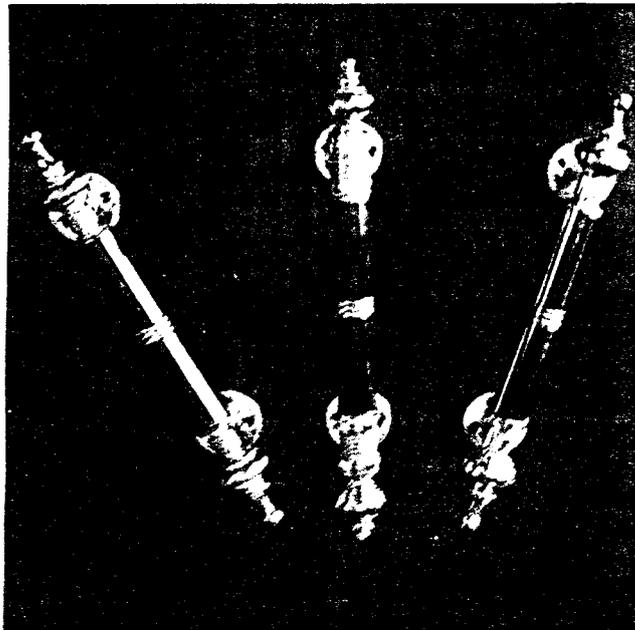
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 10x2,5x6

terbesar : 5x7x41

Elemen : pegangan tangan (kuningan),badan (kuningan),
baut mur (kuningan).

Cara perletakan : di pintu.



Gambar 1.e

- Tarikan Laci

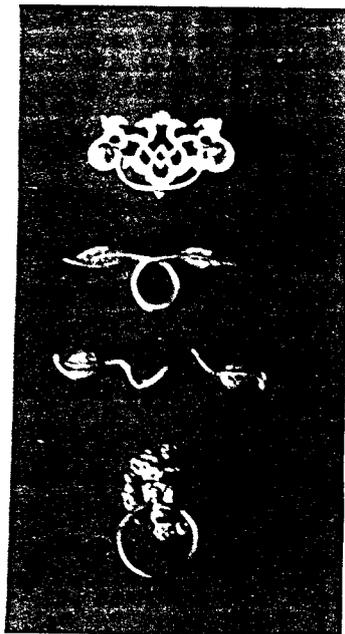
Bahan : serbuk kuningan.

Ukuran terkecil : 12x5x5

terbesar : 13x5x4

Elemen : kepala laci (kuningan), lingkaran tarikan laci (kuningan), tulangan (kuningan).

Cara perletakan : di tempel dilaci.



Gambar 1.f

2.2.4. Fungsi

Bagi konsumen, produk kerajinan kuningan mempunyai fungsi :

- Fungsi Ekonomis

Menilai suatu produk dengan uang kemudian diperjualbelikan sebagai komoditi. Dalam fungsi ini kegunaan barang sangat diutamakan, misal : kebutuhan pelengkap perabot rumah.

- **Fungsi Estetis**
Menilai suatu produk sebagai produk seni, sehingga nilai seni lebih diutamakan dari pada nilai kegunaan, misal : sebagai barang seni dan budaya.
- **Fungsi Ganda**
Selain menilai produk berfungsi ekonomis juga menonjolkan nilai estetisnya, karena pada dasarnya kedua fungsi ini saling berkaitan erat. Suatu produk kerajinan kuningan akan bernilai ekonomis tinggi bila jika bernilai estetik tinggi.

2.3. Usaha Kerajinan Kuningan

2.3.1. Kondisi dan Karakteristik Kerajinan Kuningan.

Industri kerajinan kuningan merupakan industri rumah tangga yang dikerjakan secara turun temurun dengan menggunakan peralatan sederhana dan mesin.

Industri kerajinan kuningan merupakan salah satu jenis komoditi unggulan yang berkembang di Kota Juwana. Produk kerajinan kuningan banyak digemari para konsumen adalah lampu dan handle.

Program kegiatan yang berlangsung dilingkungan industri kerajinan kuningan ini adalah kegiatan produksi, promosi, pemasaran serta kegiatan pembinaan dan pengelolaan. Program kegiatan yang ada dibedakan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik masing-masing kegiatan.

Untuk kegiatan produksi barang-barang kerajinan kuningan berlangsung di beberapa tempat misalnya desa Growong Lor, Growong Kidul, Kauman, Kudukeras, dsb. Penyediaan bahan baku mereka mengambil dari Jakarta. Hal ini dilakukan sebagian oleh perunit pengrajin atau agen sendiri yang khusus menangani pengadaan bahan baku kerajinan kuningan.

Kegiatan promosi dan pemasaran produksi kerajinan kuningan ini ada yang langsung didistribusikan ke pengrajin, pedagang perantara, toko-toko

atau dalam skala besar yaitu pesanan dari instansi-instansi. Pemesan biasanya datang sendiri dengan membawa contoh atau desain, sedangkan sisa barang yang tidak terjual diletakkan (dipajang) diruang khusus yang berfungsi sebagai show room kecil, sehingga setiap pengunjung yang datang dapat segera mengadakan transaksi atau hanya sekedar melihat-lihat dulu.

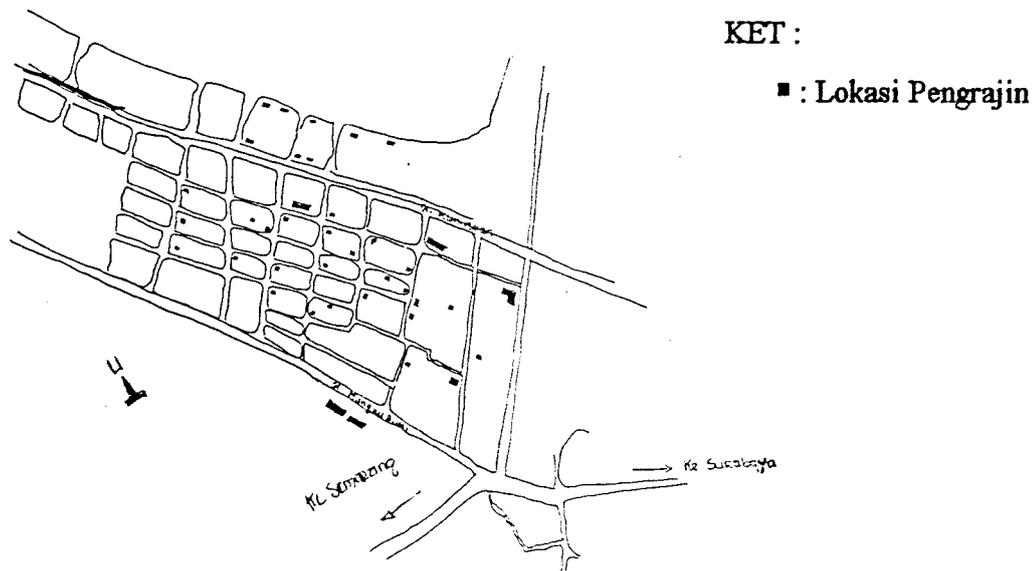
2.3.2. Jumlah dan Jenisnya

Pada cabang usaha industri kerajinan kuningan yang ada di Juwana sekitar 50 pengrajin. Jenis usaha yang dilakukan pengrajin dikelompokkan sbb:

- Industri lantak.
- Industri bahan baku kuningan.
- Industri kerajinan kuningan mentah.
- Industri kerajinan kuningan.

2.3.3. Lokasi dan Tempat Usaha

Lokasi industri kerajinan kuningan terletak tersebar di Kota Juwana yaitu terletak di desa Growong Lor, Growong Kidul, Kauman. Kudukeras. Doropayung.



Gambar 2.2

Peta Lokasi Pengrajin Kuningan

2.3.4. Pemasaran Produk Kerajinan Kuningan

Pemasaran produk kerajinan kuningan pada umumnya dipusat-pusat perdagangan (lokal), kota-kota besar, Jateng, Bali, Yogyakarta (regional) dan di Juwana sendiri. Dalam kegiatan pemasaran, pengusaha (pengrajin) kuningan yang masih lemah hanya tergantung pada pedagang perantara, mereka tidak mampu melakukan usaha promosi secara mandiri untuk menarik konsumen, karena terbatasnya biaya dan kemampuan. Hanya sebagian kecil saja dari pengrajin kuningan yang bisa melakukan usaha promosi yang diselenggarakan pemerintah maupun swasta.

Adapun kelancaran pemasaran produk juga dipengaruhi oleh mutu produk itu sendiri, yang disesuaikan harga produk itu sendiri. Konsumen lebih tertarik pada produk kerajinan kuningan yang bermutu memadai.³

Kelemahan pemasaran pada umumnya disebabkan:

- Mutu hasil produksi yang masih rendah.
- Peralatan dan cara pengerjaan secara tradisional.
- Desain yang sudah lama
- Tidak adanya promosi disamping daya beli masyarakat yang belum begitu kuat.
- Masih sangat terbatasnya pemasaran keluar negeri.

2.3.5. Permasalahan yang Dihadapi Industri Kerajinan Kuningan

Melalui penelitian dilapangan maka dapat di indentifikasikan pokok-pokok permasalahan yang dihadapi industri kerajinan kuningan yaitu:

- a. Masalah Teknologi Produksi
 - Tingkat teknologi yang diterapkan masih sederhana.
 - Saran produksi kurang memadai.
 - Kemampuan teknis belum memenuhi standar.
 - Kualitas produksi tidak beragam.

³ Gitosewoyo, Pengembangan Industri Kecil dan Permasalahannya, Surabaya, 1979

b. Masalah Pemasaran.

- Penguasaan pasar yang terbatas karena masih besarnya peranan para pedagang perantara.
- Manajemen pemasaran yang kurang di kuasai.
- Kurang dapat memanfaatkan informasi pasar.
- Kurang adanya tempat display atau show room yang menarik pasaran / pengunjung.

c. Masalah lain-lain

- Terutama tingkat pendidikan para pengrajin yang relatif rendah, sehingga untuk dapat adopsi teknologi responnya masih kurang cepat. Pada umumnya mereka hanya menggunakan kebiasaan (tradisional).

2.3.6. Proses Pembuatan Industri Kerajinan Kuningan

a. Penyediaan bahan baku.

Bahan baku yang digunakan untuk membuat kerajinan kuningan dengan memakai serbuk kuningan yang didatangkan dari Jakarta.

b. Peleburan.

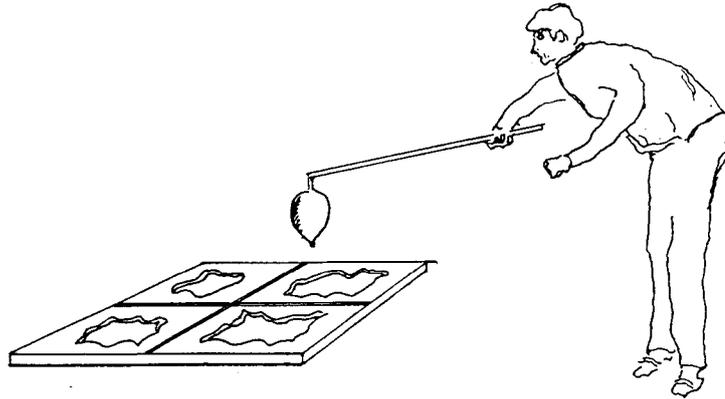
Peleburan dilakukan dengan memakai kowi sebagai tempat untuk memasak yang kemudian serbuk kuningan dimasukkan sampai mendidih.



Gambar 2.a

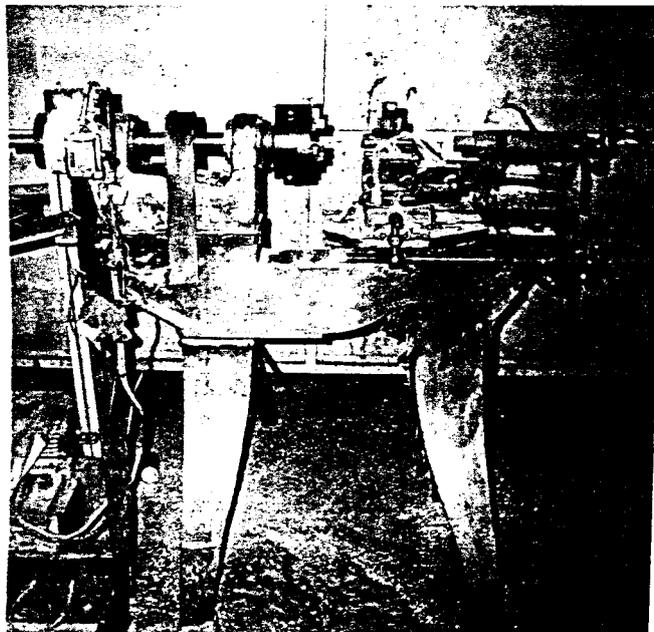
c. Pengecoran.

Pengecoran dilakukan dengan cetakan.



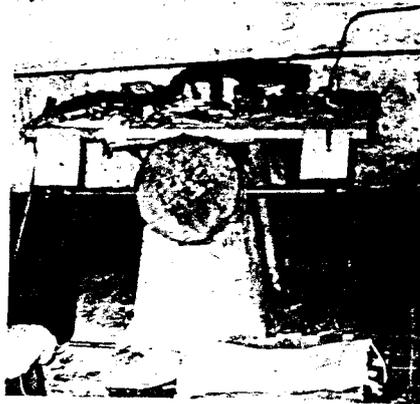
Sketsa 2. a

d. Pengikiran (penghalusan).



Gambar 2. b

e. Penyelepan (pengkilapan).



Gambar 2.c

f. Pengkontingan (pengeringan).

g. Pengepakan.

h. Pemasaran.

2.4. Pembinaan dan Pengembangan Industri Kerajinan Kuningan.

Dalam usaha pembinaan dan pengembangan industri kerajinan kuningan, pemerintah melalui Kanwil Departemen Perindustrian telah melakukan kegiatan antara lain :

- Penyuluhan.
- Promosi dan informasi dengan pedoman operasional pengembangan kerajinan kuningan.

Khususnya pada industri kerajinan kuningan , pembinaan dan pengembangan yang telah diberikan pemerintah antara lain :

Penyelenggaraan pameran dan penjualan produk kerajinan kuningan pada pameran-pameran tertentu bersama dengan produk kerajinan lainnya.

BAB III
GALERI SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN PEMASARAN
INDUSTRI KUNINGAN

3.1. Pengertian dan Fungsi

3.1.1. Pengertian

Galeri adalah suatu tempat atau wadah yang digunakan untuk memajang, menyimpan, dan dapat juga menjual atau membeli suatu benda seni.

Pemusatan adalah :

“ Proses, cara, perbuatan, yang memusatkan “. ⁴

Promosi adalah:

“ Usaha-usaha perusahaan untuk menciptakan kesadaran pada konsumen tentang sebuah barang atau ide, sampai akhirnya mereka bersedia melakukan pertukaran”. ⁵

Industri Kerajinan Kuningan

Merupakan industri yang menggunakan mekanis tetapi proses pengerjaannya masih tergantung oleh keahlian, yang berasal dari bahan serbuk logam kuningan.

Galeri sebagai pusat pembinaan, promosi dan pemasaran industri kerajinan kuningan.

Suatu bangunan sebagai pemusatan kegiatan dalam bentuk suatu lingkungan binaan yaitu fasilitas yang diwujudkan dalam kesatuan fungsi sebagai pusat produksi dan pemasaran kerajinan kuningan, dan sebagai tempat pembinaan dan pusat promosi kerajinan kuningan dan pengelolaannya.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1993.

⁵ Azas-azas Marketing, Drs. Basu Swastha DH. MBA, Liberty, Yogyakarta 1984, hal. 237.

3.1.2. Fungsi

1. Ditinjau dari pihak pengrajin / pengusaha :

- Sebagai wadah untuk memperkenalkan, memberikan pembinaan dan memasarkan produk yang dihasilkan kepada publik sebagai konsumen.
- Sebagai wadah komunikasi baik dengan konsumen untuk mengetahui permintaan maupun dengan sesama pengrajin kuningan untuk saling tukar pikiran guna memajukan usahanya.
- Sebagai wadah untuk mendapatkan pembinaan dalam upaya pengembangan kerajinan kuningan.

2. Ditinjau dari pihak pengunjung

- Sebagai wadah untuk memanfaatkan promosi mengenai produk kerajinan kuningan baik secara lisan maupun tulisan.
- Sebagai sarana rekreasi dengan menikmati show room pelayanan promosi dan suasana lingkungan sekitarnya.
- Sebagai wadah untuk membeli, memesan atau kontak dagang lainnya yang menyangkut produk kerajinan kuningan.

3. Ditinjau dari pihak pengelola

- Sebagai wadah untuk membina dan mengembangkan industri kerajinan kuningan yang berada dalam lingkungan pembinaan.

3.2. Tujuan

Pemusatan pembinaan, promosi dan produksi industri kerajinan kuningan di Juwana bertujuan untuk menunjang program pemerintah pada sektor industri khususnya industri kecil-sedang terutama industri kerajinan kuningan yang dianggap cukup berpotensi untuk dikembangkan dengan menyediakan fasilitas pelayanan pembinaan, promosi dan produksi untuk menunjang pengembangan industri dan pemasarannya.

Disamping itu juga menunjang kegiatan pariwisata, dengan adanya fasilitas pembinaan dan penyajian produk kerajinan kuningan dan sistem display, sebagai barang seni atau sebagai souvenir untuk kenang-kenangan.

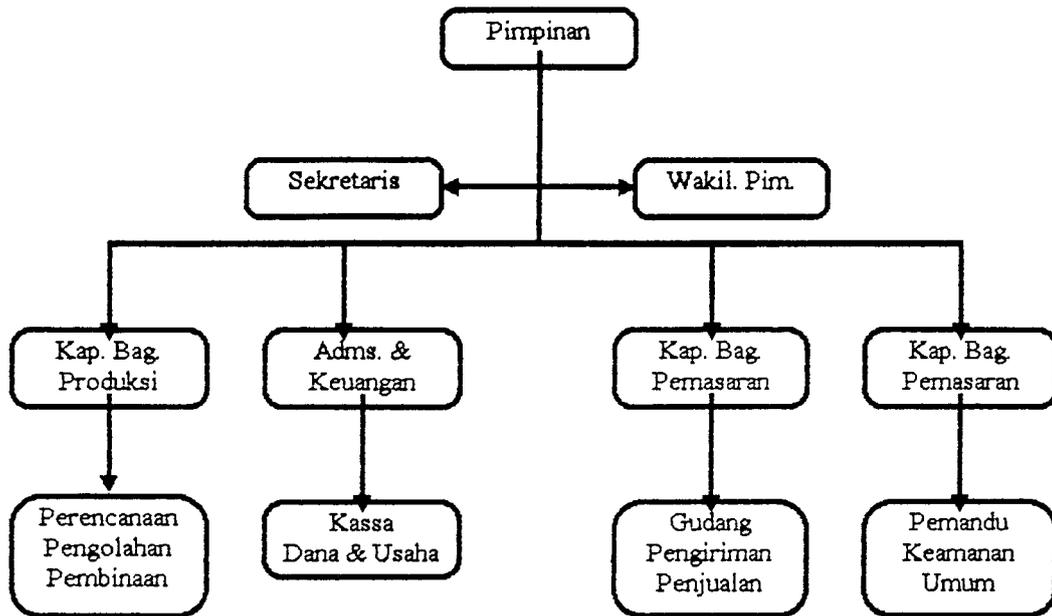
Ditinjau dari kepentingan masyarakat umum / wisatawan, tujuan fungsionalnya adalah:

- Untuk mengetahui industri kerajinan kuningan baik mengenai perusahaannya, lokasi, produknya, prosesnya, mutu maupun harganya.
- Meningkatkan apresiasi terhadap produk kerajinan kuningan sebagai barang seni.
- Menambah cakrawala pengetahuan dan menikmati suasana rekreatif sebagai salah satu bagian kegiatan wisatanya bagi para wisatawan yang berkunjung.

Ditinjau dari kepentingan pengusaha / pengrajin, tujuan fungsionalnya adalah untuk:

- Mengetahui informasi pasar, selera konsumen, mode / disain produk dan usaha peningkatan produksi.
- Mempromosikan produk kerajinan kuningan yang dihasilkan sekaligus menjualnya.
- Mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam memenuhi kebutuhan industri antara lain : modal, bahan baku, dan pemasarannya.
- Dapat berkomunikasi antara sesama pengrajin, konsumen dan pembina.

3.3. Sistem Kelembagaan



Struktur Organisasi galeri

Gambar 3.1

3.4. Sistem Display

3.4.1. Estetika sistem display (pameran)

Dalam estetika modern lebih banyak dibicarakan tentang nilai keindahan tentang seni dan pengalaman estetikanya.⁶

Dalam pameran kerajinan kuningan, menyangkut tata letak obyek pameran dengan metode pendekatan estetika yaitu komposisi, keseimbangan, proporsi, warna, dan sebagainya.

Teori Obyektif dan Teori Subyektif :

1. Teori obyektif menyatakan bahwa keindahan telah melekat pada benda dan terlepas dari pengamatannya.
2. Teori subyektif menyatakan bahwa keindahan benda tergantung pada persepsi pengamat.

Dari hal diatas yang terpenting adalah bagaimana penataan benda kerajinan kuningan supaya memberi efek estetis.

3.4.2. Teori prinsip-prinsip dasar :

a. Segi benda pameran

Benda pameran dapat menarik pengunjung

Mampu menonjolkan dan menaikkan nilai obyek

b. Segi Pengamatan

Mampu memberikan rasa ketenangan sehingga ada keleluasaan pengunjung dalam berapresiasi secara optimal

c. Area Pengamatan

Mampu memberikan jalur sirkulasi yang memberikan arah dengan pertimbangan atas spesifikasi penempatan obyek benda pameran.

Oleh karena itu benda kerajinan kuningan ditampilkan sebaik mungkin sehingga menarik dan mendukung proses apresiasi.

⁶ Dipl, Ing, Suwondo B. Sutedjo, Pencerminkan Nilai Budaya Dalam Arsitektur di Indonesia, hal 80.

Untuk produk kerajinan kuningan ini, menggunakan pendekatan estetis yaitu :

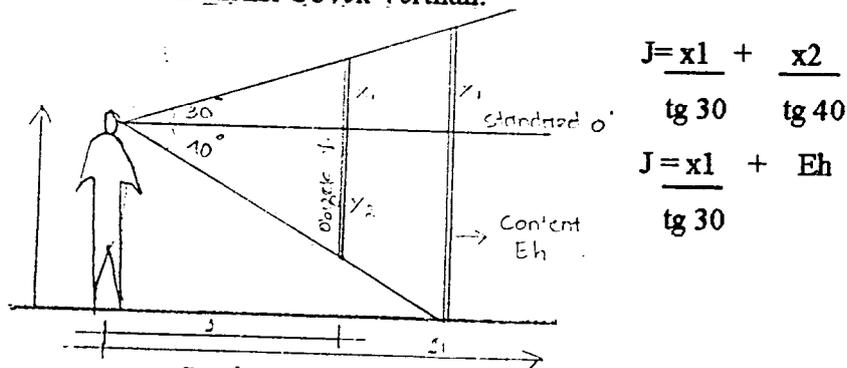
Cara penyajian benda kerajinan dengan menutamakan segi keindahan dari benda-benda yang dipamerkan.

3.4.3. Persyaratan dan Standard Perancangan

3.4.3.1. Kerajinan Kuningan Sebagai Obyek Pengamatan

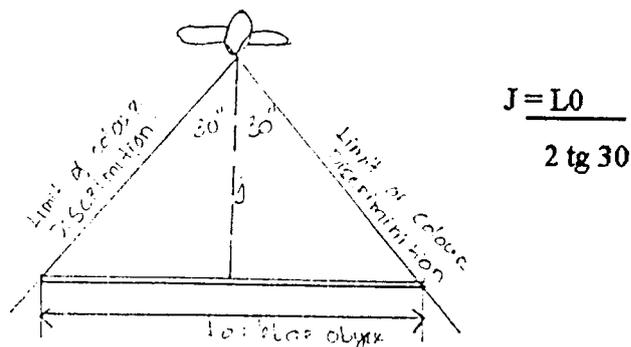
- Kenikmatan Pengamat

a. Standard Jarak Pengamatan Normal Manusia dengan Dimensi Obyek Vertikal.



Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik

b. Standard Jarak Penagamatan Normal Manusia dengan Dimensi Obyek Horisontal.



Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik

3.4.3.2. Standard Pengamatan Visual Terhadap Obyek Kerajinan Kuningan

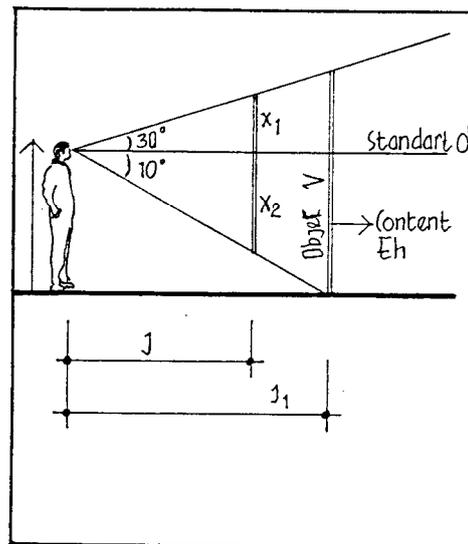
a. Obyek 2 Dimensi

- Obyek 2 dimensi menuntut pengamatan searah (dari satu arah)
- Galeri menuntut kesederhanaan sirkulasi, jelas dan terarah

Maka ditetapkan peragaan obyek 2 dimensional adalah dipajang pada dinding dan sirkulasi searah dengan dinding.

Jarak pengamatan normal manusia terhadap obyek 2 dimensi.

Vertikal (SKV : Satuan Komunikasi Visual)



Perhitungan didasarkan dimensi obyek yang tersebar (dapat menampung area pengamatan dari obyek yang terkecil sampai yang tersebar).

$$x_2 = \frac{x_1 \operatorname{tg} 30}{\operatorname{tg} 40}$$

$$= \frac{(p_0 - x_2) \operatorname{tg} 30}{\operatorname{tg} 40}$$

Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

$$x_2 = \frac{(30 - x_2) 0,5}{0,839}$$

$$x_2 = 10,625 \text{ cm}$$

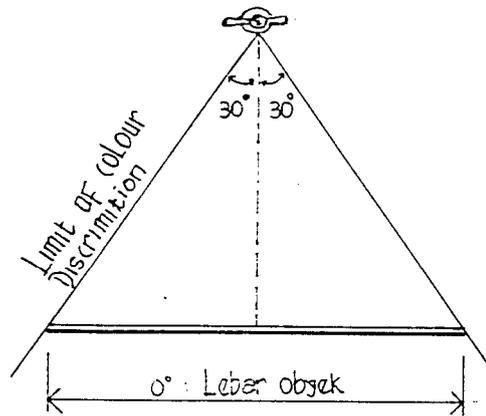
$$x_1 = 30 - 10,625$$

$$= 19,375 \text{ cm}$$

$$\text{Jadi jarak pengamatan (J)} = \frac{x_1}{\operatorname{tg} 30} + \frac{x_2}{\operatorname{tg} 40} = 51,51$$

$$= 52 \text{ cm}$$

Horisontal



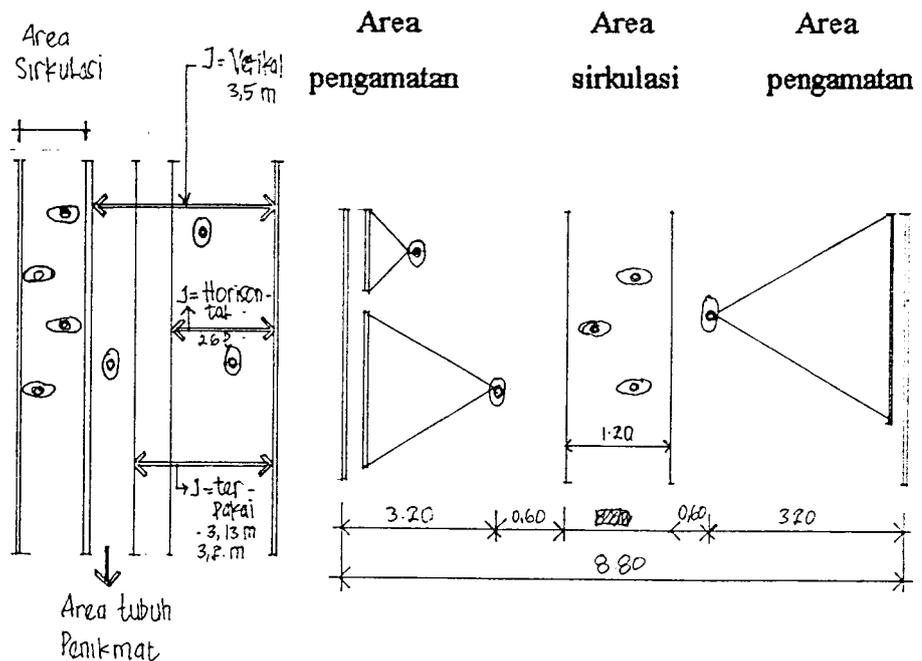
L0 = 100 (terbesar)
 L0. mean = 51,75 cm
 L0 = 3,5 cm (terkecil)

Area penempatan obye

J terkecil 0,25

Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

Penggabungan antara SKV horisontal dengan SKV vertikal obyek 2 dimensi :

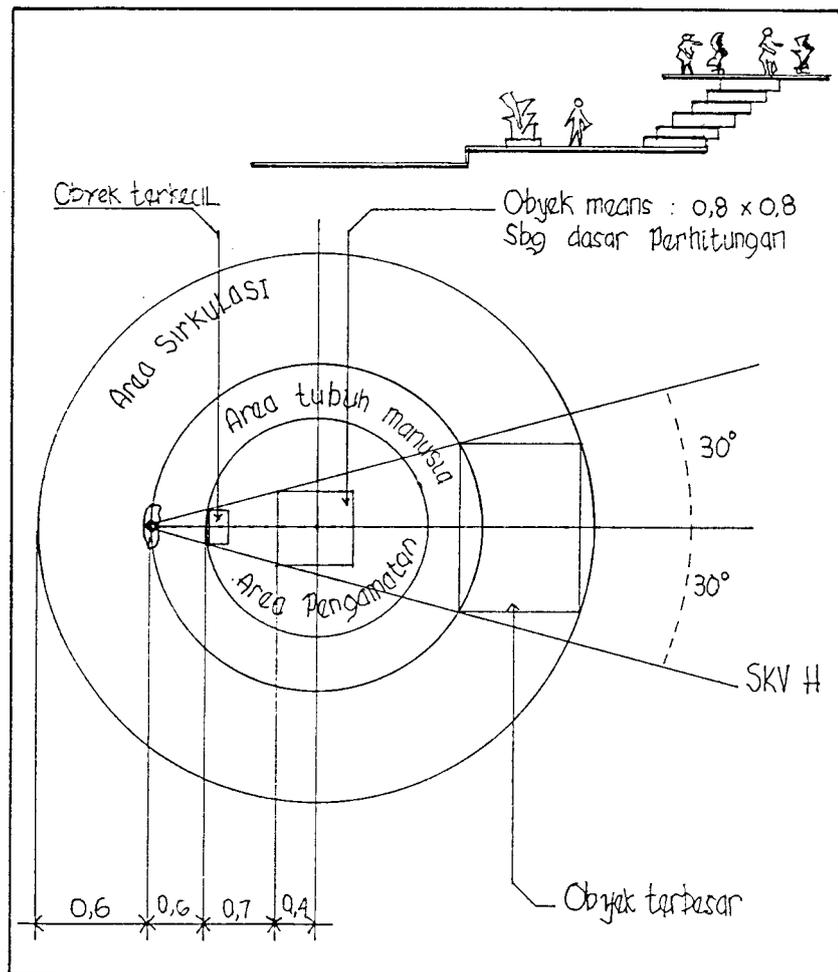


Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

b. Obyek 3 Dimensi

Dengan pertimbangan :

- Obyek karya 3 dimensional menuntut pola penikmatan mengelilingi obyek.
- Karya 3 dimensional adalah merupakan karya yang mempunyai nilai secara utuh, maka karya tersebut harus dapat dinikmati baik dari bawah maupun dari atas obyek. Maka ditetapkan sirkulasi pengamatan melingkar dengan sistem lantai bertingkat (tidak datar).



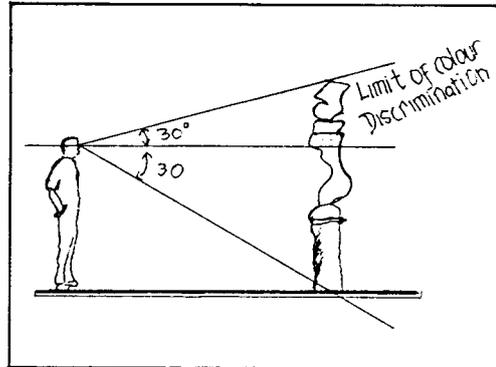
Sumber : Human Dimensional, Interior Space By Julius Panero,
Martin Zelnik.

$$J \text{ rata-rata} = \frac{L_0}{2 \operatorname{tg} 30} = 0,5$$

$$R = 0,3 + 0,7 + 0,6 + 0,6 = 2,2 \text{ M}$$

$$\text{Jadi SKV, Luas} = \pi R^2 = 3,14 \times 2,2 \times 2,2 = 15,6 \text{ m}^2$$

SKV Vertikal Obyek 3 D



$$x_1 = T_0 \operatorname{tg} 30$$

$$\frac{\operatorname{tg} 30 + \operatorname{tg} 40}{}$$

$$= 1,75 \times 0,577$$

$$\frac{0,577 \times 0,84}{}$$

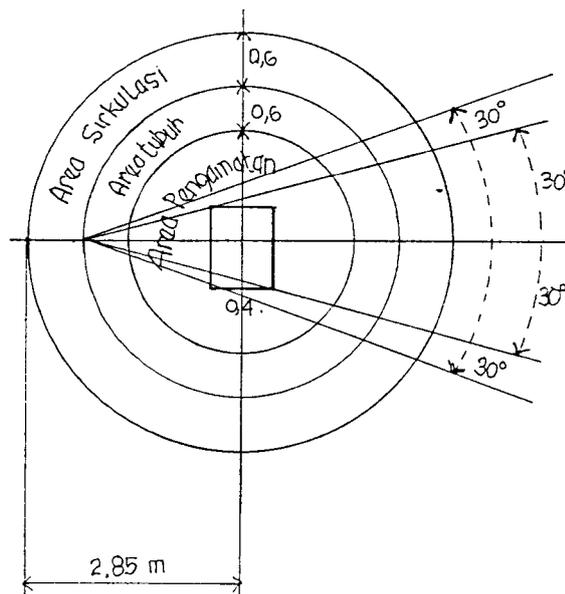
$$= 0,70 \text{ m}$$

$$\text{Jadi } R = 1,25 + 0,3 + 0,6 + 0,6$$

$$= 2,75 \text{ m}$$

Penggabungan SKV Horizontal dan SKV Vertikal.

R terbesar dipilih sebagai dasar SKV



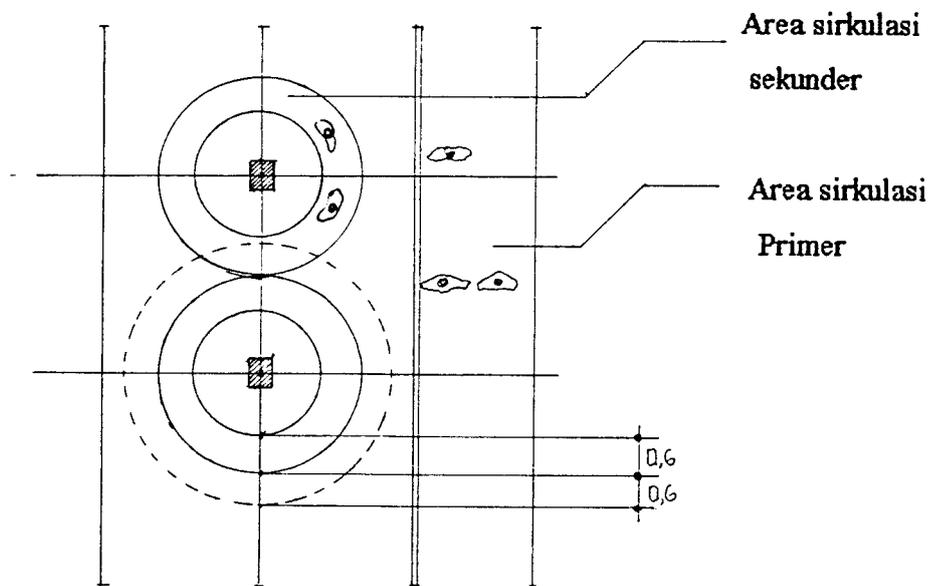
Jadi SKV untuk obyek 3 D

$$= 3,14 \times 2,75 \times 2,75$$

$$= 23,74$$

$$= 24 \text{ m}^2$$

**Sumber : Human Dimensional, Interior Space By Julius Panero,
Martin Zelnik.**



Arus sirkulasi sekunder digabungkan dengan sirkulasi primer.

3.5. Studi Kasus

3.5.1. Galeri Affandi

Ciri dari tampak atas galeri Affandi adalah bentuk daun bertrap-trap.

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi dalam Galeri Affandi merupakan sirkulasi menerus dan tiap-tiap ruang pameran dapat dicapai dari luar.

B. Environment

a. Pencahayaan

Pencahayaan bersumber dari cahaya alam yang dimaksudkan lewat perlubangan diatas atap pada ruang pameran I, sedangkan pada ruang

pamer II melalui jendela. Pencahayaan tambahan dari pencahayaan lampu.

b. Penghawaan

Penghawaan menggunakan penghawaan alam yaitu lubang-lubang ventilasi.

C. Sistem Pameran

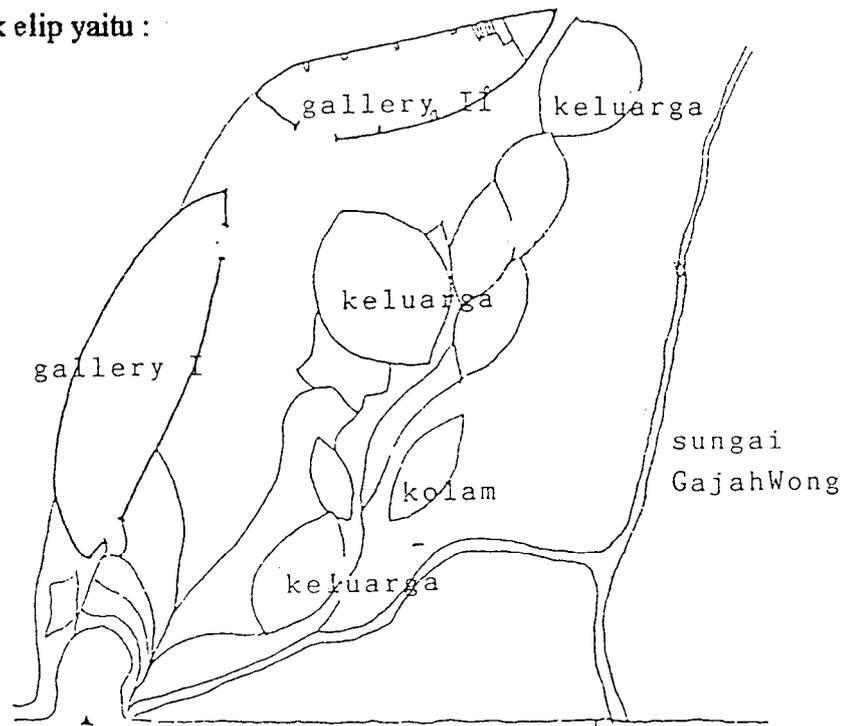
Bangunan dirancang untuk memajang koleksi tetap. Koleksi dipajang menempel dinding. Koleksi lukisan cat air dipajang dalam bingkai kaca. Jarak koleksi sekitar 40cm. Koleksi masterpiece dipisahkan dari koleksi lain. Pengaman dengan diberi batas dari tali.

D. Sistem Struktur

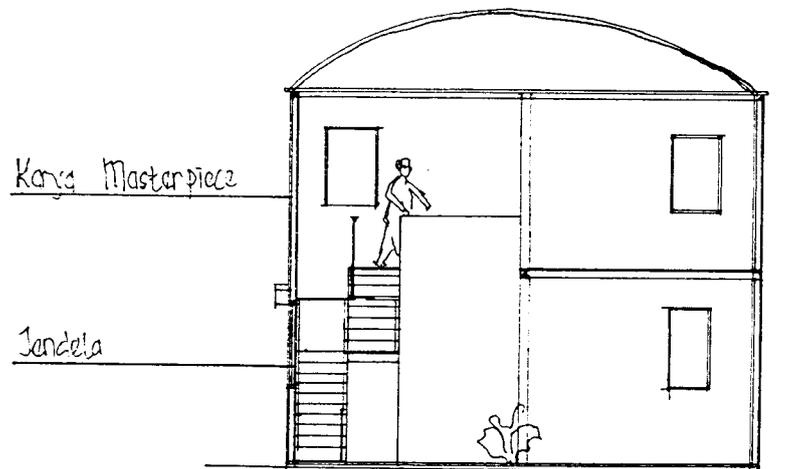
Dinding menggunakan bata yang diplester dan di cat putih.

E. Bentuk Dasar

Bila dilihat dari bentuk horisontal / denah berupa pengembangan bentuk-bentuk elip yaitu :



Gambar 3.2
Denah Galeri Affandi



Gambar 3.3

Penampang Ruang Pamer II

F. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang dikembangkan dari bentuk segi empat tidak beraturan.

• **Kesimpulan**

A. Sistem Penggantian Koleksi

Kekurangan :

Dua ruang galeri yang dipisahkan oleh ruang luar, akan mengakibatkan koleksi terkena pengaruh cuaca luar.

Kelebihan :

Karena ada 2 Galeri yang terpisah maka pergantian koleksi ada kemungkinan tidak mengganggu pengunjung ketika menikmati koleksi galeri.

B. Sistem Sirkulasi Pengunjung

Kekurangan :

Adanya 2 pintu masuk pada galeri akan mengakibatkan ketidak jelasan urutan pengamatan koleksi.

C. Pengurangan Kelelahan Pengunjung

Kekurangan :

Pengolahan sistem jendela atas yang tidak diolah tepat mengakibatkan sinar yang silau.



Keuntungan :

Pemanfaatan cahaya alami akan membuat dinding permanen sevara penuh sebagai bidand penyajian karya seni.

D. Perlindungan Obyek dari Gangguan Fisik

Kekurangan :

Untuk melindungi obyek dari sentuhan pengunjung menggunakan pembatas tali, hal ini akan mengganggu penampilan obyek, sedang perletakan master piece pada posisi yang sukar dijangkau akan memuntut area pengamatan sendiri.

3.5.2. Galeri Sapto Hudoyo

Ciri dari galeri Sapto.H adalah bentuk bangunan yang kotak dan atap yang datar (dag) serta dihiasi adanya patung-patung diluar bangunan.

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi membelok yang dibatasi dengan pembatas-pembatas yang tegas dan kuat dan pencapaian keruang pamer dengan satu pintu.

B. Enviroment

a. Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan cahaya buatan.

b. Penghawaan

Penghawaan menggunakan penghawaan alami yaitu ventilasi.

c. Sistem Pameran

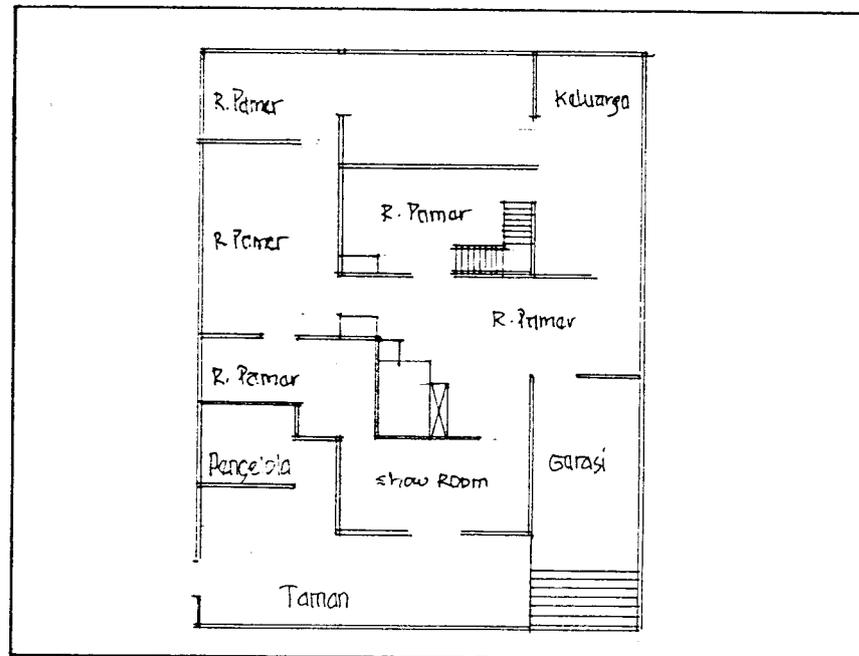
Bangunan dirancang untuk memajang koleksi. Koleksi yang dipajang kebanyakan koleksi 3D.

d. Sistem Struktur

Dinding menggunakan batu bata dan papan.

e. Bentuk Dasar

Dilihat dari bentuk horisontal / denah berupa pengembangan bentuk bujur sangkar, yaitu :



Gambar 3.4

Denah Galeri S. Hudoyo

f. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang dikembangkan dari bentuk segi empat beraturan.

• **Kesimpulan**

A. Sistem Sirkulasi Pengunjung

Kelebihan :

Adanya pintu masuk R. pamer, akan memudahkan pengunjung mengamati koleksi.

B. Pengurangan Kelelahan Pengunjung

Kekurangan :

Pengurangan kelelahan pengunjung kurang diperhatikan yaitu penempatan jarak antar yang dilihat dan tidak adanya tempat duduk / santai.

C. Perlindungan Obyek dari Gangguan Fisik

Perlindungan obyek sebagian kurang karena masih ada obyek yang tidak diberi perlindungan.

BAB IV

PENDEKATAN KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Tujuan Analisa

Mencapai pendekatan desain pada galeri kerajinan kuningan.

4.2. Analisa Konsep Dasar Perencanaan Lokasi

4.2.1. Dasar Pertimbangan

Pemusatan pembinaan, promosi dan pemasaran industri kerajinan kuningan berfungsi sebagai fasilitas pelayanan umum untuk memenuhi kebutuhan pembinaan dan mendapatkan produk kerajinan kuningan yang ada di Juwana, maka menuntut perletakan lokasi dengan pertimbangan :

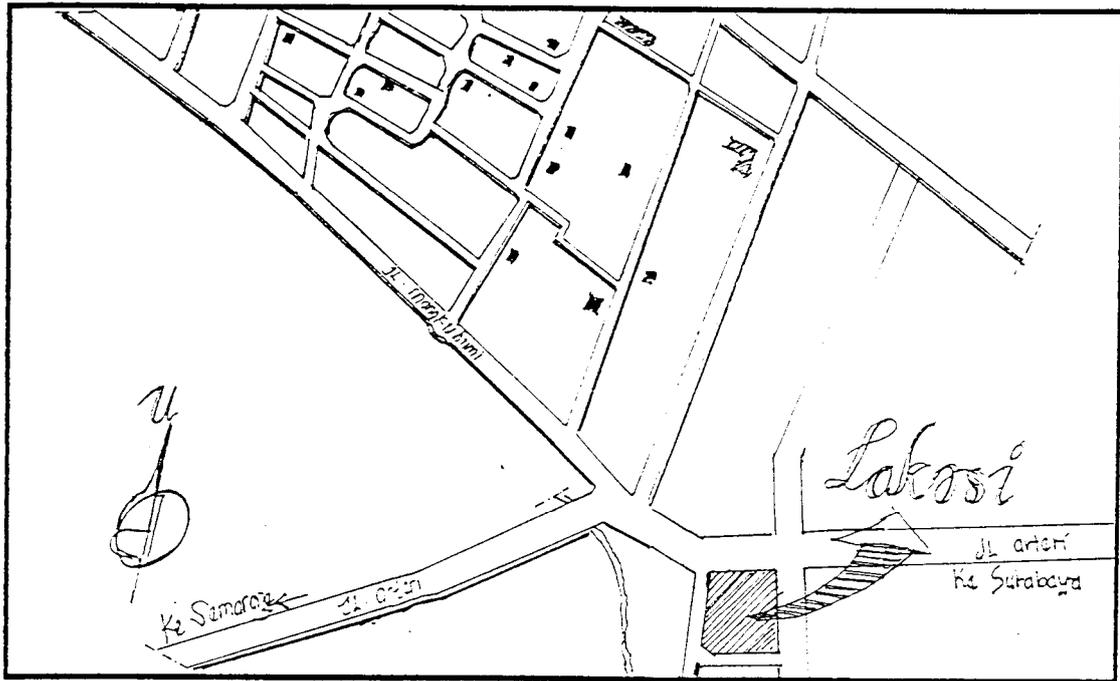
- Kemudahan pencapaian yang didukung oleh jalur transportasi kota, kondisi serta kualitas jalan yang baik (tidak mempersulit pemakai bangunan).
- Kesesuaian dengan kondisi lingkungan di sekitarnya.
- Berpotensi untuk berkembangnya kerajinan kuningan.
- Kemudahan fasilitas jaringan prasarana kota : air, listrik, telepon dan lain-lain.
- Potensi lokasi.

4.2.2. Penentuan lokasi

Berdasarkan dasar pertimbangan yang telah diberikan dan dikaitkan dengan kondisi dan pengembangan kota Juwana, maka lokasi galeri adalah :

- Lokasi terletak di jalan pantura yang dilalui sarana transportasi umum dan tersedia jaringan fasilitas utilitas maupun komunikasi.
- Lokasi daerah yang terdapat kegiatan ekonomi, sosial dan budaya yang tumbuh dan berkembang.

- Lokasi sesuai dengan tata ruang kota dan mengingat fasilitas ini harus dekat dengan industri kerajinan kuningan dan proses pembuatan kerajinan kuningan, maka diusahakan mendekati kawasan industri.



Gambar 4.1

Peta Lokasi Galeri



Gambar 4.2

Lokasi Galeri

4.3. Analisa Site

4.3.1. Pola Pencapaian

Untuk menentukan pola pencapaian perlu diperhatikan motifasi pengunjung dan keinginan pengrajin.

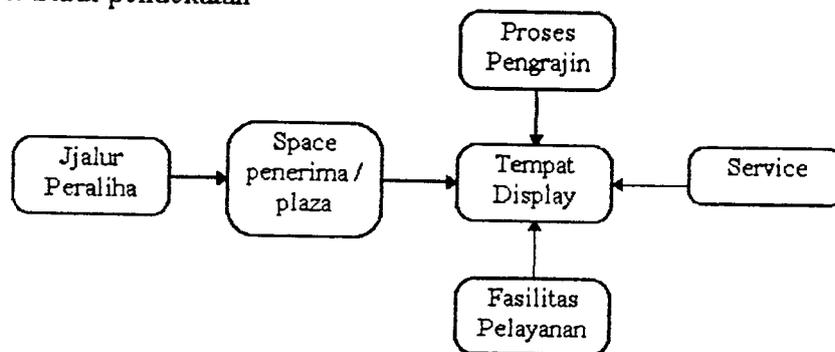
a. Dasar pertimbangan

- motifasi / keinginan pelaku kegiatan
- pemerataan pencapaian
- pola kegiatan
- kemudahan pencapaian

b. Kriteria penentuan

- pencapaian dari luar kedalam tapak diusahakan mudah, cepat dan tidak mengganggu sirkulasi sekitar.
- pola pencapaian diusahakan tidak membingungkan dan menerapkan variasi yang tepat antara kelompok kegiatan baik untuk pihak pengunjung, pengelola maupun pengrajin.
- pola pencapaian disesuaikan dengan pola hubungan kegiatan.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.3
Pola Pencapaian

4.3.2. Orientasi

a. Dasar pertimbangan

- situasi / kondisi lokasi
- lingkungan sekitar
- kemudahan dan keamanan pencapaian

b. Kriteria penentuan

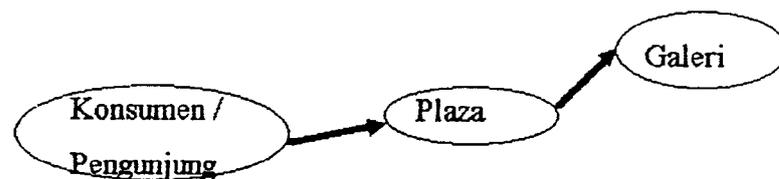
- Makro :

Kegiatan utama adalah produksi dan pemasaran maka pengunjung maupun konsumen merupakan orientasi utama, sedangkan pelayanan berorientasi pada pihak yang dilayani.

- Mikro :

Pencitraan bangunan yaitu : mewujudkan bangunan yang mudah dikenali sebagai galeri kuingan.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.4
Pola Orientasi Bangunan

4.3.3. Pemanfaatan Unsur Vegetasi

a. Dasar pertimbangan

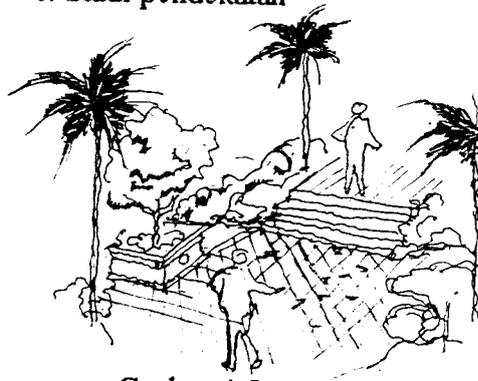
- fungsi vegetasi
- tuntutan kegiatan
- potensi lingkungan

b. Kriteria penentuan

Vegetasi diharapkan akan berfungsi sebagai :

- Kontrol visual
 - Menahan silau yang ditimbulkan matahari, lampu dan pantulan sinar.
 - Pemakaian tanaman sebagai dinding, atap dan lantai.
 - Membentuk kesan privacy
 - Tanaman sebagai penghalang pandangan terhadap sampah dan sebagainya.
- Pembatas fisik
 - Tanaman sebagai penghalang gerakan manusia dan hewan, selain berfungsi untuk mengarahkan.
- Pengendalian iklim
 - Kontrol terhadap radiasi matahari dan suhu.
 - Pengendalian angin.
 - Pengendalian kelembaban.
 - Pengendali suara.
 - Tanaman sebagai filter / penyaring.
- Pencegah erosi
- Pembentuk nilai estetis
 - Memberi keindahan melalui komposisi, ukuran, warna dan jenis tumbuhan sebagai unsur.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.5

Pemanfaatan unsur vegetasi

Penentuan jenis tanaman :

- Tananaman dasar sebagai penutup dan meningkatkan kualitas ruang (rumput-rumputan)
- Tanaman perdu sebagai pembatas, memperjelas arah, isolasi terhadap debu, udara dan bunyi (teh-tehan)
- Tanaman tinggi sebagai bidang penutup vertikal, peneduh, pembentuk ruang (kelapa, buah-buahan, bambu).

4.4. Analisa Kegiatan

4.4.1. Pelaku Kegiatan

A. Pengunjung

Adalah pihak yang menikmati jasa pelayanan yang diberikan baik secara perorangan maupun kelompok.

- Jenis pengunjung
 - Publik / masyarakat
 - Wisatawan domestik
 - Wisatawan asing

- Motivasi kegiatan
 - Motivasi serius

Yaitu keinginan untruk mendapatkan informasi, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang produk dan industri kerajinan kuningan.

- Motifasi berbelanja dan rekreasi

Yaitu keinginan untuk melihat, menikmati keindahan produk kerajinan secara santai sambil menikmati keindahan lingkungan alam disekitarnya serta keinginan untuk membeli produk.

B. Pengrajin / Pengusaha

Adalah pihak yang memberikan pelayanan berupa peragaan pembuatan produk kerajinan kuningan secara langsung sebagai produk yang dipromosikan maupun yang dipasarkan.

Motivasi kegiatan :

- Memperkenalkan produknya kepada publik sebagai konsumen agar lebih mengenal, menikmati dan akhirnya ada keinginan untuk membelinya
- Untuk mengetahui permintaan pasar mengenai jenis produk yang diminati atau promosi lain mendukung peningkatan pemasaran.

C. Pengelola

Merupakan pelaku kegiatan seluruh pengelola yang terdiri dari seperangkat personal, yang dibagi menjadi :

- Pimpinan umum
- Sekretaris umum
- Kepala bidang dan bawahannya

4.4.2. Macam Kegiatan

Macam kegiatan yang dikembangkan :

- a. Kegiatan industri kerajinan kuningan yang mencakup keseluruhan kegiatan proses produksi.
- b. Kegiatan pengelolaan dan pelayanan bagi masyarakat dan wisatawan. yaitu :

- Kegiatan promosi / informasi, diwujudkan dalam bentuk :

1. Kegiatan pameran (show room).

Merupakan kegiatan komunikasi visual antara pengunjung dengan obyek pameran. Kegiatan dibagi menjadi :

- Pameran tetap

Kegiatan pameran yang diselenggarakan setiap hari.

- Pameran tidak tetap

Kegiatan pameran yang diselenggarakan diluar lingkungan industri kerajinan kuningan dan pada waktu tertentu.

2. Kegiatan promosi / informasi

Merupakan kegiatan memberikan informasi / promosi secara langsung maupun tak langsung, tertulis maupun lisan kepada pengunjung.

3. Kegiatan Pemasaran

Memberi kesempatan bagi pengunjung dengan membeli, memesan atau kontak dagang lainnya. Bentuk kegiatan ini dibagi menjadi :

- Jual beli secara langsung, yaitu :

Jual beli yang dilakukan antara pengrajin / pengusaha dengan konsumen / pengunjung yang secara spontan ingin memiliki produk kerajinan.

- Jual beli tidak langsung, yaitu :

Jual beli yang dilakukan para pemilik modal / pedagang berupa pesanan partai besar.

- Kontak dagang antara pedagang perantara dan pengrajin / pengusaha sebagai upaya memperluas produk.

4. Kegiatan pembinaan dan pengelolaan

• Kegiatan pembinaan

Pembinaan bagi pengusaha / pengrajin yang meliputi : majemen, administrasi, ketrampilan teknis, etika kerja juga berupa program percontohan serta penyuluhan dan pengarahan.

• Kegiatan pengelolaan

Kegiatan ini bertujuan mengkoordinir seluruh kegiatan yang ada agar berlangsung lancar dan saling mendukung.

5. Kegiatan produksi kerajinan kuningan

- Penyiapan bahan baku serbuk kuningan

- Pengolahan bahan baku menjadi kerajinan kuningan

- Finishing (pengepakan)

6. Kegiatan rekreasi pengunjung

Kegiatan pelayanan :

- Kantin

- R. Peragaan (sistem display)

- R. Informasi

7. Kegiatan fasilitas pelayanan masyarakat

- Parkir area

- Plaza penerima

- Tempat pertemuan (serba guna)

- R. Promosi / informasi

- R. Pameran / sistem display

- R. Administrasi

- R. Pembinaan

- R. Proses produksi

- Taman

- Kantin

- R. Service (Mushola, Lavatory)

4.4.3. Kebutuhan Ruang

a. Kegiatan umum :

- Ruang kegiatan pengunjung

- Ruang promosi

- Plaza

- Ruang Parkir

- Lobby

b. Kegiatan pelayanan umum :

- Musholla

- Lavatory

- Ruang satpam

c. Ruang kegiatan pengelola :

- R. Staff pengelola
- R. Penerangan / humas
- Gudang peralatan dan perlengkapan
- Parkir pengelola

d. Ruang kegiatan utama :

- R. Pameran tidak tetap
- R. Pameran tetap
- R. Produksi
- R. Parkir

4.4.4. Besaran Ruang

A. Ruang Kegiatan Umum

- Plaza pengunjung
 $0,13m^2 / orang \times 600 = 78m^2$
- R. Informasi
 $2m^2 / orang \times 4 = 8m^2$
- Lobby
 $100 \times 1,6 m^2 / orang = 160m^2$
- Parkir cukup untuk :
 - Roda dua = 100 unit @ $1,5m^2 = 150m^2$
 - Roda empat = 50 unit @ $6m^2 = 300m^2$

B. Ruang Utama

- Ruang proses produksi : 6 unit @ $4m^2 \times 5 = 120m^2$

C. Ruang kegiatan penunjang kegiatan utama

- Ruang seminar
 $30 \times 1,5m^2 / orang = 45m^2$

D. Ruang pelayanan umum

- Kafetaria
 $12 \times 2m^2 = 24m^2$
- Dapur
 $2 \times 2m^2 = 4m^2$
- Mushola

15 x 1,5m ² /orang	= 22,5m ²
- Lavatory	
4 x 3m ² / ruang	= 12m ²
- Ruang satpam	
6 x 2m ² /orang	= 12m ²
E. Ruang pengelolaan	
- Ruang staff pengelola	
20 x 4m ² /orang	= 80m ²
- Ruang penerangan	
10 x 4m ² /orang	= 40m ²
- Ruang staff	
15 x 1,6m/orang	= 24m ²
- Perpustakaan	
20 x 1,3m ² /orang	= 26m ²
Asumsi rak dan ruang baca	
- Ruang penerimaan tamu	
6 x 1,6m ² /orang	= 9,6m ²
- Ruang service pengelola	
6 x 3m ² /orang	= 18m ²
- Ruang mekanikal elektrik	
- Gudang peralatan	
6 X 3m ² /ruang	= 18m ²
- Parkir staff pengelola	
Roda dua 20 unit @ 1,5m ²	= 30m ²
Roda empat 10 unit @ 6m ²	= 60m ²

4.5. Spesifikasi Produk Kerajinan Kuningan

4.5.1. Macam Produk kerajinan kuningan Di Juwana

1. Lampu Meja
2. Lampu Dinding
3. Lampu Gantung
4. Teko
5. Figura
6. Meja
7. Kursi
8. Kroset
9. Handle

10. Engsel

11. Tarikan Laci

Yang akan diinformasikan didalam ruang display :

- a. Produk komponen dan onderdil ; dimasukkan dalam kategori komponen produk setengah jadi masih berupa komponen-komponen peralatan (masih setengah jadi).
- b. Produk asli ; dimasukkan dalam kategori produk asli langsung jadi atau setengah jadi.
- c. Foto-foto ; masuk dalam kategori barang jadi meliputi foto-foto produk, proses produksi.

4.5.2. Dimensi Produk

Produk kerajinan dapat diklasifikasikan dalam ukuran besar dan ukuran kecil.

UKURAN OBYEK	JENIS KERAJINAN	Σ JENIS KERAJINAN	UKURAN TERKECIL	UKURAN TERBESAR	LUASAN TERBESAR
Obyek Kecil	Lampu Meja	6	0,09m ²	0,25m ²	2m ²
	Lampu Dinding	6	0,05m ²	0,09m ²	1m ²
	Teko	3	0,3m ²	0,4m ²	2m ²
	Pigura	2	0,3m ²	0,3m ²	1m ²
	Kroset	11	0,02m ²	0,03m ²	1m ²
	Handle	2	0,02m ²	0,03m ²	1m ²
	Engsel	4	0,004m ²	0,5m ²	1m ²
	Tarikan Laci	9	0,003m ²	0,005m ²	1m ²
Obyek Besar	Lampu Gantung	1	0,3m ²	3,2m ²	63m ²
	Meja	0,2m ²	0,6m ²	5m ²	
	Kursi	-	0,3m ²	1m ²	

TABEL 4.1 Klasifikasi Produk Kerajinan Kuningan

Dimensi produk secara rinci memang kurang bisa diklasifikasikan karena klasifikasi industri kerajinan kuningan yang beragam, tetapi dari klasifikasi jenis produk display dapat ditabelkan seperti diatas dan perbedaan dimensi yang mencolok adalah produk besar dan kecil (akan membedakan jenis peruangannya).

4.5.3. Sifat dan karakter produk

Sifat produk secara garis besar dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Materi tiga dimensi memberi kesan meruang, dapat bersifat masif, berongga serta mengandung unsur panjang, lebar, dan tinggi. Sedangkan untuk materi dua dimensi hanya memberi kesan bidang dan hanya mengandung unsur panjang dan lebar.

Karakteristik produk masing-masing dapat diklasifikasikan menjadi :

- a. Produk yang tidak bisa dipegang karena akan mengakibatkan kerusakan barang atau turunnya kualitas serta untuk menghindari bahaya keamanan dari keselamatan barang dan konsumen, sehingga pewartannya harus dalam ruang tertutup atau dijauhkan dari jangkauan pengunjung, tetapi masih dapat dilihat dan diamati secara jelas.
- b. Produk yang bisa dilihat dan dipegang cenderung diolah-pilah sehingga tuntutannya harus diletakkan diruang terbuka yang mudah dijangkau oleh konsumen.

PRODUK BISA PEGANG	PRODUK TIDAK BISA PEGANG
Kroset	Lampu Meja
Handle	Lampu Dinding
Engsel	Lampu Gantung
Tarikan Laci	Teko
Meja	Pigura
Kursi	

TABEL 4.2 : Karakteristik Produk Kerajinan Kuningan

4.6. Analisa Sistem Display

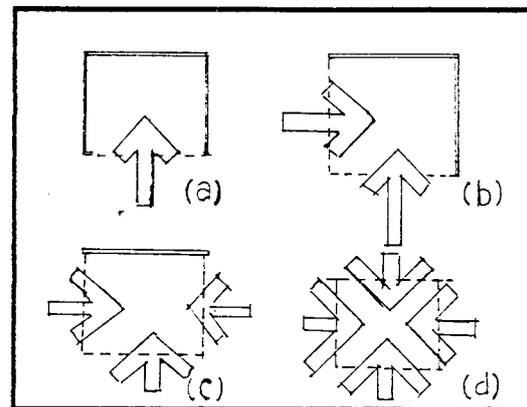
4.6.1. Fleksibilitas Ruang Pamer

Fleksibilitas ruang merupakan hal yang sangat penting karena, kegiatan pameran obyek selalu berubah dan berhenti secara periodik atau setiap saat dan ruang pameran yang besar akan lebih banyak memberikan kebebasan, fleksibilitas yang tinggi dalam penyusunan tata letak ruang pameran, sirkulasi maupun terhadap materi pameran itu sendiri

Penataan elemen pembentuk ruang display akan sangat menentukan penataan ruang-ruang display terutama untuk kegiatan display model. Seperti halnya dalam galeri sebagai pusat pembinaan, promosi dan pemasaran industri kuningan, dimana penekanan pada sistem display.

Ada empat type bentuk dasar dari ruang pameran berdasarkan jumlah bukaannya guna pencapaian pengunjung :

- Ruang pameran dengan terbuka pada satu sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada dua sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada tiga sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada empat sisi



Gambar 4.6

Type Ruang Pamer Berdasar Bukaannya

4.5.2. Fasilitas Ruang Display

A. Ruang Pamer Tidak Tetap

Ruang ini disediakan khusus untuk pameran yang design baru.

$$\begin{aligned}
 & \Sigma \text{ Luas obyek terbesar} + \Sigma \text{ Luas obyek terkecil} + 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 400 \\
 & = 10\text{m}^2 + 69 + 640\text{m}^2 \\
 & = 719\text{m}^2
 \end{aligned}$$

B. Ruang Pamer Tetap

1. Ruang pameran dengan panel

Ruang ini merupakan unit pameran terkecil yang digunakan untuk memamerkan produk-produk kerajinan kuningan berukuran kecil.

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ Luas terbesar obyek terkecil} &+ 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 200 \\ &= 10\text{m}^2 + 320\text{m}^2 \\ &= 330\text{m}^2 \end{aligned}$$

2. Ruang Showroom

Showroom ini digunakan untuk memamerkan produk berdimensi besar.

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ Luas terbesar obyek terbesar} &+ 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 200 \\ &= 69\text{m}^2 + 320\text{m}^2 \\ &= 389\text{m}^2 \end{aligned}$$

3. Ruang Model

Ruang model digunakan untuk memamerkan contoh-contoh ruang dalam skala sebenarnya, seperti contohnya rumah : kamar mandi, R. kerja, R. tamu, R. tidur, R. keluarga/ R. makan, dll, dengan perabot yang sesungguhnya.

$$\text{Jumlah ruang model 5 unit, @ } 3 \times 3, \Sigma = 5 \times 9 = 45\text{m}^2$$

C. Ruang Seminar

Ruang seminar digunakan sebagai ruang pertemuan para pengrajin / pengusaha, dimana kegiatan ini merupakan kegiatan penunjang pameran yang biasanya berupa diskusi, seminar, dll.

D. Ruang Sinema

Ruang ini digunakan untuk memutar slide atau gambar-gambar tentang produk kerajinan sebagai presentasi.

4.6.3. Penyajian Benda Pamer

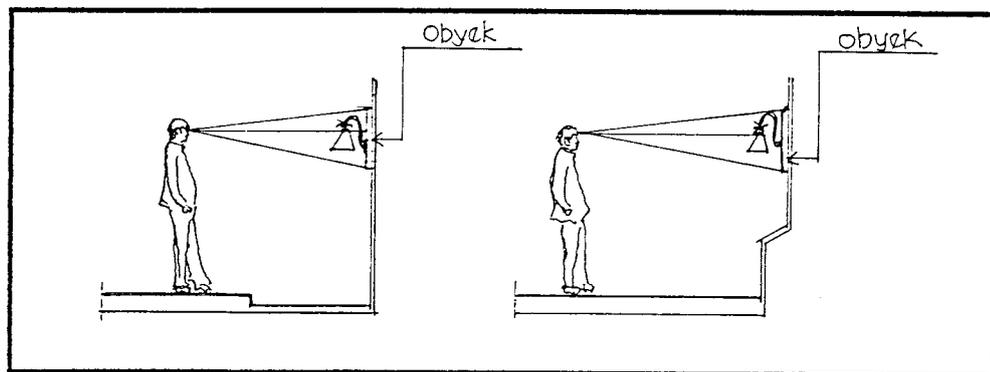
A. Tata letak Benda Pamer

- Ditampilkan sehingga lebih penting dari pada lingkungannya atau latar belakang misalnya warna, alas kotak, penampang.
- Tata letak pada suatu bidang panel harus dapat menjadi pusat perhatian, dengan permainan faktor kontras, perbedaan warna, dalam bentuk sifat permukaan dan arah garis.
- Komposisi yang harmonis dimana penataan kerajinan kuningan tidak terlalu ramai.
- Dengan komposisi pertigaan / perlimaan tiap modul mendatar atau vertikal.

B. Sistem Penyajian

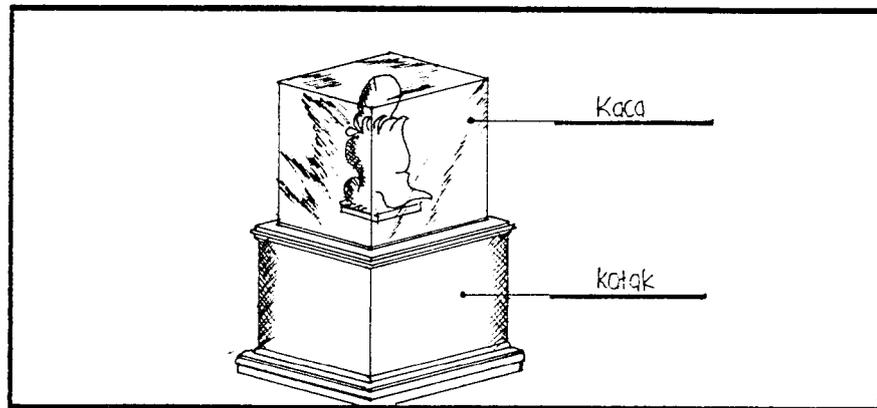
- Penyajian terbuka produk kerajinan tempel dan 3 dimensi.
- Supaya komunikasi benda pameran dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya label, foto, penjelasan / sketsa tentang benda yang bersangkutan.

Agar benda pameran tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat maka perlu pengamanan dengan kotak kaca, menaikkan / menurunkan tangga atau diberi tanaman pembatas.

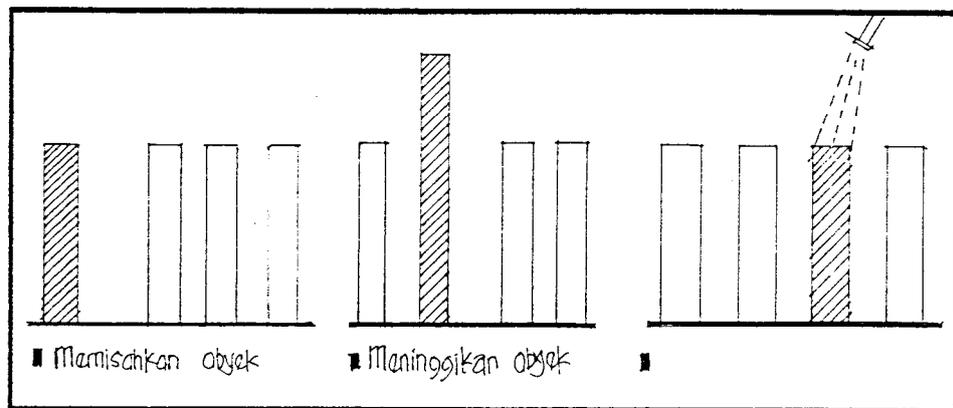


Gambar 4.7

Pelindungan obyek tempel



Gambar 4.8
Perlindungan obyek 3 dimensi



Gambar 4.9
Komposisi perletakan obyek 3 dimensi

C. Peralatan

Tata peralatan pameran kerajinan kuningan tidak dapat disajikan dalam satu cara yang sama dan sekaligus.

Ada beberapa pertimbangan yaitu :

- Memerlukan tempat dan dinding untuk perletakannya.
- Dapat terlihat semua arah.
- Memerlukan perlindungan dari pengunjung dan cuaca.

Dari hal diatas maka peralatan yang dapat dipergunakan dalam pameran adalah :

- Panil (untuk obyek tempel)
- Kotak standard, untuk benda 3 dimensi.
- Lemari pamer, untuk bentuk yang bervariasi dari yang kecil sampai yang besar.

D. Faktor Suasana

Faktor suasana adalah faktor dimana suasana ruang mendukung proses komunikasi visual pada ruangan tersebut. Suasana timbul karena cahaya dan warna disamping tata letak obyek, sirkulasi, pengamatan, dan lain-lain.

1. Dasar Pertimbangan

Memberikan keindahan pada benda pamer.

Keamanan benda pamer dari pengaruh radiasi sinar matahari.

Tercipta proses kondisi visual yang nyaman sehingga pengunjung dapat berapresiasi.

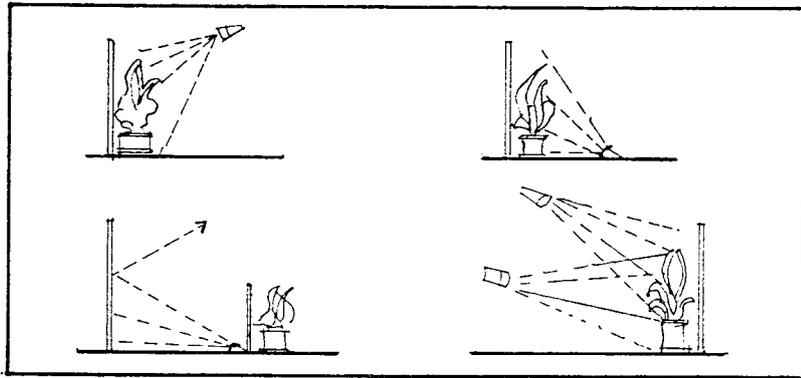
2. Peranan Cahaya dan Warna Dalam Ruang Pamer

- Cahaya yang dibahas disini adalah cahaya buatan, sedang cahaya alami dipakai dengan syarat tidak langsung / dipantulkan, dibiaskan.
- Suasana yang diinginkan adalah suasana penghayatan romantis dengan penonjolan obyek pamer.
- Memberi pergantian suasana untuk tiap kelompok ruang pamer sesuai dengan misi yang terkandung di tiap periode.
- Suasana dapat diwujudkan dengan pengolahan elemen pembentuk ruang yaitu : tinggi rendah lantai, langit-langit.

3. Peranan Warna

Warna mempunyai pengaruh terhadap suasana ruang, yang berhubungan dengan perasaan dan kejiwaan. Peranannya antara lain:

- Sebagai latar belakang dari benda kerajinan akan menambah pesona dan memperindah obyek.
- Nilai, watak dan keunikan obyek akan lebih tercermin dengan adanya warna.
- Warna sebagai latar belakang tidak boleh lebih mencolok daripada benda kerajinan itu sendiri.



Gambar 4.10

Alternatif Penyinaran Pada Benda Obyek

4.6.4. Tata Peragaan pameran

Unsur-unsur yang mendukung tata peragaan pameran sebagai kegiatan utama didalam Galeri adalah :

A. Sistem Peragaan

Sistem peragaan pameran yang digunakan agar pengunjung dapat menangkap pesan dan kesan yang disampaikan pada kegiatan pameran ada beberapa macam, yaitu :

1. Sistem Statis

Benda peraga dipamerkan dan diberi keterangan secara tertulis dengan perletakan bisa dilantai, meja, digantung, ditempel didinding / panel.

2. Sistem Peragaan Dinamis

Benda peraga yang ditampilkan / dipamerkan dapat bergerak dengan aktif, yaitu digerakkan oleh pengunjung.

3. Sistem Peragaan Demonstratif

Peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau dipertunjukkan langsung oleh petugas secara berkala.

B. Cara Penyajian

Cara penyajian peragaan sangat penting peranannya dalam menunjang sukses tidaknya tujuan diselenggarakannya suatu kegiatan pameran.

Sistem penyajian ini dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu :

1. Segi pengunjung

Kenikmatan pengunjung dalam menikmati materi pameran dipengaruhi oleh sistem penyajian. Hal ini dapat dicapai dengan cara:

- Memberikan space yang cukup luas bagi pengunjung sehingga mempunyai kebebasan bergerak.
- Memenuhi persyaratan jarak pandang dan sudut pandang pengunjung.
- Memberikan kebebasan cara mengamati obyek pameran.

2. Segi Materi Pameran

Dalam menyajikan materi pameran perlu diperhatikan beberapa hal :

- Memperhatikan karakter pameran.
- Menyesuaikan proporsi obyek dengan ruangan pameran dan tetap memenuhi persyaratan proporsi.

Untuk dapat menciptakan suasana ruang yang diinginkan terlebih dahulu perlu diketahui tuntutan obyek dan pengamat. Tuntutan tersebut antara lain :

- harus mampu menonjolkan / menaikkan nilai obyek.
- harus menarik massa / perhatian akan obyek
- mampu memberi rasa ketenangan sehingga mendukung pengunjung dalam melihat dan menghayati obyek pameran.
- harus mampu memberikan arahan pada pergerakan pengamat.

- mendukung kelancaran proses pergerakan.

Selain beberapa tuntutan yang telah dikemukakan diatas ada aspek-aspek pembentuk kondisi ruang pameran yang dapat menciptakan kondisi komunikatif, aspek-aspek tersebut antara lain : pencahayaan dan tata warna.

4.6.5. Sistem Pencahayaan

Cahaya dapat digunakan untuk memberikan penerangan pada benda dan ruang. Cahaya dapat juga untuk mengarahkan gerak pengunjung. Masalah pencahayaan suatu area pameran memegang peranan yang sangat penting. Berhasil tidaknya pengunjung mengungkapkan benda banyak dipengaruhi oleh sistem tata cahayanya. Sumber pencahayaan yang dapat digunakan yaitu :

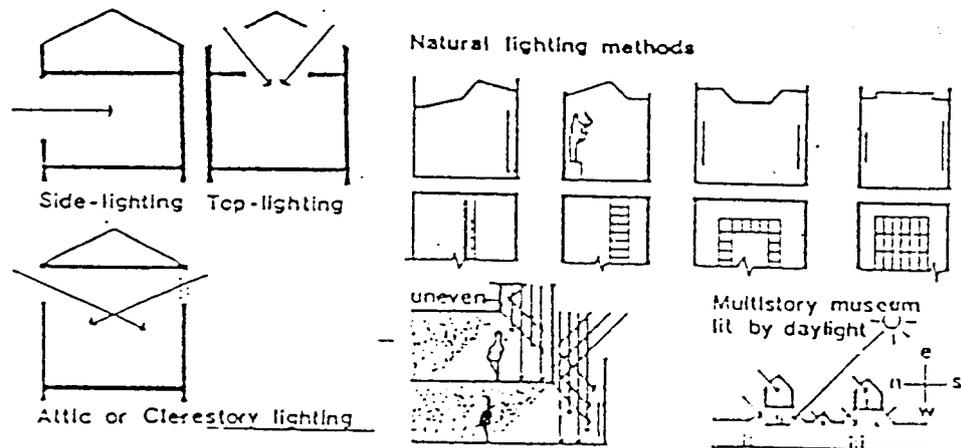
A. Pencahayaan Alami⁷

Pemanfaatan cahaya alami disiang hari memiliki beberapa keuntungan dan kerugian :

- Keuntungan :
Cahaya relatif lebih merata dan ekonomis
- Kerugian :
Arah datangnya sinar matahari yang selalu berubah-ubah dan intensitasnya tidak selalu tetap.
Tergantung cuaca.
Tidak bisa memberi cahaya pada bagian yang diinginkan.

Pencahayaan alami dapat digunakan pada ruang pameran melalui jendela samping maupun atas.

⁷ James Dardner and Huller, Exhibition and Diaplay, F.W.Dodge Corporation, New York, London. 1960, hal, 88.



Gambar 4.11

Pendistribusian Pencahayaan Alami

B. Pencahayaan Buatan⁸

Dipergunakan terutama pada malam hari atau siang hari dimana cahaya alam dianggap kurang. Penggunaan cahaya buatan mempunyai keuntungan dan kerugian :

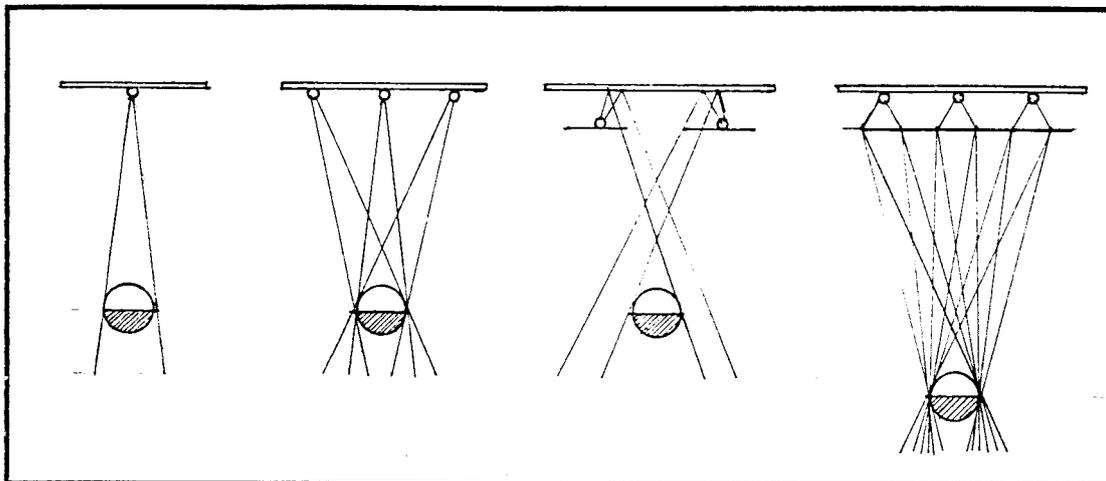
- Kerugian
 - Bersifat permanen dengan intensitas yang tetap dan dapat diatur kekuatannya serta arahnya.
 - Fleksibel untuk penataannya
- Keuntungan
 - Sumber cahaya mahal

4 macam pencahayaan buatan yang biasa dipakai untuk menimbulkan kesan tertentu antara lain.

- Pencahayaan langsung oleh titik lampu tunggal. Sistem ini akan menciptakan bayangan dan refleksi yang jelas.
- Pencahayaan langsung oleh beberapa titik lampu. Sistem ini menciptakan kontur bayangan yang lembut.

⁸ Ibid. hal. 59.

- Pencahayaan tidak langsung oleh lampu reflektor pada plafon. Sistem pencahayaan ini akan menimbulkan distribusi bayangan yang lemah.
- Pencahayaan tidak langsung oleh titik lampu dengan menggunakan perantara plafon yang berfungsi sebagai bahan pemfokus cahaya. Sistem ini hampir tidak menghasilkan efek bayangan.

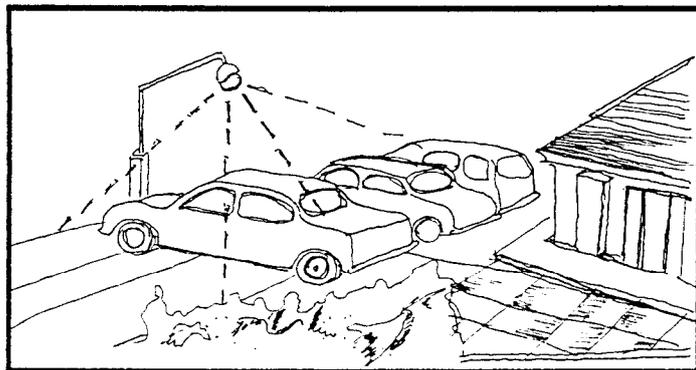


Gambar 4.12

Teknik Pencahayaan

Penggunaan pencahayaan buatan tersebut adalah pada :

- Out door

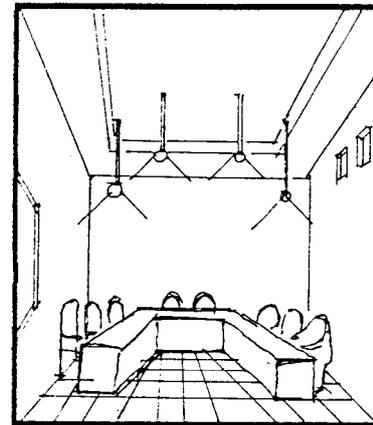


Gambar 4.13

Pencahayaan Buatan Untuk Out Door

- In door

Pengadaan cahaya buatan mendukung kesan karakter dan fungsi akan ruang ruang yang spesifik. Dengan pertimbangan ; kebutuhan, kesesuaian, afisiensi, efektifitas, kelancaran dan penonjolan kesan ruang yang yang berlainan tiap ruangnya.



Gambar 4.14

Pencahayaan buatan untuk in door

Maka aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan display dapat dianalisis menjadi ;

1. Sistem pencahayaan

Sistem pencahayaan perlu dilakukan secara tepat agar tuntutan karakteristik tiap produk pameran dapat terpenuhi, maka untuk produk 2 dimensi digunakan pencahayaan merata, sedangkan untuk produk 3 dimensi menggunakan pencahayaan terarah, setempat dan sistem pencahayaan efek khusus untuk mendapatkan penguasaan.

2. Kuat cahaya

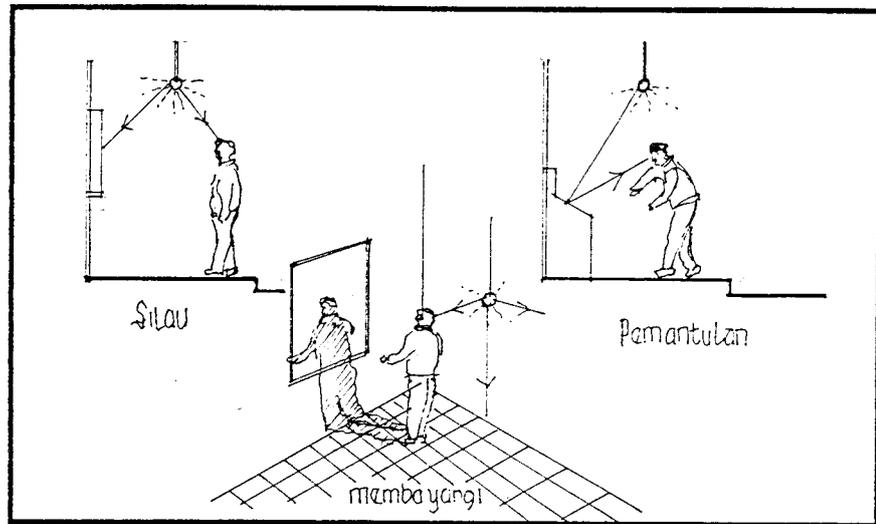
Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas bidang, dan kepekaan produk terhadap radiasi (untuk lampu TL mengandung Ultra Violet dan pijar mengandung Infra Merah).

3. Warna cahaya

Warna harus mendukung penampilan produk yang sesungguhnya, sehingga digunakan warna putih. Untuk menampilkan efek khusus materi dan suasana display maka menggunakan warna cahaya yang berwarna.

4. Perletakan cahaya

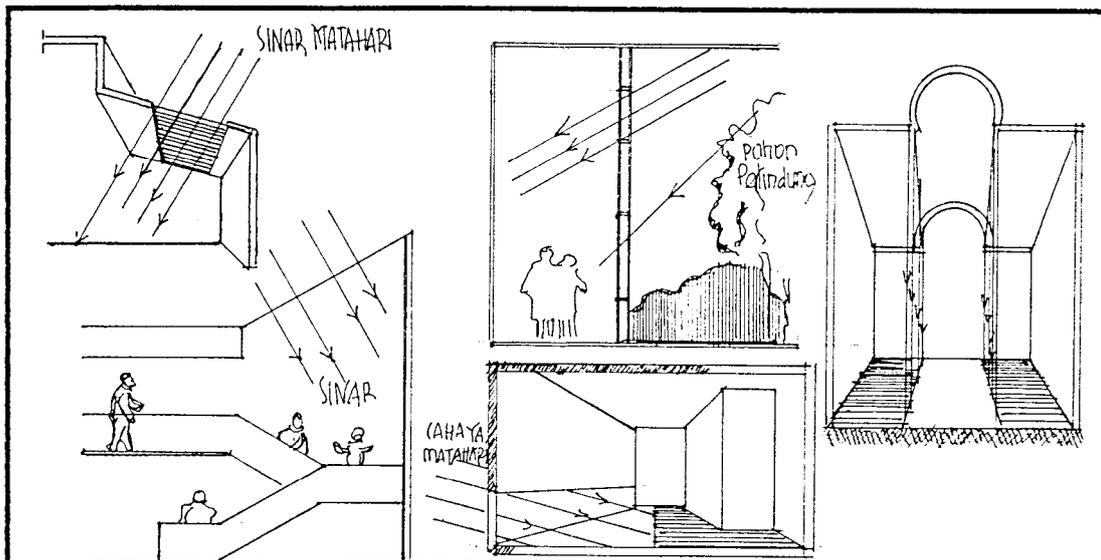
Tata cahaya dibedakan sesuai dengan sistem pencahayaan yang digunakan adalah langsung dan tak langsung. Cahaya pengisidan melatr belakang obyek diletakkan didepan dan belakang, diatas dan dibawah, ataupun didalam obyek dari 1,2, atau 3 sumber cahaya yang dibedakan untuk benda-benda produk 2 dan 3 dimensi. Tata cahaya menghindari terjadinya pantulan pada obyek.



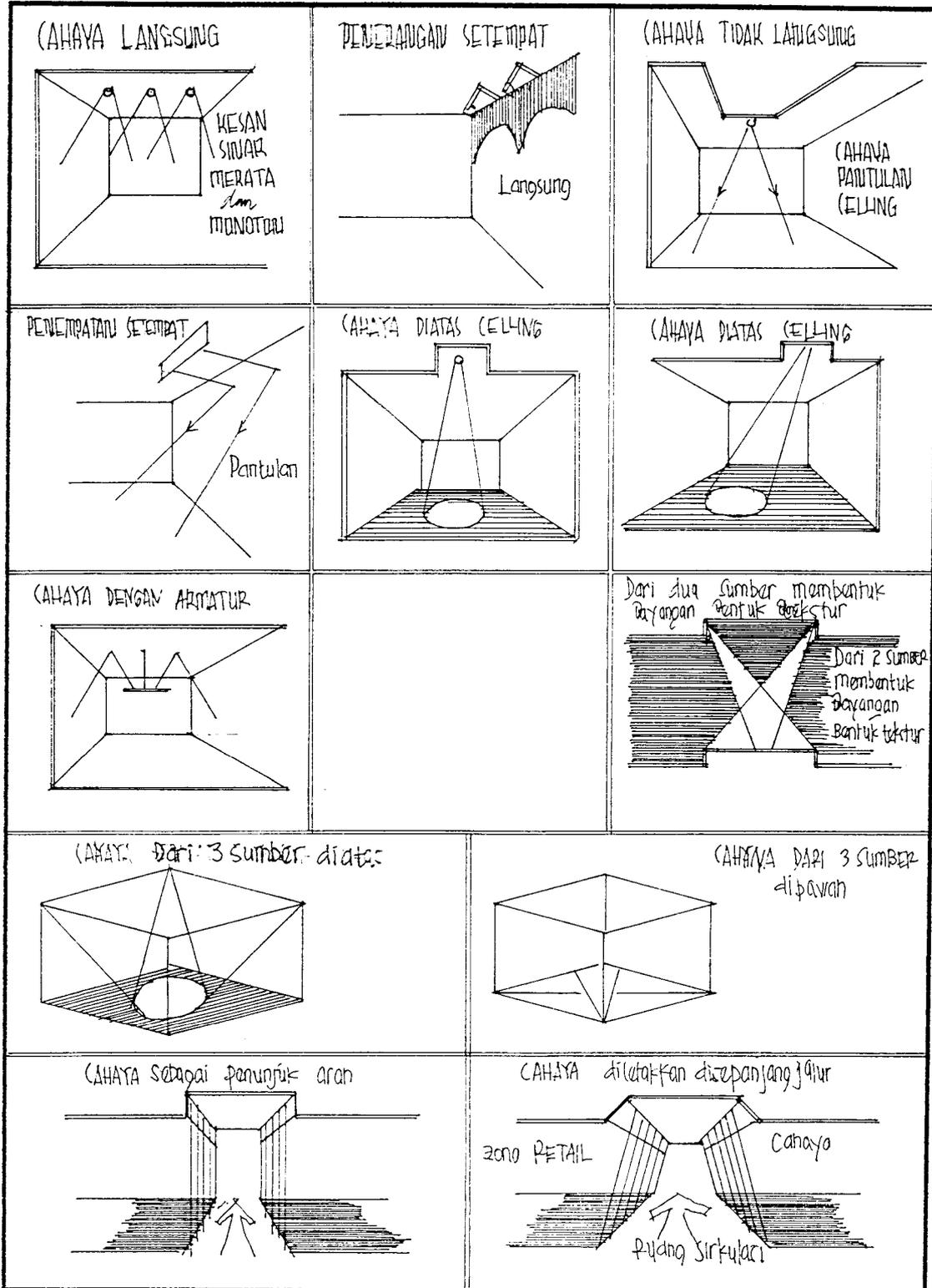
Gambar 4.15

Teknik Pencahayaan Buatan yang Dihindari

PENCAHAYAAN ALAMI



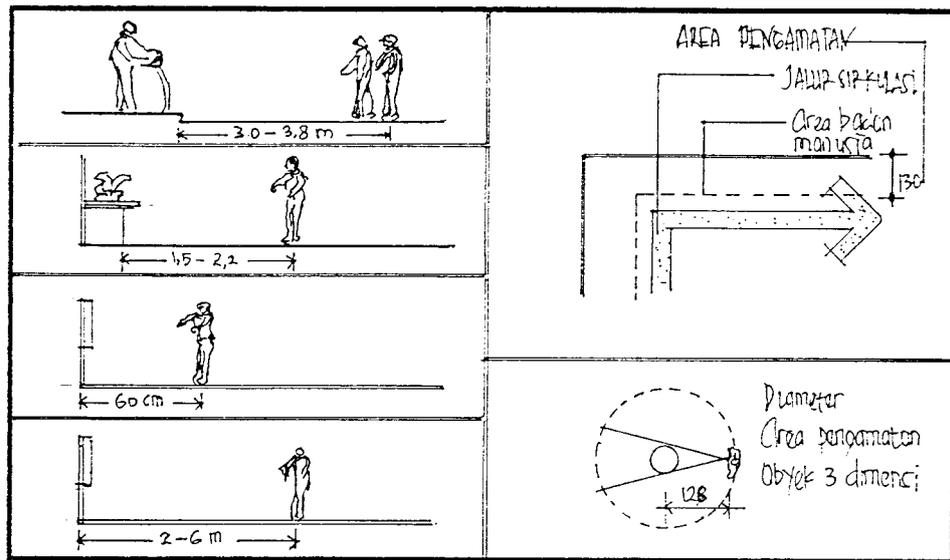
PENERANGAN UMUM



4.6.6. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang pameran harus memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi para pengunjung hal tersebut merupakan upaya pelayanan bagi pengunjung dan penyelenggara agar mereka merasa nyaman melakukan aktifitasnya.

Sirkulasi dalam ruang pamer ini merupakan jalur pergerakan yang ikut mendukung penataan display produk, karena sirkulasi tersebut menentukan ruang pergerakan, area pengamatan dan penataan barang.

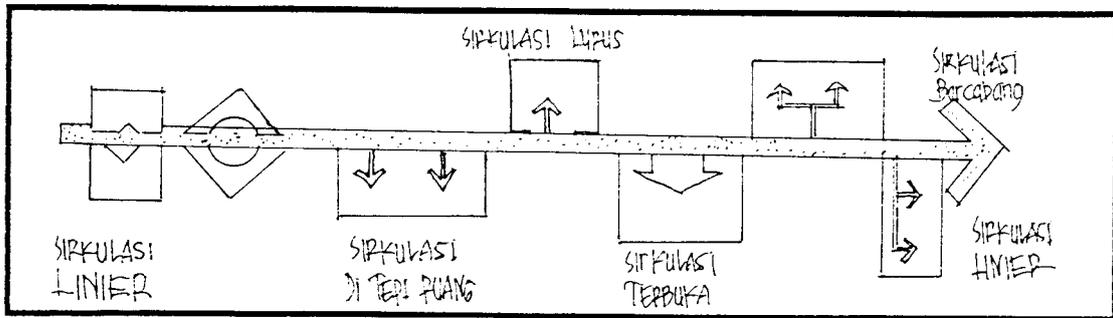


Gambar 4.16

Hubungan sirkulasi dengan obyek

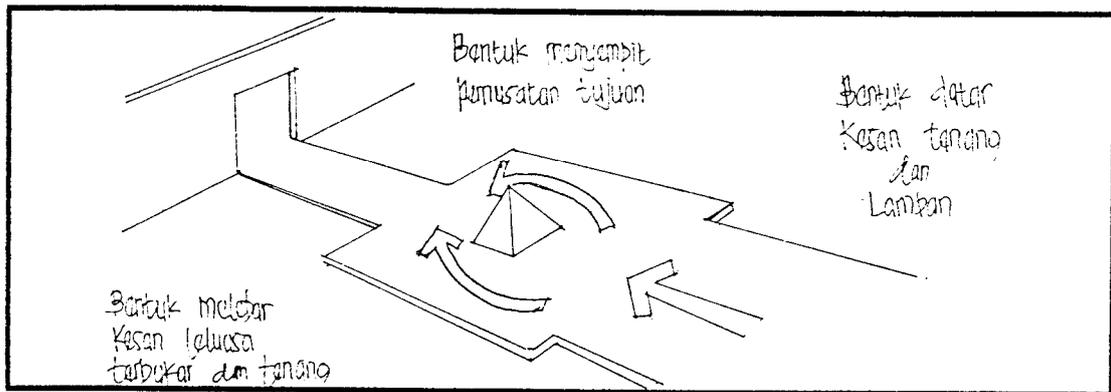
Dari fungsinya sirkulasi dapat dibedakan menjadi sirkulasi :

- Sirkulasi Primer
Sirkulasi yang menghubungkan antara ruang dan fungsi bangunan.
- Sirkulasi sekunder
Jalur pergerakan yang terjadi akibat sifat materi produk yaitu untuk area pengamatan.



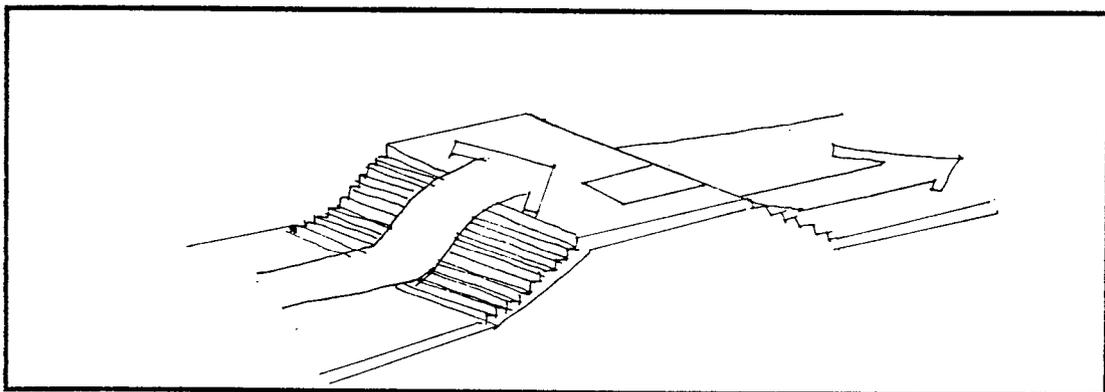
Gambar 4.17

Sirkulasi primer dan sekunder



Gambar 4.18

Sirkulasi pembentuk ruang



Gambar 4.19

Sirkulasi pola lantai

4.7. Analisa Ruang

4.7.1. Sistem Peruangan

A. Tata Ruang Dalam

- **Organisasi Tata Ruang Makro**

Tata ruang dalam ini mempunyai orientasi ke fasilitas pelayanan pengunjung, mengingat fungsinya sebagai publik / umum dan perannya sebagai pengatur dan pengkoordinir sistem-sistem lainnya agar dapat berjalan sesuai fungsinya.

- **Organisasi Tata Ruang Mikro**

Selain berdasarkan fungsi juga didasarkan pada perpindahan sifat ruang yang sesuai dengan hirarki ruangnya. Ruang-ruang publik / umum dapat berbentuk ruang luar, plaza, pekarangan, open space.

a. Sistem pengunjung

1. Open Space
2. Plaza
3. Sistem Display
4. Proses produksi
5. Fasilitas

b. Sistem tempat kerja industri kerajinan kuningan

1. Proses Produksi
2. Finishing
3. Show room
4. Pengelola
5. Jual beli

c. Sistem fasilitas pelayanan galeri

1. Plaza
2. Tempat pertemuan
3. R. Pameran
4. R. Informasi
5. R. Administrasi
6. R. Pengelola
7. R. Proses
8. R. Kantin
9. R. Service

- Ruang Dalam Bangunan

Merupakan ruang yang dibatasi oleh bidang fisik elemen pembentuk ruang atap dinding lantai.

a. Kebutuhan Pengelompokan Ruang

Ruang dalam bangunan ini meliputi ruang untuk mewadahi kegiatan pengrajin, ruang untuk kegiatan industri kerajinan dan ruang untuk kegiatan pengunjung. Ketiga fungsi ruang diwadahi dalam suatu bangunan galeri yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing fungsi tersebut antara lain :

- Ruang untuk kegiatan pengrajin, yang bersifat privat.
- Ruang untuk kegiatan produksi, bersifat semi publik.
- Ruang untuk kegiatan pengunjung, terjadi interaksi langsung antara pengrajin.

Pengelompokan masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut :

- Ruang pengrajin, meliputi :
 - Ruang pembinaan
 - Ruang kerja
 - Ruang service

- Ruang untuk kegiatan industri kerajinan kuningan, meliputi :
 - Ruang persiapan bahan
 - Ruang kerja
 - Ruang penyimpanan
- Ruang untuk kegiatan pengunjung, meliputi :
 - Ruang untuk proses produksi
 - Ruang untuk melihat hasil produksi dan melakukan transaksi yaitu ruang penyimpanan dan pemasaran.

b. Hubungan Ruang

Berdasarkan hubungan antar kegiatan, maka kegiatan yang sejenis dapat dikelompokkan. Adapun hubungan ruang dapat dilihat pada matriks berikut :

R. Show Room
R. Pengelola
R. Service
R. Jual
R. Produksi

B. Tata Ruang Luar

Penyusunan pola tata ruang luar sesuai dengan pola tata ruang makro.

Tata ruang luar mempunyai urutan sbb :

- Plaza penerima (pada pusat fasilitas pelayanan) yang merupakan milik umum (pengunjung).
- Pekarangan-pakarangan diantara rumah pengrajin sebagai tempat kerja sekaligus sebagai tempat kontrak sosial terdekat dari

rumah penduduk untuk berkumpul dan tempat bersama-sama antar keluarga.

- **Ruang Dalam Tapak**

Merupakan ruang yang terbentuk diantara susunan kelompok bangunan. Penataan ruang dalam tapak dengan mendekatkan beberapa kelompok bangunan sesuai dengan karakteristik kegiatan, yang diberikan dalam 3 kelompok yaitu :

- a. Kelompok ruang beserta tempat usaha pengrajin yang terdiri dari ruang pembinaan dan ruang produksi.
- b. Kelompok ruang untuk kegiatan pengunjung.
- c. Kelompok pengelola dan pelayanan umum yang terdiri dari :
 - Parkir
 - Plaza penerima
 - Ruang informasi / promosi
 - Ruang pengelola dan ruang administrasi
 - Ruang serba guna (pameran)
 - Ruang pembinaan dan latihan
 - Kantin
 - Ruang service (mushola, lavatory)

Karakteristik masing-masing kelompok kegiatan untuk menentukan hubungan ruang, meliputi :

- a. Kelompok ruang pengrajin

- Kegiatan antara pengunjung dengan pengrajin dalam hal pemasaran dan proses pembuatannya.
- Hubungan erat antara sarana pengrajin dalam memperoleh bahan baku.

- b. Kelompok pengunjung

- Hubungan antara pengunjung dengan kegiatan pengrajin dan pengelolaan yang bersifat erat.

c. Kelompok pengelola dan pelayanan umum

- Sebagai pengkoordinasi dari kegiatan-kegiatan yang berlangsung.

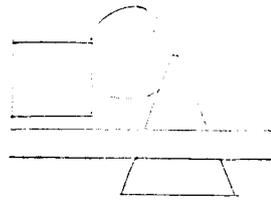
4.7.2. Organisasi Ruang

Pola penataan massa bangunan penataan kelompok bangunan pada site.

Penentuan penataan didasarkan pada :

- Jenis kegiatan yang diwadahi
- Tuntutan kegiatan

Organisasi ruang yang digunakan diharapkan dapat mendukung seluruh fungsi kegiatan dan sesuai dengan tuntutannya. Pola organisasi ruang yang sesuai adalah pola “ Cluster “.



Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi konflik penggunaan lahan serta meningkatkan kualitas lingkungan antara lain dengan :

- Pengelompokan massa berdasarkan pada pengelompokan fungsi yang ada.
- Pengelompokan bangunan Cluster yang memberikan kemudahan pencapaian, pelayanan, sirkulasi dan orientasi bangunan.
- Tata letak kelompok massa bangunan yang mempertimbangkan view dan jalur utama serta pendukung.
- Pengolahan massa bangunan dengan keanekaragaman / variasi yang disesuaikan dengan fungsi bangunan.

- Pemanfaatan elemen-elemen alam sebagai pembentukan ruang luar (bacaan dan vegetasi) yaitu pada penataan jalur sirkulasi dan pendestrian.

4.8. Penataan Sirkulasi

4.8.1. Sirkulasi Extern

Sirkulasi kegiatan ini terjadi karena adanya kegiatan pengelola yang mengatur, mengkoordinir dan mengendalikan semua kegiatan yang ada diluar. Jalur sirkulasi ini berfungsi sebagai penghubung gerak dari suatu unit, space atau obyek yang lain. Sirkulasi dapat diartikan suatu pergerakan yang terus menerus sehingga merupakan suatu peredaran yang baik oleh manusia maupun barang.

Di pemusatan pembinaan, promosi dan pemasaran, sirkulasi merupakan masalah yang penting mengingat sirkulasi ini diperlukan untuk melancarkan pergerakan pengunjung dan proses kegiatan produksi. Untuk itu dalam merencanakan jalur sirkulasi harus jelas, terarah dan tidak membingungkan. Agar suatu kegiatan dapat berlangsung dengan lancar maka pola sirkulasi harus mempertimbangkan tuntutan kegiatan rekreasi yaitu yang dinamis dan santai.

Dasar pertimbangan :⁹

- a. Adanya hirarki, baik pada ruang utama maupun ruang perantara.
- b. Mampu menampung gerak kendaraan dan manusia berkeliling, berhenti dan beristirahat.
- c. Mengarahkan kegiatan pengunjung agar tidak melalui jalur sirkulasi yang memerlukan privacy yang tinggi.
- d. Luasan suatu ruang sirkulasi harus sesuai dengan macam dan jumlah aktifitas yang ditampung.

⁹ D.K.Ching, 1985 ; 206

- e. Menghadirkan unsur-unsur pelengkap seperti vegetasi, plaza dengan pola yang berbeda bertujuan untuk membedakan penggunaan site dan menguatkan arah sirkulasi.

4.8.2. Sirkulasi Intern

Dasar pertimbangan :

- a. Kemungkinan dapat bergerak dengan leluasa bagi pengamat, maka diperhitungkan penyediaan ruang minimal menampung gerak mengamati obyek pameran, termasuk perpindahan pengamatan dari obyek yang satu ke obyek yang lain.
- b. Ada ketegasan arah sirkulasi sehingga tidak terjadi cross.
- c. Pengunjung dalam ruang pameran cenderung untuk mengetahui keseluruhan jalur yang akan dilalui sebelum bergerak melakukan sesuatu.
- d. Adanya ruang interval sebagai ruang istirahat setelah lelah menyaksikan pameran.
- e. Perlu adanya variasi yang menyadarkan pengunjung dari rasa kebosanan.

4.9. Analisa Penampilan Bentuk Visual Bangunan

Bentuk visual bangunan yang ada harus sesuai dengan jenis bangunan dan karakter kegiatan dengan memperhatikan kegiatan didalamnya dan lingkungannya.

4.9.1. Bentuk Dasar dan Ruang

- a. Dasar dan Pertimbangan
 - Karakter kegiatan yang diwadahi
 - Tuntutan kegiatan pelakunya
 - Tuntutan efisiensi penggunaan site
- b. Kriteria Penentuan
 - Pada dasarnya karakter kegiatan yang diwadahi adalah komunikasi visual antara pengunjung dengan produk kerajinan kuningan, karakter ruang yang mendukung adalah karakter bangunan yang tidak mengalahkan ekspresi dan bentuk obyek yang dikomunikasi.

- Kegiatan ini menuntut adanya bentuk wadah dengan tingkat efisiensi dan fleksibilitas yang tinggi.
- Bentuk dasar ruang yang memungkinkan pemanfaatan site yang seefisien mungkin.

c. Pemilihan Bentuk Cluster



Dasar Pertimbangan :

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan.
- Bersifat fleksibel dan dinamis.
- Pengembangan lebih bebas dan terbuka.
- Orientasi massa dapat ke segala arah.

4.9.2. Tata Massa Bangunan

a. Dasar Pertimbangan

- Karakter kegiatan
- Tingkat kekomplekan kegiatan
- Kemudahan pelaksanaan dan pengendalian kegiatan

b. Kriteria Penentuan

- Kegiatan yang akan ditampung merupakan kegiatan majemuk dan masing-masing kelompok menuntut persyaratan tersendiri dan jenis massa yang ada harus mengatasi.
- Jenis massa yang diterapkan harus mendukung kemudahan pelaksanaan kegiatan oleh masing-masing pelaku dengan cara membedakan tingkat kelompok aktifitas.

c. Studi Pendekatan

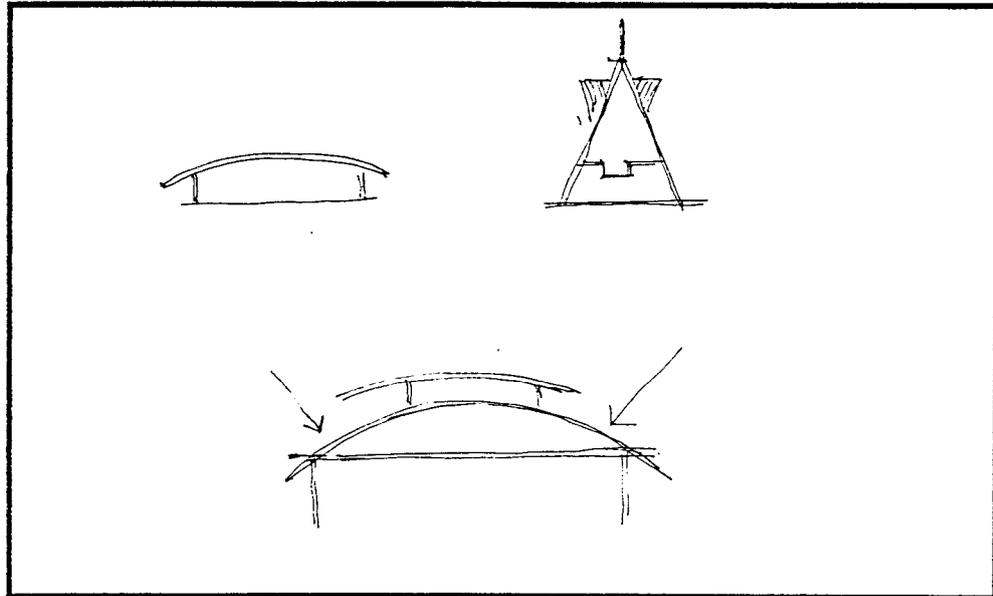
- Jenis massa yang mendukung pengelompokan dengan tuntutannya adalah jenis massa majemuk dengan pola cluster.
- Massa majemuk memungkinkan melakukan pengelompokan sehingga mempermudah pengunjung.

4.9.3. Ungkapan Fisik Bangunan

Untuk mendapatkan penampilan bangunan yang komunikatif dan rekreatif pada bangunan Galeri kuringan.

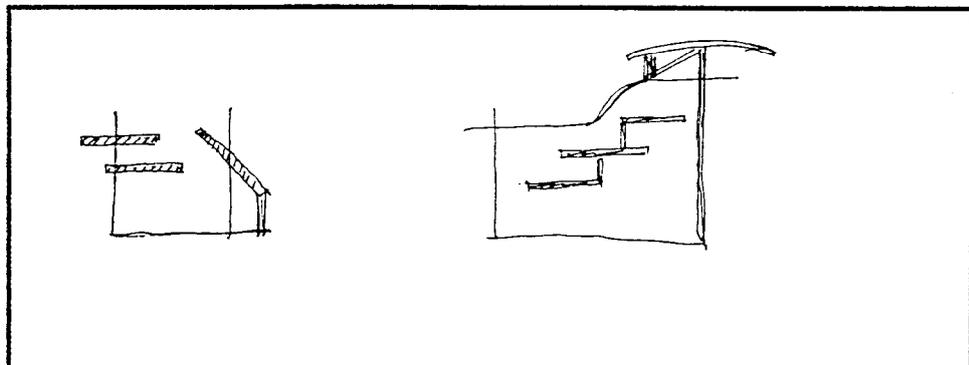
Mengambil bentuk dasar bujur sangkar, efisiensi ruang. Penampilan bangunan lebih mempunyai daya tarik dengan mengambil sebagian pola-pola dari bangunan kuningan

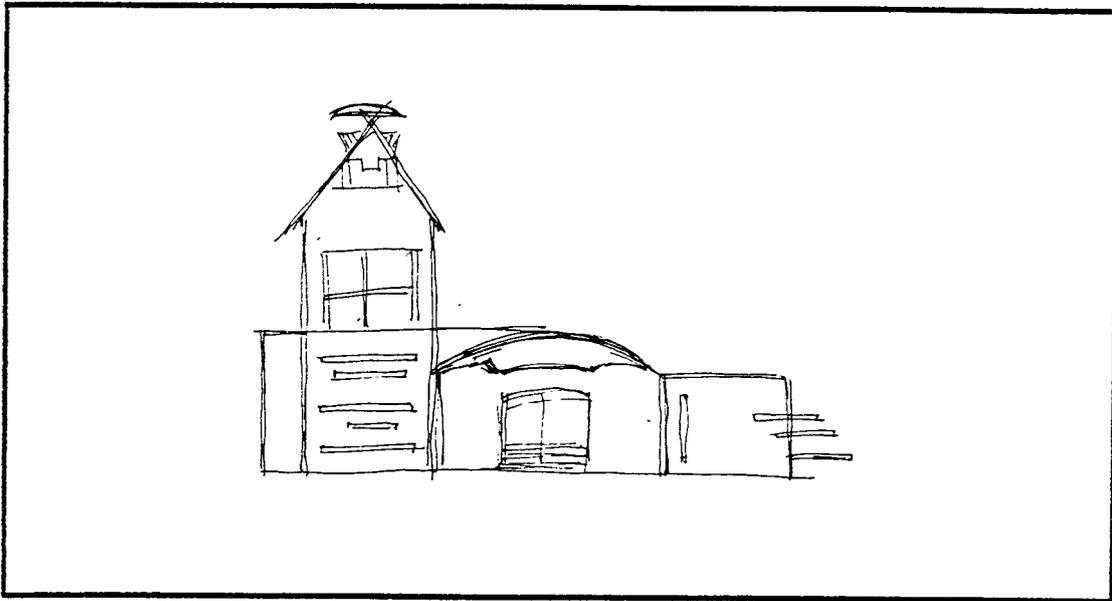
Untuk bangunan dengan menggunakan beberapa variasi seperti dengan pengolahan bentuk bentuk atap.



Gambar 4.20
Pengolahan Bentuk Atap

Untuk mendapatkan kesan dramatik (dengan penataan yang menarik banyak pengunjung), beberapa bagian dengan pengolahan (penataan).Pola-pola ini terekspose dengan sangat jelas, digunakan pada sisi-sisi bangunan :





Gambar 4.21

Penampilan bangunan yang komunikatif dan rekreatif

.10. Analisa Teknis

4.10.1. Sistem Struktur dan Konstruksi

a. Dasar pertimbangan

Pemilihan struktur dan konstruksi akan menentukan bentuk, penampilan visual dan kekuatan bangunan.

b. Kriteria pemilihan

- Sistem struktur dengan bentuk bangunan dan mendukung fungsi dan karakter bangunan.
- Memenuhi persyaratan konstruktif, yaitu : awet terhadap pengaruh panas, hujan maupun kelembaban udara.
- Dapat dikerjakan dengan teknologi dan tenaga setempat.

c. Pemilihan bahan bangunan

- Kuat mendukung beban, awet terhadap pengaruh alam, panas, hujan maupun kelembaban udara.

- Bahan bangunan mudah didapatkan.
- Mendukung keselarasan dengan ungkapan bangunan yang ingin ditampilkan.

4.10.2. Sistem Sanitasi dan Drainasi

a. Dasar pertimbangan

- Rencana space dan penataan massa bangunan
- Tata dan arah jalur sirkulasi
- Topografi kawasan dan atau kemiringan lahan

b. Kriteria pemilihan

- Sistem yang digunakan disesuaikan dengan tuntutan bangunan.
- Sistem diusahakan mempunyai tingkat kemudahan baik dalam pemasangan maupun operasionalnya sehingga efisien dalam hal biaya dapat dicapai.
- Kapasitas yang digunakan disesuaikan dengan persyaratan standar baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

c. Perencanaan sistem

- Membuat saluran-saluran pembuangan air kotor baik air hujan maupun limbah rumah tangga.
- Sistem drainasi dengan pola menyebar melalui beberapa saluran khusus yang melintasi kontur dan bangunan pada jalan utama saluran drainasi bersifat terbuka dan tertutup yang diarahkan ke sungai.

4.10.3. Sistem Pengkodisian Ruang

a. Pencahayaan

- Dasar Pertimbangan
 - Jenis ruang
 - Sifat kegiatan
 - Kenyamanan ruang
- Penerapan Sistem Pencahayaan
 - Pencahayaan alami

Persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi adalah :

1. Menghindari sinar langsung dan silau terhadap sinar matahari.
2. Ditribusi cahaya yang cukup merata.
3. Pereduksian sinar ultra violet.

Ungkapan fisik dari sistem pengendalian sinar alami ini melalui upaya :

1. Pengaturan orientasi bangunan
2. Pengaturan jarak antar massa
3. Penggunaan sistem tritisan
4. Pemanfaatan pohon sebagai barrier terhadap sinar matahari.

- Pencahayaan buatan

Sitem pencahayaan ini dipergunakan terutama pada malam hari atau bila keadaan sinar matahari tidak efektif. Sistem ini berlandaskan pada tuntutan suasana / efek psikologis yang akan dicapai dan karakteristik dari lampu yang akan digunakan kebutuhan akan sinar.

B. Penghawaan

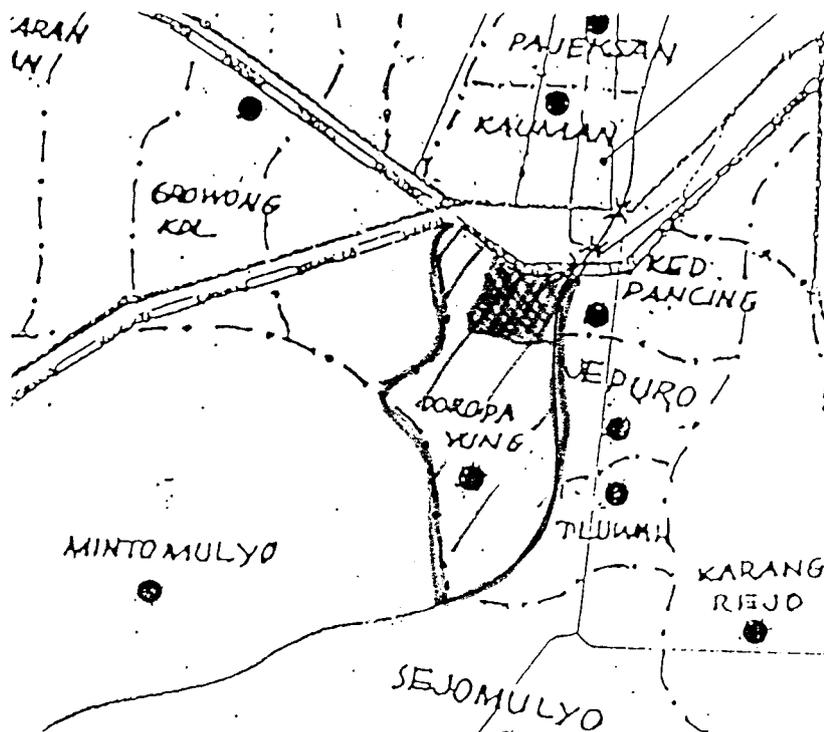
Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami. Penghawaan alami ini penting karena didalam lingkungan industri ini terdapat fungsi hunian yang memerlukan sistem penghawaan yang baik. Upaya yang dilakukan adalah perletakan bidang bukaan yang memungkinkan ventilasi silang.

BAB V
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi

- Lokasi terletak pada zone perindustrian dan perdagangan.
- Lokasi harus mempunyai unsur pendukung, yaitu :
 - kegiatan perdagangan
 - sarana dan prasarana transportasi yang mudah dan murah untuk mendukung kemudahan pencapaian.
- Lokasi ditetapkan didesa Doropayung.

Luas Lokasi : 17500m^2 (p = 100m , l = 75m)



Gambar 5.1
Lokasi Galeri

5.2. Konsep Dasar Perancangan

5.2.1. Konsep Dasar Perancangan Ruang

A. Kebutuhan Ruang

1. Kegiatan Produksi

- a. R. persiapan
- b. R. kerja
- c. R. penyimpanan barang

2. Kegiatan Pemasaran

- a. R. informasi / promosi
- b. R. pameran / sistem display
- c. R. pemasaran

3. Kegiatan pembinaan

- a. R. pembinaan / seminar

4. Kegiatan pembinaan

- a. Lobby
- b. Cafeteria

5. Kegiatan Pengelola

- a. R. staff pengelola
- b. R. penerangan
- c. R. penerimaan tamu
- d. R. perpustakaan
- e. R. staff
- f. R. service pengelola
- g. R. parkir

6. Kegiatan fasilitas pelayanan masyarakat

- a. Plaza
- b. R. service (mushola, lavatory, dapur)
- c. R. parkir
- d. R. service teknik (r. mekanikal elektrikal, r. gudang).

B. Dimensi Ruang

Ruang merupakan sesuatu yang penting dimana manusia dapat melakukan kegiatannya. Dalam upaya untuk meningkatkan pengrajin kerajinan kuningan salah satu faktor yang diperhatikan adalah penentuan besaran ruang dan perkembangannya berdasarkan :

- Standard yang ada, baik standard khusus untuk lingkungan perumahan maupun industri kerajinan kuningan.
- Jumlah pelaku dalam ruang yang berdasarkan kuantitas pengrajin dan kuantitas pengunjung.
- Untuk ruang yang tidak ada standardnya, dihitung berdasarkan asumsi.

Besaran Ruang :

1. Kegiatan Produksi

- a. R. persiapan $4m^2$
- b. R. kerja $120m^2$
- c. R. penyimpanan barang $4m^2$

2. Kegiatan Pemasaran

- a. R. informasi / promosi $8m^2$
- b. R. pameran / sistem display $399m^2$
- c. R. pemasaran $9m^2$

3. Kegiatan pembinaan

- a. R. pembinaan / seminar $45m^2$

4. Kegiatan pembinaan

- a. Lobby $160m^2$
- b. Cafeteria $24m^2$

5. Kegiatan Pengelola

- a. R. staff pengelola $80m^2$
- b. R. penerangan $40m^2$

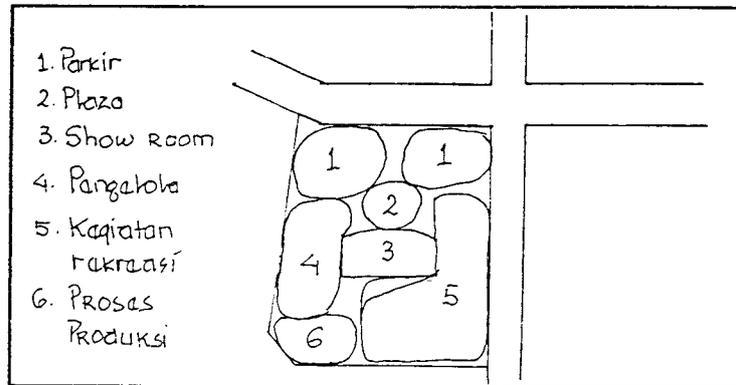
c. R. penerimaan tamu	9m ²
d. R. perpustakaan	26m ²
e. R. staff	24m ²
f. R. service pengelola	18m ²
g. R. parkir	90m ²
6. Kegiatan fasilitas pelayanan masyarakat	
a. Plaza	78m ²
b. R. service (mushola=22,5m ² , lavatory=12m ² , dapur=12m ²)	
c. R. parkir	492m ²
d. R. service teknik (r. mekanikal elektrik=9m ² , r. gudang=18m ²).	

C. Pola Pendaerahan

Pendaerahan ruang dalam site berdasarkan kelompok kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan konsep :

- Kegiatan industri
 - Perletakan tempat produksi pada daerah yang masih dapat di jangkau untuk pengunjung untuk mengurangi efek yang ditimbulkan (pencemaran udara, bau).
 - Pengatasan pencemaran dengan penataan letak dan vegetasi.
 - Pembatasan zone pengunjung dengan zone pengrajin.
- Kegiatan pengelolaan, administrasi dan pembinaan
 - Tata letak kelompok kegiatan pengelolaan, administrasi, dan pembinaan termasuk dalam zone semi publik.
 - Zone ini memerlukan privacy dalam batas tertentu.
- Kegiatan pengunjung
 - Tata letak dengan mempertimbangkan kemudahan pencapaian, hubungan antar kegiatan.

- Menghindari hubungan langsung antara zone publik dengan zone privat.
- Untuk memecahkan masalah lingkungan digunakan elemen fisik maupun tanaman dan perletakan tempat pembuangan pada tempat yang strategis.



Gambar 5.2. Pendaerahan Ruang

5.2.2. Konsep Sistem Display

A. Konsep Fleksibilitas Ruang

Bentuk fleksibilitas ruang pameran pada galeri ini, menggunakan konsep perluasan dan penyempitan.

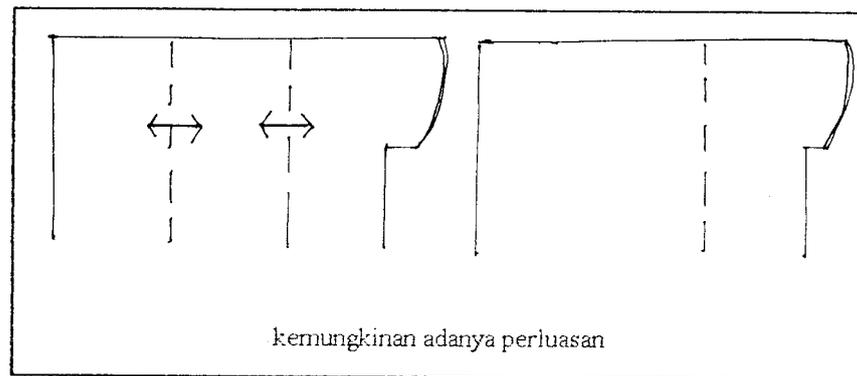
Prinsip perancangan fasilitas dengan penekanan pada ruang pameran (display produk kerajinan kuningan) :

- Penataan ruang
Menarik dan dimungkinkan terjadinya jual beli dengan penataan ruang penyajian obyek pameran dengan display 2 D atau 3 D.
- Tata ruang pameran direncanakan sesuai dengan karakteristik masing-masing produk kerajinan kuningan melalui penataan ruang, elemen-elemen pembentuk ruang, penataan display produk.
- Menggunakan dinding partisi tidak penuh, penghawaan menggunakan penghawaan menyeluruh.

- Teknik pencahayaan yang baik menampilkan obyek pameran yang komunikatif.

B. Gambar Perancangan R. Display yang Fleksibel

1. Dinding

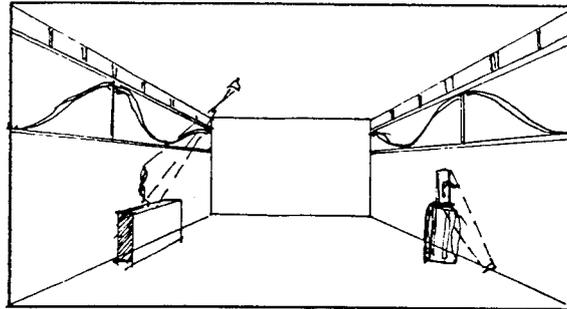


Gambar 5.3

Perluasan dinding

3. Penyajian obyek

Penyajian obyek kedalam sistem display, berdasarkan karakter obyek itu sendiri.



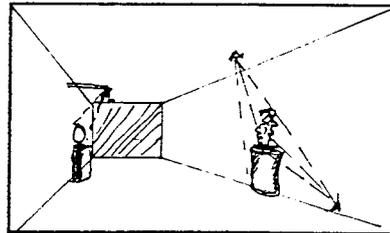
Gambar 5.5

Penyajian latar belakang obyek

- Untuk obyek berukir, latar belakang tidak terlalu ramai.
- Untuk obyek polos, latar belakang bermotif/ warna.

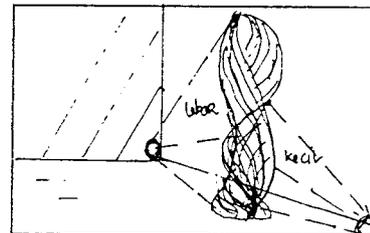
4. Cahaya

Cahaya yang digunakan adalah jenis cahaya atau lampu yang bisa diatur terang-gelapnya, lebar-kecilnya, jauh dekatnya.



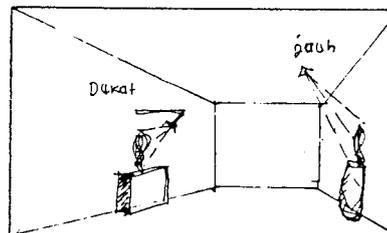
Gambar 5.6

Terang-gelap cahaya



Gambar 5.7

lebar-kecil cahaya



Gambar 5.8

Jauh-dekat cahaya

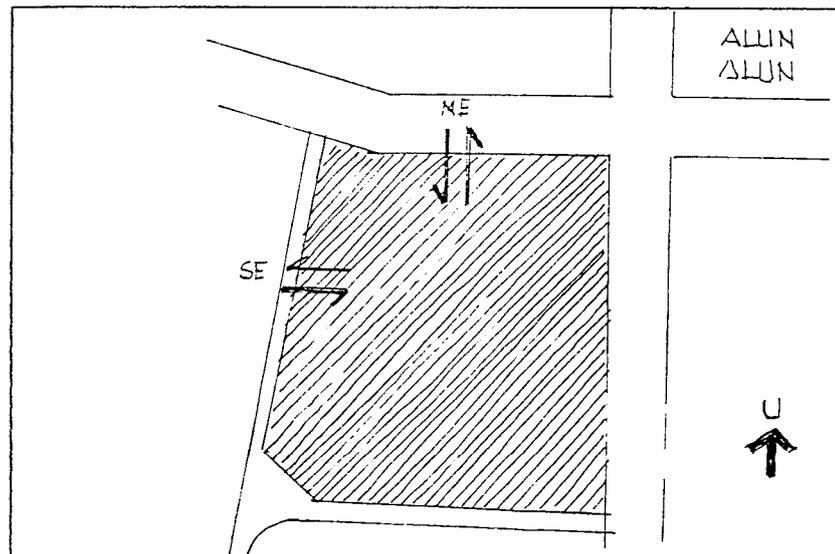
- Untuk obyek berukir menggunakan cahaya yang terang dari dua sisi.

- Untuk obyek polos menggunakan cahaya yang tidak terlalu terang dari satu sisi.

5.2.3. Konsep Dasar Pengelolaan Site

A. Pola Pencapaian

1. Dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu pencapaian pengunjung dan pengelola.
2. Main entrance digunakan oleh pengunjung dan site entrance oleh pengelola.
3. Sarana pencapaian ke site dibedakan pencapaian kendaraan dan pejalan kaki .



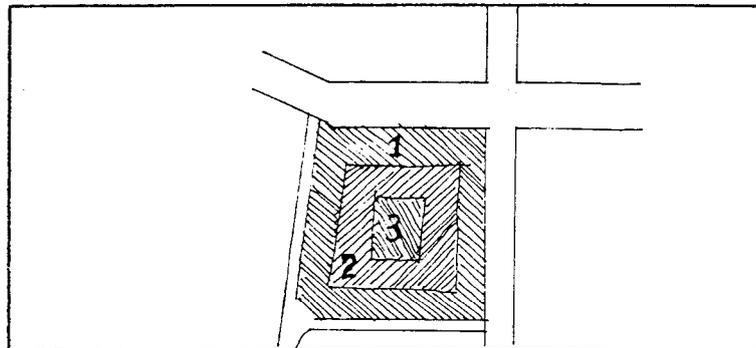
Gambar 5.9

Jalur Main Entrance

B. Konsep Zoning Dalam Tapak

a. Zoning berdasarkan atas faktor kebisingan.

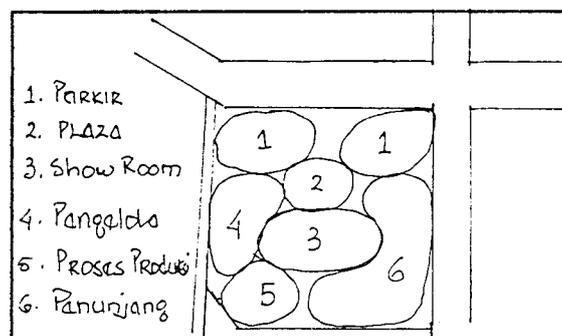
- 1 = Zone bising, mudah, umum
- 2 = Zone transisi, sedang, transisi / peralihan.
- 3 = Zone tenang, sulit, private.



Gambar 5.10

Zoning dalam tapak

Ploting



Gambar 5.11

Ploting

C. Konsep Tata Ruang Luar

Elemen Tata Ruang Luar :

- Tata Hijau

Fungsi : membentuk iklim makro, pembentuk ruang pamer, penegasan jalur sirkulasi.

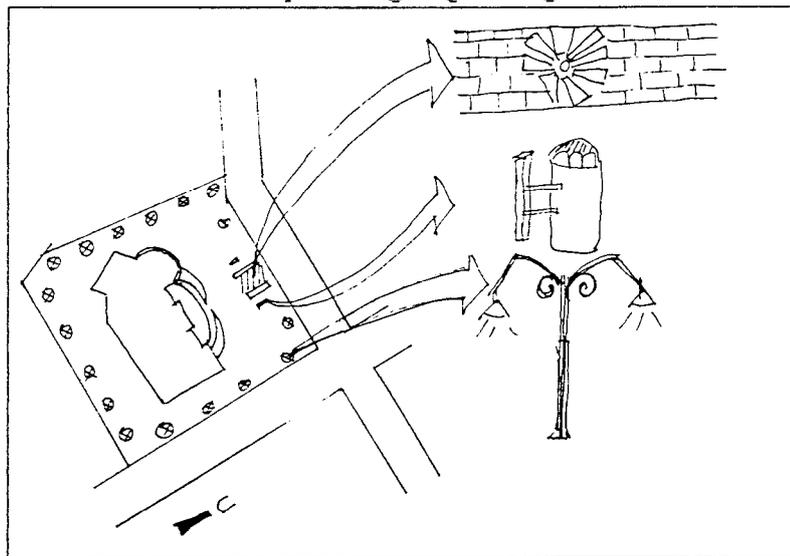
Nilai estetika :

- Tidak menutup muka bangunan.
- Mendukung penampilan bangunan.
- Bersifat lingkungan / alami.
- Mudah dalam pemeliharannya.
- Tata air

Fungsi : Aspek visual, gerakan, mempengaruhi emosi dan inspirasi.

Nilai estetika :

- Memberi kesan alami pada lingkungan bangunan.



Gambar 5.12

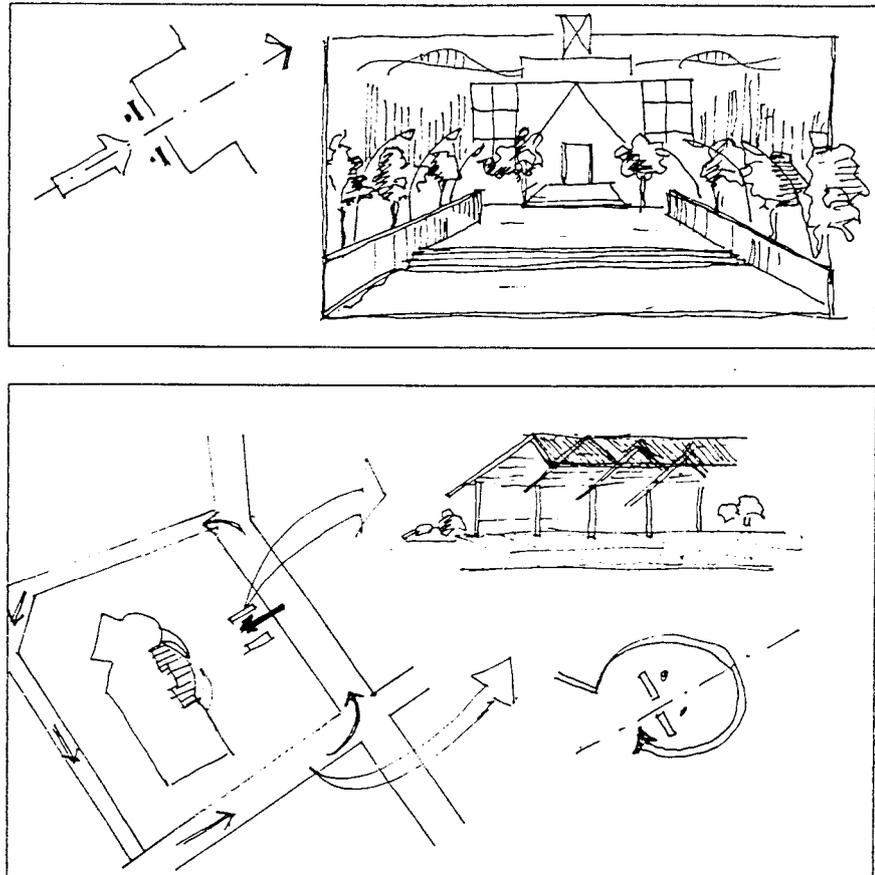
Tata Ruang Luar

D. Konsep Sirkulasi Ruang Luar Bangunan

Merupakan aspek perancangan dalam fasilitas galeri.

- Sirkulasi langsung
Pencapaian langsung mengarah bangunan
- Sirkulasi memutar
Pengunjung dikondisikan untuk melihat secara keseluruhan bentuk bangunan sebelum pada akhir pencapaian, sehingga akan

mempertegas bentuk tiga dimensi sewaktu pengunjung memasuki bangunan.

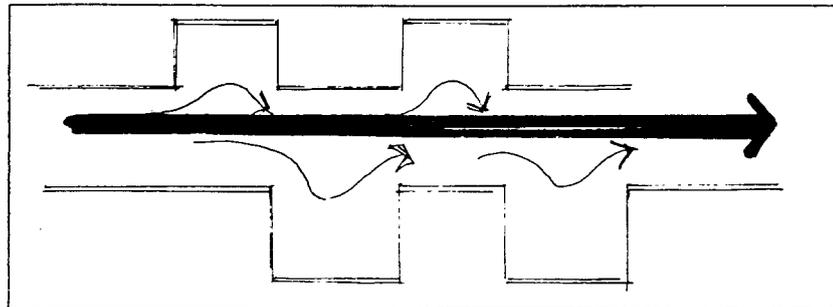


Gambar 5.13
Sirkulasi Bangunan

E. Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi yang terjadi dalam bangunan :

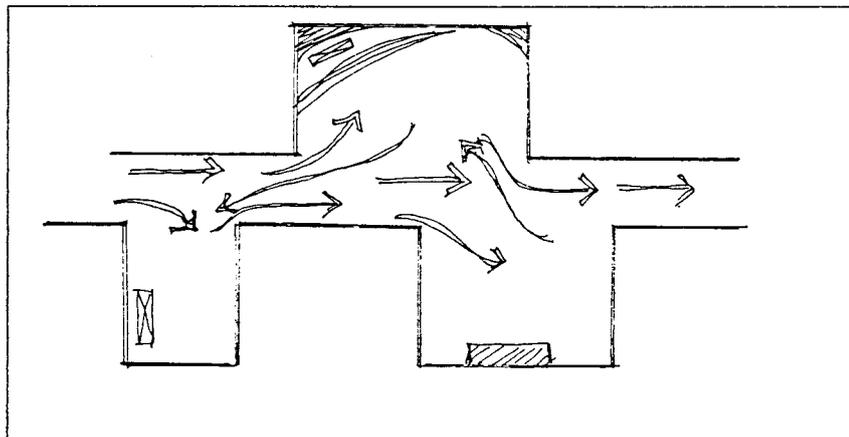
- Sirkulasi pada pameran tetap.



Gambar 5.14

Sirkulasi pada pameran tetap

- Sirkulasi pada pameran tidak tetap



Gambar 5.15

Sirkulasi Pada Pameran Tidak Tetap.

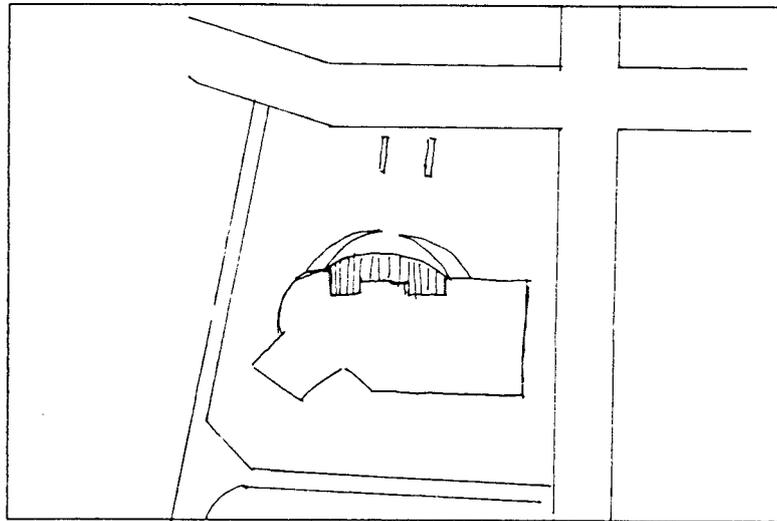
5.2.4. Konsep Dasar Perancangan Ungkapan Bentuk Visual Bangunan

A. Bentuk Dasar

Bentuk bangunan berdasarkan atas :

- Efisiensi dalam penggunaan lahan.
- Kelancaran dan kemudahan sirkulasi.

- Bangunan mencerminkan bangunan coterporer.



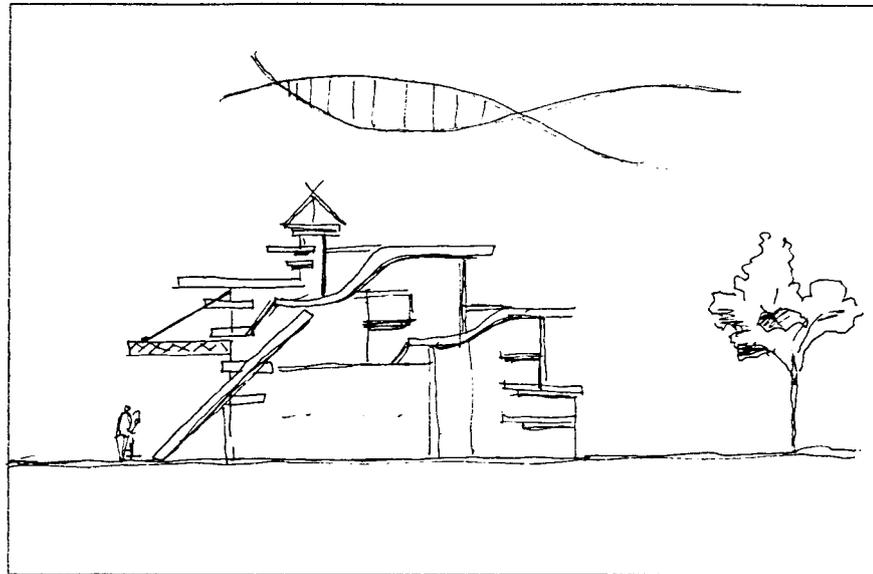
Gambar 5.16

Bentuk Dasar Bangunan

B. Konsep Penampilan Bangunan.

Bangunan direncanakan mempunyai nilai lebih :

- Mengesankan
- Mengagumkan
 - Penggunaan warna-warna gelap-terang yang menarik perhatian.
 - Menggunakan bahan-bahan yang memiliki karakteristik (tekstur bahan bangunan dan bahan alami).



Gambar 5.17

Penampilan Bangunan yang komunikatif

5.2.5. Konsep Dasar Persyaratan Teknis

A. Sistem Struktur dan Konstruksi

- Untuk bangunan ini menggunakan sistem konstruksi permanen, maka:
 - Pada sub struktur menggunakan pondasi batu kali serta penggunaan sistem pondasi plat untuk bangunan tertentu.
 - Pada super struktur yaitu menggunakan rangka dengan sistem rangka atap kayu, beton.

B. Sistem pencahayaan dan penghawaan

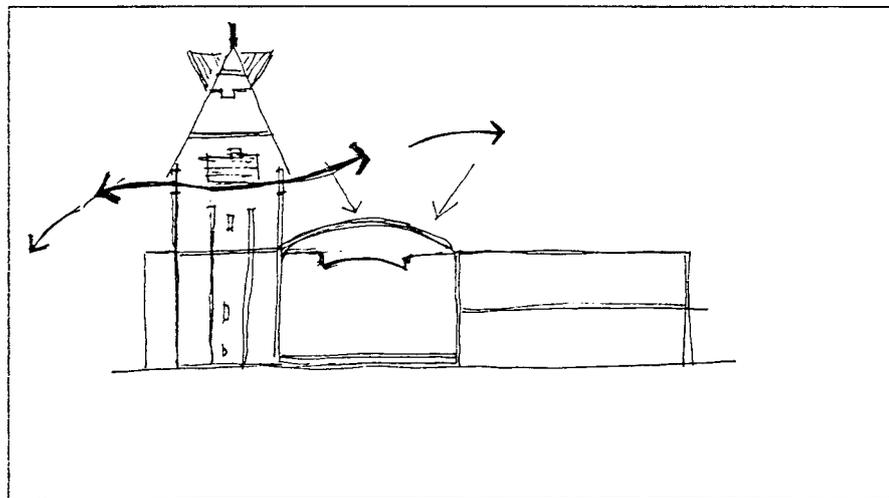
- Pencahayaan :
 - Menggunakan cahaya alami untuk siang hari semaksimal mungkin.
 - Menggunakan elemen vegetasi maupun buatan untuk menghindari sinar yang langsung masuk ruang.
 - Penggunaan rumput dan pohon-pohon perdu untuk mengurangi pemantulan sinar.

- Penggunaan sinar buatan untuk malam hari serta pada siang hari (saat cuaca mendung).

Penggunaan lampu listrik disesuaikan dengan jenis ruang dan kegiatan.

- Penghawaan :

- Memanfaatkan penghawaan alami semaksimal mungkin sesuai dengan kebutuhan.
- Menggunakan sistem Cross ventilation.
- Penggunaan elemen vegetasi untuk mendukung pengkoordinasian udara segar dan bersih, selain juga untuk estetika.



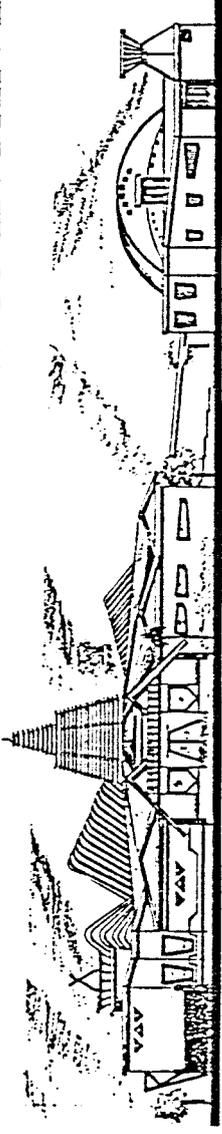
Gambar 5.18

Pemanfaatan penghawaan alami

DAFTAR PUSTAKA

- *By Randell. Comercial Linghting (creting, Dynamic, Space), 1995.*
- *Basu, Drs. Azas-azas Marketing.*
- *Bappeda Dati II Kabupaten Pati, RUTRK.*
- *Ching Francis DK, Architecture, From. Space and order, Van Nostrand Reinhold Lompang, New York, 1995.*
- *Ibid, hal 59.*
- *John orsbon Simmon, Landscape Architecture.*
- *James Dardlner and Hulter, Exhibition and Display, F.W. Dodge Corporation, New York, London, 1960, hal 88.*
- *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1993.*
- *Kecamatan Juwana Pati, Peta Kecamatan Juwana.*
- *Prasesio-Leslie Docile Lea. Akuiistik Lingkungan, 1986.*
- *Pena William Candile. W, Foche John, Penylurusan Majalah Sebuah Dasar penyusunan Program Arsirektur.*
- *R. Tunggul Koestirtono/ 1567 / TA / UGM / 95 /28, World Trade Centre di Jakarta.*
- *Sarifah Susilowati / 92340025 / TA / UJI, Pusat Informasi dan Promosi di Yogyakarta.*
- *Todd-Kim. W. Tapak Ruang dan Struktur. Intermatra, 1994.*
- *TSE Mulia, Prof. Dr. and Hidding KA, Ensiklopedia Indonesia, Penerbit W. Van Noeve, Bandung.*
- *Van De Ven- Cornelis. Ruang Dalam Arsitektur.*
- *W. J. S. Poerwodarminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1985.*

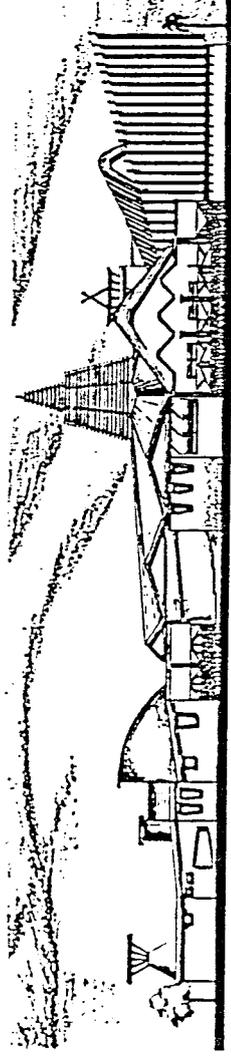
G . A . L . E . R . I
SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN
PEMASARAN INDUSTRI KERAJINAN KUNINGAN DI
JUWANA



DOSEN PEMBIMBING :

IR. SRI HARDIYATNO

IR. WIRYONO RAHARJO, M.ARCH



ENIK KRISTIANA

95 340 075

LATAR BELAKANG

- Juwana Sebagai Kota Industri
- Pengrajin Kuningan yang Berpotensi
- Kerajinan Kuningan yang perlu dikembangkan

PERMASALAHAN

- Merancang Wadah / Galeri
- Penyajian ciri bangunan kuningan
- Penyajian Sistem Display sehingga dapat menarik pengunjung

TOLOK UKUR

- Galeri : mampu memberikan pembinaan dan kualitas kepada pengrajin.
- Ciri Bangunan Kuningan : menampilkan vasade bangunan dengan kuningan dan ciri bentuk kerajinan kuningan.
- Sistem Display : memanfaatkan cahaya alami
penggunaan cahaya buatan
penggunaan bahan interior alami

METODA ANALISIS

Metoda analisis untuk menyelesaikan permasalahan inti menggunakan pembahasan informasi keadaan pemasaran industri kerajinan kuningan dan karakteristik kerajinan kuningan dari beberapa sistem yang nantinya sistem ini dipakai untuk perancangan.

Sistem yang digunakan untuk analisis :

Sistem Pengolahan Tapak

- Pemilihan lokasi dan site

Sistem Kenyamanan

- Sistem sirkulasi dalam
- Sistem pencahayaan
- Sistem penghawaan

Sistem Pelayanan

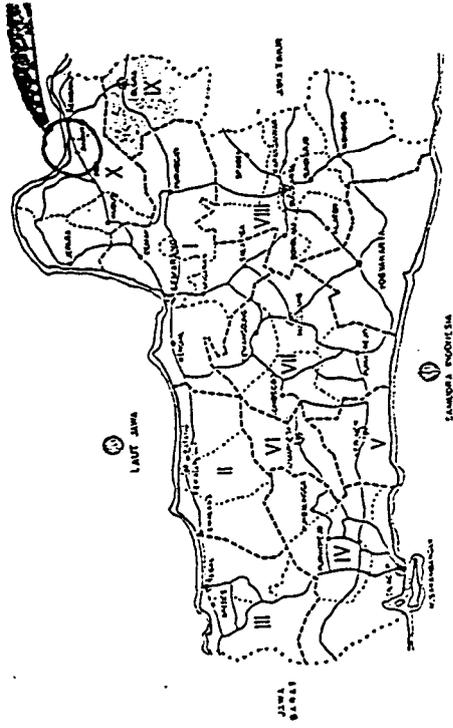
- Sistem penyajian kerajinan kuningan
- Sistem pembinaan

Sistem Penampilan Vasade Bangunan

Sistem Struktur

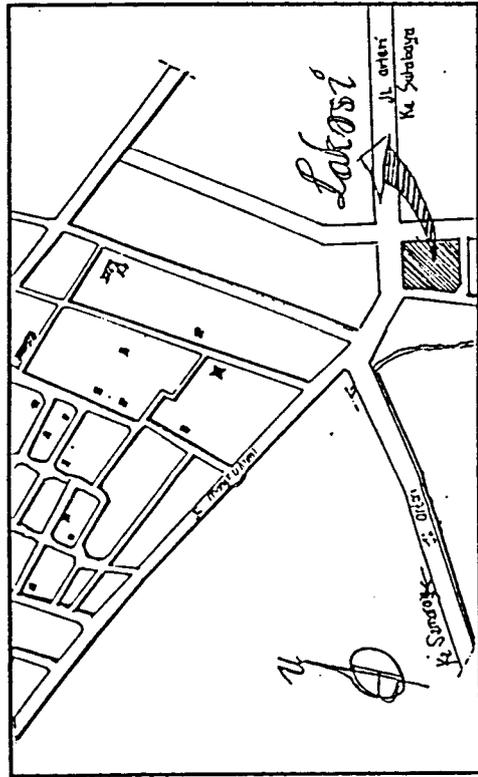
ANALISIS PERENCANAAN

Lokasi Kota Skala Propinsi Jawa Tengah



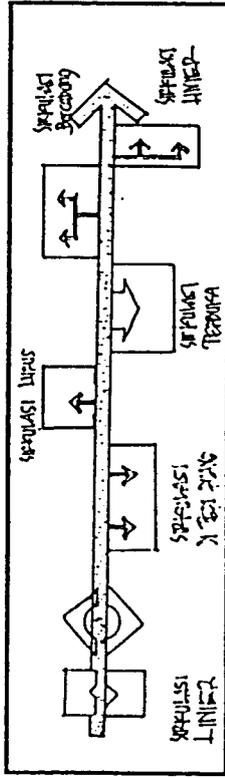
• Analisis Site

- Lokasi dekat dengan rumah pengrajin.
- Mudah dicapai dari luar dan dalam kota.
- Kesenambungan pertemuan jalur Pantura : dilewati jalur ke Surabaya, jalur ke Semarang dan Jakarta.
- Dekat dengan gedung Kebudayaan.



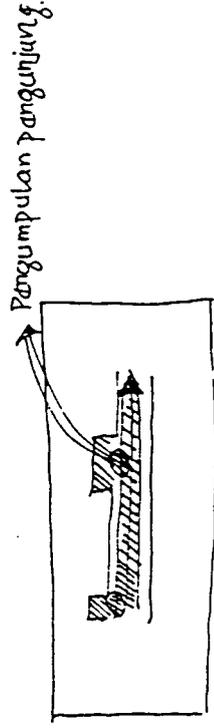
Sistem Sirkulasi

- Kemudahan sirkulasi pengujung dengan memberikan sirkulasi primer dan sekunder.

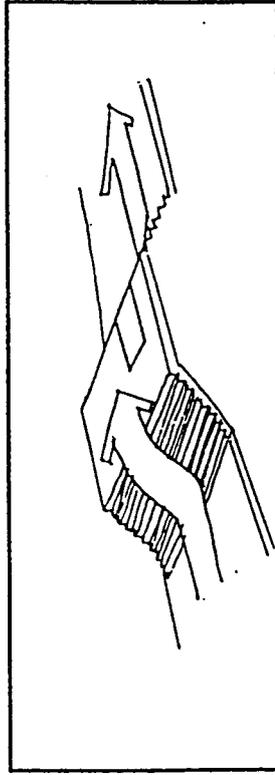


Gambar 4.17

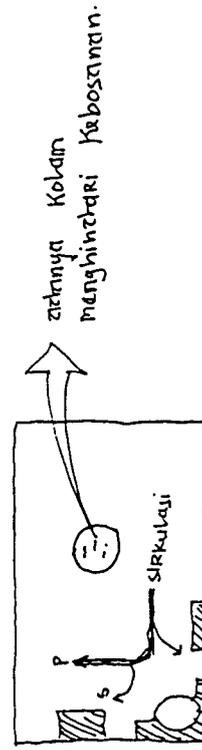
Sirkulasi primer dan sekunder



Sirkulasi akan terjadi pengumpulan pengujung



- Arah sirkulasi lebih tegas sehingga tidak terjadi pengumpulan pengujung.



- Variasi sirkulasi yang menyadarkan pengujung dari rasa kebosanan

Sistem Pencahayaan

- Alami : dapat dilihat bagus dengan menciptakan kesan ruang melalui efek-efek pantulan sinar matahari. Perlu penempatan arah serta teknis pencahayaan alami dengan memanfaatkan pergeseran arah matahari (tidak bisa memberi cahaya pada bagian yang diinginkan)
- Buatan : Tidak menyilaukan dan mengganggu kesehatan serta dapat menampilkan bentuk interior dan ornamen tertentu. Fleksibel untuk penataannya
Biaya mahal.

Penghawaan

- Alami : kenyamanan ruang gerak tidak tercapai ketika ruangan sesak. Biaya tidak perlu
- Buatan : kenyamanan ruang gerak tercapai karena kondisi suhu bisa diatur. Biaya tinggi.
Penggunaan penghawaan buatan dominan digunakan.

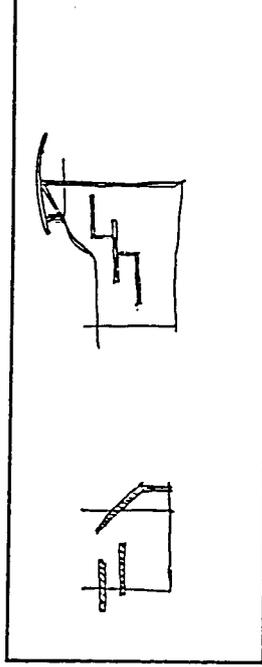
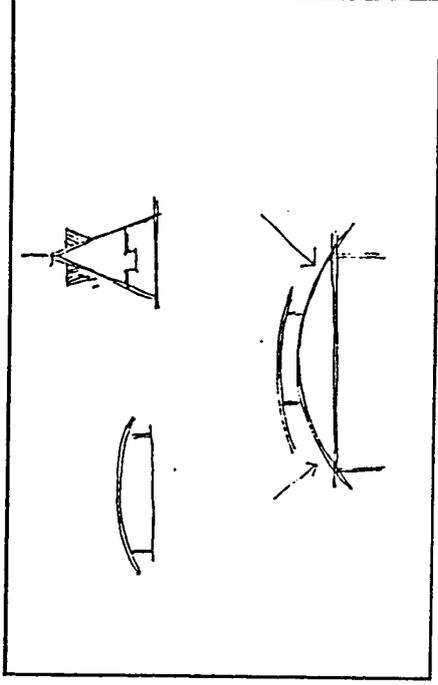
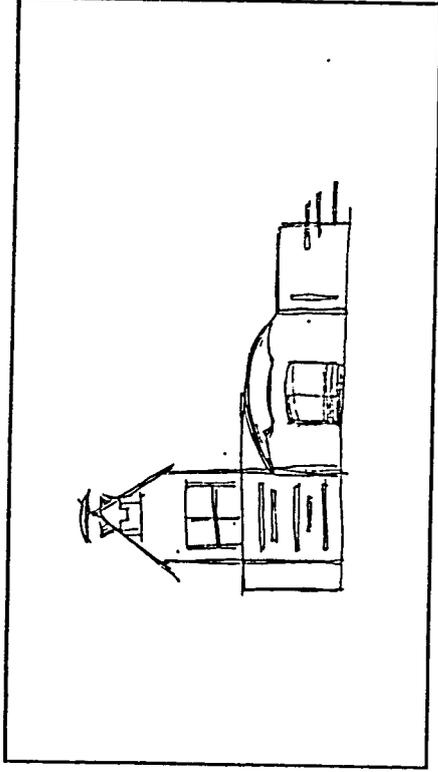
Sistem Penyajian Kerajinan Kuningan

- Sistem Statis
Benda peraga dipamerkan dengan bisa dilantai, dimeja, digantung, ditempel didinding / panel.
- Sistem Dinamis
Benda dapat bergerak dengan aktif yaitu digerakkan pengunjung.

Sistem Pembinaan

Pembinaan dilakukan dengan pelatihan dan penyuluhan.

Sistem Penampilan Vasade Bangunan



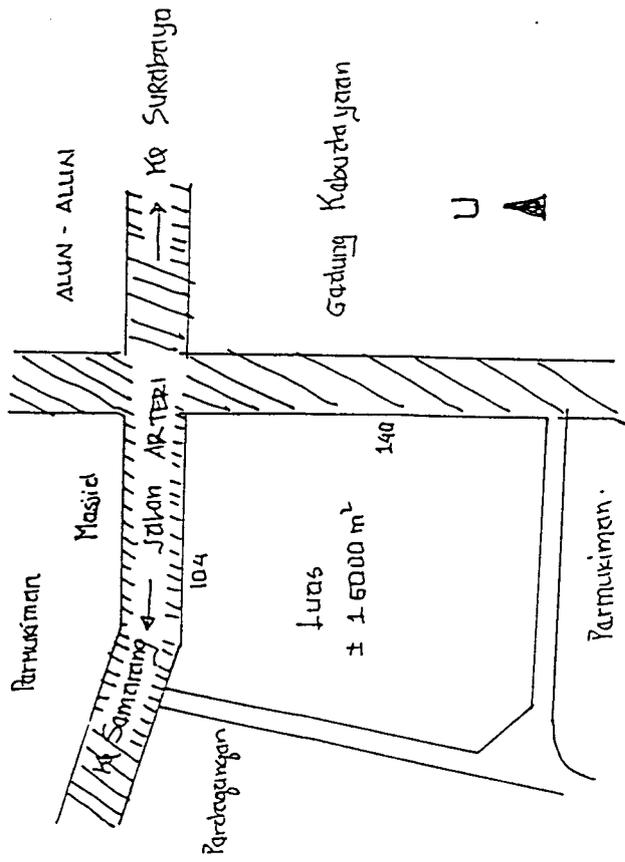
Penampilan bangunan lebih mempunyai daya tarik dengan mengambil sebagian pola-pola bangunan kuningan seperti atap dan karakter kuningan seperti lengkung dan bentuk kerajinan.

Sistem Struktur

Pemilihan bahan dari kuningan sebagai pelapis luaran sangat menentukan karakter bangunan.

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Tapak



Lokasi Tapak berada di Kelurahan Doropayung dengan batas-batas sbb:

Sebelah Utara : jalan Arteri Prima dan Masjid.

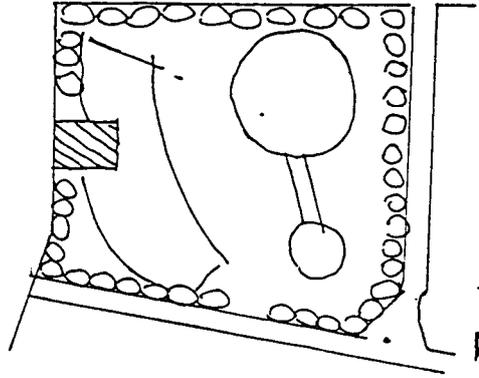
Sebelah Timur : Gedung Kebudayaan.

Sebelah Selatan: jalan Lingkungan dan Perumahan.

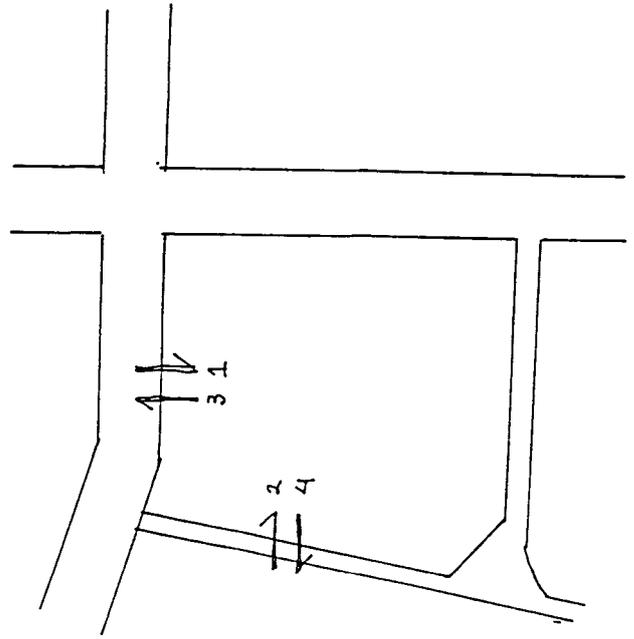
Sebelah Barat : Perdagangan.

B. Pola Ruang Terbuka

- Ruang terbuka untuk parkir dan bangunan.
- ▨ Ruang terbuka sebagai penerima
- ▤ Pola hijau terhadap kebisingan, asap kendaraan dan tidak mengganggu lingkungan sekitar.



C. Entrance



Alt 1. Pintu masuk pengunjung.

Alt 2. Pintu masuk pengelola.

Alt 3. Pintu keluar pengunjung.

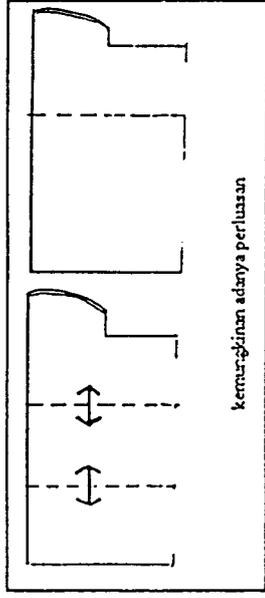
Alt 4. Pintu keluar pengelola.

D. Penyajian Sistem Display

- Fleksibilitas Ruang

Menggunakan konsep perluasan dan penyempitan ruang.

Dinding partisi tidak penuh.



- Cahaya

Cahaya yang digunakan adalah jenis cahaya yang bisa diatur terang gelapnya, lebar kecilnya, jauh dekatnya.

E. Sirkulasi Luar Bangunan

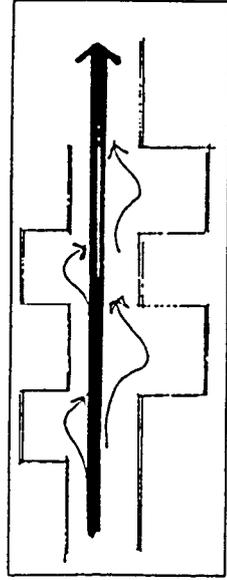
Pengunjung (pejalan kaki) → Plaza → Bangunan

Pengunjung (kendaraan) → Parkir

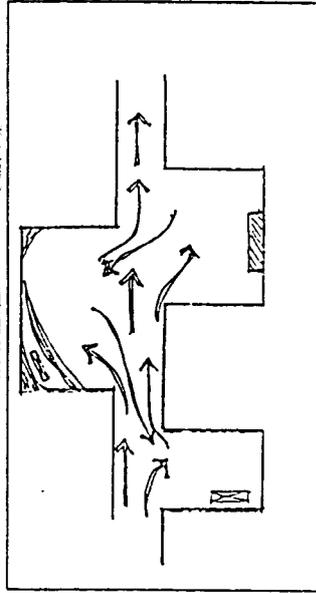
- Pejalan : pencapaian langsung mengarah bangunan.

- Kendaraan : dikondisikan untuk melihat secara keseluruhan bentuk bangunan sebelum pada akhir pencapaian sehingga mempertegas bentuk 3 dimensi.

F. Sirkulasi Dalam Bangunan



Sirkulasi primer dan sekunder memberikan keleluasaan pengujiung agar tidak berdesakan.



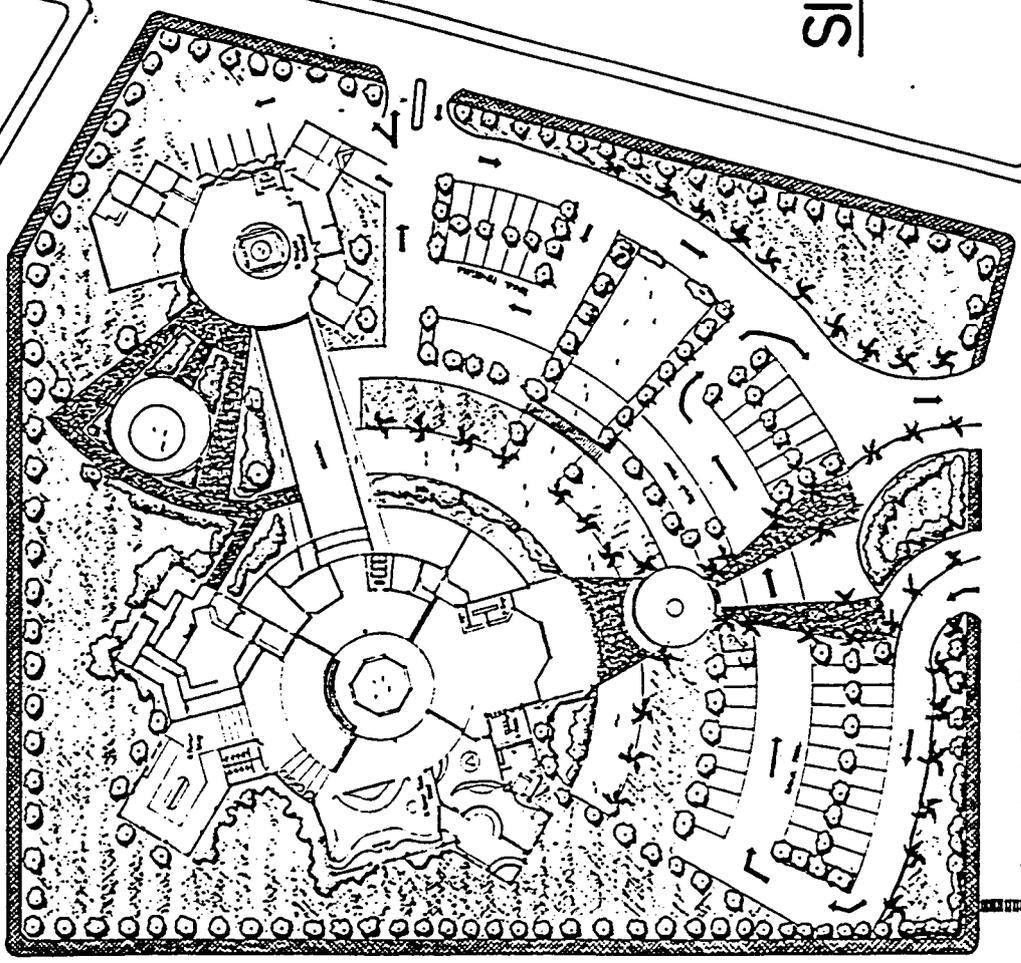
 PT. SANGGAH BANGUNAN Jl. Raya	No.

20/10/2022



SITE PLAN

SKALA 1:400



GEDUNG
KEJUJUBAAN

MASJID

ALUN - ALUN

