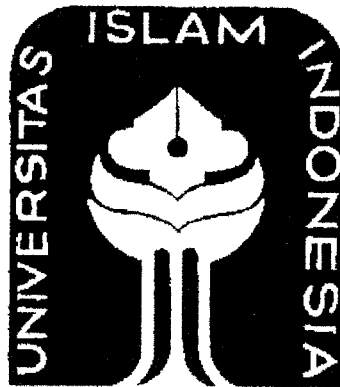


Tugas Akhir

Pusat Pamasaran Kain Tapis di Bandar Lampung

Transfomasi Motif Kain Tapis Raja Medal Pada Perancangan



Disusun oleh :

EKO ISMANTO
94 340 070



Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir

**Pusat Pemasaran Kain Tapis
di Bandar Lampung**

Transformasi Motif Kain Tapis Raja Medal Pada Perancangan

disusun oleh :

EKO ISMANTO

No. Mahasiswa : 94 340 070

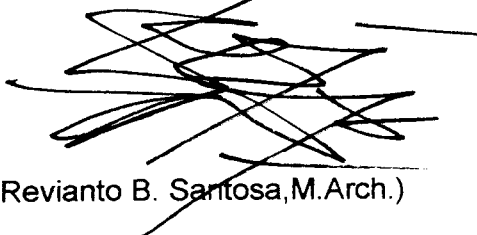
NIRM : 940051013116120067

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan :

2 Agustus 2002

telah diperiksa dan disetujui, oleh :

Dosen Pembimbing I



(Ir. Reviyanto B. Santosa, M.Arch.)

Dosen Pembimbing II



(Ir. Tony K. Wibisono)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



(Ir. Reviyanto B. Santosa, M.Arch.)

LEMBAR

PERSEMBAHAN. RASA BERSYUKUR DAN TERIMA KASIH

PERTAMA TAMA RASA SYUKUR TAK TERKIRA ATAS KEBESARAN Tuhanku "ALLAH SWT".... SUGGUH ENGKAU MAHA PEMURAH, PENGASIH LAGI MAHA PENYAYANG....."AKU BERSAKSI BAHWA TIADA TUHAN MELAINKAN ALLAH DAN AKU BERSAKSI BAHWA NABI MUHAMMAD ADALAH UTUSAN ALLAH"...TERIMA KASIH.... YA.... ALLAH KARENA ENGKAU TELAH MEMBERIKAN ORANG-ORANG YANG BERHARGA DAN BERARTI DALAM HIDUPKU DISAAT ORANG-ORANG DIDEKATKU BERLARI MENJAUH DAN MENINGGALKANKU DENGAN HINAAN DAN EJEKAN SEHINGGA AKU MAMPU MELAKSANAKAN DAN MENYELESAIKAN IBADAH DAN BAKTIKU TERHADAP KEDUA ORANG TUA DAN KELUARGAKU, NEGARA SERTA AGAMAKU.....SUNGGUH BESAR KARUNIAMU YA.. ALLAH

TUGAS AKHIR INI DIPERSEMBAHKAN SEBAGAI PENGGANTI AIR MATA ANANDA MENANDAI BAKTI DAN SEMBAH SUJUD ANANDA YANG DIIRINGI DENGAN PERMOHONAN MAAF BERIBU-RIBU AMPUN TERHADAP KEDUA ORANG TUA HAMBRA (BUDHIONO SK. SH. MSc & NELLYWATI BHARAWI) YANG TELAH MEMPUNYAI BEGITU BESAR HARAPAN TERHADAP ANAKNYA WALAUPUN HARUS DENGAN PENANTIAN PANJANG DAN MIMPI-MIPI BURUK YANG TERUS MENGHANTUI PERASAAN-PERASAAN BELIAU SEHINGGA MEMBUNGKUS PERASAAN-PERASAAN TERSEBUT KE DALAM KETAKUTAN DAN KEMARAHAHAN SESUNGGUHNYA ANANDA TIDAK INGIN MENJADI ANAK YANG... *DURHAKA*... TERHADAP ORANG TUA....*MOHON AMPUN*.... DAN BERJUTA-JUTA TERIMAKASIH ATAS IRINGAN MERDU DARI ALUNAN LANTUNAN DOA-DOA YANG SELALU IBU DAN BAPAK PANJATKAN UNTUK ANANDA BAIK ITU PAGI, SIANG DAN MALAM BAHKAN TIDAK MENGENAL RASA LETIH DAN LELAH..... TANPA ITU SEMUA ANANDA AKAN SELALU BERADA DIDALAM JURANG YANG SANGAT DALAM DAN GELAP.

TUGAS AKHIR INI KUPERSEMBAHKAN PULA SEBAGAI KADO KASIH SAYANG DAN CINTA KASIH KEPADA TIGA ADIK PEREMPUANKU (DWI MAYLINDA S.Hut, TRI NOVALINDA DAN MARDIANI LESTARI) YANG BEGITU MANIS DAN BIJAKSANA MEMBERI DORONGAN SECARA LAHIR BATIN DAN YANG TERPENTING ADALAH RASA TERIMA KASIHKU YANG TERAMAT BESAR ATAS SIKAP YANG SELALU TETAP MENGHORMATI DAN MENGHARGAI AKU DENGAN KASIH SAYANG WALAU SEBENARNYA JAUH DIDALAM LUBUK HATI ADA RASA MALU YANG BERGEJOLAK DAN SERIBU PERTANYAAN APAKAH AKU PANTAS DAN MAMPU UNTUK MEMBIMBING DAN DIJADIKAN CONTOH MEREKA..... **TERIMAKASIH ADIK-ADIKU KALIAN ADALAH SEMANGAT DALAM HIDUPKU DAN NAFAS DALAM PERJUANGANKU**

TIDAK KALAH PENTINGNYA TUGAS AKHIR INI AKU PERSEMBAHKAN JUGA UNTUK "MY ANGEL" (INDA RAHMAWATI), PERI TERBAIK, TERCANTIK YANG SEKARANG DAN SELAMANYA AKU INGIN MILIKI DENGAN KEKUATAN CINTA DAN KEBESARAN KASIH SAYANG YANG SELALU IA TIUPKAN KEDALAM SENDI-SENDI TULANGKU DAN RONGGA-RONGGA NADIKU SEHINGGA DARAHKU YANG MENDIDIH BISA BERUBAH MENJADI DINGIN MENYEJUKAN, AKAL PIKIRANKU YANG HITAM PEKAT KARENA KEADAAN DAN KENYATAAN HIDUP YANG HARUS AKU HADAPI DAN AKU JALANI SEHINGGA MENJADI TRAUMA KEHIDUPAN YANG AMAT MENAKUTKAN DAPAT BERUBAH MENJADI PUTIH BERSIH DAN BERSINAR
(SUN LIGHT)

TANPA HATIMU YANG TERCERMIN DALAM KETULUSAN, KESABARAN, PERHATIAN, PENGERTIAN DAN TANPA TANGANMU YANG SELALU, MEMEGANG, MENARIK HINGGA MEMELUK LALU MEMBIMBING AKU KETIKA AKU DIHEMPASKAN DAN DICAMPakkan

OLEH RASA SAKIT AKIBAT KEMUNAFIKAN DAN KEPALSUAN CINTA DAN TIKAMAN-TIKAMAN DARI BELAKANG DENGAN TAJAMNYA BELATI KEHIDUPAN.... MUNGKIN AKU MASIH TERPURUK DIDALAM.... LINGKARAN KESESATAN YANG PENUH DENGAN SUMPAAH SERAPAH DAN DENDAM KESUMAT YANG INGIN AKU MUNTAKKAN YANG SESUNGGUHNYA HANYA MEMBUAT AKU MENJADI MANUSIA YANG KERDIL

TERIMA KASIH”PERI”KU YANG TELAH MEMBERIKAN KEDEWASAAN DALAM BERPIKIR, BERUCAP DAN BERTINDAK.....SELAGI DI BAWAH LANGIT DAN BUMI AKU SELALU INGIN MEMILIKI DAN MENJAGA HATI, CINTA DAN KASIH SAYANGMU.....I LOVE U A LOT

TERIMA KASIH SELURUH KELUARGA BESARKU DI “LAMPUNG” TIDAK TERKECUALI ITU TEMAN, SAHABAT, SAHABAT DAN TEMAN YANG MENJADI SAUDARA.... MAUPUN SAHABAT DAN TEMAN YANG MENJADI MUSUH DI DALAM SELIMUTKU

TERIMA KASIH UNTUK KELUARGAKU DI JAKARTA, PAPA DAN MAMA SERTA SATU SATUNYA ADIK LAKI-LAKIKU MATUR NUHUN ATAS DOA, DORONGAN DAN PETUAH-PETUAH BIJAKNYA....SEKALI LAGI DENGAN RENDAH DIRI..... TERIMA KASIH BANYAK.

TERIMA KASIH KEPADA Ir. REVIANTO BS, M.Arch DAN Ir. TONI KUNTO WIBISONO SEBAGAI DOSEN PEMBIMBINGKU SEANDAINYA BUKAN DIBAWAH TANGAN DINGIN DAN KEMAMPUAN INTELEKTUAL TINGGI YANG BELIAU-BELIAU MILIKI DAN PENGARAHAN YANG SANGAT MEMBIMBING KETERSESATANKU KETIKA MENEMUI JALAN BUNTU MUNGKIN AKU TIDAK MAMPU MENJADI SEORANG TUKANG INSINYUR

Ir. NORMAN ARDIANSAH, Ir TUNGGUL FERRY, GALIH MULYANA, WANGSIT, SURYO YOU ARE THE BEST OF THE BEST MY FRIEND DAN SEMUA TEMAN TEMAN, HANDAI TOLAN, SAHABAT DAN MUSUHKU YANG KARENA KETERBATASANKU SEBAGAI MANUSIA SEHINGGA TIDAK TERTULIS DI SINI....AKU HANYA DAPAT BERKATA MAAFKAN SALAH-SALAHKU DAN TERIMA KASIH BANYAK ATAS SEMUA YANG TELAH KALIAN BERIKAN UNTUK AKU DALAM JENIS DAN BENTUK APAPUN.....MAKASIH!

DI DALAM HIDUP KITA BANYAK MEMPUNYAI HARAPAN-HARAPAN YANG TENTUNYA DENGAN CITA-CITA SETINGGI LANGIT TETAPI TERKADANG KEADAAN DAN KENYATAAN MENGHANCURKAN SEGALA GALANYA MEMANG HIDUP TIDAK SELALU INDAH DAN SEMUDAH YANG KITA BAYANGKAN,COBAAN-COBAAN HIDUP YANG DATANG DAN TERJADI TERKADANG TIDAK DAPAT KITA DUGA DAN HINDARI TETAPI KITA HARUS MENGHADAPINYA.....MELAWANNYA.....WALAU SERING KALI KITA TERSUNGKUR JATUH KARENA KALAH DENGAN KEADAAN DAN KENYATAAN HIDUP TADI....TAPI HANYA..... SEMANGAT DAN DOA SERTA KEYAKINAN BAHWA “ALLAH” AKAN MEMBANTU KITA DAN ITU YANG MEMBUAT KITA DAPAT BERTAHAN DALAM KEHIDUPAN INI..... SEKALI LAGI KITA SEMUA PUNYA HARAPAN DAN CITA-CITA YANG TINGGI TIDAK ADA SEORANGPUN YANG INGIN HIDUPNYA SUSAH DAN MENDERITA.....SEMUA INGIN MENCAPAI HARAPAN DAN CITA-CITA ITU, SESUATU YANG TERTUNDA BUKAN BERARTI TIDAK BERHARGA, SESUATU YANG TERLAMBAT BUKAN HARUS SIA-SIA MALAH TERKADANG SEMUA ITU MENJADIKAN HIKMAH DARI KENYATAAN DAN MEMBAWA BERKAH TERSENDIRI, COBA LIHAT, DENGAR DAN RASAKAN DENGAN HATI NURANI SEBAB KETERTUNDAAN DAN KETERLAMBATAN TERSEBUT JANGAN SELALU DIARTIKAN SEBAGAI ALASAN.

YOGYAKARTA, 30 AGUSTUS 2002
EKO ISMANTO - 94 340 070

CHERISH TRUTH, PARDON ERROR
“ HARGAI KEBENARAN, MAAFKAN KESALAHAN “

THE MORE ESTEEMABLE THE OFFENDER THE GREATER THE TORMENT
“ SEMAKIN BESAR HADIAH DARI SEBUAH PELANGGARAN, SEMAKIN
BESAR SIKSAANNYA “

**IF WE DON'T FIND ANYTHING PLEASANT AT LEAST WE SHALL FIND SOMETHING
NEW**

“ JIKA KITA TIDAK MENEMUKAN SESUATU YANG MENYENANGKAN,
SETIDAKNYA KITA AKAN MENEMUKAN SESUATU YANG BARU “

**TIDAK ADA SATUPUN DI DUNIA INI YANG ABADI TERMASUK CINTA DAN RASA
SAYANG JADI JANGAN SEKALI KALI BERANGGAPAN BAHWA CINTA ITU HARUS
MEMILIKI DAN RASA SAYANG HARUS SELALU MENGUASAI.**

**NAFSU,CINTA DAN BENCI HANYA DIBATASAI OLEH SEHELAI KAIN SUTRA YANG
SANGAT TIPIS.**

**PERHATIAN DAN RASA SAYANG YANG BERLEBIHAN SERINGKALI DIARTIKAN
SEBAGAI LARANGAN YANG MENGEKANG KEBEBASAN, BILA INI TERJADI MAKA
SULIT UNTUK MENYATUKAN DUA BUAH SISI DAN MEMPERTAHKAN AGAR
KEDUANYA TIDAK TERLEPAS.**

**RASA TAKUT KEHILANGAN HANYA AKAN MENJADI BUMERANG BAGI DIRI SENDIRI
YANG SELALU MENGHANTUI PIKIRAN, WAKTU DAN MENGURAS SELURUH TENAGA.**

**RASA BERSYUKUR SELALU TERLUPAKAN KETIKA HASRAT MANUSIA BERBICARA DAN
BILA HASRAT ITU DIDENGARKAN MAKA YANG TERJADI ADALAH RASA PENYESALAN
YANG BERKEPANJANGAN.**

**RASA SAKIT SEPARAH APAPUN AKAN CEPAT HILANG BILA KITA MENGGAMBIL
HIKMAHNYA, BUKAN Mencari cari penyebabnya dan saling menyalahkan
ANTARA SATU DENGAN YANG LAINNYA.**

**PENGORBANAN BERUPA WAKTU, TENAGA, PIKIRAN YANG TERCERMIN DALAM SIKAP
DAN TINDAKAN SERING KALI TIDAK DIHARGAI WALAUPUN SETINGGI GUNUNG DAN
SELUAS SAMUDERA TETAPI PENGORBANAN BERUPA MATERI WALAUPUN HANYA
SEBESAR BUTIRAN PASIR DAN SETETES EMBUN PAGI SELALU DIHARGAI DAN
DIINGAT SAMPAI MATI.**

“Untuk Dibaca dan Dipahami Dengan Hati Nurani”
By : Aa Ciman, 26 Juli 2002 at Jogjakarta

“ PERENUNGAN ”

BANYAK YANG BERKATA TANPA BERPIKIR, MEREKA SAJA MAMPU MELAKUKAN HAL ITU MENGAPA KITA TIDAK MAMPU, KEDENGARANYA MEMANG MENCERMINKAN SIKAP YANG OPTIMISTIS, TETAPI BILA PERKATAAN ITU KITA UCAPKAN DENGAN BERPIKIR TERLEBIH DAHULU MAKA YANG AKAN TERUCAP ADALAH APA YANG MEREKA LAKUKAN SEHINGGA ITU TERJADI ? DAN PANTASKAH BILA KITA MELAKUKAN HAL SEPERTI ITU ?

TERKADANG KITA SELALU MENCOBA SESUATU YANG DICoba ORANG LAIN, SAH - SAH SAJA ITU KITA LAKUKAN, AKAN TETAPI APA TIDAK LEBIH BAIK BILA ORANG YANG MEMPUNYAI KEINGINAN UNTUK MENCOBA SESUATU YANG SUDAH KITA COBA.

RASA DAMAI, NYAMAN DAN AMAN SERING DIARTIKAN BILA SESUATU ITU ADA DI SAMPING KITA, TETAPI SUDAHKAH KITA MENCOBA MencARI ARTI MENGAPA IA BERADA DI SAMPING KITA DAN MENCOBA MENGHARGAI KEBERADAANYA.

KERINDUAN ADALAH BENIH DARI CINTA, DI SATU SISI KERINDUAN TIDAK MENUTUP KEMUNGKINAN AKAN BERUBAH MENJADI BENCI, YANG MANA KEBENCIAN ITU TIDAK LAIN ADALAH BENIH DARI RASA DENDAM.

CINTA.... ADALAH SEKUMPULAN PERASAAN, ADA KEBAHAGIAAN YANG TERCERMIN DENGAN SENYUMAN, ADA KESENYANGAN YANG TERCERMIN DENGAN TAWA DAN CANDA, ADA KESEDIHAN YANG TERCERMIN DALAM BUTIRAN AIR MATA DARI PILUNYA JERIT TANGISAN, ADA PULA KEPEDIHAN DAN PENYESALAN YANG TERCERMIN DIDALAM KEBENCIAN YANG BERAKHIR DENGAN RASA DENDAM.

**JADI " HIDUP TIDAK SEKEDAR PERJUANGAN TETAPI BETAPA
PENTINGNYA AKAL DAN PIKIRAN DIGUNAKAN DI DALAM HIDUP SEHINGGA
KITA MAMPU MEMBEDAKAN MANA YANG BENAR DAN MANA YANG SALAH,
MANA YANG PANTAS DAN MANA YANG TIDAK PANTAS, SEHINGGA AKAN
MUNCUL PERCANTAHAN.....????
SUDAH SEBERAPA BANYAK SESUATU YANG BERGUNA YANG TELAH KITA
CIPTAKAN UNTUK KEPENTINGAN ORANG LAIN...?
SUDAH SEBERAPA BESAR DAN TAJAM NALURI KITA UNTUK SALING
MENGHORMATI DAN SALING MENGHARGAI.....?
BILA SEMUA ITU TELAH TERJAWAB MAKA KITA TIDAK PERLU
MEMBESARKAN – BESARKAN KERINDUAN DAN MEMUJA – MUJA CINTA TETAPI
KITA LIBIH BISA MENGHARGAINYA DAN MENGHORMATINYA MENGAPA
SEMUA ITU BISA HADIR DAN ADA DI DALAM HIDUP KITA.
DALAM ARTI LAIN UNTUK APA RASA BLINDH DAN RASA CINTA. . . SEMUA ITU
HANYA MEMBUAHKAN RASA DENDAM SEMATA. . . YANG KITA BUTUHKAN DI
DALAM HIDUP INI ADALAH BESARNYA PENGERTIAN DAN TAJAMNYA
PERHATIAN !**

**"Perenungan" By : Aa Ciman, 26 Juli 2002 at
Jogjakarta**

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum Wr, Wb.

Alhamdulillah Rabbil' alamin, sembah sujud dan puji syukur hamba haturkan kehadiran Allah SWT penguasa alam semesta beserta seluruh isinya, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang selalu melimpahkan rahmat karunia-Nya, shalawat serta salam kepada junjungan kita, Rasulullah Muhammad SAW dan bakti serta hormat kepada pahlawan-pahlawan bangsa dan negaraku, pahlawan-pahlawan agamaku sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul :

Pusat Pemasaran Kain Tapis Di Bandar Lampung

Tugas akhir adalah syarat mutlak yang harus ditempuh untuk dapat menyelesaikan jenjang studi S1 pada Perguruan Tinggi. Sebagai manusia biasa dengan rendah diri penulis mengucapkan banyak terima kasih dan mohon maaf kepada semua pihak yang telah banyak memberi bantuan secara langsung maupun yang tidak langsung:

- Ibunda dan Ayahanda tercinta, tiga adik perempuanku dan seluruh keluarga besarku yang berada dimanapun.....Walaupun Hidup Ini Berat Dan Penuh Cobaan Yang Datang Secara Bertubi-tubi Sehingga Membuat Kita Semua Tersungkur dan Hampir Saja Membenci Takdir Allah Tapi.... Lihatlah Dengan Doa dan Perjuangan Akhirnya.....Aa jadi Tukang Insinyur.
 - Papa dan Mama tercinta, satu adik laki-lakiku dan satu wanita dalam hidupku.....sungguh aku tidak dapat berkata apa-apa selain bersyukur kepada Allah bahwasanya aku telah di berikan keluarga dan orang-orang yang benar-benar menghargai aku sebagai manusia ciptaan Allah.
 - Yang terhormat, Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch *pak dhe'* jurusan arsitektur, FTSP, UII, atas segala siraman dan hembusan petuah-petuah yang selalu berbudi dan sentosa, abadi dan berguna bagi perjalanan panjangku dalam pencarian jati diriku.....Aku Ingin Sepertimu.
 - Yang terhormat, Ir. H. Toni Kunto Wibisono, dosen pembimbingku terima kasih atas segala nasehat, bimbingan dan kesan-kesan yang telah diberikan sehingga menjadi satu kekuatan dalam tulisan ini.....Tanpa Mengurangi Rasa Hormatku sekali lagi Terima Kasih.
 - Semua dosen jurusan Arsitektur yang pernah menjadi guruku.....mohon maaf dan terima kasih banyak.
 - Semua teman dan sahabat serta saudaraku yang benar-benar menghargai darah, air mata serta keringat yang keluar karena kebersamaan: keluarga besar Asrama Lampung Jogjakarta, keluarga besar Persatuan Pemuda Pembela Hati Nurani, Escudo club, Triple 'G', Double hope, Mercy Binter club, Lempong Sari, Gowok Ceria, Pandanaran berseri dan Padepokan Lanang Sakti.
 - Dan semua musuh-musuhku.... terima kasih atas segala penghinaan dan segala perlakuan- perlakuan kalian dengan begitu aku menjadi..... Seorang Laki-laki Sejati.
 - Semua pihak yang ada dalam pikiranku tetapi yang tidak dapat aku sebutkan maafkan aku semua itu karena keadaan dan karena aku hanya manusia biasa.....tetapi sebagai hamba Allah aku berterima kasih banyak atas segalanya dan maafkan aku pula atas segalanya yang dianggap salah.
- Penyusun berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi teman, sahabat, saudara seagama dan sebangsa walaupun sebagai seorang manusia penulis menyadari benar akan segala keterbatasan dan kekurangan penulis dengan hati yang terbuka dan tulus penulis menerima segala saran dan kritik apapun jenisnya.

Wabillahi Taufiq Walhidayah,
Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Agustus 2002

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| Halaman Judul | i |
| Lembar Pengesahan | ii |
| Halaman Persembahan | iii |
| Petuah-Petuah Bijak | iv |
| Kata Pengantar | v |
| Daftar Isi | vi |
| Daftar Gambar | vii |
| Daftar Tabel | Viii |
| Abstraksi | ix |
| | |
| Bab I Pendahuluan | 1 |
| I.1. Batasan Pengertian Judul..... | 1 |
| I.2. Latar Belakang | 1 |
| I.3. Potensi Bandar Lampung terhadap keberadaan Pusat Pemasaran Kain Tapis | 2 |
| I.4. Dasar Pemilihan Kain Tapis Sebagai Inspirasi Perancangan..... | 4 |
| I.5. Permasalahan Umum dan Khusus..... | 5 |
| I.6. Tujuan dan Sasaran..... | 6 |
| I.7. Lingkup Pembahasan..... | 6 |
| I.8. Metode Pembahasan..... | 7 |
| I.9. Kerangka Berpikir | 8 |
| I.10. Sistematika pembahasan | 9 |
| I.11. Keaslian Penulisan | 10 |
| | |
| Bab II Nilai Penting Kain Tapis | 11 |
| II.1. Kandungan Penting yang Dimiliki Kain Tapis..... | 11 |
| a. Nilai Kesejarahan..... | 11 |
| b. Nilai Tradisi..... | 12 |
| c. Nilai Pengembangan dan Pelestarian..... | 15 |
| d. Nilai Seni Rupa..... | 17 |
| II.2. Tujuan Pengenalan..... | 19 |
| II.3. Makna Ragam Tapis Raja Medal..... | 20 |
| Kesimpulan | 22 |

| | |
|---|----|
| Bab III Analisa | 24 |
| III.1. Studi Observasi..... | 24 |
| 1. Museum Kerajinan Charles Correa, New Delhi, India | 24 |
| 2. Museum Seni Rupa Haji Widayat, Magelang..... | 28 |
| Kesimpulan..... | 30 |
| III.2. Kegiatan dan Program Ruang..... | 35 |
| III.2.1. Ruang Utama..... | 36 |
| III.1.2. Ruang Pendukung Utama..... | 49 |
| III.3. Pola Sirkulasi..... | 52 |
| III.4. Pola Hubungan Ruang..... | 54 |
| III.5. Organisasi Ruang..... | 56 |
| III.6. Lay Out Ruang..... | 57 |
| III.7. Analisa pemilihan lokasi dan site..... | 64 |
| III.8. Analisa Hasil Resume Motif Tapis dan Observasi Bangunan..... | 69 |
| | |
| Bab IV Konsep Dasar Perancangan Arsitekural | 76 |
| IV.1. Komposisi Bentuk dan Ruang Terhadap Susunan Tapis Raja Medal | 77 |
| IV.2. Konsep Pengolahan Site..... | 85 |
| IV.3. Pola Sirkulasi..... | 85 |
| | |
| Daftar Pustaka | 88 |

Daftar Gambar

- Gambar II.1. Kain Tapis Pucuk Rebung
- Gambar II.2. Kain Tapis Cucuk Pinggir
- Gambar II.3. Kain Tapis Krui
- Gambar II.4. Kain Tapis Raja Medal
- Gambar III.1. Cara Display Karya
- Gambar III.2. Folk Art Display
- Gambar III.3. Pola Sirkulasi
- Gambar III.4. Penerapan *Open To Sky Space* Berupa *Courtyard*
- Gambar III.5. Teritis
- Gambar III.6. Bukaan Menghadap *Courtyard*
- Gambar III.7. Pengolahan Lantai (*Split Level*)
- Gambar III.8. Pemanfaatan Bukaan Untuk Display
- Gambar III.9. Tempat Duduk Pada Display Interior
- Gambar III.10. Pola Sirkulasi
- Gambar III.11. Pola Sirkulasi
- Gambar III.12. Bukaan Bangunan
- Gambar III.13. Pola Sirkulasi
- Gambar III.14. Pola Hubungan Ruang
- Gambar III.15. Organisasi Ruang
- Gambar III.16. Pelaku kegiatan/manusia
- Gambar III.17.1. Meja-Kursi
- Gambar III.17.2. Meja-Kursi
- Gambar III.17.3. Meja-Kursi
- Gambar III.18. Rak-Almari
- Gambar III.19. Lokasi
- Gambar III.20. Posisi Site Terpilih Terhadap Jalan
- Gambar III.21. Zooming Posisi Site
- Gambar III.22. Site Terpilih

- Gambar III.23. Kondisi Site
- Gambar III.24.1. Orientasi Bangunan
- Gambar III.24.2. Orientasi Bangunan
- Gambar III.25. Arah Sinar Matahari
- Gambar III.26. Aliran Drainase
- Gambar IV.1. Komposisi Setara Pada Ruang Utama
- Gambar IV.2. Pengolahan *Courtyard*
- Gambar IV.3. Pola Sirkulasi Menuju Bangunan
- Gambar IV.4. Pola Sirkulasi Dalam Bangunan

Daftar Tabel

- Tabel II.1. Hasil Produksi Dan Penjualan Kain Tapis di Propinsi Lampung
Tabel II.2. Repetisi Elemen
Tabel II.3. Hirarki dan Kontras Elemen
Tabel II.4. Keterkaitan Antara Susunan, Bentuk, dan Warna
Tabel II.5. Bentuk Geometris
Tabel II.6. Bentuk Organik
Tabel II.7. Filosofi Corak Pada Tapis Raja Medai
Tabel II.8. Makna Motif
Tabel II.9. Urutan Motif Pada Kain Tapis
Tabel II.10. Artikulasi Pada Kain Tapis
Tabel II.11. Urutan Motif Terhadap Urutan Ruang Utama
Tabel III.1. Strategi Display Pada Ruang Utama
Tabel III.2. Strategi Display Proses Produksi
Tabel III.3. Tabel Ruang Eksibisi Temporer
Tabel III.4. Ruang Audio Visual
Tabel III.5. Pengolahan Kantin Dengan Taman
Tabel III.6. Penerapan Susunan Motif Dan Urutan Ruang Kegiatan
Tabel III.7. Ruang Penyajian Produk Kain Tapis
Tabel III.8. Motif Pucuk Rebung
Tabel III.9. Ruang Proses Produksi Kain Tapis
Tabel III.10. Motif Kuda
Tabel III.11. Ruang Eksibisi Temporer
Tabel III.12. Ayam Nyecak Konci
Tabel III.13. Audio Visual
Tabel III.14. Motif Orang Di Atas Rato Ditarik Orang
Tabel III.15. Kantin
Tabel III.16. Motif Belah Ketupat
Tabel III.17. Courtyard
Tabel III.18. Hall Entrance
Tabel III.19. Ruang Informasi Dan Kasir Tiket
Tabel III.20. Ruang Koleksi
Tabel III.21. Ruang Kantor Administrasi
Tabel III.22. Lay Out Hall Entrance
Tabel III.23. Lay Out Ruang Penyajian Produk
Tabel III.24. Lay Out Ruang Produksi
Tabel III.25. Lay Out Ruang Eksibisi Temporer
Tabel III.26. Lay Out Audio Visual
Tabel III.27. Lay Out Kantin
Tabel III.28. Lay Out Ruang Informasi Dan Kasir
Tabel III.29. Lay Out Ruang Koleksi
Tabel III.30. Urutan Motif Kain Tapis Raja Medai

PUSAT PEMASARAN KAIN TAPIS DI BANDAR LAMPUNG

Penerapan Motif Kain Tapis Raja Medal
Pada Perancangan Arsitektur

TAPIS WEAVERN TRADE CENTER IN BANDAR LAMPUNG

Motive Expression Of Raja Medal Tapis Weaven
on Architectural Design

Abstrak

Dasar dari pemilihan motif kain Tapis sebagai konsep dasar perancangan karena kain Tapis menjadi identitas atau ciri khas budaya Lampung yang kaya akan ragam hias dan hal tersebut merupakan suatu bentuk atau pola yang membedakan dengan benda atau kain tradisional lainnya.

Tujuan dan sasaran yang ingin dicapai yaitu merencanakan dan merancang bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis yang lebih ditekankan kepada **transformasi bentuk-bentuk motif yang terdapat pada kain Tapis Raja Medal** untuk memperkuat karakter ruang utama termasuk karakter displaynya. Kemudian penampilan bangunan secara keseluruhan akan mengalami perkembangan yang tetap menyesuaikan dengan tema perancangan tersebut dalam hal komposisi bentuk dan interior ruang.

Kerangka berpikir yang digunakan adalah dengan merumuskan permasalahan berdasarkan data yang melandasi dan melatarbelakangi munculnya ide perancangan. Selanjutnya melakukan studi pustaka sebagai bahan pertimbangan serta perbandingan dalam menyelesaikan permasalahan dengan menganalisa data tersebut berdasarkan teori yang sesuai dengan tema perancangan.

Dari hasil analisa akan menghasilkan permasalahan untuk menjadi pijakan perancangan, yaitu bagaimana menentukan bentuk dan komposisi arsitektural yang mengungkapkan bentuk dan urutan motif kain Tapis Raja Medal ke dalam bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya. Sehingga diperoleh suatu kesimpulan bahwa bentuk dan urutan motif yaitu yang pertama motif pucuk rebung, kemudian motif kuda, motif ayam nyecak konci, motif orang di atas rato di tarik orang dan terakhir adalah motif belah ketupat adalah penting untuk penerapan desain; demikian pula bahwa ruang kegiatan utama yaitu yakni ruang penyajian produk, ruang proses produksi, ruang pameran kontemporer, ruang audio visual, dan kantin, juga merupakan bagian penting dari peletakan komposisi ruang dan massanya.

Maka dalam mewujudkan konsep perencanaan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung Bangunan terdiri atas komposisi beberapa bentuk dasar yang mengekspresikan bentuk dari lima motif kain itu, yaitu : ruang penyajian produk merepresentasikan motif pucuk rebung dalam bentuk segitiga sama sisi pada pengolahan penampilan untuk memperoleh proporsi bentuk ideal; kemudian ruang proses produksi menampilkan transformasi bentuk kuda dengan eksperimentasi elemen arsitektural sesuai prinsip logika struktur yang benar untuk menggambarkan kekuatan kuda; ruang pameran temporer mewujudkan gambaran kepala ayam nyecak konci sebagai relung-relung bukaan pada hampir seluruh dinding pelingkupnya, sementara abstraksi dari kaki ayam menjadi kolom struktur penopang dinding; ruang audio visual merepresentasikan abstraksi dari orang di atas rato ditarik orang, dengan bentuk massa tiga dimensional bangunan; kantin taman yang menggambarkan bentuk motif belah ketupat baik dalam denah peruangan, sebagian elemen struktur seperti kolom, penampilan tiga dimensional massanya dan elemen bukaan serta sebagian ornamen interior.



PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan

I.1. Batasan Pengertian Judul

Pusat Pemasaran merupakan tempat berkumpulnya kegiatan transaksi dari unit-unit usaha antara pengrajin sebagai produsen serta masyarakat sebagai konsumen, baik dalam bentuk pemesanan produk maupun pembelian secara langsung dalam kontak dagang.¹

Kain Tapis adalah pakaian wanita suku Lampung, berbentuk kain sarung yang terbuat dari tenun benang kapas dengan motif atau hiasan bahan sugi, benang perak atau benang emas dengan sistem sulam (Lampung "cucuk").²

Bandar Lampung merupakan keterangan tempat, lokasi, menunjukkan suatu kota, ibukota propinsi daerah Lampung.

Kesimpulan

PUSAT PEMASARAN KAIN TAPIS DI BANDAR LAMPUNG adalah suatu tempat atau wadah bagi para pengrajin kain Tapis yang ada di wilayah Bandar Lampung pada khususnya dan propinsi Lampung pada umumnya, dengan maksud sebagai sarana menyatukan kegiatan pemasaran, promosi dan informasi kain Tapis, serta terwujud menjadi satu kesatuan dengan ide bangunan dan lingkungan yang ada disekitarnya sebagai faktor penentu perancangan bangunan nantinya.

I.2. Latar Belakang

Lampung merupakan suatu propinsi yang terkenal dengan kerajinan Kain Tapis. Perkembangannya dewasa ini mengalami kemajuan pesat, karena dituntut oleh berbagai ketubuhan yaitu sektor pariwisata dan perdagangan.

Seni membuat kain Tapis ini memerlukan tangan-tangan trampil di bidangnya, karena kain ini mempunyai nilai seni yang tinggi. Kain ini juga dapat dikatakan seagai seni tradisional masyarakat Lampung, karena peralatan yang digunakan baik dalam membuat kain dasar dan motif-motif biasanya masih sederhana dan dikerjakan oleh tangan pengrajin. Kerajinan

¹ Almutadhir, LP3A/UNDIP, 2000, hal 26.

² Mengenal sulaman kain tapis Lampung. Junaedi Firmansyah M. Sitorus. R.A. Zubaidah. hal 4.

ini dibuat oleh wanita baik ibu-ibu rumah tangga maupun gadis-gadis; pada mulanya untuk mengisi waktu senggang dengan tujuan untuk memenuhi tuntutan adat istiadat yang dianggap sakral yaitu menunggu masa perkawinan. Demikian kain Tapis ini dibuat sampai sekarang dapat diproduksi oleh pengrajin dengan ragam hias yang bermacam-macam sebagai barang komoditas yang memiliki nilai ekonomis.

Namun demikian kain Tapis ini masih dibuat secara *Home Industri*, belum memiliki wadah untuk lebih meningkatkan promosi, informasi dan pemasaran produk yang baik, sehingga terjadi kelesuan pemasaran yang merugikan para pengelola *Home Industri*.

Kota Bandar Lampung dikenal sebagai Kota Tapis Berseri namun pada saat ini kondisinya tidak sesuai dengan apa yang dicita-citakan masyarakat Lampung. Padahal kain Tapis merupakan salah satu aset daerah yang perlu dilestarikan dan dikembangkan. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu adanya peningkatan promosi yang lebih efektif untuk kemajuan pemasaran.

Tujuan dan sasaran peningkatan tersebut adalah pangsa pasar lokal maupun ekspor. Sedangkan konsumen yang dituju adalah wisatawan domestik dan mancanegara. Upaya peningkatan promosi ini dapat diwujudkan pada suatu wadah yang dapat memamerkan sekaligus memperjualbelikan kain Tapis tersebut. Dengan adanya tempat ini diharapkan mampu menarik minat para wisatawan.

I.3. Potensi Bandar Lampung Terhadap Keberadaan Pusat Pemasaran Kain Tapis

Letak propinsi Lampung terletak diujung selatan pulau Sumatera dengan batas-batas administratif, sebelah utara berbatasan dengan propinsi Sumatera Selatan, sebelah timur dengan Laut Jawa, sebelah selatan dengan Selat Sunda dan sebelah barat dengan Samudera Indonesia, secara geografis propinsi Lampung terletak pada $4^{\circ}.00^1 - 6^{\circ}.00^1$ lintang selatan dan $103^{\circ}.30^1 - 106^{\circ}.00^1$ bujur timur. Luas wilayah propinsi Lampung, 35.376,50 km², yang terbagi dalam 8 kabupaten tingkat II.³

³ Arsitektur tradisional daerah Lampung, Rifai Abu, tahun 1997 hal 12.

Dari penggambaran diatas, secara geografis Lampung dapat disinggahi dari pantai barat melalui lautan Hindia, dari selatan melalui selat Sunda dan pantai timur melalui sungai-sungai yang bermuara di laut Jawa. Keadaan seperti itu sangat menentukan pertumbuhan daerah ini dari masa ke masa. Kegiatan perdagangan berawal sejak jauh sebelum tarikh masehi, dan semakin hari kian berkembang.⁴

Dengan letak geografis tersebut maka secara otomatis Lampung merupakan pintu gerbang bagi jalur transformasi dari Sumatera ke Jawa dan dari Jawa ke Sumatera. Sedangkan Bandar Lampung merupakan ibukota dari propinsi Lampung yang mana hanya memerlukan waktu satu jam setengah untuk mencapai kota tersebut dari pelabuhan Bakauheni. dan Bandar Lampung sering kali dijadikan seagai kota transit. Luas kotamadya Bandar Lampung 100,62 km², jumlah kecamatan ada 12. Prosentasi luas terhadap propinsi 18%. Jumlah penduduk 1.028.511 orang terdiri dari 501.585 laki-laki dan 526.926 perempuan. Meskipun luas daerah Bandar Lampung lebih kecil dibandingkan dengan kabupaten lainnya, tetapi sebagai kotamadya jelas Bandar Lampung mempunyai nilai lebih yang sangat menonjol, dari segi fasilitas untuk masyarakat umum. Banyak kegiatan-kegiatan ekonomi (promosi dan pemasaran) yang berpusat di Bandar Lampung.⁵

Namun seiring pesatnya perkembangan jaman dengan kemajuan teknologi yang mengiringinya, kerajinan kain Tapis justru mengalami kemunduran dalam segi promosi dan pemasaran dan berdampak langsung pada kesejahteraan pengrajin itu sendiri.

Bila dilihat dari latar belakang kotamadya Bandar Lampung dan perkembangan dari kain Tapis itu sendiri maka keberadaan bangunan **Pusat Pemasaran kain Tapis di daerah Bandar Lampung** menjadi sangatlah penting. Karena bagi wisatawan menginginkan adanya kemudahan mengenal secara keseluruhan mengenai kain Tapis dan mendapatkannya secara mudah sesuai dengan keinginan dari segi kualitas maupun kuantitas yang sekaligus menjadi daya tarik bagi wisatawan. Sedangkan bagi para pengrajin kain Tapis, diharapkan dengan adanya "Pusat Pemasaran Kain Tapis" dapat

⁴ Paramitha 1998 hal. 1.

⁵ Seminar sehari pariwisata Lampung, Desember tahun 2000 hal 2.

mengangkat kesejahteraan hidup para pengrajin itu sendiri dan mengetahui potensi pasar nasional maupun luar negeri.

I.4. Dasar Pemilihan Kain Tapis Sebagai Inspirasi Perancangan

Kain Tapis Lampung sebagai sumber inspirasi rancangan karena memiliki motif yang bernilai seni tinggi bila dilihat dari cara pengerjaan dan bahan yang digunakan. Kain Tapis memiliki ragam hias yang cukup banyak dibanding kain lainnya, di mana terdapat kurang lebih 40 nama yang menunjukkan perbedaan ragam hiasnya.⁶ Selain itu, kain Tapis telah menjadi bagian dari tradisi budaya masyarakat Lampung, serta memberi makna bagi kehidupan mereka.

Di dalam masyarakat adat terdapat berbagai upacara tradisional untuk menandai peralihan siklus kehidupan seseorang. Terdapat lima peralihan kehidupan yang umum dalam masyarakat adat Lampung, yaitu: peristiwa kelahiran seorang anak, peristiwa memasuki masa remaja, peristiwa perkawinan. Pada setiap upacara adat tersebut, kain Tapis selalu mempunyai peran untuk memperkuat nuansa tradisi kegiatan-kegiatan itu.

Ragam hias yang muncul akan memperkuat makna bagi pentingnya kain Tapis di dalam adat istiadat tersebut (Toos Van Dijk, 1980). Selanjutnya penggunaan benang emas muncul sejak adanya pengaruh Islam yang masuk lewat pesisir pada abad XVII. Bahkan dengan masuknya Inggris serta Belanda penggunaan benang emas makin banyak diperlukan sehingga ada pula yang menggunakan uang ringgit sebagai bagian dari hiasan kain yang sekaligus menunjukkan keberhasilan perdagangan dan peningkatan status sosial.⁷

Dasar dari pemilihan motif kain Tapis sebagai konsep dasar perancangan karena kain Tapis kaya akan ragam hias dan hal tersebut merupakan suatu bentuk atau pola yang membedakan dengan benda (kain-kain tradisional) lainnya. Terlebih lagi motif terkadang mempunyai arti dan bentuk abstrak dari suatu obyek.⁸ Hal ini dapat menjadi suatu kekuatan dari konsep dasar dalam pembentukan perancangan bangunan,

⁶ Firmansyah, Junaedi, Mengenal Sulaman Tapis Lampung, hal. 10.

⁷ "Tapis, sebuah model unggulan industri pariwisata Lampung", Anshori Djausal.

⁸ "Mengenal Sulaman Tapis Lampung" Djunaedi Firmansyah, hal 30.

sehingga menjadi identitas atau ciri khas dari rancangan yang sesuai dengan budaya setempat.

Kemudian dari semua makna yang terurai di atas, penggunaan ragam hias/motif tersebut diharapkan dapat memperindah karakter bangunan selain juga mencerminkan latar belakang tata nilai kehidupan yang ada. Semua perangkat motif tersebut memiliki makna beraneka ragam serta berhubungan dengan kepercayaan, perasaan sakral dan pemuasan akan cita rasa keindahan. Alam dan isinya sangat mempengaruhi keindahan manusia dalam semua hasil karya yang diciptakannya. Semua itu tercermin sebagai pengaruh alam yang dianggap mempunyai kekuatan magis disekelilingnya.⁹ **Sehingga ragam hias atau motif akan menjadi pedoman** perancangan bangunan nantinya di mana akan diterapkan sebagai **transformasi motif** hias ke dalam bentuk dan pola ruang, khususnya **untuk mendukung ruang display utama**.

I.5. Permasalahan

I.5.1. Permasalahan Umum

Bagaimana rumusan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Pemasaran Kain Tapis yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan kegiatan promosi, informasi dan pemasaran kain Tapis di kawasan Bandar Lampung.

I.5.2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana rumusan konsep perancangan ruang-ruang utama pada bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung” yang mampu menyajikan dan mengakomodasi aktifitas pemasaran Kain Tapis.
- b. Bagaimana rumusan konsep perancangan bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung” yang mengungkapkan inspirasi **dari salah satu ragam hias kain Tapis tradisional Lampung pada ruang-ruang displaynya**, sehingga diharapkan mampu berperan sebagai penentu daya tarik bagi wisatawan.

⁹ “Mengenal sulaman Tapis Lampung”, Junaedi Firmansyah, tahun 1999 hal. 8.

I.6. Tujuan dan Sasaran

I.6.1. Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan konsep perancangan bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung” yang dapat memwadahi tuntutan dari kegiatan pemasaran kain Tapis.

I.6.2. Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan rumusan konsep perancangan ruang-ruang utama pada bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung” dengan mengejawantahkan **salah satu ragam hias kain Tapis** ke dalam bangunan, dan kemudian menyajikan penggunaan dari produk kain Tapis sehingga dapat memberikan kesan rekreatif dan keakraban bagi wisatawan atau pengunjung.
- b. Mendapatkan rumusan konsep perancangan tampilan bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung” yang dirancang menyesuaikan ekspresi ragam yang terdapat salah satu kain Tapis pada ruang-ruang utama di atas, sehingga diharapkan pengunjung dapat merasakan seolah berada pada hamparan kain Tapis.

I.6.3. Sasaran

Perencanaan dan perancangan bangunan “Pusat Pemasaran Kain Tapis” yang lebih ditekankan kepada **transformasi bentuk-bentuk motif yang terdapat pada salah satu ragam hias kain Tapis yang dapat mendukung karakter ruang utama sehingga dapat dijadikan suatu daya tarik tersendiri bagi pengunjung.**

I.7. Lingkup Pembahasan

Pembahasan mencakup bidang arsitektural dan non arsitektural yang mempunyai kesesuaian dengan sasaran akhir yang ingin dicapai:

1. Pembahasan non arsitektural

- a. Pembahasan mengenai kondisi geografis Lampung
- b. Pembahasan mengenai kain Tapis Lampung
- c. Pembahasan mengenai pengertian pemasaran
- d. Pembahasan mengenai kegiatan yang dilakukan masyarakat daerah Lampung untuk memasarkan kain Tapis.

2. Pembahasan arsitektural

- a. Pembahasan utama mengenai transformasi bentuk-bentuk motif salah satu ragam kain Tapis ke dalam ruang-ruang utama tersebut.
- b. Pembahasan mengenai kondisi peruangan pada usaha kerajinan kain Tapis, yaitu dengan melakukan study banding terhadap bangunan yang mempunyai fungsi mendekati kegiatan utama pada usaha kerajinan kain Tapis itu.
- c. Pembahasan mengenai penampilan bangunan "Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung" yang menyesuaikan ruang utama itu, sehingga menyatu keseluruhannya secara komposisi arsitektural.

I.8. Metode Pembahasan

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung yang berguna untuk memperoleh data-data informasi mengenai:

- a. Proses produksi kain Tapis
- b. Jenis produk kain Tapis yang dihasilkan
- c. Prospek kain Tapis dimasa yang akan datang
- d. Permasalahan yang dialami para pengusaha terhadap ruang promosi dan pemasaran
- e. Pemasaran kain Tapis

2. Study literatur

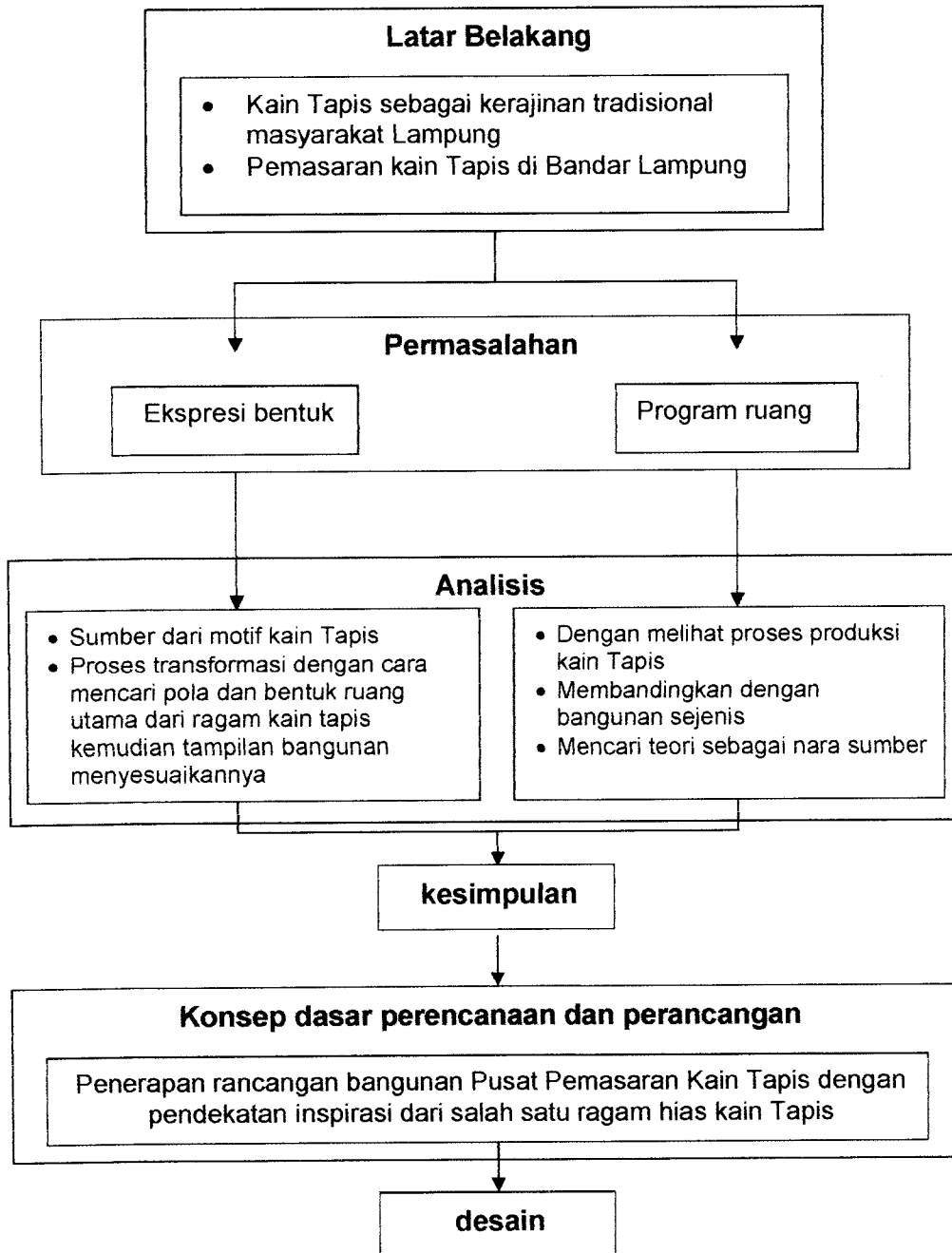
Dilakukan dengan mempelajari literatur-literatur yang ada hubungannya dengan pokok bahasan antara lain:

- a. Deskripsi tentang kerajinan kain Tapis
- b. Deskripsi tentang daerah Lampung
- c. Tinjauan teoritikal

3. Pembahasan

Pembahasan akan ditekankan pada penguraian dan pengkajian informasi-informasi dari data yang ada kemudian disintesa dengan kajian literatur yang akan menuju konsep dasar perencanaan dan perancangan.

I.9. Kerangka Berpikir



I.10. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

Bab I : Pendahuluan

Merupakan pengungkapan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, keaslian penulisan dan pola pikir.

Bab II : Tinjauan Umum

Tinjauan teoritis

Berisi tentang informasi atau data teori mengenai kerajinan kain Tapis, sejarah, produksi dan jenis-jenis kain Tapis daerah Lampung yang representatif terhadap jenis yang ada.

Tinjauan faktual

Berisi tentang tinjauan fakta yang ada dilapangan mengenai penyebaran informasi dan promosi perdagangan kain Tapis di daerah Lampung.

Kesimpulan

Berisi tentang kain Tapis, proses produksi dan proses pemasaran serta studi banding dengan bangunan sejenis yang mana kesimpulan inilah yang akan digunakan sebagai bahan untuk analisa.

Bab III : Analisis

Berisi tentang analisis dari permasalahan pada ungkapan bentuk-bentuk motif yang menggambarkan salah satu ragam hias kain Tapis dan proses transformasi bagi bentuk ruang-ruang utama dan juga menggambarkan aspek komposisi arsitekturalnya. Kemudian membandingkan dengan bangunan lain yang memiliki pola dan bentuk ruang yang signifikan terhadapnya. Kemudian menganalisa kebutuhan ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, persyaratan ruang dan site yang akan digunakan.

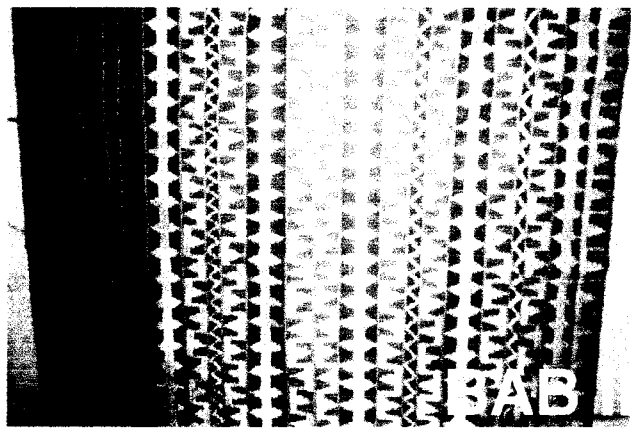
Bab IV : Konsep dasar Perencanaan dan Perancangan

Bab ini berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan yang mencakup konsep pola dan bentuk ruang utama, kemudian didukung komposisi dan penampilan bangunan yang menyesuaikan ruang utama, dan konsep pengolahan lahannya.

I.11. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari kesamaan, maka disini penulis memberikan judul yang dijadikan barometer untuk penyelesaian penulisan.

1. "Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Komputer di Yogyakarta". Setyo Lulus Widodo, 1998. Tugas Akhir, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, UII.
 - Pencerminan karakter informatif dan atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan sebagai penentu daya tarik bagi pengunjung.
2. "Pusat Informasi, promosi dan perdagangan batik" oleh Daru Agus Triatmoko, 2001. Tugas Ahir Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, UII.
 - Penekanan pada pendekatan arsitektur kontekstual tradisional Yogyakarta sebagai faktor penentu perancangan citra visual bangunan.
3. "Galery seni batik di Yogyakarta" oleh Ratna Wahyu Purbasari tahun 1999, Tugas Akhir, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, UII.
 - Bagaimana menciptakan suatu fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan informasi, edukasi sekaligus rekreasi yang komunikatif tentang seni kerajinan Batik dengan perencanaan dan perancangan terhadap sistem ruang pameran.
4. Almutadhir, Pusat Informasi, Promosi dan Perdagangan Kerajinan Batik Surakarta di Surabaya.
LP3A, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, 2000.
 - Pendekatan arsitektur post-modern



NILAI PENTING KAIN TAPIS

Bab II **Nilai Penting Kain Tapis**

Kain Tapis Lampung sebagai sumber inspirasi yang cukup berpotensi bagi perancangan karena memiliki ragam motif bernilai seni tinggi bila dilihat dari cara pengerjaan dan dari bahan dasar pembuatannya. Selain itu, kain Tapis telah menjadi bagian dari tradisi budaya masyarakat Lampung, serta memberi makna bagi kehidupan mereka.

Perencanaan Pusat Pemasaran ini dimaksudkan untuk mengenalkan lebih dekat tentang nilai-nilai penting dari hasil kerajinan kain Tapis tersebut. Kerajinan ini mempunyai beberapa hal yang menjadikannya suatu 'tetenger' khas ketika seseorang menyebut sebuah nama daerah yaitu Lampung.

II.1. Kandungan Penting yang Dimiliki Kain Tapis.

a. Nilai Kesejarahan

Kedatangan para pelaut dan pedagang pada saat itu selain menambah pengetahuan dan pengalaman akan tetapi membawa pula hal-hal baru bagi masyarakat yang didatanginya. Setiap pedagang membawa tradisi yang mereka miliki seperti terlihat dari peninggalan zaman megalitikum, legenda dan sejarah serta pengaruh-pengaruh hubungan yang dapat ditemukan dalam kepercayaan, sikap dan cara hidup serta benda-benda pakai seperti halnya kain Tapis. Semuanya tumbuh dan berkembang pada masyarakat adat tradisional Lampung sebagaimana terlihat pada kehidupan selanjutnya sampai saat ini.

Pada dasarnya kain Tapis merupakan salah satu jenis kerajinan tradisional Lampung yang menyelaraskan pola dan motif kain dengan kehidupan lingkungannya maupun terhadap pencipta alam semesta. Karena itu munculnya tenun Tapis ini ditempuh melalui tahapan-tahapan waktu yang mengarah pada kesempurnaan teknik tenun atau cara-cara memberikan ragam hias sesuai dengan perkembangan kebudayaan masyarakat bersangkutan. Sebenarnya mengenai kapan suku bangsa Lampung mulai mengenal pertenenan kain Tapis hampir sulit dipastikan. Namun menurut Van der Hoop

disebutkan bahwa masyarakat Lampung mulai mengenal tenun sejak Abad II sebelum Masehi yaitu yang dikenal tenun sistem kait dan konci (*key and rhomboid shape*).

Teknik kerajinan sebagai hasil proses akulturasi budaya tersebut kemudian dilengkapi dengan berbagai variasi budaya daerah itu seperti kain tapis tersebut merupakan ungkapan untuk kain karena banyak menggunakan motif berbentuk pucuk rebung (merupakan simbol perjuangan hidup bagi masyarakat adat) yang meruncing di atasnya maka disebut tapis, sedangkan sebagian hiasan yang tertera pada tenun Tapis memiliki kesamaan dengan daerah lainnya di Indonesia, seperti pengaruh peninggalan neolitikum yang cukup banyak ditemukan di berbagai wilayah Indonesia, kemudian pengaruh Hindu dengan simbol flora dan fauna yang dihubungkan dengan kepercayaan tersebut.

Kemudian seni kerajinan kain Tapis yang menggunakan bahan dasar kapas mulai tumbuh pada abad VII dan berkembang pada abad XV bersamaan dengan tersebarnya Agama Islam.

Sedangkan motif yang muncul pada kain Tapis cukup beragam dan mempunyai makna atau nilai sejarahnya, masing-masing jenis kain Tapis ini memiliki ragam hias yang beraneka macam sesuai dengan fungsi dan kegunaan bagi masyarakat tersebut.¹ Bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatannya adalah benang kapas, proses selanjutnya mereka mengenal pencelupan warna dengan menggunakan zat pewarna dari tumbuh-tumbuhan yang terdapat disekitarnya.

- b.** Kemudian kain Tapis juga mengandung **Nilai Tradisi**, kain Tapis sendiri sebenarnya menurut tradisi merupakan pakaian wanita suku Lampung yang berbentuk kain sarung terbuat dari tenun benang kapas sebagai kain dasar kemudian diberi motif atau hiasan dari bahan sugi, benang perak atau benang emas dengan sistem sulam di atas kain dasar yang telah jadi tersebut.

¹ Kain Tenun Tradisional Lampung, Mohammad Effendi, Tahun 1995, hal 19,20.

Wanita suku Lampung diwajibkan menurut adat untuk menenun sebuah kain Tapis sebelum memasuki jenjang perkawinan. Kemudian kain tersebut akan dikenakannya saat melakukan upacara perkawinan itu, termasuk juga para wanita pengiring maupun penari dan semua wanita yang menghadiri upacara tersebut juga diwajibkan untuk memakainya.

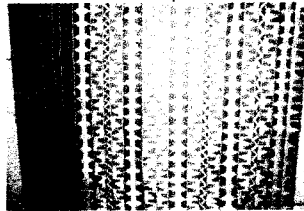
Kain ini memiliki ragam hias dengan kegunaan yang beragam pula menurut tradisi masyarakat Lampung. Kain Tapis memiliki ragam hias cukup banyak dibandingkan kain tenun lainnya dari berbagai daerah di Indonesia, di mana terdapat kurang lebih 40 nama yang menunjukkan perbedaan ragam hiasnya.² Terdapat beberapa jenis ragam hias kain yang digunakan sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukannya.

Berikut merupakan beberapa jenis kain Tapis menurut ragam hias yang mewakili jenis lainnya.

■ Tapis Pucuk Rebung

Memiliki motif pucuk rebung, sasab tajuk ayun. Kain ini digunakan oleh kelompok istri dalam menghadiri upacara adat seperti perkawinan dan pengambilan gelar.

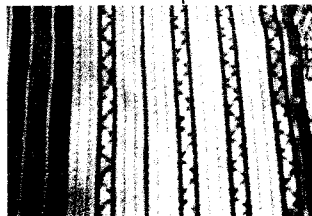
Gambar II.1. Kain Tapis Pucuk Rebung



■ Tapis Cucuk Pinggir

Memiliki motif hias rebung, luak, manuk dan sasab bertajuk. Dipakai oleh kelompok istri dalam menghadiri upacara adat atau pesta. Juga dipakai oleh gadis pengiring pengantin pada upacara perkawinan.

Gambar II.2. Kain Tapis Cucuk Pinggir

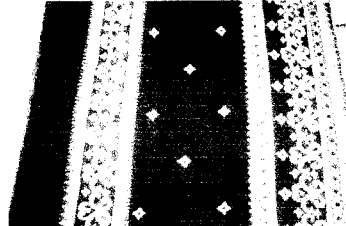


² Firmasyah, Junaedi. Mengenal Sulaman Tapis Lampung, hal. 10.

■ Tapis Krui

Sementara tapis ini memiliki motif tumbuhan dan pilin berganda dengan bahan dasar dari sutera alam. Kain ini dikenakan saat menghadiri upacara adat dan khusus digunakan di daerah Krui, Lampung Barat.

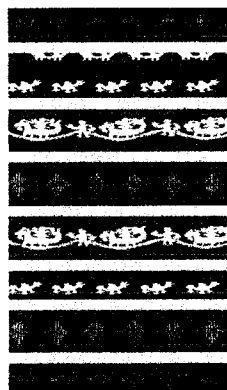
Gambar II.3. Kain Tapis Krui



■ Tapis Raja Medal

Kain ini mempunyai ragam hias orang di atas rato ditarik orang, ayam nyecak konci, kuda, pucuk rebung dan belah ketupat yang disulam dengan menggunakan benang emas. Bahan dasarnya berwarna hitam, coklat dan merah hati terbuat dari benang kapas. Digunakan oleh pengantin abung pada saat menghadiri upacara adat, juga untuk upacara mengawinkan anak, kelahiran, pengambilan gelar pangeran, sutan dan upacara adat lainnya.

Gambar II.4. Kain Tapis Raja Medal



Kemudian dari sekian banyak ragam hias kain tersebut, bila dilihat ragam hias dan kegunaan pada upacara adat, maka kain Tapis raja medal paling **representatif** karena banyak elemen hias padanya baik dari flora, fauna dan peristiwa kehidupan manusia.

Oleh karenanya, maka **kain Tapis raja medal ini akan menjadi media pencarian inspirasi dari berbagai motif yang dimilikinya tersebut.** Untuk selanjutnya dilakukan pengamatan atau

dimilikinya tersebut. Untuk selanjutnya dilakukan pengamatan atau identifikasi lebih mendalam tentang sejarah, makna maupun aspek bentuk motif masing-masing, supaya pada saat penerapannya sebagai konsep perancangan bangunan, sehingga dapat merepresentasikan kekuatan makna Tapis Raja Medal secara menyeluruh.

c. Nilai Pengembangan dan Pelestarian

Keberadaan para pengrajin kain Tapis yang masih ada sekarang ini sebenarnya merupakan wujud upaya pengembangan dan pelestarian kerajinan tradisional kain Tapis di Bandar Lampung.

■ **Produksi kain Tapis di Propinsi Lampung**

Sebagian besar produksi kain Tapis diproduksi melalui industri rumah tangga (home industri). Pengelolaannya masih bersifat kekeluargaan. Alat yang digunakan masih berupa alat tradisional yang belum mengalami perubahan. Dengan demikian dapat disimpulkan jika hasil produksi tidak mengalami peningkatan secara kuantitatif.

Faktor lain yang masih ada adalah para pengrajin belum mampu memproduksi bahan dasar khususnya benang sulam seperti benang emas dan benang sutera. Benang ini masih dibeli dari propinsi lain yang cenderung mahal. Untuk lebih jelas mengenai produksi kain Tapis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel II.1. Hasil Produksi Dan Penjualan Kain Tapis di Propinsi Lampung

| No | Kabupaten | Jml. Pengrajin | | | | | Hasil Produksi (X10) | | | | | Hsl. Penjualan (X10) | | | | |
|----|-----------------|----------------|----|----|----|----|----------------------|----|----|----|----|----------------------|----|----|----|----|
| | | 96 | 97 | 98 | 99 | 00 | 96 | 97 | 98 | 99 | 00 | 96 | 97 | 98 | 99 | 00 |
| 1 | Lampung selatan | 21 | 30 | 32 | 36 | 38 | 50 | 56 | 62 | 68 | 70 | 35 | 50 | 59 | 64 | 65 |
| 2 | LampungTengah | 26 | 29 | 32 | 35 | 37 | 55 | 58 | 68 | 76 | 90 | 45 | 49 | 63 | 75 | 86 |
| 3 | Lampung Utara | 29 | 33 | 34 | 36 | 40 | 75 | 89 | 93 | 98 | 10 | 55 | 80 | 89 | 93 | 97 |
| 4 | Lampung Barat | 31 | 40 | 42 | 49 | 55 | 46 | 54 | 58 | 75 | 91 | 40 | 51 | 54 | 72 | 89 |
| 5 | Lampung Timur | 15 | 20 | 25 | 28 | 30 | 24 | 37 | 46 | 58 | 67 | 19 | 32 | 45 | 49 | 64 |
| 6 | Tanggamus | 19 | 29 | 31 | 35 | 39 | 45 | 64 | 76 | 88 | 89 | 42 | 63 | 74 | 82 | 85 |
| 7 | Tulang bawang | 27 | 38 | 40 | 42 | 44 | 56 | 57 | 65 | 75 | 89 | 49 | 53 | 64 | 73 | 80 |
| 8 | Bandar Lampung | 23 | 36 | 39 | 45 | 47 | 67 | 88 | 93 | 97 | 12 | 62 | 79 | 83 | 91 | 11 |

Sumber: Lampung post, Januari Tahun 2001

■ Pemasaran kain Tapis dan peningkatan di Bandar Lampung

Sistem pemasaran kain Tapis dilakukan dengan dua cara. Yang pertama adalah dengan memasarkan sendiri sedangkan cara kedua adalah dengan melalui pihak ketiga baik pedagang perantara maupun pedagang toko. Terkadang pihak ketiga ini mempermainkan harga yang dapat merugikan pihak pengrajin. Pedagang (penyalur) umumnya membeli dengan harga murah dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan yang besar.

Cara lain dalam pemasaran hasil produksi yang pernah dilakukan produsen ini yaitu melalui pameran-pameran baik yang dilakukan oleh pemerintah maupun oleh kalangan usahawan. Pada setiap kesempatan tersebut pengrajin dapat memasarkan hasil kerajinannya kepada para pengunjung.

Untuk melestarikan dan menjaga kelangsungan perkembangan kain Tapis perlu dilakukan usaha pelestarian budaya yang diharapkan adanya peningkatan, terlebih lagi dapat menambah aset budaya. Sehingga, potensi pariwisata daerah Lampung akan bertambah dalam hal kunjungan wisatawan baik wisatawan domestik maupun manca negara.

Untuk mewadahi potensi yang ada diperlukan adanya sarana dan prasarana penunjang kegiatan promosi dan pemasaran kain Tapis. Oleh karena itu Pusat Pemasaran Kain Tapis yang penerapan inspirasinya rancangan bangunannya ditinjau dari bentuk-bentuk motif pada ragam hias Tapis Raja Medal, sangat diperlukan sebagai wujud dari keseriusan pelestarian kain Tapis. Karena pelestarian itu sendiri bukan hanya terletak pada masalah bendanya saja tetapi juga masalah sosialisasi pada masyarakatnya.

Upaya untuk meningkatkan pemasaran ini dapat dilakukan dengan cara mengadakan pameran-pameran dan peragaan busana serta pemilihan Muli Meranai (Bujang dan Gadis Lampung) di setiap event tertentu, misalnya perayaan hari kemerdekaan Republik

Indonesia, hari lahirnya ibu Kartini, Sumpah Pemuda dan lain sebagainya.

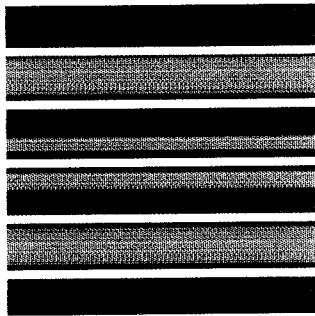
Dengan konsep diikutsertakannya para pengrajin untuk mengambil bagian dalam setiap event dan mengolah ruang yang ada maka diharapkan akan terjadi cara kerja sama saling menguntungkan dan memberi peluang kepada pengrajin untuk belajar memajemen sendiri segala hal berhubungan dengan kerajinannya.

d. Nilai Seni Rupa

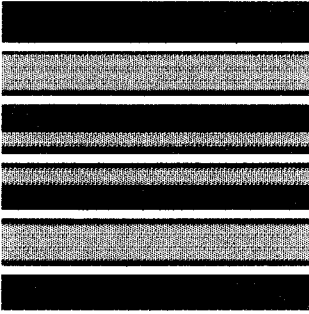
Bila membahas ranah seni rupa tentunya akan bersentuhan dengan prinsip-prinsip mendasar tentang bagaimana kaitannya proses suatu bentuk itu hadir. Demikian pula dengan proses yang terangkai pada pembuatan kain Tapis ini terlihat beberapa metode yang mirip seperti pada prinsip-prinsip komposisi dalam seni rupa.

Pada kain Tapis terdapat beberapa prinsip yang mungkin dapat digunakan untuk menjelajahi keinginan menuju konsep perancangan bangunan pusat pemasaran kain Tapis di Bandar Lampung ini. Berikut di bawah ini merupakan tabel penjelasan tentang definisi tata letak ataupun komposisi elemen Tapis Raja Medal.

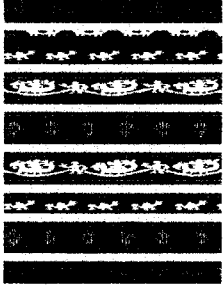
Tabel II.2. Repetisi Elemen

| Deskripsi | Gambar |
|---|--|
| <p>Repetisi Komposisi benang-benang warna tersebut, diulang dan diletakkan sejajar berjarak tertentu dan panjang serupa, merupakan pengulangan elemen yang juga dikenal sebagai repetisi dalam prinsip komposisi seni rupa (juga arsitektur). Komposisi seperti ini nantinya dapat diterapkan sebagai pola repetisi dinding yang linear dan saling sejajar, sehingga karakter bangunan yang hadir dapat mendukung tema sesuai dengan kegiatan utama dalam bangunan tersebut.</p> |  |



Tabel II.3. Hirarki dan Kontras Elemen

| Deskripsi | Gambar |
|--|--|
| <p>Hirarki dan Kontras</p> <p>Kemudian dari kain yang dihasilkan itu, pola pengulangan warna hitam, merah hati, coklat dan kuning ataupun biru memiliki ukuran lebar yang berbeda antara warna satu dengan lainnya, sehingga nampak adanya permainan skala darinya dan membentuk tingkatan-tingkatan skala lebar dengan warna yang ada. Selain itu juga muncul kontras warna kuning terhadap warna hitam dan merah hati.</p> <p>Pola komposisi ini akan dipertimbangkan sebagai faktor pendukung pada pengolahan penampilan bangunan keseluruhan, sehingga penampilan bangunan menjadi lebih dinamis yang mengilustrasikan karakter pemasaran yang terus berkembang.</p> |  |

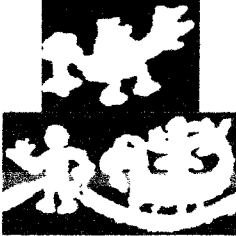
Tabel II.4. Keterkaitan Antara Susunan, Bentuk, dan Warna

| Deskripsi | Gambar |
|---|--|
| <p>Keterkaitan antara masing-masing susunan, bentuk, dan warna membentuk pola komposisi yang berguna sebagai datum, Dimana pola dan komposisi warna tersebut berfungsi sebagai dasar untuk peletakan motif menurut jarak dan pola yang tertentu pula sehingga berbagai motif yang hadir akan tetap menyatu dalam satu kain oleh pola warna yang mendasarinya.</p> |  |

Tabel II.5. Bentuk Geometris

| Deskripsi | Gambar |
|--|---|
| <p>Kemudian bila diperhatikan dari bentuk yang muncul baik pada kain dasar maupun ragam hias, terdapat berbagai bentuk dasar arsitektural, seperti bentuk segitiga terwujud dalam ornamen pucuk rebung</p> |  |
| <p>Bentuk belah ketupat di mana berasal dari bentuk dasar segitiga yang ditumpuk bertumpu pada salah satu sisi panjang secara berlawanan.</p> |  |

Tabel II.6. Bentuk Organis

| Deskripsi | Gambar |
|---|---|
| <p>Bentuk/garis organis seperti terlihat pada bagian motif orang di atas rato ditarik orang dan bentuk ayam nyecak konci.</p> |  |

II.2. Tujuan Pengenalan

Kemudian pada awal pembahasan yang menyebutkan bahwa kegiatan dalam bangunan nantinya bertujuan untuk mengenalkan lebih dalam lagi tentang kain Tapis ini, maka terdapat beberapa subyek yang akan menjadi tujuan bagi pengenalan itu, yaitu :

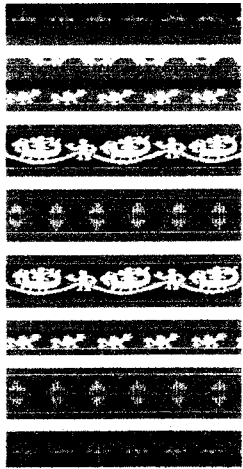
1. Bagaimana memperkenalkan anak sekolah kepada kerajinan kain Tapis. Mereka diperkenalkan pada hal yang berkaitan dengan pendidikan, seperti sejarah kain Tapis, bagaimana proses pembuatan kain tersebut dari awal hingga siap pakai, termasuk mungkin mengadakan kursus singkat dengan tujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak sekolah khususnya wanita, karena sesuai dengan adat, agar wanita yang sudah berpikiran modern pun masih mungkin untuk mewujudkan penghormatannya bagi tradisi yang dimiliki daerahnya.
2. Kemudian bagi kaum remaja atau dewasa secara umum mungkin lebih dikenalkan pada nilai tradisi tersebut, bagaimana makna yang terkandung pada kain Tapis dan ragam hias yang ada dapat melekat sebagai dasar filosofi kedaerahannya meski mungkin sudah mengalami perubahan dalam dunia modern ini. Kemudian mengenalkan kemungkinan kain Tapis dapat diolah menjadi berbagai produk sesuai dengan perkembangan jaman, sehingga diharapkan dari itu mereka dapat berkreasi tanpa meninggalkan kekuatan tradisi pada kain itu. Misalnya dengan diadakan lomba kreasi atau pameran fashion dengan bahan dasar kain Tapis.
3. Sementara untuk keluarga mungkin akan lebih memfokuskan untuk refreshing bersama anaknya, selain sambil mencari kebutuhan yang bisa berupa kain untuk keperluan adat maupun mencari produk/fashion terbaru dari kain itu. Sedangkan anak-anaknya mungkin lebih menyukai suatu obyek yang dapat dilihat, didekati, dipegang, diraba dan bisa dijadikan obyek bermain pada tempat yang tersedia yaitu taman, sehingga peran orang tua untuk selalu mendampingi ketika anak ingin menyentuh ornamen dari motif yang ada di dinding atau dilantai atau mungkin yang ada di taman, sembari berusaha mengenalkan obyek/ornamen motif tersebut padanya, kemudian juga menyampaikan makna/falsafah adat yang dikandung itu terhadap kehidupan masyarakat Lampung. Sehingga mereka akan mengenal sejak dini akan budaya yang dimilikinya.

Selanjutnya dari ketiga segmen di atas, penulis akan lebih cenderung untuk memfokuskan tujuan pengenalan nilai-nilai penting yang dimiliki oleh kain Tapis khususnya raja medal kepada segmen 2 dan 3. Hal ini dikarenakan segmen tersebut lebih sesuai dengan tema konsep perancangan bangunan pusat pemasaran kain Tapis yang akan dicapai. Selain itu karena keduanya telah mengandung unsur utama ketiga segmen tersebut, seperti pengenalan makna/filosofi dan sejarah penggunaan kain Tapis bagi generasi penerus masyarakat Lampung. Kemudian untuk tujuan merengkuh wisatawan asing juga secara tidak langsung sudah termasuk dalam dua segmen itu, yaitu kegiatan pemasaran dan memperkenalkan nilai-nilai penting budaya yang dimilikinya.

II.3. Tinjauan Ragam Tapis Raja Medal

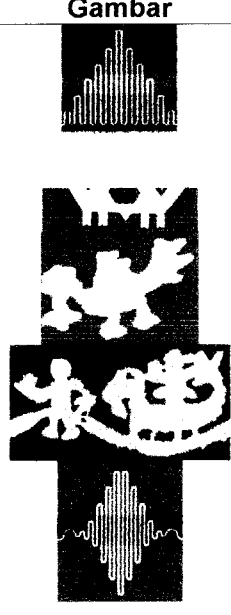
Selanjutnya merupakan penjelasan lebih mendalam dari kain Tapis itu sendiri di mana nantinya akan menjadi pedoman bagi inspirasi perancangan bangunan. Yaitu proses perancangan yang hanya difokuskan pada **penerapan transformasi makna bentuk dari motif kain Tapisnya saja**, bukan merupakan pengkajian mendalam dari nilai filosofisnya.

Tabel II.7. Makna Corak Pada Tapis Raja Medal ³

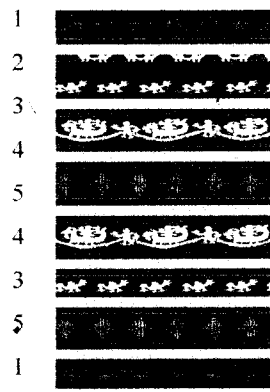
| Corak | Makna | Gambar |
|-------------|--|---|
| elemen kain | kain dasar: warna benang hitam, merah hati, coklat, kuning dan biru (sebenarnya warna-warna tersebut muncul sejak dahulu yaitu karena masyarakat adat dahulu untuk menciptakan warna dengan menggunakan tanaman/buah yang ada dilingkungan mereka dan belum mengenal warna kimiawi dari pabrik, sehingga warnanya pun hanya antara itu, dan ini juga menggambarkan kehidupan masyarakat adat yang menyatu dengan alam). Warna-warna itu berbentuk garis-garis berulang dengan ukuran lebar tertentu dan menjadi <i>background</i> Tapis nantinya. Sulaman: menggunakan warna emas (penggunaan warna muncul kemudian ini karena datangnya para pedagang dari luar nusantara dengan membawa pengaruh baru. Selain itu warna emas melambangkan keagungan dan status sosial pemakaiannya). Sulaman ini menjadi <i>foreground</i> karena merupakan motif-motif hias yang menindih warna-warna pada kain dasar Tapis. |  |

³ Firmansyah, Junaedi, Mengenal Sulaman Tapis Lampung, dan Kain Tenun Tradisional Lampung, Mohammad Effendi Tahun 1995.

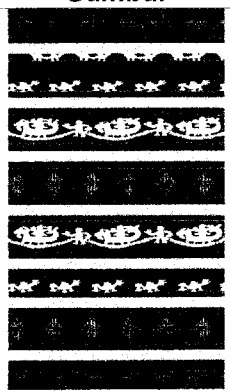
Tabel II.8. Makna Motif

| Ragam | Makna | Gambar |
|-------------------|---|---|
| elemen ragam hias | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pucuk rebung (sebenarnya sebagai bentuk lain dari ombak yang merupakan gambaran untuk mengarungi kehidupan dan kuat menghadapi rintangan) 2. Kuda (merupakan hewan kendaraan manusia pada jaman dahulu dan dapat juga menggambarkan status sosial yang tinggi pada seseorang jaman dulu) 3. Ayam nyecak konci (merupakan lambang kebesaran dan derajat yang tinggi bagi seseorang yang memilikinya) 4. Orang diatas rato ditarik orang (gambaran seorang yang telah dinobatkan sebagai sultan/pangeran) 5. Belah ketupat (lebih merupakan pengembangan dari bentuk pucuk rebung yang menggambarkan gelombang ombak sebagai wujud rintangan bagi manusia dalam mengarungi hidupnya) |  |

Tabel II.9. Urutan Motif Pada Kain Tapisi Raja Medial

| Susunan | Deskripsi | Gambar |
|---------|---|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tepi kain merupakan deretan elemen pucuk rebung 2. Deretan elemen kuda 3. Deretan motif ayam nyecak konci 4. Deretan motif orang di atas rato ditarik orang 5. Elemen belah ketupat <p>Semua ragam hias disulam di atas kain dasar berwarna wami seperti dijelaskan diatas. Elemen tersebut diletakkan secara berderet motif yang sama pada tiap satu baris motif, namun tidak disebutkan secara pasti kenapa terwujud pola dan peletakan gambar demikian.</p> |  |

Tabel II.10. Artikulasi Pada Kain Tapisi

| Artikulasi | Deskripsi | Gambar |
|------------|---|---|
| | <p>ragam hias menggunakan benang emas, menjadi dominan menurut warna dan bentuk ragam dibanding kain dasarnya. Namun dominasi artikulasi ini tidak menutup tampilan elemen warna dan pola pada kain dasar, sebaliknya kontras yang terwujud tetap menyatu karena pola ragam dibentuk menyesuaikan alur pada kain dasar. Warna dan bentuk sulaman motif memberikan artikulasi terhadap kain dasar namun tetap menyatu karena komposisi warna dan pola padanya menjadi datum dari komposisi dan bentuk ragam hiasnya.</p> |  |

Kesimpulan

Tujuan utama dari pengambilan Kain Tapis sebagai inspirasi dalam perancangan bangunan yaitu bahwa kain Tapis merupakan salah satu kerajinan masyarakat adat Lampung yang paling memiliki kedudukan tinggi secara adat karena merupakan pakaian yang harus dikenakan pada saat upacara adat tertentu dan juga lebih dikenal luas hingga keluar daerah sebagai ciri khas budaya Lampung.

Selanjutnya kerajinan kain Tapis ini memiliki berbagai jenis motif dan ragam hias yang semuanya menggambarkan nilai-nilai penting seperti nilai sejarah, nilai tradisi dan nilai seni yang perlu dilestarikan serta memiliki kegunaan dalam upacara adat sesuai dengan jenis dan ragam hiasnya.

Kemudian dari sekian banyak jenis dan ragam hiasnya, yaitu terdapat sekitar 40 jenis⁵, kain Tapis Raja Medal merupakan kain yang memiliki ragam hias dan motif terlengkap seperti dari motif flora, fauna, manusia maupun peristiwanya, serta banyak kegunaannya untuk upacara adat seperti upacara perkawinan, pengambilan gelar sutan, pengambilan gelar pangeran, upacara kelahiran dan lainnya. Oleh karenanya, maka kain Tapis raja medal paling representatif untuk dijadikan sumber inspirasi perancangan bangunan dari berbagai motif yang dimilikinya tersebut.

Tapis raja medal memiliki dua hal penting yang perlu diperhatikan untuk menuju keinginan perancangan arsitektural nantinya, yaitu:

| Pola ragam hias kain Tapis Raja Medal : | Urutan (deret linear) motifnya dalam satu kain : |
|---|--|
| ■ Pucuk rebung (1) | (1) pucuk rebung |
| ■ Kuda (2) | (2) elemen kuda |
| ■ Ayam nyecak konci (3) | (3) ayam nyecak konci |
| ■ Orang di atas rato ditarik orang (4) | (4) orang di atas rato ditarik orang |
| ■ Belah ketupat (5) | (5) belah ketupat |
| | (4) orang di atas rato ditarik orang |
| | (3) ayam nyecak konci |
| | (5) belah ketupat |
| | (1) pucuk rebung |

Sehingga dengan kedua hal di atas, dapat memberikan konsep perancangan bangunan yang menunjukkan pola dan urutan motif Tapis, dengan maksud karena ingin mengekspresikan ruang-ruang utama yang mendukung kegiatan dan display kerajinan Kain Tapis seolah-olah sebagai hamparan kain Tapis pada suatu lahan, dan kemudian didukung ekspresi

⁵ Firmasyah, Junaedi, Mengenal Sulaman Tapis Lampung.

bangunan keseluruhan yang menyesuaikan tema ruang utama tersebut, agar wujud hamparan itu menjadi sempurna seperti aslinya. Dengan ini diharapkan pengunjung bangunan akan menghayati satu persatu makna ruangan yang ada dan seperti berjalan pada hamparan kain Tapis yang tercipta berdasarkan pola dan urutan motif tersebut dari awal hingga akhir.

Tabel II.11. Urutan Motif terhadap Urutan Ruang Utama

| Tapis Raja Medal | Bangunan |
|---|---|
| Pola ragam hias yang dimiliki: <ul style="list-style-type: none"> • pucuk rebung • kuda • ayam nyecak konci • orang di atas rato ditarik orang • belah ketupat <i>background:</i> kain dasar merupakan pola dari warna hitam, merah hati, kuning, biru dan coklat. | Satuan bentuk-bentuk ruang display: <ul style="list-style-type: none"> • ruang penyajian produk • ruang proses produksi • ruang eksibisi temporer • ruang audio visual • kantin dengan taman |
| Urutan (deretan linear) motif di kain: <ol style="list-style-type: none"> (1) motif pucuk rebung (2) elemen kuda (3) ayam yecak konci (4) orang diatas rato ditarik orang (5) motif belah ketupat | urutan ruang representatif: <ol style="list-style-type: none"> (1) ruang penyajian produksi (2) ruang proses produksi (3) ruang eksibisi (4) ruang audio visual (5) kantin |

Kemudian elemen kain dasar dengan repitisi bentuk linearnya akan mendukung kesempurnaan penampilan bangunan dengan berposisi sebagai datum dari hasil berbagai transformasi bentuk yang muncul dari motif nantinya.

Berdasarkan pola dan urutan seperti di atas, maka komposisi dan pola ruang yang tepat adalah pengunjung sehingga mereka seolah berada pada hamparan kain Tapis Raja Medal tersebut dapat menghayati makna yang terkandung padanya satu persatu sembari mengikuti kegiatan yang ada pada ruang-ruang dalam bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis itu. Namun pola tersebut digabung dengan pola network untuk beberapa tempat dengan maksud agar ruang-ruang tertentu, terutama kantor pemilik/pengelola, administrasi dan pegawai agar dapat langsung menuju tempat kerjanya tanpa harus mengikuti urutan itu karena hal ini lebih efisien dan efektif bagi kerja mereka dan dapat melayani pengunjung dengan segera.

Namun sebelumnya, sebagai **pedoman transformasi motif kain Tapis nantinya hanya akan menerapkan transformasi dari makna bentuk motifnya saja**, bukan sifat filosofisnya yang dikandungnya secara mendalam.



ANALISA

Bab III Analisa

Bagian ini merupakan upaya untuk melakukan telaah lebih dalam lagi tentang berbagai aspek yang mungkin terkait pada proses perancangan bangunan nantinya, seperti melalui metode perbandingan dan mengkritisi karya yang sudah ada untuk kemudian memilah bagian yang sesuai untuk mendukung perancangan.

III.1. Studi Observasi

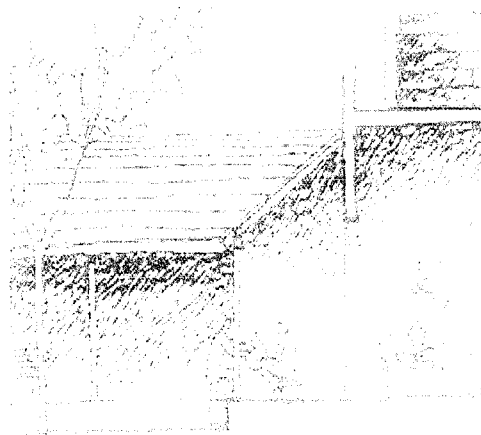
1. Museum Kerajinan Charles Correa, New Delhi, India⁷

Bangunan karya Correa ini terlihat unik karena pengalaman ruang yang diciptakannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap museum kerajinan ini, ada sejumlah aspek arsitektural sebagai gambaran menuju inspirasi perancangan bangunan pusat pemasaran.

a. Display karya

- Bangunan museum ini menampilkan *display* dengan berbagai cara, misalnya hasil produk ditampilkan secara sederhana dengan meletakkan produk pada rak-almari suatu ruang, kemudian menampilkan proses produksi dimana seorang pengrajin memperagakan cara pembuatan kerajinan tersebut dalam suatu ruangan sementara pengunjung bisa mendekat untuk belajar dan mencoba mempraktekkannya.

Gambar III.1. Cara Display Karya



⁷ Correa, Charles, Architect In India, Craft Museum, A Mimar Book, 1998.

Namun ada juga cara unik dalam menampilkan karakter kerajinan rakyat dengan mengolah bagian-bagian wajah bangunan menjadi bagian dari *folk art display*.

Gambar III.2. Folk Art Display

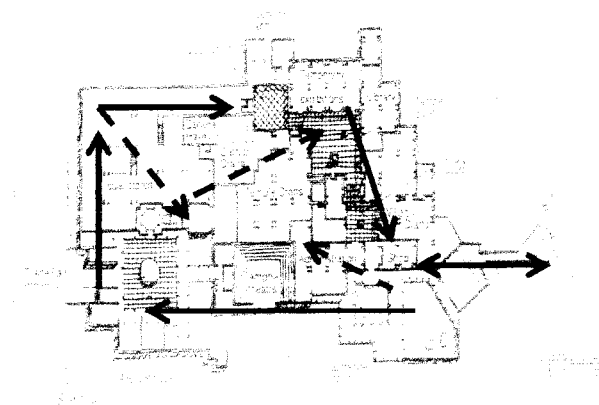


Keuntungan dari pengolahan ini akan memberikan tema tertentu pada ruang tertentu yang sesuai dengan tema bangunan itu, sebagaimana terlihat pada salah satu dinding yang diolah dengan salah satu motif yang ada pada kerajinan tradisional yang disajikan berikut.

b. Pola sirkulasi

Untuk pola sirkulasi bangunan ini merupakan gabungan *linear* yang dimaksudkan untuk mengarahkan pengunjung pada urutan tahapan kegiatan masing-masing ruang yang perlu diketahuinya, dan *network* di mana hal ini mempunyai maksud untuk memudahkan menuju ruang tertentu bisa memotong jalur tanpa harus mengikuti melalui semua ruang satu persatu.

Gambar III.3. Pola Sirkulasi

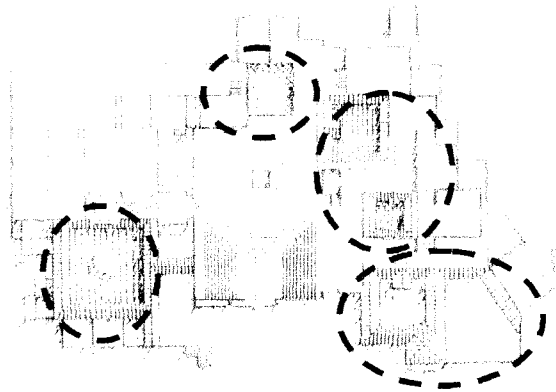


Pola sirkulasi semacam ini cukup efektif dan efisien karena urutan kegiatan yang diinginkan dapat dinikmati oleh pengunjung, namun juga memudahkan bagi para pengelola bangunan dapat langsung menuju ruangan kerja yang diinginkan tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada.

c. Bentuk dan pola ruang

- Bangunan ini menerapkan sebagian dari pengaruh kepercayaan yang dimiliki masyarakat setempat yaitu Hindu di mana pada tempat pemujaannya membentuk suatu ruang terbuka yang langsung berhubungan dengan sang penguasa langit. Dan Correa mencoba mewujudkan *open to sky space* itu sebagai ruang transisi berupa *courtyards* yang sekaligus memberikan keuntungan karena menyatukan ruang-ruang berkaitan yang melingkupinya. Namun bagian ini akan memerlukan perawatan intensif agar penampilan selalu terjaga.

Gambar III.4. Penerapan Open To Sky Space Berupa Courtyard



Dengan komposisi bentuk ruang demikian, maka ruang akan menjadi terfokus pada ruang terbuka dalam ruangan dan courtyards itu juga menyatukan ruang pelingkupnya serta dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk berinteraksi dengannya.

- Karakter bangunan seperti ini, sesuai bila diterapkan untuk bangunan tropis karena dengan terdapatnya teritis akan menahan cahaya matahari terik untuk masuk ruangan, sedangkan di saat hujan dapat mencegah tampias air dalam bangunan. Selain itu akan lebih mendekatkan bangunan baru nantinya dengan bangunan tradisional masyarakat sekitarnya.

Gambar III.5. Teritis

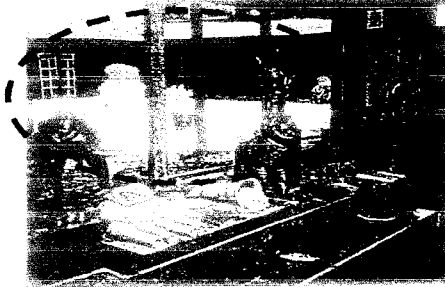


sehingga hal ini cocok bila diterapkan pada bangunan yang berada pada daerah negara beriklim tropis termasuk Indonesia. Teritisan ini akan dengan sendirinya mewujudkan pengkondisian udara alami pada ruang-ruang yang menghadapnya, sehingga ruangan yang menghadapnya berukuran seoptimal mungkin untuk dapat memasukkan udara segar dalam ruangan dan juga cahaya alami.

d. Elemen bukaan

Elemen bukaan pada bangunan ini terlihat hampir seluruhnya menghadap ke sisi dalam yaitu courtyard, karena memang ingin menghargainya lebih dari sisi luar bangunan.

Gambar III.6. Bukaan Menghadap Courtyard

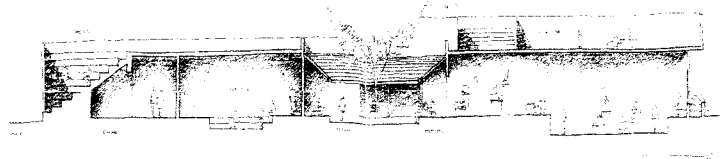


Sehingga setiap orang yang masuk menuju suatu ruang tertentu akan dapat menikmati keindahan taman dan kesegarannya dari dalam ruangan

e. Pengolahan karakter ruang

Selain itu terdapat faktor pendukung yang menjadikan bangunan ini unik, yaitu karena antara ruang terdapat perbedaan tinggi lantai (*split level*) yang diolah sesuai karakter dan kekuatan guna masing-masing ruang.

Gambar III.7. Pengolahan Lantai (*split Level*)



Pengkondisian semacam ini akan membantu suasana ruang yang diinginkan misalnya agar lebih akrab antara pengunjung dengan bangunan atau *display* yang ditampilkan agar tampak lebih kuat karakternya dengan peletakan pada lantai *split* tersebut.

2. Museum Seni Rupa Haji Widayat, Magelang

Secara umum bangunan museum ini tampak biasa dari segi penampilannya, karena hanya permainan kesan kedalaman dinding dan bukaan berupa jendela hanya pojok tertentu saja dan bahkan lebih banyak bukaan kecil-kecilan semacam *rooster* atau lubang angin seperti di bawah ini.

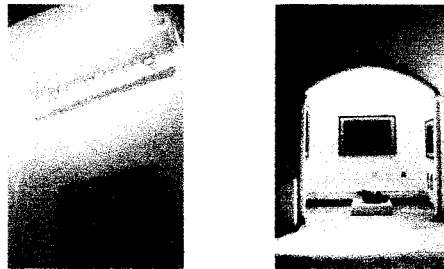
Selanjutnya dari pengamatan museum ini terdapat beberapa aspek arsitektural yang mungkin dapat dimanfaatkan bagi perancangan pusat pemasaran kain tapis nantinya.

a. Display karya pada ruang

- Cara melakukan *display* akan menentukan kekuatan karakter ruang dan obyeknya. Museum ini hampir seluruh ruang memanfaatkan cahaya alami sebagai media pendukung pencahayaan untuk menerangi karya seni.

Kemudian dipadu dengan permainan dinding untuk menampilkan kesan kedalam ruang, sehingga display obyek nampak seperti berada dalam ruang lainnya dengan cahaya dari *skylight* yang lebih terang daripada bagian lainnya, sebagaimana terlihat pada gambar berikut.

Gambar III.8. Pemanfaatan Bukaan Untuk Display



Pengkondisian display seperti ini akan memberikan kekuatan karya itu muncul secara alami. Namun hal ini kurang cocok untuk diterapkan langsung pada bangunan yang memajang obyek misalnya berbahan utama kain dengan warna yang perlu dijaga keawetannya, karena jika sinar matahari langsung mengenai obyek yang *display* itu akan menjadikannya cepat pudar warnanya dan rusak.

- Kemudian yang cukup menarik pada interior ruang display di sini, terdapat sebuah kursi yang melingkar pada bagian tengah ruangan sehingga ketika duduk di kursi tersebut akan melihat hampir

separuh display yang ada dalam ruangan tersebut. Hadirnya tempat duduk melingkar di tengah ruangan menjadikannya sebagai pusat perhatian pengunjung ketika memasuki ruang ini, sekaligus sebagai awal penyebaran pandangan pengamat ke sekeliling ruangan.

Gambar III.9. Tempat duduk Pada Display Interior



b. Pola sirkulasi

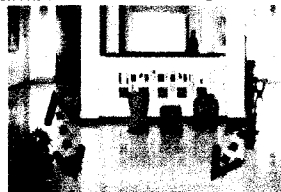
Pola sirkulasi yang diterapkan menunjukkan unsur gerak linier dan diam di setiap titik (ruang) tertentu dalam rangkaian pola sirkulasi tersebut. Sehingga pengunjung akan berjalan dari satu ruang menuju ruang lainnya namun pada tiap ruang tersebut pengunjung diajak untuk berhenti beberapa saat dan mengamati secara linier (melingkar) pula padanya. Sehingga komposisi ruang yang terbentuk juga memiliki pola linear yang terdiri dari dua sayap dengan hall entrance pada bagian tengah yang menyatukan keduanya.

Gambar III.10. Pola Sirkulasi



Pola sirkulasi seperti ini baik untuk tema bangunan yang ingin memperlihatkan karya seni koleksi secara berurutan, sehingga satu persatu display dapat dinikmati dengan baik dan mendetil hingga karya terakhir yang disajikannya.

Gambar III.11. Pola Sirkulasi



Kemudian terdapat pula sirkulasi yang diantarai lubang void penghubung antara lantai satu dengan lantai di bawahnya.

b. Elemen bukaan

Kemudian penampilan bangunan cenderung minimalis dengan bukaan hanya pada sudut ruang tertentu dan sebagian besar *façade* diolah dengan adanya repetisi bukaan kecil yang lebih berfungsi sebagai ventilasi udara, namun hanya baik secara estetika dan terlihat kurang efektif karena lubangnya terlalu kecil sementara dimensi ruangan cukup besar sehingga suplai udara segar dalam bangunan tidak optimal. Selain itu terlihat sebagian ventilasi ini berubah sebagai sarang burung liar yang menjadikan penampilan bangunan kotor karena sarang dan kotorannya, juga serangga dapat masuk ke ruangan melalui lubang itu.

Gambar III.12. Bukaan Bangunan



- Selain itu, terdapat juga bukaan pada tiap sudut ruangan dan bagian ini ditampilkan obyek yang bersifat tiga dimensional seperti patung. Dengan pengkondisian semacam ini obyek itu menjadi semakin kuat wujudnya karena muncul efek gelap terang padanya sebagaimana terlihat pada gambar atas kanan.

Kesimpulan

Point penting yang dimiliki pada bangunan museum kerajinan **Charles Correa**, karena konsep perancangan yang digunakan museum ini berdasarkan pendekatan kekayaan tradisional yang dimiliki masyarakat lokal. Point penting tersebut yaitu :

- Menerapkan ruang transisi berupa *courtyards* untuk menyatukan ruang-ruang berkaitan yang melingkupinya.

- Mewujudkan bukaan bangunan yang menghadap ke *courtyard* untuk memberikan interaksi ruang dengan taman itu.
- Kemudian menerapkan atap teritis pada *courtyard* dan sebagian atap bangunan yang merupakan salah satu perwujudan tradisional pada bangunan.
- Pola sirkulasi merupakan gabungan linear dan network sebagai pendukungnya untuk mendapatkan ruang dan kegiatan yang efisien dan efektif.

Selanjutnya Point penting yang diperoleh dari hasil observasi bangunan **museum widayat**, yaitu:

- Bagaimana menciptakan pengolahan ruang yang dapat menunjang display produk yang ditampilkan.
- Bagaimana memanfaatkan cahaya alami vertikal untuk memperkuat kesan ruang dan bagian-bagian display.

Kemudian berdasarkan pengamatan dari hasil kedua observasi bangunan di atas, maka yang menjadi **fokus** pengolahan dalam perancangan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya disesuaikan dengan produk yang didisplay, pola sirkulasi, *courtyard* dan pengolahan ruang, dengan penjelasan lebih mendalam sebagai berikut :

a. Cara *Display* ruang , yaitu:

- Bagaimana mewujudkan display pada setiap ruangan sesuai dengan karakter produk yang disajikan dan didukung oleh penerapan transformasi motif kain Tapis Padanya.
- Menerapkan *display* yang sesuai dengan karakter proses produksi kain Tapis.
- Kemudian juga *display* yang sesuai dengan eksibisi temporer seperti peragaan dengan panggung.
- Selain itu juga cara *mendisplay* bagian yang tidak dapat ditampilkan secara manual melainkan dengan bantuan, alat seperti display tentang sejarah pembuatan kain Tapis sejak masa lampau dan penggunaannya dalam berbagai upacara adat.

- Kemudian bagaimana display tersebut menyatu dengan kegiatan refreshing dan rekreatif seperti pada kantin dengan tamannya.

Tabel III.1. Strategi Display Pada Ruang Penyajian Produk

| Strategi display penyajian produk |
|---|
| <p>Bagaimana pengunjung dapat menikmati produk yang disajikan pada bidang vertikal dengan posisi panjang dan tinggi ukuran produk. Sudut pandang mata pengunjung dikondisikan dengan jarak tertentu (sudut pandang ideal terhadap obyek menurut standar : 30°), nyaman serta terbebas dari penghalang, sehingga dapat mengamati tiap sajian produk secara utuh.</p> <p>Namun juga bisa merasakan langsung keadaan barang (kualitas tenunan dan tekstur) dengan meraba dan menyentuhnya pada suatu tempat saji (rak-almari) yang tersedia. Pada bagian ini jarak dan sudut pandang tidak lagi penting, karena justru pengunjung diharapkan mengamati langsung, dibanding dengan media display pada dinding di atas.</p> <p>Pengolahan pencahayaan yang tepat untuk mendukung display pada ruangan yaitu dengan cahaya buatan, untuk menjaga kualitas dan keawetan barang tetap terjaga. Sementara cahaya alami dikondisikan masuk tidak langsung ke ruangan dan hanya sebagai pelengkap penciptaan suasana ruangan, muncul diantara hirarki dinding dan ruang, sehingga memperkuat karakter bentuk ruangnya.</p> <p>Ruangan cenderung berbentuk memanjang dan sesuai dengan bentuk motif yang menjadi pasangannya, dengan maksud agar pengunjung dapat menikmati seluruh sajian yang ada satu persatu.</p> |

Tabel III.2. Strategi Display Pada ruang Proses Produksi

| Strategi display proses produksi |
|---|
| <p>Pengunjung diharapkan dapat berinteraksi secara langsung dengan para pengrajin yang ada pada setiap tahapan ruang proses produksi, kemudian juga dapat melihat sebagian karya yang telah jadi dan dipajang didinding sebelum selanjutnya disajikan di ruang penyajian produk. Selain itu mereka dapat pula mencoba untuk mempraktekkan pengolahan kain tersebut dengan bimbingan pengrajin yang ada, sehingga jarak dan sudut pandang tidak penting untuk menjadi bagian dari pengolahan display. Melainkan justru toleransi besar ruangan yang dipertimbangkan, untuk mendapatkan kondisi ideal kegiatan pengrajin, dan pengunjungpun cukup leluasa untuk bergerak di dalamnya.</p> <p>Kemudian dibedakan posisi ruang dengan sirkulasi penghubung antar kegiatan ruang yaitu dengan peninggian lantai setinggi ukuran tertentu ($\pm 60\text{cm}$) sehingga posisi ruang terhadap sirkulasi jelas dan representatif.</p> <p>Pengolahan bukaan terhadap dinding menyesuaikan kegiatan, di mana disetiap tahapan, pengrajin melakukan kegiatannya sambil duduk (lesehan), demikian pula pengunjung yang masuk keruang ini dikondisikan untuk duduk melalui pengkondisian skala ruang yang akrab (plafond rendah). Dengan ini maka bukaan juga diletakkan pada posisi tengah ke bawah tinggi dinding, namun sesuai dengan pandangan orang yang sedang berjalan di sirkulasi sehingga antara ruang luar (<i>courtyard</i>) dengan ruang dalam tetap terjadi interaksi dan bukaan sebagai media transisi visual yang mengajak pengunjung untuk memasuki ruangan tersebut.</p> <p>Sementara pengolahan bukaan pelengkap pada sisi dinding yang menghadap luar bangunan hanya sebagai ventilasi udara yang tidak terlalu besar, bertujuan untuk mengalirkan pergantian udara dari dan kedalam ruangan.</p> |

Tabel III.3. Ruang Eksibisi Temporer

| Ruang eksibisi temporer |
|--|
| <p>Pengunjung dapat melihat peragaan atau pameran misalnya di atas panggung (catwalk) dengan sudut pandang yang nyaman untuk sebagian besar orang berposisi duduk mengelilinginya. Namun bagi yang sambil berdiripun mempunyai sudut pandang nyaman kesemua sisi catwalk yang ada. Sehingga tinggi catwalk diatur sedemikian rupa agar kedua jenis pengunjung dapat mengikuti kegiatan dengan seksama.</p> <p>Sementara catwalk akan menjadi fokus, sehingga pencahayaan buatan sangat penting untuk mendukung penampilan para peraga mode (selain juga bertujuan untuk menjaga kualitas produk dari kerusakan), namun lampu dapat digeser posisi sesuai kebutuhan untuk kegiatan sejenis dengan lay out berbeda.</p> <p>Kemudian pencahayaan alami muncul dari sebagian besar dinding pelungkup ruang namun tidak dominan, melainkan berupa relung-relung bukaan cahaya kecil yang menerpa masuk ruangan sehingga muncul suasana tertentu.</p> <p>Pengolahan sirkulasi menyesuaikan lay out ruangan yang ditata dengan tempat duduk mengelilingi catwalk. Tetapi pengunjung tetap mudah untuk keluar masuk dari posisi duduknya. Kemudian ketika eksibisi temporer sedang tidak diadakan maka ruangan ini dapat digunakan sebagai tempat pelatihan yang berkaitan dengan kain Tapis seperti tenun atau tarian adat yang menggunakan kain itu.</p> |

Tabel III.4. Strategi Display Pada Ruang Audio Visual

| Ruang audio visual |
|---|
| <p>Mengkondisikan pengunjung seperti berada pada ruangan teaterikal dan penglihatannya difokuskan pada layar peraga di depannya dengan jarak pandang yang sesuai aturan standar sehingga nyaman. Kemudian didukung peralatan peraga yang representatif (alat audio visual) supaya pengunjung menghayati dan terbawa suasana seolah berada dalam kegiatan yang sedang ditampilkan itu.</p> <p>Tidak ada bukaan cahaya alami pada ruangan ini agar pengunjung tidak terganggu dalam mengikuti sajian yang tampil pada layar tersebut, sehingga digunakan penerangan buatan yang dapat dimatikan dan dihidupkan setiap saat sesuai kebutuhan. Kemudian ruangan dikondisikan tertutup kedap suara dari kebisingan yang terjadi di luar ruangan ini.</p> |

Tabel III.5. Pengolahan Kantin

| Pengolahan kantin dengan taman |
|---|
| <p>Membawa pengunjung pada suasana seperti berada dalam salah satu motif kain Tapis dan merasakan secara tiga dimensional bentuk motif dalam ruangan maupun dari luar ruangan. Kemudian ornamen interior maupun eksterior juga mengikuti bentuk motif dengan tujuan agar bentuk itu bisa menjadi bagian dari kegiatan tersebut. Selain itu pengunjung dapat berinteraksi dan bermain dengan taman yang berada disebagian sisi kantin, di mana komposisi taman diolah seperti hamparan kain Tapis Raja Medal dengan elemen motif yang berwujud tiga dimensi patung sehingga bisa menjadi obyek bermain.</p> <p>Bukaan dibuat besar representatif, tujuan untuk memperoleh pandangan yang luas terhadap taman didekatnya, demikian pula terdapat akses yang representatif untuk menuju taman dari kantin itu.</p> <p>Pengkondisian ruang dengan menerapkan penghawaan dan pencahayaan alami, sehingga perlu penciptaan teritisan untuk menahan terik matahari dan tampias disaat hujan.</p> <p>Namun pada malam hari menggunakan penerangan buatan yang diposisikan di dalam dan diluar ruangan sedemikian rupa sehingga memunculkan karakter ruangan sesuai bentuk motif melalui kesan gelap terangnya. Bentuk ruang mengikuti terapan makna dan juga kemudahan akses layanan kepada pengunjung.</p> |

b. Pola Sirkulasi

Pembentukan pola sirkulasi bersifat *linear* dengan maksud untuk mengarahkan pengunjung agar mengikuti urutan kegiatan *display* yang ada, yaitu penyajian produk, kemudian untuk mengetahui proses pembuatannya, dan selanjutnya menuju ruang proses produksi, ruang eksehibisi temporer, *audio visual*, serta kantin taman. Pada ketiga ruang yang disebut terakhir ditambahkan pola sirkulasi *network* dengan maksud bila ada kepentingan tertentu maka dapat langsung menuju ruang tersebut tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada. Namun untuk menghindari pengkaburan urutan ruang yang diharapkan maka pola *network* ini diposisikan sedemikian sehingga tidak terlihat dominan serta disamarkan letak dan pengolahannya dari sirkulasi *linear* utama, misalnya membentuk selasar yang menyatu dengan motif kain Tapis pada courtyard dimana warna dan material menyesuaikan pengolahan courtyard itu dan pengarah sirkulasi diwujudkan dengan jajaran pepohonan di kanan kiri selasar itu.

c. Pengkondisian ruang dengan pengolahan sedemikian rupa sehingga :

- Bentuk dan karakternya sesuai tema ruangnya, misalnya ruang proses produksi dibentuk terpisah berdasarkan tahapan produksi masing-masing, namun tetap membentuk pola *linear* sehingga pengunjung akan berjalan mengikuti pola tersebut satu per satu. Dengan pengolahan seperti ini akan membentuk ruang transisi yang bertujuan untuk memberikan suasana *refreshing* diantara tahapan ruang kegiatan yang ada sehingga pengunjung akan dimanjakan dan betah dengan kegiatan yang disajikan tersebut.
- Bukaan dibentuk dan diposisikan dominan menghadap ruang luar dalam bangunan (*courtyard*). Hal ini dimaksudkan untuk memanfaatkan dan menghargai ruang dalam yang telah dikondisikan sedemikian rupa untuk mendukung kegiatan utama. Diharapkan pengunjung dapat menikmati *point of interest* tersebut pada sudut pandang terindah yang terbingkai dari dalam ruangan tersebut sehingga interaksi ruang luar dengan bangunan menjadi kuat.

- Bentuk dan elemen pelingkup ruangan diwujudkan berdasarkan transformasi motif yang menjadi bagian tiap ruang tersebut dan dimunculkan dengan karakter yang mempresentasikan motif tersebut secara makna bentuknya dalam wujud tiga dimensional ruang.

d. Courtyard

- Dalam bangunan ini courtyard berkedudukan membentuk ruang yang akan menjadi komposisi bangunan secara keseluruhan. Berdasarkan hal itu, maka bukaan ruang display akan dominan menghadap ke arah courtyard yang juga berfungsi menyatukan ruang-ruang yang melingkupinya.
- Courtyard ini akan diolah seperti hamparan kain Tapis dengan repetisi dan hirarki warna seperti pada kain dasar tapis tersebut, kemudian bentuk motifnya diwujudkan sebagai sculpture tiga dimensi dengan tujuan dapat menjadi obyek berinteraksi dan bermain antar pengunjung pada courtyard tersebut. Tujuan courtyard ini adalah untuk menyatukan semua ruangan yang terbentuk dari motif Raja Medal tersebut.
- Sementara itu, diantara fungsi ruang utama tercipta pula ruang transisi terbuka yang terbentuk karena ruang-ruang tersebut dan bertujuan untuk memberikan jarak agar masing-masing bentuk transformasi motif dapat terlihat secara utuh dan dapat menciptakan kesetaraan bangunan baik itu kesetaraan ungkapan maupun kesetaraan keterlihatan sehingga muncul bentuk yang sesuai dengan karakter-karakternya.

III.2. Kegiatan dan Program Ruang

Pengolahan ruang yang sesuai dengan tema kain Tapis Raja Medal dan bertujuan menjadikan bangunan seperti hamparan kain Tapis, maka dengan itu **urutan pola motif tersebut menjadi penting** karena melalui metode ini diharapkan bangunan yang terwujud nanti akan membawa imaji para pengunjung seolah-olah berada pada hamparan kain Tapis Raja Medal. Sehingga berdasarkan hal tersebut **urutan ruang juga menjadi penting** diwujudkan, untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi kegiatan maupun fungsi ruang sesuai urutan susunan pola motif kain Tapis raja Medal.

Berdasarkan keinginan untuk memberikan bentuk arsitektural dengan pendekatan seperti yang telah diungkapkan secara mendasar di atas, selanjutnya diperlukan pembahasan berkaitan dengan kegiatan yang akan mengisi dalam bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya, yaitu :

1. Kegiatan penyajian produk/ pemasaran
2. Kegiatan pembuatan kain tapis
3. Kegiatan eksebisi temporer dengan *display* wujud produk barang
4. Kegiatan *display* pendukung (yang mungkin tidak bisa ditampilkan dengan produk barang, seperti tentang sejarah tapis dan kegiatan upacara adat yang terkait) dengan wujud *audio visual*.
5. Kegiatan rekreatif/*refreshing* yang menyertai sebagian kegiatan tersebut seperti adanya kantin dengan *courtyard*

Kelima kegiatan di atas nantinya akan menjadi fokus dalam perancangan bangunan yang menerapkan motif kain Tapis Raja Medal sehingga **ornamen motif bersifat menunjang kegiatan *display*** tersebut.

Tabel III.6. Penerapan Susunan Motif Dan Urutan Ruang Kegiatan

| Tapis Raja Medal | Bangunan |
|--|---|
| Pola ragam hias yang dimiliki: <ul style="list-style-type: none"> • pucuk rebung • kuda • ayam nyecak konci • orang di atas rato ditarik orang • belah ketupat <i>background</i> : kain dasar merupakan pola dari warna hitam, merah hati, kuning, biru dan coklat. | Satuan bentuk-bentuk ruang <i>display</i> : <ul style="list-style-type: none"> • ruang penyajian produk • ruang proses produksi • ruang eksibisi temporer • ruang audio visual • kantin dengan taman |
| Urutan (deretan linear) motif di kain: <ol style="list-style-type: none"> (1) motif pucuk rebung (2) elemen kuda (3) ayam yecak konci (4) orang diatas rato ditarik orang (5) motif belah ketupat | urutan ruang representatif: <ol style="list-style-type: none"> (1) ruang penyajian produksi (2) ruang proses produksi (3) ruang eksibisi (4) ruang audio visual (5) kantin |

III.2.1. Ruang Utama

Berikut merupakan pembahasan lebih mendetil dari kegiatan utama.

1. Langkah pertama adalah pengenalan dan pemasaran produk tersebut, bagaimana upaya untuk dapat menyajikan produk kepada khalayak sebagai calon pembeli dan agar pengunjung tersebut tertarik oleh produk-produk yang dihasilkan, maka kegiatan menyajikan kain hasil

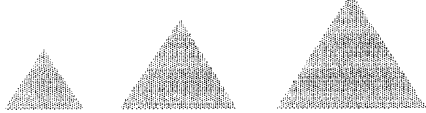
olahan itu memerlukan strategi dengan pertimbangan berbagai hal seperti dibawah ini,

Tabel III.7. Ruang Penyajian Produk

| Nama | Ruang penyajian produk kaian tapis |
|---------------------------------------|---|
| Tujuan | Befungsi memperlihatkan kain hasil tenunan sekaligus bertujuan memasarkan / penjualannya |
| Aktivitas | Menyajikan produk kain Tapis dengan berbagai model secara pasif yaitu sebagian produk dipajang/ digantung dalam rak-almari sehingga pengunjung dapat menikmati berbagai ragam tapis, sebagian digantung pada hanger seperti swalayan sehingga bisa disentuh/diraba dan bisa langsung memilihnya. Atau secara aktif dimana terdapat pengrajin yang sedang mengolah tapis menjadi berbagai produk seperti kerajinan hiasan dinding, ada juga yang sedang mengolah menjadi produk fashion dan mengamati lebih dekat tentang hal itu. |
| Strategi pengolahan bentuk/pola ruang | <p>Ruang diolah dengan pencahayaan sebagian cahaya alami untuk siang hari untuk menghemat listrik, namun tidak secara langsung diarahkan pada kain tapis yang terpajang, melainkan diwujudkan pada bukan dinding dan juga sebagian atap khusus untuk ruangan dengan cara penahan/pembelokan cahaya melalui <i>plafond split</i>, dan cahaya buatan (spotlight) khusus untuk pajangan/display tapis tersebut sehingga keawetan warna maupun kualitas kainnya terjaga. Ornamen interior dengan pola motif yang ada pada raja medal baik tersebut sebagai pola lantai, dinding maupun bukan dengan pola grid linear untk memberikan kesan tatanan motif pada tapis yang teratur; dan sebagiannya secara acak/cluster untuk menggambarkan pergerakan hidup kuda tersebut (coklat muda yang mewakili warna emas) dan gradasinya, dengan tujuan supaya warna kain yang dipajang tetap menonjol/terfokus, tidak tercover oleh interiornya.</p> <p>Kemudian pola ruang diatur linear bebas (tidak harus jalan dari awal) hingga akhir, bila hendak mencari suatu produk yang diinginkan) dan metode penyajiannya dengan etalase-etalase yang membebaskan bagi pengunjung untuk melihat dan memilih barang yang hendak dibeli.</p> |
| Ketrangan | <p>Agar lebih efektif terhadap display produk sekaligus untuk sirkulasi maka media display (rak-almari/ hanger terbagi dalam 3-4 lajur sehingga terdapat lebih dari satu sirkulasi dengan maksud semua produk dapat dilalui.</p> <p>kasir penjualan berada pada dua titik lokasi (masing-masing 1 kasir) dalam ruang penyajian produk dengan tujuan untuk memudahkan pembeli. Penampilan interior diolah menggambarkan elemen dasar tapis yaitu repetisi warna (gradasinya) juga permainan tekstur dinding untuk memperkuat kesan itu.</p> |

Ruang penyajian ini akan diolah dengan tema motif Tapis Raja Medal yang berposisi pada awal kain Tapis, yaitu pucuk rebung . Sehingga strategi transformasi bentuknya akan sebagai berikut.

Tabel III.8. Motif Pucuk Rebung

| Motif 1 | Pucuk Rebung |
|-----------------------|--|
| Deskripsi | Melukiskan seseorang yang tumbuh dan berkembang dari masa kecilnya hingga dewasa. |
| Strategi transformasi | Menggunakan cara permainan skala (<i>descale</i>) bentuk segitiga dari bentuk pucuk rebung itu. |
| Gambar |  |
| Tujuan | Permainan bentuk dengan perbedaan skala untuk memunculkan komposisi bentuk dan kesan ruang yang lebih dinamis, sehingga pada tiap ruangan pengunjung merasakan keintiman yang berbeda. |
| Terapan | <ul style="list-style-type: none"> □ Bentuk ruangan ini menggunakan bentuk kotak dengan pertimbangan, karena bentuk ini paling efektif untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi kegiatan dalam ruang. □ Sementara bentuk segitiga hadir sebagai pola yang menginterseksi bentuk kotak itu, sehingga terbentuk open space ditengah ruangan yang menggambarkan pertumbuhan pucuk rebung. Segitiga yang digunakan adalah segitiga sama sisi yang saling berpotongan satu sama lainnya pada salah satu sisi dan membentuk pola pada open space ruangan dan menjadi bentuk atap pada bagian atas sejajarnya. Selain itu juga hadir sebagai bukaan pada dinding bangunan dengan diolah sedemikian rupa sehingga cahayanya tidak langsung mengenai display. Yaitu sebagian display yang dekat dengannya maka diolah dengan dibuatkan bidang pelindung agar terjaga keawetan produk yang didisplay. □ bentuk segitiga atap diolah dalam tiga tingkatan skala :skala akrab kemudian segitiga skala normal dan terakhir dengan skala mendekati monumental, di mana masing-masing dilekatkan ke salah satu sisi panjangnya, sehingga sudut terkecilnya dapat langsung dilebur dengan segitiga berikutnya untuk menjadi daya tarik penampilan bangunan dari luarnya. □ Penampilan bangunan menggambarkan pertumbuhan pucuk rebung yaitu kotak yang berundak dengan gabungan tiga buah segitiga pada atapnya yang juga berundak karena dengan segitiga ini akan lebih dapat mengatur keindahan proporsi penampilan bangunan dan menjadi daya tarik utama bagi bangunan karena bentuk ini akan paling menonjol dan berada didepan. Kemudian maksud menonjol ini karena secara fungsi dan komposisi, ruangan pucuk rebung ini merupakan pusat pemasaran yang menjadi bagian utama dari bangunan serta menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya. Bahan atap dengan genting supaya tidak tercipta skylight dan cahaya masuk secara langsung mengenai display produk serta lebih terkesan tradisional dalam sentuhan bangunan modern. □ Bukaan pada dinding diletakkan di bagian atas atau bawah dinding supaya tidak mengganggu display serta cahaya matahari yang masuk tidak langsung mengenai obyek display. Bukaan berbentuk pucuk dengan skala yang berbeda tiap ruang untuk mendukung hirarki ruang yang ada. □ Warna interior dinding, lantai dan plafond menggambarkan warna pucuk rebung yaitu abu-abu muda yang juga merupakan gradasi |

warna hitam pada kain dasar.

- Motif yang dihadirkan pada interior ruangan berupa pengolahan pola tepi lantai dengan bentuk dan skala yang sama. Bentuk pola mengikuti bentuk segitiga ruang. Warna pola lantai hitam untuk membedakan dari warna ruang tersebut dan pola lebih terlihat.
- Pengolahan ornamen seperti armateur (tempat lampu) juga bernuansa pucuk rebung.

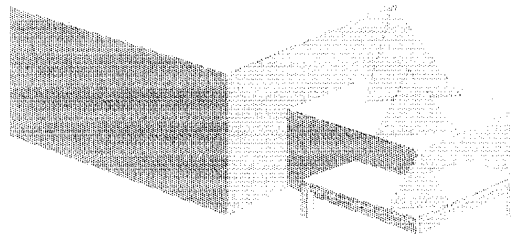
Motif ini **bagus untuk diterapkan** pada ruang penyajian produk karena akan menjadi bagian ruang utama bagi bangunan yang merupakan pusat pemasaran itu sendiri, serta menggambarkan keadaan tumbuh dan berkembang sesuai kegiatan perdagangan.

Karena dengan perubahan skala pada ruang, kesan bergerak dinamis itu dapat dirasakan dalam tiga dimensi ruang tersebut, dan pengunjung akan terbawa untuk berjalan menghayati dan mengikuti ruang itu dari kecil menuju besar.

Kemudian pada skala ruang yang besar mendekati monumental, diolah menjadi dua lantai untuk memanfaatkan ketinggian bentuk itu namun lantai dua berupa mezzanine dengan tujuan supaya lantai satu dengan lantai dua tetap menyatu serta terjadi interaksi visual maupun verbal.

Kondisi ini akan mendukung tampilan display linear namun zig-zag mengikuti patahan-patahan dindingnya; sebagian pada tengah ruang sebagian di tepi dan dinding ruangan, sehingga pengunjung tidak merasa bosan justeru diharapkan terbawa oleh suasana ruang tersebut.

Skestas gambaran bentuk



2. langkah selanjutnya dari pembuatan kain Tapis adalah mengandung berbagai proses produksi, dari persiapan bahan, pengolahan bahan baku yang akan dijadikan dasar pembuatan kain hingga proses penenunan yang rumit untuk menghasilkan sebuah produk, karenanya menuntut berbagai hal sebagai berikut,

Tabel III.9. Ruang Proses Produksi Kain Tapis

| Nama | Ruang proses produksi kain Tapis |
|--------|--|
| Tujuan | Memperlihatkan pada pengunjung cara dan proses pembuatan sebuah kain Tapis, mulai dari awal hingga selesainya proses penyulaman ragam hias |

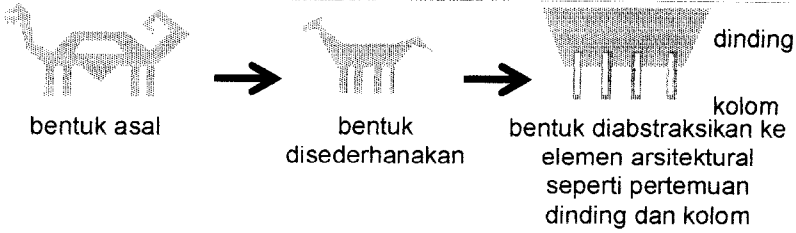
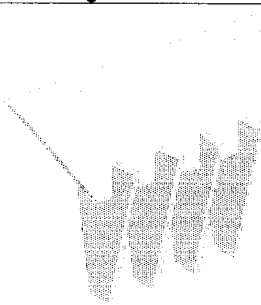
| | |
|--|--|
| Aktivitas | <ul style="list-style-type: none"> - tahap pewarnaan (metode kuno) dan penyusunan benang. Disini terdapat pengrajin yang sedang memperlihatkan/ memperagakan cara pembuatan warna-warna yang akan di gunakan untuk dasar tapis dengan menggunakan bahan alami, kemudian proses pencelupan benang hingga jadi dan selanjutnya disusun dalam alat-alat tenun - Setelah itu menuju ruang selanjutnya yang sedang dilakukan penenunan benang kain dasar oleh pengrajin sembari mempresentasikan pada pengunjung yang ingin mengetahuinya. - Selanjutnya menuju ruangnya berikutnya dimana terdapat pengrajin sedang melakukan penyulaman benang emas sebagai ragam hias, setelah kain dasar pada semacam meja untuk selanjutnya mulai disulam satu persatu dengan benang emas. |
| Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang | <p>Proses tersebut di <i>Layout</i> dalam ruang terpisah namun berurutan sesuai urutan proses dari awal hingga akhir, karena itulah maka ruang dibuat pola linier sehingga pengunjung dapat memahami proses secara mendetail. Namun dengan maksud untuk menghindari kebosanan atau agar pengunjung lebih terkesan dengan <i>display</i> yang disajikan, maka ruang-ruang tersebut dipadu dengan adanya <i>courtyard</i> baik di salah satu sisi maupun di antara ruang itu, sehingga ada transisi yang memberikan kesegaran dalam pengetahuan, karena pada <i>courtyards</i> akan ditanam tanaman yang merupakan bahan-bahan pembuat warna benangnya Tujuannya menunjukan pada pengunjung bagaimana cara mendapatkan bahan untuk warnannya.</p> <p>Sehingga satu sisi tiap ruang terbuka menghadapnya agar pengunjung dapat melihat proses tersebut sembari menikmati <i>courtyards</i> atau misalnya sekeluarga, anaknya bisa mengenal sambil bermain diareanya. Dengan inipun otomatis cahaya alami akan masuk ruangan secara optimal (seperti museumnya Correa), namun supaya obyek proses produksi menjadi fokus maka didukung cahaya buatan difokus ke orang yang sedang menenun kain dasar.</p> |
| Keterangan | Masing-masing tahapan proses terdapat \pm 2 orang sedang melakukan proses aktivitas tersebut diatas dengan maksud agar suasana kegiatan menjadi lebih hidup dengan canda dan cengkrama namun tetap dalam situasi keseriusan kerja |

Motif kuda menjadi bagian penerapan dari perencanaan ruang proses produksi, dengan pengolahan karakter atau simbol kekuatan kuda.

Sehingga strategi proses transformasi bentuknya adalah sebagai berikut

Tabel III.10. Motif Kuda

| Motif 2 | Kuda |
|-----------------------|---|
| Deskripsi | Menggambarkan media untuk membantu kegiatan manusia yang tidak bisa dilakukannya dalam kehidupan, seperti membawa beban berat serta menempuh jarak yang jauh. |
| Strategi transformasi | Pengolahan menuju bentuk arsitektural akan lebih merepresentasikan karakter kekuatan kuda dengan abstraksi yang muncul pada motif tersebut, melalui elemen pembentukan ruang dan penampilan logika struktur yang ditimbulkannya. |

| | |
|---|--|
| <p>Gambar</p> |  |
| <p>Tujuan</p> | <p>Bermaksud menunjukkan komposisi elemen arsitektural yang menampilkan prinsip pembebanan yang mengalami eksperimentasi logis terhadap kekuatan itu sendiri.</p> |
| <p>Terapan</p> | <ul style="list-style-type: none"> ❑ Bentuk ruang persegi panjang untuk memperoleh efektifitas proses produksi dengan menggunakan peralatan tenun yang ada. ❑ Sementara motif kuda akan hadir sebagai abstraksi yang menunjukkan simbol kekuatan kuda. Ruangan ini mencoba menampilkan pengolahan elemen pembentuknya dengan mengutamakan eksperimen komposisi kolom, balok dan dinding terhadap logika penyaluran beban strukturalnya. Misalnya kolom yang menopang dinding dibuat pipih dan semakin mengecil ke bawah, namun tetap mampu menahan bebannya. Kolom diwujudkan dengan pengulangan berkelipatan empat untuk menunjukkan jumlah kaki tiap kuda tersebut, juga sebagian kolom diposisikan berbeda (misalnya miring) setelah mempertimbangkan prinsip penyaluran bebannya. ❑ Atau pada beberapa tempat dalam ruangan terdapat plafond yang ditopang dengan repetisi balok seperti halnya kolom yaitu ukuran semakin mengecil ke salah satu sisi. ❑ Warna yang diterapkan dalam ruangan yaitu coklat agak muda yang merepresentasikan warna kulit kuda pada umumnya. ❑ Kemudian abstraksi bentuk kuda tersebut juga diwujudkan sebagai bukaan kecil sebagai ventilasi yang memperindah penampilan ruangan dari luar. <p>Motif ini akan diterapkan sebagai sebuah ruang proses produksi dengan menunjukkan kekuatan sistem struktur yang menopang dan membentuk ruangan tersebut.</p> <p>Maksud penerapan hanya pada sebagian dari ruangan untuk menunjukkan pergerakan ruang menjadi lebih dinamis.</p> <p>Selain itu juga diperkuat warna lebih gelap seperti coklat pada dindingnya sehingga karakter itu muncul dengan sempurna.</p> |
| <p>Sketsa gambaran bentuk</p> | |
|  | |

3. Kemudian selain kegiatan penyajian produk yang bersifat permanen seperti diatas, perlu strategi dengan kegiatan lain untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan pemasaran bagi kain Tapis. Tidak menutup kemungkinan untuk memunculkan variasi produk sesuai kondisi sekarang misalnya pembuatan *modern fashion* berbasis pada kain dasar Tapis dengan tujuan untuk memperoleh model baru dalam kerangka tradisi. Selanjutnya untuk memperkenalkan produk tersebut maka diperlukan area penunjang yang dapat memenuhi tuntutan berbagai hal, dengan strategi pengolahan ruang sebagai berikut,

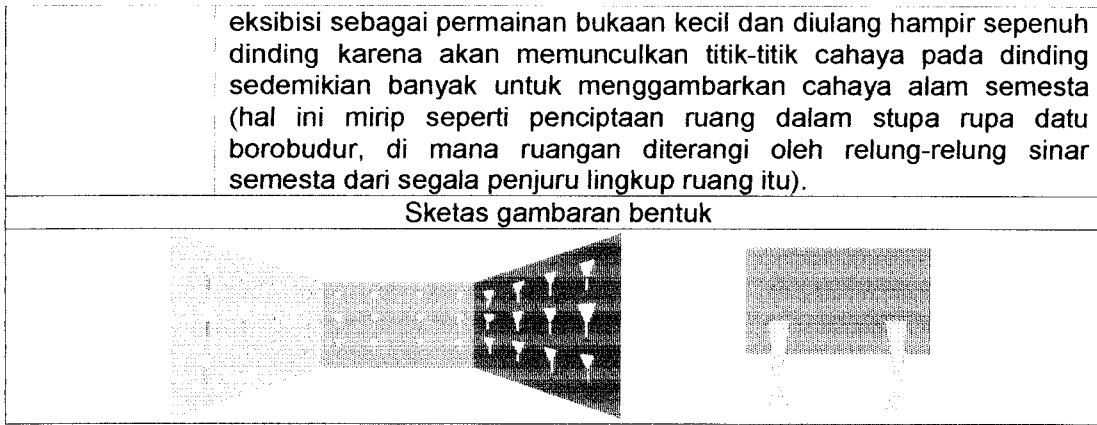
Tabel III.11. Ruang Eksibisi Temporer

| Nama | Ruang eksibisi temporer |
|--|---|
| Tujuan | Menyajikan dan memperkenalkan produk-produk baru dan disertai pameran lain seperti kerajinan khas lampung namun yang diolah menggunakan bahan kain Tapis, sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung |
| Aktivitas | Mengadakan kegiatan pameran produk kain Tapis berbagai model dan diolah menjadi produk misalnya <i>fashion</i> , sehingga pameran tersebut dapat dikemas sebagai fashion show oleh para peraga busana. Kemudian juga mengadakan pameran berbagai kerajinan yang dapat dihasilkan dari kain Tapis |
| Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang | Pengolahan pola dan tata ruang cenderung <i>open layout</i> yang bersifat sebagai tempat berkumpul orang dan bisa ditempatkan sesuatu pada ruangan ini sebagai fokus seperti <i>catwalk</i> , dengan maksud agar dapat diubah <i>lay out</i> ruangnya sesuai keinginan pameran. Selain itu juga didukung dengan tata cahaya untuk memperkuat kesan ruang dan karakter produk yang ditampilkan. Interior ruangan ini cenderung polos tanpa ornamen dengan warna coklat seperti ruang penyajian, namun lebih terfokus mengolah dominasi tata cahaya buatan (dapat bergerak/pindah) untuk memperkuat karakter obyek yang dipamerkan. Sedangkan cahaya alami muncul di tepi-tepi atapnya sebagai pelengkap suasana |
| Keterangan | Bila pameran biasa, display produk terletak di dinding kanan-kiri dengan ukuran tertentu. Sedangkan bagian tengah <i>open lay out</i> : bisa terbagi 2 Jalur display atau hanya satu ; namun bila digunakan sebagai fashion show display tengah dapat diubah menjadi <i>catwalk</i> , sehingga penikmat show terfokus dan dapat di ubah menjadi <i>catwalk</i> , sehingga penikmat show terfokus dan mengelilinginya kemudian disaat ada peragaan busana para pengunjung akan duduk atau mungkin sebagian berdiri mengelilinginya menikmati para peragawati memamerkan produk fashionnya. |

Ayam nyecak konci menjadi tema bagi pengolahan ruang eksibisi temporer, dengan strategi transformasi sebagai berikut,

Tabel III.12. Ayam Nyecak Konci

| | |
|-----------------------|---|
| Motif 3 | Ayam nyecak konci |
| Deskripsi | Figur ini menggambarkan kunci kejayaan dan kesuksesan seseorang yang memiliki kedudukan dalam adat |
| Strategi transformasi | Karena bentuk yang hadir pada motif ini sudah merupakan abstraksi dari aslinya dan cukup representatif dengan karakter ayam itu sendiri, namun untuk mewujudkan bentuk arsitektural maka diambil fragmentasi bagian paling representatif darinya, yaitu kepala yang sedang nyecak konci dan kakinya. |
| Gambar | <p>bentuk disederhanakan ke elemen bentuk arsitektural. sebagai bentuk bukaan.</p> <p>bentuk asal. diambil 2 fragmen bentuk yang representatif dari karakter ayam</p> <p>kepala + konci</p> <p>kaki ayam</p> <p>menjadi kolom penopang dinding</p> |
| Tujuan | Pengambilan bentuk kepala nyecak konci dan kakinya untuk memudahkan orang mengingat dan mengenal bentuk motif itu, serta memudahkan dalam pembentukan elemen arsitektural nantinya. |
| Terapan | <ul style="list-style-type: none"> □ Bentuk ruangan ini akan berupa abstraksi kepala ayam nyecak konci, karena bentuknya cukup efektif untuk mengarahkan pengunjung menikmati kegiatan peragaan yang ada, yaitu gabungan bentuk segitiga dengan bujur sangkar. Dengan bentuk segitiga ini penataan tempat duduk dapat terfokus melihat catwalk yang berposisi pada bagian ruang bujur sangkar. Bentuk ruangan sendiri menyesuaikan bentuk abstraksi ini namun tetap memperhatikan efektifitas ruang sehingga mengalami penyesuaian sesuai kebutuhan ruang. □ Abstraksi bentuk ini berupa bukaan berukuran kecil (sebesar rooster) dan diulang hampir sepenuh dinding pelingkup ruangan yang langsung menghadap sinar matahari, dengan maksud agar cahaya masuk dapat bergerak menurut waktu edar matahari itu. □ Kemudian kaki ayam dapat diabstraksikan seperti pada motif kuda di atas, yaitu bentukan kolom yang menopang dinding, namun tetap memperhatikan sistem penyaluran beban strukturalnya. □ Makna kejayaan dan kesuksesan seseorang tersebut akan diperkuat dengan polesan warna keemasan diseluruh dindingnya. Sehingga seolah pengunjung berada dalam ruangan bertabur emas dan dipenuhi cahaya kebesarannya. □ Untuk menjaga agar ruangan tetap terawat baik maka bentuk bukaan ini bagian tengahnya diletakkan kaca warna-warni yang juga akan memunculkan warna-warna tertentu dalam ruangan. □ Pengolahan penampilan bangunan menyesuaikan pengolahan elemen bukaan dan elemen struktural tersebut. Sehingga orang yang melihatnya akan membayangkan sebagai bentuk ayam nyecak konci. <p>Motif ini lebih tepat bila muncul pada sebagian besar dinding ruang</p> |



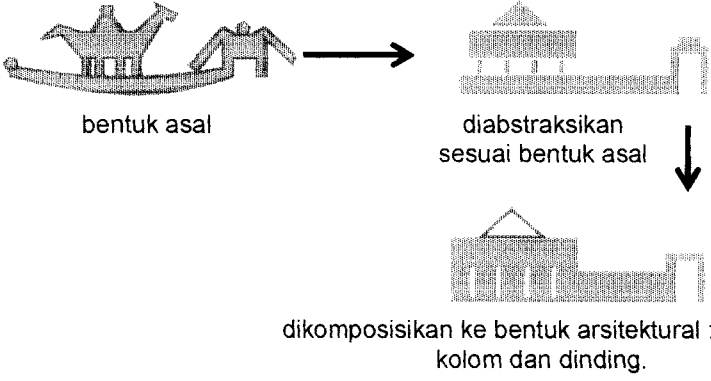
4. Kegiatan eksibisi temporer hanya dapat menyajikan display yang berupa produk barang saja. Sementara untuk kegiatan penyajian produk pameran yang merupakan sejarah masa lampau tentang pembuatan kerajinan kain Tapis secara tradisional dan juga penggunaannya dalam berbagai upacara adat tidak mungkin dapat tersajikan pada ruang eksibisi temporer. Sehingga membutuhkan ruang audio visual sebagai penunjang aktivitas pameran tersebut.

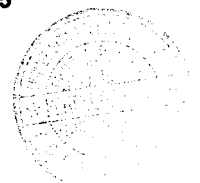
Tabel III.13. Ruang Audio Visual

| Nama | Audio visual |
|--|---|
| Tujuan | Menyajikan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan dalam ruang eksibisi diatas, seperti pengetahuan tentang sejarah pembuatan kain tapis dan penggunaan kain Tapis pada upacara adat. |
| Aktivitas | Memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana proses pembuatan kerajinan kain Tapis secara tradisional. Kemudian bagaimana kain tersebut digunakan untuk berbagai upacara adat. |
| Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang | <p>Hadir berdampingan dengan ruang kegiatan eksibisi temporer di atas dengan maksud supaya pengunjung yang ingin mengetahui lebih jauh tentang sejarah kain Tapis dan kegunaannya dalam masyarakat adat mudah mencapainya dan menjadi satu rangkaian kegiatan dengan eksidisi tersebut.</p> <p>Pengolahan bentuk dan pola ruang seperti ruang teater yaitu tempat duduk pengunjung cenderung berbentuk setengah lingkaran dan menghadap ke arah layar visual. Tujuannya untuk memfokuskan perhatian pengunjung dan menghayati sajian sejarah dan nilai penting yang disampaikan.</p> <p>Kemudian motif hias, mengisi sebagian pola pada dinding sebagai ornamen relief sekaligus shading bukaan yang menahan cahaya alami masuk dan menyilaukan display atau aemateur lampu agar lampu menjadi temaram dan display tidak terganggu. Selain itu juaga berupa pola ornamen lantai bertujuan untuk memperkuat karakter ruang tersebut.</p> |
| Keterangan | Bentuk ruangan cenderung tertutup semua sisi, dan bukaan tidak sebagai jendela melainkan hanya berfungsi sebagai masuknya sedikit cahaya untuk membentuk karakter motif hias yang menjadi penahannya |

Ruangan ini merupakan salah satu bagian yang bertujuan memberikan sajian semaksimal mungkin untuk menghormati budaya dan pengunjung, sehingga motif orang di atas rato ditarik orang sesuai untuk mewujudkan keinginan itu, berikut merupakan strategi transformasinya.

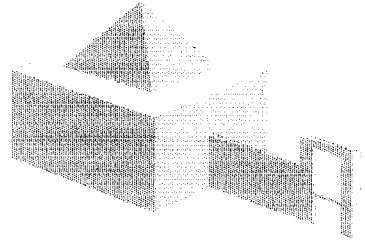
Tabel III.14. Motif Orang Di atas rato Ditarik Orang

| Motif 4 | orang di atas rato ditarik orang |
|-----------------------|--|
| Deskripsi | Figur yang menggambarkan kedudukan tinggi dan kehormatan seseorang yang telah diangkat dengan gelar tertentu, seperti pangeran. |
| Strategi transformasi | Sebagaimana bentuk orang diatas rato sedang ditarik orang yang hadir pada motif ini sudah merupakan abstraksi dari bentuk aslinya, namun untuk memperoleh bentuk arsitektural yang memiliki pertimbangan terhadap estetika bentuk dan struktur maka abstraksi tersebut akan disederhanakan. |
| Gambar |  <p style="text-align: center;">dikomposisikan ke bentuk arsitektural : massa, kolom dan dinding.</p> |
| Tujuan | Dimaksudkan supaya memperoleh efektifitas ruang dari karakter abstraksi yang muncul tersebut, namun makna tidak menjadi pudar dan mudah dipahami bahwa kedudukan yang tinggi itu akan abadi meski tampil dalam kesederhanaan. |
| Terapan | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bentuk ruangan dikondisikan seperti orang di atas rato yang sedang ditarik orang, sehingga massa ruang ditinggikan seperti rumah panggung tradisonal Lampung ditopang dinding struktur dan kolom empat di kanan kiri yang menggambarkan rato. Peninggian ini juga dimaksudkan untuk kebutuhan fungsi ruang dengan susuna tempat duduk yang berundak seperti teater. Kemudian pada bagian yang terdapat dinding pemikul dan empat repetisi kolom pipih, orang yang berjalan dibawahnya akan terasa seperti berada di bawah rato yang tengah berjalan membawa seorang pangeran. <input type="checkbox"/> Penampilan bangunan mengikuti fungsi ruang sebagai penyajian audio visual yang mirip teaterikal dengan tempat duduk berundak, maka massa ruangan ini seolah miring yang menggambarkan orang di atas rato sedang berjalan ditarik orang dan juga merepresentasikan fungsi itu sendiri. <input type="checkbox"/> Kemudian orang yang akan memasuki ruangan ini diharuskan menaiki tangga yang membawa bayangan pengunjung seolah sedang menaiki rato. <input type="checkbox"/> Warna luar dan dalam ruangan adalah coklat keemasan yang menggambarkan makna motif. <input type="checkbox"/> Atap ruangan merupakan gabungan antara daag beton yang |



merepresentasikan bentuk rato, dengan atap genting berupa piramida yang mewakili bentuk orang yang di atas rato. Motif ini akan cocok sebagai bentuk komposisi massa yang menggambarkan abstraksi itu dengan elemen arsitektural pendukung yang sesuai dengan komposisinya. Massa ruang yang hadir diletakkan berada di atas ruang lainnya seperti ruang courtyard atau selasar penghubung yang menggambarkan kedudukan tinggi seseorang yang telah duduk di atas rato. Sistem struktur tetap menjadi pertimbangan sehingga ruangan tetap berdiri kokoh dan aman. Kemudian pada sisi interior motif tersebut akan hadir sebagaimana terdapat dalam kain Tapis dan berfungsi sebagai ornamen dinding sekaligus shading bukaan agar cahaya yang masuk hanya sekedar untuk memperkuat motif yang diterpa cahaya dan menjadi siluet cahaya motif itu.

Sketsa gambaran bentuk



5. Setelah ketiga kegiatan utama tersebut, memberikan suasana refreshing bagi pengunjung sangat penting karena hal ini akan memberikan kesan dan gairah untuk menikmati kegiatan dan suasana yang disuguhkan itu. Maka salah satu sarana kegiatan yang diharapkan dapat memberikan suasana itu adalah kantin, berikut strategi pengolahan ruang tersebut sebagai berikut,



Tabel III.15. Kantin

| Nama | Kantin |
|-----------|---|
| Tujuan | Dengan maksud untuk memberikan kelengkapan pelayanan bagi yang mungkin membutuhkan sekedar memanjakan badan di sela-sela mereka beraktifitas di dalam gedung tersebut dan juga memberikan kelengkapan suasana <i>refresing</i> yang diberikan oleh adanya <i>courtyards</i> nantinya. Karena sangat mungkin diantara pengunjung tersebut ada yang merasa membutuhkan hal itu ketika masih dalam bangunan sementara untuk keluar kurang efisien, disamping itu juga bisa merupakan media untuk istirahat sejenak ataupun duduk menikmati keadaan yang bernuansa beda itu karena diposisikan menghadap taman serta ke ruang utama didekatnya, sambil menikmati snack sekeadarnya dan akan lebih menghidupkan kegiatan pada bangunan tersebut. Kemudian antara salah satu <i>courtyards</i> yang ada dengan kantin akan berdampingan letaknya dengan tujuan untuk saling melengkapi kegiatan <i>refreshing</i> tersebut. |
| Aktivitas | - Kegiatan penyajian dan pelayanan kebutuhan pengunjung seperti makanan dan minuman. Dimana pengunjung datang duduk dan pelayanan menanyakan kebutuhan yang diinginkan pengunjung |

| | |
|--|--|
| | - Pengunjung sambil menikmati hidangan dapat melakukan <i>refresing</i> seperti sekedar memandangi hamparan taman yang ada serta dapat bermain pada taman tersebut. |
| Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang | Bentuk dan pola ruangan dapat menyesuaikan tiga ruang di atas karena yang diutamakan adalah kemudahan dan kecekatan dalam penyajian, sehingga posisi pelayanan terhadap meja pengunjung dekat kesemua arah, selain itu kantin juga mudah diakses dari ruang-ruang yang ada. Namun bentuk ruangan cenderung terbuka pada semua sisi yang menghadap ke taman sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengannya. Pengolahan ruang menampilkan sebagian karakter bangunan tradisional Lampung seperti bahan dinding dari kayu dan lantai kayu yang diposisikan seperti rumah panggung dengan ornamen yang menyesuaikan tema bangunan, hal ini di maksudkan agar lebih mendukung karakter bangunan secara keseluruhan nantinya. |
| Keterangan | Suasana kantin di buat sedekat mungkin dengan kehidupan tradisional Lampung seperti interior dari motif Tapis yang muncul dalam bangunan serta penggunaan material bangunan menyesuaikan. Termasuk juga pelayan menggunakan pakaian tradisional juga (meski mungkin sudah dimodifikasi) agar menyatu dengan tema tradisional tersebut |

Selanjutnya tabel dibawah ini menunjukkan bagaimana pengolahan ruang kantin di atas dengan menerapkan karakter bentuk motif belah ketupat, dibawah ini adalah strategi transformasi menuju bentuk arsitekturalnya.

Tabel III.16. Motif Belah Ketupat

| Motif 5 | belah ketupat |
|-----------------------|--|
| Deskripsi | Figur tersebut merupakan gambaran bekal menempuh dan menghadapi kehidupan seseorang untuk menuju satu kehidupan lebih tinggi. Misalnya menggambarkan perjuangan para gadis jaman dulu untuk menuju jenjang perkawinan harus mampu membuat sebuah kain Tapis. ⁴ |
| Strategi transformasi | Menerapkan abstraksi dari bentuk dasarnya, yaitu berupa siluet bentuk aslinya yang diwujudkan secara tiga dimensional terhadap ruang. |
| Gambar | <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>posisi belah ketupat berdiri, sebagai bentuk kolom dan bukaan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>posisi rebah, sebagai bentuk denah ruang</p> </div> </div> |
| Tujuan | Untuk memperlihatkan bentuk belah ketupat pada semua sisi tiga dimensinya, baik dari luar maupun dalam ruangan itu sendiri. Kemudian elemen vertikal (kolom, dinding) dan elemen horisontal (balok lantai atau atap) akan terwujud dalam satu kesatuan komposisi dengan penampilan setiap sisi berbeda. Sehingga diharapkan abstraksi ini dapat dipahami dari semua sisi bentuk dan ruangnya. |

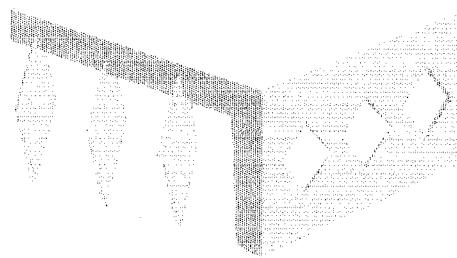
⁴ Firmansyah, Juanedi, Mengenal Sulaman Tapis Lampung, dan Kain tenun tradisional Lampung, Mohammad Effendi tahun 1995.

Terapan

- Bentuk belah ketupat hadir mirip dengan jajaran genjang dengan sudut menyesuaikan efektifitas ruang yang diperolehnya.
- Kemudian pada dua sisi sudut yang lebih kecil akan dimanfaatkan sebagai jalur sirkulasi sehingga bentuk jajaran genjang akan berfungsi efektif terhadap kegiatan ruang kantin tersebut.
- Bentuk motif belah ketupat terwujud secara tiga dimensi dari pandangan horisontal (denah dan situasi) serta vertikal façade bangunan itu, dengan besaran menyesuaikan kebutuhan kapasitas pengunjung.
- Bukaan dibentuk sesuai motif belah ketupat dengan ukuran cukup besar, dengan maksud supaya pengunjung yang sedang menikmati hidangan dapat sembari menikmati pemandangan hamparan kain tapis pada pola courtyard yang ada didekatnya. bentuk bukaan belah ketupat direpetisi di sebagian dinding yang menghadap ke courtyard, agar tercipta bingkai-bingkai pandangan yang unik (karena berbentuk belah ketupat) baik ke taman maupun ke ruangan lainnya.
- Warna ruangan coklat kekuningan yang mewakili salah satu warna dasar kain tapis, dan juga mewakili warna belah ketupat aslinya.
- Ornamen interior seperti pola lantai dibuat seperti belah ketupat peletakan pola mengikuti bentuk denahnya, warna dibuat lebih gelap dari warna ruang dengan maksud agar lebih terlihat diantara sela-sela meja kursi yang ada dalam kantin.

Motif ini **diterapkan** pada kantin, sebagai rangka pelingkup tiga dimensional pembentuk ruangan yang didukung sebagian bidang vertikal dinding maupun horisontal atap. Sehingga dari luar ruang itu terlihat sebagai bentuk belah ketupat demikian pula didalamnya. Supaya semua sisi bentuk dapat terlihat, bentuk ini diposisikan pada arean berdekatan serta menghadap ruang terbuka atau courtyard, sehingga pengunjung akan mudah mengenalinya dan menghayatinya sebagai gambaran wujud belah ketupat yang menunjukkan berbagai aspek kehidupan yang harus dihadapinya.

Sketsa gambaran bentuk



III.1.2. Ruang Pendukung Utama

Selain kelima ruang yang menjadi fokus representatif dari perwujudan pusat pemasaran kain tapis diatas, tentunya juga akan menentukan kegiatan dan ruang pendukung agar pusat pemasaran tersebut berfungsi sebagaimana mestinya. Maka dibawah ini merupakan ruang-ruang yang diharapkan mampu mendukung kegiatan utama di atas,

Tabel III.17. Courtyard

| Nama ruang | Courtyard |
|------------|--|
| Keterangan | <p>Bertujuan memberikan suasana pusat pemasaran yang alami dan menyegarkan bagi penguna dalam bangunan itu, sehingga sebagian dari ruangan yang ada tidak perlu menggunakan pengkondisi udara buatan, misalnya ruang peraga proses produksi karena dengan pengkondisian demikian maka akan lebih dekat dan mengenalkan alam (bersahabat dengan alam) yang menjadi bagian pendukung dalam proses pembuatan kain tapis itu sendiri yaitu dengan menghadirkan tanaman-tanaman yang digunakan untuk pewarnaan serta pengrajin dapat memperagakan bagaimana cara memanfaatkan dan mengolah tanaman tersebut; courtyard juga bertujuan sebagai ruang transisi yang menyuguhkan refreshing dari alam dan pengalaman unik karena taman itu diolah melalui pendekatan tatanan ragam Tapis Raja Medal itu sendiri dan pengunjung bisa melaluinya untuk merasakan seolah berada pada hamparan kain Tapis dan bermain dengannya.</p> |
| Pengolahan | <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="491 1111 1337 1272">□ Pola courtyard dibentuk sesuai konsep perancangan yaitu bagaimana ragam hias itu dapat terwujud padanya baik secara dua dimensi berupa pola landscape sesuai kain dasar Tapis Raja Medal maupun tiga dimensional berupa sculpture tiga dimensional dari motif kain Tapis tersebut. <li data-bbox="491 1272 1337 1592">□ Courtyard merupakan open space yang menjadi pendukung ruang utama seperti peragaan cara memungut bagian tanaman untuk warna, sebagai tempat berinteraksi dan bermain, sebagai jalur sirkulasi temporer untuk even tertentu seperti misalnya pada even fashion show taraf internasional yaitu dari hal langsung menuju ruang eksibisi temporer tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada, kemudian courtyard merupakan bagian dari kantin yaitu sebagian tempat duduk diletakkan pada courtyard agar pengunjung yang menikmati makanan seolah berada pada hamparan kain Tapis dan bermain padanya. <li data-bbox="491 1592 1337 1787">□ Repetisi warna pada kain dasar akan diwujudkan sebagai permainan batu kerikil yang diwarnai dan diatur peletakan masing-masing kumpulan kerikil warna seperti kain dasar itu. Kemudian pembatas antar warna sebagian berupa deretan pohon-pohon perdu atau tanaman bahan pewarna kain dasar Tapis, ataupun merupakan conblock atau grassblock. <li data-bbox="491 1787 1337 1877">□ Sebagian dari pola warna dipadukan dengan elemen air dan dibuat semacam kolam dangkal, sehingga anak-anak yang bermain tidak khawatir akan tenggelam. Selain itu elemen air ini |

| | |
|--|--|
| | <p>akan membuat suasana taman menjadi segar.</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Kemudian elemen motif dari kain Tapis diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi seperti kursi pucuk rebung dan belah ketupat atau berupa lampu taman, patung kuda, ayam nyecak konci, dan rato yang ditarik patung orang. □ Untuk courtyard yang ada diantara urutan ruang berbeda, dibuat dengan ukuran kecil menyesuaikan bentuk ruangan. courtyard ini berfungsi sebagai ruang transisi untuk menuju ruang selanjutnya dengan tema ruang yang berbeda. □ Pengolahan pola courtyard ini lebih sederhana namun tetap mewakili kain Tapis yaitu kain dasarnya yang merupakan repetisi komposisi warna dengan bahan dari grassblock warna-warni. |
|--|--|

Tabel III.18. Hall Entrance

| Nama ruang | Hall entrance |
|------------|--|
| Keterangan | <p>Tujuannya untuk menjadi tanda dan memudahkan pengunjung mencari jalan masuk.</p> <p>Karena bentuk hall bukan sekedar berupa tanda pintu masuk ke bangunan namun berwujud ruangan terbuka yang longgar dan bebas kolom tengahnya serta memiliki atap peneduh. Sehingga dengan ini dapat memberi kesan Welcome dan mengarahkan pengunjung masuk gedung melewati tempat tersebut.</p> |
| Pengolahan | <ul style="list-style-type: none"> □ Hall entrance pada Pusat Pemasaran ini akan menunjukkan gambaran awal (pengolahan bentuk dan elemennya mirip mendekati ruangan utama yaitu ruang penyajian produk dengan transformasi pucuk rebungnya dengan maksud agar lebih menyatu dengan bagian utama bangunan) sebelum pengunjung memasuki hamparan kain tapis itu dengan mengulang bentuk seperti ruang utama didekatnya yaitu ruang penyajian produk dengan maksud menciptakan kesatuan komposisi salah satu motif yang ada, yaitu pucuk rebung karena ruangan ini berdekatan dan berhubungan langsung dengan ruang penyajian yang berbentuk motif pucuk rebung sehingga akan berkaitan secara komposisi. Sekaligus menjadi transisi antara lingkungan dengan bangunan yang menyuguhkan karakter berbeda dengan visualisasi kain tersebut . □ Kemudian bagian ini diharapkan cukup longgar untuk sirkulasi pengunjung melakukan pergerakan dan saling berpapasan (3 orang berjajar kearah samping). Karena hal ini untuk mengantisipasi secara maksimal dengan prediksi yang masuk ke ruangan bangunan tersebut merupakan keluarga. |

Tabel III.19. Ruang Informasi dan Kasir Tiket

| Nama ruang | Ruang informasi dan kasir |
|------------|--|
| Keterangan | <p>Tujuan untuk memberikan informasi bagi pengunjung yang membutuhkan informasi tentang sesuatu yang berkaitan dengan segala hal yang terdapat dan berkaitan dengan bangunan ini. Kemudian terdapat tempat pembayaran tiket masuk ke bangunan dekat ruang informasi. Sedangkan kasir pembelian produk diletakkan dalam ruang penyajian produk.</p> <p>Karena informasi di butuhkan bagi seseorang yang mungkin ingin mengetahui apa saja yang ada sebelum memasuki tiap ruangan, sehingga ketika masuk dapat membayangkan bangunan dan display yang ada sehingga dapat mengikuti alurnya, sekaligus sebagai tempat penitipan barang. Atau mungkin seandainya terdapat suatu kegiatan seperti pameran/ seminar yang berkaitan dengan hal isi bangunan, bagian ini bisa memberikan penjelasannya.</p> <p>Sedangkan kasir pembayaran bagi yang bertujuan membeli produk ditempatkan pada titik strategis dalam ruang penyajian produk agar efisien serta memudahkan pengunjung, dan keamanan produk dapat terjaga. Pengunjung membeli karcis sekaligus merupakan tiket masuk untuk menyaksikan kegiatan penyajian audiovisualnya, jadi kegiatan penyajian audiovisual dapat dihadirkan setiap waktu selama waktu bukanya bangunan tersebut.</p> |
| Pengolahan | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang informasi diletakkan disini dalam setelah hall entrance, untuk menempatkan ruang informasi dan kasir tiket masuk, mempunyai kapasitas 3 orang (2 informan, 1kasir). <input type="checkbox"/> pengolahan ruangan lebih dominan ke materialnya, seperti lantai yang menggunakan kayu dengan maksud untuk menampilkan nilai tradisional seperti lantai pada rumah adat Lampung. <input type="checkbox"/> Ruang ini menjadi transisi yang menghubungkan hall entrance dengan ruangan utama yang ada. |

Tabel III.20. Ruang Koleksi

| Ruang | Ruang koleksi |
|------------|--|
| Keterangan | <p>Bertujuan untuk menampung kemudian menyeleksi barang-barang yang masuk dari pengrajin atau suatu industri setempat. Selanjutnya menyimpan barang tersebut sebagai persediaan/stok produk yang telah mengalami proses seleksi terlebih dahulu untuk menjaga mutu dari produk yang akan dijual.</p> <p>Karena dengan demikian dapat diketahui ada atau tidaknya cacat dan ketidak sempurnaan dari produk yang di antar tersebut. Sehingga diharapkan kualitas produk yang disajikan nantinya terjamin dan tidak mengecewakan para pembeli.</p> |
| Pengolahan | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang ini berisi rak-rak atau almari untuk menampung produk persediaan, juga terdapat dua akses yaitu dari ruang kurator dan dari ruang penyajian/ pemasaran. <input type="checkbox"/> Syarat ruang harus ber AC, tujuan untuk menjaga kualitas dan keawetan barang, dan pencahayaannya dikondisikan seluruhnya dengan cahaya buatan untuk tujuan tersebut. <input type="checkbox"/> Kemudian ruangan didesain dengan pintu masuk yang tidak menjadi satu bagian dengan pintu masuk pengunjung (dan mobil bisa sampai di depan pintu), karena untuk menjaga kelancaran sirkulasi pengunjung dan pengantaran barang itu sendiri. |

Tabel III.21. Ruang Kantor Administrasi

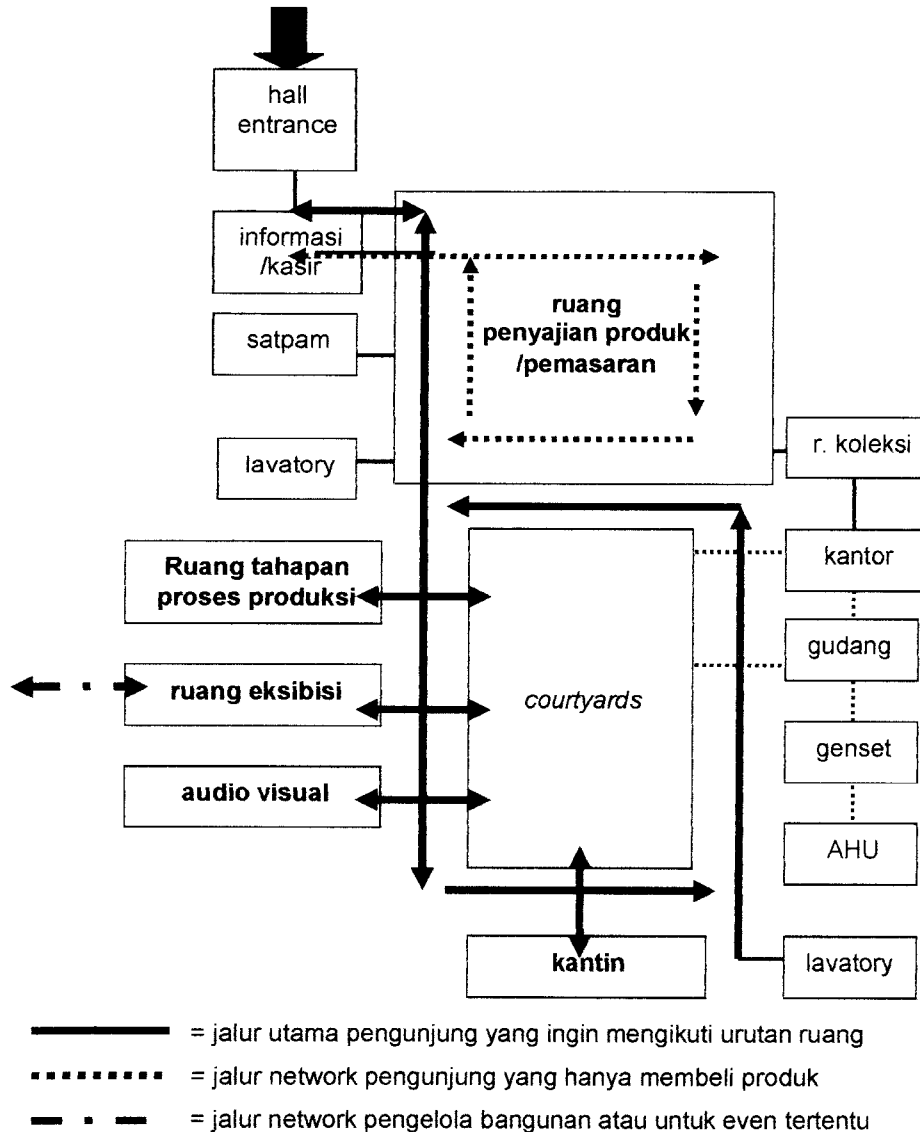
| Nama ruang | Kantor administrasi |
|------------|---|
| keterangan | <p>Tujuan ruangan ini, guna mewadahi kegiatan pemilik/pengurus maupun karyawan administratif bangunan ini.</p> <p>Karena bagaimanapun sebuah pusat pemasaran membutuhkan menejerial dan administrasi bagi kelancaran dan kemajuan sistem pemasaran itu sendiri.</p> |
| Pengolahan | <ul style="list-style-type: none"> ❑ Bagian ini berisi ruang direktur, wakil direktur, manajer, sekretaris, ruang tamu, ruang karyawan, dan gudang arsip terencana dalam satu ruang tamu, ruang karyawan, dan gudang arsip terencana dalam satu area dan saling berhubungan secara visual (ruang direktur, wakil, manajer dan ruang tamu) dengan ruang lainnya. ❑ Sementara ruang karyawan di buat berhubungan secara fisik dan visual agar tercipta hubungan kerja yang harmonis antar karyawan. Sedang gudang arsip menyesuaikan keduanya. ❑ Pengkondisian udara menggunakan AC karena untuk menjaga peralatan dan arsip yang disimpan di dalamnya agar tidak cepat rusak serta kenyamanan para karyawan ❑ Buakan dibuat standar dengan maksud agar cahaya alami dapat masuk namun tidak terlalu terik dan penggunaan AC tidak berlebihan. Selain pencahayaan alami, juga dibuat pencahayaan buatan untuk keadaan tertentu seperti malam hari agar para karyawan tetap dapat bekerja dengan baik. |

III.3. Pola Sirkulasi

Sebagaimana telah disebutkan dalam pembahasan sebelumnya, bahwa pola jalur sirkulasi harus efektif untuk mengarahkan pengunjung agar mengikuti urutan ruang display utama, maka pola sirkulasi yang diolah adalah pola linear, yang juga akan membantu pertimbangan dalam mengolah komposisi bentuk dan hubungan ruang Pusat Pemasaran Kain Tapis sesuai urutan motif kain Tapis ini. Sirkulasi linear menjadi pola utama dengan maksud untuk menunjukkan tahapan-tahapan kegiatan penyajian kerajinan hingga cara pembuatannya kepada pengunjung, namun pada bagian ruang tertentu dibuat jalur langsung (*network*) dengan maksud karena kepentingan tertentu yang tidak memerlukan prosesi seperti urutan yang dibentuk, dapat langsung menuju ruangan lain yang diinginkan itu, seperti misalnya **pengunjung yang hanya ingin membeli produk tidak perlu mengikuti urutan ruang yang ada** melainkan langsung masuk dan hanya mengelilingi

ruang penyajian produk saja. Selanjutnya bila ada even tertentu seperti fashion show tingkat nasional atau internasional, maka setelah masuk hall entrance kemudian terus menuju courtyard dan melalui jalur temporer yang dapat dikondisikan pada courtyard, kemudian untuk pengelola atau karyawan bangunan setelah masuk lewat hall dapat langsung menuju ruangan mereka.

Gambar III.13. Pola Sirkulasi



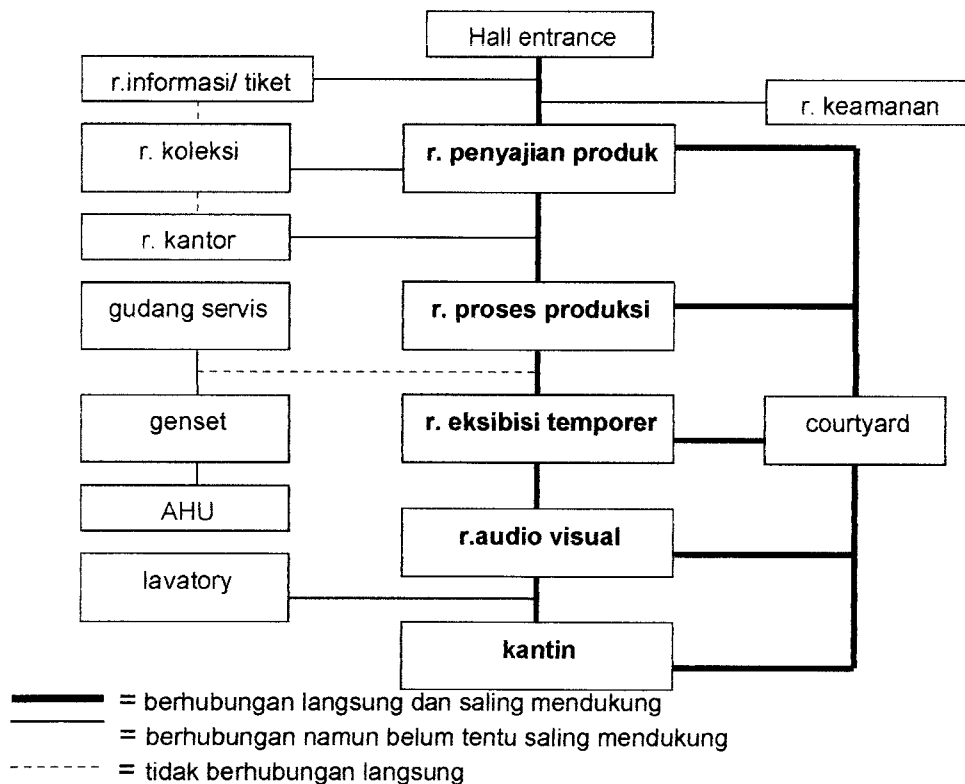
Kemudian berdasarkan ini, maka pada pusat pemasaran nantinya akan menerapkan pola ini karena ada ruang-ruang tertentu seperti ruang kantor atau karyawan akan lebih efektif dan efisien dengan akses langsung ini, karena mereka merupakan pemilik atau pelayan bagi bangunan tersebut yang harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk bekerja melayani para

pengunjung sehingga harus mempersiapkan segala sesuatunya untuk itu lebih awal. Sedangkan untuk ruang penyajian produk dan ruang eksibisi temporer, meski tetap mengutamakan pola linear namun pada saat tertentu akan lebih efisien bagi pengunjung yang hanya ingin membeli kebutuhannya atau bila ada kegiatan penting berkait dengan eksibisi yang memerlukan akses langsung ke ruangan itu.

III.4. Pola Hubungan Ruang

Selain karena pola sirkulasi di atas, untuk merangkai pola ruang yang efisien sesuai kegiatan/fungsinya, maka peletakan ruang satu terhadap lainnya untuk menjalin hubungan ruang juga didasarkan pada tingkat kepentingan masing-masing ruang itu dan juga keterkaitannya terhadap ruang lain dalam mendukung kegiatan ruang didekatnya.

Gambar III.14. Pola Hubungan Ruang



Berikut merupakan penjelasan keterkaitan antar ruang yang dibutuhkan pada Pusat Pemasaran Kain Tapis di bandar Lampung.

Hall entrance menjadi bagian pertama dalam suatu bangunan karena merupakan tempat masuk keluarnya pengguna bangunan, selain itu juga merupakan titik awal untuk menuju ruang-ruang yang ada baik mengikuti urutan ruang maupun melalui jalan pintas langsung menuju ruang tertentu;

Selanjutnya bagi yang memerlukan informasi tentang kegiatan yang ada dan fungsi-fungsi ruang dalam bangunan atau yang berhubungan dengan segala hal mengenai kain tapis dan bangunan tersebut maka diberi fasilitas berupa **ruang informasi** akan berada setelah hall entrance, sedangkan untuk masuk ke dalam bangunan dikenakan biaya masuk (**tempat tiket** bersebelahan dengan ruang informasi) karena bangunan memberikan informasi dan pengetahuan tentang kesejarahan kerajinan kain Tapis dan nilai-nilai penting yang dimilikinya. Selain itu, biaya masuk sekaligus berfungsi sebagai tiket untuk menikmati sajian audiovisual tentang sejarah, budaya dan nilai-nilai informasi penting yang berkaitan dengan kain Tapis tersebut, agar suasana bangunan menjadi lebih hidup;

Kemudian **ruang penyajian produk** berhubungan secara langsung dengan informasi karena untuk efisiensi dan efektifitas pelayanan bagi pengunjung yang hanya ingin mengetahui produk jadinya tanpa harus mengikuti urutan ruang karena bermaksud mencari kebutuhan saja, sehingga pengunjung yang ingin membeli barang maka pembayaran dilakukan pada kasir pembayaran yang menyatu dengan ruang ini untuk mewujudkan keamanan sekaligus kenyamanan bagi pengunjung;

Dari ruang tersebut dapat menuju dan mengikuti tahapan kegiatan **peragaan proses produksi** untuk mengetahui secara langsung cara pembuatan kain Tapis;

Untuk **ruang eksibisi temporer** dapat diakses setelah mengikuti urutan ruang yang ada, namun bisa juga diakses dari ruang penyajian produk langsung menuju ruangan itu karena ada kepentingan tertentu misalnya ada event peragaan busana dari kain Tapis yang bersifat nasional;

Kantor dikondisikan agar mudah diakses setelah masuk bangunan melalui hall, namun dapat diakses melalui jalur lain setelah mengikuti tahapan kegiatan yang ada, hal ini dimaksudkan bila ada kunjungan penting;

Demikian pula untuk **ruang audio visualnya**, namun ruang ini diposisikan dekat dengan ruang eksibisi temporer dengan maksud untuk

menampilkan pameran yang tidak dapat disajikan secara display produk barang seperti sejarah pembuatan kain Tapis jaman dahulu beserta upacara adatnya, sehingga pengunjung seolah dibawa pada suasana masa lalu dengan segala nilai tradisinya;

Kemudian **ruang koleksi** dapat diakses dari ruang penyajian produk untuk menambah produk-produk display yang telah laku, namun ruang ini juga dapat diakses langsung keluar bangunan untuk menerima suplay produk barang dari pengrajin;

Sementara untuk **kantin** lebih fleksibel posisinya karena yang penting dapat diakses dengan mudah dan menjadi bagian dari urutan ruang tersebut, kemudian waktu untuk membuka dan menutup kegiatan kantin menyesuaikan waktu buka dan tutupnya bangunan, karena kantin merupakan fasilitas pelengkap dan pemberi nilai tambah bagi suasana yang ditawarkan oleh bangunan kepada pengunjung;

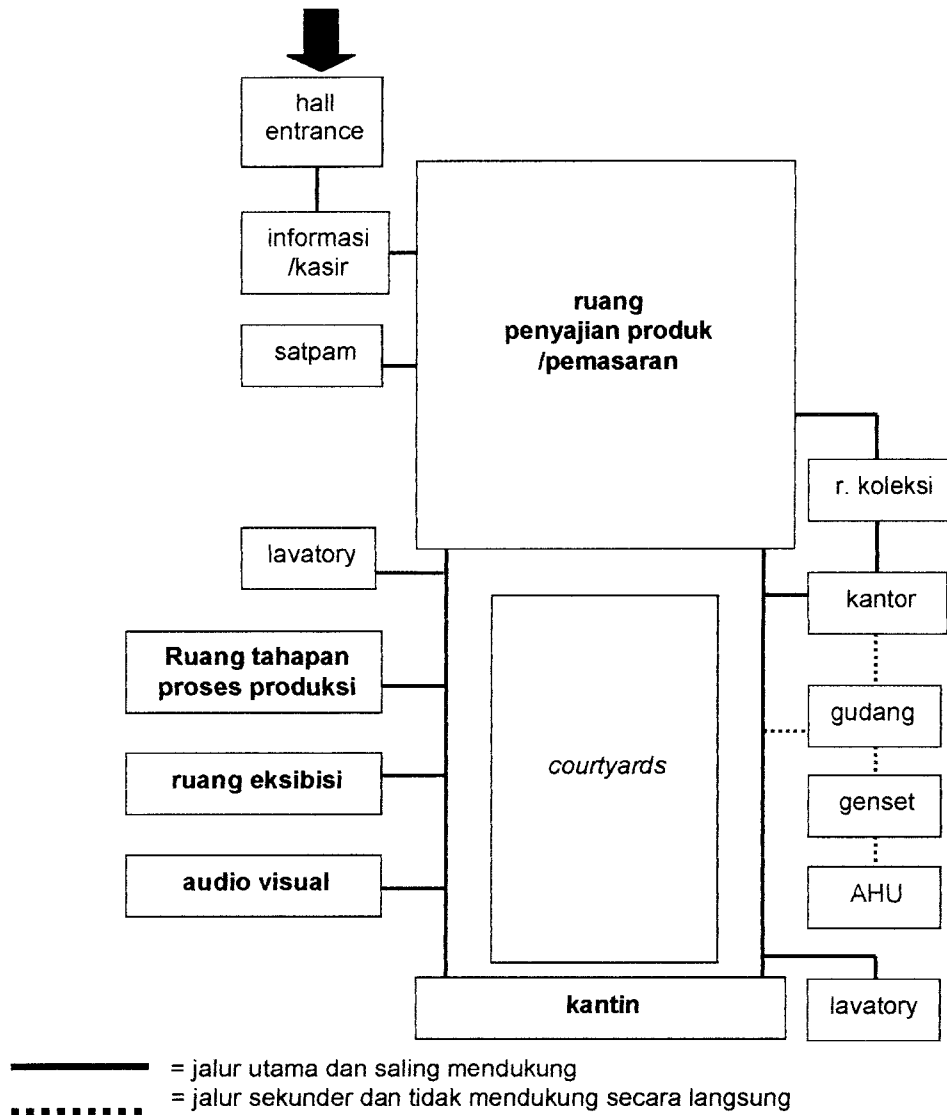
Posisi **courtyard** lebih cenderung pada ruang-ruang utama karena untuk memberikan refreshing dan suasana alami pada bangunan dan kegiatannya;

Gudang, genset dan **AHU** diletakkan saling berdekatan karena ketiga berhubungan dalam rangka untuk mewujudkan kelancaran kinerja bangunan terutama sistem MEEnya, juga ada akses langsung keluar untuk kebutuhan servis, sedang akses dalam bangunan tidak langsung agar kebisingan yang ditimbulkan tidak mengganggu kegiatan utama bangunan; sedangkan **lavatory** menyesuaikan komposisi hubungan ruang dan bertujuan untuk memudahkan bagi pengunjung; **ruang keamanan** penempatan harus strategis mengawasi dalam dan luar bangunan maka akan ditempatkan pada posisi yang dapat mengakses kedua area tersebut yaitu dekat hall entrance.

III.5. Organisasi Ruang

Selanjutnya dari kebutuhan ruang yang diperoleh di atas, dilakukan penataan/peletakan ruang satu dengan ruang yang lainnya yang didasarkan selain pada kesesuaian maksud dengan konsep perancangan bangunan, juga didasarkan pada kedekatan guna dan hubungan antar ruang sehingga ruang-ruang tersebut dapat saling mendukung secara maksimal, sebagaimana terwujud di bawah ini.

Gambar III.15. Organisasi Ruang



III.6. Lay Out Ruang

Kemudian dari ruang-ruang yang dibutuhkan di atas, memerlukan perkiraan lay out bertujuan untuk menentukan bentuk ruang optimal. Adapun ruang diciptakan dengan tujuan guna memwadahi suatu kegiatan, sedangkan kegiatan sendiri dapat terlaksana jika ada yang melakukan yaitu manusia dan untuk menjadikan kegiatan lancar dibutuhkan sarana pendukung seperti modul di bawah ini yang diperoleh selain dari buku standar arsitek⁸ juga sebagian merupakan hasil estimasi di lapangan.

a. Pelaku kegiatan/manusia

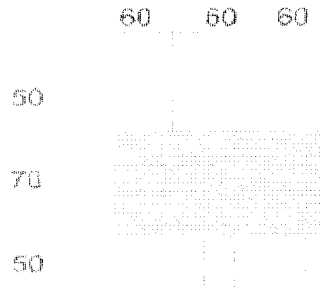
Orang pada saat berjalan atau diam, menurut standar memiliki ukuran a.1., sedangkan pada posisi salah satu tangan direntangkan misalnya mengambil suatu barang maka seperti a.2.



Gambar III.16. Pelaku kegiatan/manusia (Ukuran standar)

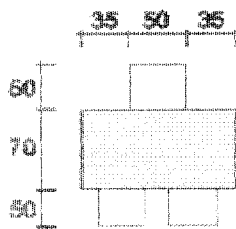
b. meja-kursi

Sedangkan untuk alat seperti meja dan kursi memiliki berbagai variasi ukuran sesuai penggunaannya, untuk meja-kursi direksi dan manajer biasanya lebih besar dari meja lainnya sebagai perlambang kewibawaan pemimpin (b.1.)



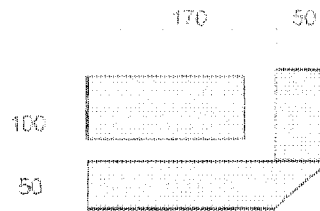
Gambar III.17.1. Meja Kursi (Ukuran standar)

Sementara bagi karyawan atau umum ukurannya lebih kecil (b.2.) karena menggambarkan status dan posisinya yang biasa atau umumnya.



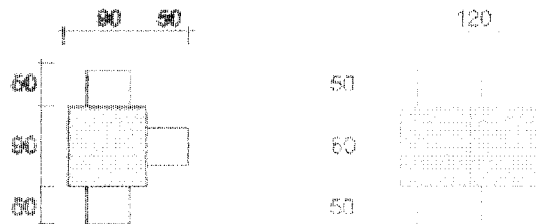
Gambar III.17.1. Meja Kursi (Ukuran standar)

Kemudian untuk tamu menggunakan modul berbeda seperti gambar b.3. dengan maksud untuk lebih menghormati tamu dan menghilangkan kesan jarak jabatan antara tuan rumah dengan tamunya.



Gambar III.17.2. Meja Kursi (Ukuran standar)

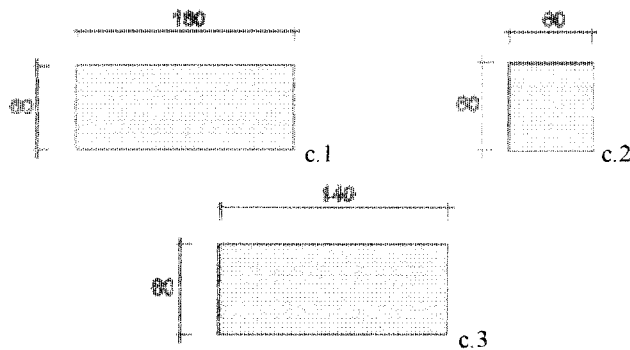
Selanjutnya untuk suasana nonformal seperti menikmati santapan makan di kantin, menggunakan modul b.4. di bawah ini, dengan maksud untuk menciptakan suasana akrab interpersonal yang duduk dalam satu meja serta tidak membedakan satu dengan lainnya. Dan modul inipun sesuai bila digunakan pada even tertentu semacam untuk pengunjung *fashion show*, karena semua yang datang memiliki hak yang sama untuk menikmati even dari awal hingga akhir.



Gambar III.17.3. Meja Kursi (Ukuran standar)

c. rak-almari

Selain itu, suatu kegiatan cenderung memerlukan tempat untuk menyimpan sesuatu berupa rak terbuka atau almari baik besar (c.1) maupun kecil (c.2) supaya barang yang disimpan dapat terjaga dengan baik olehnya dan memberikan kesan ruangan lebih rapi. Sedangkan khusus c.3. merupakan rak untuk tempat menyulam kain tenunnya.



Gambar III.18. Rak-Almari (Ukuran standar)

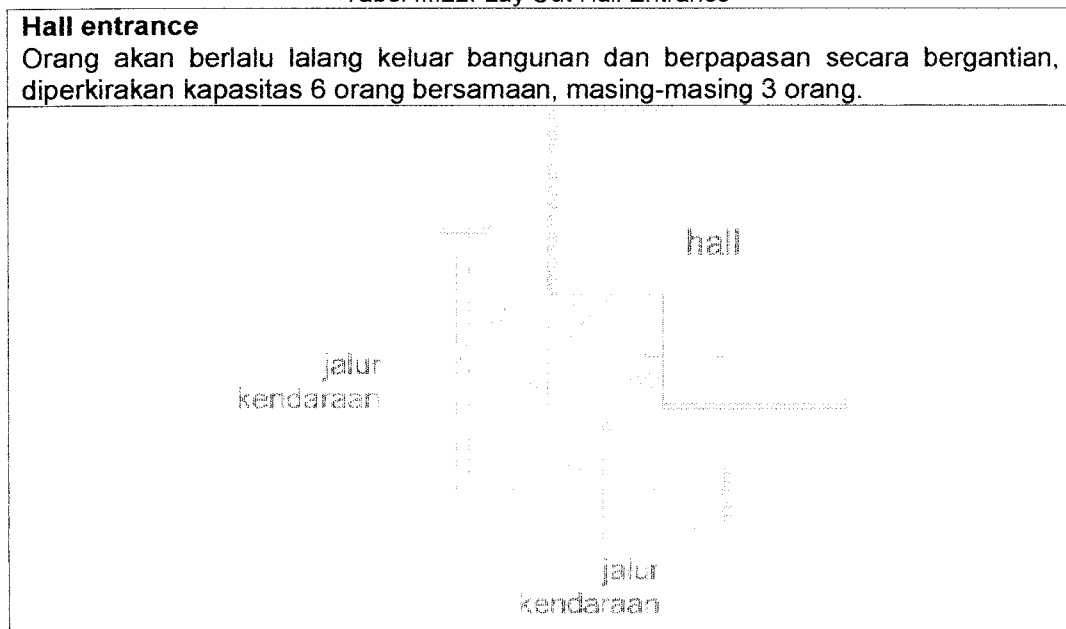
Sebagian besar ruang akan menggunakan modul tersebut untuk memperoleh pendekatan estimasi besaran ruang yang representatif sehingga nantinya luasan ruang terbentuk menjadi efisien dan efektif fungsinya, namun masih memberikan kesempatan bagi langkah pengembangan di masa mendatang.

Sementara untuk ruangan yang tidak membutuhkan modul tersebut maka menggunakan standar⁹ yang telah ada atau menggunakan langsung dari hasil survei, seperti di bawah ini.

- Toilet memiliki standar minimal : 150 x 120
- Mesin genset dari hasil survei : ±100 x 200
- Mesin AHU dari hasil survei : ±150 x 230
- Parkir satu mobil dari standar : 220 x 360
- Parkir satu motor : 80 x 170

Selanjutnya dari modul tersebut maka akan dilakukan estimasi lay out ruang yang dibutuhkan bagi tiap-tiap fungsi berdasarkan modul tertentu sebagaimana terlihat di bawah ini.

Tabel III.22. Lay Out Hall Entrance



Tabel III.23. Lay Out Ruang Penyajian produk

| |
|--|
| <p>Ruang penyajian produk Ada pengrajin sedang memperagakan atau mengerjakan pesanan pembuatan fashion dan kerajinan dari produk tapis. Ada rak almari dan hanger berjajar/berderet. Ada sirkulasi untuk 3 orang berpapasan dan ada untuk 2 orang berpapasan melewati rak atau hanger.</p> |
| |

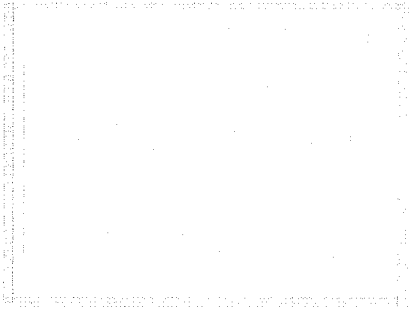
Tabel III.24. Proses Produksi

| |
|--|
| <p>Ruang proses produksi Masing-masing ruang tahapan proses produksi ada 2 orang yang sedang memperagakan proses tersebut dengan peralatan yang ada.</p> |
| |


Tabel III.25. Lay out ruang Eksibisi Temporer

| |
|---|
| <p>Ruang eksibisi temporer Bisa dibuat panggung kecil dan catwalk, kapasitas pengunjung 150 orang duduk. Hal ini karena biasanya undangan show bersifat terbatas, dan ruangan dibuat dengan luasan sedang oleh karena lebih bersifat fleksibel terhadap event kecil maupun yang sedikit lebih besar, ruang ini dibuat dekat dengan ruang lain seperti taman, kantin atau ruang penyaji produk, tujuannya bila ada kegiatan lebih besar bisa memanfaatkan sebagian ruang tersebut.</p> |
| |


Tabel III.26. Lay Out Audio Visual

| |
|---|
| <p>Audivisual Terdapat 1 layar display dan seperangkat audio visual, ruangan dapat menampung sekitar 60 orang dengan posisi pengunjung seperti berada pada suatu teater.</p> |
|  |

Tabel III.27. Lay Out Kantin

| |
|---|
| <p>Kantin Kapasitas 50 orang, dengan pertimbangan karena tidak semua pengunjung ingin makan disela waktu berbelanja, namun seandainya kurang akan ditempatkan di taman di dekatnya oleh karena itu terletak dekat taman.</p> |
|  |

Tabel III.28. Lay Out Ruang Informasi dan Kasir Tiket

| |
|--|
| <p>Ruang informasi dan kasir Dalam ruangan ini terdapat satu meja informasi yang sekaligus sebagai penitipan barang; kemudian kasir disini dimaksudkan untuk biaya masuk ke dalam bangunan yang terletak di samping ruang informasi. Sedangkan untuk kasir pembelian produk yang ada diletakkan dekat ruang penyajian produksi dimaksudkan agar mudah pengontrolan barang dan keamanannya dan terdapat di beberapa titik lokasi seperlunya supaya mencegah antrian panjang namun tetap efektif.</p> |
|  |

Tabel III.29. Lay Out Ruang Koleksi

| |
|--|
| <p>Ruang koleksi Terdapat 1 meja untuk pendaftar barang masuk, 2 orang penyeleksi barang dan empat stok sementara sebelum di gudang. Kemudian terdapat 10 rak almari besar dan terbagi empat bilik yang bertujuan untuk menyimpan barang sesuai jenisnya, karena masing-masing almari untuk 4 jenis tapis sehingga ke 40 jenis tapis yang ada dapat terampung dengan jumlah tertentu.</p> |
|--|

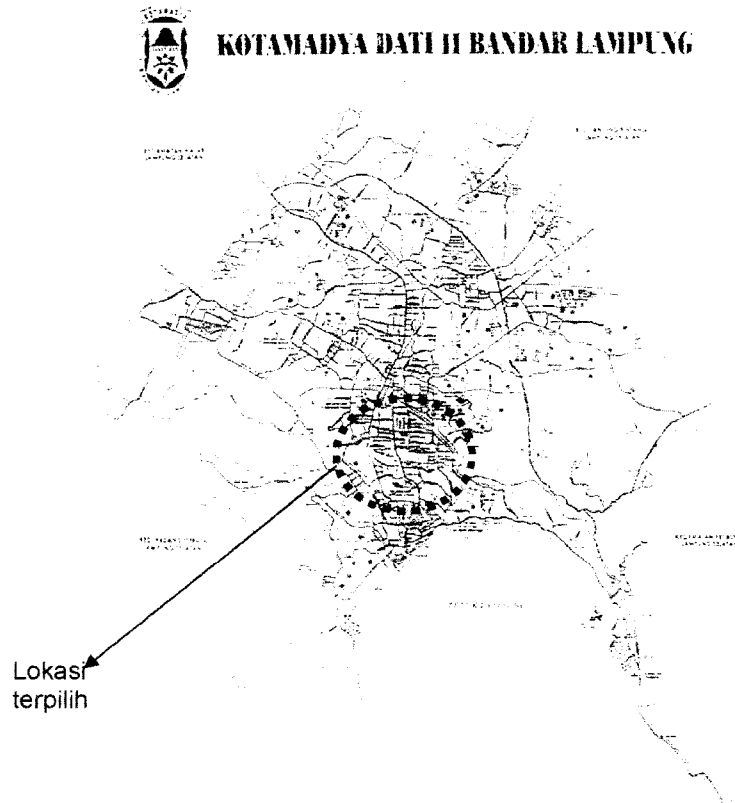
Sedangkan untuk *lay out* untuk ruang kantor dan administrasi, ruang genset, AHU, *lavatory*, ruang keamanan gudang, kebersihan dan area parkir akan menyesuaikan keadaan dan luasan *site* nantinya dengan maksud agar memberikan pengaruh yang baik terhadap komposisi bangunan secara keseluruhan nantinya.

Kemudian masing-masing ruangan atau area tersebut memiliki toleransi luasan yang memungkinkan untuk penyesuaian perubahan luasan, hal ini karena pertimbangan guna menghadapi perkembangan pusat pemasaran kain Tapis tersebut pada masa akan datang.

III.7. Analisa pemilihan lokasi dan site.

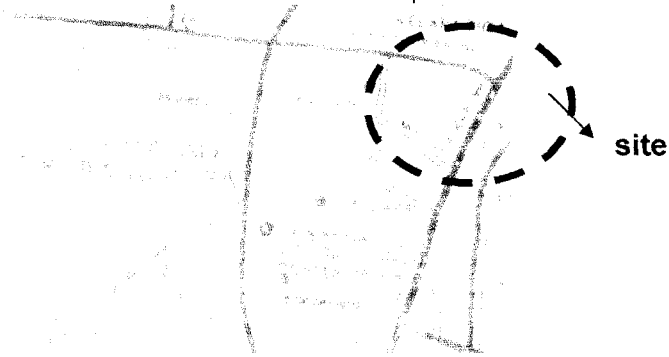
Berikut ini merupakan tahapan menentukan lokasi dan site yang representatif bagi perancangan bangunan Pusat Pemasaran kain Tapis nantinya.

Gambar III.19. Peta Lokasi



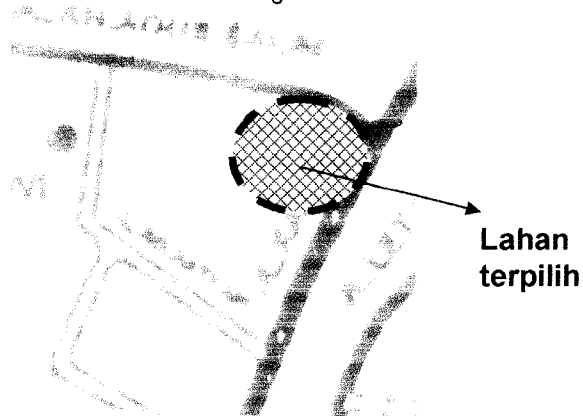
Berdasarkan peta Kotamadya Bandar Lampung tersebut terdapat satu lokasi yang dapat mewakili untuk pemilihan site sesuai dengan pertimbangan posisi dan potensi kawasan serta kemungkinan pengembangan tata wilayahnya, yaitu **Tanjung Karang Pusat**, karena kota ini berada pada area pusat bisnis Bandar Lampung, yang cukup berpotensi untuk pusat pemasaran dan perdagangan. Kemudian untuk akses penyaluran barang ke semua wilayah atau luar daerah tujuan cukup mudah karena terdapat berbagai arah jalur yang menuju dan meninggalkan daerah pusat bisnis ini, selain itu juga untuk tujuan luar pulau Sumatera jarak menuju ke pelabuhan Panjang hanya sekitar 20 menit, sedangkan dari jalur lintas Sumatera kurang lebih 10 menit. Selain itu, sarana dan prasarana yang dimilikinya juga lebih baik dan lengkap seperti angkutan kota, jalur telepon, riol kota, dan kondisi jalan raya lebih baik dari daerah lainnya di Bandar Lampung.

Gambar III.20. Posisi Site Terhadap Jalan



Kemudian dengan pertimbangan itu pula, maka site yang dipilih sebagai lahan untuk perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya, berada pada pertemuan dua jalan protokol di pusat kota yaitu Jl. Kartini dan jalan KH. Agus Salim dengan sarana dan prasarana yang lebih lengkap dibanding wilayah lainnya. Karena daerah pada jalan ini merupakan tujuan utama perdagangan dengan terdapatnya berbagai pusat perdagangan seperti *mall* dan deretan pertokoan di hampir seluruh daerah. Maka selanjutnya berikut merupakan analisa terhadap site terpilih untuk memperoleh produk perancangan yang maksimal sesuai konsep yang diinginkan.

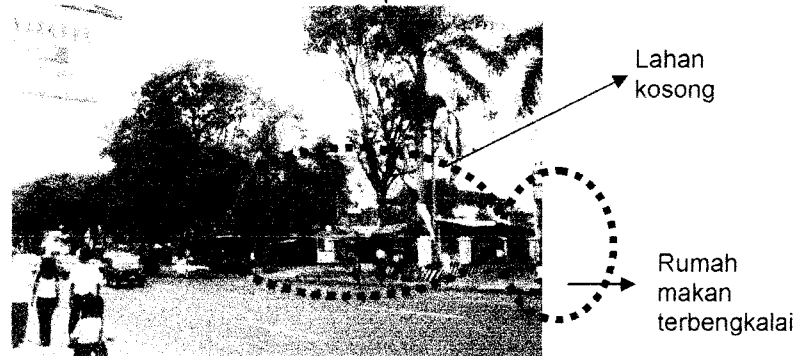
Gambar III.21. Zooming Posisi Site



Sementara sebagian lahan tersebut sudah merupakan area perdagangan yang padat dan tidak mungkin untuk dipindahkan ke area lainnya. Namun diantara pertokoan itu terdapat sebuah rumah makan lama berukuran besar, yang sudah tidak difungsikan dan terbengkalai, dan juga masih terdapat sebagian sisa lahan kosong dibelakangnya. Kemudian posisinya juga sangat strategis karena berada tepat di pertemuan dua jalan protokol itu. Sehingga keadaan ini sangat potensial dimanfaatkan untuk lahan bangunan Pusat

Pemasaran itu. Luasan lahan $\pm 103 \times 91$ m atau sekitar ± 1 Ha, yang diperkirakan sudah mencukupi untuk bangunan dengan *landscapenya*.

Gambar III.22. Site Terpilih



Gambar tersebut menunjukkan posisi lahan kosong yang terbengkalai di sebelah rumah makan lama dan sudah tidak dipergunakan kembali. Letaknya cukup strategis serta mudah dilihat oleh setiap orang yang melintasi kedua jalan tersebut, baik pejalan kaki maupun menggunakan kendaraan.

Gambar III.23. Kondisi Site



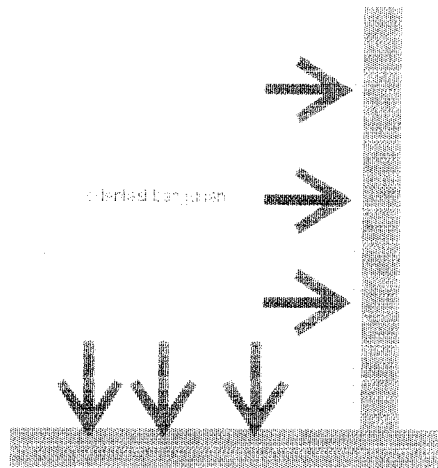
Sementara diantara lahan kosong yang menjadi site perencanaan terdapat sebagian terdapat beberapa pemukiman yang menempati lahan pemerintah daerah setempat tersebut. Untuk mengatasi hal ini, termasuk rumah makan yang sudah terbengkalai itu, maka dilakukan kerjasama dengan pemerintah daerah setempat yaitu mengupayakan untuk mendapat hak guna bangunan pada lahan tersebut, sehingga bangunan Pusat Pemasaran nantinya juga merupakan aset pemerintah daerah Kotamadya Bandar Lampung.

- Orientasi bangunan

Jl. Kartini dan Jl. KH. Agus Salim merupakan jalur utama dalam kota yang berhadapan langsung dengan *site* sehingga orientasi bangunan akan

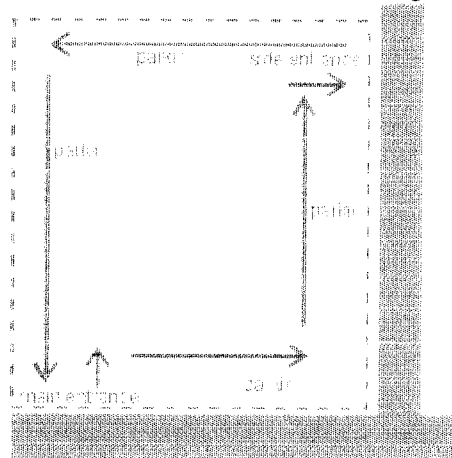
mengarah pada jalur tersebut agar menjadi *point of interest* dan *catching view* bagi bangunan secara keseluruhan. Sehingga dua sisi bangunan diolah semaksimal mungkin menyesuaikan dan mendukung *display* pada ruang utama agar bisa dinikmati orang sambil berjalan dan mengingatkan akan tradisi yang dimilikinya.

Gambar III.24.1. Orientasi Bangunan



Jalur pada Jl. Kartini merupakan jalur besar dan searah, sementara pada Jl. KH. Agus Salim terbagi menjadi dua arah jalur. Selanjutnya untuk tujuan keamanan dan kenyamanan bagi kendaraan masuk atau keluar, maka akses utama dibuat pada jalan yaitu Jl. Kartini karena merupakan jalan utama kota itu, dengan maksud untuk menyerap sebagian besar kendaraan yang melalui jalur ini, dan pintu keluar berada pada sisi Jl. Agus Salim dengan tujuan untuk menghindari keruwetan antara kendaraan masuk dan keluar, sementara parkir dapat berada pada sepanjang arah jalur masuk menuju keluar bangunan yaitu dua sisi yang menghadap dua jalan tersebut. Namun untuk menyerap calon pengunjung yang dari arah Jl. Agus Salim, maka perlu dibuat *side entrance* yang bersebelahan namun terpisah dengan jalur keluar bangunan, namun pintu keluarnya tetap satu pada sisi Jl. Agus Salim tersebut untuk memudahkan pengontrolan dan keamanan. Kemudian sisi belakang bangunan merupakan area parkir kendaraan yang masuk dari arah Jl. Agus Salim dan sebagiannya diolah sebagai aman yang seperti pola dasar kain Tapis sebagai pendukung dan menyesuaikan ruang display utama untuk menyatukan bangunan dengan lahannya.

Gambar III.24.2. Pencapaian ke Bangunan

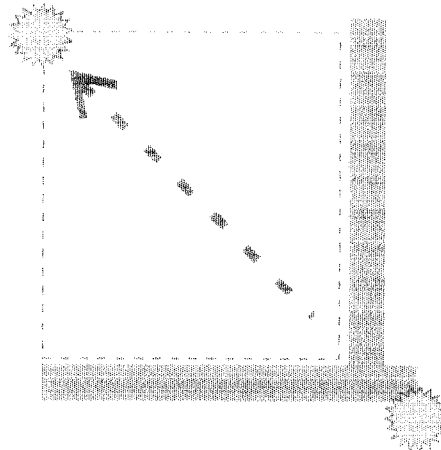


Kemudian untuk jalur pejalan kaki akan berada di tepi jalan masuk dan keluar dikondisikan lebih tinggi dari jalur kendaraan, dengan tujuan untuk memberikan keamanan dari kendaraan yang berlalu lalang tersebut dan juga mereka akan lebih memudahkan untuk mencapai bangunan tersebut.

- Arah sinar matahari

Arah sinar matahari terhadap adalah sebagai berikut,

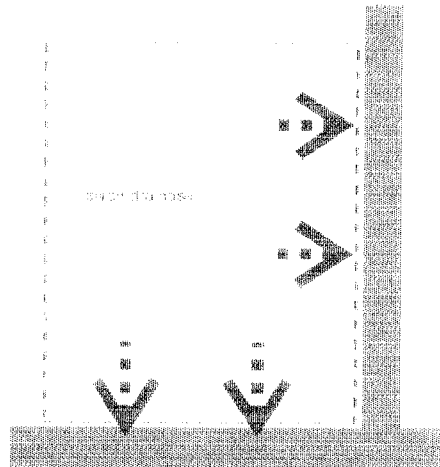
Gambar III.25. Arah Sinar Matahari



Dengan posisi edar matahari demikian maka semua sisi akan mengalami cahaya padanya, sehingga pengolahan bukaan nantinya akan menyesuaikan dan bertujuan untuk menahan teriknya sinar yang masuk di pagi hari hingga sore harinya dengan penerapan teritir atau kanopi pada ruangan yang langsung menghadapnya.

- Aliran drainase

Gambar III.26.



Untuk saluran drainase pada lahan yang utama akan dialirkan ke riool kota pada sisi ke dua jalan tersebut, namun untuk mengantisipasi hal yang tidak diinginkan maka akan tetap dibuatkan drainase pada lahan di ruang terbuka dalam bangunan maupun pada area parkirnya.

III.8. Analisa Hasil Resume Motif Tapis dan Observasi Bangunan

Setelah diperoleh ruang utama dan ruang-ruang pendukungnya dengan keinginan dan persyaratan tersebut, maka selanjutnya pengolahan bentuk bangunan dan suasana display/ruang memerlukan pertimbangan dari hasil observasi museum Correa dan juga museum Haji Widayat.

Seperti dalam hal penciptaan orientasi bangunan terhadap site dan akses jalan padanya memberikan gambaran kepada seseorang ketika memperhatikan bangunan itu dari luar sudah membayangkan sebagai hamparan kain Tapas Raja Medal pada suatu lahan yang luas. Hal ini dimaksudkan agar dengan penampilan seperti itu maka imaji seseorang akan terbangun terhadap apa yang ada dalam bangunan itu.








Kemudian sebagaimana telah disebutkan di bahasan sebelumnya bahwa masyarakat adat memiliki pengaruh terhadap kepercayaan Hindu, sehingga menerapkan sebagian dari tradisi dan pengaruh kepercayaan yang dimiliki masyarakat setempat akan menjadikan bangunan nantinya sebagai representasi daerah Lampung khususnya yang memberikan kekuatan nilai sejarah nenek moyangnya. Sedangkan dengan penggunaan material sebagaimana yang digunakan oleh penduduk sekitar dan metode

pengerjaannya mengikuti cara tradisi akan menjadikan bangunan tersebut sebagai bagian dari lingkungan sekitar dan menyatu dengannya, misalnya papan kayu sebagaimana pada rumah panggung adat Lampung, maka akan digunakan pada sebagian lantai ruang utama yang mendukung untuk memperkuat karakter tradisional yang ditampolkan pada bangunan nantinya.

Karena Indonesia merupakan daerah yang memiliki iklim tropis, maka bangunan selain menyatu dengan lingkungan juga penting untuk menerapkan unsur bangunan tropis seperti teritisan, hal ini dimaksudkan agar bangunan mampu mengatasi keadaan iklim hujan agar tampias air tidak masuk bangunan maupun saat kemarau dimana cahaya matahari mungkin masuk ke bangunan sangat terik dapat diatasi dengan adanya teritis itu.

Kemudian selain dengan pertimbangan di atas, juga terdapat berbagai pertimbangan penting yang lebih terfokus pada pengolahan ruang yang sesuai dengan tema kain Tapis Raja Medal. Yaitu bahwa **urutan pola motif tersebut menjadi penting** karena melalui metode ini diharapkan bangunan yang terwujud nanti akan membawa imaji para pengunjung seolah-olah erada pada hamparan kain Tapis Raja Medal dan berjalan mengamati dari satu motif ke motif lainnya sesuai urutan perletakan motif itu yaitu berawal dari paling atas ke bawah. Sebagaimana urutan berikut ini,

Tabel III.30. Urutan Motif Tapis Raja Medal

| | | |
|---|---|--|
| 1. tepi kain merupakan deretan elemen puck rebung | 1 |  |
| 2. deretan elemen kuda | 2 |  |
| 3. deretan motif ayam nyecak konci | 3 |  |
| 4. deretan motif orang di atas rato ditarik orang | 4 |  |
| 5. elemen belah ketupat | 3 |  |
| | 5 |  |
| | 1 |  |

Selanjutnya dengan itu, ruang-ruang display diharapkan akan dihayati serta lebih memiliki makna dan keterikatan emosi sesuai dengan setiap motif yang menjadi pasangan penyatuannya itu. Sehingga bayangan para pengunjung terbawa dalam untaian makna serta terbuka kemblai lembaran memori tentang nilai-nilai pentingnya kain tapis yang terekspresi dalam wujud tiga dimensional yaitu bangunan pusat pemasaran.

Namun disatu sisi, **urutan ruang juga penting** untuk mewujudkan efektifitas dan efisiensi kegiatan maupun fungsi ruangnya. Sebagaimana fungsi utama dari bangunan nantinya adalah sebagai pusat pemasaran kain tapis, sehingga dengan ini **ruang penyajian produk** yang menjadi ruang utama dan pertama setelah pengunjung masuk ke dalam ruangan, sedangkan ruang lain menyesuaikan. Karena dengan ini juga pengunjung yang hanya ingin mencari kebutuhan kain tidak perlu menelusuri semua ruang satu persatu tapi langsung menuju ruang penyajian atau pemasaran tersebut.

Berikut merupakan upaya penyatuan ruang dengan tema motif Tapis Raja Medal. Namun hanya merupakan ruangan utama dan yang representatif untuk diolah menggunakan susunan motif Tapis Raja Medal, karena ruangan tersebut nantinya akan berada pada posisi yang hampir semua sisi terlihat oleh mata pengunjung dan mendominasi dalam pengolahan penampilan bangunan.

■ **Ruang penyajian produk kain Tapis menampilkan motif pucuk rebung**

Melukiskan seserang yang tumbuh dan berkembang dari masa kecilnya hingga dewasa. Menyajikan produk kain Tapis dengan berbagai model secara pasif yaitu sebagian produk dipajang/ digantung dalam almari kaca sehingga pengunjung dapat menikmati berbagai ragam tapis, sebagian digantung pada hanger seperti swalayan sehingga bisa disasa/diraba dan bisa langsung memilihnya. Atau secara aktif dimana terdapat pengrajin yang sedang mengolah tapis menjadi berbagai produk seperti kerajinan hiasan dinding, ada juga yang sedang mengolah menjadi produk fashion dan mengamati lebih dekat tentang hal itu.

Menggunakan cara permainan skala (descale) bentuk segitiga dari bentuk pucuk rebung itu, untuk memunculkan komposisi bentuk dan kesan ruang yang lebih dinamis, sehingga pada tiap ruangan pengunjung merasakan keintiman yang berbeda.

Bentuk dasar ruangan adalah kotak dengan maksud untuk memperoleh efektifitas ruangan, sementara pengolahan atap dengan segitiga yang digunakan adalah segitiga sama sisi, yaitu memunculkan bentuk segitiga dalam tiga tingkatan pertumbuhan yaitu kecil, sedang, besar. kemudian agar lebih efektif terhadap display produk sekaligus untuk sirkulasi, maka

media display (rak/almari/hanger terbagi dalam 3-4 lajur sehingga terdapat lebih dari satu sirkulasi dengan maksud semua produk dapat dilalui.

■ **Ruang proses produksi kain Tapis dengan motif kuda**

Menggambarkan media untuk membantu kegiatan manusia yang tidak bisa dilakukannya dalam kehidupan, seperti membawa beban berat serta menempuh jarak yang jauh. Ruang ini memperlihatkan pada pengunjung cara dan proses pembuatan sebuah kain Tapis, mulai dari awal hingga selesainya proses penyulaman ragam hias tahap pewarnaan (metode kono) dan penyusunan benang. Disini terdapat pengrajin yang sedang memperlihatkan/ memperagakan cara pembuatan warna-warna yang akan di gunakan untuk dasar tapis dengan menggunakan bahan alami, kemudian proses pencelupan benang hingga jadi dan selanjutnya disusun dalam alat-alat tenun. Setelah itu menuju ruang selanjutnya yang sedang dilakukan penenunan benang kain dasar oleh pengrajin sembari memperlihatkan pada pengunjung yang ingin mengetahuinya. Selanjutnya menuju ruangna berikutnya dimana terdapat pengrajin sedang melakukan penyulaman benang emas sebagai ragam hias, setelah kain dasar pada semacam meja untuk selanjutnya mulai disulam satu persatu dengan benang emas. Masing-masing tahapan proses terdapat \pm 2 orang sedang melakukan proses aktivitas tersebut diatas dengan maksud agar suasana kegiatan menjadi lebih hidup dengan canda dan cengkrama namun tetap dalam situasi keseriusan kerja.

Pengolahan menuju bentuk arsitektural akan lebih merepresentasikan karakter kekuatan kuda dengan abstraksi yang muncul pada motif tersebut, melalui elemen pembentukan ruang dan penampilan logika struktur yang ditimbulkannya. Ruang ini mencoba menampilkan pengolahan elemen pembentuknya dengan mengutamakan eksperimen komposisi kolom, balok dan dinding terhadap logika penyaluran beban strukturalnya. Misalnya kolom yang menopang dinding dibuat pipih dan semakin mengecil ke bawah, namun tetap mampu menahan bebannya. Kolom diwujudkan dengan pengulangan berkelipatan empat untuk menunjukkan jumlah kaki tiap kuda tersebut, juga sebagian kolom

diposisikan berbeda (misalnya miring) setelah mempertimbangkan prinsip penyaluran bebannya.

Atau pada salah satu ruang terdapat plafond yang ditopang dengan repetisi balok seperti halnya kolom yaitu ukuran semakin mengecil ke salah satu sisi.

- **Ruang eksibisi temporer merepresentasikan ayam nyecak konci** Figur ini menggambarkan kunci kejayaan dan kesuksesan seseorang yang memiliki kedudukan dalam adat. Ruangan tersebut menyajikan dan memperkenalkan produk-produk baru dan disertai pameran lain seperti kerajinan khas lampung namun yang diolah menggunakan bahn kain Tapis, sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung, dengan mengadakan kegiatan pameran produk kain Tapis berbagai model dan diolah menjadi produk *fashion* misalnyasehingga pameran tersebut dapat dikemas sebagai fashion show oleh para peraga busana. Kemudian juga mengadakan pameran berbagai kerajinan yang dapat dihasilkan dari kain Tapis

Kemudian untuk mewujudkan bentuk arsitektural maka diambil fragmentasi bagian paling representatif darinya, yaitu kepala yang sedang nyecak konci. Abstraksi bentuk ini berupa bukaan berukuran kecil sebesar rooster dan diulang hampir sepenuh dinding pelingkup ruangan yang langsung menghadap sinar matahari, dengan maksud agar cahaya masuk dapat bergerak menurut waktu edar matahari itu.

Untuk menjaga agar ruangan tetap baik maka bentuk ini bagian tengahnya diletakkan kaca warna-warni, yang juga akan memunculkan warna tertentu dalam ruangan.

Bentuk ruangan sendiri menyesuaikan bentuk abstraksi ini namun tetap memperhatikan efektifitas ruang sehingga mengalami penyesuaian sesuai kebutuhan ruang.

- **Ruangan audio visual dengan motif orang di atas rato ditarik orang** yang menggambarkan kebesaran dan kehormatan seseorang karena kedudukannya Menyajikan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan dalam ruang eksibisi diatas, seperti pengetahuan tentang sejarah pembuatan kain tapis dan penggunaan pada upacara adat. Strategi untuk memperoleh bentuk arsitektural yang memiliki pertimbangan terhadap

struktur maka abstraksi tersebut akan disederhanakan sesuai bentuk yang muncul pada kain Tapis.

Kedua motif ini akan cocok sebagai bentuk komposisi massa yang menggambarkan abstraksi itu dengan elemen arsitektural pendukung sesuai dengan komposisinya. Massa ruang yang hadir diletakkan berada di atas ruang lainnya seperti ruang courtyard atau selasar penghubung (diangkat melayang dari permukaan tanah), yang menggambarkan kedudukan tinggi seseorang yang telah duduk di atas rata. Sistem struktur tetap menjadi pertimbangan sehingga ruangan tetap berdiri kokoh dan aman. Kemudian pada sisi interior motif tersebut akan hadir sebagaimana terdapat dalam kain Tapis dan berfungsi sebagai ornamen dinding sekaligus shading bukaan agar cahaya masuk hanya sekedar untuk memperkuat motif karena diterpa cahaya dan menjadi siluet dari motif itu.

- **Kantin dengan motif belah ketupat** merupakan gambaran bekal untuk menempuh dan menghadapi kehidupan seseorang menuju satu kehidupan lebih tinggi. Misalnya menggambarkan perjuangan para gadis jaman dulu untuk menuju jenjang perkawinan harus mampu membuat sebuah kain Tapis. Ruangan ini untuk memberikan kelengkapan pelayanan bagi yang mungkin membutuhkan sekedar memanjakan badan di sela-sela mereka beraktifitas di dalam gedung tersebut dan juga memberikan kelengkapan suasana *refreshing* yang diberikan oleh adanya *courtyard* nantinya. Ruangan ini menerapkan abstraksi dari bentuk dasarnya, yaitu berupa siluet bentuk aslinya yang diwujudkan secara tiga dimensional terhadap ruang.

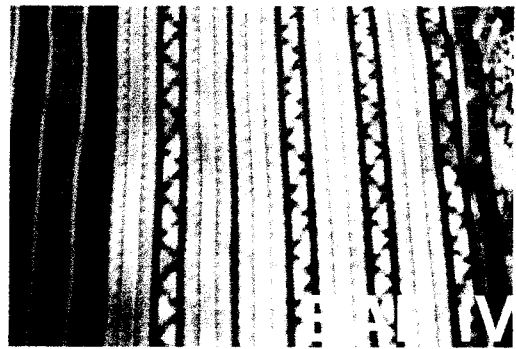
Bentuk belah ketupat hadir mirip dengan jajaran genjang dan terwujud secara tiga dimensi dari pandangan horisontal (denah dan situasi) serta vertikal façade bangunan itu, dengan besaran menyesuaikan kebutuhan kapasitas pengunjung.

Ornamen interior menyesuaikan motif itu, agar pengunjung lebih terkesan berada dalam belah ketupat tiga dimensi. Demikian pula bentuk bukaan menyerupai belah ketupat yang direpetisi di sebagian dinding yang representatif, agar tercipta bingkai-bingkai pandangan yang unik (karena berbentuk belah ketupat) baik ke taman maupun ke ruangan lainnya.

Ruang-ruang di atas merupakan ruangan yang representatif untuk diolah dengan dukungan representasi makna bentuk motif Tapis Raja Medal, karena ruangan tersebut nantinya akan berada pada posisi yang hampir semua sisi terlihat oleh mata pengunjung dan mendominasi dalam pengolahan penampilan bangunan.

Sementara untuk ruang tertentu seperti halnya entrance, kantor dan ruang koleksi sebagai ruang pendukung utama, akan menyesuaikan tema yang terwujud dalam ruang-ruang utama tersebut untuk memperkuat karakter hamparan kain Tapis yang diharapkan ; demikian pula ruang keamanan akan menjadi pendukung dalam mewujudkan penampilan bangunan secara keseluruhan. Sementara gudang servis, lavatory, ruang AHU dan genset tidak dilakukan pengolahan motif ini, kecuali hanya bagian tertentu darinya yang representatif untuk terlihat secara penampilan bangunan maupun dari dalam bangunan oleh pengunjung. Hal ini **karena** ruangan tersebut lebih diutamakan untuk memaksimalkan fungsinya dan posisinya cenderung disembunyikan dari pengunjung agar tidak mengganggu kesempurnaan display.

Namun guna memberikan kesan menyatu dengan ruang lain dan bangunan keseluruhan, maka pengolahan penampilan secara umum seperti penerapan warna dinding, tetap mengikuti dan menyesuaikan ruang utama di atas.



KONSEP DASAR PERANCANGAN ARSITEKTURAL

Bab IV

Konsep Dasar Perancangan Arsitekural

Bagian ini merupakan uraian dasar untuk menuju proses perancangan bangunan Pusat Pemasaran kain Tapis di Bandar Lampung. Dan akan mengalami perkembangan yang tetap menyesuaikan dengan tema perancangan tersebut, dengan prinsip umum perancangan sebagai berikut :

- Komposisi ruang dan massa disusun berdasarkan urutan kepentingan ruang, dengan mempertimbangkan pola dan urutan motif pada kain Tapis Raja Medal.
- Kemudian motif yang dimiliki oleh kain tersebut diejawantahkan sebagai transformasi bentuk arsitekural, dan hanya akan diwujudkan pada ruang kegiatan utama, yaitu ruang penyajian produk dengan motif pucuk rebung, ruang proses produksi dengan motif kuda, ruang pameran temporer dengan motif ayam nyecak konci, ruang audio visual dengan motif orang diatas rato ditarik orang dan kantin dengan belah ketupat.
- Kelima bentuk itu memiliki tingkat kepentingan yang setara menurut nilai penting motif, sehingga secara keseluruhan akan mempunyai proporsi dan skala bentuk yang seimbang tanpa dominasi salah satunya.
- Namun berdasarkan fungsi ruangnya maka ruang penyajian produk menjadi fokus yang mendominasi komposisi, karena tujuan perancangan bangunan ini untuk mewujudkan sebuah pusat pemasaran kain Tapis. Ruang penyajian produk mengalami penambahan ukuran ruang yang cukup besar, namun komposisinya diatur sedemikian rupa sehingga tetap memperhatikan kesetaraan nilai penting masing-masing motif itu.
- Komposisi dan transformasi urutan motif penting untuk dapat dinikmati secara utuh dari dalam bangunan. Sementara dari luar bangunan bukan merupakan hal yang utama.
- Sirkulasi dalam bangunan menggunakan pola linear agar urutan kegiatan dan urutan motif dapat dinikmati secara utuh satu persatu

dari awal hingga akhir. Namun untuk mengantisipasi kegiatan tertentu maka sirkulasi tersebut didukung dengan pola network.

- Bangunan ini memiliki courtyard sebagai tempat untuk menikmati komposisi bangunan secara utuh satu persatu sesuai urutan motif tersebut sehingga seolah pengunjung berada pada hamparan kain Tapis Raja Medal.

Konsep perancangan tersebut masih merupakan gambaran umum tentang bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung, selanjutnya dibawah ini akan menjelaskan yang lebih mendetil untuk mengungkapkan keinginan perancangan bangunan oleh penulis.

IV.1. Komposisi Bentuk dan Ruang Terhadap Susunan Tapis Raja Medal

Kemudian berdasarkan analisa aspek motif kain Tapis dan aspek arsitektural tersebut, maka selanjutnya pengolahan komposisi bentuk arsitektural bangunan dan interior pada ruang utama dengan tema kain Tapis Raja Medal, akan disusun menurut urutan motif yang terdapat pada kain Tapis itu.

Selanjutnya ruang yang ada menurut urutan tingkat kepentingan ruang seperti yang telah disebutkan sebagai kegiatan utama di atas, disusun dan didramatisir menurut urutan tatanan motif kain Tapis Raja Medal sedemikian rupa sehingga bentuk-bentuk yang terwujud mudah dipahami oleh masyarakat .

Pola dan urutan motif kain Tapis di dalam bangunan menjadi penting karena harus dapat dinikmati oleh pengunjung yang berada dalam bangunan untuk membawa imaji mereka bahwa bangunan merupakan transformasi dari motif tersebut. Sedangkan dari luar bangunan, pola dan urutan ruang ini tidak penting karena penampilan luar bangunan lebih bersifat mendukung bangunan utama itu.

Dengan itu, maka keinginan dalam mewujudkan konsep perencanaan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis di Bandar Lampung adalah :

a. Transformasi bentuk bangunan.

- Bentuk bangunan secara keseluruhan akan seperti urutan motif hias dari kain Tapis Raja Medal, yakni berawal dari motif pucuk rebung,

kuda, ayam nyecak konci, orang di atas rato ditarik orang hingga motif belah ketupat.

- Pada penampilan bangunan depan, sebelum masuk ke ruangan awal akan nampak seperti deretan pucuk rebung yang semakin besar ukurannya ke belakang, **massa ini memiliki hirarki tertinggi diantara bentuk yang lainnya dengan maksud menunjukkan bahwa bangunan ini memiliki fungsi utama sebagai pusat pemasaran kain Tapis** di Bandar Lampung, kemudian dari urutan kegiatan maka kegiatan penyajian produk dan pemasaran inilah yang mendominasi keberadaan bangunan secara keseluruhan, dengan itu, maka luasan ruangan ini 60% dari luas bangunan keseluruhan (sementara sisanya terbagi pada keempat ruang utama lainnya, courtyard serta ruang-ruang pendukung). Dengan tinggi yang lebih dari bangunan lainnya juga karena kebutuhan ruang pemasaran dan penyajian produk yang besar, sehingga bangunan pemasaran dan penyajian produk itu dibuat bertingkat dua lantai. Pencahayaan pada ruangan ini yang utama menggunakan pencahayaan buatan dengan tujuan untuk menjaga keawetan produk yang disajikan. Sementara cahaya alami yang ada merupakan pelengkap suasana alami ruangan yang tidak difokuskan untuk display produk.
- Untuk mendukung kegiatan pemasaran, maka **lay out** ruangan akan dikondisikan berbentuk seperti **stan atau retail** dengan tujuan untuk memfasilitasi para pengrajin atau pedagang yang ingin menjadi partisipan kegiatan pemasaran secara permanen. Kemudian **lay out** ini akan berpadu dengan lay out **penyajian produk** sedemikian rupa sehingga keduanya saling mendukung untuk kegiatan pemasaran namun lay out tersebut juga memperhatikan aspek keamanan barang, dengan pengolahan letak stan dan display dengan formasi melingkup seperti bentuk ruangnya dengan bagian tengah sebagai void untuk interaksi antara lantai bawah dengan lantai di atasnya. Pengunjung diharapkan menikmati seluruh sajian dan kegiatan ruang ini hingga ke lantai dua sebelum menuju ke ruang selanjutnya. Kemudian view untuk pengawasan harus mudah menjangkau ke seluruh sisi ruangan. Pada **dinding bagian belakang ruang ini terdapat bukaan besar setinggi**

dinding yang menghadap ke belakang bangunan, dengan ini diharapkan pengunjung akan dapat menikmati ruang yang disusun seperti motif kain Tapis yang terhampar dan juga courtyard utama.

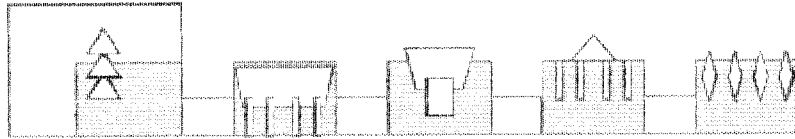
- Selanjutnya bagi pengunjung yang ingin mengetahui lebih dalam tentang proses pembuatan kain Tapis, maka dari ruang penyajian produk dapat langsung menuju ke ruang proses produksi yang berada pada urutan ruang berikutnya melalui selasar transisi yang ada dibelakang bangunan dan menjadi penghubung keseluruhan bagian bangunan utama, dari tempat ini courtyard utama sudah mulai terlihat menghampar dihadapan pengunjung itu. Bentuk ruangan ini persegi panjang dengan pengolahan elemen struktural yang mentransformasikan motif kuda dengan logika kekuatan yang dimilikinya dalam bentuk kolom unik yang menopang dinding, demikian pula dengan atap/plafond sebagian ruangnya. Pencahayaan yang akan dikondisikan pada ruangan ini adalah pencahayaan buatan untuk menjaga keawetan kain dan dibentuk sebagai spotlight yang terfokus pada kegiatan pengrajin dan sebagian produk yang telah dirampungkan dan dipajang di dinding, sementara cahaya alami merupakan elemen pelengkap untuk memberikan kesan alami dalam ruangan. Pada ruangan ini terdapat beberapa pengrajin yang sedang memperagakan proses pembuatan kain Tapis dari penyiapan pewarnaan benang hingga tahapan penyulaman motif pada kain dasar. Kemudian pengrajin yang berada pada bagian pewarnaan dan penyiapan benang dapat pula memperagakan bagaimana menggunakan dan memperoleh bahan warna tradisional sambil memperagakan cara pengambilan bahan pada courtyard utama yang sebagian diolah dengan ditanami tumbuhan pewarna benang.
- Kemudian pada tahapan penenunan dan penyulaman benang, pengunjung dapat melebur menyatu dengan pengrajin sambil duduk lesehan dan juga mendapat kesempatan untuk mempraktekkannya.
- Selanjutnya ruangan berikutnya dengan transformasi dari bentuk ayam nyecak konci adalah merupakan ruang eksibisi temporer dengan kegiatan seperti peragaan busana berbahan dasar kain Tapis baik untuk event lokal, nasional maupun internasional. Ayam nyecak konci

pada ruangan ini dihadirkan dalam fragmentasi bentuk kepala ayam nyecak konci yang diabstraksikan ke dalam bentuk relung-relung bukaan pelengkap suasana ruangan (namun cahaya tidak langsung masuk karena dibuat *shading* berbentuk sama seperti bentuk relungnya) yang hampir melingkupi seluruh dinding, sedangkan kaki ayam tersebut diabstraksikan sebagai bentuk kolom unik penopang dinding yang menjadi pengolahan entrance ke ruang ini. Fragmentasi ini dipilih karena bentuk kepala ayam nyecak konci tersebut telah mewakili makna kedudukan tinggi atau kesuksesan seseorang menurut aturan adat, sementara kaki merupakan pendukung yang paling mungkin untuk diwujudkan dalam komposisi bentuk arsitektural. Pencahayaan buatan berupa spotlight yang dapat digeser sesuai kebutuhan akan dibuat mendominasi ruangan ini untuk menjaga kualitas dan keawetan bahan. Posisi pengunjung yang menikmati peragaan tersebut mengitari catwalk yang terbentuk sehingga semua pengunjung termasuk yang berdiri dapat menikmati secara detail kegiatan yang ada. Bentuk dan tinggi panggung juga disesuaikan dengan kondisi sudut pandang mereka sehingga pengunjung merasa nyaman. Ruang ini dapat langsung diakses dari Hall entrance tanpa harus mengelilingi ruang penyajian produk terlebih dahulu. **Ruang eksibisi temporer ini dibuat memiliki akses khusus** yang berguna pada saat diselenggarakan event khusus seperti peragaan busana berbahan kain Tapis tingkat nasional atau internasional, sehingga tidak perlu melewati hall entrance dan mengikuti urutan ruang.

- Kemudian untuk motif orang di atas rato ditarik orang tergambarkan secara abstraksi pada ruangan audio visual yang membantu menghadirkan kegiatan yang tidak dapat diwujudkan pada ruang penyajian produk maupun ruang eksibisi temporernya yaitu dengan pemutaran 'film' sejarah atau dokumenter kain Tapis dan proses pembuatannya serta penggunaan dalam berbagai kegiatan upacara adat. Bentuk ruangan sedikit diangkat seperti panggung pada bagian depan untuk menggambarkan rato dengan empat buah kaki yang menjadi penopangnya. Sementara gambaran orang yang sedang menarik rato berupa dinding panjang yang menjadi penopang sirkulasi

untuk masuk ke ruangan yang dibuat tinggi supaya pengunjung seolah menaiki rato saat melewatinya. Bentuk tempat duduk berundak seperti teater dengan maksud agar pengunjung terfokus untuk menikmati sajian yang didukung dengan peralatan display yang representatif. Pencahayaan pada ruangan ini menggunakan cahaya buatan dengan maksud agar dapat dimatikan saat pertunjukan dimulai. Transformasi ini dimaksudkan untuk menggambarkan kedudukan tinggi seseorang yang telah memiliki gelar dalam adat.

- Kemudian motif terakhir yang ditransformasikan pada ruang adalah belah ketupat yang muncul pada ruangan kantin berupa bentuk kolom belah ketupat, bentuk bukaan dinding bentuk denah dan atapnya serta sebagian besar ornamen yang ada seperti armature lampu, ornamen pada meja kursi dan pola lantainya, sehingga pengunjung ketika berada di dalamnya akan merasakan seperti berada dalam belah ketupat. Sebagian pengunjung dikondisikan juga untuk menikmati makanan di dalam courtyard, sehingga mereka dapat merasakan suasana seperti pada hamparan kain Tapis. Pencahayaan pada ruang ini menggunakan cahaya alami untuk siang hari untuk menyatukan dengan suasana courtyard yang alami, sedangkan pada malam hari menggunakan cahaya buatan.
- **Kelima ruang utama tersebut diposisikan setara menurut nilai penting motif kain Tapis transformasinya. Penyetaraan diwujudkan melalui bentuk massa yang berukuran besar dan tinggi serta jarak antar bentuk sama, agar menjadi datum terhadap lima massa bangunan utama itu.** Kesetaraan bentuk inilah yang nantinya akan menjadi imaji bagi pengunjung akan masing-masing transformasi motif dan kesetaraan nilainya, karena hanya pada bentuk massa utama saja pengolahan transformasi motif kain Tapis akan diungkapkan secara arsitektural; **sementara pada bagian ruang yang merupakan penambahan luasan karena tuntutan fungsi, pengolahan bentuknya lebih disederhanakan dan diseragamkan dengan massa lain yang juga merupakan bangunan pendukung sehingga tidak mendominasi atau mengkaburkan makna bentuk pada bagian massa utamanya.**



Gambar IV.1. Komposisi Setara Pada Ruang Utama

- **Ruang-ruang pendukung** lainnya akan diolah sesuai dengan tema bangunan secara keseluruhan sehingga antara ruang utama dengan pendukungnya tetap menjadi satu kesatuan komposisi yang menerjemahkan tema hamparan kain Tapis Raja Medal. Ruang itu **diposisikan di luar sistem kelima massa utama** dengan maksud supaya tidak mengganggu urutan proses yang diinginkan serta memudahkan pengunjung untuk menghayati kelima bentuk motif tersebut secara utuh.
 - Pengolahan warna bangunan secara keseluruhan hanya akan menggunakan maksimal dua warna, yakni : abu-abu (yang mewakili warna dominan pada kain dasar Tapis yaitu hitam) dan warna coklat muda (mewakili warna motif hias yang terbuat dari benang emas), kemudian diolah sedemikian rupa dengan gradasi warna yang dapat diperoleh dari kedua warna tersebut. Hal ini dimaksudkan **supaya warna bangunan ini menyatukan semua komposisi bentuk** yang muncul pada masing-masing ruang display utama sesuai motif hias yang diterapkannya sehingga **tidak ada dominasi salah satu bentuk dari bagian bangunan itu.**
- b. Pengolahan display.** Pada ruang penyajian produk diposisikan pada sebagian dinding ruangan, sementara sisa ruang ditengah akan dihadirkan sajian dengan rak-almari terbuka sehingga pengunjung dapat merasakan langsung kain Tapis yang ada dengan berbagai kualitas bahan. Pencahayaan untuk display dengan cahaya buatan untuk menjaga keawetan motifnya. Sementara cahaya alami merupakan pelengkap estetika ruangan.

c. Pengolahan ruangan.

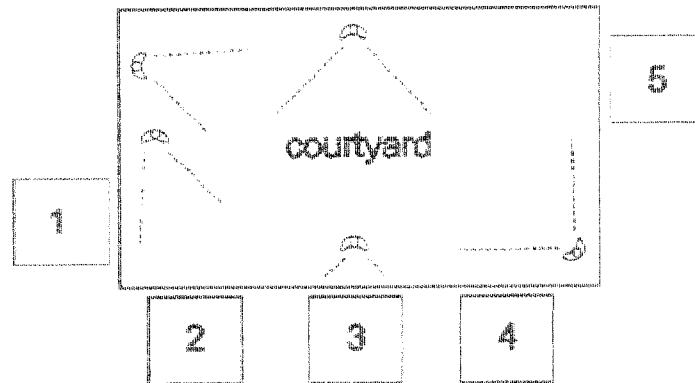
- Pada ruangan proses produksi sajian ditampilkan dengan kegiatan peragaan pengrajin yang mengerjakan tahapan pembuatan kain dari awal dan pengunjung dapat berinteraksi dengannya. Pencahayaan utama adalah buatan untuk menjaga keawetan kain.
- Ruang pameran temporer display lebih terfokus pada pengolahan catwalk dan tata cahaya buaatannya, sehingga pengunjung akan terfokus padanya. Sementara relung bukaan merupakan pelengkap estetika ruangan, khususnya untuk kegiatan siang hari.
- Ruang audio visual dalam merencanakan display ruang membuat suasana seolah berada pada ruang teatrikal dengan semua tempat duduk mengarah pada satu layar peraga, dan didukung dengan sarana audio visual yang representatif agar pengunjung merasa terbawa dalam kegiatan yang ditampilkan.
- Sementara kantin akan menunjukkan karakter belah ketupat dalam semua sisi bentuknya baik pada interior maupun eksterior yang mengolah bentuk-bentuk belah ketupat, supaya pengunjung seperti berada dalam belah ketupat.

d. Pola sirkulasi. Kelima ruangan di atas, disusun **linear** berurutan karena menyesuaikan urutan motif pada kain Tapis. Namun bukan berbentuk pola linear lurus, melainkan melingkup ke courtyard utama yang berada ditengahnya dan semua bukaan dikondisikan menghadap courtyard. Demikian pula pola sirkulasi utamanya adalah linear mengikuti urutan ruang-ruang itu, sebagian berada menyatu di dalam ruangan sebagian lagi berada diluar bangunan sebagai selasar penghubung. Sementara untuk ruang-ruang pendukung perletakannya menyesuaikan kepentingan ruang tersebut terhadap ruang utama yang didukungnya serta membentuk pola sirkulasi **network**.

e. pengolahan courtyard.

Courtyard menjadi pusat guna memandang ke seluruh urutan bentuk massa yang disusun berdasarkan urutan motif tersebut. **Pengolahan**

courtyard dengan elemennya dilakukan sedemikian rupa (misalnya posisi courtyard lebih direndahkan dari massa berbentuk motif itu) **sehingga pengunjung dapat memandangi urutan bentuk motif itu secara berurutan dan utuh, tidak terganggu oleh courtyard dan kegiatan yang ada padanya.**



Gambar IV.2. Pengolahan Courtyard

Courtyard juga merupakan tempat refreshing dan bermain bagi anak-anak, maka akan dijadikan sebagai taman hamparan Tapis dengan kerikil warna-warni yang dimilikinya dan sebagian kerikil terendam berujud kolam air dangkal sehingga hirarki dan kontras Tapis akan terwakili. Sedangkan motif-motif tapis itu muncul secara tiga dimensi dengan maksud agar anak bisa bermain, mudah mengenali serta belajar sejarah darinya dengan bimbingan orang tua. Untuk pengolahan *landscape* bangunan akan berbentuk seperti kain dasar Tapis dengan komposisi dan pola repetisi, hirarki dari warna dasar dengan bahan sebagian kerikil warna dan *conblock* warna, untuk jeda antara warna ditata pohon secara linier agar semakin memperkuat kesan itu sehingga akan menjadi datum dari keseluruhan komposisi bangunan nantinya. Sehingga terjadi interaksi antara courtyard dengan bangunan tersebut dan posisi courtyard bukan sekadar sebagai lahan yang tersisa, melainkan memiliki fungsi yang mendukung kegiatan bangunan seperti untuk memperagakan bagaimana cara mengambil bagian dari tanaman untuk pewarnaan, menjadi bagian dari kantin yang terbuka terhadap taman supaya pengunjung dapat menikmati hamparan kain Tapis itu sembari menikmati hidangannya, bisa juga merupakan sirkulasi temporer untuk event tertentu seperti fashion

show tingkat nasional atau internasional, serta dapat menjadi arena bermain dengan sculpture motif tiga dimensi yang ada padanya.

Kemudian diantara pola repetisi kain dasar Tapis pada courtyard diwujudkan berupa kolam dan diposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi bagian yang utuh dari courtyard dan dapat dilihat dan diakses dari berbagai sisi courtyard.

IV.3. Konsep Pengolahan Site

Dasar pengolahan lahan untuk memperoleh optimasi perencanaan dan perancangan bangunan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

- Orentasi penampilan bangunan terhadap lingkungan akan mengarah pada dua sisi jalan, yaitu Jl. KH. Agus Salim.
- Akses pencapaian ke bangunan diletakkan pada Jl. Kartini sebagai jalur utama dalam kota Bandar Lampung. Pintu masuk dan keluar kendaraan dibedakan untuk mencegah kecelakaan. Jalur pejalan kaki berada ditengahnya agar aman terhadap kendaraan.
- Pengolahan teritis atau kanopi sedemikian rupa sehingga dapat mengantisipasi cahaya matahari terik yang masuk dalam ruangan.
- Aliran drainase yang utama diikutkan ke riol kota dan didukung dengan drainase setempat (pada titik tertentu di area lahan) sehingga penyerapan air berfungsi efektif.

IV.3. Pola Sirkulasi

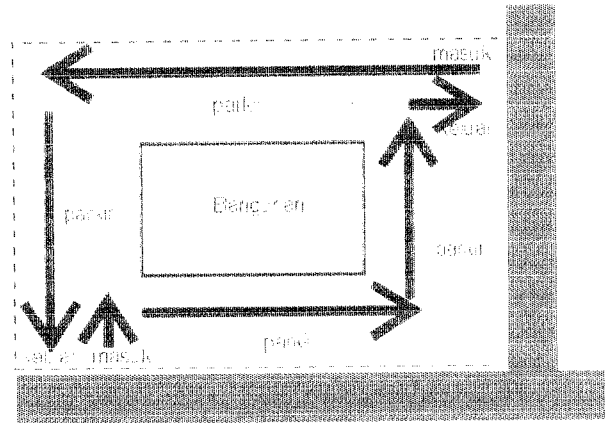
Kemudian dari semua transformasi bentuk motif dan pola geometri ruang di atas, akan menjadi lebih bermakna transformasi tersebut sesuai dengan makna ragam yang terkandung pada Tapis raja medal, dengan didukung pola sirkulasi yang representatif, yaitu secara umum akan menunjukkan bangunan tersebut merupakan ungkapan dari Tapis raja medal (khususnya) dan juga akan memberikan sugesti bagi pengunjung pada ruang yang diinginkannya, sebagaimana teruraikan dibawah ini.

1. Pencapaian ke bangunan

Seseorang dalam melihat suatu obyek yang unik biasanya mencoba mengamati secara lebih mendetail baik secara umum obyek maupun

detilnya satu-persatu. Prinsip inilah yang coba diterapkan dalam pencapaian bangunan, yaitu orang yang masuk akan melihat ke semua sisi bangunan dengan komposisi *façade* yang berbeda sampai mereka keluar dari lokasi bangunan itu.

GambarIV.3. Pola Sirkulasi Menuju Bangunan

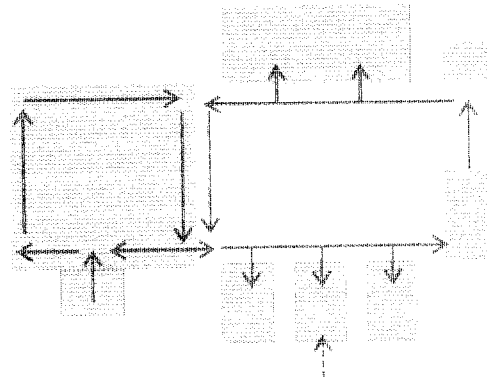


Sehingga sirkulasi pencapaian ke bangunan dan keluar dari bangunan akan mengelilingi bangunan tersebut. Dengan ini maka main entrance berada pada sisi site yang menghadap Jl. Kartini sebagai jalur utama.

2. Dalam bangunan

Pola sirkulasi ini nantinya akan menggunakan pola *linear* yang digabung dengan *network*, karena perancangan sirkulasi dan ruang display utama tidak sekedar adanya jalur sirkulasi yang mengarahkan menuju suatu atau di antara ruang-ruang, namun bagaimana pola linear yang hadir terletak di antara ruang guna (ruang proses produksi, ruang pameran dan pemasaran) dan ruang transisi (courtyard) baik kecil maupun besar, menembus maupun mengitarinya, sehingga tercipta suasana ruang yang unik (kadang berada di ruang tertutup, kemudian saat lain berada pada ruang terbuka atau bahkan di antara keduanya). Selain itu juga adanya permainan ruang dengan meninggikan dan merendahkan posisi lantai (*split level*) ruang-ruang tertentu supaya tercipta suasana ruang berbeda dari satu ruangan ke ruang lainnya dan lebih terkesan rekreatif.

Gambar IV.4. Pola Sirkulasi Dalam Bangunan



———— = jalur utama
..... = jalur even tertentu

Dengan pola seperti tersebut di atas, diharapkan bangunan nantinya dapat memperlihatkan aktivitas di dalamnya dari penyajian/pemasaran hingga proses produksi kain Tapis untuk menjadi daya tarik secara keseluruhan guna dan estetika bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Budiharjo, Eko, *Percikan Masalah Arsitektur, Perumahan, Perkotaan*, UGM Press, 1987.
2. Corea, Charles, *Architect in India : Crafts Museum*, A Mimar Book, 1998.
3. Ching, Francis D.K., *Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1993.
4. Djausal, Anshori, *Seminar Sehari Pariwisata Lampung*, 1990.
5. Effendi, Mohammad, *Kerajinan Tenun tradisional Lampung*, 1995.
6. Firmansyah, Djunaedi, *Mengenal Sulaman Tapis Lampung*, 1999.
7. Rusydi, Umar, Drs., *Arsitektur Tradisional Daerah Lampung*, 1996.
8. Saifullah, Ahmad, MJ, Msi, *Diktat Kuliah Teori Arsitektur 3*, Ull.

Tabel besaran ruang

| Nama ruang | Kapasitas x modul | tambahan* | Luasan (m ²) |
|------------------------------|-------------------|---------------|--------------------------|
| Ruang penyajian produk | 40x(4,8x4,8) | | 921,6 |
| | 40x(2,0x1,6) | | 128 |
| | 20x(1,6x1,4) | | 44,8 |
| Ruang proses produksi | 3x(4,8x7,2) | | 103,7 |
| Ruang eksibisi temporer | 150x(0,5x0,5) | | 38 |
| | 50x(1,5x1,5) | | 112,5 |
| | | (3x7)+(2x5) | 31 |
| Ruang audio visual | 100x(0,5x1,0) | | 50 |
| | | (2x6) | 12 |
| Kantin | 70x(1,2x1,2) | | 100,8 |
| Ruang administrasi | | (3x6)+(1,5x8) | 30 |
| | 3x3x(1,7x1,2) | | 18,5 |
| | 3x3x(1,8x1,2) | | 19,5 |
| Ruang koleksi + gudang | 5x(1,8x1,2) | | 10,8 |
| | 40x(1,8x1,2) | | 86,5 |
| Kantor | 2x(3,2x2,4) | | 16 |
| | 2x(1,8x1,2) | | 4,3 |
| | 1x(1,7x1,2) | | 2,2 |
| | | 1x(2,8x2,5) | 7 |
| Hall entrance | 20x(0,8x1) | | 16 |
| Ruang informasi + kasir | 3x(1,8x1,2) | | 6,5 |
| | | 2x(2x6) | 24 |
| Ruang keamanan | 2x(2,2x1,8) | | 8 |
| | 1x(1,8x1,2) | | 2,2 |
| Ruang servis + Gudang servis | 10x(0,6x0,3) | | 2 |
| | | 3x2x(1,8x1,2) | 13 |
| Toilet | 18x(1,5x1,2) | | 33 |
| genset | | | 24 |
| AHU | | | 30 |
| Luas total + 30% | | | 2464 |
| Courtyard | 5% luas total | | 122 |
| Parkir mobil | 80x(2,20 x 3,60) | | 634 |
| Parkir motor | 50x(0,8 x 1,7) | | 68 |
| Parkir bis | 10x(11x3,6) | | 396 |

Keterangan * : adalah media pelengkap kegiatan seperti catwalk, stage, meja receptionist, rak saji dan almari.